令和4年度入学生用カリキュラムマップ

【情報メディア学科】

【1年前期・基礎】

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMC1001	初　期　演　習　Ⅰ	1	本学で修得すべきことは何かを理解し、自主的に学び新たな発見を導きだせる力を身につけることを目的とする。このため、本学の「立学の精神」「教育目標」を知り、本学学生としての誇りと自覚を持つ。さらに、主体性・論理性・実行力を培い、女性として有為な社会人となるために、それぞれの学部学科の専門性に基づく知識と社会人基礎力の修得の必要性を理解し、各自のキャリアデザインを自ら構築する。	大学の修学の基礎となる単位制を理解し、適切な履修計画に沿って修学する主体性、考える力を身につけ、所属学科の3つのポリシーに基づく専門教育の概要を把握し、自らのキャリアデザインを組み立てる力を身につける。また、良識ある社会人となるための社会人基礎力の必要性を理解し、その基盤となる十分なコミュニケーション能力を培い、基本的な社会ルールを理解し、本学学生としての誇りと自覚を身につける。さらに、学習・研究を進める上での倫理の基礎となる情報の取り扱いに関する知識を身につける。					◎	◎			
22UIMC1002	初期演習Ⅱ（情報メディア入門）	1	「初期演習Ⅱ」の目的は、初年次学生が、学院の教育理念と歴史について学び、本学学生としての誇りと自覚を持ち、大学生にふさわしい主体性・論理性・実行力を培い、学部・学科の教育目標を達成するように導くことである。	1．「立学の精神」、それに基づく「教育目標」、「教育推進宣言」、学院の歴史について理解する。 2．主体的に学び、実践する姿勢を身につけ、積極的に意見を発表・伝達するために、本を読み、自ら考え、文章に表現するなどの基礎的な能力を養う。 3．学生相互や担任教員との豊かで円滑な人間関係の基礎を築く。 4．女性として社会で活躍するための、キャリア形成の基礎を身につける。							◎	◎	
22UIMC1003	コンピュータ基礎	1	実社会での活動において、IT（情報技術）に関する基礎知識は必須と言われており、ITを軸にした形で社会の営みを理解することが重要である。 本講義では、ITに関する基礎的知識を身につけ、組織運営や商取引にITがいかに活用されているかを正しく理解することを目的とする。	情報メディア学科で開講する各種の専門科目（情報技術系、経営学系）を実践的に理解するための基礎知識を獲得する。また、IPAが主催する国家資格「ITパスポート試験」に合格することを目指す。		◎		○					
22UIMC1004	コンピュータ応用	1	実社会での活動において、IT（情報技術）に関する基礎知識は必須と言われており、ITを軸にした形で社会の営みを理解することが重要である。 本講義では、ITに関する基礎的知識を身につけ、組織運営や商取引にITがいかに活用されているかを正しく理解することを目的とする。	情報メディア学科で開講する各種の専門科目（情報技術系、経営学系）を実践的に理解するための基礎知識を獲得する。また、IPAが主催する国家資格「ITパスポート試験」に合格することを目指す。		◎							
22UIMC1005	Oral Communication Ⅰ	1	英語でコミュニケーションを図る際のフォーマットを確認しながら、実際に「英語を使う」ことを経験することによって、コミュニケーション能力を養う。	1．基本的な日常の英語会話ができる。 2．英語の基礎文法や語彙を理解する。			◎						
22UIMC1006	Oral Communication Ⅱ	1	英語でコミュニケーションを図る際のフォーマットを確認しながら、様々な場面設定の中で、実際に「英語を使う」ことを経験することによって、コミュニケーション能力を養う。	1．様々な場面での基本的な英語会話ができる。 2．英語の基礎文法や語彙を理解する。			◎						

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMC1201	文化事業論	1	文化事業のコンテンツのうち芸術文化に焦点を絞り、まずその表現の多様性に触れることを第一の目的とする。 第二に、その芸術文化が私たちの心を動かす要因を作品の側の客観的な要素や構造のうちに見出し、その特徴を理解することを目的とする。	第一に作品に素直に向き合い鑑賞できること、第二に作品の諸要素と構造を理解し記述できること、第三にその特徴を他の表現と比較して論じることができるようになること。15回の授業を通じ、これらの段階に順を追って到達することを目標とする。	◎								
22UIMC1301	AI入門	1	人工知能分野の基礎知識として、人工知能の定義、歴史に始まり、3回の大きなブームにおいて、人工知能を実現するために提案されてきた、探索、推論、知識表現、機械学習といった主な技術のアイデア、および各技術により解決される問題の範囲を学び、人工知能技術の現状を理解することを目的とする。	・人工知能分野の歴史から最新事例まで、全体像の概要を理解する。 ・これまで提案されてきた主な技術の仕組みを理解する。 ・人工知能技術の現状と問題点を理解する。		◎							
22UIMC1302	コンピュータネットワーク入門	1	コンピュータとネットワークは本来別物であるが、いまやそれらが一体となることによって強力な情報通信技術を提供している。その歴史や基本的しくみ、活用の実態について学ぶ。プログラム（命令）とデータとメモリ、数値・文字・メディア、パケット交換、モバイル常時接続、ソーシャルネットワーク、デジタル移行などがトピックスの一例である。 社会情報学の観点から、技術そのものだけでなく、それが文化に与える恩恵と危険性についても考える。	情報通信技術がいかに社会・経済や生活を支えているかを理解することが第一段の目標である。そのうえで、コンピュータとネットワークの基本的なしくみを知り、その技術的特性がデジタル移行をどのように方向づけるかを考察することが、さらに上位の目標である。高校教科情報科の教職実践力としては、要素技術特性の難易度を順に追って整理する能力の獲得を目標とする。		◎							
22UIMC1303	情報科学への招待Ⅰ	1	情報化社会は情報科学なしでは成立しえない。本科目の目的は情報科学における重要なトピックを学び、その本質と技術に対する深い理解を得ることである。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標は情報科学における重要なトピックの本質と技術を理解し、情報科学に対する正しい理解と視点を得ることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMC1401	オフィスツールの基礎	1	IT技術の適切な活用のためのコンピュータやネットワークに関する基礎知識、情報モラルの知識と実践力を身につける。また、オフィスソフトを活用した、レポートやビジネス文書の作成や表計算ソフトを用いたデータ分析を行うための基礎的な技能を習得する。	・基礎的なコンピュータやネットワークに関する知識、情報モラルに関する知識を習得し、場面に応じてコンピュータやネットワークを活用することができる。 ・文書作成を行うために必要なソフトの活用技術を習得し、目的に応じた簡潔な文書を作成できる。 ・データを分析するために必要な表計算ソフトの活用技術を習得し、簡単なデータ分析ができる。			◎						

