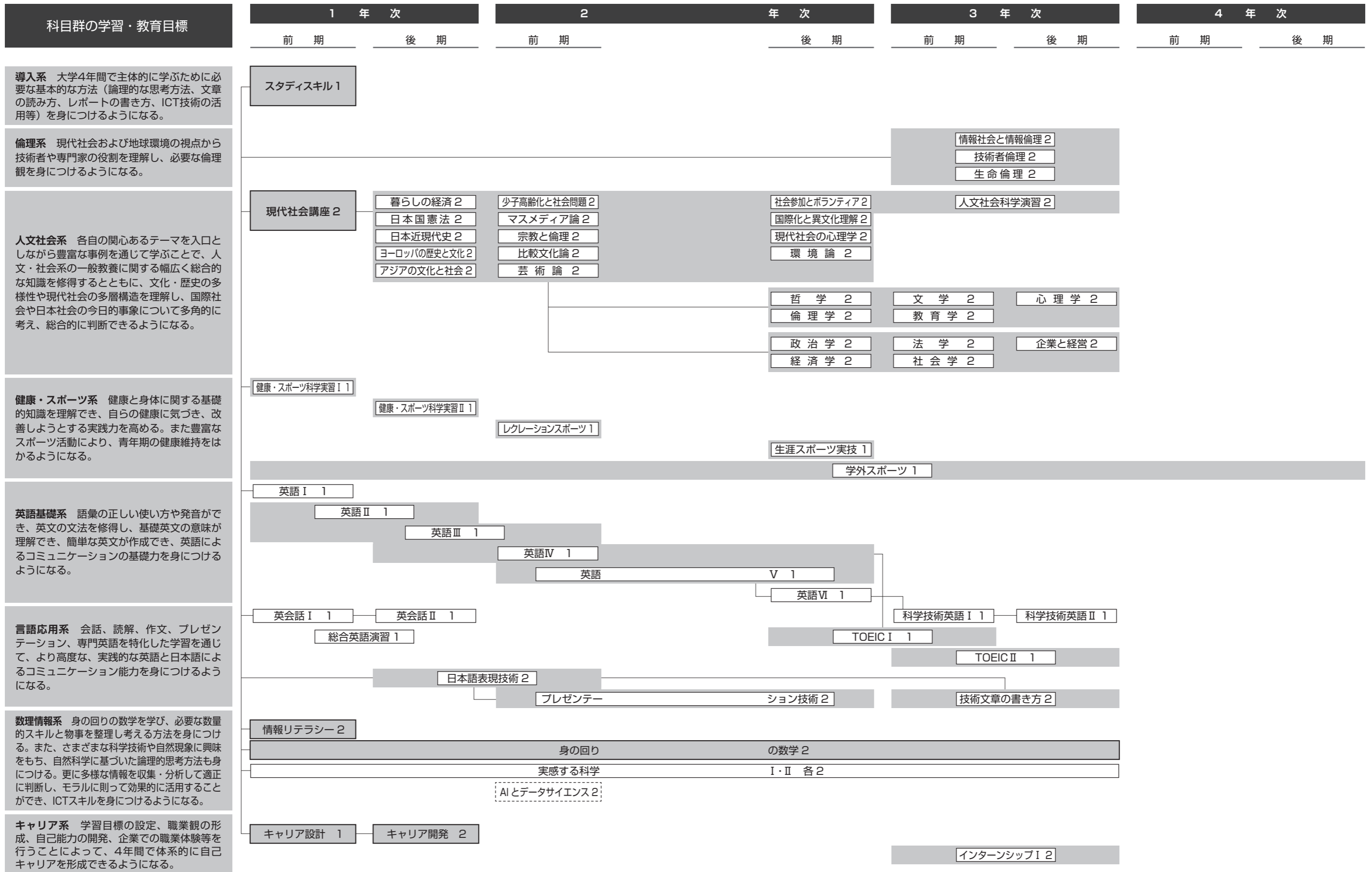


共通基盤教育 [カリキュラムツリー]

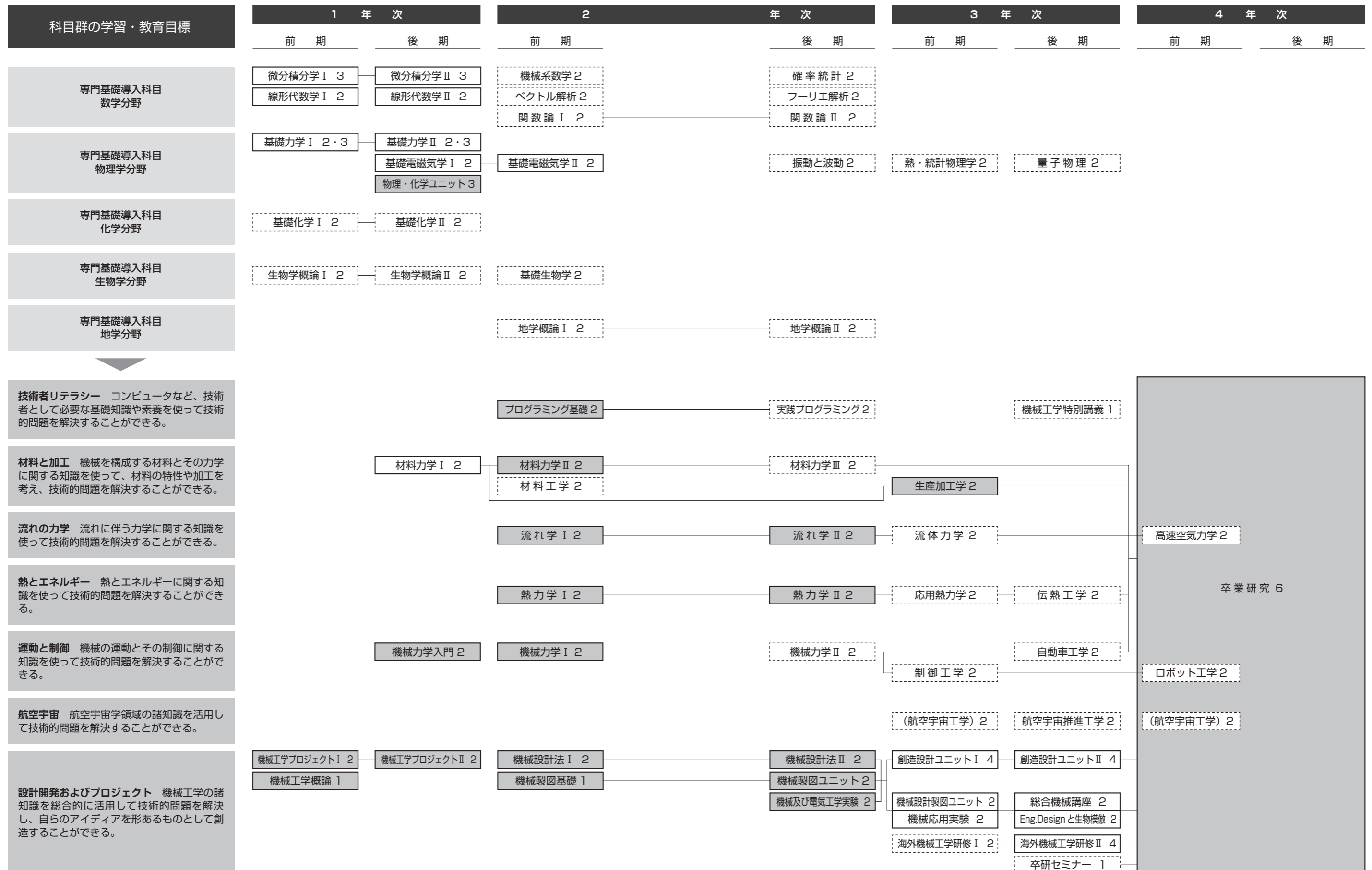
■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



