

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																																								
大阪情報コンピュータ専門学校	昭和60年9月20日	吳本 能基	〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233																																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																								
学校法人大阪経理経済学園	昭和43年4月19日	理事長 金沢俊孝	〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233																																								
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	情報処理専門課程	ゲーム学科	平成18(2006)年度	-	平成29(2017)年度																																						
学科の目的	ゲーム学科は、建学の理念に基づく学園の使命に沿って、学生一人ひとりの個性を伸長し、ゲームプログラミング・ゲームCGデザインの専門分野における「実践的な専門的知識・技術」、「論理的判断能力」、「情報通信技術(ICT)を活用したコミュニケーション能力」を高める教育を実践し、未来の産業社会で活躍できる自立した専門職業人を養成する。																																										
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	2年間でゲームの開発に関する知識や技術を基礎から学ぶ。当学科の修了者に対しては「専門士」の称号が付与される。																																										
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																																				
2年	昼	※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																																				
			62 単位	40 単位	264 単位	単位	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																																						
80 人	29 人	8 人	28 %		10 %																																						
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>:</td><td>11</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>:</td><td>10</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>:</td><td>10</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>:</td><td>9</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>:</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>:</td><td>90</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>:</td><td>91</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>:</td><td>人</td><td></td></tr> <tr><td>■その他</td><td>:</td><td>人</td><td></td></tr> </table> <p>(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等</p> <p>(令和6年度卒業生) IT・情報処理分野、小売業界 かんてんエンジニアリング、アイスター、タイムテック、レイシスソフトウェアサービス、ケー・エス・ディー、大黒天物産 等</p>							■卒業者数(C)	:	11	人	■就職希望者数(D)	:	10	人	■就職者数(E)	:	10	人	■地元就職者数(F)	:	9	人	■就職率(E/D)	:	100	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	:	90	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	:	91	%	■進学者数	:	人		■その他	:	人	
	■卒業者数(C)	:	11	人																																							
	■就職希望者数(D)	:	10	人																																							
	■就職者数(E)	:	10	人																																							
	■地元就職者数(F)	:	9	人																																							
	■就職率(E/D)	:	100	%																																							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	:	90	%																																							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	:	91	%																																							
	■進学者数	:	人																																								
	■その他	:	人																																								
■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																																											
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	https://www.oic.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)																																										
	<table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位時間</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>単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位時間</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>単位時間</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>単位時間</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>単位時間</td></tr> </table>							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																						
	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)																																										
<table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>304 単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>12 単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>6 単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>6 单位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総単位数	304 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	12 単位	うち必修単位数	6 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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	6 单位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																							
総単位数	304 単位																																										
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																										
うち企業等と連携した演習の単位数	12 単位																																										
うち必修単位数	6 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	単位																																										
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	6 单位																																										
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																										
<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>0 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>0 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>1 人</td></tr> <tr><td>計</td><td>1 人</td></tr> </table>							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)	0 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)	1 人	計	1 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)	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)	0 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)	1 人																																										
計	1 人																																										
<table border="1"> <tr><td>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</td><td>1 人</td></tr> </table>							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																																			
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

建学の理念および事業計画に基づいて、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、①業界における人材の専門性の動向、②国又は地域の産業振興の方向性、③実務に必要な最新の知識・技術・技能、④その他、教育課程の編成に関連する事項について、企業等と連携し、必要な情報の把握・分析を行い、本校教育課程の授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等に活かすために教育課程編成委員会を設置する。

教育課程編成委員会は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、以下の①または②から1名以上、各学科に対し③から1名以上を委員に加えることとする。

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

② 専攻分野に関する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

(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の意見は教学会議へ報告され、審議の上、教育課程の編成に活用するものとする。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日

名 前	所 属	任 期	種 別
川合 和史	大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日	①
福田 真規夫	太成学院大学 経営学部 教授/ゲーム学会 副会長・理事	令和7年4月1日～令和8年3月31日	②
堀之内 健司	株式会社ラクジン ブッキングコーディネーター	令和7年4月1日～令和8年3月31日	③
田渕 信仁	株式会社サファリゲームズ 管理部 次長	令和7年4月1日～令和8年3月31日	③
呉本 能基	大阪情報コンピュータ専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日	—
原辺 隆吉	大阪情報コンピュータ専門学校 専務理事	令和7年4月1日～令和8年3月31日	—
谷本 成周	大阪情報コンピュータ専門学校 学部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日	—
岩田 君昭	大阪情報コンピュータ専門学校 ゲーム系分野長	令和7年4月1日～令和8年3月31日	—
坂部 和実	大阪情報コンピュータ専門学校 ゲーム系分野主任	令和7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。

(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(1～2月、7～8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和7年1月29日15:00～17:00 / 第2回 令和7年8月6日15:00～17:00

(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。

・最新のゲームを知る・興味を持つ教育が必要であるというご意見を踏まえ、学生の実戦的な制作の促進を目指し、7月に開催されたBitSummit2025へ初めての出展および見学ツアーを行った。

