

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																								
専門学校東京クールジャパン	昭和58年7月1日	後村 幸司	〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人Adachi学園	昭和42年1月12日	安達 暁子	〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																							
文化・教養	文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームライター専攻	令和2年文科科学省認定	—																							
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																										
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	1860	210	—	1710	—	—																				
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																						
360人の内数	6人	3人	6人の内数	26人の内数	32人の内数																						
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価		■成績表:有 ■成績評価の基準・方法 出席・試験(レポート、作品等含む)による。それぞれ50%の評価とし、その合算した総合評価を成績として認定する。																						
長期休み	■夏期休暇:7月25日～8月31日 ■冬期休暇:12月24日～1月7日 ■春期休暇:3月1日～3月31日		卒業・進級条件		教育課程の定めるところにより、各学年ごとに修了すべき科目について試験を行い、合格者に対して当該科目の修了を認定する。ただし演習については、演習の成績によって修了を認定することができる。																						
学修支援等	■クラス担任制:有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月ごとに特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行います。		課外活動		■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC&TGSSクラッシュ、各種部活動 ■サークル活動:無 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報)																						
就職等の状況	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 株式会社インライト、株式会社Aiming、株式会社アウトクチュール、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社SeRoRi、株式会社デジタルハーツ、株式会社ライエス、株式会社バイキング、株式会社むねこ等 ■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に至る迄を学科担任と連携して情報共有し指導を行っている。 ■卒業生数: 2人 ■就職希望者数: 1人 ■就職者数: 1人 ■就職率: 100% ■卒業生に占める就職者の割合: 50% ■その他 ・進学者:1名 ・留學生帰国:0名 (令和3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)		<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇〇〇</td> <td>②</td> <td>〇〇人</td> <td>〇〇人</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者記載する。 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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人												
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																								
中途退学の現状	■中途退学者: 4名 令和1年4月1日時点において、在学者8名(令和1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4名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等		■中退率: 50%																								
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有・無 ※有の場合、制度内容を記入		有・無																								
第三者による学校評価	■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象 ■民間の評価機関等から第三者評価: 有・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)		有・無																								
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/dept/dept_g/																										

(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「卒業生に占める就職者の割合」については、「文科科学省における専修学校卒業生の「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生等」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生等」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」とは、就職希望者における就職者の割合をいいます。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(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。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、卒業年度に在籍している学生等です。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留學生、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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生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、資金、報酬その他経済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。

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																										
専門学校東京クールジャパン		昭和58年7月1日	後村 幸司		〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																										
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																										
学校法人Adachi学園		昭和42年1月12日	安達 暁子		〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																										
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																										
文化・教養	文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームプランナー専攻		令和2年文部科学省認定	—																										
学科の目的																															
ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																															
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	昼間	1830	210	—	1710	—	—																								
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																									
360人の内数		44人	19人	6人の内数	26人の内数	32人の内数																									
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席・試験(レポート、作品等含む)による。それぞれ50%の評価とし、その合算した総合評価を成績として認定する。																										
長期休み	■夏期休暇: 7月25日～8月31日 ■冬期休暇: 12月24日～1月7日 ■春期休暇: 3月1日～3月31日			卒業・進級条件	教育課程の定めるところにより、各学年ごとに修了すべき科目について試験を行い、合格者に対して当該科目の修了を認定する。ただし演習については、演習の成績によって修了を認定することができる。																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月ごとに特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行います。			課外活動	■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC & TGSスカラシップ、各種部活動 ■サークル活動: ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報)																										
就職等の状況	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 株式会社インライト、株式会社Aiming、株式会社アウトテック、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社SeRoRi、株式会社デジタルハーツ、株式会社ライエス、株式会社バイキング、株式会社よむネコ等 ■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に至る迄を学科担任と連携して情報共有し指導を行っている。 ■卒業生数: 22 人 ■就職希望者数: 16 人 ■就職者数: 15 人 ■就職率: 94 % ■卒業生に占める就職者の割合: 68 % ■その他 ・進学者: 0名 ・留学生帰国: 4名 (令和30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)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇〇〇</td> <td>②</td> <td>〇〇人</td> <td>〇〇人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※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もの記載する。 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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。</p>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																												
〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																												
中途退学の現状	■中途退学者 2名 令和1年4月1日時点において、在学者49名(令和1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47名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 入学直後の2週間にて、グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握。状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科専攻による就学継続のケースもある。			■中退率 4%																											
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有・無 ※有の場合、制度内容を記入 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象 非給付対象																														
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: ※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)			有・無																											
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/dept/dept_g/																														

(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。前回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前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「卒業生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生の「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」などを希望する者は含まれません。

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、卒業年度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、科目履修生、研究生及び在籍前、医学部、歯学部、獣医学部、薬学部、看護学部、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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業者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。

