

分野/領域	1年次		2年次		3年次		4年次		将来の可能性
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
CG分野	CG基礎演習 ②	CG基礎演習 ②	▲CG応用演習A ②	▲CG応用演習B ②	○インタラクティブメディア応用演習A ②	○インタラクティブメディア応用演習B ②	○インタラクティブメディア総合研究 ⑧		CGクリエイター 映像クリエイター ゲームデザイナー
	CG論 ②		CG論II ②	▲映像演習 ②	CGマネージメント論 ②	マルチメディア論 ②	インタラクティブメディア文献研究 ④		
			▲映像演習 ②	▲映像演習 ②	エンターテインメントシナリオ技法 ②				
				シナリオ概論 ②	デジタルシネマ創作技法 ②				
WEB分野		コンピュータリテラシーB ②	システムデザイン ②		○インタラクティブメディア応用演習A ②	○インタラクティブメディア応用演習B ②	○インタラクティブメディア総合研究 ⑧		Webデザイナー Webディレクター Webクリエイター
			インターフェイス論 ②			ネットワークコミュニケーション ②	インタラクティブメディア文献研究 ④		
			▲Web演習 ②						
		メディアプログラミング演習 ②	▲メディアプログラミング演習II ②	メディアプログラミング特論 ④					
インタラクティブアート分野				スケーラブルアート論 ④	○インタラクティブメディア応用演習A ②	○インタラクティブメディア応用演習B ②	○インタラクティブメディア総合研究 ⑧		インタラクティブコンテンツクリエイター インタラクティブ広告ディレクター ソフトウェア・システムエンジニア メディアアーティスト
		デバイス演習 ②	▲デバイス演習II ②	▲デバイス演習III ②			インタラクティブメディア文献研究 ④		
			デジタルファブリケーション演習 ②	デジタル造形論 ②					
			▲インタラクション演習 ②	デジタルファブリケーション演習 ②					
サウンド分野	サウンド演習IA ②	作曲演習 ①	▲サウンド演習II ②	サウンドデザイン論 ②	○インタラクティブメディア応用演習A ②	○インタラクティブメディア応用演習B ②	○インタラクティブメディア総合研究 ⑧		サウンドクリエイター VJシステムデザイナー
		サウンド演習IB ②		ミュージック論 ②			インタラクティブメディア文献研究 ④		
共通専門科目	○インタラクティブメディア基礎演習A ②	○インタラクティブメディア基礎演習B ②			メディア文化論 ②	アニメーション論 ②			
	○インタラクティブメディア概論A ②	総合メディア概論 ②	情報と職業 ②	メディア技術史 ②	メディアと社会 ②	メディアプロデュース論 ②			
	コンピュータリテラシーA ②		マルチメディアデバイス論 ②	メディアリテラシー ②	知的財産法(著作権関連法) ②				
	メディアプログラミング概論 ②				メディアアーカイブ論 ②				

○ 必修 / ▲ 選択必修 / 科目名の後ろの数字は単位数を表す。

●インタラクティブメディア学科カリキュラム・ポリシー

インタラクティブメディア応用に必須の芸術的表現力と工学的技術力を兼ね備えた人材を養成するため、次のことを意図したカリキュラムを組み立てています。

- 1、2年次は、基礎科目から知識と教養を学びながら、専門科目でWeb、インタラクティブアート、デジタル映像などの基本的な表現力・技術力を習得するとともに、コンピュータ、ネットワーク、データベース、CG、サウンド、プログラミング、電子デバイス等、幅広い分野にわたる科目群から将来目指す専門性に合わせて選択し、系統的に学びます。
- 3、4年次は、ゼミでは、専門性の深化に向けた履修を進めるとともに、将来の進路への橋渡しとして作品制作・研究を行います。

●インタラクティブメディア学科ディプロマ・ポリシー

以下に掲げた6つの能力を身につけた学生に対して、学位を授与します。

1. 人として調和のとれた豊かな感性と幅広い教養とを身につけている。(感性・教養)
2. デジタルコンテンツに関する知識を身につけている。(知識・技能)
3. デジタルコンテンツに関する表現力を身につけている。(知識・技能)
4. デジタルコンテンツに関する技術力を身につけている。(知識・技能)
5. 世の中のニーズに応える次世代サービスの創出者としての確かな企画、開発、制作ができる。(関心・意欲・態度)
6. 先端的制作・研究を推進し、個性的かつ継続的作品発表ができる。(関心・意欲・態度)