修学の手引き

Ⅰ．建学の理念・教育目標

（建学の理念）

創立者金澤尚淑博士は、「観念だけではなく、実学、つまり実践の中から真理を学び取らなければならない。真剣に学びたいと熱望し、そのために努力している若者に対して、一切の差別なく、広く高等専門教育の場が開かれなければならない」との信念に従い、１９６８年（昭和４３年）に学校法人大阪経理経済学園を設立し、有為な人材を求める産業界の要請に応え、いち早く実践的な職業教育・専門技術教育を開始した。

（全校教育目標）

大阪情報コンピュータ専門学校は、建学の理念に基づく学園の使命に沿って、学生一人ひとりの個性を伸長し、情報通信、及びゲーム・コンピュータグラフィックス・デザイン等の専門分野における「実践的な専門知識・技術」・「論理的判断能力」・「情報通信技術（ICT）を活用したコミュニケーション能力」を高める教育を実践し、未来の産業社会で活躍できる中堅技術者・クリエイターを養成する。

Ⅱ.卒業に際した称号授与の方針

建学の理念に基づく学園の使命に沿った教育目標を踏まえて編成された教育課程に基づき、学則に定める基準を満たすとともに、総合情報学部ディプロマポリシーに示す能力・態度を身に付けた者に対し、卒業資格の認定を行い、課程毎に「専門士」、あるいは「高度専門士」の称号を与える。

（総合情報学部ディプロマポリシー）

１．各専門職業分野において必要な実践的な専門的知識･技術を修得し、ものづくりやシステムづくりに活用できる。（知識・理解）
２．変化する社会・産業界の要請に対応し、問題解決のために、多面的な観点から自立的かつ論理的な判断を行うことができる。（思考・判断）
３．豊かな人間性・創造性を持ち、専門職業人として、技術を社会に役立てることができる。（態度）
４．情報化・国際化に対応する基礎能力を持ち、インターネットなどの情報通信技術（ICT）を活用しながら、自らの考えを論理的に説明し伝達することができる。（技能・表現）
５．専門職業人として、専門的知識・技術を修得するために、自ら継続的に学習し、キャリアを形成できる。（関心・意欲）

Ⅲ．単位認定方針

単位認定にあたっては、各授業のシラバスに明記されているディプロマポリシーを踏まえた

学習到達目標に対応した達成度評価により、所定の点数以上を得たものを単位認定する。

Ⅳ．履修申請

１．学年の初めに、その年度に履修する科目を定め、履修申請書を学務課経由で校長に提出しなければならない。履修していない科目を受講、または受験できない。

２．選択科目の履修申請は次の各号の定めによって行う。
（１）履修申請の期間と方法は学年の初めに学務課によって告示する。
（２）履修申請期間後は復学の場合を除いて一切受理しない。また履修申請期間経過後はその内容の変更は認めない。
（３）履修申請用紙は学務課で交付する。

３．履修した科目が不合格となり、なお単位を取得しようとする者は、改めて次年度以降に（再）履修申請し、再履修しても良い。

Ⅴ．授業科目、履修方法及び課程修了の認定

１．授業科目
授業科目及び科目区分は、別表１の通りとする。

２．授業科目の単位数
本校の授業科目は、４５時間の学修を必要とする内容の授業科目を１単位と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。
（１）講義及び演習については１５時間から３０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時間の授業をもって１単位とする。
（３）前項の規定にかかわらず、卒業研究、卒業制作等の授業については、これらに必要な学修等を考慮して、単位を定めるものとする。
（４）各授業科目の単位数は、別表１の通りとする。

３．授業科目修了の認定
（１）授業科目修了の認定は試験による。ただし、演習、実習については試験によらず認定することができる。試験実施に関しては別に定める。
（２）既に単位を取得した科目について再履修し、試験を受けることはできない。

４．試験の成績
（１）試験の成績は、100 点満点とし、60 点以上を合格とする。成績評価基準は以下の通りとする。

総合評価点	評価	評価基準
90～100 点	S（秀）	学修の目標を達成し、特に優れた成果を収めている。
80～89 点	A（優）	学修の目標を達成し、優れた成果を収めている。
70～79 点	B（良）	学修の目標を達成し、良好な成果を収めている。
60～69 点	C（可）	学修の目標を達成している。
0～59 点	D（不可）	学修の目標を達成していない

