

# カリキュラム

## 1年次

4年間の学びの計画を立てるとともに、情報化が進む社会で必要とされるコンピュータや情報に関する知識、マナー、表現方法を学習。プログラミングの基礎、グループ開発の基本も学びます。

## 2年次

より専門的な科目の履修が始まり、将来の目標に応じて理論と技術を深めます。「プロジェクト演習」では、チームによる“ものづくり”の過程を段階的に実践し、専門科目で得た知識を統合します。

## 3年次

数人のチームが1年間取り組むプロジェクトを立ち上げ、システム開発やコンテンツ制作による課題解決に取り組みます。同時に、自身が選んだ専門分野における深い知識と実践力を高め、実社会を意識しながら学びを深めます。

## 4年次

これまで身につけた知識と技術の集大成となる「卒業研究」では、所属ゼミナールの専門的な課題に取り組みます。教員や学生との意見交換を行い、より高度な研究にチャレンジします。

共通教養科目	哲学 倫理学 日本国憲法 音楽 文学	美術 人間関係論 心理学 スポーツ科学 スポーツ・健康演習	社会学入門 経営学入門 経済学入門 法学入門 宗教学入門	情報倫理とモラル 数学入門 技術と人間 生命科学 現代社会のエネルギー論
外国語科目	英語 I A・I B・II A・II B	情報英語A~D		
学部共通科目	デザイン論 サブカルチャー論 メディアリテラシー	情報と社会 情報通信ネットワーク 情報処理概論	情報学序論 社会システムモデリング 現代社会と著作権	
必修科目	基礎演習 A・B 文章演習	基礎プログラミング プロジェクト演習 A~E	ゼミナール I・II 卒業研究 I・II	
システム開発領域科目	オフィスソフトウェア入門 ビジュアル数学 データベース アルゴリズムとデータ構造 データと統計の見方 マクロプログラミング 線形代数学 微積分 デバッグ入門 オブジェクト指向プログラミング Webプログラミング システム分析	インターネット こどもとメディア 情報システムとインタラクション データベース応用 情報数学序論 数と図形の世界 ハードウェア ゲームプログラミング 組み込み機器(IoT)プログラミング 医療情報システム オープンソースソフトウェア オペレーティングシステム	行政情報システム データマイニング グラフと組合せ論 確率論 記号論理 代数学 システム設計 プロジェクトマネジメント クラウドサービス開発演習 スマートフォン・アプリケーション制作 Web マイニング システム開発事例研究	Webプログラミング応用 テキストマイニング ネットワーク運用管理 インストラクショナルデザイン 解析学概論 幾何学 IoTとセキュリティ 機械学習 ソフトウェアの構成とテスト
情報デザイン領域科目	Webページ制作 デジタルクリエイション 作曲法 デジタルデッサン ゲーム企画論 社会情報論 情報社会と法 情報セキュリティ コンテンツプランニング コンピュータ・グラフィックス概論 デザイン史と色彩論	ゲームクリエイション デジタルコミック制作 コンテンツの世界観構築 コンピュータ・グラフィックス制作 画像処理 ライトノベルの創作と編集 電子出版とクロスメディア 空間デザイン~建築とインテリア ゲームエンジン ヒューマンインタフェース 映像・アニメーション表現	Webデザイン エディトリアルデザイン サウンドデザイン コンテンツマーケティング キャラクターモデリング こどものためのコンテンツデザイン マンガ表現 アニメーション文化論 認知科学 サウンドエフェクトデザイン フィジカルコンピューティング	社会と教育 地理情報システム 拡張現実 メディアコンテンツプログラミング UXデザイン ウェアラブルコンピューティング アニメーション制作 メディア・デザイン論 ファッション・インテリア研究
一般選択科目	情報システム特論 A~D 海外研修 A・B	ベトナムの言語・文化・産業 インターンシップ	キャリア研究 B	
教職科目	教育原理 教職概論 教育制度・社会論 教育心理学	特別支援教育概論 教育課程論 道徳教育指導論 総合的な学習の時間の指導法	特別活動論 教育方法・技術論 生徒指導・進路指導論 学校教育相談(カウンセリングを含む)	教育実地研究 情報科教育法 I・II 教育実習 A(中学) 教職実践演習(中・高) 数学科教育法 I・II・III・IV



