

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和6年9月1日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
名古屋デザイン&テクノロジー専門学校		平成30年3月27日		犬飼 保夫		〒 460-0008 (住所) 愛知県名古屋市中区栄3-20-4 (電話) 052-684-6151			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人滋慶コミュニケーションアート		令和3年1月28日		竹本 雅信		〒 604-8203 (住所) 京都府京都市中京区衣棚町51-2 (電話) 075-257-6507			
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			
文化・教養	文化・教養専門課程	スーパーテクノロジー科(昼間II部)		-	令和 3(2021)年度	令和 4(2022)年度			
学科の目的	社会人として必要な技術力・人間力を身に付け、クリエイターとしてのキャリアをスタートできる。また、チームをマネジメントし、業界をリードできる人材として教育します。								
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	IT、ゲーム、CG業界を目指し、即戦力なる人材を育成する。業界に必要な専門性を身に付けるために産学連携教育を実施している。								
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	
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		3,600 単位時間	360 単位時間	3,240 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	0 単位	0 単位	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				
60人	45人	0人		0%	8%				
就職等の状況	■卒業生数(C)		9人						
	■就職希望者数(D)		8人						
	■就職者数(E)		8人						
	■地元就職者数(F)		5人						
	■就職率(E/D)		63%						
	■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)		89%						
	■進学者数		0人						
	■その他								
	(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等									
(令和5年度卒業生)									
ゲーム、IT業界									
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載			無					
評価団体:				受審年月:					
当該学科のホームページURL	https://www.nca.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)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		3,600 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		0 単位時間						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		1,800 単位時間						
	うち必修授業時数		2,700 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		0 単位時間						
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		900 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)		0 単位時間						
	(B: 単位数による算定)								
	総単位数		0 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		0 単位							
うち必修単位数		0 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		0 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)		1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				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				0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(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クリエイティブ業界において、コンピュータで創造力を仕事にする人材を育成するために業界が必要とする人材を業界とともに育成する。産学連携教育システムという考えのもと、業界の企業と連携した授業を実施している。また、自己点検・自己評価や教育課程編成委員会、各種研修などにおいて業界・団体の方の意見や動向などを考慮している。加えて授業アンケートや講師会、講師研修会なども実施し授業内容の見直しや授業方法の改善や工夫等を行っていく。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
本校の教育課程編成委員会は理事会のもとに設置されています。よって学校が編成した教育課程案は、教育課程編成委員会に付議し、必要な場合は理事会・評議委員会において決議されます。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
市川 大祐	岐阜協立大学、日本工学教育協会、日本教育工学会	令和6年4月1日～令和8年3月31日	②
大瀧 達生	株式会社〇 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日	③
犬飼 保夫	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—
吉川 昌克	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—
渡邊 康祐	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—
牧本 菜生子	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—
小堂 夕き	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—
佐藤 明奈	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—
谷口 茉里	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日	—

※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。

(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 (7月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年7月25日 14:00～15:00

第2回 令和6年2月9日 11:00～12:00

(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。

学習習慣がない学生に向けての指導方法等について。対象学生には比較的容易で、成果物が分かりやすい授業等の環境

(別途、以下の資料を提出)

- * 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程
- * 教育課程編成委員会等の規則
- * 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-1
- * 学校又は法人の組織図
- * 教育課程編成委員会等の開催記録

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

3つの教育理念(実学教育、人間教育、国際教育)を掲げ、業界が求める人材を業界とともに育成する産学連携教育をもとに業界の方から知識、技術を直接指導している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

各企業からの課題制作に取り組み、プロとして必要な知識、技術、考え方を学び実践していく。企業プロジェクトや企業研修などを通じて、目指す職業に必要な知識・技術を習得させる。作品審査や評価をいただき、教員が成績評価・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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲームプログラミング	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++を使用して3Dやのプログラムを習得できるようになります。	SAT-BOX 株式会社
ゲーム企画	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	企画立案を基本から学び、グループで制作し、プランニング能力を養います。ここでできた企画をもとに実際の制作物へと発展させることができます。就職ポートフォリオに收容するための企画書などを作成します。	プチデポット
ゲーム研究	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム制作に必要なプログラミング技術の習得を行います。C++、DXライブラリ、ゲーム業界を見据えた「チーム制作でのコーディング技術」等を学んでいきます。	株式会社トゥルー・グリット
ゲームビジネス	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	チームでそれぞれの役割についてお互いに理解し合いながら、必要な知識・技術を身に付け、実際にゲームを制作できるようになります。	FELISTELLA株式会社
デザインシンキング	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	問題解決のために、顧客の視点、ニーズを検証し、ソリューションに結び付けるための思考法を学び、身に付けることができます。	株式会社エッジワークス

