（別紙様式4）

令和8年9月1日

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
専修学校国際電子ビジネス専門学校	昭和58年11月10日	成底　敏	〒　900-0025 （住所）　沖縄県那覇市壷川3-5-3 （電話）　098-833-6580
設置者名	**設立認可年月日**	**代表者名**	**所在地**
学校法人KBC学園	平成6年3月14日	大城　圭永	〒　900-0025 （住所）　沖縄県那覇市壷川3-5-3 （電話）　098-835-4240

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	ITエンジニア科（4年制）	－	平成30(2018)年度	令和 5(2023)年度

学科の目的	オリジナルゲーム作品の制作を目標に、ソフトウェア開発に必要なアルゴリズムの知識やプログラムの言語知識、および応用技術を習得する。また、作品づくりを通して創造力、表現力、自主性、協調性を持った人間性豊かな人材を育成する。
学科の特徴（主な教育内容、取得可能な資格　等）	プログラミング技術を高め、ゲームエンジン（UE5）を使いこなし、質の高いオリジナルゲーム作品を作る。資格ではC言語プログラミング能力認定試験、Webクリエイター能力認定試験、EXCEL表計算処理技術検定をはじめ、プログラミングに必要な資格を取得。

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
4 年	昼間	※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	0 単位時間	0 単位時間
		132 単位	55 単位	53 単位	24 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
102 人	94 人	0 人	0 %	2 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	27	人
■就職希望者数（D）	27	人
■就職者数（E）	27	人
■地元就職者数（F）	16	人
■就職率（E/D）	59	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	100	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	0	%
■進学者数	0	人

■その他

（令和　　7 年度卒業者に関する令和8年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

株式会社フューテックシステム、株式会社トップエンジニアリング、株式会社ワールドインテック、株式会社国際システム、株式会社沖縄銀行、ディーコム株式会社、株式会社TSOme、株式会社オーシーシー、株式会社総研システムズ、株式会社ネクサスビヨンド、株式会社国建システム、株式会社BREXA Next、株式会社光和マイクロプロジェクト、株式会社プロトソリューション、株式会社マーキュリー、ディーピーティー株式会社、株式会社オプト、株式会社サイダスなど

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

https://kbcgroup.ac.jp/business-it/course/it-engineer/

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

（B：単位数による算定）

総単位数	132 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	7 単位
うち企業等と連携した演習の単位数	16 単位
うち必修単位数	132 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	7 単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	16 単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	0 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）	4 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）	3 人
計		8 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

本学科の目的を達成するために、情報通信（ゲーム関連）産業界で必要とされる専門知識、地域における産業振興の方向性、新たな技術・技能等について十分に把握をするために、情報通信（ゲーム関連）産業について専門的知見を有する企業の参画をえた教育課程編成委員会を設置し、当該委員会において、包括的カリキュラム（入学～卒業）および、単年度毎の開設する科目の内容およびその指導方法を検討し、情報通信（ゲーム関連）産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するための実効性のある教育課程を編成する。

（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

①学校管理運営規程の（委員会等の設置）第3条に教育課程編成委員会の設置が位置付けられており、教育課程は、教育課程編成委員会に諮り、学科の目標に照らして校長が編成する。
②教育課程編成委員は、委員長（教務責任者）・学科責任者が参加することにより、企業等から提示された意見や提言を速やかに次年度以降の教育課程（授業科目、授業方法・内容等）の編成に反映させることができる。
③教育編成委員会で決議された事項を、学校責任者及び本校校長に答申し審議を行う。採用された審議内容を学校責任者から学科責任者へ伝達する。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
内藤　敬一	ブルーキャップ	令和8年4月1日～令和10年3月31日(2年)	③
平安山 良真	株式会社あしびかんぱにー	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	③
田中 宏幸	株式会社イリンクス	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	③
蛭田 健司	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	①
佐久本　世津	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	―
桃原　直樹	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	―
新井　哲宏	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	―
平良　英祐	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	―
眞榮城　舞子	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	―
前津　盛明	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2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 （9月、2月）

