

情報メディア学科 カリキュラムマトリックス（2025年度入学生～）

【1】各種システムを開発することのできる専門能力	
1) 数学・自然科学など理工系の専門基礎知識、およびソフトウェア・ハードウェア・システムに関する専門知識を持ち、情報社会のためのシステム開発に活用できる。〔理工系の基礎知識と専門的知識を活用する能力〕	
2) 豊かな感性・論理的な思考力と柔軟な発想力や正確かつ論理的に情報を伝えるコミュニケーション能力を持ち、他者と協働して活動できる。〔豊かな感性・論理的な思考力と柔軟な発想力およびコミュニケーション能力〕	
【2】自然と人間が共生する、豊かで安心できる社会の実現に必要な人間力	
3) 自然、社会、文化に対する広い人間的素養を持ち、地球の視野で物事を考え行動できる。〔自然、社会、文化に対する広い人間的素養〕	
4) 責任感、倫理観、実行力を持ち自律的に判断し行動できる。〔責任感、倫理観、実行力〕	
5) 新しいものごとへの強い関心・興味を持ち、自主的・継続的に学習することができる。〔自主的・継続的に学習する能力〕	
A) 人とメディアの関わりや情報メディアが社会に与える影響を理解した上で、社会に果たすべき役割と責務を自覚し行動できる。	
B) 情報メディア分野で提示される問題を解決するために、主体的・計画的・持続的に取り組むことができる。	
C) 情報伝達を行う媒体である情報メディアに関する理論的・実践的なIT基礎技術を理解し、適応することができる。	
D) メディア技術を利用することで、人間中心の考え方をもとにした情報環境を作り出すことができる。	
E) 自らの考えを伝達するため、情報メディアの特性を利用した効果的なプレゼンテーションおよびコミュニケーションを行うことができるとともに、他者と協働して活動することができる。	

《DPを達成するために特に関連度が高い科目には○、重要度の高い科目には◇、DP達成を効果的に補助する科目には△》																
分野		分野到達目標		単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP	
総合人間学系	人文社会科学	哲学基礎	2		△	○	△			○			○			
		社会学基礎	2		△	○	△			○			○			
		情報社会論	2		△	○	△			○			○			
		倫理学基礎	2		△	○	△			○			○			
		応用倫理学	2		△	○	△			○			○			
		日本の歴史	2		△	○	△			○			○			
		人類の歴史	2		△	○	△			○			○			
		文字基礎	2		△	○	△			○			○			
		観る文字	2		△	○	△			○			○			
		言語学基礎	2		△	○	△			○			○			
		日本国憲法	2		△	○	△			○			○			
		法学基礎	2		△	○	△			○			○			
		情報法学	2		△	○	△			○			○			
		経済学基礎	2		△	○	△			○			○			
		現代経済論	2		△	○	△			○			○			
		心理学基礎	2		△	○	△			○			○			
		人間発達と人権	2		△	○	△			○			○			
	外国語	グローバル化の時代に対応できる社会人の基礎的素養・能力として、幅広い視野の人文的素養、ならびに科学的知見に基づく思考・判断力と、言語の基礎的知識を活用した円滑なコミュニケーション力が発揮できるとともに、心身の健康を維持増進する方策を備えている。	1		○	○									○	
		英語表現（basic1）a	1		○	○									○	
		英語表現（basic1）b	1		○	○									○	
		英語の語法	2		○	○									○	
		口語英語Ⅰa	1		○	○									○	
		口語英語Ⅰb	1		○	○									○	
		英語による情報技術Ⅱ	2		○	○									○	
		英語表現（basic2）a	1		○	○									○	
		英語表現（basic2）b	1		○	○									○	
		口語英語Ⅱa	1		○	○									○	
		口語英語Ⅱb	1		○	○									○	
		英語による情報技術Ⅰa	1		○	○									○	
		英語による情報技術Ⅰb	1		○	○									○	
		英語演習	1		○	○									○	
		海外語学研修	2		○	○									○	
		日本語Ⅰ	2		○	○									○	
	日本語Ⅱ	2		○	○									○		
	健康・スポーツ科学	基礎スポーツ科学a	1			○									○	
		基礎スポーツ科学b	1			○									○	
		健康科学	2			○									○	
スポーツ科学実習		1			○									○		
総合理学系	科学技術史	科学史	2	○		○				○						
	物理	物理学基礎	2	○		○										
		物理現象の数理	2	○		○					○					
		力学	2	○		○					○					
		電磁気学	2	○		○					○					
	化学	現代物理学入門	2	○		○					○					
		化学基礎	2	○		○					○					
	地学	環境情報科学	2	○		○					○					
		地球科学基礎	2	○		○					○					
	生物	地球環境	2	○		○					○					
		生命科学基礎	2	○		○					○					
	総合	情報生命科学	2	○		○					○					
		視る自然科学	2	○		○					○					

