

新潟コンピュータ専門学校 学則

第1章 総 則

(目的)

第 1 条 本校は、工業関係の専門課程を設置し、社会に貢献しうる人材を養成することを目的とする。

(名称)

第 2 条 本校は、新潟コンピュータ専門学校という。

(位置)

第 3 条 本校の位置を新潟市中央区古町通 7 番町 9 3 5 番 NSG スクエア 7 F とする。

(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、本校の教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行う。
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 課程及び学科、修業年限、定員並びに休業日

(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別表 1 のとおりとする。

(学年、学期)

第 6 条 本校の学年は、4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

2. 本校の学期は、次のとおりとする。

前期 4月1日から 9月30日まで

後期 10月1日から 3月31日まで

(休業日)

第 7 条 本校の休業日は、次のとおりとする。ただし、校長は、特に必要があると認める場合には、休業日を変更することができる。

(1) 日曜日

(2) 国民の祝日に関する法律に規定する日

(3) 夏期休業 7月27日から 8月31日まで

(4) 冬期休業 12月25日から 1月 7日まで

(5) 春期休業 3月19日から 4月14日まで

(6) 開校記念日 2月 3日

第3章 教育課程、授業時数及び教職員組織

(教育課程、授業時数)

第 8 条 本校の教育課程及び授業時数等は、別表 2 のとおりとする。

2. 別表 2 に定める授業時数の 1 単位時間は、50分とする。

3. 課程の修了に必要な総授業時数は、別表 2 のとおりとする。

(教育課程、授業時数の特例)

第 8 条の 2 前条に規定する課程の修了に必要な授業時数は、その 2 分の 1 を限度として、次の各号に該当し、その履修、学修等が教育上有益で本校の教育課程に相当すると認められる場合、すでに履修したものとみなすことができる。

- (1) 本校以外の専修学校における授業科目の履修等
- (2) 専修学校以外の教育施設等における学修
- (3) 本校に入学する前（転編入学は除く）の授業科目の履修等

(授業時数の単位数への換算)

第 9 条 本校の授業科目の授業時数を単位数に換算する場合には、講義及び演習は 16 時間をもって 1 単位とし、実習、実技及び実験は 32 時間をもって 1 単位とする。

(成績評価)

第 10 条 授業科目の成績評価は、学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。ただし、成績評価の細則は、別に定める内規による。

2. 出席時数が授業時数の 10 分の 8 に達しない者は、その科目については、前項の評価を受けることができない。

(他の専修学校等における授業科目の履修)

第 11 条 他の専修学校の専門課程または大学若しくは短期大学等において本校が別に定める科目を履修した場合には、本校専門課程の修了に必要な総授業時数の 4 分の 1 を越えない範囲で、当該課程における選択科目の履修とみなす。

(始業及び終業)

第 12 条 本校の始業及び終業の時刻は 9 時から 4 時までとする。

(教職員組織)

第 13 条 本校に次の教職員を置く。

- (1) 校長 1 名
 - (2) 副校長 1 名
 - (3) 教員 22 名以上
 - (4) 事務職員 1 名以上
 - (5) 校医 1 名
2. 校長は、校務をつかさどり、所属教職員を監督する。
 3. 副校長は校長を補佐し、校長に事故があるとき、又は校長が欠けたときは、副校長がその職務を代理し、又はその職務を行う。

第 4 章 入学、休学及び退学等

(入学資格)

第 14 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、これに準ずる学校を卒業した者
 - (2) 文部科学大臣の定めるところにより、前号に準ずる学力があると認められる者
 - (3) 本校の入学資格審査により、高等学校を卒業した者に準ずる学力があると認められた者で 18 歳に達した者
2. 前項第 3 項に係る審査方法等については、別に定める。

(入学時期)

第15条 本校の入学時期は、学年の始めとする。

(入学手続)

第16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に必要事項を記載して、第29条に定める入学検定料を添えて指定期日までに出席しなければならぬ。
- (2) 前号の手続きを終了した者に対して入学試験を行い、入学者を決定する。
- (3) 本校に入学を許可された者は、入学許可の日から7日以内に第29条に定める入学金を添え、手続きをとらなければならない。

(編入学)

第17条 編入学を希望する者がある場合は、学習履歴若しくは学力等において妥当で、かつやむを得ない事情があると認められた場合には、選考の上、許可することができる。

(欠席、休学、復学)

第18条 生徒が、病気、その他やむを得ない事由によって、欠席する場合は、その事由を記し、届け出なければならない。

2. 生徒が、疾病、その他やむを得ない事由によって、3日以上休学する場合は、診断書及びその事由を記し、校長の許可を受けなければならない。
 - (1) 休学の事由が疾病である場合は、休学届けに医師の診断書を添えなければならない。
 - (2) 休学期間は最長1か年とする。ただし、特別の理由があるときは所定の手続きを経て、更に1年間に限り許可することができる。
 - (3) 休学期間は、在学期間に参入しない。
 - (4) 校長は、病気、その他やむを得ない事由により、修学することが適当でないと認められる者に対して、休学を命ずることができる。
3. 前項の者が復学しようとする場合は、校長の許可を受けなければならない。

(退学)

第19条 退学しようとする者は、その事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

(出席停止)

第20条 生徒が、感染症の予防及び感染症の患者に対する医療に関する法律に定める感染症に感染し、医師が出席停止措置を指示した場合、若しくはその他必要があると認められた場合は、校長は当該生徒に対して出席停止を命ずることができる。

(身上事項の異動)

第21条 生徒及び保護者、保証人の氏名、本籍、住所の変更等、身上事項に異動がある場合は、速やかに届け出なければならない。

第5章 教育課程修了の認定及び卒業

(教育課程修了の認定、原級留置)

第22条 第10条に定める授業科目の成績評価に基づき、各学年における所定の教育課程修了の認定を行う。

2. 前項により、当該学年における所定の教育課程の修了が認められない者については、原学年に留め置くことができる。

(課程修了の認定)

