

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和8年7月31日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
上越公務員・情報ビジネス専門学校		昭和63年4月1日		木村 栄一		〒 943-0824 (住所) 新潟県上越市北城町3-4-1 (電話) 025-522-4511		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人 国際総合学園		昭和32年10月10日		池田 祥護		〒 951-8063 (住所) 新潟県新潟市中央区古町通二番町541番地 (電話) 025-210-8565		
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	工業専門課程		ゲーム・CGクリエイター科		平成19(2007)年度	-	令和 1(2019)年度	
学科の目的	コンテンツ制作会社で必要とされているアプリケーションソフトの操作技術を習得し最先端の技術であるCGアニメーションや、画像処理、Webコンテンツなどの制作技術・知識などを身に付ける。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	基本情報技術者、ITパスポート、応用情報技術者、Microsoft Office Specialist Word、Microsoft Office Specialist Excel							
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	2,560 単位時間	1,115 単位時間	160 単位時間	1,285 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			114 単位	66 単位	10 単位	38 単位	0 単位	0 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)			
45 人	37 人		0 人		0 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		12 人					
	■就職希望者数(D)		10 人					
	■就職者数(E)		10 人					
	■地元就職者数(F)		6 人					
	■就職率(E/D)		100 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		60 %					
	■進学者数		0 人					
	■その他							
	(令和 7 年度卒業者に関する令和8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: ※有の場合、例えば以下について任意記載				無			
	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://jic-net.ac.jp/department/course-info-game-design/							
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				2,560 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				0 単位時間			
	うち必修授業時数				2,440 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				0 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				114 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				0 単位			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位			
	うち必修授業時数				106 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				0 単位			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 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)				0 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)				1 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)				0 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				1 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				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

・教育活動、学生に関する法制度、求められる職員像が日々変わっていくなかで、それに対応しうる人材育成を目指す。そのため、実践現場で展開されている技術、新しい取り組みをカリキュラムに反映することで、即戦力として活躍できる人材の育成を目指す。

・実際の現場で必要となる知識や能力を学ぶことができるカリキュラムにするため、各分野に携わる方々から、求められる能力を聞きとり、それに基づき授業や実習指導を行う。その結果を踏まえて委員会で振り返りを行い、更なる授業内容の改善、更新を図る。

(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位置付けについて⇒組織図等掲示の通り、教務部と直接連携を取れる位置付けとし、企業等からの要請を活かせる環境を構築している。

②意思決定の課程について

・学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。

・委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善策を策定する。

・委員会での協議内容は校長に提出し、学校内全体の教育課程編成にも活用していく。

・教育課程編成委員に教育現場の責任者である副校長、教務部長も参加することで、企業等の委員から提示された課題等を速やかに次年度以降の教育課程の編成に反映させることができる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
熊田 僚己	上越市本町四丁目商店街振興組合 副理事長	令和8年4月1日～	①
植木 和樹	クラスメソッド株式会社 最高情報責任者	令和8年4月1日～	③
木村 栄一	上越公務員・情報ビジネス専門学校 学校長	令和8年4月1日～	—
松屋 ゆかり	上越公務員・情報ビジネス専門学校 副校長	令和8年4月1日～	—
大竹 徳至	上越公務員・情報ビジネス専門学校 教員	令和8年4月1日～	—

※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 (10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和7年10月1日 16:30～17:30

第2回 令和8年3月31日 11:00～12:00

(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。

教育課程編成委員会の意見を受け、カリキュラム見直しに関する提案と意見聴取。改善・検討を行っている。

・上越のIT企業が採用しているプログラミング言語は、C#とPHPが多めとのこと。本科のサーバーサイドはPHPを使用する予定。

・資格試験に対するモチベーションの維持が課題。外部講師を招き、資格の重要性を体験してもらうのが良いか。

上越にゆかりのある方に講演をお願いし、モチベーションの向上を図りたい。

・Webサービス制作の題材として、ブログか画像掲示板の制作が望ましいとのことで令和6年度から導入。

(別途、以下の資料を提出)

