カリキュラムツリー　124単位以上を修得すること

導入科目

14単位

- アカデミックリテラシー
- ITリテラシー
- 現代社会と数学
- デジタルツールの使い方
- 人工知能活用実践
- 人文社会入門
- 経済入門

単位数の表示（色分け）

水色	白色	黄色
1単位	2単位	4単位

基礎科目

基盤リテラシー　8単位以上

情報　2単位以上

- 情報セキュリティ概論
- 情報倫理と法
- データサイエンス概論

数理　2単位以上

- 数学的思考とは何か
- 数学史
- 現代社会とサイエンス

多言語情報理解　8単位以上

2単位以上

- 多言語ITコミュニケーション

世界理解　26単位以上

文化・思想　2単位以上

- 日本文学I
- 文化人類学I
- 心理学

社会・ネットワーク　2単位以上

- 社会学I
- 法学I
- 伝わる論理とコミュニケーション

経済・マーケット　2単位以上

- 企業経営
- 地域アントレプレナーシップ
- 地域課題の解決とイノベーション

デジタル産業　2単位以上

- IT産業史
- マンガ産業史
- アニメ産業史
- 日本のゲーム産業史
- 二次創作の歴史から見るネット文化

社会接続　10単位まで算入（※）

- キャリアデザインI（自己理解）
- 英語コミュニケーションI（発音）
- 英語コミュニケーションII（日常会話）
- 対人コミュニケーション論
- クリエイティブ現場論
- ソーシャルイノベーション概論
- ネット情報発信概論
- デジタル画像技法論I
- デジタル画像技法論II
- デジタル画像技法論III

自由　卒業要件に含まれない

- イラストとエンタテインメントA
- イラストとエンタテインメントB
- イラストとエンタテインメントC
- イラストとエンタテインメントD

展開科目

基盤リテラシー

- ビジュアルプログラミング
- Webアプリケーション開発1
- Webアプリケーション開発2
- Pythonプログラミング
- Webユーザーエクスペリエンス
- メディアアート史
- 統計学入門
- ディープラーニング1
- インターネット概論
- プロジェクトマネジメント概論
- Webアプリケーション開発3
- Linux概論
- オブジェクト指向プログラミング
- コンピュータサイエンス概論
- JavaScriptによる自動化、効率化
- 情報処理概論
- コンピュータ概論
- Webアプリケーション開発4
- 機械学習概論
- 計算機実験で学ぶ確率とモンテカルロ法
- ディープラーニング2
- ビッグデータ分析概論
- R言語プログラミング
- クラウドコンピューティング技術
- 関数型プログラミング
- オートマトンと形式言語理論
- 暗号技術とその応用
- データベース運用実践
- 並行処理プログラミング
- 画像処理理論
- 論理回路概論
- データサイエンス実践I（アンケート）
- データサイエンス実践II（モデリング）
- データサイエンス実践III（時系列）
- ディープラーニング3
- ビッグデータ分析実践

数理

- 数学の方法
- 逆さ科学史
- 初等代数概論
- 線形代数1
- 線形代数2
- 解析学1
- 解析学2
- グラフ理論
- 数理構造の発見と活用
- 集合と論理
- 記号論理
- 解析学3
- 距離空間
- 複素解析
- 日常に現れる物理学
- 力学
- 群論
- 位相空間
- 多様体
- 圏論
- 数理統計
- 電磁気学
- 量子力学
- 熱統計力学

多言語情報理解

- 機械翻訳実践（英語読解・作文）
- 機械翻訳実践（法学）
- 機械翻訳実践（情報）
- 機械翻訳実践（異文化理解）
- 機械翻訳実践（自然科学）
- 機械翻訳実践（日本研究）

世界理解

- 世界が変わる編集力
- リテラシーと応用のための物語理論
- 哲学概論
- 公共哲学
- マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現
- 近・現代アート概論
- 認知神経科学
- 科学哲学
- 人新世の人類学
- 日本文学II
- 文化人類学II
- 民俗学
- 日本科学史
- 芸術と文化資本I
- 統計学を哲学する
- 日本大衆文化史
- AI社会の歩き方
- 地域研究
- 意思決定の能力開発
- 共創地球論
- 情報社会の総合安全保障
- ネット時代の著作権
- ジェンダー論
- メディア論
- 科学技術と社会
- 情報社会論
- 戦後日本史1
- 異文化理解
- 大学とメディアの人類史
- 社会学II
- 法学II
- 戦後日本史2
- 経済言説史
- マルクス経済学
- 企業経営と会計
- マクロ経済学
- ミクロ経済学
- 企業経営とファイナンス
- デジタル・マーケティング
- スタートアップ
- 農業とデジタルテクノロジー
- 交渉・合意形成概論
- コンテンツ産業論
- ゲーム制作論基礎
- ゲーム制作論応用

