

ゲームクリエイタ科カリキュラム (2021年度入学生)

授業科目	授業形態	1年		2年		3年		履修時間	履修単位
		前	後	前	後	前	後		
基礎理論	講義	46						46	3
アルゴリズム I	講義	76						76	5
ソフトウェアとハードウェア	講義	46						46	3
ネットワークとセキュリティ	講義	60						60	4
データベース	講義	46						46	3
開発と管理と戦略	講義	30						30	2
C言語	演習	60						60	4
情報処理活用 I	演習	30						30	2
アルゴリズム II	講義		60					60	4
テクノロジー技術	講義		90					90	6
ゲームプログラミング	演習		30					30	2
C言語演習 I	演習		90					90	6
C言語演習 II	演習		46					46	3
情報処理活用 II	演習		16					16	1
ゲームプログラミング演習	演習		60					60	4
2DCG演習	演習		16					16	1
ゲーム数学 I	講義		30					30	2
GCB I	講義		16					16	1
春向け・情報処理試験講座	講義		(60)					(60)	4
ゲーム制作エキスパート講座	演習		(60)					(60)	4
春向け・情報処理試験特別講座	講義			(76)				(76)	5
ゲーム制作エキスパート特別講座	演習			(76)				(76)	5
CG概論	講義			16				16	1
ゲーム制作演習 I	演習			76				76	5
C++	演習			76				76	5
ゲーム数学 II	講義			46				46	3
2DCG演習 I	演習			46				46	3
ゲームプランニング I	演習			46				46	3
文章表現 I	講義			16				16	1
C++演習	演習				60			60	4
ゲームプランニング II	演習				46			46	3
文章表現 II	講義				30			30	2
ゲーム制作演習 II	演習				90			90	6
3DCG演習 II	演習				30			30	2
ゲーム物理学	講義				30			30	2
就職実務 I	講義				60			60	4
ネットワークプログラミング	演習				30			30	2
ビジネス実務	講義				16			16	1
一般教養 I	講義				16			16	1
GCB II	講義				16			16	1
ゲーム制作演習 III	演習					90		90	6
就職実務 II	講義					60		60	4
C#	演習					30		30	2
グループ制作演習	演習					60		60	4
ドキュメンテーション I	演習					16		16	1
Unity	演習					46		46	3
Java	演習					46		46	3
一般教養 II	講義					16		16	1
文章表現 III	講義					16		16	1
ゲーム制作演習 IV	演習						90	90	6
一般教養 III	講義						30	30	2
就職実務 III	講義						60	60	4
ドキュメンテーション II	演習						16	16	1
卒業研究 I	演習						90	90	6
卒業研究 II	演習						90	90	6
卒業研究 III	演習						46	46	3
各学年前後期小計		394	514	398	424	380	422	2668	176
学年合計		908		822		802		2532	