

情報メディア学科

1. 学科の概要

みなさんの生活する環境は、今後ますますSociety5.0の世界へと向かっていきます。人が機械を使うのではなく、機械が人のために動く世界です。そんな世界を創るために最も重要なものが情報技術です。情報をいかに人に心地よく使えることができるかが求められます。本学科では、テクノロジーとデザインの手で人のための「情報」を創り、伝えていきます。

テクノロジーを専門に学ぶ人は、デザインへの理解を持つエンジニアに、そしてデザインを専門に学ぶ人は、技術への理解を持つクリエイターになってくれることを望んでいます。本学科では、情報を正確に伝達するための基盤技術を作る「テクノロジー」と、人が欲しい情報をわかりやすく伝えるコンテンツ(情報)を創る「デザイン」を学びます。

上記の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、「デザイン専攻」と「テクノロジー専攻」が設けられています。また、本学科で学ぶことのできる知識と技術を5つの領域として設定しています。

デザイン専攻

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を学びます。つまり、見る人が魅力を感じ、興味を持つコンテンツを作成するアイデアと技術を身につけた人材を育成することを目標としています。

テクノロジー専攻

見る人に魅力的と感じてもらえるコンテンツを届けるためには、コンテンツの内容だけではなく仕組みも重要となります。たとえば、見ている人の動きに合わせた映像の表示や、人や環境の状態を測るIoT技術を組み合わせるなどです。また、こういったコンテンツを安全・安心に使うためのセキュリティ技術も重要となります。このような仕組みをアイデアだけではなく、Webやモバイルアプリケーションなど、実際に動くものとして実現できる技術者を育成することが目標です。

2. 5つの領域

AI&データサイエンス領域

様々なセンサーおよび音声・映像・画像から得られたビッグデータの可視化と分析、さらにはそれらをAIなどへ利活用する方法を学びます。

キーワード：ビッグデータ、センシング、データ利活用、可視化、AI、音声、映像、画像処理

Web/アプリ開発&セキュリティ領域

Webサイトの企画・制作からサーバを構築する方法、さらにはそれらを安心・安全に運用するためのセキュリティシステムについて学びます。

キーワード：Webサイト制作、Webアプリ、バックエンド、ネットワーク技術、セキュリティ

ゲーム&3DCG/×R領域

VR・ARを含めたインタラクティブなシステムの開発方法を学びます。さらにそれらの技術を活用したゲームの企画・制作方法を学びます。

キーワード：IoT、インタフェース、VR・AR、インタラクティブアート、ゲーム設計、ゲームプログラミング

映像/サウンド&メディアアート領域

映画や3DCGまでを含めた映像とアニメーションの制作技法、さらにはサウンド制作やメディアアートの企画・制作について探求します。

キーワード：映画制作、アニメーション制作、3DCG、デジタルサウンド、メディアアート、パフォーマンスアート

単位
制
度
授業
カ
リ
キ
ュ
ラ
ム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び

進

級
卒業
教
職
課
程留
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル
教
育
課
程
の
要
要付
各
種
規
程
録履
修
要
項
報

グラフィック&UI / UXデザイン領域

ポスター・雑誌などのグラフィックデザイン，広告・パッケージなどのデザインの知識・技術を学びます。UIとUXを理解したデザインを追求します。

キーワード：UI/UX，インフォグラフィクス，広告・パッケージ，コピーライティング，グラフィックス，イラスト，キャラクター

3. ゼミナールⅠ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳと卒業研究Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳ

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ます。3年に進級した4月に，全学生が情報メディア学科を担当する教員の研究室に配属されます。

3年次のゼミナールⅠ，Ⅱでは，卒業研究あるいは卒業制作をおこなう上で必要となる基礎的な知識および技術を学修し，4年次のゼミナールⅢ，Ⅳおよび卒業研究Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳへと継続，発展させていきます。完成した研究や制作は，公開発表会の場で報告・説明をします。

このように，ゼミナールⅠ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳおよび卒業研究Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳは，自分で選んだテーマについて積極的に調査，学修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す。大学生生活の集大成として挑戦し，学ぶことの楽しさを経験することを期待しています。

4. プレゼンテーション能力の育成

自分の考え，学修してきたこと，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ます。本学科ではこのことに対処するために，1年次のビギナーズセミナーⅠ，Ⅱ，2年次以降のプロジェクト系科目，3，4年次のゼミナールⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ，卒業研究Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳ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ます。

単位
制
度
授

業
カ
リ
キ
ュ
ー
ラ
ム
履
修
登
録
成
試
験
お
よ
び
績
び
進

級
卒

業
教
職
課
程
留
意
の
事
他
項
の
履
修
モ
デ
ル
各
種
規
程
付
録
履
修
課
程
の
要
項
報
告

情報メディア学科 人材像とコンピテンシー

学科名	情報メディア学科
人材像	
1-a	学ぶ意義を理解できる人材
1-b	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-a	幅広く情報技術およびメディアコンテンツ制作技術を身に付けて世の中の進歩に貢献できる人材
3-a	異文化を理解し、国際感覚に優れた人材
3-b	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材
4-a	市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材
4-b	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-a	発想力・企画力を備え、人に優しい情報技術およびメディアコンテンツを生み出せる人材
6-a	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材
6-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
コンピテンシー	
A	社会・環境に意識を配り、変化を理解できる (人材像：1-a)
B	社会・環境に意識を配り主体的に学び続けられる (人材像：1-b)
C	知識だけではなく、制作・開発に必要な技術を身に付けている (人材像：2-a)
D	文化の違いを理解し、協働できる (人材像：3-a)
E	多様性を理解し行動できる (人材像：3-b)
F	社会からの要請に応じ、積極的に関わることができる (人材像：4-a)
G	課題解決に向けて協力して取り組むことができる (人材像：4-b)
H	使う人の立場に立ち、制作・開発ができる (人材像：5-a)
I	知識や技術を組み合わせ、論理的に問題解決に取り組むことができる (人材像：6-a)
J	お互いを尊重し、自らの主張を表現できる (人材像：6-b)

単
位
制
度
授

業
カ
リ
キ
ュ
ラ
ム

履
修
登
録

成
試
験
お
よ
び
進

級
卒

業
教
職
課
程

留
意
の
事
他
項
の

履
修
モ
デ
ル
学
部
学
科
の
課
程
変
更

付
各
種
規
程
録

履
修
要
項
の
報
告

履修要項	履修モジュール	その他の事項	留意事項	授業課程	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連	1	2	3	4	5	6	A(1-a)	B(1-b)	C(2-a)	D(3-a)	E(3-b)	F(4-a)	G(4-b)	H(5-a)	I(6-a)	J(6-b)	A	B	C	D	E
------	---------	--------	------	------	---------------------	---------------------	---	---	---	---	---	---	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---	---	---	---	---

