

平成27年度 工学部ソフトウェアサイエンス学科カリキュラム・ツリー

第1セメスター	第2セメスター	第3セメスター	第4セメスター	第5セメスター	第6セメスター	第7セメスター	第8セメスター	ディプロマ・ポリシー(DP)
健康教育 音楽I 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) 日本語表現101 化学入門 情報科学入門 データ処理 導入ゼミ	玉川の教育 音楽II ELF 物理学入門 歴史(日本) プログラミング I 物理学I	ネットワーク入門 マクロ脳科学 プログラミングII シグナル プロセッシング 論理回路 回路基礎 情報処理技術 経営情報分析 フーリエ解析	ミクロ脳科学 外国文学 ネットワーク技術I 情報システム アルゴリズムと データ構造 ゲーム企画開発論 コンピュータ グラフィックス データ通信	マーケティング ネットワーク技術II モバイルシステム 総合研究 ユーザインタフェース デザイン データベース システム プログラミング ネットワーク プログラミング	モバイルシステム サービス ゲームアニメーション プログラミング イメージ プロセッシング マルチメディア処理 ソフトウェア サイエンス実験 プロジェクト研究	卒業研究 オペレーティング システム 情報セキュリティ 数値解析 プログラミング 輪講	卒業研究 情報理論 ブレインソフトウェア サブカルチャー論 幾何学II 複素解析II	DP1:ユニバーシティスタン ダード科目の履修により学際 的・国際的な幅広い社会的 教養を修得し、更なる学問を 進及することができる。 DP2:専門科目の履修により ソフトウェア開発、モバイルシ ステム・ネットワーク、ゲー ム・コンテンツの3つの専門 分野のうちの一つあるいはそ れ以上に対する深い理解と 高い技能を身につけ、専門 分野における問題を発見し、 解決するとともに価値を創造 することができる。 DP3:専門分野における問題 に対し、グループで計画的に 任務を遂行し、解決に導くこ とができる。 DP4:自らの考えを正しく他者 に伝えるとともに、他者の考 えを正確に理解し、技術者と して論理的に討議することが できる。 DP5:生涯にわたり継続的に 学習し、専門分野の新しい知 識を修得することができる。 DP6:倫理観を持ち、社会お よび環境へ及ぼす影響を考 慮のうえ、技術者として社会 的責任を持って問題解決に 取り組むことができる。
解析学入門 代数学入門 数学入門 工学基礎演習 解析学 I 技術英語 一年次セミナー101	解析学II 工学基礎I 代数学I 数学演習 一年次セミナー102 キャリアデザイン	工学技術英語I 工学基礎II 微分方程式I 確率統計学I	ビジネスゲーム 工学技術英語II 幾何学I 微分方程式II 確率統計学II	代数学II キャリアマネジメント 企業講義A	複素解析I 企業講義B インターンシップ	情報社会と倫理		