

情報メディア学科の履修モデルに関するお知らせ

2008.10.3 未来科学部 情報メディア学科

■ 要点

◇ 履修モデルの説明

- ・ユニット修了条件における「ユニットに属する専門科目」が分かりにくく，一部に誤解が広まっている

⇒ **情報メディア学科の履修モデル（総括）** にて説明

◇ 履修モデルの一部変更

- ・VSユニット，CGユニットの完成条件が他ユニットよりも厳し過ぎるため，一部条件緩和
- ・他ユニットの科目がユニット・ツリー上の前提条件（履修科目）となっているのを取りやめ

⇒ **履修モデルの一部変更** にて説明

◇ 学生要覧の改訂

- ・上記変更の反映，一部表記ミス訂正，分かり易さ向上

⇒ **学生要覧における「履修モデル」の改訂** にて説明

1

情報メディア学科の履修モデル（総括）

□ 科目分類の概要

情報メディア学科の専門教育科目				
科目群	専門共通科目		専門科目	教職関連科目(*1)
	必修科目		選択科目	自由科目
ユニットごとの科目分類	● ユニット必修科目	★ ユニット必修科目		} ユニットに属する科目
	○ 履修科目	☆ 選択科目		
	選択科目	選択科目		} ユニットに属する専門科目から12単位以上合格必要

■ ユニット修了のための3条件

- 専門共通科目群内および専門科目群内にユニットごとに定められたユニット必修科目（●と★）の全てに合格すること。
- 専門共通科目群内にユニットごとに定められた履修科目（○）の全てを履修済とすること。
- ユニットに属する専門科目（★と☆）の内、12単位以上に合格すること。

(*1) 専門共通科目および専門科目には属さない教職過程関連の専門教育科目

2

履修モデルの一部変更

- ユニットに属する専門科目の追加（☆の追加）
 - ◆ VSユニットに「コンピュータグラフィックス（モデリング）」と「コンピュータグラフィックス（レンダリング）」を追加
 - ◆ CGユニットに「画像処理」と「感性・情報イメージング」を追加
- ユニット・ツリー上の前提条件の緩和（→ から ……→へ）
 - ◆ VS, CG両ユニット内で「コンピュータグラフィックス（モデリング）」から「画像処理」への矢印を実線から点線に変更
 - ◆ SNユニット内で「データ記述とXML」から「サーバ設計論」への矢印を実線から点線に変更
- 専門共通科目における履修条件の緩和（● から ○へ）
 - ◆ CGユニットにおいて「微分方程式Ⅰ」を「ユニット必修科目」から「履修科目」へ変更
 - ◆ VS, CG両ユニットにおいて「メディア処理のための基礎数学（線形代数Ⅲ）」を「ユニット必修科目」から「履修科目」へ変更

3

学生要覧における「履修モデル」の改訂

- 前述の履修モデルの一部変更の反映
- ユニット・ツリー図における表記ミスの訂正
 - ◆ 「情報技術基礎」と「情報技術応用」は専門共通科目であり、CSユニットに属する専門科目ではないので、CSユニットの網掛けから外す
 - ◆ SNユニット内の「情報ネットワーク演習」と「ネットワークプログラミング演習」は2単位ではなく、1単位であるので訂正
- 分かり易さ向上（主な項目）
 - ◆ 専門科目一覧（表2, 3）において、ユニットに属する専門科目を★記号（ユニット必修）と☆記号（選択）で明示し、その他の選択科目は空欄に
 - ◆ 見易さ向上のため、専門共通科目一覧（表1）において、ユニット必修科目は◎記号から●記号に、また、選択科目は◇記号から空欄に
 - ◆ ユニット・ツリー図における専門共通科目からの矢印を実線から点線に
- 改訂版
 - ◆ 次頁以降（今回は赤字、赤矢印で改訂部分を示す）
 - ◆ 別途、事務部から改訂部分を配布予定

