

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7月31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			
上越公務員・情報ビジネス専門学校		昭和63年4月1日		木村 栄一		〒 943-0824 (住所) 新潟県上越市北城町3-4-1 (電話) 025-522-4511			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人 国際総合学園		昭和32年10月10日		池田 祥護		〒 951-8063 (住所) 新潟県新潟市中央区古町通二番町541番地 (電話) 025-210-8565			
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・CGクリエイター科 (旧 情報・ゲーム・デザイン科)		平成19(2007)年度	-	令和1(2019)年度			
学科の目的	コンテンツ制作会社で必要とされているアプリケーションソフトの操作技術を習得し最先端の技術であるCGアニメーションや、画像処理、Webコンテンツなどの制作技術・知識などを身に付ける。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	基本情報技術者、ITパスポート、応用情報技術者、Microsoft Office Specialist Word、Microsoft Office Specialist Excel								
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		2,645 単位時間	1,155 単位時間	0 単位時間	1,490 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				0 単位	0 単位	0 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)					
45 人	37 人	0 人		0 %					
就職等の状況	■卒業生数(C)		2 人						
	■就職希望者数(D)		2 人						
	■就職者数(E)		2 人						
	■地元就職者数(F)		1 人						
	■就職率(E/D)		100 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		50 %						
	■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) システムエンジニア、CADオペレータ、ゲームプログラマ、総合職							
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:		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://jic-net.ac.jp/department/course-info-game-design/">https://jic-net.ac.jp/department/course-info-game-design/</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		2,645 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		40 単位時間						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間						
	うち必修授業時数		2,545 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		40 単位時間						
	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)	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)		0 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				1 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				1 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

・教育活動、学生に関する法制度、求められる職員像が日々変わっていくなかで、それに対応しうる人材育成を目指す。そのため、実践現場で展開されている技術、新しい取り組みをカリキュラムに反映することで、即戦力として活躍できる人材の育成を目指す。  
・実際の現場で必要となる知識や能力を学ぶことができるカリキュラムにするため、各分野に携わる方々から、求められる能力を聞きとり、それに基づき授業や実習指導を行う。その結果を踏まえて委員会で振り返りを行い、更なる授業内容の改善、更新を図る。

(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

①位置付けについて⇒組織図等掲示の通り、教務部と直接連携を取れる位置付けとし、企業等からの要請を活かせる環境を構築している。

②意思決定の課程について

・学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。

・委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善策を策定する。

・委員会での協議内容は校長に提出し、学校内全体の教育課程編成にも活用していく。

・教育課程編成委員に教育現場の責任者である副校長、教務部長も参加することで、企業等の委員から提示された課題等を速やかに次年度以降の教育課程の編成に反映させることができる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
熊田 僚己	上越市本町四丁目商店街振興組合 副理事長	令和6年4月1日～	①
植木 和樹	クラスメソッド株式会社 最高情報責任者	令和4年4月1日～	③
深井 美年	上越公務員・情報ビジネス専門学校 副校長	令和4年4月1日～	—
松屋 ゆかり	上越公務員・情報ビジネス専門学校 教務部長	令和4年4月1日～	—
大竹 徳至	上越公務員・情報ビジネス専門学校 教員	令和4年4月1日～	—
桑原 峻介	上越公務員・情報ビジネス専門学校 教員	令和4年4月1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。(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、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年10月25日 16:30～17:30

第2回 令和6年3月6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。

教育課程編成委員会の意見を受け、カリキュラム見直しに関する提案と意見聴取。改善・検討を行っている。

・上越のIT企業が採用しているプログラミング言語は、C#とPHPが多めとのこと。本科のサーバーサイドはPHPを使用する予定。

・資格試験に対するモチベーションの維持が課題。外部講師を招き、資格の重要性を体験してもらうのが良いか。

上越にゆかりのある方に講演をお願いし、モチベーションの向上を図りたい。

・Webサービス制作の題材として、ブログか画像掲示板の制作が望ましいとのこと。令和6年度から導入。

(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

- ・実習先企業との連携において、学生の学習効果、習得技術の充実、十分な理解を得るため、実習前の事前指導を実施し、事前準備を行うこと。
- ・卒業後の進路を意識させ、社会人としての常識やマナーを理解し、身につけることを目指す。
- ・実習で得た知識、技術、マナーや業界の知見の展開、知識の構築を目標とする。

