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						
アーツカレッジヨ	コハマ	昭和58:	年4月1日	藤井 路子	テ (住所)	220-0072 神奈川県横浜市西	区浅間町2-105-8						
設置者名		設立國	可年月日	代表者名	(電話)	045-324-0011	所在地						
学校法人情報文			年4月1日	中村 麻美	T (4) == ()	220-0072							
			+4710		(電話)	神奈川県横浜市西 045-324-0011							
<u>分野</u>		認定課程名	ゲール	認定学科名 ムクリエイター学科	al l	門士認定年度	高度専門士認定	E年度 職第	業実践専門課程認定年度				
工業		業専門課程		コグラマーコース)	平均	22(2010)年度	_		平成27(2015)年度				
学科の目的	企業と連携	続し、即戦力として	て活躍できる実践	的かつ専門的な気	印識•技術•技能	を身につけたゲームク	リエイターを育成する。						
学科の特徴(取得 可能な資格、中退 率 等)	取得可能和中退率:5.	な資格:ゲームク 3%(5/95)	リエイター学科に	こおいては、資格の	取得なし								
修業年限	昼夜	全課程の修了	に必要な総授業E 単位数	時数又は総	講義	演習	実習	実験	実技				
3	昼間	※単位時間、単位U	_{いずれ} 2,790) 単位時間	360 単位時間	2,430 単位時間	0 単位時間	0 単位即	時間 0 単位時間				
年		かに記入		- 単位	- 単位	- 単位	- 単位	- 単位	- 単位				
生徒総定員	生徒到	半員(A) 留	了学生数(生徒実員	の内数)(B) 留学	生割合(B/A)								
105(内数) 人	75	Д.	;	3 人	4 %								
	■卒業者		:	20	人								
	■就職希 ■就職者	望者数 (D) 数 (F)	<u>:</u> :	19 19	<u> </u>								
	■地元就	職者数(F)	•	4	Ĵ								
	■就職率		脚本の割み / Γ /	100	%								
			職者の割合 (F/	E) 21	%								
	■卒業者	こ占める就職者の	の割合 (E/C)	95	%								
お際年の仕口	■進学者			0	—————————————————————————————————————								
就職等の状況	■その他	<u></u>											
	就職希望	せず 1名											
	(令和		卒業者に関する令	合和6年5月1日時	京点の情報)								
		職先、業界等											
	(令和5年度 株式会社		式会社イリンク	ス									
第三者による		評価機関等かり 、例えば以下につ				無							
学校評価		35 fm F0 64-		ell eder for		Ē	平価結果を掲載した						
		評価団体:		受審年	·月:		ホームページURL						
当該学科の ホームページ	httma://w		c.jp/course/gan	ma /inday mbm									
URL	11cq50.77 W	WW.Rooonogo.ac	ogp/ oourse/ gur	no/ index.pnp									
	(A:単位時間による算定)												
		総授業時数						2, 790 単位	時間				
		うち	企業等と連携し		0 単位	時間							
	うち企業等と連携した演習の授業時数							630 単位	時間				
		うち	必修授業時数					2, 790 単位	時間				
			うち企業	等と連携した必修	の実験・実習・	実技の授業時数		0 単位	時間				
			うち企業	等と連携した必修	の演習の授業時	 数		630 単位	時間				
△紫笙□本⊭□		(5		したインターンシ				0 単位					
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)	(B:単位	対数による算定)											
に記入)		総授業時数						単位					
		うち	企業等と連携し	た実験・実習・実	技の授業時数			単位					
		うち	企業等と連携し	た演習の授業時数				単位					
		うち	必修授業時数					単位					
			うち企業	等と連携した必修	の実験・実習・	実技の授業時数		単位					
			うち企業	等と連携した必修	の演習の授業時	数		単位					
		(う		したインターンシ				単位					
													
		てその担当する	る教育等に従事し ■限と当該業務に	した後、学校等に た者であって、当 従事した期間とを	i該専 _{(南條学}	校設置基準第41条第1	項第1号)	2 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)							3 人					
数昌の屋供 /まに								0人	 				
教員の属性(専任 教員について記	(3) 高等字校教願等経験者 (専修字校設置基準第41条第1項第3号) (事修学校設置基準第41条第1項第4号)							<u> </u>					
入)			人は専門職学位					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						5 人					
		上記①~⑤のう度の実務の能力	ち、実務家教員]を有する者を想	(分野におけるお 定)の数	おむね5年以上	の実務の経験を有し、	かつ、高	2 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
- (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6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6年4月1日~令和8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5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	3
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	3
藤井 路子	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5年4月1日~令和7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 兼 ゲームクリエイター学科 学科 長	令和5年4月1日~令和7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 副主任	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	_
辻 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5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	_
萩原 将大	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6年4月1日~令和8年3月 31日(2年)	_

