
沼津情報・ビジネス専門学校のカリキュラムポリシー

沼津情報・ビジネス専門学校は、卒業認定および高度専門士/専門士授与の方針（ディプロマポリシー）を踏まえ、開設する授業科目の体系化を図り、整合性を確保した教育課程を編成する。また、各授業科目については、目的、教育内容と方法、学修成果の評価基準をシラバスにより明示し、学生が主体的に学ぶことができる内容とする。

さらに、各分野において企業委員からの意見を聴収する「教育課程編成委員会」を毎年 2 回以上実施し、より実践的な職業に必要な知識・技能を習得できるよう、カリキュラムの定期的な見直しを行う。

ゲームクリエイト科のカリキュラムポリシー

ゲームクリエイト科は、沼津情報・ビジネス専門学校の教育課程の編成・実施の方針（カリキュラムポリシー）のもと、卒業認定・高度専門士/専門士授与の方針（ディプロマポリシー）に掲げる人材を育成するために、「ゲームプログラム基礎力」「CG エンジニア力」「システムエンジニア」の 3 つのスキルを中心に講義・演習をバランスよく配置した教育課程を体系的に編成する。

【1 年次】

情報基礎理論や、コンピュータシステム、ネットワーク、データベース、セキュリティなど、コンピュータに関する基本的な科目を開設する。さらにゲームアルゴリズムからプログラミング言語までのプログラム作成、ゲームシステム開発について学習する。

【2 年次】

1 年次に学習した基礎知識を活かし、さらに実践的な技術を習得するための科目を開設する。東京ゲームショウ出展作品やコンテストに向けた課題のための科目を開設する。また、就職活動のための職業実践形式の特別授業における科目を開設する。

【3 年次】

2 年間で学習した知識やスキルを活かし、ゲーム制作や CG エンジニアのための科目を開設し、ゲームプログラム、ネットワークプログラム、シェーダプログラムなどより実践的な内容の科目を開設する。

また、3 年間の締めくくりとして、卒業研究によるコンテンツ制作を行う科目を開設する。
