

職業実践専門課程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																								
専修学校国際電子 ビジネス専門学校	昭和58年11月10日	親盛 省二	〒900-0025 沖縄県那覇市壺川3-5-3 (電話) 098-833-6580																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人KBC学園	平成6年3月14日	大城 圭永	〒900-0025 沖縄県那覇市壺川3-5-3 (電話) 098-835-4240																								
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																						
工業	工業専門課程	ITエンジニア科(3年制)		平成25年文部科学省告知 第2号	-																						
学科の目的	ソフトウェア開発に必要なアルゴリズムの知識やプログラミング言語を学習することで、2Dや3Dプログラミングの基礎を理解し、ゲームの製作ができる人材を育成します。また、チーム制作を通して、創造力、協調性、論理的思考能力を持った人間性豊かな人材を育成する。																										
認定年月日	平成26年 3月 31日																										
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	2606時間	880時間	74時間	1652時間	0時間	0時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																						
75人	65人	0人	8人	7人	15人																						
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 定期試験・科目試験、課題提出及び検定試験、授業態度、出席状況などの総合的に判断し評価を行う。																							
長期休み	■学年始め: 4月1日 ■夏季: 7月下旬から3～4週間 ■冬季: 12月下旬から1月上旬 ■春季: 3月中旬～3月下旬 ■学年末: 3月31日		卒業・進級 条件	(1)基準検定の取得 (2)成績評価が全てC以上 (3)総授業時間の出席率90%以上 (4)授業料等の学納金の完納																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 クラス担任制として、個別対応を行っている。 定期的な個別面談やスクールカウンセリング対応が可能である。		課外活動	■課外活動の種類 ①ボランティア活動 ②イベント等の実行委員会 ③沖専各協会主催体育大会 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者にに関する令和3年5月1日時点の情報)																							
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和1年度卒業生) 株式会社ラクジン、株式会社シーエーアドバンス		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>サーティファイC言語2級</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>18人</td> </tr> <tr> <td>サーティファイWeb検定</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>16人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	サーティファイC言語2級	③	19人	18人	サーティファイWeb検定	③	19人	16人								
	資格・検定名	種		受験者数	合格者数																						
	サーティファイC言語2級	③		19人	18人																						
	サーティファイWeb検定	③		19人	16人																						
■就職指導内容 ①ビジネスマナーの指導及び志学授業により、コミュニケーション能力の向上を図る ②就職研修を通して対面面接及びリモート面接指導を実施 ③キャリアサポーターによる就職相談等		■卒業生数 19人		■就職希望者数 19人		■就職者数 18人																					
		■就職率 94.7%		■卒業者に占める就職者の割合 : 94.7%																							
■その他 ・進学者数: 0人																											
(令和2年度卒業者にに関する 令和3年5月1日 時点の情報)																											
中途退学 の現状	■中途退学者 3名		■中退率 5%		令和2年4月1日時点において、在学者60名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者61名(令和3年3月31日卒業生を含む) ※学科変更4名増 ■中途退学の主な理由 進路変更、精神的問題 ■中退防止・中退者支援のための取組 入学前による教育課程及び学費等の説明を実施。担任・責任者による面談。																						
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・学費支援制度 ・家族割引制度 ・高資格学費免除制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																										
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、評価結果又は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	http://www.kbc.ac.jp/																										

※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。
①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの
②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの
③その他(民間検定等)

■自由記述欄

(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等
TOKYO GAME SHOW出展

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

本学科の目的を達成するために、情報通信(ゲーム関連)産業界で必要とされる専門知識、地域における産業振興の方向性、新たな技術・技能等について十分に把握をするために、情報通信(ゲーム関連)産業について専門的知見を有する企業の参画をえた教育課程編成委員会を設置し、当該委員会において、包括的カリキュラム(入学～卒業)および、単年度毎の開設する科目の内容およびその指導方法を検討し、情報通信(ゲーム関連)産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するための実効性のある教育課程を編成する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

