

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					
専門学校未来ビジネスカレッジ		昭和61年10月30日		今井 秀幸		〒 390-0841 (住所) 長野県松本市渚2丁目8番5号 (電話) 0263-26-5500					
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地					
学校法人未来学舎		昭和61年10月30日		青山 織人		〒 390-0841 (住所) 長野県松本市渚2丁目8番5号 (電話) 0263-26-5500					
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	ゲームクリエイター学科		令和3(2021)年度	-	令和6(2024)年度					
学科の目的	本学科では、ゲームクリエイターとしてゲーム開発会社(デベロッパー、パブリッシャー)への就職を目指す実力を有した人材の育成を目指す。ゲームプログラム専攻とゲームグラフィックデザイン専攻に特化したカリキュラム構成を三年間で修得することにより、ゲームプログラミングをベースにした総合的なIT技術の定着、2D・3DCG制作スキルをベースに、映像・アニメーション業界でも通用する技術を身に付ける。										
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	学習内容は多岐に渡り、修得した技術を生かした活躍の可能性の幅は極めて広い。東京ゲームショーへの出展や見学もあり、高いモチベーションを維持しつつ学習に取り組むことが出来る。(令和5年度、学科中退率は7.5%)										
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	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間		
			93 単位	11 単位	17 単位	118 単位	0 単位	0 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)							
90 人	50 人	0 人		0 %							
就職等の状況	■卒業生数(C)		10 人								
	■就職希望者数(D)		9 人								
	■就職者数(E)		8 人								
	■地元就職者数(F)		6 人								
	■就職率(E/D)		89 %								
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		75 %								
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		80 %								
	■進学者数		0 人								
	■その他										
	1名は、企業への就職を希望せず、デイトレーダーとして活躍										
1名は、持病が悪化し自宅療養中											
(令和4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4年度卒業生)											
(株)Astro Production、(株)デジタルワークスエンターテインメント、(株)blue											
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	URL: https://www.mirai.ac.jp/mit/course/game-creator/										
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)										
	総授業時数										93 単位
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数										9 単位
	うち企業等と連携した演習の授業時数										0 単位
	うち必修授業時数										93 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										9 単位
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数										0 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)										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)	1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	3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	3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

ゲーム業界はもとより、IT業界や、CG・映像・アニメーション業界の求める専門知識・技術と即戦力を身に付け、率先してクリエイティブなプログラミングやデザイン制作を行える人材育成を教育の柱とする。こうした先進的な教育を実施するため、学校と業界企業等が参画する教育課程編成委員会を設置し、教育課程編成の再検討、授業内容や指導方法の工夫・改善を実施する。委員会は、教務部の指導・助言機関として位置付け、最新動向や業界企業からの要請にいち早く対応した教育活動を維持していく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部の下に置く。委員会において学期および年度における「教育課程の成果・反省点・問題点」などについて報告を行う。これを受けて、委員会は「教育課程編成の再検討、授業内容の改善」などを提言・助言する。委員会からの提言や助言を受けて、教務部は検討を行い、校長の許可を経て「次学期・次年度の教育課程、授業内容の見直し」などを行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
小澤 賢侍	CG-ARTS(公益財団法人 画像情報教育振興協会) 部長	令和5年2月1日～令和6年9月30日(1.5年)	①
花井 慶太郎	株式会社ジュエルワン 代表取締役 CEO	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	③
戸田 隆元	株式会社ボンデジタル 参事	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	③
望月 弘	学校法人未来学舎専門学校未来ビジネスカレッジ 学科長		—
高橋 洸	学校法人未来学舎専門学校未来ビジネスカレッジ 講師		—
中山 亜由美	学校法人未来学舎専門学校未来ビジネスカレッジ 講師		—

※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(9月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年10月19日 15:30～17:00

