

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																	
日本工学院専門学校		昭和51年7月1日		前野 一夫		〒144-8655 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-3732-1111																	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																	
学校法人片柳学園		昭和25年3月1日		千葉 茂		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111																	
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																		
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース/ゲームプランナーコース		-	平成30年文部科学省 告示第36号																		
学科の目的	コンピュータゲームの開発に必要な技術の習得。主にプログラミング技術、ゲームの企画・設計に関する知識と技術。世界に通用する企画力、発想力、技術力に優れたゲームクリエイターとしてのスキルを有した人材、ならびに今後の発展が見込めるeスポーツなどゲーム文化の振興に関わるゲーム周辺ビジネスで活躍する人材の育成。																						
認定年月日	令和元年4月20日																						
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技																
4年	昼間	3420時間	990時間	0時間	2550時間	0時間	0時間																
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																		
440人	498人	11人	11人	13人	24人																		
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。																		
長期休み	■学年始:4月1日～ ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月8日 ■学年末:3月17日～3月31日			卒業・進級条件	進級要件 ①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること 卒業要件 ①卒業年度の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学内における担任との個人面談を基本とし、困難な場合は電話やEメール等でも相談対応や指導をしている。また状況に応じて保護者との共有や連携をとった指導を行っている。			課外活動	■課外活動の種類 卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) 株式会社コナミデジタルエンタテインメント、ソフトバンクモバイル株式会社、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社ハイド、株式会社モノリスファクトリー			主な学修成果(資格・検定等)※3	■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報)																		
	■就職指導内容 応募書類添削指導、面接指導、身だしなみ含め就職マナー指導など				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>情報検定 情報活用検定2級</td> <td>③</td> <td>43人</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>情報検定 情報活用検定3級</td> <td>③</td> <td>71人</td> <td>55人</td> </tr> <tr> <td>ビジネス著作権検定Basic</td> <td>③</td> <td>131人</td> <td>126人</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報検定 情報活用検定2級	③	43人	25人	情報検定 情報活用検定3級	③	71人	55人	ビジネス著作権検定Basic	③	131人	126人
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																		
	情報検定 情報活用検定2級	③	43人		25人																		
情報検定 情報活用検定3級	③	71人	55人																				
ビジネス著作権検定Basic	③	131人	126人																				
■卒業生数 71人 ■就職希望者数 70人 ■就職者数 59人 ■就職率 84.2% ■卒業者に占める就職者の割合 : 83.1%			※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)																				
■その他 進学者数:1人 その他:11人			■自由記述欄																				
中途退学の現状	■中途退学者 45名 平成31年4月1日時点において、在学者 488名(平成30年4月1日入学者を含む) 令和元年3月31日において、在学者 443名 ■中途退学の主な理由 病気療養、経済的問題、進路変更等			■中退率 9%																			
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・片柳学園入学金免除制度、・若きつくり人奨学金(片柳学園給付型奨学金)、再入学優遇制度、片柳学園貸与型奨学金、留学生特別給付制度、 ミュージシャン特待生 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																						
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																						

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またゲーム分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は、学校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。

また、教育課程編成委員会の意見は科内会議で審議されたのち、学校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
佐々木 瞬	株式会社ヒストリア	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
鈴木 文雄	株式会社SANKO	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
大塚 勝哉	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 課長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
谷口 直也	日本工学院専門学校 ゲームクリエイター科 科長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年3月23日 13:00～15:00

第2回 令和2年9月14日 17:00～19:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

コロナ禍の業界への影響、求人募集、働き方の変化などをヒアリングし、授業内で学生へフィードバック。オンラインで実施されている授業に関しての評価と提案を受け、授業方法の改善につなげる。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム制作系の実習において実践的な指導を受けるためにゲーム開発の実績のある企業を選定している。また、指導を受けるにあたっては各分野で必要となる知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣などの協力が得られることが可能な企業を選定している。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

