（別紙様式4）

令和5年10月31日

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
吉田学園情報ビジネス専門学校	昭和61年12月2日	橋本　直樹	〒　065-0015 （住所）　北海道札幌市東区北15条東6丁目3番1号 （電話）　011-711-6311
設置者名	**設立認可年月日**	**代表者名**	**所在地**
学校法人吉田学園	昭和58年10月31日	吉田　祐樹	〒　060-0063 （住所）　北海道札幌市中央区南3条西1丁目15番地 （電話）　011-272-6070

分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度
工業	専門課程	ゲームエンジニア学科	－	－	平成26(2014)年度

学科の目的	本学科は、高等学校教育の基礎の上に職業人として必要な知識及び技術を授け、ゲーム業種・業界に適応しうる資質の向上を目標とし、有為な人材の育成を図るため、教育を行うことを目的とする。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	【取得可能な資格】 Excel表計算処理技能認定試験 ○令和5年4月1日学科名称・修業年限（2年制→3年制）変更（旧名称：ゲーム学科）

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	※単位時間、単位いずれかに記入	2,610 単位時間	1,290 単位時間	1,380 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			－ 単位	－ 単位	－ 単位	－ 単位	－ 単位	－ 単位

生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数（生徒実員の内数）(B)	留学生割合(B/A)
90 人	12 人	0 人	0%

就職等の状況			
■卒業者数 (C)	:	－	人
■就職希望者数 (D)	:	－	人
■就職者数 (E)	:	－	人
■地元就職者数 (F)		－	人
■就職率 (E/D)		－	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		－	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		－	%
■進学者数		－	人

■その他

令和4年度の就職実績については、ゲーム学科参照

（令和　4　年度卒業者に関する令和５年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和4年度卒業生）

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：
評価結果を掲載したホームページＵＲＬ	

当該学科のホームページURL	
	https://yoshida-jobi.jp/game_engineer/

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）

（A：単位時間による算定）

総授業時数	2,610 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	30 単位時間
うち必修授業時数	1,710 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	30 単位時間
（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

（B：単位数による算定）

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
（うち企業等と連携したインターンシップの授業時数）	単位

教員の属性（専任教員について記入）

① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者	（専修学校設置基準第41条第1項第1号）	3 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）	1 人
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）	0 人
④ 修士の学位又は専門職学位	（専修学校設置基準第41条第1項第4号）	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		4 人

上記①～⑤のうち、実務家教員（分野におけるおおむね５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	4 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

工業分野教育課程編成委員会は工業分野における推薦学科において、実践的かつ専門的な職業教育を実施するため、企業等との連携を通じ必要な情報の把握・分析を行い、教育課程の編成（授業科目開設・授業内容・実施方法の改善・工夫等）に活かすことを基本方針とする。

（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

①工業分野教育課程編成委員会は、学校教職員2名以上、工業分野に関する企業等の役職者2名以上により構成する。当該委員会は工業分野における推薦学科等の実践的かつ専門的な職業教育の実施に向け、必要な情報の把握・分析を行い、実践教育課程の編成に活かすため、次の事項について審議を行う。

・業界における人材の専門性の動向、国又は地域の産業振興の方向性に関する事項
・実務に必要な最新の知識・技術・技能に関する事項
・学則の教育課程に関する事項
・教育課程に基づくシラバスに関する事項
・実習・演習等に関する事項
・その他、職業教育に関する事項

②教育課程編成委員会の提言等を踏まえ、学科会議にて付議・検討を行い、授業科目の追加や授業内容・方法の改善・工夫を行う。なお、学則変更を伴う教育課程の変更については、理事会の決議を経て行われる。また、シラバス・実習・演習に関する変更については、校長の決裁を経て行われる。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
中村　義晴	総務省北海道総合通信局情報通信部 情報通信連携推進課長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	①
萱場　央輝	株式会社北海道総合技術研究所 取締役経営企画部部長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
今井　茂樹	クラスメソッド株式会社　シニアスペシャリスト	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
篠原　たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会 教育事業部　事業部長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	②
蒲原　仁	株式会社ロケットスタジオ 開発部　ゼネラルマネージャー	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
北村　吉正	株式会社アドグローブ 札幌スタジオ ディレクター	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
佐藤　淳	株式会社ウタリカ　スタジオマネージャー	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
戸田　隆元	株式会社とだなら　代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
橋本　直樹	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　校長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	―
柏木　典大	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　学科長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	―
川東　博之	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　学科長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	―
小椋　透	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　主任	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	―
菅野　崇行	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　主任	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	―
田中　章	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　主任	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日（2年）	―
千葉　亘剛	学校法人吉田学園 吉田学園情報ビジネス専門学校　主任	令和5年4月1日～ 令和7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「－」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、3月)

