

分野	1年次		2年次		3年次		4年次		将来の可能性
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
企画分野		ゲーム発想法 ②	企画ワークショップI ② ゲーム企画論 ②	企画ワークショップII ②	企画ワークショップIII ② ゲームシナリオ論 ②	企画ワークショップIV ② プロデュース論 ② ゲームメカニクス論 ②	○卒業研究 ⑧		ゲームプランナー ディレクター プロデューサー ゲーム研究者 ゲーミフィケーション技術者
デザイン分野	グラフィックデザインI ②	CG基礎II ②	デザインワークショップI ② グラフィックデザインII ②	デザインワークショップII ② ゲームCG論 ② グラフィックデザインIII ②	デザインワークショップIII ②	デザインワークショップIV ②	○卒業研究 ⑧		ゲームグラフィックデザイナー モーションデザイナー グラフィックデザイナー CGデザイナー
プログラム分野	ゲーム数学I ②	プログラム基礎II ② コンピュータ概論II ② ゲーム数学II ②	プログラムワークショップI ② ゲームアーキテクチャー論 ②	プログラムワークショップII ② CGアーキテクチャー論 ② ゲーム物理 ② ゲーム数理 ②	プログラムワークショップIII ② ゲームプログラム論 ②	プログラムワークショップIV ②	○卒業研究 ⑧		ゲームプログラマー システム系プログラマー システムエンジニア
共通専門科目	○ゲーム概論A ② ○ゲーム史I ② 企画基礎I ② CG基礎I ② プログラム基礎I ② コンピュータ概論I ②	ゲーム史II ② 企画基礎II ② ゲームエンジン基礎 ② CG概論 ②	ゲーム学I ② ○ゲーム制作I ②	○ゲーム制作II ② ゲームサウンド概論 ② ゲームプレイI ② 3DCG演習 ②	ゲーム学II ② ○ゲーム演習 ④ ○ゲーム制作応用 ④ ゲームサウンド論 ② ゲームプレイII ② 企画・広告・マーケティング論 ② 発達心理学 ②	○ゲーム制作応用 ④ ゲームサウンド論 ② シリアスゲーム論 ② 映像構成論 ② 映像演出論 ② 知的財産法(著作権関連法) ②			

○ 必修 / 科目名の後ろの数字は単位数を表す。