

情報メディア創成学類 <学士(情報メディア科学)> コンピテンス一覧
College of Media Arts, Science and Technology Competence List
<Bachelor of Science in Media Sciences and Engineering>

■汎用コンピテンス(学士課程) Generic Competences(Bachelor Program)

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | コミュニケーション能力 Communication ability | 母語や外国語を適切に用いるとともに、各種メディアを利用したプレゼンテーション等を行うコミュニケーション能力 Communication ability to use the mother tongue and foreign languages properly and make presentations, etc. using various media |
| 2 | 批判的・創造的思考力 Ability for critical and creative thinking | 一般的・専門的知識の体系的理解をベースに批判的・創造的に思考する能力 Ability to think critically and creatively based on systematic understanding of general and specialized knowledge |
| 3 | データ・情報リテラシー Data and information literacy | 様々な事象や情報を数量的手法やコンピュータ等を用いて適切に解析・処理する能力 Ability to properly analyze and process various events and information using quantitative methods, computers, etc. |
| 4 | 広い視野と国際性 Broad perspective and international character | 自身の専門に留まらず文化・社会と自然・物質に関して幅広く理解し、異文化を理解・尊重する能力 Ability to broadly understand culture, society, nature, and materials and understand and respect different cultures and be not only involved in one's own expertise |
| 5 | 心身の健康と人間性・倫理性 Mental and physical health, humanity, and ethics | 芸術やスポーツへの理解と実践等を通して心と身体の健康を保ち、人間性と倫理性を有する市民としての責任を自覚して実践する能力 Ability to maintain mental and physical health through the understanding, practice, etc. of arts and sports and be conscious of one's responsibility and put it into practice as a citizen with humanity and ethics |
| 6 | 協働性・主体性・自律性 Cooperative, independent, and autonomous attitudes | チームワークやリーダーシップを通して様々な物事に対処し自己を管理しながら自律的に学び続け行動する能力 Ability to keep learning and act autonomously while dealing with a situation through team work and leadership and practicing self-management |

■専門コンピテンス Specific Competences

| | | |
|---|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | デジタルコンテンツ Digital contents | 多様な内容のデジタルコンテンツを構築・蓄積・管理・共有・流通に関する高度な知識と技能を有し、システム開発、コンテンツ制作、分析などに活用できる能力 Ability to acquire advanced knowledge and skills related to the construction, accumulation, management, sharing, and distribution of digital contents of various types, and to utilize them in system development, content production, and analysis |
| 2 | ネットワークサイエンス Network science | 情報の提供、通信、流通、収集を担うネットワークシステムについて、高度な知識と技能を有し、開発・運営・分析などに実地に適用できる能力 Ability to acquire advanced knowledge and skills of network systems that provide, communicate, distribute, and collect information, and to apply them hands-on in development, operation, and analysis |
| 3 | 情報メディアとインタラクション Information media and interaction | 多様なメディアを駆使して情報の提示や表現、ユーザとのインタラクションなど、様々な形態での利用についての高度な知識と技能を有し、システム開発を行っていきける能力 Ability to develop systems utilizing various media platforms, supported by advanced knowledge and skills of various forms of information presentation and representation, as well as modes of interaction with users |
| 4 | コンピューティングとシステム Computing and systems | コンピュータシステムやプログラミングの基礎を踏まえ、高度な計算処理を行う知識と技能を有し、新しい手法やモデル、システムの開発や、様々な対象において実施・適用できる能力 Ability to acquire knowledge and skills to perform advanced computational processing based on the fundamentals of computer systems and programming, and to develop novel methods, models, and systems, as well as applying them to various applications |
| 5 | 数理的基盤 Fundamentals of Mathematical Methods | データ分析やシステム構築等において必要となる高度な数理的知識を備え、それを実地の様々な応用に適用できる能力 Ability to acquire advanced mathematical knowledge required for data analysis and system construction, and to apply them to various practical applications |
| 6 | 人間の認知と社会 Human cognition and society | 人間の認知・感性や社会におけるインタラクションなど、人間の持つ能力や社会的活動の実態について知識を有し、それらを情報メディア等の開発や評価・分析に生かせる能力 Ability to acquire knowledge of human abilities and social activities as manifested in human cognition, kansei and social interaction, and to apply them to the development, evaluation, and analysis of information media |
| 7 | デザインと創造性 Design and creativity | 新しい「モノ」を制作していく上で必要となる現状認識や創造性を養い、優れたセンスをもってデザインするとともに、実現に向けての企画・プロデュース、実現計画の設定と管理などを遂行できる能力 Ability to develop awareness of the realm and foster creativity to create new "things" with elegant design, as well as running real projects in planning, production, and management. |

