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 専門学校 | | 平成28年4月 | 1日 | 森憲司 | (住所) | 532-0011 大阪府大阪市淀川区i | 西中島3丁目12番 | 19号 | |
| 設置者名 | | (電話) 06-6885-6010 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 | 5田東吾 | | 532-0011 大阪府大阪市淀川区i | 西中島3丁目12番1 | 19号 | |
| 分野 | | 忍定課程名 | 認定学 | 科名 | (電話) (| 06-6885-6010 士認定年度 | 高度専門士認定 | | 実践専門課程認定年度 |
| 工業 | · | 業専門課程 | ゲームプログ | | | 29(2017)年度 | 一 一 一 | 十尺 机木 | 令和 6(2024)年度 |
| | | | | | | | | | |
| 学科の目的 | ブログラミン | ング知識を学び、ゲー | -ムブログラマー/エン | ジニアとしてゲー | -ム業界で活躍 | 瞿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 | 早へ就職するために! | 重要なゲーム制作の実 | 選践に力点を置き | き、ゲームプロ | グラマー/エンジニアとし | して業界へ就職するた | めの指導を行う | • |
| 修業年限 | 昼夜 | | 要な総授業時数又は 位数 | 識 | 義 | 演習 | 実習 | 実験 | 実技 |
| 2 | | ※単位時間、単位いずれ | 1,815 単位時間 | 135 | 5 単位時間 | 1,410 単位時間 | 270 単位時間 | 0 単位時 | 間 0 単位時間 |
| 年 | 22.16) | かに記入 | 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 | 上数 (生徒実員の内数)(B) | 留学生割 | 合(B/A) | 中退率 | | | |
| 80 人 | 54 | | 0 人 | (| 0 % | 6 % | | | |
| | ■卒業者 ■就職希 | | : 42 : 41 | | | _ | | | |
| | ■就職者 | 数 (E) | : 39 | | Ž. | | | | |
| | ■就職率 | | 30 95 | | <u>人</u> % | | | | |
| | ■就職者 | に占める地元就職者 | の割合 (F/E) 77 | | % | | | | |
| | ■卒業者に | こ占める就職者の割 | 合 (E/C) | | | | | | |
| | ■進学者 | 数 | 93 0 | | <u>%</u> 人 | | | | |
| 就職等の状況 | ■その他 | | | | | | | | |
| | ·//////////////////////////////////// | カニッグ・ニーロ 、カウスリカス | ж (-)ш | | | | | | |
| | (令和 | 6 年度卒業 | 者に関する令和7年5 | 月1日時点の情 | ·報) | | | | |
| | | 職先、業界等 | B 100 / 0 10 11 / 1 | ,, ,,,,, - ,,, | 10-7 | | | | |
| | (令和6年度 | 卒業生) | | | | | | | |
| | | | | | 性学会外小。 | | 式会社 株式会社ラ | クジン、ナツメア | 7タリ株式会社、株式会 |
| | | カプコン、株式会社 | コーエーテクモホー. 社バイキング、株式 | | | | | リエイト、ルーナ | |
| | 社アクセス | カプコン、株式会社 スゲームズ、株式会 | | 会社ポチスタシ | ジオ、イートレ | | | リエイト、ルーも | マントグローバル株式会 |
| | 社アクセス 社、株式会 ■民間の | カプコン、株式会社スゲームズ、株式会会社フィアス、株式会会社フィアス、株式会評価機関等から第 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: | 会社ポチスタシ | ジオ、イートレ | | | リエイト、ルーも | |
| 第三者による学校評価 | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 | カプコン、株式会社 スゲームズ、株式会会社フィアス、株式会会社フィアス、株式会評価機関等から第、、例えば以下について | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム | ジオ、イートレ 、など | ックトライズ株式会社無 | 、有限会社エグゼク | リエイト、ルーも | |
| 第三者による 学校評価 | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 | カプコン、株式会社スゲームズ、株式会会社フィアス、株式会会社フィアス、株式会評価機関等から第 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: | 会社ポチスタシ | ジオ、イートレ 、など | ックトライズ株式会社 無 | | リエイト、ルーも | |
| 学校評価 当該学科の | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 | カプコン、株式会社 、ゲームズ、株式会 会社フィアス、株式会 会社フィアス、株式会 評価機関等から第、 、例えば以下について、 評価団体: | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: _{王意記載} | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム | ジオ、イートレ 、など | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | リエイト、ルーも | |
| 学校評価 | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 | カプコン、株式会社 スゲームズ、株式会会社フィアス、株式会会社フィアス、株式会評価機関等から第、、例えば以下について | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: _{王意記載} | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム | ジオ、イートレ 、など | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | リエイト、ルーも | |
| 学校評価 当該学科の ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 | カプコン、株式会社 、ゲームズ、株式会 会社フィアス、株式会 会社フィアス、株式会 評価機関等から第、 、例えば以下について、 評価団体: | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: _{王意記載} | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム | ジオ、イートレ 、など | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | リエイト、ルーも | |
