

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花園 1 丁目 1 番 1 5 号 2 アイコニックビル 2 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とともに、五年に一度、外部の識見を有する者による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 3 1 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 3 0 日まで

後期 1 0 月 1 日から 3 月 3 1 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 2 7 日から 8 月 3 1 日まで

(4) 冬期休業 1 2 月 2 5 日から 1 月 7 日まで

(5) 春期休業 3 月 1 9 日から 4 月 1 4 日まで

(6) 開校記念日 2 月 3 日

第3章 教育課程、単位数及び教職員組織

(教育課程、単位数)

第 8 条 本校の教育課程並びに卒業までに必要とされる各学科の取得単位数等は、別表 2 のとおりとする。

(教育課程、単位数の特例)

第 8 条の 2 前条に規定する課程の修了に必要な総単位数は、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

第 8 条の 3 第 8 条に規定する課程に必要な総単位数は、前条によるものと合算し、修了に必要な総単位数の 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あると認める場合には、本校専門課程における履修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) 大学短大等、専修学校以外の教育施設における学修等
- (3) 企業団体等における就労体験、ボランティア等

第 8 条の 4 第 8 条に規定する課程に必要な総単位数は、修了に必要な総単位数の 4 分の 3 を限度として、多様なメディアを高度に利用し、学生の自宅を含む教室以外の場所で遠隔授業として実施することができる。
授業の実施に当たっての指導及び学生間の意見交換の方法については、対面授業に相当する教育効果を有するよう、別に定める。

(単位の計算方法)

第 9 条 第 9 条各号授業科目の単位数は、1 単位あたり 45 時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、授業の方法に応じ、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、次の基準により計算するものとする。

- (1) 講義及び演習については、15 時間から 30 時間までの範囲で本校が定める時間の授業をもって 1 単位とする。
- (2) 実験・実習及び実技については、30 時間から 45 時間までの範囲で本校が定める時間の授業をもって 1 単位とする。
- (3) ひとつの授業科目について、講義、演習、実験、実習又は、実技のうち 2 以上の方法の併用により行う場合については、前掲各号の組み合わせに応じ、前二号に規定する基準を考慮して本校が定める時間をもって 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。

(始業及び終業)

第 11 条 本校の始業及び終業の時刻は 9 時から 16 時までとする。

(教職員組織)

第 12 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13条 本校の専門課程入学資格は、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
 - (2) 通常の課程による12年の学校教育を修了した者
 - (3) 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
 - (4) 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
 - (5) 文部科学大臣の指定した者
 - (6) 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）による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。）
 - (7) 本校の入学資格審査により、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
2. 前項第7号に係る審査方法等については、別に定める。

(入学時期)

- 第14条 本校の入学時期は、学年の始めとする。

(入学手続)

- 第15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及び必要書類を添えて指定期日までに出願しなければならない。
 - (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16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17条 学生が、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. 学生が、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ある。
 - (3) 休学期間は、在学期間に参入しない。
 - (4) 校長は、病気、その他やむをえない事由により、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18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19条 学生が、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た場合は、校長は当該学生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20条 学生及び保護者、保証人の氏名、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21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22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. 所定の修業年限以上在学し、課程を修了したと認めた者には、卒業証書を授与する。

(専門士の称号)

- 第23条 別表1に掲げる特定専門課程を修了した者は、学校教育法第百三十一条の二及び学校教育法施行規則第百八十六条に基づき、専門士と称することができる。

(高度専門士の称号)

- 第24条 別表1に掲げる大学院入学資格の指定を受けた特定専門課程を修了した者は、学校教育法施行規則第百八十六条の三に基づき、高度専門士と称することができる。

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。
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、学生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、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、その他学生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

本校の入学検定料、入学金、授業料等は、別表 3 のとおりとする。
留学生は、別表 3-2 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。
編入学生は、入学金を免除とする。

2. 既に納入した納付金は、原則として返還しない。
3. 学生は、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 6 0 年 4 月 1 日より施行する。
2. 昭和 6 1 年 4 月 1 日 改訂
3. 昭和 6 3 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 1 0 年 4 月 1 日 改訂
14. 平成 1 1 年 4 月 1 日 改訂
15. 平成 1 2 年 4 月 1 日 改訂
16. 平成 1 3 年 4 月 1 日 改訂
17. 平成 1 4 年 4 月 1 日 改訂
18. 平成 1 5 年 4 月 1 日 改訂
19. 平成 1 6 年 4 月 1 日 改訂
20. 平成 1 7 年 4 月 1 日 改訂
21. 平成 1 8 年 4 月 1 日 改訂
22. 平成 1 9 年 4 月 1 日 改訂
23. 平成 2 0 年 4 月 1 日 改訂
24. 平成 2 1 年 4 月 1 日 改訂
25. 平成 2 2 年 4 月 1 日 改訂
26. 平成 2 3 年 4 月 1 日 改訂
27. 平成 2 5 年 4 月 1 日 改訂
28. 平成 2 6 年 4 月 1 日 改訂
29. 平成 2 7 年 4 月 1 日 改訂
30. 平成 2 8 年 4 月 1 日 改訂
31. 平成 2 9 年 4 月 1 日 改訂
32. 平成 3 0 年 4 月 1 日 改訂
33. 平成 3 1 年 4 月 1 日 改訂
34. 令和 2 年 4 月 1 日 改訂
35. 令和 3 年 4 月 1 日 改訂
36. 令和 4 年 4 月 1 日 改訂
37. 令和 5 年 4 月 1 日 改訂
38. 令和 6 年 4 月 1 日 改訂
39. 令和 7 年 4 月 1 日 改訂
40. この学則は、令和 8 年 4 月 1 日より施行し、令和 8 年度入学者から適用する。
施行日前に入学した学生については、改正前の規定を適用する。

