【2026年度以降入学者対象】芸術情報学部情報表現学科カリキュラム・マップ

DP1 学科固有の能力

DP1-1:本質を見抜く力(審美眼)

DP1-2:創造力・発想力 DP1-3:設計・構築力 DP1-4:論理的思考力

DP1-5:情報収集・分析能力 DP1-6:自己表現能力・発信力 DP2 知識・技能

DP2-1:基礎的知識・技能の修得

DP2-2:標準的専門知識・技能の修得 DP2-3:発展的専門知識・技能の修得

DP2-4:専門知識・技能の応用・実践力

DP2-5:専門知識・技能の統合力

DP3 汎用的能力

DP 3 - 1 : 文章読解力 DP 3 - 2 : 文章表現力

DP3-3:協調性・協働する力

DP 3 - 4 : 基礎的ITスキル DP 3 - 5 :プレゼンテーション能力

DP3-6:異文化理解力・外国語能力

DP4 態度・姿勢

DP 4 -1: 共感力・相互理解力 DP 4 -2: 規律性・倫理観

DP4-3:自己研鑽力(学び続ける力)

			10 111 01 111 111	min 12 6-11	DP1 学科固有の能力						DP2 知識·技能						DP3 汎用的能力						DP4 態度·姿勢		
区分			授業科目の名称	配当年次	DP1-1		DP1-3 DP1-4 DP1-5			DP1-6			DP2-3 DP2-4 DP2-		DP2-5	DP3-1			3 DP3-4 DP3-5 DP		DP3-6				
	T		音楽基礎論	1	0					0					0					0		0		(
			画像と映像の基礎 デザインの基礎	1	0	_	_	0	0		0	0	0			0	0		0			0	_	(
-++-			アザインの基礎 MIDI演習	1		0	0	0	0	0	0	0	0		00	0	0	0		0		0	0	-	
芸			西洋音楽史 I	1	0										0					0		0	0	-	
			西洋音楽史Ⅱ	1	0										0					0		0	0	(
			ポピュラー音楽史 日本音楽史	1	0										0				1	0		0	0	(
			日本芸能史	1	0										0					0		0	0	+	
			諸民族の音楽	1	0										0					0		0	Ö	T	
術			音楽美学	1	0										0					0		0	0		
			空間芸術論 美学	1	0										00				1	00		0	00	+	
			大門と色彩	1	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0			0	0		0	0	+	
		学	映画論	1	0	Ö		0	Ö	0	0	0	Ö	Ŭ		0	0		Ö	0	0	Ŭ	0	T	
		部	著作権法	1			0							0	0			0				0	0		
Late		共通	情報法制	1				0				0			0			0				0	0	+	
情		科	音楽企画概論 舞台芸術運営論	1		0	0		0					0	0			0		0		0		+	
		目	音楽療法概論	1		Ľ	Ľ		0			0	0	Ö	0			0				0		t	
			音楽療法演習	1					0		0	0	0		0			0				0		Γ	
			ディジタル印刷表現 簿記論	1	-		0	-	0	-	0	0	0	0	00		-	0	1	0		0	0	+	
			神に端マーケティングリサーチ	1			•		0	0				9	0			9		0		0	9	$^{+}$	
報			マルチメディア制作	2		0	0	0	Ŭ	0		0	0	0	0				0					İ	
			ヴィジュアル表現基礎I	1	0	0	0			0		0	0	0	0					0		0		ļ	
			ヴィジュアル表現基礎Ⅱ 認知心理学A	1	0	0	0		0	0		0	0	0	00		0		1	0		0		+	
			認知心理学B	1	0				0			0			0		0					0		+	
			感性音響学	1	0				Ō			0			0							Ö		T	
33.6			美術史A (日本)	1	0				0	0	0				0		0							L	
学			美術史B (東洋) 美術史C (西洋)	1	0	0			0	0	0	0		1	00		0		1		0	0	0	╁	
			劇場文化論	2		0				0		0			0			0			0	0	0	+	
			SNS分析演習	2					0				0					Ŏ		0		0			
		情	コンピュータ基礎論	1				0	0	0	0	0		0	0	0			0			0	0	-	
	Juster	ttit	プレゼンテーション技法 Webデザイン基礎	1	\vdash		0	 		0	0	—	 	0	0	 	 		 	0		0		t	
部	情	基	文書デザイン技法	1						0	•				0		0			ő		0		t	
		礎	データ分析演習	1					0				0					0		0		0		L	
	報	科	JavaScriptプログラミング	2	0		0	0	0	0			0	0	0				0				0	+	
		目	サーバサイドウェブプログラミング CGプログラミング基礎	3 2	0	0	0	0	0				0	0	0				0				0	+	
			Pythonプログラミング	2		Ö	0	0			0	0		Ö	0				Ö					t	
車	表		インタラクティブアート制作	3		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0		0	0		
守		情	インスタレーションアート制作 感性情報処理	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0		0	00	+	
	現	報	恐性情報処理	1	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0			0	0		0	0	+	
			パターン認識概論	3	0			0					0		0				0	0					
	学		音響表現	1	0	0		0	0	0	0	0	0	0		0		0	0			0	0	\bot	
	子		PA基礎実技 音響制作論	1 2	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0			0	0	╁	
門			ディジタル音楽基礎論	1	0				0	ő	Ő	0				Ĕ			0			Ŭ		t	
	科		ディジタル音楽表現	2	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0		0	0			0	0	L	
			スタジオレコーディングI	3	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0		0	0			0	0	+	
	専	音	スタジオレコーディング I サウンドエンジニアリング	3 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	+	
	큣	響	ステージサウンドデザイン	2		0	0	Ľ	Ľ	0	0	0	Ľ		Ľ	Ľ	0				0	0		F	
科		映	ライブPA	2	0	0	0			0		0	-	0				0	0			0	00	I	
17	門	像	コンサートSR 舞台音響演習	3 2	0	0	0	0		00		0	0	0		0		0	0		-	0	00	H	
		, 1177	舞台照明基礎	1		0		0			0	0						0		0		Ö	0	+	
	科	照明	舞台照明演習	2		Ō		Ō		0			0	0				0		ŏ		Ō	0	İ	
	17	-91	ゲーム音楽・音響制作	2	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0			0		_	0	0	Ļ	
		1	音響空間演出論 ステージ照明概論	2	-	0	0	0		0	0	0					0	0		0	0	0	0	+	
目	目	1	ステージ照明旗習	2		0		0		0	9	0	0					0		0		Ö	0	t	
			ステージ音響概論	1		0		0	0		0	0				0	0			Ĺ		0		İ	
			映像表現	1	0	0	_	0		0	0	0	0	0		0	0	0		_		0	0	I	
	1	1	映像制作論	1	0	0	0	0		0	0	0		1		0	0			0		0			

