

各学科の教育について

学校の概要、目標及び計画

●学校の教育目標

本校ではコンピュータ、エレクトロニクスの先端技術を身につけるのはもちろん、IT時代のリーダーを育てることが使命であると考えています。学生個々の実態に即した専門分野の基本的学力と伸長策充実、「夢」や希望を持ち自ら「自己実現」と真剣に取り組むことのできる人材を育成することが不可欠であると考えています。そのため、少人数教育、習熟度別指導など指導体制の工夫・改善を図る多様な活動を行うと共に各業界の第一線で活躍していく専門講師陣による熱心で丁寧な指導、助言を充実させ続けています。

●校長名、所在地、連絡先等

校長：平野考一

所在地：593-832 大阪府堺市西区鳳西町 3-71

連絡先：TEL 072-265-6666

FAX 072-265-7500

●学校概要

プログラマ学科（2年制）

ITスペシャリスト専攻

業務に必要なPCの環境構築の知識、プログラミングやデータベースなどのシステム開発に必要となる知識を習得し、IT業界で即戦力となる人材を育成する。

情報クエイリタ工学科3年制（3年制）

システムエンジニア専攻

プログラム言語やデータベース、システム設計やネットワーク技術といった、システム開発の企画から運用までの範囲で必要となる知識を習得。幅広く対応できる技術者の育成を行う。

情報クエイリタ工学科4年制（4年制）

ITエキスパート専攻

システム開発やIT業界の業務で必要となる技術を習得し、研究テーマを自ら掲げ、自主的に研究できる能力を身につけることで、IT技術者として業界で活躍する人材を育成する。

クリエイタ学科（2年制）

ゲームプログラマ専攻

C、C++を中心としたアプリケーション（主にゲーム）設計・開発ができるプログラマを育成する。ビジュアルデザイン専攻DTP・Web制作における必要な技術・技能を身につけ、業界で活躍できる人材を育成する。

情報クリエイタ工学科3年制（3年制）

ゲームクリエイタ専攻

C、C++を用いて、ゲームの設計・開発技術を習得し、ゲーム業界で活躍できる人材を育成する。

ゲームグラフィックキャラクター専攻

主に、3DCGの技術の習得を行い、CGに関する幅広い知識を習得し、クリエイタ業界で活躍できる人材を育成する。

情報クリエイタ工学科4年制（4年制）

ゲームエキスパート専攻

C、C++を用いて、ゲームの設計・開発を行い、ネットワークに関する知識を習得し、業界で幅広く活躍できる人材を育成する。

CG・デザインエキスパート専攻

主に、3DCGの技術の習得を行い、映像に関する知識、CGに関する幅広い知識を習得し、主に映像業界で活躍できる人材を育成する。

電子科（2年制）

電気工事専攻

オームの法則など基礎からしっかりと学習。実習中心で着実に力を育成しながら、第2種電気工事士資格取得、現場に近い形で実習も行い、第1種電気工事士などの資格を取得できる人材を育成する。

データ通信専攻

電話やインターネットなど通信に関する基本的な仕組みを学び、ネットワーク接続技術者や無線関連の国家資格を目指す。現在社会における通信技術の知識とスキルを持った人材を育成する。

総合エンジニア専攻

オームの法則をはじめとする電気や通信技術の知識、プログラミングの基礎的なところから学習。電気工事士やIT関係の資格取得を目指し、電気・通信・ITの知識に加え、車両実習・ドローン実習などを行い、マルチに活躍できるエンジニアを育成する。

電子研究科（3年制）

電気通信専攻

電気工事およびデータ通信に関する基礎について学習し、国家資格取得を目指す。実際の現場作業に近い形で繰り返し実習を行い。さらに高度な国家資格の取得や専門知識をさらに深め、技術向上を図りながら、即戦力として活躍できる人材を育成する。

進級・卒業の要件など

成績評価基準

本校の単位は、出席、定期試験、課題、レポート等により、科目担当教員が認定の可否を判定する単位の認定は科目ごとに行う。成績評価は、科目毎に6割以上の点数取得と80%以上の出席が必要となる。点数が6割未満、または出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足している時間の補講授業の受講が必要である。成績評価としては、優・良・可・不とし、優・良・可（単位認定）を合格、不を不合格（単位認定不可）とする。

卒業判定

本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には、卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

