

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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 専門学校岡山情報ビジネス学院 | | 昭和61年7月26日 | 学院長 三村 光 | 〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 設置者名 | | 設立認可年月日 | 代表者名 | 所在地 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 学校法人三友学園 | | 昭和61年7月26日 | 理事長 池田 基照 | 〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | 工業専門課程 | ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース (ゲームクリエイター学科) | 平成28(2016)年度 | - | 平成30(2018)年度 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 学科の特徴(取得可能な資格、中退率等) | 【取得可能な資格】Unity認定アソシエイト CGクリエイター検定 CGエンジニア検定 C言語プログラミング能力認定試験 他 【中退率】5% 退学者5名(令和5年度 入学者含む)期初在籍者数105名 期中転科入者2名 卒業者含む期末在籍者数102名) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | ※単位数時間、単位いずれかに記入 2,565 単位数時間 単位 | 450 単位数時間 単位 | 1,575 単位数時間 単位 | 1,335 単位数時間 単位 | 0 単位数時間 単位 | 0 単位数時間 単位 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 生徒総定員 | 生徒実員(A) | 留學生数(生徒実員の内数)(B) | 留學生割合(B/A) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 60人 | 36人 | 1人 | 1% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 就職等の状況 | <table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>41</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>39</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>39</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>5</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>100</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>13</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>95</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>(令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 【業界】ゲーム業界、IT業界 【就職先】㈱Live2D、㈱ファンガード、㈱ジーン、㈱デジタルワークスエンターテインメント、㈱クラブ、㈱エスピーエス、㈱ホープクリエイト、サービス&セキュリティ㈱ 他</p> | | | | | | | ■卒業者数(C) | 41 | 人 | ■就職希望者数(D) | 39 | 人 | ■就職者数(E) | 39 | 人 | ■地元就職者数(F) | 5 | 人 | ■就職率(E/D) | 100 | % | ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) | 13 | % | ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) | 95 | % | ■進学者数 | 0 | 人 | ■その他 | | | |
| ■卒業者数(C) | 41 | 人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職希望者数(D) | 39 | 人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職者数(E) | 39 | 人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■地元就職者数(F) | 5 | 人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職率(E/D) | 100 | % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) | 13 | % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) | 95 | % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■進学者数 | 0 | 人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ■その他 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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</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: 一般社団法人専門職高等教育保証機構 受審年月: 平成31年2月 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 当該学科のホームページURL | https://www.oic-ok.ac.jp/ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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) | <p>(A: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>3,360 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>125 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>2,565 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>125 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>125 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位数時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>80 単位数時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table> | | | | | | | 総授業時数 | 3,360 単位数時間 | うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | 125 単位数時間 | うち企業等と連携した演習の授業時数 | 2,565 単位数時間 | うち必修授業時数 | 125 単位数時間 | うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | 125 単位数時間 | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | 0 単位数時間 | (うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) | 80 単位数時間 | 総授業時数 | 単位 | うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | 単位 | うち企業等と連携した演習の授業時数 | 単位 | うち必修授業時数 | 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 | 単位 | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | 単位 | (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 |
| 総授業時数 | 3,360 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | 125 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した演習の授業時数 | 2,565 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち必修授業時数 | 125 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | 125 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | 0 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) | 80 単位数時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 総授業時数 | 単位 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | 単位 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した演習の授業時数 | 単位 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち必修授業時数 | 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 | 単位 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | 単位 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 教員の属性(専任教員について記入) | <table border="1"> <tr> <td>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)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>4人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>0人</p> | | | | | | | 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) | 2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 | 4人 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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) | 2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 | 4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

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修得するために、3年間の学習期間でチームによるゲーム開発および東京ゲームショウへ出展することで、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。

(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

周囲と円滑なコミュニケーションをとり、自ら積極的に学び成長することができる人材を輩出するために、ゲーム業界関係者および岡山情報ビジネス学院関係者で構成されたゲーム分野「教育課程編成委員会」を岡山情報ビジネス学院内に設置する。

