

情報メディア学科

1. 学科の概要

現在のIT社会の基盤は、コンピュータとモバイル端末、そしてネットワーク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効果的に実現するためには、情報を正確にそして安心安全にやりとりするための技術に加え、受け手にとって価値のある情報となるように、文章やイラスト、映像などの表現も重要となる。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、ホームページであるWebをはじめ、情報コンテンツである3DCG、アニメーション、映像、そしてユーザーの体験と技術をつなぐUI・UX、つまりメディア表現を理解したメディアエンジニアとテクノロジーを理解したメディアクリエイターの育成が必要となってきた。

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。また、専攻により認定されるコースにも違いがある。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を学ぶ。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コースに対応した履修モデルとして、下記の7コースが目安となる。

- ・映像・アニメーションコース
- ・グラフィックデザインコース
- ・イラスト・キャラクターデザインコース
- ・3DCGコース
- ・ゲームデザインコース
- ・メディアアートコース
- ・UI・UXデザインコース

【メディアテクノロジー専攻】

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である。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ある。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る。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コースに対応した履修モデルとして、下記の6コースが目安となる。

- ・Webサイト制作コース
- ・VR・AR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
- ・Web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

2. コースの認定

履修した科目に応じて、卒業時に下記の13コースの中から認定します。科目の組み合わせによって、複数のコースを認定することも可能です。専攻によっては履修できない科目があるため、認定されるコースが制限される場合があります。

●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、考え方を学びます。

●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。

●イラスト・キャラクターデザインコース

ゲームや映画で使われるキャラクターや、ホームページなどで使われるイラストを制作する知識と技術を学びます。

●3DCGコース

映画やゲームだけではなく、医療、建築などあらゆる分野で必要となった3DCG。その原理と作り方、魅せ方を学びます。

●ゲームデザインコース

やりたくなるゲームは技術だけでは実現できません。世界観などの技術以外の様々な要素が重要です。ゲーム制作の技術を知り、ゲームの企画方法を学びます。

●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。

●UI・UXデザインコース

見やすい・使いやすいWebページやスマホアプリは、UI・UXがきちんとデザインされています。その考え方、モノ、コトの体験とデザインを学びます。

●Webサイト制作コース

新しい技術を取り入れたWebサイトの制作方法や、人を惹きつける斬新なWebデザインの考え方について学びます。

●VR・ARコース

VR・ARコンテンツの市場は今後拡大していくことが予想されています。VR・ARで何ができるか、その表現や考え方、仮想の世界を創り制御する技術を学びます。

●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。

●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。

単位
制
度
授業
カ
リ
キ
ュ
ラ
ム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
績
び
卒業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル
教
育
課
程
の
概
要付
各
種
規
程
録

●Web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。

3. ゼミナールⅠ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳと卒業研究Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳ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名程度である。

3年のゼミナールⅠ，Ⅱ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修し、4年のゼミナールⅢ，Ⅳおよび卒業研究Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳへと継続、発展させる。完成した研究あるいは作品は、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，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。

4. 取得可能資格試験

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

- ① CGクリエイター検定（ベーシック／エキスパート）
- ② Webデザイナー検定（ベーシック／エキスパート）
- ③ 色彩検定1級
- ④ ITパスポート試験
- ⑤ 基本情報技術者試験
- ⑥ 応用情報技術者試験
- ⑦ ネットワークスペシャリスト試験
- ⑧ LPIC試験（Linux Professional Institute Japan）（LPIC-1／LPIC-2）
- ⑨ 情報セキュリティマネジメント試験

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。

5. 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Ⅰ，Ⅱ，2年以降のプロジェクト系科目，3，4年のゼミナール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る。

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 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。

単位
制度
授業
カリ
キュ
ラム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
卒業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル
教
育
課
程
の
概
要付
各
種
規
程
録

