

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			
アーツカレッジ ヨコハマ	昭和58年4月1日	四方 智治	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町 二丁目105-8 (電話) 045-324-0011			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 情報文化学園	昭和58年4月1日	中村 孝雄	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町 二丁目105-8 (電話) 045-324-0011			
目 的	企業と連携し、即戦力として活躍できる実践的かつ専門的な知識・技術・技能を身につけたゲームクリエイターを育成する。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時間又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科	昼 3年	2880単位時間 (又は単位)	平成22年文部科学省 告示第154号	———
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1845 単位時間 (又は単位)	1755 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
120 人	69 人	7 人	2 人	9 人		
学期制度	■ 1 学期：4月1日から7月第5週まで ■ 2 学期：8月1日から11月第4週まで ■ 3 学期：11月第5週から翌年3月31日まで			成績評価	■ 成績表 (有・無) ■ 成績評価の基準・方法について 成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。 各教科の評価方法は、A、B、C、Dの4段階です。 この4段階評価のうち、A、B、C、は合格、Dは不合格とになります。	

長期休み	<p>■学年始め：4月1日</p> <p>■夏季：8月1日から8月31日まで</p> <p>■冬季：12月第4週から翌年1月7日まで</p> <p>■春季：3月第1週から3月31日まで</p> <p>■学年末：3月31日</p>	卒業・進級条件	<p>卒業条件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち卒業学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。卒業条件に該当しなければその学年を再履修する。</p> <p>進級条件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち当該学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。</p>
生徒指導	<p>■クラス担任制 (有) 無</p> <p>■長期欠席者への指導等の対応</p> <p>電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</p>	課外活動	<p>■課外活動の種類</p> <p>東京ゲームショウ、アーツゲームジャム 新入生研修旅行、新入生レクリエーション 学園祭、体育祭、卒業研究発表会、卒業研究発表会旅行、卒業研修、スキー&スノーボー 旅行</p> <p>■サークル活動 (有) 無</p>
就職等の状況	<p>■主な就職先、業界等</p> <p>KLab株式会社、株式会社ガイズウェア ゲーム業界、IT業界、サービス業界</p> <p>■就職率^{※1} 93.3%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合^{※2} 77.8%</p> <p>(平成26年度卒業者に関する平成27年3月31日時点の情報)</p>	主な資格・検定	<p>情報処理技術者試験基本情報技術者、情報処理技術者能力認定2級1部 CGクリエイター試験</p>
中途退学の現状	<p>■中途退学者 3名 ■中退率 4.68%</p> <p>平成 26年 4月 1日在学者 64名 (平成 26年 4月入学者を含む)</p> <p>平成 27年 3月 31日在学者 61名 (平成 27年 3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>経済的理由、健康上の理由</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</p>		
ホームページ	URL: http://www.kccollege.ac.jp		

※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」の定義による。

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で除いたものとする。

② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。

③ 「就職率」における「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」などを希望する者は含まない。

※ 「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、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(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)

企業等と組織的な連携体制を確保し、教育課程編成委員会を設置し、本校ゲームクリエイター学科の教育課程を作成することとする。委員は、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や、実務に関する知識、技能、能力などについて知見のある企業等の役員又は職員や、専攻分野に関する学会や学術機関等の有識者から構成し、教育課程編成で必要となる授業科目の開設・改善・工夫等に関する意見を積極的に提案し、それを教育課程編成に活かすものとする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名 前	所 属
中林 寿文	NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本
渡辺 雅央	合同会社 2DFantasista
竹中 善則	株式会社スリーリングス
花井 直人	有限会社熱中日和
武田 路子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部部长
伊藤 淳	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部次長兼ゲームクリエイター学科主任
大矢 貴浩	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部課長

(開催日時)

平成27年度 第1回 平成27年7月10日 10:00~12:00

平成27年度 第2回 平成28年3月8日 10:00~12:00 (予定)

