

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		呉本 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	メディアクリエイト学科		平成18(2006)年度	-	平成27(2015)年度				
学科の目的	メディアクリエイト学科は、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ばしゲーム・コンピュータグラフィックス・デザイン等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)	ゲームやCG映像、デザインについて基礎から学び、応用、実践レベルへと、トータル3年間で専門知識と技術を修得し、目指す業界で活躍できる即戦力を身に着ける。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		
3年	昼	※単位時間、単位いずれかに記入 90 単位		54 単位	554 単位	単位時間	単位時間	単位時間		
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					
120人	132人	9人		7%	0%					
就職等の状況	■卒業者数(C)		44人							
	■就職希望者数(D)		42人							
	■就職者数(E)		39人							
	■地元就職者数(F)		28人							
	■就職率(E/D)		93%							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		72%							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		89%							
	■進学者数									
	■その他									
	(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)									
■主な就職先、業界等										
(令和6年度卒業生)										
IT・情報処理分野、ゲーム・デザイン業界										
AIテック阪急阪神、医療情報システム、日本情報産業、アウトソーシングテクノロジー、サービス&セキュリティ、東芝テックソリューションサービス、ALSOKグループ 総合警備保障、タニスタ、エックスラボ、ファーストーン、SCREEN GP サービス西日本 等										
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	<a href="https://www.oic.ac.jp/">https://www.oic.ac.jp/</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		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								
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)	(B: 単位数による算定)									
	総単位数		608 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 単位								
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位								
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)		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)		2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							
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		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

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年)	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(1年)	②
福井 智章	株式会社エンジズ プロデューサー	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
中川 悠	株式会社タニスタ 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	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(1年)	—
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(1年)	—
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(1年)	—
野田 知哉	大阪情報コンピュータ専門学校 デザイン系分野長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
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(1年)	—
塩濱 将悟	大阪情報コンピュータ専門学校 デザイン系分野主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
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(1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。

・学生の生成AIに対する理解を深めさせる必要があるとのご指摘を受け、生成AIとの付き合い方、メリットとデメリット等を学ぶため、ODCC主催のオンラインセミナーを実施し学生の理解を深めた。

・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併せてゲーム作品の質向上が期待される。

デザイン分野の教育課程においては、生成AIを単なる作業代替の道具とするのではなく、学生が主体的に活用し、その成果を的確に評価できる力を養成する指導を導入した。特に、プロンプト作成に必要な表現力や指示力を鍛える学習活動を取り入れることで、学生が将来の職業生活においてAIを適切かつ効果的に活用できる力を身につけることを目指す。

・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、学生の実践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。

・委員からの「学生が学校で学ぶ知識や技術が将来どのような職務につながるのかを意識させ、その先の仕事を捉えた訓練を教育の中で行ってほしい」との意見を踏まえ、学修内容と就職後の実務を関連付けた指導を一層強化することとした。特に、就職後に直面するテクニカルな課題を乗り越える力を養成することを重視し、あわせて学生がテクニカル分野とクリエイティブ分野の双方に触れながら、自身の適性に応じて専門性を深められるよう配慮を行った。

・留学生に対する日本語力の強化が重要であるというご指摘を受け、日本語講師の増員や留学生委員会の発足等、留学生に対する教育支援を強化するための体制を整えた。

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・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。	株式会社COMET DESIGN WORKS 株式会社武右エ門 作道印刷株式会社

### 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、業務経歴や能力、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:	Design Ship 2024	連携企業等:	一般社団法人デザインシップ
期間:	2024年10月12日～13日	対象:	教員
内容:	グラフィックデザインから最新のUIデザイン、AI、モーションデザイン等を網羅し、業界で活躍する有名クリエイターが2日間で多数のセッション、カンファレンスを行うイベント。このイベントに参加し、デザイン業界の動向や先端のデジタルコンテンツに関する知識を今後のデザイン分野の教育に活かすための諸々の資料及び情報収集を行う。		

##### 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 ～教育現場で留学生を対応する先生の為の基礎知識～	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:	Design Ship 2025	連携企業等:	一般社団法人デザインシップ
期間:	2025年10月11日～12日	対象:	教員
内容:	グラフィックデザインから最新のUIデザイン、AI、モーションデザイン等を網羅し、業界で活躍する有名クリエイターが2日間で多数のセッション、カンファレンスを行うイベント。このイベントに参加し、デザイン業界の動向や先端のデジタルコンテンツに関する知識を今後のデザイン分野の教育に活かすための諸々の資料及び情報収集を行う。		