（開催日時（実績））
第1回　令和7年9月10日　16：00～17：30
第2回　令和8年2月25日　16：30～17：30

（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。

教育課程編成委員からの助言を踏まえ、以下の通り教育課程および学科運営の改善に反映する。①3D教育の前倒しと設計思考の強化：3Dプログラミングを2年次へ前倒ししUnityを追加。「何を解決したか」という問題解決の視点や論理設計を重視する指導を実施する。②AI教育と倫理・レビュー力の定着：1年次より「AI & ITリテラシー」を導入し権利や海外市場リスク等の教育を実施。AI生成コードを人間が正しく検証・修正できるよう、土台となる基礎教育を強化する。③実践的物作りと自律的思考の育成：検定偏重から物作り主体の指導へ移行。欠陥コードの改良課題等を通じ、受動的な制作を脱し自発的に問題解決を行う力を養う。④外部公開とUI/UXの推進：委員の提言を受けSteam等への作品公開を推奨するとともに、UI/UX指導により市場価値の高い作品制作を推進する。

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

情報通信（ゲーム関連）産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するために、主に講義等の座学で学んだ知識に基づき、それらの知識を具体的にどの様に利用するのか、されているのかを理解するために、情報通信（ゲーム関連）産業について専門的知見を有する企業等と連携し、実務を体験（疑似体験含む）出来うる実習・演習等を実施する。

（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

上記方針を実現するために、教育課程における科目について、情報通信（ゲーム関連）産業について専門的知見を有する企業等から職員を講師として迎え、実務に関する実践的な技術・知識を習得するための授業、具体的にはゲーム制作における企画などの最新のゲーム業界の動向を、実習・演習を通して、実践力（実務能力）を軸とした評価を行う。

（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
ゲームデザイン	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム研究を通して面白さや仕様についてを理解し、プログラマとしての企画の考え方や仕様書の作り方を学習する。	アトリエゆうTale Factory
Webアプリ開発	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	PHPやデータベースを利用したWebアプリの作成の演習を行い、ネットワークゲームの設計について学習する。	株式会社国際システム
ゲームプログラミング	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	より高度なゲーム作品を制作するために必要なプログラミング技術（AI、モーション、エフェクト、シェーダーなど）を幅広く学習する。	ブルーキャップ
ネットワークゲーム設計	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	データ通信のしくみを学習し、ゲーム内でのネットワークプログラミング基礎を学ぶ。	ブルーキャップ

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

①ゲーム制作について専門的知見を有する企業等の講師による、実務に関する知識、技術、技能の研修。
②授業・生徒に対する指導力を習得・向上するための研修を、教員個々の教育活動上の役割を考慮した上で計画を策定し実施することで、情報通信分野における実務を教育内容や方法等の教育活動に反映する。
③学校法人KBC学園教職員研修規定第4条、第5条に基づき必要な知識技術の研修を実施。

（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：生成AI活用による開発現場の現状と今後の取組についての研修　　連携企業等：株式会社グローバルウェイ

期間：令和8年2月4日(水)　　対象：全職員

内容：AI駆動型開発をはじめとする最新の制作手法により『つくるプロセス』自体が大きく変化する中、あらゆる専門職における「エンジニア」のあり方を再定義し、全学科・全分野で時代に即した『IT基礎力』を高めることを目的とする。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：グーグルワークスペース活用力強化研修　　連携企業等：STスマイル

期間：令和7年7月1日（火）～8月30日（土）※オンライン研修　　対象：全職員

内容：これまでアナログで行ってきた教育指導形態をデジタルにすることで、学生にとってより学びやすい環境を整える事を目的とする。効率的な情報管理や共同編集を可能にし、学事予定等のカレンダー活用やGeminiやNotrbookLMといったAIを活用した文書作成・データ分析・情報収集能力を養う事を目的に教員スキルの向上を目的とする

（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：CEDEC2026　　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8年7月22日（水）～24日（金）　　対象：ITエンジニア科職員

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国内最大級のカンファレンス。毎年3日間にわたって、約200ものセッションが実施される。
オンラインで参加。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：教育DX、AI活用推進のための動画制作及びAL実践研修　　連携企業等：株式会社道々楽者

期間：令和8年9月3日(木)～4日(金)　　対象：教務部職員

内容：4つの単元（①講義の動画化②小テストのAI生成③AL・PBL型授業設計④授業実践と定着）を通して、「未経験でも明日から必ず実践できるアクティブラーニング（AL）」を習得する。

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

当校の教育理念は、高度な技能技術を身に付け、人間性豊かな永久戦力となる人財を育成する事である。この教育理念に基づき実践的な教育が実現できているか、また、その教育を実現する為に必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員会を設置し、下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