令和4年度入学生用カリキュラムマップ

【情報メディア学科】

【情報メディア専攻】

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM1101	コミュニケーション論	1	コミュニケーションは日常的で必要不可欠なものである。一方で、そのようなものであるからこそ、日々の生活の中で悩む機会も多い。本講義では、コミュニケーションから距離をとって考え直すことによって、身近と思われているコミュニケーションの実像を理解し直すことを目的とする。	日常において何気なく行っているコミュニケーションを俯瞰的な視点から見つめ直すことによって、コミュニケーションに対する総合的な理解力を深めることを到達目標とする。 具体的には、次の通りである。コミュニケーションの基本的な考え方を学ぶ。その上で、社会情勢を踏まえた時事ネタ等を取り上げながら、学生自らが周囲の現象に対して主体的に考察を行う能力を養うことを目標とする。	◎								
22UIMM1102	メディア論	1	デジタルデバイスが浸透し、多くの人たちにとってメディアは社会生活において不可欠な存在となっている。メディアでの表現活動や技術的発展のみが注視される傾向にあるが、「メディア」を理解するためには、社会的な視座をもって「メディア」を多角的に捉えることが不可欠である。社会学の立場からメディアと社会の関係を考察することを本科目の目的とする。	文部科学省が示す学士力のうち、〈知識・理解〉を重点においた科目となる。社会学的視座からのメディア研究に関する基本的な知識を体系的に学び、「人類の文化、社会と自然に関する知識の理解」を深めることを到達目標とする。	◎								
22UIMM2101	コンセプトデザイン論	2	現代社会において、商品・事業・番組などの企画がきわめて重要な意味を持つ。企画立案の最初の作業がコンセプトの設定である。この科目の目的は、さまざまな商品群や企画などにおけるコンセプトについて考察し、そのデザインの基本的な考え方と方法を学び、体得することにある。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「論理的思考力」と「問題解決力」の向上を目標とする。ビジネスの現場での実践の背景にある理論を紹介したうえで、演習を組み合わせつつ実施する。					◎				
22UIMM2102	社会調査Ⅰ	2	本科目では、社会調査とは何か、どのようなことをして、何がわかるのかなど、社会調査の意義と諸類型に関する基本的事項を理解し、社会調査によって資料やデータを収集し、得られた質的データ・量的データを具体的に分析していくための基礎的方法を学ぶことを目的とする。	資料やデータの収集から分析までの諸過程に関する基礎的な事項を習得し、調査目的と調査方法の決め方、調査企画と設計、仮説構成、対象者の選定方法、サンプリング法、質問文・調査票の作り方、調査の実施方法、調査データの整理など調査設計と実施について学修する。現状をデータ化し、そのデータを通じて社会の構造と動態を探るための方法の基礎を習得することを到達目標とする。					◎				
22UIMM2103	社会調査Ⅱ	2	社会調査の第一段階は既存資料の検討・分析である。本科目は、公的統計や調査報告等先行調査・研究を検討するために必要な量的データ（記述統計）と質的データに関する基礎知識を習得することを目的とする。	一変数の情報を記述する方法と二変数間の情報を記述する方法、そして、さまざまな質的データの読み方と基本的なまとめ方を学修する。量的データ、質的データそれぞれの特徴と分析方法を理解し、統計分析を含んだ資料を適切に評価できるようになることを到達目標とする。					◎				

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM2104	ネットワーク社会論	2	伝統的な暮らしにおいては家族/親族（血縁）、近隣/地域共同体（地縁）といった非選択縁と並び、仕事縁・経済縁という半選択縁が、人々を強く結びつけてきた。さらに近代以降の生活では、宗教・趣味・スポーツ・観光・ボランティアといった「結社」的な中間集団に基づく、選択縁が無数に派生してきた。とくに現代生活におけるつながりは、電子媒体やSNSを介し、国境や言語を超えて構築する、オンライン上の共同体（コミュニティ）として重要さを増している。こうした新旧ネットワークと共同体のありようを知ることを目的とする。	友人や家族との必然的な結びつきのあり方、外の現実社会やネットを通じて見知らぬ人との偶然の出会いのあり方について、その背後にあるネットワーク構造を学ぶことを目指す。とくに一つ一つの出会いや結びつきが、個別の属人的キャラクターを超えた、ネットワークのレイヤー構成を学ぶ。それによって、ネットワークやコミュニティの合理的でシステマティックな側面と、非合理的でアモルフな側面とを知ることを通じ、ネットワーク全般に対する、より高度な知識の達成を、本科目の目標とする。	◎								
22UIMM2105	ＳＮＳリテラシー演習	2	ネットワーク・コミュニケーションを取り巻く、ネット社会の現状を理解する。 ソーシャルメディアを中心としたネットワーク・コミュニケーション環境の発展過程を把握する。 ソーシャルネットワークの利用にまつわる各種リテラシーを、利用実践を交えて考察する。	ソーシャルネットワークでのコミュニケーションの特徴や利点、注意点を把握する。 ライブストリーミングなどの個人主体の情報発信手段に関する基礎知識を習得する。 ネット社会における個人情報利活用のメリットとリスクについて考え、ソーシャルネットワークやデジタルメディアの利用に関する各自のリテラシーを高める。			◎						
22UIMM2106	科学技術と社会	2	現在、私たちは科学技術の成果によってもたらされた様々な恩恵を受けて生活をしている。その一方で、科学技術の成果がもたらす想定外の出来事によって、時として様々な被害を受けることもある。本科目では、現代社会のあらゆる面に様々な影響を及ぼしている科学技術とは何か？ということを科学技術の歴史および科学技術が社会に及ぼした影響に関する具体例を通して理解する。そして、科学技術と社会の関係について、さらに私たちは科学技術とどう関わりあって行くべきなのか、ということを考察していく。	本科目は次の二つのことを到達目標としている。 １）科学技術の歴史的変遷および科学技術が社会に及ぼした影響に関する具体例を通じて、科学技術とは何か、そして、科学技術と社会の関係について理解する。 ２）私たちは科学技術とどのように関わりあっていくべきなのか、自分自身の答えを導き出す。	◎								
22UIMM2107	情報と職業	2	21世紀に生きる職業人として持つべき素養基盤の一つとして、責任を有する職業観や勤労観、さらに年々その進展の速さが激しくなるであろう情報化の流れの中で、社会における倫理観の養成をはかる。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	職業人として、情報を収集、加工、発信する上で必要となる基礎的な素養を身につけるとともに、責任を有する職業観や倫理観について理解する。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。								◎	
22UIMM2108	情報文明学	2	人類の文明の進歩は情報の発達の歴史ともいえる。文明の正体を情報学的な立場から明らかにする。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	情報とその文明について歴史的観点から理解を深める。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。	◎								

