

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力で人のための「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指しています。

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

メディア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

インターネットメディア領域

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

インタラクティブメディア&ゲーム領域

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

サウンド&映像領域

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

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. 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ます。

- 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）（LPIC-1 / LPIC -2）
- ⑨ Linux技術者認定試験LinuC（LinuC-1 / LinuC-2）
- ⑩ 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ます。指定した資格と免除される科目はガイダンスで説明されます。

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
ラ
ム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
進級
卒業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の学
部
教
育
課
程
履
修
モ
デ
ル付
各
種
規
程
録履
修
要
項
報
告
書

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
項
の
履
修
モ
デ
ル
教
育
課
程
要
領

付
各
種
規
程
録

履
修
要
項
の
国
際
情
報
工
学
部
報
告
書

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

基礎科目（教養・専門）	科目名	コンピテンシー																	教養				
		卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						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	
基礎科目（教養・専門）	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	○					○	○							○		○	○			○		
	日本語アカデミック・ライティング																						
	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						○								○								
共通科目	ReadingⅠ																						
	ビギナーズセミナーⅠ																						
	ビギナーズセミナーⅡ																						
	日本語表現																						
	発想法演習	○	○			○	○	○	○					○		○							
	芸術論	○		○					○														
	ビジュアルプログラミング演習		○				○								○								
	情報メディア特別演習Ⅰ						○																
	情報倫理																						
	情報の世界																						
テクノロジー系科目	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		○			○	○								○								
	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					○	○								○								
デザイン系科目	オーディオビジュアルアート		○			○	○								○								
	サウンドプログラミング演習		○			○	○								○								
	図形科学の基礎		○			○	○								○								
	デジタルサウンド演習		○			○	○								○								
	特別実習B		○			○	○								○								
	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	○		○						○													
	CGプログラミング		○			○	○								○								
	共通科目	インフォグラフィックス演習	○	○			○	○															
インタラクティブデザイン演習		○	○			○	○								○								
プロジェクト・マネージメント		○	○		○	○	○			○					○		○						
デザインシンキング		○	○		○	○	○			○					○		○						
情報メディア特別演習Ⅱ							○								○								
専門科目																							

単位制度	授	業	カリキュラム	履修登録	試験および進	級卒	業教職課程	留その他項の	履修モデル	付各種規程録	履修要項	国際情報
------	---	---	--------	------	--------	----	-------	--------	-------	--------	------	------

情報メディア学科 (2025年度入学生～)

2025年度履修のガイド
ー2025年度入学生（1年生）対象ー

科目名	コンピテンシー																				
	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						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
教養教育科目を参照してください（p.34）																					
実践型科目（教養・専門）	発展科目																				
	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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
	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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
教養科目	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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
	WritingⅠ																				
	CommunicationⅠ																				
	SpeakingⅠ																				
	CommunicationⅡ																				
	SpeakingⅡ																				
	ReadingⅡ																				
WritingⅡ																					
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																					

※ 他学科履修は20単位まで認める
※ 基礎科目（教養・専門）、実践型科目（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	各種規程	付録	教育課程の概要	学部・学科の概要	留意の事項	その他	業教職課程	級卒	進	成績および	履修登録	履修	カリキュラム	業	単位制度
------	---------	------	----	---------	----------	-------	-----	-------	----	---	-------	------	----	--------	---	------

情報メディア学科（2025年度入学生～）

情報メディア学部
情報メディア学科
専攻別・領域別履修推奨科目

– 76 –

科目名		メディアデータ サイエンス領域	インターネット メディア領域	インタラクティブメディア& ゲーム領域	サウンド&映像領域	グラフィック& UI/UXデザイン領域
共通科目	BIとビッグデータⅠ	◎				
	BIとビッグデータⅡ	○				
	情報メディア特別ゼミナールⅠ					
	情報メディア特別ゼミナールⅡ					
専門科目	卒業研究Ⅰ	必修	必修	必修	必修	必修
	卒業研究Ⅱ	必修	必修	必修	必修	必修
	卒業研究Ⅲ	○	○	○	○	○
	卒業研究Ⅳ	○	○	○	○	○
	コンピュータゲーム開発論		○	○		
	Webプログラミング演習		○			
	SQL入門	○	○			
	インターネットの仕組み	○	◎	○		
	Webフロントエンド演習		○			
	フィジカルコンピューティング演習	○		○		
	ゲームプログラミング演習			◎		
	ゲーム制作演習			◎		
	ゲーム開発の最新動向			○		
	音声情報処理	○				
	画像情報処理	○				
	サイバーセキュリティの技術		○			
デザイン系科目	Linux演習	○	○			
	情報メディアのデータ処理	◎				
	ビジュアル構成演習	○			○	◎
	色彩・デザイン演習				○	◎
	イラスト制作演習					○
	Web制作演習		○			◎
	3DCG演習			○	○	
	映画制作演習				◎	
	アニメーション演習				◎	
	ビジュアルエフェクト演習				◎	
体験科目	ゲームCG演習			○		
	PA技術演習				○	
	DTP演習					◎
	スポーツ実技Ⅰ					
	スポーツ実技Ⅱ					
	海外語学・文化研修（中国大連編）					
	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					
実践型科目（教養・専門）	インターンシップ					
	ゼミナールⅠ	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅡ	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅢ	必修	必修	必修	必修	必修
	ゼミナールⅣ	必修	必修	必修	必修	必修

