

履修科目履修時間表 ゲームプログラミング科 (実務経験のある教員が担当する科目)
2025年度入学生用
東京テクニカルカレッジ

変更日
※「履修時間」は実時間で45分とする。また、「授業時間(1コマ)」は2履修時間(実時間で90分)とする。
※履修時間を単位数で換算する場合は、講義科目にあっては15履修時間、実習科目にあっては30履修時間をそれぞれ1単位として換算する。

分類	番号	必修 選択	教育科目名	単 位 数	1年次					2年次					実務 経験 ※1	備考	
					1期	2期	3期	4期	5期	1期	2期	3期	4期	5期			
講義科目	一般教養	01	◎	情報リテラシー	1	15										○	
		02	◎	PCリテラシー	2	30										○	
		03	◎	今週の新聞1	1		15									○	
		04	◎	今週の新聞2	1					15						○	
		05															
	基礎講義	01	◎	コンピュータシステム	2	30										○	
		02	◎	インターネット技術	2	30										○	
		03	◎	三次元処理技術	2				30							○	
		04	◎	エンターテインメント技術1	2	30										○	
		05	◎	エンターテインメント技術2	2		30									○	
		06	◎	エンターテインメント技術3	2			30								○	
		07	◎	エンターテインメント技術4	2				30							○	
		08															
	応用講義	01	◎	エンターテインメント技術5	2						30					○	
		02	◎	エンターテインメント技術6	2							30				○	
03		◎	エンターテインメント技術7	2								30			○		
04		◎	ゲーム制作1	1					15						○		
05		◎	ゲーム制作2	1							15				○		
06		◎	ゲーム制作3	1								15			○		
07																	
実習科目	基礎実習	01	◎	プログラム言語1	1.5	45										○	
		02	◎	プログラム言語2	1	30										○	
		03	◎	プログラム言語3	1.5	45										○	
		04	◎	プログラム言語4	1.5	45										○	
		05	◎	携帯アプリ言語1	1.5				45							○	
		06	◎	Windows言語1	2			60								○	
		07	◎	Windows言語2	1.5		45									○	
		08	◎	Windows言語3	1.5			45								○	
		09	◎	Windows言語4	1			30								○	
		10	◎	Windows言語5	1			30								○	
		11	◎	ゲーム開発技術1	1.5			45								○	
		12	◎	ゲーム開発技術2	1					30						○	
		13	◎	ゲーム開発技術3	1					30						○	
		14															
	応用実習	01	◎	ゲーム機開発1	1						30					○	
		02	◎	ゲーム機開発2	1							30				○	
		03	◎	ゲーム機開発3	1								30			○	
		04	◎	ゲーム機開発4	1									30		○	
05		◎	ゲーム機開発5	1										30	○		
06		◎	ゲーム機開発6	1											30	○	
07		◎	アプリケーション開発1	1											30	○	
08		◎	アプリケーション開発2	1											30	○	
09		◎	ゲーム開発技術4	1					30						○		
10		◎	ゲーム開発技術5	1.5					45						○		
11		◎	ゲーム開発技術6	1						30					○		
12		◎	ゲーム開発技術7	1.5						45					○		
13		◎	データベース技術1	1						30					○		
14		◎	データベース技術2	1.5							45				○		
15	◎	データベース技術3	1.5								45			○			
16	◎	データベース技術4	1.5									45		○			
17	◎	データベース技術5	1										30	○			
18																	
高度実習	01	◎	リアルジョブプロジェクト1	1		30									○		
	02	◎	リアルジョブプロジェクト2	1			30								○		
	03	◎	リアルジョブプロジェクト3	1				30							○		
	04	◎	リアルジョブプロジェクト4	1					30						○		
	05	◎	リアルジョブプロジェクト5	1						30					○		
	06	◎	リアルジョブプロジェクト6	1							30				○		
	07	◎	リアルジョブプロジェクト7	1								30			○		
	08	◎	リアルジョブプロジェクト8	1									30		○		
	09																
研修	必修研修	01	◎	校外実習1	1			30								○	
		02	◎	校外実習2	1							30				○	
	研修	01	△	海外短期留学研修1	3		90										
		02	△	海外短期留学研修2	3							90					
		03	△	建築・インテリア海外研修1	3					90							
		04	△	建築・インテリア海外研修2	3										90		
		05	△	国内建築研修1	1					30							
		06	△	国内建築研修2	1											30	
		07	△	国内環境研修1	2					60							
08	△	国内環境研修2	2												60		
09																	
行事	その他	01	○	フレッシュマン研修	12												
		02	○	学園祭準備・片付け				24					24				
		03	○	学園祭				16					16				
		04	○	就職ガイダンス1	8												
		05	○	就職ガイダンス2		8											
		06	○	就職ガイダンス3			8										
		07	○	就職ガイダンス4				8									
		08	○	就職ガイダンス5					8								
		09															
期時間数(総単位数)				-	120	225	195	210	210	150	240	180	180	120			
学年必要履修時間数(総単位数)				-			960					870					
総必要履修時間数(総単位数)				75					1830								
選択科目履修時間数・単位数				-		90		180		90			180				
期総時間数(総単位数)				-	120	315	195	210	390	150	330	180	180	300			
学年総時間数(総単位数)				-			1230					1140					
総時間数(単位数:学外単位自習型を除く)				93					2370								
実務経験を有する教員が担当する期時間数				-	120	195	195	210	210	150	240	180	180	120			
実務経験を有する教員が担当する総時間数/総必要履修時間数(割合)				-					1800(98%)							※実務経験を有する教員が担当している割合	

◎・・・必修科目(当該学科の全学生が卒業までに必ず履修しなければならない科目)
○・・・選択必修科目(一群の選択科目の中から指定された科目数を選択して履修しなければならない科目)
△・・・選択科目(学生が任意1に選択して受講することができる科目)
※卒業に必要な履修時間数は「総必要履修時間数」欄に示された時間数である。
※1・・・実務経験のある教員担当科目