

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 1年生①															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			ハードウェア概論	ハードウェアに関する知識の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習	1前	60	4	○	△		○		○		
○			ソフトウェア概論	ソフトウェアに関する知識の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習	1前	60	4	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論Ⅰ	プログラムの処理手順の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午後分野合格レベルの学習	1前	45	3	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論Ⅱ	疑似言語を含むプログラムの処理手順の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午後分野合格レベルの学習	1前	45	3	○	△		○		○		
○			システム設計	システム開発手順に関する知識の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習	1前	30	2	○	△		○		○		
○			C言語Ⅰ	C言語の知識（基本文法から、関数）を学習	1前	30	2	○	△		○		○		
○			C言語実習Ⅰ	C言語プログラミング（基本文法から、関数）を演習	1前	60	2	△		○	○		○		
○			C++	DCGプログラミングを実践するためのDirectX SDKの利用を学習、ゲームプログラミングに実践できる知識を学習	1後	30	2	○	△		○		○		
○			ペン字	硬筆検定3級合格レベルの演習と手書き履歴書を作成	1前	15	1	△		○	○			○	
合計			科目		単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 1年生②															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			C++実習	C++言語プログラミングを実習を通じ学習	1後	60	2	△		○	○		○		
○			ゲーム数学	ゲーム制作に必要な数学知識を演習を交え習得	1後	30	2	○	△		○		○		
○			ゲーム概論	ゲームの成り立ちや、遊びの要素の探求、企画立案方法などについて学習	1後	30	2	○	△		○		○		
○			Illustrator・Photoshop 実習	代用的なデザインツールであるIllustratorとPhotoshopについて実践的に学習	1後	60	2	△		○	○			○	
○			プレゼンテーション技法	プレゼンテーションの資料作りから実際のプレゼンテーションの組み立てまでを学習	1後	15	1	○	△		○		○		
○			ゲーム制作実習 I	PC上で動作するゲームの基礎を学習。プログラム実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力概念、画像の扱いなどを学習	1後	45	1	△		○	○		○		
○			ビジネスアプリケーション実習	Microsoft Officeを使用し、ビジネスで必要となるオフィスソフトの操作技術を学習	1後	30	1	△		○	○		○		
○			コミュニケーション実習	実務で必要不可欠なチームワークやコミュニケーションについて、実習を通じて学習	1後	30	1	△		○	○			○	
○			ビジネス実務 I	専門学校に入学後の目標設定と、新入社員として必要な基礎的マナーの学習	1通	85	4	○	△		○		○		
合計			科目		単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 1年生③															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			キャリア実習	ゲーム開発企業を含むIT業界の実際の現場で実習することにより理論と実践の相互関係を理解し、IT技術者として求められる基礎的な知識・技術力を身につける	1後	80	1			○		○	○		○
合計				科目											単位時間(単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 2年生①															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			J a v a I	Java言語の基礎（基本文法からオブジェクト指向の基礎まで）を学習	2前	38	2	○	△		○		○		
○			J a v a I 実習	Java言語のプログラミングを実習を通じて学習	2前	38	1	△		○	○		○		
○			親学	親としてすべきことを学び、さらに人としての成長を目指し、人間力を高めるライフデザインを学習	2前	30	2	○	△		○		○		
○			U I 設計	スマートフォンにおけるゲーム画面のユーザインタフェースの設計を実践的に学習	2前	76	4	△		○	○		○	○	
○			色彩概論 I	色の持つ意味や効能、各色の相互関係などについて、デザイン面からの知識を学習	2前	30	2	○	△		○		○		
