## 2025年度年間授業予定

カテゴリ	分類	科目名	単位数	春学期	秋学期
<u> </u>		ICT実践コミュニケーション	2	0	0
i)	14	リーダーシップセオリー	2	0	0
火	修	プロジェクト基礎演習	2	0	0
		マスタープロジェクト(MP)	0,2,4,6	0	0
		データベース特論	4	0	$\circ$
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		人工知能概論	2	0	0
		アルゴリズム概論	2	0	0
		コンピュータプログラミング (Python)	3	0	0
		人工知能のための数学	2	0	0
		データ解析Ⅰ	2	0	0
		データマイニング	2	0	0
		人工知能ソフトウェア活用 I	2	0	0
		組合せ最適化	2	0	0
		情報メディア工学	2	0	0
		IoTと人工知能	3	0	0
		ロボットと人工知能	2	0	0
					0
	人	データ解析 <b>I</b> ゲームと人工知能	2	0	0
	工知		2		
	知	人工知能ソフトウェア活用Ⅱ	2	0	0
	能	自然言語処理	2	0	0
		音声理解	2	0	0
		ロジカルシンキング	2	0	0
		新事業と人工知能	2	0	0
		機械学習	2	0	0
専		知識表現と推論	2	0	_
門 分		コンピュータ構成論	2	0	0
野野		応用情報技術のための数学	2	0	0
科		ITのための統計学	2	0	0
目 群		データベース概論	2	0	0
# 		フィンテック論	2		0
		先端医療情報学	2	0	0
		オブジェクト指向プログラミング	4	0	0
		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	$\circ$
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	$\circ$
		定性データ分析技法	2	$\circ$	$\circ$
	デー タサイエンス	探索的データ解析と可視化	4	0	0
		データマイニングの基礎理論	2	0	0
		データベース特論	4	0	0
		水圏環境リモートセンシング概論	2	0	0
		データウェアハウスとビッグデータ	2	0	0
		組織行動学	2	0	
		情報倫理特論	2	0	0
		ウェブビジネス概論	2	0	0
		経営学特論	2	0	0
		インターネットビジネスストラテジーとマーケティング	2	0	0
		eコマースの諸手法	2	0	0
		実践クラウドコンピューティング	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		環境情報システム	2	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		応用情報学最先端A インメモリデータベース	1	0	0

カテゴリ	分類	科目名	単位数	春学期	秋学期
		データ解析 I	2	0	0
		データ解析 Ⅱ	2	0	0
		コンピュータ構成論	2	0	0
		応用情報技術のための数学	2	0	0
	デー	ITのための統計学	2	0	0
	タ	コンピュータプログラミング概論	2	0	0
	サ	データベース概論	2	0	0
	イ	ウェブプログラミング <b>I</b>	2	0	0
	エン	フィンテック論	2		0
	ス	コンピュータプログラミング(C++)	3	0	0
		ウェブプログラミング Ⅱ	2	0	0
		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	0
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	0
		データベース特論	4	0	0
		ウェブビジネス概論	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		アルゴリズム概論	2	0	0
		コンピュータプログラミング (Python)	3	0	0
		人工知能ソフトウェア活用 Ι	2	0	0
		プロジェクトマネジメント	2	0	0
		情報セキュリティ	2	0	0
		ウェブ技術概論	2	0	0
	1.	ウェブサービス構築技法	4	0	0
専	ウ ェ	コンピュータ構成論	2	0	0
門門	ヹ゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	応用情報技術のための数学	2	0	0
分	システム開発	ITのための統計学	2	0	0
野 科		データベース概論	2	0	0
目		情報ネットワーク概論	2	0	0
群		ウェブプログラミング I	2	0	0
		コンピュータプログラミング (C++)	3	0	0
		ウェブプログラミングⅡ	2	0	0
		ウェブプログラミングⅢ	4	0	0
		オブジェクト指向プログラミング	4	0	0
		オブジェクト指向システム設計	4	0	0
		ソフトウェア工学	2	0	0
		デザインシンキング	4	0	0
		モバイルアプリ開発	2	0	0
		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	0
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	0
		情報倫理特論	2	0	0
		新ビジネスのためのルール	2	0	0
		インターネット・ガバナンス	2	-	0
	ネットワーク管理	ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		コンピュータプログラミング (Python)	3	0	0
		人工知能ソフトウェア活用 I	2	0	0
		IoTと人工知能	3	0	0
		ネットワークシステム管理	2	0	0
		クラウドネットワークと仮想化	3	0	0
		IoTと無線ネットワーク	3	0	0
		情報セキュリティ	2	0	0
		情報ネットワーク特論	2	0	0
		経路制御と交換	2	0	0
<u> </u>		江西田田門門で入び		$\cup$	$\cup$

カテゴリ	分類	科目名	単位数	春学期	秋学期
		ウェブ技術概論	2	0	0
		ウェブサービス構築技法	4	0	0
		サイバーセキュリティ	4	0	0
		サイバーセキュリティ上級	4	0	0
		経路制御と交換特論	4	0	0
	ネッ	グローバルインターネット運営論	2	0	0
	F	コンピュータ構成論	2	0	0
	ワ	応用情報技術のための数学	2	0	0
	ク	ITのための統計学	2	0	0
	管	データベース概論	2	0	0
	理	情報ネットワーク概論	2	0	0
		ウェブプログラミング I	2	0	0
		コンピュータプログラミング (C++)	3	0	0