情報メディア学部 情報メディア学科 コンピテンシーと科目の対応表

科目名	コンピテンシー												専門														
	1	2	3	4	5	6	A(1-a)	B(1-b)	C(2-a)	D(3-a)	E(3-b)	F(4-a)	G(4-b)	H(5-a)	I(6-a)	J(6-b)	A	B	C	D	E						
情報メディア入門Ⅰ	○						○																○				
情報メディア入門Ⅱ	○						○																○				
情報メディア学Ⅰ	○						○																○				
情報メディア学Ⅱ	○						○																○				
ICT入門	○						○																○				
基礎数学																											
メディアの行列							○																				
メディアの確率と統計							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○																				
暗号の数学							○			</																	

情報メディア学部

情報メディア学科 (2026年度入学生～)

単位制度	授	業	カリキュラム	履修登録	成績および進	級	卒業	業	教職課程	留	その他	履修モジュール	付	各種	規	程	履	修	要	項	報

科目名	AI&データサイエンス領域	Web/アプリ開発&セキュリティ領域	ゲーム&3DCG/XR領域	映像/サウンド&メディアアート領域	グラフィック&UI/UXデザイン領域
キャリアデザインI	必修	必修	必修	必修	必修
キャリアデザインII	必修	必修	必修	必修	必修
キャリアデザインIII	必修	必修	必修	必修	必修
映像制作プロジェクト				○	○
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		○			
プロジェクトリアル					
プロジェクトI					
プロジェクトII					
プロジェクトIII					
Writing I					
Communication I					
Speaking I					
Communication II					
Speaking II					
Reading II					
Writing II					
中国語基礎 I					
中国語基礎 II					
中国語会話 I					
中国語会話 II					○
心理学					
文学					
歴史学					
哲学					
経済学 I					
経済学 II					
法学					
社会学					
憲法					
国際関係論					
線形代数					
身近な数学					
微分積分					
確率論					
統計学					
物理学					
生物学		○			
化学					
健康とスポーツ概論 I					
健康とスポーツ概論 II					

必修：必修

◎：必ず履修を要する科目

○：推奨する科目

※他学科履修は20単位まで認める

※基礎科目(教養・専門)、実践科目(教養・専門)、専門科目、実践科目(教養・専門)から82単位以上(必修単位35単位を含む)を修得し、他学科履修を含めた総修得単位数を124単位以上とする

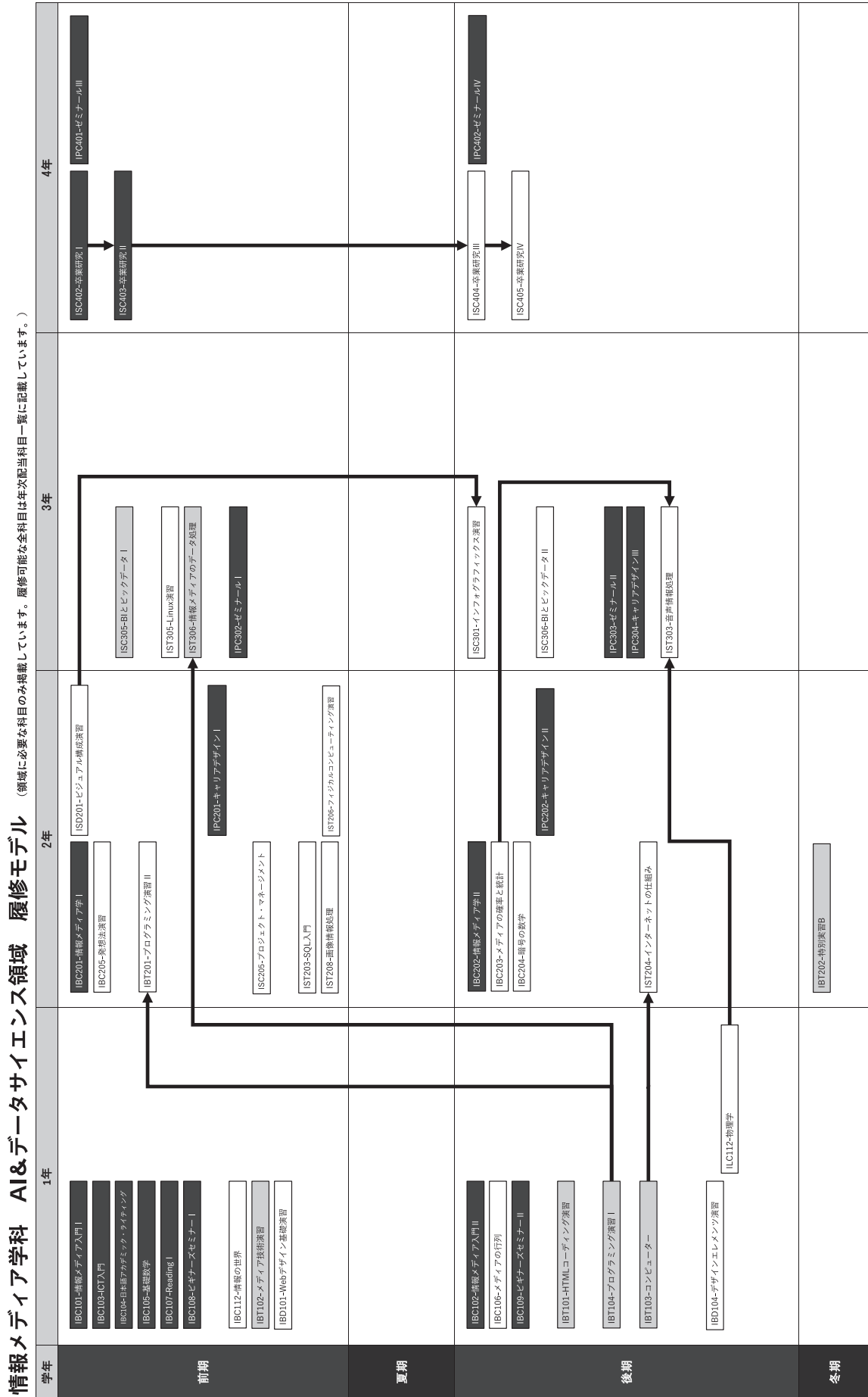
履修要項	履修プログラム	国際情報	付録	各種規程	留他の事項	業教職課程	級卒	進	成績および	履修登録	履修プログラム	業	単位制度授
------	---------	------	----	------	-------	-------	----	---	-------	------	---------	---	-------

