

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		
トライデントコンピュータ専門学校		昭和59年3月31日	勝田 雅人	〒 450-0002 (住所) 愛知県名古屋市中村区名駅3-24-15 (電話) 052-581-0581		
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地		
学校法人河合塾学園		昭和53年8月1日	河合 英樹	〒 464-8611 (住所) 愛知県名古屋市中村区今池2-1-10 (電話)		
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	ゲームサイエンス学科	平成6年度	-	平成26年度	
学科の目的	常に業界レベル、業界目線を意識しつつ、ゲームを作るための様々な専門知識や技術をトライデント独自のカリキュラムで体系的に学ぶ。					
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲームクリエイター甲子園 2023 10ANTZ賞、f4samurai賞、ガンバリオン賞、サクセス賞 受賞					
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		2,700 単位時間	1,200 単位時間	1,770 単位時間
				単位	単位	単位
実習	実験	実技		単位時間	単位時間	単位時間
実習	実験	実技		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		
105人	255人	2人	1%	5%		
就職等の状況	■卒業生数(C)		78人			
	■就職希望者数(D)		78人			
	■就職者数(E)		73人			
	■地元就職者数(F)		36人			
	■就職率(E/D)		94%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		49%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		94%			
	■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) セガ、サイバーエージェント、大都技研、ジーゼ、カラクリズム、エピックロス				
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			-		
当該学科のホームページURL	https://computer.trident.ac.jp/					
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)					
	総授業時数		2,970 単位時間			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間				
うち企業等と連携した演習の授業時数		30 単位時間				
うち必修授業時数		0 単位時間				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間				
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		30 単位時間				
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間				
(B:単位数による算定)						
総単位数		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		単位				
うち必修単位数		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		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)		2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)		1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		3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

常に業界第一線の状況を把握し、最先端の知識や技術を学校として吸収し教育内容に反映していくことはもちろんのこと、学生への教授についても第一線の仕事のすすめ方なども熟知したうえで実施するため、本校で開催する教育課程編成委員会においては、関連企業、業界団体、学識経験者等からの要請、提言を聴取し、該当学科、ひいては学校全体の教育運営に資することを目的とする。

(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

上記の方針により設置される教育課程編成委員会は学科の諮問、支援会議体として校長の委嘱を受けた委員により、該当学科の授業科目の設定、授業内容の改善、授業手法の開発・改善など全般的な助言を行う。提出された助言については、校長、教務チームにおいて協議のうえ学科主任に指示し、実行や改善に着手する。また、教育課程編成委員会からの助言とその助言に基づく学校としての改善実行計画については、別の委員会である学校関係者評価委員会で特に言及し評価を受けるものとする。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
芹田 豊裕	中部ゲーム産学協議会（G A I R A）	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	①
清水 薫樹	中部ゲーム産学協議会（G A I R A）	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	①
石本 則子	株式会社ファンコーポレーション	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
山岡 大輔	株式会社ドラス	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
山口 邦雄	株式会社バンダイナムコスタジオ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
笹原 晋也	株式会社アニマ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
谷口 顕也	株式会社サムライピクチャーズ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
河村 陽子	株式会社イルカ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
勝田 雅人	トライデントコンピュータ専門学校 校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	
中原 千賀子	トライデントコンピュータ専門学校 教務チーム チーフ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	
中村 亮太	トライデントコンピュータ専門学校 キャリアセンターチーム チーフ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	
今瀬 秀康	トライデントコンピュータ専門学校 ゲームサイエンス学科 学科主任	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	
高木 晋	トライデントコンピュータ専門学校 ゲームサイエンス学科 講師	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	
岡本 光生	トライデントコンピュータ専門学校 CGスペシャリスト学科 学科主任	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	
新保 孝	トライデントコンピュータ専門学校 CGスペシャリスト学科 講師	令和5年4月1日～ 令和6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 (8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月23日 13:00～15:00

第2回 令和6年2月20日 13:00～15:00

(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。

ゲーム学科についてはゲームエンジンを2つ学ぶ機会があるのが良い、過去に評価された実績のある作品を紹介する機会を設けてはどうか、学生イベントを学科全体に広めて学生のモチベーションアップにつなげたい、両学科とも情報漏洩や知的財産権についての教育を行ってほしい、との意見をいただき、徐々にカリキュラム・学校イベントの運用方法に取り入れ・ブラッシュアップを行っている。

