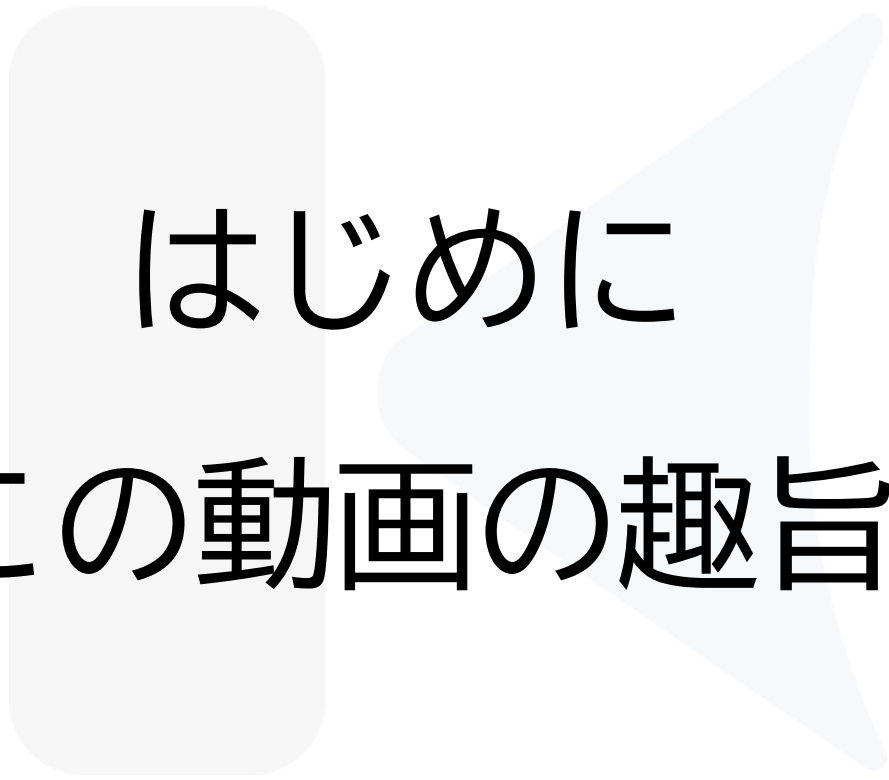
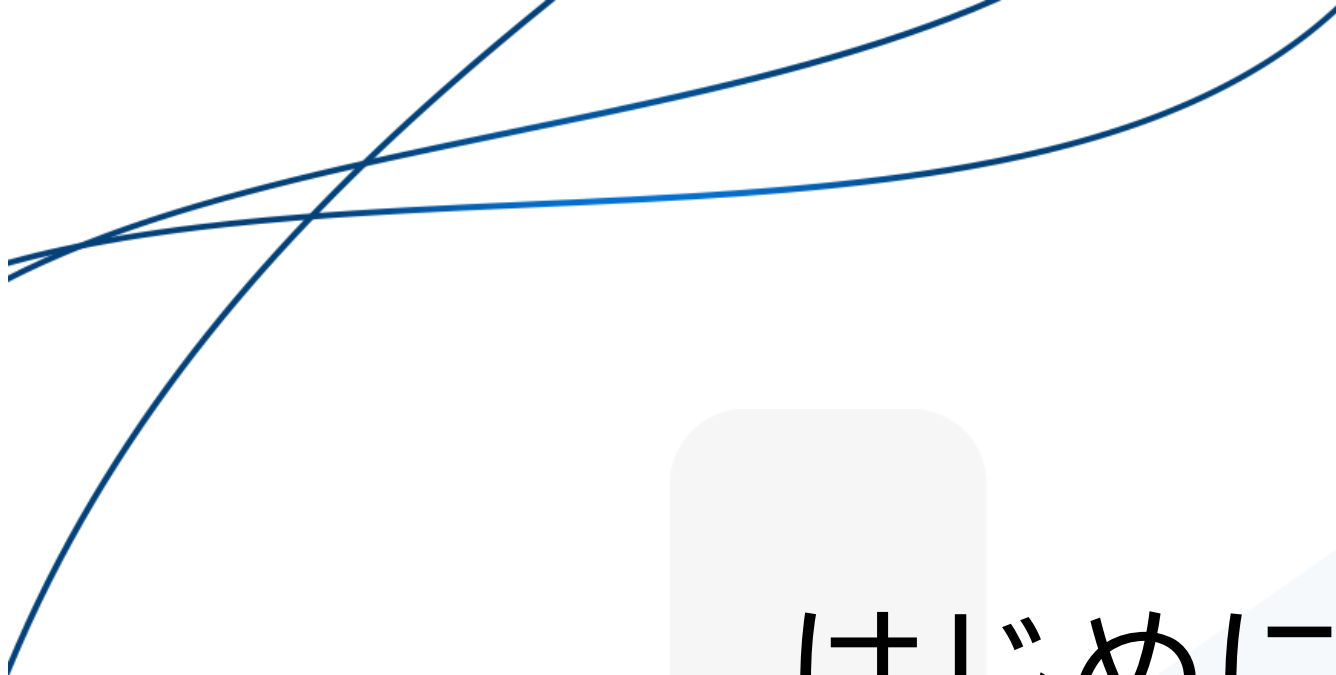