履修モデル
学部・学科の履修

留他の事項
留他の事項

履修要項
履修要項

AI&データサイエンス領域 履修モデル

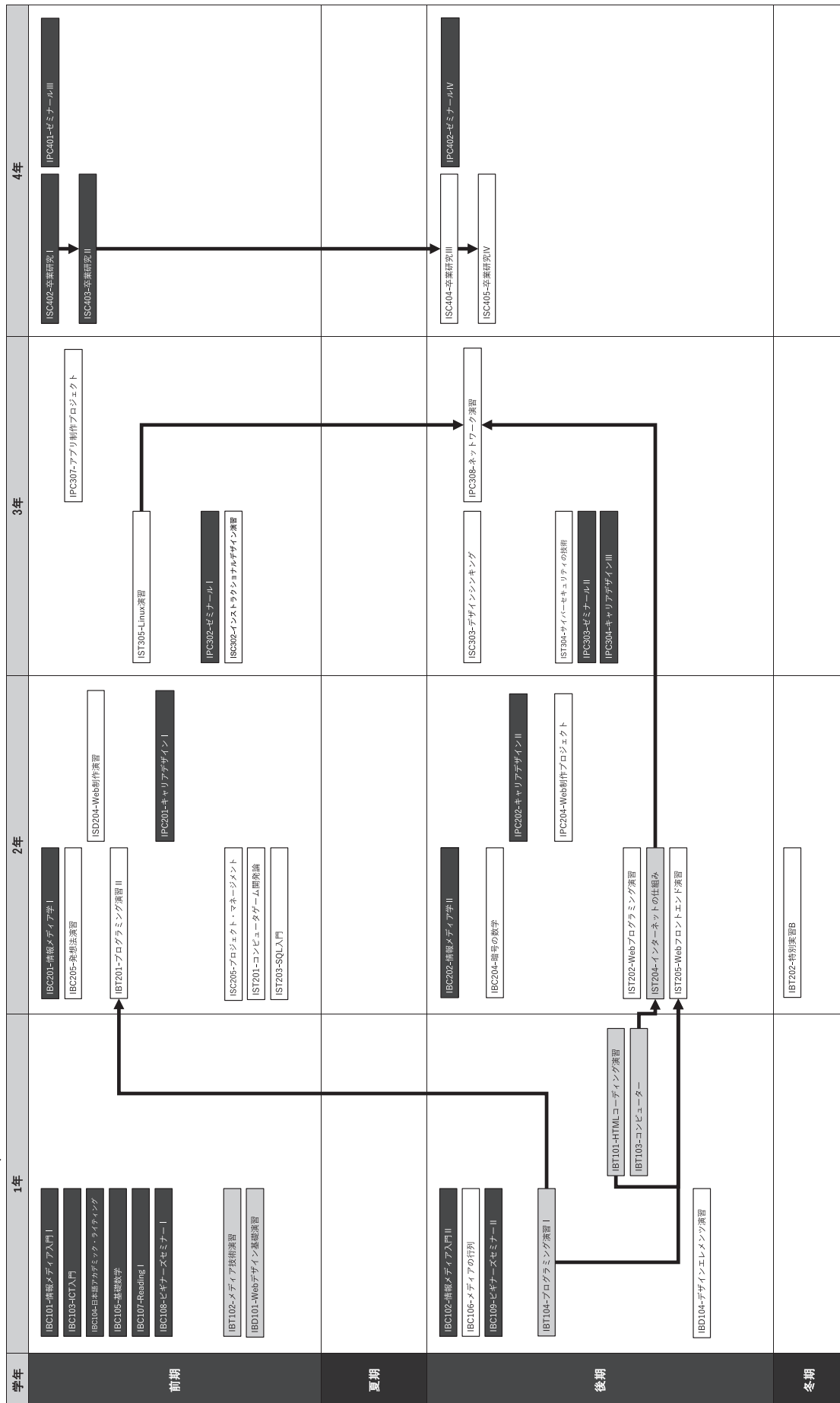


単位制度授
業カリキュラム履修登録
成試験および進級
卒業
業教職課程
留その他事項の履修モデル
付各種規程
録・履修要項
情報報

Web/アプリ開発&セキュリティ領域 履修モデル

単位制度
授業カリキュラム
履修登録
成績および進級卒業
業教職課程
その他の事項
履修モデル
各種規程
履修要項

情報メディア学科 Web/アプリ開発&セキュリティ領域 履修モデル (領域に必要な科目のみ掲載しています。履修可能な全科目は年次配当科目一覧に記載しています。)



必修科目
 本領域において必ず履修することを選択する科目
 本領域において履修を推奨する科目
 本領域において履修を推奨する科目

ゲーム&3DCG/×R領域 履修モデル

情報メディア学科 ゲーム&3DCG/×R領域 履修モデル

(領域に必要な科目のみ掲載しています。履修可能な科目は年次配当科目一覧に記載しています。)