	Г		エハ		经股份日本存益	ギュルケール		DF	01 学科	固有の能	も 力			DP2	2 知識・	技能				DP3 汎	用的能力)		DP4	態度·釜	交勢
### Part		ı			授業科目の名称	配当年次	DP1-1	DP1-2	DP1-3	DP1-4	DP1-5	DP1-6	DP2-1	DP2-2	DP2-3	DP2-4	DP2-5	DP3-1	DP3-2	DP3-3	DP3-4	DP3-5	DP3-6	DP4-1	DP4-2	DP4-3
변 전 전 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환 변환																					0					
### 2																		_	0	0		0		9		
# 변 보고 *** *** *** *** *** *** *** *** ***	I								0											0		_				
Part	芸	芸	情						0			0		•	•						0	0	0		U	
## 25 Part						_			Ĭ						0								0		0	
변 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전						2	0										0									0
변 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전					映画・ドラマ演出技法	_					0															
변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변									0		0	O	0							0	0	0				
# 변 변 변 변 변									0				0								0		0	0		
報告 2		術	報	明		_	Ŭ			Ŭ	Ŭ	0	•		Ŭ	Ĭ			Ŭ		Ŭ	0		0	Ŭ	
변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변					動画コンテンツ制作配信	2															0	0		0		-
변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변 변								0			0		0													
변 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분 분									0								0			0		0		0	0	
# 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日							•				-	0				U	U	0					-		0	
### P P P P P P P P P P P P P P P P P P	術						0	0	0			0			Ŭ	0	0	Ŭ				0			•	0
변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변경 변		佶	表					0	0				0								0					
# 様 # 平 F F F F F F F F F F F F F F F F F F		IH	21										0				0			0				0		
# 特殊後者 デイア演習 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	1								O	·			6			0	<u> </u>	1				6	 	6		(O)
# 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中	1						9		0							0	9	0				9			J	0
# 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	1		1		CG画像編集		0			t		0					t	Ĭ						Ĕ		
# P P P P P P P P P P P P P P P P P P P	1		1			3	0						0		0				0			0		0		0
### P P P P P P P P P P P P P P P P P		t an								0						0		0								
・ 申かインサン 1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	報	規								O		0			•		-	 	-		6	-			
第 次格器 1 0 <td></td> <td></td> <td></td> <td>•</td> <td>ラ ノフィック ノッイン 心用</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>				•	ラ ノフィック ノッイン 心用								0								0					
# 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中				美		-				0					Ŭ					0		•		ŏ		0
要 要 要 日本のでは、日本	jota			術	石膏デッサン	2					0												0			
후 국 30007=2/-> 2 30007=2/-> 3 0 0 0 0 0 0 0 0 0	IH																								0	0
### P P P P P P P P P P P P P P P P P P						_	0	0				O	O	0	0						0	0		0		
第		学	学							0			0	0	0	•										
# 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日						-	0	0									Ŭ								0	
### P P P P P P P P P P P P P P P P P P					CG形状表現B		0			0		0										0			0	
# 日 日 日 日 本美術民報館 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0								0	0				0		0					0	0					
# P P P P P P P P P P P P P P P P P P P										0				0		0		0						0		
# P P P P P P P P P P P P P P P P P P P					日 年 天 州 丈 帆 冊 イン ダストリア ルデ ザイン			0	0			0		0							0	0		0		0
専 中 ウーストットワーク基礎論 情報環境 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		部	科							0		0	_		0	0				0						
