

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				
岡山情報ITクリエイター専門学校		令和3年3月9日		内田 康則		〒700-0904 (住所) 岡山県岡山市北区柳町2丁目5番21号 (電話) 086-232-7000				
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1丁目1番3号 (電話) 03-6261-7717				
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		令和3(2021)年度		-		令和4(2022)年度	
学科の目的		教育基本法及び学校教育法に基づき、ゲーム制作、CG映像制作、Web制作に関する知識・技能の習得ならびにプレゼンテーション能力の向上を目指した教育を施し、人格の陶冶を行い、もって有意義な産業人を育成することを目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		クリエイター分野で活躍できるCG・映像・ゲームクリエイターやグラフィックデザイナー等の育成を目的とし、専門知識と技能習得を行う。取得可能な資格については、日本ビジネス技能検定協会が主催する漢字検定。								
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			1,700 単位時間	150 単位時間	1,680 単位時間	2,610 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			
160人	118人		1人		0%		10%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		60人							
	■就職希望者数(D)		41人							
	■就職者数(E)		41人							
	■地元就職者数(F)		17人							
	■就職率(E/D)		100%							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		41%							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		68%							
	■進学者数		2人							
	■その他									
	期間限定社員、フリーランス、アルバイト、療養等									
(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)										
民間企業(ゲーム関連会社、デザイン階差、CG及び映像制作会社)										
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: ※有る場合、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	https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/okayama_it/course/eizou/ https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/okayama_it/course/webdesign/ https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/okayama_it/course/game2/									
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)									
	総授業時数					1,700 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					90 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					90 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					90 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)									
	総単位数					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)	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6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)					1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)					1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					3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					3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卒業生の主な就職先である企業や業界で活躍されている方々と連携して教育課程の編成を行うことにより、専門的かつ実践的な知識・技術を修得した即戦力となる人材を育成する。
- ②学習の中心となるITスキル等は勿論のこと、コミュニケーション技術や業界別の専門知識などの教育内容に関して、教育課程編成委員会を通じて常に業界の最新の情報を反映させる。
- 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、教育の質の確保並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。

また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園全校の教育課程編成にも活用していく。

②意思決定の課程について

(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上で、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、学園前項の教育課程編成にも活用していく。

(エ)教育課程編成委員会に教育現場の責任者である校長、教務次長、現場責任者が参加することで、企業等の委員から提示された課題、改善提案を次年度の教育課程(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9月22日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐藤 豪人	公益社団法人 日本グラフィックデザイン協会 岡山地区 代表幹事	令和7年8月1日～ 令和8年3月31日(1年)	①
和泉 裕子	株式会社ENGI プロデューサー	令和7年8月1日～ 令和8年3月31日(1年)	③
内田 康則	大原学園 大原ビジネス公務員専門学校岡山校 校長	—	—
水上 貴博	大原学園 岡山情報ITクリエイター専門学校 教務部 教務2課 課長補佐	—	—
高原 圭家	大原学園 岡山情報ITクリエイター専門学校 教務部 教務2課	—	—
澤田 伸次	大原学園 岡山情報ITクリエイター専門学校 教務部 教務2課	—	—

※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、12月)

(開催日時(実績))

令和6年度 第1回 令和6年 8月8日 16:30～17:30

令和6年度 第2回 令和6年12月6日 16:00～17:00

令和7年度 第1回 令和7年 8月7日 16:30～17:30

(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。

①令和6年度第1回目では、現場でのAI利用と授業への導入について助言を頂いた。今後はAIの普及が加速することはあっても、なくなることはない中で、学生には「語学力」「語彙力」が必要となってくる。この点を重々理解して学生時代に力を蓄えることができるような環境設定・カリキュラム策定を期待したいとのことであった。

②令和6年度第2回目では、第1回目の「語学力」「語彙力」向上における手法等について討議・助言を頂いた。当校ではデジタル教材に切替えているが、これが却って学習効率が低下していると感じている。この点についてデジタルネイティブであるZ世代においては、デジタル教材を切り離すのではなく、どのように活用するかその適性を研究する必要があるとのことであった。

③令和7年度第1回目では、クリエイター業界への就職をするために必要な習熟時間について助言を頂いた。当校は2年制であり限られた時間の中では厳しいため、授業においては原理原則に基づいた知識・技術指導を行い、ソフト等を活用した応用について学生に自主課題をどれだけ多くこなすことができるかではないかとのことだった。