| 学校評価 当該学科の ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 ダゲームズ、株式会 会社フィアス、株式: 評価機関等から第 、例えば以下について・ 評価団体: www.amg.ac.jp/game | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: _{王意記載} | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム | ジオ、イートレ 、など | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | リエイト、ルー 1 | マントグローバル株式会 |
| 学校評価 当該学科の ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 タゲームズ、株式会 会社フィアス、株式: 評価機関等から第 、例えば以下についで 評価団体: www.amg.ac.jp/game | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: _{王意記載} | 会社ポチスタシ 式会社レンゲ <i>L</i> 受審年月: | ジオ、イートレ | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | | アントグローバル株式会 |
| 学校評価 <u>当該学科の</u> ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 要審年月: | ジオ、イートレ | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位阳 | マントグローバル株式会 時間 時間 |
| 学校評価 <u>当該学科の</u> ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 タゲームズ、株式会 会社フィアス、株式会 評価機関等から第 、例えば以下について 評価団体: www.amg.ac.jp/game は時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 要審年月: | ジオ、イートレ | ックトライズ株式会社 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位既 0 単位既 | マントグローバル株式会 時間 時間 |
| 学校評価 <u>当該学科の</u> ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 タゲームズ、株式会 会社フィアス、株式会 評価機関等から第 、例えば以下について 評価団体: www.amg.ac.jp/game は時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・9 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受審年月: 要習・実技の授 要素時数 | ジオ、イートレ など 業時数 ・実習・実技(| 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位限 0 単位限 120 単位限 1,815 単位限 0 単位限 | マントグローバル株式会 時間 時間 時間 時間 |
| 学校評価 当該学科の ホームページ | 社アクセス 社、株式会 ■民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 タゲームズ、株式会 会社フィアス、株式会 会社フィアス、株式会 評価機関等から第、 例えば以下について 評価団体: www.amg.ac.jp/game な時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 受審年月: 実習・実技の授 受業時数 した必修の実験 | ジオ、イートレ ななど 業時数 ・実習・実技・ の授業時数 | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL | 社アクセス 社、株式会 業民間の ※有の場合 https://w | カプコン、株式会社 タゲームズ、株式会 会社フィアス、株式会 会社フィアス、株式会 評価機関等から第、 例えば以下について 評価団体: www.amg.ac.jp/game な時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・9 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 受審年月: 実習・実技の授 受業時数 した必修の実験 | ジオ、イートレ ななど 業時数 ・実習・実技・ の授業時数 | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位限 0 単位限 120 単位限 1,815 単位限 0 単位限 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実習等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社、株式会 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式式。 幹社フィアス・ 幹種価機関等から第 、例えば以下について・ 評価団体: www.amg.ac.jp/game な時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 受審年月: 実習・実技の授 受業時数 した必修の実験 | ジオ、イートレ ななど 業時数 ・実習・実技・ の授業時数 | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等とと連携した決実習等の実施状況 | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式会 条社フィアス・株式会: 幹種価機関等から第: 「例えば以下について・ 評価団体: www.amg.ac.jp/game 2時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 2数による算定) | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 受審年月: 実習・実技の授 受業時数 した必修の実験 | ジオ、イートレ ななど 業時数 ・実習・実技・ の授業時数 | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 0 単位田 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式会 条社フィアス・株式会: 季社フィアス・ 評価価関係: www.amg.ac.jp/game 2時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 2数による算定) 総単位数 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 実習・実技の授 曼素時数 した必修の実験 ターンシップの | まけない 業時数 ・実習・実技の の授業時数 授業時数) | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式会 条社フィアス・株式会 素社フィアス・ 評価機関等から第、 例えば以下について・ Www.amg.ac.jp/game 2時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・! 