（別紙様式４）

令和8年10月1日

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
盛岡情報ITクリエイター専門学校	平成26年10月1日	川上　浩司	〒　020-0045 （住所）　岩手県盛岡市盛岡駅西通2丁目21番1号 （電話）　019-681-0070
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）　03-3292-6266

分野	認定課程名	認定学科又は専攻科名	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 6(2024)年度	－	－

学科又は専攻科の目的	教育基本法及び学校教育法に基づき、情報処理・クリエイター並びにこれらのビジネスに関する専門教育を施し、人格の陶冶を行い、もって関連産業に従事する有為な人材を育成することを目的とする。
学科又は専攻科の特徴（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、作品制作で実力を身に付ける。ゲーム作品や企画などの外部コンテストへの入賞を目指すほか、ゲームプログラマーに必要な基礎スキルを2年間で習得し、ゲーム会社の就職を目指す。 【取得可能資格】CG-ARTS協会マルチメディア検定・日本ビジネス技能検定協会漢字検定3級　　【中退率】3.1%（1名／32名）　※令和7年度クリエイター学科実績

修業年限	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2　年	昼間	62　単位	20 単位	4 単位	55 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数（学生実員の内数）(B)	留学生割合(B/A)	中退率
60 人	38 人	0 人	0 %	3 %

就職等の状況

■卒業者数 ©	16	人
■就職希望者数 (D)	13	人
■就職者数 €	13	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)	8	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	81	%
■進学者数	0	人

■その他

家業継承1名、アルバイト2名

（令和　　7 年度卒業者に関する令和８年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

スパイラルセンス、フリースタイル、ルーセント・グローバル、日興通信、マンパワーグループ、ワールドインテック テクノ事業部など
（ゲーム業界、情報IT業界など）

当該学科又は専攻科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/senmon/

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）

総単位数		62 単位
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	17 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	14 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	14 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）	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）	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）	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	0 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

〇教育課程の編成（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

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和8年8月7日　15:00～16:30/第2回　令和8年12月8日　16:00～17:30（予定）
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
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	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
遠藤　徹也	一般社団法人 岩手eスポーツ協会 代表理事	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	①
メネンデス フランシスコ ハビエル	Illogic　Games株式会社 代表取締役	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	③
木村　昌隆	盛岡情報ITクリエイター専門学校 教務部　次長	－	―

※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

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）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
ゲームエンジンⅠ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Unityによる3Dゲームを制作する	Illogic　Games株式会社
ゲームエンジンⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ	Illogic　Games株式会社
ゲームエンジンⅢ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Unityによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ	Illogic　Games株式会社
制作実習Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	コンテスト提出を目標にオリジナルゲームの企画から制作を行う	Illogic　Games株式会社
制作実習Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	卒業制作としてオリジナルゲームの企画から制作を行う	Illogic　Games株式会社

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）認定専門課程等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　教職員研修規定」の目的に定めるとおり、教職員が専攻分野に関する知識・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志により、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下記のとおり。
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化した講師として招いた研修会の実施
③学内に設置される附帯教育講座を利用しての自己啓発

（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：	採用されるゲーム企画書の需要ポイント	連携企業等：	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間：	2025年12月3日	対象：	クリエイター学科担当
内容	ゲーム業界で採用される企画書の書き方、企画制作について深堀する		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	相手に与える印象と魅力の活かし方	連携企業等：	Jurimage
期間：	2025年12月22日	対象：	全教職員
内容	顔や見た目の印象を活かすためのアプローチ、学生指導や保護者対応に活かせる良い印象の与え方を学ぶ		

（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：	ゲームの“らしさ”をつくるビジュアル設計	連携企業等：	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間：	2026年11月12日	対象：	クリエイター学科担当
内容	ゲーム全体に一貫した世界観と個性を持たせるための「ビジュアル言語（Visual Vocabulary）」について		

研修名：	Unity基礎セミナー	連携企業等：	株式会社VOST
期間：	2026年12月予定	対象：	クリエイター学科担当
内容	Unityを利用したゲーム開発の基本操作を習得する		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	学生の理解度を上げる、教員の話し方について	連携企業等：	株式会社岩手めんこいテレビ
期間：	2026年12月予定	対象：	全教職員
内容	現役アナウンサーより、第三者に効果的な情報の届け方を実践トレーニングを交え、トーク力を向上を図る。		

