□【芸術情報学部情報表現学科】2024年度　履修系統図

ディプロマ・ポリシー

音響･映像･照明	CG･イラスト･アニメ	美術･デザイン	ゲーム･ゲームサウンド	情報･アプリ	SNS
音響／映像制作・照明演出による新たなコンテンツの創出による社会貢献力，スタジオ・屋外ロケ・舞台における録音・撮影・照明に関する技術，および音響・映像・舞台作品を企画・演出・プロデュースする能力の習得	新たなＣＧ・イラスト・アニメ作品の創出による社会貢献力，ＣＧ・イラスト・アニメ制作手法を駆使したコンテンツ開発スキル，およびＣＧ・イラスト・アニメ・作品に対する訴求技術の修得	新たなアート・デザイン作品の創出による社会貢献力，デザインに関わる知識を駆使したアート作品制作スキル，およびアート作品に関する訴求技術の修得	新たなゲーム開発による社会貢献力，ゲーム・サウンドプログラミング技術によるゲーム開発スキル，および開発ゲームの訴求技法の修得	新しいアプリケーションの開発による社会貢献力，情報処理に関する知識とプログラミング技術，および人々に求められるアプリケーションを企画する能力	SNSなどのコミュニケーションツールを駆使した社会貢献力・企画推進，データサイエンスに関わる知識を駆使した問題解決スキル，および動画配信・イベント制作による訴求技法の修得

★★★：授業内容に対応する分野のコースに所属する学生は必ず履修した方が良い
★★：授業内容に対応する分野のコースに所属する学生の多くが履修するべき
★：授業内容に対応する分野のコースに所属する学生は内容を検討して履修すべき
☆☆☆：専門分野に依らず履修すべき
☆☆：履修することにって卒研テーマが広がる
☆：卒業後に役に立つ

