

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																						
専門学校デジタルアーツ東京		平成2年11月30日		菅原 崇博		〒 171-0021 (住所) 東京都豊島区西池袋2-38-8 (電話) 03-5992-5800																						
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																						
学校法人菅原学園		昭和35年3月25日		菅原 一博		〒 989-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2-11-10 (電話) 022-221-1111																						
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度																			
工業	情報専門課程		ゲーム学科／ゲームCGキャラクターコース		平成28(2016)年度		-		令和 4(2022)年度																			
学科の目的		2D・3Dのコンピュータグラフィックの作成技術や映像編集、キャラクターデザインなどの幅広い技術をを習得することが目的であり、さらに職業教育を通じてゲームやCG、アニメ、映像分野でデザイナーとして活躍する人材を育成する。																										
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		ゲーム業界への就職を踏まえ、モノの形をとらえるデッサン力や世界観に合わせたデザイン力を基礎からスキルを磨き、デジタル技術を駆使して表現する力を身につけることができる。 特に3DCG制作技術については、業界標準のソフト(MAYA・Zbrush)を使用し、人物等のソフトサーフェスから背景、アイテム等のハードサーフェスのモデリング、リギング、モーションまで一通りの制作技術を学ぶことができる。																										
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	※単位時間、単位いずれかに記入			1,800 単位時間	240 単位時間	0 単位時間	1,560 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																		
					単位	単位	単位	単位	単位	単位																		
生徒総定員		生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率																				
80 人		22 人		2 人		0 %		11 %																				
就職等の状況		■卒業者数(C) : 17 人																										
		■就職希望者数(D) : 14 人																										
		■就職者数(E) : 9 人																										
		■地元就職者数(F) : 8 人																										
		■就職率(E/D) : 64 %																										
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 89 %																										
		■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 53 %																										
		■進学者数 : 0 人																										
		■その他																										
		アルバイト継続2名、進路未定1名																										
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																										
		無																										
		評価団体 : 受審年月 : 評価結果を掲載したホームページURL																										
当該学科のホームページURL		<a href="https://www.dat.ac.jp/course/game/">https://www.dat.ac.jp/course/game/</a>																										
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)		(A : 単位時間による算定)																										
		<table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td>1,800 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="5"></td><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>120 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,800 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>120 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>									総授業時数		1,800 単位時間		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	120 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間	うち必修授業時数	1,800 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	120 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間	
総授業時数		1,800 単位時間																										
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	120 単位時間																										
	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間																										
	うち必修授業時数	1,800 単位時間																										
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	120 単位時間																										
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間																										
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間																										
		(B : 単位数による算定)																										
		<table><tr><td colspan="2">総単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td rowspan="5"></td><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr></table>									総単位数		単位		うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位	
総単位数		単位																										
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																										
	うち企業等と連携した演習の単位数	単位																										
	うち必修単位数	単位																										
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位																										
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																										
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位																										
教員の属性(専任教員について記入)		<table><tr><td>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</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>0 人の内数</td></tr><tr><td>② 学士の学位を有する者等</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>2 人の内数</td></tr><tr><td>③ 高等学校教諭等経験者</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人の内数</td></tr><tr><td>④ 修士の学位又は専門職学位</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人の内数</td></tr><tr><td>⑤ その他</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>1 人の内数</td></tr><tr><td>計</td><td></td><td>3 人の内数</td></tr></table>									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 人の内数	② 学士の学位を有する者等	(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	2 人の内数	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 人の内数	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 人の内数	⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人の内数	計		3 人の内数
		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 人の内数																								
		② 学士の学位を有する者等	(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	2 人の内数																								
		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 人の内数																								
		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 人の内数																								
		⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人の内数																								
		計		3 人の内数																								
<table><tr><td>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</td><td>2 人の内数</td></tr></table>									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	2 人の内数																		
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	2 人の内数																											

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

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企業等が求める人材の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に取り入れる。