第23条 前条第1項に基づき、本校所定の課程修了の認定を行う。

2. 本校所定の課程を修了したと認めた者には、卒業証書を授与する。

(称号の授与)

第24条 前条により、別表3-1に定める工業専門課程各学科を修了した者には、専門士(工業専門課程)の称号を授与し、別表3-2に定める工業専門課程を修了した者には、高度専門士(工業専門課程)の称号を授与する。

第6章 科目等履修生

(科目等履修生)

第25条 本校において開設する授業科目に対し、本校生徒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。

2. その他科目等履修生に関する事項は別に定める。

第7章 賞罰及び除籍

(褒賞)

第26条 成績優秀にして、他の模範となる者は、褒賞することがある。

(懲戒)

第27条 校長は、本校の規則に違反したり、生徒としての本分に反した場合等において、必要と認められる場合には、生徒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、次の各号の一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) 正当な理由がなくして出席が常でない者
 - (4) 学校の秩序を乱し、その他生徒としての本分に反した者

(除籍)

第28条 次の各号の一に該当する場合は除籍する。

- (1) 死亡の届出があった者
- (2) 行方不明の届出があった者
- (3) 正当な理由がなくして授業料等の納付義務を怠り、督促してもなお納付しない者

第8章 入学金及び授業料等

(納付金)

第29条

本校の入学金、授業料等は、別表4のとおりとする。

留学生は、別表4-2のとおりとする。留学生とは在留資格を取得し、在留期間を与えられて日本に滞在する者。

2. 既に納入した納付金は、原則として返還しない。
3. 生徒は、在籍中は、出席の有無等にかかわらず、授業料等を所定の期日までに納付しなければならない。
4. 第1項に定める授業料等を三箇月以上滞納した場合は出席停止とする。

第9章 寄宿舍その他

(寄宿舍)

第30条

寄宿舍に関する事項は、別に定める。

(健康診断)

第31条

健康診断は、毎年1回、学校保健安全法の規定に基づき、別に定めるところにより、実施する。

(附帯教育事業)

第32条

本校は、その目的達成のため、附帯教育事業を行う。

2. 前項の必要事項は、別に定める。

第10章 補 則

(補則)

第33条

この学則の施行についての細則は、別に定める。

2. 必要と認める場合は、この学則に、1若しくは複数の別紙を添付することがある。

附 則

1. この学則は、昭和60年 4月1日より施行する。
2. 昭和61年 4月1日 改訂
3. 昭和63年 4月1日 改訂
4. 平成元年 4月1日 改訂
5. 平成2年 4月1日 改訂
6. 平成3年 4月1日 改訂
7. 平成4年 4月1日 改訂
8. 平成5年 4月1日 改訂
9. 平成6年 4月1日 改訂
10. 平成7年 4月1日 改訂
11. 平成8年 4月1日 改訂
12. 平成9年 4月1日 改訂
13. 平成10年 4月1日 改訂
14. 平成11年 4月1日 改訂
15. 平成12年 4月1日 改訂
16. 平成13年 4月1日 改訂
17. 平成14年 4月1日 改訂
18. 平成15年 4月1日 改訂
19. 平成16年 4月1日 改訂
20. 平成17年 4月1日 改訂
21. 平成18年 4月1日 改訂
22. 平成19年 4月1日 改訂
23. 平成20年 4月1日 改訂
24. 平成21年 4月1日 改訂
25. 平成22年 4月1日 改訂
26. 平成23年 4月1日 改訂
27. 平成25年 4月1日 改訂
28. 平成26年 4月1日 改訂
29. 平成27年 4月1日 改訂
30. 平成28年 4月1日 改訂
31. 平成29年 4月1日 改訂
32. 平成30年 4月1日 改訂
33. 平成31年 4月1日 改訂
34. 令和2年 4月1日 改訂
35. この学則は、令和3年 4月1日より施行し、令和3年度入学者から適用する。

学則添付別紙1

学則を改訂した年月日における当該学則に定める各学科の名称

課程	令和3年4月1日改訂 の学則に定める学科名	令和2年4月1日改訂 の学則に定める学科名	平成31年4月1日改訂 の学則に定める学科名	平成30年4月1日改訂 の学則に定める学科名	平成29年4月1日改訂 の学則に定める学科名	平成28年4月1日改訂 の学則に定める学科名	修業 年限	備考
工業専門課程	情報システム科	情報システム科	情報システム科	情報システム科	情報システム科	システムクリエイター科	3年	昼間・男女
工業専門課程	AIシステム科	AIシステム科	AIシステム科					
工業専門課程	情報システム科	情報システム科	情報システム科	情報システム科	情報システム科	システムクリエイター科	2年	昼間・男女
工業専門課程	AIシステム科	AIシステム科	AIシステム科					
工業専門課程	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科		
工業専門課程	eスポーツ科	eスポーツ科						
工業専門課程	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	3年	昼間・男女
工業専門課程	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター科	3年	昼間・男女
工業専門課程	eスポーツ科	eスポーツ科						
工業専門課程	IT高度専門学科	IT高度専門学科	IT高度専門学科	IT高度専門学科	IT高度専門学科	IT高度専門学科	4年	昼間・男女
工業専門課程	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	CG・Webクリエイター科	2年	昼間・男女

別表 1

課程名	学 科 名	修業年限	入学定員	総 定 員	備 考
工 業 専 門 課 程	e スポーツ科	3年	10人	30人	昼間・男女
	e スポーツ科	2年	10人	20人	昼間・男女
	A I システム科	3年	5人	15人	昼間・男女
	A I システム科	2年	10人	20人	昼間・男女
	情報システム科	3年	10人	30人	昼間・男女
	情報システム科	2年	15人	30人	昼間・男女
	ゲームクリエイター科	3年	70人	210人	昼間・男女
	ゲームクリエイター科	2年	25人	50人	昼間・男女
	C G ・ W e b クリエーター科	3年	5人	15人	昼間・男女
	C G ・ W e b クリエーター科	2年	10人	20人	昼間・男女
	I T 高度専門学科	4年	5人	20人	昼間・男女
	合 計			175人	460人