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

ゲーム制作において必要となる実践的な知識や技術を養うことを目的とする。ユーザーの視点にたち開発をすることのできるゲームクリエイターを育成するために、演習中心で授業を行い、学生が制作した作品に対して企業の担当者から、フィードバックと評価をもらう。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲームクリエイトⅠⅡ Ⅲ・スキルアップ講座 Ⅰ	ゲーム制作の基本であるプログラミングと企画、2DCG、3DCGデザインを学習し、アプリケーション操作とゲーム制作技術を身に付ける。	株式会社スリーリングス NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 合同会社 2Dfantasista 有限会社熱中日和
グループワークⅠⅡ	チーム制作でゲーム大賞、東京ゲームショウに出展するゲームを制作する。コミュニケーションスキルとゲーム制作技術を高める。	有限会社熱中日和
ゲームエンジンⅠⅡ	個人でUnityを使用し1本ゲームを制作する。アプリケーション操作とゲーム制作技術を身に付ける	株式会社スリーリングス NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 合同会社 2Dfantasista 有限会社熱中日和
卒業制作・卒業研究	学生生活最後の集大成となる制作物を作り上げ、研究をまとめる。知識と制作技術を高める。	株式会社スリーリングス NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 合同会社 2Dfantasista 有限会社熱中日和

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

研修規程第5条に基づき、本校教職員は、担当業務を遂行するために必要な知識・技術・技能の向上を図るとともに、新たな業務上の要請に応えるための能力開発・向上に努めなければならない。また、ゲームクリエイター学科の研修計画の立案に対しては、研修規程第6条に基づき、教育課程編成委員会から提出される、必要となる実務に関する知識、技術、技能修得、及び、授業、学生に対する指導力向上を目的とした企業等と連携した研修計画案に留意した計画を作成しなければならない。そして、その研修計画作成に際しては、教員の業務経験や能力や役職に応じて作成する。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名 前	所 属
菊池 匡文	横須賀商工会議所
渡辺 雅央	合同会社 2DFantasia
川原吹 亮	バンブー株式会社
山口 啓介	スーパーエンジニア株式会社
村上 光永	株式会社セイフティ・ユウ

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.kccollege.ac.jp>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.kccollege.ac.jp>

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) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			ゲーム業界研究Ⅰ	ゲーム業界の研究。就職に関する心構え、業界の歴史、職種、その他ゲーム業界にまつわる様々な仕事についての講義を行う。	1 ①	30		○		
○			ゲーム業界研究Ⅱ	ゲーム業界の研究。ゲーム業界での働き方、企業による雇用形態の違いの講義と自己啓発を行う。	1 ②	30		○		
○			ゲーム業界研究Ⅲ	ゲーム業界の研究。就職活動に必要なものの講義と、自己分析を行い自分のアピールポイントを明確にする。	1 ③	30		○		
○			PC オペレーションⅠ	マイクロオフィスオフィスアプリケーションの操作を学習する。パソコンの基本操作、メールの活用方法を学習する。	1 ①	30		○	△	
○			PC オペレーションⅡ	マイクロオフィスオフィスアプリケーションの操作を学習する。Microsoft Word、Microsoft Excel の操作方法を学習する。	1 ②	30		○	△	
○			PC オペレーションⅢ	マイクロオフィスオフィスアプリケーションの操作を学習する。Microsoft Power Point の操作方法を学習する。	1 ③	30		○	△	
○			一般教養Ⅰ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	1 ①	30		○		
○			一般教養Ⅱ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	1 ②	30		○		
○			一般教養Ⅲ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	1 ③	30		○		
○			ゲームクリエイイトⅠ	テンプレートライブラリを使用した2D ゲーム制作を学習する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ①	60		△	○	

