

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																
専門学校岡山情報ビジネス学院		昭和61年7月26日		三村 光		〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (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		池田 基照		〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336																
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	工業専門課程	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース1年2年 (ゲームクリエイター学科3年)		平成28(2016)年度	-	平成30(2018)年度																
学科の目的		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習得するために、3年間の学習期間でチームによるゲーム開発および各種ゲームコンテストへの出展をすることで、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。																				
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)		【取得可能な資格】Unity認定アソシエイト CGクリエイター検定 CGエンジニア検定 C言語プログラミング能力認定試験 他																				
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	2,510 単位時間	835 単位時間	1,870 単位時間	80 単位時間	0 単位時間	0 単位時間														
		単位	単位	単位	単位	単位	単位	単位														
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率																	
80 人	85 人		1 人	0 %	2 %																	
就職等の状況	■卒業者数(C) 34 人																					
	■就職希望者数(D) 31 人																					
	■就職者数(E) 30 人																					
	■地元就職者数(F) 11 人																					
	■就職率(E/D) 97 %																					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)																					
	35 %																					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)																					
	88 %																					
	■進学者数 0 人																					
■その他																						
就職斡旋辞退 2人、アルバイト2人																						
(令和 6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)																						
■主な就職先、業界等																						
(令和6年度卒業生)																						
【業界】ゲーム業界、IT業界																						
【就職先】㈱アディック、㈱ビジネスコム、㈱白獅子、常石造船㈱、㈱アウルホールディングス、㈱エスピーエス、㈱ホープクリエイト、ディービーティー㈱ 他																						
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載																					
	有																					
	評価団体: 一般社団法人専門職高等教育 評価結果を掲載した ホームページURL 質保証機構 受審年月: 平成31年2月 https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf																					
当該学科のホームページURL	https://oic-ok.ac.jp/																					
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)																					
	<table><tr><td>総授業時数</td><td>2,510 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>80 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>805 単位時間</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,065 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>80 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>805 単位時間</td></tr><tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>80 単位時間</td></tr></table>								総授業時数	2,510 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	80 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	805 単位時間	うち必修授業時数	1,065 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	80 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	805 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)	80 単位時間
総授業時数	2,510 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	80 単位時間																					
うち企業等と連携した演習の授業時数	805 単位時間																					
うち必修授業時数	1,065 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	80 単位時間																					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	805 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)	80 単位時間																					
	(B:単位数による算定)																					
	<table><tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr></table>								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
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)	<table><tr><td>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6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>1 人</td></tr><tr><td>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)</td><td>3 人</td></tr><tr><td>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)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>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)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>計</td><td>4 人</td></tr></table>								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6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	1 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)	3 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	4 人		
	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6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	1 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)	3 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	4 人																				
	<table><tr><td>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</td><td>3 人</td></tr></table>								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	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	3 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7年4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6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	令 ①
福井 直志	株式会社 ブービートラップ 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
北牧 涼輔	NAYUG合同会社 代表	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	令 ③
妹尾 潤	専門学校 岡山情報ビジネス学院 クリエイター系学科群 課長補佐	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	令 —
宇野 光司	専門学校 岡山情報ビジネス学院 ゲーム・VRクリエイター学科 学科長代理	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	令 —

※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)

年2回 (8月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年 8月26日(月) 16:00～18:00

第2回 令和7年 1月28日(水) 16:00～18:00

(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。

ゲームの制作期間を3か月で行っているようだが完成させるためにもう1ヵ月制作期間を延ばすべき(北牧委員)

→ ゲーム制作期間の見直し、東京ゲームショウ出展作品は企画も含め5ヵ月以上の期間を設ける

ゲーム制作においてプロトタイプ、α版、β版それぞれのゴールを明確にして学生に伝える。(福井委員)

→それぞれのタイミングでクラス内発表を設けて各フェーズを意識して開発する

(別途、以下の資料を提出)

- * 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程
- * 教育課程編成委員会等の規則
- * 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-1
- * 学校又は法人の組織図
- * 教育課程編成委員会等の開催記録