##### 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がった。

・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。

・校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。特にフレッシュ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 聡	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 メディアクリエイイト学科) 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
								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		○		○				○
5	○		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		○		○			○	△
6	○		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		○		○			○	△
7	○		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		○		○				○
8	○		ゲーム演習基礎	ゲームエンジンUnityを活用し、ゲーム制作の基礎を学ぶ授業。オペレーションの理解や基本的な知識を習得し、簡単なゲーム制作を通じて実践的なスキルを磨く。最終的には個人制作でSTG作品を完成させ、ポートフォリオに掲載できるレベルの作品制作を目指す。	1前	60	4		○		○				○
9	○		ゲーム企画基礎	ゲーム企画のテーマ、コンセプトの重要性を理解し、また、草案レベルの企画書を、第三者にわかるようにまとめるための技術を、実際の企画書作成実践を通じて学んでいく。また企画作品のプレゼンテーション技術も学ぶ。	1後	60	4		○		○				○
10	○		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		○		○				○

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
11		○		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		○		○				
12		○		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。プリミティブ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		○		○				
13		○		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		○		○				
14		○		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		○		○				○
15		○		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		○		○				
16		○		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		○		○			○	△
17		○		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	○			○				○
18		○		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		○		○			△	○
19		○		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		○		○				○
20		○		2DCG画像編集	グラフィック分野の専門就職をDTP業界だけでなく、Web業界やゲーム業界への就職も視野に入れるため、Photoshopにおける画像編集の基礎オペレーションや特殊な画像加工技術、媒体に応じたファイル活用方法等の知識を習得する。	1前	30	2		○		○				○
21		○		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に、実践的に学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
22		○		イラスト基礎	キャラクター・背景・画面構成（構図）という絵としての基本要素について、人体構造の理解・遠近法・画面分割法などの基礎的な表現方法を学習し、描写練習に取り組む。さらにオリジナル作品の制作へとつながるアイデアの導き方やキャラクターの作画手法を学ぶことで、イラスト描画技術の基礎固めを行う。	1前	30	2		○		○				○

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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
								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													
23	○		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	○			○			○	
24	○		グラフィックデザインⅠ	グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品として制作することができるよう、2DCGソフトの連携方法、タイポグラフィの基本、レイアウトの基本を理解し、作品に反映させる技術を学ぶ。	1前	60	4	○			○			○	
25	○		グラフィックデザインⅡ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの知識と技術を学び、実践的に各種作品を制作する。	1後	60	4	○			○			○	
26	○		デッサンⅠ	デッサンの基本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	○			○			△	○
27	○		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、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	○			○			△	○
28	○		基礎デザイン	デザインの視覚的な表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、構成と心理について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた構成・構図の作成を学ぶ。デザイン制作手法について理解し、効果的なデザイン制作のための実習を行う。	1前	60	4	○			○			△	○
29	○		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Live 2D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	○			○				○
30	○		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、バンプマップ・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、ライトとシャドウの設定、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	○			○				○
31	○		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、簡易なモデルを作成し、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、ボ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	○			○				○
32	○		アニメーション制作基礎技術	3DCG業界で浸透しつつあるモーションキャプチャをカリキュラムに導入することを据えて、リアルタイム 3D キャラクターアニメーション ソフトウェア であるモーションビルダーの基礎オペレーションおよび、基礎知識を習得する。	1後	30	2	○			○				○
33	○		エフェクト基礎	映像制作における基本的エフェクト制作方法を学ぶ。AfterEffectsを使ったエフェクト制作を中心に基本的なソフトのオペレーションを学び、デジタルコンポジットまでのワークフロー全般を学ぶ。	1後	60	4	○			○				○

