

職業実践専門課程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																			
アルスコンピュータ専門学校	昭和63年3月31日	荻野 欣男	〒360-0046 埼玉県熊谷市鎌倉町124番地 (電話) 048-526-0919																			
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																			
学校法人郷学舎	昭和63年3月31日	新井 公一	〒360-0046 埼玉県熊谷市鎌倉町124番地 (電話) 048-526-0919																			
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																		
工業	工業専門課程	情報システム科 (ゲームクリエイターコース)	平成7年文部科学省 告示第7号	—																		
学科の目的	・ゲーム企画を担当するゲームプランナーの育成。 ・プログラム、グラフィックス、ゲームサウンド制作技術者として活躍するゲームクリエイターの育成。																					
認定年月日	平成26年 3月31日																					
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																
2	1712時間	464時間	0時間	1,712時間	0時間	0時間																
生徒総定員	生徒定員	留学生数(生徒委員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																	
40人	61人	0人	1人	4人	5人																	
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 期末テスト、授業態度、出席率、実習成果などを総合的に勘案して行う。																		
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月7日～9月5日 ■冬季:12月23日～1月5日 ■学年末:3月31日		卒業・進級 条件	[卒業]2年間以上在学し、所定の授業科目を履修し、その単位を107時間単位(1712時間)以上取得していること。ただし、編入学生として入学を認められた学生は、81時間単位(1296時間)以上を取得していること。 また、所定の卒業基準検定を2つ以上取得していること。 なお、時間単位の付与については、1コマ90分を2授業時数として計算し、8コマ(16授業時数)の履修をもって1時間単位を認定している。また、実験・実習及び実技に分類している授業において、講義・演習などの授業形態による事前学習と、実施期間中の計画書の作成や、実施後のレポート作成などを総合的に組み合わせて授業を行っている。 以上のことを踏まえ、講義・演習・実験・実習・実技の授業形態にかかわらず、同様の基準により単位認定を行っている。 [進級]1年間以上在学し、所定の授業科目を履修し、その単位を取得していること。																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・1年次前期に個人面談を行い、入学後1ヶ月位の段階での意識を確認する。 ・1年次後期に三者面談を行い、保護者との情報共有を行なう		課外活動	■課外活動の種類 楠祭(文化祭)、スポーツ大会、1日研修旅行  ■サークル活動: 無																		
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) ゲーム会社、ソフトウェア開発業界など  ■就職指導内容 ・週に1コマある「キャリアデザイン」の授業の中で、職業についての知識や、自らの適性の確認などを行なう ・1年次後期に、学年全体を対象に就職強化週間を行い、就職活動への基礎知識や準備を行なう ・2年次進級前の長期休み中に、学年全体を対象に就職強化週間を行い、就職活動の実践的な知識を学ぶ ・書類提出前の添削指導や、面接試験前の面接練習など、必要に応じて個別指導を行なう  ■卒業生数 : 17 人 ■就職希望者数 : 14 人 ■就職者数 : 14 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 82.4 %  ■その他 進学 1名(IT総合研究科) (令和2年度卒業生に関する 令和3年5月1日時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>情報検定(J検)情報活用試験</td> <td>③</td> <td>31人</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>Word文書処理技能認定試験</td> <td>③</td> <td>28人</td> <td>16人</td> </tr> <tr> <td>Excel表計算技能認定試験</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>15人</td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 U-22プログラミングコンテスト ・ゲーム対象アマチュア部門 応募			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報検定(J検)情報活用試験	③	31人	25人	Word文書処理技能認定試験	③	28人	16人	Excel表計算技能認定試験	③	19人	15人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																			
情報検定(J検)情報活用試験	③	31人	25人																			
Word文書処理技能認定試験	③	28人	16人																			
Excel表計算技能認定試験	③	19人	15人																			
中途退学の 現状	■中途退学者 3名 令和2年4月1日時点において、在学者50名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者47名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、学習意欲の低下。 ■中退防止・中退者支援のための取組 退学防止会議を定例的に実施し、個々の学生の状況把握を行い、2者面談・3者面談によりきめ細かい対応を図っている。		■中退率 6%																			
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・奨学生制度:人物、学力ともに優れ、学内において模範生となるに相応しいと認められる学生に対して月額20,000円の奨学金(返還義務無し)を給付する。 ・『埼玉県専門学校等の授業料減免事業』に伴う減免制度:勉学に対する意欲がある学生のうち経済的理由(条件有)により修学が困難な学生に対して総額30万円の授業料減免を行う。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ・前年度給付対象者の入学無し																					
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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は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	<a href="http://www.arsnet.ac.jp/">http://www.arsnet.ac.jp/</a>																					

