

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)	情報活用検定(2級、3級)、情報システム試験(基本スキル、プログラミングスキル、システムデザインスキル)、基本情報技術者試験、O言語プログラミング能力認定試験(2級、3級)、CGエンジニア検定ベースック 中退率:18%の内数						
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	1,020 単位時間	0 单位時間	2,520 単位時間	0 单位時間
			単位	単位	単位	単位	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)	中退率			
320 人の内数	350 人の内数	3 人の内数	1 %	2 %			
就職等の状況	■卒業者数(C) :	69 人					
	■就職希望者数(D) :	68 人					
	■就職者数(E) :	67 人					
	■地元就職者数(F) :	58 人					
	■就職率(E/D) :	99 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	87 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	97 %					
	■進学者数	0 人					
	■その他						
	(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 株式会社カブコ、NHN PlayArt株式会社、株式会社サイバーコネクツー、株式会社エイティング、株式会社DONUTS、株式会社グッド・フィール、株式会社ヘッドロック、株式会社トイロジック、株式会社B.B.スタジオ、株式会社ロケットスタジオ、株式会社アイ・ティー・エル、株式会社タスクα、株式会社BlazeGames、株式会社Salt and Sugar Studio、株式会社ドリームスレッド、株式会社プラスエッジゲームズ、株式会社ツーファイブ、株式会社HIKE、有限会社エムツー							
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 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						
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に いず れかに記入)	(A:単位時間による算定)						
	総授業時数						
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	1,200 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	1,200 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	1,200 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						
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從事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に從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)						3 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						8 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						6 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6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6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7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5年08月31日 13:00～15:00

第2回 令和6年03月27日 10:00～12:00

(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。

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、プログラミング作成の補助をするAI(Copilot)の活用について意見交換を行った。現状では、授業で積極的に取り入れていないことを伝えた。

AIが提案するゲームに関するプログラムコードは現状では不完全なものが多い印象がある。AIの活用は使い方次第であり、表面的なものを作るのは優秀だが、それ以上のものを作るためには、まだ人間の努力が必要などの意見があった。

これらの点を踏まえ、教育現場でAIをどのように活用するかを検討すると同時に、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認識できた。

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 ゲーム制作に必要となる最新の知識、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	企 業 連携 の 方 法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
実践実習1A ※2023カリキュラム	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード
実践実習2A ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習1」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード
実践実習3A ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習2」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード 株式会社Guzmania
実践実習4A ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習3」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード 株式会社Guzmania
卒業制作	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	4年間の集大成としてゲーム制作を行います。	株式会社ミノリ 株式会社ワード
実践実習5A ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習4」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード
実践実習1B ※2023カリキュラム	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード
実践実習2B ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習1」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード
実践実習3B ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習2」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード 株式会社Guzmania
実践実習4B ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習3」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード 株式会社Guzmania
実践実習5B ※2023カリキュラム →2024カリキュラム「実践実習4」に対応	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 株式会社ワード

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:	「CEDEC2023」(コンピュータエンターテイメントデベロッパーズ カンファレンス)	一般社団法人コンピュー 連携企業等: タエンターテインメント協 会(CESA)主催
期間:	令和5年8月23日(水) ~ 8月25日(金)	ゲームクリエイター科・ 対象: 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の今とこれから 教育現場への活用	一般社団法人コンピュー 連携企業等: 株式会社 グルーヴノーツ
期間:	令和6年3月28日(木)	対象: 全教職員
内容	・AIの使用例とこれからの活用方法について ・AI研修を踏まえたグループワーク	

(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:	「CEDEC2024」(コンピュータエンターテイメントデベロッパーズ カンファレンス)	一般社団法人コンピュー 連携企業等: タエンターテインメント協 会(CESA)主催
期間:	令和6年8月21日(水) ~ 8月23日(金)	ゲームクリエイター科・ 対象: 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:	生成AIがエンターテインメント業界にもたらす変化	一般社団法人コンピュー 連携企業等: リヴァイ株式会社
期間:	令和6年9月	ゲームクリエイター科・ 対象: ゲームクリエイター科四年制 全教員
内容	生成AIの基本的な知識、及び最新の生成AIの知見、教育・学校関連の生成AI使用事例を学ぶ。	