○		ゲームクリエイトⅡ	テンプレートライブラリを使用した2D・3Dゲーム制作を学習する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ②	60		△	○	
○		ゲームクリエイトⅢ	テンプレートライブラリを使用した3Dゲーム制作を学習する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ③	60		△	○	
○		CG基礎Ⅰ	2Dグラフィックツールの使用方法を学習するとともにゲーム制作に必要なグラフィックツールを作成する。	1 ①	60		△	○	
○		CG基礎Ⅱ	ゲーム制作に必要な2Dグラフィックツールを制作するとともにCGクリエイター検定の資格取得に向けた学習を行う。	1 ②	60		△	○	
○		CG基礎Ⅲ	ゲーム制作に必要な3Dグラフィックツールを制作していく。	1 ③	60		△	○	
○		メディアクリエイイトⅠ	DTMツールの使用方法を学習するとともにゲームに必要な効果音の制作、音楽の知識を得る。	1 ①	30		△	○	
○		メディアクリエイイトⅡ	3Dツールの使用方法を学習するとともに簡単なオブジェクトのモデリング方法を覚える。	1 ②	30		△	○	
○		メディアクリエイイトⅢ	3Dツールの使用方法を学習するとともに人物などのモデリング方法を覚える。	1 ③	30		△	○	
○		マルチメディアⅠ	既存のゲームを分析し、ゲームに必要な表現方法などを学びながらアイデアの発想力を身につける。	1 ①	30		○	△	
○		マルチメディアⅡ	既存のゲームを分析し、面白さの要点、表現方法などを学びながら企画の立案方法を学習する。	1 ②	30		○	△	
○		マルチメディアⅢ	Unityでのミニゲーム制作を通してレベルデザインについて学ぶとともにゲーム業界・職種について理解する。	1 ③	30		○	△	
○		コンピュータ概論Ⅰ	C言語のプログラミング基礎を学ぶ。文字表示、変数、分岐、繰り返しを理解する。	1 ①	30		○		
○		コンピュータ概論Ⅱ	C言語のプログラミング基礎を学ぶ。配列、メモリ、関数を理解する。	1 ②	30		○		

○		コンピュータ概論Ⅲ	C言語のプログラミング基礎を学ぶ。ポインタ、構造体、コンパイルからリンクの理解をする。	1 ③	30		○		
○		スキルアップ講座Ⅰ	シューティングゲーム制作を通し、ゲームづくりに必要な企画立案、プログラミング、グラフィック、サウンドの制作方法を理解する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	1 ①	45			○	
○		ゼミ研Ⅰ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	2 ①	45			○	
○		ゼミ研Ⅱ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	2 ②	45			○	
○		ゼミ研Ⅲ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	2 ③	45			○	
○		3DCG アニメーションⅠ	3D制作の応用として色々な物のモデリング方法を理解する。	2 ①	30		△	○	
○		3DCG アニメーションⅡ	3D制作の応用としてモデリングした人物などのボーンの設定方法を理解する。	2 ②	30		△	○	
○		3DCG アニメーションⅢ	3D制作の応用としてアニメーションやムービーの制作方法を理解する。	2 ③	30		△	○	
○		グループワークⅠ	2、3年合同で授業を行い、グループでゲーム制作をしてコンテストに出展するゲームを完成させる。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	2 ①	60			○	
○		ゲームエンジンⅠ	ゲームエンジンの使用方法を学習する。ツールの基本的な操作方法とスクリプトを理解する。	2 ②	60		△	○	
○		ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジンを用いて個人でゲーム作品を制作する。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高いものに仕上げる。	2 ③	60			○	
○		資格試験対策Ⅰ	サーティファイ情報処理認定試験2級1部の合格と基本情報技術者試験の午前問題の演習を通してコンピュータリテラシの学習をする。	2 ①	60		○		