情報メディア学科 履修・成績に関する説明

<1年次生向け>

2024. 8

情報メディア学科 教務委員



はじめに
この動画の趣旨

学科解説：情報メディア学科の特色

制作技術系

音響工学

IoT/UX 画像処理

ゲーム
(プログラミング)

組込ハードウェア

コンテンツ制作系

コンピュータ音楽制作

3DCG

キャラクタデザイン

ゲームデザイン

学科解説：研究室一覧（一部）

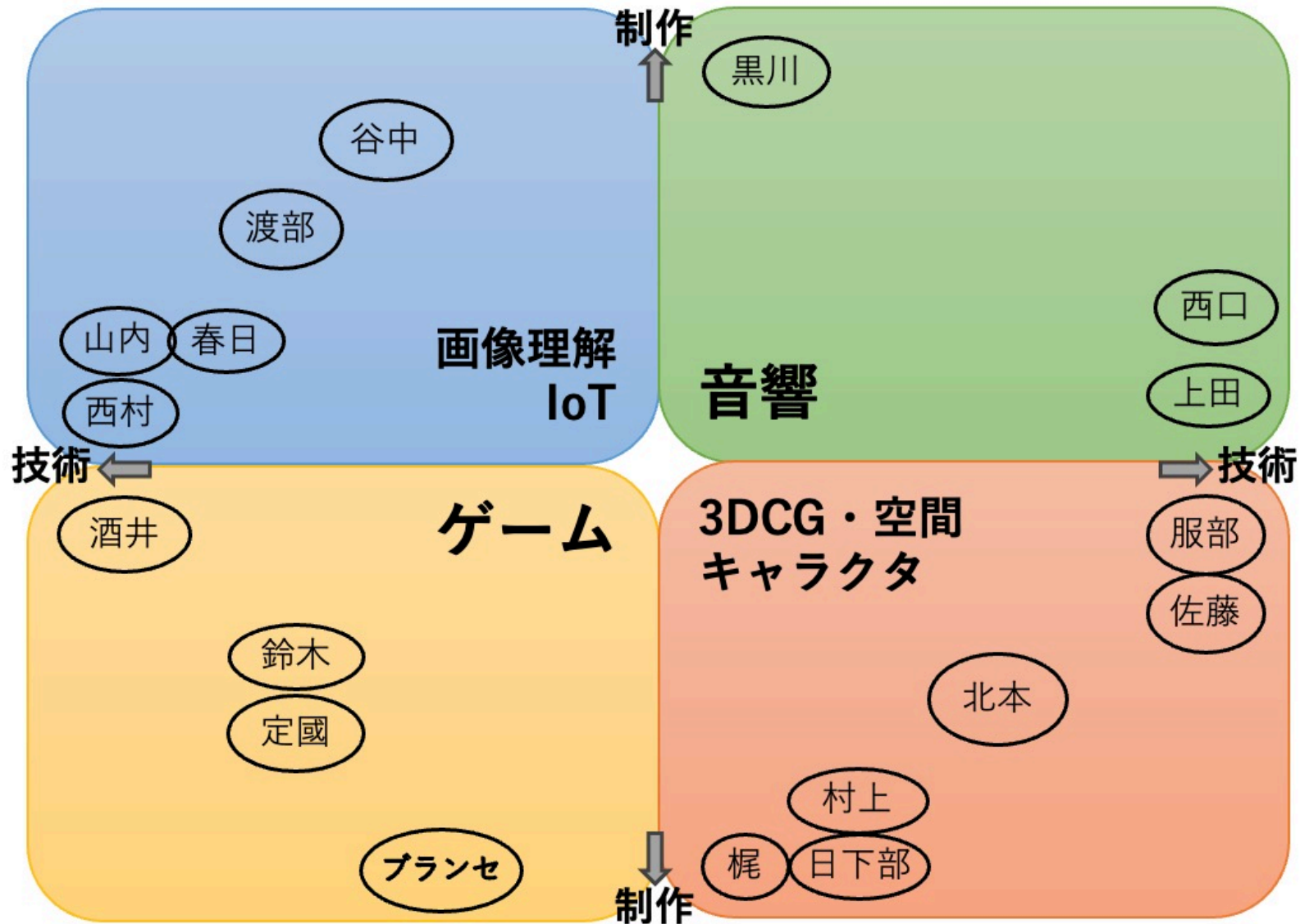
[大学紹介](#)
[教育](#)
[学生生活](#)
[研究](#)
[地域・社会貢献](#)