(開催日時(実績))
第1回 令和4年9月30日 15:00～
第2回 令和5年3月7日 15:00～

(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
※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。
工業分野教育課程編成委員会での意見・要請等を十分にいかし、必要に応じて授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を行う。
なお、学則変更を伴う教育課程の変更については、理事会の決議を経て行うこととし、シラバス・実習・演習に係る変更については、校長の決裁を経て行うこととする。

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
教育サポート契約書による連携を基本とし、実践的かつ即戦力となり得る技術習得を目指すために連携を行うもの。

(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
「株式会社ボーンデジタル」との教育サポート契約により、ゲーム制作会社などから講師を派遣いただき、制作業務内容や実業務で必要なスキルについて、企業側が求める必要な知識・技術を講師と教員でミーティングしながら特別授業として実施する。学期末には授業終了報告として振り返りを実施する。

(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
ゲーム制作実践	外部の企業を招いて、より現場に即した技術・知識を身につけるとともに、企業研究も行う。	株式会社ボーンデジタル

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
教員は、学校法人吉田学園研修規程により、次に掲げる各研修を通し、現在就いている業務又は将来就くことが予想される業務の遂行に必要な知識・技術・技能等を修得するとともに、その他その遂行に必要な能力・資質等の向上を図ることを基本方針とする。
・教職員研修会
・専門学校教育研修会
・階層別研修
・外部研修等(学会等を含む)

(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 2022」 連携企業等: Epic Games Japan
期間: 令和4年6月15日(水)
令和4年10月19日(水)
対象: ゲーム系学科教員、コンピュータグラフィックス学科教員
内容 本校も導入しているUnrealEngineを用いた先端技術を学ぶとともに、業界における事例紹介を知り、教育課程に落とし込むことが目的

研修名: 「TOKYO GAME SHOW 2022」 連携企業等: CESA
期間: 令和4年9月15日(木)～9月18日(日)
対象: ゲーム系学科教員、コンピュータグラフィックス学科教員
内容 CESAの主催によって年に一度開催される、コンピュータゲームをはじめとするコンピューターエンタテイメントの日本最大級規模の総合展示会である。最新技術に関するセミナー等も開催されており、エンターテイメントに関する専門技術を学ぶ場になっている。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	「新入職員研修」	連携企業等：	－
期間：	令和4年4月1日（金）	対象：	新入職員（入社半年以内の正職員・嘱託職員）
内容	学園理念を始め、当学園の組織や制度についての知識を深め、当学園に早く馴染み仕事への不安の解消を図る。		

研修名：	「文部科学省認定「職業実践専門課程」に係る研修会	連携企業等：	北海道私立専修学校各種学校教育能力認定委員会
期間：	令和4年8月2日（火）	対象：	公益社団法人　北海道私立専修学校各種学校連合会会員校の教職員
内容	「コーチングの理論とその活用について」をテーマに、教員としての 資質の向上を図るとともに、優れた教員の確保に資することを目的とする研修		

研修名：	「専門学校教育研修会」（Web開催）	連携企業等：	－
期間：	令和4年8月10日（水）	対象：	正職員・嘱託職員
内容	教育基軸の浸透を図り、日々の業務に活かすことを目的とした分科会他		

研修名：	「教職員研修会」	連携企業等：	株式会社ブロッサム
期間：	令和5年3月16日（木）	対象：	正職員・嘱託職員全員
内容	新年度を迎えるにあたり理事長の講話を拝聴し、全職員の意識を統一し士気の高揚を図る。		

