

(工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制) 1年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			総合学習 (HR・各種行事)	入学直後のオリエンテーションや、校内外での各種セミナーの受講およびクラス内での親睦を図る。	1通	34	○	△	△
○			コンピュータ概論	コンピュータのハード技術やソフト技術に関する知識を初歩から学び、ICT (IT) 技術者として働くための専門知識を学習する。	1通	143	○	△	
○			プログラム設計	プログラムによってコンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。	1通	115	○	△	
○			プログラミング I	C言語のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズムや構造化プログラミングを学習する。	1通	181	○		△
○			プログラミング実習 I	ゲームプログラムの基礎を学び、パズルゲームやブロック崩しなどを題材にゲーム制作の工程を学習する。	1通	154	△		○
○			ゲームエンジン実習 I	UE4 (アンリアルエンジン) の基本操作を学習し、簡単なゲームを作成する。	1通	122	△		○
○			EXCEL	業務で主に使用されている表計算ソフトの利用技術を習得し、資格取得を目指す。	1通	60	△	○	△
○			ビジネスマナー	社会人として必要不可欠なビジネスマナーや電話対応、ビジネスルールを学習する。	1通	20	△		○
○			志学 I	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力 (人間性) であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1通	20	○	△	△
合計				単位時間	849 時間				

(工業専門課程 I Tエンジニア科 (3年制) 2年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			プログラミングⅡ	C++プログラミング技術について、クラス の概念を理解して、オブジェクト指向プログラ ミングを学習する。	2通	160	△		○
○			ゲームエンジン実習Ⅱ	ゲームエンジンを活用し、ゲーム制作の工程 を学習する。	2通	127	△		○
○			Web制作Ⅰ	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学 ぶ事で、これらの言語を用いた作成について 学習する。	2前	74	△		○
○			就職実務	社会の構造、企業の構造など、社会人にと って基本的な素養を学習し、就職活動の具体 的な進め方について学習・演習する。	2後	55	△		○
○			ITリテラシー実習	Windowsの基本操作を学ぶことを目的とする。 コンピュータのソフトウェアに関する知識及 びセキュリティに関する知識について学ぶ。	2前	50	○	△	△
○			ゲーム数学	ゲーム開発に必要な数学（三角関数、ベクト ル、行列、微分・積分など）を学習する。	2前	50	△		○
○			作品制作Ⅰ	グループでゲームの企画、構成からコーディ ングまでを行い、その成果物を発表する。	2前	94	△		○
○			作品制作Ⅱ	グループでゲームの企画、構成からコーディ ングまでを行い、その成果物を発表する。	2通	146	△		○
○			作品制作Ⅲ	テーマに沿って、グループでゲームの企画、 構成からコーディングまでを行い、その成果 物を発表する。	2後	94	△		○
○			短期作品制作	グループでゲームの企画、構成からコーディ ングまでを行い、その成果物を発表する。	2後	38	△		○
○			ビジネスマナーⅡ	社会人として必要なビジネスマナーを学習す ることで、入社後の研修を円滑に進めるために実 習を通して学習する。	2通	30	△	△	○
○			志学Ⅱ	感化力（よい影響を受ける力）、考える力 （「知行合一」を高める力）、伝える力（想 いを言葉に変える力）などを学び、志を立てるた めに必要なことを学習する。	2後	20	○	△	△
合計				単位時間	938 時間				

(工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制) 3年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			ツールプログラミング (初級編)	プログラマとデザイナーのデータ移行をスムーズにするためのプログラミングを学ぶ。	3前	42	△		○
○			ネットワークプログラミング	データ通信のしくみを学習し、ゲーム内でのネットワークプログラミング基礎を学ぶ。	3通	40	△		○
○			3Dモデルビューア (基礎)	3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。	3後	40	△		○
○			作品制作 I	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3前	96	△		○
○			作品制作 II	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3前	135	△		○
○			ゲームエンジン実習 I	ゲーム開発規模が大きいときに使用される、ゲームエンジン (UE4) を活用し、ゲーム制作の工程を学習する。(一部オンライン授業)	3通	124	△		○
○			就職実務	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	3通	95	△		○
○			作品制作 III	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。	3後	97	△		○
○			卒業制作	3年次の集大成として、これまで制作したゲームをまとめて成果物を発表する。	3後	70	△		○
○			PHP (Web版ポートフォリオの制作)	PHPプログラミングにて、Web版ポートフォリオ (作品集) を制作する	3前	50	△		○
○			志学 II	感化力 (よい影響を受ける力)、考える力 (「知行合一」を高める力)、伝える力 (想いを言葉に変える力) などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。	3通	20	○	△	△
		○	企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	3後	330			○
合計				単位時間	809 時間				