

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	IT 基礎技法	プログラミング基礎Ⅰ	5	75				75	
			Web 基礎Ⅰ	3	45				45	
			インフラ技術Ⅰ	4	60				60	
			IoT 基礎	4	60				60	
			コンピュータテラシーⅠ	4	60				60	
			必修科目小計	20	300				300	
選択 科目 A	専門 分野	IT 技法	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 基礎Ⅱ	3	45				45	
			インフラ技術Ⅱ	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	
			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	
			コンピュータテラシーⅡ	4	60				60	
			コンピュータテラシーⅢ	4	60				60	
			コンピュータテラシーⅣ	4	60				60	
			IT 資格対策	4	60				60	
			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		
選 択 科 目 A	専 門 分 野	IT 技法	Web3.0 I	2				60	60	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。
			Web3.0 II	2				60	60	
			Web3.0 III	2				60	60	
			Web3.0 IV	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	
	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 科 目 A 小計				120	630	900	810	510	

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 B	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 野礎	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 B 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	
			情報処理基礎	4	60				60	
			3D表現技術Ⅰ	2	60				60	
			ゲームエンジン基礎Ⅰ	4	60				60	
			ゲーム開発実践Ⅰ	2	30				30	
			必修科目小計	16	270				270	
選択科目 A	専門分野	ゲーム開発技法	プログラミング基礎Ⅱ	4	60				60	選択手段は別の定めによる。
			2Dゲーム制作基礎	6	90				90	
			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	
			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	
			CG基礎	2	30				30	
			CG応用	2	30				30	
			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		
選 択 科 目 A	専 門 分 野	ゲーム開発技法	ゲーム開発実践Ⅱ	2		30			30	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。
			ゲーム開発実践Ⅲ	2			30		30	
			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	
	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	
			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 科 目 A 小計				114	630	930	810	510	

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 B	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 B 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 アニメーション基礎Ⅰ	4	60				60	
			ゲームモーション基礎	4	60				60	
			映像演出基礎	4	60				60	
			CG ツール基礎	4	60				60	
			CG ワークショップⅠ	2	30				30	
	必 修 科 目 小 計			18	270				270	
選 択 科 目 A	専 門 分 野	CG 技法	CG 基礎	2	30				30	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る 。
			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	
			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	
			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	
			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Ⅱ	2		30			30	
			CG ワークショップⅢ	2			30		30	
			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		
選 択 科 目 A	専 門 分 野	CG 技法	作品デザインⅠ	1		30			30	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。
			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	
			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	
	専 門 分 野	ゲーム制作技法	ゲームモーションⅠ	2		60			60	
			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 科 目 A 小計			111	660	900	810	510	2,880	

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 B	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 野礎	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 B 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	