（２）前項の規程に関わらず、追試験の成績は良、可及び不可とする。
（３）前項の規程に関わらず、再試験の成績は、可及び不可とする。

５．GPA（成績係数）について
（１）GPA は履修科目の成績評価をグレードポイント（GP）に変換し、学修成果の確認や、学生の自律的な学修の促進および学生に対する修学指導等に活用する。
（２）GPA は単位取得票や成績証明書に表示され、学内奨学生や優秀者の選定における客観的な指標として活用する。
（３）GPA の算定方法は以下の通りである。

$$\frac{4.0\times\text{秀の修得単位数}+3.0\times\text{優の修得単位数}+2.0\times\text{良の修得単位数}+1.0\times\text{可の修得単位数}}{\text{総履修登録単位数（「不可」の単位数を含む）}}$$

なお、「G（合格）」科目については GPA の計算には含まない。

６．定期試験
（１）前期、後期の２回、単位認定のため定期試験を実施する。
（２）定期試験の実施に関しては、別に定める。

７．追試験
（１）正当な理由で定期試験を受験できなかった者に対し、追試験を行う。
（２）追試験の実施に関しては、別に定める。

８．再試験
（１）定期試験で単位を取得できなかった科目に対して学年末に再試験を行う。
（２）当該学年で不合格となった科目のうち、１１．で定める標準取得単位数を上限として、4 科目まで再試験を受験できる。

９．試験の不正行為
（１）試験中または試験に際して不正行為を行った者に対しては、学生証、答案及び不正行為の証拠となるものを取り上げて退場を命じる。
（２）前項の者は、当該試験期間中の試験を全て無効とし、停学を命じる。

１０．卒業要件

各学科の学生の卒業に要する単位数は、必修科目の取得を含め次の通りとする。

4年制	総合情報メディア学科	124単位
3年制	情報システム開発学科　メディアクリエイト学科	90単位
2年制	情報処理学科　ITビジネス学科　ゲーム学科　メディアデザイン学科 ITテクニカル学科	62単位

１１．標準取得単位数

修業年限で卒業するために各学年修了時に修得すべき標準的な単位数（以下、「標準取得単位数」という）は以下の通りとする。

１年修了時：３１単位、２年修了時：６２単位、３年修了時：９３単位

１２．留年

各学科の卒業要件に満たない者は、原級に留める。

１３．再履修

前年修了時の取得単位数が、１１．で定める標準取得単位数に定められた単位数に満たない場合、この標準取得単位数を上限として、前後期各２科目まで再履修ができる。再履修の手続きは、別途、定める。

１４．卒業の認定

本校に休学期間を除き、２年制学科においては２年以上、３年制学科においては３年以上、４年制学科においては４年以上各々在学し、所定の授業科目につき定められた単位を修得した者は、校長が主催する会議の審議を経て、校長が卒業を認定する。

１５．専門士の授与

情報システム開発学科、情報処理学科、ＩＴビジネス学科、メディアクリエイト学科、ゲーム学科、メディアデザイン学科、ＩＴテクニカル学科の課程を修了し卒業を認めた者に専門士（工業専門課程）の称号を授与する。