情報メディア学科 教員一覧

氏名	職名	研究室名	研究領域キーワード
梶 研吾	教授	総合キャラクタ&エンタテインメントメディア研究室	キャラクター創出造形 漫画、映画、ゲーム等のメディアミックス キャラクター工学
春日 秀雄	教授	画像処理・画像認識研究室	画像処理 機械学習 感性情報処理
酒井 雅裕	教授	モバイル・xRコンピューティング研究室	モバイル・xR技術応用 AI（深層学習） ICT異分野応用
佐藤 尚	教授	ビジュアルコンピューティング研究室	コンピュータグラフィックス ゲーム 情報数学
鈴木 浩	教授	インタラクティブデザイン研究室	xR+Crafting エデュテインメント インタラクティブデザイン

https://www.kait.jp/education/undergrad_info_science/info_media/academic/

学科解説：研究室マップ

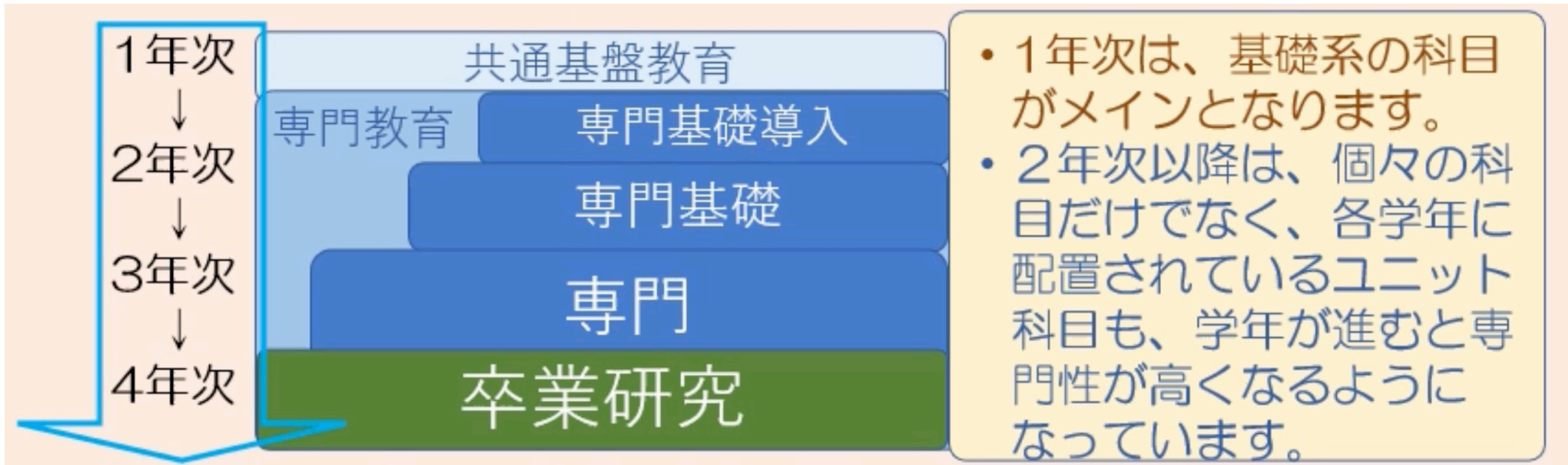


カリキュラム解説

右は2024年度生向け
各学年で色が
異なります



カリキュラムの考え方



- 専門性は年次が進むほど高くなる

カリキュラム解説：共通基盤教育

科目群	1 年				2 年				3 年			
	前期	単位数	後期	単位数	前期	単位数	後期	単位数	前期	単位数	後期	単位数
導入系	アカデミックICTスキル	1										
	専門分野相談	1										
	スタディスキル	1										
倫理系									技術者倫理	2		
人文社会系			現代社会講座	2			人文社会系a群	2	人文社会系b群	2	人文社会系c群	2
健康・スポーツ系			健康・スポーツ科学実習Ⅰ	1								
英語基礎	英語Ⅱ or 英語Ⅲ	1	英語Ⅲ or 英語Ⅳ	1	英語Ⅳ or 英語Ⅴ	1						
言語応用					日本語表現技術	2			科学技術英語Ⅰ	1	科学技術英語Ⅱ	1
数理情報系	実感する科学	2					身の回りの数学	2				
	情報・AIリテラシー	2										
キャリア系			キャリア設計Ⅰ	1	キャリア設計Ⅱ	1	課題解決型インターンシップ	2	キャリア設計Ⅲ	1		
小計	8		5		4		6		6		3	

カリキュラム解説：履修モデル例

情報メディア学科 履修モデルA【コンテンツ制作に興味のある学生】

科目群	1年				2年				3年				4年			
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
共通基盤	導入系	アカデミックICTスキル 1														
		専門分野精選 1														
		スタディスキル 1														
	倫理系							技術者倫理 2								
	人文社会系		現代社会講座 2		人文社会系a群 2	人文社会系b群 2	人文社会系c群 2									
	健康・スポーツ系		健康・スポーツ科学実習Ⅰ 1													
	英語基礎	英語Ⅱ or 英語Ⅲ 1	英語Ⅳ or 英語Ⅴ 1	英語Ⅵ or 英語Ⅶ 1												
	英語応用			日本語表現技術 2			科学技術英語Ⅰ 1	科学技術英語Ⅱ 1								