I 共通基盤教育に関するカリキュラムツリー

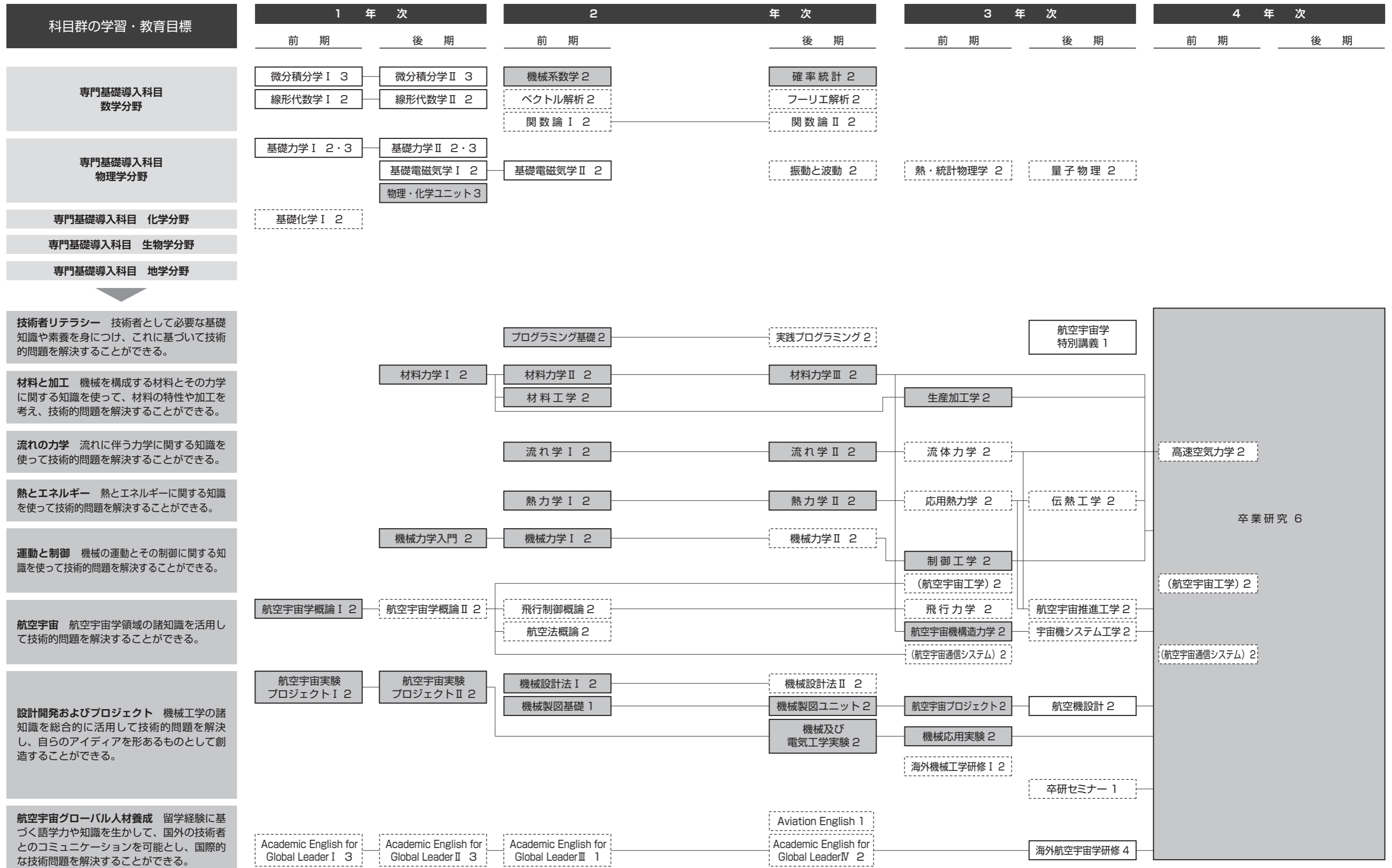
工学部 機械工学科 [機械工学コース・カリキュラムツリー] MM

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



工学部 機械工学科 [航空宇宙学コース・カリキュラムツリー] MF

■: 必修 □: 選択必修 ▭: 選択



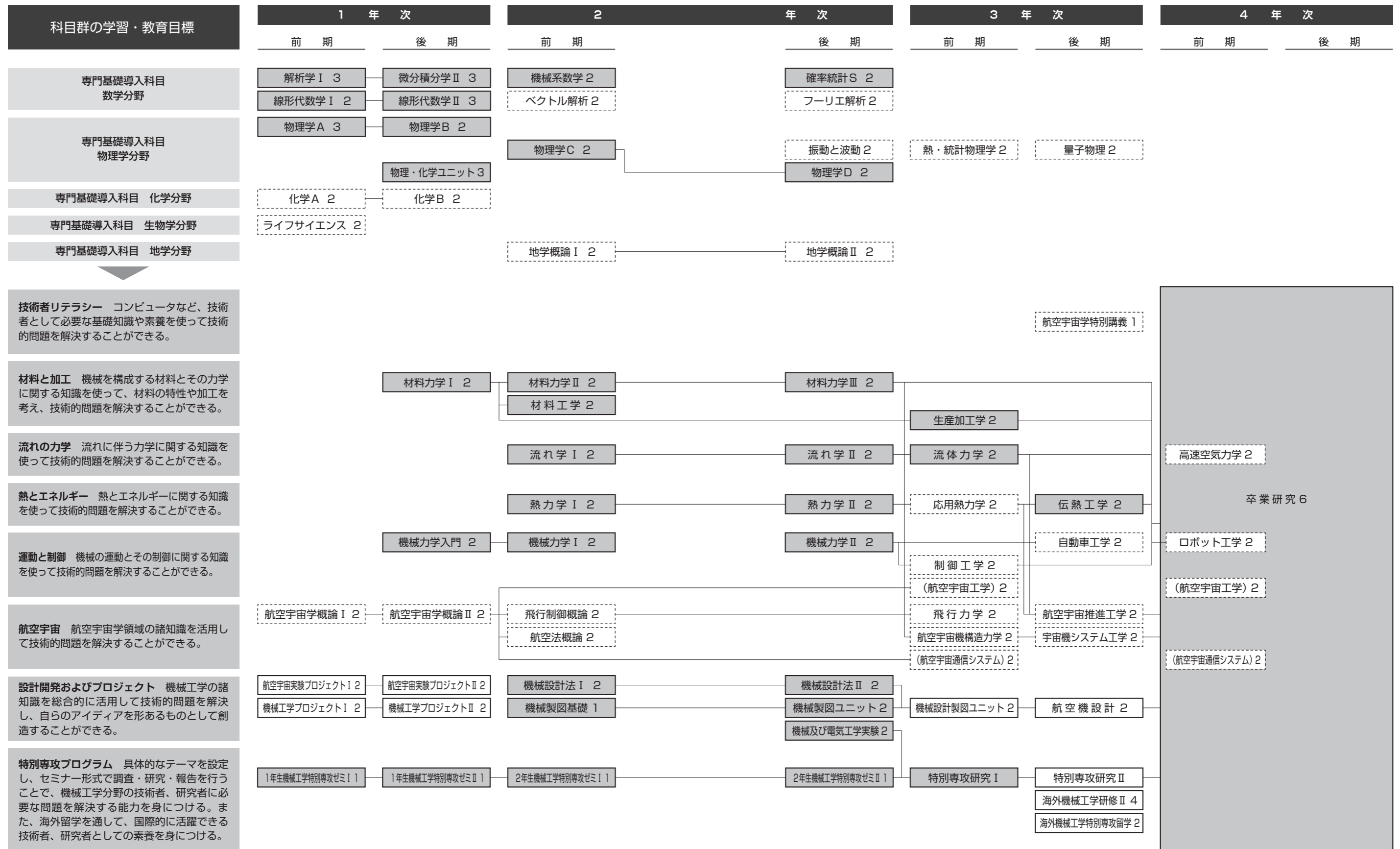
II

専門教育に関すること

工学部 機械工学科 [航空宇宙学コース・カリキュラムツリー] MF

工学部 機械工学科 [機械工学特別専攻・カリキュラムツリー] MT

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



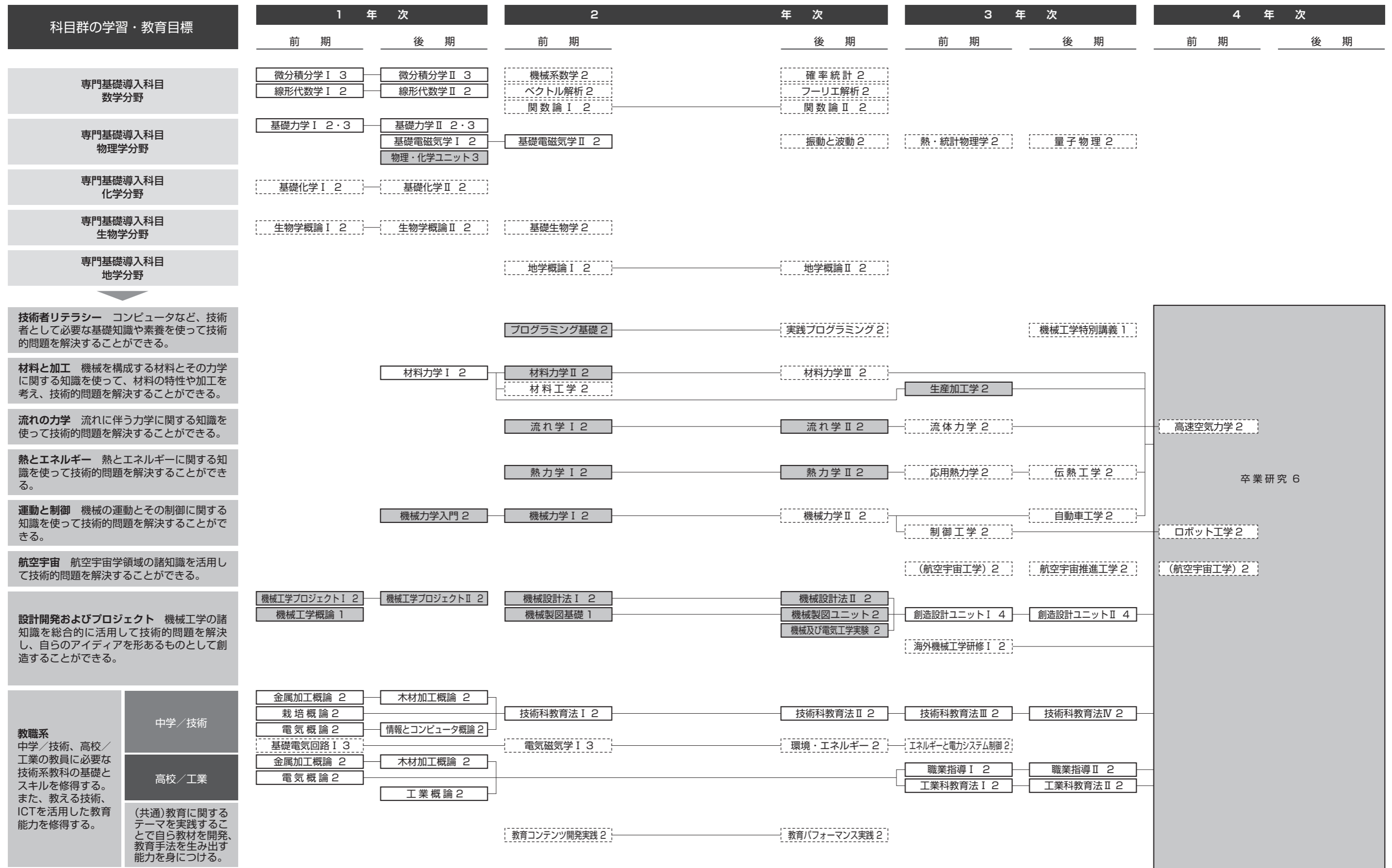
II

専門教育に関すること

工学部 機械工学科 [機械工学特別専攻・カリキュラムツリー] MT

工学部 機械工学科 [教員養成コース・カリキュラムツリー] ME

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



II 専門教育に関すること
工学部 機械工学科 [教員養成コース・カリキュラムツリー] ME

科目群の学習・教育目標

専門基礎導入科目
数学分野

専門基礎導入科目
物理学分野

専門基礎導入科目 化学分野

専門基礎導入科目 生物学分野

電気・電子・情報工学の基礎を身につけ、それらを実際に応用する際の考え方を身につける。

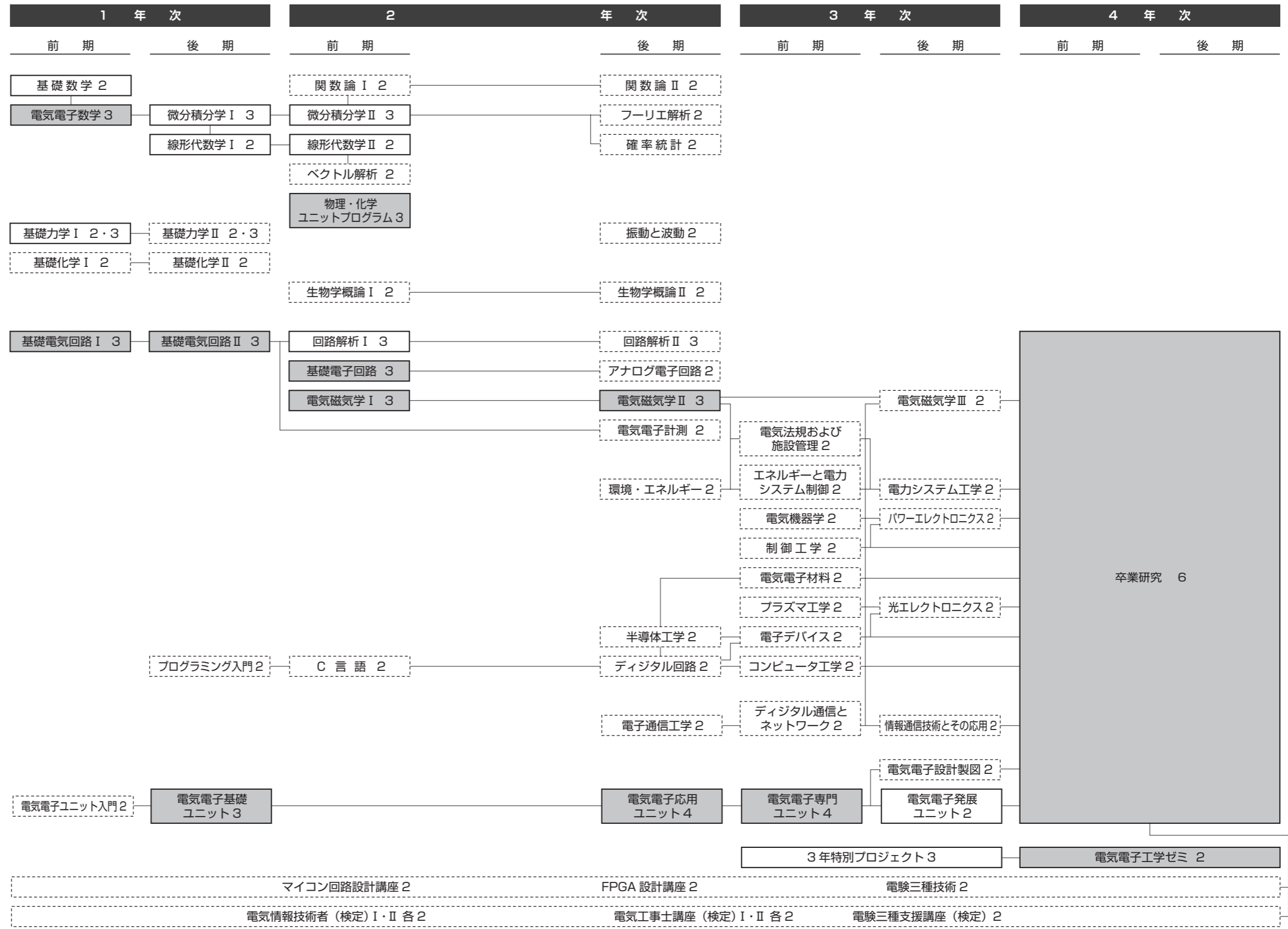
電力・機器・制御 電気エネルギーの発生、伝達、利用に関する技術を学ぶとともに、修得した専門知識を活用して、実際の機器制御技術に適用できるだけでなく、環境とエネルギーの問題なども考慮して総合的に対応できる能力を身につける。

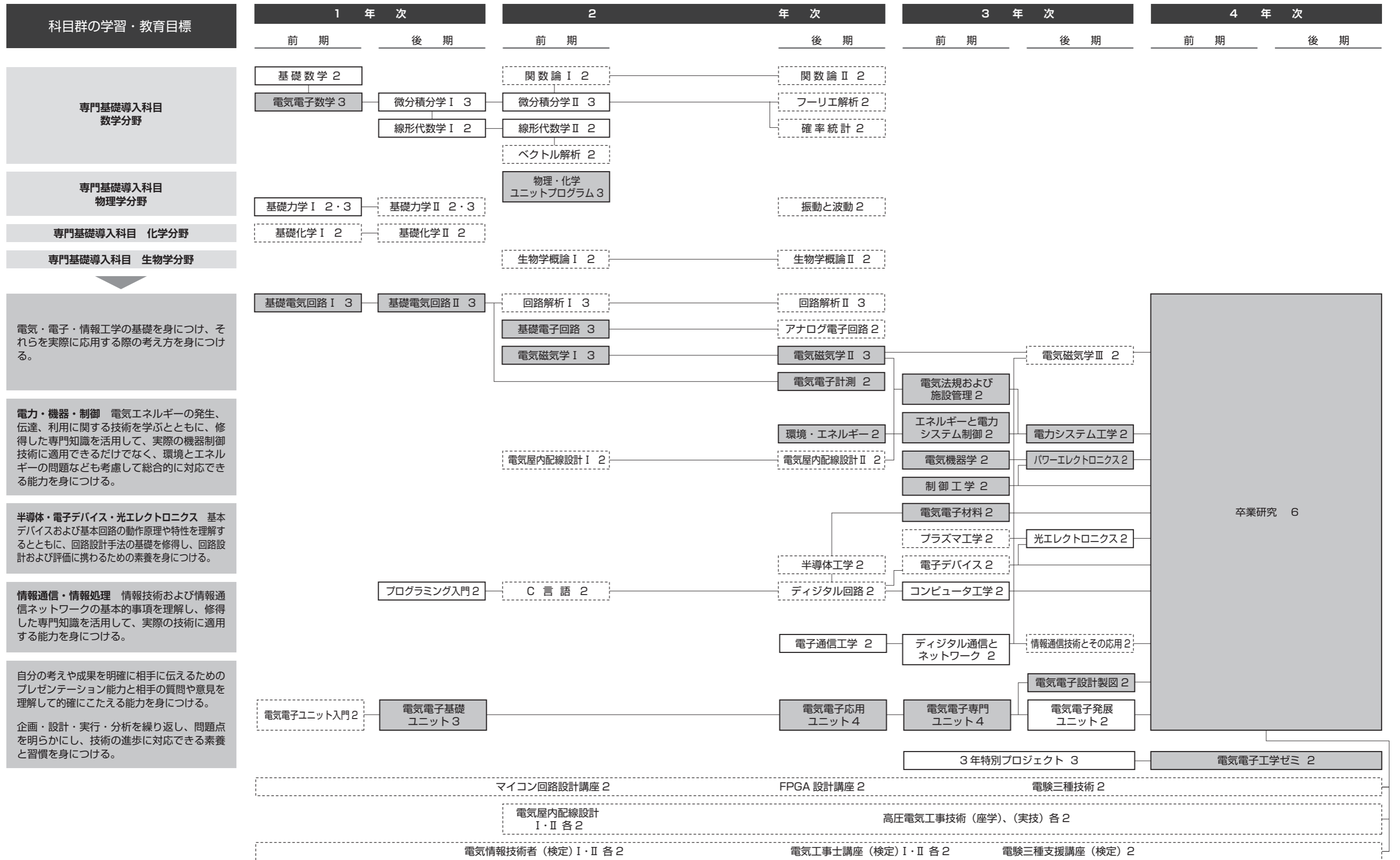
半導体・電子デバイス・光エレクトロニクス 基本デバイスおよび基本回路の動作原理や特性を理解するとともに、回路設計手法の基礎を修得し、回路設計および評価に携わるための素養を身につける。

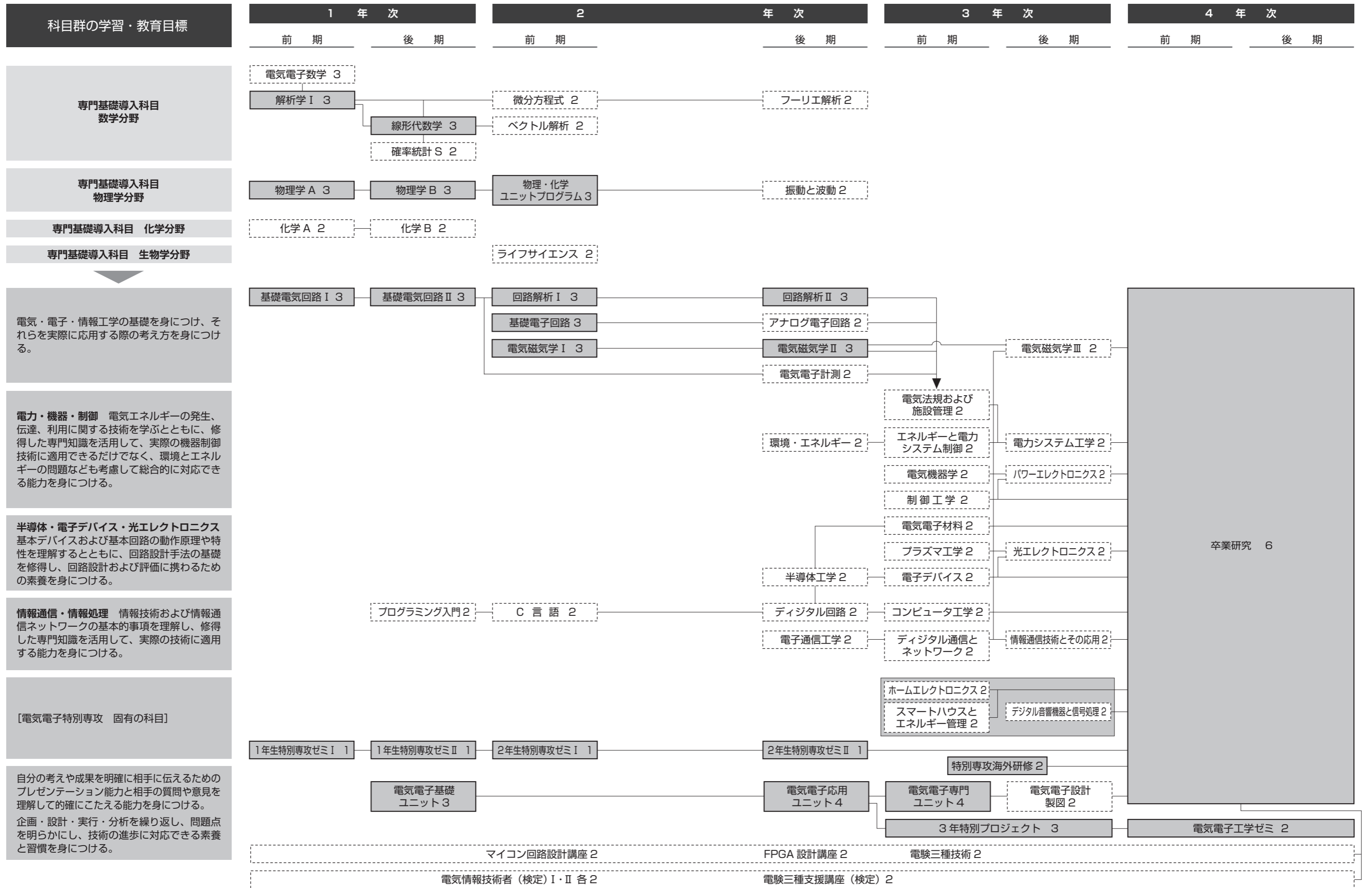
情報通信・情報処理 情報技術および情報通信ネットワークの基本的事項を理解し、修得した専門知識を活用して、実際の技術に適用する能力を身につける。

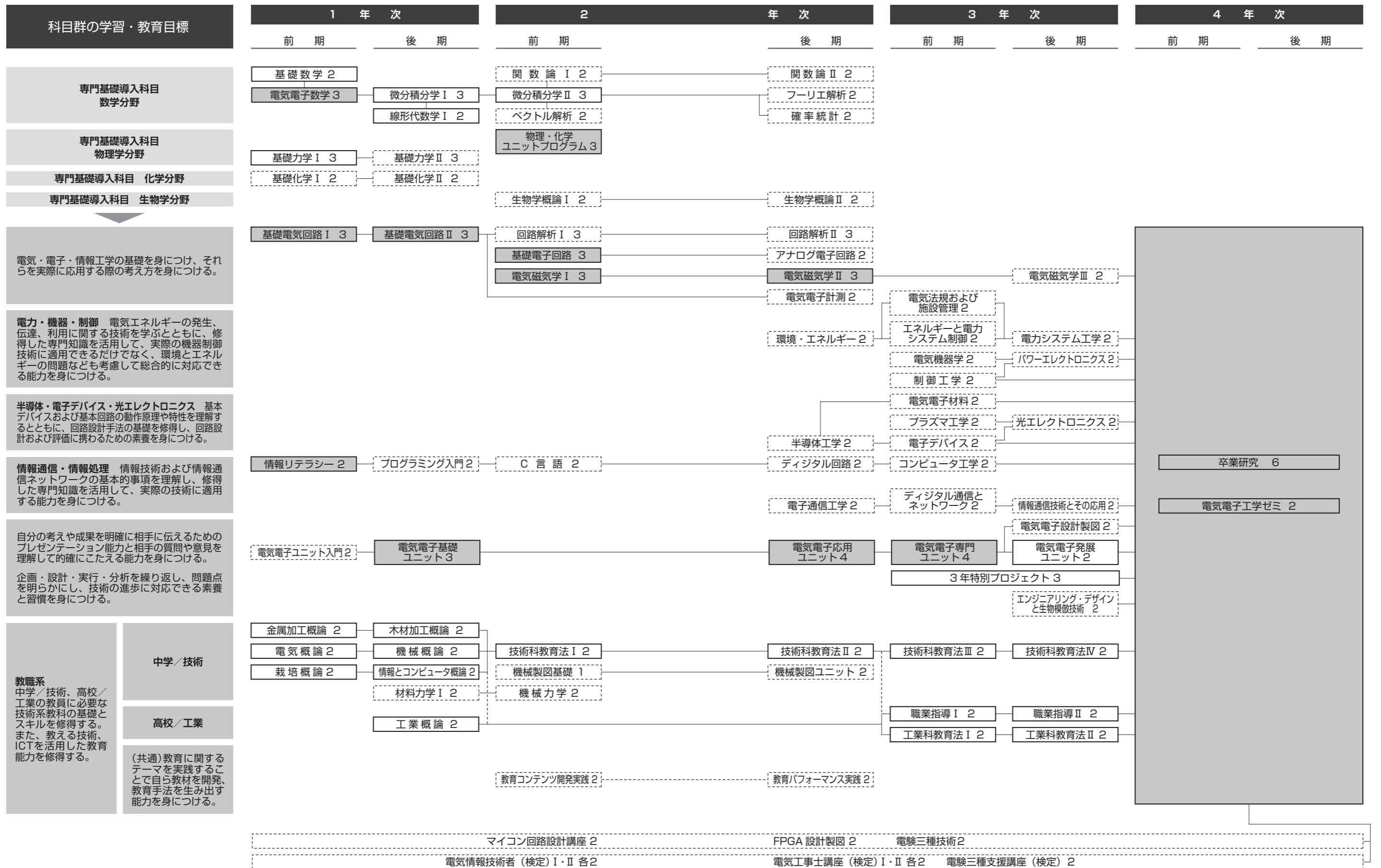
自分の考えや成果を明確に相手に伝えるためのプレゼンテーション能力と相手の質問や意見を理解して的確にこたえる能力を身につける。

