

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																															
東京情報クリエイター工学院 専門学校		平成31年2月19日		徳田 文秀		〒 101-0051 (住所) 東京都千代田区神田神保町一丁目50番地 (電話) 03-6261-3093																															
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																															
学校法人 大原学園		昭和54年4月1日		中本 每彦		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田一丁目2番10号 (電話) 03-3292-6266																															
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	高度クリエイター学科 (ゲーム制作3年制コース)		令和4(2022)年度	-	-																															
学科の目的	ゲーム制作に関する知識・技能の習得を通して、業界で活躍できる人材を育成することを目的とする。そのためゲーム制作に必要なプログラミングなど基礎的な知識・技能からトレンドの技術までに加え、ゲームの企画、プレゼンテーションまで総合的な学習を行っていく。さらに、社会人として自立するためのビジネスとして共通するスキルの習得を施す。																																				
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム制作に必要なプログラミング、ゲームエンジン、企画など演習や実習を中心とした授業を実施し、ゲーム大賞や企画コンテストなど外部コンテストへの入賞を目指す。その他、検定試験としてコンピュータの基礎知識を問うCG-ARTS協会マルチメディア検定や一般常識として日本ビジネス技能検定協会の漢字検定3級を合格を目標としている。 【中途退学の状況】 中退率0% 令和4年5月1日時点において 在学者数39名、令和5年3月31日時点において 在学者数39名																																				
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	2,790 単位時間 単位	150 単位時間 単位	150 単位時間 単位	2,490 単位時間 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 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)																																	
120人	60人	0人		0%																																	
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 9人</p> <p>■就職希望者数(D) : 9人</p> <p>■就職者数(E) : 9人</p> <p>■地元就職者数(F) : 6人</p> <p>■就職率(E/D) : 100%</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 67%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 100%</p> <p>■進学者数 : 0人</p> <p>■その他</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) CGCGスタジオ㈱、㈱アクリア、㈱エスティーエー、㈱ソーサラー、グリッド㈱、㈱デジタルワークスエンタティメント、㈱トーセ、㈱ミモタイプ、㈱養鶏場</p>																																				
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: ※有的場合、例えば以下について任意記載				無																																
当該学科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/tokyo_it/course/creator/game3/																																				
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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,790 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>360 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>360 単位時間</td></tr> <tr><td>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>360 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>(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> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>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>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(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>単位</td></tr> </table>									総授業時数	2,790 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	360 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間	うち必修授業時数	360 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	360 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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	総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位
総授業時数	2,790 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	360 単位時間																																				
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間																																				
うち必修授業時数	360 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	360 単位時間																																				
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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																																				
総授業時数	単位																																				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																				
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																				
うち必修授業時数	単位																																				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																																				
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																				
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位																																				
教員の属性(専任教員について記入)	<table border="1"> <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 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (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>5人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>1人</p>									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)	5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	5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)	5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	5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

- ①ゲーム業界を代表する企業、これに関連する業界団体と連携して教育課程を編成することで、専門的かつ実践的な知識・技術を身に付け、即戦力となる人材を育成する。
- ②ゲーム制作分野における学修の中心となるプログラミング技法やゲームエンジンによるゲーム制作、企画などの教育内容についての意見やアドバイス、業界の動向などの情報を教育課程編成委員会を通じて授業科目に意見反映させる。
- ③上記①、②により編成された授業科目、内容が実践修得されているかどうか、教育課程編成委員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で、教育の質の確保ならびに更なる教育の質向上に活用する。

(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

①位置づけについて

教務部(課)の上位に教育課程編成委員会を設置し、企業等からの提言を参考にして本校の教育課程編成について協議策定するための機関として位置づける。

②意思決定の過程について

- (ア)教育課程編成委員会の開催前、学科の目的に基づき、学科教員が現状の課題等を明確にしたうえで改善案を作成する。
- (イ)教育課程編成委員会ではその改善案について、委員より専門的な意見を収集する。
- (ウ)教育課程編成委員会の開催後、委員会での意見を踏まえ教務責任者、学科教員により改善案を修正、校長が最終的な改善案を決定する。
- (エ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全体の教育過程編成に共有する。
- (オ)次回の教育課程編成委員会にて、最終的な改善案を委員に報告する。

