

職業実践専門課程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																							
近畿コンピュータ電子専門学校	昭和61年3月14日	林 宏之	〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3-712 (電話) 072-265-6666																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人ヒラタ学園	昭和61年3月14日	平田 勇	〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3-712 (電話) 072-265-6666																							
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																						
工業	情報処理専門課程	情報クリエイタエ学科(ゲームクリエイタ専攻)	平成15年文科科学省告示第14号	-																						
学科の目的	ゲーム業界で必要とされる、基礎的な知識と技術をもとにスキルを磨き、より高度な技術・知識、社会人として必要なチームワークやコミュニケーション力を有する技術者を育成する事を目的とする。																									
認定年月日	平成 年 月 日																									
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																				
3	2. 924時間	782時間	3. 028時間	0時間	0時間	0時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
120人	84人の内数	0人	3人の内数	10人の内数	13人の内数																					
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日	成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各科目の単位認定は、以下の基準を満たす事で行う。授業出席率80%以上、評価点が60点以上である事。 (卒業条件)卒業該当学年において年間180単位以上習得しているもの。 (進級条件)進級該当学年において60単位以上又は、卒業時に180単位以上の取得が見込まれるもの。																						
長期休み	■学年始:4月1日～4月14日 ■夏季:7月10日～9月10日 ■冬季:12月21日～1月10日 ■学年末:3月1日～3月31日	卒業・進級条件		■課外活動の種類 学内作品発表会 ゲームコンテストへ参加 ボウリング大会 学園祭 球技大会 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報)																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 欠席が目立つ学生については保護者へ担任から連絡をする。	課外活動		<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CG検定ベーシック</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>9人</td> </tr> <tr> <td>〇言語検定2級</td> <td>③</td> <td>9人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CG検定ベーシック	③	19人	9人	〇言語検定2級	③	9人	4人								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
CG検定ベーシック	③	19人	9人																							
〇言語検定2級	③	9人	4人																							
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成28年度卒業生) ・株式会社アンビジョン・株式会社イーソフ・株式会社エーフォース・株式会社エイゼック・株式会社タイキエンジニアリング・日本企画株式会社 等 ■就職指導内容 ・就職ガイダンスの実施・業界セミナー・企業講演・身だしなみ講座・個別面談・面接対策・マナー講座・筆記試験対策・履歴書・エントリーシート添削・模擬面接・インターンシップ 等 ■卒業者数 14 人 ■就職希望者数 12 人 ■就職者数 12 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 85.7 % ■その他 ・就職斡旋辞退者 2名 (平成 28 年度卒業生に関する平成29年5月1日 時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3 ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 特になし																							
中途退学の現状	■中途退学者 4 名 ■中退率 10.3 % 平成28年4月1日時点において、在学者39名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者35名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 学校生活不適合、経済的な理由、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任制度を引き、出席不良の学生には担任が連絡し登校させ面談を行っている。また、保護者にも連絡し連携をはかっている。学生相談、カウンセリング等学内をあげて、トータルサポートを行っている。																									
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 AO入試 指定校推薦入試 高等学校推薦入試 一般入試 特待生入試 高校クラブ活動奨学金 皆勤奨学金 家族奨学金 グラデュエーション奨学金 ライセンス奨学金 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																									
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、評価結果又は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://kincom.ac.jp/profile/game/																									

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。
(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。
③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。
※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。
(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。
②「就職」とは給料、資金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。
(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

ゲーム業界に出現する新しい技術、製品に対応でき、業界に即戦力となる技術者を育成するために、ゲーム業界に精通する専門家やゲーム制作企業・ゲームミドルウェア制作企業と連携し教育課程の編成、授業科目の開設や授業内容・方法等の改善・工夫、仕事をするために必要となる基礎力、業界の動向など、実践的・専門的な教育を実施するため、協議・検討することを基本方針とする。また、就職先企業・卒業生に対し定期的にアンケートや訪問を行いゲーム業界に必要な知識・技術・技能が満足されているのか、なにが不足しているのか把握し次ぎの課題として検討することも基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会の委員は学校内委員と企業関係者の委員から構成され、よりよい教育課程の編成を協力し行うものと位置付けている。学校内評価委員会は、教育課程編成委員会を開催するにあたり、事前に校長、教務部長、学科長関係教職員による教育課程編成について議論する委員会と定めており、教育課程を決定するうえで、事前に会議等を開催する委員会である。