（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･育成する人財像が､「学生の手引き」に記載されているか ②教育理念・育成する人財像が、教職員手帳等に記載されているか ③教育理念・育成する人財像が、HP、パンフレット・募集要項等に記載されているか ④学科の修業期間における教育事業計画が文書化され、提示されているか
（2）学校運営	①年度予算、中期計画が策定されているか ②予算は計画に従って妥当に執行されているか、定期的に確認しているか ③理事会・評議委員会が定期的に開催されているか ④運営会議が定期的に開催されているか ⑤人事考課制度は文書化されているか ⑥賃金制度は文書化されているか ⑦採用制度は文書化されているか ⑧勤務管理が適正にされているか
（3）教育活動	①教育理念の達成に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか ②カリキュラム作成の為のカリキュラム作成委員会があるか ③カリキュラムを作成するに当たり、教育課程編成委員会を開催し業界関係者等の外部関係者の意見を取り入れているか ④シラバス或いは講義要項等が作成されているか ⑤シラバス或いは講義要項等が事前に学生に配布されているか ⑥学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか ⑦授業改善の為の組織的取り組みが行われているか ⑧企業・施設等での職場実習があるか ⑨キャリア教育等を行っているか ⑩ビジネス教育を行っているか ⑪コミュニケーション能力の向上に向けた取り組みを行っているか ⑫教職員の育成計画等が策定されているか ⑬専門性や指導力等の向上の為の外部研修・研究へ派遣しているか ⑭教員の資質の向上の為の、自己啓発への支援をしているか ⑮非常勤講師との定期的な情報共有の為のミーティング等を開催しているか。および非常勤講師からの報告書が提出されているか
（4）学修成果	①就職に関する目標を設定したか ②就職に関する目標は教職員に共有されているか ③就職活動に関する記録がなされているか ④学生の就職結果に関して検証・報告がされたか ⑤資格･検定･コンペに関する目標を設定したか ⑥資格･検定･コンペに関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑦資格･検定･コンペ結果に関して検証・報告がされたか ⑧進級率の目標を設定しているか ⑨進級率に関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑩退学結果に関して検証・報告がされたか
（5）学生支援	①担任による面談が定期的に行われているか ②担任は、適切に配置されているか ③学生のメンタルヘルスについて相談できる窓口が整備されているか ④学生指導に関する教職員の相談に応じる体制があり、周知されているか ⑤学生の面談・相談記録があるか ⑥定期的に健康診断を行っているか ⑦奨学金制度等の経済的支援があるか ⑧保護者との計画的な相談会・面談を行っているか ⑨卒業生の会（同窓会等）はあるか ⑩卒業生への職業紹介をしているか ⑪卒業生の就業状況把握の為の取り組みを行っているか
（6）教育環境	①組織図はあるか ②学校の年間スケジュールはあるか ③図書室・図書コーナー等があるか ④キャリアサポートを行う就職支援室・支援コーナー等があるか ⑤喫煙に関する規定が文書化・提示されているか ⑥環境エコ活動に関する規定が文書化・掲示されているか ⑦学内の整理・整頓・清掃に関する規定が文書化されているか。また定期的に管理、チェックがされているか ⑧学内外実習時の安全対策に関して文書化されているか ⑨学校生活において保険に加入しているか ⑩教育施設・備品等が定期的に管理・点検されているか ⑪防災・防犯対策に対して文書化・組織化されているか ⑫防災・防犯訓練・研修が定期的に実施されているか

(7)学生の受入れ募集	①学校案内等に目指す資格・検定・コンペが明示されているか ②学校案内等に学費・教材費・選抜方法等が明示されているか ③入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか ④学校説明会等による情報提供を行っているか ⑤入学者に対し学習、学校生活の為のオリエンテーションは行われているか
(8)財務	①会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか ②私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか ③備品及び車両に関する管理規定が文書化・管理されているか ④物品購入等における複数業者からの確認がされているか
(9)法令等の遵守	①個人情報保護規定が文書化されているか ②セクシャルハラスメントに関する規定が文書化されているか ③施設設備の保守・管理が定期的に行われているか ④防災・防犯設備(非常灯・消火器・警備システム等)が整備・点検されているか ⑤教職員の健康診断がなされているか ⑥自己点検・評価の為の運用ルールが文書化されているか ⑦自己点検・評価の組織があるか ⑧自己点検・評価の必要性を全教職員に伝える機会を設けたか ⑨自己点検・評価の結果を全教職員で共有する機会を設けたか。結果に基づき計画的に改善を実施しているか ⑩自己点検・評価報告書があるか。公表されているか
(10)社会貢献・地域貢献	①社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を実施しているか ②教育資源を地域社会に提供しているか ③社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を奨励・支援しているか
(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