(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
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会 部長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
一居 茂郎	株式会社コアーズ 取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
小川 美隆	株式会社養鶏場 代表取締役社長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
杉山 雅信	東京情報クリエイター工学院専門学校 課長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
上江 亮	東京情報クリエイター工学院専門学校 主任	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
佐藤 宏司	東京情報クリエイター工学院専門学校 主任	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
中村 幸夫	東京情報クリエイター工学院専門学校 主任	令和5年4月1日～令和7年3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(8月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月1日 16:00～18:00

第2回 令和5年3月7日 15:30～17:30

第1回 令和5年8月1日 16:00～18:00

(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

※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。

①令和4年8月1日 教育課程編成委員会

(ア)ゲーム分野におけるインターンや就職活動前に事前に伸ばしておきたいスキルや現在の学生に不足しているスキル

(イ)CG・映像分野におけるポートフォリオやデモリールでアピールする技術的な箇所

(ウ)Web・グラフィックデザインにおける3DイラストやCG、そのツールの必要性

以上、主に3点について意見をいただいた。

(ア)に関する今後の取組み

Unityなどゲームエンジンに頼りすぎているためコードレビューを引き続き行う。また、サーバ、ネットワーク科目を次年度カリキュラムに向けて見直す。

(イ)に関する今後の取組み

早期に希望分野を意識させるようキャリアデザインのスケジュールを見直すとともに、その分野の制作時間を授業だけでなく、課外制作を行うよう意識付けする。

(ウ)に関する今後の取組み

3Dなどトレンドを取り入れるよりも、問題解決力が必要。次年度に向けて印刷に関する知識の導入や様々なメディアデザインの授業の導入を検討する。

②令和5年3月7日 教育課程編成委員会

(ア)ゲーム分野においてはコミュニケーション力、チーム制作の必要性

(イ)CG・映像分野においてはCG業界のトレンドから見る現カリキュラムで導入すべき項目

(ウ)Web・グラフィックデザイン分野におけるWordPressなどのCMSの必要性・重要性

以上、主に3点について意見をいただいた。

(ア)に関する今後の取組み

現在行っているコードレビュー内でも発言が多い学生とそうでない学生がいることから、進行役や発表者を順番で回していくなど発言機会を多くしていくことになった。

(イ)に関する今後の取組み

自主制作の必要性の説明などの指導を徹底、モデリングやCGアニメーションの学びとして観察する力(実際のものを正確にモデリング、動きを捕らえる)を意識して作品制作と指導者によるチェックを行うことになった。

(ウ)に関する今後の取組み

サイト制作の実習でCMSやSEO対策、デザインクオリティの向上に向けて、自分の制作サイトと同種のサイトの研究を徹底することになった。

③令和5年8月1日 教育課程編成委員会

(ア)ゲーム分野においてはChatGPTなど生成型AIの活用と学校教育の必要性

(イ)CG分野においてはCG映像業界への男子学生と女子学生の動向の違い

(ウ)Web・グラフィックデザイン分野では企業課題等の有効な方法

以上、主に3点について意見をいただいた。

(ア)に関する今後の取組み

プログラミングでの活用は不十分とのことだが、注目されているツールとしてAIの活用紹介や体験など取り入れていく。

(イ)に関する今後の取組み

学生個々の作品コンセプトを聞き出し、そのコンセプトを作品に表現されるよう指導・チェックしていく。

(ウ)に関する今後の取組み

卒業制作の企画立案の方法として、課題発見を取り入れるなど個々にアプローチする機会を設けるなど、指導を行う。課題のコンセプトを明確にする指導を行う。

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

多様化するクリエイター業界に対応できる実践力のある人材を育成するため、ゲーム制作のそれぞれの分野・職種で、経験豊富な企業と連携し必要な知識・技術を習得することを基本方針とする。