「教育課程編成に関する意思決定の課程」

- ①まず学内委員により大まかな科目全体の割り当てを決定する。
- ②企業関係者より、業界の動向・新技術・企業に即必要な技術を伺い、次年度の教育課程編成方針を決定する。
- ③学内委員により、詳細な内容の教育課程の案を作成し外部委員に諮り、次年度教育課程を決定する。
- ④前期終了後、学内委員により現時点の問題点・課題等を集約し、後期にて改善できるもの、次年度にて改善できるものを洗い出し、委員会にて討議決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
伊藤 寛通	公益財団法人画像情報教育振興協会	平成29年1月19日～ 平成31年1月19日(2年)	①
後藤 誠	マッチロック株式会社	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	③
木村 健史	株式会社FULL	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	③
林 宏之	近畿コンピュータ電子専門学校 校長	平成28年1月20日～ 平成30年1月20日(2年)	
平野 孝一	近畿コンピュータ電子専門学校 教務部長	平成28年1月20日～ 平成30年1月20日(2年)	
脇坂 慎也	近畿コンピュータ電子専門学校 情報クリエイタ工学科 科長	平成28年1月20日～ 平成30年1月20日(2年)	
今村 和江	近畿コンピュータ電子専門学校 キャリアサポート課 課長	平成28年1月20日～ 平成30年1月20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

原則として、2月と9月に実施するものとする。

必要に応じ社会情勢の変化や、就職状況などにより、発生した問題点・課題を委員に情報収集する。

(開催日時)

第1回 平成29年2月17日 13:20～15:45

第2回 平成29年9月29日 13:20～15:45

第1回 平成29年2月13日 14:00～16:00

第2回 平成29年9月28日 14:00～16:00

(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

「委員よりの意見」

- ①合宿のような形式にして、楽しく開発ができる環境は体験させるべきでは？
- ②Unityについては授業で指導の必要はなく、ツールについての説明で、別途授業外で時間を用意して実施しては？
- ③イベントや勉強会に在校生を参加させ、人脈づくりをしてみは？

「活用状況」

- ・①に関して、長期休みを利用して実施する計画を立てた。
- ・②に関して、放課後等に時間を用意する検討を行った。その他の業務の都合もあり、まだ実施に至っていない。
- ・③に関して、キャリア教育の一環として、学生にイベントや勉強会について説明を行った。また、一部のセミナーについては、レポート提出により公欠扱いにするなど、学生が動きやすい体制を整えた。

