

情報メディア学部 情報メディア学科 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

1. 教育課程の編成及び特色

共通教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視野のもと、共通教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、以下に示す科目をバランスよく学ぶことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

- ① 「基礎教育科目」では、「人間教育科目」および専門科目を学ぶ上で基礎となる日本語力、論理的思考力、数的処理力、プレゼンテーション力およびコミュニケーション力を育成します。
- ② 「人間教育科目」では、中核的な必修科目群「情報とクリティカルシンキング」と、その基盤となる「人間」「社会」「自然」により、価値ある情報を見極める能力を高める能力を獲得するため、物事を幅広い視野からとらえる力と論理的思考力を育成します。「情報とクリティカルシンキング」には、「情報倫理」も配置しています。
- ③ 「総合」の科目群により、主体的に行動する基盤となる体力を育成します。また、国際交流科目により、異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材を育成します。

専門教育

情報メディアに関する基礎的な知識や技能を基盤に、情報社会の発展に貢献できる人材を育成するために専攻を配置しています。メディアデザイン専攻は、デザインとテクノロジーとの融合に着目した、新しい時代のデジタルコンテンツを企画・創造し得る人材を育成できるように設置しています。メディアテクノロジー専攻は、テクノロジーとデザインが融合した、新しいデジタルビジネスを生み出し得る高度 IT 人材を育成できるように設置しています。ディプロマ・ポリシーであげたコンピテンシーを達成するために、情報メディア共通基礎科目、各専攻の基礎科目と応用科目およびプロジェクト系科目を中心とした科目群でカリキュラムを構成しています。情報メディア共通基礎科目では、それぞれの専攻の基礎となる知識を習得し、大学への適応と自らの適性を学ぶために設定しています。各専攻の基礎科目では各専攻で必要なデザイン技術やプログラミング技術の基礎を学び、応用科目へと段階的に学修し、プロジェクト系科目において総合的な応用力を身につけるために配置しています。また、情報メディア専門科目の他に学部横断科目として、近年重要になっているヘルスリテラシーやビッグデータの科目も履修可能としており情報メディアの分野に留まらない幅広い分野の知識を習得できるように配置しています。

2. 教育の方法

教育の方法については以下のように定めています。

- ① 初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年生を対象とし、20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは、ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

- ② 「人間教育科目」は、1年生から3年生に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが、電子教科書やクリッカーおよび本学が開発した SNS 授業ツールも活用することで、アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指しています。
- ③ 「総合」の国際交流科目では、学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では、海外の学生との協調学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型 e-ラーニングを取り入れています。
- ④ 共通基礎科目では、それぞれの専攻の基礎となる知識を習得し大学への適応と自らの適性を学び、生涯にわたり学び続ける力を育成し、コンピテンシーのうち、主に知識と心構えの達成につながります。
- ⑤ 各専攻の基礎科目では各専攻で必要なデザイン技術やプログラミング技術の基礎を学び、応用科目へと段階的に学修し、プロジェクト系科目において総合的な応用力を身につけるように工夫しています。その中で現代の IT 社会に必要なマルチメディア制作技術や IoT やアプリケーション開発技術を身につけることができコンピテンシーのうちスキルの達成につながります。

学修成果の評価は以下の方法で行います。

- ① 初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では、レポート・面接等で評価します。
- ② 健康とスポーツ等実技系の科目では、実技で評価します。
- ③ 知識伝達型の科目では、小テスト・定期試験・宿題・レポート等で評価します。
- ④ プロジェクト系の科目では問題発見、企画、プレゼンテーション等の能力で評価をします。
- ⑤ ゼミナール等では創造力・企画力・計画力・実行力等を総合的に評価します。

