

令和6年度 ゲーム・CG・アニメ専攻科（ゲーム専攻）開講状況

※在籍は4年次のみ

学年	授業科目	必須 選択	授業 形態	前期	後期	履修 時間	履修 単位	対面	遠隔	対面・遠隔併用
4	企画制作Ⅰ	必須	演習	60		60	4	○		
4	企画制作Ⅱ	必須	実習	90		90	2	○		
4	企画制作Ⅲ	必須	実習	90		90	2	○		
4	企画制作Ⅳ	必須	実習	90		90	2	○		
4	ビジネス実務	必須	講義	30		30	2	○		
4	キャリアデザインⅠ	必須	演習	60		60	4	○		
4	卒業制作Ⅰ	必須	演習		90	90	6	○		
4	卒業制作Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		
4	卒業制作Ⅲ	必須	実習		90	90	2	○		
4	卒業制作Ⅳ	必須	実習		90	90	2	○		
4	キャリアデザインⅡ	必須	演習		60	60	4	○		

令和6年度 ゲーム・CG・アニメ専攻科（CG専攻）開講状況

※在籍は4年次のみ

学年	授業科目	必須 選択	授業 形態	前期	後期	履修 時間	履修 単位	対面	遠隔	対面・遠隔併用
4	キャリアデザインⅠ	必須	演習	60		60	4	○		
4	ビジネス実務	必須	講義	30		30	2	○		
4	企画制作Ⅰ	必須	実習	90		90	2	○		
4	企画制作Ⅱ	必須	実習	90		90	2	○		
4	企画制作Ⅲ	必須	実習	90		90	2	○		
4	実践技術研究Ⅰ	必須	演習	90		90	6	○		
4	キャリアデザインⅡ	必須	演習		60	60	4	○		
4	卒業制作Ⅰ	必須	実習		90	90	2	○		
4	卒業制作Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		
4	卒業制作Ⅲ	必須	実習		90	90	2	○		
4	実践技術研究Ⅱ	必須	演習		90	90	6	○		