

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																				
専門学校 岡山情報ビジネス学院	昭和61年7月26日	学院長 三村 光	〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4 (電話) 086-224-2336																				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																				
学校法人 三友学園	昭和61年7月26日	理事長 野津 基弘	〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4 (電話) 086-224-2336																				
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																			
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科	平成29年2月28日 文部科学省告示	-																			
学科の目的	日々進化する情報処理業界で活躍するために必要となる、実践的かつ専門的なチームでのシステム開発における知識やプログラミング、技術力、専門力を証明する高資格の取得をめざす。また、企業や組織での業務知識を学び、ヒューマンスキルの高い上級システムエンジニアを育成する。																						
認定年月日	平成30年2月27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																
3年	昼間	2,651	1,348	437	1,569	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																		
90人	149人	0人	4人	8人	12人																		
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～翌年3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績評価はS、A、B、C、Dの4段階 科目終了時に試験、レポート等で評価																			
長期休み	■夏季休業日:8月9日～8月28日 ■冬季休業日:12月19日～翌年1月12日 ■春季休業日:2月6日～3月13日		卒業・進級条件	①必修の全科目及び選択必修で選択した科目の成績がC評価以上 ②すべての授業の出席率90%以上 ③サーティファイ C言語検定2級、 サーティファイ Java検定2級、 サーティファイ CGクリエイター検定ベーシックのうち1つに合格 上記条件を全て満たした学生に対して卒業を認定する																			
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話連絡、保護者面談、家庭訪問等		課外活動	■課外活動の種類 新入生歓迎会、スポーツ大会、学園祭、東京研修 ■サークル活動: 有																			
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) 【ゲーム関連】(株)コロプラ、(株)Live2D、フォーザウィン(株)、(株)サクセス、(株)CI、(株)ソニックパワード、(株)ヴァンガード、(株)オートクチュール、(株)トーセ、(株)デジタルハーツ 他 【ソフトウェア開発】(株)アテック、(株)アルプス技研、映クラ(株)、(株)エスピーエス、エムテック(株)、カシスコミュニケーション(株)、(株)コーワメックス、(株)ダイレクトウェイヴ、TISソリューションリンク(株)、(株)テクノプロ、(株)テックス、東京製鐵(株)、(株)トラストテック、(株)トラストネットワーク、ナビオコンピュータ(株)、(株)西日本システムサービス、日本企画(株)、(株)日本プレースメントセンター、日本ラッド(株)、(株)ビジネスコム、(株)ベネッセインフォシエル、(株)ベルティス 他 ※ゲームクリエイター学科、ゲームプログラマー学科共通の実績 ■就職指導内容 担任教師とキャリアサポート室が連携し学生の進路選択のサポートを行う。併せて就職対策講座により教養・面接対策等を行う。		主な学修成果(資格・検定等)※3	■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)																			
	■卒業生数 56 人 ■就職希望者数 51 人 ■就職者数 51 人 ■就職率 100.0% ■卒業者に占める就職者の割合 : 91.1% ■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6月1日 時点の情報)			<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Javaプログラミング能力検定試験2級</td> <td>③</td> <td>58人</td> <td>44人</td> </tr> <tr> <td>情報処理技術者能力認定試験2級</td> <td>③</td> <td>28人</td> <td>13人</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>40人</td> <td>10人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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)</p>				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	Javaプログラミング能力検定試験2級	③	58人	44人	情報処理技術者能力認定試験2級	③	28人	13人	基本情報技術者試験	③	40人	10人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																				
Javaプログラミング能力検定試験2級	③	58人	44人																				
情報処理技術者能力認定試験2級	③	28人	13人																				
基本情報技術者試験	③	40人	10人																				
中途退学の現状	■中途退学者 9 名 令和3年4月1日時点において、在学者166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157名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、進路変更のため ■中退防止・中退者支援のための取組 定期ガイダンスの実施、クラス行事・学校行事への参加、家庭との連携等		■中退率 5.4 %																				
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: (有・無) ・OIC特別奨学金制度(本校入学者を対象に実施) ・後期授業料免除制度(本校入学後、所定の条件を満たす者を対象に実施) ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・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: (有・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) https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf																						
当該学科のホームページURL	URL https://oic-ok.ac.jp/course/game/																						

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

ゲーム制作に必要な企画・CG等の応用技術を学び、より高度なゲーム開発スキルを修得するために、3年間の学習期間でチームによるゲーム開発および東京ゲームショウへ出展することで、ゲーム業界で即戦力として活躍できるクリエイターを育成する。

