

4 情報メディア学科の年次別授業科目表

学修領域	教育分野	授業科目			
		1年前期	1年後期	2年前期	2年後期
一般教育科目	初年次・キャリア系	入門ゼミナール ※ 体育 ※ 健康科学 人間関係論	基礎ゼミナール ※ 健康科学 ※ 体育 キャリア発達論 ビジネス実務とマナー インターンシップ		
		海外事情			
		進路設計ⅠA	進路設計ⅠB	進路設計ⅡA	進路設計ⅡB
	社会科学系	英語会話 A	英語会話 B 日本語表現法	実用英語 A 中国語Ⅰ 経済と社会 現代社会論	実用英語 B 中国語Ⅱ 日常生活と法律 日本国憲法 九州学
		海外語学演習			
	自然科学系	線形代数Ⅰ 微分積分学Ⅰ 物理学Ⅰ	線形代数Ⅱ 微分積分学Ⅱ 数学演習 物理学Ⅱ 統計学		
専門教育科目	情報基礎系	情報処理演習Ⅰ 情報処理概論 情報数学 情報科学 データサイエンス基礎	情報処理演習Ⅱ オペレーティングシステム データベース概論 人工知能基礎	情報処理演習Ⅲ コンピュータネットワーク コンピュータアーキテクチャ	情報処理演習Ⅳ ICT 通論 情報セキュリティ ソフトウェア工学
	プログラミング系	プログラミング基礎	プログラミングⅠ イノベーション実践Ⅰ データ構造Ⅰ プログラミング特論(C言語)	プログラミングⅡ イノベーション実践Ⅱ データ構造Ⅱ	
	ハードウェア系	電気電子基礎	電気回路 論理回路	電子回路 デジタル回路	電子情報実験
	メディア系	マルチメディア概論 グラフィック処理演習	CG概論 デジタルデザイン DTP 演習	CG演習 マルチメディア演習 プレゼンテーション演習 色彩情報論	CGアニメーション メディア制作演習 メディア通論
	経営系		経営学概論	基礎簿記 消費者行動論 データサイエンス実践	人的資源管理論
	PBL系			スマートフォンアプリ開発 ゲームソフトウェア開発 Webアプリケーション開発 組込みシステム開発 AIプログラミング実践 数学教育研究 ソフトウェア開発 デザイン実践 ビジネスプラン実践 ユニバーサルデザイン実践	コンピュータシミュレーション実践 映像制作 デジタルアーカイブ実践 Webデザイン実践 マーケティング実践 メディアアート実践 卒業研究

※ 体育・健康科学は、1年生前期または後期いずれかを選択

※ 必修科目

5 関与度一覧表

■学習教育目標

A：職業的・社会的自立に必要な人間関係形成・社会形成能力、自己理解・自己管理能力、課題対応能力、キャリアプランニング能力等の汎用的能力を身につけている。
B：グローバル化した社会において市民としての社会的責任を果たすために必要な社会制度や異文化についての知識とコミュニケーション能力を身につけている。
C：情報工学を修得する上で基礎となる数学及び自然科学に関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
D：情報通信技術や情報処理に関する基礎的な知識と実務的スキルを身につけている。
E：コンピュータソフトウェアを構成するプログラムについて、アルゴリズムやデータ構造に関する知識とプログラミングする能力を身につけている。
F：コンピュータのハードウェアを動かすための基礎となる電気、電子、および回路に関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
G：コンピュータを活用して情報表現をするための情報メディアに関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
H：企業において情報活用能力を備えた中核的な人材として活躍するために必要な経営に関する専門知識を身につけている。
I：専門科目で身につけた知識・技術をベースとして、更に専門的に細分化した応用領域における実践的能力を有している。各領域における与えられた課題に対して、個人またはチームで計画的に取り組み、情報技術を活用して社会の具体的な課題を解決できる能力を身につけている。

