級

卒

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 を目標としています。

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 Alなどへ利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,パフォーミングアーツ

業

進

事他

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。配属人数は1研究室あたり10名程度です。

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、2月に行われる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 , II , 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。

意の事他

級 卒

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	ווע אונוו
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
А	社会・環境に意識を配り,変化を理解できる (人材像:1-a)
В	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)
С	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)
Е	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)
Н	使う人の立場に立ち,制作・開発ができる (人材像:5-a)
	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 成験および 進 級 卒 業 教 職 付種規程:

課 程 留そ 意の 事他 項の

修・学科の概要部・学科の概要

履プ国 修りである。 項厶報

		$ \cdot $	Л (0	0																														T	1	-					
		ilen	ا د																	-																	+	1	+					
			ם כ			0	0													\mid																	\dagger	1	+					
		<	(0	0	0													ŀ																	T	1	T					
		1	(G-0)												0					ſ																	0			(0	0	0	
			(o-a) ○			0	0								0		0	0		(0	0	0	0	0	0								-	0	(0	0
		—													0								(0	0	0	0	0	0							+ >(0				0	
		1 1 5	G(4-D) H(5-a)					(p.34)					.34)						(p.34)	.																	+	+					0	
			ר(4-מ)					くだみい (p.				_	(p) (カショ						くだない (p.	· -		+										+						+						
	コンピテンシー		E(3-D) L(高してくた					4>2つ闘			0			高してくた																				(
	JY.	1	U(3-a) E(数養教育科目を参照して					教養教育科目を参照してください (p.34)			0			教養教育科目を参照して	-																	+						0	_
シーと科目の対応表								教養教育					教養教育		0		0		教養教育								0	\cap	0	0							+						0	
∃ ⊘≱		1	D(1-D) C(2-d)												0	0				-		+				_	_								+				+				0	_
と科												_								-		+										+			+									
シー			A(1-a)	+		_	0								0		_			-						_	0		_	0					+	_	_				4	_	0	_
コンピテン			၀ - ဂ			0	0								0 0		0			ŀ	+		+	+	_	\dashv		0	0		\dashv	\dashv	+	_		+	+					_	0	0
77		方針と科目	4																	\mid													1		+	+		_				+	0	
		位授与の	n													0				ŀ																		0	(0			0	
で学売		卒業認定・学位授与の方針と科目との関 4	7												0		0					0	(0	0	0	0	0	0	0)		1		0	0	0		0	
デイフ		公			0	0	0	_			-		_		0	0					_	4	4	1								_	+	_				0			0	0	0	_
情報メディア学科								ライティング									グ演習														<u> </u>	80 80				1.	chi		La.	30	イン演習	7		
			.	- L	ı			.		**************************************			- - -				/ \ I	運配 I		1	ク運船						礎演習		の基礎演	ツ演習	711.T	ニング演	i i	温	##	電影	行列調製		グ し ゴ	シク人演	ナルデサ	オージメ	グ	M M M M
で学		科目名	単ドロイボン Bel	情報メディア入門 JI	「沙泳」	イア学Ⅱ	- F	日本語アカデミック	10/17/E	イントンの記述をディディアの研究を	7 %P		にキナーズセニナアギナーズカニナ)	gn		レプログ	情報メディア特別演習		í	ーディン	メディア技術演習	8	プログラミング演習。	プログラミング演習I	⋖	Webデザイン基礎演習		メディアデザインの基礎演習	デザインエレメンツ演習	ディオビジュアルア	サウンドブログラニング演習[刑法] ・ 甘井	7年66	デジタルサウンド演習	行列米面のはおい、フェン・キョザギ	イヤビ	メナイブナサイン特別講教(書) しょうしょく	77	CGプログラミング	インフォクレフィックス演習	インストラクショナルデザイ	プロジェクト・マネージメン	デザインツンキンク	情報メディア特別演習Ⅱ
デイス			計 : : : : :	M M M M M	情報メディア学	情報メディア学Ⅱ	I CT API	本語ア.	単記数34/4/17/17/17/17/17/17/17/17/17/17/17/17/17/	シーノに	暗売の数学	Reading I	アギナースセニアギナースナニ	日本語表現	発想法演習	芸術舗	ビジュアルプログ	報メディ	情報倫理	情報の世界		ディアま	レレカン	「コグラ」	10グラ:	特別実習/	/e b ディ	デッサン	(ディア:	ギーン	一デイ;	ひくだい	図形ないの場合には、これに	ジタル	お別米加り無数ペント	ブント	イイブ.	行動とデザイン	,670,	ンフォ、	ノスト	Z V H	ナイン	報メデ
情報メディア学部			벧	<u> </u>	: W	<u></u>		ШΪ	 			 本[υШ	巛	HIA	<u> </u>	₩	<u>п</u> ш. †	<u> </u>)/(_	_		8			1 1	_	_	_	_	¥ #	# [?]	71	_	(四)	_		1)	ı.	₫ Щ.
丰														型	翘	⊉[D ((教)	톤	· 	電])																H	即三	· 本				

	11	5 7
	情	報
単		
位		
制		
度		
授		
業		
カリキュ		
キ		
크		
Ĺ		
履		
修		
三		
登 録		
水		
成試		
缺七		
ر ا		
成試験および		
進		
進		
級		
卒		
丵		
業 教		
職		
課		
程		
留そ		
意の		
事他		
項の		
復学教	攵	
修· 工学F	Î	
上科語	果	
ル鰻科	무 무	
付各		
付答 種		
規.		
程		
録.		
	E	
修り	努	
要与情		
ダラ" 項ム幸		
坎厶羊	ΙX	