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者から除いたものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者(をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません)。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賞金、報酬その他通常の収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学校評価について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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産業界では、その活力の源泉である実践的な職業能力を持つ人材を強く求めており、実務で活かせる技術・資格はもちろん、社会人として兼ね備えておくべきマナーやビジネス能力等においても同時に育成する。  
 ②企業や各種団体等が主催する様々な研修会や勉強会への積極的な参加、また、企業等と連携し組織した教育課程改善委員会での意見交換や、業界関係者からのヒアリングの実施等を通じて、各分野で求める人材像についての意見を集約する。  
 ③本校の教育方針や社会的背景などに鑑み、学内のカリキュラム編成委員会にて、授業科目の開設、改善および授業内容を編成し、実践的な職業能力を持つ人材を育成する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

本校の教育課程改善に関する規定に基づき、教育課程改善委員会を開催し、業界が求める人材像等について委員の意見を伺う。その意見を参考に内部教職員で組織するカリキュラム編成委員会にて教育課程の編成を行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年8月1日現在

名前	所属	任期	種別
大野 真	CompTIA日本支局	令和元年10月1日～令和3年9月30日	①
川島 信二	株式会社エヌシステム	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
若山 晋	インプラス株式会社	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
今井 翔太	Epic Games Japan合同会社	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
石原 道章	株式会社ダイス	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
大塚 章司	ビジネス教育実践学会	令和元年10月1日～令和3年9月30日	②
富岡 伸夫	社団法人熊谷薬剤師会 株式会社トミオカ薬局	令和元年10月1日～令和3年9月30日	①
新 道行	たつみ印刷株式会社	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
建川 勝彦	社会福祉法人埼玉慈恵会 埼玉慈恵病院	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
大谷 光代	NPO法人なでしこ保育研究所 社会福祉法人なでしこ会	令和元年10月1日～令和3年9月30日	①
新井 深雪	学校法人清武学園 荒川こども園	令和元年10月1日～令和3年9月30日	③
荻野 欣男	アルスコンピュータ専門学校 校長		
正田 淳一	アルスコンピュータ専門学校 副校長		
籠原 智恵	アルスコンピュータ専門学校 教務部教務課長		
戸川 千詠子	アルスコンピュータ専門学校 教務部学務課長		
長瀬 あゆみ	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長補佐		
皆川 博	アルスコンピュータ専門学校 教務部係長		

※委員の種別の欄には、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。

- 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2回実施。(毎年10月・2月を予定)

(開催日時)

第1回令和2年10月8日 15:00～17:00

第2回令和3年2月13日 15:00～17:00

(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

編成委員の報告により現在の主流として、ゲーム業界ではUnity、Unreal Engineを始めとしたゲームエンジンが採用された業務が非常に多い事かわかっている。これは、「ゲームエンジン実習」や「ゲームプログラミング」などで多く時間を確保し今後も対応を続ける。  
 また、実業務では基礎的な原理知識やそれらを活用した応用力が求められること。加えて、据え置き型のゲーム機分野が再度盛り返すことが予想されるため、プログラミングの基礎学習も引き続き長めに確保する。具体的には「プログラミング実習」などの授業時間を活用して取り組んでいく。

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

企画・設計を担当するゲームシステムエンジニアおよび、プログラム・CG・サウンド制作技術者として活躍するゲームクリエイターを育成する。ゲーム開発における企画立案から進捗管理・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習させ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

【1年次】現役のゲーム開発者である担当講師から、現場の状況や求められる人材などについて説明を受け、実際のゲーム開発で用いられるものと同じ開発環境を用い、現場でゲーム開発をするために必要な基礎的な技術や知識を学んでいく。各種課題の完成度によって成績評価を行なう。

【2年次】現役のゲーム開発者である担当講師から、実際のゲーム開発と同様の流れで、約半年間をかけてチーム制作を行なう。一人ひとりが自らのゲーム企画を立案し、相互評価を経て企画の選抜を行い、制作チームを組織し、制作計画を立て、進捗管理を行いつつ制作を進めていく。各進捗段階での完成度によって成績評価を行なう。

## (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	科目概要	連携企業等
ゲームエンジン実習	UnrealEngineを用いて、ゲーム制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Unreal Engineの基本的な使い方や3Dモデル活用の仕方など基本を学び、与えられた課題を完成させる段階に到達するのが目標である。各課題の完成度によって成績評価を行なう。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)
ゲームエンジン実践	ゲームエンジン実習で学んだ基本をより発展させて、UnrealEngineのより高度な活用を行うことが目的である。与えられた課題を完成させることから始まり、最終的には自分自身の企画・計画通りに完成させる段階に到達するのが目標である。各課題の完成度によって成績評価を行なう。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)
ゲームサウンドⅠ	実際のサウンド制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、音が出る仕組みや音楽の基礎知識をマスターした後、ゲームサウンドデータ作成方法を理解し、ゲームサウンドのイメージングの仕方やサウンド仕様書の作成方法を学ぶ。	有限会社リーブ
ゲームサウンドⅡ	実際のサウンド制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、架空の制作プロジェクトを想定して、学生自らが仕様書を作成し、サウンド発注ができるようになるための知識を身につけるのが目標である。	有限会社リーブ