卒業者数、卒業後の進路（平成28年度）

学科	入学者数	卒業者数	進学者数	就職率
プログラマ学科	38	14	0	100%
クリエイタ学科	46	10	0	100%
情報クリエイタ工学科3年制	28	29	0	100%
情報クリエイタ工学科4年制	7	10	0	100%
電子科	19	20	0	100%
電子研究科	2	2	0	100%

※入学者数は平成29年度入学生である。

授業科目等の概要					
ゲームクリエイタ専攻(3年制)					
区分	学年	学期	授業科目名	単位数	
必須	1	前期	C言語基礎	8	
			C++基礎	3	
			フローチャート理論	2	
			ゲームアルゴリズム	3	
			ゲーム概論	1	
			ライブラリ制作	8	
選択		後期	就職作品制作	11	
			C#	3	
			C言語試験対策(後期)	3	
必須		1	通期	C言語応用	3
				C++応用	3
				プレゼンテーション演習	3
	2Dゲーム開発基礎			3	
	2Dゲームプログラミング			4	
	課外授業			1	
選択	業界特別対策		1		
			インターンシップ	3	
			ゲーム数学	4	
必須	CG概論		7		
			キャリア対策	4	
			C言語試験対策	3	
選択	試験対策		7		
			就職対策	10	
必須	2		前期	3Dライブラリ基礎	3
				3Dライブラリ応用	3
				3Dライブラリ制作	1
				2D運動プログラム	4
		実践プログラム		4	
選択		グループ制作	8		
			ゲームプログラミング	8	
			ゲーム数学II	3	
必須		3D理論	3		
			シェーダ基礎	1	
			就職対策	10	
必須		後期	3Dゲーム開発	7	
			アプリ開発	4	
			3D運動プログラム	4	
			Java	4	
	3Dモデル制作		2		
	シェーダ応用		2		
選択	キャリア対策	4			
		就職特別対策	1		
		通年	インターンシップ	3	
必須	前期	就職対策	9		
		ゲームプログラム実習	10		
		モバイルゲーム作成	4		
		ネットワーク概論	4		
		OpenGL基礎	4		
選択	ゲームAIアルゴリズム	5			

授業科目等の概要				
ゲームグラフィック・キャラクター専攻(3年制)				
区分	学年	学期	授業科目名	単位数
必須	1	前期	デッサン基礎	7
			2D実習基本	6
			3D実習基本	6
			キャラクターデザイン	2
			色彩学	2
			色彩学(選)	2
選択		後期	デッサンII	8
			3D実習	4
			映像編集	4
必須		通期	3Dアニメーション	5
			Webデザイン	4
			Webプログラミング	5
	デザイン学(選)		4	
	映像実習基本		3	
	2D実習		6	
必須	課外授業	2		
		模写	2	
		インターンシップ	3	
必須	通年	デザイン学	7	
		CG概論	7	
		キャリア対策	4	
		映像概論	4	
		業界特別対策	1	
		デザイン学(Web)前期	4	
必須	前期	MayaモデリングII	5	
		MayaアニメーションII	4	
		WebデザインII	8	
		DTF実習	6	
必須	後期	就職対策	8	
		2D実習応用	4	
		デッサンII	6	
		2D実習応用II	6	
		MayaエフェクトII	5	
		インターンシップ	3	
必須	通年	Mayaエフェクト	4	
		Mayaモデリング	4	
		Mayaアニメーション	5	
		映像制作	5	
		CG概論	4	
		キャリア対策	4	
必須	前期	キャラクターデザイン	4	
		色彩学	4	
		造形学	4	
		就職特別対策	5	
		ポートフォリオ作成	6	
		ゲームエフェクト	5	
必須	ゲームキャラモデリング	6		
		3Dアニメーション	6	

期	3	3DCG	4
		就職特別対策	1
必須	後期	卒業制作	10
		ゲームプログラム実習Ⅱ	5
		OpenGL応用	4
		ネットワークゲーム開発	4
		ゲームAIアルゴリズムⅡ	4
		卒業制作(選)	4
		モバイルゲーム制作	4
		通年	インターンシップ
	通年	キャリア対策	4
	選択	合計	260

期	3	就職対策Ⅱ	4
		造形学	2
必須	後期	色彩学	2
		就職特別対策	1
		卒業作品制作	7
		ゲームエフェクトⅡ	4
	通年	ゲームキャラモデリングⅡ	4
		3DアニメーションⅡ	7
		造形学Ⅱ	2
		インターンシップ	3
		キャリア対策	4
		デッサンⅢ	13
2D実習Ⅱ	6		
選択	合計	289	