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM2109	生　活　美　学	2	情報化社会により、現代は世界的に同質な環境に変わりつつある側面をもつ。これは、世界中の人たちが同じものを食べることができ、同じような暮らしを選択することが可能になるということでもある。また技術や医学の進歩などにより、日本においては便利で衛生的な暮らしができるようになった。そのため、日本に古来より伝わる習慣については忘れ去られていることも多い。 便利であるということは、すべてにおいて幸福なことなのか。また、不便であるということは、すべてにおいて不幸なことなのか。本講義では、あえて、「便利の不幸、不便の幸福」を考えることによって「かつての日本」の知恵や美意識を再確認する。現代ほどには便利でなかった昔の暮らしから、不便だからこその幸福を想像し、現代の暮らしと比較する。	「かつての日本」に存在していた日常生活をゆたかに暮らすための知恵や美意識を知る。 講義を通して、「人の話を聞いて要点を理解する」能力を身につける。	◎								
22UIMM3101	生　涯　学　習　論	3	本科目の目的は、「人間の生涯にわたる発達と生涯学習との関わり」そして、「社会における生涯学習の重要性」について理解した上で、「自らの知的生活をより高めること」にある。	本科目の到達目標は、「人の生涯にわたる発達と生涯学習の関わり」、そして、「社会における生涯学習の重要性」を理解した上で、「自らの知的生活をより高めること、さらに積極的に生涯学習に取り組むようになること」にある。								◎	
22UIMM3102	情　報　環　境　学	3	人間をとりまく情報環境を、情報学の立場から明らかにすることを目的とする。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	情報とその環境について歴史的観点から理解を深める。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。	◎								
22UIMM3103	メディアと生活文化	3	本科目はメディアと生活文化の関わりを社会学・生活文化研究の観点から考察することを目的とする。メディアが生活文化の変容・受容にどのように関係してきたのかについて、代表的な理論と具体的な事例を学ぶ。	メディアの内容分析とオーディエンス分析の代表的な先行研究について体系的に理解したうえで、メディア環境と自分の日常生活との関わりについて具体的・客観的に考察できるようになることを到達目標とする。	◎								
22UIMM3104	メディアカルチャー論	3	メディアの普及は、ハードウエアの発明だけでなく、カルチャーの変遷によって牽引されてきた。そこには、①軍事段階、②ビジネス段階、③社交・遊戯段階という三段階の法則がある。電信電話からSNSまで、その法則性によって生まれ、発展してきた。われわれの現代生活におけるメディア体験は、第三段階の社交・遊戯カルチャーの只中にあるが、それ以前の軍事・ビジネス段階のカルチャーをも継承してきている。古くはモールス信号から最新のYouTube/Instagramまで、多様なカルチャー様式に触れることで、メディア普及の本質と社会生活における意味を明らかにする。	身の回りにあふれる多様なメディア文化体験（視聴覚を中心とした、テレビ番組やゲーム、webコンテンツ等との接触）に対して、その意味を的確に読み解き、批判的に位置づけうるリテラシー獲得を目指す。 とくに、スマートフォン等を通じて、若者の行動に大きな影響を与えるメディア文化事象に対し、客観的に批評（キュレーション）したうえで、自らコンテンツ創造の主体となれるよう、基本的な思考枠組の習得を、本科目の目標とする。	◎								

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM3105	メディア産業論	3	デジタル化、ネットワーク化の進展に伴い、メディアの世界は大きく変わろうとしている。本科目では、特にマスメディアの産業的側面に着目する。メディアとは何かをまず考えたうえで、メディア産業の全体像、各メディアの現状、ジャーナリズムにおけるメディアの役割、インターネットやSNSの生活文化に与える影響などについて考察することを、本科目の目的とする。	大きな変革期にあるメディア産業について理解を深め、メディアの社会的意義と私たちの生活に与える影響について自らの視点を持つことを目標とする。	◎								
22UIMM4101	文化社会学	4	文化とは「生活様式（way of life)」であり、個人ごと、集団ごとに千差万別でありつつ、同時に共通の要素も多く見られる。身近な文化現象として、衣食住遊の事例を取り上げ、その社会学的な意味に迫ることを目的とする。アプローチとしては、日常生活における多彩な文化現象に理論・実証両面から迫る、社会学的な方法論に立つ。ただし伝統的な社会学説史や古典的理論枠組にこだわることなく、生活や文化そのものの本質に、新しい仮説構築と思考実験を通して気づかせることを狙いとする。	複雑化する情報化社会の中で、物事や事象の表層だけでなく、隠れた深層構造を読み取る分析力の養成を目指す。 とくに、文化現象の表面的な真偽・善悪・正邪・美醜等を短兵急に判断するのでなく、隠れた社会法則の存在を学ぶことによって、客観的な社会学的思考を身につけ、自らの意見や行動を導けるようになる能力と知識の達成を、本科目の目標とする。					◎				
22UIMM4102	映像文化史	4	映像を通して、ヒトの身体が内外の世界といかなる関係をもっているかについて考える。 ヒトの視覚構造が、〈体内環境－生活環境－情報環境〉というトータルな環境連関にとって、いかなる意味をもっているか、具体的な映像事例を通して理解させる。	動画映像という情報形式・コンテンツを通じ、世界を見る眼、人間を見る眼の養成を目標とする。 映画を観ることが世界を見ることに繋がると同時に、それが身体を視ることへと繋がることで、トータルな映像文化の本質を把握する。 映像を通じた自由な視覚の運動が、〈身体－環境－世界〉の総合認識へ連動することへの理解を、本科目の到達目標とする。	◎								
22UIMM4103	文化社会学演習	4	文化とは「生活様式（way of life)」であり、身近な文化現象に対するフィールドワーク的なアプローチを通じて、その社会学的な意味に迫ることを目的とする。 日常生活における多彩な文化現象（食文化や嗜好品文化、睡眠文化、都市観光等）に対する、社会学的な思考枠組と、実践的な質的調査法（聞き書き・インタビュー・考現学・生活財生態学等）による学びを目的とする。	「文化を読解する」思考方法を身につけ、社会学に関する知識の体得を目指す。 身辺で日々起こっている、食文化や嗜好品文化、睡眠文化、都市観光等の現場への参加・観察実践によって、実践的なフィールド・リテラシー体得を目指す。 その実践を通じて、文化現象を比較・分析できるまでの能力達成を、本科目の目標とする。					◎				
22UIMM1201	マーケティング論	1	組織のマーケティング戦略を立案していくマーケター育成に向けて、マーケティングの基礎的概念を学習し、マーケティングの考え方を身につけていく。	1．STPマーケティングや4Pのマーケティング・ミックスに代表される伝統的マーケティング、換言すればマーケティングのベースとなる概念を理解する。 2．マーケティングの根底には「顧客」が存在していることを理解する。 3．マーケティングの概念や考え方を、現実にどう適用するかを理解する。 4．これからのマーケティングの方向性を理解する。	◎								
22UIMM2201	広告メディア論	2	広告メディアの概要および今日的な広告戦略や広報戦略などビジネスにおけるコミュニケーションの考え方を学び、顧客や社会に対する企業の情報受発信活動を理解する。	1．広告やメディアに関する基本的な用語を理解する。 2．マーケティングにおける広告・広報戦略の位置づけを理解する。 3．広告に対する消費者の反応の仕組みを理解する。 4．企業の広告表現戦略やメディア戦略の仕組みや考え方を理解する。			◎						