（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：	「Unreal Engine Education Summit 2023」	連携企業等：	Epic Games Japan
期間：	令和5年5月18日（木）	対象：	ゲーム系学科教員、コンピュータグラフィックス・CG学科教員
内容	本校も導入しているUnrealEngineを用いた先端技術を学ぶとともに、業界における事例紹介を知り、教育課程に落とし込むことが目的		

研修名：	「TOKYO GAME SHOW 2023」	連携企業等：	CESA
期間：	令和5年9月21日（木）～9月24日（日）	対象：	ゲーム系学科教員、コンピュータグラフィックス・CG学科教員
内容	CESAの主催によって年に一度開催される、コンピュータゲームをはじめとするコンピューターエンタテイメントの日本最大級規模の総合展示会である。最新技術に関するセミナー等も開催されており、エンターテイメントに関する専門技術を学ぶ場になっている。		

研修名：	CGWORLD 2023クリエイティブカンファレンス	連携企業等：	株式会社ボーンデジタル
期間：	令和5年11月6日（月）～11月10日（金）	対象：	ゲーム系学科教員、コンピュータグラフィックス・CG学科教員
内容	ゲーム・映像・アニメ・インタラクティブアートなど、CGに携わるすべての方々が対象の、国内最大級のカンファレンスイベント。本校では業界における様々な技術をキャッチするために、参加している。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	「新入職員研修」	連携企業等：	－
期間：	令和5年4月3日（月）	対象：	新入職員（入社半年以内の正職員・嘱託職員）
内容	学園理念を始め、当学園の組織や制度についての知識を深め、当学園に早く馴染み仕事への不安の解消を図る。		

研修名:	「文部科学省認定「職業実践専門課程」に係る研修会	連携企業等:	北海道私立専修学校各種学校教育能力認定委員会
期間:	令和5年8月1日（火）	対象:	公益社団法人　北海道私立専修学校各種学校連合会会員校の教職員
内容	「北海道私立専修学校各種学校教育能力認定委員会主催で研修会を実施し、教員の授業及び学生に対する指導能力等の修得・向上を図る。」		
研修名:	「専門学校教育研修会」	連携企業等:	－
期間:	令和5年8月10日（木）	対象:	正職員・嘱託職員
内容	教育基軸の浸透を図り、日々の業務に活かすことを目的とした分科会他		
研修名:	「教職員研修会」	連携企業等:	未定
期間:	令和5年3月	対象:	正職員・嘱託職員全員
内容	未定		

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

学校関係者評価委員会は、学校が行った次の事項に対する自己点検・評価の結果に基づき評価を行い、学校は、当該委員会においての意見・評価を、自己点検・評価の結果と共に真摯に受け止め、必要な改善に努めるとともに、学校運営や教育実践力等の向上を図ることを基本方針とする。

・教育理念・目標
・学校運営
・教育活動
・学修成果
・学生支援
・教育環境
・学生の受け入れ募集
・財務
・法令等の遵守
・社会貢献・地域貢献
・国際交流

（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	①学校の理念・目的・育成する人材像は定められているか （専門分野の特性が明確になっているか） ②学校における職業教育の特色は何か ③社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ④学校の理念・目的・育成する人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ⑤学校の教育目標、育成する人材像は、学校に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
（2）学校運営	①目的等に沿った運営方針が策定されているか ②運営方針に沿った事業計画が策定されているか ③運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ④人事、給与に関する規程等は整備されているか ⑤教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ⑥業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ⑦教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ⑧情報システム化等による業務の効率化が図られているか

