

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
講義	キャリアデザイン I	30		
実習	デジタル表現 I	30		
実習	課題制作 I	30	○	30
演習	検定対策	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		
実習	ゲームプログラミング II	60		
実習	ゲームプログラミング III	90		
実習	ゲームプログラミング IV	90		
実習	ゲーム制作	120		
演習	プレゼンテーション	30		
実習	基礎デザイン I	90		
実習	基礎デザイン II	90		
演習	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
実習	ビジュアルデザイン基礎	30	○	30
実習	モデリング I	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	キャリアデザインⅡ	30		
講義	キャリアデザインⅢ	30		
実習	課題制作Ⅱ	90	○	90
実習	制作実習Ⅰ	90	○	90
実習	制作実習Ⅱ	90	○	90
実習	ゲーム開発Ⅰ	120		
実習	ゲーム開発Ⅱ	120		
実習	ゲーム開発Ⅲ	60		
実習	ゲーム開発Ⅳ	60		
実習	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		
実習	ゲームエンジンⅣ	60		
演習	CG映像概論Ⅲ	30	○	30
実習	基礎デザインⅢ	60	○	60
実習	基礎デザインⅣ	30	○	30
実習	モデリングⅢ	60	○	60
実習	モーショⅢ	60	○	60
実習	映像編集Ⅲ	60	○	60
実習	ポートフォリオ制作	30	○	30
実習	3DCG実習Ⅰ	120	○	120
実習	3DCG実習Ⅱ	60	○	60
実習	課題制作Ⅲ	60	○	60
実習	課題制作Ⅳ	30	○	30
総授業時数		3,270		1,470
卒業に必要な授業時数		1,700		