

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AIなどへ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、パフォーマンスアーツ

単位  
制  
度  
授

業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

進

級  
卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
項

履  
修  
モ  
デ  
ル

付  
各  
種  
規  
程  
録

履  
修  
要  
項

履  
修  
要  
項

**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, III, 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。

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
進  
級  
卒  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履修モデル  
学  
部  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
履修  
要  
項  
報  
告

## 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー

単位 制度 授	業 カリ キ コ ム ム	履 修 登 録	成 試 験 お よ び 進	級 卒	業 教 職 課 程	留 意 の 事 他 項 の	履 修 モ デ ル	付 各 種 規 程 録	履 修 要 項 報
学科名		情報メディア学科							
人材像									
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									
A		社会・環境に意識を配り、変化を理解できる (人材像：1-a)							
B		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)							
C		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)							
E		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)							
H		使う人の立場に立ち、制作・開発ができる (人材像：5-a)							
I		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)							

情報メディア学部 情報メディア学科 コンピテンシーと科目の対応表

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連										コンピテンシー										
											専門										
	1	2	3	4	5	6	A(1-a)	B(1-b)	C(2-a)	D(3-a)	E(3-b)	F(4-a)	G(4-b)	H(5-a)	I(6-a)	J(6-b)	A	B	C	D	E
情報メディア入門Ⅰ	○						○										○	○			
情報メディア入門Ⅱ	○						○										○	○			
情報メディア学Ⅰ	○						○										○	○			
情報メディア学Ⅱ	○						○										○	○			
ICT入門	○						○										○	○			
日本語アカデミック・ライティング																					
基礎数学																					
メディアの行列							○														
メディアの確率と統計							○														
暗号の数学							○														
Reading I																					
ビギナーズセミナーⅠ																					
ビギナーズセミナーⅡ																					
日本語表現																					
発想法演習	○	○					○	○													
芸術論	○		○																		
ビジュアルプログラミング演習		○																			
情報メディア特別演習Ⅰ																					
情報倫理																					
情報の世界																					
HTMLコーディング演習		○																			
メディア技術演習		○																			
コンピュータ																					
プログラミング演習Ⅰ																					
プログラミング演習Ⅱ																					
特別実習A																					
Webデザイン基礎演習																					
デザイン																					
メディアデザインの基礎演習																					
デザインエッセンス演習																					
オーディオビジュアルアート																					
サウンドプログラミング演習																					
図形科学の基礎																					
デジタルサウンド演習																					
特別実習B																					
情報システム特別講義	○	○					○	○									○	○			
メディアデザイン特別講義	○	○					○	○									○	○			
行動とデザイン	○																				
CGプログラミング																					
インフォグラフィックス演習																					
インスタラショナルデザイン演習																					
プロジェクト・マネージメント																					
デザインシンキング																					
情報メディア特別演習Ⅱ																					

単位制度授業カリキュラム履修登録成績および進級卒業教職課程留他の事項の履修モデル

教育課程の概要

各種規程・履修要項

国際情報学

# 情報メディア学部

情報メディア学科 (2024年度入学生～)

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
事項  
履修モデル  
付各種規程  
履修要項

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー						教養				
	専門						専門						A	B	C	D	E
	1	2	3	4	5	6	A(1-a)	B(1-b)	C(2-a)	D(3-a)	E(3-b)	F(4-a)	G(4-b)	H(5-a)	I(6-a)	J(6-b)	
BIとビッグデータI						○									○		
BIとビッグデータII						○									○		
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II	○															○	
卒業研究I	○	○	○	○	○	○											
卒業研究II	○	○	○	○	○	○											
卒業研究III	○	○	○	○	○	○											
卒業研究IV	○	○	○	○	○	○											
コンピュータゲーム開発論	○																
Webプログラミング演習		○															
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																	
インターンシップ																	
ゼミナールI																	
ゼミナールII																	
ゼミナールIII																	
ゼミナールIV																	
キャリアデザインI																	
キャリアデザインII																	
キャリアデザインIII																	

教養教育科目を参照してください (p.34)

教養教育科目を参照してください (p.34)



単位制度	授	業	カリキュラム	履修登録	成績	試験	おおよび	進	級	卒	業	教職	課程	留	意の	事項	履修	モジュール	教育	課程	付	各	種	規	程	履修	要	項	国	際	情	報
------	---	---	--------	------	----	----	------	---	---	---	---	----	----	---	----	----	----	-------	----	----	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---

情報メディア学部 情報メディア学科 専攻別・領域別履修推奨科目

科目名	メディアデータサイエンス領域	インターネットメディア領域	インタラクティブメディア&ゲーム領域	サウンド&映像領域	グラフィック&UI/UXデザイン領域
情報メディア入門I	必修	必修	必修	必修	必修
情報メディア入門II	必修	必修	必修	必修	必修
情報メディア学I	必修	必修	必修	必修	必修
情報メディア学II	必修	必修	必修	必修	必修
ICT入門	必修	必修	必修	必修	必修
日本語アカデミック・ライティング	必修	必修	必修	必修	必修
基礎数学	必修	必修	必修	必修	必修
メディアの行列	○	○	◎		
メディアの確率と統計	○				
暗号の数学	○				
Reading I	必修	必修	必修	必修	必修
ビギナーズセミナーI	必修	必修	必修	必修	必修
ビギナーズセミナーII	必修	必修	必修	必修	必修
日本語表現	○	○	○	○	○
発想法演習	○	○	○	○	○
芸術論			◎		
ビジュアルプログラミング演習					
情報メディア特別演習I					
情報倫理					
情報の世界	○				
HTMLコーディング演習	◎	◎	◎	○	○
メディア技術演習	◎	◎	◎	○	○
コンピュータ	◎	◎	◎	◎	◎
プログラミング演習I	◎	◎	◎	○	○
プログラミング演習II	○	○	○		
特別実習A					
Webデザイン基礎演習	○	◎	○	○	◎
デザイン					
メディアデザインの基礎演習				◎	◎
デザインエレメンツ演習	○	○	○	○	◎
オーディオビジュアルアート				◎	◎
サウンドプログラミング演習				◎	◎
図形科学の基礎					
デジタルサウンド演習				◎	
特別実習B	○	○			
情報システム特別講義					
メディアデザイン特別講義					
行動とデザイン				○	◎
CGプログラミング					
インフォグラフィックス演習	○			○	◎
インスタショナルデザイン演習					
プロジェクト・マネージメント	○			○	○
デザインシンキング	○	○			○
情報メディア特別演習II					

