情報福祉マネジメント学科　カリキュラム・マップ（2022年度入学生版）

情報福祉マネジメント学科 ディプロマポリシー	知識・技術・理解	① 情報科学の基本的な知識と技術を体系的に理解し，文化・社会・自然においてそれらの位置づけについて説明できる ② 社会福祉学の基本的な知識を理解し，文化・社会・自然においてそれらの位置づけについて説明できる ③ 情報科学の知識と技術の活用を通じ、多様な人々の社会的ニーズや文化的な要請に応えうることを示せる
	思考力・判断力・行動力	④ 情報科学の知識と技術を活用し、社会に存在するさまざまなテーマに沿った事実やデータを適切に収集し、数量的な把握・理解に立って正しく論理的な分析を加えることができる ⑤ 分析結果に基づいて問題を発見し、その解決に必要となる方策を考え、実行に移すことができる ⑥ これらの情報収集、分析、問題発見、解決のプロセスを客観的に評価し、身に付けたプレゼンテーションスキルを適切に選択することにより、他者と有効なコミュニケーションを図ることができる
	態度・志向性	⑦ 自らまたはチームで取り組む情報収集、分析、問題発見・解決と評価において、自己を律しながら責任を持つとともに、良心や社会的規範・ルールに従った行動ができる ⑧ これらの行動に加え、他者との連携・協力を図りながら、説得力のある意思表明と率先した行動ができる ⑨ 獲得した自己の知識・技術・経験に基づいて創造的に思考することを通じ、新たなニーズの解決に向けた意欲的な努力の継続と、このために必要となる資質を柔軟に発揮できる ⑩ 多様な人々の共生社会を、地域的な視点のみならず、グローバルな視点からも見つめることができ、身に付けた知識・技術を活用する姿勢を示すことができる

授業科目		主題	到達目標	ディプロマポリシーとの関係（◎：特に重要，○：重要，△：望ましい）									
				知識・技術・理解			思考力・判断力・行動力			態度・志向性			
				①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
専門基礎科目	情報福祉マネジメント論	情報福祉マネジメント学科での学びの基礎を身につけるために各コースを軸とした学びについて、情報科学の応用技術，創造性溢れるデザインの素養，情報科学と企業活動について概説を通して、大学での学びの基礎を形成する。	1．情報福祉マネジメント学科が目指す人材育成を理解する 2．学科の3コース（①ヒューマンサポート，②創造メディア，③企業マネジメント）の内から希望するコースが選択できるようになる 3．各コースで求められる素養について示せるようになる	◎	○	○						△	◎
	情報基礎実習Ⅰ	パソコンの基本操作について，初心者レベルを想定し，Windows OSの基本操作，Microsoft社 OfficeのPowerPintとWordのアプリケーションの操作方法を修得する。	1．キーボード入力、Windows10の基本操作、電子メールやインターネットを活用できる 2．大学生活を送る上で必要なユニバーサル・パスポートを扱うことができる 3．文書作成（Microsoft社Word使用）や発表用資料作成（Microsoft社PowerPoint使用）などの技能および知識を習得し、それらを作成できる	◎		◎			◎			○	○
	情報基礎実習Ⅱ	Microsoft社 Excelの基本操作について，初心者レベルを想定し，入門的な内容の実習｛データの入力・編集，表作成，グラフならびに図形の挿入，値の型（数値型と文字型 等），関数（合計，平均，最大，最小の算出等）｝を通して，データ処理方法の基礎を修得する。	1．表計算ソフト（Microsoft社Excel）を使用したデータ処理の基礎的な知識・技能などの修得し、データ分析ができる 2．そのデータの有する意味を考察できるようになる	◎		◎	◎					○	○
	情報処理論Ⅰ	情報処理能力試験、基本情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験など、様々な情報系試験の基礎となる知識、技能を理解し活用できる。特にネットワークの仕組みについて正しい知識を持ち、セキュリティ対策に役立てる実務的な能力を習得する	1．Tの基本的な知識と技術を修得することを目指す 2．文科省認定情報活用試験(J検）の問題を70%以上解けることを目的とする	◎		◎	○					△	
	情報処理論Ⅱ	情報に関する基礎知識と応用力を修得し，国家試験レベルの問題が解ける基礎力を身につける。特に，ネットワーク分野や情報セキュリティ分野を中心にその仕組みと対策について学ぶ。	1．文科省認定J検情報システム試験の基本スキルの合格を目指し、情報系の資格試験に対する基礎を習得する	◎		◎	○					△	
	プログラミング基礎Ⅰ	基本的なVisualBasicのプログラムが開発を通して、初級プログラマにとって必要なコーディングスキル、デバッグスキル、アルゴリズムの構築力などを身につける。	1．Visual Basicのプログラムコードを理解し，トレースできる 2．基本的なVisual Basicのプログラムが開発できる 3．2方向分岐，多分岐，ループ，一次元配列などの基礎的論理構造やデータ構造を理解し，プログラミングできる 4．テーブルサーチ，選択法や泡立ち法などの基礎的なアルゴリズムを理解し，プログラミングできる 5．Visual Studioの使い方を理解し，実際に使うことができる	◎		◎		○			△	○	○
