

ゲームエンジニア科

卒業認定の方針（ディプロマ・ポリシー：DP）

■ 育成人材像

- ① ゲームのアーキテクチャ(構造・設計)を理解し、フレームワークを実装できる。
- ② IT 技術全般に関するしっかりとした基礎知識をベースに自ら考え学ぶことによって、今後の技術発展に対応することができる。
- ③ 組織において、目標を達成することができる。
- ④ ゲーム業界で働くうえでのマインドを理解している。

■ 身に付ける能力

- ① オブジェクト指向プログラミング言語のひとつである C++を用い、可読性・汎用性・拡張性の高いゲームプログラミングを行うことができる。
- ② IT 技術全般に関する幅広い知識を有している。（基本情報技術者試験 相当）
- ③ ゲームエンジン(Unity、Unreal Engine など)を利用しゲーム開発を行うことができる。
- ④ プロジェクトマネジメントに必要なタスク管理、プロジェクト管理、バージョン管理などのツールを使用することができる。
- ⑤ ターゲティング・ニーズに基づいたゲームデザイン・ゲーム開発ができる。

教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー：CP）

■ 教育課程編成の方針

- ① 豊かな教養と社会常識、エンジニアとして働くために必要な知識を身につけるため「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次は、ゲーム業界・IT 業界のエンジニア職に必要なコンピュータの基礎知識、リアルな仮想世界をコンピュータ上で実現するために必要な数学・物理の知識、プログラミング言語のひとつである C++言語を身につけるための専門科目を配置する
- ③ 2年次は、ゲームプログラマとしての実践力を身につけるため、GPU を利用した画像処理技術、ゲームの多様性や UX 向上を実現するための AI 技術、再利用性・拡張性の高い開発が可能となるデザインパターン、実際のゲーム開発の現場でも使用されている Redmine、Git などのプロジェクト管理ソフト・バージョン管理ソフトの利用方法を身につけるための専門科目を配置する。
- ④ 2年次は通年で企業と連携した実習科目を配置する。
- ⑤ 3年次は、ゲーム業界で即戦力として活躍できる実践力を身につけるため、Unity・Unreal Engine などのゲームエンジンを利用したゲーム開発手法、新しい技術に対する調査・プレゼンテーション、近年ゲーム業界・IT 業界に不可欠なサーバサイドの開発手法を身につけるための専門科目を配置する

■ 授業実施の方針

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニングとする。
- ② ゲーム業界における知識修得を目的とした科目は講義形式で行うことを基本とし、知識の定着のための演習はグループワーク形式で行う。
- ③ コンピュータソフトウェアの操作技能、プログラミング言語を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。2、3年次には個人・チームでのゲーム開発を行う。

- ④ 実践力を身につけるために実施する企業と連携した授業では、ゲーム開発に対する基本姿勢を修得するとともに、企画立案・開発・チーム運営・スケジュール管理などゲーム開発の一連の流れを実践的に経験する。

■ 学修成果評価の方針

- ① 講義科目は、定期試験、小テスト、レポート、授業に取り組む姿勢をもとに総合的に評価する。各科目の評価方法はシラバスに記載する。
- ② 実習科目は、課題の提出状況、作品の完成度、授業に取り組む姿勢をもとに総合的に評価する。各科目の評価方法はシラバスに記載する。