

学科名	先端技術研究	学科	-	専攻
目指す人材像	先端技術を活用し、高品質な作品制作と自己発信を通じてゲーム業界で即戦力として活躍できるクリエイター			
ディプロポリシー	1	1. 専門知識・技術 1-1 最新のゲーム開発技術を理解し、作品に応用できる。 1-2 完成度の高い作品を制作できる。 1-3 ポートフォリオとして通用する作品を複数制作し、技術力を示すことができる。		
	2	2. 意欲・自己成長力 2-1 自ら課題を設定し、計画的に制作・改善を行うことができる。 2-2 新しい技術や表現を積極的に学び、作品に取り入れることができる。 2-3 試行錯誤を繰り返し、粘り強く完成度を高めることができる。		
	3	3. コミュニケーション・発信力 3-1 自分の作品や技術を、論理的かつ分かりやすく説明できる。 3-2 他者の意見を取り入れ、作品の改善に活かすことができる。 3-3 チーム制作において、役割を理解し円滑にコミュニケーションを取ることができる。		
カリキュラムポリシー	1	高度なゲーム制作技術を習得するため、先端技術を扱う実践的な演習科目を配置する。		
	2	ポートフォリオの質を高めるため、個人制作を中心とした作品制作科目を配置する。		
	3	作品のブラッシュアップおよびレビューを行う科目を配置する。		
	4	ポートフォリオ作成およびプレゼンテーションに関する科目を配置する。		
	5	グローバルな技術情報の理解を促進するため、英語およびコミュニケーション科目を配置する。		
アドミッションポリシー	1	好きなことや興味のあることに向き合い、「好きをカタチに」する意欲がある人		
	2	人との関わりを大切にしながら、「生きるチカラ」を身につけていく意欲がある人		
	3	試行錯誤を重ねながら、より良い形へとつくりかえていくことができる人		