(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

- ・卒業後の即戦力となる人材育成を目指し、現場で利用されているツール等の使用方法・活用方法について学ぶ。
- ・連携授業の中での成果物を実際に発行し、業務に対する責任感・やりがいを経験させる。
- ・連携授業においての成果物を講師より直接採点していただき成績評価の参考とする。

(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
広告物制作	企業が制作するランディングページを宣伝するためのチラシをAdobe系ツールを用いて制作。ビジネス様式のメールのやり取りを通じて、発注意図通りの納品を行う訓練を実施	株式会社TryTree

(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

※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

教員は有効かつ根拠に基づいた知識と技術を学生に授けるために自己研鑽に勤めなければならない。そのため学内だけでなく、外部団体の実施する研修への出席も推奨する。

「就業規則59条及び職員の教育・研修に関する細則」において職員の研修、教育について規定する。

職員は学校の行う教育、研修等に積極的に出席し、外部研修も積極的に受講する。研修で得られた知識や学識は業務に有効に活用しなければならない。受講内容は学校内、法人内で必要に応じ共有し、学校長がこれを判断する。

上記規定に基づき、職員は年2回以上研修会に参加することを校内での取り決めとし、年度末の上長面談にて評価の対象としている。

(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: ChatGPTを業務で活用するための実践基礎研修

連携企業等: 株式会社NSGホールディングス Ed-Tech推進室

期間: 令和6年3月19日(火)

対象: IT系教員

内容: ChatGPTの活用事例の紹介

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: アンガーマネジメント研修

連携企業等: こじま事務所

期間: 令和5年8月25日(金)

対象: 全教員

内容: 学生指導の観点から考えるアンガーマネジメントについて

(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: Git研修	連携企業等: キラメックス株式会社
期間: 令和6年7月29日(月)	対象: IT系教員
内容: バージョン管理システムGitの活用方法を学ぶ	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 発達障害 基礎講座	連携企業等: 一般社団法人 日本産業カウンセラー協会
期間: 令和6年5月22日(水)	対象: 全教員
内容: 学生指導に向けた発達障害の基礎知識	

(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。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

時代や地域特性ごとに求められる専門職者の姿を念頭に置き、学校評価を通じて質の高い教育内容の検討、学生指導方法の改善を行う。そのため卒業生、職能団体などで構成する学校関係者評価委員会を設置、年1回以上定期的に開催する。教育目標や教育活動、学修成果、学生支援、地域貢献等について、学校側から前年の事業報告及び当年度の事業状況報告、さらに学校自己評価について説明を行い評価委員より質問と意見を求め評価を実施する。評価結果は部署、部門に囚われずに行政機関、地域住民と連携をとり、学校運営や教育活動の改善に活かしていく。

(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	1. 建学の精神・教育理念・教育目標
(2) 学校運営	2. 教育の内容
(3) 教育活動	3. 教育の実施体制
(4) 学修成果	4. 教育目標の達成と教育効果
(5) 学生支援	5. 学生支援
(6) 教育環境	6. 社会的活動
(7) 学生の受入れ募集	5. 学生支援
(8) 財務	8. 財務
(9) 法令等の遵守	7. 管理運営 9. 改革・改善
(10) 社会貢献・地域貢献	6. 社会的活動
(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

