

	プログラミング	基幹実習(必修科目)	メディア制作	ビジネス構想	メディア・リテラシー	学部共通
	<ul style="list-style-type: none"> <li>●プログラミングを習得し、目的に応じたコードが書ける</li> <li>●論理的な思考、構想、企画ができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●IT技術、知識を習得し、メディア制作、ビジネス構想ができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Webサイト構築、IoTプロダクトの制作ができる</li> <li>●総合的な制作能力を備える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●テクノロジーを用いた新たな価値創造の理論を習得する</li> <li>●データに基づいたビジネス構想ができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●メディア情報を読み解く知識を身につける</li> <li>●データ活用のための基礎力を身につける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●メディア表現を通じた新たな価値創造、社会と接続する活動ができるようになる</li> </ul>
1年次	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング1</li> <li>・プログラミング2</li> </ul>	・基礎実習1~4 創造・表現・論理的思考の基礎を学ぶ				<ul style="list-style-type: none"> <li>・文化産業論</li> <li>・文化政策論</li> <li>・広告メディア論</li> <li>・教育メディア論</li> <li>・サウンドスケープ論</li> <li>・ゲームデザイン論</li> <li>・メディアアート論</li> <li>・ウェブデザイン論</li> <li>・コンピュータとネットワーク論</li> <li>・サブカルチャーとメディア</li> </ul>
2年次	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング3</li> <li>・プログラミング4</li> </ul>	メディア制作 ・HTML ・Web/アプリデザイン ビジネス構想 ・ビジネス構想 ・データ分析	・デザイン基礎(1・2) ・電子工作(基礎・応用) ・サーバサイド(基礎・応用)	・メディア分析(1・2)	・メディアデザイン理論(1・2) ・メディア工学(1・2) ・メディア技術論(1・2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンテンツビジネス1~3</li> <li>・ソーシャルメディア論</li> <li>・インターンシップ1/2</li> </ul>
3年次		・ゼミナール	・IoT(基礎1・2) ・クラウドコンピューティング(1・2、実践1・2) ・Webサービス企画 ・Webサービス開発		・コンテンツ分析 ・展示実践	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会実践実習1~4</li> <li>・メディア産業研究</li> <li>・プラットフォーム研究</li> <li>・最先端テクノロジー研究</li> <li>・アンケート調査</li> <li>・インタビュー調査</li> <li>・ブランディング</li> <li>・ソーシャルマーケティング</li> <li>・データ・ドリブンマーケティング</li> <li>・ビジネスプラン構想</li> <li>・チームマネジメント</li> <li>・サービスデザイン</li> <li>・プレゼンテーション</li> <li>・ファシリテーション</li> <li>・クリエイティブライティング</li> <li>・フィールドリサーチ</li> <li>・PR応用</li> </ul>
4年次	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ 各自のテーマ研究・制作 卒業プロジェクト					
卒業時の到達目標 > IT、デジタルの知識を用いて自発的に企画・制作ができる。論理的思考・創造的思考を身につける。高いコミュニケーション能力を備えプロジェクト管理、他者との協業ができる。						