

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					
大阪アミューズメントメディア専門学校		平成28年4月1日		森 憲司		〒 532-0011 (住所) 大阪府大阪市淀川区西中島3丁目12番19号 (電話) 06-6885-6010					
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地					
学校法人吉田学園		平成28年2月2日		吉田 敏		〒 532-0011 (住所) 大阪府大阪市淀川区西中島3丁目12番19号 (電話) 06-6885-6010					
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		ゲームプログラマー学科		平成29(2017)年度		-		-		
学科の目的		プログラミング知識を学び、ゲームプログラマー/エンジニアとしてゲーム業界で活躍できる知識と技能を修得する。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		ゲーム業界へ就職するために重要なゲーム制作の実践に力を置き、ゲームプログラマー/エンジニアとして業界へ就職するための指導を行う。									
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	※単位時間、単位いずれかに記入		1,815 単位時間	45 単位時間	0 単位時間	1,770 単位時間	0 単位時間	0 単位時間		
				単位	単位	単位	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			
80 人		79 人		1 人		0 %		5 %			
就職等の状況		■卒業者数(C)		17 人							
		■就職希望者数(D)		16 人							
		■就職者数(E)		16 人							
		■地元就職者数(F)		2 人							
		■就職率(E/D)		100 %							
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		13 %							
		■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									
		病気療養 1名									
		(令和 5 年度卒業者に関する令和 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)									
		【ゲーム業界】									
		株式会社レベルファイブ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社グラスホッパー・マニファクチュア、株式会社 AHIRU、株式会社 ZOC 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://www.amg.ac.jp/game/									
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		1,815 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		60 単位時間							
		うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間							
		うち必修授業時数		1,815 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		60 単位時間							
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 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)							0 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)							2 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

ゲームプログラマー学科は、市場状況や新しい技術、開発手法の導入による変化が急速な分野である。そこで、当学科では企業と連携して、所属する現役のゲーム開発者を講師として招聘し、最新の業界ニーズを教育課程に反映することを基本方針としている。具体的には、常に最新のゲームエンジンやプログラミングツールに対応したカリキュラムを導入し、プラットフォームや開発手法の多様化に合わせて教育課程を随時更新している。また、AIや機械学習などの先進技術を活用したプログラミング知識と技能を身につける環境を整備していく方針である。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

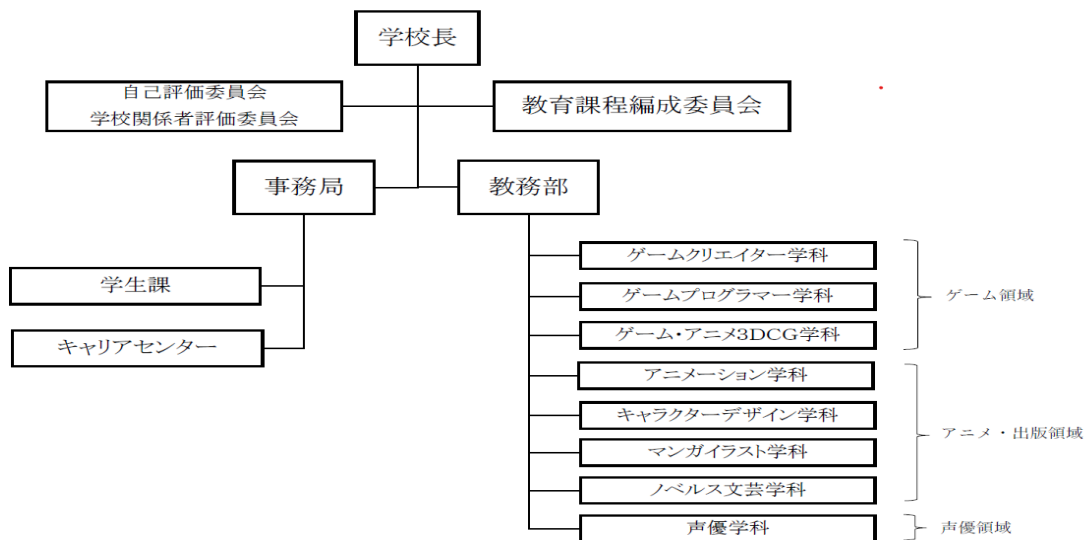
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会では、現役のゲーム業界で開発を行う専門家を委員として招聘し、業界との緊密な連携を図ることで、最新の業界状況を反映した実践的な教育方針を策定している。これにより、即戦力としてゲーム業界で活躍できる人材の育成を目指している。

「教育課程編成委員会」は「自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」と共に、学校長が統括をする。