	プログラミング基礎Ⅱ	Windowsプログラミングに不可欠なさまざまなコントロールの使用方法を学んだ上で、より複雑なプログラムを開発するために必要な分岐命令、ループ命令、2次元配列、関数やサブルーチンなどの実習を通して、初級プログラマにとって必要なコーディングスキル、デバッグスキル、アルゴリズムの構築力などを身につけます。	1．Timer，CheckBox，RadioButton，ListBoxなどVisual Basicの基本コントロールを用いたプログラムが開発できる 2．複数方向分岐や前判定反復・後判定反復などの論理構造を理解し，プログラミングできる 3．ユークリッドの互除法や10進2進変換などの基本アルゴリズムを理解し，プログラミングできる 4．2次元配列のデータ構造を理解し，プログラミングできる 5．ユーザ定義プロシージャ（関数やサブルーチン）を使ったプログラムを開発できる。	◎		◎		○			△	○	○
	データ構造とアルゴリズムⅠ	プログラミングには欠かせないデータ構造を学び，フローチャートの作成を通して基礎的なアルゴリズム（最大，最小，整列，探索等）を習得する。また，議事言語についても学ぶ	1．データの構造の表現と操作が説明できる 2．基本的なアルゴリズムの考え方を説明できる 3．フローチャートを作成できる	○		○	○	○				△	△

	データ構造とアルゴリズムⅡ	データ構造とアルゴリズムⅠに引き続き，処理手順を示す手法として，フローチャートと疑似言語を用いて，疑似言語の基礎的な内容学び，疑似言語を用いた基本アルゴリズムから応用アルゴリズムまでの知識を習得する。	1．疑似言語の手法を理解し，基本アルゴリズムから応用アルゴリズムについて説明できるようになる 2．情報処理技術者試験に合格できるようになる	○		○	○	○				△	△
	高齢者福祉	高齢者及び障がい者の全体像を捉え、両者に対する諸制度と具体的支援方法を理解する	1．高齢者及び障がい者の特徴を,身体的・精神的・社会的に理解し説明できる 2．関連の諸制度について理解し説明できる 3．介護保険制度について理解し説明できる 4．障がい者保健福祉制度を理解し説明できる 5．現状と課題を理解し説明できる 6．支援方法について理解し実施できる 7．今後の課題について理解し説明できる		◎		△			△		△	○
	障害者福祉	社会における諸課題を理解し課題解決に取り組むために、障害のある人を取り巻く現状を理解するとともに関係する法律や制度について理解し考察する力を身につける	1．障害に関する定義等及び障害者福祉に関する法や制度の概要を理解し、それらについてわかりやすく説明できるようになる 2．障害者福祉に関する支援のしくみについてわかりやすく説明できるようになる 3．障害者福祉をめぐる現在の課題について論じることができる力を身につけるようになる		◎		△			△		△	○
	児童・家庭福祉	児童の権利保障を理解する。児童および家庭に関する法律や制度、施策の実際を理解する	1．児童福祉や権利保障の歴史をふまえ、我が国の児童家庭施策の全体像を理解しその内容を説明することができる 2．多岐にわたる児童に関する法律や制度を把握し、保育や社会福祉援助技術につながる知識を身につけることができるようになる		◎		△			△		△	○
	情報社会論	現代情報社会の基本的な構造や変化を体系的に理解し、その知識について説明できるようになる	1．「情報」を3通りに定義し，述べることができる 2．情報社会の「光」としての利便性について解説できるようになる 3．情報社会の「影」としての危険性を具体的な事例をもって説明できるようになる	○		○		○		◎	○	○	◎
	プレゼンテーション技法	プレゼンテーション資料で活用する要素（テキスト，表，グラフ，図，画像）のそれぞれにについて配慮事項を学び，プレゼンテーション資料の作成や発表における効果的な手法を獲得し，実践するスキルを身につける。	1．プレゼンテーション用ソフトで効果的な資料を作成できるようになる 2．プレゼンテーション資料に基づいて十分な配慮を持った口頭発表ができるようになる 3．これらを通じて習得した配慮事項を説明できるようになる 4．説得力のあるプレゼンテーションのあり方を考えられるようになる				○	○	◎	△	○		○
	デザイン原論	モダンデザインが成立した時代的背景や様々な芸術潮流の学びを通し，アップルデザインに代表される21世紀初頭のデザインに与えた影響やその系譜について理解する。	1．モダンデザインの潮流（19世紀の草創期から1950年代の確立期、ポストモダンから現代まで）を理解する 2．建築，工業デザイン，グラフィック，クラフト，ファッション，舞台創作など，近代・現代に繋がる「デザインの原理」や「ものづくりの系譜」を理解する	○		○	○					△	○
	現代情報論	私たちが日常生活で直面しているさまざまな社会経済問題（デフレ，低賃金，消費税，人手不足，経済格差など）について，アベノミクスに焦点を合わせながら理解し，これら諸問題の要因，政策について学ぶ。	1．わが国のさまざまな社会経済問題に関する新聞記事の概要を説明できるようになる 2．社会経済問題の趣旨について，自分の言葉で書くことができるようになる 3．さまざまな社会経済問題について，自分の意見を述べることができるようになる	○		△	△			△			○
