

## 3—2. デジタル経営学科 教育課程

### ① 教育目標

急速に情報科の広がっている社会では、幅広い視野を持ち、常に新しいことにチャレンジできる人材が求められています。そのため本科では、4年間で大学と専門学校のダブルスクール制を導入しています。大学での「一般教養・専門知識」と専門学校での「技術力・実践力・資格」を効率よく身に付け、「学士（商学）の学位」と「高度専門士の称号」を同時に取得します。また、1年に3回程度予定している特別講演により、企業経営を担っている経営者の方や他大学の教授による経営の実践方法、現場で活用されている手法や知見について学びます。簿記やファイナンシャルプランナーに代表される商業資格のみならず、IT系やデータ活用系の資格を通して、社会が求めている知識・技術を身に付けます。また、英語学習、語学研修を通してグローバル化の進む社会において、世界で通用する人材を育成します。

4年間の学習期間を通じて、企業や自治体他大学との共同研究を行い、対外的な発表の場を設けています。外部との教育連携は、みなさんの活躍の場、選択肢の幅を広げます。また共同研究を通して、意思決定権を持つ経営者の方と交流することで、普段触れることのできない企業社会における経験や知識を体得できます。そして3年次には、インターンシップを通して、実際の職場を体験します。現場で活躍する方と同じ場所に立つことによって、社会人の考え方や行動を学び、この経験を通じて半年後の就職活動に活かします。

将来、デジタル経営学科で学ばれた皆さんが、本校で習得した知識や技術を存分に活かし、企業人として成長する事を期待します。

#### 【1年次】

経営学（法学、マーケティング、簿記）の基礎を習得します。簿記資格は日商簿記検定3級の合格を目標にします。一般教養として、数学・英語を学び、帝京平成大学との連携により、レポートを通して社会人の身に付けるべき文章能力を身に付けます。社会学や心理学など幅広い知識は、社会人としての見識を広げます。また、企画開発を通して地域課題に則した演習を実施します。

#### 【2年次】

1年次に学んだ知識・技術に加えて経済学、統計学、憲法を学びます。ITパスポート試験の合格を目指し、経営学にITの知識を応用する土台を作ります。1年次の英語学習に加えてTOEIC試験にチャレンジします。企画開発を発展させてビジネスプランコンテストへ挑戦します。また、日商簿記検定2級の合格を目標とします。

#### 【3年次】

企業で研修を実施します。業務の流れや職場のマナーなどについて、実体験を通して学習します。マルチメディアを利用して情報発信方法を学び演習を通して作成した情報を発信します。2年次に実施したTOEICを超える得点を目指しチャレンジします。ファイナンシャルプランナー3級試験の合格を目指します。

#### 【4年次】

2・3年次に実施した共同研究の継続や、1～3年次に修得した知識・技術を活かした卒業研究を中心に、必要な能力の集約が行われます。卒業研究については、主に地域課題解決に取り組み、卒業後の進路に繋がる研究を行います。また、海外研修を通して、グローバルな視野を持つ人材を育成します。

## ②取得目標資格

資格名・級	主催	受験時期
【1年次】		
日商簿記検定試験3級	日本商工会議所	11月
Microsoft Office Specialist WORD	Microsoft	12月
Microsoft Office Specialist Excel	Microsoft	11月
【2年次】		
日商簿記検定試験2級	日本商工会議所	6月
ITパスポート	経済産業省	11月
TOEIC	教育試験サービス	1月
【3年次】		
TOEIC	教育試験サービス	5月
FP技能検定3級	日本FP協会	9月
【4年次】		
情報セキュリティマネジメント試験	経済産業省	6月
データサイエンティスト検定	データサイエンティスト協会	11月

## ③目標とする職業

総合職、一般事務、営業、企画、経営企画、マーケター、データアナリスト、データサイエンティスト、進学（大学院） 他

## ④イベント・行事予定

実施時期	行事内容	場所
【全学年共通】		
6月	展示会見学	未定
7月	特別講演（外部講師）	本校ホール
11月	秋遠足	ディズニーランド
12月	特別講演（外部講師）	本校ホール
【3年次】		
8月	インターンシップ	研修先企業・オンライン
【4年次】		
12月	語学研修	未定
2月	卒業研究発表会	本校ホール

※記載されている行事の中止や変更、予定外の行事を追加で実施する場合があります。

## 3-4. ゲームクリエイト科 教育課程

### ① 教育目標

コンピュータゲームの世界は、家庭用ゲーム機の技術的進展やインターネットをはじめとしたネットワーク環境の普及を背景に、高品位3次元コンピュータグラフィックスやネットワークを利用したゲームへとその技術水準が高まり、さらにはスマートフォンの普及により誰でもどこでも高品位なゲームを手軽に楽しめる状況となっています。このようなゲーム業界の成長・変化を背景として、本科では、時代に即した技術・知識を持ったゲームシステム開発者（ゲームクリエイター）を養成することを人材育成の目的としております。