(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

校長のもとに設置する教育課程編成委員会は、企業等が求める人材の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)を検証する委員会として位置付けている。検証結果は、各学科長及び学科担当教員で協議し、改善項目を部・課長職教員へ報告する。部・課長職教員から校長、副校長へ報告を行い、意思決定に反映されるものである。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
井口 成人	日本俳優連合 常務理事	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	①
薬師寺 徹	至誠館大学 助教授	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	②
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部 部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
池田 聖児	株式会社サンシャインコーポレーション 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
東海林 龍	株式会社レオパードスチール 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
山本 健太郎	株式会社ループエンド 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
江口 博昭	株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
石橋 和章	株式会社コミックルーム 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
菅原 崇博	専門学校デジタルアーツ東京 校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
都築 敏明	専門学校デジタルアーツ東京 副校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
五十嵐 ゆかり	専門学校デジタルアーツ東京 教頭	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
平井 俊之	専門学校デジタルアーツ東京 教務部 部長 兼 ゲーム学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
三井田 大樹	専門学校デジタルアーツ東京 教務部教務課 課長 兼 イラスト学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
青田 美穂	専門学校デジタルアーツ東京 教務部学生課 課長 兼 ノベルス・シナリオ学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
藤田 正枝	専門学校デジタルアーツ東京 アニメ学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
平田 小織	専門学校デジタルアーツ東京 マンガ・イラスト学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
御園 行洋	専門学校デジタルアーツ東京 声優学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
大貫 良祐	専門学校デジタルアーツ東京 フィギュア原型学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。  
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(7月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月24日 15:00～16:00

第2回 令和6年8月21日 15:00～16:00

第1回 令和5年7月27日 15:00～16:00

第2回 令和5年8月24日 15:00～16:00

(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。

今年度は、全体的として「コミュニケーション能力」について話題となった。各業界によって多少の違いはあるが、インターンシップ等で受け入れている18～20歳位の学生の「自分の考えを相手に伝える力」や「相手の考えを汲み取る力」の弱さを感じていると各委員から意見があった。また、学生が各業界の「現状」を理解した上で、「目標設定」をし、取り組める力を今後更に身につけることが必要なのではとの意見があった。上記内容について、本校では、各学科のカリキュラムで取り組んでいる「他学科とのコラボレーションによる作品制作」を通して、学生個々が自分のめざす職種に於いて、仕事上での人との関わりの重要性を理解させ繰り返し指導していること説明し、更に「実践学習」や「業界研究」等での授業に於いて、プレゼンテーションやロールプレイングによる、「自分を表現する力」を身につける指導を強化することとした。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム制作の過程をプロの目線で定期的に講評を得ることで、仕事の流れやスケジュールの立て方、制作チーム内でのコミュニケーション力を学び、実践力を磨いていく。

(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

企業の講師と専任教員が事前に打ち合わせを行い、制作課題の選定や制作スケジュール、作品に対するフィードバックを含めた学生の学修成果の評価方法について定める。実習形式でゲーム素材制作について指導、アドバイスをを行い、企業の講師と専任教員が連携しながら作品講評や制作スケジュール管理を行う。連携する実習時間終了後に企業の講師と専任教員が打ち合わせを行い、学修成果を評価する。その評価を踏まえ学校側が成績評価を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲームグラフィック	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	実際のゲーム制作を想定し、ゲームの世界観を意識したデザインを考える力を養う。仕様に合わせて3DCGや2DCGの各種素材やUI等を制作する力を身につける。	(株)デジタルワークスエンタテインメント

### 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

専門学校デジタルアーツ東京の教職員は、菅原学園が定める教育研修規程に基づき教育研修を受講等する。

(基本方針)

