

職業実践専門課程の基本情報について

学校名 専門学校 東京テクニカルカレッジ		設置認可年月日 昭和62年3月27日		校長名 白井雅哲		所在地 〒164-8787 東京都中野区東中野4-2-3 (電話) 03-3360-8881																															
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																															
学校法人小山学園		昭和49年10月17日		山本 匡		〒164-0001 東京都中野区中野6-21-16 (電話) 03-3360-8831																															
分野	認定課程名		認定学科名			専門士		高度専門士																													
工業	工業専門課程		ゲームプログラミング科			平成16年文部科学省 告示第23号		—																													
学科の目的	ゲーム業界の求めるプログラム力を有し、ゲーム機ならびにパソコンや携帯電話機でのゲーム開発を行うための技術力を修得した即戦力となるプログラマーの育成を目的とする。																																				
認定年月日	平成 26年 3月 31日																																				
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	1830時間	420時間		540時間	1410時間	0時間	0時間																													
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の)	専任教員数	兼任教員数		総教員数																													
80人		35人		2人	2人	5人		7人																													
学期制度	■ 1学期: 4月1日から5月下旬の5週間 ■ 2学期: 6月上旬から7月中旬の7週間 ■ 3学期: 8月下旬から 10月中旬の7週間 ■ 4学期: 10月下旬から12月中旬の7週間 ■ 5学期: 1月中旬から3月31日の7週間				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各期末に実施する履修判定試験の点数によって評価行う。科目によっては課題点等も考慮することがある。																															
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏 季: 7月下旬から4週間 ■冬 季: 12月下旬から3週間 ■春 季: 3月中旬から3週間 ■学年末: 3月31日				卒業・進級条件	卒業にあつては履修時間表で定められた全ての履修科目の履修を、進級にあつては当該年度の全ての履修科目の履修を、条件とする。																															
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学習目標未達成者・欠席者に対する補講の実施 長期欠席者への個別指導、保護者への連絡、家庭訪問等を実施				課外活動	■課外活動の種類 学内行事学生スタッフ、学内カフェスタッフ ■サークル活動: 有																															
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和5年度卒業生) 株式会社Artisan 株式会社コンパスジャパン など ■就職指導内容 1年各期末に全科合同で就職プログラムを実施 女子学生のための就職ガイダンスを実施 留学生のための就職ガイダンスを実施 各科にて、履歴書等の確認、模擬面接等を実施 ■卒業者数: 33 人 ■就職希望者数: 29 人 ■就職者数: 29 人 ■就職率: 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 87.9 % ■その他 ・進学者数: 0人 ・その他: 4人 (令和 5 年度卒業生に関する 令和6年5月1日 時点の情報)				主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>C言語プログラミング能力認定試験</td><td>③</td><td>33 人</td><td>31 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><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></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 特になし				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	C言語プログラミング能力認定試験	③	33 人	31 人																				
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																																		
C言語プログラミング能力認定試験	③	33 人	31 人																																		
■中途退学者		5 名		■中退率		7.5 %																															

中途退学の現状	令和5年4月1日時点において、在学者 5 3 名（令和5年4月1日入学者を含む） 令和6年3月31日時点において、在学者 4 9 名（令和6年3月31日卒業者を含む）
	■中途退学の主な理由 進路変更、経済的事情、精神疾患 ■中退防止・中退者支援のための取組 中退防止を含む学生指導の窓口は、全てクラス担任が担っている。その上で、経済的困窮に関しては学務室が奨学金等の斡旋を行うなどの対応を行い、心身の不調や家庭の事情に関しては、その内容に応じて科長や事務長、副校長が個別相談を実施している。いずれの対応も、「学生指導記録データベース」によって情報を共有し、迅速で適切な対応を心掛けている。
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 特待生制度、後援会企業奨学金制度 ■専門実践教育給付： 給付対象 前年度給付実績者数:0人
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： 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://tec.ttc.ac.jp/departments/game-programming

(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、認定を受けた告示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「卒業者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者の「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いたものをいいます。

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、卒業年次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「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者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。

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

本科における教育課程の編成においては、ゲームプログラミングの実務者として必要とされる基礎的素養を身に付けさせることはもちろん、業界動向ならびに新技術の動向等もふまえて必要とされる知識・スキルを修得させることを目標としている。このことを実現させるために、また、形骸化しがちな資格偏重教育に陥らないための教授法や教材開発のために、本科では、業界諸団体等の意見を積極的に活かし、職業実践的かつ専門的能力育成に必要な内容を科目に落とし込むために、外部の関係者との間に密接な情報交換の場である「教育課程編成委員会」を設け、カリキュラム編成の参考にする体制を組織的に構築している。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

本科では、上記(1)で掲げた基本方針を実現させるために、かねてより卒業生が在籍する企業等との間に「情報系高度教育研究会」を設け、カリキュラムやシラバスの立案や教材開発、学生の成績評価にご協力を頂いてきた。この委員会は、本科の人材目標とカリキュラムの整合性の確認や、輩出した卒業生の業界での活動実態を把握することも目的の一つとしてきたが、今般、この「専門部会」を、職業実践専門課程の申請にあたって「情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会」と命名変更し、あらたに教育活動基盤形成のための組織として位置付けることとした。

当委員会の使命は、これまで同様、カリキュラムやシラバスの立案や教材開発、学生の成績評価であるが、今後はより企業との連携を前面に打ち出し、実習・演習科目において更なる充実を図ることとしている。なお、本委員会は、組織上は副校長の直下に組織され、校長を委員長として業界団体や有識者、企業関係者などの外部委員の他、企画部部長、科長を内部委員として本科の教務関係の検討を行い、理事会への諮問をもってカリキュラムの変更等の承認を得る重要組織として位置付ける。

