

別表第1（第9条関係）

教育課程及び授業時間数

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（4年制）
 （情報テクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考
					第1学年	第2学年	第3学年	第4学年		
必修科目	専門分野	プログラミング	プログラミング基礎Ⅰ	5	75				75	
			プログラミング基礎Ⅱ	5	75				75	
			プログラミング応用	6	90				90	
			AIプログラミングⅠ	5		75			75	
			AIプログラミングⅡ	5		75			75	
		Webシステム	Web基礎Ⅰ	3	45				45	
			Web基礎Ⅱ	3	45				45	
		システム開発補助 技法	インフラ技術Ⅰ	4	60				60	
			インフラ技術Ⅱ	4		60			60	
			IoT基礎	4	60				60	
			IoT技術実践	2		60			60	
			モバイル技術Ⅰ	4		60			60	
			クラウド技術Ⅰ	4		60			60	
			インフラ総合実践Ⅰ	2			60		60	
			インフラ総合実践Ⅱ	2			60		60	
		システム開発	ゼミ演習Ⅰ	3	90				90	
			ゼミ演習Ⅱ	2		75			75	
			ゼミ演習Ⅲ	2		75			75	
			ゼミ演習Ⅳ	2		75			75	
			ゼミ演習Ⅴ	2		75			75	
			ゼミ演習Ⅵ	2			75		75	
			ゼミ演習Ⅶ	2			75		75	
			総合演習Ⅰ	2			75		75	
			総合演習Ⅱ	2			75		75	
		リテラシー	コンピュータリテラシーⅠ	4	60				60	
			コンピュータリテラシーⅡ	4	60				60	
			コンピュータリテラシーⅢ	4	60				60	
			コンピュータリテラシーⅣ	4	60				60	
			IT資格対策	4	60				60	
		実践研究	実践研究Ⅰ	3			90		90	
			実践研究Ⅱ	3			90		90	
			実践研究Ⅲ	2			75		75	
			実践研究Ⅳ	2			75		75	

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（４年制）（つづき）
（情報テクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考
					第 1 学年	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年		
必修科目	専門分野	先端テクノロジー技法	Web3.0Ⅰ	2				60	60	
			Web3.0Ⅱ	2				60	60	
			Web3.0Ⅲ	2				60	60	
			Web3.0Ⅳ	2				60	60	
			空間創造技術Ⅰ	1				45	45	
			空間創造技術Ⅱ	1				45	45	
			空間創造技術Ⅲ	1				45	45	
			空間創造技術Ⅳ	1				45	45	
			先端ゼミ演習Ⅰ	2				60	60	
	基礎分野	ビジネス関連技法	学科基礎学習	2	30				30	
			学科総合学習Ⅰ	2	60				60	
			学科総合学習Ⅱ	2		60			60	
			学科総合学習Ⅲ	1			30		30	
			学科総合学習Ⅳ	1			30		30	
			学科総合学習Ⅴ	1				30	30	
			キャリアデザイン	2		30			30	
	必修科目小計			132	930	780	810	510	3,030	
選択必修科目	専門分野	AI・IoT 技法	ML 技術Ⅰ	4		60			60	
			ML 技術Ⅱ	4		60			60	
		サイバーセキュリティ技法	セキュリティ技術Ⅰ	4		60			60	
			セキュリティ技術Ⅱ	4		60			60	
	選択必修科目小計			8		120			120	

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（４年制）（つづき）
（情報テクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考
					第 1 学年	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年		
選 択 科 目	専 門 分 野	先端テクノロジー 技法	先端技術開発Ⅰ	3				90	90	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。
			先端技術開発Ⅱ	3				90	90	
			先端技術開発Ⅲ	3				90	90	
			先端技術開発Ⅳ	3				90	90	
			先端ゼミ演習Ⅱ	2				60	60	
			先端ゼミ演習Ⅲ	2				60	60	
	分 基 礎	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅵ	1				30	30	
	社会実習		社会実習Ⅰ	1				45	45	
			社会実習Ⅱ	1				45	45	
			社会実習Ⅲ	1				45	45	
			社会実習Ⅳ	1				45	45	
			社会実習Ⅴ	1				45	45	
			社会実習Ⅵ	1				45	45	
			社会実習Ⅶ	1				45	45	
			社会実習Ⅷ	1				45	45	
			社会実習Ⅸ	1				45	45	
			社会実習Ⅹ	1				45	45	
			社会実習Ⅺ	1				45	45	
			社会実習Ⅻ	1				45	45	
	選 択 科 目 小 計			12～29				510～ 1,050	510～ 1,050	
	総 合 計			152 ～169	930	900	810	1,020～ 1,560	3,660～ 4,200	

