

国際工科専門職大学 名古屋キャンパス 工科学部 デジタルエンタテインメント学科 ゲームプロデュースコース カリキュラム一覧

カリキュラムピックアップ

[コンテンツデザイン概論]

ゲーム、映像、CG、アニメーションなどのデジタルエンタテインメントコンテンツの内容や社会的役割を理解し、制作に必要な知識やスキルを養います。コンテンツの歴史的背景、先端技術の活用例などを幅広く学び、欧米に加え昨今のアジアでの市場の広がりを踏まえ、多種多様なユーザーに対して、感情を揺さぶるポイントと手法にどのようなものがあるのかなど、考察や研究の手法を身につけます。

[ビジネスコンテンツ制作実習]

[デジタルコンテンツ総合実習Ⅰ]

3年次の総合的な学修の成果として、PBL(Project Based Learning・課題解決型学習)によって「ビジネスとして成功する」デジタルコンテンツ作品の制作を行います。グループ内で役割を分担し、「事業収益まで考慮した」作品をつくります。クライアントを招いてグループごとにプレゼンテーションを行って評価を受け、相対的な社会的評価を得ることで、実践的な知識・スキルを磨いていきます。

[ゲーム制作技術総合実習]

授業で学んだ技術を応用して自らゲームプログラムを実制作し、制作したゲーム及び制作計画についてプレゼンテーションを行います。コンセプト立案から、企画書の作成、スケジュールの設定、構築、進捗管理までプロジェクトマネジメントの力を養うとともに、ゲーム開発に必要な技術を身につけます。修得した知識・技術を実社会に応用するための素養が身につきます。

[ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ]

基本となるWindows プログラミング(C++)を修得し、マイクロソフトのゲーム拡張インターフェイスDirectXでの開発に必要な知識・技術を身につけ、プレイヤー目線の面白さを追究したオリジナルゲームを実装します。さらに高度なゲーム表現のために、GPU(Graphics Processing Unit)の活用手法も学修します。

カリキュラム		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Ⅰa	英語コミュニケーションⅠb	英語コミュニケーションⅡa	英語コミュニケーションⅡb	英語コミュニケーションⅢa	英語コミュニケーションⅢb		
		実践英語Ⅰa	実践英語Ⅰb	実践英語Ⅱa	実践英語Ⅱb	実践英語Ⅲa	実践英語Ⅲb	英語論文	
			コミュニケーションツール						
		多文化共生社会	国際関係論	社会と倫理					
		経済入門							
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	
				エンタテインメントデザイン実習		ビジネスコンテンツ制作実習		デジタルコンテンツ総合実習Ⅰ	
				ゲーム制作技術総合実習				デジタルコンテンツ総合実習Ⅱ	
	ゲームコース								
	CGコース								
	講義・演習	コンテンツデザイン概論	エンタテインメント設計	臨地実務実習					
		物理解析基礎	線形代数	確率統計論		技術英語			
		解析学Ⅰ	解析学Ⅱ			情報技術者倫理			
		C言語プログラミング基礎	C言語プログラミング応用	Pythonスクリプト					
		Webデザイン基礎	Webデザイン応用						
		ゲーム構成論Ⅰ	ゲーム構成論Ⅱ						
		デジタル造形Ⅰ	デジタル造形Ⅱ			AR/VRコンテンツ基礎			
	ゲームコース			C++オブジェクト指向プログラミング	ゲームデザイン実践実習	ゲームハード概論	マルチプラットフォームプログラミング		
				ゲームエージェントプログラミング	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		
				コンテンツ制作マネジメント					
CGコース			デジタル映像表現技法応用		デジタル造形実践実習	リアルタイムグラフィックス			
			デジタルキャラクター実践実習		キャラクターアニメーション実践実習				
			映像論	モーショングラフィックス					
展開科目	講義・演習	ビジネス総論	組織と意思決定	ファイナンスとコストマネジメント		グローバルビジネス戦略	持続可能な社会におけるビジネス		
		モノづくり総論					知的財産の活用と保護		
	演習	キャリアデザイン演習基礎Ⅰ		キャリアデザイン演習基礎Ⅱ		キャリアデザイン総合演習		デザインとイノベーション	
実習			地域共創デザイン実習						
総合科目	演習							卒業研究制作	

※カリキュラムは一部変更となる場合があります。