(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
後藤 英明	ドコモ・データコム株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
経塚 真裕	ソフトビューベリオン株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
片山 善久	株式会社エフ・エム	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
阪上 誠	株式会社テクノプロ テクノプロ・デザイン社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
渡邊 和彦	ITbookテクノロジー株式会社 みんなのIoTコンソーシアム理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	①
田中 正吾	ワンフットシーバス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
高堂 博司	ウイングレット・システム株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
菅 由紀子	株式会社Rejou データサイエンティスト協会スキル定義委員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	①
北川 淳一郎	ヤフー株式会社 データサイエンティスト協会スキル定義委員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	①
坂本 一憲	WillBooster株式会社 早稲田大学研究院客員准教授	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	②
佐藤 周平	株式会社セラク	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
澤坂 智之	株式会社Artisan	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
川勝 誠治	株式会社ゲーテク	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
中山 典隆	東京商工会議所 中野支部 有限会社 イブシロン	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	①
杉山 司	特定非営利活動法人 中野コンテンツネットワーク協会/桔梗ICTパートナーズ株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	①

叶 修吾	株式会社博報堂プロダクツ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	③
白井 雅哲	専門学校東京テクニカルカレッジ 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	
井坂 昭司	専門学校東京テクニカルカレッジ 副校長/情報処理科科長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	
多賀 大真	専門学校東京テクニカルカレッジ 事務長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(任期1年)	
呉石 義明	専門学校東京テクニカルカレッジ 情報処理科	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	
楊 瑞卿	専門学校東京テクニカルカレッジ IoT+AI科科長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(任期1年)	
金井 伸也	専門学校東京テクニカルカレッジ データサイエンス+AI科科長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	
川辺 伸司	専門学校東京テクニカルカレッジ Web動画クリエイター科科長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	
松田 達夫	専門学校東京テクニカルカレッジ ゲームプログラミング科科長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	

※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

年次委員会を4月～8月期に一度、11月～3月期に一度の2回開催する。また、年度末に卒業研究・卒業制作を中心とした学習成果発表会に参加いただき、カリキュラムおよび学習目標の達成度を確認・評価いただく。なお、必要と認められる場合は臨時委員会を開催する。
なお令和6年度実施日時(実施予定日時)は以下とする。

(開催日時)

第1回 令和6年 7月22日 15:00～17:00

第2回 令和6年11月29日 15:00～17:00

(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

卒業前のグループ制作が近年アプリケーション寄りになっているため、ゲームプログラミング科としてゲームに特化した方が良いとの意見があり、2年4期「アプリケーション開発1・2」でゲーム開発ツールのUnityを強化し、ジャイロ機能を使用したゲームを制作した。
また、制作の全てを経験させることが学生の今後のためになるとの意見を頂き、制作にあたって「原案書・企画書・仕様書」、スケジュール表(工程表)を作成し、日々の管理も行わせることにした。

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

本校では、教育活動の形骸化を防止するためには、まずは上記の教育課程編成委員会等において現在のカリキュラムや授業内容等をチェックして頂く事が必要であると考えているが、併せてその実施にあたって企業からの協力が欠かせないと考えている。

具体的には、カリキュラムの中に企業連携科目を組み込み、その科目の前後の科目とも有機的に連携させ、入学から卒業に至る一連のプロセスの成果として表れるようにすべきと考えている。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

プログラマーに求められる基礎的素養を身に付けさせることはもちろん、業界動向ならびに新技術の動向等も踏まえて必要とされる知識・スキルを修得させることを目標としている。

特に開発実習課題においては、できるだけ実務に近い条件となるように連携企業に条件をチェックしてもらい、助言をもらっている。また、課題成果においても定期的なチェックにより、段階的にチェックレベルを高目、実務レベルを意識したコメントをもらっている。学習成果を示すプレゼンテーションにも参加してもらいコメント・アドバイスを貰い、成果品の質の向上を計っている。

(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
ゲーム機開発2	携帯アプリ開発の中でも携帯機の機能(ジャイロ・GPS)を中心に学習します。機能を学習することにより、Javaによるオブジェクト指向プログラミングの知識やプログラム力を上げ、いろいろな機能を使ってゲーム開発を行う。	株式会社 Artisan
ゲーム機開発5	オブジェクト指向プログラミングの考え方を取り入れた開発方法でゲームを作成する。開発を通してデータや処理のまとめ方(クラスの作り方)、クラスの分け方、継承すべきか否か、共有データの扱い方、メンバクラスの必要性、など、クラスの扱い方の理解も深める。	株式会社ゲーテク

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

本校では、専門学校の教員には実務、学術、教授力の3つの要素が欠かせないと考えており、そのそれぞれの専門性を向上させるためには、現状の能力等を適切に評価し、改善点を明確にした上で、適宜研修等による育成策を実施しなければならないと考えている。

以上の様な考え方にに基づき、本校では各教職員の適性や要スキルアップ項目等を見極めた上で、「小山学園研修規定」ならびに「東京テクニカルカレッジ教職員研修方針」、「同 教員研究方針」に基づき、研修・研究計画の立案や実施を行っている。具体的な内容としては、主に企業や団体に依頼する形で実施される「専門性向上研修」や「教授法研修」、学内での集合研修が中心となる「教育界認識研修」などがあげられる。これらの研修は、年度計画に基づいた校長指示により実施されるが、教職員自らが自己研鑽に務めることを目的として自ら研修・研究の実施を希望する場合においても、校長判断によりこれを認めることがある。

