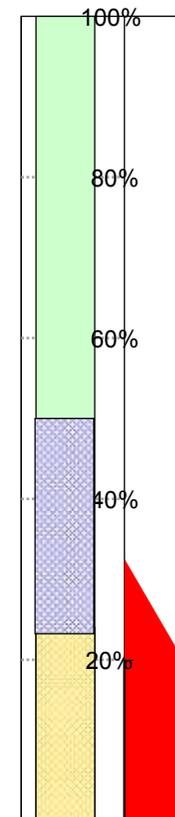
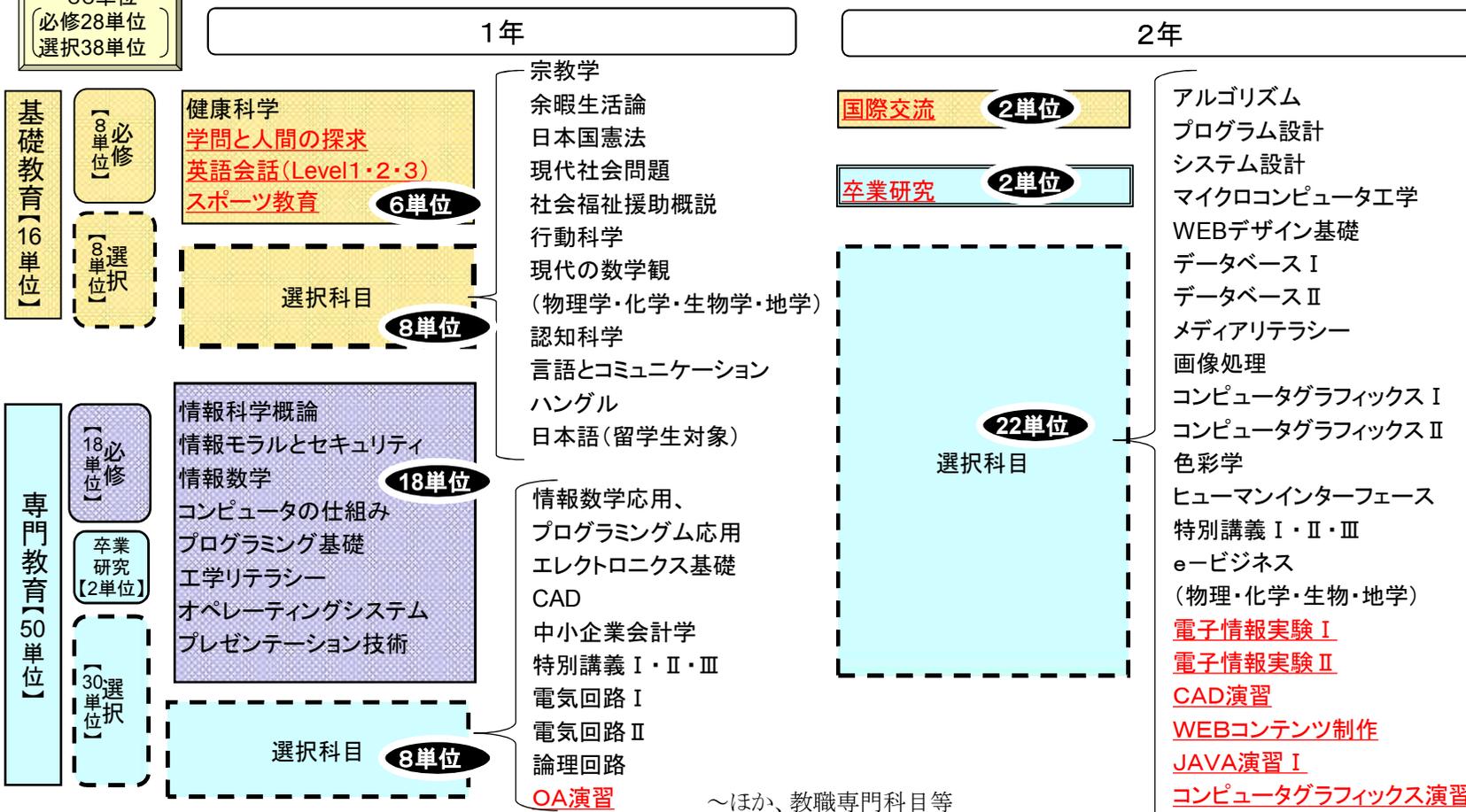


