

2025年度カリキュラム

情報デザイン専攻

科目の詳細検索(シラバス)はこちら ▶



赤=必修科目 黒=選択科目

■=高等学校教諭一種免許状(情報)資格取得に必要な科目

	1年次	2年次	3年次	4年次
専門教育科目	情報社会に不可欠な教養や情報リテラシー、プログラミングやデザインの基礎を学ぶ。			
	プログラミング、写真・映像、インタフェースデザイン、統計処理、認知科学など、実習・演習科目で情報技術の基礎を固める。			
	システム設計、Web、センサ、音響、CGなど、専門性の高い科目と少人数のゼミナールで専門知識・高度な技術・応用力を身につける。			
	システムの提案、作品制作、実験・調査などさまざまなテーマで各自が卒業研究に取り組む。			
	〈情報基礎〉			
	情報処理原論■ 情報数学A■	情報数学B スマートデバイス論 統計処理及び演習■	AIデータ分析 数値計算論	
	情報処理機器概論		経営情報システム論■	
			情報とモデル	
	〈システム〉			
	プログラミング入門	プログラミングの基礎■ プログラミング基礎演習■ プログラミング論及び演習■ オフィスマネジメント論 I・II	情報システム論及び実習 I・II■ アルゴリズム論及び演習 I・II■ スマートデバイス応用 I・II■ オブジェクト指向プログラミング論及び演習 I・II■ Webプログラミング■ AIプログラミング	
学部共通科目		情報ネットワーク論及び実習 I・II■ 情報管理	シミュレーション論■	
	〈デザイン〉			
	デザイン論及び演習 I・II	認知科学 デジタルコンテンツ デジタルコンテンツ応用 インタフェースデザイン論 マルチメディア論及び実習 I・II■ コンピュータ・グラフィックス I・II■	メディアアート I・II■ 感性デザイン及び演習 ウェブデザイン■	音声・音響デザイン 画像情報処理論及び演習■
	〈総合学習〉			
	情報デザイン基礎演習	クリエイティブ思考法	社会情報学ゼミナール I・II	社会情報学ゼミナール III・IV 卒業研究
	留学認定科目			
		異文化理解 I・II		
	コンピュータの基礎■ 情報処理実習 A・B■ 情報基礎数学 基礎社会学	基礎統計学 ソフトウェア概論■ 経営と社会 AI入門■	社会情報概論■ 情報社会論■ コミュニケーション論 建築・不動産と社会	
		情報倫理 情報セキュリティ論 情報と法律	情報と職業■	

各科目の配当年次や必修科目等の区分は変更になることがあります。

おもな専門教育科目の紹介

プログラミングの
基本的な考え方を育成

プログラミング入門

担当教員：藤村 考、宮崎美智子、山崎大助 履修年次：1年

本授業は、初めてプログラミングを体験する学生が対象で、プログラミングの基本的な考え方を学びます。ここで得た基本的なプログラミングの考え方は、2年次以降の専門的な言語教育(C言語、C++、Java、JavaScript等)で、共通して必要となる基礎となります。

概念と仕組み、サービスの
取り扱いを学ぶ

情報ネットワーク論及び実習 I・II

担当教員：田中 清、浦田昌和 履修年次：2・3年

情報ネットワークは、パソコンやスマホを利用する上で、日常生活で欠かせない存在です。この授業では情報ネットワークの概念と仕組みを理解するとともに、情報ネットワークの構成法や情報ネットワーク上でのサービスの取り扱いについて、実習を通して学びます。

情報デザイン専攻

2025年度／おもな専門教育科目の紹介

関数・ベクトルと行列の
基礎を理解する

情報基礎数学

担当教員：小野 茂、金 哲夫、辻澤隆彦 履修年次：1年

本授業は、情報化社会に対応できるための数学的基礎として、関数、ベクトルと行列について理解し、問題解決のために活用できるようになるのが目標です。ベクトルと行列は、コンピュータグラフィック、地理情報システムなどの分野で使用される非常に大切な学問です。

AIを活用した
アプリの作り方を学ぶ

AIプログラミング（旧名：Webプログラミング II）

担当教員：藤村 考、山崎大助 履修年次：3年

生成AIのAPIを利用し、特定応用分野向けのAIチャットbotを作成します。また、学習済み画像認識モデルや音声認識モデルを活用したWebアプリを作成します。これらの制作を通してAIを活用した実用的なアプリが独力で開発できるようになります。

人間の認知の仕組みと働きの
不思議に迫る

認知科学

担当教員：宮崎美智子 履修年次：2年

情報をわかりやすく正確に伝えるには、人が情報をどのように理解するかについての心の働きを知ることが必要不可欠です。本講義では、認知科学や認知神経科学が培ってきた知見を紹介するほか、自らが実験台となり人間の認知の仕組みと働きの不思議に迫ります。

機器の操作性を向上させる
基礎知識を学ぶ

インタフェースデザイン論

担当教員：磯山直也 履修年次：2年

スマホや電化製品などの機器の使いやすさ（操作性）を向上させる、指示語、色彩、形状、反応など、さまざまな要素のデザインを意味するインタフェースデザイン。その良し悪しは製品の価値にまで及びます。本講義は、その基礎知識を得ることを目的としています。

イメージした形やアニメーションを
三次元で表現

コンピュータ・グラフィックスI・II

担当教員：堤 江美子、安本匡佑 履修年次：2年 ※2023年以前入学者は3年

本授業では、三次元コンピュータ・グラフィックス（3D-CG）について学びます。自分でイメージした形やアニメーションを三次元で表現することを目的に、知識と基本技術を習得。最後は、これまで習得した内容を元にした自由な発想のアニメーションを制作します。

コンピュータを利用した
音のデザインを学ぶ

音声・音響デザイン

担当教員：中野希大 履修年次：3・4年

音声・音響は、音楽をはじめサウンドスケープ（環境音）、音響空間をデザインするサウンド・インスタレーションなど、あらゆる音とその空間や場所・環境が含まれています。この授業では、音声・音響デザインの事例を考察しながら、コンピュータを利用した音のデザインについて学びます。

情報発信者・表現者としての
視点を身につける

デジタルコンテンツ

担当教員：中野希大 履修年次：2年

映像コンテンツの需要増加に伴い、一般にも映像制作の技術や知識が必要とされています。本授業では、テーマに沿って企画立案・撮影・編集というフローを実践しながら映像メディアの特性を理解し、情報発信者・表現者としての視点を身につけることを目指しています。