(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

ゲーム制作のそれぞれの分野の授業科目に関して、企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記について授業内容の質向上のために連携している。

- ① 実習授業内容のアドバイス
- ② 当該実習授業における評価ポイントの確認
- ③ 授業方法に関する教員への指導
- ④ 学生の学修習熟状況の評価

(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
総合制作・開発Ⅰ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。 (企画書～プロトタイプ制作)	株式会社養鶏場
総合制作・開発Ⅱ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。 (α版～β版制作)	株式会社養鶏場
総合制作・開発Ⅲ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。 (β版～完成版制作・プレゼンテーション)	株式会社養鶏場

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

専門的かつ実践的な知識・技術を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常にその時必要な実務に関する知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記のとおり教員研修の環境を整える。なお、これらは「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めており、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力を高めるため環境を整備し、所属長の指示または本人の意思により公平に研修などを受講する機会を与えるものとし、計画的、組織的、継続的に取り組んでいくこととする。校内、校外において企画する研修は下記の通り。

- ①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・指導スキル等
- ②関連業界の実務家講師を招いた研修会の実施および、外部研修会の参加
- ③教育本部による知識技能及び指導力の修得・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

研修名:	Unity SYNC2022	連携企業等:	ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
期間:	令和4年10月25日～10月26日	対象:	学科教員2名
内容	ゲームエンジンUnityを提供するユニティ・テクノロジーズ・ジャパンによるUnityの機能や活用分野、開発におけるポイントのレクチャー。Unityの機能による表現、デバッグコマンド、リソース管理ショートカットなど		
研修名:	UNREAL FEST'22	連携企業等:	エピックゲームズジャパン株式会社
期間:	令和4年11月20日	対象:	学科教員2名
内容	UNREALエンジンを提供するエピックゲームズジャパンによるUNREALエンジンの機能や活用分野、開発におけるポイントのレクチャー。粉碎エフェクトやその実装、魅力的なアニメーション効果など。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	発達障害に対する理解と援助	連携企業等:	東京都私学財団
期間:	令和4年11月30日	対象:	学科教員3名
内容	子どもの成長の特性や精神的な傷つき、その背景などの紹介から、対処方法など。		

(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:	デモンストレーションを見ながら学ぶChatGPT4を利用したプログラミング	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和5年10月23日	対象:	学科教員2名
内容	プログラマーが期待する動作をさせるためにどのようにChatGPT4を利用しているのか、エラーが生じた時の対処方法や命令のコツ、その他利点と注意点など。		
研修名:	生成AIを扱うクリエイターのための知的財産権に関する基礎知識	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和5年10月26日	対象:	2名
内容	クリエイターが知っておきたい創作活動を取り巻く権利の概要とその活用について、生成AIやNFTの活用にも焦点を当てつつ、自作のキャラクターイラストを利用しながら学ぶ		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	インストラクターのためのLGBT基礎知識	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和5年10月11日	対象:	学科教員2名
内容	学校における教育、理解増進について、学校・教育の現場ではどのようなことに留意し、様々な学生・生徒と接すればよいのかなど。		

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

当学園の教育理念は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が揃っているかについて、学校関係者評価委員会を設置して下記に示す評価項目から評価する。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。

