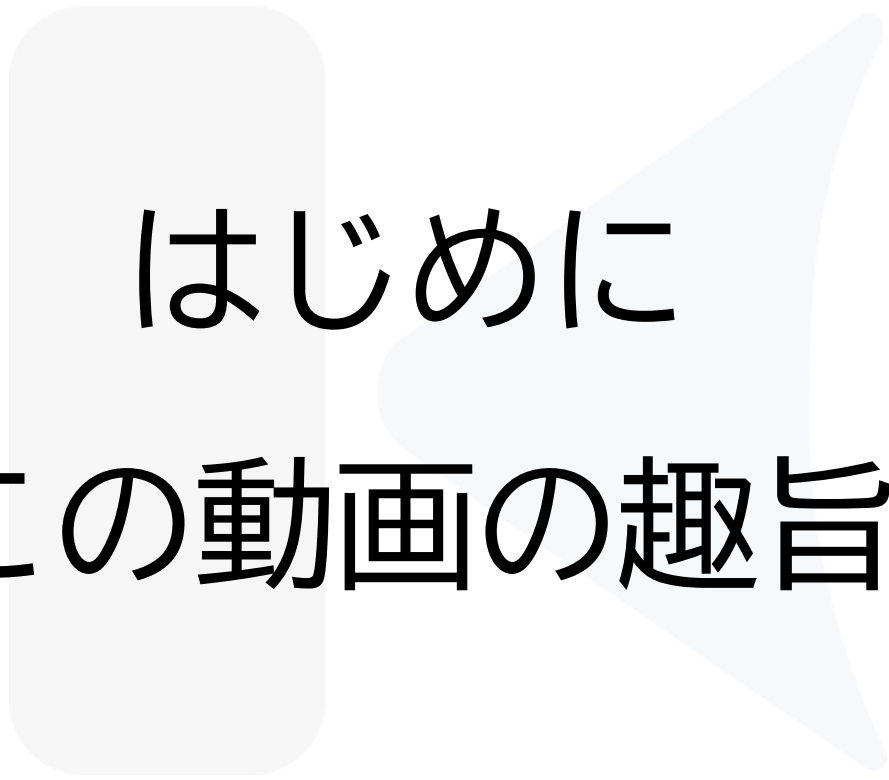
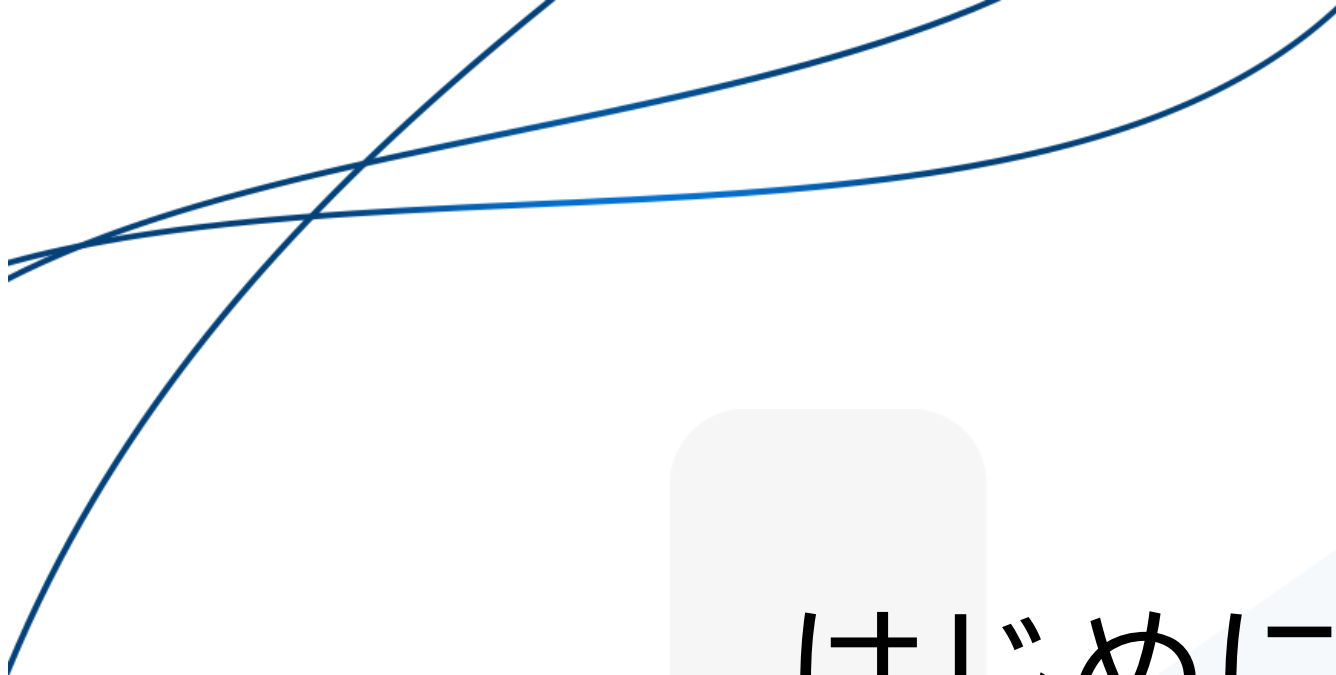