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ホ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	企業連携の方法	科目概要	連 携 企 業 等
企業連携特講	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム会社監修のもと、エフェクトを作成し、ゲームに没入させる仕組みを学ぶことで実践的なゲーム開発スキルを習得する。	株式会社ヒノタマ
企業連携特講	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム会社監修のもと、作成テーマに対して成果物の制作を行うことで、実践的なゲーム開発スキルを習得する。	NAYUG合同会社
キャリア実習	3.【校外】企業内実習（4に該当するものを除く。）	実際の制作現場またはオンラインで企業実習を行い、今まで学習した制作スキルを総合的に発揮することで、ゲームクリエイターとしての素養を身につける。	株式会社ブービートラップ 株式会社白獅子 NAYUG合同会社 株式会社ランチタイム 天狗株式会社 連携する企業等の総数10社

(別途、以下の資料を提出)

* 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)等

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

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関係者に対して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

研修名:	初学者のためのUnrealEngine講座	連携企業等:	㈱ビーアライブ
期間:	令和6年6月6日	対象:	ゲーム分野教員
内容:	Unreal Engine学習者を対象とした、EPIC GAMES JAPANよりUnreal Engineで出来ることについて事例を交えた紹介		
研修名:	CEDEC2024	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和6年8月21日-23日	対象:	ゲーム分野教員
内容:	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス		

研修名:	2024 年度 DREAM 会員交流会	連携企業等:	株式会社AVILEN
期間:	令和6年11月19日	対象:	ゲーム分野教員
内容	生成AIが私たちの社会にどのような影響を与え、それにどう対応していくかを探求するかの講演		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	「志セミナー」株式会社ミアーズ 代表取締役 前村美樹さん講演	連携企業等:	株式会社ミアーズ
期間:	令和6年6月13日 9:30-10:30	対象:	教務課職員
内容	業界をリードする経営者を講師に迎え、自身の経験を踏まえながら、「変化する時代に生き抜く力を身に付ける方法」「自身の力でキャリアをデザインする生き方」について講演いただく。自分自身の人生や社会課題の解決について考える機会とし、一人ひとりのやる気と行動の原点につなげていく。		
研修名:	学生指導力を向上させるマネジメント研修	連携企業等:	株式会社インソース
期間:	令和7年3月11日～12日	対象:	学科責任者
内容	学校における強みを理解し、教職員が柱である授業運営やガイダンスに注力できる環境を構築し、学生指導力の向上を図る。		
研修名:	専門学校における発達障害支援とは？	連携企業等:	筑波大学
期間:	令和7年1月16日	対象:	専門学校教員
内容	専門学校を対象とした調査研究結果、専門学校における学生支援の実態と支援ツールの活用の紹介		
(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:	AWS summit Japan	連携企業等:	Amazon Web Services
期間:	令和7年6月25日	対象:	ゲーム系教員
内容	アマゾン ウェブ サービス (AWS) に関して学習し、ベストプラクティスの共有や情報交換を行うイベント		
研修名:	魅せ方の極意！ゲームエフェクト添削会	連携企業等:	株式会社ランチタイム
期間:	令和7年6月20日	対象:	専門学校の学生・教職員
内容	ゲームエフェクト作品を、弊社現役プロのリードエフェクトデザイナーが開発現場の目線でFBする		
研修名:	AIの進化で変わる開発手法	連携企業等:	LPI Japan
期間:	令和7年7月5日	対象:	情報系教員
内容	生成AIのトレンドと、今後の技術者に必要となるノウハウやスキルを解説		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	組織を強くする人材育成	連携企業等:	株式会社東京カモガシラランド
期間:	令和7年5月7日	対象:	学科責任者
内容	人材育成の重要性を再確認し、日頃のマネジメントに活用することにより、教職員全体の成長につなげていくとともに、学生指導にも効果的に活用する。		
研修名:	AI活用術	連携企業等:	ユースフル株式会社
期間:	令和7年10月予定	対象:	教員
内容	ChatGPT等のAI技術を活用することによる授業準備効率の向上手法を学ぶ。		
研修名:	救命救急講習	連携企業等:	岡山市消防局
期間:	令和7年8月予定	対象:	全教職員
内容	心肺蘇生法、AEDの使用法、止血法など、基本的な応急処置を学ぶ		
(別途、以下の資料を提出)			
* 研修等に係る諸規程			
* 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績)			
* 研修等の計画(推薦年度における計画)			