社会適応能力として重要なコミュニケーション能力に関する指摘を頂いた。担任よりクラス単位のコミュニケーション実習の充実化などを図った上で、学校行事などでもチームビルディングなどを活用しコミュニケーション能力の向上を図った。また日頃の授業開始時や、登校時など学校生活全体で学生が社会的コミュニケーションを実践する機会を意識的に増やしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
熊田 僚己	上越市本町四丁目商店街振興組合 副理事長	令和6年4月1日～	企業等委員
堀川 柊斗	上越地域消防事務組合	令和6年4月1日～	卒業生

※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・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://jic-net.ac.jp/wp/wp-content/themes/jic2020/common/pdf/2.pdf>

公表時期: 2024/7/31

(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

学校評価の内容を関連企業、社会に公開し、積極的に情報の公開に努める。当学科の取り組み、学校運営を共有することで地域と密接に関わる教育活動を展開する。学校と地域の相互理解を深めていくことにより、学生の学びの公開性を保持し、地域に根差した教育を目指す。

(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	6. 学生の手引きP.1 「上越公務員・情報ビジネス専門学校の目的」
(2) 各学科等の教育	6. 学生の手引きP.2 「各学科学習指導方針」
(3) 教職員	5. HP 各種情報提供・事業報告書
(4) キャリア教育・実践的職業教育	6. 学生の手引きP.12 「インターンシップについて」
(5) 様々な教育活動・教育環境	6. 学生の手引きP.24 「カレッジリーグ・フィールドワークプログラムについて」
(6) 学生の生活支援	8. 学生募集要項P.10 「各支援制度」
(7) 学生納付金・修学支援	4. 学生募集要項P.13,14 「各種奨学金制度・教育ローン」
(8) 学校の財務	3. HP 法人財務情報
(9) 学校評価	1. HP 自己評価・点検 2. HP 学校関係者評価報告書
(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://jic-net.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和6年7月31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

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科(旧 情報・ゲーム・デザイン科))															
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	○		コンピュータ概論	コンピュータという装置について学習する。ソフトウェア、ハードウェアがどのように動作しているのか、原理を学ぶことで、実際のサービスがその発展上にあることを知る。	1前	77	0	○			○			○	
2	○		データベース	Web系の業務で必須技術となるリレーショナルデータベースに関して、その概念を習得する。SQL文を用いたデータの操作方法を学習する。	1前	30	0	○			○			○	
3	○		アルゴリズム	特定の問題を解決するための手順をまとめ、名前を付けたものである、アルゴリズムの概念を学ぶ。	1前	95	0	○			○			○	
4	○		マネジメント	システムの開発部分だけでなく、それにまつわるプロジェクトの管理や、経営戦略など、IT企業を運営する上で必要になる知識を学習する。	1前	84	0	○			○			○	
5	○		ネットワークとセキュリティ	コンピュータとコンピュータがどのようにして繋がっているのか、基本的な通信プロトコルを通じて学習する。	1前	51	0	○			○			○	
6	○		Web制作基礎	基本的なテキストエディタの使い方を学習する。プログラミング言語特有の文字について学習し、プログラミングへの理解を深める。WebブラウザとHTML、CSSのについて学び、自分でWebページを作ることが出来るようになる。	1前	60	0			○	○			○	
7	○		国家試験対策I	基本情報技術者試験をはじめとした情報処理系国家資格の取得を目指した、試験対策授業。テキスト、過去問、模擬試験等を用いて授業形式で進める。	1前	108	0	○			○			○	
8	○		3DCG I	3DCGがどのような仕組みで制作されるのか学ぶ。3DCG制作ソフトの基本的な操作を理解する。3DモデルのUV展開について学び、狙い通りのデザインを作ることが出来るようになる。Photoshop使い方について学習する。	1前	60	0			○	○			○	
9	○		SNS入門	現代のSNSについて学ぶ。学内メールアドレスを用いて、各SNSでアカウントを作成できるようになる。各種SNSで、どのような形で投稿を行えば良いのか理解する。	1前	20	0	○			○			○	
10	○		ゲームの歴史	現代のゲーム業界が、どのような変遷を経て形作られているのかを知る。課題を通して文書を書く練習をし、チーム制作に必要な、自分の考えを相手に伝えるための訓練を行う。	1後	35	0	○			○			○	
11	○		Unity基礎	1. 開発ツールUnityを用いた開発実習。 2. アプリケーション開発の現場でも利用されている同ツールの操作・活用を学ぶ。 3. 入門書ベースの実習から始まり、簡易なアプリケーションの開発まで行う。	1後	120	0			○	○			○	
12	○		OA実習 I	Microsoft Office Wordの基礎的的操作を学習する。Microsoft Office Specialist Word 2016の資格取得を目指す。	1後	60	0			○	○			○	

