

## 人材養成目的

知識と情報の記録、蓄積、共有、加工、利用といった諸活動にかかわる様々な情報技術やその原理となる科学を理解し、それらを使いこなす「21世紀の創造を担う人材」を養成します。また、科学的、技術的な側面だけでなく、人間の知的活動や社会的・文化的基盤についても十分な知見を身につけることを目指します。

# 情報メディア 創成学類

College of Media Arts,  
Science and Technology

学士(情報メディア科学)

■ Bachelor of Science in Media Sciences and Engineering

## 人材養成目的

これからのネットワーク情報社会を発展させるために不可欠な基盤的技術分野や、Web・映像・音楽などの多種多様な情報をコンテンツとして扱い流通させる分野などにおいて、革新的技術や科学的理論を創造的に生み出すことができる技術者、研究者を養成します。

## 求める人材

理数系の素養と文化や芸術に対する豊かな感性を兼ね備え、ネットワーク情報社会における各種の技術や学問分野に強い興味と学習意欲を持ち、創造的に社会貢献することを目指す人材を求めます。

## 卒業後の進路

進学率は年度によって異なりますが、平均約6割が大学院に進学しています。就職先は、ネットサービスや情報・通信関係の企業が半分程度を占めます。それ以外の様々な業種にも幅広く就職しており、公務員や学校教員になる者もいます。また、中には自ら起業する者もいます。

### 大学院進学例

- 筑波大学大学院…理工情報生命学術院 システム情報工学研究群、人間総合科学学術院 人間総合科学研究群、グローバル教育院
- 他大学大学院…東京大学、京都大学

### 就職先の例

#### 企業・団体

- ネットサービス…楽天、サイバーエージェント、ナビタイムジャパン、セブテーニ、Donuts、ラクスル、カバー、メタップス
- 情報・通信…アクセンチュア、任天堂、スクウェア・エニックス、NECソリューションイノベータ、コナミデジタルエンタテインメント、PwCコンサルティング、ビッグツリーテクノロジー&コンサルティング、セルシス、ヤマトシステム開発、GA technologies、コムチュア、テプコ・ソリューション・アドバンス、KSK、TBSテレビ、NRI ネットコム、ASAHI ネット、フィックスターズ、シティ・コム、ノースサンド、ACCESS、テレコムクレジット、パンフィックスシステム、シンプレクス、イーソル、ソーバル、SOFTG
- その他…パーソルクロステクノロジー、商船三井、日本放送協会(NHK)、ソニーミュージックグループ、毎日放送、ジェイエア、TBSスパークル、シグマ、ティーアンドエス、IDOM、流
- 起業…TOKIUM (BearTail から社名変更)、Pixie Dust Technologies

