

総合情報学部 デジタルゲーム学科 カリキュラムマップ

DP (1)	専門知識・技能を修得し、実践する力	【手】 【頭】
DP (2)	コミュニケーション力	【心】
DP (3)	課題を発見し、問題を解決する力	【手】 【頭】
DP (4)	他者と協力して目的を達成する力	【手】 【頭】 【心】
DP (5)	自らを律し、学び続ける力	【手】 【心】
DP (6)	総合力	【手】 【頭】 【心】

授業科目	単位数	必選			配当年次	DP(1)	DP(2)	DP(3)	DP(4)	DP(5)	DP(6)
		デジタルゲーム専攻	ゲーム&メディア専攻	ゲーム・社会デザイン専攻							
総合教養	2	△	△	△	1	◎		○		○	○
総合ゼミナール	2	△	△	△	1		○	◎		○	
日本語上達法1	2	△	△	△	1		○			○	◎
社会生活と法	2	△	△	△	1			◎	○	○	
OECU概論1	1	△	△	△	1	◎		○			
異文化の理解	2	△	△	△	1		○	○	◎		
政治学	2	△	△	△	1			○	◎	○	
発達心理学	2	△	△	△	1			◎	○	○	
現代社会と青年の心理	2	△	△	△	1			◎		○	
アジアの言語と文化	2	△	△	△	1		◎	○	○		
ヨーロッパの言語と文化	2	△	△	△	1		◎	○	○		
大阪の文化と歴史	2	△	△	△	1			◎		○	
高齢者社会と医療福祉	2	△	△	△	1	○		◎			
からだの科学	2	△	△	△	1	◎		○			
現代社会を考える	2	△	△	△	1			◎	○	○	
歴史学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
経済学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
哲学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
文学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
日本国憲法	2	△	△	△	1			○	○	◎	
教育制度論	2	△	△	△	1			◎	○	○	
ジェンダー論	2	△	△	△	1			◎	○	○	
国際コミュニケーション	2	△	△	△	1		◎	○	○		
平和学	2	△	△	△	1			○	○	◎	
日本の近代史	2	△	△	△	1			◎	○	○	
企業社会と労働	2	△	△	△	1			◎	○	○	
日本語上達法2	2	△	△	△	1		○			○	◎
文字の文化と歴史	2	△	△	△	1	○		◎			
学術横断講座	2	△	△	△	1			◎	○	○	
研究交流講座	2	△	△	△	1			◎	○	○	
Core English 1	1	△	△	△	1		◎	○			
Core English 2	1	△	△	△	1		◎	○			
Core English 3	1	△	△	△	1		◎		○		
Core English 4	1	△	△	△	1		◎		○		
Applied English 1	1	△	△	△	2		◎				
Applied English 2	1	△	△	△	2		◎	○			
Practical English 1	1	△	△	△	2		◎		○		
Practical English 2	1	△	△	△	2		◎		○		
Advanced English 1	1	△	△	△	3		◎		○		
Advanced English 2	1	△	△	△	3		◎		○		
日本語1	1	△	△	△	1						
日本語2	1	△	△	△	1						
日本語3	1	△	△	△	1						
日本語4	1	△	△	△	1						
中国語1	1	△	△	△	2		◎		○	○	
中国語2	1	△	△	△	2		◎		○	○	
中国語3	1	△	△	△	3		◎		○	○	
中国語4	1	△	△	△	3		◎		○	○	
グローバル研修(英語)	2	△	△	△	3		◎	○	○		
グローバル研修	2	△	△	△	3		◎	○			
健康・スポーツ科学論	2	△	△	△	2			◎	○	○	
スポーツ文化論	2	△	△	△	2			○	○	◎	
スポーツ実習1	1	△	△	△	1		◎	○	○	○	
スポーツ実習2	1	△	△	△	1		○	○	◎	○	
スポーツ実習3	1	△	△	△	3		○	○	○	◎	
AI・データサイエンス入門	2	△	△	△	1	◎	○	○			