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM2202	グローバルビジネス論	2	マクロ経済環境の変遷、グローバル社会における日本の位置づけを理解した上で、グローバル化の中での日本企業の抱える課題と取組みを学んでいく。 学習を通じて、就職活動の際の企業選択の考え方や企業から求められるグローバル人材要件を理解し、今後必要な社会人基礎力を養う。	1．経済、産業、社会関連の新聞記事やニュースの内容を自分なりに読み解くことができる。 2．日本経済を中心とした国際関係の基礎概念を理解する。 3．グローバル社会における企業行動、そこでの女性の活用、人材能力要件を理解する。					◎				
22UIMM2203	広告メディア演習	2	地域企業（主に兵庫県下の企業）の抱えているプロモーション課題を解決するために広告計画の検討と策定および広告作品の制作を行う。このPBL型授業を通じて日常生活での商品やサービス選択に大きな影響を与える広告コミュニケーションの機能や役割、効果について実践的に学ぶ。	1．企業のマーケティング戦略における広告の位置づけを理解する。 2．広告制作の現場を理解する。 3．企業が抱えている課題を理解し、解決策を検討する力を養う。			◎						
22UIMM2204	地　域　産　業　論	2	中小企業を中心とした地域における産業活動と、地域発展との関連について学ぶ。まず中小企業および地域産業についての基本的な考え方と産業発展の歴史を概観する。さらに、地域における産業の現状を分析する手法と地方自治体の産業政策など地域産業振興の主体や取り組みについても理解する。	地域活性化における産業の重要性を理解し、各種指標を用いて産業の分析を行うことができる。特に、グローバル化との関連およびICTの進展が地域産業に与える影響や機会に着目して、地方自治体の産業政策など地域産業振興について議論することができる。					◎				
22UIMM3201	ＩＴ活用とビジネス	3	日々進化する情報技術と、それ活用したプラットフォームや電子デバイスの登場により新たな商品やサービスが生まれ、企業のビジネスの仕方、コミュニケーションやマーケティング施策も大きく変化し続けている。 企業における最新ICTの活用事例を通して、IT時代の経営やビジネスオペレーションの基礎を学ぶ。	1．ビジネスに関わるICTに関する基本用語を習得する。 2．デジタル時代と従来型のコミュニケーションやマーケティングとの違いを理解する。 3．ITリテラシー（ITの活用力）を向上を目指す。					◎				
22UIMM3202	コミュニティビジネス論	3	地域資源を活用し、より豊かで活気ある地域を目指す「コミュニティビジネス」が起業できるよう、実例を踏まえて、その意義、成立要件、組織（行政、NPO、ボランティア等）と運営、事業の効果や課題などを学ぶ。	コミュニティビジネスの起業に必要な、実践的な知識を身につけ、具体的にコミュニティビジネスの現実的な企画を立案できるようになることを目標とする。					◎				
22UIMM3203	マーケティング戦略論	3	企業のマーケティング戦略のあり方を、主体の異なるマーケティングや対象の相違によるマーケティング、コミュニケーション手段の相違によるマーケティング、そしてポストモダンマーケティングの側面から考察し、マーケティングについての理解を深めていく。	1．マーケティングの応用領域を学習していくことによって、マーケティングの理解を深めていく。 2．様々な事例研究を通じて、マーケティング戦略を具体的に理解する。 3．マーケティングの新しい潮流を押さえることによって、今日的なマーケティングのあり方や問題点を理解する。 4．マーケティングを学ぶことによって、戦略的思考能力の向上とともに、モノの見方を複眼化していくこと、言い換えれば様々なモノの捉え方があることを理解する。					◎				

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM3204	コンテンツプランニング演習	3	生活世界における営利的・非営利的、個人的・集団的、理論的・技能的の別を問わない、商品企画・事業企画・起業提案など、企画すること（プランニング）の意味を理解させる。頭だけでなく、五感や全身を通じ、体験的・実践的な演習形式で、プランニングを修得する。	視聴覚から嗅覚・味覚・触覚にいたる現代のコンテンツ（番組・内容）は、五感にわたる情報刺激を、多様なメディア形式に盛り込むことで、成立している。現代社会におけるコンテンツのニーズやポジショニングを理解した上で、現実に通用する企画のプランニングを試行する。実践演習におけるトライアル・アンド・エラー学習によって、企画立案の本質把握を目標とする。					◎				
22UIMM3205	衣生活情報論	3	ヒトの生活の基本として衣・食・住がある。「衣」とはヒトにのみ見られる営みであり、衣生活とはヒトが衣服を着用し社会生活を営むことである。本科目では、商品としての衣服の情報（機能性、安全性、企画・生産・販売、衣服の管理や環境問題など）の基礎的知識と、感性的側面からの衣服に対する生活者の意識と情報伝達について学ぶ。そして、ヒトと衣服の間にはどのような関係が生じているか、社会や技術の進展とともに変容する個人の衣生活をどのように創造すべきかを考察する力を養うことを目的とする。	1．商品としての衣服の情報を理解する。 2．衣服に対する生活者の意識と情報伝達について理解する。 3．個人の衣生活をどのように創造すべきかを考察することができる。	◎								
22UIMM3206	企業経営論	3	経営学およびマーケティングの観点から、現代日本の経済・経営に関わる様々な事柄を具体的に把握し、企業経営についての理解を深めていく。社会人としての必要な知識と能力を養う。	1．経済、経営に関する専門用語を理解する。 2．企業とはいかなる存在であるかを、CIと戦略ドメインの観点から理解する。 3．企業と社会との関わりについて、CSRとソーシャル・マーケティングの観点から理解する。 4．企業の競争関係の捉え方を、経営学とマーケティングの観点から理解する。					◎				
22UIMM3207	消費者経済学	3	家計の立場から、現在の経済環境とその動向を読み、状況の変化に適応して、堅実で合理的な家計運営ができるよう、必要な知識と能力を養う。	家計に関する経済学の用語と基本的な概念を理解すると同時に、利息計算や投資に関する基本的な判断ができるようになること。	◎								
22UIMM3208	マネープランニング	3	金融商品や金融サービスは金融の国際化、規制緩和および情報技術の進歩により多様化している。それ故、個人の金融取引については利便性が高まっているが、その反面それによるリスクも拡大の一途を辿っている。 そこで、この科目では個人が利用する多様化した金融商品に関する基礎知識を身につけるとともに、将来の生活設計に重要な要素である公的年金制度・公的医療制度および所得税制を理解することを目的とする。	年功序列型賃金制度から能力主義や成果主義賃金制度へ移行等の賃金・雇用制度の変化、少子高齢化による公的年金制度への不安等があり、私たちの将来設計を国や会社の制度に大きく依存することが難しくなっている。 このような時代背景の中で、「私の将来の生活基盤」を自分自身の力で設計し、築いていくことが、ますます求められてきている。 そこで、この授業では預貯金、債券、株式、投資信託等金融商品の仕組およびその魅力とリスクを理解し、貯蓄や投資等の資金運用を始めるにあたって、必要な基本知識を修得することを目標とする。								◎	
22UIMM4201	マーケットデザイン演習	4	マーケット（市場）のニーズ、つまり顧客がどのような製品やサービスを欲しているかを探ることは、企業戦略の根幹にある重要な要素である。マーケター育成に向けて、マーケットを読む方法とプレゼンテーションを学習する。	1．SPSS（統計パッケージ）の基本的な使い方を理解する。 2．統計的データを自分の視点から解釈する。 3．統計的データをマーケティング戦略に活用する。 4．プレゼンテーション能力を向上する。 5．生活の中に様々なビジネスのネタがあることを理解する。					◎				