第2条 法人は、次に掲げる基本方針に基づき、教育研修を推進する。

(1)職務遂行に必要な実践的、専門的知識、技術及び技能の習得及び向上、広い視野の涵養を図る。

(2)優れた判断力、創造力、実行力を養い、積極的な学生等に対する指導力としなやかな感性、豊かな人間性を有する教職員を育成する。

(3)教職員の意識向上を図るとともに、自己啓発を促進する。

(4)教職員の学生等に対する指導意欲と士気を高め、法人愛精神を涵養する。

#### (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:	ゲーム制作の業務とクリエイター育成に対する企業の理念	連携企業等:	株式会社ウインライト
期間:	令和5年7月24日(月)	対象:	平井 俊之
内容	各職種の業務や求められるスキル、クリエイター育成に関する考え方を教育機関との連携も含め講義を受けた。		
研修名:	ゲーム業界の現状と今後の展望について	連携企業等:	株式会社拓洋興業
期間:	令和6年1月15日(月)	対象:	平井 俊之
内容	ゲーム業界の現状と課題、今後の展開について講義を受けた。		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	イマドキ世代への効果的なほめ方・叱り方	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和5年8月22日(火)	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	イマドキ世代を「データの」に分析し、効果的なほめ方や叱り方の講義を受けた。		
研修名:	「発達障害のある学生への支援」～よくあるエピソードから考える～	連携企業等:	港区発達障害者支援室
期間:	令和5年11月1日(水)	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	「発達障害のある学生への支援」についての講義を受けた。		

#### (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:	放送映像制作分野の仕事と求められるスキルについて	連携企業等:	株式会社メディア22世紀
期間:	令和6年6月3日(月)	対象:	平井 俊之
内容	放送映像の仕事が多岐にわたり人材が不足していること、技術的なスキル以外の伸ばし方について説明を受けた。		
研修名:	ゲーム企業のリクルート方法の変化について	連携企業等:	株式会社デジタルスケープ
期間:	令和6年10月17日(木)	対象:	平井 俊之
内容	ゲーム業界としての人材確保に関する考え方が変化し直接的なアプローチをする方法が生まれてきたことについて説明を受ける。		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	子ども達の人間関係サポート法～SNSと現実の関係性～	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和6年8月22日(木)	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	子ども達とSNSの関係性について及び人間関係に関する社会的スキルを磨くために必要な接し方やサポート方法の講義を受けた。		
研修名:	自律でき ストレス耐性のある人財を育てる	連携企業等:	NPO法人メンタルぶらす協会Reforest 事務局
期間:	令和7年1月実施	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	自律でき ストレス耐性のある人財を育てる講義を受ける。		

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

本校で作成した自己点検・事項評価報告書内容の結果及び課題の改善に向けて学校側より項目毎に説明を行い、学校関係者評価委員のそれぞれの立場から専門的・客観的な観点から評価を受け、この評価に基づき意見交換を行うことにより、自己点検・自己評価の課題の改善をより良いものにする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	(1)教育理念・目標(人材育成・教育体制・業界交流)
(2)学校運営	(2)学校運営(運営方針・事業計画・情報公開)
(3)教育活動	(3)教育活動(人間教育・技術習得・人間形成)
(4)学修成果	(4)学修成果(学力向上・就職率向上・退学率軽減)
(5)学生支援	(5)学生支援(キャリアサポート・就職ガイダンス・担任制)
(6)教育環境	(6)教育環境(設備充実・学校環境・少人数制)
(7)学生の受け入れ募集	(7)学生の受け入れ募集(学生募集・体験入学・学校説明会)
(8)財務	(8)財務(適切な財務運営維持)
(9)法令等の遵守	(9)法令等の遵守(個人情報等の各種法令の遵守)
(10)社会貢献・地域貢献	(10)社会貢献・地域貢献(未掲載)
(11)国際交流	(11)国際交流(未掲載)

