

メディア学部の科目編成

－2022年度入学生カリキュラム－

1. カリキュラム体系

教育課程は、教養教育科目、専門基礎教育科目、専門教育科目から構成されます。このうち、教養教育科目は、社会人、国際人として活躍できる教養を身につけることを目的としています。どの科目群も、応用生物学部・コンピュータサイエンス学部・メディア学部・工学部の共通の考え方で構成されています。

専門基礎教育科目は、1年次前期から2年次前期にかけて、メディア学部の教育内容を広く学ぶための入門科目と各コースの基礎となる科目を開講します。「メディア学入門」を1年次に配置し、メディア学の全容を示します。メディア共通演習科目群は、メディア学部の専門基礎を総合的に理解するためのメディア基礎演習と、自主性を重んじるプロジェクト演習があります。さらに、メディア基礎科目群は、メディア学を広くバランスよく学ぶための入門科目や基礎科目で構成しています。広い視野を持つために、1つのコースに限定せず、3つのコースのさまざまな科目を履修します。

専門教育科目は、2年次後期から3年次前期に配置している「メディアコンテンツコース」、「メディア技術コース」、「メディア社会コース」に対応したメディア専門科目群、3年次後期に配置しているコース専門科目群、および2年次後期から行うメディア専門演習、3年次後期から実施する創成課題、4年次には卒業研究などの総合・演習科目群で構成しています。2年次後期から3年次前期では、メディア学の総合的な考え方を身につけるために、各自が希望するコースの開講科目を履修するとともに、それ以外のコース科目群を履修します。

3年次後期からは、選択したコース毎のコース専門科目群の講義を履修します。そして、卒業研究室では、学部教育の集大成として3年次後期の創成課題と4年次の卒業研究に取り組み、問題発見・分析能力、問題解決能力、論理的文章表現能力、および発表能力を身に付けます。

2. 教養教育科目の編成と履修

教養教育科目は、以下の各分野の科目から編成されています。このうち、必修科目を修得するとともに、指定された科目群ごとに、選択必修科目を所定の単位数以上修得する必要があります。さらに、選択科目を加えて教養教育科目全体で所定の単位数以上修得する必要があります。

(1) 人文・社会

専門教育科目で学ぶ様々な知識を実社会で活かしていくためには、現代社会の仕組み、文化を本質的に捉える必要があります。そこで、政治や法律、経済をはじめ、心理や哲学、文化についての広い見識を養うための科目ならびにこれらを関連させた総合科目から構成されています。

(2) 外国語

1年次の学生は全員、“話す・聞く・読む・書く”スキルの向上と“文法・語彙”の知識の強化を目指して実践的な英語を学びます。2年次、3年次では、4技能を養成するコースの他に、さまざまなコンテ

ンツをベースに、より高度な英語を学ぶコースがあります。

英語の他に、フランス語、中国語、韓国語、スペイン語を選択できます。留学生には日本語科目が設けられています。

(3) 情報・数理・自然科学

専門科目を学ぶ上で必要となる基礎的な知識、技術を習得することに加え、社会人としての一般教養を身につけ、自ら考える力を育むという観点から、情報・数理・自然科学分野において、以下のような科目が開講され、履修条件が設定されています。

必修科目としては、コンピュータの基本操作やネットワーク技術の基礎を学ぶ「情報リテラシー」、「情報リテラシー演習」と、データの収集や解釈、運用方法を学ぶ「データサイエンス入門」が用意されています。

また、数学の解析的手法を身につけ、それらが実社会でどのように応用されているかを学ぶために、選択必修科目として「数学概論」と「数学基礎」が用意されており、これら二つのうちいずれかを修得する必要があります。さらに、先端科学に関するニュースなどの豊富な具体例を通して、自然科学の幅広い知識や科学的思考法を身につけるために、選択必修科目として「物理の世界」、「化学の世界」、「サステナビリティ学入門」などが用意されており、これらの中から一つ以上を選択して修得する必要があります。

(4) ウェルネス

生涯を健やかに過ごすための基礎となる知識や心構えを学ぶ講義科目のほか、実際に身体を動かして心身の均衡化や活性化を図るスポーツ実技科目から構成されます。特に、スポーツ実技は、学内施設を中心として行う通常の実技と、学外で行う集中実技があります。

(5) 社会人基礎

豊かな人間性と創造力を兼ね備えた行動力のある人間は、いつの時代にも、どんな変化にも適応できるものです。社会人基礎科目群は、実社会で必要となる社会人基礎力（自ら学ぶ力と等価）の理解に基づきその能力の育成を目的としています。