なお、コンピテンシー科目関連マップを別表 3 に示します。

3. 専攻別・コース別カリキュラムポイント

専攻別・コース別カリキュラムポイントを別表 4 に、コース別履修推奨科目を別表 5 に示します。

4. 専攻別・コース別履修指導方法

専攻別・コース別履修指導方法を別表 6 に示します。

5. 資格

以下に列記したような各種資格の取得を推奨しています。

- ・CG クリエイター検定（ベーシック／エキスパート）
- ・Web デザイナー検定（ベーシック／エキスパート）
- ・マルチメディア検定（ベーシック／エキスパート）
- ・色彩検定 1 級
- ・IT パスポート試験
- ・基本情報技術者試験
- ・応用情報技術者試験

- ネットワークスペシャリスト試験
- LPIC 試験 (Linux Professional Institute Japan) (LPIC-1/LPIC -2)
- CAD 利用技術者試験 2 級

別表3 情報メディア学科 コンピテンシー・科目関連マップ(共通教育)

【教養教育科目】

授 業 科 目 の 名 称			コンピテンシー				
			A	B	C	D	
授 業 科 目 の 概 要	基 礎 教 育 科 目	教 養 基 礎	日本語表現Ⅰ		○		○
			日本語表現Ⅱ	○	○		
			基礎数学A	○			
			基礎数学B	○			
			ビギナーズセミナーⅠ	○	○		
			ビギナーズセミナーⅡ		○		○
		外 国 語	基礎英語A			○	○
			基礎英語B			○	○
			英語表現ⅠA			○	○
			英語表現ⅠB			○	○
			実用英語A			○	○
			実用英語B			○	○
			英語表現ⅡA			○	○
			英語表現ⅡB			○	○
			職業英語A			○	○
			職業英語B			○	○
			初修外国語ⅠA			○	○
			初修外国語ⅠB			○	○
			初修外国語ⅡA			○	○
			初修外国語ⅡB			○	○
	初修外国語ⅢA			○	○		
	初修外国語ⅢB			○	○		
	人 間 社 会 科 育 目	情 報 と ク リ テ ィ カ ル シ ン キ ン グ	情報の世界		○		○
			情報倫理	○			○
			ヘルスリテラシー入門	○	○		
		人 間	心理学	○			○
			文学	○		○	
			歴史学	○	○	○	
			哲学	○			
		社 会	経済学Ⅰ	○	○		
			経済学Ⅱ	○	○		
			法学	○	○		
			社会学	○	○		
			憲法	○	○		
			国際関係論	○		○	
	自 然 科 育 目	線形代数Ⅰ	○				
		線形代数Ⅱ	○				
		関数の基礎	○				
		微分積分Ⅰ	○				
		微分積分Ⅱ	○				
		確率・統計Ⅰ	○				
		確率・統計Ⅱ	○				
		物理学	○	○			
		生物学	○				
		化学	○				
	総 合 目	健康とスポーツⅠ	○			○	
		健康とスポーツⅡ	○			○	
健康とスポーツⅢ		○			○		
健康とスポーツⅣ		○			○		
海外事情(米国編)				○	○		
海外事情(中国編)				○	○		
国際コラボレーションA				○	○		
国際コラボレーションB				○	○		
キャリアデザインⅠ			○		○		
キャリアデザインⅡ			○		○		
キャリアデザインⅢ		○					
留 学 生 向 け 科 目		日本語Ⅰ			○	○	
		日本語Ⅱ			○	○	
		日本語Ⅲ		○		○	
	日本語Ⅳ		○		○		
	日本事情			○	○		

別表3 情報メディア学科 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

メディアデザイン専攻 コンピテンシー一覧

記号	コンピテンシー
A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えるコンピテンシー
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できる。
B	問題解決のためのデザイン提案力を持つコンピテンシー
B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確にできる。
B-2	ICT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るコンピテンシー
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	ICT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コンピテンシー
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	ICTをコンテンツ制作に活用できるコンピテンシー
E-1	ICT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ICTに関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることができる。
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つ。
F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるコンピテンシー
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ICTが社会、自然、文化に与える影響を理解し、ICT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コンピテンシー
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できる。
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。