共通科目

基礎科目 (教養・専門)

科目名	メディアデータサイエンス領域	インターネットメディア領域	インタラクティブメディア&ゲーム領域	サウンド&映像領域	グラフィック&UI/UXデザイン領域
BIとビッグデータI	◎				
BIとビッグデータII	○				
情報メディア特別セミナーI					
情報メディア特別セミナーII					
卒業研究I	必修	必修	必修	必修	必修
卒業研究II	必修	必修	必修	必修	必修
卒業研究III	○	○	○	○	○
卒業研究IV	○	○	○	○	○
コンピュータゲーム開発論			○		
Webプログラミング演習		○			
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					○
DIP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					
インターンシップ					
ゼミナールI	必修	必修	必修	必修	必修
ゼミナールII	必修	必修	必修	必修	必修
ゼミナールIII	必修	必修	必修	必修	必修
ゼミナールIV	必修	必修	必修	必修	必修
キャリアデザインI	必修	必修	必修	必修	必修
キャリアデザインII	必修	必修	必修	必修	必修
キャリアデザインIII	必修	必修	必修	必修	必修

単位制度授業カリキュラム履修登録成績および進級卒業教職課程留その他事項の履修モジュール

学部・学科の概要  
教育課程

付各種規程・履修要項

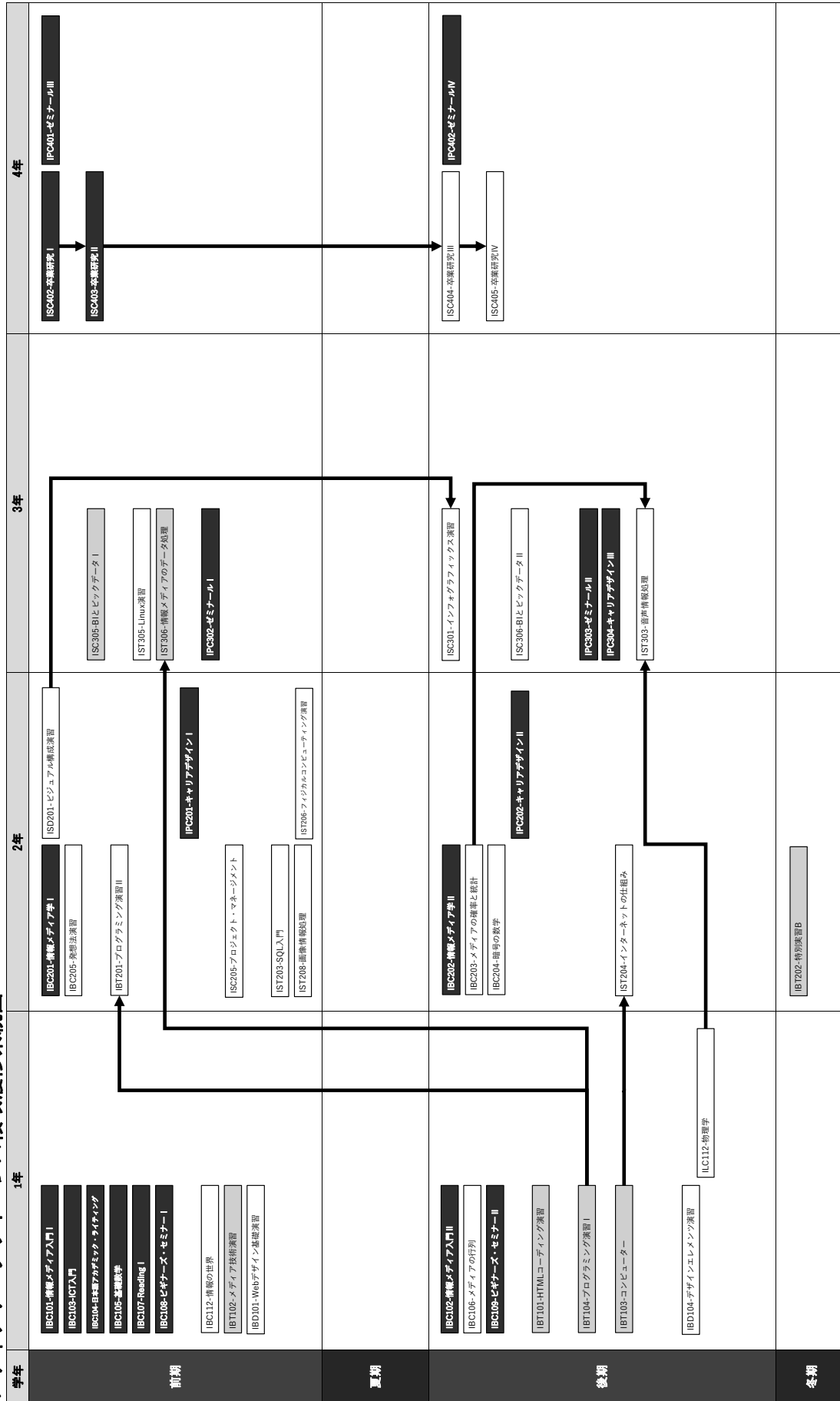
国際情報プログラム





# メディアデータサイエンス領域 履修系統図

メディアデータサイエンス領域履修系統図

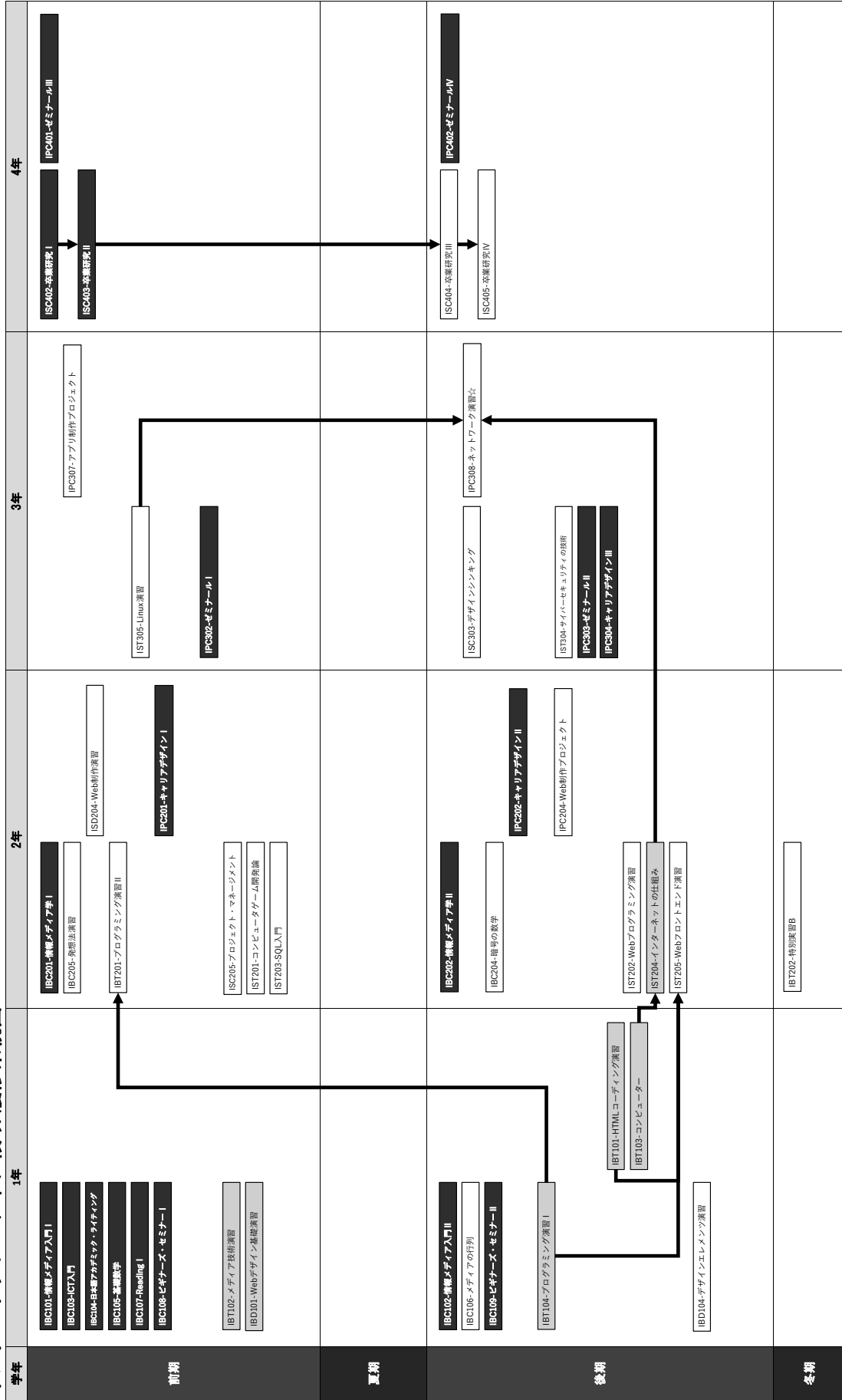


必修科目  
 本領域において必ず履修することを要する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 デザイン専攻科目  
 ☆テック/ロジ専攻科目

単位制度 授業カリキュラム 履修登録 成績および進級 卒業 業教職課程 留意の事項の履修モデル 付各種規程 録 履修要項

# インターネットメディア領域 履修系統図

## インターネットメディア領域履修系統図



必修科目  
 本領域において必ず履修することを要する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 デザイン専攻科目  
 テクノロジー専攻科目

