



AP アドミッションポリシー 入学者受け入れの方針

- ①ゲームが好きで、ゲーム作りや関連の業界をめざしたい人
- ②ゲームのプログラミングやコンテンツ制作の技術を身に付けて社会と関わりたい人

CP カリキュラムポリシー 教育課程編成・実施の方針

- ①ゲームに関する分野で活躍できる能力を身に付けるための教育課程を編成する
- ②ゲームに不可欠な専門知識能力を講義と実習を通じて段階的に評価する
- ③社会人基礎力の高い人材を育てることを目的に、問題解決に対して自ら考え能動的に実践する能力を養う
- ④外部企業と連携し、業界レベルの知識と技術を養うための科目を実施する

DP ディプロマポリシー 卒業認定の方針

- ①地域社会・国際社会に貢献できるゲーム制作に関する専門的な知識と技術を身に付けている
- ②組織や社会と円滑な関係を築く、コミュニケーション力を身に付けている
- ③社会のニーズに柔軟に対応し、クリエイターとしてより良い社会作りに貢献できる
- ④クリエイターとして主体的・継続的に創作への可能性を追求する姿勢を身に付けている

1年次

2年次

3年次

1年次		2年次		3年次	
プログラミング基礎と業界知識		プログラミング応用とゲーム開発理論		実践的なグループ制作	
ゲームプログラミングの基礎とゲーム業界知識をしっかりと学習していきます。		3Dゲームプログラミング技術とゲーム開発に関する幅広い知識と技術を学びます。		企業でのゲーム開発と同様のグループでのゲーム制作実習を中心に、総合的な開発力・プレゼン力を高めていきます。	
前期	後期	前期	後期	前期	後期
<ul style="list-style-type: none"> ゲーム企画概論 ゲーム制作基礎 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームデザインI ゲーム制作演習I 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームデザインII ゲーム制作演習II 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームエンジン実習I ゲーム制作演習III 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームエンジン実習II ゲーム制作演習IV 	卒業制作
<ul style="list-style-type: none"> プログラミング実習I 	<ul style="list-style-type: none"> プログラミング実習II 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームプログラミング実習 			
<ul style="list-style-type: none"> コンピュータ概論I 	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータ概論II 	<ul style="list-style-type: none"> Web実習I 	<ul style="list-style-type: none"> データベース実習 	<ul style="list-style-type: none"> Web実習II 	<ul style="list-style-type: none"> サーバー実習 Web実習III
<ul style="list-style-type: none"> CG実習I 	<ul style="list-style-type: none"> CG実習II 			<ul style="list-style-type: none"> デジタルデザイン実習 	
		<ul style="list-style-type: none"> DTM実習I 	<ul style="list-style-type: none"> DTM実習II 		
<ul style="list-style-type: none"> 表計算(Excel) 					
<ul style="list-style-type: none"> 社会人基礎講座I 			<ul style="list-style-type: none"> 社会人基礎講座II 	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーション実習I 社会人基礎講座III 	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーション実習II

資格・検定	行事
<ul style="list-style-type: none"> ● internet Basic user test ● 情報処理技術者能力認定試験3級 ● MOS Excel 	<ul style="list-style-type: none"> 入学式 オリエンテーション 就職講演会 フレンドシップパーティ 学園祭 夏休み スポーツ大会 冬休み 春休み ゲームキャンプ 就職講演会 学園祭 夏休み 東京ゲーム研修 面接対策授業 冬休み 春休み 修了制作発表 校内合同企業セミナー
<ul style="list-style-type: none"> ● ITパスポート試験 ● C言語プログラミング能力認定試験3級 ● 基本情報技術者試験 ● ビジネス文書技能検定3級 	<ul style="list-style-type: none"> 業界講演会 スポーツ大会 冬休み 春休み 卒業式

科目区分	科目	科目内容	
専門科目	ゲーム企画概論	ゲーム業界の構造やゲームの分析・評価を行い、ゲーム市場について理解する。	
	ゲームデザインI・II	ゲーム企画のための発想法と企画資料の作成方法を学ぶ。	
	コンピュータ概論I・II	情報技術活用のための基礎知識の習得、および情報処理国家試験の合格をめざす。	
	プログラミング実習I・II	プログラミング言語の基礎を学習しゲームを制作する。	
	ゲーム制作基礎	ゲームの制作手順の基礎を学ぶ。	
	CG実習I・II	CGソフト(Photoshopなど)の基礎を学ぶ。	
	ゲームエンジン実習I	ゲーム専用の開発環境を使ったゲームの制作方法を学習する。	
	Web実習I・II・III	オンラインゲーム作成につながる技術として、Webページ制作とWebプログラミング技術を学習する。	
	データベース実習	バックエンド技術としてデータベースの操作技術について学習する。	
	DTM実習I・II	ゲーム音楽と効果音の作成方法を学ぶ。	
	ゲーム制作演習I・II・III・IV	学習内容に即した、ゲームを制作する。	
	卒業制作	3年間の集大成として各自の企画したゲームを制作する。	
	ゲームプログラミング実習	ゲームプログラミングの高度な技術を学習する。	
	ゲームエンジン実習II	ゲーム専用の開発環境を使ったゲームの制作方法の応用を学習する。	
	サーバー実習	サーバーOS(Linux)の操作・運用について学習する。	
	デジタルデザイン実習	UIとWebを中心に、デジタル系グラフィックデザイン物制作手法を学習する。	
	一般科目	社会人基礎講座I・II・III	履歴書の作成、面接対策、就職活動で行われる筆記試験・面接試験などの準備を行う。
		ビジネス文書	文書作成技能の基本を身に付け、普通の文書を正しく理解し作成する。
表計算		表計算ソフトの基礎知識、技能の習得、及び表計算ソフト等の検定試験の合格をめざす。	
	プレゼンテーション実習I・II	プレゼンテーション資料の作成方法およびプレゼンテーション技術について学習する。	