

	プログラミング	基幹実習(必修科目)	メディア制作	ビジネス構想	メディア・リテラシー	学部共通
	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラミングを習得し、目的に応じたコードが書ける ●論理的な思考、構想、企画ができる 	<ul style="list-style-type: none"> ●IT技術、知識を習得し、メディア制作、ビジネス構想ができる 	<ul style="list-style-type: none"> ●Webサイト構築、IoTプロダクトの制作ができる ●総合的な制作能力を備える 	<ul style="list-style-type: none"> ●テクノロジーを用いた新たな価値創造の理論を習得する ●データに基づいたビジネス構想ができる 	<ul style="list-style-type: none"> ●メディア情報を読み解く知識を身につける ●データ活用のための基礎力を身につける 	<ul style="list-style-type: none"> ●メディア表現を通じた新たな価値創造、社会と接続する活動ができるようになる
1年次	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング1 ・プログラミング2 	<p>・基礎実習1~4 創造・表現・論理的思考の基礎を学ぶ</p>				<ul style="list-style-type: none"> ・文化産業論 ・文化政策論 ・広告メディア論 ・教育メディア論 ・サウンドスケープ論 ・ゲームデザイン論 ・メディアアート論 ・ウェブデザイン論 ・コンピュータとネットワーク論 ・サブカルチャーとメディア
2年次	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング3 ・プログラミング4 	<p>メディア制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・HTML ・Web/アプリデザイン <p>ビジネス構想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビジネス構想 ・データ分析 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン基礎(1・2) ・電子工作(基礎・応用) ・サーバサイド(基礎・応用) 	<ul style="list-style-type: none"> ・メディア分析(1・2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・メディアデザイン理論(1・2) ・メディア工学(1・2) ・メディア技術論(1・2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツビジネス1~3 ・ソーシャルメディア論 ・インターンシップ1/2
3年次		<ul style="list-style-type: none"> ・ゼミナール 	<ul style="list-style-type: none"> ・IoT(基礎1・2) ・クラウドコンピューティング(1・2、実践1・2) ・Webサービス企画 ・Webサービス開発 		<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツ分析 ・展示実践 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会実践実習1~4 ・メディア産業研究 ・プラットフォーム研究 ・最先端テクノロジー研究 ・アンケート調査 ・インタビュー調査 ・ブランディング ・ソーシャルマーケティング ・データ・ドリブンマーケティング ・ビジネスプラン構想 ・チームマネジメント ・サービスデザイン ・プレゼンテーション ・ファシリテーション ・クリエイティブライティング ・フィールドリサーチ ・PR応用
4年次	<p>↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p> <p>各自のテーマ研究・制作 卒業プロジェクト</p>					
<p>卒業時の到達目標 > IT、デジタルの知識を用いて自発的に企画・制作ができる。論理的思考・創造的思考を身につける。高いコミュニケーション能力を備えプロジェクト管理、他者との協業ができる。</p>						