

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			
専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校		昭和61年12月2日		橋本 直樹		〒065-0015 (住所) 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53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	工業分野 専門課程		ゲームクリエイター学科		-		-		令和 5(2023)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日名称変更(旧名称:ゲームスペシャリスト学科)							
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		2,580 単位時間 - 単位	840 単位時間 - 単位	1,740 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 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)	中退率			
60 人		54 人		1 人	0 %	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 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)							
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: ※有る場合、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-hcc.jp/							
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		2,580 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		90 単位時間					
		うち必修授業時数		1,770 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		60 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)							
		総単位数		- 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		- 単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		- 単位							
うち必修単位数		- 単位							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		- 単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		- 単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		- 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6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				3 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7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会 事務局長／教育事業部事業部長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	①
蒲原 仁	株式会社ロケットスタジオ ゼネラルマネージャー	令和7年4月1日～ 令和9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7年4月1日～ 令和9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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	③
熊谷 友介	株式会社エンプラント 事業開発部長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	③
橋本 直樹	学校法人吉田学園 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校 校長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	—
川東 博之	学校法人吉田学園 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校 学科長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	—
小椋 透	学校法人吉田学園 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校 主任	令和7年4月1日～ 令和9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6年9月18日 16:00～17:30 第2回 令和7年3月18日16:00～17:30 (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。 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 教育サポート契約者による連携および、教育提携契約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に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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム開発実践	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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 2024」		連携企業等: Epic Games Japan
期間:	令和6年6月6日(木)		対象: ゲーム系学科教員、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:	「CEDEC 2024」		連携企業等: CESA
期間:	令和6年8月21日(水)～8月23日(金)		対象: ゲーム系学科教員、CG学科教員
内容	授業実施上必要な内容のアップデートと新たなサービスの理解と活用の仕方を学ぶ為		
研修名:	「TOKYO GAME SHOW 2024」		連携企業等: CESA
期間:	令和6年9月26日(木)～9月29日(日)		対象: ゲーム系学科教員、CG学科教員
内容	CESAの主催によって年に一度開催される、コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス。毎年3日間にわたって開催し、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野で約200ものセッションが行われ、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6年4月1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：	「専門学校教育研修会」	連携企業等：－
期間：	令和6年8月9日（金）	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：	「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6年9月1日（月）	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。」	
(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 5 トレーナーズトレーニング	連携企業等：Epic Games Japan
期間：	令和7年8月23日（土） 令和7年9月27日（土） 令和7年10月25日（土）	対象：ゲーム系学科教員・CG系学科教員
内容	Unreal Engineのエディタの基礎から、Unreal Engineのビジュアルスクリプト言語であるBlueprintを使用した簡単なゲームロジック開発までのレクチャーを受ける教員向けにトレーニング。	
研修名：	「CEDEC 2025」	連携企業等：CESA
期間：	令和7年7月22日（火）～7月24日（木）	対象：ゲーム系学科教員・CG系学科教員
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ン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：	「TOKYO GAME SHOW 2025」	連携企業等：CESA
期間：	令和7年9月25日（水）～9月28日（日）	対象：ゲーム系学科教員・CG系学科教員
内容	CESAの主催によって年に一度開催される、コンピュータエンタテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス。毎年3日間にわたって開催し、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野で約200ものセッションが行われ、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7年4月1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7年8月1日（月）	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6年8月8日（金）	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	

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
- ・教育の内部質保証システム
- ・財務
- ・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理念・目的・育成人材像(教育理念(建学の精神)・目的・目標、育成人材 像等が明文化されているか。職業教育機関として専修学校教育に必要とされる考え方や指針、内容等が盛り込まれているか) ②教育の特色(社会や関連業界のニーズを踏まえた将来構想を描いているか)
(2)学校運営	①運営方針(運営方針は教育理念等に沿ったものになっているか) ②事業計画(事業計画を作成し、執行しているか) ③運営組織(運営組織や意思決定機関は効率的なものになっているか) ④教職員の評価・育成(教員及び職員の能力評価・能力向上に向けた取組みを行っているか) ⑤人事・給与制度(人事・給与に関する制度を確立しているか) ⑥情報システム(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目標の設定(教育理念、教育目的および育成人材像に沿った教育課程を 編成・実施しているか) ②教育方法・評価等(各学科の教育目標、育成人材像に向けて、体系的なカリキュラム作成などの取組がなされているか) ③成績評価・単位認定等(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) ④資格・免許取得の指導体制(資格・免許取得のための指導体制があるか) ⑤キャリア教育等(基礎的・汎用的能力(① 人間関係形成・社会形成能力、② 自己理解・自己管理能力、③ 課題対応能力、④ キャリアプランニング能力)を身につけるための取組が実施されているか)
(4)学修成果	①学修成果(各学科の教育目標、育成人材像に向けてその達成への取り組みと評価がされているか) ②就職率(就職率の向上が図られているか) ③資格・免許の取得率(資格・免許取得率の向上が図られているか) ④社会的評価(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) 学生支援	①修学支援(学生に対する修学支援に関する支援組織体制を整備し、学生が学修に専念し、安定した学生生活を送ることができるように図っているか) ②就職等進路(就職・進学指導に関する支援体制は整備され、有効に機能しているか) ③学生相談(学生相談に関する体制は整備されているか) ④学生生活(学生に対する経済的な支援体制は整備されているか。学生の健康を担う組織体制はあるか。生活環境支援体制を整備しているか) ⑤中途退学への対応(退学率の低減が図られているか) ⑥保証人(保護者)との連携(保証人との連携体制を構築しているか) ⑦卒業生・社会人支援(卒業生の動向を把握しているか。社会人のニーズを踏まえた教育環境を整備しているか)
(6) 教育環境	①施設・設備等(施設、設備は、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学外実習、インターンシップ等(校外の実習、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・安全管理(防災・安全管理に関する体制を整備しているか。防災訓練等を実施しているか)
(7) 学生の受入れ募集	①学生募集活動(学生の受け入れ方針に基づき、公正かつ適切に学生募集および入学選抜を行っているか。社会人入学生、留学生、障がい者等、多様な学生の受入れについて方針を明確にしているか) ②入学選考(入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか) ③学納金(学納金は妥当なものとなっているか)
(8) 財務	①関係法令、設置基準等の遵守(法令、専修学校設置基準等を遵守し、適正な学校運営を行なっているか) ②個人情報保護(個人情報に関する規程を整備し、個人情報に対する対応を取っているか) ③学校評価(自己評価、学校関係者評価の実施体制を整備しているか) ④改革・改善(各学科の教育目標、育成人材像に向けて自己点検・評価活動の実施体制を確立して改革・改善のためのシステムが構築されているか) ⑤教育情報の公開(教育活動に関する情報公開を積極的に行っているか)
(9) 法令等の遵守	①財務基盤(学校の中長期的な財務基盤は安定しているといえるか) ②予算・収支計画(予算及び収支計画は有効かつ妥当か。予算及び収支計画に基づき、適正に執行管理を行っているか) ③監査(財務について会計監査が適正におこなわれているか) ④財務情報の公開(私立学校法に基づく財務情報公開体制を整備し、適切に運用しているか)
(10) 社会貢献・地域貢献	①社会貢献・地域貢献(学校の教育資源や施設を利用した社会貢献・地域貢献を行っているか) ②ボランティア活動(学生のボランティア活動を奨励・支援しているか)
(11) 国際交流	①留学生の受入れ・海外への留学(留学生の受け入れ、海外への留学における学習支援や生活指導等を適切に対応し、管理体制を整備しているか)