学科担当教員と企業派遣講師との間でゲーム開発について意見を交換し、授業計画、評価方法、学生指導上の問題点、改善案などを計画し、実際に授業を行う。授業の成果物をもとに派遣講師が採点し、学科担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲームプロジェクト基礎演習1	ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学びます。	株式会社オペラハウス
ゲームプロジェクト基礎演習2	ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学びます。	株式会社オペラハウス

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

「研修規程第1条 教員が専攻分野における授業科目や授業科目以外の担当業務等指導力の修得と向上を目的として、企業等連携研修を行う講義と実習、演習の精度を高めるため、学科関連企業の協力のもと、企業等連携研修に関する規定」における目的に沿い、本科では教育の内容や教員のスキルをもとに、ゲーム業界に必要とされる最新の技術力と技能、人間力を修得させる。また、学校全体の教員研修を実施することにより、学生指導力の向上を図り、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

早稲田大学人間科学学術院教授 向後千春氏による

E-Learningに関する研究、教え方の研究についてのレクチャー 10月を予定

向後千春氏: 1958年生まれ。早稲田大学人間科学学術院教授。博士(教育学)(東京学芸大学)。専門は教育工学(特に、eラーニング、インストラクショナルデザイン)、教育心理学、アドラー心理学。

② 指導力の修得・向上のための研修等

コロナの為未開催

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

コロナの為未開催

② 指導力の修得・向上のための研修等

コロナの為未開催

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

専修学校における学校評価ガイドラインに沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	(1) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 代表取締役	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	IT企業等委員/卒業生委員
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	地域関連/会計専門委員
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター顧問	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	クリエイターズ企業等委員/卒業生委員
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会) 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	クリエイターズ/デザイン企業等委員
西川 恭子	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	テクノロジー企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	ミュージック企業等委員
須賀 寛光	学校法人上野塾 東京実業高等学校 電気科科长	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	学校関連

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

<https://www.neec.ac.jp/public/>

公表時期:2020年9月30日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生としての保護者に対し、必要な情報を提供し十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。また、私立学校の定めに基づき「財産目録」「貸借対照表」「収支計算書」「事業報告書」「監事による監査報告」の情報公開を実施している。公開に関する事務は法人経理部において取扱い、「学校法人片柳学園 財務情報に関する書類閲覧内規」に基づいた運用を実施している。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(2) 各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3) 教職員	教員・教員組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5) 様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6) 学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7) 学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8) 学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9) 学校評価	学校評価
(10) 国際連携の状況	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(11) その他	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他() ()

<https://www.neec.ac.jp/public/>

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース/プランナーコース) 令和元年度															
必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		基礎数学 1	ゲーム制作や就職活動に必要な基礎数学を学びます。	1・前	45	3	○			○			○	
	○		基礎数学 2		1・後	45	3	○			○			○	
	○		ビジネススキル 1	ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指したITスキル等を学びます。	1・前	45	3	○			○			○	
	○		ビジネススキル 2		1・後	45	3	○			○			○	
	○		キャリアデザイン 1	クリエイターとして必要な知識や文章力を養います。就職の意識付けとして仕事について学びます。	1・前	45	3	○			○		○	○	
	○		キャリアデザイン 2		1・後	45	3	○			○		○	○	
	○		ゲームデザイン基礎 1	ゲーム制作に必要な企画力・アイデア力向上のための基礎知識を身につけます。	1・前	45	3	○			○		○	○	
	○		ゲームデザイン基礎 2		1・後	45	3	○			○		○	○	
	○		プログラミング基礎 1	C#によるオブジェクト指向プログラミングと、ゲームプログラミングの基礎について学びます。	1・前	90	6	○			○		○	○	
	○		プログラミング基礎 2		1・後	90	6	○			○		○	○	