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 素等と連携したイン: | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 要習・実技の授 受素時数 した必修の実験 ターンシップの 実習・実技の単 | まけない 業時数 ・実習・実技の の授業時数 授業時数) | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位田 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実習等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式会 条社フィアス・株式会 素社フィアス・ 評価機関等から第、 例えば以下について・ Www.amg.ac.jp/game 2時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 ま等と連携したイン・ 等と連携した実験・: 等と連携した実験・: | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 要習・実技の授 受素時数 した必修の実験 ターンシップの 実習・実技の単 | まけない 業時数 ・実習・実技の の授業時数 授業時数) | 無 評価 ボー | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位田 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式会 条社フィアス・ 森社フィアス・ 評価機関等から第、 例えば以下について、 評価団体: www.amg.ac.jp/game 2時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 ま等と連携したイン・ 等と連携した実験・: 等と連携した実験・: | 会社ポチスタシ 大会社レンゲム 受審年月: 東習・実技の授 受素時数 した必修の演習 ターンシップの 東省と数 | まけない。 業時数 ・実習・実技の の授業時数 授業時数) | 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコン、株式会社会 タゲームズ、株式会 条社フィアス・ 森社フィアス・ 評価機関等から第、 例えば以下について、 評価団体: www.amg.ac.jp/game 2時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・! 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 きと連携した大演習の! 等と連携した演習の! | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 受審年月: 受審年月: 大必修の実験 でのである。 でのでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもで | ま 大 イートレスなど 素 時数 ・ 実習・実技・の 授業 時数) 位数 ・ 実習・実技・ | 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコムス スペゲームイス、 株式会社 会社フィアス・ 会社フィアス・ 原理価機関等から第で、 解価団体: www.amg.ac.jp/game な時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 うち企業 うち必修 | 社バイキング、株式会社マトリックス、株: 主者記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 まちと連携した演習の 等と連携した大演習の 単位数 うち企業等と連携 単位数 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシス 会社レンゲム 受審年月: 東晋・実技の授 受素時数 た 必修の実験 ウーンシップの 実習・実技の単単位数 した必修の演習 | デオ、イートレスなど 業時数 ・実習・実技・の授業時数) 位数 ・実習・実技・の単位数 | 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコムス スペゲームイス、 株式会社 会社フィアス・ 会社フィアス・ 原理価機関等から第で、 解価団体: www.amg.ac.jp/game な時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 うち企業 うち必修 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 王意記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 をと連携した演習の! でをと連携した大変での! 等と連携した実験・: 等と連携した演習の! で数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシス 会社レンゲム 受審年月: 東晋・実技の授 受素時数 た 必修の実験 ウーンシップの 実習・実技の単単位数 した必修の演習 | デオ、イートレスなど 業時数 ・実習・実技・の授業時数) 位数 ・実習・実技・の単位数 | 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社アクセス 社工 大式 全 大 大 大 大 の 場 ら に (A:単位 (B:単位 | カプコムス スペゲームン、株 スペゲームン、 本 素 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 | 社バイキング、株式会社マトリックス、株芸会社マトリックス、株芸者に載 等と連携した実験・ 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携した人演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 | 会社ポチスタシ 式会社レンゲム 受審年月: 受審年月: 奏響・実技の授 大心修の演習・ 大心修の演習・ 大心修の演習・ 大心を修の演習・ 大心を修の演習・ 大心を修の演習・ 大心を修の演習・ 大心を修の演習・ 大心を修のでの演習・ | 業時数 ・実習・実技・の授業時数) 位数 ・実習・数 単位数) | 無 | 、有限会社エグゼク | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実等の実施状況 (A、Bいずれか | 社子 社子 社子 社子 社子 社子 大子 大子 大子 大子 大子 大子 大子 大子 大子 大 | カプコムスス スペゲームン、株 スペゲームズス、株 株式会 会社フィアン 会社フィアン (京本) (方本) (京本) (方 | 社バイキング、株式 会社マトリックス、株: 会社マトリックス、株: 三者記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 りた演習の 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 すち企業等と連携 まな。 に従事した方者であっ | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | 業時数 ・実習・実技・の授業時数) ・変響で数 ・の単位数) | アグトライズ株式会社 無 評価ホー | 、有限会社エグゼク が結果を掲載した ムページURL | 1.815 単位即 0 単位即 120 単位即 1.815 単位即 0 単位的 120 単位的 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した による、Bいずれか | 社才、株式の ■民間の ※有の場合 inttps://w (A:単位 (B:単位 | カプームス・ | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者記載 等と連携した実験・: 等と連携した演習の: 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 もな変異をと連携 がある企業等と連携 うち企業等と連携 を連携した大演習の! 