

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			
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22年文部科学省 告示第153号	-		
学科の目的	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。						
認定年月日	平成27年2月17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
3年	昼間	2925時間	720時間	2745時間	0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)	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120人		71人	1人	8人	11人	19人	
学期制度	■1学期:4月1日～7月第1週まで ■2学期:7月2週～11月4週まで ■3学期:11月第5週～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、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	■夏季:8月1日～8月31日まで ■冬季:12月第4週～翌年1月7日まで ■学年末:3月第3週～3月31日まで		卒業・進級条件		卒業条件 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。 進級条件 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。		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 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		課外活動		■課外活動の種類 東京ゲームショウ、ゲームジャム、新入生研修旅行、学園祭、卒業研究発表会、卒業研究発表会旅行、卒業研修、各種コンテスト ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業者にに関する平成30年5月1日時点の情報)		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) ポリゴンマジック株式会社、株式会社ベイストリーム ■就職指導内容 面接練習、個別面談、授業内での指導、学内企業セミナーの実施 ■卒業生数 23 人 ■就職希望者数 20 人 ■就職者数 20 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 87 % ■その他 ・進学者数: 0人 ・就職希望せず:3人 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日 時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3		※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 東京ゲームショウ ゲーム大賞 福岡ゲームコンテスト フジタプロジェクト バーチャルゲートインターン		
中途退学の現状	■中途退学者 7名 平成29年4月1日時点において、在学者69名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者62名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、健康上の理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 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		■中退率 10.1%				

<p>経済的支援制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: <input checked="" type="checkbox"/>有 <input type="checkbox"/>無 ※有の場合、制度内容を記入 特別奨学生入学:筆記試験と面接の結果、合格の場合は、初年度学費より73万円から10万円まで合格区分に応じて免除 高校既卒者応援入学:高校等の既卒者で、将来の自分のために頑張る人を応援する制度</p> <p>■専門実践教育訓練給付: 給付対象・<input checked="" type="checkbox"/>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</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: <input checked="" type="checkbox"/>有 <input type="checkbox"/>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)</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>URL:http://www.kccollege.ac.jp</p>

(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

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

企業等と組織的な連携体制を確保するため教育課程編成委員会を設置し、教育課程編成委員会であげられた意見をもとに、別途話し合いの場を設けカリキュラムを編成している。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。

(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

教育課程編成委員会規定に基づき、委員会で編成された学科の教育課程案は、カリキュラム編成会議で協議する。また、学校運営会議および理事会の承認を得て正式な教育課程となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
小野 憲史	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	①
竹中 善則	株式会社スリーリングス	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③
花井 直人	有限会社熱中日和	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③
四方 智治	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 校長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	
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	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	
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 課長 兼 ゲームクリエイター学科 主任	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	
船谷 隆紀	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 教員	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	

※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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (7月、3月)

(開催日時(実績))

平成29年度第1回 平成29年7月4日 15:00～17:00

平成29年度第2回 平成30年3月4日 15:00～17:00

平成30年度第1回 平成30年7月26日 15:00～17:00

(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

プログラムと同様にグラフィック面の強化をしていく必要があるとの意見があり、CGコースにおいてデッサンの授業を増やした。また、Mayaや3Dソフト(ZBrush)などのツールを増やした。さらにUI作成も授業内で取り組めるようにした。また、学生の作品の質をあげるために、教員によるゲーム制作の管理を強化した方が良いとの意見があった。そのため、Redmineというプロジェクト管理ツールを使用した。これにより、学生の進捗がわかりやすくなり、さらに細かな指導が可能となった。

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。

(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

授業科目の本校担当教員と連携協定を締結した企業の授業担当者が講義・演習前に事前の打ち合わせを行い、内容と学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。

期間中の制作進行は担当教員が指導しつつ、企業の授業担当者は専門性の高い技術的な指導と学生作品に対するフィードバックを実施する。さらに企業の授業担当者には授業内で制作した完成作品を見てもらい、学生の総括と学習成果の評価をもらう。

(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。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲームクリエイトⅠⅡⅢ	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。	有限会社熱中日和 株式会社ヴァンガード
グループ制作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。	有限会社熱中日和
卒業研究ⅠⅡⅢ	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。	有限会社熱中日和

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。

(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「GTMF2017 TOKYO」(連携企業等:株式会社ウェブテクノロジー、シリコンスタジオ株式会社など)

期間:平成29年7月14日(金) 対象:ゲームクリエイター学科 主任 伊藤淳 教員 船谷隆紀

内容:ゲーム産業における最新の知識や技術を取得するため

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生相談に必要な傾聴スキルを理解する」(連携企業等:社会福祉法人 横浜やまびこの里)

期間:平成30年3月26日(月) 対象:全教員

内容:学生の相談において必要な傾聴や共感的理解の仕方を学ぶ

(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「CEDEC 2018」(連携企業等:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)

