

# ■ゲーム開発エキスパートコース/ゲームプログラム専攻 2020年4月入学生用

	1年次									2年次									3年次									4年次																																												
	前期					後期				前期					後期				前期					後期				前期					後期																																							
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3																								
資格・検定 イベント 就職活動	・CGエンジニアベーシック									・東京ゲームショウ視察									・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会									・CEDEC視察									・E3視察 ・CEDEC視察									・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・就職作品発表会(東京)									・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会 ・就職作品発表会(大阪)									・後期作品発表会 ・卒業制作発表会								
科目分野																																																																								
ゲームプログラミング (基礎)	CG概論、PG概論					C言語/少人数レベル別				C++/少人数レベル別					数学									物理																																																
ゲームプログラミング (アプリ)	ゲームプログラミング																		AI																																																					
ゲームプログラミング (システム)	ゲームプログラミング																		描画エンジン開発									シェーダー									サウンド																																			
ゲームプログラミング (モバイル、その他)																			モバイルゲーム(Android)、オンライン									ゲームエンジン(C#, Unity, UE)									VR/AR、組み込み、iOS																																			
企画・デザイン技術	ゲーム研究 I 2Dアート、3Dアート					ゲーム研究 II				アートディレクション					レベルデザイン																																																									
ゲーム制作	JAM									ゲーム制作プロジェクト(チーム)									JAM									ゲーム制作総合演習(チーム)									JAM									ゲーム制作総合演習(チーム/個人)									JAM									卒業制作(チーム)								

英会話 I	英会話 II	英会話 III	英会話 IV	キャリアデザイン	就職対策 I	就職対策 II	
ゲーム研究 I	ゲーム研究 II	ゲーム数学 I	ゲーム数学 II	ゲーム物理 I	ゲーム物理 II	MEL/Python	ゲーム研究 III
ゲーム研究 I	ゲーム研究 II	ゲーム数学 I	ゲーム数学 II	ゲーム物理 I	ゲーム物理 II	MEL/Python	ゲーム研究 III
CG概論	ゲームエンジンプロ I	アートディレクション	レベルデザイン	オンラインゲームプロ	ゲームエンジンプロ II	ゲームエンジンプロ III	組み込み制御プロ
PG概論	ゲームエンジンプロ I	アートディレクション	レベルデザイン	オンラインゲームプロ	ゲームエンジンプロ II	ゲームエンジンプロ III	組み込み制御プロ
ゲームC言語	ゲームC++	描画エンジン制作 I	描画エンジン制作 II	モバイルゲームプロ I	モバイルゲームプロ II	VR/ARゲームプロ	iOSゲームプロ
ゲームC言語	ゲームC++	描画エンジン制作 I	描画エンジン制作 II	モバイルゲームプロ I	モバイルゲームプロ II	VR/ARゲームプロ	iOSゲームプロ
ゲームC言語	ゲームC++	描画エンジン制作 I	シェーダープログラミング I	シェーダープログラミング II	ゲームサウンドプロ	ゲームプログラムゼミ演習	卒業制作演習
ゲームC言語	ゲームC++	描画エンジン制作 I	シェーダープログラミング I	シェーダープログラミング II	ゲームサウンドプロ	ゲームプログラムゼミ演習	卒業制作演習
ゲームプログラミング I	ゲームプログラミング II	ゲームプログラミング III	ゲームプログラミング IV	ゲームAIプロ I	ゲームAIプロ II	ゲームプログラムゼミ演習	卒業制作演習
ゲームプログラミング I	ゲームプログラミング II	ゲームプログラミング III	ゲームプログラミング IV	ゲームAIプロ I	ゲームAIプロ II	ゲームプログラムゼミ演習	卒業制作演習
ゲーム2Dアート基礎演習	ゲーム制作プロジェクト演習 I	ゲーム制作プロジェクト演習 II	ゲーム制作総合演習 I	ゲーム制作総合演習 II	ゲーム制作総合演習 III	ゲーム制作総合演習 IV	卒業制作演習
ゲーム2Dアート基礎演習	ゲーム制作プロジェクト演習 I	ゲーム制作プロジェクト演習 II	ゲーム制作総合演習 I	ゲーム制作総合演習 II	ゲーム制作総合演習 III	ゲーム制作総合演習 IV	卒業制作演習
ゲーム3Dアート基礎演習	ゲーム制作プロジェクト演習 I	ゲーム制作プロジェクト演習 II	ゲーム制作総合演習 I	ゲーム制作総合演習 II	ゲーム制作総合演習 III	ゲーム制作総合演習 IV	卒業制作演習
ゲーム3Dアート基礎演習	ゲーム制作プロジェクト演習 I	ゲーム制作プロジェクト演習 II	ゲーム制作総合演習 I	ゲーム制作総合演習 II	ゲーム制作総合演習 III	ゲーム制作総合演習 IV	卒業制作演習
15	15	15	15	15	15	15	15

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。