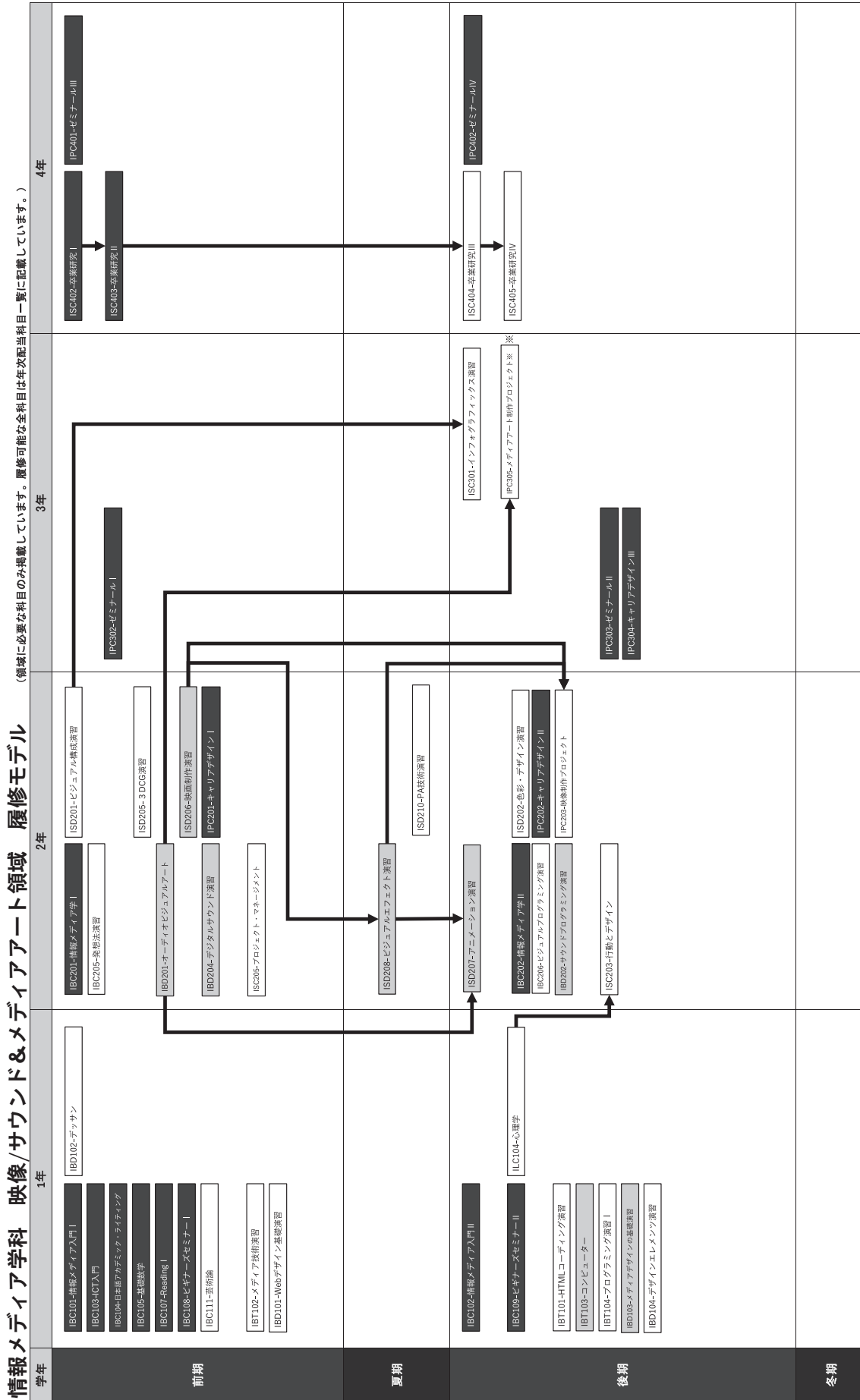
学年	1年	2年	3年	4年
前期	IBC101-情報メディア入門 IBC103-CG入門 IBC104-日本語プログラミング/ライティング IBC106-基礎数学 IBC107-Reading I IBC108-ヒギナーズセミナー I IBC111-基術論 IBT102-メディア技術演習 IBD101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学 I IBC205-発想法演習 IBT201-プログラミング演習 II IBD201-オーディオビジュアルアート IBD203-図形科学の基礎 IBD204-デジタルサウンド演習 ISC205-プロジェクト・マネージメント IST201-コンピュータゲーム開発論 IST205-フィジカルコンピューティング演習	IPC306-ゲーム制作プロジェクト IST301-ゲーム制作演習 IPC302-4ミニマル I ISC302-インスタラクトラクションデザイン演習	ISC402-卒業研究 I ISC403-卒業研究 II IPC401-ゼミナール III
夏期			IST302-ゲーム開発の最新動向	
後期	IBC102-情報メディア入門 II IBC106-メディアの行方 IBC208-ヒギナーズセミナー II IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピュータ IBD104-デザインエレメンツ演習	IBC202-情報メディア学 II IBC206-ビジュアルプログラミング演習 IBD202-サウンドプログラミング演習 ISC204-CGプログラミング IST204-インターネットの仕組み IST207-ゲームプログラミング演習	※ IPC305-メディアアート制作プロジェクト※ ISC303-デザインシンキング IPC303-4ミニマル II IPC304-キャリアデザイン III	IPC404-卒業研究 III ISC405-卒業研究 V IPC402-ゼミナール IV
冬期				

必修科目
 本領域において必ず履修することをする科目
 本領域において履修を推奨する科目
 履修に伴い単位取得を推奨する科目
 ※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度授
 業カリキュラム履修登録
 成試験および進級
 卒業
 業教職課程
 留他の事項の履修モデル
 付各種規程
 履修要項
 国際情報ム報

映像/サウンド&メディアアート領域 履修モデル

単位制度
授業
カリキュラム
履修登録
成績
進級
卒業
業教職課程
留他の事項
履修モデル
付各種規程
履修要項



必修科目 本領域において必ず履修することを要する科目

推薦科目 本領域において履修を推奨する科目

履修に併い単位取得を推奨する科目

※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

グラフィック&UI/UX領域 履修モデル

学年	1年	2年	3年	4年
前期	IBC101-情報メディア入門Ⅰ IBC103-ICT入門 IBC104-日本語リテラシー・ライティング IBC105-基礎数学 IBC107-ReadingⅠ IBC108-ヒヤウネスセミナー IBC111-芸術論 IBT102-メディア技術演習 IBD101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-発想法演習 IBD204-Web制作演習 IBC203-キャリアデザインⅠ IBC205-プロジェクト・マネージメント ISD201-ビジュアル構成演習	ISD301-DTP演習 IPC302-ゼミナールⅠ ISC302-インストラクショナルデザイン演習	ISC402-卒業研究Ⅰ ISC403-卒業研究Ⅱ
夏期		IBD205-特別実習A		
後期	IBC102-情報メディア入門Ⅱ IBC108-ヒヤウネスセミナーⅡ IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピュター IBT104-プログラミング演習Ⅰ IBD103-メディアデザインの基礎演習 IBD104-デザインエレメンツ演習	IBC202-情報メディア学Ⅱ ISD202-色彩・デザイン演習 IPC202-キャリアデザインⅡ IPC204-Web制作プロジェクト ISC203-行動デザイン	ISC301-インフォグラフィックス演習 ISC303-デザインシンキング IPC303-ゼミナールⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	ISC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ IPC402-ゼミナールⅣ
冬期				

情報メディア学科 グラフィック&UI/UX領域 履修モデル (領域に必要な科目のみ掲載しています。履修可能な全科目は年次配当科目一覧に記載しています。)

必修科目
 本領域において必ず履修することを選択する科目
 本領域において履修を推奨する科目

履修に伴い単位取得を推奨する科目

単位制度	授
業	業
カリキュラム	履修
履修	登録
登録	成績
成績	試験
試験	および
および	進
進	級
級	卒
卒	業
業	教職
教職	課程
課程	留
留	意の
意の	事項の
事項の	履修
履修	モデル
モデル	付
付	各種
各種	規程
規程	録
録	履修
履修	要
要	項
項	情報
情報	報

年次配当科目一覧

年次配当科目一覧 (領域に必要な科目は、領域別履修系図に記載しています。)

