

デジタルゲーム学科  
カリキュラムマップ  
【総合科目】

全体目標	デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。
総合科目の目標	デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わるための基本的な知識・教養を身に付けることにより、職業人としてのしっかりとした素地を養います。特に赤字の科目は、学科として推奨しています。

区分		1年次	2年次	3年次	4年次
人文・社会・自然群	人間の探求	哲学の世界, 発達心理学, 人間形成と教育, 現代社会と青年の心理			
	文化と社会の理解	日本国憲法の理念と現実, 文学の世界, 歴史学の世界	現代社会と宗教, 国際コミュニケーション, 教育制度論		
	科学と自然		情報社会と情報倫理, 科学の世界, 数理の世界		
キャリア形成群	キャリア形成	大学とその学び, 社会ボランティア実践	キャリアと学び	キャリア実践, インターンシップ	
	学部の特徴	仕事と生活, コンピュータリテラシー メディア芸術文化論, メディアリテラシー	知的財産権入門, 文字の文化と歴史, 高齢社会と医療福祉, 今日の医療医学の課題		
外国語群	英語	基礎英語1, 基礎英語2, 英文法セミナー 英語リーディング1, 英語リーディング2	英語リーディング3, 英語リーディング4, 英語コミュニケーション1, 英語コミュニケーション2	英語スキルアップセミナー1, 英語スキルアップセミナー2, 英語コミュニケーション3, 英語コミュニケーション4	
	中国語	中国語1, 中国語2			
	ドイツ語	ドイツ語1, ドイツ語2			
	フランス語	フランス語1, フランス語2			
	日本語	日本語1, 日本語2, 日本語3, 日本語4			
スポーツ健康群	健康の科学	スポーツ実習1, スポーツ実習2	健康・スポーツ科学論	スポーツ実習3, スポーツ実習4	

# デジタルゲーム学科 カリキュラムマップ

## 【専門科目】

全体目標	デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。
専門科目の目標	デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツの企画・制作を主な題材として、工学・芸術・科学を幅広く学修し、知識と視野を広げ、技能を磨き、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる人材育成を行います。

ユニット(科目群)		1年次	2年次	3年次	4年次
必修 選 一 二 三 四 五 六 七 八 九 十 十一 十二 十三 十四 十五 十六 十七 十八 十九 二十 二十一 二十二 二十三 二十四 二十五 二十六 二十七 二十八 二十九 三十 三十一 三十二 三十三 三十四 三十五 三十六 三十七 三十八 三十九 四十 四十一 四十二 四十三 四十四 四十五 四十六 四十七 四十八 四十九 五十 五十一 五十二 五十三 五十四 五十五 五十六 五十七 五十八 五十九 六十 六十一 六十二 六十三 六十四 六十五 六十六 六十七 六十八 六十九 七十 七十一 七十二 七十三 七十四 七十五 七十六 七十七 七十八 七十九 八十 八十一 八十二 八十三 八十四 八十五 八十六 八十七 八十八 八十九 九十 九十一 九十二 九十三 九十四 九十五 九十六 九十七 九十八 九十九 一百	<b>Career</b> ゲームと社会の接点を探求するユニット	<b>ゲーム学</b> ゲーム学 ゲームの心理学 知的所有権 インタラクティブメディア概論 ゲーム・メディア制作特論 他	<b>プロジェクト実習1</b> 情報産業英語 コミュニケーション技法 ビジネスコミュニケーション・演習 キャリアプランニング	<b>プロジェクト実習2</b> 社会プロジェクト実習 ゲーム制作実習	<b>卒業研究</b> もしくは <b>卒業制作</b>
	<b>Art &amp; Design</b> 芸術とデザインの表現を掘り下げるユニット	<b>デザイン基礎実習</b> 視覚表現論 グラフィックデザイン・実習1 サウンドデザイン・実習 デッサンの基礎・実習 他	<b>グラフィックデザイン実習2</b> 音楽理論 デッサン実習 コンセプトメイキング 表現実習1 他	<b>Webデザイン・演習1</b> アドバンスドデザイン・実習 コマーシャル・デザイン エディトリアルデザイン・演習 キャラクターデザイン・実習 他	<b>コスチュームデザイン</b>
	<b>Engineering</b> ハードウェアと工学の最先端に触れるユニット	<b>ゲームの数学1(幾何・線形代数)</b> 基礎力学・物理学 論理・離散数学 ゲーム工学概論 デジタル回路基礎 他	<b>C++プログラミング・実習1</b> ゲームの数学2(微積分学) 確率・統計入門 人間工学 コンピュータアーキテクチャ 他	<b>ゲームインタフェース実験</b> ゲームと人工知能 ゲームセンサー論 C++プログラミング実習2 ハードウェアプログラミング 他	<b>先端ゲームプログラミング・実習</b>
	<b>Development</b> ソフトウェア開発の技を究めるユニット	<b>オブジェクト指向プログラミング入門・実習</b> ゲームの数学1(幾何・線形代数) 基礎力学・物理学 オブジェクト指向プログラミング・実習 アルゴリズム基礎論 他	<b>C++プログラミング・実習1</b> データ構造とアルゴリズム オブジェクト指向ソフトウェア開発 3Dゲームプログラミング・実習 チーム開発技法 他	<b>ゲーム開発実習</b> プログラミングシステム論 情報セキュリティ 並列・ネットワークプログラミング・実習 プログラミング手法と言語 他	<b>Webプログラミング・実習</b> スクリプトプログラミング演習2 先端ゲームプログラミング・実習 パズルの数学
	<b>Graphics</b> コンピュータグラフィックスの技術を磨くユニット	<b>コンピュータグラフィックス基礎論</b> スクリプトプログラミング入門・実習 視覚表現論 グラフィックデザイン・実習1 アニメーション技法 他	<b>グラフィックデザイン実習2</b> 3Dグラフィックス・実習1 2DCGアニメーション・実習1 表現実習1 3Dグラフィックス実習2 他	<b>Webデザイン・演習1</b> イラストレーション・実習 エディトリアルデザイン・演習 3D造形・実習 モーションプログラミング演習 他	<b>コスチュームデザイン</b> <b>Webプログラミング・実習</b> スクリプトプログラミング演習2 VRグラフィックス演習
	<b>Management</b> 企画とマネジメントの感性を磨くユニット	<b>問題解決の基礎</b> 多文化コミュニケーション プランニング入門・演習	<b>ゲームシナリオ</b> コンテンツマーケティング・演習 コンセプトメイキング ゲーム評価法・演習 ゲームデザイン 他	<b>ビジネスマネジメント論</b> 映像シナリオ ゲームインタフェース実験 メディアプロデュース・実習 ゲームマネジメント 他	<b>イベントプロデュース</b> シリアスゲーム論 ゲームと教育