11	○		ゲームプロジェクト基礎演習1	ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学びます。	1・前	45	1		○		○		○	○	○
12	○		ゲームプロジェクト基礎演習2		1・後	45	1		○		○		○	○	○
13	○		プログラミング基礎実習1	C#によるオブジェクト指向プログラミングと、ゲームプログラミングの基礎について学びます。	1・前	90	3		○		○		○	○	
14	○		プログラミング基礎実習2		1・後	90	3		○		○		○	○	
15	○		ゲームグラフィック1	2Dおよび3Dリソース作成のためのツールの使用法の基礎を学びます。	1・前	45	1		○		○		○	○	
16	○		ゲームグラフィック2		1・後	45	1		○		○		○	○	
17		○	ゲーム数学1	【ゲームプログラマーコース】 ゲーム制作に必要な数学・物理の基礎を学びます。	2・前	45	3	○			○			○	
18		○	ゲーム数学2		2・後	45	3	○			○			○	
19		○	ビジネススキル3	クリエイティブな仕事のためのスキル（資格や制作など）を学びます。	2・前	45	3	○			○		○	○	
20		○	ビジネススキル4		2・後	45	3	○			○		○	○	
21	○		ゲームライティング1	【ゲームプランナーコース】 ゲーム制作に必要なシナリオを題材に、文章作成スキルを高めます。	2・前	30	2	○			○		○		
22	○		ゲームライティング2		2・後	30	2	○			○		○		
23		○	キャリアデザイン3	クリエイターとして必要な知識を養います。就職のために必要な対策を行います。	2・前	45	3	○			○		○	○	
24		○	キャリアデザイン4		2・後	45	3	○			○		○	○	
25	○		プロジェクトプランニング1	ゲーム制作を通してゲーム等のプロジェクトプランニングを学びます。	2・前	45	1		○		○		○	○	

26	○		ゲームプログラミング1	プログラマーの必須言語であるC/C++、OpenGLやDirectXなどについて学びます。	2・前	45	3	○			○		○	○
27	○		ゲームプログラミング2		2・後	45	3	○			○		○	○
28	○		ゲームプロジェクト1	コンテスト応募などを鑑みたプロジェクトチームを結成し、ゲーム制作を行います。	2・前	45	1		○		○		○	○
29	○		ゲームプロジェクト2		2・後	90	3		○		○		○	○
30	○		ゲームプログラミング実習1	プログラマーの必須言語であるC/C++、OpenGLやDirectXなどについて学びます。	2・前	90	3		○		○		○	○
31	○		ゲームプログラミング実習2		2・後	90	3		○		○		○	○
32	○		ゲームエンジン1	既存のゲームエンジンについて学びます。	2・前	45	1		○		○		○	
33	○		ゲームエンジン2		2・後	45	1		○		○		○	
34	○		作品制作1	就職活動に必要な作品制作（ゲーム、アプリ、企画書など）を行います。	2・前	45	1		○		○		○	○
35	○		作品制作2		2・後	45	1		○		○		○	○
36		○	ゲーム数学3	【ゲームプログラマーコース】 ゲーム制作に必要な数学・物理を学びます。	3・前	45	3	○			○			○
37		○	ゲーム数学4		3・後	45	3	○			○			○
38			○ ゲームリサーチ1	【ゲームプランナーコース】 既存のゲームの研究・分析を行い、知識を養います。	3・前	45	3	○			○		○	
39			○ ゲームリサーチ2		3・後	45	3	○			○		○	
40			○ ビジネススキル5	クリエイティブな仕事のためのスキル（資格や制作など）を学びます。	3・前	45	3	○			○		○	○

