

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	ゲームエンジン基礎	担当教員 (実務経験)	千葉 亘剛 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	6単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	45	時間数	90時間
授業目的	現在業界全体で主流として使用されているゲームエンジンによるゲーム開発を学習する。				
到達目標	Unityを使用した3Dゲームの完成を目標とする。				
テキスト・ 参考図書等	Udemy動画教材				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	現在発売されている多くのゲームで使用されているゲームエンジンであることを意識しつつ、ツールの使い方からクラス・関数の使い方まで一つずつ着実に身に付けていきましょう。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	Unityについて	ゲームエンジンUnityの概要と操作方法、スクリプトの作り方について学ぶ。		
	2	入力処理	InputManagerを使用してユーザーのキー入力を受け取る方法を学ぶ。		
	3	回転について	オイラー角とクォータニオンについて学ぶ。		
	4	一人称プレイヤーの作成	一人称視点のプレイヤー作成とカメラ制御について学ぶ。		
	5	一人称プレイヤーの作成	一人称視点のプレイヤー作成とカメラ制御について学ぶ。		
	6	一人称プレイヤーの作成	一人称視点のプレイヤー作成とカメラ制御について学ぶ。		
	7	一人称プレイヤーの作成	一人称視点のプレイヤー作成とカメラ制御について学ぶ。		
	8	エネミーの作成	エネミーの行動制御と当たり判定処理について学ぶ。		
	9	エネミーの作成	エネミーの行動制御と当たり判定処理について学ぶ。		
	10	エネミーの作成	エネミーの行動制御と当たり判定処理について学ぶ。		
	11	エネミーの作成	エネミーの行動制御と当たり判定処理について学ぶ。		
	12	ゲーム環境の作成	地形とフォグを使用したマップ作製について学ぶ。		
	13	ゲームシステムの作成	ゲームオーバーとゲームクリアなどのUI制御について学ぶ。		
	14	ゲームシステムの作成	アイテムの作成手順について学ぶ。		
	15	画面エフェクトの作成	ポストエフェクトによる画面効果について学ぶ。		
	16	画面遷移の作成	タイトル画面など画面遷移の方法について学ぶ。		
	17	3Dゲーム「ワンシート企画書」の作成	オリジナルのゲームのワンシート企画書を作成する。		

履修主題・履修内容	18	3Dゲーム「ワンシート企画書」の作成	オリジナルのゲームのワンシート企画書を作成する。
	19	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	20	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	21	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	22	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	23	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	24	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	25	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	26	3Dゲーム「 α 版」の作成	ゲームに必要な最低限の処理を実装する。
	27	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	28	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	29	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	30	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	31	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	32	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	33	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	34	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	35	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	36	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	37	3Dゲーム「 β 版」の作成	遊びに必要なすべての処理を実装する。
	38	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	39	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	40	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	41	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	42	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	43	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	44	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。
	45	3Dゲーム「マスター版」の作成	ゲームのバランス調整を行う。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	サーバー技術	担当教員 (実務経験)	千葉 亘剛 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	4単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	サーバー側のOSとして使用頻度が高いLinuxについて、OSの基本操作コマンドや設定方法を学習する。				
到達目標	Linux OSの構築・運用・保守をするために必要な基本操作ができる。				
テキスト・ 参考図書等	Udemy動画教材				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	サーバーエンジニアはLinuxを使用できることが当たり前。習得できるかどうかはどれだけ触れたかで決まるので、とにかくコマンドをたくさん打ち込んで慣れていくことが第一ステップです。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	Linuxのインストール	仮想マシン(Virtualbox)にLinux環境を構築する。		
	2	SSHの基本と利用方法について	通信を暗号化して安全にサーバーに接続するための考え方を学ぶ。		
	3	ディレクトリの操作について	ディレクトリの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	4	ディレクトリの操作について	ディレクトリの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	5	ディレクトリの操作について	ディレクトリの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	6	ファイルの操作について	ファイルの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	7	ファイルの操作について	ファイルの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	8	ファイルの操作について	ファイルの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	9	ファイルの操作について	ファイルの操作に関するコマンドを学ぶ。		
	10	標準入力とパーミッションについて	標準入力とファイルのパーミッションについて学ぶ。		
	11	標準入力とパーミッションについて	標準入力とファイルのパーミッションについて学ぶ。		
	12	標準入力とパーミッションについて	標準入力とファイルのパーミッションについて学ぶ。		
	13	プロセスとジョブについて	複数のコマンドをまとめて実行するジョブの実行方法を学ぶ。		
	14	プロセスとジョブについて	複数のコマンドをまとめて実行するジョブの実行方法を学ぶ。		
	15	ブートプロセスとsystemdについて	Linuxのブートの流れと仕組みを学ぶ。		
	16	X Window Systemについて	LinuxのGUI環境である X Window System について学ぶ。		
	17	ファイルの所有者とグループについて	ファイルの所有者とグループの概念について学ぶ。		

