

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		
福岡情報ITクリエイター専門学校		令和4年4月1日		阿波谷 亮治		〒 812-0026 (住所) 福岡県福岡市博多区上川端町14-16 (電話) 092-271-2285		
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 毎彦		〒 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		ゲーム・クリエイター学科		令和 4(2022)年度	-	-	
学科の目的		教育基本法及び学校教育法にもとづき、ゲーム制作、CG映像制作に関する知識技術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、もって有為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)		カリキュラムの90%以上が実習・演習の授業(実践力を重視しアクティブラーニング中心に学習を積み重ね、個人のスキルアップだけではなく、グループワークを通して社会に通用するコミュニケーション力も育成)。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。主な取得可能資格は、CG-ARTS検定等。						
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	2,520 単位時間	180 単位時間	330 単位時間	3,870 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		
180 人	93 人		0 人		0 %	13 %		
就職等の状況	■卒業者数(C)		26 人					
	■就職希望者数(D)		22 人					
	■就職者数(E)		22 人					
	■地元就職者数(F)		7 人					
	■就職率(E/D)		100 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		32 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		85 %					
	■進学者数		1 人					
	■その他							
	アルバイト、家事手伝い等							
(令和 6 年度卒業者にに関する令和 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)								
㈱ヘキサドライブ、㈱グローバルワークス、㈱ORENDA WORLD、アイディアファクトリー㈱、セガグループ、㈱システムクリエイト、㈱キューマックス、㈱オルカ、㈱オルジェスタ、㈱ヘキサドライブ、㈱平山 東京本社、㈱九州DTS、㈱ロケットスタジオ、㈱日本一ソフトウェア、㈱リクルートR&Dスタッフィング、㈱プロジェクトスタジオQ、㈱グラフィニカ、㈱フロム・ソフトウェア、㈱クリエイティブボックス、㈱ソードケインズスタジオ、㈱トイロジック、(有)ワンダリウム								
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:		受害年月:		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/fukuoka_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)							
	総授業時数				2,520 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				150 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				0 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				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				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)	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)				0 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)				2 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)				4 人			
	計				6 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将来、学生の主な就職先であるクリエイティブな業界に関連した民間企業や有識者である団体等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学習の中心となる表現力、企画力、制作力などの技術等は勿論のこと、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7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
宮崎 太一郎	福岡ゲーム産業振興機構 GFF人材教育長	令和7年7月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和6年7月1日～ 令和7年3月31日(1年)	①
小島 一成	近畿大学 産業理工学部 准教授 博士(工学)	令和7年7月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和6年7月1日～ 令和7年3月31日(1年)	②
高木 聡	グランディング株式会社 取締役CSO	令和7年7月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和6年7月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
平田 武志	株式会社Lab.751 HIROSHIMA Branch Manager	令和7年7月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和6年7月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
阿波谷 亮治	福岡情報ITクリエイター専門学校 校長	—	—
藤田 隆之	福岡情報ITクリエイター専門学校 副校長	—	—
作花 浩聡	福岡情報ITクリエイター専門学校 課長	—	—
古川 一彦	福岡情報ITクリエイター専門学校	—	—
泉 政俊	福岡情報ITクリエイター専門学校	—	—
内藤 真広	福岡情報ITクリエイター専門学校	—	—

※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 16:00～16:50
令和6年度 第2回 令和6年12月12日 16:00～16:50
令和7年度 第1回 令和7年8月7日 16:00～16:50

(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生成AIの取り組みについて

・AIは広く普及している一方、課題・納品物としては品質不足が目立ち、成果は教養とプロンプト力に強く依存するとの指摘がされた。現段階では資料収集や叩き台としては有効、という評価であった。