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。

・学生に選ばれるための施策(新規獲得)と教職員の採用、満足度向上など課題が多い中ではありますが、意見交換や連携などをして多摩地域の就職に強い専門学校と多摩地区で必要とされる企業で魅力を伝え、発展をしていければと思います。

・現場の最前線で活躍する地元企業の専門家に講師をお願いし、ターゲットを明確にした授業などを実施してみてはどうでしょうか。

・報告内容にe-ラーニングで就職後に役に立つ学内資格の創設と受験勧奨を実施することと、教諭の待遇改善とコンプライアンス順守などがテーマでしたが、業界により職種と担当業務によって必要とされるスキルが違うので、この資格があれば就職に有利というものを一概にお答えすることはできません。弊社では総合職採用としているので、持っている資格によって配属が決まってしまう可能性もあります。業界内の仕事がもっとスペシャリストを必要とする流れになれば良いのですが、今は何ができる人が重宝されていることも事実です。

・教員の待遇改善については、先生のレベル・待遇が上がれば授業の質が上がると想像できますので引き続きこの取り組みを継続していただけますと賛成します。

・学生への思いや取り組み、社会のニーズに対応して行こうとされている姿勢に感激しており、マイナス評価をする要因がございませんでした。

・ハラスマントについては組織運営の中で非常に重要な部分であり、時代の流れや環境の変化に対応したコミュニケーション能力が求められると思います。教員と学生となると育ってきている時代背景が全く異なり、価値観や考え方もその時代の影響が根本にあるかと思います。また職員同士も同様です。貴校ではハラスマント研修を実施しているかと思いますが、それが貴校全体に広まって行けば良いかと思います。ただハラスマントを重要視し過ぎてしまい、変な勘違いをしたり、萎縮したりして、何でもかんでもハラスマントと訴えてこないような状況にして頂ければと思います。バランスが難しいかと存じます。

・コロナ禍がスッキリ明けたと言えない状況ですが、コロナ禍の真っ只中で授業を受けられていた学生と、新入生とモチベーションのズレが今後出てこなければ良いかと思います。教職員の皆様もコロナ前に戻る回復力が大変ではないかと察します。日本工学院八王子専門学校が第一志望の学校となるよう微力ではございますが、何なりとご相談いただければと思います。

・全体的に特記事項については、過去3カ年ぐらいの実績が書かれていれば良いかと思います。それ以上前のことが書かれていると進化が止まっているような印象を持ちますので、もし記載するのであれば、改善、実施した結果が書かれていると良いと思います。

・教職員研修は、実施されると思いますがこれからもどうか業務として認めていただけることも合わせてお願いします。しかし自己研鑽という形ですまさないようお願いします。

・保護者会は今後も対面、オンラインなどハイブリッド式を継続していただければと思います。

・毎回ご説明を伺うたびに着実に学校運営を進展させていることに敬意を表したいと思います。殊にコロナ禍における授業のあり方について学生の要望に沿った改革を着実に図っていることは学ぶ側に取ってとても有難いことかと思われます。また会議の折にもお話をしましたが対面授業とオンライン授業のハイブリッドにおいて如何に学生とのコミュニケーションを取るかについてはご苦労された成果がよくわかりました。ただフィードバックのやりすぎということは無いかと思いますので更なる取り組みを期待しています。高等教育機関の多くが学生募集に苦慮している昨今、選ばれる学校としての特色づくりに精励されているお話を大いに評価されるべきところです。益々のご発展を期待して次回にうかがえることを楽しみしております。

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5点について検討し活用する。

1. 社会のニーズに対応するため、新設学科の検討を行う。
2. 第一志望の学校に選ばれるため教育の質の向上を図る。そのため教員の業務負担の軽減、教育研修の実施、研究授業等に取り組んで行く。
3. 企業連携を強化し、地元企業で活躍する実務者に講義を行ってもらい、専門教育の充実を図る。
4. 教職員がコンプライアンスの大切さを理解し、学校ハラスマント防止に徹底した取り組みを行う。
5. 教職員の満足度調査を引き続き実施し、問題点の洗い出しを行い、満足度向上を目指す。