ゲーム学	2	○	△	△	1	◎				○	
ゲームの心理学	2	△	△	△	1	◎		○		○	
プログラミング演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
プログラミング演習2	2	△	△	△	1	◎		○			○
プログラミング演習3	2	△	△	△	2	◎		○			○
プログラミング演習4	2	△	△	△	2	◎		◎	○	○	
スクリプトプログラミング1	2	△	△	△	1	◎		○			○
スクリプトプログラミング2	2	△	△	△	2	◎		◎		○	
スクリプトプログラミング3	2	△	△	△	3	◎		○			○
知的財産権	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲーム制作入門演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
インタラクティブメディア概論	2	△	△	△	1	◎		○			○
UI・UXデザイン	2	△	△	△	3	◎		○			○
ゲーム史	2	△	△	△	2	◎		○			○
ゲームデザイン	2	△	△	△	2	◎		○			○
遊戯の歴史	2	△	○	△	1	◎					○
ゲームミュージック演習	2	△	△	△	3	◎		○			○
ゲーム概論	2	△	△	○	1	◎	○				○
ゲーム表現	2	△	△	△	2	◎	○				○
ゲームジャム入門	2	△	△	△	1	◎	○	○	◎		
ゲーム試作入門	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲーム試作演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲーム試作演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
ゲームプログラミング基礎	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲームプログラミング	2	△	△	△	2	◎		○			○
バーチャル表現入門	2	△	△	△	1	◎				○	
バーチャル表現演習1	2	△	△	△	1	◎				○	
バーチャル表現演習2	2	△	△	△	2	◎				○	
バーチャルコミュニケーション演習1	2	△	△	△	2		◎	○			
バーチャルコミュニケーション演習2	2	△	△	△	3		◎	○			
キャラクター美術解剖学	2	△	△	△	1	◎		○			○
3Dモデリング演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
3Dモデリング演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
キャラクター造形演習	2	△	△	△	2	◎		○			○
総合3DCG演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
総合3DCG演習2	2	△	△	△	1	◎		○			○
総合3DCG演習3	2	△	△	△	2	◎		○			○
総合3DCG演習4	2	△	△	△	3	◎		○			○
ゲームと人工知能	2	△	△	△	3	◎					○
映像制作基礎演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
映像制作演習	2	△	△	△	2			○	◎		○
アニメーション概論	2	△	△	△	1	◎		○			○
デザイン基礎演習	2	△	△	△	1	○		◎			○
デッサン演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
デッサン演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
デッサン演習3	2	△	△	△	3	◎		○			○
モーションデザイン入門演習	2	△	△	△	2		◎		○		○
モーションデザイン演習	2	△	△	△	3	◎		○			○
キャラクターデザイン演習	2	△	△	△	3		○	○	◎		
イラストレーション演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
Webデザイン演習1	2	△	△	△	2	◎		○			○
Webデザイン演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
Webプログラミング	2	△	△	△	3	◎		○			○
キャラクターライズ創作論	2	△	△	△	1		◎		○		○
物理現象とCG表現	2	△	△	△	2		◎		○		○
キャラクターライズ創作演習	2	△	△	△	2		○		◎		○
クロスメディア表現演習	2	△	△	△	3			○		○	◎
メディア表現演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
2DCGアニメーション演習1	2	△	△	△	2	◎		○			○
2DCGアニメーション演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
メディア論	2	△	△	△	3	◎		○			○
ライブ配信演習1	2	△	△	△	1	◎		○		○	
ライブ配信演習2	2	△	△	△	2			◎		○	
eスポーツマネジメント	2	△	△	△	2	◎	○	○			
eスポーツイベント入門演習	2	△	△	△	1	◎		○		○	
eスポーツイベント演習	2	△	△	△	3		○	○	◎		
音楽理論	2	△	△	△	1	◎		○			○
サウンドデザイン演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
音楽制作演習	2	△	△	△	2	◎		○		○	
映像音響演習	2	△	△	△	2	◎		○		○	
メディアコミュニケーションデザイン演習1	2	△	△	△	1		◎	○		○	
メディアコミュニケーションデザイン演習2	2	△	△	△	1	○	◎	○			
メディアアート演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
デジタルファブリケーション演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
映像・映画概論	2	△	△	△	1	◎		○			○
映像設計	2	△	△	△	1	◎	○	○			

