

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (4年制) 1年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			総合学習 (HR・各種行事)	入学直後のオリエンテーションや、校内外での各種セミナーの受講およびクラス内での親睦を図る。	1通	35	○	△	△
○			プログラム設計	プログラムによって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通	100	○	△	
○			プログラミングⅠ	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、アルゴリズムや構造化プログラミングを学習する。	1通	180	○		△
○			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。	1後	90	○		△
○			ゲーム制作(基礎)	業界についての理解、およびスクラッチを使用した”レベルが高く面白い”ゲーム(例としてリング落とし等)を制作する。	1前	80	○		△
○			プログラミング実習Ⅰ	ゲームプログラムの基礎を学び、パズルゲームやブロック崩しなどを題材にゲーム制作の工程を学習する。	1通	130	△		○
○			ゲームエンジン実習Ⅰ	UE4(アンリアルエンジン)の基本操作を学習し、簡単なゲームを作成する。	1通	90	△		○
○			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	50	△		○
○			EXCEL	業務で主に使用されている表計算ソフトの利用技術を習得し、資格取得を目指す。	1通	60	△	○	△
○			ビジネスマナー	社会人として必要不可欠なビジネスマナーや電話応対、ビジネスルールを学習する。	1通	20	△		○
○			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通	20	○	△	△
合計				単位時間	855 時間				

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (4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
○			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通	100	△		○
○			ゲームエンジン実習Ⅱ	ゲームエンジンを活用し、ゲーム制作の工程を学習する。	2通	120	△		○
○			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。	2後	70	△		○
○			ネットワークゲーム設計Ⅰ	PHPとMySQLを使用したネットワーク環境の構築とネットワークゲームの作成方法を学習する。	2後	60	○		△
○			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	△		○
○			作品制作AⅠ	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	2前	140	△		○
○			作品制作BⅠ	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	2通	130	△		○
○			作品制作CⅠ	テーマに沿って、グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	2後	110	△		○
○			短期作品制作Ⅰ	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	2後	30	△		○
○			Web制作Ⅰ	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	80	△		○
○			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後	20	○	△	△
合計				単位時間	920		時間		

(工業専門課程 I Tエンジニア科(4年制) 3年次)			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
○			UE4 C++プログラミング	Unreal Engine online Learning 等の学習プラットフォームを利用し、UnrealEngineの実践型プログラミングについて学ぶ。	3通	100	△		○
○			ツールプログラミング(MAYA編)	プログラマとデザイナーのデータ移行をスムーズにするためのプログラミングを学ぶ。	3前	40	△		○
○			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通	40	△		○
○			3DプログラミングII	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後	80	△		○
○			ネットワークゲーム設計II	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	70	○		△
○			作品制作A II	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3前	90	△		○
○			作品制作B II	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3前	120	△		○
○			作品制作C II	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3後	140	△		○
○			作品制作D	テーマに沿って、グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3後	120	△		○
○			短期作品制作II	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3後	30	△		○
○			ビジネスマナーII	社会人として必要なビジネスマナーを学習することで、入社後の研修を円滑に進めるために実習を通して学習する。	3通	30	△	△	○
○			就職実務I	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	3後	60	△		○
合計				単位時間	920 時間				

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (4年制) 4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
○			ゲームエンジン実習Ⅲ	ゲーム開発規模が大きいときに使用される、ゲームエンジン (UE4) を活用し、ゲーム制作の工程を学習する。(一部オンライン授業)	4通	120	△		○
○			Pythonプログラミング基礎	Pythonの基本的な文法からモジュールを利用した拡張方法などを学ぶ。	4後	90	△		○
○			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着けます。	4通	100	△		○
○			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	4前	70	△		○
○			作品制作AⅢ	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	4前	110	△		○
○			作品制作BⅢ	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	4前	60	△		○
○			作品制作CⅢ	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	4後	120	△		○
○			卒業制作	個人ごともしくはグループで、自ら課題を定義し、それをこれまでに学んだ技術・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。	4後	70	△		○
○			就職実務Ⅱ	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	4通	90	△		○
		○	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	330			○
合計				単位時間	830 時間				