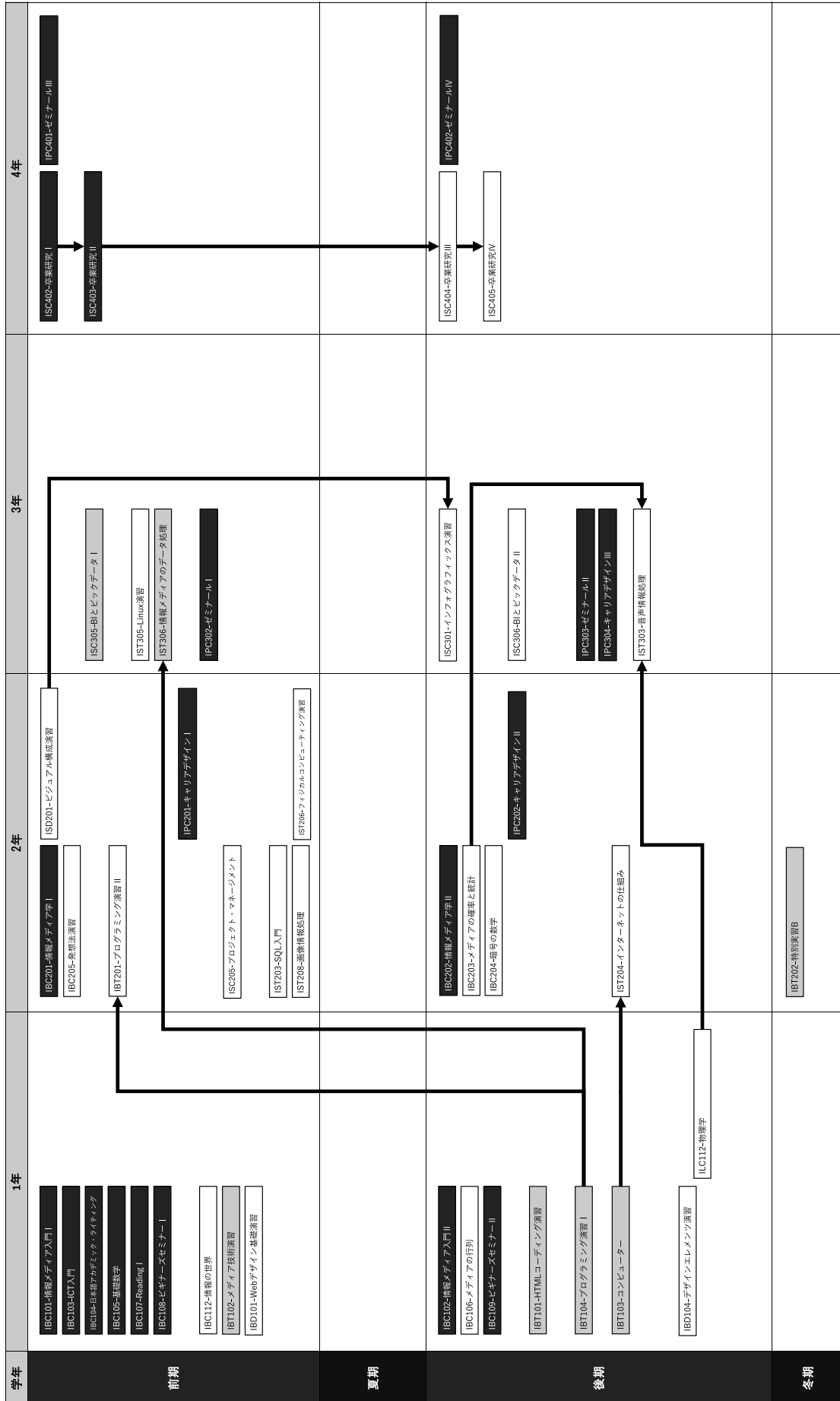
単位
制度
授業
カリ
キュ
ラム履
修
登
録成
試
験
お
よ
び
進級
卒業
教
職
課
程留
そ
意
の
事
他
項
の履
修
モ
デ
ル付
各
種
規
程
録履
修
要
項国
際
情
報
学
部
の
特
長

情報メディア学部									
情報メディア学科（2025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	業教職課程	留その他事項	履修モデル
教育課程									
付各種規程録：国際情報									
履修要項									
科目名									
実践型科目（教養・専門）	体験科目	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	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
	発展科目	ネットワーク演習	プロジェクトライアル	プロジェクトⅠ	プロジェクトⅡ	プロジェクトⅢ	WritingⅠ	CommunicationⅠ	SpeakingⅠ
教養科目									
WritingⅡ									
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）、専門科目、実践型科目（教養・専門）から82単位以上（必修修単位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									