(別途、以下の資料を提出)

* 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)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	
<p>※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</p> <p>学園の定める教員研修規定において、複数回数の研修を通して、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営方法の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めています。</p> <p>中途退学者防止に向けた「学生ひとり一人」に対する対応案の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心に据え、ファカルティ・ディベロップメント活動を推進する専任教員に対し、以下の二つの要素が年間を通じた授業内容に反映されるよう研修を行う。</p> <p>①キャリア教育の視点、②ひとり一人を見て行く視点</p> <p>さらに、専任教員と兼任教員で組織する講師会議においてこの方針を共有し、授業内容のチェック、教育技法改善に向けた研修を実施している。</p>	
(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： 春期講師研修会 期間： 令和6年3月23日(土) 内容 「業界動向」をテーマに広告、WEBデザイン業界の現状を共有し、今後の授業の方向性を考えた。	連携企業等： 株式会社イルカ、株式会社チームゼットなど 対象： 全教員
研修名： 夏期講師研修会 期間： 令和6年9月7日(土) 内容 業界の動向を学ぶ会を趣旨にしており、専攻分野について学び、今後の授業内容の改善を考えた	連携企業等： 株式会社イルカ、株式会社チームゼットなど 対象： 全教員
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名： FDマイクロレベルフォローアップ研修 期間： 令和6年5月23日(木) 内容 FDマイクロレベルフォローアップ研修受講後、実際の授業の振り返りを行い、授業改善ができる。	連携企業等： 滋慶教育科学研究所 対象： 専任職員
研修名： 教職員カウンセリング研修 期間： 令和6年7月31日(水) 内容 滋慶学園グループ全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、学生、保護者に対応できるようにスキル	連携企業等： 滋慶教育科学研究所 対象： 専任職員
研修名： キャリアサポートアンケート 期間： 令和5年6月7日(水) 内容 キャリアサポートアンケートの活用方法を学び、学生指導に活用する	連携企業等： 滋慶教育科学研究所 対象： 専任職員

(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: 秋期講師研修会	連携企業等: 株式会社イルカ、株式会社チームゼットなど
期間: 令和6年9月7日(土)	対象: 全教員
内容: 春期講師研修会から半期でどのようにそれぞれの業界が変化し、今後学生に何を伝えて行くべきかを共有し、授業の方向性を考える。	
研修名: 春季講師研修会	連携企業等: 株式会社イルカ、株式会社チームゼットなど
期間: 令和7年3月22日(土)	対象: 全教員
内容: 業界の動向を学ぶことを趣旨にしており、専攻分野についての最新のトレンドや技術を学び授業改善を検討する	
研修名: JESC新任講師研修会	連携企業等: 株式会社ダンデライオンズなど
期間: 令和7年2月24日(月)	対象: 全教員
内容: 本学園の建学の理念及び教育方針等を理解し、専門分野における授業内容を構築する。	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: キャリアサポートアンケートビギナー研修	連携企業等: 滋慶教育科学研究所
期間: 令和6年6月5日(水)	対象: 専任職員
内容: キャリアサポートアンケートの活用方法を学び、学生指導に活用する。	
研修名: 教職員カウンセリング研修	連携企業等: 滋慶教育科学研究所
期間: 令和6年7月1日(月)	対象: 専任職員
内容: 滋慶学園グループ全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、学生、保護者に対応できるようにスキル	
研修名: キャリア教育カウンセラー研修	連携企業等: 滋慶教育科学研究所
期間: 令和6年8月27日(火)	対象: 専任職員
内容: キャリア教育プログラムのシラバス作成と実行方針が立てられる。	

(別途、以下の資料を提出)

- * 研修等に係る諸規程
- * 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績)
- * 研修等の計画(推薦年度における計画)

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。

(1)学校関係者評価の基本方針

卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者ともに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行った自己点検・自己評価の内容を審議・評価することを通し、学校運営の改善に活かすことを方針とする。