) I(6-a) J(6-b) A		0		0			0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0							0								
	E(3-b) F(4-a) G(4-b) H(5-a)					0	0	0			0					0 0	0					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			だみい (p.34)			0	0	0	0	0)	(PS'U) () 17:	:)
					0																		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			数養教育科目を参照してください (p.34)				0							数春数音科目を参照し,アヘだよい (0.34))
	A(1-a) B(1-b) C(2-a) D(3-a)		0		0 0	0	0	0			0		0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			教養多			0	0	0	0	0)	奉	
靊	4 5 6 A		0	0	_		0 0	0	┢	0		0	0	0	0	0 0	0	0	0	0	0	0			0			0	0	0	0	0	0 0						0 0			0		0	0)		
学位	1 2 3		0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0			0	0		0 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						0 0	0	0	0	0			1		
科目名	B とどッグデータ I	とだッグデー	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エ	卒業研究 I	卒業研究 I	卒業研究Ⅲ	卒業研究IV	コンピュータグーム開発論	Webプログラニング演習	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	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	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	人ンターソシップ	<u>≒</u> ナ−ル I	ニナールⅡ	ニナール国	ゼミナールIV	/ / /		- ・カン・ノ・ノ・コーキャリア・デザイン目

他学科履修を含めた総修得単位数を124単位以上とする

単 位 制 度

授

業

情報メディア学科(2024年度入学生~)

# 1 2 3 4 3 4 5 6 A(Vt-a) B(Ct-b) (Ct-a) E(Refile Toral To	#日子 (1.4a) [R(1-b)] (C(2-a)) [R(3-a)] (R(3-b)]	ļ [i I		3		ļ					コンピチンシー	シー							1	1	
Macagalang M	Machine TOD 12 1 1 1 1 1 1 1 1 1	本目名	4 大業	ボ・ 写	以授与0.	がてを	田Cの薬 		1-9)	R(1-h)	(6-6)	0.3-9) F(3-b	mL	7)5) (6	1-h) H		6-9	(4-9)	۵			
Web Mary Education (48.2) (49.2) (4			<u> </u>	0	0	0		1	0	0	0	0	0	_			_		0		▐		
### 24 10 10 10 10 10 10 10 1	### 10 10 10 10 10 10 10 1	Web制作プロジェクト	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
	フラン (2) (2) (2) (2) (2) (3) (4) (4) (2) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5	ジェク	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
	プリール (_	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				0	0				
	ネットワーの連載 (※2) (※2) (※2) (※2) (※2) (※2) (※2) (※2)	1	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
	7.ロジェクトライアル	ネットワーク演習	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
エクト1	### 1	プロジェクトトライアル	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
エクトII	エクトII	プロジェクトΙ	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
エクト面	エクト組 Wind and the control of the	プロジェクトⅡ	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0				0	0				
1	1	プロジェクト国	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				0	0				
Lunication I Ling I Lunication II Ling II NG II Self I	unication I ting I unication II unication II ing II ng II gill I characteristics gill I gill I<	Writing I																					Г
In o I In o I <t< td=""><td>In p I In p I In p I Ng II 京話 I 会話 I 会話 I 会話 I 公本 公本 — 少概論 I スポーツ概論 I スポーツ概論 I</td><td>Communication I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></t<>	In p I In p I In p I Ng II 京話 I 会話 I 会話 I 会話 I 公本 公本 — 少概論 I スポーツ概論 I スポーツ概論 I	Communication I																					
unication II ng II ng II ling II set in it is	unication II ing II ng II g II E II II II II II II II II I	Speaking I																					
Ing II nog II JI 受路 II Sist 数数学 数数学 公子一次概論 I A. 一次概論 II	Ing II nog II JI 曼礎 I 会話 I I I I X () A () <t< td=""><td>Communication I</td><td>_</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></t<>	Communication I	_																				
ng II JI Sch I Sch I Ma Ma Ma Ad-vana Ad-vana Ad-vana Ad-vana Ad-vana	ng II JI gc II 会話 I Max 数 公介一小概論 I スポーツ概論 I スポーツ概論 II	Speaking I																					
3.T 会話 1	<u>3 IT</u> <u>5 時間 1</u> 会話 1 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	Reading II																					
<u></u>	<u></u>	Writing II																					
505日 1 会話 1 1	<u>505日 I</u>	中国語基礎 1																					
会話 1 1 I I I I I I I I I I I I I I I I I I	会話 I I I I I I I I I I I I I I I	十四四三條:	,																				
Nation 1	T		,																				
1	1																						
1 1 1 2 数数数学 かう カケーン概論 1 スポーツ概論 1	1 II X X A B																						
1 II Swith Agish I Advision I Advised I Ad	1 II II X 禁 数 数 数 数 な な スポーツ概論 I スポーツ概論 I	心理学																					
1 II X	1 II X	沙沙																					
1 II Sim 数数 数分 分 スポーツ概論 I スポーツ概論 I	1 エ 系論 数学 分 スポーツ概論 1 スポーツ概論 1	歴史学																					
1 II X語 数数 かう スポーツ概論 I スポーツ概論 I	1 II X語 数数 分 スポーツ概論 1 スポーツ概論 1	和学																					
正 系論 数 数 か か な な な な な な な な な な な な な な な な	工	[過期機									教書	§教育科 巨	当を参照し	・ストだみ	(p.3	34)							
次学 社会学 個際國係論 憲法 園が花数学 側が請め 物理学 生物学 化学 保藤 上が学 保藤 上が 学 保藤 上が 決 歌等 T	次等公子社会学(社会学應次代数(場) (基) (基) (基)身下な数学(場) (基) (基) (基)(機) (基) (基) (基) (基) (基) (基) (基) (基) (基) (基	II 小 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大																					
	1点学	11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.11.																					
 表达 一次 <li< td=""><td>海江大子 海江大学 (電形機) 場近な数学 場が積分 (電本論 統計学 が計学 が理学 大地学 (は砂子 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂子 (は) (は) (は) (は) (は) (は) (は) (は)</td><td>100 1100 1100 1100 1100 1100 1100 1100</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></li<>	海江大子 海江大学 (電形機) 場近な数学 場が積分 (電本論 統計学 が計学 が理学 大地学 (は砂子 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂学 (は砂子 (は) (は) (は) (は) (は) (は) (は) (は)	100 1100 1100 1100 1100 1100 1100 1100																					
		↑\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\																					
世院対所制 	国际因於調 動 方 な数学 數公養分 確率論 統計学 也如学 上物学 化学 健康とスポーツ概論 I 健康とスポーツ概論 I	第/五 (三) (2) (三) (三) (三) (三) (三) (三) (三) (三) (三) (三																					
総形代数場近な数等銀分積分確率論統計学世間等生物学化学健康とスポーツ概論確申レフボーン概論	総形代数切込な数学銀分積分確率論統計学位理学仕哲学仕替学(公学(本藤 レンボーツ・概論 1(金庫 アンボーン・概論 1	国家医学																					
動近な数学機分積分確率論権率論統計学世理学世報学住物学化学健康とスポーツ概論 I健康とスポーツ概論 I健康 トフポーン概論 I	型近な数砂製造な数砂銀分積分編率部橋計台田中田十枚少(4本)金融とスポーツ概率 1金融とスポーツ概率 1金融テスポーツ概率 1	線形代数																					
微分積分確率論維計等物理学生物学仕物学化学健康とスポーツ概論 I健康とスポーツ概論 I健康とスポーツ概論 I健康 スポーツ概論 I	(銀分積分 (確率編 を計学 や理学 士物学 (小学 (は歌) (はw) (u) (u) (u) (u) (u) (u) (u) (u	身近な数学																					
確率論 添計域 均理学 仕物学 (た) 健康たスポーツ概論 I 健康とスポーツ概論 I	編集編 後計算 を関す 一指数 一位数 (会) (会) (を) (を) (を) (を) (を) (を) (を) (を	微分種分																					
### ### ### ### ### ### ### ### ### #	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	解数論																					
#Mal 3 生物理学 生物理学 化学 化学 保廉とスポーツ概論 I 健康とスポーツ概論 I	Musl サー	公計派																					
大型	位的	か問題																					
(中数) (大分) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本	(上がか)(日か)(全)(全)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)<td>物理子</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td>	物理子																					
(73) (24) (24) (24) (24) (24) (24) (24) (24	(7.3)	生物学																					
蘇康とスポーン整論 韓 番アフポーン	健康七スポーン概論 I 健康イスポーン 群論 II	分 球																					
金冊 プレポーン 京都 1	健康イスポージ 標準 1	健康とスポーツ概論 I																					
		健康イスポーン藍郷II																					

カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 修・学科の概要部・学科の概要 付種規程: ※ 基礎科目(教養・専門)、専門科目、 3※ 1 デザイン専攻のみ履修可能科目※ 2 テクノロジー専攻のみ履修可能科目 履りのである。

項厶報

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、

______ 情報メディア学科(2024年度入学生~)

単 位 制 度 心修 ○○ ⇒⇒</li \bigcirc \bigcirc 0 0 \bigcirc \bigcirc 授 |カリキュラム| サウンド 8 映像領域 ○○</li 砂砂砂砂 0 0 \bigcirc \bigcirc 0 \bigcirc 履 修 登 録 成験および インタラクティブメディア 8 ゲーム領域 砂砂砂砂 00 0 0 進 級 領域別履修推奨科目 卒 業 心 心 参参参参参 □□ 0 \bigcirc 0 \circ 教 職 課 程 留そ 専攻別 意の 事他 メディアデータ サイエンス領域 項の 履修 モデル 学科の概要 管部・学科の概要 課程 0 \bigcirc \bigcirc \bigcirc 情報メディア学科 付各種規程· インストラクショナルデザイン演習 日本語アカデミック・ライティン アシュアルプログラミング演習 プロジェクト・マネージメント サウンドプログラミング演習 インフォグラフィックス演習 メディアデザインの基礎演習 メディアデザイン特別講義 HTMLコーディング演習 Webデザイン基礎演習 ド ブ ド ブ ト ソ 日 フ メ ソ シ 滅 髄 脚 デザインシンキング 情報メディア特別演習I 履り関いて 情報メディア特別演習 デジタルサウンド演習 情報システム特別講義 メディアの確率と統計 /グ演習] ビギナーズセミナー 情報メディア入門Ⅱ プログラミング演習 情報メディア入門Ⅰ 情報メディア学部 科目名 情報メディア学Ⅱ メディア技術演習 情報メディア学Ⅰ ビギナーズセミ メディアの行列 オーディオビジ 図形科学の基礎 行動イドガイン CGプログラ プログラミン I CTN™ 暗号の数学 Reading I 日本語表現 発想法演習 特別実習A 特別実習B 情報の世界 項厶報 基礎数学 情報倫理 ドシサン 批結腦 共通科目 テクノロジー系科目 デザイン系科目 共通科目 基礎科目 (教養·専門) 専門科目

インターネット インタラクティブメディア& サウンド&映像領域 グラフィック& メディア領域 デーム領域 ブーム領域					②								333(C																		②	少参	心修	少衡		少修	心修	, j
メディアデータサイエンス領域	0))C			参	() () () () () () () () () ()))C)							С	0) (()																参 受	参	参	参受	参	参	多念	音 意 写 項 履修モデル な
科目名		B - アドッグデータ II	情報メディア特	.	卒業研究 I			六部75里 卒業研究IV	し、プレーグゲー、国教部	コノロゴーダンー女声光韻	WEDノロノノハノ英田	_		/ Webノロノトエノ下承鉛 / Livitellivitellivitellivitelli	イーノンググリノロゴイー・プログラー	ノンロノフノーン・グラン・ディーン・一グー・グラン・	K K	ţ III	リダでもイイトナーニアメの技術	「	情報メディアのデータ処理	120	の形・デザイン演習	_	_	ン 映画制作演習	_	_	PA技術演習 CITCHIE	ロード演習		人亦一"少美投 II	は 大田 大田 (米田)() (**(**(**(**(**(**(**(*(*(*(*(*(*(*(₩	ストンターンツシ	‡ □	D			144	キャリアデザインⅡ	キャリアデザイン国	作。銀屬修要項

