

ソフトウェアサイエンス学科

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。

■ソフトウェアサイエンス学科必修科目

| 科目名 | 単位数 | 科目名 | 単位数 |
|-----------|-----|------------------|-----|
| プログラミングⅠ | 2 | ネットワーク技術Ⅰ | 2 |
| サイエンス基礎演習 | 1 | ソフトウェアサイエンス実験Ⅰ | 2 |
| プログラミングⅡ | 2 | ソフトウェアサイエンス実験Ⅱ | 2 |
| 回路基礎 | 2 | 卒業研究 | 4 |
| ビジネスゲーム | 2 | キャリアマネジメント(U.S.) | 2 |

■ソフトウェアサイエンス学科必修選択科目（以下の科目から4単位以上）

| 科目名 | 単位数 | 科目名 | 単位数 |
|-----|-----|--------|-----|
| 英語Ⅰ | 2 | EFL101 | 4 |
| 英語Ⅱ | 2 | EFL102 | 4 |

卒業要件

- ① ユニバーシティ・スタンダード科目のうち、玉川教育・FYE科目群から必修科目をすべて含み8単位以上を修得していること
- ② ユニバーシティ・スタンダード科目のうち、人文科学科目群・社会科学科目群・自然科学科目群から各4単位以上、学際科目群から必修科目2単位を含み2単位以上を修得し、合計14単位以上、言語表現科目群より必修選択科目4単位を含み8単位以上を修得していること
 - ※なお、ユニバーシティ・スタンダード科目のうち、玉川教育・FYE科目群、人文科学科目群、社会科学科目群、自然科学科目群、学際科目群、言語表現科目群の修得単位数の合計が42単位を超えた場合、超過単位は卒業に必要な単位数の合計に含まない。
- ③ ソフトウェアサイエンス学科開講科目より必修科目19単位を含み、53単位以上を修得していること
- ④ 卒業時における累積GPAが2.00以上であること
- ⑤ 上記要件をすべて満たし、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、ユニバーシティ・スタンダード科目群、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。

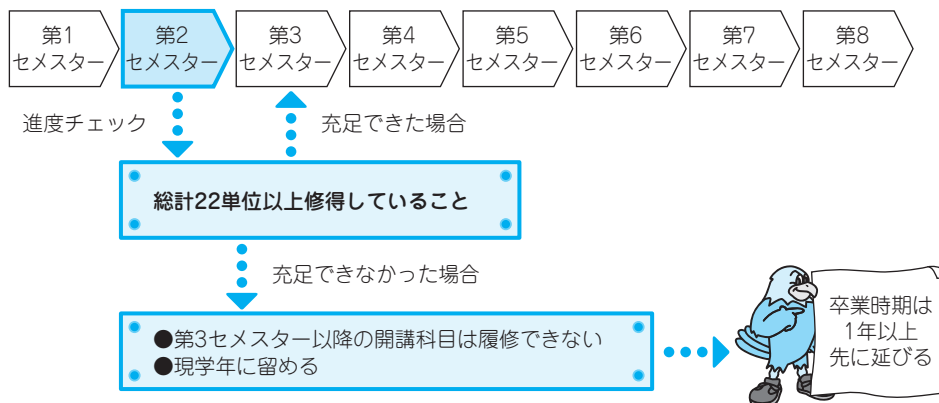
| | |
|--|--|
| ユニバーシティ・スタンダード科目 | |
| 玉川教育・FYE科目群 人文科学科目群 社会科学科目群 自然科学科目群 学際科目群 言語表現科目群 | 8単位 22単位以上（言語表現科目群より必修選択科目4単位を含み8単位以上、人文科学・社会科学・自然科学の各科目群から4単位以上、学際科目のうち必修科目2単位を含み、2単位以上） |
| ソフトウェアサイエンス学科科目群 | 53単位以上（必修単位19単位を含む） |
| 自由選択科目 | 任意 他学部・他学科開講科目 他大学との単位互換科目 |
| 卒業に必要な単位数 | 124単位 （ただし、42単位を超えるユニバーシティ・スタンダード科目：人文科学・社会科学・自然科学・学際・言語表現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。