メディアデータサイエンス領域 履修系統図

情報メディア学科 メディアデータサイエンス領域 履修系統図

（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要する科目 本領域において履修を推奨する科目

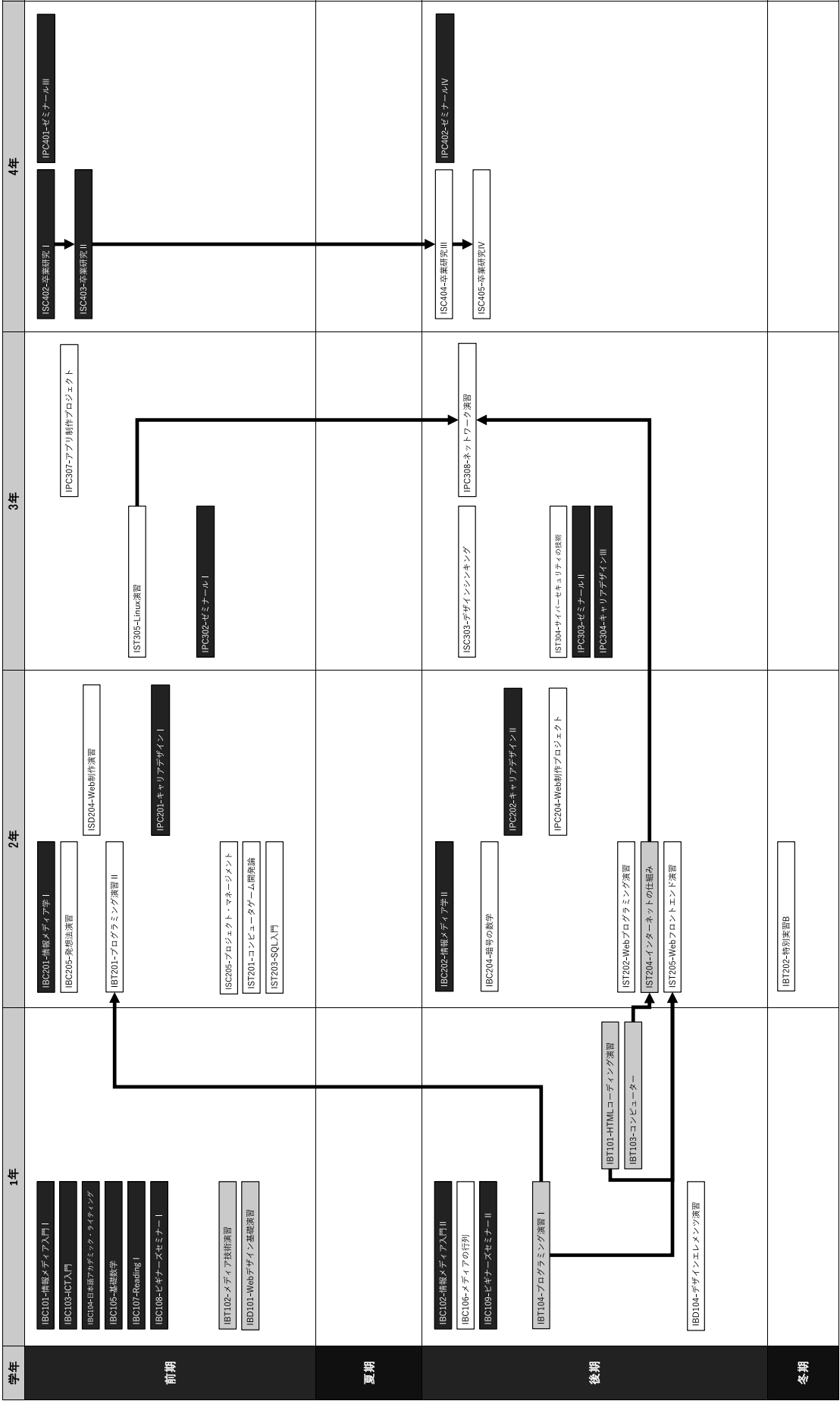
履修に伴い単位取得を推奨する科目

単位制度	授
業	カリキュラム
履修登録	成績および進
試験	級
卒業	業
教職課程	留そ意の事項の履修モデル
付各種規程	履修要項
録	付各種規程
履修要項	履修要項

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
留意の事項
履修モデル
付各種規程
履修要項
国際情報
プログラム
情報メディア学科

