

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				
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	情報処理専門課程	情報クリエイタ学科(ゲームクリエイタ専攻)	平成15(2003)年度	-	平成28(2016)年度			
学科の目的	ゲーム業界で必要とされる、基礎的な知識、技術をもとにスキルを磨き、より高度な技術・知識、社会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事を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な資格: C言語プログラミング能力検定試験の取得 プログラミングコンテストへの参加							
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 2,760 単位時間		672 単位時間	2,448 単位時間	単位時間	単位時間	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)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率				
120人	50人	0人	0%	4%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		14人					
	■就職希望者数(D)		12人					
	■就職者数(E)		10人					
	■地元就職者数(F)		10人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		71%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	2名が就職斡旋辞退、2名が未内定							
(令和6年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等		株式会社デジタルワークスエンターテイメント 株式会社HIT UTグループ株式会社						
(令和6年度卒業生)								
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/cg_design/							
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			3,120 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			0 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			0 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			0 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)							
	総単位数			単位				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数			単位					
うち企業等と連携した演習の単位数			単位					
うち必修単位数			単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数			単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数			単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)			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)			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)			0人				
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)			0人				
	計			3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			0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6年7月31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6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	②
鬼塚 一樹	株式会社グローランプ	令和6年4月1日～令和8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。

必要に応じて社会情勢の変化や、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5年9月27日 10:00～12:00

第2回 令和6年3月14日 10:00～12:00

(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。

○特進クラスについては、選考基準などを決めているのか。

→適正テストを実施し、基礎力について調べる。

○ノンゲーム分野における就職活動について

→エンタメ分野以外でもVRやARは必要な技術となってきた。今後の就活指導について検討していく必要があると思われる。

○ゲーム業界での就職活動について

→最近の業界の流れとしては、就職が厳しくなっているのではと意見がでた。ゲーム業界だけでなく、他の業界へ就職活動をするのも良いと感じている。また、地元で働きたいという学生が多い印象があるが、そうするとクリエイティブ系の企業が少なく、結果的に就職が難しくなるので、学習した内容が活かせる企業を探す必要があるのでは。

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に、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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
	CG概論	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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 CG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:	4K時代に対応する人物モデル制作時短術	連携企業等:	ダイキン工業株式会社
	期間:	令和4年10月6日	対象:	開発者
	内容:	ディテール期間の短縮するため、作り込まれたベースモデルを「ZWrap」を用いて、制作したモデルに効率的なラップをする事について		
	研修名:	ゲームローカライズから読み解く	連携企業等:	株式会社モリサワフォント
	期間:	令和4年10月7日	対象:	デザイナー
	内容:	書体デザインの基礎知識について。使う用途についてどのようなデザインを選べばよいのか。		
	研修名:	GTMF	連携企業等:	GTMF運営委員会
	期間:	令和5年6月30日	対象:	開発者
	内容:	ゲーム開発に関するツール・ミドルウェアについて		
②指導力の修得・向上のための研修等				
	研修名:	発達障害の基本理解について	連携企業等:	堺発達障害者支援センター
	期間:	令和5年8月22日	対象:	教職員
	内容:	発達障害についての理解と対応・支援方法について		
	研修名:	ADHD(注意欠如多動症)の理論と支援(基礎編)	連携企業等:	一般社団法人こども発達支援研究会
	期間:	令和5年12月8日	対象:	教務部
	内容:	「ADHDの基礎的な情報」と「支援方法」の特別支援教育		

(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: GTMF 連携企業等: GTMF運営委員会
期間: 令和6年6月28日 対象: ゲーム開発者
内容: ゲーム開発に関するツール・ミドルウェアについて

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: アタッチメントと発達障害 連携企業等: 一般社団法人こども発達支援研究会
期間: 令和6年7月5日 対象: 教務部
内容: 子供たちの実態を理解するために「アタッチメント」の視点を学ぶ

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。

・「質問/疑問に対した的確なアドバイス」の学生アンケートの結果が悪化したのはオンライン授業の影響かもしれないと感じた。
→ 殆どの授業を対面授業としているため、学生に対してのアドバイスを行える機会が増え改善することができている。

・企業からみると、新入社員の年代は自分に自信を持っていない人が多い。成功体験などを通じて自信を持てる教育をお願いしたい。
→ 自信を持たせるための教育としては授業だけではなく、作品制作発表会や球技大会などの課外授業も必要である。
パンデミックの影響が収まり、イベントや課外授業も行うことができているため改善に向かうと考えられる。

(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5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	団体
仲田 浩和	都築電機株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業
鬼塚 一樹	株式会社グローランプ	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	令和5年4月1日～令和7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6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6年9月30日

授業科目等の概要

#REF!	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	○			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		○		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		○		○				
9		○		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		○		○				
10	○			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	○			○				
11	○			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	○			○				
12	○			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	○			○				
13	○			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	○			○				○

14	○		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	○			○		○					
15	○		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	○			○		○					
16	○		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	○			○		○					
17		○	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	○			○		○					
18		○	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	○			○		○					
19	○		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	○		就職作品制作	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	○		グループワーク	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： 所定の課程を修了し、必須科目の単位を取得		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)

- 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。