

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					
東北電子専門学校	昭和51年3月31日	吉田 博志	〒 980-0013 (住所) 宮城県仙台市青葉区花京院一丁目3番1号 (電話) 022-224-6501					
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地					
学校法人日本コンピュータ学園	昭和61年10月22日	持丸 寛一郎	〒 980-0013 (住所) 宮城県仙台市青葉区花京院一丁目3番1号 (電話) 022-224-6501					
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			
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲームエンジニア科	平成23(2011)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	業界第一線で活躍中のクリエイターによるアドバイスを基に、高度な知識と最先端の情報・技術を学修し、オリジナルゲームの制作実習を通して実践することで、ゲーム業界で即戦力として活躍できる人材を育成する。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な資格:CGエンジニア検定 ベーシック、C言語プログラミング能力認定試験 3級、Javaプログラミング能力認定試験 3級 中退率:12%							
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	3,078.0 単位時間	570.0 単位時間	28.5 単位時間	2,622.0 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)					
150人	95人	1人	1%					
就職等の状況	■卒業者数(C)		29	人				
	■就職希望者数(D)		26	人				
	■就職者数(E)		26	人				
	■地元就職者数(F)		11	人				
	■就職率(E/D)		100	%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		42	%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		90	%				
	■進学者数			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) 銀河ソフトウェア株式会社、株式会社ビー・エス・アール、株式会社ヨドバシカメラ、他 IT業界						
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		無					
	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	https://www.ic-21.ac.jp/course/ge/							
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		3,078 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		125 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		125 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		125 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						
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)		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)		0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)		1人					
	計		5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		3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
本科の教育課程の編成においては、ゲーム制作について知見のある企業、業界団体、学識経験者などが委員として参画する「教育課程編成委員会(ゲーム分野)」を設置し、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するための教育課程の編成について組織的に取り組み、実践的職業教育の質を確保する。
委員会では、業界の人材の専門性に関する動向、地域の産業振興の方向性、今後必要となる知識や技術などを分析し、実践的職業教育に必要な授業科目の開設や授業方法の改善の提案を行い、企業等の要請を十分に生かした教育課程の編成に資する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

本科では、次の過程を経て教育課程を編成、決定する。

1. 本科教員により、次年度教育課程について検討、改善案を作成する。
2. 「教育課程編成委員会(ゲーム分野)」(年に2回以上開催)において、現行教育課程及び本科からの改善案について、専門的、実践的な見地から検討し、次年度教育課程に必要な授業科目の開設や授業方法の改善等の提案を行う。
3. 校長、教務部長、教務課長により編成される学内カリキュラム委員会において、2. で提案された内容を含めて総合的に検討し、次年度教育課程を決定する。

(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
伊藤 智也	八戸工業大学	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	②
川島 健太郎	株式会社ヒノタマ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
花井 直人	有限会社熱中日和	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉田 博志	東北電子専門学校 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
駒村 彩乃	東北電子専門学校 教務課長(委員長)	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
遠藤 航	東北電子専門学校 学科主任(副委員長)	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
鈴木 正人	東北電子専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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

開催数:年2回開催 開催時期:毎年9月及び12月

(開催日時)

- 第1回 令和4年 9月27日 17:00～18:10
第2回 令和4年 12月23日 17:00～18:00

(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

・就職活動時期が早まったことに対する対応

委員の方からゲーム業界のインターンシップや説明会などの時期が早まっているため早い時期からの就職活動全体を見据えた指導が必要になるとの指摘があったため、就職前学年に対し夏休み前からゲーム業界就活全般に関する指導を実施。教員からの指導だけでなく、実際にゲーム業界に内定がでた学生から、後輩たちに対しリアルな就活情報を伝えるとともに、作品制作や書類作成に関するアドバイスをを行う機会を設けた。

