

科目一覧表

ゲームプログラマ科

※1コマ90分授業となります

改正R06.04

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次	2年次	授業時間合計	シラバス上の表記				実務経験者の授業	実務経験講師時間	
				年間授業時数	年間授業時数		コマ数	講義	演習	実習			
専門	必須	コア-111	ITの職業と情報倫理	30		30	15	15					
		コア-103	データとアルゴリズム	90		90	45	45				○	90
		コア-104	アルゴリズム	30		30	15	15				○	30
		コア-112	基礎理論	30		30	15	15					
		コア-101	ハードウェア	30		30	15	15					
		コア-102	システムとソフトウェア	30		30	15	15					
		コア-106	システム開発と情報戦略	30		30	15	12		3		○	30
		コア-113	データベースの基礎	30		30	15	15					
		コア-107	IT戦略とマネジメント	60		60	30	30					
		コア-105	ネットワークとセキュリティ	30		30	15	15					
		MM-103	ゲームプランニング	30		30	15	10		5		○	30
		MM-101	CG概論	30		30	15	15					
		MM-108	モデリング	30		30	15	8			7		
		MM-104	マルチメディア概論	30		30	15	15					
		MM-105	C言語でゲーム制作	120		120	60	20			40		
		MM-106	Unity入門	120		120	60	20			40		
		MM-113	キャラクター描画	30		30	15	13		2			
		共通-109	SEA/J基礎	30		30	15	15					
		MM-131	特別講座1	210		210	105	105					
		MM-203	アニメーション技法		60	60	30	12			18		
	MM-210	マルチメディア応用		90	90	45	30		15				
	MM-241	特別講座2		210	210	105	105						
	MM-207	PHP&MySQL		60	60	30	25			5			
	MM-202	Unity基礎		150	150	75	20			55			
	MM-302	DTP技法		30	30	15	2		13				
	MM-307	卒業研究		360	360	180	3			177			
MM-310	総合研究		360	360	180				180				
一般	必須	MM-114	就職対策/演習	30		30	15	4	11				
		MM-308	就職対策2		60	60	30		30				
			行事	30	30	60	30	30					
合計:											180		