

分野	学科	学年	科目コード	科目名	時間	内容
工業	ゲームクリエイト科	1	G-G10	教養ゼミⅡ	30	カラーコーディネーター経験者を講師として、色彩に関する基礎的な事柄を学習し、デザインに必要な配色などを理解する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR03	コンピュータ概論	60	IT業界でプログラマ経験者の教員にて、コンピュータ技術やハードウェア、ソフトウェアの概要について学習
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR06	ハードウェア	30	ソフトウェア開発業界で組込み系開発を行っていた教員が、コンピュータ内の各種処理装置やコンピュータ内の命令案について講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR07	ソフトウェア	30	ソフトウェア開発業界で組込み系開発を行っていた教員が、ソフトウェアの種類と特徴、タスク管理などの管理プログラム、ファイル処理などについて講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR08	ネットワーク基礎	30	ソフトウェア開発業界で組込み系開発を行っていた教員が、ネットワークの種類と特徴、通信プロトコル、インターネットへの接続、ネットワークコマンドなどについて
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR11	アルゴリズム基礎	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、プログラムを作成するうえで必要となるロジックの作り方について学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR12	ゲームアルゴリズムⅠ	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、ゲームプログラムを作成する上で必要なロジックの作り方について学習する。検索方法、2分木など
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR14	プログラム言語Ⅰ	90	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、ゲーム開発におけるC言語を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR15	プログラム言語Ⅱ	45	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、ゲーム開発におけるC++を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR18	ゲームプログラミングⅠ	120	IT企業においてSEの勤務経験のある教員より、プログラム言語で学習した知識を元に2Dゲームプログラムをゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲーム企画、プレゼンの基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR22	企画設計	60	CG業界でのクリエイター経験者を講師として、ゲーム制作に必要なイラスト、デザインの基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR26	2DCGⅠ	30	CG業界でのクリエイター経験者を講師としてより高度なモデリングの基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR28	3DCGⅠ	30	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により就職活動のための作品制作を行う。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-G12	教養ゼミⅣ	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、CG表現におけるエンジニアの基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR04	CG基礎	60	ソフトウェア開発業界で組込み系開発を行っていた教員が、データベースの種類、特徴、の基本的な考え方やデータベース管理システムの目的、代表的な機能などデータベースの基礎知識を学ぶ。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR09	データベース	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、企業活動、企業会計、標準化、関連法規、経営戦略、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントについて講
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR10	IT戦略とマネジメント	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、ゲームプログラムを作成する上で必要なロジックの作り方について学習する。深さ優先探索、A*など
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR13	ゲームアルゴリズムⅡ	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、ゲーム開発におけるJavaを学習する。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR16	プログラム言語Ⅲ	30	IT企業においてSEの勤務経験のある教員より、プログラム言語で学習した知識を元に3DゲームプログラムをCG業界でのクリエイター経験者を講師として、ゲーム制作に必要なイラスト、デザインの基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR19	ゲームプログラミングⅡ	120	CG業界でのクリエイター経験者を講師としてより高度なモデリングやアニメーションの基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR27	2DCGⅡ	60	ゲーム業界でプログラマ経験者の講師にて、ゲーム業界におけるプログラムの書き方、要件定義書など業務に必要不可欠な基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR29	3DCGⅡ	60	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、チーム制作におけるシステム設計の知識を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR37	ゲーム開発特別講義Ⅰ	60	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、システム設定の中でもモバイル向けシステム設計の知識を
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SS01	開発システム設計	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、CG表現における仕組みの応用知識を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SS02	モバイルシステム設計	30	ゲーム業界でプログラマ経験者の講師にて、ゲーム業界におけるチーム制作の役割、仕様書など業務に必要不可欠な基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SR05	CG応用	60	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、CG表現であるプログラムシェーダーを学習し、ゲームプログラムに反映させる。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SR38	ゲーム開発特別講義Ⅱ	30	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲームライブラリの内部構造についての知識・実務経験を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SR39	シェーダー技術	30	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲームライブラリの内部構造についての知識・実務経験を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SS03	ゲームライブラリ構造	90	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲームプログラムの中でもモバイル向けプログラムの知識・実務経験を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SS04	モバイルゲームプログラム	90	
ゲームクリエイト科		合計			1,485	