（別紙様式4）

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和元年10月1日※1
（前回公表年月日：令和元年7月1日）

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 榊原　俊章	〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4　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	理事長 野津　基弘	〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4　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	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年文部科学省 告示第29号	―

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。
認定年月日	平成30年2月28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	2750時間	1250時間	60時間	1440時間	0時間	0時間
							時間

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
60人	121人	0人	4人	7人	11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5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5日～9月1日 ■冬季休業日：12月23日～翌年2月16日 ■春季休業日：3月2日～3月15日	卒業・進級条件	次の項目を全て充たすこと ・必修55科目、2750時間履修 ・情報処理技術者認定試験2級、Java検定2級、C言語プログラミング能力認定試験2級、色彩検定2級、CG検定ベーシック、Photoshop検定エキスパート、Illustrator検定エキスパートのいずれかの1つ合格 ・出席率90%以上 ・科目の成績評価がすべてC以上
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、合宿研修等 ■サークル活動：　有
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等（平成30年度卒業生） （株）コロプラ、フォーザウィン（株）、（株）CI、（株）デジタルハーツ、（株）トラスト・ネットワーク　日本ラッド（株）　他 ■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。 ■卒業者数：28　人 ■就職希望者数：26　人 ■就職者数：26　人 ■就職率：100　% ■卒業者に占める就職者の割合：92.8　% ■その他 ・進学者数：0人 ・家事等：0人 （平成　30 年度卒業者に関する 令和1年5月1日 時点の情報）	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 （平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報）

資格・検定名	種	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	28人	25人
情報処理技術者能力認定試験2級	③	28人	14人
基本情報技術者試験	①	28人	6人

※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）

■自由記述欄
（例）認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等

中途退学の現状	■中途退学者　3 名　■中退率　3 % 平成30年4月1日時点において、在学者100名（平成30年4月1日入学者を含む） 平成31年3月31日時点において、在学者97名（平成31年3月31日卒業者・編入学生６名を含む） ■中途退学の主な理由 進路変更等 ■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

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 ※有の場合、制度内容を記入 ・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://www.oic-ok.ac.jp/course/game/

（留意事項）
1．公表年月日（※1）
最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2．就職等の状況（※2）
「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて（通知）（25文科生第596号）」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。
（1）「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。
③「就職者」とは、正規の職員（雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいいます。
※「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。
（2）「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。
②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う）。
（3）上記のほか、「就職者数（関連分野）」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3．主な学修成果（※3）
認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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）の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果（例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等）について記載します。

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

変化の激しいゲーム業界で、周囲とコミュニケーションをとることができ、自ら積極的に学び成長していける人材育成を目指す。そのために、世界における日本のゲーム業界の立ち位置や他分野へのゲーム技術の応用、ソーシャルゲームの躍進に知見のある方々に教育課程編成委員を依頼し、その実情と求められるスキル等について意見や提案をいただき、カリキュラムの追加や内容更新、教材作成・授業計画等に反映させる。

（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

令和元年6月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
榊原　俊章	専門学校　岡山情報ビジネス学院　学院長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	
高岡　信吾	専門学校　岡山情報ビジネス学院　常務理事	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	
中上　篤	専門学校　岡山情報ビジネス学院 教務第2課　課長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	
松浦　登美子	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	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	
北牧　涼輔	KLab株式会社 岡山事業所拠点長・プロデューサー	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	③
佐々木　優理	Activ8株式会社	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	③
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	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	①

※委員の種別の欄には、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。
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　（9月、1月）

（開催日時（実績））
第1回　平成30年9月7日　17：00～18：30
第2回　平成31年1月29日　17：00～18：00

（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。
＜委員会意見より現在実施中項目＞
・昨年からの懸案事項であった基礎学力向上のための入学前プログラムを導入。ゲーム制作に必要な文章読解作成能力が必要なため授業に取り入れてきたが、語彙力の少なさが要因であると判明したので、漢字検定に取り組んでいる。
・3Dデザインをするにはデッサン力が必要。希望する学生にはデッサンの入門編講座を用意。
・チーム制作を通じたプランナーの育成と、役割意識を持った制作をさせるため、学生主催のゲームジャムを開催。高梁そしてグローバルゲームジャムへの参加を推奨。今後も多くのゲームジャムに参加させる。

＜委員会意見より具体的内容検討中項目＞
・自ら情報を効果的に探し、問題解決できる人材が求められている。インターネットを使った検索スキルを育てる。
必要な情報とそうでない情報を見分けるネットリテラシーが必要。どう取り組んでいくか検討中である。
・遠隔地の学生の入学前プログラムの実施やこの会議にテレビ会議システムが導入できないか検討中する。
・ゲームは国境を越える。グローバル感覚を養うため海外研修の導入を検討。