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																											
専門学校東京クールジャパン	昭和58年7月1日	後村 幸司	〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																											
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																											
学校法人Adachi学園	昭和42年1月12日	安達 暁子	〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																											
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																										
文化・教養	文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻	令和2年文部科学省認定	—																										
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																													
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																								
2	1860	210	—	1710	—	—																								
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																									
360人の内数	73人	49人	6人の内数	26人の内数	32人の内数																									
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日	成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席・試験(レポート、作品等含む)による。それぞれ50%の評価とし、その合算した総合評価を成績として認定する。																										
長期休み	■夏期休暇:7月25日～8月31日 ■冬期休暇:12月24日～1月7日 ■春期休暇:3月1日～3月31日	卒業・進級条件		教育課程の定めるところにより、各学年ごとに修了すべき科目について試験を行い、合格者に対して当該科目の修了を認定する。ただし演習については、演習の成績によって修了を認定することができる。																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月ごとに特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行います。	課外活動		■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC & TGSスカラシップ、各種部活動 ■サークル活動: ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報)																										
就職等の状況	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 株式会社インライト、株式会社Aiming、株式会社アウトテック、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社SeRoRi、株式会社デジタルハーツ、株式会社ライエス、株式会社バイキング、株式会社むネコ等 ■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に至る迄を学科担任と連携して情報共有し指導を行っている。 ■卒業生数: 19 人 ■就職希望者数: 13 人 ■就職者数: 12 人 ■就職率: 92 % ■卒業生に占める就職者の割合: 63 % ■その他 ・進学者: 1名 ・留学生帰国: 5名 (令和 30 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)		<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇〇</td> <td>②</td> <td>〇〇人</td> <td>〇〇人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※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もの記載する。 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)</p> <p>■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。</p>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																											
〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																											
中途退学の現状	<p>■中途退学者 3名 ■中退率 4%</p> <p>令和1年4月1日時点において、在学者61名(令和1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58名(令和2年3月31日卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p> <p>■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等</p> <p>入学直後の2週間にて、グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握。状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費納納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科専攻による就学継続のケースもある。</p>																													
経済的支援制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有・無 ※有の場合、制度内容を記入</p> <p>■専門実践教育訓練給付: 給付対象 非給付対象</p>																													
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有・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)</p>																													
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/dept/dept_g/																													

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄とください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業生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生の「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」における定義に従っています。

(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」とは、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、卒業年度に在籍している学生等となります。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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業生に占める就職者の割合」とは、卒業生数の中の就職者数の割合をいいます。

②「就職」とは給料、資金、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。

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																											
専門学校東京クールジャパン		昭和58年7月1日		後村 幸司		〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																											
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																											
学校法人Adachi学園		昭和42年1月12日		安達 暁子		〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																											
分野		認定課程名		認定学科名		専門士		高度専門士																									
文化・教養		文化教養専門課程		ゲーム総合学科 ゲーム3DCGデザイナー専攻		令和2年文科科学省認定		—																									
学科の目的 ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																																	
修業年限		昼夜		講義		演習		実習		実験		実技																					
2年		1860		210		—		1890		—		—																					
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															
360人の内数										64人		32人		6人の内数		26人の内数		32人の内数															
学期制度		■前期:4月1日~9月30日 ■後期:10月1日~3月31日		成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席・試験(レポート、作品等含む)による。それぞれ50%の評価とし、その合算した総合評価を成績として認定する。																											
長期休み		■夏期休暇:7月25日~8月31日 ■冬期休暇:12月24日~1月7日 ■春期休暇:3月1日~3月31日		卒業・進級条件		教育課程の定めるところにより、各学年ごとに修了すべき科目について試験を行い、合格者に対して当該科目の修了を認定する。ただし演習については、演習の成績によって修了を認定することができる。																											
学修支援等		■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月に1回特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行います。		課外活動		■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC&TGSSカラーステップ、各種部活動 ■サークル活動: 無																											
就職等の状況		■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) ㈱ウイング、㈱Aiming、㈱オートチュール、㈱スクウェア・エニックス、㈱SeRoRi、㈱デジタルハーツ、㈱トライエース、㈱バイキング、㈱むむネコ等 ■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に資する迄を学科担任と連携して情報共有し指導を行っている。 ■卒業生数: 18 人 ■就職希望者数: 14 人 ■就職者数: 12 人 ■就職率: 86 % ■卒業生に占める就職者の割合: 67 % ■その他 ・進学者:0名 ・留学生帰国:3名 (令和3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)		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇〇〇</td> <td>②</td> <td>〇〇人</td> <td>〇〇人</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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																														
〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																														
中途退学の現状		■中途退学者 6名 令和1年4月1日時点において、在学者62名(令和1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56名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 入学直後の2週間にて、グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科専攻による学修継続のケースもある。		■中退率 9%																													
経済的支援制度		■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: ※有の場合、制度内容を記入		有・無																													
第三者による学校評価		■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象		有・無																													
当該学科のホームページURL		https://www.cooljapan.ac.jp/dept/dept_g/																															

