

職業実践専門課程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																							
専門学校 デジタルアーツ仙台	昭和51年3月31日	菅原 一博	〒980-0014 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人菅原学園	昭和35年3月26日	菅原 一博	〒980-0014 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111																							
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																						
文化・教養	専門課程	ゲームクリエイター科 (ゲームプログラマコース)	平成22年文部科学大臣告示第153号																							
学科の目的	ゲーム開発に関する技術を学び、それを活かした職業に従事する開発者を養成する。																									
認定年月日	平成27年2月25日																									
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																				
2年	170時間	1560時間	0時間	210時間	0時間	0時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
40人	28人の内数	0人	2人の内数	15人の内数	18の内数																					
学期制度	■1学期:4月1日から9月30日まで ■2学期:10月1日から3月31日まで		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 実技試験、筆記試験、出席率、通常授業態度等を総合的に評価し、5割以上の評価(C段階以上)で単位取得とする。																						
長期休み	■学年始:4月1日~4月10日 ■夏季:7月25日~8月21日 ■冬季:12月24日~1月10日 ■学年末:3月21日~3月31日		卒業・進級条件	・各授業科目において4分の3以上の出席をすること。 ・一般教養科目、専門教育科目の必修科目を履修すること。 ・卒業・進級判定会議において卒業・進級に相応しいと判断された者。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・担任との個別面談 ・教頭・カウンセラーによるカウンセリングの実施		課外活動	■課外活動の種類 ・コンテスト応募を旨としたグループ制作 ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和元年度卒業生) 声優養成所 ■就職指導内容 就職先企業の斡旋、就業を想定した実務に近い授業の展開、就職試験対策、インターシップの斡旋 ■卒業者数: 10人 ■就職希望者数: 10人 ■就職者数: 7人 ■就職率: 70% ■卒業者に占める就職者の割合: 70% ■その他 その他の進路(アルバイト):3名 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>情報システム試験 基本スキル</td> <td>③</td> <td>5</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>CGエンジニア検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>10</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ■種別の欄には、各資格・検定について、以下の①~③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 GlobalLaboSendai主催ゲームコンテスト DATEAPPS! 2019Education出展			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報システム試験 基本スキル	③	5	3	CGエンジニア検定 ベーシック	③	10	8								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
情報システム試験 基本スキル	③	5	3																							
CGエンジニア検定 ベーシック	③	10	8																							
中途退学の現状	■中途退学者 2名 平成31年4月1日時点において、在学者32名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者30名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・定期的に保護者宛に出席状況の文書を発送している。 ・出席不良になる手前での面談(担任または教頭)を実施。また欠席時の保護者への連絡等を密におこない、家庭での声掛けなども含め学校保護者間とで状況を把握している。 ・学生アンケートを実施している。		■中退率 6.3%																							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・菅原学園 奨学金制度:対象人数は全体で30名程度。年24万円支給。書類審査による選考。 ・菅原学園 特待生制度:筆記試験による試験特待生及び、作品提出等によるクリエイティブ特待生を実施。初年度授業料減免。最大20万円の減免。 ・菅原学園 各種優遇制度:部活動、課外活動、皆勤賞、資格・検定、親族優遇の5種類から1種類を選択。5万円減免。 ・菅原学園 卒園児優遇制度:菅原学園にて運営する幼稚園を卒園している方。入学金12万円の減免。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																									
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、評価結果又は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.sugawara.ac.jp/digital/subject/game/																									

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

ゲーム開発企業が求める人材と、学校の人材育成目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、科の担当者が通常業務の一環として仙台市の団体と協力し、情報を収集しカリキュラム編成に反映させる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担当がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐藤 隆嘉	グローバルラボ仙台 マネージャー	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
澤田 周	株式会社インフィニットループ執行役員 仙台支社長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS 協会) 教育事業部教育推進グループ セクション チーフ	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
櫻井 潤	専門学校デジタルアーツ仙台 教頭	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 教務課長 CGクリエイター科 担任	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回 令和元年7月31日(水)10:30～12:00

第2回 令和2年2月18日(水)10:00～12:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

※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。

より実践的な実習による学習成果を上げるため、現在の開発体制に対しての過不足を精査、学習するプログラミング言語や子tネストへの応用などを検討、授業内容に反映させた。