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

システム業界またはゲーム業界で即戦力となる技術者を育成するために、ソフトウェア会社やゲーム会社を中心とした企業と連携し、現場における業務を体験し今後のシステム開発者またはゲーム開発者としてのスキル向上を目指す。また、連携企業様についてはシステム開発やゲーム開発現場で、エンジニアやプログラマ、デザイナー、デバッカーとして活躍している方から、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

主に担任教員が実習内容の詳細について連携企業と受入の確認と調整を行う。実習期間中は学科教員が各連携企業を訪問し、学生の状況を確認するとともに、実習担当者と情報交換を行う。実習終了後には、実習担当者による学生の学修効果の評価と、実習日誌などをふまえ、担任教員が成績評価を行う。

（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
キャリア実習	実社会で、即戦力として活躍できる人材を育成することを目的に、1年次後期に企業で実習を行う。授業を通じて学んできたことを、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。実習内容は、基本的に受入企業様の指示に従い、担当者の方々の指導のもと、実習を行う。	株式会社ヴァンガード　KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ 株式会社ブラッシュアップ 全15社

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
研修名「ICT活用による教員の教育力向上研修会プログラム　」
（連携企業等：一般社団法人　全国専門学校教育研究会　）
期間：平成30年8月2日（木）、3日（金）　　対象：水上　貴博
内容：一般社団法人　全国専門学校教育研究会は、全国の専門学校が教育の成功事例や取り組みなどを共有し、より専門性の高い教育を目的とした一般社団法人で、研修会を通して情報交換や教員のレベルアップを図っている。本校もこの研究会に加盟しており、他校との情報交換や教師のレベルアップを図っている。今回の研修は、動画教材の作成方法と活用・運用方法を学ぶ。動画教材を作成し、動画教材を使った模擬授業を行い、評価・改善を行う。

②指導力の修得・向上のための研修等
研修名「　キャリア・サポーター養成講座　」（連携企業等：　一般社団法人　職業教育・キャリア教育財団　）
期間：平成31年1月8日（火）～1月10日（木）　　対象：松浦　登美子、井上　誠
内容：一般社団法人　　職業教育・キャリア教育財団は、全国の専修学校各種学校総連合会の外部団体として本校においても連携し、教員の質の向上に努めている、本校もこの財団と連携しており、教師のレベルアップを図っている。今回の研修では、教職員のキャリア・サポート・マインドを養うことを目的としたものである。学生自身の「キャリア（働く意味、進路選択、仕事人生等）」を自発的に設計・選択・決定できるように支援する上で省職員が取るべき態度や姿勢を学ぶ研修であった。

（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「　Unityの情報系教師研修　」（連携企業等：ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン ）
期間：令和元年8月6日（火）　　対象：松浦　登美子・井上　誠・熊澤　知子・水上　貴博
内容：ユニティ・テクノロジーズ・ジャパンは、複数の機材に対応し、統合開発環境と呼ばれるUnityを開発しているユニティ・テクノロジーズの日本法人である。今回の研修は、教員のUnityを使った開発環境に対して専門技術とインストラクターとしてのスキル向上を目的とした研修である。

研修名「　CEDEC2019　」（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(CESA)　）
期間：令和元年9月4日（水）～9月6日（金）　　対象：：井上　誠・熊澤　知子
内容：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
研修名「教師研修　」（連携企業等：株式会社　PHP研究所）
期間：令和元年9月28日（土）　　対象：松浦　登美子、井上　誠、熊澤　知子、水上　貴博
内容：本校の「社会人対応力」を育む「心の推進プロジェクト」に取り組む中で、株式会社　PHP研究所と連携している。本校は創立当初から心豊かな人材の育成に力を入れ、「心の教育」にも積極j的に取り組んだ結果、1997年に日本初の「心の教育モデル校」の指定も受けた。PHPの編集長に来校していただき、教師に対して学生が社会人対応力を身に付けるためにはどのとうにすべきか等、今までの経験から講演をしていただき、本校の心の教育に役立てるための教師研修である。

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	学生の受入れ募集
（8）財務	財務
（9）法令等の遵守	法令等の遵守
（10）社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
（11）国際交流	