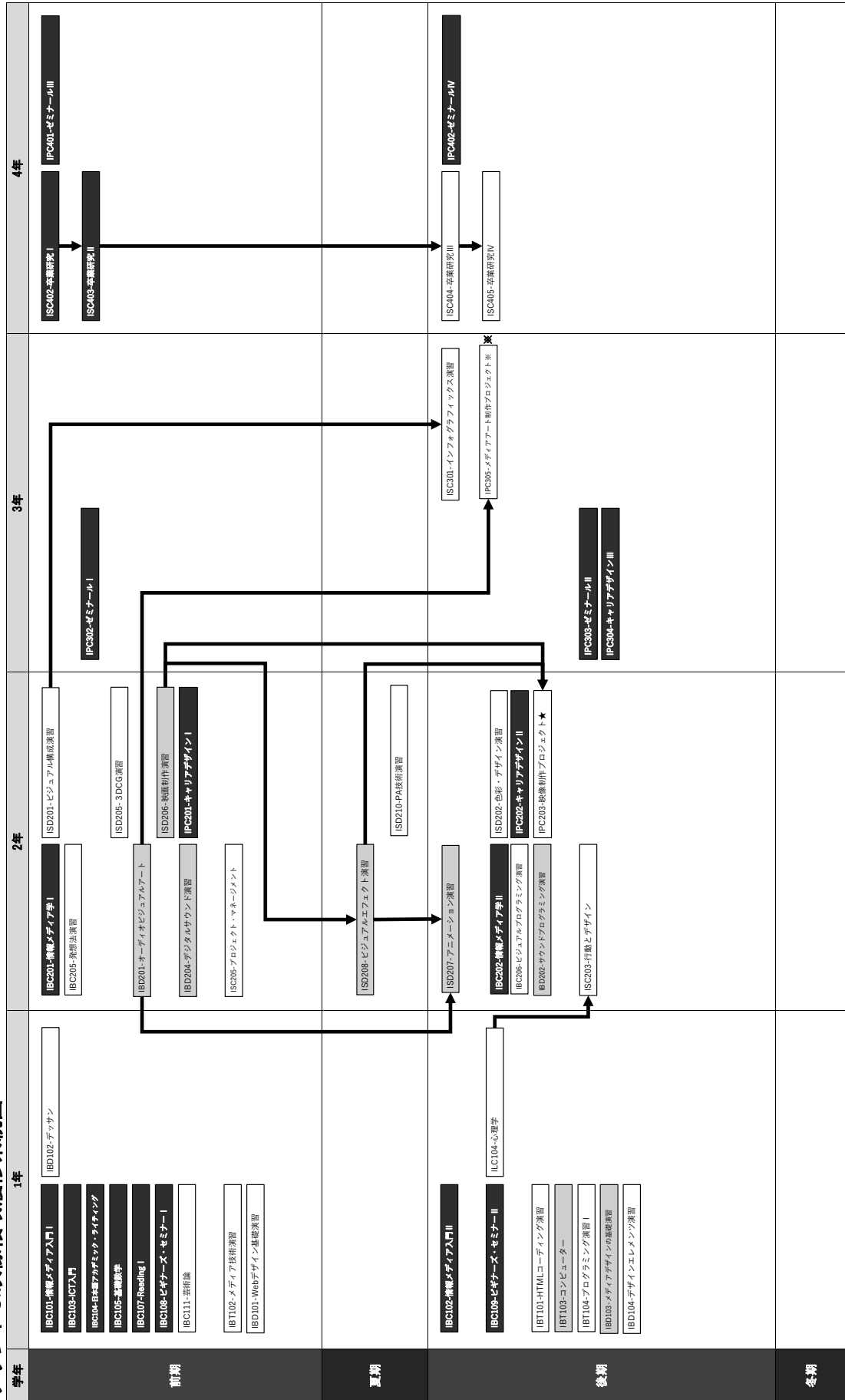
履修に伴い単位取得を推奨する科目 ↑

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および進級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意の  
事項  
履修モデル  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
履修要項  
国際情報  
プログラム  
報告



サウンド&映像領域 履修系統図

サウンド&映像領域履修系統図



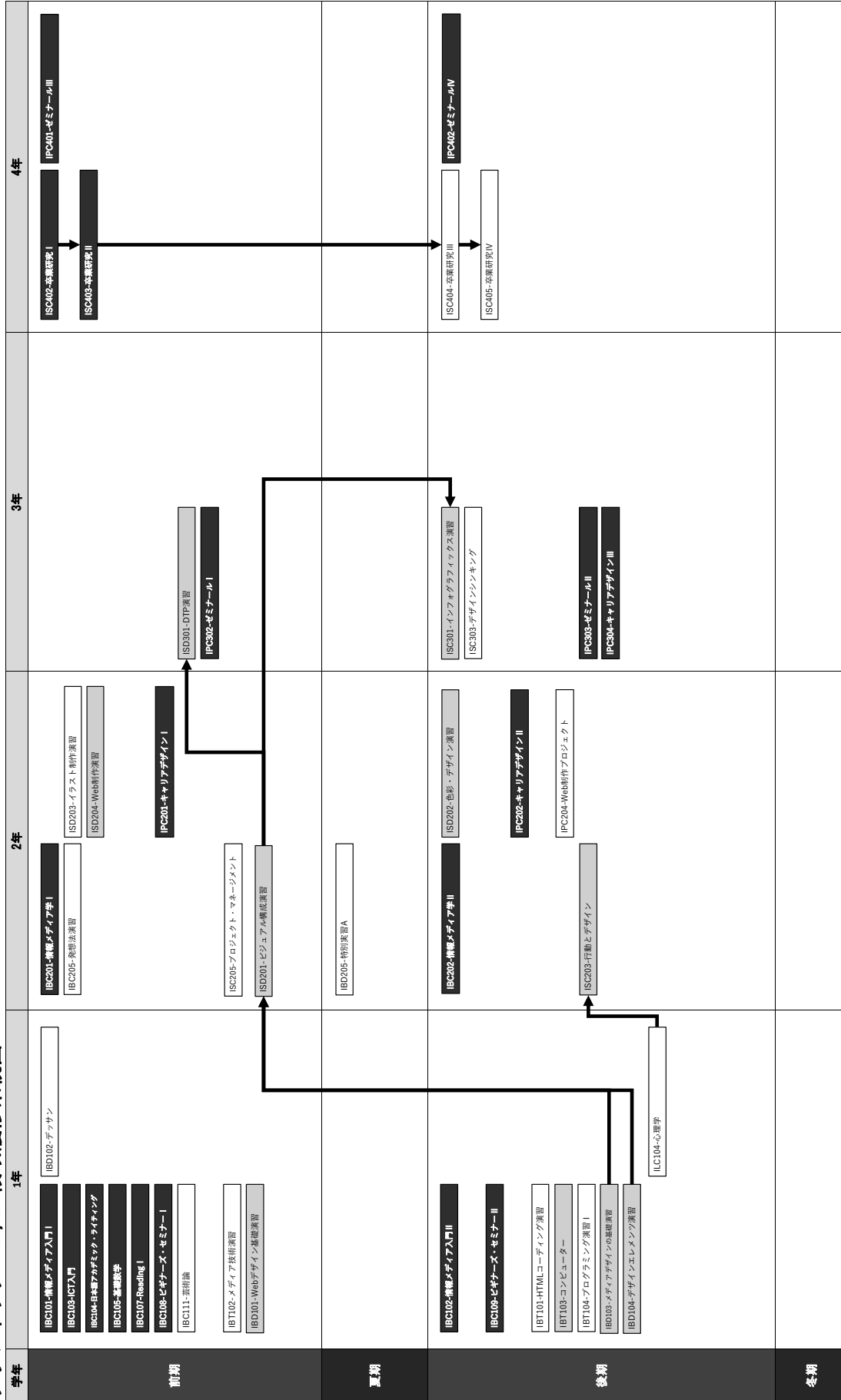
必修科目 □ 本領域において履修を推奨する科目 ★デザイン専攻科目 ☆テクノロジー専攻科目

履修に伴い単位取得を推奨する科目 → 本領域において必ず履修することを要する科目 ※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度 授 業 カリキュラム 履修登録 成績および進級卒業 業 教職課程 留 意 の 事 項 の 履 修 モ デ ル 付 各 種 規 程 履 修 要 項

# グラフィック&UI/UX領域 履修系統図

グラフィック&UI/UX領域履修系統図



必修科目
  本領域において履修を推奨する科目
  本領域において履修を推奨する科目
  デザイン専攻科目
  テクノロジー専攻科目

単位制度  
 授  
 業  
 カリキュラム  
 履修登録  
 成試験および  
 進  
 級  
 卒  
 業  
 教職課程  
 留  
 意の  
 事項  
 履修モデル  
 付各種規程  
 録  
 履修要項  
 情報報