○		資格試験対策Ⅱ	基本情報技術者試験の午後問題の演習を通してコンピュータリテラシの学習をする。	2 ②	60		○		
○		資格試験対策Ⅲ	基本情報技術者試験の午後問題の演習を通してコンピュータリテラシの学習をする。	2 ③	60		○		
○		一般教養Ⅳ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	2 ①	30		○		
○		一般教養Ⅴ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	2 ②	30		○		
○		一般教養Ⅵ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	2 ③	30		○		
○		就職導入講座Ⅰ	履歴書の書き方、スーツの着こなし方などを学習する。	2 ①	30		○		
○		就職導入講座Ⅱ	就職採用試験で実施される面接試験の受け答え方法などを、実践練習などを通して学習する。	2 ②	30		○		
○		就職導入講座Ⅲ	学生と面談を行い、卒業後の進路（就職または進学）を決定する。	2 ③	30		○		
○		スキルアップ講座Ⅱ	チームでゲーム制作を行い、コンテストに出展するゲームを完成させる。	2 ①	45			○	
	○	Java プログラミングⅠ	Java を用い、アルゴリズム、構造化プログラミングの学習を行う。	2 ①	30		○	△	
	○	Java プログラミングⅡ	Java を用い、オブジェクト指向プログラミングの学習し、クラス設計、インスタンスの運用を理解する。	2 ②	30		○	△	
	○	Java プログラミングⅢ	Java を使用した Android アプリゲーム作品を個人制作する。	2 ③	30		○	△	
	○	プログラミング応用Ⅰ	C++ を用い、独自のリンクライブラリを作成する。マルチメディア API の学習と、ラッパライブラリの作成を行う。	2 ①	30		○	△	

	○	プログラミング応用Ⅱ	C++を用い、オブジェクト指向プログラミングの学習を行う。	2 ②	30		○	△	
	○	プログラミング応用Ⅲ	C++を用い、シェーダプログラミングと物理演算ライブラリの使用方法の学習を行う。	2 ③	30		○	△	
	○	ゲームシナリオⅠ	ゲームの中にあるオリジナルの世界観構築技法を学習するとともにゲームの企画書の書き方を学習する。	2 ①	60		○	△	
	○	ゲームシナリオⅡ	シナリオ技法の学習や映像作品におけるシナリオ制作技術を学習する。	2 ②	60		○	△	
	○	ゲームシナリオⅢ	スクリプトエンジンの使用方法の学習とテキストアドベンチャーゲームの制作を行う。	2 ③	60		○	△	
	○	CG イラストレーションⅠ	デジタルツールを用いて、自分の就職したい進路に合わせた2Dイラスト作品を制作する。	2 ①	30			○	
	○	CG イラストレーションⅡ	デジタルツールを用いて、自分の就職したい進路に合わせた2Dイラスト作品を制作する。	2 ②	30			○	
	○	CG イラストレーションⅢ	デジタルツールを用いて、自分の就職したい進路に合わせた2Dイラスト作品を制作する。	2 ③	30			○	
	○	デッサン基礎Ⅰ	静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につけ、(静物)質感や空間の表現方法を理解する。	2 ①	30		△	○	
	○	デッサン基礎Ⅱ	静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につけ、(石膏)明暗・調子の捉え方と表現方法を理解する。	2 ②	30		△	○	
	○	デッサン基礎Ⅲ	静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につけ、(人物・風景など)生物と空間の表現方法を理解する。	2 ③	30		△	○	
○		就職対策講座Ⅰ	履歴書の書き方、小論文対策についての学習を行う。	3 ①	15		○		
○		就職対策講座Ⅱ	企業選定、企業エントリーのしかた、筆記試験対策の学習を行う。	3 ②	15		○		

