

I. 学科別履修指針（2024年度以降入学生）

メディアデザイン学科

◎ メディアデザイン学科カリキュラム・ツリー

カリキュラム・ツリーはメディアデザイン学科のすべての科目を網羅したもので、授業科目の分類と開設期が示されています。メディアデザイン学科では、「HUS スタンダード」「学部共通科目」「専門教育科目」の3つの科目群によって教育課程を編成しています。「HUS スタンダード」は、北海道科学大学でスローガンとして掲げている「+Professional」の根幹を成す「基盤能力」を身につけるため、すべての学部の学生が学ぶ基盤能力育成プログラムです。「学部共通科目」は、卒業後のキャリア形成をサポートするためのキャリア形成、ビジネススキル身につけるための科目です。「専門教育科目」は、メディアデザイン学科の幹となる科目群で、共通科目、ビジュアルデザイン系科目、3DCG・映像デザイン系科目、ゲーム・システムデザイン系科目、コミュニケーション・ビジネスデザイン系科目に分類されています。

◎ メディアデザイン学科の専門教育科目

「専門教育科目」は、それぞれの専門領域分野に関わる専門知識と技術を幅広く深く学ぶための科目です。メディアデザイン学科の「専門教育科目」は、総合的な視点からメディアデザイン学を深く学ぶために、共通科目と4つの系の科目によるカリキュラム構成になっています。この「専門教育科目」により、学生はメディアデザインを総合的に学んでいきます。

1. 共通科目

ここには、これから勉強するメディアデザイン学の基礎を学ぶ科目、資格取得に関わる科目などが含まれています。また、さらに問題解決力を高める科目や、ゼミナールなども開講されています。

2. ビジュアルデザイン系科目

「ベーシックデザインⅠ・Ⅱ」や、「クリエイティブディレクションⅠ・Ⅱ」、「グラフィックソフトⅠ・Ⅱ」などの、実践的なデザイン手法を学ぶ科目を通じて、ビジュアルデザインに関する知識と技術を身につけ、クリエイターとしての幅広い能力を身につけるための科目系です。

3. 3DCG・映像デザイン系科目

「3DCG ベーシックⅠ・Ⅱ」や、「映像デザインⅠ・Ⅱ」などを通じて 3DCG と映像のデザインに関する知識と技術を身につけ、クリエイターとしての幅広い能力を身につけるための科目系です。

4. ゲーム・システムデザイン系科目、

「ゲームデザイン」や、「プログラミングⅠ～Ⅲ」など実際にアプリやゲームを制作する演習科目を通じて、先進的なアプリやゲームをデザインし、実際にそれらを開発する能力を身につけるための科目系です。

5. コミュニケーション・ビジネスデザイン系科目

「プレゼンテーションⅠ・Ⅱ」や「デジタルコミュニケーション」などの対面的なコミュニケーションと、デジタルメディアを介したコミュニケーションを学ぶ科目を通じて、企業の即戦力となる総合的なコミュニケーション能力を育成するための科目系です。

◎ 情報関連の資格への対応

メディアデザイン学科の教育カリキュラムは、情報処理技術・画像情報技術に関する多くの資格取得に対応しています。本学科と関連の深い代表的な資格を以下に示します。

★情報処理技術者試験は経済産業省認定の国家資格試験です。国内最大規模の最も信頼度の高い情報処理試験に合格してはじめて取得できるものです。メディアデザイン学科在学中に十分取得可能なものとして、IT に携わる職業人が持つべき情報技術に関する基礎的知識を認定する IT パスポート試験（レベル1）、高度 IT 人材となるために必要な基礎知識・技能を認定する情報セキュリティマネジメント試験や基本情報技術者試験（レベル2）、および高度 IT 人材となるために必要となる応用的知識・技能を認定する応用情報技術者試験（レベル3）があります。（問合せ先） 独立行政法人情報処理推進機構 <http://www.ipa.go.jp/>

★CG エンジニア検定は文部科学省認定のコンピュータグラフィックス（CG）関係の公的資格です。受験者は専門職ばかりでなく、営業や事務など一般職の人まで幅広い層に拡大しています。デザインと技術の両面から出題されます。CG エンジニアとしての活躍の場を、大きく広げてくれる資格です。
(問合せ先) CG-ART 協会検定実施センター <https://www.cgarts.or.jp/>

★Web デザイナー検定は CG エンジニア検定と同じ機関が実施している検定試験です。各種 Web サイトのデザインにおいて、一定の条件のもとに、企画・プレゼンテーション・制作・テスト・評価運用の知識を用いる能力が求められます。
(問合せ先) CG-ART 協会検定実施センター <https://www.cgarts.or.jp/>