１６．高度専門士の授与

総合情報メディア学科の課程を修了し、卒業を認めた者は高度専門士（工業専門課程）の称号を授与する。

Ⅵ．学籍関係事項

１．学生証は常に携帯し、関係職員から提示を求められた時には提示しなければならない。

２．退学

病気、その他の理由で退学しようとする者は、所定の手続きを経て校長の許可を受けねばならない。

３．休学

（１）病気、その他理由で休学しようとする者は、所定の手続きを経て校長の許可を受け

なければならない。ただし、休学期間は通算して２年を越えることはできない。

（２）前項による休学の許可は、休学願い出のときからその年度の終わりまでとする。

（３）休学期間中の学費は徴収しない。ただし、各年度の前後期途中の休学はそれぞれ１期、２期の学費を徴収する。

４．復学

（１）復学する者は、所定の手続きを経て校長の許可を受けなければならない。ただし復学時期は４月とする。

（２）復学者の学費その他の修学条件は、その者が入学した年度のものを適用する。

（３） 特別の理由により学期の途中で復学する者に対しては、復学年度の学費を全額徴収する。

５．欠席

病気その他の理由で欠席しようとする者は、所定の手続きにより届け出なければならない。

６．除籍

学生が、次の各号のいずれかに該当するときは、除籍する。

（１）学費及びその他の納付金を納入期限を越えてなお納めないとき。ただし、除籍された者は、除籍後３カ月以内に限り、除籍の取り消しを願い出ることができる。

（２）長期にわたって欠席しまたは病気その他の理由で成業の見込みがないと認めたとき。

（３）在学期間が、休学期間を除き、修業年限の２倍の期間を越えたとき。

（４）死亡したとき。

７．懲戒処分

本校の諸規則に違反し、または本校の体面を汚し、或は学校教育法施行規則第２６条の規程に該当する者は、校長が懲戒する。

（１）懲戒は訓告、停学、退学とする。

（２）前項の退学は、次の各号の何れかに該当する者について行う。

①性行不良で改善の見込みがないと認められる者。

②暴力行為、器物損害行為、窃盗、試験時の不正行為、その他校内の秩序を乱し、学生としての本分に反する行為のあった者。

③コンピュータ・ネットワークに対して他人の ID・パスワードを使用したり、セキュリティホールを突いて侵入する行為のあった者。

④インターネット等の書き込みを通じて、他者の社会的評価を低下させたり、名誉を毀損した者。

８．転学科

（１）学科を変更したい者は、所定の手続きを経て校長の許可を受けなければならない。

（２）学科変更は、在学期間中に１回のみ認める。

（３）学科変更時期は、願い出を行った翌年度の４月１日とする。ただし、経済事情ほか特別な事情により卒業時期を早めたいときは、願い出を行った当該年度に学科を変更し、卒業することを認める場合がある。

別表1　教育課程　①情報処理学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		ITリテラシー	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
		PG実践Ⅰ	2	
		テスト技法	4	
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選択	プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅢ	6	
		システム設計Ⅰ	4	
		システム設計Ⅱ	4	
		Webサイト制作Ⅰ	4	
		Webサイト制作Ⅱ	2	
		PG実践Ⅱ	3	
		SQL	2	
		SQLⅠ	2	
		SQLⅡ	2	
		ネットワークサーバ構築	4	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数62単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			125	

別表1　教育課程　②ITビジネス学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	Webページ制作技法	2	
		ビジネス文書作成技法	2	
		コンピュータ概論Ⅰ	4	
		コンピュータ概論Ⅱ	4	
		エクセルⅠ	1	
		エクセルⅡ	1	
		パワーポイント	1	
		ワード	1	
		ビジネスセキュレタリⅠ	2	
		ビジネスセキュレタリⅡ	2	
		ビジネストピックスⅠ	2	
		ビジネスマネジメントⅠ	2	
		ビジネスマネジメントⅡ	2	
		リテールマーケティングⅠ	2	
		リテールマーケティングⅡ	2	
		商業簿記	6	
		簿記演習	4	
専門応用	必修	システム開発とリーダーシップ	2	
	選択	e-ビジネス概論	2	
		アクセスⅠ	2	
		アクセスⅡ	2	
		エクセルⅢ	1	
		エクセルⅣ	1	
		Webサイト構築	2	
		コンピュータ概論Ⅲ	2	
		e-コマース概論	2	
		e-コマース演習	2	
		ビジネストピックスⅡ	2	
		ビジネス企画技法	2	
		ビジネスクラウド演習Ⅰ	2	
		ビジネスクラウド演習Ⅱ	2	
		ビジネス戦略演習	2	
		リテールマーケティングⅢ	4	
		リテールマーケティングⅣ	4	
		管理会計入門	2	
		原価計算Ⅰ	4	
		原価計算Ⅱ	2	
		商業簿記Ⅱ	2	
		商業簿記Ⅲ	4	
		プロジェクトマネジメント	2	
		マーケティング論Ⅰ	2	
		マーケティング論Ⅱ	2	
		経営学応用	4	
		経営学基礎	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数62単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			134	

