

# IV. 2014～2017年度入学生用カリキュラム・フロー（メディアデザイン学科）

必修科目：  
選択科目：

ディプロマポリシー	ディプロマポリシーの内容	1年次		2年次		3年次		4年次	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
A	メディアの社会的機能を理解するとともに、コンテンツを制作するのに必要なデザイン、コミュニケーション、ソフトウェアに関する知識を獲得し、それらを関連付けて体系的に理解できる。	情報処理法(1) プロジェクトスキルⅠ(チームワークとリーダーシップ)(1) ヒューマンインタフェース(2) コンピュータ・グラフィックス入門(2)	情報管理法(1) Webデザイン基礎(2) CG基礎演習(2) デッサン(2) ビジュアル・プログラミングⅠ(2)	Webデザイン演習(2) デザイン論(2)	芸術論(2) デスクトップパブリッシング(2) 映像デザインⅠ(2)	ユニバーサルデザイン論(2) 映像デザインⅡ(2)	日本語表現法Ⅳ(実践技術文書作成法)(1) メディアと数理(2) コンピュータ・エンタテインメント(2)	ロボティクスデザイン(2)	
B	技術者としての教養につながる人文学、社会学、数学、自然科学、情報技術などに対する幅広い知識。	人間の理解Ⅰ(健康と運動)(2) 社会の理解Ⅰ(自然と環境)(2) 体育実技Ⅰ(1) デジタルコンテンツ(2) ヒューマンインタフェース(2) メディアデザイン演習Ⅰ(2) 情報処理システムⅠ(2) 色彩学(2)	人間の理解Ⅱ(民族と宗教)(2) 社会の理解Ⅱ(政治と経済)(2) 体育実技Ⅱ(1) メディアデザイン演習Ⅱ(2) 情報処理システムⅡ(2) デジタルコミュニケーション(2)	統計分析法(1) 人間の理解Ⅲ(歴史と文化)(2) 社会の理解Ⅲ(国際と平和)(2) 日本文化論(2) メディアデザイン演習Ⅲ(2) デザイン論(2)	自己管理と社会規範(1) 人間の理解Ⅳ(心理と行動)(2) 社会の理解Ⅳ(法律と人権)(2) 日本国憲法(2) 映像デザインⅠ(2) プロジェクト演習Ⅰ(2) 芸術論(2)	他者理解と信頼関係(1) 情報と職業(2) 情報ネットワーク(2) ゲームプログラミングⅡ(2) プロジェクト演習Ⅱ(2)	感性情報処理(2) 視覚心理学(2)	ビジネスコミュニケーション(2)	
C	正しい言語の運用能力、すなわち文章を論理的に書き、理解する能力、他人とコミュニケーションする能力、プレゼンテーション能力。	日本語表現法Ⅰ(作文、論文)(1) 英語Ⅰ(基礎)(1) プロジェクトスキルⅠ(チームワークとリーダーシップ)(1) 社会の理解Ⅰ(自然と環境)(2) コミュニケーション演習(2)	日本語表現法Ⅱ(読解、分析)(1) 英語Ⅱ(応用)(1) プロジェクトスキルⅡ(問題解決法 入門)(1) デジタルコミュニケーション(2)	英語Ⅲ(実践)(1) プロジェクトスキルⅢ(問題解決法 応用)(1) プレゼンテーションⅠ(2)	英語コミュニケーション(1) プレゼンテーションⅡ(2) プロジェクト演習Ⅰ(2)	日本語表現法Ⅲ(発表、討論)(1) プロジェクト演習Ⅱ(2) English ConversationⅠ(2)	日本語表現法Ⅳ(実践技術文書作成法)(1) English ConversationⅡ(2)		
D	情報技術の獲得、およびそれらの社会や自然に及ぼす影響・効果に関する理力、さらに技術者やデザイナーとして社会に対する責任を自覚する能力(技術者倫理)。	デジタルコンテンツ(2) 情報処理システムⅠ(2)	情報管理法(1) デジタルコミュニケーション(2)	ビジュアル・プログラミングⅡ(2) CG応用演習(2) ゲーム創造学(2) 音楽情報処理(2)	ビジュアル・プログラミングⅢ(2) 3Dコンピュータ・グラフィックス(2) ゲームプログラミングⅠ(2)	イメージ情報処理(2) 情報ネットワーク(2) 音楽情報デザイン(2) 知能情報デザインⅠ(2)	ソフトウェア・デザイン演習(2) メディアデザインセミナー(2) 知的所有権(2) デジタルクリエイション(2)		