授業科目等の概要					
ゲームエキスパート専攻(4年制)					
区分	学年	学期	授業科目名	単位数	
必須	1	前期	C言語基礎	8	
			C++基礎	3	
			フローチャート理論	2	
			ゲームアルゴリズム	3	
			ゲーム概論	1	
			ライブラリ制作	8	
選択		後期	就職作品制作	11	
			C#	3	
			C言語試験対策(後期)	3	
必須		2	前期	C言語応用	3
				C++応用	3
				プレゼンテーション演習	3
2Dゲーム開発基礎	3				
2Dゲームプログラミング	4				
業界特別対策	1				
選択	通期		インターンシップ	3	
			ゲーム数学	4	
			C/G概論	7	
キャリア対策			4		
必須			C言語試験対策	3	
			試験対策	7	
選択					
必須	2	前期	C言語基礎	8	
			C++基礎	3	
			フローチャート理論	2	
			ゲームアルゴリズム	3	
			ゲーム概論	1	
			ライブラリ制作	8	
選択		後期	就職作品制作	11	
			C#	3	
			C言語試験対策(後期)	3	
必須		2	前期	C言語応用	3
				C++応用	3
				プレゼンテーション演習	3
2Dゲーム開発基礎	3				
2Dゲームプログラミング	4				
業界特別対策	1				
選択	通期		インターンシップ	3	
			ゲーム数学	4	
			C/G概論	7	
キャリア対策			4		
必須			C言語試験対策	3	
			試験対策	7	
選択					
必須	前	前期	就職対策	19	
			ゲームプログラム実習	10	
			モバイルゲーム作成	4	
			ネットワーク概論	4	
			OpenGL基礎	4	
			ゲームAIアルゴリズム	5	
選択		前期	3DCG	4	

授業科目等の概要						
CG・デザインエキスパート専攻(4年制)						
区分	学年	学期	授業科目名	単位数		
必須	1	前期	デッサン基礎	7		
			2D実習基本	6		
			3D実習基本	6		
			キャラクターデザイン	2		
			色彩学	2		
			色彩学(選)	2		
選択		後期	デッサンII	8		
必須			3D実習	4		
			映像編集	4		
			3Dアニメーション	5		
選択			Webデザイン	4		
			Webプログラミング	5		
	デザイン学(選)	4				
必須	2	前期	映像実習基本	3		
			2D実習	6		
			課外授業	2		
			模写	2		
			インターンシップ	3		
			デザイン学	7		
選択		通年	C/G概論	7		
			キャリア対策	4		
			映像概論	4		
業界特別対策			1			
必須			2	前期	デッサン基礎	7
					2D実習基本	6
	3D実習基本	6				
	キャラクターデザイン	2				
	色彩学	2				
	色彩学(選)	2				
選択	後期	デッサンII		8		
		3D実習		4		
		映像編集		4		
3Dアニメーション		5				
必須		Webデザイン		4		
		Webプログラミング		5		
	デザイン学(選)	4				
必須	前	通年	映像実習基本	3		
			2D実習	6		
			模写	2		
			インターンシップ	3		
			デザイン学	7		
			C/G概論	7		
選択		前期	キャリア対策	4		
			映像概論	4		
			業界特別対策	1		
			ポートフォリオ作成	6		
			ゲームエフェクト	5		
			ゲームキャラモデリング	6		
必須	3Dアニメーション	6				

必須	3	就職特別対策	1	
		後期	卒業制作	10
			ゲームプログラム実習Ⅱ	5
			OpenGL応用	4
			ネットワークゲーム開発	4
			ゲームAIアルゴリズムⅡ	4
			卒業制作(選)	4
モバイルゲーム制作	4			
選択	通年	インターンシップ	3	
		キャリア対策	4	
必須	4	就職対策	9	
		前期	ゲームプログラム実習	10
			モバイルゲーム作成	4
			ネットワーク概論	4
			OpenGL基礎	4
			ゲームAIアルゴリズム	5
			3DCG	4
就職特別対策	1			
必須	後期	卒業制作	10	
		ゲームプログラム実習Ⅱ	5	
		OpenGL応用	4	
		ネットワークゲーム開発	4	
		ゲームAIアルゴリズムⅡ	4	
		卒業制作(選)	4	
必須	通年	インターンシップ	3	
		キャリア対策	4	
合計			350	