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8年4月1日改訂 の学則に定める学科名	令和7年4月1日改訂 の学則に定める学科名	令和6年4月1日改訂 の学則に定める学科名	令和5年4月1日改訂 の学則に定める学科名	令和4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	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	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	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	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			
工業専門課程	キャラクターデザイン科	キャラクターデザイン科	キャラクターデザイン科	キャラクターデザイン科				
工業専門課程	eスポーツ科	eスポーツ科	eスポーツ科	eスポーツ科	eスポーツ科			
工業専門課程	動画・CG・Webクリエイター科	動画・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	3年	昼間・男女	
工業専門課程	キャラクターデザイン科	キャラクターデザイン科	キャラクターデザイン科	キャラクターデザイン科				
工業専門課程	eスポーツ科	eスポーツ科	eスポーツ科	eスポーツ科	eスポーツ科			
工業専門課程	IT総合学科	IT総合学科	IT総合学科	IT総合学科	IT総合学科	4年	昼間・男女	
工業専門課程	情報ビジネス・大学科	情報ビジネス・大学科	大学併修科	大学併修科		4年	昼間・男女	
工業専門課程	AIシステム・情報大学科					4年	昼間・男女	
工業専門課程	情報システム・情報大学科					4年	昼間・男女	
工業専門課程	ゲームクリエイター・情報大学科					4年	昼間・男女	
工業専門課程	eスポーツ・情報大学科					4年	昼間・男女	
工業専門課程	キャラクターデザイン・情報大学科					4年	昼間・男女	
工業専門課程	動画・CG・Webクリエイター・情報大学科					4年	昼間・男女	
工業専門課程	動画・CG・Webクリエイター科	動画・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	
工業専門課程	ITキャリアデザイン科					3年	昼間・男女	
工業専門課程	ITキャリアデザイン科					2年	昼間・男女	
工業専門課程	ITキャリアデザイン科					1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	特定専門課程	大学院入学資格	備 考
工業専門課程	e スポーツ科	3 年	20 人	60 人	○		昼間・男女
	e スポーツ科	2 年	15 人	30 人	○		昼間・男女
	A I システム科	3 年	10 人	30 人	○		昼間・男女
	A I システム科	2 年	5 人	10 人	○		昼間・男女
	情報システム科	3 年	30 人	90 人	○		昼間・男女
	情報システム科	2 年	20 人	40 人	○		昼間・男女
	ゲームクリエイター科	3 年	80 人	240 人	○		昼間・男女
	ゲームクリエイター科	2 年	20 人	40 人	○		昼間・男女
	キャラクターデザイン科	3 年	20 人	60 人	○		昼間・男女
	キャラクターデザイン科	2 年	15 人	30 人	○		昼間・男女
	動画・C G ・W e bクリエイター科	3 年	30 人	90 人	○		昼間・男女
	動画・C G ・W e bクリエイター科	2 年	20 人	40 人	○		昼間・男女
	I T総合学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	情報ビジネス・大学科	4 年	30 人	120 人	○	○	昼間・男女
	A I システム・情報大学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	情報システム・情報大学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	ゲームクリエイター・情報大学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	e スポーツ・情報大学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	キャラクターデザイン・情報大学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	動画・C G ・W e bクリエイター・情報大学科	4 年	10 人	40 人	○	○	昼間・男女
	I Tキャリアデザイン科	3 年	10 人	30 人	○		昼間・男女
	I Tキャリアデザイン科	2 年	10 人	20 人	○		昼間・男女
	I Tキャリアデザイン科	1 年	10 人	10 人			昼間・男女
	合 計		415 人	1,220 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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
e ス ポ ー ツ 科 										

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
e ス ポ ー ツ 科 <										

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 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	グループ制作演習Ⅰ	講義	必修	270	10	27	18	15		
		プログラム言語	講義	必修	45	2	22.5	15	3		
		プログラム実践	実習	必修	45	1	45	15	3		
		ビジネス実務	講義	必修	48	2	24	4	12		
		就職実務	講義	必修	30	1	30	5	6		
		卒業制作	実習	必修	171	6	28.5	19	9		
		ゲーム概論	講義	必修	57	2	28.5	19	3		
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	講義	必修	18	1	18	6	3		
	開 発 コ ー ス ・ e ス ポ ー ツ ブ ロ ゲ ー マ ー コ ー ス	専攻:ゲームエンジニア職	講義	選択	114	6	19	19	6	4科目中1科目	
		専攻:ITエンジニア職	講義	選択	114	6	19	19	6	を必須選択	
		専攻:プロゲーマー職	講義	選択	114	6	19	19	6		
		専攻:一般職	講義	選択	114	6	19	19	6		
		選択科目:企画設計Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	5科目中1科目	
		選択科目:LinuxⅡ	実習	選択	57	1	57	19	3	を必須選択	
		選択科目:プログラミング実習Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3		
		選択科目:UnrealEngineⅡ	実習	選択	57	1	57	19	3		
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3		
	ハ 3 年 次 V										
合計		855 32									

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
e ス ポ ー ツ 科 <										

別表2

[illegible]

本校の教育課程及び授業時間数											
学科名	コース	授業科目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
A I シ ス テ ム 科 【 3 年 制 】 ハ 1 年 次 V		コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6		
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4		
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2		
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2		
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8		
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4		
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2		
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	9	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	8	21.25	5	34		
		進級制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	9	6		
		Java応用Ⅰ	実習	必修	54	1	54	9	6		
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		制御基礎(AI/IoT)	講義	必修	54	1	54	9	6	1科目中1科目を 必須選択	
合計					858	31					

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
A I シ ス テ ム 科 〔 3 年 制 〕 △ 2 年 次 V		春期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30	
		U-22プログラミングコンテスト	実習	必修	96	3	32	12	8	
		Java応用Ⅱ	講義	必修	72	3	24	12	6	
		WebアプリケーションⅠ	講義	必修	48	2	24	12	4	
		Linux	講義	必修	48	2	24	12	4	
		トレロボ制作(Python)	講義	必修	48	2	24	12	4	1科目中1科目を
										必須選択
		就職実務Ⅰ	講義	必修	24	1	24	12	2	
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27	
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30	
		進級制作Ⅱ	実習	必修	54	1	54	6	9	
		WebアプリケーションⅡ	講義	必修	54	2	27	9	6	
		Oracle DBA(データサイエンス)	講義	必修	54	2	27	9	6	1科目中1科目を
										必須選択
		就職実務Ⅱ	講義	必修	54	2	27	9	6	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
A I シ ス テ ム 科 〔 3 年 制 〕 Ⅷ 3 年 次 Ⅴ		春期国家試験対策	講義	必修	120	5	24	4	30	
		U-22プログラミングコンテスト	実習	必修	120	3	40	12	10	
		Android開発Ⅱ	講義	必修	48	2	24	12	4	
		Kinectセンサー演習	講義	必修	48	2	24	12	4	
		システム開発演習Ⅰ（Python応用）	講義	必修	48	2	24	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	講義	必修	24	1	24	12	2	
		就職実務Ⅲ	講義	必修	36	2	18	12	3	
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27	
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	5	24	4	30	
		卒業制作	実習	必修	105	3	35	7	15	
		システム開発演習Ⅱ（データサイエンス応用）	講義	必修	54	2	27	9	6	1科目中1科目を
										必須選択
		ビジネスマナー	講義	必修	27	1	27	9	3	
		自然科学概論	講義	必修	27	1	27	9	3	

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
A I シ ス テ ム 科	〔 2 年 制 〕	コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6	
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4	
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2	
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2	
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8	
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4	
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2	
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	3	27	
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	6	28.33333	5	34	
		進級制作 I	実習	必修	54	1	54	9	6	
		Java応用 I	講義	必修	54	2	27	9	6	
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		就職実務 I	講義	必修	54	2	27	9	6	
Ⅷ 1 年 次 Ⅴ										
合計					858	31				

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 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〕 Ⅷ1年次Ⅴ	コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6		
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4		
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2		
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2		
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8		
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4		
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2		
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	6	28.3333	5	34		
		進級制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	9	6		
		Java応用Ⅰ	講義	必修	54	2	27	9	6		
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		MTA Database	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目を	
		CCNA基礎	講義	選択	54	2	27	9	6	必須選択	
		制御基礎	講義	選択	54	2	27	9	6		
									</		

別表2

[illegible]

