

分野	学科	学年	科目コード	科目名	時間	単位	内容
工業	ゲームクリエイト科	1	NJB26G103	ビジネスマナー I	20	1	マナー講師派遣企業に在籍する者を講師とし、立ち居振る舞い、敬語等のマナーをはじめ、電話応対や報連相などビジネスマナーを学ぶ。
工業	ゲームクリエイト科	1	NJB26G113	CG基礎	45	2	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	1	NJB26G123	コンピュータ概論	30	2	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、コンピュータの概要、仕組みについての講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	NJB26G130	プログラム言語 II	60	2	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師による、プログラム制作を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	NJB26G133	ゲームプログラミング基礎	25	1	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制作環境構築、基礎を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	NJB26G139	企画設計	60	2	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-G04	ビジネスマナー II	60	2	マナー講師派遣企業に在籍する者を講師とし、立ち居振る舞い、敬語等のマナーをはじめ、電話応対や報連相などビジネスマナーを学ぶ。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR09	データベース	30	1	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-SR10	IT戦略とマネジメント	30	1	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	1	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。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR16	オブジェクト指向プログラミング	60	2	ゲーム開発(プログラミング)経験のある教員により、ゲームプログラムを作成する上で必要な継承・汎用、ポリモフィズムなどプログラムの基礎知識を学ぶ。
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	2	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-SR22	ゲームシステム設計	30	1	ゲーム業界で企画・プログラミング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。(連携授業)
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR27	2DCG II	60	2	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-SR28	3DCG I	60	2	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3Dモデル制作の基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR30	アニメーション基礎	30	1	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3Dモデル制作の基礎を身につける。
工業	ゲームクリエイト科	2	G-SR33	ゲーム開発特別講義 I	30	1	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲーム制作に必要な知識、問題解決方法について講義を行う。
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	2	ゲーム開発(プログラミング)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-SR20	ゲームプログラミング III	60	2	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	3	G-SR23	ゲームシステム構造	30	1	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	3	G-SR29	3DCG II	90	3	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3Dモデル制作の基礎を身につける。

工業	ゲームクリエイト科	3	G-SR31	アニメーション応用	90	3	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3Dアニメーションにおける感覚的に正しい動きについて学ぶ。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SR34	ゲーム開発特別講義Ⅱ	30	1	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲーム制作に必要な知識、問題解決方法について講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	3	G-SR35	シェーダー技術	30	1	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行い、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-SR36	ゲームプログラム技術	30	1	ゲーム業界で制作に携わってきた講師により、ゲーム開発を円滑に進める為のプログラム技術について実施し、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					1,140		