# 情報メディア学科 履修・成績に関する説明

## <4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）

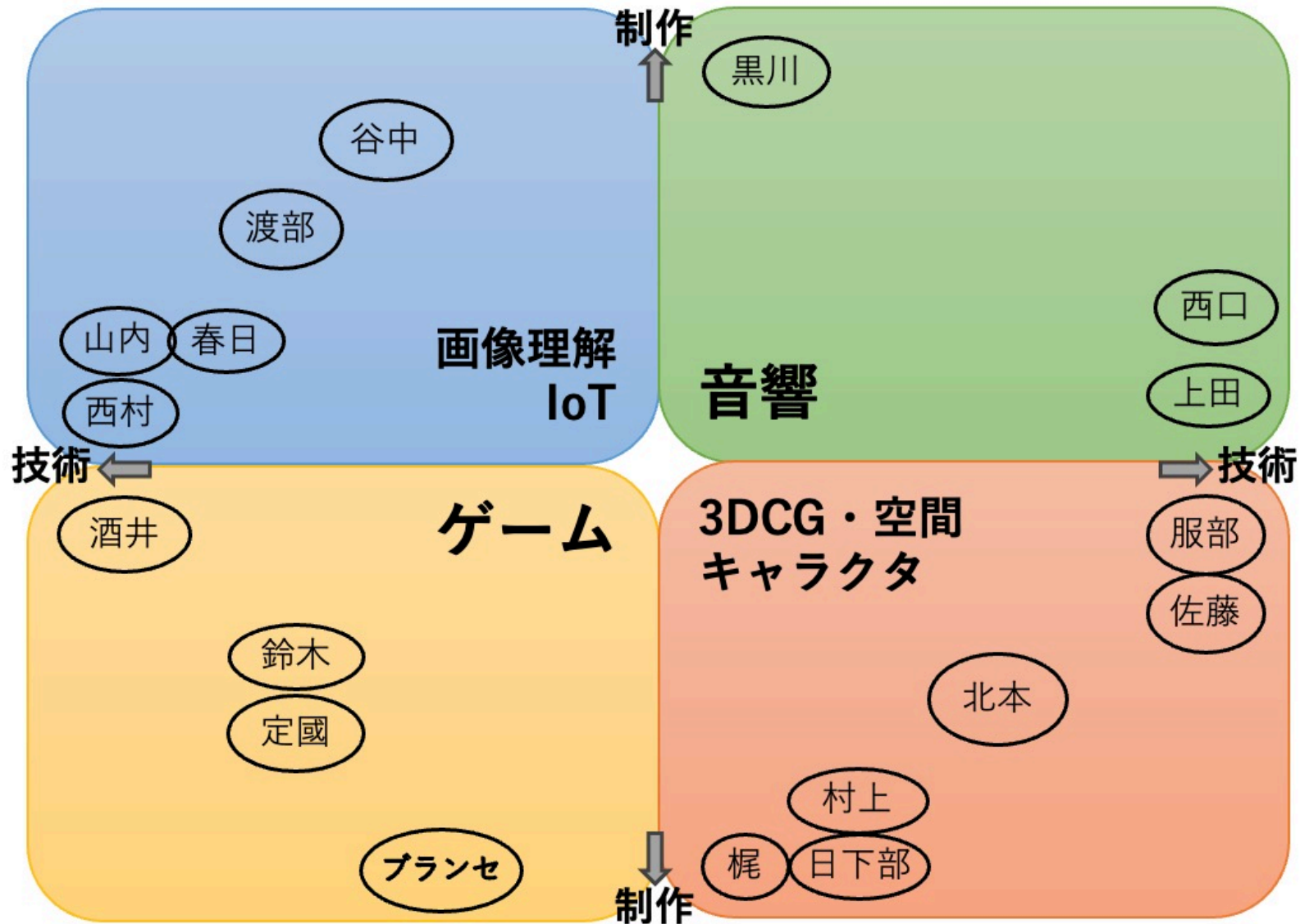
[大学紹介](#)
[教育](#)
[学生生活](#)
[研究](#)
[地域・社会貢献](#)