※(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

上記9項目の評価について、本学の担当部署の学校評価関係者事務局より説明し、内容を精査し改善することとした。  
具体的には、設備面での「教育環境」について、近年、非常に速い回転でパソコン及びソフトウェアが換っている。学校は適切な教育環境づくりの対応ができており、評価できる。検討事項として、パソコン等は、個人所有にしてみてもとの意見があった。学校側としては、今まで学費の他に個人でパソコン等を購入してもらうのは、学生にとって金銭面で厳しいと考え、実施しなかった。しかし、昨今の社会情勢及び充実した教育環境を整える観点からも検討していくこととした。また、「学生受け入れ募集」について、ネット及びSNSへ情報配信を頻繁に行っている点と学生や保護者が来校する「体験入学」等を年間を通して行っている点は評価できる。このような時代だからこそ、「人と人が会える環境」を大切と考え、これからは環境を用意してほしいとの意見があった。学校側としては、今まで以上にさまざまな情報配信方法を模索し、合わせて、「体験入学」等の来校型のイベントを検討していくこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部 部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
池田 聖児	株式会社サンシャインコーポレーション 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
東海林 龍	株式会社レオパードスチール 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山本 健太郎	株式会社ループエンド 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
江口 博昭	株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
石橋 和章	株式会社コミックルーム 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
金澤 美菜子	CGアーティスト	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	卒業生
平山 智邦	有限会社ツチキン 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	地域住民

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

（ホームページ）・ 広報誌等の刊行物 ・ その他（ ））

URL: <https://www.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和6年8月27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

本校の職業教育及び専門技術教育や学校の状況等を、学校関係者にホームページを活用し積極的に公表し専門学校として社会の理解を深め、これらの者と連携・協力関係を構築し、実践的職業教育機関としてより教育の質の確保・向上を図っていく。

(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	(1)学校の概要、目標及び計画(設置者・所在地・連絡先・理事長、校長・沿革・目標・計画)
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育(教科目の評定・進級卒業の認定・授業時間・学期の始期終期)
(3)教職員	(3)教職員数(教職員数)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育(デビュー就職指導体制・職業実践教育・キャリア教育)
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)様々な教育活動・教育環境(キャンパスライフ・施設整備・イベント情報)
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援(学習生活指導・学生相談・メンタルケア)
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援(納付金・学費支援制度)
(8)学校の財務	(8)学校の財務(貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業活動・監査報告書)
(9)学校評価	(9)学校評価(自己評価・学校関係者評価)
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況(未掲載)
(11)その他	(11)その他(未掲載)

※(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.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和6年6月1日

## 授業科目等の概要

(情報専門課程 ゲーム学科／ゲームCGキャラクターコース)																
	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	○			実践学習	就職に必要な一般常識や業界について学び、面接や試験等に備え、履歴書の書き方、自己PRの方法等も習得する。	1 通 2 通	240	16	○			○		○		
2	○			ゲーム基礎	ゲーム制作の進めるうえで学ぶべき基本となる知識や技術を職種に合わせ習得する。	1 通	180	12			○	○			○	
3	○			企画・プレゼンテーション	ゲームの企画立案から制作方法をまとめる。仕様書の書き方や、「テーマ」「コンセプト」「システム」などを多くの人に伝えるためのプレゼンテーション技法を学ぶ。	1 通	60	4			○	○			○	
4	○			卒業制作	学科内で混成チームを編成し、企画・シナリオ・CG制作、プログラミングを担当するグループ分けを行い、本格的なゲーム作品の制作に取り組む。	2 通	240	16			○	○		○		
5	○			デッサン	絵を描くための基礎であり、物をよく観察し表現する力を学ぶ。ゲームキャラクターを描くために必要な基礎立体、静物、人物、模写等の実習の中で描写力を身につける。	1 通 2 通	120	8			○	○			○	
6	○			キャラクターデザイン	ゲームにおけるキャラクターの制作について基礎から学び、オリジナリティあふれるキャラクターを完成させる。	1 通	120	8			○	○			○	
7	○			3DCG実習	ゲーム制作の基本と3DCG制作の技術を“Maya”を使用して学び、基礎からモデリング、アニメーションまでの一連の工程を理解し、操作技術を習得する。	1 通 2 通	420	28			○	○			○	
8	○			映像編集	“Premiere” “After Effects” を使用してムービー編集、画像の合成、エフェクト（特殊効果）等の映像の基本操作技術を学ぶ。	1 通 2 通	180	12			○	○			○	
9	○			2DCG実習	ゲーム制作における2次元のCG制作技術を“Photoshop” “Illustrator” を使用して学び、フォトタッチ（画像処理）や背景CG、UI・ロゴデザインを作成する。	2 通	120	8			○	○			○	
10	○			ゲームグラフィック	実際のゲーム制作を想定し、ゲームの世界観を意識したデザインを考える力を養います。そして仕様に合わせてグラフィックに統一感を持たせ各種CGやUI等を制作する力を身につけます。	2 通	120	8			○	○			○	○
合計					10 科目			120 (1,800)			単位 (単位時間)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 所定の教科を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、校長がその学科の卒業を認定する。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。		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。