第2回 令和5年2月8日 15:30～17:00

第3回 令和5年9月27日 15:30～16:50

(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。

第3回において、産学連携制作授業における立ち上げ時点でのバタつきが、最後まで影響していることが報告された。制作チームの全員が、これから制作しようとしているゲームのイメージを共通認識として持っている必要がある。各個人のモチベーションに依存する部分もあるが、初動でのもたつきは、開発時間の圧迫にも繋がるため、企画等の早い段階でのチェックが必要である。また、多くの学生に不足している物事を分解し咀嚼する能力を養うことが、こうした初動でのもたつきを防ぐことに繋がる。学生同士の意見交換などを通じて、日頃から物事を見て考える分析力を付けさせる必要がある。

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

本学科において、より実践的かつ専門的な高度職業教育を行うために、学校と企業・業界団体等が講師契約を締結し、その連携のもと、ゲーム・CG等の業界が求めるレベルの技術を身に付けるべく、外部講師による実際の制作現場と同等の教育機会を提供する。さらにゲームプログラマーあるいはゲームデザイナー職としての職業観・勤労観を育むとともに、知識と技術の向上を図ることを企業等の連携に関する基本方針とする。

(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

日本ゲーム大賞アマチュア部門やゲームクリエイター甲子園等のコンペティションへの応募作品の制作授業において、企画・立案段階から始まり、進捗管理やβ版完成後のブラッシュアップなど、すべての段階で業界企業との連携を即座に取れる学習環境を実現するため、業界企業も現場で利用しているチャットツールを用いて24時間学生対応が可能な環境を用意している。その上で、連携企業の講師による下記の授業内容を実施し、実習態度と修得した技術レベルにより5段階評価する。

(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
ゲームエンジン1B	コンペティションへの応募作品を1年生、2年生の学年を超えた合同チームによる制作を行う。バグ管理ツール(BTS)やスケジュール管理のやり方を学び、制作工程を身に付けるねらいもある。	株式会社ジュエルワン
ゲーム制作マネジメント	コンペティションへの応募作品を1年生、2年生の学年を超えた合同チームによる制作を行う。2年生には、上級生としてのメンター的な役割を与えて、チーム制作を円滑に進める。	株式会社ジュエルワン

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 研修は、教職員に対し、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に関わる職業の遂行に必要な知識又は技能を習得させ、その遂行に必要な能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。本学科においては、最新の業界動向からの乖離や知識・技術の陳腐化を防ぐため、ゲーム開発・制作に必要とされる実践的かつ専門的な能力を育成するために必要な知識、技術などについて実施される、関係団体、職能団体及び企業等が実施する研修、セミナー、各種展示会(業界動向調査)等に積極的に教員を参加させる。さらに、指導力の修得・向上等の研修にも参加させることを基本方針とする。	
(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	
研修名: CEDEC2022	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: 令和4年8月23日(火)～25日(木)	対象: 高橋
内容 エンジニアリング・ゲームデザイン・ビジュアルアーツ・サウンド・アカデミック等ゲーム開発に関わる各分野の技術情報や事例紹介の講演が3日間にわたり多数行われるため、業務に関連の深い講演を15～20程度選んで視聴する。	
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: SNSの危険性とその留意点	連携企業等: セーフティネット総合研究所
期間: 令和4年4月8日(金)	対象: 望月、高橋、中山
内容 ソーシャルネットワーキングサービス(SNS)が普及し、コミュニケーションツールとして汎用する中で、安易な書き込みがトラブルに発展したり、知り合い同士の空間であるという安心感を利用して詐欺やウイルスの配布を行う事例がある。SNSの危険性とその留意点についての情報を学生に指導するために受講した。	
研修名: ハラスメント研修	連携企業等: 弁護士 出井博文氏
期間: 令和5年3月22日(水)	対象: 望月、高橋、中山
内容 各種ハラスメントを理解し、また、県内外の事例を知ることで、学生指導や保護者対応の参考とし、学生が安心して学校生活を送れるように、また、職場の人間関係も円滑となるよう受講した。	
(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: CEDEC2023	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: 令和5年8月23日(火)～25日(木)	対象: 高橋、中山
内容 エンジニアリング・ゲームデザイン・ビジュアルアーツ・サウンド・プロダクション等ゲーム開発に関わる各分野の技術情報や事例紹介の講演が3日間にわたり多数行われる。業務に関わりの深い講演を視聴することで、業界の最新動向や最新技術の知見を高める。	
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: SNSの危険性とその留意点	連携企業等: セーフティネット総合研究所
期間: 令和5年4月7日(金)	対象: 望月、高橋、中山
内容 前年度に引き続きSNSの危険性とその留意点についての最新情報等を学生に指導するために受講する。	