別表1　教育課程　③ゲーム学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	コンピュータシステム	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		ゲーム研究	4	
		ゲーム概論	2	
		ゲーム制作概論	2	
		ゲーム数学演習	2	
		ゲームC言語	6	
		ゲームC++	4	
		2Dゲームプログラミング Ⅰ	4	
		2Dゲームプログラミング Ⅱ	4	
		ゲームエンジンプログラミング Ⅰ	4	
		ゲーム制作演習 Ⅰ	4	
		ゲームキャラクターデザイン Ⅰ	4	
		CG概論	2	
		ポートフォリオ制作	1	
		2DCG応用	2	
		2DCG基礎	2	
		イラストレーション Ⅰ	4	
		デッサン Ⅰ	4	
		デッサン Ⅱ	4	
		2Dアニメーション基礎	2	
		3DCG応用	4	
		3DCG基礎	4	
		ゲーム演習（グループ制作） Ⅰ	4	
専門応用	選択必修	ゲーム創作演習 Ⅰ	6	いずれかの科目6単位選択必修
		デザイン創作演習 Ⅰ	6	
	選択	ゲーム物理演習	2	
		ゲームCG基礎	2	
		ゲームアルゴリズム	4	
		ゲームエンジンプログラミング Ⅱ	4	
		3Dゲームプログラミング Ⅰ	4	
		3Dゲームプログラミング Ⅱ	4	
		ツール制作	4	
		ゲームデータベースAPI	2	
		ゲーム制作演習 Ⅱ	6	
		ゲームCGデザイン Ⅰ	4	
		ゲームCGデザイン Ⅱ	4	
		ゲームキャラクターデザイン Ⅱ	4	
		イラストレーション Ⅱ	2	
		デッサン Ⅲ	4	
		デッサン Ⅳ	2	
		ドローイング	2	
		3DCG総合演習 Ⅰ	4	
		3DCG総合演習 Ⅱ	4	
		ゲーム演習（グループ制作） Ⅱ	6	
	自由	ゲーム特別制作 Ⅰ	2	
		ゲーム特別制作 Ⅱ	2	
		3Dスカルプト	2	
		デッサンA	2	
		デッサンB	2	
		2Dアニメーション(Live2D)	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナール Ⅰ	2	
		ゼミナール Ⅱ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語 Ⅰ	1	
		日本語 Ⅱ	1	
		日本語 Ⅲ	1	
		日本語 Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップ Ⅰ	2	
		インターンシップ Ⅱ	2	
		インターンシップ Ⅲ	2	
		インターンシップ Ⅳ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数62単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			211	

別表1　教育課程　④総合情報メディア学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		ITリテラシー	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
		PG実践Ⅰ	2	
		テスト技法	4	
		ゲーム概論	2	
		ゲーム制作概論	2	
		ゲーム数学演習	2	
		ゲーム研究	4	
		ゲーム演習基礎	4	
		ゲーム企画基礎	4	
		ゲームC言語	6	
		ゲームC++	4	
		2Dゲームプログラミング Ⅰ	4	
		2Dゲームプログラミング Ⅱ	4	
		ゲームエンジンプログラミング Ⅰ	4	
		ゲーム制作演習 Ⅰ	4	
		ゲームキャラクターデザイン Ⅰ	4	
		CG概論	2	
		ポートフォリオ制作	1	
		2DCG応用	2	
		2DCG基礎	2	
		イラストレーション Ⅰ	4	
		デッサン Ⅰ	4	
		デッサン Ⅱ	4	
		基礎デザイン	4	
		2Dアニメーション基礎	2	
		3DCG応用	4	
		3DCG基礎	4	
		アニメーション制作基礎技術	2	
		エフェクト基礎	4	
		映像編集基礎 Ⅰ	4	
		映像編集基礎 Ⅱ	2	
		デザイン創作基礎演習	1	
		デザイン論	2	
		ゲーム演習（グループ制作） Ⅰ	4	
	選択必修	システム開発演習 Ⅰ	6	いずれかの科目6単位選択必修
		ゲーム創作演習 Ⅰ	6	
		デザイン創作演習 Ⅰ	6	
		システム開発演習 Ⅱ	6	
		卒業研究 Ⅰ	6	
		卒業研究 Ⅱ	6	
		ゲーム創作演習 Ⅱ	6	
		デザイン創作演習 Ⅱ	6	
		卒業制作 Ⅰ	6	
		卒業制作 Ⅱ	6	
		プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅢ	6	
		PG実践Ⅱ	3	
		Webアプリケーション開発	4	
		モバイルアプリケーション開発	4	
		組込みソフトウェア開発	4	
		システム設計 Ⅰ	4	
		システム設計 Ⅱ	4	
		システム設計Ⅲ	4	
		システム設計Ⅳ	4	
		Webサイト制作 Ⅰ	4	
		Webサイト制作 Ⅱ	2	
		Webサイト制作Ⅲ	4	
		オブジェクト指向開発	4	
		SQL	2	
		SQL Ⅰ	2	
		SQL Ⅱ	2	
		DBA	4	
		ネットワークサーバ構築	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		情報セキュリティ	4	
		ネットワークセキュリティ Ⅰ	4	
		ネットワークセキュリティ Ⅱ	4	
		ネットワーク特論	4	
		Windows Server運用管理	2	
		eービジネスデザイン技術	2	
		eービジネスマネジメント	4	
		ゲーム物理演習	2	
		ゲームCG基礎	2	
		ゲームアルゴリズム	4	
		ゲームエンジンプログラミング Ⅱ	4	
		3Dゲームプログラミング Ⅰ	4	
		3Dゲームプログラミング Ⅱ	4	
		ゲームエンジン Ⅰ	4	
		ゲームエンジン Ⅱ	4	