	（3）教育活動	①教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ②教育理念、育成する人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ③学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ④キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ⑤関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ⑥関連分野における実践的な職業教育（産学連携によるインターンシップ、実技・実習等）が体系的に位置づけられているか ⑦授業評価の実施･評価体制はあるか ⑧職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ⑨成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ⑩資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ⑪人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ⑫関連分野における業界等との連携において優れた教員（本務・兼務含む）を確保するなどマネジメントが行われているか ⑬関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ⑭職員の能力開発のための研修等が行われているか	
	（4）学修成果	①就職率の向上が図られているか ②資格取得率の向上が図られているか ③退学率の低減が図られているか ④卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ⑤卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか	
	（5）学生支援	①進路・就職に関する支援体制は整備されているか ②学生相談に関する体制は整備されているか ③学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ④学生の健康管理を担う組織体制はあるか ⑤課外活動に対する支援体制は整備されているか ⑥学生の生活環境への支援は行われているか ⑦保護者と適切に連携しているか ⑧卒業生への支援体制はあるか ⑨社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ⑩高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか	
	（6）教育環境	①施設・設備・図書は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ②学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ③防災に対する体制は整備されているか	
	（7）学生の受入れ募集	①学生募集活動は、適正に行われているか ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ③納付金は妥当なものとなっているか	
	（8）財務	①中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ②予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ③財務について会計監査が適正に行われている ④財務情報公開の体制整備はできているか	
	（9）法令等の遵守	①法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ②個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ③自己点検・評価の実施と問題点の改善を行っているか ④自己点検・評価結果を公開しているか	

(10)社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ③地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか
(11)国際交流	①留学生の受入れについて戦略を持って行っているか ②留学生の受入れ、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ③留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ④学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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

学校関係者評価において出された意見を基に、学校は評価の低い項目について職員会議を通じ確認し、関係各署を交え、教育内容や事務処理の不備など学校運営における問題点の洗い出しと改善に努める。
自己点検・評価シートによる点検、評価について報告し、同時に示した改善・対策について今後取り組みを図り、各分野毎の意見について学内にて検討し、改善課題として取り組むこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
石原　勲	北15東6親交会　町内会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地域住民
谷崎　英二	株式会社テクタス　代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員・卒業生
奥定　祐佳	保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	PTA

※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://yoshida-g.ac.jp/disclosure/jobi/

公表時期:　令和5年10月31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

吉田学園の専門学校各学科において、当学科の教育活動を支援くださる方たちが、吉田学園の教育について深くご理解いただき、業界の更なる発展と地域社会の活性化に向けた連携、協力となる関係構築のため、吉田学園情報公開規程に基づいた情報の提供を行う。

(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	・学校の沿革・歴史 ・設立と教育目標、理念、教育方針 ・校長名、所在地、連絡先等
(2)各学科等の教育	・定員数、在学生数 ・カリキュラム(授業概要、授業時数等) ・進級・卒業要件等(成績評価基準、進級・卒業の認定基準等) ・学習の成果として取得を目指す資格等 ・卒業者数、卒業後の進路(主な就職先、就職者数、就職率等)
(3)教職員	・教員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・就職支援等への取り組み状況 ・現場実習等の取り組み状況
(5)様々な教育活動・教育環境	・学校行事への取り組み状況 ・部活動の活動状況および実績 ・施設・設備等の教育環境
(6)学生の生活支援	・学生・生活指導への取り組み状況 ・カウンセリングの体制整備等に関する状況
(7)学生納付金・修学支援	・学生納付金の取扱い(学費・納入時期等) ・活用できる修学支援の内容(奨学金、経済的支援等制度、貸付金の案内等)
(8)学校の財務	・事業報告書　・貸借対照表 ・収支計算書　・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 ・評価結果を踏まえた改善方策等
(10)国際連携の状況	
(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:　https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/jobi/