* 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程

* 教育課程編成委員会等の規則

* 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-1

* 学校又は法人の組織図

* 教育課程編成委員会等の開催記録

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
- ・実習先企業との連携において、学生の学習効果、習得技術の充実、十分な理解を得るため、実習前の事前指導を実施し、事前準備を行うこと。
 - ・卒業後の進路を意識させ、社会人としての常識やマナーを理解し、身につけることを目指す。
 - ・実習で得た知識、技術、マナーや業界の知見の展開、知識の構築を目標とする。

- (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
- ・卒業後の即戦力となる人材育成を目指し、現場で利用されているツール等の使用方法・活用方法について学ぶ。
 - ・連携授業の中での成果物を実際に発行し、業務に対しての責任感・やりがいを経験させる。
 - ・連携授業においての成果物を講師より直接採点していただき成績評価の参考とする。

(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
広告物制作	企業が制作するランディングページを宣伝するためのチラシをAdobe系ツールを用いて制作。ビジネス様式のメールのやり取りを通じて、発注意図通りの納品を行う訓練を実	株式会社TryTree

(別途、以下の資料を提出)

* 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)等

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
教員は有効かつ根拠に基づいた知識と技術を学生に授けるために自己研鑽に勤めなければならない。そのため学内だけでなく、外部団体の実施する研修への出席も推奨する。
「就業規則59条及び職員の教育・研修に関する細則」において職員の研修、教育について規定する。
職員は学校の行う教育、研修等に積極的に出席し、外部研修も積極的に受講する。研修で得られた知識や学識は業務に有効に活用しなければならない。受講内容は学校内、法人内で必要に応じ共有し、学校長がこれを判断する。
上記規定に基づき、職員は年2回以上研修会に参加することを校内での取り決めとし、年度末の上長面談にて評価の対象としている。

(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:	教育現場で活かす生成AI	連携企業等:	株式会社dott
期間:	令和7年9月10日(水)	対象:	IT系教員
内容	生成AIを“考える力”につなげるためのポイント、授業に取り入れやすい活用法		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	情報セキュリティハンドブック研修	連携企業等:	株式会社ITスクエア
期間:	令和7年5月30日(金)	対象:	全教員
内容	情報機器に対する遵守事項、パソコンのログインパスワード、電子メールの利用、機密情報の保管 など		

(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： 教育現場におけるリスクマネジメント研修 期間： 令和8年3月30日(月) 内容： カスタマーハラスメントについて	連携企業等： 学校法人 国際総合学園 対象： 教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名： 第1回ハラスメント防止研修 期間： 令和8年8月28日(金) 内容： 近年増加しているハラスメントについて、ハラスメントを起こさないために自身の行動を見直す	連携企業等： 株式会社アイビーウィル 対象： 全教員
(別途、以下の資料を提出) * 研修等に係る諸規程 * 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績) * 研修等の計画(推薦年度における計画)	

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
時代や地域特性ごとに求められる専門職者の姿を念頭に置き、学校評価を通じて質の高い教育内容の検討、学生指導方法の改善を行う。そのため卒業生、職能団体などで構成する学校関係者評価委員会を設置、年1回以上定期的に開催する。教育目標や教育活動、学修成果、学生支援、地域貢献等について、学校側から前年の事業報告及び当年度の事業状況報告、さらに学校自己評価について説明を行い評価委員より質問と意見を求め評価を実施する。評価結果は部署、部門に囚われずに行政機関、地域住民と連携をとり、学校運営や教育活動の改善に活かしていく。

(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. 建学の精神・教育理念・教育目標
(2)学校運営	2. 教育の内容
(3)教育活動	3. 教育の実施体制
(4)学修成果	4. 教育目標の達成と教育効果
(5)学生支援	5. 学生支援
(6)教育環境	6. 社会的活動
(7)学生の受入れ募集	5. 学生支援
(8)財務	8. 財務
(9)法令等の遵守	7. 管理運営 9. 改革・改善
(10)社会貢献・地域貢献	6. 社会的活動
(11)国際交流	—

