

2020年度
工業専門課程 ゲームクリエイター学科 1年

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	
プレゼンソフト演習	必須	演習		30		30					1
Office演習	必須	演習	○	30	30						1
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
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		170		170					5
ゲーム企画応用	必須	講義		30		30					2
ゲームデザイン研究	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Ⅰ	必須	講義		30		30					2
工業専門課程 ゲームクリエイター学科 2年											
社会人基礎講座Ⅰ	必須	講義		30				30			2
コンピュータ概論Ⅱ	必須	講義	○	90			90				6
情報処理講座	必須	講義		40				40			2
3Dゲーム素材制作演習	必須	演習	○	60			60				2
3Dゲーム制作Ⅰ	必須	演習	○	120			120				4
ゲーム数学演習Ⅱ	必須	演習	○	30			30				1
3Dゲーム制作Ⅱ	必須	演習		250				250			8
ゲームAⅠ演習	必須	演習		30				30			1
ゲームエンジン演習	必須	演習	○	60			60				2
VRゲーム演習	必須	演習		90				90			3
工業専門課程 ゲームクリエイター学科 3年											
社会人基礎講座Ⅱ	選択	講義		60					60		4
職業体験実習(後期)	選択	講義		30						30	2
ソーシャルゲームサーバー演習	選択	演習	○	90					90		3
コンシューマゲーム開発演習	選択	演習	○	210					210		7
職業体験実習(前期)	選択	実習		600					600		15
卒業制作	選択	演習		230						230	7
ゲームマーケティング	選択	講義		90					90		6
企画・設計概論	選択	講義		30					30		2
ビッグデータ活用演習	選択	演習		60					60		2
職業体験実習(前期)	選択	実習		600					600		15
実務経験のある教員の授業数				960	時間						