4

□ カリキュラムの特徴

■ 学びの基本思想

- 基礎技術を幅広く修得した後、各自の興味と希望に応じて幾つかの高度・先端技術を深く学べる仕組みとなっている。
- 前者のための科目群を**専門共通科目**（表1）、後者のための科目群を**専門科目**（表2,3, 図1,2）と称する。（*1）

■ 科目ユニット制

- 専門科目群は分野別に下記の6つのユニットに分けられている（複数ユニットに属する科目もある）。

Video & Sound (VS) ユニット	} メディア系
Computer Graphics (CG) ユニット	
Web Intelligence (WI) ユニット	
Security & Network (SN) ユニット	} コンピュータ系
Software Technology (ST) ユニット	
Computer & System (CS) ユニット	

- 卒業までに最低 **2つ以上**のユニットを修了することが求められる。

□ 履修方法

■ ユニット修了のための3条件

- **専門共通科目群**内および**専門科目群**内にユニットごとに定められた**ユニット必修科目**の全てに**合格**(*2) すること。
- **専門共通科目群**内にユニットごとに定められた**履修科目**の全てを**履修**(*3) 済とすること。
- ユニットに属する**専門科目**の内、**12単位以上**に**合格**(*2) すること。

■ ユニット修了の認定

- 2ユニットの修了が、**卒業研究A/B/C**の合格必要条件となる。なお、**卒業研究A/B/C**は卒業条件となる**択一必修科目**である。即ち、これらの科目の合否判定の際に、2つ以上のユニットの修了が確認され、認定される。

■ 専門科目の履修順序（ユニット・ツリー）

- **専門科目**は図1~2に示す順序で**履修**(*3) しなくてはならない。

実線矢印は「矢印の先の科目を履修するためには、矢印の根元の科目が**履修**(*3) 済となくてはならない」ことを意味する。

点線矢印は「矢印の先の科目を履修する前に、矢印の根元の科目を**履修**(*3) 済としておくことを推奨する」ことを意味する。

- 実線矢印の順序を守れない場合、履修登録ができないか、または、履修登録後に登録が無効化される（前後期科目および後後期科目の場合、「3-2履修登録」参照。）。なお、実線矢印の根元と先の科目の開講期が重なっている場合、および、同じ半期に連続して開講される四半期科目の場合は、同時に履修登録することが可能である（図1, 2のユニット・ツリーでの網掛けの科目）。
- 自学年次よりも高学年次に配当された科目も、開講されており、かつ、履修順序の条件を満たす場合は履修が可能である。

□ 履修計画

- 卒業までに求められるユニット修了は2つであるが、1~2学年はメディア系およびコンピュータ系から各1ユニットを含む、最低3ユニットの履修を前提に履修計画を策定すること。高学年次に進むにつれて、修了すべきユニットを絞り込めば良いが、余裕のある限り、他ユニットの科目も履修・修得すれば良い。

(*1) 情報メディア学科では「1.授業科目」における「専門教育科目」を、学科独自に「**専門共通科目**」、「**専門科目**」、「**教職関連科目**（専門共通科目および専門科目には属さない教職過程関連の**専門教育科目**）」の3科目群に分類している