履修主題・履修内容	18	ファイルの所有者とグループについて	ファイルの所有者とグループの概念について学ぶ。
	19	ファイルの圧縮と解凍について	ファイルの圧縮と解凍方法について学ぶ。
	20	ハードリンクとシンボリックリンクについて	Linuxにおけるリンクの仕組みについて学ぶ。
	21	テキスト操作について	テキストを操作するためのコマンドについて学ぶ。
	22	テキスト操作について	テキストを操作するためのコマンドについて学ぶ。
	23	テキスト操作について	テキストを操作するためのコマンドについて学ぶ。
	24	テキスト操作について	テキストを操作するためのコマンドについて学ぶ。
	25	テキスト操作について	テキストを操作するためのコマンドについて学ぶ。
	26	パッケージ管理について	パッケージ管理をするためのコマンドについて学ぶ。
	27	ハードディスクのファイルシステム管理とパーティションについて	ファイルシステムの管理方法について学ぶ。
	28	ハードディスクのファイルシステム管理とパーティションについて	ファイルシステムの管理方法について学ぶ。
	29	シェルスクリプトについて	一連の処理をまとめて実行することができるシェルスクリプトについての概要を学ぶ。
	30	シェルスクリプトについて	一連の処理をまとめて実行することができるシェルスクリプトについての概要を学ぶ。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	データベース基礎	担当教員 (実務経験)	千葉 亘剛 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	3単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	23	時間数	45時間
授業目的	サーバーでゲームのマスターデータやユーザーデータを保持するために使用する、リレーショナルデータベースの使い方を学ぶ。				
到達目標	MySQLを使用してデータベースの構築・テーブル設計ができ、SQLを使用してCRUDが行える。				
テキスト・ 参考図書等	Udemy動画教材				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	サーバーエンジニアとして活躍するためにはSQLの習得は必須スキルの一つ。ゲームのデータをどうデータベースに格納すべきか考えながら学びましょう。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	セットアップ	ローカルPC上にMySQL(XAMPP)をセットアップする。		
	2	データベース操作	MySQLにデータベースを追加・削除・表示するコマンドを学ぶ。		
	3	テーブル操作	データベースに対してテーブルの追加・削除・変更を行うSQLを学ぶ。		
	4	テーブル操作	データベースに対してテーブルの追加・削除・変更を行うSQLを学ぶ。		
	5	レコード操作	テーブルに対してレコードの追加・削除・変更・集計を行うSQLを学ぶ。		
	6	レコード操作	テーブルに対してレコードの追加・削除・変更・集計を行うSQLを学ぶ。		
	7	レコード操作	テーブルに対してレコードの追加・削除・変更・集計を行うSQLを学ぶ。		
	8	レコード操作	テーブルに対してレコードの追加・削除・変更・集計を行うSQLを学ぶ。		
	9	関数	SQLで使用可能な関数の使い方を学ぶ。		
	10	トランザクションとロック	SQLをまとめて実行するトランザクションの考え方とロックについて学ぶ		
	11	トランザクションとロック	SQLをまとめて実行するトランザクションの考え方とロックについて学ぶ		
	12	レコードのグループ化	レコードをグループ化して集計する方法を学ぶ。		
	13	レコードのグループ化	レコードをグループ化して集計する方法を学ぶ。		
	14	レコードのソート	レコードをソートして集計する方法を学ぶ。		
	15	レコードのソート	レコードをソートして集計する方法を学ぶ。		
	16	テーブルの結合	テーブルの内部結合と外部結合について学ぶ。		
	17	テーブルの結合	テーブルの内部結合と外部結合について学ぶ。		