公表時期:　令和5年10月31日

授業科目等の概要

	（工業専門課程 ゲームエンジニア学科）																
	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	
1	○			ゲーム開発基礎技法（プログラミング基礎）	プログラムを作るために必要となるC言語（プログラミング言語）について学習します。	1年・前期	120	8	○			○		○		
2	○			ゲーム開発基礎技法（2Dゲーム制作基礎）	2Dゲーム制作における基本プログラムを学習します。Windowsプログラム、ゲームループなどを学習して2Dシューティングゲームを制作します。	1年・前期	90	6	○			○		○		
3	○			ゲーム開発基礎技法（情報処理基礎）	コンピュータに関する基礎知識を学習します。	1年・前期	60	4	○			○		○		
4	○			ゲーム開発基礎技法（3D表現技術Ⅰ）	3Dモーションやレベルデザインツールを用いて、3Dゲーム制作に必要な表現技術を学習します。	1年・前期	60	2		○		○		○		
5	○			バックエンド開発応用技法（Webバックエンド言語）	サーバー側で利用されるプログラミング言語について学習します。	2年・前期	75	5	○			○		○		
6	○			バックエンド開発応用技法（Webバックエンドフレームワーク）	Webアプリケーションを開発するために必要となるフレームワークについて学習し、Webアプリケーションのブラウザゲームを制作します。	2年・前期	75	5	○			○		○		
7	○			バックエンド開発応用技法（仮想化技術）	コンピューターのリソースを効率的に扱うための仮想化技術（仮想マシン、コンテナ）について学習します。	2年・後期	30	2	○			○		○		
8	○			バックエンド開発応用技法（シェルスクリプト）	ランキングの更新などサーバー側で自動的にデータを処理するための仕組みと実装方法について学習します。	2年・後期	30	2	○			○		○		
9	○			バックエンド開発応用技法（データベース応用）	SQLを使用しないNoSQLデータベースについても学習します。	2年・前期	30	2	○			○		○		
10	○			バックエンド開発応用技法（クラウドコンピューティング）	クラウド環境に存在するリソースの種類を把握し、オンラインゲームで使用するリソースの構築方法を学習します。	2年・前期	60	4	○			○		○		

	（工業専門課程 ゲームエンジニア学科）																	
	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	
11	○			バックエンド開発応用技法（Webフロントエンド言語&フレームワーク）	Webアプリケーションを開発するためのクライアント側言語であるJavaScriptについて学習。また、効率的な開発のためのフレームワークの使い方についても学習します。	2年・前期	120	8	○			○		○		
12	○			バックエンド開発応用技法（Webサービス開発演習）	学んできた知識経験を生かして、オンラインゲームのサーバー側のWebアプリケーション制作を行います。	2年・後期	60	4		○		○		○		
13	○			デザイン関連技法（CG基礎・応用）	ペイント系ソフトウェアである、PhotoShopのオペレーション及び、CG ツール Mayaのオペレーションを学習します。	1年・前期	60	4		○		○			○	
14	○			ソフトウェア開発技法（開発技法応用）	ソフトウェア開発において必要不可欠なバージョン管理システムの使い方や、チケット駆動開発、ナレッジ共有などの開発手法について学習します。	2年・前期	30	2	○			○		○		
15	○			ソフトウェア開発技法（ソフトウェアアーキテクチャ）	3Dゲーム制作の技術を学習します。空間ソフトウェアやインフラの構成に関する高度な構築方法を学習します。	3年・前期	60	2		○		○		○		
16	○			ソフトウェア開発技法（ソフトウェア開発手法）	継続的に開発・運用を行うためのDevOpsの考え方や、その手法について学習します。	3年・前期	60	2		○		○		○		
17	○			ソフトウェア開発技法（ソフトウェアテスト）	ソフトウェアを評価するための流れや、具体的なテスト設計技法について学習します。	3年・前期	60	2		○		○		○		
18	○			制作応用（ゲームエンジン応用）	ゲームエンジンUnityを使用したオンラインゲームの制作方法について学習します。	2年・後期	75	2		○		○		○		
19	○			制作応用（ゲーム制作）	学んできた知識経験を生かして、オンラインゲームのクライアント側のゲーム制作を行います。	2年・後期	75	2		○		○		○		
20	○			制作応用（チーム制作）	これまで学んできた技術を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行います。	2年・後期	240	8		○		○		○		