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM1301	ウェブ入門	1	近年のウェブ技術の発展と普及は目覚ましく、我々が日常的に利用している様々なサービスがウェブを介して提供されている。そのウェブ技術の基礎にあたるのがHTMLとCSSであり、ウェブ制作に関わる職種全般に共通して必要とされる知識・技能である。本科目では、主要な項目に絞った反復的な記述練習を通して、HTMLとCSSの本質的な概念と記述原理を学び、より高度なウェブ技術を学習するための礎となることを目的とする。なお、本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	・HTML5およびCSS3に関する本質的な概念と記述原理を理解する。 ・HTMLとCSSの直接記述によって簡単なウェブサイトを一から制作する技術を身につける。 ・インターネットとウェブ技術に関する基本的な仕組みを知る。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。				◎					
22UIMM1302	情報科学への招待Ⅱ	1	本科目は、「情報科学への招待Ⅰ」につづき、コンピュータを活用するための情報の表現や情報処理、ソフトウェアの基礎知識などを具体的な事例をもとに学習し、これから情報メディア学科で学ぶ計算機科学や様々な情報技術を身につけるための礎と成すことを目的とする。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本講義は、情報科学（計算機科学）における主に情報処理およびソフトウェアの重要性を知り、その仕組みや生産の流れについて理解できるようになることを目標とする。これにより、コミュニケーション（情報通信）やシステム開発・設計などを学ぶための準備が整う。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMM1303	データサイエンス入門	1	データサイエンスの基本である、データに向き合う姿勢を徹底的に学ぶ。データが包含する情報を、分析者自身の問題意識をもとに、探索的に掴んでいく根気と技術、知識を身につけることを目的とする。データの種類や様相の多様性、およびそれに応じた処理・解析方法があり、適合性があることを理解する。	同じデータでも、いろいろな視点で処理、分析ができることを理解する。他人の考え方、問題意識を理解し、それに対して必要な前提条件や知識、分析方法について意見が述べられる。自分の問題意識が述べられて、分析方法や手順について言葉で説明できる。		◎							
22UIMM1304	プログラミング入門	1	情報社会において、コンピュータを利用したシステムやサービスを適切に活用できることは、仕事の効率や生活の質の向上に深く関わる。プログラミングとはコンピュータを操作するための言語および方法論であり、プログラミングを学んでおくことは社会で生き抜くための大きなアドバンテージとなる。本科目では、変数からクラスまでワンステップずつ実際にプログラムを組んでいくことによって、プログラミングの基礎知識と動作原理を広く浅く学び、より高度なプログラミングを学習するための礎となることを目的とする。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	・プログラミングの基礎的な知識と概念、および動作原理を理解する。 ・与えられた仕様に従って簡単なプログラムを一から組み上げる技術を身につける。 ・プログラミングを通して論理的思考力を向上させる。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。				◎					

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM2301	ウェブプログラミング	2	ブラウザを実行環境として動作するプログラミング言語「JavaScript」の基本を修得する。HTML・CSSによって記述されたアプリケーションのユーザインタフェースから入力を受け取り、その内容に応じてHTML・CSS・ブラウザをJavaSriptから操作するイベント駆動型プログラミングを学ぶ。	・Javascriptの基本的な文法を修得し、目的に応じて使用できるようになる ・DOM（Document Object Model）の仕組みを理解し、JavaScriptからHTML・CSSを操作できるようになる ・イベント駆動型プログラミングの形式でプログラムを組み立てることができるようになる				◎					
22UIMM2302	コンピュータネットワーク概論	2	コンピュータネットワークは情報化社会の基盤である。 本科目の目的はコンピュータネットワークに関する重要な概念を学び、その本質と技術に対する深い理解を得ることである。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標はコンピュータネットワークの本質と技術を理解し、コンピュータネットワークに対する正しい理解と視点を得ることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMM2303	ＣＧプログラミング	2	本科目の目的は、プログラミングの基礎技能を実践し、２次元および３次元グラフィックスの基礎について学び、GUIツールの使い方やオブジェクト指向技術についても学ぶ。これらの講義・演習を通じて、ソフトウェア生産の技能を修得し、最終課題ではアニメーションの自由作品制作を目的とする。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目では、CGプログラミングを中心に、情報処理におけるプログラミングの初・中級レベルの専門知識と技能の修得を目指す。多くの課題プログラム作成演習に取り組み、オブジェクト指向による効率のよいプログラミングを修得し、卒業研究などにおける応用システム開発へ発展できる技能を身につけることを目標とする。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。				◎					
22UIMM2304	システムセキュリティ入門	2	情報化社会において、セキュリティの問題は重大かつ深刻である。 本科目の目的はセキュリティに関する重要なトピックを学び、その本質と技術を理解することである。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標はセキュリティに関する重要なトピックの本質と技術を理解し、セキュリティに対する正しい理解と視点を得ることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMM2305	データベース入門	2	データベースとは、日常的な事象から大量のデータを一定の規則に従って整理し蓄積したデータと蓄積したデータを効率よく処理するための仕組みのことである。本科目では、データベース技術を利用する立場から、データベースの基本的な考え方と利用方法を理解することを目的とする。 なお、本科目は高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	基本情報技術者として必要なデータベースの専門知識を修得する。 なお、教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。						◎			

