

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 (住所) 大阪府堺市西区鳳西町3-712-1 (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 (住所) 大阪府堺市西区鳳西町3-712-1 (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		情報クリエイタ工学科(ゲームクリエイタ専攻)		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30年2月27日											
修業年限		昼夜		講義		演習		実習		実験		実技	
3年		昼間		2760		672		2448		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		時間	
120人の内数		47人		0人		3人の内数		13人の内数		16人の内数			
学期制度		■1学期:4月1日～9月30日 ■2学期: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 評価の基準: 授業出席率80%以上であること。評価点60点以上であること。					
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		(卒業条件) 卒業該当学年において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。					
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		■課外活動の種類 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 東京ゲームショウ見学 学園祭 球技大会 等					
就職等の状況※2		■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) 株式会社キット 株式会社エフオース ■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 ■卒業生数 10 人 ■就職希望者数 10 人 ■就職者数 6 人 ■就職率 60 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 60 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 3 年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)				主な学修成果(資格・検定等)※3		■成績表: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報) 資格・検定名 種別 受験者数 合格者数 CG検定 ③ 5人 2人 ※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 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等					
中途退学の現状		■中途退学者 3 名 令和3年4月1日時点において、在学者34名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者31名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更				■中退率 9 %							
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 ■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/											

(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者の「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図り、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4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4年4月1日～令和6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4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	②
木村 健史	株式会社FULL	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	③
平野 考一	近畿コンピュータ電子専門学校 校長		—
脇坂 慎也	近畿コンピュータ電子専門学校 クリエイタ学科		—
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		—

※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)

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3年9月24日 13:00～15:00

第2回 令和4年3月7日 13:00～15:00

(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

※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。

【改善案等】

- ・今後は、Blenderの活用も広まっており、是非ともやっていって欲しい。
- ・学生のモチベーションアップの為に企業を交えたワークショップなどを実施すると良いのでは。
- ・unityについて、成果が出ており、今後も需要があると感じており、引き続き授業で採用してもらいたい。
- ・コロナの問題もあるので、制作発表会では、オンライン展示も検討してほしい。
- ・AWSやGCP,Azureなどクラウド環境も取り扱いができるような学習内容を検討してほしい。

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 ※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 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:	ふよふよでプログラミングアプリ開発体験	連携企業等: アシアル株式会社
期間:	令和2年12月24日	対象: 教育担当者
内容	MonacaEducationを利用してプログラミングを使ったアプリ開発について。	
研修名:	CG技術カンファレンス	連携企業等: 株式会社スクウェア・エニックス
期間:	令和3年1月28日	対象: 教育担当者
内容	先端CG技術について。現実物から3DCGに変換する技術。	
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	対象: 教育担当者
内容	業界に求められる人材育成する為に必要な教育技法について、他行の事例を交えて講演。	
(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:	CompTIA アカデミックサミット2022	連携企業等: CompTIA日本支局
期間:	令和4年8月26日	対象: 教育担当者
内容	社会構造変化・DX時代に求められるIT知識についての講義。最新のサイバーセキュリティ状況について。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	大阪司法書士会の法律講座	連携企業等: 大阪司法書士会
期間:	令和4年7月29日	対象: ヒラタ学園教員
内容	学生にとって身近であるSNSや、インターネット上の中傷について事例を交えた講座。	

研修名:	要支援学生の就職・キャリア支援について考える	連携企業等:	大阪府専修学校各種学校連合会
期間:	令和4年9月21日	対象:	教職員
内容:	要支援学生のキャリア支援の有用な新機関に関する講義。及び、参加者が連携している支援機関についての情報交換など。		

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) 学生の受け入れ募集	(7) 学生受け入れ募集
(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	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。

(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
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日(2年)	団体
仲田 浩和	都築電機株式会社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
高野 信一郎	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日(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: <https://kincom.ac.jp/public/>

公表時期: 令和4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/>

公表時期: 令和4年9月30日

授業科目等の概要

(情報処理専門課程情報クリエイタ工学科(ゲームクリエイタ専攻))																
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		教員		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実	校内	校外	専任	兼任	
	○			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		○		○				
	○			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		○		○				
	○			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		○		○				
	○			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		○		○		△	○	
	○			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		○		○				
	○			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		○		○				
	○			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		○		○				
			○	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		○		○				
			○	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		○		○				
	○			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	○			○				
	○			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	○			○				
	○			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	○			○				
	○			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習得する。	1通	112	8	○			○			○	○
	○			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	○			○				
	○			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	○			○				
	○			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	○			○				
			○	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	○			○				
			○	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	○			○				
	○			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		○		○				

20	○		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		○	○	○			
21	○		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		○	○	○			
22	○		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		○	○	○			
23	○		73人の内数	就職活動作品として簡単なオリジナル3Dゲームを作成する。	2後	64	4		○	○			○	
24	○		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		○	○	○			
25	○		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		○	○	○			
26	○		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		○	○	○			
27	○		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		○	○	○			
28	○		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		○	○			○	
29		○	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。	2通	40	2		○		○			○
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		○	○	○			
37	○		C++Ⅱ	C++言語によるプログラミング実習。	3後	56	4		○	○	○			
38	○		就職対策Ⅲ	就職作品のブラッシュアップ	3前	64	4		○	○	○			
39	○		ゲームプログラム実習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通	128	9		○	○	○			
40	○		アプリケーション開発Ⅱ	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。	3通	112	8		○	○	○			
41	○		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通	112	8		○	○	○			



42	○		卒業制作	集大成となるオリジナルゲームの制作を行う。	3後	64	4		○	○		○	
43	○		ゲームプログラミング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	56	4		○	○		○	
44	○		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	64	4		○	○		○	
45	○		ネットワークゲーム開発基礎	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前	64	4		○	○		○	
46	○		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	128	8		○	○		○	
47		○	OpenGL実習	OpenGLの基礎学習後、スキンモデルの描画を実施しモデルの描画を詳しく学ぶ	3前	32	2		○	○		○	
48		○	シェーダプログラムⅡ	DirectX12を用いて、2D平面モデルにシェーダで複雑な表現を行い理解を深める	3前	32	2		○	○		○	
49		○	3D運動プログラム実習	物理的な動きを3Dで表現した際に問題を知り、ゲームの自然さと不自然さの理解し利用する	3前	32	2		○	○		○	
50	○		キャリア対策Ⅲ	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。	3通	56	4	○		○		○	
51	○		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。	3通	16	1	○		○		○	
合計					51	科目		206	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：180単位以上取得		1学年の学期区分	2期
履修方法：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		1学期の授業期間	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。