

①ー 3 学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業関係 専門課程	ゲームクリエイター 学科	○			
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	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年	昼	1,743 単位時間	697 単位時間	1,046 単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			1,743 単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
4 0 人		4 4 人	0 人	9 人	2 人	1 1 人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）																							
（概要） ゲーム制作に必要な知識や技術を総合的に学習する。ゲームプログラミングで必要となるアルゴリズム、C 言語等の各種プログラム言語でのプログラミング技術を基礎から学ぶ。そして、キャラクターデザインや BGM 等の作成を通して、グラフィックソフトやサウンドソフトの操作方法を学び、更に、新しいゲームの企画や、完成したゲームの宣伝に関するノウハウを勉強する。 その他、ビジネスシーンで頻繁に利用されるワープロソフトや表計算ソフト、プレゼンテーション能力やビジネスマナー等を学び、ゲーム業界はもとより、幅広い分野での就職を目指す。 1 年次：プログラミングの基礎から専門知識まで幅広く学ぶ。2 年次：ゲーム制作に必要な知識と技術を総合的に学ぶ。																							
成績評価の基準・方法																							
（概要） 学生が履修した授業科目の成績の評価及びグレード・ポイント（評価により与えられる数値。以下「G P」という。）は、下記の表のとおりとする。 <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">評価</th><th>得点</th><th>G P</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td><td>基準を超えて優秀である</td><td>80 点以上</td><td>3.0</td></tr> <tr> <td>B</td><td>基準に十分達している</td><td>70～79 点</td><td>2.0</td></tr> <tr> <td>C</td><td>単位を認める最低限の基準に達している</td><td>60～69 点</td><td>1.0</td></tr> <tr> <td>D</td><td>基準を下回っている（不合格）</td><td>59 点以下</td><td>0.0</td></tr> </tbody> </table> G P A は、次の式により計算するものとし、その数に小数点以下第二位未満の端数があるときは、小数点以下第三位の値を四捨五入するものとする。 $G P A = \frac{(G P \times \text{時間数}) \text{ の総和 }}{\text{履修科目の総時間数}}$				評価		得点	G P	A	基準を超えて優秀である	80 点以上	3.0	B	基準に十分達している	70～79 点	2.0	C	単位を認める最低限の基準に達している	60～69 点	1.0	D	基準を下回っている（不合格）	59 点以下	0.0
評価		得点	G P																				
A	基準を超えて優秀である	80 点以上	3.0																				
B	基準に十分達している	70～79 点	2.0																				
C	単位を認める最低限の基準に達している	60～69 点	1.0																				
D	基準を下回っている（不合格）	59 点以下	0.0																				
卒業・進級の認定基準																							
（概要） （1）進級の要件 ① 年次出席率 80% 以上 ② 科目ごとの総合評価がすべて C 以上 ③ 学費及び補助活動費が納入済み ※上記①～③の条件のすべてを満たさない者は、進級できず留年となる。ただし、特別に学校長が認めた者については、この限りではない。 （2）卒業の要件 ① 卒業基準検定・資格の取得 これを満たせない者は、同等レベルの認定試験を受験し合格すること。認定試験																							

を受けるに際しては、他の検定取得状況、出席状況によってその受験資格の有無が決定される。 ② 年次出席率 80%以上 ③ 科目ごとの総合評価がすべて C 以上 ④ 学費及び補助活動費が納入済み ※上記①～④の条件のすべてを満たさない者は、卒業できない。但し、特別に学校長が認めた者については、この限りではない。
学修支援等
(概要) ・入学前のガイダンスにて学校全体の説明。 ・入学後のオリエンテーションにて学科概要を説明。 ・就職研修による就職指導。 ・個別面談、三者面談で学生の状況を把握。

卒業者数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業者数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
22人 (100%)	2人 (9.1%)	17人 (77.3%)	3人 (13.6%)
(主な就職、業界等) コンピュータソフトウェア会社			
(就職指導内容) 面接、作文、筆記試験、履歴書指導			
(主な学修成果（資格・検定等）) IT パスポート試験、基本情報技術者試験、C 言語プログラミング能力認定試験、Word 文書処理技能認定試験、Excel 表計算処理技能認定試験、ビジネス能力検定ジョブパス			
(備考)（任意記載事項）			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
43人	0人	0.0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 面談、カウンセリング、遅刻管理、出欠席管理、学生アンケート		