		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	0
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	0
		持続的成長のためのリーダーシップ 如 ぬ 伝 私 必	2		0
		組織行動学 情報倫理特論	2	0	
					0
		ウェブビジネス概論 ビジネスエコノミクス I	2	0	0
		知的財産権法	2	0	0
				0	0
		経営学特論 ビジネスエコノミクス II	2		
		企業経営実践論	2	0	0
専	グ	IT企業実践論	2	0	
門	ロ	ブランドデザインと経営	2	0	0
分 野	1	インターネットビジネスストラテジーとマーケティング	2	0	0
科	ル・アントレプレナー シップ	eコマースの諸手法	2	0	0
目		ゲーム理論と交渉術	2	0	0
群		実践クラウドコンピューティング	2	0	0
		新ビジネスのためのルール	2	0	0
		グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル	2	0	0
		インターネット・ガバナンス	2		0
		プロジェクトマネジメント	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		グローバル人材開発論	2	0	0
		グローバルインターネット運営論	2	0	0
		応用情報技術のための数学	2	0	0
		ITのための統計学	2	0	0
		ウェブプログラミング I	2	0	0
		デジタルヘルスケア基礎と応用	2	0	$\circ$
		デザインシンキング	4	0	$\circ$
-		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	0
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	0
		企業システム	2	0	0
		業務の統合化とeビジネス	4	0	0
		国際会計学	2	0	0
	E R	財務会計システム開発 I	3	0	0
	R P	財務会計システム開発Ⅱ	3	0	0
		販売物流システム開発	3	0	0
		生産管理システム開発	3	0	0
		購買在庫システム開発	3	$\circ$	$\circ$

カテゴリ	分類	科目名	単位数	春学期	秋学期
		人事管理システム開発	3	0	0
		ERP業務アプリケーション開発	3	0	0
		ERPコンサルティング特論	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		機械学習	2	0	0
		応用情報技術のための数学	2	0	0
	Е	ITのための統計学	2	0	0
	R P	コンピュータプログラミング概論	2	0	0
	1	データベース概論	2	0	0
		ウェブプログラミング <b>I</b>	2	0	0
		ウェブプログラミング Ⅱ	2	0	0
		オブジェクト指向プログラミング	4	0	0
		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	0
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	0
		近現代美術史概論	2	0	0
		西洋美術史概論	2	0	0
		アニメ作画基礎A	2	0	0
		アニメ作画基礎B	2	0	0
		日本映画史概論	2		0
		ディジタル・アニメーション制作	3	0	0
		シナリオ・ストーリーボーディング	2	0	0
		リッチメディアコンテンツ開発	4	0	0
	ITマンガ・アニメ	映像構成論	3	0	0
専		特殊映像技法	3	0	0
門		ディジタル・オーディオ制作	2	0	0
分		特殊映像技法特論	3	0	0
野 科		アニメ企画・製作・プロモーション特論	2	0	0
目		マンガ創作論	2	0	0
群		コンピュータグラフィックス	2	0	0
		実践アニメ製作論	2	0	0
		ブランドデザインと経営	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		ビジュアル・プロセッシング	2	0	0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		コンピュータ構成論	2	0	0
		応用情報技術のための数学	2	0	0
		ウェブプログラミング [	2	0	0
		コンテンツ産業特論	2	0	0
		舞台芸術とIT	2	0	0
		マスターレポート	0	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	0
		マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	0	0
		リッチメディアコンテンツ開発	4	0	0
		映像構成論	3	0	0
		特殊映像技法	3	0	0
		アニメ企画・製作・プロモーション特論	2	0	0
	観 光 I T	ビジネスエコノミクス [	2	0	0
		ブランドデザインと経営	2	0	0
		グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		メディアコミュニケーション	2		0
		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		プロジェクトマネジメント	2	0	0
		データ解析 Ι	2	0	0
	_			_	

現立の場合   2	カテゴリ	分類	科目名	単位数	春学期	秋学期
### 1			観光IT概論	2	0	0
中の			観光ビジネス概論	2	0	0
関係データ分析			グローバル人材開発論	2	0	$\circ$
根別性等語			ツーリズムデスティネーションマネジメント	2	0	0
<ul> <li>機光デザイン</li> <li>提出イイクターンシップ</li> <li>こののの数字</li> <li>このののの数字</li> <li>こののののですプログラング目</li> <li>このののですプログラング目</li> <li>このののですプログラング目</li> <li>このののですプログラング目</li> <li>このののですのでありに対しているのです。</li> <li>でメターブロジェクト/オーズマスターブロジェクト/オーズマスター海次</li> <li>でメターブログラングを</li> <li>でメタープログラングを</li> <li>でがアクルステンログラングを</li> <li>でがアクルステンログラングを</li> <li>でののですのでは代音楽</li> <li>でののですのでは、でのでする</li> <li>でののですのでは、でのでする</li> <li>でのでするでは、でのでする</li> <li>でのでするでは、でのでする</li> <li>でのでするでは、でのでする</li> <li>でのでするでは、でのでする</li> <li>でのでするでは、でのでするでは、でのでする</li> <li>でのでするでは、でのでするでは</li></ul>			観光データ分析	2	0	0
