

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		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			
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			
分野	認定課程名	認定学科名			専任士	高度専任士			
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科			平成22年文部科学省 告示第153号	-			
学科の目的	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。								
認定年月日	平成27年2月17日								
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	3825時間	360時間	3465時間	0時間	0時間	0時間		
生徒総定員	生徒実員	留学生数 (生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数				
105人	104人	4人	6人	9人	15人				
学期制度	■1学期:4月1日～7月第1週まで ■2学期:7月第2週～11月第4週まで ■3学期:11月第5週～翌年3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 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は不合格となります。				
長期休み	■夏季:8月1日～8月31日まで ■冬季:12月第4週～翌年1月7日まで ■学年末:3月第3週～3月31日まで			卒業・進級条件	卒業条件 各学年の教育課程の修了は、期末試験等により成績評価を行い、その評価に基づいて課程修了の認定を行う。生徒が所定の全教育課程を修了したと認められるときは、卒業証書を授与する。 進級条件 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。				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 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			課外活動	■課外活動の種類 東京ゲームショウ、ゲームジャム、新入生研修旅行、学園祭、卒業研究発表会、卒業研究発表会旅行、卒業研修、各種コンテスト ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者にに関する令和3年5月1日時点の情報)				
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) 株式会社トライエース、株式会社リンクブレイン、有限会社ディースリーディー ■就職指導内容 面接練習、個別面談、授業内での指導、学内企業セミナーの実施 ■卒業生数: 26人 ■就職希望者数: 26人 ■就職者数: 23人 ■就職率: 88.5% ■卒業者に占める就職者の割合: 88.5% ■その他 ・就職活動継続: 2人 ・就職希望せず: 1人 (令和2年度卒業者にに関する令和3年5月1日時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3	※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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等				
中途退学の現状	■中途退学者 5名 令和2年4月1日時点において、在学者101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96名(令和3年3月31日卒業者をを含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、健康上の理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 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			■中退率	4.95%				

<p>経済的支援 制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: (有)無 ※有の場合、制度内容を記入 特別奨学生入学:筆記試験と面接の結果、合格の場合は、初年度学費より73万円から10万円まで合格区分に応じて免除 高校既卒者応援入学:高校等の既卒者で、将来の自分のために頑張る人を応援する制度</p> <p>■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載</p>
<p>第三者による 学校評価</p>	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有(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)</p>
<p>当該学科の ホームページ URL</p>	<p>URL:http://www.kccollege.ac.jp</p>

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

企業等と組織的な連携体制を確保するため教育課程編成委員会を設置し、教育課程編成委員会であげられた意見をもとに、別途話し合いの場を設けカリキュラムを編成している。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。

(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

教育課程編成委員会規定に基づき、委員会で編成された学科の教育課程案は、カリキュラム編成会議で協議する。また、学校運営会議および理事会の承認を得て正式な教育課程となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
土田 善紀	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	①
竹中 善則	株式会社スリーリングス	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
花井 直人	有限会社熱中日和	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
中村 孝雄	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
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 副校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
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 部長代理 兼 ゲームクリエイター学科 学科長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
船谷 隆紀	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 教員	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
長谷川 ルミ	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 教員	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	

※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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(7月、12月)

(開催日時(実績))

令和2年度第1回 令和2年12月8日 15:30～17:30

令和2年度第2回 令和3年3月12日 15:30～17:30

(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

ゲームクリエイター学科のカリキュラムで一番重要となるのはゲーム制作である。そのための知識・技術を高めるために用意している各授業科目やその内容、学生の習熟度を実際に見てもらい評価をいただいた。ゲーム制作の授業において、個人制作とチーム制作をどの割合で取り混ぜるかが議論になった。チーム制作は体験させたいが、就職作品となると個人作品でどこまで制作できるかが大きな評価ポイントとなる。来年度に向けて取り混ぜる時間数やタイミングを検討していきたい。

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

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。

(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

授業科目の本校担当教員と連携協定を締結した企業の授業担当者が講義・演習前に事前の打ち合わせを行い、内容と学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。

期間中の制作進行は担当教員が指導しつつ、企業の授業担当者は専門性の高い技術的な指導と学生作品に対するフィードバックを実施する。さらに企業の授業担当者には授業内で制作した完成作品を見てもらい、学生の総括と学習成果の評価をもらう。

