

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																
日本工学院八王子専門学校	昭和62年3月27日	千葉 茂	〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404番地1他 (電話) 042-637-3111																
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31年7月10日	片柳 鴻	〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111																
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士														
工業	専門課程	ゲームクリエイター科 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21年文部科学大臣 告示第22号	-														
学科の目的	コンピュータエンターテインメントとしてのゲーム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。開発用ゲーム機とコンピュータを使用した実習。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の育成。																		
認定年月日	平成27年2月17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												
2年	昼間	1710時間	1035時間		1080時間														
生徒総定員	生徒実員	留学生数 (生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数														
160人	190人の内数	12人	4人の内数	26人の内数	30人の内数														
学期制度	■前期：4月1日～10月11日 ■後期：10月12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。 S：90点以上 A：80～90点 B：70～79点 C：60～69点 D：59点以下は不合格 P：単位認定															
長期休み	■学年始：4月1日～ ■夏 季：8月10日～8月15日 8月31日～9月7日 ■冬 季：12月23日～1月8日 ■学年末：3月18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卒業年次の授業日数の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 クラス担任また科目担任が放課後等の時間を利用して、学習状況における個別対応を行っている。 欠席等の場合には、担任から電話・Eメール等で連絡することを基本としている。また、状況に応じて、欠席が数日続いた時点で保護者に電話・手紙等で連絡するなどの指導をしている。		課外活動	■課外活動の種類 ゲーム展示会(東京ゲームショウ等)での展示、各種ゲームコンテストへの応募、卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭、ゲーム開発サークル、ゲーム研究サークル等															
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等 (令和元年度卒業生) モリカトロン株式会社 株式会社デジタルワークスエンターテインメント C G C G スタジオ株式会社 株式会社ウェブテクノロジー 株式会社エッチ・アイ・シー ■就職指導内容 担任による履歴書作成・受験指導・面談を実施。またキャリアサポートセンター職員による指導を実施。学生の志望に応じて、適宜、業界関係者・出身者による特別講義・指導を実施。 ■卒業生数 64 人 ■就職希望者数 52 人 ■就職者数 49 人 ■就職率 94.2 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 72.2 % ■その他 ・日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科四年制編入：3人 ・東京工科大学 メディア学部編入：5人 ・東京工科大学 コンピュータサイエンス学部 編入：1人 (令和 元 年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)		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 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>情報検定情報活用試験 3級</td> <td>③</td> <td>63</td> <td>57</td> </tr> <tr> <td>ビジネス著作権検定 B A S I C</td> <td>③</td> <td>64</td> <td>61</td> </tr> </tbody> </table> ※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) ■自由記述欄 日本ゲーム大賞アマチュア部門、U-22プログラミング・コンテスト、全国専門学校ゲームコンペティションなど、ゲームコンテストへの応募を行った。 その中で、U-22プログラミング・コンテスト2019について、入選するなどした。				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	情報検定情報活用試験 3級	③	63	57	ビジネス著作権検定 B A S I C	③	64	61
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																
情報検定情報活用試験 3級	③	63	57																
ビジネス著作権検定 B A S I C	③	64	61																

中途退学の現状	<p>■中途退学者 14名 ■中退率 7.7% (休学者3名含まず)</p> <p>平成31年4月1日時点において、在学者183名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者166名(令和2年3月31日卒業者を含む)</p> <p>*ゲームクリエイター科全体の内数とする</p> <p>■中途退学の主な理由 経済的理由、進路変更、体調不良、病氣療養</p>
	<p>■中退防止・中退者支援のための取組 担任と科長による面談。保護者懇談会・電話等による保護者との情報共有。 担任による指導のほか経済面では学費・奨学金相談窓口を設け、学生生活においてカウンセリングルーム等を設け個々の学生に適した指導・助言・相談等を行っている。また、休学者にも復学(転科等)の指導・助言・相談もを行っている。</p>
	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 ・片柳学園入学金免除制度・若きつくりびと奨学金制度・再入学優遇制度・片柳学園奨学金制度・留学生特別給付制度 ・ミュージシャン特待生・スポーツ特待生 ■専門実践教育訓練給付： 非給付対象</p>
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 有 特定非常活動法人 私立専門学校等評価研究機構、平成25年度(平成26年3月31日)受審 https://www.neec.ac.jp/education/accreditation/</p>
当該学科のホームページURL (留意事項)	https://www.neec.ac.jp/department/

