

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		千葉 茂		〒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	情報科学専門課程		ゲームクリエイター科四年制 ゲームビジネスコース		-		平成30年文部科学省認定	
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知識・技術、主にプログラミング技術・知識、ゲームの企画・設計に関する知識と技術、ゲームCGデザイン(3DCG、モデリング、モーション、映像)に関する技術と知識、そしてゲーム関連ビジネス(デバッグ、マーケティング、ゲームイベント運営)の知識の取得。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	44645							
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	1890		0	4320	0	0
		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	
320人の内数		10人		0人	8人の内数	20人の内数	28人の内数	
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。 S:90点以上 A:80～89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7日～9月9日 ■冬 季:12月26日～1月6日 ■学年末:3月19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 欠席者に対しては、当日中に担任から電話・Eメール等で連絡することを基本とし、状況に応じて、数日続いた時点で保護者に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3年度卒業生) (株)キュービックソリューションズ、(株)夢テクノロジー、CTCファシリティーズ(株)などのIT系企業				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		
	■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、業界出身者による講義・指導を実施。					(令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)		
	■卒業者数 : 6 人					資格・検定名		
	■就職希望者数 : 6 人					種別		
	■就職者数 : 5 人					受験者数		
	■就職率 : 83 %					合格者数		
	■卒業者に占める就職者の割合 : 83 %					情報検定情報活用試験 3級		
	■その他					ビジネス著作権検定 BASIC		
						③		
	(令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日 時点の情報)					6人		
				5人				
				5人				
				※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				

中途退学の現状	■中途退学者 0 名 ■中退率 0 % 令和3年4月1日時点において、在学者16名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者16名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由
	■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・相談も行っている。
経済的支援制度	■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】 学校法人片柳学園の設置する学校の卒業生の子女、兄弟姉妹および孫、または在校生の兄弟姉妹が入学する際に入学金を免除する制度 【若きつくりびと奨学金制度】 社会に貢献する人材のさらなる育成を目的に、学ぶ意欲があり優秀な学生や経済的理由で就学が困難な学生に対し、返済不要の奨学金を給付する制度(成績優秀者特待生・課外活動優秀者特待生・資格特待生・就学支援奨学金・再進学特待生・留学生特待生) 【再入学優遇制度】 日本工学院専門学校または日本工学院八王子専門学校の二年制学科以上の学科を卒業または卒業見込みの方が、本校の他学科への再入学を希望する際、入学選考料・入学金の免除、および審査により授業料等を減免する制度 【留学生特別給付制度】 私費留学生の出願者全員を対象とし、入学選考試験の成績優秀者には進学支援として、入学金の一部または全額を免除する制度 【ミュージシャン特待生】 ミュージックアーティスト科に特待生として出願し、試験に合格された方は、入学費用のうち入学金を免除する制度 【サッカー・テニス特待生】 スポーツ健康学科・スポーツ健康学科三年制に特待生として出願し、試験に合格された方は、成績によって以下のいずれかを免除する制度(入学手続時納入金免除、入学費用のうち前期授業料免除、入学費用のうち入学金免除、入学費用のうち入学金の一部を免除) 【スポーツ特待生】 スポーツ健康学科・スポーツ健康学科三年制・スポーツトレーナー科・スポーツトレーナー科三年制に特待生として出願し、試験に合格された方は、成績によって入学費用のうち入学金または入学金の一部を免除する制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象
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: 有 特定非営利活動法人 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 http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/
当該学科のホームページ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」などを希望する者は含みません。

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、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4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4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
千葉 茂	日本工学院八王子専門学校 校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 副校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	
倉重 明	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 部長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	
坪井 勇次	日本工学院八王子専門学校 キャリアサポートセンター センター長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	
原田 俊信	日本工学院八王子専門学校 デザインカレッジ カレッジ長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	
大圖 衛玄	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 科長	令和4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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・9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年8月30日 15:00～16:20

