

## 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	-	令和 5(2023)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。																								
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、単位いすれかに記入 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 単位	0 単位時間 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																					
120 人	80 人	0人	0 %	2.5 %																					
就職等の状況	■卒業者数(C) : 3 人																								
	■就職希望者数(D) : 3 人																								
	■就職者数(E) : 3 人																								
	■地元就職者数(F) : 3 人																								
	■就職率(E/D) : 100 %																								
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 100 %																								
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 100 %																								
	■進学者数 : 0 人																								
	■その他																								
	(令和 5 年度卒業者に関する令和 6 年 5 月 1 日時点の情報)																								
■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 株式会社・スパイク・チュンソフト、株式会社・ランド・ホー、サービス&セキュリティ株式会社東京支社																									
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載				無																				
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	<a href="https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/tokyo_it/course/creator/game3/">https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/tokyo_it/course/creator/game3/</a>																								
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 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習・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習・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>								総授業時数	2,790 単位時間	うち企業等と連携した実習・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習・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	2,790 単位時間																							
	うち企業等と連携した実習・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習・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																							
	(B : 単位数による算定)																								
<table border="1"> <tr> <td>総単位数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した実習・実習・実技の単位数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した演習の単位数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち必修単位数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した必修の実習・実習・実技の単位数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</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単位数)</td> <td>単位</td> </tr> </table>								総単位数	単位	うち企業等と連携した実習・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	単位	うち企業等と連携した必修の実習・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位				
総単位数	単位																								
うち企業等と連携した実習・実習・実技の単位数	単位																								
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																								
うち必修単位数	単位																								
うち企業等と連携した必修の実習・実習・実技の単位数	単位																								
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																								
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																								
<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</td> <td>(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</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>5 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)	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																							
<table border="1"> <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>1 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	1 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	1 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

教育課程編成委員会は、専攻分野に関する企業、関係団体等からの意見を十分に活かしつつ、より実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するにあたり、次の方針をもとに取り組む。

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・技術を身につけ、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6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5年8月1日 16:00～18:00

第2回 令和6年3月4日 16:00～18:00

第1回 令和6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5年8月1日 教育課程編成委員会

#### ■授業進行状況の報告

#### ■ChatGPTなど生成型AIの活用と業界のトレンド、教育への導入について

(委員からの意見)

デザイン案件では、AIで生成されたデザインをレタッチするというように活用事例は増えてきている。プログラミングでは、まだ十分活用する水準まで達していないものの、デバッグや企画立案にAIを使う事例が出てきた。プログラミング教育という点では、全てを任せることは効果的ではないが、ツールとして使い方を教えて欲しい。

(今後の教育について)

ツールとしての紹介や使い方、事例など紹介していく。具体的にはゲーム企画の授業内でツール使用を条件にして、新しいアイデアを出すなど、ゲーム制作の一つのツールとして効果的に活用できるよう取り入れていく。

### ②令和6年3月4日 教育課程編成委員会

#### ■授業進行および成果の報告

#### ■ゲームエンジン Unreal Engineの活用、教育への導入について

(委員からの意見)

パブリッシャーからUnreal Engineを使える人材を求める声が多くなってきている。Unityの料金体系の変化が影響しているかもしれないが、グラフィック性能の高さ、エンジンを加工しやすいという点で大手パブリッシャーでも活用している。授業で実施するのであれば、ブループリントでプロトタイプを作成した後、処理の重さを解消するためにC++で手を加えていくのが良いのではないか。

(今後の教育について)

ゲームエンジンとしては、ゲーム制作2年生コースはUnityを導入している。Unreal Engineはゲーム制作3年制コースの3年次で導入しているが、C++によるプログラミングスキルの向上を見据えて、ゲームエンジンとして、UnityとUnreal Engineをバランスよく学ぶのか、どちらかを選んだほうが良いのか、検討していく。

### ③令和6年8月1日 教育課程編成委員会

#### ■授業進行状況の報告

#### ■ゲーム制作におけるテストの効率化・自動化について業界の同行、教育への導入について

(委員からの意見)

QAテストやAI自動化などは専門とする企業があるため自社で持っている企業はあまりないと思われる。単体テストツールであれば、どの企業も持っていると思われるが、ツールについて教育へ導入するのは難しいと思われる。ただし、デバッグは大事なのでデバッグリストの作り方(バグのランク付け、再現性の共有など)を教えて、学生にも意識させていくことは必要と思われる。

(今後の教育について)

デバッグリストは、ゲーム概論という科目内でレクチャーして、その後の課題制作、チーム制作の場面で活用できるよう導入していく。

## 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、CG映像制作、Web・グラフィックデザインのそれぞれの分野・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	企 業 連携 の 方 法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
総合制作・開発Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	株式会社養鶏場
総合制作・開発Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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Ⅲ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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

### 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： ゲームとセクシュアルマイノリティの表現の過去と未来

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： 令和6年8月22日(木)

対象： 科目指導担当教員

内容 現代ゲーム、映像制作におけるセクシャルマイノリティを表現する上での注意事項

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 学校におけるハラスメントの防止と対応方法

連携企業等： 東京都私学財団

期間： 令和5年10月19日(木)

対象： 都内私立学校の教職員

内容 ハラスメントの基礎知識、相談窓口の留意点、相談対応ロールプレイング

#### (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： 生成AI「Adobe Firefly」の活用方法と最新機能

連携企業等： 公益社団法人日本広告制作協会

期間： 令和6年10月1日(火)

対象： 科目指導担当教員

内容 生成Aiの特徴、得意・不得意分野や著作権についての扱いなどレクチャー

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 学校におけるコンプライアンスとトラブル対応

連携企業等： 東京都私学財団

期間： 令和6年11月12日(火)

対象： 都内私立学校の教職員

内容 教育現場で起きる様々なトラブルに対して適切に対応するための方法を具体的な事例を通して学ぶ

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人事や賃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)学生の受け入れ募集	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個人情報に關し、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

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つた。

### (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
木田 徳彦	一般社団法人ソフトウェア協会	令和6年4月1日～ 令和8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	LINE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: 2024年10月4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: 2024年10月4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)											企業等との連携		
	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	
	必修	選択必修						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任
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	ディ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	○	○		○	
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。