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科(旧 情報・ゲーム・デザイン科))																
	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	○			ゲームプログラミングⅠ	プログラミングの基礎的な概念について学ぶ。コンパイラ、IDE、ゲームエンジンの概念について学ぶ。自身のパソコン上に開発環境を構築する。	1前・後	30	0			○	○		○		
14	○			ソーシャルゲーム実習Ⅰ	FTPクライアントを用いて、サーバーにPHPファイルをアップロードするデータベースと連携して、ゲームが動くようにする	1後	20	0			○	○		○		
15	○			画像編集Ⅰ	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、illustratorの扱い方に習熟する。	1前	10	0	○			○				○
16	○			キャリアプランニングⅠ	ゲーム・CG・IT業界でどのような仕事があるのか知る一年間の学びを通してどのような分野に興味を持ったのか確認する。次年度、何を学んでいきたいか。卒業後、どのような職業に就きたいかを考える。	1後	20	0	○			○		○		
17	○			進級制作Ⅰ	これまで学んできた知識を用いて、Unityを使った作品の個人制作を行う。最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるように、適切なボリュームを考えさせる。	1後	60	0			○	○				○
18	○			チーム制作実習Ⅰ	数名の学生でチームを組み、チームでのゲーム作品制作を行う。実際の制作活動を通じて、業務の上で注意すべき点を確認していく。	2前	220	0			○	○				○
19	○			ゲーム企画	どのような作品を作りたいか、アイデアを練る。アイデア実現のため、Redmineを用いた自分自身を含むチームメンバーのタスク管理の実施。作業が順調でないならその原因を探り、実現可能なスケジュールに切り替える。	2前	30	0	○			○				○
20	○			Git実習	バージョン管理システムの概念を理解する。コミットや破棄など、基本的なローカルリポジトリの扱い方を理解する。チーム制作をバージョン管理するためのリモートリポジトリが扱えるようになる	2前	30	0			○	○			○	
21	○			広告物制作	チラシ制作を通して、以下の事柄を学ぶ ビジネスメールによる社外取引先との連携の取り方 発注元の説明を自分の中で理解し、適切な納品物を作る Adobe Photoshop、illustratorを用いて、DTP作品を作る	2前	40	0			○	○				○ ○
22	○			キャリアプランニングⅡ	自分が就きたい職業を決め、学びたい分野を明確にする。勤務内容や、勤務地、賃金、労働時間などを基準として、就職したい会社を決める。希望する会社の就職活動が何月から始まるのか調べ、準備する。	2後	40	0	○			○			○	
23	○			OA実習Ⅱ	Microsoft Office Excelの基礎的操作を学習する。Microsoft Office Specialist Excel 2016の資格取得を目指す。	2後	60	0			○	○			○	
24	○			ソーシャルゲーム実習Ⅱ	運用中のサンプルゲームの構造を破壊しないようにしながら、要素の追加を行う。スクリプトエディタの改良や、ガチャの確率調整など。	2後	60	0			○	○			○	
25	○			ゲームプログラミングⅡ	ベクトルの操作や、UIの作成などを学ぶ。実際に動いているサンプルゲームに絡めた事例を紹介し、理解を促進する。	2前・後	30	0			○	○			○	

