

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																						
河原電子ビジネス 専門学校		昭和61年3月1日	千葉 昇		〒790-0014 愛媛県松山市柳井町3丁目3番地31 (電話) 089-931-8555																						
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																						
学校法人河原学園		昭和60年10月21日	河原 成紀		〒790-0001 愛媛県松山市一番町1番地1 (電話) 089-943-5333																						
分野	認定課程名	認定学科名			専門士	高度専門士																					
工業	工業関係専門課程	ゲームクリエイター科			平成23年文部科学省 告示第167号																						
学科の目的	本学科は、情報社会の発展に寄与できる情報処理専門能力を持った人材の養成とあわせてゲーム業界の要請に応えることのできる人材に関する専門能力を持った人材の養成を目的とする。1年次にゲーム基礎、2年次に応用、3年次に質の高い作品を制作できるものとする。																										
認定年月日	平成29年2月28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	2520時間	960時間	1560時間	0時間	0時間	0時間																				
	単位時間																										
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数		兼任教員数	総教員数																					
70人	103人	0人	3人		4人	7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、確認テスト、提出物、授業態度、実習態度、出席率などによって総合的に評価する。																						
長期休み	■学年始：4月1日 ■夏季：8月1日～8月31日 ■冬季：12月22日～1月13日 ■学年末：3月31日			卒業・進級条件	成績評価がすべてC評価以上。原則として出席率90%未満の者は進級、卒業できない。																						
学修支援等	■クラス担任制： 有 ■個別相談・指導等の対応 担任教員が定期的に本人や保護者に連絡を取っている。必要に応じて家庭訪問を実施している。個別相談・指導は学園本部教務部と連携し対応している。			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動、学生会活動、学園祭実行委員会、各種コンテスト出場 ■サークル活動： 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和元年度卒業生) プログラマ、ゲームクリエイター、システムエンジニア ■就職指導内容 面接指導、ビジネスマナー指導、筆記試験対策、合同企業説明会の開催、企業説明会、学内試験 ■卒業生数 28 人 ■就職希望者数 28 人 ■就職者数 28 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 100 % ■その他 (令和元年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>累積合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CG-ARTS協会 CGエンジニア検定</td> <td>③</td> <td>16人</td> <td>10人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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	累積合格者数	CG-ARTS協会 CGエンジニア検定	③	16人	10人												
資格・検定名	種	受験者数	累積合格者数																								
CG-ARTS協会 CGエンジニア検定	③	16人	10人																								
※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 ・愛媛県中予地方局 有喜島獣捕獲活用推進事業システム開発																											

中途退学の現状	<p>■中途退学者 2 名</p> <p>令和元年4月1日時点において、在学者 105 名 (令和元年4月1日入学者を含む)</p> <p>令和2年3月31日時点において、在学者 103 名 (令和2年3月31日卒業者を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>①身体面、精神面の不調により、登校困難となったため。</p> <p>②プログラミングへの苦手意識が解消できず、就職することになったため。</p>	<p>■中退率 1.9 %</p>
	<p>■中退防止・中退者支援のための取組</p> <p>カウンセリング、補習、休学、転科</p>	
	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： (有) 無</p> <p>・AO入試特典（初年度授業料10万円減免）、・指定校推薦特典（初年度授業料15万円減免）、・推薦特典（初年度授業料5万円減免）、・自己推薦特典（初年度授業料3万円減免）、・大学・短大・社会人特典（入学金半額減免）、・家族制度（初年度授業料5万円減免）、・再入学制度（入学金全額免除）、・特待生制度（学費15万円～100万円減免）、・特別学生寮制度、・奨学生制度（授業料半額減免）、・一人暮らし支援制度、・通学定期支援制度、自力進学ローン</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 給付対象・<u>非給付対象</u></p> <p>※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</p>	
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 有・(無)</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>(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)</p>	
当該学科のホームページURL	<p>https://kbc.kawahara.ac.jp/academics/game/</p>	

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

専門学校は職業教育の中でも、情報通信産業の社会的変化は他の業種に比べて激しい。したがって、企業等からの、業界ニーズや社会の変化を吸収し、入学者をどのレベルまで成長させればよいかという仕上がり状況を組織的、継続的に行う必要がある。企業等からの具体的な意見を反映した、高度で実践的な教育課程を実践するために、既存授業科目の改善、新たな授業科目の設置、また実際の授業内容・指導方法(シラバス、コマシラバス)さらには教材開発につながる連携を行う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