この科目群には、1年から3年までの各学年に必修科目が準備されています。1年次の「フレッシュャーズゼミ」では、本学に入学した意義を理解し、大学生としての自覚の徹底および自主的な勉学意欲を持つための目標設定を行い、大学での履修の要点を把握しながら学習に必要なスキルの向上を目指します。さらに、2年次の「アカデミックスキルズ」では、社会人になるための基礎専門能力や専門科目を学ぶために必要な基本的スキルを身につけます。3年次の「キャリア設計」では、社会人としての目標やそれに向けた道程を明らかにするために、キャリア形成についての自己発見と自己形成に取り組み、社会・業界・企業研究を通じてキャリアビジョンの形成を目指します。

また、講義系科目と連動した科目として、実際に社会へ赴き現場での体験を通じてキャリアビジョンを醸成することを目的とする企業へのインターンシップやコーオプ、サービ斯拉ーニングが複数用意されています。

3. 専門基礎教育科目の編成と履修

専門基礎教育科目は、共通科目群、メディア共通演習科目群、メディア基礎科目群から編成されています。必修として指定された科目は全て修得する必要があります。なお、メディア基礎科目群はすべて選択科目です。その他の選択科目を加えて専門基礎教育科目の合計で所定の単位数以上を修得する必要があります。

(1) 共通科目

共通科目は各コースに共通の科目です。

1年次前期は、メディア学部で学ぶさまざまな内容を外観できる必修科目「メディア学入門」を開講します。各コースの履修モデルを理解するうえで大切な科目です。2年次前期には選択科目「メディア特別講義Ⅰ」を開講します。これらの科目はメディア学の全体像を理解することを目標とします。

一方で、多くの専門テーマに分かれ選抜された少人数クラスで議論中心の授業を行う「先端メディア学Ⅰ」「先端メディア学Ⅱ」を、1年次後期・2年次前期にそれぞれ開講します。早くから研究の素養を身につけることを目標とします。先端メディア学のテーマは毎年改定されますので、個別の説明会に参加して内容を確認する必要があります。

(2) メディア共通演習科目

メディア学部の3つのコースで代表される各分野について、少人数制の教育指導体制を前提に、一貫した演習体系となっています。また各学期の最後には学習成果を一貫性のある資料にまとめることにより、体系的な理解を深めます。

① メディア基礎演習Ⅰ

コンテンツ制作・プログラミングや調査・発表など、学部の講義や演習を履修するために必要な知識・スキルを獲得します。

② メディア基礎演習Ⅱ

各コースの専門的な事例に基づいた複数のテーマを通じて、基礎知識・スキルを獲得します。

③ プロジェクト演習Ⅰ～Ⅲ

プロジェクト演習は、少人数で特定の分野において専門的な指導を受けることを主たる目的としています。各プロジェクト担当教員の選抜要件に合致した学生が履修を許可されます。プロジェクト演習の開講テーマは毎年改定されますので、ガイダンスや説明会に参加して、内容を確認することが必要になります。

(3) メディア基礎科目

メディア基礎科目群では、1年次前期から2年次前期に、メディア学部の教育内容を広く学ぶための入門科目と専門分野を学ぶための基礎となる科目が用意されています。なお、選択必修科目はなく、すべてが選択科目ですが、履修の目安とするためコースごとに推奨する科目を設定しています。さらに、コース内で細分化した教育分野別に科目を分類しています。コース推奨や分野別分類の表は教務関連ガイダンス資料を確認してください。

4. 専門教育科目の編成と履修

専門教育科目は、総合・演習科目群、メディア専門科目群、およびコース専門科目群から編成されています。

総合・演習科目群は、メディア専門演習、創成課題、卒業研究、プロジェクト演習などから構成されています。なお、メディア専門演習、創成課題および卒業研究は必修科目です。

(1) 総合・演習科目

① メディア専門演習Ⅰ・Ⅱ

2年次後期と3年次前期において、メディア学部の各コース内容について、より専門的な演習を履修します。2年次前期の時点で、履修を希望する演習テーマを申請します。各演習テーマには定員が設けられており、定員数を超えた希望があった場合には成績を考慮して選抜を行います。

② 創成課題、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

創成課題ならびに卒業研究Ⅰ・Ⅱでは、研究室に所属します。所属する各研究室で、指導教員のもとで調査や研究を行い、その成果をまとめ発表します。卒業研究Ⅰ・Ⅱは、メディア学部での学修の集大成として位置づけられるものです。

③ プロジェクト演習Ⅳ～Ⅵ

プロジェクト演習は、少人数で特定の分野において教員から専門的な指導を受けることを主たる目的としています。各プロジェクト担当教員の選抜要件に合致した学生が履修を許可されます。プロジェクト演習の開講テーマは毎年改定されますので、ガイダンスや説明会に参加して、内容を確認することが必要になります。

