

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	<p>1 専門知識</p> <p>1-1 コンピュータ全般の基礎知識を理解している。</p> <p>1-2 ゲームプログラミングの実践技術を習得している。</p> <p>1-3 ネットワークの基礎知識を習得している。</p> <p>1-4 セキュリティ対策の基礎技術を習得している。</p> <p>1-5 データベースの基礎知識を習得している。</p> <p>1-6 ゲーム開発に必要な実践技術を習得している。</p>
	<p>2 意欲</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>2-3 自ら積極的にスキル研鑽を行うことができる。</p>
	<p>3 コミュニケーション能力</p> <p>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。</p> <p>3-2 自分の考え、行動、成果を人に伝えることができる。</p> <p>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。</p> <p>3-4 外国人とのコミュニケーション能力を持っている。</p>
カリキュラムポリシー	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>