

ゲーミング学

カリキュラムマップ／進級・卒業要件 等

1年

分類	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー						
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
人間科学	法学(日本国憲法)	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	教育学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	社会学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	宗教学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	心理学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	民俗学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	文化人類学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	アートのための数学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	アートと物理	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	情報倫理	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	視覚伝達論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	社会と思想	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	スポーツ演習A	△	1	演習								
	スポーツ演習B	△	1	演習								
基礎教育課程	英語基礎A	△	2	演習								
	英語基礎B	△	2	演習								
	英語IA	△	2	演習								
	英語IB	△	2	演習								
	上級英語IA	△	2	演習								
	上級英語IB	△	2	演習								
	英会話IA	△	2	演習								
	英会話IB	△	2	演習								
	英語特別演習IA	△	2	演習								
	英語特別演習IB	△	2	演習								
	ドイツ語IA	△	2	演習								
	ドイツ語IB	△	2	演習								
	フランス語IA	△	2	演習								
	フランス語IB	△	2	演習								
芸術基礎	中国語IA	△	2	演習								
	中国語IB	△	2	演習								
	韓国語IA	△	2	演習								
	韓国語IB	△	2	演習								
	日本語IA	■△	2	演習								
	日本語IB	■△	2	演習								
	日本語表現法A	△	2	演習								
	日本語表現法B	△	2	演習								
	プレゼンテーション基礎演習A	△	2	演習								
	海外研修	△	2	演習								
	芸術学A	○	2	講義	4	○	○	○	○	○	○	○
	写真学概論B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	映像学概論B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
キャリア教育	デザイン学概論B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	インタラクティブメディア概論B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	アニメーション概論B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	マンガ学概論B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	日本・東洋美術史A	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	西洋美術史A	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	現代文化論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	身体表現論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	色彩学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	情報処理演習	△	1	演習		○	○	○	○	○	○	○
	メディア演習A	△	1	演習		○	○	○	○	○	○	○
	基礎デッサン	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	キャリアデザインI	△	2	講義								

2年

分類	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー						
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
人間科学	文書技法	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	経済学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	形の科学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ジェンダーとアート	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	英語IIA	△	2	演習								
	英語IIB	△	2	演習								
	上級英語IIA	△	2	演習								
	上級英語IIB	△	2	演習								
	英会話IIA	△	2	演習								
	英会話IIB	△	2	演習								
	英語特別演習IIA	△	2	演習								
	英語特別演習IIB	△	2	演習								
	ドイツ語IIA	△	2	演習								
	ドイツ語IIB	△	2	演習								
基礎教育課程	フランス語IIA	△	2	演習								
	フランス語IIB	△	2	演習								
	中国語IIA	△	2	演習								
	中国語IIB	△	2	演習								
	韓国語IIA	△	2	演習								
	韓国語IIB	△	2	演習								
	日本語IIA	■△	2	演習								
	日本語IIB	■△	2	演習								
	プレゼンテーション基礎演習B	△	2	演習								
	海外研修	△	2	演習								
芸術基礎	芸術学B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	日本・東洋美術史B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	西洋美術史B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	美学A	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	美学B	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	美術解剖学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	メディア演習B	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	メディア演習C	△	1	演習		○	○	○	○	○	○	○
	キャリアデザインII	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ポートフォリオ制作演習	△	1	演習		○	○	○	○	○	○	○
専門教育課程	ゲーム制作I	○	2	演習	3	○	○	○	○	○	○	○
	ゲーム制作II	○	2	演習	3	○	○	○	○	○	○	○
	CGアーキテクチャ論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲームアーキテクチャ論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲーム学I	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲーム企画論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲームサウンド概論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲームCG論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲーム数理	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	ゲーム物理	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	発達心理学	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	企画ワークショップI	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	企画ワークショップII	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	グラフィックデザインII	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	グラフィックデザインIII	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	ゲームプレイI	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	ゲームプレイII	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
専門教育課程	デザインワークショップI	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	デザインワークショップII	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	プログラムワークショップI	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	プログラムワークショップII	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	デッサンIII	△	1	実習		○	○	○	○	○	○	○
	デッサンIV	△	2	実習		○	○	○	○	○	○	○
	3DCG演習	△	2	実習		○	○	○	○	○	○	○
	企画・広告・マーケティング論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	デッサンV	△	1	実習		○	○	○	○	○	○	○
	コンピュータ概論I	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	コンピュータ概論II	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	CG概論	△	2	講義		○	○	○	○	○	○	○
	グラフィックデザインI	△	2	演習		○	○	○	○	○	○	○
	CG基礎I	△	2	演習		○	○	○				