	社会福祉原論A	社会福祉に関わる全般的知識の学習と、社会福祉観の変遷の学ぶ。また、社会福祉学を人間と社会を対象とする学問と捉え、社会福祉実践等の術語・用語を丁寧に吟味しながら多角的に考察することを通して、社会福祉に関する全般的知識の理解を深める。	1．社会福祉の全般的な基礎的知識が理解できる 2．社会福祉実践、及び社会福祉学への興味・関心が深まる		◎							△	○
	社会福祉原論B	社会福祉に関わる全般的知識の学習と、社会福祉観の変遷の学びぶ。また、社会福祉学を人間と社会を対象とする学問と捉え、社会福祉実践等の術語・用語を丁寧に吟味しながら多角的に考察することを通して、社会福祉に関する全般的知識の理解を深める。	1．社会福祉の全般的な基礎的知識が理解できる 2．社会福祉実践、及び社会福祉学への興味・関心が深まる		◎							△	○
専門基幹科目L群	リエゾンゼミⅡ（情報基礎演習）	Ⅰで学んだ，基礎的な大学で学ぶ力に加え，専門的な研究をする際の基礎力となる，社会における諸課題を発見する力，問題に気づく力，調べる力，解決するための方法を考える力，そして，プレゼンする力を養う。	1．社会を見る目を身につける 2．問題発見のために各種情報収集を行える 3．集めた情報を整理し，問題点を抽出できる 4．発展的なプレゼンテーション能力を発揮できる	○		○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	リエゾンゼミⅢ（情報演習Ⅰ）	Ⅰ，Ⅱでの学びを引き継ぎ，現代社会が抱える諸課題の問題解決のために，必要となる各種技術を修得し，解決手段を見いだし，これらに計画的に取り組む姿勢を養う。	1．問題解決のために必要な思考展開ができる 2．問題解決で求められる基本的な技術を発揮できる 3．問題解決の方法を提示できる 4．説得力あるプレゼンテーション能力を示すことができる	○		○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	リエゾンゼミⅣ（情報演習Ⅱ）	Ⅰ～Ⅲでの学びの積み重ねとして，社会の諸問題の中より自身の興味関心の高いテーマを選択し，実際に問題解決に取組むこと（PBL）を通して，主体的に取り組む姿勢を養い，問題解決のアプローチ手段を高める。	1．適切なテーマ選択ができる 2．テーマに取り組む意義を適切に表現できる 3．問題解決にあたって求められる発展的技術を発揮できる	○		○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	卒業論文	本学科での学びの集大成として，学んできたことを基礎に，各々が社会の諸問題を解決するための研究テーマを定め，情報を収集・整理し，問題解決に必要な技術を発揮し，結果を踏まえ，十分に考察し，これらを総合的にまとめる。これらの学びを通し，ディプロマポリシーに示す学生が身に付けるべき資質・能力の修得を目指す。	1．テーマの社会的意義を十分説明できる 2．自ら取り組んだ事柄を整理し，まとまりのある文章として表現できる 3．プレゼンテーション能力の集大成として，効果的な口頭発表ができる	○		○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
専門基幹科目A群	情報支援技術論	障害者，高齢者，児童を含め，ICT機器の利活用により，どのような支援が可能なのかを理解するとともに，その支援者となった場合に必要な支援に関する知識を学ぶ。	1．人を支援する手法のひとつとして，ICTがどのように活用できるのか理解し，説明できるようになる 2．支援を行う際の基本的知識，考え方を理解し、説明できるようになる 3．意思伝達装置などを使用したいという人へ，支援に関する情報提供ができるようになる	○	○	○	△	△			△	○	○
	デザイン基礎Ⅰ（平面）	状況や問題に対応できるアイディアの創出を目指すため、「刺激語法」の発想方法を使い自分の考えの理解度とアイディアの幅を広げていきます。そして、アイディアを相手に魅力的に発信するため、アイディアを魅力的に視覚化していく事を習得していきます。	1．状況、問題に合わせたアイディアを発想できる 2．自分のアイディアを相手に伝える時、画像をつけることでわかりやすく魅力的に伝えることができる	○		○			◎		○		○
	デザイン基礎Ⅱ（立体）	言葉をより魅力的に見せる画像（造形美）を制作し、相手に自分の考えをわかりやすく魅力的に伝える方法を学びます。造形美を意識した画像を実現するため、美術・デザインの視覚的効果を学び立体造形を学んでいきます。	1．自葉では伝えることが難しい事を画像（造形美）をつけることでより魅力的に伝えることができる 2．言葉をより魅力的に見せる画像（造形美）が作れる	○		○			◎		○		○
	情報支援ケーススタディ	意思伝達困難者への意思伝達装置を活用したコミュニケーション支援や環境制御支援の事例を通して、情報技術を人に役立たせるための支援に関する知識と技術の修得を目指す。	1．ICTを用いた支援に関する事例を通して，支援の有効性を人に説明できるようになる 2．支援事例を通して，対象者理解，支援における注意点等について説明できるようになる 3．専門職の患者への関わりから，社会人基礎力として必要な対応力と問題解決能力を身につける		○		△	△				○	◎