分野	分野到達目標	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP
キャリア	自分自身の主体的な取り組みについて理解し、自律的な行動が取れる。さらに社会的な出来事への関心を高め、社会に対して自分がどの様に関与出来るか考えることができる。そしてこれらを受け、自分自身の将来像を明確化した上で今後の勉強ならびに就職活動につなげることができる。	基礎ゼミナール	1	○		○	○	○				○	
		キャリアステップ	1	○		○	○	○				○	
		キャリアデザインⅠ	1	○		○	○	○				○	
		キャリアデザインⅡ	1	○		○	○	○				○	
		グローバルテクノロジー論	1	○		○	○	○				○	
		OTT概論	1		○		○	○				○	

分野	分野到達目標	授業科目名	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP
専 門 科 目	数理科学	線形数学Ⅰ	■2	○							○			
		線形数学Ⅱ	2	○							○			
		微積分Ⅰ	■2	○							○			
		微積分Ⅱ	2	○							○			
		情報数学	2	○							○			
		周波数解析	2	○							○			
		微分方程式	2	○							○			
		グラフ理論	2	○							○			
		確率・統計	■2	○							○			
	専門基礎	コンピュータ入門	●2	○							○			
		情報通信ネットワーク	2	○							○			
		プログラミング入門	■2	○							○			
		オートマトンと形式言語	2	○							○			
		テクニカルライティング	●2		○								○	
		デジタル回路	2	○							○			
		情報処理基礎	2	○							○			
		計算機アーキテクチャ	●2	○							○			
		データ構造とアルゴリズム	2	○							○			
		オペレーティングシステム	●2	○							○			
		アセンブリ言語	2	○							○			
		データベースシステム	2	○							○			
		ソフトウェア工学Ⅰ	2	○							○			
		情報セキュリティの基礎	2	○							○			
	基幹科目	ソフトウェア工学Ⅱ	2	○							○			
		プログラミング言語論	2	○							○			
		コンピュータグラフィックス基礎	■2	○							○			
		コンピュータグラフィックス基礎	■2	○							○			
		音響処理	■2	○							○			
		人間情報学	2								○		○	
		画像情報処理	■2	○							○		○	
		感性情報処理	■2								○		○	
		ヒューマンインタフェース	■2	○							○		○	
		色彩学	2								○		○	
	応用科目	情報システムと心理学	■2						○		○		○	
		映像情報技術	■2								○			
		情報ゼミナール	●2						○				○	
		情報技術者論	●2		○	○	○		○		○		○	
		コンピュータビジョン	■2								○			
		音声情報処理	■2								○			
		Webデザイン	■2								○			
		コンピュータグラフィックス応用	2								○			
		感覚知覚心理学	2								○		○	
		ユーザ実験計画法	■2								○		○	
専 門 科 目	演習科目	知能メディア処理	■2	○							○			
		情報科学実践演習（国際PBL）a	1	○		○	○	○					○	
		情報科学実践演習（国際PBL）b	1	○		○	○	○					○	
		情報科学実践研究（国内PBL）a	1	○		○	○	○					○	
		情報科学実践研究（国内PBL）b	1	○		○	○	○					○	
		アニメーション演習	1	○							○			
		情報メディア入門	●1							○			○	
		C演習Ⅰ	●3	○						○		○		○
		C演習Ⅱ	■3	○							○			
		オブジェクトプログラミング演習	■3	○							○			
	卒業研究	ソフトウェア工学演習	2	○							○			
		情報メディア演習Ⅰ	●2	○		○					○			
		情報メディア演習Ⅱ	●2	○		○					○			
		情報メディア演習Ⅲ	●2	○		○				○	○		○	
		卒業研究	●(4)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

