

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		中村 英詞		〒 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四年制		-	平成30(2018)年度	令和 1(2019)年度		
学科の目的		コンピュータゲームの開発に必要な技術を得得すること。主にプログラミング技術、もしくはゲームの企画・設計に関する知識と技術の習得を目指す。また、他者と連携してチームで一つのゲームを作り上げる能力の育成を目指す。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		中途退学者数:9名 中退率:2.07%						
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	1,110 単位時間	単位時間	3,390 単位時間	単位時間
				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)			
480 人	443 人		10 人		2 %			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 106 人							
	■就職希望者数(D) : 105 人							
	■就職者数(E) : 105 人							
	■地元就職者数(F) 86 人							
	■就職率(E/D) 100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 82 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 105 %							
	■進学者数 人							
	■その他							
	(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) ANAスカイビルサービス株式会社、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社、株式会社カブコン、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社セガ								
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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 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	http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/							
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		3,540 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		60 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間					
	うち必修授業時数		3,420 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		単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		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)		60 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)		6 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)		5 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)		2 人					
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		5 人					
	計		18 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					

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

(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、学校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、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。
また、教育課程編成委員会の意見は科内会議で審議されたのち、学校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7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	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	①
佐々木 瞬	株式会社ヒストリア	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	③
北尾 雄一郎	ジュエドロップ株式会社	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	③
中村 英詞	日本工学院専門学校 校長	令和7年4月1日 ～令和8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7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
幸田 健幸	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四年制 科長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
寺岡 善彦	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四年制 主任	令和7年4月1日 ～令和8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 (9月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 2025年9月予定

第2回 2026年3月予定

(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
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。	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:	IPのつくりかたとひろげかた	連携企業等:	株式会社ストーリーテリング
期間:	2025年8月6日	対象:	デザインカレッジ教職員
内容	著書「IPのつくりかたとひろげかた」をベースに、ゲーム・CG・デザインの3分野に係る講演・勉強会		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	生成AI、ICTツールを活かした教育	連携企業等:	確認中
期間:	2025年8月6日	対象:	全教職員
内容	確認中		

(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:	未定	連携企業等:	未定
期間:	未定	対象:	未定
内容	未定		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		

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

(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	〇〇〇〇〇

※(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

(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7年4月1日 ～令和8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7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	地域関連/会計専門委員
壺阪 敏秀	株式会社テレビ神奈川 取締役・編成局長兼 報道局長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	クワイアターズ企業等委員/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)	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	デザイン企業等委員
吉崎 彰	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	テクノロジー企業等委員
田山 順一	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 常務理事	令和7年4月1日 ～令和8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 進路指導部部長	令和7年4月1日 ～令和8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7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7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四年制)																
	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	○			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スキルなどを学びます。	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スキルなどを学びます。	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++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++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	C/C++、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	C/C++、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	C/C++、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	C/C++、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			○	○		○	○	
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	独自の作品に必要なゲームプログラムを学びます。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	独自の作品に必要なゲームプログラムを学びます。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	独自の作品に必要なゲームプログラムを学びます。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	独自の作品に必要なゲームプログラムを学びます。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	ゲームエンジンを開発する手法について学びます。	3・前	60	2			○	○	○		
31	○		ゲームエンジン4	ゲームエンジンを開発する手法について学びます。	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	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	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	240	8			○	○	○		
38	○		ゲームプログラミング応用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	○			○	○		
39	○		ゲームプログラミング応用2	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・後	60	4	○			○	○		
40	○		ゲームプログラミング応用実習1	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	60	2			○	○	○		
41	○		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			○	○	○		
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 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： 必修科目 3, 420時間以上取得		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 1 年次は必修840時間履修すること 2 年次は必修900時間履修すること 3 年次は必修840時間履修すること 4 年次は必修840時間履修すること		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。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター科四年制)																
	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	○			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スキルなどを学びます。	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スキルなどを学びます。	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++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++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	○		ゲームプランニング1	ゲーム制作に必要なゲームプランニングのノウハウを学びます。	2・前	60	4	○			○	○		
15	○		ゲームプランニング2	ゲーム制作に必要なゲームプランニングのノウハウを学びます。	2・後	60	4	○			○	○		
16	○		ゲームプランニング実習1	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を実習を通して学びます。。	2・前	60	2			○	○	○		
17	○		ゲームプランニング実習2	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を実習を通して学びます。。	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			○	○	○	○	
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・前	30	2	○			○	○		
26	○		ゲームプランニング3	ゲーム制作の設計図となる仕様書を中心にドキュメント作成のノウハウを学びます。	3・前	60	4	○			○	○	○	
27	○		ゲームプランニング4	業界への就職活動に向けてプランニング作品の制作、まとめを行います。	3・後	60	4	○			○	○	○	
28	○		ゲームプランニング実習3	ゲームプランナーの必須スキルであるゲームエンジンを使いゲーム制作を行います。。	3・前	60	2			○	○	○	○	
29	○		ゲームプランニング実習4	ゲームプランナーの必須スキルであるゲームエンジンを使いゲーム制作を行います。。	3・後	60	2			○	○	○	○	

30	○		ゲームプランニング応用 1	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を学びます。	3・前	60	4			○	○	○		
31	○		ゲームプランニング応用 2	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を学びます。	3・後	60	4			○	○	○		
32	○		実践実習 2	ゲーム制作を通して、プランナー業務の実践に取り組みます。	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	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	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	240	8			○	○	○		
38	○		ゲームプランニング応用 3	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を学びます	4・前	60	4	○			○	○		
39	○		ゲームプランニング応用 4	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を学びます	4・後	60	4			○	○	○		
40	○		ゲームプランニング応用実習 1	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を実習を通して学びます。	4・前	60	2			○	○	○		
41	○		ゲームプランニング応用実習 2	プランナー実務に必要な周辺知識・技術を実習を通して学びます。	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 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： 必修科目 3, 420時間以上取得		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 1 年次は必修840時間履修すること 2 年次は必修900時間履修すること 3 年次は必修840時間履修すること 4 年次は必修840時間履修すること		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。