

平成25年度 ソフトウェアサイエンス学科カリキュラムツリー

1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター	7セメスター	8セメスター
音楽I 健康教育(FYE) 一年次セミナー101(FYE)	音楽II 玉川の教育 一年次セミナー102(FYE)	大学共通科目					
導入ゼミ 工学基礎演習	キャリアデザイン 工学基礎I	工学基礎II		学部共通科目			
英語I(言語) 英語コミュニケーション(言語) 解析学入門(自然) 代数学入門(自然) 数学入門(自然) 物理学入門(自然)  自然科学アカデミックスキルズ(R) 自然科学アカデミックスキルズ(W) 歴史(世界)(人文) 日本語表現101(言語)	英語II(言語) 技術英語 解析学I 代数学I 数学演習 物理学I 化学入門(自然)  歴史(日本)(人文)	現代文明論(人文) ことばと文化(人文) 経済学(社会) コミュニケーション論(社会) ミクロ脳科学(学際)	生物学入門(自然)  外国文学(人文)  科学技術社会論(社会)	マーケティング(社会) キャリア・マネジメント(学際)			
		学科導入科目		学科発展科目		学科専攻科目	
データ処理(自然)	情報科学入門(自然) プログラミングI	プログラミングII ネットワーク入門(自然) 経営情報分析 回路基礎 論理回路	ソフトウェアサイエンス実験I ビジネスゲーム ネットワーク技術I 情報処理技術 情報システム アルゴリズムとデータ構造	ソフトウェアサイエンス実験II 企業講義A ネットワーク技術II	企業講義B インターンシップ(夏期集中) プロジェクト研究 インターネット応用	輪講(集中) 卒業研究(集中)	卒業研究(集中)
3コース共通							
ゲーム・アニメーション		アートとデザイン	ゲーム企画開発論	ネットワークプログラミング			サブカルチャー論
			オブジェクト指向プログラミング	ウィンドウプログラミング オペレーティングシステム	コンピュータグラフィックス イメージプロセッシング マルチメディア処理	コンピュータアニメーション ゲームプログラミング	
ソフトウェア開発				メディアコンテンツ データベース	情報倫理と社会		
						数値解析プログラミング	
モバイル・ネットワーク		フーリエ解析 確率統計学I	モバイルシステムソフトウェア モバイルシステムハードウェア	モバイルシステム総合演習(冬期集中) データ通信基礎 シグナルプロセッシング	モバイルシステムサービス(夏期集中)	情報セキュリティ	データ通信応用 情報理論
英語・数学・脳科学		インテンシブ英語I コミュニケーショングリッシュ  微分方程式I 解析学II	インテンシブ英語II  微分方程式II 確率統計学II	ソフトウェアサイエンス英語 ブレインサイエンス  代数学II		複素解析I 幾何学I	ブレインソフトウェア  幾何学II 複素解析II