

<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_A	60	
2	SY016	○	DB管理	30	
2	PN012	○	AIの活用と開発手法	15	
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	SY012	○	AI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	SY008	○	Windowsプログラミング_A	30	
3	SY005	○	スマホ開発	45	
4	PN001	○	プロジェクトマネジメント	15	
4	IT031	○	システム総合演習_A	60	
				時限数	495
				授業時数	990

<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	PN005	○	ゲームアルゴリズム	15	
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	
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	
3	PN001	○	プロジェクトマネジメント	15	
				時限数	180
				授業時数	360

<学科名= CG・Web学科>

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数	
1	PN022	○	キャラクターデザイン	15	
1	CG003	○	デッサン1	30	
1	CG004	○	CG演習2	60	
1	PN016	○	アニメーション技法	30	
1	WB002	○	Webデザイン実践1	30	
1	WB003	○	Webインタフェース1	30	
2	CG006	○	広告演習	30	
2	WB004	○	Webデザイン実践2	30	
2	CG008	○	デッサン2	30	
2	CG007	○	コンテンツ概論	60	
				時限数	345
				授業時数	690

<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	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_A	60
2	SY016	○	DB管理	30
2	PN012	○	AIの活用と開発手法	15
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	SY012	○	AIプログラミング	30
2	PN013	○	実践システム開発演習	15
2	SY005	○	スマホ開発	45
3	IT029	○	テストと移行	15
3	IT028	○	企画と提案	15
3	SY008	○	Windowsプログラミング_A	30
3	PN001	○	プロジェクトマネジメント	15
3	IT031	○	システム総合演習_A	60
時限数				510
授業時数				1020

<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	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	30
2	SY016	○	DB管理	30
時限数				150
授業時数				300

<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基礎講座	60
1	IT045	○	IT基礎2	30
1	SY006	○	ExcelVBA	45
2	BS044	○	ExcelVBA & RPA	45
時限数				180
授業時数				360