

総合情報学科 メディア情報専攻 カリキュラムマップ

1セメスタ	2セメスタ	3セメスタ	4セメスタ	5セメスタ	6セメスタ	7セメスタ	8セメスタ	対応するディプロマポリシー(DP)
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------------------

基礎・演習科目

メディア情報学 基礎演習I	メディア情報学 基礎演習II	メディア情報学 演習I	メディア情報学 演習II	メディア情報学 演習III	メディア情報学 演習IV	メディア情報学 演習V	メディア情報学 演習VI
メディア情報学 の基礎						卒業研究・制作I	卒業研究・制作II

DP3) 主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度:
多様なコンテンツ制作の演習や卒業研究を通して、他者と
コミュニケーションをとりながら主体的に行動できる能力を有
する

CGサイエンス領域

CG・VR基礎	ゲーム制作基礎	ゲーム制作応用	CG・VR応用	ゲーム開発応用	CG・VR プログラミング
	3Dグラフィックス 基礎	3Dグラフィックス 応用			

AIシミュレーション領域

スマートフォン アプリ制作基礎	メディアのための AI基礎	メディアのための AI応用	AIシミュレーショ ン応用	マルチメディア シミュレーション	メディアのための AIプログラミング
	スポーツシ ミュレーション	AIシミュレーショ ン基礎	サウンド サイエンス		スマートフォン アプリ制作応用

DP2) 思考力・判断力、表現力等の能力:
多様な事象に応じて適切な表現手段を選択し、様々な
ツールを使用して実際に表現できる能力を有する

メディア文化領域

メディア概論	スポーツ メディア論	象徴と芸術の 宗教論	文化と技術	デジタル社会と 経済	ジェンダーと メディア
人工知能概論	メディア史	ジャーナリズム 文化論	広報・広告論	漫画・アニメ ーション論	
		ヴァーチャル リアリティ論	メディア人類学		

DP1) 知識・技能:
メディアの役割やより良いコンテンツを作成する方法に関
する知識を有し、コンピュータを用いて多様な形式のコン
テンツを作成する技能を有する

表現科学領域

グラフィック デザイン	映像表現・制作 基礎	映像表現・制作 応用	情報デザイン論	インフォグラフィッ クス	プロンプト エンジニアリング
ゲーム デザイン論	コンテンツ批評と 分析	2Dグラフィックス 基礎	2Dグラフィックス 応用	Webデザイン	
スポーツと認知		文芸・コンテンツ 創作	コミュニケーション 論		