

【令和8年4月1日施行】

学 則

専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校学則

第1章 総 則

(目 的)

第1条 本校は、先端技術による社会変革（イノベーション）の中で、自己の選択と決定、自己存在感を確立することで有為なサイバー人材となり、地場をはじめ産業全体に寄与する人材育成を目的とする。

(名 称)

第2条 本校は、専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校と称する。

(位 置)

第3条 本校は、札幌市東区北15条東6丁目3番1号に置く。

(自己点検・評価)

第4条 本校は、その教育の一層の充実を図り、本校の目的及び社会的使命を達成するため、本校における教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行うものとする。

2 前項の点検及び評価の実施に関し、必要な事項は別に定める。

第2章 課程、学科、修業年限、定員

(課程、学科、修業年限、定員)

第5条 本校の課程、学科及び修業年限並びに定員は、次のとおりとする。

分 野	課 程	学 科	昼夜の別	修業年限	入学定員	総定員	学級数
工 業	専門課程	情報システム学科 (2年制)	昼 間	2年	35人	70人	2学級
工 業	専門課程	情報システム学科 (3年制)	昼 間	3年	35人	105人	3学級
工 業	専門課程	ゲームクリエイター学科 (3年制)	昼 間	3年	35人	105人	3学級
工 業	専門課程	CGデザイナー学科 (3年制)	昼 間	3年	35人	105人	3学級
工 業	専門課程	先端テクノロジー学科 (4年制)	昼 間	4年	20人	80人	4学級

(在学年限)

第6条 本校に在学することができる期間は、修業年限の倍に相当する年数を超えて在学することはできない。

(学年、学期の終始期)

第7条 学年は、4月1日に始まり翌年の3月31日に終わる。

2 学年を分けて2学期とする。

前期 4月1日から9月30日まで

後期 10月1日から翌年3月31日まで

3 校長は、教育上必要があり、かつ、やむを得ぬ事情があるときは、前項の規定にかかわらず、それぞれの学科において、前後期の終始期を変更することができる。

(休業日)

第8条 休業日は、次のとおりとする。

- (1) 土曜日及び日曜日。
 - (2) 国民の祝日に関する法律（昭和23年法律第178号）に定める日。
 - (3) 吉田学園創立記念日 9月15日。
 - (4) 夏季休業日、秋季休業日、冬季休業日、春季休業日。
- 2 前項（4）の休業日については各学科及び学年毎に、年度当初に校長が定める。
 - 3 校長は、教育上必要があり、かつ、やむを得ぬ事情があるときは、第1項の休業日に授業を行うことができる。
 - 4 校長は、必要により第1項の休業日を臨時に変更することができる。
 - 5 第1項に定めるもののほか、校長は臨時の休業日を定めることができる。

第3章 教育課程、授業単位数、職員組織

(教育課程、授業単位数、始業及び終業)

第9条 本校の教育課程、単位数及び配当基準年次は、別表第1のとおりとする。

- 2 別表1に定める授業時数の1単位時間は45分とする。
- 3 本校の始業及び終業の時刻は、校長が別に定める。

(単位計算方法)

第10条 本校の授業科目の単位計算方法は、1単位の授業時数を45時間の修得を必要とする内容を持って構成することを標準とし、授業の方法に応じ、次の基準により計算するものとする。

- (1) 講義及び演習にあつては15時間から30時間までの範囲で定める時間の授業をもって1単位とする。
- (2) 実験、実習及び実技にあつては30時間から45時間までの範囲で定める時間の授業をもって1単位とする。

(成績評価、単位の授与)

第11条 授業科目の成績評価及び単位の授与は、定期試験、授業担当者が必要に応じて実施する試験、課題、レポート並びに平素の学習活動等を総合的に勘案して行う。

- 2 各科目の出席時数が既定の時数に達しない者は、その科目について評価を受ける資格を失う。
- 3 成績の評価は100点満点とし、S(90点以上)、A(89点から80点)、B(79点から70点)、C(69点から60点)、D(60点未満)をもって表示し、S、A、B及びCを合格とし所定の単位を授与する。
ただし、実習・集中講義及び入学前に取得し学校が認定する単位等特別な場合は、認定単位とし、「N」をもって表示することができ、5段階評定法の「C」以上にあたる。
- 4 その他、成績評価及び単位の授与に関する詳細は別に定める。