・プレイヤーの目線でゲームを制作する「プロ意識」を養う必要があるというご指摘があった。ゲームプログラム分野においてよりゲーム制作を中心としたカリキュラムに今年度から変更しており、ご指摘を踏まえ、夏期にゲーム特別制作のエクステンション科目を新設した。また、基本情報技術者試験の受験を廃止し、ゲーム制作により有効なC言語検定の対策講座・受験を実施した。

・プロ目線を養成することと学校教育の両立は難しいが、プロの目線がコンテスト入賞には必要となるものであるとのご指摘があった。このご指摘を踏まえるとともに本年度にゲームプランナーの3年制コースを新設したことに伴い、プランナーが独自でゲームのイメージを作成できるようにUnityを利用した科目を導入した。

・生成AIの活用がプロでも広がり制作人員が減っていくため雇用機会が少なくなっていくこと、特化した能力が業界全体として必要となっていくとのご意見があった。ゲーム分野の教育課程においては、今年度入学生からはゲームプログラム分野とゲームデザイン分野合同でのゲーム制作を中心とした科目を年間を通して配置した。早期から両分野の学生が交流を深めながらゲーム制作をする場を提供することで、実践的なゲーム制作を行う回数を増やし伴ってゲーム作品の質向上が期待される。

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

社会で長く活躍できる技術者を養成するために、システム作りやゲーム、CG、デザイン制作等において実績があり、また学生に実践的な職業教育を行える専門技術者を講師として派遣できる企業を選定している。また実際の演習では、実際の開発・制作現場の実務を想定したシステムやコンテンツの設計、構築の実践的なプロセスを疑似体験するため、この過程を熟知しており、実践的な思考力、創造力、技術力、問題解決力やチームで課題に取り組む力の養成に協力できる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企業・業界団体等の講師が学習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価等について定める。

実習期間中は、担当教員が日常的な指導を行う。企業講師は開始期に「チーム開発の進め方、考え方」の全体講演、また制作物に対する中間評価を通じて、専門的な技術指導を行うなど、担当教員と企業等の講師が連携し授業運営を行う。実習終了時には、制作物の最終発表を通じて評価／総評を企業から受け、担当教員が成績評価・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
ゲーム創作演習 I	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲームのコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	株式会社COMET DESIGN WORKS
デザイン創作演習 I	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲームのコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	株式会社COMET DESIGN WORKS

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

教員の研修は、研修規程に基づき教員の能力開発、資質の向上等に組織的に取り組む。

研修は、①企業等から講師を招いて実施する学内研修、②教員を企業等へ派遣する学外研修、③職能団体等が実施する研修の活用によって実施する。教員の研修は、学部長を責任者とする教務委員会が主管し、「専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修」と「授業及び学生に対する指導力等を修得・向上するための研修」をそれぞれ毎年度1回以上実施するものとし、教員は、業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当する業務等に基づき、計画的に研修へ参加しなければならない。また、教員は参加研修の報告書を提出する。場合によっては、教員研修会等を通じて成果を報告する。

教務委員会は、年次毎に研修計画を作成し、校長の承認を得るものとする。また、研修終了後、研修の種類に応じた方法により、研修の効果を評価する。

(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： コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2025(CEDEC2025) 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(CESA)

期間： 2025年7月22日～24日 対象： 教員

内容 ゲーム開発に携わるエンジニア、アーティスト等による最新の開発現場やそこで使われる技術などを共有するカンファレンス。開発だけでなく、QA管理の現状や教育分野への取り組みなどから、ゲーム業界が求めている内容を開発の面から情報収集し、ゲームPGおよびCG分野の指導に活用した。
<https://cedec.cesa.or.jp/2025>

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 日本国内における留学生を取り巻く状況と教育機関に求められる支援 連携企業等： 一般社団法人 留学生総合支援協会

期間： 2025年2月18日 対象： 教員、事務職員

内容 日本における留学生数の現状と推移、今後の展望について知る。また、在留資格「留学」の概要や留学生の国別特性を踏まえた指導力の向上に役立てる。

研修名： 日本の留学生を取り巻く雇用環境と就職支援 連携企業等： 一般社団法人留学生支援ネットワーク

期間： 2025年3月3日 対象： 教員、事務職員

内容 日本における外国人(留学生含む)の雇用環境について理解し、留学生が日本で働く際の法的地位と職種との関連についての理解を深める。また、留学生が日本での就職活動を成功させ、希望進路を実現するための就職支援内容について理解を深め、指導力向上に役立てる。

(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： 東京ゲームショウ2025 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(CESA)

期間： 2025年9月25日～28日 対象： 教員

内容 TGSフォーラムにおいて、基調講演、専門セッション等に参加し、ゲーム業界の動向、傾向を探り、ゲーム分野の専門就職指導に活用する。最新のゲームコンテンツ事情の把握・情報収集を行い、最新の業界の動向やニーズを調査し、学生の専門教育指導に活かす。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 未定 連携企業等： 未定

期間： 2026年2月 対象： 教員、事務職員

内容 未定であるが、何らかの支援が必要な学生の学校生活や学修支援の方法について研修を実施予定

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

本校の教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について自己評価を実施・公表することにより、組織的・継続的な改善を図る。また、自己評価の結果に対し、卒業生、関係業界、本校と接続する学校、保護者など学校関係者による評価を実施・公表することにより、自己評価結果の客観性・透明性を高め、また説明責任を果たすとともに、学校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。