※(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
社会適応能力として重要なコミュニケーション能力に関しての指摘を頂いた。
担任よりクラス単位のコミュニケーション実習の充実化などを図った上で、学校行事などでもチームビルディングなどを活用しコミュニケーション能力の向上を図った。また日頃の授業開始時や、登校時など学校生活全体で学生が社会的コミュニケーションを実践する機会を意識的に増やしている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
熊田 僚己	上越市本町四丁目商店街振興組合 副理事長	令和8年4月1日～	企業等委員
堀川 柊斗	上越地域消防事務組合	令和8年4月1日～	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。

(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://jic-net.ac.jp/wp/wp-content/themes/jic2020/common/pdf/2.pdf>
公表時期: 令和8年7月31日

- (別途、以下の資料を提出)
- * 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2
 - * 自己評価結果公開資料
 - * 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

(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

※(10)及び(11)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())

公表時期: 令和8年7月31日

* 情報提供している資料

・用紙の大きさは、日本産業規格A4とする（別紙様式1-2、2-1、2-2、3-1、3-2、4、5、6、7、8についても同じ。）

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科)																
	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	○			コンピュータ基礎	コンピュータという装置について学習する。 ソフトウェア、ハードウェアがどのように動作しているのか、原理を学ぶことで、 実際のサービスがその発展上にあることを知る。	1	30	2	○			○			○	
2	○			ハードウェア	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。	1	25	1	○			○			○	
3	○			ソフトウェア	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインタフェース設計について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。	1	25	1	○			○			○	
4	○			システム開発マネジメント	ゲーム開発におけるプロジェクトの進行管理やチーム運営、スケジュール・品質・リスク管理などの基本的な知識を学ぶ。	1	40	2	○			○			○	
5	○			経営戦略	企業経営に関する基本的な考え方や経営戦略、マーケティング、市場分析等について学び、ゲーム業界を取り巻く市場や企業の動向を理解する。	1	30	2	○			○			○	
6	○			企業会計と法務	企業活動に必要な会計の基礎や財務諸表の見方、契約、知的財産権、著作権等に関する法務の基礎知識を学ぶ。	1	30	2	○			○			○	
7	○			データベース	Web系の業務で必須技術となるリレーショナルデータベースに関して、その概念を習得する。 SQL文を用いたデータの操作方法を学習する。	1	35	2	○			○				○
8	○			ネットワーク	ネットワークの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。	1	25	1	○			○			○	
9	○			情報セキュリティ	情報セキュリティの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。	1	25	1	○			○			○	
10	○			アルゴリズム	特定の問題を解決するための手順をまとめ、名前を付けたものである、アルゴリズムの概念を学ぶ。	1	50	3	○			○				○
11	○			データ構造	プログラムで扱うデータの構造や管理方法について学び、基本的なデータ構造とその特徴を理解する。	1	40	2	○			○			○	

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科)																
	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	
12	○			国家試験対策Ⅰ	基本情報技術者試験をはじめとした情報処理系国家資格の取得を目指した、試験対策授業。 テキスト、過去問、模擬試験等を用いて授業形式で進める。	1	150	10	○			○			○	
13	○			OA実習Ⅰ	Microsoft Office Wordの基礎的操作を学習する。 Microsoft Office Specialist Word 2016の資格取得を目指す。	1	75	2			○	○				○
14	○			ゲーム制作基礎	ゲーム制作に必要な企画、設計、プログラミング、グラフィック、サウンド等の基礎的な知識と技術を学ぶ。	1	20	1		○		○			○	
15	○			ゲームプログラミングⅠ	プログラミングの基礎的な概念について学ぶ。 コンパイラ、IDE、ゲームエンジンの概念について学ぶ。 自身のパソコン上に開発環境を構築する。	1	20	1		○		○			○	
16	○			3DCGⅠ	3DCGがどのような仕組みで制作されるのか学ぶ。 3DCG制作ソフトの基本的な操作を理解する。 3DモデルのUV展開について学び、狙い通りのデザインを作ることが出来るようになる。 Photoshop使い方について学習する。	1	60	2			○	○				○
17	○			Unity基礎	1. 開発ツールUnityを用いた開発実習。 2. アプリケーション開発の現場でも利用されている同ツールの操作・活用を学ぶ。 3. 入門書ベースの実習から始まり、簡易なアプリケーションの開発まで行う。	1	60	2			○	○				○
18	○			画像編集Ⅰ	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、illustratorの扱い方に習熟する。	1	20	1	○			○				○ ○
19	○			ビジネスマナーⅠ	社会人として企業で勤める際に常識となる知識について伝える。	1	30	2	○			○			○	
20	○			進級制作	これまで学んできた知識を用いて、Unityを使った作品の個人制作を行う。 最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるように、適切なボリュームを考えさせる。	1	70	2			○	○				○
21	○			○A実習Ⅱ	Microsoft Office Excelの基礎的操作を学習する。 Microsoft Office Specialist Excel 2016の資格取得を目指す。	2	50	1			○	○			○	
22	○			プロジェクト管理	ゲーム開発におけるプロジェクト管理の基本的な考え方や手法を学び、スケジュール、タスク、品質、リスク等の管理について理解する。	2	40	2	○			○			○	
23	○			チーム制作実習Ⅰ	数名の学生でチームを組み、チームでのゲーム作品制作を行う。 実際の制作活動を通じて、業務の上で注意すべき点を確認していく。	2	150	5			○	○				○