- ※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「一」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

(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 (9月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月12日 15:00~17:00

第2回 令和5年12月18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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

25年度入学者より、デザイン学科、情報処理学科が3年制となる。それにともない、サーバーエンジニアを目指す学生が、選択授業でサーバの授業を受講できるようになることを評価いただいた。

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	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	花丸株式会社
ゲーム制作ⅠⅡ	チーム制作で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。	NPO法人国際ゲーム開発者日本 花丸株式会社 株式会社アマテル 株式会社リンクラボ

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

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

期間:

期間:

①専攻分野における実務に関する研修等 **CEDEC 2023**

研修名:

連携企業等: -般社団法人コンビュータエンターティンメント協会(CESA)

ゲームクリエイター学

科 学科長:伊藤

教員:船谷、長谷川、

萩原

連携企業等: 株式会社ビーコンラーニングサービス

内容 業界で用いられる最新技術を学んだ

令和5年8月23日(水)~25日(金)

②指導力の修得・向上のための研修等

教育改革におけるマスタープランを策定するための考え方 研修名:

を学び、現状の問題改善に活かす

令和6年3月21日(木)~22日(金) 対象: 管理職の職員

本校の教育課題の明確化と課題解決の実現へ向けた体制を構築する 内容

(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 2024** 連携企業等: -般社団法人コンビュータエンターテインメント協会(CESA)

ゲームクリエイター学

対象: 科 学科長:伊藤 期間: 令和6年8月21日(水)~23日(金)

教員:船谷、辻、萩原

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: 退学防止における、エンゲージメント研修 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7年3月下旬(予定) 対象: 全教員

内容 学校と個人の持つ価値観のフィットする部分を対話により発見し、価値観を軸とした自律的活動をうながす

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。

学生募集は非常に苦戦しており、今後も高校の先生との連携を強化し専門学校の意義を伝えていく必要がある。また学生だけでなく保護者にもそれらを理解してもらうことが重要であり、保護者がよくみている専門学校サイトを活用することも必要ではないかとの意見があり、新たな広報ツールを導入した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
高橋 佑至	神奈川県情報サービス産業協会	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	業界団体
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	ゲーム業 界識者
川原吹 亮	株式会社ビーダッシュ	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	デザイン業 界識者
佐々木 敦也		令和6年4月1日~令和8年3月 31日(2年)	業界団体
小倉 和也	株式会社OKEaze	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	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: https://kccollege.ac.ip/other/syugakusien/index.php

公表時期: 令和6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、本校教育の質の確保と向上を図るものとする。

⁽³⁾学校関係者評価結果の活用状況

(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 ※(10)及び(11)については任意記載	実施していない

※(10)及び(11)については任意記載。

(ホームペ-URL: 公表時期:

ージ ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 ()) https://kccollege.ac.jp/other/syugakusien/index.php 令和6年9月30日

授業科目等の概要

				課程 ゲームク	フリエイター学科(プログラマーコース))											
	- :	分類	į						授	業	方法	場	所	教	員	
		選択必修	由	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	講	演習	実習			専任		企業等との連携
1	0				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	90			0		0		0		
2	0			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。	4	90			0		0		0		
3	0				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	45		Δ	0		0		0		
4	0				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	45		Δ	0		0		0		
5	0				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。		45			0		0			0	
6	0				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。		45			0		0			0	
7	0				1学期の復習をするとともに、自分の課題を 克服する。	1	30			0		0		0		
8		0		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	135			0		0		0		0
9		0		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	135			0		0		0		0
10		0		ガ甘琳 T	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	90			0		0			0	