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

・各教育分野における教育課程編成委員会において、企業現場における実態を踏まえた生成AIについてどう捉え活用していくかについて論議を行い、教育活動に活かしていくこととした。

・ゲーム分野の学生がインディーゲームの祭典BitSummitにブースを出展した際、来場者に対しクライアントを想定したゲームの紹介やプレゼンテーションを行った。これらの活動を通じて、学生にゲーム作品の商品価値を意識させると同時に、作品制作のモチベーション向上や目標設定に繋げた。

・企業側は人材不足も相まって、留学生を採用したいと思っているが、採用の基準や手続きなどのフローを十分わかっておらず、ミスマッチや早期の退職など、リスクがある。

こうした状況に対し、近年の留学生の指向性を企業に伝えるとともに、留学生を採用する企業開拓を行い、マッチングの精度を高める。また、留学生の日本での就職を見据えたキャリア教育を一層進化させる。

・学内における国際化に向け、留学生と一般学生が相互に理解し、ともに学び合える環境構築に尽力した。特にフレッシャーズキャンプやグローバルクリスマス等の学校行事と日常のクラス運営を効果的に実施し、学生の多様な価値観や発想の醸成、学校生活の活性化につなげた。

・中退者低減に向けた対策について、学びや職種に対する意識付けを行うとともに、クラスを中心とした学生生活支援の強化、担任制による個別指導や相談体制づくりを行っている。また、中途退学防止に向けた窓口を増やすことで安心して学業を継続できる環境を一層精緻化する。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年7月31日

名 前	所 属	任 期	種 別
篠木 聰	株式会社ウイズソフトウェア代表取締役	令和7年6月1日～令和8年3月31日	企業等委員
上山 孝	Pro-X株式会社代表取締役社長	令和7年6月1日～令和8年3月31日	企業等委員
長尾 和昭	株式会社 COMET DESIGN WORKS代表取締役	令和7年6月1日～令和8年3月31日	企業等委員
中川 悠	株式会社GIVE&GIFT代表取締役	令和7年6月1日～令和8年3月31日	企業等委員
広末 貢一郎	株式会社 エアーポートカーゴサービス関西業務部次長	令和7年6月1日～令和8年3月31日	企業等委員
瀬川 学志	保護者	令和7年6月1日～令和8年3月31日	保護者
野口 幸雄	株式会社ナック 代表取締役	令和7年6月1日～令和8年3月31日	卒業生
福井 武彦	科学技術学園高等学校大阪副分室長	令和7年6月1日～令和8年3月31日	接続する学校の関係者

※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。

(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.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 令和7年10月15日

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

学生、保護者、業界関係者など本校の関係者の理解を深め、公的な教育機関として、教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を積極的に提供することで、社会に対する説明責任を果たすとともに、社会全体からの信頼を高める。また、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校の教育の質の確保・向上を図る。

(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	(1)学校の概要、目標及び計画
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育
(3)教職員	(3)教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)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	(5)様々な教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況
(11)その他	(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://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 令和7年10月15日