	情報システム設計論	情報システムの調査分析と設計工程に関する基礎知識と実例を学ぶとともに，企業内の業務フローを作成し，既存のシステムの長短所を把握し，短所をシステム化することで効率的に品質・生産性を向上させる設計手法を学ぶ。	1．各種業務データを活用して進むべき道筋を示し，企業の存続を左右する情報処理システムを設計・開発する手法を説明できるようになる(上流工程を中心) 2．「情報処理技術者スキル標準」に沿った科目内容（システム開発とその運用）であると同時に，「基本情報技術者試験」の基礎レベルともいうべき基本的な知識や情報技術に関する知識を説明できるようになる	◎		○	○						○
	ソーシャルメディア論	「ソーシャルメディア」と呼ばれるサービスの中のSNSは双方向・多方向コミュニケーションであるが，ソーシャルメディアにおけるコミュニケーションの特徴とその役割，問題点を体系的に学ぶ。	1．メディアの歴史的な背景と現状について説明できるようになる 2．インターネットのメディアとしての特性を理解し，ソーシャルメディアの役割について述べることができるようになる 3．情報リテラシーを常に意識しながらソーシャルメディアを利用できるようになる	○		○		○		◎	○	○	◎
	メディアデザイン論	身の回りに溢れる「デザイン」から情報を正確に認識し、自らも適切に情報を伝達する能力を獲得する。	1．明快な表現方法を獲得することで，日常のコミュニケーションに活かせるようになる 2．プレゼンテーションの場などで効果的な発表ができるようになる 3．難解な情報を読み解き，平易で適切な情報にまとめることができるようになる	○			○		◎	○		△	○
	アニメーション論	アニメーションや映像における様々な効果や手法などを学び、授業や就活、就職後の業務等の場面で印象的・効果的な表現が出来るようになることを目指す。	1．映像表現やアニメーションへの理解、知識を用いて効果的な発表や情報伝達ができる 2．印象的、効果的な表現方法を習得し、卒業研究や就職活動に効果的な表現ができる	○		○			○				○
	色彩構成技法	色彩の三属性である「色相」「彩度」「明度」という基本要素を理解し、色彩の秩序＝色彩の科学を踏まえた色彩の基礎をはじめ、光の三原色や色の三原色の特性などの色彩の基本概念を学び、色の働きや色の性質、色の効果、色の視認性、その役割や重要性を理解します。様々な色彩理論から色の影響力や仕組みを理解し、社会的な問題解決型の演習課題を通して、効果的な色彩構成の組み立て法や配色技法を習得します。	1．色彩の基礎や光の三原色について説明できる 2．色の働きや色の性質、色の効果について説明できる 3．色彩理論を考慮したデザインの重要性について説明できる 4．論理的且つ実践的なデザイン技法や方法論を習得する	○		○	○	◎	◎	○	○	◎	○

ユニバーサルデザイン論	年齢，身体の特徴，能力の違い，男女差に関わらず，あらゆる人々に利用可能な製品や建物・空間をデザインする概念を理解する事で，誰もが普通に快適な生活が保証されるユニバーサルデザインの理念とは何か，その課題や解決策を多様な視点から検証し，超高齢社会の現状を踏まえたデザインの在り方や役割りを考える。	1．特定の人の利益になるだけのデザインではなく，誰もが使えるように開発段階からアセスメント(事前点検)し，社会にとって意義のある提案ができる 2．生活弱者(高齢者、障害者、子ども、妊産婦、外国人等)に利用しやすいモノづくりの具体的事例を示すことができる 3．超高齢社会におけるユニバーサルデザインが果たす役割りの大きさや意義を説明できる	○	○		○	△		○		○	○
ハードウェア論	情報の基礎理論である，2進数の特徴や基数変換，論理回路を学ぶことにより，ビットパターンについての基礎的な内容を学ぶ。五大装置の仕組みと，周辺機器の特徴や種類を理解する。	1基本情報処理技術者試験ならびにITパスポート試験等のハードウェア分野を理解し説明できるようになる	◎		○	△					△	
オペレーティングシステム論	オペレーティングシステム，コンピュータのハードウェアとソフトウェアとの間の橋渡し役を担い，ユーザがより円滑にコンピュータシステムを利用することができる環境を提供していることから，オペレーティングシステムに関する役割と機能を学ぶ。また，過去の情報処理試験問題等を解きながら理解を深めていく。	1．基本ソフトとよばれるオペレーティングシステムの機能について説明できるようになる 2．基本情報処理技術者試験ならびにITパスポート試験におけるソフトウェア分野での問題に正答できるようになる	◎		○	△					△	
データベース論	収集され蓄積されたデータを利用者の意思の疎通を助け，意思決定を支援するような役割を果たすものへと変化させるため，そうしたデータを情報や知恵として活用するための根幹として重要性を増しているデータベース管理システム（DBMS）を含め，データベース（DB）への理解を深め，データ抽出技法の基本を修得する。	1．現在のデータベースの主流であるリレーショナルデータベースについて，理論的な基礎を習得する 2．基本情報技術者試験に合格するに足る知識も合わせて獲得し，説明できるようになる	◎		○	△					△	
