

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表（様式2号の1関係）

設置者名 学校法人ヒラタ学園

学校名 近畿コンピュータ電子専門学校

学科名	実務経験のある教員等による授業科目名	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	実務経験のある教員等による授業科目の授業計画(シラバス)をホームページにて公表している場合のホームページアドレス ※1クリックで授業計画(シラバス)が確認できるアドレスを記載してください。
クリエイタ学科 (ゲームプログラマ専攻)	C言語	56	80×2=160時間	
	C++	64		
	プレゼンテーション演習	128		
	CG概論 I	112		
	C言語 II	56		
	アプリケーション開発	56		
	グループワーキング	128		
	キャリア対策 II	56		
	クリエイタ学科(ゲームプログラマ専攻)計	656		
クリエイタ学科 (ビジュアルデザイン専攻)	2D実習基本	64	80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/cli/2021_all_sirbasu_cre.pdf
	3D実習基本	64		
	キャラクターデザイン	112		
	2DCG	128		
	3DCG	64		
	Webデザイン	64		
	Webプログラミング	32		
	デザイン学(Web)	32		
	デザイン学(DTP)	112		
	CG概論 I	112		
	2D実習応用	56		
	キャラクターデザイン II	112		
	Maya実習	128		
	Webデザイン II	128		
	CG概論 II	112		
クリエイタ学科(ビジュアルデザイン専攻)計	1320			
プログラマ学科 (ITスペシャリスト専攻)	Java I	56	80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/it/2021_all_sirbasu_pro.pdf
	C言語	56		
	Windowsアプリケーション基礎	28		
	Java I	56		
	C言語	28		
	C++	28		
	.NETアプリケーション I	28		
	Java II	56		
	C++	28		
	Webアプリケーション開発	56		
	システム設計	28		
	オープンソース実習	28		
	モバイル開発	56		
	C#	56		
	オープンソース開発	28		
プログラマ学科(ITスペシャリスト専攻)計	616			
電子科(電気技術専攻)	電気工事実習		80×2=160時間	
	応用実習			
	施工方法			
	ネットワーク技術			
	配電理論			
	電気機器			
	キャリア教育			
	電子科(電気技術専攻)計	0		
電子科(データ通信専攻)	電気工事実習		80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/ele/2021_all_sirbasu_ele.pdf
	応用実習			
	施工方法			
	ネットワーク技術			
	配電理論			
	電気機器			
	キャリア教育			
	電子科(データ通信専攻)計	0		

電子科(総合エンジニア専攻)	電気工事実習		80×2=160時間	
	応用実習			
	施工方法			
	.NET			
	アプリ開発			
	JAVA			
	キャリア教育			
電子科(総合エンジニア専攻)計	0			
電子研究科(電気通信専攻)	電気工事実習		80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/ele/2021_all_sirbasu_ele3.pdf
	応用実習			
	施工方法			
	ネットワーク技術			
	配電理論			
	電気機器			
	キャリア教育			
電子研究科(電気通信専攻)計	0			
情報クリエイタ工学科3年制(ゲームクリエイタ専攻)	C言語	56	80×3=240時間	
	C++	64		
	プレゼンテーション演習	128		
	CG概論 I	112		
	C言語 II	56		
	就職作品制作	64		
	アプリケーション開発	56		
	グループワーキング	128		
	キャリア対策 II	56		
	アプリケーション開発 II	112		
	卒業制作	64		
	キャリア対策 III	56		
	情報クリエイタ工学科3年制(ゲームクリエイタ専攻)計	952		
情報クリエイタ工学科3年制(ゲームグラフィックキャラクター専攻)	2D実習基本	64	80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/cli/2021_all_sirbasu_j3cr.pdf
	3D実習基本	64		
	キャラクターデザイン I	112		
	2DCG	128		
	3DCG	64		
	Webデザイン	64		
	Webプログラミング	32		
	デザイン学(Web)	32		
	デザイン学(DTP)	112		
	CG概論 I	112		
	2D実習応用	56		
	キャラクターデザイン II	112		
	Maya実習	128		
	Webデザイン II	128		
	CG概論 II	112		
	Maya実習 II	192		
キャリア対策 III	56			
情報クリエイタ工学科3年制(ゲームグラフィックキャラクター専攻)計	1568			
情報クリエイタ工学科3年制(システムエンジニア専攻)	Java I	56	80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/it/2021_all_sirbasu_j3it.pdf
	C言語	56		
	Windowsアプリケーション基礎	28		
	Java I	56		
	C言語	28		
	C++	28		
	.NETアプリケーション I	28		
	Java II	56		
	C++	28		
	Webアプリケーション開発	56		
	システム設計	28		
	オープンソース実習	28		
	モバイル開発	56		
	C#	56		
	オープンソース開発	28		
	オープンソース開発	28		
	モバイル開発	56		
	システム設計	56		
	オープンソース開発	28		
	モバイル開発	56		
情報クリエイタ工学科3年制(システムエンジニア専攻)計	840			

情報クリエイタ工学科4年制 (ゲームエキスパート専攻)	C言語		80×4=320時間	
	C++			
	プレゼンテーション演習			
	CG概論 I			
	C言語 II			
	就職作品制作			
	アプリケーション開発			
	グループワーキング			
	キャリア対策 II			
	アプリケーション開発 II			
	就職作品制作 II			
	キャリア対策 III			
	卒業制作			
	3DCG実習			
	キャリア対策 IV			
情報クリエイタ工学科4年制(ゲームエキスパート専攻) 計	0			
情報クリエイタ工学科4年制 (CG・デザインエキスパート専攻)	2D実習基本		80×4=320時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/cli/2021_all_sirabasu_j4cr.pdf
	3D実習基本			
	キャラクターデザイン			
	2DCG			
	3DCG			
	Webデザイン			
	Webプログラミング			
	デザイン学(Web)			
	デザイン学(DTP)			
	CG概論 I			
	2D実習応用			
	キャラクターデザイン II			
	Maya実習			
	Webデザイン II			
	CG概論 II			
	ゲームキャラモデリング			
	Maya実習 II			
	DTP実習 II			
	キャリア対策 III			
	ゲームキャラモデリング II			
卒業制作				
Maya実習 III				
キャリア対策 IV				
情報クリエイタ工学科4年制(CG・デザインエキスパート専攻) 計	0			
情報クリエイタ工学科4年制 (ITエキスパート専攻)	Java I	56	80×4=320時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2021/it/2021_all_sirabasu_j4it.pdf
	C言語	56		
	Windowsアプリケーション基礎	28		
	Java I	56		
	C言語	28		
	C++	28		
	.NETアプリケーション I	28		
	Java II	56		
	C++	28		
	Webアプリケーション開発	56		
	システム設計	28		
	オープンソース実習	28		
	モバイル開発	56		
	C#	56		
	オープンソース開発	28		
	オープンソース開発	28		
	モバイル開発	56		
	システム設計	56		
	オープンソース開発	28		
	モバイル開発	56		
	Android開発	56		
	オープンソース開発	28		
	システム設計	56		
	Android開発	56		
	オープンソース開発	28		
情報クリエイタ工学科4年制(ITエキスパート専攻) 計	1064			