東 日 日本 日本<		,,,,	Ι	ウ					0					0							0					
事 日 アータベース論				-							0						0	_		0						
事 변度 本ットワークビジネス論 3 ○	報							0						0										0		_
事 日 Beb の										•		0												0		
事 前 間 別的判断の心理 服形・空間の知覚 1 0				用	Web造形			0									0					0		0		
関	1	-	-	人					0		_	0		0	0	0	_			_	0	_				
学 サームデザイン展験	1	导	导				<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>		0					 		-	<u> </u>							
単型 サーム文化物論 ケーム文化物論 ケーム文化物論 ケーム文化物論 ケーム文化物論 ケーム文化物論 ケーム文化物論 ケーム文化物語 ケーム対比総合演習品 ケーム制作総合演習品 ケーム制作総合演習品 ケーム制作総合演習品 ケーム制作総合演習品 ケーム制作総合演習品 ケーム制作総合演習品 ケーム制作総合演習品 クローム ローム ローム ローム ローム ローム ローム ローム ローム ローム	1						(i)	 	 	0	-		(in)	(i)	0	0	0	\vdash	(i)			U	-			(i)
学 P P P P P P P P P P P P A C O	1		1																							
第 日 世界 サーム制作総合演習名 か	1				ゲーム文化論								0	0												
事 単 サーム制作総合演習A ゲーム制作総合演習B ゲーム力サンド基礎論 ゲームかり下基礎論 ゲーム音響応用 ゲーム音響応用 カームボードフォリオ ゲームボートフォリオ サームボージスター制作 キャラクター美術解剖 ケームオブジェクト制作 クームオブジェクト制作 カースオブイー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習A カーロスオーバー学習B フレゼミナールA 2 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	1					_				<u> </u>														\sqsubseteq	0	0
学 イーム制作総合演習B ゲームサウンド基礎論 ゲームサウンド講論 ゲームオウンド講論 ゲームオートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームオータクター実術解剖 カームアザインが発 カームアザインが発 カースアイツー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習A クロスオーバー学習B クロスターグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグーグ	1		1				0	0											0		0					
科 イ ゲームカタンド基礎論 ゲームカ線音制作 分子、カランド詳論 クームサウンド詳論 クームサウンド詳論 クームサウンド詳論 クームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームボートフォリオ ゲームキャラクター制作 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	1	門	門	. *		_	-												<u> </u>							
科 科 科 科 科 科 科 科 科 科 科 科 科 科 科 A A A A	学				ゲームサウンド基礎論	_	0	0			0			0				0						0		0
新 日目目 一・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1				ゲーム効果音制作		0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0			0			0	0	0
科 科 科 科 科	1		1							_																
部 目目 サームキャラクター制作 キャラクラ美術解剖 ゲームオヴェクト制作 ゲームオヴェクト制作 ゲームデザイン研究 1 ③ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1					3	0	0		O			0	0				O		 		6	.	O	U	
科 科 キャラクター美術解剖 ゲームオブジェクト制作 カームデザイン研究 1 ① ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1					1	(i)	0		†				0												
# F	1	科	科			-							0		Ľ		L		Ľ							
# 1 目 目 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	1		1				0	0	0		0	0					0									0
部 目 目 日	1		1	4.00			<u> </u>			0		6		0	0		<u> </u>	0	<u> </u>	6				·	_	
部 目 目 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	1		1	キャリア			 	0	1	 			<u></u>			0	0	-	 					_	U	U
部 目 目	1									†									†							-
部 目 目 $-\frac{t + - \mu_A}{t + - \mu_B}$ 3 $-\frac{\theta}{2}$ $-\frac{\theta}$	1				プレゼミナールA	2		0				0					0					0		0		
ゼミナールB 卒業研究A 4 © O O O © O O O O O O O O O O O O O O	部	日	Ħ	-					_		_			0												\Box
卒業研究A 4 Image: Control of the control	ы	ш	"				<u> </u>			 						<u> </u>		-	1				<u> </u>			
	1						-			†					9	0			†							
	L		L																							