

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 福岡県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		麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999																				
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専攻科			-	平成22年文部科学省 告示第34号																				
学科の目的		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。																								
認定年月日		平成26年3月31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																		
4	昼間	3684		1134	2550	0	0	0																		
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																
120人		142人		4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 確認テストなどの総合評価																				
長期休み	■夏季:8月1日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月8日 ■学年末:3月18日～4月15日			卒業・進級 条件		1. 指定科目全ての修得 2. 学年の出席率90%以上 3. 卒業基準検定の取得 4. 学生としてふさわしい生活態度																				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談、保護者への電話連絡及び面談(ガイダンスの実施)			課外活動		■課外活動の種類 ボランティア活動																				
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) ゲーム業界、IT業界			主な学修成果 (資格・検定等) ※3		■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5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>基本情報技術者試験</td> <td>②</td> <td>31人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	基本情報技術者試験	②	31人	21人													<p>※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)</p> <p>■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</p>
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																							
基本情報技術者試験	②	31人	21人																							
中途退学 の現状	■中途退学者 5名 平成28年4月1日時点において、在学者139名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者134名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 学業継続への意欲低下、経済的理由による学業継続困難			■中退率 3.6%																						
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象一どちらか選択ください ※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: 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)																									
当該学科の ホームページ URL	URL: <a href="http://www.asoiuku.ac.jp/abcc/">http://www.asoiuku.ac.jp/abcc/</a>																									

(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

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、改変や、授業方法の改善・工夫)などに行ける限り反映する。

(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11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	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 6月:前年度カリキュラムについて

第2回10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 17:00～19:30

第9回 平成29年10月27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

授業でゲームエンジンを教えるべきではない。言語と環境に関してはC++とDirectXでよい。1年生はDxLib等を使用しても仕方ないが2年生以降はDirectXやOpenGLで教えるべき。何年も情報処理対策をやるのは時間の無駄だし、効果も薄い。ゲームプログラマ養成校なら、SHOWのようなイベントにするべきではない。きちんとプログラマとしての技術が高い学生に高い評価を与えるべきである。

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

2年次の「ゲームプログラミング」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ディスカッションを行う。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、

(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
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
- ・(一般)Epic Games Japan 主催 UNREAL FEST EAST 2017 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研修、UnrealFestへの参加

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	建学の精神、法人の理念、教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2)学校運営	教員組織の整備、運営会議での共有、防災・非常時対策、コンプライアンス
(3)教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、授業評価による改善、付加的教育、他
(4)学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、学生の就職活動・卒業率
(5)学生支援	担任他との定期面談、有資格者との就職相談・生活相談、奨学金、卒業生支援
(6)教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7)学生の受入れ募集	ADの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8)財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9)法令等の遵守	規程通りの運営、個人情報保護、ハラスメント防止、学内規程の整備
(10)社会貢献・地域貢献	社会的活動の推進・実施、公開講座、企業・地域・行政との連携
(11)国際交流	留学生の受入れ・支援

※(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11月1日現在

名前	所属	任期	種別
中西 芳彰	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 株式会社コア九州カンパニー 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	ユニアテックス株式会社 九州エグゼ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G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・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 毎年9月 )

URL:<http://www.asoiuku.ac.jp/disclosure/>

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	学校法人の沿革、教育の目標、学則、諸規程
(2)各学科等の教育	学科の教育方針、年次別目標、目標資格、カリキュラム、進級・卒業要件、他
(3)教職員	教員一覧、専任・兼任教員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	グローバルシティズンベーシック、インターンシップ、教育課程編成委員会
(5)様々な教育活動・教育環境	学園祭、ボランティア活動、クラブ活動
(6)学生の生活支援	臨床心理士による学生相談室、ハラスメント相談、留学生支援、障がい者支援
(7)学生納付金・修学支援	金額・納付時期、分割納入制度、授業料減免、奨学金、被災地支援
(8)学校の財務	貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価、(第三者評価 ※該当校)
(10)国際連携の状況	(AADC, ACETのみ)インドネシアのBINUS大学、留学生専用学生寮、(日本語科)
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

パンフレット、募集要項、学生便覧、Webサイト

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			○		○		○		

○		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			○		○		○					
○		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			○		○		○					





○		ゲームデザイン応用Ⅰ	ゲームの魅力进行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	ゲームの魅力进行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					○		○		○	
○		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			○	○	○				
○		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	3864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)

- 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。