(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

周囲と円滑なコミュニケーションをとり、自ら積極的に学び成長することができる人材を輩出するために、ゲーム業界関係者および岡山情報ビジネス学院関係者で構成されたゲーム分野「教育課程編成委員会」を岡山情報ビジネス学院内に設置する。年間2回以上開催される委員会において、教育課程の編成に向けた意見交換・助言等を受け、カリキュラム等の開設・改善・工夫等を行う。第1回委員会では、前期学科運営状況の報告を行い各委員より改善意見やご提案をいただき具体的な取り組み方策の検討案の提示を行う。その後、後期学科運営で検討案の実施を行い、第2回委員会にて実施状況の報告と次年度に向けた新たな教育課程の提示を行い各委員より再度意見や助言をいただき次年度の具体的な教育課程の最終案を決定し承認をいただく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
山根 信二	特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本 理事	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
佐々木 優理	Aww株式会社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
北牧 涼輔	株式会社アールアールジェイ 岡山店支店長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
春名 義之	株式会社白獅子 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
福井 直志	株式会社ブービートラップ 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
伊藤 宏一郎	専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務課長補佐	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
法華 秀幸	専門学校 岡山情報ビジネス学院 ゲームクリエイター学科 学科長代理	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	

※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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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)

年2回(例年の開催時期は、9月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年9月29日 16:00～17:30

第2回 令和4年1月26日 16:00～17:30

(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

<委員会意見より現在実施中項目>

- ・授業とコンテストのスケジュールが連動できるようなカリキュラムを作成し、作品制作のフォローを行えるよう整える。
- ・プロジェクトの進め方やマネジメントの仕方を学べるよう授業の中へ組み込んでいく。
- ・ゲーム会社へ応募していけるよう学生のモチベーションを高く保つため、企業に学生作品を見ていただく機会を増やしていく。
- ・ゲーム業界の業種を広く理解していくための講演会を企業の方に依頼していく。

<委員会意見より具体的内容検討中項目>

- ・お客様目線で作品を作れるよう委員方々や企業様に学生の作品を見てアドバイスをいただく機会をつくり、学生の意識改革につなげて行く。
- ・事前に自宅で授業に必要な動画を確認してから実際の授業へ臨んでもらうなど、学生が自らアクティブに学んでいける授業を展開していく。
- ・Web系のカリキュラムを導入し、サーバーサイドプログラムを学ぶことで幅広い就職先を狙っていく。

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

ゲーム業界で即戦力で活躍できる技術者を育成するために、近年需要が高まっているスマートフォンのUI設計に関する実践的な授業内容の改善・工夫のために、ゲーム業界でスマートフォンアプリやスマートフォンゲームに携わっている技術力が高く、アートディレクターやデザイナーとして活躍している方から、UI設計に対する直接助言や協力が得られる体制をとることが可能な企業を選定している。

(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

授業科目の担当教員と連携企業の講師が事前に授業内容と目的、段階的にスキルアップできる実習課題について打ち合わせを行い、スケジュールを作成する。担当教員の指導のもと実習課題を進め、メールで連携企業の講師に提出。添削した結果を学生にフィードバックし、ブラッシュアップしていく。連携企業の講師には月に一度来校していただき、講義と指導・改善を行う。成績評価の基準について事前に打ち合わせを実施し、最終課題提出後学生各個人がプレゼンテーションを行い、連携企業の方に課題の評価をいただく。その評価をふまえ、担当教員が成績評価(4段階評価)、単位認定を行う。

(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
チーム制作実習	チームに分かれてハイパーカジュアルゲームの作成を実施、企画から完成までスケジュールを立てて行う。優秀作品は実際のゲームとしてリリースされる可能性もある。	株式会社アールアールジェイ

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

教員の資質向上や専門分野の知識向上を目的とし、学内研修・学外研修・自己啓発研修等の年間研修計画を立て、学科教員が受講する。また、研修受講後は、研修報告書の作成と他関係者に対する研修内容の共有を行う。

(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

・主催: 学校法人先端教育機構 事業構想大学院大学

・日程: 令和3年11月24日(金)

