

都作成参考例【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(クリエイター学科(基幹部)2年制)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち実務教員による授業	授業時間数	うちシラバス添付	授業時間数	備考
実習	デジタル表現 I	30					
実習	課題制作 I	60					
演習	検定対策	30					
講義	キャリアデザイン	30					
講義	コンピュータ概論	30					
講義	ゲーム概論	30					
実習	ゲームCG I	60	○	60	☆	60	
演習	ゲーム企画 I	30					
実習	プログラミング I	90					
実習	プログラミング II	90					
実習	プログラミング III	60					
実習	ゲームプログラミング I	60	○	60	☆	60	
実習	ゲームプログラミング II	90	○	90	☆	90	
実習	ゲームプログラミング III	120	○	120			
講義	ゲーム数学 I	30					
講義	ゲーム数学 II	30					
講義	ゲーム数学 III	60					
実習	ゲーム制作	90					
実習	基礎デザイン I	90					
実習	基礎デザイン II	90					
演習	プレゼンテーション I	30					
演習	プレゼンテーション II	30					
演習	映像概論 I	60	○	60			
演習	映像概論 II	30	○	30			
実習	モデリング I	150	○	150			
実習	モデリング II	120	○	120			
実習	モーション I	120	○	120			
実習	モーション II	90	○	90			
実習	エフェクト I	60	○	60			
実習	デジタル表現 II	30					
実習	Webデザイン I	120					
実習	Webデザイン II	90					
実習	グラフィックデザイン I	150	○	150			
実習	グラフィックデザイン II	120	○	120			
講義	広告・デザイン概論	30					
実習	ポートフォリオ	30	○	30			
実習	サイト制作	60					
実習	課題制作 II	120					
実習	制作実習 I	90					
実習	制作実習 II	90					
講義	キャリアデザイン II	30					
講義	キャリアデザイン III	30					
実習	プログラミング IV	90					
実習	モバイルプログラミング	120					
実習	AIプログラミング	60					
演習	ゲーム企画 II	30					
実習	ゲームCG II	60	○	60			
実習	ゲームエンジン I	90					
実習	ゲームエンジン II	90					
実習	ゲームプログラミング応用 I	60	○	60			
実習	ゲームプログラミング応用 II	60	○	60			
演習	映像概論 III	30	○	30			
実習	映像制作	60					
実習	基礎デザイン III	60					
実習	基礎デザイン IV	60					
実習	CG造形	60					
実習	モーション III	60	○	60			
実習	エフェクト II	60	○	60			
実習	エフェクト III	60	○	60			
実習	ポートフォリオ制作	30	○	30			
実習	課題制作 III	150	○	150			
演習	プレゼンテーション III	30					
実習	エディトリアルデザイン	90					
実習	Webデザイン III	90					
実習	グラフィックデザイン III	150	○	150			
実習	グラフィックデザイン IV	60	○	60			
実習	制作実習 III	30					
実習	制作実習 IV	120					
実習	制作実習 V	120					
総授業時間数		4,880		2,040		210	
卒業に必要な授業時間数		1700					