（別紙様式4）

令和8年11月6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
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 東吾	〒　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	認定学科又は専攻科名	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	－	令和 6(2024)年度

学科又は専攻科の目的	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。
学科又は専攻科の特徴(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点を置き、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	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2　年	昼間	62　単位	9 単位	47 単位	6 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数(学生実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率
80 人	43 人	1 人	2 %	7 %

就職等の状況

■卒業者数 ©	32	人
■就職希望者数 (D)	31	人
■就職者数 €	30	人
■地元就職者数 (F)	21	人
■就職率 (E/D)	97	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	70	%
■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

就職活動継続:1名　その他:1名

（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）

アクワイア、レベルファイブ、MUTAN、クリーク・アンド・リバー社 など

当該学科又は専攻科のホームページURL	https://www.amg.ac.jp/game-sogo/

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）

総単位数	62 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	0 単位
うち企業等と連携した演習の単位数	4 単位
うち必修単位数	62 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	0 単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	4 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）	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）	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）	0 人
計		1 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

○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

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和7年9月4日　17:30～19:00/第2回　令和7年12月4日　17:30～19:00
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
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	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年11月6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	株式会社テラーノベル パブリッシング事業部　マネージャー	令和7年3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）	ー
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）	ー
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）	ー

※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「ー」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

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）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	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。	株式会社クロスプラススタジオ
ゲームプログラミング基礎	1.【校内】企業等から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

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）認定専門課程等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2025(CEDEC2025)	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7年7月22日～24日	対象：	専任教員
内容	・最新の開発手法（AI技術の活用、グラフィックス最適化等）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 ・オンラインおよび現地にて聴講		

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 梶山武志氏
期間：	令和7年5月9日	対象：	全教職員
内容	アクティビティを通じてハラスメントに対する参加者各自の価値観を整理し、ケースに登場する行為者の「思い込み」について考察する。グループワークを通じて、全体で意見を共有することにより、多様な捉え方や価値観の相互理解を図る。各ケースの解説と振り返りを行い、ハラスメント防止に向けた学びの定着を目指す。		
研修名：	「在校生の意識の実態と課題の対応について」	連携企業等：	梶山武志 氏（大阪府人権擁護士）
期間：	令和8年1月27日	対象：	全教職員
内容	保健衛生課の活動を通じて明らかになった、本校の在校生が示す志向性や特性に起因する課題について、専門家からの助言および適切な対応方法についての指導を行う。本研修で修得したノウハウを学生指導に取り入れることで、学生の学習意欲の向上を図り、学生の中退防止へと繋げていく。		

（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2026(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(CESA)
期間：	令和8年7月22日～24日	対象：	専任教員
内容	・最新の開発手法（AI技術の活用、グラフィックス最適化等）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 ・オンラインおよび現地にて聴講		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	「本校の学生理解と人権について」	連携企業等：	梶山武志 氏（大阪府人権擁護士）
期間：	令和8年8月25日	対象：	全教職員
内容	保健衛生課の活動の一環である「学生生活向上委員会」、或は学生相談室の学生との個別面談を通し見えてきた本校学生の傾向を理解し、合わせて人権とは何かを改めて認識することで、多様化する学生の指導・支援の向上に活かしていく。		
研修名：	分野毎の学生の特性に沿った生活指導力向上のための研修	連携企業等：	梶山武志 氏（大阪府人権擁護士）
期間：	令和8年11月9日～12月3日の内、3日間	対象：	全教職員
内容	担当する分野毎に教職員をグループ分けし、各学生の適性に合わせた指導方法について学ぶ。		

4.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

○学校関係者評価

（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	
（1）教育理念・目的・目標	
1　教育理念、目的及び目標の設定等	
①教育理念等を踏まえ、当該専門学校としての目的及び目標を明確に設定し、養成する人材像を明確にしていること。	同内容評価項目を設けている
（2）学校運営	
1　教育課程の編成と授業科目	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な教育課程編成・実施方針を作成したうえで、教育課程を体系的に編成し、系統性・段階性に配慮した授業科目を配置していること。	同内容評価項目を設けている
2　教育の実施	
①授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技など、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられるとともに、成績評価基準に基づき成績評価を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位数の総授業単位数に占める割合を具体的に設定していること。	同内容評価項目を設けている
3　単位・卒業認定	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な卒業認定方針（資格・免許等を含む習得させる職業能力を含む）を学科・コースごとに定め、当該方針に基づき卒業の認定をしていること。	同内容評価項目を設けている
4　学修成果目標の達成状況	
①卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力を含む資質能力の修得（資格・免許等の取得や知識・技術・技能の修得を含む。）についての目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
②学生が望む進路の実現に関する目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている

(3)学生の受入れ、学生支援	
1　学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理	
①入学者の受け入れ方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学者の選考を公正に行い、合否を決定していること。	同内容評価項目を設けている
2　自主的な学習の促進に対する支援	
①学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　多様な学生に対する支援	
①適切な体制を構築し、障がいのある学生、海外からの留学生、社会人経験者など、多様な学生に対する支援を行っていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
4　学生生活に関する支援	
①カウンセラーの配置、相談室の設置など、学生の相談に対応するための環境整備を行い、適切に運営していること。	同内容評価項目を設けている
②留年者、退学希望者など学習の継続に困難な問題を抱える学生に対し適切な対応を行っていること。	同内容評価項目を設けている
③学校保健安全法に基づく学校保健計画を策定し、学生の心身の健康管理体制を整備し、適切に運用していること。 ※簡易評価項目	同内容評価項目を設けている
④学生の経済的側面に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
⑤学生のキャリア支援、就職支援に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。	同内容評価項目を設けている
(4)教育実施組織・教員	
1　教員の配置、募集、採用	
①教育課程を実施するのに必要な、資格・要件を備えた教員を確保するために基準等(教員の採用基準等)を整備し、適正に運用していること。	同内容評価項目を設けている
②教員の常勤・非常勤、年齢構成等、また教員一人当たりの授業時数等を把握していること。また、教員の専門性、教授力を把握、評価していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
2　教員の組織編制等	
①学校の目的に応じた分野の区分ごとに必要な教員組織を整備し、業務分担、責任体制を規程等で定めていること。	同内容評価項目を設けている
②教員間で連携、協力体制を構築していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　教員の資質の向上	
①学校の教育活動の改善、工夫を行うFD(Faculty Development)などの取組や、教員の研究活動、自己啓発等への支援を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、企業等と連携して組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
③教員の授業及び指導力等を修得・向上するための研修を企業等と連携して、組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
(5)教育環境	
1　教育環境の整備	
①教育上の必要性に対応できる施設・設備、機械器具等を備えていること。	同内容評価項目を設けている
②学生の学習支援のための施設(自習室等)を整備していること。また、学生の休憩、食事のためのスペースを確保していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
③図書室を設置し、専攻分野の教育に必要な専門書及び参考図書を配架し、必要に応じて学生が閲覧できるようにしていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
2　安全対策、防災組織	
①学校保健安全法に基づく学校安全計画を策定し、学校における安全対策を適切に行っていること。	同内容評価項目を設けている
②火災の発生や防災に関する組織体制を整備し、適切に運営していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　施設・設備等の点検、改善等	
①施設・設備等の日常点検、定期点検、補修等を適切に行っていること。※任意項	同内容評価項目を設けている
②施設の改築・改修、設備の更新等の計画を定め、適切に実施していること。※任意項目	同内容評価項目を設けている

(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	
1　中期事業計画と財務基盤	
①当該専修学校が策定している中長期的計画に、教育目的、教育目標の実現に向けた具体的な内容が位置付けられていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②当該専修学校の教育活動を安定して遂行するために必要かつ十分な財務基盤を確立していること。	同内容評価項目を設けている
2　学校運営	
①学校運営の組織体制を整備し、適切な運営が行われていること(職業教育に関するマネジメント(教育の企画・設計・運営等)における責任体制を含む。)。	同内容評価項目を設けている
3　学校評価の実施と改善活動	
①学校関係者評価委員会、教育課程編成委員会等外部からの意見を反映するなど、関連企業等団体、地域社会等からの意見を当該専修学校の運営やその改善・向上において活用していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、教育課程編成委員会を年2回以上開催していること。	同内容評価項目を設けている
③学校評価を実施し結果及び改善状況についての情報を公表していること。	同内容評価項目を設けている
④学校評価の結果に基づく改善への取組を組織的かつ継続的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
4　社会からの理解と情報の公表	
①当該専修学校の教育活動、学修成果、学校運営等の状況に関する情報を積極的に公表していること。	同内容評価項目を設けている
②教育目的・目標の達成状況や活動状況について関連する教育機関、産業界等をはじめ、社会全体からの理解を得るよう取組んでいること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている

(3)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年11月6日現在

名　前	所　　属	任期	種別
赤松加枝子	株式会社ラジオ大阪 編成部　担当部長	令和8年4月1日～令和10年3月31日(2年)	企業等委員
藤井美樹	株式会社ヒューリアート　管理本部	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	ケンユウオフィス養成所(TALK BACK)	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
東谷 匠	株式会社クロスプラススタジオ	令和8年4月1日～令和10年3月31日(2年)	企業等委員
三澤 静香	株式会社GoHands　企画管理課 課長／制作事務	令和8年4月1日～令和10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。

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	ー
公表URL	https://www.amg.ac.jp/syllabus/		
公表時期	令和8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)情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	ー
公表URL	https://www.amg.ac.jp/school-infomattion/		
公表時期	令和8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）														
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	○			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	2	○			○		○		
2	○			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	2		○		○			○	○
3	○			ゲーム数学入門	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	2		○		○			○	
4	○			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	2		○		○			○	
5	○			ゲーム企画基礎	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	1	○			○		○		
6	○			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	2		○		○			○	○
7	○			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	2		○		○			○	
8	○			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	4			○	○			○	
9	○			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	3		○		○			○	
10	○			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	3		○		○			○	
11	○			ゲーム数学基礎	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	4		○		○			○	
12	○			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	2		○		○			○	

13	○			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	2		○		○		○		
14	○			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。	2・通	4		○		○			○	
15	○			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	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の方式を、実例のもとに学習する。	2・通	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	2		○		○			○	
18	○			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	2		○		○			○	
19	○			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	6	○			○			○	
20	○			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。	2・通	2		○		○			○	
21	○			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	2		○		○			○	
22	○			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	3		○		○			○	
23	○			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。	2・通	2			○	○			○	
24	○			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	3		○		○			○	
合計					24 科目		62 単位									

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） ２年次：全科目必修（31単位） 合計62単位が卒業に必要	１学期の授業期間	17 週