メディアデザイン専攻 コンピテンシー科目関連マップ

科目名	A			B			C				D					E			F		G			備考	
	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	C-4	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	E-1	E-2	E-3	F-1	F-2	G-1	G-2	G-3		G-4
共通基礎科目	情報メディア入門				○			○								○									
	初修情報メディア学Ⅰ				○			○								○									
	初修情報メディア学Ⅱ				○			○								○									
	発想法演習	○			○		○	○	○													○	○		
	ICT入門												○					○	○						
	情報メディアパスポート					○																			
	情報メディアの数学Ⅰ											○				○									
	芸術論											○							○	○					
	芸術演習											○													
	デザインプログラミング演習											○													
	情報メディア特別演習															○	○	○							
	経営系科目A														○										
	経営系科目B														○										
デザイン系基礎科目	Webデザイン基礎演習											○													
	デッサン											○													
	メディアデザインの基礎演習											○													
	デザインエレメンツ・演習											○													
	図形科学の基礎											○					○								
テクノロジ系基礎科目	特別実習B		○	○																					
	HTMLコーディング演習											○													
	メディア技術演習											○													
	コンピュータ											○				○									
	プログラミング演習Ⅰ											○													
	プログラミング演習Ⅱ											○													
	特別実習A											○													
	IoT時代のセキュリティ											○									○				
	ゼミナールⅠ								○	○	○														○
	ゼミナールⅡ								○	○	○														○
共通応用科目	卒業研究Ⅰ								○	○	○														○
	卒業研究Ⅱ								○	○	○														○
	卒業研究Ⅲ								○	○	○														○
	卒業研究Ⅳ								○	○	○														○
	インターンシップ																		○	○	○	○	○	○	○
	CGプログラミング											○													
	e-ラーニング											○													
	デザインシンキング													○											
	情報システム特別講義																	○	○	○	○				
	メディアデザイン特別講義																	○	○	○	○				
デザイン系応用科目	ビジュアル構成・演習											○	○												
	色彩・デザイン演習											○													
	デジタルサウンド												○												
	ビジュアルエフェクト演習											○						○							
	行動とデザイン												○												
	デジタルサウンド・演習												○												
	DTP																	○							
テクノロジ系応用科目	クリエイティブ・マネージメント				○	○	○								○			○	○	○			○		
	システム情報系科目A											○	○												
	システム情報系科目B											○	○												
	コンピュータゲーム開発論											○	○	○	○										
	SQL入門											○													
	インターネットの仕組み											○													
	ゲーム開発の最新動向																	○	○						
	音声情報処理											○													
	画像情報処理											○													
	専門コース系科目	映画基礎演習											○	○											
アニメーション基礎演習												○	○												
Web制作演習												○	○												
3DCG演習												○	○												
メディアプログラミング演習												○	○												
ゲームプログラミング演習												○	○												
ゲームCG演習												○	○												
ゲーム制作演習												○	○												
モバイルアプリ演習												○	○												
Webプログラミング演習												○	○												
情報メディアの数学Ⅱ											○														
インターネットセキュリティの技術											○														
Linux入門											○														

別表3 情報メディア学科 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

メディアテクノロジー専攻 コンピテンシー一覧

記号	コンピテンシー
A	変化するICT社会を生きる市民としてのコンピテンシー
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	2DCG, 3DCG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)を組み合わせて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。

