

職業実践専門課程等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		山野 大星		〒 192-0983 (住所) 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 (住所) 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		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度				
工業	情報科学専門課程	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース		-	平成30(2018)年度	令和 3(2021)年度				
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。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	情報検定情報活用試験 3級、情報検定情報活用試験 2級、ビジネス著作権検定BASIC、ビジネス能力検定ジョブパス3級、情報システム試験 基本スキル 中退率:1%									
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	※単位時間、単位いずれかに記入	3,420 単位時間 単位		60 単位時間 単位	1,080 単位時間 単位	2,400 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	
	生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)					
320 人の内数	391 人の内数	2 人の内数		1 %						
就職等の状況	■卒業者数(C)		68 人							
	■就職希望者数(D)		61 人							
	■就職者数(E)		55 人							
	■地元就職者数(F)		41 人							
	■就職率(E/D)		90 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		75 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		81 %							
	■進学者数		1 人							
	■その他									
	(令和 4 年度卒業者に関する令和 5 年 5 月 1 日時点の情報)									
■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) ㈱セガ、㈱カブコン、㈱コナミデジタルエンタテインメント、ガンホー・オンライン・エンターテイメント㈱、㈱Aiming、㈱ユークス、NHNPlayArt㈱										
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 私立 専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成26年3月 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.neec.ac.jp/education/accreditation/									
当該学科のホームページURL	https://www.neec.ac.jp/department/design/gamecreator/programmer/									
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数		960 単位時間							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		960 単位時間								
うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間								
うち必修授業時数		960 単位時間								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		960 単位時間								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間								
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間								
(B: 単位数による算定)										
総授業時数		単位								
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位								
うち必修授業時数		単位								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位								
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位								
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		3人の内数 人							
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		4人の内数 人							
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人							
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人							
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		1人の内数 人							
	計		8人の内数 人							
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		7人の内数 人								

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、校長のもとに設置する会議の1つである。校長を委員長とし、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、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5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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6年3月 31日(1年)	③
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 校長	令和5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6年3月 31日(1年)	—
谷口 直也	日本工学院八王子専門学校 カレッジ長	令和5年4月1日～令和6年3月 31日(1年)	—
大圖 衛玄	日本工学院八王子専門学校 科長	令和5年4月1日～令和6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、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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4年08月30日 13:00～15:00

第2回 令和5年03月30日 10:00～12:30

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

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い、次年度のカリキュラムへ反映させることで、ゲーム業界の動向や今後の展望を中長期的に検討している。

昨年度の委員会では、近年話題になっている生成系AI(ChatGPTなど)の活用についての意見交換を行った。

機密情報の流出やAIが生成した回答の著作権などの問題もあり、現在社内での利用は禁止しているという事例を伺った。また、作品選考用に提出されたプログラムコードが本人が書いたものか、AIが生成したものかの判断ができるかという議論もあった。

AIが生成したプログラムは誤りも多いため、結局それを正しく判断するためには、基礎をしっかりと学んでおくことが必要だという意見でまとまった。

以上の点を踏まえて、教育現場でAIをどのように活用していくかを検討しながらも、基礎的な技術を向上させるための従来のカリキュラムも引き続き重視する必要性を確認できた。

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

企業等との打合せにより、企業等のニーズに沿った実習内容や評価方法を設定し、目標を明確にする。企業等からの派遣講師による実践的な実習・演習を実施後、企業等の派遣講師による評価に基づき、教員が成績評価・単位認定を行う。

(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。

科目名	科目概要	連携企業等
実践実習3A	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。	株式会社Guzmania
実践実習3B	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。	株式会社Guzmania
実践実習4A	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。	株式会社ミノリ
実践実習4B	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。	株式会社ミノリ
実践実習5A	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。	株式会社ワー

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:	「GEDEC2022」(コンピューターエンターテイ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。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

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	連携企業等:	品田 英雄 日経BPヒューマン総合研究所 首席研究員
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	エンター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。		

