<table>
<tr><td>学科名</td><td>情報システム学科　ゲームクリエイター専攻</td></tr>
<tr><td>目指す人物像</td><td>ゲーム開発により、新たな価値を創造するエンジニア</td></tr>
<tr><td rowspan="3">ディプロマポリシー</td><td>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。</td></tr>
<tr><td>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。</td></tr>
<tr><td>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。
3‐4　外国人とのコミュニケーション能力を持っている。</td></tr>
<tr><td>カリキュラムポリシー</td><td>➢ 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。</td></tr>
<tr><td>アドミッションポリシー</td><td>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。</td></tr>
</table>