

令和2年度 ゲームクリエイター科開講状況

	授 業 科 目	開講時期		履修時間	履修単位	授業形態			
		前期	後期			対面	遠隔	対面・遠隔併用	
1 年 次	基礎理論	46		46	3			○	遠隔24時間
	アルゴリズムⅠ	76		76	5			○	遠隔44時間
	ソフトウェアとハードウェア	46		46	3		○		
	ネットワークとセキュリティ	60		60	4			○	遠隔50時間
	データベース	46		46	3			○	遠隔18時間
	開発と管理と戦略	30		30	2	○			
	C言語	60		60	4	○			
	情報処理活用Ⅰ	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		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	○			
	GCBⅠ		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	○				
2 年 次	春向け・情報処理試験特別講座	(76)		(76)	5			○	遠隔44時間
	ゲーム制作エキスパート特別講座	(76)		(76)	5			○	遠隔44時間
	CG概論	16		16	1		○		
	ゲーム制作演習Ⅰ	76		76	5			○	遠隔46時間
	C++	76		76	5			○	遠隔38時間
	ゲーム数学Ⅱ	46		46	3			○	遠隔20時間
	3DCG演習Ⅰ	46		46	3			○	遠隔32時間
	ゲームプランニングⅠ	46		46	3			○	遠隔24時間
	文章表現Ⅰ	16		16	1			○	遠隔12時間
	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	○				
GCBⅡ		16	16	1	○				
3 年 次	ゲーム制作演習Ⅲ	90		90	6			○	遠隔42時間
	就職実務Ⅱ	60		60	4			○	遠隔30時間
	C#	30		30	2			○	遠隔20時間
	グループ制作演習	60		60	4			○	遠隔6時間
	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			○	遠隔10時間
	文章表現Ⅲ	16		16	1			○	遠隔12時間
	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	○				