

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 | | | | |
| 浜松未来総合専門学校 | | 昭和59年12月24日 | | 松本 文晴 | | 〒 430-0929 (住所) 静岡県浜松市中央区中央3丁目10-31 (電話) 053-450-6550 | | | | |
| 設置者名 | | 設立認可年月日 | | 代表者名 | | 所在地 | | | | |
| 学校法人 静岡理工科大学 | | 昭和27年3月31日 | | 杉浦 哲 | | 〒 420-8537 (住所) 静岡県静岡市葵区御幸町20番地 M20 (電話) 054-204-2490 | | | | |
| 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 | 専門課程(工業) | ゲームクリエイト科 | | 令和3(2021)年度 | - | 平成29(2017)年度 | | | | |
| 学科の目的 | | ゲームクリエイト科は、コンピュータゲーム産業における開発業務を担う人材の育成を目的としている。教育においては、特にプログラミング技術の習得に比重を置き、Webやモバイル端末、PCやコンソール機など幅広いメディアのゲーム制作の現場で活躍できる人材を輩出することを目標としている。 | | | | | | | | |
| 学科の特徴(取得可能な資格、中退率等) | | 本科は、ゲーム制作の現場から望まれるゲームプログラマに必要な知識、技術、意識を育成していくにあたり、プログラミングに関する十分な知識、技術の習得、ゲーム制作に必要なワークフローに関する理解と技術の習得、主体的に学び、やり遂げる力の三つの習得を目的とする。資格試験は、基本情報技術者試験、〇言語プログラミング能力認定試験、CGエンジニア検定の取得を目指す。中途退学率(令和5年度):4.0%(進路変更) | | | | | | | | |
| 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 | ※単位時間、単位いずれかに記入 2,880 単位時間 単位 | | 750 単位時間 単位 | 2,130 単位時間 単位 | 0 単位時間 単位 | 0 単位時間 単位 | 0 単位時間 単位 | | |
| 生徒総定員 | 生徒実員(A) | 留学生数(生徒実員の内数)(B) | | 留学生割合(B/A) | | | | | | |
| 75人 | 64人 | 0人 | | 0% | | | | | | |
| 就職等の状況 | ■卒業者数(C) | | 24人 | | | | | | | |
| | ■就職希望者数(D) | | 22人 | | | | | | | |
| | ■就職者数(E) | | 22人 | | | | | | | |
| | ■地元就職者数(F) | | 14人 | | | | | | | |
| | ■就職率(E/D) | | 100% | | | | | | | |
| | ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) | | 64% | | | | | | | |
| | ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) | | 92% | | | | | | | |
| | ■進学者数 | | 0人 | | | | | | | |
| | ■その他 | | | | | | | | | |
| | (令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報) | | | | | | | | | |
| ■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) IT企業(プログラマ職として)、製造業等 | | | | | | | | | | |
| 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: ※有の場合、例えば以下について任意記載 | | 無 | | | | | | | |
| 当該学科のホームページURL | https://hamasen.ac.jp/dep/game/ | | | | | | | | | |
| 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) | (A:単位時間による算定) | | 総授業時数 | | 2,880 単位時間 | | | | | |
| | | | うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | | 0 単位時間 | | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した演習の授業時数 | | 0 単位時間 | | | | |
| | | | | うち必修授業時数 | | 2,880 単位時間 | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | | 0 単位時間 | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | | 30 単位時間 | | | | |
| | | | | (うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) | | 0 単位時間 | | | | |
| | | (B:単位数による算定) | | 総授業時数 | | 単位 | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | | 単位 | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した演習の授業時数 | | 単位 | | | | |
| | | | | うち必修授業時数 | | 単位 | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | | 単位 | | | | |
| | | | | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | | 単位 | | | | |
| | | | | (うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) | | 単位 | | | | |
| 教員の属性(専任教員について記入) | 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) | | 2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) | | 1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 | | | | 7人 | | | | | |
| 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 | | | | 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
ゲーム業界のニーズを取り入れるための教育課程編成委員会を開催し、関係者の意見等を加え、授業科目及び授業時間を編成している。また、教育内容は業界のニーズにマッチするよう常に見直し、カリキュラム及びシラバスの内容を改善している。