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 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 〕 Ⅲ 年 次 Ⅴ	春期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30	
		U-22プログラミングコンテスト	講義	必修	120	4	30	12	10	
		Android開発Ⅱ	講義	必修	48	2	24	12	4	
		Kinectセンサー演習	講義	必修	48	2	24	12	4	
		システム開発演習Ⅰ	講義	選択	48	2	24	12	4	3科目中1科目を
		Cisco Firewall	講義	選択	48	2	24	12	4	必須選択
		ロボット制作応用Ⅰ	講義	選択	48	2	24	12	4	
		コミュニケーション技法／著作権	講義	必修	24	1	24	12	2	
		就職実務Ⅲ	講義	必修	36	2	18	12	3	
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27	
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30	
		卒業制作	実習	必修	105	3	35	7	15	
		システム開発演習Ⅱ	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目を
		Network Security	講義	選択	54	2	27	9	6	必須選択
		ロボット制作応用Ⅱ	講義	選択	54	2	27	9	6	
		ビジネスマナー	講義	必修	27	1	27	9	3	
		自然科学概論	講義	必修	27	1	27	9	3	
						</				

別表2

[illegible]

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報システム科	〔2年制〕	春期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		U-22プログラミングコンテスト	実習	必修	96	3	32	12	8		
		Java応用Ⅱ	講義	必修	72	3	24	12	6		
		Linux	講義	必修	48	2	24	12	4		
		Oracle SQL	講義	選択	48	2	24	12	4	3科目中1科目を	
		CCNA1	講義	選択	48	2	24	12	4	必須選択	
		トレロボ制作Ⅰ	講義	選択	48	2	24	12	4		
		コミュニケーション技法／著作権	講義	必修	24	1	24	12	2		
		就職実務Ⅰ	講義	必修	36	2	18	12	3		
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		卒業制作	実習	必修	56	1	56	7	8		
		Webアプリケーション	講義	必修	54	2	27	9	6		
		Oracle DBA	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目を	
		CCNA2	講義	選択	54	2	27	9	6	必須選択	
		トレロボ制作Ⅱ	講義	選択	54	2	27	9	6		
		ビジネスマナー	講義	必修	27	1	27	9	3		
		自然科学概論	講義	必修	27	1	27	9	3		

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 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〕 ハ1年次Ⅴ	ゲ ー ム ク リ エ ー タ ー 科 									

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 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】 Ⅷ 2年次Ⅴ	ゲームプログラムコース	プログラム言語	講義	必修	114	4	28.5	38	3	
		プログラム実践	実習	必修	114	3	38	38	3	
		グループ制作演習Ⅰ	講義	必修	270	9	30	18	15	
		DirectX(3D)	講義	必修	50	2	25	10	5	
		ゲーム企画	講義	必修	30	1	30	10	3	
		素材活用	講義	必修	18	1	18	6	3	
		ゲーム数学	講義	必修	24	1	24	8	3	
		進級制作	実習	必修	133	4	33.25	19	7	
		就職実務	講義	必修	57	3	19	19	3	
		選択科目:企画設計	講義	選択	57	3	19	19	3	5科目中1科目
		選択科目:Linux	講義	選択	57	3	19	19	3	を必須選択
		選択科目:サウンド編集	講義	選択	57	3	19	19	3	
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrints	講義	選択	57	3	19	19	3	
	選択科目:SpriteStudio	講義	選択	57	3	19	19	3		
				</						

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン 科 〔 3 年 制 〕 ハ 1 年 次 Ⅴ		進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5	
		3DCGⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		創作基礎	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デザインワークⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターデザインⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターイラストⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		CG演習Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デッサンⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		業界研究Ⅰ	講義	必修	66	3	22	22	3	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン 科 【 3 年 制 】 Ⅷ Ⅱ 年 次 Ⅴ		進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		専攻作品制作Ⅱ	実習	必修	168	5	33.6	28	6		
		デザインワークⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームグラフィックⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		CG演習Ⅱ	講義	必修	168	7	24	28	6		
		検定対策Ⅱ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクター創作Ⅱ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		CG映像Ⅱ	講義	必修	66	3	22	22	3		
合計		852 31									

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン 科 〔 3 年 制 〕 Ⅷ 3 年 次 Ⅴ		卒業制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		専攻作品制作Ⅲ	実習	必修	168	5	33.6	28	6		
		デザインワークⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームグラフィックⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		CG演習Ⅲ	講義	必修	168	7	24	28	6		
		検定対策Ⅲ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクター創作Ⅲ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		CG映像Ⅲ	講義	必修	66	3	22	22	3		
合計						852	31				

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン 科 〔 2 年 制 〕 Ⅷ 1 年 次 Ⅴ		進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5	
		3DCGⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		CG概論Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デザインワークⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターデザインⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターイラストⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		CG演習Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デッサンⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		ビジネスマナーⅠ	講義	必修	66	3	22	22	3	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
キャラクター デザイン科 〔2年制〕 入2年次V		卒業制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅡ	講義	必修	66	3	22	22	3		
		グループ制作演習	講義	必修	168	6	28	28	6		
合計						852	31				

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
動画・CG・Webクリエイティブエディター科【3年制】 Ⅷ Ⅰ 次 Ⅴ		グラフィックデザイン基礎	講義	必修	156	6	26	13	12	
		グラフィックデザインⅠ	講義	必修	180	6	30	18	10	
		基礎デッサン	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ドローイングⅠ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		コンピュータ概論	講義	必修	54	2	27	18	3	
		CG概論	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		デザイン基礎	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		Web基礎	講義	必修	54	2	27	18	3	
		3DCG基礎Ⅰ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		3DCG基礎Ⅱ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		映像基礎Ⅰ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		映像基礎Ⅱ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		修了制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	18	3	
合計		85533								

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
動 画 ・ C G ・ W e b ク リ エ イ タ ー 科 〔 3 年 制 〕 Ⅷ Ⅱ 次 Ⅴ		グラフィックデザインⅡ	講義	必修	195	7	27.85714	13	15	
		グラフィックデザインⅢ	講義	必修	162	6	27	18	9	
		ドローイングⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ドローイングⅢ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		広告理論	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		DTP実習	講義	必修	54	2	27	18	3	
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅠ	講義	必修	108	4	27	18	6	
		修了制作Ⅱ	実習	必修	108	3	36	18	6	
		就職実務	講義	必修	54	2	27	18	3	
合計		852 32								

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
動 画 ・ C G ・ W e b ク リ エ イ タ ー 科 〔 3 年 制 〕 入 3 年 次 Ⅴ		グラフィックデザインⅣ	講義	必修	156	6	26	13	12	
		グラフィックデザインⅤ	講義	必修	162	6	27	18	9	
		ドローイングⅣ	講義	必修	26	1	26	13	2	
		ドローイングⅤ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		ビジネスマナー	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ビジネスコミュニケーション	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ビジネス著作権	講義	必修	27	1	27	9	3	
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6	
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27	
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅡ	講義	必修	108	4	27	18	6	

別表2

[illegible]