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

学校関係者評価については、文部科学省策定の「専修学校における学校評価ガイドライン」を元に、自己点検評価表を策定し、その自己点検評価表の適性度を学校関係者評価委員会により点検・評価する。当該委員会の議論及び意見を基に作成した「学校関係者評価報告書」を学校長が再点検の上、次年度の学校運営に反映させる方針とする。

(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	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	特に記載なし

※(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

- ・学修成果としての資格の取得率の向上や各学科の授業成果について高い評価をいただくことができました。次年度も引き続き学校全体で取り組む計画としたい。
- ・学校ホームページやSNS等の有効活用についてご意見を頂き、ホームページについてはリニューアルの参考にし、SNS等の活用は今後も研究を続け情報発信をしていく。
- ・就職して困らないよう今後も知識・技術だけではなく、挨拶やコミュニケーション、チームワークなど授業内でも指導をしていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿			
令和5年10月20日現在			
名前	所属	任期	種別
片瀬 拓弥	学校法人清泉女学院 清泉女学院短期大学	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	学識経験者
矢内 和博	学校法人松商学園 松本大学	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	学識経験者
林 兵司	パン工房 ブール	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	企業等委員
西村 明美	株式会社たちばな松本あづみの店	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	企業等委員
山田 佳代子	ポアレスチュール	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	企業等委員
北村 理恵子	Dog Life Lien	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	企業等委員
溝口 諒	でざいんと	令和4年10月1日～令和6年9月30日(2年)	企業等委員
加藤 博史	医療法人社団敬仁会 桔梗ヶ原病院	令和4年10月1日～令和6年9月30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・ 広報誌等の刊行物・その他())
 URL: <https://www.mirai.ac.jp/information/index.html>
 公表時期: 令和6年6月下旬

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
 「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」の項目に基づき、学校の概要、目標及び計画、各学科等の教育、教職員、キャリア教育・実践的職業教育、様々な教育活動・教育環境、学生の生活支援、学生納付金・修学支援、学校の財務、学校評価について、公益法人として関連団体・業界・学生就職先のほか、広く万人に発信する。ただし、国際連携については、今後、実施後に公表する。

(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	学校の概要、目標及び計画
(2) 各学科等の教育	各学科等の教育
(3) 教職員	教職員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育・実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生の生活支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金・修学支援
(8) 学校の財務	学校の財務
(9) 学校評価	学校評価
(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・ 広報誌等の刊行物・その他())
 URL: <https://www.mirai.ac.jp/information/index.html>
 公表時期: 令和6年6月下旬

