

IV. 2014～2017年度入学生用カリキュラム系統表(メディアデザイン学科)

	1 年		2 年		3 年		4 年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
基本 教育 科目	情報処理法 1	情報管理法 1	統計分析法 1			ビジネス スキル I 1	ビジネス スキル II 1	
	日本語表現法 I (作文・論文) 1	日本語表現法 II (読解・分析) 1			日本語表現法 III (発表・討論) 1	日本語表現法 IV (実践技術文書作成 法) 1		
	英語 I (基礎) 1	英語 II (応用) 1	*英語 III (実践) 1	英語コミュニ ケーション 1				
	プロジェクトスキル I (チームワークとリーダー シップ) 1	プロジェクトスキル II (問題解決法 入門) 1	プロジェクトスキル III (問題解決法 応用) 1					
				自己管理と社会 規範 1	他者理解と信頼 関係 1	地域活動と社会 貢献 1		
	人間の理解 I (健康と運動) 2	人間の理解 II (民族と宗教) 2	人間の理解 III (歴史と文化) 2	人間の理解 IV (心理と行動) 2				
	社会の理解 I (自然と環境) 2	社会の理解 II (政治と経済) 2	社会の理解 III (国際と平和) 2	社会の理解 IV (法律と人権) 2				
体育実技 I 1	体育実技 II 1		日本国憲法 2					
共通 科目	デジタルコンテンツ 2		日本文化論 2		情報と職業 2	知的所有権 2		
	メディアデザイン 演習 I 2	メディアデザイン 演習 II 2	メディアデザイン 演習 III 2	メディアデザイン 演習 IV 2				
	情報処理システム I 2	情報処理システム II 2			情報ネットワーク 2	メディアと数理 2		
	ヒューマン インターフェース 2			プロジェクト演習 I 2	プロジェクト演習 II 2	メディアデザイン セミナー 2		
				English Conversation I 2	English Conversation II 2			
デザイン 系 科目	色彩学 2	デッサン 2	デザイン論 2	芸術論 2	ユニバーサル デザイン論 2			
	コンピュータ・ グラフィックス入門 2	CG基礎演習 2	CG応用演習 2	デスクトップ パブリッシング 2	3Dコンピュータ・ グラフィックス 2	イメージ情報 処理 2	コンピュータ・ エンタテインメント 2	
		Webデザイン 基礎 2	Webデザイン 演習 2				デジタル クリエイション 2	
コミュニ ケー ション 系 科目	コミュニケーション 演習 2	デジタル コミュニケーション 2	プレゼンテー ション I 2	プレゼンテー ション II 2			ビジネス コミュニケーション 2	
			音楽情報処理 2		音声情報デザイン 2	感性情報処理 2		
				映像デザイン I 2	映像デザイン II 2	視覚心理学 2		
ソフト ウェ ア 系 科目		ビジュアル・ プログラミング I 2	ビジュアル・ プログラミング II 2	ビジュアル・ プログラミング III 2		ソフトウェア・ デザイン演習 2		
			ゲーム創造学 2	ゲーム プログラミング I 2	ゲーム プログラミング II 2			
					知能情報 デザイン I 2	知能情報 デザイン II 2	ロボティクス デザイン 2	
卒業 研究	卒業研究 8							

必修科目

選択科目

(注1) 科目名の枠外に付いている数値は単位数を示す。