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 を連携した大演習の! | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | 業時数 ・実習・実技・の授業時数) ・変響で数 ・の単位数) | 無 | 、有限会社エグゼク が結果を掲載した ムページURL | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 0 単位田 0 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した による、Bいずれか | 社 社 社 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 | カプームスス、 スペゲームスス、 ネ社フィアン・ を社フィアン・ を社フィアン・ を計フィアン・ を計フィアン・ を計フィアン・ が一のでででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのでである。 「うちのでである。 「うちのでである。 「うちのできる。 「うるできる。 「うるできる。 「うるできる。 「さるできる。 「うるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さる。 「 | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 会社マトリックス、株: 三者記載 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携 に実験・の うち企業等と連携 に表達した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第一である。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | ************************************ | ックトライズ株式会社 無 評価・ の授業時数 の単位数 | 、有限会社エグゼク i結果を掲載した ムページURL | 1,815 单位四 0 单位四 120 单位四 1,815 单位四 120 单位四 0 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した況 (A、Bいずれか | 社 社 社 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 | カプームス・ | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 会社マトリックス、株: 三者記載 等と連携した演習の 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携した演習の 単位数 うち企業等と連携 に実験・の うち企業等と連携 に表達した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第と連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第とと連携した。 第一である。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で。 第一で | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | ************************************ | アグトライズ株式会社 無 評価ホー | 、有限会社エグゼク i結果を掲載した ムページURL | 1.815 単位即 0 単位即 120 単位即 1.815 単位即 0 単位的 120 単位的 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した況のに記入) | 社才、株式の ■ R間の ※ R間の ※ A C B C B C B C B C B C B C B C B C B C | カプームスス、 スペゲームスス、 ネ社フィアン・ を社フィアン・ を社フィアン・ を計フィアン・ を計フィアン・ を計フィアン・ が一のでででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのででである。 「うちのでである。 「うちのでである。 「うちのでである。 「うちのできる。 「うるできる。 「うるできる。 「うるできる。 「さるできる。 「うるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さるできる。 「さる。 「 | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者評価: 三者評価: 三者記載 等と連携した実験・! 等と連携した演習の! 授業時数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 っち企業等と連携 っち企業等と連携 っち企業等と連携 っち企業等と連携 っち企業等と連携 っち企業等と連携 っち企業等と連携 っちって こまれていた。 | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | まけるなど ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** | ックトライズ株式会社 無 評価・ の授業時数 の単位数 | 、有限会社エグゼク i 結果を掲載した ムページURL 第1号) | 1,815 单位四 0 单位四 120 单位四 1,815 单位四 120 单位四 0 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单位 单 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した現で、A、Bいずれか に記入) | 社才、株式の ■ R間の ※ R間の ※ A C B C B C B C B C B C B C B C B C B C | カプームスへ スペゲームスへ、 を社フィアームスス、 を社フィアームスス、 を計フィアを ・ | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 芸者記載 等と連携した実験・: 等と連携した実際・: 等と連携した実際・: うち企業等と連携 うち企業等と連携したイン・ 等と連携した大演習の: 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちをと連携 うちを変形をした。 うちををした。 うちを うちを うちを うちを う うちを うちを うちを うちを うちを う | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | また、イートレスなど ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** | ックトライズ株式会社 無 評価 の授業時数 の単位数 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 | 、有限会社エグゼク ii結果を掲載した ムベージURL 着1号) 第2号) | 1,815 単位田 0 単位田 120 単位田 1,815 単位田 120 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームRL 以RL 企業等等の実施がれかに記入) に記入) を表現していて、 の原理である。 