

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	ゲーム総合学科 (4年制)	キャリアガイダンス	3	72
		コンテンツビジネス	3	72
		ゲームデザイン	6	144
		グラフィック基礎	1	72
		ディレクション演習	6	144
		作品制作	17	792
		計	36	1,296
	選択A (ゲームプログラミング コース)	ゲームプログラミング	27	648
		プログラミング技法	18	432
		プログラミング実習	3	144
		ゲーム開発演習	15	360
		コンピュータ概論	3	72
		3DCG実習	1	72
		ゲーム特論	3	72
		計	70	1,800
	選択B (ゲームCGコース)	造形制作	44	1,008
		デジタル造形	6	288
		ポートフォリオ演習	3	72
		ゲームグラフィック実習	8	360
		パブリシティ演習	3	72
		コンポジット演習	6	144
課題制作		22	504	
CG映像特論		3	72	
計		95	2,520	
		合計 (ゲームプログラミングコース)	106	3,096
		合計 (ゲームCGコース)	131	3,816

3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・2・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)

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	情報総合学科 (4年制)	キャリアガイダンス	21	288
		コンピュータ基礎	16	180
		プログラミング技法Ⅰ	18	216
		プログラミング技法Ⅱ	18	216
		システムデザインⅠ	6	72
		システムデザインⅡ	2	72
		データベースⅠ	8	36
		データベースⅡ	6	144
		データベースⅢ	6	72
		ネットワーク	6	72
		ゼミナールⅠ	12	144
		ゼミナールⅡ	18	216
		ゼミナールⅢ	32	360
		システム運用管理	12	144
		情報セキュリティⅠ	6	72
		情報セキュリティⅡ	6	72
		Webアプリケーション	12	144
		アプリケーション開発技法	6	72
		クラウド活用	6	144
		応用情報技術	24	288
		業務知識	6	72
		ビジネスシステム	6	72
		卒業研究	24	576
合計			277	3,744

情報総合学科は、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。

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	情報システム科 (3年制)	キャリアガイダンス	9	216
		コンピュータ基礎	16	180
		プログラミング技法Ⅰ	18	216
		プログラミング技法Ⅱ	9	216
		システムデザインⅠ	6	72
		システムデザインⅡ	1	72
		データベースⅠ	8	36
		データベースⅡ	3	144
		ネットワーク	6	72
		テクニカルスキルⅠ	6	144
		ゼミナールⅠ	12	144
		ゼミナールⅡ	6	144
		システム運用管理	6	144
		情報セキュリティⅠ	3	72
		クラウド活用	3	144
		業務知識	6	72
		ビジネスシステム	6	72
		卒業研究	18	432
		計	142	2,592
		選択A (システム開発コース)	データベースⅢ	6
Webアプリケーション	12		144	
アプリケーション開発技法	6		72	
プロジェクト管理	6		72	
計	30		360	
選択B (先端情報技術コース)	応用情報技術	24	288	
	先端情報技術	6	72	
	計	30	360	
選択C (ネットワーク・セキュリティコース)	テクニカルスキルⅡ	12	144	
	テクニカルスキルⅢ	6	72	
	情報セキュリティⅡ	6	72	
	情報セキュリティⅢ	6	72	
	計	30	360	
		合計（システム開発コース）	172	2,952
		合計（先端情報技術コース）	172	2,952
		合計（ネットワーク・セキュリティコース）	172	2,952

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・3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。

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数	
工業専門課程	AIイノベーション学科 (3年制)	キャリアガイダンス	3	144	
		コンピュータ基礎	8	180	
		プログラミング技法 I	9	216	
		システムデザイン I	3	72	
		システムデザイン II	1	72	
		データベース I	1	36	
		データベース II	3	72	
		ネットワーク	3	72	
		AIリテラシー	6	144	
		ゼミナール I	9	216	
		DX概論 I	3	72	
		DX概論 II	3	72	
		クラウドコンピューティング	3	144	
		データサイエンス	3	72	
		AI概論	4	108	
		AI活用	2	108	
		AIシステム開発	9	216	
		IoTシステム開発	9	216	
		合計		82	2,232