(他の専修学校等における授業科目の履修等)

第12条 学生が本校在学中に行つた、他の専修学校の専門課程における授業科目の履修及び、大学等における学修について教育上有益と認めるときは、本校において履修したものとして認定することができる。

ただし、当該学科の修了に必要な総単位数の2分の1を超えないものとする。

(入学前の授業科目の履修等)

第13条 学生が本校に入学する前に行った、他の専修学校の専門課程における授業科目の履修及び、大学等における学修について教育上有益と認めるときは、本校において履修したものとして認定することができる。

2 前項により本校において履修したものとして認定することができる単位数は、前条により本校において履修したものとして認定した単位数と合わせて当該学科の修了に必要な総単位数の2分の1を超えないものとする。

(職員組織)

第14条 本校に校長、教員、講師、事務職員、その他必要な職員を置く。

2 校長は、校務をつかさどり、所属職員を監督する。

(会議)

第15条 校長は、学校の適切な運営及び教育の充実に資するため、各種会議を置く。

2 会議の種類、構成及び運営に関し、必要な事項は校長が定める。

第4章 入学、休学、退学及び卒業

(入学資格)

第16条 本校の入学資格は、次のとおりとする。

- (1) 高等学校若しくは中等教育学校を卒業した者若しくは通常の課程による12年の学校教育を修了した者。
- (2) 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者。
- (3) 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者。
- (4) 文部科学大臣の指定した者。
- (5) 高等学校卒業程度認定試験規則(平成17年文部科学省令第1号)により文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験に合格した者(旧規程による大学入学資格検定に合格した者を含む)。
- (6) 修業年限が3年以上の専修学校の高等課程を修了した者。
- (7) その他本校において、個別の入学審査により、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められた者で、18歳に達した者。

(入学時期)

第17条 本校の入学時期は、学年の初めとする。

(入学手続、許可)

第18条 本校の入学手続は、次のとおりとする。

- (1) 本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書、その他の書類に必要事項を記載し、第32条に定める入学検定料及び別に定める書類を添えて指定期日までに出席しなければならない。
- (2) 前号の手続を終了した者に対して募集要項に定める選考方法により、合格者を決定する。

(3) 本校の入学許可を受けようとする者は、所定の誓約書に入学金及び授業料等を添え、指定の期日までに提出しなければならない。

(4) 前号に定める手続きが所定の期日までに行われないうとき、又は出願書類及びその他の書類に虚偽の記載があるときは、入学の許可を取り消すことがある。

(転入学及び編入学)

第19条 本校に転入学又は編入学を志望する者がるとき、校長は欠員のある場合に限り、選考の上転入学又は編入学を許可することができる。

2 前項の規定により転入学又は編入学を許可された者の既に修得した授業科目、単位数の取扱い並びに在学すべき年数については、校長が定める。

3 転入学及び編入学に必要な事項は別に定める。

(転学及び転科)

第20条 学生が他の学校への転学又は他の学科への転科を希望するときは、理由を記した書類を添えて、校長に願い出て許可を受けなければならない。

2 転学及び転科に必要な事項は別に定める。

(欠 席)

第21条 学生が病気その他やむを得ない理由により欠席しようとするときは、欠席届を校長に提出しなければならない。

(休 学)

第22条 病気その他やむを得ない理由により、就学することのできない者は、校長の許可を得て休学することができる。

2 前項の理由が病気による場合は、医師の診断書を添付して願い出なければならない。

3 病気のため就学が不相当と認められる者に対しては、校長は休学を命ずることができる。

4 休学期間は、引続き1年を超えることはできない。ただし、特別の理由がある場合校長は1年を限度として休学期間の延長を認めることができる。

5 休学期間は通算して修業年限を超えることはできない。

6 休学期間は第6条の在学年限に算入しない。

(復 学)