(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
ゲーム制作プログラミング I II III	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイトなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームアルゴリズムを学習する。学期末には、オリジナルゲームを作り、講評会を行う。	有限会社熱中日和
3DCG制作 I II III	MAYAの基本的な操作方法を理解し、スマホ・実習室・車・キャラクターモデリングを行う。学期末には、オリジナル作品を作り、講評会を行う。	株式会社六面堂
ゲーム制作 I II III IV	チーム制作でゲーム大賞、東京ゲームショウ、福岡ゲームコンテスト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、学期末に講評会を行う。	有限会社熱中日和 株式会社六面堂
卒業研究 I II	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。	有限会社熱中日和

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。

(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 2020」(連携企業等：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))
 期間：令和2年9月2日(水)～4日(金) 対象：ゲームクリエイター学科 学科長：伊藤 教員：船谷、長谷川
 内容：業界で用いられる最新技術を学ぶため

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生の特性を把握するため診断プログラムについて」
 期間：令和2年6月11日(木) 株式会社ビーコンラーニングサービス
 内容：学生個々の特性の把握の仕方と対応について気をつけること

(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 2021」(連携企業等：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))
 期間：令和3年8月24日(火)～26日(木) 対象：ゲームクリエイター学科 学科長：伊藤 教員：船谷、長谷川
 内容：業界で用いられる最新技術を学ぶため

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「自己肯定感の向上と生き活きたとした教職員づくり」(連携企業等:株式会社ビーコンラーニングサービス)
 期間:令和4年3月下旬(予定)
 内容:職場を活性化させるための人との関わり方、職場の自己肯定感を高めるポイント

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

本校と密接に関係する学校外関係者が、本校の実施した自己評価結果を踏まえた教育活動、学校運営等に係る現状の課題を共有し、今後の改善方策等について、学校関係者評価委員会を通じて助言等を行い、広く公表するとともに、本校が実施する自己評価の改善方策の検討においてこの助言を活用し、重点目標の設定や具体的取組の改善を図るものとする。また、学校関係者評価は、「私立専門学校等評価研究機構 専門学校等評価基準」の評価項目を使用し、評価結果はWebサイトへ掲載する。

(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	基準1 教育理念・目的・育成人材像等
(2)学校運営	基準2 学校運営
(3)教育活動	基準3 教育活動
(4)学修成果	基準4 教育成果
(5)学生支援	基準5 学生支援
(6)教育環境	基準6 教育環境
(7)学生の受入れ募集	基準7 学生の募集と受け入れ
(8)財務	基準8 財務
(9)法令等の遵守	基準9 法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	基準10 社会貢献
(11)国際交流	実施していない

※(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

教育成果において、「企業連携」を強化することで、多くの企業が学生たちの作品に対し意見をもらうことができる。これによりとても良い刺激を学生たちに与えることになるのではないかと。ゲームクリエイター学科は年に数回(東京ゲームショウやイベント)などに出展することで、学生たちの成果を出すことができている。このような機会は職業人を育てるうえで重要であり、今後も継続していくことが大切である。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
高橋 佑至	株式会社ネットフォレスト	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	業界団体 役員
花井 直人	有限会社熱中日和	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
川原吹 亮	株式会社ビーダッシュ	令和3年4月1日～令和5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。

(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.kccollege.ac.jp>

公表時期:令和3年9月30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

本校生徒及びその保護者、業界関係者、入学希望者及びその保護者に対し、学校全体の状況が把握できるよう、本校の教育活動並びに学校運営の状況に関する情報を、Webサイトを通じて提供する。そして、本校関係者間の共通理解を深めることにより、学校運営に対する支援、企業との連携による教育活動の充実等により、本校教育の質の向上を図るものとする。

(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. 学校概要
(2) 各学科等の教育	2. 各学科の教育内容
(3) 教職員	3. 学校組織及び教職員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	4. キャリア教育・実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	5. 教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	6. 学生への生活支援
(7) 学生納付金・修学支援	7. 学生納付金・就学支援
(8) 学校の財務	8. 財務状況
(9) 学校評価	9. 学校評価
(10) 国際連携の状況	10. 留学生の受け入れ
(11) その他	実施していない

