

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和2年6月1日※1
(前回公表年月日:令和元年6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 (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 (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	講義	演習	実習	実験	実技																
3年	2723時間	929時間	91時間	1703時間	0時間	0時間																
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																	
90人	158人	0人	4人	6人	10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		次の項目を全て満たすこと ・必修46科目、2707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																		
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) (株)トーセ、(株)ヴァンガード、(株)Live2D、(株)JRシステムエンジニアリング、(株)アルプス技研 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。 ■卒業生数: 32 人 ■就職希望者数: 32 人 ■就職者数: 32 人 ■就職率: 100 % ■卒業者に占める就職者の割合: 100 % ■その他 (令和元年度卒業生に関する令和2年6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 (令和元年度卒業生に関する令和元年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>32人</td><td>29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>32人</td><td>24人</td></tr><tr><td>基本情報技術者試験</td><td>①</td><td>32人</td><td>10人</td></tr></tbody></table> ※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			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	32人	29人	情報処理技術者能力認定試験2級	③	32人	24人	基本情報技術者試験	①	32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	32人	29人																			
情報処理技術者能力認定試験2級	③	32人	24人																			
基本情報技術者試験	①	32人	10人																			
中途退学の現状	■中途退学者 7 名 平成31年4月1日時点において、在学者122名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者126名(令和2年3月31日卒業生・編入学11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		■中退率 5.7 %																			
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生の「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」などを希望する者を含みません。

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学状況等について記載します。

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と提案をいただき、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																																			
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2年6月1日現在																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th> <th>所属</th> <th>任期</th> <th>種別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>榊原 俊章</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 学院長</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>高岡 信吾</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 常務理事</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>中上 篤</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務第2課 課長</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>松浦 登美子</td> <td>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</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>北牧 涼輔</td> <td>KLab株式会社 岡山事業所拠点長・プロデューサー</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>佐々木 優理</td> <td>Activ8株式会社</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>山根 信二</td> <td>特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本 理事</td> <td>平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)</td> <td>①</td> </tr> </tbody> </table>				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
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																																
<p>※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。</p> <p>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。）</p> <p>②学会や学術機関等の有識者</p> <p>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</p>																																			
(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期																																			
2回（例年の開催時期は9月、1月）																																			
（開催日時）																																			
第1回 令和元年8月22日 17:00～18:30																																			
第2回 令和2年1月22日 16:00～17:00																																			
(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＞																																			
・基礎学力向上のための入学前プログラムを導入。学校全体として基礎カリサーも導入したので、組み合わせる特にフォローが必要な学生を事前に把握し退学防止や学習指導に役立っている。																																			
・デザイン系学生の目指す検定が特になかったため卒業基準検定を見直し、CG検定と色彩検定を追加した。Mayaの授業も一年生後期から導入した。																																			
・1年生対象にゲームジャムを2回開催し、教員側でプログラマとデザイナーの両方の役割を指定して体験させチーム制作におけるそれぞれの職種の違いや協力体制の取り方を理解させるよう努めた。																																			
・著作権セミナーを実施し、権利侵害をしないことはもちろん自身の権利を守るための知識をばせ、制作に活かしている。																																			
＜委員会意見より具体的内容検討中項目＞																																			
・企業によって学生にもとめるものがそれぞれ異なる。入社後何を考えるかを考え必要なものを学ぶカリキュラムにする。																																			
・企業が求める技術レベルの授業は難易度が高い。Photoshopなどのツールをしっかり使える「基礎力を育てる」授業内容を作り上げていく。																																			
・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																																			
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。																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>科目名</th> <th>科目概要</th> <th>連携企業等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UI設計</td> <td>スマートフォンのゲーム画面のUI作成。実際のゲーム開発現場と同じ工程で、ゲームの操作画面制作を行う。合計3つの課題であるが、実際の作業工程を経験してもらうために、それぞれの課題はリンクしたものとする。</td> <td>株式会社スカイリンク</td> </tr> <tr> <td>制作展実習Ⅰ・Ⅱ</td> <td>Kinectでのゲーム制作。開発環境の構築、サンプルゲームの作成。各個人でオリジナルのゲームを作成し、発表・評価を行う。</td> <td>株式会社白獅子</td> </tr> </tbody> </table>				科目名	科目概要	連携企業等	UI設計	スマートフォンのゲーム画面のUI作成。実際のゲーム開発現場と同じ工程で、ゲームの操作画面制作を行う。合計3つの課題であるが、実際の作業工程を経験してもらうために、それぞれの課題はリンクしたものとする。	株式会社スカイリンク	制作展実習Ⅰ・Ⅱ	Kinectでのゲーム制作。開発環境の構築、サンプルゲームの作成。各個人でオリジナルのゲームを作成し、発表・評価を行う。	株式会社白獅子																							
科目名	科目概要	連携企業等																																	
UI設計	スマートフォンのゲーム画面のUI作成。実際のゲーム開発現場と同じ工程で、ゲームの操作画面制作を行う。合計3つの課題であるが、実際の作業工程を経験してもらうために、それぞれの課題はリンクしたものとする。	株式会社スカイリンク																																	
制作展実習Ⅰ・Ⅱ	Kinectでのゲーム制作。開発環境の構築、サンプルゲームの作成。各個人でオリジナルのゲームを作成し、発表・評価を行う。	株式会社白獅子																																	
(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																																			
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、実習担当者や情報交換を行う。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。																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>科目名</th> <th>科目概要</th> <th>連携企業等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>キャリア実習</td> <td>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年後期に企業で実習を行う。授業を通し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。</td> <td>KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社CRI・ミドルウェア 株式会社ロジカルビート 辰日電子工業株式会社 株式会社エッジワークス 全21社</td> </tr> </tbody> </table>				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年後期に企業で実習を行う。授業を通し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。	KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社CRI・ミドルウェア 株式会社ロジカルビート 辰日電子工業株式会社 株式会社エッジワークス 全21社																										
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年後期に企業で実習を行う。授業を通し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。	KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社CRI・ミドルウェア 株式会社ロジカルビート 辰日電子工業株式会社 株式会社エッジワークス 全21社																																	