別表第1（第9条関係）

教育課程及び授業時間数

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（4年制）

（ゲームテクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考
					第1学年	第2学年	第3学年	第4学年		
必修科目	専門分野	ゲーム開発基礎 技法	プログラミング基礎Ⅰ	4	60				60	
			プログラミング基礎Ⅱ	4	60				60	
			2D ゲーム制作基礎	6	90				90	
			情報処理基礎	4	60				60	
			3D 表現技術Ⅰ	2	60				60	
		ゲーム開発応用 技法	ゲームエンジン基礎Ⅰ	4	60				60	
			2D ゲーム制作応用	2	60				60	
			3D ゲーム制作基礎	4	60				60	
			3D ゲーム制作応用Ⅰ	2	75				75	
			3D ゲーム制作応用Ⅱ	2	75				75	
			3D 表現技術Ⅱ	2	60				60	
		ゲーム制作補助 技法	オンライン利用技術Ⅰ	2		60			60	
			オンライン利用技術Ⅱ	2		60			60	
			マネジメント技法	4			60		60	
			ゲーム表現技法	4			60		60	
		デザイン関連技法	CG 基礎	2	30				30	
			CG 応用	2	30				30	
		制作実践	プログラミング応用Ⅰ	4		60			60	
			プログラミング応用Ⅱ	4		60			60	
			制作実践Ⅰ	2		60			60	
			制作実践Ⅱ	2		60			60	
			制作実践Ⅲ	2		60			60	
			制作実践Ⅳ	2		60			60	
			制作実践Ⅴ	2		60			60	
			制作実践Ⅵ	2		60			60	
		制作総合	制作総合Ⅰ	2			60		60	
			制作総合Ⅱ	2			60		60	
			制作総合Ⅲ	2			60		60	
			制作総合Ⅳ	2			60		60	
			制作総合Ⅴ	3			90		90	
			制作総合Ⅵ	3			90		90	
			制作総合Ⅶ	3			90		90	
			制作総合Ⅷ	3			90		90	

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（４年制）（つづき）
（ゲームテクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考	
					第 1 学年	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年			
必修科目	専門分野	ゲーム開発実践	ゲーム開発実践Ⅰ	2	30				30		
			ゲーム開発実践Ⅱ	2		30			30		
			ゲーム開発実践Ⅲ	2			30		30		
		先端テクノロジー技法	Web3.0Ⅰ	2				60	60		
			Web3.0Ⅱ	2				60	60		
			Web3.0Ⅲ	2				60	60		
			Web3.0Ⅳ	2				60	60		
			空間創造技術Ⅰ	1				45	45		
			空間創造技術Ⅱ	1				45	45		
			空間創造技術Ⅲ	1				45	45		
			空間創造技術Ⅳ	1				45	45		
		先端ゼミ演習Ⅰ	2				60	60			
	基礎分野	ビジネス関連技法	学科基礎学習	2	30				30		
			学科総合学習Ⅰ	2	60				60		
			学科総合学習Ⅱ	2		60			60		
			学科総合学習Ⅲ	1			30		30		
			学科総合学習Ⅳ	1			30		30		
			学科総合学習Ⅴ	1				30	30		
	キャリアデザイン		2		30			30			
	必修科目小計				123	900	720	810	510		2,940
選択必修科目	専門分野	ゲーム開発実践技法	ゲームエンジン応用Ⅰ	2		60			60	選択手段は別の定めによる。	
			ゲームエンジン応用Ⅱ	2		60			60		
			レベルデザインⅠ	2		60			60		
			レベルデザインⅡ	1		30			30		
		バックエンド開発技法	サーバーシステムⅠ	3		90			90		
			サーバーシステムⅡ	3		90			90		
			マークアップ言語	1		30			30		
			選択必修科目小計				7		210		

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（４年制）（つづき）
（ゲームテクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考	
					第 1 学年	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年			
選 択 科 目	専 門 分 野	先端テクノロジー 技法	先端技術開発Ⅰ	3				90	90	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。	
			先端技術開発Ⅱ	3				90	90		
			先端技術開発Ⅲ	3				90	90		
			先端技術開発Ⅳ	3				90	90		
			先端ゼミ演習Ⅱ	2				60	60		
			先端ゼミ演習Ⅲ	2				60	60		
	基 礎 分 野	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅵ	1				30	30		
		社会実習	社会実習Ⅰ	1				45	45		
			社会実習Ⅱ	1				45	45		
			社会実習Ⅲ	1				45	45		
			社会実習Ⅳ	1				45	45		
			社会実習Ⅴ	1				45	45		
			社会実習Ⅵ	1				45	45		
			社会実習Ⅶ	1				45	45		
			社会実習Ⅷ	1				45	45		
			社会実習Ⅸ	1				45	45		
			社会実習Ⅹ	1				45	45		
			社会実習Ⅺ	1				45	45		
			社会実習Ⅻ	1				45	45		
	選 択 科 目 小 計				12～ 29				510～ 1,050		510～ 1,050
	総 合 計				142 ～159	900	930	810	1,020～ 1,560		3,660～ 4,200

