

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
○			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や行事の企画運営を行う。	1通	37	○	△	△
○			プログラム設計A	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前	68	○	△	
○			プログラミングⅠA	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、分岐や配列などの処理について学習し、資格取得を目指す。	1前	131	○	△	
○			ゲーム開発基礎Ⅰ	Scratchを使用したゲーム制作を通してゲームプログラミングの基礎を学習し、自分でアレンジを加えたオリジナルゲームを制作する。	1前	99	△	○	△
○			ゲーム概論	ゲームプログラマとしての土体を作るため、ゲームの歴史や面白さのポイント、業界や職種について学習する。	1前	35	○	△	
○			ITリテラシー	パソコンを使った授業をスムーズに進められるために、Windowsの基本操作、ネットワークやセキュリティについての基礎知識、タイピング方法を学習する。	1前	33	△	○	
○			表計算実習	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前	66	△	○	△
○			ビジネスマナー	挨拶や入室、敬語の使い方や電話の受け方など、社会人の卵である専門学校生として必要とされるビジネスマナーを学習する。	1前	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前	20	○	△	
○			プログラム設計B	基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを踏まえ、オブジェクト指向プログラミングやデータ配列など応用的なアルゴリズムを学習する。	1後	30	○	△	
○			プログラミングⅠB	様々な関数やポイントの考え方、構造化プログラミングなどより高度な処理について学習し、資格取得を目指す。	1後	55	○	△	
○			ゲーム開発基礎Ⅱ	C言語を使用してパズルゲームやブロック崩しなどを題材にしたミニゲームを制作することでゲーム制作の工程を学習する。	1後	97	△	○	△
○			ゲームエンジンⅠ	UE(アンリアルエンジン)の基本操作からブループリントでノードベースの簡単なプログラミング、効果的な演出方法を学習する。	1後	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	39	○	△	
○			ゲームデザイン	ゲーム研究を通して面白さや仕様についてを理解し、プログラマとしての企画の考え方や仕様書の作り方を学習する。	1後	32	△	○	△
○			キャリアデザインⅠ	ゲーム業界および職種の理解を深める学習に加え、様々なワークショップを通してヒューマンスキルの向上を目指す。	1後	30	△	○	
合計				単位時間	882 時間				

(工業専門課程   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)	LHRや校内外での各種セミナーの受講、行事の企画運営を行う。	2通	27	△	△	○
○			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前	91	△	○	
○			ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジン実習Ⅰでの学習を踏まえ、ブループリント関連を軸にして学び、アンリアルエンジンについての知識をより深める。	2前	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	△	○	
○			ゲーム開発応用Ⅰ	ゲーム開発基礎での学習を踏まえ、より実践的なゲームプログラミング、敵キャラのコントロール方法について学習する。	2前	127	△	○	
○			ゲームデザイン	ゲーム研究を通して面白さや仕様についてを理解し、プログラマとしての企画の考え方や仕様書の作り方を学習する。	2前	22	△	○	
○			Web制作基礎	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	85	△	△	○
○			キャリアデザインⅠ	就職活動に必要な土台を作るために、業界研究・自己分析を行い、加えて就職活動に必要なビジネスマナーを学習する。	2前	24	△	○	
○			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前	20	○	△	△
○			応用プログラミング	Unreal Engine online Learning等の学習プラットフォームを利用し、Unreal Engineの実践型プログラミングについて学ぶ	2後	41	△	○	△
○			ゲーム開発応用Ⅱ	既存ゲームをベースとした横スクロールゲームの制作方法について学習する。	2後	127	△	○	△
○			ゲームエンジンⅢ	ゲームエンジンⅠ、ゲームエンジンⅡでの学習を踏まえて、ブループリントを使用したゲーム作品を制作する。	2後	40	△	○	
○			Webアプリ開発	PHPやデータベースを利用したWebアプリの作成の演習を行い、ネットワークゲームの設計について学習する。	2後	60	△	○	△
	○※選1		ゲームプログラミング	より高度なゲーム作品を制作するために必要なプログラミング技術(AI、モーション、エフェクト、シェーダーなど)を幅広く学習する。	2後	75	△	○	
	○※選1		C言語学び直し	ゲーム制作に必要な不可欠なC言語の知識・スキルを強化するために再学習する。	2後	75	○	△	
	○※選1		国家試験対策	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。	2後	75	○	△	
○			キャリアデザインⅡ	インターンシップや選考試験に対応するための面接対策、より具体的な企業研究のやり方について学習する。	2後	30	△	△	○
合計				単位時間	889 時間				