# 短期大学・専門学校におけるカリキュラムの例 (ゲーム・CG関連分野)

# 短期大学(情報メディア学科)のカリキュラム例①

当該短期大学では、基礎教育において、幅広い教養教育を行うとともに、  
 専門教育においても、情報メディア分野の広範な職種に対応する多様な選択科目を開設。  
 (基礎24%、専門・必修27% (卒業研究を除く)、専門・選択及び卒業研究49%。 **演習、実験、実習等の割合は約20~32%。**)

卒業単位数  
 66単位  
 (必修28単位  
 選択38単位)



■ 基礎  
 ■ 専門・必修  
 ■ 専門・選択/卒研  
 ■ 演習・実習等

**演習・実習等\*の単位数 (時間数)**

\*「演習・実習等」:  
 演習、実習、実技、実験

**1年次**

要修得単位 40単位

うち、演習・実習等 : 5~7単位 (150~180時間)

(うち、専門教育 演習・実習等: 0~2単位 (0~30時間))

**2年次**

要修得単位 26単位

うち、演習・実習等 : 8~14単位 (90~180時間+卒業研究)

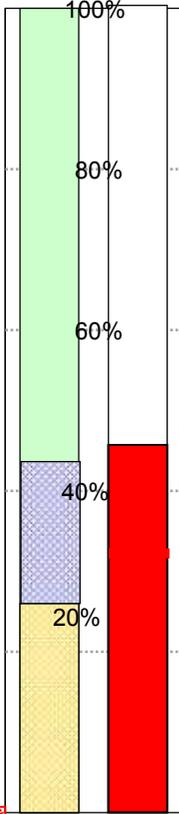
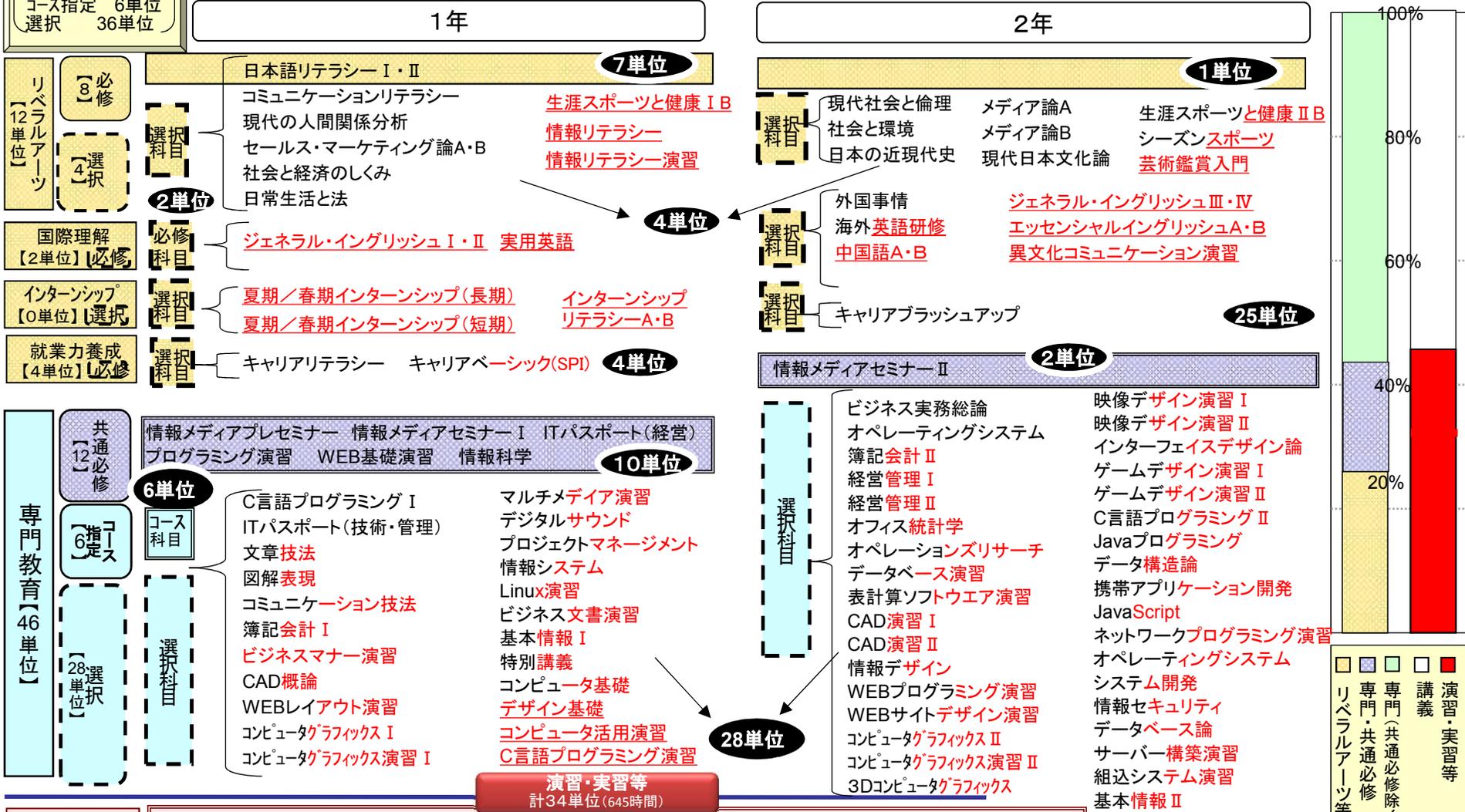
(うち、専門教育 演習・実習等: 4~10単位 (60~150時間+卒業研究))

