

令和2年度 ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース開講状況

	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	GCB I	15		15	1			○	遠隔4時間
	英文基礎 I	30		30	2			○	遠隔6時間
	ゲーム数学基礎 I	30		30	2			○	遠隔6時間
	ゲームグラフィックス I	30		30	2			○	遠隔6時間
	ゲームプログラミング基礎 I	60		60	4			○	遠隔12時間
	ゲームプログラミング基礎 II	90		90	6			○	遠隔20時間
	ゲームデザイン I	30		30	2			○	遠隔8時間
	コンピュータリテラシー I	60		60	4			○	遠隔13時間
	システム設計 I	30		30	2			○	遠隔7時間
	アルゴリズム I	60		60	4			○	遠隔13時間
	英文基礎 II		30	30	2	○			
	ゲーム数学基礎 II		30	30	2	○			
	ゲームグラフィックス II		30	30	2	○			
	ゲームデザイン II		30	30	2	○			
	コンピュータリテラシー II		60	60	4	○			
	ゲームプログラミング基礎 III		60	60	4	○			
	ゲームプログラミング基礎 IV		90	90	6	○			
	システム設計 II		30	30	2	○			
アルゴリズム II		30	30	2	○				
午前試験免除対策		30	30	2	○				
2 年 次	GCB II	15		15	1			○	遠隔4時間
	ゲーム数学応用 I	30		30	2			○	遠隔8時間
	英文読解 I	30		30	2			○	遠隔8時間
	ゲームプログラミング応用 I	90		90	6			○	遠隔29時間
	ゲームプログラミング応用 II	90		90	6			○	遠隔29時間
	ゲームエンジン I	60		60	4			○	遠隔24時間
	ゲーム開発 I ※5月	60		60	4			○	遠隔30時間
	CG概論 I	30		30	2			○	遠隔8時間
	国家試験対策 ※4月	60		60	4	○			
	ゲーム数学応用 II		30	30	2	○			
	英文読解 II		30	30	2	○			
	ゲームプログラミング応用 III		90	90	6	○			
	ゲームプログラミング応用 IV		90	90	6	○			
	ゲームエンジン II		60	60	4	○			
	ゲーム開発 II ※12月		60	60	4	○			
CG概論 II		30	30	2	○				
キャリアデザイン I ※9月～		30	30	2	○				
キャリアデザイン II ※2月		30	30	2	○				
3 年 次	就職実務 I	60		60	4			○	遠隔14時間
	企画制作 I	30		30	2			○	遠隔30時間
	企画制作 II	90		90	6			○	遠隔27時間
	企画制作 III	90		90	6			○	遠隔27時間
	企画制作 IV	90		90	6			○	遠隔27時間
	ビジネス実務	30		30	2			○	遠隔7時間
	卒業制作 I		90	90	6	○			
	卒業制作 II		90	90	6	○			
	卒業制作 III		90	90	6	○			
	卒業制作 IV		90	90	6	○			
	就職実務 II		60	60	4	○			
プレゼンテーション		15	15	1	○				

令和2年度 ゲーム・CG・アニメ科CGコース開講状況

	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	GCB I	15		15	1		○		
	業界研究 I	30		30	2		○		
	美術基礎 I	60		60	4	○			
	企画・制作基礎 I	30		30	2			○	遠隔10時間
	デッサン演習基礎 I	60		60	4	○			
	空間表現 I	60		60	4	○			
	CGアニメーション基礎 I	60		60	4	○			
	モデリング基礎演習 I	90		90	6	○			
	CGリテラシー	30		30	2		○		
	業界研究 II		30	30	2		○		
	美術基礎 II		60	60	4	○			
	企画・制作基礎 II		30	30	2			○	遠隔10時間
	デッサン演習基礎 II		60	60	4	○			
	空間表現 II		60	60	4	○			
CGアニメーション基礎 II		90	90	6	○				
モデリング基礎演習 II		90	90	6	○				
2 年 次	GCB II	15		15	1		○		
	キャリアデザイン I	30		30	2		○		
	CGポートフォリオ制作 I	30		30	2	○			
	デッサン演習応用 I	60		60	4	○			
	選択演習A I	60		60	4	○			
	選択演習A II	60		60	4	○			
	CG作品制作A I	90		90	6	○			
	企画・制作基礎III	30		30	2	○			
	空間表現III	90		90	6	○			
	キャリアデザイン II		30	30	2		○		
	CGポートフォリオ制作 II		30	30	2	○			
	デッサン演習応用 II		60	60	4	○			
	選択演習A III		60	60	4	○			
	選択演習A IV		60	60	4	○			
CG作品制作A II		90	90	6	○				
企画・制作基礎IV		30	30	2	○				
空間表現IV		90	90	6	○				
3 年 次	就職実務 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	CGポートフォリオ制作 V	30		30	2	○			
	卒業制作A I	90		90	6	○			
	卒業制作A II	90		90	6	○			
	卒業制作A III	90		90	6	○			
	卒業制作A IV	90		90	6	○			
	卒業制作B I		90	90	6	○			
	卒業制作B II		90	90	6	○			
	卒業制作B III		90	90	6	○			
	就職実務 II		60	60	4			○	遠隔30時間
卒業制作B IV		90	90	6	○				

令和2年度 ゲーム・CG・アニメ科アニメコース開講状況

	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	GCB I	15		15	1		○		
	業界研究 I	30		30	2			○	遠隔15時間
	デジタルツール基礎 I	60		60	4	○			
	デッサン演習基礎 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	アニメーション空間表現 I	60		60	4	○			
	キャラクター表現 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	アニメーション表現	60		60	4			○	遠隔30時間
	アニメーション基礎 I	90		90	6			○	遠隔45時間
	業界研究 II		30	30	2	○			
	色彩技法		60	60	4	○			
	デジタルツール基礎 II		60	60	4	○			
	デッサン演習基礎 II		60	60	4	○			
	アニメーション空間表現 II		60	60	4	○			
	アニメーション基礎 II		90	90	6	○			
	デジタルツール基礎 I		60	60	4	○			
2 年 次	GCB II	15		15	1		○		
	デジタルツール応用 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	デッサン演習応用 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	キャラクターデザイン I	30		30	2			○	遠隔15時間
	アニメーション応用 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	作品制作A I	90		90	6			○	遠隔45時間
	作品制作A II	90		90	6			○	遠隔45時間
	キャリアデザイン I	30		30	2			○	遠隔15時間
	デジタルツール応用 II		60	60	4	○			
	デッサン演習応用 II		60	60	4	○			
	キャラクターデザイン II		30	30	2	○			
	アニメーション応用 II		60	60	4	○			
	作品制作B I		90	90	6	○			
	作品制作B II		90	90	6	○			
キャリアデザイン II		30	30	2	○				
3 年 次	デジタルツール演習 I	30		30	2			○	遠隔15時間
	ポートフォリオ I	60		60	4			○	遠隔30時間
	卒業制作A I	90		90	6			○	遠隔45時間
	卒業制作A II	90		90	6			○	遠隔45時間
	卒業制作A III	90		90	6			○	遠隔45時間
	実践技術研究 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	就職実務	30		30	2			○	遠隔15時間
	デジタルツール演習 II		30	30	2	○			
	卒業制作B I		90	90	6	○			
	卒業制作B II		90	90	6	○			
	卒業制作B III		90	90	6	○			
	実践技術研究 II		60	60	4	○			
ポートフォリオ II		60	60	4	○				