(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「管理システムGitを学ぶ」

期間:令和5年9月4日 対象:ゲームプログラミング科教員 松田・松沢

講演者: 株式会社 Artisan 澤坂智之氏

内容:プロジェクト管理ソフトGitの使用法を知り学生のグループ制作に活用する。

研修名「東京ゲームショウ」

期間:令和5年9月21日・22日 対象:ゲームプログラミング科教員 松田・松沢

講演者: コンピュータエンターテインメント協会

内容:最新ゲームのトレンドやゲーム業界の将来像を観て学科カリキュラムの参考にする。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:「インストラクショナルデザイン研修」(連携企業等:コンソーシアムTokyo)

期間:令和5年8月2日 対象:ゲームプログラミング科教員 松沢

自身の教授スタイルを見つめ直し、教授する際の必要スキルに沿って自らの教授法をブラッシュアップする。

研修名:「第11回教育活動報告会」(連携企業等:コンソーシアムTokyo)

期間:令和5年9月14日(東京テクニカルカレッジ+オンライン併用) 対象:ゲームプログラミング科教員 松田・松沢

当校当科の教育内容・教授法の充実に向け、加盟専門学校各校の教育活動を知る。

(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「東京ゲームショウ」

期間:令和6年9月26日27日 対象:ゲームプログラミング科教員 松田・松沢

講演者: コンピュータエンターテインメント協会

内容:最新ゲームのトレンドやゲーム業界の将来像を観て学科カリキュラムの参考にする。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:「ペップトーク研修(やる気を引き出す魔法の言葉がけ)」

期間:令和6年7月26日(金) 対象:ゲームプログラミング科教員 松田・松沢

学生に対する指導において、自己肯定感を高め、学習に対する意欲を高めるショートスピーチの指導コ

コミュニケーションスキルを磨く
研修名:「第12回教育活動報告会」(連携企業等:コンソーシアムTokyo)
期間:令和6年9月19日 対象:ゲームプログラミング科教員 松田・松沢
当校当科の教育内容・教授法の充実に向け、加盟専門学校各校の教育活動を知る。

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
本校では、職業教育を旨とする高等教育機関として、各業界において必要とされる人材の育成を関係業界等のニーズを踏まえ目標化する。教育成果を評価しているかについて適切な説明責任を果たすために、どのような理念のもとで教育活動を行なっているのか、また業界との相互の課題やニーズ等の共有化に向けて、教育活動のみならず学校運営の状況を公表する。そして、関係する企業、職能団体等、卒業生、在校生保護者、地域の方や自治体関連部署等の評価を受け、その結果に教育活動、学校運営の改善を図ることにより高等教育機関としての責任を果たすことを目的に学校関係者評価を行うことを基本方針とする。なお、評価者として企業役員、関連諸団体の役職者等に積極的に参画いただき、職業に必要な知識・技能・態度に係わる質保証の視点を踏まえた評価の精度を上げることも方針とする。

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		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準1	教育理念・目的・育成人材像
(2)学校運営		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準2	学校運営
(3)教育活動		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準3	教育活動
(4)学修成果		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準4	学修成果
(5)学生支援		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準5	学生支援
(6)教育環境		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準6	教育環境
(7)学生の受入れ募集		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準7	学生の募集と受入れ
(8)財務		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準8	財務
(9)法令等の遵守		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準9	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献		『自己評価報告書』Ⅲ-1-基準10	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流		—	

※(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
本校では、「専修学校における学校評価ガイドライン(専門学校等評価機構)」に準拠する形で「自己評価報告」を行っており、これを元に学校関係者評価委員会を開催している。委員会において指摘された箇所については、校として必要な取り組みは校長、学科として必要な取り組みは科長を責任者として、指摘事項の改善を図ることとしている。
例えば、2000年以来専門知識・技術の習得のために90分間毎の授業評価を実施するなど履修改革に取り組んできたが、その一方自ら問題を発見し解決する能力などの開発も重要であるとの指摘を受けてきた。そうした指摘をふまえて、PBLの手法を取り込んだ問題解決型授業「リアルジョブプロジェクト(以下RJP)」の創設・実施に取り組んできた。RJPに関しては、半期に一度の委員会において進捗状況を報告するとともに、年度末に成果報告を高覧いただき、その都度意見をいただき改善に努めてきた。その成果として、学科横断・企業連携による学内カフェ開設を達成し、学生の問題解決能力等の向上を図ることができた。また、RJPを正規科目として登録する際には、PBLにおいてそのプロセスを公正に評価する方法が必要との指摘を受けて、授業毎・期毎・年度毎の3種類のルーブリック評価票を開発し、学習の成果ならびに学生の成長を見える化することに取り組んできた。
また卒業生委員からは、卒業生と学校、卒業生同士のつながりが弱いとの指摘を受けた。それをふまえて、平成28年度から卒業後1年・5年・9年経った卒業生を対象に「卒業生調査」を実施、学習成果を確認するとともに学内改善の基礎資料とすることとした。また同時に同窓会の活性化に向けてあらためて取り組みを開始した。

(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
渡邊 和彦	ITbookテクノロジー株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	卒業生