AIイノベーション学科は、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2コースからどちらかを選択するが、グローバルコミュニケーションコースは在籍者がいないため不開講。

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	電子情報学科 (2年制)	ネットワーク実習	3	144
		ネットワーク法規	1	36
		ワイヤレスシステム I	4	108
		ワイヤレスシステム II	6	144
		デジタルデバイス実習 I	3	144
		合計	17	576

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	ゲームサイエンス学科 (2年制)	キャリアガイダンス	3	72
		ゲームデザイン	6	144
		グラフィック基礎	1	72
		プログラミング技法	18	432
		プログラミング実習	3	144
		ゲーム開発演習	9	216
		コンピュータ概論	3	72
		3DCG実習	1	72
		合計	44	1,224

実務経験のある教員等による授業科目

課 程	学 科	授 業 科 目	単 位 数	授 業 時 間 数
工業専門課程	ゲームCG学科 (2年制)	キャリアガイダンス	6	144
		ゲームデザイン	6	144
		グラフィック基礎	1	72
		造形制作	32	720
		ポートフォリオ演習	3	72
		ゲームグラフィック実習	8	360
		パブリシティ演習	3	72
		コンポジット演習	6	144
		課題制作	16	360
		合計	81	2,088

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数	
工業専門課程	電業技術学科 (2年制)	(1年生)			
		キャリアガイダンス	3	54	
		電気計測	1	20	
		電気機械	3	52	
		電気材料	2	40	
		送配電	2	40	
		電気法規	3	52	
		消防・保安設備	2	32	
		基礎実習 I	4	80	
		基礎実習 II	6	96	
		計	26	466	
		(2年生)			
		キャリアガイダンス	2	64	
		施行関係法規	1	32	
		演習	3	96	
		電気機械	1	16	
		電気設計・積算	2	32	
		工事施工	1	16	
		電気応用	1	16	
		電気設備	3	96	
		消防・保安設備	1	16	
		施行管理法	1	16	
		建築・土木概論	1	16	
		応用実習 I	4	128	
		応用実習 II	3	96	
		計	24	640	
		合計		50	1,106

電業技術学科は、
2025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。

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	情報処理学科 (2年制)	キャリアガイダンス	3	144
		コンピュータ基礎	8	180
		プログラミング技法Ⅱ	9	216
		システムデザインⅠ	3	72
		システムデザインⅡ	1	72
		データベースⅠ	4	36
		データベースⅡ	3	144
		ネットワーク	3	72
		Windows実習Ⅱ	3	144
		情報セキュリティⅠ	3	72
		業務知識	3	72
		卒業制作	4	216
		合計		47

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	機械CAD設計科 (2年制)	(1年生)		
		キャリアガイダンス	3	72
		プレゼンテーション	1	72
		工学基礎	3	72
		設計製図	3	144
		資格対策	14	324
		機械設計 I	3	72
		CAD実習	15	324
		計	42	1,080
		(2年生)		
		CAD実習	10	360
		CAM・3Dプリント	2	72
		CAE・シミュレーション	2	72
		工学ドキュメンテーション基礎	2	72
		機械設計 I	2	72
		機械設計 III	2	72
		FA実習	4	144
		計	24	864
		合計	66	1,944

機械CAD設計科は、
2025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

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	機械工学科 (2年制)	(1年生)		
		設計製図	3	144
		機械設計 I	3	72
		FA実習 I	4	180
		FA実習 II	3	144
		計	13	540
		(2年生)		
		工学ドキュメンテーション基礎	2	72
		機械設計 I	2	72
		機械設計 III	2	72
		FA実習 I	4	144
		FA実習 II	4	144
		設計演習	6	216
		計	20	720
		合計	33	1,260

