

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			
アーツカレッジ ヨコハマ	昭和58年4月1日	四方 智治	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町 二丁目105-8 (電話) 045-324-0011			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 情報文化学園	昭和58年4月1日	中村 孝雄	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町 二丁目105-8 (電話) 045-324-0011			
目 的	企業と連携し、即戦力として活躍できる実践的かつ専門的な知識・技術・技能を身につけたゲームクリエイターを育成する。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター 一学科	昼 3年	2880単位時間 (又は単位)	平成22年文部科学省 告示第154号	——
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1845 単位時間 (又は単位)	1755 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	
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	76 人	7 人	5 人	12 人		
学期制度	■ 1 学期：4月1日から7月第5週まで ■ 2 学期：8月1日から11月第4週まで ■ 3 学期：11月第5週から翌年3月31日まで			成績評価	■ 成績表 (有・無) ■ 成績評価の基準・方法について 成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。 各教科の評価方法は、A、B、C、Dの4段階です。 この4段階評価のうち、A、B、C、は合格、Dは不合格となります。	

長期休み	<p>■学年始め：4月1日</p> <p>■夏季：8月1日から8月31日まで</p> <p>■冬季：12月第4週から翌年1月7日まで</p> <p>■春季：3月第1週から3月31日まで</p> <p>■学年末：3月31日</p>	卒業・進級条件	<p>卒業条件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち卒業学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。卒業条件に該当しなければその学年を再履修する。</p> <p>進級条件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち当該学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。</p>
生徒指導	<p>■クラス担任制 (有) 無</p> <p>■長期欠席者への指導等の対応</p> <p>電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</p>	課外活動	<p>■課外活動の種類</p> <p>東京ゲームショウ、アーツゲームジャム、新入生研修旅行、新入生レクリエーション、学園祭、卒業研究発表会、卒業研究発表会旅行、卒業研修</p> <p>■サークル活動 (有) 無</p>
就職等の状況	<p>■主な就職先、業界等</p> <p>ポリゴンマジック株式会社 株式会社ベイストリームなど</p> <p>ゲーム業界、IT業界、サービス業界</p> <p>■就職率^{※1} 100%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合^{※2} 77.8%</p> <p>(平成28年度卒業者に関する平成29年3月31日時点の情報)</p>	主な資格・検定	CGクリエイター試験
中途退学の現状	<p>■中途退学者 10名 ■中退率 13.1%</p> <p>平成 28年 4月 1日在学者 76名 (平成 28年 4月入学者を含む)</p> <p>平成 29年 3月 31日在学者 61名 (平成 29年 3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>経済的理由、健康上の理由</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</p>		
ホームページ	URL: http://www.kccollege.ac.jp		

※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」の定義による。

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いたものとする。

② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③ 「就職率」における「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まない。

※ 「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

企業等と組織的な連携体制を確保し、教育課程編成委員会を設置し、本校ゲームクリエイター学科の教育課程を作成することとする。委員は、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や、実務に関する知識、技能、能力などについて知見のある企業等の役員又は職員や、専攻分野に関する学会や学術機関等の有識者から構成し、教育課程編成で必要となる授業科目の開設・改善・工夫等に関する意見を積極的に提案し、それを教育課程編成に活かすものとする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
中林 寿文	NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本
網野 雄太	株式会社スリーリングス
花井 直人	有限会社熱中日和
武田 路子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部部長
伊藤 淳	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部次長兼ゲームクリエイター学科主任
林 アリエール	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科

(開催日時)

平成28年度 第1回 平成28年7月21日 15:00~17:00

平成28年度 第2回 平成29年2月24日 15:00~17:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

ゲーム制作において必要となる実践的な知識や技術を養うことを目的とする。ユーザーの視点にたち開発をすることのできるゲームクリエイターを育成するために、演習中心で授業を行い、学生が制作した作品に対して企業の担当者から、フィードバックと評価をもらう。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲームクリエイターⅠⅡⅢ・スキルアップ講座Ⅰ	ゲーム制作の基本であるプログラミングと企画、2DCG、3DCGデザインを学習し、アプリケーション操作とゲーム制作技術を身に付ける。	株式会社スリーリングス NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 有限会社熱中日和
グループワークⅠⅡ	チーム制作でゲーム大賞、東京ゲームショウに出展するゲームを制作する。コミュニケーションスキルとゲーム制作技術を高める。	有限会社熱中日和
ゲームエンジンⅠⅡ	就職でアピールできる知識、技術を身につけ、作品を制作する。	株式会社スリーリングス NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 有限会社熱中日和
卒業制作・卒業研究	学生生活最後の集大成となる制作物を作り上げ、研究をまとめる。知識と制作技術を高める。	株式会社スリーリングス NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 有限会社熱中日和