第2回 令和4年3月24日 13:30～15:00

(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。 昨年度の委員会では、カリキュラムの見直しや新しい取り組みについての意見交換を行った。その中で、ゲームビジネス分野は幅が広く、職種やスキルなども多岐に渡るが、コミュニケーション能力は、何をするにしても重要であると助言を受けた。その他、e-Sports分野の大会運営スタッフを想定した、サブスキルについてのディスカッションを行った。 委員会での助言を踏まえて、卒業研究では、卒業制作展のイベントとしてe-Sports大会の準備、運営をプロジェクトチームを結成して実施した。他学科の学生もプロジェクトに参加することで、コミュニケーション能力向上につながった。 その他にも、実践実習では、マーケティング専門企業の協力のもと、学生が作成したゲームアプリ3作品の配信を行った。その際に、ゲームビジネスコースによるプロモーション施策などを実施した。今回の3作品については合計3500以上のダウンロード数を獲得した。											
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、ゲームプログラミング、プランニング、CGデザイン、ビジネスといった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企業を選定する。企業等との連携によって、企業等のニーズに沿った人材となるよう、基礎力を重視および実践力を身に付けられるような実習内容とその評価方法を検討し、目標の明確化を行う。企業などから派遣される講師による実習・演習を実施し、企業等の派遣講師による評価を踏まえ、教員が成績評価を行う。											
(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、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、実習を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。 <table border="1"> <thead> <tr> <th>科目名</th><th>科目概要</th><th>連携企業等</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ゲームグラフィック1</td><td>ゲーム制作等に必要な2Dおよび3Dグラフィックツールの使用スキルを学びます。</td><td>株式会社クリーク・アンド・リバー社</td></tr> <tr> <td>ゲームグラフィック2</td><td>ゲーム制作等に必要な2Dおよび3Dグラフィックツールの使用スキルを学びます。</td><td>株式会社クリーク・アンド・リバー社</td></tr> </tbody> </table>			科目名	科目概要	連携企業等	ゲームグラフィック1	ゲーム制作等に必要な2Dおよび3Dグラフィックツールの使用スキルを学びます。	株式会社クリーク・アンド・リバー社	ゲームグラフィック2	ゲーム制作等に必要な2Dおよび3Dグラフィックツールの使用スキルを学びます。	株式会社クリーク・アンド・リバー社
科目名	科目概要	連携企業等									
ゲームグラフィック1	ゲーム制作等に必要な2Dおよび3Dグラフィックツールの使用スキルを学びます。	株式会社クリーク・アンド・リバー社									
ゲームグラフィック2	ゲーム制作等に必要な2Dおよび3Dグラフィックツールの使用スキルを学びます。	株式会社クリーク・アンド・リバー社									
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 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程における目的に沿い、技術カンファレンスや展示会等への参加を通じて、ゲームクリエイター育成のための最新技術の理解を深める。また、学科・カレッジ・学校単位で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「CEDEC2021」（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エンターテインメント協会（CESA）主催） 期間：令和3年8月24日（火）～ 8月26日（木） 対象：ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 全教員 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「communication＝creation」 （講師：znug design 根津 孝太） 期間：令和3年9月17日（金） 対象：ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 全教員 内容：家族型ロボット「LOVOT」など、工業製品のコンセプト企画とデザインを手掛けるプロダクトデザインの第一人者である講師をお迎えし講義を実施。デザイン・モノづくりの考え方を教員が吸収し、学生たちへの授業でフィードバックしていく。											

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学びを促すルーブリック(基礎編) ルーブリックの意義と作成方法」
(連携企業等: 浦田 悠(うらた・ゆう) 大阪大学全学教育推進機構特任講師)

期間: 令和3年11月17日(水)

対象: ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 全教員 (日本工学院専門学校 教員)

内容: 学習内容の何がどの程度身に付いたのか適切なフィードバックがなければ、関連科目の理解度にも影響し、学習意欲の向上を妨げる可能性もある。この問題を解決する一つ的手段として活用できる「ルーブリックを用いた評価」の基本について理解する。

