

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(1) 大学併修科

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次 年間 授業 時数	2年次 年間 授業 時数	3年次 年間 授業 時数	4年次 年間 授業 時数	授業 時間 合計	シラバス上の表記				実務経験者 の授業	実務経験講 師時間
									コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	コア-103	データとアルゴリズム	90				90	45	45			○	90
		コア-104	アルゴリズム	30				30	15	15			○	30
		コア-106	システム開発と情報戦略	30				30	15	12	3		○	30
		共通-102	システム設計	60				60	30	30			○	60
		システム-208	オブジェクト指向プログラミング1		90			90	45	15		30	○	90
		システム-209	オブジェクト指向プログラミング2		60			60	30	7		23	○	60
		大学-402	Androidアプリケーション開発1				90	90	45	15		30	○	90
大学-403	Androidアプリケーション開発2				60	60	30			30	○	60		
合計:												510		

(2) システムエンジニア科

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次 年間 授業 時数	2年次 年間 授業 時数	3年次 年間 授業 時数	4年次 年間 授業 時数	授業 時間 合計	シラバス上の表記				実務経験者 の授業	実務経験講 師時間
									コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	コア-103	データとアルゴリズム	90				90	45	45			○	90
		コア-104	アルゴリズム	30				30	15	15			○	30
		コア-106	システム開発と情報戦略	30				30	15	12	3		○	30
		システム-208	オブジェクト指向プログラミング1		90			90	45	15		30	○	90
		システム-209	オブジェクト指向プログラミング2		60			60	30	7		23	○	60
		システム-201	Webアプリケーション構築1		90			90	45	3		42	○	90
		システム-202	Webアプリケーション構築2		90			90	45			45	○	90
システム-305	実践システム開発演習			30		30	15		15			○	30	
合計:												510		

(3) ゲームクリエイタ科

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次 年間 授業 時数	2年次 年間 授業 時数	3年次 年間 授業 時数	4年次 年間 授業 時数	授業 時間 合計	シラバス上の表記				実務経験者 の授業	実務経験講 師時間
									コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	コア-103	データとアルゴリズム	90				90	45	45			○	90
		コア-104	アルゴリズム	30				30	15	15			○	30
		コア-106	システム開発と情報戦略	30				30	15	12	3		○	30
		MM-204	オブジェクト指向プログラミング1		90			90	45	21	6	18	○	90
		MM-205	オブジェクト指向プログラミング2		90			90	45	6		39	○	90
合計:												330		

(4) ITソリューション科 プログラム&AI専攻

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次 年間 授業 時数	2年次 年間 授業 時数	3年次 年間 授業 時数	4年次 年間 授業 時数	授業 時間 合計	シラバス上の表記				実務経験者 の授業	実務経験講 師時間
									コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	コア-103	データとアルゴリズム	90				90	45	45			○	90
		コア-104	アルゴリズム	30				30	15	15			○	30
		コア-106	システム開発と情報戦略	30				30	15	12	3		○	30
		システム-208	オブジェクト指向プログラミング1		90			90	45	15		30	○	90
		システム-209	オブジェクト指向プログラミング2		60			60	30	7		23	○	60
合計:												300		

(5) ITソリューション科 ビジネスIT専攻

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次 年間 授業 時数	2年次 年間 授業 時数	3年次 年間 授業 時数	4年次 年間 授業 時数	授業 時間 合計	シラバス上の表記				実務経験者 の授業	実務経験講 師時間
									コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	ビジ-104	ビジネス実務1	60				60	30	28	2		○	60
		ビジ-105	ITストラテジとマネジメント	60				60	30	30			○	60
		ビジ-107	情報処理の基礎	60				60	30	30			○	60
		ビジ-112	オフィス実習2	120				120	60			60	○	120
合計:												300		

(6) ゲームプログラマ科

科目区分	必須・選択の別	科目番号	授業科目	1年次 年間 授業 時数	2年次 年間 授業 時数	3年次 年間 授業 時数	4年次 年間 授業 時数	授業 時間 合計	シラバス上の表記				実務経験者 の授業	実務経験講 師時間
									コマ数	講義	演習	実習		
専門	必須	コア-103	データとアルゴリズム	90				90	45	45			○	90
		コア-104	アルゴリズム	30				30	15	15			○	30
		コア-106	システム開発と情報戦略	30				30	15	12	3		○	30
		MM-103	ゲームプランニング	30				30	15	10	5		○	30
合計:												180		