

Game Application

ゲーム応用学科

修業年限2年
男女30名

ゲーム制作で最新のシステム開発技術を習得!

- ① ゲーム業界で活躍するプロのクリエイターから直接指導を受けられます。
- ② 文部科学省委託事業等を通して、全国の学生たちとゲーム開発スキルコンテストに挑戦。大手ゲーム開発企業から評価していただくことで、技術力のアップだけでなく、確固たる自信につながります。
- ③ ゲーム開発を核に豊富な実習を通して、実践的かつ高度なソフトウェアの開発技術を習得します。

本学科では、家庭用ゲーム機、スマートフォン、パソコンをターゲットに、RPG、アクション、シューティング等、様々な規模／ジャンルのゲームに関する企画・提案、3DCGデザイン、設計・開発能力を養成。ゲーム開発技術＝最新のコンピュータシステム開発技術なので、ゲーム分野だけでなく、システムエンジニアやプログラマーなど、幅広く情報通信技術分野に携わるプロフェッショナルを目指すことができます。また、学内の高速インターネットや無線LANを整備しているため、恵まれた実習環境の中でスキルアップができます。

主な取得目標資格	主な職種
・基本情報技術者(経済産業省)	ゲームプログラマー
・応用情報技術者(経済産業省)	システムエンジニア
・情報処理技術者能力認定試験	プログラマー
・C言語プログラミング能力認定試験	グラフィッカー
・Javaプログラミング能力認定試験	ゲームプランナー

■ゲーム会社との連携プロジェクト推進中

文部科学省委託事業の一環として、株式会社バンダイナムコスタジオや株式会社フロムソフトウェアをはじめとする大手ゲーム会社と共同で、ゲームCG分野で中核を担う人材育成カリキュラムを研究開発。また、全国からゲームクリエイター志望の専門学校生が集うゲームキャンプやコンテストに本県からは本学のみが参加!! 毎年企業賞をいただくなど、ゲーム業界からも高く評価されています。

■職業教育・産学連携教育プログラム

卒業生でもある地元ゲーム開発会社のプロからの直接指導が受けられ、実践的なゲーム開発スキルを磨きます。また、首都圏の大手ゲーム会社や著名なソフトウェア企業にも赴き、職場見学、職場実習、関連分野のプロフェッショナルとの交流を通して最新かつ最先端のシステム設計開発技術を学習。本学と深く関わりのある県内外の企業からご支援を頂いてのインターンシップでは、専門的スキルだけでなく、社会人基礎力も向上させ、魅力あふれる若きクリエイター、エンジニアに成長することができます。

工業専門課程 「専門士」の称号・「大学編入学資格」付与カリキュラム (平成29年度)

区分	科目名	第1学年		第2学年	
		週時数	年時数	週時数	年時数
一般科目	現代倫理	2	64		
	ビジネス文書技法	2	64		
	企画書作成技法			2	64
	コンピュータ数学1	2	32		
	コンピュータ数学2	2	32		
	企業研究1	4	64		
	企業研究2			4	64
	コンピュータ英語1			2	32
	コンピュータ英語2			2	32
専門科目	ゲーム開発基礎	8	128		
	ゲーム開発応用	4	64		
	ゲームプログラミング基礎	8	128		
	ゲームプログラミング応用	8	128		
	3DCG基礎	4	64		
	3DCG応用	4	64		
	実践ゲーム開発			4	64
	ウェブシステム設計			4	64
	ウェブシステム開発			4	64
	オブジェクト指向設計			6	96
	オブジェクト指向開発			6	96
卒業研究			12	192	
関連科目	プロゼミ	6	192		
	インターンシップ			4	64
	職業とキャリア			2	64
	ゼミナール			4	128
合計		54	1024	56	1024

※1時数(1時間)は45分間
※講義は16時数で1単位、演習・実習・実験は32時数で1単位、
学外の実習は原則40時数以上で1単位