(注) イ. 単位数の前に●を付した授業科目は必修科目

ロ. 単位数の前に■を付した授業科目は選択必修科目

(※) 本学では、卒業研究に単位は設定しておらず、卒業要件として、その合格を課している。ただし、卒業研究がDP達成に果たす役割は大きく、

DSシステム上のDP達成度算出の対象とするため、カリキュラム・マトリクス上では卒業研究を4単位と仮定している。

情報メディア学科 カリキュラムマトリックス（2018年度入学生～2024年度入学生）

【1】各種システムを開発することのできる専門能力	
1) 数学・自然科学など理工系の専門基礎知識、およびハードウェア・ソフトウェア・システムに関する専門知識を持ち、高度情報化社会のためのシステム開発に活用できる。	
2) 豊かな感性・論理的な思考力と柔軟な発想力や正確かつ論理的に情報を伝えるコミュニケーション能力を持ち、他者と協働して活動できる。	
【2】自然と人間が共生する、豊かで安心できる社会の実現に必要な人間力	
3) 自然、社会、文化に対する広い人間的素養を持ち、地球的視野で物事を考え行動できる。	
4) 責任感、倫理観、実行力を持ち自律的に判断し行動できる。	
5) 新しいものごとへの強い関心・興味を持ち、自主的・継続的に学習することができる。	
A) 人とメディアの関わりや情報メディアが社会に与える影響を理解した上で、社会に果たすべき役割と責務を自覚し行動できる。	
B) 情報メディア分野で提示される問題を解決するために、主体的・計画的・持続的に取り組むことができる。	
C) 情報伝達を行う媒体である情報メディアに関する理論的・実践的なIT基礎技術を理解し、適応することができる。	
D) メディア技術を利用することで、人間中心の考え方をもとにした情報環境を作り出すことができる。	
E) 自らの考えを伝達するため、情報メディアの特性を利用した効果的なプレゼンテーションおよびコミュニケーションを行うことができるとともに、他者と協働して活動することができる。	

《DPを達成するために特に関連度が高い科目には◎、重要度の高い科目には○、DP達成を効果的に補助する科目には△》														
分野	分野到達目標	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP	
総合 人間 学系	人文社会科学	哲学基礎	2		△	◎	△				○			
		社会学基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		情報社会学	2		△	◎	△			◎			○	
		倫理学基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		応用倫理学	2		△	◎	△			◎			○	
		日本の歴史	2		△	◎	△			◎			○	
		人類の歴史	2		△	◎	△			◎			○	
		文字基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		観る文字	2		△	◎	△			◎			○	
		言語学基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		日本国憲法	2		△	◎	△			◎			○	
		法学基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		情報法学	2		△	◎	△			◎			○	
		経済学基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		現代経済論	2		△	◎	△			◎			○	
		心理学基礎	2		△	◎	△			◎			○	
		人間発達と人権	2		△	◎	△			◎			○	
		英語表現 (basic1) a	1		◎	○							◎	
		英語表現 (basic1) b	1		◎	○							◎	
	外国語	英語の語法	2		◎	○							◎	
		口語英語 I a	1		◎	○							◎	
		口語英語 I b	1		◎	○							◎	
		英語による情報技術 II	2		◎	○							◎	
		英語表現 (basic2) a	1		◎	○							◎	
		英語表現 (basic2) b	1		◎	○							◎	
		口語英語 II a	1		◎	○							◎	
		口語英語 II b	1		◎	○							◎	
		英語による情報技術 I a	1		◎	○							◎	
		英語による情報技術 I b	1		◎	○							◎	
		英語演習	1		◎	○							◎	
		海外語学研修	2		◎	○							◎	
		日本語 I	2		◎	○							◎	
		日本語 II	2		◎	○							◎	
	健康・スポーツ科学	基礎スポーツ科学 a	1			◎							◎	
		基礎スポーツ科学 b	1			◎							◎	
		健康科学	2			◎							◎	
		スポーツ科学実習	1			◎							◎	
総合 理 学 系	科学技術史	科学史	2	◎		○				○				
	物理	物理学基礎	2	◎		○				○				
		物理現象の数理	2	◎		○				○				
		力学	2	◎		○				○				
		電磁気学	2	◎		○				○				
	化学	現代物理学入門	2	◎		○				○				
		化学基礎	2	◎		○				○				
	地学	環境情報科学	2	◎		○				○				
		地球科学基礎	2	◎		○				○				
	生物	地球環境	2	◎		○				○				
		生命科学基礎	2	◎		○				○				
	総合	情報生命科学	2	◎		○				○				
		視る自然科学	2	◎		○				○				

