

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計	
工業専門課程	ゲーム総合学科 (4年制)	著作権	144	2,808	
		ゲームデザイン	360		
		ディレクション演習	432		
		ビジネス論	432		
		作品制作	1,440		
	選択A	}	ゲームプログラミング	864	1,656
			プログラミング実習	144	
			オンラインゲーム基礎	144	
			コンピュータ概論	72	
			3DCG実習	216	
			サーバ管理	144	
			ゲーム特論	72	
			選択B	}	
	ゲームグラフィック実習	360			
	パブリシティ演習	216			
	課題制作	360			
			ゲームプログラミングコース		計 4,464
			ゲームCGコース		計 4,968

2年生（A組とB組とC組）については、
3クラス共に実務経験のある教員が担当している
授業時間数を記載（共通科目）。
ゲームプログラミングコースは、選択Aを履修（A組とC組）。
ゲームCGコースは、選択Bを履修（B組）。
1・3・4年生（A組とB組）については、
2クラス共に実務経験のある教員が担当している
授業時間数を記載（共通科目）。
ゲームプログラミングコースは、選択Aを履修（A組）。
ゲームCGコースは、選択Bを履修（B組）。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	情報総合学科 (4年制)	(1・2・3年生)		
		プログラミング技法Ⅰ	432	1,368
		テクニカルスキルⅠ	288	
		ゼミナールⅠ	216	
		資格対策	288	
		データベースⅢ	144	
	(4年生)			
応用情報技術	576	576		
				計 1,944

情報総合学科は、
2021年度と2022年度 教育課程表（カリキュラム）を変更。
そのため、1・2・3年生と4年生をそれぞれで記載。
各学年、2クラス体制で運用、
2クラス共に実務経験のある教員が担当している
授業時間数を記載。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計	
工業専門課程	情報システム科 (3年制)	プログラミング技法Ⅱ	216	504	
		システム運用管理	144		
		資格対策	144		
	選択A	データベースⅢ プロジェクト管理	72	108	
			36		
	選択B	応用情報技術	288	288	
	選択C	なし	0	0	
			システム開発コース	計	612
			先端情報技術コース	計	792
			ネットワーク・セキュリティコース	計	504

情報システム科は、
 2022年度 教育課程表（カリキュラム）を変更。
 そのため、1年生・2年生及び3年生をそれぞれで記載。
 3年生は、次のとおりコースにより選択A又はB、Cを履修。
 システム開発コースは、選択Aを履修。
 先端情報技術コースは、選択Bを履修。
 ネットワーク・セキュリティコースは、選択Cを履修
 1年次は、2クラス体制で運用。
 2クラス共に実務経験のある教員が担当している
 授業時間数を記載。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	AIイノベーション学科 (3年制)	アルゴリズム	72	396
		プログラミング技法 I	216	
		AIリテラシー	108	
				計 396

AIイノベーション学科は、2024年度新設学科につき、
1年次の開講科目のみの表記
2年次からAIシステムコースとグローバルコミュニケーションコースの

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	電子情報学科 (2年制)	(1年生)		
		電気磁気	72	504
		電子計測実習	72	
		ネットワーク法規	72	
		情報通信実習	108	
		資格試験対策	180	
		(2年生)		
		電子回路	72	756
		電気計測	72	
		電子計測実習	72	
	ネットワーク実習	144		
	ネットワーク法規	36		
	無線工学	108		
	プレゼンテーション実習	36		
	回路製作実習	72		
	パソコン実習	36		
	資格試験対策	108		

計 1,260

電子情報学科は、
2024年度 教育課程表（カリキュラム）を変更。
そのため、1年生及び2年生をそれぞれで記載。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	ゲームサイエンス学科 (2年制)	ゲームデザイン	144	864
		CG概論	72	
		ゲームグラフィック基礎	72	
		ゲームプログラミング	216	
		プログラミング実習	144	
		コンピュータ概論	72	
		3DCG実習	144	

計 864

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	ゲームCG学科 (2年制)	ゲームデザイン	144	1,944
		ゲームグラフィック基礎	72	
		マルチメディア演習	72	
		造形制作	720	
		ゲームグラフィック実習	360	
		パブリシティ演習	216	
		課題制作	360	
				計 1,944

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	電業技術学科 (2年制)	電気磁気学	84	1,605
		施行関係法規	36	
		電気計測	21	
		演習	108	
		電気機械	114	
		電気材料	42	
		送配電	42	
		電気法規	78	
		電気設計・積算	72	
		電気応用	36	
		電気設備	108	
		消防・保安設備	108	
		施行管理法	36	
		資格対策	72	
		建築・土木概論	36	
		基礎実習Ⅱ	288	
		応用実習Ⅰ	144	
		応用実習Ⅱ	108	
		CAD製図	72	

計 1,605

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	情報処理工学科 (2年制)	アルゴリズム	72	180
		データベースⅡ	108	
				計 180