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前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「卒業生に占める就職者の割合」については、「文科科学省における専修学校卒業生の「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」とは、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、卒業年度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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生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、報酬その他通常の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(就職した者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路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。

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																					
専門学校東京クールジャパン		昭和58年7月1日		後村 幸司		〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																					
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																					
学校法人Adachi学園		昭和42年1月12日		安達 暁子		〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																					
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																						
文化・教養	文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームプログラマー専攻		令和2年文部科学省認定	—																						
学科の目的																											
ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																											
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	1860	210	—	1710	—	—																				
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																					
360人の内数		121人	32人	6人の内数	26人の内数	32人の内数																					
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席・試験(レポート、作品等含む)による。それぞれ50%の評価とし、その合算した総合評価を成績として認定する。																						
長期休み	■夏期休暇: 7月25日～8月31日 ■冬期休暇: 12月24日～1月7日 ■春期休暇: 3月1日～3月31日			卒業・進級条件	教育課程の定めるところにより、各学年ごとに修了すべき科目について試験を行い、合格者に対して当該科目の修了を認定する。ただし演習については、演習の成績によって修了を認定することができる。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月ごとに特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行っています。			課外活動	■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC & TGSスカラシップ、各種部活動 ■サークル活動: ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報)																						
就職等の状況	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 株式会社インテック、株式会社Aiming、株式会社オクトキューブ、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社SeRoRi、株式会社デジタルハーツ、株式会社ライエース、株式会社バイキング、株式会社よむよむ等			主な学修成果(資格・検定等)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇〇〇</td> <td>②</td> <td>〇〇人</td> <td>〇〇人</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>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人												
	資格・検定名	種別	受験者数		合格者数																						
〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																								
■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に至る迄を学科担任と連携して情報共有し指導を行っている。			<p>※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。</p> <p>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)</p> <p>■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。</p>																								
■卒業生数: 45人 ■就職希望者数: 41人 ■就職者数: 40人 ■就職率: 98% ■卒業生に占める就職者の割合: 89% ■その他 ・進学者: 0名 ・留学生帰国: 2名																											
(令和3年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)																											
中途退学の現状	■中途退学者 7名 令和1年4月1日時点において、在学者111名(令和1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104名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等			■中退率 6% 入学直後の2週間にて、グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握。状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等を行ってケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科専攻による就学継続のケースもある。																							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有・無 ※有の場合、制度内容を記入			■専門実践教育訓練給付: 給付対象 非給付対象																							
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: ※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)			有・無																							
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/dept/dept_g/																										

(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「卒業生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生の「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」とは、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、卒業年度中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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生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、資金、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。

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	
専門学校東京クールジャパン		昭和58年7月1日		後村 幸司		〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地	
学校法人Adachi学園		昭和42年1月12日		安達 暁子		〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288	
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士		
文化・教養	文化教養専門課程	ゲーム総合学科サウンドデザイナー専攻		令和2年文科科学省認定	—		
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。						
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	1800	210	—	1830	—	—
時間							
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360人の内数		16人	0人	6人の内数	26人の内数	32人の内数	
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席・試験(レポート、作品等含む)による。それぞれ50%の評価とし、その合算した総合評価を成績として認定する。	
長期休み	■夏期休暇:7月25日～8月31日 ■冬期休暇:12月24日～1月7日 ■春期休暇:3月1日～3月31日			卒業・進級条件		教育課程の定めるところにより、各学年ごとに修了すべき科目について試験を行い、合格者に対して当該科目の修了を認定する。ただし演習については、演習の成績によって修了を認定することができる。	
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月ごとに特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行う。			課外活動		■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC&TGSSカラーステップ、各種部活動	
就職等の状況	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) ㈱ウインライト、㈱Aiming、㈱オートクチュール、㈱スクウェア・エニックス、㈱SeRoRi、㈱デジタルハーツ、㈱トライエース、㈱バイキング、㈱よむネコ等			主な学修成果(資格・検定等)		■課外活動の種類 無	
	■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に至る迄を学科担任と連携して情報共有し指導を行っている。					■資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年度5月1日時点の情報)	
■卒業生数: 5人 ■就職希望者数: 5人 ■就職者数: 5人 ■就職率: 100% ■卒業生に占める就職者の割合: 100%			資格・検定名		種別	受験者数	合格者数
■その他 ・進学者:0名 ・留学生帰国:0名			〇〇〇		②	〇〇人	〇〇人
(令和 30年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)							
※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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。							
中途退学の現状	■中途退学者 2名 令和1年4月1日時点において、在学者14名(令和1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12名(令和2年3月31日卒業生を含む)		■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更		■中退率 14%		
■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 入学直後の2週間にて、グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。学修に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科専攻による就学継続のケースもある。							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有/無 ※有の場合、制度内容を記入						
第三者による学校評価	■専門実践教育訓練給付: 給付対象/非給付対象 ■民間の評価機関等から第三者評価: 有/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.cooljapan.ac.jp/dept/dept/g/						

