

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）が画面で表示され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	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_1.pdf
	プレゼンテーション演習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_2.pdf
	2Dゲームプログラミング	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_3.pdf
	ゲームアルゴリズム	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_4.pdf
	OG概論Ⅰ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_5.pdf
	キャリア対策	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_6.pdf
	C言語試験対策	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_7.pdf
	就職対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_game_8.pdf
	クリエイタ学科（ゲームプログラマ専攻）計	532		
クリエイタ学科 （ビジュアルデザイナー専攻）	デッサン	112	80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_1.pdf
	2D実習基礎	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_2.pdf
	3D基礎	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_3.pdf
	キャラクターデザインⅠ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_4.pdf
	2DCG	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_5.pdf
	2DCG（後期）	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_6.pdf
	3DCG	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_7.pdf
	Webデザイン	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_8.pdf
	Webプログラミング	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_9.pdf
	デザイン学（Web）	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_10.pdf
	デザイン学（DTP）	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_11.pdf
	OG概論Ⅰ（前期）	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_12.pdf
	OG概論Ⅰ（後期）	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_13.pdf
	キャリア対策Ⅰ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_14.pdf
	色彩学Ⅰ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_15.pdf
	デッサンⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_16.pdf
	2D実習応用	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_17.pdf
	ポートフォリオ制作	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_18.pdf
	キャラクターデザインⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_19.pdf
	卒業制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_20.pdf
	DTP実習	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_21.pdf
	MAYA実習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_22.pdf
	映像制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_23.pdf
	WebデザインⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_24.pdf
	就職対策	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_25.pdf
	OG概論Ⅱ（前期）	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_26.pdf
	OG概論Ⅱ（後期）	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_27.pdf
	キャリア対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_28.pdf
	色彩学Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre_cg_29.pdf
	クリエイタ学科（ビジュアルデザイナー専攻）計	2072		
情報システム工学科 （ITプログラマ専攻）	JavaⅠ	112	80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_1.pdf
	C言語	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_2.pdf
	C言語/C++	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_3.pdf
	JavaⅡ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_4.pdf
	モバイル開発	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_5.pdf
	C++	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_6.pdf
	C#	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_7.pdf
	NET7アプリケーションⅡ	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_8.pdf
	ネットワーク実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_9.pdf
	オープンソース実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT2_10.pdf
	情報システム工学科（ITプログラマ専攻）計	560		
情報システム工学科 （電気通信システム専攻）	測定実習	56	80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_ELE_1.pdf
	電気実習	84		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_ELE_2.pdf
	電気工事実習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_ELE_3.pdf
	キャリア教育	32		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_ELE_4.pdf
	通信技術	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_ELE_5.pdf
	情報システム工学科（電気通信システム専攻）計	312		
電子科 （電気技術専攻/データ通信専攻/総合エンジニア専攻）	電気機器	28	80×2=160時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_1.pdf
	電気工事実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_2.pdf
	基本実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_3.pdf
	応用実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_4.pdf
	電気実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_5.pdf
	測定実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_6.pdf
	キャリア教育	32		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE2_7.pdf
	情報システム工学科（電気通信システム専攻）計	340		

電子研究科 (電気通信専攻)	電気機器	28	80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_1.pdf
	電気工事実習	168		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_2.pdf
	基本実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_3.pdf
	応用実習	168		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_4.pdf
	電気実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_5.pdf
	測定実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_6.pdf
	キャリア教育	32		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_ELE3_7.pdf
	電子研究科 計	564		
情報クリエイタ工学科3年制 (ゲームクリエイ専攻)	〇言語	56	80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_1.pdf
	プレゼンテーション演習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_2.pdf
	2Dゲームプログラミング	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_3.pdf
	ゲームアルゴリズム	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_4.pdf
	CG概論Ⅰ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_5.pdf
	キャリア対策	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_6.pdf
	〇言語試験対策	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_7.pdf
	就職対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_8.pdf
	ゲームプログラム実習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_9.pdf
	アプリケーション開発Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_10.pdf
	卒業制作	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_11.pdf
	キャリア対策Ⅲ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_game_12.pdf
	情報クリエイタ工学科3年制(ゲームクリエイ専攻) 計	812		
情報クリエイタ工学科3年制 (ゲームグラフィック専攻)	デッサン	112	80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_1.pdf
	2D実習基礎	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_2.pdf
	3D基礎	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_3.pdf
	キャラクターデザインⅠ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_4.pdf
	2DCG	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_5.pdf
	2DCG(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_6.pdf
	3DCG	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_7.pdf
	Webデザイン	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_8.pdf
	Webプログラミング	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_9.pdf
	デザイン学(Web)	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_10.pdf
	デザイン学(DTP)	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_11.pdf
	CG概論Ⅰ(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_12.pdf
	CG概論Ⅰ(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_13.pdf
	キャリア対策Ⅰ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_14.pdf
	色彩学Ⅰ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_15.pdf
	デッサンⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_16.pdf
	2D実習応用	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_17.pdf
	ポートフォリオ制作	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_18.pdf
	キャラクターデザインⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_19.pdf
	卒業制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_20.pdf
	DTP実習	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_21.pdf
	MAYA実習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_22.pdf
	映像制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_23.pdf
	WebデザインⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_24.pdf
	就職対策	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_25.pdf
	CG概論Ⅱ(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_26.pdf
	CG概論Ⅱ(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_27.pdf
	キャリア対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_28.pdf
	色彩学Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_29.pdf
	デッサンⅢ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_30.pdf
	就職対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_31.pdf
	卒業制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_32.pdf
	ゲームキャラモデリング(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_33.pdf
	ゲームキャラモデリング(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_34.pdf
	ゲームエフェクト	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_35.pdf
	3DアニメーションⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_36.pdf
	MAYA実習Ⅱ	168		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_37.pdf
	WebプログラミングⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_38.pdf
	キャリア対策Ⅲ(前期)	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_39.pdf
	キャリア対策Ⅲ(後期)	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_40.pdf
	造形学Ⅲ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre3_cg_41.pdf
	情報クリエイタ工学科3年制(ゲームグラフィック専攻) 計	3136		
情報クリエイタ工学科3年制 (システムエンジニア専攻)	JavaⅠ	112	80×3=240時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_1.pdf
	〇言語	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_2.pdf
	〇言語/〇++	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_3.pdf
	JavaⅡ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_4.pdf
	モバイル開発	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_4.pdf
	C++	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_6.pdf
	C#	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_7.pdf
	NET7アプリケーションⅡ	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_8.pdf
	ネットワーク実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_9.pdf
	システム設計	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_10.pdf
	オープンソース実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_11.pdf
	オープンソース開発	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_12.pdf
	システム設計	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_13.pdf
	モバイル開発	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT_SE_14.pdf
	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	812		
	〇言語	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_1.pdf
	プレゼンテーション演習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_2.pdf
	2Dゲームプログラミング	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_3.pdf
	ゲームアルゴリズム	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_4.pdf
	CG概論Ⅰ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_5.pdf