## 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
<a href="#">梶 研吾</a>	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
<a href="#">春日 秀雄</a>	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
<a href="#">酒井 雅裕</a>	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
<a href="#">佐藤 尚</a>	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
<a href="#">鈴木 浩</a>	教授	インタラクシオンデザイン 研究室	xR+Crafting エデュテインメント インタラクシオンデザイン

[https://www.kait.jp/education/undergrad\\_info\\_science/info\\_media/academic/](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2023年度生向け  
各学年で色が  
異なります



# カリキュラム解説：共通基盤教育

共通基盤教育 [カリキュラムツリー]

■：必修 □：選択必修 □：選択

科目群の学習・教育目標	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	
<b>導入系</b> 大学4年間で主体的に学ぶために必要な基本的な方法（論理的な思考方法、文章の読み方、レポートの書き方、ICT技術の活用等）を身につけるようになる。	スタディスキル 1								
<b>倫理系</b> 現代社会および地球環境の視点から技術者や専門家の役割を理解し、必要な倫理観を身につけるようになる。					情報社会と情報倫理 2 技術者倫理 2 生命倫理 2				
<b>人文社会系</b> 各自の関心あるテーマを入口としながら豊富な事例を通して学ぶことで、人文・社会系の一般教養に関する幅広く総合的な知識を修得するとともに、文化・歴史の多様性や現代社会の多層構造を理解し、国際社会や日本社会の今日的現象について多角的に考え、総合的に判断できるようになる。	現代社会講座 2	暮らしの経済 2 日本国憲法 2 日本近現代史 2 ヨーロッパの歴史と文化 2 アジアの文化と社会 2	少子高齢化と社会問題 2 マスメディア論 2 宗教と倫理 2 比較文化論 2 芸術論 2	社会参加とボランティア 2 国際化と異文化理解 2 現代社会の心理学 2 環境論 2	人文社会科学演習 2				
<b>健康・スポーツ系</b> 健康と身体に関する基礎的知識を理解でき、自らの健康に気づき、改善しようとする実践力を高める。また豊富なスポーツ活動により、青年期の健康維持をはかるようになる。	健康・スポーツ科学実習 1	健康・スポーツ科学実習 1	レクリエーションスポーツ 1			生涯スポーツ実技 1	学外スポーツ 1		
<b>英語基礎系</b> 語彙の正しい使い方や発音ができ、英文の文法を修得し、基礎英文の意味が理解でき、簡単な英文が作成でき、英語によるコミュニケーションの基礎力を身につけるようになる。	英語 I 1	英語 II 1	英語 III 1	英語 IV 1	英語 V 1	英語 VI 1			
<b>言語応用系</b> 会話、読解、作文、プレゼンテーション、専門英語を特化した学習を通じて、より高度な、実践的な英語と日本語によるコミュニケーション能力を身につけるようになる。	英会話 I 1	英会話 II 1	総合英語演習 1			科学技術英語 I 1	科学技術英語 II 1	TOEIC I 1	TOEIC II 1
<b>数理情報系</b> 身の回りの数学を学び、必要な数値的スキルと物事を整理し考える方法を身につける。また、さまざまな科学技術や自然現象に興味をもち、自然科学に基づいた論理的思考方法も身につける。更に多様な情報を収集・分析して適正に判断し、モデルに則って効果的に活用することができ、ICTスキルを身につけるようになる。	情報リテラシー 2	身の回り の数学 2		実感する科学 I・II 各 2		プレゼンテーション技術 2		技術文章の書き方 2	
<b>キャリア系</b> 学習目標の設定、職業観の形成、自己能力の開発、企業での職業体験等を行うことによって、4年間で体系的に自己キャリアを形成できるようになる。	キャリア設計 1	キャリア開発 2							インターンシップ 1 2