澤坂 智之	株式会社Artisan	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	卒業生
安藤 拓也	株式会社miwa	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	卒業生
藤沼 俊則	フォーネスライフ株式会社 NECソリューションイノベータ株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	卒業生
楡井 真実	建築監督科 保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	保護者
中島 直人	Web動画クリエイター科 保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	保護者
前田 瞳	バイオテクノロジー科 保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	保護者
中山 典隆	有限会社 イプシロン 東京商工会議所 中野支部	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
杉山 司	桔梗ICTパートナーズ株式会社/特定非営利活動法人 中野コンテンツネットワーク協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
佐々 義子	特定非営利活動法人 くらしとバイオプラザ21	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
島田 祐輔	エーピージーエム デザインアトリエ 法政大学大学院デザイン工学研究科	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
杉岡 充敏	株式会社グッドニュース	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
松本 晴輝	株式会社進研アド	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
三浦 勝寛	株式会社リクルート	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
吉田 典子	株式会社ビーアライブ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	企業等
岸 哲也	東中野五丁目小滝町会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(任期2年)	地域

※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

公表方法：(ホームページ)・広報誌等の刊行物・(その他)自己評価報告書

公表時期：毎年7月31日を原則とする。

<https://tec.ttc.ac.jp/school/disclosure/kihonjoho>

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

本校では、実践的な職業教育を行う教育機関として、関係業界等のニーズを踏まえ、どのような理念・目的・目指す人材像等を掲げて取り組んでいるか適切な説明を行う必要があるという認識のもと、「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」に基づいた評価項目をもって、学校関係者に情報公開を積極的に行い、学内外に対して普遍的判断のつく教育活動の透明性の証明の為に情報を公表する。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

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	テクニカルHP＞学校案内＞教育理念 学園HP＞学園概要
(2)各学科等の教育	テクニカルHP＞学科紹介
(3)教職員	テクニカルHP＞公開情報
(4)キャリア教育・実践的職業教育	テクニカルHP＞就職・資格＞就職サポート体制

(5)様々な教育活動・教育環境	テクニカルHP＞当校が選ばれる理由 学園HP＞教育への取組み
(6)学生の生活支援	学園HP＞入学案内・奨学金＞奨学金/融資制度 テクニカルHP＞キャンパスライフ テクニカルHP＞入学案内＞学生寮のご案内
(7)学生納付金・修学支援	学園HP＞入学案内・奨学金 テクニカルHP＞入学案内＞学費・学費サポート
(8)学校の財務	テクニカルHP＞公開情報
(9)学校評価	テクニカルHP＞公開情報
(10)国際連携の状況	学園HP＞学園概要＞海外姉妹校・協力校 テクニカルHP＞キャンパスライフ＞海外短期留学研修SISP テクニカルHP＞キャンパスライフ＞建築・インテリア海外研修
(11)その他	—
※(10)及び(11)については任意記載。	
(3)情報提供方法	
https://tec.ttc.ac.jp/	