# IV. 2014～2017年度入学生用カリキュラム・フロー（メディアデザイン学科）

必修科目：  
選択科目：

ディプロマポリシー	ディプロマポリシーの内容	1年次		2年次		3年次		4年次	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
E	課題を探究・発見する能力と、情報やマルチメディア・コンテンツに関する知識・技能を活かして課題を解決する能力。	ヒューマンインタフェース(2) コンピュータ・グラフィックス入門(2)	Webデザイン基礎(2) デッサン(2)	Webデザイン演習(2) 音楽情報処理(2) CG応用演習(2)	3Dコンピュータ・グラフィックス(2) デスクトップパブリッシング(2) 映像デザインⅠ(2)	イメージ情報処理(2) 知能情報デザインⅠ(2) ゲームプログラミングⅡ(2) 映像デザインⅡ(2)	デジタルクリエイション(2) コンピュータ・エンタテインメント(2) 知能情報デザインⅡ(2) ソフトウェア・デザイン演習(2) 感性情報処理(2) 視覚心理学(2) 知的所有権(2) メディアと数理(2) メディアデザインセミナー(2)	ロボティクスデザイン(2) ビジネスコミュニケーション(2)	
F	協働グループ内、地域内で自らの役割・責任を明確に理解し、学習の場面、業務の場面においてその役割・責任を果たす能力。	プロジェクトスキルⅠ(チームワークとリーダーシップ)(1) 体育実技Ⅰ(1)	体育実技Ⅱ(1)		プロジェクト演習Ⅰ(2) プレゼンテーションⅡ(2)	プロジェクト演習Ⅱ(2) 映像デザインⅡ(2)	地域活動と社会貢献(1) メディアデザインセミナー(2)		
G	自主的・自律的な学習・討論を通して、自らまたはグループの問題を発見する能力や問題解決能力を検証・強化していく習慣。	プロジェクトスキルⅠ(チームワークとリーダーシップ)(1) メディアデザイン演習Ⅰ(2)	プロジェクトスキルⅡ(問題解決法 入門)(1) メディアデザイン演習Ⅱ(2)	プロジェクトスキルⅢ(問題解決法 応用)(1) メディアデザイン演習Ⅲ(2)	メディアデザイン演習Ⅳ(2)	ビジネススキルⅠ(1) English ConversationⅠ(2) ユニバーサルデザイン論(2)	ビジネススキルⅡ(1) メディアデザインセミナー(2) English ConversationⅡ(2)	卒業研究(8)	
H	自らを律し、社会的規範・通念に即した行動選択ができる能力。	人間の理解Ⅰ(健康と運動)(2) 社会の理解Ⅰ(自然と環境)(2)	情報管理法(1)		自己管理と社会規範(1) 社会の理解Ⅳ(法律と人権)(2) 日本国憲法(2)	ビジネススキルⅠ(1) 情報と職業(2)	ビジネススキルⅡ(1) メディアデザインセミナー(2) 知的所有権(2)	卒業研究(8)	
I	ソフトウェア、コミュニケーション、デザインについての総合的な視点と知識を身につけ、現代社会の諸問題を柔軟に分析する技術、情報発信能力、社会の発展に貢献しようとする態度。				プロジェクト演習Ⅰ(2)	プロジェクト演習Ⅱ(2)		卒業研究(8)	

※( )内の数字は、単位数を示す