

3つのポリシーについて

1. アドミッション・ポリシー(入学者受入れの方針)

本校では、ゲーム・CG・デザイン・IT・電気通信業界のスペシャリストとして、知識や技術を身につけることを目指す学生を募集します。本校の教育理念をよく理解し、ゲーム・CG・デザイン・IT・電気通信業界の専門家になりたいという高い意欲を持つ者に対して、多様な選抜方法により、多面的・総合的な評価を行います。

知識・技能

- 高等学校の教育課程において履修および学習した基本的な知識や技能を有している人
- 本校の希望する学科・専攻への入学の目的、意義を自覚した行動がとれる人
- 自分の考えを伝えることができる人
- 幅広く、より深く学ぶための基礎的能力をもっている人

思考・判断・表現

- 本校の希望する学科・専攻の分野で社会に貢献しようとする人
- ものづくりに興味を持ち、新しいものをつくろうとする意欲のある人
- 知的好奇心や主体的に学ぶ意欲をもって、目的に向かって努力できる人

関心・意欲・態度

- 本校の希望する学科・専攻の分野で技術を身につけ社会に貢献しようとする人
- コミュニケーションを図り、他者と協働して物事を進められる。
- 社会に貢献するために具体的な目標を立て行動できる人

2. カリキュラム・ポリシー(教育課程編成・実施の方針)

授業計画の作成について

本校では、各学科長、校長を中心に授業計画(シラバス)の作成に向けた取り組みを年度末頃より行い、それぞれ目標とする人材育成に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め検討を行い作成を開始します。

対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)で実施する授業計画会議等を通じて、授業計画を立て、校長の承認を得て実施と公開を行うことになっています。

具体的には、担当授業の「到達目標」「成績評価方法」などをもとに当該年度の授業計画を立て、設定した「到達目標」へと学生を導くための計画を実施します。また、進捗状況や理解度等を確認しながら授業計画や方法等を適宜見直すことも行っている。

また、分野として本校では、4分野に分かれてはいるが、近年、募集される職種などでも分野のスキルが交

わることも多くあることから、学科や分野の教員間で互いの到達目標等を確認し共有することも行っています。学生は、授業計画に記載されている到達目標、成績評価方法等の情報から、その授業を履修し科目を修得するための学習内容情報を把握します。

各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果(小中大問などの各課程ごとの課題やレポート)としての総合評価で点数を算出し、「定期試験(記述式または記号選択問題の筆記試験)」と合わせ、科目毎に100点満点の6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、取得点数が6割未満、あるいは科目ごとの出席率が80%未満の者は該当科目について再試験を行い、合格点を取得、または不足出席時間数分の補講授業受講を行うことで単位認定が行われる。

3. ディプロマ・ポリシー(卒業認定・学位授与の方針)

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「前述 2. の記載と同様」であり、「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

4. 各学科の教育目標と卒業認定について

プログラマ学科

教育目標

1年次

1. 主要科目であるプログラム言語の基礎を習得。ファイルあるいはデータベースを利用した基礎的なアプリケーション制作ができるようになる。
2. スキルアップ科目である資格を取得。例 IT パスポート試験、基本情報技術者試験、MOS 試験など。
3. 課外授業を通じて広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。

2年次

1. 自身で考案したシステム課題(成果物)を少なくとも1つ以上完成させる。
2. 応用的なプログラミングやデータベースに関する知識を習得し、発展的な開発が出来るよう進んでいく。簡易的なデータ管理。システムを構築できる能力を習得する。
3. 業務に必要なPCの環境構築ができる知識を身につける。
4. 就職先で勤務に必要な社会的スキルを身につける。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、プログラマ学科においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修した情報教育に関する専門的な知識、技術を有している。
- 業務における様々な事態に対して的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決のための的確なコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる。

クリエイタ学科(ゲーム)

教育目標

1年次

1. ゲームプログラミングに必要な技術、知識の基礎を習得。
2. 学校のエンジンを用いて、多様なジャンルのゲーム制作を行う。
3. C/C++言語を中心に、業界のニーズに合った言語の基礎を習得する。

2年次

1. ゲーム開発エンジンを用いたゲーム開発を行う。
2. 自作のオリジナルのゲームエンジンの制作を行う。
3. 3Dゲーム開発の基礎について習得。
4. ゲームプログラミングコンテストに参加。チーム又は、個人でゲーム制作を行う。
5. 卒業制作として、オリジナルのゲームを作成し、制作発表会で発表を行う。

