

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		
麻生情報ビジネス専門学校		昭和60年12月24日	竹口 伸一郎		〒812-0016 福岡市博多区博多駅南2-12-32 (電話) 092-415-2291		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人 麻生塾		昭和26年3月12日	理事長 麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-38 (電話) 0948-25-5999		
目的	3DCGプログラミングからネットワークプログラミングまで、高度なプログラム言語習得を目指し、ゲーム業界の最先端で活躍できる人材を育成する。						
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士	
工業	工業専門課程		ゲームクリエイタ専攻科		-	平成22年 文部科学大臣告示 第34号	
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
4年	昼	3684	1134	2550	0	0	0
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数		総教員数
120人		142人		4人	4人		8人
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度 「教育目標」に準じた総合評価		
長期休み	■夏季:7月27日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月19日～4月14日			卒業・進級条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 学生としてふさわしい生活態度		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 欠席届と理由書(医師の診断書等)提出			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム会社、IT企業 ■就職率 ^{※1} : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 87% ■その他 (平成28年度卒業者に関する 平成29年4月1日時点の情報)			主な資格・検定等	基本情報技術者 C言語プログラム能力認定試験		
中途退学の現状	■中途退学者 2名 平成28年5月1日時点において 在学者 139名 平成29年3月31日時点において 在学者 138名 ※ 中途転入者3名、転出者2名			■中退率 1.4% (平成28年4月入学者を含む) (平成29年3月卒業者を含む)			
ホームぺージ		URL: http://www.asojuku.ac.jp/abcc/					

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

ゲーム業界の動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、企業からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署による企業に対してアンケートを実施。それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部と就職課で構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会で各方面からの意見を集約し承認を得て授業科目の開設や方法の改善としてまとめる。同委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- (2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- (3)教科書・教材の選定に関する事項
- (4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を実践する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

学校内部の組織として、学科長や就職課を中心としたカリキュラム会議を運営し、カリキュラムのベースとなる案を作成する。前年度の報告と作成したカリキュラム案を元に教育課程編成委員会がカリキュラム改善に向けた意見を提案する。それらの意見を踏まえてカリキュラム会議により新しいカリキュラムを検討し作成する。教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

- (1)麻生塾各校の校長
- (2)麻生塾各校の副校長または事務局長
- (3)学科長
- (4)専攻分野に関する企業等の役職員または有識者 2人以上
- (5)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の委員長は学科長が務め、教育課程編成委員会の意見は、学科長が主宰する各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、変更や、授業方法の改善・工夫)などにできる限り反映する。

(教育課程編成委員会、カリキュラム会議の組織上の位置づけについては、添付資料:内部コミュニケーション一覧ならびに法人・学校組織図を参照のこと。)

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	①
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	②
今井 翔太	エピック・ゲームズ・ジャパン コミュニティー・マネージャー	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	③
竹口 伸一郎	麻生情報ビジネス専門学校 校長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	
荒木 俊弘	麻生情報ビジネス専門学校 校長代行	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	
横尾 保馬	麻生情報ビジネス専門学校 主任	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	
青柳 孝浩	麻生情報ビジネス専門学校	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	
川野 竜一	麻生情報ビジネス専門学校	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	

※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

原則:年度毎に2回実施

第1回 7月:前年度カリキュラムについて

第2回12月:1回目を受けて修正案説明(次年度カリキュラム)

(開催日時)

第6回 平成27年11月6日 19:00～19:10

第7回 平成28年7月1日 17:00～18:30

第8回 平成29年6月30日(予定)

(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

・「CGについての知識が不足している。グラフィックプログラミングについてはCG理論が必要になるので、知識の勉強もしっかり身に付けて欲しい。」「分野はCGエンジニア検定の内容で良い。」
 これらのご意見から、カリキュラム会議で検討し2年次の「CG概論」の授業においてCGエンジニア検定の内容を導入する事とした。同検定はCG-ATRS協会が主催する検定でCG理論の知識を問うものであり、6月と11月の年2回実施されている。従来はCGクリエイター検定の内容でCG理論の内容まで踏み込んでいなかった。
 今後のカリキュラムでは6月の試験を目標に、公式テキストを利用した授業カリキュラムを導入していく。

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

ゲーム制作に関する知識・プログラミング言語の知識だけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、企業の方に現場での状況の話や制作課題を設定して頂く。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

3年次の「ゲーム開発」において、実践で必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。各課題テーマや進捗状況のレビューを企業と連携して実施している。レビューでは、相互に意見交換ができる環境を準備しディスカッションを行う。
 実習修了時には、企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
ゲームデザイン基礎Ⅱ	ゲーム開発に必要なユーザー視点の考え方について、企画の立て方のポイントを体系的に学習する。	(株)ヴァイス(今治)