委員の意見を真摯に受け止め、以下の通り学校運営および教育活動の改善に活用します。
①教育活動：資格実績の「取得率（%）」表記への移行を進めるとともに、CBT受験の管理フロー簡略化と不合格者への振り返り面談による指導強化を図る。②卒業生支援：デジタル学生証アプリの機能を拡張し、既卒者への公式なキャリア支援・連絡チャネルを整備する。③地域連携：小中学校向け出前授業やIT体験イベントの実施、学外発表を通じて地域還元と情報発信を強化する。④教員育成：DX化による業務負担軽減で研修時間を確保し、生成AI等の先端技術研修（年1回以上）を通じて授業品質へ還元する。

（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
佐久川　尚子	沖縄県コールセンター産業協議会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業委員
渡真利　哲	沖縄県情報産業協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業委員
安里 健	大城眞徳税理士事務所	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業委員
平安山 良真	株式会社あしびかんぱにー	令和8年4月1日～ 令和10年3月31日（2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

（ホームページ）・ 広報誌等の刊行物 ・ その他（　　））

URL：　https://kbcgroup.ac.jp/business-it/disclosure/

公表時期：　令和8年9月1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

①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資する事。
その為に、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題等学校全体に関する情報を分かり易く示す事。
②又、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼につなげていく事。
③情報の公開を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

（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	①学校の沿革　②教育理念　③特徴　④所在地、連絡先
（2）各学科等の教育	①収容定員　②カリキュラム　③資格取得実績　④検定試験合格実績 ⑤就職状況
（3）教職員	各学科の担当教員紹介
（4）キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取組状況
（5）様々な教育活動・教育環境	学校行事
（6）学生の生活支援	学生支援への取組状況
（7）学生納付金・修学支援	①学生納付金　②学費免除等の紹介
（8）学校の財務	学園の財務状況公開
（9）学校評価	自己点検・学校関係者評価結果
（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://kbcgroup.ac.jp/business-it/

公表時期：　令和8年9月1日

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制）） 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	
1	○			プログラミングＩA	Ｃ言語のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズム、分岐や配列などの処理について学習し、資格取得を目指す。	1前	60	3	○	△		○		○		
2	○			プログラミングＩB	C言語検定3級の取得を目指し、問題集および過去問題を使用しても答案練習を行う。また3級の範囲の知識を活用しプログラミングを行う。	1前	56	2	△	○		○		○		
3	○			ゲームアルゴリズムA	Scratchを使用し、コンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。	1前	30	2	○	△		○		○		
4	○			ゲーム概論	ゲームプログラマとしての土体を作るため、ゲームの歴史や面白さのポイント、業界や職種について学習する。	1前	35	2	○	△		○			○	
5	○			ゲーム開発基礎Ｉ	Scratchを使用したゲーム制作を通してゲームプログラミングの基礎を学習し、自分でアレンジを加えたオリジナルゲームを制作する。	1前	126	4	△	○		○		○		
6	○			AI＆ITリテラシー	パソコンを使った授業をスムーズに進められるために、Windowsの基本操作・ネットワークやセキュリティについての基礎知識・タイピング、AIの活用方法と注意事項を学習する。	1前	37	2	○	△		○		○		
7	○			ビジネスマナー	挨拶や入退室、敬語の使い方や電話の受け方など、社会人の卵である専門学校生として必要とされるビジネスマナーを学習する。	1前	20	1	○	△		○			○	
8	○			志学Ｉ	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力（人間性）であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1前	20	1	○	△		○		○		
9	○			キャリアデザインＩA	社会人基礎力向上期間と位置づけ、オリエンテーションや各種行事、グループワークを通して、自己理解や他者理解、コミュニケーション力アップを目指す。	1前	31	1	○	△	△	○		○		
10	○			プログラミングＩC	様々な関数やポインタの考え方、構造化プログラミングなどより高度な処理について学習し、資格取得を目指す。	1後	79	4	○	△		○		○		
11	○			ゲームアルゴリズムB	基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを踏まえ、Scratchを使用し、データ配列など応用的なゲームアルゴリズムを学習する。	1後	59	3	○	△		○		○		
12	○			ゲームエンジンＩ	ＵＥ（アンリアルエンジン）の基本操作からブループリントでノードベースの簡単なプログラミング、効果的な演出方法を学習する。	1後	67	3	○	△		○		○		
13	○			ゲーム数学Ｉ	ゲーム開発に必要な数学（三角関数、ベクトル、行列、微分・積分など）を学習する。	1後	32	2	○	△		○		○		