・対応:基礎力育成科目では生成AIを制限した方が良い。企画書・資料作成等に限り補助利用を認めるなど学校の指針を用意すべきである。

・改善:著作権・秘密情報・限界認識・プロンプト基礎を扱うAIリテラシー短講義の導入を検討していく。

②業界の採用状況について

・多くの企業が人員不足の状況が続いている。作品の早期可視化(ポートフォリオ前倒し)が有利なのは間違いない。

・映像分野は通年で人材を受入れる傾向がある。即戦力前提ではなく、Premiere／After Effects／Maya等の水準提示と情熱を評価している。

・優秀層はインターン等で積極採用のため提出時期は完成次第なるべく早くが良いが未完成なら完成後にすぐ提出することに対応。

・指導強化:志望動機の言語化、ツール実演評価、リファレンス数量増加、一般教養の徹底。

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企業等との連携の下で学内にて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・技術の習得と、社会人としての意識改革を実現する。

③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

ゲームプログラミングⅢ、映像編集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
ゲームプログラミングⅢ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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技術を学ぶ。	株式会社トライコア
映像編集Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	映像編集ソフトの基本操作を習得する。	株式会社Lab.751 HIROSHIMA

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: CEDEC+KYUSHU 2024

連携企業等: 株式会社サイバーコネクトツー

期間: 令和6年11月23日(土)

対象: ゲームクリエイター学科教員

内容 コンピュータエンターテインメントシステムの開発・運用に必要とされる、プログラミング、グラフィックス・レンダリング、ハードウェア、AI、機械学習、シミュレーション、数理科学、開発・運用の効率化など

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 退学防止セミナー

連携企業等: 株式会社進研アド

期間: 令和6年7月2日(火)

対象: ゲームクリエイター学科教員

内容 最新データや事例紹介を基に中退防止に向けた学力向上への取り組み学ぶ

(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: CEDEC+KYUSHU 2025

連携企業等: 株式会社サイバーコネクトツー

期間: 令和7年11月29日(土)

対象: ゲームクリエイター学科教員

内容 コンピュータエンターテインメントシステムの開発・運用に必要とされる、プログラミング、グラフィックス・レンダリング、ハードウェア、AI、機械学習、シミュレーション、数理科学、開発・運用の効率化など

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 世代を超えたメンタルヘルスの支援～支援者の“困った”を支える～

連携企業等: 福岡県精神保健福祉協会

期間: 令和7年8月20日(水)～令和7年8月21日(木)

対象: ゲームクリエイター学科教員

内容 講義1 知的障害を伴わない発達障害の生きづらさ、講義2 困った人は実は困っている人、講義3 不安とうつへの認知行動療法の統一プロトコル、講義4 ケアする人も楽になるストレスコーピング

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を設置して下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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
卒業生の支援体制について、適正に運営されているものの、以下の提言を頂戴した。
①卒業後も卒業生同士や学校との繋がり大切であるため、同窓会などのイベントの実施を検討してはどうか。
②卒業生サイトを活用して、離職者向けの求人案内を提供してはどうか。等
卒業生サイトの運営は、大原学園全体で行っているため、頂戴した提言を学園本部に進言し、サイトの改定について検討している。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
富岡 美穂	富岡美穂税理士事務所	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
吉竹 知恵美	イオン九州株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
新開 盛弘	上川端町四区自治会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	近隣住民
森部 誠司	株式会社にしけい	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
長野 潤平	医療法人堺整形外科医院 福岡スポーツクリニック	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
真野 素行	社会福祉法人真和会第2板付保育園	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 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 正志	社会医療法人青洲会グループ	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
永椎 広典	GMOペパボ株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
平田 武志	株式会社Lab.751 HIROSHIMA	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年) 令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1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: 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

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、関係業界、地域住民、保護者、教育機関関係者など関係者の理解を深めるとともに、これらの者との連携・協力の推進に資する観点から、積極的な情報提供に取り組む。