○			ゲーム業界英語	各種技術系カンファレンスなどで使われている英文について、読解力を高めるための学習	2前	68	4	△		○	○			○	
○			英会話	海外メディア発信の最新情報や、作品制作に使用する各種アプリケーションのビデオチュートリアルなどで使用される英語について学習	2前	68	2	△		○	○			○	
○			C G 基礎 I	ゲーム内で扱う2D・3DCGについて、基礎的な仕組みや生成方法について、CGクリエイター検定ベーシック相当の知識を学習	2前	38	2	○	△		○		○		
○			C G 基礎 II	3DCG表現でのアニメーションやカメラワークなどについて、CGクリエイター検定ベーシック相当の知識を学習	2後	30	2	○	△		○		○		
合計			科目		単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 2年生②															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			ゲーム制作実習Ⅱ	6人程度のグループでゲームの企画、設計、開発実習を行う	2前	95	3	△		○	○		○		
○			制作展実習	2年次までに学習したゲーム開発技術を活用してチームでゲームを開発し、2年目の中間発表と展示を行う	2後	120	4	△		○	○		○		
○			3DCG	3DCG制作ツールによる作品制作を通して、モデリング、レンダリング、アニメートなど3DCGの制作工程を学習	2通	136	4	△		○	○		○		
○			ビジネス実務Ⅱ	新入社員として必要なマナーの学習。就職活動における立居振舞、面接について学習	2通	93	4	○			○		○		
合計				科目											単位時間(単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 3年生①															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			CG応用Ⅰ	ゲーム内で扱う2D・3DCGについて、より高度な仕組みや新しい生成方法について、CGクリエイター検定エキスパート相当の知識を学習	3前	38	2	○	△		○		○		
○			CG応用Ⅱ	3DCG表現でのアニメーションやカメラワーク、映像の構成などについて、CGクリエイター検定エキスパート相当の知識を学習	3後	30	2	○	△		○		○		
○			コミュニケーション実習	卒業を前に、実務で必要不可欠なチームワークやコミュニケーションについて、演習を伴って体験学習	3前	38	1	△		○	○			○	
○			キャラクターデザイン	ゲームキャラクター等、実際のゲーム制作を想定したゲーム制作技法を学習	3前	76	2	△		○	○			○	
○			ゲーム制作実習Ⅲ	6人程度のグループでゲームの企画、設計、開発実習を行う	3前	95	3	△		○	○			○	
○			SQL	データベース設計の基礎とSQLによる操作をMicrosoftAccess利用し学習	3前	38	2	△	○		○			○	
○			ゲームシナリオライティング	ゲームの仕組み作りや構成について、プレイヤーを意識した作り方について学習	3前	38	2	△	○		○			○	
○			プレゼンテーション実習	プレゼンテーションの構成や実際の話術などについて体験を通じながら学習	3通	68	2	○		△	○			○	
○			ゲーム業界英語	各種技術系カンファレンスなどで使われている英文について、読解力を高めるための学習	3通	68	4	△		○	○			○	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成29年度 3年生②															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			英会話	海外メディア発信の最新情報や、作品制作に使用する各種アプリケーションのビデオチュートリアルなどで使用される英語について学習	3前	68	2	△		○	○			○	
○			ビジネス実務Ⅲ	就職活動における具体的な立居振舞、面接指導。内定後の模擬的な新入社員研修を想定し学習	3通	68	4	○			○		○		
○			卒業研究Ⅰ	3年間の集大成として、技術的に実用性の高いオリジナルゲーム制作を目標に、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う【基礎実習】	3後	90	3	△		○	○		○		
○			卒業研究Ⅱ	3年間の集大成として、技術的に実用性の高いオリジナルゲーム制作を目標に、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う【実践実習】	3後	90	3	△		○	○		○		
○			卒業研究Ⅲ	3年間の集大成として、技術的に実用性の高いオリジナルゲーム制作を目標に、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う【応用実習】	3後	60	2	△		○	○		○		
合計					47科目		2565単位時間(110単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
次の項目を全て満たすこと ・必修47科目、2565時間履修 ・情報処理技術者認定試験2級 合格 もしくはC言語プログラミング能力認定試験2級 合格 ・出席率90%以上 ・科目の成績評価がすべてC以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20週