

# 情報メディア学科 成績に関する説明

【2年生】

情報メディア学科 教務委員

保証人の皆様

ここでは、情報メディア学科の学生として充実した学修ができるよう、学科のカリキュラム編成の特徴や、それに向けた必要事項・注意点・その他の留意事項を含めて解説いたします。

## はじめに・・

情報メディア学科の特色として、情報メディアに関する様々な分野の教員が集まっています。それぞれが相互に関わることで、各専門分野の枠を超えた発展を目指し、それぞれのスペシャリストとなる人材育成を行っています。

そこで、個々の学生が志望する専門分野の科目だけでなく、関連する幅広い学修ができるようにするため、1本筋ではないカリキュラム構成となっています。

高校までのような、単位修得だけを目標としてしまうと、学科の特色を活かすことはできません。その点を踏まえて解説する内容をご理解下さい。

# 情報メディア学科の特色と研究室

情報メディア学科には、情報メディアに関する様々な分野の研究室があります。

ヒューマンメディア   ゲームメディア  
ビジュアルメディア   サウンドメディア   等・・・

また、それぞれの分野においても、情報技術・制作技術など、研究の方向性も様々であり、研究室ごとに特色があります。

2025年度現在では、17の研究室があり、それぞれで充実した教育・研究を行っています。情報メディア学科のカリキュラムは、それら研究室への配属に関連の深い内容となっています。

## 卒業研究と研究室

4年次には卒業研究を履修します。卒業研究は、基本的に学科教員のいずれかの研究室に所属し、研究室の指導教員のもと、1年間かけて研究を進めて行きます。そのため卒業研究において、所属する研究室が目指す分野の研究室であることはとても重要です。

## 卒業研究で所属する研究室

卒業研究において所属する研究室は、実質的に3年後期の情報メディア専門ユニットⅡで配属されることとなります。よって、3年生後期開始までには、志望する専門分野の、どの研究室に所属したいかを明確にしておく必要があります。

## 希望する研究室を目指すために

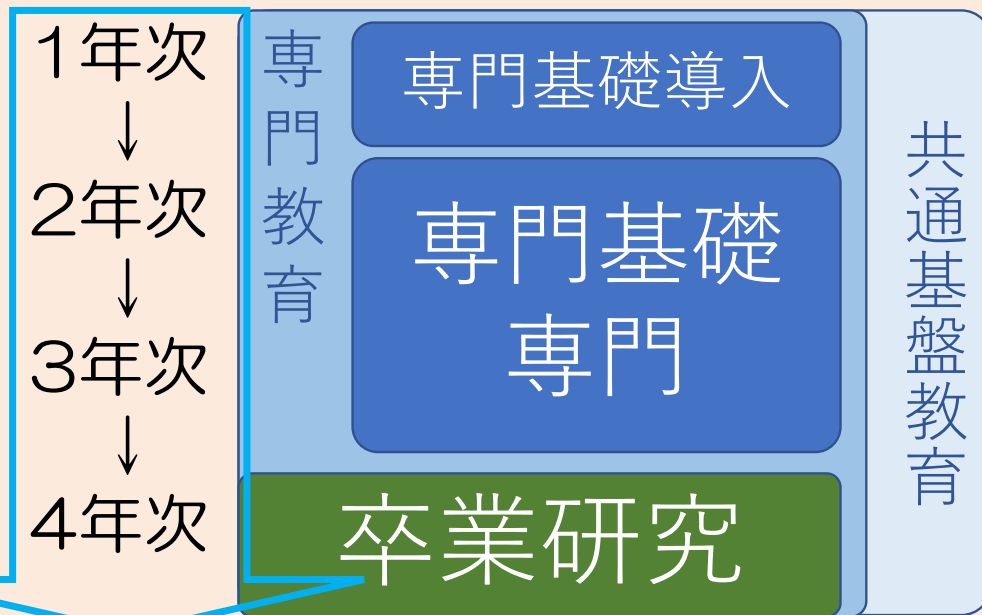
卒業研究において、研究に必要とされる専門の知識や技術は、研究室によって様々です。そのため、配属されるまでに、志望する専門分野に見合った専門科目の修得や学修をしておくことはとても重要です。

配属先が決まるのは、3年後期初頭です。それまでの履修科目の選択や、ユニット科目での演習項目の選択が、配属される研究室に大きく影響することとなります。よって、3年前期までも、目指す専門分野に向けて、各自が吟味して科目を履修していくことが重要になります。

それぞれの専門分野の履修推奨科目については、履修要綱の履修モデルをご確認下さい。

# カリキュラムの基本

学科ごとのカリキュラムの前段として、学部や大学全体のカリキュラムが存在しています。1年次は基礎や基礎導入系の必修科目が多く、落とさないように気を付ける必要があります。