授業科目等の概要

(工業専門課程 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	
1		○		情報リテラシー1	Windowsの基本操作、表計算、プレゼンテーション作成を総合的に学ぶ。	1前	30	1	○			○	○			
2		○		情報リテラシー2	Windowsの基本操作、ワープロ、表計算、プレゼンテーション作成を総合的に学ぶ。	1後	30	1	○			○	○			
3		○		キャリアプランニング1	自己分析を通じて自分のゴールを再度確認し、実際の就職活動に即した履歴書作成、自己PRや志望動機を作成する。面接練習等、就職活動の礎を築く。	2前	30	1	○			○	○			
4		○		キャリアプランニング2	自己分析を通じて自分のゴールを再度確認し、実際の就職活動に即した履歴書作成、自己PRや志望動機を作成する。面接練習等、就職活動の礎を築く。	2後	30	1	○			○	○			
5		○		キャリアプランニング3	自己分析を通じて自分のゴールを再度確認し、実際の就職活動に即した履歴書作成、自己PRや志望動機を作成する。面接練習等、就職活動の礎を築く。	3前	30	1	○			○	○			
6		○		英語1	英会話における基本的な単語、文法の確認を行い、声に出して訓練する。ゲームショウでの会話、ゲームの実況動画、ポートフォリオやプロフィール作成、SNSでの発信を英語で行う。	2前	30	1	○			○	○			
7		○		英語2	英会話における基本的な単語、文法の確認を行い、声に出して訓練する。ゲームショウでの会話、ゲームの実況動画、ポートフォリオやプロフィール作成、SNSでの発信を英語で行う。	2後	30	1	○			○	○			
8		○		英語3	英会話における基本的な単語、文法の確認を行い、声に出して訓練する。ゲームショウでの会話、ゲームの実況動画、ポートフォリオやプロフィール作成、SNSでの発信を英語で行う。	3前	30	1	○			○	○			
9		○		就職対策1	SPI、一般常識、小論文等、就職活動全般について学習する。	2後	30	1	○			○	○			

10	○	就職対策 2	S P I、一般常識、小論文等、就職活動全般について学習する。	3 前	30	1	○	○	○								
11	○	就職対策 3	S P I、一般常識、小論文等、就職活動全般について学習する。	3 後	30	1	○	○	○								
12	○	総合演習 1	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。	1 通	30	1	○	○	○								
13	○	総合演習 2	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。	2 通	30	1	○	○	○								
14	○	総合演習 3	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。	3 通	30	1	○	○	○								
15	○	ゲーム概論	コンピュータの仕組みとゲームプログラムの働きを学習する。アニメーションや3DCG技術、関連知識として、ゲーム数学・物理についても学習する。	1 前	30	1	○	○	○								
16	○	ゲームレベルデザイン	ゲームプランニングについて学習し、その上で既存ゲームのレベルデザインについて、意図や構成要素を検証し、各自で制作しているゲームのレベルデザインを行う。	1 後	30	1	○	○	○								
17	○	ゲームネットワーク概論	ソーシャルゲーム制作に必要な最低限のネットワーク知識・技術を修得する。TCP/IPの基礎知識を中心として、コンピュータネットワークに関する幅広い知識を身に付ける。	1 後	30	1	○	○	○								
18	○	ゲーム制作エクスペリエンス	SGB (Smile Game Builder) を使用し、主としてRPGゲーム制作体験を通じて、ゲーム制作の流れをつかむ。Unityへのゲーム出力方法を学び、Unityでの制作にも役立つことを確認する。	1 前	30	1	○	○	○								
19	○	ゲームエンジン1B	Unityを使用したゲーム制作を学ぶ。BTS (バグ・トラッキング・システム) やスケジュール管理など、チームでのゲーム制作手法を身に付ける。ゲーム制作における各段階で、ゲーム業界のプロフェッショナルの見て頂き、制作作品のクオリティのブラッシュアップを目指す。	1 後	180	6	○	○	○	○							