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームプログラミング科) 令和5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	
○			情報リテラシー	コンピュータなどのメディアを活用した情報の収集・検索や、コミュニケーションを行う基礎知識のことを「情報リテラシー」といいます。これはインターネットを使って調べる作業や、メールを使って連絡を取り合うなど、日常的に色々な手段を使いこなしてこそ得られるものです。この科目では、本校が行っている「情報リテラシー」環境にまず慣れるために必要なことを学習する。	1①	15	1	○			○		○		
○			PCリテラシー	今期以降、より深く学習を重ねてゆくうえで、特に理解しておく必要のある Windows の基本的な操作やコンピュータそのものの知識を学習する。 また、今後の様々な科目の学習に便利なツールやアプリケーションを紹介し、そのインストールや利用を通して、プログラミングをより効率的に行ってゆく方法を学習する。	1①	30	2	○			○			○	
○			今週の新聞1	ゲームプログラムやゲームCGの技術的・創造的学習も重要であるが、今後社会人として、政治、経済、国際問題、生活など間接的に関わってくる要素は、非常に大きい。また企業人となるために業界自身もそのような点に興味や理解が高い人を望む。この科目は、就職に対する心構えと、社会人として持っていないとてはならない一般常識の確保のために行われる。しっかり理解し、将来に役立てる。	1②	15	1	○			○		○		
○			今週の新聞2	ゲームプログラムやゲームCGの技術的・創造的学習も重要であるが、今後社会人として、政治、経済、国際問題、生活など間接的に関わってくる要素は、非常に大きい。また企業人となるために業界自身もそのような点に興味や理解が高い人を望む。この科目は、就職に対する心構えと、社会人として持っていないとてはならない一般常識の確保のために行われる。しっかり理解し、将来に役立てる。	1⑤	15	1	○			○		○		
○			コンピュータシステム	MicrosoftOfficeは、Word（ワープロソフト）・Excel（表計算ソフト）・PowerPoint（プレゼンテーションソフト）・Access（データベースソフト）と仕事でパソコンを使うときに使うアプリケーションソフトが含まれます。情報系の学生にとって、これらのアプリケーションソフトの使い方を学習するだけではなく、一つのプログラムとしての考え方を学習するツールとして活用する。	1①	30	2	○			○		○		
○			インターネット技術	インターネットがつながるしくみ、サービスの種類、接続するための様々な方法を理解し、インターネットに柔軟に接続できる。 また、ネットワークの基礎的な知識を養い、家庭内LAN、小規模LANを自由に組める力を身に付ける。	1②	30	2	○			○			○	
○			三次元処理技術	3DCGに必要な様々な知識を学ぶ。 座標系の概念、座標内の図形の移動、回転、三角関数、行列など数学的知識を習得する。	1⑤	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術1	ゲーム製作の基本として大切なのは、素材に対する理解。サブカルチャーの代表的なものであるTVゲームは芸術とは異なり、無から創造するものではない。既存のものをゲーム化する基本は、そのものの理解に基点をおく。即ち本講座では、既存ソフト作品の分析と洞察する力を身に付けることに主眼を置くものとする。特に、解釈した内容について論理化・文章化することを重視する。	1②	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術2	シナリオを記す上でしっかりと構築しなければならないのが、ストーリー構成。まずは論理性を重んじた課題をこなし、次回以降は具体的な物語についてその構造化を理解していく。素材としては、モダンホラー作家として知られるスティーブン・キングの作品でありながら、ホラー色の希薄なものを課題ソフトとしてあえて選択し、学生が自身の力でそれらの細部を考察していくようにする。ただし、最後は読み取りやすい一般的なSF映画のストーリー展開を分析・考察するものとする。その目的は、学生の読解力の向上加減を計るため。	1③	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術3	ゲーム開発の進め方としての基本として大切なのは、素材に対する理解。サブカルチャーを代表するTVゲームは芸術とは異なり、無から創造するものではない。既存のものをゲーム化する基本は、そのものの理解とその応用に基点をおく。即ち本講座では、既存ソフト作品の分析と洞察する力を身に付けることに主眼を置くものとする。特に、解釈した内容について論理化・文章化することを重視する。	1④	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術4	ゲーム企画の構想に重要となる洞察力と分析力の養成を、映画ソフトの理解を通して培ってゆく。ストーリー展開から登場人物たちのキャラクター性や人間関係などについての理解を文章化することで学んでいく。	1⑤	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術5	ゲーム製作の基本として大切なのは、素材に対する理解。サブカルチャーの代表的なものであるTVゲームは芸術とは異なり、無から創造するものではない。既存のものをゲーム化する基本は、そのものの理解に基点をおく。即ち本講座では、既存ソフト作品の分析と洞察する力を身に付けることに主眼を置くものとする。特に、解釈した内容について論理化・文章化することを重視する。	2②	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術6	Windows系ゲーム開発の考え方に関する基本として大切なのは、素材に対する理解。コンシューマー用ソフトとの違いは、年々変わらなくなりつつある。原点は、サブカルチャーとしての視点。TVゲームは芸術とは異なり、無から創造するものではない。既存のものをゲーム化する基本は、そのものの理解とその応用に基点をおく。即ち本講座では、既存ソフト作品の分析と洞察する力を身に付けることに主眼を置くものとする。特に、解釈した内容について論理化・文章化することを重視する。	2④	30	2	○			○			○	
○			エンターテインメント技術7	コンシューマーゲーム企画の構想に重要となる洞察力と分析力の養成を、映画やテレビドラマ等のソフトの理解を通して培ってゆく。ストーリー展開から登場人物たちのキャラクター性や人間関係などについての理解を文章化することで学ぶ。	2⑤	30	2	○			○			○	