(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	「理念・目的・育成人材像は定められているか」 「学校の特色は何か」 「学校の将来構想を抱いているか」
(2)学校運営	「運営方針は定められているか」 「事業計画は定められているか」 「運営組織や意思決定機能は、効率的なものになっているか」 「人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか」 「意思決定システムは確立されているか」 「情報システム化等による業務の効率化が図られているか」
(3)教育活動	「各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向付けられているか」 「修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか」 「カリキュラムは体系的に編成されているか」 「学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置付けをされているか」 「キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか」 「授業評価の実施・評価体制はあるか」 「育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか」 「教員の専門性を向上させる研修を行っているか」 「成績評価・単位認定の基準は明確になっているか」 「資格取得の指導體制はあるか」
(4)学修成果	「就職率(卒業生就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか」 「資格取得率の向上が図られているか」 「退学率の低減が図られているか」 「卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか」
(5)学生支援	「就職に関する体制は整備されているか」 「学生相談に関する体制は整備されているか」 「学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか」 「学生の健康管理を担う組織体制はあるか」 「課外活動に対する支援体制は整備されているか」 「学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか」 「保護者と適切に連携しているか」 「卒業生への支援体制はあるか」
(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」 「学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか」 「防災に対する体制は整備されているか」
(7)学生の受入れ募集	「学生募集活動は、適正に行われているか」 「学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか」 「入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか」 「学納金は妥当なものとなっているか」
(8)財務	「中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか」 「予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか」 「財務について会計監査が適正に行われているか」 「財務情報公開の体制整備はできているか」

(9) 法令等の遵守	「法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか」 「個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか」 「自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか」 「自己点検・自己評価結果を公開しているか」
(10) 社会貢献・地域貢献	「学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行っているか」 「学生のボランティア活動を奨励、支援しているか」
(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
職業人教育を通じて社会に貢献できるよう、健全な経営基盤を持つ学校運営を目指す。特にコミュニケーション力、最先端技術を習得する意欲を高めてほしいという声が上がった。そのために、学校評価委員会の委員からの意見を踏まえて、教育活動・環境の充実や学生支援の強化など、改善をしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐野 好宏	愛知県立春日井高等学校	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	高校関係者
岩田 正一	株式会社新東スケッチ、事業大学大学院大学特任教授	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
池田 祐作	フェリステラ株式会社	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	卒業生
上手 広美	在校生保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	保護者
野村 忠司	矢場町1丁目町内会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	近隣関係者

※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。

(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
URL: <https://www.nca.ac.jp/>
公表時期: 令和6年8月17日

(別途、以下の資料を提出)

- * 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2
- * 自己評価結果公開資料
- * 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

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

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

事業計画の実行方針において、提起された目標を具体化するため、企業などから意見聴取を行い、業界の動きを踏まえ、実行計画を作成している。具体的な事例として、講師会等にて企業課題や授業科目、内容について検討を重ね、意見を反映させてから、様々な企業との連携を図っている。

(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	校長名、所在地、連絡先、学校の沿革、建学の理念、学校安全関連、保健対策
(2) 各学科等の教育	受入方針、定員、在校生数、卒業生数、カリキュラム(教科課程表)、学年歴、シラバス、その他、卒業・進級判定基準、卒業と同時に取得する称号、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・検定試験合格の実績、卒業生数、卒業後の進路、主な就職先
(3) 教職員	教員数、学校組織図、教員の実績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	産学連携教育、コミュニケーションスキルアップ検定
(5) 様々な教育活動・教育環境	設備紹介、海外研修
(6) 学生の生活支援	中途退学防止への取り組み、中途退学状況、進路変更委員会、SSC、健康管理、カウンセリング研修
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧、奨学金、教育ローン案内等
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、留学生の受け入れ状況
(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

URL: <https://www.nca.ac.jp/>

公表時期: 令和6年9月2日

(別途、以下の資料を提出)

* 情報提供している資料

(備考)