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

企業との連携による演習等の科目においては、企業の業務水準を現実的に体感させることを主目的に設定する。疑似体験的な演習講義を通じて、企業で日常使われている技術・知識を体験、習得させる。また、授業を通じて学生たちが生み出した成果物に対する評価においても、学校という教育環境下での評価ではなく、市場を見据えた企業の現実の評価基準での判定を実施していただく。また、こうした演習全体を通じて、社会人基礎力を涵養していくことも合わせて目的に設定する。

(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

ゲームに関する実践的な授業を行うため、当該企業に所属するゲームプログラマー等を講師として派遣し、校内の実習施設や設備等を活用した指導などの協力を得られる企業を選定している。また、校内実習の実施にあたり、派遣された講師による年間を通じた定期的な指導から学修成果の評価を行うなどの体制をとることが可能な企業を選定している。

(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
ゲームデザインI	物事を多角的に捉え、「思い込み」から解放する思考を実例を通して学ぶ。コンセプトを重視し、アイデアを多方面へ展開できる企画手法を学ぶ。メカニズムを自身のゲーム開発に活かせるようにする	株式会社インティ・クリエイツ

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

専門学校教員として、自己の専門分野における最先端の知識・技術の習得のために、業務上一定の時間を費やすことを学校として求めている。研修等の諸規程に定められている通り、年度当初にチーフと学科主任、各教員で実施する研修についての年間計画を立案し1名あたり2～3回の研修を義務付けている。教員はそれらの研修を通じて各々が専門分野の知識向上に努めている。ただし、個人の努力目標のみではなく、業界第一線の知識・技術の習得については学校として機会を積極的に提供していく。また、専門知識のみではなく、授業に関わる技術など教育力向上のための機会についても年度当初に年間計画を立案し、1回以上の実施を法人全体の課題として取り組んでいく。

(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：	CEDEC講演会（オンライン）	連携企業等：	コンピュータエンターテインメント協会
期間：	2023年8月23日（水）-8月25日（金）	対象：	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有するカンファレンス		

研修名：	BitSummit	連携企業等：	日本インディペンデント・ゲーム協会
期間：	2023年7月19日（金）～21日（日）	対象：	学科教員
内容	ゲーム業界著名人による基調講演の聴講、インディーゲーム市場調査		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	主体的・対話的で深い学びの実現～専門学校AL形式中心の授業スキル向上の習得	連携企業等：	(株)AL&AL研究所
期間：	2023年8月29日	対象：	教員
内容	AL形式の授業スキルの向上		

研修名：	アサーティブ・コミュニケーション	連携企業等：	NPO法人アサーティブジャパン
期間：	2024年2月28日	対象：	職員・教員
内容	信頼関係を築く自他尊重の伝え方・聴き方		

(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：	CEDEC講演会（オンライン）	連携企業等：	コンピュータエンターテインメント協会
期間：	2024年8月21日（水）-23日（金）	対象：	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有するカンファレンス		

研修名：	CEDEC+KYUSHU2024（オンライン）	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU 2024 実行委員会
期間：	2024年11月23日（土）	対象：	学科教員
内容	九州・アジアで学ぶコンピューターエンターテインメントの最先端と未来		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	主体的・対話的で深い学びの実現～専門学校AL形式中心の授業スキル向上の習得	連携企業等：	(株)AL&AL研究所
期間：	2024年8月27日	対象：	教員
内容	AL形式の授業スキルの向上		

研修名：	教育における著作権に関して	連携企業等：	一般社団法人日本著作権教育研究会
期間：	2025年2月27日	対象：	教員
内容	身近な著作権侵害の事例や生成AI使用による制作物の著作権の取り扱いや考え方について学ぶ		