情報ネットワーク論	情報ネットワークの基本的な仕組みの理解と、それを応用し提供されている便利なサービスについての視野を広げる	1．情報ネットワークの階層モデルを説明できる 2．LANの構成と、通信の基本的な仕組みを説明できる 3．インターネットのしくみを理解し説明することができる 4．情報処理技術者国家試験の通信分野において正答できる	◎		◎	○					△	△
経営科学Ⅰ	在庫管理や日程管理，データ分析等に対する数学的アプローチ方法を習得し，これらの応用力を身につける。	1．1次方程式，1次不等式を組み立てて図解したり，データの入門的な集計・分析ができるようになる 2．経営科学で扱われる各種の基礎的な技法を理解し、応用できるようになる 3．統計学の基礎を十分理解し，応用できるようになる	△		△	◎	◎		○		○	
経営科学Ⅱ	身の回りのデータ分析を目的としてた統計学的アプローチ方法を習得するとともに，確率分布の考え方とそれを適用した簡単な推定や検定を学び，これらの応用力を身につける。	1．時系列分析と回帰分析を理解し，応用することができるようになる 2・基本的な推定と検定を理解するし，応用することができるようになる 3．これら各種分析手法を積極的に用いる姿勢を示すことができるようになる	△		△	◎	◎		○		○	
情報処理資格対策Ⅰ	情報セキュリティマネジメント試験の問題を70％以上解けるための知識の習得を目指す。	1．情報セキュリティマネジメント試験合格を目指す 2．基本情報処理試験午前免除の修了試験に合格する	◎		◎	○	○		△			◎
情報セキュリティ管理論	日々の生活や就職先企業に置いて必要としている最低限度の情報セキュリティ知識を身に付ける。	1．スマートフォンやパソコンやインターネットの脅威を理解し対策方法を説明、対処できる 2．知らぬ間に被害者・加害者にならないために必要最低限の基礎知識を理解し、リスクを自分自身で回避できる 3．企業で働く場合、重要な事項であるため、企業の情報漏えいの脅威について論じることができる	◎		○		○		◎	△	○	○
人工知能論	人工知能技術の基本的なアルゴリズムを理解し、実装（プログラミング）できるようになることを目指す。	1．機械学習の概要について説明できる 2．ニューラルネットワークの概要について説明できる 3．強化学習の概要について説明できる 4．探索について概要を説明できる 5．基本的なPythonのプログラミングができる	◎		◎	○	○		△		△	△
調査・分析法Ⅰ	調査を通じて得た情報を数学的な根拠に従って分析する手法について学ぶとともに，調査目的に応じた適切な様式作成のあり方と，調査の実施を通じて，分析手法を体得する。	1．調査項目・回答の種類とそれぞれに適した分析手法を説明できるようになる 2．アンケート調査の合理的な様式を作成できるようになる 3．調査結果の分析に当たって，Excel関数の応用と適合するグラフを作成できるようになる 4．調査結果について効果的なプレゼンテーションができるようになる			○	◎	◎	◎	○			○
調査・分析法Ⅱ	インタービュー調査などの質的調査を通じて得た情報を数学的な根拠に従って分析する手法について学ぶとともに，調査目的に応じた適切な様式作成のあり方と，調査の実施を通じて，分析手法を身につける。	1．インタビュー調査の要領を学び，それを実施し，分析できるようになる 2．統計学の応用として，t分布，カイ2乗分布，F分布を活用できるようになる 3．テーマを選んで，調査様式作成やその実施，分析までできるようになる 4．分析結果から効果的なプレゼンテーションができるようになる			○	◎	◎	◎	○	○	○	○

	情報処理資格対策Ⅱ	基本情報技術者試験の問題を70%以上解けるための知識の習得を目指す。	1. 基本情報処理技術者試験に合格する	◎		◎	○	○		△			◎
専門基幹科目B群	MOS対策Ⅰ	ワープロソフトを使用した文書作成能力を身につけ、技能を証明するためのMOS資格を取得する。	1. 文書の作成と管理ができるようになる 2. 文字、段落、セクションの書式設定ができるようになる 3. 表やリストの作成ができるようになる 4. 参考資料の作成と管理ができるようになる 5. グラフィック要素の挿入と書式設定ができるようになる	◎		○						△	○
	MOS対策Ⅱ	表計算ソフトを使用した数値や文字データに関する情報処理を身につけ、技能を証明するためのMOS資格を取得する。	1. Excel環境の管理ができるようになる 2. ワークシートやブックの作成と管理ができるようになる 3. セルやセル範囲のデータの管理ができるようになる 4. テーブルの作成ができるようになる 5. 数式や関数を使用した演算の実行ができるようになる 6. グラフやオブジェクトの作成ができるようになる	◎		○						△	○
	ゲームプログラミング実習Ⅰ	動的で双方向性をもつ表現が可能なデザインソフトであるUnityの機能を理解し，操作を修得する。また，オブジェクト指向型言語C#を理解し，プログラム開発できるようになる。	1. デザインソフト「Unity」の操作方法を習得し，自在に扱うことができる。 2. 基本的な3DCGを作成することができる。 3. オブジェクト指向型言語C#を理解し，プログラム開発することができる。	◎		◎	○	○	○		○	◎	○