の原理である。 のの原理である。 ののの原理である。 ののののののののでは、 ののののののでは、 のののののでは、 のののののでは、 のののののののでは、 のののののののののの | 社才、株式の ■ R間の ※ R間の ※ A C B C B C B C B C B C B C B C B C B C | カプームス、 スペゲース・ スペゲース・ な社 フィア 会 会 会 会 会 会 社 フィア 会 会 会 会 会 会 社 フィア 会 会 会 会 を 社 フィア を 評 M の 名 は 以 下 に の な い か ら 第 で の ま か ら を 企 来 を の の を と ま の の を と ま の の を と す の の を と す の の を と す の の を と す の の を と す で を す す で を す す で な き で で な き で で な か な な で で な か な な で で な か な な な か な か | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 芸者記載 等と連携した実験・: 等と連携した実際・: 等と連携した実際・: うち企業等と連携 うち企業等と連携したイン・ 等と連携した大演習の: 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちをと連携 うちを変形をした。 うちををした。 うちを うちを うちを うちを う うちを うちを うちを うちを うちを う | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | また。 | ックトライズ株式会社 無 アークトライズ株式会社 の授業時数 の単位数 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 | 、有限会社エグゼク ii結果を掲載した ムベージURL | 1.815 単位田 120 単位田 1.815 単位田 1.815 単位田 0 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位 10 単位 単位 10 単位 10 単位 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホーリー は は は で は で で で で で で で で で で で で で で | 社才、株式の ■ R間の ※ R間の ※ A C B C B C B C B C B C B C B C B C B C | カプームス | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 芸者記載 等と連携した実験・: 等と連携した実際・: 等と連携した実際・: うち企業等と連携 うち企業等と連携したイン・ 等と連携した大演習の: 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちをと連携 うちを変形をした。 うちををした。 うちを うちを うちを うちを う うちを うちを うちを うちを うちを う | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | また。 | ックトライズ株式会社 無 の授業時数 の単位数 の単位数 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 | 、有限会社エグゼク ii結果を掲載した ムベージURL | 1,815 単位 B U D E | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームRL URL 企業等等と連携施状れかに記入) | 社才、株式の ■ R間の ※ R間の ※ A C B C B C B C B C B C B C B C B C B C | カプームスマン (本) | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 芸者記載 等と連携した実験・: 等と連携した実際・: 等と連携した実際・: うち企業等と連携 うち企業等と連携したイン・ 等と連携した大演習の: 単位数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 で数 うち企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちを企業等と連携 うちを企業等と連携 うちを企業をと連携 うちをと連携 うちを変形をした。 うちををした。 うちを うちを うちを うちを う うちを うちを うちを うちを うちを う | 会社ポチスタシス会社レンゲム 受害年月: 受害年月: 受害年月: 受害年月: を変素はの授 とた必修の演習の とならのであっての を変更した必修のである。 を変更した必修のである。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 | また。 | ックトライズ株式会社 無 の授業時数 の単位数 の単位数 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 | 、有限会社エグゼク ii結果を掲載した ムベージURL | 1,815 単位田 120 単位田 120 単位田 120 単位田 120 単位田 120 単位田 単位 単位 単位 120 単位位 単位位 単位位 120 単位位 120 120 120 120 120 120 120 120 120 120 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |
| 学校評価 当該学科のホームRL 以RL 企業等等の実施がれかに記入) に記入) を表現していて、 の原理である。 の原理である。 のの原理である。 ののの原理である。 ののののののののでは、 ののののののでは、 のののののでは、 のののののでは、 のののののののでは、 のののののののののの | 社才、株式の ■ RT の場合 ※有の場合 ・ https://w (A:単位 (B:単位 | カプーム・大ス スペゲーン・大ス スペゲーン・アン・スペス ネイス・アン・スペス 本社 フィア (本社会主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主義・主 | 社パイキング、株式 会社マトリックス、株: 三者記載 等と連携した実験・: 等と連携した実験・: うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 うち企業等と連携 っち企業等と連携 っちな企業等と連携 っちなる者 ・ 一部であっている。 | 会社ポチングン を主義を主要を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を表示を | 業時数 ・実習・実技・の授業時数) 位数 ・変単位数) ・変単位数) ・の単位数) ・ 実体・変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変形を変 | ックトライズ株式会社 無 の授業時数 の単位数 の単位数 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 交設置基準第41条第1項第 | 、有限会社エグゼク i結果を掲載した | 1,815 単位田 120 単位田 120 単位田 120 単位田 120 単位田 120 単位田 単位 単位 単位 120 単位位 単位位 単位位 120 単位位 120 120 120 120 120 120 120 120 120 120 | タントグローバル株式会 時間 けい こうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい |

- 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。

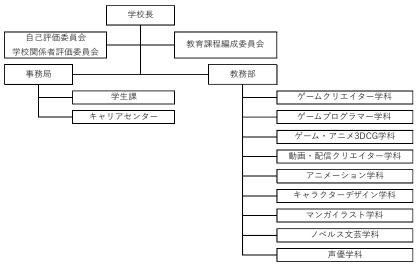
(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※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・各学科担当者で構成される。
- ・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7年10月1日現在

| 名 前 | 所 属 | 任期 | 種別 |
|------|-------------------------------------|------------------------------|----|
| 香川悟 | ー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7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 1 |
| 生島久也 | 一般社団法人マナベル | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 1 |
| 島田健人 | 株式会社クロスプラススタジオ 開発部 部長 | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 3 |
| 高橋沙紀 | 株式会社亀 3Dデザイナー | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 3 |
| 時本伸一 | 株式会社BURG 映像制作部 総括主任 | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 3 |
| 中野裕紀 | 株式会社EMTスクエアード 作画部 部長 | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 3 |
| 武山紀彌 | 有限会社メルヘンズ 取締役社長 | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(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7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 3 |
| 木尾寿久 | 株式会社エレファンテ | 令和7年4月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | 3 |
| 北川隆一 | 劇団しし座 代表/関西俳優協議会 顧問 | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(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7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(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7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(2年) | _ |
| 下間正巳 | 大阪アミューズメントメディア専門学校 副校長 | 令和7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(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7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(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7年3月1日~ 令和9年3月31日まで(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「一」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6年8月28日 17:30~19:00

第2回 令和6年12月4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。

ゲーム業界のプログラマーに求められるスキルについて、プログラミング能力以外の要素が非常に重要視されている意見 を伺った。

〇求められるスキル

- ・コミュニケーション能力:「伝える能力」と、意図を正確に把握する「受け止める能力」の両面が強く求められる。
- ・総合的な人間力:語学力や体力など、専門スキルと並行してプロフェッショナルとして活動するための土台となる要素が必要である。

これらの要望を踏まえ、学生のスキル向上に向け、以下の通り具体的な対策を行った。

コミュニケーション能力の強化:ゲーム制作授業において、プロのゲーム開発現場にならった最新のコミュニケーションツー ルや会議手法を導入。これにより、実践的なコミュニケーション能力の習得を目指している。

語学力・体力の指導:語学力および体力といった総合的な人間力については、日常的な学生指導を通じて継続的に重要性 を説き、学生の意識向上を促している。

この対応により、卒業生がゲーム業界で求められるプログラマー像に近づき、より円滑にプロフェッショナルとして活躍できる基盤を築いていく。

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。

| L | | | 514日に 50・6 記載。 | |
|---|------------------|----------------------------|---|----------------|
| Γ | 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 | の講師が全ての授業 を主担当 | ゲーム開発の現場で使われている ツールの知識やC言語プログラミ ング知識を習得し共同制作や個人 制作でのゲームを制作するために 必要な基礎的な知識を得る。 | |
| | ゲームプログラミング 基礎 | の講師が全ての授業 を主担当 | ゲーム制作を通じて、ゲームプログラミングの基本的な知識と技術を習得し、共同制作および個人制作において自らゲームを開発するための基礎力を身につける。 | 株式会社 亀 |
| | ネットワーク技術 | 1.【佼内】企業寺から の護師が今ての埒業 | ゲーム制作を通じてネットワーク技術の基礎を理解し、ネットワークを活用したゲームを開発するために必要な知識を技術を習得する。 | クアドラソフトウェア株式会社 |