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、認定を受けた告示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

教育課程編成委員会は、校長を委員長とし、副校長、学科責任者、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。審議の結果を踏まえ、校長、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員で検討し次年度のカリキュラム編成へ反映する。

(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 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）	①
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	③
大戸 龍太郎	株式会社ウインズ 専務取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	③
前野 一夫	日本工学院八王子専門学校 校長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	
吉富 賢介	日本工学院八王子専門学校 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 令和元年08月02日 13:00～15:00

第2回 令和02年03月23日 13:00～16:00

(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

ゲーム業界が求める人材像や即戦力として必要なスキルのヒアリングを行うことにより、次年度のカリキュラムへの反映を行い、ゲーム業界の動向および今後の展望等を含め、中長期での取り組みや検討を行っている。

キャリアデザインにおいては、適宜ゲーム業界関係者による講義を実施し、ゲーム業界の最先端を学べる授業となるよう工夫をしている。ゲームプログラミングにおいては、C#やC++といったオブジェクト指向プログラミングの重要性を示唆されており、関連科目への導入を適宜行っている。また、ゲームエンジンにおいては、ゲーム制作における開発ツールの主流となる一方で、依存度合は検討すべきとの意見があり、ゲームエンジンだけに偏らない授業内容にすべく改善を行っている。ゲームプロジェクト・プロジェクトプランニング・卒業制作においては、実務経験のある教員・講師を配置し、単なるゲーム開発のみならず、専門分野（プログラミングスキル・プランニングスキル）の向上につなげられる工夫をしている。

委員より「企業採用試験の際に学校の成績よりも作品のレベルを重視する」等の発言があった。評価方法に対して検討を行いたい。

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

ゲーム制作に必要な最新の知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣により、ゲーム業界のトレンドに合ったチーム制作体制やゲーム制作方法等、実践かつ効率的な手法を取り入れることが可能となっている。また、実習と通して学んだ内容に対し、業界目線での評価を受けることが出来る。

(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
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。	株式会社クリーク・アンド・リバー社 株式会社ミノリ
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。	
卒業制作	2年間の集大成としてゲーム制作を行います。	

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

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、学科の内容や教員のスキルに合わせた最新の技術力と技能、人間力を修得する。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

研修名「CEDEC2019」（コンピューターエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス）

（連携企業等：一般社団法人コンピューターエンターテインメント協会（CESA）主催）

期間：平成30年8月22日(水)～8月24日(金)

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：ゲーム業界最高峰の技術カンファレンスにおいて業界における実務の現状、また最新の技術動向などを確認する。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「高校の現状、高校生の動向」

(連携企業等：都立多摩高校)

期間：令和元年8月1日(木)

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：今後の学生指導に鑑み、高校の現状また高校生の動向をしり、指導に役立てる。

研修名「CEDEC2019」(コンピューターエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス)

(連携企業等：一般社団法人コンピューターエンターテインメント協会(CESA)主催)

期間：平成30年8月22日(水)～8月24日(金)

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：ゲーム業界最高峰の技術カンファレンスにおいて業界における実務の現状、また最新の技術動向などを確認する。

(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

研修名「CEDEC2020」(コンピューターエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス)

(連携企業等：一般社団法人コンピューターエンターテインメント協会(CESA)主催)

期間：令和2年9月2日(水)～9月4日(金)

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：ゲーム・コンテンツ業界の現状と展望を確認する。最新技術についての知見を得る。

研修名「eスポーツの現状について」

(連携企業等：株式会社ハイド(予定))

期間：令和2年度後半の実施を予定

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：ゲーム・コンテンツ業界の現状と展望を確認する。近年発展が目覚ましいeスポーツについての状況を把握する。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コロナ禍における現在の就職環境とこれからの就職活動指導について」

(連携企業等：株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社学情)

期間：令和2年8月28日(金)

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：コロナ禍における就職指導に鑑み、現在の就職環境と指導方法について知見を得る。