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科)																
	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	
24	○			ソ ー シ ャ ル ゲーム実習Ⅱ	運用中のサンプルゲームの構造を破壊しないようにしながら、要素の追加を行う。 スクリプトエディタの改良や、ガチャの確率調整など。	2	30	1			○	○		○		
25	○			ゲームプログラ ミングⅡ	ベクトルの操作や、UIの作成などを学ぶ。 実際に動いているサンプルゲームに絡めた事例を紹介し、理解を促進する。	2	80	2			○	○		○		
26	○			ゲーム企画	どのような作品を作りたいか、アイデアを練る。 アイデア実現のため、Redmineを用いた自分自身を含む チームメンバーのタスク管理の実施。 作業が順調でないならその原因を探り、実現可能なスケ ジュールに切り替える。	2	40	2	○			○			○	
27	○			3DCGⅡ	3DCG制作の基本的な操作を定着させ、作品を作る。 ボーンとモーションについて学習する。 自分で、モーションを作ることが出来る。 作成したゲームの中で、キャラクターにモーションを取 らせることが出来る。	2	50	1			○	○			○	
28	○			LAMP環境開発 Ⅰ	Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つである LightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。ホーム ページの作成、データベースの作成、ホームページと データベースをつなぐPHPの作成を行う。	2	40	1			○	○		○		
29	○			画像編集Ⅱ	グラフィック関連の業務について、どのようなお仕事がある かを知る。 代表的な事例である、DTP作品について作成する。	2	40	2	○			○			○	○
30	○			就職実務Ⅰ	自分が社会人として活動するために、大切にしたいことを再 認識する。世の中にどのような企業が存在するの か、調査する。仕事内容、会社の雰囲気、金銭面、勤務 地、休日などを勘察し、受けたい企業を決める。	2	50	3	○			○		○		
31	○			ビ ジ ネ ス マ ナーⅡ	社会人として企業で勤める際に常識となる知識について 伝える。	2	30	2	○			○		○		
32	○			進級制作	これまで学んできた知識を用いて、Unityを使った作品の 個人制作を行う。 最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるよう に、適切なボリュームを考えさせる。	2	190	6			○	○			○	
33		○		VR開発Ⅰ	VR（仮想現実）の基本的な仕組みや開発環境、関連技術 について学び、VRコンテンツの企画・設計・制作に必要な 基礎知識と技術を身につける。	2	60	4		○		○		○		
34		○		AIプログラミ ングⅠ	人工知能（AI）の基本的な考え方やアルゴリズム、機械 学習等の基礎知識を学び、AIプログラミングに必要な技 術を身につける。	2	60	4		○		○		○		
35		○		CG制作Ⅰ	コンピュータグラフィックス（CG）の基礎知識と制作技 術を学び、画像編集や3DCG等の制作に必要な基本的な操 作方法や表現技法を身につける。	2	60	4		○		○		○		