3年

分類	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー						
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
人間科学	日本文学	△	2	講義			○					
	外国文学	△	2	講義			○					
	経営学	△	2	講義			○					
	マーケティング論	△	2	講義			○					
	比較文化論	△	2	講義			○					
	服飾文化論	△	2	講義			○					
	文芸理論	△	2	講義			○					
基礎教育課程	上級英語ⅢA	△	2	演習			○	○				
	上級英語ⅢB	△	2	演習			○	○				
	英会話ⅢA	△	2	演習			○	○				
	英会話ⅢB	△	2	演習			○	○				
	英語特別演習ⅢA	△	2	演習			○	○				
	英語特別演習ⅢB	△	2	演習			○	○				
	日本語Ⅲ	■	2	演習			○	○				
芸術基礎	言語とコミュニケーション	△	2	講義			○	○				
	芸術学特講A	△	2	講義		○		○				
	芸術学特講B	△	2	講義		○		○				
	美術史特講A	△	2	講義		○		○				
	美術史特講B	△	2	講義		○		○				
	音楽学A	△	2	講義		○		○				
	音楽学B	△	2	講義		○		○				
キャリア教育	現代のアート	△	2	講義		○		○				
	演劇論	△	2	講義		○		○				
	メディア芸術学特講	△	2	講義		○		○				
	芸術評論演習	△	2	演習		○		○				
	キャリアデザインⅢA	△	2	演習				○	○	○	○	○
	キャリアデザインⅢB	△	2	演習				○	○	○	○	○
	クリエイティブ発想力演習	△	2	演習				○	○	○	○	○
専門教育課程	インターンシップ	△	2	実習				○	○	○	○	○
	ゲーム演習	○	4	演習	4	○	○	○	○	○	○	○
	ゲーム制作応用	○	4	演習	4	○	○	○	○	○	○	○
	映像演出論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	映像構成論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	ゲーム学Ⅱ	△	2	講義		○		○		○	○	○
	ゲームサウンド論	△	2	講義		○		○		○	○	○
4年	ゲームシナリオ論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	ゲームプログラマ論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	ゲームメカニクス論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	シリアルゲーム論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	プロデュース論	△	2	講義		○		○		○	○	○
	企画ワークショップⅢ	△	2	演習		○		○		○	○	○
	企画ワークショップⅣ	△	2	演習		○		○		○	○	○
分類	デザインワークショップⅢ	△	2	演習		○		○		○	○	○
	デザインワークショップⅣ	△	2	演習		○		○		○	○	○
	プログラムワークショップⅢ	△	2	演習		○		○		○	○	○
	プログラムワークショップⅣ	△	2	演習		○		○		○	○	○
	ゲームデッサンⅠ	△	1	実習		○		○		○	○	○
	ゲームデッサンⅡ	△	1	実習		○		○		○	○	○
	知的財産法（著作権関連法）	△	2	講義		○		○		○	○	○

分類	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー						
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
課程門教教育	卒業研究	○	8	演習	卒	○	○	○	○	○	○	○

学科目外の授業科目

分類	学年	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー						
							①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
融工合・科芸目	1	知性と感性を学ぶ	△	2	講義		○						○
	1	アート&サイエンス概論	△	2	講義		○						
	1	カラーサインス&アート	△	2	講義		○						
	1	工房（複数科目あり）	△	各2	演習		○						
	2	工・芸制作演習	△	1	演習		○						

『進級要件』

2年次進級要件

30単位以上修得すること。

3年次進級要件

2年次に在学し、60単位以上修得するとともに、ゲーム概論A、ゲーム史I、ゲーム制作I、ゲーム制作IIの4科目を修得すること。

4年次進級要件

3年次に在学し、98単位以上修得するとともに、芸術学A、ゲーム制作応用、ゲーム演習の3科目を修得すること。

『卒業要件』

教育課程・教育科目	卒業資格を得るために要する単位数	
	ゲーム学科	合計
基礎教育課程	8単位	8単位
専門教育課程	62単位	62単位
その他	30単位	30単位
学科目外の授業科目		
資格取得課程科目（一部の科目を除く）		
合計	124単位	124単位

ディプロマ・ポリシー

授業で身につく力

学修目標

①	メディア芸術を基盤とした各分野の専門的な知識を有している。	専門的な知識	・当該分野の歴史・表現方法・社会的価値を説明できる。 ・当該分野の芸術的意義を作品（もしくは論文）に反映できる。
②	作品を制作するための各分野の専門的な技能を有している。	専門的な技能	・当該分野の様々な表現技術を身に付け、表現できる。 ・専門理論を踏まえて、作品を制作（もしくは論文を執筆）できる。
③	多様な人々、社会、文化に関する幅広い知識と教養を有している。	一般教養	・人文・社会・文化等に関する知識を体系的に理解し、問題解決の際に適用できる。
④	コミュニケーション力や論理的思考力等の汎用的な技能を有している。	コミュニケーション力 論理的思考力	・他者の意見を十分理解することができる。 ・自分の意見を論理的な文書や口頭説明として整理し、相手にわかりやすく伝えることができる。 ・課題発見、情報収集・分析、課題解決等の手法を用いて、問題の構造を分析できる。 ・自分の考えを論理的に表現できる。
⑤	リーダーシップやメンバーシップ等の社会で必要な態度を有している。	リーダーシップ・メンバーシップ	・他者と協調・協働して行動できる。 ・方向性を示し、目標実現のために人を動かすことができる。
⑥	これまで修得した知識・技能・態度を総合して、新たな提案、表現ができる創造力を有している。	統合力・創造力	・当該分野の専門的な知識・技術や幅広い教養・能力等を用いて、自ら立てた課題を作品として表現できる。 ・既存の枠にとらわれず、新しいアイディアを生み出すことができる。
⑦	自ら継続的に学び、自己を成長させる志向性を有している。	生涯学習力	・学びの機会を自発的に作り、よりよく社会で自立して生きていくために必要な知識や経験を得ることができる。

*「履修」欄の記号の見方・・・○：必修科目 ▲：選択必修科目 △：選択科目 ■：留学生対象科目（※日本語IA・B～III A・B）

*「ディプロマ・ポリシー」欄の記号の見方・・・（ディプロマ・ポリシー①～⑦への関与の度合い）○関与している ◎強く関与している