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	法令等の順守
(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

入試を実施しても、ほぼ全員が入学する状況であると考えられる。こうした状況を踏まえ、今後どのような取り組みが必要であるかについてご意見をいただいた。

その中で、本校の強みの一つである「面倒見の良さ」は引き続き維持しつつ、アドミッションポリシーに掲げる「これまでより、これから」を意識し、入学後に学生自身の意思によって成長できるような支援を行っている。

具体的には、教職員が一丸となって、授業や個別面談、課外活動、キャリア支援など、あらゆる場面で学生に寄り添い、声をかけ、適切な支援や挑戦の機会を提供するなど、積極的かつ継続的に関わっている。

あわせて、アクティブラーニングやプロジェクト型学習など指導方法の工夫を重ね、学生の主体的な学びを促すとともに、地域や企業、卒業生との連携を通じて、実社会とつながる学びの場を構築している。今後もこうした多面的な取り組みにより、学生一人ひとりの成長を着実に支えていく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
畑 嘉昭	株式会社トスコ 代表取締役社長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員 (IT)
平野 彰一	社会福祉法人岡北福祉会 岡北学園 理事長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員 (保育)
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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (会計)
真鍋 洋志	菅公学生服株式会社 取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (ビジネス)
山本 涉	医療法人 和香会 倉敷スイートホスピタル 事務局長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (医療)
豊田 東	バイオシステム株式会社 岡山国際ホテル 総支配人	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (ホテル)
高橋 京恵	株式会社FIL DESIGN 代表取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (デザイン)
北牧 涼輔	NAYUG合同会社 代表社員	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (ゲーム)
米谷 紀彦	自衛隊香川地方協力本部 東讃地区隊長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (公務員)
芳原 慶真	コーセーエンジニアリング株式会社 総務部 部長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員 (留学生)
早崎 律貴	スマートスケープ株式会社 DE事業部 製造ソリューション部 部長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
藤田 直樹		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	保護者

※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。

(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://oic-ok.ac.jp/about/info/>

公表時期: 毎年10月1日に更新

(別途、以下の資料を提出)

- * 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2
- * 自己評価結果公開資料
- * 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

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)
(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
(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	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://oic-ok.ac.jp/about/info/>

公表時期: 毎年6月に更新

(別途、以下の資料を提出)

- * 情報提供している資料

(備考)

・用紙の大きさは、日本産業規格A4とする(別紙様式1-2、2-1、2-2、3-1、3-2、4、5、6、7、8についても同じ。)

授業科目等の概要

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）																
	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	○			ビジネス実務 ⅠA	社会常識・マナー・コミュニケーション能力を習得し、社会人としての基礎力と自分のキャリア形成について学ぶ。	1 前期	60	4	○			○		○		
2	○			ゲームプラン ニングⅠ	ゲーム制作における企画立案および制作チームビルディングに関する役割想定を理解し、ゲーム会社での実践的な考え方を学ぶ。	1 前期	30	2	○			○			○	○
3	○			コンピュ ーター概論	ゲーム制作に必要な最低限の IT 知識を身につけることを目的に、テクノロジ系、マネジメント系、ストラテジ系の 3 系統のうち、テクノロジ系の基礎となる理論やハードウェア、ソフトウェア等に関する分野の知識を学ぶ。	1 前期	45	3	○			○		○		
4	○			アルゴリズム	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、フローチャートで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。また、如何に効率よく作れるか、論理的に処理手順を考える能力を身につける。基礎でパターン化された手順を学び、今後のゲーム制作に活かせるよう、理解度を深める。	1 前期	45	3	○			○		○		
5	○			CG クリ エイ ター	ゲーム内で扱う 2D・3DCGについて、基礎的な仕組みや生成方法、CGクリエイター検定ベーシック資格取得相当の知識を学習する。	1 前期	30	2	○			○		○		
6	○			ゲームエン ジンⅠ	ゲームの多くはUnityで作られており、ゲーム会社以外にも車業界など、他業界においてもUnityを使ったアプリケーション開発が行われていることから、Unityの開発技術を持った求人が増えている。本講義では、Unityの操作を学ぶとともに、スクリプト（C#）を中心にゲーム開発を学ぶ。	1 前期	60	4		○		○		○		
7	○			プログラミ ングⅠ	プログラミング入門として最も汎用なプログラミング言語 Cを教材として授業を行う。C言語の基本的なプログラムとして、データ型、標準入出力、制御構造、配列・文字列を利用した文法、記述法を学習する。	1 前期	60	4	○			○		○		