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 業界が求める即戦力となる人材を育成するため、企業と連携し、実践的・専門的、時代に即した実習・演習をとりおこなうことを基本方針とする。 ①最新の業界動向・専門技術に関しては、ゲーム業界の企業の専門家を講師に招いて授業を行う。 ②現場実習(インターンシップ)に関しては、ゲーム業界、その他関連企業の受け入れ先を確保し実習指導をおこなってゆく。		
(2) 実習・演習等における企業等との連携内容 実習・演習前に当校の学科長と企業の講師および実習現場責任者と打ち合わせを行い、実習内容・学生の報告内容・学習成果について定める。実習期間中は学生の学習実施状況や能力取得状況を把握できるよう、企業・学校との情報交換をおこなう。実習終了後は先方企業の講師・現場責任者と学習成果の評価をおこなう。		
(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
グループワーキング/ ゲームプログラミング	様々なテーマからゲーム企画を考え、パワーポイントなどを利用して、考えた企画を発表する。	株式会社ジーン
CG概論	CG検定合格レベルの、CGの技術に関する基本的な理解を目指す。	Plus Project
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 ゲーム業界及び、関連企業より講師を招き、最新の業界・技術動向を把握し学生の指導に活かしてゆく。また、現時点において必要であると認められる技術、および資格に関しては積極的に取得するべく、教職員研修規定に則って、企業講習会・セミナーに参画することを基本方針とする。		
(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 日時:平成28年7月5日 9:00~16:15 対象:ゲーム開発者等 GTMF<ゲーム開発に関わるツールやミドルウェアセミナー 2016> 2名参加 アプリ・ゲーム開発・運営に関わる企業が集まり、最新の技術や機器についてのセミナーイベント。 ①ゲームにおける3Dプリンティング技術の関わり合いとその展望(株式会社カブク、株式会社アイジェット) ②PlayStationVRの最新状況について(株式会社SIE) ③5.4で何がどう変わる?Unity最新情報(ユニティテクノロジーズジャパン合同会社) ④ゲームにおける物理の最適化とデバッグ(Havok株式会社) ⑤Live2Dの現状と未来(株式会社Live2D) ⑥海外ゲーム+VRアプリ開発とクラウドファンディング事例 日時:平成28年10月1日 15:00~17:00 対象:映像制作技術者・ドローン技術者等 ドローンと最先端カメラで実現する映像制作セミナー(LANDSCAPE) 1名参加 研修(セミナー)の技術については、必要に応じて授業内やシラバスにフィードバックし、常に知識、技術、技能について教員の資質向上に繋げている。 ②指導力の修得・向上のための研修等 日時:平成28年12月27日 13:30~16:30 対象:ヒラタ学園教職員 ストレスマネジメントの基礎知識を知る(一般社団法人日本産業カウンセラー協会関西支部) 日時:平成29年2月22日 13:00~17:00 対象:教職等 情報モラル啓発セミナー:インターネット社会と人権・信頼性を高めるデザインについて (公益法人ハイパーネットワーク社会研究所) 1名参加 研修(セミナー)の内容については、必要に応じて授業内やシラバスにフィードバックし、常に指導力について教員の資質向上に繋げている。		
(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 平成29年6月 GTMF ゲーム開発に関わるツールやミドルウェアセミナー アプリ・ゲーム開発・運営に関わる企業が集まり、最新の技術や機器についてのセミナーイベント。 ①アナログとデジタルの融合(ソニーIP&S株式会社) ②ユーザ離脱を防ぐ!チャットボット活用セミナー(株式会社ラクス) ③Unityプロファイリングマニアクス(ユニティテクノロジーズジャパン合同会社) ④Unity2017.1最新アップデート情報(ユニティテクノロジーズジャパン合同会社) ⑤プランナーが見るべきKPIKPIとシリコンスタジオの分析ノウハウ(シリコンスタジオ株式会社) ⑥BISHAMON最新事情(マッチロック株式会社) 研修(セミナー)の技術については、必要に応じて授業内やシラバスにフィードバックし、常に知識、技術、技能について教員の資質向上に繋げている。 ②指導力の修得・向上のための研修等 CompTIA Academic Summit2017(CompTIA西日本支局) 日時:平成29年8月25日10:30~17:10 対象:CompTIAアカデミー参加校教員 目的:CTT+取得教員による模擬授業や授業実施例の紹介を通じて、インストラクションスキルの向上を図る 研修(セミナー)の内容については、授業内やシラバスにフィードバックし、常に指導力について教員の資質向上に繋げている。		

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
 学校関係者評価は学校関係者により構成された評価委員会が、自己評価の結果について評価することを基本としておこなう評価であり、評価という共同作業を通してお互いに理解を深めることを目的とする。自己評価は、学校が自身の教育活動を振り返って成果や課題を分析し、それに基づいて改善案を検討することであり、学校関係者それぞれの立場、視点から意見をいただき、自己評価の客観性・透明性を高め、よりよい学校をつくることを目的とす。

(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	教育理念・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学校成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受け入れ募集	学生の受け入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	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