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
e ス ポ ー ツ 科	e ス ポ ー ツ ゲ ム 開 発 コ ー ス	C言語	必須	128	16	8	
		情報基礎	必須	96	16	6	
		ゲームアルゴリズム	必須	48	16	3	
		ゲームエンジン	必須	48	16	3	
		ネットワーク	必須	48	16	3	
		企画	必須	81	27	3	
		業界研究	必須	27	27	1	
		DirectX 2D	必須	88	11	8	
		C++	必須	66	11	6	
		セキュリティ	必須	33	11	3	
		進級制作	必須	33	11	3	
		基礎ゲーミング実習	必須	33	11	3	
		eスポーツイベント運営実習 I	必須	33	11	3	
		国家試験対策	選択	120	4	30	2科目中1科目を
		ゲーム制作対策	選択	120	4	30	選択
		〔 3 年 制 〕 ∧ 1 年 次 Ⅴ	e ス ポ ー ツ プ ロ ゲ ー マ ー コ ー ス				
総時間数				882			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
e ス ポ ー ツ 科	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム 開 発 コ ー ス	グループ制作演習Ⅰ	必修	270	18	15		
		プログラム言語	必修	45	15	3		
		プログラム実践	必修	45	15	3		
		ビジネス実務	必修	48	4	12		
		就職実務	必修	30	5	6		
		卒業制作	必修	171	19	9		
		ゲーム概論	必修	57	19	3		
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	必修	18	6	3		
	「 3 年 制 」 △ 3 年 次 V	e ス ポ ー ツ プ ロ ゲ ー マ ー コ ー ス	専攻:ゲームエンジニア職	選択	114	19	6	4科目中1科目
			専攻:ITエンジニア職	選択	114	19	6	を必須選択
			専攻:プロゲーマー職	選択	114	19	6	
			専攻:一般職	選択	114	19	6	
			選択科目:企画設計Ⅱ	選択	57	19	3	5科目中1科目
			選択科目:LinuxⅡ	選択	57	19	3	を必須選択
			選択科目:プロゲーミング実習Ⅱ	選択	57	19	3	
			選択科目:UnrealEngineⅡ	選択	57	19	3	
			選択科目:ゲームコーチング実習Ⅱ	選択	57	19	3	
	総時間数				855			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
e ス ポ ー ツ 科	e ス ポ ー ツ ゲ ム 開 発 コ ー ス	C言語	必須	64	16	4	
		情報基礎	必須	96	16	6	
		ゲームアルゴリズム	必須	48	16	3	
		ゲームエンジン	必須	48	16	3	
		ネットワーク	必須	48	16	3	
		企画	必須	81	27	3	
		業界研究	必須	27	27	1	
		DirectX 2D	必須	88	11	8	
		C++	必須	66	11	6	
		セキュリティ	必須	33	11	3	
		進級制作	必須	33	11	3	
		基礎ゲーミング実習	必須	33	11	3	
		eスポーツイベント運営実習 I	必須	33	11	3	
		国家試験対策	選択	120	4	30	2科目中1科目を
		ゲーム制作対策	選択	120	4	30	選択
		〔 2 年 制 〕 △ 1 年 次 ▽	e ス ポ ー ツ プ ロ ゲ ー マ ー コ ー ス	就職実務	必須	33	11
総時間数				851			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
e ス ポ ー ツ 科	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム 開 発 コ ー ス	グループ制作演習Ⅱ	必修	270	18	15		
		プログラム言語	必修	45	15	3		
		プログラム実践	必修	45	15	3		
		ビジネス実務	必修	48	4	12		
		就職実務	必修	30	5	6		
		卒業制作	必修	171	19	9		
		ゲーム概論	必修	57	19	3		
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	必修	18	6	3		
	ハ 2 年 制 ハ 2 年 次 V	e ス ポ ー ツ プ ロ ゲ ー マ ー コ ー ス	専攻:ゲームエンジニア職	選択	114	19	6	4科目中1科目
			専攻:ITエンジニア職	選択	114	19	6	を必須選択
			専攻:プロゲーマー職	選択	114	19	6	
			専攻:一般職	選択	114	19	6	
			選択科目:企画設計Ⅱ	選択	57	19	3	5科目中1科目
			選択科目:LinuxⅡ	選択	57	19	3	を必須選択
			選択科目:プロゲーミング実習Ⅱ	選択	57	19	3	
			選択科目:UnrealEngineⅡ	選択	57	19	3	
			選択科目:ゲームコーチング実習Ⅱ	選択	57	19	3	
総時間数				855				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
A I シ ス テ ム 科		コンピュータシステム	必修	78	13	6			
		データベース／ネットワーク	必修	52	13	4			
		Excel	必修	26	13	2			
		標準化と経営	必修	26	13	2			
		Java	必修	104	13	8			
		アルゴリズム／システム開発	必修	52	13	4			
		国家試験対策(確認テスト)	必修	13	13	1			
		秋期検定対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	170	5	34			
		進級制作 I	必修	54	9	6			
		Java応用 I	必修	54	9	6			
		コンピュータシステム応用	必修	27	9	3			
		データベース応用	必修	27	9	3			
		ネットワーク応用	必修	27	9	3			
		制御基礎(AI/IoT)	必修	54	9	6	1科目中1科目を 必須選択		
		〔 3 年 制 〕 ∧ 1 年 次 ∨							
総時間数				845					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
A I シ ス テ ム 科		春期国家試験対策	必修	120	4	30		
		U-22プログラミングコンテスト	必修	96	12	8		
		Java応用Ⅱ	必修	72	12	6		
		WebアプリケーションⅠ	必修	48	12	4		
		Linux	必修	48	12	4		
		トレロボ制作(Python)	必修	48	12	4	1科目中1科目を	
								必須選択
		就職実務Ⅰ	必修	12	12	1		
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27		
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30		
		進級制作Ⅱ	必修	54	6	9		
		WebアプリケーションⅡ	必修	54	9	6		
		Oracle DBA(データサイエンス)	必修	54	9	6	1科目中1科目を	
						必須選択		
〔 3 年 制 〕 ∧ 2 年 次 Ⅴ		就職実務Ⅱ	必修	54	9	6		
総時間数				861				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
A I シ ス テ ム 科		春期国家試験対策	必修	120	4	30		
		U-22プログラミングコンテスト	必修	120	12	10		
		Android開発Ⅱ	必修	48	12	4		
		Kinectセンサー演習	必修	48	12	4		
		システム開発演習Ⅰ(Python応用)	必修	48	12	4	1科目中1科目を	
							必須選択	
			コミュニケーション技法／著作権	必修	24	12	2	
			就職実務Ⅲ	必修	36	12	3	
			ベンダー試験対策	必修	81	3	27	
			秋期国家試験対策	必修	120	4	30	
			卒業制作	必修	105	7	15	
			システム開発演習Ⅱ(データサイエンス応用)	必修	54	9	6	1科目中1科目を
								必須選択
「 3 年 制 」		ビジネスマナー	必修	27	9	3		
		自然科学概論	必修	27	9	3		
「 3 年 次 」								
総時間数				858				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
A I シ ス テ ム 科		コンピュータシステム	必修	78	13	6			
		データベース／ネットワーク	必修	52	13	4			