情報メディア学部

情報メディア学科（2023年度入学生～）

単位
制度
授

業
カリ
キュ
ラム

履
修
登
録

成
試
験
お
よ
び
績

卒

業
教
職
課
程

留
意
の
事
他
項

履
修
モ
デ
ル

付
各
種
規
程
録

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、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。

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ィアから発想し、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	自分のアイディア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイディア・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。

単位
制
度
授業
力
リ
キ
コ
ラ
ム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
績
び

卒

業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル
学
部
学
科
の
概
要
教
育
課
程付
各
種
規
程
録

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	留	その他	履修モデル	付	各種	規程	録
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	留	その他	履修モデル	付	各種	規程	録

メディアデザイン専攻 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー																備考						
	①	②	③	④	⑤	⑥	A				B		C		D				E		F	G							
							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
共通基礎科目	情報メディア入門Ⅰ	○	○	○	○						○	○	○	○						○									
	情報メディア入門Ⅱ	○	○	○		○					○	○	○	○							○	○							
	情報メディア入門Ⅲ	○	○	○	○	○					○	○	○	○							○	○							
	情報メディア入門Ⅳ	○	○	○	○	○					○	○	○	○							○	○							
	情報メディア学Ⅰ	○	○	○	○	○					○	○	○	○							○	○							
	情報メディア学Ⅱ	○	○	○		○					○	○	○	○							○	○							
	情報メディア学Ⅲ	○	○	○		○					○	○	○	○							○	○							
	情報メディア学Ⅳ	○	○	○		○					○	○	○	○							○	○							
	発想法演習	○	○	○	○	○			○		○	○	○	○							○	○							
	ICT入門		○				○								○		○												
	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		○													○													
デザイン系 基礎科目	情報メディア特別演習Ⅰ		○			○													○	○	○								
	経営系科目A		○																○	○	○								
	経営系科目B		○																										
	経営系科目C		○																										
	経営系科目D		○																										
	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		○																										
テクノロジー系 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		○												○														
	IoT時代のセキュリティ		○			○									○	○	○												
	情報メディアの数学Ⅱ		○												○														
	特別実習A	○	○		○	○																							
	ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
共通応用科目	ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
	ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
	ゼミナールⅣ	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
	情報システム特別講義	○	○	○	○	○																							
	メディアデザイン特別講義	○	○	○	○	○																							
	行動とデザイン		○			○																							
	メディアプログラミング演習		○												○														
	Webプログラミング演習		○												○														
	インターンシップ	○		○	○	○																							
	CGプログラミング		○																										

2023年度履修のガイド
ー2023年度入学生（1年生）対象ー

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

試験
お
よ
び
成績
評価

業
教
職
課
程

留
意
の
事
他
項
の

学部
履修
モデル
の
概要

付
各
種
規
程
録

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	業	教職課程	留	その他	項の	履修モデル	教育課程	付	各種	規程	録
------	---	---	--------	------	----	-------	----	---	------	---	-----	----	-------	------	---	----	----	---

メディアテクノロジー専攻 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー										備考															
	①	②	③	④	⑤	⑥	A					B						C					D					E				
							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Ⅰ	○						○	○																							
	情報メディア入門Ⅱ	○	○					○	○																							
	情報メディア入門Ⅲ	○	○					○	○																							
	情報メディア入門Ⅳ	○	○					○	○																							
	情報メディア学Ⅰ	○	○					○	○																							
	情報メディア学Ⅱ	○	○					○	○																							
	情報メディア学Ⅲ	○	○					○	○																							
	情報メディア学Ⅳ	○	○					○	○																							
	発想法演習		○						○																							
	ICT入門		○					○	○																							
	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Ⅰ		○					○	○																								
経営系科目A		○																														
経営系科目B		○																														
経営系科目C		○																														
経営系科目D		○																														
デザイン基礎科目系	Webデザイン基礎演習		○					○	○																							
	デザイン		○						○																							
	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	○	○					○	○																							
	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		○					○	○																							
テクノロジー基礎科目系	プログラミング演習Ⅱ		○					○	○																							
	IoT時代のセキュリティ		○						○																							
	情報メディアの数学Ⅱ		○						○																							
	特別実習A	○	○					○	○																							
	ゼミナールⅠ	○	○					○	○																							
	ゼミナールⅡ	○	○					○	○																							
	ゼミナールⅢ	○	○					○	○																							
	ゼミナールⅣ	○	○					○	○																							
	情報システム特別講義	○	○																													
	メディアデザイン特別講義	○	○																													
共通応用科目	行動とデザイン		○						○																							
	メディアプログラミング演習		○						○																							
	Webプログラミング演習		○						○																							
	インターンシップ	○	○																													
	CGプログラミング		○						○																							
	e-ラーニング	○	○						○																							