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）																
	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	
8	○			数学・物理基礎	ゲーム開発で用いられる数学・物理について、より高度な内容に踏み込むために必要な基礎知識の定着を図る。	1前期	30	2	○			○		○		
9	○			3DCG I	Blenderで3Dモデルを制作しながら基本機能と操作を習得する。	1前期	30	2		○		○		○		
	○			ペン字	美しい文字を書くことの大切さを理解し、その為の正しい姿勢・呼吸・ペンの持ち方を学ぶ。ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本店画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形を学ぶ。	1前期	15	1		○		○		○		
10	○			ビジネス実務ⅡA	社会常識・ビジネスマナー・コミュニケーション能力を習得し、変化するビジネス社会で活躍できる人材を育成する。	1後期	15	1	○			○		○		
11	○			サーバーサイドプログラミングⅠ	Webプログラミング基礎となる概論と、フロントエンドのHTML/CSS、サーバーサイドのPHP・SQLといった関連知識を学習し、Webプログラミングが行えるようになる	1後期	60	4		○		○		○		
12	○			データベース	IT業界に限らずゲーム業界でもネットワーク通信機器の普及により、多くの情報やデータを日々扱っており、現代社会に欠かせない存在になっている。データベースの基礎理論やデータベース管理システムの役割、SQLなど、MySQLを使い学習。	1後期	30	2	○			○		○		
13	○			ゲーム制作演習Ⅰ	ゲームシステムを中心に、Unityで一般の方にも十分に楽しんでもらえるオリジナルゲーム制作を目標に、各個人でテーマを決め企画から開発、発表までを行う。	1後期	30	2		○		○		○		
14	○			ゲーム制作演習Ⅱ	ゲーム制作演習Ⅰで学習した内容を発展させ、より高度なシステムを実装したゲーム制作を行う。チーム制作を通し、役割分担やスケジュールマネジメントも学んでいく。	1後期	60	4		○		○		○		
15	○			ゲームプランニングⅡ	ゲーム会社でのチーム制作を想定した仕様策定、ディレクション判断ができる下地を作る。また企画立案においては制作期間やトレンドを背景に競争力がある提案の考え方を学ぶ。	1後期	30	2		○		○			○	○
16	○			CGエンジニア	アニメーション・映像・ゲーム・VR・AR アプリなどのソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための知識を学習する。	1後期	60	4	○			○		○		

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）																
	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	
17	○			ゲーム数学・物理Ⅰ	ゲーム開発に必要な数学・物理を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。	1後期	30	2	○			○		○		
18	○			ゲームエンジンⅡ	Unity基礎の振り返りを行いつつ、ゲーム制作に必要なUnityの技術について学習する	1後期	60	4		○		○			○	○
19	○			プログラミングⅡ	C言語の総まとめとして、ポインタを中心とC言語2級レベルの知識の習得。また、更にオブジェクト指向型のC++の基本を習得する。	1後期	60	4		○		○		○		
20	○			ビジネス実務ⅢB	社会常識・ビジネスマナー・コミュニケーション能力を1年次よりさらに深め、実践的な対応力を養うことを目的とした講義。	2前期	20	1	○			○		○		
21	○			企業連携特講	ゲームの没入感をあげる要素の一つであるエフェクトを学び、プロの方から、より効果的・実践的なエフェクトが制作できるスキルを身に付ける。	2前期	30	2		○		○		○		○
22	○			サーバーサイドプログラミングⅡ	PHP、MySQLを用い、Webアプリケーションを制作する技術を演習を通じ習得する。	2前期	45	3		○		○		○		
23	○			ゲーム数学・物理Ⅱ	ゲーム開発に必要な数学・物理を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。	2前期	30	2		○		○		○		
24	○			ゲームプランニングⅢ	ターゲットやコンセプトをマスに向けるかニッチに向けるかなど、マーケティング的な思考を学ぶ。市場を意識したより現実度の高い企画立案、プレゼンの方法を身につける。	2前期	45	3		○		○			○	○
25	○			ゲームエンジンⅢ	所謂ネットワークゲーム開発を想定し、バックエンド(サーバー / 通信)技術の基礎を学習する。 Unityでの実装方法を実践する。	2前期	45	3		○		○		○		○
26	○			ゲームプログラミングⅠ	ゲームエンジンを使用せず、C++とDxLibを使用しゲーム制作を行う事で、内部的なロジックを習得する。	2前期	60	4		○		○		○		○
27	○			ゲーム制作Ⅰ	東京ゲームショウ出展に向けゲーム制作を行う。	2前期	100	4		○		○			○	○

