

羽衣国際大学 現代社会学部 放送・メディア映像学科「AI・情報システムコース」学びのご案内

このたび羽衣国際大学では、放送・メディア映像学科の「情報システムコース」に AI 関連科目を追加拡充したうえで、「AI・情報システムコース」へと名称変更し、2027 年度入試での募集を行うことにいたしました。本コースは、プログラミングや数学に不安がある方でも、生成 AI を活用して未経験からアプリ開発やゲーム制作などを学べる実践的カリキュラムです。また、学科内の他コース「放送・メディアコース」「映像コンテンツコース」にある他の科目を合わせて履修できますので、AI に関する学びを将来どのように社会で活かしていくのか、キャリア形成について教員とともに考えていくこともできるコースです。

本資料では、学びの特徴、卒業後の進路イメージ、めざす資格・検定等のポイントをまとめていますので、進路検討や志望理由書作成の参考にしてください。

1. こんな人におすすめ

コードや数学がいまは正直苦手。でも、AI を使って世の中を便利にする『アプリや仕組み』を作りたい人におすすめ！さらに他コースの授業も履修できるため、Web デザインや CG 制作まで幅広く学ぶことができます。

2. 学びのポイント

〈POINT1〉：生成 AI を使いこなし、未経験からアプリを自作！

〈POINT2〉：アプリ開発はもちろん、ゲーム制作にも挑戦！

〈POINT3〉：他コースの科目も履修 OK！Web デザインや CG 制作まで学べる。

3. 4 年間の学びの流れ

	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
学びのテーマ	高等教育を学ぶための 幅広い教養を身につける	専門性の導入と 主体的な学びを体得する	専門知識と技能の実践を通して 社会との位置づけを確認する	実践的職業人となるために専 門知識と技能を定着させる
基盤 教育科目	○大学入門ゼミナールⅠ・Ⅱ ○AI 入門 ○情報処理入門	○海外研修論 ○プロジェクト演習 ○S P I 対策 B（非言語分野）	○キャリアプランニングⅠ・Ⅱ	-
コース 専門科目	○プログラミング基礎Ⅰ ○生成 AI 実践セミナー	○プログラミング応用Ⅰ・Ⅱ ○ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ ○AI 技術 ○フィジカル AI ○専門ゼミナールⅠ・Ⅱ	○AI システム応用演習 A・B ○Web アプリケーション技術 ○情報ネットワーク演習Ⅰ・Ⅱ ○データ構造とアルゴリズム ○専門ゼミナールⅢ・Ⅳ	○卒業制作・論文Ⅰ・Ⅱ
他学科 他コース 関連科目	○制作概論 ○経営学入門	○Web デザインⅠ・Ⅱ ○シナリオ・絵コンテ ○サウンドデザイン ○マーケティング論Ⅰ・Ⅱ	○CG 演習Ⅱ ○ユニバーサルデザイン論 ○ドローイング	
オフ キャンパス	○地域連携事業	○海外研修	○インターンシップ ○教員養成プログラム	

※カリキュラムは変更になる場合があります。

4. PickUP 授業



【 生成 AI 実践セミナー 】

ChatGPT 等の生成 AI を活用し、Web アプリ制作やアイデアの具現化を実践。プログラミング初心者でも自然言語による指示でシステムやコンテンツを構築できる、次世代のモノづくりスキルを習得します。



【 ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ 】

プロの現場でも使われる「Unity」を使い、ゲームや VR アプリの開発に挑戦。簡単な作品づくりから段階的に学ぶため、未経験からでもプログラミングの基礎とアイデアをカタチにする力が身につきます。



【 フィジカル AI 】

ロボット技術を実社会に実装する方法を習得。AI 知能を実際のモノや仕組みに組み込み、動かすプロセスを体験することで、社会の DX を支える技術力を養います。

5. 2 年後期（AI・情報システムコースの履修例）

	月	火	水	木	金
1					
2	プログラミング応用Ⅱ	ゲーム プログラミングⅡ	経営情報概論		情報ネットワーク論
3	SPI 対策 B (非言語分野)			Web デザインⅡ	キャリアデザイン論Ⅱ
4	放送メディア 特別講義 A		フィジカル AI		専門ゼミナールⅡ
5	シナリオ・絵コンテ			データベースⅠ	

※カリキュラムは変更になる場合があります。色付は専門科目。

6. 卒業後の進路イメージ

AI プランナー／AI アプリクリエイター／SE（システムエンジニア）／社内 SE／ソフトウェア開発者／DX 推進担当
／ゲームプランナー／UI/UX デザイナー／高等学校教諭（情報） など

7. めざす資格・検定

IT パスポート試験（国家資格）／生成 AI パスポート／G 検定／基本情報技術者試験（国家資格）／Python3 エンジニア認定基礎試験／Photoshop®・Illustrator®クリエイター能力認定試験／Unity 認定ユーザー／DX 検定 など

8. 取得可能な教職免許

〈本学科として取得可能な科目〉

高等学校教諭一種免許状（情報）

〈星槎大学（通信制）との連携で取得可能な科目 ※1〉

中学校・高等学校教諭一種免許状（英語／保健体育）、高等学校教諭一種免許状（地理歴史）、特別支援学校教諭一種・二種免許状、小学校教諭二種免許状、幼稚園教諭二種免許状

※1 別途費用がかかる場合があります。詳細は入試広報課にお問合せください。

9. 2027 年度 入試制度・出願について

① 本コースは、放送・メディア映像学科で実施するすべての入試区分（1 年次募集）でご出願いただけます。

詳細は、学生募集要項（改訂版）をご確認ください。

② 2026 年 9 月 7 日（月）から出願受付を開始する「総合型選抜Ⅰ期」「スポーツ推薦入試Ⅰ期」「私費外国人留学生入試（1 年次 ※指定校・協定校含む）」から出願が可能です。