○		ゲーム制作1	コンセプトの言語化は、企画や開発において非常に重要である。またその一方、意思の疎通において微妙なニュアンスの言語化はとても難しい。しかしソフト開発において、このニュアンスの伝達は必要不可欠な要素。今期の本講座においては、開発者に求められるニュアンスの言語化（或いは、文章化）能力の練磨に目的を置く。そのための課題となるソフトは、各項目の通りとする。	2①	15	1	○				○			○	
○		ゲーム制作2	ゲーム設計を行う上での基本知識であるプログラム言語の種類、基本的なデータ構造、制御構造の復習をはじめ、構造化設計、オブジェクト指向型設計の方法論について学習し、実際に設計を進めながらゲームを開発する。	2③	15	1	○				○			○	
○		ゲーム制作3	ゲームの企画書を作成する。原案書、企画書、仕様書の制作方法を学習し、アクションゲームを基に作成する。	2④	15	1	○				○			○	
○		プログラム言語1	プログラムを作成するために最も重要なことは、「どのような手順で仕事をしていくか？」を考える事です。その手順を作成する為の技術（フローチャート）を習得する。次にプログラミング言語の一つで、最も現在重要な「C言語」の歴史から、開発環境の基本となるDOSコマンドの操作を理解し、プログラム記述方法、データ（値）の読み込み、出力（表示）までのプログラムを学習する。	1①	45	1				○	○			○	
○		プログラム言語2	コンピュータに仕事をさせるためには、プログラミング言語を用いてプログラムを作成する。プログラミング言語には、仕事の用途によって様々な言語があります。その中で、C言語は様々な分野で使用されているプログラム言語です。 この授業では、ノートパソコンにC言語をインストールしMS-DOS上のC言語を用いて、C言語の基本的なプログラミング技術（データの扱い・演算処理・分岐処理・繰返し処理・配列・関数・構造体）を学習する。	1②	30	1				○	○			○	
○		プログラム言語3	コンピュータに仕事をさせるためには、プログラミング言語を用いてプログラムを作成します。プログラミング言語には、仕事の用途によって様々な言語があります。その中で、C言語は様々な分野で使用されているプログラム言語です。この授業では、C言語の基本的なプログラミング技術（データの扱い・演算処理・分岐処理・繰返し処理・配列・関数・構造体）を学習する。	1②	45	1				○	○			○	
○		プログラム言語4	プログラミング言語には、仕事の用途によって様々な言語があります。その中で、C言語は様々な分野で使用されているプログラム言語です。 C言語特有の機能にポインタがあります。このポインタの機能を十分理解し操作（プログラム）できるようにならなければC言語を理解したことにはなりません。この授業では「ポインタの使い方」「ポインタと配列変数の関係」「ポインタと文字列」「ポインタと関数」「ファイルポインタ」の学習を問題演習を通して行う。	1②	45	1				○	○			○	
○		携帯アプリ言語1	NTT Docomo の携帯電話上で動作する Androidアプリを作成するための基礎知識を学習しながら、Javaプログラミングの基礎であるクラス、オブジェクト、メソッドといった概念を体得する。	1⑤	45	1				○	○			○	
○		Windows言語1	Visual C++を使って、Windowsのプログラムの仕組みを学習し、Visual C++のC言語機能だけを使って、APIを学習する。メッセージBOXを理解し活用することや、ウィンドウを1枚表示するための仕組みや、ウィンドウへのGDIを使った描画、キー情報の読み込み、マウス情報の読み込みを学習する。	1③	60	2				○	○			○	
○		Windows言語2	Visual C++を使って、Windowsのプログラムの仕組みを学習し、Visual C++のC言語機能だけを使って、APIを学習する。APIを知ることによってゲーム制作の細かな部分までプログラムすることができる。また、ハンドルの理解を深めて、アイコンの作成方法やビットマップ表示方法やメニューの作成使用方法を学習する。	1③	45	1				○	○			○	
○		Windows言語3	Visual C++を使って、Windowsのプログラムの仕組みを学習し、Visual C++のC言語機能だけを使って、APIを学習する。ウィンドウを1枚表示するための仕組みや、ウィンドウへのGDIを使った描画処理を理解し、ゲームプログラムを学習する。配列管理やアクション処理を使いパズルゲームを完成させる。	1④	45	1				○	○			○	
○		Windows言語4	C言語の特徴である、ポインタ、構造体、関数を使ったゲームの作成を行う。Windows言語で重要なAPI関数を使用し、画像処理やテーブル処理、フラグ処理等についての技術を習得する。シューティングゲームでファイル分割方法やSin関数、Cos関数を使って円運動、ポインタジャンプなどを理解し覚える。最終的にはオリジナルゲームを完成させる。	1④	30	1				○	○			○	
○		Windows言語5	C言語の特徴である、ポインタ、構造体、関数を使ったゲームプログラムの作成を行う。具体的にはWindows言語で重要なAPI関数を使用し、画像処理やテーブル処理、フラグ処理等についての技術を習得する。ゲームジャンルとしてアクションゲームの製作授業を行う。アクションゲームでは設計とアルゴリズムに重点を置き一つの物を作成するときに数種類の考え方が出来る力を付けさせる。	1④	30	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術1	C言語との違いやクラスの基本的な使い方の学習を通してオブジェクト指向プログラミングのイメージをつかみ、C言語的なプログラムから脱却してC++的なプログラミング方法を身に付ける。 また、C++の様々な特性や機能を理解することで、今後のゲーム制作に活かしてゆく。 さらに、これまで作成したWin32プログラムを、必要に応じてC++にリプレイスできるようにする。	1④	45	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術2	前期に学んだC++によるWindows用アプリケーション開発のノウハウを基に、より効果的なクラスの使用方法を学ぶ。 キャストを使った効率的なオブジェクトの参照方法、ビットを使ったステータスの参照方法、2次元配列を使ったマップの参照方法、など、実践的なテクニックを学ぶ。	1⑤	30	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術3	以前に学んだWindowsAPIプログラミングとC++の学習内容を活かして、VC++のMFCによるWindowsプログラミングを学習する。 イベントやメッセージに対する処理、ビューの操作、ドキュメントの処理、フレームの活用など、MFCの仕組みを課題プログラムの作成を通してステップごとに理解し、最終的にMFCを使いこなす。	1⑤	30	1				○	○			○	
○		ゲーム機開発1	開発ツールUnityを使用し携帯電話アプリ開発（Android）の基礎を学ぶ。ツールの使い方やAndroid特有の機能を知り、簡単なゲームを制作する。	2①	30	1				○	○			○	
○		ゲーム機開発2	携帯アプリ開発の中でも携帯機の機能（ジャイロ・GPS）を中心に学習します。機能を学習することにより、Javaによるオブジェクト指向プログラミングの知識やプログラム力を上げ、いろいろな機能を使ってゲーム開発を行う。	2②	30	1				○	○			○	○

