

(工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制) 1年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
1	○		プログラミングⅠA	C言語のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズム、分岐や配列などの処理について学習し、資格取得を目指す。	1前	104	○	△	
2	○		ゲームアルゴリズムA	Scratchを使用し、コンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。	1前	34	○	△	
3	○		ゲーム概論	ゲームプログラマとしての土体を作るため、ゲームの歴史や面白さのポイント、業界や職種について学習する。	1前	35	○	△	
4	○		ゲーム開発基礎Ⅰ	Scratchを使用したゲーム制作を通してゲームプログラミングの基礎を学習し、自分でアレンジを加えたオリジナルゲームを制作する。	1前	123	△	○	
5	○		ITリテラシー	パソコンを使った授業をスムーズに進められるために、Windowsの基本操作、ネットワークやセキュリティについての基礎知識、タイピング方法を学習する。	1前	40	△	○	
6	○		ビジネスマナー	挨拶や入退室、敬語の使い方や電話の受け方など、社会人の卵である専門学校生として必要とされるビジネスマナーを学習する。	1前	20	△	○	
7	○		志学Ⅰ	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間性)であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1前	20	○	△	
8	○		キャリアデザインⅠA	社会人基礎力向上期間と位置づけ、オリエンテーションや各種行事、グループワークを通して、自己理解や他者理解、コミュニケーション力アップを目指す。	1前	30	○	△	△
9	○		プログラミングⅠB	様々な関数やポイントの考え方、構造化プログラミングなどより高度な処理について学習し、資格取得を目指す。	1後	90	○	△	
10	○		ゲームアルゴリズムB	基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを踏まえ、Scratchを使用し、データ配列など応用的なゲームアルゴリズムを学習する。	1後	60	○	△	
11	○		ゲームエンジンⅠ	UE(アンリアルエンジン)の基本操作からブループリントでノードベースの簡単なプログラミング、効果的な演出方法を学習する。	1後	83	△	○	
12	○		ゲーム数学Ⅰ	ゲーム開発に必要な数学(三角関数、ベクトル、行列、微分・積分など)を学習する。	1後	34	○	△	
13	○		ゲームデザイン	ゲーム研究を通して面白さや仕様についてを理解し、プログラマとしての企画の考え方や仕様書の作り方を学習する。	1後	30	△	○	
14	○		ゲーム開発基礎Ⅱ	C言語を使用してパズルゲームやブロック崩しなどを題材にしたミニゲームを制作することでゲーム制作の工程を学習する。	1後	92	△	○	
15	○		短期ゲーム制作Ⅰ	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定されたテーマのもと1週間でゲームを作り、発表を行う。	1後	33	△		○
16	○		キャリアデザインⅠB	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種行事、グループワークを通して、自己理解や他者理解、コミュニケーション力アップを目指す。	1後	60	△	○	
合計				単位時間	888 時間				