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制））																
	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	
14	○			ゲームデザイン	ゲーム研究を通して面白さや仕様についてを理解し、プログラマとしての企画の考え方や仕様書の作り方を学習する。	1後	32	2	○	△		○			○	
15	○			ゲーム開発基礎Ⅱ	C言語を使用してパズルゲームやブロック崩しなどを題材にしたミニゲームを制作することでゲーム制作の工程を学習する。	1後	60	2	△	○		○		○		
16	○			短期ゲーム制作Ⅰ	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定されたテーマのもと1週間でゲームを作り、発表を行う。	1後	38	1	△		○	○		○		
17	○			キャリアデザインⅠB	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種行事、グループワークを通して、自己理解や他者理解、コミュニケーション力アップを目指す。	1後	27	1	○	△		○		○		
18	○			プログラミングⅡ	Ｃ＋＋プログラミング技術について、クラスの概念を理解して、オブジェクト指向プログラミングを学習する。	2前	90	4	○	△		○		○		
19	○			ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジン実習Ⅰでの学習を踏まえ、ブループリント関連を軸にして学び、アンリアルエンジンについての知識をより深める	2前	71	3	△	○		○		○		
20	○			ゲーム数学Ⅱ	ソースコードをもとにして、数学や物理学の知識がどのように生かされているか、学習する。	2前	58	3	○	△		○		○		
21	○			ゲームプログラミング	ソースコードをもとにして、数学や物理学の知識がどのように生かされているか、学習する。	2前	60	2	○	△		○			○	○
22	○			ゲーム開発応用Ⅰ	ゲーム開発基礎での学習を踏まえ、より実践的なゲームプログラミング、敵キャラのコントロール方法について学習する。	2前	108	3	△	○		○		○		
23	○			志学Ⅱ	感化力（よい影響を受ける力）、考える力（「知行合一」を高める力）、伝える力（想いを言葉に変える力）などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。	2前	20	1	○	△		○		○		
24	○			キャリアデザインⅡA	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種イベントやグループワークを通して、自己表現・プレゼンカアップを目指す。加えて、就職活動に必要なビジネスマナーを学習する。	2前	36	1	△	○	△	○		○		
25	○			3Dプログラミング Ⅰ	３Ｄモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。	2後	90	4	○	△		○			○	○

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制））																
	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	
26	○			ゲームエンジンⅢ	ゲームエンジンⅠ、ゲームエンジンⅡでの学習を踏まえて、ブループリントを使用したゲーム作品を制作する。	2後	49	2	△	○		○		○		
27				ゲームデザインⅡ	AIによる企画立案と仕様策定の効率化を学び、正確な日本語表現による設計能力と論理的構成力を習得する。	2後	16	1	○	△		○			○	
28	○			ゲーム開発応用Ⅱ	既存ゲームをベースとしたさまざまなタイプのゲーム制作方法について学習する。	2後	115	4	△	○		○		○		
29	○			短期ゲーム制作Ⅱ	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定されたテーマのもと1週間でゲームを作り、発表を行う。	2後	38	1	△		○	○		○		
30		○※選1		ゲーミフィケーション	ゲームの物語構成と論理的なフラグ設計を学び、ユーザー体験を制御するための基礎的なシナリオ作成術を習得する。	2後	66	3	○	△		○			○	
31		○※選1		Ｗｅｂアプリ開発	PHPやデータベースを利用したWebアプリの作成の演習を行い、ネットワークゲームの設計について学習する。	2後	66	3	△	○		○			○	○
32		○※選1		Web制作応用	Web制作基礎を踏まえ、JavaScriptを使用した動的なWeb制作について学習する。	2後	66	3	△	○		○		○		
33		○※選1		国家試験対策	基本情報技術者試験などの対策として、午前問題（テクノロジー分野中心）を中心とした学習を行う。	2後	66	3	○	△		○		○		
34		○※選1		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト（Excel、Word、PowerPoint）の学習をし、資格取得を目指す。	2後	66	3	△	○		○		○		
35	○			キャリアデザインⅡB	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種イベントやグループワークを通して、自己表現・プレゼンカアップを目指す。加えて、企業研究・業界研究の進め方を学ぶ。	2後	40	1	△	○	△	○		○		