(*2) **合格**：単位修得

(*3) **履修**：履修登録を行い、授業に出席し、試験等与えられた課題を行うこと（合否は問わないが放棄は認められないことに注意）

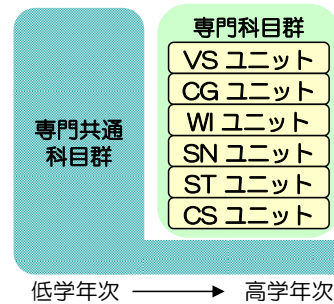


表1. 専門共通科目一覧

	配当年次	配当期	単位数	メディア						コンピュータ			備考
				V	C	W	S	S	C	S	S	C	
微分積分学および演習I	1	前	4	●	●	●	●	●	●				
線形代数学I	1	前	2	●	●	●	●	●	●				
微分積分学および演習II	1	後	4	○	○		○		○				
線形代数学II	1	後	2	○	○		○		○				
物理学I	1	前	2	○	○								
スタートアップ・ゼミ	1	前	2	●	●	●	●	●	●				
情報メディア概論	1	前	2	○	○	○	○	○	○				
基礎情報数学A(離散数学)	1	後	2	●	●	●	●	●	●				
CG・映像メディアの基礎	1	前	2	●	●								
CG制作演習	1	後	1	●	●	●	●	●	●				
映像制作実習	1	後	1	●	●	●	●	●	●				
音制作実習	1	後	1	●	●	●	●	●	●				
コンピューターテラシ	1	前	2	●	●	●	●	●	●				
Webページ制作	1	2Q	1	●	●	●	●	●	●				
UNIXプラクティス	1	1Q	1	●	●	●	●	●	●				
プログラミング入門	1	2Q	2	●	●	●	●	●	●				
情報科学の基礎	1	後	2	●	●	●	●	●	●				
プログラミング基礎	1	後	4	●	●	●	●	●	●				
人間中心設計	1	前	2				○	○	○				
ヒューマンインタフェースの基礎	1	後	2	○	○	○	○	○	○	●			

	配当年次	配当期	単位数	メディア						コンピュータ			備考
				V	C	W	S	S	C	S	S	C	
微分方程式I	2	前	2	○	○								
基礎情報数学B(確率論と情報論)	2	前	2	○	○	○	○	○	○				
メディア処理のための基礎数学(線形代数学III)	2	前	2	○	○								
オブジェクト指向プログラミング	2	1Q	2			○	○	●	○				
クラスライブラリ基礎	2	2Q	2			○	○	●	○				
セキュリティのための基礎数学(代数と暗号の数理)	2	後	2	○			●						
数理統計学	2	後	2	○		○		○	○				
メディア表現のためのデザイン演習	2	後	2	○	○	○	○	○	○				
メディア処理のための信号処理	3	1Q	1	●									
メディアゼミ/情報ゼミ	3	後	2	●	●	●	●	●	●				択一必修
情報技術基礎	4	前	2										
情報技術応用	4	後	2										
卒業研究A(注1)	4	通	2	●	●	●	●	●	●				択一必修
卒業研究B(注1)	4	通	6	●	●	●	●	●	●				
卒業研究C(注1, 2)	3後~4前		6	●	●	●	●	●	●				
インターンシップ	3 or 4	集中	2										

VS: Video & Sound, CG: Computer Graphics, WI: Web Intelligence, SN: Security & Network, ST: Software Technology, CS: Computer & System

配当期: 前 ... 前期, 後 ... 後期, 通 ... 通年, 1Q ... 前前期, 2Q ... 前後期, 3Q ... 後前期, 4Q ... 後後期, 集中 ... 夏季・春季休み期間等

●: 当該ユニットの修了のために単位修得が必要とされる科目(ユニット必修科目), ○: 当該ユニットの修了のために履修が必要とされる科目(履修科目), 空欄: 選択科目

(注1) 卒業研究A,B,Cは2つのユニットの完成をもって、最終的な単位認定がされる

(注2) 卒業研究Cは前期末卒業予定者を対象としており、履修には学科長の許可が必要

表2. 専門科目一覧

	配当 年次	配当 当期	単 位 数	メディア			コンピュータ			備考
				V S	C G	W I	S N	S T	C S	
コンピュータ音楽	2	後	2	☆						
音声・音響情報処理	3	後	2	☆						
コンピュータ音楽制作実習	3	前	1	☆						
コンピュータ音楽作品制作実習	4	2Q	1	☆						
画像処理	3	前	2	☆	☆					
感性・情報イメージング	3	後	2	☆	☆					
バーチャルリアリティ	4	1Q	1	☆						
メディアアート	4	4Q	1	☆						
映像合成演習	3	4Q	1	☆						
映像表現実習	4	前	2	☆						
コンピュータグラフィックス(モデリング)	2	後	2	☆	☆					
コンピュータグラフィックス(レンダリング)	3	前	2	☆	☆					
コンピュータグラフィックス(アニメーション)	3	後	2	☆						
形状デザイン	4	前	2	☆						