年次配当科目一覧

年次配当科目一覧

学年	1年	2年	3年	4年	
前期	IBC101-情報メディア入門Ⅰ IBC103-ICT入門 IBC104-日本語がわかる！ライティング IBC105-基礎数学 IBC107-ReadingⅠ IBC108-とびやんず・セミナーⅠ IBC111-芸術論 IBC112-情報の世界 IBC102-メディア技術演習 IBC101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-新法演習 IBC207-情報論 IBC201-プログラミング演習Ⅱ IBC201-オーディオビジュアルアート IBC203-図形情報の基礎 IBC204-デジタルサウンド演習 IBC202-メディアデザイン特別講義 IBC205-プロジェクト・マネージメント IBC201-コンピュータゲーム開発論 IBC209-SQL入門 IBC208-画像情報処理	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ IBC302-インスタレーションデザイン演習 IBC305-BIとビッグデータⅠ IBC301-ゲーム制作演習 IBC305-Linux演習 IBC305-情報メディアのデータ処理 IBC301-DIP演習 IBC302-ゼミナールⅠ	IBC402-球根研究Ⅰ IBC403-球根研究Ⅱ IBC304-ゲーム制作プロジェクト IBC307-アプリ制作プロジェクト IBC301-中国語会話Ⅰ IBC303-歴史学 IBC304-哲学 IBC305-国際関係論 IBC301-ゲーム開発の最新動向 IBC301-インターンシップ IBC310-プロジェクトⅠ	IBC402-球根研究Ⅲ IBC403-球根研究Ⅳ
夏期	IBC105-海外事情(中国) IBC106-国際コラボレーションA IBC104-海外事情(米国)	IBC205-特別実習A IBC208-ビジュアルアートプロジェクト演習 IBC210-PM技術演習	IBC301-インフォグラフィックス演習 IBC303-デザインシンキング IBC304-情報メディア特別演習Ⅱ IBC305-BIとビッグデータⅡ IBC303-音声情報処理 IBC304-サイバーセキュリティの技術 IBC303-ゼミナールⅡ IBC304-キャリアデザインⅢ	IBC404-卒業研究Ⅲ IBC405-卒業研究Ⅳ	IBC404-卒業研究Ⅲ IBC405-卒業研究Ⅳ
後期	IBC102-情報メディア入門Ⅱ IBC104-メディアの行方 IBC109-セミナーⅡ IBC110-日本語表現 IBC101-HTMLコーディング演習 IBC103-コンピュータ IBC104-プログラミング演習Ⅰ IBC105-メディアデザインの基礎演習 IBC104-デザインエレメンツ演習	IBC202-色彩・デザイン演習 IBC207-アニメーション演習 IBC209-ゲームCG演習 IBC203-映像制作プロジェクト★ IBC204-Web制作プロジェクト IBC202-SpeakingⅡ IBC204-WritingⅡ IBC206-中国語基礎Ⅱ IBC208-総括代教 IBC210-統計学	IBC301-メディアアート制作プロジェクト★ IBC308-ネットワーク演習☆ IBC302-中国語会話Ⅱ	IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅠ IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅡ	IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅠ IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅡ
冬期	IBC102-スポーツ実技Ⅱ IBC110-身近な数学	IBC202-特別実習B	IBC307-情報メディア特別ゼミナールⅠ IBC311-プロジェクトⅡ	IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅠ IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅡ	IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅠ IBC401-情報メディア特別ゼミナールⅡ

必修科目 ★デザイン専攻科目 ☆テクノロジー専攻科目

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
進  
級  
卒業

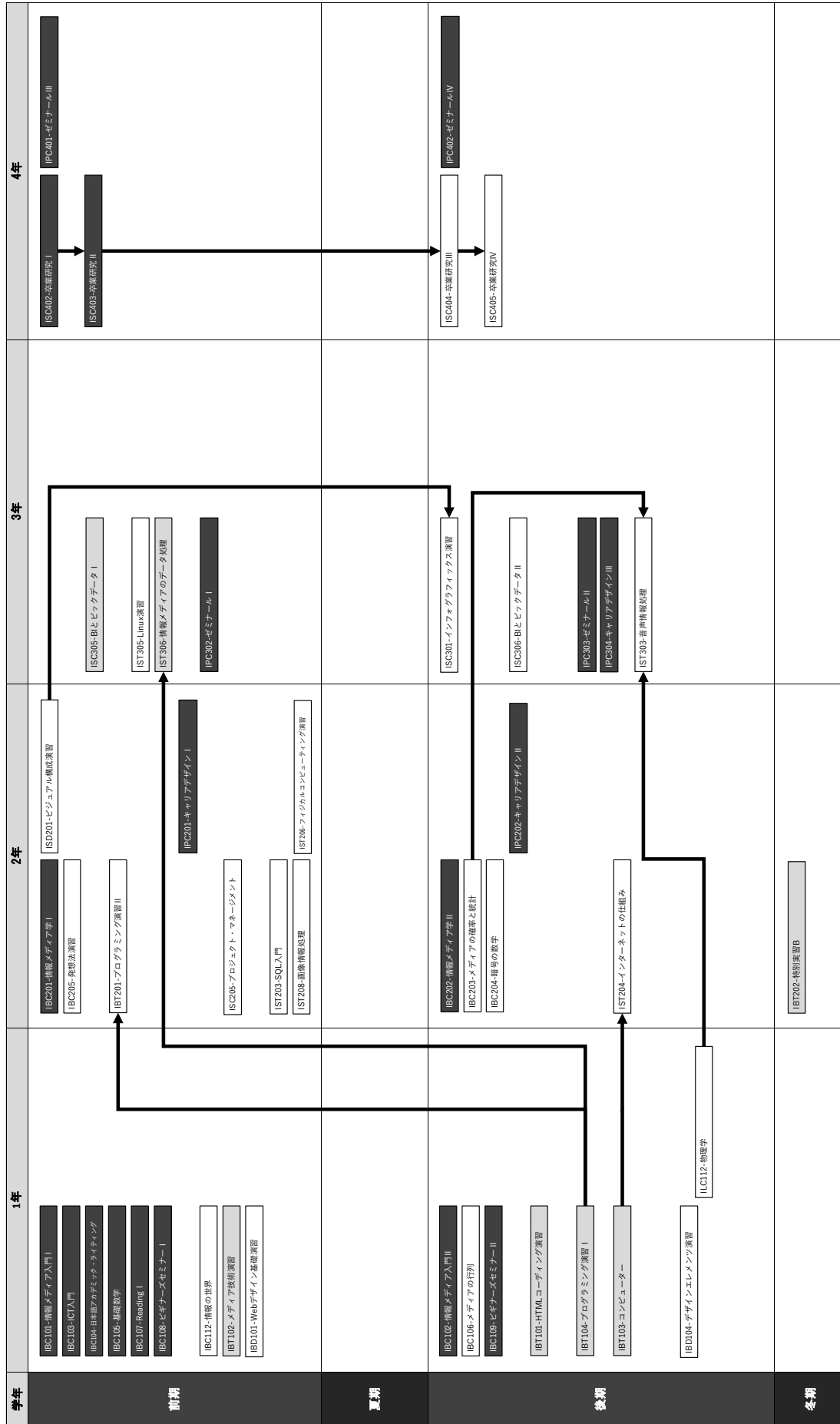
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修モデル