- 1年次は基礎や基礎導入系の科目
- 2年生から、専門教育の分類科目が多くなります。2年生以降に専門分野を学べるように、1年次に基礎をしっかり身に付けます。1年次の科目（特に必修科目）を落とさないようにしましょう。

学年進行に合わせ専門性が高まっていますが、並行して、1年後期以降各学期に、**ユニットプログラム科目**が配置されています。

## ユニットプログラムについて

ユニットプログラムとは、1～3年次において、各学年に配当されている、実験や調査を含む演習をし、各自の専門性を高め、知識・技術、応用力を身につけるための必修科目です。これらは、卒業研究の研究室配属にも繋がる重要な科目です。

1年次後期：情報メディアワーク基礎

週2コマ

2年次前期：情報メディア基礎ユニットⅠ

2年次後期：情報メディア基礎ユニットⅡ

週2コマ

3年次前期：情報メディア応用ユニット

3年次後期：情報メディア専門ユニット

週3コマ

全ての学年および学期に設置されているため、再履修することになると、同期に2つ以上のユニット受講が必要となります。

# ユニットプログラムについて

1年次のユニット科目では、情報分野の基礎としてプログラミングを学び、専門分野を選択していくための基礎を身につけます。

2年次前期の「基礎ユニットⅠ」までは、全員一律に受講しますが、後期の「基礎ユニットⅡ」以降は、個々の学生が志望する専門分野の項目に分かれて受講することになります。

3年次後期の「専門ユニットⅡ」では、研究室に配属して卒業研究に向けたプレ卒研を行うこととなります。

※配当年次に単位修得できないと、順当な学修を進めて行くことが困難になってしまいます。



## 【卒業研究履修の資格】

4年次に卒業研究を履修するには、3年終了時に卒業研究履修の資格をクリアする必要があります。

- 履修要綱「卒業研究履修の資格」に記載されている科目の単位を全て修得していること（23科目）
- 104単位以上、単位を修得していること

順当に必要な単位を修得していけば、特にクリアするのが困難な資格ではありません。

ただし、3年前期終了時までで必修科目の取りこぼしや、単位数が大きく足りない場合（89単位以上が目安）は、次年度の卒業研究の研究室配属対象とならない可能性があるため注意が必要です。

## 卒業要件

4年終了時に卒業するためには、卒業要件をクリアする必要があります。卒業研究履修の資格をクリアして卒業研究を履修するだけでは、卒業要件を充足していないかも知れません。

- 卒業研究に関する科目を含め124単位以上取得する必要があります。（卒研以外に116単位が必要）
- 英語科目など、共通基盤の科目の必要単位数もクリアしなければなりません。（履修要綱を参照）

※ この条件をクリアできていない場合、4年次に卒業研究を修了できても、卒業できず留年となります。

余裕を持って卒業研究に挑むためには、3年次中に卒業研究以外の要件を全てクリアしていることが望ましいです。

# 【各期の履修の例】履修要綱の履修モデルを参照

3年次以降は就活や卒業研究の準備、4年次は卒業研究など、科目履修だけでは見えない大きな負荷が待っています。早い年次で取得していくことを推奨しています。

4年次に取得する単位8単位  
(卒業研究に関する科目のみ)