基本情報技術者試験、CG検定(ベーシック)、C言語開発能力検定(2級)の取得を目標とする。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、クリエイタ学科(ゲーム)においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したゲームプログラミングに関する専門的な知識、技術を有している。
- プログラミングにおける的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる

クリエイタ学科(CG)

教育目標

1年次

1. CG制作(2D/3D)に必要な基礎技術、基礎知識の習得。主に、イラストレーター、フォトショッ

プ、Mayaを中心に学ぶ。

2. 各種課題を通じて、DTP/Webデザイナーに必要な技術の習得する。
3. コンテストに作品応募し、学外で自分の作品に対して評価を受ける。

2年次

1. Webデザインに必要なプログラミング技術の習得。
2. DTPデザイナーに必要となる応用技術について、企業から依頼のあったフライヤー等を作成し、技術向上に努める。
3. インターンシップに参加するなど、社会人としてのスキルを身につける。
4. 卒業制作として、オリジナルのCG作品を作成し、制作発表会で発表を行う。

CG検定(ベーシック)、色彩検定(3級)の取得を目標とする。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、クリエイタ学科(CG)においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したCGに関する専門的な知識、技術を有している。
- 2DCG又はWebサイトの制作ができ、的確な考察や論理、合理的な意思決定により、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる

電子科

教育目標

1年次

1. オームの法則、直流回路、磁気・静電気など電気分野の基礎となる計算・法則などを習得する。
2. 電気工事の配電理論、施工方法等の知識を習得し、電気配線・工具の使い方等の技術を身につける。
3. ネットワーク接続技術の基礎について、伝送理論、ネットワークセキュリティについて習得する。
4. 課外授業を通じて、広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。
5. 目標取得資格として、第2種電気工事士・第2級陸上特殊無線・工事担任者DD第3種などを受験。

2年次

1. 高圧受電設備の電気工事知識を習得し、電気配線等について技術を習得する。
2. ネットワーク接続技術について、ネットワーク接続、通信機器の設定等について習得する。
3. 身近に潜む危険・ヒヤリハットについて学習し、危険予知能力を身につける。
4. 目標資格取得として、第1種電気工事士・第1級陸上特殊無線・工事担任者DD第1種などを受験。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

電子科で必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。電気通信分野において幅広い視野を持った応用力と即戦力を身につけ専門的知識と技術を兼ね備え対応することができること。

電子研究科

教育目標

1年次

1. オームの法則、直流回路、磁気・静電気など電気分野の基礎となる計算・法則などを習得する。
2. 電気工事の配電理論、施工方法等の知識を習得し、電気配線・工具の使い方等の技術を身につける。
3. ネットワーク接続技術の基礎について、伝送理論、ネットワークセキュリティについて習得する。
4. 課外授業を通じて、広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。
5. 目標取得資格として、第2種電気工事士・第2級陸上特殊無線・工事担任者DD第3種などを受験。

2年次

1. 高圧受電設備の電気工事知識を習得し、電気配線等について技術を習得する。
2. ネットワーク接続技術について、ネットワーク接続、通信機器の設定等について習得する。
3. 身近に潜む危険・ヒヤリハットについて学習し、危険予知能力を身につける。
4. 目標資格取得として、第1種電気工事士・第1級陸上特殊無線・工事担任者DD第1種などを受験。

3年次

1. プログラミング言語の基礎を習得し、電子回路・はんだ付け技術でマイコン製作を行う。
2. ネットワークのインフラ技術を習得する。
3. ラダー回路や配線技術を身につけたシーケンス技術で、オリジナル回路を作製する。
4. 勤務に必要な社会的スキル(コミュニケーション能力、ビジネス文章、自主性、協調性など)を身につける。
5. 目標資格取得として、第3種電気主任技術者・工事担任者AI・DD総合種・消防設備士甲種第4類などを受験。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

電子研究科で必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。電気通信分野において幅広い視野を持った応用力と即戦力を身につけ専門的知識と技術を兼ね備え対応することができること。

情報クリエイタ工学科(IT)

教育目標

1年次

1. 主要科目であるプログラム言語の基礎を習得。データベースを利用した基礎的なアプリケーション制作ができるようになる。
2. スキルアップ科目である資格を取得。例 IT パスポート試験、基本情報技術者試験、MOS 試験など。
3. 課外授業を通じて広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。

2年次

1. 自身で考案したシステム課題(成果物)を少なくとも1つ以上完成させる。
2. 応用的なプログラミングやデータベースに関する知識を習得し、発展的な開発が出来るよう進捗していく。簡易的なデータ管理。システムを構築できる能力を習得する。
3. 業務に必要なPCの環境構築ができる知識を身につける。
4. 就職先で勤務に必要な社会的スキルを身につける。

