|  |  |
| --- | --- |
| 学科名 | 情報システム学科　ゲームクリエイター専攻 |
| 目指す人物像 | ゲーム開発により、新たな価値を創造するエンジニア |
| ディプロマポリシー | １　専門知識1‐1　コンピュータ全般の基礎知識を理解している (ネットワーク、セキュリティ対策、データベース)。1‐2　ゲームプログラミングの実践技術を習得している。1‐3　ゲームエンジンの実践技術を習得している。1‐4　ゲームCGの知識を習得している。1‐5　ゲーム企画の知識を習得している。1‐6　ゲーム開発に必要な総合的能力を習得している。 |
| ２　意欲2‐1　チームにおける自分の役割を理解し、積極的に作業を行うことができる。2‐2　課題に直面した際に、自ら解決する意志を持っている。2‐3　自ら積極的にスキル研鑽を行うことができる。 |
| ３　コミュニケーション能力3‐1　チームで作業を行う際に必要となるコミュニケーション能力を持っている。3‐2　自分の考え、行動、成果を人に伝えることができる。3‐3　相手の要望を正しく聞きだし、対応内容を相手に正しく伝えることができる。 |
| カリキュラムポリシー | * コンピュータ全般の基礎知識を習得するための講義科目を配置する。
* データベース、ネットワーク、セキュリティ等の知識を習得するために、演習、

講義科目を配置する。* ゲーム開発の実践的な技術を習得するため演習科目を配置する。
* グループで課題に取り組むための卒業制作科目を配置する。
 |
| アドミッションポリシー | １　ゲームの開発や運用に対する興味や関心があり、専門知識を学ぶ意欲と常に自己を高めようとする意識を有する人。２　より良い社会の形成に自ら貢献しようとする意識を有する人。３　専門知識の向上、意欲の向上、コミュニケーション能力の向上に努力ができる人。 |