色が付いている学年で履修することが望ましい（■＝色が付いている学年：1年次・2年次・3年次・4年次）

区分	必修	選択	科目群の説明	科目	1年次	2年次	3年次	4年次	音響･映像･照明	CG･イラスト･アニメ	美術･デザイン	ゲーム･ゲームサウンド	情報･アプリ	SNS
芸術情報学部 学部共通科目		2	情報表現学科、音楽表現学科、音楽応用学科および舞台表現学科に所属する学生が共通に学ぶべき科目群。4学科では、情報表現学科の学生が制作した映像作品に音楽表現学科の学生が作曲した音楽をBGMとして使用する等、共同制作活動が頻繁に行われることが想定されるが、その際に共有すべき知識を身に付けられる科目群である。	音楽基礎論	■	■	■		☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
		2		画像と映像の基礎	■	■	■							
		2		デザインの基礎	■	■	■							
		1		MIDI演習	■	■	■							
		2		西洋音楽史Ⅰ	■	■	■							
		2		西洋音楽史Ⅱ	■	■	■							
		2		ポピュラー音楽史	■	■	■							
		2		日本音楽史	■	■	■							
		2		日本芸能史	■	■	■							
		2		諸民族の音楽	■	■	■							
		2		音楽美学	■	■	■							
		2		空間芸術論	■	■	■							
		2		美学	■	■	■							
		2		人間と色彩	■	■	■							
		2		映画論	■	■	■							
		2		著作権法	■	■	■							
		2		情報法制	■	■	■							
		2		音楽企画概論	■	■	■							
		2		舞台芸術運営論	■	■	■							
		2		音楽療法概論	■	■	■							
		1		音楽療法演習	■	■	■							
		2		ディジタル印刷表現	■	■	■							
		2		簿記論	■	■	■							
		2		マーケティングリサーチ	■	■	■							
		1		マルチメディア制作		■	■							
		2		ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	■	■	■							
		2		ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	■	■	■							
		2		認知心理学A	■	■	■							
		2		認知心理学B	■	■	■							
		2		感性音響学	■	■	■							
		2		美術史A（日本）	■	■	■							
		2		美術史B（東洋）	■	■	■							
		2		美術史C（西洋）	■	■	■							
		2		劇場文化論		■	■							
芸術情報学部専門科目 情報表現学科専門科目 情報基礎科目		2	情報表現学科の卒業生として共通に身に着けておくべき情報学に関する基礎知識。卒業研究・制作に必要がなくても、卒業後に必要となる知識・スキルと関連する科目群である。	SNS分析演習		■	■	■	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	★★★	★★
	2			コンピュータ基礎論	■	■	■							
		2		プレゼンテーション技法	■	■	■	■						
		2		Webデザイン基礎	■	■								
		2		文書デザイン技法	■	■								
		2		データ分析演習		■	■	■						
		2		JavaScriptプログラミング		■	■	■						
		2		サーバサイドウェブプログラ			■	■						
		2		CGプログラミング基礎		■								
		2		Pythonプログラミング		■	■							
情報		2	情報学に関する専門基礎から応用を学べる科目群。ゲーム系、情報系の卒業研究・制作に必要がなくても、卒業後に必要となる知識・スキルと関連する科目群である。	インタラクティブアート制作			■	■	☆☆	★★	☆☆	★★★	★★★	☆☆☆
		2		インスタレーションアート制作			■	■						
		2		Windowsプログラミング			■	■						
		2		感性情報処理			■	■						
		2		コンピュータアート論	■	■	■	■						
		2		パターン認識概論			■	■						
音響・映像・照明		4	音響・映像・照明コースの基礎および卒業研究に必要となる知識を技術を学ぶことのできる科目群である。	音響表現	■				★★★	☆	☆	☆☆	☆☆	☆☆
		2		PA基礎実技	■									
		2		音響制作論		■	■							
		2		ディジタル音楽基礎論	■	■								
		4		ディジタル音楽表現										
		2		スタジオレコーディングⅠ			■							
		2		スタジオレコーディングⅡ			■							
		2		サウンドエンジニアリング		■	■							
		1		ステージサウンドデザイン		■	■							
		2		舞台音響Ⅰ		■								
		2		舞台音響Ⅱ		■								
		2		ライブPA		■								
		2		コンサートSR			■							
		2		舞台音響演習		■	■							
		2		舞台照明基礎	■	■								
		2		舞台照明演習		■								
		2		ゲーム音楽・音響制作		■	■							
		2		音響空間演出論		■	■	■						
		2		ステージ照明概論		■								
		2		ステージ照明演習		■	■							
		2		ステージ音響概論	■	■								
		4		映像表現	■									
		2		映像制作論	■	■	■							
		2		映画撮影技術		■	■							
		4		テレビ・スタジオ番組制作		■	■							
		4		映画撮影照明基礎	■	■								
		2		映像作品読解	■	■	■	■						
		2		シナリオ論			■	■						
		2		テレビ・ドキュメンタリー論		■	■	■						
		2		映画照明		■								
		2		映画・ドラマ演出技法		■								
		4		映画・ドラマ制作			■							
		2		映像音響プランニング論			■							
		2		動画取材撮影			■							
		2		映像メディア基礎	■	■								
		2		動画編集基礎		■	■							
		2		動画コンテンツ制作配信		■	■							
CG・美術		2	美術・デザインコース、CG・イラスト・アニメコースの基礎および卒業研究に必要となる知識を技術を学ぶことのできる科目群である。	マルチメディア概論	■	■			☆☆★	★★★	★★★	★★★	☆☆☆	★
		2		CG基礎論	■	■								
		2		2次元CG制作		■								
		2		3次元CG制作		■								
		2		立体造形表現			■	■						
		2		CG質感表現		■	■							
		2		広告メディア論	■	■	■	■						
		1		特殊映像メディア演習			■	■						
		2		CG画像編集		■	■							
		2		アニメーション映像企画演出			■							
		2		画像情報処理			■							
		2		グラフィックデザイン基礎	■	■								
		2		グラフィックデザイン応用		■	■	■						
		1		静物デッサン	■	■								
		2		立体基礎	■	■								
		2		石膏デッサン		■	■							
		1		イラストレーション実習		■	■							
		2		デジタル・イラストレーション		■	■							
		2		3DCGアニメーション制作			■							
		2		VFX映像基礎			■							
		2		CG形状表現A	■	■								
		2		CG形状表現B	■	■								
		2		CG映像企画			■							
		2		特撮概論		■	■							
		2		アニメーション論	■	■	■							
		2		日本美術史概論	■	■	■							
		2		インダストリアルデザイン		■	■	■						
		2		イベント照明プランニング			■	■						
ウェブ応用		2	SNSコース、情報・アプリコース他の基礎および卒業研究に必要となる知識を技術を学ぶことのできる科目群である。	ネットワーク基礎論	■	■			★	★	★	★★	★★★	★★★
		2		情報環境論	■	■								
		2		ユーザインタフェース論			■	■						
		2		データベース論			■	■						
		2		ネットワークビジネス論			■	■						
		2		マルチネットワークと社会			■	■						
		2		Web造形		■	■							
人間		2		コンピュータと人間	■	■	■		★	★★	★	★★	★★	★★
		2		知的判断の心理	■	■	■							
		2		図形・空間の知覚	■	■	■							
		2		コンピュータと教育			■	■						
		2		人間工学			■	■						
		2		言語とコンピュータ			■	■						
ゲーム		2	ゲーム・ゲームサウンドコースの基礎および卒業研究に必要となる知識を技術を学ぶことのできる科目群である。	ゲームデザイン概論		■	■	■	☆	★★	★	★★★	☆☆☆	☆☆
		2		ゲームビジネス		■	■	■						
		2		ゲーム文化論	■	■	■							
		2		ゲーム文化特論	■	■	■							
		2		ゲームプランニング演習		■	■							
		2		ゲーム制作総合演習A	■									
		2		ゲーム制作総合演習B	■									
		2		ゲームサウンド基礎論	■	■	■							
		2		ゲーム効果音制作			■							
		2		ゲームサウンド詳論		■	■							
		2		ゲーム音響応用			■							
キャリア		2	就職準備科目	インターンシップⅡ			■	■	☆	☆	☆	☆	☆	☆
	2		情報表現学科で学ぶことの出来る分野全体を理解することを目的とした科目およびゼミによる演習である。	クロスオーバー学習A	■				★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
	2			クロスオーバー学習B	■									
	2			プレゼミナールA		■								
	2			プレゼミナールB		■								
	4			ゼミナール			■							
	4			卒業研究				■	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★