20	○		ゲーム制作マネージメント	学年を超えたチーム制作を行う。ゲーム開発のメインは下級生に任せ、上級生自身も開発を行う傍ら技術的なフォローや進捗管理などをメインに行う。ゲーム制作における各段階で、ゲーム業界のプロフェッショナルの見て頂き、制作作品のクオリティのブラッシュアップを目指す。	2後	90	3				○	○	○	○
21	○		ゲームエンジン1A	ゲームエンジンUnityの使い方、Unityを使用したゲーム制作を学ぶ。BTS（バグ・ゴラッキング・システム）やスケジュール管理など、個人でのゲーム制作、チームでのゲーム制作手法を身に付ける。	1前	120	4				○	○	○	
22	○		ゲームエンジン2A	ゲームエンジンUnrealEngineの使い方、UnrealEngineを使用したゲーム制作を学ぶ。	3前	120	4				○	○	○	
23	○		ゲームプログラミング理論1	Unityを使用して、ゲーム制作に必要な不可欠な数学・物理の基本事項を学ぶ。単なる数式の理解ではなく、実際にUnityを使用して、動作を確認しながら理解を深める。	1後	30	1	○	△		○	○		
24	○		ゲームプログラミング理論2	DB、HTML&CSS、JavaScript、PHPの基礎事項を学習する。	2前	30	1	○	△		○	○		
25	○		ゲームプログラミング1	UnityにおけるC#をマスターする。C#を基礎とし、C言語やC++とDirectX、WinAPIなどを学習する。	1前	60	2				○	○	○	
26	○		ゲームプログラミング2	C++、DxLib及びPHP、BBS、ソーシャルゲームの基礎を学習する。	2前	150	5	○	△		○	○		
27	○		ゲームプログラミング3	就職活動用にゲームの個人制作を行う。	2後	60	2				○	○	○	
28	○		ゲームプログラミング4	Pythonの基礎、AI（人工知能）、WebスクレイピングなどのPythonプログラミングを学習する。	3前	90	3	△			○	○	○	
29	○		ゲームプログラミング5	プログラミングの基礎やアルゴリズム、オブジェクト指向の概念を復習する。	1通	180	6				○	○	○	

30	○	ゲームプログラミング6	コンペティションへの応募作品、就職活動用にゲームの個人制作を行う。	2通	120	4			○	○	○			
31	○	ゲームXR	Unity、UnrealEngineを使用したVR/ARコンテンツの制作を行う。	3後	120	4	△		○	○	○			
32	○	デッサン1A	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。	1前	30	1			○	○			○	
33	○	デッサン1B	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。	1後	30	1			○	○			○	
34	○	デッサン2A	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。	2前	30	1			○	○			○	
35	○	デッサン2B	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。	2後	30	1			○	○			○	
36	○	デッサン3A	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。	3前	30	1			○	○			○	
37	○	デッサン3B	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。まとめとして最終課題に取り組む。	3前	30	1			○	○			○	
38	○	ゲーム2Dアート1A	Adobe Photoshop、Adobe Illustratorを使用して、2Dの基礎知識やデジタル画像の仕組みを理解し、テクスチャやUIを作成する。	1前	60	2			○	○			○	
39	○	ゲーム2Dアート1B	Adobe Premiere、Adobe After Effectsを使用して編集、合成、加工などを行い映像作品を作る技術を身に付ける	1後	60	2			○	○			○	
40	○	ゲーム3Dアート1A	Mayaの基礎から応用までを学ぶ。モデリング、リギング、UV展開、マッピング、アニメーション等の作業が一通りでき、ゲーム制作に役立てられるようにする。	1前	90	3			○	○			○	

41		○	ゲーム3D アート1B	Mayaの基礎から応用までを学ぶ。モデリング、リギング、UV展開、マッピング、アニメーション等の作業が一通りでき、ゲーム制作に役立てられるようにする。	1 後	90	3			○	○	○					
42		○	ゲーム3D アート2A	3ds Maxの基礎から応用までを学ぶ。モデリング、リギング、UV展開、マッピング、アニメーション等の作業が一通りでき、ゲーム制作に役立てられるようにする。	3 前	90	3			○	○	○					
43		○	ゲーム3D アート2B	3ds Maxの基礎から応用までを学ぶ。モデリング、リギング、UV展開、マッピング、アニメーション等の作業が一通りでき、ゲーム制作に役立てられるようにする。	3 後	90	3			○	○	○					
44		○	ゲームアート ディレクション1	ゲーム制作や映像制作に必要な2D・3Dの制作技術、工程を学習し制作を行う事でコンテンツ全体を意識したコンセプトの重要性と情報を正しく表現する方法を学習する。	2 前	120	4	△		○	○	○					
45		○	ゲームアート ディレクション2	ゲーム制作や映像制作に必要な2D・3Dの制作技術、工程を学習し制作を行う事でコンテンツ全体を意識したコンセプトの重要性と情報を正しく表現する方法を学習する。	2 後	90	3	△		○	○	○					
46		○	ゲームポート フォリオ基礎	ポートフォリオの基本的な体裁や構成を考えながら、作品制作と並行して最終的に各自が就職活動に使用するポートフォリオを完成させる	2 前	30	1	△	○		○	○					
47		○	ゲームポート フォリオ演習	ポートフォリオの基本的な体裁や構成を考えながら、作品制作と並行して最終的に各自が就職活動に使用するポートフォリオを完成させる	2 後	60	2		○		○	○					
48		○	ポートフォリ オ自主制作1	就職活動用のポートフォリオデザイン制作を行う。	2 前	30	1			○	○	○					
49		○	ポートフォリ オ自主制作2	就職活動用のポートフォリオデザイン制作を行う。	2 後	60	2			○	○	○					
50		○	ポートフォリ オ自主制作3	就職活動用のポートフォリオデザイン制作を行う。	2 通	60	2			○	○	○					