学年	1年	2年	3年	4年	
前期	IBC101-情報メディア入門Ⅰ IBC102-ICT入門 IBC104-日本語アカデミック・ライティング IBC105-基礎数学 IBC107-Reading I IBC108-キナーゼセミナーⅠ IBC111-基術論 IBC112-情報の世界 IBT102-メディア技術演習 IBC101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-発想法演習 IBC207-情報倫理 IBT201-プログラミング演習Ⅱ IBC201-オーディオビジュアルアート IBC203-図形科学の基礎 IBC204-デジタルサウンド演習 IBC205-メディアデザイン特別講義 IBC205-プロジェクト・マネージメント IBC207-コミュニケーション基礎Ⅰ IBC207-経済学Ⅱ IBC203-SQL入門 IBC208-画像情報処理 IBC205-特別実習A IBC208-ビジュアルメディア演習 IBC210-PA技術演習	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ IBC305-ストラクチャルデザイン演習 IBC305-Web制作演習Ⅰ IBC305-ゲーム制作演習 IBC305-Linux演習 IBC305-情報メディアのデータ処理 IBC301-DTP演習 IBC302-セミナーⅠ	IBC306-ゲーム制作プロジェクト IBC307-アプリ制作プロジェクト IBC301-中国語会話Ⅰ IBC303-歴史学 IBC304-哲学 IBC305-国際関係論 IBC302-セミナーⅡ IBC301-ビジュアル構成演習 IBC203-イラスト制作演習 IBC204-Web制作演習 IBC205-3DCG演習 IBC206-映画制作演習 IBC201-キャリアデザインⅠ IBC201-CommunicationⅡ IBC203-ReadingⅡ IBC205-中国語基礎Ⅰ IBC207-経済学Ⅱ IBC209-権術論 IBC206-デジタルコミュニケーション演習 IBC207-アニメーション演習 IBC209-ゲームACG演習 IBC202-キャリアデザインⅡ IBC203-映像制作プロジェクト IBC204-Web制作プロジェクト IBC202-SpeakingⅡ IBC204-WritingⅡ IBC206-中国語基礎Ⅱ IBC208-線形代数 IBC210-統計学 IBC204-インターネットの仕組み IBC205-Webフロントエンド演習 IBC207-ゲームプログラミング演習	IBC402-卒業研究Ⅲ IBC403-卒業研究Ⅲ IBC403-プロジェクトⅢ
夏期	IPC101-スポーツ実技Ⅰ IPC103-海外事情(中国編) IPC106-国際コラボレーションA IPC104-海外事情(米国編)	IPC105-海外事情(中国編) IPC106-国際コラボレーションA IPC107-国際コラボレーションB	IBC301-インフラグラフィックス演習 IBC303-デザインシンキング IBC304-情報メディア特別演習Ⅱ IBC305-WebとビジュアルデータⅡ IBC303-音声情報処理 IBC304-サイバーセキュリティの技術 IBC303-セミナーⅢ IBC304-キャリアデザインⅢ	IBC302-ゲーム開発の最新動向 IPC301-インターナショナル IPC310-プロジェクトⅠ	IPC404-卒業研究Ⅳ IPC405-卒業研究Ⅳ IPC404-卒業研究Ⅲ IPC405-卒業研究Ⅳ IBC306-メディアアート制作プロジェクト※ IBC308-ネットワーク演習 IBC302-中国語会話Ⅱ
後期	IBC102-情報メディア入門Ⅱ IBC106-メディアの行方 IBC109-ヒキナーゼセミナーⅡ IBC110-日本語表現 IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピュータ IBT104-プログラミング演習Ⅰ IBC103-デザイン基礎演習 IBC104-デザインエレメンツ演習	IBC101-WritingⅠ IBC103-SpeakingⅠ IBC104-心理学 IBC105-文字 IBC106-経済学Ⅰ IBC108-社会学 IBC111-微分積分 IBC112-物理学 IBC114-化学 IBC116-健康とスポーツ理論Ⅱ	IBC307-情報メディア特別演習Ⅰ IBC309-プロジェクトトリアール IBC311-プロジェクトⅡ	IBC307-情報メディア特別演習Ⅰ IBC309-プロジェクトトリアール IBC311-プロジェクトⅡ	IBC401-情報メディア特別演習Ⅳ
冬期	IPC102-スポーツ実技Ⅱ IBC110-身近な数学	IBC102-特別実習B	IBC307-情報メディア特別演習Ⅰ IBC309-プロジェクトトリアール IBC311-プロジェクトⅡ	IBC307-情報メディア特別演習Ⅰ IBC309-プロジェクトトリアール IBC311-プロジェクトⅡ	IBC401-情報メディア特別演習Ⅳ

