

令和6年度 ゲーム学科開講状況

※在籍は1・2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
1	GCB I	必須	講義	15		15	1	○		
1	ゲームデザイン I	選択	演習	30		30	2	○		
1	ゲームグラフィックス I	選択	演習	30		30	2	○		
1	コンピュータリテラシー	選択	講義	90		90	6	○		
1	システム設計	選択	講義	60		60	4	○		
1	アルゴリズム I	選択	講義	60		60	4	○		
1	マネジメント・ストラテジー I	選択	講義	30		30	2	○		
1	ゲームプログラミング基礎 I	選択	実習	120		120	3	○		
1	ゲーム数学基礎	選択	講義		60	60	4	○		
1	ゲームデザイン II	選択	演習		30	30	2	○		
1	ゲームグラフィックス II	選択	演習		30	30	2	○		
1	ソフトウェア開発	選択	講義		30	30	2	○		
1	情報セキュリティ	選択	講義		30	30	2	○		
1	アルゴリズム II	選択	講義		60	60	4	○		
1	マネジメント・ストラテジー II	選択	講義		30	30	2	○		
1	ゲームプログラミング基礎 II	選択	実習		120	120	3	○		
2	GCB II	必須	講義	15		15	1	○		
2	就職実務	選択	演習	15		15	1	○		
2	ゲームアーキテクチャ I	選択	演習	90		90	6	○		
2	ゲームプログラミング応用 I	選択	実習	180		180	4	○		
2	ゲーム数学応用 I	選択	演習	30		30	2	○		
2	英文読解 I	選択	講義	30		30	2	○		
2	CG概論 I	選択	講義	30		30	2	○		
2	ゲーム企画 I	選択	実習	60		60	1	○		
2	ゲームアーキテクチャ II	選択	演習		90	90	6	○		
2	ゲームプログラミング応用 II	選択	実習		180	180	4	○		
2	ゲーム数学応用 II	選択	演習		30	30	2	○		
2	英文読解 II	選択	講義		30	30	2	○		
2	CG概論 II	選択	講義		30	30	2	○		
2	ゲーム企画 II	選択	実習		60	60	1	○		