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ことを目的とする。

(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概要 ②教育方針 ③沿革
(2)各学科等の教育	①入学定員 ②受入方針 ③進級要件 ④卒業要件 ⑤称号付与 ⑥目標とする試験 ⑦主たる試験の合格実績 ⑧卒業生の進路
(3)教職員	①教職員数 ②教職員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	①キャリア教育 ②実習・実技等 ③就職支援等
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②課外活動
(6)学生の生活支援	①完全担任制 ②就職教育
(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
(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	-
(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: 令和7年10月6日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲーム・クリエイター学科)																
	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	○			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	30	1			○	○		○		
2	○			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	30	1			○	○		○		
3	○			検定対策	過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。	1後	30	1		○		○		○		
4	○			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	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	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	ゲーム業界やゲームに関する知識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	C言語の基本文法、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	C言語によるゲーム制作を行う。	1 前	60	2			○	○		○		
15		○	ゲームプログラミングⅢ	D×ライブラリ（またはDirectX）を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。	1 前	90	3			○	○			○	○
16		○	ゲームプログラミングⅣ	D×ライブラリ（またはDirectX）を用いて、3Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。	1 後	90	3			○	○		○		
17		○	基礎デザインⅠ	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。	1 前	90	3			○	○		○		
18		○	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	90	3			○	○		○		
19		○	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	30	1		○		○		○		
20		○	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	30	1			○	○		○		
21		○	C G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	30	2		○		○		○		
22		○	C G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	30	2		○		○		○		
23		○	ビジュアルデザイン基礎	オリジナル作品制作のためのアイデア・企画、デザインの考え方について学ぶ。	1 前	30	2		○		○		○		
24		○	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	90	3			○	○		○		
25		○	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	60	2			○	○		○		
26		○	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実習を行う。	1 前	60	2			○	○		○		
27		○	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実習を行う。	1 後	90	3			○	○		○		

28		○	映像編集Ⅰ	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習	1 前	60	2			○	○			○	○
29		○	映像編集Ⅱ	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎	1 後	90	3			○	○		○		
30			○	ゲーム制作実習Ⅰ	C++とDirectXを用いたオリジナルゲームを制作する。	1 前	120	4			○	○		○	
31			○	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		○		○		○	
32	○			課題制作Ⅱ	オリジナル作品の企画から制作まで実施する。	2 前	90	3			○	○		○	
33	○			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	30	1			○	○		○	
34	○			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	30	1			○	○		○	
35		○		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	90	3			○	○		○	
36		○		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	90	3			○	○		○	
37		○		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	60	2			○	○		○	
38		○		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	○			○		○	
39		○		ゲーム企画Ⅱ	ゲームのPVを作成するため、Premiereの使用方法を学ぶ。	2 前	30	1			○	○		○	
40		○		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	3			○	○		○	
41		○		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	3			○	○		○	
42		○		CG映像概論Ⅲ	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。	2 前	30	2		○		○		○	

43		○	基礎デザインⅢ	細部まで石膏デッサンを描く。	2 前	60	2			○	○		○		
44		○	基礎デザインⅣ	オリジナルのコンセプトアートを制作する。	2 後	30	1			○	○		○		
45		○	モデリングⅢ	高密度の背景モデリング、質感表現、ライティングを用いた実習を行う。	2 前	60	2			○	○		○		
46		○	モーショⅢ	各自に合ったオリジナルモーショ制作を行う。	2 前	60	2			○	○		○		
47		○	映像編集Ⅲ	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習	2 前	60	2			○	○		○		
48		○	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	30	2			○	○		○		
49		○	3DCG実習Ⅰ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 前	60	2			○	○		○		
50		○	3DCG実習Ⅱ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 後	30	1			○	○		○		
51		○	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	30	1			○	○		○		
52		○	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	30	1			○	○		○		
53			○ 制作実習Ⅰ	オリジナル作品の企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○		
54			○ 制作実習Ⅱ	オリジナル作品の企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○		
55			○ 制作実習Ⅲ	オリジナル作品の企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○		
56			○ 制作実習Ⅳ	オリジナル作品の企画から制作を行う	2 後	90	3			○	○		○		
57	○		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	○			○		○		

[illegible]

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	下記に定める授業時間（単位）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。 2,520時間	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	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	22 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。