

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			
河原電子ビジネス専門学校		昭和61年3月1日		石川 達也		〒 790-0014 (住所) 愛媛県松山市柳井町3丁目3-31 (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 (住所) 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	工業関係専門課程		ゲームクリエイター科		平成27(2015)年度	-	平成29(2017)年度		
学科の目的	ゲーム業界の技術の進歩に対応し、ゲーム制作に特化した学習を実習等を通じて行いゲームプログラマーとして活躍できる開発技術を養う。1年次にコンピュータ技術およびプログラムに関する基礎知識を習得し、2年次以降はゲーム開発現場で要求されるより高度な技術力を養う。また、全国専門学校ゲームコンペティションやU-22プログラミングコンテスト、UE5ぶちコンなどの各種ゲームコンテスト入賞を目指す。対外的にゲーム作品を広く展示してプレイしてもらう機会を作る。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム業界で必要とされるC++とDirectXを組み合わせたゲームプログラミング能力獲得を学科の柱としている。ゲーム企業を応募する際には必ず作品提出を求められることから、他学科と違いゲーム作品の制作に重点を置いている。コンテスト出品などを通じて締め切りを見据えた計画的な作品制作を行い、経験値を高めていく。また、ゲーム企画立ち上げ時や完成時にプレゼンを行い、論理的に説明する力も身に着ける。ゲーム企業、IT企業ともにチームの一員として力を発揮できるよう心掛けさせる。 取得可能な資格: サertifiaicC#プログラミング能力検定								
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	単位時間 162 単位	単位時間 98 単位	単位時間 64 単位	単位時間 0 単位	単位時間 0 単位	単位時間 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)	中退率				
90 人	83 人	0 人	0 %	7 %					
就職等の状況	■卒業者数 (C)		38 人						
	■就職希望者数 (D)		38 人						
	■就職者数 (E)		38 人						
	■地元就職者数 (F)		4 人						
	■就職率 (E/D)		100 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		11 %						
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		100 %						
	■進学者数		0 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)								
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生)		ゲーム系企業(ゲームプログラマー、ゲームプランナー等)IT系企業(システムエンジニア、ネットワークエンジニア、プログラマー等)							
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: 評価結果を掲載したホームページURL								
当該学科のホームページURL	<a href="https://kbc.kawahara.ac.jp/academics/game/">https://kbc.kawahara.ac.jp/academics/game/</a>								
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		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		単位時間						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間						
	うち必修授業時数		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		単位時間						
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		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)		単位時間						
	(B: 単位数による算定)								
	総単位数		162 単位						
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		0 単位						
	うち企業等と連携した演習の単位数		14 単位						
	うち必修単位数		162 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		0 単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		14 単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)		2 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		2 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		2 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  
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  
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記  
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

令和7年10月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
井出 康弘	愛媛県情報サービス産業協議会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
本田 澄	大阪工業大学	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	②
深澤 良彰	人間環境大学	令和7年4月1日～令和8年3月31日(2年)	②
中谷 恭治	株式会社ユイ・システム工房	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
河野 宏明	株式会社デジタルテクノロジー四国	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
生山 浩	株式会社アライアンス	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
石川 達也	河原電子ビジネス専門学校 校長		—
中村 亮	河原電子ビジネス専門学校 副校長		—
渡部 博之	河原電子ビジネス専門学校 教務課長		—
山下 恭司	河原電子ビジネス専門学校 教務課長代理		—
行本 和弘	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、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、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年10月17日 16:30～18:00

第2回 令和7年2月20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

※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。

上位学生が下位学生をサポートするような授業展開ができないかという意見をいただいた。1年生は前期の早い段階で人間関係が確立される前に助け合う環境を構築していきたい。また放課後の作品制作については学年をまたいだサポート関係を構築していきたい。

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  
※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  
株式会社ファリア様に、年に数回、成果物のフィードバックを受けている。また、制作の開始時期には企画のワークショップも実施していただいている。また、株式会社ヒストリア様が主宰しているUnrealEngine4のゲームコンテストのプチコンのアカデミックパートナーとなっており、プチコンに関する情報を早期に頂いている。