※(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.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) 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	
○			ゲーム分析Ⅰ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ①	60		△	○		○		○		
○			ゲーム分析Ⅱ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ②	60		△	○		○		○		
○			ゲーム分析Ⅲ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ③	60		△	○		○		○		
○			Unity基礎Ⅰ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ①	30		○	△		○		○		
○			Unity基礎Ⅱ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ②	30		○	△		○		○		
○			Unity基礎Ⅲ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ③	30		○	△		○		○		
○			プレゼンテーション基礎Ⅰ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ①	30		△	○		○			○	
○			プレゼンテーション基礎Ⅱ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ②	30		△	○		○			○	
○			プレゼンテーション基礎Ⅲ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ③	30		△	○		○			○	
○			スキルアップ講座Ⅰ	1学期の復習をするとともに短時間で1本のゲームを制作する。	1 ②	45			○		○		○		
	○		ゲーム制作プログラミングⅠ	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイトなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームのアルゴリズムを学習する。	1 ①	90		△	○		○		○		○

○	ゲーム制作プログラミングⅡ	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイートなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームのアルゴリズムを学習する。	1 ②	90		△	○	○	○	○	○	○
○	ゲーム制作プログラミングⅢ	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイートなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームのアルゴリズムを学習する。	1 ③	90		△	○	○	○	○	○	○
○	プログラミング基礎Ⅰ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を学習する。	1 ①	60		△	○	○			○	
○	プログラミング基礎Ⅱ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を学習する。	1 ②	60		△	○	○			○	
○	プログラミング基礎Ⅲ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を学習する。	1 ③	60		△	○	○			○	
○	プログラミング基礎演習Ⅰ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を理解するために多くの課題に取り組む。	1 ①	30		△	○	○			○	
○	プログラミング基礎演習Ⅱ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を理解するために多くの課題に取り組む。	1 ②	30		△	○	○			○	
○	プログラミング基礎演習Ⅲ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を理解するために多くの課題に取り組む。	1 ③	30		△	○	○			○	
○	3DCG制作Ⅰ	Mayaの基本的な操作方法を理解し、3DCG作品を制作する(キーボード/マウス/複合機/モニタ/いす)。	1 ①	90		△	○	○			○	○
○	3DCG制作Ⅱ	Mayaの基本的な操作方法を理解し、3DCG作品を制作する(キーボード/マウス/複合機/モニタ/いす)。	1 ②	90		△	○	○			○	○
○	3DCG制作Ⅲ	Mayaの基本的な操作方法を理解し、3DCG作品を制作する(キーボード/マウス/複合機/モニタ/いす)。	1 ③	90		△	○	○			○	○
○	2DCG基礎Ⅰ	IllustratorやPhotoshopの操作方法を理解し、スコア、HPゲージなどのCG素材やテクスチャを制作する。	1 ①	60		△	○	○			○	
○	2DCG基礎Ⅱ	IllustratorやPhotoshopの操作方法を理解し、スコア、HPゲージなどのCG素材やテクスチャを制作する。	1 ②	30		△	○	○			○	
○	2DCG基礎Ⅲ	IllustratorやPhotoshopの操作方法を理解し、スコア、HPゲージなどのCG素材やテクスチャを制作する。	1 ③	30		△	○	○			○	
○	デッサン基礎Ⅰ	球・直方体・円柱などの基本図形を捉える力を養う。また人物クローキーを通じて、筋肉のつき方や動きを理解する。	1 ①	30		△	○	○			○	