企画・設計・実行・分析を繰り返し、問題点を明らかにし、技術の進歩に対応できる素養と習慣を身につける。



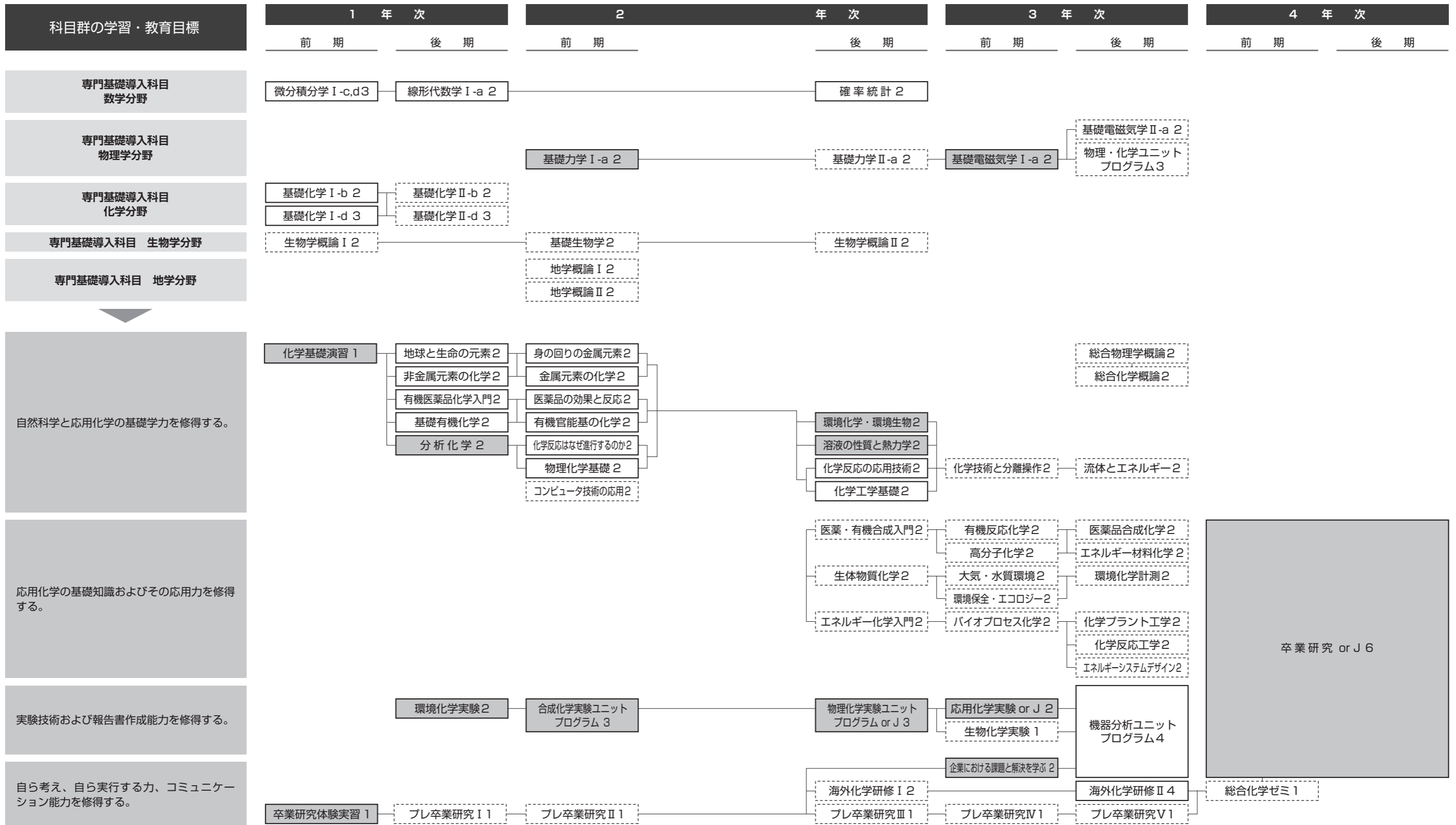






工学部 応用化学科 [化学応用コース・カリキュラムツリー] CA

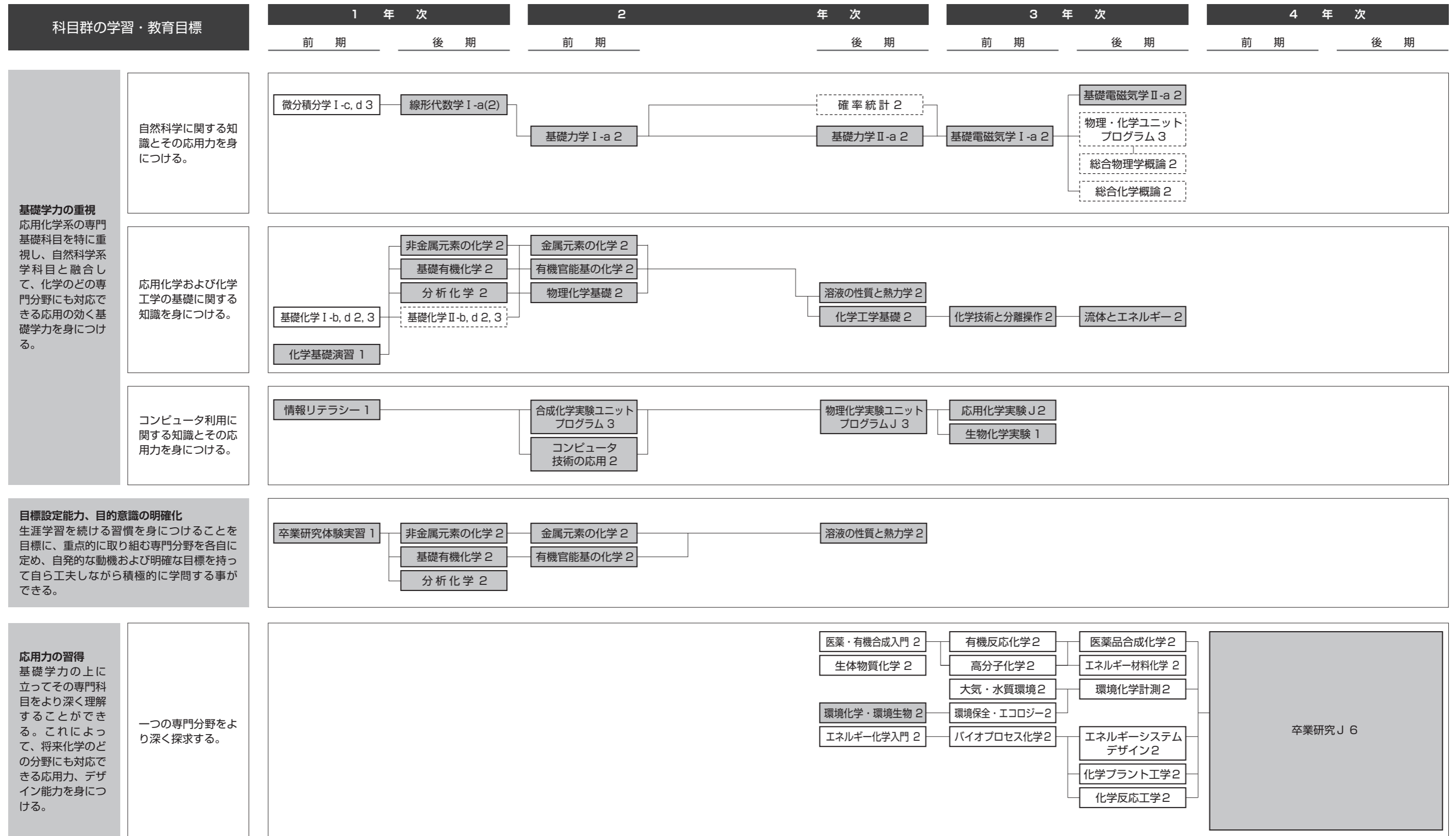
■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