科目:就職対策Ⅱ、ゲーム制作Ⅱ

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

実践的かつ専門的な能力を育成するために、企業等と組織的な連携を取った実習が重要と考えている。連携するにあたっては、知識・技術の学修に加えて、実務を遂行するに必要なヒューマンスキルや仕事に対する意識・姿勢への「気づき」を得ることも重視する。また、企業の選定にあたっては、実践的なアドバイスを受けることで必要なスキルやプログラミング技術の修得をはかるために、現役のクリエイターを派遣でき、校内で実習・演習の指導ができることを要件とする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

株式会社ヒノタマと取り交わした「職業教育協定書(事業委託契約書)」に基づいて「ゲームデザイン」の授業科目を企業と連携して実施している。

具体的には、

- ・ゲーム開発におけるマインド
- ・企画書制作
- ・ゲーム制作・配信

の実習を行う。

講師の現役クリエイターとは実習内容などについて事前に打合せを行い、クリエイターからの直接実践的な指導をもとに専門性の高い技術の修得を目指す。

授業全体としては、必要な時期にクリエイターの授業を配置し、本校教員と連携して、実務的に最も重要な点についてはクリエイターが、理論的、一般的な内容については本校教員が担当して一つの授業科目を実施している。学修成果の評価についても、クリエイターによる評価と本校教員の評価(定期試験等)を勘案して総合的に決定している。

有限会社熱中日和 花井氏と取り交わした「職業教育協定書(事業委託契約書)」に基づいて「ゲームプログラミングⅠ」「ゲームプログラミングⅡ」の授業科目を企業と連携して実施している。

具体的には、

- ・ゲームプログラミング技術
- ・安全性・独立性が保たれたクラス設計

についての実習を行う。

講師の現役クリエイターとは実習内容などについて事前に打合せを行い、クリエイターからの直接実践的な指導をもとに専門性の高い技術の修得を目指す。期末には、企業等の講師が成績評価を行い、それを踏まえ担当教員が単位認定を行う。

※実習・演習における企業等との連携科目は令和4年度実績(ゲームプログラミングⅠ)と令和5年度予定(ゲームプログラミングⅠ・ゲームプログラミングⅡ)で異なる。

(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
ゲームデザイン	ゲーム制作工程を実践し、企画からプログラム・CG作成までの一連の技術・知識を修得する	株式会社ヒノタマ
ゲームプログラミングⅠ	ゲーム制作に必要なプログラミング技術全般を身に着ける	有限会社熱中日和 花井氏

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

学校は、教員に対する研修の必要性を把握し、その必要性に応じて研修計画を策定し、計画に基づいて研修を実施する。その内容として、専攻分野の実務に関する知識や技術及び授業や生徒に対する指導力等を修得させ、教員の能力及び資質等の向上を図る。必要な場合は、他の機関や企業等と共同して又は外部の機関に委託して研修を行うことがある。これらについては、「学校法人日本コンピュータ学園 教員研修規定」に定めており、この規定に基づいて研修を実施している。

(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

「スマートフォンアプリのマーケティング手法」

内容： スマートフォンアプリ開発におけるマーケティング指標のひとつであるKPIの設定・活用事例を学ぶ

連携： ゲーム業界で大きな役割を果たしている運営で実際に使用されている分析・マーケティング手法を学ぶことにより、学生に対しより実践的な知識の提供を行うために本研修を実施。

対象： 学科教員

日時： 令和4年 9月27日(火) 13:00～17:00

講師： 株式会社ヒノタマ 川島 氏

② 指導力の修得・向上のための研修等

「若者のSNS及びゲーム依存の現状とそれに対する指導、対応を考える」に関する研修

内容： ①行動嗜癖に焦点を当て、若者のSNSおよびゲームへの依存度を考える。②情報社会による考える力の低減やストレス耐性の低下といった影響を探求する。③心理的安全性の確保が重要であり、学生たちに何が起きているのかを正確に理解する必要があることを理解する。④デジタル依存からの脱却方法を考察し、若者がバランスの取れたデジタル生活を送るための指導と対応策を考える。

