

■ゲームプログラム開発コース 2020年4月入学生用

	1年次						2年次						3年次																							
	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						・フィンランドゲーム留学 ・E3視察 ・CEDEC視察 ・ECC EXPO ・日本ゲーム大賞応募 ・後期作品発表会 ・前期作品発表会						・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・日本ゲーム大賞応募 ・後期作品発表会 ・前期作品発表会 ・就職作品発表会(東京)						・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・日本ゲーム大賞応募 ・後期作品発表会 ・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																							
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)							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)							ゲームエンジン(C#, Unity, UE)						モバイルゲーム(Android)、オンライン						VR/AR、組み込み、iOS																	
企画・デザイン技術	ゲーム研究 2Dアート、3Dアート						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)						就職作品制作(個人)						卒業制作(チーム)																	

英会話 I	英会話 II	英会話 III	英会話 IV	就職対策 I	就職対策 II
ゲーム研究 I	描画エンジン開発 I	キャリアデザイン	シェーダープログラミング I	就職作品制作 I	ゲーム研究 III
ゲーム研究 II	描画エンジン開発 II	描画エンジン開発 II	シェーダープログラミング II	就職作品制作 II	ゲーム研究 II
CG概論	描画エンジン開発 I	レベルデザイン	モバイルゲームプロ I	就職作品制作 III	iOSゲームプロ
PG概論	描画エンジン開発 II	レベルデザイン	モバイルゲームプロ II	就職作品制作 IV	iOSゲームプロ
ゲームプログラミング I	ゲーム数学 I	ゲーム数学 II	オンラインゲームプロ	就職作品制作 V	組み込み制御プロ
ゲームプログラミング II	ゲーム数学 II	ゲーム数学 III	オンラインゲームプロ	就職作品制作 VI	組み込み制御プロ
ゲームC言語	ゲームC++	ゲームエンジンプロ I	ゲームエンジンプロ II	就職作品制作 VII	卒業制作演習
ゲームC言語	ゲームC++	ゲームエンジンプロ II	ゲームエンジンプロ III	就職作品制作 VIII	卒業制作演習
ゲームC言語	ゲームC++	ゲームAIプロ I	ゲームAIプロ II	就職作品制作 IX	卒業制作演習
ゲームC言語	ゲームC++	ゲームAIプロ II	ゲームAIプロ III	就職作品制作 X	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	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 II	ゲーム制作プロジェクト演習 III	就職作品制作 II	就職作品制作 III	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 III	ゲーム制作プロジェクト演習 IV	就職作品制作 III	就職作品制作 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 IV	ゲーム制作プロジェクト演習 V	就職作品制作 IV	就職作品制作 V	卒業制作演習
					卒業制作演習
15	15	16	16	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。