(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

企業等の意見を教育に反映させるため、学校組織内に教育課程編成委員会として位置付ける「教育課程編成委員会」を「浜松未来総合専門学校 教育課程編成委員会規程」に則り設置しており、委員会の意見を教育課程の編成に反映できる体制としている。教育課程編成委員会の意見は新年度運営計画作成の際に審査されたのち、校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年5月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|-------|------------------------|----------------------------|----|
| 影山 由夏 | CG-ARTS教育事業部企画制作グループ課長 | 令和6年2月1日 ～令和7年1月31日(1年) | ① |
| 水野 拓宏 | 株式会社アルファコード | 令和6年2月1日 ～令和7年1月31日(1年) | ③ |
| 関 正宏 | 株式会社アルファコード | 令和6年2月1日 ～令和7年1月31日(1年) | ③ |
| 小澤 稔 | 浜松未来総合専門学校 教務課長 | 令和6年2月1日 ～令和7年1月31日(1年) | — |
| 伊藤 清香 | 浜松未来総合専門学校 ゲームクリエイト科 | 令和6年2月1日 ～令和7年1月31日(1年) | — |
| 宮木 孝 | 浜松未来総合専門学校 ゲームクリエイト科 | 令和6年4月1日 ～令和7年1月31日(1年) | — |

※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(7～9月、2～3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月15日 16:00～17:30

第2回 令和6年3月18日 14:00～15:30

(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。

・学生の作品を見てもらうor見せあう機会を増やすことが学生のスキルアップにつながる。

企業説明会をする際に、希望する学生の作品の講評をいただく時間を設けてもらえないか、就職担当に掛け合ってもらった。3月末の説明会の際に何名かの作品を見てもらう予定。また、1～3年生が各自の作品を持ち寄り、互いのゲームをプレイする「試遊会」を開催した。ゲームのブラッシュアップのきっかけに繋がっていると思う。

・作品制作のモチベーションアップについて。

9月末に1～3年生がRED° TOKYO TOWERでのVR、AR体験と東京ゲームショウの見学を実施した。作品制作へのモチベーションアップに加え、ゲーム業界への就職意欲を高めるのが狙い。最後の作品制作へのモチベーションに繋がったと思う。

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

本科の主要目的であるゲーム制作は、システム作成能力とコンテンツ作成能力の両方が必要となる。しかしシステムの中身よりも、インターフェースであるコンテンツ(特に画面に投影されるもの)は、利用者の品質評価に直接的でより大きな影響を与えてしまう。このため、コンテンツを実践的かつ専門的に指導できる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

本校の教務責任者が企業の担当者と連絡をとり講義・実習・および評価方法を説明した後、講師派遣の依頼を行う。その後、企業から派遣された講師の指導の下、講義・実習の授業を、本校の担当教員との協力体制のもと実施し、授業終了時に学生の学習成果の評価を踏まえ、企業派遣講師と本校担当教員が成績評価・認定を行う。授業実施期間中は毎時開始・終了時に情報交換を行い、円滑に目標とする成果の達成を図る。

(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 |
|------------|---|----------|
| デジタル画像編集基礎 | ゲーム業界で利用される画像編集ソフトの操作技術の学習し、ゲーム制作の授業で利用することができるキャラクターや背景の作成、画像のレタッチ技術を習得するための作品制作演習を実施する。 | イマクロデザイン |

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

「浜松未来総合専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識、技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

(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

研修名: Unity 1日集中講座 基礎編／応用編 連携企業等: Monopro プログラミング・スクール
期間: 令和5年8月24日～8月25日 対象: ゲーム開発者 等
内容: Unityの基本的な操作方法、必要なプログラミングの基礎、UIの基礎について

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 人を励ます話し方「ペップトーク」 連携企業等: ウチダ人材開発センタ
期間: 令和6年1月5日 対象: 全教職員
内容: ペップトークとは何か理解し、心に寄り添うポジティブ語を使えるようにする。

研修名: LEGO SeriousPlay 連携企業等: TEDxHamamatsu
期間: 令和5年11月7日 対象: 全教職員
内容: LEGO SeriousPlayのメソッドを用いて、本校の10年後の展望を想像し、未来のイメージを共有することを目的とし、学校・学科運営や学生指導に役立てる。

(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: C++入門／C++マスター 連携企業等: 日本プログラミングスクール
期間: 令和6年8月 対象: プログラム開発者 等
内容: クラス、オブジェクト、継承、ポリモーフィズム、例外処理等、C++のオブジェクト指向プログラミングについて学習する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 指導力向上研修会 連携企業等: 未定
期間: 令和6年夏季または冬季 対象: 全教職員
内容: 教員の教育力・指導力向上に必要な研修を実施

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

本校における学校関係者評価は、年度の教育活動をまとめた自己点検評価報告書について外部の学校関係者から意見をいただき、学校教育に反映させることにより、教育活動及び学校運営をより良いものに改善することを基本方針に定め、2つの目的を掲げ実施している。

