

（現状）

- 職業実践専門課程（以下「職実」という。）のフォローアップは、認定後3年間を経過した学科を対象に各学校における職実の取組について点検・報告する機会を設けることにより職実の質保証に資する不断の取組を促すもの。「今後の専門学校における職業実践専門課程制度の充実に向けて（とりまとめ）」においても、令和4年度からの特別交付税措置なども踏まえ、「フォローアップ手法について見直しを行い、更なる質の向上につなげていく。」とされた。
- 他方、各学校では評価や情報公開に係る取組が様々行われている。質の保証を根幹に据えつつ、学校担当者の目線で関連した取組の相互の有効活用を図る。

（見直しの主な内容）

- 要件確認の運用の厳格化
- 職実の質向上の観点からの定量的な記載事項追加
- 学校関係者評価委員会による認定要件の確認
- 文部科学省への書類提出のオンライン化

※フォローアップの実施に当たっては、認定要件のいずれかに該当しないと認められるおそれがある学科の確認を行う。

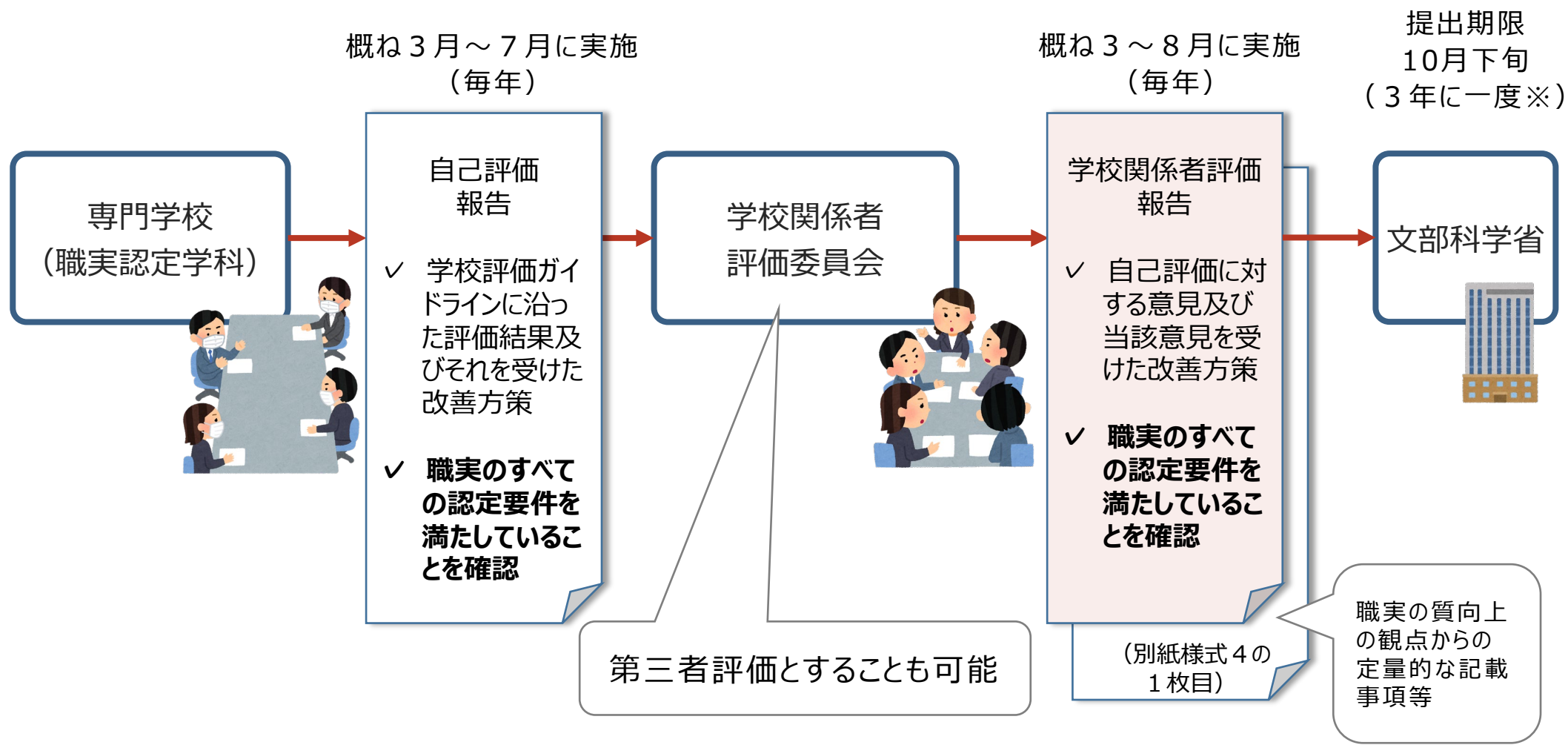
○ 要件確認の運用の厳格化

- ・別紙様式4（フォローアップ調査票）が未提出の場合においては、（督促してもなお提出がなされない場合）認定を取消。
- ・文部科学省においてフォローアップ調査票に基づき確認した結果、認定要件のいずれかに該当しないと認められるおそれがある学科に対して、要件確認に資する調査を行うことを明確化。

○ 職実の質向上の観点からの定量的な記載事項追加

- ・企業等と連携した実習等の割合や教員の属性等を追加し、中長期的な視点での要件追加を見込む。

○ 学校関係者評価委員会による認定要件の確認



※フォローアップ実施年度の前年度分の実績をもって確認を行う。

○ 文部科学省への書類提出のオンライン化など

国公立専門学校（職実認定学科）

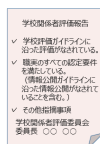
①各学校は、文部科学省が指定するオンライン上のフォルダに
 ・フォローアップ様式
 ・学校関係者評価報告の写しを提出（アップロード）。



● 別紙様式4（フォローアップ様式）

ファイル名:(学校コード+学科コード※).xlsx

※複数の認定学科を有する学校において学科ごとに一意の値を指定



● 学校関係者評価報告

ファイル名:(学校コード+学科コード).pdf

④フォローアップ未提出の学校に対する督促（都道府県と連携）。

文部科学省

②提出された別紙様式4の各内容は、RPA（ロボットによる業務自動化）を活用することにより、自動的に抽出・転記され一覧化。
 ※RPAの活用にあたっては、委託事業による既存の取組を参考とする。

③文部科学省において、一覧化されたデータ等から内容を確認。

No.	学校コード	学科番号	学校名	学科名	学科の目的	..
1	H1-xxxx-10000001-x	1	○○専門学校	○○学科	○○	
2	H1-xxxx-10000001-x	2	○○専門学校	□□学科	○○	
3	H1-xxxx-10000005-x	1	△△専門学校	▲▲学科	○○	
・						
・						

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	
〇〇専門学校		昭和〇年〇月〇日		〇〇 〇〇		〒 XXX-XXXX (住所) 〇〇〇〇〇〇〇〇 (電話) XXX-XXX-XXXX	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地	
学校法人〇〇		昭和〇年〇月〇日		〇〇 〇〇		〒 XXX-XXXX (住所) 〇〇〇〇〇〇〇〇 (電話) XXX-XXX-XXXX	
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	
〇〇	〇〇専門課程	〇〇科		平成〇〇年度	-	平成〇〇年度	