		Excel	必修	26	13	2			
		標準化と経営	必修	26	13	2			
		Java	必修	104	13	8			
		アルゴリズム／システム開発	必修	52	13	4			
		国家試験対策(確認テスト)	必修	13	13	1			
		秋期検定対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	170	5	34			
		進級制作 I	必修	54	9	6			
		Java応用 I	必修	54	9	6			
		コンピュータシステム応用	必修	27	9	3			
		データベース応用	必修	27	9	3			
		ネットワーク応用	必修	27	9	3			
		就職実務 I	必修	54	9	6			
		〔 2 年 制 〕							
∧ 1 年 次 ∨									
総時間数				845					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
A I シ ス テ ム 科		春期国家試験対策	必修	120	4	30			
		U-22プログラミングコンテスト	必修	96	12	8			
		Java応用Ⅱ	必修	72	12	6			
		Linux	必修	48	12	4			
		トレロボ制作(Python)	必修	48	12	4	1科目中1科目を		
								必須選択	
		コミュニケーション技法／著作権	必修	24	12	2			
		就職実務Ⅰ	必修	36	12	3			
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30			
		卒業制作	必修	56	7	8			
		Webアプリケーション	必修	54	9	6			
		Oracle DBA(データサイエンス)	必修	54	9	6	1科目中1科目を		
								必須選択	
		〔 2 年 制 〕		ビジネスマナー	必修	27	9	3	
				自然科学概論	必修	27	9	3	
		∧ 2 年 次 ∨							
総時間数				863					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
情報システム科		コンピュータシステム	必修	78	13	6		
		データベース／ネットワーク	必修	52	13	4		
		Excel	必修	26	13	2		
		標準化と経営	必修	26	13	2		
		Java	必修	104	13	8		
		アルゴリズム／システム開発	必修	52	13	4		
		国家試験対策(確認テスト)	必修	13	13	1		
		秋期検定対策	必修	81	3	27		
		秋期国家試験対策	必修	170	5	34		
		進級制作 I	必修	54	9	6		
		Java応用 I	必修	54	9	6		
		コンピュータシステム応用	必修	27	9	3		
		データベース応用	必修	27	9	3		
		ネットワーク応用	必修	27	9	3		
		MTA Database	選択	54	9	6	3科目中1科目を	
		CCNA基礎	選択	54	9	6	必須選択	
		制御基礎	選択	54	9	6		
総時間数				845				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
情報システム科 【 3 年 制 】 ∧ 2 年 次 ∨		春期国家試験対策	必修	120	4	30			
		U-22プログラミングコンテスト	必修	96	12	8			
		Java応用Ⅱ	必修	72	12	6			
		WebアプリケーションⅠ	必修	48	12	4			
		Linux	必修	48	12	4			
		Oracle SQL	選択	48	12	4	3科目中1科目を		
		CCNA1	選択	48	12	4	必須選択		
		トレロボ制作Ⅰ	選択	48	12	4			
		就職実務Ⅰ	必修	12	12	1			
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30			
		進級制作Ⅱ	必修	54	6	9			
		WebアプリケーションⅡ	必修	54	9	6			
		Oracle DBA	選択	54	9	6	3科目中1科目を		
		CCNA2	選択	54	9	6	必須選択		
		トレロボ制作Ⅱ	選択	54	9	6			
		就職実務Ⅱ	必修	54	9	6			
総時間数				861					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
情報システム科		春期国家試験対策	必修	120	4	30	
		U-22プログラミングコンテスト	必修	120	12	10	
		Android開発Ⅱ	必修	48	12	4	
		Kinectセンサー演習	必修	48	12	4	
		システム開発演習Ⅰ	選択	48	12	4	3科目中1科目を
		Cisco Firewall	選択	48	12	4	必須選択
		ロボット制作応用Ⅰ	選択	48	12	4	
		コミュニケーション技法/著作権	必修	24	12	2	
		就職実務Ⅲ	必修	36	12	3	
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27	
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30	
		卒業制作	必修	105	7	15	
		システム開発演習Ⅱ	選択	54	9	6	3科目中1科目を
		Network Security	選択	54	9	6	必須選択
		ロボット制作応用Ⅱ	選択	54	9	6	
3年制		ビジネスマナー	必修	27	9	3	
		自然科学概論	必修	27	9	3	
3年次							
総時間数				858			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
情報システム科		コンピュータシステム	必修	78	13	6	
		データベース／ネットワーク	必修	52	13	4	
		Excel	必修	26	13	2	
		標準化と経営	必修	26	13	2	
		Java	必修	104	13	8	
		アルゴリズム／システム開発	必修	52	13	4	
		国家試験対策(確認テスト)	必修	13	13	1	
		秋期検定対策	必修	81	3	27	
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30	
		進級制作Ⅰ	必修	54	9	6	
		Java応用Ⅰ	必修	54	9	6	
		コンピュータシステム応用	必修	27	9	3	
		データベース応用	必修	27	9	3	
		ネットワーク応用	必修	27	9	3	
		就職実務Ⅰ	必修	54	9	6	
		制御基礎(AI/IoT)	必修	54	9	6	1科目中1科目を
							必須選択
総時間数				849			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
ゲームクリエイター科	ゲ ー ム ク レ イ タ ー 科	C言語	必須	128	16	8	
		情報基礎	必須	96	16	6	
		ゲームアルゴリズム	必須	48	16	3	
		ゲームエンジン	必須	48	16	3	
		ネットワーク	必須	48	16	3	
		企画	必須	81	27	3	
		業界研究	必須	27	27	1	
		DirectX 2D	必須	88	11	8	
		C++	必須	66	11	6	
		セキュリティ	必須	33	11	3	
		進級制作	必須	33	11	3	
		ゲームアルゴリズムⅡ	選択	33	11	3	2科目中1科目を
		コンピュータシステム	選択	33	11	3	選択
		国家試験対策	選択	120	4	30	2科目中1科目を
		ゲーム制作対策	選択	120	4	30	選択
		〔3年制〕 △1年次 ▽					
総時間数				849			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
ゲームクリエイティブエンジニアリング 3年制 2年次	ゲ ム ク リ エ タ コ ス	プログラム言語	必修	114	38	3	
		プログラム実践	必修	114	38	3	
		グループ制作演習 I	必修	270	18	15	
		DirectX(3D)	必修	50	10	5	
		ゲーム企画	必修	30	10	3	
		素材活用	必修	18	6	3	
		ゲーム数学	必修	24	8	3	
		進級制作	必修	133	19	7	
		就職実務	必修	57	19	3	
		選択科目:企画設計	選択	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:Linux	選択	57	19	3	を必須選択
		選択科目:サウンド編集	選択	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrints	選択	57	19	3	
		選択科目:SpriteStudio	選択	57	19	3	
		総時間数				867	

