

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																																	
日本工学院 北海道専門学校	昭和56年9月25日	加藤 和美	〒059-8601 北海道登別市札内町184-3 (電話) 0143-88-0888																																	
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																	
学校法人片柳学園	昭和31年7月10日	千葉 茂	〒144-8650 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111																																	
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																
文化・教養	文化教養専門課程	ゲームクリエイター科	平成27年2月19日 文部科学省告示第14号																																	
学科の目的	ゲームプログラマーとして必要なコンピュータ知識とネットワーク、CG、デジタルサウンド等のコンテンツ制作の実践的な技術を身に付け、コンピュータ技術者としての素養を身に付けます。																																			
認定年月日	平成28年2月19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																														
2年	昼間	1710時間	540時間	1170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																															
80人	16人	0人	1人	3人	4人																															
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 試験などによる(学則23条)																															
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:7月27日～8月18日 ■冬季:12月25日～1月23日 ■学年末:3月15日			卒業・進級 条件	進級要件:840単位時間の合格(40単位) 卒業要件:1710単位時間の合格(74単位)																															
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任、教務からの本人や保護者への連絡・相談。学校カウンセラーによるカウンセリングなど			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動(苅田神社祭等) ■サークル活動: 有																															
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(平成29年度卒業生) コンテンツ制作、IT業界(プログラマー)、オペレーター、一般就職 ■就職指導内容 履歴書および面接指導			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (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)																															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>マルチメディア検定試験</td> <td>③</td> <td>6人</td> <td>6人</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	受験者数	合格者数	マルチメディア検定試験	③	6人	6人									<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>マルチメディア検定試験</td> <td>③</td> <td>6人</td> <td>6人</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	受験者数	合格者数	マルチメディア検定試験	③	6人	6人						
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																																	
マルチメディア検定試験	③	6人	6人																																	
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																																	
マルチメディア検定試験	③	6人	6人																																	
■卒業生数			6	人																																
■就職希望者数			6	人																																
■就職者数			6	人																																
■就職率			100	%																																
■卒業者に占める就職者の割合			100	%																																
■その他																																				
(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)																																				
中途退学の 現状	■中途退学者 3名		■中退率 9.1%		平成29年4月1日時点において、在学者33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30名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、病気療養、就職 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任を含めた学科内教員による面談とスクールカウンセラーによる面談																															
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有・無 ①本校の学校法人グループ校の卒業生子女、兄弟姉妹、孫、又は在校生の兄弟姉妹の入学時に入学金200,000円を免除 ②書類審査、筆記試験、面接試験の結果を基に一年次前期授業料の一部200,000円を免除 ③在学中の成績優秀者に対し書類審査、面接試験の結果を基に2年次後期授業料329,000と施設設備費180,000を免除 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象 0名																																			
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・無																																			
当該学科の ホームページ URL	http://www.nkhs.ac.jp																																			

(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生の「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、卒業年度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、全卒業生数のうち就職者数の割合をいいます。

②「就職」とは給料、賞金、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

①コンテンツ制作を業務とする企業から連携企業を選択する。②企業との連携により、アドバイスを受けながら実践的な実習・演習を構築する。③制作現場から求められる専門的かつ実践的な実習・演習を行うことを目標とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

学科において現在実施中の教育内容を基に次年度以降に実施するカリキュラムの予定を作成する。教務課指導により教育課程編成委員会(以下委員会)を招集し、現在または次年度以降に実施する教育内容が実践的であるか検討を行う。委員会において得られた結論は、各学科が教育内容へ適用する方法の検討を行い、最終的には授業科目の開設・授業内容の改善・最新の知識や技術の導入などを行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
菊地徹	登別市総務部企画調整グループ	平成29年4月1日～ 平成31年3月31日	①
村椿修治	パブリックリレーションズ	平成29年4月1日～ 平成31年3月31日	③
宮崎剛行	日光印刷	平成29年4月1日～ 平成31年3月31日	③
平林滋明	平林紙店	平成29年4月1日～ 平成31年3月31日	③
引地政征	日本工学院北海道専門学校		
佐藤孝憲	日本工学院北海道専門学校		

※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2回開催

(開催日時)

29年度 第1回 平成29年 12月1日 18:00～
29年度 第2回 平成30年 3月23日 18:00～
30年度 第1回 平成30年 9月開催予定
30年度 第2回 平成30年 3月開催予定

