

令和6年度 ゲーム・CG・アニメ科（ゲームコース）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	キャリアデザインⅠ	必須	演習	60		60	4	○		
3	ビジネス実務	必須	講義	30		30	2	○		
3	企画制作Ⅰ	必須	演習	60		60	4	○		
3	企画制作Ⅱ	必須	実習	90		90	2	○		
3	企画制作Ⅲ	必須	実習	90		90	2	○		
3	実践技術研究Ⅰ	必須	実習	90		90	2	○		
3	キャリアデザインⅡ	必須	演習		60	60	4	○		
3	卒業制作Ⅰ	必須	演習		90	90	6	○		
3	卒業制作Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		
3	卒業制作Ⅲ	必須	実習		90	90	2	○		
3	実践技術研究Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		

令和6年度 ゲーム・CG・アニメ科（CGコース）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	キャリアデザインⅠ	必須	演習	60		60	4	○		
3	ビジネス実務	必須	講義	30		30	2	○		
3	企画制作Ⅰ	必須	実習	90		90	2	○		
3	企画制作Ⅱ	必須	実習	90		90	2	○		
3	企画制作Ⅲ	必須	実習	90		90	2	○		
3	実践技術研究Ⅰ	必須	演習	90		90	6	○		
3	キャリアデザインⅡ	必須	演習		60	60	4	○		
3	卒業制作Ⅰ	必須	実習		90	90	2	○		
3	卒業制作Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		
3	卒業制作Ⅲ	必須	実習		90	90	2	○		
3	実践技術研究Ⅱ	必須	演習		90	90	6	○		

令和6年度 ゲーム・CG・アニメ科（アニメコース）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	キャリアデザインⅠ	必須	演習	60		60	4	○		
3	ビジネス実務	必須	講義	30		30	2	○		
3	企画制作Ⅰ	必須	実習	90		90	2	○		
3	企画制作Ⅱ	必須	実習	90		90	2	○		
3	企画制作Ⅲ	必須	実習	90		90	2	○		
3	実践技術研究Ⅰ	必須	演習	90		90	6	○		
3	キャリアデザインⅡ	必須	演習		60	60	4	○		
3	卒業制作Ⅰ	必須	実習		90	90	2	○		
3	卒業制作Ⅱ	必須	実習		90	90	2	○		
3	卒業制作Ⅲ	必須	実習		90	90	2	○		
3	実践技術研究Ⅱ	必須	演習		90	90	6	○		