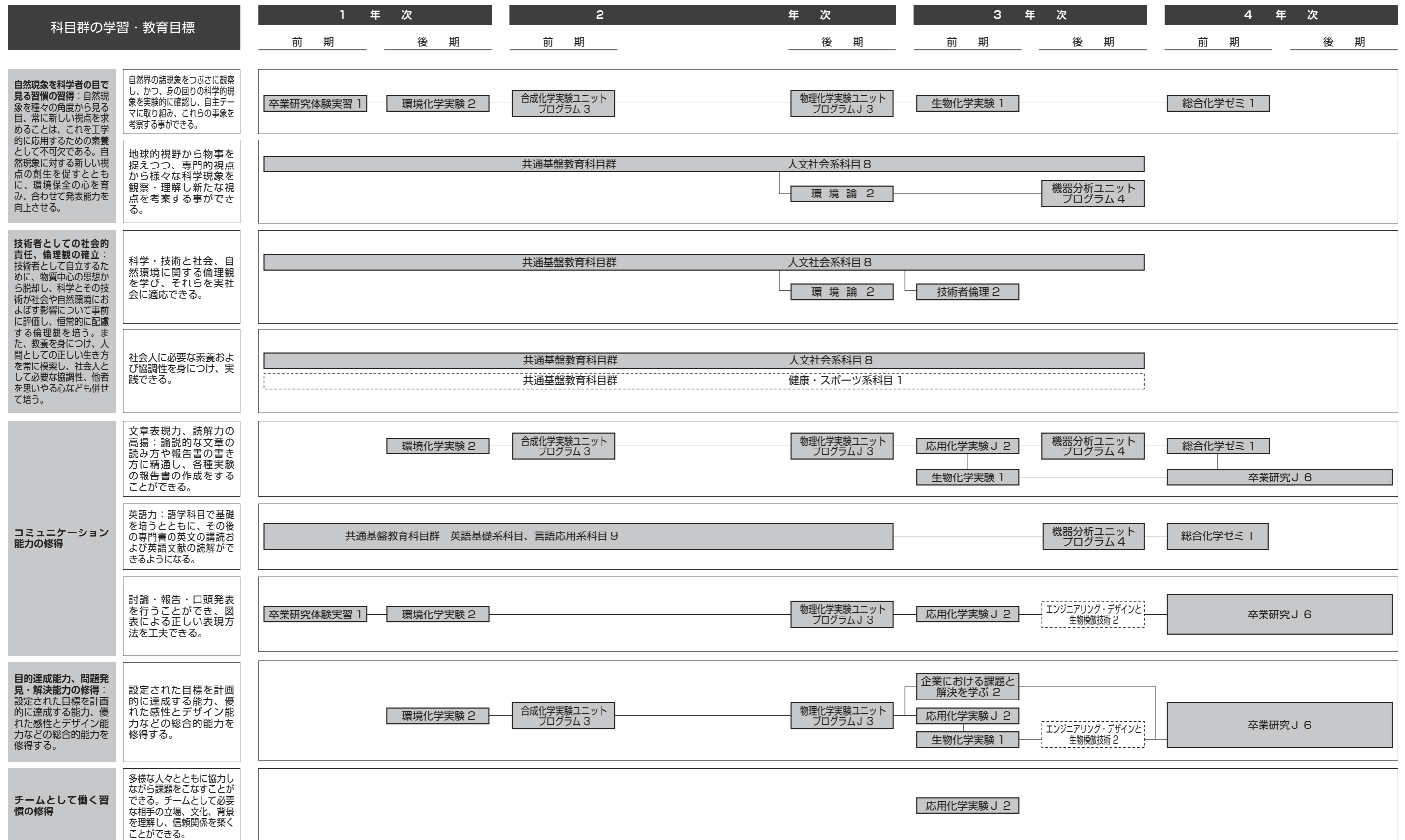
II

専門教育に関すること

工学部 応用化学科 [化学応用コース・カリキュラムツリー] CA

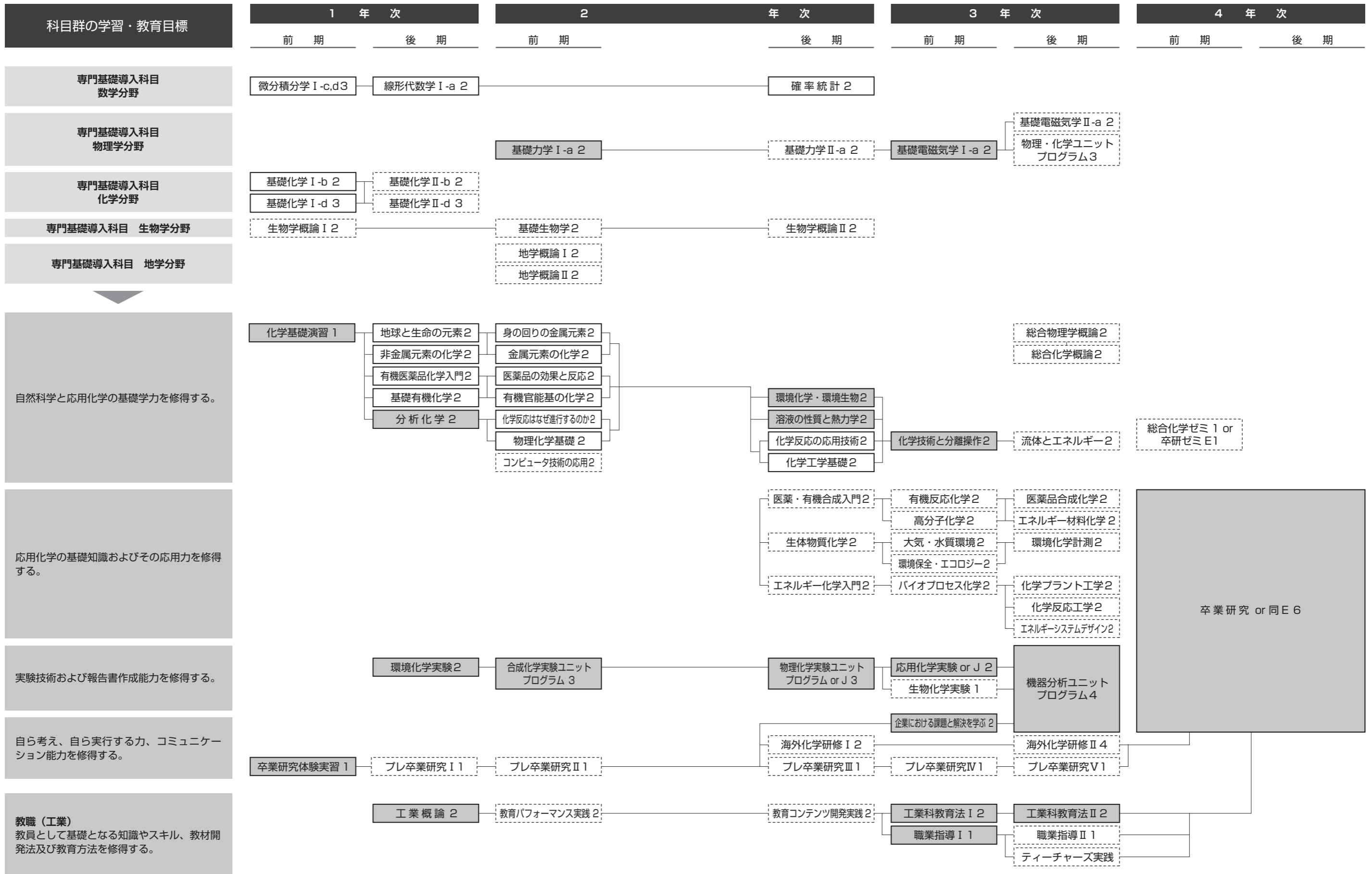


次ページにつづく



工学部 応用化学科 [教員養成コース (工業)・カリキュラムツリー] CE

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



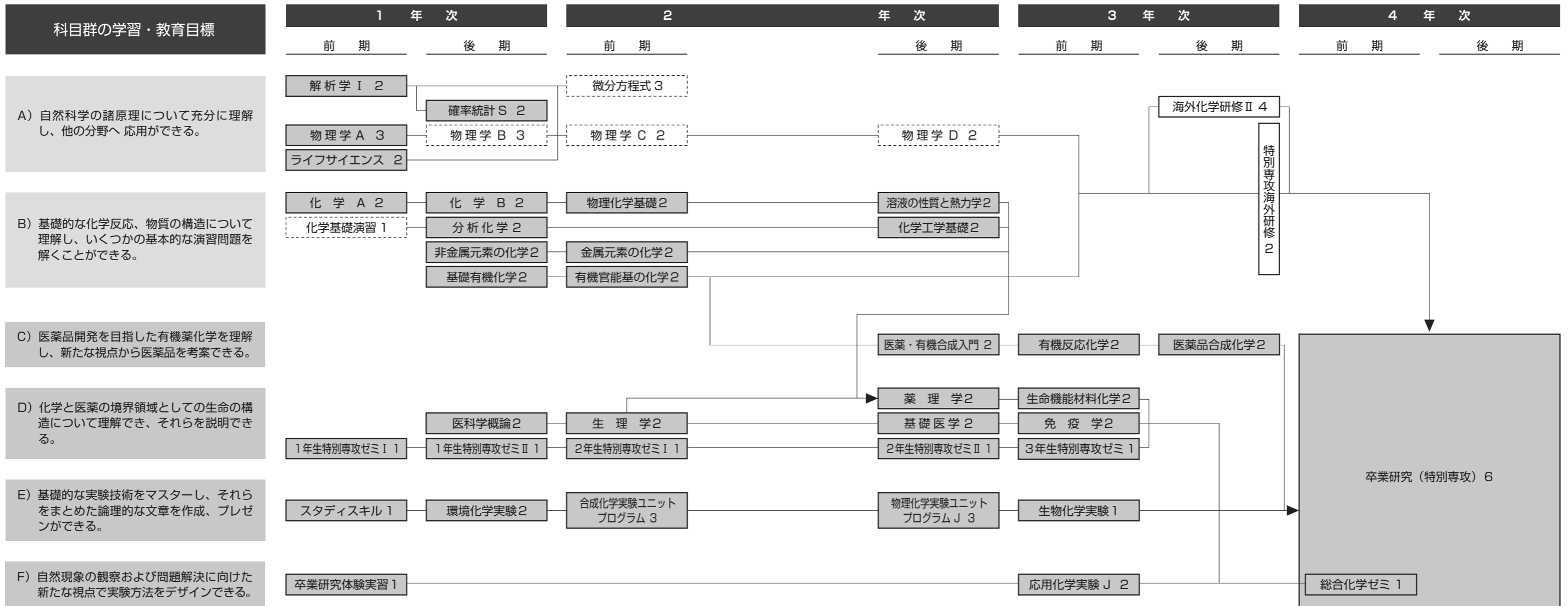
II

専門教育に関すること

工学部 応用化学科 [教員養成コース (工業)・カリキュラムツリー] CE

工学部 応用化学科 [医生命科学特別専攻・カリキュラムツリー] CT

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



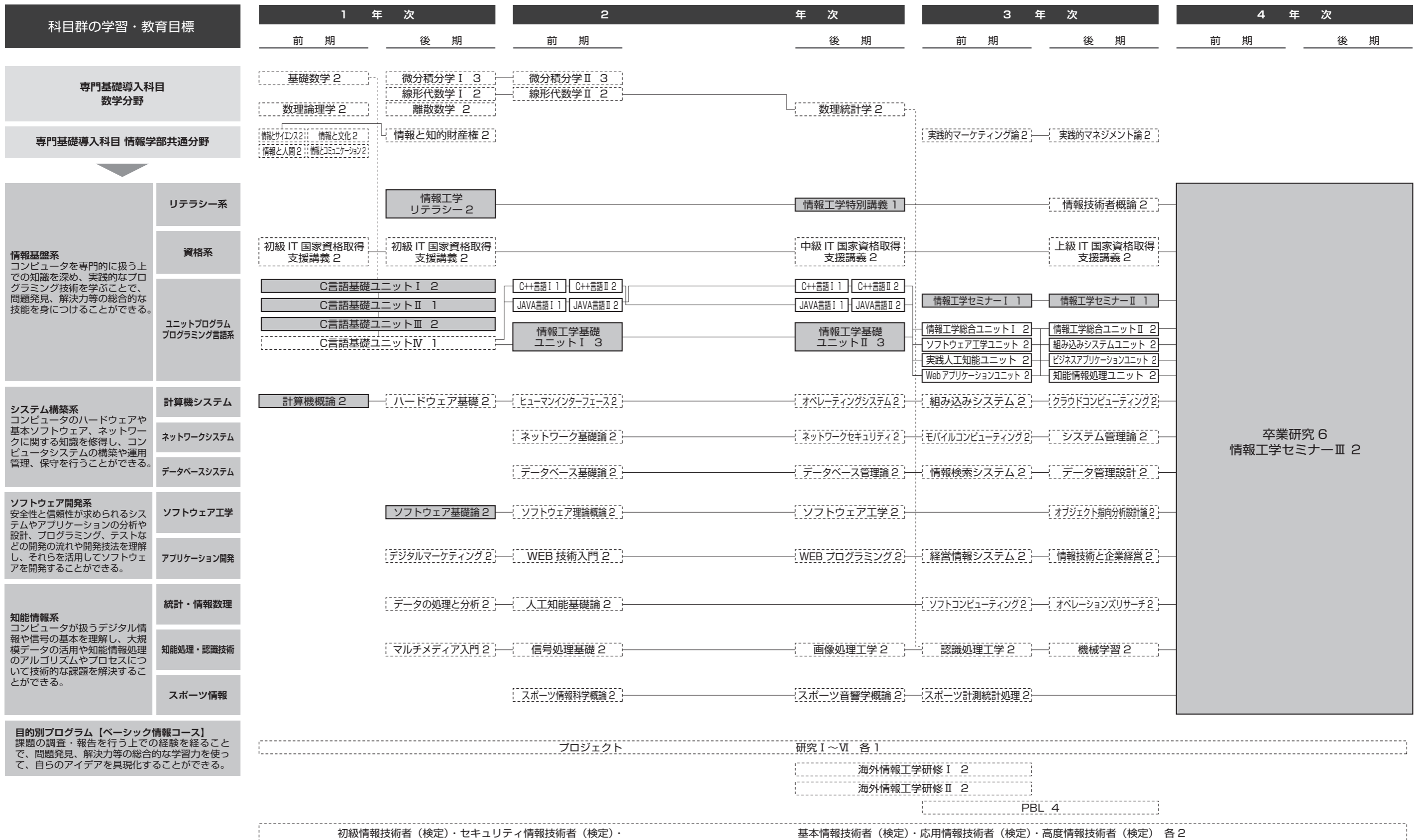
II

専門教育に関すること

工学部 応用化学科 [医生命科学特別専攻・カリキュラムツリー] CT

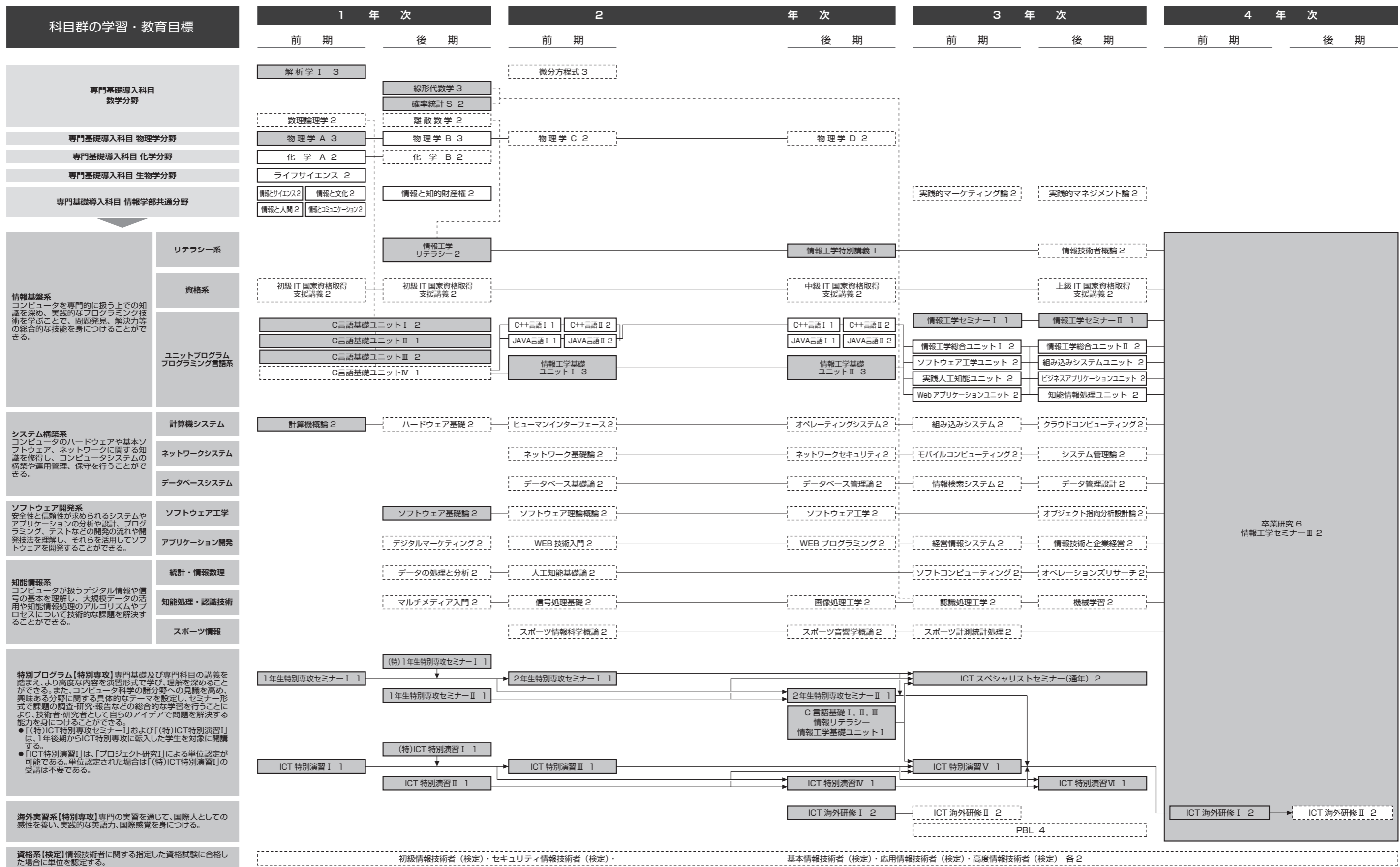
情報学部 情報工学科 [カリキュラムツリー]

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



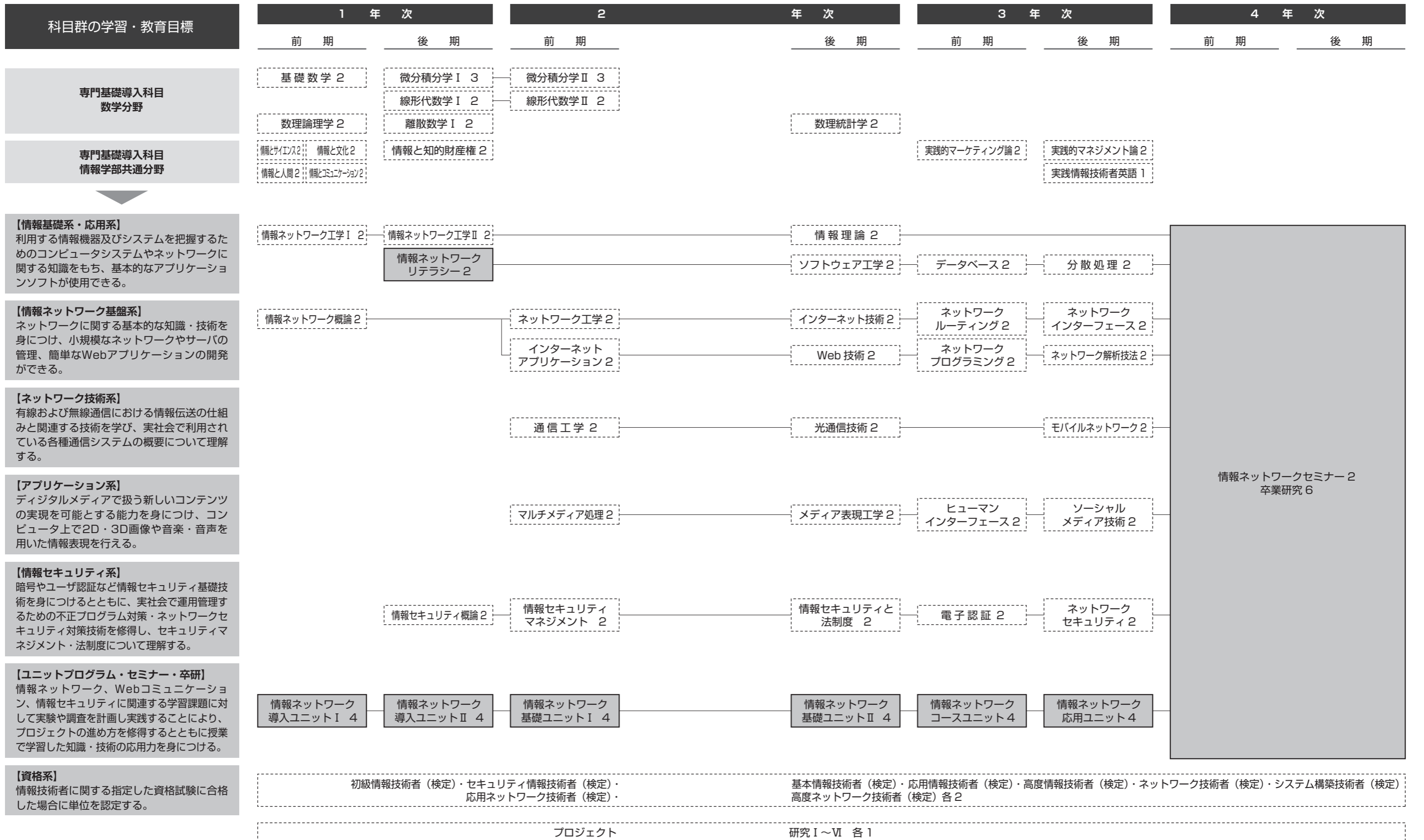
II 専門教育に関すること 情報学部 情報工学科 [カリキュラムツリー]

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



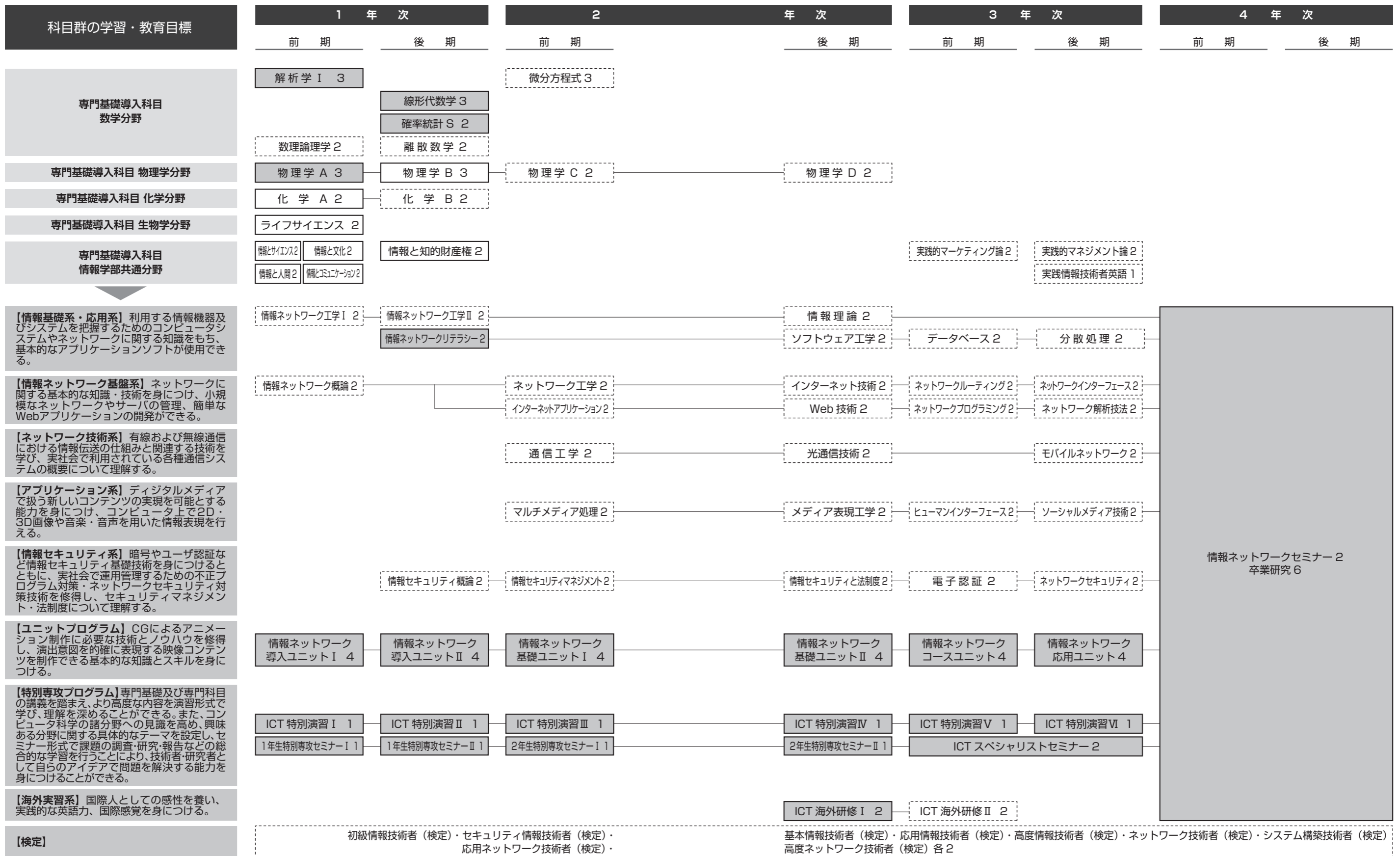
情報学部 情報ネットワーク・コミュニケーション学科 [カリキュラムツリー]

■: 必修 □: 選択



II 専門教育に関すること
情報学部 情報ネットワーク・コミュニケーション学科「カリキュラムツリー」

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



情報学部 情報メディア学科 [カリキュラムツリー]

■: 必修 □: 選択

科目群の学習・教育目標	1 年 次		2 年 次		3 年 次		4 年 次	
	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期
専門基礎導入科目 数学分野	基礎数学 2	微分積分学 I 3 線形代数学 I 2	微分積分学 II 3 線形代数学 II 2					
専門基礎導入科目 情報学部共通分野	数理論理学 2 論とサイエンス 2 情報と人間 2	情報と知的財産権 2 情報と文化 2 情報とコミュニケーション 2		数理統計学 2		実践的マーケティング論 2	実践的マネジメント論 2 実践情報技術者英語 1	
情報制作系 各種情報メディアで利用されるコンテンツやアプリケーションを制作するため共通的に必要とされる知識と、芸術的創造性を発揮できる基礎的なスキルを身につける。			グラフィックス基礎論 2 メディアコンテンツ制作概論 2	デジタルデザイン 2	Web 制作 2 コンテンツ文化論 2	情報メディアプロデュース論 2		
情報技術系 各種メディアコンテンツ制作で共通的に必要とされるコンピュータをはじめとする基盤技術の基礎的な知識と、システム構築に必要なハードウェアおよびソフトウェアを作成する基本的なスキルを身につける。	IT 基礎 4		プログラミング A 3 計算機構成論 2	プログラミング B 3	ビジュアルシミュレーション 2	メディア・セキュリティ 2 ゲーム AI 2		
ヒューマンメディア 画像処理、映像処理などのヒューマンメディア技術とWeb技術をはじめとする高度な情報処理を身につけ、メディア技術に精通したエンジニアとしてのスキルを身につける。			画像情報処理 2 Web システム 2 マルチメディア入門 2	映像メディアリテラシ 2	画像認識システム 2	ヒューマンインタフェース 2		
ゲームメディア ゲームに代表されるインタラクティブコンテンツ制作の基礎教育と体験的な演習を実施し、技術的な知識とインタラクティブコンテンツ制作に精通したゲーム業界を含む幅広い分野で活躍できる人材としての基本的な知識とスキルを身につける。		ゲーム制作論 2	ゲームデザイン論 2	ゲームグラフィックス 2	ゲームプログラミング 2 フィジカルコンピューティング 2	メディアアート 2		
ビジュアルメディア CG、映画、マンガなどの制作に必要な基礎技術を修得するとともに、様々なコンテンツで重要な役割をはたすキャラクターに関しても理解を深める。体験的な演習を通して、演出意図を的確に表現するコンテンツを制作できる基本的な知識とスキルを身につける。			キャラクター概論 I 2	キャラクター概論 II 2 CG デザイン 2	キャラクター創作論 2 CG アニメーション 2	キャラクター制作 2		
サウンドメディア 音楽・音響の両分野に精通し、他分野の音声・音響に関わる制作・編集・音響システムを構築できる技術力とオペレーションスキル、また楽曲を制作する基本的な知識とスキルを身につける。			音響学入門 2	音楽論 2 音・音声の基礎と応用 2	コンピュータ音楽制作 2	音響シミュレーション 2		
ユニットプログラム 情報メディアの各コースに関連する学習課題に対して実験や調査を計画し実践することにより、プロジェクトの進め方を修得するとともに授業で学習した知識・技術の応用力を身につける。	情報メディア 基盤ユニット 4	情報メディア 導入ユニット 4	情報メディア 基礎ユニット I 2	情報メディア 基礎ユニット II 2	情報メディア 専門ユニット I 3	情報メディア 専門ユニット II 3		
海外実習系 ゲームソフトの制作やツールの学習を通じて、国際人としての感性を養い、実践的な英語力、国際感覚を身につける。			国際情報	メディア実習 1 海外情報メディア研修 I 2	海外情報メディア研修 II 2	海外情報メディア研修 III 2		
目的別プログラム 実在する情報メディアシステムで利用できるアプリケーションやコンテンツを制作する。具体的な目標の実現に必要な知識やスキルの修得と、それらを実践して具体的な成果物を作成することで、自主的、能動的な学習力と実践力を身につける。			メディア プロジェクト	実践講座 2 ゲームクリエイタ特訓 I~IV 各 1 研究 I~VI 各 1				
資格系 社会的に認められた資格取得に必要な知識を身につける。			IT 応用 2					
検 定		メディア技術者 (検定) / 初級情報技術者 (検定) /		基本情報技術者 (検定) / 応用情報技術者 (検定) / 高度情報技術者 (検定) / システム構築技術者 (検定) 各 2				