メディアテクノロジー専攻 コンピテンシー科目関連マップ

科目名	A		B					C					D			E					備考
	A-1	A-2	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3	E-4	E-5	
共通基礎科目	情報メディア入門	○																			
	初修情報メディア学 I	○																			
	初修情報メディア学 II	○																			
	発想法演習			○		○											○				
	ICT入門	○																			
	情報メディアパスポート	○																			
	情報メディアの数学 I	○																			
	芸術論																		○	○	
	芸術演習																		○	○	
	デザインプログラミング演習	○																			
	情報メディア特別演習	○																			
	経営系科目A																		○	○	
経営系科目B																		○	○		
デザイン系基礎科目	Webデザイン基礎演習	○				○	○														
	デッサン	○				○	○														
	メディアデザインの基礎演習	○				○	○														
	デザインエレメンツ・演習	○				○	○														
	図形科学の基礎	○																			
	特別実習B						○	○													
テクノロジー系基礎科目	HTMLコーディング演習				○							○					○				
	メディア技術演習				○																
	コンピュータ	○			○																
	プログラミング演習 I				○																
	プログラミング演習 II				○																
	特別実習A		○		○		○														
共通応用科目	IoT時代のセキュリティ													○						○	
	ゼミナール I															○	○				
	ゼミナール II															○	○				
	卒業研究 I															○	○				
	卒業研究 II															○	○				
	卒業研究 III															○	○				
	卒業研究 IV															○	○				
	インターンシップ																		○	○	
	CGプログラミング				○	○					○										
	e-ラーニング															○		○			
	デザインシンキング			○		○		○													
	情報システム特別講義																	○	○	○	
メディアデザイン特別講義																	○	○	○		
デザイン系応用科目	ビジュアル構成・演習							○	○												
	色彩・デザイン演習							○	○												
	デジタルサウンド							○			○										
	ビジュアルエフェクト演習							○			○										
	行動とデザイン			○	○	○										○		○	○		
	デジタルサウンド・演習																				
テクノロジー系応用科目	DTP																				
	クリエイティブ・マネージメント					○															
	システム情報系科目A				○								○								
	システム情報系科目B				○								○								
	コンピュータゲーム開発論																	○	○	○	
	SQL入門												○								
	インターネットの仕組み						○	○					○								
	ゲーム開発の最新動向			○	○		○	○					○					○	○		
	音声情報処理			○							○							○	○		
	画像情報処理			○	○					○								○	○		
ソフトウェアデザイン			○	○	○												○	○			
専門コース系科目	Webアプリケーション開発演習 I												○	○	○						
	Webアプリケーション開発演習 II												○	○	○						
	映画基礎演習																				
	アニメーション基礎演習								○												
	Web制作演習												○	○	○						
	3DCG演習												○								
	メディアプログラミング演習																	○			
	ゲームプログラミング・演習																	○			
	ゲームCG演習																	○	○		
	ゲーム制作演習																	○	○		
モバイルアプリ演習													○	○	○						
Webプログラミング演習													○	○	○						
情報メディアの数学 II						○															
インターネットセキュリティの技術													○	○	○						
Linux入門		○													○	○					

プロジェクト系科目	Web制作プロジェクト			○	○				○	○	○	○	○	○	○	○				
	メディアアート制作プロジェクト			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	ゲーム制作プロジェクト			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	アプリ制作プロジェクト			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	ネットワーク演習												○	○	○					
	プロジェクトトライアル I			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	プロジェクトトライアル II			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	地域貢献プロジェクト			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	ステップアッププロジェクト II			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	ステップアッププロジェクト III			○	○				○	○	○	○	○			○	○			
	断学部横 科目	BIとビッグデータ I			○	○														
BIとビッグデータ II				○	○	○														
ステップアッププロジェクト I				○	○				○	○	○	○	○			○	○			
グローバルヘルスリテラシー																	○	○		

別表4 情報メディア学科 専攻別・コース別カリキュラムポイント

メディアデザイン専攻 コース別カリキュラムポイント

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と表現の考え方を学びます。
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の考え方について学びます。
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技法と考え方などを学びます。
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。
メディアアートコース	映像やグラフィック、CGなどとICT 技術を組み合わせ、対話的な作品やプロジェクションマッピング等の見る人に興味と驚きを与える新しい作品制作の考え方と表現技術を学びます。

メディアテクノロジー専攻 コース別カリキュラムポイント

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。
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。
モバイル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。
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。
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。