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）																
	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	
28	○			ゲーム制作Ⅱ	東京ゲームショウ出展に向けゲーム制作を行う。	2前期	100	4		○		○			○	○
29	○			ビジネス実務ⅣB	1年次の学びを基にマナー等の知識を深め、検定受験や就職活動を通じて実践力と社会人としての心構えを養う講義。	2後期	45	3	○			○		○		
30	○			サーバーサイドプログラミングⅢ	PHP（Laravel）とMySQLを用いて、ゲームサーバーを構築する。ソーシャルゲームに用いられるログイン機能やガチャ機能などを実装を通じて、サーバサイドプログラミングの手法を学ぶ。	2後期	30	2		○		○		○		
31	○			仮想化技術	講義と演習を通してクラウドの代表的な環境であるAWSを中心とした技術についての理解と活用法を習得する。	2後期	30	2		○		○		○		
32	○			ゲーム制作Ⅲ	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。	2後期	45	3		○		○		○		○
33	○			ゲーム制作Ⅳ	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。	2後期	60	4		○		○		○		○
34	○			ゲーム制作Ⅴ	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。	2後期	60	4		○		○		○		○
35	○			ゲームエンジンⅣ	ゲームエンジンⅢに引き続いて、Unity + Photonでの実装方法を実践する。	2後期	30	2		○		○			○	○
36	○			ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジンを使用せず、C++とDxLibを使用しゲーム制作を行う事で、内部的なロジックを習得する。	2後期	30	2		○		○		○		
37	○			ポートフォリオ制作特講	ゲーム業界就職で必須となるポートフォリオのポイントを、プロの方から学ぶ。	2後期	50	3		○		○		○		○
38	○			実習事前・事後指導	学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。事後指導での振り返りや成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択や高い職業意識の形成に繋げる。	3前期	15	1	○			○		○		

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）																
	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	
39	○			インターンシップ実習	企業等で、短期間で集中して、実際の仕事や職場の状況を体験し、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようにする。 また、実習後、しっかりとした職業意識をもって、何を学ぶ必要があるのかを認識し、学習効果をより向上させる	3前期	80	2			○		○	○		○
40	○			ゲーム制作演習	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する	3前期	90	4		○		○			○	○
41	○			ゲームプランニングⅤ	レベルデザインについて学び、開発するゲームの品質を上げる事が出来る	3前期	30	2	○			○			○	○
42	○			卒業研究Ⅰ	ゲーム業界に関連した内容で、個人研修を通して知識を深める。 また、内定が決まっている学生は内定先の企業に合わせた内容を調べ、最終的にはプレゼンテーションを通して情報発信やテーマに対する思いを伝えることができる。	3前期	60	4		○		○		○		
43	○			ゲームクリエイター研究Ⅰ	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながらゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、AI や XR などの最新技術やゲームサーバー関連技術などに取り組み、就職先へのアピールにつなげる。	3前期	80	4	○			○		○		
44	○			ポートフォリオ制作演習	自身のスキルや経験を効果的にアピールするためのポートフォリオや企画書、自己紹介書を完成させる。	3前期	60	4		○		○		○		
45		○		ゲームエンジンⅤ	ゲームAIの仕組みを理解し、キャラクターの制御やゲームの対戦を行えるようなプログラムについて学ぶ	3前期	60	4	○			○		○		○
46		○		3D総合制作	Mayaアニメーションの課題を進めながら、業界内定に向けた作品のブラッシュアップを並行して行う。	3前期	60	4	○			○			○	○

