

令和6年度 ゲーム・CG専攻科（ゲーム専攻）開講状況

※在籍は3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
3	ゲームアーキテクチャⅢ	必須	演習	90		90	6	○		
3	ゲームプログラミング実践Ⅰ	必須	実習	90		90	2	○		
3	ゲームプログラミング実践Ⅱ	必須	実習	90		90	2	○		
3	ゲーム開発Ⅰ	必須	実習	90		90	2	○		
3	ゲームテクノロジーⅠ	必須	演習	60		60	4	○		
3	ゲームアーキテクチャⅣ	必須	演習		90	90	6	○		
3	ゲームプログラミング実践Ⅲ	必須	実習		90	90	2	○		
3	ゲームプログラミング実践Ⅳ	必須	実習		90	90	2	○		
3	ゲーム開発Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		
3	ゲームテクノロジーⅡ	必須	演習		60	60	4	○		
3	就職実務	必須	演習		15	15	1	○		

令和6年度 ゲーム・CG専攻科（CG専攻）開講状況

※在籍は3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
3	コンポジット I	選択	演習	30		30	2	○		
3	CGテクノロジー I	選択	演習	60		60	4	○		
3	エフェクト制作 I	選択	演習	60		60	4	○		
3	キャラクター制作 I	選択	演習	90		90	6	○		
3	背景CG制作 I	選択	演習	90		90	6	○		
3	CG作品制作 I	選択	実習	90		90	2	○		
3	就職実務	選択	演習		15	15	1	○		
3	ポートフォリオ制作	選択	演習		15	15	1	○		
3	コンポジット II	選択	演習		30	30	2	○		
3	CGテクノロジー II	選択	演習		60	60	4	○		
3	エフェクト制作 II	選択	演習		60	60	4	○		
3	キャラクター制作 II	選択	実習		60	60	1	○		
3	背景CG制作 II	選択	実習		90	90	2	○		
3	CG作品制作 II	選択	実習		90	90	2	○		