第23条 休学期間満了の場合、又は休学期間中にその理由が消滅したときは、復学の許可を願い出るものとし、校長の許可を得て復学することができる。

(退 学)

第24条 退学しようとする者は、理由を記した書類を添えて、校長の許可を受けなければならない。

(除 籍)

第25条 次の各号の一つに該当する者は、所定の会議の議を経て校長は除籍することができる。

(1) 死亡又は長期行方不明の者。

(2) 病気その他の理由で成業の見込みがないと認められた者。

- (3) 授業料、その他学費の納付を怠り、督促してもなお納付しない者。
- (4) 第6条に定める在学年限内に卒業ができないことが確定した者。
- (5) 第22条に定める休学期間を超えても、なお復学もしくは退学の手続をしない者。

(復 籍)

第26条 前条各号の事由によって除籍された者が、除籍の事由が解消され、かつ、復籍願を校長に提出した場合は、所定の会議の議に諮り、復籍を認めることがある。

2 復籍を許可されたものに対し必要な事項は別に定める。

(卒業・課程修了の認定)

第27条 校長は、教育課程の定めるところにより、各学科を修業年限以上在学し、教育指導計画に従って次の各号に定める単位数以上を修得し、その成果が満足できると認められたときは、所定の会議の議を経て卒業を認定する。

(1) 情報システム学科 (2年制)

- (ア) SE・プログラマー専攻 85 単位以上
- (イ) XR・メタバース専攻 77 単位以上
- (ウ) 大学編入専攻 90 単位以上

(2) 情報システム学科 (3年制)

- (ア) AI&IoT 専攻 109 単位以上
- (イ) サイバーセキュリティ専攻 109 単位以上

(3) ゲームクリエイター学科 (3年制)

- (ア) ゲームプログラマー専攻 96 単位以上
- (イ) ゲームエンジニア専攻 96 単位以上

(4) CGデザイナー学科 (3年制)

- (ア) ゲーム専攻 96 単位以上
- (イ) アニメ・映像専攻 96 単位以上

(5) 先端テクノロジー学科 (4年制)

- (ア) 情報テクノロジー専攻 135 単位以上
- (イ) ゲームテクノロジー専攻 125 単位以上
- (ウ) CG テクノロジー専攻 124 単位以上

2 校長は、卒業を認定した者に対して別記第1号様式の卒業証書を授与する。

3 各学年における進級要件及び卒業要件は別に定める。

(称号の授与)

第28条 前条により、工業専門課程情報システム学科 (2年制)、情報システム学科 (3年制)、ゲームクリエイター学科 (3年制)、CGデザイナー学科 (3年制) を修了した者は専門士 (工業専門課程) の称号を授与する。先端テクノロジー学科 (4年制) を修了した者は、高度専門士 (工業専門課程) の称号を授与する。

第5章 科目等履修生

(科目等履修生)

第29条 本校において開設する授業科目に対し、本校学生以外の者から特定の科目について履修申請があった場合には、本校の教育に支障がない限り、選考の上科目等履修生として当該科目の履修を許可することができる。

第6章 賞 罰

(褒 賞)

第30条 学生が成績、性行ともに優れ、他の模範となるときは、校長は所定の会議に諮り褒賞することができる。

(懲 戒)

第31条 校長は、本校の規則若しくは命令に違反し、又は本校の学生としての本分に反する行為があった場合等において、教育上必要と認められる場合には、学生に対し懲戒を加えることができる。

2 懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。

3 退学は、次の各号に該当する場合にこれを命ずる。

(1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者。

(2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者。

(3) 正当な理由がなくて出席が常でない者。

(4) 本校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反した者。

第7章 入学金及び授業料等

(納付金)

第32条 授業料、入学金その他の費用は、別表第2のとおりとする。ただし、経済情勢の変化その他相当の事由がある場合には、変更することができる。

(納付金の納入時期)

第33条 学生は前条に定める納付金を、所定の期日までに納入しなければならない。納入方法については別に定める。

(納入金の不返還)

第34条 既納の納入金は、いかなる理由があっても返還しない。ただし、入学辞退の申し出があった場合に限り、入学金を除く納入金を返還する場合がある。

(納入の特例)