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

研修規程第5条に基づき、本校教職員は、担当業務を遂行するために必要な知識・技術・技能の向上を図るとともに、新たな業務上の要請に応えるための能力開発・向上に努めなければならない。また、ゲームクリエイター学科の研修計画の立案に対しては、研修規程第6条に基づき、教育課程編成委員会から提出される、必要となる実務に関する知識、技術、技能修得、及び、授業、学生に対する指導力向上を目的とした企業等と連携した研修計画案に留意した計画を作成しなければならない。そして、

その研修計画作成に際しては、教員の業務経験や能力や役職に応じて作成する。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
菊池 匡文	横須賀商工会議所
川原吹 亮	株式会社ホロニックソリューションズ
花井 直人	有限会社熱中日和
山口 啓介	スーパーエンジニア株式会社
村上 光永	株式会社セイフティ・ユウ

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.kccollege.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) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			ゲームクリエイターⅠ	テンプレートライブラリを使用した2Dゲーム制作を学習する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ①	120		△	○	
○			ゲームクリエイターⅡ	テンプレートライブラリを使用した2D・3Dゲーム制作を学習する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ②	120		△	○	
○			ゲームクリエイターⅢ	テンプレートライブラリを使用した3Dゲーム制作を学習する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ③	120		△	○	
○			2DCG 基礎Ⅰ	Photoshop の使い方を学び、基本操作やレイヤー、色彩の調整の仕方を覚える。	1 ①	30		△	○	
○			2DCG 基礎Ⅱ	CG 検定取得に向けた基礎知識を身につけカメラワークや色彩調整を学ぶ。	1 ②	30		△	○	
○			2DCG 基礎Ⅲ	グラフィックやUI 制作、Illustrator の使い方、素材のレタッチの仕方を身につける。	1 ③	30		△	○	
○			ゲーム概論Ⅰ	面白いゲームとは何かを考え、面白いゲームを作るにはどうしたら良いか考える。	1 ①	30		△	○	
○			ゲーム概論Ⅱ	ゲームの表現方法・操作方法を学び、チームでゲーム企画をする。	1 ②	30		△	○	
○			ゲーム概論Ⅲ	チームでゲーム企画を考え、概要書を作成する。	1 ③	30		△	○	
○			プログラム基礎Ⅰ	C 言語を理解し、変数、分岐処理ができるようになる	1 ①	30		△	○	

○		プログラム 基礎Ⅱ	配列、構造体、ポインタを理解する。	1 ②	30		△	○	
○		プログラム 基礎Ⅲ	C++の基本を理解し、汎用的なプログラムを理解する。	1 ③	30		△	○	
○		プレゼンテ ーション基 礎Ⅰ	与えられたテーマに対して、プレゼンテ ーションができるようになる。パワーポイン トの基本操作を覚える。	1 ①	30		△	○	
○		プレゼンテ ーション基 礎Ⅱ	プレゼンテーションのストーリーを考え 資料を作成する。	1 ②	30		△	○	
○		プレゼンテ ーション基 礎Ⅲ	テーマに基づいたプレゼンテーションを行 い、意見を言えるようにする。	1 ③	30		△	○	
○		3DCG 基礎Ⅰ	MAYA の使い方を理解し操作方法を覚える。	1 ①	30		△	○	
○		3DCG 基礎Ⅱ	MAYA を用いたローポリモデルの制作を行 いリアルタイム用テクスチャーが制作でき るようになる。	1 ②	30		△	○	
○		3DCG 基礎Ⅲ	MAYA を用いたキャラのアニメーションを 理解し、制作出来るようになる。	1 ③	30		△	○	
○		PC オペレ ーションⅠ	マイクロオフィスオフィスアプリケーショ ンの操作を学習する。パソコンの基本操作、 メールの活用方法を学習する。	1 ①	30		○	△	
○		PC オペレ ーションⅡ	マイクロオフィスオフィスアプリケーショ ンの操作を学習する。Microsoft Word 、 Microsoft Excel の操作方法を学習する。	1 ②	30		○	△	
○		PC オペレ ーションⅢ	マイクロオフィスオフィスアプリケーショ ンの操作を学習する。Microsoft Power Point の操作方法を学習する。	1 ③	30		○	△	
○		スキルアッ プ講座Ⅰ	シューティングゲーム制作を通し、ゲーム づくりに必要な企画立案、プログラミング、 グラフィック、サウンドの制作方法を理解 する。企業の方からフィードバックをもら い、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ①	45			○	