11		0	ノロソフミノ ガ보磁 π	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	90		0	0		0	
12		0	プログラミン グ基礎演習 I	ゲーム制作プログラミング・プログラミング基礎と連携し、C、C++を使用したゲームに関係した課題に取り組む。	1	45		0	0	0		
13		0	ノロソフミノ	ゲーム制作プログラミング・プログラミング基礎と連携し、C、C++を使用したゲームに関係した課題に取り組む。	1 2	45		0	0	0		
14	0		クーム _{制作} I	コンテストに提出する作品を、グループで制作する。また、就職に向けた知識・技術を身につけ、提出作品を制作する(企業連携講座対象)。	2	180		0	0	0	0	0
15	0			コンテストに提出する作品を、グループで制作する。また、就職に向けた知識・技術を身につけ、提出作品を制作する(企業連携講座対象)。	2	180		0	0	0	0	0
16	0			ゲームに実装する効果音などのサウンド制 作を学習する。	2	45		0	0		0	
17	0			ゲームに実装する効果音などのサウンド制 作を学習する。	2	45		0	0		0	
18	0			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	45	0		0	0		
19	0			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	45	0		0	0		
20	0		一般教養 I	ゲーム業界の就職採用試験で出題される一 般教養問題の対策を行う。	2	45	0		0	0		
21	0		一般教養Ⅱ	ゲーム業界の就職採用試験で出題される一 般教養問題の対策を行う。	2	45	0		0	0		
22	0		集中講座Ⅱ	企業連携講座に向けた作品を制作する。	2	30		0	0	0		
23		0	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、色々なジャンルのアルゴリズム、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	90		0	0		0	

24		Ο	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、色々なジャンルのアルゴリズム、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	90			0	0		0	
25		0	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タブレット用の3D アクションゲームの制作を行う。	2	45		Δ	0	0	0		
26		0	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タブレット用の3Dアクションゲームの制作を行う。	2	45		Δ	0	0	0		
27	0			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。		225			0	0	0		
28	0		卒業制作	3年間の集大成として各自でゲーム作品や 技術研究をグループ・個人で行う。	3 ②	225			0	0	0		
29	0		Web制作 I	HTMLやCSSの構文とタグの意味を学習する。 また自分のゲームをアウトプットする知識 を学ぶ。	3	45		Δ	0	0		0	
30	0		Web制作Ⅱ	HTMLやCSSの構文とタグの意味を学習する。 また自分のゲームをアウトプットする知識 を学ぶ。	3	45		Δ	0	0		0	
31	0		就職対策I	具体的な就職活動の方法を学習、また希望 する職種に合わせた作品またはポートフォ リオを制作し、面接等に臨む。ゲーム業界 の企業の方を招いた説明会も開催される。	3	45		0		0	0		
32	0		就職対策Ⅱ	具体的な就職活動の方法を学習、また希望 する職種に合わせた作品またはポートフォ リオを制作し、面接等に臨む。ゲーム業界 の企業の方を招いた説明会も開催される。	3	45		0		0	0		
33	0			内定後、社会人として必要な知識やビジネ スにおけるマナーやルールを学ぶ。	3	45		0		0	0	0	
34	0			内定後、社会人として必要な知識やビジネ スにおけるマナーやルールを学ぶ。	3	45		0		0	0	0	
35	0		集中講座Ⅲ	業界就職に向けた作品を制作するととも に、卒業作品のテーマを決める。	3	30	0		0	0	0		
36		0	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	45	0	Δ	0	0	0		

37	0		イットワーク	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	45	0	Δ	0		0		0		
38	0		1	3Dゲームに必要なライブラリの組み込みやツール制作などを通じて、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。		45	0	Δ	0		0			0	
39	0		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 ツール制作などを通じて、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	45	0	Δ	0		0			0	
		合	計	39	7	科目	-			2790	単位	立 (.	単位	時間)