いずれかを選択

(工業専門課程 ITエンジニア科 (4年制) 3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
○			総合学習 (HR・各種行事)	LHRや校外内外での各種セミナーの受講、行事の企画運営を行う。	3通	27	△	△	○
○			応用プログラミング	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前	100	△	○	△
○			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	61	△	○	
○			作品制作AⅡ	東京ゲームショウ出展作品コンテスト(学内)に向け、個人もしくはグループでテーマを掲げ、ゲーム制作を行う。	3前	168	△		○
○	※選1		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前	75	△	○	
○	※選1		Web制作応用	Web制作基礎を踏まえ、JavaScriptを使用した動的なWeb制作について学習する。	3前	75	△	○	
○	※選1		国家試験対策	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。	3前	75	○	△	
○	※選1		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。	3前	75	△	○	
○			キャリアデザインⅠ	就職活動に必要な土台を作るために、業界研究・自己分析を行い、加えて就職活動に必要なビジネスマナーを学習する。	2前	42	△	○	
○			3DプログラミングⅡ	3DプログラミングⅠを踏まえ、3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのより高度なプログラミングを学習する。	3後	42	△	○	
○			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養育を身に着けます。	3後	65	△	○	
○			作品制作BⅡ	企業コンテストへの出展に向け個人もしくはグループでゲーム制作を行う。もしくは課題解決のためのWebアプリ制作を行う。	3後	132	△		○
○			作品制作CⅡ	修了制作に向け、作品制作AⅡ・BⅡのブラッシュアップもしくは新たな作品を制作し発表する。	3後	65	△		○
○	◎選1		ゲームプログラミング	より高度なゲーム作品を制作するために必要なプログラミング技術(AI、モーション、エフェクト、シェーダーなど)を幅広く学習する。	2後	75	△	○	
○	◎選1		個人ゲーム制作演習	提示されたテーマに沿って短期間でのゲーム制作を繰り返し行う。	3後	75	△	○	△
○	◎選1		国家試験対策	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。	3後	75	○	△	
○	◎選1		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。	3後	75	△	○	
○			キャリアデザインⅡ	インターンシップや選考試験に対応するための面接対策、より具体的な企業研究のやり方について学習する。	2後	42	△	○	
合計				単位時間	894 時間				

いずれかを選択

いずれかを選択

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	
○			総合学習 (HR・各種行事)	LHRや校内外での各種セミナーの受講、行事の企画運営を行う。	4通	27	△	△	○	
○			3DプログラミングⅡ	3DプログラミングⅠを踏まえ、3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのより高度なプログラミングを学習する。	4前	61	△	○		
○			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る。	4前	100	△	○		
○			作品制作V	東京ゲームショウ出展作品コンテスト(学内)に向け、個人もしくはグループでテーマを掲げ、ゲーム制作を行う。	4前	122	△			○
○			卒業制作A	個人ごともしくはグループでテーマを掲げ、それをこれまで学んだ技術・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。※中間報告まで	4前	93	△			○
○	※ 選1		ネットワークプログラミング	ネットワーク通信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。	4前	75	△	○		
○	※ 選1		Web制作応用	Web制作基礎を踏まえ、JavaScriptを使用した動的なWeb制作について学習する。	4前	75	△	○		
○	※ 選1		国家試験対策	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。	4前	75	○	△		
○	※ 選1		ビジネスソフト演習	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。	4前	75	△	○		
○			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前	38	△	○		
○	◎ ※ 選4		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後	60	△	○		
○	◎ ※ 選4		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	82	△	○		
○	◎ ※ 選4		卒業制作B	卒業制作Aに続き、個人もしくはグループでテーマに沿った制作を行い、完成した成果物のプレゼンおよび提出を行う。	4後	126	△			○
○	◎ ※ 選4		就職実務Ⅲ	学生個々で入社後必要になるスキルをテーマに掲げ学習する。社会人として必要とされるビジネスマナーも学習する。	4後	42	△	○		
○	● ※ 選1		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	310				○
合計				単位時間	826 時間					

いずれかを選択

選択4もしくは選択1を選択