○		ゲーム機開発3	以前学んだUnityでのAndroid開発を基にiPhoneアプリ開発へ繋げる。開発に必要なObjective-CやMacOSを使用しゲームを作成する。AndroidゲームをiPhoneゲームへの移行も行う。	2②	30	1				○	○			○	
○		ゲーム機開発4	C# の文法の知識をもとに、Windowsアプリケーション（フォームアプリケーション）を作成するための知識やテクニックを学ぶ。 Microsoft Visual C# の基本的な使い方、C# によるWindowsプログラムの基本構造、フォームデザイナの使い方、各種コントロールのプロパティやイベントの使用方法、様々なリソースの扱い方、などを学ぶ。	2③	30	1				○	○			○	
○		ゲーム機開発5	オブジェクト指向プログラミングの考え方を取り入れた開発方法でゲームを作成する。開発を通してデータや処理のまとめ方（クラスの作り方）、クラスの分け方、継承すべきか否か、共有データの扱い方、メンバクラスの必要性、など、クラスの扱い方の理解も深める。	2③	30	1				○	○			○	○
○		ゲーム機開発6	C++ 的なプログラミング方法を学びながら、今後の作品制作においては C++ の技術をより一層組み込んだプログラムが作れるように、さらに理解を深める。 また、これまで制作してきた作品と比べながら、C++の記述を組み込みそうな部分を確認し、はじめから C++ のプログラムとして設計しなおすことで、よりC++らしいプログラムを作成できる。	2⑤	30	1				○	○			○	
○		アプリケーション開発1	Android、iPhoneによるプログラムをさらに実践的に学ぶために、簡単なツールを作成していきます。ツールづくりを通じて、コントロールの動的生成、ユーティリティクラスの作成やクラスライブラリとしての管理、コントロールのさまざまなプロパティやイベントメソッドについて理解を深める。	2④	30	1				○	○			○	
○		アプリケーション開発2	Android、iPhoneによるプログラムをさらに実践的に学ぶために、簡単なゲームを作成していきます。ゲームモードでの管理ではなくシーン遷移での管理法、スマートフォン特有の機能の理解を深める。	2④	30	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術4	C++のプログラムの構造、ゲームループの動き、描画処理方法、入力デバイスの制御などの知識を活用し、基本的な3次元オブジェクトの描画方法について学ぶ。 ポリゴンの構造、ポリゴンの描画、プリミティブの回転、視点の移動、光源の設定、様々なエフェクトの設定、など、XNA における3次元オブジェクトを描画するための基本的な技術を身に付ける。	2①	30	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術5	以前に学んだC++における3次元オブジェクトを描画するための基本的な技術に基づいて、モデルの描画方法や様々な処理方法を学ぶ。 モデルの描画、テクスチャの貼り付け、モデルの移動、様々なエフェクト、モデル同士の当たり判定、など、ゲーム制作に必要な実践的なテクニックを学ぶ。	2①	45	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術6	コンピュータネットワークの基本的な概念、仕組み、用語を学び、コンピュータネットワークを利用したゲームを制作するための下地となる知識を身に付ける。 XNA における、ネットワークゲームを制作するための基本的な流れを学ぶ。また、課題プログラムの制作を通して、制作に必要なクラスやメンバを理解する。	2②	30	1				○	○			○	
○		ゲーム開発技術7	前回の科目で学んだ、コンピュータネットワークを利用したプログラム制作の知識を活かして、ネットワークゲームを制作する。 必要となるクラスの洗い出し、クラス的设计、メンバの宣言や定義、ゲームバランスの調整、などを行う。	2②	45	1				○	○			○	
○		データベース技術1	Oracle Master Bronze 10g の「SQL基礎 I」の資格取得をめざし、SELECT文の行の選択、グループ化、単一行関数、グループ関数、結合、副問合せを学習します。SELECT文が自由に記述できるようになることを目標とする。	2①	30	1				○	○			○	
○		データベース技術2	Oracle Master Bronze 10g の「SQL基礎 I」の資格試験範囲の中で、集合演算、データの操作とトランザクション、テーブルの作成、ビュー、順序、索引などのオブジェクトの作成、制約のつけ方などを中心に学ぶ。	2②	45	1				○	○			○	
○		データベース技術3	Oracle Master Bronze SQL基礎の資格取得をめざし、模擬問題解答、解説を中心に試験に出るポイントを学習する。	2③	45	1				○	○			○	
○		データベース技術4	オラクルSQLを通じて学習した内容を、モンスターバトルゲームの作成に生かしながら、データベースを実践的に学習します。ユーザ設計、テーブル設計、ビュー設計、シノニム設計などを通して、データベースオブジェクトの使い方を身につける。	2④	45	1				○	○			○	
○		データベース技術5	VB.NETによるデータベース連携プログラムとして、売り上げ管理システムを作成していきます。テーブル作成、フォームデザイン設計、アプリケーションの作成を総合的に進めることを目標とする。	2⑤	30	1				○	○			○	
○		校外実習1	HTMLの基本的な構造を理解し、ハイパーリンクの定義のしかたがわかる。テーブル、フレーム、イメージを使ったホームページを作ることができる。	1③	30	1				○		○	○		
○		校外実習2	今期は、長野実習で取材する”川中島”について、予備知識を学ぶところから始める。出来れば、”川中島”を体験した後に、この戦いを考察してみよう。それ以後は、従来のスタンスで講義を進める。ただし、”川中島”で学んだことを応用してみることが大切。 テーマに沿った企画の方向性を探り、十分に話し合い、論理化して最終的には各チームによるプレゼンテーションを行えるようになることを重視する。	2③	30	1				○		○		○	