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
ゲームクリエイターコース	ゲーム	グループ制作演習Ⅱ	必修	270	18	15		
		プログラム言語	必修	45	15	3		
		プログラム実践	必修	45	15	3		
		ビジネス実務	必修	48	4	12		
		就職実務	必修	30	5	6		
		卒業制作	必修	190	19	10		
		ゲーム概論	必修	57	19	3		
		専攻:ゲーム	選択	114	19	6	3科目中1科目	
		専攻:IT	選択	114	19	6	を必須選択	
		専攻:一般	選択	114	19	6		
		選択科目:企画設計	選択	57	19	3	5科目中1科目	
		選択科目:Linux	選択	57	19	3	を必須選択	
		選択科目:サウンド編集	選択	57	19	3		
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrints	選択	57	19	3		
		選択科目:SpriteStudio	選択	57	19	3		
総時間数				856				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
ゲーム 開発 ベース 基礎 コース	ゲ ー ム ク レ イ タ ー 基 礎 コ ー ス	C言語	必須	96	16	6		
		情報基礎	必須	96	16	6		
		ゲームアルゴリズム	必須	48	16	3		
		ゲームエンジン	必須	48	16	3		
		ネットワーク	必須	48	16	3		
		企画	必須	81	27	3		
		業界研究	必須	27	27	1		
		DirectX 2D	必須	88	11	8		
		C++	必須	66	11	6		
		セキュリティ	必須	33	11	3		
		進級制作	必須	33	11	3		
		ゲームアルゴリズムII	選択	33	11	3	2科目中1科目を	
		コンピュータシステム	選択	33	11	3	選択	
		国家試験対策	選択	120	4	30	2科目中1科目を	
		ゲーム制作対策	選択	120	4	30	選択	
		就職実務	必須	33	11	3		
総時間数				850				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
ゲームクリエイター科	ゲームプログラム	グループ制作演習Ⅱ	必修	270	18	15		
		プログラム言語	必修	45	15	3		
		プログラム実践	必修	45	15	3		
		ビジネス実務	必修	48	4	12		
		就職実務	必修	30	5	6		
		卒業制作	必修	190	19	10		
		ゲーム概論	必修	57	19	3		
	基礎コース	専攻:ゲーム	選択	114	19	6	3科目中1科目	
		専攻:IT	選択	114	19	6	を必須選択	
		専攻:一般	選択	114	19	6		
		選択科目:企画設計	選択	57	19	3	5科目中1科目	
		選択科目:Linux	選択	57	19	3	を必須選択	
		選択科目:サウンド編集	選択	57	19	3		
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrint	選択	57	19	3		
		選択科目:SpriteStudio	選択	57	19	3		
総時間数				856				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
ゲ ー ム ク リ エ ー タ ー 科	グ ラ フ ィ ッ ク コ ー ス	進級制作	必修	30	6	5		
		3DCG I	必修	168	28	6		
		創作基礎	必修	84	28	3		
		デザインワーク I	必修	84	28	3		
		キャラクターデザイン I	必修	84	28	3		
		キャラクターイラスト I	必修	84	28	3		
		CG演習 I	必修	84	28	3		
		デッサン I	必修	168	28	6		
		業界研究 I	必修	66	22	3		
	総時間数				852			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
ゲームクリエイター科	3年制	進級制作	必修	30	6	5	
		専攻作品制作Ⅱ	必修	168	28	6	
		デザインワークⅡ	必修	84	28	3	
		ゲームグラフィックⅡ	必修	84	28	3	
		デッサンⅡ	必修	84	28	3	
		CG演習Ⅱ	必修	168	28	6	
		検定対策Ⅱ	必修	84	28	3	
		キャラクター創作Ⅱ	必修	84	28	3	
		CG映像Ⅱ	必修	66	22	3	
	総時間数				852		

