

分野		1年次	2年次	3年次	4年次		
学系共通科目	アート&デザイン	造形デザイン入門 デザイン学	音楽文化論 美術・芸術学/色彩論	イメージ創造学			
	キャリアデザイン	情報システムデザイン概論 日本語表現力	キャリア開発論 基本情報処理技術	情報産業論 地域貢献論			
	コミュニケーション・心理		コミュニケーション科学/社会心理学 言語と表現				
	情報科学	情報数学 基礎確率論	数値解析学/統計学Ⅰ/統計学Ⅱ アルゴリズムとデータ構造Ⅰ/情報符号理論				
	情報システム	コンピュータ基礎Ⅰ・Ⅱ	電気回路 論理回路	オペレーティングシステム コンピュータ設計学/データベース			
	情報社会	情報社会学入門	現代マスコミ論	システム設計論			
	情報メディア 総合情報 プログラミング	情報学基礎実習 コンピュータプログラミングⅠ	情報ネットワーク概論 コンピュータプログラミングⅡ				
コース専門科目	情報科学	<b>情報学基礎実習</b> 人とコンピュータの接点となる計測、制御に関する実験やコンピュータとの関わり方、データの整理やレポートの書き方など大学での学びの基礎となるスキルを身につけます。また、各コースの基礎を体験することで、的確なコース選択が行えるようになります。		アルゴリズムとデータ構造Ⅱ コンパイラ 数理最適化入門 画像工学 空間情報処理 ソフトウェア工学 数理とデザイン 情報システム総合実習 2DゲームプログラミングⅡ 3DゲームプログラミングⅡ	<b>2D・3DゲームプログラミングⅡ</b> ゲーム制作におけるプログラミング技術を実践的に学びながら、シューティング、パズル、アクションゲームなど、さまざまなゲームを短期間で数多くつくります。画像、音楽、プログラムを創作して、パソコンで動くオリジナルゲームをつくきましょう。		
	コンピュータソフトウェアコース		コンピュータグラフィックス 情報システム実験Ⅰ・Ⅱ 2DゲームプログラミングⅠ 3DゲームプログラミングⅠ オブジェクト指向プログラミング CGプログラミング	論理プログラミング 人工知能プログラミング ネットワークプログラミング 応用Javaプログラミング			
	情報システムコース		情報科学 情報システム 総合情報 プログラミング	情報・符号理論/動的システム 電気基礎 組み込みシステム 情報システム実験Ⅰ・Ⅱ		計算量と略号 多変量解析 コンパイラ 画像工学 情報システム総合実習 応用Javaプログラミング	
	知能情報デザインコース		アート&デザイン コミュニケーション・心理 情報科学 情報社会 情報メディア 総合情報 プログラミング	感性工学 社会調査論A コンピュータグラフィックス 情報社会学実習Ⅰ・Ⅱ CGプログラミング		感性とデザイン/数理とデザイン 非言語コミュニケーション論/人間計測法 知識と推論/多変量解析 社会調査論B インタラクティブデザイン論 情報デザイン総合実習 人工知能プログラミング/論理プログラミング	社会調査実習Ⅰ・Ⅱ
	アミューズメントデザインコース		アート&デザイン コミュニケーション・心理 情報科学 情報社会 情報メディア 総合情報 プログラミング	音楽構造論 感性工学 社会調査論A コンピュータグラフィックス 出版メディア論		映像制作論/感性とデザイン 空間音響デザイン論/数理とデザイン 人間計測法 多変量解析 社会調査論B/遊戯文化論 アミューズメント産業論 インタラクティブデザイン論 アミューズメントデバイス論 教育システムデザイン論 情報デザイン総合実習 2DゲームプログラミングⅡ 3DゲームプログラミングⅡ	社会調査実習Ⅰ・Ⅱ
	キャリアデザイン		情報と職業入門/情報と職業	情報システムデザインインターンシップA・B		情報システムデザインインターンシップC・D 情報学ゼミ/情報システムデザイン特別卒業研究	情報システムデザインインターンシップE・F 情報システムデザイン卒業研究Ⅰ・Ⅱ

※上記は 2018 年度の開講予定科目です。変更になる場合があります。