# カリキュラム解説：専門教育

情報学部 情報メディア学科 [カリキュラムツリー]

■：必修 □：選択

科目群の学習・教育目標	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
専門基礎導入科目 数学分野	基礎数学 2	微分積分学 I 3 線形代数学 I 2	微分積分学 II 3 線形代数学 II 2					
専門基礎導入科目 情報学部共通分野	数理論理学 2	離散数学 2		数理統計学 2				
情報制作系 各種情報メディアで利用されるコンテンツやアプリケーションを制作するため共通的に必要とされる知識と、芸術的創造性を発揮できる基礎的なスキルを身につける。		情報と知的財産権 2						実践情報技術者英語 1
情報技術系 各種メディアコンテンツ制作で共通的に必要とされるコンピュータをはじめとする基礎技術の基礎的な知識と、システム構築に必要なハードウェアおよびソフトウェアを作成する基本的なスキルを身につける。	IT 基礎 4		グラフィックス基礎論 2 メディアコンテンツ制作概論 2		デジタルデザイン 2	Web制作 2 コンテンツ文化論 2		
ヒューマンメディア 画像処理、映像処理などのヒューマンメディア技術とWeb技術をはじめとする高度な情報処理を身につけ、メディア技術に精通したエンジニアとしてのスキルを身につける。			IT 応用 2 プログラミング A 3 計算機構成論 2		プログラミング B 3	ビジュアルシミュレーション 2		
ゲームメディア ゲームに代表されるインタラクティブコンテンツ制作の基礎知識と体験的な演習を通して、技術的な知識とインタラクティブコンテンツ制作に精通したゲーム業界をきむ幅広い分野で活躍できる人材としての基本的な知識とスキルを身につける。		ゲーム制作論 2	ゲームデザイン論 2		映像メディアリテラシ 2	画像認識システム 2		ゲーム AI 2
ビジュアルメディア CG、映画、マンガなどの制作に必要な基礎技術を修得するとともに、様々なコンテンツで重要な役割を果たすキャラクターに際しても理解を深める。体系的な演習を通して、演出意図を的確に表現するコンテンツを作成できる基本的な知識とスキルを身につける。			キャラクター概論 1 2		ゲームグラフィックス 2	ゲームプログラミング 2 ソング制作コミュニケーション 2		メディアアート 2
サウンドメディア 音楽・音響の両分野に精通し、他分野の音声・音響に関わる制作・編集・音響システムを構築できる技術力とオペレーションスキル、また楽曲を制作する基本的な知識とスキルを身につける。			音楽学入門 2		キャラクター概論 II 2 CGデザイン 2	キャラクター創作論 2 CGアニメーション 2		ヒューマンインタフェース 2
ユニットプログラム 情報メディアの各コースに開講する単位課題に対して実務や課題を計画し実施することにより、プロジェクトの進め方を修得するとともに授業で学習した知識・技術の応用力を身につける。	情報メディア基礎ユニット 4	情報メディア導入ユニット 4	情報メディア基礎ユニット I 2		音楽論 2 音・音声の基礎と応用 2	コンピュータ音楽制作 2		
海外実習系 ゲームソフトの制作やツールの学習を通じて、国際人としての感性を養い、実践的な英語力、国際感覚を身につける。								卒業研究 6 情報メディアセミナー 2
目的別プログラム 実在する情報メディアシステムで利用できるアプリケーションやコンテンツを制作する。具体的な目的の実現に必要な知識やスキルの修得と、それらを実践して具体的な成果物を作成することで、自主的、能動的な学習力と実践力を身につける。					メディア実習 1 海外情報メディア研修 I 2 海外情報メディア研修 II 2	海外情報メディア研修 II 2 海外情報メディア研修 III 2		
横 定					メディア実習 2 ゲームクリエイター特訓 I~IV 各 1 研究 I~VI 各 1			
					メディア技術者 (検定) / 初級情報技術者 (検定) / 基本情報技術者 (検定) / 応用情報技術者 (検定) / 高度情報技術者 (検定) / システム構築技術者 (検定) 各 2			