【学習教育目標に関する関与の程度】

教育分野	授業科目	選/必	学年	学期	単位	授業形態	A	B	C	D	E	F	G	H	I
初年次・キャリア系	入門ゼミナール	必修	1	前	1	講義 (AL)	◎								
	体育	選択	1	前/後	2	演習 (AL)	◎								○
	健康科学	選択	1	前/後	2	講義 (AL)	◎								○
	人間関係論	選択	1	前	2	講義・演習 (AL)	◎								
	基礎ゼミナール	必修	1	後	1	講義 (AL)	◎								
	キャリア発達論	選択	1	後	2	講義 (AL)	◎								
	ビジネス実務とマナー	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)	◎								
	インターンシップ	選択	1	後	1	実習	◎								
	海外事情	選択	1 2	前/後 前	1	集中講義・研修		◎							
	進路設計 I A	必修	1	前	1	講義	◎								
	進路設計 I B	必修	1	後	1	講義	◎								
	進路設計 II A	必修	2	前	1	講義	◎								
	進路設計 II B	必修	2	後	1	講義	◎		○	○	○		○	○	
外国語・人文・社会科学系	英語会話 A	選択必修	1	前	2	講義 (AL)		◎							
	英語会話 B	選択必修	1	後	2	講義 (AL)		◎							
	日本語表現法	選択	1	後	2	講義		◎							
	実用英語 A	選択必修	2	前	2	講義 (AL)		◎							
	中国語 I	選択必修	2	前	2	講義 (AL)	○	◎							
	経済と社会	選択	2	前	2	講義	○	◎							
	現代社会論	選択	2	前	2	講義 (AL)	○	◎							
	実用英語 B	選択必修	2	後	2	講義 (AL)		◎							
	中国語 II	選択必修	2	後	2	講義 (AL)	○	◎							
	日常生活と法律	選択	2	後	2	講義 (AL)	○	◎							
	日本国憲法	選択	2	後	2	講義 (AL)	○	◎							
	九州学	選択	2	後	2	講義 (AL)	○	◎							
	海外語学演習	選択	1 2	前/後 前	2	集中講義・研修		◎							

教育分野	授業科目	選/必	学年	学期	単位	授業形態	A	B	C	D	E	F	G	H	I
自然科学系	線形代数Ⅰ	選択	1	前	2	講義・演習 (AL)	○		◎						
	微分積分学Ⅰ	選択	1	前	2	講義・演習 (AL)			◎						
	物理学Ⅰ	選択	1	前	2	講義			◎						
	線形代数Ⅱ	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)	○		◎						
	微分積分学Ⅱ	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)			◎						
	数学演習	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)	○		◎						
	物理学Ⅱ	選択	1	後	2	講義			◎						
	統計学	選択	1	後	2	講義			◎						
情報基礎系	情報処理演習Ⅰ	必修	1	前	2	演習 (AL)				◎					
	情報処理概論	必修	1	前	2	講義・演習 (AL)			○	◎			○		
	情報数学	選択	1	前	2	講義・演習 (AL)			○	◎					
	情報科学	選択	1	前	2	講義 (AL)			○	◎	○				
	データサイエンス基礎	選択	1	前	2	講義・演習 (AL)				◎					○
	情報処理演習Ⅱ	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)				◎					○
	オペレーティングシステム	選択	1	後	2	講義				◎					
	データベース概論	選択	1	後	2	講義・演習		○	○	◎				○	
	人工知能基礎	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)				◎					
	情報処理演習Ⅲ	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)				◎					○
	コンピュータネットワーク	選択	2	前	2	講義	○			◎					
	コンピュータアーキテクチャ	選択	2	前	2	講義				◎					
	情報処理演習Ⅳ	選択	2	後	2	講義・演習				◎	○				
	ICT通論	選択	2	後	2	講義 (AL)				◎					
情報セキュリティ	選択	2	後	2	講義		○		◎					○	
ソフトウェア工学	選択	2	後	2	講義				◎						
プログラミング系	プログラミング基礎	選択	1	前	2	講義・演習 (AL)			○	○	◎				
	プログラミングⅠ	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)					◎				
	イノベーション実践Ⅰ	選択	1	後	2	実習					◎				○
	データ構造Ⅰ	選択	1	後	2	講義				○	○	◎			
	プログラミング特論 (C言語)	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)				○		◎			
	プログラミングⅡ	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)						◎			
	データ構造Ⅱ	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)				○	○	◎			
	イノベーション実践Ⅱ	選択	2	前	2	実習						◎			○
ハードウェア系	電気電子基礎	選択	1	前	2	講義						◎			
	電気回路	選択	1	後	2	講義						◎			
	論理回路	選択	1	後	2	講義						◎			
	電子回路	選択	2	前	2	講義・演習						◎			
	デジタル回路	選択	2	前	2	講義						◎			
	電子情報実験	選択	2	後	2	実験						◎			
メディア系	マルチメディア概論	選択	1	前	2	講義 (AL)				○				◎	
	グラフィック処理演習	選択	1	前	2	演習								◎	
	CG概論	選択	1	後	2	講義								◎	
	マルチメディア演習	選択	2	前	2	演習 (AL)				○				◎	
	デジタルデザイン	選択	1	後	2	演習								◎	○
	DTP演習	選択	1	後	2	演習 (AL)								◎	
	CG演習	選択	2	前	2	演習								◎	
	プレゼンテーション演習	選択	2	前	2	演習 (AL)								◎	
	色彩情報論	選択	2	前	2	講義								◎	
	メディア通論	選択	2	後	2	講義 (AL)								◎	○
	CGアニメーション	選択	2	後	2	演習								◎	
	メディア制作演習	選択	2	後	2	演習 (AL)								◎	○
経営系	経営学概論	選択	1	後	2	講義・演習 (AL)								◎	
	基礎簿記	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)								◎	
	消費者行動論	選択	2	前	2	講義 (AL)								◎	
	人的資源管理論	選択	2	後	2	講義 (AL)								◎	
	データサイエンス実践	選択	2	前	2	演習 (AL)								◎	○

