

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	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/cli/2023_all_sirabasu_cre.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/cli/2023_all_sirabasu_cre.pdf</a>
	プレゼンテーション演習	128		
	ゲームアルゴリズム	28		
	CG概論 I	112		
	C言語試験対策	56		
	キャリア対策 II	56		
	就職対策 II	56		
	クリエイタ学科(ゲームプログラマ専攻) 計	492		
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	
	3D実習基本	64		
	キャラクターデザイン I	112		
	2DCG	128		
	3DCG	64		
	映像編集	32		
	3Dアニメーション	32		
	Webデザイン	64		
	Webプログラミング	32		
	デザイン学(Web)	32		
	CG概論 I	112		
	2D実習応用	56		
	ポートフォリオ制作	28		
	キャラクターデザイン II	112		
	Maya実習	128		
	映像作成	128		
	Webデザイン II	128		
	就職対策	128		
CG概論 II	112			
キャリア対策 II	56			
クリエイタ学科(ビジュアルデザイン専攻) 計	1612			
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	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/it/2023_all_sirabasu_pro.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/it/2023_all_sirabasu_pro.pdf</a>
	C言語	56		
	Java I	56		
	C言語	28		
	C++	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	560		

電子科(電気技術専攻)	配線設計	42	80×2=160時間	
	電気機器	120		
	施工方法	98		
	電気工事実習	168		
	応用実習	168		
	ネットワーク技術	56		
	キャリア教育	64		
	電子科(電気技術専攻)計	716		
電子科(データ通信専攻)	配電設計	42	80×2=160時間	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/ele/2023_all_sirab_asu_ele.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/ele/2023_all_sirab_asu_ele.pdf</a>
	電気機器	120		
	施工方法	98		
	電気工事実習	168		
	応用実習	168		
	ネットワーク技術	56		
	キャリア教育	64		
	電子科(データ通信専攻)計	716		
電子科(総合エンジニア専攻)	電気工事実習	168	80×2=160時間	
	応用実習	224		
	施工方法	98		
	.NET	28		
	アプリ開発	28		
	JAVA	112		
	キャリア教育	48		
	電子科(総合エンジニア専攻)計	706		
電子研究科(電気通信専攻)	配電設計	42	80×3=240時間	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/ele/2023_all_sirab_asu_ele3.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/ele/2023_all_sirab_asu_ele3.pdf</a>
	電気機器	120		
	施工方法	98		
	電気工事実習	280		
	応用実習	280		
	ネットワーク技術	56		
	キャリア教育	96		
	電子研究科(電気通信専攻)計	972		
情報クリエイタエ学科3年制 (ゲームクリエイ専攻)	C言語	56	80×3=240時間	
	プレゼンテーション演習	128		
	ゲームアルゴリズム	28		
	CG概論 I	112		
	C言語試験対策	56		
	キャリア対策 I	56		
	就職対策 II	56		
	ゲームプログラム実習 II	128		
	キャリア対策 III	56		
情報クリエイタエ学科3年制(ゲームクリエイ専攻)計	676			
情報クリエイタエ学科3年制 (ゲームグラフィック専攻)	2D実習基本	64	80×3=240時間	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/cli/2023_all_sirab_asu_i3cre.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/cli/2023_all_sirab_asu_i3cre.pdf</a>
	3D実習基本	64		
	キャラクターデザイン I	112		
	2DCG	128		
	3DCG	64		
	映像編集	32		
	3Dアニメーション	32		
	Webデザイン	64		
	Webプログラミング	32		
	デザイン学(Web)	32		
	CG概論 I	112		
	2D実習応用	56		
	ポートフォリオ制作	28		
	キャラクターデザイン II	112		
	就職作品制作	128		
	Maya実習	128		
	映像作成	128		
	Webデザイン II	128		
	就職対策	128		
	CG概論 II	112		
	キャリア対策 II	56		
	就職対策 II	64		
	卒業制作	128		
	ゲームキャラモデリング	112		
	ゲームエフェクト	128		
	3Dアニメーション II	192		
	Maya実習 II	112		
キャリア対策 III	56			
情報クリエイタエ学科3年制(ゲームグラフィック専攻)計	2532			

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	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/it/2023_all_sirabasu_i3it.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/it/2023_all_sirabasu_i3it.pdf</a>
	C言語	56		
	Java I	56		
	C言語	28		
	C++	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	784		
	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		
プレゼンテーション演習		128		
ゲームアルゴリズム		28		
CG概論 I		112		
C言語試験対策		56		
キャリア対策 I		56		
就職対策 II		56		
ゲームプログラム実習 II		128		
キャリア対策 III		56		
ゲームプログラム実習 II		128		
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		804		
情報クリエイタ工学科4年制 (CGエキスパート専攻)	2D実習基本	64	80 × 4=320時間	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/cli/2023_all_sirabasu_i4cre.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/S_hirabasu/2023/cli/2023_all_sirabasu_i4cre.pdf</a>
	3D実習基本	64		
	キャラクターデザイン I	112		
	2DCG	128		
	3DCG	64		
	映像編集	32		
	3Dアニメーション	32		
	Webデザイン	64		
	Webプログラミング	32		
	デザイン学(Web)	32		
	CG概論 I	112		
	2D実習応用	56		
	ポートフォリオ制作	28		
	キャラクターデザイン II	112		
	就職作品制作	128		
	Maya実習	128		
	映像作成	128		
	Webデザイン II	128		
	就職対策	128		
	CG概論 II	112		
	キャリア対策 II	56		
	就職対策 II	64		
	卒業制作	128		
	ゲームキャラモデリング	112		
	ゲームエフェクト	128		
	3Dアニメーション II	192		
	Maya実習 II	112		
	キャリア対策 III	56		
	卒業制作	128		
	Maya実習 III	128		
情報クリエイタ工学科4年制(CGエキスパート専攻) 計	2788			

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	<a href="https://kincom.ac.jp/pdf/public/Sirabasuhirabasu/2023/it/2023_all_sirabasu_i4it.pdf">https://kincom.ac.jp/pdf/public/Sirabasuhirabasu/2023/it/2023_all_sirabasu_i4it.pdf</a>
	C言語	56		
	Java I	56		
	C言語	28		
	C++	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	1008		