必修科目

単位制度

授業カリキュラム

履修登録

成績の進級

卒業

業教職課程

その他の事項

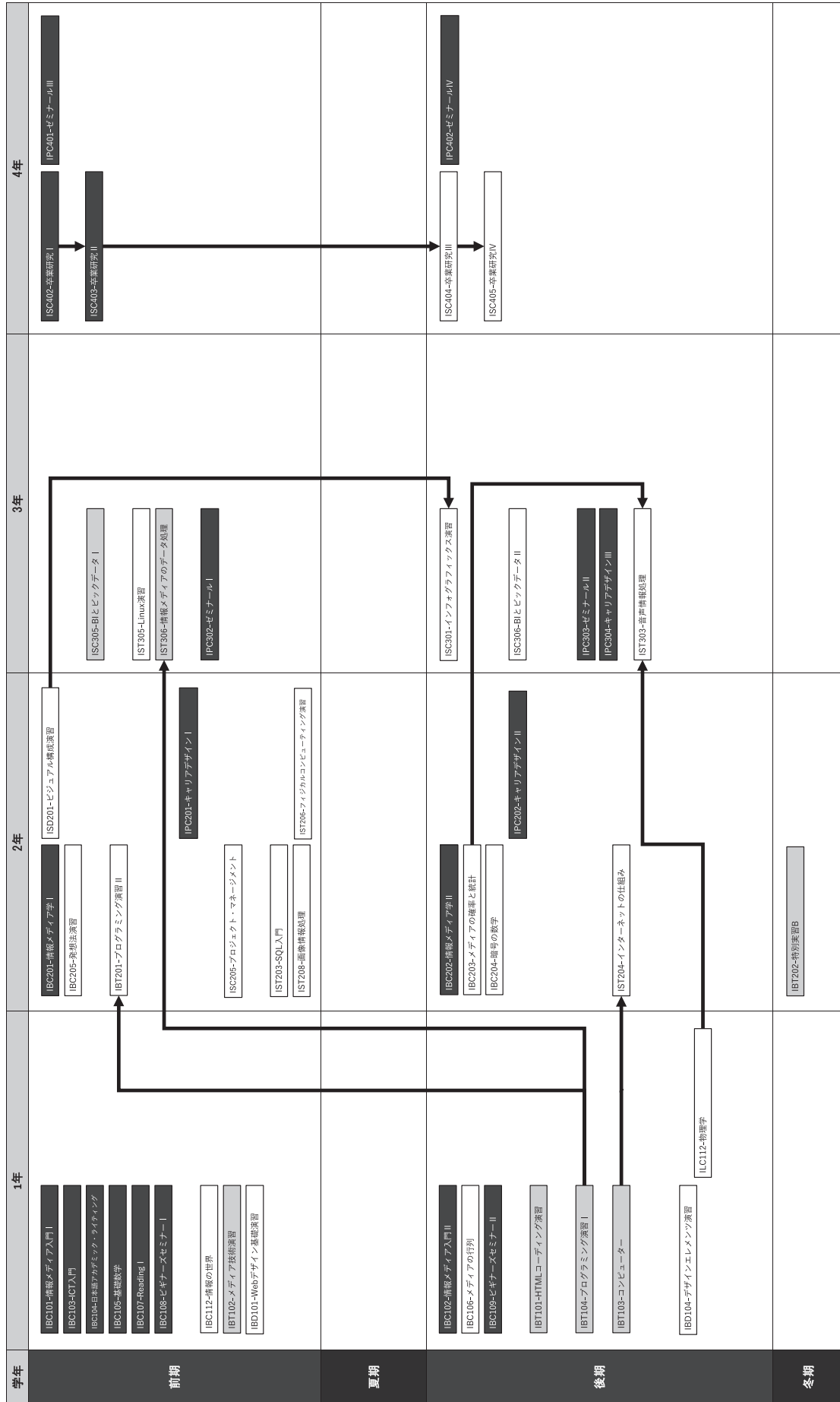
履修モジュール

各種規程

履修要項

AI&データサイエンス領域 履修モデル【外国人留学生】

AI&データサイエンス領域 履修モデル【外国人留学生】



必修科目
 本領域において必ず履修することとする科目
 本領域において履修を推奨する科目

単位制度授業カリキュラム履修登録成試験および進級卒業教職課程留その他事項の履修モデル付各種規程録・履修要項

Web/アプリ開発&セキュリティ領域 履修モデル【外国人留学生】

単位
制度
授

業
カリ
キュ
ラム

履
修
登
録

成
試
験
お
よ
び
進

級
卒

業
教
職
課
程

留
意
の
事
項
の

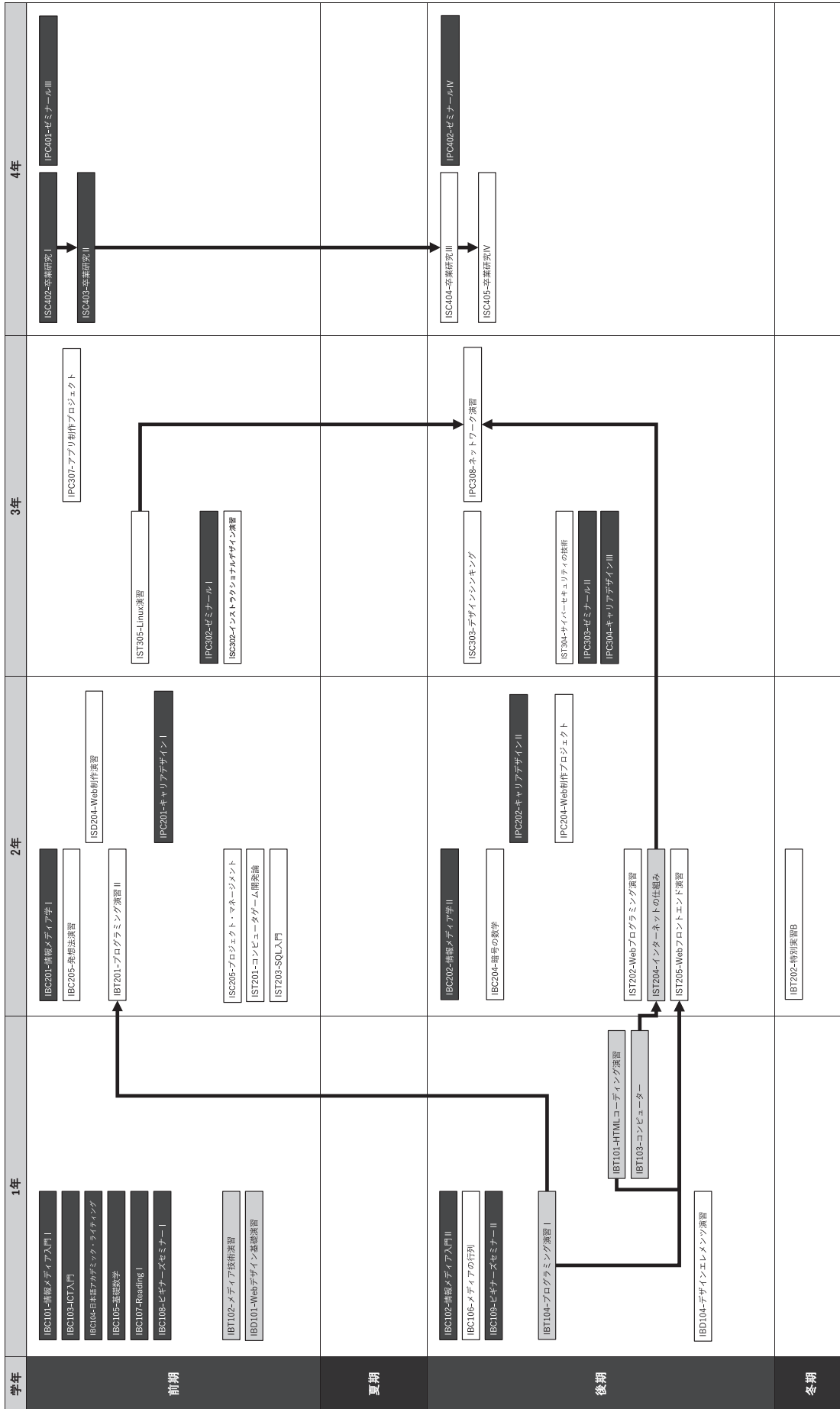
履
修
モ
デ
ル

付
各
種
規
程
録

履
修
要
項

履
修
要
項

Web/アプリ開発&セキュリティ領域 履修モデル【外国人留学生】



必修科目
 本領域において履修を推奨する科目

本領域において必ず履修することとする科目
 履修に伴い単位取得を推奨する科目

ゲーム&3DCG/×R領域 履修モデル【外国人留学生】

ゲーム&3DCG/×R領域 履修モデル【外国人留学生】

学年	1年	2年	3年	4年
前期	IBC101-基礎メディア入門Ⅰ IBC103-GT入門 IBC104-日本語アカデミックライティング IBC105-基礎数学 IBC107-ReadingⅠ IBC108-ビギナーズセミナーⅠ IBC111-基初論 IBT102-メディア技術演習 IBD101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-発想演習 IBT201-プログラミング演習Ⅱ IBD201-オーディオビジュアルアート IBD203-図形科学の基礎 IBD204-デジタルサウンド演習 ISC205-プロジェクト・マネージメント IST201-コンピュータゲーム開発論 IST206-フィジカルコンピュテーティング演習	IPC305-ゲーム制作プロジェクト IST301-ゲーム制作演習 IPC302-セミナーⅢ	ISC402-卒業研究Ⅰ ISC403-卒業研究Ⅱ IPC401-セミナーⅣ
夏期			IST302-ゲーム開発の最新動向	
後期	IBC102-基礎メディア入門Ⅱ IBC106-メディアの行列 IBC109-ビギナーズセミナーⅡ IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピューター IBD104-デザインエレメンツ演習	IBC202-情報メディア学Ⅱ IBC206-ビジュアルプログラミング演習 IBD202-サウンドプログラミング演習 ISC204-CGプログラミング IST204-インターネットの仕組み IST207-ゲームプログラミング演習	※ IPC305-メディアアート制作プロジェクト※ ISC303-デザインシンキング IPC303-セミナーⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	ISC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ IPC402-セミナーⅣ
冬期				