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
動画・CG・Webクリエイティブエディター科 〔2年制〕 A2年次V		グラフィックデザインⅡ	講義	必修	117	4	29.25	13	9		
		グラフィックデザインⅢ	講義	必修	117	4	29.25	13	9		
		ドローイングⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		ドローイングⅢ	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		広告理論	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		DTP実習	講義	必修	54	2	27	18	3		
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		インターンシップ	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ビジネスマナー	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ビジネスコミュニケーション	講義	必修	108	4	27	18	6		
		ビジネス著作権	講義	必修	108	4	27	4	27		
		卒業制作	実習	必修	39	1	39	13	3		
		作品集制作	講義	必修	108	4	27	18	6		

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
I T 総 合 学 科 <										

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
I T 総 合 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム 専 攻	グループ制作演習Ⅱ	講義	必修	270	10	27	18	15		
		プログラム言語	講義	必修	45	2	22.5	15	3		
		プログラム実践	実習	必修	45	1	45	15	3		
		ビジネス実務	講義	必修	48	2	24	4	12		
		就職実務	講義	必修	30	1	30	5	6		
		進級制作	実習	必修	180	6	30	15	12		
		ゲーム概論	講義	必修	57	2	28.5	19	3		
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	実習	必修	36	1	36	6	6		
	μ	専攻:ゲームエンジニア職	講義	選択	114	6	19	19	6	4科目中1科目	
	専	専攻:ITエンジニア職	講義	選択	114	6	19	19	6	を必須選択	
	攻	専攻:プログラマー職	講義	選択	114	6	19	19	6		
		専攻:一般職	講義	選択	114	6	19	19	6		
		選択科目:企画設計Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	5科目中1科目	
		選択科目:LinuxⅡ	実習	選択	57	1	57	19	3	を必須選択	
	A 3 年 次 V		選択科目:プログラミング実習Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	
			選択科目:UnrealEngineⅡ	実習	選択	57	1	57	19	3	
			選択科目:ゲームコーチング実習Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	
合計		882 32									

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
I T 総 合 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム 専 攻	グループ制作演習Ⅲ	講義	必修	270	10	27	18	15	
		プログラム言語応用	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践応用	実習	必修	45	1	45	15	3	
		ビジネス実務応用	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務応用	講義	必修	30	1	30	5	6	
		卒業制作	実習	必修	192	6	32	16	12	
		ゲーム概論応用	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		専攻:ゲームエンジニア職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	4科目中1科目
		専攻:ITエンジニア職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	を必須選択
		専攻:プログラマー職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	
		専攻:一般職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	
		選択科目:企画設計Ⅲ	実習	選択	57	1	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:LinuxⅢ	実習	選択	57	1	57	19	3	を必須選択
	Ⅷ 4 年 次 Ⅴ	選択科目:プログラミング実習Ⅲ	実習	選択	57	1	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngineⅢ	実習	選択	57	1	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅲ	実習	選択	57	1	57	19	3	
合計					858	31				

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
I T 総合 学科	システム 専攻	コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6	
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4	
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2	
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2	
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8	
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4	
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2	
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	3	27	
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	6	28.3333	5	34	
		進級制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	9	6	
		Java応用Ⅰ	講義	必修	54	2	27	9	6	
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		MTA Database	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目
		CCNA基礎	講義	選択	54	2	27	9	6	を必須選択
		制御基礎	講義	選択	54	2	27	9	6	
			</							

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
I T 総 合 学 科	ゲ ー ム プ ロ グ ラ ム 専 攻	C言語	講義	必須	128	5	25.6	16	8	
		情報基礎	講義	必須	96	4	24	16	6	
		ゲームアルゴリズム	講義	必須	48	2	24	16	3	
		ゲームエンジン	講義	必須	48	2	24	16	3	
		ネットワーク	講義	必須	48	2	24	16	3	
		企画	講義	必須	81	3	27	27	3	
		業界研究	講義	必須	27	1	27	27	1	
		DirectX 2D	講義	必須	88	3	29.33333	11	8	
		C++	講義	必須	66	3	22	11	6	
		セキュリティ	講義	必須	33	2	16.5	11	3	
		進級制作	実習	必須	33	1	33	11	3	
		ゲームアルゴリズムⅡ	講義	選択	33	2	16.5	11	3	2科目中1科目を
		コンピュータシステム	講義	選択	33	2	16.5	11	3	選択
		国家試験対策	講義	選択	120	4	30	4	30	2科目中1科目を
	ゲーム制作対策	講義	選択	120	4	30	4	30	選択	
					</					

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
Ｉ Ｔ 総合 学科	ゲーム プログラ ム専攻	プログラム言語	講義	必修	114	4	28.5	38	3	
		プログラム実践	講義	必修	114	4	28.5	38	3	
		グループ制作演習Ⅰ	講義	必修	270	9	30	18	15	
		DirectX(3D)	講義	必修	50	2	25	10	5	
		ゲーム企画	講義	必修	30	1	30	10	3	
		素材活用	講義	必修	18	1	18	6	3	
		ゲーム数学	講義	必修	24	1	24	8	3	
		進級制作	実習	必修	126	4	31.5	14	9	
		就職実務	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		選択科目:企画設計	講義	選択	57	3	19	19	3	5科目中1科目
		選択科目:Linux	講義	選択	57	3	19	19	3	を必須選択
		選択科目:サウンド編集	講義	選択	57	3	19	19	3	
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrint	講義	選択	57	3	19	19	3	
		選択科目:SpriteStudio	講義	選択	57	3	19	19	3	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
Ⅰ Ｔ 総 合 学 科	ゲ ー ム プ ロ グ ラ ム 専 攻	グループ制作演習Ⅱ	講義	必修	270	9	30	18	15	
		プログラム言語	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		ビジネス実務	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務	講義	必修	30	2	15	5	6	
		進級制作	実習	必修	180	6	30	15	12	
		ゲーム概論	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		専攻：ゲーム	講義	選択	114	4	28.5	19	6	3科目中1科目
		専攻：IT	講義	選択	114	4	28.5	19	6	を必須選択
		専攻：一般	講義	選択	114	4	28.5	19	6	
	Ⅷ 3 年 次 Ⅴ	選択科目：企画設計	講義	選択	57	2	28.5	19	3	5科目中1科目
		選択科目：Linux	講義	選択	57	2	28.5	19	3	を必須選択
		選択科目：サウンド編集	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
		選択科目：UnrealEngine4 BluePrint	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
		選択科目：SpriteStudio	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
合計					846	31				

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
Ⅰ Ｔ 総 合 学 科	ゲ ー ム ブ ロ グ ラ ム 専 攻	グループ制作演習Ⅲ	講義	必修	270	9	30	18	15	
		プログラム言語応用	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践応用	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		ビジネス実務応用	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務応用	講義	必修	30	2	15	5	6	
		卒業制作	実習	必修	192	6	32	16	12	
		ゲーム概論応用	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		専攻：ゲーム応用	講義	選択	114	4	28.5	19	6	3科目中1科目
		専攻：IT応用	講義	選択	114	4	28.5	19	6	を必須選択
		専攻：一般応用	講義	選択	114	4	28.5	19	6	
	Ⅷ ４ 年 次 Ⅴ	選択科目：企画設計	講義	選択	57	2	28.5	19	3	5科目中1科目
		選択科目：Linux	講義	選択	57	2	28.5	19	3	を必須選択
		選択科目：サウンド編集	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
		選択科目：UnrealEngine4 BluePrint	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
		選択科目：SpriteStudio	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
合計					858	31				

