



ゲームクリエイター学科 募集要項

対 象 者	※次のすべての条件を満たす方 ①求職者及び離職者で、公共職業安定所長の受講指示、受講推薦又は支援指示が受けられる方 ②概ね55歳未満の方 ただし、55歳以上の方であっても、有期労働契約による非正規雇用労働など、不安定就労の期間が長い方や、安定した就労の経験が少ないことにより、能力開発機会が乏しかった方、又は出産・育児等により長期間離職していた方などは応募が可能です。 ③国家資格等、高い知識及び技能を習得し、正社員就職を希望する方 ④当該訓練コースを修了し、対象資格等を取得する明確な意思を有する方 ⑤ハローワークにおける職業相談において、ジョブ・カードを活用したキャリアコンサルティングを受け、職業経験の棚卸し及び職業生活設計等の結果、当該訓練の受講が必要と認められる方 ⑥過去に当該訓練コース及び1年以上の公共職業訓練（委託訓練）を受講したことのない方 ⑦高等学校・高等専修学校を卒業した方（以下の※は対象外）、高等学校卒業程度認定試験に合格した方 ※新規学卒者（R8.3月卒）及び学卒未就職者（R7.3月卒）で、受講申込時点で学校卒業1年以上経過していない方は対象外となります。なお、「学卒未就職者」とは、学校卒業後に1度も雇用保険被保険者の要件に該当する就業を経験したことのない方をいいます。
訓 練 期 間 (2 年)	令和8年4月7日（火）～令和10年3月10日（金） 月曜日～金曜日 9:05～17:10 試験対策補講を土曜日及び祝日、または上記時間以降行うことがあります。
募 集 人 数	1名
費 用	受験料及び受講料無料 ※下記のテキスト代等は自己負担となります。
訓 練 実 施 校	龍馬情報ビジネス&フード専門学校 〒780-0056 高知市北本町1丁目12番6号 (TEL: 088-825-0077)
募 集 期 間	令和8年1月26日（月）～令和8年2月10日（火）
申 し 込 み	①公共職業訓練受講申込書（写真貼付：正面上半身脱帽・3ヶ月以内撮影・縦4cm×横3cm）→公共職業安定所窓口にて申込み、提出 ②訓練実施校へ提出する入学願書その他添付書類は、「学校法人龍馬学園 2026募集要項」10ページをご確認ください。
説 明 会 【 要 予 約 】	*オープンキャンパス 令和8年1月17日（土）（受付13:30～）14:00開始 場所：龍馬情報ビジネス&フード専門学校 高知市北本町1丁目12番6号 ※詳細はHP参照 *個別相談は、平日（月～金）9:00～17:00で随時行っています。 出願される前に、オープンキャンパスまたは、個別相談に一度はご参加ください。
入 校 試 験	令和8年2月21日（土）（9:30 集合）9:45 開始 場所：龍馬情報ビジネス&フード専門学校 高知市北本町1丁目12番6号 *書類審査・面接 *筆記用具を持参してください。*面接を行いますので、面接に適した服装でおいでください。駐車場は使用できませんので、公共交通機関をご利用ください。
合 否 発 送 日	入校試験日後10日以内に、本人自宅あてに郵送します。電話問合せには答えられません。
※テキスト代等 (2年間の自己負担額) 合計495,000円	受講料は無料です。但し、テキスト代等の一部（35,000円）を合格通知書の記載期日までにお支払いください。また、ノートパソコン代、受験必須検定料、行事費、写真代、氏名ゴム印、学生証、ネックストラップ、学生の手引き、健康診断、校友会費、就職ハンドブック、学生災害傷害保険、学園祭費、補助教材、フォローカード、再試験カードについては、5月31日までにお支払いください。 納入金額については、4月に確定してお知らせします。
訓 練 目 標	1年次：プログラミングの基礎を学び、国家資格の取得を目指す。 2年次：より高度なプログラミング技術を学習し、ゲーム制作に関する知識や技術を総合的に学ぶ。
仕 上 が り 像	拡大・多様化し続ける人気のゲーム業界で活躍できる人材を育成する。
そ の 他	自転車用駐輪場はありますが、バイク用駐輪場は許可制です。学生用駐車場はありません。 入校後は、訓練実施校の規則等を守ってください。 *この訓練は、令和8年度高知県当初予算が議決されなかった場合は中止します。

