

履修案内

●カリキュラムの特徴

プログラミングやネットワークの基礎を身につけ、ソフトウェア開発技術、ネットワーク技術、モバイルシステム技術、ゲーム・アニメーション技術を専門とするカリキュラムです。このカリキュラムでは、これらいくつかの専門分野を複合的に学びます。

●卒業要件

- ① コア科目のうち、全人教育・FYE科目群10単位を修得していること。
- ② コア科目のうち、言語表現科目群・社会文化科目群・自然科学科目群・総合科目群の各科目群から4単位以上を含み、24単位以上を修得していること。
- ③ ソフトウェアサイエンス学科開講科目より必修科目16単位を含み、62単位以上を修得していること。
- ④ 上記条件を満たして、全学部開講科目から合計124単位以上を修得していること。

●卒業までの単位配分

ソフトウェアサイエンス学科では、卒業までに、コア科目群、学科科目群、他学部・他学科開講科目など数多くの開講科目から、卒業要件および履修モデルに沿ってバランスよく学習できるカリキュラムが構成されています。

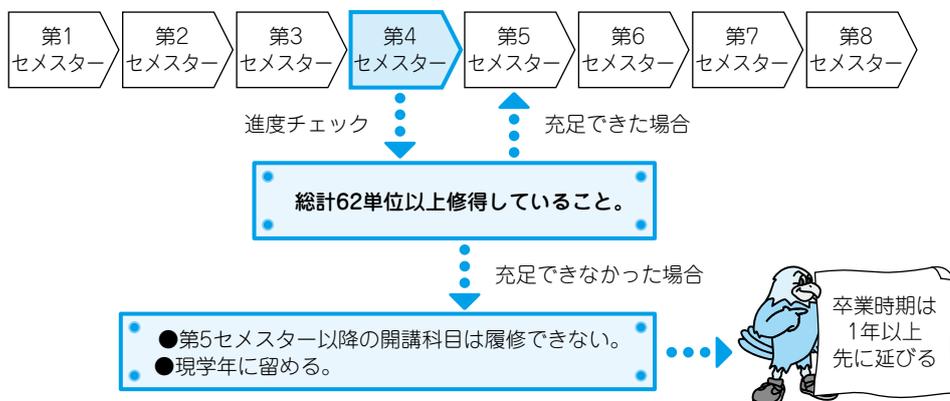
コア科目	
全人教育・FYE科目群	10単位
言語表現・社会文化・自然科学・総合科目群	24単位（各科目群から4単位以上、上限32単位）
ソフトウェアサイエンス学科科目群	62単位以上
自由選択科目	任意 他学部・他学科開講科目 他大学との単位互換科目
卒業に必要な単位数	124単位 （ただし、32単位を超えるコア科目：言語表現・社会文化・自然科学・総合各科目群の単位数はこの合計に含まない）

また、学科科目群には教育職員免許状取得に必要な科目の一部が配置されています。それらの科目を履修することによって、学科卒業要件となる単位と同時に、教育職員免許状取得に必要な単位も修得できるようになっています。

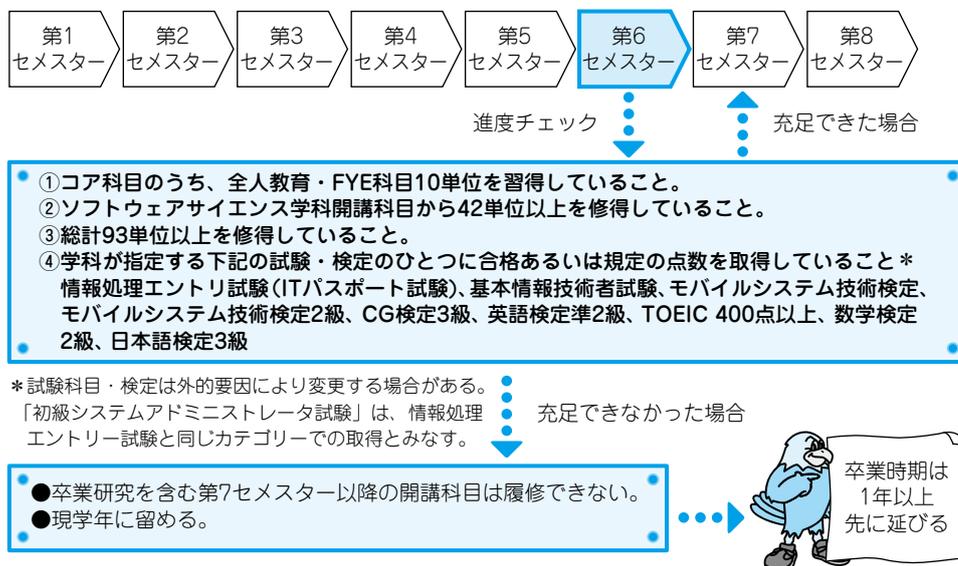
●進捗チェック

ソフトウェアサイエンス学科において、第1 Semesterから第8 Semesterの間に、次の(1)および(2)の進捗チェックが行われます。

(1) 第4 Semester（2年次）終了時における進捗チェック



(2) 第6 Semester（3年次）終了時における卒業研究着手条件の進捗チェック



●進捗チェックにかかわる試験・検定の支援科目

検定、資格	科目	開講セメスター	
情報処理エントリ試験 (ITパスポート試験) 基本情報技術者試験	情報科学 ソフトウェアサイエンス基礎A ソフトウェアサイエンス基礎B 情報システム コンピュータハードウェア プログラミングI プログラミングII アルゴリズムとデータ構造 情報処理技術I 情報処理技術II 経営情報分析 ビジネスゲーム	1 1,2 1,2 3 3 1,2 2,3 3 3 4 2 3	コア(学科時間割)
モバイルシステム技術検定 モバイルシステム技術検定2級	データ通信基礎 データ通信応用 ネットワーク技術I ネットワーク技術II インターネット応用 モバイルシステムハードウェア モバイルシステムソフトウェア モバイルシステムサービス	3 4 3 4 5 5 5 6集中	
CG検定3級	画像処理 アートとデザイン コンピュータグラフィックス 画像・映像メディア アニメーション技術	3 3 4 4 5	
TOEIC、英検準2級	インテンシブ英語I インテンシブ英語II 英語で授業 情報科学 アカデミックライティング ソフトウェアサイエンス英語	3 4 1 2 5	コア(学科時間割) コア(学科時間割)
数学検定2級	数学基礎 代数学入門 微分積分学入門 等	1 1 1	コア(学科時間割) コア(学科時間割)
日本語検定3級	一年次セミナー101 サイエンス基礎演習 ゲーム企画開発論 コンテンツプロデュース キャリアデザイン	1 1 3 5	コアFYE(学科時間割)

●教育職員免許状

取得できる教育職員免許状
一覧  p.185

種 類
中 学 校教諭 1 種免許状 (数学)
高等学校教諭 1 種免許状 (数学)
高等学校教諭 1 種免許状 (情報)