★マルチメディア検定は CG エンジニア検定と同じ機関が実施している検定試験です。マルチメディアクリエイターをめざす人の登竜門ともいえる人気資格のひとつです。デザイン、要素技術、システム、およびメディア社会論に及ぶ広い知識とスキルが要求されます。
(問合せ先) CG-ART 協会検定実施センター <https://www.cgarts.or.jp/>

メディアデザイン学科教育課程表を見てください。メディアデザイン演習（Ⅰ～Ⅳ）、情報システム（Ⅰ、Ⅱ）の必修科目は、それぞれの授業の中で、これらの資格試験において過去に出題された問題を解きながら復習し、より深く、より確実に学習する演習科目です。

◎ 資格試験合格による単位認定

資格試験に合格すると、指定された科目の単位を認定することができます。
詳しくは、ガイダンスや関連の授業で説明します。

◎ 教員免許のための教職課程の履修

メディアデザイン学科のカリキュラムとあわせて教職課程のいくつかの科目群を履修することによって、高等学校教諭 1 種免許状「情報」を取得できます。

この免許を取得したい人は、メディアデザイン学科教育課程表に記載されている科目コードの欄に情（または）と印がついている科目（これを、「教科に関する科目」といいます）から 36 単位以上を修得する必要があります。特に、*、と書かれている科目は教員免許を取得するためには必修となっているので必ず修得しなくてははいけません。*、の科目の中には 1 年次前期に開講されるものもありますので注意してください。

その他に、「教職に関する科目」と呼ばれる科目を修得する必要がありますが、これらの科目群は別途、「教職課程」と呼ばれるカリキュラムの中で開講されます。詳しくは教務ブックの教職課程に関するページを読んでください。2 年次が開始してすぐに教職に関するガイダンスが実施されるので、必ず出席して内容を確認して履修してください。

◎ 進路に合わせた履修

ここで、履修のしかたについて少し述べます。メディアデザイン学科のカリキュラムでは、1 年次は「ベーシックデザインⅠ・Ⅱ」、「ヒューマンインターフェース」、「デジタルコンテンツ」などを学びデジタルコンテンツをデザインする基礎を養います。基礎的な科目が多いので、分野にかかわらず、無理のない範囲で履修するのがよいでしょう。2 年次前期はメディアデザイン学に共通な専門知識を学びます。メディアデザイン学に関する知識・技術を総合的に理解しておく必要がありますので可能な限り履修することが必要です。また、自分が 4 分野のどれが得意分野であるかを把握しましょう。2 年次後期・3 年次は、実践的な科目が多数用意されていますので、1 つあるいは複数の専門分野について重点的に学修することが望まれます。

カリキュラムにおいて、2 年次からは専門的な開講科目が増えてきますので、自分の進路や興味に応じて、適切な科目を履修しましょう。卒業研究のためのゼミで必要とされる科目についても、事前に関係のある先生に尋ねてみるとよいでしょう。

メディアデザイン学科では、将来の就職先として、アートディレクター、クリエイティブディレクター、Web デザイナー、CG クリエイター、イラストレーター、ゲームクリエイター、システムエンジニ

ア等々、多様な職業を選択肢として考えることが出来ます。このような職業を視野に入れてビジュアルデザイン、3DCG・映像デザイン、ゲーム・システムデザイン、コミュニケーション・ビジネスデザインの4つの科目系を総合的に修得します。選択科目は自由に選んで履修できますので、1年次より自分の将来を見据え、自分が専門のどの科目系を重点的に勉強しようとしているのか判断する必要があります。資格取得等も含め、積極的な学修姿勢が強く要求されることとなります。

メディアデザイン学科では、さまざまな分野の専門知識を学ぶことができ、個々人の学修意欲によって多くの学ぶ機会が与えられます。

◎ 詳しく知りたいときや困ったときは

それぞれの科目の内容については「授業計画書（シラバス）」に書かれています。メディアデザイン学科では、さまざまな情報を HUS-Moodle や掲示板等を通して伝えます。

勉強上でわからないことや困ったことがあるときは、自分のクラス担任の先生にいつでも相談してください。たとえば、単位の修得が思うようにいかず、留年しそうで不安になってきた場合には、迷わず相談すべきです。また、経済的な理由で就学が困難になってくる場合などは、やはりできるだけ早く相談することで解決できるかもしれません。