

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 VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科)	平成14(2002)年度	-	平成28(2016)年度																														
学科の目的	ヴァーチャルリアリティを実現するためのプログラミングやコンピューターグラフィックスなどを学習し、新しい技術を用いた課題解決能力や、他分野とコラボレーションするためのコミュニケーション能力を身につけ、即戦力として活躍できるVR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 VR技術者認定試験 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																												
2年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入 1,705 単位数	570 単位数	1,360 単位数	70 単位数	0 単位数	0 単位数																												
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																															
35人	18人	0人	0%	13%																															
就職等の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>■卒業者数(C) - 人</li> <li>■就職希望者数(D) - 人</li> <li>■就職者数(E) - 人</li> <li>■地元就職者数(F) - 人</li> <li>■就職率(E/D) - %</li> <li>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) - %</li> <li>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) - %</li> <li>■進学者数 - 人</li> <li>■その他</li> </ul> <p>転科等により実績なし</p> <p>(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)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■主な就職先、業界等</li> </ul> <p>(令和6年度卒業生)</p> <p>転科等により実績なし</p>																																		
第三者による学校評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</li> </ul> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 一般社団法人専門職高等教育質保証機構      受審年月: 平成31年2月      評価結果を掲載したホームページURL: <a href="https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf">https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf</a></p>																																		
当該学科のホームページURL	<a href="https://oic-ok.ac.jp/">https://oic-ok.ac.jp/</a>																																		
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)	<p>(A: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,705 単位数</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>70 単位数</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>280 単位数</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>350 単位数</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>70 単位数</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>280 単位数</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>70 単位数</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <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>							総授業時数	1,705 単位数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	70 単位数	うち企業等と連携した演習の授業時数	280 単位数	うち必修授業時数	350 単位数	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	70 単位数	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	280 単位数	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	70 単位数	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
総授業時数	1,705 単位数																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	70 単位数																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	280 単位数																																		
うち必修授業時数	350 単位数																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	70 単位数																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	280 単位数																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	70 単位数																																		
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 border="1"> <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)</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>4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>5人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>3人</p>							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)	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)	4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	5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)	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)	4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	5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

ヴァーチャルリアリティを実現するためのプログラミングやコンピューターグラフィックスなどを学習し、新しい技術を用いた課題解決能力や、他分野とコラボレーションするためのコミュニケーション能力を身に付け、即戦力として活躍できるVR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、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VR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)	①
春名 義之	株式会社 白獅子 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
松田 克巳	株式会社 フォーラムエイト 執行役員	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	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27日(火) 16:00～18:00

第2回 令和7年 1月30日(木) 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。

モデリングは比較的習得が容易なので、それ以外に力を注いではどうか。Unityは使いやすく達成感を得やすいため、入れておく方がよい。(松田委員)

→ゲームの制作やVR空間の作成にUnityを活用する。

(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
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、VRクリエイターとしての素養を身につける。	株式会社フォーラムエイト 株式会社システムタイズ
(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:	(株)ビーアライブ
期間:	令和6年6月6日	対象:	ゲーム系教員
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:	ゲーム系教員
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:	FORUM8 地方創生・国土強靱化セミナー	連携企業等:	株式会社フォーラムエイト
期間:	令和7年2月6日	対象:	ゲーム系教員
内容:	デジタルツインを実現するためのVRCGの最新技術の紹介		

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 渉	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処を行い、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	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。)

(別紙様式1-2)

## 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VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科))															
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 I A	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	○			VR概論 I	仮想空間とVRに関する基本的な概念やビジネス活用動向、VRゴーグルを用いたVR体験や、メタバース空間の構築など演習を交えながらVR技術を学習する。	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	○			○	○		
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	○			○	○		

(工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科))															
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													
9	○		3 DCG 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		○		○		○		
10	○		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		○		○			○	
11	○		ビジネス実務ⅡA	社会常識やマナー、面接対策などを通じて実践力を養い、職業理解と将来設計に必要な基礎力を身につける。	1後期	45	3	○			○		○		
12	○		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		○		○		○		
13	○		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	○			○		○		
14	○		VR・ARアプリ開発演習Ⅰ	Unityを使用したVR・AR開発の基礎技術を学習する。	1後期	30	2		○		○			○	
15	○		VR・ARアプリ開発演習Ⅱ	UnityにおけるVR・AR開発の基礎技術を利用し、実際に開発までの一連の流れを学習する。	1後期	60	4		○		○			○	
16	○		3 DCG Ⅱ	Blenderで自ら企画した簡易的な3Dモデルを制作し、企画から出力までの一連の流れを学習する。	1後期	60	4		○		○			○	
17	○		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	○			○		○		
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		○		○		○		