・参加者: 松浦 登美子

・研修名: 「DX時代のインフラ整備と産学連携のデータサイエンス教育」

デジタルトランスフォーメーション(DX)の重要性が高まっている。このDXという言葉は人によって定義があいまいで誤解も招きやすい。DXに取り組んでいる企業は、日本が約56%であるのに対して、米国では79%。DXに取り組んでいない企業は、日本が約34%であるのに対して米国では約14%。デジタル競争ランキング2021で、日本は64か国中28位である。うち、デジタル・技術スキルはなんと62位であることを知った。社会人が学び直す場が必要であり、それは経済産業省だけが進めるものではなく産学連携でなければならない。具体的なDXに求められる人材類型は以下であり、このうち本学科で取り組める、取り組むべきものはUI/UXデザイナーとエンジニア/プログラマである。

② 指導力の修得・向上のための研修等

・主催: 株式会社 進研アド

・日程: 令和3年6月24日

・参加者: 法華 秀幸、井上 誠、松浦 登美子、熊澤 知子

・研修名: 「基礎力リサーチ」フィードバック教師研修

株式会社 進研アドは、入学者に対して、入学時及び進級時に学びの定着化を図ったり、退学予防に役立てたりすることを目的とした「基礎力リサーチ」を提供していただき、本校と連携をしている。株式会社 進研アドが、「基礎力リサーチ」結果をもとにさまざまな角度から分析した結果を各学科の担任にフィードバックを行い、今後の学生指導に役立てるための研修である。

(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

主催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

日程: 令和4年8月23日(火)～25日(木)

参加者: 法華 秀幸、井上 誠、松浦 登美子、玉置 順一

研修名: CEDEC2022

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)はコンピュータエンターテインメント産業、に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とした協会である。CEDECは「技術者」向けの講義から、企画・プロデュース・ゲームデザイン等ゲーム開発のあらゆる過程・要素について講演が行われる。最新の技術とノウハウを知り、適切なアドバイスや助言を行い授業で取り入れられるようになるのが目的である。

② 指導力の修得・向上のための研修等

・主催: 株式会社 進研アド

・日程: 令和4年6月下旬～8月予定

・参加者: 法華 秀幸、井上 誠、松浦 登美子、玉置 順一

・研修名: 「基礎力リサーチ」フィードバック教師研修

株式会社 進研アドは、入学者に対して、入学時及び進級時に学びの定着化を図ったり、退学予防に役立てたりすることを目的とした「基礎力リサーチ」を提供していただき、本校と連携をしている。株式会社 進研アドが、「基礎力リサーチ」結果をもとにさまざまな角度から分析した結果を各学科の担任にフィードバックを行い、今後の学生指導に役立てるための研修である。

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

自己評価の評価結果について、学校関係者として卒業生、保護者とともに企業等による評価を行い、自己評価結果の客観性・透明性を高める。また、本校の教育方針である「即戦力となる人材育成」「ビジネスマンにふさわしい人格形成」「ニーズに対応したカリキュラム」に基づき、地域社会に貢献できる人材の育成に結び付けるために、関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図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	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	学修成果
(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	法令等の順守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	現在はありません

※(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

担任制、卒業生の社内での評価などは、良い評価をいただいたので、今後も退学防止などの課題に取り組んでいく。特に、教師の力量による差が、退学、就職などすべてに影響するため、その差を解消できるように教員研修を継続する。また、非常勤教師の採用も行い、学生サービスの充実を図る。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
守井 照久	税理士法人創明コンサルティング・ブレイン 代表社員	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員
早崎 律貴	スマートスケープ株式会社 VX事業部 開発部 部長	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	卒業生・ 企業等委員
石崎 公生	株式会社アドボックスフォトグラフィ 代表取締役	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	PTA
山本 涉	医療法人和香会 倉敷スイートホスピタル 運営企画室室長	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員
豊田 東	岡山国際ホテル 総支配人	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員
佐藤 新之助	株式会社イトン イートンちどり保育園 取締役	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員
真鍋 洋志	菅公学生服株式会社 総務戦略本部 本部長	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員
山下 秀男	株式会社イケル 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3 月31日 (2年)	企業等 委員
北牧 涼輔	株式会社アールアールジェイ 岡山支店 支店長	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員
竹井 一雄	自衛隊香川地方協力本部 東讃地区隊長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日 (2年)	企業等 委員
畑 嘉昭	株式会社 トスコ 常務取締役	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日 (2年)	企業等 委員
芳原 慶真	コーセーエンジニアリング株式会社 総務課長	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日 (2年)	企業等 委員

※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://www.oic-ok.ac.jp>

公表時期: 令和4年10月1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

本校の教育方針やキャリア教育、職業教育をはじめとした教育活動等の状況を提供する。また、それぞれの学科の目標検定や就職実績についても情報を提供し、公的な認可を受けた教育機関として誠実な対応を行い、説明責任を果たす。

