

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

分野	学科	学年	科目コード	科目名	時間数	内容
工業	ゲームクリエイト科	1	A-K08	情 報 基 礎 理 論	60	情報関連企業でプログラマとして勤務実績のある教員が、アルゴリズムや各種情報関連科目の基礎の講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	A-K15	ゲ ー ム 概 論	30	フリーランスの現役ゲームクリエイターがゲーム関連企業の職種や昨今のゲーム業界事情についての講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K17	キ ャ ラ ク タ デ ザ イ ン	30	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、ゲームを制作する上で重要となるキャラクターの設計を、実際のゲームで使用するキャラクターを発想法やデザイン方法、その描き方などを指導する。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K18	ゲ ー ム 企 画	60	フリーランスの現役ゲームクリエイターがアイデアを出す方法や企画書の書き方を指導する。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K19	ゲ ー ム シ ナ リ オ	30	フリーランスの現役ゲームクリエイターがシナリオの組み立て方やショートストーリーの書き方を指導する。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K20	グ ラ フ ィ ッ ク デ ザ イ ン	30	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、ゲームの画面構成について、ユーザー視点に立った実習を行う。UIやUXといったグラフィックデザインの考え方についても講義を行う。
工業	ゲームクリエイト科	1	A-K23	コ ン ピ ュ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス I	90	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、2次元グラフィックスについて、各種ツールソフトの使用方法やデザインの手法ゲーム制作におけるルール等の実習をする。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K24	コ ン ピ ュ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス II	120	フリーランスの現役デザイナーが、3次元グラフィックスソフトの操作方法及び作成の手法を、3次元グラフィックス及びアニメーション制作を指導する。
工業	ゲームクリエイト科	3	A-K25	コ ン ピ ュ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス III	120	フリーランスの現役デザイナーが、2次元CG及び3次元CGの制作技術をもとに、より高度な3次元グラフィックスの作成技術を指導する。
工業	ゲームクリエイト科	3	A-K26	映 像 編 集	30	フリーランスの現役デザイナーが、ゲームの中で使用されるムービーや、ゲームのプレイ動画の編集方法や、効果的なゲーム内ムービーや作品紹介ムービーの作成技術を指導する。
工業	ゲームクリエイト科	1	A-K27	ブ ラ ウ ザ ゲ ー ム I	60	情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、ブラウザゲーム開発のためのプログラミング技術を指導する。
工業	ゲームクリエイト科	1	A-K29	プ ロ グ ラ ム 言 語 I	120	情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、C言語の各種基本アルゴリズムの実習を行う。小規模プログラムが適切に開発できるよう実習を行う。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K31	プ ロ グ ラ ム 言 語 III	60	情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、Javaの実習を行う。小規模プログラムが適切に開発できるよう実習を行う。
工業	ゲームクリエイト科	2	A-K32	モ バ イ ル プ ロ グ ラ ミ ン グ	60	情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、スマートフォンのアプリをはじめとした、モバイル端末上で動作するアプリケーションの開発方法を指導し、そのプログラミング技術を実習を行う。

総合計

14

900