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

※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

プロジェクトを作りグループ制作を連携して指導、ゲームの市場公開につなげる実践授業を実施している。

(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

ゲームの制作過程をテンプレートを用いながら立案、プレゼン、開発、パブリッシュまでのマネジメント・サポート

(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
アジャイル開発	アジャイル形式を取り入れたソフトウェア開発サイクルを取り入れたゲーム開発	(株)インフィニットループ

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。

なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「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2019」

(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)

期間:令和1年9月4日(水)~6日(金) 対象:ゲーム開発関連技術者

内容:ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「新任教員研修」(連携企業等:職業教育・キャリア教育財団、宮城県専修学校各種学校連合会、同連合会 研究研修事業宮城県支部委員会)

期間:令和元年7月24日(火)~7月26日(木) 対象:専修学校における教職員など

内容:実践心理、職業教育などに関わる講座

(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「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2020」

(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)

期間:令和2年9月2日(水)~4日(金) 対象:ゲーム開発関連技術者

内容:ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「発達障害セミナー」(連携企業等:アビリティーズジャスコ 株式会社)

期間:令和2年12月中旬開催予定 対象:学校関係者教職員

内容:発達障害者に対する接し方について

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役職員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
大津 知士	株式会社VISIT東北 常務執行役員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禪寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理事	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	業界団体
菊地 新生	NPO法人 とっておきの音楽祭 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	町内会
餅 祐一	卒業生(俳優タレント)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(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

公表方法: ホームページで公開 <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和2年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(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	教育目標、人材育成像
(2)各学科等の教育	各科の特色
(3)教職員	専任教員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5)様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	学生募集
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己評価、学校関係者評価
(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

ホームページで情報公開：<https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲームクリエイター科 ゲームプログラマコース) 令和2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	
○			数学	ゲーム開発に用いる数学的な要素を学習する	1前	30	2	○		△	○		○		
○			ゲーム業界研究	業界のビジネスモデルの解説、研究し、求められる人物像を把握する。	1前	30	2	○		△	○		○	○	
○			キャリアデザイン(1)	社会人の基礎的な素養として求められるビジネス能力検定3級の内容を学習する	1通	60	4	○		△	○		○	△	
○			キャリアデザイン(2)	自己のスキルと業界で求められるスキルを照らし合わせ、自身の今後の進路を定め、それに向かった活動を計画、自己PRの作成、履歴書の作成などを進める。	2前	30	2	○		△	○		○	△	
○			ゲームグラフィック	フォトショップの基本の習熟、ならびにゲームに用いるグラフィック素材の制作方法等を学習し、自作ゲームの制作に役立てられるようにする。	1前	30	2	○		△	○			○	
○			Unityゲーム制作(1)	簡易的にゲームを作成できる技術をUnityにより学習、体得し、自作のゲーム制作が可能になる能力を養う。	1通	120	8	○		△	○			○	
○			コンピュータ・リテラシー	ゲーム開発に従事するために必要なコンピュータの知識を体得する。プログラミングの習熟に合わせ、データの型やアルゴリズムなどを、制作で応用できるようにする。	1通	90	6	○	△		○			○	
○			Web制作実習	HTMLとCSSの基礎を理解し、実際に制作して仕組みを覚え、Webベースのゲーム制作に役立てられるようにする。	1通	30	2	○		△	○			○	
○			3DCGモデリング	3D座標系を理解するとともに、ゲームで用いる3Dデータを用意出来る能力を養う。	1後	30	2	○		△	○			○	
○			C++	プログラミングで使用するC、C++の言語基礎から綺麗なプログラムの作成方法。簡単な対話型、リアルタイム型ゲームを実際に作成し、考え方、処理方法を学ぶ。	1通	240	16	○		△				○	
○			CG概論	コンピュータ内の画像処理がどのように行われているかを理解し、3D空間で用いる表現をどのようにプログラミングすればよいかを把握、制作に役立てる知識を養う。	1通	90	6	○			○			○	
○			ゲームプランニング	ゲームプランナーに必要な基礎知識、基本的な考え方の理解し、発想法、情報アンテナの張り方、引き出しを増やすコツの習得、ゲーム制作の発想を助ける能力を養う。	1前	30	2	○		△	○			○	
○			ゲームアルゴリズム	整列等の基礎アルゴリズムから、配列などのデータ構造を用いた処理、実践的なゲームでの衝突判定などの処理方法を学ぶ。	1通	30	2	○		△	○			○	
○			ネットワークゲームプログラミング	TCP/IP通信のを学習、ネットワーク対戦や協力プレイの出来るゲームを制作、現場で求められるネットワーク技術を養成する。	2通	120	8	○		△	○			○	
○			Unityゲーム制作(2)	養われたゲーム制作能力を、実践的にゲーム制作をすることで確認、工程管理とリリース可能になる能力を養う。	2通	120	8	○		△	○			○	

