

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
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	○	30
講義	ゲーム概論	30		
講義・実習	ゲームエンジン I	90		
講義・実習	ゲームエンジン II	90		
講義・実習	プログラミング I	30		
講義・実習	プログラミング II	30		
講義・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		
講義・実習	ゲームプログラミング III	90	○	90
講義・実習	ゲームプログラミング IV	90	○	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	30		
実習	デジタル表現 II	30		
講義・演習	CG映像概論 I	30		
講義・演習	CG映像概論 II	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
実習	モデリング II	60	○	60
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
実習	ゲーム制作実習 I	120	○	120
実習	ゲーム制作実習 II	120	○	120
実習	作品制作 I	60		
実習	作品制作 II	60		
実習	課題制作 II	90		

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・演習	キャリアデザインⅡ	30		
講義・演習	キャリアデザインⅢ	30		
講義・実習	ゲーム開発Ⅰ	90	○	90
講義・実習	ゲーム開発Ⅱ	90	○	90
講義・実習	ゲーム開発Ⅲ	60	○	60
講義	ゲームAI概論	30		
講義・実習	ゲーム企画Ⅱ	30		
講義・実習	ゲームエンジンⅢ	90		
講義・実習	ゲームプログラミング応用Ⅰ	90		
講義・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		
講義・実習	モデリングⅢ	60	○	60
実習	モーションⅢ	60	○	60
実習	映像編集Ⅲ	60	○	60
講義・実習	ポートフォリオ制作	30		
実習	制作実習Ⅰ	90	○	90
実習	制作実習Ⅱ	90	○	90
実習	制作実習Ⅲ	90	○	90
実習	制作実習Ⅳ	90	○	90
実習	応用制作Ⅰ	60		
実習	応用制作Ⅱ	60		
実習	3DCG実習Ⅰ	60		
実習	3DCG実習Ⅱ	30		
実習	課題制作Ⅲ	30		
実習	課題制作Ⅳ	30		
総授業時数		3,510		1,680
卒業に必要な授業時数		1,700		