(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
ゲームクリエイターとしての技能として3DCGの関連授業を履修必修とするように運用を変更するべきとの意見が得られた。この意見を受けて、1年目の学生全員が履修することになっている。

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

コンテンツ制作を行っている企業から連携企業を選択する。企業との連携により、実践的な実習・演習を構築する。学生が専門的かつ実践的な実習・演習を行うことを目標とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

学生作品の企画立案プレゼンテーション、および制作の中間発表プレゼンテーション、最終発表プレゼンテーションを行い、それぞれの作品・プレゼンテーションの評価を得る

(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
ゲーム制作2	2次元グラフィックスのゲーム制作を企画、制作して晴夏展での作品展示を行います。	株式会社アレクト
ゲーム制作4	各自で企画したゲームの制作を行い、修了制作として展示会に出展します。	株式会社アレクト
ゲーム制作6	グループでのゲーム制作を通じて、企画、制作の中間・最終プレゼンテーションを行い、制作したゲームを展示会にて発表します。	株式会社アレクト
卒業制作1	CGデザイナー科とコラボレーションをして個人、またはグループでのゲーム制作の企画立案をしてプレゼンテーションを行います。	株式会社アレクト

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 教員のスキル向上のため以下の研修を開催または、必要に応じて外部研修への参加を行う。 ・実践的かつ専門的な知識・技術・技能を習得するための研修 ・指導力の修得・向上のための研修	
(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 平成30年2月27日-3月10日/ 株式会社アレクト主催 3Dモデリング研修 ②指導力の修得・向上のための研修等 平成30年1月北海道専修学校各種学校連合会 工業部会 研究協議 「教えない授業へ向けた取り組みの紹介」 「離脱者を生まないための指導内容とその方策」	
(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 平成30年8月開催予定/ゲームデザインハンズオンセミナー ②指導力の修得・向上のための研修等 平成30年7月北海道専修学校各種学校教員能力認定研修会	
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 ・学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる ・学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校作りをすすめる ・学校長は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援や条件整備等の改善措置を講ずる	
(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているのか。 ・学校における職業教育の特色は何か。 ・社会のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか。 ・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが生徒・学生・各学科の教育目標・育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズ等に沿った運営方針が策定されているか。 ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか。 ・運営組織や意志決定機能は、規則等において明確化されているか。 ・人事、給与に関する規定等は整備されているか。 ・教務・財務等の組織整備など意志決定システムは整備されている ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されている ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか。 ・情報システム化による業務の効率化が図られているか。
(2)学校運営	・教育理念に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されている ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限 ・学校等のカリキュラムは体系的に編成されているか。 ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育 ・関連分野の企業・関係施設等との連携により、カリキュラムの作成・ ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシ ・授業評価の実施・評価体制はあるか。
(3)教育活動	・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか。 ・成績評価・単位認定・進級・卒業判定の基準は明確になっているか。 ・資格試験取得に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位 ・人材育成目標の達成に向け授業を行う事ができる要件を備えた教員 ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務を含む)を確保するなどマネジメントが行われているか。 ・関連分野における先端的な知識・技能等を習得する資質向上のため ・職員的能力開発のための研修等が行われているか。
(4)学修成果	・就職率の向上が図られているか。 ・資格取得の向上が図られているか。 ・退学率の向上が図られているか。 ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか。
(5)学生支援	・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動への改善 ・進路就職に関する支援体制は整備されているか。 ・学生相談に関する体制は整備されているか。 ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか。 ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか。 ・課外活動に対する支援体制は整備されているか。 ・学生に生活環境への支援は行われているか。 ・保護者と適切に連携しているか。 ・卒業生に対する支援体制はあるか。 ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか。 ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取り ・関連分野における業界等との連携による卒後の再教育プログラム等が
(6)教育環境	・施設設備は教育上の必要性に十分対応できるよう整備されている ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修の場等について十 ・防災に対する体制は整備されているか。
(7)学生の受入れ募集	・高等学校等接続する機関に対する情報提供等の取り組みが行われ ・学生募集活動は、適性に行われているか。 ・学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝え ・学生納付金は妥当なものとなっているか。