第35条 特待生や休学等により特別の事由が発生したときは、第32条及び第33条の規定にかかわらず、別に定めるところにより、授業料の全部又は一部を減免することができる。

第8章 健康管理

(健康診断)

第36条 健康診断は、毎年1回、別に定めるところにより実施する。

第9章 附帯教育事業

(附帯教育)

第37条 本校は、附帯教育事業として、次のとおり別科を設置する。

科名	昼夜の別	修業期間	授業時数	総定員
情報処理科	昼間	1年以内	400時間以内	200人
情報処理科	夜間	1年以内	400時間以内	200人
ビジネス実務科	昼間	1年以内	400時間以内	200人
ビジネス実務科	夜間	1年以内	400時間以内	200人
珠算科	夜間	1年以内	400時間以内	200人

2 別科の入学金、授業料、教育課程その他必要な事項は、別に定める。

第10章 雑則

(施行細則)

第38条 この学則の施行についての細則は、別に定める。

附 則

この学則は、昭和62年4月1日から実施する。

附 則

この学則の一部を改正し昭和63年4月1日から実施する。

(学科及び収容定員の変更)

この学則の一部を改正し平成元年4月1日から実施する。

(収容定員及び納付金の変更)

この学則の一部を改正し平成2年4月1日から実施する。

(納付金の一部変更)

この学則の一部を改正し平成3年4月1日から実施する。

(納付金の一部変更)

この学則の一部を改正し平成4年4月1日から実施する。

(学科名及び納付金の一部変更)

この学則の一部を改正し平成5年4月1日から実施する。

(納付金の一部変更)

この学則の一部を改正し平成6年4月1日から実施する。

(学科の増設及び定員並びに納付金の一部改正)

この学則の一部を改正し平成7年3月1日から実施する。

(第13条別記第1号様式の改正)

附 則

この学則は、平成8年4月1日から実施する。ただし、第15条に規定する別表第2の表中入学検定料の額については、平成8年度の入学志願者から適用する。

(第12条別表第1及び第15条別表第2の改正並びに文言の整理)

附 則

この学則は、平成9年4月1日から実施する。ただし、第15条に規定する別表第2の表中入学検定料の額

については、平成9年度の入学志願者から適用する。

(第4条、第12条別表第1及び第15条別表第2の改正等)

附 則

この学則は、平成10年4月1日から実施する。

(第6条、第12条(別表を含む)、第14条、別表第2の改正等)

附 則

この学則は、平成11年4月1日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。(第4条、第12条別表、第15条、第16条、第18条の改正)

附 則

この学則は、平成12年4月1日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。

附 則

この学則は、平成13年4月1日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。

(第4条、第12条、第12条別表1、第13条及び第15条別表第2の改正)

附 則

この学則は、平成13年4月1日から実施する。

(名称変更に伴う、標題、第1条、第13条別記第1号様式の改正)

附 則

この学則は、平成14年4月1日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。(第12条別表第1の改正)

附 則

この学則は、平成15年4月1日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。

(第4条、第12条、第12条別表1、第13条及び第15条の改正)

附 則

この学則は、平成16年4月1日から実施する。

(標題、第1条、第4条、第12条、第13条、別表第2(第16条関係)及び条項の改正)

附 則

この学則は、平成16年4月1日から実施する。

(第13条、第13条別表第1の改正)

附 則

この学則は、平成16年8月1日から実施する。

(第22条の改正)

附 則

この学則は、平成17年4月1日から実施する。

(第4条、別表第1(第13条関係)、別表第2(第16条関係)、別記第1号様式(第14条関係)の改正)

附 則

この学則は、平成17年4月1日から実施する。

(第2条の改正)

附 則

この学則は、平成18年4月1日から実施する。ただし、第5条の規程については、平成18年度の入学生から適用し、平成17年度以前に入学した者については、従前の例による。

附 則

この学則は、平成18年4月1日から実施する。

(条文の整理・追加及び教育課程の見直しによる改正)

