

# 6-4 Department of Media Information メディア情報学科

## メディア情報学部 メディア情報学科の卒業の認定に関する方針

大学で定めた卒業認定の要件を受けて、メディア情報学科が示す以下の知識及び能力を有する者に学士(情報)の学位を授与する。  
(各記号の説明はWEBに記載・各記号は科目のシラバス内「学科教育目標」として記載しています)

### 基礎教育部：A～H

A 自己啓発・自己管理能力 B 多様な価値観の理解と倫理的判断能力 C 外国語コミュニケーション能力 D 現象のモデル化と分析能力、論理的思考能力  
E 図表を用いたコミュニケーション能力 F 基礎的な実験能力 G 問題発見・問題解決能力 H コンピュータリテラシー

### 専門教育課程：I～O

I キャリアデザイン能力 J 情報技術の基礎能力 K ネットワークデザイン能力 L アプリケーション開発能力 M コンテンツ制作のための基盤能力  
N メディアコンテンツのデザイン能力 O プロジェクト推進能力

### 教育目標

われわれの身の回りには、いたるところにさまざまなメディアを通じた情報コミュニケーションが存在する。本学科では、CG、モバイル技術、ネットワークセキュリティなどの最新の情報テクノロジーと映像・音楽・Web・XRなどのコンテンツ制作のための感性の基礎、デザインを修得し、それらを統合・実践的に結びつけることでメディアコンテンツ、サービス、システムを企画・開発でき、社会に新しい価値を創出するクリエイティブ人材を育成する。

課程区分	科目区分	科目群	1年次		2年次		3年次		4年次		卒業に必要な最低単位数			
			1期 前学期	2期 後学期	3期 前学期	4期 後学期	5期 前学期	6期 後学期	7期 前学期	8期 後学期	必修	選択	文理横断 専門探究	
修学基礎教育課程	修学基礎	修学基礎	▶ 修学基礎 A ②	▶ 修学基礎 B ②								4	—	—
		人間形成基礎	▶ 実践ウェルビーイング ①		※1	▶ 技術者と持続可能社会 ② ▶ 日本文学(日本と日本人) A ① ▶ 日本文学(日本と日本人) B ①	※1	▶ 科学技術者倫理 ②	※1			7	—	—
		生涯スポーツ	▶ 健康・体力づくり ①	▶ 生涯スポーツ演習 ①								2	—	—
		人間と自然	▶ 人間と自然									合格が 卒業要件	—	—
英語教育課程	英語科目	英語	□ イングリッシュベシックス ② □ イングリッシュピックス1 ② □ イングリッシュピックス3 ② □ イングリッシュピックス5 ②	□ イングリッシュピックス2 ② □ イングリッシュピックス4 ② □ ビジネスコミュニケーション ② □ アカデミックリーディング1 ② □ ライティングベシックス ② □ STEMイングリッシュ ②※1 □ TOEIC初級 ② □ TOEIC中級 ② □ インテンシブイングリッシュ ②	□ イングリッシュピックス3 ② □ イングリッシュピックス5 ② □ アカデミックリーディング2 ② □ アカデミックプレゼンテーション ② □ イングリッシュセミナー ②	□ イングリッシュピックス4 ② □ ビジネスコミュニケーション ② □ アカデミックリーディング1 ② □ ライティングベシックス ② □ STEMイングリッシュ ②※1						—	8	※3
		数理基礎	▶ 情報のための数学 I ② ▶ 情報のための数学 II ②	▶ 線形代数 ② ▶ A I 基礎 ① ▶ データサイエンス基礎 I ① □ 情報数理 A ② □ データサイエンス物理 ②	▶ データサイエンス基礎 II ①	□ アドバンスト数理 A ② □ アドバンスト数理 B ②	□ 技術者のための統計 ②					9	2	※1
基礎プロジェクト科目	基礎プロジェクト		▶ プロジェクトデザイン入門(実験) ② ▶ ICT入門 ① ▶ データサイエンス入門 ①	▶ プロジェクトデザイン I ②	▶ プロジェクトデザイン II ②	▶ プロジェクトデザイン実践(実験) ②						10	—	—
		一部科目の記載はp.091参照												
専門教育課程	専門科目		▶ メディア情報学入門とキャリアデザイン ① ▶ Webデザイン ② ▶ 色覚・聴覚トレーニング ② ▶ プログラミング入門 ①	▶ ITシステム入門 ② ▶ コミュニケーションローディング ② ▶ プログラミング I ① □ UI/UXデザイン ②	▶ メディア情報論 I ② ▶ サーバ管理入門 ② ▶ プログラミング II ① □ グラフィック・コミュニケーション ② □ コンピュータシステムと A I ② □ コンピュータグラフィックス演習 ② □ プログラミング総合 ① □ プログラミング発展 ①	▶ メディア文化論 ② □ 音楽・音響情報処理 ② □ オブジェクト指向プログラミング ② □ アニメーション制作演習 ② □ メディアコンテンツ応用 ② □ 情報ネットワーク ② □ 多変量データの統計科学の基礎 ②	▶ メディア情報専門実験・演習 A (映像制作・デジタルアプリケーション) ③ □ メディア情報論 II ② □ Webプログラミング ② □ ゲーム制作演習 ② □ XR(VR/MR/AR)デザイン ② □ 情報セキュリティ ② □ イメージメディア処理 ② □ データベース ②	▶ メディア情報専門実験・演習 B (クラウドサービス活用、IoT) ③ □ モバイルアプリケーション ② □ Webアプリケーション ② □ ネットワークとセキュリティ演習 ② □ メディアコンテンツ数理 ② □ 作品制作 ② □ A I 理論・実践 ②				60	※3	
		専門プロジェクト科目					▶ イノベーション基礎 ①	▶ 専門ゼミ ①	▶ プロジェクトデザイン III ⑧			10	—	
		その他					□ 進路セミナー I ①	□ 進路セミナー II ①	※1				—	—
全課程から提供	リベラルアーツ系科目		科目の記載はp.173-174参照								—	12	※2	