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科)																
	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	
36		○		映像制作Ⅰ	映像制作に必要な撮影、編集、構成、演出等の基礎知識と技術を学び、映像編集ソフト等の基本的な操作方法を身につける。	2	60	4		○		○		○		
37		○		WebデザインⅠ	Webデザインに必要な基本的な知識やデザインの考え方、HTML・CSS等の基礎技術を学び、Webページの構成やレイアウト、色彩、ユーザビリティ等について理解する。	2	60	4		○		○		○		○
38	○			就職実務Ⅱ	自分が社会人として活動するために、大切にしたいことを再認識する。世の中にどのような企業が存在するのか、調査する。仕事内容、会社の雰囲気、金銭面、勤務地、休日などを勘察し、受けたい企業を決める。	3	150	10	○			○		○		
39	○			ソーシャルゲーム実習Ⅲ	ソーシャルゲームの企画、設計、開発、運用に関する知識と技術を総合的に活用し、実践的なゲーム制作に取り組む。	3	50	1			○	○		○		
40	○			SNS活用	SNSの基本的な仕組みや特徴、情報発信における活用方法について学び、ゲームやデジタルコンテンツのプロモーションに必要な企画・運用の知識を身につける。	3	45	3	○			○		○		
41	○			LAMP環境開発Ⅱ	Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つであるLightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。このサーバー上で、ホームページの作成、データベースの作成、ホームページとデータベースをつなぐPHPの作成を行う。	3	50	3	○			○		○		
42	○			法と倫理	SNSのリテラシーを学び、社会人として行ってはいけないことを学ぶ。著作権、商標について学び、業務で気を付けるべき点を理解する。会社から労働者を守る、労働法について理解する。	3	45	3	○			○		○		
43	○			ゲームプログラミングⅢ	発展的な事例を紹介し、高度なゲームプログラミングについて学習する。	3	60	2			○	○		○		
44	○			ビジネスマナーⅢ	社会人として企業で勤める際に常識となる知識について伝える。	3	30	2	○			○		○		
45	○			チーム制作実習Ⅱ	これまでに修得したゲーム制作に関する知識・技術を活用し、チームでゲームの企画、設計、開発、テスト等の一連の制作工程に取り組む。	3	140	4			○	○		○		
46	○			画像編集Ⅲ	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、Photoshop、illustratorの扱い方に習熟する。	3	40	2	○			○			○	○
47	○			卒業制作	1.個人もしくは2～4名ほどのチームを組み、卒業研究発表会用の研究開発を行う。 2.チーム内での進捗管理などコミュニケーション円滑にとりながら実習を進める。 3.内定先企業に必要な技術に関連した研究開発を推奨する。	3	180	6			○	○		○		

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科)															
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	
48		○	VR開発Ⅱ	VR開発Ⅰで修得した知識・技術を基に、VRコンテンツの企画、設計、開発に関する応用的な知識と技術を学ぶ。	3	60	4		○		○		○		
49		○	AIプログラミングⅡ	AIプログラミングⅠで修得した知識・技術を基に、機械学習やAIアルゴリズム等の応用的な知識とプログラミング技術を学ぶ。	3	60	4		○		○		○		
50		○	CG制作Ⅱ	CG制作Ⅰで修得した基礎知識・技術を基に、3DCGモデリング、テクスチャ、ライティング、アニメーション等の応用的な制作技術を学ぶ。	3	60	4		○		○		○		
51		○	映像制作Ⅱ	映像制作Ⅰで修得した知識・技術を基に、映像の構成、演出、撮影、編集等の応用的な技術を学ぶ。	3	60	4		○		○		○		
52		○	WebデザインⅡ	Webデザインに必要な基本的な知識やデザインの考え方、HTML・CSS等の基礎技術を学び、Webページの構成やレイアウト、色彩、ユーザビリティ等について理解する。	3	60	4		○		○		○		○
合計				40 科目			2645 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： 出席率80%以上、成績評価C評価以上、 卒業基準検定を全て取得、卒業に必要なCFPポイントの取得		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 上記授業の出席状況、評価試験および該当検定結果による。		1 学期の授業期間	20 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。