(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定していると見えるか。 ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 ・財務に関して会計検査が適性に行われているか。 ・財務情報公開の体制整備は出来ているか。
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ・個人情報に関し、その保護のための対策が取られているか。 ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか。 ・自己評価結果を公表しているか。
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか。 ・学生ボランティア活動を奨励、支援しているか。 ・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受け入れ・派遣について戦略を持って行っているか。 ・留学生の受け入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続きが取ら ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されて ・学習成果が国内外で評価される取り組みを行っているか。

①
②
③

※(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

地域の方々との交流について

- ① 留学生 市民と留学生との交流回数を増加し、国際交流を図る
 - ② 各校種との情報共有 キャリア教育をテーマに小中高専連携を模索
 - ③ 授業公開あるいは受講 市民の方々に本校の授業を公開し、あるいは参加していただき、市民に専門性の高い知識を供給し、市民活動に活かしていただく
- CGデザイナー科では遠隔会議システムを使った体験授業等を積極的に取り入れることにしている。

(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
野崎 均	登別市教育委員会	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	地方公務員
伊藤 義幸	オフィスマシン販売株式会社営業課長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	卒業生(校友会副会長)
川田 弘教	川田自動車工業株式会社代表取締役	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
山田 正幸	登別市社会福祉協議会会長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
吉田 武史	有限会社貴泉堂取締役	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	卒業生
能登 貴伸	学生の保護者	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	PTA

※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。

(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.nkhs.ac.jp/news/public/2018.html> 公開時期 平成30年7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

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

・委員会から求められた資料については、提示することが適当でないものを除き、積極的に提示するものとする。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・建学の精神、教育方針、教育目的(学生便覧) ・所在地、連絡先(HP) ・学校の沿革、歴史(学生便覧)
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ・入学者に関する受入方針(HP) ・収容定員(HP) ・科目配当表・科目編成・授業時数(HP) ・年間の授業計画(HP) ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等(HP) ・資格取得、検定試験合格者等の実績(HP) ・卒業後の進路・進学者数・進学先、就職者数・主な就職先(HP)
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員の組織(H28組織図)
(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育への取組状況(HP) ・実習・実技等の取組状況(HP) ・就職支援等への取組状況(HP)
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況(HP) ・課外活動・部活動(HP) ・カウンセリングルームなど(学生便覧)
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取扱金額、納入時期等(HP) ・活用できる経済支援措置の内容等(HP)
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ・日本工学院北海道専門学校の財務情報(北海道校の財務情報) ・自己点検自己評価(自己評価(大項目 財務)) ・項目別の自己評価表(自己評価(項目別 財務))
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・自己点検自己評価(自己評価(大項目)) ・項目別の自己評価表(自己評価(項目別)) ・学校関係者評価の結果(学校関係者の結果) ・学校関係者評価の結果に対する改善方策(結果に対する方策)
(10) 国際連携の状況	なし
(11) その他	HP

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: <http://www.nkhs.ac.jp>(ホームページ)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 ゲームクリエイター科) 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 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	
○			ビジネススキル1	社会人に必要な仕事の基本的能力を身に付けるためにビジネス能力検定試験（B検）ジョブパス3級の合格を目指します。	1前	45	3	○			○		○		
○			ビジネススキル2	社会人に必要な仕事の基本的能力を身に付けるためにビジネス能力検定試験（B検）ジョブパス2級の合格を目指します。	1後	45	3	○			○		○		
○			キャリアデザイン1	就職に備えて働くことへの理解を深めて、キャリアパスの構築について学びます。	1前	30	2	○			○		○		
○			キャリアデザイン2	実際の就職試験に対応するために、一般常識試験の学習方法と適正検査に対する対応を身につけます。	1後	30	2	○			○		○		
○			ゲーム概論1	ゲームクリエイターとしてのコンピュータの基本的な知識を身に付けます。	1前	45	3	○			○		○		
○			ゲーム概論2	ゲームの歴史について学ぶとともに、国内外のゲーム事情について学びます。	1後	45	3	○			○		○		
○			ゲーム数学1	2Dゲーム制作に必要な数学の知識を基礎から学びます。	1前	45	3	○			○			○	
○			ゲーム数学2	3Dゲーム制作に必要な数学・物理の知識を基礎から学びます。	1後	45	3	○			○			○	
○			ゲームグラフィック1	ゲーム制作に必要な2Dのグラフィックエンジンを理解し、データの表示に関する知識を学びます。	1前	45	2		○		○		○		
○			ゲームグラフィック2	2Dゲームの演出に関する画像表示方法を学びます。	1後	45	2		○		○		○		
○			プログラミング1	ゲーム制作に必要なプログラミング言語（C、C++）の習得を目指します。	1前	45	2		○		○		○		