卒業要件及び履修方法	授業期間等				
卒業要件: 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数を合格すること	1 学年の学期区分	2 期			
履修方法: 科目ごとに行われる期末試験等による成績評価で、C以上となること	1 学期の授業期間	15 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〇を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置記	認可年月	日 校:	長名			所在地			
アーツカレッジョ	コハマ	昭和5	8年4月1	日藤井	路子		220-0072 神奈川県横浜市西	区浅間町2-105-8			
設置者名		設立制	認可年月	日代表	者名	(電話)	045-324-0011	所在地			
学校法人情報文			58年4月1		麻美		220-0072				
			ю + 4Л			(電話)	神奈川県横浜市西 045-324-0011				
<u>分野</u>		認定課程名		認定学科4	3 :一学科		引士認定年度	高度専門士認定	<u>E年度</u>		専門課程認定年度
工業		業専門課程		(CGデザイナー:	コース)	平成	22(2010)年度	_		半成	27(2015)年度
学科の目的	企業と連携	見し、即戦力とし	して活躍で	できる実践的かつ専門	別的な知識・	技術・技能を	多身につけたゲームク	リエイターを育成する。			
学科の特徴(取得 可能な資格、中退 率 等)	取得可能和中退率:5.	な資格:ゲーム 3%(5/95)	クリエイタ	マー学科においては、	資格の取得	なし					
修業年限	昼夜	全課程の修了	了に必要 単位	な総授業時数又は総 ī数	講	義	演習	実習	実	E 験	実技
3	昼間	※単位時間、単位	位いずれ	2,790 単位時間	360	単位時間	2,430 単位時間	0 単位時間	0) 単位時間	0 単位時間
年	200	かに記入		- 単位	-	単位	- 単位	- 単位	-	単位	- 単位
生徒総定員	生徒到	€員(A)	留学生	牧(生徒実員の内数)(B)	留学生割	引合(B/A)					
105(内数) 人	23	,		0 人	0	%					
	■卒業者		:	6		人					
		望者数(D)	:	4		人					
	■就職者 ■地元就	<u>致(E)</u> 職者数(F)	:	<u>4</u>		\					
	■就職率	(E/D)		100		%					
	■就職者	に占める地元	就職者の	割合 (F/E) 25		%					
	■卒業者	こ占める就職者	者の割合	(E/C)							
	■准学妻	米		67		%					
就職等の状況	■進学者 ■その他	**		0		^					
	*	ANA 4 - L . A	41.744.34	: +a . 1 - 12							
	アルバイ	〜継続中 1名	、就職希	望せず 1名							
	(令和	5年	度卒業者	に関する令和6年5月	1日時点の	情報)					
		職先、業界等			7 ////	112 1147					
	(令和5年度										
	株式会社	カプコン、株式	式会社ク	ライムエヌシーデー							
	■民間の	ママン マンド マンド マンド マンド マンド マンド マンド マンド マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マン・マ	いた第三	老部伍.			無				
第三者による		評価機関等カ 、例えば以下に					////				
学校評価		an mera ti-					7	平価結果を掲載した			
		評価団体:			受審年月:			トームページURL			
当該学科の											
ホームページ URL	https://w	ww.kccollege.	.ac.jp/cc	urse/game/index.pl	пр						
5.1.2	/ A . 144 /-	- 中間/一トス倍	r 🕁 \								
	(A: 単1)	は時間による算	1年)						0.700	. w+ m	
		総授業時数								単位時間	
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数								0	単位時間	
		う	ち企業等	と連携した演習の授	業時数				630	単位時間	
		う	ち必修授	業時数					2, 790	単位時間	
				うち企業等と連携し	た必修の実	験・実習・乳	実技の授業時数		0	単位時間	
				うち企業等と連携し	た必修の演	習の授業時数	数		630	単位時間	
企業学し事業し →		(うち企業	等と連携したインタ	ーンシップ	の授業時数)			0	単位時間	
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)	(B:単位	対数による算定	≧)								
に記入)		総授業時数								単位	
		_	ち企業等	と連携した実験・実	習・実技の	授業時数				単位	
		_		と連携した演習の授						単位	
			ち必修授							単位	
				* 呼致 うち企業等と連携した	た必修の宝	爺,宝型,雪	2 井の授業時数			単位	
				うち企業等と連携し							
										単位	
		(ノゥ正業	等と連携したインター	ーノンツフ	の技味時数)				単位	
		① = 16 HALL	の声門門	1日 た 枚 フ I + 44 単	公生 によい						
		てその担当す	る教育等	₹程を修了した後、学 『に従事した者であっ	て、当該専	(寅修学	校設置基準第41条第13	百第1号)			
		門課程の修業して六年以上		i該業務に従事した期 i	間とを通算	(কাড়েন	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	22/11/37	'	^	
			_ ~ ~ ~								
	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)						項第2号)	3	3 A		
教員の属性(専任	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)						項第3号)	0) 人		
教員について記		④ 修士の学					校設置基準第41条第1) <u></u>	
入)			コスは号	-1 14改一 位							
		⑤ その他				(専修学	校設置基準第41条第13	頃第5号)	С) 人	
		計							4	人	
		上記①~⑤ の	うち 隼	2 務家教員(公野にお	けるおおか	わら年以上	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	., 20000	TWI	- 一人のい社歌で有し、	~ J (p)	1	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
- (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6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6年4月1日~令和8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5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	3
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	3
藤井 路子	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5年4月1日~令和7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 兼 ゲームクリエイター学科 学科 長	令和5年4月1日~令和7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 副主任	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	_
辻 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5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	_
萩原 将大	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6年4月1日~令和8年3月 31日(2年)	_

