

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		平野 考一		〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3丁712-1 (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丁712-1 (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	クリエイタ学科(ゲームプログラマ専攻)		平成15年文部科学省告示第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を有する技術者を育成することを目的とする。																							
認定年月日																							
平成28年2月19日																							
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																
2年	昼間	1840	600	1504	0	0	0																
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																	
40人の内数		69人の内数	0人	3人の内数	12人	15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																			
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																			
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します。			課外活動																			
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) IT業界			主な学修成果(資格・検定等)※3																			
	■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 ■卒業者数 25 人 ■就職希望者数 6 人 ■就職者数 6 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 24 % ■その他 進級者11名 (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)																						
中途退学の現状	■中途退学者 4名 ■中途退率 6% 令和2年4月1日時点において、在学者58名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者54名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 ・学業不振 ・他分野への進路変更 ・体調不良 ■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。			■課外活動の種類 ・制作発表会 ・学科内イベント(ゲーム大会等) ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他(民間検定等) (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報) <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</td> <td>③</td> <td>9人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>CG検定(プログラミング能力認定試験3級)</td> <td>③</td> <td>10人</td> <td>7人</td> </tr> <tr> <td>CG検定(プログラミング能力認定試験2級)</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>7人</td> </tr> </tbody> </table> ※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				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CG検定	③	9人	5人	CG検定(プログラミング能力認定試験3級)	③	10人	7人	CG検定(プログラミング能力認定試験2級)	③	7人	7人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
CG検定	③	9人	5人																				
CG検定(プログラミング能力認定試験3級)	③	10人	7人																				
CG検定(プログラミング能力認定試験2級)	③	7人	7人																				
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・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 ■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)																						
第三者による学校評価																							
当該学科のホームページURL	https://kincom.ac.jp/profile/game/game_programmer/																						

(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であり、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留学」「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、卒業年度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、全卒業者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、賃金、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学状況等について記載します。

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の委員として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ておこなうものと位置付けている。
「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送り、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

令和3年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	①
後藤 誠	株式会社ゲーム・フォー・イット	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
木村 健史	株式会社FULL	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③

※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

(年間の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(実績))

第1回 令和2年9月24日 13:00～15:00

第2回 令和3年3月5日 10:00～12:00

※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。

(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学生の制作物のレベルが上がっているが、指導方法などは変わったか？
- ②コミュニケーションツールやPCを持っていない学生に対する対応は？
- ③GitHubなどチーム開発ツール、スケジュール管理は授業で対応したのか？
- ④Web面接や説明会の自身の顔投影について
- ⑤オンライン授業は、授業を見返す仕組みはあるのか？

「活用状況」

- ①WEB授業が中心になった事で、自主的に行動する学生が増えた印象がある。1年生に対しては、スケジュールの徹底を授業の中で指導した。
- ②学内のオンラインは、teamsを活用し、PC等の環境がない学生については、登校して授業を行った。
- ③使用方法を開示し、利用するように指導した。スケジュールの大まかな指示は行ったが、ゲーム内容の細かい部分までは指導を行わず、学生の考えを尊重した。
- ④学内で説明会等に参加する場合は、現在、機材の問題で出来ていないが、将来的には顔を写して参加する様に指導を行う。見られる事に恐怖を感じる学生等のように様々な学生がいるので、メンタルケアも重要となる事は意識している。
- ⑤1年生の基礎的な授業などは録画し、見返す事ができるようになっている。上級生については、配布しなかった資料を配布するなど、やり方を変えた。

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、業界企業から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

※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

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実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
CG概論	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行う為の技術を習得する。	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

ゲーム業界およびその他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、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

研修名「3DCG 見せるプレゼンテーションテクニック」(連携企業等: デジタルハリウッド(株))

期間: 令和2年8月5日(水) 対象: 技術者対象

内容: 3DCG作品をよりよく見せるためのテクニックについて解説

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「活力あるクラスづくりのための指導方法習得の為」(連携企業等: 大阪府専修学校各種連合会)