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

- ①文化・教養分野における実習・演習は、教育社会福祉分野、工業分野等の分野と異なり、企業等との連携の下、学内で行われる学習科目が多いことを考慮して、実習・演習の組立てを行う。
- ②関連団体や企業等との連携による実習・演習を通じて学生のより実践的な知識・思考・技術の修得と、社会人としての意識改革を実現する。
- ③関連団体や企業等から実習・演習の授業内容、手法に関して具体的な助言を仰ぎ、学生の知識・技術の修得に対して実践で活かせるレベルか否かを企業等の実務の視点から評価を仰ぐ。

(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

職業実務Ⅰの授業運営に関して企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記の4点について講義内容の質向上のために連携している。

- ①実習授業内容構築へのサポート
- 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学生の学習習熟状況の評価

(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Ⅱ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	各自関心を持つテーマについて、ブランディング・企画等、具体的な内容を調査・考察し、テーマを決める。テーマ確定後は、実践的な開発手法をもちいて作品の制作を行い、発表を行う。	メディアインクルーズ株式会社 NAYUGU合同会社

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・技能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実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。

「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めるとおり、年度始めに専門教育の知識力については各教育部門、指導力については各校において研修方針・計画を策定し、教職員が専攻分野および指導に関する知識・技能・企画力・判断力等を高めるための環境を整備し、所属長の指示または本人の意思により、公平に研修等を受講する機会を与えるものとする。校内、校外において学園が企画する研修は以下の通り。

- 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・指導スキル研修
- ②大学教授等専門分野に特価した講師として招いた研修会の実施
- ③自治体等が実施する指導者向けセミナーへの参加

(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:	CEDEC+KYUSHU 2024	連携企業等:	株式会社レベルファイブ株式会社サイバーコネクトツウ
期間:	2024年11月23日	対象:	クリエイター学科担当職員
内容	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース・コンテンツ体験会の設置		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	教育現場におけるLGBTの考え方	連携企業等:	岡山地方法務局人権擁護課
期間:	2024年12月18日	対象:	専門課程担当職員
内容	教育現場（職員のみならず、学生や広報イベントで参加する高校生に対して）でのLGBT（特に性的マイノリティについて）の考え方・対応法について学び、今後の学生応対・広報イベント参加者応対で活かしていく。		

(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:	CEDEC+KYUSHU2025	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:	2025年11月29日	対象:	クリエイター学科担当教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発技術者・クリエイターを対象とした開催であり、コンピュータエンターテインメントの開発や最新鋭の機器・情報発信がされる企画である。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	学校のドロップアウトを防ぐための対応等	連携企業等:	NPO教育カウンセラー協会
期間:	2025年12月22日	対象:	専門課程担当職員
内容	時代背景も相まって多様な学生を対応する中で、入学後のドロップアウトを防ぐための対応や日々の学生指導・手法について生徒指導法の観点からアプローチを学ぶ。		

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整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関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情報システムは確立されているか。
(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われているか。 ⑦保護者等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務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	①国際交流に取り組んでいるか。

※(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

以下2点の提言を貰い改善を図っていく。

①卒業生の社会的評価

社会人基礎力・コミュニケーション能力の養成も必要だが、資格取得がなければ業務に就くことが出来ない。資格取得を主とした指導の中で、育成する方が良い。

②保護者等の連携

理解が得られない等の事案を少なからずあり、粘り強く対応することも重要だが、学校としてマニュアルを整備して対応可能範囲を明確にすることで職員の負担を少しでも軽減することが必要である。

(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
成 本 達哉	愛和税理士法人 岡山オフィス 所長(税理士)	令和6年8月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員
守 屋 禎	岡山西大寺病院 人事課 課長	令和6年8月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員
中 村 博明	自衛隊岡山地方協力本部 岡山募集案内所 長	令和6年8月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員
岡 了	株式会社 トスコ 総務部 副部長	令和6年8月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員
和 泉 裕子	株式会社ENGI プロデューサー	令和6年8月1日～ 令和8年3月31日(2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.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

公表時期: 2025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

- ①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資すること。
そのために、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題など学校全体に関する情報を分かりやすく示すこと。
- ②また、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼に繋げていくこと。
- ③情報の公表を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

(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
(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・学費免除等の紹介
(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/>