教育課程編成委員会は、教務系の会議の中核的な会として位置付け、前期末、後期末の総括会議(科目検討、シラバス検討、コマシラバス検討など)において、計画上の可否や実行上の可否の判断を関連した外部の実務家の意見を反映し機能させることとする。議事録などには、新科目の必要性の有無や、授業内容・指導方法(シラバス、コマシラバス)について改善の必要性の有無などを具体的に集約し、改善の中身が具体的にわかるよう規定として明白化している。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
赤松 民康	愛媛県情報サービス産業協議会 会長 アカマツ株式会社 代表取締役	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	①
田崎 三郎	愛媛大学名誉教授 電子情報通信学会名誉員 フェロー IEEE LIFE Fellow 工学博士	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	②
春日井 良隆	日本マイクロソフト株式会社 デベロッパー&プラットフォーム統括本部 エマージングテクノロジー推進部 エバンジェリスト	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	③
中谷 恭治	株式会社ユイ・システム工房 代表取締役	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	③
影浦 義丈	株式会社HBソフトスタジオ 代表取締役	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	③
矢野 裕一	株式会社リップス 代表取締役	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	③
森岡 宏	河原電子ビジネス専門学校(校長)		
神馬 一博	河原電子ビジネス専門学校(教務責任者)		
清原 隆行	河原電子ビジネス専門学校(学科責任者)		

※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2回の実施(秋、春)

(開催日時)

第1回 令和元年10月1日 16:30～18:00

第2回 令和2年3月3日 16:30～18:00

(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

- ・DirectX I～IVの授業にて使用するAPIをDirectX12にアップデートし、最新の技術を教える授業を展開した。
- ・年間に制作するゲームの本数を増やすために、5日間でゲームを制作する学内ゲームジャムを実施した。
- ・大手ゲーム会社からの内定実績増加。夏、冬のインターンシップへの参加、カリキュラム改修を行った結果、株式会社コロプラ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社レベルファイブといったパブリッシャー企業からの内定実績が出ている。
- ・ゲーム一本で絞っていくのであれば国家試験対策が不要であり、その分の時間を制作に充てるため、カリキュラムを改修した。
- ・就職実績向上のために、ゲーム企業を招いての作品発表会を実施した。
- ・ゲーム業界以外の就職を視野に入れている学生のため、資格対策コースと制作コースを選択できる特別授業の期間を設けた。

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

ゲーム開発を業務としている企業と連携している。定期的に成果物の品評を、実際の開発業務に携わる社員に依頼している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

・作品制作 I

授業科目の担当教員と企業の実務者が事前の打合せを行いカリキュラムの作成を行う。授業は打ち合わせで決まったマイルストーン(プロトタイプ、 α 、 β 、マスターアップ)を目標に個人で制作を行う。各マイルストーンごとに、成果物を企業の方に評価していただく。マスターアップ(完成)のマイルストーンでは、企業の方の前で作品のプレゼンを行い、直接評価をしていただく。

最終的な学生の成績は、いくつかのマイルストーンを通過できたか、通過した場合、スケジュール通りに制作を行えたのか、などを評価の基準として、企業の方と教員が協議の上成績評価を行う。

・作品制作 II

作品制作 Iと同様に、担当教員と企業の実務者が事前の打合せを行って、定められたマイルストーンを目標に制作を行う。作品制作 Iと異なる点は、個人ではなく、チームでの制作となる。そのため、バージョン管理、タスク管理、チーム内でのコミュニケーションの取り方などを学んでいく。

バージョン管理にはGit、タスク管理にはRedmine、チーム内のコミュニケーションツールとしてSlackを活用している。これらのツールも企業の方と打ち合わせを行い、最先端のものを取り入れるようにしていく。

成績評価も基本的には作品制作 Iと同様になるが、スケジュール管理の重要性が高くなる。

・作品制作 III

作品制作 Iと同様に、担当教員と企業の実務者が事前の打合せを行って、定められたマイルストーンを目標に制作を行う。作品制作 Iと異なる点は、就職活動に向けた作品制作となる。そのため、技術的にチャレンジな内容を実装していくことが重要となる。この科目は、企業の方をお呼びしての作品発表会で展示することが一つのマイルストーンとなる。

・ゲームCGプログラミング III

授業科目の担当教員と企業の実務者が事前の打合せを行いカリキュラムの作成を行う。企業の方には、その年ごとにトレンドとなっている技術についての講義を実施していただく。講義実施後は講義内容を踏まえた演習を行っていき、授業終了日に企業の方を交えて評価を行っていく。