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

メント協会(CESA) ゲームクリエイター学

科、ゲームプログラ 期間: 令和6年8月21日~23日 対象: マー学科、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: スズ シライ

・LGBTQの基礎知識と理解

令和6年7月5日

内容・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

•質疑応答

(3)研修等の計画

期間:

①専攻分野における実務に関する研修等

ー般社団法人コン 研修名: 3.7.2005(OFDE 02025) 連携企業等: ピュータエンターテイン

> ゲームクリエイター学 科、ゲームプログラ

期間: 令和7年7月22日~24日 対象:マー学科、ゲーム・ア

ニメ3DCG学科所属の

専任教員

対象: 全教職員

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: 「ハラスメントの防止~感性をブラッシュアップしよう~」 連携企業等: 大阪府人権擁護士

期間: 令和7年5月9日 対象: 全教職員

1 共通基盤づくり

・アクティビティ「これはハラスメントになるの?」(参加者の価値観を共有する)

※3つのケースに登場する行為者が持つ思い込みについて考える。

内容 2 意見交換

・アクティビティ「これはハラスメントになるの?」において、グループで意見交換をした内容を全体共有して

価値観の共有を図る。

⇒ケースごとに解説とふりかえりを行う。

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

| (<u>-) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1</u> | |
|--|------------------------------------|
| 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 |
| (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 |
| (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 |
| (4)学修成果 | 4-1-1.就職率の向上が図られているか |
| (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 |
| (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 |
| (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 |
| (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 |
| (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 |
| (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 |
| (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 |
| \!/ / 4 の\ 刀 g i / 4 g \ / 4 ー へ 1 一 / 4 / 左 三 1 井 | |

^{※(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。

■留学生の受け入れと教育環境整備の状況

委員より留学生受け入れ体制の充実を求める意見をいただいた。

交流イベントを開催し、留学生および日本人学生との関係構築を支援していく方針。

今後は就職活動や進路選択の支援が課題となるため、教職員は指導体制を強化し、必要な知識と対応力を身につけていく。

■学生のメンタルケアに関する取り組みの概要

委員より、学生のメンタルケア体制を強化すべきとの意見をいただいた。

「保健衛生課」を設置し、人権擁護専門をアドバイザーに迎えて、学生のメンタルケア体制を強化した。 アドバイザーからの専門的な助言を通じ、教職員側にも学びと意識向上の場を設ける方針。

■学校教育法改正への対応と単位制度の整備

大学への編入や他専門学校との連携にも関わるため、内部制度の整備と運用ルールの明確化する。 これを来年度から令和8年度にかけての重点課題として準備を進めていく方針。

■授業評価アンケートの実施と今後の方針

委員より、学生アンケートの必要性と実施すべきとの意見をいただいた。

授業ごとの状況把握と改善を目的とした科目別授業評価アンケートを新たに実施した。

アンケートを定例化し、毎年同時期に実施することで、継続的な教育改善に役立てていく方針。

(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 KINSHA 界グラフィックススタジオ 人事課 | 令和7年4月1日~令和9年3 月31日(2年) | 企業等委 員 |
| 山光咲良 | 株式会社 アクロス エンタテインメント 所属声優 | 令和7年4月1日~令和9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7年4月1日~令和9年3 月31日(2年) | 高校関係 |
| 益満俊彦 | 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7年4月1日~令和9年3 月31日(2年) | 地域住民 |
| 小林俊一 | 株式会社アミューズメントメディア総合学院 AMG出版 出版プロデューサー | 令和7年4月1日~令和9年3 月31日(2年) | 企業等委 員 |
| 鶴圭太 | ジャパントータルエンターテインメント株式会社 取締役 | 令和7年4月1日~令和9年3 月31日(2年) | 企業等委 員 |

※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(

https://www.amg.ac.ip/syllabus/2025/pdf/e school.pdf?250701

URL: https://www.amg 公表時期: 今和7年6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

| 対するカイドラインコの項目との方心 |
|----------------------------|
| 学校が設定する項目 |
| 校長名、所在地、学校の沿革、歴史、特色 |
| シラバス、進級・卒業の要件等 |
| 教職員数(職名別) |
| キャリア教育への取組状況、就職支援等への取組状況 |
| 学校行事への取組状況、課外活動 |
| 学生支援への取組状況 |
| 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 |
| 事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書 |
| 自己評価・学校関係者評価の結果 |
| |
| |
| |