3年終了時  
79+37=116単位

2年終了時  
43+36=79単位

1年終了時43単位

前期23単位

最終合計  
124単位

| 科目群     |            | 1 年           |     |               |     | 2 年                      |     |                |     | 3 年            |     |               |     |
|---------|------------|---------------|-----|---------------|-----|--------------------------|-----|----------------|-----|----------------|-----|---------------|-----|
|         |            | 前期            | 単位数 | 後期            | 単位数 | 前期                       | 単位数 | 後期             | 単位数 | 前期             | 単位数 | 後期            | 単位数 |
| 共通基盤    | 導入系        | アカデミックICTスキル  | 1   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         |            | 専門分野概論        | 1   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         |            | スタディスキル       | 1   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 倫理系        |               |     |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 人文社会系      |               |     | 現代社会講座        | 2   |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 健康・スポーツ系   | 健康・スポーツ科学実習Ⅰ  | 1   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 英語基礎       | 英語Ⅱ or 英語Ⅲ    | 1   | 英語Ⅲ or 英語Ⅳ    | 1   |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 言語応用       |               |     |               |     | 日本語表現技術                  | 2   |                |     | 科学技術英語Ⅰ        | 1   | 科学技術英語Ⅱ       | 1   |
|         |            | 実感する科学        | 2   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 数理情報系      | 身の回りの数学       | 2   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
| 専門基礎導入  |            | 情報・AIリテラシー    | 2   |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | キャリア系      |               |     | キャリア設計Ⅰ       | 1   | キャリア設計Ⅱ                  | 1   |                |     |                |     |               |     |
|         | 小計         | 11            |     | 4             |     |                          |     |                |     | 1              |     | 3             |     |
|         |            | プログラミング入門A    | 3   | プログラミング入門B    | 3   | AI/DS導入ユニット              | 4   |                |     | 情報と人間          | 2   | 情報と倫理・財産権     | 2   |
|         |            | プログラミング入門B    | 3   | アルゴリズム        | 3   |                          |     |                |     | 情報社会のコミュニケーション | 2   | 情報法規と情報モラル    | 2   |
|         |            | コンピュータシステム入門  | 1   | 情報デザイン        | 1   |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         |            | マルチメディア入門     | 1   | データベース        | 1   |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         |            | ソフトウェア入門      | 1   | 情報セキュリティ      | 1   |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         |            | ネットワーク入門      | 1   | 線形代数Ⅰ         | 2   |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 小計         |               |     |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
| 専門基礎・専門 |            | 情報メディア基礎      | 2   |               |     | グラフィックス基礎論<br>(デジタルデザイン) | 2   | コンテンツ文化論       | 2   | 情報メディアプロデュース論  | 2   |               |     |
|         |            |               |     |               |     |                          |     | ビジュアルコミュニケーション | 2   | メディアアート        | 2   |               |     |
|         | ユニット       | 情報メディア基礎ユニットⅠ | 3   | 情報メディア基礎ユニットⅡ | 3   | 情報メディア応用ユニット             | 3   | 情報メディア専門ユニット   | 4   | 卒業セミナーⅠ・卒業研究Ⅰ  | 4   | 卒業セミナーⅡ・卒業研究Ⅱ | 4   |
|         | ゲーム        |               |     | ゲームデザイン論      | 2   | ゲームグラフィックス               | 2   | ゲームプログラミング     | 2   |                |     |               |     |
|         | サウンド       |               |     |               |     |                          |     | サウンドデザイン       | 2   |                |     |               |     |
|         | CG・キャラクタ   |               |     |               |     | キャラクタ概論                  | 2   |                |     |                |     |               |     |
|         |            |               |     |               |     |                          |     | CG制作           | 2   |                |     |               |     |
|         |            |               |     |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         |            |               |     |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |
|         | 基礎・専門含めた小計 |               |     | 7             |     | 7                        |     | 9              |     | 12             |     | 8             |     |
|         | 合計         | 23            |     | 20            |     | 20                       |     | 16             |     | 22             |     | 15            |     |
| 年次別合計   |            |               | 43  |               |     |                          | 36  |                |     |                | 37  |               | 8   |
| 卒業単位    |            |               |     |               |     |                          |     |                |     |                |     |               |     |

## 2年次の注意事項

2年生は、専門分野について見識を広げ、目指す専門分野を見極めていく大切な学年です。選択できる専門の科目が増え、具体的に専門分野について学ぶことが可能です。

ユニット科目においても、前期には巡回演習で多数の専門分野について体験しました。その内容をもとに、後期には自身で選択する項目にて志望する専門分野に分かれ、一步踏み込んだ演習をすることとなります。

3年生になれば、目指す専門分野の研究室への配属も志望することとなるため、将来を見据えた選択や志望が必要になります。従って後期のユニット科目での項目の選択は重要です。3年生になったときに、明確な志望が持てるよう意識を持って選択しなければなりません。

## 2年終了時までには修得するべき科目

2年次に配当されている必修科目は以下の通りです。

AI/DS導入ユニット 情報メディア基礎ユニットⅠ 情報メディア基礎ユニットⅡ

また、下記の1年次の必修科目が未取得であれば、2年次で取得してしまいましょう。

身の回りの数学      実感する科学      スタディスキル      情報・AIリテラシー  
プログラミング入門A      プログラミング入門B      コンピュータシステム入門  
マルチメディア入門      ソフトウェア入門      ネットワーク入門      情報メディアリテラシー  
現代社会講座      キャリア設計Ⅰ      プログラミング入門C      アルゴリズム入門  
情報デザイン入門      データベース入門      情報セキュリティ入門      情報メディアワーク基礎

上記の科目の殆どが「卒業研究履修の資格」の条件科目です。それらは、3年終了時までには取得していないと留年してしまいます。必ず早期に単位修得して下さい。

## 先を見据えて

近年、就職活動の時期が早まり、3年次に始まります。ここ数年は、インターンシップを採用活動に含む企業も増えてきており、授業と並行してこなすための負荷が大きくなっております。そのための準備としても、2年次に多くの単位を取得しておき、本格的に就職活動が始まる3年後期に単位取得で困らないようにしておくことも重要です。

