

3. 情報メディア学科

◆2013年度入学生～

(1) 学科の概要

現在のIT社会の基盤は、コンピュータとネットワークおよび携帯電話が融合したインターネットである。インターネット上で多彩なコミュニケーションを可能にするために必要な文章表現、コンピュータグラフィクス、アニメーション、画像、映像コンテンツには、従来のWebコンテンツの枠を超えた専門性が必要になってきている。また、インターネット関連の技術分野でも、Webアプリケーション開発、Webサーバの構築、ネットワーク管理とセキュリティに関連する技術者に対するニーズが一層増加しているだけでなく、モーションキャプチャ、3次元スキャナやCADなど高度な画像処理ソフトなどを扱うことのできるメディアエンジニアの育成が必要となってきている。

情報メディア学科には、上記目的を実現するために、カリキュラムの基本的構成として、「メディアデザイン専攻」と「メディアテクノロジー専攻」が設けられている。両専攻の具体的な特徴と学習目標は以下のとおりである。

[メディアデザイン専攻]

メディアデザイン専攻は、多様なデジタルコンテンツのデザインとこれらを作成する手法、およびコンテンツをインターネットに適した形式でコーディネートできるウェブデザイン能力を取得した人材を育成することが目標である。

この専攻のカリキュラム構成は、将来就きたい職業あるいは学びたい専門領域に対応した履修モデルとして、下記の4コースに分けられている。

●映像・アニメーションコース

ショートフィルムなど?の実写映像制作技術、アニメーションの原理・技術、さらに新時代の映像制作技術を学びます。

●ウェブデザインコース

新しい技術を取り入れたウェブサイトの制作方法や、人を惹きつける斬新なウェブデザインについて学びます。

●グラフィックデザインコース

使いやすさ、見やすさを考慮した上で、ポスターなどの広告のデザイン、コンピュータを使った本のデザインなどを学びます。

●3DCGコース

3DCGの静止画・動画制作の基礎と応用を学ぶとともに、モーションキャプチャなどを用いた高度な作品作りを学びます。

[メディアテクノロジー専攻]

CAD、モーションキャプチャあるいは3次元スキャナなどを使ってデジタルコンテンツを作成するには、特殊なソフトを利用する必要がある。このような技術者を育成することが一つの目標である。また、多様なデジタルコンテンツをインターネット上で安全に配信するには、Webアプリケーション開発、データベース、Webサーバの構築、インターネットとセキュリティなどに関する技術が必要となる。このようなWeb技術を習得した人材を育成することも目標としている。

この専攻のカリキュラム構成は、将来就きたい職業あるいは学びたい専門領域に対応した履修モデルとして、下記の5コースに分けられている。

●インターネットセキュリティコース

ネットワークの設計、管理、運用、ネットワークプログラミング、さらに現在もっとも必要とされているセキュリティ技術を学びます。

●インターネットアプリケーションコース

インターネットやLAN上で動作するアプリケーションシステムを構築するために必要な知識とプログラミング技術を学びます。

●ゲームプログラミングコース

ゲームプログラムの基礎から応用まで、さらに制御技術と新しいアイデアをゲームに反映するプログラムを学びます。

●メディアプログラミングコース

DTMやCADのソフトウェアの操作法や、モーションキャプチャ、映像、サウンドなどのデジタルコンテンツを処理するプログラムを学びます。

●ケータイアプリケーションコース

スマートフォンや携帯端末上で動作するアプリケーションシステムを構築するために必要な知識とプログラミング技術を学びます。

両専攻あるいは専攻ごとのコースで履修できるカリキュラムとその特徴を以下に示しておく。

(2) メディアデザイン専攻

[両専攻共通基礎科目]

(1) 1年次科目

発想法演習 ICT入門 特別実習A

(2) 2年次科目

情報メディア特別演習 データベース演習 図形科学の基礎
特別実習B 特別実習C

(3) 3年次科目

情報メディアと社会 インターンシップ

(4) 4年次科目

経営系科目A 経営系科目B

[両専攻共通応用科目]

(1) 2年次科目

プロジェクトトライアルI デジタルサウンド演習

(2) 3年次科目

プロジェクトトライアルII 情報メディアと職業 CAD ゲーム開発の最新動向
e-ラーニング メディアと文化 オーディオとビジュアル
メディアアートテクノロジー演習 情報システム特別講義 セミナールI

単位制度

授

業

カリキュラム

履修登録

成績
試験
および卒業
進級
および

教職課程

その
他の
事項教
育
課
程
学
部
・
学
科
の
概
要
履
修
コ
ー
ス卒業
に
必
要
な
履
修
科
目
と
修
得
単
位一
授
業
科
目
表年
次
配
当
科
目
一
覧
表に
科
目
読
み
替
え
つ
い
て