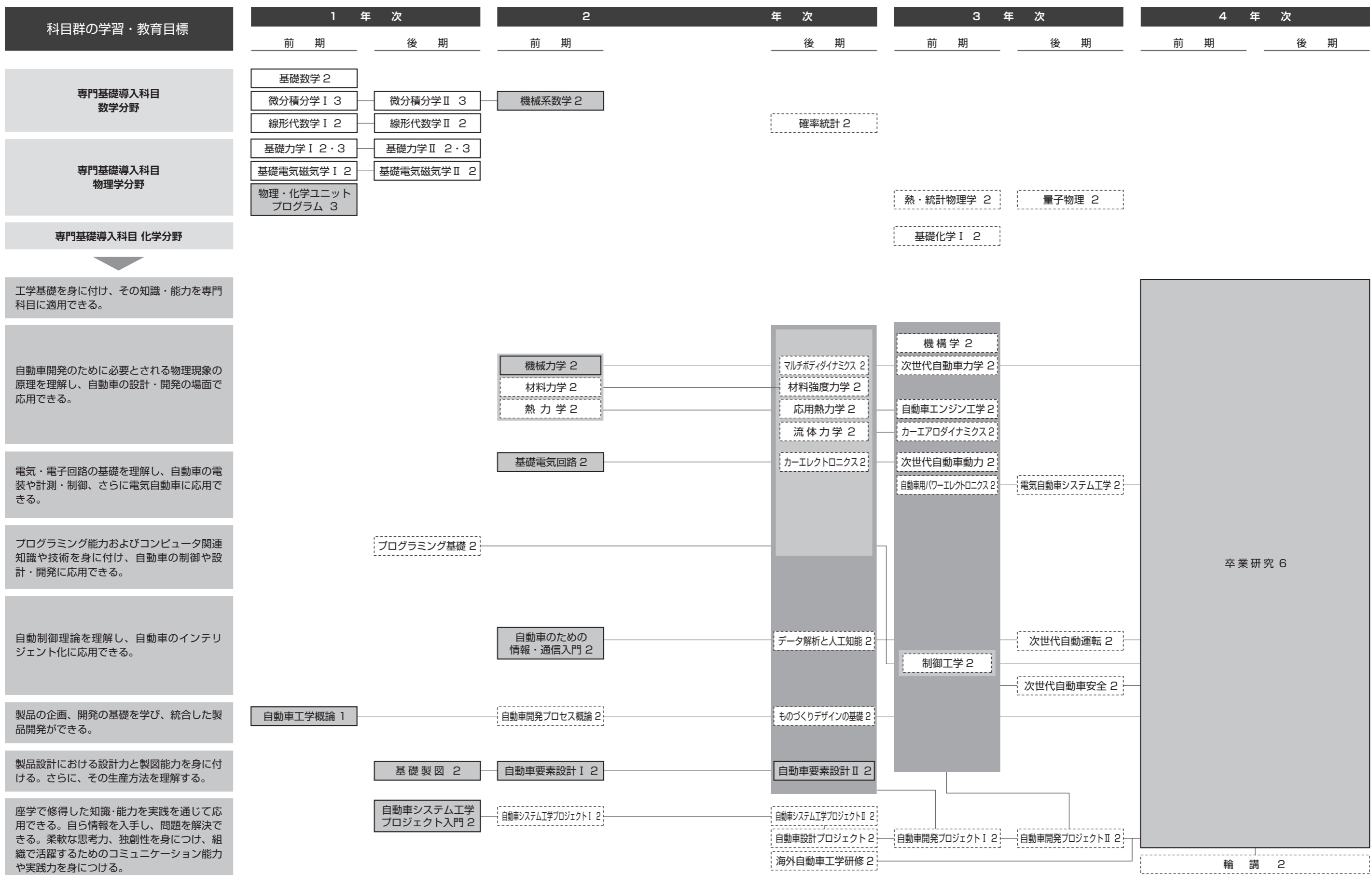
卒業研究 6
情報メディアセミナー 2

II 専門教育に関すること 情報学部 情報メディア学科 [カリキュラムツリー]

科目群の学習・教育目標	1 年 次		2 年 次		3 年 次		4 年 次	
	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期
専門基礎導入科目 数学分野	解析学 I 3	線形代数学 3 確率統計 S 2	微分方程式 3					
専門基礎導入科目 物理学分野	数理論理学 2	離散数学 2	物理学 C 2	物理学 D 2				
専門基礎導入科目 化学分野	物理学 A 3	物理学 B 3						
専門基礎導入科目 生物学分野	化学 A 2	化学 B 2						
専門基礎導入科目 情報学部共通分野	ライフサイエンス 2 情報とサイエンス 2 情報と人間 2 情報とコミュニケーション 2	情報と知的財産権 2						
情報制作系 各種情報メディアで利用されるコンテンツやアプリケーションを制作するため共通的に必要とされる知識と、芸術的創造性を発揮できる基礎的なスキルを身につける。			グラフィックス基礎論 2 メディアコンテンツ制作概論 2	デジタルデザイン 2	Web 制作 2 コンテンツ文化論 2	情報メディアプロデュース論 2		
情報技術系 各種メディアコンテンツ制作で共通的に必要とされるコンピュータをはじめとする基礎技術の基礎的な知識と、システム構築に必要なハードウェアおよびソフトウェアを作成する基本的なスキルを身につける。	IT 基礎 4		プログラミング A 3 計算機構成論 2	プログラミング B 3	ビジュアルシミュレーション 2	メディア・セキュリティ 2 ゲーム AI 2		
ヒューマンメディア 画像処理、映像処理などのヒューマンメディア技術と Web 技術をはじめとする高度な情報処理を身につけ、メディア技術に精通したエンジニアとしてのスキルを身につける。			画像情報処理 2 Web システム 2 マルチメディア入門 2	映像メディアリテラシ 2	画像認識システム 2	ヒューマンインタフェース 2		
ゲームメディア ゲームに代表されるインタラクティブコンテンツ制作の基礎教育と体験的な演習を実施し、技術的な知識とインタラクティブコンテンツ制作に精通したゲーム業界を含む幅広い分野で活躍できる人材としての基本的な知識とスキルを身につける。		ゲーム制作論 2	ゲームデザイン論 2	ゲームグラフィックス 2	ゲームプログラミング 2 フィジカルコンピューティング 2	メディアアート 2		
ビジュアルメディア CG、映画、マンガなどの制作に必要な基礎技術を修得するとともに、様々なコンテンツで重要な役割を担うキャラクターに関する理解を深める。体験的な演習を通して、演出意図を的確に表現するコンテンツ制作できる基本的な知識とスキルを身につける。			キャラクタ概論 I 2	キャラクタ概論 II 2 CG デザイン 2	キャラクタ創作論 2 CG アニメーション 2	キャラクタ制作 2		
サウンドメディア 音楽・音響の両分野に精通し、他分野の音声・音響に関わる制作・編集・音響システムを構築できる技術力とオペレーションスキル、また楽曲を制作する基本的な知識とスキルを身につける。			音響学入門 2	音楽論 2 音・音声の基礎と応用 2	コンピュータ音楽制作 2	音響シミュレーション 2		
【ユニットプログラム】 情報メディアの各コースに関連する学習課題に対して実験や調査を計画し実践することにより、プロジェクトの進め方を修得するとともに授業で学習した知識・技術の応用力を身につける。	情報メディア 基盤ユニット 4	情報メディア 導入ユニット 4	情報メディア 基礎ユニット I 2	情報メディア 基礎ユニット II 2	情報メディア 専門ユニット I 3	情報メディア 専門ユニット II 3		
【特別専攻プログラム】 専門基礎及び専門科目の講義を踏まえ、より高度な内容を演習形式で学び、理解を深めることができる。また、コンピュータ科学の諸分野への見識を高め、興味ある分野に関する具体的なテーマを設定し、セミナー形式で課題の調査・研究・報告などの総合的な学習を行うことにより、技術者・研究者として自らのアイデアで問題を解決する能力を身につけることができる。	ICT 特別演習 I 1 1 年生特別専攻セミナー I 1	ICT 特別演習 II 1 1 年生特別専攻セミナー II 1	ICT 特別演習 III 1 2 年生特別専攻セミナー I 1	ICT 特別演習 IV 1 2 年生特別専攻セミナー II 1	ICT 特別演習 V 1 ICT スペシャリストセミナー 2	ICT 特別演習 VI 1		
【海外実習系】 ゲームソフトの制作やツールの学習を通じて、国際人としての感性を養い、実践的な英語力、国際感覚を身につける。			国際情報	メディア実習 1 ICT 海外研修 I 2	ICT 海外研修 II 2			
【目的別プログラム】 実在する情報メディアシステムで利用できるアプリケーションやコンテンツを制作する。具体的な目標の実現に必要な知識やスキルの修得と、それらを実践して具体的な成果物を作成することで、自主的、能動的な学習力と実践力を身につける。			メディア	実践講座 2 ゲームクリエイタ特訓 I~IV 各 1				
【資格系】 社会的に認められた資格取得に必要な知識を身につける。				IT 応用 2				
【検定】			メディア技術者 (検定) / 初級情報技術者 (検定) /	基本情報技術者 (検定) / 応用情報技術者 (検定) / 高度情報技術者 (検定) / システム構築技術者 (検定) 各 2				

創造工学部 自動車システム開発工学科（一般コース）[カリキュラムツリー]

