

<学科名= 総合情報(大学併修)学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	IT013	○	Java入門_A	60
2	IT035	○	Webインタフェース3	30
2	IT021	○	オブジェクト指向プログラミング	60
2	SY011	○	クラウド開発1	30
2	SY016	○	DB管理	30
2	IT024	○	Webアプリケーション構築_A	60
2	SY003	○	.NETフレームワーク_A	30
2	NW008	○	セキュアプログラミング	30
3	IT029	○	テストと移行	15
3	IT028	○	企画と提案	15
3	SY011	○	クラウド開発1	30
3	SY008	○	Windowsプログラミング_A	30
3	SY005	○	スマホ開発	45
4	IT031	○	システム総合演習_A	60
時限数				525
授業時数				1050

<学科名= ゲーム学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	GM016	○	ゲームプランニング	30
1	GM018	○	ゲームプランニング演習	30
1	PN022	○	キャラクターデザイン	15
1	CG001	○	3Dメイキング1	30
2	PN018	○	デジタルサウンド	15
2	PN016	○	アニメーション技法	30
2	PN015	○	デザイン実践	30
2	WB002	○	Webデザイン実践1	30
2	GM021	○	キャラクターデッサン1	30
2	GM022	○	キャラクターデッサン2	30
時限数				270
授業時数				540

<学科名= CG・Web学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
3	CG013	○	CGコンテンツ総合演習	150
3	WB010	○	Webコンテンツ総合演習	150
時限数				300
授業時数				600

※令和4年度生以降募集停止中であり、3年次の時限数のみを提示

<学科名= ITスペシャリスト学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	IT013	○	Java入門_A	60
2	IT021	○	オブジェクト指向プログラミング_A	60
2	SY011	○	クラウド開発1	30
2	SY016	○	DB管理	30
2	IT024	○	Webアプリケーション構築_A	60
2	SY003	○	.NETフレームワーク_A	30
2	IT047	○	要件定義	15
2	PN013	○	実践システム開発演習	30
2	PN015	○	デザイン実践	30
2	SY005	○	スマホ開発	15
3	SY011	○	クラウド開発1	30
3	SY008	○	Windowsプログラミング_A	30
3	IT031	○	システム総合演習_A	60
時限数				480
授業時数				960

<学科名= IT(情報技術)学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	IT013	○	Java入門_A	60
2	IT021	○	オブジェクト指向プログラミング	60
2	SY011	○	クラウド開発1	30
2	SY016	○	DB管理	30
2	IT047	○	要件定義	15
時限数				195
授業時数				390

<学科名= ICTビジネス学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	IT042	○	IT基礎	45
1	WB001	○	Web基礎	15
1	IT045	○	IT基礎2	30
1	SY006	○	ExcelVBA	45
2	BS044	○	ExcelVBA & RPA	45
2	IT012	○	Webインタフェース2	30
時限数				210
授業時数				420