- ①学校管理運営規程の(委員会等の設置)第3条に教育課程編成委員会の設置が位置付けられており、教育課程は、教育課程編成委員会に諮り、学科の目標に照らして校長が編成する。
- ②教育課程編成委員は、委員長(教務責任者)・学科責任者が参加することにより、企業等から提示された意見や提言を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、授業方法・内容等)の編成に反映させることができる。
- ③教育編成委員会で決議された事項を、学校責任者及び本校校長に答申し審議を行う。採用された審議内容を学校責任者から学科責任者へ伝達する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
與那覇 康哲	国際電子ビジネス専門学校 教務部 部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
渡具知 斉	国際電子ビジネス専門学校 教務部 課長 ITエンジニア科2年制/デジタルデザイン科	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
桃原 直樹	国際電子ビジネス専門学校 教務部 課長 ITエンジニア科3年制/4年制	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
眞栄城 舞子	国際電子ビジネス専門学校 教務部 ITエンジニア科3年制/4年制	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
浦崎 直登	国際電子ビジネス専門学校 教務部 ITエンジニア科2年制/デジタルデザイン科	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
内藤 敬一	ブルーキャブ 代表	令和2年10月1日～令和4年9月30日(2年)	③
金城 光友	ヒカリストアジオ 代表	令和2年10月1日～令和4年9月30日(2年)	③
池村 匡哉	Tale Factory 代表	令和2年10月1日～令和4年9月30日(2年)	③
翁長 亨	一般社団法人 IIOT	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①

- ※委員の種別の欄には、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。
- 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

年間開催数2回 第1回 11月末までに実施 / 第2回 3月末までに実施
(開催日時)
第1回 令和2年11月13日 16:30～17:30
第2回 令和3年 2月26日 16:30～17:30

(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

ITエンジニア科3年制のカリキュラムを通して、「学生に対し、考えて行動して」は難しいと考える。在学中は役割分担やスケジュール管理を徹底することで、オリジナルゲームが完成する過程を理解させ、物づくりの楽しさを学んでもらうなどの意見を受け、学生自身の「意識改革」が必要と考える。授業の中で、「このプログラムを使用するためには、この知識が求められる」といった必要性を伝えてから学習を始める。また「学習の基準ラインを設定」し、達成するまで指導を行う。(個別指導含む)ネットワークゲーム、NPC等のスキルを学ぶため、外部講師の特別授業を導入、各スキルの習得を目指す。

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

情報通信（ゲーム関連）産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するために、主に講義等の座学で学んだ知識に基づき、それらの知識を具体的にどの様に利用するのか、されているのかを理解するために、情報通信（ゲーム関連）産業について専門的知見を有する企業等と連携し、実務を体験（疑似体験含む）出来る実習・講義等を実施する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

上記方針を実現するために、教育課程における科目について、情報通信（ゲーム関連）産業について専門的知見を有する企業等から職員を講師として迎え、実務に関する実践的な技術・知識を習得するための授業、具体的にはゲーム制作における企画などの最新のゲーム業界の動向を、実習・講義を通して、実践力（実務能力）を軸とした評価を行う。

(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
ゲームプランナー基礎	アイデアを作る、企画書に落とし込むなど、プランナーに必要な「伝える」技術を、EMSフレームワークをベースにワークショップを行います。	Tale Factory
ゲームプランナー応用	現状のゲーム業界の解説、必要とされている人材、全職種の仕事内容など、現場で開発に携わって得た知見を解説していきます。	Tale Factory

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

- ① 情報通信（ゲーム関連）産業について専門的知見を有する企業等の講師による、実務に関する知識、技術、技能の研修。
- ② 授業・生徒に対する指導力を習得・向上するための研修を、教員個々の教育活動上の役割を考慮した上で計画を策定し実施することを目的とした研修への派遣。
- ③ 情報通信分野における実務を教育内容や方法等の教育活動に反映する研修への派遣。
- ④ 学校法人KBC学園教職員研修規定第4条、第5条に基づき必要な知識技術の研修を実施。