(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「卒業生に占める就職者の割合」については、「文科科学省における専修学校卒業生の「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ます。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(在学)、「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、正指の職員(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、卒業年度中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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業生に占める就職者の割合」とは、卒業生数のうち就職者数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経済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。

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																									
専門学校東京クールジャパン		昭和58年7月1日	後村 幸司		〒196-0001 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																									
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																									
学校法人Adachi学園		昭和42年1月12日	安達 暁子		〒196-0001 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																									
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																									
文化・教養	文化教養専門課程	ゲーム総合学科e-Sports専攻		令和2年文部科学省認定	—																									
学科の目的																														
ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																														
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	昼間	1800	120	—	2580	—	—																							
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																								
360人の内数		19人	2人	6人の内数	26人の内数	32人の内数																								
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日			成績評価																										
長期休み	■夏期休暇: 7月25日～8月31日 ■冬期休暇: 12月24日～1月7日 ■春期休暇: 3月1日～3月31日			卒業・進級条件																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前には月ごとに特別授業を実施し、入学後はクラス担任・就職指導担当による個人面談や相談などの実施で学修を支援している。また、長期欠席の学生には個人へのメール・電話連絡と併せて、保護者連絡、場合により家庭訪問も行う。			課外活動		■課外活動の種類 学園祭実行委員会、CEDEC&TGSSカラーステップ、各種部活動																								
就職等の状況	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) ㈱ウイング、㈱Aiming、㈱オートチュール、㈱スクウェア・エニックス、㈱SeRoRi、㈱デジタルハーツ、㈱トライエース、㈱バイキング、㈱よむネコ等			主な学修成果(資格・検定等)																										
	■就職指導内容 Adachi学園グループ主催学外合同企業説明会(500社)、学内説明会、卒業生・内定者講演会、マナーセミナー、応募書類添削や面接練習等の個別対応に至る迄を学科担任と連携して情報共有指導を行っている。																													
■卒業生数: 0人			■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報)																											
■就職希望者数: 0人			<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇〇〇</td> <td>②</td> <td>〇〇人</td> <td>〇〇人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																											
〇〇〇〇	②	〇〇人	〇〇人																											
■就職者数: 0人			※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が記載する。 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)																											
■就職率: 0%			■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 当該学科では、資格・検定取得のためのカリキュラムも実施していない。その為個人の資格や入賞も把握できておりません。																											
■卒業生に占める就職者の割合: 0%																														
■その他 ・進学者: 0名 ・留学生帰国: 0名 (令和3年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)																														
中途退学の現状	■中途退学者 0名 令和1年4月1日時点において、在学者0名(令和1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0名(令和2年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等			■中途退学率 0%																										
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有(無) ※有の場合、制度内容を記入																													
第三者による学校評価	■専門実践教育訓練給付: 給付対象(非給付対象) ■民間の評価機関等から第三者評価: 有(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.cooljapan.ac.jp/dept/dept/g/																													

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前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「卒業生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生の「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」とは、卒業年度中に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希望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(就職希望者)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」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、卒業年度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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者数の占める割合をいいます。
②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経済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

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、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基本方針とする。

(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

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年9月1日現在

名前	所属	任期	種別
青木 零一	株式会社JFKプロデューサー	令和3年4月1日～令和5年3月31日	③
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会	令和3年4月1日～令和5年3月31日	②
細谷 裕美	株式会社コスモプロモーション	令和3年4月1日～令和5年3月31日	③
後村 幸司	専門学校東京クールジャパン 学校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
野中 智之	専門学校東京クールジャパン 事務長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
木内 俊文	専門学校東京クールジャパン 教務リーダー	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
本木 能之	専門学校東京クールジャパン ゲーム総合学科長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
西岡 創	専門学校東京クールジャパン 声優学科長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン アニメ総合副学科長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン グローバルキャリアデザインセンター長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン ゲーム総合学科教諭	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン 事務局	令和3年4月1日～令和5年3月31日	

※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2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年3月30日 15:00～16:30

第2回 令和3年8月25日 14:00～15:30

(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。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感なども必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にはまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

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

ゲーム業界で活躍できる人材を育成するため、多くのゲーム開発の経験の有する企業や有識者の目線で、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(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

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをし、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表（プレゼンテーション）を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(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
ゲーム制作実技	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをし、最終的に各チームごとに発表（プレゼンテーション）を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
ゲームショー制作	各専攻を混在させたチームをいくつか形成し、東京ゲームショーへの出展を目的としたオリジナルゲームの制作を行う。株式会社マメクジラからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをし、最終的に各チームごとに発表（プレゼンテーション）をし、外部発信に耐えうるクオリティを備えたゲームの完成を目指す。	株式会社マメクジラ

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（学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く）は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。
前項に加え、各学科の教職員（学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く）は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員（学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く）は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。