連携： 連携：メンタル面で問題を抱える学生のリタイアを減らすための、東北電子専門学校の教職員向けのオリジナル研修。

対象： 全教員

日時： 令和5年2月22日

講師： アイディアヒューマンサポートサービス 須田 有見子 氏

(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

UI・UXについての研修

内容： ゲームのクオリティを高めるためのUI・UXに関する研修

連携： 複数の企業の方から学生作品のほとんどがUI・UXについて考えられていないため、ゲームとしてのクオリティが低いとの指摘があったため本研修を計画。

対象： 学科教員

日時： 令和5年4月～6月 10:00～16:00

講師： 未定

② 指導力の修得・向上のための研修等

多様な教育メソッドを取り入れるための研修

内容： 効果的な指導方法や学習活動を学び、多様な教育メソッドを取り入れるための研修を行う。アクティブラーニングやグループワーク、PBLなど、学生の参加意欲を高める手法にも焦点を当てる。

連携： 教育課程編成委員会において、「学生の自発的な学修を促すための教育手法について、反転学習、アクティブラーニング等の活用」に関する意見が出された。以前にもアクティブラーニングに関する研修を実施している、新任教員が増加しているため上記のテーマに焦点を当てた研修を行う。

対象： 全教員

日時： 令和6年3月(予定)

講師： 連携企業の講師を予定

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

毎年実施している自己評価の評価結果について、客観性・透明性を高めるとともに、関係業界との連携協力による学校運営の改善を図るため、卒業生及び職業実践専門課程として推薦する学科(以下、「当該学科」という。)の専攻分野に関する業界関係者等を委員とする『学校関係者評価委員会』(以下、「委員会」という。)を設置し、学校関係者評価を行うものとする。

委員会は、学校の重点目標、計画、自己評価等について評価し、特に当該学科については、その教育目標、育人人材像、教育課程の編成、キャリア教育、資格取得の指導体制等について重点的に評価を行うとともに、その評価結果や今後の改善方策についてとりまとめ、広く公表する。

学校は、これを自己評価結果とともにその後の改善方策の検討において活用し、教育活動及びその他の学校運営の継続的な改善を行い、専修学校教育の目的に沿った質の保証・向上に資するものとする。

(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・目的	a. 理念・目的・育人人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) b. 学校における職業教育の特色を示しているか c. 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか d. 理念・目的・育人人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に周知されているか e. 各学科の教育目標、育人人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	a. 目的等に沿った運営方針が策定されているか b. 事業計画に沿った運営方針が策定されているか c. 運営組織や意志決定機能は、明確化され、有効に機能しているか d. 人事、給与に関する制度は整備されているか e. 各部門の組織整備など意志決定システムは整備されているか f. 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか g. 教育活動に関する情報公開が適切になされているか h. 情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	a. 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか b. 教育理念、育人人材像や業界のニーズを踏まえた教育機関としての修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか c. 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか d. キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか e. 関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか f. 関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか g. 企業や専門家の意見、評価を受け、より実践的な能力を修得する機会が整備されているか h. 授業評価の実施・評価体制はあるか i. 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか j. 資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか k. 必要な場合は業界と連携して、人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか l. 関連分野における先端的な知識・技能等の修得や指導力の育成など、教員の資質向上のために研修等の取組が行われているか m. 職員の能力開発のための研修等が行われているか