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各 履プ国

履修モデル 学部・学科の概要 記報要

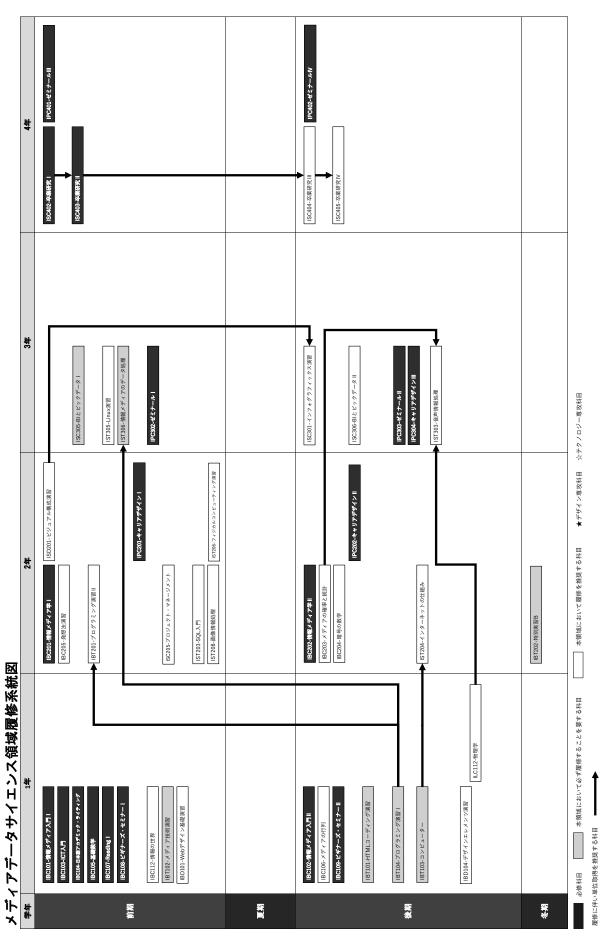
修りである。 項厶報

映像制	本目が取りません。	サイエンス領域	メディア領域	ゲーム領域	サウンドを映像領域	
Web	Web制作プロジェクト		0			
メディ	メディアアート制作プロジェクト			0	0	
ш	ゲーム制作プロジェクト					
展 アプリ	アプリ制作プロジェクト		0	0		
	ネットワーク演習		0			
	プロジェクトトライアル					
ر ا ا	プロジェクトI					
プロシ	プロジェクトⅡ					
プロシ	プロジェクト皿					-
Writing I	I St					_
Comr	Communication I					
Spea	Speaking I					
Comr	Communication II					
Spea	SpeakingI					
Reading I	Ilguir					
Writing I	Il St					
中国語基礎	5基礎 1					
E O	中国語基礎Ⅱ					_
	中国語会話 I					+
	中国語会話Ⅱ					_
小型が	414				0	_
₩ X						_
蘇田鴻	1/1/					+
型架						_
I 赤灰翠	I					-
四点层型	Πź					
か出						
社が承	보다.					
抵憲						
国際関係論	 国 係論					
線形代数	·					
身近な数学	は数学					_
微分積分	責分					-
解操調						_
統計学	412					+-
物理涂	겨~~ -	0				\vdash
午物学	3114					_
分亭						_
健康と	健康とスポーツ概論Ⅰ					
			_	_		

他学科履修を含めた総修得単位数を124単位以上とする (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, 実践型科目 ※ 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,