	ゲームプログラミング実習Ⅱ	Unityの高度な操作方法を理解し，2D・3Dでの高い制作能力を修得する。また，オブジェクト指向型言語C#を理解し，プログラム開発できるようになる。	1. デザインソフト「Unity」の高度な操作方法を修得し，オリジナルコンテンツを作成できる。 2. オブジェクト指向型言語C#を理解し，プログラム開発することができる。 3. 2D・3Dを用いた高度なプレゼンテーションができる。	◎		◎	○	○	○		○	◎	○
	プログラミング応用Ⅰ	3DCG（3 Dimension Computer Graphics）を制作でき、それをプログラミング言語を用いてコントロールできるようになる。	1. 3DCGの基本的な用語を理解し，説明できる 2. 3DCGの基本的なモデリングとレンダリングができる 3. 映像の基本的な編集ができる 4. Unityのプログラムコードを理解し，基本的な3DCGを表示するプログラムが開発できる 5. C#を用いたオブジェクト指向プログラミングができる	◎		◎	○	○	△	△	△	○	○
	プログラミング応用Ⅱ	二足歩行する「ゆるキャラ」の3DCG（3 Dimension Computer Graphics）を制作でき、それをプログラミング言語を用いてコントロールできるようになる	1. ボーン（骨）づけやスキニングなど，人型3DCGアニメーションの開発手順と専門用語を理解，、実践できる 2. モーション付けの方法が理解でき，自分でも人型3DCGアニメーションを制作できる 3. Unityを用いた3DCGアニメーションのプログラム開発ができる 4. 3DCGの移動・回転・拡大縮小の手法や行列演算について理解し，説明できる 5. 物体との衝突判定ができる 6. カメラや照明の制御ができる 7. 高度な3DCGプログラミングを駆使して簡単なゲームの開発ができる 8. オブジェクト指向プログラミングを理解し，実践できる	◎		◎	○	○	△	△	△	◎	○
	3Dアニメーション制作	3DCG（3 Dimension Computer Graphics）やVFX（Visual Effects）を用いたアニメーション動画を制作るようになる。	1. 3DCGの基本的な用語を理解し，説明できる 2. VFXの基本的な用語を理解し，説明できる 3. 映像の基本的な編集ができる 4. CGを用いた動画を作成することができる 5. 動画とCGを合成した動画が作成できる	◎		◎	○	○	△	△	△	○	○
	デジタルデザイン基礎実習	グラフィックデザインの基本として，デザインソフトのIllustrator、Photoshopの基本操作，印刷知識などを学び，レポートや論文，卒業制作，就職活動用のポートフォリオなどで役立つ編集作成技法を身に付ける。	1. ドロー系デザインソフト「Illustrator」の基本操作を習得し，自在に扱える 2. ペイント系デザインソフト「Photoshop」の基本操作を習得し，自在に扱える 3. 上記ソフトを卒業研究や就職活動に活用する	○		○							△
	ロボット基礎実習	簡単なロボットを作成することで，ロボットや組み込み系のアプリケーションの構築に必要な電気工作と電気制御を学ぶ。	1. 基本的な電子部品の特徴と近い方が説明できるようになる 2. 電子制御をする上で，基本的な組み込みプログラムを作成できるようになる 3. 電気回路図が読めるようになる	◎		○		○				○	○
	情報支援実習	座学と実習を通し，様々な障害を支援するための機器や技術の基本について自らが体験しながら学ぶ。また，支援機器の活用方法を体験し，その有用性を学ぶ。これら支援機器の理解を通して，理解力，思考力を養う。	1. 肢体不自由・視覚・聴覚，発達障害などの障害特性について説明することができる 2. 支援機器の有する機能，性能について説明することができる 3. 障害特性に合わせた支援方法を検討することができる	○	○	○	△	△			△	○	○
	情報支援応用実習	情報通信技術（以下，ICT）支援を行うために必要な支援機器に関する知識・技術を修得する。 支援機器の利活用方法の修得を通して，観察力，発想力，応用力，問題解決能力を修得する。	1. 肢体不自由・視覚・聴覚，発達障害などに応じた支援機器の役割について理解し，使用できる 2. 支援機器の対象者(ユーザ)のニーズを多角的に理解し，説明できる 3. 機器導入からサポートの流れを理解し，対象者のニーズを支援できる。	○	○	○	△	◎		△	△	○	◎

	3DCG 技法Ⅰ	映画やテレビ、ゲームなどで多用される最新の3DCG制作テクニックを身につけることで、様々なコンテンツの作成能力・高度なプレゼンテーション能力を獲得する。	1. 3DCGの用語を理解し、説明できる。 2. 3DCG開発ソフト「Blender」を操作できる。 3. 3DCGモデリングができる。 4. UVテクスチャが作成できる。 5. 静止画像・動画のレンダリングができる。 6. ボーンアニメーションの制作技法を理解し、制作できる。 7. カメラワークを理解し、動画の編集ができる。 8. 修得したテクニックを駆使してオリジナル作品が制作できる。	○		○	△	○				△	△
