

学科名	ゲームクリエイター	学科	ゲームプログラマー・プランナー	専攻
目指す人材像	ゲーム業界に通用するクリエイター			
ディプロマポリシー	ゲームクリエイター学科に3年以上在学し、【社会性】【創造性】【国際性】豊かな自分づくりの実現に向けて本学科が定める学修成果を身に付け、国家資格・検定合格に挑戦し、所定の卒業要件単位数を満たした者に「専門士」の称号を授与する。			
カリキュラムポリシー	1	ゲームプログラミングの専門的な知識を学ぶ科目を配置する		
	2	ゲームグラフィックデザインの専門的な知識を学ぶ科目を配置する		
	3	ゲームプランナーの専門的な知識を学ぶ科目を配置する		
	4	オリジナルゲームを制作するために総合的に学べる科目を配置する		
	5	プログラミングまたはゲームグラフィックデザインをより具体的に学ぶため選択科目を配置する		
アドミッションポリシー	1	ゲームが好きなのはもちろん、ゲーム開発に強い興味がある人。		
	2	分からないことをそのまま放置せず、向上心が強い人。		
	3	好きなことに対して、創作意欲がある人。		