教育課程に関する意思決定については、以下の通りと定める。

- ・教育課程編成委員会は学科ごとに選出・委託された企業等委員と、業界団体等委員、教務部長・各学科担当で構成される。
- ・委員会で各学科のカリキュラムに対し産業界側から出た評価と提言を意見を参考に、教務部で教育課程への反映が検討される。
- ・最終的に学校長の許可を経て教育課程を決定する。



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年8月28日現在

名 前	所 属	任期	種別
香川 悟	一般社団法人デジタルエンターテインメントクリエイター協会 理事	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	①
北川 隆一	関西俳優協議会 事務局長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	①
生島 久也	株式会社サムライブラン 代表取締役副社長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
島田 健人	株式会社クロスプラススタジオ キャラクターモデラー	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③

山本 利彦	株式会社ディープラス 代表取締役	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
中野 裕紀	株式会社EMTスクエアード アニメーター	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
武山 紀弥	有限会社メルヘンズ 取締役社長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
松田 昌子	株式会社U-NEXT アニメ・ブック事業本部 マンガ編集事業長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
谷口 健太郎	株式会社 チクタク シナリオライター	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
内海 賢太郎	株式会社賢プロダクション 代表取締役	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
森 憲司	大阪アミューズメントメディア専門学校 学校長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	—
下間 正巳	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務部長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	—
中島 正貴	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務部長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	—
脇 功一	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務副部長	令和5年3月1日～令和7年2月28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(8月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年3月1日 17:30～19:30□

第2回 令和5年8月2日 17:30～18:30□

第3回 令和5年12月6日 17:30～19:00□

第4回 令和6年8月28日 17:30～19:00

(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。

ゲーム業界において、プログラミング以外にプログラマーに求められるスキルについて伺った。

- ・コミュニケーション能力は重視される。伝える能力と相手が思っていることを受け止める能力が必要。

- ・語学力、体力、なども合わせた総合的な人間力も必要。

との回答があった。

コミュニケーション能力については、ゲームをチームで制作する授業において、プロのゲーム開発の例にならい、最新のコミュニケーションツールや会議手法導入を検討する。語学力、体力については日常的な指導により注意を喚起していくこととなった。

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

実社会で即戦力となる人材へと成長するため、企業等と連携した実習・演習を積極的に実施し、対象とする業界・職業における実践的な能力育成を目指す。これにより、業界の標準技術や最新技術に触れ、実践的なスキルを習得することで、卒業後の円滑な社会への移行を支援するとともに、業界が求める人材育成に貢献する。

企業との連携は、企業からの講師や指導担当者の派遣、共同指導、企業提供の教材を用いた授業など、多様な形式で実施する。実施に際しては、本校の学科担当者が企業の担当者と連携して行う。

実施後は、学科担当者および教育課程編成委員会において内容を検証し、改善に努め、業界標準の価値基準を維持・更新する。

(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

本学科では、企業から派遣された講師の監修指導を受け、学科担当者と企業が連携して実習・演習にあたる。

①実習・演習内容の決定

企業から派遣された講師が、業界基準として求められる内容を監修し、学科担当者と連携して実習・演習のゴールを設定する。

②実習・演習実施

実習・演習は教室内で実施される。企業から派遣された講師が継続的にアドバイスを提供しながら、学科担当者と連携して実習・演習を進める。

③評価

学修成果の発表を行い、企業から派遣された講師が作品の講評および評価を行う。

企業から派遣された講師の評価を元に、学科担当者が出席率など総合的な成績評価を行う。

(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
C言語プログラミング	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	C言語基礎に引き続き、文法の理解をさらに深め、スクリプトエンジンなどのゲーム開発に欠かせないプログラミングを学習する。	株式会社クロスプラススタジオ

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

学校法人吉田学園教員研修規程第1条に定める通り、企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術及び技能並びに、指導力等の修得・向上を目的とし、専攻分野における実務について研修を行うことで、最新の業界の事情やニーズを把握し、教育に反映させる。

(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2023(CEDEC2023)

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(CESA)

期間: 令和5年8月23日～25日

ゲームクリエイター学科、ゲームプログラム学科、ゲーム・アニメ3DCG学科所属の専任教員

内容 最新の開発手法について、ゲーム業界主要各社の開発者のセッションを受講

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 「教員・講師・インストラクターのためのインストラクショナルデザイン入門」