研修名「学生指導における教員のあり方について(さまざまな状況下における教員の指導方法とその事例)」

(連携企業等：株式会社クリーク・アンド・リバー社)

期間：令和2年3月の実施を予定。

対象：ゲームクリエイター科教職員

内容：(具体的内容は検討中)

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)理念・目的・育成人材像
(2) 学校運営	(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム
(3) 教育活動	(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織
(4) 学修成果	(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価
(5) 学生支援	(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人
(6) 教育環境	(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理
(7) 学生の受入れ募集	(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金
(8) 財務	(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開
(9) 法令等の遵守	(32)関連法令、設置基準等の遵守 (33)個人情報保護(34)学校評価(35)教育情報の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	(36)社会貢献・地域貢献 (37) ボランティア活動
(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

Society 5.0を踏まえた教育が必要との意見から、専門分野だけでなくインターネットなどのIT技術を中心に修得できるような学科・カレッジを超えたラボレーションを強化するとともに、コミュニケーションやビジネススキル向上、部分で積極的に勉強するようなアクティブラーニングの環境を整えるため、地域連携事業を積極的に推進する。

コロナ禍でのオンライン授業などに対応するため、利用し易いIT環境の整備を早急に進めていく。また、対面授業においても専門家からの意見を参考に、感染防止対策に万全を尽くしていく。

教員もコロナ禍における授業体制に対応するスキル向上のため、今年度も引き続き教員の就労環境の改善をはかりながら、自発的な能力開発及び向上を目的とした「学校法人片柳学園職員自己啓発支援制度」を積極的に活用できるよう教員の研修体制を整えていく。

募集活動においては、オンライン面談など将来を見据えた対策も早期に計画する。また、経済的な問題を抱えている学生へは、高等教育の新制度を周知しながら修学継続できるような支援策を計画していく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
森 健介	順天堂大学 非常勤講師 (元白梅学園高等学校副校長)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	学校関連
金子 英明	日本工学院八王子専門学校 校友会会長 (セントラルエンジニアリング株式会社 グループマネージャー)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	卒業生 / IT企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	地域関連
三井 隆裕	株式会社ヌーベルバーグ 代表取締役社長	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
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
才丸 大介	株式会社カオルデザイン 執行役員 企画戦略室 室長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	デザイン 企業等委員
鈴木 浩之	株式会社田中建設 取締役 建築部長	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
池田 つぐみ	NPO法人日本ストレッチング協会 理事	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	スポーツ 企業等委員
石川 仁嗣	医療法人社団 健心会 みなみ野循環器病院 事務長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	医療 企業等委員
宮崎 豊彦	八王子市私立保育園協会 会長 城山保育園 園長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 (1年)	医療・保育 団体等委員

※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。

(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()) 令和2年9月30日

URL : <https://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

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、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して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、令和元年度の項目別の自己評価表
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: <https://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科/プランナーコース) 2020年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	ゲーム数学 1	ゲーム制作や就職活動に必要な数学を学びます。	1・前	30	2	○						○	
		○	ゲーム数学 2	ゲーム制作や就職活動に必要な数学を学びます。	1・後	30	2	○						○	
		○	ビジネススキル 1	入学して受験する最初の資格・検定試験の合格を目指すと共に、今後の資格取得、検定試験合格の意義を理解する。 検定試験合格を目指した学習を進める中で、ゲーム制作にも関わるコンピュータの基本的な理解を深める。	1・前	30	2	○					○		
		○	ビジネススキル 2	・ゲームクリエイターとして知っておくべき著作権について、ビジネス著作権検定BASICの合格を目指した学習により、その知識の習得を図る。 ・ビジネス能力検定 3級の合格を目指し、今後の就職活動で知っておくべき知識を習得する。 ・前期のビジネススキル 1 で修得した情報活用検定の知識を基に、よりレベルアップした基本情報技術者試験対策を進める。	1・後	30	2	○					○		
		○	キャリアデザイン 1	ゲームを「遊ぶ」対象ではなく「学ぶ」「働く」対象として向かい合う意識を育むことを目的とする。 将来、クリエイターになるために必要スキルは何であるかを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。「時代の変化」を自ら考えて、学ぶ習慣を持つための意識づけを行う。	1・前	30	2	○						○	
		○	キャリアデザイン 2	ゲーム業界への就職活動に必要な基礎知識を身につけることができる。将来、ゲームクリエイターになるために必要スキルは何であるかを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。 「時代の変化」を自ら考えて、学ぶ習慣を持つための意識づけを行う。	1・後	30	2	○						○	
○			ゲームデザイン基礎 1	ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書を作成する前のアイデア立案の時点から実際に企画書にまとめるまでの知識や手法を学び、実際にチームを組んでその手順を行うことで後期からのチーム制作に役立てる。	1・前	30	2	○						○	

