総合情報学科　履修モデル

教養科目						
分類	科目名	デジタルゲーム	ビジネスDX	ものづくりDX	スポーツ・健康	
1年次	スタディスキル	●	●	●	●	●必修科目
	文章表現演習Ⅰ	●	●	●	●	※1選択必修
	情報リテラシーⅠ	●	●	●	●	※2留学生対象選択必修
	情報リテラシーⅡ	●	●	●	●	※3高大連携科目(隔年開講)
	オフィスツール演習					
	基礎プログラミング	●	●	●	●	
	心理学					
	哲学					
	日本の歴史					
	基礎数学					
	線形代数	●	●	●	●	
	確率・統計	●	●	●	●	
	英語基礎			○	○	※1
	英語総合	●	●	●	●	※1
	英語会話Ａ					※1
	英語会話Ｂ					※1
	日本語中級					※2
	日本語上級					※2
	スポーツA					
	スポーツB					
2年次	文章表現演習Ⅱ					
	キャリアデザインＡ	●	●	●	●	
	情報倫理	○	○	○	○	
	世界の歴史		○	○		
	法学（日本国憲法）		○	○	○	
	経済学		○			
	社会学					
	解析学	○				
	科学技術の歴史	○				
	英語と情報	○			○	※1
	英語ビジネスコミュニケーション					※1
	健康と運動の科学			○	○	
3年次	キャリアデザインB	●	●	●	●	
	インターンシップ					
	倫理学					
	社会文化論	○	○		○	
	宗教社会学					
	総合言語文化論		○	○		
	自然科学概論	○				
	英語プレゼンテーションＡ		○	○	○	※1
	英語プレゼンテーションＢ	○				※1

共通科目						
分類	科目名	デジタルゲーム	ビジネスDX	ものづくりDX	スポーツ・健康	
1年次	産業クリエイションＡ					※3
	産業クリエイションＢ					※3
	色彩学					
2年次	造形表現演習Ａ					
	造形表現演習Ｂ					
3年次	トップセミナーⅠ	●	●	●	●	
	トップセミナーⅡ	●	●	●	●	
	世界の美術					

総合情報学科　履修モデル

専門科目					
分類	科目名	デジタルゲーム	ビジネスDX	ものづくりDX	スポーツ・健康
1年次	総合情報基礎Ⅰ	●	●	●	●
	総合情報基礎Ⅱ	●	●	●	●
	総合情報概論	●	●	●	●
	メディア表現	●	●	●	●
	ITデータ分析概論	●	●	●	●
	デジタルゲーム概論	○	○	○	○
	ゲームデザイン	○		○	
	ビジネスＤＸ概論	○	○	○	○
	経営学	○	○	○	○
	生産システムＤＸ概論	○	○	○	○
	オペレーションズリサーチ基礎	○	○	○	○
	スポーツ健康概論	○	○	○	○
	スポーツチーム経営論	○	○		○
	健康ライフワーク論			○	○
2年次	総合情報応用Ⅰ	●	●	●	●
	総合情報応用Ⅱ	●	●	●	●
	情報法規	●	●	●	●
	情報セキュリティ	●	●	●	●
	プログラミング応用	●	●	●	●
	データサイエンス	●	●	●	●
	情報ネットワーク基礎	●	●	●	●
	情報ネットワーク演習	○		○	
	ソーシャルメディア	○	○		○
	アニメーション概論	○		○	
	ＵＩ／ＵＸデザイン	○			
	デジタルコンテンツ論	○	○	○	○
	会計学		○		
	財務データ分析		○		
	金融論		○		
	マーケティング論		○	○	○
	オペレーションズリサーチ応用	○	○	○	
	サプライチェーンマネジメント論	○		○	
	品質管理論	○		○	
	コーチング論				○
	コンディショニング論				○
	スポーツマーケティング				○
	健康経営論		○		○
3年次	専門ゼミナールⅠ	●	●	●	●
	専門ゼミナールⅡ	●	●	●	●
	データマイニング	●	●	●	●
	ＡＩリテラシー	●	●	●	●
	アニメーション技法	○			
	ｅスポーツ基礎	○		○	
	ｅスポーツ応用	○		○	
	コンピュータ会計		○		
	経営組織論		○	○	○
	経営戦略論		○	○	○
	デジタルマーケティング		○	○	○
	金融情報論		○		
	ＤＸ生産管理論Ⅰ	○	○	○	○
	ＤＸ生産管理論Ⅱ	○	○	○	○
	データベース	○		○	
	スポーツ健康データ分析演習Ａ				○
	スポーツ健康データ分析演習Ｂ	○			○
	スポーツ健康社会学		○		○
4年次	卒業研究Ⅰ	●	●	●	●
	卒業研究Ⅱ	●	●	●	●

●必修科目
※1選択必修
※2留学生対象選択必修
※3高大連携科目(隔年開講)