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				
専門学校デジタルアーツ東京		平成2年11月30日		菅原 崇博		〒 171-0021 (住所) 東京都豊島区西池袋2-38-8 (電話) 03-5992-5800				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人菅原学園		昭和35年3月25日		菅原 一博		〒 989-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2-11-10 (電話) 022-221-1111				
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度	
工業	情報専門課程		ゲーム学科／ゲームプログラムコース		平成28(2016)年度		-		令和 4(2022)年度	
学科の目的		ゲームをつくるためのプログラム言語やアルゴリズムなどを身につけゲームプログラムの技術を習得することが目的であり、さらに職業教育を通じてゲームやIT、Webなどの分野でプログラマーとして活躍する人材を育成する。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		ゲーム専用機や、PC、スマートフォン、VR等、さまざまなプラットフォームに対応したゲーム制作が可能となる環境で、ゲーム制作に必要な知識と技術を基礎から学ぶことができる。 現役プロの指導によりゲームエンジンのUnityを使用しての開発も行い、業界の最新トレンドを意識した授業を行うほか、IT産業、Web・インターネット方面まで総合的に学べるカリキュラムもあり、個々の希望に合わせた進路が選択可能となっている。								
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	※単位時間、単位いずれかに記入		1,800 単位時間	420 単位時間	0 単位時間	1,380 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	
				単位	単位	単位	単位	単位	単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率			
80 人	19 人		4 人		0 %		11 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		14 人							
	■就職希望者数(D)		12 人							
	■就職者数(E)		10 人							
	■地元就職者数(F)		6 人							
	■就職率(E/D)		83 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		60 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		76 %							
	■進学者数		0 人							
	■その他									
	進路未定2名									
(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)										
■主な就職先、業界等										
(令和5年度卒業生)										
(株)エスユーエス、エムビーエーインターナショナル(株)、オリブクリエイション技研(株)、(株)ハイデックス、東京ワーク(株)										
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					無				
	評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL					
当該学科のホームページURL	https://www.dat.ac.jp/course/game/									
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)									
	総授業時数		1,800 単位時間							
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		120 単位時間							
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間							
	うち必修授業時数		1,800 単位時間							
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		120 単位時間							
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間							
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間							
	(B:単位数による算定)									
	総単位数		単位							
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位							
	うち企業等と連携した演習の単位数		単位							
	うち必修単位数		単位							
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位							
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位							
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0 人の内数					
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2 人の内数					
	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 人の内数					
	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 人の内数					
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		1 人の内数					
	計				3 人の内数					
	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				2 人の内数					



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

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企業等が求める人材の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に取り入れる。

(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

校長のもとに設置する教育課程編成委員会は、企業等が求める人材の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)を検証する委員会として位置付けている。検証結果は、各学科長及び学科担当教員で協議し、改善項目を部・課長職教員へ報告する。部・課長職教員から校長、副校長へ報告を行い、意思決定に反映されるものである。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
井口 成人	日本俳優連合 常務理事	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	①
薬師寺 徹	至誠館大学 助教授	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	②
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部 部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
池田 聖児	株式会社サンシャインコーポレーション 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
東海林 龍	株式会社レオパードスチール 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
山本 健太郎	株式会社ループエンド 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
江口 博昭	株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
石橋 和章	株式会社コミックルーム 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
菅原 崇博	専門学校デジタルアーツ東京 校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
都築 敏明	専門学校デジタルアーツ東京 副校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
五十嵐 ゆかり	専門学校デジタルアーツ東京 教頭	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
平井 俊之	専門学校デジタルアーツ東京 教務部 部長 兼 ゲーム学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
三井田 大樹	専門学校デジタルアーツ東京 教務部教務課 課長 兼 イラスト学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
青田 美穂	専門学校デジタルアーツ東京 教務部学生課 課長 兼 ノベルス・シナリオ学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
藤田 正枝	専門学校デジタルアーツ東京 アニメ学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
平田 小織	専門学校デジタルアーツ東京 マンガ・イラスト学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
御園 行洋	専門学校デジタルアーツ東京 声優学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
大貫 良祐	専門学校デジタルアーツ東京 フィギュア原型学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。  
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(7月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月24日 15:00～16:00