別表5 情報メディア学科 専攻別・コース別履修推奨科目

メディアデザイン専攻 コース別履修推奨科目

科目区分	授業科目の名称	授業を行う年次	単位数		映像・アニメーションコース	ウェブデザインコース	グラフィックデザインコース	3DCGコース	メディアアートコース
			必修	選択					
共通基礎科目	情報メディア入門	1	1		○	○	○	○	○
	初修情報メディア学Ⅰ	1	1		○	○	○	○	○
	初修情報メディア学Ⅱ	1	1		○	○	○	○	○
	発想法演習	1	2		○	○	○	○	○
	ICT入門	1	2		○	○	○	○	○
	情報メディアパスポート	1	1		○	○	○	○	○
	情報メディアの数学Ⅰ	2	2		○	○	○	○	○
	芸術論	1	2		○				○
	芸術演習	2	2						○
	デザインプログラミング演習	2	2						○
	情報メディア特別演習	3	2						
経営系科目A	3	2							
経営系科目B	3	2							
デザイン系基礎科目	Webデザイン基礎演習	1	2		○	○	○	○	○
	デッサン	1	2		○	○	○	○	○
	メディアデザインの基礎演習	1	2		○	○	○	○	○
	デザインエレメント・演習	1	4		○	○	○	○	○
	図形科学の基礎	2	4					○	○
	特別実習B	2	1					○	○
テクノロジー系基礎科目	HTMLコーディング演習	1	2		○	○	○	○	○
	メディア技術演習	1	2		○	○	○	○	○
	コンピュータ	1	2		○	○	○	○	○
	プログラミング演習Ⅰ	1	2			○			○
	プログラミング演習Ⅱ	2	2			○			
	特別実習A	2	1						
共通応用科目	IoT時代のセキュリティ	2	2		○	○	○	○	○
	ゼミナールⅠ	3	4		必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅡ	4	4		必修	必修	必修	必修	必修
	卒業研究Ⅰ	4	2						
	卒業研究Ⅱ	4	2						
	卒業研究Ⅲ	4	2						
	卒業研究Ⅳ	4	2						
	インターンシップ	3	2						
	CGプログラミング	3	2						
	eラーニング	3	2						
	デザインシンキング	3	2						
情報システム特別講義	2	2							
メディアデザイン特別講義	2	2							
デザイン系応用科目	ビジュアル構成・演習	2	4		○	○	○	○	○
	色彩・デザイン演習	2	4		○	○	○		
	デジタルサウンド	2	2		○				○
	ビジュアルエフェクト演習	2	2		○		○		○
	行動とデザイン	2	2			○			○
	デジタルサウンド・演習	2	4		○				○
	DTP	3	2			○			
クリエイティブ・マネージメント	3	2							
テクノロジー系応用科目	システム情報系科目A	2	4						
	システム情報系科目B	2	4						
	コンピュータゲーム開発論	2	2						
	SQL入門	2	2			○			
	インターネットの仕組み	2	2						
	ゲーム開発の最新動向	3	2						
	音声情報処理	3	2						
	画像情報処理	3	2						
専門コース系科目	映画基礎演習	2	4		○				
	アニメーション基礎演習	2	4		○		○	○	○
	Web制作演習	2	4		○	○	○	○	○
	3DCG演習	2	4				○	○	○
	メディアプログラミング演習	2	4						○
	ゲームプログラミング・演習	2	4						
	ゲームCG演習	2	2				○		
	ゲーム制作演習	3	2				○		
	モバイルアプリ演習	2	4						
	Webプログラミング演習	2	4			○			
	情報メディアの数学Ⅱ	2	2						
インターネットセキュリティの技術	3	2							
Linux入門	3	2							
プロジェクト系科目	映像制作プロジェクト	2	4		○				
	グラフィック制作プロジェクト	2	4			○			
	Web制作プロジェクト	2	4			○			
	メディアアート制作プロジェクト	3	4				○	○	○
	ゲーム制作プロジェクト	3	4				○		
	アプリ制作プロジェクト	3	4						
	プロジェクトトライアルⅠ	2	2						
	プロジェクトトライアルⅡ	3	2						
	地域貢献プロジェクト	3	2						
	ステップアッププロジェクトⅡ	3	2						
学部横断科目	ステップアッププロジェクトⅢ	4	2						
	BⅠとビッグデータⅠ	3	2						
	BⅠとビッグデータⅡ	3	2						
	ステップアッププロジェクトⅠ	3	2						
グローバルヘルスリテラシー	3	2							

