（別紙様式4）

令和8年10月28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
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番16号 （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	ゲーム・クリエイター学科	令和 4(2022)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。
学科又は専攻科の特徴（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
3 年	昼間	93 単位	54 単位	9 単位	98 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
180 人	93 人	0 人	0 %	12 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	34	人
■就職希望者数 (D)	29	人
■就職者数 (E)	29	人
■地元就職者数 (F):	4	人
■就職率 (E/D)	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	14	%
■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 4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）

exsa㈱、サンシー㈱、ナツメアタリ㈱、㈱HIT、㈱KEYpro、㈱SNK、㈱エスユーエス、㈱カプコン、㈱キャドセンター、㈱グレッゾ、㈱グローバルワークス、㈱サイバーコネクトツー、㈱ジーゼ、㈱ジーン、㈱システムオーディット、㈱ジャストコーズプロダクション、㈱シンクロジック、㈱スタッフサービスエンジニアリング事業本部、㈱ドキドキグルーヴワークス、㈱バイキング、㈱マーベラス、㈱日本プロテック、㈱武右ェ門、㈱平山

当該学科又は専攻科のホームページ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）

総単位数	93 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	5 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）	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

○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7年8月7日　16:00～16:50/第2回　令和7年12月11日　16:00～16:50
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）	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）	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）	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）	③
阿波谷　亮治	福岡情報ITクリエイター専門学校　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	―	―

※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）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。そのために大原学園教員研修規定に基づき、計画的に下記のとおり教員研修の環境を整える。
①教員に対し学生に指導できるよう実践的な知識・指導スキル研修を身に付けさせる。
②学生が在学中に取得する資格について教員も講習を受講する。
③学外で実施される分野関連講習会を教員が受講する。
④指導力の修得に関する研修を受講する。

（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 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12日（水）～令和7年9月23日（火）	対象：	情報IT学科教員
内容	①知的障がいを伴わない発達障がい ②「困った人」は実は「困っている人」 ③不安とうつへの診断を越えた認知行動療法の統一プロトコル ④ケアする人も楽になるストレスコーピング		

（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：	CEDEC＋KYUSHU 2026	連携企業等：	株式会社サイバーコネクトツー
期間：	令和8年11月14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理解と支援 ～誰もが孤立しない社会へ～	連携企業等：	福岡県精神保健福祉協会
期間：	令和8年8月3日（月）～令和8年10月4日（日）	対象：	情報IT学科教員
内容	①発達障害と愛着障害の理解と支援 ②ネット・スマホ(オンラインゲーム・SNS)依存の理解と対応 ③老年期のうつ病、認知症、睡眠障害を学ぶ ④不登校・ひきこもりの子どもたちと共に		

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と。	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る
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。※任意項目	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7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
冨岡　美穂	冨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)	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)	企業等委員
森　厚	上川端町四区自治会	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1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)	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)	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)	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)	企業等委員
永椎　広典	GMOペパボ株式会社	令和7年7月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
平田　武志	株式会社Lab.751 HIROSHIMA	令和7年7月1日～ 令和9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。

(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)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	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	2		○		○		○		
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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	2			○	○		○		

15		○		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年次	3			○	○			○	○
16		○		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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	1			○	○		○		
21		○		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年次	2		○		○		○		
22		○		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年次	2		○		○		○		
23		○		ビジュアルデザイン基礎	オリジナル作品制作の為のアイデア・企画、デザインの考え方について学ぶ。	1年次	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年次	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年次	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年次	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年次	3			○	○		○		
28		○		映像編集Ⅰ	Premiere＆AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習	1年次	2			○	○			○	○
29		○		映像編集Ⅱ	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎	1年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	2		○		○		○		
43		○		基礎デザインⅢ	細部まで石膏デッサンを描く。	2年次	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年次	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年次	2			○	○		○		
46		○		モーションⅢ	各自に合ったオリジナルモーション制作を行う。	2年次	2			○	○		○		
47		○		映像編集Ⅲ	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習	2年次	2			○	○		○		
48		○		ポートフォリオ制作	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	2年次	2			○	○		○		

49		○		3DCG実習Ⅰ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2年次	2			○	○		○		
50		○		3DCG実習Ⅱ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	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年次	1	○			○		○		
58	○			総合制作・開発Ⅰ	グループまたは個人により自ら企画したオリジナル作品を制作する。	3年次	4			○	○		○		
59	○			総合制作・開発Ⅱ	グループまたは個人により自ら企画したオリジナル作品を制作する。	3年次	4			○	○		○		
60	○			総合制作・開発Ⅲ	グループまたは個人により自ら企画したオリジナル作品を制作する。	3年次	4			○	○		○		
61		○		ゲームエンジンⅤ	UnrealEngineについて使い方を学ぶ	3年次	3			○	○		○		
62		○		オンラインゲームプログラミングⅠ	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。	3年次	3			○	○		○		
63		○		オンラインゲームプログラミングII	Unityを使用したオンラインゲーム制作実習を行う。	3年次	3			○	○		○		
64		○		3DCG実習Ⅲ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	3年次	4			○	○		○		
65		○		3DCG実習Ⅳ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	3年次	4			○	○		○		

66			○	課題制作Ⅴ	これまでの知識・技術を活用してオリジナル作品制作を行う。	3年次	3			○	○		○		
67			○	課題制作Ⅳ	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。	3年次	2			○	○		○		
68			○	プロジェクトワーク	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。	3年次	1			○	○		○		
69			○	卒業前特別講座	社会人として必要な考え方やスキルを学ぶ	3年次	1	○			○		○		
合計					69 科目												

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。 93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
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。