	数理情報系	実感する科学 2			身の回りの数学 2											
	キャリア系	情報・AIリテラシー 2		キャリア設計Ⅰ 1	キャリア設計Ⅱ 1	課題解決型インターンシップ 2	キャリア設計Ⅲ 1									
小計	8	5	4	6	6	3	0	0								
専門基礎・導入	プログラミング入門A 3	プログラミング入門B 3	AI/DS導入ユニット 4		情報と人間 2	情報と知的財産権 2										
	プログラミング入門B 3	アルゴリズム入門 1	線形代数Ⅱ 2		情報社会のコミュニケーション 2	情報法規と情報モラル 2										
	コンピュータシステム入門 1	情報デザイン入門 1	微分積分Ⅰ 3	微分積分Ⅱ 3												
	マルチメディア入門 1	データベース入門 1														
	ソフトウェア入門 1	情報セキュリティ入門 1														
	ネットワーク入門 1	線形代数Ⅰ 2														
	小計	10	9	9	3	4	4	0	0							
専門基礎・専門	情報メディアリテラシー 2	メディアコンテンツ制作講 2		グラフィックス基礎講 2	コンテンツ文化講 2	情報メディアプロデュース講 2										
				(デジタルデザイン)	ビジュアルシミュレーション 2	メディアアート 2										
	ユニット	情報メディアワーク基礎 3	情報メディア基礎ユニットⅠ 3	情報メディア基礎ユニットⅡ 3	情報メディア応用ユニット 4	情報メディア専門ユニット 4	卒業セミナーⅠ・卒業研究Ⅰ 4	卒業セミナーⅡ・卒業研究Ⅱ 4								
	ゲーム	ゲーム制作講 2	ゲームデザイン講 2	ゲームグラフィックス 2	ゲームプログラミング 2											
	サウンド				フィジカルコンピューティング 2											
	CG・キャラクタ		キャラクタ概論 2	CGデザイン 2	(音楽講)	(コンピュータ音楽制作)										
						(キャラクタ制作)	(CGアニメーション)									
基礎・専門合わせた小計	2	7	7	9	12	8	4	4								
合計	20	21	20	18	22	15	4	4								
年次別合計		41		38		37		8								
卒業単位					124											

モデルは2024年度のもの

専門教育：ユニット科目（1-3年次）

1・2年次週 2コマ 3年次週3コマ

1年次：後期 情報メディアネットワーク基礎

2年次：前期 情報メディア基礎ユニットⅠ
 後期 情報メディア基礎ユニットⅡ

3年次：前期 情報メディア応用ユニット
 後期 情報メディア専門ユニット

専門性を高め卒業研究の準備

3年次終了までに：4年進級条件

- 3年次までの**全必修科目の取得**
- **104**単位以上の単位取得

1-2年次の間は年間40単位以上の取得を目指しましょう

4年次卒業研究を見据えて

- 卒業研究は1年間
- 研究室によってあらかじめ身につけておくことが違う
- 3年生の履修科目，2年後期・3年前期のユニット大きく影響する
- 3年後期のユニットの研究室選びは慎重に