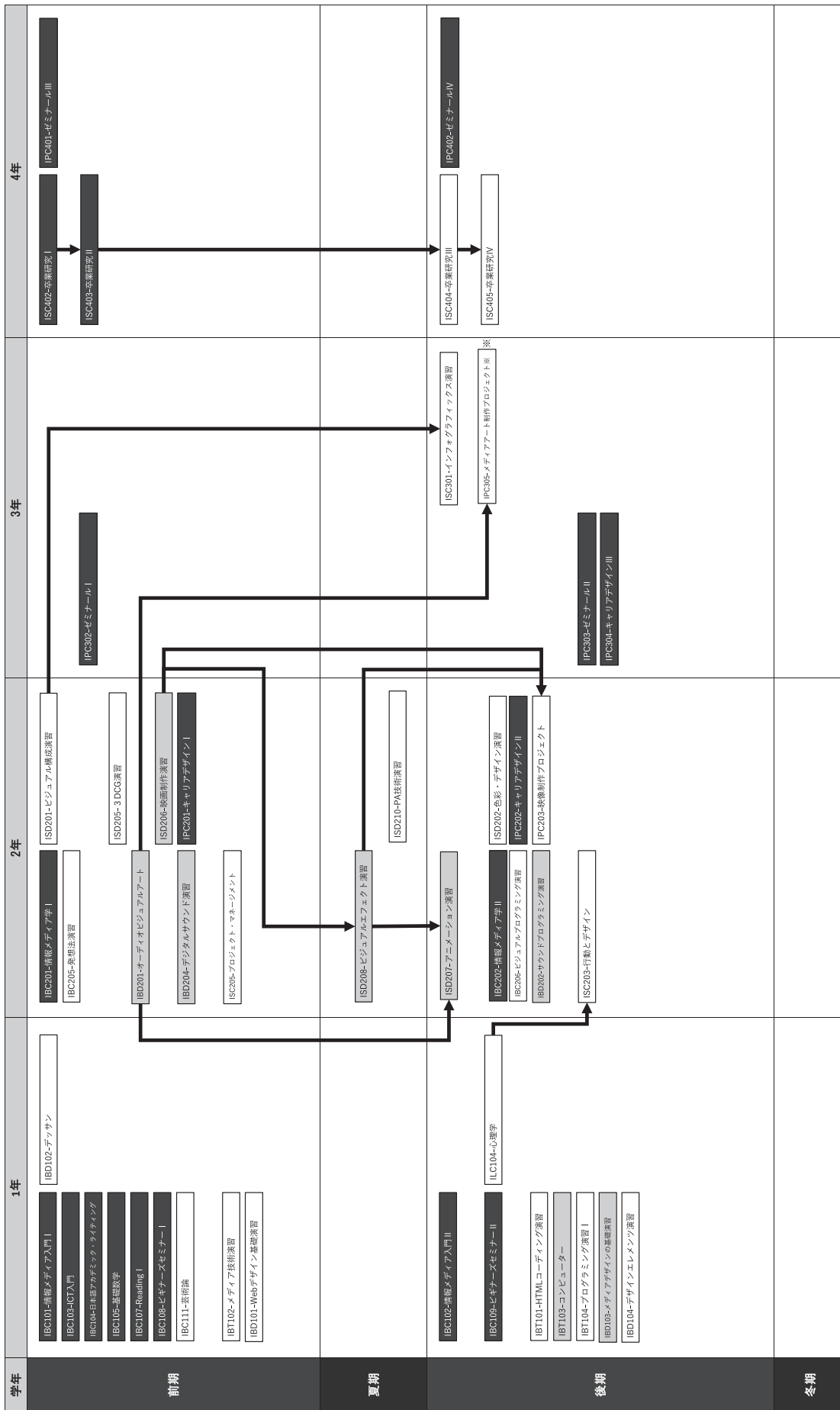
必修科目
 本領域において必ず履修することを要する科目
 本領域において履修を推奨する科目
 ※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度授
 業カリキュラム履修登録
 成試験および進級
 卒業
 業教職課程
 留その他事項の履修モデル
 付各種規程
 履修要項
 国際情報
 履修要項