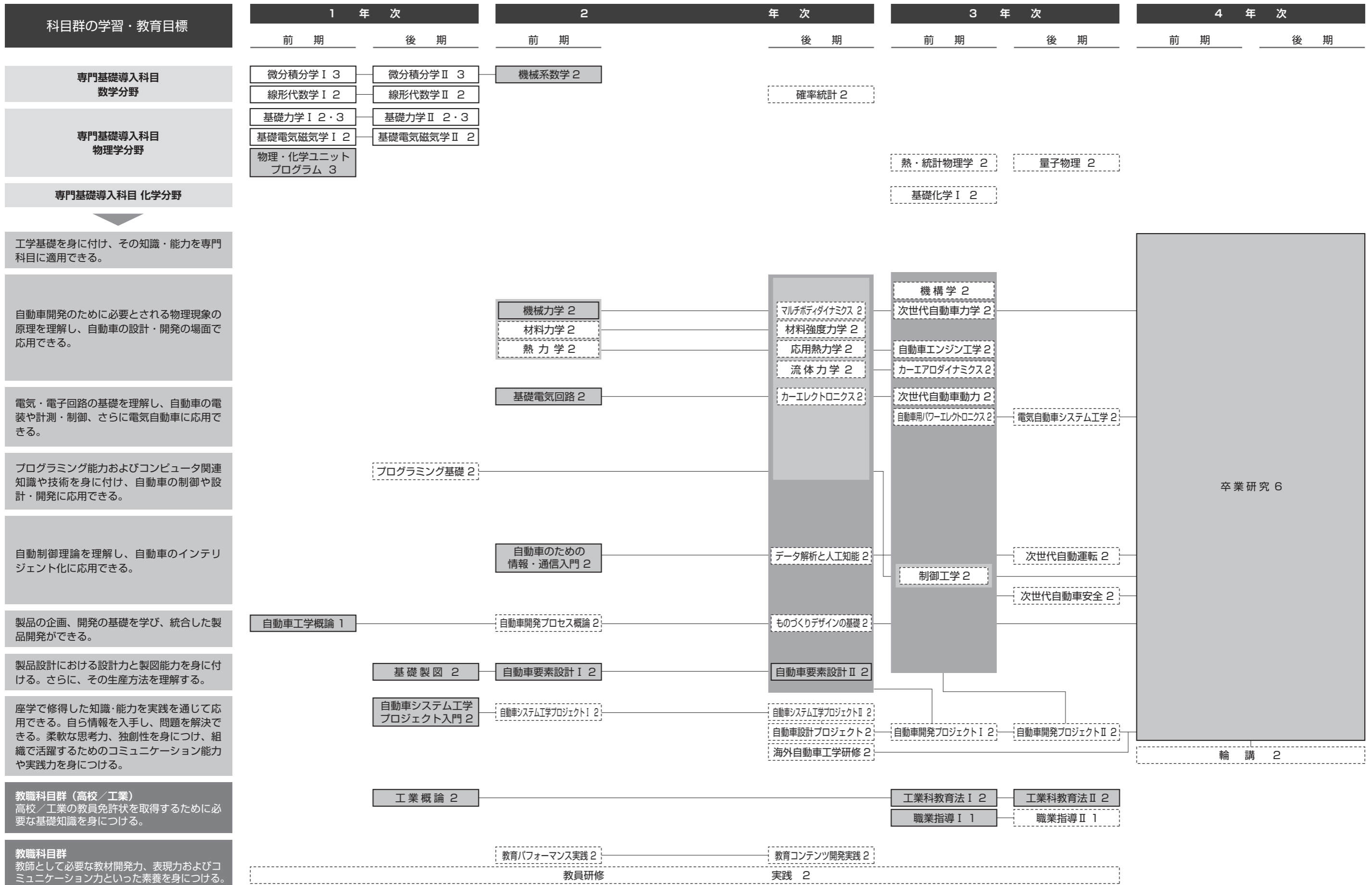
■：必修 □：選択必修 □：選択

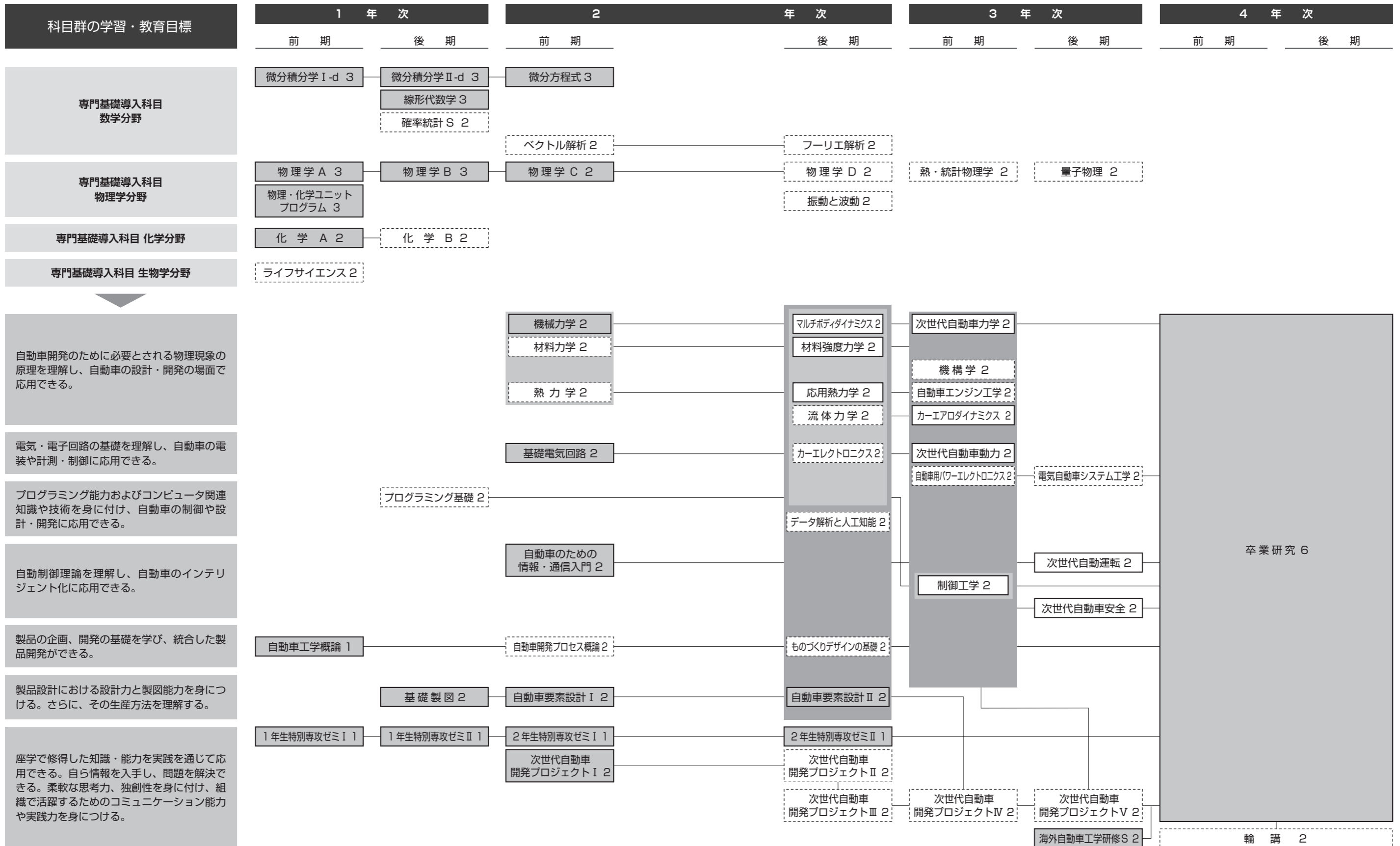


II

専門教育に関すること

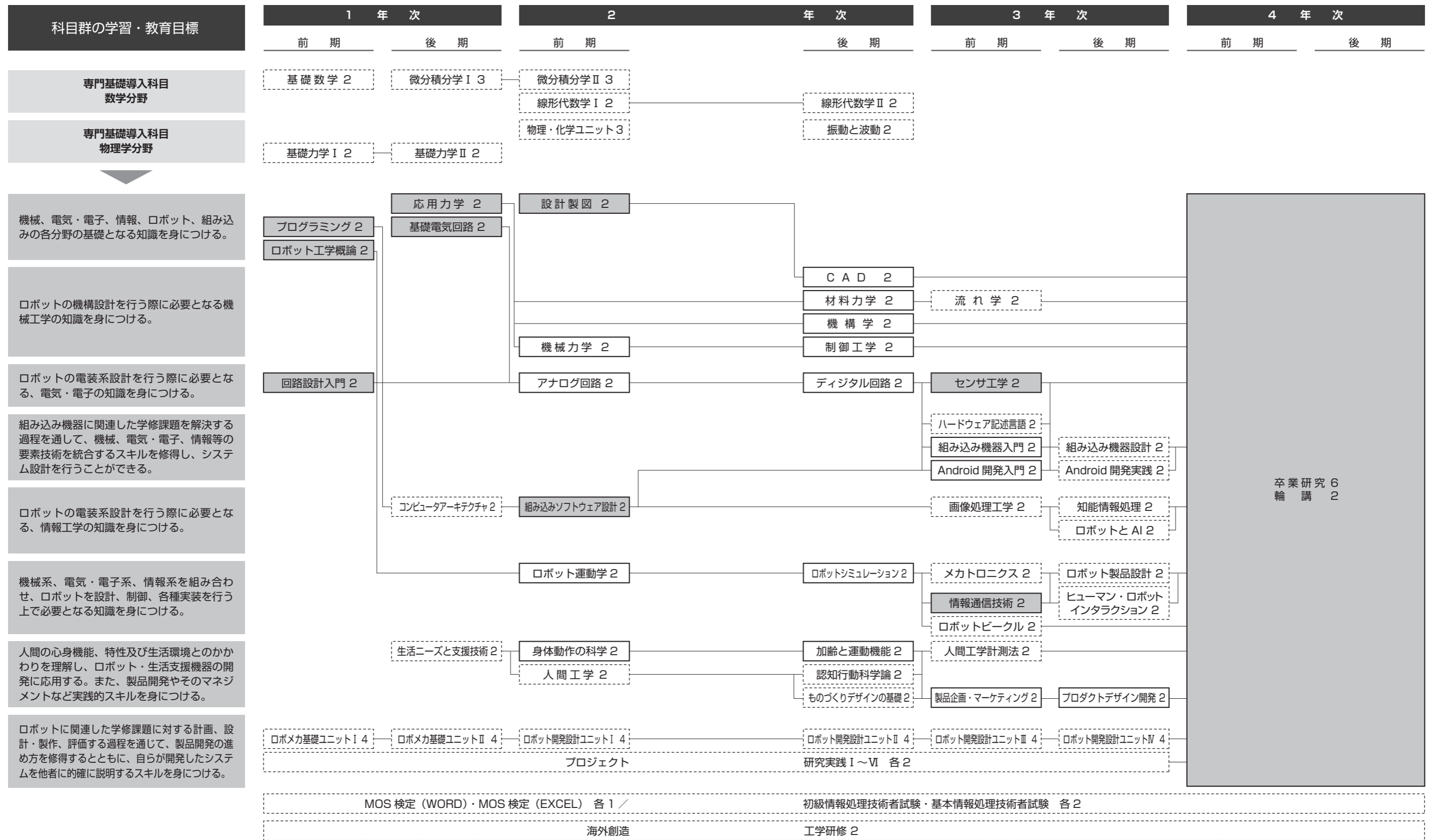
創造工学部 自動車システム開発工学科 [カリキュラムツリー]



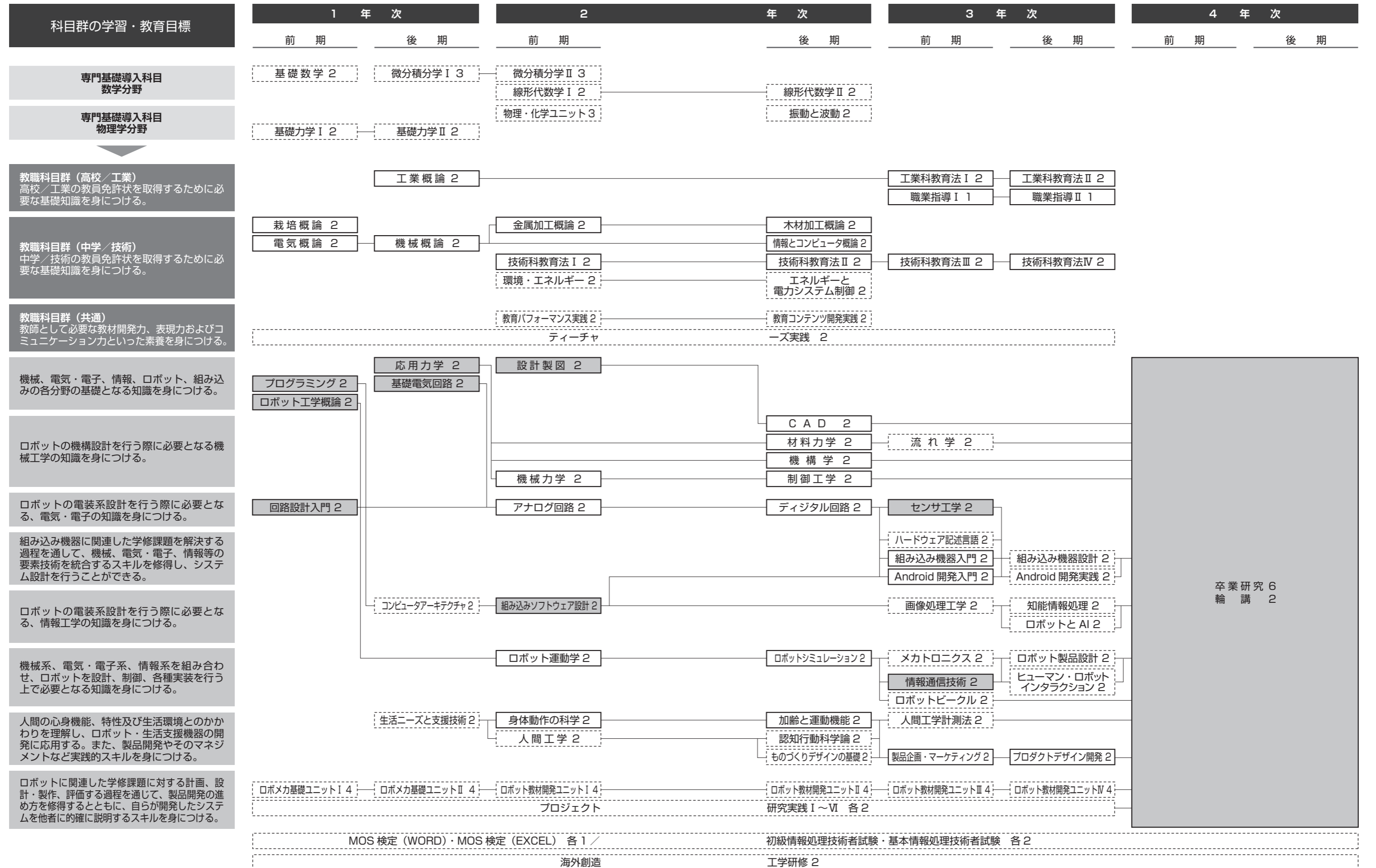


創造工学部 ロボット・メカトロニクス学科 [カリキュラムツリー]