（工業専門課程 I Tエンジニア科（3年制） 2年次）									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択					講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
1	○		プログラミングⅡ	C++プログラミング技術について、クラス の概念を理解して、オブジェクト指向プログラ ミングを学習する。	2前	70	△	○	
2	○		ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジン実習Ⅰでの学習を踏まえ、プ ループリント関連を軸にして学び、アンリアル エンジンについての知識をより深める。	2前	60	△	○	
3	○		ゲーム数学Ⅱ	ソースコードをもとにして、数学や物理学の 知識がどのように生かされているか、学習す る。	2前	60	△	○	
4	○		ゲームプログラミン グ	より高度なゲーム作品を制作するために必要 なプログラミング技術（AI、モーション、エ フェクト、シェーダーなど）を幅広く学習す る。	2前	60	△	○	
5	○		ゲーム開発応用Ⅰ	ゲーム開発基礎での学習を踏まえ、より実践 的なゲームプログラミング、敵キャラのコン トロール方法について学習する。	2前	93	△	○	
6	○		We b制作基礎	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を 学ぶ事で、これらの言語を用いた作成につ いて学習する。	2前	78	△	○	
7	○		志学Ⅱ	感化力（よい影響を受ける力）、考える力 （「知行合一」を高める力）、伝える力（想 いを言葉に変える力）などを学び、志を立てるた めに必要なことを学習する。	2前	20	○	△	
8	○		キャリアデザインⅡA	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種イベ ントやグループワークを通して、自己表現・ プレゼンカアップを目指す。加えて、就職活 動に必要なビジビネスマナーを学習する。	2前	40	△	○	△
9	○		プログラミングⅢ	デザインパターンを活用したプログラミングを 学び、より高度なオブジェクト指向プログラ ミングについて学習する。	2後	65	△	○	
10	○		ゲームエンジンⅢ	ゲームエンジンⅠ、ゲームエンジンⅡでの学 習を踏まえて、ブループリントを使用した ゲーム作品を制作する。	2後	40	△	○	
11	○		ゲーム開発応用Ⅱ	既存ゲームをベースとしたさまざまなタイプ のゲーム制作方法について学習する。	2後	120	△	○	
12	○		短期ゲーム制作Ⅰ	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定さ れたテーマのもと1週間でゲームを作り、発 表を行う。	2後	33	△		○
13		○ ※ 選1	We bアプリ開発	PHPやデータベースを利用したWebアプリの作 成の演習を行い、ネットワークゲームの設計 について学習する。	2後	60	△	○	
14		○ ※ 選1	Web制作応用	Web制作基礎を踏まえ、JavaScriptを使用し た動的なWeb制作について学習する。	2後	60	△	○	
15		○ ※ 選1	国家試験対策	基本情報技術者試験取得の対策として、午前 問題（テクノロジー分野中心）を中心とした 学習を行う。	2後	60	○	△	
16		○ ※ 選1	ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト （Excel、Word、PowerPoint）の学習をし、 資格取得を目指す。	2後	60	△	○	
17	○		キャリアデザインⅡ	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種イベ ントやグループワークを通して、自己表現・ プレゼンカアップを目指す。加えて、企業研 究・業界研究の進め方を学ぶ。	2後	91	△	○	△
合計				単位時間	890 時間				

工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制) 3年次									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
1	○		ネットワークゲーム設計	データ通信のしくみを学習し、ゲーム内でのネットワークプログラミング基礎を学ぶ。	3前	66	△	○	
2	○		3DプログラミングⅠ	3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。	3前	104	△	○	
3	○		作品制作ⅠA	東京ゲームショウ出展作品コンテスト(学内)に向け、個人もしくはグループでテーマを掲げ、ゲーム制作を行う。	3前	120	△		○
4	○		卒業制作A	個人ごともしくはグループでテーマを掲げ、それをこれまで学んだ技術・知識を用いて解決し各種の制作物を成果物として作成する。※中間報告まで	3前	91	△		○
5		○※選1	ネットワークプログラミング	ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。	3前	65	△	○	
6		○※選1	2Dデザイン基礎	UI/UXの基礎知識から、GIMPを用いた実践的なUI作成を学習する。また、既存ゲームの分析や写真加工、ロゴ作成を通して、ユーザー視点に立ったデザインスキルを習得する。	3前	65	△	○	
7		○※選1	テーマ研究	学習テーマ・学習ツールを各自で設定し学習を行う。学習テーマのプレゼンおよび学習後の成果発表を行う。	3前	65	△	△	○
8		○※選1	国家試験対策	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。	3前	65	○	△	
9		○※選1	ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。	3前	65	△	○	
10	○		キャリアデザインⅢA	就職活動準備期間と位置づけ、就職活動に必要なビジネスマナーを習得する。加えて、企業研究・業界研究を行い、積極的にインターンシップに参加する。	3前	62	△	○	△
11		◎※選4	ツールプログラミング(環境編)	ゲーム制作を行う上で、そのプロジェクト全体の作業効率を上げるための考え方や手法を学習する	3後	61	△	○	
12		◎※選4	AWS基礎	AWSを通して網羅的に学習し、ITスキルとAWSノウハウの基礎力とデジタルビジネスを検討する素養を身につける。	4後	61	△	○	
13		◎※選4	卒業制作B	卒業制作Aに続き、個人もしくはグループでテーマに沿った制作を行い、完成した成果物のプレゼンおよび提出を行う。	4後	120	△		○
14		◎※選4	キャリアデザインⅢB	入社前準備期間と位置づけ、学生個々で入社後必要になるスキルをテーマに掲げ学習する。社会人として必要とされるビジネスマナーも学習する。	4後	71	△	○	△
15		●※選1	企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	4後	313			○
合計				単位時間	821 時間				