

別表 2 (第36条関係)

授業科目の種類・単位数及び履修方法等

情報学部 情報学科

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態		
			必修	選択	自由	講義	演習	実習
基礎科目	英語コミュニケーションⅠ	1①②	1				○	
	英語コミュニケーションⅡ	1③④	1				○	
	英語プレゼンテーション演習Ⅰ	2①②	1				○	
	英語プレゼンテーション演習Ⅱ	2④	1				○	
	中国語コミュニケーション	4③④			1		○	
	韓国語コミュニケーション	4③④			1		○	
	ロシア語コミュニケーション	4③④			1		○	
	現代経済学	2①②		2		○		
	現代産業論	1①②		2		○		
	現代企業論	1③④		2		○		
	現代史と国際関係論	1③④		2		○		
	現代の科学技術	1④		2		○		
	現代社会学	2①②		2		○		
	国際動態論	4②		2		○		
	キャリアデザインⅠ	1②	1				○	
	キャリアデザインⅡ	2②	1				○	
	キャリアデザインⅢ	3①	1				○	
	ビジネスモラル	1①		1		○		
	基礎ゼミⅠ	1①	1				○	
	基礎ゼミⅡ	1②③	2				○	
	基礎ゼミⅢ	1④	1				○	
	環境と企業経営	2①②		2		○		
	アントレプレナーシップ論	1③④		2		○		
	AI・データリテラシー	1③④		2		○		
小計 (24科目)	—	—	13	19	3	—	—	
職業専門科目	情報技術の基礎Ⅰ	1①	2			○		
	情報技術の基礎Ⅱ	1②	2			○		
	情報の基礎	1①	1			○		
	トップランナー研究Ⅰ	1④	1				○	
	トップランナー研究Ⅱ	2④	1				○	
	情報と英語実習	4①②		2				○
	リメディアル数学	1①			1	○		
	情報数学Ⅰ	1②③④	3			○		
	情報数学Ⅱ	2①		1		○		
	情報数学Ⅲ	2②		1		○		
	情報数学Ⅳ	2④		1		○		
	情報基礎理論	3①②		2		○		
	情報通信ネットワーク	1③④	2				○	
	ネットワーク演習	2①②		2			○	
	コンピュータアーキテクチャ	1①②	2				○	
	オペレーティングシステム入門	1①②	2				○	
オペレーティングシステム	3①②		2			○		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態		
			必修	選択	自由	講義	演習	実習
職業専門科目	ブロックチェーン技術	3①②		2			○	
	データベースの基礎	1③④	2				○	
	データベース演習	2①②		2			○	
	データ構造とアルゴリズムの基礎	1②	1				○	
	データ構造とアルゴリズム	2④		1			○	
	プログラミングⅠ	1①②③	3				○	
	プログラミングⅡ	2①②		2			○	
	Webアプリケーション	1④	1				○	
	ネットワークプログラミング実習	2①②		2				○
	API実習	2④		2				○
	Javaプログラミング実習	3①②		2				○
	システム開発の基礎	2①②		2			○	
	システム開発技術	2①②		2			○	
	システム戦略の基礎	2④		2			○	
	システム戦略とマネジメント実習	3①②		2				○
	空間コンピューティング	1④	2				○	
	空間コンピューティング実習	2④		2				○
	ユーザエクスペリエンス	2④		2			○	
	情報デザイン	1③④	2				○	
	情報セキュリティマネジメント	1③④	2			○		
	サイバーセキュリティ演習	2①②		2			○	
	サイバーセキュリティ実習	3①②		2				○
	セキュリティインシデント実習	4①②		2				○
	クラウド技術概論	2①②	2			○		
	クラウドベーシック&マーケティング	3①②		2			○	
	クラウドプラットフォーム実習Ⅰ	3①②		2				○
	クラウドプラットフォーム実習Ⅱ	4①②		2				○
	サイバーフィジカルシステム基礎	1③④	2			○		
	IoT演習	2②		2			○	
	IoT実習	3①②		2				○
	ハードウェア設計	3①②		2			○	
	ロボティクス実習	4①②		2				○
	総合AI基礎演習	2①②	2				○	
	マシンラーニング・生成AI実習	3①②		2				○
	知識AI演習	4①		2			○	
	データサイエンス演習	2①②		2			○	
	データサイエンス実習	3①②		2				○
	データマイニング演習	4①②		2			○	
	ゲームエンジンⅠ	2①②		2			○	
	ゲームエンジンⅡ	2④		2			○	
	ゲームエンジン実習	3①②		2				○
	コンテンツ開発実習	4①②		2				○
	3DCG基礎および演習	2①②		4			○	
ゲーム制作実習	3③		1				○	
インタビュー・リサーチ入門	1③④	2				○		
デジタル経営	1③④		2		○			
マーケティングデータ分析実習Ⅰ	2①②		2				○	
マーケティングデータ分析実習Ⅱ	3①②		2				○	
実践デジタルサービス企画	3①②		2			○		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態		
			必修	選択	自由	講義	演習	実習
職業専門科目	デジタルサービス企画開発実習	4①②		2				○
	臨地実務実習Ⅰ	2③	7					臨
	臨地実務実習Ⅱ	3③④	13					臨
	ICT演習（ITパスポート）	1②		1			○	
	ICT演習（セキュリティ）	2④		2			○	
	ICT演習（基本情報）	1③		2			○	
	ICT演習（クラウド）	3①		2			○	
	ICT演習（応用情報）	3①②		2			○	
	ICT演習（IoT）	3①②		2			○	
	ICT演習（マシンラーニング）	2④		2			○	
小計（76科目）	—		57	102	1		—	
展開科目	地域企業論	2①②		2		○		
	ソーシャルデザイン	3①②	2				○	
	ソーシャルデザイン実習	4①②	2					○
	情報産業論	2①②		2		○		
	経営学入門	1①②	2			○		
	マーケティング	1③④	2				○	
	経営戦略論	2①②	2			○		
	情報戦略論（経営情報学）	3①②		2		○		
	マーケティング実践	3①②	2				○	
	デザイン・シンキング実習Ⅰ	2①	1					○
	デザイン・シンキング実習Ⅱ	3①	1					○
	アントレプレナーシップ入門	1夏期集中		2			○	
	デジタルマーケティング	2①②		2		○		
	消費者行動論入門	1③④		2		○		
	産業研究Ⅰ（農林水産）	2①②		2			○	
	産業研究Ⅱ（医療福祉）	2①②		2			○	
	産業研究Ⅲ（環境）	2①②		2			○	
	産業研究Ⅳ（ものづくり）	2①②		2			○	
	産業研究Ⅴ（観光）	2①②		2			○	
	産業研究Ⅵ（ICT）	2①②		2			○	
産業研究Ⅶ（まちづくり）	2①②		2			○		
産業研究Ⅷ（カルチャー・エンタテインメント）	2①②		2			○		
産業研究Ⅸ（金融）	2①②		2			○		
小計（23科目）	—		14	30	0			
科総目合	ICT活用総合実習	4通	4					○
	小計（1科目）	—	4	0	0		—	
合計（124科目）		—	88	151	4		—	

卒業要件及び履修方法

4年以上在学し、かつ基礎科目の必修科目13単位と選択科目から7単位以上、職業専門科目の必修科目57単位と選択科目23単位以上、展開科目の必修科目14単位と選択科目から6単位以上、総合科目4単位、あわせて124単位以上を修得すること。また実習科目を40単位（臨地実務実習を含む）以上修得すること。（履修科目の登録の上限：48単位（年間））