① 評価委員会議の資料の扱いについて
 違いのみをまとめた資料の要望があったので、別途資料を用意した。特に、学生アンケートについても各教科で別に資料を作成し会議でも使用し、今後のカリキュラム編成や学科の運営の参考資料として活用した。

② グループウェアの使用について
 企業ではグループウェアについて、一部の機能しか使用していない場合があるので、学生だけでなく、教職員へのグループウェアの使用法について教育を強化する必要があると指摘を受け、積極的にグループウェアの使用をする事とした。

③ 学校のパンフやHPについて
 学校のHPについて、情報が探しにくいと指摘を受け、HPについてリニューアルを行った。パンフレットについても、高校生に分かりやすく工夫が必要と指摘があった為、文字数を減らすなどし制作を行った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
中西 良雄	堺電気工事工業協同組合	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	団体
遠藤 照久	都築電気株式会社	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業
高木 亜由美	株式会社イチカラム	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	卒業生

※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: <http://kincom.ac.jp>

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

当校の学校関係者に当校がどのような学校であり、どのような状況にあるのか、学校全体の状況を把握できるようにすることが重要であり、そのためには、当校の基礎的情報を含めた必要な情報が、当校自身から関係者等にわかりやすい形で、自発的・積極的に示すことを基本方針とする。

(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	教育理念・目標
(2)各学科等の教育	学校運営
(3)教職員	学校運営
(4)キャリア教育・実践的職業教育	学習成果
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	学生の受け入れ募集
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価
(10)国際連携の状況	なし
(11)その他	なし

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL:<http://kincom.ac.jp>

授業科目等の概要

(情報クリエイタ工学科 ゲームクリエイタ専攻) 平成29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	
○			C言語基礎	C言語によるプログラミング実習。基礎的な文法を理解し、プログラムの基本を学ぶ。	1前	120	8	○			○		○		
○			C言語応用	C言語によるプログラミング実習。代表的なアルゴリズムの理解を深め、より高度なプログラム作成の知識を身につける。	1前	40	3	○			○		○		
○			C++基礎	C++言語によるプログラミング実習。C言語とC++の違いを学び、C++の基礎的な文法を理解する。	1前	48	3	○			○		○	○	
○			C++応用	C++言語によるプログラミング実習。IDE (VisualStudio) を使用し、オブジェクト指向プログラミングの知識を身につける。	1前	48	3	○			○		○		
○			プレゼンテーション演習	様々なテーマからゲームの企画を考え、パワーポイントなどを利用し、プレゼンテーションを行う。アイデアを出す為のポイントやコツ、まとめ方を学び、企画を考える。	1前	44	3	○			○		○		
○			2Dゲーム開発基礎	ゲームプログラミングに必要な基礎となるアルゴリズム (当たり判定やスコア計算等) について、2Dゲームを作りながら学ぶ。	1後	40	3	○			○		○		
○			2Dゲームプログラミング	ジャンルを問わず、オリジナルの2Dゲームの制作を行う。	1後	56	4	○			○		○		
○			ライブラリ制作	DirectXを活用したオリジナルゲームライブラリの作成を行う。描画処理や音声処理の基礎も学ぶ。	1後	128	8	○			○		○		
○			就職作品制作	就職活動作品としてオリジナルのゲームを制作する。学校のライブラリを使用する。	1後	168	11	○			○		○		
○			課外授業	企業講演会やセミナー、実機演習等を体験し、業界の動向や目指す業界についての知識を得る。	1通	16	1	○		△	○	○	○		
		○	C#	C#によるプログラミング実習。基礎を中心に必要に応じて、ゲーム開発用のミドルウェア (Unity) を使用する。	1後	36	3	○			○		○		

