

		1年次	2年次	3年次	4年次
基礎・基幹領域	基礎科目	情報技術の基礎となる理論 ●メディア学入門 ●メディア数学基礎 ●線形代数 ●コンピュータシステム概論 ●情報セキュリティ など			
	基幹科目	クリエイションとエンジニアリングの基盤 ●メディアデザイン演習 ●メディアクリエイション概論 ●プログラミング演習 ●メディアエンジニアリング概論 など			
	ゼミ系科目	デジタルメディアの専門知識を深める実践的な少人数教育 ●アカデミックスキル ●プロジェクト演習 など			
4つのモデルコース	ビジュアルエンジニアリング	画像・映像といったビジュアルメディアの処理・生成 ●ビジュアルメディア処理I ●コンピュータグラフィックスI ●Webアプリ開発実践 ●ビジュアルエンジニアリング応用論 など			
	サウンドエンジニアリング&クリエイション	音声・音楽などの“音”の処理と表現 ●音楽創作論 ●サウンドデザイン論 ●サウンドメディア処理I ●サウンドスケープ論 など			
	ゲームクリエイション	ユーザーを楽しませるゲームの開発 ●ゲームプログラミングI ●ゲームデザイン論I ●先端ゲーム技術 ●ゲームデザイン演習I など			
	ビジュアルクリエイション	マンガ・アニメなどビジュアルコンテンツを支える技術とクリエイティビティ ●グラフィックデザインI ●キャラクター制作 ●Webデザイン ●メディアアート など			
ソーシャル展開科目		実社会でのビジネス展開 ●ブランド戦略・広告論 ●デジタルマーケティング論 ●プロジェクト管理基礎 ●デザイン&アートラボ など			
クロスオーバー科目群		分野を越えた自由な発想や応用力 ●コンテンツ産業論 ●国際日本文化講義 ●ゲーム文化論 ●こころの脳科学 ●消費者行動論 など			