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

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。

(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

- ・(一般)CESA主催 CEDEC参加 ゲーム業界の最新技術講座
- ・(一般)CESA主催 東京ゲームショウ参加 ゲーム業界の最新技術講座

②指導力の修得・向上のための研修等

学則・学内規程研修、関連法規研修、コンプライアンス研修、インストラクションデザイン研修など

(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

- ・Unreal Engine研修、CEDEC参加

②指導力の修得・向上のための研修等

情報セキュリティ研修、メンタルヘルス研修、カウンセリング研修、実践行動学研修など

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

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正におこなわれているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりをおこなう。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念(建学の精神)・目的 ・目標、育成人材像を明文化しているか ・上記において職業教育機関として専修学校教育に必要とされる考え方や指針、内容などを盛り込んでいるか

(2) 学校運営	・学校の管理・運営体制が確立しているかどうか
(3) 教育活動	各学科の教育目標、育成人材像に向け ・カリキュラムの作成などの取り組みをしているか ・教授学習プロセスの改善への取り組みをしているか ・業界ニーズに対応した付加的教育の取り組みをしているか ・教員の資質維持や向上に向けた取り組みをしているか
(4) 学修成果	・各学科の教育目標、育成人材像に向けてその達成への取り組みと評価がされているか
(5) 学生支援	・各学科の教育目標、育成人材像に向けて入学前から卒業後まで学生支援が整備され組織的に行われているか(在学時)(卒業後) ・上記以外を通じての学生支援
(6) 教育環境	・各学科の教育目標、育成人材像に向けて教育環境が整備・活用されているか
(7) 学生の受入れ募集	・各学科の教育目標、育成人材像に向けて入学前から卒業後まで学生支援が整備され組織的に行われているか(入学前)
(8) 財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているか ・予算収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・資産管理は適切におこなわれているか ・会計監査が適切におこなわれているか ・財務情報の公開の体制はできているか
(9) 法令等の遵守	・各学科の教育目標、育成人材像に向けて自己点検・評価活動の実施体制が確立して改革・改善のためのシステム構築がされているか
(10) 社会貢献・地域貢献	・意図的・計画的・組織的に社会活動への取組みが推進されているか
(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

就職した学生の状況に関するお客様アンケートの結果について報告した。卒業生が企業および団体でどのような評価をもらっているのかを把握し、学校の運営改善を行っている取り組みを、今後も継続して取り組むようにコメントをいただいた。今後は、より活用出来るようにアンケート内容の改善を図り、学科の分析が可能なように形式の変更などを行い、更に有効なものとなるようにしていく事とする。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
中西 はるみ	保護者 情報工学科在校生 保護者	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	保護者
中園 晴久	卒業生 平成6年度情報経理科 卒業生	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	卒業生

浦川 美代子	自治会長 博多駅南1丁目1区 自治会長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	自治会長
大山 明	高等学校 久留米市立南筑高等学校 校長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	校長
牛島 賢二	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社 サンレイズ 企画調査委員会 委員長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
江添 俊明	社団法人福岡県情報サービス産業協会 産学連携チーム チーフ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
土井 隆徳	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社ジャステック 産学連携チーム	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
馬場 伸一	NPO法人九州組込みソフトウェアコンソーシアム 事務局長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
芦原 秀一	株式会社ネットワーク応用技術研究所 取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
高岡 宏光	三井情報株式会社 西日本営業部 西日本営業第三室 室長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
開 道雄	キーウェア九州株式会社 経営管理部 担当部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
岡部 浩太郎	SCSK九州株式会社 ビジネスシステム部営業課 担当課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
竹末 雅輝	株式会社システナ 福岡開発センター センター長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
小畑 昌之	安川情報システム株式会社 ソフトウェア研究開発センター 課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
金丸 浩二	グローバルブレインズ株式会社 第1システム本部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
白根澤 信孝	ユニアデックス株式会社 九州エクセレントサービス第二統括部 システムサービス二部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
松尾 英一	一般社団法人 日本経営協会 九州本部次長兼企画研修C課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
大久保 英昭	看公税理士法人 黒岩公認会計士事務所 所長代理	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
中川 宏	税理士法人 西方会計 副所長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 九州事業本部 九州支社 MA事業部 公共担当室 室長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
沖田 敏治	株式会社アイスリーラボ 代表取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
菊本 健司	株式会社アルファクス・フード・システム マーケティング営業戦略部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
松尾 聡子	株式会社バーズ・プランニング 代表取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
下部 貴志	株式会社Flourish 総務部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
今井 翔太	エピック・ゲームズ・ジャパン コミュニティー・マネージャー	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役 社長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
森 りょういち	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役 社長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
小林 浩康	株式会社カラー 取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	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、校長等