VS: Video & Sound, CG: Computer Graphics, WI: Web Intelligence, SN: Security & Network, ST: Software Technology, CS: Computer & System
 配当期: 前 ... 前期, 後 ... 後期, 通 ... 通年, 1Q ... 前前期, 2Q ... 前後期, 3Q ... 後前期, 4Q ... 後後期, 集中 ... 夏季・春季休み期間等
 ☆: ユニットに属する専門科目(ユニット必修科目)
 ☆: ユニットに属する専門科目(選択科目)
 空欄: 選択科目

表3. 専門科目一覧

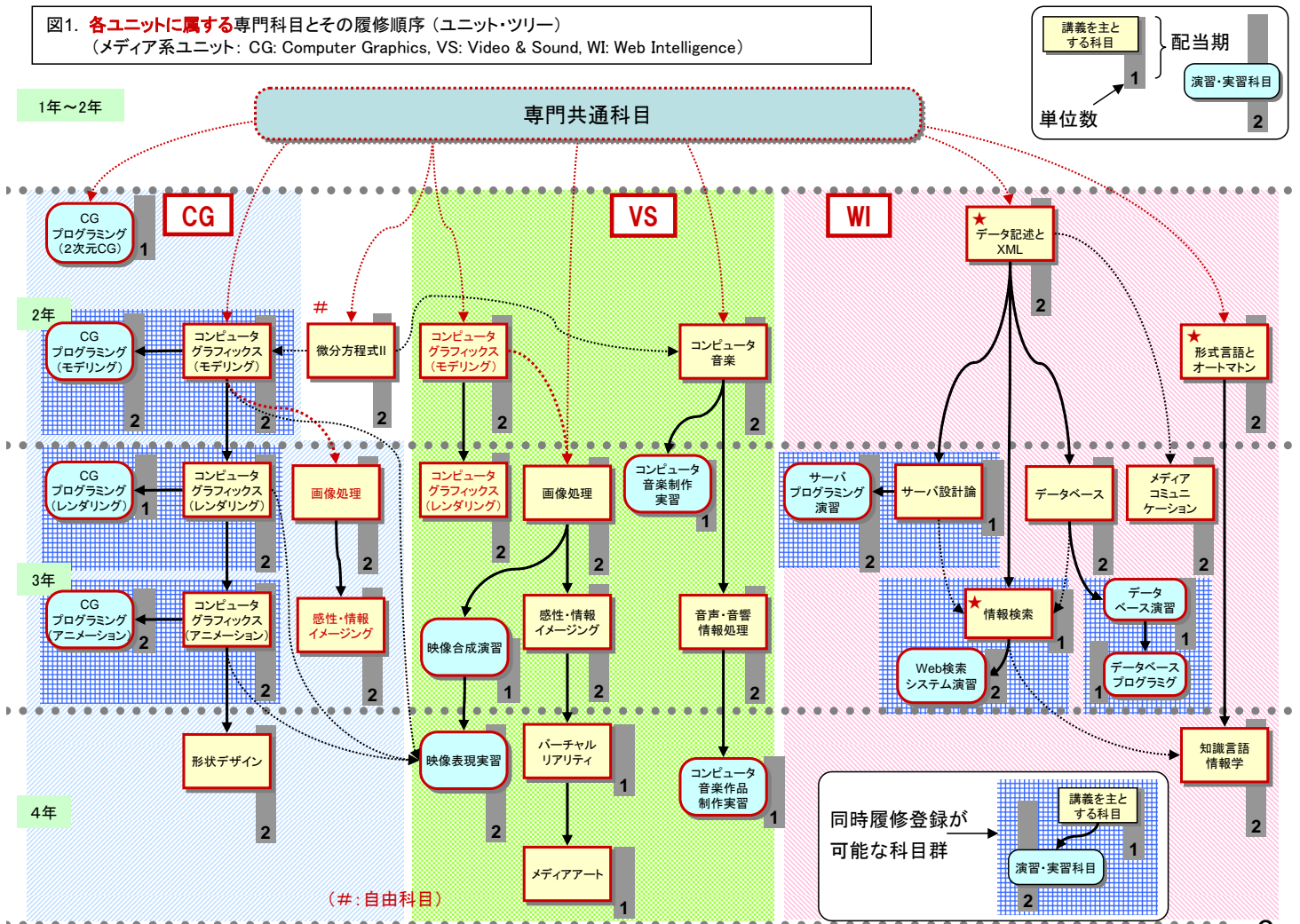
	配当 年次	配当 当期	単 位 数	メディア			コンピュータ			備考
				V S	C G	W I	S N	S T	C S	
情報ネットワーク	2	前	2				☆			
情報ネットワーク演習	2	後	1				☆			
ネットワークプログラミング	3	後	2				☆			
ネットワークプログラミング演習	3	後	1				☆			
サーバ設計論	3	1Q	1			☆	☆			
サーバプログラミング演習	3	前	2			☆	☆			
情報セキュリティの基礎と暗号技術	3	前	2				☆			
ネットワークセキュリティ	4	1Q	1				☆			
セキュリティ演習	4	2Q	1				☆			
ユビキタスコンピューティング	4	前	2				☆			
メディアコミュニケーション	3	前	2			☆	☆			
GUIプログラミング	2	後	2					☆		
クラスライブラリ応用	2	後	2					☆		
ソフトウェア設計	3	前	2					☆		
ソフトウェア分析・モデリング	4	前	2					☆		
情報システム論	4	後	2					☆		
ウィンドウズプログラミング	4	前	2					☆		
デジタルデータ学	4	後	2					☆		