④ 先端メディアゼミナールⅠ・Ⅱ

先端メディアゼミナールは、早期に研究の準備を始め実際に小さな研究課題に取り組むことを目的とし、2年次後期・3年次前期に開講します。選抜された少人数のクラスで特定の専門分野テーマに分かれ、教員との議論を中心とした授業を行います。成果の対外発表を目標とします。先端メディアゼミナールのテーマは毎年改定されますので、個別の説明会に参加して内容を確認する必要があります。

(2) メディア専門科目

メディア専門科目群は、2年次後期から3年次前期に各コースの専門的な内容の理解を深めるための科目が用意されています。なお、コースごとに推奨科目を設定し推奨科目はそのコース所属学生にとっての選択必修科目に指定しています。各コースで、他コース推奨科目の半数程度も選択必修科目に指定しています。履修の目安とするため、各コース推奨科目はさらに細分化された教育分野に分類されています。これらの分類の表は教務関連ガイダンス資料を確認してください。

(3) コース専門科目

コース専門科目群は、各コースにおいて重要な理論や技術を修得するための中核となる科目で構成されています。これらの科目では、3年次前期までに学んだことをもとに、より発展した内容を扱います。

コースごとに用意した科目がそのままそのコース所属学生にとっての選択必修科目となります。

5. 3つの「コース」とその考え方

メディア学部では、「メディアコンテンツコース」、「メディア技術コース」、「メディア社会コース」の3つのコースを設置しています。

これらのコースは、専門家としての技術基盤を固めるために適合する科目をもれなく修得するための履修科目体系です。自己の適性、将来志望などに照らし合わせて、2年次で1つのコースを選択します。専門基礎教育科目はすべてが選択科目に設定され、専門教育科目は各コースでより専門性の高い内容を選択必修にします。必修科目は全員が必ず履修します。

2年次後期からは選択したコースに合わせて専門教育科目を履修するとともに、各コースが用意するメディア専門演習を2テーマ履修します。この演習で履修するテーマは、2年次前期中に、学生の申請をもとに1年次終了時点の成績などによって選抜を行い決定します。そして、3年次前期終了前に、卒業研究室配属のための選抜を行います。

以下に、各コースのねらいと履修の要点をまとめます。

(1) メディアコンテンツコース

メディアコンテンツコースでは、デジタル映像、CGアニメーション、ゲーム、Webコンテンツ、音楽などのコンテンツ制作を学び、新たなメディアコンテンツを創造・制作・発信できる能力を持った人材を育成することを目的としています。コンテンツ制作技術がデジタル化によって大きく変化してきたことから、従来の映像コンテンツ制作の理論と技術を理解するとともに、人とコンピュータとの「つながり」をより密に、より自然に、より楽しくするコンテンツ制作能力、ネットワーク環境における新たなデジタル技術を活用、開発する能力を有する人材が求められています。このために高度な理論や技術を駆使する能力と、柔軟な創造性を常に発揮できる能力が必要となります。

このような能力を身に付けるために、映像コンテンツ創作やインタラクティブコンテンツ創作、メディアコンテンツデザイン、音楽サウンドデザインの4つの領域でカリキュラムを構成しています。ビデオ映像制作、CGアニメーションなどの創作手法、キャラクターメイキングや演出手法、デジタル映像表現のためのCG技術やCGプログラミング、ゲーム制作技術やインタラクティブアート、コンピュータとの相互作用を利用した表現技術、造形デザインや視覚情報デザインをもとにしたWebデザインやプロダクトデザイン、映像コンテンツのための楽曲・サウンド制作とサウンドを利用したコンテンツ制作手法などを学修します。メディアコンテンツ制作に関連する研究機関や企業の研究開発部門、映像コンテンツに関連するソフトウェア開発関連企業、ゲーム・映像関連企業の制作部門や制作管理部門、サービス産業などのデザイン部門で活躍したい人に最適なコースです。

専門基礎教育科目では、映像コンテンツ制作のための基礎的な内容を扱う「映像創作入門」、「音楽入門」、「視覚情報デザイン入門」、「コンテンツプロデュース論」などを学びます。専門教育科目では、より高度な理論や実践的な制作手法の習得のために、「デジタル映像表現論」、「ゲームデザイン論」、「音楽創作論」、「プロダクトデザイン論」、「インタラクティブアート論」などのコンテンツ制作技術などを学修します。そしてコース専門科目では、「映像文化論」や「情報可視化」などの科目を履修し、実社会のさまざまなコンテンツ制作の広がりに対応できる技術とユニークな発想力を身に付けること

