

6-2

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	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	課程共通		
修学基礎教育課程	人間形成基礎科目	修学基礎	▶ 修学基礎 A ②	▶ 修学基礎 B ②							4	—	—	
		技術者倫理			▶ 技術者と持続可能社会 ②		▶ 科学技術者倫理 ②				4	—	—	
		人文社会科学・外国語		■ 日本文学の世界 ② ■ 人間と哲学 ② ■ 法と社会 ② ■ 経済と社会 ②	■ 日本学(日本と日本人) A ① ■ 日本学(日本と日本人) B ① ■ ところのはたらしき ② ■ グローバル社会(ヨーロッパ) ② ■ グローバル社会(アジア) ② ■ 芸術へのアプローチ ②	※1	■ 日本国憲法 ② ■ 韓国語入門 ② ■ 国際関係論 ② ■ 危機管理論 ②				2	4	※2	
		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	—	—
		生涯学習	□ 生涯学習特別講義		□ 指定放送大学科目							—	—	—
英語教育課程	英語科目	英語	■ 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1 ②	■ イングリッシュピックス3 ② ■ ビジネスコミュニケーション2 ② ■ ビジネスコミュニケーション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1 ② ■ イングリッシュピックス4 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、学生の学習に適したレベル設定(基礎、初級、中級)を実施します。			—	8	※2	
			■ TOEIC 初級 ② ■ TOEIC 中級 ② ■ インテンシブイングリッシュ 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	■ 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	任意の科目を履修						
数理・DS・AI教育課程	数理基礎科目	数理基礎	▶ 線形代数 I ② ▶ 情報のための数学 ④ ▶ 基礎情報数理 ②	□ 線形代数 II ② □ 情報数理 A ② ▶ A I 基礎 ① ▶ データサイエンス基礎 I ①	□ アドバンス情報数理 A ② □ 基礎化学 ② □ 基礎物理 ② □ 基礎生物 ②	□ 情報数理 B ② □ アドバンス数理 B ② □ 技術者のための統計 ②	※1					11	4	
		基礎実技	▶ 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 □ グローバルPD 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	※1					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	▶ ITシステム基礎 ② ▶ プログラミング基礎 ② ▶ ドローイング ②	▶ プログラミング ② ▶ メディア情報論 I ② ▶ サーバ管理入門 ② □ 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	▶ 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	▶ 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	※2	
		専門プロジェクト科目											9	—
	その他							□ 進路セミナー I ① □ 進路セミナー II ①	▶ 専門ゼミ ① ▶ プロジェクトデザイン III ⑧				—	—

▶ 必修科目 ■ 選択必修科目 □ 選択科目

○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：「課程共通」は、「人文社会科学・外国語」、「生涯学習」、「英語」、「数理基礎」、「基礎実技」、「専門科目」の科目群の中から、6単位を修得すること。

合計

124

詳細は次ページへ

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

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。

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。

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。

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。

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。

1年次

1期 前学期

2期 後学期

2年次

3期 前学期

4期 後学期

3年次

5期 前学期

6期 後学期

4年次

7期 前学期

8期 後学期

▶ 情報プロトタイプ(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

▶ ITシステム基礎 ②

▶ プログラミング基礎 ②

▶ Webデザイン ②

▶ 感性形成演習 ②

▶ ドローイング ②

● プロジェクトデザイン II ②

□ コンピュータシステム ②

▶ プログラミング ②

▶ サーバ管理入門 ②

▶ メディア情報論 I 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

□ メディア応用 ②

● プロジェクトデザイン実践(実験) ②

□ オブジェクト指向プログラミング ②

□ 情報ネットワーク ②

▶ メディア文化論 ②

□ アニメーション制作演習 ②

▶ メディア情報専門実験・演習 A ③

▶ メディア情報専門実験・演習 B ③

□ 情報セキュリティ ②

□ データベース ②

□ ゲーム制作演習 ②

□ Webプログラミング ②

□ メディア情報論 II ②

□ 画像情報処理 ②

□ メディアデザイン ②

□ 進路セミナー I ①

□ 作品制作 ②

▶ 専門ゼミ ①

▶ メディア情報専門実験・演習 B ③

□ AI理論・実践 ②

□ ネットワークとセキュリティ演習 ②

□ モバイルアプリケーション ②

□ Webアプリケーション ②

□ メディア数値 ②

□ 進路セミナー II ①

▶ プロジェクトデザイン III ⑧

□ メディア情報学統合演習 ②

▶ 必修科目 □ 選択科目 ● 他課程の科目