



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

	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	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
	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。	
● 企画力	ゲーム企画概論	ゲームデザインI	ゲームデザインII	ゲームエンジン実習	ゲーム制作演習IV	卒業制作
● プログラミングスキル	ゲーム制作基礎	ゲーム制作演習I	ゲーム制作演習II	ゲーム制作演習III		
● ITエンジニアリングスキル	プログラミング実習I	プログラミング実習II	ゲームプログラミング実習			
● デザインスキル	コンピュータ概論I	コンピュータ概論II		データベース実習		サーバー実習
● コミュニケーションスキル	CG実習I	CG実習II	Web実習I		Web実習II	
● 音楽制作スキル			DTM実習I	DTM実習II		
● ITリテラシースキル	表計算(Excel)					
● 社会人基礎能力				ビジネス文書	プレゼンテーション実習I	プレゼンテーション実習II
				社会人基礎講座I	社会人基礎講座II	

試験・検定	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
● internet Basic user test																									
● 情報処理技術者能力認定試験3級																									
● MOS Excel																									
● 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																									
行事	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	夏休み	業界講演会	スポーツ大会		学園祭 冬休み		春休み ゲームキャンプ		就職講演会	東京ゲーム研修 夏休み		学園祭 冬休み	面接対策授業 春休み		就職講演会	スポーツ大会		学園祭 冬休み	卒業式 卒業制作発表		

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。
	ゲームエンジン実習	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。
	ゲーム制作基礎	ゲームの制作手順の基礎を学ぶ。
	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。
	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。
	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。
	Web実習I・II	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。
	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。
	CG実習I・II	CGソフト(PhotoShopなど)の基礎を学ぶ。
	DTM実習I・II	ゲーム音楽と効果音の作成方法を学ぶ。
	一般科目	表計算
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。
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。
	社会人基礎講座I・II	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。