年間2回以上開催される委員会において、教育課程の編成に向けた意見交換・助言等を受け、カリキュラム等の開設・改善・工夫等を行う。第1回委員会では、前期学科運営状況の報告を行い各委員より改善意見やご提案をいただき具体的な取り組み方策の検討案の提示を行う。その後、後期学科運営で検討案の実施を行い、第2回委員会にて実施状況の報告と次年度に向けた新たな教育課程の提示を行い各委員より再度意見や助言をいただき次年度の具体的な教育課程の最終案を決定し承認をいただく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|----------------------------|----------------------------|----|
| 山根 信二 | 特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会 日本 理事 | 令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年) | ① |
| 福井 直志 | 株式会社 ブービートラップ 代表取締役 | 令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年) | ③ |
| 北牧 涼輔 | NAYUG合同会社 代表 | 令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年) | ③ |
| 伊藤 宏一郎 | 専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務課長 | 令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年) | — |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

※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36
年2回(9月、1月))

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月 5日 16:00～18:00

第2回 令和6年1月23日 16:00～18:00

(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。

2年生からゲーム数学・物理の授業が入ってくるが、高校卒業後1年間空くことになるので高校数学や物理から繋げる工夫があるとよい。(山根委員)

→1年前期にリメディアル教育としてe-learning教材「すららネット」を導入する。中～高校の基礎数学、物理を動画を用いて学習する

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で活躍できる技術者を育成するために、近年需要が高まっているスマートフォンのUI設計に関する実践的な授業内容の改善・工夫のために、ゲーム業界でスマートフォンアプリやスマートフォンゲームに携わっている技術力が高く、アートディレクターやデザイナーとして活躍している方から、UI設計に対する直接助言や協力が得られる体制をとることが可能な企業を選定している。

(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

授業科目の担当教員と連携企業の講師が事前に授業内容と目的、段階的にスキルアップできる実習課題について打ち合わせを行い、スケジュールを作成する。担当教員の指導のもと実習課題を進め、メールで連携企業の講師に提出。添削した結果を学生にフィードバックし、ブラッシュアップしていく。連携企業の講師には月に一度来校していただき、講義と指導・改善を行う。成績評価の基準について事前に打ち合わせを実施し、最終課題提出後学生各個人がプレゼンテーションを行い、連携企業の方に課題の評価をいただく。その評価をふまえ、担当教員が成績評価(4段階評価)、単位認定を行う。

(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 |
|--------|---|--------------------------------------|
| 企業連携特講 | ゲーム会社監修のもと、作成テーマに対して成果物の制作を行うことで、実践的なゲーム開発スキルを習得する。 | NAYUG合同会社 |
| キャリア実習 | 実際の制作現場またはオンラインで企業実習を行い、今まで学習した制作スキルを総合的に発揮することで、ゲームクリエイターとしての素養を身につける。 | 株式会社デジタルワークスエンターテインメント、株式会社ブービートラップ等 |
| | | |

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

教員の資質向上や専門分野の知識向上を目的とし、学内研修・学外研修・自己啓発研修等の年間研修計画を立て、学科教員が受講する。また、研修受講後は、研修報告書の作成と他関係者に対する研修内容の共有を行う。

(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: CEDEC2023 | 連携企業等: CESA |
| 期間: 2023/8/23~8/25 | 対象: ゲーム分野教員 |
| 内容: 最新IPゲームタイトルにおけるキャラクターデザインとイラストづくり | |
| 研修名: UnrealEngineセッション | 連携企業等: 株式会社ボーンデジタル |
| 期間: 2023年11月10日 | 対象: ゲーム分野教員 |
| 内容: UnrealEngineの近況と活用事例および学習指針 | |

② 指導力の修得・向上のための研修等

| | |
|---|---------------------|
| 研修名: 「志セミナー」赤磐市地域おこし協力隊 戸田洋美さん講演 | 連携企業等: 赤磐市地域おこし協力隊 |
| 期間: R5年6月14日 10:00-12:00 | 対象: 教務課職員 |
| 内容: 第一線で活躍されている方の姿勢や熱い想いに触れることで、自らの人生を切り拓く志を学ぶ。目的のために何が出来るか、周りに協力してもらうために何を伝えるか。そして、諦めない!というマイルールを決して曲げないという講演。 | |
| 研修名: LGBTQ研修 | 連携企業等: 一般社団法人にじーず岡山 |
| 期間: R6年2月22日 13:00-15:30 | 対象: 全職員 |
| 内容: 研修をきっかけに教職員一同、性的マイノリティ(LGBTQ)に関する知識を身につけ、正しい理解を得る。当事者の学生から相談を受けた際の適切な対応を可能とすることを旨とする。 | |