4.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

〇学校関係者評価

（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	
（1）教育理念・目的・目標	
1　教育理念、目的及び目標の設定等	
①教育理念等を踏まえ、当該専門学校としての目的及び目標を明確に設定し、養成する人材像を明確にしていること。	同内容評価項目を設けている
（2）学校運営	
1　教育課程の編成と授業科目	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な教育課程編成・実施方針を作成したうえで、教育課程を体系的に編成し、系統性・段階性に配慮した授業科目を配置していること。	同内容評価項目を設けている
2　教育の実施	
①授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技など、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられるとともに、成績評価基準に基づき成績評価を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位数の総授業単位数に占める割合を具体的に設定していること。	同内容評価項目を設けている
3　単位・卒業認定	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な卒業認定方針（資格・免許等を含む習得させる職業能力を含む）を学科・コースごとに定め、当該方針に基づき卒業の認定をしていること。	同内容評価項目を設けている
4　学修成果目標の達成状況	
①卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力を含む資質能力の修得（資格・免許等の取得や知識・技術・技能の修得を含む。）についての目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
②学生が望む進路の実現に関する目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
（3）学生の受入れ、学生支援	
1　学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理	
①入学者の受け入れ方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学者の選考を公正に行い、合否を決定していること。	同内容評価項目を設けている
2　自主的な学習の促進に対する支援	
①学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　多様な学生に対する支援	
①適切な体制を構築し、障がいのある学生、海外からの留学生、社会人経験者など、多様な学生に対する支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
4　学生生活に関する支援	
①カウンセラーの配置、相談室の設置など、学生の相談に対応するための環境整備を行い、適切に運営していること。	同内容評価項目を設けている
②留年者、退学希望者など学習の継続に困難な問題を抱える学生に対し適切な対応を行っていること。	同内容評価項目を設けている
③学校保健安全法に基づく学校保健計画を策定し、学生の心身の健康管理体制を整備し、適切に運用していること。　※簡易評価項目	同内容評価項目を設けている
④学生の経済的側面に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
⑤学生のキャリア支援、就職支援に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。	同内容評価項目を設けている

（4）教育実施組織・教員	
1　教員の配置、募集、採用	
①教育課程を実施するのに必要な、資格・要件を備えた教員を確保するために基準等（教員の採用基準等）を整備し、適正に運用していること。	同内容評価項目を設けている
②教員の常勤・非常勤、年齢構成等、また教員一人当たりの授業時数等を把握していること。また、教員の専門性、教授力を把握、評価していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
2　教員の組織編制等	
①学校の目的に応じた分野の区分ごとに必要な教員組織を整備し、業務分担、責任体制を規程等で定めていること。	同内容評価項目を設けている
②教員間で連携、協力体制を構築していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　教員の資質の向上	
①学校の教育活動の改善、工夫を行うFD(Faculty Development)などの取組や、教員の研究活動、自己啓発等への支援を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、企業等と連携して組織的に行っているこ	同内容評価項目を設けている
③教員の授業及び指導力等を修得・向上するための研修を企業等と連携して、組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
（5）教育環境	
1　教育環境の整備	
①教育上の必要性に対応できる施設・設備、機械器具等を備えていること。	同内容評価項目を設けている
②学生の学習支援のための施設(自習室等)を整備していること。また、学生の休憩、食事のためのスペースを確保していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
③図書室を設置し、専攻分野の教育に必要な専門書及び参考図書を配架し、必要に応じて学生が閲覧できるようにしていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
2　安全対策、防災組織	
①学校保健安全法に基づく学校安全計画を策定し、学校における安全対策を適切に行っていること。	同内容評価項目を設けている
②火災の発生や防災に関する組織体制を整備し、適切に運営していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　施設・設備等の点検、改善等	
①施設・設備等の日常点検、定期点検、補修等を適切に行っていること。※任意項	同内容評価項目を設けている
②施設の改築・改修、設備の更新等の計画を定め、適切に実施していること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
（6）教育活動の基盤と改善・向上の取組	
1　中期事業計画と財務基盤	
①当該専修学校が策定している中長期的計画に、教育目的、教育目標の実現に向けた具体的な内容が位置付けられていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②当該専修学校の教育活動を安定して遂行するために必要かつ十分な財務基盤を確立していること。	同内容評価項目を設けている
2　学校運営	
①学校運営の組織体制を整備し、適切な運営が行われていること（職業教育に関するマネジメント（教育の企画・設計・運営等）における責任体制を含む。）。	同内容評価項目を設けている
3　学校評価の実施と改善活動	
①学校関係者評価委員会、教育課程編成委員会等外部からの意見を反映するなど、関連企業等団体、地域社会等からの意見を当該専修学校の運営やその改善・向上において活用していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、教育課程編成委員会を年2回以上開催していること。	同内容評価項目を設けている
③学校評価を実施し結果及び改善状況についての情報を公表していること。	同内容評価項目を設けている
④学校評価の結果に基づく改善への取組を組織的かつ継続的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
4　社会からの理解と情報の公表	
①当該専修学校の教育活動、学修成果、学校運営等の状況に関する情報を積極的に公表していること。	同内容評価項目を設けている
②教育目的・目標の達成状況や活動状況について関連する教育機関、産業界等をはじめ、社会全体からの理解を得るよう取組んでいること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている

（3）学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
遠藤　徹也	一般社団法人 岩手eスポーツ協会 代表理事	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	企業等委員
メネンデス フランシスコ ハビエル	Illogic　Games株式会社 代表取締役	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	企業等委員
滝浦　輝雄	岩手県情報サービス産業協会 副会長	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	企業等委員
滝浦　重輝	株式会社ネクスト 代表取締役社長	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	企業等委員
澤口　達哉	富士フイルムビジネスイノベーションジャパン 株式会社	令和7年4月1日 ～令和9年3月31日（2年）	卒業生
山本　浩之	盛岡情報ITクリエイター専門学校 副校長	―	―
木村　昌隆	盛岡情報ITクリエイター専門学校 教務部　次長	―	―

※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。

（5）学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	―
公表URL	https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/		
公表時期	令和8年11月10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）情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	―
公表URL	https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/		
公表時期	令和8年11月10日		

授業科目等の概要

	（工業専門課程 クリエイター学科）							授業方法			場所		教員		
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	単位数								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	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前	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	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	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	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後	1		○		○		○		
7	○			ゲーム概論	ゲーム業界やゲーム関する知識を様々な観点から学ぶ	1前	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	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	1			○	○		○		○
10	○			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	1後	1			○	○		○		○
11	○			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	2	○		△	○		○		
12	○			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	2	○		△	○		○		

13	○			プログラミングⅢ	Ｃ＋＋の文法、プログラミングを学ぶ	1前	4	○		△	○		○		
14	○			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	1			○	○		○		
15	○			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	1			○	○		○		
16	○			ゲームプログラミングⅢ	ＤＸ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	3			○	○		○		
17	○			ゲームプログラミングⅣ	ＤＸ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	3			○	○		○		
18		○		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後	3			○	○		○		
19		○		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	3			○	○		○		
20			○	作品制作Ⅰ	コンテスト作品を制作する	1前	2			○	○		○		
21			○	作品制作Ⅱ	コンテスト作品を制作する	1後	2			○	○		○		
22	○			課題制作Ⅱ	オリジナルゲームの企画から制作まで実施する	2前	3			○	○		○		
23	○			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	1	○	△		○		○		
24	○			キャリアデザインⅢ	ビジネスマナーについて、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	2		○		○		○		
25	○			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	4			○	○		○		
26	○			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	4			○	○		○		
27	○			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後	3			○	○		○		

28	○			ゲームAI概論	ゲームＡＩの考え方について理解する	2後	2	○	△		○		○		
29	○			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	2	○		△	○		○		
30	○			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	2後	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	3			○	○		○		○
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	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	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	3			○	○		○		
35			○	応用制作Ⅰ	コンテスト作品を制作する	2前	2			○	○		○		
36			○	応用制作Ⅱ	コンテスト作品を制作する	2後	2			○	○		○		
合計					36 科目					79 単位					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	（卒業の認定） 第２２条　卒業の認定は、第５条に規定する修業年限以上在学して、下記に定める単位数を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。 （２）クリエイター学科　６２単位 ２　前項に規定する卒業の認定は、最終学年の終わりに行う。	１学年の学期区分	2 期
履修方法：	（学業成績） 第１９条　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５９点以下とする。 ２　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。 （単位の授与） 第２０条　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	21 週