(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「CEDEC2022」(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エンターテインメント協会 (CESA) 主催)

期間: 令和4年8月23日(火) ~ 8月25日(木)

対象: ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 全教員

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「コロナ禍でのエンターテインメント業界の変化と教育」

(講師: 元日経エンタテインメント編集 品田 英雄)

期間: 令和4年8月29日(月)

対象: ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 全教員

内容: エンタテインメント業界の動向に詳しい講師をお迎えし、コロナ禍で業界とその考え方がどのように変容しているかを学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生指導における教員のあり方について」(連携企業等: 株式会社クリーク・アンド・リバー社)

期間: 令和5年3月の実施を予定

対象: ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 全教員

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の向上を図る。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

学校関係者評価委員会会議の中で本校の行った自己点検の評価について

評価委員からの主な意見は次のとおりで、それについての活用(対応)方法は以下のとおりとなります。

- ・コロナ禍の予測不能の事態や学生への対応が実に丁寧になされ成果を上げていることが理解できました。理事長を先頭に新たな取り組みも着実に進められていることに敬服します。
- ・SDGsに関連する学校としての取り組み。実質、関連項目や実施している事はあるかもしれないが、説明のなかで「SDGs」という言葉が出てこなかったのが、関連する内容には入れても良いと思います。
- ・各分野において情報は常に更新されているので、教職員の方々の知識・情報もアップデートが重要と考えます。月1回の研修の成果・効果を確認するような取組も検討してはいかがでしょうか。
- ・コロナ禍において情報の収集・管理については難しい点も多いと思いますが、校友会・卒業生就職先とのコミュニケーション強化に努めていただければと思います。
- ・既に検討されていることと思いますが、保護者会もオンラインで開催するなど遠方でも参加できるような取組をされてもいいかと思います(環境によってオンラインが難しい場合などは個別に電話対応など。すでに実施されていたらご容赦下さい)。
- ・コロナ禍及びワクチン接種も個人の考えで必須に出来ない中、日本工学院八王子専門学校様の対応を含めた活動は非常に参考となり、勇気をもらえるものでもありました。政府が明確な線引きをしていない現状では、企業も学校も探りさぐりにはなっていますが、多角的な面で情報交換を行い、この状況を乗り切っていければと思います。
- ・丁寧なご説明有難うございました。コロナ禍において、教育目標に掲げる「スチューデントファースト」を実現することは容易ではないと思いますが、製作室や実習等の新設などの取組みによって学生のモチベーションが上がることを期待します。また、私はテレビ技術会社の採用担当として、貴校からの応募者と毎年向き合っておりますが、近年、「どうしてもこの仕事に就きたい」という意気込みを持った学生さんが少なくなったように感じます。実際の現場で必要な技術は学校だけで習得できるものではありませんが、その魅力・楽しさをお伝えいただき、専門職に夢を持った「若きつくりびと」を多く輩出していただきたいと願っております。
- ・教職員の研修も外部のオンライン研修などを活用してはいかがでしょうか。外部のコンテンツを利用することで学内コンテンツを増やすヒントになるのではないかと思います。
- ・コロナ禍において進路決定率が上がったことは素晴らしいことであったが退学率が上がっている学科が気になりました。
- ・株主総会もオンラインの時代ですので保護者会もオンラインで出来たのではないのでしょうか。
- ・工学院の名前に合ったネットワーク、ICT等の環境を整えて上げてください。
- ・時節柄、授業を実施する事や様々な学生支援に工夫をされている事が十分に理解する事が出来、いつものことですが、感心させられる事ばかりでした。今後は、学生への「心のケア」をして頂ければと思います。メンタルトレーニング的なものも取り入れても良いかと思います。