・用紙の大きさは、日本産業規格A4とする(別紙様式1-2、2-1、2-2、3-1、3-2、4、5、6、7、8についても同じ。)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 スーパーテクノロジー科 (昼間 II部))																
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	
1	○			英会話	日常会話程度の英語能力を身につける。常に発信されている世界からの英文情報をリアルタイムで理解する力を身に付けます。	1通	60	4	○			○			○	
2	○			デザインシンキング	問題解決のために、顧客の視点、ニーズを検証し、ソリューションに結び付けるための思考法を学び、身に付けることができます。	1通	120	8	○			○			○	○
3	○			コンピュータデジタル基礎	コンピュータの基礎知識のベースをつくり、コンピュータ作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得します。	1通	120	8	○			○			○	
4	○			キャリアデザインⅠ	コミュニケーション能力の修得及び向上を目的に、自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を体系的に学び、社会人として柔軟に活用できるようになります。	1通	60	4	○			○			○	
5	○			キャリアデザインⅡ	コミュニケーション能力の修得及び向上を目的に、自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を体系的に学び、社会人として柔軟に活用できるようになります。	2通	120	8	○			○			○	
6	○			キャリアデザインⅢ	コミュニケーション能力の修得及び向上を目的に、自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を体系的に学び、社会人として柔軟に活用できるようになります。	3通	120	8	○			○			○	
7	○			チームマネジメント	チームで共通目的に向かうため自分自身、チーム全体のマネジメント能力をワークショップを通じて身につけます。	2通・3通	180	12	○			○			○	
8		○		クリエイティブワークショップ	企業から直接出されるテーマを中心に企画から制作、プレゼンテーションまで一貫して学びます。	1通2通3通	240	32	○			○			○	
9		○		デッサンⅠ	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感など物体の形を捉え、表現するトレーニングをします。新たな世界観が生まれ、独自の表現力に結びつくことができます。	1通2通	240	16	○			○			○	
10		○		デッサンⅡ	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感など物体の形を捉え、表現するトレーニングをします。新たな世界観が生まれ、独自の表現力に結びつくことができます。	2通3通	240	16	○			○			○	
11		○		デッサンⅢ	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感など物体の形を捉え、表現するトレーニングをします。新たな世界観が生まれ、独自の表現力に結びつくことができます。	3通4通	240	16	○			○			○	

(文化・教養専門課程 スーパーテクノロジー科 (昼間 II部))																
	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	
12		○		デッサンⅣ	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感など物体の形を捉え、表現するトレーニングをします。新たな世界観が生まれ、独自の表現力に結びつくことができます。	4 通	120	8		○		○			○	

(文化・教養専門課程 スーパーテクノロジー科 (昼間 II部))																	
	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		○		ゲームプログラミングⅠ	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++を使用して3Dやのプログラムを習得できるようになります。	1 通 2 通	240	16				○				○	○
14		○		ゲームプログラミングⅡ	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++を使用して4Dやのプログラムを習得できるようになります。	2 通 3 通	240	16				○				○	○
15		○		ゲームプログラミングⅢ	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++を使用して5Dやのプログラムを習得できるようになります。	3 通 4 通	240	16				○				○	○
16		○		ゲームプログラミングⅣ	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++を使用して6Dやのプログラムを習得できるようになります。	4 通	120	8				○				○	○
17		○		ゲームデザインⅠ	オリジナル・キャラクターを制作するための知識・技術を習得し、ゲームならではのキャラクター創りへ発展させた応用力を身に付けることができます。	1 通 2 通	240	16				○				○	
18		○		ゲームデザインⅡ	オリジナル・キャラクターを制作するための知識・技術を習得し、ゲームならではのキャラクター創りへ発展させた応用力を身に付けることができます。	2 通 3 通	240	16				○				○	
19		○		ゲームデザインⅢ	オリジナル・キャラクターを制作するための知識・技術を習得し、ゲームならではのキャラクター創りへ発展させた応用力を身に付けることができます。	3 通 4 通	240	16				○				○	
20		○		ゲームデザインⅣ	オリジナル・キャラクターを制作するための知識・技術を習得し、ゲームならではのキャラクター創りへ発展させた応用力を身に付けることができます。	4 通	120	8				○				○	
21		○		ゲーム企画Ⅰ	ゲームの企画立案を基本から学び、プランニング能力を養います。ゲーム制作に必要な構造の分析・理解ができます。	1 通 2 通	240	16				○				○	○
22		○		ゲーム企画Ⅱ	ゲームの企画立案を基本から学び、プランニング能力を養います。ゲーム制作に必要な構造の分析・理解ができます。	2 通 3 通	240	16				○				○	○
23		○		ゲーム企画Ⅲ	ゲームの企画立案を基本から学び、プランニング能力を養います。ゲーム制作に必要な構造の分析・理解ができます。	3 通 4 通	240	16				○				○	○
24		○		ゲーム企画Ⅳ	ゲームの企画立案を基本から学び、プランニング能力を養います。ゲーム制作に必要な構造の分析・理解ができます。	4 通	120	8				○				○	○