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

校長直属の委員会として学校関係者評価委員会を設置し、「学校自己点検・評価報告書」および「授業科目等の概要」を中心に学校に対する外部評価を実施する。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	教育理念・教育目的、教育目標、教育目標の周知、独自性の高い教育内容・手法、教育手法に対する各方面からの評価
(2) 学校運営	学校運営の方針、学校組織の運営・意思決定プロセス、組織の活性化、業務の効率化
(3) 教育活動	各学科の概要と学修目標、教育目標とカリキュラム編成、カリキュラムに対する評価体制、各学科のカリキュラム編成方法、IT業界人材ニーズの把握、授業計画・コマシラバス、インターンシップ、授業・科目の編成、専門教育・一般教育の配分や考え方、実習の意義、キャリア教育、教育方法の工夫、授業内容の把握・分析・評価体制、講師の採用基準、現在の講師陣の状況、講師の専門性把握および教育スキルの向上、成績評価・単位認定の考え方、資格取得、退学についての考え方
(4) 学修成果	資格取得指導、資格取得状況、卒業生に対する評価、在校生の作品成果・受賞の状況
(5) 学生支援	就職指導の全体方針、就職指導体制、就職指導管理・就職実績、具体的就職指導、学生生活相談、奨学金や学費についての支援、学生の健康診断、クラブ活動、卒業生支援(同窓会)
(6) 教育環境	学校施設・設備の充実、防災、保健衛生管理
(7) 学生の受入れ募集	入学選考の考え方、学生募集活動の考え方
(8) 財務	予算・監査
(9) 法令等の遵守	法令等の順守
(10) 社会貢献・地域貢献	法令遵守の方針、個人情報保護の方針、学校自己点検・自己評価及び第三者評価
(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

コミュニケーション能力や相手に伝える力などのコミュニケーション能力の育成に一層に取り組んでほしいとの意見があり、1年次「社会人基礎力」通常の授業、担任からの指導を通してさらなるブラッシュアップを図ることとする。

自己点検、自己評価の内容に曖昧さや評価基準の不明瞭なものがあるためそれらの改善、報告書の添付等具体的内容を記載してほしい旨の指摘があったため次年度に向けて改善を進めることとする。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
稲垣 武俊	株式会社ハ・ン・ド	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	企業等委員
鈴木 敬	株式会社プリアップパートナーズ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	企業等委員
酒井 章次	株式会社ジェイテック	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	企業等委員
土岐 正範	株式会社名鉄情報システム	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	企業等委員
三木 哲朗	竹田印刷株式会社	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	企業等委員
佐川 俊彦	株式会社ヤマダデンキ ツクモ名古屋法人営業所	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	企業等委員
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	業界・職能 団体
宮田 利昭	一般社団法人 愛知県情報サービス産業協会 [A i A]	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	業界・職能 団体
山口 剛史	トライデントコンピュータ専門学校 同窓会 副会長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	卒業生
内田 武司	愛知県立春日井泉高等学校	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日 (1年)	高校教諭

※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://computer.trident.ac.jp/>

公表時期 : 令和6年7月31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

広報的作成物だけでなく、自己点検などの機会を利用して正確な情報を整理し、順次公開を進めていく。また、学生配付物についても、より多様な情報提供をリアルタイムで提供できるように取り組みを進めている。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育理念・教育目的、教育目標、学校運営の方針、特色、校長名、所在地・連絡先、学校の沿革、防災、保健衛生
(2) 各学科等の教育	各学科のカリキュラム編成方法、年間の授業計画、進級・卒業の要件、資格取得・検定試験合格等の実績、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	実習の意義、キャリア教育、就職指導の全体方針、就職指導体制、就職指導管理・就職実績、具体的就職指導
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、クラブ活動
(6) 学生の生活支援	学生生活相談
(7) 学生納付金・修学支援	学費、学費援助制度
(8) 学校の財務	河合塾学園事業報告
(9) 学校評価	自己点検・自己評価報告書
(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://computer.trident.ac.jp/>