(工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科))																
	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	
20	○			ビジネス実務ⅢA	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	30	2	○			○		○		
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	○			AI概論	数理、データサイエンス、AIについてのリテラシーを高め、生成AIを有効に活用できるようにすることを目的とする。	2前期	30	2	○			○		○		
24	○			3DCGⅢ	Blenderを利用した3Dキャラクター制作の基礎技術を習得する。	2前期	45	3		○		○			○	○
25	○			VR映像編集	Adobe Premiere Proを利用したVR映像制作の基礎技術を学習する。	2前期	45	3		○		○			○	○
26	○			ゲームエンジン演習Ⅰ	Unityを使用したVR、AR開発の基礎技術を学習する。	2前期	50	3		○		○			○	○
27	○			VR・ARアプリ開発Ⅰ	UnityにおけるVR、AR開発の基礎技術を利用し、自ら企画してVRアプリを制作する。	2前期	50	3		○		○			○	○
28	○			VR・ARアプリ開発Ⅱ	UnityにおけるVR、AR開発の基礎技術を利用し、自ら企画してVRアプリを制作する。	2前期	90	4		○		○			○	
29	○			VRクリエイター研究Ⅰ	Udemyを使用し、自ら課題を解決に向けて情報を収集・整理・分析し、XR関連分野に関する知識やスキルを深めていく。	2前期	70	4		○		○		○		
30	○			インターンシップ実習	めざす業界・職種の企業等で、実際の業務の流れや仕事のやりがい等を体感する。	2前期	70	2			○	○		○		○
31	○			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。	2前期	15	1	○			○		○		

(工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科))															
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	
32	○		ビジネス実務ⅣA	1年次で学んだ一般常識、マナーの知識を活かし、さらなるレベルアップを目指すため、該当する検定を受験する。 この知識と今までの授業や実習などで得た知識を活かし、就職活動に挑む強い心を育む。 また、社会人としての心構えを身につける。	2後期	15	1	○			○		○		
33	○		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、サーバーサイドプログラミングの手法を学ぶ。	2後期	30	2		○		○		○		
34	○		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		○		○		○		
35	○		VRクリエイター研究Ⅱ	Udemyを使用し、自ら課題を解決に向けて情報を収集・整理・分析し、自身の職種関連分野に関する知識やスキルを深めていく。	2後期	70	4		○		○		○		
36	○		卒業研究Ⅰ	卒業研究合同発表会へ向け、実際の顧客からの要望、問題点をヒアリングし、XRの技術を駆使し問題解決となる開発を行う。	2後期	100	4		○		○		○		
37	○		卒業研究Ⅱ	卒業研究合同発表会へ向け、実際の顧客からの要望、問題点をヒアリングし、XRの技術を駆使し問題解決となる開発を行う。	2後期	105	4		○		○		○		
38		○	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。	2後期	15	1		○		○			○	
39		○	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。	2後期	15	1		○		○			○	
40		○	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。	2後期	15	1		○		○			○	
41		○	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。	2後期	15	1		○		○			○	

(工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科))															
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	
	○		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。	2後期	15	1		○		○	○			
	○		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。	2後期	15	1		○		○	○			
	○		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。	2後期	15	1		○		○	○			
	○		ファイナンシャルプランナー	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。	2後期	15	1	○			○	○			
	○		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。	2後期	15	1	○			○	○			
	○		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。	2後期	15	1		○		○		○		
	○		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	2後期	15	1		○		○	○			
	○		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。	2後期	15	1		○		○	○			
	○		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。	2後期	15	1		○		○	○			
	○		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	2後期	15	1		○		○	○			
合計					51 科目			2000 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:	<ul style="list-style-type: none"> <li>卒業基準検定もしくは、認定試験の取得</li> <li>授業への出席80%以上</li> <li>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。</li> </ul>	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。

(工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科VRクリエイターコース1年2年 (ゲームプログラマー学科))															
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	

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。