○		ゲームソフト制作	中規模PCゲームを、設計から制作する。企業の開発職と同等の実践的な制作を通して、自己能力の確認と研鑽を行う。	2通	300	20	○	△	○			○	
○		3Dプログラミング	3D座標系での基礎から物理的な動作の表現、ライティング、衝突判定などを組み込み、3Dで動作するプログラムを制作する。	2前	180	12	○	△	○			○	
○		アジャイル開発	アジャイルによる工程管理を用いたゲーム開発を通じ、実践的な開発と体験的に学ぶ	1後	210	7	△	○	○	△	○	○	○
	○	ゲームジャム(2)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成させるまでのノウハウを習得する	2通	60	2		○	○			○	○
	○	マネタイゼーション実践(1)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上を伸ばす事を試み、データを取ることで価値を確認し、売り込む作業を実践的に学ぶ。	1通	60	2		○	○	○	○	○	○
	○	アドバンスデバイス(1)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデバイスと連携しゲームを拡張することで、新たな市場を開拓することを試みる。	1通	60	2		○	○	○	○	○	○
	○	ゲームジャム(2)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成させるまでのノウハウを習得する	2通	60	2		○	○			○	○
	○	マネタイゼーション実践(2)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上を伸ばす事を試み、データを取ることで価値を確認し、売り込む作業を実践的に学ぶ	2通	60	2		○	○	○	○	○	○
	○	アドバンスデバイス(2)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデバイスと連携しゲームを拡張することで、新たな市場を開拓することを試みる。	2通	60	2		○	○	○	○	○	○
合計					18	科目	1770単位時間(110単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修し、所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の卒業を認定する。	1学年の学期区分	2期	
	1学期の授業期間	15週	

(留意事項)

- 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
- 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。

職業実践専門課程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																								
専門学校 デジタルアーツ仙台	昭和51年3月31日	菅原 一博	〒980-0014 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人菅原学園	昭和35年3月26日	菅原 一博	〒980-0014 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																							
文化・教養	専門課程	ゲームクリエイター科 (ゲーム企画シナリオコース)	平成22年文部科学大臣告示第153号																								
学科の目的	ゲーム開発に関する技術を学び、それを活かした職業に従事する開発者を養成する。																										
認定年月日	平成27年2月25日																										
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	昼間	1890時間	1680時間	0時間	210時間	0時間	0時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																						
40人	28人の内数	0人	2人の内数	15人の内数	18の内数																						
学期制度	■1学期:4月1日から9月30日まで ■2学期:10月1日から3月31日まで			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 実技試験、筆記試験、出席率、通常授業態度等を総合的に評価し、5割以上の評価(C段階以上)で単位取得とする。																						
長期休み	■学年始:4月1日~4月10日 ■夏季:7月25日~8月21日 ■冬季:12月24日~1月10日 ■学年末:3月21日~3月31日			卒業・進級条件	・各授業科目において4分の3以上の出席をすること。 ・一般教養科目、専門教育科目の必修科目を履修すること。 ・卒業・進級判定会議において卒業・進級に相応しいと判断された者。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・担任との個別面談 ・教頭・カウンセラーによるカウンセリングの実施			課外活動	■課外活動の種類 ・コンテスト応募を旨としたグループ制作 ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 声優養成所 ■就職指導内容 就職先企業の斡旋、就業を想定した実務に近い授業の展開、就職試験対策、インターンシップの斡旋 ■卒業者数 6 人 ■就職希望者数 5 人 ■就職者数 5 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 83.3 % ■その他 その他の進路(アルバイト):1名 (令和元年度卒業生に関する 令和2年5月1日時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>情報システム試験 基本スキル</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①~③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 GlobalLaboSendai主催ゲームコンテスト DATEAPPS! 2019Education出展			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報システム試験 基本スキル	③	1	1												
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
情報システム試験 基本スキル	③	1	1																								
中途退学の現状	■中途退学者 0名 ■中退率 0% 平成31年4月1日時点において、在学者10名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者10名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・定期的に保護者宛に出席状況の文書を送付している。 ・出席不良になる手前での面談(担任または教頭)を実施。また欠席時の保護者への連絡等を密におこない、家庭での声掛けなども含め学校保護者間とで状況を把握している。 ・学生アンケートを実施している。																										
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・菅原学園 奨学金制度:対象人数は全体で30名程度。年24万円支給。書類審査による選考。 ・菅原学園 特待生制度:筆記試験による試験特待生及び、作品提出等によるクリエイティブ特待生を実施。初年度授業料減免。最大20万円の減免。 ・菅原学園 各種優遇制度:部活動、課外活動、皆勤賞、資格・検定、親族優遇の5種類から1種類を選択。5万円減免。 ・菅原学園 卒園児優遇制度:菅原学園にて運営する幼稚園を卒園している方。入学金12万円の減免。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																										
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、評価結果又は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.sugawara.ac.jp/digital/subject/game/																										