(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「新卒でゲーム会社に就職する極意、教えます」（連携企業等：株式会社アールフォースエンターテインメント）
期間：令和3年3月31日 対象：ゲーム総合学科職員
内容：ゲーム会社で用いる2Dイラストや3Dモデリングの技術、企画アイデアの立て方について学び、学生指導やカリキュラムへと活かす。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ（連携企業等：株式会社B.CMembers、株式会社オルトプラス）
期間：令和3年3月18日（水） 対象：本校全職員
内容：クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生を向かわせるための目標設定の立て方や、就職後の各業界でのキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。

(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「ゲーム会社から見る業界の動きと今後について」（連携企業等：株式会社アンビション）
期間：令和4年1月中旬予定 対象：ゲーム総合学科職員
内容：近年の自社の動きと業界内の動きについて、学生のうちに知っておいてほしい技術・知識などについての勉強会。現在の業界とマッチしたスキルを教職員で学習し、学生指導にあたる。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「教育相談の理論と実践」（連携企業等：公益財団法人才能開発教育研究財団）
期間：令和4年2月頃 対象：全教職員
内容：学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。

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

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。
その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。
②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。
その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(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	理念・目的・育人人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3) 教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4) 学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5) 学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6) 教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8) 財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9) 法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11) 国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(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

【意見】
保護者の業界への理解度が低い分野であることから、厳しい業界への就職に向けてどのようなカリキュラムやフォロー体制を整えているのかに関して保護者への細かな説明の機会を設けることを検討して欲しい。
【活用状況】
今年度から1年生の就職活動イベントに合わせ、改めて各学科の目指す業界や就職に向けての取り組みを紹介する案内映像を制作し、保護者をはじめ高校などの教育機関へも説明を行える体制を整えるようすすめている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年9月1日現在

名前	所属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和3年4月1日～令和5年3月31日	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合千駄ヶ谷グリーンモール理事	令和3年4月1日～令和5年3月31日	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会前事務局長 学校法人 科学技術学園 科学技術学園高等学校 理事・副校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日	学校運営に関する専門家

※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.cooljapan.ac.jp/evaluation/>

公表時期: 令和2年7月31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

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(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	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覽・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(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.cooljapan.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ゲーム総合学科ゲームライター専攻) 令和3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	
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○				○	○
2	○			ゲームシナリオⅠ	シナリオやコピーにおける基礎文章力の向上	1通	120	8			○				○	
3	○			市場分析	ゲームの考察と情報収集のノウハウ	1通	120	8	○						○	
4	○			ライター基礎	取材機材や取材方法などの基礎	1通	120	8	○						○	
5	○			ゲームデザインⅠ	ゲーム企画に関する基礎知識の習得	1通	120	8	○						○	
6	○			ゲームレビュー	雑誌や記事制作の基礎	1通	120	8	○						○	
7	○			ゲーム仕様Ⅰ	ゲーム制作で必要な仕様を理解し、仕様書について学ぶ	1前	60	4			○				○	
8	○			ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動用の作品制作と制作補助	1後	30	2			○				○	
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4	○						○	
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○						○	
11		○		ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○				○	

12	○		ゲーム制作Ⅱ	企画・シナリオ制作とチームのとりまとめ	2通	120	8			○					○
13	○		ゲームシナリオⅡ	シナリオやコピーにおける文章力向上のための演習	2通	120	8			○					○
14		○	ライター実践	取材機材やインタビューの実践と学習	2通	120	8			○					○
15	○		ゲームライティング	雑誌や記事制作、取材などを通じた実践	2通	120	8			○					○
16	○		ゲームデザインⅡ	ゲームの企画を読み解き、概要を分析する	2通	120	8			○					○
17	○		ゲーム仕様Ⅱ	ゲーム仕様の理解とレビュー作成への応用	2通	60	4			○					○
18	○		ポートフォリオ制作	就職活動用の作品制作と制作補助	2前	60	4			○				○	
19	○		修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4			○					○
20	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4			○					○
21	○		就職セミナー	企業説明会や就職用セミナーの実施	2通	60	4			○					○
22		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○					○
23															
合計					21 科目	1920 単位時間 (128 単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。	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。
- 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。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ゲーム総合学科ゲームプランナー専攻) 令和3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	
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任		
必修	選択必修	自由選択														
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○				○	○
2	○			ゲームシナリオⅠ	シナリオやコピーにおける基礎文章力の向上	1通	120	8			○				○	
3	○			市場分析	ゲームの考察と情報収集のノウハウ	1通	120	8			○				○	
4	○			企画書制作Ⅰ	企画立案や発想力向上のための基礎学習	1通	120	8			○				○	
5	○			ゲームデザインⅠ	ゲーム企画に関する基礎知識の習得	1通	120	8			○				○	
6	○			ゲーム仕様Ⅰ	ゲーム制作で必要な仕様を理解し、仕様書について学ぶ	1通	120	8			○				○	
7	○			ゲームレビュー	雑誌や記事制作の基礎	1前	60	4			○				○	
8	○			ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動用の作品制作と制作補助	1後	30	2			○				○	
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4	○						○	
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○						○	
11			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○				○	