※ 当該学科・ITコミュニケーションコースにおける一般的な履修例をもとに試算。

# 短期大学(情報メディア学科)のカリキュラム例②

当該短期大学では、「リベラルアーツ」科目等を開講し、「幅広く深い教養」の涵養と、国際理解・就業力等の実践力育成を推進。  
 専門教育では、当該分野の共通基礎の育成を図りつつ、各コースごと、学生ごとの専門深化に対応。  
 (リベラルアーツ等26%、専門共通必修18% 演習・実習等の割合は約46% (実習等のみでは約3%))

卒業単位数  
 68単位  
 必修 26単位  
 コース指定 6単位  
 選択 36単位



演習・実習等\*の単位数(時間数)  
 \*「演習・実習等」  
 ;演習・実習、実技、実験

**1年次**  
 モデル的履修による修得単位数 52単位 (810時間)  
 うち、演習・実習等: 22単位 (420時間)  
 実習等: 1単位 (45時間)  
 [うち、専門教育 演習・実習等: 12単位 (195時間)]

**2年次**  
 モデル的履修による修得履修 25単位 (435時間)  
 うち、演習・実習等: 12単位 (225時間)  
 実習等: 1単位 (45時間)  
 [うち、専門教育 演習・実習等: 11単位 (180時間)]

# 専門学校(マルチメディア研究学科)のカリキュラム例

当該専門学校では、ゲーム制作で必要とされる各職種ごとに、その養成コースを設け、基礎・専門科目の占める割合約3割、実習等の割合は約5割となっている。

卒業単位数  
93単位

## ゲームプログラム開発コース

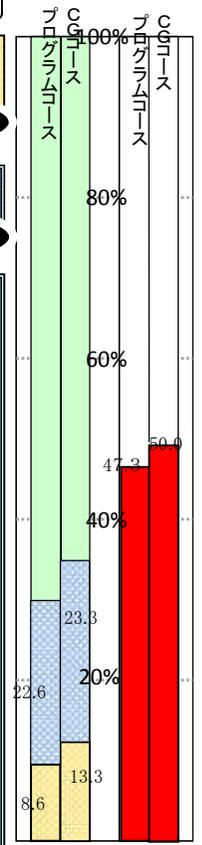
	1年	2年	3年
<b>基礎</b> (8単位) 必修	一般英会話 I 一般英会話 II <b>プレゼン演習</b> 3単位	キャリアデザイン 就職対策 I 一般英会話 III 一般英会話 IV 4単位	就職対策 II <b>ビジネスマナー</b> 2単位
<b>専門基礎</b> (21単位) 必修	ハードウェア概論 ソフトウェア概論 アルゴリズム 基本方法対策 I ゲームC言語 ゲーム数学 I 12単位	ゲームアルゴリズム ゲーム数学 II ゲーム物理 8単位	C#プログラミング ゲームAIプログラミング ARゲームプログラミング オンラインゲームプログラミング I モバイルJava II モバイルJava I オンラインゲームプログラミング II C#プログラミング演習 ゲームAIプログラミング演習 ARゲームプログラミング演習 オンラインゲームプログラミング演習 I オンラインゲームプログラミング演習 II モバイルJava演習 I モバイルJava演習 II ゲームエンジンプログラミング演習 I ゲーム作品制作演習PG 卒業制作演習(GM) 28単位
