

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次	2年次	3年次	授業時間合計	シラバス上の表記				実務経験者の授業	実務経験講師時間
				年間授業時数	年間授業時数	年間授業時数		コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	コア-111	I Tの職業と情報倫理	30			30	15	15				
		コア-103	データとアルゴリズム	90			90	45	45			○	90
		コア-104	アルゴリズム	30			30	15	15			○	30
		コア-112	基礎理論	30			30	15	15				
		コア-101	ハードウェア	30			30	15	15				
		コア-102	システムとソフトウェア	30			30	15	15				
		コア-106	システム開発と情報戦略	30			30	15	12	3		○	30
		コア-113	データベースの基礎	30			30	15	15				
		MM-108	モデリング	30			30	15	8		7		
		コア-105	ネットワークとセキュリティ	30			30	15	15				
		MM-103	ゲームプランニング	30			30	15	10	5			
		MM-102	デザイン理論	30			30	15	15				
		MM-101	C G概論	30			30	15	15				
		コア-107	I T戦略とマネジメント	60			60	30	30				
		共通-110	I T戦略とマネジメント2	60			60	30	30				
		MM-104	マルチメディア概論	30			30	15	15				
		MM-105	ゲームプログラミング 1	180			180	90	72		18		
		MM-113	キャラクター描画	30			30	15	13	2			
		MM-106	SEA/J基礎	30			30	15	15				
		MM-131	特別講座1	180			180	90	90				
		MM-203	アニメーション技法		60		60	30	12		18		
		MM-207	P H P & M y S Q L		60		60	30	25		5		
		MM-202	ゲームプログラミング 2		150		150	75	30	30	15		
		MM-206	デジタルサウンド		30		30	15	8		7		
		MM-208	ゲームプログラミング 3		120		120	60	20		40		
		MM-201	ゲームアルゴリズム		30		30	15	15				
		MM-204	オブジェクト指向プログラミング 1		90		90	45	21	6	18	○	90
	MM-210	マルチメディア応用		90		90	45	30	15				
	MM-209	ヒューマンスキル		30		30	15	15					
	MM-205	オブジェクト指向プログラミング 2		90		90	45	6		39	○	90	
	MM-241	特別講座2		210		210	105	105					
	MM-306	ゲームプログラミング 4			60	60	30	3		27			
	MM-303	H T M L & C S S			60	60	30	3	18	9			
MM-302	D T P 技法			60	60	30	5	18	7				
MM-304	Webデザイナー応用			90	90	45	10		35				
MM-305	Web開発 (jQuery編)			30	30	15	5		10				
MM-309	ゲームプログラミング5			60	60	30	5	25					
MM-331	特別講座3			240	240	120	120						
MM-307	卒業研究			360	360	180	3		177				
MM-310	総合研究			360	360	180			180				
一般	必須	MM-114	就職対策/演習	30			30	15	4	11			
		MM-216	就職対策 1		90		90	45	15	30			
		MM-308	就職対策 2			60	60	30	30				
			行事	30	30	30	90	45	45				
											合計:	330	