単位制度
授
業
カリキュラム
履修登録
成績
卒業
教職課程
その他の事項
教育学部・学科の概要
卒業に必要な履修科目と修得単位
一 授業科目
科目一覧表
科目一覧表
科目読み替え

- (3) 4 年次科目
 デジタルアーカイブ セミナールⅡ 卒業研究

[デザイン専攻コース共通科目]

- (1) 1 年次科目
 マルチメディア入門 メディアデザインの基礎演習 デッサン
 デザインエレメンツ・演習 Webアニメーション基礎演習 Webデザイン基礎演習
 デザインパスポート メディア技術演習 造形基礎・演習

- (2) 2 年次科目
 ビジュアル構成・演習 メディアデザイン特別講義 行動とデザイン

- (3) 3 年次科目
 デザインマネージメント ビジュアルエフェクト演習

[映像・アニメーションコースに特有な科目]

- (1) 2 年次科目
 映像アニメ・演習 映像デザイン・演習 アニメーション・演習

[ウェブデザインコースに特有な科目]

- (2) 2 年次科目
 Web制作Ⅰ・演習 Web制作Ⅱ・演習

[グラフィックデザインコースに特有な科目]

- (1) 2 年次科目
 色彩デザイン・演習 グラフィックデザイン・演習

[3 DCGコースに特有な科目]

- (1) 2 年次科目
 3 DCGⅠ・演習 3 DCGⅡ・演習

[テクノロジー専攻専門科目履修可能科目]

制限付きの科目もあるので詳しくはガイダンスで説明する。

- (1) 1 年次科目
 コンピュータ Webアプリケーション基礎演習
- (2) 2 年次科目
 デジタルデータの伝わり方 インターネットの仕組み Webプログラミング演習
- (3) 3 年次科目
 Webアプリケーション開発演習 コンピュータグラフィックスの基礎
 コンピュータグラフィックスの技術 デジタルサウンド
 オブジェクト指向Ⅰ・演習 オブジェクト指向Ⅱ・演習
 ネットワーク管理 インターネットとセキュリティ
- (4) 4 年次科目
 ソフトウェアデザイン

(3) メディアテクノロジー専攻**[両専攻共通基礎科目]**

(1) 1年次科目

発想法演習 ICT入門 特別実習A

(2) 2年次科目

情報メディア特別演習 データベース演習 図形科学の基礎
特別実習B 特別実習C

(3) 3年次科目

情報メディアと社会 インターンシップ

(4) 4年次科目

経営系科目A 経営系科目B

[両専攻共通応用科目]

(1) 2年次科目

プロジェクトトライアルI デジタルサウンド演習

(2) 3年次科目

プロジェクトトライアルII 情報メディアと職業 CAD ゲーム開発の最新動向
e-ラーニング メディアと文化 オーディオとビジュアル
メディアアートテクノロジー演習 情報システム特別講義 セミナールI

(3) 4年次科目

デジタルアーカイブ セミナールII 卒業研究

[テクノロジー専攻コース共通科目]

(1) 1年次科目

メディア技術演習 HTMLコーディング演習 グラフィクス演習
テクノロジーパスポート テクノロジーパスポート演習 コンピュータ
基礎解析

(2) 2年次科目

デジタルデータの伝わり方

(3) 3年次科目

コンピュータグラフィックスの基礎 コンピュータグラフィックスの技術
音声情報処理 ゲームの数学 画像情報処理演習

(4) 4年次科目

暗号の数学 ソフトウェアデザイン

[インターネットセキュリティコースに特有な科目]

(1) 2年次科目

Linux演習 インターネットの仕組み

(2) 3年次科目

ネットワーク管理 インターネットとセキュリティ

単位
制度

授

業

カリ
キュ
ラム履
修
登
録成 試
績 験
お
よ
び卒 進
業 級
お
よ
び教
職
課
程留
意
事
項
の
他
の履 学 教
修 部 育
コ 学 科
ー コ の 課
ス ー の 程
ス 要科 卒
目 業
と に
修 必
得 要
単 履
位 修一 授
覧 業
科
目 目
表 表科 年
目 次
一 配
覧 当
表 表に 科
目 目
つ 読
い み
て 替
え

[インターネットアプリケーションコースに特有な科目]

- (1) 1年次科目
Webアプリケーション基礎演習
- (2) 2年次科目
Webプログラミング演習
- (3) 3年次科目
Webアプリケーション開発演習

[ゲームプログラミングコースに特有な科目]

- (1) 1年次科目
コンピュータゲーム開発論
- (2) 2年次科目
ゲームプログラミングⅠ・演習 ゲームプログラミングⅡ・演習
- (3) 3年次科目
ゲーム制作実習

[メディアプログラミングコースに特有な科目]