## 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

本校規定「教員研修・研究に関する要綱」で以下のように定めている。

質の高い授業、実績の向上、円滑なクラス運営を行うための教育力の向上や、将来予想される職務の遂行に必要な知識技術の習得を図るとともに外部情報の収集、外部関係者との関係を築き、啓発を図ることが重要である。

そこで、本校の教育体制を強化する事を目的とし、教育基本法に定められている養成と研修の充実を組織的に実施する。なお、この教育方針の目的を達成するため、年度ごとに研修・研究計画を策定し研修を実施する。

### (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「Unreal Engine Education Summit 2020」(連携企業等: Epic Games Japan 合同会社)

期間: 令和2年11月5日(木) 対象: ゲームクリエイター担当教員

内容: ゲームエンジンとして世界的に大きなシェアを占めるUnreal Engineの最新動向や教育向けインストラクターガイドの紹介に加え、外部パートナー企業による活用事例を交え、最新事情を理解する研修。最新機能のデモやUnreal Engineのノンゲーム利用の実例を通して、ゲームエンジン活用の広がりを知ることができた。

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「オンラインによる簿記会計講座」(連携企業等: 一般社団法人 専門学校情報教育協会)

期間: 令和2年11月26日(木) 対象: 専門学校教職員

内容: 専門学校でのオンライン授業の具体的な活用例について、先進的な取り組みをしている学校からの事例発表を行う。オンデマンド方式(あらかじめ授業を録画する方式)と、ストリーミング方式(生放送を行う方式)、それぞれのメリット・デメリット、実践するための手法を学んだ。また参加者による質疑応答や、情報交換をオンライン上で行った。

(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「Unity ティーチャートレーニングデイ -認定プログラマー編-」(連携企業等: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社)

期間: 令和3年11月27日(土) 対象: ゲームクリエイター担当教員

内容: 「Unity ティーチャートレーニングデイ」では、Unity 認定アソシエイト・Unity 認定プログラマー・Unity 認定3Dアーティストのそれぞれの試験範囲に対応したオンラインワークショップを実施します。イベント用プロジェクトデータを使用して実践と解説を行い、Unity 認定試験資格に必要な知識とスキルを1日で身につけることを目指します。

② 指導力の修得・向上のための研修等

特別な支援を必要とする学生に対するカウンセリングスキルを向上するための研修や、クラス経営能力を向上するための研修への参加を計画している。また、学生のモチベーション向上などにより学生の検定取得率の向上や就職実績の向上などの学生指導能力を向上させるための研修への参加を計画している。

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

本校で実施した自己点検・評価結果に対して、企業関係者、教育関係者、地域代表者、保護者代表、卒業生代表で構成される学校関係者評価委員会で内容を協議する。本校の学校運営についてそれぞれの立場から発言いただき、前向きな姿勢のもと、本校の教育活動がより良くなるための協議を行う。

(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	教育理念・目的・育成人材像
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、運営組織、人事・給与制度、意思決定システム等
(3) 教育活動	目標の設定、教育方法・評価等、成績評価・単位認定等、
(4) 学修成果	就職率、資格・免許の取得率、卒業生の社会的評価
(5) 学生支援	就職等進路、中途退学への対応、学生相談、学生生活、保護者との連携等
(6) 教育環境	施設・設備等、学外学習、インターンシップ等、防災・安全管理
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動、入学選考、学納金
(8) 財務	財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開
(9) 法令等の遵守	関係法令、設置基準等の遵守、個人情報保護、学校評価、教育情報の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、ボランティア活動
(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

地域社会においてもSociety5.0時代に向けた人材育成が必要となる事を確認し、地元企業の特性等も含めた教育内容の検討を進める事とした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年8月1日現在

名前	所属	任期	種別
大久保 和政	熊谷商工会議所 会頭	令和3年8/1～令和5年3/31	業界関係者
大島 匡	医療法人 くぼまクリニック 事務長	令和3年8/1～令和5年3/31	業界関係者
河邊 広子	学校法人熊谷ルンビニー学園 摩耶幼稚園 園長	令和3年8/1～令和5年3/31	業界関係者
村松 忠治	株式会社テクニカル・ソリューション 代表取締役	令和3年8/1～令和5年3/31	業界関係者
中尾 洋道	株式会社明幸フォーラム 代表取締役	令和3年8/1～令和5年3/31	業界関係者
中村 克彦	元 深谷市教育長	令和3年8/1～令和5年3/31	教育関係者
和田 広之	一般社団法人 さいしんコラボ産学官 専務理事	令和3年8/1～令和5年3/31	地域代表
大城 亜弓	在校生保護者代表	令和3年8/1～令和5年3/31	保護者
隅田 和利	卒業生代表	令和3年8/1～令和5年3/31	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: <http://www.arsnet.ac.jp/>