(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

| | | | |
|------|--|--------|--------------------------|
| 研修名: | 初学者のためのUnrealEngine講座 | 連携企業等: | (株)ビーアライブ |
| 期間: | 2024/6/6 | 対象: | ゲーム分野教員 |
| 内容: | Unreal Engine学習者を対象とした、EPIC GAMES JAPANよりUnreal Engineで出来ることについて事例を交えた紹介 | | |
| 研修名: | CEDEC2024 | 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 |
| 期間: | 2024/8/21-23 | 対象: | ゲーム分野教員 |
| 内容: | コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス | | |

② 指導力の修得・向上のための研修等

| | | | |
|------|---|--------|----------|
| 研修名: | 「志セミナー」株式会社ミアーズ 代表取締役 前村美樹さん講演 | 連携企業等: | 株式会社ミアーズ |
| 期間: | R6年6月13日 9:30-10:30 | 対象: | 教務課職員 |
| 内容: | 業界をリードする経営者を講師に迎え、自身の経験を踏まえながら、「変化する時代に生き抜く力を身に付ける方法」「自身の力でキャリアをデザインする生き方」について講演いただく。自分自身の人生や社会課題の解決について考える機会とし、一人ひとりのやる気と行動の原点につなげていく。 | | |

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

自己評価の評価結果について、学校関係者として卒業生、保護者とともに企業等による評価を行い、自己評価結果の客観性・透明性を高める。また、本校の教育方針である「即戦力となる人材育成」「ビジネスマンにふさわしい人格形成」「ニーズに対応したカリキュラム」に基づき、地域社会に貢献できる人材の育成に結び付けるために、関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることを目的とする。

(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 | 教育理念・目標 |
| (2) 学校運営 | 学校運営 |
| (3) 教育活動 | 教育活動 |
| (4) 学修成果 | 学修成果 |
| (5) 学生支援 | 学生支援 |
| (6) 教育環境 | 教育環境 |
| (7) 学生の受入れ募集 | 学生の受け入れ募集 |
| (8) 財務 | 財務 |
| (9) 法令等の遵守 | 法令等の順守 |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献・地域貢献 |
| (11) 国際交流 | なし |

※(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

担任制、卒業生の社内での評価などは、良い評価をいただいたので、今後も退学防止などの課題に取り組んでいく。特に、教師の力量による差が、退学、就職などすべてに影響するため、その差を解消できるように教員研修を継続する。また、非常勤教師の採用も行い、学生サービスの充実を図る。

(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 |
|-------|---------------------------------|----------------------------|--------------|
| 守井 照久 | 税理士法人創明コンサルティング・ブレイン 代表社員 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 早崎 律貴 | スマートスケープ株式会社 VX事業部 開発部 部長 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 卒業生 企業等委員 |
| 石崎 公生 | 株式会社アドボックスフォトグラフィ 代表取締役 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | PTA |
| 山本 涉 | 医療法人和香会 倉敷スイートホスピタル 運営企画室 室長 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 豊田 東 | 岡山国際ホテル 総支配人 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 真鍋 洋志 | 菅公学生服株式会社 取締役 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 山下 秀男 | 株式会社イケル 代表取締役 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 北牧 涼輔 | NAYUG合同会社 代表 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 浦谷 友章 | 自衛隊香川地方協力本部 東讃地区隊長 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 畑 嘉昭 | 株式会社トスコ 専務取締役 | 令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 芳原 慶真 | コーセーエンジニアリング株式会社 総務部長 | 令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年) | 企業等 委員 |
| 平野 彰一 | 社会福祉法人岡北福祉会 岡北学園 理事長 | 令和6年4月1日～ 令和8年3月31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

(ホームページ・本報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://oic-ok.ac.jp/assets/document/about/info/02--new.pdf>

