

2026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		単位
					前期	後期	
C++ゲーム制作	必須	演習	○	150	150		5
ゲームデザインⅠ	必須	講義	○	30	30		2
ゲーム数学演習Ⅰ	必須	演習	○	30	30		1
2Dゲーム素材制作演習	必須	演習	○	60	60		2
ゲームアルゴリズム	必須	講義	○	60	60		4
色彩計画	必須	講義	○	30	30		2
Office演習	必須	演習	○	30	30		1
コンピュータ概論Ⅰ	必須	講義	○	90		90	6
修了制作Ⅰ	必須	演習	○	140		140	4
ゲームエンジン基礎	必須	演習	○	90		90	3
3Dゲーム素材制作演習	必須	演習	○	60		60	2
プレゼンソフト演習	必須	演習	○	30		30	1
				800			33

講義 210
演習 590

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		単位
					前期	後期	
コンピュータ概論Ⅱ	必須	講義	○	90	90		6
ゲームデザインⅡ	必須	講義	○	30	30		2
3Dゲーム素材制作演習Ⅱ	必須	演習	○	30	30		1
ゲームエンジン演習Ⅰ	必須	演習	○	90	90		3
3Dゲーム制作Ⅰ	選択	演習	○	120	120		4
ゲーム数学演習Ⅱ	選択	演習	○	30	30		1
Andorid演習	選択	演習	○	30	30		1
XR基礎演習	選択	演習	○	120	120		4
情報処理対策講座	必須	講義	○	30		30	2
VR制作演習	必須	演習	○	90		90	3
動画制作演習	必須	演習		30		30	1
3Dゲーム制作Ⅱ	選択	演習	○	200		200	6
ゲームAⅠ演習	選択	演習	○	30		30	1
キャラクター制作演習	選択	演習	○	60		60	2
Unity演習Ⅲ	選択	演習	○	170		170	5
社会人基礎講座Ⅰ	必須	講義	○	30		30	2
				800			32

講義 180
演習 620

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		単位
					前期	後期	
社会人基礎講座Ⅱ	必須	講義	○	30	30		2
サーバーサイドプログラム演習	必須	演習	○	90	90		3
ゲームエンジン演習Ⅱ	必須	演習	○	90	90		3
コンシューマゲーム開発演習	選択	演習	○	180	180		6
XRコンテンツ制作	選択	演習	○	180	180		6
卒業制作	必須	演習	○	260		260	8
メタバース演習	必須	演習	○	60		60	2
HTML/CSS	必須	演習	○	60		60	2
社会人基礎講座Ⅲ	必須	講義	○	30		30	2
				800			28

計
講義 60 450
演習 740 1950

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）

2370 時間

実務経験のある教員の時間数（XR専攻）

2370 時間