(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:	「GEDEC2023」(コンピューターエンターテイ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メント協会 (CESA)主催
期間:	令和5年8月23日(水)～8月25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	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。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	AI時代におけるクリエイティブ教育の推進	連携企業等:	クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和5年9月下旬	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	AI時代におけるクリエイティブ教育の重要性や具体的な手法を理解し、学生の創造性と問題解決能力を向上させるための指導力を高める。		

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

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。

・コロナ禍における学校運営の困難な中、新たな取り組み、施設面、教学面等々を向う中で驚愕するとともに敬意を表したいと思います。殊に学生を第一義としての設備の拡充とこの時期に特に求められる学生のメンタルケアへの取り組みを評価したいと思います。また、教育マネジメント部の様々な取り組みが更なるデータ資料となり学生支援、並びに教職員の方々の意欲の向上そして学園の更なる発展へのステップとなることを期待しています。

・課題解決に対し、年度ごとに十分な対策をたて、設備投資が実施出来ているということは、財政基盤が確りとしているからでこそと思います。

・貴校の学生に対する思いには都度感心するばかりです。学生の為に取組まれている新しい部門(教育マネジメント部)を立ち上げた事により、現状に満足することなく、さらなる高みを目指されている事かと存じます。いろいろな分析にて貴校の状況(学生の考えや教職員の満足度等)を可視化し、評価していくのだと思います。1年、2年にとどまらず、継続して実施して頂ければと思います。

・卒業後の進路になる企業として、学校の取り組みやどういった人材を育てようとしているかがわかるのは非常にありがたいです。在校生だけでなく、OBの方々の繋がりも持てるようになると、更に連携も取れるかなと思いましたので、今後期待しております。

・イケアとコラボされた図書館のリニューアルに驚きましたが、まだHPには掲載されていないようなのもったいないなと思いました。

・一部に改善がなされると望ましい項目もありましたが、時間を要することと思いますので、継続した取り組みがなされるとよろしいかと思えます。全体的には学校運営がなされていると感じました。

・貴校が真摯に学生・教育に向き合い、常に改善を図っていく姿勢が感じられました。図書館の改修をはじめとする設備の充実化も学生の学習意欲の向上に寄与すると思えます。進学を志す学生が多いことが学びを楽しめる環境であることを証明していると思えます。また、教職員の自己評価で「仕事にやりがいを感じる」との回答が多いことは、教育に対する熱意を感じますし、良い社会人を生み出す原動力になると思えます。引き続き、地域とのつながりを重視するとともに、卒業生が在籍する企業とのつながりも強化していくことで、就職率の向上と貴校のブランド力の向上を図っていただきたいと思います。

・専門性を追求するカリッジ制を導入し、時代の求める真のスペシャリストを育成するために、目標や計画を実施している事が確認できました。また、社会人として必要な教養を身に着け、勤労と責任を重んずる、心身ともに健全なる技術者の育成を人材像として掲げ、取り組んでおられる事も確認できました。コロナ禍の中、継続して安定した学生数が確保されている事も、強みであると感じました。今後とも、御校から素晴らしい人材が地元八王子に貢献していただけることを、心より祈念いたします。

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. 学生満足度の向上
 - ・学生を知る活動の継続、日本工学院の独自性を発揮して生活面・感情面を充実させる。
2. 教育の質保証と向上
 - ・教職員の資質向上、満足度向上
3. 就職支援
 - 就職満足度の向上、社会に貢献できる学生の育成サポート強化
4. コロナ禍における新しい時代に向けた「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

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5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	卒業生／企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 専務理事	令和5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	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)・広報誌等の刊行物・その他()

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

公表時期: 令和5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4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)・広報誌等の刊行物・その他()