分野	分野到達目標	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP	
キャリア	自分自身の主体的な取り組みについて理解し、自律的な行動が取れる。さらに社会的な出来事への関心を高め、社会に対して自分がどの様に関与出来るか考えることができる。そしてこれらを受け、自分自身の将来像を明確化した上で今後の勉強ならびに就職活動につなげることができる。	基礎ゼミナール	1	◎		◎	◎	○					◎	
		キャリアステップ	1	◎		◎	◎	○					◎	
		キャリアデザイン I	1	◎		◎	◎	○					◎	
		キャリアデザイン II	1	◎		◎	◎	○					◎	
		グローバルテクノロジ論	1	◎		◎	◎	○					◎	
		OTT概論	1		◎		◎	◎	○				◎	

分野	分野到達目標	授業科目名	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP
専門 科 目	数理科学	線形数学I	■2	◎							◎			
		線形数学II	2	◎							◎			
		微積分学I	■2	◎							◎			
		微積分学II	2	◎							◎			
		情報数学	■2	◎							◎			
		周波数解析	2	◎							◎			
		微分方程式	2	◎							◎			
		グラフ理論	■2	◎							◎			
		数値計画法	2	◎							◎			
		確率・統計	■2	◎							◎			
	専門基礎	コンピュータ入門	●2	◎							◎			
		情報通信ネットワーク	■2	◎							◎			
		プログラミング入門	2	◎							◎			
		オートマトンと形式言語	■2	◎							◎			
		テクニカルライティング	●2		◎								◎	
		ディジタル回路	2	◎							◎			
		情報処理基礎	2	◎							◎			
		計算機アーキテクチャ	●2	◎							◎			
		データ構造とアルゴリズムI	■2	◎							◎			
		システムプログラム	2	◎							◎			
		オペレーティングシステム	●2	◎							◎			
		アセンブリ言語	2	◎							◎			
		データベースシステム	■2	◎							◎			
		ソフトウェア工学I	■2	◎							◎			
		情報セキュリティの基礎	■2	◎							◎			
	基幹科目	ソフトウェア工学II	■2	◎							◎			
		データ構造とアルゴリズムII	2	◎							◎			
		プログラミング言語論	■2	◎							◎			
		コンピュータリテラシー	2		◎						◎			
		メディアデータ論	2	◎							◎			
		コンピュータグラフィックス I	■2	◎							◎			
		音響処理	■2	◎							◎			
		人間情報学	2								○	◎		
		画像情報処理 I	■2	◎							◎			
		感性情報処理	2								○	◎		
	応用科目	ヒューマンインタフェース	2	◎							○	◎		
		色彩学	2								○	◎		
		情報ゼミナール	●2		◎			◎	◎				◎	
		情報技術者論	●2		◎	◎	◎		◎				◎	
		画像情報処理II	2						◎		◎			
		音声情報処理	2								◎			
		Webデザイン	2								◎			
		コンピュータグラフィックスII	2						◎		◎			
		CAD	2								◎			
		メディアインタフェース	2								○	◎		
	演習科目	構造文書処理	2	◎					◎		◎			
		情報科学実践演習（国際PBL）	1	◎	◎	○	◎						◎	
		情報科学実践研究（国内PBL）a	1	◎	◎	○	◎						◎	
		情報科学実践研究（国内PBL）b	1	◎	◎	○	◎						◎	
		アニメーション演習	1	◎							◎			
		情報メディア入門	●1							◎		◎		◎
		C演習I	●3	◎							◎			
		C演習II	■3	◎							◎			
		Java演習	■3	◎							◎			
		ソフトウェア工学演習	■2	◎							◎			
卒業研究	与えられた課題に対し目標、制約条件を整理した上で、情報技術を駆使して課題解決の方法を提案し、それを具現化する計画の立案ならびに継続的活動により計画内容を達成することができる。またその結果を文書化するとともに、プレゼンテーションをすることができる。	情報メディア演習 I	●2	◎	◎						◎			
		情報メディア演習 II	●2	◎	◎						◎			
		情報メディア演習 III	●2	◎	◎					◎	◎			◎
		CSプロジェクト演習	■1	◎	◎		◎		◎	◎	◎			◎
		卒業研究	●(4)	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	

(注) イ. 単位数の前に●を付した授業科目は必修科目
ロ. 単位数の前に■を付した授業科目は選択必修科目
(※) 本学では、卒業研究に単位は設定しておらず、卒業要件として、その合格を課している。ただし、卒業研究がDP達成に果たす役割は大きく、DSシステム上のDP達成度算出の対象とするため、カリキュラム・マトリクス上では卒業研究を4単位と仮定している。