

■ゲーム開発エキスパートコース/ゲームプランナー専攻 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																																							
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					・CEDEC視察					・E3視察					・CEDEC視察					・フィンランドゲーム留学					・フィンランドゲーム留学					・フィンランドゲーム留学					・日本ゲーム大賞応募					・日本ゲーム大賞応募					・後期作品発表会					・後期作品発表会					・就職作品発表会(東京)					・就職作品発表会(大阪)					・卒業制作発表会				
科目分野	ゲーム研究 I					ゲーム研究 II					論理的伝達					論理的伝達					企画会議					ゲームマーケティング					企画会議																																												
企画提案 (企画フェーズ)						アナログゲーム					レベルデザイン					仕様書作成					仕様書作成																																																						
制作進行 (制作フェーズ)	CG概論、PG概論 C言語/少人数レベル別					C#(Unity)					ゲームエンジン					アートディレクション					ドキュメントレイアウト																																																						
プログラム・デザイン 技術	2Dアート、3Dアート																																																																										
ゲーム制作	JAM					JAM					JAM					JAM					JAM					JAM					JAM					JAM					JAM					卒業制作 (チーム)																													
作品制作 (個人)											ゲームエンジン個人開発					就職作品制作(個人)																																																											

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	企画会議シミュレーション I	オンライン・モバイル研究	企画会議シミュレーション II	ゲームディスカッション	企画会議シミュレーション III	ゲーム研究 III
ゲーム研究 I	ゲーム研究 II	企画会議シミュレーション I	オンライン・モバイル研究	企画会議シミュレーション II	ゲームマーケティング	企画会議シミュレーション III	ゲーム研究 III
ゲームプログラミング I	アナログゲーム開発	アートディレクション2D	アートディレクション3D	ドキュメントレイアウト I	ドキュメントレイアウト II	ゲームプランナゼミ演習 I	ゲームプランナゼミ演習 II
ゲームプログラミング I	アナログゲーム開発	アートディレクション2D	アートディレクション3D	ドキュメントレイアウト I	ドキュメントレイアウト II	ゲームプランナゼミ演習 I	ゲームプランナゼミ演習 II
ゲームC言語	ゲームC#	ゲームエンジン演習	ゲームエンジン個人開発 I	ゲームエンジン個人開発 II	ノードベースプログラミング	ゲームプランナゼミ演習 I	ゲームプランナゼミ演習 II
ゲームC言語	ゲームC#	ゲームエンジン演習	ゲームエンジン個人開発 I	ゲームエンジン個人開発 II	ノードベースプログラミング	ゲームプランナゼミ演習 I	ゲームプランナゼミ演習 II
ゲームC言語	ゲームC#	レベルデザイン	ゲームエンジン個人開発 I	ゲームエンジン個人開発 II	就職作品制作 I	就職作品制作 II	卒業制作演習
ゲームC言語	ゲームC#	レベルデザイン	ゲームエンジン個人開発 I	ゲームエンジン個人開発 II	就職作品制作 I	就職作品制作 II	卒業制作演習
CG概論	ゲーム企画 I	チュートリアル・イベント技法	ゲーム企画 II	ゲーム仕様書作成 I	就職作品制作 I	就職作品制作 II	卒業制作演習
PG概論	論理的伝達技法 I	ゲーム仕様書作成 I	論理的伝達技法 II	ゲーム仕様書作成 II	就職作品制作 I	就職作品制作 II	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。