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

公表時期: 令和5年9月30日

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 ゲームプログラマーコース)															
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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
1		<input type="radio"/>	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	30	2	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		
2		<input type="radio"/>	ビジネススキル2	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・後	30	2	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		
3		<input type="radio"/>	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。就職への意識付けとして仕事について学びます。	1・前	30	2		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
4		<input type="radio"/>	キャリアデザイン2	クリエイターとして必要な知識や文章力を養います。就職への意識付けとして仕事について学びます。	1・後	30	2		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
5		<input type="radio"/>	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		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
6		<input type="radio"/>	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		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
7	<input type="radio"/>		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	30	2		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
8	<input type="radio"/>		ゲームデザイン基礎2	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・後	30	2		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
9	<input type="radio"/>		プログラミング基礎1	C/C++や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	120	8		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10	<input type="radio"/>		プログラミング基礎2	C/C++や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	60	4		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
11	<input type="radio"/>		ゲームプロジェクト基礎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	30	2		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	

(情報科学専門課程 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)

	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	
12	○			ゲームプロジェクト基礎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。	1・後	120	8		○		○				
13	○			プログラミング基礎実習1	C/C++や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	120	4			○	○		○	○	
14	○			プログラミング基礎実習2	C/C++や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	120	4			○	○		○	○	
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	30	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	30	1			○	○				○
17			○	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	30	2			○			○		
18			○	キャリアデザイン4	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・後	30	2			○			○		
19	○			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	30	2			○					○
20	○			ゲームプログラミング2	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・後	30	2			○					○
21	○			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	120	4			○	○		○	○	
22	○			ゲームプログラミング実習2	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・後	120	4			○	○		○	○	
23	○			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	30	1			○	○		○		

(情報科学専門課程 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)

	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	
24	○			ゲームエンジン2	既存のゲームエンジンについて学びます。	2・後	30	1			○	○		○		
25	○			実践実習1A	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。	2・前	120	4			○	○		○	○	
26	○			実践実習2A	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。	2・後	120	4			○	○		○	○	
27	○			実践実習1B	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。	2・前	120	4			○	○		○	○	
28	○			実践実習2B	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。	2・後	120	4			○	○		○	○	
29			○	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	30	2		○		○		○		
30			○	キャリアデザイン6	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・後	30	2		○		○		○		
31	○			ゲームプログラミング3	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	60	4		○		○		○	○	
32	○			ゲームプログラミング4	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・後	60	4		○		○		○	○	
33	○			ゲームプログラミング実習3	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	120	4			○	○		○	○	
34	○			ゲームプログラミング実習4	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・後	120	4			○	○		○	○	
35	○			実践実習3A	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	120	4			○	○		○	○	○

(情報科学専門課程 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)

分類	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	
36	○			実践実習4A	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・後	120	4			○	○		○	○	○
37	○			実践実習3B	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	120	4			○	○		○	○	○
38	○			実践実習4B	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・後	120	4			○	○		○	○	○
39			○	キャリアデザイン7	就職内定等のために、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	30	2			○	○		○		
40			○	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	30	2			○	○		○		
41			○	クリエイティブリサーチ2	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・後	30	2			○	○		○		
42			○	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	30	2			○	○		○		
43			○	クリエイティブゼミ2	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・後	30	2			○	○		○		
44	○			実践実習5A	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	120	4			○	○		○	○	○
45	○			実践実習5B	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	120	4			○	○		○	○	○
46	○			ゲームプログラミング応用1	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	60	4			○	○			○	
47	○			ゲームプログラミング応用2	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・後	60	4			○	○			○	

(情報科学専門課程 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)

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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
48	○		ゲームプログラミング応用実習1	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	60	2			○	○			○	
49	○		ゲームプログラミング応用実習2	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・後	60	2			○	○			○	
50	○		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	240	8			○	○			○	○
合計					50 科目			3540時間 156単位		単位(単位時間)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件: 卒業時に必修科目3090時間(126単位)および選択科目330時間(22単位)以上取得し、合計3420時間(148単位)以上取得すること。		1学年の学期区分	2期
履修方法: 1年次は必修690時間、選択科目150時間以上履修すること。 2年次は必修840時間、選択科目30時間以上履修すること。 3年次は必修840時間、選択科目30時間以上履修すること。 4年次は必修720時間、選択科目120時間以上履修すること。		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。