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度														
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
1	○		コンピュータシステム	コンピュータがデータを処理するために用いる2進数や、データの表現方法などの基礎理論を理解する。また、コンピュータを構成する装置や、その周辺機器について理解する。また、基本ソフトウェアであるOSや、システムの構成、ネットワークの種類についても理解する。	1前	60	4	○		○		○		
2	○		データ構造とアルゴリズムⅠ	データ構造とアルゴリズムの基礎的な考え方、基本アルゴリズムの習得、アルゴリズムの表現方法である擬似言語の使用法、トレースのやり方等を学習する。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の標準的な出題レベルの問題を解き、また、プログラミング化することで、アルゴリズムの理解を深めていく。	1前	60	4	○		○		○		
3	○		データ構造とアルゴリズムⅡ	数理・データサイエンス・AIなどの分野を題材としたプログラム等に対して、基本アルゴリズムの内容を組み合わせる等によりデータ構造とアルゴリズムを適用していくことを学ぶ。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の高難度の問題を解き、また、プログラミング化することで、アルゴリズムの理解を深めていく。	1後	30	2	○		○		○		
4	○		ゲーム研究	ゲームの遊び方や面白いポイントについて研究を行い、今後自身がゲームを制作する時の参考とする。毎回ゲームタイトルを設定し、そのゲームについて「何が面白いのか」「どこが他のゲームより優れているのか」「改善ポイントはあるのか」などをグループ単位で調査・研究する。	1前	60	4		○	○		○		
5	○		ゲーム概論	ゲームの歴史を振り返り、どのような変化や進化を遂げ現在のスタイルが確立されていったのか、ハード・ソフトなど多角的に分析し、今後のゲーム制作に役立つよう造詣を深める。最新ゲーム業界ニュース・情報の収集やゲーム企画実践などを通じて学んでいく。	1前	30	2		○	○		○		
6	○		ゲーム制作概論	ゲーム作品の制作には、ゲームに対する理解と、企画が必要となる。この授業では企画をプログラムするのに必要な要素を理解し、まずアイデアや企画から仕様を作成する技術を身につけ、仕様に基づいたプログラムの流れや、グループでの制作・開発に必要な技術を修得していく。	12後	30	2		○	○	△	○		
7	○		ゲーム数学演習	ゲームプログラミングで必要となる基礎的な数学を学ぶ。具体的には、幾何の基礎、座標系、点、直線、放物線、円と球、衝突判定、ピタゴラスの定理、2点間の距離、三角関数、角度とラジアン、ベクトルの概要と単位ベクトル、正規化、加減法、内外積、行列などを学んでいく。	12後	30	2		○	○	○	△		
8	○		ゲームC言語	ゲームプログラムの基礎となるC言語について学ぶ。if文やfor文などのプログラムの基本制御構造を学ぶ。変数や配列の宣言、構造体やポインタの使い方を学びながらゲームプログラミングの基礎を習得する。サーティファイ社主催のC言語検定の取得を目指す。	1前	90	6		○	○		○		
9	○		ゲームC++	ポインタやメモリ管理、STLなどC++の特徴について学ぶ。コンソールベースのゲームを複数作成しながら、ゲームプログラミング作成方法の基礎を学ぶ。それを応用しながらオリジナルなゲームを完成できることを目指す。	1後	60	4		○	○	○	○		
10	○		2DゲームプログラミングⅠ	オリジナルのラッピングライブラリを用いて、2Dゲームプログラミングの基礎を学ぶ。プリミティフやスプライトの描画、移動、回転と言ったゲームの基本制御を学ぶ。演習や実践的なプロジェクトを通じてプログラミングの基本概念からゲーム開発の実装技術までを段階的に学ぶ。	12前	60	4		○	○	○	○		
11	○		2DゲームプログラミングⅡ	ゲームプログラミングは、画像の表示や当たり判定など様々な要素が組み合わさってできている。ゲーム特有の仕組みを学習し、キー操作による2Dアクションゲームを作成することができるよう、C、C++のプログラミング技術を学ぶ。	12後	60	4		○	○	○	○		

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度															
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	○		ゲームエンジンプログラミング I	ゲームエンジンUnityを使いゲームの作成方法を学ぶ。Unityの基本的な操作方法からはじめ、アニメーション、C#プログラミングなどを通じゲーム作成について興味を持たせる。最終的にはポートフォリオに掲載するための個人作品としてRunGameの作品の完成を目指す。	1後	60	4		○	○			○		
13	○		ゲーム制作演習 I	入学時から現在までの学習の総決算として実際のゲーム制作を通じ、プランニングや実装、デバッグなどの実践的なプロセスを疑似体験する。チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	1後	60	4		○	○		○			
14	○		ゲームキャラクターデザイン I	人体解剖の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につける。	1前	60	4		○	○		○			
15	○		CG概論	2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得のため、各種CGファイル形式について、特徴と用途を学び、フォントとタイポグラフィ、レイアウト、構図、色彩等、デザインの基礎知識を学んでいく。また、各種デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスへの理解を深めていく。	1前	30	2	○		○			○		
16	○		ポートフォリオ制作	デザイン専門就職に関して、就職活動の流れを把握し、採用試験に必要なポートフォリオの準備を行う。後期末までにファイリングされた状態でのポートフォリオ完成を目指し、プロの外部業界関係者からアドバイスを受けられる状態に整えていく。	1後	30	1		○	○			○		
17	○		2DCG応用	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorのオペレーションを習得し、ソフトウェアを連携させながら、作品を制作し、レベルアップさせていく技術を学ぶ。	1後	30	2		○	○		○			
18	○		2DCG基礎	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorの基礎的なオペレーション習得を行う。デザイン制作におけるグラフィックソフトの機能・形式・役割が理解できるよう、実践的に学ぶ。	1前	30	2		○	○		○			
19	○		イラストレーション I	デジタルコンテンツ制作において必要なイラストレーション及びアニメーションの技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力を身に付ける。	1後	60	4		○	○			○		
20	○		デッサン I	デッサンの基礎的な表現のしかたを学び、モチーフを正確に把握し、平面上に描き出せるようにするため、モノをしっかりと観察する目を養い、構図を考え、質感の再現、形や奥行き、空間、色を表現できるよう、演習を通じて学んでいく。	1前	60	4		○	○			○		
21	○		デッサン II	空間表現の基本、遠近法を理解し形状を把握することができ、また鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できるよう、演習によって学んでいく。骨格や人体構造を理解し、人物表現ができる、デッサン、水彩等で描きたいものを楽しく自由に描き、見る人にイメージや感動を伝える技術を学ぶ。	1後	60	4		○	○			○		
22	○		2Dアニメーション基礎	モバイルゲーム分野への専門職就職対策を強化するため、2Dアニメーション作成ソフトLive2Dの基礎オペレーションを学習する。また、素材となる2Dイラストの基礎描写についての手法を学び、2Dキャラクターのアニメーションについて技術と知識を習得する。	1後	30	2		○	○			○		