公表時期: 2024/10/1

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

本校の教育方針やキャリア教育、職業教育をはじめとした教育活動等の状況を提供する。また、それぞれの学科の目標検定や就職実績についても情報を提供し、公的な認可を受けた教育機関として誠実な対処を行い、説明責任を果たす。

(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 | OICの教育方針、心の推進プロジェクト、プライバシーポリシー(個人情報保護法) |
| (2) 各学科等の教育 | 目指す業界・職種、目指す資格と資格取得実績、就職実績、カリキュラム |
| (3) 教職員 | 教職員数、教員の組織、教員の専門性、教職員の研修 |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | 就職支援等への取り組み支援、企業等との連携による取組・キャリア教育への取組 |
| (5) 様々な教育活動・教育環境 | 教育活動・校舎、施設紹介、学校行事、課外活動 |
| (6) 学生の生活支援 | 学生支援への取組状況(スクールカウンセラー) |
| (7) 学生納付金・修学支援 | 学納金、独自の奨学金制度・学費支援制度 |
| (8) 学校の財務 | 財務状況 |
| (9) 学校評価 | 学校評価、学校関係者評価 |
| (10) 国際連携の状況 | なし |
| (11) その他 | なし |

※(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・本報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://oic-ok.ac.jp/>

公表時期: 2024/6/1

授業科目等の概要

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース（ゲームクリエイター学科） | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|------|-----------------|---|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |
| | | | | | | | | 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 | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ○ | | ゲームプランニングⅠ | ゲーム業界におけるプランナーの役割や企画の必要性について学習し、基本的な企画書の作成方法を習得する。 | 1前期 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 2 | ○ | | コンピューター概論 | コンピューターの基礎となるテクノロジー分野に関する知識を学習する。 | 1前期 | 15 | 1 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 3 | ○ | | アルゴリズム | さまざまなデータ構造や、基礎的な処理手順を学習する。 | 1前期 | 30 | 2 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 4 | ○ | | プログラミングⅠ | C言語の変数、条件文、繰り返し文、配列、関数宣言・定義、構造体、ポインタについて学習し、基本的なプログラミング手法を習得する。 | 1前期 | 60 | 4 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 5 | ○ | | ゲームエンジンⅠ | Unityの基本的な操作方法を学習し、基本的なゲーム開発技法を習得する。 | 1前期 | 60 | 4 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 6 | ○ | | 数学・物理基礎 | ゲーム向けの数学・物理を学ぶ前に、高校段階までの基礎部分をe-learningを通じて学習する | 1前期 | 15 | 1 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 7 | ○ | | CGクリエイター | コンピューターグラフィックスの基本概念を学習し、CGクリエイター検定ベーシックレベルの知識を習得する。 | 1前期 | 45 | 3 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 8 | ○ | | 3DCGⅠ | 3Dモデルが表示されるまでの理論や専門用語等を学習し、基本的な3Dモデルの作成方法を習得する。 | 1前期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 9 | ○ | | ビジネス実務Ⅰ | 就職活動のプロセスの理解を深め、具体的な行動を起こせるよう自主性を身につける。 | 1前期 | 30 | 2 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 10 | ○ | | ペン字 | 履歴書やビジネス文書等で書く文字バランスを身につける。 | 1前期 | 15 | 1 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 11 | ○ | | ゲームプランニングⅡ | 企画書・仕様書作成力の向上を目指し、ゲーム演出やレベルデザインなどについて学習する。 | 1後期 | 40 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 12 | ○ | | サーバーサイドプログラミングⅠ | サーバーサイド言語のPHPを学習し、サーバーサイドプログラミングの基本を修得する。 | 1後期 | 40 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース (ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------|------------------|------------------|------------|---|-------------|--------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| | 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 | |
| 13 | ○ | | | データベース | データベースの操作言語SQLやDBの設計手法の基礎知識を修得する。 | 1 後 期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 14 | ○ | | | プログラミングⅡ | C++によるオブジェクト指向プログラミングを学習する。 | 1 後 期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 15 | ○ | | | ゲームエンジンⅡ | C#プログラミングを学習し、ゲームエンジンでのスクリプティング手法を身につける。 | 1 後 期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 16 | ○ | | | ゲーム数学・物理Ⅰ | ゲーム制作に必要なグラフィックスを動かす数式、物理演算を演習を通じ修得する。 | 1 後 期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 17 | ○ | | | CGエンジニア | CGエンジニア検定合格に向けて、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やシステム開発を行うための知識を修得する。 | 1 後 期 | 45 | 3 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 18 | ○ | | | ゲーム制作実習Ⅰ | グループでのゲーム制作作業を通じて、協調性を養い、役割分担やスケジュール管理方法を習得する。 | 1 後 期 | 105 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 19 | ○ | | | ゲームエンジン実習 | ゲームエンジンを用いた総合的な実習を通じて、ゲームエンジンの仕様を学習する | 1 後 期 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 20 | ○ | | | ビジネス実務Ⅱ | 社会人常識力検定の学習を通じて、基本的なビジネスマナーを習得する。 | 1 後 期 | 30 | 2 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| 21 | ○ | | | 企業連携特講 | ゲーム会社監修のもと、作成テーマに対して成果物の制作を行うことで、実践的なゲーム開発スキルを習得する。 | 2 前 期 | 45 | 1 | | | ○ | ○ | | ○ | | ○ |