VS: Video & Sound, CG: Computer Graphics, WI: Web Intelligence, SN: Security & Network, ST: Software Technology, CS: Computer & System
 配当期: 前 ... 前期, 後 ... 後期, 通 ... 通年, 1Q ... 前前期, 2Q ... 前後期, 3Q ... 後前期, 4Q ... 後後期, 集中 ... 夏季・春季休み期間等
 ☆: ユニットに属する専門科目(ユニット必修科目)
 ☆: ユニットに属する専門科目(選択科目)
 空欄: 選択科目

	配当 年次	配当 当期	単 位 数	メディア			コンピュータ			備考
				V S	C G	W I	S N	S T	C S	
CGプログラミング(2次元CG)	2	前	1	☆						
CGプログラミング(モデリング)	2	後	2	☆						
CGプログラミング(レンダリング)	3	前	1	☆						
CGプログラミング(アニメーション)	3	3Q	2	☆						
形式言語とオートマトン	2	後	2				☆			
データ記述とXML	2	前	2				☆			
知識・言語情報学	4	後	2				☆			
情報検索	3	3Q	1				☆			
Web検索システム演習	3	4Q	2				☆			

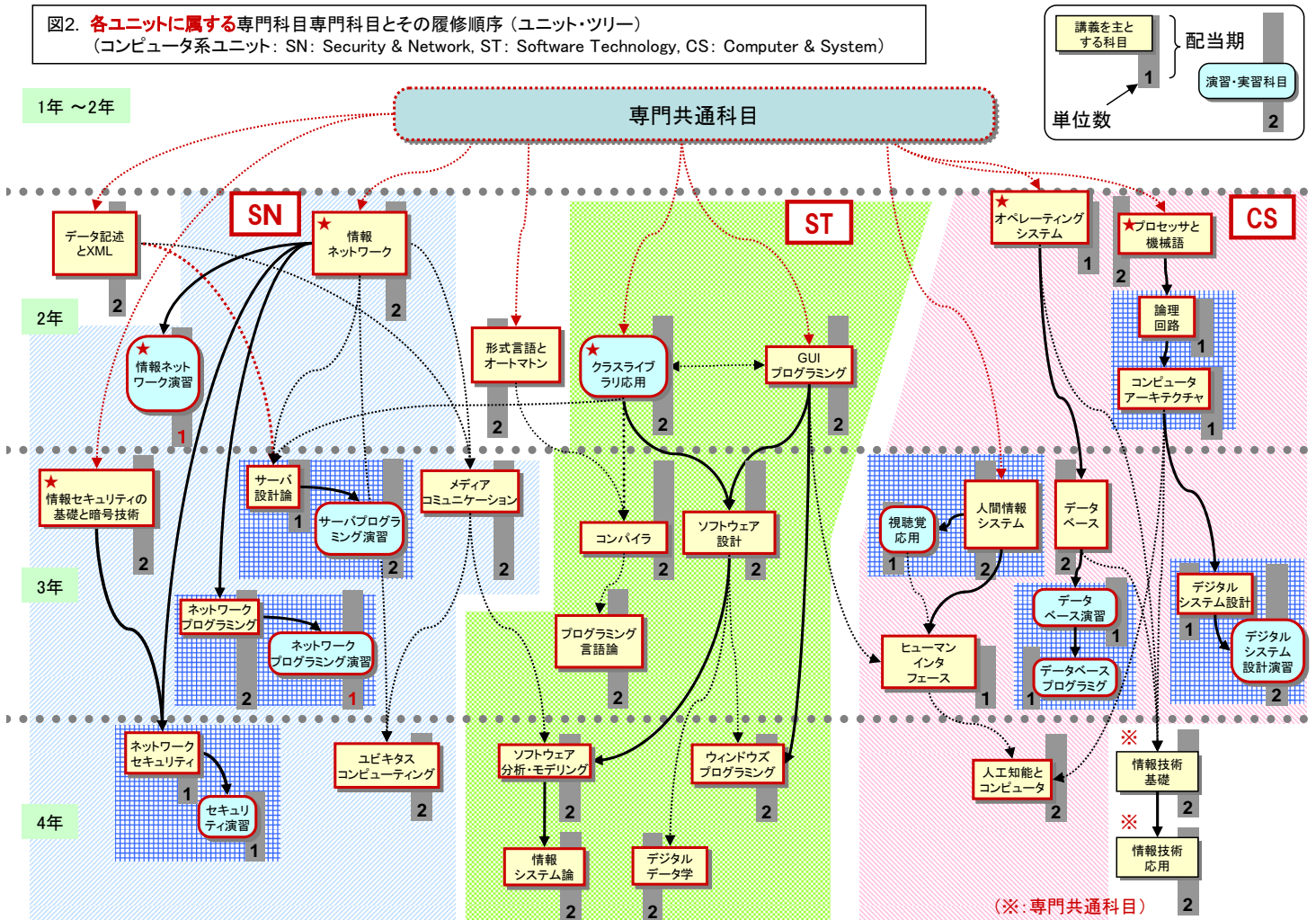
	配当 年次	配当 当期	単 位 数	メディア			コンピュータ			備考
				V S	C G	W I	S N	S T	C S	