(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	①理念・目的・育成人物像は定められているか。 ②学校の特色はなにか。 ③学校の将来構想を抱いているか。
(2) 学校運営	①運営方針は定められているか。 ②事業計画は定められているか。 ③運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか。 ④人事や賞金での処遇に関する制度は整備されているか。 ⑤意思決定システムは確立されているか。 ⑥情報システム化等による業務の効率化が図られているか。
(3) 教育活動	①各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向づけられているか。 ②修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか。 ③カリキュラムは体系的に編成されているか。 ④学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか。 ⑤キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか。 ⑥授業評価の実施・評価体制はあるか。 ⑦育成目標に向け授業を行なう事ができる要件を整えた教員を確保しているか。 ⑧成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。 ⑨資格取得の指導体制はあるか。
(4) 学修成果	①就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか。 ②資格取得率の向上が図られているか。 ③退学率の低減が図られているか。 ④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	①就職に対する体制は整備されているか。 ②学生相談に関する体制は整備されているか。 ③学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 ④学生の健康管理を担う組織体制はあるか。 ⑤課外活動に対する支援体制は整備されているか。 ⑥学生寮等、学生の生活環境への支援は行なわれているか。 ⑦保護者と適切に連携しているか。 ⑧卒業生への支援体制はあるか。
(6) 教育環境	①施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるように整備されているか。 ②学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか。 ③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	①学生募集活動は、適正に行なわれているか。 ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。 ③入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行なわれているか。 ④学納金は妥当なものとなっているか。
(8) 財務	①中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 ②予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 ③財務について会計監査が適正に行なわれているか。 ④財務情報公開の体制整備はできているか。
(9) 法令等の遵守	①法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ②個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 ③自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 ④自己点検・自己評価結果の公開はしているか。
(10) 社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行なっているか。 ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。
(11) 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

今年度の学校関係者評価委員会では、ITエンジニアやクリエイターが利用するICTツールの必要スキルについて、学校に期待する教育指導について、ご意見を頂き、各学科で特性や運用方法を踏まえ指導することになった。また、近年多様化する学生の悩みについて相談を行った結果、企業での取り組みなど数多くの事例を教えて頂いた。これらの話から教員の専門知識の向上や専用の窓口など、中長期的で慎重な対応を行う必要性があり、引き続きの検討項目となった。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
富田 伸一郎	一般社団法人ソフトウェア協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	業界団体
前川 秀志	株式会社NSD	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
長谷川 長一	株式会社ラック	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
筑紫 歩	ヤフー株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
芝原 賢司	株式会社サイド・シー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	業界団体
一居 茂郎	株式会社コアーズ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
小川 美隆	株式会社養鶏場	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
打田 裕介	株式会社セザックスクリエイティブ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
藤田 一鷹	フリーデザイナー	令和5年4月1日～令和7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: <https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

公表時期: 令和5年10月20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

実践的な教育における成果を広く周知することにより、企業等に教育活動、学校運営状況に関する理解を促し、企業等の連携の協力推進を図る。これにより、教育活動及び学校運営における改善を活発に行い、社会全体の信頼に繋げていく。情報の公表を通じて、学校教育の質の確保と向上を図るために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(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学校の概要 ②目標・方針・特色 ③所在地、連絡先 ④学校の沿革
(2) 各学科等の教育	①カリキュラム、時間割、目指す資格 ②検定、資格取得・検定試験合格実績 ③卒業生の進路
(3) 教職員	各学科の担当教員紹介
(4) キャリア教育・実践的職業教育	各学科の実習紹介
(5) 様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②クラブ活動
(6) 学生の生活支援	学習や学校生活に対する不安解消(先輩の声)
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費減免等の紹介
(8) 学校の財務	学園の財務状況公開
(9) 学校評価	学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	留学生の募集
(11) その他	—

※(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.o-hara.ac.jp/about/hyoka/pdf/information/11.pdf>

公表時期: 令和5年10月20日

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度クリエイター学科 (ゲーム制作3年制コース))															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		デジタル表現 I	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。	1前	30	1			○	○		○		
2	○		課題制作 I	専攻に応じた課題制作を行う。	1前	30	1			○	○			○	
3	○		検定対策	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。	1後	30	1		○		○		○		
4	○		キャリアデザイン I	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。	1後	30	1	○			○		○		
5	○		コンピュータ概論	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。	1前	30	1	○			○		○		
6	○		ゲーム企画 I	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。	1前	30	1		○		○			○	
7	○		ゲーム概論	ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。	1後	30	1	○			○		○		
8	○		ゲームエンジン I	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	1前	60	2			○	○		○		
9	○		ゲームエンジン II	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。	1後	90	3			○	○		○		
10	○		プログラミング I	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。	1前	60	2			○	○		○		
11	○		プログラミング II	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。	1前	60	2			○	○		○		
12	○		プログラミング III	C++の文法、プログラミングを学ぶ。	1後	90	3			○	○		○		