公表時期 : 令和6年7月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームサイエンス学科) 令和6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 の 連 携
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
	○			社会人基礎力	1. 社会人としての適切なマナーや考え方を理解し、実際に取得する事で、社会に最適化できる人材として成長してもらう。 2. プログラマーが社会で活躍する為に持つべき正しい思考や行動の仕方を伝え、身に付けてもらう。 3. 自身の将来のロードマップの形成やキャリアパスの描き方の方法を知り、長きに渡り社会で活躍できる人材に成長する為の方法を理解してもらう。 4. 「チームワーク」「工程管理」「コミュニケーション力」「創造性」を身につけるためにワークショップを中心に行う。	1前	90	3	○	△		○		○		
	○			基礎コミュニケーション英会話	初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と言葉についての理解を深める。2実践的な英語のコミュニケーション力を身に付ける。	1通	60	2	○	△		○		○		
	○			応用コミュニケーション英会話	コンピュータ技術にも技術者にも国境はない。就職・就業後に向け、英語圏の企業やクライアントとのビジネス、交流を意識した準備に取り組む。1年次の基礎英会話コミュニケーションの学習成果を踏まえて、さらに多様な教材を使用して英会話力の向上を目指す。職業人としてさまざまな状況に対応できる会話レベルを習得する。	2通	60	2	○	△		○		○		
	○			ビジネス英語	1・一般的な言い方と丁寧な言い方を比べることで、英語能力を高めながら国際なビジネスマナーも身に付ける。 2・職場や改めた場面で使われる表現を触れて、国際的なIT業界に貢献できるスキルを身に付ける。	3通	60	2	○	△		○		○		
	○			ビジネスマナー	社会人としてのルールとマナーを相対的に学ぶ。具体的には就職活動を行うにあたり自分自身の良い点残念な点を理解して面接におけるコミュニケーション能力を実践で身に付ける。	2後	30	1	○			○			○	
	○			業界研究	ゲーム業界における業種・職種に対する特性を知り、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレを無くす。・就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。	1後	30	1	○			○		○		
	○			企業研究	就職活動に対する意識づけをする。業界・業種・職種について調べる。就職活動に必要な知識やマナーを理解する。自己分析を行い、自己PRをする。履歴書やエントリーシートを作成する	2通	60	2	○			○		○		

8	○		就職研究	業界への就職を目指して業界の研究・企業の研究をすすめる、就職活動に必要な知識を付けていく	3通	60	2	○			○		○	
9	○		ゲーム物理学	物理法則、特に力学の知識を身につけることにより、ゲーム制作に応用できるようにする。主な項目として、速度、加速度、放物線運動、摩擦、運動量、衝突を扱う。	1前	30	1	○	△		○		○	

10	○		アルゴリズム I	探索、ソート、スタックやキューといった、プログラムでデータを扱う上で必要になってくる操作や管理方法の仕組み・考え方そのプログラムの組み方を習得する。	1後	30	1	○	△	○	○								
11	○		ゲームプログラミング	ゲームとは何かを知り、ルールの分析およびゲームの流れを調査することで必要な手順を理解する。手順に沿ってフローチャートを書く練習を行い、プログラミングの準備を行う。基本となるPONGゲームを起点にゲームを発展させ、ゲームに必要な要素を満たしているシューティングゲームを作成する。	1前	120	4	△	○	○	○								
12	○		3Dプログラミング基礎	ベクトル、三角関数、行列など3Dゲームを制作するために必要な数学知識、ゲームの仕組み、特に座標変換、専門用語に焦点を当て、座学と実習を通して学んでいく。	1後	60	2	△	○	○	○								
13	○		3Dプログラミング応用	3Dの衝突判定、カメラの制御、階層構造を持ったモデルの表示など、3Dゲームを制作するために必要な知識の習得を演習課題を実施しながら、実現する。	2通	120	4	△	○	○	○								
14	○		3Dエフェクト	ゲームの見栄えを左右するエフェクトの出し方を手順とともに紹介し、演習を行いながら、習得した技術を自身のゲーム制作に反映し、クオリティアップを狙う。	2通	120	4	△	○	○	○								
15	○		デザインパターン	「オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン」の23種類のオブジェクト指向を応用した設計パターンを活用してゲームを作成し、使いやすいライブラリや再利用可能なゲームフレームワークの構築を行う。	2前	60	2	○	△	○	○								
16	○		C++	前期で習得したC言語との類似点や相違点を確認しながら、ゲーム制作において主流となっているオブジェクト指向プログラミング言語のC++を習得する。	1通	210	7	○	△	○	○								
17	○		C++ II	オブジェクト指向プログラミングでゲームを開発するための設計方法、C++標準テンプレートライブラリの使い方、ゲームでやってはけないプログラムの書き方、ゲーム開発で推奨すべき書き方についても講義を行う。併せて、C++11・14規格についてのプログラムを作成しながら、スキルアップを図る。	2前	60	2	○	△	○	○								
18	○		C#	基本的なツールの作り方を学び、ゲーム制作を支えるアプリケーション開発を学ぶことで、実用的なツールの作り方を習得する。	2後	30	1	○	△	○	○								
19	○		ゲームエンジン I	近年増えつつあるUnityを学び、C言語環境以外での開発にも対応できるような応用力を鍛える。また、1年次にゲームプログラミングの授業で培った内容を下地として、2年次では、就職作品に取り入れるべき技術を選択的に習得する。就職作品の企画、制作、応募までの手順を学ぶ。	1後	60	2	△	○	○	○								

