

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 ゲームクリエイター学科（3年制）

（ゲームプログラマー専攻/ゲームエンジニア専攻）

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	
		ゲーム開発応用 技法	ゲームエンジン基礎	4	60			60	
			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	
		ゲーム制作補助技 法	オンライン利用技術Ⅰ	2		60		60	
			オンライン利用技術Ⅱ	2		60		60	
			マネジメント技法	4			60	60	
			ゲーム表現技法	4			60	60	
		デザイン関連 技法	CG 基礎	2	30			30	
			CG 応用	2	30			30	
		制作実践	プログラミング応用Ⅰ	4		60		60	
			プログラミング応用Ⅱ	4		60		60	
			制作実践Ⅰ	2		60		60	
			制作実践Ⅱ	2		60		60	
			制作実践Ⅲ	2		60		60	
			制作実践Ⅳ	2		60		60	
			制作実践Ⅴ	2		60		60	
			制作実践Ⅵ	2		60		60	
		制作総合	制作総合Ⅰ	2			60	60	
			制作総合Ⅱ	2			60	60	
			制作総合Ⅲ	2			60	60	
			制作総合Ⅳ	2			60	60	
		ゲーム開発実践	ゲーム開発実践Ⅰ	2	30			30	
			ゲーム開発実践Ⅱ	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				93	900	720	390	2,010	

工業分野 専門課程 ゲームクリエイター学科（3年制）（つづき）

（ゲームプログラマー専攻/ゲームエンジニア専攻）

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		
選 択 必 修 科 目	専 門 分 野	ゲーム開発実践 技法	ゲームエンジン応用Ⅰ	2		60		60	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。
			ゲームエンジン応用Ⅱ	2		60		60	
			レベルデザインⅠ	2		60		60	
			レベルデザインⅡ	1		30		30	
		バックエンド 開発技法	サーバーシステムⅠ	3		90		90	
			サーバーシステムⅡ	3		90		90	
			マークアップ言語	1		30		30	
		選 択 必 修 科 目 小 計			7		210		
選 択 科 目	専 門 分 野	制作総合	制作総合Ⅴ	3			90	90	
			制作総合Ⅵ	3			90	90	
			制作総合Ⅶ	3			90	90	
			制作総合Ⅷ	3			90	90	
		ゲーム開発実践	ゲーム開発実践Ⅲ	2			30	30	
	分 基 野 礎	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	
			社会実習Ⅺ	1			45	45	
			社会実習Ⅻ	1			45	45	
	選 択 科 目 小 計			12 ～27			420 ～960	420 ～960	
	総 合 計			112 ～127	900	930	810 ～1,350	2,640 ～3,180	