関			観光IT特論	2	0	0
中国			観光デザイン	2	0	$\circ$
T		細	観光ITインターンシップ	2	0	0
T		光	応用情報技術のための数学	2	0	0
中の		I	ITのための統計学	2	0	0
中の		T	コンピュータプログラミング概論	2	0	0
中の			ウェブプログラミング I	2	0	
中の						
中の					0	
マスターレボート						
サーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ					_	
マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○				2		
専門門分野科目目群       特殊映像技法       3       ○       ○         第四門分分野科目目群       大学大学な別に対象を強い。       2       ○       ○         第四門分分野科目目群       大学大学の近現代音楽       2       ○       ○         第四門分分野人工会工会中一ション       3       ○       ○         大学イアコミュニケーション       3       ○       ○         オールフークシステム管理 クラウドネットワークシステム管理 クラウドネットワークシステム管理 クラウドネットワークシスト公管理 クラリス・カークリーグラミング機論       2       ○         エールのアークシスト公院を開始を表現していた。アータインの観光器を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を						
専門門分野科目 ##       アンダル・オーディオ制作       2       ○       ○         第74ジタル・オーディオ制作       2       ○       ○         アジアの近現代音楽       2       ○       ○         どジネスICTコミュニケーション メディアコミュニケーション アドバンズド・ビジネスICTコミュニケーション スティンマニケークシステム管理 クラウドネットワークと仮想化 コンピュータ構成論 コンピュータ構成論 コンピュータがログラング機論 マータイルスグラング機論 マータイルスグラングを関係       2       ○         コンピュータがログラング機論 データベース機論 フーバルビデオゲーム基礎 コンデータインスメト技術機論 フーバルビデオゲーム基礎 コンテータインスメト技術機論 フーシャルグディア・デケイングとブランニング ビデオ制作 コンテンツ・プロモーション戦略 応用市場調査 音楽とテクロジー 舞台芸術とIT コンテンツ・プロモーション戦略 応用市場調査 ビデオゲーム特論 現代音楽論 マスターレボート リサーチプロジェクド/インディペンデント・スタディ マスターレボート リサーチプロジェクド/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター高文 スインデック論 大世代業情報学 と離論 フィンデック論 大世代業情報学 と楽器落学       2       ○         虚業       企融       金融論 フィンデック論 海洋産業論       2       ○         海産業済学       2       ○       ○         海洋産業論       2       ○       ○         本経済学       2       ○       ○         海洋産業論       2       ○       ○         海洋産業論       2       ○       ○         大学の施       2       ○       ○         本株式済学       2       ○       ○         本株式済学       2       ○       ○         本社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会社会			The state of the s		_	
中門門分野科目 日群						
現の財産権法					_	
専門門分野科目 群       音楽概論       2       ○       ○         アジアの近現代音楽       2       ○       ○         アジアの近現代音楽       2       ○       ○         アジアの近現代音楽       2       ○         アジアの近現代音楽       2       ○         アンタスに ビジネスICTコミュニケーション       3       ○         ネットワークシステム管理       2       ○         プラウドネットワークと仮想化       3       ○         コンピュータ構成論       2       ○         データペース概論       2       ○         ヴェインのイラミング概論       2       ○         データペース概論       2       ○         カースペースを観論       2       ○         ローバルビデオシーム産業概論       2       ○         ビジネスビデオゲーム産業概論       2       ○         ビジネスビデオゲーム産業機論       2       ○         エンターデンメント技権機能論       2       ○         アージャルメディアークティンダーンデランニング       2       ○         ロンデンツ・デン・プロジーン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファ			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		0	
アジアの近現代音楽	±-				$\cap$	