情報メディア学科 インターネットメディア領域 履修系統図

（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。）

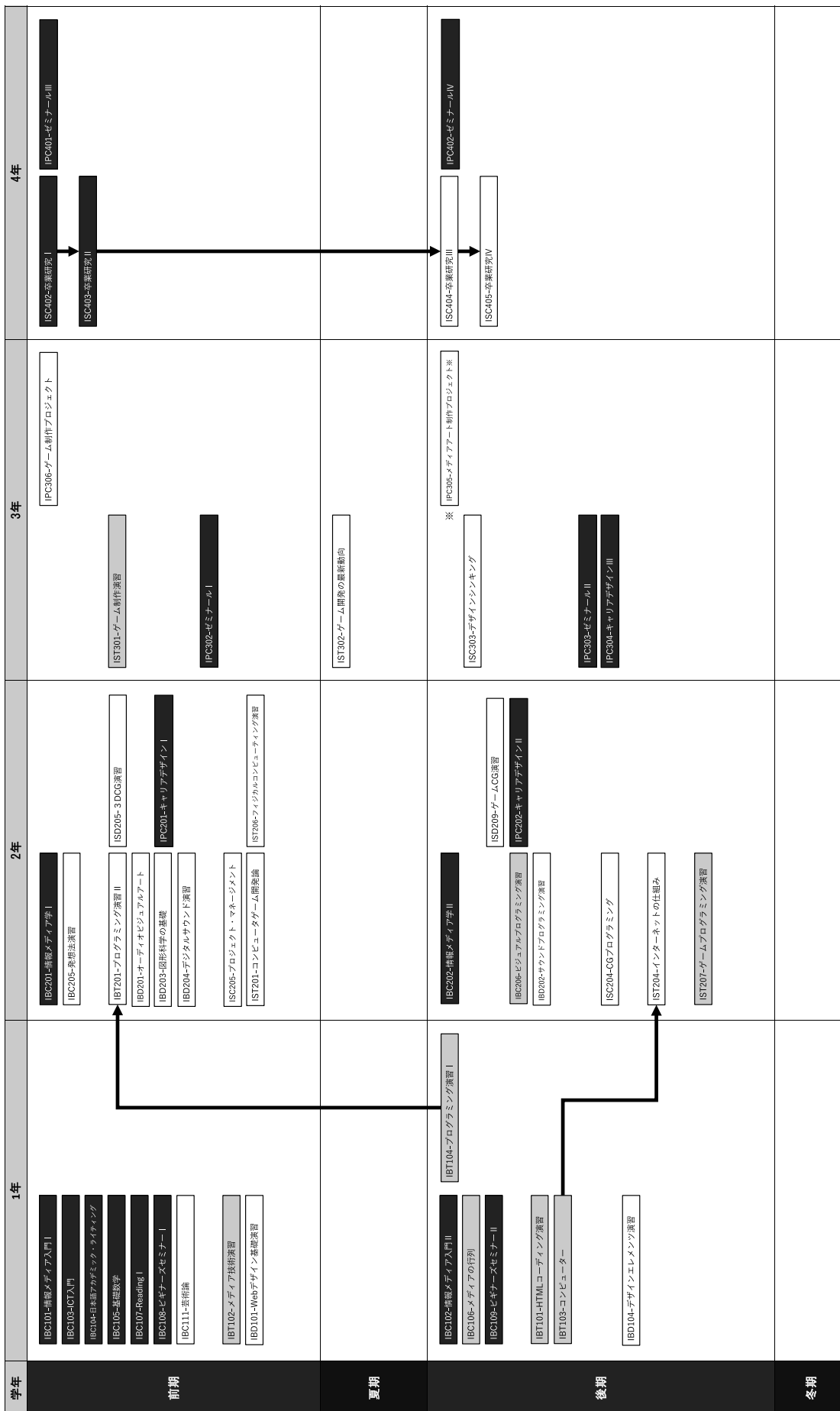


必修科目 本領域において必ず履修することを要する科目 本領域において履修を推奨する科目 履修に伴い単位取得を推奨する科目

インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図

情報メディア学科 インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図

(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とする科目

履修に伴い単位取得を推奨する科目

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

カリキュラム

履修登録

成績および進

級卒

業教職課程

留その他項の

履修モデル

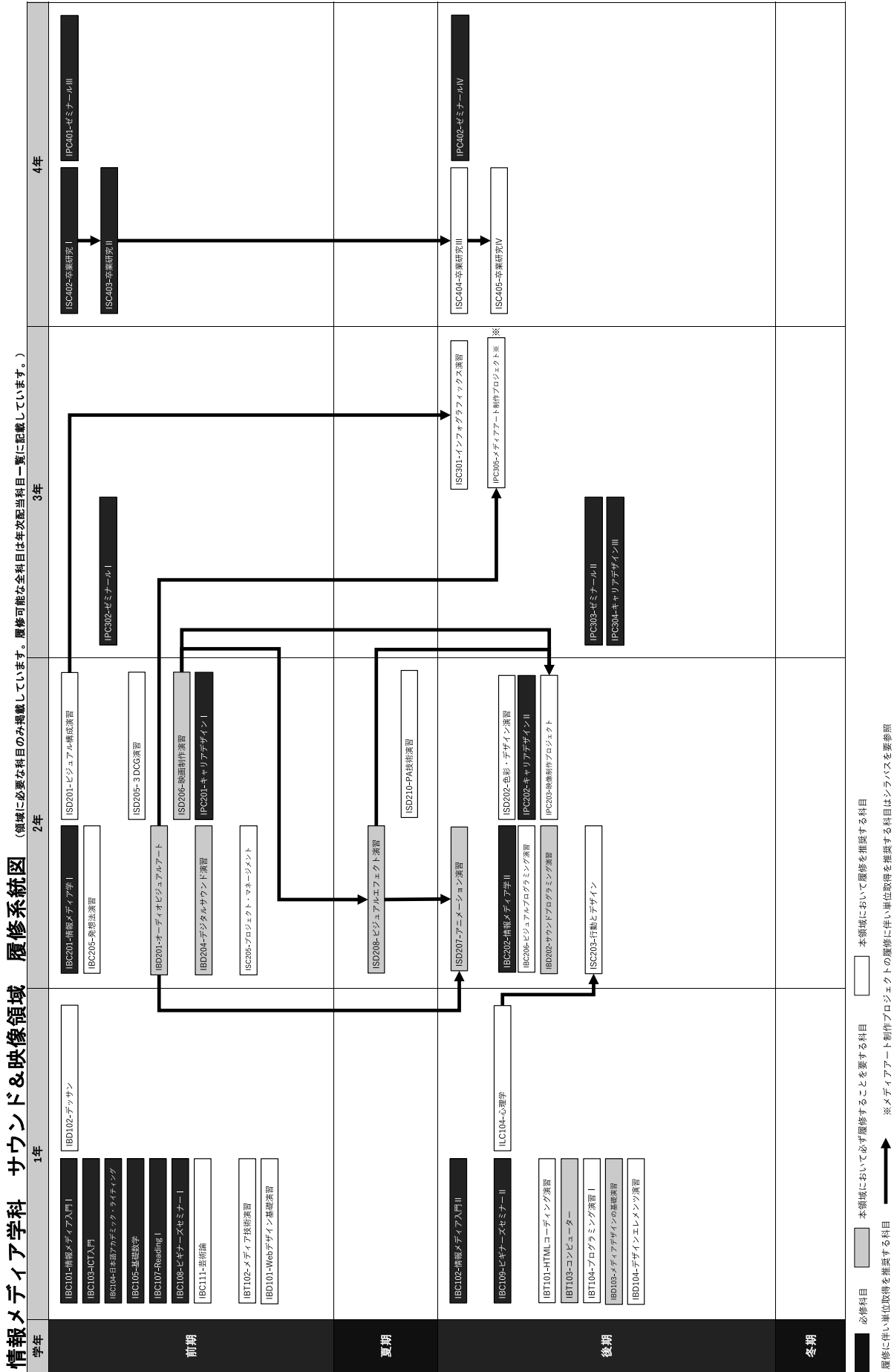
付各種規程

履修要項

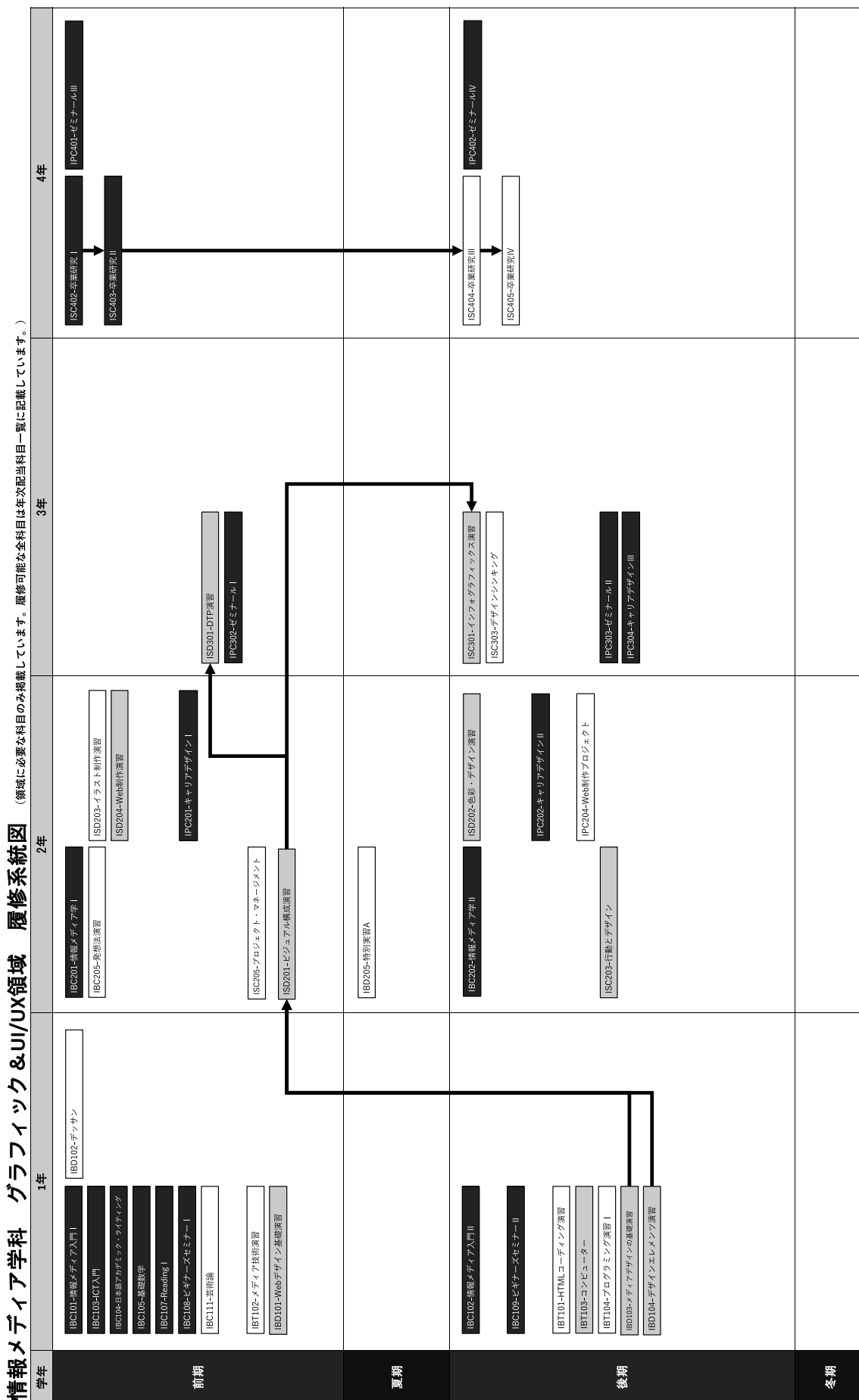
履修要項

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	付各種規程	履修要項	国際情報
------	---	---------	------	---------	----	-------	--------	-------	-------	------	------

サウンド&映像領域 履修系統図



グラフィック&UI/UX領域 履修系統図

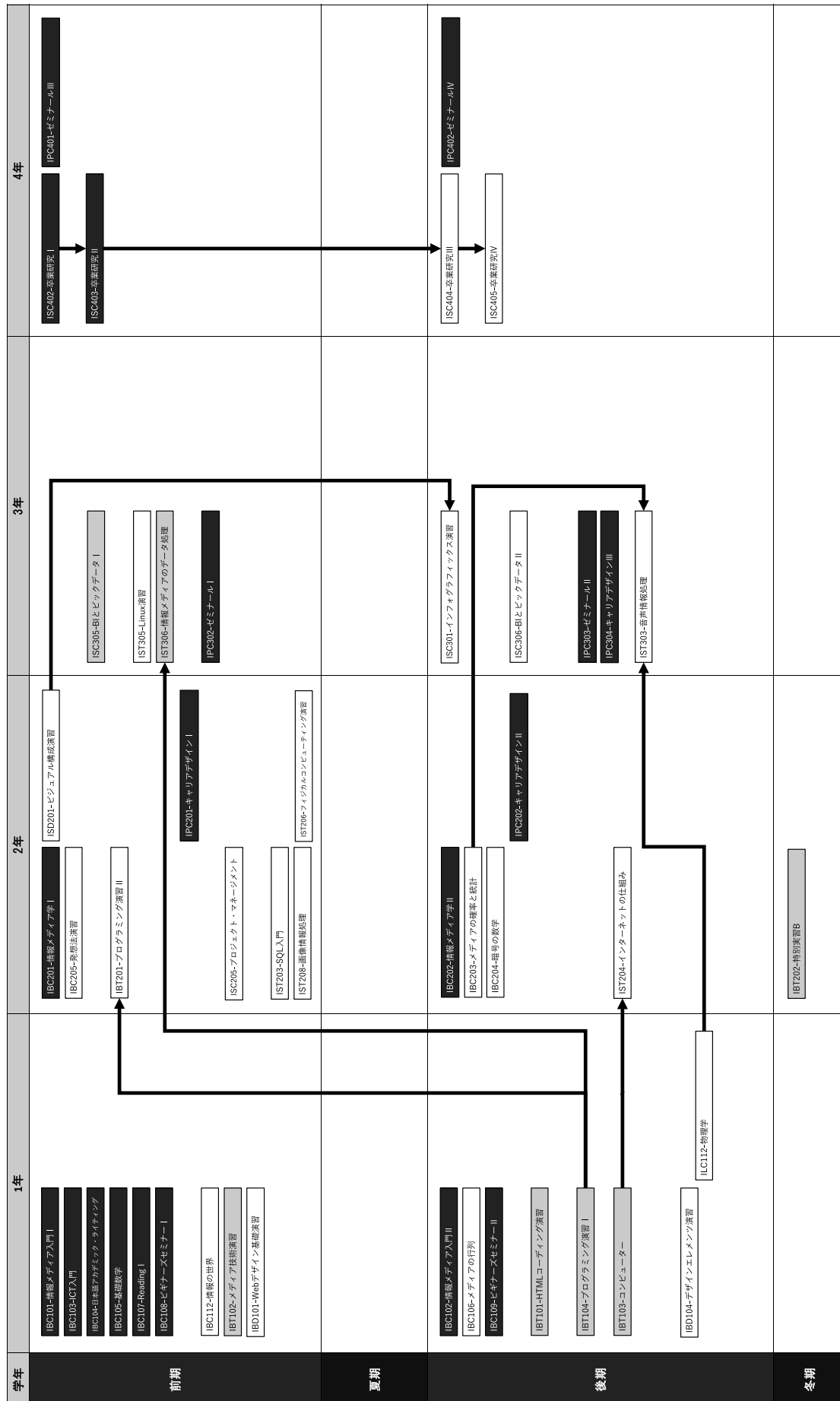


単位制度	授
業	カリキュラム
履修登録	成績
試験および進級	級
卒業	卒
業	教職課程
留	その
意	事項