第2回 令和6年8月21日 15:00～16:00

第1回 令和5年7月27日 15:00～16:00

第2回 令和5年8月24日 15:00～16:00

(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。

今年度は、全体的として「コミュニケーション能力」について話題となった。各業界によって多少の違いはあるが、インターンシップ等で受け入れている18～20歳位の学生の「自分の考えを相手に伝える力」や「相手の考えを汲み取る力」の弱さを感じていると各委員から意見があった。また、学生が各業界の「現状」を理解した上で、「目標設定」をし、取り組める力を今後更に身につけることが必要なのではとの意見があった。上記内容について、本校では、各学科のカリキュラムで取り組んでいる「他学科とのコラボレーションによる作品制作」を通して、学生個々が自分のめざす職種に於いて、仕事上での人との関わりの重要性を理解させ繰り返し指導していること説明し、更に「実践学習」や「業界研究」等での授業に於いて、プレゼンテーションやロールプレイングによる、「自分を表現する力」を身につける指導を強化することとした。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム制作の過程をプロの目線で定期的に講評を得ることで、仕事の流れやスケジュールの立て方、制作チーム内でのコミュニケーション力を学び、実践力を磨いていく。

(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

企業の講師と専任教員が事前に打ち合わせを行い、制作課題の選定や制作スケジュール、作品に対するフィードバックを含めた学生の学修成果の評価方法について定める。実習形式でゲーム素材制作について指導、アドバイスをを行い、企業の講師と専任教員が連携しながら作品講評や制作スケジュール管理を行う。連携する実習時間終了後に企業の講師と専任教員が打ち合わせを行い、学修成果を評価する。その評価を踏まえ学校側が成績評価を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲームプログラミング	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	学生個々に研究テーマを決め、個人・グループ制作を行う。企業の講師から技術的なテクニックの他、定期的に作品に対するフィードバックをもらい実務能力を身につける。2年次通期120時間の企業連携となる。	株式会社アミューズワン

### 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

専門学校デジタルアーツ東京の教職員は、菅原学園が定める教育研修規程に基づき教育研修を受講等する。

(基本方針)

第2条 法人は、次に掲げる基本方針に基づき、教育研修を推進する。

(1)職務遂行に必要な実践的、専門的知識、技術及び技能の習得及び向上、広い視野の涵養を図る。

(2)優れた判断力、創造力、実行力を養い、積極的な学生等に対する指導力としなやかな感性、豊かな人間性を有する教職員を育成する。

(3)教職員の意識向上を図るとともに、自己啓発を促進する。

(4)教職員の学生等に対する指導意欲と士気を高め、法人愛精神を涵養する。

#### (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:	ゲーム制作の業務とクリエイター育成に対する企業の理念	連携企業等:	株式会社ウインライト
期間:	令和5年7月24日(月)	対象:	平井 俊之
内容	各職種の業務や求められるスキル、クリエイター育成に関する考え方を教育機関との連携も含め講義を受けた。		
研修名:	ゲーム業界の現状と今後の展望について	連携企業等:	株式会社拓洋興業
期間:	令和6年1月15日(月)	対象:	平井 俊之
内容	ゲーム業界の現状と課題、今後の展開について講義を受けた。		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	イマドキ世代への効果的なほめ方・叱り方	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和5年8月22日(火)	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	イマドキ世代を「データの」に分析し、効果的なほめ方や叱り方の講義を受けた。		
研修名:	「発達障害のある学生への支援」～よくあるエピソードから考える～	連携企業等:	港区発達障害者支援室
期間:	令和5年11月1日(水)	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	「発達障害のある学生への支援」についての講義を受けた。		

