アートサイエンス学科 専門教育科目表

	トサイエンス学科・専門教育科日表										
	形	形 科 目 取得		取得	配当年次別単位数				備	考	
<u> </u>	態			順位	1	2	3	4	計	hiñ	,
	講	アートサィスーパークリ	イエンス論 エイター特論		$\begin{vmatrix} 2\\2 \end{vmatrix}$				$\begin{bmatrix} 2 \\ 2 \end{bmatrix}$		
		アートエンター			2				2		
	義	先端デサ 先端 情	ガイン論 報科学		2 2				2 2		
l		造 形	基 礎		2				2		
必		デ ジ タ ル デ アートプログ			$\begin{vmatrix} 2\\2 \end{vmatrix}$				2 2		
	演	電子工			2				2		
須		基		A I A II	2	2			2 2		
		3 D C	G演習	7111		2			2		
科	習	デジタルファブ! インタラクショ				2 2			2 2		
		U X デ ザ	イン演習			2			2		
目		ラ ボ 漬ラ ボ 漬		B I B II			6	6	6		
"	中	アートサイエ	ンス実習IA	CI	2			U	2		
	実	アートサイエ アートサイエ		D I C II	2	2			2 2		
	習	アートサイエ	ンス実習 I B	DII		2			2		
	卒	卒業	<u>制作</u> 十		24	14	6	10	4 54	54	
			Г		4.1		10				
		映 像 アートサイエ	長 現 論 ンス作品研究		2	2			2 2		
	⊃thr	テクノロジ	ーアート史			2			2		
	講	サ ブ カ ル メディアコ	ンテンツ論			2 2			2 2		
		シナリオプ	ランニング			2			2		
,		知 覚 心 サ ゥ ン l	 理 学 表 現 論			2	2		2 2		
選	義	コンピュテーシ	ショナルアート				2		2		
			デザイン論				$\frac{2}{2}$		2 2		
択		企画マーケ	ティング論			9	2		2		
"		サウンドプ モーション:	プランニング			2 2			2		
		W E B ラ アートプログラ	デザイン			2 2			2 2		
必	يشور	アートプログラ				2			2		
	演	構 想 ゲーム・玩	演 習目デザイン			2	2		2 2	30 単位必須	
		パフォーマ	マンス演習				2		2	00 平世纪须	
須		デジタルエフ アートプロも					2 2		2 2		
		感 性 工	学 演 習				2		2		
±M	5353	キャリア プレゼンテ-					$\frac{2}{2}$		2 2		
科	習	芸術学環プ	ロジェクト			2			2		
		スーパープロ スーパープロ		ЕΙ			2	2	2 2		
目		研 究 昇	き 表 I	E II F I			2		2		
"		研 究 多 インタラクティ	卷 表 Ⅱ	FΙ			2	2	2 2		
	dir.	メディアコン	ノテンツ実習				2		2		
	実	インタラクショ U X デ ザ					2 2		2 2		
	習	アートサイエンス					2		2		
	アートサイエンスワークショップB 計					26	40	4	72	30	
	通計					20	40	-1	12	84	