

入学者数に関する受入れ方針及び入学者数、収容定員、在学者数
 進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準)
 学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等
 資格取得、県営試験合格等の実績
 卒業生数、卒業後の進路(就職者数・主な就職先)

分野	課程名	学科名		専門士	高度専門士									
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科		平成29年文部科学省 告示第29号	-									
学科の目的	ゲーム制作に必要な企画・CG等の応用技術を学び、より高度なゲーム開発スキルを習得するために、3年間の学習期間でチームによるゲーム開発および各種ゲームコンテストへの出展をすることで、ゲーム業界で即戦力として活躍できるクリエイターを育成する。													
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	2565時間	923時間	76時間	1566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								
60人		78人	0人	4人	4人	8人								
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～翌年3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績評価はA、B、C、Dの4段階 科目終了時に試験、レポート等で評価									
長期休み	■学年始:3月19日～3月31日 ■夏季:8月7日～8月27日 ■冬季:12月24日～翌年2月18日 ■春季:2月26日～3月18日			卒業・進級 条件	次の項目を全て満たすこと ・必修47科目、2565時間履修 ・情報処理技術者認定試験2級 合格 もしくはC言語プログラミング能力認定試験2級 合格 ・出席率90%以上 ・科目の成績評価がすべてC以上									
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) (株)コロプラ、(有)AKABEi SOFT2、フォーザウイン(株)、TISソリューションリンク(株)他 ■就職指導内容 担任教師とキャリアサポート室が連携し学生の進路選択のサポートを行う。併せて就職対策講座により教養・面接対策等を行う。			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 (平成28年度卒業生に関する平成29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>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C言語プログラミング能力検定試験2級</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>13人</td> </tr> <tr> <td>情報処理技術者能力認定試験2級</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>17人</td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	C言語プログラミング能力検定試験2級	③	23人	13人	情報処理技術者能力認定試験2級	③
資格・検定名	種	受験者数	合格者数											
C言語プログラミング能力検定試験2級	③	23人	13人											
情報処理技術者能力認定試験2級	③	23人	17人											
■卒業生数 : 23 人 ■就職希望者数 : 23 人 ■就職者数 : 22 人 ■就職率 : 95.7 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 95.7 % ■その他 ・進学者数: 0人 ・家事等: 0人 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日現在の情報)			※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 ・福島ゲームジャム2016 岡山会場代表作品として東京ゲームショウにて展示											