選択	3	期	就職対策Ⅱ	4
		造形学	2	
		色彩学	2	
		就職特別対策	1	
必須	3	後期	卒業作品制作	9
			ゲームエフェクトⅡ	5
			ゲームキャラモデリングⅡ	4
			3DアニメーションⅡ	7
		通年	造形学Ⅱ	2
			インターンシップ	3
			キャリア対策	4
必須	4	前期	ポートフォリオ作成	6
			ゲームエフェクト	5
			ゲームキャラモデリング	6
			3Dアニメーション	6
			就職対策Ⅱ	4
			造形学	2
		後期	色彩学	2
			就職特別対策	1
			卒業作品制作	7
			ゲームエフェクトⅡ	4
必須	4	後期	ゲームキャラモデリングⅡ	4
			3DアニメーションⅡ	7
			造形学Ⅱ	2
			インターンシップ	3
必須	4	通年	キャリア対策	4
			デッサンⅢ	13
			2D実習Ⅱ	6
合計				363

進級および卒業要件、履修方法

必須科目については、全ての単位を取得する必要がある。
科目の単位取得は、6割以上の点数取得と80%以上の出席が必要である。

授業科目等の概要					
ITスペシャリスト専攻（2年制）					
区分	学年	学期	授業科目名	単位数	
必須	1	前期	Java I	4	
			C言語	4	
			Webページ制作基礎	4	
			Windows7アプリケーション基礎	2	
			データベース	3	
			情報処理技術者	7	
			ハードウェア概論	2	
		キャリア対策	4		
		アルゴリズム基礎	2		
		簿記	2		
		Office実習	4		
		後期	Java I	4	
			C言語	2	
			C++	2	
	Webページ制作応用		4		
	.NET7アプリケーション I		2		
	データベース		3		
	情報処理技術者		7		
	通年	ハードウェア概論	2		
		キャリア対策	4		
		システム設計	2		
		簿記	2		
		Office実習	2		
		課外授業	1		
	必須	2	前期	Java II	4
				C++	2
				Web7アプリケーション開発	4
.NET7アプリケーション II				2	
SQL/DBA				2	
情報処理技術者				7	
ネットワーク実習				2	
ソフトウェア理論				2	
キャリア対策				2	
システム設計				2	
後期		オープンソース実習	2		
		モバイル開発	4		
		C#	4		
		作品制作	4		
		DBA	2		
		情報処理技術者	7		
		ネットワーク実習	2		
		ソフトウェア理論	2		
		キャリア対策	1		
		オープンソース開発	2		
通年	課外授業	1			
	前期	CCNA基礎	8		
		オープンソース開発	2		
		教育実習	2		
システム設計		4			
選択	通年	情報処理技術者	7		
		キャリア対策	2		
合計				140	

授業科目等の概要					
システムエンジニア専攻（3年制）					
区分	学年	学期	授業科目名	単位数	
必須	1	前期	Java I	4	
			C言語	4	
			Webページ制作基礎	4	
			Windows7アプリケーション基礎	2	
			データベース	3	
			情報処理技術者	7	
			ハードウェア概論	2	
		キャリア対策	4		
		アルゴリズム基礎	2		
		Office実習	4		
		後期	Java I	4	
			C言語	2	
			C++	2	
			Webページ制作応用	4	
	.NET7アプリケーション I		2		
	データベース		3		
	情報処理技術者		7		
	通年	ハードウェア概論	2		
		キャリア対策	4		
		システム設計	2		
		Office実習	2		
		課外授業	1		
		必須	2	前期	Java II
	C++				2
	Web7アプリケーション開発				4
	.NET7アプリケーション II				2
	SQL/DBA				2
情報処理技術者	7				
ネットワーク実習	2				
後期	ソフトウェア理論		2		
	キャリア対策		2		
	システム設計		2		
	オープンソース実習		2		
	モバイル開発		4		
	C#		4		
通年	作品制作	4			
	DBA	2			
	情報処理技術者	7			
	ネットワーク実習	2			
	ソフトウェア理論	2			
	キャリア対策	1			
前期	オープンソース開発	2			
	課外授業	1			
	CCNA基礎	8			
	オープンソース開発	2			
	教育実習	2			
	システム設計	4			
	情報処理技術者	7			
キャリア対策	2				