・プレゼンテーション技法

本校での学習の集大成の卒業研究と紐づいた科目となる。卒業研究で制作したゲームの技術資料やプレゼン資料の作成を行う。

卒業研究では、科目の担当者と企業の方が事前に打ち合わせを行い、業界最先端となる技術を活用することが大きなテーマとなる。そして、本科目では、そのテーマを他者にしっかりと伝えることができるようになるための、ドキュメントの作成手法を学ぶ。

授業終了日には、企業の方の前で作品のプレゼンを行い、直接評価をしていただく。

成績評価は基本的には作品制作 I、IIと同様になるが、最先端技術をどこまで効果的に使えているか、プレゼン資料の出来栄なども重要な評価基準になる。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作基礎	福岡ゲームコンテストへの出展を目標に、個人でのゲーム制作を行う。初めての本格的な制作となるので、ゲームの面白さには言及せずに、ゲームとして成立している完成品を作り上げることが目的となる。	(株)アライアンス
2Dゲーム制作	日本ゲーム大賞への出展と入賞を目標にグループでのゲーム制作を行う。作品制作Ⅰと異なり、複数人での開発となるため、GitやRedmineを活用して、バージョン管理、タスク管理も学んでいく。	(株)オートクチュール
作品制作Ⅰ	就職活動に向けた作品制作を行う。作品制作Ⅱと異なり、個人での開発となる。就職活動に向けた作品制作となるため、技術的な要素を作品に盛り込んでいくことが目的となる。	(株)アライアンス
3Dゲーム制作	DirectX12を利用してCGプログラミングを学んでいく。ラスタライザベースのライティング、シャドウイング、ポストエフェクトなどのアルゴリズムを学んでいく。	(株)アライアンス
プレゼンテーション技法	ゲームを制作するだけではなく、ドキュメントの作成～プレゼン資料の作成を行い、技術文書の書き方、ゲームの強み(アピールポイント)の把握、プレゼン手法を学んでいく。	(株)アライアンス

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

本校の教員研修の基本方針は、各教員の専攻分野における実務に関する高度な専門知識・技術の修得、それらを授業計画(カリキュラム、シラバス、コマシラバス)に落とし込む能力の修得、その研鑽を実際の授業運営に反映させる教育力の修得を目的として、研修を受講させることとする。

(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

・CEDEC+KYUSHU 2018(2018/12/1)、CEDEC2019(2019/9/4～9/6)、CEDEC+KYUSHU 2019(2019/11/23)、Unreal Engine Fes 2017(2017/10/8)、Unreal Engine Academic Summit 2018(2018/2/16～17)、Unreal Engine Education Summit 2019(2019/5/17)

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「性の多様性を理解するために」(講師: 鳴門教育大学学校教育学部 教授 葛西真記子様)

期間: 8月21日(火) 対象: 学校運営者、教務

内容: 教育現場におけるLGBTフォローの重要性を認識し、ジェンダーの問題に起因する休退学防止ひいては自殺を防止するための研修を実施する。

研修名「シラバスと学校教育〈学習〉か〈教育〉か、あるいは学校教育の主体性について」(講師: 河原学園副学園長 芦田宏直)

期間: 12月24日(火) 対象: 学校運営者、教務

内容: コマシラバスの重要性を理解し、コマシラバス作成能力および授業の質を向上させるための研修を実施する。

研修名「学校内で起こる法的事案についての適切な対応を学ぶ」(講師: ひめはな法律事務所 弁護士 射場和子様)

期間: 3月17日(火) 対象: 校長、学校運営者

内容: 学校現場における法的事案の事例を学びながら、各事案における適切な対応方法について理解する研修を実施する。

(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

- ・愛媛県情報サービス産業協議会主催の人財育成研修(初級、中級)への参加。
- ・eラーニングによる担当教員個別の研修実施。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「河原学園新人教員研修」

期間:4月～7月にかけて12回程度を予定 対象:2019年度入職の新任教員

内容:専修学校制度、職業実践専門課程概要、第三者評価、職業教育のあり方、教育目標・科目目標の設定、シラバス・コマシラバスの作成、授業成果評価、就職サポート、自然災害発生時対応、アカハラ相談等、専門学校における教育活動全般に関する研修を実施する。

研修名「データを用いたデジタルトランスフォーメーション講座」(連携企業等:株式会社 ビーアライブ)