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
34	○			映像編集基礎Ⅰ	映像編集を行う上で必要な映像の理論、概念、企画、撮影などを実習を通じて学ぶ。PremiereProを使った基本的な編集から、観る人をアツと言わせるような演出まで、制作者の伝えたいことを表現する知識と技術を学ぶ。	1前	60	4	○			○				
35	○			映像編集基礎Ⅱ	CM制作を通じてクライアントの要望や訴求ポイントを見抜く。あわせてターゲットのニーズを理解するなど広告映像について研究する。研究した成果をもとに映像制作し、自分以外の人に伝わる映像とはどういったものなのか、どうすれば良くなるのかを学ぶ。	1後	30	2	○			○				
36	○			Web制作概論Ⅰ	Webサイトを制作するために、必要な基礎としての技術・情報（ビジュアルデザインからWebプログラミング）を習得するため、HTML文書の書き方、CSSでのデザインの指定、イメージ画像の作成の方法などを学ぶ。	1前	60	4	○			○				○
37	○			Web制作概論Ⅱ	スマートフォンやタブレットなどの多様化に伴って、Web制作においてインタラクティブな演出やアニメーションを表現するために不可欠になっているJavaScriptとjQueryについての技術・知識を実践的に学ぶ。	1後	60	4	○			○				○
38	○			デザイン創作基礎演習	クリエイティブ業界への就職のために必要なポートフォリオ制作技術を学ぶ一方で、各自が目指す業界において就職可能なレベルの作品集を制作するため、指導教員の下で細かなアドバイスと修正を積み重ねてブラッシュアップをはかる。	1後	30	1	○			○			△	○
39	○			デザイン論	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。このため、デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。	1後	30	2	○			○			△	○
40	○			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	○			○			○	
41	○			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	○			○			○	○
42	○			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	○			○			○	○
43	○			ゲーム創作演習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。	3後	180	6	○			○			○	
44	○			デザイン創作演習Ⅱ	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。3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、最新のツールの活用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。	3後	180	6	○			○			○	

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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
								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													
45	○		モバイルアプリケーション開発	スマートフォン、タブレットといわれる端末を意識したアプリケーションの開発の基礎を学ぶ。具体的にはGUIアプリケーションの基本、アプリケーションの連携、ファイルとDBの扱い、ネットワークを使ったアプリ等の技術を習得するため、Eclipse、AndroidSDK、JDKによる開発環境の構築と、プロジェクトの作成・完成を行っていく。	3前	60	4	○			○			○	
46	○		システム設計Ⅲ	IPA提唱のiCDを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとして、複数の業務システムや規模など複雑度の高いアプリケーションの設計を実施する。システム開発の基本となるウォータフォールモデルの設計工程である外部設計～内部設計で実施するタスクに対し、仕事を想定した開発チームでアプリケーションの設計の課題を実施する。	3前	60	4	○			○			○	
47	○		ネットワークサーバ構築	ネットワークサーバOSとして、多くのWebサイト等で活用されているLinux/unixについて学び、サーバ構築と管理技術を学んでいく。具体的には、シェル、コマンド、ファイルとディレクトリ、テキストファイル編集、シェルスクリプト、Webアプリ(Php、MySQL)とサイト作成、Ubuntuインストール、ユーザ管理、プロセスとジョブコントロール、ネットワークング、サーバアプリケーションについて学ぶ。	3後	60	4	○			○			○	
48	○		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	○			○			○	
49	○		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	○			○			○	
50	○		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	○			○			○	
51	○		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	○			○			○	
52	○		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。	23前	60	4	○			○			○	
53	○		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。	23後	60	4	○			○			○	
54	○		ゲームエンジンⅠ	ゲーム演習基礎で学んだ知識を基に、Unityを利用したゲーム制作を学ぶ。簡単なゲームを制作しながら、仕様書やレベルデザインを取り入れたゲーム制作の基礎知識を習得する。最終的には、ポートフォリオに掲載可能な2Dアクションゲームの個人作品の完成を目指す。	2前	60	4	○			○			○	