(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6年4月1日～ 令和7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 校友会会长 (セントラルエンジニアリング株式会社)	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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 取締役 マーケティング戦略室 室長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
矢野 俊宏	株式会社田中建設 取締役 営業本部長	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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: [URL:<https://www.neec.ac.jp/public/>](https://www.neec.ac.jp/public/)

公表時期: 令和6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5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: [URL:<https://www.neec.ac.jp/public/>](https://www.neec.ac.jp/public/)

公表時期: 令和6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			
1	○			資格対策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	60	4	○		○	○	
2	○			資格対策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	60	4	○		○	○	
3	○			ゲーム数学1	ゲーム制作に必要な数学を学びます。	1・前	30	2	○	○		○	
4	○			ゲーム数学2	ゲーム制作に必要な数学を学びます。	1・後	30	2	○	○		○	
5	○			ゲームデザイン1	ゲーム制作に必要な企画力・アイディア力向上のための基礎知識を身につけます。	1・前	60	4	○	○	○	○	
6	○			ゲームデザイン2	ゲーム制作に必要な企画力・アイディア力向上のための基礎知識を身につけます。	1・後	60	4	○	○	○	○	
7	○			プログラミング1	C/C++やC#によるオブジェクト指向プログラミングの基礎を学びます。	1・前	120	8	○	○	○	○	
8	○			プログラミング2	C/C++やC#によるオブジェクト指向プログラミングの基礎を学びます。	1・後	60	4	○	○	○	○	
9	○			ゲームアルゴリズム1	ゲーム制作に必要な考え方について学びます。	1・前	120	4		○	○	○	
10	○			ゲームアルゴリズム2	ゲーム制作に必要な考え方について学びます。	1・後	120	4		○	○	○	
11	○			ゲームプロジェクト	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	4		○	○	○	
12		○		リソース制作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		○	○		○
13		○		リソース制作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		○	○		○
14	○			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	60	4	○	○	○	○	
15	○			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	60	4	○	○	○	○	
16	○			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	60	2		○	○	○	
17	○			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		○	○	○	
18	○			ゲームエンジン1	ゲームエンジンについて学びます。	2・前	60	2		○	○	○	
19	○			ゲームエンジン2	ゲームエンジンについて学びます。	2・後	60	2		○	○	○	
20	○			ゲーム開発A	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2・前	60	2		○	○	○	
21	○			ゲーム開発B	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2・前	60	2		○	○	○	
22	○			ゲーム開発C	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2・前	60	2		○	○	○	

必修	(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
	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内		
23	○		ゲーム開発D	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2・前	60	2		○	○	○		
24	○		実践実習1	実践的なゲーム制作に取り組みます。	2・後	240	8		○	○	○	○	○
25		○	キャリアデザイン1	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	○		○	○	○	
26	○		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	○		○	○		
27	○		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	○		○	○		
28	○		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	60	2		○	○	○		
29	○		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	60	2		○	○	○		
30	○		ゲームエンジン3	ゲームエンジンについて学びます。	3・前	60	2		○	○		○	
31	○		ゲームエンジン4	ゲームエンジンについて学びます。	3・後	60	2		○	○		○	
32	○		実践実習2	実践的なゲーム制作に取り組みます。	3・前	240	8		○	○	○	○	
33	○		実践実習3	業界への就職活動に向けて作品制作に取り組みます。	3・後	240	8		○	○	○	○	
34		○	キャリアデザイン2	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。	4・前	30	2	○		○	○		
35	○		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	60	4	○		○	○		
36	○		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	60	4	○		○	○		
37	○		実践実習4	業界への就職活動に向けて作品制作に取り組みます。	4・前	240	8		○	○	○	○	
38	○		ゲームプログラミング応用1	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	○		○		○	
39	○		ゲームプログラミング応用2	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	○		○		○	
40	○		ゲームプログラミング応用実習1	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		○	○		○	
41	○		ゲームプログラミング応用実習2	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		○	○		○	
42	○		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					42	科目		3540時間	152単位	単位(単位時間)			

(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	主任	兼任				

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3420時間(146単位)および選択科目0時間(0単位)以上取得し、合計3420時間(146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年次は必須840時間、選択科目0時間以上履修すること。 2年次は必須900時間、選択科目0時間以上履修すること。 3年次は必須840時間、選択科目0時間以上履修すること。 4年次は必須840時間、選択科目0時間以上履修すること。		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と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。