- (1) 2年次科目
ヒューマンコンピュータインタラクション メディアプログラミング演習
デジタルサウンド
- (2) 3年次科目
メディアシステム開発演習

[ケータイアプリケーションコースに特有な科目]

- (1) 2年次科目
オブジェクト指向Ⅰ・演習 オブジェクト指向Ⅱ・演習
- (2) 3年次科目
モバイルアプリケーション開発演習

[デザイン専攻専門科目履修可能科目]

- 制限付きの科目もあるので詳しくはガイダンスで説明する。
- (1) 2年次科目
メディアデザイン特別講義 行動とデザイン 映像アニメ・演習
3 DCGⅠ・演習
 - (2) 3年次科目
ビジュアルエフェクト演習

(4) ゼミナールⅠ, Ⅱと卒業研究の説明

3, 4年を通して行われるこれらの科目は、ゼミナール教育の形式で行われる。3年に進級した4月に、全学生が情報メディア学科の専門教育を担当する教員のもとに配属される。配属人数は1教員あたり10～12名程度である。

3年のゼミナールⅠでは、卒業研究あるいは卒業作品を完成させる上で必要となる基礎的な知識および技術を学習し、4年のゼミナールⅡおよび卒業研究へと継続、発展させる。完成した研究あ

単位制度
授
業
カリキュラム
履修登録
成績
卒業
業
教職課程
その他の
履修
科目
卒業
単位
授
業
科目
一覧
表
に
つ
い
て

るいは作品は、2月に行われる公開発表会の場で報告、説明する。

このように、ゼミナールⅠ、Ⅱおよび卒業研究は、自分で選んだテーマについて積極的に調査、学習あるいは作品を制作し、その結果を発表するもので、大学における専門教育の根幹となるものである。したがって、この機会に是非、果敢に新しいことに挑戦し、学ぶことの楽しさを経験することを期待している。

(5) 取得可能資格試験

両専攻ともに、各科目をきちんと学習し理解できれば、下記に示す資格を取得するための基礎を習得できる。

[メディアデザイン専攻]

- ①CGクリエイター検定
- ②Webデザイナー検定
- ③マルチメディア検定
- ④色彩検定

[メディアテクノロジー専攻]

- ①ITパスポート
- ②基本情報技術者
- ③応用開発技術者
- ④ネットワークスペシャリスト試験
- ⑤LPIC試験 (Linux Professional Institute Japan) (LPIC-1 / LPIC-2)
- ⑥CAD利用技術者試験 2級

なお、指定した資格を取得した学生は、あらかじめ指定した科目の単位を取ることができる。指定した資格と免除される科目はガイダンスのときに説明する。

(6) プレゼンテーション能力の育成

自分の考え、学習してきたこと、制作した作品について、第三者に分かりやすく伝えることの重要性は一層増してきている。本学科ではこのことに対処するために、1年のビギナーズセミナー、2、3年のプロジェクト・トライアルⅠ・Ⅱ、3、4年のゼミナールⅠ・Ⅱ、卒業研究の4年間を通してプレゼンテーションの仕方を訓練し、その能力を向上させる。

単位
制度

授

業

カリ
キュ
ラム履
修
登
録成 試
験
お
よ
び
績卒 進
級
お
よ
び
業教
職
課
程留
意
事
項
の
其
他履 学 教
修 部 育
コ 学 科 課
ー の 程
ス 要科 卒
目 業
と に
修 必
得 要
単 履
位 修一 授
覧 業
表 科
目 目科 年
目 次
一 配
覧 当
表に 科
つ 目
い 読
て 替
え

