

\*\*\*\*\*

## 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】

1 年次を基礎学力・基礎技術の習得と位置づけ、基礎学力ではコンピュータに関する基礎知識を身に付けるため、ハードウェア、ソフトウェア、セキュリティ、ネットワーク、アルゴリズム、IT 戦略や IT マネジメントといった情報基礎分野の学習を行う。到達目標として、基本情報技術者試験免除対象講座修了試験（午前免除試験）、翌年には基本情報技術者試験に挑戦する。また、C++を基幹言語として学習を進める。プログラム学習をもとに、基礎技術として、プログラミング分野での学習をもとに、シューティング等の基礎的なゲームプログラム実習を行っていく。

### 【2 年次】

1 年次の学習をもとに、プログラミング分野ではオブジェクト指向を使ったアクションゲーム、クロールプレイングを題材としたプログラム演習を実施する。また、ゲーム開発に必要な 3DCG の技術や、キャラクターアニメーションについて演習をし、就職活動に使用する作品作りを行う。完成した作品は東京ゲームショウへの出展や、ゲームコンテストへ応募を行う。

### 【3 年次】

さらに専門分野をより深めるべく、より職業実践に近いゲームエンジンによるゲーム開発演習や、XR 分野などで利用される地表公開データ等をしようした地形創造や、XR 技術についての演習を行う。後期はゲーム制作学習の集大成として、卒業研究制作を行う。

---