履修主題・履修内容	18	テーブルの結合	テーブルの内部結合と外部結合について学ぶ。
	19	テーブルの結合	テーブルの内部結合と外部結合について学ぶ。
	20	カラムの制約	テーブルのカラムに設定できる制約について学ぶ。
	21	カラムの制約	テーブルのカラムに設定できる制約について学ぶ。
	22	インデックス	集計を高速化するためのインデックスの仕組みについて学ぶ。
	23	インデックス	集計を高速化するためのインデックスの仕組みについて学ぶ。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	ネットワーク	担当教員 (実務経験)	福田 和宏 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	オンラインゲーム開発に必要なとなるネットワークに関する基礎的な知識を身に付ける。				
到達目標	ネットワークに関する用語の意味を理解できる。				
テキスト・ 参考図書等	図解でよくわかるネットワークの重要用語解説				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	60%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	20%			
	その他	20%			
履修上の 留意事項	今までまったく聞いたことのない単語がたくさん出てくるので、混乱せずに一つずつ意味を理解していくことが重要です。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ネットワーク概論	LANやWAN、クライアントとサーバーなどネットワークを構成する要素について学ぶ。		
	2	OSI参照モデルとTCP/IP	通信するために必要なプロトコルの種類やTCP/IPについて学ぶ。		
	3	ローカルエリアネットワーク	狭い範囲で構成されたネットワークに使用される要素について学ぶ。		
	4	ワイドエリアネットワーク	広い範囲で構成されたネットワークに使用される要素について学ぶ。		
	5	ハードウェア	ネットワークに関するハードウェアについて学ぶ。		
	6	サービスプロトコル	ネットワークの基本となるプロトコルとサービスについて学ぶ。		
	7	インターネット基礎	インターネットにおける通信の仕組みについて学ぶ。		
	8	インターネット技術	インターネット上で使用されるプロトコルと技術について学ぶ。		
	9	モバイル技術	携帯電話などのモバイルネットワークに関する技術について学ぶ。		
	10	セキュリティ	インターネットセキュリティに関する概要について学ぶ。		
	11	オンラインゲーム概論①	オンラインゲームの概論を学ぶ。		
	12	オンラインゲーム概論②	オンラインゲームの概論を学ぶ。		
	13	オンラインゲーム概論③	オンラインゲームの概論を学ぶ。		
	14	オンラインゲーム概論④	オンラインゲームの概論を学ぶ。		
15	オンラインゲーム概論⑤	オンラインゲームの概論を学ぶ。			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	マークアップ言語		担当教員 (実務経験)	福田 和宏 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 3単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	23	時間数 45時間
授業目的	HTMLのタグとCSSによるスタイル設定を用いて、Flexboxを使ったレスポンス対応のWebページの制作方法を学ぶ。				
到達目標	HTML/CSSを使用して、ポートフォリオサイトの構築ができる。				
テキスト・ 参考図書等	Udemy動画教材				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	HTMLとは		WEBページの構成やHTML文書の作成のルールについて学ぶ。	
	2	タグによるHTML文書の作成		開発環境のセットアップを行う。	
	3	スタイルシートの使用		style属性によるスタイルの変更について学ぶ。	
	4	スタイルシートの使用		headタグのstyleタグまたはcss外部ファイルのスタイル変更について学ぶ。	
	5	スタイルシートの使用		Flexboxの使用方法について学ぶ。	
	6	Webページの作成		タグとCSSを使用してWebページを作成する。	
	7	Webページの作成		タグとCSSを使用してWebページを作成する。	
	8	ワイヤーフレームの作成		Adobe XDを使用してワイヤーフレームからWebページを作成する手順を学ぶ。	
	9	ワイヤーフレームの作成		Adobe XDを使用してワイヤーフレームからWebページを作成する手順を学ぶ。	
	10	Webページの作成		ワイヤーフレームに従ってWebページを作成する。	
	11	Webページの作成		ワイヤーフレームに従ってWebページを作成する。	
	12	レスポンス対応		Flexboxを使用してレスポンス対応のWebページを作成する方法を学ぶ。	
	13	レスポンス対応		Flexboxを使用してレスポンス対応のWebページを作成する方法を学ぶ。	
	14	レスポンス対応		Flexboxを使用してレスポンス対応のWebページを作成する方法を学ぶ。	
	16	ポートフォリオサイトの作成		自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。	
	17	ポートフォリオサイトの作成		自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。	

