

科目一覧表 ゲーム・CGクリエイター科

科目区分	必須 選択 の別	科目 番号	授 業 科 目	1年次	2年次	3年次	時間数 (単位時間) 合計	時限数 (コマ数)	実務経験者 の授業	実務経験者 の時間数		
				年間授業 時数	年間授業 時数	年間授業 時間数						
専門科目	必須	コア-101	ITの職業と情報倫理	30			30	15	○	30		
		MM-109	データ構造とプログラミング	30			30	15	○	30		
		MM-106	基礎理論	60			60	30				
		コア-103	ハードウェア	30			30	15				
		コア-104	ソフトウェア	30			30	15				
		MM-108	アルゴリズム	60			60	30	○	60		
		MM-112	3Dデザイン入門	90			90	45	○	90		
		MM-105	デザインツール入門	90			90	45	○	90		
		MM-101	CG入門	60			60	30	○	60		
		コア-105	データベースの基礎	30			30	15				
		MM-107	ネットワークとセキュリティ	90			90	45				
		MM-110	システム開発の基礎	60			60	30	○	60		
		コア-112	ITストラテジとマネジメント	60			60	30				
		コア-110	表計算	60			60	30	○	60		
		MM-104	ゲームプログラミング1	60			60	30				
		MM-103	ゲームプランニング	30			30	15	○	30		
		MM-114	特別講座1	90			90	45				
		人カ-101	ヒューマンスキル	30			30	15				
		MM-115	ビジネスマナーと文書技法	30			30	15	○	30		
		MM-111	プログラミング入門	90			90	45				
		MM-113	ゲームプランニング応用	30			30	15	○	30		
		MM-218	セキュリティ応用		30		30	15	○	30		
		MM-219	特別講座2		480		480	240				
		MM-203	ゲームプランニング実践		90		90	45				
		MM-214	ゲーム制作		150		150	75				
		MM-302	特別講座3			210	210	105				
		MM-301	プロジェクト演習			180	180	90				
		MM-904	CM制作			60	60	30	○	60		
		MM-906	卒業研究2			450	450	225				
		一般科目	必須	MM-204	ゲームプログラミング2		120		120	60		
				MM-202	ゲームエフェクト		60		60	30		
				MM-205	ゲームプログラミング3		120		120	60		
MM-207	システムデザイン				60		60	30				
MM-206	ゲームプロジェクト管理				30		30	15				
MM-208	オブジェクト指向入門				60		60	30				
MM-209	オブジェクト指向プログラミング				60		60	30				
MM-211	HTML5入門				60		60	30	○	60		
MM-215	デッサン				30		30	15				
MM-217	キャラクターデザイン				60		60	30				
MM-210	3D基礎				60		60	30				
MM-212	3Dアニメーション				60		60	30				
MM-221	映像編集入門				60		60	30	○	60		
MM-213	コンテンツ制作				120		120	60				
MM-901	ゲームプログラミング4					60	60	30				
MM-903	3DCG実践					60	60	30				
一般科目	必須			MM-108	就職対策1		30		30	15		
		MM-220	就職対策2		30		30	15				
		MM-303	就職対策3			90	90	45				
必須・必修選択科目授業時数				1,140	810	990	2,940		合計:	780		
選択科目授業時数				0	510	60	570					
卒業に必要な総授業時数				1,140	1,320	1,050	3,510					