- ①本校の教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について評価・公表する。また、このことにより、本校の組織的・継続的な改善を図ること。
- ②自己評価に結果に基づいて行う学校関係者評価により、適切な説明責任を果たすとともに、学校関係者等から理解と参画を得て、地域におけるステークホルダーと本校との連携協力による特色ある学校づくりを進めること。

(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 | 基準(1) 教育理念、目標 |
| (2) 学校運営 | 基準(7) 学校運営 |
| (3) 教育活動 | 基準(2) 教育活動 |
| (4) 学修成果 | 基準(3) 教育成果 |
| (5) 学生支援 | 基準(4) 学生支援 |
| (6) 教育環境 | 基準(5) 教育環境 |
| (7) 学生の受入れ募集 | 基準(6) 学生の募集と受け入れ |
| (8) 財務 | 基準(7) 財務 |
| (9) 法令等の遵守 | 基準(7) 法令等の遵守 |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 基準(8) 社会貢献 |
| (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

データ化、IT化が進んでいるが、行政においても窓口における紙での申請も残っている。ISMSを取得している企業においても、災害等でコンピュータが利用できない際を想定し、紙で保管する場面もある。一律IT化を図っていくことなく、アナログ的な部分をうまく併用し、安定した学校運営を図っていく。

(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 |
|--------|-----------------------------|----------------------------|------|
| 山崎 正太郎 | たんぼぼ保育園 園長 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 小野 哲 | 小野経営科学研究所 代表 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 田中 宏和 | システムコラボ・マネジメント 理事長 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 加藤 まどか | 静岡県予防医学協会 健康増進課 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 土田 昌宏 | 株式会社アイデア 代表取締役 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 杉本 恵美 | 株式会社スティルアン 管理部 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 水野 拓宏 | 株式会社アルファコード 取締役ファウンダー 兼 CTO | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 関 正宏 | 株式会社アルファコード 企画開発部 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 企業 |
| 鯨 佑輔 | 浜松未来総合専門学校 同窓会 会長 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 卒業生 |
| 早川 千聡 | 浜松未来総合専門学校 後援会 会長 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 保護者 |
| 西村 智子 | 静岡県立磐田西高等学校 校長 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 高校等 |
| 星野 仁 | 浜松市 デジタル・スマートシティ推進部 | 令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年) | 専門家等 |

※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: <https://hamasen.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和6年6月30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

産業構造や労働環境、さらには職業としての役割が大きく変化し続ける中であって、本校がその教育理念、目的・目標、および教育活動や組織概要、特徴的な教育内容や学校が抱えている課題などを、社会に対して正確かつ積極的に伝えることが必要であり、そのために広く学校の情報を公開することを基本的な方針とする。

情報公開することによって、学校の教育活動・運営の改善に資するだけでなく、産業界と密接に連携した職業教育の充実により、社会の求める人材養成にかかるニーズを満たすことの評価と持続的な課題解決と教育の充実にも繋げる。

また、学生の確保、学生の進学ミスマッチによる中退・不登校などの問題、今後さらに見込まれる外国人留学生の増加などに対応するためにも、入学希望者などに幅広く、かつ、正確な学校情報を伝える必要がある。さらに、企業などからの専門的・実践的な能力などを有する人材に対する需要は年々増加しており、今後さらに企業などとの連携を深め、産官学協同で人材育成をすることが必要と考える。

(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、教育理念、教育目標 |
| (2) 各学科等の教育 | 設置コース、専門課程、修業年数、募集定員、学習時間数、入学者数、卒業者数、取得可能資格、主な就職先 |
| (3) 教職員 | 教職員数、組織図、研修 |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育、就職支援 |
| (5) 様々な教育活動・教育環境 | 施設・設備、学校行事、各種コンテスト、大学との連携プロジェクト、選択授業 |
| (6) 学生の生活支援 | カウンセリング、保護者との連携体制 |
| (7) 学生納付金・修学支援 | 学生納付金、経済的支援措置 |
| (8) 学校の財務 | 資金収支計算書、貸借対照表 |
| (9) 学校評価 | 自己評価・学校関係者評価の結果 |
| (10) 国際連携の状況 | 留学生の受け入れ(受入学科、入学選考方法、出願資格) |
| (11) その他 | その他の教育活動(附帯事業等) |

※(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://hamasen.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和6年6月30日