授業科目等の概要					
ITエキスパート専攻（4年制）					
区分	学年	学期	授業科目名	単位数	
必須	1	前期	Java I	4	
			C言語	4	
			Webページ制作基礎	4	
			Windows7アプリケーション基礎	2	
			データベース	3	
			情報処理技術者	7	
			ハードウェア概論	2	
		キャリア対策	4		
		アルゴリズム基礎	2		
		Office実習	4		
		後期	Java I	4	
			C言語	2	
			C++	2	
			Webページ制作応用	4	
	.NET7アプリケーション I		2		
	データベース		3		
	情報処理技術者		7		
	通年	ハードウェア概論	2		
		キャリア対策	4		
		システム設計	2		
		Office実習	2		
		課外授業	1		
		必須	2	前期	Java II
	C++				2
	Web7アプリケーション開発				4
	.NET7アプリケーション II				2
	SQL/DBA				2
情報処理技術者	7				
ネットワーク実習	2				
後期	ソフトウェア理論		2		
	キャリア対策		2		
	システム設計		2		
	オープンソース実習		2		
	モバイル開発		4		
	C#		4		
通年	作品制作	4			
	DBA	2			
	情報処理技術者	7			
	ネットワーク実習	2			
	ソフトウェア理論	2			
	キャリア対策	1			
前期	オープンソース開発	2			
	課外授業	1			
	CCNA基礎	8			
	オープンソース開発	2			
	教育実習	2			
	システム設計	4			
	情報処理技術者	7			
キャリア対策	2				

必須	3	後期	CCNA基礎	8
			PL/SQL	2
			オープンソース開発	2
			教育実習	2
			作品制作	8
			モバイル開発	6
			システム設計	1
			情報処理技術者	7
			キャリア対策	2
			必須	
合計			195	

必須	3	後期	CCNA基礎	8	
			PL/SQL	2	
			オープンソース開発	2	
			教育実習	2	
			作品制作	8	
			モバイル開発	6	
			システム設計	1	
			情報処理技術者	7	
			キャリア対策	2	
			必須		通年
須必	4	期前	CCNA応用	8	
			Android開発	3	
			オープンソース開発	2	
			卒業研究	6	
			システム設計	4	
			情報処理技術者	7	
		キャリア対策	2		
		期後	CCNA応用	8	
			Android開発	3	
			オープンソース開発	2	
			卒業研究	6	
			システム設計	1	
			情報処理技術者	7	
		通年	キャリア対策	2	
			課外授業	1	
		合計			257

授業科目等の概要				
電気工事専攻 (2年制)				
区分	学年	学期	授業科目名	単位数
必須	1	前期	電気基礎	4
			電気機器	4
			配電設計	4
			通信工学	2
			電気数学	2
			物理学	2
		キャリア対策	2	
		電気工事実習	4	
		基本実習	4	
		電気実習	4	
		キャリア教育	1	
		後期	電気基礎	4
	電気機器		4	
	電気技術 1		4	
	通信工学		2	
	電気数学		2	
	物理学		2	
	消防設備		2	
	キャリア対策		2	
	電気工事実習		4	
	測定実習		4	
	電気実習		4	
	キャリア教育		1	
	2	前期	電気基礎	4
電気技術 2			2	
施工方法			2	
法令			2	
配線図			2	
通信技術			4	
電気工事実習		4		
応用実習		4		
測定実習		4		
電気実習		4		
キャリア教育		1		
後期		施工方法	2	
	法令	2		
	配線図	2		
	ネットワーク技術	4		
	家電修理	2		
	電子回路	4		
電気工事実習	4			
応用実習	4			
測定実習	4			
電気実習	4			
合計				133

授業科目等の概要				
データ通信専攻 (2年制)				
区分	学年	学期	授業科目名	単位数
必須	1	前期	電気基礎	4
			電気機器	4
			配電設計	4
			電気数学	2
			物理学	2
			通信工学	2
		キャリア対策	2	
		電気工事実習	4	
		基本実習	4	
		電気実習	4	
		キャリア教育	1	
		後期	電気基礎	4
	電気機器		4	
	電気技術 1		4	
	電気数学		2	
	物理学		2	
	消防設備		2	
	通信工学		2	
	キャリア対策		2	
	電気工事実習		4	
	測定実習		4	
	電気実習		4	
	キャリア教育		1	
	2	前期	電気基礎	4
電気回路			4	
電気通信の基礎			4	
端末技術			4	
接続工事技術			4	
情報セキュリティ			4	
ネットワーク技術		4		
通信法規		6		
キャリア教育		1		
後期		通信技術	4	
		ネットワーク技術	4	
		家電修理	2	
	電子回路	4		
	電気工事実習	4		
	応用実習	4		
測定実習	4			
電気実習	4			
合計				133