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制）） 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	
36	○			ネットワークゲーム設計	データ通信のしくみを学習し、ゲーム内でのネットワークプログラミング基礎を学ぶ。	3前	60	3	○	△		○			○	○
37	○			3Dプログラミング Ⅰ	３Ｄモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。	3前	90	4	○	△		○			○	○
38	○			作品制作 Ⅰ	東京ゲームショウ出展作品コンテスト（学内）に向け、個人もしくはグループでテーマを掲げ、ゲーム制作を行う。	3前	124	4	△		○	○		○		
39	○			作品制作 Ⅱ	小学生向けプログラミング教室を行うための各種練習ツールの企画制作を行い、実際にプログラミング教室を実施する。	3前	51	2	△		○	○		○		
40		○※選1		ネットワークプログラミング	ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。	3前	66	3	△	○		○			○	○
41		○※選1		ゲームシナリオ	ゲームの物語構成と論理的なフラグ設計を学び、ユーザー体験を制御するための基礎的なシナリオ作成術を習得する。	3前	66	3	○	△		○			○	
42		○※選1		2Dデザイン基礎	UI/UXの基礎知識から、GIMPを用いた実践的なUI作成を学習する。また、既存ゲームの分析や写真加工、ロゴ作成を通して、ユーザー視点に立ったデザインスキルを習得する。	3前	66	3	△	○		○		○		
43		○※選1		テーマ研究	学習テーマ・学習ツールを各自で設定し学習を行う。学習テーマのプレゼンおよび学習後の成果発表を行う。	3前	66	3	△	△	○	○		○		
44		○※選1		国家試験対策	基本情報技術者試験などの対策として、午前問題（テクノロジー分野中心）を中心とした学習を行う。	3前	66	3	○	△		○		○		
45		○※選1		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト（Excel、Word、PowerPoint）の学習をし、資格取得を目指す。	3前	66	3	△	○		○		○		
46	○			キャリアデザインⅢA	就職活動準備期間と位置づけ、就職活動に必要なビジネスマナーを習得する。加えて、企業研究・業界研究を行い、積極的にインターンシップに参加する。	3前	54	2	△	○	△	○		○		
47	○			プラグイン開発	ゲーム制作を効率的に進めるために様々なソフトウェアのプラグインについて作り方を学習する。	3後	32	1	△	○		○			○	○
48	○	選2		クラウド基礎	AWSを通して網羅的に学習し、ITスキルとAWSノウハウの基礎力とデジタルビジネスを検討する素養を身につける。	3後	87	3	△	○		○		○		
49	○	選2		作品制作Ⅲ	企業コンテストへの出展に向け個人もしくはグループでゲーム制作を行う。もしくは各自で学習テーマを設定し学習する	3後	131	4	△		○	○		○		

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制））																
	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	
50	○	選２		短期ゲーム制作Ⅱ	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定されたテーマのもと1週間でゲームを作り、発表を行う。	3後	38	1	△		○	○		○		
51		選２		ゲーミフィケーション	ゲーム制作の動機付けや課題解決の構造を分解・体系化し、多分野のシステム開発に応用可能な設計力を養う。	3後	66	3	○	△		○			○	
52		選２		3Dプログラミング Ⅱ	3Dプログラミング Ⅰを踏まえ、３Ｄモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのより高度なプログラミングを学習する。	3後	66	3	△	○		○			○	○
53		◎※選１		Web制作応用	Web制作基礎を踏まえ、JavaScriptを使用した動的なWeb制作について学習する。	3後	66	3	△	○		○		○		
54		◎※選１		テーマ研究	学習テーマ・学習ツールを各自で設定し学習を行う。学習テーマのプレゼンおよび学習後の成果発表を行う。	3後	66	3	△	△	○	○		○		
55		◎※選１		国家試験対策	基本情報技術者試験などの対策として、午前問題（テクノロジー分野中心）を中心とした学習を行う。	3後	66	3	○	△		○		○		
56		◎※選１		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト（Excel、Word、PowerPoint）の学習をし、資格取得を目指す。	3後	66	3	△	○		○		○		
57	○			キャリアデザインⅢB	就職活動準備期間と位置づけ、インターンシップや選考試験に対応するための面接対策、より具体的な企業研究のやり方について学習する。	3後	62	2	△	○	△	○		○		

