

分野	学科	学年	科目コード	科目名	時間	内容
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR04	CG基礎	60	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	G-SR06	ハードウェア	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、ゲームを動かすためのハードウェア部門について講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR07	ソフトウェア	30	ソフトウェア開発業界で組込み系開発を行っていた講師が、ソフトウェアの分類、タスク管理などの管理プログラム、ファイル処理などについて講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR08	ネットワーク基礎	30	IT企業でネットワークの利用を含むソフトウェア開発プロジェクトに従事していた教員が、ネットワークの種類と特徴、通信プロトコル、インターネットへの接続、ネットワークコマンドなどについて講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR11	アルゴリズム基礎	30	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師とし、プログラムを作成するうえで必要となる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	1	G-SR12	ゲームアルゴリズム I	30	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。検索方法、二分木など
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR14	C言語基礎	120	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、ゲームプログラムを作成する上で必要なC言語プログラムの代表的な機能など、基礎知識について学ぶ。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR15	C言語応用	60	IT企業においてSEの勤務経験のある者を講師による、C++プログラム制作を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR18	ゲームプログラミング I	60	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、2Dゲームプログラムの制作を学習する。
工業	ゲームクリエイト科	1	G-SR22	企画設計	60	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-SR05	CG応用	60	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	2	G-SR09	データベース	30	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	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	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。深さ優先探索、A*など
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	30	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	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	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	2	G-SR27	2DCG II	60	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	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	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-SR17	ネットワークプログラミング	60	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	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	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	2	G-SR29	3DCG II	90	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-SR31	アニメーション応用	90	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-SR35	シェーダー技術	30	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	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			1,320	