単位制度	業	業	単位制度
授	カリキュラム	履修登録	授
	履修登録	試験および成績	
	卒業	卒業	
	業	業	
	教職課程	教職課程	
	その他の事項	その他の事項	
	履修モデル	履修モデル	
	付録	付録	

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 行年	単位 数	必修 選択	映像・アニメーション	グラフィックデザイン	イラスト・キャラクターデザイン	3DCG	ゲームデザイン	メディアアート	UI/UX
共通基礎科目	情報メディア入門Ⅰ	1	2		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	情報メディア入門Ⅱ	1	2		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	情報メディア入門Ⅲ	1	2		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア入門Ⅳ	2	2		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア学Ⅰ	2	1		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	情報メディア学Ⅱ	2	1		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア学Ⅲ	2	1		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア学Ⅳ	2	1		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	発想法演習	2	2		○	○	○	○	◎	○	○
	ICT入門	1	2		○	○	○	○	○	○	○
	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Ⅰ	3	2								
	経営系科目A	3	2								
	経営系科目B	3	2								
	経営系科目C	3・4	2								
	経営系科目D	3・4	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	4		○	○	○	○		○	○
	メディアデザインの基礎演習	1	2		○	◎	◎	○		○	○
	デザインエレメンツ・演習	1	4		○	◎	◎	○		○	○
	図形科学の基礎	2	4				○	◎		◎	
	特別実習B	2	2				○	○			
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							○	○
	IoT時代のセキュリティ	2	2							○	○
	情報メディアの数学Ⅱ	2	2								
	特別実習A	2	2								
共通応用科目	ゼミナールⅠ	3	2		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅡ	3	2		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅢ	4	2		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅣ	4	2		必修	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	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		○	○	○	○	◎	○	○
	行動とデザイン	2	2			○			◎	◎	◎
	メディアプログラミング演習	2	4							◎	
	Webプログラミング演習	2	4								○
	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			○	○	○	◎	◎	◎
	セキュリティマネジメント	3	2								
	情報メディア特別演習Ⅱ	3	2								
	情報メディア特別ゼミナールⅠ	3	2								

科目区分	授業科目の名称	授業 年次	単位 数	必修	選択	映像・アニメーション	グラフィックデザイン	イラスト・キャラクターデザイン	3DCG	ゲームデザイン	メディアアート	UI/UX
共通応用科目	情報メディア特別ゼミナールⅡ	4	2									
	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			○	○	○	○	○	○	○
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			○	◎	◎	○		○	○
	Web制作演習	2	4			○	○	○			○	◎
	3DCG演習	2	4						◎		○	
	ゲームCG演習	2	2					◎	◎	◎		
	映画基礎演習	2	4			◎						
	アニメーション基礎演習	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			◎			◎		○	
	デジタルサウンド・演習	2	4			○					◎	
	DTP	3	2				◎	○				
テクノロジー系 応用科目	クリエイティブ・マネジメント	3	2			○	○	○	○	○	○	◎
	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									
	モバイルアプリ演習	2	4									○
	ゲームプログラミング・演習	2	4							○		
	ゲーム制作演習	3	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	2	2									
	インターネットセキュリティの技術	3	2									
	Linux演習	3	2								○	
プロジェクト系 科目	コース 関連	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								○
	共通	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	○	○	○	○	○	○	○