(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())
 公表方法: ホームページ <http://www.asojuku.ac.jp/disclosure/>
 公表時期: 毎年8月

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・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者、保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(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	学校概要、校訓、沿革、所在地、連絡先、魅力、麻生塾の取組
(2) 各学科等の教育	定員、カリキュラム、時間割、取得可能な資格、国家試験・検定実績、
(3) 教職員	教員一覧
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート
(5) 様々な教育活動・教育環境	年間行事、部活動・サークル活動
(6) 学生の生活支援	学生寮、海外交流センター、プラスα制度
(7) 学生納付金・修学支援	学費について、特待生制度、学費分割納入制度、兄弟姉妹・親子入学
(8) 学校の財務	財務情報
(9) 学校評価	自己点検・評価報告書、学校関係者評価委員会評価報告書
(10) 国際連携の状況	海外教育機関との連携、海外提携校、出願資格、出願書類、選考方
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: <http://www.asojuku.ac.jp>

URL: <http://www.asojuku.ac.jp/abcc/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科)平成29年度															
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	
○			情報基礎Ⅰ	情報処理試験対策(コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習)。	1前	60		○			○		○		
○			情報基礎Ⅱ	情報処理試験対策(コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習)。	1後	60		○			○		○		
○			システム開発Ⅰ	情報処理試験対策(システム設計/ネットワーク/セキュリティ/データベースの学習)。	1前	30		○			○		○		
○			システム開発Ⅱ	情報処理試験対策(システム設計/ネットワーク/セキュリティ/データベースの学習)。	1後	30		○			○		○		
○			データベース	情報処理試験対策(データベース方式・データベース設計・データ操作・トランザクション処理・データベース応用)。	1前	30		○			○		○		
○			ネットワーク	情報処理試験対策(ネットワーク方式・データ通信と制御・通信プロトコル・ネットワーク管理・ネットワーク応用)。	1後	30		○			○		○		
○			マネジメント	IT業界で働く上で必要となる経営戦略とマネジメントに関する基礎知識を体系的に身につける。	1前	30		○			○			○	
○			ストラテジー	IT業界で働く上で必要となる経営戦略とマネジメントに関する基礎知識を体系的に身につける。	1後	30		○			○			○	
○			プログラム言語(C言語)Ⅰ	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行う。	1前	60			○		○		○		
○			プログラム言語(C言語)Ⅱ	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行う。	1後	60			○		○		○		
○			オブジェクト指向(Java)Ⅰ	Java言語の文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学習する。	2前	60			○		○		○		

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科)平成29年度

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	
○			オブジェクト指向(Java)Ⅱ	Java言語の文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学習する。	2後	60		○			○		○		
○			ゲーム数学基礎Ⅰ	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習する。	1前	30		○			○		○		
○			ゲーム数学基礎Ⅱ	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習する。	1後	30		○			○		○		
○			ゲーム数学応用Ⅰ	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、3DCGの制御に必要な数学の基礎を学習する。	2前	30		○			○		○		
○			ゲーム数学応用Ⅱ	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、3DCGの制御に必要な数学の基礎を学習する。	2後	30		○			○		○		
○			ゲーム物理Ⅰ	速度加速度などの物理学の基礎から、ゲームエンジンで使用されている物理までを学習する。	3前	30		○			○		○		
○			ゲーム物理Ⅱ	速度加速度などの物理学の基礎から、ゲームエンジンで使用されている物理までを学習する。	3後	30		○			○		○		
○			プロジェクトマネジメント	人材・スケジュールなどを調整し進捗状況を管理していきながら、チーム制作をスムーズに実施していく。	4前	30		○			○		○		
○			英文基礎Ⅰ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1前	30		○			○			○	
○			英文基礎Ⅱ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1後	30		○			○			○	
○			英文読解Ⅰ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習する。	2前	30		○			○			○	
○			英文読解Ⅱ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習する。	2後	30		○			○			○	

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科)平成29年度

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	
○			一般教養Ⅰ	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	3後	30		○			○			○	
○			一般教養Ⅱ	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	4前	30		○			○			○	
○			ビジネスマナーⅠ	就職(就活)前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	4前	30		○			○			○	
○			ビジネスマナーⅡ	就職(就活)前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	4後	30		○			○			○	
○			キャリアデザインⅠ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	3前	30		○			○			○	
○			キャリアデザインⅡ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	3後	30		○			○			○	
○			就職実務Ⅰ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習する。	3後	24		○			○			○	
○			就職実務Ⅱ	ビジネスマナーを中心に、社会人として必要な知識を学習する。	4前	30		○			○			○	
○			GCBⅠ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	1前	15		○			○			○	
○			GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2前	15		○			○			○	
○			ゲームデザイン基礎Ⅰ	ゲームの歴史から企画・発想力まで、総合的知識の学習を行い、自主制作時に必要になるゲーム企画について演習を交えながら学習を行う。	1前	60		○			○			○	

