

工科学部 情報工学科

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考	
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	英語コミュニケーションⅠa	1前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅠb	1後	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡa	2前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡb	2後	1	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢa	3前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢb	3後	1	必修	演習	
	コミュニケーションスキル科目	英語コミュニケーションⅣ	4通	1	必修	演習	
		コミュニケーションツール	1後	1	必修	演習	
	倫理科目	社会と倫理	2前	2	必修	講義	
	基礎科目	多文化共生社会	1前	2	必修	講義	
経済入門		1前	2	必修	講義		
国際関係論		1後	2	必修	講義		
実習科目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5	必修	実習	臨地実務実習	
	臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5	必修	実習	臨地実務実習	
	臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5	必修	実習	臨地実務実習	
	ソリューション開発Ⅰ	3後	2	必修	実習		
	ソリューション開発Ⅱ	4通	4	必修	実習		
	A群	AIシステム開発	2前	2	選択	実習	
		メディア情報処理実習	2後	1	選択	実習	
		ビジネスAIシステム開発	3前	3	選択	実習	
	B群	地域AIサービス応用	3後	2	選択	実習	
		IoTシステム開発	2前	3	選択	実習	
ビジネスIoTシステム開発		3前	3	選択	実習		
C群	地域IoTサービス応用	3後	2	選択	実習		
	組込みシステム制御実習	2前	3	選択	実習		
	ビジネスロボット開発	3前	3	選択	実習		
講義・演習科目	地域ロボットサービス応用	3後	2	選択	実習		
	情報工学概論	1前	2	必修	講義		
	デザインエンジニアリング概論	1前	3	必修	講義・演習		
	プログラミング言語	1前	3	必修	講義・演習		
	コンピュータアーキテクチャ	1前	4	必修	講義		
	エレクトロニクス工学	1前	1.5	必修	講義・演習		
	情報数学Ⅰ	1後	2	必修	講義		
	情報数学Ⅱ	1後	2	必修	講義		
	線形代数	1後	2	必修	講義		
	解析学	1後	2	必修	講義		
職業専門科目	物理解析基礎	1後	2	必修	講義		
	Pythonプログラミング基礎	1後	1.5	必修	講義・演習		
	リアルタイムシステム	1後	3	必修	講義・演習		
	ハードウェア設計	1後	3	必修	講義・演習		
	確率統計論	2前	2	必修	講義		
	Pythonプログラミング応用	2前	1.5	必修	講義・演習		
	データベース基礎と応用	2前	2	必修	講義		
	情報セキュリティ	2後	2	必修	講義		
	技術英語	3前	2	必修	講義		
	ソフトウェアシステム開発	3前	2	必修	演習		
A群	情報技術者倫理	3前	2	必修	講義		
	人工知能基礎	2前	1.5	選択	講義・演習		
	自然言語処理	2前	1.5	選択	講義・演習		
	人工知能数学	2前	1.5	選択	講義・演習		
	機械学習	2後	2	選択	演習		
B群	深層学習	3前	2	選択	演習		
	画像・音声認識	3前	2	選択	演習		
	IoTの基礎	2前	2	選択	講義		
	デバイス・ネットワーク	2後	1.5	選択	講義・演習		
	IoTデバイスプログラミングⅠ	2後	1	選択	演習		
C群	エッジデバイス設計	2後	1	選択	演習		
	サーバ・ネットワーク	3前	1.5	選択	講義・演習		
	IoTデバイスプログラミングⅡ	3前	2	選択	演習		
	制御工学基礎	2前	2	選択	講義		
	材料力学・材料工学	2後	2	選択	講義		
A・B群共通	機械設計	2後	2	選択	演習		
	ロボット機構	3前	2	選択	演習		
	ロボット制御	3前	2	選択	演習		
展開科目	データ解析	3前	1.5	選択	講義・演習		
	ビジネス総論	1前	2	必修	講義		
	モノづくり総論	1前	1.5	必修	講義・演習		
	組織と意思決定	1後	1.5	必修	講義・演習		
	地域共創デザイン実習	2通	6	必修	実習		
	ファイナンスとコストマネジメント	2後	2	必修	講義		
	グローバルビジネス戦略	3前	2	必修	講義		
	知的財産の活用と保護	3後	2	必修	講義		
	デザインとイノベーション	4通	1.5	必修	講義・演習		
	持続可能な社会におけるビジネス	4後	1.5	必修	講義・演習		
総合科目	卒業研究制作	4通	4	必修	演習		