教育内容は、コンピュータの基礎的理論・技術をベースに、ゲーム開発に関わるプログラミング技術を中心として、ネットワーク技術、企画やデザイン、シナリオ、グラフィックスなどのゲーム素材の作成方法等、ゲーム制作の工程を一通り学習していきます。また、これらの学習内容の集大成としてオリジナルゲームを制作できる技術力を養っていきます。特に、ゲームソフトやゲームエンジンの開発の基礎技術となるC言語/C++や業務用アプリの開発でシェアが高いJavaを徹底的に学習し、ゲーム制作のみならず、あらゆるプログラムの開発に対応できるプログラミング能力を身に付けていくことを目標としています。また、社会人として必要となるコミュニケーション能力の育成と、個人では制作が難しい高品位かつ大規模なゲームの制作を目指し、グループによる制作活動も行っていきます。

3年間の学習成果として将来的にゲーム会社で

- ・ゲームプログラマ ゲームの企画案をゲームとして動かすための核となるプログラムを作成する職種
- ・ゲームプランナ 多くの人に楽しんでもらうことのできるゲームの原案を立案する職種

として活躍することのできる人物を育成していきます。

### 【1年次】

情報基礎理論や、コンピュータシステム、ネットワーク基礎など基本情報技術者試験に合格できる程度のコンピュータの基礎知識と、アルゴリズムやC言語などのプログラム言語の学習を基に、ゲーム制作に必要なようになってくる知識・技術をゲーム概論やゲーム企画、ゲームエンジン、ゲームプログラミングなどのゲームに関連する科目を通じて学習していきます。これらの学習を通して、個人で基本的なゲームが作成できる能力を身に付けていきます。

### 【2年次】

1年次の基礎学習をふまえ、2年次では、ゲーム制作技術を本格的に勉強していきます。ゲーム素材としての3次元コンピュータグラフィックス、ゲームの表現がさらに高まるよう3次元グラフィックスプログラミングやネットワークプログラミングの技術、さらにより楽しいゲームを作成するためのゲーム企画の手法などを学習します。2年次のまとめとなるゲーム制作Ⅱでは、3年次での就職活動で提出できるレベルでの作品制作を目指します。

### 【3年次】

3年次は、さらに高度なゲーム制作の知識・技術の学習とグループ単位でのゲームを制作が中心となります。より詳細な3DCG表現、高度なプログラミング技術などを学習しながらゲーム制作を進めていきます。3年間の学習の総まとめとしての卒業制作では、グループ単位でゲームを制作し、より本格的で大規模な作品の完成を目指します。また、3年次では学習と並行して就職活動が行われていきます。

## ②取得目標資格

資格名・級	主催	受験時期
【1年次】		
C言語プログラミング能力認定試験 3級	サーティファイ	6月
CGエンジニア検定 ベーシック	CG-ARTS協会	7月
基本情報技術者試験	経済産業省	1月～2月
【2年次】		
C言語プログラミング能力認定試験 2級	サーティファイ	6月
Javaプログラミング能力認定試験 3級	サーティファイ	9月

## ③目標とする職業

ゲームプログラマ、ゲームプランナ、プログラマ、システムエンジニア 他

## ④イベント・行事予定

実施時期	行事内容	場所
【全学年共通】		
5月	春イベント	未定
9月	東京ゲームショウ見学	千葉幕張メッセ
11月	秋遠足	ディズニーランド
【2年次】		
4月	基本情報技術者試験対策授業	本校
12月	全国専門学校ゲームコンペティション応募	本校
【3年次】		
6月	神ゲー創造主エキスポレーション	本校
12月	修学旅行	希望コース
2月	卒業制作発表会	本校