※(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

名 前	所 属	任期	種別
石原 勲	北15東6親交会 町内会長	令和7年4月1日～ 令和9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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員・卒業生
中川 貴宣	保護者	令和7年4月1日～ 令和9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/hcc/>

公表時期: 令和7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 ・収支計算書 ・貸借対照表 ・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/hcc/>

公表時期: 令和7年10月31日

授業科目等の概要

(工業分野 専門課程 ゲームクリエイター学科)																
	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・前	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・前	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・前	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・前	60	2		○		○		○		
5	○			制作補助技法(ゲームエンジン応用)	ゲームエンジン(Unity・UE4)を使用したゲーム制作を行います。	2・通	120	4		○		○		○		
6	○			制作補助技法(オンライン利用技術)	オンラインゲーム制作の基礎を学習する。クライアントサーバー型プログラミングにおける、テンプレートや同期など基礎知識を学習します。	2・通	120	4		○		○		○		
7	○			制作補助技法(レベルデザイン)	ステージ配置や難易度調整など、レベルデザインについて学習します。	2・前	30	1		○		○		○		
8	○			制作補助技法(マネジメント技法)	実際の開発現場同様に、制作チームをマネジメントする技術を学習します。	3・前	60	4	○			○		○		
9	○			制作補助技法(ゲーム表現技法)	シェーダーなど、より高度な表現方法を学習します。	3・前	60	4	○			○		○		
10	○			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・前	60	4	○			○			○	
11	○			制作実践(プログラミング応用)	1 年次に学習した 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。	2・前	120	8	○			○		○		
12	○			制作実践(制作実践)	C++を用いた 2D シューティングゲーム制作、3Dゲーム制作を通して、オブジェクト指向を用いた本格的なゲーム制作を学習する。	2・通	360	12		○		○		○		
13	○			制作総合(制作総合)	チーム制作を行う。企画立案からスケジュール調整、展示・発表まで実践的な開発方法を学習します。	3・前	240	8		○		○			○	
14	○	○		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、企業研究も行います。 ※1次、2次、3次に実施しており、1次および2次は必修とし、3次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 2 3・通	90	6	○			○		○		○

15	○		ビジネス関連技法(学科基礎学習)	各専門科目を学習するにあたって必要となる、パソコン操作や設定、ゲーム制作に必要な基礎知識を学習します。	1・前	30	2	○			○		○		
16	○	○	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を全般を学習します。 ※1次、2次、3次に実施しており、1次および2次は必修とし、3次後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 2 3・通	180	6		○			○		○	
17	○		ビジネス関連技法(キャリアデザイン)	企業研究、応募書類作成、面接対策など、就職活動へ向けた準備を行います。	2・後	30	2	○				○		○	
18		○	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・後	60	4	○				○		○	
19		○	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・後	60	2		○			○		○	
20		○	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す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・後	60	4	○				○		○	
21		○	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・後	150	4		○			○		○	
22		○	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・後	60	2		○			○		○	
23		○	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・後	90	6	○				○		○	
24		○	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・後	90	6	○				○		○	
25		○	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・後	60	4	○				○		○	
26		○	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・後	45	3	○				○		○	
27		○	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・後	30	2	○				○			○
28		○	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・後	45	3	○				○			○
29		○	制作実践(卒業制作)	これまで学んだ知識・技術を用いた、より高度な制作する。	3・後	360	12		○			○		○	

30		○		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。	3・後	450	10		○			○			
合計					30	科目	2,940 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課程800時間以上、2課程1,700時間以上、3課程2,400時間以上の授業時間数を修得し、当該課程を修了したとき。		1 学年の学期区分	2 期
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。