## 専門分野の選択科目

2年次には専門分野の選択科目が多数配当されています。履修モデルにある、各分野の科目だけの履修では、卒業に必要な単位数には届きません。目指す専門分野だけでなく、関連する分野の科目や共通基盤の科目も履修し、見識を広げ、目指す専門分野に対する応用力も身につけましょう。



## 科目で不合格にならないためには

高校までと違い、大学では科目ごとに担当する教員が別々です。また、クラス担任も直接個々の科目に関わることはありません。よって科目ごとの注意事項や必須事項など、各自が自覚・認識して授業に取り組む姿勢が必要です。それが無いと、本人にそのつもりがなくても不合格となってしまうこともあります。そうならないための要点は以下の通りです。

### ◇指示や、提示する注意事項・必須事項を正確に把握する

自分だけの判断で、指示と違う内容に力を注いでも不合格になります。もしそれらが不明瞭であるなら、必ずその担当教員に問い合わせや質問をして解決して取り組みましょう。

## 科目で不合格にならないためには

### ◇全ての回の授業に出席する

特に演習系の授業は、積み上げ式で順を追ってスキルアップしていく授業内容となっているため、**休んでしまうと、ついて行けなくなる**可能性が高いです。もし、やむを得ず欠席してしまった場合には、その分を**次週までに挽回**しておくことも重要です。

### ◇提出物は必ず提出する

提出物が1つでも**未提出の場合、不合格**となる科目は多数あります。**指示と違った内容で提出しても同様**です。また、提出期限が守れない、**提出方法の理解不足や提出ミス**も多く、これらも減点対象となる場合が殆どです。



## 科目で不合格にならないためには

近年、口頭や配布資料による指示や注意事項を取りこぼし、成績に影響を与えてしまうケースが多くなっています。このことは、前述した3つのことへも大きく影響しています。

大学の授業は、履修者が多数になる科目も多く、「あとで聞き直す」ことが困難な形態です。そのため各自が、資料の読解や、授業中の集中力の必要性について、理解を高めなければなりません。

またAI使用による課題への取り組みの弊害もあり、授業時間中や授業に対する集中力が下がっているのではないかという事象が多くなってきています。是非、授業に対して意識を持って取り組むよう心掛けをお願いします。

## 授業の欠席連絡や質問について

体調不良などによる授業の欠席連絡について、教務課や学生課へ寄せられるケースがあります。しかし欠席時の対応の方法は個々の科目によって違い、教務課や学生課、クラス担任などは、それらを把握しておりません。

もし、授業内容について連絡が必要と思われる場合は、それぞれの科目の担当教員へ、直接メールなどで相談して下さい。

欠席連絡の有無に関わらず、演習科目など、以降の授業についていくためには、学生本人による挽回が必須になります。

もし、コロナ感染やインフルエンザ感染など一定期間欠席となってしまう場合は、学生課へ連絡して下さい。そうすることで、履修科目担当教員へ一斉に連絡されます。

# 情報発信について

## 【全体向けの連絡】

大学や学科、個々の科目などからの全体への情報は、基本的にMoodle等のオンラインでの提供となります。Moodle上の学科掲示板や学年ごとの掲示板、科目のコースなどを小まめにチェックし、重要な情報を取りこぼさないよう注視が必要です。

## 【個人向けの連絡】

教員や事務からの個別の連絡メールは、学籍番号@cco…のメールアドレスに届きます。緊急の連絡に対応できるよう、常に受信する設定にし、日々の確認が必要です。

なお教員へのメール連絡は、特に指示が無い限り、@ic.kanagawa-it.ac.jp のアドレスへの送信となります。

## 資格取得と単位認定について

資格は実社会に出てからも活かすことのできるものです。特に、情報学部における情報系の資格や、情報メディア学科における情報メディア系の資格を取得していると、就職活動で有利に働きます。そのため、資格取得を考えているのであれば、3年前期までに取得しておくことで就職活動に活かします。

また、大学では資格取得を支援しており、合格した資格の受験料の給付や、大学が認めた資格についての単位認定をしています。（詳細はKaitWalkerか履修要綱を参照）

単位認定を希望する場合、申請期間内（2月初旬まで）に届け出が必要です。合格証が間に合わない場合は、次年度の認定となります。（期間などの詳細は教務科まで）

以上となりますが、保証人の皆様より、気になることが御座いましたら、クラス担任までお気軽にご相談下さい。

クラス担任への連絡方法が不明な際には、  
学生課: 046-241-9394 までご連絡下さい。

なお教務課による、成績表の見方などの解説も併せてご確認ください。

情報メディア学科  
教務委員