

2025年度
工業専門課程 ゲームクリエイター学科 1年

授業科目	必須 選択	授業 形態	実務経験のある 教員の授業	時間数	1年	
					前期	後期
C++ゲーム制作	必須	演習	○	150	150	
ゲームデザインⅠ	必須	講義	○	30	30	
Unityゲーム制作Ⅰ	必須	演習	○	30	30	
2Dゲーム素材制作演習	必須	演習	○	60	60	
ゲームアルゴリズム	必須	講義	○	60	60	
色彩計画	必須	講義	○	30	30	
コンピュータ概論Ⅰ	必須	講義	○	90		90
2Dゲーム制作	必須	演習	○	140		140
Unityゲーム制作Ⅱ	必須	演習	○	30		30
ゲームサウンド制作演習	必須	演習	○	30		30
3Dゲーム素材制作演習Ⅰ	必須	演習	○	60		60
ゲーム数学演習Ⅰ	必須	演習	○	30		30
Office演習	必須	演習	○	30	30	
プレゼンソフト演習	必須	演習	○	30		30

工業専門課程 ゲームクリエイター学科 2年

授業科目	必須 選択	授業 形態	実務経験のある 教員の授業	時間数	2年	
					前期	後期
社会人基礎講座Ⅰ	必須	講義	○	30		30
コンピュータ概論Ⅱ	必須	講義	○	90	90	
ゲームデザインⅡ	必須	講義	○	30	30	
3Dゲーム素材制作演習Ⅱ	必須	演習	○	30	30	
ゲームエンジン演習Ⅰ	必須	演習	○	90	90	
3Dゲーム制作Ⅰ	選択	演習	○	120	120	
ゲーム数学演習Ⅱ	選択	演習	○	30	30	
Andorid演習	選択	演習	○	30	30	
XR基礎演習	選択	演習	○	120	120	
情報処理対策講座	必須	講義	○	30		30
VR制作演習	必須	演習	○	90		90
動画制作演習	必須	演習	○	30		30
3Dゲーム制作Ⅱ	選択	演習	○	200		200
ゲームAⅠ演習	選択	演習	○	30		30
キャラクター制作演習	選択	演習	○	60		60
Unity演習	選択	演習	○	170		170

ゲーム専攻

XR専攻

ゲーム専攻

XR専攻

工業専門課程 ゲームクリエイター学科 3年

授業科目	必須 選択	授業 形態	実務経験のある 教員の授業	時間数	3年	
					前期	後期
社会人基礎講座Ⅰ	必須	講義	○	30		
社会人基礎講座Ⅱ	必須	講義	○	30	30	
社会人基礎講座Ⅲ	必須	講義	○	30		30
サーバーサイドプログラム演習	必須	演習	○	90	90	
ゲームエンジン演習Ⅱ	必須	演習	○	90	90	
コンシューマゲーム開発演習	選択	演習	○	180	180	
XRコンテンツ制作	選択	演習	○	180	180	
卒業制作	必須	演習	○	260		260
メタバース演習	必須	演習	○	60		60
HTML/CSS	必須	演習	○	60		60

ゲーム専攻

XR専攻

実務経験のある教員の時間数（ゲーム専攻）

2400 時間

実務経験のある教員の時間数（XR専攻）

2400 時間