以上、学校関係者評価委員会において討議された内容を踏まえ、次の4点について検討し活用する。

1. コロナ禍において、教育目標に掲げる「学生中心主義」を教職員一丸となり実行する。
2. 学生・保護者からの要望に応えられるよう、今後とも万全な体制を整える。
3. 質の良い授業(オンライン授業含め)を提供できるよう、教員のスキルアップのための研修等を充実させる。
4. withコロナの新しい時代における高専連携・地域貢献・地域連携を模索していく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4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4年4月1日～ 令和5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)	令和4年4月1日～ 令和5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 専務理事	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	地域関連
山本 哲志	株式会社フジ・メディア・テクノロジー 管理センター 総務部長	令和4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	医療 企業等委員

※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。

(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

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

公表時期：令和4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3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

ホームページ

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

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四年制 ゲームビジネスコース)令和4年度																
	分類			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
	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	
1			○	基礎数学1	ゲーム制作や就職活動に必要な基礎数学(中学・高校程度)を学びます。	2・前	45	1	○			○			○	
2			○	基礎数学2	ゲーム制作や就職活動に必要な基礎数学(中学・高校程度)を学びます。	1・後	45	1	○			○			○	
3			○	ビジネススキル1	就職活動対策として、資格取得(情報活用試験、情報システム試験など)をめざします。	1・前	45	1	○			○		○		
4			○	ビジネススキル2	就職活動対策として、資格取得(情報活用試験、情報システム試験など)をめざします。	1・後	45	1	○			○		○		
5			○	キャリアデザイン1	基礎文章力を養い、著作権に関する知識を高めます。また就職への意識づけを行います。	1・前	45	1	○			○			○	
6			○	キャリアデザイン2	基礎文章力を養い、著作権に関する知識を高めます。また就職への意識づけを行います。	1・後	45	1	○			○			○	
7	○			ゲームデザイン基礎1	ゲーム制作のためのさまざまな基礎知識を身につけます。	1・前	45	1	○			○			○	
8	○			ゲームデザイン基礎2	ゲーム制作のためのさまざまな基礎知識を身につけます。	1・後	45	1	○			○			○	
9	○			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	3	○			○		○		
10	○			プログラミング基礎2	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・後	90	3	○			○		○		
11	○			ゲームプロジェクト基礎演習1	ゲーム制作のためのさまざまな基礎技術を、チーム単位でプロジェクトベースで学びます。	1・前	45	1			○	○		○		
12	○			ゲームプロジェクト基礎演習2	ゲーム制作のためのさまざまな基礎技術を、チーム単位でプロジェクトベースで学びます。	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	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・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	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・後	45	1			○	○			○	○
17			○	ゲームライティング1	ゲーム制作に必要なシナリオやレビュー記事などを題材に、文章作成スキルを高めます。	2・前	45	1	○			○			○	

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四年制 ゲームビジネスコース)令和4年度																
	分類			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
	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	
18			○	ゲームライティング2	ゲーム制作に必要なシナリオやレビュー記事などを題材に、文章作成スキルを高めます。	2・後	45	1	○			○			○	
19			○	ビジネススキル3	就職活動対策として、資格取得(ITパスポート試験など)をめざします。	2・前	45	1	○			○		○		
20			○	ビジネススキル4	就職活動対策として、資格取得(ITパスポート試験など)をめざします。	2・後	45	1	○			○		○		
21			○	キャリアデザイン3	就職活動対策として、さまざまな検定合格(ビジネス著作権検定、ビジネス能力検定など)をめざします。	2・前	45	1	○			○		○		
22			○	キャリアデザイン4	就職活動対策として、さまざまな検定合格(ビジネス著作権検定、ビジネス能力検定など)をめざします。	2・後	45	1	○			○		○		
23			○	プロジェクトプランニング1	チームによるゲーム制作を通してゲームプランニングを学びます。	2・前	45	1				○	○			○
24			○	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				○	○			○
25			○	ゲームプロジェクト2	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・後	90	3				○	○		○	○
26			○	教養1	社会人として有用になる一般教養を学びます。	2・前	45	1	○			○			○	○
27			○	教養2	社会人として有用になる一般教養を学びます。	2・後	45	1	○			○			○	○
28			○	ゲームビジネス1	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	2・前	45	1	○			○				○
29			○	ゲームビジネス2	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	2・後	45	1	○			○				○
30			○	ゲームビジネス実習1	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	2・前	90	3				○	○			○
31			○	ゲームビジネス実習2	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	2・後	90	3				○	○			○