授業科目等の概要				
電気通信専攻 (3年制)				
区分	学年	学期	授業科目名	単位数
必須	1	前期	電気基礎	4
			配電設計	4
			電気機器	4
			電気工事実習	4
			基本実習	4
			電気実習	4
		電気数学	2	
		物理学	2	
		通信工学	2	
		キャリア対策	2	
		キャリア教育	1	
		後期	電気基礎	4
	電気機器		4	
	電気技術 1		4	
	電気工事実習		4	
	測定実習		4	
	電気実習		4	
	電気数学		2	
	物理学		2	
	通信工学		2	
	消防設備		2	
	キャリア対策		2	
	キャリア教育		1	
	2	前期	電気基礎	4
電気技術 2			2	
施工方法			4	
配線図			4	
法令			4	
電気工事実習			4	
応用実習		4		
測定実習		4		
電気実習		4		
キャリア教育		1		
後期		電気工事実習	4	
		応用実習	4	
	測定実習	4		
	電気実習	4		
	通信技術	4		
	ネットワーク技術	4		
家電修理	2			
電子回路	4			
合計				133
3	前期	電気技術 2	2	
		電気工事実習	4	
		電気実習	4	
		高圧電気	4	
		電気応用	4	
		シスコ	8	
電気製図	4			
キャリア教育	2			

		電気工事実習	4
		電気実習	4
		電子回路	4
		電気応用	4
		シスコ	8
		電気製図	4
		制御回路	4
		合 計	197

授業科目等の概要				
ゲームプログラマ専攻(2年制)				
区分	学年	学期	授業科目名	単位数
必須	1	前期	C言語	9
			C++	4
			プレゼンテーション演習	2
			フローチャート理論	2
		後期	ゲームアルゴリズム	2
			ゲーム概論	1
			C言語試験対策	2
			2Dゲームプログラミング	4
選択	1	後期	ライブラリ制作	7
			就職対策	8
			C#	2
			C言語試験対策(選択)	2
			CG概論	7
必須	1	通年	ゲーム開発総合	8
			ゲーム数学	4
			キャリア対策	4
			課外授業	1
			インターンシップ	3
選択	1	通年	試験対策	4
必須	2	前期	就職対策	10
			3Dライブラリ制作	7
必/選	2	前期	2D運動プログラム	4
			グループワーキング	8
選択	2	前期	ゲームプログラミング	8
			実践プログラム	4
必須	2	後期	3D理論	2
			ゲーム数学II	2
			卒業作品制作	9
			3Dゲーム開発	7
			アプリ開発	4
選択	2	後期	3D運動プログラム	4
			C言語基礎	2
			3Dモデル制作	2
			Java	2
必須	2	通年	シェダプログラム	6
			キャリア対策	4
			課外授業	1
合計				162

授業科目等の概要						
ビジュアルデザイン専攻(2年制)						
区分	学年	学期	授業科目名	単位数		
必須	1	前期	2D実習基本	6		
			3D実習基本	6		
			映像実習基本	4		
		必/選	1	前期	模写	2
					映像概論	4
					色彩学	2
必/選	1	後期	2D実習	4		
			3D実習	6		
			映像編集	4		
		選択	1	後期	3Dアニメーション	4
					Webデザイン	6
					Webプログラミング	4
必須	1	通年	デザイン学(選)	4		
			色彩学(選)	2		
			デッサン基本	14		
		必須	1	通年	キャラクターデザイン	7
					デザイン学	7
					CG概論	7
必/選	1	前期	キャリア対策	4		
			インターンシップ	3		
			課外授業	1		
			キャラクターデザインII	4		
			Mayaエフェクト	4		
			Mayaモデリング	4		
必/選	2	前期	Mayaアニメーション	4		
			映像作成	4		
			WebデザインII	6		
		必須	2	後期	DTP実習(選)	6
					就職対策	2
					卒業作品制作	6
選択	2	後期	DTP実習	4		
			デッサンII(選)	4		
			MayaエフェクトII(選)	4		
			デッサンII	15		
必須	2	通年	2D実習応用	9		
			造形学II	4		
			CG概論II	7		
			キャリア対策	4		
			色彩学II	4		
選択	2	通年	デザイン学(Web)	4		
合計				200		