### ゲームエンジン

インタラクティブコンテンツに挑戦する授業。「ゲームエンジンとは何か」という基礎的な学習から入り、コンピュータ・グラフィックスにおけるモデリング、プログラミングの技術を習得。迷路ゲームやアニメーションなどの事例も参考にしながら、オリジナルの3Dコンテンツを開発していきます。



### ヒューマンインタフェース

人間に優しいシステムとは何か、人間が操作しやすいソフトウェアとは何か。家電製品、情報機器、車といった身近なものを題材に、人間の特性に基づいた設計技法について探究。IT関連商品だけでなく、空間デザインの事例やプレゼンテーションの手法からもヒューマンインタフェースのヒントを吸収していきます。



### プロジェクト演習 A~E

学生6名で1チームをつくり、自身で立ち上げたプロジェクトを成功に導きます。どのようなITサービス、コンテンツがあれば社会の課題を解決できるのか。プロジェクトリーダー、システムエンジニア、デザイナーと役割を分担し、それぞれの専門性を活かしながらプロダクト開発に挑戦していきます。



### データマイニング

ビッグデータから有用な規則性を見出すデータマイニングについて、実際にデータマイニングツールを活用し、自分が興味関心のあるものごとの分析を実践しながら学習します。データの収集、加工、機械学習アルゴリズムの適用による規則性の抽出、結果の評価を通じて、最先端技術に対する理解を深めていきます。

# カリキュラム

## 1年次

1年次から少人数制の演習形式の授業を重視。授業をただ聞くのではなく、教員と学生が双方向でコミュニケーションを取り、行動しながら学ぶことで、自ら考える力を養います。

## 2年次

実務経験のある教員による授業や、学外実習を通じて、将来のキャリアを意識した学びを進めます。海外研修など、グローバルな視点を養う為の実習科目も豊富に用意しています。

## 3年次

コミュニケーション戦略とプロジェクトマネジメント、それぞれの領域に応じた高い専門性を身につけていきます。同時に、情報全般についても体系的に学習を進めます。実社会を意識しながら学びを深める期間です。

## 4年次

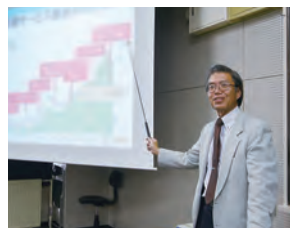
ゼミナールに所属し、4年間の学習の集大成として卒業研究に取り組みます。社会に貢献できる課題解決を念頭に、自らの専門性も考慮しながらテーマを設定し、研究をまとめます。

共通教養科目	哲学 倫理学 日本国憲法 音楽 文学	美術 人間関係論 心理学 スポーツ科学 スポーツ・健康演習	社会学入門 経営学入門 経済学入門 法学入門 宗教学入門	情報倫理とモラル 数学入門 技術と人間 生命科学 現代社会のエネルギー論
外国語	英語 I A・I B・II A・II B	情報英語 A~D		
学部共通科目	デザイン論 サブカルチャー論 メディアリテラシー	情報と社会 情報通信ネットワーク 情報処理概論	情報学序論 社会システムモデリング 現代社会と著作権	
必修	情報社会と法 データベース入門 データ分析総合演習 情報処理実践演習 A・B	文章演習 基礎演習 A・B 人間愛と情報社会 総合演習 A~C	情報技術総合演習 アルゴリズムとデータ構造入門 ハードウェア コミュニケーション戦略	<b>プロジェクトマネジメント</b> ゼミナール I・II 卒業研究 I・II
専門教育科目 コミュニケーション戦略領域科目	<b>社会心理学</b> 統計学入門 情報社会における計量社会学入門 国際ビジネス環境の理解 ビジネスデータ処理演習 情報社会における問題の発見と解決 図書館情報資源概論	調査集計法 A・B マーケティング マーケティング・リサーチ 情報社会の分析と理解 情報資源組織論 コミュニケーション戦略特講 A・B 情報資源組織演習	情報社会のリテラシ 情報社会のビジネスモデル 情報社会のサービス企画 マーケティング・リサーチ演習 現代社会の消費者行動 社会調査演習 I・II ビッグデータ解析の社会への応用	データモデリング データマイニング ビジネス発想法 情報と企業のイノベーション
専門教育科目 プロジェクトマネジメント領域科目	<b>情報サービス産業の理解</b> 人工知能入門 成功のプランニング 人工知能の社会への応用 Webプログラミング オペレーション・リサーチ インターネットと情報セキュリティ	企業活動と情報システム 図書館情報技術論 情報サービス論 データベース応用 システム分析 プロジェクトマネジメント特講 A・B プログラミング I・II	情報サービス演習 経営の分析と計画 システム設計 知的財産法 情報化要求の分析とソリューションの提案 システム開発技法 情報システムの品質と信頼性	情報デザイン設計 経済性の科学 <b>情報社会における都市計画</b> ソフトウェアの構成とテスト 経営管理システム ビジネス法 不確実性とリスクのマネジメント
一般選択科目	ロジカルシンキング 海外研修 A・B 生涯学習論 図書館概論 図書館サービス概論	図書・図書館史 インタラクティブメディア概論 クリエイティブ演習 図書館制度・経営論 プレゼンテーション技法	ベトナムの言語・文化・産業 学外実習 キャリア研究 C インターンシップ 図書館サービス特論	情報処理実践演習 C 児童サービス論 メディア・ビジネス論
教職科目	教育原理 教職概論 教育制度・社会学 教育心理学	特別支援教育概論 教育課程論 総合的な学習の時間の指導法 特別活動論	教育方法・技術論 生徒指導・進路指導論 学校教育相談(カウンセリングを含む) 教育実地研究	教育実習 B(高校) 教職実践演習(中・高) 情報科教育法 I・II