| 22 | ○ | | | チーム制作実習Ⅱ | コンテストを目指し、チームでゲームを制作・完成まで行う力を身につける。 | 2 前 期 | 120 | 4 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 23 | ○ | 36 | | ゲームプランニングⅢ | ゲームのレベルデザインを考え、更に論理的に説明が出来る能力を演習を通じ習得する。 | 2 前 期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 24 | | ○ | | ゲームエンジンⅢ | Photon Unity Networkingを使用し、オブジェクト、RPC、カスタムプロパティ等の同期を行いオンラインゲームを作成する技術を演習を通じ習得する。 | 2 前 期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース（ゲームクリエイター学科） | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|------|------|-------------|--|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 分類 | 必修 | 選択必修 | 自由選択 | 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 | |
| | 25 | | ○ | WebプログラミングⅡ | PHPフレームワークのLaravelを学習し、応用的なWebサーバーサイドの制作方法を修得する。 | 2前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| | 26 | | ○ | データベース | データベースの操作言語SQLやDBの設計手法の基礎知識を修得する。 | 2前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| | 27 | | ○ | ゲームプログラミングⅠ | C++とDirectXを用い、2Dゲームを制作する技術を演習を通じ習得する。 | 2前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 28 | | ○ | ゲーム数学・物理Ⅰ | ゲーム制作に必要なグラフィックスを動かす数式、物理演算を演習を通じ習得する。 | 2前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 29 | | ○ | 3DモデリングⅢ | 背景やキャラクターの3Dモデルを作成する基本的な技術を演習を通じ習得する。 | 2前期 | 60 | 4 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 30 | | ○ | 3DアニメーションⅠ | 3Dを用いたアニメーションの仕組みやの理論について演習を通じて習得する。 | 2前期 | 90 | 6 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 31 | | ○ | UIデザインⅠ | UIデザインをする上で必要な理論や技術を演習を通じて習得する。 | 2前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 32 | | ○ | デッサンⅡ | 対象物を二次元平面に描写して伝達するための観察力、集中力、表現力を演習と通じ習得する。 | 2前期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 33 | ○ | | ビジネス実務Ⅲ | 実社会で求められる挨拶や立ち居振る舞い等を実践も踏まえて習得する。 | 2前期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 34 | ○ | | チーム制作実習Ⅲ | 全国専門学校ゲームコンペティションの応募を目指し、チームでゲームを制作・完成まで行う力を身につける。 | 2後期 | 90 | 3 | | | ○ | ○ | | | ○ | |
| | 35 | ○ | | ゲームプランニングⅣ | KPI分析、ゲームバランス調整、制作進行管理の手法・知識を演習を通じ習得する。 | 2後期 | 40 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 36 | | ○ | ゲームエンジンⅣ | Photon Unity Networkingを使用し、よりスムーズにプレイできるよう通信データの最適化を行いオンラインゲームを作成する技術を演習を通じ習得する | 2後期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース（ゲームクリエイター学科） | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|------|-------------|---|---------|--------------|-------------|--------|--------|------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 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 |
| | | | | | | | | 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 | | | | | | | | | | | | | |
| 37 | ○ | | WebプログラミングⅢ | ゲームエンジンUnityとWebサーバーを連動させてソーシャルゲームの仕組みを実装できるスキルを習得する。 | 2後期 | 40 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 38 | ○ | | 仮想化技術 | AWSなどのゲームサーバー構築に用いられる技術全般を演習を通じて身に付ける | 2後期 | 40 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 39 | ○ | | ゲームプログラミングⅡ | C++とDirectXを用い、演習を行いながら3Dゲームを制作する技術を身につける。 | 2後期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 40 | ○ | | ゲーム数学・物理Ⅱ | ゲーム制作に必要なグラフィックスを動かす数式、物理演算を演習を通じ習得する。 | 2後期 | 40 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 41 | ○ | | 3DモデリングⅣ | 背景やキャラクターの3Dモデルを作成する応用的な技術を演習を通じ習得する。 | 2後期 | 60 | 3 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 42 | ○ | | 3DアニメーションⅡ | 3Dアニメーションの発展的な技術を演習を通じて習得する。 | 2後期 | 60 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 43 | ○ | | UIデザインⅡ | 3DグラフィックやVRでのUIデザインを演習を通じ習得する。 | 2後期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 44 | ○ | | デッサンⅢ | 対象物を二次元平面に描写して伝達するための観察力、集中力、表現力を演習を通じて習得する。 | 2後期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 45 | ○ | | ポートフォリオ制作特講 | 今まで作成した作品をポートフォリオとしてまとめ、他者に評価してもらえる表現方法を学ぶ。 | 2後期 | 50 | 1 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 46 | ○ | | ビジネス実務Ⅳ | 社会人として働くことを想定したマナー・考え方・一般常識の習得する。 | 2後期 | 60 | 4 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 47 | ○ | | ビジネス実務Ⅳ | 社会人として働くことを想定したマナー・考え方・一般常識の習得する。 | 3前期 | 30 | 2 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 48 | ○ | | キャリア実習 | 実際の制作現場またはオンラインで企業実習を行い、今まで学習した制作スキルを総合的に発揮することで、ゲームクリエイターとしての素養を身につける。 | 3前期 | 80 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | ○ | |

