

履修科目履修時間表 ゲームプログラミング科

H28年度入学生用
東京テクニカルカレッジ

作成日 2016/2/16

変更日

※「1履修時間」は実時間で45分とする。また、「1授業時間(1コマ)」は2履修時間(実時間で90分)とする。

※履修時間を単位数で換算する場合は、講義・演習科目にあつては15履修時間、実習・実験科目にあつては30履修時間をそれぞれ1単位として換算する。

| 分類 | 番号 | 必修 選択 | 教育科目名 | 単 位 数 | 1 年 次 | 2 年 次 | 備考 |
|------------------------|---------------------|---------------------|---------------|---------------|-------------|-------------|----|
| | | | | | | | |
| 講義・演習科目 | 一般 教養 | 01 | ◎ | 情報リテラシー | 1 | 15 | |
| | | 02 | ◎ | PCリテラシー | 2 | 30 | |
| | | 03 | ◎ | 今週の新聞1 | 1 | 15 | |
| | | 04 | ◎ | 今週の新聞2 | 1 | 15 | |
| | | 05 | | | | | |
| | 基礎 講義 ・ 演習 | 01 | ◎ | コンピュータシステム | 2 | 30 | |
| | | 02 | ◎ | インターネット技術 | 2 | 30 | |
| | | 03 | ◎ | 三次元処理技術 | 2 | 30 | |
| | | 04 | ◎ | エンターテイメント技術1 | 2 | 30 | |
| | | 05 | ◎ | エンターテイメント技術2 | 2 | 30 | |
| | | 06 | ◎ | エンターテイメント技術3 | 2 | 30 | |
| | | 07 | ◎ | エンターテイメント技術4 | 2 | 30 | |
| | | 08 | | | | | |
| | 応用 講義 ・ 演習 | 01 | ◎ | エンターテイメント技術5 | 2 | | 30 |
| | | 02 | ◎ | エンターテイメント技術6 | 2 | | 30 |
| | | 03 | ◎ | エンターテイメント技術7 | 2 | | 30 |
| | | 04 | ◎ | ゲーム制作1 | 1 | | 15 |
| | | 05 | ◎ | ゲーム制作2 | 1 | | 15 |
| | | 06 | ◎ | ゲーム制作3 | 1 | | 15 |
| | | 07 | | | | | |
| | 実習・実験科目 | 基礎 実習 ・ 実験 | 01 | ◎ | プログラム言語1 | 1 | 45 |
| 02 | | | ◎ | プログラム言語2 | 1 | 30 | |
| 03 | | | ◎ | プログラム言語3 | 1 | 45 | |
| 04 | | | ◎ | プログラム言語4 | 1 | 45 | |
| 05 | | | ◎ | 携帯アプリ言語1 | 1 | 45 | |
| 06 | | | ◎ | Windows言語1 | 2 | 60 | |
| 07 | | | ◎ | Windows言語2 | 1 | 45 | |
| 08 | | | ◎ | Windows言語3 | 1 | 45 | |
| 09 | | | ◎ | Windows言語4 | 1 | 30 | |
| 10 | | | ◎ | Windows言語5 | 1 | 30 | |
| 11 | | | ◎ | ゲーム開発技術1 | 1 | 45 | |
| 12 | | | ◎ | ゲーム開発技術2 | 1 | 30 | |
| 13 | | | ◎ | ゲーム開発技術3 | 1 | 30 | |
| 14 | | | | | | | |
| 応用 実習 ・ 実験 | | 01 | ◎ | ゲーム機開発1 | 1 | | 30 |
| | | 02 | ◎ | ゲーム機開発2 | 1 | | 30 |
| | | 03 | ◎ | ゲーム機開発3 | 1 | | 30 |
| | | 04 | ◎ | ゲーム機開発4 | 1 | | 30 |
| | | 05 | ◎ | ゲーム機開発5 | 1 | | 30 |
| | | 06 | ◎ | ゲーム機開発6 | 1 | | 30 |
| | | 07 | ◎ | アプリケーション開発1 | 1 | | 30 |
| | | 08 | ◎ | アプリケーション開発2 | 1 | | 30 |
| | | 09 | ◎ | ゲーム開発技術4 | 1 | | 30 |
| | | 10 | ◎ | ゲーム開発技術5 | 1 | | 45 |
| | | 11 | ◎ | ゲーム開発技術6 | 1 | | 30 |
| | | 12 | ◎ | ゲーム開発技術7 | 1 | | 45 |
| | | 13 | ◎ | データベース技術1 | 1 | | 30 |
| | | 14 | ◎ | データベース技術2 | 1 | | 45 |
| 15 | ◎ | データベース技術3 | 1 | | 45 | | |
| 16 | ◎ | データベース技術4 | 1 | | 45 | | |
| 17 | ◎ | データベース技術5 | 1 | | 30 | | |
| 18 | | | | | | | |
| 企業 連 携 実 習 | 01 | ◎ | リアルジョブプロジェクト1 | 1 | 30 | | |
| | 02 | ◎ | リアルジョブプロジェクト2 | 1 | 30 | | |
| | 03 | ◎ | リアルジョブプロジェクト3 | 1 | 30 | | |
| | 04 | ◎ | リアルジョブプロジェクト4 | 1 | 30 | | |
| | 05 | ◎ | リアルジョブプロジェクト5 | 1 | | 30 | |
| | 06 | ◎ | リアルジョブプロジェクト6 | 1 | | 30 | |
| | 07 | ◎ | リアルジョブプロジェクト7 | 1 | | 30 | |
| | 08 | ◎ | リアルジョブプロジェクト8 | 1 | | 30 | |
| | 09 | | | | | | |
| 実 長 習 野 | 01 | ◎ | 校外実習1 | 1 | 30 | | |
| | 02 | ◎ | 校外実習2 | 1 | | 30 | |
| 学 外 単 位 | 研 修 | 01 | △ | 海外短期留学研修1 | 6 | 90 | |
| | | 02 | △ | 海外短期留学研修2 | 6 | | 90 |
| | | 03 | △ | 建築・インテリア海外研修1 | 6 | 90 | |
| | | 04 | △ | 建築・インテリア海外研修2 | 6 | | 90 |
| | | 05 | △ | 国内建築研修1 | 2 | 30 | |
| | | 06 | △ | 国内建築研修2 | 2 | | 30 |
| | | 07 | △ | 国内環境研修1 | 4 | 60 | |
| | | 08 | △ | 国内環境研修2 | 4 | | 60 |
| | | 09 | | | | | |
| 学年必要履修時間数 | | | | - | 960 | 870 | |
| 総必要履修時間数(単位数) | | | | 69 | 1830 | | |
| 選択科目時間数(単位数) | | | | 36 | 270 | 270 | |
| 学年総時間数 | | | | - | 1230 | 1140 | |
| 総時間数(単位数) | | | | 105 | 2370 | | |

◎・・・必修科目(当該学科の全学生が卒業までに必ず履修しなければならない科目)
○・・・選択必修科目(一群の選択科目の中から指定された科目数を選択して履修しなければならない科目)
△・・・選択科目(学生が任意に選択して受講することができる科目)
※卒業に必要な履修時間数は「総必要履修時間数」欄に示された時間数である。