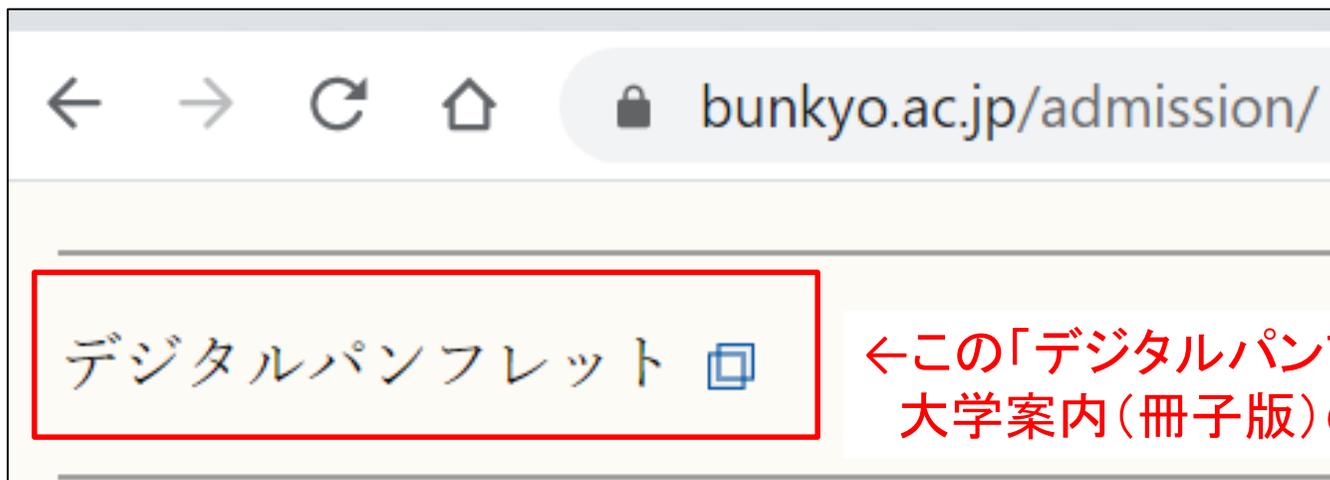


# 8月22日Webオープンキャンパス

情報学部 質疑応答コーナー

## ◆大学案内(冊子版)で分かること



←この「デジタルパンフレット」は  
大学案内(冊子版)の電子版です

- 各学科の必修科目・専門科目など →p.68～
- キャリア支援体制, 就職実績のある具体的な企業名 →p.115～
- 奨学金制度(学費一部免除), 奨励金制度(実績に対して給付) →p.120
- 住環境について →p.119

➡ 情報学部のカリキュラムを含め学部紹介動画にて紹介

## ◆「高校までに学んできてほしいこと」について(ほぼ再掲)

- ・入学試験要項(共通事項)のアドミッション・ポリシーを参照
- ・文系・理系は一般入試科目の類型(学術的な能力の分類ではない)  
→大学入学後は将来に向けて文理融合の考え方の下、  
必要なことを学んでいくことが重要
- ・情報学を学ぶ基礎として教科「情報」を正しく理解しておく
- ・日本語の文章の論理的な読解, 論理的な記述
- ・高校までの学修は確実に行うこと(テスト対策ではなく, 考え方や原理)
- ・PCの操作は基本的な操作とクラウド利用経験  
【入学後】動画編集や画像作成などは専門科目として体系的に  
学ぶ

## ◆「総合型選抜」「学校推薦型選抜」について

- ・総合型選抜の課題遂行型とプレゼンテーション型の課題  
→入学試験要項(総合型選抜)で確認
- ・指定校推薦・公募制推薦入試の入学試験要項  
→8月下旬公開予定
- ・小論文について  
→情報システム学科の指定校推薦・付属校推薦は論題を  
入学試験要項に記載  
→公募制推薦は大学ホームページで過去問題公開
- ・面接・口頭試問について  
→教科の試験を行うようなことはない  
→これまでの実績や自分で用意した答えを具体的に説明する

## ◆「各学科での学び」について

- ・教職課程は本気で教員採用をめざす学生向け(卒業要件単位＋教職科目)
- ・「英語」は情報収集や情報通信技術を使った機器を使うための“考え方”として重要

### 【情報システム学科】

- ・プログラミングはPythonをはじめ, Java, JavaScript, PHP, C#, C/C++な適材適所で科目内容に適したプログラミング言語を使って学んでいく
- ・オフィスソフトウェアの操作からより高度な利用法, 統合開発環境, Adobe社の各種ソフトウェアを利用してプログラミングやデジタルコンテンツ開発を学んでいく
- ・数学の教職(教科)科目は, 体系的に数III・数Cの範囲までを学ぶ必要がある

### 【情報社会学科】

- ・どのような解決策・仕組みが社会から求められているか, 求められる解決策・仕組みをいかに情報通信技術の力を使って実現するかを学ぶ

### 【メディア表現学科】

- ・充実したPC環境, スタジオ設備(映像, 音声, パフォーマンス)を使った演習
- ・座学に加え, 映像制作, 出版・編集, フィールドワークや現場見学を伴った学び  
→3年次以降の「ゼミナール」「卒業研究」での外部コンテストや作品発表

## ◆卒業後の進路について

- ・国内の大学の学科数は約5200学科 vs. 日本の企業は約382万社  
→大学在学中に進学の何百倍もの労力で「企業を知る」ことが必要

### 【情報システム学科】

- ・デジタルコンテンツの作成を含めたシステム開発, システム開発を含むデジタルコンテンツ制作をチームで実践できる人材

### 【情報社会学科】

- ・日本の一般企業(プロスポーツチーム含む)では  
“データサイエンティスト”は総合職や別の職種での採用が多い
- ・“データドリブンマーケティング”を行ったり, 支援する事業を展開している企業=IT系企業として分類されている

### 【メディア表現学科】

- ・デジタルメディア業界, 出版業界, 広告業界, テレビ業界において  
多数の卒業生が活躍中