情報メディア創成学類 <学士(情報メディア科学)> カリキュラム・マップ
 College of Media Arts, Science and Technology <Bachelor of Science in Media Sciences and Engineering> Curriculum Map

*科目により異なります *Varies by subject.

| 科目区分 Course Category | 科目番号 Course Number | 授業科目の名称 Course Name | 単位数 Credits | 標準履修 年次 Standard registration year | 汎用コンピテンス Generic Competences | | | | | | 専門コンピテンス Specific Competences | | | | | | | 必修/選択 /自由の別 Required, Elective, or Free | | | | | | |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------|-------------------------|---|---|---|--|
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 必修 Required | 選択 Core Electives | 自由 Free Electives | | | | |
| | | | | | コミュニケーション能力 Communication ability | 批判的・創造 的思考力 Ability for critical and creative thinking | データ・情報 リテラシー Data and information literacy | 広い視野と国 際性 Broad perspective and international character | 心身の健康と 人間性・倫理 性 Mental and physical health, humanity, and ethics | 協働性・主体 性・自律性 Cooperative, independent, and autonomous attitudes | デジタルコ ンテンツ Digital contents | ネットワー クサイエンス Network science | 情報メディア とインタラク ション Information media and interaction | コンピュー ティングとシ ステム Computing and systems | 数理的基盤 Fundamentals of Mathematical Methods | 人間の認知と 社会 Human cognition and society | デザインと創 造性 Design and creativity | | | | | | | |
| 基礎科目 General Foundati on Subjects | 共通科目 Common Foundation Subjects | 11**** 総合科目 (ファーストイヤーセミナー) | Multidisciplinary Subjects (First Year Seminar) | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | |
| | | 12**** 総合科目 (学問への誘い) | Multidisciplinary Subjects (Invitation to Arts and Sciences) | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | |
| | | 12**** 総合科目 (学士基盤科目) | Multidisciplinary Subjects (exc. First Year Seminar and Invitation to Arts and Sciences) | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 2**** 体育 | Physical Education | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 3**** 第1外国語 (英語) | 1st Foreign Language (English) | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 3**** 第1外国語 (英語) | 1st Foreign Language (English) | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 3**** 第2外国語 | 2nd Foreign Language | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 6**** 情報リテラシー (講義) | Information Literacy (Lectures) | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 6**** 情報リテラシー (演習) | Information Literacy (Exercises) | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | 6**** データサイエンス | Data Science | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| 5**** 国語 | Japanese Language | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | |
| 4**** 芸術 | Art | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | |
| 関連科目 Specific Foundation Subjects | | 他学群・学類の開設授業科目等 | Subjects that are offered by other Schools and Colleges | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | | ○ | | | | |
| 専門基礎 科目 Foundati on Subjects for Major | 学群共通 | GC11601 確率と統計 | Probability and Statistics | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | | | | | | ○ | | | | |
| | | GC11701 微分積分B | Calculus B | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | GC11801 線形代数B | Linear Algebra B | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | | | | | | | ○ | | | |
| | | GC12401 データ構造とアルゴリズム | Data Structures and Algorithms | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC12403 データ構造とアルゴリズム実習 | Data Structures and Algorithms Laboratory | 1.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC12701 プログラミング | Programming | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC13101 コンピュータシステムとOS | Computer Systems and Operating Systems | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC13201 データ工学概論 | Introduction to Data Engineering | 2.0 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC20101 メディア社会学 | Media Sociology | 2.0 | 2 | | | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | ○ | |
| | | GC20201 コンテンツビジネス・マーケティング | Content Business Marketing | 2.0 | 3・4 | | | | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC21401 統計分析法 | Statistical Analysis | 2.0 | 2 | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | ○ | | |
| | | GC21501 情報数学B | Mathematics for Informatics B | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC21601 情報数学C | Mathematics for Informatics C | 2.0 | 2~4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC22101 Webプログラミング | Web Programming | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| | | GC22201 プログラム言語論 | Programming Languages and Methodology | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC23101 信号とシステム | Signals and Systems | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC23201 情報理論 | Information Theory | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC23304 CG基礎 | Computer Graphics | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC23401 パターン認識 | Pattern Recognition | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC23501 画像・映像情報処理 | Image and Video Information Processing | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC23601 音声・音響学基礎 | Fundamentals of Acoustics and Speech Communication | 2.0 | 3・4 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC24101 情報デザインI | Information Design I | 2.0 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC24401 コンテンツ概論 | Introduction to Content Technology | 2.0 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC24501 コンテンツ流通基盤概論 | Introduction to Content Sharing | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC25301 コンピュータネットワーク | Data Communications and Computer Networks | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC26101 人間計測の方法 | Human Measurement Methods | 1.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC26201 認知科学 | Cognitive Science | 2.0 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | |
| | | GC27202 情報メディア特別演習I | Special Project on Information Media I | 2.0 | 1 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC27302 情報メディア特別演習II | Special Project on Information Media II | 2.0 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | |
| | | GC27701 ACPC連携講座 ライブ・コンテンツ論 | ACPC Joint Lecture: Topics on Live Contents | 2.0 | 2~4 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | |
| GC27801 映像メディア概論 | Introduction to Image Media Studies | 2.0 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | | | |
| GC27902 ハイブリッドアート演習 | Workshops on Hybrid Art | 3.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | | | |
| GA10101 情報社会と法制度 | Information Society Law | 2.0 | 2 | | | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | | | |

共通科目のカリキュラム・マップを参照
 Refer to the Curriculum Map of Common Foundation Subjects

情報メディア創成学類 <学士(情報メディア科学)> カリキュラム・マップ
 College of Media Arts, Science and Technology <Bachelor of Science in Media Sciences and Engineering> Curriculum Map

*科目により異なります *Varies by subject.

| 科目区分 Course Category | 科目番号 Course Number | 授業科目の名称 Course Name | 単位数 Credits | 標準履修 年次 Standard registra- tion year | 汎用コンピテンス Generic Competences | | | | | | 専門コンピテンス Specific Competences | | | | | | | 必修/選択 /自由の別 Required, Elective, or Free | | | | |
|----------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------|---|---|
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 必修 Required | 選択 Core Electi- ves | 自由 Free Electi- ves | | |
| | | | | | コミュニケーション能力 Communication ability | 批判的・創造 的思考力 Ability for critical and creative thinking | データ・情報 リテラシー Data and information literacy | 広い視野と国 際性 Broad perspective and international character | 心身の健康と 人間性・倫理 性 Mental and physical health, and ethics | 協働性・主体 性・自律性 Cooperative, independent, and autonomous attitudes | デジタルコ ンテンツ Digital contents | ネットワーク サイエンス Network science | 情報メディア とインタラク ション Information media and interaction | コンピュー ティングとシ ステム Computing and systems | 数理的基盤 Fundamentals of Mathematical Methods | 人間の認知と 社会 Human cognition and society | デザインと創 造性 Design and creativity | | | | | |
| 専門基礎 科目 Foundati on Subjects for Major | GA10201 | 知的財産概論 | Introduction to Intellectual Property | 2.0 | 2 | | | ○ | | ○ | | | | | | | | | ○ | | | |
| | GA12111 | 知能と情報科学 | Introduction to Information Science: Artificial Intelligence | 1.0 | 1 | | | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | ○ | | |
| | GA12201 | 計算と情報科学 | Introduction to Information Science: Computation | 1.0 | 1 | | | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | ○ | | |
| | GA12301 | システムと情報科学 | Introduction to Information Science: Information Systems | 1.0 | 1 | | | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | ○ | | |
| | GA12401 | 情報科学概論 | Introduction to Information Science | 1.0 | 1 | ○ | | | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | ○ | | |
| | GA13401 | 情報メディア入門 | Introduction to Information Media | 1.0 | 1 | | | ○ | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA13501 | コンテンツ入門 | Introduction to Content Application | 2.0 | 1 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA14111 | 知識情報概論 | Introduction to Knowledge and Information Sciences | 1.0 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA14121 | 知識情報概論 | Introduction to Knowledge and Information Sciences | 1.0 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA14201 | 知識情報システム概説 | Foundations of Knowledge Information Systems | 1.0 | 1 | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA14301 | 図書館概論 | Introduction to Librarianship | 2.0 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA15131 | 情報数学A | Mathematics for Informatics A | 2.0 | 1 | | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GA15231 | 線形代数A | Linear Algebra A | 2.0 | 1 | | | ○ | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| GA15331 | 微分積分A | Calculus A | 2.0 | 1 | | | ○ | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | |
| GA18222 | プログラミング入門A | Introduction to Programming A | 2.0 | 1 | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| GA18322 | プログラミング入門B | Introduction to Programming B | 1.0 | 1 | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| 専門科目 Major Subjects | 情報メディア科学 専門 | GC41103 | 情報メディア実験A | Information Media Laboratory A | 3.0 | 3 | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC41203 | 情報メディア実験B | Information Media Laboratory B | 3.0 | 3 | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC42102 | 専門英語A | English for Specialized Subjects A | 1.0 | 4 | ○ | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC42202 | 専門英語B | English for Specialized Subjects B | 1.0 | 4 | ○ | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC48808 | 卒業研究A | Undergraduate Thesis A | 3.0 | 4 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC48908 | 卒業研究B | Undergraduate Thesis B | 3.0 | 4 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC50201 | オートマトンと形式言語 | Automata and Formal Languages | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ | |
| | GC50501 | 通信ネットワーク | Network Communications | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | ○ | | ○ | | | | | | ○ | |
| | GC50701 | インタラクティブCG | Interactive Computer Graphics | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC51101 | 音楽・音響情報処理 | Music and Acoustic Information Processing | 2.0 | 3・4 | | | ○ | ○ | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC51401 | システム運用・管理 | System Operation and Administration | 1.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | ○ | | ○ | | | | | | ○ | |
| | GC51701 | 実世界指向システム | Real-World Oriented Systems | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | |
| | GC51901 | マークアップ言語 | Markup Language | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | ○ | | ○ | | | | | | | ○ | |
| | GC52001 | データベースシステムI | Database Systems I | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | ○ | | ○ | | | | | | | ○ | |
| | GC52101 | データベースシステムII | Database Systems II | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | ○ | | ○ | | | | | | | ○ | |
| | GC52301 | 先端技術とメディア表現 | Frontier Technology in Media Arts | 1.0 | 3・4 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC52401 | コンテンツプロデュース論 | Content Producing | 1.0 | 3・4 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC52701 | ソフトウェア構成 | Software Construction | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | |
| | GC52801 | 情報デザインI | Information Design I | 1.0 | 3・4 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | ○ | | | | | | | ○ | ○ |
| | GC52901 | インタラクションデザイン | Interaction Design | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ |
| | GC53303 | デジタルコンテンツ表現 実習 | Digital Content Expression and Arts Laboratory | 1.0 | 3・4 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC53401 | デジタルドキュメント | Digital Documents | 2.0 | 3・4 | | | ○ | ○ | | | ○ | | ○ | | | | | | | ○ | |
| | GC53502 | エンタテインメントコン ピューティング演習 | Entertainment Computing Laboratory | 2.0 | 3・4 | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | ○ | |
| | GC53601 | 視覚情報科学 | Introduction to Vision | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ | |
| | GC53701 | システム数理I | Mathematical Systems Theory I | 1.0 | 3・4 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC53801 | システム数理II | Mathematical Systems Theory II | 1.0 | 3・4 | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC53901 | 知識・自然言語処理 | Knowledge and Natural Language Processing | 1.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | ○ | |