※（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

令和元年6月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
宮﨑　栄一	株式会社　創明コンサルティング・ブレイン 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
仲田　錠二	株式会社ユナイテッドサーブ　代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	卒業生・ 企業等委員
松本　武司	有限会社シルク　代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	PTA
河原　秀明	医療法人創和会　しげい病院　地域連携部 地域連携入退院支援・医療社会福祉課　課長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
近藤　正晃	株式会社　ホテルグランヴィア岡山 総務部総務人事課　課長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
岡﨑　多美子	学校法人　朝日学園　朝日塾幼稚園園長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
礒谷　賢二	リコージャパン株式会社 中国事業本部岡山支社 アシスタントマネージャー	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	卒業生・ 企業等委員
片山　雅文	株式会社　コーセイカン　制作チーム部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
石橋　史恵	ウェブクリエイティブ株式会社　代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
高松　聖	株式会社　スカイリンク　岡山制作部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日（2年）	企業等 委員
高木　孝征	自衛隊香川地方協力本部東讃区隊長	令和元年7月5日～ 令和3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（　　））

https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/info/02--4.pdf

公表時期：令和元年9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	
（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:http://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）令和元年度　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
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	
○			ハードウェア概論	ハードウェア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	55	3	○	△		○		○		
○			ソフトウェア概論	ソフトウェア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	55	3	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論Ⅰ	プログラムの処理手順の学習。経済産業省基本情報処理技術者の午後分野合格レベルの学習。	1前	44	2	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論Ⅱ	疑似言語を含むプログラムの処理手順の学習。経済産業省　基本情報処理技術者の午後分野合格レベルの学習。	1前	44	2	○	△		○		○		
○			システム設計概論	システム開発手順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	33	2	○	△		○		○		
○			Ｃ言語Ⅰ	Ｃ言語の知識学習（基本文法から、関数）	1前	22	1	○	△		○		○		
○			Ｃ言語実習Ⅰ	Ｃ言語プログラミング演習（基本文法から、関数）	1前	33	1	△		○	○		○		
	○		Ｃ言語Ⅱ	Ｃ言語の知識学習（構造体と共用体、フィイル入出力）	1後	15	1	○	△		○		○		
	○		Ｃ言語実習Ⅱ	Ｃ言語プログラミング演習（構造体と共用体、フィイル入出力）	1後	30	1	△		○	○		○		
合計				科目	単位時間（　　時間）										

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	15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。

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）令和元年度　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
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	
○			Ｊａｖａ実習Ⅰ	Java言語の基礎を実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	1後	45	1	△		○	○		○		
○			ゲーム概論	ゲーム史から世界のゲーム業界の状況まで、ゲームを作る上で基礎となる知識を学ぶ	1後	15	1	○	△		○		○		
	○		Illustrator実習	Illustratorの基本操作から実践的なデザイン作成の手法を学習。Illustrator検定エキスパート合格レベルを学習。	1後	60	2	△	○		○			○	
	○		Photoshop 実習	Photoshopの基本操作から実践的なデザイン作成の手法を学習。Photoshop検定エキスパート合格レベルを学習。	1後	60	2	△	○		○			○	
○			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	15	1	△	○		○		○		
○			ゲーム制作実習Ⅰ	PC上で動作するゲームの基礎を学習。プログラム実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力の概念、画像の扱いなどを学習	1後	120	4	△		○	○		○		
○			ビジネスアプリケーション実習	Excelの基本操作を学ぶ	1後	30	1		○		○		○		
○			著作権法概論	クリエイターとして他人の権利を侵害しないよう著作権の基本的な知識を学ぶ。ビジネス著作権検定 初級合格レベルを学習。	1後	15	1	○	△		○			○	
○			ペン字	硬筆検定３級合格レベルの演習と手書き用履歴書作成を行う	1前	15	1		○		○			○	
合計				科目	単位時間（　　時間）										

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	15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。

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）令和元30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
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	
○			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	60	4	○	△		○		○		
○			キャリア実習	実際の現場で実習することにより理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術力を身につける。	1後	90	3			○	○			○	
	○		情報処理技術者Ⅰ	経済産業省　基本情報技術者合格レベルの学習。適宜模擬試験を実施し、実力の確認と養成を行う。	1後	100	4	○	△		○		○		
	○		Ｕｎｉｔｙ基礎	Unity開発者認定試験アソシエイト合格レベルの学習。Unityでのゲーム制作の基礎を養う。	1後	100	3	△		○	○		○		
	○		C#実習	C#の基礎を学び、実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	1後	64	2	△		○	○		○		
	○		Ｕｎｉｔｙプログラミング	Unityの基礎を学び、実際にゲームプログラミングを通じて実践し、ゲームプログラミングの開発技法を学習。	1後	64	2	△		○	○		○		
	○		キャラクターデザイン	Illustratorを使い、キャラクターや背景など、実際のゲーム制作を想定したゲーム制作技法を学習。	1後	53	1	△		○	○		○		
合計				21科目	41単位時間（ 964時間）										