附 則

この学則は、平成 19 年 4 月 1 日から実施する。

(別表第 2 (第 3 1 条関係) の改正)

附 則

この学則は、平成 19 年 4 月 1 日から実施する。

(学科廃止に伴う第 5 条附則の変更)

附 則

この学則は、平成 20 年 4 月 1 日から実施する。

(別表第 1 (第 9 条関係) の改定)

附 則

この学則は、平成 20 年 4 月 1 日から実施する。

(別表第 1 (第 9 条関係) の改定)

附 則

この学則は、平成 21 年 4 月 1 日から実施する。

なお、平成 21 年 4 月 1 日に吉田学園公務員専門学校から編入する学生については、公務員学科または日本語学科に編入するものとする。(分野・学科設置に伴う条文の整理・追加による改正)

附 則

この学則は、平成 21 年 4 月 1 日から実施する。

(条文の整理・追加及び教育課程の見直し、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係) の改正)

附 則

この学則は、平成 22 年 4 月 1 日から実施する。

(日本語学科コース新設に係る関係条文及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係)、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係) の改正)

附 則

この学則は、平成 22 年 4 月 1 日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。

(教育課程の見直し、学科新設等に伴う関係条文 (第 5 条、第 9 条) 及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係) の改正)

附 則

この学則は、平成 23 年 4 月 1 日から実施する。ただし、実施日の前日に在学する学生の教育課程については、なお従前の例による。

(校舎位置の一部削除(第 3 条)、教育課程の見直し、学科新設等に伴う関係条文 (第 5 条、第 6 条、第 9 条、第 2 7 条) 及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係)、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係) の改正)

附 則

この学則は、平成 23 年 6 月 1 日から実施する。ただし、変更後の第 5 条、第 6 条、第 9 条、及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係)、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係のうちクラウドコンピューティング学科に限る) については平成 24 年度の入学生からの適用とする。

(教育課程の見直し、称号の付与 (第 2 7 条)、学科新設等に伴う関係条文 (第 5 条、第 6 条、9 条) 及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係)、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係) の改正)

附 則

この学則は、平成 24 年 4 月 1 日から実施する。

(学科名称の変更及び文言整理による関係条文 (第 5 条、第 6 条、第 9 条、第 2 7 条及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係)、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係)) の改正)

附 則

この学則は、平成 25 年 4 月 1 日から実施する。

(公務員学科 (1 年制) の新設による関係条文 (第 5 条、第 6 条、第 9 条及び別表第 1 (第 9 条関係)、別表第 2 (第 3 1 条関係)、別記第 1 号様式 (第 2 6 条関係) 及び文言整理並びに称号

の付与による関係条文（第7条、第8条、第11条、第16条、第18条、第19条、第20条、第21条、第22条、第26条、第27条、第30条、第32条、第33条、別記第1号様式（第26条関係））の改正）

附 則

この学則は、平成26年4月1日から実施する。ただし変更後の教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））及び日本語学科廃止による関係条文（第1条、第5条、第6条、第7条、第9条、第11条、第14条、第17条、第18条、第26条、第33条、第36条、別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）、別表第1号様式（第26条関係、日本語学科））の改正）

附 則

この学則は、平成26年12月1日から実施する。

（校舎位置の一部削除（第3条）の改正）

附 則

この学則は、平成27年4月1日から実施する。ただし変更後の修業年限及び教育課程変更による関係条文（第5条及び第9条並びに別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（情報システム学科の修業年限変更による関係条文（第5条、第9条及び別表第1（第9条関係））及びコンピュータグラフィックス学科の新設による関係条文（第5条、第9条、別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）及び別表第1号様式（第26条関係））、ビューティアドバイザー学科の廃止による関係条文（第5条、第9条、別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）及び別表第1号様式（第26条関係））、教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））の改正）

附 則

この学則は、平成28年1月1日から実施する。

（卒業証書変更による関係条文（別記第1号様式（第26条関係））の改正）

附 則

この学則は、平成28年4月1日から実施する。ただし変更後の教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））及び納付金変更による関係条文（別表第2（第31条関係））について、実施日の前日に在学する学生は、なお従前の例による。