(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

◎ Unity ティーチャートレーニングデイ【ゲーム制作ツールの指導者向けセミナー】

□ 対象職員：ITエンジニア科担当職員

□ 研修内容：ゲーム制作ツール「Unity」の機能「タイムライン」の活用方法を学ぶ

□ 開催期間：令和2年8月29日 9月5日

□ 連携内容：主催企業「Unityテクノロジーズジャパン合同会社」による、実例を基に機能の活用方法を学ぶ

□ 教育内容との関係性：ゲーム開発、個人作品（デザイン）を効率的・効果的に制作ができる人材を育成する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

◎ 研修内容：授業「志学レクチャー」教授力向上研修

□ 連携内容：授業運営レクチャー研修の実施。

□ 研修時期：令和3年2月24日

□ 研修対象：教務部職員

□ 教育内容との関係性：授業担当者による授業進行及び動画教材等の活用方法について学ぶ。

(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

◎ Unreal Engine Education Summit 2021【UE4アンリアル エンジンの最新教育】

□ 対象職員：ITエンジニア科担当職員

□ 研修内容：アンリアルエンジンを活用した動画教材の教育プログラムを学ぶ

□ 開催期間：令和3年6月16日

□ 連携内容：主催企業「EPIC GAMES JAPAN」による、Unreal Engine の最新情報から各企業・学校などの実例を基に活用方法を学ぶ

□ 教育内容との関係性：最新のアンリアルエンジン関連情報 教育関係者向けまとめ＆授業カリキュラムに関する参考情報を知り、それを活用したコンテンツ開発ができる人材育成を目的とする。

② 指導力の修得・向上のための研修等

◎ 研修内容：コーチング（初級・ブラッシュアップ）研修

□ 連携内容：対話によって相手の自己実現や目標達成を支援するコミュニケーションスキル研修の実施。

□ 研修時期：令和4年3月28日、29日

□ 研修対象：教務部職員

□ 教育内容との関係性：コーチングの基礎を踏まえクラス全体へのアプローチ法や学生対応の応用技法について学ぶ

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

当校の教育理念は、高度な技能技術を身に付け、人間性豊かな永久戦力となる人財を育成する事である。この教育理念に基づき実践的な教育が実現できているか、また、その教育を実現する為に必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員会を設置し、下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ①教育理念・育成する人財像が、「学生の手引き」に記載されているか ②教育理念・育成する人財像が、教職員手帳等に記載されているか ③教育理念・育成する人財像が、HP、パンフレット・募集要項等に記載されているか ④学科の修業期間における教育事業計画が文書化され、提示されているか
(2)学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ①年度予算、中期計画が策定されているか ②予算は計画に従って妥当に執行されているか、定期的に確認しているか ③理事会・評議委員会が定期的開催されているか ④運営会議が定期的開催されているか ⑤人事考課制度は文書化されているか ⑥賃金制度は文書化されているか ⑦採用制度は文書化されているか ⑧勤務管理が適正にされているか
(3)教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ①教育理念の達成に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか ②カリキュラム作成の為にカリキュラム作成委員会があるか ③カリキュラムを作成するに当たり、教育課程編成委員会を開催し業界関係者等の外部関係者の意見を取り入れているか ④シラバス或いは講義要項等が作成されているか ⑤シラバス或いは講義要項等が事前に学生に配布されているか ⑥学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか ⑦授業改善の為に組織的取り組みが行われているか ⑧企業・施設等での職場実習があるか ⑨キャリア教育等を行っているか ⑩ビジネス教育を行っているか ⑪コミュニケーション能力の向上に向けた取り組みを行っているか ⑫教職員の育成計画等が策定されているか ⑬専門性や指導力等の向上の為に外部研修・研究へ派遣しているか ⑭教員の資質の向上の為に、自己啓発への支援をしているか ⑮非常勤講師との定期的な情報共有の為にミーティング等を開催しているか。および非常勤講師からの報告書が提出されているか
(4)学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ①就職に関する目標を設定したか ②就職に関する目標は教職員に共有されているか ③就職活動に関する記録がなされているか ④学生の就職結果に関して検証・報告がされたか ⑤資格・検定・コンペに関する目標を設定したか ⑥資格・検定・コンペに関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑦資格・検定・コンペ結果に関して検証・報告がされたか ⑧進級率の目標を設定しているか ⑨進級率に関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑩退学結果に関して検証・報告がされたか
(5)学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ①担任による面談が定期的に行われているか ②担任は、適切に配置されているか ③学生のメンタルヘルスについて相談できる窓口が整備されているか ④学生指導に関する教職員の相談に応じる体制があり、周知されているか ⑤学生の面談・相談記録があるか ⑥定期的に健康診断を行っているか ⑦奨学金制度等の経済的支援があるか ⑧保護者との計画的な相談会・面談を行っているか ⑨卒業生の会(同窓会等)はあるか ⑩卒業生への職業紹介をしているか ⑪卒業生の就業状況把握の為に取り組みを行っているか