○ がでを要する科目○ : がず履修を要する科目○ : 推奨する科目

メディアデータサイエンス領域 履修系統図



単

付種規程· 録『

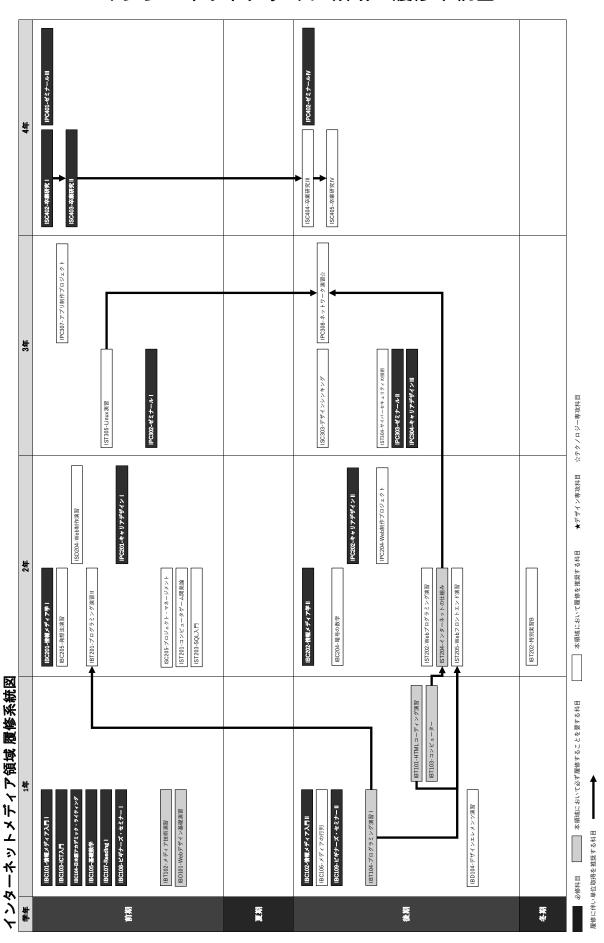
- | 履修 要項 プログラム 国際情報

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の

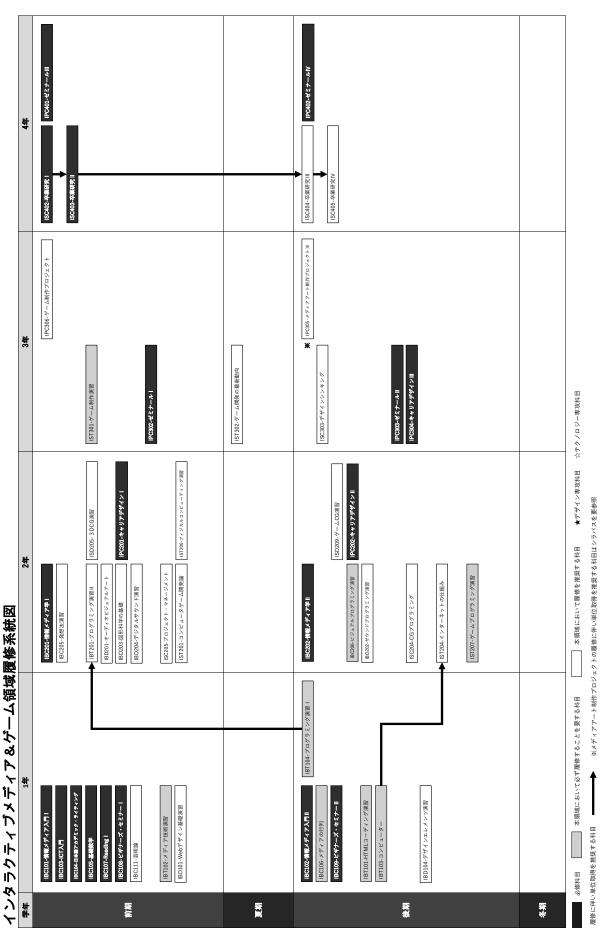
付各 種規程・

履プ国 修りを 項厶報

インターネットメディア領域 履修系統図



インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図



単位

業

教

職課

録 | 履修要に | 履修要に

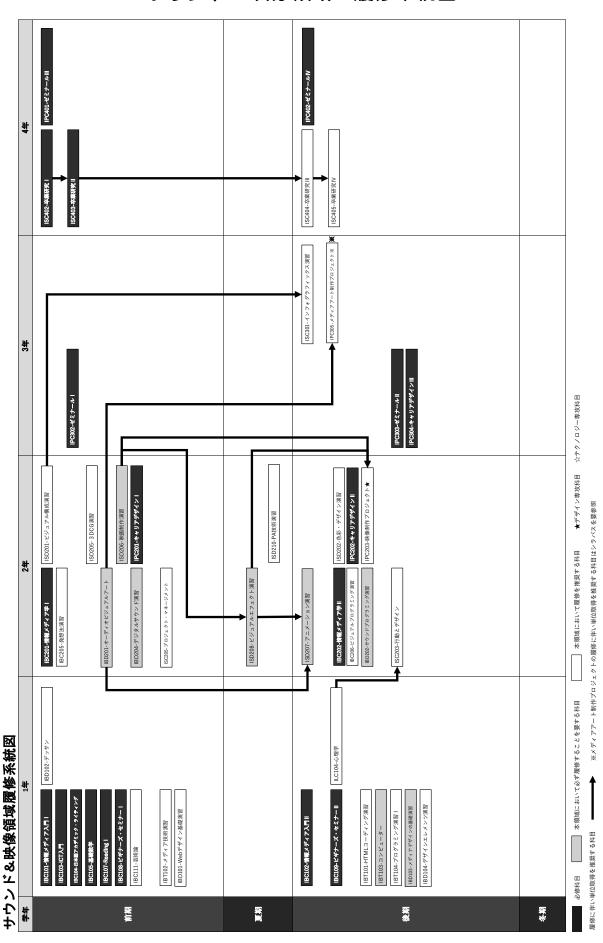
項厶報

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各種規程·

履プ国

項厶報

サウンド&映像領域 履修系統図



単位制度授

カリキュラム 履

修登

成験および

進

級 卒

業

教職課

程

留そ意の

事他

項の

付各種規

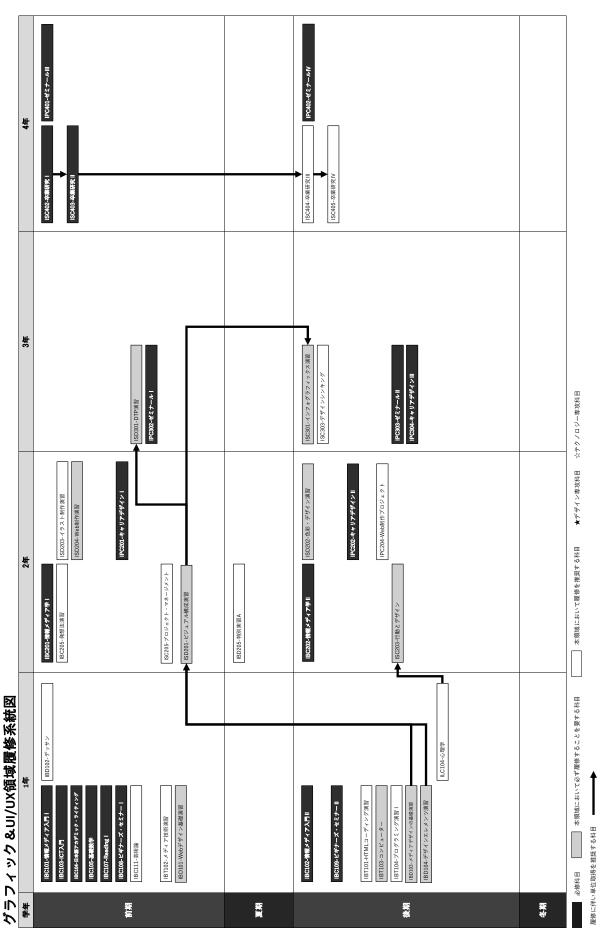
える 程 録・ 履プ国

修りである。

項厶報

情報メディア学科(2024年度入学生~)