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四年制 ゲームビジネスコース) 令和4年度																
	分類			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
	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	
32			○	ゲームワーク1	デバッグやレベルデザイン、eスポーツなど、おもにゲームプレイによって成り立つ業務やビジネスについて学びます。	2・前	45	1			○	○			○	
33			○	ゲームワーク2	デバッグやレベルデザイン、eスポーツなど、おもにゲームプレイによって成り立つ業務やビジネスについて学びます。	2・後	45	1			○	○			○	
34			○	実践実習1A	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○		○	○	
35			○	実践実習1B	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○		○	○	
36			○	実践実習1C	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○		○	○	
37			○	実践実習1D	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○		○	○	
38			○	実践実習1E	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○		○	○	
39			○	実践実習2A	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・後	90	3			○	○		○	○	
40			○	実践実習2B	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・後	90	3			○	○		○	○	
41			○	実践実習2C	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・後	90	3			○	○		○	○	
42			○	実践実習2D	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・後	90	3			○	○		○	○	
43			○	実践実習2E	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	2・後	90	3			○	○		○	○	
44			○	ゲームリサーチ1	既存のゲームの研究・分析を行い、知識を養います。	3・前	45	1	○			○			○	
45			○	ゲームリサーチ2	既存のゲームの研究・分析を行い、知識を養います。	3・後	45	1	○			○			○	
46			○	ビジネススキル5	就職活動対策として、資格取得(基本情報技術者試験など)をめざします。	3・前	45	1	○			○			○	
47			○	ビジネススキル6	就職活動対策として、資格取得(基本情報技術者試験など)をめざします。	3・後	45	1	○			○			○	
48			○	キャリアデザイン5	自己分析などを経てキャリアパスの構築を行います。就職に向けた準備として基本スキルの習得(履歴書指導、模擬面接、SPIを行います。	3・前	45	1	○			○		○		

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四年制 ゲームビジネスコース)令和4年度																
	分類			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
	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	
48			○	キャリアデザイン6	自己分析などを経てキャリアパスの構築を行います。就職に向けた準備として基本スキルの習得(履歴書指導、模擬面接、SPIを行います。	3・後	45	1	○			○		○		
50			○	プロジェクトプランニング2	チームによるゲーム制作を通してゲームプランニングを学びます。	3・前	45	1				○	○		○	○
51			○	ゲームプロジェクト3	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。	3・前	45	1				○	○		○	○
52			○	ゲームプロジェクト4	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。	3・後	90	3				○	○		○	○
53			○	ゲームビジネス3	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	3・前	90	3	○				○			○
54			○	ゲームビジネス4	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	3・後	90	3	○				○			○
55			○	ゲームビジネス実習3	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	3・前	90	3				○	○			○
56			○	ゲームビジネス実習4	ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学び、演習します。ゲーム実況(映像収録・編集・配信)、Webサイト開設・運用、ゲーム運用・運営、品質管理、カスタマーサポート、ゲームイベントの企画・運営・管理、マーケティング、プロモーション、ゲームレビューなど。	3・後	90	3				○	○			○
57			○	ゲームワーク3	デバッグやレベルデザイン、eスポーツなど、おもにゲームプレイによって成り立つ業務やビジネスについて学びます。	3・前	45	1				○	○			○
58			○	ゲームワーク4	デバッグやレベルデザイン、eスポーツなど、おもにゲームプレイによって成り立つ業務やビジネスについて学びます。	3・後	45	1				○	○			○
59			○	実践実習3A	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・前	90	3				○	○		○	○
60			○	実践実習3B	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・前	90	3				○	○		○	○
61			○	実践実習3C	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・前	90	3				○	○		○	○
62			○	実践実習3D	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・前	90	3				○	○		○	○

