

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		中村 英詞		〒 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 ゲームプランナーコース		-		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)		C言語プログラミング能力認定試験2級、C言語プログラミング能力認定試験3級、情報活用試験(J検)3級、情報活用試験(J検)2級、CGエンジニア検定ベーシック 中退率:3%								
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	1,140 単位時間	0 単位時間	2,400 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	
				単位	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		303 人の内数		6 人の内数		2 %		3 %		
就職等の状況		■卒業者数(C)		18 人						
		■就職希望者数(D)		18 人						
		■就職者数(E)		15 人						
		■地元就職者数(F)		11 人						
		■就職率(E/D)		83 %						
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		73 %						
		■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		83 %						
		■進学者数		0 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) 株式会社Cygames、株式会社カプコン、株式会社サイバーコネクトツー、株式会社マトリックス、株式会社アッパーグラウンド、株式会社テクロス、株式会社バレット、株式会社ラクジン、株式会社インスピリット										
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								
当該学科のホームページURL		https://www.neec.ac.jp/department/design/gamecreator/planner/								
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					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					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					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					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)					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 セクションチーフ	令和7年4月1日～令和8 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7年4月1日～令和8 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	日本工学院八王子専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8 年3月31日(1年)	—
荒井 哲子	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 部長	令和7年4月1日～令和8 年3月31日(1年)	—
山口 恵美子	日本工学院八王子専門学校 カレッジ長	令和7年4月1日～令和8 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 (3月・9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年09月04日 10:00～12:00

第2回 令和7年03月21日 10:30～12:30

(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、業界全体がディベロッパー不況やモバイル市場の縮小といった厳しい状況に直面しており、就職環境の悪化が今後も続くとの見通しが示された。

一方で、ゲームデザイナーの需要は依然として高く、個性や創造性を重視する傾向が強まっている。こうした状況を踏まえ、次年度のカリキュラムでは、Unity等を活用した企画力・制作力の強化に加え、独自性や表現力を育む指導の充実が求められる。また、学生の主体性を引き出す教育姿勢と、社会人としての意識を高める指導の両立も今後の課題となる。

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

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	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
実践実習2A ※2023カリキュラム →2025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
実践実習3A ※2023カリキュラム →2025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
実践実習4A ※2023カリキュラム →2025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
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
実践実習5A ※2023カリキュラム →2025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
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
実践実習2B ※2023カリキュラム →2025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
実践実習3B ※2023カリキュラム →2025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
実践実習4B ※2023カリキュラム →2025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
実践実習5B ※2023カリキュラム →2025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

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： 近未来のノンリニアな映像コンテンツを創造するために、いま知っておくべきこと 期間： 令和6年9月24日(火) 内容 欧州DVB-NIPを例に、放送とインターネット融合によるノンリニアでゲーム的な映像コンテンツの最新動向と学生が将来直面する、エンターテインメントのこれまでにない進化に対応するためのスキルについて。	一般社団法人デジタルサイネージコンソーシアム 連携企業等： 常務理事 江口靖二 ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四 対象： 年制 教員	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名： 合理的配慮研修 期間： 令和6年11月19日(火) 内容 2024年から義務化された合理的配慮の概要、重要性、そして本校での取り組みについて理解を深め実際の場面で自信を持って対応できるようになるための一歩。□	東京工科大学 医療保健学部 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□	
(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： 「CEDEC2025」(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) 期間： 令和7年7月22日(水)～7月24日(金) 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。	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 ゲームクリエイター科・ゲームクリエイター科四年制 教員	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名： 「効果的な授業のための生成AI・ICTの活用について」 東京大学 中澤明子氏 期間： 令和7年8月6日(水) 内容 生成AI・ICTツールの基礎と最新動向、教員の業務効率化における活用事例、授業における生成AI・ICTツールの活用方法と中高でのAI教育事例	株式会社クリーク・アンド・リバー社 対象： 全教員	
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における、本校の自己点検に対する評価委員からの主な意見と、それに対する本校の対応(活用)方法は以下のとおりです。