41		○	ビジネススキル6	クリエイティブな仕事のためのスキル（資格や制作など）を学びます。	3・後	45	3	○			○	○	○	
42		○	キャリアデザイン5	就職活動のためのキャリアパスの構築、履歴書・ポートフォリオ作成、筆記・面接試験対策等を行います。	3・前	45	3	○			○	○	○	
43		○	キャリアデザイン6		3・後	45	3	○			○	○	○	
44	○		プロジェクトプランニング2	ゲーム制作を通してゲーム等のプロジェクトプランニングを学びます。	3・前	45	1		○		○	○	○	
45	○		ゲームプログラミング3	【ゲームプログラマーコース】 プログラミング言語C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学びます。	3・前	90	6	○			○	○	○	
46	○		ゲームプログラミング4		3・後	90	6	○			○	○	○	
47	○		ゲームプランニング3	【ゲームプランナーコース】 企画書・仕様書作成スキルを向上し、演出やインターフェース、レベルデザインなどについても学びます。	3・前	90	6	○			○	○	○	
48	○		ゲームプランニング4		3・後	90	6	○			○	○	○	
49	○		ゲームプロジェクト3	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	3・前	45	1		○		○	○	○	
50	○		ゲームプロジェクト4		3・後	90	3		○		○	○	○	
51	○		ゲームプログラミング実習3	【ゲームプログラマーコース】 プログラミング言語C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学びます。	3・前	90	3		○		○	○	○	
52	○		ゲームプログラミング実習4		3・後	90	3		○		○	○	○	
53	○		ゲームプランニング実習3	【ゲームプログラマーコース】 企画書・仕様書作成スキルを向上し、演出やインターフェース、レベルデザインなどについても学びます。	3・前	90	3		○		○	○	○	
54	○		ゲームプランニング実習4		3・後	90	3		○		○	○	○	
55	○		作品制作3	就職活動に必要な、より高度な作品制作（ゲーム、アプリ、企画書など）を行います。	3・前	45	1		○		○	○	○	

56	○		作品制作 4	就職活動に必要となる、より高度な作品制作（ゲーム、アプリ、企画書など）を行います。	3 ・ 後	45	1		○		○		○	○	
57		○	キャリアデザイン 7	就職内定のために、これまで身につけたスキルのさらなる向上をめざします。	4 ・ 前	45	3	○			○		○		

58		○	クリエイティブリサーチ 1	クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、研究・分析を行います。	4・前	45	3	○			○		○	○	
59		○	クリエイティブリサーチ 2		4・前	45	3	○			○		○	○	
60		○	クリエイティブリサーチ 3		4・後	45	3	○			○		○	○	
61		○	クリエイティブリサーチ 4		4・後	45	3	○			○		○	○	
62		○	クリエイティブゼミ 1	クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、それらを活用した作品制作を行います。	4・前	45	3	○			○		○	○	
63		○	クリエイティブゼミ 2		4・前	45	3	○			○		○	○	
64		○	クリエイティブゼミ 3		4・後	45	3	○			○		○	○	
65		○	クリエイティブゼミ 4		4・後	45	3	○			○		○	○	
66	○		プロジェクトプランニング 3	ゲーム制作を通してゲーム等のプロジェクトプランニングを学びます。	4・前	45	1		○		○		○	○	
67	○		ゲームプロジェクト 5	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	4・前	45	1		○		○		○	○	
68	○		ゲームプログラミング応用 1	【ゲームプログラマーコース】 実機開発など、実践的・応用的なゲームプログラミングを学び、プログラミングスキルを高めます。	4・前	45	3	○			○		○	○	
69	○		ゲームプログラミング応用実習 1		4・前	45	1		○		○		○	○	
70	○		ゲームプログラミング応用実習 2		4・後	45	1		○		○		○	○	
71	○		ゲームプランニング応用 1	【ゲームプランナーコース】 企画力・ゲームデザインの向上に必要な知識について学びます。企画制作も行います。	4・前	45	3	○			○		○	○	
72	○		ゲームプランニング応用実習 1		4・前	45	1		○		○		○	○	

73	○		ゲームプランニング 応用実習2	企画力・ゲームデザインの向上に必要な知識について学 びます。企画制作も行います。	4 ・ 後	45	1		○		○		○	○
74	○		卒業制作	4年間の集大成としてゲーム制作を行います。	4 ・ 後	180	6		○		○		○	○
合計					65科目	3690単位時間(180 単位)								
卒業要件及び履修方法								授業期間等						
								1学年の学期区分				2期		
								1学期の授業期間				15週		
(留意事項) 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合につ いては、 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。														