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度																
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		
23	○		3DCG応用	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解し、更に高度な作品制作技術を習得していく。具体的には、テクスチャマップ作成、リファレンスを使用した人型キャラクターの作成、バンブマップ・スペキュラマップ・不透明度マップによる質感表現、反射・屈折の表現、キーフレーム・階層構造・キャラクターアニメーション、ボーンとIK・スキニングなどのセットアップ基礎、ライトとシャドーの設定、カメラ設定とレンダリング設定などを実践的に理解できるよう学んでいく。	1後	60	4		○		○			○		
24	○		3DCG基礎	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解することを目標とする。具体的にはポリゴンモデリングの手法やポリゴンの概念を理解し、簡単なモデルを作成し、各種テクスチャの用途を理解し、ペイントソフトを使用して簡単な模様やキャラクターの顔などのテクスチャを作成する。また、アニメーションの基本概念を理解し、ポールアニメーションなどの簡単なアニメーションと、モデルのUV展開などを実習する。	1前	60	4		○		○			○		
25	○		ゲーム演習（グループ制作）I	チーム制作を通じてゲーム制作の基礎を学び、企画、デザイン、プログラミングの技術を活用してシューティングゲームを制作する。実践を通じて課題解決力や協調性、プレゼンテーション力を育成し、専門的なスキルの習得とともに実践的な学びを深めることを目的とする。	1後	60	4		○		○		○			
26	○		ゲーム創作演習 I	入学時から現在までの学習の総決算として実際のゲーム制作を通じ、プランニングや実装、デバッグなどの実践的なプロセスを疑似体験する。チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2後	180	6		○		○		○		○	
27	○		デザイン創作演習 I	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	2後	180	6		○		○		○		○	
28	○		ゲーム物理演習	3DCGゲームプログラミングで必須となる物理として、ニュートン力学を学ぶ。主に、物体の運動を学び、ゲーム内オブジェクトの挙動を物理学の視点で捉えられる能力を身につけ、ゲームプログラミングに反映できることを目標とする。また、本科目内容に関連するゲーム企業受験問題を解く力を養う。	2前後	30	2		○		○			○		
29	○		ゲームCG基礎	ゲームプログラムを学ぶ上で最低限知っておくべきCGに関する知識を学んでいく。具体的には2DCGを中心に、ピクセル系及びベクトル系のCGそれぞれの違いや要素、特徴等を学び、プログラムの中での取扱方法について理解を深める。	2前後	30	2		○		○			○		
30	○		ゲームアルゴリズム	C++言語のクラス構造を中心に、オブジェクト指向プログラミングの概念から実践的な技術までを段階的に学ぶ。ポリモーフィズムやコンテナの使用法、テンプレート、スマートポインタといったC++言語の高度な機能を習得し、ゲームに応用できる力を養う。	2前	60	4		○		○		○			
31	○		ゲームエンジンプログラミング II	ゲームエンジンUnityを使いゲームの作成方法を学ぶ。ゲームエンジンプログラミング Iで学んだ基礎技術をベースにしながら3Dゲームの制作方法について学ぶ。最終的にはポートフォリオに掲載するための個人作品として3Dゲーム作品の完成を目指す。	2前	60	4		○		○		○		○	

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度															
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	
32	○		3DゲームプログラミングⅠ	3D空間を用いたゲームの制作手法を学習する。3D空間を理解し、オブジェクトを適切な位置に配置・移動させるため、データ集合がオブジェクトであることを意識し、オブジェクト指向を意識したプログラムを作ることを学ぶ。3D空間内での衝突判定を理解し、オブジェクト同士の衝突を実装する。	2前	60	4		○	○			○		
33	○		3DゲームプログラミングⅡ	3Dゲームで豊かな表現を行うために必要となるモーション制御などの仕組みを理解し、3次元空間内を自由に移動させるための衝突判定方式を用いて制御する方法を修得する。具体的には任意軸の回転の理解と操作、3Dマップエディタなどのツールの活用、テンプレートの変更とオリジナル3Dゲーム制作などを学んでいく。	2後	60	4		○	○			○		
34	○		ツール制作	ゲーム内で扱うデータを作るためのツール制作の手法について学ぶ。具体的にはゲームの背景データを作成するマップエディタ、キャラクタの外見や特性をカスタマイズするキャラクタエディタと言ったツールを制作する。	2後	60	4		○	○			○		
35	○		ゲームデータベースAPI	ゲームサーバーサイドエンジニア職を目指すため、WebAPI通信の基礎的な内容を学ぶ。簡易データベースを構築した上で、ゲームにおける得点やHPなどの内部データをサーバーに蓄積し、サーバーとクライアント間でデータ通信を行う。他の授業で作成したゲームにも応用できるような知識を習得する。	2後	30	2		○	○			○		
36	○		ゲーム制作演習Ⅱ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のゲーム制作を通じ、プランニングや実装、デバッグなどの実践的なプロセスを疑似体験する。チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2前	90	6		○	○			○		
37	○		ゲームCGデザインⅠ	ゲームCGで使用される基本的な技法による作品を制作する技術を身に付けるため、キャラクターデザイン・アニメーション作成・オブジェクトデザインについて学んでいく。具体的には、イラスト作品として完結するもののものは違い、ゲーム性を意識したデザインを行い、作品を完成させていくため、ドットイラスト、スプライトアニメーション、UIデザインなどを学ぶ。	2前	60	4		○	○			○		
38	○		ゲームCGデザインⅡ	3DゲームにおけるCGデザインでは、DirectXなどの開発環境に対応したモデルや3Dエフェクトの作成方法を学ぶことが必要になる。実際にDirectXのゲームに組み込むことが可能な3Dモデル、3Dエフェクトの作成方法を習得しながら、作品制作においてゲームエフェクト、3Dキャラクターモーション、3Dモデルをゲーム用データへ変換した武器モデル制作などを行う。	2後	60	4		○	○			○		
39	○		ゲームキャラクターデザインⅡ	解剖学的に正しい人体や動物のモデリング・デッサン技術を前提として、人や動物の動き、即ち格闘ゲームにおける攻撃や防御の動きとポーズ、キャラクターを様々なアングルから捉えた時の、デザイン・表現・構成ができるように、レイアウト、キャラクターデザイン、3D素材作成とブラッシュアップを行っていく。	2前	60	4		○	○			○		
40	○		イラストレーションⅡ	人体解剖学的知識の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につける。どんな世界観にも対応できるデザイン力を身に付ける。具体的にはカラー・グリザイユそれぞれの制作をアイデアスケッチ、ラフの作成から、線画、着色、エフェクト、仕上げまでを行い、技法を組み合わせて作品を制作できるよう演習する。	2前	30	2		○	○			○		
41	○		デッサンⅢ	デッサンで捉えなければならない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クロッキー、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	60	4		○	○			○		