	3DCG 技法Ⅱ	3DCG技法Ⅰで学んだ内容を更に高め、卒業研究の実験や開発物などに活用できる高いレベルの知識と技術を修得する。	1. 3DCG開発ソフト「Blender」の高度な操作ができる。 2. スカルプトなど複雑な3DCGモデリングができる。 3. ノーマルマップなど高度なUVテクスチャが作成できる。 4. ノードを駆使した高度な静止画像・動画のレンダリングができる。 5. 高機能にカスタムしたアーマチュアを用いた高度なアニメーション制作ができる。 6. unity等のゲームエンジンに対応したモデリング・出力ができる。 7. 3Dプリンタに対応したモデリングができる。 8. 修得したテクニックを駆使して高度なオリジナル作品が制作できる。	○		○	△	○				△	△
	Webサイト構築演習	ネットワークを活用したWebサイトの基礎知識と，良いWebサイトとは何かを考え，それを具体化できるWebページ制作技術を修得する	1. ネットワークの基本的な仕組みを説明できるようになる 2. 伝えたい情報を効果的に伝えられるWebサイトデザインを考えられるようになる 3. それを実現するため，HTMLとスタイルシート等を用いてWebページを制作できるようになる	◎		◎	○	○	△	△		○	○
	測定実験	距離、気温、湿度の測定に使用するセンサーについて、その測定原理や基本的な使い方について実習を通して測定センサーを用いた基本的な測定法と分析方法を学ぶ。	1. 各センサーが何を測定するものか説明できる 2. 各センサーの測定原理の概要を説明できる 3. センサーを使った測定プログラムの作成ができる 4. 測定結果をログに出力できる 5. データの分析ができる	○		○	◎	◎		○		△	○
	映像表現技法	テレビ番組やネット配信動画などを参考に、どのように映像を加工すれば伝えたい情報が伝わるのかについて検討し、そのような映像を実際に作るために必要な技術を習得を目指す。	1. 映像をカットしたりつなげたりして映像を作ることができる 2. 様々なエフェクトを加えた映像を作ることができる 3. 映像に動きをつけることができる 4. 目的に応じた映像の書き出しができる	○		○	△	○	○		○	△	○
	デジタルデザイン応用実習	デジタルデザイン基礎実習で学んだ内容を更に高め、卒業論文のプレゼンテーションや就職活動に活用し、印刷・デザイン・広告業界で通用するレベルの知識と技術を修得する。	1.「イラストレータ」「フォトショップ」の高度な操作ができる。 2. パッケージ、CD、DVDジャケット等の立体的なデザインと印刷ができる。 3. 簡単な3DCGモデルを作成し、そのテクスチャ画像を制作することができる。	○		◎	△	○	○				○
	サウンドデザイン	基礎的な音楽理論と音楽制作ソフトの使い方を合わせて学び、社会で多様な分野に音楽生かした豊かな情報を提供できるよう知識・技術・感性を磨き、映像に音楽や"音"を加えることによって、心に響く"情報"にすることを目指す。	1. 音楽制作ソフト『Studio One Prime』に付属する様々な楽器の音源を使ってメロディー、和音(コード)・リズム(ドラム)を使ったコンピューターによる"バンド演奏"をマウス(パッド)で入力できるようになる 2. 必要な音楽理論を習得する 3. 与えられたメロディーではなく自身で作曲したメロディーによるオリジナル曲を作曲・制作する 4. 映像(静止画像、動画、CM、ホームページ etc.)にオリジナルの"音楽"や"効果音"を加えることができるようになる。	○		○			○		△	○	○
	グラフィックデザイン	見本の広告を参考に、見やすくわかりやすいレイアウトの基本を学習しながら、デザインソフトの操作方法を学び、グラフィックデザインの基本を学部とともに、情報メディアの多様化に対応できる様、リサーチ(市場調査)し、自分のアイディアを視覚化・デザインに置き換え、社会へ発信・提案できるスキル習得を目指す。	1. グラフィックデザイン(広告)をAdobe Illustrator、Adobe Photoshopで制作し、印刷入稿できるようになる 2. グラフィックデザインを企業などにプレゼンテーション出来るようになる	△		◎	△	◎	◎	△	△	○	◎
専門基幹科目C群	簿記	企業の「取引記録」から「財務諸表」の作成までの技能を学び、経理および経営的な判断能力を修得する。	1. 企業の決算書を作成し財政状態と経営成績を把握することができる 2. 簿記の資格を取得することができる				○	○		△			△
	金融論	「専門領域を超えての問題探求の姿勢を身につけることができる」ことを目指し金融の基本的な考え方を理解し、問題探求のための根拠を身に着ける。また、金融の役割・問題点を把握し自らの言葉で記すことにより、多様な課題を解決しうる判断力の基礎を習得する。	1. 金融経済的視点から地域の課題を論じることができる 2. 金融経済の現状を説明できる 3. 多様な課題を解決しうる可能性を指摘できる。				○	△				△	○

経営管理論	経営管理・組織マネジメントの基礎的知識から理論，経営戦略を含めた活動の実際までを学び，マネジメントの生成，発展，課題と環境変化に対応した解決策を企業事例なども踏まえて理解する。	1．企業の経営管理における「マネジメント手法」について説明ができる 2．コミュニケーション・センターとしての役割を認識し，良好な組織運営について論じることができる 3．マネジメント・リーダーとしての立場を理解し，課題解決に向けての協調と配慮ができる				△	○		△	△		○
マーケティング論	オーソドックスなマーケティングの理論を踏まえた上で、事例への当てはめと分析を行う。	1．マーケティング論の基本的な考え方を理解することができる 2．理論を事例へ適用し分析することができる				○	○				△	○