履修主題・履修内容	18	ポートフォリオサイトの作成	自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。
	19	ポートフォリオサイトの作成	自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。
	20	ポートフォリオサイトの作成	自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。
	21	ポートフォリオサイトの作成	自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。
	22	ポートフォリオサイトの作成	自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。
	23	ポートフォリオサイトの作成	自身の作品をまとめるポートフォリオサイトを制作する。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	ゲーム開発実践 I	担当教員 (実務経験)	千葉 亘剛 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・通年	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	各企業から講師を招き、ゲーム制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	特別講義・特別授業①	特別講義・特別授業		
	2	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業		
	3	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業		
	4	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業		
	5	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業		
	6	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業		
	7	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業		
	8	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業		
	9	特別講義・特別授業⑨	特別講義・特別授業		
	10	特別講義・特別授業⑩	特別講義・特別授業		
	11	特別講義・特別授業⑪	特別講義・特別授業		
	12	特別講義・特別授業⑫	特別講義・特別授業		
	13	特別講義・特別授業⑬	特別講義・特別授業		
	14	特別講義・特別授業⑭	特別講義・特別授業		
15	特別講義・特別授業⑮	特別講義・特別授業			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	学科基礎学習	担当教員 (実務経験)	千葉 亘剛 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	各学科における、授業前学習を行う。				
到達目標	本科目終了後から始まる各授業に対して、スムーズに取り組むための準備を終了させることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ライフデザインナビ	自己発見検査の実施		
	2	貸与コンピュータセッティング①	ソフトのインストール等		
	3	貸与コンピュータセッティング②	ソフトのインストール等		
	4	貸与コンピュータセッティング③	ソフトのインストール等		
	5	貸与コンピュータセッティング④	ソフトのインストール等		
	6	貸与コンピュータセッティング⑤	ソフトのインストール等		
	7	学則の説明①	学生便覧の説明		
	8	学則の説明②	学生便覧の説明		
	9	授業について①	シラバスの説明		
	10	授業について②	シラバスの説明		
	11	e-ラーニング①	e-ラーニングの使用方法説明		
	12	e-ラーニング②	e-ラーニングの使用方法説明		
	13	各種書類の準備①	各種書類の配布・記入		
	14	各種書類の準備②	各種書類の配布・記入		
15	各種書類の準備③	各種書類の配布・記入			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームエンジニア学科

授業科目 (科目ID)	学科総合学習Ⅰ	担当教員 (実務経験)	千葉 亘剛 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	1年・通年	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	16	ホームルーム⑯	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	17	ホームルーム⑰	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		

履修主題・履修内容	18	ホームルーム⑱	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	19	ホームルーム⑲	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	20	ホームルーム⑳	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	21	ホームルーム㉑	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	22	ホームルーム㉒	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	23	ホームルーム㉓	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	24	ホームルーム㉔	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	25	ホームルーム㉕	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	26	ホームルーム㉖	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	27	ホームルーム㉗	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	28	ホームルーム㉘	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	29	ホームルーム㉙	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	30	ホームルーム㉚	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施