(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> a. 就職率の向上が図られているか b. 資格取得率の向上が図られているか c. 退学率の低減が図られているか d. 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか e. 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> a. 進路・就職に関する支援体制は整備されているか b. 学生相談に関する体制は整備されているか c. 学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか d. 学生の健康管理を担う組織体制はあるか e. 課外活動に対する支援体制は整備されているか f. 学生の生活環境への支援は行われているか g. 保護者と適切に連携しているか h. 卒業生への支援体制はあるか i. 社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか j. 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> a. 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか b. 学内外の実習施設、インターンシップ等について十分な教育体制を整備しているか c. 学生が自主的に学修するための環境が整備されているか d. 防災、防犯に対する安全管理体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> a. 学生募集活動は、適正に行われているか b. 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか c. 学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> a. 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか b. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか c. 財務について会計監査が適正に行われているか d. 財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> a. 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか b. 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか c. 自己評価の実施と問題点の改善に努めているか d. 自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> a. 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか b. 生徒のボランティア活動を奨励、支援しているか c. 地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> a. 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか b. 受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか c. 学修成果が国内外で評価される取組を行っているか d. 学内で適切な体制が整備されているか

※(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

委員会において職業教育のマネジメントについて説明を行い、その考え方に対して委員の方に同意していただいた。これまでは育成人材像や身に付ける能力、教育課程の編成、授業実施の方針を学科ごとに定め、カリキュラム編成書に掲載していたが、令和4年度より卒業の認定方針(DP)や教育課程の編成方針(CP)としてまとめ、入学者の受け入れ方針(AP)とともに、「3つのポリシー」として学校の公式ウェブサイトで公開した。これにより、より明確な指針となり、教育活動を遂行している。

学生寮でのインターネット環境改善に関する検討を行い、回線の見直し、機器の更新、各室に情報コンセントを設置するなどの対策を実施した。これにより、以前の問題点が解消され、週に1日行われるオンライン授業の受講環境が整備された。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
菊田 正信	卒業生	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
鈴木 一徳	スズキハイテック株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
角田 透	株式会社 JC-21教育センター	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
神田 堅太郎	リコージャパン 株式会社	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
川島 健太郎	株式会社 ヒノタマ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	業界団体
庄司 直人	株式会社 リード・サイン	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
岸浪 行雄	株式会社 東北共立	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
水本 豊	株式会社 ミヤギテレビサービス	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
千葉 清純	一般社団法人 宮城県建築士事務所協会	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	業界団体
笠松 博	宮城県産業技術総合センター	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	企業等委員
佐藤 浩之	株式会社 アルゴグラフィックス	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
佐藤 富士夫	宮城県電気工事工業組合	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	業界団体

※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

公開方法: ホームページで公開 <https://www.ic-21.ac.jp/publish/se/>

公表時期: 毎年7月中旬に更新

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

本校は、学校教育法、私立学校法で定められた目的を実現するための教育機関として、教育活動の活性化や学校運営の円滑化を図るとともに、企業等との繋がりを強め、連携推進に資するために情報公開を行う。
 提供する情報は、学生及び保護者、入学希望者、企業関係者等に対して、学校の教育目標・教育活動の実績・キャリア教育等の教育基礎情報を始め、学校評価等の学校全体の状況に関することとする。
 なお、提供に当たっては、個人情報の取扱いに留意するとともに公正な情報の表示に努めるものとする。

(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	設置者名、学校名、所在地、連絡先、理事長名、校長名、教職員数、学生数、教育理念、事業計画、学校の特色、沿革
(2) 各学科等の教育	修業年限、募集定員、学科案内(学科の特色、取得を目指す資格、職種、学びのステップ)、カリキュラム、入学者数、資格取得実績、卒業者の進路
(3) 教職員	教職員数、教員組織・担当科目
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職指導、就職支援プログラム、各種連携・連携教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、クラブ活動、教育施設・設備(校舎概要、主な施設・設備の特色、主な実習設備、その他施設・設備)
(6) 学生の生活支援	学生支援体制、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	初年度学費一覧、入学手続き金の分割納入について、授業料等の分割納入について、学費サポート制度(特別奨学金制度、試験特待生制度、資格特待生制度、親族入学優遇制度、日本学生支援機構奨学金、国の教育ローン、新聞奨学生制度、教育ローン)
(8) 学校の財務	財務情報(資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表)
(9) 学校評価	学校評価、自己評価、学校関係者評価、職業実践専門課程の基本情報
(10) 国際連携の状況	留学生対象学科: 国際ビジネス科の特徴、取得を目指す資格
(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、卒業制作展等学校・学科が主催するイベントで情報提供