期間:平成30年8月22日(水)～8月24日(金) 対象:ゲームクリエイター学科 主任 伊藤淳 教員 船谷隆紀

内容:ゲーム業界の最新情報を取得するため

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生相談の面談スキルの向上」(連携企業等:打診中)
 期間:平成31年3月末 対象:全教員
 内容:教員の傾聴スキルをあげ、学生指導に役立てる

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

本校と密接に関係する学校外関係者が、本校の実施した自己評価結果を踏まえた教育活動、学校運営等に係る現状の課題を共有し、今後の改善方策等について、学校関係者評価委員会を通じて助言等を行い、広く公表するとともに、本校が実施する自己評価の改善方策の検討においてこの助言を活用し、重点目標の設定や具体的取組の改善を図るものとする。また、学校関係者評価は、「私立専門学校等評価研究機構 専門学校等評価基準」の評価項目を使用し、評価結果はWebサイトへ掲載する。

(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	基準1 教育理念・目的・育成人材像等
(2)学校運営	基準2 学校運営
(3)教育活動	基準3 教育活動
(4)学修成果	基準4 教育成果
(5)学生支援	基準5 学生支援
(6)教育環境	基準6 教育環境
(7)学生の受入れ募集	基準7 学生の募集と受け入れ
(8)財務	基準8 財務
(9)法令等の遵守	基準9 法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	基準10 社会貢献
(11)国際交流	実施していない

※(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

業界就職率を向上させるには、数学に関する知識が問われている。そのため数学、物理等の授業を取り入れた。また、3Dの制作においては、実習室のパソコンをハイスペック化したほうがよいとの意見があり、グラフィック性能の高いワークステーションとハイスペックなディスプレイを導入した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
菊池 匡文	横須賀商工会議所	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	業界団体 役職員
川原吹 亮	株式会社ホロニックソリューションズ	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
花井 直人	有限会社熱中日和	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
高橋 佑至	株式会社ネットフォレスト	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	卒業生

※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.kccollege.ac.jp

公表時期:平成29年9月29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

本校生徒及びその保護者、業界関係者、入学希望者及びその保護者に対し、学校全体の状況が把握できるよう、本校の教育活動並びに学校運営の状況に関する情報を、Webサイトを通じて提供する。そして、本校関係者間の共通理解を深めることにより、学校運営に対する支援、企業との連携による教育活動の充実等により、本校教育の質の向上を図るものとする。

(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	1. 学校概要
(2) 各学科等の教育	2. 各学科の教育内容
(3) 教職員	3. 学校組織及び教職員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	4. キャリア教育・実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	5. 教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	6. 学生への生活支援
(7) 学生納付金・修学支援	7. 学生納付金・就学支援
(8) 学校の財務	8. 財務状況
(9) 学校評価	9. 学校評価
(10) 国際連携の状況	10. 留学生の受け入れ
(11) その他	実施していない

※(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.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30年度														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 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	
○			ゲームクリエイト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	△	○		○		○		○
○			ゲームクリエイト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	△	○		○		○		○
○			ゲームクリエイト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	△	○		○		○		○
○			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	△	○		○				○
○			PCオペレーションⅠ	マイクロ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	ジャンプゲーム制作を通し、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。	1 ①	45			○		○		○	
○		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	90		△	○		○		○	
	○	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	90		△	○		○		○	
○		2DCG基礎Ⅰ	IllustratorやPhotoshopの基本操作を覚え、ゲーム制作におけるCG素材が制作できるようになる	1 ①	30		△	○		○		○	
	○	2DCG基礎Ⅱ	IllustratorやPhotoshopの基本操作を覚え、ゲーム制作におけるCG素材が制作できるようになる	1 ②	30		△	○		○		○	
	○	2DCG基礎Ⅲ	IllustratorやPhotoshopの基本操作を覚え、ゲーム制作におけるCG素材が制作できるようになる	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、制作できるようになる。	1 ③	30		△	○		○		○	
	○	デッサン基礎Ⅰ	デッサンの基礎を学び、モチーフやパースの基礎を学ぶことで、自然な空間構築ができるようになる。	1 ②	30		△	○		○		○	
	○	デッサン基礎Ⅱ	デッサンの基礎を学び、モチーフやパースの基礎を学ぶことで、自然な空間構築ができるようになる。	1 ③	30		△	○		○		○	
○		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 ①	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			○	○	○	○							
○		選択ゼミ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			○	○	○	○							
○		選択ゼミ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			○	○	○	○							
○		選択ゼミ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できるようになる。	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できるようになる。	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ミングが、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できるようになる。	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できるようになる。	2 ③	30			○	△	○								○
	○	デッサン応用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			△	○	○								○
	○	デッサン応用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			△	○	○								○
	○	デッサン応用Ⅲ	風景画や背景画を描けるようになる。	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			△	○	○								○

○		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 ③	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	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○		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	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○		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	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○		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 ②	30	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
合計				84	科目	3465単位時間(単位)

卒業要件及び履修方法

授業期間等

卒業時：ゲームクリエイター学科 2925時間 単位	1 学年の学期区分	3期
	1 学期の授業期間	10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。