<b>専門</b> (64単位) 必修	ゲームCG概論 ゲームC++ ゲーム制作概論 ゲーム2DCG基礎演習 3Dゲーム制作演習 I ゲーム3Dデザイン演習 レビュープレゼン演習 I Dゲームプログラミング 18単位	C#プログラミング 3Dゲームプログラミング シェーダープログラミング ゲーム制作技法演習 ゲーム制作トレーニング演習 I ゲーム制作トレーニング演習 II ゲーム制作演習 II 就職作品制作演習(ゲームPG) 16単位	

卒業単位数  
120単位

## ゲームCG開発コース

※このほかにもゲーム企画開発コース等を開設。

	1年	2年	3年
<b>基礎</b> (16単位) 必修	一般英会話 I 一般英会話 II 4単位	キャリアデザイン 就職対策 I 一般英会話 III 一般英会話 IV <b>プレゼンテーション演習 I</b> 9単位	就職対策 II <b>ビジネスマナー</b> 3単位
<b>専門基礎</b> (28単位) 必修	美術・デザイン概論 デッサン I デッサン II 26単位	背景パース技法 I CG業界研究演習 2DCG彩色模写演習 2Dイラスト制作演習 スカルプトモデリング演習 3Dムービー制作演習 I 3Dムービー制作演習 II 映像制作演習 CG・デッサン作品制作演習 I 就職ポートフォリオ制作(ゲーム)演習 26単位	美術・デザイン概論 28単位
<b>専門</b> (76単位) 必修	キャラクタデザイン I キャラクタデザイン II イラスト原画制作 2DCG基礎演習 2Dペイント演習 I 3Dキャラクタモデリング演習 3D背景モデリング演習 3Dアニメーション演習 I 3Dアニメーション演習 II 進級制作(CG)演習 I 18単位	映像表現研究 卒業制作(CG) イラストレーター演習 I フォトリアルCG制作演習 3Dムービー制作演習 I 映像表現技法演習 I クリエイティブワーク(CG)演習 CG・デッサン作品制作演習 I CG・デッサン作品制作演習 II 卒業制作演習(CG) 32単位	



**演習・実習等\***  
単位数(時間数)

\*「演習・実習等」; 演習、実習、実技、実験

演習・実習等 計44単位(1,320時間)	1年次	2年次	3年次
各学年総授業時数	33単位(990時間)	30単位(900時間)	30単位(900時間)
うち演習・実習等	12単位(360時間)	10単位(300時間)	22単位(660時間)
うち専門演習・実習等	11単位(330時間)	10単位(300時間)	21単位(630時間)

**演習・実習等**  
計60単位(1,800時間)

演習・実習等 計60単位(1,800時間)	1年次	2年次	3年次
各学年必修単位数	48単位(900時間)	35単位(900時間)	37単位(900時間)
うち演習・実習等	12単位(360時間)	25単位(750時間)	23単位(690時間)
うち専門演習・実習等	12単位(360時間)	24単位(720時間)	22単位(660時間)