教育分野	授業科目	選/必	学年	学期	単位	授業形態	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
PBL系	スマートフォンアプリ開発	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)					○				○	
	ゲームソフトウェア開発	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)									○	
	Webアプリケーション開発	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)	○			○					○	
	組込みシステム開発	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)				○		○	○	○	○	
	AIプログラミング実践	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)							○		○	
	数学教育研究	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)	○		○							○
	デザイン実践	選択	2	前	2	演習 (AL)								○		○
	ビジネスプラン実践	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)				○				○		○
	ユニバーサルデザイン実践	選択	2	前	2	講義・演習 (AL)								○		○
	コンピュータシミュレーション実践	選択	2	後	2	講義・演習 (AL)										○
	ソフトウェア開発	選択	2	後	2	講義・演習 (AL)				○	○			○	○	○
	映像制作	選択	2	後	2	演習 (AL)								○		○
	デジタルアーカイブ実践	選択	2	後	2	講義・演習 (AL)										○
	Webデザイン実践	選択	2	後	2	講義・演習 (AL)								○		○
	マーケティング実践	選択	2	後	2	講義・演習 (AL)										○
メディアアート実践	選択	2	後	2	演習 (AL)										○	
卒業研究	卒業研究 (石田)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)	○									○
	卒業研究 (小田)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)				○	○	○			○	○
	卒業研究 (上村)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)	○		○							○
	卒業研究 (窪田)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)										○
	卒業研究 (曾)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)					○	○				○
	卒業研究 (五十嵐)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)		○	○		○					○
	卒業研究 (中山)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)				○	○					○
	卒業研究 (田中)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)			○							○
	卒業研究 (橋本)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)										○
	卒業研究 (平岡)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)										○
	卒業研究 (弘中)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)					○					○
	卒業研究 (藤井)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)		○								○
	卒業研究 (矢野)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)					○					○
	卒業研究 (吉原)	選択	2	後	2	卒業研究 (AL)										○

6 カリキュラム・マップ

■学習教育目標

A：職業的・社会的自立に必要な人間関係形成・社会形成能力、自己理解・自己管理能力、課題対応能力、キャリアプランニング能力等の汎用的能力を身につけている。
B：グローバル化した社会において市民としての社会的責任を果たすために必要な社会制度や異文化についての知識とコミュニケーション能力を身につけている。
C：情報工学を修得する上で基礎となる数学及び自然科学に関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
D：情報通信技術や情報処理に関する基礎的な知識と実務的スキルを身につけている。
E：コンピュータソフトウェアを構成するプログラムについて、アルゴリズムやデータ構造に関する知識とプログラミングする能力を身につけている。
F：コンピュータのハードウェアを動かすための基礎となる電気、電子、および回路に関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
G：コンピュータを活用して情報表現をするための情報メディアに関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
H：企業において情報活用能力を備えた中核的な人材として活躍するために必要な経営に関する専門知識を身につけている。
I：専門科目で身につけた知識・技術をベースとして、更に専門的に細分化した応用領域における実践的能力を有している。各領域における与えられた課題に対して、個人またはチームで計画的に取り組み、情報技術を活用して社会の具体的な課題を解決できる能力を身につけている。

■カリキュラム・マップ

□一般教育科目

年次	DP 期	A	B	C	D	E	F	G	H	I
		1 年次	前期	入門ゼミナール 体育 健康科学 人間関係論 進路設計 I A	英語会話 A 海外語学演習 海外事情	線形代数 I 微分積分学 I 物理学 I				
1 年次	後期	基礎ゼミナール 体育 健康科学 キャリア発達論 ビジネス実務とマナー インターンシップ 進路設計 I B	英語会話 B 日本語表現法 海外語学演習 海外事情	線形代数 II 微分積分学 II 数学演習 物理学 II 統計学						
2 年次	前期	進路設計 II A	実用英語 A 中国語 I 経済と社会 現代社会論 海外語学演習 海外事情							
	後期	進路設計 II B	実用英語 B 中国語 II 日常生活と法律 日本国憲法 九州学							