社会接続

- キャリアデザインII（仕事理解）
- キャリアデザインIII（就活実践）
- 人生設計とお金の管理
- ネットワーク産業論
- デジタル画像創作論I
- デジタル画像創作論II
- デジタル画像創作論III
- デジタル画像活用I
- デジタル画像活用II

自由

- イラストとデザインA
- イラストとデザインB
- イラストとデザインC
- イラストとデザインD
- イラストとその活用A
- イラストとその活用B
- イラストとその活用C
- イラストとその活用D

考究科目

基盤リテラシー

- 情報収集と伝達技術
- 3Dモデリング技術演習
- ジェネラティブアート演習
- インターネットのしくみ
- Javaプログラミング演習
- Webセキュリティ演習
- デジタルイラスト演習基礎
- AIアルゴリズム実践
- 統計学展望
- マーケティング×データサイエンス
- ゲームプログラミング演習
- チームプログラミング演習
- プロジェクトマネジメント応用
- Webアプリケーション開発演習
- 動画クリエイター技術演習
- Webデザイン演習
- デジタルイラスト演習発展
- 共創場デザイン演習
- 統計数理の方法
- 自然言語処理の方法
- ゼミ（インターネットのしくみ(応用)）
- ゼミ（質的データ分析＆エージェントシミュレーション）
- ゼミ（情報セキュリティ）
- ゼミ（AIデータサイエンス価値創造ゼミI）
- ゼミ（AIデータサイエンス価値創造ゼミII）
- ゼミ（メディアアート）

数理

- 数理科学発展演習I
- Inter-universal Teichmüller Theory 1(宇宙際タイヒミューラー理論1)
- Inter-universal Teichmüller Theory 2(宇宙際タイヒミューラー理論2)
- Inter-universal Teichmüller Theory 3(宇宙際タイヒミューラー理論3)
- 環論
- 数理科学発展演習II
- 組合せ論
- トポロジー
- 積分と測度
- Inter-universal Teichmüller Theory 4(宇宙際タイヒミューラー理論4)
- 量子コンピュータ演習
- Wolfram言語で学ぶ科学計算
- ガロア理論
- 数理論理学
- 量子からはじまる確率論
- ゼミ（数理科学特論ゼミI）
- ゼミ（数理科学特論ゼミII）
- ゼミ（数理科学特論ゼミIII）
- ゼミ（数理科学特論ゼミIV）
- ゼミ（量子科学技術）

世界理解

- 生きてゆくための禅
- 政治を超える哲学I
- 政治を超える哲学II
- 社会で活きる囲碁論
- 心理学実験・調理演習
- WEBコミック演習
- こころの成り立ちとメンタルヘルス
- ウェルビーイングをデザインする
- 芸術と文化資本II
- 日本文学III
- 文化人類学III
- AI時代の科学と哲学
- フィールドワークで学ぶ宗教思想史
- ゼミ（心の科学）
- ゼミ（物語創作と物語の構造分析）
- ゼミ（トークイベントをつくる）
- ゼミ（展覧会のつくりかた）
- ゼミ（文芸批評論）
- ゼミ（ファン文化論を捉えなおすための参加型文化論）
- ゼミ（数理哲学）
- 社会学III
- 現代スポーツ構造分析
- SFから考える未来ビジョン
- 現代社会理論
- 未来社会デザイン論
- 音楽と社会
- 子どもと地域づくり
- コラボレーション・クリエイティブ
- スマート田舎のススメ
- 課題解決と改革のリーダーシップ
- 民主主義論
- 国際関係論
- ゼミ（多様化する家族）
- ゼミ（情報社会の政治学）
- ゼミ（社会学）
- ゼミ（意思決定研究と実践）
- ゼミ（異文化理解）
- 現代資本主義論
- マクロ経済分析演習
- 課題解決のための計量経済分析
- 事例から学ぶ統計学
- 財務分析演習
- 企業価値創造とM＆A
- 交渉・合意形成演習
- スタートアップ実践
- ゼミ（地域づくり新事業ワークショップ）
- ゼミ（ビジネスモデル分析）
- ゼミ（経済発展を考える）
- ゼミ（計量経済）
- ゼミ（幸福曲線）
- メディアで検証する未来の作り方
- アニメのクオリティー管理と商品性
- マンガの企画立案とプロデュース論
- 文化資源とメタバース
- 文化資源のデジタルアーカイブ
- ゼミ（文化資源アーカイブとメタバース）
- ゼミ（アニメ作品の分析メソッド）

社会接続

- 英語コミュニケーションIII（プレゼンテーション）
- 英語コミュニケーションIV（ビジネス会話）
- デジタルトランスフォーメーション時代の働き方
- 映像プロデューサー論
- アニメ産業に関わる仕事

卒業プロジェクト科目

4単位

- プロジェクト実践

※卒業単位への算入は10単位までですが、履修は10単位以上できます。