※(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)

https://www.amg.ac.jp/syllabus/項目(2)、(3)、(8)、(9)

https://www.amg.ac.jp/careercenter/ 項目(4)

https://www.amg.ac.jp/school-infomattion/ 項目(5)、(6)

https://www.amg.ac.jp/seido/ 項目(7)□

公表時期: 令和7年6月30日

授業科目等の概要

| | (工業専門課程 ゲームプログラマー学科) | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------------------|----------------|---|------------------|---|-------------|-----|-----|---|----|----------|---|----|---|---|---------|
| | | <u>分類</u> 授業方法 | | | | | 方法 | 場所 | | | | | | | | |
| | | 選択必修 | 選 | 授業科目名 | 授業科目概要 | 配当年次・学期 | 業時 | 単位数 | | 演習 | 実験・実習・実技 | | 校外 | | | 企業等との連携 |
| 1 | 0 | | | 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 | 0 | | | 0 | | 0 | | |
| 2 | 0 | | | C言語プログ | 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。 | | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | 0 |
| 3 | 0 | | | 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 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 4 | 0 | | | 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 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 5 | 0 | | | 礎 | ゲーム開発におけるゲーム企画力を養うため、歴史や面白さの分析、企画書と仕様書の理解、アイデア発想法の実践、企画書作成と発表指導を行う。 | 1 • 通 | 15 | 1 | 0 | | | 0 | | 0 | | |
| 6 | 0 | | | 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 | | 0 | | 0 | | | 0 | 0 |
| 7 | 0 | | | 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。 | ' | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 8 | 0 | | | 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カの向 上を図る。 | 1 • 通 | 180 | 4 | | | 0 | 0 | | | 0 | |
| 9 | 0 | | | 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 | 90 | 3 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 10 | 0 | | | 3 D プログラ ミング | 現在発売されているゲームでは3 D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 | 90 | 3 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 11 | 0 | | | 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。 | | 120 | 4 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 12 | 0 | | | 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カの向 上を図る。 | | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |

| 13 | 0 | | 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。 | 1 • 通 | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | 0 | | |
|----|---|---|-----------------|---|-------------|-----|---|---|------|-------|---|-----|----|----|----|
| 14 | 0 | | 卒業制作 | 就職活動の為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。 | | 120 | 4 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 15 | 0 | | 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 | 2 • 通 | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 16 | 0 | | ゲーム数学応 用 | 3 D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の方式を、実例のもとに学習する。 | | 90 | 3 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 17 | 0 | | ゲームエンジ ン基礎 | Unreal Engineを使用してゲームを作りなから、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 1 通 | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 18 | 0 | | 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。 | | 90 | 6 | 0 | | | 0 | | | 0 | 0 |
| 19 | 0 | | 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、コンピューターとプログラムをより深く学習する。 | ۱ <u>۲</u> | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 20 | 0 | | C++言語応用 | C++言語について、クラス・関数を用した応用知識をより深く学ぶ。 | 2 • 通 | 60 | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 21 | 0 | | 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 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 22 | 0 | | 作品制作実習 | 就職活動の為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為の制作マネジメント知識を学ぶ。 | | 90 | 2 | | | 0 | 0 | | | 0 | |
| 23 | 0 | | 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 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| 24 | 0 | | ン応用 | Unreal Engineを使用してゲームを作りなから、AIプログラミングの知識を深め実例のもとに学習する。 | 通 | | 2 | | 0 | | 0 | | | 0 | |
| | | 合 | 計 | 24 | . 科 | 目 | | | 62 (| 1815) | 単 | 立(. | 単位 | 時間 | 引) |

| 卒業要件及び履修方法 | 授業期間等 | | | | |
|--|-----------|------|--|--|--|
| 卒業要件: 卒業該当学年の学年末に卒業認定会議を開催し、62単位以上の取得が | 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、945単位時間) | 1 学期の授業期間 | 17 週 | | | |

(留意事項)

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。

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○を付し、その他の方法について△を付すこと。