機械工学科は、
2025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

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	電気工学科 (2年制)	(1年生)		
		キャリアガイダンス	3	48
		電気磁気学	3	96
		電子回路	4	128
		電気計測	3	96
		演習	3	96
		基礎実験	1	16
		照明・電熱工学	1	16
		電動力応用	1	16
		電気化学	1	16
		応用演習 I	1	16
		電気機械	6	192
		パワーエレクトロニクス	1	16
		コンピュータ基礎	1	16
		計	29	768
		(2年生)		
		キャリアガイダンス	2	32
		基礎実験	1	16
		高電圧工学	1	16
		発変電工学	2	32
		送配電工学	2	32
		自動制御 II	1	16
		応用演習 II	5	160
		応用演習 III	4	128
		電気機械設計	1	16
		CAD製図	3	24
		応用実験	2	64
		基礎実習	2	32
		応用実習	2	32
計	28	600		
合計		57	1,368	

電気工学科は、2025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。
 1年生3クラス、2年生2クラス体制で運用、
 各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。

実務経験のある教員等による授業科目

課 程	学 科	授 業 科 目	単 位 数	授 業 時 間 数
工業専門課程	高度情報学科 (2年制)	キャリアガイダンス	6	144
		システムデザイン応用	1	72
		データベース応用	3	72
		ゼミナール	9	216
		Webアプリケーション	6	144
		情報セキュリティ応用	3	72
		システム運用管理	6	144
		クラウド活用	3	144
		先端情報技術	3	72
		ビジネスシステム	3	72
		卒業研究	9	432
				合計

実務経験のある教員等による授業科目

課 程	学 科	授 業 科 目	単 位 数	授 業 時 間 数
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	2	72
		回路製作実習	2	72
		演習	4	144
		ゼミナール	10	360
		合計	18	648

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	電気工学研究科 (1年制)	自動制御	1	16
		デジタル回路	1	16
		CAD・設計製図	2	32
		データ通信	1	16
		受電設備設計	3	96
		応用実習	4	108
		応用演習 I	3	96
		応用演習 II	3	96
		合計	18	476

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数	
工業専門課程	ゲーム研究科 (1年制)	コンテンツビジネス	3	72	
		ディレクション演習	6	144	
		作品制作	8	360	
		計	17	576	
	選択A (ゲームプログラミング コース)	ゲームプログラミング	9	216	
		計	9	216	
	選択B (ゲームCGコース)	造形制作	6	144	
		デジタル造形	3	144	
		CG映像特論	3	72	
		計	12	360	
			合計 (ゲームプログラミングコース)	26	792
			合計 (ゲームCGコース)	29	936

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。

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
工業専門課程	産業技術研究科 (1年制)	キャリアガイダンス	3	72
		設計概論	3	72
		スマートファクトリー	4	180
		合計	10	324

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数	
文化教養専門課程	映像音響科 (2年制)	キャリアガイダンス	6	144	
		演出論	3	72	
		プレゼンテーション	6	144	
		映像論	3	72	
		照明論	3	72	
		舞台論	3	72	
		編集論	3	72	
		文章論	3	72	
		コンピュータ実習 1	6	144	
		コンピュータ実習 2	6	144	
		テクニカル実習	8	360	
		計	50	1,368	
		選択（映像コース）	映像制作	12	432
		選択（音響・照明コース）	イベント制作	12	432
		合計（映像コース）	62	1,800	
		合計（音響・照明コース）	62	1,800	

映像音響科の2年次に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選択して履修。

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
文化教養専門課程	映像メディア科 (2年制)	キャリアガイダンス	6	144
		映像論	3	72
		編集論	3	72
		制作論	3	72
		映像制作実習 1	8	360
		映像編集実習 1	9	216
		コンピュータ実習 1	6	144
		映像リテラシー	3	72
		コミュニケーション論	3	72
		映像コンプライアンス	3	72
		演出論	3	72
		映像制作実習 2	9	432
		映像編集実習 2	12	288
		合計	71	2,088

実務経験のある教員等による授業科目

課程	学科	授業科目	単位数	授業時間数
文化教養専門課程	映像メディア研究科 (1年制)	キャリアガイダンス	3	72
		映像特論	4	72
		演出表現	3	72
		照明表現	3	72
		演技発声表現トレーニング	3	72
		カメラテクニック実習	3	144
		エディットテクニック実習	3	144
		制作研究	8	360
		合計	30	1,008