		○	業界特別対策	ゲーム業界へ向けての就職対策を中心に、必要な技術・スキル以外に心がまえ等を身につける。	1通	16	1		○	○	○							
		○	インターンシップ	企業で一定期間実務を体験し、職業観や職種についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	1通	40	3		○		○	○						
○			ゲーム数学	ゲームプログラミングで使用される数学の基礎的な知識を習得する。	1通	64	4	○			○	○						
○			フローチャート理論	フローチャート図（流れ図）の理解を目的とする。代表的なアルゴリズムを中心に、実習でも作成した課題プログラムについてアルゴリズムを理解する。	1前	28	2	○			○	○						
○			ゲームアルゴリズム	主にゲームプログラミングで使用されるアルゴリズムについて学ぶ。	1前	48	3	○			○	○						
○			ゲーム概論	ゲームが動く仕組みを学びながら、コンピュータ内部についての基礎知識を習得。	1前	16	1	○			○	○						
○			CG概論	CGエンジニア検定ベーシック合格レベルの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメ、映像、ゲーム、VR、ARアプリ等の作品制作を行う為の基礎知識を習得する。	1通	112	7	○			○				○	○		
○			キャリア対策	職業とキャリアについて学習。履歴書、自己PR制作など就職活動に必要な書類作成や面接練習も行う。	1通	56	4	○			○	○						
○			C言語試験対策	C言語検定合格を目指す。知識の習得と、試験演習問題を実施。	1前	44	3	○			○	○						
		○	試験対策 I	ITパスポートの取得を目指す。知識の習得と、試験演習問題を実施。	1通	104	7	○			○	○						
		○	C言語試験対策（後期）	C言語検定合格を目指す。知識の習得と、試験演習問題を実施。	1後	36	3	○			○	○						
○			就職対策 I（前）	就職活動で必要となる作品制作を行う。	2前	152	10		○	○							○	
○			3Dライブラリ基礎	3Dプログラミングの基礎として、3Dモデルの表示プログラムを学ぶ。	2前	40	3		○		○	○						
○			3Dライブラリ応用	3Dモデルのアニメーション処理をプログラムへ実装する。	2前	48	3		○		○	○						

○		3Dライブラリ制作	2Dゲーム向けライブラリに3Dの要素を取り入れ、3Dゲーム向けのライブラリ制作をする。	2前	16	1		○	○	○								
○		2D運動プログラム	2Dゲームプログラムを使って、運動処理や物理演算のアルゴリズムを学ぶ。	2前	56	4		○	○									○
○		就職対策Ⅰ(後)	就職活動で必要となる作品をブラッシュアップを含め制作を行う。	2後	152	10		○	○									
○		3Dゲーム開発	3Dゲーム制作で必要となる仕組みを理解し、学校のライブラリ、又は自分で作成したライブラリを使用してオリジナルのゲーム制作を行う。	2後	104	7		○	○									
○		アプリ開発	Javaを利用して、オリジナルアプリケーションの制作を行う。	2後	60	4		○	○									
○		3D運動プログラム	3Dプログラミングを基本とし、運動処理や物理演算のアルゴリズムを学ぶ	2後	56	4		○	○									
○		Java	Javaの基本的な文法と、オブジェクト指向の基礎を簡単なアプリ(描画ソフト等)を作成しながら、理解する。	2後	56	4		○	○									
		○ 3Dモデル制作	3DCG制作ソフトを利用し、3Dゲームプログラミング等で利用する3Dモデルの制作をする。	2前	28	2		○	○									
		○ 実践プログラム	WindowsAPIを用いた基礎プログラムの学習を行う。制作物として簡単なWindowアプリケーションを制作する。	2前	56	4		○	○									○
		○ インターンシップ	企業で一定期間実務を体験し、職業観や職種についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	2通	40	3		○			○							○
	○	グループワーク	チームを作ってゲーム制作を行う。チームによるゲーム制作を通し、コミュニケーション能力や個々のスケジュール管理、自己責任について学ぶ。	2前	120	8		○	○									○
	○	ゲームプログラミング	個人でオリジナルゲームの制作を行う。基本的に自分で作ったライブラリを利用してゲーム制作を行い、スキルアップを目指す。	2前	120	8		○	○									○
○		3D理論	3D空間における描画方法とその理論を学習する。実習授業と内容を合わせて授業を進め、理解を深める。	2前	40	3	○			○								○
○		ゲーム数学Ⅱ	3Dプログラミングで必要となる数学の知識を中心に、物理演算等について学習する。	2前	40	3	○			○								○