<p>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</p>
<p>(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</p> <p>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。</p>
<p>(2)研修等の実績</p> <p>①専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>主催:ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン 日程:令和元年8月6日(火) 参加者:松浦 登美子・井上 誠・熊澤 知子 研修名:Unityの情報系教師研修</p> <p>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。</p> <p>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:令和元年9月4日(水)～9月6日(金) 参加者:井上 誠・熊澤 知子 研修名:GEDEC2019</p> <p>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。GEDEC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。</p> <p>②指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>主催:株式会社 PHP研究所 日程:令和元年9月28日(土) 参加者:松浦 登美子、井上 誠、熊澤 知子 研修名:教師研修</p> <p>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の編集長に來校していただき、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ようにすべきか等、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。</p>
<p>(3)研修等の計画</p> <p>①専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>主催:デジタルハリウッド株式会社 日程:令和2年6-7月 参加者:松浦 登美子・井上 誠・熊澤 知子・法華 秀幸 研修名:生まれ変わったゲームエンジンUE5の可能性(仮)</p> <p>デジタルハリウッド株式会社は、マルチメディアコンテンツ系予備校と大学を運営する企業であり、公開講座やセミナーを開催し教員の質の向上にも取り組んでいる。本校も連携しており、特に専門分野のスキル向上のため情報交換をしている。今回の研修は、統合開発環境と呼ばれるUnreal Engine (UE)の最新バージョンアップであるUE5に関する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。</p> <p>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2年9月2日(水)～9月4日(金) 参加者:法華 秀幸、松浦 登美子 研修名:GEDEC2019</p> <p>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。GEDEC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。</p> <p>②指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>主催:株式会社 進研アド 日程:令和2年8月下旬～9月予定 参加者:松浦 登美子、井上 誠、熊澤 知子、法華 秀幸 研修名:「基礎カリサーチ」フィードバック教師研修</p> <p>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「基礎カリサーチ」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、「基礎カリサーチ」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。</p>

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

名前	所属	任期	種別
宮崎 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 医療支援部 総務課 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
岡崎 多美子	学校法人 朝日学園 朝日塾幼稚園 教育アドバイザー	平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)	企業等委員
磯谷 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
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
安田 正人	自衛隊香川地方協力本部東讃区隊長	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	地方公共団体等委員
畑 嘉昭	株式会社 トスコ 取締役	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1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: <http://www.oic-ok.ac.jp/about/>