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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		
55		○		ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジンUnityを活用し、3Dゲーム制作の基礎を学ぶ授業。Unityを使って簡単なゲームを制作し、空間を活用したゲームデザインの知識を深める。企画から実装までの流れを学びながら、最終的にはポートフォリオに掲載可能な個人作品として、3Dアクションゲームの完成を目指す。	2後	60	4		○		○					
56		○		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、キャラクターの外見や特性をカスタマイズするキャラクターエディタと言ったツールを制作する。	2後	60	4		○		○					
57		○		ポートフォリオ講座	自分のゲーム作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールしつつ自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオの制作技術を学ぶ。ゲーム専門分野への就職活動に必須であるポートフォリオの制作技術を学ぶ。	3前	30	2		○		○					
58		○		ゲームQA	ゲームの品質 (Quality Assurance) を確保し、ユーザーにとって満足度の高い製品を提供するために必要なゲームをテスト・検証する手法を学ぶ。	3前	30	2		○		○					
59		○		ゲームフレームワークⅠ	ゲーム専門就職に向けて、専門スキルをより高めるための技術を習得する。シェーダーやネットワーク、AI、ゲームエンジン制作と言った高度な専門技術を学習する。ここで学んだ内容から自身の研究テーマを決め個人作品に取り入れていく。	3前	60	4		○		○					○
60		○		ゲームフレームワークⅡ	ゲーム専門就職に向けて、専門スキルをより高めるための技術を習得する。シェーダーやネットワーク、AI、ゲームエンジン制作と言った高度な専門技術を学習する。ここで学んだ内容から自身の研究テーマを決め個人作品に取り入れていく。	3後	60	4		○		○					○
61		○		ゲーム技術研究Ⅰ	ゲーム専門就職に向けて、専門スキルをより高めるための技術を習得する。シェーダーやネットワーク、AI、ゲームエンジン制作と言った高度な専門技術を学習する。ここで学んだ内容から自身の研究テーマを決め個人作品に取り入れていく。	3前	60	4		○		○					
62		○		ゲーム技術研究Ⅱ	ゲーム専門就職に向けて、専門スキルをより高めるための技術を習得する。シェーダーやネットワーク、AI、ゲームエンジン制作と言った高度な専門技術を学習する。ここで学んだ内容から自身の研究テーマを決め個人作品に取り入れていく。	3後	60	4		○		○					○
63		○		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		○		○					
64		○		ゲーム制作演習Ⅲ	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。	3前	90	6		○		○					
65		○		ゲーム企画	プレイヤーの求めるゲームを考察し、アイデアを出し、企画書としてまとめることができるよう、必要となる要素と作成法を学んでいく。一枚企画書の作成と発表から始まり、コンセプト、アイデアの考え方、グループでのアイデア出し、マーケティングと販売戦略、レイアウト、実践的な企画書の作成・発表までを演習していく。	3前	30	2		○		○					○
66		○		3Dゲームプログラミング応用	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、適切な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。	3後	60	4		○		○					○

(情報処理専門課程 メディアクリエイト学科) 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	
								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														
67	○		3Dゲームプログラミング基礎	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。	3前	60	4	○			○			○		
68	○		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	○			○			○		
69	○		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ためのものとは違い、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	○			○				○	
70	○		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	○			○				○	
71	○		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	○			○					○
72	○		ゲームCGデザインⅢ	複雑な動きを求められる3Dゲームのキャラクターモーションでは、より効率的に動かすためのセットアップが求められるため、マニピュレータやリアクションマネージャーなど、リグをより高度なレベルで構築するための手法を習得していく。また3Dステージモデルの、テクスチャ・オブジェクトそれぞれの作成技法を、屋内・屋外それぞれの特徴を踏まえて演習していく。	3前	60	4	○			○					○
73	○		ゲームCGデザインⅣ	実際のゲーム制作現場で採用されている様々な制作手法を身につけて、ゲームCG制作ができるよう、最新ゲームからグラフィック表現を学んでいく。具体的にはモーションキャプチャデータの3DCGへの取り込み、キャラクターモーションとしての使用とボーン構成、リグ構築、イベントシーンの作成、ライティング、カメラワーク、演出、仕上げなどを学ぶ。	3後	60	4	○			○					○
74	○		ゲームオブジェ制作Ⅰ	3DCG制作に関する総合的な知識と技術を前提として、ゲームで実際に使用されるモデル制作、リギング、モーション、ムービー制作について、各自の希望専門分野（モデラーまたはモーション）に基づいて、ハイエンドな作品を制作するための演習を行う。	3前	60	4	○			○					○
75	○		ゲームオブジェ制作Ⅱ	3DCG制作に関する総合的な知識と技術を前提として、ゲームで実際に使用されるモデル制作、リギング、モーション、ムービー制作について、各自の希望専門分野（モデラーまたはモーション）に基づいて、スカルプトハイエンドモデルやシーン作成など、高度な作品を仕上げしていく。	3後	60	4	○			○					○
76	○		ゲーム制作概論Ⅰ	ゲーム制作における設計図（仕様書）に準ずる各種レイアウトや演出コンテの作成を行う。様々なゲームジャンルやシチュエーションを想定し、それぞれに見合ったレイアウトや演出コンテ作成の演習を行い、ユーザーの使いやすさを考慮し、直感的にわかりやすいレイアウト、演出ができる技術を身に付ける。	2前	60	4	○			○					○