専門応用	選択	ツール制作	4	
		ポートフォリオ講座	2	
		ゲームQA	2	
		ゲームフレームワークⅠ	4	
		ゲームフレームワークⅡ	4	
		ゲーム技術研究Ⅰ	4	
		ゲーム技術研究Ⅱ	4	
		ゲーム技術研究Ⅲ	4	
		ゲーム技術研究Ⅳ	4	
		ゲーム制作演習Ⅱ	6	
		ゲーム制作演習Ⅲ	6	
		ゲーム就職指導	2	
		ゲーム企画	2	
		3Dゲームプログラミング応用	4	
		3Dゲームプログラミング基礎	4	
		ゲームデータベースAPI	2	
		ゲーム制作概論Ⅰ	4	
		ゲーム制作概論Ⅱ	4	
		ゲームCGデザインⅠ	4	
		ゲームCGデザインⅡ	4	
		ゲームキャラクターデザインⅡ	4	
		ゲームCGデザインⅢ	4	
		ゲームCGデザインⅣ	4	
		ゲームオブジェ制作Ⅰ	4	
		ゲームオブジェ制作Ⅱ	4	
		ゲームプランニングⅠ	4	
		ゲームプランニングⅡ	4	
		ポートフォリオ研究	2	
		ゲーム演習(グループ制作)Ⅱ	6	
		ゲーム演習(グループ制作)Ⅲ	6	
		ゲーム制作特論	8	
		コンテンツ産業論	2	
		コンテンツ文化論	2	
		イラストレーションⅡ	2	
		デッサンⅢ	4	
		デッサンⅣ	2	
		ドローイング	2	
		3DCG総合演習Ⅰ	4	
		3DCG総合演習Ⅱ	4	
		表現研究Ⅰ	2	
		表現研究Ⅱ	2	
		スタジオワーク	4	
		映像編集応用	4	
		フォトテクニック	4	
		3DCG総合演習Ⅲ	4	
		3DCG総合演習Ⅳ	4	
		エフェクト応用	4	
		映像編集総合演習Ⅰ	4	
		映像編集総合演習Ⅱ	4	
		映像制作特論	8	
		DC制作実践	8	
		DC制作研究	8	
	自由	ゲーム特別制作Ⅰ	2	
		ゲーム特別制作Ⅱ	2	
		クリエイティブラボⅠ	2	
		クリエイティブラボⅡ	2	
		クリエイティブワークゲームPGⅢ	2	
		クリエイティブワークゲームPGⅣ	2	
		ポートフォリオ講座Ⅱ	1	
		ゲーム物理	2	
		ゲーム受験数学対策講座	2	
		クリエイティブラボⅢ	2	
		ゲーム専門就職指導	2	
		3Dスカルプト	2	
		ポートフォリオ指導A	2	
		ポートフォリオ指導B	2	
		デッサンA	2	
		デッサンB	2	
		3DCG(MayaA)	2	
		3DCG(MayaB)	2	
		2Dアニメーション(Live2D)	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		ゼミナールⅢ	2	
		ゼミナールⅣ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件:総単位数124単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			622	