履修モデル	教育課程
付	各種規程
履修要項	録
履修要項	履修要項

情報メディア学部					
情報メディア学科（2025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					
級					
卒					
業					
教職課程					
留その他事項					
履修モデル					
付各種規程					
履修要項					
年配当科目一覧					
（領域に必要な科目は、領域別履修系統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 IBC103-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-読書 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・マナーメント IST201-コンピュータ人間関係論 IST203-SQL入門 IST208-画像情報処理 ISC201-ビジュアル構成演習 ISC203-イラスト制作演習 ISC204-Web制作演習 ISC205-3DCG演習 ISC206-映像制作演習 IPC201-キャリアデザインⅠ ILC201-CommunicationⅡ ILC203-ReadingⅡ ILC205-中国語基礎Ⅰ ILC207-経済学Ⅱ ILC209-増車論 IST206-フィジカルコンピューティング演習	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ ISC305-ストラクショナルデザイン演習 ISC305-BIとビジュアルデータⅠ 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 ISC301-DTP演習 IPC302-ゼミナールⅠ	IPC306-ゲーム制作プロジェクト IPC307-アプリ制作プロジェクト ILC301-中国語会話Ⅰ ILC303-歴史学 ILC304-哲学 ILC305-国際関係論	ISC402-卒業研究Ⅰ ISC403-卒業研究Ⅱ IPC401-ゼミナールⅢ
夏期	IPC101-スゴウ実技Ⅰ IPC103-海外実情（中国編） IPC106-国際コラポレーションA IPC104-海外実情（米国編） IPC107-国際コラポレーションB	IBD205-特別演習A ISC208-ビジュアルエフェクト演習 ISC210-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-ビギナーズゼミナーⅡ IBC110-日本語表現 IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピュター IBT104-プログラミング演習Ⅰ IBT105-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 IBC203-メディアの確率と統計 IBC204-暗号と数学 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 IST202-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 ISC306-BIとビジュアルデータⅡ IST303-音声情報処理 IST304-サイバースキュリティの技術 IPC303-ゼミナールⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	IPC306-メディアアート制作プロジェクト※ IPC308-ネットワーク演習 ILC302-中国語会話Ⅱ	ISC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ IPC402-ゼミナールⅣ
冬期	IPC102-スポーツ実技Ⅱ ILC110-身近な数学	IBT202-特別演習B	ISC307-情報メディア特別ゼミナールⅠ 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

