

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	ゲーム業界において、技術力と企画力を兼ね備えたゲームプログラマー・プランナー			
ディプロポ リシー	1	1. 専門知識・技術 1-1 ゲームプログラミングおよびゲームエンジンを用いた開発技術を習得している。 1-2 アルゴリズムやデータ構造を理解し、ゲーム開発に応用できる。 1-3 企画・設計から実装までを行い、個人およびチームでゲームを完成させることができる。		
	2	2. 意欲・問題解決力 2-1 課題に直面した際、自ら調査・検証を行い解決することができる。 2-2 開発過程において、諦めずに試行錯誤を継続できる。 2-3 自らの役割を理解し、主体的に行動できる。		
	3	3. コミュニケーション能力 3-1 仕様や意図を論理的に説明し、他者に伝えることができる。 3-2 他者の意見を傾聴し、開発に反映することができる。 3-3 チーム開発において、円滑なコミュニケーションを行うことができる。		
カリキュ ラムポ リシー	1	ゲームプログラミングの基礎から応用までを段階的に習得するため、アルゴリズム関連科目を体系的に配置する。		
	2	ゲームエンジンを用いた実践的なゲーム開発能力を養うため、演習・実習科目を配置する。		
	3	ゲーム企画力および仕様設計能力を養うため、ゲームプランニング科目を配置する。		
	4	オンラインゲーム開発やデザインパターンなど、実務に即した応用科目を配置する。		
	5	個人制作およびチーム制作を通して実践力を養うため、作品制作および卒業制作を必修科目として配置する。		
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		