③ 3 年次編入学試験につきましては「情報システムコース」としての募集となります。

10. Q&A

NO	質問	回答
1	2026 年度まで学生募集を行っていた、「情報システムコース」と「AI・情報システムコース」の違いを教えてください。	従来のプログラミングやシステム開発の基礎に加えて、「最新の生成 AI 技術を使いこなす科目」が 1 年次から体系的に追加拡充された点が最大の違いです。コードの丸暗記に頼らず、AI への適切な指示（プロンプト）によって未経験からアプリや仕組みを構築するスキルを習得できます。 ●新たに追加拡充された AI 関連科目 〈コース専門科目（専門導入分野）〉 ・ AI 入門（配当年次：1 年次） 〈コース専門科目（AI・情報システム分野）〉 ・ 生成 AI 実践セミナー（配当年次：1 年次） ・ AI 技術（配当年次：2 年次） ・ フィジカル AI（配当年次：2 年次） ・ AI システム応用演習 A（配当年次：3 年次） ・ AI システム応用演習 B（配当年次：3 年次）
2	プログラミングの経験が全くなく、数学も苦手なのですが、授業についていけますか？	問題ありません。本コースではコードの丸暗記や複雑な数学理論から入るのではなく、生成 AI（ChatGPT 等）へ日本語で適切な指示（プロンプト）を送り、アプリやシステムを動かす実践手法から学びます。1 年次の「AI 入門」や「プログラミング基礎Ⅰ」でパソコンの基本操作から丁寧にフォローするため、文系の方や未経験の方でも安心して受講できます。

3	AI やシステム構築だけでなく、Web デザインやゲーム制作も一緒に学べますか？	はい、学べます。本コースは「放送・メディア映像学科」内にあるため、2 年次の『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ』に取り組めるほか、学科内の他コース科目である『Web デザイン』『CG 演習』『シナリオ・絵コンテ』なども履修できます。プログラミング技術だけでなく、動画制作や WEB デザイン、アプリ開発など、すでに社会の様々なところに実装されている AI の活用を知り、「デザイン力」や「コンテンツ表現力」をあわせ持てる点が大きな特徴です。
4	授業を受けるために、入学前までに高スペックなパソコンを用意する必要がありますか？	入学前に特別な高スペックパソコンを無理に購入する必要はありません。学内には最新の演習用 PC 環境や開発設備が整っています。個人で準備するノートパソコンの推奨スペックや必要なソフトウェアについては、合格後の案内やオリエンテーションにて詳しくご案内いたします。
5	以前発表されていた「デジタルインテリジェンス学科（仮称）」と、今回開設された「放送・メディア映像学科 AI・情報システムコース」の違いは何ですか？	主な違いは、学科から「コース」への変更に伴い、開設される専門科目の範囲が絞り込まれた点です。デジタルインテリジェンス学科（仮称）で予定されていたゲーム・メディアデザイン分野やデジタルクリエイション分野の科目が大幅に削減されたほか、AI システム分野における座学・理論中心の科目も一部整理・廃止されました。 ●開講を取りやめた主要な科目 ※大学案内に記載されている科目を一部抜粋して表記しています 〈コース専門科目（専門導入分野）〉 ・デジタルインテリジェンス概論（配当年次：1 年次） 〈コース専門科目（AI システム分野）〉 ・DX 概論（配当年次：1 年次） ・認知科学（配当年次：2 年次） ・AI プログラミングⅠ・Ⅱ（配当年次：3 年次） ・記号 AI（配当年次：3 年次） 〈コース専門科目（ゲーム・メディアデザイン分野）〉 ・ゲーム文化（配当年次：2 年次） ・ゲーム・メディア制作入門（配当年次：2 年次） ・ゲームプロデュース（配当年次：2 年次） ・メディアデザイン演習Ⅰ・Ⅱ（配当年次：3 年次） ・ゲームデザイン（配当年次：3 年次） 〈コース専門科目（デジタルクリエイション分野）〉 ・メディアアート入門（配当年次：2 年次） ・UI/UX デザイン（配当年次：2 年次）

		・プロダクトデザイン（配当年次：2 年次） ・XR 概論（配当年次：2 年次） ・デジタルファブ리케이션演習（配当年次：3 年次） ・空間デザイン演習（配当年次：3 年次） ・メタバース（配当年次：3 年次） ・コンテンツ制作演習（配当年次：3 年次） ●名称を変更し AI・情報システムコースに引き継ぐ科目 ※大学案内に記載されている科目を一部抜粋して表記しています 〈コース専門科目（AI システム分野）〉 ・画像処理（配当年次：3 年次） →AI・情報システムコースの「AI システム応用演習 B」（配当年次：3 年次）に引継ぎ 〈コース専門科目（ゲーム・メディアデザイン分野）〉 ・ゲーム制作演習Ⅰ・Ⅱ（配当年次：3 年次） →AI・情報システムコースの「ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ」（配当年次：2 年次）に引継ぎ
6	AI・情報システムコースの内容を確認できる、大学案内（改訂版）はいつ頃発行されますか。	大学案内（改訂版）の発行予定は以下のとおりです。 ○ 本学公式 HP への掲載：9 月中旬頃予定 ○ 冊子の印刷完了・発行：9 月末頃予定 掲載および発送準備が整い次第、本学公式 HP のお知らせでのご案内いたします。

以上

【本件に関するお問い合わせ先】

羽衣国際大学 入試広報課

TEL：072 - 265 - 7200

E-mail：nyuushi@hagoromo.ac.jp

受付時間：平日 9:00～17:00