

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																							
沼津情報・ビジネス専門学校		昭和58年3月22日		坂部 眞彦		〒 410-0804 (住所) 静岡県沼津市西条町17番地1 (電話) 055-961-2555																							
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		〒 420-8538 (住所) 静岡県静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333																							
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		ゲームクリエイト科		平成22年文部科学省 認定		-																					
学科の目的		コンピュータやネットワーク技術の進歩に同期して新たなゲーム開発手法が採用される業界ニーズに応えるため、情報技術全般の知識と基礎的なゲーム開発手法を習得し、業界の求める人材像に合うクリエイタを育成することを目的とする。																											
認定年月日		平成29年2月28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	3060	510		2520		540		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		時間																	
60人		80人		0人		1人		14人		15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 評価の基準：60点以上を合格とする 評価の方法：学期末と学年末に試験を実施																					
長期休み		■学年始：4月1日～4月6日 ■夏季：8月1日～8月31日 ■冬季：12月10日～1月9日 ■学年末：3月20日～3月31日				卒業・進級 条件		卒業要件： ・必須科目及び選択必修科目において不可がない ・学年ごとの総欠課時限数が年間消化時限数の15%以内である ・学納金が未納でない 進級要件： ・必須科目及び選択必修科目において不可がない ・総欠課時限数が年間消化時限数の15%以内である ・学納金が未納でない																					
学修支援等		■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 ・指導教員との面談 ・家庭連絡により保護者と連携して指導				課外活動		■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 校外清掃活動、ハイキング、研修旅行 ■サークル活動：有																					
就職等の 状況※2		■主な就職先・業界等(令和4年度卒業生) スタイルフリー、明電システムソリューション、住電装プラテック、テクノプロ・エンジニアリング、静岡中央銀行 等 ■就職指導内容 自己分析、スーツ・メイク講座、業界・企業研究、筆記試験対策、面接指導、エントリーシート・履歴書添削指導、校内企業ガイダンス他 ■卒業者数 31 人 ■就職希望者数 26 人 ■就職者数 26 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 83.8 % ■その他 進学者 0人 (令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)				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 (令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種別</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>基本情報技術者試験</td><td>①</td><td>31人</td><td>2人</td></tr><tr><td>C言語プログラミング 能力認定試験</td><td>③</td><td>31人</td><td>11人</td></tr><tr><td>CGエンジニア検定</td><td>③</td><td>31人</td><td>22人</td></tr></table> ※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 ・ゲームクリエイター甲子園2022(応募3点、入賞なし) ・TGS2022(展示17点、G3:5点、G2:12点)						資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	基本情報技術者試験	①	31人	2人	C言語プログラミング 能力認定試験	③	31人	11人	CGエンジニア検定	③	31人	22人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																										
基本情報技術者試験	①	31人	2人																										
C言語プログラミング 能力認定試験	③	31人	11人																										
CGエンジニア検定	③	31人	22人																										
中途退学 の現状		■中途退学者 4 名 令和4年4月1日時点において、在学者89名(令和4年4月入学者を含む) 令和5年3月31日時点において、在学者85名(令和5年3月卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 成績不振、進路変更、経済的問題のため ■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制を導入し、担任が毎日の出席チェックをしている。また、授業の欠課数に応じ、保護者連絡や保護者を交えた三者面談を行っている。更に、学校カウンセラーの配置や、相談室の設置もあり、悩み相談の窓口を複数設けている。				■中退率 4 %																							
経済的支援 制度		■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：有 ※有の場合、制度内容を記入 特待生制度 特待生：授業料の全額免除 準特待生A：授業料の50%免除 準特待生B：授業料の25%免除 準特待生C：授業料100,000円免除 (特待生入学選考の試験結果に基づき採用している) ■専門実践教育訓練給付：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																											
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																											
当該学科の ホームページ URL		https://www.numasen.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、全卒業生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

ゲーム業界ではグラフィックス技術の高度化や以前はごく少数だった大規模なサーバを活用するなど業界全体で利用する技術が高度化している。教育機関でも業界からの要求に合致する人材を育成するため、業界団体やエンジニアと教育について意見交換を行い、授業科目・授業時間に反映させ、常に現場に即した教育内容となるよう改善する。

(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

ゲーム業界及び企業ニーズ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を「沼津情報・ビジネス専門学校 教育編成委員会等の位置付けに係わる規則」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。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
影山 由夏	公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS)	令和5年2月1日～ 令和6年1月31日(1年)	①
後藤 誠	株式会社ゲーム・フォー・イット	令和5年2月1日～ 令和6年1月31日(1年)	③
三上 慎太郎	沼津情報・ビジネス専門学校 教務課長	令和5年2月1日～ 令和6年1月31日(1年)	—
小山 幸彦	沼津情報・ビジネス専門学校 ゲームクリエイト科 教員	令和5年2月1日～ 令和6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 (9月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年9月5日 15:00 ～ 16:30

第2回 令和5年3月24日 10:00 ～ 11:30

(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。

・コロナ禍におけるオンラインを活用した業務の実態についてコメントをいただいた。授業の質向上への気づきも含まれるためカリキュラム対応だけでなく随時取り入れ可能と判断した。各教科担当の事例共有を実施した。

・東京ゲームショウを活用した、学生のモチベーション維持への賛同を得た。今後も継続して取り組む。

・業界動向・採用、実務に関する意見や指摘を頂いた。優先すべき科目、傾注すべきテーマなどもいただいている。次回のカリキュラム改訂に活用する予定である。

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

ゲームプログラマは幅広い知識が必要であるが、技術面のみならず一つの作品としてつくり上げる総合力も求められる。企業でのゲームプログラマの仕事の流れの概要を理解するためのコンテンツ制作実習を行う。実際の企画立案、要件定義、企画書、仕様書、設計までの一連の制作課程において、講師による現場に即した指導体制を整え、作品力の向上に繋げていく。また、それに伴う技術教育を実施し、技術力の向上を図る。

(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

当科目は当校教員と連携企業との連携講義によって行う。実際に企業で企画立案～実装設計まで制作に携わっている講師に要件定義、基本設計、詳細設計まで業務に関する一連の流れを理解する事を目的に実装設計作業を行う授業を実施する。完成したドキュメントは、企業の講師から直接、講評やアドバイスを頂き、授業評価を企業担当者につけてもらい成績評価を決定する。また、当校教員が企業からの指示に基づき必要な基本的知識、手法における授業を実施する。

(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
ゲームシステム設計	ゲーム開発において、企画立案～実装までの流れを模擬体験し、各種検討・設計の方法、及び企画書・仕様書・設計書・実装までの一連の作業を学習する。	株式会社ゲーム・フォー・イット

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

※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

「沼津情報・ビジネス専門学校 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:	CEDEC2022 オンライン	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(CESA)
期間:	8月24日(火)～26日(木)	対象:	教員2名
内容	ゲーム分野における技術研修。最新タイトルのクラフィックス最適化、ゲームAI技術20年の進化とこれからなど。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	就職指導研修	連携企業等:	株式会社ウェルネス研究所
期間:	令和5年1月5日	対象:	全教員
内容	従来の就職指導とキャリア支援の違い、学生指導のポイントについて		

(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:	CEDEC2023 テクニカルセッション	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(CESA)
期間:	令和5年8月	対象:	本科教員
内容	ゲーム分野における技術研修。主に開発用ソフトウェアの利活用を主体とするもの		

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1月5日	対象:	全教員
内容	教員の教育力・指導力向上に必要なテーマを実施		

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 of 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目的として運営している。

(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・目標
(2)学校運営	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(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) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(9)法令等の遵守	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	基準(8) 社会貢献・地域貢献、国際交流
(11)国際交流	基準(8) 社会貢献・地域貢献、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

学校関係者評価委員より①キャリア教育の充実、②教員のさらなる資質向上、③卒業生の社会的な活躍のさらなる把握、④卒業生の離職状況を調査して欲しい、⑤地域に対する公開講座を検討・実施してほしいなどの意見が寄せられた。

対応として①例年実施されていたOB/OGによる講話を再開した、②内部研修・外部研修の活用、③④については専門学校部門としてアンケートワーキンググループの発足やアンケート検討の実施、⑤公開講座については新型コロナの影響(陽性者の頻発)により実施することができなかった。新型コロナの5類移行を受け、地域活動への参加は再開されつつある。公開講座についてはその需要も含め講座実施へと進めていく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
高木 田鶴子	公益社団法人沼津法人会 女性部会 沼津支部長	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	地方法人団体 関係者
曾根 輝夫	ランアンドケントス株式会社 代表取締役	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
塩田 美佐代	医療法人社団 真養会 看護・介護統括局長	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
鶴谷 主一	学校法人松濤学園 原町幼稚園 理事長・園長	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
廣住 和良	株式会社ディスタンス・インターナショナル 代表取締役	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
大澤 幸男	株式会社KTSオペレーション 沼津リバーサイドホテル 総務人事マネージャ	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
加藤 正樹	静岡県立富士宮北高等学校 教諭	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	地域住民
土井 宣博	株式会社 雅心苑 代表取締役 社長	令和5年4月1日 ~ 令和6年3月31日(1年)	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)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.numasen.ac.jp>

公表時期: 令和5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

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目的として運営している。

(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	入学者数、学修時間数、取得可能資格、卒業者数、主な就職先
(3)教職員	教職員数、組織、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	学校行事、課外活動
(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、派遣状況
(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://www.numasen.ac.jp>

公表時期: 令和5年6月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程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	○			ビジネス知識Ⅰ	就職試験に向けた一般常識試験対策の実施、また社会人に付く前にビジネスに対する考え方を身に着ける。	1通	30	2	○			○		○		
2	○			ビジネス知識Ⅱ	就職試験に向けたSPI・CAB対策、小論文対策を実施し、社会人として必要な基礎能力を身に着ける。	2通	30	2	○			○		○		
3	○			ビジネスマナーⅠ	企業に関する知識、ビジネスに関する礼儀、社外宛て・社内宛ての文書の書き方などについて学習し、社会人として必要な基礎的能力を身につける。	1通	60	2	○	△		○		○		
4	○			ビジネスマナーⅡ	ビジネスマナーの基本、ロールプレイングを行い、企業に入社する前の心得を身に付ける。	2通	60	2	○	△		○		○		
5	○			ビジネスマナーⅢ	就職に向けての心構え及び、マナー・接客態度などより実践的な社会人としての基礎的能力を身につける。	3通	60	2	○	△		○		○		
6	○			フレッシュマンセミナー	アクティビティーや実践的な内容を多く取り入れ、ルールやマナーを身につけ、挨拶等の基本作法の習慣付けをする。	1通	30	1	△	○		○		○		
7	○			キャリアディベロップメントⅠ	コミュニケーションスキルの自己の強みと弱みを知り、基本的な考え方とスキルを身につける。	1通	30	1	△	○		○		○		
8	○			キャリアディベロップメントⅡ	組織で活動する上での基本となるコミュニケーションスキルの要素を知り、身につける。	2通	30	1	△	○		○		○		
9	○			キャリアディベロップメントⅢ	グループワークを中心とした演習を行い、社会人基礎力である主体性・積極性について身に着ける。	3通	30	1	△	○		○		○		
10	○			就活ゼミⅠ	就職活動をする上で基本となるルールやマナーを身につけ、計画的に活動できるようにする。	1通	30	1	△	○		○		○		
11	○			就活ゼミⅡ	履歴書の書き方やエントリーシートの書き方・面接の受け方など自分をアピールするために必要なスキルを高める。	2通	30	1	△	○		○		○		
12	○			教養ゼミⅠ	各種選択科目から自分に興味のある科目を選択し、一般教養力の向上をはかるための学習を行う。	1前	30	1	△	○		○		○		

13	○		教養ゼミⅡ	教養の一環として、コミュニケーション基礎能力を身につけます。自信を身につけることを目標とする。	1 後	30	1	△	○		○		○		
14	○		教養ゼミⅢ	学科の枠を外し、各種選択科目から自分に興味のある科目を選択し、一般教養力の向上をはかるための学習を行う。	2 前	30	1	△	○		○		○		
15	○		教養ゼミⅣ	教養の一環として、コミュニケーション基礎能力を身につけ、自然と誰とでも交流できるようになり、人前で難なく話すことが出来るようになることを目標とする。	2 後	30	1	△	○		○		○		
16	○		コミュニケーション活動Ⅰ	就職後の対人関係の円滑化を図る能力を身につけることを目的とし、各種の特別活動を行なう。	1 通	30	1		○		○		○		
17	○		コミュニケーション活動Ⅱ	各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。	2 通	30	1		○		○		○		
18	○		コミュニケーション活動Ⅲ	各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。	3 通	90	3		○		○		○		
19	○		パソコン利用技術	コンピュータの基本的な利用方法を学び、情報技術を学習する上での最低限の基盤的能力を身につける。	1 前	30	1		○		○		○		
20	○		プレゼンテーション	企画発表や商品説明などの場面に対応できる、パソコンを利用した効果的なプレゼンテーション技術を学習する。	2 前	30	1		○		○		○		
21	○		コンピュータ概論	コンピュータの歴史とその適応分野、マルチメディアを支える技術など、ゲーム製作者が備えておくべき基礎知識と最新技術、今後の展望を学習する。	1 前	60	2		○		○		○		
22	○		CG基礎	コンピュータグラフィックスの歴史、図形の変換技法、画像生成処理技法などCG技術を習得する上で必要とされる理論を学習する。	1 通	60	2		○		○		○		
23	○		CG応用	CG基礎で学んだCGに関する基礎技術をベースに、CGプログラミングに必要な専門知識を学ぶ。	2 通	60	2		○		○		○		
24	○		ハードウェア	コンピュータの基本構造を学習した後、データ表現方法、制御装置、演算装置、記憶装置、入出力装置の各装置などの基礎知識を学習する。	1 前	30	1	○			○		○		
25	○		ソフトウェア	コンピュータの基本構造を学習した後、ソフトウェアの分類、言語プロセッサ、ファイル構造などの基礎知識を学習する。	1 後	30	1	○			○		○		
26	○		ネットワーク基礎	データの通信基礎技術として基本構成、各種装置の機能、伝送手順等について学ぶとともに、ネットワークの効果的な利用法について学習する。	1 後	30	1	○			○		○		
27	○		データベース	データベースの仕組み、役割について学ぶ。正規化、論理設計、障害対策、SQLなどを学ぶほか、データベースをインストールし、実際にテーブルを作成しSQLを実行させる。	2 後	30	1	○			○		○		

28	○		IT戦略とマネジメント	実社会でのIT分野全体におけるストラテジー、マネジメント分野について学習する。	1前	30	1	○			○		○		
29	○		アルゴリズム基礎	プログラムにおける汎用的なアルゴリズムについて学習する。探索、ソート、スタック、リストなどを学ぶことで柔軟性のある仕組みを作り上げる。	1前	30	1	○			○		○		
30	○		ゲームアルゴリズムⅠ	ゲームに特化したアルゴリズムについて学習する。経路探索、状態遷移、ターン制、ゲームデータのセーブなどゲームで用いられるアルゴリズムを学ぶ。	1後	30	1	○	△		○		○		
31	○		ゲームアルゴリズムⅡ	オブジェクト指向も取り入れたゲームアルゴリズムを学ぶ。さらに実用的なアルゴリズムを組み立てる。	1前	30	1	○	△		○		○		
32	○		C言語基礎	プログラミングの基本としてC言語を中心として制御構造、データ構造などプログラムの基礎技術を、実習を交えて学習する。	1前	120	4		○		○		○		
33	○		C言語応用	オブジェクト指向言語であるC++を学習する。また、オブジェクト指向型開発の手法についても学習する。	1後	60	2		○		○		○		
34	○		オブジェクト指向プログラミング	更なるオブジェクト指向プログラミングの応用学習を実施する。主な言語はJava、C#等のオブジェクト指向プログラムについて学習する。	2前	60	2		○		○		○		
35	○		ネットワークプログラミング	ネットワーク上で動作するゲームアプリケーションの構築技術について、リアルタイム性を含めて学習する	3通	60	2		○		○		○		
36	○		ゲームプログラミングⅠ	プログラミング言語Ⅰで学んだプログラミング技術を元に、DirectXを用いた、Windows上で動作する基本的な2次元のゲームアプリケーションの制作技術を演習中心で学ぶ。	1通	60	4		○		○		○		
37	○		ゲームプログラミングⅡ	DirectXを用いた、Windows上で動作する3次元ゲームの制作技術を実習中心で学ぶ。また、C++を使ったゲームプログラムにおけるクラス化、汎用・特化の書き方を身に付ける。	2通	60	4		○		○		○		
38	○		ゲームプログラミングⅢ	より実践的なゲームプログラミング技術について学ぶ。各種エフェクトの使い方など、より視覚に訴える迫力のあるゲームの制作技術を学ぶ。	3通	60	2		○		○		○		
39	○		企画設計	ゲームに関する概要や基礎知識を学習した後、楽しいゲームにするためには、どんな工夫が必要なのかを考えると同時に、企画書の書き方について学ぶ。	1通	60	2	○	△		○		○		
40	○		ゲームシステム設計	ゲーム開発において、企画立案～実装までの流れを模擬体験し、各種検討・設計の方法、及び企画書・仕様書・設計書・実装までの一連の作業を学習する。	2通	30	1	△	○		○		○		○
41	○		ゲームシステム構造	ゲーム開発において、仕様書・設計書の作成について実習を中心に行い、グループ制作において必要な知識就職の為の学習を行う。	3前	30	1	△	○		○		○		
42	○		ゲーム数学Ⅰ	ゲームプログラミングを行う上で必要な数学的基礎知識を学ぶ。主に角度・速度計算、確率計算について学習する。	1後	30	2	○			○		○		

43	○		ゲーム数学Ⅱ	ゲームプログラミングを行う上で必要な基礎数学を学ぶ。主にベクトル、行列などの線形代数について学習する。	2 前	30	2	○			○		○		
44	○		2DCGI	2次元CGの制作技法について実習形式で学ぶ講座である。色彩表現や画像変換・画像合成などを中心に学習する。	1 前	30	1	△	○		○		○		
45	○		2DCGⅡ	2次元のゲームキャラクターデザインを中心として、自己の表現により個性的な作品を作るように実習を中心に学習する。	2 通	60	2	△	○		○		○		
46	○		3DCGI	3次元CGの制作技法について実習形式で学ぶ講座である。モデリング（立体物の定義）やレンダリング（質感の割り当て）の演習を中心に学習する。知識から演習を行い理解へと結びつける。	2 通	30	1	△	○		○		○		
47	○		3DCGⅡ	3次元のゲームキャラクターをデザインを中心として、3Dアニメーション技術などを学習する。理解から3D構造を説明できる知識を身に付ける。	3 通	90	3	△	○		○		○		
48	○		アニメーション基礎	アニメーションの仕組みやCGアニメーションを作成する技術を学習する。	2 後	30	1	△	○		○		○		
49	○		アニメーション応用	より高度なインタラクティブ性の高いアニメーションを作成する技術を学習する	3 通	90	2	△	○		○		○		
50	○		情報基礎講義	情報処理技術者試験を始めとした対策講座であり、各種の問題分析、演習を徹底的に行ない、基本情報技術者の取得を目指す。	2 通	90	3	△	○		○		○		
51	○		ゲーム開発特別講義Ⅰ	ゲームクリエイターに必要な知識・技術を習得するため、プロの現場で使用されているツールの習得など、実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。	2 通	30	2	○			○		○		
52	○		ゲーム開発特別講義Ⅱ	優秀なゲームクリエイターになるために必要な知識・技術を習得する。より複雑かつ高度なゲーム開発の知識や技術を学ぶ。	3 通	30	1	△	○		○		○		
53	○		シェーダー技術	3次元CGをゲームで美しく・効果的に表現する技術であるシェーダーを学ぶ。基本からランバートシェーダーやフォンシェーダー、ポストエフェクトについても学習する。	3 前	30	1	△	○		○		○		
54	○		ゲームプログラミング技術	ゲームの開発に実際使用されているソフトウェアを利用等を通じて、開発現場の先進的な技術を学習する。	3 後	30	1	△	○		○		○		
55		○	ゲーム開発演習Ⅰ	プログラムによるゲーム制作を行う。制作作品は、プレゼンテーションにより評価を行い、技術だけではなく、表現する能力について学習する。	1 後	90	3	△	○		○		○	○	
56		○	プログラム基礎講義Ⅰ	プログラム言語の概念を理解し、小規模のプログラムが適切に書ける事を目標に学習する。	1 後	90	3	△	○		○		○	○	
57		○	ゲーム制作Ⅰ	プログラムによるゲーム制作を行い、コンテストや企業の方など第三者に評価される、技術的にこだわりを持った作品の制作を行う。	2 前	60	2	△	○		○		○	○	

58	○	プログラム基礎講義Ⅱ	各種アルゴリズムを理解し、言語処理系プログラムが書ける事を目標とした学習を行う。	2 前	60	2	△	○		○		○	○	
59	○	ゲーム開発演習Ⅱ	より高度なゲームの制作を実習中心で学習する。就職活動に繋げるべく、より発展的であり、自己のこだわりを重視した作品に仕上げる。	2 後	90	3	△	○		○		○	○	
60	○	プログラム応用講義Ⅰ	プログラムの「書く力」と「読む力」を身に着けるべく、仕様読解、ソースコード読解、正確性向上を目指す演習を行う。	2 後	90	3	△	○		○		○	○	
61	○	ゲーム制作Ⅱ	プログラミング言語を用いて、大規模かつ高品位なゲーム制作をグループ演習を通して行う。	3 前	60	2	△	○		○		○	○	
62	○	プログラム応用講義Ⅱ	プログラム仕様にに基づきどのようなアルゴリズムが必要になるか思考し、それを実現するためのコーディング力を身に着ける演習を行う。	3 前	60	2	△	○		○		○	○	
63	○	ゲームシステム開発	ゲームプログラム開発を効率化するゲームライブラリの内部設計を学習する。社内における開発システムを想定し、より具体的なシステム設計を行う。	3 前	90	3	△	○		○		○	○	
64	○	情報応用講義	情報処理技術者試験を始めとした対策講座であり、各種の問題分析、演習を徹底的に行ない、基本・応用情報技術者の取得を目指す。	3 前	90	3	△	○		○		○	○	
65	○	卒業研究	グループごとのテーマにより、3年間の学習成果をまとめる為の総合的な研究を行なう。	3 後	270	9				○	○		○	○
66	○	インターンシップ	企業への研修生として参加し。学校では学ぶことのできない現場の仕事を体験し、ゲーム開発の業務の理解を深める。	3 後	270	9				○	○		○	○
合計				66 科目		131 (3690) 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： （１）必須科目及び選択必修科目において不可がない （２）学年ごとの総欠課時限数が年間消化時限数の15%以内である （３）学納金が未納でない		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 選択必修科目は、10科目の内から、5科目660時間を履修し修得する。		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 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。
- 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。