心構え：科目履修に当たって

- 教員の指示を正確に把握する
- 欠席しない
- 集中力を切らさない
- 提出物は必ず出す

心構え：もし欠席したら

- 科目の内容：教員へ
- 自分の努力による挽回
が必要
- 感染症の届出：公欠

お知らせ：履修修正・キャンセル

● 9月17日～
10月2日

お知らせ：資格取得の単位認定

- 情報系国家資格 (IPA)
- 民間の情報メディア系資格 (CG検定など)
- 3年まで取得を
- 2月に申請期間

みなさんと大学の連絡方法：講義

- 講義：manaba/kait-moodle
- 履修登録が必須
- 掲示のタイミングは科目で違うので注意

みなさんから教員へ：メール

- @cco.kanagawa-it.ac.jp を
つかう
- @kait.jp は使わない
- 教員へは @ic.kanagawa-
it.ac.jp **情報メディアのみ**
- 例： **masa.sakai**@ic.kanagawa-
it.ac.jp

特に1年次生に 向けての留意事項

後期に向けての受講

- 共通基盤教育・基礎科目を取りきる
- 必修は「必ず」
- ユニツトは落とさない

成績表の確認

神奈川工科大学
KANAGAWA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

学業成績表(原簿) 2024年 8月23日 作成

2024 前

必選

必：必修科目
セ：選択必修
選：選択科目
自：自由科目

評価

S/A/B/C/N → 合格
E/X → 不合格

年度・学期

単位集計欄

科目名	単位	評価	単位集計				合計	卒業不足	留校中
			1年	2年	3年	4年			
入学式	1	1					1		
入学ガイダンス	2	2					2		
入学ガイダンス	1	1	4	4			8	2	
入学ガイダンス	2	2					2		
入学ガイダンス	1	1					1	2	
入学ガイダンス	4	4	2	2			4		
入学ガイダンス	3	3					3	2	
入学ガイダンス	6	6	5	5			6		
入学ガイダンス	3	3					3	3	
入学ガイダンス	3	3					3		
入学ガイダンス	32	32	14	9			3	26	
入学ガイダンス	1	1					1		
入学ガイダンス	6	6					6	1	
入学ガイダンス	13	13	2				13		
入学ガイダンス	11	11					11	2	
入学ガイダンス	13	13					13	1	
入学ガイダンス	6	6					6	2	
入学ガイダンス	12	12					12	12	
入学ガイダンス	30	30					30		
入学ガイダンス	10	10					10		
入学ガイダンス	124	124	42	30			3	83	
入学ガイダンス	4	4					4		
入学ガイダンス	20	20					20		
入学ガイダンス	20	20					20		
入学ガイダンス	10	10					10		
入学ガイダンス	21	21					21	26	

(注1) 必修科目: 必: 必修科目, セ: 選択必修科目, 選: 選択科目, 自: 自由科目
 (注2) 成績評価: S: 秀(100点~90点), A: 優(89点~80点), B: 良(79点~70点), C: 可(69点~60点), N: 認定
 E: 不可(59点以下), X: 不可(未受験), D: 不可(59点以下, 次期受講免除)
 (注3) 授業形態: 対→対面, リ→リアルタイム, オ→オンデマンド

神奈川工科大学
学長 小宮 一三

修得単位数の目安

- 半期20単位が目安
- 以下の必修科目

導入系	アカデミックICTスキル	専門分野概論	スタディスキル
人文社会系	現代社会講座 (後期)		
数理情報系	実感する科学	情報AIリテラシ	身の回りの数学
キャリア系	キャリア設計 I (後期)		
基礎導入 専門基礎系 ユニット	プログラミング 入門 A/B/C	入門共通8科目 (クォータ開講)	情報メディア リテラシ
	情報メディア ワーク基礎 (後期)		

後期履修可能な（特）科目

- 身の回りの数学
- スタディスキル
- （特）科目を活用して，来年度まで持ち越さないように

1年次後期のユニット科目

- プログラミング
- 基礎の実力をつける
- 欠席をしない 集中する 課題は出す
- わからないときは、基礎教育支援センターも利用してみよう

おわりに

- クラス担任までお気軽に
- 学生課 046-241-9394
- 教務課の説明資料も参考にして下さい