分野科目群       ビジネスICTコミュニケーション       3 ○ ○         メディアコミュニケーション       2 ○ ○         アドパンスド・ビジネスICTコミュニケーション       3 ○ ○         ネットワークシステム管理       2 ○ ○         クラヴァネットワークと仮想化       3 ○ ○         コンピュータ構成論       2 ○ ○         正 応用情報技術のための数学       2 ○ ○         コンピュータオフログラミング 概論       2 ○ ○         データベース概論       2 ○ ○         グローバルビデオゲーム基礎       2 ○ ○         レジネスピデオゲーム基礎       2 ○ ○         エンターテインメト技術概論       2 ○ ○         レジネスピデオゲーム基礎       2 ○ ○         エンターテインメト技術概論       2 ○ ○         レジネスピデオゲーム基礎       2 ○ ○         エンターテインメルト技術概論       2 ○ ○         レジネスピデオゲーム基礎       2 ○ ○         エンターテインメルト技術概論       2 ○ ○         レジネスピデオゲーム基礎       2 ○ ○         事とデクノロジー       2 ○ ○         事会所後旧       2 ○ ○         現代音楽論       2 ○ ○         マスターレボート       リサーチプロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2 ○ ○         アインデック論       2 ○ ○         産業業科目群       2 ○ ○         海洋産業論       2 ○ ○         海洋産業論       2 ○ ○						
野科目   日本					Ŭ	
日	野				0	
群席       ネットワークシステム管理       2       ○         クラウドネットワークと仮想化       3       ○         コンピュータ構成論       2       ○         応用情報技術のための数学       2       ○         コンピュータプログラミング概論       2       ○         データベース概論       2       ○         ウェブプログラミング I       2       ○         創作講座       2       ○         グローバルビデオゲーム産業概論       2       ○         ビジネスビデオゲーム産業概論       2       ○         エンターティンメント技術概論       2       ○         ツーシャルメディアマーケティングとブランニング       2       ○         ビデオ制作       3       ○         コンテンツ産業特論       2       ○         音楽とテクノロジー       2       ○         事者素をデカノロジー       2       ○         東台書棚上町       2       ○         コンテンツ産業特論       2       ○         マスターレポート       リサーチブロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/本学産業論       2       ○         産業       農業       農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○       ○			·			
T	世 群					
T	41				_	
T					_	
T		T エ				
できる				_	_	
ターファンへへ、残闘       2       〇       〇         ウェブプログラミング I       2       〇       〇         創作講座       2       〇       〇         グローバルビデオゲーム基礎       2       〇       〇         エンターテインメント技術概論       2       〇       〇         リーシャルメディアマーケティングとプランニング       2       〇       〇         ビデオ制作       3       〇       〇       〇         コンテンツ産業特論       2       〇       〇       〇         産業とテクノロジー       2       〇       〇       〇       〇         店用市場調査       2       〇						
1		タ				
インメ       グローバルビデオゲーム産業概論       2       ○         ビジネスビデオゲーム基礎       2       ○         エンターテインメント技術概論       2       ○         ソーシャルメディアマーケティングとプランニング       2       ○         ビデオ制作       3       ○         コンテンツ産業特論       2       ○         音楽とテクノロジー       2       ○         舞台芸術とIT       2       ○         コンテンツ・プロモーション戦略       2       ○         応用市場調査       2       ○         ビデオゲーム特論       2       ○         現代音楽論       2       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター満文       2       ○         金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○					O	