連携企業等: 株式会社クリーク・アンド・リバー社

期間: 令和5年7月12日

対象: 全教職員

内容 効果的な授業をつくるために必要な、対象者への理解、教える側に必要な能力、課題分析などについて

(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2024(CEDEC2024)	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(CESA)
期間:	令和6年8月21日～23日	対象:	ゲームクリエイター学科、ゲームプログラム学科、ゲーム・アニメ3DCG学科所属の専任教員
内容	最新の開発手法について、ゲーム業界主要各社の開発者のセッションを受講		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「LGBTQの理解と対象学生への対応」	連携企業等:	認定NPO法人 虹色ダイバーシティ
期間:	令和6年7月5日	対象:	全教職員
内容	LGBTQの基礎知識と理解 ・対象となる学生への対応 ・大阪市内のLGBTQセンター(プライドセンター)紹介		

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

自己評価の結果を学園の関係者により組織した学校関係者評価委員会に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営の改善を行う。学校評価委員会で得られた評価結果を参考に、学校長以下、事務局、教務部による学校運営施策策定を行う。

(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	1-1-1.理念・目的・育成人材像は定められているか 1-1-2.学校における職業教育の特色は何か 1-1-3.社会のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか
(2)学校運営	2-1-1.目的等に沿った運営方針が策定されているか 2-2-1.教育活動等に関する情報公開が適切になされているか
(3)教育活動	3-1-1.学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか 3-1-2.キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか 3-1-3.関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行なわれているか 3-1-4.関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか
(4)学修成果	4-1-1.就職率の向上が図られているか 4-2-1.卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか 4-2-2.卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5)学生支援	5-1-1.進路・就職に関する支援体制は整備されているか 5-2-1.学生に対する経済的な支援体制は整備されているか 5-2-2.退学率の低減が図られているか 5-3-1.保護者と適切に連携しているか
(6)教育環境	6-1-1.施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか 6-1-2.学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか 6-1-3.防災に対する体制は整備されているか
(7)学生の受入れ募集	7-1-1.学生募集活動は、適正に行われているか 7-1-2.学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか 7-1-3.学生納付金は妥当なものとなっているか

(8)財務	8-1-1.中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 8-2-1.予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 8-3-1.財8務について会計監査が適正に行われているか 8-4-1.財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	9-1-1.自己評価の実施と問題点の改善を行っているか 9-1-2.自己評価結果を公開しているか
(10)社会貢献・地域貢献	10-1-1.学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか
(11)国際交流	11-1-1.留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか 11-1-2.留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか 11-1-3.留学生の学習・生活指導等について学内の適切な体制が整理されているか

※(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

学校関係者評価委員会にて、本校の教育運営活動を「専修学校における学校評価ガイドライン」の1項目ごとの課題などについて意見を交換している。

①留学生について(国際交流)

委員より積極的な受け入れに期待を寄せる意見をいただいた。
これを受け、全学科で令和6年度生より留学生の募集を開始した。
次年度以降も、留学生受け入れの積極的な施策を行っていく予定である。

②防災体制について(教育環境)

委員より防災体制の充実を求める意見をいただいた。
これを受け、大阪市淀川区と協定を結び津波等の避難対象施設に指定、防災用品や水、食料の備蓄を行うこととなった。

③再進学者の受け入れについて(学生の受入れ募集)

委員より、リスキリングなど再進学者を受け入れる体制を強化すべきとの意見をいただいた。
これを受け令和7年度募集より再進学者向けの入試制度を整備することになった。

(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
赤松 加枝子	大阪放送株式会社 コンテンツプランニング本部 プランニング部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年) <継続任期> 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
藤井 美樹	株式会社界グラフィックス 人事課	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
山光 咲良	ケンユウオフィス養成所(TALK BACK) 所属声優	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
辻井 安喜	学校法人浪工学園 星翔高等学校 常務理事・校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	高校関係

大西 開	株式会社共立メンテナンス 寮事業本部 関西支店 支店長	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	地域住民
※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.amg.ac.jp/syllabus/2024/pdf/e_school.pdf 公表時期: 令和6年4月30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

文部科学省の公開する「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づき、本校が設定する項目についてホームページ上で広く一般に公開するものとする。連携および協力する企業等の学校関係者に対してもホームページ上で公開している情報を提供するとともに、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会等の委員会を通じて本校の学校運営の状況について情報を提供するものとする。

(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	校長名、所在地、学校の沿革、歴史、特色
(2)各学科等の教育	シラバス、進級・卒業の要件等
(3)教職員	教職員数(職名別)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、就職支援等への取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(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	学生納付金の取り扱い、活用できる経済的支援措置の内容
(8)学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(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://www.amg.ac.jp/about/> 項目(1)