情報クリエイタエ学科4年制 (ゲームエキスパート専攻)	キャリア対策	56	80×4=320時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_6.pdf
	C言語試験対策	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_7.pdf
	就職対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_8.pdf
	ゲームプログラム実習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_9.pdf
	アプリケーション開発Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_10.pdf
	卒業制作	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_11.pdf
	キャリア対策Ⅲ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_12.pdf
	ゲームプログラム実習Ⅱ	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_13.pdf
	キャリア対策Ⅳ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_game_14.pdf
情報クリエイタエ学科4年制(ゲームエキスパート専攻) 計		896		
情報クリエイタエ学科4年制 (CGエキスパート専攻)	デッサン	112	80×4=320時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_1.pdf
	2D実習基礎	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_2.pdf
	3D基礎	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_3.pdf
	キャラクターデザインⅠ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_4.pdf
	2DCG	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_5.pdf
	2DCG(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_6.pdf
	3DCG	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_7.pdf
	Webデザイン	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_8.pdf
	Webプログラミング	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_9.pdf
	デザイン学(Web)	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_10.pdf
	デザイン学(DTP)	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_11.pdf
	CG概論Ⅰ(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_12.pdf
	CG概論Ⅰ(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_13.pdf
	キャリア対策Ⅰ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_14.pdf
	色彩学Ⅰ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_15.pdf
	デッサンⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_16.pdf
	2D実習応用	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_17.pdf
	ポートフォリオ制作	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_18.pdf
	キャラクターデザインⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_19.pdf
	卒業制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_20.pdf
	DTP実習	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_21.pdf
	MAYA実習	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_22.pdf
	映像制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_23.pdf
	WebデザインⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_24.pdf
	就職対策	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_25.pdf
	CG概論Ⅱ(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_26.pdf
	CG概論Ⅱ(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_27.pdf
	キャリア対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_28.pdf
	色彩学Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_29.pdf
	デッサンⅢ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_30.pdf
	就職対策Ⅱ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_31.pdf
	卒業制作	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_32.pdf
	ゲームキャラモデリング(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_33.pdf
	ゲームキャラモデリング(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_34.pdf
	ゲームエフェクト	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_35.pdf
	3DアニメーションⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_36.pdf
	MAYA実習Ⅱ	168		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_37.pdf
	WebプログラミングⅡ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_38.pdf
	キャリア対策Ⅲ(前期)	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_39.pdf
	キャリア対策Ⅲ(後期)	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_40.pdf
	造形学Ⅲ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_41.pdf
	デッサンⅣ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_42.pdf
	就職対策Ⅲ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_43.pdf
	ゲームキャラモデリングⅡ(前期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_44.pdf
	ゲームキャラモデリングⅡ(後期)	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_45.pdf
	映像編集応用	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_46.pdf
	3DアニメーションⅢ	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_47.pdf
	Maya実習3	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_cre4_cg_48.pdf
情報クリエイタエ学科4年制(CGエキスパート専攻) 計		3808		
情報クリエイタエ学科4年制 (ITエキスパート専攻)	JavaⅠ	112	80×4=320時間	https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_1.pdf
	C言語	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_2.pdf
	C言語/C++	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_3.pdf
	JavaⅡ	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_4.pdf
	モバイル開発	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_5.pdf
	C++	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_6.pdf
	C#	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_7.pdf
	NET7アプリケーションⅡ	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_8.pdf
	ネットワーク実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_9.pdf
	システム設計	28		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_10.pdf
	オープンソース実習	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_11.pdf
	オープンソース開発	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_12.pdf
	システム設計	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_13.pdf
	モバイル開発	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_14.pdf
	Android開発	112		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_15.pdf
	オープンソース開発	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_16.pdf
	システム設計	56		https://kincom.ac.jp/pdf/public/Shirabasu/2025/2025_IT4_17.pdf
	情報クリエイタエ学科4年制(ITエキスパート専攻) 計	1036		