

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																																						
日本工学院専門学校		昭和51年7月1日	山野 大星	〒 144-8655 (住所) 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	〒 144-8655 (住所) 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	工業専門課程	ゲームクリエイター科	平成21(2009)年度	-	平成27(2015)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を通じたプログラミング/ITスキルを身につけること。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の習得を通じて、優れたIT人材としてのスキルの獲得を目指す。																																									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	C言語プログラミング認定試験2級 43名合格、C言語プログラミング認定試験3級 40名合格、基本情報技術者 5名合格、CGエンジニア検定ベーシック 38名合格、ビジネス能力検定ジョブパス3級 15名合格、イベント検定試験 18名合格 中途退学者 11名(5.0%)																																									
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	年間 昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,710 単位時間	690 単位時間	0 単位時間	1,080 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																																			
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)																																							
240 人	172 人	20 人	12 %																																							
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>:</td><td>121</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>:</td><td>99</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>:</td><td>87</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>:</td><td>51</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>:</td><td>88</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>:</td><td>59</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>:</td><td>72</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>:</td><td>17</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td>:</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>17名 6名(東京工科大学 メディア学部 メディア学科3年次編入) 1名(東京工科大学 コンピュータサイエンス学部 コンピュータサイエンス学科 人工知能専攻3年次編入) 2名(サイバー大学 IT総合学部 IT総合学科 3年次編入) 1名(神奈川大学 理学部 情報科学科2年次編入) 1名(尚美学園大学 芸術情報学部 情報表現学科3年次編入) 1名(サイバー大学 IT総合学部 IT総合学科入学) 1名(専門学校HAL東京 ゲーム4年制学科 ゲーム制作コース入学) 1名(専門学校HAL東京 ゲーム学科入学) 1名(日本工学院専門学校 情報処理科入学) 1名(日本工学院専門学校 声優・演劇科入学) 1名(自由が丘産能短期大学 通信教育課程 経営コース入学)</p> <p>(令和 4 年度卒業者にに関する令和 4 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) ゲーム・アニメ業界 IT業界 等(セントラルエンジナリング、CTOテクノロジー、プロシード、SEGA 等)</p>						■卒業者数(C)	:	121	人	■就職希望者数(D)	:	99	人	■就職者数(E)	:	87	人	■地元就職者数(F)	:	51	人	■就職率(E/D)	:	88	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	:	59	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	:	72	%	■進学者数	:	17	人	■その他	:		
■卒業者数(C)	:	121	人																																							
■就職希望者数(D)	:	99	人																																							
■就職者数(E)	:	87	人																																							
■地元就職者数(F)	:	51	人																																							
■就職率(E/D)	:	88	%																																							
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	:	59	%																																							
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	:	72	%																																							
■進学者数	:	17	人																																							
■その他	:																																									
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: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																									
当該学科のホームページURL	<a href="http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/">http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/</a>																																									
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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,830 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>480 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,830 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>480 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>						総授業時数	1,830 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	480 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	1,830 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	480 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	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								
総授業時数	1,830 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	480 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	1,830 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	480 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																																									
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)	<table border="1"> <tr> <td>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通算して六年以上となる者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>2 人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> <td>2 人</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> <td>0 人</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> <td>1 人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>2 人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td></td> <td>7 人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>0 人</p>						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通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)	2 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)	2 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)	1 人	⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	2 人	計		7 人																		
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通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)	2 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)	2 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)	1 人																																								
⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	2 人																																								
計		7 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

教育編成委員会で検討された内容を基にカリキュラム設計担当者、授業担当者、時間割設計担当者等の学科教職員で検討を重ねる。またその過程で非常勤講師など授業担当者とも意見交換し調整を進める。最終的に学科長の承認を得て学事登録の申請を行う。