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース（ゲームクリエイター学科） | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|------|------|----------------|---|--------------|-------------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 | |
| 49 | ○ | | | チーム制作実習Ⅳ | 日本ゲーム大賞入賞を目指し、チームでゲームを制作・完成まで行う力を身につける。 | 3前期 | 130 | 4 | | | ○ | ○ | ○ | | |
| 50 | ○ | | | ゲームプランニングⅤ | 就職活動に向けた作品の企画書作成を目標に総合的な演習を行う | 3前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | ○ | |
| 51 | ○ | | | UnrealEngine I | 大型タイトルに多く用いられるゲームエンジンUnrealEngineの操作方法を習得する。 | 3前期 | 45 | 3 | △ | ○ | | ○ | | ○ | |
| 52 | | ○ | | ゲームクリエイター研究Ⅰ | ゲーム制作における最新情報を主体的に学習し、ゲームクリエイターとして必要な実践的なスキルを習得する。 | 3前期 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 53 | | ○ | | ITエンジニア研究Ⅰ | システム開発における必須スキルを主体的に学習し、ITエンジニアとして必要な実践的なスキルを習得する。 | 3前期 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 54 | | ○ | | 総合ビジネス研究Ⅰ | ビジネスにおける必須スキルを主体的に学習し、ビジネスパーソンとして必要な実践的なスキルを習得する。 | 3前期 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 55 | ○ | | | ポートフォリオ制作実習 | ポートフォリオのまとめ方を学び、ポートフォリオの質をブラッシュアップする。 | 3通期 | 45 | 1 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 56 | | ○ | | ゲームエンジンⅤ | ゲームAIを取り入れたゲームを制作できる知識とスキルと身につける。 | 3前期 | 45 | 3 | | △ | ○ | ○ | | ○ | ○ |
| 57 | | ○ | | 3D総合制作 | Mayaアニメーションを中心にゲーム中での表現力を身につける。 | 3前期 | 45 | 3 | | △ | ○ | ○ | | ○ | ○ |
| 58 | ○ | | | ビジネス実務Ⅴ | 実社会で求められる挨拶や立ち居振る舞い等を実践も踏まえて習得する。 | 3前期 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | |
| 59 | ○ | | | 卒業研究Ⅰ | 3年間の集大成として、技術的に実用性の高いオリジナルゲーム制作を目標に、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う。 | 3後期 | 170 | 5 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 60 | ○ | | | 卒業研究Ⅱ | 他学科との協働を通じて、それぞれの業界の抱えている問題を解決することを目標とし、学んできた知識を実践する力を身につける。 | 3後期 | 170 | 5 | | | ○ | ○ | | ○ | |