○		就職導入講座Ⅲ	就職活動に必要な業界研究、書類作成、面接対策などを学習する。	2 ③	30		○			○								
○		スキルアップ講座Ⅱ	チームでゲーム制作を行い、東京ゲームショウに出展するゲームを完成させる。	2 ②	45			○		○								
○		ゲームプログラミング応用Ⅰ	ポリゴン・モデル・カメラ・ライトなど、3Dゲームの完成度を高めるために必要な知識・技術を学習する。C++言語を理解し、状態遷移のアルゴリズム、データ構造、AIのプログラムを学習する。またゲームの動きに必要な数学・物理も学ぶ。	2 ①	60		△	○		○								○
○		ゲームプログラミング応用Ⅱ	ポリゴン・モデル・カメラ・ライトなど、3Dゲームの完成度を高めるために必要な知識・技術を学習する。C++言語を理解し、状態遷移のアルゴリズム、データ構造、AIのプログラムを学習する。またゲームの動きに必要な数学・物理も学ぶ。	2 ②	60		△	○		○								○
○		ゲームプログラミング応用Ⅲ	ポリゴン・モデル・カメラ・ライトなど、3Dゲームの完成度を高めるために必要な知識・技術を学習する。C++言語を理解し、状態遷移のアルゴリズム、データ構造、AIのプログラムを学習する。またゲームの動きに必要な数学・物理も学ぶ。	2 ③	60		△	○		○								○
○		ゲームエンジンⅠ	Unityを使用したゲーム制作を理解し、実際にソースコードを書いて3Dアクションゲームの制作を行う。	2 ①	30		△	○		○								○
○		ゲームエンジンⅡ	Unityを使用したゲーム制作を理解し、実際にソースコードを書いて3Dアクションゲームの制作を行う。	2 ②	30		△	○		○								○
○		ゲームエンジンⅢ	Unityを使用したゲーム制作を理解し、実際にソースコードを書いて3Dアクションゲームの制作を行う。	2 ③	30		△	○		○								○
○		デッサン応用Ⅰ	静物（複合）や石膏のデッサンから、シルエットで物を捉えられる力を養う。	2 ①	30		△	○		○								○
○		デッサン応用Ⅱ	静物（複合）や石膏のデッサンから、シルエットで物を捉えられる力を養う。	2 ②	30		△	○		○								○
○		デッサン応用Ⅲ	静物（複合）や石膏のデッサンから、シルエットで物を捉えられる力を養う。	2 ③	30		△	○		○								○
○		CG応用Ⅰ	Maya、Zbrushを使用したゲームに実装可能なモデルの制作や、3Dアニメーションの作品制作を行う。	2 ①	30		△	○		○								○
○		CG応用Ⅱ	Maya、Zbrushを使用したゲームに実装可能なモデルの制作や、3Dアニメーションの作品制作を行う。	2 ②	30		△	○		○								○
○		CG応用Ⅲ	Maya、Zbrushを使用したゲームに実装可能なモデルの制作や、3Dアニメーションの作品制作を行う。	2 ③	30		△	○		○								○

○		スキルアップ講座Ⅲ	業界就職に向けた作品を制作する。完成作品をもって、東京ゲームショウに出展する。	3 ②	45			○	○	○								
	○	ネットワークプログラミングⅠ	ネットワークの概念・理念を理解し、サーバクライアント通信（ソーシャルゲーム）を取り入れたゲームが作れるプログラムを学習する。	3 ①	30		△	○	○									
	○	ネットワークプログラミングⅡ	ネットワークの概念・理念を理解し、サーバクライアント通信（ソーシャルゲーム）を取り入れたゲームが作れるプログラムを学習する。	3 ②	30		△	○	○									
	○	ネットワークプログラミングⅢ	ネットワークの概念・理念を理解し、サーバクライアント通信（ソーシャルゲーム）を取り入れたゲームが作れるプログラムを学習する。	3 ③	30		△	○	○									
	○	ゲームプログラミング実践Ⅰ	3Dゲームに必要なライブラリの組み込みや敵のAIなどを通じて、ゲーム業界で活躍するために必要な知識・技術を幅広く身に付ける。	3 ①	30		△	○	○									
	○	ゲームプログラミング実践Ⅱ	3Dゲームに必要なライブラリの組み込みや敵のAIなどを通じて、ゲーム業界で活躍するために必要な知識・技術を幅広く身に付ける。	3 ②	30		△	○	○									
	○	ゲームプログラミング実践Ⅲ	3Dゲームに必要なライブラリの組み込みや敵のAIなどを通じて、ゲーム業界で活躍するために必要な知識・技術を幅広く身に付ける。	3 ③	30		△	○	○									
	○	CG実践Ⅰ	ゲーム業界に就職するために、次世代の実践的な技術を学ぶ。またポートフォリオに載せる作品バリエーションを増やす。	3 ①	60		△	○	○									
	○	CG実践Ⅱ	ゲーム業界に就職するために、次世代の実践的な技術を学ぶ。またポートフォリオに載せる作品バリエーションを増やす。	3 ②	60		△	○	○									
	○	CG実践Ⅲ	ゲーム業界に就職するために、次世代の実践的な技術を学ぶ。またポートフォリオに載せる作品バリエーションを増やす。	3 ③	60		△	○	○									
合計				77	科目	3825単位時間(単位)												

卒業要件及び履修方法			授業期間等	
卒業時：ゲームクリエイター学科	2835時間	単位	1学年の学期区分	3期
			1学期の授業期間	10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。