学科の目的	〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	〇〇〇〇〇						
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
〇年	〇〇	※単位時間、単位いずれかに記入 〇〇 単位時間 〇〇 単位	〇〇 単位時間 〇〇 単位	〇〇 単位時間 〇〇 単位	〇〇 単位時間 〇〇 単位	〇〇 単位時間 〇〇 単位	〇〇 単位時間 〇〇 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)	(本務として従事する)基幹教員数	(兼務として従事する)基幹教員数	総教員数
〇〇人	〇〇人	〇〇人		〇〇%	〇〇人	〇〇人	〇〇人
就職等の状況	■卒業生数(C)		〇〇人				
	■就職希望者数(D)		〇〇人				
	■就職者数(E)		〇〇人				
	■地元就職者数(F)		〇〇人				
	■就職率(E/D)		〇〇%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		〇〇%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		〇〇%				
	■進学者数		〇〇人				
	■その他						
	(令和〇年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等(令和〇年度卒業生)		〇〇、〇〇、〇〇					
当該学科のホームページURL	〇〇〇〇〇						
学校関係者評価委員会による認定要件の確認結果を公開するホームページURL	〇〇〇〇〇						
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		〇〇 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		〇〇 単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		〇〇 単位時間					
うち必修授業時数		〇〇 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		〇〇 単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		〇〇 単位時間					
(B:単位数による算定)							
総授業時数		〇〇 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		〇〇 単位					
うち企業等と連携した演習の授業時数		〇〇 単位					
うち必修授業時数		〇〇 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		〇〇 単位					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		〇〇 単位					
教員の属性(基幹教員について記入)	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)		〇〇人				
	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)		〇〇人				
	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)		〇〇人				
	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)		〇〇人				
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		〇〇人				
	計		〇〇人				
	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		〇〇人				

