

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: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	30					
演習	検定対策	30					
講義	キャリアデザイン I	30					
講義	コンピュータ概論	30					
演習	ゲーム企画 I	30					
講義	ゲーム概論	30					
実習	ゲームエンジン I	90					
実習	ゲームエンジン II	120					
実習	プログラミング I	30					
実習	プログラミング II	30					
実習	プログラミング III	60					
実習	ゲームプログラミング I	30	○	60	☆	60	
実習	ゲームプログラミング II	60	○	60	☆	60	
実習	ゲームプログラミング III	90	○	60			
実習	ゲームプログラミング IV	90	○	60			
実習	ゲーム制作	120	○	120			
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	30					
実習	デジタル表現 II	30					
演習	CG映像概論 I	30	○	30			
演習	CG映像概論 II	30	○	30			
演習	ビジュアルデザイン基礎	30					
実習	モデリング I	90	○	90	☆	90	
実習	モデリング II	90	○	90			
実習	モーション I	60	○	60			
実習	モーション II	90	○	90			
実習	映像編集 I	60	○	60			
実習	映像編集 II	90	○	90			
講義	デザイン概論 I	30					
講義	デザイン概論 II	30					
講義	ビジュアル表現技法	30					
実習	Webデザイン I	90					
実習	Webデザイン II	120					

実習	グラフィックデザイン I	120	○	120			
実習	グラフィックデザイン II	90	○	90			
実習	DTPデザイン	30					
実習	ポートフォリオ I	30	○	30			
実習	課題制作 II	90					
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	ゲーム開発 I	120	○	120			
実習	ゲーム開発 II	120	○	120			
実習	ゲーム開発 III	60	○	60			
実習	ゲーム開発 IV	60	○	60			
演習	ゲームAI概論	30					
演習	ゲーム企画 II	30					
実習	ゲームエンジン III	120	○	120			
実習	ゲームエンジン IV	60	○	60			
演習	CG映像概論 III	30					
実習	基礎デザイン III	60					
実習	基礎デザイン IV	30					
実習	モデリング III	60					
実習	モーション III	60					
実習	映像編集 III	60					
実習	ポートフォリオ制作	30					
実習	3DCG実習 I	120					
実習	3DCG実習 II	60					
実習	課題制作 III	60					
実習	課題制作 IV	30					
実習	クロスメディア演習	60					
実習	エディトリアルデザイン	60					
実習	Webデザイン III	120					
実習	グラフィックデザイン III	90					
実習	グラフィックデザイン IV	90					
実習	ポートフォリオ II	60					
実習	ビジュアルデザイン実習	60					
実習	制作実習 III	30					
実習	制作実習 IV	30					
総授業時数		4,440		1,680		210	
卒業に必要な授業時数		1,700					