(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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			
87		○		グラフィックデザインⅢ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの基礎知識と技術を学ぶ。また、CG・映像作品におけるインタラクティブデザインやモーショングラフィックにおいてもグラフィックデザインの基礎知識、技術を利用できるようにする。	2前	60	4		○		○						
88		○		グラフィックデザインⅣ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの基礎知識と技術を学ぶ。また、CG・映像作品におけるインタラクティブデザインやモーショングラフィックにおいてもグラフィックデザインの基礎知識、技術を利用できるようにする。	2後	60	4		○		○						
89		○		デッサンⅢ	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、人物クローキ、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	60	4		○		○			△			
90		○		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		○		○						
91		○		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ベクティブ（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		○		○				○		
92		○		マンガイラスト制作基礎	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事にするために必要な基礎知識と画力、技術を身に付け、プロを目指す。具体的には人体の描画（素体、全身、頭部、喜怒哀楽、年齢、体型）、ペン入れ技法、モノクロイラスト・線画の作成、透視図法（一点～三点）、キャラクター作り（ラフ）、ストーリー作成（プロット、ネーム作成）などの技法を習得する。	2前	60	4		○		○				○		
93		○		マンガイラスト制作応用	マンガイラスト制作基礎で学んだ技法をベースに、服のシワや制服の描き方、歩く・走る・座る・寝るなどの動作の描き方、背景描写（和風・洋風・小物・室内・車・自転車）、和服・民族衣装などの描画技法を習得し、最終的にマンガ原稿制作演習を行い、作品を完成させる。	2後	60	4		○		○				○		
94		○		コンセプトアートⅠ	映画・ゲーム・アニメーション・マンガなどの制作にあたって、デザイン・アイデア・雰囲気など、完成作品を仕上げる前に視覚化して伝えるコンセプトアートをPhotoshopを始めとする描画ソフトを駆使して制作する技術を学ぶ。グリザイユ画法などの絵画技法などでイラスト描画についての表現方法を学習する。	3前	60	4		○		○				○		
95		○		コンセプトアートⅡ	専門職就職に向けてポートフォリオへの作品掲載を念頭に、映画・ゲーム・アニメーションでのストーリーを想定したコンセプトアートを制作する。ラフスケッチから仕上げまで描画することで自分自身の世界観を表現するための技術を磨き、Photoshopを始めとする描画ソフトを駆使して制作する技術を学ぶ。	3後	60	4		○		○				○		
96		○		広告デザインⅠ	広告制作において、体系化された概念を学ぶ。集客やシェア拡大、また、収益増の目的を達成するための、視線誘導やレイアウト等の基礎知識と技術を学び、これらを実際のデザイン上で表現できるよう、ソフトウェアの活用についても学んでいく。	2後	60	4		○		○					○	

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
97		○		広告デザインⅡ	広告デザインを実践的に学ぶため、菓子メーカーの雑誌広告や飲料水の缶・チラシ・ポスターのデザイン、ミニカレンダー、新聞広告制作などをテーマに作品制作とアドバイスによるブラッシュアップを行っていく。様々な資料からオリジナルの広告アイデアを出し、DTPの基本技術を使って作品制作を行う。	3前	60	4	○		○			○		
98		○		広告デザインⅢ	広告デザインを実践的に学ぶため、動物園のチラシ作成や本の装幀デザイン、カードデザインの企画制作、パブリックなテーマでのポスター制作などをテーマに作品制作とアドバイスによるブラッシュアップを行っていく。サムネールやラフによるデザイン案から、レイアウト、タイトル、印刷からプレゼンテーションまでを学ぶ。	3後	60	4	○		○			○		
99		○		2Dアニメーション応用	Vtuberやモバイルゲーム分野での専門技術習得を強化するため、2Dアニメーション作成ソフトLive2Dを使用した作品制作技術を学習する。応用技術習得として、オリジナルキャラクターでの2Dイラストの素材を準備し、アニメーション設定を行うことで2Dキャラクターのアニメーション作品を制作する。	2前	60	4	○		○			○		
100		○		2Dアニメーション実践	アニメーション関連やモバイルゲーム分野での専門職就職に向けた技術習得を強化するため、2Dアニメーション作成ソフトLive2Dを使用した作品制作技術を学習する。実践的な技術習得として、動画広告や映像作品、モバイルゲームを想定したアニメーション制作を行うことでポータルサイトへの掲載につなげる。	2後	60	4	○		○			○		
101		○		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	○		○			○		
102		○		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	○		○			○		
103		○		映像表現Ⅰ	映像表現への導入として業界のトレンドや映像を取り巻く環境を認識し、第三者に独自のイメージや命題、主張を的確に伝える技術を学ぶ。特に映像制作におけるプリプロダクションの工程のカット構成/コンテを中心に制作業務への理解を深め、共感を生む創作表現、豊かな発想力、創作能力を身につける。	2前	60	4	○		○			○		
104		○		映像表現Ⅱ	創り手側の立場から、映画・アニメ・CG等のさまざまな映像表現に触れ、これらの表現を実際に創作活動に反映させる。特にカメラ操作、撮影方法、基礎機材、撮影の基礎を学び、体得する。グループでの課題制作を通じて、制作スタッフとしての役割を学ぶ。	2後	60	4	○		○			○		
105		○		映像表現Ⅲ	ポータルサイト制作を意識し、映像制作の実績、事例を具体的に積みあげる。企画、撮影準備、編集構成などをグループにおいて実践的に進める。特にカラーグレーディング、テロップ、エフェクトなどの映像表現の最終的なルックに関わる知識・技術を総合的に学び、作品を製品レベルに仕上げる力を身につける。	3前	30	2	○		○			○		
106		○		映像表現Ⅳ	発想や理論を重視した表現活動を追求しながら全般的なスキルを強化し、ストーリーテリングや演出法、構成力など映像表現に求められる力を総合的に学ぶ。プロの映像クリエイターとしてスタートラインに立てる力を身につける。	3後	30	2	○		○			○		