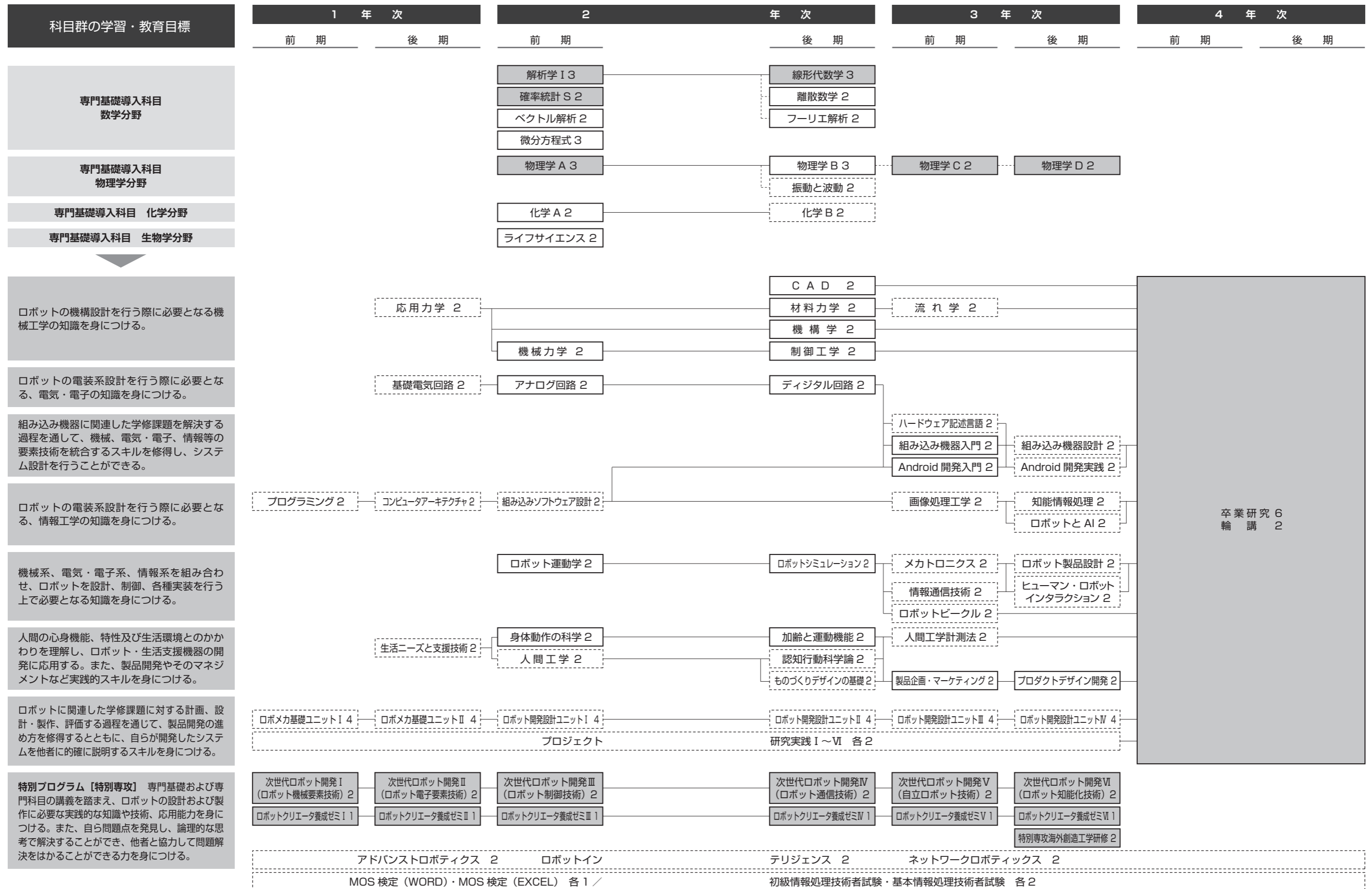
■: 必修 □: 選択必修 □: 選択



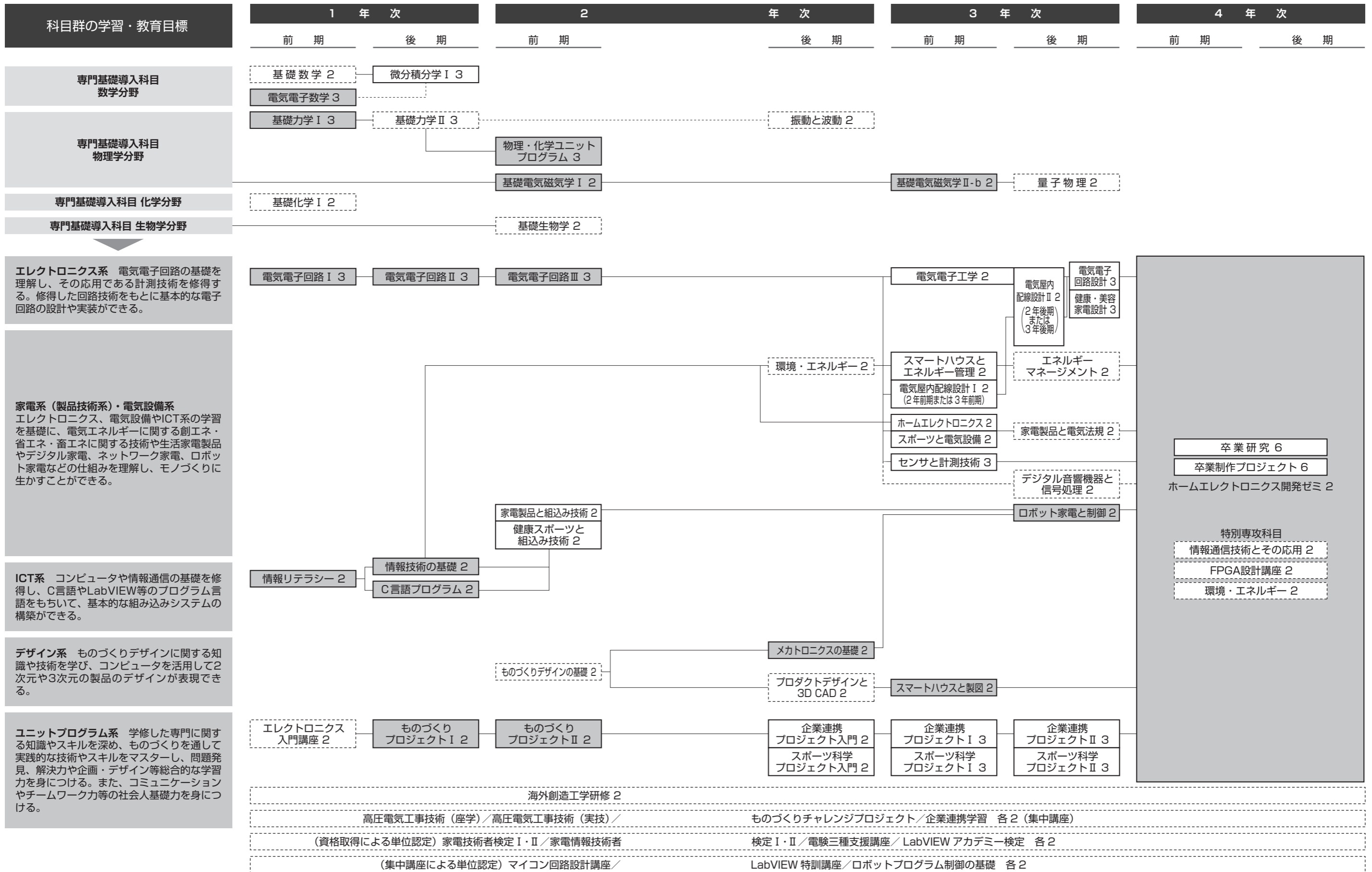
■: 必修 □: 選択必修 □: 選択

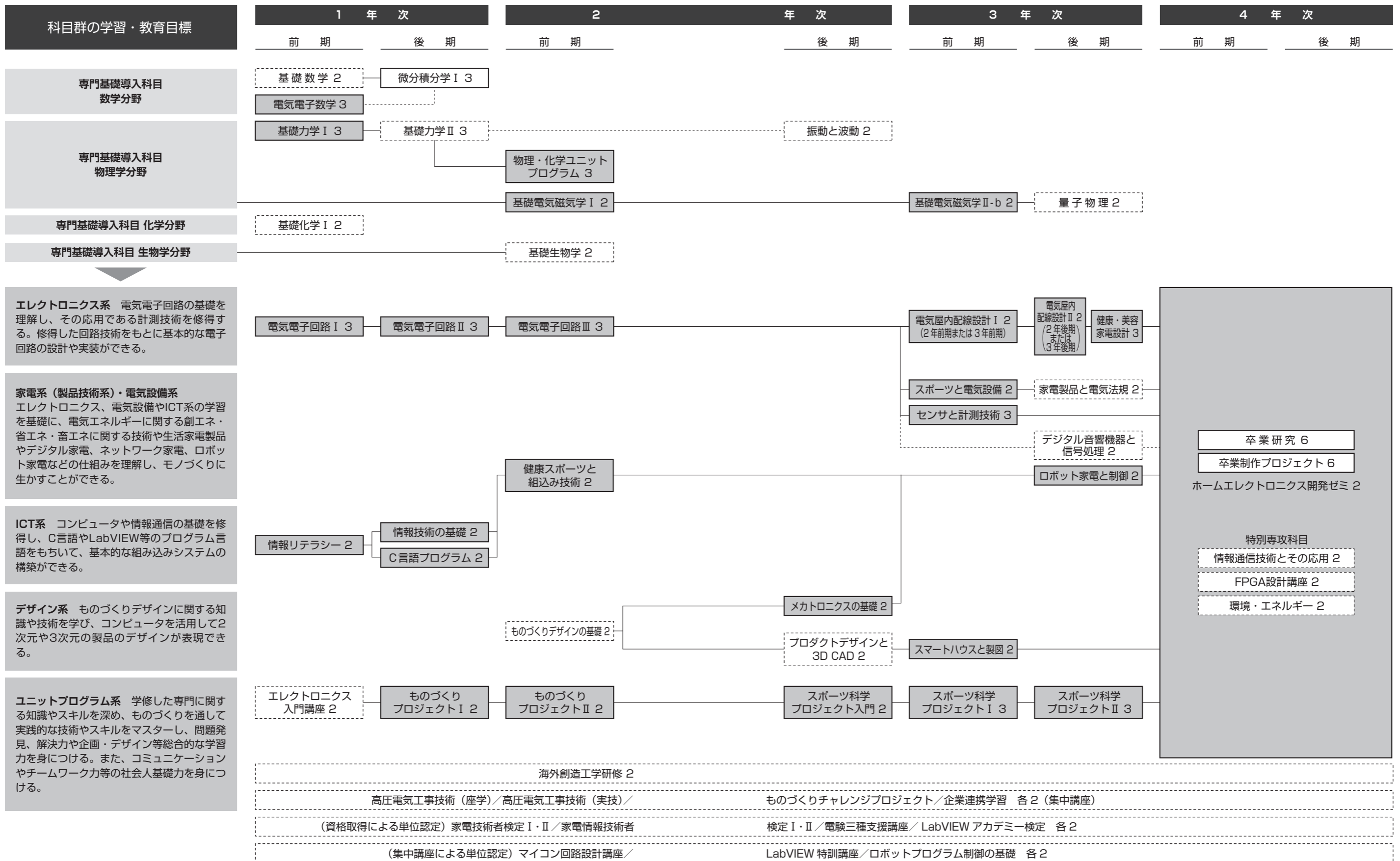


■: 必修 □: 選択必修 □: 選択

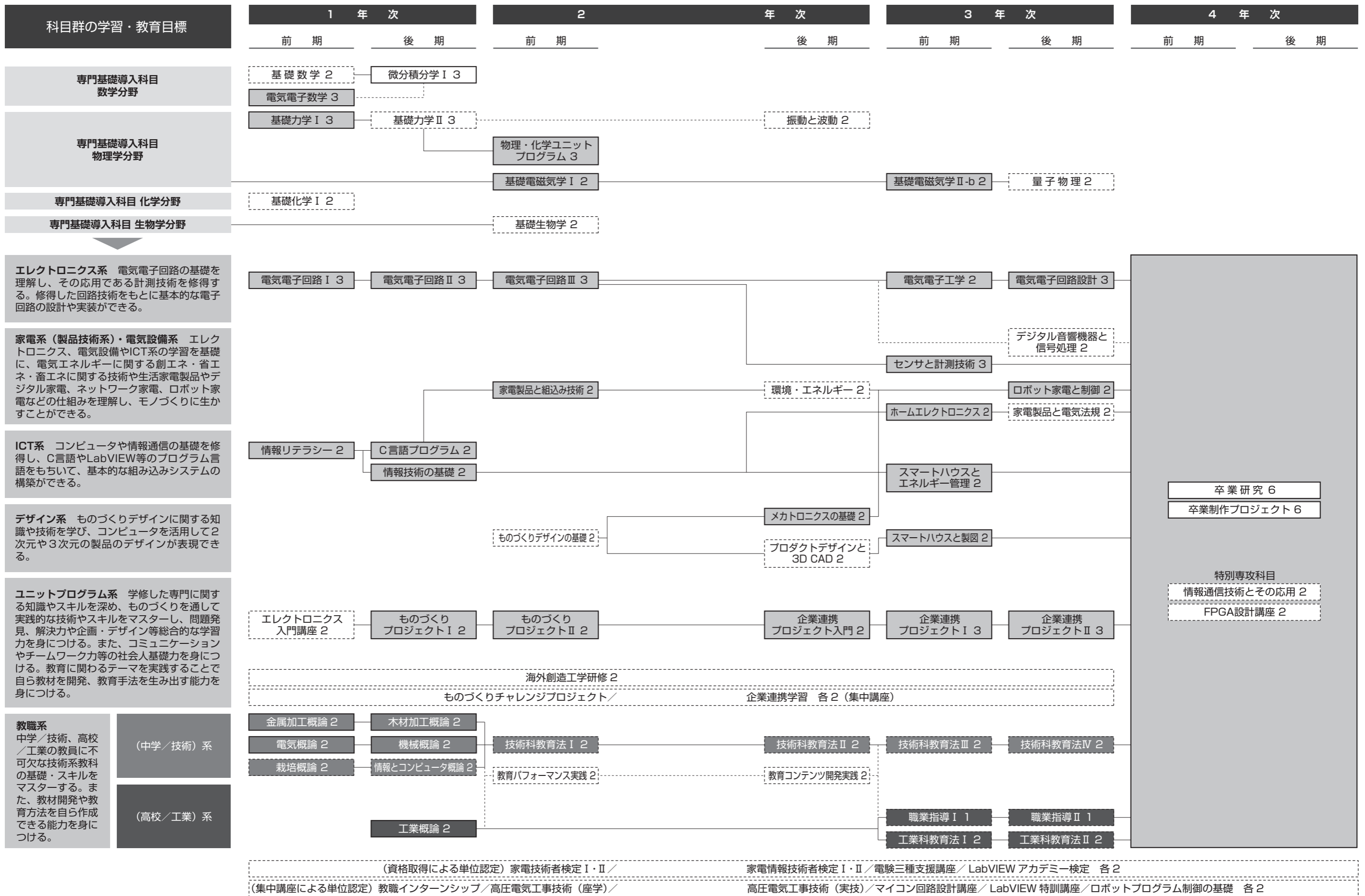


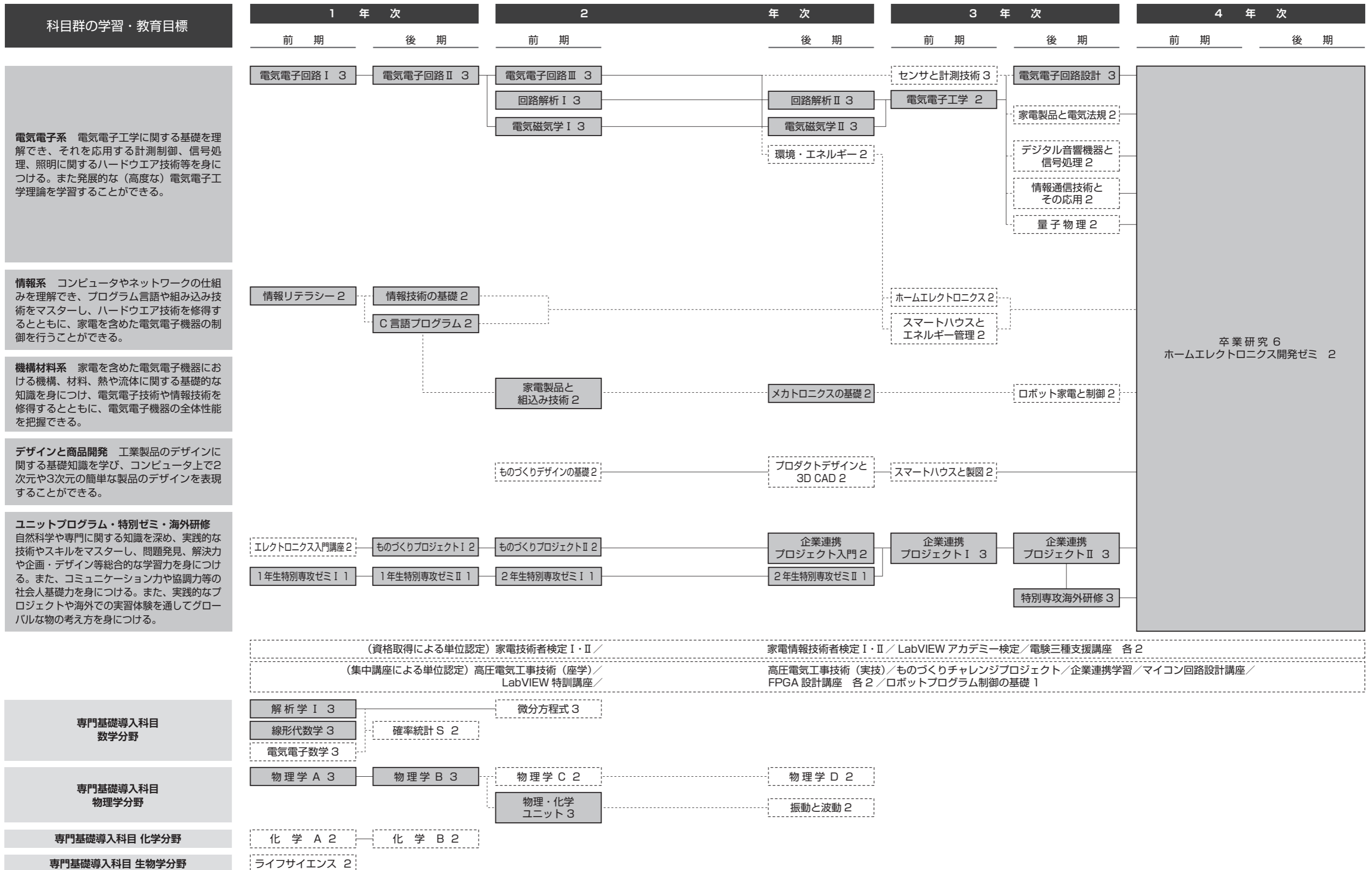
卒業研究 6
輪講 2

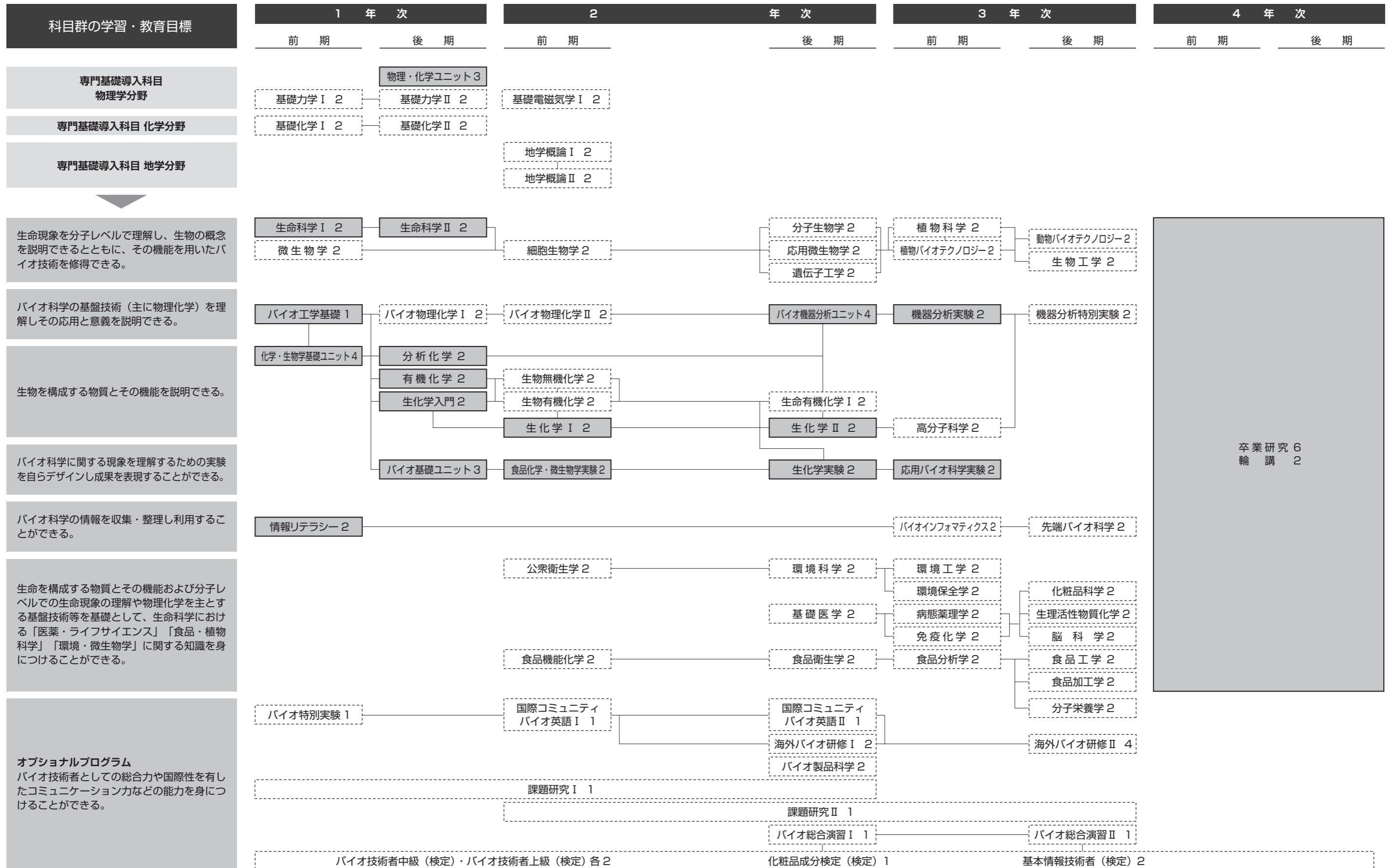




■: 必修 □: 選択必修 ▨: 選択 ■: 中学/技術必修 ■: 高校/工業必修

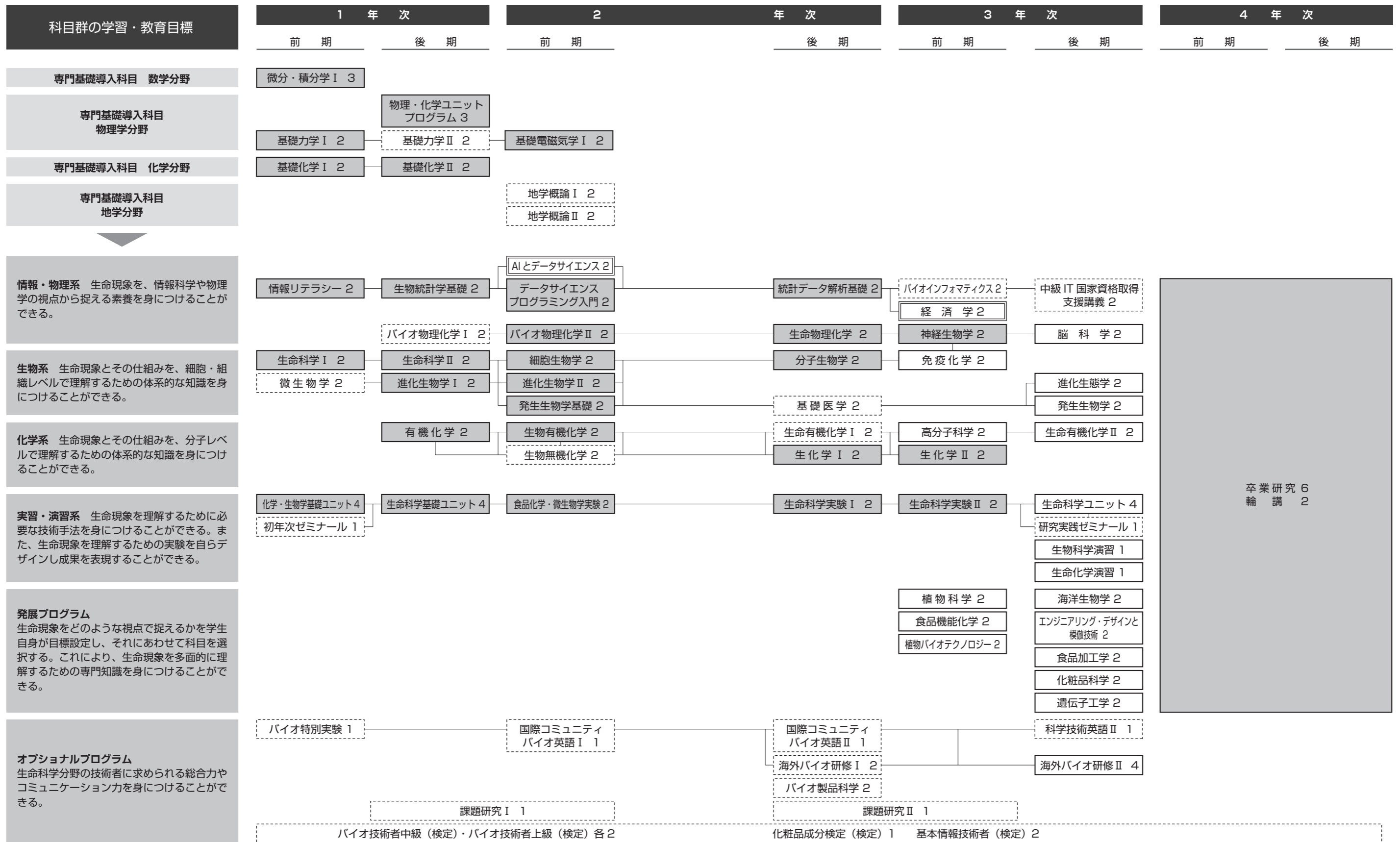


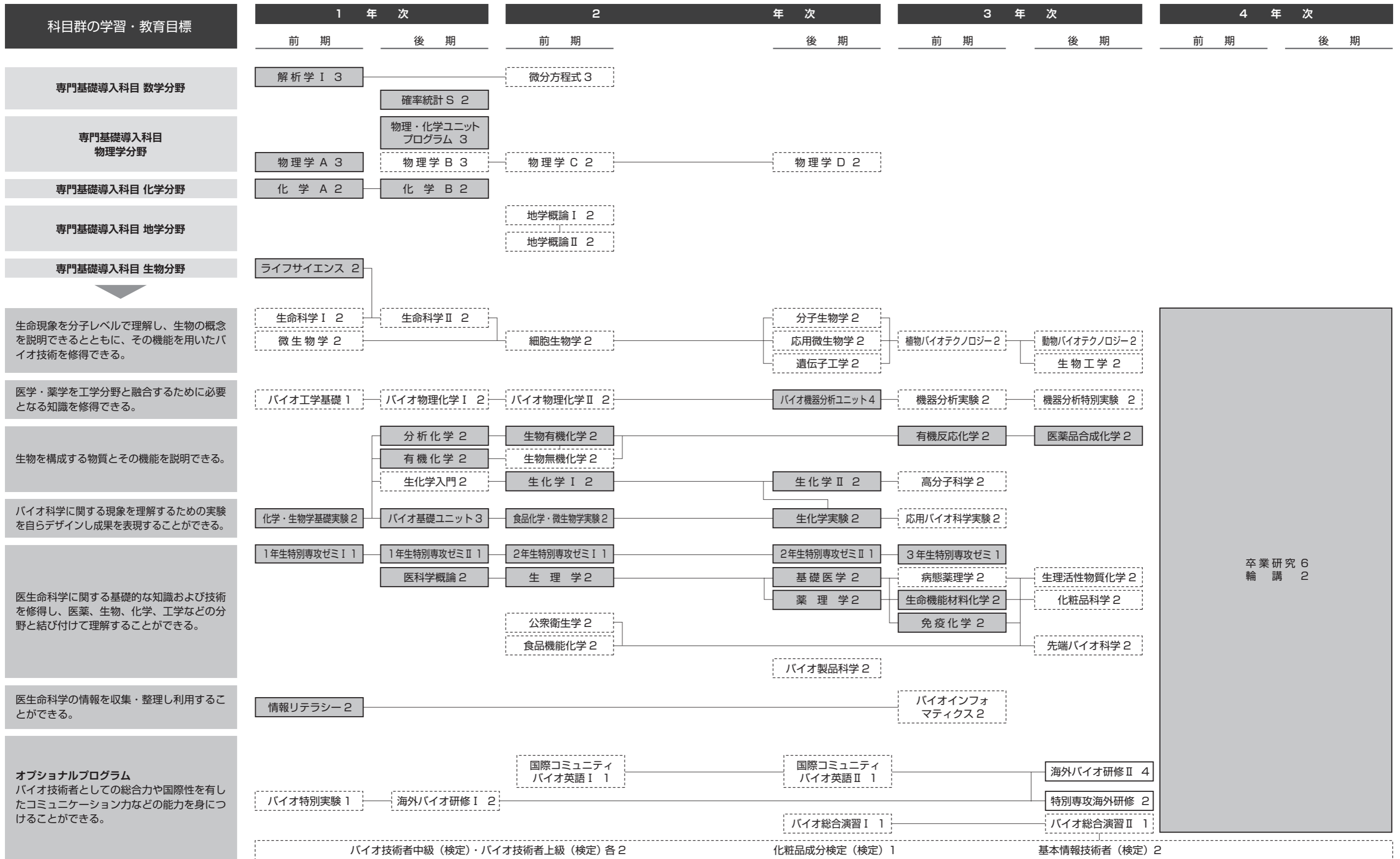




卒業研究 6
 輪 講 2

■: 必修 □: 選択必修 □: 選択 □: 共通基盤科目





科目群の学習・教育目標

専門基礎導入科目 数学分野

専門基礎導入科目 物理学分野

専門基礎導入科目 化学分野

専門基礎導入科目 地学分野

専門基礎導入科目 生物分野

生命現象を分子レベルで理解し、生物の概念を説明できるとともに、その機能を用いたバイオ技術を修得できる。

医学・薬学を工学分野と融合するために必要となる知識を修得できる。

生物を構成する物質とその機能を説明できる。

バイオ科学に関する現象を理解するための実験を自らデザインし成果を表現することができる。

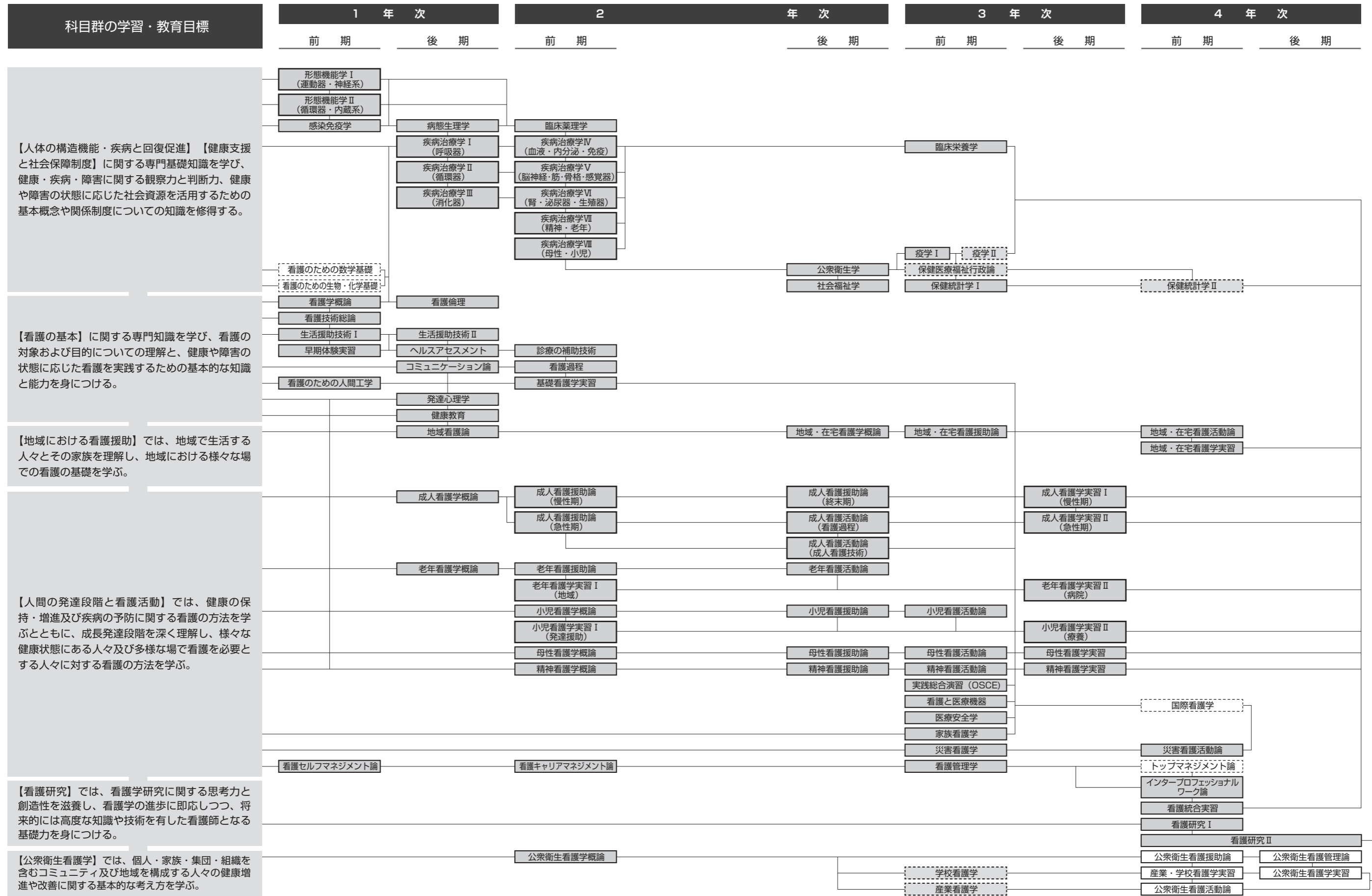
医生命科学に関する基礎的な知識および技術を修得し、医薬、生物、化学、工学などの分野と結び付けて理解することができる。

医生命科学の情報を収集・整理し利用することができる。

オプションプログラム
バイオ技術者としての総合力や国際性を有したコミュニケーション力などの能力を身につけることができる。

健康医療科学部 看護学科 [カリキュラムツリー]

■: 必修 □: 選択 □: 保健師必須科目 □: 選択/保健師必須科目

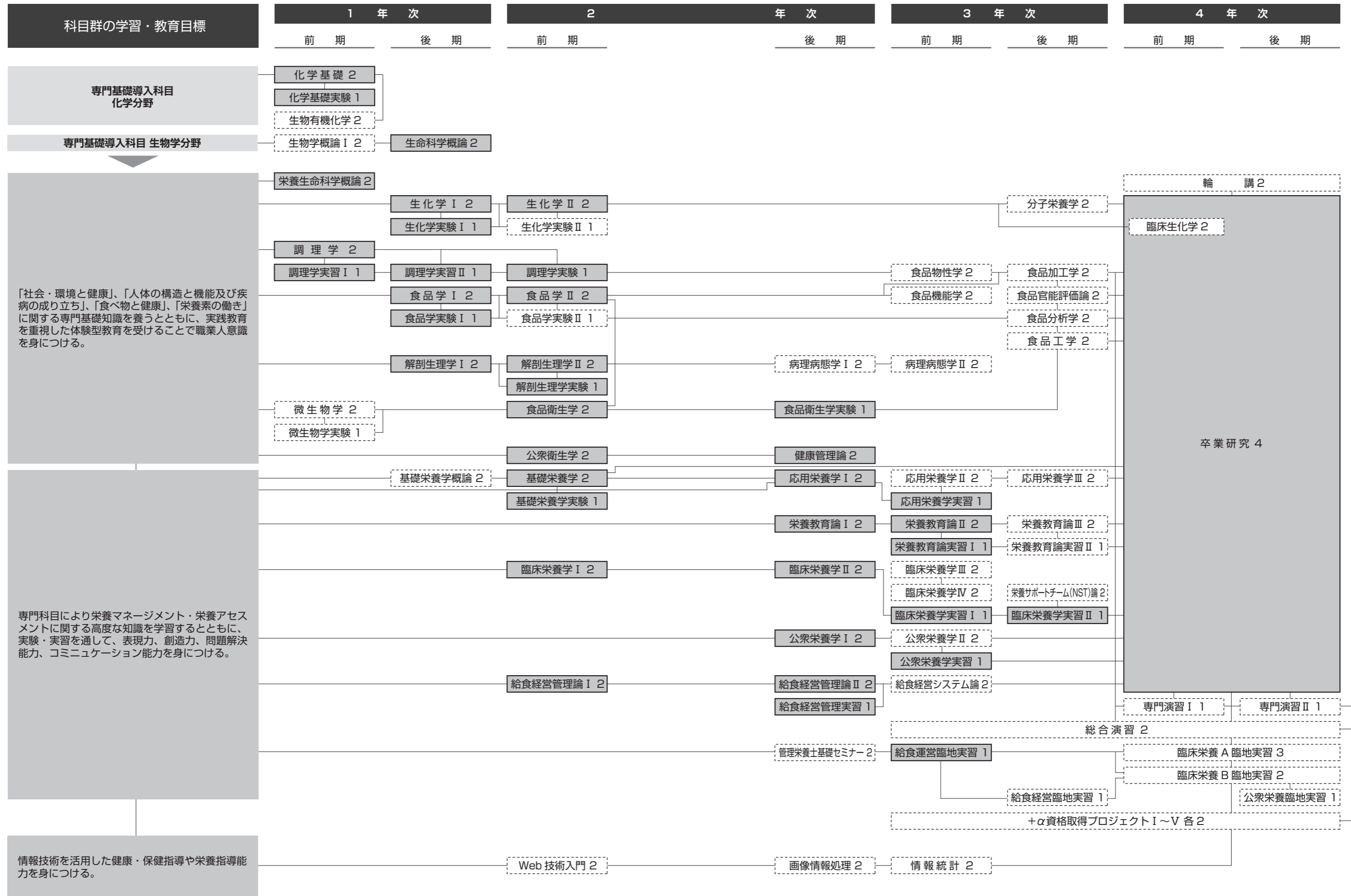


II 専門教育に関すること 健康医療科学部 看護学科「カリキュラムツリー」

卒業(看護師国家試験受験資格)(保健師国家試験受験資格)

健康医療科学部 管理栄養学科 [カリキュラムツリー]