教育課程  
各  
種  
規  
程  
付  
録

履修要項  
国際情報  
プログラム  
の概要

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】

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】



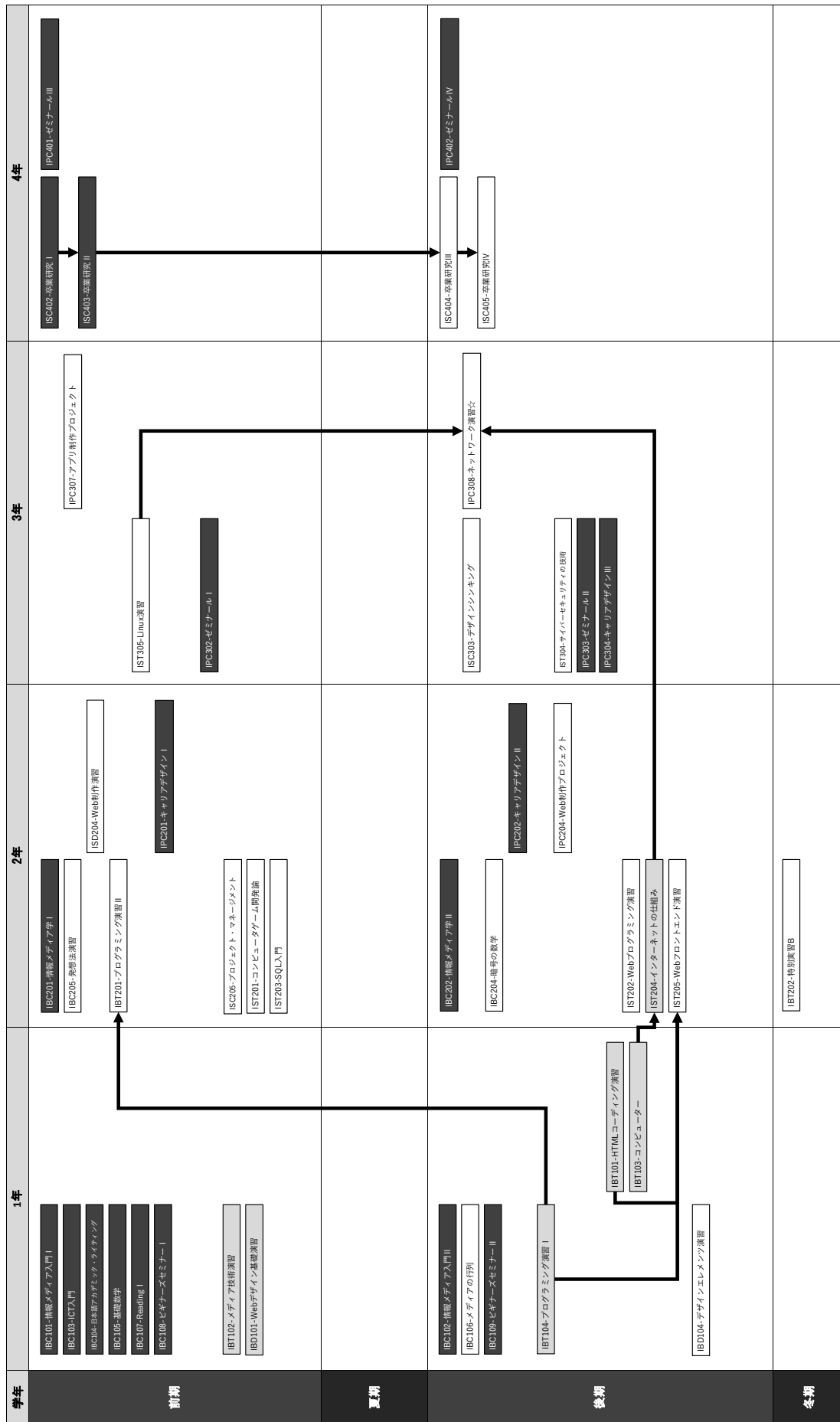
単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および進  
級卒  
業教職課程  
留その他事項の履修モデル  
付各種規程録  
履修要項



# 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  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および進級  
卒業  
業  
教職課程  
その他の事項  
履修モデル  
付各種規程  
履修要項