(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
ゲームグラフィックスⅡ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	CGエンジニア検定ベーシック程度の知識を身に着ける。前期に続き3DCG制作を学ぶ。動物などの簡単なキャラクタモデリングも行う。	(株)サイバーエージェント
プログラミング言語Ⅲ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	C++言語の学習。オブジェクト指向、STL等を学ぶ。ゲームプログラミング現場でよく使われる手法やデバッグの仕方などを学習する。	(株)サイバーエージェント
ゲームプログラミングⅢ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	学内コンテストに向けたゲーム制作を行う。初めてのグループ制作を行い、チーム間での連携や仕事の割り振りの仕方、スケジュール管理の仕方を学ぶ。	(株)サイバーエージェント
リアルタイムCGプログラミングⅡ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	DirectXを利用したCGプログラミングを学ぶ。スキンアニメーション、発展的なシャドウイング、PBRなどを学ぶ。	(株)サイバーエージェント
リアルタイムCGプログラミングⅢ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	DirectXを利用したCGプログラミングを学ぶ。レイトレーシング、ディファードレンダリング、グローバルイルミネーションなどを扱う。	(株)サイバーエージェント

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  
毎年度、教職員研修実施計画のもと最新技術を習得させる。企業連携をもとに、習得すべき技術を研修させる。特に重要なものは企業連携実習を行う。関連教員へ伝達講習を行うとともに成果報告書を作成させ、新年度の研修計画を策定させる。

(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:	産学連携 LX人材育成部会第5回例会	連携企業等:	一般社団法人日本RPA協会
期間:	2024/8/1	対象:	教員
内容:	今企業で求められている人材教育、スキル、企業向けデジタル研修『DXpass』その狙いと効果		
研修名:	生成AIの基本と校務/教務への応用	連携企業等:	WillBooster株式会社
期間:	2025/3/19	対象:	教員
内容:	大規模言語モデル(LLM)の概要、大規模言語モデル(LLM)にできること／できないこと、プロンプトエンジニアリング、実用的なプロンプト事例集を兼ねた教務/校務向けの演習問題		
研修名:	AXIES 教育技術開発部会 第19回研究会	連携企業等:	AXIES 大学ICT推進協議会
期間:	2024/8/23	対象:	教員
内容:	【AXIES】教育DXのその先へ(未来の学校を支える基盤技術・標準化で加速するデジタル認証と文教ICTへの活用、組織のミッションに照らした生成AIとの向き合い方など)		

②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	主体的考動力を持った社員、選手の育成について	連携企業等: 特定非営利活動法人ITC愛媛
期間:	2024/7/6	対象: 教員
内容	・存在意義の認識(理念哲学の共有、役割責任、成長に必要な公正な競争と公正な評価、環境設定など) ・高い意識の文武両道(ミーティングを重ねる、目標を言語化する) ・主体性＝自主性＝思考力(納得させる、準備するスキーム) を通して自ら考え、行動し、掴み取る(フェーズ・ギャップ・サイクル)を認識できるようにしていく	
研修名:	休退学防止の勉強会	連携企業等: 河原学園本部教務部
期間:	2024/8/5	対象: 教員
内容	通信制高校の実際～通信制高校の現状及び未来高校の生徒の実情をとおして～ ①全国の通信制高校の現状について ②未来高校の生徒の実情について	
研修名:	令和6年度教職員研修会	連携企業等: 愛媛県専修学校各種学校連合会
期間:	2024/8/29	対象: 教職員
内容	教職員のメンタルヘルスの維持と教育現場における諸問題の事例検討 (メンタルヘルス、ストレスとストレス反応、心理的ストレスのプロセス、ストレスマネジメントに必要なポイント、ストレスケアの考え方と技法の選択、セルフコントロール、アサーショントレーニングについて)	
(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:	内子町の観光とDX推進チャレンジ	連携企業等: 合同会社FUN BASE
期間:	2025/5/24	対象: 教員
内容	観光振興に向けたさまざまなDXチャレンジ(デジタル観光マップ・サイネージ、「うちこのごはん」飲食店情報Webサイト、デジタル観光音声ガイドなど)	
研修名:	河原学園新任教員研修	連携企業等: 学園本部教務部
期間:	4月～7月にかけて13回	対象: 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:	専修学校における第三者評価制度の行方と実践に向けた課題	連携企業等: 全国専門学校教育研究会
期間:	2025/9/10	対象: 教員
内容	既存評価との価値の不適合及び主体的な未来がもたらす意義について	
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、関係者を越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		
(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  
 少子化に伴う18歳人口の減少が進む中で今後の学生確保策について、留学生対策についての意見があったが、現在愛媛県とも協議し、留学生を地域に定着＝就職してもらう体制の構築を重視しており、受け入れ県内企業と連携し就職につながる体制を整備している。

