

2021年度入学生 メディアデザイン学科 カリキュラム・フロー

必修科目:

選択科目:

| メディアデザイン学科DP   | 評価の観点               | 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 |
| 1. コミュニケーション力<br>論理的な思考力、記述力、発表と議論の能力を有し、他者と適切なコミュニケーションを取ることができる。               | [日本語力]              | 日本語表現法Ⅰ<br>(作文、論文) (1)<br>コミュニケーション演習 (2) | 日本語表現法Ⅱ<br>(読解、分析) (1)  |                                  |                                 | 日本語表現法Ⅲ<br>(発表、討論) (1)<br>ビジネススキルⅠ (1)  | 日本語表現法Ⅳ<br>(実践技術文書作成法) (1)<br>ビジネススキルⅡ (1) | 卒業研究 (8)     |    |
|  | [外国語力]              | 英語Ⅰ (基礎) (1)                              | 英語Ⅱ (応用) (1)  | 英語Ⅲ (実践) (1)                     | 英語コミュニケーション (1)                 |   |  |              |    |
|  | [自己表現、意見交換、調整力]     | フレッシュマンセミナー (1)<br>コミュニケーション演習 (2)        | プロジェクトスキルⅠ (1)<br>デジタルコミュニケーション (2)                                   | プロジェクトスキルⅡ (1)<br>プレゼンテーションⅠ (2) | プロジェクト演習Ⅰ (2)<br>プレゼンテーションⅡ (2) | プロジェクト演習Ⅱ (2)<br>日本語表現法Ⅲ<br>(発表、討論) (1) |  |              |    |
| 2. 課題を発見し、問題を解決する力<br>デジタルコンテンツに関する知識・技能を活かして自らの課題を解決することができる。                   | [数学・自然科学の基礎的な知識と能力] |   |   | 統計分析法 (1)                        |                                 | ビジネススキルⅠ (1)                            | ビジネススキルⅡ (1)                               | データマイニング (2) |    |
|  | [情報リテラシー]           | 情報処理法 (1)                                 |   |                                  |                                 |   |  |              |    |
|  | [論理的思考力、問題解決力]      |   | 日本語表現法Ⅱ<br>(読解、分析) (1)<br>プロジェクトスキルⅠ (1)<br>情報管理法 (1)<br>データサイエンス (1) | プロジェクトスキルⅡ (1)                   | 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)     |    |
| 3. 自らを律し、学び続ける力<br>IT技術者やクリエイターとして、社会的規範・通念に即した行動選択ができ、かつ継続的に幅広い知識を学習し続けることができる。 | [自己管理能力、自己実現力]      | 体育実技Ⅰ (1)<br>フレッシュマンセミナー (1)              | 体育実技Ⅱ (1)   |                                  | 自己管理と社会規範 (1)                   | ビジネススキルⅠ (1)                            | ビジネススキルⅡ (1)<br>メディアデザインセミナーⅡ (2)          |              |    |
|  | [知的好奇心]             | フレッシュマンセミナー (1)                           |   | プレゼンテーションⅠ (2)                   |                                 |   |  |              |    |

