

令和5年度 ゲーム学科開講状況

※在籍は1年次のみ

	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	GCB I	必須	講義	15		15	1	○		
	ゲームデザイン I	選択	演習	30		30	2	○		
	ゲームグラフィックス I	選択	演習	30		30	2	○		
	コンピュータリテラシー	選択	講義	90		90	6	○		
	システム設計	選択	講義	60		60	4	○		
	アルゴリズム I	選択	講義	60		60	4	○		
	マネジメント・ストラテジー I	選択	講義	30		30	2	○		
	ゲームプログラミング基礎 I	選択	実習	120		120	3	○		
	ゲーム数学基礎	選択	講義		60	60	4	○		
	ゲームデザイン II	選択	演習		30	30	2	○		
	ゲームグラフィックス II	選択	演習		30	30	2	○		
	ソフトウェア開発	選択	講義		30	30	2	○		
	情報セキュリティ	選択	講義		30	30	2	○		
	アルゴリズム II	選択	講義		60	60	4	○		
	マネジメント・ストラテジー II	選択	講義		30	30	2	○		
ゲームプログラミング基礎 II	選択	実習		120	120	3	○			