(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
今井 康二	在学生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
長野 佑紀	卒業生	令和6年4月1日～令和7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	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	就職先企業担当者
永井 康博	済美高等学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高校教員
岩田 諭毅	近隣住民	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	地域の有識者
井出 康弘	愛媛県情報サービス産業協議会	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	教育課程編成委員会委員

※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  
 (ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(                      ))  
 URL:                                      <https://kbc.kawahara.ac.jp/disclosure/>  
 公表時期:                                令和7年9月12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/>  
 公表時期:                                令和7年6月10日

## R7年度授業科目等の概要

## ゲームクリエイター科

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	○			プログラミング言語Ⅰ	初学者向けに構造化プログラミングをC++言語を使って学ぶ。If文、for文、変数、関数などの基本文法を学ぶ。	1・前	90	6	○			○		○		
2	○			ゲームプログラミングⅠ	独自エンジンを利用して、ゲームプログラミングのいろはを学ぶ。内部的にはクラスを利用しているが、難しい部分に触れなくて済むようにする。	1・前	60	4		○		○		○		
3	○			基礎数学	中学、高校程度の数学の学びなおしを行う。後期のゲームでよく使う数式を網羅したゲーム数学に備えて数学の実力をあげておく。	1・前	60	4	○			○			○	
4	○			コンピュータ概論Ⅰ	ハードウェア、ソフトウェア、ネットワークなどコンピュータの基礎知識の学習する。また、マルチメディア分野のトレンドも扱う。	1・前	60	4	○			○		○		
5	○			ゲームエンジン開発Ⅰ	ゲームエンジンUnityを利用して、ゲーム制作の基礎的な部分を体感してもらう。簡単なオブジェクトを動かして入力、演算、出力の流れを学ぶ。	1・前	60	4	○			○			○	
6	○			ゲームグラフィックスⅠ	3DSMaxを利用して3DCG制作を学び、ゲーム中での3Dメッシュの取り扱いを学ぶ。Photoshopを利用して2DCG制作も学ぶ。	1・前	90	6	○			○		○		
7	○			プログラミング言語Ⅱ	前期に続いてC++言語の学習をする。クラスを利用したオブジェクト指向プログラミングを学ぶ。また、C++独特のポイントについても理解を深める。	1・後	90	6	○			○		○		
8	○			ゲームプログラミングⅡ	本校独自のゲームエンジンを利用して、前期よりレベルアップしたゲームプログラミングを行う。初めてのコンテスト向けゲーム制作を行う。	1・後	60	4		○		○		○		
9	○			ゲーム数学	ベクトル、行列、三角関数など、ゲームで必要な数学を学ぶ。内積、外積などゲームの中ではよく使う計算手法を扱う。	1・後	60	4	○			○			○	
10	○			リアルタイムCGプログラミングⅠ	DirectXを利用したCGプログラミングを学ぶ。単純なプリミティブの表示から基本的なライティングなどを学ぶ。	1・後	60	4	○			○		○		
11	○			ゲームエンジン開発Ⅱ	ゲームエンジンUnityを利用して前期より複雑なゲーム制作を行う。キャラクターアニメーションなどを取り入れて、生き生きとしたアニメ表現を実現する。	1・後	60	4	○			○			○	
12	○			ゲームグラフィックスⅡ	CGエンジニア検定ベーシック程度の知識を身に着ける。前期に続き3DCG制作を学ぶ。動物などの簡単なキャラクタモデリングも行う。	1・後	60	4	○			○		○		○
13	○			プログラミング言語Ⅲ	C++言語の学習。オブジェクト指向、STLなどを学ぶ。ゲームプログラミングの現場でよく使われる手法やデバッグの仕方などを学習する。	2・前	60	4	○			○			○	○