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM2306	プログラミング演習Ⅰ	2	現在、人工知能やデータサイエンス分野で必須のプログラミング言語であるpythonを用いた演習により、プログラミングの基礎技術、および探索やソートなど基本的なアルゴリズムを実装する技術の習得を目的とする。	・変数の型、制御構文、関数、入出力、文字列操作、モジュールの使い方など、pythonによるプログラミングの基礎知識・技術を習得する。 ・NumPy、Pandas、Matplotlibなどデータ分析に必要なモジュールの使い方を習得する。 ・pythonの基礎技術を用いて、与えられた基本的なアルゴリズムを実装し、計算量などについて意識する。				◎					
22UIMM2307	プログラミング演習Ⅱ	2	プログラミング演習Ⅰで学んだプログラミングの基礎知識・技術を前提に、さらなるプログラミング技術の向上を目的とする。PythonによるデータサイエンスやAIなどのAPIやフレームワークなどを用いたアプリケーションの作成を通して、ソフトウェア制作の知識と技術を習標する。	・Pythonプログラミングの初・中級レベルの知識と動作概念を理解する。 ・APIやフレームワークを用いた応用的なプログラムを作成する技術を身につける。 ・目的の処理を実現するアルゴリズムの設計ができる論理的思考力を身につける。				◎					
22UIMM2308	アルゴリズム論	2	アルゴリズム（算法）は情報処理のための最も基本的な概念である。情報処理を深く理解し、プログラミングやスクリプティングを行うためにはアルゴリズムの考え方を身につけることが必須である。この科目では、必要に応じて各種のプログラミング言語を学ぶための基礎力を養う。	本講義で学ぶ基本的なアルゴリズムを理解して、それらを実際のプログラミングに応用できるようになることを目指す。日常の情報整理や判断を行う際にアルゴリズムの考え方を応用できるようになることも一つの重要な目標である。		◎							
22UIMM2310	ＡＩ概論	2	現在の人工知能において最も重要な技術である機械学習について、対象とする問題や、問題を解決するための一般的な流れ、さまざまなアルゴリズムを学ぶ。さらに、機械学習の中でも特に、現在の人工知能分野の大きな飛躍をもたらした深層学習の概要、および画像認識や自然言語処理などへの活用方法を理解することを目的とする。	・機械学習技術の一般的な流れを理解する。 ・機械学習のさまざまなアルゴリズムを理解する。 ・実用的なタスクに対する機械学習の適用方法を理解する。		◎							
22UIMM2311	ｿﾌﾄｳｪｱｴﾝｼﾞﾆｱﾘﾝｸﾞ	2	コンピュータソフトウェアを対象とする工学について、すなわち品質と生産性をともに向上させるため、トレードオフを解決しバランスをとって最適化する方法と技術を学ぶ。分析・設計・実装・保守というステージの認識、構造化・抽象化・階層化、粒度やスコープの概念、機能中心と対象中心、トップダウンとボトムアップのアプローチなどが含まれるが、これらはソフトウェア開発に限定的な考え方ではなく、人間の活動すべてにわたって適用可能なものであることを理解する。	ソフトウェア分析・設計のさまざまな方法論と技術を知ることが第一段の目標である。そのような考え方がいかに一般化可能なものであるかを理解し、意思決定への影響を考察できるようになることが、さらに上位の目標である。高校教科情報科の教職実践力としては、方法論理解の難易度を順に追って整理する能力の獲得を目標とする。					◎				

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM3304	データサイエンス演習	3	データの分析において重要な仮定と結論の繋がりについて、シミュレーションのツールを活用して実践的に学ぶ。多様な分析方法を統合したモデルとしてシミュレーション手法を用い、データ・パラメータ・伝達関数の選択・調整により、対象システムの振舞いがどのように変化するかを見ながら、シミュレーションの実課題対応への有効性を理解することを目的とする。	データに対し、問題意識に基づく仮定や前提条件を踏まえたシミュレーションモデルを構築できる。公的情報データベースや観察調査からデータ収集し、問題意識をもとに整理し、モデルを構築、その結果からモデルの設定について再考し、仮定や前提条件の妥当性について意見が述べられる。						◎			
22UIMM3305	A I 演 習	3	pythonを用いたプログラミング演習を行い、「AI概論」で学んだ機械学習の一般的な流れを構成する、データの前処理、モデルの選定、各アルゴリズムによる学習、学習結果の評価などの各技術について、実際の体験を通した習得を目的とする。	・簡単なデータを用いて、機械学習の一連の流れをpythonで実装するための技術を習得する。 ・応用例として、画像、テキストデータなどを用いて、機械学習による画像認識や自然言語処理などを実装するための技術を習得する。						◎			
22UIMM4301	コンピュータネットワーク応用	4	情報化社会の基盤はコンピュータネットワークである。本科目の目的はコンピュータネットワーク上に構築された様々なサービスとその基礎技術について実践的に学ぶことである。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標はコンピュータネットワーク上に構築された様々なサービスとその技術について学ぶことにより、コンピュータネットワーク上でサービスを提供する者の視点が持てるようになることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMM4302	データサイエンス論	4	情報化の時代では、まず作業や操作の自動化が推進され、続いてデータ駆動の時代として「判断」の自動化を機械的に行うことが研究されている。その基盤となる、意思決定、評価、判断について、どのように行われるのか、問題意識との繋がり、発達・認知科学との繋がりから理解することを目的とする。	問題意識を持ってデータを見る重要性を説明できる。意思決定、評価、判断が多様な方法により行われることを理解し、古典的な方法から数理モデル、AI機械学習などの方法論について概要を説明できる。問題意識に基づき、対象事象をモデリングできる。		◎							
22UIMM1401	デジタル表現入門	1	紙、映像、ウェブなど、様々なメディアにデジタル画像は使用されており、それらのメディアを通しての情報発信は、ITの日々の進化により個人単位でも容易となった。情報発信する側として、最低限知っておくべき、デジタル画像の基礎知識を学ぶとともに、画像の加工技術、情報デザインの編集などを演習を通して理解を深める。	コンピュータの基本操作の学習とともに、デジタル映像の基本とも言える静止画像の加工技術と情報デザインの基礎、また、デジタルコンテンツを制作するために必要な思考プロセスを身につける。			◎						
22UIMM1402	統 計 学 I	1	本講義では、記述統計によって要約されたデータから母集団全体の特徴や性質を推測する「推測統計」を扱う。推測統計学の主題である「推定論」と「検定論」の諸手法、およびその基礎にある統計的思考を修得することを目的とする。	具体的には推測統計学の中で基本である「正規分布」および社会科学で頻繁に使われる「ｔ-分布」を中心に、「標本から母集団の分布の様子を推定する」と「仮説を立ててその仮説を検定する」ことができるようになることを到達目標とする。					◎	○			