メディアデータサイエンス領域 履修系統図【外国人留学生】

メディアデータサイエンス領域 履修系統図【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

カリキュラム

履修登録

試験および成績

進

級

卒

業

教職課程

留

意の

事項の

履修モデル

教育課程

付各種規程

録

履修要項

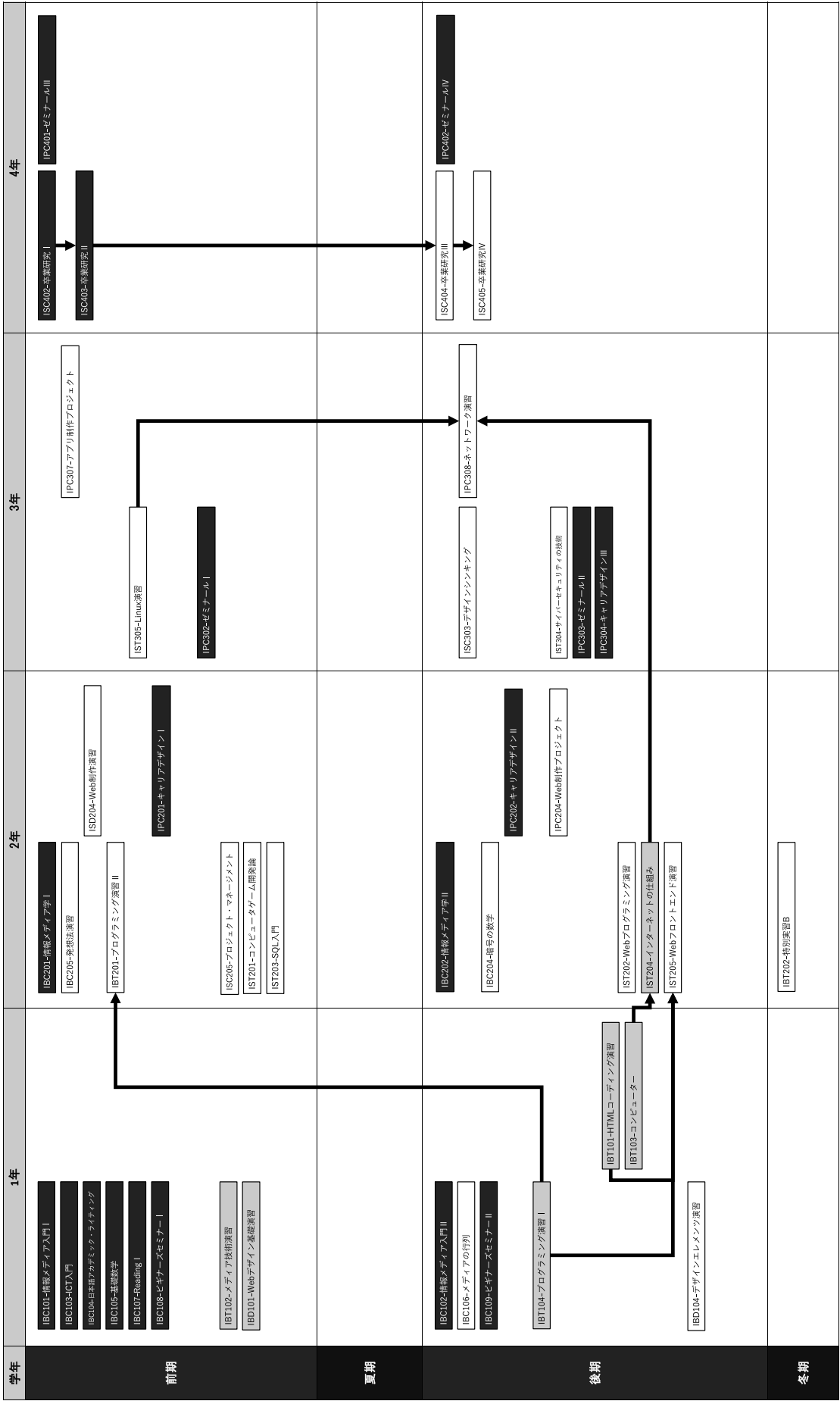
国際情報

プログラム

単位制度
授
業
カリキュラム
履修登録
成績および進級
級
卒
業
教職課程
その他の事項
履修モデル
付各種規程
履修要項

インターネットメディア領域 履修系統図【外国人留学生】

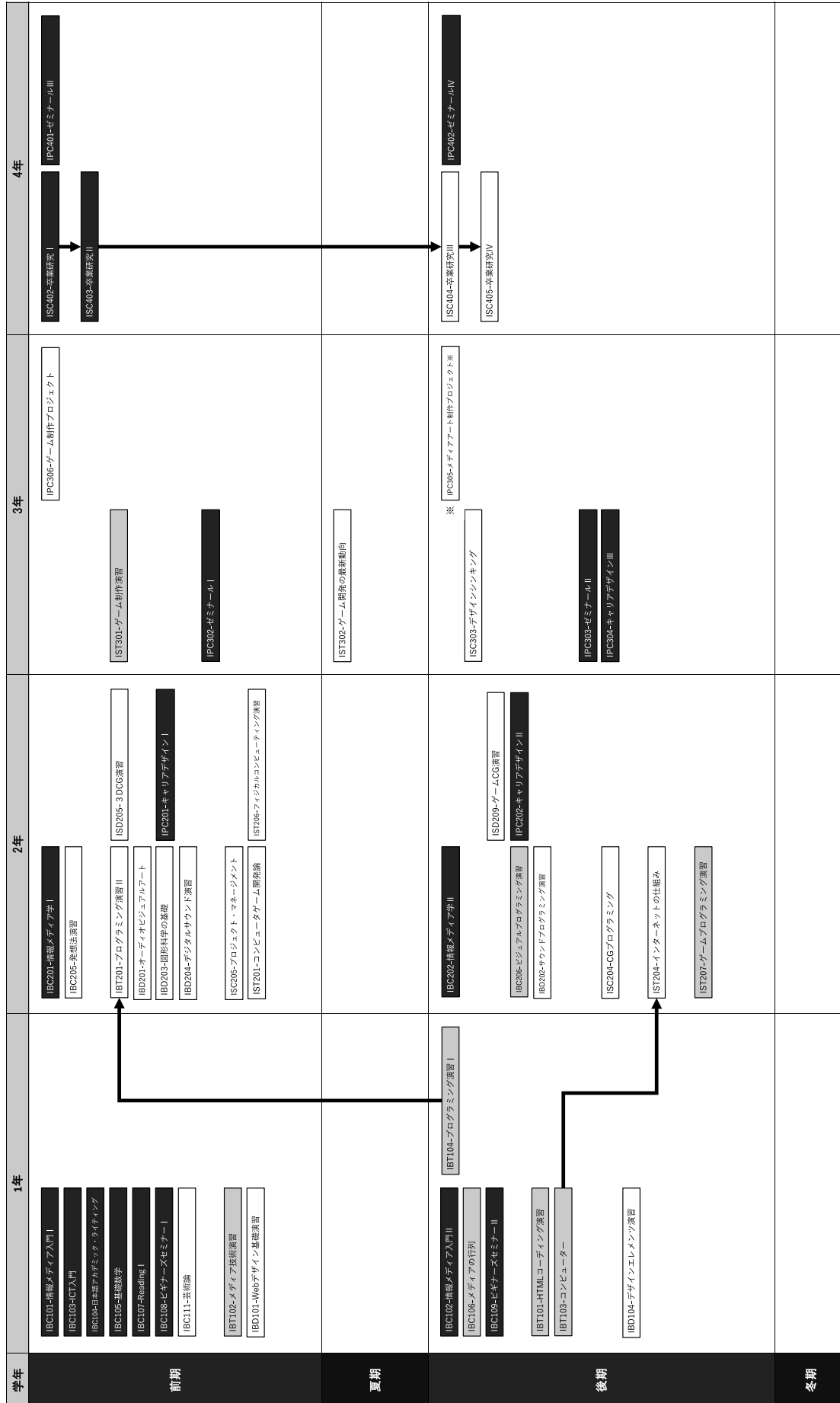
インターネットメディア領域履修系統図【外国人留学生】



必修科目 本領域において必ず履修することを要する科目 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

インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図【外国人留学生】

インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図【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ゝ要する科目
 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

