

第1semester	第2semester	第3semester	第4semester	第5semester	第6semester	第7semester	第8semester	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) 日本語表現101 歴史(世界) 化学入門 情報科学入門 データ処理 プログラミング I 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 デジタルシチズンシップ	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II 経営情報分析 物理学I 工学基礎I 代数学I 解析学II 数学演習 一年次セミナー102	マクロ脳科学 ネットワーク入門 アルゴリズムと データ構造 シグナル プロセッシング 論理回路 情報処理技術 情報システム フーリエ解析 ビジネスゲーム 工学基礎II 微分方程式I 確率統計学I	ミクロ脳科学 ネットワーク技術I システム プログラミング ゲーム企画開発論 回路基礎 コンピュータ グラフィックス データ通信 幾何学I 微分方程式II 確率統計学II	マーケティング ネットワーク技術II モバイルシステム サービス データベース ユーザインタフェース ネットワーク プログラミング ソフトウェア サイエンス実験 代数学II キャリアマネジメント 企業講義	モバイルシステム 総合研究 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 サブカルチャー論 プロジェクト研究 アルゴリズム応用 複素解析I インターンシップ	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 幾何学II 複素解析II	卒業研究 情報理論 プレインソフトウェア	DP1: ユニバーシティ・スタン ダード科目の履修を通して、 学際的・国際的な幅広い社 会的教養を修得し、更なる学 問を追及する姿勢を身につ ける。 DP2: 専門科目の履修を通し て、ソフトウェア技術、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 分野の一つあるいはそれ以 上の専門分野に対する深い 理解と高い技能を身につけ、 専門分野における問題を発 見し解決する力および新しい 価値を創造する力を身につ ける。 DP3: 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 して論理的に討議できるコ ミュニケーション能力を身に つける。