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
ゲームクリエイター科	3年制	卒業制作	必修	30	6	5		
		専攻作品制作Ⅲ	必修	168	28	6		
		デザインワークⅢ	必修	84	28	3		
		ゲームグラフィックⅢ	必修	84	28	3		
		デッサンⅢ	必修	84	28	3		
		CG演習Ⅲ	必修	168	28	6		
		検定対策Ⅲ	必修	84	28	3		
		キャラクター創作Ⅲ	必修	84	28	3		
		CG映像Ⅲ	必修	66	22	3		
	3年次							
総時間数				852				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
ゲ ー ム ク リ エ ー タ ー 科 「 2 年 制 」 ^ 1 年 次 V	グ ラ フ ィ ッ ク コ ー ス	進級制作	必修	30	6	5	
		3DCG I	必修	168	28	6	
		CG概論 I	必修	84	28	3	
		デザインワーク I	必修	84	28	3	
		キャラクターデザイン I	必修	84	28	3	
		キャラクターイラスト I	必修	84	28	3	
		CG演習 I	必修	84	28	3	
		デッサン I	必修	168	28	6	
	ビジネスマナー I	必修	66	22	3		
総時間数				852			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
C G ・ W e b ク リ エ ー タ ー 科 〔 3 年 制 〕 ∧ 1 年 次 V		グラフィックデザイン基礎	必修	156	13	12		
		グラフィックデザイン I	必修	180	18	10		
		基礎デッサン	必修	39	13	3		
		ドローイング I	必修	54	18	3		
		コンピュータ概論	必修	54	18	3		
		CG概論	必修	39	13	3		
		デザイン基礎	必修	39	13	3		
		Web基礎	必修	54	18	3		
		3DCG基礎 I	必修	39	13	3		
		3DCG基礎 II	必修	54	18	3		
		映像基礎 I	必修	39	13	3		
		映像基礎 II	必修	54	18	3		
		修了制作 I	必修	54	18	3		
		総時間数		855				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
C G ・ W e b ク リ エ ー タ ー 科 〔 3 年 制 〕 △ 2 年 次 ▽		グラフィックデザインⅡ	必修	195	13	15		
		グラフィックデザインⅢ	必修	162	18	9		
		ドローイングⅡ	必修	39	13	3		
		ドローイングⅢ	必修	54	18	3		
		広告理論	必修	39	13	3		
		DTP実習	必修	54	18	3		
		Web	必修	39	13	3		
		インターンシップⅠ	必修	108	18	6		
		修了制作Ⅱ	必修	108	18	6		
		就職実務	必修	54	18	3		
	総時間数				852			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
C G ・ W e b ク リ エ ー タ ー 科 〔 3 年 制 〕 ∧ 3 年 次 V		グラフィックデザインⅣ	必修	156	13	12	
		グラフィックデザインⅤ	必修	162	18	9	
		ドローイングⅣ	必修	26	13	2	
		ドローイングⅤ	必修	54	18	3	
		ビジネスマナー	必修	39	13	3	
		ビジネスコミュニケーション	必修	27	9	3	
		ビジネス著作権	必修	27	9	3	
		卒業制作	必修	108	18	6	
		作品集制作	必修	108	4	27	
		Web	必修	39	13	3	
		インターンシップⅡ	必修	108	18	6	
	総時間数				854		

