

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(高度クリエイター学科 3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
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

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	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
実習	応用制作Ⅰ	2	60			
実習	応用制作Ⅱ	2	60			
実習	ゲーム制作総合	1	30			
講義・演習	キャリアデザインⅣ	2	30			
実習	課題制作Ⅲ	3	90			
実習	課題制作Ⅳ	2	60			
講義・実習	ゲームエンジンⅤ	4	90	○	4	90
講義・実習	ゲームプログラミング応用Ⅰ	4	90	○	4	90
講義・実習	ゲームプログラミング応用Ⅱ	4	90	○	4	90
実習	総合制作・開発Ⅰ	4	120			
実習	総合制作・開発Ⅱ	4	120			
実習	総合制作・開発Ⅲ	4	120			
実習	卒業研究開発Ⅰ	4	120			
実習	卒業研究開発Ⅱ	4	120			
実習	卒業研究開発Ⅲ	4	120			
実習	応用制作Ⅲ	2	60			
実習	応用制作Ⅳ	2	60			
総単位数/総授業時数		127	3,450		37	1,020
卒業に必要な単位数/授業時数		93	2,430			