（ゲームスペシャリスト学科の新設及びスマートフォン・クラウド学科廃止による関係条文（第5条、第9条、別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）及び別記第1号様式（第26条関係））、教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））及び納付金変更による関係条文（別表第2（第31条関係））、称号の付与及び卒業証書変更による関係条文（第27条、別記第1号様式（第26条関係））の改正）

附 則

この学則は、平成29年4月1日から施行する。

（ビジネスキャリア学科の新設及びゲームスペシャリスト学科の称号付与による関係条文（第5条、第9条、第27条及び別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）、別記第1号様式（第26条関係））の改正）

附 則

この学則は、平成30年4月1日から施行する。ただし変更後の教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））の改正）

附 則

この学則は、平成31年4月1日から施行する。ただし変更後の教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（A Iシステム学科の新設による関係条文（第5条、第9条及び別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）、別記第1号様式（第26条関係））及び教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係）、卒業証書変更による関係条文（第27条、別記第1号様式（第26条関係））の改正）

附 則

この学則は、令和2年4月1日から施行する。ただし変更後の教育課程変更による関係条文（第9条、別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（文言変更による関係条文（第1条）、公務員学科及び公務員学科（1年制）廃止による関係条文（第5条、第9条、第27条、第36条、別表第1（第9条関係）、別表第2（第31条関係）、別記第1号様式（第26条関係））及び教育課程変更による関係条文（別表第1（第9条関係）並びにAIシステム学科の称号付与による関係条文（第27条、別記第1号様式（第26条関係）、別表第2（第31条関係）、卒業証書変更による（別記第1号様式（第26条関係））の改正）

附 則

この学則は、令和3年4月1日から実施する。ただし、変更後の教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））の改正）

附 則

この学則は、令和4年4月1日から実施する。

（第26条の追加）

附 則

この学則は、令和5年4月1日から実施する。ただし、変更後の教育課程変更による関係条文（第9条及び別表第1（第9条関係））について、実施日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

（学科名称及び修業年限並びに教育課程変更による関係条文（第5条、第9条及び別表第1（第9条関係）、第28条、別表第2（第32条関係）、別記第1号様式（第27条関係）の改正）

附 則

この学則は、令和6年4月1日から施行する。

（別表第2（第32条関係）の改正）

附 則

この学則は、令和6年4月1日から施行する。

（卒業証書変更による関係条文（第27条、別記第1号様式）の改正）

附 則

この学則は、令和7年4月1日から施行する。ただし、変更後の学校名は実施日以降在籍する学生より適用とし、変更後の学科名及び教育課程変更による関係条文（第5条、第9条、第28条、別表第1（第9条関係）、別記第1号様式（第27条関係））の改正について、実施日の前日に在籍する学生は、変更後の学校名以外なお従前の例による。

（校名変更及び学科名並びに教育課程変更による関係条文（第1条、第2条、第5条、第28条、第9条及び別表第1別表（第9条関係）、別表2（第32条関係）、別記第1号様式（第27条関係）の改正）

附 則

この学則は、令和7年4月1日から施行する。

（ビジネスキャリア学科募集停止による関係条文（第5条、第9条の改正及び別表第1（第9条関係）、別表第2（第32条関係）、別記第1号様式（第27条関係、ビジネスキャリア学科）

の削除)

附 則

この学則は、令和 8 年 4 月 1 日から施行する。

(別表第 2 (第 32 条関係) の改正)

附 則

この学則は、令和 8 年 4 月 1 日から施行する。ただし、施行日の前日に在籍する学生は、なお従前の例による。

(学校教育法の一部改訂による第 9 条～第 1 3 条、第 1 6 条、第 2 7 条、第 2 8 条、第 2 9 条、別表 1 (第 9 条関係、別記第 1 号様式 (第 2 7 条関係) の改正)

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 情報システム学科 (2年制)

(SE・プログラマー専攻/XR・メタバース専攻)