公表時期: 令和5年10月6日

授業科目等の概要

	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・ 技 術 実 習・ 実	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			3Dプログラミング	現在発売されているゲームでは3Dが主流なためよりリアルで高度なプログラミングを学ぶ。	1通	60	2			○	○			○	
2	○			C言語応用	3Dプログラミングにてゲーム開発を行う上でのC言語プログラミングを学習する。	1通	60	2			○	○			○	
3	○			C言語基礎	入学したばかりの初心者の学生達が、ゲーム開発に必要なC言語プログラミングを基礎的なところを中心に理解する。	1通	30	2	○			○		○		
4	○			C言語プログラミング	C言語基礎に引き続き、文法の理解をさらに深め、スクリプトエンジンなどのゲーム開発に欠かせないプログラミングを学習する。	1通	60	2			○	○			○	○
5	○			アルゴリズム	より高度なプログラミングを行うために、アルゴリズムの定石について問題をときながら学習する	1通	60	2			○	○			○	
6	○			ゲーム数学応用	3Dゲームのプログラムを作る上で必要となる数学の公式や物理の法則を実装例をもとに学習する。	1通	120	4			○	○			○	
7	○			ゲーム数学基礎	ゲームを開発する上で必要となる数学的技法の基礎を学習する。	1通	60	2			○	○			○	
8	○			ゲーム制作基礎	共同制作における基本的な技術や、ゲーム内で多用されているシステムを学習する。	1通	60	2			○	○			○	
9	○			ゲーム分析	ゲーム開発実習に向けての基礎的な知識としてゲームの企画書、仕様書について学習する	1通	15	1	○			○		○		
10	○			ゲームプログラミング基礎	基本的なゲームプログラムの骨組みを、シューティングゲーム、アクションゲームをベースに学習する。	1通	60	2			○	○			○	
11	○			プログラミング技術基礎	ゲームプログラムで必須とされる、アニメーション、キー入力、サウンド再生などをオリジナルライブラリを用いて学習する。	1通	60	2			○	○			○	
12	○			共同制作	共同制作における就職作品の向上と、チーム制作におけるコミュニケーション力の向上を図る。	1通	180	6			○	○		○		
13	○			個人制作	個人制作における就職作品の向上と、チーム制作におけるコミュニケーション力の向上を図る。	1通	60	2			○	○			○	
14	○			卒業制作	就職活動のための作品づくりとしてこれまでに学んだ知識の総括として、言語・ツールを問わずゲームを作成する。	2通	120	4			○	○			○	
15	○			C++言語基礎	ゲーム開発で主流のC++言語について、文法やクラスの理解からオブジェクト指向の基礎までを集中して学習する。	2通	60	2			○	○		○		
16	○			ゲーム数学応用	3Dゲームのプログラムを作るうえで必要となる数学の公式や物理的方式を、実例のもとに学習する。	2通	90	3			○	○			○	
17	○			ゲームエンジン基礎	Unreal Engineを使用してゲームを作りながら、オブジェクト指向プログラミングの知識を深め実例のもとに学習する。	2通	60	2			○	○			○	
18	○			ネットワーク技術	昨今ゲームにはほぼネットワークと連携しており、ネットワークを使ったゲームを開発するために必要な技術を学習する。	2通	90	3			○	○			○	
19	○			アセンブリ	プログラマブル・シェーダなどアセンブリ言語の知識が必要となる場合があり、コンピュータとプログラムをより深く学習する。	2通	30	1			○	○			○	
20	○			C++言語応用	C++言語について、クラス・関数を用いた応用知識をより深く学ぶ。	2通	90	3			○	○			○	
21	○			C++プログラミング	C++プログラムの基礎/応用を使用したゲーム制作を学ぶ。	2通	90	3			○	○			○	
22	○			就職作品制作実習	就職活動のための作品レベル向上を行い、より評価されるゲームを制作するための制作マネジメント知識を学ぶ。	2通	60	2			○	○			○	
23	○			ゲーム制作応用	作品づくりにおけるマネジメントの知識を元にこれまでに学んだプログラミングツールを使用してゲーム制作を学ぶ。	2通	90	3			○	○			○	
24	○			ゲームエンジン応用	Unreal Engineを使用してゲームを作りながら、AIプログラミングの知識を深め実例のもとに学習する。	2通	90	3			○	○		○		
25	○			卒業作品制作実習	卒業制作としての作品レベル向上を行い、ゲームを制作するための制作マネジメント知識を学ぶ。	2通	60	2			○	○			○	
合計					25 科目			62 (1815)			単位 (単位時間)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：卒業該当年度の学年末に卒業認定会議を開催し、62単位以上の取得が認められたものを対象に、学校長が卒業を認定する。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法：1 年次：全科目必修 (31単位、885単位時間) 2 年次：全科目必修 (31単位、930単位時間) 合計62単位、1,815単位時間が卒業に必要な		1 学期の授業期間	17 週