

『情報に関する専門知識と情報技術を習得し、課題の要因を探り、解決策をデザインする思考法を備えた、ステークホルダーとの連携・協働によりシステムを開発できる情報技術者』を養成

### 職業専門科目【84】

情報と情報技術に関する基礎的な学修のための情報専門基礎科目群、専門的な職種に特化した学修のための情報専門発展科目群、理論と実践を統合し、創造的な能力を身につけるための情報デザイン科目群、現場での実践的な学修を行う臨地実務実習を配置

#### <情報専門基礎>

情報と情報技術に関する基礎的な科目を配置

- コンピュータ基礎
- Cプログラミング
- Pythonプログラミング
- 情報デザイン基礎
- 情報数学
- プログラミング応用
- Linux演習
- セキュリティ基礎
- 情報関連法規と情報倫理

- 情報システム基礎
- 技術英語
- スクリーンショット
- 信号処理
- アルゴリズム
- オペレーティングシステム
- 数値計算
- 制御システム
- コンピュータキック

- 情報デザイン応用
- Windowsプログラミング
- 数理、統計プログラム
- 認知科学
- CGモデリング演習
- CGプログラミング演習
- 並列計算

#### <情報専門発展>

情報専門基礎を土台とし、より職種に特化した発展的な科目を配置

- IoTシステム
- モバイル型デザイン論
- クラウドとビッグデータ
- サーバー構築技術
- データサイエンス
- 機械学習
- セキュアプログラミング
- ネットワークセキュリティ
- リスク分析とインシデント対応
- 暗号と認証技術
- コンテンツ制作実習
- モーションキャプチャ実習
- ゲーム制作演習
- 感性情報処理
- システムデザイン

- クラウド応用演習・実習
- Webアプリケーション開発演習・実習
- IoTデバイス開発演習・実習
- ロボット学概論・実習
- IoTセキュリティ
- デジタルマーケティング演習・実習
- 人工知能演習
- パターン・メディア処理実習
- セキュリティマネジメントと標準化
- 脅威分析演習
- セキュリティ監査実習
- プラグイン開発演習・実習
- ゲーム情報学
- ゲーミフィケーション論

#### 総合科目【6】

学修した知識・技術、ならびに獲得したスキルを統合し、実践的かつ創造的に活用する能力を身につける科目を配置

#### <情報デザイン> 創造的な能力を身につけるための科目を配置

- デザイン思考

- エスノグラフィ

地域連携

情報デザイン演習

地域連携により、地域における課題の発見、創造的解決に寄与

情報デザイン実習Ⅰ

情報デザイン実習Ⅱ

情報デザイン実習Ⅲ

産業界との連携により、企業における課題の発見、創造的解決による新たなサービスの創出に寄与

産学連携

他者と協働・共創して課題に取り組む『産学連携PBL型学修』

#### 基礎科目【20】

『社会的・職業的自立を図るために必要な能力、生涯にわたり自らの資質を向上させるために必要な能力を育成』するための科目を配置

- <数理基礎>【6】
  - 線形代数
  - 微分積分
  - 確率・統計
  - 力学
  - 電子回路
  - 論理学
- <キャリア>【6】
  - アカデミックスタディ
  - ウェルネス
  - 脳と心のしくみ入門
  - キャリアデザインⅠ～Ⅲ
  - ビジネスコミュニケーション
- <アート>【2】
  - 色彩構成基礎
  - ビジュアル表現基礎
  - ビジュアルコミュニケーション基礎
  - 造形表現基礎
  - 音楽表現基礎
- <現代社会>【4】
  - 科学技術フロンティア
  - 企業経営のための経済学基礎

- <語学>【2】
  - コミュニケーション英語Ⅰ～Ⅴ（レベル別選択）

- ・事業戦略
- ・マーケティング

#### <臨地実務実習>

職業専門科目で学修した内容を現場で実践

臨地実務実習Ⅰ

臨地実務実習Ⅱ

企業現場における実際の実務に即した『実践型学修』

#### 展開科目【20】

専門分野における知識・技術を多分野に展開・融合するために必要とされる能力を身につけるための科目を配置

- ・アカウントング
- ・リーダーシップとチームビルディング
- ・イノベーション戦略
- ・IT産業とイノベーション
- ・ビジネスプランニング
- ・人的資源と組織論
- ・オペレーションマネジメント
- ・プロジェクトマネジメント
- ・ファイナンス
- ・知財戦略
- ・国際標準
- ・クロステック研究A・B・C

ビジネスデザインⅠ・Ⅱ

卒業研究審査・卒業論文（制作・発表）

卒業後の進路イメージ

①システムエンジニア・②組み込みエンジニア・③データエンジニア・データサイエンティスト・④セキュリティエンジニア・⑤CGエンジニア・テクニカルアーティスト・⑥アプリケーション開発エンジニア

アカデミックアドバイザー

アカデミックナビゲーター

研究室所属

開講授業・教員紹介、興味関心の拡大、課題発見の指導等

興味関心の把握、授業選択の指導、所属研究室相談等

課題設定の指導、卒業研究・制作の指導等

1年次:34科目

2年次:37科目

3年次:38科目

4年次:21科目