

■ゲームプログラム開発コース 2020年度入学

2019/11/18

	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
資格・検定 イベント 就職活動	・CGエンジニアベーシック					・E3視察 ・CEDEC視察					・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 ・就職作品発表会 (東京) ・就職作品発表会 (大阪)					・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・卒業制作発表会								
科目分野	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
ゲームプログラミング (基礎)	CG概論、PG概論					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											
ゲームプログラミング (その他)	Unity、レベルデザイン												ゲームエンジン (モバイル、UE、シェーダー)					XR (VR/AR)、組み込み、iOS						
企画・デザイン技術	2Dアート、3Dアート					ゲーム研究																		
ゲーム制作	JAM					ゲーム制作プロジェクト (チーム) ※産学連携					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C言語	ゲームC++	キャリアデザイン	ゲームエンジンプロ II (UE)	ゲームエンジンプロ IV (UE/C++)	iOSゲームプロ
ゲームC言語	ゲームC++	レベルデザイン	ゲームエンジンプロ II (UE)	ゲームエンジンプロ IV (UE/C++)	iOSゲームプロ
ゲームC言語	ゲームC++	ゲームエンジンプロ I (Unity)	ゲームエンジンプロ III (Mobile)	ゲームエンジンプロ V (Shader)	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 (Unity)	ゲームエンジンプロ III (Mobile)	ゲームエンジンプロ V (Shader)	組み込み制御プロ
ゲーム研究 I	描画エンジン開発 I	描画エンジン開発 II	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	ゲーム研究 III
ゲーム研究 I	描画エンジン開発 I	描画エンジン開発 II	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	ゲーム研究 III
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	XRゲームプロ	卒業制作演習 (ゲーム)
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	XRゲームプロ	卒業制作演習 (ゲーム)
ゲームCG概論	ゲーム数学 I	ゲーム数学 II	ゲームAIプロ I	ゲームAIプロ II	卒業制作演習 (ゲーム)
ゲームPG概論	ゲーム数学 I	ゲーム数学 II	ゲームAIプロ I	ゲームAIプロ II	卒業制作演習 (ゲーム)
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 (ゲームPG) I	就職作品制作 (ゲームPG) II	卒業制作演習 (ゲーム)
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 (ゲームPG) I	就職作品制作 (ゲームPG) II	卒業制作演習 (ゲーム)
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	就職作品制作 (ゲームPG) I	就職作品制作 (ゲームPG) II	卒業制作演習 (ゲーム)
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	就職作品制作 (ゲームPG) I	就職作品制作 (ゲームPG) II	卒業制作演習 (ゲーム)
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。