別表1　教育課程　⑤メディアデザイン学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	CG概論	2	
		ポートフォリオ制作	1	
		2DCG応用	2	
		2DCG画像編集	2	
		2DCG基礎	2	
		イラスト基礎	2	
		イラストレーションⅠ	4	
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4	
		2Dアニメーション基礎	2	
		グラフィックデザインⅠ	4	
		グラフィックデザインⅡ	4	
		デッサンⅠ	4	
		デッサンⅡ	4	
		基礎デザイン	4	
		3DCG応用	4	
		3DCG基礎	4	
		アニメーション制作基礎技術	2	
		エフェクト基礎	4	
		映像編集基礎Ⅰ	4	
		映像編集基礎Ⅱ	2	
		Web制作概論Ⅰ	4	
		Web制作概論Ⅱ	4	
		デザイン創作基礎演習	1	
		デザイン論	2	
専門応用	必修	デザイン創作演習Ⅰ	6	
	選択	キャラクターデザイン	4	
		グラフィックデザインⅢ	4	
		グラフィックデザインⅣ	4	
		デッサンⅢ	4	
		デッサンⅣ	2	
		マンガイラスト制作応用	4	
		マンガイラスト制作基礎	4	
		広告デザインⅠ	4	
		2Dアニメーション応用	4	
		2Dアニメーション実践	4	
		3DCG総合演習Ⅰ	4	
		3DCG総合演習Ⅱ	4	
		映像表現Ⅰ	4	
		映像表現Ⅱ	4	
		表現研究Ⅰ	2	
		表現研究Ⅱ	2	
		エフェクト応用	4	
		スタジオワーク	4	
		映像編集応用	4	
		フォトテクニック	4	
		モーショングラフィックス	4	
		Webサイト制作	4	
		Webデザイン基礎	4	
		ブログサイト制作	4	
	自由	着彩技法	2	
		3Dスカルプト	2	
		ポートフォリオ指導A	2	
		ポートフォリオ指導B	2	
		デッサンA	2	
		デッサンB	2	
		2Dアニメーション(Live2D)	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数62単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			218	

別表1　教育課程　⑥ITテクニカル学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	2	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
		PG実践Ⅰ	2	
		SQL	2	
		テスト技法	4	
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選択	プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅢ	6	
		PG実践Ⅱ	3	
		システム設計Ⅰ	4	
		システム設計Ⅱ	4	
		Webサイト制作Ⅰ	4	
		DBA	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		ネットワークサーバ構築	4	
		情報セキュリティ	4	
		Windows Server運用管理	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数62単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			135	

別表1　教育課程　⑦情報システム開発学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		ITリテラシー	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
		PG実践Ⅰ	2	
		テスト技法	4	
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選択	システム開発演習Ⅱ	6	
		プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅢ	6	
		PG実践Ⅱ	3	
		Webアプリケーション開発	4	
		CMSサイト構築	4	
		モバイルアプリケーション開発	4	
		システム設計Ⅰ	4	
		システム設計Ⅱ	4	
		システム設計Ⅲ	4	
		Webサイト制作Ⅰ	4	
		Webサイト制作Ⅱ	2	
		Webサイト制作Ⅲ	4	
		オブジェクト指向開発	4	
		SQL	2	
		SQLⅠ	2	
		SQLⅡ	2	
		DBA	4	
		ネットワークサーバ構築	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		情報セキュリティ	4	
		Windows Server運用管理	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		ゼミナールⅢ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数90単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			179	