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
								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														
107	○		表現研究Ⅰ	映像表現の技術進化やメディアの発展とともに社会のあらゆる場面で映像コンテンツが使用される現状を踏まえて、映像作品や動画広告などの様々な作品に触れることでプロフェッショナルの表現を学ぶ。特に動画広告においての実例から、手法やマーケティング効果について考察することで、様々な表現方法を学習する。	2前	30	2	○			○					
108	○		表現研究Ⅱ	映像表現の技術進化やメディアの発展とともに社会のあらゆる場面で映像コンテンツが使用される現状を踏まえて、映像作品や動画広告などの様々な作品に触れることでプロフェッショナルの表現を学ぶ。短編などの映像作品での実例から、効果的な映像技術について考察することで、様々な表現方法を学習する。	2後	30	2	○			○					
109	○		エフェクト応用	映像制作における応用的なエフェクト制作方法を学ぶ。3DCG映像からアニメーション、ゲーム、実写合成に至るまで幅広いエフェクトに対する制作を行うことで、演出効果の幅を広げるとともに実践的な知識と技術を学ぶ。	2後	60	4	○			○				○	
110	○		スタジオワーク	スタジオにある映像撮影機器、カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行えるよう実習を行う。また、この中でカラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作を学び、画像及び映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを使用し、企画や演出意図を理解し、共通の認識で映像作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○			○				○	
111	○		映像編集応用	企画・制作・撮影・照明などコンポジット制作全般を理解するため、基礎の授業で培った知識を活かして実際に制作を行い、カメラや照明機器などを扱いマニュアルでの撮影が行える他、デジタル合成ソフトウェアを使用して、カット割りを考慮した編集を行い、今までよりワンランク上の作品を作ることができるようになることを目指す。具体的には、クロマキーを使った同一企画でのグループ制作を通じ、グループ全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○			○				○	
112	○		フォトテクニック	基本的な写真知識を会得し、カメラ操作、撮影ができるよう、カメラ機材と業務用ライティング機材を使用し、屋外及びスタジオでの撮影を行い、基本操作の習得や、ピント・絞り・シャッタースピード・露出等の実践的な撮影技術を学習する。また、被写体を観察し思い通りに的確なライティングできるよう、物理的なさまざまな表現方法を学ぶ。テーマを決めてポストカードや組み写真、展示用写真等を制作するため、フォトレタッチソフトを使用して現像・作品制作を行い、様々な表現方法を学ぶ。	2前	60	4	○			○				○	
113	○		3DCG総合演習Ⅲ	3DCG制作において質の高い作品を制作するために欠かせない、高度な技術について学んでいく。具体的には、ビューポートキャンバスを使用した3Dペイント、スプラインIKコントロール・リグモーフター・シンメトリモデリングなどを活用したキャラクターセットアップ、フォロースルーとオーバーラップ及びブロッキングアニメーション、パーティクル（イベント型・非イベント型）、エリアライトとソフトシャドウなどのライティング、メンタルレイレンダリング、マットシャドウマテリアルなどの技術を活用して、質の高い3DCG作品を完成させていく。	3前	60	4	○			○				○	
114	○		3DCG総合演習Ⅳ	スカルプトモデリングの実践的技術と、統合型3DCGソフトウェアの中での活用や、その他のアプリケーションでの活用方法を学ぶ。具体的には、ZBrushを中心とした場合のモデリングワークフローの理解、GoZを使用した他のソフトとの連携、各種プラグインの活用、Displacement Mapなどのテクスチャー技術、イメージベースドライティング、ポージング、レンダリング、マルチパス3D要素の理解、コンポジットなどの手法を学び、作品を仕上げていく。	3後	60	4	○			○				○	