アニメーション技法	2	△	△	△	1	◎		○		○	
グラフィックデザイン演習1	2	△	△	△	1	○		◎		○	
グラフィックデザイン演習2	2	△	△	△	2	○		◎		○	
プロダクトデザイン演習	2	△	△	△	3	○		◎		○	
エディトリアルデザイン演習	2	△	△	△	3	○		◎		○	
社会学概論	2	△	△	△	2	○	○	◎			
問題解決の基礎	2	△	△	△	1	○	○	◎			
コミュニケーションの基礎	2	△	△	△	1	○	◎		○		
課題解決の基礎1	2	△	△	△	2		○	◎	○		
課題解決の基礎2	2	△	△	△	2		○	◎	○		
シリアスゲーム入門	2	△	△	△	2	◎		○		○	
シリアスゲーム演習	2	△	△	△	3	○		○			◎
ゲームと社会	2	△	△	△	1	◎		○		○	
ゲームと社会設計1	2	△	△	△	2	○		◎		○	
ゲームと社会設計2	2	△	△	△	2	○		◎		○	
ゲームコミュニケーション演習	2	△	△	△	3	○		○			◎
DXと社会設計1	2	△	△	△	2	○		◎		○	
DXと社会設計2	2	△	△	△	2	○		◎		○	
DXデザイン演習	2	△	△	△	3			○	○		◎
ゲームの数学1	2	△	△	△	1			◎	○	○	
ゲームの数学2	2	△	△	△	2	◎				○	
確率・統計入門	2	△	△	△	2	◎				○	
人工知能	2	△	△	△	3	◎		○			○
データサイエンス基礎	2	△	△	△	2	◎	○	○			
人間工学	2	△	△	△	2	◎		○		○	
プログラミングシステム論	2	△	△	△	3	◎		○		○	
ゲームセンサー論	2	△	△	△	3	◎		○		○	
情報ネットワーク	2	△	△	△	2	◎				○	
ネットワークシステム	2	△	△	△	3	◎		○			○
アルゴリズム基礎論	2	△	△	△	1	◎		○			
データ構造とアルゴリズム	2	△	△	△	2	◎		○			
オブジェクト指向ソフトウェア開発	2	△	△	△	2	◎		○		○	
ヒューマンインタラクション	2	△	△	△	3	◎		○			
アクティブシンキング	2	△	△	△	1		○	◎	○		
ゲームプランニング	2	△	△	△	1		○	○	◎		
コンテンツマネジメント	2	△	△	△	2			○	◎	○	
コンセプトメイキング	2	△	△	△	2	◎		○		○	
マーケティング論	2	△	△	△	3	◎		○		○	
広告デザイン	2	△	△	△	3	◎		○		○	
OECU概論2	1	△	△	△	1		○	○		◎	
インターンシップ	2	△	△	△	3		○	○			◎
キャリア実践	2	○	○	○	2	○		○		◎	
キャリア実践上級	2	○	○	○	3	○				◎	○
キャリアと学び	2	○	○	○	1	○		◎		○	
キャリアプランニング	2	○	○	○	2	○		○		◎	
総合ゲーム基礎1	2	○	○	○	1	◎		○		○	
総合ゲーム基礎2	2	○	○	○	1	◎		○		○	
コンピュータリテラシー	2	○	○	○	1	◎	○			○	
芸術概論	2	△	△	△	1	◎				○	○
メディアリテラシー	2	△	△	△	1	◎		○		○	
クリエイティブライティング	2	△	△	△	1			◎		○	○
プロジェクト演習1	2	△	△	△	2		○		◎		○
プロジェクト演習2	2	△	△	△	2		○		◎		○
総合プロジェクト演習	2	△	△	△	3				○	◎	○
表現活動1	2	△	△	△	1		○			○	◎
表現活動2	2	△	△	△	2		○			○	◎
特別活動1	2	△	△	△	1		○			○	◎
特別活動2	2	△	△	△	2		○			○	◎
ゼミナール1	2	○	○	○	3			○		○	◎
ゼミナール2	2	○	○	○	3			○		○	◎
卒業研究・卒業制作	8	○	○	○	4			○		○	◎