○：各コースで履修することが望ましい科目

◎：各コースで積極的に履修して欲しい科目

単位
制度
授業
カリ
キュ
ラム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
績
び業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル
教
育
課
程
の
概
要付
各
種
規
程
録

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 行年	単位数 必修 選択	Web サイト 制作	VR・AR	ゲーム プログラミング	モバイル アプリケーション	Webアプリ ケーション	インター ネット セキュリティ
共通基礎科目	情報メディア入門Ⅰ	1	2	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	情報メディア入門Ⅱ	1	2	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	情報メディア入門Ⅲ	1	2	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア入門Ⅳ	2	2	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア学Ⅰ	2	1	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	情報メディア学Ⅱ	2	1	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア学Ⅲ	2	1	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報メディア学Ⅳ	2	1	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	発想法演習	2	2	○	○	○	○	○	○
	ICT入門	1	2	○	○	○	○	○	○
	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Ⅰ	3	2						
	経営系科目A	3	2						
	経営系科目B	3	2						
	経営系科目C	3・4	2						
	経営系科目D	3・4	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	4						
	メディアデザインの基礎演習	1	2						
	デザインエレメンツ・演習	1	4		○	○	○	○	○
	図形科学の基礎	2	4						
	特別実習B	2	2						
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		○	○	○	○	○
	IoT時代のセキュリティ	2	2	○	○	○	○	○	◎
	情報メディアの数学Ⅱ	2	2					○	◎
	特別実習A	2	2				○		
共通応用科目	ゼミナールⅠ	3	2	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅡ	3	2	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅢ	4	2	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅣ	4	2	必修	必修	必修	必修	必修	必修
	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	○	○	○	○		
	行動とデザイン	2	2	○	○	○	○		
	メディアプログラミング演習	2	4		◎				
	Webプログラミング演習	2	4	○		○	○	◎	○
	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	○					
	セキュリティマネジメント	3	2	◎			○	○	◎
	情報メディア特別演習Ⅱ	3	2						

科目区分	授業科目の名称	授業を 行う 年次	単位数		W e b サイ ト 作 制	VR・AR	ゲームプロ グラミング	モバイルア プリケー ション	Webアプリ ケーショ ン	インター ネット セキュリ ティ
			必修	選択						
共通応用科目	情報メディア特別ゼミナールⅠ	3		2						
	情報メディア特別ゼミナールⅡ	4		2						
	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	○	○	○	○	○	○
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	○					
	Web制作演習	2		4	○					
	3DCG演習	2		4		○				
	ゲームCG演習	2		2			○			
	映画基礎演習	2		4						
	アニメーション基礎演習	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						
	デジタルサウンド・演習	2		4		○	○		○	
	DTP	3		2						
テクノロジー系 応用科目	クリエイティブ・マネージメント	3		2	○	○	○	○		
	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	○		○	○	○	◎
	モバイルアプリ演習	2		4				◎	○	
	ゲームプログラミング・演習	2		4			◎			
	ゲーム制作演習	3		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	2		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	4		4					◎	
	インターネットセキュリティの技術	3		2	○			○	○	◎
プロジェクト系 科目	Linux演習	3		2	◎			○	○	◎
	コース 関連	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	○	○	○	○	◎
	共通	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					
学部横断科目		ステップアッププロジェクトⅠ	3		2	○	○	○	○	○