12	○		ゲーム制作II	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	2通	120	8			○							○
13	○		ゲームシナリオII	ゲームのストーリーシナリオの制作	2通	120	8			○							○
14		○	ゲームデザインII	ゲーム制作ディレクションサポートの演習	2通	120	8			○							○
15	○		ゲーム企画	就職作品用企画書の作成	2通	120	8			○							○ ○
16	○		企画書制作II	企画制作の基本と実践	2通	120	8			○							○
17	○		ゲーム仕様II	企画を元とした仕様書制作	2通	60	4			○							○
18	○		ポートフォリオ制作II	ゲーム制作ディレクションサポートの演習	2前	60	4			○							○
19	○		修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4			○							○
20	○		ホームルーム	企業説明会や就職用セミナーの実施	2通	60	4	○									○
21	○		就職セミナー	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2通	60	4	○									○
22		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○							○
合計					22 科目	1920 単位時間(128 単位)											

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること ②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。	1 学年の学期区分	2期	
	1 学期の授業期間	15週	

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ゲーム総合学科ゲームグラフィックデザイナー専攻) 令和3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	
1	○			ゲーム制作 I	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ ※担当ごとに使用ソフトが異なる	1 通	120	8			○					○
2	○			ゲ ー ム グ ラ フィック I	UIデザインなどゲームグラフィックの基礎 の習得	1 通	120	8			○					○
3	○			背景デザイン I	パースと背景制作の基礎の習得	1 通	120	8	○							○
4	○			2DCG	2Dソフトの基本オペレーションの習得	1 通	120	8	○							○
5	○			デザイン実習	色彩やフォントなど、デザイン全般に関する 学習	1 通	120	8	○							○
6	○			CG表現	質感表現から透視図の基本の習得	1 前	60	4	○							○
7	○			デッサン I	モチーフによるデッサンの基礎の習得	1 通	120	8			○					○
8	○			ポートフォリオ 制作 I	就職活動用の作品制作と制作補助	1 後	30	2			○				○	
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォ メーションなど	1 通	60	4	○						○	
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGIによる企業研究	1 後	30	2	○						○	
11			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた 時間の中で協力し合いゲームを完成させる イベント	1 通	60	4			○					○

12	○		ゲーム制作Ⅱ	企画・シナリオ制作とチームのとりまとめ	2通	120	8			○					○
13	○		ゲームグラフィックⅡ	ゲームグラフィック技術の応用と演習	2通	120	8			○					○
14	○		背景デザインⅡ	パースと背景制作の応用、オブジェクトごとの表現技法の習得	2通	120	8			○					○
15	○		キャラクターデザイン	2Dソフトによるキャラクターデザイン制作の演習	2通	120	8	○							○
16	○		イラストレーション	2Dイラスト全般に関する制作と演習	2通	120	8			○					○
17	○		デッサンⅡ	モチーフによるデッサン力の向上	2通	60	4			○					○
18	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4	○							○
19	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	就職活動用の作品制作と制作補助	2前	60	4			○					○
20	○		修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4			○					○
21	○		就職セミナー	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2通	60	4	○							○
22		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○					○
合計						22 科目		1920 単位時間(128 単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。		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。
- 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。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ゲーム総合学科ゲーム3DCGデザイナー専攻) 令和3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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		ゲーム制作 I		1通	120	8			○				○	
2	○		3DCG I	Mayaを使用した3DCGの基本を学ぶ	1通	120	8			○				○	
3	○		2DCG I	テクスチャ制作に必要な基本的な2DCGソフトを学ぶ	1通	120	8	○						○	
4	○		CG制作 I	Mayaで制作した3DCGモデルをゲームエンジンで制御する技術を学ぶ	1通	120	8	○						○	
5	○		デッサン I	モチーフによるデッサンの基礎を学ぶ	1通	120	8	○						○	
6	○		クロッキー I	モデルを描きながら実践的に人体は把握し、さらに資料から筋肉と骨格の形状を理解する	1通	60	4	○						○	
7	○		モーション I	MayaやAfterEffectsなどのCGソフトに共通するタイムラインやキーフレームなどの概念を学ぶ	1前	60	4			○				○	
8	○		ポートフォリオ I	ポートフォリオ制作に必要な知識・技術の習得を目指す	1通	90	6			○				○	
9	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4			○				○	
10	○		就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2			○				○	
11		○	モーション II	MayaやAfterEffectsなどのCGソフトに共通するタイムラインやキーフレームなどの概念を学ぶ	1通	120	8			○				○	
12		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○				○	
13	○		ゲーム制作 II	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	2通	120	8			○				○	
14	○		3DCG II	Mayaを使用した3DCGの制作方法を学ぶ	2通	120	8	○						○	