訓 練 科 名		ゲームクリエイター学科	就 職 先	ゲームプログラマー ゲームプロデューサー システムエンジニア
施設名（市町村）		龍馬情報ビジネス&フード専門学校（高知市）		
必修科目	科 目	訓 練 の 内 容		時 間
	行 事	入学式、卒業式、学園祭、校外研修、就職研修、球技大会		
	プログラミング	基本情報技術者試験、科目 B で必要となる疑似言語及び、プログラミングに欠かせないアルゴリズムの仕組み（流れ）を習得する。		65
	C 言語	ゲーム業界で使用される C 言語を基礎から学ぶと同時に、プログラミングに欠かせないアルゴリズムの仕組み（流れ）を習得する。		70
	システム開発	基本情報技術者試験の範囲、システム開発について開発技術、用語を理解する。		20
	情報管理と情報戦略	基本情報技術者試験の範囲マネジメントとストラテジについて、各種技法と計算方法、用語を理解する。		60
	コンピュータ概論	コンピュータ用語の基礎や計算を学び、各種コンピュータ関連の検定に合格するための知識を習得する。		125
	パソコン演習 I	幅広く使用されている表計算ソフトの使用方法を学ぶ。合わせて、基本的なパソコンの操作方法も習得する。		70
	Unity 演習 I	ゲームエンジンである Unity の操作方法を学び、これまで学んできた C 言語の知識・技術を応用して C#を学び、実際にゲームの作成を行う。		50
	プレゼンテーション	プレゼンテーション（発表）に求められる基本的な技術（話し方や情報のまとめ方など）を身につけることを目的とする。		35
	データベース	データベースの役割を理解するとともに効果的なテーブル設計手法と SQL 実習を通して様々な SQL を学んでいき、実践的に扱えるような技術を習得することを目的とする。		40
	国家試験対策	情報処理技術者試験(IPA 主催) の合格を目指し、特定の製品やソフトウェアに関する学習ではなく、情報技術の背景として知るべき原理や基礎となる知識・技能について、幅広く総合的に学習することを目的とする。		95
	ビジネス実務 I	挨拶、入退室、接客の基本用語、学校への電話連絡、敬語、面接用入退室について自然に感じよく実践できるよう、ロールプレイングを中心に行う。		70
	ゲームプランニング	アイデアを発見し、それを形にして行く為の様々な要素を段階的に修得する。企業と連携しより実践的なゲームプランニングの演習を行う。		46
	Unity 演習 II	ゲームエンジンである Unity の操作方法を学び、基礎的な動きを組み合わせる 2D・3D の中規模ゲームを作成する。		58
	画像処理	画像処理ソフトである Photoshop や、グラフィックデザインソフトである Illustrator の使用方法を基礎から学び、画像の加工編集方法やキャラクターデザイン・アニメーションの制作方法を習得する。		161
	サウンド演習	デジタルオーディオワークステーションの使用法、シンセサイザーによる音作りなど、より実践的な技術を演習を通じて習得する。		48
	卒業制作	グループに分かれてオリジナルゲームの企画、開発、発表を行うことで協力することの大切さ、責任感を養う。これまで学んだ技術、知識を駆使してゲーム製作を行う。		191
	パソコン演習 II	Word の操作方法を学び、サーティファイ情報処理能力認定委員会主催ワードプロセッサ技能認定試験 3 級以上の合格を目指す。		28
	国家試験対策	情報処理技術者試験(IPA 主催) の合格を目指し、特定の製品やソフトウェアに関する学習ではなく、情報技術の背景として知るべき原理や基礎となる知識・技能について、幅広く総合的に学習することを目的とする。		110
	ビジネス実務 II	電話応対を始め、社会人としてのマナーについて総合的なレベルアップを図る。また、チームワークを体験するワークショップを行い、積極性や協調性、対話、折衝力を向上させる。		58
総 合 計 時 間				1, 400
就 職 支 援 内 容		就職資料室専任職員が常駐指導。学園本部就職担当部署から情報提供。 1 年次 3 回、2 年次 1 回、合計 4 回の就職研修実施他		
目 標 と す る 各 種 資 格 検 定 等		必修：サーティファイ主催 情報処理技術者能力認定試験 2 級（検定料 4,300 円） 目標：基本情報技術者試験（検定料 7,500 円）		

❖ お知らせ

- 雇用保険受給資格者以外の方で、一定の要件を満たす方に「職業訓練受講給付金」が支給される制度があります。
- 給付金の支給を受けるためには、訓練受講中にハローワークの就職支援を受ける必要があり、ハローワークへの来所日が指定されています。（注：来所を拒否した場合は、給付金が不支給となります。）
- 指定来所日は、1 ヶ月毎に 1 回あり、本コースの指定来所日は、該当者に別途お知らせします。