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度															
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	
42	○		デッサンIV	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	2後	30	2	○		○		○			
43	○		ドローイング	ゲーム制作は一人で作るものではなく、チームで作っていく。その為に、デザイナーはデザインイメージを伝えるために3Dの出来上がりイメージを2Dで描ける技術が求められる。この授業では、その為の基本となるパースペクティブ（遠近法・1点透視・2点透視・3点透視・分割・増殖等）を正しく理解し、作品へと繋げていけることを目標とする。	2前	30	2	○		○		○			
44	○		3DCG総合演習 I	3DCGの制作において使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。3DCGモデリングに必要な機能を独自に理解使用し、モデリングを行うことが出来ることを目指す。	2前	60	4	○		○		○			
45	○		3DCG総合演習 II	3DCGの制作において使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。また人体解剖学や男女の人体の特徴を理解したリアルな人体モデルを制作する。リギング、及びモーション、ムービー制作を並行して学ぶ。	2後	60	4	○		○		○			
46	○		ゲーム演習（グループ制作）II	1年間に学んだ学習の成果として実際のゲーム制作を通じ、プランニングやグラフィックデザイン、デバッグなどの実践的なプロセスを疑似体験する。チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2前	90	6	○		○		○			
47		○	ゲーム特別制作 I	入学時から現在までの学習の総決算として実際のゲーム制作を通じ、プランニングや実装、デバッグなどの実践的なプロセスを疑似体験する。チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	1前	30	2	○		○		○			
48		○	ゲーム特別制作 II	入学時から現在までの学習の総決算として実際のゲーム制作を通じ、プランニングや実装、デバッグなどの実践的なプロセスを疑似体験する。チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2前	30	2	○		○		○			
49		○	3Dスカルプト	3Dスカルプトモデリングの基礎的技術を実践的に学んでいく。具体的には、ZBrushを使用した、モデリングワークフローの理解と、具体的テクニックについて、作品制作しながら学んでいく。	2前	30	2	○		○		○			
50		○	デッサンA	デッサンで捉えなければいけない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クロッキー、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	30	2	○		○		○			
51		○	デッサンB	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	2後	30	2	○		○		○			