グラフィック&UI/UX領域 履修系統図



単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各 · 種 規

履修モデル 学部・学科の概要 朝 育 課 程

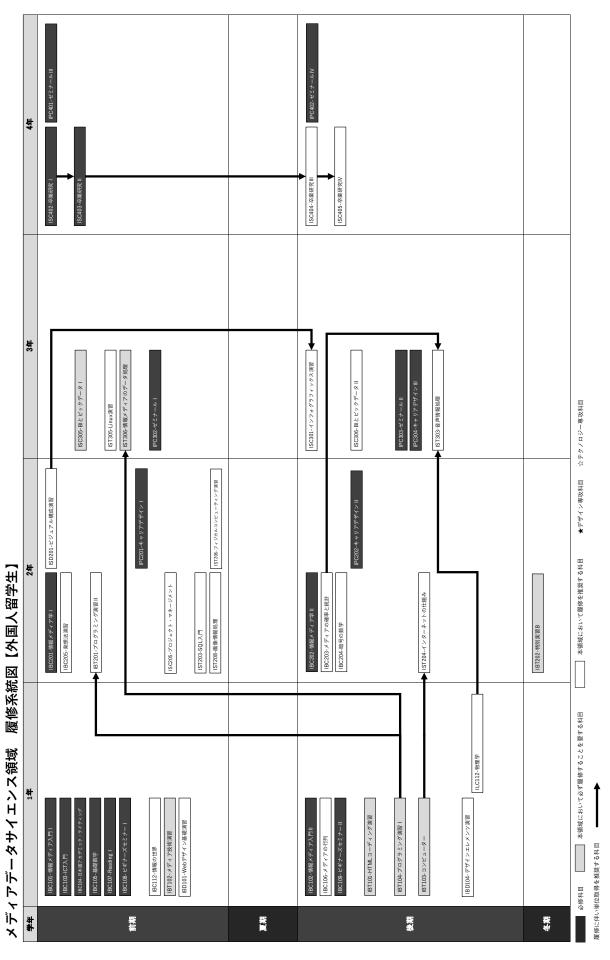
程 録·

履プ国 修りを 項厶報

年次配当科目一覧

年次	年次配当科目一覧						
学年	1	1年	2:	2年	35	3年	4年
	BC101-情報メディアス門	IBD102-デッサン	IBC201-情報メディア学 I	ISD201-ビジュアル構成演習	BC301-情報メディア特別演習	IPC306-ゲーム制作プロジェクト	SC402-卒業研究
	IBC103-ICT入門	ILC102-Communication I	IBC205-発想法漢習	ISD203-イラスト制作演習	ISC302-インストラクショナルデザイン演習	IPC307-アプリ制作プロジェクト	ISC403-卒集研究!!
	IBC104-日本最アカデミック・ライティング	ILC107-法学	IBC207-情報倫理	ISD204-Web制作演習	ISC305-BIとビックデータ I	LC301-中国語会話	
	IBC105-基礎數学	ILC109-憲法	BT201-プログラミング演習	ISD205-3 DCG漢習	IST301-ゲーム制作演習	ILC303-歴史学	
	IBC107-Reading I	LC113-生物学	IBD201-オーディオピジュアルアート	ISD206-映画制作演習	IST305-Linux減習	ILC304-哲学	
1	IBC108-ピギナーズ・セミナー I	LC115-健康とスポーツ標論	IBD203-図形科学の基礎	IPC201-キャリアデザイン I	IST306-情報メディアのデータ処理	ILC305-国際関係論	
	IBC111-芸術論		IBD204-デジタルサウンド演習	ILC201-Communication II	ISD301-DTP演習		
	IBC112-情報の世界		ISC202-メディアデザイン特別講義	ILC203-Reading II	IPC302-ゼミナール I		
	IBT102-メディア技術演習		ISC205-プロジェクト・マネージメント	ILC205-中国語基礎			
	IBD101-Webデザイン基礎演習		IST201-コンピュータゲーム開発論	ILC207-経済学 II			
		•	IST203-SQL入P¶	ILC209-確率論			
			IST208-画像情報処理	ST206-フィジカルコンピューティング演習			
	PC101-スポーツ実技	IPC105-海外事情(中国)	BD205-特別実習A		IST302-ゲーム開発の最新動向		PC403-プロジェクト
	(前) 中国中) 参加工化・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・ 計画「機画」のものは	日後、フェイオニターの2000日				
栗属	IPC103-導外語字·文化結停(中国大進)	PC100-国際コンギフーションA	SD210-PA技術演習		PC310-インダーンシップ		
	BC102-情報メディア入門	ILC101-Writing	BC202-情報メディア学	ISD202-色彩・デザイン演習	ISC 301-インフォグラフィックス演習	IPC305 - メディア アート 動作プロジェクト※	SC404-卒薬研究 PC402-ゼミナーレV
	IBC106-メディアの行列	ILC103-Speaking I	IBC203-メディアの確率と統計	SD207-アニメーション演型	ISC303-デザインシンキング	IPC308-ネットワーク演習公	ISC405-卒業研究IV
	BC109-ピギナーズ・セミナー	ILC104-心理学	IBC204-暗号の数学	ISD209-ゲームCG演習	SC304-情報メディア特別漢習	ILC302-中国語会話II	
	IBC110-日本語表現	LC105-文学	IBC206-ビジュアルプログラミング演習	PC202-キャリアデザイン	ISC306-B1とビックデータⅡ		
	IBT101-HTMLコーディング演習	LC106-経済学	IBD202-サウンドプログラミング演習	IPC203-映像制作プロジェクト★	IST303-音声情報処理		
	IBT103-コンピューター	ILC108-社会学	ISC201-情報システム特別講義	IPC204-Web制作プロジェクト	IST304-サイバーセキュリティの技術		
	BT104-プログラミング演習	LC111-微分積分	ISC203-行動とデザイン	ILC202-Speaking II	IPC303-ゼミナールⅡ		
**	BD103-メディアデザインの基礎演習	ILC112-物理学	ISC204-CGプログラミング	ILC204-Writing II	IPC304-キャリアデザインIII		
	IBD104-デザインエレメンツ演習	ILC114-化学	IST202-Webプログラミング演習	ILC206-中国語基礎 II			
		LC116-健康とスポーツ頻論	IST204-インターネットの仕組み	ILC208-線形代数			
			IST205-Webフロントエンド演習	ILC210-統計学			
			IST207-ゲームプログラミング演習				
	IPC102-スポーツ実技	ILC110-身近な数学	IBT202-特別実習B		ISC307-情報メディア特別ゼミナール I	PC309-プロジェクトトライアル	18C401 - 権限 メディア特別・セミナール
参						PC311-プロジェクト	
	必修科目 ★デザイン専攻科目	☆テクノロジー専攻科目					