公表時期: 令和2年8月21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

高等教育機関としての社会的説明責任を果たし、公正かつ透明性の高い運営を実現し、自立的な運営と教育の質とレベルの向上に資することを目的とする。企業等関係者に対しては、本校教育内容を認知していただく事で、更なる対話が促され、教育内容・方法の改善につながる事を期待する。

(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	学校基本情報、学校沿革、目標及び計画(建学の精神、教育理念、教育方針)
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、各コースの定員及び修業年数、学習指導方針、授業時間数等
(3) 教職員	教職員数・組織体制、教職員の実務経験、教職員研修の基本方針、教職員研修の実績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、企業等と連携した実習・演習の実施実績、就職支援等
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	事業報告書、資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表、財産目録、監査報告書
(9) 学校評価	自己点検評価・学校関係者評価の結果、評定結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	留学生の受け入れ状況
(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:<http://www.arsnet.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報システム科 ゲームクリエイターコース) 令和3年度															
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	
○			プログラミング実習Ⅰ	Java, C++言語などを用いたプログラミングの基礎を学ぶ	1通	192	12	△		○	○		○	○	
○			ゲームプログラミングⅠ	ゲームエンジンUnityを用いて実践的なゲーム制作技術を習得する	1後	64	4	△		○	○			○	
○			ゲームエンジン実習	ゲームエンジンUnreal Engineを用いたゲーム制作手法を習得する	1通	256	16	△		○	○			○	○
○			ゲームシステム研究	ゲームジャンルの特徴やゲームシステム構築の基礎を学ぶ	1前	64	4	○			○			○	
○			ゲーム制作実習Ⅰ	就職応募作品制作のための、ゲーム制作の流れの基本を総合的に学ぶ	1通	128	8	△		○	○			○	
○			コンピュータグラフィックス	ゲーム開発で用いるグラフィックス制作の習得	1通	64	4	△		○	○			○	
○			ゲームサウンドⅠ	ゲーム開発で用いるBGM、効果音制作の習得	1後	32	2	△		○	○			○	○
○			アプリケーション実習	Word,Excel検定3級取得を目指し、事務ソフトの活用スキルを学ぶ	1前	64	4	△		○	○		○		
○			コンピュータシステムⅠ	コンピュータの仕組みの学習・理解を通して、情報活用試験3級の資格取得を目指す	1通	128	8	○			○		○		
○			キャリアデザインⅠ	就職活動に必要な知識・一般常識を学び、働く事の意義・役割についての理解を深める。	1通	96	6	○			○		○		
○			ゲームエンジン実践	ゲームエンジン(Unreal Engine)を使ったゲーム開発技術を学ぶ	2通	128	8	△		○	○			○	○

○		プログラミング実習Ⅱ	C++言語でオブジェクト指向を習得する	2通	128	8	△		○	○				○	
○		ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジン(Unity)を使ったゲーム開発技術を学ぶ	2通	128	8	△		○	○				○	
○		ゲームサウンドⅡ	ゲーム開発で用いるBGM、効果音制作、および制作管理リスト作成手法の習得	2前	32	2	△		○	○				○	○
○		ゲーム制作実習Ⅱ	就職応募作品・コンテスト応募作品の制作を行う	2前	176	11	△		○	○			○	○	
○		ゲーム企画	企画・ゲーム設計手法の習得	2前	48	3	△		○	○				○	○
○		卒業研究	2年間のまとめとしてのゲーム作品制作を行う	2後	224	14	△		○	○			○	○	○
○		コンピュータシステムⅡ	マルチメディア検定の合格を目指す	2前	64	4	○			○				○	
○		キャリアデザインⅡ	就職活動の支援や就職後に必要なビジネスマナーなどを学ぶ	2通	96	6	○			○			○	○	
	○	企業実習	企業での就業体験（インターンシップ）を行う	2前	32	2			○				○	○	○
	○	課題研究	各個人でそれぞれの課題に取り組む	2前	32	2			○	○			○		
合計				21科目	2176単位時間(136単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
[卒業] 2年間以上在学し、所定の授業科目を履修し、その単位を107時間単位(1712時間)以上取得していること。ただし、編入学生として入学を認められた学生は、81時間単位(1296時間)以上を取得していること。また、所定の卒業基準検定を2つ以上取得していること。	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	16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。