

2024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	
ゲーム概論	必須	講義	○	30	30	
ゲームデザイン研究	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
ゲームデザインⅠ	必須	講義	○	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	
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Ⅰ	選択	演習	○	120	120	
ゲーム数学演習Ⅱ	選択	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
Andorid演習	選択	演習	○	30	30	
AR制作演習	選択	演習	○	120	120	
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

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	
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
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	

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