(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
124			○	クリエイティブラボ I	簡単なサンプルゲームを題材にプログラム実装の手法を研究し、討論を行う。今までの自分のプログラミングのやり方を確認するとともに他者の手法と比較・討論を行うことで様々な手法を理解し技術の幅を広げていく。	3前	30	2		○						○
125			○	クリエイティブラボ II	簡単なサンプルゲームを題材にプログラム実装の手法を研究し、討論を行う。今までの自分のプログラミングのやり方を確認するとともに他者の手法と比較・討論を行うことで様々な手法を理解し技術の幅を広げていく。	3後	30	2		○						○
126			○	クリエイティブワークゲームPGIII	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人で行うことができるようになることを目標とする。	3前	30	2		○						○
127			○	クリエイティブワークゲームPGIV	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人で行うことができるようになることを目標とする。	3後	30	2		○						○
128			○	ポートフォリオ講座 II	ポートフォリオ講座 I で学んだ内容を更に発展させ、専門分野への就職活動に必須であるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	3後	15	1		○						○
129			○	ゲーム物理	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。	3前	30	2	○							○
130			○	ゲーム受験数学対策講座	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、sin、cos、tan、公式と応用、ベクトルの概要と単位ベクトル、正規化、加減法、内外積、行列概要と加減法、乗法、転置、平行移動、スケーリング、回転、合成、行列式などを学んでいく。	3後	30	2	○							○
131			○	着色技法	アナログ画材を使った表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、色彩効果について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた描画ができるよう実践する。具体的には、アナログ画材（透明水彩絵の具、ポスターカラー、色鉛筆）を使用した、描画実習を行い、デジタルイラスト制作（Photoshop、Painter、SAIなど）における、手書き風描画のコツを掴む。	1後	30	2		○						○
132			○	3Dスカルプト	3Dスカルプトモデリングの基礎的な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		○						○
133			○	ポートフォリオ指導A	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	23前	30	2		○					○	△
134			○	ポートフォリオ指導B	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	23後	30	2		○					○	
135			○	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。	23前	30	2		○						○

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
136			○	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。	23後	30	2			○			○		
137			○	3DCG (MayaA)	ゲーム開発に使用する各種アセットの作成を通じて、3DCGツールであるMayaを習得する。ポリゴンモデリング、NURBSモデリング、テクスチャ作成（ハイポリゴンモデルからのノーマルマップのベイクを含む）、ボーン、スケルトン、バインド、ウエイト調整、リグなどのMayaを使用したCG制作の知識を深める。多くの課題実習を行うことで、Mayaの習得と3DCGの基本的な知識を学習する。また課題実習を通じてポートフォリオに掲載する作品の制作を行う。	3前	30	2			○				○	
138			○	3DCG (MayaB)	ゲーム開発に使用する各種アセットの作成を通じて、3DCGツールであるMayaを習得する。ポリゴンモデリング、NURBSモデリング、テクスチャ作成（ハイポリゴンモデルからのノーマルマップのベイクを含む）、ボーン、スケルトン、バインド、ウエイト調整、リグなどのMayaを使用したCG制作の知識を深める。多くの課題実習を行うことで、Mayaの習得と3DCGの基本的な知識を学習する。また課題実習を通じてポートフォリオに掲載する作品の制作を行う。	3後	30	2			○				○	
139			○	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Live 2D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。	2後	30	2			○				○	
140			○	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する。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。	2後	30	1			○				○	
141			○	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			○				○	
142			○	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			○			○		
143			○	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			○			○		
144			○	ゼミナールⅢ	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。	3通	60	2			○			○		

