

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-SR06	ハードウェア	30	ソフトウェア開発業界で組み込み系開発を行っていた講師が、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実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み込み系開発を行っていた講師が、ソフトウェアの分類、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	IT企業でネットワークの利用を含むソフトウェア開発プロジェクトに従事していた教員が、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講義を行う。
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分本など
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	60	プログラマとしてゲームプログラムの開発経験を有する教員により、2Dゲームプログラムの制作を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR22	企画設計	60	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	2	G-SR09	データベース	30	ソフトウェア開発業界で組み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-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、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義を行う。
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-SR19	ゲームプログラミング II	60	ゲーム開発(プログラミング)経験のある教員により、C++言語の学習と、これまでの知識を元に3Dゲームプログラムを作成する。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR27	2DCG II	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	2	G-SS01	開発システム設計	30	ゲーム業界で企画・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-SS02	モバイルシステム設計	30	ゲーム業界で企画・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	3	G-SR17	ネットワークプログラミング	60	IT企業でシステム開発経験のある教員により、ネットワークを用いたプログラミングと、ゲームシステムに組み込む方法を学ぶ。
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	ゲーム業界で企画・制作経験のある講師により、ゲーム業界就職に必要なポートフォリオ作成についての知識とその制作について学ぶ。
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、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。
ゲームクリエイト科		合計			720	