	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	
14	○			ゲームプログラミングⅢ	学内コンテストに向けたゲーム制作を行う。初めてのグループ制作を行い、チーム間での連携や仕事の割り振りの仕方、スケジュール管理の仕方を学ぶ。	2・前	210	14		○		○		○		○
15		○		リアルタイムCGプログラミングⅡ	DirectXを利用したCGプログラミングを学ぶ。スキンアニメーション、発展的なシャドウイング、PBRなどを学ぶ。	2・前	90	6	○			○			○	○
16		○		アプリケーション開発Ⅰ	Unityによるアプリケーション開発を学ぶ。実用的なアプリケーション開発を目指し、データベース連携やExcelからのファイル読み込みなどを扱う。	2・前	90	6	○			○		○		
17	○			ゲームグラフィックスⅢ	UnrealEngineのエディタの基本操作やブループリントによるプログラミングを学ぶ。3DCGデータの扱いなどを学習する。	2・前	60	4	○			○		○		
18	○			プログラミング言語Ⅳ	オブジェクト指向設計におけるクラス設計の基礎を学ぶ。まずはなぜクラスを使ったプログラミングが有効的なのかを考えてもらう。	2・後	60	4	○			○		○		
19	○			ゲームプログラミングⅣ	就職活動に向けた作品制作を行う。ゲーム業界IT業界どちらの業界を目指すとしてもゲーム制作を実施し、成果物を完成させる力を養う。	2・後	180	12		○		○		○		
20		○		リアルタイムCGプログラミングⅢ	DirectXを利用したCGプログラミングを学ぶ。レイトレーシング、ディファードレンダリング、グローバルイルミネーションなどを扱う。	2・後	90	6	○			○			○	○
21		○		アプリケーション開発Ⅱ	Unityによるアプリケーション開発を引き続きおこなう。ネットワークを使ったプログラミングを行い、PC間のデータ通信を実現させる。	2・後	90	6	○			○		○		
22	○			ゲームグラフィックスⅣ	UnrealEngineによるキャラクタアニメーションや本格的なゲームプログラミングを学ぶ。クラス設計の考え方などを扱う。	2・後	60	4	○			○		○		
23	○			プログラミング言語Ⅴ	Gof本に紹介されている23個のデザインパターンと、マルチスレッドのためのデザインパターンを学ぶ。IT業界での一般的なデザインパターンを学ぶ。	3・前	60	4	○			○		○		
24	○			ゲームプログラミングⅤ	就職活動に向けた作品制作を行う。就活時にどのように作品を贈ればいいか指導し、見る側の気持ちも考えて作品を提出する。	3・前	210	14		○		○		○		
25	○			モバイルゲーム開発Ⅲ	ゲームエンジンUnityを利用して、本格的なゲーム制作を行う。特にシェーダ周りを扱って高品位なレンダリングを目指す。	3・前	60	4	○			○			○	
26	○			ゲームグラフィックスⅤ	UnrealEngineによるパーティクルなどの特殊効果を学ぶ。また、マテリアルやマテリアルインスタンスを扱って美しいシーン制作を行う。	3・前	60	4	○			○		○		
27	○			プログラミング言語Ⅵ	ゲームに特化したデザインパターンを学ぶ。具体的な作例を挙げてどのようなデザインパターンを使って制作すればいいか紹介していく。	3・後	60	4	○			○		○		

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	
28	○		ゲームプログラミングⅥ	卒業研究として3年間の集大成ともいえる作品制作を行う。企画発表や完成時のプレゼンを行い発信力も身に着ける。	3・後	240	16		○		○		○		
29	○		モバイルゲーム開発Ⅳ	ゲームエンジンUnityを利用して、エディタ拡張などチーム制作で有用なツール制作などを行い、制作支援ができるようにする。	3・後	60	4	○			○		○		
30	○		ゲームグラフィックスⅥ	UnrealEngineにを使用したレベルデザインを学ぶ。ランドスケープという地形制作ツールを使いバラエティに富んだレベルデザインを行う。	3・後	60	4	○			○		○		
合計							30	科目		162	単位				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件	・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
履修方法	・授業は、講義、演習、実験、実習若しくは実技のいずれかにより又はこれらの併用により行うものとする	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。