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
Ⅰ Ｔ 総 合 学 科 Ⅷ １ 年 次 Ⅴ	ゲ ー ム キ ャ ラ ク ター 専 攻	進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		CG概論Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デザインワークⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターイラストⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		CG演習Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅠ	講義	必修	66	3	22	22	3		

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
Ⅰ Ｔ 総合 学 科	ゲ ー ム キ ャ ラ ク タ ー 専 攻	進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6		

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
Ⅰ Ｔ 総合 学科	ゲ ー ム キ ャ ラ ク タ ー 専 攻	進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5	
		3DCGⅢ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		デザインワークⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターデザインⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		ゲームイラストⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デッサンⅢ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		ビジネスマナーⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6	
合計					852	31				

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
Ⅰ Ｔ 総 合 学 科	ゲ ー ム キ ャ ラ ク タ ー 専 攻	卒業制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅣ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅣ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6		

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
I T 総 合 学 科 専 攻 八 二 年 次 V	C G ・ W e b	グラフィックデザインⅡ	講義	必修	195	7	27.85714	13	15	
		グラフィックデザインⅢ	講義	必修	162	6	27	18	9	
		ドローイングⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ドローイングⅢ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		広告理論	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		DTP実習	講義	必修	54	2	27	18	3	
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅠ	講義	必修	108	4	27	18	6	
		修了制作Ⅱ	実習	必修	108	3	36	18	6	
		就職実務	講義	必修	54	2	27	18	3	
合計		852 32								

本校の教育課程及び授業時間数											
学科名	コース	授業科目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
Ⅰ Ⅲ 総合 学科 専攻	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザインⅣ	講義	必修	156	6	26	13	12		
		グラフィックデザインⅤ	講義	必修	162	6	27	18	9		
		ドローイングⅣ	講義	必修	26	1	26	13	2		
		ドローイングⅤ	講義	必修	54	2	27	18	3		
		ビジネスマナー	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		ビジネスコミュニケーション	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ビジネス著作権	講義	必修	27	1	27	9	3		
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6		
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27		
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
	インターンシップⅡ	講義	必修	108	4	27	18	6			
	合計		854 31								

本校の教育課程及び授業時間数										
学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
Ⅰ Ⅲ 総合 学科 専 攻 										

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
I T 総合 学科 4 年 次 V	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザインⅥ	講義	必修	144	6	24	12	12	
		グラフィックデザインⅦ	講義	必修	180	6	30	15	12	
		ドローイングⅥ	講義	必修	26	1	26	13	2	
		ドローイングⅦ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		ビジネスマナー応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ビジネスコミュニケーション応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ビジネス著作権応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6	
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27	
		Web応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅢ	講義	必修	108	4	27	18	6	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 										

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム 専 攻	プログラム言語	講義	必修	114	5	22.8	38	3		
		プログラム実践	講義	必修	114	3	38	38	3		
		グループ制作演習Ⅰ	講義	必修	270	12	22.5	18	15		
		DirectX(3D)	講義	必修	50	2	25	10	5		
		ゲーム企画	講義	必修	30	2	15	10	3		
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	実習	必修	36	1	36	6	6		
		ゲーム数学	講義	必修	24	1	24	8	3		
		進級制作	実習	必修	126	4	31.5	14	9		
		選択科目:企画設計Ⅰ	実習	選択	57	1	57	19	3	5科目中1科目	
		選択科目:LinuxⅠ	実習	選択	57	1	57	19	3	を必須選択	
		選択科目:プロゲーミング実習Ⅰ	実習	選択	57	1	57	19	3		
		選択科目:UnrealEngineⅠ	実習	選択	57	1	57	19	3		
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅰ	実習	選択	57	1	57	19	3		
	ハ 2 年 次 Ⅴ										
合計					821	31					

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 八 4 年 次 Ⅴ	e ス ポ ー ツ ゲ ー ム	グループ制作演習Ⅲ	講義	必修	270	10	27	18	15	
		プログラム言語応用	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践応用	実習	必修	45	1	45	15	3	
		ビジネス実務応用	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務応用	講義	必修	30	1	30	5	6	
		卒業制作	実習	必修	192	6	32	16	12	
		ゲーム概論応用	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
	専 攻	専攻:ゲームエンジニア職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	4科目中1科目
		専攻:ITエンジニア職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	を必須選択
		専攻:プログラマー職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	
		専攻:一般職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	
		選択科目:企画設計Ⅲ	講義	実習	57	1	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:LinuxⅢ	講義	実習	57	1	57	19	3	を必須選択
		選択科目:プログラミング実習Ⅲ	講義	実習	57	1	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngineⅢ	講義	実習	57	1	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅲ	講義	実習	57	1	57	19	3	
合計		858 31								

本校の教育課程及び授業時間数											
学科名	コース	授業科目	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 ハ １ 年 次 Ⅴ	シ ス テ ム 専 攻	コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6		
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4		
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2		
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2		
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8		
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4		
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2		
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	9	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	6	28.3333	5	34		
		進級制作 I	実習	必修	54	1	54	9	6		
		Java応用 I	講義	必修	54	2	27	9	6		
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		MTA Database	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目	
		CCNA基礎	講義	選択	54	2	27	9	6	を必須選択	
		制御基礎	講義	選択	54	2	27	9	6		
合計		858 31									

[illegible]

別表2

学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
情報 報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 <										

別表2

学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 Λ 3 年 次 Ⅴ	シ ス テ ム 専 攻	春期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		U-22プログラミングコンテスト	講義	必修	96	4	24	12	8		
		Java応用Ⅲ	講義	必修	72	3	24	12	6		
		WebアプリケーションⅢ	講義	必修	48	2	24	12	4		
		Linux	講義	必修	48	2	24	12	4		
		Oracle SQL	講義	選択	48	2	24	12	4	3科目中1科目を	
		CCNA3	講義	選択	48	2	24	12	4	必須選択	
		トレロボ制作Ⅲ	講義	選択	48	2	24	12	4		
		就職実務Ⅰ	講義	必修	24	1	24	12	2		
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		進級制作Ⅲ	実習	必修	54	1	54	6	9		
		WebアプリケーションⅣ	講義	必修	54	2	27	9	6		
		Oracle DBA	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目を	
		CCNA4	講義	選択	54	2	27	9	6	必須選択	
		トレロボ制作Ⅲ	講義	選択	54	2	27	9	6		
		就職実務Ⅱ	講義	必修	54	2	27	9	6		
合計		873 32									