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度															
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	
52		○	2Dアニメーション (Live2D)	2Dのモーフィングによるシームレスアニメーションを可能にするLive2Dはモバイルゲームや映像表現など幅広く利用されている。オリジナルキャラクターの作画からアニメーション設定までの一通りの工程を講義や演習を通して学ぶことにより、2Dアニメーションの制作技術を習得する。	1後	30	2	○	○	○			○		
53		○	キャリアデザイン	ゼミナールⅠ等で得た自律的なキャリア形成力を土台にして、就職活動を自主的に行う事ができるようになる。就労意識を高め、学習した内容を実際の就職活動につなげていく中で、企業の新卒採用選考（履歴書・エントリーシート作成、面接試験などの評価による）に対応できる能力・スキルの伸長を支援する。	1後	30	1	○		○			○		
54		○	コミュニケーション技法	コミュニケーション能力の修得を目的として、コミュニケーションの概念、知識を理解し、自己紹介、グループ演習を通じて、自己の意思や意見を会話、文書等を通じ適切に伝えることができるとともに、他者の意思や意見についても的確に理解することができるよう、学んでいく。	1後	30	1	○		○			○		
55		○	ゼミナールⅠ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	1通	60	2	○		○		○			
56		○	ゼミナールⅡ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	2通	60	2	○		○		○			
57		○	システム開発とリーダーシップ	システム開発をはじめ各種制作活動をチームで行う事は一般的であり、チームを成功へと導くリーダーシップは益々重要となっている。システムが大規模化すると共に、多様な技術分野の専門家（技術者）との連携は不可欠であり、個々人が「ポジティブな影響力を發揮するリーダーシップ」を發揮することが重要となる。その必要性を理解するとともに、その発揮方法を習得していく。	2前	30	2	○		○			○		
58		○	問題解決と企画・提案	問題解決能力は現代社会において重要な能力であり、グループワーク形式で、その手法を習得していく。具体的には課題の抽出と構造化、問題点の合意、問題が引き起こす影響と原因の分析、見える化、企画提案、解決のためのプロセス等を学んでいく。	2後	30	2	○		○			○		
59		○	日本語表現法	文章から情報を正確に読み取り、話の要旨をきちんととらえることができ、自分の考えを理論的に整理することができ、また語彙を増やし正しく選択し、自分の思いを言葉にし、相手に分かりやすく伝えられる技術を学んでいく。このため、芸術作品、小説、映像作品の感想文や、新聞の社説などの要約、意見文の作成などをしていく。	1前	30	2	○		○			○		
60		○	日本語Ⅰ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	12前	30	1	○		○		○			
61		○	日本語Ⅱ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	12後	30	1	○		○		○			
62		○	日本語Ⅲ	新聞や書籍など抽象度の高い文章を読み理解し、まとまりのある会話やニュース、講義を聞いて内容等を把握することができる等、幅広い場面で使われる日本語を理解することができる力を養う。また、日本語能力試験(N1)に合格を目指す。	12前	30	1	○		○		○			

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度													
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	
63	○		日本語IV	新聞や書籍など抽象度の高い文章を読み理解し、まとまりのある会話やニュース、講義を聞いて内容等を把握することができる等、幅広い場面で使われる日本語を理解することができる力を養う。また、日本語能力試験(N1)に合格を目指す。	12後	30	1	○		○	○		
64	○		海外研修基礎講座	ICT・コンテンツ産業のグローバル化が急速に進展する中、英語の基礎的な力を身に付けるためのOIC海外研修やその他海外渡航に対応できるよう、英語学習の強化を図り、海外で過ごすための諸知識の修得や国際的マナーについて学ぶ。	1後	30	2	○		○	○		
65	○		海外研修	海外での生活を経験しグローバル化への関心や人間的成长を果たしながら、英語の語学研修を通じて、異文化コミュニケーション（異なる民族・文化を持つ者同士の対話及びその手段）に対するグローバルマインドを涵養する。また海外研修の意義目的を達成するために事前研修を通じて十全の準備を行う。	2前	30	2	○		○	○		
66	○		インターンシップI	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2		○		○	○	
67	○		インターンシップII	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2		○		○	○	
68	○		インターンシップIII	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2		○		○	○	
69	○		インターンシップIV	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2		○		○	○	
70	○		技術者のための現代国際事情	マスメディアでは毎日のように様々な国際問題が報道されているが、その中には基礎知識を知っておかなければしつかり理解出来ないものがある。この科目では、現代国際事情を紐解く知識を学ぶことでニュースに触れることが楽しくなり、同時に社会の動きを掴む能力を養うことで技術者として活躍するための一助となるよう学んでいく。	2前後	30	2	○		○		○	
71	○		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	現在の社会を理解し、これから社会を考えいくためには、過去を知り、歴史的な思考力や想像力を身につけることは非常に重要である。本講義では、著名な映像・アニメ作品を素材にして、日本近現代史の基本的な流れを概観するとともに、いくつかのテーマを選んで詳述する。これを通して、日本の社会がどのように変化し現在に至るかを考え、歴史を通した多面的な見方や豊かな想像力を身につけることを目標とする。	2前後	30	2	○		○		○	
72	○		AIと社会	いま、次々と新しい技術があらわれ、日々発展し、マンガやアニメ、映画、ゲームなどさまざまなメディアで描かれる未来社会が到来しようとしている。本授業では、AIやビッグデータ、ロボットなどそれぞれの新しい技術の特質をつかみとること、また、私たちはそうした技術をどのように活かすことができるか考えられるようになることを目標とする。	2前後	30	2	○		○		○	
73	○		技術者のための環境問題入門	21世紀は「環境の世紀」とも呼ばれるように、現代社会において、私たちは「環境問題」との接点を随所に持ちながら日々の生活を営んでいる。21世紀を生きる私たちに求められていることは、人間の経済活動と自然環境の調和を図り、持続可能な社会を構築していくことにある。本講義では、現代社会が直面する「環境問題」について、基本的な「ものの見方」を養うことを探る第一の目標とする。	2前後	30	2	○		○		○	