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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
								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													
145	○		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、個人が「ポジティブな影響力を発揮するリーダーシップ」を発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	○			○			○	
146	○		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	○			○			○	
147	○		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行っていく。	1前	30	2	○			○			○	
148	○		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。	123前	30	1	○			○			○	
149	○		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。	123後	30	1	○			○			○	
150	○		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。	123前	30	1	○			○			○	
151	○		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。	123後	30	1	○			○			○	
152	○		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。	12後	30	2	○			○			○	
153	○		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長を果たしながら、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。	23前	30	2	○			○			○	
154	○		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。	123後	30	2	○			○			○	
155	○		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。	123後	30	2	○			○			○	
156	○		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。	123後	30	2	○			○			○	

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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	
157		○		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。	123後	30	2		○			○	○		
158		○		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っ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。	23前後	30	2	○			○			○	
159		○		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、これからの社会を考えていくためには、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。	23前後	30	2	○			○			○	
160		○		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。	23前後	30	2	○			○			○	
161		○		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」を養うことを第一の目標とする。	23前後	30	2	○			○			○	
162			○	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。	123前後	15	1		○		○			○	
163			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
164			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
165			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	△
166			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
167			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
168			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
169			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
170			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	
171			○	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。	123前後	30	2		○		○			○	

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 令和7年度																
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	
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	Oracle Cerified Java Programmer Bronze	Oracle Cerified 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。	123前後	15	1		○		○				
			○	Oracle Cerified Java Programmer Silver	Oracle Cerified 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。	123前後	30	2		○		○				
			○	Oracle Cerified Java Programmer Gold	Oracle Cerified 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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	15	1		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	C言語プログラミング能力認定試験3級	C言語プログラミング能力認定試験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。	123前後	15	1		○		○				
			○	C言語プログラミング能力認定試験2級	C言語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。	123前後	30	2		○		○				
			○	C言語プログラミング能力認定試験1級	C言語プログラミング能力認定試験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。	123前後	30	2		○		○				
			○	C#プログラミング能力認定試験3級	C#プログラミング能力認定試験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。	123前後	15	1		○		○				
			○	認定スクラムマスター	認定スクラムマスター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。	123前後	30	2		○		○				
			○	ドットコムマスターアドバンス	ドットコムマスターアドバン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。	123前後	15	1		○		○				
			○	MOS(WORD一般)検定	MOS(WORD一般)検定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。	123前後	15	1		○		○			○	
			○	MOS(EXCEL一般)検定	MOS(EXCEL一般)検定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。	123前後	15	1		○		○			○	
			○	MOS(WORD上級)検定	MOS(WORD上級)検定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。	123前後	15	1		○		○			○	

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 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		
190			○	MOS(EXCEL上級)検定	MOS(EXCEL上級)検定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。	123前後	15	1		○		○					
191			○	MOS(Access)検定	MOS(Access)検定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。	123前後	15	1		○		○					
192			○	MOS (Power Point) 検定	MOS (Power Point) 検定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。	123前後	15	1		○		○		○			
193			○	秘書検定3級	秘書検定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。	123前後	15	1		○		○					
194			○	秘書検定2級	秘書検定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。	123前後	30	2		○		○					
195			○	秘書検定準1級	秘書検定準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。	123前後	30	2		○		○					
196			○	秘書検定1級	秘書検定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。	123前後	30	2		○		○					
197			○	日商簿記検定3級	日商簿記検定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。	123前後	15	1		○		○					
198			○	日商簿記検定2級	日商簿記検定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。	123前後	30	2		○		○					
199			○	日商簿記検定1級	日商簿記検定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。	123前後	30	2		○		○					
200			○	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。	123前後	15	1		○		○					
201			○	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。	123前後	30	2		○		○					
202			○	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。	123前後	30	2		○		○					
203			○	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。	123前後	15	1		○		○					
204			○	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。	123前後	30	2		○		○					
205			○	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。	123前後	15	1		○		○		○			
206			○	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。	123前後	30	2		○		○		○			
207			○	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。	123前後	15	1		○		○					
208			○	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。	123前後	30	2		○		○		○			

(情報処理専門課程 メディアクリエイイト学科) 令和7年度																
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	
			○	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。	123前後	15	1		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	15	1		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	15	1		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	15	1		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	15	1		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
			○	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。	123前後	30	2		○		○				
合計					219 科目	608 単位 ( 9690 単位時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 90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学期の授業期間	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。