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科	ゲ ー ム プ ロ グ ラ ム 専 攻	プログラム言語	講義	必修	114	4	28.5	38	3		
		プログラム実践	講義	必修	114	4	28.5	38	3		
		グループ制作演習Ⅰ	講義	必修	270	9	30	18	15		
		DirectX(3D)	講義	必修	50	2	25	10	5		
		ゲーム企画	講義	必修	30	1	30	10	3		
		素材活用	講義	必修	18	1	18	6	3		
		ゲーム数学	講義	必修	24	1	24	8	3		
		進級制作	実習	必修	126	4	31.5	14	9		
		就職実務	講義	必修	57	2	28.5	19	3		
		選択科目:企画設計	講義	選択	57	3	19	19	3	5科目中1科目	
		選択科目:Linux	講義	選択	57	3	19	19	3	を必須選択	
		選択科目:サウンド編集	講義	選択	57	3	19	19	3		
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrint	講義	選択	57	3	19	19	3		
		選択科目:SpriteStudio	講義	選択	57	3	19	19	3		
	ハ 2 年 次 Ⅴ										
合計					860	31					

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 Ⅷ 3 年 次 Ⅴ	ゲ ー ム プ ロ グ ラ ム 専 攻	グループ制作演習Ⅱ	講義	必修	270	9	30	18	15	
		プログラム言語	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		ビジネス実務	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務	講義	必修	30	2	15	5	6	
		進級制作	実習	必修	180	6	30	15	12	
		ゲーム概論	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		専攻:ゲーム	講義	選択	114	4	28.5	19	6	3科目中1科目
		専攻:IT	講義	選択	114	4	28.5	19	6	を必須選択
		専攻:一般	講義	選択	114	4	28.5	19	6	
		選択科目:企画設計	講義	選択	57	2	28.5	19	3	5科目中1科目
		選択科目:Linux	講義	選択	57	2	28.5	19	3	を必須選択
		選択科目:サウンド編集	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
		選択科目:UnrealEngine4 BluePrint	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
		選択科目:SpriteStudio	講義	選択	57	2	28.5	19	3	
								</		

別表2

[illegible]

別表2

学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 Λ 1 年 次 Ⅴ	ゲ ー ム キ ャ ラ ク タ ー 専 攻	進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		CG概論Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デザインワークⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターイラストⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		CG演習Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅠ	講義	必修	66	3	22	22	3		
		合計		852 31							

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 Ⅷ Ⅱ 年 次 Ⅴ	ゲ ー ム キ ャ ラ ク タ ー 専 攻	進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6		
合計		852 31									

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 Ⅷ 3 年 次 Ⅴ	ゲ ー ム キ ャ ラ ク ター 専 攻	進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅢ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅢ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6		
		合計						852	31		

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 ハ 4 年 次 Ⅴ	ゲ ー ム キ ャ ラ ク ター 専 攻	卒業制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅣ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅣ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6		
		合計					852	31			

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
情報 ビ ジ ネ ス ・ 大 学 科 ハ 2 年 次 Ⅴ	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザインⅡ	講義	必修	195	7	27.85714	13	15	
		グラフィックデザインⅢ	講義	必修	162	6	27	18	9	
		ドローイングⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ドローイングⅢ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		広告理論	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		DTP実習	講義	必修	54	2	27	18	3	
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅠ	講義	必修	108	4	27	18	6	
		修了制作Ⅱ	実習	必修	108	3	36	18	6	
		就職実務	講義	必修	54	2	27	18	3	

[illegible]

本校の教育課程及び授業時間数										
学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
情報 ビ ジ ネ ス ・ 専 攻 <										

本校の教育課程及び授業時間数										
学科名	コース	授業科目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
情報・ビジネス専攻大学科	C G ・ W e b 専 攻	グラフィックデザインⅥ	講義	必修	144	6	24	12	12	
		グラフィックデザインⅦ	講義	必修	180	6	30	15	12	
		ドローイングⅥ	講義	必修	26	1	26	13	2	
		ドローイングⅦ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		ビジネスマナー応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ビジネスコミュニケーション応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ビジネス著作権応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6	
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27	
			Web応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3
		インターンシップⅢ	講義	必修	108	4	27	18	6	
		合計			860	31				

[illegible]

[illegible][illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
e ス ポ ー ツ ・ 情 報 大 学 科 ハ 2 年 次 Ⅴ		プログラム言語	講義	必修	114	5	22.8	38	3	
		プログラム実践	講義	必修	114	3	38	38	3	
		グループ制作演習Ⅰ	講義	必修	270	12	22.5	18	15	
		DirectX(3D)	講義	必修	50	2	25	10	5	
		ゲーム企画	講義	必修	30	2	15	10	3	
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	実習	必修	36	1	36	6	6	
		ゲーム数学	講義	必修	24	1	24	8	3	
		進級制作	実習	必修	126	4	31.5	14	9	
		選択科目:企画設計Ⅰ	実習	選択	57	1	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:LinuxⅠ	実習	選択	57	1	57	19	3	を必須選択
		選択科目:プロゲーミング実習Ⅰ	実習	選択	57	1	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngineⅠ	実習	選択	57	1	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅰ	実習	選択	57	1	57	19	3	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
e ス ポ ー ツ ・ 情 報 大 学 科 ハ 3 年 次 Ⅴ		グループ制作演習Ⅱ	講義	必修	270	10	27	18	15	
		プログラム言語	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践	講義	必修	45	1	45	15	3	
		ビジネス実務	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務	講義	必修	30	1	30	5	6	
		進級制作	実習	必修	180	6	30	15	12	
		ゲーム概論	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		eスポーツイベント運営実習Ⅱ	実習	必修	36	1	36	6	6	
		専攻:ゲームエンジニア職	講義	選択	114	6	19	19	6	4科目中1科目
		専攻:ITエンジニア職	講義	選択	114	6	19	19	6	を必須選択
		専攻:プロゲーマー職	講義	選択	114	6	19	19	6	
		専攻:一般職	講義	選択	114	6	19	19	6	
		選択科目:企画設計Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:LinuxⅡ	実習	選択	57	1	57	19	3	を必須選択
		選択科目:プロゲーミング実習Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngineⅡ	実習	選択	57	1	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅱ	実習	選択	57	1	57	19	3	
合計		882 32								

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
e ス ポ ー ツ ・ 情 報 大 学 科 ハ 4 年 次 Ⅴ		グループ制作演習Ⅲ	講義	必修	270	10	27	18	15	
		プログラム言語応用	講義	必修	45	2	22.5	15	3	
		プログラム実践応用	実習	必修	45	1	45	15	3	
		ビジネス実務応用	講義	必修	48	2	24	4	12	
		就職実務応用	講義	必修	30	1	30	5	6	
		卒業制作	実習	必修	192	6	32	16	12	
		ゲーム概論応用	講義	必修	57	2	28.5	19	3	
		専攻:ゲームエンジニア職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	4科目中1科目
		専攻:ITエンジニア職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	を必須選択
		専攻:プロゲーマー職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	
		専攻:一般職Ⅱ	講義	選択	114	6	19	19	6	
		選択科目:企画設計Ⅲ	講義	実習	57	1	57	19	3	5科目中1科目
		選択科目:LinuxⅢ	講義	実習	57	1	57	19	3	を必須選択
		選択科目:プロゲーミング実習Ⅲ	講義	実習	57	1	57	19	3	
		選択科目:UnrealEngineⅢ	講義	実習	57	1	57	19	3	
		選択科目:ゲームコーチング実習Ⅲ	講義	実習	57	1	57	19	3	
合計						858	31			