○		ゲームプランニング実習 2	ゲームPVなどの動画作成に必須スキルである動画編集や画面を盛り上げる為のエフェクト、BGM又はSEの入れ方、タイトルロゴなどのアニメーションの作成方法を理解し、習得することである。	2・後	90	3							○				○	○	
○		ゲームエンジン 1	ゲーム業界で広く普及しているゲームエンジン「Unity」を使ったゲーム開発を理解することを目的とする。 Unityの基本的な使い方、スクリプトの技術方法、C#によるスクリプティングといった基礎的な部分から、Unity使用を前提としたワークフローについても理解する。 2Dと3D、コンシューマー、モバイル、ウェブといった再生環境の違いも考慮したゲーム開発について理解する。	2・前	45	1							○					○	
○		ゲームエンジン 2	ゲーム業界で広く普及しているゲームエンジン「Unity」を使ったゲーム開発を理解することを目的とする。 ここ数年で世界に広まったゲーム業界の新たな潮流である、ハイパーカジュアルゲームやH5ゲーム（HTML5ゲーム）といったゲームジャンルについて理解する。 最終的には、ゲームエンジン「Unity」を使用して、ハイパーカジュアルゲームやH5ゲーム（HTML5ゲーム）の企画・開発を理解する。	2・後	45	1							○					○	
○		作品制作 1	就職活動のため個人作品の作成（ゲーム、アプリ、企画書など）を行います。	2・前	45	1							○				○	○	
○		卒業制作	2年間の集大成としてゲーム制作を行います。	2・後	180	6							○				○	○	○
合計					55 科目			1770単位時間（81単位）											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目1530時間(63単位)および選択科目180時間(12単位)以上取得し、合計1710時間(75単位)以上取得すること。	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 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。

授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科/プログラマーコース) 2020年度														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	ゲーム数学1	ゲーム制作や就職活動に必要な数学を学びます。	1・前	30	2	○					○	
		○	ゲーム数学2	ゲーム制作や就職活動に必要な数学を学びます。	1・後	30	2	○					○	
		○	ビジネススキル1	入学して受験する最初の資格・検定試験の合格を目指すと共に、今後の資格取得、検定試験合格の意義を理解する。 検定試験合格を目指した学習を進める中で、ゲーム制作にも関わるコンピュータの基本的な理解を深める。	1・前	30	2	○					○	
		○	ビジネススキル2	ゲームクリエイターとして知っておくべき著作権について、ビジネス著作権検定BASICの合格を目指した学習により、その知識の習得を図る。 ビジネス能力検定3級の合格を目指し、今後の就職活動で知っておくべき知識を習得する。 前期のビジネススキル1で修得した情報活用検定の知識を基に、よりレベルアップした基本情報技術者試験対策を進める。	1・後	30	2	○					○	
		○	キャリアデザイン1	ゲームを「遊ぶ」対象ではなく「学ぶ」「働く」対象として向かい合う意識を育むことを目的とする。 将来、クリエイターになるために必要スキルは何であるかを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。	1・前	30	2	○					○	
		○	キャリアデザイン2	ゲーム業界への就職活動に必要な基礎知識を身につけることができる。将来、ゲームクリエイターになるために必要スキルは何であるかを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。	1・後	30	2	○					○	
○			ゲームデザイン基礎1	ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書を作成する前のアイデア立案の時点から実際に企画書にまとめるまでの知識や手法を学び、実際にチームを組んでその手順を行うことで後期からのチーム制作に役立てる。	1・前	30	2	○					○	○