コンパイラ	3	前	2					☆		
プログラミング言語論	3	後	2					☆		
人間情報システム	3	前	2						☆	
視聴覚応用	3	2Q	1						☆	
ヒューマンインタフェース	3	4Q	1						☆	
オペレーティングシステム	2	1Q	1						☆	
プロセッサと機械語	2	前	2						☆	
論理回路	2	3Q	1						☆	
コンピュータアーキテクチャ	2	4Q	1						☆	
デジタルシステム設計	3	3Q	1						☆	
デジタルシステム設計演習	3	後	2						☆	
データベース	3	前	2			☆			☆	
データベースプログラミング	3	4Q	1			☆			☆	
データベース演習	3	3Q	1			☆			☆	
人工知能とコンピュータ	4	前	2						☆	

図1. 各ユニットに属する専門科目とその履修順序 (ユニット・ツリー)
 (メディア系ユニット: CG: Computer Graphics, VS: Video & Sound, WI: Web Intelligence)



それぞれのユニットの網掛け内の科目が「ユニットに属する専門科目」であり、★印はユニット必修科目であることを示す

図2. 各ユニットに属する専門科目専門科目とその履修順序 (ユニット・ツリー)
 (コンピュータ系ユニット: SN: Security & Network, ST: Software Technology, CS: Computer & System)



それぞれのユニットの網掛け内の科目が「ユニットに属する専門科目」であり、★印はユニット必修科目であることを示す