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度												
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	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			
74			○ ITパスポート試験	ITパスポート試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○		○
75			○ 情報セキュリティマネジメント試験	情報セキュリティマネジメント試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
76			○ 基本情報技術者試験	基本情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
77			○ 応用情報技術者試験	応用情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	△
78			○ データベーススペシャリスト	データベーススペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
79			○ ネットワークスペシャリスト	ネットワークスペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
80			○ 情報処理安全確保支援士試験	情報処理安全確保支援士試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
81			○ Oracle Master Bronze	Oracle Master Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
82			○ Oracle Master Silver	Oracle Master Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
83			○ Oracle Master Gold	Oracle Master Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
84			○ CCNA(Cisco Certified Network Associate)	CCNA(Cisco Certified Network Associate)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
85			○ CCNP(Cisco Certified Network Professional)	CCNP(Cisco Certified Network Professional)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
86			○ Oracle Certified Java Programmer Bronze	Oracle Certified Java Programmer Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○	○	
87			○ Oracle Certified Java Programmer Silver	Oracle Certified Java Programmer Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
88			○ Oracle Certified Java Programmer Gold	Oracle Certified Java Programmer Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
89			○ Javaプログラミング能力認定試験2級	Javaプログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
90			○ Linux LPIC LEVEL 1	Linux LPIC LEVEL 1に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○	○	
91			○ Linux LPIC LEVEL 2	Linux LPIC LEVEL 2に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	
92			○ Linux LPIC LEVEL 3	Linux LPIC LEVEL 3に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○	○	

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度														
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	
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
93			<input type="radio"/>	C言語プログラミング能力認定試験3級	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
94			<input type="radio"/>	C言語プログラミング能力認定試験2級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
95			<input type="radio"/>	C言語プログラミング能力認定試験1級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
96			<input type="radio"/>	C#プログラミング能力認定試験3級	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
97			<input type="radio"/>	認定スクラムマスター	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
98			<input type="radio"/>	ドットコムマスターアドバンス	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
99			<input type="radio"/>	MOS(WORD一般)検定	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
100			<input type="radio"/>	MOS(EXCEL一般)検定	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
101			<input type="radio"/>	MOS(WORD上級)検定	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
102			<input type="radio"/>	MOS(EXCEL上級)検定	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
103			<input type="radio"/>	MOS(Access)検定	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
104			<input type="radio"/>	MOS(Power Point)検定	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
105			<input type="radio"/>	秘書検定3級	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
106			<input type="radio"/>	秘書検定2級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
107			<input type="radio"/>	秘書検定準1級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
108			<input type="radio"/>	秘書検定1級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
109			<input type="radio"/>	日商簿記検定3級	12前後	15	1		<input type="radio"/>					
110			<input type="radio"/>	日商簿記検定2級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					
111			<input type="radio"/>	日商簿記検定1級	12前後	30	2		<input type="radio"/>					

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度																
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		
112			○ ビジネス能力検定 ジョブパス3級	ビジネス能力検定ジョブパス3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○				○		
113			○ ビジネス能力検定 ジョブパス2級	ビジネス能力検定ジョブパス2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○				○		
114			○ ビジネス能力検定 ジョブパス1級	ビジネス能力検定ジョブパス1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○				○		
115			○ リテールマーケティング(販売士)検定3級	リテールマーケティング(販売士)検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○				○		
116			○ リテールマーケティング(販売士)検定2級	リテールマーケティング(販売士)検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○				○		
117			○ 全経簿記2級	全経簿記2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○			○			
118			○ 全経簿記1級	全経簿記1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○			○			
119			○ CGクリエイター検定ベーシック	CGクリエイター検定ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○				○		
120			○ CGクリエイター検定エキスパート	CGクリエイター検定エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○			○			
121			○ Illustrator®クリエイター能力認定試験 ベーシック	Illustrator®クリエイター能力認定試験 ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○				○		
122			○ Illustrator®クリエイター能力認定試験 エキスパート	Illustrator®クリエイター能力認定試験 エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○			○			
123			○ Photoshop®クリエイター能力認定試験 ベーシック	Photoshop®クリエイター能力認定試験 ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○			○			
124			○ Photoshop®クリエイター能力認定試験 エキスパート	Photoshop®クリエイター能力認定試験 エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○			○			
125			○ 色彩検定3級	色彩検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○			○			
126			○ 色彩検定2級	色彩検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○			○			
127			○ カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス	カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○	○			○			
128			○ カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラス	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○	○			○			

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 令和7年度															
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	
129		<input type="radio"/>	Webクリエイター能力認定試験スタンダード	Webクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	<input type="radio"/>							
130		<input type="radio"/>	Webクリエイター能力認定試験エキスパート	Webクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	<input type="radio"/>							
131		<input type="radio"/>	日本語能力認定 N1 レベル	日本語能力認定 N1 レベルに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	<input type="radio"/>							
合計						131 科目			304 単位(4905 単位時間)						

卒業要件及び履修方法				授業期間等		
卒業要件 : 62単位以上取得				1学年の学期区分		2期
履修方法 : 「ゲーム創作演習Ⅰ」 「デザイン創作演習Ⅰ」 のいずれかは必修科目				1学年の授業期間		13週※

(留意事項)

※授業期間13週の中で既定の授業時数の授業を実施

- 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。