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　ゲームエンジニア学科

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	第３学年		
必修科目	専門分野	ゲーム開発基礎技法	プログラミング基礎Ⅰ	4	60			60	
			プログラミング基礎Ⅱ	4	60			60	
			2D ゲーム制作基礎	6	90			90	
			情報処理基礎	4	60			60	
			3D 表現技術Ⅰ	2	60			60	
		バックエンド開発応用技法	Web ﾊﾞｯｸｴﾝﾄﾞ言語	5		75		75	
			Web ﾊﾞｯｸｴﾝﾄﾞ ﾌﾚｰﾑﾜｰｸ	5		75		75	
			仮想化技術	2		30		30	
			シェルスクリプト	2		30		30	
			データベース応用	2		30		30	
			ｸﾗｳﾄﾞ ｺﾝﾋﾟｭｰﾃｨﾝｸﾞ	4		60		60	
			Web ﾌﾛﾝﾄｴﾝﾄﾞ言語&ﾌﾚｰﾑﾜｰｸⅠ	4		60		60	
			Web ﾌﾛﾝﾄｴﾝﾄﾞ言語&ﾌﾚｰﾑﾜｰｸⅡ	4		60		60	
			Web ｻｰﾋﾞｽ開発演習	4		60		60	
		デザイン関連技法	CG 基礎	2	30			30	
			CG 応用	2	30			30	
		ソフトウェア開発技法	開発技法応用	2		30		30	
			ｿﾌﾄｳｪｱｱｰｷﾃｸﾁｬ	2			60	60	
			ソフトウェア開発手法	2			60	60	
			ソフトウェアテスト	2			60	60	
		制作応用	ゲームエンジン応用	2		75		75	
			ゲーム制作	2		75		75	
			チーム制作Ⅰ	2			60	60	
			チーム制作Ⅱ	2			60	60	
			チーム制作Ⅲ	2			60	60	
			チーム制作Ⅳ	2			60	60	
		ゲーム開発実践	ゲーム開発実践Ⅰ	2	30			30	
	基礎分野	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	
			学科総合学習Ⅱ	2		60		60	
			学科総合学習Ⅲ	1			30	30	
			キャリアデザイン	2		30		30	
	必修科目　小計			87	510	750	450	1,710	

工業分野　専門課程　ゲームエンジニア学科（つづき）

授業科目				単位	年間授業時間数 第1学年	第2学年	第3学年	総授業時間数	備考
選択科目	専門分野	ゲーム開発応用技法	ゲームエンジン基礎	4	60			60	選択手段は別の定めによる。
			2D ゲーム制作応用	2	60			60	
			3D ゲーム制作基礎	4	60			60	
			3D ゲーム制作応用Ⅰ	2	75			75	
			3D ゲーム制作応用Ⅱ	2	75			75	
			3D 表現技術Ⅱ	2	60			60	
		バックエンド開発基礎技法	プログラミング応用	6	90			90	
			ゲームエンジン基礎	6	90			90	
			サーバー技術	4	60			60	
			データベース基礎	3	45			45	
			ネットワーク	2	30			30	
			マークアップ言語	3	45			45	
		ｻｰﾊﾞｰｴﾝｼﾞﾆｱ技法	ｻｰﾊﾞｰｴﾝｼﾞﾆｱ検定対策Ⅰ	2		75		75	
			ｻｰﾊﾞｰｴﾝｼﾞﾆｱ検定対策Ⅱ	2		75		75	
		ﾃｽﾄｴﾝｼﾞﾆｱ技法	ﾃｽﾄｴﾝｼﾞﾆｱ検定対策Ⅰ	2		75		75	
			ﾃｽﾄｴﾝｼﾞﾆｱ検定対策Ⅱ	2		75		75	
		制作実践	卒業制作Ⅰ	3			90	90	
			卒業制作Ⅱ	3			90	90	
			卒業制作Ⅲ	3			90	90	
			卒業制作Ⅳ	3			90	90	
	基礎分野	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅳ	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	
	選択科目小計			38～51	360	150	390～840	900～1,350	
	総合計			125～138	870	900	840～1,290	2,610～3,060	