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
C G ・ W e b ク リ エ タ 科 【 2 年 制 】 ^ 1 年 次 V		グラフィックデザイン基礎	必修	156	13	12		
		グラフィックデザイン I	必修	180	18	10		
		基礎デッサン	必修	39	13	3		
		ドローイング I	必修	51	17	3		
		コンピュータ概論	必修	51	17	3		
		CG概論	必修	39	13	3		
		デザイン基礎	必修	39	13	3		
		Web基礎	必修	51	17	3		
		3DCG基礎 I	必修	39	13	3		
		3DCG基礎 II	必修	51	17	3		
		映像基礎 I	必修	39	13	3		
		映像基礎 II	必修	51	17	3		
		修了制作 I	必修	51	17	3		
		就職実務	必修	30	10	3		
		総時間数		867				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
C G ・ W e b ク リ エ ー タ ー 科 〔 2 年 制 〕 △ 2 年 次 V		グラフィックデザインⅡ	必修	117	13	9		
		グラフィックデザインⅢ	必修	117	13	9		
		ドローイングⅡ	必修	39	13	3		
		ドローイングⅢ	必修	39	13	3		
		広告理論	必修	39	13	3		
		DTP実習	必修	54	18	3		
		Web	必修	39	13	3		
		インターンシップ	必修	27	9	3		
		ビジネスマナー	必修	27	9	3		
		ビジネスコミュニケーション	必修	108	18	6		
		ビジネス著作権	必修	108	4	27		
		卒業制作	必修	39	13	3		
		作品集制作	必修	108	18	6		
	総時間数				861			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
I T 高 度 専 門 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ム 専 攻	C言語	必須	128	16	8			
		情報基礎	必須	96	16	6			
		ゲームアルゴリズム	必須	48	16	3			
		ゲームエンジン	必須	48	16	3			
		ネットワーク	必須	48	16	3			
		企画	必須	81	27	3			
		業界研究	必須	27	27	1			
		DirectX 2D	必須	88	11	8			
		C++	必須	66	11	6			
		セキュリティ	必須	33	11	3			
		進級制作	必須	33	11	3			
		基礎ゲーミング実習	必須	33	11	3			
		eスポーツイベント運営実習 I	必須	33	11	3			
		国家試験対策	選択	120	4	30	2科目中1科目を		
		ゲーム制作対策	選択	120	4	30	選択		
		Λ 1 年 次 V							
総時間数				882					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
I T 高 度 専 門 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ム 専 攻	プログラム言語	必修	114	38	3	
		プログラム実践	必修	114	38	3	
		グループ制作演習 I	必修	270	18	15	
		DirectX(3D)	必修	50	10	5	
		ゲーム企画	必修	30	10	3	
		eスポーツイベント運営実習 II	必修	18	6	3	
		ゲーム数学	必修	24	8	3	
		進級制作	必修	126	14	9	
		就職実務	必修	57	19	3	
		選択科目:企画設計 I	選択	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:Linux I	選択	57	19	3	を必須選択
		選択科目:プログラミング実習 I	選択	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngine I	選択	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習 I	選択	57	19	3	
ハ 2 年 次 Ⅴ							
総時間数				860			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
I T 高 度 専 門 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ム	グループ制作演習Ⅱ	必修	270	18	15		
		プログラム言語	必修	45	15	3		
		プログラム実践	必修	45	15	3		
		ビジネス実務	必修	48	4	12		
		就職実務	必修	30	5	6		
		進級制作	必修	180	15	12		
		ゲーム概論	必修	57	19	3		
	ハ 3 年 次 Ⅴ	e ス ポ ー ツ イ ベ ン ト 運 営 実 習 Ⅱ						
			専攻:ゲームエンジニア職	選択	114	19	6	4科目中1科目
			専攻:ITエンジニア職	選択	114	19	6	を必須選択
			専攻:プロゲーマー職	選択	114	19	6	
			専攻:一般職	選択	114	19	6	
			選択科目:企画設計Ⅱ	選択	57	19	3	5科目中1科目
			選択科目:LinuxⅡ	選択	57	19	3	を必須選択
			選択科目:プロゲーミング実習Ⅱ	選択	57	19	3	
			選択科目:UnrealEngineⅡ	選択	57	19	3	
			選択科目:ゲームコーチング実習Ⅱ	選択	57	19	3	
総時間数				864				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
I T 高 度 専 門 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム	グループ制作演習Ⅲ	必修	270	18	15	
		プログラム言語応用	必修	45	15	3	
		プログラム実践応用	必修	45	15	3	
		ビジネス実務応用	必修	48	4	12	
		就職実務応用	必修	30	5	6	
		卒業制作	必修	192	16	12	
		ゲーム概論応用	必修	57	19	3	
	専 攻	専攻:ゲームエンジニア職Ⅱ	選択	114	19	6	4科目中1科目
		専攻:ITエンジニア職Ⅱ	選択	114	19	6	を必須選択
		専攻:プロゲーマー職Ⅱ	選択	114	19	6	
		専攻:一般職Ⅱ	選択	114	19	6	
		選択科目:企画設計Ⅲ	選択	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:LinuxⅢ	選択	57	19	3	を必須選択
		選択科目:プロゲーミング実習Ⅲ	選択	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngineⅢ	選択	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅲ	選択	57	19	3	
Ⅷ 4 年 次 Ⅴ							
総時間数				858			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
I T 高 度 専 門 学 科	シ ス テ ム 専 攻	コンピュータシステム	必修	78	13	6			
		データベース／ネットワーク	必修	52	13	4			
		Excel	必修	26	13	2			
		標準化と経営	必修	26	13	2			
		Java	必修	104	13	8			
		アルゴリズム／システム開発	必修	52	13	4			
		国家試験対策(確認テスト)	必修	13	13	1			
		秋期検定対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	170	5	34			
		進級制作 I	必修	54	9	6			
		Java応用 I	必修	54	9	6			
		コンピュータシステム応用	必修	27	9	3			
		データベース応用	必修	27	9	3			
		ネットワーク応用	必修	27	9	3			
		Λ 1 年 次 V		MTA Database	選択	54	9	6	3科目中1科目
				CCNA基礎	選択	54	9	6	を必須選択
制御基礎	選択			54	9	6			
		総時間数		845					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
I T 高 度 専 門 学 科 Λ 2 年 次 V	シ ス テ ム 専 攻	春期国家試験対策	必修	120	4	30			
		U-22プログラミングコンテスト	必修	96	12	8			
		Java応用Ⅱ	必修	72	12	6			
		WebアプリケーションⅠ	必修	48	12	4			
		Linux	必修	48	12	4			
		Oracle SQL	選択	48	12	4	3科目中1科目を		
		CCNA1	選択	48	12	4	必須選択		
		トレロボ制作Ⅰ	選択	48	12	4			
		一般常識Ⅰ	必修	12	12	1			
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30			
		進級制作Ⅱ	必修	54	6	9			
		WebアプリケーションⅡ	必修	54	9	6			
		Oracle DBA	選択	54	9	6	3科目中1科目を		
		CCNA2	選択	54	9	6	必須選択		
		トレロボ制作Ⅱ	選択	54	9	6			
		一般常識Ⅱ	必修	54	9	6			
		総時間数		861					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
I T 高 度 専 門 学 科	シ ス テ ム 専 攻	春期国家試験対策	必修	120	4	30	
		U-22プログラミングコンテスト	必修	96	12	8	
		Java応用Ⅲ	必修	72	12	6	
		WebアプリケーションⅢ	必修	48	12	4	
		Linux	必修	48	12	4	
		Oracle SQL	選択	48	12	4	3科目中1科目を
		CCNA3	選択	48	12	4	必須選択
		トレロボ制作Ⅲ	選択	48	12	4	
		就職実務Ⅰ	必修	12	12	1	
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27	
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30	
		進級制作Ⅲ	必修	54	6	9	
		WebアプリケーションⅣ	必修	54	9	6	
		Oracle DBA	選択	54	9	6	3科目中1科目を
Ⅷ 3 年 次 Ⅴ		CCNA4	選択	54	9	6	必須選択
		トレロボ制作Ⅲ	選択	54	9	6	
		就職実務Ⅱ	必修	54	9	6	
総時間数				861			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数									
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考		
I T 高 度 専 門 学 科	シ ス テ ム 専 攻	春期国家試験対策	必修	120	4	30			
		U-22プログラミングコンテスト	必修	120	12	10			
		Android開発Ⅱ	必修	48	12	4			
		Kinectセンサー演習	必修	48	12	4			
		システム開発演習Ⅰ	選択	48	12	4	3科目中1科目を		
		Cisco Firewall	選択	48	12	4	必須選択		
		ロボット制作応用Ⅰ	選択	48	12	4			
		コミュニケーション技法／著作権	必修	24	12	2			
		就職実務Ⅲ	必修	36	12	3			
		ベンダー試験対策	必修	81	3	27			
		秋期国家試験対策	必修	120	4	30			
		卒業制作	必修	105	7	15			
		システム開発演習Ⅱ	選択	54	9	6	3科目中1科目を		
		Network Security	選択	54	9	6	必須選択		
		ロボット制作応用Ⅱ	選択	54	9	6			
		Ⅷ 4 年 次 Ⅴ		ビジネスマナー	必修	27	9	3	
				自然科学概論	必修	27	9	3	
総時間数				858					