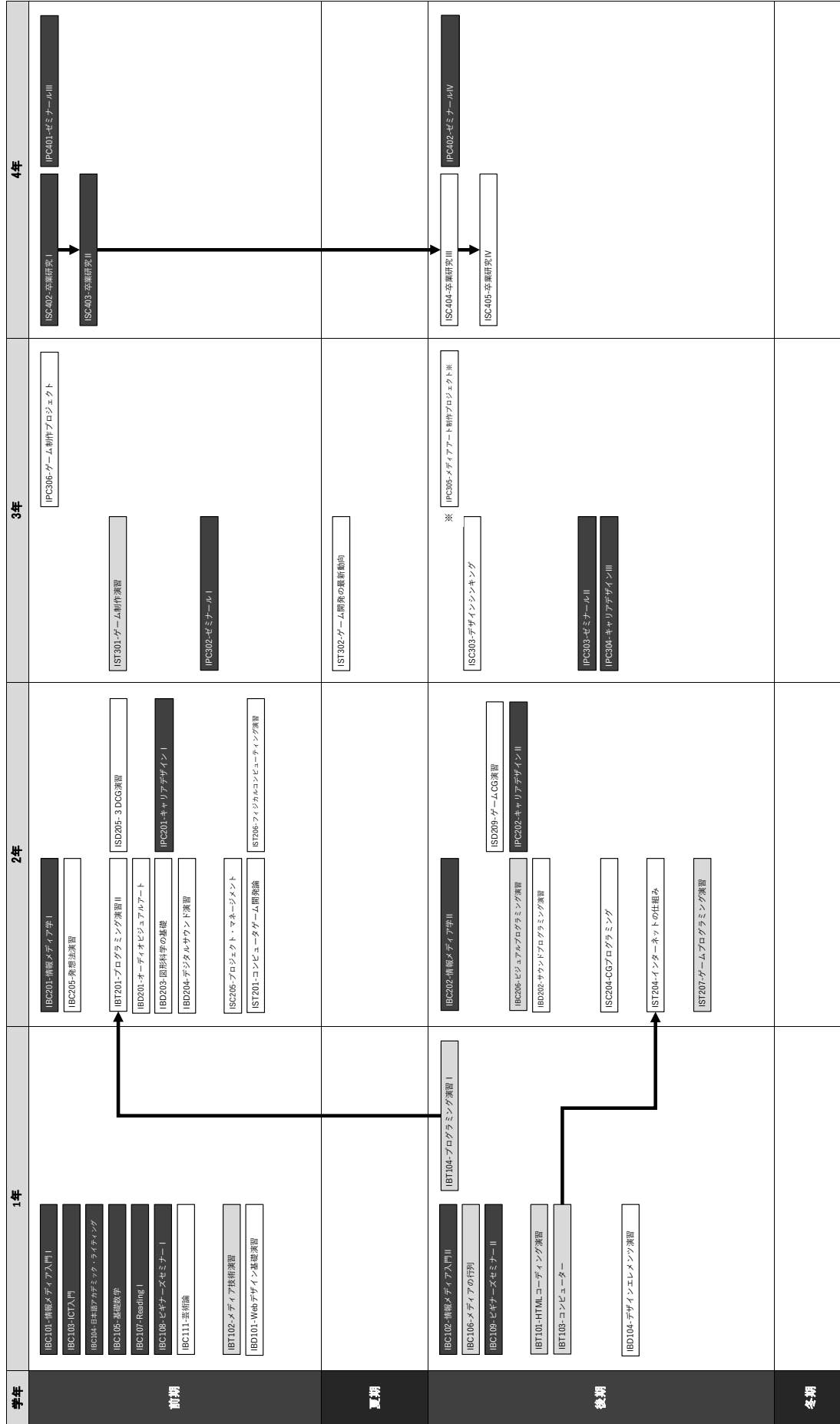
## インターネットメディア領域 履修系統図【外国人留学生】



必修科目  
 本領域において必ず履修することとする科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 デザイン専攻科目  
 テクノロジー専攻科目  
 特別演習

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】

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】



必修科目 (Solid black box) 本領域において必ず履修することを要する科目 (White box) 本領域において履修を推奨する科目 (Starred box) デザイン専攻科目 (Starred box) ☆テックノロジー専攻科目

履修に伴い単位取得を推奨する科目 (Solid black box) 履修に伴い単位取得を推奨する科目 (White box) 履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

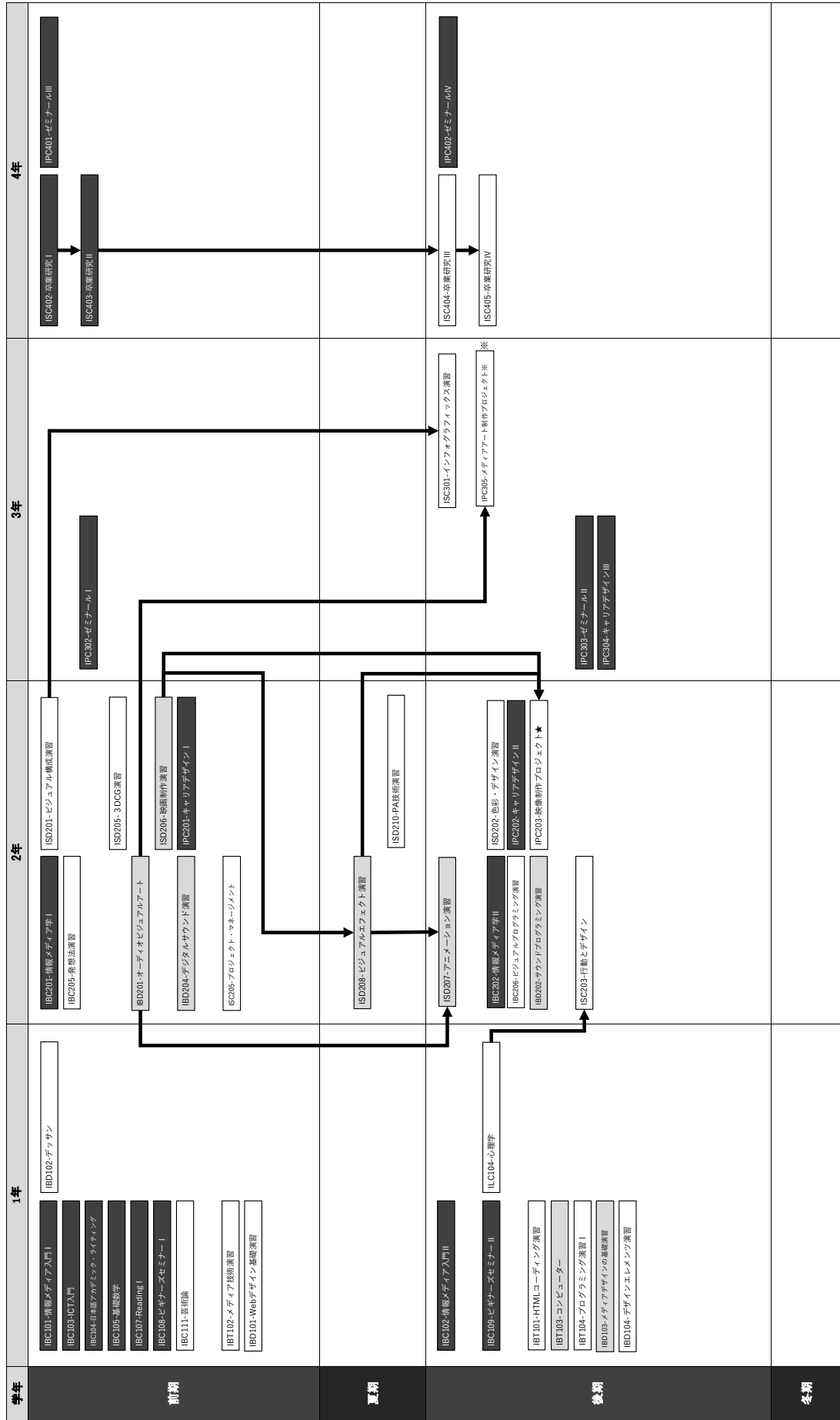
※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および進級  
卒業  
業教職課程  
留その他事項の履修モデル  
付各種規程  
履修要項