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

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専門分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討する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

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
- ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
- ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決裁で決定する。
- ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

上記の教育課程を決定する過程においては、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
宮崎 太郎	GFF(GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和4年4月1日～令和6年3月31日	①
湯澤 千克	ジョルダン株式会社 マネージャー	令和4年4月1日～令和6年3月31日	③
船山 世界	日本電子専門学校 校長	令和4年4月1日～令和6年3月31日	—
杉浦 敦司	日本電子専門学校 副校長	令和4年4月1日～令和6年3月31日	—
五十嵐 敦之	日本電子専門学校 クリエイター教育部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日	—
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日	—
笠原 芳典	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和4年4月1日～令和6年3月31日	—
松島 秀夫	日本電子専門学校 ゲーム制作科 学科長	令和4年4月1日～令和6年3月31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。)

(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)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 令和3年9月14日 14:00～16:00 開催

第2回 令和4年3月1日 14:00～16:00 開催

(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。

【議題1】

【議題2】

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

ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマーを育成するために、ゲーム企業と連携して、実際のゲーム開発に携わっているゲームクリエイターの指導を受ける。グループで行うゲーム制作実習で、プログラミングを中心とした指導を受け、実際の現場と同様に制作進行、課題確認

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

連携企業に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表(卒業制作作品発表会)では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。

(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
卒業制作	連携企業(株式会社ファンコーポレーション)に所属するゲームクリエイターの指導を受	株式会社ファンコーポレーション

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

教育課程編成委員会でまとめられた意見を受けて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を教員研修規定に則って行う。現在はCG関連団体やゲーム関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はゲーム制作企業や団体から講師を招いたものや

(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(代表的な研修等について最大3つまで記載)

研修名: 「コンピュータエンターテインメントデベロッパーカンファレンス2021(CEDEC2021)」 連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

期間: 令和3年8月24日(火)～26日(木) 対象: 学科教員
 内容: ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機器の研究開発などに携わる人々の技術

研修名: 「eスポーツ講座」 連携企業等: 一般社団法人超教育協会

期間: 令和3年7月1日～9月9日 対象: 学科教員

内容: スポーツ講座カリキュラムを通じて、eスポーツの授業への採用や部活動を促進し、eスポーツが持つ教育的価値の探索を進める。

研修名: 「UNREAL ENGINE エデュケーションサミット2021」 連携企業等: Epic Games Japan合同会社

期間: 令和3年6月16日 対象: 学科教員

内容: 最新のUnreal Engine関連情報 教育関係者向けまとめと授業カリキュラムに関する参考情報の紹介等

②指導力の修得・向上のための研修等(代表的な研修等について最大3つまで記載)

研修名: 「教授法研修」 期間: 令和3年8月2・5・6日	連携企業等: 株式会社ビーフォーシー 対象: 新人教員
内容	教授法の重要性の理解に始まり、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付けた上で、独自の戦略を立てられるようになることを目標とする。
研修名: 「インストラクショナルデザイン研修」 期間: 令和3年8月3・4日	連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ 対象: 新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。
研修名: 「教授力向上研修」 期間: 令和3年8月17日	連携企業等: 株式会社JOENパートナーズ 対象: 全教員
内容	学生へ効果的に伝えるために、対面授業とオンライン授業の両面で活用できる資料作成の方法と話し方のポイントを修得する。

(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(代表的な研修等について最大3つまで記載)

研修名: 「コンピュータエンターテインメントデベロッパーカンファレンス2022(CEDEC2022)」 期間: 令和4年8月23日(火)～25日(木)	連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 対象: 学科教員
内容	ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機番の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス
研修名: 「SYNC 2022」 期間: 令和4年10月25日(火)・26日(水)	連携企業等: ユニティ・テクノロジー・ジャパン株式会社 対象: 学科教員
内容	Unityユーザーのためのテクニカルな講演が一堂に会する大規模オンラインカンファレンス等
研修名: 「CEDEC+KYUSHU 2022」 期間: 令和4年11月12日(土)	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2022 実行委員会 対象: 学科教員
内容	ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機番の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス

②指導力の修得・向上のための研修等(代表的な研修等について最大3つまで記載)

研修名: 「教授法研修」 期間: 令和4年7月29・8月4日	連携企業等: 株式会社ビーフォーシー 対象: 新人教員
内容	教授法の重要性の理解に始まり、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付けた上で、独自の戦略を立てられるようになることを目標とする。
研修名: 「インストラクショナルデザイン研修」 期間: 令和4年8月2・5日	連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ 対象: 新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。
研修名: 「教授力向上研修(ComTIA CTT+)」 期間: 令和4年10月・12月	連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ 対象: 中堅教員
内容	COM TIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。

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

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、ゲーム関係団体、地域住民、ゲーム企業等、本校の関係者を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やゲーム制作科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍度、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、

(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	理念・目的・育成人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3)教育活動	教育目標・教育人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導体制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学修成果の発表

※(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

教育に付随する三つのポリシーを公開し、本校の関係者(在學生、保護者、入学検討者、関連企業など)へ周知を行うという点が十分ではないとの指摘事項に対して、令和2年度中に下記の対応を行った。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
井沢 祐	株式会社ファンコーポレーション	令和3年5月1日～令和5年4月30日	企業
船山 大器	株式会社横浜環境デザイン	令和3年5月1日～令和5年4月30日	企業
鈴木 周祐	株式会社びえろ	令和4年5月1日～令和6年4月30日	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和4年5月1日～令和6年4月30日	企業
佐々木 信彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和3年5月1日～令和5年4月30日	企業
渡辺 登	合同会社ワタナベ技研	令和3年5月1日～令和5年4月30日	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和4年5月1日～令和6年4月30日	企業
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和3年5月1日～令和5年4月30日	業界団体
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和3年5月1日～令和5年4月30日	業界団体
森 まり子	東京商工会議所 新宿支部	令和4年5月1日～令和6年4月30日	業界団体
原 洋一	一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会	令和3年5月1日～令和5年4月30日	業界団体
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会	令和3年5月1日～令和5年4月30日	業界団体
西田 政偉	株式会社ウィザス	令和4年5月1日～令和6年4月30日	高等学校
品田 健	聖徳学園中学校高等学校	令和4年5月1日～令和6年4月30日	高等学校
会田 由紀子	東京ギャラクシー日本語学校	令和4年5月1日～令和6年4月30日	日本語学校
小澤 博太郎	百人町西町会	令和3年5月1日～令和5年4月30日	地域住民
谷 伸城	株式会社アプリケーション プロダクト	令和3年5月1日～令和5年4月30日	卒業生
中山 秀昭	日本電子専門学校同窓会	令和3年5月1日～令和5年4月30日	卒業生
前田 かざね		令和3年5月1日～令和5年3月31日	保護者
高野 優美		令和3年5月1日～令和5年3月31日	保護者
高橋 晶子		令和4年5月1日～令和6年3月31日	保護者
大山 宗良		令和4年5月1日～令和6年3月31日	保護者
山崎 ひかる		令和3年5月1日～令和5年3月31日	在校生
笹原 萌絵		令和3年5月1日～令和5年3月31日	在校生
岡本 沙織		令和3年5月1日～令和5年3月31日	在校生
武藤 遼河		令和4年5月1日～令和6年3月31日	在校生
宮下 好葉		令和4年5月1日～令和6年3月31日	在校生
水山 颯香		令和4年5月1日～令和6年3月31日	在校生
森 碧大		令和4年5月1日～令和6年3月31日	在校生
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	〇〇

※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、校長等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

ホームページで公表(毎年10月1日に更新)

URL: <https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/stakeholder-assessment.html>

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

理念・育成人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、ゲーム制作科の教育成果発表として学園祭での学科出展を行う。また、ホームページの学科ニュースで学科の取り組みを広く

(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	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2) 各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3) 教職員	組織図、教職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6) 学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8) 学校の財務	貸借対照表、資金・消費収支計算書
(9) 学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(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(授業成果発表会、進級・卒業制作発表会、学科ニュース)