○：各コースで履修することが望ましい。

別表5 情報メディア学科 専攻別・コース別履修推奨科目

メディアテクノロジー専攻 コース別履修推奨科目

科目区分	授業科目の名称	授業を 行う年 次	単位数		メディア プログラミング コース	ゲーム プログラミング コース	モバイル アプリケーション コース	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 セキュリティ コース
			必修	選択					
共通基礎科目	情報メディア入門	1	1		○	○	○	○	○
	初修情報メディア学Ⅰ	1	1		○	○	○	○	○
	初修情報メディア学Ⅱ	1	1		○	○	○	○	○
	発想法演習	1	2		○	○	○	○	○
	ICT入門	1	2		○	○	○	○	○
	情報メディアパスポート	1	1		○	○	○	○	○
	情報メディアの数学Ⅰ	2	2		○	○	○	○	○
	芸術論	1	2						
	芸術演習	2	2						
	デザインプログラミング演習	2	2		○				
	情報メディア特別演習	3	2						
	経営系科目A	3	2						
	経営系科目B	3	2						
	デザイン系基礎科目	Webデザイン基礎演習	1	2		○	○	○	○
デッサン		1	2		○				
メディアデザインの基礎演習		1	2		○				
デザインエレメント・演習		1	4		○	○	○	○	○
図形学の基礎		2	4						
特別実習B	2	1							
テクノロジー系基礎科目	HTMLコーディング演習	1	2		○	○	○	○	○
	メディア技術演習	1	2		○	○	○	○	○
	コンピュータ	1	2		○	○	○	○	○
	プログラミング演習Ⅰ	1	2		○	○	○	○	○
	プログラミング演習Ⅱ	2	2		○	○	○	○	○
特別実習A	2	1							
共通応用科目	IoT時代のセキュリティ	2	2		○	○	○	○	○
	ゼミナールⅠ	3	4		必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅡ	4	4		必修	必修	必修	必修	必修
	卒業研究Ⅰ	4	2						
	卒業研究Ⅱ	4	2						
	卒業研究Ⅲ	4	2						
	卒業研究Ⅳ	4	2						
	インターンシップ	3	2						
	CGプログラミング	3	2		○				
	eラーニング	3	2						
	デザインシンキング	3	2						
	情報システム特別講義	2	2						
	メディアデザイン特別講義	2	2						
	デザイン系応用科目	ビジュアル構成・演習	2	4					
色彩・デザイン演習		2	4						
デジタルサウンド		2	2		○				
ビジュアルエフェクト演習		2	2						
行動とデザイン		2	2		○		○		
デジタルサウンド・演習		2	4		○				
DTP		3	2						
クリエイティブ・マネジメント	3	2							
テクノロジー系応用科目	システム情報系科目A	2	4					○	
	システム情報系科目B	2	4					○	
	コンピュータゲーム開発論	2	2			○	○		
	SQL入門	2	2				○	○	
	インターネットの仕組み	2	2		○	○	○	○	○
	ゲーム開発の最新動向	3	2			○			
	音声情報処理	3	2		○	○			
	画像情報処理	3	2		○	○			
	ソフトウェアデザイン	3	2			○	○	○	
	Webアプリケーション開発演習Ⅰ	3	4				○		
Webアプリケーション開発演習Ⅱ	3	4				○			
専門コース系科目	映画基礎演習	2	4						
	アニメーション基礎演習	2	4						
	Web制作演習	2	4		○				
	3DCG演習	2	4						
	メディアプログラミング演習	2	4		○				
	ゲームプログラミング・演習	2	4			○			
	ゲームCG演習	2	2						
	ゲーム制作演習	3	2			○			
	モバイルアプリ演習	2	4				○		
	Webプログラミング演習	2	4				○	○	
	情報メディアの数学Ⅱ	2	2				○	○	
	インターネットセキュリティの技術	3	2				○	○	○
	Linux入門	3	2					○	○
	プロジェクト系科目	Web制作プロジェクト	2	4					
メディアアート制作プロジェクト	3	4		○					
ゲーム制作プロジェクト	3	4			○				
アプリ制作プロジェクト	3	4				○			
ネットワーク演習	3	4						○	
プロジェクトトライアルⅠ	2	2							
プロジェクトトライアルⅡ	3	2							
地域貢献プロジェクト	3	2							
ステップアッププロジェクトⅡ	3	2							
ステップアッププロジェクトⅢ	4	2							
学部横断科目	BⅠとビッグデータⅠ	3	2						
	BⅠとビッグデータⅡ	3	2						
	ステップアッププロジェクトⅠ	3	2						
	グローバルヘルスリテラシー	3	2						