<https://www.jc-21.ac.jp/publish/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームエンジニア科) 令和5年度															
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	○			就職対策Ⅰ	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学ぶ。	1通	57		○			○	○		
2	○			コンピュータ概論	ハードウェア、コンピュータシステム、ネットワークなどの基礎を幅広く学びます。	1通	142.5		○			○	○		
3	○			ゲームアルゴリズム	図式化などを利用し、ゲームプログラミングに必要なアルゴリズムを学びます。	1前	57		○	△		○	○		
4	○			ゲームプログラミングⅠ	C++言語の基本的な文法から、Windowsプログラミングやグラフィック描画、入力制御などゲームプログラミングに必要な技術を学びます。	1通	285		△		○	○	△	○	○
5	○			ゲーム数学	ベクトル、行列、三角関数などのゲーム開発に必要な数学および物理を修得します。	1前	57		○			○	○		
6	○			ゲームグラフィックス	2DCGツール (Photoshop) や3DCGツール (Maya) を利用し、モデリングやテクスチャマッピングを学びます。	1通	57		△		○	○	○		
7	○			CG概論	ゲームプログラミングに必要な画像処理を中心に、CG理論、2D、3Dの基礎を学びます。	1前	57		○			○	○		
8	○			Linux演習Ⅰ	Linuxの基礎知識とコマンドを使った操作方法を修得します。	1後	114		△		○	○	○		
9	○			データベース演習	データベースの必要性と活用事例、SQLによるデータ操作方法、データベース構築方法を修得します。	1後	57		△		○	○	○		

10	○		ゲームプランニング	アイデア発想からコンセプトの立案・企画書作成・仕様書作成方法まで総合的に学びます。また、設計における検討事項、ならびにプロジェクト運用・管理の手法・問題点の解決法などの開発進捗に対する取り組み方についても学びます。	1前	28.5		△	○	○								○
11	○		UIデザイン	UIに関する基礎知識と定義から基本構築法を学びます。	1後	28.5		△	○	○								○
12	○		ゲーム制作Ⅰ	ゲームエンジンを利用し、ゲームエンジンの仕組みやゲームアルゴリズムなどゲーム開発の基本を学びます	1後	85.5		△	○	○								○
13	○		就職対策Ⅱ	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。受験企業の研究、時事問題対策、面接訓練など、より実践的な就活トレーニングを行う。	2通	57		○			○							○
14	○		ゲームプログラミングⅡ	PC向けマルチメディア開発ライブラリDirectXによるプログラミング手法、2D/3D描画手法、入力制御、音楽/動画再生のプログラミングを学びます。	2前	142.5		△	○	○					△	○	○	
15	○		シェーダプログラミング	シェーダ概念や必要性を理解し、HLSLを用いたプログラマブルシェーダのアルゴリズム、コーディングの技術を身に付け、ゲーム開発に必要な最先端のリアルタイムレンダリング技法を学びます。	2後	142.5		△	○	○								○
16	○		AIシミュレーション	代表的なアルゴリズムの経路探索・空間分割・戦闘・集団アルゴリズム、AIシミュレーションなどを学びます。	2通	57		△	○	○								○
17	○		ツール開発	ゲーム開発をイメージし、STLの使用法やDLLの作成など、コーディングの効率化についても学びます。	2前	85.5		△	○	○								○
18	○		ネットワーク基礎	オンラインゲーム制作に必要なTCP/IPの各プロトコルの基礎を学びます。	2前	57		○			○							○
19	○		ネットワークプログラミング	ソケットを利用した通信プログラムの作成方法を学びます。	2後	57		△	○	○								○
20	○		ゲームデザイン	ゲーム業界の歴史や最新情報を知ることでのような人材を求めているか、また、今後の業界動向などを学びます。企画・仕様・開発・リリースというゲーム開発の一連の流れについて学習します。	2通	57		△	○	○					△	○	○	