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）																
	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	
47	○			ゲームクリエイター研究Ⅱ	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながらゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、AI や XR などの最新技術やゲームサーバー関連技術などに取り組み、就職先へのアピールにつなげる。	3 後 期	60	4		○		○		○		
48	○			チームディレクション	1年生のゲーム制作に入り、スケジュール管理やソース管理、課題の解決について相手の成長を見越したうえで適切な助言ができるようになる。	3 後 期	15	1		○		○		○		
49	○			卒業研究Ⅱ	ゲーム業界に関連した内容で、グループ研究を通して知識を深める。 また、内定が決まっている学生は内定先の企業に合わせた内容を調べ、最終的にはプレゼンテーションを通して情報発信やテーマに対する思いを伝えることができる。	3 後 期	120	4		○		○		○		
50	○			卒業研究Ⅲ	ゲーム業界に関連した内容で、グループ研究を通して知識を深める。 また、内定が決まっている学生は内定先の企業に合わせた内容を調べ、最終的にはプレゼンテーションを通して情報発信やテーマに対する思いを伝えることができる。	3 後 期	105	4		○		○		○		
51	○			ビジネス実務Ⅴ	SPIやビジネスマナーを学び就職活動や就職後に役立つ知識のインプットとアウトプットを行い自身に繋げる。	3 前 期	30	2	○			○		○		
52	○			ビジネス実務Ⅵ	ビジネスマナーの実践をメインに行い、就職後のマインドセットや自信の構築を行う。	3 後 期	15	1	○			○		○		
53		○		ペン字上級	日常生活に役立つ行書（美しいつづけ字）を学ぶ。 行書のルールを覚え、一筆箋、封筒、年賀状、のし袋（筆ペン）を書いてみる。	3 後 期	15	1		○		○		○		
54		○		ビジネス英語	グローバル社会が進む中、企業内の標準言語が英語になるなど、ビジネスにおいて英語を使う機会が増えている。ビジネスの場で、簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付けることを目的としている。	3 後 期	15	1	○			○		○		

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）															
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	
55		○		エクセル上級	Excelのスキルををあらゆるビジネスシーンで活用できるように、基礎知識から応用まで幅広く学び、PCスキルを社会で活かせる人材育成を目的とする。	3 後期	15	1		○		○	○		
56		○		医療事務	医療機関の役割、医療保険制度の仕組みを知り、簡単な医療費の計算方法を習得する。	3 後期	15	1		○		○	○		
57		○		RPA実習	作業自動化ツールであるRPA(Robot Process Automation)の構築を題材に、プログラムの思考力を養う。	3 後期	15	1		○		○	○		
58		○		情報リテラシー	業務で役立つWindowsの便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識やAIの活用方法などについて学ぶ。	3 後期	15	1		○		○	○		
59		○		データマーケティング	データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excelを活用した分析手法についても修得する。	3 後期	15	1		○		○	○		
60		○		ファイナンスプランナー	身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。	3 後期	15	1	○			○	○		
61		○		一般知能	数的推理・判断推理を論理的な思考から、解答する力を答練を通じて身につける。	3 後期	15	1	○			○	○		
62		○		フラワーアレンジメント	フラワーデザインの基本的な知識を習得し、形や構成からテーマを表現する。	3 後期	15	1		○		○	○		
63		○		ゲームプログラミング	ゲームプログラミングを通じて論理的思考法を身に付ける	3 後期	15	1		○		○	○		
64		○		広告映像	会社の広報SNSなどに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。	3 後期	15	1		○		○	○		
65		○		ビジュアルデザイン	デザインアプリFigmaを使用。商業デザインの制作を通して、レイアウト、表現技法を学ぶ。	3 後期	15	1		○		○	○		
66		○		世界情勢	自国の習慣や考えだけにとらわれることなく、他国の習慣・文化に共感し、異文化間での協力関係を構築する素地を身に付ける	3 後期	15	1		○		○	○		
合計						67	科目	2785 単位（単位時間）							

工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース1年2年（ゲームクリエイター学科3年）															
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	

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： ・卒業基準検定もしくは、認定試験の取得 ・授業への出席80%以上 ・履修するすべての科目において、S・A・B・Cいずれかの成績評価を得ること。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 学科・専攻で定められたカリキュラムについて履修すること。		1 学期の授業期間	20 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。