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	機械CAD設計科 (2年制)	パソコン実習	72	1,440
		設計製図	144	
		演習	216	
		CAD実習	360	
		機械工作法	36	
		油空圧工学	36	
		生産管理	36	
		熱・流体力学	72	
		工業材料	72	
		機械要素	144	
		CAE・シミュレーション	72	
		実践設計演習	180	

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	機械工学科 (2年制)	パソコン実習	72	1,548
		安全衛生管理	36	
		マイコン基礎	36	
		機械工作法	36	
		図学	72	
		機械加工実習	144	
		機械設計	36	
		材料力学	108	
		演習	72	
		CAD設計製図	144	
		生産管理	36	
		油空圧工学	36	
		熱・流体力学	72	
		機械要素	144	
		ものづくり実習Ⅰ	288	
		ものづくり実習Ⅱ	216	

計 1,548

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	電気工学科 (2年制)	(1年生)		
		発変電工学	36	108
		送配電工学	36	
		照明・電熱工学	36	
		(2年生)		
		高電圧工学	36	252
	発変電工学	36		
	送配電工学	36		
	自動制御	72		
	電気機械設計	72		
				計 360

電気工学科は、2024年度 教育課程表（カリキュラム）を変更。
そのため、1年生及び2年生をそれぞれで記載。
各学年、2クラス体制で運用、
2クラス共に実務経験のある教員が担当している
授業時間数を記載。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	機械制御科 (2年制)	力学基礎	108	828
		パソコン実習	72	
		電子デバイス実習	144	
		プログラミング基礎	144	
		シーケンス制御	144	
		プログラミング応用	144	
		生産管理	36	
		機械工作法	36	
				計 828

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	情報セキュリティ学科 (2年制)	(2年生) プログラミングⅡ 情報セキュリティⅢ UNIX	144 108 72	324 計 324

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	高度情報学科 (2年制)	プログラミング I	216	540
		テクニカルスキル I	144	
		モバイルシステム	72	
		ゼミナール	108	
				計 540

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	AIシステム科 (2年制)	(2年生)		360
		プログラミング技法Ⅱ	216	
		AIシステム開発	72	
		IoTシステム開発	72	
				計 360

AIシステム科は、2024年度募集停止。
そのため、2年生のみで運用。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	IoT技術学科 (2年制)	電気回路	144	684
		計測実習	72	
		回路技術	144	
		IoTデバイス実習 I	72	
		IoTセンサ技術	36	
		C言語実習	72	
		パソコン実習	72	
		プレゼンテーション実習	72	
				計 684

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	電子情報研究科 (1年制)	モバイル通信システム	72	504
		回路製作実習	72	
		ゼミナール	360	
				計 504

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	電気工学研究科 (1年制)	自動制御	72	900
		パソコン実習	108	
		デジタル回路	36	
		CAD・設計製図	126	
		データ通信	36	
		受電設備設計	72	
		応用実習	198	
		応用演習Ⅰ	72	
		応用演習Ⅱ	72	
		応用演習Ⅲ	108	

計 900

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	ゲーム研究科 (1年制)	著作権	72	648
		作品制作	360	
		ディレクション演習	216	
	選択A	<ul style="list-style-type: none"> 〔 ゲームプログラミング オンラインゲーム基礎 	216	360
			144	
	選択B	〔 造形制作	360	360
			ゲームプログラミングコース	
		ゲームCGコース		計 1,008

ゲームプログラミングコースは、選択Aを履修。
ゲームCGコースは、選択Bを履修。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	IT技術研究科 (1年制)	クラウド活用	216	252
		プロジェクト管理	36	
				計 252

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
工業専門課程	産業技術研究科 (1年制)	工学ドキュメンテーション	144	504
		ものづくり実習	108	
		演習	108	
		ロボットシミュレーション	36	
		人工知能	72	
		特許出願法	36	
				計 504

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計	
文化教養専門課程	映像音響科 (2年制)	演出論	72	1,368	
		プレゼンテーション	144		
		映像論	72		
		音響論	72		
		照明論	72		
		舞台論	72		
		編集論	72		
		文章論	72		
		情報メディア	72		
		コンピュータ実習1	144		
		コンピュータ実習2	144		
		テクニカル実習	360		
		2年次 選択必修	映像制作		
	イベント制作			432	
			映像コース		計 1,800
			音響・照明コース		計 1,800

映像音響科は、
2年次、映像コースは映像制作、音響・照明コースはイベント制作を履修。

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
文化教養専門課程	映像メディア科 (2年制)	(1年次)		936
		映像論	72	
		編集論	72	
		制作論	72	
		映像制作実習1	360	
		映像編集実習1	216	
		コンピュータ実習 1	144	
			計 936	

映像メディア科は、2024年度新設学科につき、
1年次の開講科目のみの開設

課程	学科	授業科目	授業時間数	合計
文化教養専門課程	映像メディア研究科 (1年制)	映像特論	72	936
		演出表現	72	
		照明表現	72	
		演技発声表現トレーニング	72	
		カメラテクニック実習	144	
		エディットテクニック実習	144	
		制作研究	360	
				計 936