

デジタルエンタテインメント科
カリキュラムマップ

必修 選択必修

		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
基礎科目	講義・演習	英語コミュニケーション I a	英語コミュニケーション I b	英語コミュニケーション II a	英語コミュニケーション II b	英語コミュニケーション III a	英語コミュニケーション III b	英語コミュニケーション IV	
		比較文化論※	コミュニケーションツール			社会と倫理			
		感性をはかる	コミュニケーションと記号論						
職業専門科目	実習			臨地実務実習 I		臨地実務実習 II		臨地実務実習 III	
		ゲームコース		ゲーム制作技術総合実習 I	ゲーム制作技術総合実習 II	デジタルコンテンツ制作応用		デジタルコンテンツ総合実習	
		CGコース		CGアニメーション総合実習 I	CGアニメーション総合実習 II				
	講義・演習	コンテンツデザイン概論	線形代数	統計論		技術英語			
		コンピュータグラフィックス I	解析学	ゲームアルゴリズム		ゲーム AI I			
		電子情報工学概論	コンピュータグラフィックス II	コンテンツ制作マネジメント		エンタテインメント設計			
		ゲーム構成論 I	プログラミング言語基礎	映像論					
		ゲームプログラム構成基礎 I	デジタル造形 II						
		デジタル造形 I							
		CGデザイン基礎							
	ゲームコース (プログラマー)	ゲームプログラム構成基礎 II	ゲームプログラム構成基礎 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			
	ゲームコース (プランナー)	ゲーム構成論 II	ゲームプログラム構成基礎 III	ゲームデザイン実践演習	インターフェイスデザイン	ゲーム AI II			
	CGコース	デジタル映像表現技法基礎	デジタル映像表現技法応用	デジタルキャラクタ実践演習	インターフェイスデザイン	CGアニメーション総合演習			
					ゲームハード概論				
	展開科目	実習		地域共創デザイン実習					
講義・演習		企画・発想法	プロジェクトマネジメント		チームワークとリーダーシップ	知的財産権論	グローバル市場化戦略	持続可能な社会	
総合科目	演習						企業経営論	ベンチャー起業経営	
								卒業研究制作	

※2020年度のみ、1年次後期に実施