(6)教育環境	①組織図はあるか ②学校の年間スケジュールはあるか ③図書室・図書コーナー等があるか ④キャリアサポートを行う就職支援室・支援コーナー等があるか ⑤喫煙に関する規定が文書化・提示されているか ⑥環境エコ活動に関する規定が文書化・掲示されているか ⑦学内の整理・整頓・清掃に関する規定が文書化されているか。また定期的に管理、チェックがされているか ⑧学内外実習時の安全対策に関して文書化されているか ⑨学校生活において保険に加入しているか ⑩教育施設・備品等が定期的に管理・点検されているか ⑪防災・防犯対策に対して文書化・組織化されているか ⑫防災・防犯訓練・研修が定期的に実施されているか
(7)学生の受入れ募集	①学校案内等に目指す資格・検定・コンペが明示されているか ②学校案内等に学費・教材費・選抜方法等が明示されているか ③入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか ④学校説明会等による情報提供を行っているか ⑤入学者に対し学習、学校生活の為のオリエンテーションは行われているか
(8)財務	①会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか ②私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか ③備品及び車両に関する管理規定が文書化・管理されているか ④物品購入等における複数業者からの確認がされているか
(9)法令等の遵守	①個人情報保護規定が文書化されているか ②セクシャルハラスメントに関する規定が文書化されているか ③施設設備の保守・管理が定期的に行われているか ④防災・防犯設備(非常灯・消火器・警備システム等)が整備・点検されているか ⑤教職員の健康診断がなされているか ⑥自己点検・評価の為に運用ルールが文書化されているか ⑦自己点検・評価の組織があるか ⑧自己点検・評価の必要性を全教職員に伝える機会を設けたか ⑨自己点検・評価の結果を全教職員で共有する機会を設けたか。結果に基づき計画的に改善を実施しているか ⑩自己点検・評価報告書があるか。公表されているか
(10)社会貢献・地域貢献	①社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を実施しているか ②教育資源を地域社会に提供しているか ③社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を奨励・支援しているか
(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

令和2年度「自己点検・評価」の結果に基づき、学校関係者評価委員よりそれぞれの立場や視点から率直な意見を頂いた。情報公開の重要性について提言を受け、今後の取組へ反映させる事とする。

