

令和4年度 ゲームクリエイター科開講状況

	授業科目	必須 選択	授業 形態	開講時期		履修 時間	履修 単位	授業形式		
				前期	後期			対面	遠隔	対面・遠隔併用
1 年 次	基礎理論	必須	講義	16		16	1	○		
	アルゴリズム	必須	講義	60		60	4	○		
	ネットワークとセキュリティ	必須	講義	46		46	3	○		
	データベース	必須	講義	46		46	3	○		
	C言語	必須	演習	90		90	6		○	遠隔46時間
	情報処理活用 I	必須	講義	30		30	2	○		
	ゲーム概論 I	必須	演習	76		76	5	○		
	一般教養 I	必須	講義	16		16	1	○		
	GCB I	必須	講義	16		16	1	○		
	ゲームプログラミング	必須	演習		90	90	6	○		
	C言語演習 I	必須	演習		30	30	2	○		
	ゲーム理論	必須	講義		16	16	1	○		
	2DCG演習	必須	演習		30	30	2	○		
	ゲーム概論 II	必須	演習		76	76	5	○		
	情報処理活用 II	必須	演習		30	30	2	○		
	ゲーム数学 I	必須	講義		30	30	2	○		
	一般教養 II	必須	講義		30	30	2	○		
	ゲームプログラミング演習	必須	演習		90	90	6	○		
C言語演習 II	必須	演習		30	30	2	○			
C++	必須	演習		60	60	4	○			
2 年 次	春向け・情報処理試験特別講座	必須選択	講義	(76)		(76)	5	○		
	ゲーム制作エキスパート特別講座	必須選択	演習	(76)		(76)	5	○		
	CG概論	必須	講義	16		16	1	○		
	ゲーム制作演習 I	必須	演習	76		76	5		○	遠隔38時間
	C++	必須	演習	76		76	5	○		
	ゲーム数学 II	必須	講義	46		46	3	○		
	3DCG演習 I	必須	演習	46		46	3	○		
	ゲームプランニング I	必須	演習	46		46	3		○	遠隔24時間
	文章表現 I	必須	講義	16		16	1	○		
	C++演習	必須	演習		60	60	4	○		
	ゲームプランニング II	必須	演習		46	46	3	○		
	文章表現 II	必須	講義		30	30	2	○		
	ゲーム制作演習 II	必須	演習		90	90	6	○		
	3DCG演習 II	必須	演習		30	30	2	○		
	ゲーム物理学	必須	講義		30	30	2	○		
	就職実務 I	必須	講義		60	60	4	○		
	ネットワークプログラミング	必須	演習		30	30	2	○		
	ビジネス実務	必須	講義		16	16	1	○		
一般教養 I	必須	講義		16	16	1	○			
GCB II	必須	講義		16	16	1	○			
3 年 次	ゲーム制作演習 III	必須	演習	90		90	6		○	遠隔22時間
	就職実務 II	必須	講義	60		60	4		○	遠隔16時間
	C#	必須	演習	30		30	2		○	遠隔16時間
	グループ制作演習	必須	演習	60		60	4	○		
	ドキュメンテーション I	必須	演習	16		16	1	○		
	Unity	必須	演習	46		46	3	○		
	Java	必須	演習	46		46	3		○	遠隔12時間
	一般教養 III	必須	講義	16		16	1	○		
	文章表現 III	必須	講義	16		16	1	○		
	ゲーム制作演習 IV	必須	演習		90	90	6	○		
	一般教養 III	必須	講義		30	30	2	○		
	就職実務 III	必須	講義		60	60	4	○		
	ドキュメンテーション II	必須	演習		16	16	1	○		
	卒業研究 I	必須	演習		90	90	6	○		
卒業研究 II	必須	演習		90	90	6	○			
卒業研究 III	必須	演習		46	46	3	○			