

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		クリエイター学科 (ゲーム制作2年制コース)		令和 2(2020)年度		-		令和 4(2022)年度																							
学科の目的	クリエイター学科は、ゲーム制作、CG映像制作、Web制作に関する知識・技能の習得を通して、クリエイター業界で活躍できる人材を育成することを目的とする。ゲーム、CG、Webの制作に必要な知識・技能もさることなら、前段階の企画、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																							
2 年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入			1,710 単位時間	150 単位時間	120 単位時間	1,590 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																									
80 人	14 人		3 人		21 %		10 %																									
就職等の状況	■卒業者数(C) : 3 人																															
	■就職希望者数(D) : 1 人																															
	■就職者数(E) : 1 人																															
	■地元就職者数(F) : 1 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) : 33 %																															
	■進学者数 : 0 人																															
	■その他																															
	アルバイト (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) 株式会社アイアール																															
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: ※有る場合、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.o-hara.ac.jp/senmon/school/tokyo_it/course/creator/																															
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>総授業時数</td><td>1,710 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>											総授業時数	1,710 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	1,710 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																															
	(B : 単位数による算定)																															
	<table><tr><td>総単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・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験・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	0 単位	うち企業等と連携した実験・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験・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	0 単位																															
うち企業等と連携した実験・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験・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																															
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>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><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></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)	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	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																													
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業界の実務に関する知識、技能を十分に把握するとともに、最新の技術動向についても変化に対応できるよう情報収集を図る。
- ②開発した教育プログラムについて、授業内容・方法・授業回数等、実務家・有識者の視点からの意見等を収集する。
- ③教員向けの研修について、知識・技術習得に向けた方法等、意見を収集する。
- ④学生の成績評価結果を踏まえ、教育プログラムの改善に向けて意見収集を行い、教育の質の向上を図る。

(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)学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にしたうえで教育課程編成委員会に提言を求める。

(イ)委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善案を策定する。

(ウ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全体の教育課程編成に活用していく。

(エ)教育課程編成委員に教育現場の責任者である教務責任者が参加することで、企業等の委員から提言された課題、改善提案を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、内容、手法)の編成に反映させることができる。

(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
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会 部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
小川 美隆	株式会社養鶏場 代表取締役社長	令和6年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和9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)	—
井坂 翔	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 (7～8月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月1日 16:00～18:00

第2回 令和7年3月11日 16:00～18:00

第1回 令和7年7月28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令和7年3月11日 教育課程編成委員会

- 授業進行状況の報告
- 採用者は学生から提出された作品をどう見て判断しているか

(委員からの意見)
企業によると思うが、自分が担当する場合、複数の技術者に試遊してもらい、気になる点があるかどうかで判断する。概ね一つの作品として最後まで仕上がっているかどうか、プログラム技術としてアピールすべき点があるか、ユーザを意識した作りになっているかという点で見ている。試遊で気になる作品であればコードの可読性をチェックして、整理されているか、適切なコメントかどうかなどチェックしている。

(今後の教育について)
オリジナル作品の制作実習では、何をアピール(何を学ぶ)のかが、曖昧な制作になっている傾向があるため、課題制作や制作実習では各々テーマを持って取り組むよう指導する。

③令和7年7月28日 教育課程編成委員会

- 授業進行状況の報告
- プログラミングテクニックで特に身に付けておいたほうが良いこと、重要視していること

(委員からの意見)
一部の視点ということではなく総合力で見ている。結果、総合力を磨いてほしいが2～3年間で学ぶことができる内容やレベルにも限界があるため、まずはプログラミングの力を磨いてもらいたい。可読性や定数の外部ファイル化、カメラ制御、敵キャラクターの挙動など言われている項目については、気になる点である為、習得してもらいたい。

(今後の教育について)
課題制作Ⅱ、ゲーム開発Ⅰ～Ⅲなど就職作品として活用するオリジナル作品を制作する科目の指導ポイントとして、学生が意識して制作するようポートフォリオの表現内容を取り入れる。