公表時期: 平成30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、フライバーポリシー(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/about/info.html>

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2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	
○			コンピュータ概論Ⅰ	テクノロジ系の基礎となる情報の基礎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。基礎的な用語や考え方を身に付ける。	1前	60	3	○	△		○		○		
○			コンピュータ概論Ⅱ	コンピュータ、及びコンピュータに関わる様々な基本原理や基礎技術について学習する。	1前	60	3	○	△		○		○		
○			コンピュータ概論Ⅲ	コンピュータ、及びコンピュータに関わる様々な基本原理や基礎技術について学習する。	1前	60	3	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論	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。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。	1前	75	4	○	△		○		○		
○			C言語Ⅰ	C言語の知識学習 (基本文法から、関数)	1前	72	4	○	△		○		○		
○			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	△		○	○		○		
○			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	16	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概念、画像の扱いなどを学習。	1後	80	3	△		○	○		○		
○			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		○		○		○		
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)

- 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。
- 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2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	
○			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	○			○			○	
○			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	○	△		○		○		
○			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	30	2	○	△		○		○		
○			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			○	○			○	
○			C言語 II	C言語の知識学習 (構造体と共用体、ファイル入出力)	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、ファイル入出力)	1後	30	1	△			○	○		○	
○			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	32	1	△			○	○		○	
○			Java I	Javaの知識学習 (基本文法から、関数)	1後	16	1	○	△		○		○		
○			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2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	
○	○		Photoshop 実習	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、Adobe Photoshopベーシックの取得を目指す。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	60	2	△		○	○			○	
○	○		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、アニメートなど3DCGの制作工程を学習。	1 後	33	2	△		○	○			○	
○			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	40	2	○	△		○		○		
○	○		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	3	○	△		○		○		
○	○		Unity基礎 I	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	△		○	○		○		
合計						18科目	44単位時間(944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2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	80	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	60	4	○	△		○			○	
○			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	30	2	○	△		○		○		
○			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	104	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	120	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	120	4	△		○	○		○	○	
○			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	△		○	○		○	○	
○			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	○	△		○		○		
○			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	○	△		○		○		
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2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	
○			色彩概論Ⅰ	ゲーム制作のための、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前	30	2	○	△		○			○	
○			Webアプ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後	30	1	△		○	○		○		
○			Unity基礎Ⅱ	Unityの基本操作技術を身に付けるとともに、ゲーム制作の流れと役割を知ることにより、ゲーム制作のスキル向上を目指す。	2前	108	3	△		○	○		○		
	○		数学リテラシー	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、実践的にゲームプログラミングを通じて学習。	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前	30	2	○	△		○		○		
	○		Python実習	Python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	60	2	△		○	○		○		
	○		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通	60	2	△		○	○			○	
	○		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。	2前	30	1	△	○		○			○	
	○		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。	2後	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)

- 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。
- 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2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	
	○		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、プログラムの思考力を養う。	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	△	○		○		○		
	○		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	○			○		○		
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2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	
	○		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	△	○		○			○	
	○		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	△	○		○			○	
	○		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		○		○		○		
合計						15科目	34単位時間(929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)

- 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。
- 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2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	
○			Unityプログラミング	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	△		○	○		○		
○			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	56	3	○	△		○		○		
○			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	△		○	○		○	○	
○			ゲームプランナー演習	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前	28	1	○	△	△	○				○
○			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	28	1	○			○		○		
○			Webアプリケーション開発演習Ⅱ	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	54	3	△		○	○		○		
○			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	58	3	△		○	○				○
○			HTML & CSS実習	HTMLとCSSの基本を学び、WEBサイトを実際に制作しながらWEBサイトの仕組みを理解し、応用力をつける。	3前	60	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	66	4	○			○		○		
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	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 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。
- 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2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	
○			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	47	3	○			○		○		
○			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	75	2	△			○	○	○	○	
合計				13科目		33単位時間 (850時間)									
				総科目 46科目		総時間 2723時間 (総単位111単位)									
卒業要件及び履修方法								授業期間等							
次の項目を全て満たすこと ・必修46科目、総時間2707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、Java検定2級、C言語プログラミング能力認定試験2級のいずれかの1つ合格								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。