ツリーは2023年度のもの



# カリキュラムの考え方

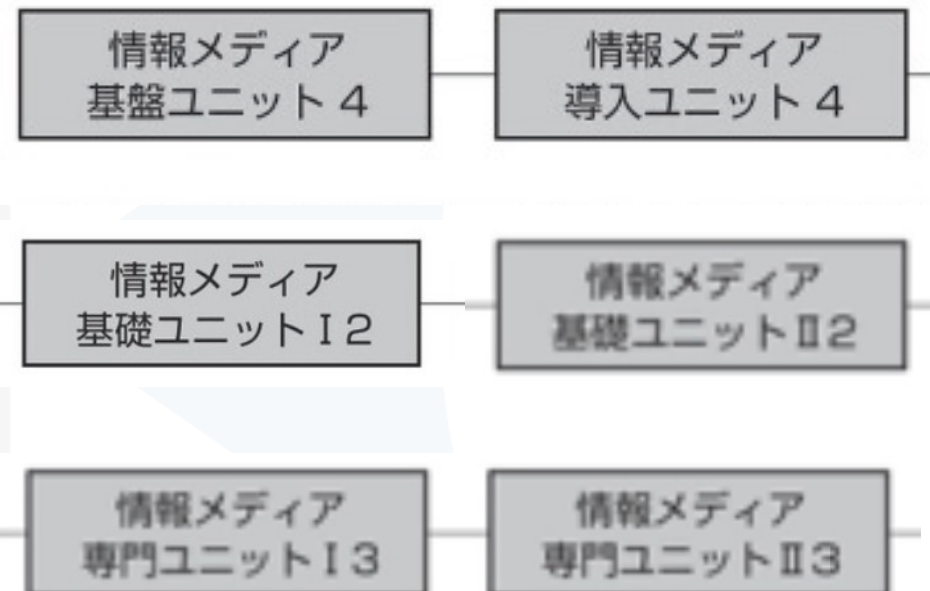


- 専門性は年次が進むほど高くなる

# 専門教育：ユニット科目（1-3年次）

ユニットプログラム 情報メディアの各コースに関連する学習課題に対して実験や調査を計画し実践することにより、プロジェクトの進め方を修得するとともに授業で学習した知識・技術の応用力を身につける。

1年次：前後期とも週3コマ  
 2年次：前後期とも週2コマ  
 3年次：前後期とも週3コマ



科目名の横の数字は単位数です  
 例) 1年次生：2科目合計8単位

## 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：学生課  
(kaitWalkerのチャット)

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
- 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](mailto:masa.sakai@ic.kanagawa-it.ac.jp)

# 特に4年次生に 向けての留意事項

# 卒業要件（4年次終了時）

情報学部 情報メディア学科

2021年度入学生 卒業要件

教育区分		必選別	卒業必要単位数	
共通基盤教育	導入系	必修	1	
	倫理系	必修	2	
	人文社会系		必修	2
		a群	選択	4
		b群	選択	2
		c群	選択	2
	倫理系、人文社会系（自由選択）		選択	2
	健康・スポーツ系		選択	1
	英語基礎系		選択	4
	言語応用系		選必	2
選択			1	
数理情報系		必修	6	
キャリア系		必修	3	
		(小計)	(32)	
専門教育		必修	30	
		選択	45	
		(小計)	(75)	
任意			17	
合計			124	

\*注1

\*注2

注1) 1科目以上を選択し修得すること。

注2) 任意とは、以下の修得単位を示す。

共通基盤教育・専門教育の卒業要件をオーバーした修得単位、他学科・他大学科目、外国語系科目、留学生科目、Stop the CO<sub>2</sub>プログラム科目、自由科目、教職に関する一部修得単位

## 残り半年のこころがまえ

- 卒業研究はうまく進んでいるか
- 内定をもらって、気が緩んでいないか
- 最後までしっかりと取り組もう

# 卒業研究について

- 論文は1月提出，発表会もある
- 審査は指導教員だけではない
- 指導教員との意思疎通が不可欠



# 就職活動に関連して

- 未内定なら就職課を活用しよう
- 内定なら気を緩めずに卒業研究にとりくもう
- ご協力をお願いします

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