○：各コースで履修することが望ましい。

別表6 情報メディア学科 専攻別・コース別履修指導方法

メディアデザイン専攻 コース別履修指導方法

映像・アニメーションコース	「映画基礎演習」や「アニメーション基礎演習」などで映像コンテンツ制作における基礎的な理論と表現方法を学び、「映像制作プロジェクト」で理解を深めるとともに作品制作を通してスキルを習得します。
ウェブデザインコース	「Web制作演習」などで Web サイトを設計・制作するための基礎的な設計手法とデザインテクニックを学び、「Web制作プロジェクト」でさらに発展させてサイト全体を戦略に基づいて構築する訓練を行います。
グラフィックデザインコース	「デザインエレメンツ・演習」や「ビジュアル構成・演習」などでグラフィックの基本と応用を習得し、「グラフィック制作プロジェクト」で実践的な制作を経験します。
3DCGコース	「3DCG演習」などで具体例を作成しながら 3DCG の基本的な技術を習得し、「メディアアート制作プロジェクト」や「ゲーム制作プロジェクト」などの各種プロジェクト科目において、3DCG制作技術を活用します。
メディアアートコース	「デジタルサウンド・演習」や「ビジュアルエフェクト演習」などで、メディアアートに関する基礎知識と応用事例を学び、「メディアアート制作プロジェクト」で実践的なメディアアートの制作を経験します。

メディアテクノロジー専攻 コース別履修指導方法

メディアプログラミングコース	「メディアプログラミング演習」などで人とコンピュータ間のインタラクションに関する基礎知識を学び、「メディアアート制作プロジェクト」でインタラクティブなメディアアートのプログラミングを経験します。
ゲームプログラミングコース	「ゲームプログラミング・演習」や「ゲーム制作演習」などでゲームプログラムのノウハウを学び、「ゲーム制作プロジェクト」で実践的なゲーム制作に取り組みます。
モバイルアプリケーションコース	「モバイルアプリ演習」や「行動とデザイン」などでプログラミングとインターフェースの基礎を学び、「アプリ制作プロジェクト」でスマートフォンや携帯端末上で動作するアプリ開発に取り組みます。
インターネットアプリケーションコース	「インターネットの仕組み」などでインターネットの動作原理を学び、「Webアプリケーション開発演習I・II」で実践的な商用サイトの開発に取り組みます。
インターネットセキュリティコース	「インターネットセキュリティの技術」などでインターネットセキュリティの仕組みと基礎を学び、「ネットワーク演習」でサイバー攻撃の脅威に対抗するための実践的なセキュリティ対策に取り組みます。