名古屋国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科 ゲームプロデュースコース カリキュラム一覧

カリキュラムピックアップ

[コンテンツデザイン概論]

ゲーム、映像、CG、アニメーションなどのデジタルエンタテインメントコンテンツの内容や社会的役割を理解し、制作に必要な知識やスキルを養います。コンテンツの歴史的背景、先端技術の活用例などを幅広く学び、欧米に加え昨今のアジアでの市場の広がりを踏まえ、多種多様なユーザに対して、感情を揺さぶるポイントと手法にどのようなものがあるのかなど、考察や研究の手法を身につけます。

[ビジネスコンテンツ制作実習]

3年次の総合的な学修の成果として、PBL（Project Based Learning・課題解決型学習）によって「ビジネスとして成功する」総合的なデジタルコンテンツ作品の制作を行います。グループ内で役割を分担し相互の得意分野を総合して、「事業収益まで考慮した」作品をつくります。クライアントを招いてグループごとにプレゼンテーションを行って評価を受け、また、外部のコンペティション等にも積極的に応募し、相対的な社会的評価を得ることで、実践的な知識・スキルを磨いていきます。

[ゲーム制作技術総合実習]

授業で学んだ技術を応用して自らゲームプログラムを実制作し、制作したゲーム及び制作計画についてプレゼンテーションを行います。コンセプト立案から、企画書の作成、制作スケジュールの設定、制作環境の構築、進捗管理までプロジェクトマネジメントの力を養うとともに、ゲーム開発に必要な技術を身につけます。制作したゲームが地域の課題解決に貢献する可能性を検討し、修得した知識・技術を実社会に応用するための素養が身につきます。

[ゲームプログラミング Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ]

基本となるWindowsプログラミング（C++）を修得し、マイクロソフトのゲーム拡張インターフェースDirectXでの開発に必要な知識・技術を身につけ、プレイヤー目線での面白さを追究したオリジナルゲームを実装します。さらに高度なゲーム表現のために、GPU（Graphic Processing Unit)の活用手法も学修します。

■は必修科目、■は選択科目

			1年		2年		3年		4年	
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
基礎科目	講義・演習		英語コミュニケーション Ⅰa	英語コミュニケーション Ⅰb	英語コミュニケーション Ⅱa	英語コミュニケーション Ⅱb	英語コミュニケーション Ⅲa	英語コミュニケーション Ⅲb	英語コミュニケーション Ⅳ	
			多文化共生社会	コミュニケーションツール	社会と倫理					
			経済入門	国際関係論						
職業専門科目	実習				臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
							ビジネスコンテンツ制作実習		デジタルコンテンツ総合実習	
		ゲームコース			ゲーム制作技術総合実習	地域振興ゲーム制作実習				
		CGコース			CGアニメーション総合実習	地域振興CGアニメーション制作実習				
	講義・演習		コンテンツデザイン概論	線形代数	統計論		技術英語			
			コンピュータグラフィックスⅠ	解析学			情報技術者倫理			
			電子情報工学概論	物理解析基礎			エンタテインメント設計			
			ゲーム構成論Ⅰ	コンピュータグラフィックスⅡ			AR/VRコンテンツ基礎			
			C++プログラミング基礎	ゲーム構成論Ⅱ			ゲームアルゴリズムⅡ			
			デジタル造形Ⅰ	ゲームアルゴリズムⅠ						
			CGデザイン基礎	オブジェクト指向プログラミング						
				デジタル造形Ⅱ						
				デジタル映像表現技法基礎						
		ゲームコース			ゲームプログラム構成基礎	ゲームプログラミングⅠ	ゲームプログラミングⅡ	マルチプラットフォームプログラミング		
					コンテンツ制作マネジメント	ゲームデザイン実践演習	インターフェースデザイン	ゲームプログラミングⅢ		
					映像論		ゲームハード概論			
		CGコース			デジタル映像表現技法応用	デジタルキャラクタ実践演習	インターフェースデザイン	CGアニメーション総合演習		
					コンテンツ制作マネジメント		ゲームハード概論			
					映像論					
展開科目	実習				地域共創デザイン実習					
	講義・演習		ビジネス総論	組織と意思決定		ファイナンスとコストマネジメント	グローバルビジネス戦略	知的財産の活用と保護	デザインとイノベーション	持続可能な社会におけるビジネス
			モノづくり総論							
総合科目	演習								卒業研究制作	