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
A I シ ス テ ム ・ 情 報 大 学 科 ハ 1 年 次 Ⅴ		コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6		
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4		
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2		
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2		
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8		
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4		
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2		
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	6	28.3333	5	34		
		進級制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	9	6		
		Java応用Ⅰ	講義	必修	54	2	27	9	6		
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		MTA Database	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目	
		CCNA基礎	講義	選択	54	2	27	9	6	を必須選択	
		制御基礎	講義	選択	54	2	27	9	6		

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
A I シ ス テ ム ・ 情 報 大 学 科 ハ 3 年 次 V		春期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		U-22プログラミングコンテスト	講義	必修	96	4	24	12	8		
		Java応用Ⅲ	講義	必修	72	3	24	12	6		
		WebアプリケーションⅢ	講義	必修	48	2	24	12	4		
		Linux	講義	必修	48	2	24	12	4		
		Oracle SQL	講義	選択	48	2	24	12	4	3科目中1科目を	
		CCNA3	講義	選択	48	2	24	12	4	必須選択	
		トレロボ制作Ⅲ	講義	選択	48	2	24	12	4		
		就職実務Ⅰ	講義	必修	24	1	24	12	2		
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		進級制作Ⅲ	実習	必修	54	1	54	6	9		
		WebアプリケーションⅣ	講義	必修	54	2	27	9	6		
		Oracle DBA	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目を	
		CCNA4	講義	選択	54	2	27	9	6	必須選択	
		トレロボ制作Ⅲ	講義	選択	54	2	27	9	6		
		就職実務Ⅱ	講義	必修	54	2	27	9	6		
				</							

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報システム・情報大学科 Ⅷ 1 年 次 Ⅴ		コンピュータシステム	講義	必修	78	3	26	13	6		
		データベース／ネットワーク	講義	必修	52	2	26	13	4		
		Excel	講義	必修	26	1	26	13	2		
		標準化と経営	講義	必修	26	1	26	13	2		
		Java	講義	必修	104	4	26	13	8		
		アルゴリズム／システム開発	講義	必修	52	2	26	13	4		
		国家試験対策(確認テスト)	講義	必修	26	1	26	13	2		
		秋期検定対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	170	6	28.3333	5	34		
		進級制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	9	6		
		Java応用Ⅰ	講義	必修	54	2	27	9	6		
		コンピュータシステム応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		データベース応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ネットワーク応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		MTA Database	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目	
		CCNA基礎	講義	選択	54	2	27	9	6	を必須選択	
		制御基礎	講義	選択	54	2	27	9	6		
								</			

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
情報 シ ス テ ム ・ 情 報 大 学 科 Ⅷ 4 年 次 Ⅴ		春期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		U-22プログラミングコンテスト	講義	必修	120	4	30	12	10		
		Android開発Ⅱ	講義	必修	48	2	24	12	4		
		Kinectセンサー演習	講義	必修	48	2	24	12	4		
		システム開発演習Ⅰ	講義	選択	48	2	24	12	4	3科目中1科目を	
		Cisco Firewall	講義	選択	48	2	24	12	4	必須選択	
		ロボット制作応用Ⅰ	講義	選択	48	2	24	12	4		
		コミュニケーション技法／著作権	講義	必修	24	1	24	12	2		
		就職実務Ⅲ	講義	必修	36	2	18	12	3		
		ベンダー試験対策	講義	必修	81	3	27	3	27		
		秋期国家試験対策	講義	必修	120	4	30	4	30		
		卒業制作	実習	必修	105	3	35	7	15		
		システム開発演習Ⅱ	講義	選択	54	2	27	9	6	3科目中1科目を	
		Network Security	講義	選択	54	2	27	9	6	必須選択	
		ロボット制作応用Ⅱ	講義	選択	54	2	27	9	6		
		ビジネスマナー	講義	必修	27	1	27	9	3		
		自然科学概論	講義	必修	27	1	27	9	3		
合計						858	31				

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
キャラクターデザイン・情報大学科 ハ１年次Ⅴ		進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5	
		3DCGⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		CG概論Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デザインワークⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターデザインⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターイラストⅠ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		CG演習Ⅰ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デッサンⅠ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		ビジネスマナーⅠ	講義	必修	66	3	22	22	3	
		合計			852	31				

11

本校の教育課程及び授業時間数											
学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン ・ 情 報 大 学 科 ハ ２ 年 次 Ⅴ		進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5		
		3DCGⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		デザインワークⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		キャラクターデザインⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		ゲームイラストⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		デッサンⅡ	講義	必修	168	6	28	28	6		
		ビジネスマナーⅡ	講義	必修	84	3	28	28	3		
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6		
合計					852	31					

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン ・ 情 報 大 学 科 ハ 3 年 次 Ⅴ		進級制作	実習	必修	30	1	30	6	5	
		3DCGⅢ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		デザインワークⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターデザインⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		ゲームイラストⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デッサンⅢ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		ビジネスマナーⅢ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
キャラクターデザイン・情報大学科 4年次Ⅴ		卒業制作	実習	必修	30	1	30	6	5	
		3DCGⅣ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		デザインワークⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		キャラクターデザインⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		ゲームイラストⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		デッサンⅣ	講義	必修	168	6	28	28	6	
		ビジネスマナーⅣ	講義	必修	84	3	28	28	3	
		グループ制作演習	講義	必修	150	6	25	25	6	

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考
動画・CG・Webクリエイティブエーター情報大学科 ハ1年次Ⅴ		グラフィックデザイン基礎	講義	必修	156	6	26	13	12	
		グラフィックデザインⅠ	講義	必修	180	6	30	18	10	
		基礎デッサン	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ドローイングⅠ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		コンピュータ概論	講義	必修	54	2	27	18	3	
		CG概論	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		デザイン基礎	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		Web基礎	講義	必修	54	2	27	18	3	
		3DCG基礎Ⅰ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		3DCG基礎Ⅱ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		映像基礎Ⅰ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		映像基礎Ⅱ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		修了制作Ⅰ	実習	必修	54	1	54	18	3	
合計					855	33				

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
動 画 ・ C G ・ W e b ク リ エ イ タ ー ・ 情 報 大 学 科 八 二 年 次 Ⅴ		グラフィックデザインⅡ	講義	必修	195	7	27.85714	13	15	
		グラフィックデザインⅢ	講義	必修	162	6	27	18	9	
		ドローイングⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ドローイングⅢ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		広告理論	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		DTP実習	講義	必修	54	2	27	18	3	
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅠ	講義	必修	108	4	27	18	6	
		修了制作Ⅱ	実習	必修	108	3	36	18	6	
		就職実務	講義	必修	54	2	27	18	3	