別表1　教育課程　⑧メディアクリエイト学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	コンピュータシステム	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		ゲーム概論	2	
		ゲーム制作概論	2	
		ゲーム数学演習	2	
		ゲーム研究	4	
		ゲーム演習基礎	4	
		ゲーム企画基礎	4	
		ゲームC言語	6	
		ゲームC++	4	
		2Dゲームプログラミング Ⅰ	4	
		2Dゲームプログラミング Ⅱ	4	
		ゲームエンジンプログラミング Ⅰ	4	
		ゲーム制作演習 Ⅰ	4	
		ゲームキャラクターデザイン Ⅰ	4	
		CG概論	2	
		ポートフォリオ制作	1	
		2DCG応用	2	
		2DCG画像編集	2	
		2DCG基礎	2	
		イラスト基礎	2	
		イラストレーション Ⅰ	4	
		グラフィックデザイン Ⅰ	4	
		グラフィックデザインⅡ	4	
		デッサン Ⅰ	4	
		デッサンⅡ	4	
		基礎デザイン	4	
		2Dアニメーション基礎	2	
		3DCG応用	4	
		3DCG基礎	4	
		アニメーション制作基礎技術	2	
		エフェクト基礎	4	
		映像編集基礎 Ⅰ	4	
		映像編集基礎Ⅱ	2	
		Web制作概論 Ⅰ	4	
		Web制作概論Ⅱ	4	
		デザイン創作基礎演習	1	
		デザイン論	2	
		ゲーム演習（グループ制作）Ⅰ	4	
	選択必修	ゲーム創作演習 Ⅰ	6	いずれかの科目6単位選択必修
		デザイン創作演習 Ⅰ	6	
		ゲーム創作演習Ⅱ	6	
		デザイン創作演習Ⅱ	6	
		モバイルアプリケーション開発	4	
		システム設計Ⅲ	4	
		ネットワークサーバ構築	4	
		ゲーム物理演習	2	
		ゲームCG基礎	2	
		ゲームアルゴリズム	4	
		ゲームエンジンプログラミングⅡ	4	
		3Dゲームプログラミング Ⅰ	4	
		3Dゲームプログラミング Ⅱ	4	
		ゲームエンジン Ⅰ	4	
		ゲームエンジンⅡ	4	
		ツール制作	4	
		ポートフォリオ講座	2	
		ゲームQA	2	
		ゲームフレームワーク Ⅰ	4	
		ゲームフレームワークⅡ	4	
		ゲーム技術研究 Ⅰ	4	
		ゲーム技術研究Ⅱ	4	
		ゲーム制作演習Ⅱ	6	
		ゲーム制作演習Ⅲ	6	
		ゲーム企画	2	
		3Dゲームプログラミング応用	4	
		3Dゲームプログラミング基礎	4	
		ゲームデータベースAPI	2	
		ゲームCGデザイン Ⅰ	4	
		ゲームCGデザインⅡ	4	
		ゲームキャラクターデザインⅡ	4	
		ゲームCGデザインⅢ	4	
		ゲームCGデザインⅣ	4	
		ゲームオブジェ制作 Ⅰ	4	
		ゲームオブジェ制作Ⅱ	4	
		ゲーム制作概論 Ⅰ	4	
		ゲーム制作概論Ⅱ	4	
		ゲームプランニング Ⅰ	4	
		ゲームプランニングⅡ	4	