○			グループ制作Ⅰ	2、3年合同で授業を行い、グループでゲーム制作をしてコンテストに出展するゲームを完成させる。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	2	90			○	
○			ゲームエンジンⅠ	ゲームエンジンの使用方法を学習する。ツールの基本的な操作方法とスクリプトを理解する。	2 ②	90		△	○	
○			ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジンを用いて個人でゲーム作品を制作する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高いものに仕上げる。	2 ③	90			○	
○			ゼミ研Ⅰ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	2 ①	45			○	
○			ゼミ研Ⅱ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	2 ②	45			○	
○			ゼミ研Ⅲ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	2 ③	45			○	
○			ゲームサウンドⅠ	ゲームにおいて音の素材の重要性を理解し、制作現場で使用されるサウンドファイルの基本概念を理解する。	2 ①	30		△	○	
○			ゲームサウンドⅡ	効果音に使用されるサウンドを制作出来るようになる。	2 ②	30		△	○	
○			ゲームサウンドⅢ	より完成度の高い効果音が制作出来るようになる。	2 ③	30		△	○	
○			一般教養Ⅰ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	2 ①	30			○	
○			一般教養Ⅱ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	2 ②	30			○	
○			一般教養Ⅲ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	2 ③	30			○	

○		就職導入講座Ⅰ	履歴書の書き方、スーツの着こなし方などを学習する。	2 ①	30		○		
○		就職導入講座Ⅱ	就職採用試験で実施される面接試験の受け答え方法などを、実践練習などを通して学習する。	2 ②	30		○		
○		就職導入講座Ⅲ	学生と面談を行い、卒業後の進路（就職または進学）を決定する。	2 ③	30		○		
○		スキルアップ講座Ⅱ	チームでゲーム制作を行い、コンテストに出展するゲームを完成させる。	2 ①	45			○	
	○	ゲーム数学・物理Ⅰ	Sin cos atan2 ベクトルなどゲームを動かすのに必要な数学と物理を理解し、ゲームに実装できるようにする。	2 ①	30		○	△	
	○	ゲーム数学・物理Ⅱ	3D ゲームに必要な法線や行列によるプログラムが、ゲームを実装できるようになる。	2 ②	30		○	△	
	○	ゲーム数学・物理Ⅲ	数学の・物理知識と技術を用いゲームプログラミングのコーディングができるようになる。	2 ③	30		○	△	
	○	プログラミング応用Ⅰ	C++を用い、独自のリンクライブラリを作成する。マルチメディア API の学習と、ラッパライブラリの作成を行う。	2 ①	30		○	△	
	○	プログラミング応用Ⅱ	C++を用い、オブジェクト指向プログラミングの学習を行う。	2 ②	30		○	△	
	○	プログラミング応用Ⅲ	C++を用い、独自のゲームのライブラリが制作出来るようになる。	2 ③	30		○	△	
	○	コンピュータ概論Ⅰ	パソコンが動く原理を理解し、ネットワークの全体像、LAN の仕組みを理解する。	2 ①	30		○	△	
	○	ネットワーク構築Ⅰ	Visual studio を使った C++ 少人数通信プログラムを制作する。	2 ②	30		○	△	
	○	ネットワーク構築Ⅱ	データベースを用いたクライアントサーバーの仕組みを理解し、ゲームに取り入れることが出来るようになる。	2 ③	30		○	△	

	○	デッサンⅠ	人物クローキー タッチの入れ方を学び デッサン力を強化する。	2 ①	30		△	○	
	○	デッサンⅡ	石膏像を使い立体構成などの絵を描けるよ うになる。	2 ②	30		△	○	
	○	デッサンⅢ	風景画や背景画を描けるようにする。	2 ③	30		△	○	
	○	CG 応用Ⅰ	ゲームに実装可能なモデル、スカルプモデ リングの知識を養う。	2 ①	30		△	○	
	○	CG 応用Ⅱ	MAYA、Zbrush を使用した作品制作を行い、 ポートフォリオ作品を制作する。	2 ②	30		△	○	
	○	CG 応用Ⅲ	AYA、Zbrush を使用した作品制作を行い、 ポートフォリオ作品を制作する。	2 ③	30		△	○	
	○	デザインワ ークⅠ	商業デザインの基礎であるイラストの作成 やロゴの作成ができるようになる。	2 ①	30		△	○	
	○	デザインワ ークⅡ	Illustrator によるUI 制作を行い、レイア ウトを意識したデザインを作成する。	2 ②	30		△	○	
	○	デザインワ ークⅢ	コンセプトを意識したデザイン制作とポ ートフォリオを作成する。	2 ③	30		△	○	
	○	ゲームプラ ンニングⅠ	ゲームのシナリオの基礎を学び 10 ページ ストーリーが書けるようになる。	2 ①	30		△	○	
	○	ゲームプラ ンニングⅡ	アイデアが際立ったゲーム企画の立て方 を学び、見られる企画書が書けるよ うになる。	2 ②	30		△	○	
	○	ゲームプラ ンニングⅢ	就職活動に必要なゲームの企画書、簡単 なプロット版ゲームが制作出来るよ うになる。	2 ③	30		△	○	
	○	プレゼンテ ーション応 用Ⅰ	テーマに基づいた資料作成ができ、発表が できる。	2 ①	30		△	○	