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

公表時期: 令和〇年〇月〇日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲーム制作科) 令和4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	
1	○			ゲーム概論	ビデオゲーム（テレビゲーム）の歴史を中心に学習します。現在のビデオゲームでは、当たり前のように実装されている機能が、どのような過程で取捨選択されたのかを探ります。また、ビデオゲームの知的財産権（著作権、特許権、商標権など）との関わりについて学習します。	1 前	30		○			○		○		
2	○			作品評価	商品として販売されているゲームを様々な角度から評価することで、作り手としての目を養い、各自が制作する作品の参考にします。	1 前	30			○		○		○		
3	○			人工知能	コンピュータを使った知識表現およびその利用方法を学習します。また、ゲームにおける人工知能の活用事例と可能性について学修します。	2 後	30		○			○		○		
4	○			数学Ⅰ	論理と集合や三角関数といった、ゲームプログラミングに必要なゲーム数学を学習します。また就職対策としてSPI（非言語能力）における各種文章問題の演習も行います。	1 前	30		○			○		○		
5	○			数学Ⅱ	3Dゲームのプログラミングに必要なベクトル、行列などの数学的知識を学びます。SPI（非言語能力）についても長文読解などによる総合的な対策を行います。	1 後	30		○			○		○		
6	○			ゲーム制作理論Ⅰ	企画・仕様・設計やゲームバランスについて、三角関数のゲームへの応用、追跡アルゴリズム、デバッグ手法など、ゲームを作成する上で必要となる処理を必要に応じて利用しゲームの作成に使うことができるようになります。	1 後	30		○			○		○		
7	○			ゲーム制作理論Ⅱ	最短経路探索、迷路の解、ナイツツアー、数独、魔法陣パズルなどテーブルゲーム作成手順、さらにそれらのパズルの解放処理を作成しアルゴリズムを修得し応用ができるようになります。また状態遷移、暗号処理などゲームを作成する上での技術を習得します。	2 後	30		○			○		○		
8	○			業界リサーチ	東京ゲームショウなどのゲーム関連展示会やイベントに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見聞を深めることを目指します。また見学内容をグループで発表し、社会人基礎力を高めます。	2 後	30			○			○	○	△	
9	○			C言語Ⅰ	Visual Studioを使ったプログラムの作成方法（コンパイル・リンク）を学習し、各自で変数、標準入出力、判断分岐、繰り返しをつかってじゃんけんゲームが作成できるようになります。（一部、C++の言語仕様を使って学習します。）	1 前	60		△		○	○		○	△	

(工業専門課程 ゲーム制作科) 令和4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	
10	○			C言語Ⅱ	基数変換や論理演算、ここで学習する文字配列操作でループや条件分岐を再確認します。メモリのアドレス、ポインタについて学習し、ハードウェアに近いプログラミングを行います。ファイル操作にてゲームのセーブロードが実装できるようになります。(一部、C++の言語仕様を使って学習します。)	1 後	60		△		○	○		○	△	
11	○			C言語Ⅲ	C言語からC++への移行方法を学習します。クラスの具体的な文法からオブジェクト指向、STLを使用した標準的な機能を学習します。また、スマートポインターや例外処理、ラムダ式も学習します。	2 前	60		△		○	○		○	△	
12	○			Java I	Javaによるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJavaのクラスライブラリを学習します。	2 前	60		△		○	○			○	
13	○			Java II	Java言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	2 後	60		△		○	○			○	
14	○			アルゴリズム	C++にて検索、ソート、ファイル操作の問題を解き、各自の理解度を確認できます。また、今まで学習した内容から課題解決を行い、就職後の学習が円滑になるように訓練します。	2 後	60		△		○	○		○	△	
15	○			ゲーム制作Ⅰ	C#言語を用いたWindowsフォームプログラミングを通して、各種コントロールとそのプログラミング技術を学びます。Windows上で動作するプログラムの作成を行い、文字や画像の描画からゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	1 前	60		△		○	○		○	△	
16	○			ゲーム制作Ⅱ	Unityを用いてゲーム制作ができるようになるための、操作方法を学習します。スクリプトにはC#を使用します。また、CGツールで作成したモデルデータの利用方法も学習します。携帯端末やVR機器のプログラミングを個別学習するときに、必要な基礎操作を学習します。	1 前	60		△		○	○		○	△	
17	○			3Dプログラミング	DirectXを利用した環境で、3Dゲームの基礎である空間把握、行列演算による座標変換、カメラの制御、ライティングなどを学習します。また、その成果物として単純なアクションゲームなどを作成します。	1 後	60		△		○	○		○	△	