51	○	ゲーム自主制作1	コンペティションへの応募作品、就職活動用のゲーム・CG制作を行う。	2前	30	1			○	○	○		
52	○	ゲーム自主制作2	コンペティションへの応募作品、就職活動用のゲーム・CG制作を行う。	2後	60	2			○	○	○		
53	○	ゲーム自主制作3	コンペティションへの応募作品、就職活動用のゲーム・CG制作を行う。	3前	60	2			○	○	○		
54	○	ビジネス概論	著作権等、クリエイティブな業務を遂行する上で必要となる知識を身に付ける。	3後	30	1	○	△		○	○		
55	○	ゲーム実践制作	日本ゲーム大賞作品制作、ゲームクリエイター甲子園等のコンペティションへの応募作品を制作する。	3前	240	8			○	○	○		
56	○	ゲーム制作演習1	日本ゲーム大賞アマチュア部門への応募作品制作を行う。	1後	210	7			○	○	○		
57	○	ゲーム制作演習2	日本ゲーム大賞アマチュア部門への応募作品制作を行う。	2前	90	3			○	○	○		
58	○	業界研究1	東京ゲームショウの見学や出展、E3の見学、業界関係者の講演などを通じてゲーム・CG業界を研究する。	1通	30	1			○	○	○		
59	○	業界研究2	東京ゲームショウの見学や出展、E3の見学、業界関係者の講演などを通じてゲーム・CG業界を研究する。	2通	30	1			○	○	○		
60	○	業界研究3	東京ゲームショウの見学や出展、E3の見学、業界関係者の講演などを通じてゲーム・CG業界を研究する。	3通	30	1			○	○	○		
61	○	インターンシップ1	早期入社やインターンシップを通じて業務を覚える。	2前	30	1			○	○	○		
62	○	インターンシップ2	早期入社やインターンシップを通じて業務を覚える。	2後	60	2			○	○	○		

63	○	インターンシップ3	早期入社やインターンシップを通じて業務を覚える。	3前	60	2			○	○	○		
64	○	卒業制作1	3年間の集大成として、ゲームやCG、映像、アニメーションなどの制作を行う。	3後	210	7			○	○	○		
65	○	卒業制作2	3年間の集大成として、ゲームやCG、映像、アニメーションなどの制作を行う。	3後	30	1			○	○	○		
66	○	卒業制作3	3年間の集大成として、ゲームやCG、映像、アニメーションなどの制作を行う。	3後	60	2			○	○	○		
67	○	卒業制作4	3年間の集大成として、ゲームやCG、映像、アニメーションなどの制作を行う。	3後	60	2			○	○	○		
68	○	卒業制作5	3年間の集大成として、ゲームやCG、映像、アニメーションなどの制作を行う。	3後	60	2			○	○	○		
69													
合計				68	科目	93 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：93単位以上の単位取得	1 学年の学期区分	2 期
【必修科目】13単位、【選択必修科目】80単位 選択必修科目は担任による個別面談で授業内容を決定している。個別履修方法：面談の結果、プログラミングを中心に学習する場合は8科目、デザインを中心に学習する場合は13科目を、選択必須科目群から選択し履修する。	1 学期の授業期間	17 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。