(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	OICの教育方針、心の推進プロジェクト、プライバシーポリシー(個人情報保護法)
(2) 各学科等の教育	目指す業界・職種、目指す資格と資格取得実績、就職実績、カリキュラム
(3) 教職員	教職員数、教員の組織、教員の専門性、教職員の研修
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取り組み支援、企業等との連携による取組・キャリア教育への取組
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育活動・校舎、施設紹介、学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況(スクールカウンセラー)
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、独自の奨学金制度・学費支援制度
(8) 学校の財務	財務状況
(9) 学校評価	学校評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(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://www.oic-ok.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科) 令和4年度 1年生															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		プログラミング I	ビジュアルプログラミングを通じて、プログラミングの基本的な概念を学習したのち、C言語の知識学習。	1前	53	3	○	△		○		○		
2	○		コンピュータ概論 I	テクノロジー分野（基礎分野）に関する知識の学習。 経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習。	1前	23	1	○	△		○		○		
3	○		コンピュータ概論 II	テクノロジー分野（応用分野）に関する知識の学習。 経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習。	1前	24	1	○	△		○		○		
4	○		アルゴリズム概論 I	プログラム作成時に必要なアルゴリズムについて学習を行う。プログラムの流れを考え、定められた記号を使い記述するものであるため、正解が一つではない事を第一に理解する。	1前	33	2	○	△		○		○		
5	○		C言語実習 I	C言語プログラミング実習。 (構造体と共用体、ファイル入出力)	1前	30	1	△		○	○		○		
6	○		ゲームプランナー I	ゲーム制作に必要な企画力の向上と企画書や仕様書の書き方を学習する。	1前	20	1	○	△		○		○		
7	○		Unity基礎 I	ゲームの開発技法を学習し、Unityの基本的な操作方法を学ぶ。	1前	48	3	○	△		○		○		
8	○		Maya基礎	3DCGの基礎的な知識を学習し、3DCG制作ツールの基礎的な操作方法を学ぶ。	1前	22	1	○	△		○		○		
9	○		ビジネスアプリケーション演習	Word, Excel, PowerPointの基本操作と書類作成の方法を学ぶ。	1前	30	1	△		○	○		○		
10	○		ペン字	硬筆検定3級合格レベルの演習 手書き履歴書作成のため。	1前	15	1		○		○		○		
11	○		ビジネス実務 I	新入社員として必要なマナーの学習。 就職活動における立居振舞、面接指導。	1通	118	4	○	△		○		○		
12	○		コンピュータ概論 III	マネジメント・ストラテジに関する知識の学習。 経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習。	1後	22	1	○	△		○		○		
13	○		ゲームプランナー II	ゲームの企画立案、企画書を作成し、プレゼンテーションを行う。	1後	22	1	○	△		○		○		
14	○		プレゼンテーション技法	ゲームの企画から制作の流れを的確に伝えるためのプレゼンテーション技術を学習。	1後	22	1	○	△		○		○		
15	○		Unity基礎 II	Unityでのゲーム開発手法や開発する上でのポイントを学習する。	1後	38	2	○	△		○		○		
16	○		チーム制作実習 I	グループでの制作作業を通じて、協調性を養い、役割分担やスケジュール管理を学ぶ。	1後	77	2	△		○	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科) 令和4年度 1年生																
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・実技	校内	校外	専任	兼任	
17	○			CG基礎	ゲーム制作に必要な、CG関連の基礎用語やCGの基礎概念について学習。	1後	28	1	○	△		○		○		
18	○			Unityアドバンス実習	Unityを使った3Dゲームの開発手法を学習する。	1後	50	1	△		○	○		○		
19	○			ゲームジャム	チームを作りカジュアルゲームの作成、発表を行う。	1後	30	1	△		○	○		○		
20		○		ゲーム数学	実際にゲームの中のどの部分で数学が使われているのかを理解し、ゲーム制作に必要な数学知識(三角関数、行列、ベクトルなど)を学習する。	1後	28	1	○	△		○		○		
21		○		C++プログラミング	C++によるオブジェクト指向プログラミングを学習。	1後	42	2	○	△		○		○		
22		○		C++プログラミング実習	C++プログラミング実習。(クラス、ポリモーフィズム)	1後	32	1	△		○	○		○		
23		○		ゲームグラフィック I	ゲーム制作に必要なデザインの基礎を学ぶ。アイデアスケッチやロゴデザイン、紙面のレイアウト等を通じて、ポートフォリオ制作に活かす。	1後	42	2	○	△		○		○		
24		○		デザイン基礎	デザインの基礎であるフォントや色、レイアウトについて学び、ゲーム会社の3Dデザイナー・2Dデザイナーにとって必要となる基礎的知識を養う。	1後	28	1	○	△		○		○		
25		○		Maya実習 I	3DCG制作ツールによる作品制作を通して、モデリング、レンダリング、アニメーションなど3DCGの制作工程を学習。	1後	32	1	△		○	○		○		
合計						22科目	807時間(33単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	16週