### プロジェクトマネジメント

「企業の競争力を左右する」とも言われるプロジェクトマネジメント。どのようにして個人やチームの力を引き出す、限られたリソースの中で最大効果を生み出すのか。大量生産から個別生産へと移行するビジネス市場についても学習しながら、企業が実践する最先端の手法を修得していきます。



### 情報サービス産業の理解

情報社会はどこから来て、どこへ向かうのか。企業の最前線で活躍した経験を持つ教員とITの歴史をひも解きながら、あらゆる業界、あらゆる業務に影響を与える情報サービス産業について学習。多岐にわたる職種の特徴についても学びながら、今後の課題、将来性についても議論します。



### 情報社会における都市計画

高度道路交通システム(ITS)、電気自動車、ビッグデータ。新たなテクノロジーの登場によって、既存の都市計画ではカバーできない現象が発生しています。情報社会における最適なまちづくりとは何か。渋滞や自動運転などの身近な題材も取り上げながら未来のありべき姿を模索していきます。



### 社会心理学

社会心理学は、対人場面や集団状況における人の判断や行動の法則を明らかにする学問です。本講義では社会心理学の理論や知識を用いて、現代の情報社会の中で見られる様々な現象、たとえば「SNS疲れ」「情報格差の帰結」「ネット炎上」などの理解と分析を試みます。

# カリキュラム

## 1年次

メディアやコミュニケーションの課題を理解する為の基礎を養います。演習を通じて、文章を書く能力や、表現の為のスキルを身につけます。映像、出版、広告の各分野の基礎づけとして社会学を学びます。

## 2年次

各自の興味関心や将来の志望に応じて専門科目を履修します。放送論、出版論、広告概論、広報・PR論、社会調査論など幅広い選択肢の中から科目を選んで学び、視野を広げ、又、知見を深めます。

## 3年次

ゼミナールに所属し、それぞれの専門分野のより高度な知識やスキルを身につけます。調査活動や制作活動などの実践知に積極的に取り組み、各自の専門性を高めます。

## 4年次

大学での学びの集大成として、卒業論文の執筆や卒業制作に取り組みます。研究テーマは多岐にわたります。映像や、雑誌・パンフレット、広告デザインなどの作品を発表することもあります。