15	○		2DCG II	テクスチャ制作を実践的に学ぶ	2通	120	8			○				○
16	○		CG制作 II	Mayaで制作をした3DCGモデルをゲームエンジンIIで制御し、インタラクティブなPF制作を学ぶ	2通	120	8	○					○	
17	○		デッサン II	モチーフ・モデル・石膏像によるデッサン	2通	120	8			○				○
18	○		クロッキー II	モデル人物をモチーフに描きながら実践的に人体は把握し、さらに資料から筋肉と骨格の形状を理解	2通	60	4			○				○
19	○		ポートフォリオ II	就職活動用の作品制作およびポートフォリオ(映像)で必要なCGソフトを学ぶ	2通	120	8			○				○
20	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4			○				○
21	○		就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	2通	60	4			○				○
22		○	モーション II	MayaやAfterEffectsなどのCGソフトに共通するタイムラインやキーフレームなどの概念を学ぶ	2後	60	4			○				○
23		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○				○
合計					23 科目	2100 単位時間(140 単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。	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。
- 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。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ゲーム総合学科ゲームプログラマー専攻) 令和3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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		ゲーム制作 I	企画・シナリオ制作とチームのとりまとめ	1通	120	8			○					○
2	○		ゲームプログラム I	C++を使った基礎プログラミング。IIと連携	1通	120	8			○					○
3	○		ゲームプログラム II	C#を通じてプログラミング言語の基本を学ぶ	1通	120	8	○							○
4	○		WEBテクノロジー I	WEBサイト作成の基礎となるHTML, CSSを学習し、Javascriptのコーディングも扱う	1通	120	8	○							○
5	○		ゲームエンジンI	C#基礎およびUnityオペレーティングの基礎の習得	1通	120	8	○							○
6	○		ゲーム開発	ゲームを制作する際に必要なPC知識や学習	1前	60	4	○							○
7	○		プログラミング数学	プログラムで使う数学の基礎知識の習得	1前	30	2			○					○
8	○		制作実習I	グループおよび個人でのゲーム制作の補助	1通	60	4			○					○
9	○		ポートフォリオ制作I	就職活動用の作品制作と制作補助	1後	60	4			○					○
10	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4	○							○
11	○		就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○							○
12		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○					○

13	○		ゲーム制作Ⅱ	グループおよび個人でのゲーム制作の補助	2通	120	8			○							○			
14	○		ゲームプログラムⅢ	各種エンジン・言語を使ったゲームプログラミング実習	2通	120	8			○								○		
15	○		ゲームプログラムⅣ	C++の習得と制作。Ⅳと連携	2通	120	8	○										○		
16	○		WEBテクノロジーⅡ	Apache、PHPによるサーバプログラムの実習	2通	120	8			○								○		
17	○		ゲームエンジンⅡ	Unreal Engineを使った基本オペレーションの習得	2通	120	8	○										○		
18	○		制作実習Ⅱ	実用的なゲーム制作手法について講義・実践	2通	60	4			○								○		
19	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	就職活動用の作品制作と制作補助	2前	60	4			○								○		
20	○		修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4			○								○		
21	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2後	60	4	○										○		
22	○		就職セミナー	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2通	60	4	○										○		
23		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○								○		
合計																			23 科目	1920 単位時間(128 単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。	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。
- 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。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ゲーム総合学科サウンドデザイナー専攻) 令和3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	
1	○			ゲームサウンドⅠ	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ基礎講座	1通	120	8			○				○	
2	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○				○	
3	○			音楽理論Ⅰ	楽譜の基本知識と和音、Chord理論を学び、考えている音を楽譜に表記できることを目指す基礎講座	1通	90	6			○				○	
4	○			聴音Ⅰ	聴音「ちょうおん」とは音を聴いて楽譜に書き取ること。その聴音を鍛えるためのトレーニングをする基礎講座	1通	60	4			○				○	
5	○			演奏Ⅰ	ProToolsの基本的な機能/各種プラグインについて学びながら、ProTools検定の取得を目指す基礎講座	1通	60	4			○				○	
6	○			作曲Ⅰ	ピアノ・ギター・ベース・ドラムから金管・木管・弦楽器など各種楽器の基礎知識とDTMIにおける使用方法学ぶ基礎講座	1通	120	8			○				○	
7	○			マルチオーディオⅠ	アナログ・デジタルの基礎、電気・電子の基礎、音声編集を学ぶ基礎講座	1前	120	8			○				○	
8	○			効果音Ⅰ	効果音収録や加工編集の基礎からレコーディングスタジオでの業務を実践的に学ぶ基礎講座	1通	60	4			○				○	
9	○			録音Ⅰ	業界標準のDAWを用いて、ソフトの基本操作から作曲・アレンジの方法までを学ぶ基礎講座	1通	60	4			○				○	
10	○			ホームルームⅠ	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4	○						○	
11	○			就職セミナーⅠ	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○						○	
12			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○				○	