□専門教育科目

年次	DP 期	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1 年次	前期				情報処理演習Ⅰ 情報処理概論 情報数学 情報科学 データサイエンス基礎	プログラミング基礎	電気電子基礎	マルチメディア概論 グラフィック処理演習		
	後期				情報処理演習Ⅱ オペレーティングシステム データベース概論 人工知能基礎	プログラミングⅠ イノベーション実践Ⅰ データ構造Ⅰ プログラミング特論(C言語)	電気回路 論理回路	CG 概論 デジタルデザイン DTP 演習	経営学概論	
2 年次	前期				情報処理演習Ⅲ コンピュータネットワーク コンピュータアーキテクチャ	プログラミングⅡ イノベーション実践Ⅱ データ構造Ⅱ	電子回路 デジタル回路	CG 演習 マルチメディア演習 プレゼンテーション演習 色彩情報論	基礎簿記 消費者行動論 データサイエンス実践	スマートフォンアプリ開発 ゲームソフトウェア開発 Web アプリケーション 組み込みシステム開発 AIプログラミング実践 数学教育研究 ソフトウェア開発 デザイン実践 ビジネスプラン実践 ユニバーサルデザイン実践
	後期				情報処理演習Ⅳ ICT 通論 情報セキュリティ ソフトウェア工学		電子情報実験	CGアニメーション メディア制作演習 メディア通論	人的資源管理論	コンピュータシミュレーション実践 映像制作 デジタルアーカイブ実践 Web デザイン実践 マーケティング実践 メディアアート実践 卒業研究

7 コース選択

1年生後期からは、情報工学コースとメディアコミュニケーションコースの2つの履修モデルに沿って、講義を受講してもらいます。

1年生前期の7月中旬から下旬にかけてコース選択希望調査を実施し、1年生前期の成績発表日にコースの配属を決定します。なお、在学期間の途中で、決定したコースを変更することはできません。ただし、1年生に留年した場合は、再度コースの選択希望を受け付けます。

8 専門科目の履修モデル

■情報工学コース ※PBL科目

1 年前期	1 年後期	2 年前期	2 年後期
情報処理概論 情報数学 情報科学 データサイエンス基礎	オペレーティングシステム 人工知能基礎 データベース概論	コンピュータネットワーク コンピュータアーキテクチャ 数学教育研究 ※	卒業研究 情報セキュリティ ソフトウェア工学 ICT通論
プログラミング基礎	プログラミング I データ構造 I プログラミング特論 (C言語)	プログラミング II データ構造 II ソフトウェア開発 ※ スマートフォンアプリ開発 ※ ゲームソフトウェア開発 ※ Web アプリケーション開発 ※ 組み込みシステム開発 ※ AIプログラミング実践 ※	コンピュータシミュレーション実践 ※
情報処理演習 I	情報処理演習 II		
マルチメディア概論	CG概論		
グラフィック処理演習			
電気電子基礎	電気回路 論理回路	電子回路 デジタル回路	電子情報実験

■メディアコミュニケーションコース ※PBL科目

1 年前期	1 年後期	2 年前期	2 年後期
情報処理概論 情報数学 情報科学 データサイエンス基礎	オペレーティングシステム 人工知能基礎 経営学概論	基礎簿記 消費者行動論 データサイエンス実践 経営戦略実践 ※ ビジネスプラン実践 ※	卒業研究 マーケティング実践 ※ 人的資源管理論
プログラミング基礎	プログラミング I		
情報処理演習 I	情報処理演習 II	情報処理演習 III	情報処理演習 IV
マルチメディア概論	CG概論	CG演習 色彩情報論	CGアニメーション メディア通論 映像制作 ※ メディアアート実践 ※
		マルチメディア演習 プレゼンテーション演習	デジタルアーカイブ実践 ※ メディア制作演習
	デジタルデザイン	ユニバーサルデザイン実践 ※	Web デザイン実践 ※
グラフィック処理演習	DTP 演習	デザイン実践 ※	

履修分野共通

情報工学

メディアコミュニケーション

9 数理・データサイエンス・AI教育プログラム

本学の HP をご覧ください。

<https://www.fit.ac.jp/jc/>

