

ゲームクリエイター科カリキュラム（平成31年度入学生）

授 業 科 目	1年		2年		3年		履修時間	履修単位
	前	後	前	後	前	後		
基礎理論	46						46	3
アルゴリズム I	76						76	5
ソフトウェアとハードウェア	60						60	4
ネットワークとセキュリティ	60						60	4
データベース	46						46	3
開発と管理と戦略	30						30	2
C言語	60						60	4
情報処理活用 I (Windows, Office)	30						30	2
アルゴリズム II		60					60	4
テクノロジー技術		90					90	6
ゲームプログラミング		30					30	2
C言語演習 I		90					90	6
C言語演習 II		46					46	3
情報処理活用 II (Excel, マクロ)		16					16	1
ゲームプログラミング演習		60					60	4
2DCG演習		16					16	1
ゲーム数学 I		30					30	2
GCB I		16					16	1
春向け・情報処理試験講座		(60)					(60)	4
ゲーム制作エキスパート講座		(60)					(60)	4
春向け・情報処理試験特別講座			(76)				(76)	5
ゲーム制作エキスパート特別講座			(76)				(76)	5
CG概論			16				16	1
ゲーム制作演習 I			76				76	5
C++			76				76	5
ゲーム数学 II			46				46	3
3DCG演習 I			46				46	3
ゲームプランニング I			46				46	3
文章表現 I			16				16	1
C++演習				60			60	4
ゲームプランニング II				30			30	2
文章表現 II				30			30	2
ゲーム制作演習 II				90			90	6
3DCG演習 II				30			30	2
ゲーム物理学				30			30	2
就職実務 I				60			60	4
ネットワークプログラミング				30			30	2
プレゼンテーション				16			16	1
ビジネス実務				16			16	1
一般教養 I				16			16	1
GCB II				16			16	1
ゲーム制作演習 III					90		90	6
就職実務 II					60		60	4
C#					30		30	2
グループ制作演習					60		60	4
ドキュメンテーション I					16		16	1
Unity					46		46	3
Java					46		46	3
一般教養 II					16		16	1
文章表現 III					16		16	1
ゲーム制作演習 IV						90	90	6
一般教養 III						30	30	2
就職実務 III						60	60	4
ドキュメンテーション II						16	16	1
卒業研究 I						90	90	6
卒業研究 II						90	90	6
卒業研究 III						46	46	3
各学年前後期小計	408	514	398	424	380	422	2546	177
学年合計	922		822		802		2546	