

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	単位数	授業時間数	うち 実務教員 による授 業	単位数	授業 時間数
実習	デジタル表現Ⅰ	1	30			
実習	課題制作Ⅰ	1	30			
演習	検定対策	1	30			
講義	キャリアデザインⅠ	1	30			
講義	コンピュータ概論	1	30			
演習	ゲーム企画Ⅰ	1	30	○	1	30
講義	ゲーム概論	1	30			
実習・講義	ゲームエンジンⅠ	3	90			
実習・講義	ゲームエンジンⅡ	1	30			
実習・講義	ゲームエンジンⅢ	1	30			
講義・実習	プログラミングⅠ	2	30			
講義・実習	プログラミングⅡ	2	30			
講義・実習	プログラミングⅢ	4	60			
実習	ゲームプログラミングⅠ	1	30			
実習	ゲームプログラミングⅡ	1	30			
実習・講義	ゲームプログラミングⅢ	3	90	○	3	90
実習・講義	ゲームプログラミングⅣ	3	90	○	3	90
実習	ゲーム制作実習Ⅰ	3	90	○	3	90
実習	ゲーム制作実習Ⅱ	3	90	○	3	90
講義・実習	基礎デザインⅠ	3	75			
講義・実習	基礎デザインⅡ	2	60			
講義・演習	プレゼンテーション	2	30			
実習	デジタル表現Ⅱ	1	30			
講義	CG映像概論Ⅰ	1	30			
演習・講義	CG映像概論Ⅱ	2	30			
演習	ビジュアルデザイン基礎	1	30			
講義・実習	モデリングⅠ	3	75	○	3	75
実習	モデリングⅡ	2	60	○	2	60
実習	モーショⅠ	2	60	○	2	60
講義・実習	モーショⅡ	3	75	○	3	75
実習	映像編集Ⅰ	2	60	○	2	60

科目区分	授業科目	単位数	授業時間数	うち 実務教員 による授 業	単位数	授業 時間数
講義・実習	映像編集Ⅱ	3	75	○	3	75
実習	作品制作Ⅰ	2	60			
実習	作品制作Ⅱ	2	60			
実習	課題制作Ⅱ	3	90			
講義・演習	キャリアデザインⅡ	1	30			
演習	キャリアデザインⅢ	2	30			
実習	ゲーム開発Ⅰ	4	120			
実習	ゲーム開発Ⅱ	4	120			
実習	ゲーム開発Ⅲ	3	90			
講義・演習	ゲームAI概論	2	30			
講義・実習	ゲーム企画Ⅱ	2	30			
講義・実習	ネットワークゲームプログラミング	4	90			
実習	制作実習Ⅰ	3	90	○	3	90
実習	制作実習Ⅱ	3	90	○	3	90
実習	制作実習Ⅲ	3	90	○	3	90
実習	制作実習Ⅳ	3	90	○	3	90
演習・講義	CG映像概論Ⅲ	2	30			
実習	基礎デザインⅢ	2	60			
実習	基礎デザインⅣ	1	30			
講義・実習	モデリングⅢ	3	60	○	3	60
実習・講義	モーションⅢ	2	60	○	2	60
実習・講義	映像編集Ⅲ	2	60	○	2	60
実習・講義	ポートフォリオ制作	2	30			
実習・講義	3DCG実習Ⅰ	2	60			
実習	3DCG実習Ⅱ	1	30			
実習	課題制作Ⅲ	1	30			
実習	課題制作Ⅳ	1	30			
実習	応用制作Ⅰ	2	60			
実習	応用制作Ⅱ	2	60			
総単位数/総授業時数		125	3,300		47	1,335
卒業に必要な単位数/授業時数		62	1,620			