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制）） 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	
58	○			プログラミングⅣ基礎	C++との文法差異を押さえながらPythonの基本文法を学習し、課題演習を通してプログラミングスキルを習得する。	4前	64	3	△	○		○		○		
59	○			クラウド応用	AWSを活用し、ゲームサーバー構築やクラウドゲーム開発を学習する。EC2、S3、RDS等を使い、スケーラブルなゲーム環境構築を目指す。	4前	64	3	△	○		○			○	○
60	○			作品制作Ⅲ	東京ゲームショウ出展作品コンテスト（学内）に向け、個人もしくはグループでテーマを掲げ、ゲーム制作を行う。	4前	120	4	△		○	○		○		
61	○			卒業制作A	個人ごともしくはグループでテーマを掲げ、それをこれまで学んだ技術・知識を用いて解決し各種の制作物を成果物として作成する。※企画プレゼンまで	4前	61	2	△		○	○		○		
62		○※選1		ネットワークプログラミング	ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。	4前	66	3	△	○		○			○	○
63		○※選1		ゲームシナリオ	ゲームの物語構成と論理的なフラグ設計を学び、ユーザー体験を制御するための基礎的なシナリオ作成術を習得する。	4前	66	3	○	△		○			○	
64		◎※選2		テーマ研究	学習テーマ・学習ツールを各自で設定し学習を行う。学習テーマのプレゼンおよび学習後の成果発表を行う。	4前	66	3	△	○		○		○		
65		◎※選2		2Dデザイン基礎	UI/UXの基礎知識から、GIMPを用いた実践的なUI作成を学習する。また、既存ゲームの分析や写真加工、ロゴ作成を通して、ユーザー視点に立ったデザインスキルを習得する。	4前	66	3	△	○		○		○		
66		◎※選2		国家試験対策	基本情報技術者試験などの対策として、午前問題（テクノロジー分野中心）を中心とした学習を行う。	4前	66	3	○	△		○		○		
67		◎※選2		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト（Excel、Word、PowerPoint）の学習をし、資格取得を目指す。	4前	66	3	△	○		○		○		
68	○	●※選3		キャリアデザインⅣA	就職活動期間と位置づけ、企業研究・業界研究を踏まえた選考試験準備の仕方を学習し、実践する。また適宜振り返りを行うことでPDCAサイクルを回し、早期内定に努める。	4前	82	3	△	○		○		○		
合計					81　科目			132 単位（単位時間）								

2年次　※選択１の中から、１科目選択

3年次　※選択１、選択２の中から、それぞれ１科目選択

4年次　※選択１の中から、１科目選択
※選択２、または選択３のいずれかを選択

授業科目等の概要

（工業専門課程　ＩＴエンジニア科（4年制））

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	

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：　本校に在学し、全ての科目において「可」以上の成績を修め、各学科設定の基準検定等を取得し、かつ総授業時間数の９０％以上の履修を得た者に、卒業証書を授与する	１学年の学期区分	2 期
履修方法：　【履修評価】 １．評価は原則として科目ごとにその前期・後期終了時で其々の評価をする。 ２．評価は、平日の授業態度、確認テスト、出席率、ホームワーク状況、期末試験等によって行い、原則として絶対評価とする。 【学業成績】 学業成績の判定は優、良、可、不可の４種をもってこれを表し、優，良，可評価をもって履修とする。 優：科目に対する理解及び日常の授業態度及び出席状況が著しく優秀な者 良：科目に対する理解及び日常の授業態度及び出席状況が良好な者 可：科目に対する理解及び日常の授業態度及び出席状況がやや劣る者 不可：科目に対する理解及び日常の授業態度が著しく劣る者	１学期の授業期間	26 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については、主たる方法について〇を付し、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〇を付すこと。