	（工業専門課程 ゲームエンジニア学科）																
	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	
21	○			ゲーム開発実践（ゲーム開発実践）	外部の企業を招いて、より現場に即した技術・知識を身に着けるとともに、企業研究も行う。	1年・通年	30	2	○			○		○		○
22	○			ビジネス関連技法（学科基礎学習）	使用するPC・使用ソフトの環境設定など、本校で学習をスタートさせる上で必要な準備および、在学期間中のPC管理について学習する。	1年・前期	30	2	○			○		○		
23	○	○		ビジネス関連技法（学科総合学習）	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全般を学習します。 ※1年次、2年次、3年次に実施しており、1年次および2年次は必修とし、3年次後期については企業インターンシップが実施される可能性もあるため、選択科目としています。	1年2年3年・通年	180	6		○		○		○		
24	○			ビジネス関連技法（キャリアデザイン）	学校でこれまで学習してきた知識・技術を用いて、最後の作品制作を行います。出来上がった作品は、Jo:Bi作品発表会で発表する作品となります。	2年・後期	30	2	○			○		○		
25		○		ゲーム開発応用技法（ゲームエンジン基礎）	Unity のオペレーションを学習します。C/C++とは違ったアプローチのゲーム開発を学習します。	1年・後期	60	4	○			○		○		
26		○		ゲーム開発応用技法（2Dゲーム制作応用）	2D アクションゲーム制作を行い、2D ゲーム制作技術を学習します。	1年・後期	60	2		○		○		○		
27		○		ゲーム開発応用技法（3Dゲーム制作基礎）	3D ゲーム制作の技術を学習します。空間座標、カメラ、ライティングなど、3D プログラミングを行う上で必要とる基礎知識を習得し個人制作として、3D ゲーム制作をおこないます。	1年・後期	60	4	○			○		○		
28		○		ゲーム開発応用技法（3Dゲーム制作応用）	チーム制作を行います。実際の企業で行われている内容と同様に、チーム内で企画立案、作業分担を行い、ゲーム制作を行います。	1年・後期	150	4		○		○		○		
29		○		ゲーム開発応用技法（3D表現技術Ⅱ）	3Dモデルの概念、3Dモーションを学び、ゲームステージや 3Dモーションを制作します。	1年・後期	60	2		○		○		○		
30		○		バックエンド開発基礎技法（プログラミング応用）	学校でこれまで学習してきた知識・技術を前期に学習したC言語をベースに、C#、オブジェクト指向について学習します。	1年・後期	90	6	○			○		○		

	（工業専門課程 ゲームエンジニア学科）																
	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	
31		○		バックエンド開発基礎技法（ゲームエンジン基礎）	ゲームエンジンUnityのオペレーションを学習し、Unityを使用した3Dゲーム制作を行います。	1年・後期	90	6	○			○		○		
32		○		バックエンド開発基礎技法（サーバー技術）	サーバー用のOSとして広く使われている「Linux」の基本操作やシステム管理方法を学習します。	1年・後期	60	4	○			○		○		
33		○		バックエンド開発基礎技法（データベース基礎）	リレーショナルデータベースの基礎知識や操作言語であるSQLの使い方について、オープンソースのデータベース管理システムであるMySQLを使用して学習します。	1年・後期	45	3	○			○		○		
34		○		バックエンド開発基礎技法（ネットワーク）	オンラインゲームの通信の仕組みについて学び、ネットワークの基礎知識を学習します。	1年・後期	30	2	○			○			○	
35		○		バックエンド開発基礎技法（マークアップ言語）	Webページを制作するための基礎的な技術であるHTML、CSSについて学習します。	1年・後期	45	3	○			○			○	
36		○		サーバーエンジニア技法（サーバーエンジニア検定対策）	サーバーに関する資格(Microsoft Azure、Linuc)の試験対策を行います。	2年・後期	150	4		○		○		○		
37		○		テストエンジニア技法（テストエンジニア検定対策）	ソフトウェア評価に関する資格(JSTQB)の試験対策を行います。	2年・後期	150	4		○		○		○		
38		○		制作実践（卒業制作）	学校でこれまで学習してきた知識・技術を用いて、最後の作品制作を行います。出来上がった作品は、Jo:Bi作品発表会で発表する作品となります。	3年・後期	360	12		○		○		○		
39		○		社会実習（社会実習）	企業研修やインターンシップなどを行います。	2年・後期	450	10		○			○			○
合計					39　科目			3,600	単位（単位時間）							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	修業年限以上在学し、教育指導計画に従って授業科目を履修し、その成果が満足できると認められるとき。1年課程800時間以上、2年課程1,700時間以上、3年課程2，400時間以上の次授業時間数を習得し、当該課程を修了したとき。	1学年の学期区分	2　期

（工業専門課程 ゲームエンジニア学科）																
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	
履修方法：			対面及び遠隔授業等により、学則別表に定められる当該学年に認定された授業科目の全てを履修しなければならない。					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○を付すこと。