専門応用	選択	ポートフォリオ研究	2	
		ゲーム演習（グループ制作）Ⅱ	6	
		ゲーム演習（グループ制作）Ⅲ	6	
		コンテンツ産業論	2	
		コンテンツ文化論	2	
		イラストレーションⅡ	2	
		キャラクターデザイン	4	
		グラフィックデザインⅢ	4	
		グラフィックデザインⅣ	4	
		デッサンⅢ	4	
		デッサンⅣ	2	
		ドローイング	2	
		マンガイラスト制作基礎	4	
		マンガイラスト制作応用	4	
		コンセプトアートⅠ	4	
		コンセプトアートⅡ	4	
		広告デザインⅠ	4	
		広告デザインⅡ	4	
		広告デザインⅢ	4	
		2Dアニメーション応用	4	
		2Dアニメーション実践	4	
		3DCG総合演習Ⅰ	4	
		3DCG総合演習Ⅱ	4	
		映像表現Ⅰ	4	
		映像表現Ⅱ	4	
		映像表現Ⅲ	2	
		映像表現Ⅳ	2	
		表現研究Ⅰ	2	
		表現研究Ⅱ	2	
		エフェクト応用	4	
		スタジオワーク	4	
		映像編集応用	4	
		フォトテクニック	4	
		3DCG総合演習Ⅲ	4	
		3DCG総合演習Ⅳ	4	
		映像編集総合演習Ⅰ	4	
		映像編集総合演習Ⅱ	4	
		モーショングラフィックス	4	
		Webデザイン基礎	4	
		WebデザインⅠ	4	
		WebデザインⅡ	4	
		DC制作実践	8	
	自由	ゲーム特別制作Ⅰ	2	
		ゲーム特別制作Ⅱ	2	
		クリエイティブラボⅠ	2	
		クリエイティブラボⅡ	2	
		クリエイティブワークゲームPGⅢ	2	
		クリエイティブワークゲームPGⅣ	2	
		ポートフォリオ講座Ⅱ	1	
		ゲーム物理	2	
		ゲーム受験数学対策講座	2	
		着彩技法	2	
		3Dスカルプト	2	
		ポートフォリオ指導A	2	
		ポートフォリオ指導B	2	
		デッサンA	2	
		デッサンB	2	
		3DCG(MayaA)	2	
		3DCG(MayaB)	2	
		2Dアニメーション(Live2D)	2	
関連知識	選択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		ゼミナールⅢ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		AIと社会	2	※卒業要件：総単位数90単位以上
		技術者のための環境問題入門	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			515	

別表1　教育課程　⑨全校共通資格研究

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
資格研究	自由	ITパスポート試験	1	
		情報セキュリティマネジメント試験	2	
		基本情報技術者試験	2	
		応用情報技術者試験	2	
		データベーススペシャリスト	2	
		ネットワークスペシャリスト	2	
		情報処理安全確保支援士試験	2	
		Oracle Master　Bronze	2	
		Oracle Master　Silver	2	
		Oracle Master Gold	2	
		CCNA(Cisco Certified Network Associate)	2	
		CCNP(Cisco Certified Network Professional)	2	
		Oracle Cerified Java Programmer Bronze	1	
		Oracle Cerified Java Programmer Silver	2	
		Oracle Cerified Java Programmer Gold	2	
		Javaプログラミング能力認定試験2級	2	
		Linux LPIC　LEVEL1	1	
		Linux LPIC　LEVEL2	2	
		Linux LPIC　LEVEL3	2	
		C言語プログラミング能力認定試験3級	1	
		C言語プログラミング能力認定試験2級	2	
		C言語プログラミング能力認定試験1級	2	
		C＃プログラミング能力認定試験3級	1	
		認定スクラムマスター	2	
		ドットコムマスターアドバンス	1	
		MOS(WORD一般)検定	1	
		MOS(EXCEL一般)検定	1	
		MOS(WORD上級)検定	1	
		MOS(EXCEL上級)検定	1	
		MOS(Access)検定	1	
		MOS(Power Point)検定	1	
		秘書検定3級	1	
		秘書検定2級	2	
		秘書検定準1級	2	
		秘書検定1級	2	
		日商簿記検定3級	1	
		日商簿記検定2級	2	
		日商簿記検定1級	2	
		ビジネス能力検定ジョブパス3級	1	
		ビジネス能力検定ジョブパス2級	2	
		ビジネス能力検定ジョブパス1級	2	
		リテールマーケティング(販売士)検定3級	1	
		リテールマーケティング(販売士)検定2級	2	
		全経簿記2級	1	
		全経簿記1級	2	
		CGクリエイター検定ベーシック	1	
		CGクリエイター検定エキスパート	2	
		Illustrator®クリエイター能力認定試験 ベーシック	1	
		Illustrator®クリエイター能力認定試験 エキスパート	2	
		Photoshop®クリエイター能力認定試験 ベーシック	1	
		Photoshop®クリエイター能力認定試験 エキスパート	2	
		色彩検定3級	1	
		色彩検定2級	2	
		カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス	1	
		カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラス	2	
		Webクリエイター能力認定試験スタンダード	1	
		Webクリエイター能力認定試験エキスパート	2	
		日本語能力認定N1レベル	2	※自由科目は卒業単位に算入しない
			93	