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科(旧 情報・ゲーム・デザイン科))																	
	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		
26	○			3DCG II	3DCG制作の基本的な操作を定着させ、作品を作る。ボーンとモーションについて学習する。自分で、モーションを作ることが出来る。作成したゲームの中で、キャラクターにモーションを取らせることが出来る。	2 後	60	0			○	○			○		
27	○			LAMP環境開発 I	Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つであるLightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。ホームページの作成、データベースの作成、ホームページとデータベースをつなぐPHPの作成を行う。	2 後	60	0			○	○			○		
28	○			画像編集 II	グラフィック関連の業務について、どのようなお仕事があるかを知る。代表的な事例である、DTP作品について作成する。	2 後	20	0	○			○				○	
29	○			進級制作 II	これまで学んできた知識を用いて、作品の制作を行う。最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるように、適切なボリュームを考えさせる。制作物に関しては、学生の希望進路に合わせる。	2 後	100	0			○	○			○		
30		○		選択 I	e-learningを用いて選択分野を学習。講師による対面授業との併用により進める。	2 後	100	0	○			○			○		
31	○			就職実務 II	自分が社会人として活動するために、大切にしたいことを再認識する。世の中にどのような企業が存在するのか、調査する。仕事内容、会社の雰囲気、金銭面、勤務地、休日などを勘察し、受けたい企業を決める。	3 前・ 後	180	0	○			○			○		
32	○			法と倫理	SNSのリテラシーを学び、社会人として行ってはいけないことを学ぶ。著作権、商標について学び、業務で気を付けるべき点を理解する。会社から労働者を守る、労働法について理解する。	3 前	50	0	○			○			○		
33	○			実用的パソコン操作	IT技術を学んだ者として、企業から期待される知識を改めて身に付ける。業務の自動化、効率化のため、Excel VBAによるマクロ作成、batやPowerShellによるバッチ処理を学ぶ。	3 前	40	0	○			○			○		
34	○			発展的SNS活用	現代のSNSについてどのような投稿が行われているのか理解する。拡散される投稿を生み出すために、どのような点に気を付けるべきか学ぶ。SNSで人気の出る作品を作る。	3 後	100	0			○	○			○		
35	○			LAMP環境開発 II	Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つであるLightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。このサーバー上で、ホームページの作成、データベースの作成、ホームページとデータベースをつなぐPHPの作成を行う。	3 後	60	0			○	○			○		
36	○			ゲームプログラミング III	発展的な事例を紹介し、高度なゲームプログラミングについて学習する。	3 前・ 後	40	0			○	○			○		
37	○			ビジネスマナー III	社会人として企業で勤める際に常識となる知識について伝える。	3 後	40	0	○			○			○		
38	○			画像編集 III	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、Photoshop、illustratorの扱い方に習熟する。	3 後	25	0	○			○				○	

(工業専門課程 ゲーム・CGクリエイター科(旧 情報・ゲーム・デザイン科))															
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													
39	○		卒業製作	1. 個人もしくは2～4名ほどのチームを組み、卒業研究発表会用の研究開発を行う。 2. チーム内での進捗管理などコミュニケーション円滑にとりながら実習を進める。 3. 内定先企業に必要な技術に関連した研究開発を推奨する。	3後	220	0			○	○		○		
40	○		開発工程	アプリケーション制作を通してシステム開発に必要な工程と成果物の管理、作成方法を学ぶ。	3前	100	0	○			○				○
41															
合計					40 科目			2645 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： 出席率80%以上、成績評価C評価以上、卒業基準検定を全て取得、卒業に必要なCFPポイントの取得		1学年の学期区分	2期
履修方法： 上記授業の出席状況、評価試験および該当検定結果による。		1学期の授業期間	20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。