(文化・教養専門課程 スーパーテクノロジー科 (昼間 II部))																
	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	
25		○		ゲームプロデュースⅠ	チームでそれぞれの役割についてお互いに理解し合いながら、必要な知識・技術を身に付け、実際にゲームを制作できるようになります。	1 通 2 通	240	16			○	○			○	
26		○		ゲームプロデュースⅡ	チームでそれぞれの役割についてお互いに理解し合いながら、必要な知識・技術を身に付け、実際にゲームを制作できるようになります。	2 通 3 通	240	16			○	○			○	
27		○		ゲームプロデュースⅢ	チームでそれぞれの役割についてお互いに理解し合いながら、必要な知識・技術を身に付け、実際にゲームを制作できるようになります。	3 通 4 通	240	16			○	○			○	
28		○		ゲームプロデュースⅣ	チームでそれぞれの役割についてお互いに理解し合いながら、必要な知識・技術を身に付け、実際にゲームを制作できるようになります。	4 通	120	8			○	○			○	
29		○		ゲーム研究Ⅰ	チームそれぞれで作品制作を行い、検証を行うことでゲーム制作に必要な制作後の振り返り、修正能力を身につけます。	1 通 2 通	240	16			○	○			○	○
30		○		ゲーム研究Ⅱ	チームそれぞれで作品制作を行い、検証を行うことでゲーム制作に必要な制作後の振り返り、修正能力を身につけます。	2 通 3 通	240	16			○	○			○	○
31		○		ゲーム研究Ⅲ	チームそれぞれで作品制作を行い、検証を行うことでゲーム制作に必要な制作後の振り返り、修正能力を身につけます。	3 通 4 通	240	16			○	○			○	○
32		○		ゲーム研究Ⅳ	チームそれぞれで作品制作を行い、検証を行うことでゲーム制作に必要な制作後の振り返り、修正能力を身につけます。	4 通	120	8			○	○			○	○
33		○		ゲームビジネスⅠ	ビジネスの基本となる企画立案、運営について学び実践できる力で身につけます。	1 通 2 通	240	16			○	○			○	○
34		○		ゲームビジネスⅡ	ビジネスの基本となる企画立案、運営について学び実践できる力で身につけます。	2 通 3 通	240	16			○	○			○	○
35		○		ゲームビジネスⅢ	ビジネスの基本となる企画立案、運営について学び実践できる力で身につけます。	3 通 4 通	240	16			○	○			○	○
36		○		ゲームビジネスⅣ	ビジネスの基本となる企画立案、運営について学び実践できる力で身につけます。	4 通	120	8			○	○			○	○

(文化・教養専門課程 スーパーテクノロジー科 (昼間 II部))															
必 修	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
	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	
37	○		背景作画技法	透視図法・遠近法など背景の表現に必要なテクニックを身に付け、背景を作画できるようになります。	1 通 2 通	240	16		○		○			○	
38	○		3DCG アニメーション	3DCGモデルを使ったアニメーションの基礎について学び、CGアニメーションの制作を進め、技術を習得することができます。	1 通 2 通	240	16		○		○			○	
39	○		IT・ICT	Java、C言語、Python、PHP等の基礎～応用を学び、データベースを利用したWebアプリケーションの開発ができるようになります。	3 通 4 通	240	8		○		○			○	
40	○		CG制作 I	3DCGのモデリング・テクスチャ技術の向上や各種設定を学びキャラクターを自在に制作できるようになります。	2 通	120	4		○		○			○	
41	○		CG制作 II	4DCGのモデリング・テクスチャ技術の向上や各種設定を学びキャラクターを自在に制作できるようになります。	3 通	120	4		○		○			○	
42	○		CG制作 III	5DCGのモデリング・テクスチャ技術の向上や各種設定を学びキャラクターを自在に制作できるようになります。	4 通	120	4		○		○			○	
43	○		シナリオライティング	シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成など、実践的な技法を学びます。	2 通 3 通	240	8		○		○			○	
44	○		企業研究	インターンシップ、特別講義、業界の協力による企業プロジェクトなどを行い、業界・職業について理解を深めます。	2 通 3 通 4 通	180	12		○		○			○	
45	○		進級制作	各年次の集大成として作品を個人もしくはチームにおいて制作し、進級に値する理解・演習力を習得しているかを評価します。	半 2 半 3 半	720	24		○		○			○	
46	○		卒業制作	4年間の集大成として、これまで学んできた知識・技術を使って表現した成果を総合的に審査し、卒業に値する理解・演習力を修得しているかを評価します。	4 半	240	8		○		○			○	
合計					46	科目	3600 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： 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 履修単位制。授業科目を履修して試験に合格すれば科目認定を与えられる。選択科目は、1学年で2科目以上、2～3学年で3科目以上、4学年で各4科目以上、履修のこと。		1 学期の授業期間	15 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。