メント       エンターテインメント技術概論       2       ○         ソーシャルメディアマーケティングとブランニング       2       ○         ビデオ制作       3       ○         コンテンツ産業特論       2       ○         音楽とテクノロジー       2       ○         舞台芸術とIT       2       ○         コンテンツ・プロモーション戦略       2       ○         応用市場調査       2       ○         ビデオゲーム特論       2       ○         現代音楽論       2       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         本融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業       大世代農業情報学       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○		イ				
上       エンターテインメント技術概論       2       ○       ○         ソーシャルメディアマーケティングとプランニング       2       ○       ○         ビデオ制作       3       ○       ○         コンテンツ産業特論       2       ○       ○         審楽とテクノロジー       2       ○       ○         舞台芸術とIT       2       ○       ○         コンテンツ・プロモーション戦略       2       ○       ○         応用市場調査       2       ○       ○         現代音楽論       2       ○       ○         マスターレポート       0       ○       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○       ○         マスタープロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○       ○         本融論       2       ○       ○         フィンテック論       2       ○       ○         農業経済学       2       ○       ○         海洋産業論       2       ○       ○		シ				
ト		ンエンターテイ				
連手       2       0       0         ビデオ制作       3       0         コンテンツ産業特論       2       0         音楽とテクノロジー       2       0         舞台芸術とIT       2       0         コンテンツ・プロモーション戦略       2       0         応用市場調査       2       0         ビデオゲーム特論       2       0         現代音楽論       2       0         マスターレポート       0       0         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       0         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       0         金融論       2       0         フィンテック論       2       0         農業       次世代農業情報学       2       0         農業経済学       2       0         海洋産業論       2       0						
産業       金融       2       ○       ○         産業科目開業       次世代農業情報学       2       ○         海洋産業論       2       ○         コンテンツ・プロモーション戦略       2       ○         店用市場調査       2       ○         ビデオゲーム特論       2       ○         現代音楽論       2       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○		1.	ソーンヤルメナイトマークナイングとノブンニング		0	
音楽とテクノロジー       2       ○         舞台芸術とIT       2       ○         コンテンツ・プロモーション戦略       2       ○         応用市場調査       2       ○         現代音楽論       2       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○					_	
産業科目開業       金融       金融       2       ○         無業       海洋産業論       2       ○         無業       海洋産業論       2       ○         2       ○       ○       ○         3       ○       ○       ○         4       ○       ○       ○       ○         4       ○       ○       ○       ○       ○       ○         5       ○ <t< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td><td></td></t<>					0	
産業科目群       金融       金融       2       ○         産業科目群       次世代農業情報学       2       ○         海洋産業論       2       ○         コンテンツ・プロモーション戦略       2       ○         は応用市場調査       2       ○         現代音楽論       2       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○						_