期間:1月頃を予定 対象:学校運営者、教務責任者、広報責任者

内容:デジタルトランスフォーメーション(DX)が単なる手段ではなく、データを用いた組織・ビジネス変革であることを理解し、自校と外部のデータを掛け合わせながら学校や社会の課題解決を促すことのできる人材の育成を目指す研修を実施する。

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

学校関係者評価は、自己点検評価の客観性・信頼性や社会的ミッションの取り組みを加速させる取り組みでなければならない。そのことによって、組織的、継続的な学校改善に実質的に寄与する自己点検評価の質的向上を図ることとする。またステークホルダーとしての関係者評価にとどまらず、将来的には、関係者を超えた第三者評価に発展しうる質の高い関係者評価を目指すこととする。

(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	学校の理念や社会のニーズを反映する教育目的・育成人材像は明確に定められているか
(2) 学校運営	学校組織は明確に位置付けられ、各部署で役割分掌がなされているか
(3) 教育活動	コマシラバスには、その授業のキーポイントや授業の流れ、予復習のポイント、ポイントと関連する詳細な参照文献・資料などが具体的に記入されているか
(4) 学修成果	在籍率、休退学率、出席率、資格取得率について目標は明確に数値化されているか
(5) 学生支援	就職率実績の学内外の公開は、卒業年次5月1日現在在籍数を元に、休学者数、進学者数、卒業不可者数、無業者数などの内訳と共に示されているか
(6) 教育環境	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(講義室は学生数、時間割にあわせ、無理なく配備されているか)など
(7) 学生の受け入れ募集	学生の受け入れ方針(アドミッションポリシー)は明示されており、公正かつ適切に学生募集及び入学者選考を行っているか
(8) 財務	財務について会計監査が適正に行われているかなど
(9) 法令等の遵守	学校教育法、私立学校法、専修学校設置基準などの重要な法律、省令をはじめ、学則や就業規則、その他規則・規程に基づき業務が執行されているか
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

学校関係者評価委員会で討議された意見をディプロマポリシー・カリキュラムポリシー・アドミッションポリシーに反映させ、学校全体の質向上(教育ならびに環境整備)に努めている。

- ・開発実習科目の随所でグループ制作を行う。また、学外コンテスト等への作品出品を科目と連動させて実施する。
- ・休学率改善を強いることによるクラス運営のコントロール。学生同士が教え会えるような環境作り。
- ・卒業生データベースの構築。企業からの求人や再就職の斡旋の仕組みづくり。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
芳之内 浩二	卒業生保護者	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	卒業生保護者
廣瀬 一樹	卒業生	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	卒業生
長野 佑紀	卒業生	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	卒業生
中谷 恭治	株式会社ユイ・システム工房 代表取締役	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	就職先企業担当者
宮崎 學	松山城南高等学校 教諭	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	高校教員
岩田 諭毅	近隣住民	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	地域の有識者
赤松 民康	愛媛県情報サービス産業協議会 会長	平成31年4月1日 ～令和2年3月31日(1年)	教育課程編成委員会委員
森岡 宏	河原電子ビジネス専門学校(校長)		
神馬 一博	河原電子ビジネス専門学校(教務責任者)		
清原 隆行	河原電子ビジネス専門学校(学科責任者)		
平磯 恵美	河原電子ビジネス専門学校(広報責任者)		

※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://kbc.kawahara.ac.jp/wp-content/uploads/sites/2/2019/10/r1_kbc_gakkouhoukoku.pdf

公表時期: 令和2年4月1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

高度な職業教育への研鑽を組織的、継続的に推進するためには、組織的、継続的な企業連携が必須とわれわれは考えている。その連携を有意義なものとするためには、企業にとって、学校の教育人材目標やその現状が体制として見えやすいものになっていなければならない。教育課程編成会議、学校関係者評価会議などの会議規定の透明性や開放性はもとより、自己点検評価の各指標全体が検証可能な透明性や開放性を持つことが、そのためにも必須である。その方針の下、われわれは以下の連携指標をもつこととする。

(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	教育理念・目的、沿革、組織・管理運営、設置基準項目(施設設備等に関する事項)
(2)各学科等の教育	基本指標、教育、設置基準項目(学生に関する事項)、設置基準項目(教育に関する事項)
(3)教職員	設置基準項目(教員等に関する事項)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職指導
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動以外の諸活動
(6)学生の生活支援	学生相談に関する体制は整備されているかなど
(7)学生納付金・修学支援	設置基準項目(財務に関する事項)、学生の受け入れ
(8)学校の財務	財務について会計監査が適正に行われているかなど
(9)学校評価	自己点検・評価報告書、学校関係者評価結果公開資料
(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://kbc.kawahara.ac.jp/disclosure/>