ができます。

(2) メディア技術コース

メディア技術コースは、コンピュータやネットワークと人との接点で、人の望み通り情報を出し入れする方法と技術を学ぶコースです。メディアの新しい仕組みや要素技術を創造したり、それらを活用する環境を提供したりする技術者・研究者の育成を目標とします。メディアに関わるデジタル技術は今後も発展し変化し続けます。産業界は、新たな技術やアイデアを人々に役立つ価値にまで高める人材を求めています。メディア技術者には、デジタル技術やネットワーク技術の基礎知識、高度な理論や技術を駆使し創造する能力、コンピュータを含む機械と人間のインタラクションについての深い理解を有することが求められています。幅広い技術について根本原理を理解し、技術発展に伴う環境やツールの激変があっても能力を発揮し続けることが重要です。

このような素養を身に付けるために、メディア技術コースでは、ヒューマンインタフェース、ネットワーク、映像画像 CG 処理、音声音響言語処理の 4 つの領域でカリキュラムを構成しています。インタラクション・画像・CG・音声・インターネットなどの原理や処理方式、プログラミングを学修します。メディア技術に関連する研究機関や企業の研究開発部門、ソフトウェア開発関連企業、IT 関連企業、ゲーム・映像関連企業の技術部門、一般企業の情報技術部門で活躍したい人に最適なコースです。

専門基礎教育科目では、各領域の基礎的な技術や原理を学びます。人間を理解するための「言語コミュニケーション分析入門」や「視聴覚情報処理の基礎」、CG の基本技術としての「CG・ゲームのための数学」、ネットワーク技術の基本である「インターネットシステム入門」、音声処理や画像処理の基本を学ぶ「メディア情報処理の基礎」も用意されています。分野を問わずメディア技術者に必要な素養として「プログラミング入門」も用意しています。専門教育科目では、各領域のより高度な技術や応用を学びます。「ヒューマンコンピュータインタラクション論」、「Web プログラミング論」、「イメージメディア処理論」、「3次元コンピュータグラフィックス論」、「音声音響メディア処理論」、「データ処理と人工知能」などの専門科目の他、より専門性の高い「IoT デバイス論」や「ゲームプログラミング論」などが、コース専門科目として用意されています。

(3) メディア社会コース

メディア社会コースは、人から人へメディア情報を広く伝える方法と技術を学ぶコースです。すなわち、メディアによるコンテンツ、技術を広く社会に活用できる人材の育成が教育目標です。そのために、メディアによる社会情報技術、ビジネス、コミュニケーションを学び、実務に役立ち、新しいビジネストレンド、人にやさしいサービスを創造し提案できる人材を育成し、排出していくことを目標にしています。現代では、情報技術抜きに社会組織としての『仕事』(サービス)を企画し、日々運営することはできません。また、ソーシャルメディアの発達と普及により、個人からの発信による社会性を持ったメディアが注目されています。従来とは異なる方法でメディアを活用し、社会をよりよくするための変革が求められています。そのため、積極的にコミュニケーションを図り、状況を判断し、自ら新しい『仕事』(サービス)を企画、提案、設計、構築できる実践力を持つ人材が求められています。

このような素養を身に付けるために、メディア社会コースでは、社会情報技術、ソーシャルデザイン、デジタルジャーナリズム、広告マーケティングの 4 つの領域でカリキュラムを構成しています。これらの領域を履修することによって社会科学系の教養と工学系のスキルをバランス良く学ぶことが可能です。ビジネス社会は言うまでもなく、教育、行政、国際非営利団体、報道機関、文化公共施設な

どにおいて、より豊かで、人が幸せになるようなメディア環境を創りあげていくことを学びたい人に最適なコースです。

専門基礎教育科目では、社会を理解し分析するために必要な内容を学びます。社会を展望する科目として、「メディア文化と社会」、「ソーシャルコミュニケーション入門」など、具体的なビジネス・社会領域を学修する科目として、「音楽産業入門」、「教育メディア論」、「デジタルジャーナリズム入門」などが挙げられます。社会情報技術を修得する科目としては、「ソーシャルリサーチ」、「経営数理」などが用意されています。専門教育科目では、様々な社会状況に応じた理論を学ぶ科目として、「ニュースメディア論」、「グローバルメディア論」、「デジタルマーケティング論」などが用意されています。そしてコース専門科目では、「サービスデザイン」、「ソーシャルデザイン論」、「社会経済シミュレーション論」などにより、実社会との結びつきを重視したサービスの設計、提案、構築ができる実践力を身に付けることができます。