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

ゲーム開発企業が求める人材と、学校の人材育成目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、科の担当者が通常業務の一環として仙台市の団体と協力し、情報を収集しカリキュラム編成に反映させる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担当がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐藤 隆嘉	グローバルラボ仙台 マネージャー	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
澤田 周	株式会社インフィニットループ執行役員 仙台支社長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS 協会) 教育事業部教育推進グループ セクション チーフ	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
櫻井 潤	専門学校デジタルアーツ仙台 教頭	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 教務課長 CGクリエイター科 担任	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回 令和元年7月31日(水)10:30～12:00

第2回 令和2年2月18日(水)10:00～12:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

※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。

より実践的な実習による学習成果を上げるため、現在の開発体制に対しての過不足を精査、学習するプログラミング言語や子tネストへの応用などを検討、授業内容に反映させた。

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

※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

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(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

ゲームの制作過程をテンプレートを用いながら立案、プレゼン、開発、パブリッシュまでのマネジメント・サポート

(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
アジャイル開発	アジャイル形式を取り入れたソフトウェア開発サイクルを取り入れたゲーム開発	(株)インフィニットループ

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。

なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(2) 研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名「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2019」

(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)

期間:令和1年9月4日(水)~6日(金) 対象:ゲーム開発関連技術者

内容:ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「新任教員研修」(連携企業等:職業教育・キャリア教育財団、宮城県専修学校各種学校連合会、同連合会 研究研修事業宮城県支部委員会)

期間:令和元年7月24日(火)~7月26日(木) 対象:専修学校における教職員など

内容:実践心理、職業教育などに関わる講座

(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「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2020」

(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)

期間:令和2年9月2日(水)~4日(金) 対象:ゲーム開発関連技術者

内容:ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「発達障害セミナー」(連携企業等:アビリティーズジャスコ 株式会社)

期間:令和2年12月中旬開催予定 対象:学校関係者教職員

内容:発達障害者に対する接し方について

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
大津 知士	株式会社VISIT東北 常務執行役員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禅寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	業界団体
菊地 新生	NPO法人 とっておきの音楽祭 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	町内会
餅 祐一	卒業生(俳優タレント)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(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

公表方法: ホームページで公開 <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和2年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(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	教育目標、人材育成像
(2)各学科等の教育	各科の特色
(3)教職員	専任教員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5)様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	学生募集
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己評価、学校関係者評価
(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