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			
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	
			コンピュータリテラシー I	4	60		60	
	必修科目 小計			20	300		300	
選択科目 A	専門分野	SE・プログラマー技法	Web プログラミング I	5		75	75	選択手段は別の定めによる。
			Web プログラミング II	5		75	75	
			モバイル技術 I	4		60	60	
			インフラ技術 II	4		60	60	
			ゼミ演習 II	2		75	75	
			ゼミ演習 III	2		75	75	
		先端テクノロジー技法	Web3.0 I	2		60	60	
			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			
	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		
		Web 基礎 II	3	45		45		
		ゼミ演習 I	3	90		90		
		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		
	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	1		30	30	
			キャリアデザイン	2	30		30	
選択科目 A 小計			54~62	660	450~510	1,110~1,170		

工業分野 専門課程 情報システム学科 (2年制) (つづき)

(SE・プログラマー専攻/XR・メタバース専攻)

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		
選 択 科 目 B	専 門 分 野	SE・プログラマー技法	クラウド技術 I	4		60	60
			Web フロント技術	4		60	60
			ゼミ演習Ⅳ	2		75	75
			実践研究 I	2		75	75
			実践研究 II	2		75	75
			実践研究 III	2		60	60
	先端テクノロジー技法	先端技術開発 I	3		90	90	
		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Ⅲ	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		435~ 1,050	435~ 1,050	
総 合 計			86~111	960	885 ~1,560	1,845 ~2,520	

選択手段は別の定めによる。

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 情報システム学科 (2年制)
(大学編入専攻)

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			
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		
			Web基礎Ⅱ	3	45		45		
			WebプログラミングⅠ	5		75	75		
			WebプログラミングⅡ	5		75	75		
			モバイル技術Ⅰ	4		60	60		
			インフラ技術Ⅱ	4		60	60		
			コンピュータテラーⅡ	4	60		60		
			コンピュータテラーⅢ	4	60		60		
			コンピュータテラーⅣ	4	60		60		
			IT資格対策	4	60		60		
	一般教養	英語リーディングA	2	30		30			
		英語リーディングB	2	30		30			
		線形代数A	2	30		30			
		線形代数B	2	30		30			
		微積分A	2	30		30			
		微積分B	2	30		30			
		英語コミュニケーションA	2	30		30			
		TOEIC英語対策A	2	30		30			
		TOEIC英語対策B	2	30		30			
		英語総合演習	2		30	30			
		社会科学A	2		30	30			
		確率統計	2		30	30			
		大学編入対策	2		30	30			
		物理A	2		30	30			
		物理B	2		30	30			
		スポーツ実習A	1		30	30			
		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	1		30	30	
選択科目A小計				84	810	510	1,320		

工業分野 専門課程 情報システム学科 (2年制) (つづき)

(大学編入専攻)

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			
選 択 科 目 B	専 門 分 野	SE・プログラマー 技法	クラウド技術 I	4		60	60	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る。
			Web フロント技術	4		60	60	
			実践研究 I	2		75	75	
			実践研究 II	2		75	75	
			実践研究 III	2		60	60	
	一般教養	外国語	2		30	30		
		社会科学 B	2		30	30		
		統計分析	2		30	30		
		スポーツ実習 B	1		30	30		
	分 基 野 礎	ビジネス関連技法	学科総合学習 III	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			12~34		480~ 1,020	480~ 1,020		
総 合 計			116 ~138	1,110	990 ~1,530	2,100 ~2,640		

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 情報システム学科 (3年制)

(AI&IoT 専攻/サイバーセキュリティ専攻)

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		
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	
			コンピュータテラー I	4	60		60	
	必修科目小計			20	300		300	
選択科目 A	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	
		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	
			Web 基礎 II	3	45		45	
			AI プログラミング I	5		75	75	
			AI プログラミング II	5		75	75	
			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		
	コンピュータテラー II	4	60		60			
	コンピュータテラー III	4	60		60			
	コンピュータテラー IV	4	60		60			
	IT 資格対策	4	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	
キャリアデザイン			2		30	30		
選択科目 A 小計			94	630	900	450	1,980	

選択手段は別の定めによる。

工業分野 専門課程 情報システム学科 (3年制) (つづき)