授業科目等の概要

(工業関係専門課程 ゲームクリエイター科) 2019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	
○			基本情報概論	ハードウェア、ソフトウェアといったコンピュータの基礎知識について学習する。	1	180	12	○			○		○		
○			基本アルゴリズム	プログラミングの基礎となるものでコンピュータの思考を理解するための流れについて学習する。	1	60	4	○			○		○		
○			コンピュータ言語Ⅰ	ゲームをプログラミングする為のコンピュータ言語の制御文について学習する。	1	180	12	○			○		○		
○			ゲーム制作基礎	福岡ゲームコンテストへの出展を目標に、個人でのゲーム制作を行う。本格的な制作となるので、ゲームの面白さには言及せずに、ゲームとして成立している完成品を作り上げることが目的となる。	1	90	6			○	○		○		○
○			CG制作基礎	画像処理及び3Dのレンダリング技術について学習する。	1	90	6			○	○			○	
○			2Dゲーム制作	タイトル→ゲーム→リザルトといったゲームのシーケンスを一通り完成させることを目標とする。	1	120	8			○	○		○		○
○			ゲーム数学Ⅰ	ゲームで必要となる三角法、ベクトル、行列の基礎を学習する。	1	60	4	○			○			○	
○			物理シミュレーションⅠ	等速度運動や等加速度運動など物理運動をコンピュータ内で表現する手法について学習する。	1	60	4			○	○			○	
○			コンピュータ言語Ⅱ	基本的な制御文を組み合わせた応用的なプログラミング技術や開発環境が独自に持つ機能を活用したプログラミングについて学習する。	2	180	12	○			○		○		
○			ネットワーク概論	複数のコンピュータを接続するための仕組みや取り決めについて学習する。	2	90	6	○			○		○		
○			データベース概論	テーブルの設計手法やSQL文の基礎について学習する。	2	60	4	○			○		○		
○			2Dゲーム制作	グループでのゲーム制作を行う。複数人での開発となるため、GitやRedmineを活用して、バージョン管理、タスク管理も学んでいく。	2	180	12			○	○		○		○

○	作品制作Ⅰ	学習したプログラミング技術設計技術を用いて総合的なゲーム開発を行う。	2	120	8	○	○	○							
○	実装パターン	ゲームを構築する際の定型的なパターンやオブジェクトの管理手法について学習する。	2	90	6	○		○	○						
○	ゲーム数学Ⅱ	三角法、ベクトル、行列を用いた画像や3Dデータの制御方法について学習する。	2	60	4	○			○					○	
○	物理シミュレーションⅡ	ゲーム内に登場するオブジェクトを物理計算により制御する方法について学習する。	2	60	4		○		○					○	
○	3Dゲーム制作	DirectX12を利用してCGプログラミングを学んでいく。ラスライザベースのライティング、シャドウイング、ポストエフェクトなどのアルゴリズムを学んでいく。	3	150	10		○		○					○	○
○	ネットワークプログラミング	オンラインゲームを作成する為に必要な通信のプログラミング技術を学習する。	3	90	6		○		○					○	
○	データベースプログラミング	データベースを用いたアカウント管理手法や、オブジェクトデータを管理する為のデータベースプログラミングについて学習する。	3	90	6		○		○					○	
○	デザインパターン	オブジェクト指向における代表的な設計パターンについて学習する。	3	90	6		○		○					○	
○	作品制作Ⅱ	学習したプログラミング技術設計技術を用いて総合的なゲーム開発を行う。	3	180	12		○		○					○	
○	オブジェクト指向開発	プログラムを部品化するためのオブジェクト指向設計の基本的な考え方を学習する。	3	180	12		○		○					○	
○	ドキュメンテーション技法	各工程における仕様書の作成方法や進捗管理手法について学習する。	3	30	2		○		○					○	
○	プレゼンテーション技法	ゲームを制作するだけではなく、ドキュメントの作成～プレゼン資料の作成を行い、技術文書の書き方、ゲームの強みの把握、プレゼン手法を学んでいく。	3	30	2		○		○					○	○
合計			24科目			2520単位時間(168単位)									

卒業要件及び履修方法

授業期間等

- ・履修するすべての科目において、S・A・B・Cいずれかの評価を得ること
- ・原則として出席率90%以上であること

1学年の学期区分

2期

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。