20	○		ゲームエンジンII	近年増えつつあるUnityを学び、C言語環境以外での開発にも対応できるような応用力を鍛える。また、1年次にゲームプログラミングの授業で培った内容を下地として、2年次では、就職作品に取り入れるべき技術を選択的に習得する。就職作品の企画、制作、応募までの手順を学ぶ。	2前	60	2	△	○	○	○							
21	○		ゲームグラフィックス	広汎な分野で利用されているコンピュータグラフィックスの基本的な考え方とPhotoshopを利用し広範なグラフィックツールを理解しゲームアセットを制作する。 またコンピュータグラフィックスの概念、方法、成果、ゲームアセットへの展開、諸課題など、興味を持って活用できる知識と技術を習得する。	1通	60	2	△	○	○	○							
22	○		ゲームデザインI	物事を多角的に捉え、「思い込み」から解放する思考を実例を通して学ぶ。コンセプトを重視し、アイデアを多方面へ展開できる企画手法を学ぶ。メカニズムを自身のゲーム開発に活かせるようにする。	1通	60	2		○	○					○	○		
23	○		ゲームデザインII	既存のゲームを題材に人に伝える企画書の書き方を学ぶとともに、PowerPointの基本的な使い方を学ぶ。	1前	30	1		○	○					○	○		
24	○		ゲームデザインIII	講義から知識を得ることだけでなく、その知識を企画書演習を通じて理解を深めていく。また論理的思考力を養うため、「物事の因果関係」を意識するよう努めていく。講義内で最新の業界情報や話題、クリエイターとしての啓蒙、モチベーションの向上もはかる。	2通	60	2		○	○					○	○		
25	○		ゲームAI	人工知能のプログラムは、数多くのサンプルの実装例があり、その中でゲームに活用されている例を取り上げ、その仕組みを理解し、ディスカッションしながら、理論と実践方法について学習する。	2後	60	2		○	○					○			
26	○		プログラミング応用	PYTHONのプログラミング言語の基礎を学ぶ	3通	120	4		○	△		○					○	
27	○		ITリテラシー	教科書をベースにしながら用語の解説、凡例等を学ぶ☒ ☒ ☒ ☒	3前	30	1		○	△		○			○			
28	○		ネットワークプログラミング	1. Linux上の基本操作法を知り、コマンドラインでの操作を理解するとともに、ssh経由でのサーバ操作に慣れる。2. HTML+CSSの基本を知りPHPを使って生成する方法を身につける。3. SQLの仕組みを働きを身につけ、PHPを通してHTMLとの連携を習得する。	3通	120	4		○	△		○					○	
29	○		ゲーム制作演習	PCをターゲットとした2D・3Dのゲームを制作する。CESA等のコンテストを意識する。就職作品のチェック、日本ゲーム大賞などの作品クオリティアップ、ゼミ制作を行う。 提携大学の留学生との共同制作、産学連携プロジェクトやチーム制作もおこなう。	1後・2通・3前	330	11		○	○					○	○		

30	○		ゲーム制作演習(集中)	週単位で行う通常の授業では成しえない連続性のある個人制作、チーム制作を通じ、不足している知識、技術の補充、経験値の向上を図る。	1 後 ・2 通 ・3 通	240	8		○	○			○	○
31	○		卒業制作	コンテストに向けて、チームもしくは個人でのゲーム制作。卒業研究に向けた技術検証。	3通	450	15		○	○			○	
合計			必修：27、選択必修：0		科目	99 (2970)		単位 (単位時間)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
下記条件を満たし、卒業判定会議で承認されること 卒業要件： 1年次：30単位（900時間）以上の取得 2年次：30単位（900時間）以上の取得 3年次；30単位（900時間）以上の取得		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 1年次：必修科目33単位（990時間）を履修 2年次：必修科目15単位（990時間）を履修 3年次：必修科目29単位（870時間）を履修		1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。