○		リアルジョブプロジェクト1	【2期/問題発見プログラム】 リアルジョブプロジェクト(RJP)においては、「問題発見能力」「問題解決能力」「コミュニケーション能力」などの技術力に留まらない「社会性(社会で活躍する力)」を身につけることを目標に、学科横断・企業連携によるPBL(Project Based Learning)に取り組んでいく。 学生の皆さんはRJPの授業をとおして下記に示す能力の向上に努めること。 ①問題を発見し解決するために合理的に考える能力 ②人の話を聞き自分の意見を伝えるためのアサーティブな能力 ③自分たちの考えをまとめる能力とそれを発表する能力 ④問題解決に向かうための協調性と行動力 ⑤問題解決に向かうための時間等の管理能力 特に2期においては、専門性をとおしてどのような問題解決に取り組むか検討する「問題発見プログラム」に取り組んでいく。社会的に意義のある問題発見・課題設定ができるよう積極的な授業参加を期待するとともに、学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	1 ②	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト2	【3期/問題解決策定プログラム】 特に3期においては、2期に検討した「問題発見プログラム」の解決に向けて具体的な方策を策定する「問題解決策定プログラム」に取り組んでいく。4期以降の円滑な活動に向け十分な検討ができるよう積極的な授業参加を期待するとともに、学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	1 ③	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト3	【4期/問題解決実践プログラム】 特に4期においては、3期に検討した「問題解決策定プログラム」の解決策にしたがって「問題解決実践プログラム」に取り組んでいく。年度末に十分な問題解決の成果が上がるよう積極的な授業参加を期待するとともに、学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	1 ④	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト4	【5期/問題解決報告プログラム】 特に5期においては、4期に引く続き「問題解決実践プログラム」に取り組むとともに、期の後半には年度末に行われる学習成果報告会に向けて、問題解決の報告をまとめる「問題解決報告プログラム」に取り組んでいく。学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	1 ⑤	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト5	【2期/問題発見プログラム】 リアルジョブプロジェクト(RJP)においては、「問題発見能力」「問題解決能力」「コミュニケーション能力」などの技術力に留まらない「社会性(社会で活躍する力)」を身につけることを目標に、学科横断・企業連携によるPBL(Project Based Learning)に取り組んでいく。 学生の皆さんはRJPの授業をとおして下記に示す能力の向上に努めること。 ①問題を発見し解決するために合理的に考える能力 ②人の話を聞き自分の意見を伝えるためのアサーティブな能力 ③自分たちの考えをまとめる能力とそれを発表する能力 ④問題解決に向かうための協調性と行動力 ⑤問題解決に向かうための時間等の管理能力 特に2期においては、専門性をとおしてどのような問題解決に取り組むか検討する「問題発見プログラム」に取り組んでいく。社会的に意義のある問題発見・課題設定ができるよう積極的な授業参加を期待するとともに、学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	2 ②	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト6	【3期/問題解決策定プログラム】 特に3期においては、2期に検討した「問題発見プログラム」の解決に向けて具体的な方策を策定する「問題解決策定プログラム」に取り組んでいく。4期以降の円滑な活動に向け十分な検討ができるよう積極的な授業参加を期待するとともに、学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	2 ③	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト7	【4期/問題解決実践プログラム】 特に4期においては、3期に検討した「問題解決策定プログラム」の解決策にしたがって「問題解決実践プログラム」に取り組んでいく。年度末に十分な問題解決の成果が上がるよう積極的な授業参加を期待するとともに、学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	2 ④	30	1				○	○		○		○
○		リアルジョブプロジェクト8	【5期/問題解決報告プログラム】 特に5期においては、4期に引く続き「問題解決実践プログラム」に取り組むとともに、期の後半には年度末に行われる学習成果報告会に向けて、問題解決の報告をまとめる「問題解決報告プログラム」に取り組んでいく。学生の皆さんが、RJPの授業に積極的にそして粘り強く取り組む中で、専門性を活かすための「社会性」を向上させることを期待する。	2 ⑤	30	1				○	○		○		○
	○	海外短期留学研修1	海外提携校(米オハイオ・ドミニカン大学)においてESL(English as a Second Language)講座並びに異文化コミュニケーションに関する実践的研修に取り組む。	1②	90	6			○			○	○		
	○	海外短期留学研修2	海外提携校(米オハイオ・ドミニカン大学)においてESL(English as a Second Language)講座並びに異文化コミュニケーションに関する実践的研修に取り組む。	2②	90	6			○			○	○		
	○	建築インテリア海外研修1	西洋の建築および都市に関する特別集中講義を実施するとともに、実際に現地(ヨーロッパ)に赴き空間体験することで、西洋建築並びに都市計画に対する理解を深める。	1⑤	90	6			○			○	○		
	○	建築インテリア海外研修2	西洋の建築および都市に関する特別集中講義を実施するとともに、実際に現地(ヨーロッパ)に赴き空間体験することで、西洋建築並びに都市計画に対する理解を深める。	2⑤	90	6			○			○	○		
	○	国内建築研修1	日本の建築および都市に関する特別集中講義を実施するとともに、実際に現地に赴き空間体験することで、日本建築並びに都市計画に対する理解を深める。	1②	30	2			○			○	○		
	○	国内建築研修2	日本の建築および都市に関する特別集中講義を実施するとともに、実際に現地に赴き空間体験することで、日本建築並びに都市計画に対する理解を深める。	2②	30	2			○			○	○		
	○	国内環境研修1	東洋のガラパゴスとも呼ばれ、独特の地形地質、生態系、生物多様性を保全する小笠原諸島に関し特別集中講義を実施するとともに、実際に現地に赴きエコツーリズムを体験する中で、環境保全に対する理解を深める。	1⑤	60	4			○			○	○		

		○	国内環境研修2	東洋のガラパゴスとも呼ばれ、独特の地形地質、生態系、生物多様性を保全する小笠原諸島に関し特別集中講義を実施するとともに、実際に現地に赴きエコツーリズムを体験する中で、環境保全に対する理解を深める。	2⑤	60	4		○			○	○		
合計					6 5 科目	2 3 7 0単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法												授業期間等		
卒業、卒業学年次生が学則上の必須科目のすべてを履修した場合に卒業を認める。 履修、当該科目の履修判定試験の6割以上の理解をもって合格とし履修終了を認める。												1 学年の学期区分		5 期
												1 学期の授業期間		7 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。