平成25年度カリキュラム メディアデザイン専攻 人材像とコンピテンシー

学科名	情報メディア学科 メディアデザイン専攻
①人材像	
(a)	情報技術 (IT) を積極的に活用し、デジタルコンテンツを制作できる人材
(b)	ひとつの専門技術を持ち、多くの周辺技術を理解できる人材の育成
(c)	発想力・企画力・計画力・実行力・評価力を備える人材
(d)	高度なコミュニケーション能力を備え、チームワークを得意とする人材
(e)	ビジネス創造・提案ができるプロデュース力を備える人材の育成
(f)	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材の育成
②コンピテンシー	
A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えたITクリエイティブ人材
A-1	コンテンツをアイデアから発想し、企画としてまとめられる
A-2	コンテンツをつくるためのプロセスを理解し、スケジュールリングできる
A-3	コンテンツ制作にあたり、進捗を計りながら、最後まで作り上げることが出来る
B	問題解決のためのデザイン提案力を持ったITクリエイティブ人材
B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確に出来る
B-2	情報技術 (IT) を活用し、問題解決に必要な情報を収集し、取捨選択できる
B-3	問題解決のために複数の解決策を考案でき、最適な解決策を提案できる
C	高度なコミュニケーション能力を備えたITクリエイティブ人材
C-1	自分のアイデア・企画を他者に明快に説明できる
C-2	他者のアイデア・意見を理解し、建設的に討論できる
C-3	情報技術 (IT) を活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる
C-4	国際的なコミュニケーションができる基礎的英語力をもつ
D	専門技術をもち、実践的に活用できるITクリエイティブ人材
D-1	制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ
D-2	主となる専門分野を持ち、その技術を用いてコンテンツを制作できる
D-3	制作分野において最適なハードウェア、ソフトウェアを選択し、活用できる
D-4	画像、映像、音声、文章をもちいた統合的なコンテンツを個人またはチームで制作できる
D-5	制作したコンテンツをビジネス的な視点でプロデュースできる
E	情報技術 (IT) をコンテンツ制作に活用できるクリエイティブ人材
E-1	情報技術 (IT) の原理を理解し、制作技術を工学的に説明できる
E-2	広く情報技術 (IT) に関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることが出来る
E-3	コンテンツ制作に関する最先端の情報を説明できると共にその可能性について意見を持てる
F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるITクリエイティブ人材
F-1	日本、あるいは国際社会における歴史的背景、文化的価値観を理解できる
F-2	コンテンツ制作やIT技術が社会、自然、文化に与える影響を理解し、ITクリエイティブ人材としての倫理観をもつ
G	チームワークを得意とするITクリエイティブ人材
G-1	目的達成のためにチームに積極的に参加し、互いに協力することが出来る
G-2	リーダーシップを発揮し、ヒト・モノ・時間をマネジメントできる
G-3	チーム内で役割を分担し、それぞれの責務をまっとうできる
G-4	問題が起きた場合でも前向きに問題解決にあたり、相互に協調できる

単位制度

授

業

カリキュラム

履修登録

成績試験および

卒業進級および

教職課程

その他の留意事項

履修コース

卒業に必要な履修

一授業科目

科目一覧表

に科目読み替え

平成25年度カリキュラム メディアテクノロジー専攻 人材像とコンピテンシー

学科名	情報メディア学科 メディアテクノロジー専攻	
①人材像		
(a)	映像、動画像、音声などのデジタルコンテンツを処理できるメディア技術者	
(b)	ユビキタスコンピューティングやゲームプログラミングの開発に従事できる人材の育成	
(c)	ウェブアプリケーションを開発できる人材	
(d)	ネットワークの構築、運営、管理、セキュリティに代表されるインターネット基盤技術を修得した人材	
②コンピテンシー		
A	上位のコンピテンシーを達成することのできる人材の育成	
A-1	コンピュータシステム（ハードウェア、基本ソフトウェア）について理解し、基本的な動作原理を説明できる。	
A-2	コンピュータシステム（ハードウェア、基本ソフトウェア）を活用するための基本操作ができる。	
B	システムエンジニア、プログラマーとしてのコンピテンシー	
B-1	問題をモデル化し、数理的、図形的な取扱ができる。	
B-2	問題解決のプロセスをプログラム化（設計）することができる。	
B-3	問題解決のための必要な手段として適切なツールを選択、駆使できる。	
B-4	問題解決のための必要な手段として適切なハードウェアを選択、駆使できる。	
B-5	問題解決のための必要な手段として適切なアプリケーションを選択、駆使できる。	
C	各種メディア処理に関わる技術者としてのコンピテンシー	
C-1	画像データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。	
C-2	2 DCG、3 DCG データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。	
C-3	音声データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。	
C-4	映像データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。	
C-5	コンピュータの様々な機能（グラフィックスやサウンド）を組み合わせ活用するソフトウェアを作成できる。	
D	Web、ネットワーク系技術者としてのコンピテンシー	
D-1	ネットワーク通信機能を備えたソフトウェアを作成できる。	
D-2	小規模オフィスにLAN環境を構築できる。	
D-3	セキュリティを考慮したWebサイトを構築できる。	
E	実践的な技術者としてのコンピテンシー	
E-1	共同作業を通して、適正なコミュニケーションを行える。	
E-2	ICTを有効に活用しながら、効果的なプレゼンテーションを行える。	
E-3	進化する情報技術に関心を持って学習し、その特性を説明できると共に、その可能性について意見を持てる。	
E-4	情報技術や情報処理技術者の役割を理解し、進化する情報社会に参画するために実践力を高めようとする意欲を持てる。	
E-5	情報技術者倫理の意義を説明できると共に、それに則った行動をとることができる。	

単位制度

授

業

カリキュラム

履修登録

成績試験および

卒業進級および

教職課程

その他の留意事項

教職課程
学部・学科の概要
履修コース卒業に必要な履修
科目と修得単位一 授業科目
覧表科目
目次
一覧表に
科
目
読
み
替
え