1. 留学生支援・国際交流の充実

評価委員からは、留学生の増加に伴い、日本語学習の困難や文化的背景への配慮が必要であるとの指摘があり、非漢字圏の学生への対応や語学支援の強化が求められています。また、英語圏以外の国々からの学生が増えていることを踏まえ、国際交流や交換留学制度の整備、Zoom等を活用した海外との交流機会の創出が望ましいとの意見がありました。

2. 教育内容・学習環境の向上

委員からは、学生の作品の質が年々向上していることが評価される一方で、医療分野におけるAI活用など、より実践的な教育内容の充実が求められています。また、番組制作やカメラ・照明などの職人的分野では、現場での学びが重要であり、専門学校としての強みを活かすべきとの指摘がありました。加えて、教職員のデジタル知識の向上が必要であるとの意見も示され、ICT活用の推進が課題とされています。

3. 地域連携・社会とのつながり

地域との連携については、ボランティアやアルバイトなど地域密着型の活動を経験している学生が多く、これを学校の特色として活かすべきとの指摘がありました。また、地域のスポーツ団体とのマッチング機会の創出や、予算面での課題を踏まえた地域活動の工夫が求められています。

4. 多様な学習者・進路支援への対応

委員からは、総合型入試を活用する学生の増加や、資格取得を通じた進学支援の必要性が指摘されました。さらに、社会人が専門学校で学び直す際には、資格取得が可能な環境整備や、異なる年齢層が共に学ぶことによる相互刺激の価値を重視すべきとの意見があり、多様な学習者に対応する柔軟な教育体制の構築が求められています。

5. 学生支援・メンタルヘルスの充実

学生が安心して学べる環境づくりに向けて、メンタルヘルス支援の充実が必要であるとの指摘がありました。言葉の掛け方によって学生の反応が変わることから、教職員の対応力向上も重要視されています。また、健康面での支援体制の強化や、個々の学生に応じた支援のあり方についても、今後の検討課題として挙げられています。

以上の内容を踏まえ、学校関係者評価委員会において討議された事項に基づき、次の5項目について検討を行い、今後の取組に活用してまいります。

- ・日本語教育の強化や海外との交流機会の創出、国際連携の推進など、留学生がより学びやすい環境づくりについて今後の整備を検討します。
- ・地域企業や団体との協働、地域イベントへの参加促進などを通じて、学生の実践力育成と学校の地域貢献を目指す取り組みを模索しています。
- ・教職員のICTスキル向上や授業のデジタル化、学生成果の外部発信など、教育の質を高めるための環境整備を段階的に実施していきます。
- ・社会人や非全日制学生への柔軟な学習支援、資格取得支援制度の整備など、多様な学びのニーズに応える体制づくりを今後の課題としています。
- ・メンタルヘルス支援や多言語対応、個別支援の充実など、学生が安心して学べる環境の構築に向けた取り組みを引き続き検討していきます。

(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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	企業等委員
オ丸 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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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 事務局長	令和7年4月1日～ 令和8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、令和6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7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 ゲームプランナーコース)																
	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	
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 I T スキル等を学 びます。	1	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 I T スキル等を学 びます。	1	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	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	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	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	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	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	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	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	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	120	4			○	○		○	○	
12			○	リソース制作 1	2 Dおよび3 D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	30	1			○	○			○	
13			○	リソース制作 2	2 Dおよび3 D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	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	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	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	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	120	4			○	○		○		
18	○			ゲームエンジン 1	ゲームエンジンを利用し、ゲーム制作スキル を向上させます。	2	60	2			○	○		○		
19	○			ゲームエンジン 2	ゲームエンジンを利用し、ゲーム制作スキル を向上させます。	2	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	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	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	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	60	2			○	○		○		
24	○			実践実習 1	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。	2	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	60	4	○			○		○		
37	○			実践実習 4	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。	4	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	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	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	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	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	240	8			○	○		○	○	○
合計						42	科目	3540時間 単位 (単位時間) 156単位								

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(150単位)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時間履修すること。 2年次は必須900時間履修すること。 3年次は必須840時間履修すること。 4年次は必須840時間履修すること。		1 学期の授業期間	15 週

選択科目の履修方法

1年次は必修840時間、選択科目0時間以上履修すること
2年次は必修900時間、選択科目0時間以上履修すること
3年次は必修840時間、選択科目0時間以上履修すること
4年次は必修840時間、選択科目0時間以上履修すること