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考	
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	英語コミュニケーションⅠa	1前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅠb	1後	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡa	2前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡb	2後	1	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢa	3前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢb	3後	1	必修	演習	
	コミュニケーションスキル科目	コミュニケーションツール	1後	1	必修	演習	
	倫理科目	社会と倫理	2前	2	必修	講義	
	基盤科目	多文化共生社会	1前	2	必修	講義	
		経済入門	1前	2	必修	講義	
国際関係論		1後	2	必修	講義		
実習科目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5	必修	実習	臨地実務実習	
	臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5	必修	実習	臨地実務実習	
	臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5	必修	実習	臨地実務実習	
	ビジネスコンテンツ制作実習	3通	6	必修	実習		
	デジタルコンテンツ総合実習	4通	3	必修	実習		
	A群	ゲーム制作技術総合実習	2前	3	選択	実習	
		地域振興ゲーム制作実習	2後	2	選択	実習	
	B群	CGアニメーション総合実習	2前	3	選択	実習	
		地域振興CGアニメーション制作実習	2後	2	選択	実習	
	講義・演習科目	コンテンツデザイン概論	1前	2	必修	講義	
コンピュータグラフィックスⅠ		1前	2	必修	講義		
電子情報工学概論		1前	2	必修	講義		
ゲーム構成論Ⅰ		1前	2	必修	講義		
C++プログラミング基礎		1前	3	必修	講義・演習		
デジタル造形Ⅰ		1前	3	必修	講義・演習		
CGデザイン基礎		1前	1.5	必修	講義・演習		
線形代数		1後	2	必修	講義		
解析学		1後	2	必修	講義		
物理解析基礎		1後	2	必修	講義		
コンピュータグラフィックスⅡ		1後	2	必修	講義		
ゲームアルゴリズムⅠ		1後	2	必修	講義		
オブジェクト指向プログラミング		1後	1.5	必修	講義・演習		
ゲーム構成論Ⅱ		1後	1.5	必修	講義・演習		
デジタル造形Ⅱ		1後	3	必修	講義・演習		
デジタル映像表現技法基礎		1後	1.5	必修	講義・演習		
統計論		2前	2	必修	講義		
ゲームアルゴリズムⅡ		3前	1.5	必修	講義・演習		
技術英語		3前	2	必修	講義		
情報技術者倫理		3前	2	必修	講義		
AR/VRコンテンツ基礎		3前	1.5	必修	講義・演習		
エンタテインメント設計		3前	1.5	必修	講義・演習		
A群		ゲームプログラム構成基礎	2前	3	選択	講義・演習	
		コンテンツ制作マネジメント	2前	2	選択	講義	
		ゲームプログラミングⅠ	2後	1.5	選択	講義・演習	
		ゲームデザイン実践演習	2後	1	選択	演習	
		ゲームプログラミングⅡ	3前	1.5	選択	講義・演習	
		ゲームプログラミングⅢ	3後	1	選択	演習	
B群		マルチプラットフォームプログラミング	3後	3	選択	講義・演習	
		デジタル映像表現技法応用	2通	3	選択	講義・演習	
		デジタルキャラクタ実践演習	2通	3	選択	講義・演習	
		映像論	2前	2	選択	講義	
A・B群共通		CGアニメーション総合演習	3後	1	選択	演習	
		インターフェースデザイン	3前	1	選択	演習	
展開科目		ゲームハード概論	3前	1.5	選択	講義・演習	
		ビジネス総論	1前	2	必修	講義	
		モノづくり総論	1前	1.5	必修	講義・演習	
		組織と意思決定	1後	1.5	必修	講義・演習	
		地域共創デザイン実習	2通	6	必修	実習	
		ファイナンスとコストマネジメント	2後	2	必修	講義	
	グローバルビジネス戦略	3前	2	必修	講義		
	知的財産の活用と保護	3後	2	必修	講義		
	デザインとイノベーション	4通	1.5	必修	講義・演習		
	持続可能な社会におけるビジネス	4後	1.5	必修	講義・演習		
総合科目	卒業研究制作	4通	4	必修	演習		