13	○		ゲームサウンドⅡ	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ実技講座	2通	120	8			○							○
14	○		ゲーム制作Ⅱ	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ実技講座	2通	120	8			○							○
15	○		音楽理論Ⅱ	楽譜の基本知識と和音、Chord理論を学び、考えている音を楽譜に表記できることを目指す実技講座	2通	60	4			○							○
16	○		聴音Ⅱ	聴音「ちょうおん」とは音を聴いて楽譜に書き取ること。その聴音を鍛えるためのトレーニングをする実技講座	2通	60	4			○							○
17	○		演奏Ⅱ	ProToolsの基本的な機能/各種プラグインについて学びながら、ProTools検定の取得を目指す実技講座	2通	60	4			○							○
18	○		作曲Ⅱ	ピアノ・ギター・ベース・ドラムから金管・木管・弦楽器など各種楽器の基礎知識とDTMにおける使用方法学ぶ実技講座	2通	120	8			○							○
19	○		マルチオーディオⅡ	アナログ・デジタルの基礎、電気・電子の基礎、音声編集を学ぶ実技講座	2通	120	8			○							○
20	○		効果音Ⅱ	効果音収録や加工編集の基礎からレコーディングスタジオでの業務を実践的に学ぶ実技講座	2通	60	4			○							○
21	○		録音Ⅱ	業界標準のDAWを用いて、ソフトの基本操作から作曲・アレンジの方法までを学ぶ実技講座	2通	60	4			○							○
22	○		ホームルームⅡ	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4	○									○
23	○		就職セミナーⅡ	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2通	60	4	○									○
24		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○							○
25		○	サウンド制作	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ実技講座	2通	120	8			○							○
合計					25 科目	2040 単位時間(136 単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 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。
- 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。

10	○	イベント企画・運営 (前期)	個人技術向上を目的とした練習	2 前	90	6			○				○
11	○	ゲーム実技Ⅱ (前期)	業界就職に必要な企画・運営技術の習得	2 前	90	6			○				○
12	○	ライター実践/音響・配 信技術 (前期)	連携技術向上を目的とした練習	2 前	90	6			○				○ラ
13	○	ゲーム戦術概論 (前 期)	学内向け刊行物の発行による実制作	2 前	90	6			○				○
14	○	就職セミナー/ゲームPR (前期)	戦術理解度向上を目的とした練習	2 前	90	6			○				○
15	○	英会話レッスン/フィン カルトレーニング (前 期)	ゲームの紹介やレビュー記事の制作	2 前	60	6			○				○舌レ
16	○	web演習 (前期)	日常英会話レベルの習得および長時間のプ レイにも耐えられる体力を身につける	2 前	60	4			○				○
17	○	PC基礎 (前期)	チーム制作などのゲーム紹介HPの演習	2 前	60	4			○				○
18	○	e-Sports実習 (前期)	office系やデザインソフトの応用	2 前	60	4			○				○
19	○	ゲームビジネスⅡ	e-Sportsタイトルに触れ専門知識を高める	2 前	60	4	○						○
20	○	ゲームビジネスⅢ	業界人として活躍する為の知識の習得、意 識改革	2 前	60	4			○				○
21	○	ゲーム実技Ⅰ (後期)	業界人として活躍する為の知識の習得、意 識改革	2 前	120	8			○				○
22	○	イベント企画・運営/音 響配信技術 (後期)	個人技術向上を目的とした練習	2 後	120	8			○				○△
23	○	ゲーム実技Ⅱ (後期)	業界就職に必要な企画・運営技術の習得お よび音響・配信技術の習得	2 後	120	8			○				○
24	○	ライター実践/ゲームPR (後期)	連携技術向上を目的とした練習	2 後	120	8			○				○
25	○	ゲーム戦術概論 (後 期)	学内向け刊行物の発行による実制作および ゲームの紹介やレビュー記事の制作	2 後	90	8			○				○
26	○	キャリアアップ/web演 習 (後期)	戦術理解度向上を目的とした練習	2 後	90	6			○				○
27	○	英会話レッスン/フィン カルトレーニング (後 期)	就職後の活躍の為のセミナーや勉強会およ び、ゲーム紹介HPの演習	2 後	60	6			○				○舌レ
28	○	e-Sports実習 (後期)	日常英会話レベルの習得および長時間のプ レイにも耐えられる体力を身につける	2 後	60	4			○				○
29	○	ゲームビジネスⅣ	e-Sportsタイトルに触れ専門知識を高める	2 後	60	4	○						○
30	○	ゲームビジネスⅤ	業界人として活躍する為の知識の習得、意 識改革	2 後	60	4			○				○
合計					30	科目			2700	単位時間	(180	単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業基準については、①基本科目・選択科目等を併せて108単位以上習得していること②修了制作の審査に合格していること。③所定の学費を完納していること。以上を満たしている場合に認定する。	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。
- 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。