応用市場調査       2       ○         ビデオゲーム特論       2       ○         現代音楽論       2       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         子の       全融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業       次世代農業情報学       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○						0
産業料目       農業       次世代農業情報学       2       ○         事洋産業論       2       ○         この       ○       ○ <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td>				2	0	
現代音楽論       2       ○       ○         マスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業       次世代農業情報学       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○				_		
でスターレポート       0       ○         リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ       2       ○         マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文       2       ○         金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業       次世代農業情報学       2       ○         農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○						
産業料目 群       企融       カープロジェクト/インディペンデント・スタディ 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○				2		
産職       金融論       2       ○         フィンテック論       2       ○         農業 農業経済学       2       ○         海洋産業論       2       ○         本洋産業論       2       ○						
産融     金融論     2       フィンテック論     2     ○       農業     次世代農業情報学     2     ○       農業経済学     2     ○       海洋産業論     2     ○				2	$\circ$	$\circ$
産業     フィンテック論     2     ○       農業     次世代農業情報学     2     ○       農業経済学     2     ○       群     海洋産業論     2     ○			マスタープロジェクト/オナーズマスタープロジェクト/オナーズマスター論文	2	$\circ$	$\circ$
産業科目     次世代農業情報学     2     ○       農業経済学     2     ○       海洋産業論     2     ○		全融	金融論	2	$\circ$	
科目     農業     とこの       農業経済学     2     の       群     海洋産業論     2     の	産	→ はか	フィンテック論	2		$\circ$
目     農業経済字     2     〇       群     海洋産業論     2     〇	(新)	典 坐	次世代農業情報学	2	0	0
群 海洋 海洋産業論 2 O	目	辰未	農業経済学	2	0	0
海洋情報システム設計 2 〇		/冊/土	海洋産業論	2	0	
<u> </u>			海洋情報システム設計	2		0

カテゴリ	分類	科目名	単位数	春学期	秋学期
	海洋	海洋IT概論	2		0
		海洋生物環境学	2	0	0
	医療•健康	先端医療情報学	2	0	0
産業	<b></b>	デジタルヘルスケア基礎と応用	2	0	0
業科		eラーニングビジネスにおけるインストラクショナル・デザイン	2		0
目		図書館情報学	2	0	$\circ$
群	教育	学校·企業内教育国際比較研究	2		0
	(教育	次世代型高等教育論	2		0
		アメリカ教育制度概要	2	0	0
		新世代教育パラダイム概念の開発	2	0	0
		技術コミュニケーション	2	0	0
		ビジネスプレゼンテーション	2	0	0
		建築IT概論	2	0	0
		音楽概論	2	0	$\circ$
		アジアの近現代音楽	2	0	$\circ$
		ビジネスコミュニケーション [	2	0	0
		ビジネスコミュニケーションⅡ	2	0	0
		技術英語とコミュニケーション	2	0	0
		ビジネスICTコミュニケーション	3	0	$\circ$
		メディアコミュニケーション	2		0
		技術英語とコミュニケーション上級	2	0	0
		環境情報システム	2	0	0
	共	システム設計特論	2	0	0
	通 選 択	システム理論特論	2	0	$\circ$
	選切	生産システム工学	4		0
	科	ロボティック・プロセス・オートメーション	2	0	0
	目	ビジュアル・プロセッシング	2	0	0
	群	アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	0	0
		応用情報学最先端A 企業研究者による最新事例紹介	1		0
		応用情報学最先端A インメモリデータベース	1	0	0
		応用情報学最先端B 料理IT	2	0	0
		応用情報学最先端B DXとIoT	2	0	$\circ$
		コンピュータ構成論	2	0	0
		応用情報技術のための数学	2	0	0
		ITのための統計学	2	0	0
		コンピュータプログラミング概論	2	0	0
		データベース概論	2	0	0
		情報ネットワーク概論	2	0	0
		ウェブプログラミング [	2	0	0
		リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ	2	0	$\circ$