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】

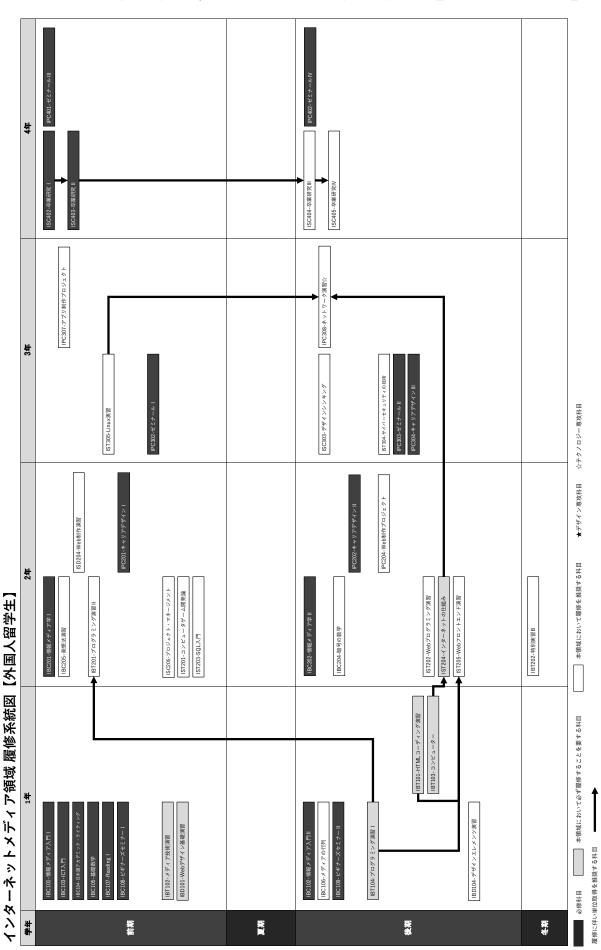


単位制度

留意事項層修モデル層修モデル

職課程

インターネットメディア領域 履修系統図【外国人留学生】



単位制度授

カリキュラム

履修登

録

成験および

進

級 卒

業教

職

課程

留そ

意の

事他

項の

修モデル部・学科の概要

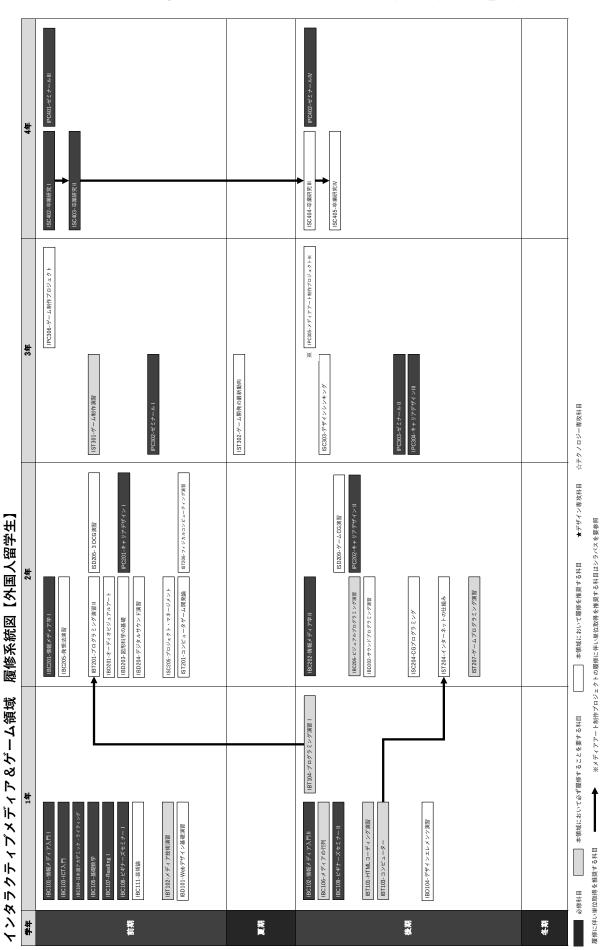
付各種規程

録している。最初の表現では、一般では、一般である。

項厶報

情報メディア学科(2024年度入学生~)

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】

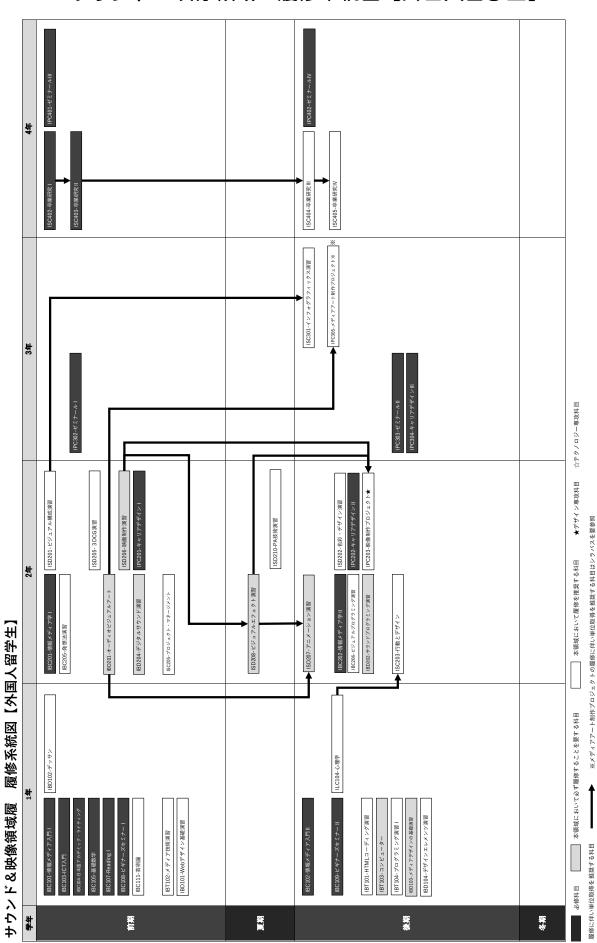


単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成競および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各