- ※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「一」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
- (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 (9月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月12日 15:00~17:00 第2回 令和5年12月18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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

25年度入学者より、デザイン学科、情報処理学科が3年制となる。それにともない、サーバーエンジニアを目指す学生が、選択授業でサーバの授業を受講できるようになることを評価いただいた。

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
	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。	株式会社リンクラボ
	ナーム制作でコンナ人トに出展するケームを制作する。コーニケーションスキルレゲーム制作技術を真め、学期末	NPO法人国際ゲーム開発者日本 花丸株式会社 株式会社アマテル 株式会社リンクラボ

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

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

研修名·

期間:

①専攻分野における実務に関する研修等

CEDEC 2023

連携企業等: -般社団法人コンピュータエンターティンメント協会(CESA)

連携企業等: 株式会社ビーコンラーニングサービス

ゲームクリエイター学 科 学科長:伊藤 対象:

教員:船谷、長谷川、 萩原

内容 業界で用いられる最新技術を学んだ

②指導力の修得・向上のための研修等

教育改革におけるマスタープランを策定するための考え方

研修名: を学び、現状の問題改善に活かす

令和5年8月23日(水)~25日(金)

期間: 令和6年3月21日(木)~22日(金) 対象: 管理職の職員

本校の教育課題の明確化と課題解決の実現へ向けた体制を構築する 内容

(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

CEDEC 2024 連携企業等: -般社団法人コンビュータエンターテインメント協会(CESA) 研修名:

ゲームクリエイター学

対象: 科 学科長:伊藤 期間: 令和6年8月21日(水)~23日(金) 教員:船谷、辻、萩原

業界で用いられる最新技術を学ぶため 内容

②指導力の修得・向上のための研修等

退学防止における、エンゲージメント研修 連携企業等:株式会社ビーコンラーニングサービス 研修名:

期間: 令和7年3月下旬(予定) 対象: 全教員

内容 学校と個人の持つ価値観のフィットする部分を対話により発見し、価値観を軸とした自律的活動をうながす 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

(27. 寺彦子及に857 位子及計画の 1. クイク」の項目との別心										
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

学生募集は非常に苦戦しており、今後も高校の先生との連携を強化し専門学校の意義を伝えていく必要がある。また学生だけでなく保護者にもそれらを理解してもらうことが重要であり、保護者がよくみている専門学校サイトを活用することも必要ではないかとの意見があり、新たな広報ツールを導入した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
高橋 佑至	神奈川県情報サービス産業協会	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	業界団体
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	ゲーム業 界識者
川原吹 亮		令和5年4月1日~令和7年3月	デザイン業 界識者
佐々木 敦也	一般社団法人日本ビジネス能力認定協会	令和6年4月1日~令和8年3月 31日(2年)	業界団体
小倉 和也	株式会社OKEaze	令和5年4月1日~令和7年3月 31日(2年)	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: https://kccollege.ac.jp/other/syugakusien/index.php

公表時期: 令和6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、本校教育の質の確保と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	いない	
※(10)及び(1	1)については任意記載。		
(
(ホームページ	・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())	
URL:	https://kccollege.ac.jp/other/syu	ugakusien/index.php	
公表時期:	令和6年9月30日		

授業科目等の概要

				課程 ゲームク	フリエイター学科(CGデザイナーコース))											
		分類	Į						授	業に	<u> </u>	場	所	教	員	
		必	由選	授業科目名	授業科目概要	配当年次・並	授業時	単位数	講	演	実習			専		との
	修	修	択			学期	数	釵	義	省	· 実 技	Ŋ	<i>ያ</i> ኑ	任	1±	携
1	0			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	90			0		0		0		
2	0			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	90			0		0		0		
3	0			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	45		Δ	0		0		0		
4	0			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	45		Δ	0		0		0		
5	0			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	45			0		0			0	
6	0				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。		45			0		0			0	
7	0			集中講座 I	1学期の復習をするとともに、自分の課題を 克服する。	1	30			0		0		0		
8		0		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	135			0		0		0	0	0
9		0		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)。		135			0		0		0	0	0
10		0		2DCG基礎 I	IllustratorやPhotshop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	45			0		0		0		
11		0		2DCG基礎Ⅱ	IllustratorやPhotshop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。		45			0		0		0		