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科)平成29年度

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	
○			ゲームデザイン基礎Ⅱ	ゲームの歴史から企画・発想力まで、総合的知識の学習を行い、自主制作時に必要になるゲーム企画について演習を交えながら学習を行う。	1後	60		○			○			○	○
○			ゲームプログラミング基礎Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	1前	90			○			○		○	
○			ゲームプログラミング基礎Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	1後	90			○			○		○	
○			ゲームグラフィックスⅠ	ゲーム制作で必要となる2D・3DCG制作ツールの使用方法から実制作まで、キャラクタモデリングの手法を学習する。	1前	30			○			○		○	
○			ゲームグラフィックスⅡ	ゲーム制作で必要となる2D・3DCG制作ツールの使用方法から実制作まで、キャラクタモデリングの手法を学習する。	1後	30			○			○		○	
○			ゲームデザイン応用Ⅰ	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していく力を育成する。又、作成した企画を基に他人に伝える力を重要視していく。	2前	60			○			○		○	
○			ゲームデザイン応用Ⅱ	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していく力を育成する。又、作成した企画を基に他人に伝える力を重要視していく。	2後	60			○			○		○	
○			3Dプログラミング基礎Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2前	90			○			○		○	
○			3Dプログラミング基礎Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2前	90			○			○		○	
○			3Dプログラミング応用Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2後	90			○			○		○	
○			3Dプログラミング応用Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2後	90			○			○		○	
○			ゲームエンジンⅠ	ゲームエンジンの基本操作を中心としてコンテンツの制作技術を学ぶ。	2前	90			○			○		○	

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科)平成29年度

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	
○			ゲームエンジ ンⅡ	ゲームエンジンによるコンテンツの構築を行う。 実際にゲームを作成して、ゲームエンジンの特 性を知る。	2 後	90			○		○		○		
○			マーケティ ングⅠ	ゲーム業界の理解のために、まずゲーム機や 表現の歴史を学び、ゲームの雑誌やゲームに 関するWebサイトから得られる情報をもとに収 益を上げるゲームについて研究する。	3 前	60			○		○		○		
○			マーケティ ングⅡ	ゲーム業界の理解のために、まずゲーム機や 表現の歴史を学び、ゲームの雑誌やゲームに 関するWebサイトから得られる情報をもとに収 益を上げるゲームについて研究する。	3 後	60			○		○		○		
○			ゲーム開発演 習Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズム について学習し、実際にゲーム作品として動作 するプログラミングを行う。	3 前	90			○		○		○		
○			ゲーム開発演 習Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズム について学習し、実際にゲーム作品として動作 するプログラミングを行う。	3 前	90			○		○		○		
○			ゲーム開発演 習Ⅲ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズム について学習し、実際にゲーム作品として動作 するプログラミングを行う。	3 後	90			○		○		○		
○			ゲーム開発演 習Ⅳ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズム について学習し、実際にゲーム作品として動作 するプログラミングを行う。	3 後	90			○		○		○		
○			ゲームエンジ ンⅢ	様々なゲームエンジンの特性を知り、その特性 を活かした開発を行う。	3 前	90			○		○		○		
○			ゲームエンジ ンⅣ	ゲームエンジンの内部実装に対する理解を 深め、エンジンを使ったゲームの開発クオリティ をより高めていく。	3 後	90			○		○		○		
○			ネットワークプ ログラミングⅠ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成 していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント 型による通信の手法を実装する。	3 前	60			○		○		○		
○			ネットワークプ ログラミングⅡ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成 していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント 型による通信の手法を実装する。	3 後	60			○		○		○		

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科)平成29年度

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	
○			ゲームプログラミング実践Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	4前	90		○			○		○		
○			ゲームプログラミング実践Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	4前	90		○			○		○		
○			ネットワークプログラミングⅢ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	4前	60		○			○		○		
○			ネットワークプログラミングⅣ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	4後	60		○			○		○		
○			技術研究Ⅰ	VRや画像解析に代表されるその時代の最新技術についての研究を行う。	4前	90		○			○		○		
○			技術研究Ⅱ	VRや画像解析に代表されるその時代の最新技術についての研究を行う。	4後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅰ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅱ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅲ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4後	90		○			○		○		
合計					66科目		3684単位時間(単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> 各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。 卒業基準検定を取得していること。 学年の出席率が90%以上であること。 学生としてふさわしい生活態度であること。 	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。