教育課程  
学部・学科の概要  
履修要項

サウンド&映像領域 履修系統図【外国人留学生】

サウンド&映像領域履修系統図【外国人留学生】



必修科目 (Solid box) 本領域において必ず履修することとする科目 (Required subject in this field) 本領域において履修を推奨する科目 (Recommended subject in this field) ☆デザイン専攻科目 (Design major subject) ☆テクノロジー専攻科目 (Technology major subject)

履修に伴い単位取得を推奨する科目 (Subject recommended for credit acquisition) 本領域において必ず履修することとする科目 (Required subject in this field) ☆デザイン専攻科目 (Design major subject) ☆テクノロジー専攻科目 (Technology major subject)

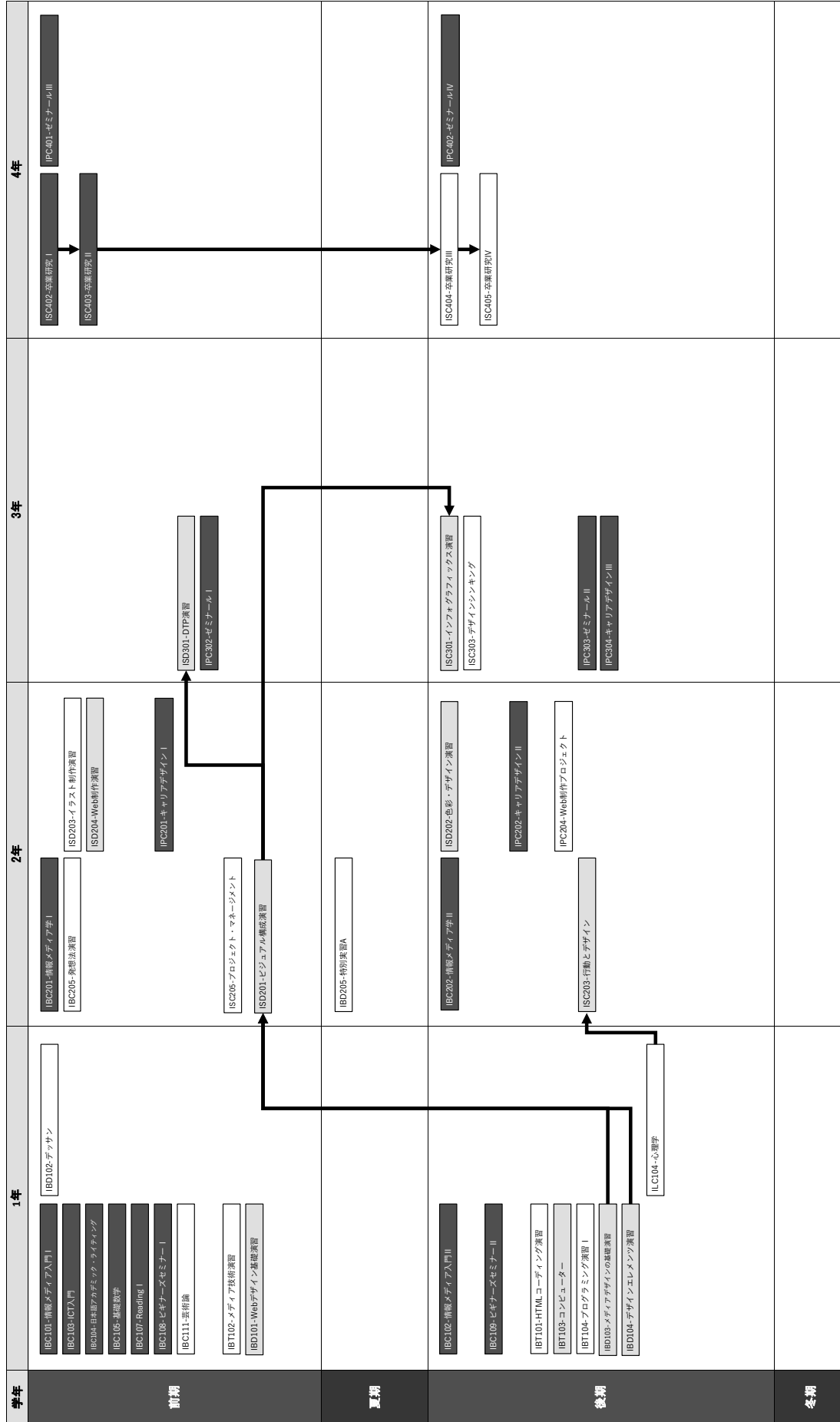
※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを参照

↑

単位制度 授 業 カリキュラム 履修登録 成績および進級 卒業 業 教職課程 留 意 の 事 項 の 履 修 モ デ ル 付 各 種 規 程 履 修 要 項

# グラフィック&UI/UX領域 履修系統図【外国人留学生】

グラフィック&UI・UX領域 履修系統図【外国人留学生】



必修科目  本領域において必ず履修することを要する科目  本領域において履修を推奨する科目  デザイン専攻科目  テクノロジー専攻科目  
 履修に伴い単位取得を推奨する科目

単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および進  
級卒  
業教職課程  
留その他事項の履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項