○付数字は単位数を表す。  
※1：ゾーンの科目は学科によって開講学期が異なるので注意すること。  
※2：「リベラルアーツ系科目」の12単位については、科目群「文理横断」と「専門探究」から合計12単位を修得すること。  
※3：「専門探究」の単位数は、科目群「英語」「数理基礎」「専門」より卒業に必要な最低単位数を超えた単位数とする。

合計 **124**

カリキュラムガイド

詳細は次ページへ

# 6-4

Department of Media Information

## メディア情報学科 [専門教育課程]

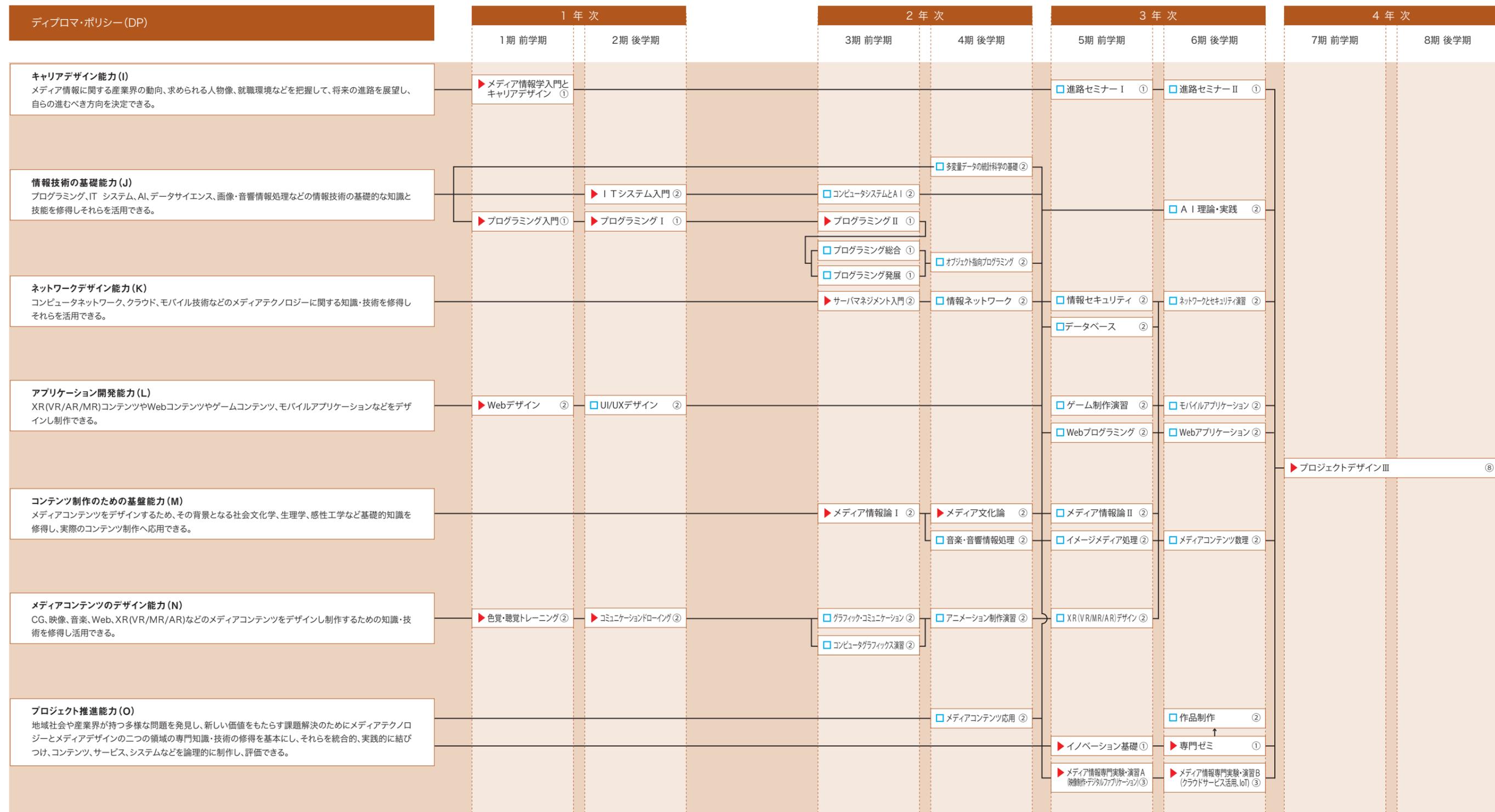
### キーワード

メディアテクノロジー

メディアデザイン

論理と感性の融合

コンテンツ企画・設計・開発



▶ 必修科目 □ 選択科目 ○付数字は単位数を表す

### 学ぶ領域

#### ①メディアテクノロジー

CG、AI、プログラミング、ネットワークセキュリティなど最新の情報テクノロジーを学ぶ。

#### ②メディアデザイン

映像、音楽、Web・XRコンテンツなどを効果的にデザインするための技術・感性と論理的設計手法を学ぶ。

カリキュラムガイド