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必選の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
I T 高 度 専 門 学 科	ゲ ー ム キ ャ ラ ク タ ー 専 攻	進級制作	必修	30	6	5		
		3DCGⅡ	必修	168	28	6		
		デザインワークⅡ	必修	84	28	3		
		キャラクターデザインⅡ	必修	84	28	3		
		ゲームイラストⅡ	必修	84	28	3		
		デッサンⅡ	必修	168	28	6		
		ビジネスマナーⅡ	必修	84	28	3		
		グループ制作演習	必修	150	25	6		
	Ⅷ 2 年 次 Ⅴ							
総時間数				852				

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
I T 高 度 専 門 学 科	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザイン基礎	必修	156	13	12	
		グラフィックデザイン I	必修	180	18	10	
		基礎デッサン	必修	39	13	3	
		ドローイング I	必修	54	18	3	
		コンピュータ概論	必修	54	18	3	
		CG概論	必修	39	13	3	
		デザイン基礎	必修	39	13	3	
		Web基礎	必修	54	18	3	
		3DCG基礎 I	必修	39	13	3	
		3DCG基礎 II	必修	54	18	3	
		映像基礎 I	必修	39	13	3	
		映像基礎 II	必修	54	18	3	
		修了制作 I	必修	54	18	3	
A 1 年 次 V							
総時間数				855			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数							
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
I T 高 度 専 門 学 科	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザインⅡ	必修	195	13	15	
		グラフィックデザインⅢ	必修	162	18	9	
		ドローイングⅡ	必修	39	13	3	
		ドローイングⅢ	必修	54	18	3	
		広告理論	必修	39	13	3	
		DTP実習	必修	54	18	3	
		Web	必修	39	13	3	
		インターンシップⅠ	必修	108	18	6	
		修了制作Ⅱ	必修	108	18	6	
		就職実務	必修	54	18	3	
Ⅷ 2 年 次 Ⅴ							
	総時間数				852		

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
I T 高 度 専 門 学 科	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザインⅣ	必修	156	13	12		
		グラフィックデザインⅤ	必修	162	18	9		
		ドローイングⅣ	必修	26	13	2		
		ドローイングⅤ	必修	54	18	3		
		ビジネスマナー	必修	39	13	3		
		ビジネスコミュニケーション	必修	27	9	3		
		ビジネス著作権	必修	27	9	3		
		卒業制作	必修	108	18	6		
		作品集制作	必修	108	4	27		
		Web	必修	39	13	3		
		インターンシップⅡ	必修	108	18	6		
Λ 3 年 次 Ⅴ								
	総時間数				854			

別表2

本校の教育課程及び授業時間数								
学科名	コース	授業科目	必修の別	年間授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
I T 高 度 専 門 学 科	C G ・ W e b 攻	グラフィックデザインⅥ	必修	144	12	12		
		グラフィックデザインⅦ	必修	180	15	12		
		ドローイングⅥ	必修	26	13	2		
		ドローイングⅦ	必修	54	18	3		
		ビジネスマナー応用	必修	39	13	3		
		ビジネスコミュニケーション応用	必修	27	9	3		
		ビジネス著作権応用	必修	27	9	3		
		卒業制作	必修	108	18	6		
		作品集制作	必修	108	4	27		
		Web応用	必修	39	13	3		
		インターンシップⅢ	必修	108	18	6		
Ⅷ 4 年 次 Ⅴ								
	総時間数				860			

別表3-1

修了者が専門士と称することができる課程名	
工業専門課程	情報システム科（3年制）
工業専門課程	情報システム科（2年制）
工業専門課程	ゲームクリエイター科（3年制）
工業専門課程	ゲームクリエイター科（2年制）
工業専門課程	CG・Webクリエイター科（3年制）
工業専門課程	CG・Webクリエイター科（2年制）
工業専門課程	AIシステム科（3年制）
工業専門課程	AIシステム科（2年制）
工業専門課程	eスポーツ科（3年制）
工業専門課程	eスポーツ科（2年制）

別表3-2

修了者が高度専門士と称することができる課程名	
工業専門課程	IT高度専門学科（4年制）

別表4-1

単位(円)

学科名	修業年限	入学金	授業料	施設設備費	施設維持費	合計	備考
eスポーツ科	3年	70,000	490,000	380,000	180,000	1,120,000	
eスポーツ科	2年	70,000	490,000	380,000	180,000	1,120,000	
AIシステム科	3年	70,000	490,000	340,000	180,000	1,080,000	
AIシステム科	2年	70,000	490,000	340,000	180,000	1,080,000	
情報システム科	3年	70,000	490,000	340,000	180,000	1,080,000	
情報システム科	2年	70,000	490,000	340,000	180,000	1,080,000	
ゲームクリエイター科	3年	70,000	490,000	380,000	180,000	1,120,000	
ゲームクリエイター科	2年	70,000	490,000	380,000	180,000	1,120,000	
CG・Webクリエイター科	3年	70,000	490,000	380,000	180,000	1,120,000	
CG・Webクリエイター科	2年	70,000	490,000	380,000	180,000	1,120,000	
IT高度専門学科	4年	70,000	490,000	340,000	180,000	1,080,000	
入学検定料 20,000(全学科共通)							