#### (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:	放送映像制作分野の仕事と求められるスキルについて	連携企業等:	株式会社メディア22世紀
期間:	令和6年6月3日(月)	対象:	平井 俊之
内容	放送映像の仕事が多岐にわたり人材が不足していること、技術的なスキル以外の伸ばし方について説明を受けた。		
研修名:	ゲーム企業のリクルート方法の変化について	連携企業等:	株式会社デジタルスケープ
期間:	令和6年10月17日(木)	対象:	平井 俊之
内容	ゲーム業界としての人材確保に関する考え方が変化し直接的なアプローチをする方法が生まれてきたことについて説明を受ける。		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	子ども達の人間関係サポート法～SNSと現実の関係性～	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和6年8月22日(木)	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	子ども達とSNSの関係性について及び人間関係に関する社会的スキルを磨くために必要な接し方やサポート方法の講義を受けた。		
研修名:	自律でき ストレス耐性のある人財を育てる	連携企業等:	NPO法人メンタルぶらす協会Reforest 事務局
期間:	令和7年1月実施	対象:	マンガ・イラスト学科 学科長 平田 小織
内容	自律でき ストレス耐性のある人財を育てる講義を受ける。		

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

本校で作成した自己点検・事項評価報告書内容の結果及び課題の改善に向けて学校側より項目毎に説明を行い、学校関係者評価委員のそれぞれの立場から専門的・客観的な観点から評価を受け、この評価に基づき意見交換を行うことにより、自己点検・自己評価の課題の改善をより良いものにする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	(1)教育理念・目標(人材育成・教育体制・業界交流)
(2)学校運営	(2)学校運営(運営方針・事業計画・情報公開)
(3)教育活動	(3)教育活動(人間教育・技術習得・人間形成)
(4)学修成果	(4)学修成果(学力向上・就職率向上・退学率軽減)
(5)学生支援	(5)学生支援(キャリアサポート・就職ガイダンス・担任制)
(6)教育環境	(6)教育環境(設備充実・学校環境・少人数制)
(7)学生の受け入れ募集	(7)学生の受け入れ募集(学生募集・体験入学・学校説明会)
(8)財務	(8)財務(適切な財務運営維持)
(9)法令等の遵守	(9)法令等の遵守(個人情報等の各種法令の遵守)
(10)社会貢献・地域貢献	(10)社会貢献・地域貢献(未掲載)
(11)国際交流	(11)国際交流(未掲載)

※(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

上記9項目の評価について、本学の担当部署の学校評価関係者事務局より説明し、内容を精査し改善することとした。  
具体的には、設備面での「教育環境」について、近年、非常に速い回転でパソコン及びソフトウェアが換っている。学校は適切な教育環境づくりの対応ができており、評価できる。検討事項として、パソコン等は、個人所有にしてみてもとの意見があった。学校側としては、今まで学費の他に個人でパソコン等を購入してもらうのは、学生にとって金銭面で厳しいと考え、実施しなかった。しかし、昨今の社会情勢及び充実した教育環境を整える観点からも検討していくこととした。また、「学生受け入れ募集」について、ネット及びSNSへ情報配信を頻繁に行っている点と学生や保護者が来校する「体験入学」等を年間を通して行っている点は評価できる。このような時代だからこそ、「人と人が会える環境」を大切と考え、これからは環境を用意してほしいとの意見があった。学校側としては、今まで以上にさまざまな情報配信方法を模索し、合わせて、「体験入学」等の来校型のイベントを検討していくこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部 部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
池田 聖児	株式会社サンシャインコーポレーション 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
東海林 龍	株式会社レオパードスチール 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山本 健太郎	株式会社ループエンド 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
江口 博昭	株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
石橋 和章	株式会社コミックルーム 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
金澤 美菜子	CGアーティスト	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	卒業生
平山 智邦	有限会社ツチキン 取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	地域住民