11

本校の教育課程及び授業時間数										
学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
動 画 ・ C G ・ W e b ク リ エ イ タ ー ・ 情 報 大 学 科 ハ 3 年 次 Ⅴ		グラフィックデザインⅣ	講義	必修	156	6	26	13	12	
		グラフィックデザインⅤ	講義	必修	162	6	27	18	9	
		ドローイングⅣ	講義	必修	26	1	26	13	2	
		ドローイングⅤ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		ビジネスマナー	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ビジネスコミュニケーション	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ビジネス著作権	講義	必修	27	1	27	9	3	
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6	
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27	
		Web	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅡ	講義	必修	108	4	27	18	6	
合計						854	31			

本校の教育課程及び授業時間数											
学科名	コース	授業科目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備考	
動画・CG・Webクリエイター・情報大学科 ハ 4 年 次 Ⅴ		グラフィックデザインⅥ	講義	必修	144	6	24	12	12		
		グラフィックデザインⅦ	講義	必修	180	6	30	15	12		
		ドローイングⅥ	講義	必修	26	1	26	13	2		
		ドローイングⅦ	講義	必修	54	2	27	18	3		
		ビジネスマナー応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		ビジネスコミュニケーション応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		ビジネス著作権応用	講義	必修	27	1	27	9	3		
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6		
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27		
		Web応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		インターンシップⅢ	講義	必修	108	4	27	18	6		
		合計					860	31			

本校の教育課程及び授業時間数										
学科名	コース	授 業 科 目	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考
動 画 ・ C G ・ W e b ク リ エ イ タ ー ・ 情 報 大 学 科 ハ 4 年 次 Ⅴ		グラフィックデザインⅥ	講義	必修	144	6	24	12	12	
		グラフィックデザインⅦ	講義	必修	180	6	30	15	12	
		ドローイングⅥ	講義	必修	26	1	26	13	2	
		ドローイングⅦ	講義	必修	54	2	27	18	3	
		ビジネスマナー応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		ビジネスコミュニケーション応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		ビジネス著作権応用	講義	必修	27	1	27	9	3	
		卒業制作	実習	必修	108	3	36	18	6	
		作品集制作	実習	必修	108	3	36	4	27	
		Web応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3	
		インターンシップⅢ	講義	必修	108	4	27	18	6	
合計					860	31				

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

別表2

[illegible]

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	授業方法	必選の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
Ｉ Ｔ キ ャ リ ア デ ザ イ ン 科 （ ２ 年 制 ） ハ ２ 年 次 Ⅴ		デザイン応用	実習	必修	39	1	39	13	3		
		Officeツール応用	実習	必修	39	1	39	13	3		
		プレゼンテーションⅡ	実習	必修	39	1	39	13	3		
		ITパスポート基礎	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		SNSマーケティングⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		キャリアデザインⅡ	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		WebデザインⅡ	実習	必修	39	1	39	13	3		
		基礎学力Ⅱ	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		マネジメント応用	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		卒業制作	実習	必修	162	4	40.5	6	27		
		CG応用	実習	必修	42	1	42	14	3		
		生成AiⅡ	実習	必修	42	1	42	14	3		
		ITパスポート応用	講義	必修	42	2	21	14	3		
		動画編集応用	実習	必修	42	1	42	14	3		
		イベント概論Ⅱ	講義	必修	42	2	21	14	3		
		就職実務Ⅱ	講義	必修	42	2	21	14	3		
		筆記試験対策Ⅱ	講義	必修	42	2	21	14	3		
		データ活用応用	講義	必修	42	2	21	14	3		
		プログラミング応用	実習	必修	42	1	42	14	3		
						</					

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	授業方法	必修の別	年間授業時間数	単位数	単位当たりの 授業時間数	授業週数	週授業時間数	備 考	
I T キ ャ リ ア デ ザ イ ン 科 （ 1 年 制 ） ハ 1 年 次 Ⅴ		デザイン基礎	実習	必修	39	1	39	13	3		
		Officeツール基礎	実習	必修	39	1	39	13	3		
		プレゼンテーション	実習	必修	39	1	39	13	3		
		情報処理基礎	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		SNSマーケティング	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		キャリアデザイン	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		Webデザイン	実習	必修	39	1	39	13	3		
		基礎学力	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		マネジメント基礎	講義	必修	39	2	19.5	13	3		
		PBL実習	講義	必修	162	4	40.5	6	27		
		CG基礎	実習	必修	42	1	42	14	3		
		生成AI	実習	必修	42	1	42	14	3		
		情報処理応用	講義	必修	42	2	21	14	3		
		動画編集基礎	実習	必修	42	1	42	14	3		
		イベント概論	講義	必修	42	2	21	14	3		
		就職実務	講義	必修	42	2	21	14	3		
		筆記試験対策	講義	必修	42	2	21	14	3		
		データ活用基礎	講義	必修	42	2	21	14	3		
		プログラミング基礎	実習	必修	42	1	42	14	3		
				</							

別表3-1

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	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
eスポーツ科	2年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
AIシステム科	3年	70,000	510,000	340,000	180,000	1,100,000	
AIシステム科	2年	70,000	510,000	340,000	180,000	1,100,000	
情報システム科	3年	70,000	510,000	340,000	180,000	1,100,000	
情報システム科	2年	70,000	510,000	340,000	180,000	1,100,000	
ゲームクリエイター科	3年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
ゲームクリエイター科	2年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
キャラクターデザイン科	3年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
キャラクターデザイン科	2年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
動画・CG・Webクリエイター科	3年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
動画・CG・Webクリエイター科	2年	70,000	520,000	380,000	180,000	1,150,000	
IT総合学科	4年	70,000	510,000	340,000	180,000	1,100,000	
情報ビジネス・大学科	4年	70,000	510,000	340,000	180,000	1,100,000	
AIシステム・情報大学科	4年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
情報システム・情報大学科	4年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
ゲームクリエイター・情報大学科	4年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
eスポーツ・情報大学科	4年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
キャラクターデザイン・情報大学科	4年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
動画・CG・Webクリエイター・情報大学科	4年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
ITキャリアデザイン科	3年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
ITキャリアデザイン科	2年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
ITキャリアデザイン科	1年	70,000	560,000	90,000	100,000	820,000	
入学検定料 20, 000(全学科共通)							

※編入学生は、入学金免除

別表3-2

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	350,000	250,000	150,000	820,000	
eスポーツ科	2年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
AIシステム科	3年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
AIシステム科	2年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
情報システム科	3年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
情報システム科	2年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
ゲームクリエイター科	3年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
ゲームクリエイター科	2年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
キャラクターデザイン科	3年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
キャラクターデザイン科	2年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
動画・CG・Webクリエイター科	3年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
動画・CG・Webクリエイター科	2年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
IT総合学科	4年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
情報ビジネス・大学科	4年	70,000	350,000	250,000	150,000	820,000	
AIシステム・情報大学科	4年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
情報システム・情報大学科	4年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
ゲームクリエイター・情報大学科	4年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
eスポーツ・情報大学科	4年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
キャラクターデザイン・情報大学科	4年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
動画・CG・Webクリエイター・情報大学科	4年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
ITキャリアデザイン科	3年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
ITキャリアデザイン科	2年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
ITキャリアデザイン科	1年	70,000	350,000	90,000	100,000	610,000	
入学検定料 20, 000 (全学科共通)							

※編入学生は、入学金免除