(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	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5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	①
佐々木 瞬	株式会社ヒストリア 代表取締役	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	③
宇野 三千代	株式会社SANKO 代表取締役	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	③
山野 大星	日本工学院専門学校 校長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—
原田 俊信	日本工学院専門学校 デザインカレッジ カレッジ長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—
幸田 健志	日本工学院専門学校 デザインカレッジ ゲームクリエイター科 科長	令和5年4月1日 ～令和6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、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年3月30日 13:00～15:00

第2回 令和5年8月31日 13:00～15:00

(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

※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。

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や、新しいカリキュラムの方針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
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。	株式会社オペラハウス
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。	株式会社オペラハウス
卒業制作	2年間の集大成としてゲーム制作を行います。	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 「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		
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ーエンターテインメント協会
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ヒット総合研究所 上席研究員
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。	
(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:	「CEDEC2023」(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
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:	『ハラスメント研修』	連携企業等: 清水 光 先生(清水法律事務所)
期間:	令和5年9月5日(火)	対象: 全教職員
内容:	職場環境を良好なものにするための対策	

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

精神面による体調不良に悩む学生に対しての当校のサポート体制について委員に現状を説明したところ、多くの委員から以下のご意見を頂いた。

- ・企業内でも新入社員など若手が精神面による体調不良で就業に影響が出るケースが増えている。
- ・原因の一つとして、コロナ禍にあったここ数年で学生時代に人間関係構築の場が少なかった事も影響があるのではないかと。

以上のご意見を踏まえ、当科では以下のように活用していく。

- ・在学中のみならず学生が社会に出てからも心身ともに健康に生活できるよう、学生時代にしか経験できない人間関係構築の場をより多くつくり、学業以外のイベントや部活動等に対しても支援に努めていく。
- ・当校には専門的な知識と経験を持つスタッフが在中するヘルスサポートセンターがあり、当科の担任は悩みを持つ学生に対して、ヘルスサポートセンターとの連携をより強め、安心して学生生活を送れるよう支援に努めていく。

(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
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 最高顧問	令和5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委員
平川 進	株式会社テレビ神奈川ecom事業局 ecom事業部	令和5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
宮地 裕	学校法人上野塾 東京実業高等学校 進路指導部部长	令和5年4月1日 ～令和6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( ))

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( ) )

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

(工業専門課程 ゲームクリエイター科)																
分類	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	
		○		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・後	30	2	○			○		○		
		○		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	○			○		○		
		○		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	30	2	○			○		○		
		○		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。就職の意識付けとして仕事について学びます。	1・後	30	2	○			○		○		
		○		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	○			○		○		
	○			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	○			○		○		
	○			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	○			○		○		
	○			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	○			○		○		
	○			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	○			○		○		
	○			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			○	○		○		
	○			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			○	○		○		
	○			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	○			○		○		
	○			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	○			○		○		
	○			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			○	○		○		
	○			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			○	○		○		
		○		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	○			○		○		

(工業専門課程 ゲームクリエイター科)															
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 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	○		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	【ゲームプログラマーコース】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	○			○	○			
20	○		ゲームプログラミング2	【ゲームプログラマーコース】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	【ゲームプログラマーコース】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	【ゲームプログラマーコース】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	【ゲームプログラマーコース】既存のゲームエンジンについて学びます。	2・前	30	1			○	○	○			
24	○		ゲームエンジン2	【ゲームプログラマーコース】既存のゲームエンジンについて学びます。	2・後	30	1			○	○	○			
25	○		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文章作成スキルを高めます	2・前	30	1	○			○	○			
26	○		ゲームライティング2	【ゲームプランナーコース】ゲーム制作に必要な文章作成スキルを高めます	2・後	30	1	○			○	○			
27	○		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			○	○	○	○	○	
28	○		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・後	120	4			○	○	○	○	○	
29	○		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	240	8			○	○	○	○	○	
合計					29	科目	82 (1770)			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： 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。 合計1710時間以上取得すること。	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。 合計1710時間以上取得すること。	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。