13	○		ゲームプログラミングⅠ	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。	1前	60	2			○	○			○
14	○		ゲームプログラミングⅡ	ゲーム制作を通して既存ジャンルのゲームアルゴリズムを理解する。	1前	60	2			○	○			○
15	○		ゲームプログラミングⅢ	DirectX (DXライブラリ) を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。	1前	60	2			○	○			○
16	○		ゲームプログラミングⅣ	DirectX (DXライブラリ) を用いて、3Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。	1後	60	2			○	○			○
17	○		ゲーム制作	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。	1後	120	4			○	○			○
18	○		課題制作Ⅱ	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。	2前	90	3			○	○			○
19	○		制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○			○
20	○		制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○			○
21	○		キャリアデザインⅡ	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。	2前	30	1	○			○			○
22	○		キャリアデザインⅢ	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。	2後	30	1	○			○			○
23	○		ゲーム開発Ⅰ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ。	2前	120	4			○	○			○
24	○		ゲーム開発Ⅱ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ。	2前	120	4			○	○			○
25	○		ゲーム開発Ⅲ	ゲーム実機向けのゲームを開発する。	2後	60	2			○	○			○

26	○		ゲーム開発Ⅳ	ゲーム実機向けのゲームを開発する	2後	60	2			○	○			○
27	○		ゲームAI概論	ゲームAIの考え方について理解する。	2後	30	1		○	○	○			
28	○		ゲーム企画Ⅱ	ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ。	2前	30	1		○	○	○			
29	○		ゲームエンジンⅢ	Unityを使ったスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。	2前	120	4			○	○			○
30	○		ゲームエンジンⅣ	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ制作をする。	2後	60	2			○	○			○
31	○		ビジネスマナーⅠ	基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。	3前	30	1	△	○	○	○			
32	○		総合制作・開発Ⅰ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。（企画書～プロトタイプ制作）	3後	120	4			○	○	○		○
33	○		総合制作・開発Ⅱ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。（α版～β版制作）	3後	120	4			○	○	○		○
34	○		総合制作・開発Ⅲ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。（β版～完成版制作・プレゼンテーション）	3後	120	4			○	○	○		○
35	○		プロジェクトワーク	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。	3前	90	3			○	○	○		
36	○		ゲームエンジンⅤ	UnrealEngine1について使い方を学ぶ	3後	90	3			○	○			○
37	○		オンラインゲームプログラミング	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。	3前	120	4	△		○	○			○
38	○		ネットワークゲームプログラミング	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。	3前	120	4	△		○	○			○

39	○	ゲーム制作総合	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。	3 前	120	4			○	○			○
合計				39	科目		93 (2,790)	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：	<p>授業科目の成績評価に基づいて、卒業審査により課程修了の認定を行う。 校長は本校所定の課程を修了したと認めた者には、卒業証書を授与する。</p> <p>高度クリエイター学科 2,400時間 (93単位)</p>	1学年の学期区分	2期
履修方法：	<p>授業は、講義・演習・実習・実技のいずれかより又はこれらの併用により行うものとする。</p> <p>学業成績は、授業科目ごとに行う定期試験のほか、授業科目により中間試験や授業内に行う効果測定、課題の提出等により評価する。 本校において必要と認めた場合に限り、追試験または再試験を行うことがある。追試験は事故等やむを得ない理由により試験等を受験しなかった者に対し行う。再試験は試験等受験の結果、不合格となった者に対して実施する。</p> <p>学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、秀は90点以上、優は80点以上、良は70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。</p>	1学期の授業期間	20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。