○		就職対策講座Ⅲ	内定後教育として、挨拶のしかた、名刺の渡し方、職務中のふるまいなどの学習を行う。	3 ③	15		○		
○		グループワークⅡ	2、3年合同で授業を行い、グループでゲーム制作をしてコンテストに出展するゲームを完成させる。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高い作品に仕上げる。	3 ①	60			○	
○		課題研究	卒業制作の準備として、今まで学習したことを応用した内容をテーマに短期間で研究、制作を行い成果発表する。	3 ①	60			○	
○		卒業制作	3年間の集大成として、今まで学習したことを応用した内容をテーマに研究、制作を行う。企業の方からフィードバックをもらい、より完成度の高いものに仕上げる。	3 ②	120			○	
○		卒業研究	卒業制作で研究した内容を論文にまとめる。企業の方からフィードバックをもらいより完成度の高いものに仕上げる。	3 ③	120			○	
○		ゲームサウンドⅠ	ゲームにおいて音の素材の重要性を理解し、制作現場で使用されるサウンドファイルの基本概念を理解する。	3 ①	30		○	△	
○		ゲームサウンドⅡ	効果音から、BGMといったサウンド制作方法を理解する。	3 ②	30		○	△	
○		ゲームサウンドⅢ	作詞、作曲を手掛け、DTMにより1つの曲を作り上げる。	3 ③	30		○	△	
○		ゼミ研Ⅳ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	3 ①	45			○	
○		ゼミ研Ⅴ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	3 ②	45			○	
○		ゼミ研Ⅵ	『ゲーム』『アプリ開発』など、7つの研究テーマから、自分に興味がある授業を選択してテーマに沿ったモノづくりをおこなう。	3 ③	45			○	
○		一般教養Ⅶ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	3 ①	30		○		

○		一般教養Ⅷ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	3 ②	30		○		
○		一般教養Ⅸ	就職筆記試験を通過するための一般教養および数学、文章作成能力を身につける。	3 ③	30		○		
○		スキルアップ講座Ⅲ	チームでゲーム制作を行い、コンテストに出展するゲームを完成させる。	3 ①	45			○	
	○	サーバアーキテクチャⅠ	データ通信の基礎を学習し、ネットワークの仕組みを理解し、プログラミングの学習を行う。	3 ①	60		○		
	○	サーバアーキテクチャⅡ	無線 LAN ルータとアクセスポイントの設定方法を学習し、ネットワーク機器の設定ができるようになる。	3 ②	60		○		
	○	サーバアーキテクチャⅢ	仮想環境を用いたサーバを構築し、サーバセキュリティやトラブルシューティングに対応できるようになる。	3 ③	60		○		
	○	ゲームビジネスⅠ	法律と責任の考え方を理解し、産業財産権、トレードシークレットなどについて理解する。	3 ①	30		○		
	○	ゲームビジネスⅡ	著作権の基礎知識、財産権、著作者人格権と著作隣接権について理解する。	3 ②	30		○		
	○	ゲームビジネスⅢ	著作権の保護期間、著作権の取扱い、著作権法の改正内容、著作権の侵害事例について理解する。	3 ③	30		○		
	○	ビジネスマナーⅠ	秘書検定の資格取得に向けた学習を通し、ビジネスにおける接遇マナーを学習する。	3 ①	30		○		
	○	ビジネスマナーⅡ	ロールプレイングを通し、ビジネスにおけるあらゆるシチュエーションに合ったふさわしい対応方法を学習する。	3 ②	30		○		
	○	ビジネスマナーⅢ	ビジネス文書検定の資格取得に向けた学習を通し、ビジネスにおける文章の書き方を学習する。	3 ③	30		○		
	○	ゲームビジネスⅠ	法律と責任の考え方を理解し、産業財産権、トレードシークレットなどについて理解する。	3 ①	30		○		

	○	ゲームビジネスⅡ	著作権の基礎知識、財産権、著作者人格権と著作隣接権について理解する。	3 ②	30		○		
	○	ゲームビジネスⅢ	著作権の保護期間、著作権の取扱い、著作権法の改正内容、著作権の侵害事例について理解する。	3 ③	30		○		
	○	CG イラストレーションⅣ	デジタルツールを用いて、自分の就職したい進路に合わせたポートフォリオを制作する。	3 ①	30			○	
	○	CG イラストレーションⅤ	デジタルツールを用いて、自分の就職したい進路に合わせたポートフォリオを制作する。	3 ②	30			○	
	○	CG イラストレーションⅥ	デジタルツールを用いて、自分の就職したい進路に合わせたポートフォリオを制作する。	3 ③	30			○	
合計				91 科目	3600 単位時間 (単位)				