公表時期: 2025年10月6日

授業科目等の概要

#REF!	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	○			キャリアデザインⅠ	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。	1 後期	30	1	○	△		○		○		
2	○			キャリアデザインⅡ	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	2 前期	30	1	○	△		○		○		
3	○			キャリアデザインⅢ	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	2 後期	30	1	○	△		○		○		
4			○	一般教養Ⅰ	問題演習を行い、漢字検定試験に合格するための知識を習得する。	1 前期	30	1		○		○		○		
5	○			デジタル表現Ⅰ	クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する。	1 前期	30	1			○	○		○		
6	○			課題制作Ⅰ	専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う。	1 後期	30	1			○	○		○		
7	○			課題制作Ⅱ	専攻に応じた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 前期	90	3			○	○		○		
8	○			制作実習Ⅰ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2 後期	90	3			○	○			○	
9	○			制作実習Ⅱ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2 後期	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 前期	30	1	△	○		○		○		
11		○		プログラミングⅡ	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。	1 前期	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 後期	60	2	△	○		○		○		

13		○	基礎デザインⅠ	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。	1前期	90	3			○	○			○	
14		○	基礎デザインⅡ	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。	1後期	90	3			○	○			○	
15		○	デジタル表現Ⅱ	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得	1前期	30	1			○	○		○		
16		○	プレゼンテーション	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。	1後期	30	1		○		○		○		
17		○	検定対策	専攻に応じた過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。	1後期	30	1		○		○		○		
18		○	ITキャリアデザインⅠ	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。	1後期	30	1			○	○		○		
19		○	作品制作Ⅰ	オリジナル作品の制作を行う。	1前期	30	1			○	○		○		
20		○	ITキャリアデザインⅡ	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。	2前期	30	1			○	○		○		
21		○	作品制作Ⅱ	オリジナル作品の制作を行う。	2後期	30	1			○	○		○		
22		○	制作実習Ⅲ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2後期	90	3			○	○		○		
23		○	制作実習Ⅳ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2後期	90	3			○	○		○		
24		○	コンピュータ概論	コンピュータに関する基本的な知識やデータ表現方法の基礎を学ぶ。	1前期	30	2	○			○		○		
25		○	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後期	30	2	△	○		○		○		
26		○	ゲーム概論	ゲーム業界やゲームに関する知識を様々な観点から学ぶ。	1後期	30	2	○			○		○		
27		○	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前期	30	1	△	○		○		○		

28			○	ゲームプログラミングⅡ	D Xライブラリ（またはDirectX）を用いて、2 Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。	1前期	60	2	△	○		○		○		
29			○	ゲームプログラミングⅢ	D Xライブラリ（またはDirectX）を用いて、2 Dゲームの制作を行う。	1前期	90	3				○	○			○
30			○	ゲームプログラミングⅣ	複数のミニゲーム制作を通じて、開発技術と開発スピードの重要性を学ぶ。	1後期	90	3				○	○		○	
31			○	ゲーム制作実習Ⅰ	C++とD Xライブラリ（またはDirectX）を用いたオリジナルゲームの企画、制作を行う。	1後期	120	4				○	○		○	
32			○	ゲーム制作実習Ⅱ	U n i t yを用いたオリジナルゲームの企画、制作を行う。	1後期	120	4				○	○		○	
33			○	ゲームエンジンⅠ	U n i t yを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	1前期	90	3	△			○	○			○
34			○	ゲームエンジンⅡ	U n i t yを用いて、数学の知識を利用したゲーム制作技法を学ぶ。	1後期	90	3	△	○			○			○
35			○	ゲームエンジンⅢ	U n i t yによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。	2前期	90	4	△			○	○			○
36			○	ゲームプログラミング応用Ⅰ	PhotonやFirebaseを利用したネットワークゲーム制作を学ぶ。	2前期	90	4	△	○			○		○	
37			○	ゲーム開発Ⅰ	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	2前期	90	3	△			○	○			○
38			○	ゲーム開発Ⅱ	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	2前期	90	3	△			○	○			○
39			○	ゲーム開発Ⅲ	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	2前期	60	2				○	○			○
40			○	ゲーム企画Ⅱ	これまでの知識・技術を活用して、卒業制作に向けた企画立案、企画書・仕様書・スケジュールの作成を行う。	2後期	30	1	△			○	○		○	
41			○	ゲームAI概論	ゲームA Iの考え方について理解する。	2前期	30	2	△	○			○		○	
42			○	ビジュアルデザイン基礎	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作	1前期	30	2	△	○			○			○