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	15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。

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）令和元年度　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
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	
○			Java実習Ⅱ	Java言語の基礎を実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	2前	90	3	△		○	○		○		
○			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	66	2	○	△		○		○		
○			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	○	△		○		○		
	○		ＵＩ設計	スマートフォンにおけるゲーム画面のユーザインタフェースの設計を実践的に学習。	2前	30	1	△		○	○		○	○	○
○			色彩概論Ⅰ	ゲーム制作ための、ビジュアルデザインにとって必要な色彩感覚を身につけるための基礎的な色彩学を学習。	2後	30	2	○	△		○		○		
○			ゲーム業界英語基礎	ゲーム制作で必要となるチュートリアルを読みこなすための文法を重点的に学ぶ	2通	30	2	○	△		○			○	
○			著作権法概論	クリエイターとして他人の権利を侵害しないよう著作権の基本的な知識を学ぶ。ビジネス著作権検定 初級合格レベルを学習。	2前	15	1	△		○	○			○	
○			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。	2前	60	4	○	△		○		○		
	○		数学リテラシー	ゲーム制作で必要な数学知識（三角関数、行列、ベクトルなど）を、実践的にゲームプログラミングを通じて学習。	2前	30	2	○		△	○		○		
合計				科目	単位時間（　　時間）										

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	15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。

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）令和元年度　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
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	
○			ゲーム制作実習Ⅱ	5人程度のグループでゲームの企画、設計、開発を行う。	2前	110	3	△		○	○		○	○	
○			制作展実習Ⅰ	２年次までに学習したゲーム開発技術を活用してチームでゲームを開発し、２年目の中間発表と展示を行う	2後	130	4	△		○	○		○	○	
○			制作展実習Ⅱ	２年次までに学習したゲーム開発技術を活用してチームでゲームを開発し、２年目の中間発表と展示を行う	2後	128	4	△		○	○		○	○	
○			Live2D実習	Live2Dチュートリアルを中心に、2Dアニメにアニメーションやモーションをつける技術を学習。	2前	30	1	△		○	○		○		
○			Python	Pythonの文法基礎を学び、自力でプログラミングできる土台技術を学ぶ。	2後	15	1	○	△		○		○		
○			Python実習	Phthonの基礎を実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	2後	30	1	△		○	○		○		
	○		Webｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝ開発実習	PHP言語とMySQLを使ったWebアプリケーションでのデータのやり取りや、データベース設計とSQLによる操作を学習。	2前	30	1	△		○	○		○		
	○		情報処理技術者Ⅱ	経済産業省　基本情報技術者、または、応用情報技術者合格レベルの学習。適宜模擬試験を実施し、実力の確認と養成を行う。	2前	108	4	○	△		○		○		
	○		Ｕｎｉｔｙ基礎Ⅱ	2D・3Dゲームを制作体験し、ゲーム制作の知識と技術をより深める。	2前	108	3	△		○	○		○		
合計				科目			単位時間（　　時間）								

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	15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。

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）令和元年度　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
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	
	○		Maya実習	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、アニメートなど３ＤＣＧの制作工程を学習	２前	30	1	△		○	○			○	
	○		ゲーム概論	面白さ・評価される物を、ゲームの歴史やグループワークを通して学習する。	２後	16	1	○	△		○		○		
	○		医療事務	保険制度のしくみを理解、保険請求業務の点数算定を学ぶ	２後	16	1	△	○		○		○		
	○		FP	ＦＰについての基礎知識を学ぶ。ライフプランニングと資金計画、不動産、相続・事業承継、等々	２後	16	1	○			○		○		
	○		レイアウトデザイン	チラシや名刺などデザインするための基礎的な知識とセンスを身につける。	２後	16	1	△	○		○		○		
	○		HP動画	HPや動画を制作するための基礎的な知識やセンスを身につける。	２後	16	1				○		○		
	○		表現	幼児教育における5領域「表現」に基づき、身体を使った表現や造形表現活動を学ぶ。また、その活動を通して表現力を身に付ける。	２後	16	1	△	○		○		○		
	○		ロボット制御	人型のロボットを題材にプログラミングを行い、プログラム的思考力を養う。	２後	16	1	△	○		○		○		
	○		Excel実務	実務の場面を想定したExcelの使用方法について学習する。	２後	16	1	△	○		○		○		

