

ゲーム専攻科 カリキュラム (2024年度入学生)

授業科目	必須 選択	授業 形態	1年		2年		3年		4年		履修 時間	履修 単位
			前	後	前	後	前	後	前	後		
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
GCB II	必須	講義			15						15	1
ゲームアーキテクチャ I	選択	演習			90						90	6
ゲームプログラミング応用 I	選択	実習			180						180	4
ゲーム数学応用 I	選択	演習			30						30	2
英文読解 I	選択	講義			30						30	2
CG概論 I	選択	講義			30						30	2
ゲーム企画 I	選択	実習			60						60	1
ゲームアーキテクチャ II	選択	演習				90					90	6
ゲームプログラミング応用 II	選択	実習				180					180	4
ゲーム数学応用 II	選択	演習				30					30	2
英文読解 II	選択	講義				30					30	2
CG概論 II	選択	講義				30					30	2
ゲーム企画 II	選択	実習				60					60	1
ゲームテクノロジー I	選択	演習					60				60	4
ゲームアーキテクチャ III	選択	演習					90				90	6
ゲームプログラミング実践 I	選択	実習					180				180	4
ゲーム開発 I	選択	実習					90				90	2
就職実務	選択	演習						15			15	1
ゲームテクノロジー II	選択	演習						60			60	4
ゲームアーキテクチャ IV	選択	演習						90			90	6
ゲームプログラミング実践 II	選択	実習						180			180	4
ゲーム開発 II	選択	実習						90			90	2
キャリアデザイン I	必須	演習							60		60	4
ビジネス実務	必須	講義							30		30	2
企画制作 I	必須	実習							90		90	2
企画制作 II	必須	実習							90		90	2
企画制作 III	選択	実習							90		90	2
実践技術研究 I	選択	演習							90		90	6
キャリアデザイン II	必須	演習								60	60	4
卒業制作 I	必須	実習								90	90	2
卒業制作 II	必須	実習								90	90	2
卒業制作 III	選択	実習								90	90	2
実践技術研究 II	選択	演習								90	90	6
各学年前後期小計			435	390	435	420	420	435	450	420	3405	147
学年合計			825		855		855		870		3405	