

## 情報メディア学部 情報メディア学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

### 1. 育成すべき人材像とコンピテンシー

情報化社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚をもった人材を育成するとともに、映像、アニメ、3DCG、グラフィック、感性、ウェブ、ネットワークなど、新しい時代の中核となる技術をもとに、デザインとテクノロジーを融合したビジネスやデジタルコンテンツを創造し得る人材を育成します。

#### ① 生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材。

#### ② IT 社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・ICT 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。
- ・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。
- ・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人材。
- ・IoT（モノのインターネット）やゲームプログラムの開発に従事できる人材。
- ・ウェブアプリケーションやモバイルシステムを開発できる人材。
- ・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。

#### ③ 国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材。
- ・社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材。

#### ④ コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・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。
- ・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。

#### ⑤ 自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・ビジネス、デジタルコンテンツ等の発想力・企画力・計画力・実行力・評価力を備える人材。

#### ⑥ 知識のみではなく生きるための知恵

- ・物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考力を備えた人材。
- ・情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

育成すべき人材像とコンピテンシーを別表 1、及び別表 2 に示します。

2. 卒業要件（以下の①～③の要件をすべて満たし、合計 124 単位以上を修得していること）

履修科目		履修単位数
①	基礎教育科目	次の要件を満たし、計 22 単位以上を修得 教養基礎科目について ・必修科目 8 単位を修得 ・「基礎数学 A」又は「基礎数学 B」のいずれか 2 単位を修得 外国語科目について ・必修科目 6 単位を修得 ・選択科目 6 単位以上を修得 ただし ・英語の選択科目 4 単位以上を修得
②	人間教育科目	次の要件を満たし、計 24 単位以上を修得 ・必修科目 9 単位を修得 ・選択科目 15 単位以上を修得 ただし ・「人間」「社会」「自然」の 3 分野からそれぞれ 1 科目以上修得
③	専門教育科目	次の要件を満たし、計 78 単位以上を修得 ・必修科目 8 単位を修得 ・選択科目は、以下の要件を含み計 70 単位以上を修得 ・共通基礎選択必修科目群から 7 単位以上を修得 ・『テクノロジー系基礎科目選択必修科目群』および『デザイン系基礎科目選択必修科目群』から 10 単位以上を修得

3. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと、すなわち、定められたコンピテンシーを身に付け、育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（情報メディア学）」を授与します。

別表1 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー(共通教育)

学科名	共通教育科目
①人材像	
(a)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考力を備えた人材
(b)	情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材
(c)	異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材
(d)	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
②コンピテンシー	
A	学問の方法と論理的思考力を身に付け、問題解決に生かすことができる。
B	得られた情報を批判的に分析し、自己の考えを構築・表現することができる。
C	人類の歴史や文化の多様性を認め、その担い手としての自覚をもつことができる。
D	様々な意見をもつ人々とのコミュニケーションの重要性を自覚し、社会活動への展望をもつことができる。

別表2 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー(専門教育)

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)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A,C,G
(b)	ICT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 対応コンピテンシー B,E
(c)	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 対応コンピテンシー D,E
(d)	ビジネス、デジタルコンテンツ等の発想力・企画力・計画力・実行力・評価力を備える人材 対応コンピテンシー B,E,F
(e)	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 対応コンピテンシー C,G
(f)	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材 対応コンピテンシー F
②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	専門技術を持ち、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てる。
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。

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)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A,E
(b)	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人材 対応コンピテンシー A,B,C,E
(c)	IoT(モノのインターネット)やゲームプログラムの開発に従事できる人材 対応コンピテンシー A,B,C,E
(d)	ウェブアプリケーションやモバイルシステムを開発できる人材 対応コンピテンシー A,B,D,E
(e)	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 対応コンピテンシー A,B,D,E
②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。