コロナウイルス感染症拡大防止対策の一つ「リモートワーク」について、情報通信(ゲーム)業界、デザイン業界の仕事の変化について意見交換を行った。これまでデザイン業界ではビデオ会議やデータ送信(クラウド)など日ごろから実施しているため、リモートワークはスムーズに出来ている状況である。今後、就職先の状況を確認しながら、IT技術やICT機器の活用方法を学び、仕事で活かす事が業界企業から求められる。学科の教育事業計画を常に見直し、現社会に合ったカリキュラムを組み立てる必要がある。また、教職員及び非常勤講師の質向上を目的に「情報共有」を強化し、教育の質や学生の成長のため、問題発見・解決方法など検討する時間を設ける。その他、学校関係者評価結果に基づく改善を推進していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐久川 尚子	沖縄県コールセンター産業協議会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
渡真利 哲	一般社団法人 沖縄県情報産業協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
安里 健	大城眞徳税理士事務所	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
金城 光友	ヒカリストジオ	令和2年10月1日～令和4年9月30日(2年)	企業等委員

※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

方法:ホームページ 公表時期:令和3年6月1日

URL: <http://www.kbc.ac.jp>

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

- ①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資する事。
その為に、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題等学校全体に関する情報を分かり易く示す事。
- ②又、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼につなげていく事。
- ③情報の公開を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