	○		プレゼンテーション応用Ⅱ	人の発表を聴き、自分の意見が言えるようになる。	2 ②	30		△	○	
	○		プレゼンテーション応用Ⅲ	プレゼンテーションの目的を理解し、資料作成および企画提案・発表ができるようになる。	2 ③	30		△	○	
	○		デザインワークⅠ	商業デザインの基礎であるイラストの作成やロゴの作成ができるようになる。	2 ①	30		△	○	
	○		デザインワークⅡ	Illustrator による UI 制作を行い、レイアウトを意識したデザインを作成する。	2 ②	30		△	○	
	○		デザインワークⅢ	コンセプトを意識したデザイン制作とポートフォリオを作成する。	2 ③	30		△	○	
	○		グループ制作Ⅱ	2、3年合同で授業を行い、グループでゲーム制作をしてコンテストに出展するゲームを完成させる。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	3	120				○
	○		卒業研究Ⅰ	学校生活最後の集大成となるゲーム作品の企画を考え発表する。	3 ①	30				○
	○		卒業研究Ⅱ	卒業研究作品を制作する。	3 ②	150				○
	○		卒業研究Ⅲ	卒業研究で制作した作品を論文としてまとめ卒業研究発表会で展示する。	3 ③	150				○
	○		ゼミ研Ⅳ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	3 ①	45				○
	○		ゼミ研Ⅴ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	3 ②	45				○
	○		ゼミ研Ⅵ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	3 ③	45				○

○		Web プログラミングⅠ	Web の表現技法を学び、HTML 言語を理解する。	3 ①	30		△	○	
○		Web プログラミングⅡ	文書構造の説明と CSS の基礎知識、テキストを理解する。	3 ②	30		△	○	
○		Web プログラミングⅢ	表示や配置などのレイアウトの定義と見やすさと使いやすさを考えた Web サイトを制作する。	3 ③	30		△	○	
○		ビジネスマナーⅠ	秘書検定の資格取得に向けた学習を通し、ビジネスにおける接遇マナーを学習する。	3 ①	30		○		
○		ビジネスマナーⅡ	ロールプレイングを通し、ビジネスにおけるあらゆるシチュエーションに合ったふさわしい対応方法を学習する。	3 ②	30		○		
○		ビジネスマナーⅢ	ビジネス文書検定の資格取得に向けた学習を通し、ビジネスにおける文章の書き方を学習する。	3 ③	30		○		
○		就職対策講座Ⅰ	履歴書の書き方、小論文対策についての学習を行う。	3 ①	15		○		
○		就職対策講座Ⅱ	企業選定、企業エントリーのしかた、筆記試験対策の学習を行う。	3 ②	15		○		
○		就職対策講座Ⅲ	内定後教育として、挨拶のしかた、名刺の渡し方、職務中のふるまい方などの学習を行う。	3 ③	15		○		
○		スキルアップ講座Ⅲ	チームでゲーム制作を行い、コンテストに出展するゲームを完成させる。	3 ①	45			○	
	○	プログラミング実践Ⅰ	C++11 や 3D シェーダーなど、自分の目指す企業に向け必要な知識・技術を身に着ける。	3 ①	30		△	○	
	○	プログラミング実践Ⅱ	C++11 や 3D シェーダーなど、自分の目指す企業に向け必要な知識・技術を身に着ける。	3 ②	30		△	○	
	○	プログラミング実践Ⅲ	C++11 や 3D シェーダーなど、自分の目指す企業に向け必要な知識・技術を身に着ける。	3 ③	30		△	○	

	○	CG 実践 I	MAYA、ZBrush を用いたハイポリゴンのリアルなモデリング知識・技術を身に着ける。	3 ①	30		△	○	
	○	CG 実践 II	MAYA、ZBrush を用いたハイポリゴンのリアルなモデリング知識・技術を身に着ける。	3 ②	30		△	○	
	○	CG 実践 III	MAYA、ZBrush を用いたハイポリゴンのリアルなモデリング知識・技術を身につける。	3 ③	30		△	○	
	○	プレゼンテーション実践 I	マーケティング、ことからの情報集めをし、状況を分析し、結論を立証できるような情報を提示することができる	3 ①	30		△	○	
	○	プレゼンテーション実践 II	相手を納得させる話し方、レイアウトデザインをすることができる	3 ②	30		△	○	
	○	プレゼンテーション実践 III	相手を納得させるスライド構成力身につける。	3 ③	30		△	○	
合計				91 科目		3600 単位時間 (単位)			