ホームページで情報公開：<https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲームクリエイター科 ゲーム企画シナリオコース) 令和2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	
○			文章表現	シナリオの執筆、及びゲーム企画書に必要な文章力、表現力の基礎を養う。	1前	30	2	○	△		○			○	
○			ゲーム業界研究	業界のビジネスモデルの解説、研究し、求められる人物像を把握する。	1前	30	2	○		△	○			○	○
○			キャリアデザイン(1)	自己のスキルと業界で求められるスキルを照らし合わせ、自身の今後の進路を定め、それに向かった活動を計画、自己PRの作成、履歴書の作成などを進める。	1後	60	4	○		△	○				○
○			キャリアデザイン(2)	実際の求人を見、応募すると共に、実践的な面接の体験学習、他業種の職業理解を進める。	2前	30	2	○		△	○				○
○			ゲームグラフィック	フォトショップの基本の習熟、ならびにゲームに用いるグラフィック素材の制作方法等を学習し、自作ゲームの制作に役立てられるようにする。	1前	30	2	○		△	○				○
○			Unityゲーム制作(1)	簡易的にゲームを作成できる技術をUnityにより学習、体得し、自作のゲーム制作が可能になる能力を養う。	1通	120	8	△		○	○				○
○			コンピュータ・リテラシー	ゲーム開発に従事するために必要なコンピュータの知識を体得する。プログラミングの習熟に合わせ、データの型やアルゴリズムなどを、制作で応用できるようにする。	1通	120	8	○	△		○				○
○			Web制作実習	HTMLとCSSの基礎を理解し、実際に制作して仕組みを覚え、Webベースのゲーム制作に役立てられるようにする。	1通	30	2	△		○	○				○
○			3DCGモデリング	3D座標系を理解するとともに、ゲームで用いる3Dデータを用意出来る能力を養う。	1後	30	2			○	○				○
○			シナリオ制作(1)	ト書き、映像言語等のシナリオ執筆の基礎から学び、コミックやドラマ、ゲームの仕様に用いるシナリオ制作の能力を養う。	1通	210	14	△		○	○			○	○
○			スクリプト制作	ゲーム制作を可能にするJavascript、Nscripter等でプレイ可能なゲームを制作することで、ゲームデベロッパ企業でのスクリプター需要に対応出来る能力を養成する。	1後	60	4	△		○	○				○
○			Word・Excel実習	企画書の作成に必要な文書作成能力、及び、工程管理に用いる表計算、プレゼンに用いるデータ作成を可能にする。	1通	30	2			○	○				○
○			TRPG実習(1)	アナログゲームであるTRPGによって、キャラクターや世界観の設定の実践と理解を深め、ストーリーのあるコンテンツ制作への応用を可能にする。	1前	60	2			○	○				○

○		ゲームプランニング(1)	ゲームプランナーに必要な基礎知識、基本的な考え方の理解し、発想法、情報アンテナの張り方、引き出しを増やすコツの習得、ゲーム会社から内定をもらえる企画書の書き方を修得する。	1通	120	8	○	△	○									
○		アドベンチャーゲーム制作	JavascriptやUnityを用いて、自作ゲームを更に高度なものにする能力を養い、現場で求められる迅速性にえられる制作能力を養う	2前	120	8	△	○	○									
○		ゲームプランニング(2)	オリジナルのゲーム企画書を実際の現場で対応できる精度まで制作、就職活動への作品提出とオリジナルゲーム制作に用いる。	2通	240	16	△	○	○									
○		シナリオ制作(2)	長編ドラマシナリオを制作、ストーリーや設定への深い造詣を理解し、就職活動の作品やゲーム制作に役立つようにする。	2通	240	16	△	○	○									
○		Unityゲーム制作(2)	養われたゲーム制作能力を、実践的にゲーム制作をすることで確認、工程管理とリリース可能になる能力を養う。	2通	120	8	○	○	○									
○		アジャイル開発	アジャイルによる工程管理を用いたゲーム開発を通じ、実践的な開発と体験的に学ぶ	1後	210	7		○	○	△	○	○	○					
○		ゲームジャム(1)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成させるまでのノウハウを習得する	1通	30	2		○	○		○	○						
○		マネタイゼーション実践(1)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上を伸ばす事を試み、データを取ることで価値を確認し、売り込む作業を実践的に学	1通	60	2		○	○	○	○	○						
○		アドバンスデバイス(1)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデバイスと連携しゲームを拡張することで、新たな市場を開拓することを試みる。	1通	60	2		○	○	○	○	○						
○		ゲームジャム(2)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成させるまでのノウハウを習得する	2通	60	2		○	○		○	○						
○		マネタイゼーション実践(2)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上を伸ばす事を試み、データを取ることで価値を確認し、売り込む作業を実践的に学	2通	60	2		○	○	○	○	○						
○		アドバンスデバイス(2)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデバイスと連携しゲームを拡張することで、新たな市場を開拓することを試みる。	2通	60	2		○	○	○	○	○						
合計					26	科目	1890単位時間(117 単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修し、所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の卒業を認定する。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 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
- 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。