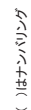
○：各コースで履修することが望ましい科目

◎：各コースで積極的に履修して欲しい科目

単位
制度
授業
カリ
キュ
ラム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
績
び

卒

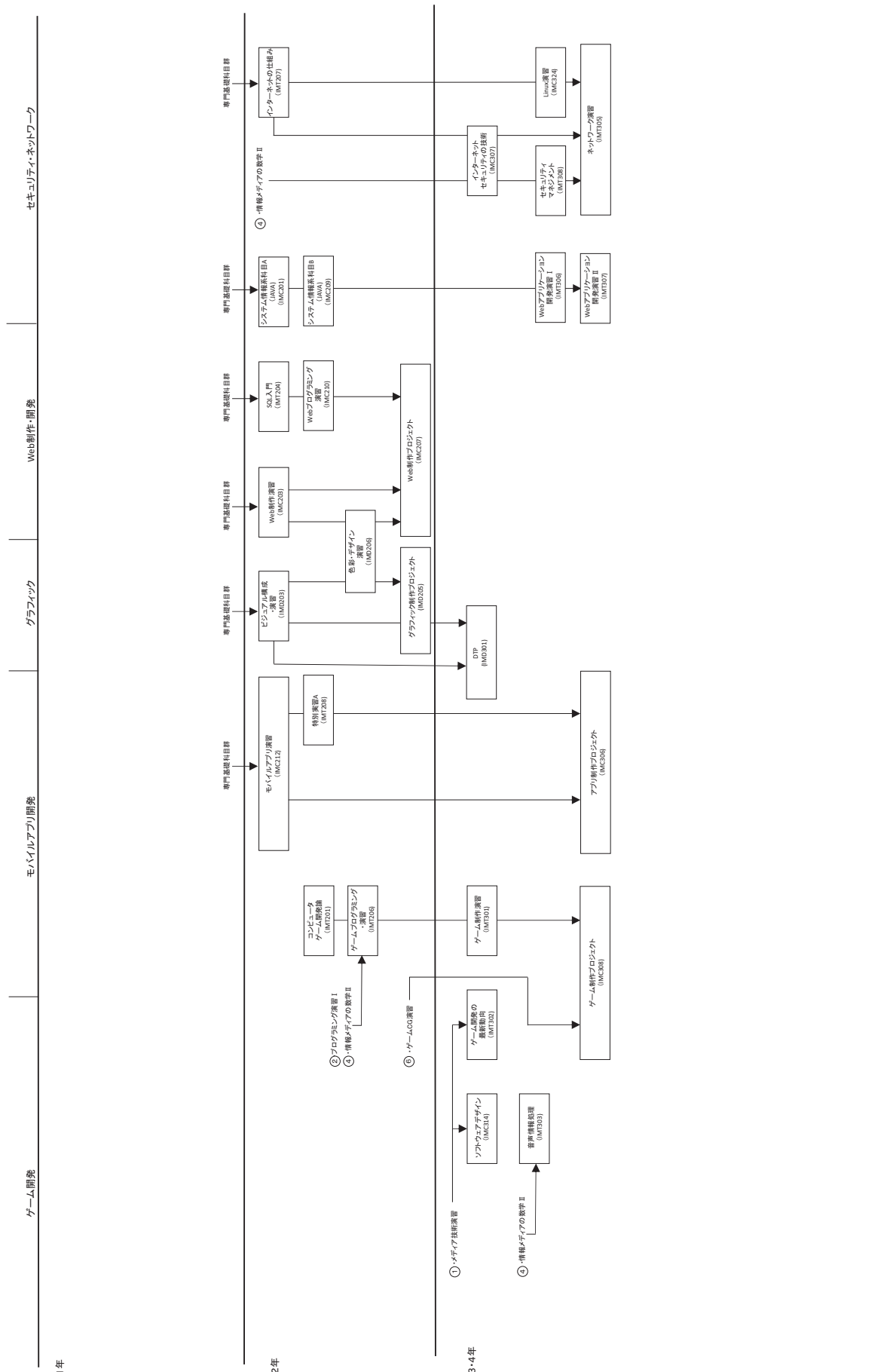
業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル
教
育
課
程
の
概
要付
各
種
規
程
録



四

四
十

情報メディア情報学科 専門科目履修系統図



()はナンバーリング

必修科目 :選択科目

单位制度授

業
カリキュラム

履修登録

試験および成績

業
教
職
課
程

留そ
意の
事他
項の

教育部・学科の概要
履修モデル

付各種規程
録