

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 □ 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 | ※1 | | | | 9 | 2 | |
| PD基礎教育課程 | 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 | 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]

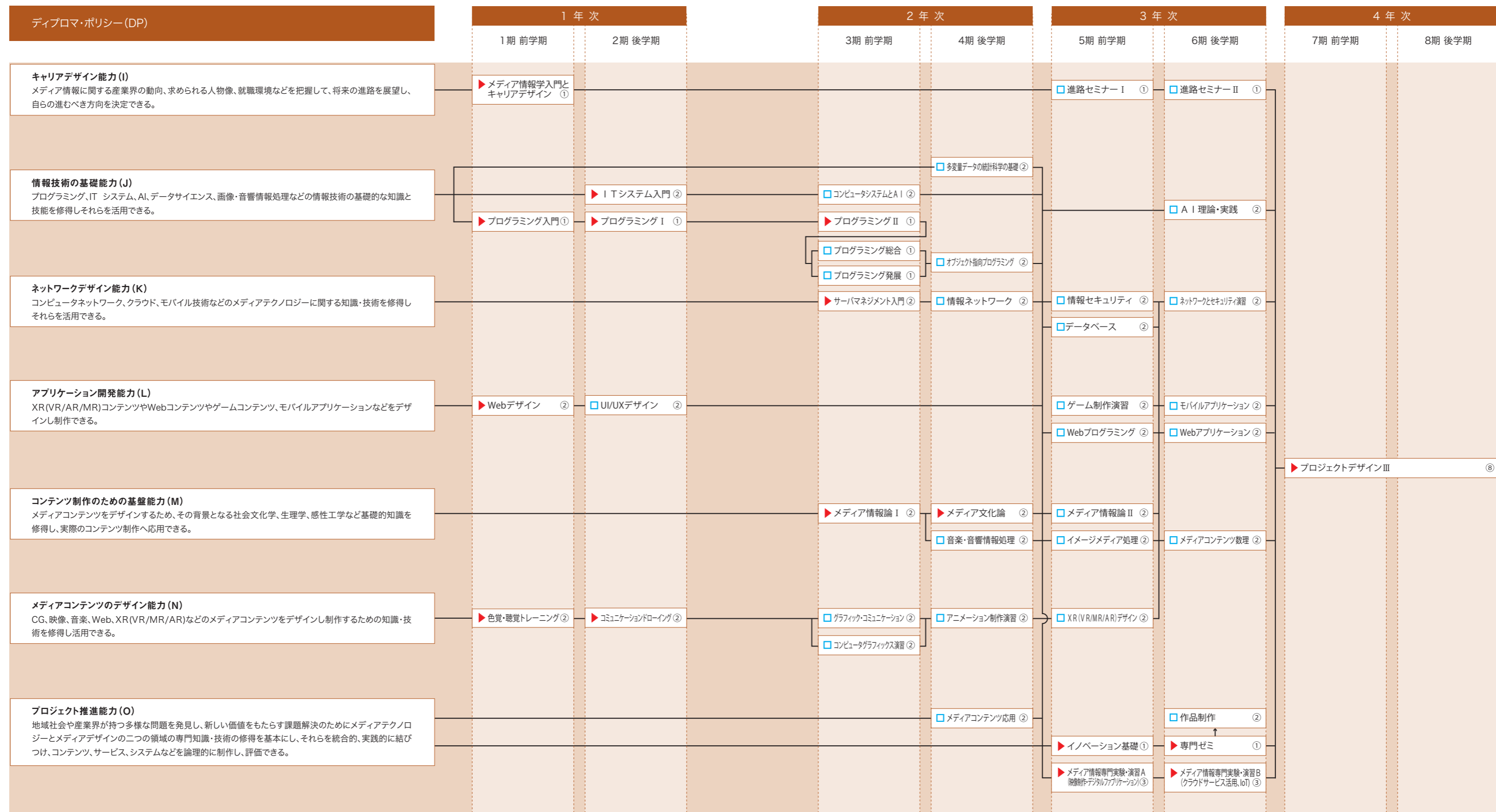
キーワード

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