合計	科目	単位時間（　　時間）

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

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）令和元年度　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
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	
	○		一般知能	数的推理・判断推理・資料解釈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	16	1				○		○		
	○		健康管理	人体の仕組みと代表的な病気の予防について理解し、健康管理の基礎を学ぶ。	2後	16	1	○			○		○		
	○		ロジカルシンキング	グループワークやディスカッションを通じて、論理的思考に用いられるフレームワーク（考え方）を学ぶ。	2後	16	1	△	○		○		○		
	○		ビジネス英語	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。	2後	16	1	○	△		○			○	
	○		ペン字上級	1年生で学んだ美しい文字を書くことの大切さをより深く理解する。ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形（行書体も含む）を学ぶ。また、筆ペンの使用も学ぶ。	2後	16	1	△	○		○			○	
	○		応用文章技能	文章を書くための素材を集めるポイントや文章の構成などを講義するとともに、毎回、テーマに即した文章を書くこと（添削あり）を通じて、実践的な文章技能の習得を目指す。	2後	16	1		○		○		○		
	○		フラワーアレンジメント	ブーケ、ブートニア、ヘッドフラワー、会場装花を製作する。	2後	16	1	△	○		○			○	
合計				17科目				36単位時間（ 917単位）							
				総科目　科目				総単位時間（　　時間）							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	１学年の学期区分	期
・必修55科目、2750時間履修 ・情報処理技術者認定試験２級、Java検定2級、C言語プログラミング能力認定試験２級、色彩検定2級、CG検定ベーシック、Photoshop検定エキスパート、Illustrator検定エキスパートのいずれかの１つ合格 ・出席率９０％以上 ・科目の成績評価がすべてC以上	１学期の授業期間	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。

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）令和元年度　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	
○			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。	３前	60	4	○	△		○		○		
○			著作権法概論	クリエイターとして他人の権利を侵害しないよう著作権の基本的な知識を学ぶ。ビジネス著作権検定 初級合格レベルを学習。	３前	15	1	○	△		○			○	
	○		Webアプリケーション開発実習	PHP言語とHTML5、MySQLを使ったWebアプリケーションでのデータのやり取りや、データベース設計とSQLによる操作を学習	３前	60	2	△		○	○		○		
○			CCNA基礎	ベンダー資格であるCCNAのICDN1について学び、ネットワークやセキュリティの知識を深める。	３後	60	2	○			○		○		
○			ゲーム制作実習Ⅲ	5人程度のグループでゲームの企画、設計、開発実習を行う。	３前	112	3	△		○	○		○	○	
	○		Maya実習Ⅱ	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、アニメートなど３ＤＣＧの制作工程を学習。	３前	32	1	△	○		○			○	
	○		アニメーション実習	アニメーションの仕組みや基礎について、作品を作りながら学ぶ	３前	31	1	△	○		○			○	
○			ゲームプランナー実習	プレゼンテーションの構成や実際の話術などについて体験を通じながら学習	３通	60	2	○	△	△	○			○	
○			ゲーム業界英語応用	各種技術系カンファレンスなどで使われている英文について、読解力を高めるための学習。	３通	30	2	△		○	○			○	

合計	科目	単位時間（　　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	期
	１学期の授業期間	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。

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）令和元年度　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	
	○		色彩概論Ⅱ	グラフィッカーにとって必須の色彩の知識をより深く色彩検定2級テキストを通じて学習。	3前	42	2	○			○		○		
○			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	90	4	○			○		○		
○			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	30	1	△		○	○		○	○	
○			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	128	4	△		○	○		○	○	
○			卒業研究Ⅲ	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【応用実習】	3後	71	2	△		○	○		○	○	
	○		情報処理技術者Ⅲ	経済産業省　基本情報技術者、または、応用情報技術者合格レベルの学習。適宜模擬試験を実施し、実力の確認と養成を行う。	3前	108	4	○	△		○		○		
	○		Unity基礎Ⅲ	2D・3Dゲームを制作体験し、ゲーム制作の知識と技術をより深める。	3前	108	3	△		○	○		○		
	○		Python	Pythonの文法基礎を学び、自力でプログラミングできる土台技術を学ぶ。	3前	15	1	○	△		○		○		
	○		Python実習	Phthonの基礎を実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	3前	30	1	△		○	○		○		
合計				14科目			33単位時間(869時間)								

総科目　52科目　　総時間　2750時間(総単位110単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
次の項目を全て充たすこと ・必修50科目、総時間2747時間を履修すること ・出席率９０％以上 ・科目の成績評価が全てＣ以上 ・情報処理技術者認定試験２級　合格　もしくは　Ｃ言語/Javaプログラミング能力認定試験２級　合格	１学年の学期区分	２期
	１学期の授業期間	１５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。