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四年制 ゲームビジネスコース) 令和4年度																
	分類			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
	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	
63			○	実践実習3E	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・前	90	3			○	○		○	○	
64			○	実践実習4A	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・後	90	3			○	○		○	○	
65			○	実践実習4B	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・後	90	3			○	○		○	○	
66			○	実践実習4C	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・後	90	3			○	○		○	○	
67			○	実践実習4D	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・後	90	3			○	○		○	○	
68			○	実践実習4E	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	3・後	90	3			○	○		○	○	
69			○	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	1	○			○		○	○	
70			○	クリエイティブリサーチ1	さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。(複数の内容から選択受講します。)	4・前	45	1	○			○		○	○	
71			○	クリエイティブリサーチ2	さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。(複数の内容から選択受講します。)	4・前	45	1	○			○		○	○	
72			○	クリエイティブリサーチ3	さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。(複数の内容から選択受講します。)	4・後	45	1	○			○		○	○	
73			○	クリエイティブリサーチ4	さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。(複数の内容から選択受講します。)	4・後	45	1	○			○		○	○	
74			○	クリエイティブゼミ1	ゲーム、CG、アニメーション、映像などのクリエイティブな制作に関わる幅広い分野の知識・技術などを、自己研究しながらゼミ形式で学びます。(複数の内容から選択受講します。)	4・前	45	1	○			○		○	○	
75			○	クリエイティブゼミ2	ゲーム、CG、アニメーション、映像などのクリエイティブな制作に関わる幅広い分野の知識・技術などを、自己研究しながらゼミ形式で学びます。(複数の内容から選択受講します。)	4・前	45	1	○			○		○	○	
76			○	クリエイティブゼミ3	ゲーム、CG、アニメーション、映像などのクリエイティブな制作に関わる幅広い分野の知識・技術などを、自己研究しながらゼミ形式で学びます。(複数の内容から選択受講します。)	4・後	45	1	○			○		○	○	
77			○	クリエイティブゼミ4	ゲーム、CG、アニメーション、映像などのクリエイティブな制作に関わる幅広い分野の知識・技術などを、自己研究しながらゼミ形式で学びます。(複数の内容から選択受講します。)	4・後	45	1	○			○		○	○	
78			○	プロジェクトプランニング3	チームによるゲーム制作を通してゲームビジネスを学びます。	4・前	45	1			○	○		○	○	

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四年制 ゲームビジネスコース)令和4年度																
	分類			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
	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	
79			○	ゲームプロジェクト5	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。	4・前	45	1			○	○		○	○	
80			○	ゲームビジネス応用1	実践教育によって応用的なゲームビジネスを学びます。	4・前	45	1	○			○		○	○	
81			○	ゲームビジネス応用実習1	実践教育によって応用的なゲームビジネスを学びます。	4・前	45	1			○	○		○	○	
82			○	ゲームビジネス応用実習2	実践教育によって応用的なゲームビジネスを学びます。	4・後	45	1			○	○		○	○	
83			○	卒業研究	4年間の集大成として研究課題に取り組みます。	4・後	180	6			○	○		○	○	
84			○	実践実習5A	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・前	90	3			○	○		○	○	
85			○	実践実習5B	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・前	90	3			○	○		○	○	
86			○	実践実習5C	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・前	90	3			○	○		○	○	
87			○	実践実習5D	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・前	90	3			○	○		○	○	
88			○	実践実習5E	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・前	90	3			○	○		○	○	
89			○	実践実習6A	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・後	90	3			○	○		○	○	
90			○	実践実習6B	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・後	90	3			○	○		○	○	
91			○	実践実習6C	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・後	90	3			○	○		○	○	
92			○	実践実習6D	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・後	90	3			○	○		○	○	
93			○	実践実習6E	インターンシップ、eスポーツ、校外実習など、おもに学外において実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。	4・後	90	3			○	○		○	○	
合計					93科目		6210単位時間(182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630時間(28単位)および選択科目2790時間(102単位)以上取得し、合計3420時間(130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