



3年

分類	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー											
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦					
人間科学	日本文学	△	2	講義													
	外国文学	△	2	講義						◎							
	経営学	△	2	講義						◎							
	マーケティング論	△	2	講義						◎							
	比較文化論	△	2	講義						◎							
	服飾文化論	△	2	講義						◎							
	文芸理論	△	2	講義						◎			○				
	コミュニケーション	上級英語ⅢA	△	2	演習						○	◎					
		上級英語ⅢB	△	2	演習						○	◎					
		英会話ⅢA	△	2	演習						○	◎					
英会話ⅢB		△	2	演習						○	◎						
英語特別演習ⅢA		△	2	演習						◎	◎						
英語特別演習ⅢB		△	2	演習						◎	◎						
日本語Ⅲ		■△	2	演習						○	◎						
言語とコミュニケーション		△	2	講義						◎							
芸術基礎		芸術学特講A	△	2	講義					○		◎					
		芸術学特講B	△	2	講義					○		◎					
	美術史特講A	△	2	講義					○		◎						
	美術史特講B	△	2	講義					○		◎						
	音楽学A	△	2	講義					○		◎						
	音楽学B	△	2	講義					○		◎						
	現代のアート	△	2	講義					○		◎						
	演劇論	△	2	講義					○		◎						
	メディア芸術学特講	△	2	講義					○		◎						
	芸術評論演習	△	2	演習					○		◎						
キャリア教育	キャリアデザインⅢA	△	2	演習						○	○	○	◎				
	キャリアデザインⅢB	△	2	演習						○	○	○	◎				
	クリエイティブ発想力演習	△	2	演習						○	○	○	◎				
	インターンシップ	△	2	実習						○	○	○	◎				
専門教育課程	ゲーム演習	○	4	演習	4	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
	ゲーム制作応用	○	4	演習	4	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
	映像演出論	△	2	講義		○	◎							○	○	○	
	映像構成論	△	2	講義		○	◎							○	○	○	
	ゲーム学Ⅱ	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	ゲームサウンド論	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	ゲームシナリオ論	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	ゲームプログラム論	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	ゲームメカニクス論	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	シリアスゲーム論	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	プロデュース論	△	2	講義		◎	◎							◎	◎	◎	
	企画ワークショップⅢ	△	2	演習		◎	◎	◎						◎	◎	◎	
	企画ワークショップⅣ	△	2	演習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	デザインワークショップⅢ	△	2	演習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	デザインワークショップⅣ	△	2	演習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	プログラムワークショップⅢ	△	2	演習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	プログラムワークショップⅣ	△	2	演習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	ゲームレッスンⅠ	△	1	実習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	ゲームレッスンⅡ	△	1	実習		◎	◎	◎	◎					◎	◎	◎	
	知的財産法（著作権関連法）	△	2	講義					◎						◎	◎	

4年

分類	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー										
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦				
課外専門教育	卒業研究	○	8	演習	卒	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

学科目外の授業科目

分類	学年	授業科目	履修	単位	授業形態	進級要件	ディプロマ・ポリシー									
							①	②	③	④	⑤	⑥	⑦			
融合・科目	1	知性と感性を学ぶ	△	2	講義		◎									○
	1	アート＆サイエンス概論	△	2	講義		◎		◎							
	1	カラーサイエンス&アート	△	2	講義		◎		◎							
	1	工房（複数科目あり）	△	各2	演習		◎	◎								
	2	工・芸制作演習	△	1	演習		○	○		○	◎		◎	◎		

《進級要件》

2年次進級要件

30単位以上修得すること。

3年次進級要件

2年次に在学し、60単位以上修得するとともに、ゲーム概論A、ゲーム史Ⅰ、ゲーム制作Ⅰ、ゲーム制作Ⅱの4科目を修得すること。

4年次進級要件

3年次に在学し、98単位以上修得するとともに、芸術学A、ゲーム制作応用、ゲーム演習の3科目を修得すること。

《卒業要件》

教育課程・教育科目		卒業資格を得るのに要する単位数	ゲーム学科
基礎教育課程	人間科学	8単位	
	コミュニケーション	8単位	
	芸術基礎	8単位	
	キャリア教育または上記の3区分から任意に選択	8単位	
	小計	32単位	
専門教育課程	専門科目	62単位	
その他	基礎教育課程の選択科目	30単位	
	専門教育課程の選択科目		
	他学科、他学部、他大学履修科目		
	学科目外の授業科目		
	資格取得課程科目（一部の科目を除く）		
合計	124単位		

ディプロマ・ポリシー		授業で身につく力	学修目標
①	メディア芸術を基盤とした各分野の専門的な知識を有している。	専門的な知識	・当該分野の歴史・表現方法・社会的価値を説明できる。 ・当該分野の芸術的意義を作品（もしくは論文）に反映できる。
②	作品を制作するための各分野の専門的な技能を有している。	専門的な技能	・当該分野の様々な表現技術を身に付け、表現できる。 ・専門理論を踏まえて、作品を制作（もしくは論文を執筆）できる。
③	多様な人々、社会、文化に関する幅広い知識と教養を有している。	一般教養	・人文・社会・文化等に関する知識を体系的に理解し、問題解決の際に適用できる。
④	コミュニケーション力や論理的思考力等の汎用的な技能を有している。	コミュニケーション力	・他者の意見を十分理解することができる。 ・自分の意見を論理的な文書や口頭説明として整理し、相手にわかりやすく伝えることができる。
		論理的思考力	・課題発見、情報収集・分析、課題解決等の手法を用いて、問題の構造を分析できる。 ・自分の考えを論理的に表現できる。
⑤	リーダーシップやメンバーシップ等の社会に必要な態度を有している。	リーダーシップ・メンバーシップ	・他者と協調・協働して行動できる。 ・方向性を示し、目標実現のために人を動かすことができる。
⑥	これまで修得した知識・技能・態度を総合して、新たな提案、表現ができる創造力を有している。	統合力・創造力	・当該分野の専門的な知識・技術や幅広い教養・能力等を用いて、自ら立てた課題を作品として表現できる。 ・既存の枠にとらわれず、新しいアイデアを生み出すことができる。
⑦	自ら継続的に学び、自己を成長させる志向性を有している。	生涯学習力	・学びの機会を自発的に作り、よりよく社会で自立して生きていくために必要な知識や経験を得ることができる。

\* 「履修」欄の記号の見方・・・○：必修科目 ▲：選択必修科目 △：選択科目 ■：留学生対象科目（※日本語ⅠA・B～ⅢA・B）  
\* 「ディプロマ・ポリシー」欄の記号の見方・・・（ディプロマ・ポリシー①～⑦への関与の度合い）○関与している ◎強く関与している