· 種規 程 録·

履プ国 項厶報

サウンド&映像領域 履修系統図【外国人留学生】



単位制度授

カリキュラム 履

修登録

成験および

進

級

卒

業

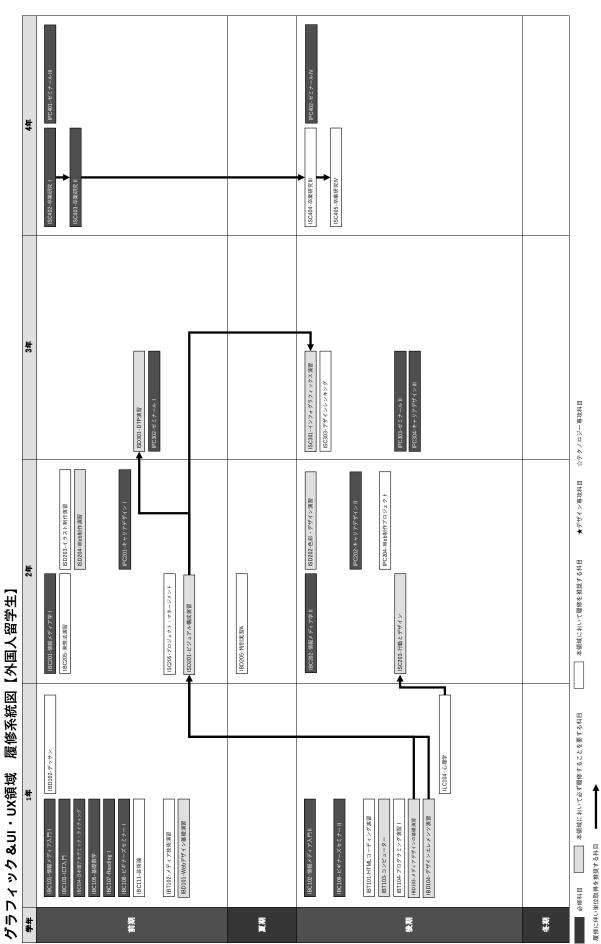
教

職課程

留そ

情報メディア学科(2024年度入学生~)

グラフィック&UI/UX領域 履修系統図【外国人留学生】



意事項履修モデル 付録 履修要の他の教育課程各種規程・国際情

項厶報

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の

履修モデル 付警部・学科の概要 各種規

程 録·

年次配当科目 履修系統図【外国人留学生】

3年	BC301-情報メディア特別漢習 PC306-ゲーム制作プロジェクト	SC302-インストラクショナルデザイン演習 IPC307-アプリ制作プロジェクト	ISC305-BIとピックデータ ILC119-日本語III	J作演習 LC303-歴史学	LC304-哲学	- 夕処理 ILC305-国際関係論						IPC403-プロジェクト		§作プロジェクト※ SC404-卒業研究Ⅲ	NSC405-卒業研究IV									トライアル ISC401-南橋メディ7特別ゼミナール III
34	$\bar{\square}$	\Box			ILC304-哲学									作プロジェクト※	交									トライアル
	BC301-情報メディア特別演習	302-インストラクショナルデザイン演習	·BIとビックデータ I	州		- 夕処理								IPC305-メディアアート制作プロジェクト※	IPC308-ネットワーク演習☆	ILC211-日本語IV								IPC309-プロジェクトトライアル
		38	ISC305-	IST301-ゲーム制作演習	IST305-Linux減弱	IST306-情報メディアのデータ処理	SD301-DTP減極	IFC302-E 2.7 -/V I				IST302-ゲーム開発の最新動向 IPC301-インターンシップ	PC310-プロジェクト	ISC301-インフォグラフィックス演習	ISC303-デザインシンキング	SC304-情報メディア特別漢習	ISC306-BIとビックデータⅡ	IST303-音声情報処理 IST304-サイバーセキュリティの技術	IPC303-ゼミナール II	IPC304-キャリアデザインⅢ				ISC307-情報メディア特別 ゼミナール
2年	ISD201-ビジュアル構成演習	ISD203-イラスト制作漢習	ISD204-Web制作演習	ISD205-3 DCG漢習	ISD206-映画制作漢習	IPC201-キャリアデザイン I	ILC201-Communication II	ILC203-Reading II ILC117-日本語 I	ILC207-経済学II	ILC209-確率論	157206-フィジカテコンだューティング楽器	IPC205-日本事情		SD202-色彩・デザイン演習	ISD207-アニメーション演習	ISD209-ゲームCG演習	PC202-キャリアデザイン	IPC203-映像制作プロジェクト★ IPC204-Web制作プロジェクト	ILC202-Speaking II	ILC204-Writing II	ILC118-日本語 II	ILC210-統計学		
2	BC201-情報メディア学	IBC205-発想法漢習	IBC207-情報倫理	BT201-プログラミング演習	BD201-オーディオピジュアルアート	BD203-図形科学の基礎	IBD204-デジタルサウンド演唱 ISC203-3-デッカルボン、本門職業	ISC205-プロジェクト・マネージメント	ST201-コンピュータゲーム開発論	IST203-SQL入F9	IST208-画像情報処理	IBD205-特別実習A ISD208-ビジュアルエフェクト演習	ISD210-PA技術演習	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		BD202-サウンドプログラミング演習 SC201-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	ST202-Webプログラミング演習	IST205-Webフロントエンド激階	IST207-ゲームプログラミング演習	187202-特別集習B
1年	IBD102-デッサン	ILC102-Communication I	ILC107-法学	ルマ109-磯水	ILC113-生物学	LC115-健康とスポーツ概論								ILC101-Writing I	ILC103-Speaking I	ILC104-心理学	ILC105-文学	LC108-社会学	ILC111-微分積分	ILC112-物理学	IC114-化学			ILC110-身近な数学
ī	IBC101-情報メディア入門।	IBC103-ICT入P引	IBC104-日本語アカデミック・ライティング	IBC105-基礎数学	IBC107-Reading I	IBC108-ビギナーズセミナー I	BC111-芸術語 BC112-体影の中製	IDC112-メディア技術演習	IBD101-Webデザイン基礎演習			PC101-スポーツ実技		BC102-情報メディア入門	IBC106-メディアの行列	IBC109-ビギナーズセミナー II	BC110-日本語表現	IBT103-コンピューター	BT104-プログラミング演習	IBD103-メディアデザインの基礎演習	IBD104-デザインエレメンシ演習			PC102-スポーツ実技