		○	キャリア対策Ⅱ	職業とキャリアについて学習。履歴書の作成、自己PR、面接対策。求人票や説明会への参加の仕方など、就職活動について対策を行う。	2通	56	4	○			○	○		
		○	シェーダ基礎	シェーダプログラミングの基礎を学習。文法、活用方法について学ぶ。	2前	16	1	○			○	○		
		○	シェーダ応用	シェーダプログラミングの応用を学習。様々な表現方法を実際にプログラムし制作する。	2前	28	2	○			○	○		
		○	就職特別対策	ゲーム業界へ就職する為に必要となる、技術や心がまえ等について、業界人から学ぶ。	2前	12	1	○			○	○		
○			就職対策	就職活動用作品のブラッシュアップを中心にゲームプログラミングを行う。	3前	140	9		○		○	○		
○			ゲームプログラミング実習	ジャンルを問わず、オリジナルの2Dゲームの制作を行う。使用するライブラリは、自作のライブラリを使用する。	3前	152	10		○		○	○		
○			モバイルゲーム作成	Android開発について基礎を学習し、Android端末向けのゲーム制作をする。	3前	56	4		○		○	○		
○			ネットワーク概論	ネットワークに関する基礎学習。チャットシステム等の制作を通し、ネットワークに関するプログラミング技術の習得をする。	3前	56	4		○		○	○		
○			卒業制作	卒業作品として、チーム、個人でゲーム制作を実施。完成した作品は、学内で実施される作品展示会で、展示、発表を行う。	3後	152	10		○		○	○		
○			ゲームプログラミング実習Ⅱ	ジャンルを問わず、オリジナルの2Dゲームの制作を行う。使用するライブラリは、自作のライブラリを使用する。今まで作った事のないジャンルに挑戦する。	3後	72	5		○		○	○		
○			OpenGL応用	OpenGLを利用し、3Dモデルの表示から簡単なゲーム制作をする。	3前	56	4		○		○	○		
○			ネットワークゲーム開発	ネットワーク概論で習得した基礎知識を元に、ネットワーク通信を取り入れたゲーム制作をする。	3後	56	4		○		○	○		
○			ゲームAIアルゴリズムⅡ	キャラクターの集団行動など、テーマにそったAIアルゴリズムプログラムを制作する。	3通	56	4		○		○		○	
	○		卒業制作(選)	卒業作品として、チーム、個人でゲーム制作を実施。完成した作品は、学内で実施される作品展示会で、展示、発表を行う。	3後	56	4		○		○	○		

○	モバイルゲーム制作	ミドルウェア(主にUnity)を利用して、Android端末向けのゲーム制作をする。	3後	56	4	○	○	○					
	○ OpenGL基礎	OpenGLを利用したテクスチャ表示やポリゴン表示などの基礎を学習。	3前	56	4	○	○	○					
	○ ゲームAIアルゴリズム	駆動エージェントなど、テーマに沿ったAIアルゴリズムプログラムを制作する。	3通	80	5	○	○					○	
	○ 3DCG	Mayaを利用して3Dモデリングの実習を行う。制作したモデルについては、個人で制作するゲームで活用する。	3通	56	4	○	○	○					
	○ インターンシップ	企業で一定期間実務を体験し、職業観や職種についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	3通	40	3	○		○				○	
○	キャリア対策Ⅲ	職業とキャリアについて学習。履歴書の作成、自己PR、面接対策。目指す企業を選定し、必要となる書類作成などを行い、就職活動に備える。	3通	56	4	○		○				○	△
	○ 就職特別対策	ゲーム業界へ就職する為に必要となる、技術や心がまえ等について、業界人から学ぶ。	3前	10	1	○		○				○	
合計			60科目		3,810単位時間(260単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
必須科目と選択科目で、1,800単位時間以上取得。科目の単位取得については、6割以上の点数取得と80%以上の出席が必要である。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	18週(14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
- 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。