期間: 令和元年11月25日(金) 対象: 教育担当者

内容: よりよいクラス作りに必要となる、学生への接し方について

研修名「アフターコロナ時代の授業デザインとファシリテーション」(連携企業等: CompTIA日本支局)

期間: 令和2年7月19日(金) 対象: 教育担当者

内容: コロナウィルスの影響により、オンライン授業を導入している教育現場が増えている。オンライン授業を実施するにあたっての注意点や、授業デザイン手法を習得する。

(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

研修名「ぶよぶよでプログラミングでアプリ開発体験(オンライ)」

期間: 令和2年12月24日(木)

プログラミング学習環境MonacaEducationを使ったアプリ開発

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「CompTIAアカデミックサミット2021」(連携企業等: CompTIA日本支局)

期間: 令和3年8月20日(金) 対象: 教育担当者

内容: ITエンジニアとして求められる人材育成に必要な教育についての講演。他の教育機関での取り組みなど成功事例を交えて紹介いただく。

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	なし

※(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

学校自己評価の結果をもとに意見交換が行われ、今後の職業教育について等、教育改革や社会変化に対する取り組み、技術教育や就職についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生に対しての成長支援など、多様な観点から意見を得た。

これら意見の活用について、各学科内部において評価内容などを再検討し、以下の取り組みを決定した。

- ・自己評価の判断については、問題は特になかった。
- ・評価が4でなかった項目「3. 10 社会・地域貢献」に対しての対応について意見が出たが、コロナの影響もあり、セミナーやイベントの実施が出来なかった。しかし、コロナが落ち着いたら、イベントについて手伝ってもらいたいと声が上がっており、今後は対応を検討していく。
- ・コロナの影響により、企業の勤務形態や採用についても分野により異なる影響が出ている。採用試験についても、オンラインが多くなってきていると意見があった。学校としては、オンライン面談の練習や、ネットワークエンジニア等の技術者育成についての検討を行った。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月31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	令和3年4月1日～ 令和5年3月31年(2年)	団体
仲田 浩和	都築電気株式会社	令和3年4月1日～ 令和5年3月31年(2年)	企業
高野 眞一郎	タカノアドブレインマーケット	令和2年4月1日～ 令和4年3月31年(2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	令和3年4月1日～ 令和5年3月31年(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:https://kincom.ac.jp/public/

公表時期: 令和3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

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	学修成果
(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

ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL:<https://kincom.ac.jp/public/>

授業科目等の概要

(ゲーム分野 専門課程 クリエイタ学科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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		令和3		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			C言語	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	56	4		○		○	○			
2	○			C++	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	64	4		○		○	○			
3	○			ゲーム開発総合	ゲームプログラミングに必要な知識の演習とその解説を実施する。	1通	128	8		○		○	○			
4	○			プレゼンテーション演習	様々なテーマから企画を考え、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。	1通	128	8		○		○	○			
5	○			2Dゲームプログラミング	ジャンルを問わず、オリジナル2Dゲームを完成させる。	1後	64	4		○		○	○			
6	○			ライブラリ制作	DirectXを活用したオリジナルライブラリの作成を行う。描画処理、音声処理の基礎を学ぶ。	1後	64	4		○		○	○			
7	○			就職対策 I	就職活動作品として簡単なオリジナル2Dゲームを完成させる。	1後	64	4		○		○	○			
8			○	インターンシップ	在学中に一定期間、自分の専攻や将来のキャリアに関連した企業に出向いて、実際業務に携わる体験型の職業研修に参加する。	1通	40	2		○		○	○			
9			○	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を使用する。	1前	32	2		○		○	○			
10			○	C言語 (選)	C言語によるプログラミング実習。基礎的な文法についての練習課題を行う。	1前	32	2		○		○	○			
11	○			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。三角関数、ベクトル、微積分など。	1通	56	4	○			○	○			
12	○			フローチャート理論	フローチャート図の理解を目的とする。再起、探索等の代表的アルゴリズムについての解説。	1前	28	2	○			○	○			