(AI&IoT 専攻/サイバーセキュリティ専攻)

授 業 科 目			単 位	年 間 授 業 時 間 数			総 授 業 時 間 数	
				第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年		
選 択 科 目 B	専 門 分 野	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
	分 野 基 礎	ビ ジ ネ ス 関 連 技 法	学 科 総 合 学 習 IV	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			11~ 23			360 ~900	360 ~900	
総 合 計			125 ~137	930	900	810 ~1,350	2,640 ~3,180	

選択手段は別の定めによる。

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 ゲームクリエイター学科 (3年制)

(ゲームプログラマー専攻/ゲームエンジニア専攻)

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		
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	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	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		
	ゲーム開発技法	プログラミング基礎Ⅱ	4	60		60		
		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			
	ゲーム開発実践Ⅱ	2		30	30			
	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		
キャリアデザイン			2		30	30		
選 択 科 目 A 小 計			84	630	930	390	1,950	

選択手段は別の定めによる。

工業分野 専門課程 ゲームクリエイター学科 (3年制) (つづき)
 (ゲームプログラマー専攻/ゲームエンジニア専攻)

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			
選 択 科 目 B	専門 分野	制作総合	制作総合Ⅴ	3			90	90	選 択 手 段 は 別 の 定 め に よ る 。
			制作総合Ⅵ	3			90	90	
			制作総合Ⅶ	3			90	90	
			制作総合Ⅷ	3			90	90	
	ゲーム開発実践	ゲーム開発実践Ⅲ	2			30	30		
	分基 野礎	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅳ	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 ~27			420 ~960	420 ~960		
総 合 計			112 ~127	900	930	810 ~1,350	2,640 ~3,180		

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 CG デザイナー学科 (3年制)

(ゲーム専攻/アニメ・映像専攻)

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		
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	
			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	
			CG ワークショップⅡ	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
			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
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	
		キャリアデザイン	2		30	30		

選択手段は別の定めによる。

工業分野 専門課程 CG デザイナー学科 (3年制) (つづき)

(ゲーム専攻/アニメ・映像専攻)

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			
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 科 目 A 小 計			82	660	900	420	1,980		
選 択 科 目 B	専 門 分 野	実践演習	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Ⅲ	2			30	30	
			作品デザインⅣ	1			30	30	
			合同制作Ⅲ	2			60	60	
	分 野 基 礎	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅳ	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 ~26			390~ 930	390~ 930		
総 合 計			112 ~126	930	900	810~ 1,350	2,640 ~ 3,180		

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	2,850		

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		
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。 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	
選 択 科 目 B	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	選択手段は別の定めによる。
			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	
			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		
専 門 分 野	ゲーム開発技法	ゲーム開発実践Ⅱ	2	30			30	
		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	
基 礎 分 野	ビジネス関連技法	先端ゼミ演習Ⅰ	2			60	60	
		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	2,880	

選択手段は別の定めによる。

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Ⅰ	1				45	45	
		社会実習	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		
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。 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 野 基 礎	ビジネス関連技法	学科総合学習Ⅵ	1				30	30	
選 択 科 目 B	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	

別表第2（第32条関係）

授業料、入学金その他の費用

<工業分野 専門課程>

学 科	区 分	入学検定料	入学金 (初年度のみ)	授業料 (年間)	教育充実費 (年間)
情報システム学科（2年制）		25,000円	100,000円	750,000円	350,000円
情報システム学科（3年制）		25,000円	100,000円	750,000円	350,000円
ゲームクリエイター学科（3年制）		25,000円	100,000円	840,000円	300,000円
CGデザイナー学科（3年制）		25,000円	100,000円	820,000円	300,000円
先端テクノロジー学科（4年制）		25,000円	100,000円	840,000円	300,000円

附帯教育事業の修了証書

第 号	契 印	学校法人吉田学園 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校	年 月 日	本校附帯教育事業の〇〇科の 課程を修了したことを証する	本校附帯教育事業の〇〇科の	氏 名 年 月 日生	校 印	修 了 証 書
	校 長 氏 名 印							

備考 〇〇科は、科名を記載するものとする。