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

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、CG映像制作、Web・グラフィックデザイン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
制作実習Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	オリジナル作品を制作する。	株式会社養鶏場
制作実習Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	オリジナル作品を制作する。	株式会社養鶏場
制作実習Ⅲ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	オリジナル作品を制作する。	株式会社養鶏場
制作実習Ⅳ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	オリジナル作品を制作する。	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： 初心者から上級者まで対応した人間らしい有機的な行動を行うCPU(AI)のしくみ

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 ゲームの難易度調整、CPUキャラクターの行動設定技法をコンシューマゲームの制作をベースに学ぶ。

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支援について

連携企業等： 東京都私学財団

期間： 令和6年12月24日(火)

対象： 都内私立学校の教職員

内容 発達障害を抱える子どもたちの行動や意味を正しく理解し、適切に支援することを学ぶ。

(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： キャラクターの魅力を引き出すアニメーションと演出技法

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7年7月23日(月)

対象： 科目指導担当教員

内容 モーション、イベントの作り方、アプローチをコンシューマゲームの制作プロセスから学ぶ

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名： コーチング研修

連携企業等： 東京都私学財団

期間： 令和7年8月25日(月)、26(火)

対象： 都内私立学校の教職員

内容 教員を対象とし、学生の育成・指導の方法を学ぶ

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

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
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
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
加邊 徹	株式会社アイ・エス・ビー	令和7年5月1日～ 令和9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
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
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
千葉 雄大	株式会社デジタルワークスエンターテインメント	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7年10月6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7年10月6日

授業科目等の概要

(工業専門課程 クリエイター学科 (ゲーム制作2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
	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	○			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	オリジナル作品の制作を行う。	1 後	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	2	○			○		○		
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 後	30	2		○		○			○	
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 前	30	2	○			○			○	
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	90	3	△		○	○			○	
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	30	1	△		○	○			○	
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	30	1	△		○	○			○	
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	60	2	△		○	○			○	

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	30	1			○	○			○	
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	90	3	△		○	○			○	
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	90	3	△		○	○			○	
17		○	ゲーム制作実習Ⅰ	C++とライブラリを用いたオリジナルゲームを制作する。	1 後	120	4			○	○			○	
18		○	ゲーム制作実習Ⅱ	自ら企画したオリジナルゲームを制作する。	1 後	120	4			○	○			○	
19			○ 作品制作Ⅰ	コンテスト作品を制作する。	1 前	60	2			○	○			○	
20			○ 作品制作Ⅱ	コンテスト作品を制作する。	1 後	60	2			○	○			○	
21	○		課題制作Ⅱ	オリジナルゲームの企画から制作まで行う。	2 前	90	3			○	○			○	
22	○		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	○	△		○		○		
23	○		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	○	△		○		○		
24	○		ゲーム開発Ⅰ	オリジナルゲームの企画から制作まで行う。	2 前	90	3	△		○	○			○	
25	○		ゲーム開発Ⅱ	オリジナルゲームの企画から制作まで行う。	2 前	90	3	△		○	○			○	
26	○		ゲーム開発Ⅲ	オリジナルゲームの企画から制作まで行う。	2 前	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	2	○		△	○			○	

28	○		ゲーム企画Ⅱ	ゲーム紹介映像を作成するため、Premiereの使用方法を学ぶ。	2 前	30	1	△		○	○		○	
29	○		ゲームエンジンⅢ	Unityによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。	2 前	90	4	△		○	○		○	
30	○		ゲームプログラミング応用Ⅰ	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。	2 後	90	4	△		○	○		○	
31		○	制作実習Ⅰ	オリジナルゲームの企画から制作を行う	2 後	90	2			○	○		○	○
32		○	制作実習Ⅱ	オリジナルゲームの企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○	○
33		○	制作実習Ⅲ	オリジナルゲームの企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○	○
34		○	制作実習Ⅳ	オリジナルゲームの企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○	○
35		○	応用制作Ⅰ	コンテスト作品を制作する。	2 前	60	2			○	○		○	
36		○	応用制作Ⅱ	コンテスト作品を制作する。	2 後	60	2			○	○		○	
合計				36 科目			80(2,250) 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：	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。 クリエイター学科 1,700時間(62単位)	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	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。 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。 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	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。