情報メディア創成学類 <学士(情報メディア科学)> カリキュラム・マップ
 College of Media Arts, Science and Technology <Bachelor of Science in Media Sciences and Engineering> Curriculum Map

*科目により異なります *Varies by subject.

| 科目区分 Course Category | 科目番号 Course Number | 授業科目の名称 Course Name | 単位数 Credits | 標準履修 年次 Standard registra- tion year | 汎用コンピテンス Generic Competences | | | | | | 専門コンピテンス Specific Competences | | | | | | | 必修/選択 /自由の別 Required, Elective, or Free | | |
|---------------------------|-----------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 必修 Required | 選択 Core Electi- ves | 自由 Free Electi- ves |
| | | | | | コミュニケーション能力 Communication ability | 批判的・創造 的思考力 Ability for critical and creative thinking | データ・情報 リテラシー Data and information literacy | 広い視野と国 際性 Broad perspective and international character | 心身の健康と 人間性・倫理 性 Mental and physical health, humanity, and ethics | 協働性・主体 性・自律性 Cooperative, independent, and autonomous attitudes | デジタルコ ンテンツ Digital contents | ネットワーク サイエンス Network science | 情報メディア とインタラク ション Information media and interaction | コンピュー ティングとシ ステム Computing and systems | 数理的基盤 Fundamentals of Mathematical Methods | 人間の認知と 社会 Human cognition and society | デザインと創 造性 Design and creativity | | | |
| 専門科目 Major Subjects | GC54091 | 情報可視化 | Information Visualization | 2.0 | 3・4 | ○ | | ○ | | | | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | GC54301 | システム数理III | Mathematical Systems Theory III | 1.0 | 3・4 | | | ○ | ○ | | | | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| | GC54501 | インターネット動画メディア論 | Internet Movie Media Studies | 2.0 | 3・4 | ○ | ○ | ○ | | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | |
| | GC54601 | 情報数学D | Mathematics for Informatics D | 2.0 | 3・4 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | ○ | |
| | GC54701 | 知覚心理学 | Perceptual Psychology | 1.0 | 3・4 | | ○ | ○ | | | | | | | | | ○ | | | ○ |
| | GC54801 | 数式処理システム論 | Lectures on Computer Algebra Systems | 2.0 | 3・4 | | ○ | ○ | | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| | GC54904 | アドバンストCG | Advanced Computer Graphics | 2.0 | 3・4 | | ○ | ○ | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ |
| | GC55002 | 海外特別演習I | Overseas Special Seminar I | 1.0 | 1-4 | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC55102 | 海外特別演習II | Overseas Special Seminar II | 1.0 | 1-4 | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | GC55201 | Human Information Interaction | Human Information Interaction | 2.0 | 3・4 | | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| | GC55301 | Machine Learning and Information Retrieval | Machine Learning and Information Retrieval | 2.0 | 3・4 | | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | ○ |
| | GC55401 | Human-computer Interaction | Human-computer Interaction | 2.0 | 3・4 | | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | ○ |
| | GC59101 | 情報メディア創成特別講義A | Special Lecture on Information Media A | 1.0 | 1~4 | | | ○ | | | ○ | | | ○ | | | | | ○ | ○ |
| | GC59201 | 情報メディア創成特別講義B | Special Lecture on Information Media B | 1.0 | 2~4 | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| | GC59301 | 情報メディア創成特別講義C | Special Lecture on Information Media C | 1.0 | 1~4 | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | ○ | | | ○ |
| GC59601 | 情報メディア創成特別講義F | Special Lecture on Information Media F | 1.0 | 1~4 | | | ○ | | | ○ | | | | ○ | | | | | ○ | |