別表第1（第9条関係）

教育課程及び授業時間数

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（4年制）

（CGテクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考
					第1学年	第2学年	第3学年	第4学年		
必修科目	専門分野	CG 基礎技法	CG 基礎	2	30				30	
			CG アニメーション基礎Ⅰ	4	60				60	
			CG アニメーション基礎Ⅱ	4	60				60	
			CG アニメーション基礎Ⅲ	4	60				60	
			ビジュアル制作基礎	6	90				90	
			ゲームモーション基礎	4	60				60	
			映像演出基礎	4	60				60	
		CG 応用技法	アニメーション技術研究Ⅰ	2	30				30	
			アニメーション技術研究Ⅱ	2	30				30	
			アニメーション技術研究Ⅲ	2		30			30	
			CG アニメーション応用Ⅰ	3		90			90	
			CG アニメーション応用Ⅱ	3		90			90	
			ビジュアル制作応用	6		90			90	
		デザイン関連技法	ジェスチャードローイングⅠ	2	60				60	
			ジェスチャードローイングⅡ	2	60				60	
			ジェスチャードローイングⅢ	1		30			30	
			ジェスチャードローイングⅣ	1			30		30	
			CG ツール基礎	4	60				60	
		実践演習	合同制作Ⅰ	2	60				60	
			作品制作Ⅰ	3	90				90	
			合同制作Ⅱ	2		60			60	
			作品制作Ⅱ	3		90			90	
			合同制作Ⅲ	2			60		60	
			制作総合Ⅰ	2			60		60	
			制作総合Ⅱ	3			90		90	
			制作総合Ⅲ	3			90		90	
			CG ワークショップⅠ	2	30				30	
			CG ワークショップⅡ	2		30			30	
			CG ワークショップⅢ	2			30		30	
		制作応用	作品制作Ⅲ	2			60		60	
			作品制作Ⅳ	2			60		60	
			グループ制作Ⅰ	2			75		75	
			グループ制作Ⅱ	2			75		75	
			CG ツール応用	2			60		60	

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（４年制）（つづき）
（CG テクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考	
					第 1 学年	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年			
必修科目	専門分野	デザイン応用技法	作品デザインⅠ	1		30			30		
			作品デザインⅡ	1		30			30		
			作品デザインⅢ	1			30		30		
			作品デザインⅣ	1			30		30		
		先端テクノロジー技法	Web3.0Ⅰ	2				60	60		
			Web3.0Ⅱ	2				60	60		
			Web3.0Ⅲ	2				60	60		
			Web3.0Ⅳ	2				60	60		
			空間創造技術Ⅰ	1				45	45		
			空間創造技術Ⅱ	1				45	45		
			空間創造技術Ⅲ	1				45	45		
			空間創造技術Ⅳ	1				45	45		
		先端ゼミ演習Ⅰ	2				60	60			
	基礎分野	ビジネス関連技法	学科基礎学習	2	30				30		
			学科総合学習Ⅰ	2	60				60		
			学科総合学習Ⅱ	2		60			60		
			学科総合学習Ⅲ	1			30		30		
			学科総合学習Ⅳ	1			30		30		
			学科総合学習Ⅴ	1				30	30		
	キャリアデザイン		2		30			30			
	必修科目小計				121	930	660	810	510		2,910
選択必修科目	専門分野	ゲーム制作技法	ゲームモーションⅠ	2		60			60	選択手段は別の定めによる。	
			ゲームモーションⅡ	2		60			60		
			ゲームモーションⅢ	2		60			60		
			ゲームモーションⅣ	2		60			60		
	映像制作技法	映像演出応用Ⅰ	2		60			60			
		映像演出応用Ⅱ	2		60			60			
		映像演出応用Ⅲ	2		60			60			
		映像演出応用Ⅳ	2		60			60			
	選択必修科目小計				8		240				240

工業分野 専門課程 先端テクノロジー学科（４年制）（つづき）
（CG テクノロジー専攻）

授 業 科 目				単位	年間授業時間数				総授業 時間数	備 考	
					第 1 学年	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年			
選 択 科 目	専 門 分 野	先端テクノロジー技法	先端技術開発Ⅰ	3				90	90	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。	
			先端技術開発Ⅱ	3				90	90		
			先端技術開発Ⅲ	3				90	90		
			先端技術開発Ⅳ	3				90	90		
			先端ゼミ演習Ⅱ	2				60	60		
			先端ゼミ演習Ⅲ	2				60	60		
	基 礎 分 野	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅵ	1				30	30		
		社会実習	社会実習Ⅰ	1				45	45		
			社会実習Ⅱ	1				45	45		
			社会実習Ⅲ	1				45	45		
			社会実習Ⅳ	1				45	45		
			社会実習Ⅴ	1				45	45		
			社会実習Ⅵ	1				45	45		
			社会実習Ⅶ	1				45	45		
			社会実習Ⅷ	1				45	45		
			社会実習Ⅸ	1				45	45		
			社会実習Ⅹ	1				45	45		
			社会実習Ⅺ	1				45	45		
			社会実習Ⅻ	1				45	45		
	選 択 科 目 小 計				12～ 29				510～ 1,050		510～ 1,050
	総 合 計				141～ 158	930	900	810	1,020～ 1,560		3,660～ 4,200