○		ゲームデザイン基礎2	ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書から仕様書にまとめるまでの知識や手法を学び、2年次以降のチーム制作に役立てる。仕様書作成に必要なExcelファイルの作成方法も身につける。	1・後	30	2	○							○	○
○		プログラミング基礎1	プログラミングの基礎を学ぶ。プログラミングはC#を用いる。	1・前	120	8	○							○	
○		プログラミング基礎2	前期科目プログラミング基礎1を引き継いで、プログラミング言語C#を用いて、プログラミングの基礎を習得する。ゲーム開発およびシステム開発において、一般的に用いられるデータ構造とアルゴリズムの概念を習得する。プログラミング言語C#の文法を習得し、2年次前期に、チームによるゲーム制作や、ゲームエンジンUnityで活用する。	1・後	60	4	○							○	
○		ゲームプロジェクト基礎演習1	ゲーム開発の現場では、プロジェクト単位で複数名でチームをつくりゲームの制作を行う。そのために必要なプロジェクトを進めていくためのゲーム制作の基礎知識および、企画・仕様・スケジュールの作成方法について知ることで、後期開講予定の「ゲームプロジェクト基礎演習2」において実際にチームでゲーム制作を行うために必要となる「重要な」知識を得ることを目的とする。	1・前	30	1							○	○	○
○		ゲームプロジェクト基礎演習2	前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。制作①前期のプログラム授業で学んだ参考ゲームのアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。制作②オリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。	1・後	120	4							○	○	○
○		プログラミング基礎実習1	ゲームプログラミングの基礎を学ぶ。ゲームプログラミングで使われる基本的なアルゴリズムや設計について学ぶ。	1・前	120	4							○	○	○
○		プログラミング基礎実習2	ゲームエンジンUnityを使ったゲーム制作手法を学ぶ プログラミング言語C++を学ぶ	1・後	120	4							○	○	○
○		ゲームグラフィック1	2Dグラフィックツールの使い方を制作作業を通して習得する。また習得後はそれを使いこなせるよう課題作品を制作する。	1・前	30	1							○		○
○		ゲームグラフィック2	ゲーム制作上で3DCGを用いた作品を作成する際に必要なスキルである、モデリングやアニメーション、ライティングなどの基礎を身につけ習得する。	1・後	30	1							○		○
	○	ゲーム数学1	ゲーム制作に必要な数学の基礎を学びます。	2・前	45	3	○							○	○

○		ゲームプログラミング実習 1	オリジナルゲーム作品制作を通し、ゲームプログラマーに必要なスキルを習得する。 ・ゲームプログラムまた、システムプログラム等、ゲームに必要な様々なプログラミングスキルの習得 ・作品制作を通したスケジュール管理などマネジメントスキルの習得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び	2 ・ 前	90	3					○						○	○
○		ゲームプログラミング実習 2	オリジナルゲーム作品制作を通し、ゲームプログラマーに必要なスキルを習得する。 ・ゲームプログラムまた、システムプログラム等、ゲームに必要な様々なプログラミングスキルの習得 ・作品制作を通したスケジュール管理などマネジメントスキルの習得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び ・git、backlogなど、開発支援ツールの習得	2 ・ 後	90	3					○						○	○
○		ゲームエンジン 1	ゲームエンジンUnityの、基礎から一歩踏み込んだ内容を学ぶ。	2 ・ 前	45	1					○							○
○		ゲームエンジン 2	ゲームエンジンUnityのやや高度な内容を学び、自作ゲームのクオリティアップを図る。	2 ・ 後	45	1					○							○
○		作品制作 1	オリジナルゲーム作品の制作を行う。これまでに学んだゲーム制作のための技術・知識の全てを動員しゲームを企画・制作し完成させる。 ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得 ・制作計画の作成・スケジュール管理などの制作進行のノウハウ獲得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び ・git、backlogなど、開発支援ツールの習得	2 ・ 前	45	1					○						○	○
○		卒業制作	2年間の集大成としてゲーム制作を行います。	2 ・ 後	180	6					○						○	○
合計					98 科目			1770単位時間 (81単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目1530時間(61単位)および選択科目180時間(12単位)以上取得し、合計1710時間(73単位)以上取得すること。	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、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 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。