(工業専門課程 ゲーム制作科) 令和4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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
18	○		ゲームプログラミングⅠ	PC上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	1前	90		△	○	○	○	○	△		
19	○		ゲームプログラミングⅡ	PC上で動作するゲームの構造を学習します。ゲームの特徴的な機能を題材とし、複数の小規模なプログラムを段階的に学習することでゲームの構造・構築方法を学びます。	1後	90		△	○	○	○	○	△		
20	○		ゲームプログラミングⅢ	PC上で動作する複雑なゲームの構造を学習します。高度な制御を求められるアクションゲームや、アドベンチャーゲーム・ロールプレイングゲームなどを作成するのに必要となるイベント処理についても学習することで、本格的なゲームを作るのに必要な技術を学習します。	2前	90		△	○	○	○	○	△		
21	○		制作実習	短いスパンで出題される題材ゲームの制作を通して制作手順・構造を学習します。制作は個人チーム両方でを行い、チーム制作時の制作手法に関しても学習します。	2前	60			○	○	○	○	△		
22	○		卒業制作	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し、制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	2前	60			○	○	○	○	△	○	
23	○		ゲームプランニング	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	2前	30		○		○			○		
24	○		CGⅠ	2Dゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	1前	30			○	○			○		
25	○		CGⅡ	3Dゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲーム制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	1後	30			○	○			○		
26	○		データベース	ゲームで使用するデータベースの設計と作成方法、C#からNpgsqlを使いデータベースにアクセスし活用する方法を学習します。	2前	60		△	○	○			○		

(工業専門課程 ゲーム制作科) 令和4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	
27	○		ネットワーク概論	ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝送制御技術、LAN・WAN等の概要を学び、ネットワークとインターネットの基礎知識を身に付けます。基本情報処理技術者の問題を回答できるレベルを目指します。	2後	30		○			○	○			
28	○		コミュニケーションリテラシー	会社とは、職場とは、仕事とはどういうことなのか。社会人、企業人として仕事に対する基本姿勢を学びます。特にビジネスマナーやコミュニケーション、ビジネスコミュニケーションの意識を身に付け、ビジネス能力検討（B検）ジョブパスの合格を目指します。	1前	30		○			○		○		
29	○		コンピュータ概論Ⅰ	情報検定情報活用試験3級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得もを行います。	1前	30		○			○		○		
30	○		コンピュータ概論Ⅱ	情報検定情報活用試験2級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得もを行います。	1後	30		○			○		○		
31	○		コンピュータリテラシー	Windowsの基本操作から、Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)の使い方を学習します。また、PowerPointを使ったプレゼンテーション方法についても学習します。	1前	30				○	○	○	△		
32	○		就職活動リテラシー	就職活動で必要になる履歴書を作成します。特に自己分析や業界研究の仕方を学び、自己PRや志望動機を作成します。また、就職活動の手順や心構えなども合わせて学びます。	1後	30		○			○		○		
33	○		就職対策	就職活動で必要となる面接、SPI対策、作文、作品指導などを行います。主に面接での受け答え、筆記試験のポイントなどの学習を重点的に行います。また、ゲーム業界への就職活動で必要になる作品提出方法についても学びます。	2前	30		○			○		○		
34	○		情報セキュリティリテラシー	これからの社会（企業）人として必要な最低限の情報セキュリティリテラシーについて学習します。	2後	30		○			○		○		
合計					34	科目	1710			単位時間					

卒業要件及び履修方法	授業期間等
------------	-------

(工業専門課程 ゲーム制作科) 令和4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	
卒業要件： 試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上								1学年の学期区分			2期				
履修方法： ○○○○								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。

事務担当責任者等	学校名	〇〇専門学校		
	学校コード	〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇		
	学科番号	〇〇		
	フリガナ	〇〇〇〇〇	所属部署	〇〇〇〇〇
	氏名	〇〇〇〇〇	役職名	〇〇〇〇〇
	所在地	〒 〇〇〇-〇〇〇〇		
		〇〇〇〇〇		
	TEL	〇〇〇〇〇	FAX	〇〇〇〇〇
E-mail	〇〇〇〇〇			

学校関係者評価関連	自由記述	〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇
-----------	------	-------------