■: 必修 □: 選択



「社会・環境と健康」、「人体の構造と機能及び疾病の成り立ち」、「食べ物と健康」、「栄養素の働き」に関する専門基礎知識を養うとともに、実践教育を重視した体験型教育を受けることで職業人意識を身につける。

専門科目により栄養マネジメント・栄養アセスメントに関する高度な知識を学習するとともに、実験・実習を通して、表現力、創造力、問題解決能力、コミュニケーション能力を身につける。

情報技術を活用した健康・保健指導や栄養指導能力を身につける。

健康医療科学部 臨床工学科 [カリキュラムツリー]

臨床工学技士の国家試験の受験資格を得るためには*印の付してある科目を修得しなければならない

■: 必修 □: 選択

科目群の学習・教育目標

基礎的な医学的知識や、(医療と関連工学のかかわりについて学習できる。) また、身体的・精神的・社会的に健康な生活を送るための課題や事象、看護の概念や目的・役割・機能について学習できる。

電気・電子工学および機械工学分野で扱う基本原理や法則あるいは解析手法を学習できる。また、人工材料の安全性評価、生体計測に必要な計測技術などの基礎を身につける。

数値(データ)の統計学的な解析法やシステム制御の基礎理論を学習できる。また、セキュリティ対策や、病院情報システムの基本構造、プログラミング技術を身につける。

医療と関連工学・生物学の境界領域である医用工学や、生体計測装置の原理や得られるデータの特徴、物理的エネルギーと生体とのかかわり合いについて学習できる。また、これらの装置の適切な操作と維持・管理を身につける。

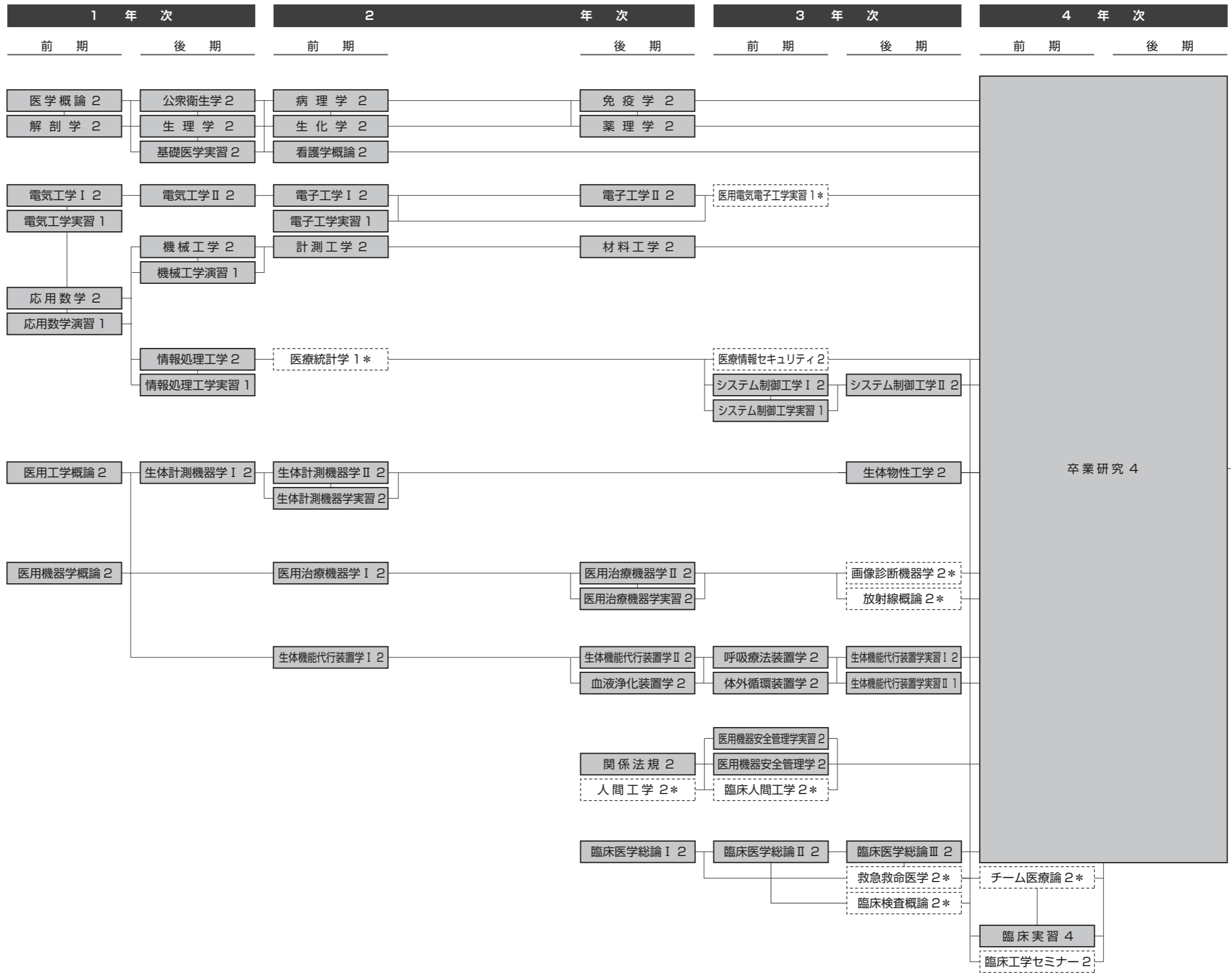
放射線の取り扱いや、画像診断装置などの医用機器の原理・構造・役割について学習できる。また、各種治療器等の原理・操作・安全管理・保守・点検法を身につける。

生命維持装置(血液浄化装置、呼吸療法装置、体外循環装置など)の原理や装置構成・操作方法などを理解し身につける。

医療機器の安全管理に関する法令や、安全を確保する要素技術に関して学習できる。また、医療現場の作業環境や安全確保・作業設計などにおいて必要な人間工学の考え方・人的エラーの構造などについて学習できる。

臨床医学の知識を学習できる。また、検体の取り扱いに関する注意と安全確保、各種臨床検査用機器の原理や操作法、集中治療医学について学習できる。

臨床工学技士に必要な知識や技術・主な業務について、最新の診断技法や治療装置・治療法などを学習できる。



II 専門教育に関すること

健康医療科学部 臨床工学科 [カリキュラムツリー]

卒業(臨床工学技士国家試験受験資格)