

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

情報フロンティア学部 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(情報学)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 図形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 情報技術の基礎能力 J ネットワーク構成・運用能力 K アプリケーション開発能力 L コンテンツ制作のための基盤能力 M メディアデザイン能力
N プロジェクト推進能力 O キャリアデザイン能力

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サイトなどのコンテンツ制作のための感性的な基礎を修得し、さらに両者を統合的・実践的に結びつける企画力・実行力を身につけ、社会のあらゆる分野でコンテンツ、サービス、システムを開発・運用できる人材を育成する。

| 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 ▶ 日本学(日本と日本人) A ① ▶ 日本学(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 | | | | | | | | | | | 2 | — | — | |
| 英語教育課程 | 英語科目 | 英語 | □ イングリッシュピクチャー1 ② □ イングリッシュピクチャー3 ② □ イングリッシュピクチャー5 ② | □ イングリッシュピクチャー2 ② □ イングリッシュピクチャー4 ② □ ビジネスコミュニケーション1 ② □ アカデミックリーディング1 ② □ ライティングベーシック ② □ STEM イングリッシュ ② | □ イングリッシュピクチャー3 ② □ ビジネスコミュニケーション2 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 | □ イングリッシュピクチャー4 ② □ ビジネスコミュニケーション1 ② □ イングリッシュピクチャー4 ② □ アカデミックリーディング1 ② □ ライティングベーシック ② □ STEM イングリッシュ ② | 基礎 初級(案1) 初級(案2) 中級(案1) 中級(案2) 中級(案3) | 「修学のための学力診断(英語)」の結果から、学生の学習にに適したレベル設定(基礎、初級、中級)を実施します。 | | | | | | 8 | — | ※3 | |
| | | TOEIC 初級 ② TOEIC 中級 ② インテンシブイングリッシュ ② | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 数理解基礎科目 | ▶ 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 | |
| | | 基礎プロジェクト科目 | ▶ 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 | — | — |
| 専門教育課程 | 専門科目 | 情報フロンティア大意(メディア情報) ① Webデザイン ② 感性形成演習 ② プログラミング入門 ① | ▶ ITシステム基礎 ② ▶ ドローイング ② ▶ プログラミング I ① | ▶ 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 □ ビジュアル表現基礎 ② □ コンピュータシステム 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 ③ □ メディア情報論 II ② □ データベース ② □ Webプログラミング ② □ ゲーム制作演習 ② □ メディアデザイン ② □ 情報セキュリティ ② □ 画像情報処理 ② | ▶ メディア情報専門実験・演習 B 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 □ メディア数理 ② □ 作品制作 ② □ A I 理論・実践 ② | □ メディア情報学統合演習 ② | | | | | 60 | — | ※3 | | |
| | | 専門プロジェクト科目 | | | | ▶ イノベーション基礎 ① □ 進路セミナー I ① | ▶ 専門ゼミ ① □ 進路セミナー II ① | ▶ プロジェクトデザイン III ⑧ | | | | | 10 | — | — | | |
| | | その他 | | | | | | | | | | | | — | — | — | |
| 全課程から提供 | リベラルアーツ系科目 | | 科目の記載はp149-150参照 | | | | | | | | | | | — | 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 Informatics

メディア情報学科 [専門教育課程]

キーワード

- 情報テクノロジー
- コンテンツデザイン
- 論理と感性の融合
- マルチメディア

| 科目群の主な学習・教育目標 | 1年次 | | 2年次 | | 3年次 | | 4年次 | |
|---|--|-------------------------------|--|--|--------------------------------------|---|--------------------|--------|
| | 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 |
| プロジェクト推進能力 (N) メディアテクノロジーの知識、技能、およびコンテンツデザインのための理論、技能、感性を動員して、メディア情報に関するシステム、製品、作品などを論理的過程を経て制作できる。また、その有効性を科学的に検証し、改善することができる。 | ▶ 情報プロトタイプ大賞(メディア情報) ① ● プロジェクトデザイン入門(実験) ② | ● プロジェクトデザイン I ② | ● プロジェクトデザイン II ② | □ メディア応用 ② ● プロジェクトデザイン実践(実験) ② □ 多変量データの統計科学の基礎 ② | ▶ イノベーション基礎 ① ▶ メディア情報専門実験・演習 A ③ | □ 作品制作 ② ▶ 専門ゼミ ① ▶ メディア情報専門実験・演習 B ③ | | |
| 情報技術の基礎能力 (I) 情報テクノロジーの基礎的な知識と技能に習熟し、それらを活用できる。 | ▶ プログラミング入門 ① | ▶ ITシステム基礎 ② ▶ プログラミング I ① | □ コンピュータシステム ② ▶ プログラミング II ① □ プログラミング総合 ① □ プログラミング発展 ① | ▶ オブジェクト指向プログラミング ② | | □ AI理論・実践 ② | | |
| ネットワーク構成・運用能力 (J) コンピュータネットワークを構築し、安全に運用できる。 | | | ▶ サーバ管理入門 ② □ 情報ネットワーク ② | □ 情報セキュリティ ② □ データベース ② | □ ネットワークとセキュリティ演習 ② | | ▶ プロジェクトデザイン III ⑧ | |
| アプリケーション開発能力 (K) マルチメディアコンテンツを取扱ったアプリケーションソフトウェアを開発できる。 | ▶ Webデザイン ② | | | | □ ゲーム制作演習 ② □ Webプログラミング ② | □ モバイルアプリケーション ② □ Webアプリケーション ② | □ メディア情報学統合演習 ② | |
| コンテンツ制作のための基盤能力 (L) マルチメディアコンテンツを制作するための背景となる、情報学、生理学、社会学、歴史学、感性工学などの基礎的知識を身につけ、実際のコンテンツ制作に応用できる。 | | | ▶ メディア情報論 I ② | ▶ メディア文化論 ② □ 音楽・音響情報処理 ② | □ メディア情報論 II ② □ 画像情報処理 ② | □ メディア数理 ② | | |
| メディアデザイン能力 (M) 映像、音楽、Webサイトなどのメディアコンテンツをデザインするための技能と感性を身につけ、実際にコンテンツを制作できる。 | ▶ 感性形成演習 ② | ▶ ドローイング ② | □ ビジュアル表現基礎 ② □ コンピュータグラフィックス演習 ② | □ アニメーション制作演習 ② | □ メディアデザイン ② | | | |
| キャリアデザイン能力 (O) メディア情報に関する産業界の動向、求められる人物像、就職環境などを把握して、将来の進路を展望し、自らの進むべき方向を決定できる。 | | | | | □ 進路セミナー I ① □ 進路セミナー II ① | | | |
| | | □ 専門教養特別科目 | | | | | | |

この枠内の科目は「リベラルアーツ系科目」として開講される

学ぶ領域

①メディアテクノロジー

CG、モバイル技術、ネットワークセキュリティなどに必要な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サイトなどを効果的にデザインするための技術・感性と科学的設計手法を学ぶ。