映像/サウンド&メディアアート領域 履修モデル【外国人留学生】

単位制度
授
業
カリキュラム
履修登録
成績および進級
卒業
業
教職課程
留
意の
事項
履修モデル
付
各
種
規
程
履修要項

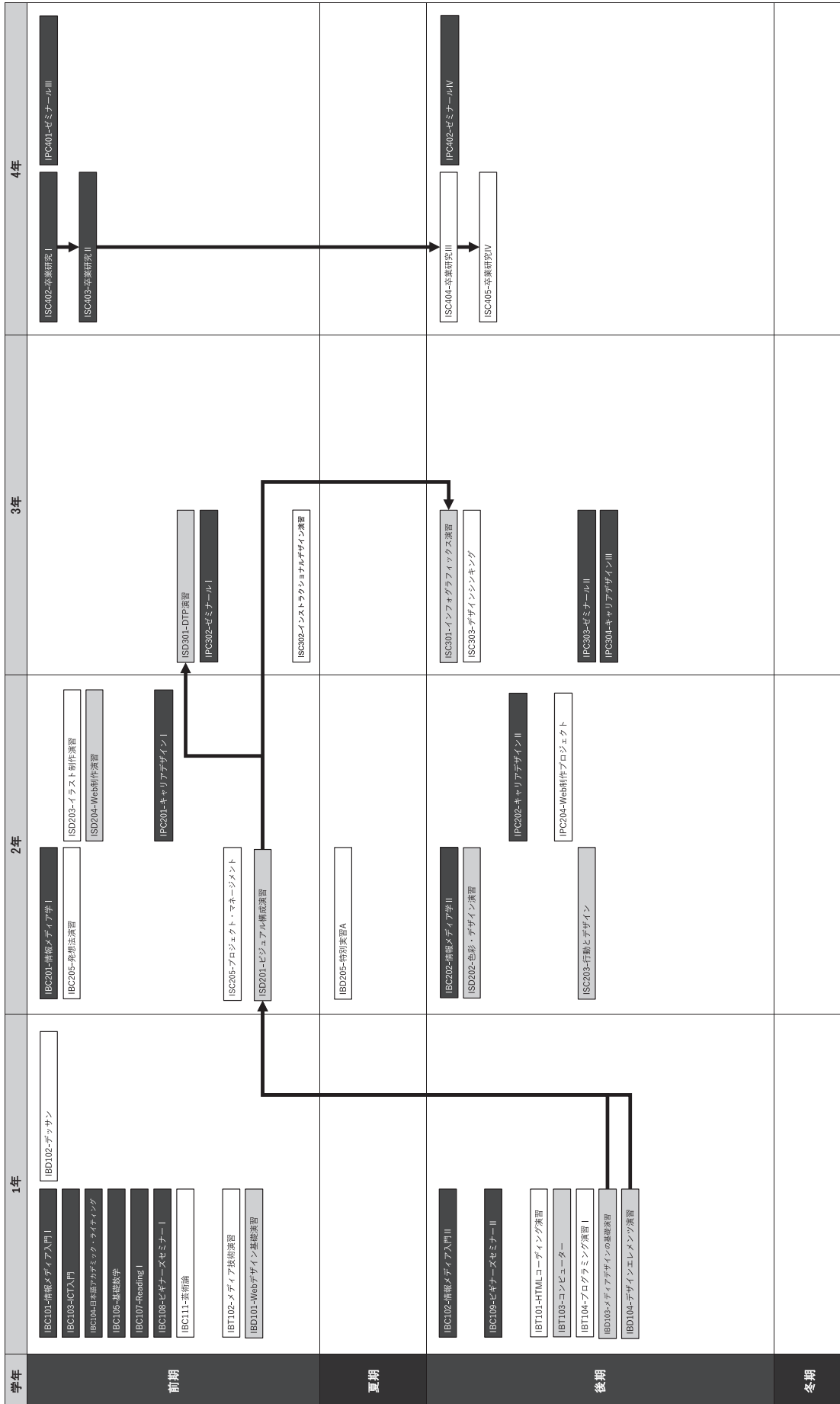
映像/サウンド&メディアアート領域 履修モデル【外国人留学生】



必修科目
 本領域において履修を推奨する科目
 本領域において必ず履修することを目指す科目
 本領域において履修を推奨する科目
 ※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

グラフィック&UI/UX領域 履修モデル【外国人留学生】

グラフィック&UI/UX領域 履修モデル【外国人留学生】



必修科目
 本領域において必ず履修することを目指す科目
 本領域において履修を推奨する科目

履修に同じ単位取得を推奨する科目

単位制度授
 業カリキュラム履修登録
 成試験および進級
 卒業
 業教職課程
 留その他の事項の履修モデル
 付各種規程
 履修要項

教育課程
 学部・学科の履修モデル
 国際情報
 プログラム

年次配当科目一覧【外国人留学生】

情報メディア学科 年次配当科目一覧【外国人留学生】

学年	1年	2年	3年	4年	
前期	IBC101-情報メディア入門Ⅰ IBC102-ICT入門 IBC104-日本語アカデミック・ライティング IBC106-基礎数学 IBC107-英語 IBC109-書法 IBC113-生物学 IBC115-健康とスポーツ概論Ⅰ IBC111-芸術論 IBC112-情報の世界 IBT102-メディア技術演習 IBD101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-発想法演習 IBC207-情報倫理 IBT201-プログラミング演習Ⅱ IBD201-オーディオビジュアルアート IBD203-図形科学の基礎 IBD204-デジタルサウンド演習 ISC202-メディアデザイン特別講義 ISC205-プロジェクト・マネージメント IST201-コミュニケーション概論 IST203-SQL入門 IST208-画像情報処理 IBD205-特別実習A ISD208-ビジュアルエフェクト演習 ISD210-PA技術演習	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ ISC305-イラストレーション演習 ISC305-Web制作演習Ⅰ ISC305-Web制作演習Ⅱ IST301-ゲーム制作演習 IST305-Linux演習 IST306-情報メディアのデータ処理 ISD301-DTP演習 IPC302-ゼミナールⅠ	IPC403-プロジェクトⅢ ISC402-卒業研究Ⅰ ISC403-卒業研究Ⅱ IPC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ	
夏期	IPC101-スカーフ製法Ⅰ	IBD205-特別実習A ISD208-ビジュアルエフェクト演習 ISD210-PA技術演習	IST302-ゲーム開発の最新動向 IPC301-インターンシップ IPC310-プロジェクトⅠ	IPC403-プロジェクトⅢ	
後期	IBC102-情報メディア入門Ⅱ IBC106-メディアの行方 IBC109-ヒキナーズセミナーⅡ IBC110-日本語表現 IBT101-HTMLコーディング演習 IBT105-コンピュータ IBT104-プログラミング演習Ⅰ IBD103-コンピュータ IBD103-デザイン基礎演習 IBD104-デザインエレメンツ演習 IBC116-健康とスポーツ概論Ⅱ	IBC202-情報メディア学Ⅱ IBC203-メディアの歴史と統計 IBC204-暗号の数学 IBD206-ビジュアルプログラミング演習 IBD202-サウンドプログラミング演習 ISC201-情報システム特別講義 ISC203-行動とデザイン ISC204-CGプログラミング演習 ISD202-色彩・デザイン演習 ISD202-Webプログラミング演習 IST204-インターネットの仕組み IST205-Webフロントエンド演習 IST207-ゲームプログラミング演習	ISC301-インフラグラフィックス演習 ISC303-デザインシンキング ISC304-情報メディア特別演習Ⅱ ISC305-WebとビジュアルⅡ IST303-音声情報処理 IST304-サイバーセキュリティの技術 IPC303-ゼミナールⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	IPC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ IPC405-メディアアート制作プロジェクト※ IPC308-ネットワーク演習 ILC211-日本語Ⅳ	IPC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ
冬期	IPC102-スカーフ表現Ⅱ ILC110-身近な数学	IBT202-特別実習B	ISC307-情報メディア特別ゼミナールⅠ IPC309-プロジェクトトリアール IPC311-プロジェクトⅡ	ISC401-情報メディア特別ゼミナールⅡ	

必修科目

単位制度
授業
カリキュラム
履修登録
成績
進級
卒業

業
教職課程
留
意
の
事
項
履修
モ
デ
ル
各
種
規
程
付
録
履修
要
項
報
告
書
の
概
要