

教育目標

デザイン工学の視点から人を中心としたシステムテクノロジーを学ぶことができる。人との親和的関係を構築するための基礎的・応用的研究を通して、情報コンテンツを含む新たな商品を作成するためのテクノロジーを修得し、もの・人・環境の相互関係を系統的に捉えて、人と社会に役立つ商品を作成することができる高度専門技術者・研究者を養成する。情報科学・心理学という異分野の融合の下で、複眼的視点を持って問題解決のできる能力を養成する。実験・実習を通して先進的なテクノロジーを修得して、実際のものづくりに直接関わる活動ができる。企業などとの連携を通してプロジェクトを構成し、実社会との関係を持ちながら幅広く学び、人を中心としたものづくりのシステムを修得して、新たなテクノロジーを開発する研究開発能力を養成する。

科目群の主な学習・教育目標	博士前期課程			博士後期課程				
	前学期		後学期	前学期		後学期		
<p>必要ときに必要な情報をデータベースからジャスト・イン・タイムで取り出し提示が可能となるWebアプリケーション開発手法と、人間工学の視点から3Dコンテンツの作成手法とを学び、マルチメディアによるコミュニケーションに必要なメディア情報環境を構築するためのテクノロジーを修得する。</p>	1年次・2年次	● CG特論 ②		● ネットワークセキュリティ ②	1年次・2年次・3年次	● 企業価値とイノベーション ②		
		● メディア情報学研究 ⑫				● メディア情報学 ②		
						● 情報デザイン ②		
						● エンジニアリング心理学 ②		
<p>人・もの・環境を系統的に捉えるために必要な知識を学び、メディア情報環境と人との関係を空間情報学の視点から解析して、よりよいシステムを構築するためのテクノロジーを修得する。</p>	1年次・2年次	● メディア情報学特論 ②		● メディアデザイン特論 ②		● 応用メディア情報学 ②		
		● データ解析法 ②			● 知的創造システム ②			
		● 応用メディア情報学研究 ⑫			● リサーチインターンシップ ④			
					● メディア情報学特殊研究 ④			
<p>視聴触味嗅の五感のモダリティー特性を学び、これらに対応した情報コンテンツの提示方法とこれらを組み合わせたコンテンツの作成に必要な技術を、訓練・支援システムを通じて学び、コミュニケーションの受け手としての人の特性を理解して、メディアデザインができるためのテクノロジーを修得する。</p>	1年次・2年次	● 心理情報統合特論 ④		● 認知科学 ②		● 情報デザイン特殊研究 ④		
				● モダリティーデザイン統合特論 ④		● エンジニアリング心理学特殊研究 ④		
		● 情報デザイン研究 ⑫			● 応用メディア情報学特殊研究 ④			
					● 知的創造システム特殊研究 ④			
<p>もっと使っていたいと感じるような、人がものとの距離を感じない、情報コンテンツをはじめとした親和型商品の開発に必要な知識を、人間工学、生理学、認知科学、心理学の視点から学び、高品位な商品を開発するために、人の特性を活かした、人との、人と機器のインタフェースを具現化するためのテクノロジーを修得する。</p>	1年次・2年次	● 心理測定・評価法 ②		● エンハンスド・ヒューマンインタフェース特論 ②				
		● エンジニアリング心理学研究 ⑫						
	1年次	● システム設計工学専攻特別講義Ⅰ ※		● コーオププログラム ④				
		● システム設計工学専攻特別講義Ⅱ ※		● コーオププロジェクト ②				
		● システム設計工学専攻特別講義Ⅲ ※						
		※特別講義の単位数・開講期はその都度定める						

● 関係科目 ● 専修科目(修士研究) ● 主要科目 ● 特別科目 ● 特殊研究
 ※いずれか1科目を選択し、必修とする ※いずれか1科目を選択し、必修とする