			-									
12		0	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。また人物クロッキーを通じて、 筋肉のつき方や動きを理解する。	1	4 5		0	0		0	
13		0	デッサン基礎 Ⅱ	球・直方体・円柱などの基本図形を捉える 力を養う。また人物クロッキーを通じて、 筋肉のつき方や動きを理解する。	1 2	45		0	0		0	
14		0		Motion Builderやキュービックモーションなど、アニメーションの基本を学習する。	1	45		0	0		0	
15		0		Motion Builderやキュービックモーションなど、アニメーションの基本を学習する。	1 2	45		0	0		0	
16	0		ゲーム制作Ⅰ	コンテストに提出する作品を、グループで制作する。また、就職に向けた知識・技術を身につけ、提出作品を制作する(企業連携講座対象)。	2	180		0	0	0	0	0
17	0		ゲーム制作Ⅱ	コンテストに提出する作品を、グループで制作する。また、就職に向けた知識・技術を身につけ、提出作品を制作する(企業連携講座対象)。	2	180		0	0	0	0	0
18	0			ゲームに実装する効果音などのサウンド制 作を学習する。	2	45		0	0		0	
19	0			ゲームに実装する効果音などのサウンド制 作を学習する。	2	45		0	0		0	
20	0		就職導入 I	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	45	С		0	0		
21	0			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 2	45	С		0	0		
22	0		一般教養 I	ゲーム業界の就職採用試験で出題される一 般教養問題の対策を行う。	2	45	С		0	0		
23	0		一般教養Ⅱ	ゲーム業界の就職採用試験で出題される一 般教養問題の対策を行う。	2	45	С		0	0		
24	0		集中講座Ⅱ	企業連携講座に向けた作品を制作する。	2	30		0	0	0		
25		0	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	45		0	0		0	
26		0	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	45		0	0		0	

						1						
27		0	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	45	Δ	0	0			0
28		0	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。		45	Δ	0	0			0
29		0	2DCG応用 I	ゲームに実装するUIやUXを理解し、player が魅力に感じるCG素材のつくり方を学び、 ポートフォリオを制作する。	2	45	Δ	0	0	(5	
30		0	2DCG応用 II	ゲームに実装するUIやUXを理解し、playerが魅力に感じるCG素材のつくり方を学び、ポートフォリオを制作する。	2	45		0	0	Ó	Э	
31	0		ゲーム制作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。		225		0	0	Ó	Э	
32	0		卒業制作	3年間の集大成として各自でゲーム作品や 技術研究をグループ・個人で行う。	3 2	225		0	0	Ó	Э	
33	0		Web制作 I	HTMLやCSSの構文とタグの意味を学習する。 また自分のゲームをアウトプットする知識 を学ぶ。	3	45	Δ	0	0			0
34	0		Web制作Ⅱ	HTMLやCSSの構文とタグの意味を学習する。 また自分のゲームをアウトプットする知識 を学ぶ。	3 2	45	Δ	0	0			0
35	0		就職対策I	具体的な就職活動の方法を学習、また希望する職種に合わせた作品またはポートフォリオを制作し、面接等に臨む。ゲーム業界の企業の方を招いた説明会も開催される。	3	45	0		0	(0	
36	0		就職対策Ⅱ	具体的な就職活動の方法を学習、また希望 する職種に合わせた作品またはポートフォ リオを制作し、面接等に臨む。ゲーム業界 の企業の方を招いた説明会も開催される。	3	45	O		0	(O	
37	0			内定後、社会人として必要な知識やビジネ スにおけるマナーやルールを学ぶ。	3	45	0		0	(Э	0
38	0			内定後、社会人として必要な知識やビジネ スにおけるマナーやルールを学ぶ。	3 ②	45	0		0	(Э	0
39	0		集中講座Ⅲ	業界就職に向けた作品を制作するととも に、卒業作品のテーマを決める。	3	30		0	0	(Э	
40		0	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	45	Δ	0	0			0

41	0		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	45	4	0 2		0			0
42	0		デッサン実践 I	動きを切り取るポイントを理解し、躍動的な3Dアニメーションが制作できるようになる。	3	45	4	0 7		0			0
43	0		デッサン実践 Ⅱ	動きを切り取るポイントを理解し、躍動的な3Dアニメーションが制作できるようになる。	3 2	45	4	7 0		0			0
		合	計	43	利	4目			2790	単位	立 (単位	:時間)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	<u> </u>
卒業要件: 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数を合格すること	1 学年の学期区分	2 期
履修方法: 科目ごとに行われる期末試験等による成績評価で、C以上となること	1 学期の授業期間	15 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〇を付すこと。