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース（ゲームクリエイター学科） | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|------|------|---------------|--|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 分類 | 必修 | 選択必修 | 自由選択 | 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 | |
| | 61 | ○ | | ペン字上級 | 1年生で学んだ美しい文字を書くことの大切さをより深く理解する。ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形（行書体も含む）を学ぶ。また、筆ペンの使用も学ぶ。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 62 | ○ | | ビジネス英語 | ビジネスの場で簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付ける。 | 3後期 | 15 | 1 | ○ | △ | | ○ | | | ○ | |
| | 63 | ○ | | エクセル上級 | Excel2019（Expertレベル）を活用し、実務で使える資料作成能力を身につける。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | 64 | ○ | | 医療事務 | 医療保険の仕組みを理解し、簡単な医療費の計算を学ぶ。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | 65 | ○ | | 表現 | 幼児期から親しんできた言語環境構成の基礎や作品製作技術を学んだり、体験したりすることを通して、自己表現やコミュニケーション力を身につける。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | 66 | ○ | | RPA実習 | 業務において、ミスをなくし効率的な業務が出来るように、作業自動化ツールを用いた自動化の初歩を学び、プログラムの思考力を養う。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | 67 | ○ | | 情報リテラシー | 業務で役立つWindowsの便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識やAIの活用方法などについて学ぶ。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | 68 | ○ | | データマーケティング | データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excelを活用した分析手法についても修得する。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | 69 | ○ | | ファイナンシャルプランナー | 身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。 | 3後期 | 15 | 1 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| | 70 | ○ | | 法律リテラシー | 実社会で役立つ、民法・行政法等の知識を事例を交えて学ぶ。身近で起こりうる法律問題について結論の方向性が見通せるようになることを目指す。 | 3後期 | 15 | 1 | ○ | △ | | ○ | | ○ | | |
| | 71 | ○ | | フラワーアレンジメント | ブーケ、ブートニア、ヘッドフラワー、会場装花を製作する。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | 72 | ○ | | ゲームプログラミング | ゲーム制作を通じてプログラミングを体験することで、順序立てて物事をとらえる考え方を身につける。 | 3後期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |

| 工業専門課程 ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース (ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------------|------------------|-----------|--|-------------|--------------|-------------|----------------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 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 | |
| 73 | ○ | | 広告映像 | 会社の広報SNSなどに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。 | 3 後 期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 74 | ○ | | ビジュアルデザイン | デザインを使い、伝えたい情報を視覚的に表現する力を身につける。 | 3 後 期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 75 | ○ | | 世界事情 | グローバル化の時代、将来国内外問わず、外国人とともに仕事することを念頭に、テーマ別国際事情の講義とグループワークやディスカッションを通して、国際的視野を身につける。 | 3 後 期 | 15 | 1 | △ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 合計 | | | | | 50 科目 | | | 2565 単位 (単位時間) | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | | | 授業期間等 | |
|---|--|--|--|-----------|------|
| 卒業要件： ①必修科目及び選択必修選択科目の成績がC評価以上 | | | | 1 学年の学期区分 | 2 期 |
| 履修方法： 【No. 1-20】 1年次履修科目 46単位(800単位時間) 20科目 | | | | 1 学期の授業期間 | 16 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。