43			○ モデリングⅠ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	1前期	90	3	△	○		○			○	
44			○ モデリングⅡ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	1後期	60	2	△	○		○			○	
45			○ モーションⅠ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした講義と演習を行う。	1前期	60	2	△	○		○			○	
46			○ モーションⅡ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした講義と演習を行う。	1後期	90	3	△	○		○			○	
47			○ 映像編集Ⅰ	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品演習	1前期	60	2	△	○		○		○		
48			○ 映像編集Ⅱ	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎	1後期	90	3	△	○		○		○		
49			○ CG映像概論Ⅰ	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。	1前期	30	2	△	○		○		○		
50			○ CG映像概論Ⅱ	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。	1後期	30	2	△	○		○		○		
51			○ CG映像概論Ⅲ	オリジナル映像作品のストーリーの実習を実施する。	2前期	30	2				○	○		○	
52			○ 基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ。	2前期	60	2				○	○		○	
53			○ 基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ。	2後期	30	1				○	○		○	
54			○ モデリングⅢ	モデリングレベルUPの為に質感表現、スカルプトソフトの基本技能を習得を狙いとした実習を行う。	2前期	60	3				○	○		○	
55			○ モーションⅢ	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。	2前期	60	2				○	○		○	
56			○ 映像編集Ⅲ	AfterEffects実践・応用 + 映像制作演習	2前期	60	2	△	○		○		○		
57			○ ポートフォリオ制作	就職活動にのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	2前期	30	2				○	○		○	

58			○	3DCG実習Ⅰ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 前期	60	2			○	○		○					
59			○	3DCG実習Ⅱ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 後期	30	1			○	○		○					
60			○	課題制作Ⅲ	企画立案から作品制作まで自らの希望職種 に応じた作品を制作する実習を行う。	2 後期	30	1			○	○		○					
61			○	課題制作Ⅳ	企画立案から作品制作まで自らの希望職種 に応じた作品を制作する実習を行う。	2 後期	30	1			○	○		○					
62			○	DTPデザイン	タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得 + 印刷知識の習得	1 前期	30	1	△	○		○		○					
63			○	ビジュアル表 現技法	ビジュアルメッセージの視覚化として、ヒ ストリー&ムーブメント、写真、発想力	1 後期	30	2	△	○		○		○					
64			○	デザイン概論 Ⅰ	ビジュアルコミュニケーションの基礎とし て造形力の習得	1 前期	30	2		○		○		○					
65			○	デザイン概論 Ⅱ	デザイン概論Ⅰに引き続き、基礎知識の習 得として構成力、表現力を修得	1 後期	30	2	△	○		○		○					
66			○	グラフィック デザインⅠ	グラフィックデザイン制作にて必要になる 基礎知識と基本オペレーションの習得を行 う。	1 前期	120	4	△	○		○		○					
67			○	グラフィック デザインⅡ	グラフィックデザイン制作の基本知識から 実制作を通して各種媒体制作のスキルを学 ぶ。	1 後期	90	3			○	○		○					
68			○	ポートフォリ オⅠ	就職活動にのPRツールであるポートフォ リオの制作準備をする。	1 後期	30	1			○	○		○					
69			○	Webデザイン Ⅰ	HTML・CSS基礎の習得 + Webデザイン基礎の 習得	1 前期	90	3	△	○		○		○					
70			○	Webデザイン Ⅱ	JavaScript、jQuery基礎の習得。+ Webデザ イン（UI）応用の習得	1 後期	90	3	△	○		○		○					
71			○	Webデザイン Ⅲ	フレームワーク（Bootstrap）、CMS （WordPress）を学ぶ。	2 前期	90	4	△	○		○		○					
72			○	クロスメディ ア演習	動画を用いたシェアメディアの理解を行 う。	2 前期	60	2		○		○		○					

73			○	エディトリアルデザイン	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ。	2前期	60	2			○	○		○		
74			○	グラフィックデザインⅢ	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。	2前期	60	3			○	○		○		
75			○	グラフィックデザインⅣ	マーケからのブランディングデザインプロセス	2後期	90	4			○	○		○		
76			○	ポートフォリオⅡ	就職活動にのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	2前期	60	2			○	○		○		
77			○	ビジュアルデザイン実習	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2後期	60	2			○	○		○		
合計					77 科目	4,440 単位（単位時間）										

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
以下に定める授業時間の履修及び所定の授業科目の成績評価に基づき卒業審査により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。 卒業要件：1,700時間		1学年の学期区分	2期
授業は、講義・演習・実習もしくは実技のいずれかより又はこれらの併用で行うものとする。 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。 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。 授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準により GP (Grade-Point) を与える。 授業科目を履修し、各科目の成績を判定の上、秀・優・良・可を取得した学生には所定の単位を与える。		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。