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

（ホームページ）・ 広報誌等の刊行物 ・ その他（ ））

URL: <https://www.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和6年8月27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

本校の職業教育及び専門技術教育や学校の状況等を、学校関係者にホームページを活用し積極的に公表し専門学校として社会の理解を深め、これらの者と連携・協力関係を構築し、実践的職業教育機関としてより教育の質の確保・向上を図っていく。

(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	(1)学校の概要、目標及び計画(設置者・所在地・連絡先・理事長、校長・沿革・目標・計画)
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育(教科目の評定・進級卒業の認定・授業時間・学期の始期終期)
(3)教職員	(3)教職員数(教職員数)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育(デビュー就職指導体制・職業実践教育・キャリア教育)
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)様々な教育活動・教育環境(キャンパスライフ・施設整備・イベント情報)
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援(学習生活指導・学生相談・メンタルケア)
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援(納付金・学費支援制度)
(8)学校の財務	(8)学校の財務(貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業活動・監査報告書)
(9)学校評価	(9)学校評価(自己評価・学校関係者評価)
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況(未掲載)
(11)その他	(11)その他(未掲載)

※(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.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和6年6月1日

# 授業科目等の概要

(情報専門課程 ゲーム学科/ゲームプログラムコース)																
	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	○			実践学習	就職に必要な一般常識や業界について学び、面接や試験等に備え、履歴書の書き方、自己PRの方法等も習得する。	1通2通	240	16	○			○		○		
2	○			ゲーム基礎	ゲーム制作の進めるうえで学べき基本となる知識や技術を職種に合わせ習得する。	1通	180	12			○	○			○	
3	○			企画・プレゼンテーション	ゲームの企画立案から制作方法をまとめる。仕様書の書き方や、「テーマ」「コンセプト」「システム」などを多くの人に伝えるためのプレゼンテーション技法を学ぶ。	1通	60	4			○	○			○	
4	○			卒業制作	学科内で混成チームを編成し、企画・シナリオ・CG制作、プログラミングを担当するグループ分けを行い、本格的なゲーム作品の制作に取り組む。	2通	240	16			○	○		○		
5	○			ビジュアルC++	C++について文法からプログラム作成の基本までを実習を通して学び、プログラミング作成能力を身につける。	1通2通	300	20			○	○			○	
6	○			ゲームプログラミング	C言語の実習を通してゲームプログラムを行う。Windowsプログラミングの基礎を習得して、数学的な概念や“Direct X”に関する基礎的知識を学ぶ。	1通2通	240	16			○	○			○	○
7	○			ゲームデザイン実習	ゲームエンジンのUnityを使用してゲームを作り上げて。VR技術なども取り入れたまったく新しい実践的な授業を行う。	1通	120	8			○	○			○	
8	○			アルゴリズム	流れ図の作成方法、問題の解決技法、プログラムの組立方法について学ぶ。ゲーム制作における基本的なアルゴリズムを学ぶ。	1通	60	4	○			○			○	
9	○			C言語	C言語について文法からプログラム作成の基本までを実習を通して学び、プログラミング作成能力を身につける。	1通	120	8			○	○			○	
10	○			情報処理演習	情報システム開発、運用等における情報技術やハードウェア、ソフトウェア、コンピュータプログラム、情報数学等のコンピュータに関する知識を習得する。	2通	120	8	○			○		○		
11	○			Webプログラミング実習	ブラウザーゲームをつくるために必要なHTML5やCSS、JavaScriptによるプログラミングの基礎を習得する。	2通	60	4			○	○			○	
12	○			Java	Java言語の文法からプログラム作成の基本までを実習を通して学び、プログラミング作成能力を身につけます。さらに、Java Bronze SEの資格取得対策を行います。	2通	60	4			○	○			○	
合計					12 科目		120 (1,800)			単位 (単位時間)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 所定の教科を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、校長がその学科の卒業を認定する。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。		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。