| メディアデザイン学科DP  | 評価の観点                | 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 |
| <p>4. 他者と協力して目的を達成する力</p> <p>常に問題を解決しようとする姿勢を持ち続けることができ、自らの役割・責任を理解したうえでそれを果たすことができる。</p> | [社会的責任と倫理]           |  |  |  | 自己管理と社会規範 (1)   | ビジネススキルI (1)  | ビジネススキルII (1)<br>地域活動と社会貢献 (1) | ビジネスコミュニケーション (2) |    |
|   | [チームワーク、リーダーシップ]     | 体育実技I (1)                                | 体育実技II (1)<br>プロジェクトスキルI (1)               | プロジェクトスキルII (1)                              | プレゼンテーションII (2)<br>プロジェクト演習I (2)<br>映像デザインI (2)<br>ゲーム制作I (2) | 他者理解と信頼関係 (1)<br>日本語表現法III (発表、討論) (1)<br>プロジェクト演習II (2)<br>映像デザインII (2)<br>ゲーム制作II (2) |                                |                   |    |
|   | [人類の文化、社会と自然、多様性の理解] | 人間の理解I (健康と運動) (2)<br>社会の理解I (自然と環境) (2) | 人間の理解II (民族と宗教) (2)<br>社会の理解II (政治と経済) (2) | 人間の理解III (歴史と文化) (2)<br>社会の理解III (国際と平和) (2) | 人間の理解IV (心理と行動) (2)<br>社会の理解IV (法律と人権) (2)<br>日本国憲法 (2)       |   | 心理と社会の調査 (2)                   |                   |    |
| <p>5. 専門的知識・技能を習得し、実践する力</p> <p>メディアの社会的役割を理解するとともに、デジタルコンテンツを制作するのに必要な知識を理解できる。</p>      | [専門基礎力]              | メディアデザイン演習I (2)                          | メディアデザイン演習II (2)                           |  |   | メディアデザインセミナーI (2)   |                                |                   |    |
|   |                      | 情報システムI (2)                              | 情報システムII (2)<br>グラフィックソフトI (2)             | クリエイティブディレクションI (2)                          |   | ビジュアルプレゼンテーション (2)  |                                |                   |    |
|   |                      | ベーシックデザインI (2)                           | ベーシックデザインII (2)                            |  |   |   |                                |                   |    |
|   |                      | アクセシブルデザイン (2)                           |  | WebデザインI (2)                                 |   |   |                                |                   |    |
|   |                      | ヒューマンインターフェース (2)                        | 3DCGベーシックI (2)                             | 3DCGベーシックII (2)                              |   |   |                                |                   |    |
|   |                      |  | 音楽デザイン (2)                                 |  | 映像デザインI (2)   |   |                                |                   |    |
|   |                      |  | プログラミングI (2)                               | ゲームデザイン (2)                                  | ゲーム制作I (2)  | 人工知能I (2)   |                                |                   |    |
|   |                      | デジタルコンテンツ (2)                            | データサイエンス (1)                               |  |   | メディアと職業 (2)   |                                |                   |    |

| メディアデザイン学科DP   | 評価の観点   | 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 |
| 5. 専門的知識・技能を習得し、実践する力<br><br>メディアの社会的役割を理解するとともに、デジタルコンテンツを制作するのに必要な知識を理解できる。          | [専門応用力] |     | デジタルコミュニケーション (2) | メディアデザイン演習Ⅲ (2)<br><br>グラフィックソフトⅡ (2) | メディアデザイン演習Ⅳ (2)<br><br>クリエイティブディレクションⅡ (2)<br><br>WebデザインⅡ (2)<br><br>3DCGアドバンスⅠ (2)<br><br>プログラミングⅡ (2) | クリエイティブディレクションⅢ (2)<br><br>DTPデザイン (2)<br><br>3DCGアドバンスⅡ (2)<br><br>映像デザインⅡ (2)<br><br>ゲーム制作Ⅱ (2)<br><br>情報ネットワーク (2) | メディアデザインセミナーⅡ (2)<br><br>ビジネスデザイン (2)<br><br>視覚心理学 (2)<br><br>ムービークリエーション (2)<br><br>システムデザイン (2)<br><br>人工知能Ⅱ (2)<br><br>心理と社会の調査 (2) | 卒業研究 (8)                          |    |
| 6. 総合力<br><br>メディアやデジタルコンテンツなどについて統合的な知識や技能を用いて、自ら様々な問題を柔軟に分析し、新しい視点を見つけたり、アイデアを提案できる。 |         |     |                   |                                       | プロジェクト演習Ⅰ (2)  | プロジェクト演習Ⅱ (2)   | メディアデザインセミナーⅡ (2)  | ビジネスコミュニケーション (2)<br><br>卒業研究 (8) |    |