

2024年度 放送・メディア映像学科 カリキュラムフロー
 (学生向け：希望する進路に合わせた体系的な学び) 2024.3.22

系	1 年 次		2 年 次		3 年 次		4 年 次	
	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期
基盤教育科目	大学入門ゼミナールⅠ	大学入門ゼミナールⅡ						
		基礎力養成演習						
	日本語表現法Ⅰ	日本語表現法Ⅱ	日本語表現法Ⅲ					
	基礎英語Ⅰ	基礎英語Ⅱ						
	入門英会話Ⅰ	入門英会話Ⅱ	実用英会話Ⅰ	実用英会話Ⅱ				
	コンピューター基礎演習Ⅰ	コンピューター基礎演習Ⅱ	コンピューター応用演習Ⅰ	コンピューター応用演習Ⅱ				
	情報処理入門	統計学	アプリケーション演習A					
	数理・データサイエンス・AI教育プログラム							
	インターンシップ論		キャリアデザインⅠ	キャリアデザインⅡ				
				SPI対策A・B				
			専門ゼミナールⅠ	専門ゼミナールⅡ	専門ゼミナールⅢ	専門ゼミナールⅣ	卒業制作・論文Ⅰ	卒業制作・論文Ⅱ
		総合メディア論Ⅰ	総合メディア論Ⅱ	現代メディア分析				
			国際メディア論	国際メディア論	メディアイングリッシュⅠ	メディアイングリッシュⅡ		
			放送メディア特別講義A・C	放送メディア特別講義B・D				
		情報倫理	メディアリテラシー	情報と社会				
			知識社会論	情報と職業				
	スタジオ基本操作	映像編集基礎	放送メディア特別演習	撮影技法	映像編集応用			
制作概論			制作技術論	取材と編集Ⅰ				
アナウンスメント基礎	アナウンス概論	イベントプロデュース論	企画構成論	放送メディア特別演習B				
		アナウンスメントⅠ	アナウンスメントⅡ					
		メディア産業論	エンターテインメント論					
		音声基礎	サウンドデザイン					
		シナリオ・絵コンテ						
		音声演技演習Ⅰ	音声演技演習Ⅱ					
		表情・身体表現Ⅰ	表情・身体表現Ⅱ					
		映像デザイン論	空撮演習					
	CG演習Ⅰ	CG演習Ⅱ	コンボジット演習	CG演習Ⅲ				
グラフィックデザインⅠ	グラフィックデザインⅡ	DTPデザイン						
		WebデザインⅠ	WebデザインⅡ	WebデザインⅢ	Webアプリケーション技術			
		情報デザイン						
		ゲームプログラミングⅠ	ゲームプログラミングⅡ					
プログラミング基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅱ	プログラミング応用Ⅰ	プログラミング応用Ⅱ	データ構造とアルゴリズム				
		ネットワーク論	電子工作基礎	情報ネットワーク演習Ⅰ	情報ネットワーク演習Ⅱ			
		データ分析	データベースⅠ	データベースⅡ				
		自然言語処理						
コンピュータ概論Ⅰ	コンピュータ概論Ⅱ	情報システム概論	経営情報概論	情報メディア数学Ⅰ	情報メディア数学Ⅱ			
		情報システム特別講義A	情報システム特別講義B					
		経済学入門		経済学Ⅰ	経済学Ⅱ			
		経営学入門		経営管理論	経営組織論			
			商学入門	マーケティング論Ⅰ	マーケティング論Ⅱ			
		簿記入門	商業簿記					
		会計学Ⅰ	会計学Ⅱ					
		管理会計Ⅰ	管理会計Ⅱ					

放送・メディア映像学科専門科目

基盤教育科目	学科共通専門科目	放送・メディアコース専門科目	映像コンテンツコース専門科目	情報システムコース専門科目	他学科専門科目
必修	選択 (選択必修)	教職科目(情報)必修	教職科目(情報)選択		