授業科目等の概要

| (専門課程 (工業) ゲームクリエイト科) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|----|------|------|------------------|--|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| | 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 | ○ | | | みらい考房 | 自分の「みらい(働く姿)」をイメージし、実現に向け、今何をすべきか、何を準備すべきかを修学基礎、職業人講話、プロジェクトデザイン等の授業を通して考える全校統一・学科横断プログラム。 | 1 | 150 | 5 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 2 | ○ | | | みらいバリューアッププログラムⅠ | 学科を越えて、必要なスキルを求めて学び合う仕組みを実現。学生自身の職業人としての付加価値を積み上げるために、自発的PG、提供型PGを自由に選択できるプログラム。 | 1 | 30 | 1 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 3 | ○ | | | みらいバリューアッププログラムⅡ | 学生自身の職業人としての付加価値を積み上げるために、学生が自らPGを企画・計画・活動し、その実績を評価し単位として認める自発的PGを中心にするプログラム。 | 2 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 4 | ○ | | | デジタル画像編集基礎 | ゲーム制作分野におけるキャラクタ、背景、エフェクトなど2D(平面)画像制作に必要な画像編集に関連する技術の習得を目的に、デジタルコンテンツ制作の実務経験のある教員が、画像編集ソフトを利用してデジタル画像の制作演習を行う。 | 1 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 5 | ○ | | | アルゴリズムとデータ構造 | 論理的思考能力を身につけ表現する授業である。システムエンジニアとして実務経験のある教員が、Scratchの活用やフローチャートの読み書き、アルゴリズムの読解を通じ、自らの考えを正確に順序立てて説明できるような学習を行う。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 1 | 30 | 2 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 6 | ○ | | | プログラミング基礎 | C言語の学習を通じて、プログラミング言語ならではのルールや記述方法、処理の流れを、プログラマとして実務経験のある教員によって、「読む・書く・考える・伝える」ことができるプログラミングの基礎を学習する。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 1 | 120 | 8 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 7 | ○ | | | プログラミング応用 | オブジェクト指向プログラミングの学習を通じて、その利点やC言語との違いを理解し、プログラミングの考え方を応用する。プログラミングの再利用性や効率性を高めるための考え方も学習する。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 2 | 60 | 4 | ○ | | | ○ | | ○ | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--------------|--|---|-----|----|---|---|--|---|--|---|---|---|--|
| 8 | ○ | | 資格取得講座 I | ゲーム制作技術に関連する知識、主に画像処理技術を体系的に習得することを目標に、対応する検定試験の範囲を学習のベースに、コンピュータグラフィックスに関する講義を行う。 | 1 | 60 | 4 | ○ | | | ○ | | ○ | | | |
| 9 | ○ | | 資格取得講座 II | ゲーム制作技術に関連する知識、主にC言語を体系的に習得することを目標に、C言語プログラミング能力検定の学習範囲をベースに、C言語に関する講義を行う。 | 2 | 30 | 2 | ○ | △ | | ○ | | | ○ | | |
| 10 | ○ | | 情報技術基礎 I | 基本情報技術者試験午前免除試験を受験するための対策科目である。IT関連に実務経験のある教員の講義によって、ハードウェアやソフトウェア、情報数学や経営など、エンジニアを目指すために最初に身につけてほしい知識や技術を学ぶ。 | 1 | 150 | 10 | ○ | | | ○ | | | ○ | ○ | |
| 11 | ○ | | 情報技術基礎 II | 基本情報技術者試験 午前免除試験を受験するための対策科目である。IT関連に実務経験のある教員の講義によって、DB、システム開発、NW、セキュリティ、PMなど、エンジニアとして知っているべき知識や技術を学ぶ。 | 1 | 150 | 10 | ○ | | | ○ | | | ○ | ○ | |
| 12 | ○ | | 情報技術応用 | 基本情報技術者試験 試験対策授業科目である。午後試験を中心に問題を解き、解説を聞きながら自己理解を深める。問題の解き方の要点を抑えながら試験合格を目指す学習を行う。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 2 | 120 | 8 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| 13 | ○ | | 3DCG基礎 | ゲーム制作で活用される3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)に関する知識、技術の基礎を習得することを目的に、実際活用されているDCCツールを用いて3DCG制作の演習を行う。デジタルコンテンツ制作の実務経験のある教員が指導する。 | 1 | 90 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | |
| 14 | ○ | | 3DCG応用 | 3DCG基礎の授業を基礎として、ゲームエンジンやDCCツール間で連携してコンテンツ制作が行える技術の習得を目的に、3DCGモデリングツールや3DCG統合ソフトの技術習得を行い、それらとゲームエンジンと連携してアセット作成の演習を行う。 | 2 | 150 | 5 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| 15 | ○ | | DCCツール演習 | 最新のゲーム制作のワークフローに適応した技術を習得することを目的に、ゲームエンジンとDCCツールを連携したコンテンツ制作演習を行う。デジタルコンテンツ制作の実務経験のある教員が指導する。 | 3 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| 16 | ○ | | ゲームプログラミング入門 | プログラミング基礎の授業を基に、Windowsで動作するゲームを開発するための初歩を学習する。APIの活用やゲームライブラリの仕組みを理解するための処理順や技術の習得を目的に、プログラマとして実務経験のある教員が講義を行う。 | 1 | 120 | 4 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--------------|---|---|-----|---|---|---|--|---|--|---|
| 17 | ○ | | | ゲームプログラミング基礎 | ゲームで利用する数学・物理やバージョン管理など、ゲームプログラミング周辺の技術も学習する。ゲームならではのプログラミング方法を理解して作品制作で活用できる基礎力を身につける。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 2 | 240 | 8 | △ | ○ | | ○ | | ○ |
| 18 | ○ | | | ゲームプログラミング応用 | ゲーム開発現場で活用されるプログラミング言語や開発ツールの理解を通じ、様々なゲームライブラリやゲームエンジンに対応できる応用力を身につける。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 3 | 120 | 4 | △ | ○ | | ○ | | ○ |
| 19 | ○ | | | ゲームプランニング | 自らのアイデアを視覚化して伝えられる表現力を身につけ、企画に落とし込められることを目標とする科目である。ゲーム企画手法やタイトルロゴ、挿絵などの表現方法などを学習する。 | 2 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ |
| 20 | ○ | | | ゲームエンジン基礎 | コンテンツとプログラムを総合的に利用し、ゲーム開発を行うゲームエンジンについての基礎知識、技術の習得を目的に、簡単なゲーム制作演習を通して、ゲームエンジンの利用、スクリプトの作成、アセットの利用方法などを学習する。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 2 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ |
| 21 | ○ | | | ゲームエンジン応用 | ゲームエンジン基礎の学習を基礎に、ゲームエンジンを活用して個人およびチームでゲーム開発できることを目的に、ゲーム制作の演習を通して、クラスを利用したスクリプトの開発、チームで利用できるアセットの作成方法などを学習する。情報処理関連企業でプログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が指導する。 | 3 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ |
| 22 | ○ | | | WEB制作基礎 | Webサイト制作に関する基礎知識と基礎技術の習得を目的に、Webサイト制作の実務経験のある教員の講義を以ってHTMLとCSSに関する知識を学習し、Webサイト制作を通して技術の習得を行う。 | 1 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ |
| 23 | ○ | | | WEB制作応用 | Web制作基礎で学んだ技術を基礎に、標準的なワークフローに基づいたWebサイト制作が実際行えることを目標に、画像処理ソフトとの連携やWeb制作支援ツールの活用法などを学習する。 | 2 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ |
| 24 | ○ | | | WEBサイト制作演習 | Web制作基礎、Webサイト制作応用で学んだ技術を基礎に、標準的なワークフローに基づいたWebサイト制作が行えることを目標に、包括的なWebサイト制作演習を行う。Webサイト制作の実務経験のある教員が指導する。 | 3 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ |
| 25 | ○ | | | ゲーム制作Ⅰ | 個人開発を経験することを目的に、エンジニア分野/コンテンツ分野の知識技術の確認と、一連のゲーム制作(企画・計画・開発・テスト)を主体的に実習を行う。 | 2 | 150 | 5 | | ○ | | ○ | | ○ |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--------|--|----|-----|----|------------|----------|---|---|--|--|--|
| 26 | ○ | | ゲーム制作Ⅱ | グループ開発を経験することを目的に、習得した技術を応用させ、役割分担や計画・開発の調整を行いながら、一連のゲーム制作(企画・計画・開発・テスト)を主体的に実習を行う。 | 3 | 180 | 6 | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 27 | ○ | | 卒業制作 | 3年間学んできた知識と技術を確認することを目的として、個人、あるいはグループでゲーム制作の演習を行う。併せて、最新技術や学習範囲外の技術について、学生自らが研究し、ゲームに実装できるよう、主体的な演習を展開していく。 | 3 | 420 | 14 | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 合計 | | | | | 27 | 科目 | | 121(2,880) | 単位(単位時間) | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|---|--|----------|-----|
| 必須科目全ての成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がない卒業要件：く、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。 | | 1学年の学期区分 | 2期 |
| 履修方法：必修科目を全て履修すること。 | | 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。
- 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。