○			プログラミング2	ゲーム制作に必要なプログラミング言語 (C#) の習得を目指します。	1後	45	2		○	○									
○			プログラミング演習1	ゲーム制作に必要なプログラム言語 (C, C++) を実習を通じて学習します。	1前	45	2		○	○									
○			プログラミング演習2	ゲーム制作に必要なプログラム言語 (C#) を実習を通じて学習します。	1後	45	2		○	○									
○			ゲーム制作1	2次元グラフィックスを用いたゲーム制作の基本を身に付けます。	1前	60	2		○	○									
○			ゲーム制作2	2次元グラフィックスのゲーム制作を企画、制作して晴夏展での展示を行います。	1前	60	2		○	○	△								
○			ゲーム制作3	3次元グラフィックスを用いたゲーム制作の基本を学習します。	1後	60	2		○	○									
○			ゲーム制作4	各自で企画したゲームの制作を行い、修了制作として展示会に出品します。	1後	60	2		○	○	△								
○			キャリアデザイン3	就職試験に必要なポートフォリオのまとめ方を学びます。	2前	30	2		○		○								
○			キャリアデザイン4	エントリーシート・履歴書の書き方、面接試験の対策を学びます。	2前	30	2		○		○								
○			キャリアデザイン5	社会人としてのマナー・常識を学び、組織で働くことの意味を理解します。	2後	30	2		○		○								
○			キャリアデザイン6	社会人としてのコミュニケーション能力を身に付けます。	2後	30	2		○		○								
○			スキルアップゼミ1	ゲーム制作に必要なシステム構成図やフローチャート等のドキュメント制作ツールの作成方法を学びます	2前	60	2		○	○									
○			スキルアップゼミ2	ゲーム制作に必要なネットワークに関する知識と構成方法を学び、ネットワークプログラムを作成します。	2後	60	2		○	○									
○			ゲーム数学3	ゲーム制作に必要な数学・物理の知識を3Dの当たり判定を中心に学びます。	2前	45	3		○		○								

○		プログラミング3	ゲーム制作に必要な高度なプログラミング言語の習得を目指します。	2前	45	2		○	○		○		
○		クリエイティブゼミ	ゲームエンジンを使用したゲーム制作を行い、今後の技術動向について学びます。	2後	45	2		○	○		○		
○		ゲームリテラシー	卒業制作の企画に役立つためのゲーム研究（分析・評価）の方法を学びます。	2前	45	3		○			○		○
○		ゲーム制作5	グループでのゲーム制作を体験して、大規模なプログラム制作に必要な技術を身に付けます。	2前	45	2		○	○				○
○		ゲーム制作6	グループでのゲーム制作を通じて、企画、制作の中間、最終プレゼンテーションを行い、制作したゲームを展示会にて発表します。	2前	45	2		○	○	△			○ ○
○		プログラミング実習3	プログラミング3で学習したプログラム言語を使用してゲーム制作を行います。	2前	60	2		○	○				○
○		卒業制作1	CGデザイナー科とコラボレーションして個人、またはグループでのゲーム制作の企画を制作してプレゼンテーションします。	2後	60	2		○	○	△			○ ○
○		卒業制作2	卒業制作の制作スケジュール、およびプロトタイプของเกม制作を行いプレゼンテーションします。	2後	60	2		○	○				○
○		卒業制作3	卒業制作の制作1ヶ月の中間発表を行い、スケジュールの調整、企画内容の見直しを行います。	2後	60	2		○	○				○
○		卒業制作4	卒業制作の制作2ヶ月の中間発表を行い、スケジュールの調整、および企画内容の見直しを行います。	2後	60	2		○	○				○
○		卒業制作5	卒業制作の最終プレゼンテーションを行い、展示会で必要なキャプション等の制作を行います。	2後	60	2		○	○				○
合計			36 科目	1710単位時間(76単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：1710単位時間を合格すること（76単位取得） 履修方法：すべての科目を履修する。		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。