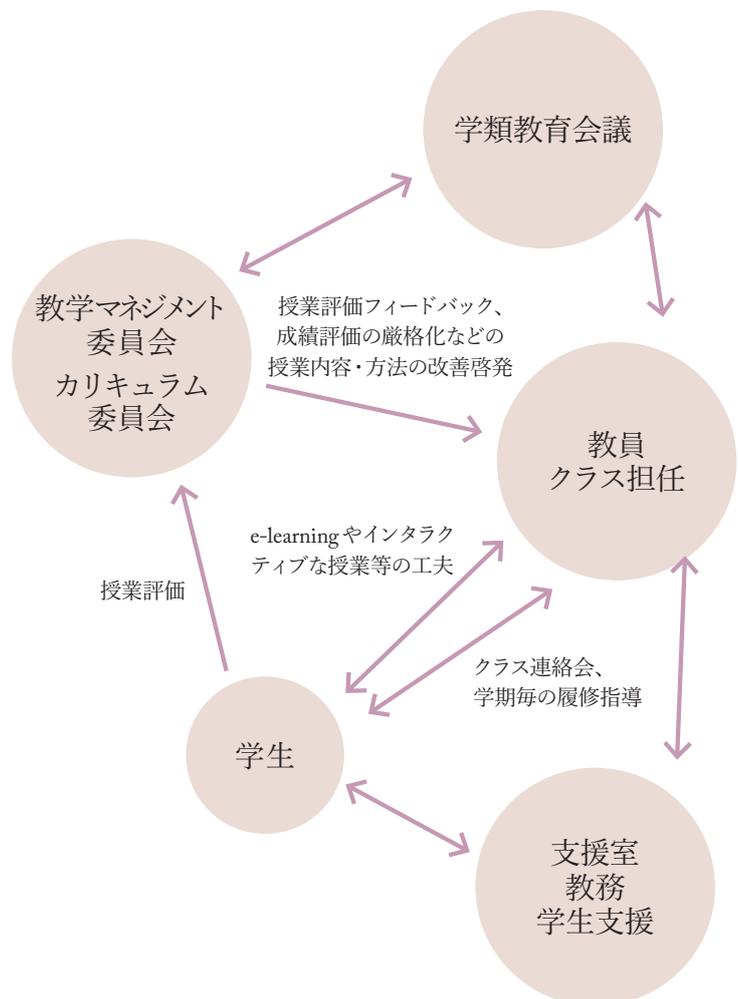
#### 官庁・自治体・学校等

防衛省、海上自衛隊第1術科学校、埼玉県庁

## 教育の質の保証と改善の方策

- 授業担当者は学生の理解度に応じた授業進度を調整し、アクティブラーニングを指向した授業を推進し、オフィスアワーを十分にとることで個別対応にも努めます。また、これらの啓蒙のための教員のセミナー等を開催します。
- クラス担任が授業担当者と協力して、学生に対し授業に関するきめ細かいアフターケアを行います。特に履修状況が思わしくない学生を学期ごとにチェックし、クラス担任等による履修指導を徹底します。
- 学生の復習等の自主的学習を促進するため、授業資料の電子化、eラーニング化の整備を促進します。
- 成績評価の厳格化に関するガイドラインを設定し、単位の実質化を図ります。
- 教学マネジメント委員会が毎学期、全学アンケートを一部に含む学類独自の授業評価アンケート(自由記述を含む)を実施します。教学マネジメント委員会はその結果を分析し、授業担当者へフィードバックすることで効果的な授業改善を行います。

### 教育力向上への取組



# 学士(情報メディア科学)

Bachelor of Science in Media Sciences and Engineering

## 学位授与の方針

筑波大学学士課程の教育目標に掲げられた知識・能力(汎用コンピテンス)を修得し、かつ本学群・学類の人材養成目的に基づき、学修の成果が次の到達目標に達したと認められる者に、学士(情報メディア科学)の学位を授与します。

■ 専門性…情報メディア科学に関する概念、原理、理論、技術を体系的に理解し、それらに関する研究開発を行うことができる。

(関連するコンピテンス: デジタルコンテンツ、ネットワークサイエンス、情報メディアとインタラクション、コンピューティングとシステム、数理的基盤、人間の認知と社会)

■ デザイン力…工学・科学における機能美や実現可能性を論理的思考に基づいて客観的に判断できる審美眼的素養を備え、それに基づいて実システムとして設計できるデザイン力を身につけている。

(関連するコンピテンス: 情報メディアとインタラクション、数理的基盤、デザインと創造性)

■ ヒューマンスキル…プロジェクトチームで協働できるコミュニケーション能力、課題発見能力、問題解決能力を身につけている。

(関連するコンピテンス: 情報メディアとインタラクション、人間の認知と社会、デザインと創造性)

■ 倫理観…知的財産保護や個人情報保護等に代表される技術と社会における倫理観を備えている。

(関連するコンピテンス: 人間の認知と社会)

## 教育課程編成・実施の方針

学士(情報メディア科学)に係る学修成果を身につけるためのプログラムとして、次の方針に基づき教育課程を編成・実施します。

### 総合的な方針

コンテンツの蓄積や流通を支えるネットワークメディア・テクノロジーと、コンテンツの活用・製作にかかわるコンテンツテクノロジーの2領域を中心に、これら2領域に欠かすことのできない情報科学・技術分野の教育を融合した情報メディア科学のカリキュラムを提供します。幅広い知識と高度な専門性を学生の主体的選択により身につけることができるような科目群を提供します。

### 順次性に関する方針

1年次では、線形代数や微分積分といった数学科目とリテラシーやプログラミングの情報技術科目を中心に、情報科学・技術分野における基礎力を身につけるとともに、コンテンツ処理に関する導入科目でアートの素養などを身につけます。

2年次では、データやアルゴリズム、ネットワークに関する科目、人・文化・社会に対する広い視野と教養を養うための人間の科学やネットワーク社会とビジネスに関する科目などにより、1年次の基礎力に幅をもたせ情報科学に関する確かな技術力と応用力、倫理観を身につけます。

3、4年次では、情報メディア科学に関する6つの分野(インターネット・通信技術、コ

コンテンツの蓄積・流通技術、インタラクシ  
ン技術、コンピュータサイエンス、コンテン  
ツ処理・活用技術、コンテンツ製作基盤技  
術)の専門科目が幅広く提供されており、  
また長期にわたって1つのテーマを追究す  
る実験科目の履修とあわせて、専門性はも  
とより、ヒューマンスキルや実践力なども身  
につけます。そして、4年次の卒業研究に  
より、情報メディア科学における専門知識、  
技術力などの総仕上げを行い、革新的技  
術や科学的理論を創造的に生み出すこと  
ができる実践力を身につけます。

#### 実施に関する方針

履修計画やモチベーションに応じて、共通  
する基礎を修得した上で、自由に科目を選  
べるカリキュラムとなっています。これによ

り、学生自身の希望や適性に適合した多  
様な履修計画が可能となり、社会のニー  
ズに応じた様々な進路に対応できます。ま  
た、ダイナミックに変容しているネットワ  
ーク情報社会の現状、未来を見据え、産業  
界から招聘した講師陣による、実体験を踏  
まえた指導も生かしています。それらを通  
じて時代のニーズに合うカリキュラム構成  
となるよう、不断に見直し、改変を進めて  
いきます。

#### 学修成果の評価に関する方針

卒業論文・卒業研究の成果、GPA、単位  
修得状況や履修状況に基づく面談等から  
カリキュラム全体における学習成果の達成  
状況を評価します。

#### 育成する能力とカリキュラムの構成

