

ゲームクリエイター科カリキュラム (2022年度入学生)

授業科目	必須 選択	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	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
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
ゲーム制作演習I	必須	演習			90				90	6
C++演習I	必須	演習			30				30	2
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
一般教養III	必須	講義			16				16	1
CG概論	必須	講義			16				16	1
UnrealEngine演習I	必須	演習			30				30	2
グループ制作演習I	必須	演習			30				30	2
ゲーム制作演習II	必須	演習				90			90	6
C++演習II	必須	演習				46			46	3
ネットワークプログラミング	必須	演習				30			30	2
GCB II	必須	講義				16			16	1
3DCG演習II	必須	演習				16			16	1
UnrealEngine演習II	必須	演習				30			30	2
ゲームプランニングII	必須	演習				16			16	1
ゲーム物理学	必須	講義				30			30	2
文章表現I	必須	講義				30			30	2
一般教養IV	必須	講義				30			30	2
就職実務I	必須	講義				60			60	4
動画編集	必須	演習				16			16	1
ビジネス実務	必須	講義				16			16	1
C#	必須	演習				16			16	1
基本情報技術者試験講座I (※A)	必須選択	講義				30			30	2
ゲーム制作エキスパート講座I (※A)	必須選択	演習				(30)			(30)	(2)
ゲーム制作演習III	必須	演習					76		76	5
グループ制作演習II	必須	演習					76		76	5
Unity (※B)	必須選択	演習					46		46	3
Java (※B)	必須選択	演習					(46)		(46)	(3)
ドキュメンテーション	必須	演習					16		16	1
文章表現II	必須	講義					16		16	1
一般教養V	必須	講義					16		16	1
就職実務II	必須	講義					46		46	3
基本情報技術者試験講座II (※C)	必須選択	講義					46		46	3
ゲーム制作エキスパート講座II (※C)	必須選択	演習					(46)		(46)	(3)
ゲーム制作演習IV	必須	演習						60	60	4
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						90	90	6
卒業研究IV	必須	演習						46	46	3
就職実務III	必須	講義						60	60	4
基本情報技術者試験講座III (※D)	必須選択	講義						30	30	2
ゲーム制作エキスパート講座III (※D)	必須選択	演習						(30)	(30)	(2)
各学年前後期小計			396	512	350	472	338	466	2534	167
学年合計			908		822		804		2534	

※A、※B、※C、※Dに関しては、どちらかを選択