リスクマネジメント論	リスクマネジメントの視点と方法論から，企業経営・公共経営のあり方を学ぶとともに，有事の際の被害防止・軽減について，いかにリスクを「分散」するか，いかに「結合」するかに焦点をあてて専門的・実践的なあり方について学ぶ。	1．リスクマネジメントの基礎知識を説明できる 2．東日本大震災を含め災害リスクのマネジメントの重要性を認識できる				△				△	△	○
サービスマネジメント論	経済のサービス化の現状と課題を理解するとともに，サービスそのものの特徴やマネジメントのあり方について，理論的に検討しながら学びを深める。併せて、サービス業界における具体的な事例も交えながら学ぶ。	「経済のサービス化」，「サービス」そのものが持つ特徴，それをどのようにマネジメントするかという「サービスマネジメント」について広く知識を習得して理解を深め，自らの言葉で整理して説明することができるようになる				△				△	△	○
会計学	財務諸表を作成するための会計法規や会計理論を修得し、そこから発展的に財務分析技法を学ぶ。	1．企業の成績表である財務諸表について、その作成技法の基本を理解することができる 2．財務諸表を作成するための基本的な会計基準・法規を学ぶことができる 3．作成された財務諸表から、安全性や収益性および活動性などについての分析能力を習得する				○	○		△			△
労働法（労働組合法を含む）Ⅰ	労働基本権、労働憲章、契約、就業規則等の労働法の全般的な理解を深める。	学生時代のアルバイトでの雇用問題，大学卒業後の雇用の場での問題を考えることができるようになる			△				○	△		△
労働法（労働組合法を含む）Ⅱ	賃金・労働時間・労働災害・団体交渉・労働協約等の労働法の全般的な理解を深める。	学生時代のアルバイトでの雇用問題，大学卒業後の雇用の場での問題を考えることができるようになる			△				○	△		△
ナレッジマネジメント	企業社会では社会変化を読み取る力と経験を生かしながら新しい発想を素早く生み出す力が求められており，そのための企業の取り組みとしてナレッジマネジメントがあげられる。このため，企業が取り組んで成功した事例を取り上げ，今後の様々な企業において安定的な経営がなされるように理解を深めていく。	個々の社員などがビジネス活動で得た客観的な知識や経験知・体験知およびノウハウなどの情報を組織内全体の知識として共有するシステムを理解し，組織内に散在している知識の共有から問題解決力を高める経営の在り方を理解することができる			△	△	○	◎	△	○	○	◎
経済原論（国際経済を含む）I	経済学は大きくミクロ経済学とマクロ経済学に分けられるため，Ⅰでは経済主体（家計、企業）の個別の行動に焦点をあて、消費や生産などの活動を分析するする理論体系であるミクロ経済学の理論の習得を行い，経済学の基礎的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．マクロ経済学の理論が説明できる 3．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			△							◎
経済原論（国際経済を含む）Ⅱ	経済学は大きくミクロ経済学とマクロ経済学に分けられる．Ⅱでは個別の経済活動を集計した一国経済全体に焦点をあて、国民所得、雇用、投資、貿易などの分析する理論体系であるマクロ経済学の理論の習得を行い，経済学の基礎的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．マクロ経済学の理論が説明できる 3．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			△							◎
マクロ経済学Ⅰ	マクロ経済学は個別の経済活動を集計した一国経済全体に焦点をあて，国民所得，雇用，投資，貿易などを分析する理論体系であることから、国民経済計算やIS-LMモデルなどを通して，マクロ経済学の基本的な理論を習得する。	1．マクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる				△					△	△
マクロ経済学Ⅱ	マクロ経済学は個別の経済活動を集計した一国経済全体に焦点をあて，国民所得，雇用，投資，貿易などを分析する理論体系であることから、マンデル・フレミングモデルやハロッド・ドーマーの成長理論などを通して，マクロ経済学の基本的な理論を習得する。	1．マクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる				△					△	△
ミクロ経済学Ⅰ	ミクロ経済学は，経済主体（家計，企業）の個別の行動に焦点をあて，消費や生産などの活動を分析する理論体系であることから，消費者理論などの基本的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる				△					△	△
ミクロ経済学Ⅱ	ミクロ経済学は，経済主体（家計，企業）の個別の行動に焦点をあて，消費や生産などの活動を分析する理論体系であることから，パレート最適や市場の失敗、ゲーム理論などの基本的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる				△					△	△