

2019年度
工業専門課程 ゲームクリエイター学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	実務経験のある 教員の授業	時間数	1年		2年		3年		単位数
					前期	後期	前期	後期	前期	後期	
コンピュータ概論Ⅰ	必須	講義	○	90		90					6
C++ゲーム制作	必須	演習	○	150	150						5
ゲーム企画基礎	必須	講義	○	30	30						2
2Dゲーム素材制作演習	必須	演習	○	60	60						2
ゲームアルゴリズム	必須	講義	○	60	60						4
アナログゲーム制作Ⅰ	必須	演習	○	30	30						1
ゲームデザイン研究Ⅰ	必須	演習	○	30	30						1
Office演習	必須	演習	○	30	30						1
アナログゲーム制作Ⅱ	必須	演習	○	30		30					1
2Dゲーム制作	必須	演習	○	140		140					4
ゲーム企画応用	必須	講義	○	30		30					2
ゲームデザイン研究Ⅱ	必須	演習	○	30		30					1
ゲームサウンド制作演習	必須	演習	○	30		30					1
ゲーム数学演習Ⅰ	必須	演習	○	30		30					1
プレゼンソフト演習	必須	演習	○	30		30					1
コンピュータ概論Ⅱ	必須	講義	○	90			90				6
3Dゲーム素材制作演習	必須	演習	○	90			90				3
3Dゲーム制作Ⅰ	必須	演習	○	150			150				5
ゲーム数学演習Ⅱ	必須	演習	○	30			30				1
ゲームエンジン演習	必須	演習	○	60			60				2
3Dゲーム制作Ⅱ	必須	演習	○	200				200			6
ゲームAⅠ演習	必須	演習	○	30				30			1
VRゲーム演習	必須	演習	○	90				90			3
社会人基礎講座Ⅰ	必須	講義	○	60				60			4
ソーシャルゲームサーバ演習	選択	演習	○	90					90		3
コンシューマゲーム制作	選択	演習	○	240					240		8
卒業制作	選択	演習	○	270						270	9
ゲームマーケティング	選択	講義	○	50						50	3
専門選択	選択	講義	○	60						60	4
実務経験のある教員の授業数					2,220	時間					