※記載されている行事の中止や変更、予定外の行事を追加で実施する場合があります。

## 教育課程及び授業日時数

## ゲームクリエイト科

課 程 学 科		専 門 課 程			単 位 表 示			
		ゲ ー ム ク リ エ イ ト 科			第1学年	第2学年	第3学年	
科 目		第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年	
一 般 科 目	1	コミュニケーション活動Ⅰ	60			2		
	2	コミュニケーション活動Ⅱ		60			2	
	3	コミュニケーション活動Ⅲ			90			3
	4	キャリアサポートⅠ	30			1		
	5	キャリアサポートⅡ		30			1	
	6	ゲーム数学	30			2		
専 門 科 目	7	情報基礎理論	30			2		
	8	コンピュータシステム	60			4		
	9	データベース基礎	30			2		
	10	ネットワーク基礎	30			2		
	11	システム開発基礎	30			2		
	12	情報セキュリティ基礎	30			2		
	13	システム開発演習	30			2		
	14	アルゴリズム	60			4		
	15	ゲーム概論	30			2		
	16	レベルデザイン		30			1	
	17	ゲーム企画Ⅰ	30			1		
	18	ゲーム企画Ⅱ		60			2	
	19	ゲームシナリオ			30			1
	20	ゲームマネジメント			30			1
	21	コンピュータグラフィックス概論	30			2		
	22	コンピュータグラフィックスⅠ	30			1		
	23	コンピュータグラフィックスⅡ		120			4	
	24	コンピュータグラフィックスⅢ			120			4
	25	映像編集		30			1	
	26	ゲームエンジンⅠ	60			2		
	27	ゲームエンジンⅡ		60			2	
	28	プログラム言語Ⅰ	120			4		
	29	プログラム言語Ⅱ		60			2	
	30	プログラム言語Ⅲ		90			3	
	31	ゲームプログラミングⅠ	120			4		
	32	ゲームプログラミングⅡ		120			4	
	33	ゲーム制作演習Ⅰ		120			4	
	34	ゲーム制作演習Ⅱ		240			8	
	35	ゲーム制作演習Ⅲ			270			9
	36	卒業制作			450			15
	37	資格取得講座	180			6		
	38	特別講義			30			1
	年間履修時間数		1,020	1,020	1,020	47	34	34
	年間授業日数		180	180	180			

## 授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイト科)															
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	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	入学式、オリエンテーション、始業式、終業式、防災訓練などの学校全体の行事、遠足などの体育活動、各種ゲーム関連の展示会見学などの文化行事などの特別な活動を行う。	1通	60	2				○		○		
○			コミュニケーション活動Ⅱ	始業式、終業式、遠足などの学校全体の行事、体育活動、講演会、各種ゲーム関連の展示会見学や文化行事などの特別な活動を行う。	2通	60	2				○		○		
○			コミュニケーション活動Ⅲ	始業式、終業式、卒業式、遠足、修学旅行などの学校全体の行事、体育活動、講演会、各種ゲーム関連の展示会見学や文化行事などの特別な活動を行う。	3通	90	3				○		○		
○			キャリアサポートⅠ	職業観・勤労観を身につけるとともに、自己の個性を理解し、主体的に進路を選択する能力・態度を育てることを目標とする。	1通	30	1				○		○		
○			キャリアサポートⅡ	将来の目標意識を高めるとともに実際に就職活動を開始したときに困らないよう、社会人になるにあたっての意識・心構えを定着させていく。	2通	30	1				○		○		
○			ゲーム数学	ベクトルや行列、三角関数などのゲームシステム作成上必要となる数学の基礎を学習する。	1前	30	2	○				○		○	
○			情報基礎理論	情報及び情報処理の基礎を学んだ後、様々なデータ構造と、それを取り扱う基本的なアルゴリズムを通してアルゴリズムの設計や解析の基本的な手法を学習する。	1前	30	2	○				○		○	
○			コンピュータシステム	コンピュータ利用者の立場に立ち、ソフトウェアとハードウェアの違いや、インターネットについての基本的な概念など、情報科学の知識について学習する。	1前	60	4	○				○		○	
○			データベース基礎	関係データベースを基本に置き、データモデルとデータベースシステムの基本概念を理解し、データ設計やデータ操作、データ管理の原則と方法を学習する。	1後	30	2	○				○		○	
○			ネットワーク基礎	文字、音声、画像などのデータをネットワークを通じてやり取りができるように、データ通信に用いられる基礎的な技術内容を習得する。	1後	30	2	○				○		○	
○			システム開発基礎	システム設計に関する基礎知識や最新知識を学ぶとともに身近で簡単なシステムを作成することにより、情報システム開発の手段、方法を学習する。	1前	30	2	○				○		○	

