

「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-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な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	1	A-K17	ゲ ー ム 企 画 I	30	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-K17	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	2	A-K28	ブ ラ ウ ザ ゲ ー ム II	60	フリーランスの現役デザイナーが、ゲームエンジンを使用し、より高度なゲームを制作に対応すべくゲームプログラミングの先端技術を体験しながら実習を行っていく。
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-K30	プ ロ グ ラ ム 言 語 II	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、C++言語を使用したプログラム開発の実習を行い、オブジェクト指向のプログラムが適切に開発できるように指導していく。
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

930