成績および進級

級

卒

業

教職課程

留

意の事項

履修モデル

付各種規程

履修要項

教育課程の概要

国際情報ム

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

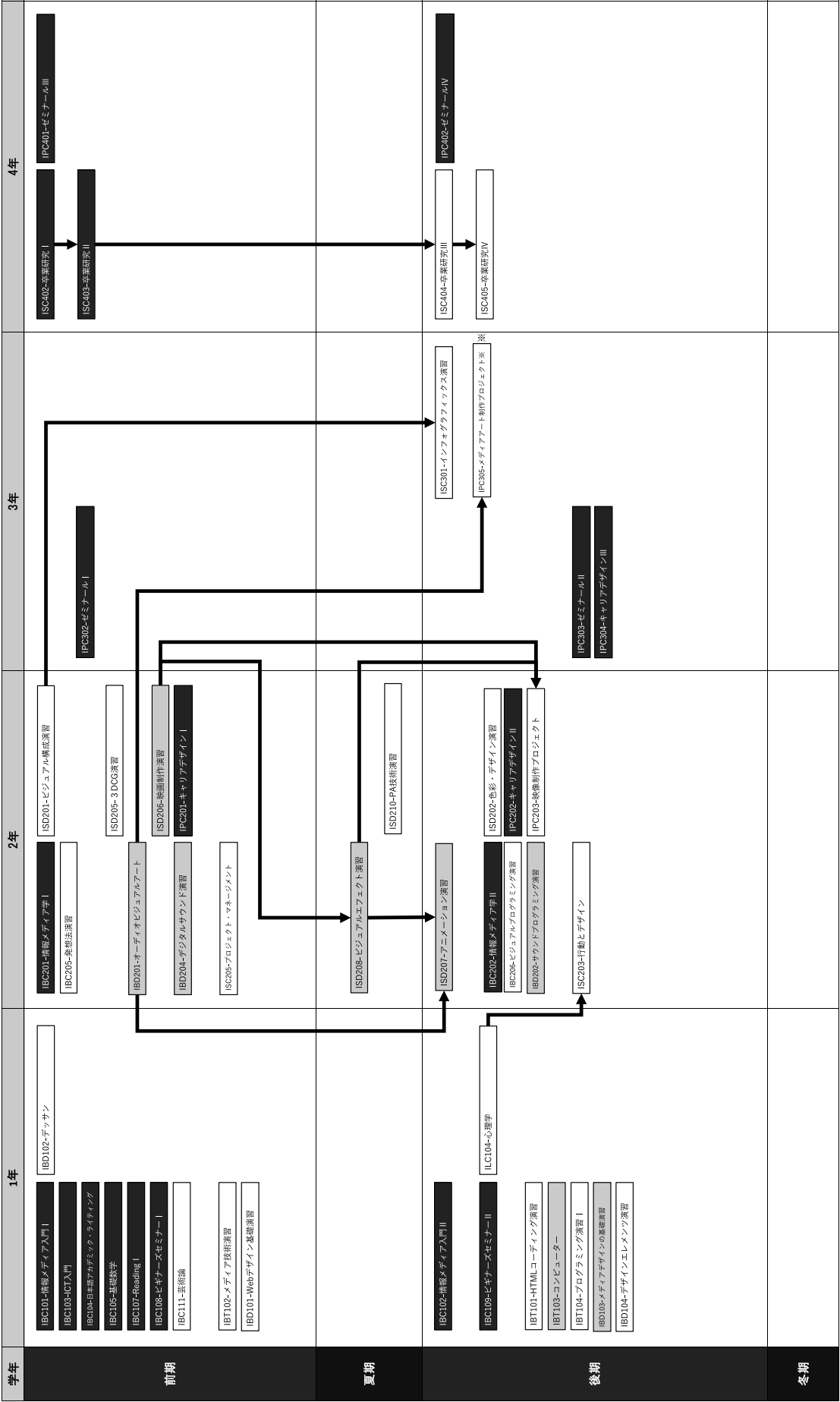
付各種規程

履修要項

国際情報

サウンド&映像領域 履修系統図【外国人留学生】

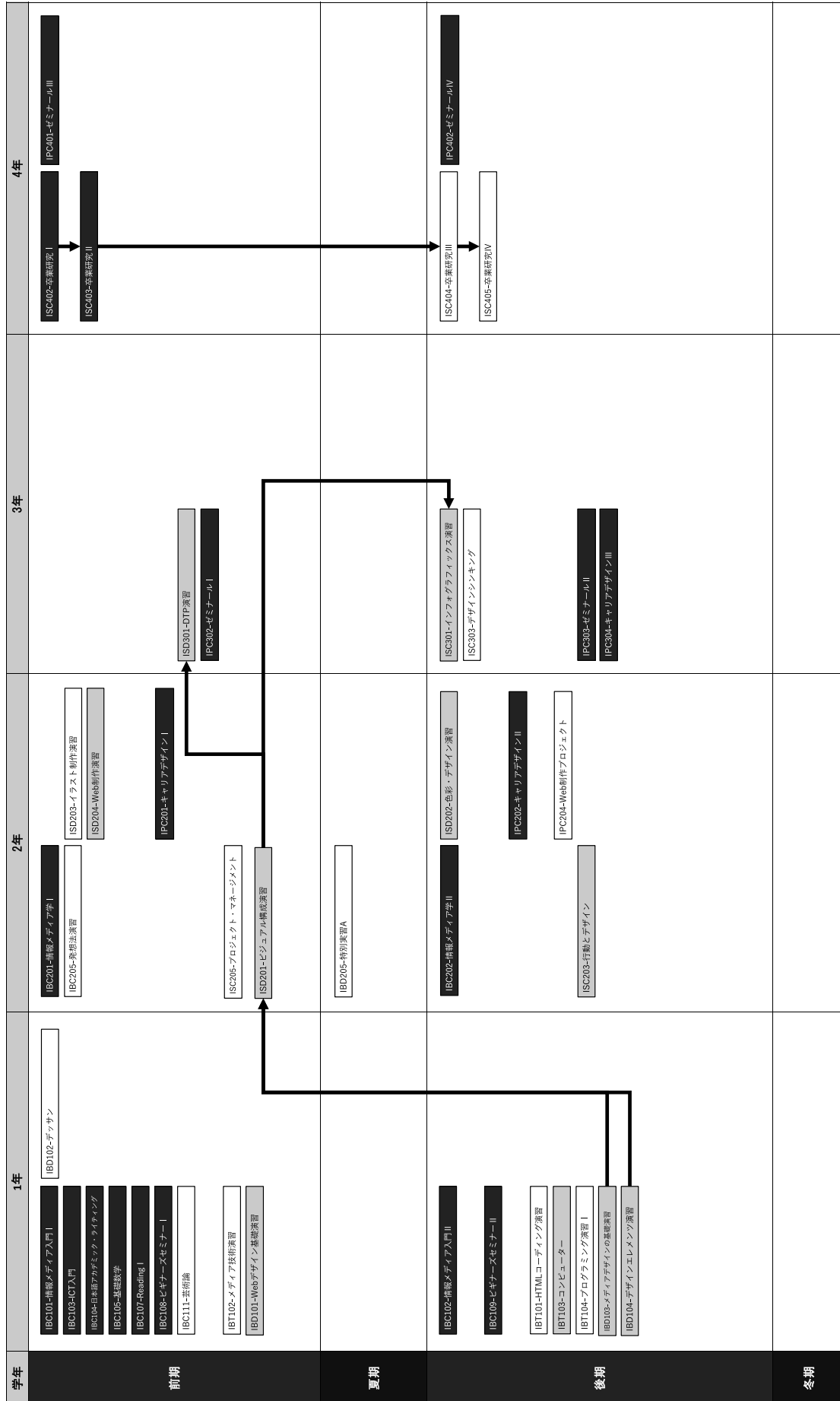
サウンド&映像領域 履修系統図【外国人留学生】



必修科目 本領域において必ず履修することを要する科目 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

グラフィック&UI/UX領域 履修系統図【外国人留学生】

グラフィック&UI・UX領域 履修系統図【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

履修に伴い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	成績および進
級卒	業
教職課程	留その他事項の履修モデル
付各種規程	履修要項
録	付各種規程
履修要項	履修要項

情報メディア学部					
情報メディア学科（2025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 意 の 事 項 履修モデル 付 各 種 規 程 履修要項 国際情報 学 部 学 科 の 概 要					
年次配当科目 履修系統図【外国人留学生】					
情報メディア学科 年次配当科目 履修系統図【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 IBC103-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-英語Ⅰ IBC108-書法 IBC113-生物学 IBC115-健康とスポーツ概論Ⅰ	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-発想演習 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・マナーメント IST201-コンピュータ人間関係論 IST203-SQL入門 IST208-画像情報処理	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ ISC302-イラストレーションデザイン演習 ISC305-BIとビジュアルデータⅠ 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	ISC402-卒業研究Ⅰ ISC403-卒業研究Ⅱ IPC401-ゼミナールⅢ	
夏期	IPC101-スポーツ実技Ⅰ	IBD205-特別演習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-メディアの行列 IBC109-ヒギナーズゼミナー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 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 IBC203-メディアの確率と統計 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 IST202-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 ISC306-BIとビジュアルデータⅡ IST303-音声情報処理 IST304-サイバースキュリティの技術 IPC303-ゼミナールⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	ISC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ IPC402-ゼミナールⅣ	
冬期	IPC102-スポーツ表技Ⅱ ILC110-身近な数学	IBT202-特別演習B	ISC307-情報メディア特別ゼミナールⅠ IPC309-プロジェクトトライアル 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					