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		
○			情報セキュリティ基礎	LANとインターネット、プロトコル、ネットワーク機器、情報セキュリティなどについて理解をするとともに、様々な脅威に対する情報セキュリティを学習する。	1後	30	2	○			○			○		
○			システム開発演習	グループ単位でシステム開発、プログラミングを行い、プログラミング能力を向上させると共に、グループワークへの対応を身につける。	1後	30	2	○	△		○				○	
○			アルゴリズム	情報処理の基礎およびデータ構造とそれを取り扱う基本的なアルゴリズムの設計や解析の基本的な手法を学習する。	1後	60	4	○			○			○		
○			ゲーム概論	ゲームの歴史とその変容を通し、ゲームシステムの概要とその中でのコンピュータの役割、ゲーム制作工程、ゲーム業界の概要などについて学習する。	1前	30	2	○			○				○	
○			レベルデザイン	ゲームを制作する上で重要となるキャラクターの設計を、実際のゲームで使用するキャラクターを発想法やデザイン方法、その描き方を学習しながら実習として作成していく。	2前	30	1		○		○			○		
○			ゲーム企画Ⅰ	ゲームのアイデアからデザイン、市場調査など企画書の書き方を中心に学習し、最終的に、ゲームの企画書の作成方法が理解した上で、独創的な企画を実習として作成していく。	1後	30	1		○		○				○	
○			ゲーム企画Ⅱ	ゲームのアイデアからデザイン、市場調査など企画書に必要な項目を確認し、実習形式でグループワークを行い企画書を作成していく。	2通	60	2		○		○				○	
○			ゲームシナリオ	ストーリーの書き方、ゲームシナリオの展開を、過去のゲームの研究・心理学的側面、文章表現などを含めて学習し、実習としてゲームシナリオを作成する。	3前	30	1		○		○				○	
○			ゲームマネージメント	ゲーム開発の工程を踏まえ、プロジェクトの管理方法を学習する。	3前	30	1		○		○			○		
○			コンピュータグラフィックス概論	ゲームのプログラムやコンピュータグラフィックスを作成するに当たり必要となるコンピュータグラフィックスの用語や理論、仕組みを学習し、CGエンジニア検定ベーシックの合格を目指す。	1前	30	2	○			○			○		
○			コンピュータグラフィックスⅠ	2次元グラフィックスについて、各種ツールソフトの使用手法やデザインの手法等を、実習を中心として学習する。	1通	30	1		○		○				○	
○			コンピュータグラフィックスⅡ	3次元グラフィックスソフトの操作方法及び作成の手法を、3次元グラフィックス及びアニメーションの制作を通して習得する。	2通	120	4		○		○				○	

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	
○			コンピュータグラフィックスⅢ	2次元CG及び3次元CGの制作技術をもとに、より高度な3次元グラフィックスの作成技術を制作実習を通して習得する。	3前	120	4		○		○			○	
○			映像編集	ゲームの中で使用されるムービーや、ゲームのプレイ動画の編集方法を学習し、効果的なゲーム内ムービーや作品紹介ムービーの作成技術を実習を通して習得する。	2後	30	1		○		○			○	
○			ゲームエンジンⅠ	ゲームの開発に使用されるゲームエンジンの基本操作を学習し小規模なゲームの作成方法を学習する。	1通	60	2		○		○		○	△	
○			ゲームエンジンⅡ	より高度で複雑なゲームの作成・開発手法をゲームエンジンを使用した制作の実習を通して学習する。	2後	60	2		○		○			○	○
○			プログラム言語Ⅰ	コンピュータのプログラム言語であるC言語についての基礎を学習し、制御構造、演算子、関数、データ構造などについて実習を通して学習する。	1前	120	4		○		○		○		
○			プログラム言語Ⅱ	オブジェクト指向プログラミングの理解とオブジェクト指向を使用したプログラムの記述方法をC++言語の実習を通して学習する。	2後	60	2		○		○		○		
○			プログラム言語Ⅲ	オブジェクト指向プログラミングの代表的な言語であるJavaについて制御構造、演算子、メソッド、データ構造などを実習を通じて習得する。	2前	90	3		○		○		○		
○			ゲームプログラミングⅠ	Windowsのプログラミングの基礎を学習し、Windows上で動作する2Dゲームプログラミングの基本的な記述方法を学習する。学習成果の確認としてゲーム制作実習を行う。	1後	120	4		○		○			○	
○			ゲームプログラミングⅡ	3Dプログラミング及びネットゲームを実現可能とするネットワークプログラミングなどについて学習し、学習成果の確認として、ゲーム制作実習を行う。	2通	120	4		○		○			○	
○			ゲーム制作演習Ⅰ	1年次に学習する企画やプログラム・CGの内容を踏まえ、オリジナルのゲーム作品を実習を通して制作する。	2前	120	4		○		○		○		
○			ゲーム制作演習Ⅱ	CG・サウンド・シナリオなどのゲーム素材の準備・作成とともに、プログラムを使用してそれらをゲーム作品として仕上げる実習を行う。	2後	240	8		○		○		○	△	
○			ゲーム制作演習Ⅲ	グループによるゲーム制作を行うことにより、個人制作よりも大規模なゲームの制作を行う。また、制作を通して、役割分担、制作のスケジュール管理等グループ制作の経験を積む。	3前	270	9		○		○		○	△	

3-4. ゲームクリエイト科

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			卒業制作	ゲームの企画からCG・サウンド・シナリオなどのゲーム素材の作成、プログラミングまでを、グループワークとして実習として行い、ゲーム作品を制作する。	3後	450	15	○			○		○	△	
○			資格対策講座	各種検定試験等の対策授業を行う。	1後	180	6	○			○		○		
○			特別講義	就職活動のための作品のクオリティ向上や、各種コンテストへの応募作業を行う。	3前	30	1	○			○		○		
合計				38科目				3060単位時間 (115単位)							