

■ : 必修
■ : コース必修
■ : 選択必修
■ : 選択

黒字: 講義
赤字: 実習、演習等

実務経験者等の編入学にも対応

4 年次
3 年次
2 年次
1 年次

プロフェッショナル深化課程 (後期)
プロフェッショナル基礎課程 (前期)

その他
(サウンド系ほか)

教養・基礎

専門基礎

専門

企画系

プログラム系

グラフィック系

人間力

- 就職実務 II
- 外国語・異文化理解 II

事業化

- 企業経営
 - グローバル開発
 - 事業企画
 - 組織経営
 - 企業会計
- 法務
 - 企業法務
 - コンプライアンス
 - 知的財産
- プロジェクト
 - プロジェクト管理
 - マーケティング
 - 組織行動・リーダーシップ

総合演習(企業プロジェクト) II ; [ゲーム制作プロジェクト] [アプリ制作プロジェクト] [CG・アニメーション制作プロジェクト]

- コンテンツ販売演習
- マーケティング演習
- ゲーム・CG企画総合実習
- グローバルマーケティング論
- ネットワークマーケティング論

総合演習(チーム制作) II ; [ゲーム制作チーム] [アプリ制作チーム] [CG・アニメーション制作チーム]

- システムプログラミング
- ライブラリープログラミング
- プログラミング(オブジェクト指向)
- システムプログラミング演習
- ライブラリープログラミング演習
- ゲーム・CG制作総合実習
- エンジンプログラミング
- ネットワークプログラミング
- サウンドプログラミング
- プログラミング(Java)
- エンジンプログラミング演習
- ネットワークプログラミング演習
- サウンドプログラミング演習
- AIプログラミング演習

総合演習(企業プロジェクト) I ; [ゲーム制作プロジェクト] [アプリ制作プロジェクト] [CG・アニメーション制作プロジェクト]

- 映像配信演習
- ゲームエンジン実習
- 映像配信論
- 3Dアニメーション制作実習
- グローバル映像論
- グラフィック制作総合実習
- 映像制作論
- CGエンジン演習
- その他ツール理論
- CGエンジン理論
- CGエンジン演習
- デッサン実践

環境基礎

- 就職実務 I
- ビジネスマナー
- 外国語・異文化理解 I
- 保健・体育
- 職業とキャリア
- プレゼンテーション技法
- コミュニケーション

環境基礎

- データベース
- メモリ管理
- プラットフォーム概論
- コンピュータ概論
- ネットワーク概論
- セキュリティ概論

総合演習(チーム制作) I ; [ゲーム制作チーム] [アプリ制作チーム] [CG・アニメーション制作チーム]

- 2Dゲーム制作管理実習
- 2DCG制作管理実習
- ゲーム・CG企画演習
- コンセプトデザイン
- 企画・仕様書作成
- 制作管理
- 制作プロトタイプ論
- 制作プロセス論
- 制作ディレクション論
- コンテンツ産業概論
- エンターテインメント概論
- ゲーム史

総合演習(チーム制作) I ; [ゲーム制作チーム] [アプリ制作チーム] [CG・アニメーション制作チーム]

- 3Dゲームプログラミング実習
- 3DCGプログラミング実習
- ゲーム制作演習
- ゲームエンジン理論
- 3Dプログラミング理論
- プログラミング(C#)
- エンジン理論
- CGプログラム演習
- ゲームプログラム演習
- プログラミング(C++)
- プログラミング理論
- エンターテインメント概論
- ゲーム史

総合演習(チーム制作) I ; [ゲーム制作チーム] [アプリ制作チーム] [CG・アニメーション制作チーム]

- 3Dゲームグラフィック演習
- 3DCG演習
- モーション演習
- ポートフォリオ制作演習
- モーション理論
- 人間工学
- ポートフォリオ論
- 3Dグラフィックツール論
- 3Dアニメーション実習
- 2Dグラフィックツール論
- 2Dアニメーション演習
- ゲーム・CGグラフィック論
- 2Dゲームグラフィック演習
- ストーリー演出論
- サウンドツール概論
- ゲームサウンド理論
- アニメーションサウンド理論
- 効果音
- 音響編集

業界共通知識・技能

- エンターテインメント概論
- ゲーム史
- 映像・グラフィック技術史
- プログラム数学
- プログラミング言語
- アニメーション概論
- デッサン I
- 音響工学
- 作詞・作曲