

ゲーム4年制学科 カリキュラム (2026年度入学生)

授業科目	必修 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		
情報リテラシー I	選択	講義	60								60	4
ゲーム企画 I	選択	演習	30								30	2
ゲーム開発演習 I	選択	演習	90								90	6
英文読解 I	選択	講義	30								30	2
プログラミング言語 I	選択	演習	90								90	6
ゲームCG I	選択	演習	90								90	6
情報リテラシー II	選択	講義		60							60	4
ゲーム企画 II	選択	演習		30							30	2
ゲーム開発演習 II	選択	演習		120							120	8
英文読解 II	選択	講義		30							30	2
プログラミング言語 II	選択	演習		90							90	6
ゲームCG II	選択	演習		90							90	6
GCB I	必修	講義			15						15	1
ゲームプログラミング基礎 I	選択	演習			180						180	12
ゲーム数学基礎 I	選択	演習			30						30	2
ゲームプランニング 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
ITテクノロジー I	選択	講義			30						30	2
ハードウェア・ソフトウェア I	選択	講義			60						60	4
アルゴリズムA I	選択	講義			30						30	2
AIリテラシー	選択	講義				30					30	2
ゲームプログラミング基礎 II	選択	演習				180					180	12
ゲーム数学基礎 II	選択	演習				30					30	2
ゲームプランニング 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
ITテクノロジー II	選択	講義				30					30	2
ハードウェア・ソフトウェア II	選択	講義				60					60	4
アルゴリズムA II	選択	講義				30					30	2
GCB II	必修	講義					15				15	1
CG概論 I	選択	講義					30				30	2
ゲームアーキテクチャ I	選択	演習					30				30	2
ゲームプログラミング応用 I	選択	演習					180				180	12
セキュリティ	選択	講義					60				60	4
アルゴリズムB I	選択	講義					30				30	2
アルゴリズムB II	選択	講義					30				30	2
ゲーム数学応用 I	選択	演習					30				30	2
就職実務	選択	演習						15			15	1
CG概論 II	選択	講義						30			30	2
ゲームアーキテクチャ II	選択	演習						30			30	2
ゲームプログラミング応用 II	選択	演習						180			180	12
ゲームデザイン	選択	演習						90			90	6
SPI対策	選択	講義						30			30	2
ゲーム数学応用 II	選択	演習						30			30	2
キャリアデザイン I	必修	演習							45		45	3
ビジネス実務	必修	講義							15		15	1
ポートフォリオ	必修	演習							30		30	2
企画制作 I	選択	演習							90		90	6
企画制作 II	選択	演習							90		90	6
企画制作 III	選択	演習							90		90	6
実践技術研究 I	選択	演習							60		60	4
キャリアデザイン II	必修	演習								60	60	4
卒業制作 I	必修	演習								90	90	6
卒業制作 II	選択	演習								90	90	6
卒業制作 III	選択	演習								90	90	6
実践技術研究 II	選択	演習								60	60	4
各学年前後期小計			390	420	405	420	405	405	420	390	3255	217
学年合計			810		825		810		810		3255	