	1年次	2年次	3年次	4年次
	教養や専門の基礎を養う	専門分野の基礎を積み上げる	システムデザイン分野 ICTアセスメント分野	卒業研究
学びのステップ	教養・基礎力を養う 教養・基礎科目および情報学・数学の基礎力、プログラミングなどを修得しながら、自分の興味のある分野を絞り込んでいきます。	専門分野の学修を進める 2年次からは各専門分野の科目を中心に学修を進めます。	研究室に所属し 学びを深める 3年次からは各研究室に配属されます。1年間を通して具体的な事例をもとに、研究テーマの見つけ方や研究の進め方などを学ぶ、少人数制の「事例研究」を行います。	集大成として 卒業研究に取り組む 4年次は専門分野について自主的に研究を進め、大学生活4年間の集大成として卒業研究に取り組みます。
	前期	前期	前期	前期
専門基礎科目	ICTアセスメント概論 情報リテラシー演習 情報と社会 教養数学（a） 教養数学（b） 統計学基礎※MS SD PBL（1）	情報と職業 情報と法 メディアと表現 線形代数学（2a）※MS 線形代数学（2b）※MS 微分積分学（2a）※MS 微分積分学（2b）※MS 確率統計（a）※MS 確率統計（b）※MS 情報セキュリティ	情報の倫理	
	後期	後期	後期	後期
専門基礎科目	情報環境論 線形代数学（1a）※MS 線形代数学（1b）※MS 微分積分学（1a）※MS 微分積分学（1b）※MS	データベース キャリアデザイン サイエンス・スタディーズ SD PBL（2）	アカウンティングシステム SD PBL（3）	
専門科目 学科基盤科目	情報数学 プログラミング基礎演習A アルゴリズムとプログラミング PICKUP プログラミング基礎演習B コンピュータシステム コンピュータグラフィックス PICKUP コンピュータネットワーク オペレーティングシステム ソフトウエア開発技法	プログラミング演習A プログラミング演習B ディジタル信号処理 情報理論	システム開発演習A システム開発演習B オブジェクト指向方法論 人工知能とデータマイニング※DS ヒューマンコンピュータインタラクション	LAN環境演習 データ分析法
専門科目 学科専門科目［システムデザイン分野］			サーバシステム構築 サーバ運用技術	マルチメディア情報処理 コンピュータシミュレーション マルチメディア記述法 ビジュアライゼーション Webプログラミング
専門科目 学科専門科目［ICTアセスメント分野］			電子商取引論	組織とマネジメント 企業統治と情報管理 システムソリューション ネットワークセキュリティ
専門科目 卒業研究関連				事例研究
				卒業研究（1）
				卒業研究（2）

PICKUP　プログラミング基礎演習A・B

演習AではC言語の基礎を講義・演習し、プログラミング言語習得の基礎を構築します。演習BではJavaの活用法を解説しつつ、構想するプログラム表現の実現に挑戦します。

PICKUP　コンピュータグラフィックス

モデリング、レンダリング、アニメーションなどのコンピュータグラフィックスの基礎知識を修得します。特に、リアルタイムレンダリングの処理過程について詳しく学びます。

※上記の他、教養科目、語学科目などの学部・学科共通科目を設置しています。詳細はP033をご覧ください。
※MSは数理科学分野　※DSはデータサイエンス分野
■字は選択科目　■字は必修科目　■字は選択必修科目

カリキュラムは2023年4月現在のもので、一部変更される場合があります。