13	○		ゲームアルゴリズム	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の解説。当たり判定、スクロールなど。	1前	28	2	○			○						
14	○		CG概論	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行う為の基礎知識を学ぶ。	1通	112	8	○			○					○	○
15	○		キャリア対策I	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	○			○					○	
16	○		C言語試験対策	C言語資格検定合格を目指す。他科目と連携した内容で、C言語についての理解をより深める。	1通	56	4	○			○					○	
17	○		課外授業	社会性を身に付ける。与えられた担当について、責任をもって最後までやり遂げる責任感を身に付け、集団生活における責任感を養う。	1通	16	1	○			○					○	
18		○	最新技術概論	最新の技術情報について学び、新しい技術への知識の幅を広げる。	1前	32	2	○			○					○	
19		○	試験対策	ITパスポート資格検定合格を目指す。知識の習得と、試験演習問題を実施する。	1前	32	2	○			○					○	
20	○		C言語II	C言語によるプログラミング実習。簡単な応用を交えながら基礎的な文法を理解する。	2前	56	4	○			○					○	
21	○		就職対策II	就職活動時に必要となる作品制作を行う。	2前	56	4	○			○					○	
22	○		3Dライブラリ制作	3Dプログラムの基礎として、モデル表示プログラムを制作する。アニメーション処理をプログラムにて実装する。3Dゲーム向けのライブラリを制作する。	2前	64	4	○			○					○	
23	○		2D運動プログラム	2Dゲームプログラムにおいて必要となる運動処理の解説、プログラムの実装。	2前	56	4	○			○					○	
24	○		卒業制作	卒業制作として、E18集大成となるオリジナルゲームの制作を行う。	2後	64	4	○			○					○	
25	○		3Dゲーム開発	自分で制作したライブラリを使い、オリジナル3Dゲーム開発を行う。	2後	64	4	○			○					○	
26	○		アプリケーション開発	Unityを利用し、オリジナルアプリケーションの制作を行う。必要に応じて、JavaやC#を使用する。	2後	56	4	○			○					○	
27	○		3D運動プログラム	3Dゲームにおける当たり判定などの衝突アルゴリズムの学習。	2後	64	4	○			○					○	

28	○		グループワーキング	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を学ぶ。	2通	128	8		○	○	○		
29	○		ゲームプログラミング	個人でオリジナルのゲーム制作を行う。スケジュール管理なども自分で行う。	2通	128	8		○	○		○	
30		○	実践プログラム	Windows Formsを使用し、ゲーム開発に使用するツールの制作を行う。目標成果物として、マップエディタやパラメータ設定ツールなどを想定。	2前	32	2		○	○	○		
31		○	シェーダプログラム	DirectX12を用いて、3Dモデルに色や模様を付け方を学ぶ。シェーダプログラムの基礎を学ぶ。文法、活用方法など。	2前	32	2		○	○	○		
32		○	2D運動プログラム実習	物理エンジンを用いたプログラムの理解。2D運動プログラムをオリジナルライブラリに実装させる。	2前	32	2		○	○	○		
33	○		3D理論	3D空間における描画方法とその理論を学習する。実習授業と合わせて進める事で理解を深める。	2通	56	4	○		○	○		
34	○		ゲーム数学Ⅱ	3Dプログラムで必要となる数学および物理について学習する。	2通	56	4	○		○	○		
35	○		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。	2通	56	4	○		○	○		
36	○		課外授業	社会性を身に付ける。与えられた担当について、責任をもって最後までやり遂げる責任感を身に付け、集団生活における責任感を養う。	2通	16	1	○		○	○		
合計					36科目			2104単位時間(138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、60単位以上取得。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。 (留意事項)	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	14週

- 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。