

ゲーム学科 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		履修 時間	履修 単位
			前	後	前	後	前	後		
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
ゲーム数学応用 I	選択	演習			30				30	2
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
セキュリティ	選択	講義			60				60	4
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
ゲーム数学応用 II	選択	演習				30			30	2
ゲームデザイン	選択	演習				90			90	6
SPI対策	選択	講義				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			405	420	405	405	420	390	2445	163
学年合計			825		810		810		2445	