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科) 令和4年度 2年生															
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
								講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択													
1	○		チーム制作実習Ⅱ	5～6人程度のチームで、ハイパーカジュアルゲームの制作を行う。企画～完成までのスケジュール感も体験する。	2前	50	1	△	○	○	○	○	○		
2	○		公募作品制作実習Ⅰ	5～6人程度のチームで、日本ゲーム大賞に応募するゲームの制作を行う。	2前	90	3	△	○	○	○	○			
3	○		Unity応用	Unityを使いVRゲームの作り方を演習を通じ学習する。	2前	30	2	△	○	○	○	○			
4	○		HTML&CSS演習	HTMLとCSSの基本を学び、WEBサイトを実際に制作しながらWEBサイトの仕組みを学習する。	2前	30	2	△	○	○	○	○			
5	○		制作展実習	5～6人程度のチームで、東京ゲームショウに出展するゲームの制作を行う。	2通	105	3	△	○	○	○	○			
6	○		ビジネス実務Ⅱ	実社会で求められるビジネスマナーについての学習。	2通	105	4	○	△	○	○	○			
7	○		公募作品制作実習Ⅱ	5～6人程度のチームで、ゲームコンペティションに応募するゲームの制作を行う。	2後	93	3	△	○	○	○	○			
8	○		親学	親としてすべきことを学び、さらに人としての成長を目指し、人間力を高めるライフデザインを学ぶ。	2後	15	1	○	△	○	○	○			
9	○		キャリア実習	実際の制作現場またはオンラインで授業で学ぶ理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術力を身に付ける。	2後	90	3			○	△	△	○	○	
10	○		UnityプログラミングⅡ	Unityで3Dゲーム作成のプログラミングを学ぶ。	2前	30	2	△	○	○	○	○			
11	○		Java応用	サーティファイ主催Java™プログラミング能力認定試験2級合格レベルの学習。クラスと継承、パッケージ等。	2前	50	3	○	△	○	○	○			
12	○		C++	C++の基本を練習問題を解きながら学習する。	2前	68	4	○	△	○	○	○			
13	○		C++実習	C++とDirectXを用いて3DCGモデルを表示したり動かしたりする基礎を学ぶ。	2前	72	2	△	○	○	○	○			
14	○		ゲームサーバ構築演習	MANP環境を使用し、PHP言語とMySQLを使った仮想サーバを立ち上げ、演習を通じ学習。	2後	22	1	△	○	○	○	○			
15	○		Webアプリケーション開発実習	JavaScriptとVue.jsを用いたWebアプリケーションの基礎を学び、JavaScriptのプログラミングスキルを養う。	2後	40	1	△	○	○	○	○			
16	○		SQL演習	SQLの構文を学習し、演習を通じより理解を深める。	2後	24	1	△	○	○	○	○			
17	○		ビジュアル情報処理	CGの技術に関する専門的な理解と、ソフトやハード、システムの開発に必要な知識を学習し、CGエンジニア検定ベーシック相当の学習。	2後	44	2	○	△	○	○	○			

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科) 令和4年度 2年生																
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・実技	校内	校外	専任	兼任	
18		○		Maya実習Ⅱ	UVマップの作成など、3Dモデルへテクスチャを適用する技術を学ぶ。	2前	60	2	△	△	○	○		○		
19		○		CG応用	ゲーム内で扱う2D・3DCGについて、より高度な仕組みや新しい生成方法について、CGクリエイター検定エキスパート相当の知識を学習。	2前	54	3	○	△		○		○		
20		○		ゲームグラフィックⅡ	キャラクターの3Dモデルを作成する技術を学ぶ。	2前	66	4	○	△		○		○		
21		○		Live2D実習	Live2Dで制作したキャラクターをゲームに取り入れリアルタイムに動かす基礎を学ぶ。	2前	40	1	△		○	○		○		
22		○		フォトイラレ演習	ゲーム制作に必要な、アイテムや企画書等で活用する。検定を通じてより高いレベルのスキルを身につける。	2後	42	2	△	○		○		○		
23		○		Webデザインリテラシー	Web全般の知識の習得。(Webデザイナー検定ベーシック)	2後	22	1	○	△		○		○		
24		○		ゲームグラフィックⅢ	作品紹介のためのパンフレットのデザインやホームページで使うための素材作成の技術を学ぶ。	2後	44	2	○	△		○		○		
25		○		アニメーション演習	アニメーションの仕組みや基礎について、演習を通じながら学ぶ。	2後	22	1	△	○		○		○		
合計						17科目	958時間(38単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	16週

