別表第１（第９条関係）

教育課程及び授業時間数

工業分野　専門課程　ゲーム学科

授業科目			単位	年間授業時間数		総授業時間数	備考
				第１学年	第２学年		
必修科目	プログラミング基礎技法	プログラミング基礎	7	105		105	
		プログラミング応用	7		105	105	
		アルゴリズム	2	30		30	
		2Dゲーム制作基礎	3	105		105	
		情報リテラシー	2	30		30	
	制作補助技法	プレゼンテーション	1	30		30	
		情報基礎（Excel）	2	60		60	
		ゲームエンジンⅠ	4	60		60	
		ゲームエンジンⅡ	2		60	60	
		3D表現技術Ⅰ	4	60		60	
		3D表現技術Ⅱ	4	60		60	
		オンライン利用技術	2		60	60	
	デザイン関連技法	２ＤＣＧ基礎	2	30		30	
		３ＤＣＧ基礎	2	30		30	
		３ＤＣＧ応用	2	30		30	
	制作応用	2Dゲーム制作応用	2	60		60	
		3Dゲーム制作基礎	1	30		30	
		3Dゲーム制作応用	2	60		60	
		プロジェクト制作演習Ⅰ	2	60		60	
		プロジェクト制作演習Ⅱ	2	60		60	
	制作実践	制作実践演習Ⅰ	2		60	60	
		制作実践演習Ⅱ	2		60	60	
		技術研究Ⅰ	2		60	60	
		技術研究Ⅱ	2		60	60	
	ゲーム制作実践	ゲーム制作実践Ⅰ	2	30		30	
	ビジネス関連技法	学科基礎学習	2	30		30	
		学科総合学習Ⅰ	2	60		60	
		キャリアデザイン	2	30		30	
	必修科目　小計		71	1,050	465	1,515	

工業分野　専門課程　ゲーム学科(つづき)

授業科目			単位	年間授業時間数		総授業時間数	備考
				第１学年	第２学年		
選択必修科目	制作総合	制作総合演習Ⅰ	3		90	90	
		制作総合演習Ⅱ	3		90	90	
		制作総合演習Ⅲ	3		90	90	
		制作総合演習Ⅳ	1		30	30	
	ゲーム制作実践	ゲーム制作実践Ⅱ	2		30	30	
	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅱ	1		30	30	
		学科総合学習Ⅲ	1		30	30	
	社会実習	社会実習Ⅰ	1		45	45	
		社会実習Ⅱ	1		45	45	
		社会実習Ⅲ	1		45	45	
		社会実習Ⅳ	1		45	45	
		社会実習Ⅴ	1		45	45	
		社会実習Ⅵ	1		45	45	
		社会実習Ⅶ	1		45	45	
		社会実習Ⅷ	1		45	45	
		社会実習Ⅸ	1		45	45	
		社会実習Ⅹ	1		45	45	
	選択必修科目　小計		8～19	0	345～690	345～690	
総合計			79～90	1,050	810～1,155	1,860～2,205	

※第２学年の選択必修科目は、 345 時間以上選択し履修する。