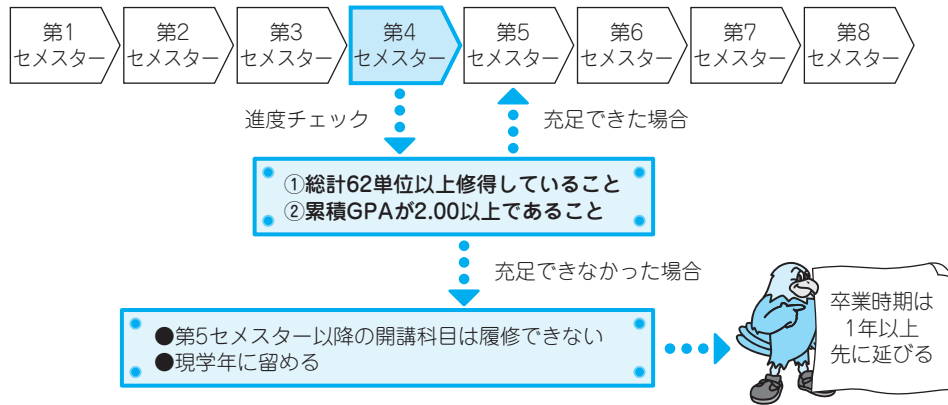
進捗チェック

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から3の進捗チェックが行われます。

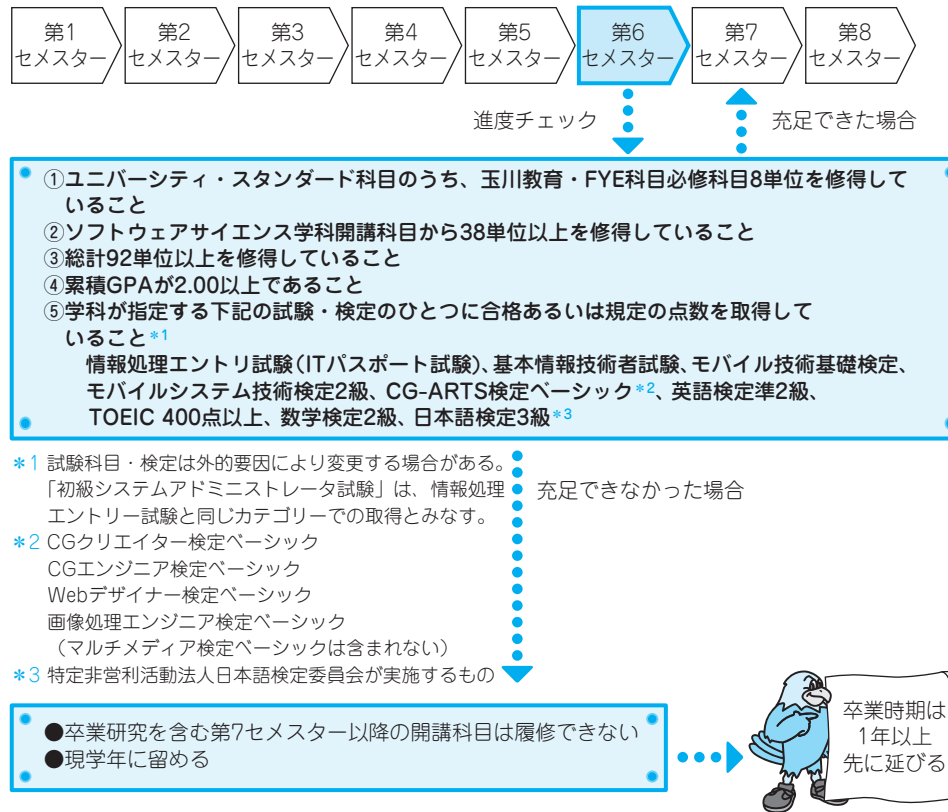
1 第2 Semester（1年次）終了時における進捗チェック



2 第4セメスター（2年次）終了時における進捗チェック



3 第6セメスター（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



進度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 | 情報科学入門 | 1 | ユニバーシティ・スタンダード(学科時間割) |
| | 論理回路 | 2 | |
| | 情報システム | 3 | |
| | プログラミングⅠ | 1,2 | |
| | プログラミングⅡ | 2,3 | |
| | アルゴリズムとデータ構造 | 3 | |
| | 情報処理技術 | 3 | |
| | 情報処理技術演習 | 3 | |
| | 経営情報分析 | 2 | |
| ビジネスゲーム | 3 | | |
| モバイル技術基礎検定 モバイルシステム技術検定 2級 | データ通信基礎 | 3 | |
| | データ通信応用 | 4 | |
| | ネットワーク技術Ⅰ | 3 | |
| | ネットワーク技術Ⅱ | 4 | |
| | インターネット応用 | 6 | |
| | モバイルシステムハードウェア | 5 | |
| | モバイルシステムソフトウェア | 5 | |
| | モバイルシステムサービス | 5集中 | |
| | モバイルシステム総合研究 | 6集中 | |
| | CG-ARTS検定ベーシック | イメージプロセッシング | |
| アートとデザイン | | 3 | |
| コンピュータグラフィックス | | 4 | |
| コンピュータアニメーション | | 6 | |
| TOEIC400点以上 英語検定準2級 | インテンシブ英語Ⅰ | 3 | ユニバーシティ・スタンダード(学科時間割) |
| | インテンシブ英語Ⅱ | 4 | |
| | コミュニケーションングリッシュⅠ | 1 | |
| | コミュニケーションングリッシュⅡ | 2 | |
| | プラクティカルイングリッシュ総合研究 英語で授業 | 6集中 | |
| | アカデミックライティング | 2 | |
| | 英語コミュニケーション | 4 | |
| | ソフトウェアサイエンス英語Ⅰ | 1 | |
| | ソフトウェアサイエンス英語Ⅱ | 5 | |
| 数学検定2級 | 数学演習 | 1 | ユニバーシティ・スタンダード(学科時間割) |
| | 代数学入門 | 1,2 | |
| | 解析学入門 | 1,2 | |
| | 数学入門 等 | 1,2 | |
| 日本語検定3級 | 一年次セミナー 101 | 1 | 玉川教育・FYE(学科時間割) |
| | サイエンス基礎演習 | 2 | |
| | ゲーム企画開発論 | 3 | |
| | メディアコンテンツ | 5 | |
| | キャリアマネジメント | 5 | |
| | 日本語表現101 | 2 | |

教育職員免許状

| 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) |

取得できる教育職員免許状一覧
『教職課程受講ガイド』p.3

資 格

基本情報技術者 (午前試験免除)

基本情報技術者
p.184