(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学校の沿革 ②教育理念 ③特徴 ④所在地、連絡先
(2)各学科等の教育	①収容定員 ②カリキュラム、目指す資格 ③資格取得実績 ④検定試験合格実績 ⑤就職状況
(3)教職員	各学科の担当教員紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事
(6)学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②学費免除等の紹介
(8)学校の財務	学園の財務状況公開
(9)学校評価	自己点検・学校関係者評価結果
(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 URL: <http://www.kbc.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (3年制)) 令和3年度															
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	
○			総合学習 (HR・各種行事)	入学直後のオリエンテーションや、校内外での各種セミナーの受講およびクラス内での親睦を図る。	1通	67		○	△	△	○	○	○		
○			コンピュータ概論	コンピュータのハード技術やソフト技術に関する知識を初歩から学び、I C T (I T) 技術者として働くための専門知識を学習する。	1通	102		○	△		○			○	
○			プログラム設計	プログラムによってコンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。	1通	108		○	△		○		○		
○			プログラミング I	C言語のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズムや構造化プログラミングを学習する。	1前	114		○		△	○		○		
○			プログラミング II	C++プログラミング技術について、クラス概念を理解して、オブジェクト指向プログラミングを学習する。	1後	77		○		△	○		○		
○			プログラミング実習 I	ゲームプログラムの基礎を学び、パズルゲームやブロック崩しなどを題材にゲーム制作の工程を学習する。	1通	155		△			○	○	○	○	
○			ゲームエンジン実習 I	UE4 (アンリアルエンジン) の基本操作を学習し、簡単なゲームを作成する。	1通	97		△			○	○	○	○	
○			UI/UX基礎	画像編集ソフトを使用し、レイアウトやロゴデザインを作成し、画像処理の基礎を学習する。	1後	45		△			○	○	○		
○			ゲームプランナー基礎	アイデアを作る、企画書に落とし込むなど、プランナーに必要な「伝える」技術を、EMSフレームワークをベースにワークショップを行います。	1後	19		△			○	○		○	○
○			ビジネスマナー	社会人として必要不可欠なビジネスマナーや電話対応、ビジネスルールを学習する。	1通	34		△			○	○		○	
○			志学 I	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力 (人間性) であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1通	20		○	△	△	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (3年制)) 令和3年度															
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	
○			プログラミングⅡ	C++プログラミング技術について、クラス の概念を理解して、オブジェクト指向プログラ ミングを学習する。	2 通	158		△		○	○		○		
○			3Dプログラ ミング基礎	3Dプログラミングに必要な技術を学習する。 具体的には3Dの仕組みを理解するための数学 (三角関数、ベクトル、行列)をプログラ ムの実践例を通して学習する。	2 前	40		△		○	○			○	
○			作品制作Ⅱ (チーム制作 基礎)	グループでゲームの企画、構成からコーディ ングまでを行い、その成果物を発表する。	2 前	120		△		○	○		○	○	
○			ゲームエン ジン実習Ⅰ	ゲームエンジンを活用し、ゲーム制作の工程 を学習する。	2 通	108		△		○	○			○	
○			We b制作Ⅰ	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学 ぶ事で、これらの言語を用いた作成について 学習する。	2 前	71		△		○	○		○		
○			総合学習 (HR・各種行 事)	各種手続きや伝達事項を行ったり、クラス内 での親睦を図る。	2 通	30		△		○	○		○		
○			就職実務	社会の構造、企業の構造など、社会人にとっ て基本的な素養を学習し、就職活動の具体的 な進め方について学習・演習する。	2 後	55		△		○	○		○		
○			ゲームプラン ナー応用	現状のゲーム業界の解説、必要とされている 人材、全職種の仕事内容など、現場で開発に 携わって得た知見を解説していきます。	2 通	31		△		○	○			○	○
○			ゲーム数学	ゲーム開発に必要な数学(三角関数、ベクト ル、行列、微分・積分など)を学習する。	2 後	46		△		○	○		○		
○			作品制作Ⅱ	グループでゲームの企画、構成からコーディ ングまでを行い、その成果物を発表する。	2 通	158		△		○	○		○	○	
○			作品制作Ⅲ	テーマに沿って、グループでゲームの企画、 構成からコーディングまでを行い、その成果 物を発表する。	2 後	101		△		○	○		○	○	
○			修了制作	2年次の集大成として、これまで制作した ゲームをまとめて成果物を発表する。	2 後	31		△		○	○		○	○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (3年制)) 令和3年度															
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	
○			ツールプログラミング (初級編)	プログラマとデザイナーのデータ移行をスムーズにするためのプログラミングを学ぶ。	3前	42		△		○	○			○	
○			ネットワークプログラミング	データ通信のしくみを学習し、ゲーム内でのネットワークプログラミング基礎を学ぶ。	3後	28		△		○	○			○	
○			3Dモデルビューア (基礎)	3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。	3後	12		△		○	○			○	
○			作品制作 I	U22プログラムコンテストの応募を目標に、グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、作品を制作する。	3前	161		△		○	○		○	○	
○			作品制作 II	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3通	137		△		○	○		○	○	
○			ゲーム数学	ゲーム開発に必要な数学 (行列、微分・積分など) を学習する。	3前	21		△		○	○		○		
○			Web制作 I	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学ぶ事で、これらの言語を用いた作成について学習する。	3前	61		△		○	○		○		
○			Web制作 II	PHPプログラムの基礎を学び、データベースと連携し、簡易Webシステム作成について学習する。	3後	41		△		○	○			○	
○			ゲームエンジン実習 II	ゲーム開発規模が大きいときに使用される、ゲームエンジン (UE4) を活用し、ゲーム制作の工程を学習する。(一部オンライン授業)	3通	102		△		○	○		○		
○			就職実務	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	3通	59		△		○	○		○		
○			総合学習 (HR・各種行事)	各種手続きや伝達事項を行ったり、クラス内での親睦を図る。	3通	27		△		○	○		○		
○			作品制作 III	テーマに沿って、グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3前	90		△		○	○		○	○	
○			卒業制作	3年次の集大成として、これまで制作したゲームをまとめて成果物を発表する。	3後	38		△		○	○		○	○	
		○	企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	3後	330				○	○			○	
合計			37 科目		総時間数		2,606		単位時間 ()		単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
教育課程及び授業時間数 卒業に必要な総授業時間数は、2年制課程1,700時間以上、3年制課程2,400時間以上、4年制課程3,400時間以上とする (学則第3章 第8条より一部抜粋)	1学年の学期区分	2期
成績評価は、科目試験・課題提出・検定試験及び授業態度、出席状況を考慮して行い、その評価に基づいて教育課程の修了又は卒業の認定を行う。但し総授業時間数の90%以上の出席率のないものは、課程修了の認定をうけることができない。 (学則第5章 第15条より抜粋)	1学期の授業期間	24週

(留意事項)

- 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。
- 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。