

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームソフト開発科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			C言語プログラミング	C言語の学習及びプログラミングの基礎を学ぶ	1通	90	-	○			○		○		
○			ゲームプログラミングⅠ	C言語を使用し、ゲーム開発の基礎的な処理を学習する	1通	90	-		○		○		○		
○			2DCG	画像処理ソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	45	-		○		○			○	
○			ゲーム数学Ⅰ	方程式と三角関数の学習及びゲームへの応用を学ぶ	1前	30	-	○			○		○		
○			コンピュータ概論	コンピュータに関する基礎的な知識を学ぶ	1通	75	-	○			○		○		
○			3DCG	3DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1通	90	-		○		○		○		
○			ゲームエンジン実習	ゲームエンジンの使い方を学習し、それを用いたゲーム開発を行う	1通	90	-		○		○		○		
○			ゲームプランニング	ゲームの企画を通じて発想法・ディスカッション・プレゼンテーションの技法を学習する	1通	60	-		○		○			○	
○			ゲーム数学Ⅱ	ゲームに関するベクトル・行列を中心とした数学を学習する	1後	30	-	○			○		○		
合計			9 科目		600			単位時間 (単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームソフト開発科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			MS Office	MSOfficeのオペレーションを総合的に学習する	1後	30	-	○			○				
○			テキストチャデザイン	2 DCGソフトと3 DCGソフトを連携させた応用科目	1後	45	-			○	○		○		
○			プレゼンテーション	一般的なプレゼンテーション技法の学習	1後	15	-	○			○			○	
○			C++プログラミング	C++言語の基礎を学習する	1後	75	-	○			○		○		
○			ゲームプログラミングⅡ	C++言語を用いたゲームプログラミングの応用科目	1後	135	-	○			○		○		
○			ゲーム制作	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行う	2通	500	-				○	○	○		○
○			ゲームプログラミングⅡ	C++言語を用いたゲームプログラミングの応用科目	2前	45	-	○			○		○		
○			CG概論	コンピュータグラフィックスの基礎を学習する	2通	46	-	○			○		○		
○			ゲームエンジン実習Ⅱ	ゲームエンジンを使ったゲームの応用を学習する	2前	45	-				○	○	○		
合計					9	科目	936			単位時間 (単位)			

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3 (3) の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームソフト開発科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			シェーダプログラミング	画像処理専用のプログラミング技術を学習する	2後	45	-	○			○				
○			ゲーム物理学	物理学に関する基礎学習を行う	2前	30	-	○			○				
○			ゲームサウンド基礎	音楽作成ソフトのオペレーションを学ぶ	2前	30		○			○		○		
○			著作権法	著作権についての学習	2後	14	-	○			○				
○			就職実務	ゲーム業界についての学習とそれに対する就職活動の行い方を学ぶ	2後	30	-	○			○				
○			Javaプログラミング	Java言語の基礎を学習する	2前	90	-	○			○				
○			モバイルゲームプログラミング	スマートフォン向けゲームの開発手法を学ぶ	2後	45	-	○			○				
○			ゲーム制作	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行う	3前	300	-				○		○	○	
○			OpenGLプログラミング	OpenGLを用いたグラフィックス処理を学習する	3後	30	-	○			○				
合計			9 科目					614 単位時間 (単位)				

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームソフト開発科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			シェーダプログラミング	画像処理専用のプログラミング技術を学習する	3前	45	-	○			○				
○			ソーシャルゲームプログラミング	サーバーとの通信やデータベースとの連携を中心としたプログラミングを学習する	3通	138	-	○			○				
○			ゲームサウンド制作	ゲーム制作で使用する音源の制作を行う	3前	20	-			○	○				
○			ActionScript	アニメーションソフトのオペレーションとプログラミング手法を学習する	3後	30	-	○			○				
○			Javaプログラミング	Java言語の基礎を学習する	3前	66	-	○			○				
○			Webプログラミング	JavaScript言語の学習を中心に動的なウェブページの作成を学ぶ	3前	30	-	○			○				
○			卒業研究	最新の技術動向をもとに各自がテーマを設定し成果物の開発を中心とした研究を行う	3後	270	-			○	○		○		
合計			7 科目		599			単位時間 (単位)							
								合計時間数			2749単位時間				
卒業要件及び履修方法								授業期間等							
								1学年の学期区分				2期			
								1学期の授業期間				15週			

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。