21	○		J a v a プログラミング	Java言語について基礎から応用まで学び、Javaプログラミング能力検定試験の取得をめざします。	2後	57		△	○	○	○						
22	○		L i n u x 演習Ⅱ	Linuxを使ったサーバ構築と運営方法を修得します。	2前	85.5		△	○	○	○						
23	○		プログラムデザイン	オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン（GoF）を学びます。	2前	57		△	○	○	○						
24	○		ゲーム制作Ⅱ	ゲーム業界への就職に必要な作品制作と作品プレゼンテーション技法を学びます。	2後	171		△	○	○	○						
25	○		就職対策Ⅲ	受験企業の研究、時事問題対策、面接訓練など、より実践的な就職活動のトレーニングを行います。	3前	57		○		○	○						
26	○		スマートフォンアプリ開発	スマートフォンやタブレットなどで動作するゲームの制作方法を学びます。	3前	85.5		△	○	○	○						
27	○		サーバプログラミング	サーバサイド・クライアントサイドのそれぞれの役割を学び、サーバサイド言語・DBを利用したWebシステムやオンラインゲームの作成方法を学びます。	3前	114		△	○	○	○						
28	○		プレゼンテーション	ゲーム企画やプログラム作品を題材にプレゼンテーション技法を学びます。また、コミュニケーション（TPO、立場理解、話し方、共感）・ネゴシエーション（交渉方法、ニーズ把握）をポイントに学びます。	3後	57		△	○	○							○
29	○		ゲームサウンド	ゲーム効果音やBGMなどのゲームサウンド作成の基礎を学びます。	3前	28.5		△	○	○							○
30	○		応用ゲーム技術	VRなど新しい技術を取り入れたゲーム開発手法、ゲーム開発現場で使われているコーディング技術を学びます。	3通	114		△	○	○	○						
31	○		ゲーム制作Ⅲ	Unity、Unireal Engineなどのゲームエンジンを利用したゲーム開発方法を学びます。また総合演習として、個人・チームでチーム開発を行います。	3前	171		△	○	○	○						
32	○		卒業制作	実践的なゲーム制作を想定し、企画の立案から、仕様書作成、進捗管理、プレゼンテーションなどを総合的に行い、卒業制作展で展示をします。学生でチームを組み、開発技術・チーム運営に関しても修得します。	3後	399		△	○	○	○						

33		○	ボランティア活動	校内外におけるボランティア活動を行う。	1後 2後 3後	28.5		△		○	○		○				
34		○	CGアプリケーション入門	3次元CGの初歩的な制作方法を実習を中心に学ぶ。	1後 2後 3後	28.5		△		○	○						○
35		○	英会話基礎	日常英会話の基礎を学ぶ。	1後 2後 3後	28.5		○			○						○
36		○	コミュニケーションスキル講座	円滑な対人関係、組織の活性化、および、良いコミュニケーションに必要な「話す」「聞く」といった知識と能力を身につける。	1後 2後 3後	28.5		△		○	○						○
37		○	就職作文対策	就職試験で出題されることが多い作文について、基礎的な書き方やコツなどを学ぶ。	1後 2後 3後	28.5				○		○					○
38		○	経営とビジネス	技術者にも必要な会社における会計の基本と経営との関係について学ぶ。	1後 2後 3後	28.5		○				○					○
39		○	実践カラーコーディネート	配色調和、色彩心理などカラーコーディネートの知識を基に、対象別の実践的配色技法を学ぶ。	1後 2後 3後	28.5		○			△	○					○
合計					34科目	3078単位時間(単位)											

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：3年間で2400時間以上履修していること、かつ履修すべき全科目の評定が合格していること。 履修方法：必修科目は全科目を履修すること。	1学年の学期区分	2期	
	1学期の授業期間	19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。