3年次

1. ネットワークなどのインフラ技術を習得。
2. 培ってきた技術に対して、より高度な技術(Android や UWP アプリなどの開発技術含む)やシステム設計、ネットワークといったトータルのスキルをより一層磨きを掛ける。個人またはグループによって、「〇〇システムの設計から開発をした」とPRできる人材を育成する。
3. 開発に必要な技術調査が自ら行える力を身につける。

4年次

1. ネットワークなどのインフラ技術を習得と証明する資格の取得。
2. 卒業研究にて4年間の集大成として、自信をもって発表できる成果物を完成させる。
3. 4年制に相応しい就職先で勤務に必要な社会的スキル(コミュニケーション能力、ビジネス文章、自主性、協調性など)を身につける。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報クリエイタ工学科(IT分野)においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修した情報教育に関する専門的な知識、技術を有している。
- 業務における様々な事態に対して的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決のための的確なコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる。

情報クリエイタ工学科(ゲーム)

教育目標

1年次

1. ゲームプログラミングに必要な技術、知識の基礎を習得。
2. 学校のエンジンを用いて、多様なジャンルのゲーム制作を行う。
3. C/C++言語を中心に、業界のニーズに合った言語の基礎を習得する。

2年次

1. ゲーム開発エンジンを用いたゲーム開発を行う。
2. 自作のオリジナルのゲームエンジンの制作を行う。
3. 3Dゲーム開発の基礎について習得。
4. ゲームプログラミングコンテストに参加。チーム又は、個人でゲーム制作を行う。

3年次

1. 3Dゲーム開発に必要なとなる応用技術の習得。又、オリジナルのゲームエンジンについて3Dゲーム開発が行えるように拡張を行う。
2. AIや物理演算などの多様なアルゴリズムについて習得し、オリジナルのゲーム開発を行う。
3. ネットワークに関する基本的な技術、知識の習得。

4年次

1. ネットワークの応用技術としてオリジナルのネットワークゲーム開発を行う。
2. 4年間の集大成として、ゲームプログラミングコンテスト入賞に向けて、オリジナルのゲーム開発を行う。

卒業年次には、卒業制作としてオリジナルのゲーム開発を行い、制作発表会で作品を発表する。基本情報技術者試験、CG検定(ベーシック)、C言語開発能力検定(2級)の取得を目標とする。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報クリエイタ学科(ゲーム)においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したゲームプログラミングに関する専門的な知識、技術を有している。
- プログラミングにおける的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる

情報クリエイタ工学科(CG)

教育目標

1年次

1. CG制作(2D/3D)に必要なとなる基礎技術、基礎知識の習得。主に、イラストレーター、フォトショップ、Mayaを中心に学ぶ。

2. キャラクターデザインについて基礎的な技術を習得。
3. コンテストに作品応募し、学外で自分の作品に対して評価を受ける。

2年次

1. 3DCGアニメーション制作に必要な、動きに関する技術、カメラワークなどの技術の習得。
2. チーム制作を行い、3DCGアニメーション又は、映像作品を制作。作業を分担し、企画、絵コンテ、モーションについての経験を積み上げる。
3. 他業種のインターンシップに参加するなど、社会人としてのスキルを身につける。
4. ゲームで使用する3DCGモデルについての基礎知識、技術を習得する。

3年次

1. レンダリング技術や3DCGモデルについて、時代のニーズに合った映像制作について技術を習得する。
2. エフェクト・UIデザインについて基礎的な技術、知識の習得をする。
3. インターンシップに参加するなど、社会人としてのスキルを身につける。

4年次

1. 卒業制作として、4年間の集大成として、CG作品を完成させる。
2. 最新の技術について研究を行い、業界で即戦力となる力を身につける。
3. ゲーム分野の学生と協力をし、コンテストに向けてゲーム制作を行う。

CG検定(ベーシック)、色彩検定(3級)の取得を目標とする。コンピュータを使用した3DCG制作に必要な技術、知識の習得を行う。3DCGに関する技術を基礎から学習し、オリジナルのキャラクター制作に必要な技術、映像制作に関係する技能を習得する。チーム制作を通し、コミュニケーションやチームワークについて実践的に学び、即戦力になる人材の育成をする。また、各種コンテストに作品を応募し、学外で自分の作品に対して評価を受ける。

卒業認定について

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報クリエイタ学科(CG)においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したCG/映像技術に関する専門的な知識、技術を有している。
- 映像制作における的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる