

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																								
沼津情報・ビジネス専門学校		昭和58年3月22日		三上 慎太郎		〒 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		〒 420-0857 (住所) 静岡県静岡市葵区御幸町20番地 (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	工業専門課程		ゲームクリエイト科		平成22(2010)年度		-		平成29(2017)年度																					
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ーを育成することを目的とする。																												
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)		コンピュータ、特にゲーム分野のプログラム力を高める授業を実施する。 主な資格取得:情報処理技術者試験、C言語プログラミング能力認定試験、Javaプログラミング能力認定試験、CGエンジニア検定 中途退学率(令和6年度)0%																												
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			3,060 単位時間	1,620 単位時間	1,560 単位時間	540 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																				
					単位	単位	単位	単位	単位	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)		中退率																							
60 人	73 人		0 人		0 %		0 %																							
就職等の状況	■卒業者数(C) : 28 人																													
	■就職希望者数(D) : 27 人																													
	■就職者数(E) : 27 人																													
	■地元就職者数(F) : 15 人																													
	■就職率(E/D) : 100 %																													
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 56 %																													
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 96 %																													
	■進学者数 : 0 人																													
	■その他																													
	病気療養1名																													
(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)																														
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) シーキューブ㈱、リンナイテクニカ㈱、㈱テクノプロ テクノプロ・IT社、㈱Enrich MR Holdings、㈱Mission Time、㈱エムシーキューブHD、エスプラネット㈱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: 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: 評価結果を掲載したホームページURL																													
当該学科のホームページURL	https://www.numasen.ac.jp/																													
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)																													
	<table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td>3,720 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>30 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td>3,060 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>30 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>										総授業時数		3,720 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		30 単位時間	うち必修授業時数		3,060 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)	
総授業時数		3,720 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		30 単位時間																												
うち必修授業時数		3,060 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)																													
	<table><tr><td colspan="2">総単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>0 単位</td></tr></table>										総単位数		0 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		0 単位	うち企業等と連携した演習の単位数		0 単位	うち必修単位数		0 単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		0 単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		0 単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	
総単位数		0 単位																												
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		0 単位																												
うち企業等と連携した演習の単位数		0 単位																												
うち必修単位数		0 単位																												
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		0 単位																												
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		0 単位																												
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 単位																												
教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td>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</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>1 人</td></tr><tr><td>② 学士の学位を有する者等</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>③ 高等学校教諭等経験者</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>④ 修士の学位又は専門職学位</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>⑤ その他</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>計</td><td></td><td>1 人</td></tr></table>										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)	1 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)	0 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)	0 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		1 人		
	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)	1 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)	0 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)	0 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		1 人																											
<table><tr><td>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</td><td>0 人</td></tr></table>										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	0 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	0 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7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7年2月1日～ 令和9年1月31日(2年)	①
後藤 誠	株式会社ゲーム・フォー・イット	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2年)	③
植松 甫	沼津情報・ビジネス専門学校 教務課長補佐	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2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 科長	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2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 (3月、8月)

(開催日時(実績))
第1回 令和6年3月22日(月) 10:00 ～11:30
第2回 令和6年8月19日(月) 13:00 ～14:20

(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。
単位制を考慮した新カリキュラムについて確認と今後の施策について意見を頂戴した。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について賛同を得ており、今後も継続して取り組んでいく。業界動向について意見交換した内容を今後のカリキュラム改編に活用している。

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
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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲームシステム設計	対面またはオンラインにて実習形式。	実際の開発業務に必要なである工程の流れに沿って要件定義から実装までを行い、C++を中心とした開発実習を行う。	株式会社ニューロン・エイジ

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: UnrealEngine 教員講師向けセミナー

連携企業等: 株式会社ビーアライブ

期間: 令和6年7月

対象: 小山

内容: UnrealEngine活用に向けた教員・講師向け活用講座

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ファシリテーションスキル習得

連携企業等: (株)ウチダ人材センタ

期間: 2025年1月6日(月)

対象: 全教員

内容: ①ファシリテーションとは②ファシリテーターの役割③ファシリテーターの基本スキル④効果的なコミュニケーション

(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: CEDEC2025

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: 2025年7月22日～24日

対象: 小山

内容: ゲーム分野における技術研修。最新タイトルのグラフィックス最適化、ゲームAI技術とこれからなど。

研修名: UnrealEngine 教員講師向けセミナー

連携企業等: 株式会社ビーアライブ

期間: 令和6年8月

対象: 小山

内容: UnrealEngine活用に向けた教員・講師向け活用講座

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ロジカルチームビルディング研修

連携企業等: 株式会社IKUSA

期間: 2025年8月26日(火)

対象: 全教員

内容: ①論理的思考力の向上②他者に分かりやすく伝えるためのスキル③多様な視点の統合力

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会後に意見を取り纏め、学校としての対応を決定。1年間を通して改善に努め、次回の委員会時に改善を報告する。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
石塚 久美子	公益社団法人 沼津法人会 女性部会 副部会長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地方法人団体 関係者
加藤 正樹	静岡県立三島長陵高校 教諭	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地域住民
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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
曾根 輝夫	ランアンドケントス株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
土井 宣博	株式会社 雅心苑 代表取締役 社長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
齋藤 悦生	株式会社NEXUS 代表取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
海野 秀伸	協和警備保障株式会社 静岡営業所 業務課管制長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	同窓会
堤 拓也	沼津市役所 市民福祉部 健康づくり課	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	同窓会

※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/public/>

公表時期: 令和7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

本校の教育活動及び学校運営についての理解を求め、企業等の関係者との連携及び協力の推進に資するため、詳細について「学校関係者評価報告書」と「学校情報」をホームページ上で公開している。

(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/public/>

公表時期: 令和7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等を学ぶ他、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を実行する。	2 後	30	1	○			○		○		
28	○		IT戦略とマネジメント	実社会でのIT分野全体における戦略、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実習中心で学ぶ。	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。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、グループ制作において必要な知識就職のための学習を行う。	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	○		2DCG I	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	○		2DCG II	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れるように実習を中心に学習する。	2 通	60	2		○		○		○		
46	○		3DCG I	3次元CGの制作技法を実習形式で学ぶ。モデリング(立体物の定義)やレンダリング(質感の割当て)の演習を中心に学習し、知識から演習を行い理解へと結びつける。	2 通	30	1	○	△		○		○		
47	○		3DCG II	3次元のゲームキャラクタ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	○		ゲームプログラム技術	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	プログラム仕様に基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ため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	3720 単位(単位時間)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
(1) 必須科目及び選択必修科目において不可がない 卒業要件: (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)

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。