共通教養科目	哲学 倫理学 日本国憲法 音楽 文学	美術 人間関係論 心理学 スポーツ科学 スポーツ・健康演習	社会学入門 経営学入門 経済学入門 法学入門 宗教学入門	情報倫理とモラル 数学入門 技術と人間 生命科学 現代社会のエネルギー論
外国語	英語 I A・I B・II A・II B	情報英語 A~D		
学部共通科目	デザイン論 サブカルチャー論 メディアリテラシー	情報と社会 情報通信ネットワーク 情報処理概論	情報学序論 社会システムモデリング 現代社会と著作権	
必修	社会学概論 文章演習 I (コミュニケーション) 基礎演習 A・B	<b>メディア社会学</b> 文章演習 II (時事教養) プレゼミナール A~C	マス・コミュニケーション論 コミュニケーション・プランニング論 <b>ゼミナール I・II</b>	卒業研究 I・II
専門教育科目 メディア表現 領域科目	放送論 映像プロデュース論 出版論 広告概論 アニメーション制作 B (CG アニメーション) 記号論 テレビコマーシャル論 映像表現論 新聞論 広報・PR論 メディア効果論 コミュニケーションメディア論 映画史 アニメーション文化論 言語コミュニケーション論 ジャーナリズム史 パーソナルデータ倫理・法制 ユニバーサルデザイン論 スポーツ・メディア論 コンテンツ・プロデュース テレビ企画構想演習 映画分析演習	情報表現デザイン コミュニケーション論基礎 コンピュータ基礎 コンピュータ概論 テレビ構成演習 映像技術演習 ラジオ制作演習 出版演習 <b>広告表現 I・II</b> マーケティング・コミュニケーション論 インタラクティブメディア概論 アニメーション制作 A (アニメーション基礎) クリエイティブ演習 著作権ビジネス論 コンピュータ応用 映像表現 I・II 映像ポストプロダクション演習 ショート・ムービー制作 ジャーナリズム論 インタビュー・取材演習 記事制作 A・B 広告企画演習	コピーライティング SNS文化論 CG&ゲーム制作 (ゲーム企画) サウンドプロデュース 写真技法 演技・パフォーマンス演習 社会調査論 リサーチデータのリテラシー コンテンツ制作と心の科学 文献読誦 <b>テレビ番組制作 (スタジオ)</b> CM制作 ミュージックビデオ制作 広告産業論 マーケティング・リサーチ論 デジタルメディア論 モバイルコンテンツ論 Webデザイン アニメーション制作 C (アート表現) マンガ表現 音声表現演習 サウンドデザイン (DTM音楽制作)	コンテンツ発想法 メディア調査研究法 A (量的調査研究の技法) メディア調査研究法 B (多変量解析の技法) 演出演習 ブランド論 商品・企画研究 イベント企画演習 社会調査の統計学 ファッション・インテリア研究 メディア調査研究法 C (総合演習) 情報学特殊講義 A~C インターネットビジネス論 ドキュメンタリー論 出版文化論 小説・評論演習 ソーシャル・メディア・コミュニケーション 情報メディア論 メディアの内容分析 メディア・デザイン論 異文化コミュニケーション論
一般選択科目	情報社会と法 情報セキュリティ	海外研修 A・B ベトナムの言語・文化・産業	キャリア研究 A ハードウェア	インターンシップ
教職科目	教育原理 教職概論 教育制度・社会学 教育心理学	特別支援教育概論 教育課程論 総合的な学習の時間の指導法 特別活動論	教育方法・技術論 生徒指導・進路指導論 学校教育相談 (カウンセリングを含む) 教育実地研究	教育実習 B (高校) 教職実践演習 (中・高) 情報科教育法 I・II



### ゼミナール I・II (井徳ゼミ)

2年間で学んだことをベースに、少人数制で、自ら制作に取り組むのがゼミナール。井徳ゼミナールは広告や広報・PR、商品企画に関わるゼミです。県主催の企画コンペに参加し、実際の企業から提示された課題解決に取り組み、広告などを用いて解決策をプレゼンテーションします。



### 広告表現 I

実践を通じて、グラフィックデザインにおける企画力、センス、テクニックを学びます。「果汁を練り込んだチョコレート菓子」などを仮想対象商品に設定し、パッケージデザイン、雑誌広告、パンフレットを制作。ネーミングやキャッチコピー、撮影も手掛け、ゼロから広告表現をつくりあげていきます。



### テレビ番組制作 (スタジオ)

スタジオ番組の制作プロセスを実践的に学習。学生でグループをつくり、スタッフの役割分担から企画、台本作成、リハーサル、本番撮影、作品の講評まで一緒に駆け抜けていきます。映画・放送業界の著名人をゲストに迎えた講義は、プロの技術、プロのこだわりが本格的に学べる授業となっています。



### メディア社会学

メディアのコンテンツや表現には、その時代時代の人々の考え方や価値観、社会の変動などが反映されます。この授業では、実証的な研究方法に基づいて、メディアが映し出す現代社会の諸相について理解を深めていきます。又、地域を活性化させるメディアに注目して、メディアの社会的役割を考えます。