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科) 令和4年度 3年生																
	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	○			ゲーム制作実習Ⅲ	個人または3~5人程度のチームを組み、プログラマー・デザイナー・プランナーと役割分担し、企業に提出出来る作品を制作する。	3前	109	3			○	○		○	○	
2	○			サービス運用分析	WEBサイトやゲーム、各種オンラインメディアについてKPIに基づいた開発・運用が出来る人材を育てる。	3前	68	4	○			○			○	
3	○			AWS入門	近年システム開発において主流になっている、クラウド環境の活用技術について、用語の理解と活用手段を理解することを目的とする。	3前	32	1			○	○			○	○
4	○			ビジネス実務Ⅲ	就職活動における具体的な立居振舞、面接指導。内定後の模擬的な新入社員研修を想定し学習。	3通	118	4	○			○			○	
5	○			ビジネスプレゼン・スピーチ	バーバル、ノンバーバル両方のコミュニケーションを学ぶことで自己表現力を高める。	3通	62	2	△	○		○			○	
6	○			ゲームプランナー実習応用	卒業研究について進捗管理も含めてプレゼンテーションを行い、自ら課題を明らかにし、チームで解決できる力を養う。	3通	126	4			○	○			○	○
7		○		コンピュータグラフィックス	画像生成技術の仕組みとCG技術コア、画像処理技術に関する基礎を理解する。	3前	66	4	○			○			○	
8		○		PHP	Webサーバの構築、データベースと連携したWebアプリケーションの構築および具体的なセキュリティ対策について学ぶ。	3前	35	1			○	○			○	○
9		○		React演習	JavaScriptの文法の基礎から学ぶ。さらに、近年注目されているReactについて学ぶ。	3通	60	2			○	○			○	○
10		○		色彩演習	ゲーム企画書やプレゼンテーションの時のスライドを色彩を意識して作れるようになる。	3前	30	1	△	○		○			○	
11		○		3Dモデリング演習	ゲーム制作で必要となるアイテムや建造物、キャラクターを制作する。違和感なく快適に操作できるゲームとなるよう実践していく。	3通	121	4			○	○			○	○
12		○		HTML・CSS演習	HTMLとCSSの基本を学び、Webページの閲覧者および運用者のどちらにも優しいWebデザインの設計方法を学ぶ。	3通	70	4	△	○		○			○	
13	○			卒業研究Ⅰ	3年間の集大成として、技術的に実用性の高いオリジナルゲーム制作を目標に、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う【基礎実習】	3後	60	2			○	○			○	○

授業科目等の概要

14	○		卒業研究Ⅱ	3年間の集大成として、技術的に実用性の高いオリジナルゲーム制作を目標に、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う【実践実習】	3後	45	1			○	○	○	○		
15	○		親学	親としてすべきことを学び、さらに人としての成長を目指し、人間力を高めるライフデザインを学ぶ。	3後	15	1	○			○		○		
16		○	データベース演習	データ管理システムであるDBMSの仕組みと役割、データ操作のSQLを学習する。	3後	60	2	△	○		○		○		
17		○	AWS基礎	クラウドコンピューティングへの理解と基礎的なAWSの知識を身に付ける。	3後	30	1				○	○		○	○
18		○	グラフィックデザイン	ホームページやポスターやチラシといった印刷物などのデザインを作れるようになる技術を学習する。	3後	30	1				○	○		○	○
合計					11科目	886時間(32単位)									
総科目					50科目	総時間					2,651時間				
卒業要件及び履修方法										授業期間等					
①必修の全科目及び選択必修で選択した科目の成績がC評価以上 ②すべての授業の出席率90%以上 ③サーティファイ C言語検定2級、 サーティファイ Java検定2級、 サーティファイ CGクリエイター検定ベーシックのうち1つに合格 上記条件を全て満たした学生に対して卒業を認定する										1学年の学期区分			2期		
										1学期の授業期間			16週		