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM2401	統　計　学　II	2	「統計学Ｉ」で学修した推測統計学の基礎をベースとし、本講義では、多くの要因が複雑にからみ合った現象を科学的に解明していくための統計的方法として「多変量解析」を扱う。重回帰分析、因子分析、主成分分析、分散分析、クラスター分析などの主要な計量モデルについて学修することを目的とする。	データの性質や目的、課題によって、採用すべき分析手法が異なることを理解し、統計学分野やデータサイエンス分野において標準的なソフトウェアの一つである統計解析ソフトRを利用して、統計データ解析ができることを到達目標とする。					○	◎			
22UIMM2402	デ ジ タ ル 表 現	2	ショートムービーを制作することによって、企画、構成、絵コンテ、撮影、編集という映像制作へのプロセスの理解を深める。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	デジタル映像制作の基礎技術を身につけるとともに、コンテンツ制作のプロセスについて理解を深める。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。			◎						
22UIMM2403	色 彩 情 報 論	2	色彩は、自宅や店舗、マスメディアやWebメディアなど、あらゆる場所に溢れている。世相が流行色に反映され、商品やデザインの色により大ヒットが生まれるなど、色彩は文化や時代の流れに大きな影響を与えてきた。本科目では、われわれの生活環境の中で色彩が如何に重要な役割を果たしているのかを、多角的な視点（感覚的側面、生理学的側面、光学的側面、心理学的側面）から考察し、色彩の基本的な知識を修得することで理論的に色彩を理解することを目的とする。	1．色はなぜ見えるのかを説明することができる。 2．色を正確に伝達する手法を用いて色の説明ができる。 3．生活を営む上での色の役割を説明することができる。 4．学修した色に関する知識を実生活で活かすことができる。			◎						
22UIMM3401	ウェブデザイン演習	3	ウェブテクノロジーは日々発展を続けており、表現の幅も広がりを見せている。その反面、HTMLコーディングは複雑なものとなってきているため、コーディングやファイル管理を支援するオーサリングツールを用いることが一般的である。本科目では、オーサリングツール（Dreamweaverなど）を用いたウェブ制作の手法を学び、またグループでの取組みを通じて、情報の整理、共有の必要性について理解する。	ウェブテクノロジーの基礎知識を押さえつつ、オーサリングツールの特徴を理解する。 情報デザインの観点から、HTMLとCSSの役割を理解し、よりわかりやすく、使いやすいウェブサイトを制作する技術を身につける。			◎						
22UIMM3403	色 彩 情 報 演 習	3	生活者が生活を営みやすいよう彩るカラープランニングの現場では、色彩情報を正しく、直面する状況に応じて適切に取り扱うことが必要である。そのためには、色彩を客観的に捉え、分析する力が重要となる。そこで、「色彩情報論」で学修した色彩の基礎知識を基に、実際に測色器を用いて色を計測し、色を客観的に捉える手法と結果を分析する方法とを学ぶことで、クライアントの要望に対し適切な提案（視覚表現と根拠の呈示）を行う技術を体得することを目標とする。	1．測色器を用いて色を計測できる。 2．測色実験で得られた測色値を客観的に理解することができ、レポートにまとめることができる。 3．調査した結果から、第三者に論理的にカラープランニング案の提案が行える。			◎						

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM3404	情報英語Ⅰ	3	社会・経済や生活において日々現れる情報の扱いという局面を意識して、英語の４能力（読む・書く・聞く・話す）を向上させることを目的とする。	教材としての英語ではなく、ネットワーク上のコンテンツを中心とする必ずしも高品位ではない英文や英語発話であっても、その主張をおよそ理解できるようになることが目標である。同様に、自らが述べたいことを、英語を母語としない者に許される品質で、間違いなく伝えられるようになることが目標である。			◎	○					
22UIMM3405	情報英語Ⅱ	3	社会・経済や生活において日々現れる情報の扱いという局面を意識して、英語の４能力（読む・書く・聞く・話す）を向上させることを目的とする。	教材としての英語ではなく、ネットワーク上のコンテンツを中心とする必ずしも高品位ではない英文や英語発話であっても、その主張をおよそ理解できるようになることが目標である。同様に、自らが述べたいことを、英語を母語としない者に許される品質で、間違いなく伝えられるようになることが目標である。			◎	○					
22UIMM3407	クロスメディアデザイン演習	3	私たちの身の回りでは、ウェブサイト、テレビ、新聞、雑誌、ラジオ、さらには街のデジタルサイネージなど様々なメディアを横断して、情報発信が行われている。この仕組みをフィールドワークを通して調査・分析し、実際にクロスメディア型のコンテンツを制作することで、これからのメディアのあり方と情報発信の未来形について考える。	ウェブ、紙媒体、電子書籍などの各メディアで連携したコンテンツ制作をグループで行う。それぞれのメディアが得意とする情報発信について考察し、メディアごとに適した情報デザインのあり方を、制作を通して理解を深める。			◎						
22UIMM2501	情報メディア演習	2	「情報」の多様な見方・考え方を知るとともに、３年・４年の進路、すなわち各自の専門の方向性を決める。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「論理的思考力」「コミュニケーションスキル」を育むことを到達目標とする。	○	○	○	○	○	○	◎		
22UIMM2502	卒業予備演習	2	「情報」の多様な見方・考え方を知るとともに、３年・４年の進路、すなわち各自の専門の方向性を決める。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「論理的思考力」「コミュニケーションスキル」を育むことを到達目標とする。	○	○	○	○	○	○	◎		
22UIMM2503	ハッカソン	2	ハッカソンとは、ハッキングとマラソンを組み合わせた造語であり、一定期間集中的にシステム設計・開発などの共同作業を行い、その成果を競うPBL活動である。具体的には、数名のチームに分かれ、提示されたテーマについて期間内に実装可能なサービスを考案し、実際にアプリケーションを構築する。本科目では、使用する技術の選定や実装工程・コストの見積もりができ、それを実際にモックアップの形で実装してみせる総合力の養成を目標とする。	本科目の到達目標はグループワークを円滑に行うコミュニケーションのスキルを養うとともに、具体的なサービスに対するユーザと開発者の視点を併せ持ち、アプリケーションシステムの設計力および実装力を習得することである。		○		○		○	◎		
22UIMM3501	卒業基礎研究	3	１年間のゼミナール形式の中で、専門書輪読またはテーマ討議を通して、学生が「問題意識の設定」や「問題解決の方法論」を学ぶ。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「問題解決力」を育むことを到達目標とする。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
22UIMM3502	卒業基礎演習Ⅰ	3	卒業研究の意義・目的を理解し、卒業研究のテーマを探求しつつ、生涯学習の基礎となる自ら学ぶ姿勢を身につける。	文部科学省が示す学士力のうち、〈統合的な学習経験と創造的思考力〉、「これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力」の獲得を目指す。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
22UIMM3503	卒業基礎演習Ⅱ	3	卒業研究の意義・目的を理解し、卒業研究のテーマを探求しつつ、生涯学習の基礎となる自ら学ぶ姿勢を身につける。	文部科学省が示す学士力のうち、〈統合的な学習経験と創造的思考力〉、「これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力」の獲得を目指す。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMM4501	卒　業　研　究	4	卒業基礎研究の成果を報告・検討し、学生各自が選択したテーマに沿って指導教員の指導の元に調査・研究を深め、卒業論文や卒業作品を完成する。	文部科学省が示す学士力のうち、〈統合的な学習経験と創造的思考力〉、「これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力」の獲得を目指す。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎

令和4年度入学生用カリキュラムマップ

【情報メディア学科】

【情報サイエンス専攻】

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS1101	コミュニケーション論	1	コミュニケーションは日常的で必要不可欠なものである。一方で、そのようなものであるからこそ、日々の生活の中で悩む機会も多い。本講義では、コミュニケーションから距離をとって考え直すことによって、身近と思われているコミュニケーションの実像を理解し直すことを目的とする。	日常において何気なく行っているコミュニケーションを俯瞰的な視点から見つめ直すことによって、コミュニケーションに対する総合的な理解力を深めることを到達目標とする。 具体的には、次の通りである。コミュニケーションの基本的な考え方を学ぶ。その上で、社会情勢を踏まえた時事ネタ等を取り上げながら、学生自らが周囲の現象に対して主体的に考察を行う能力を養うことを目標とする。	◎								
22UIMS1102	メディア論	1	デジタルデバイスが浸透し、多くの人たちにとってメディアは社会生活において不可欠な存在となっている。メディアでの表現活動や技術的発展のみが注視される傾向にあるが、「メディア」を理解するためには、社会的な視座をもって「メディア」を多角的に捉えることが不可欠である。社会学の立場からメディアと社会の関係を考察することを本科目の目的とする。	文部科学省が示す学士力のうち、〈知識・理解〉を重点においた科目となる。社会学的視座からのメディア研究に関する基本的な知識を体系的に学び、「人類の文化、社会と自然に関する知識の理解」を深めることを到達目標とする。	◎								
22UIMS2101	コンセプトデザイン論	2	現代社会において、商品・事業・番組などの企画がきわめて重要な意味を持つ。企画立案の最初の作業がコンセプトの設定である。この科目の目的は、さまざまな商品群や企画などにおけるコンセプトについて考察し、そのデザインの基本的な考え方と方法を学び、体得することにある。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「論理的思考力」と「問題解決力」の向上を目標とする。ビジネスの現場での実践の背景にある理論を紹介したうえで、演習を組み合わせつつ実施する。					◎				
22UIMS2102	社会調査Ⅰ	2	本科目では、社会調査とは何か、どのようなことをして、何がわかるのかなど、社会調査の意義と諸類型に関する基本的事項を理解し、社会調査によって資料やデータを収集し、得られた質的データ・量的データを具体的に分析していくための基礎的方法を学ぶことを目的とする。	資料やデータの収集から分析までの諸過程に関する基礎的な事項を習得し、調査目的と調査方法の決め方、調査企画と設計、仮説構成、対象者の選定方法、サンプリング法、質問文・調査票の作り方、調査の実施方法、調査データの整理など調査設計と実施について学修する。現状をデータ化し、そのデータを通じて社会の構造と動態を探るための方法の基礎を習得することを到達目標とする。					◎				
22UIMS2103	社会調査Ⅱ	2	社会調査の第一段階は既存資料の検討・分析である。本科目は、公的統計や調査報告等先行調査・研究を検討するために必要な量的データ（記述統計）と質的データに関する基礎知識を習得することを目的とする。	一変数の情報を記述する方法と二変数間の情報を記述する方法、そして、さまざまな質的データの読み方と基本的なまとめ方を学修する。量的データ、質的データそれぞれの特徴と分析方法を理解し、統計分析を含んだ資料を適切に評価できるようになることを到達目標とする。					◎				

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS2104	ネットワーク社会論	2	伝統的な暮らしにおいては家族/親族（血縁）、近隣/地域共同体（地縁）といった非選択縁と並び、仕事縁・経済縁という半選択縁が、人々を強く結びつけてきた。さらに近代以降の生活では、宗教・趣味・スポーツ・観光・ボランティアといった「結社」的な中間集団に基づく、選択縁が無数に派生してきた。とくに現代生活におけるつながりは、電子媒体やSNSを介し、国境や言語を超えて構築する、オンライン上の共同体（コミュニティ）として重要さを増している。こうした新旧ネットワークと共同体のありようを知ることを目的とする。	友人や家族との必然的な結びつきのあり方、外の現実社会やネットを通じて見知らぬ人との偶然の出会いのあり方について、その背後にあるネットワーク構造を学ぶことを目指す。とくに一つ一つの出会いや結びつきが、個別の属人的キャラクターを超えた、ネットワークのレイヤー構成を学ぶ。 それによって、ネットワークやコミュニティの合理的でシステマティックな側面と、非合理的でアモルフな側面とを知ることを通じ、ネットワーク全般に対する、より高度な知識の達成を、本科目の目標とする。	◎								
22UIMS2106	科学技術と社会	2	現在、私たちは科学技術の成果によってもたらされた様々な恩恵を受けて生活をしている。その一方で、科学技術の成果がもたらす想定外の出来事によって、時として様々な被害を受けることもある。本科目では、現代社会のあらゆる面に様々な影響を及ぼしている科学技術とは何か？ということを科学技術の歴史および科学技術が社会に及ぼした影響に関する具体例を通して理解する。そして、科学技術と社会の関係について、さらに私たちは科学技術とどう関わりあって行くべきなのか、ということを考察していく。	本科目は次の二つのことを到達目標としている。 １）科学技術の歴史的変遷および科学技術が社会に及ぼした影響に関する具体例を通じて、科学技術とは何か、そして、科学技術と社会の関係について理解する。 ２）私たちは科学技術とどのように関わりあっていくべきなのか、自分自身の答えを導き出す。	◎								
22UIMS2107	情報と職業	2	21世紀に生きる職業人として持つべき素養基盤の一つとして、責任を有する職業観や勤労観、さらに年々その進展の速さが激しくなるであろう情報化の流れの中で、社会における倫理観の養成をはかる。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	職業人として、情報を収集、加工、発信する上で必要となる基礎的な素養を身につけるとともに、責任を有する職業観や倫理観について理解する。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。								◎	
22UIMS2108	情報文明学	2	人類の文明の進歩は情報の発達の歴史ともいえる。文明の正体を情報学的な立場から明らかにする。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	情報とその文明について歴史的観点から理解を深める。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。	◎								
22UIMS3102	情報環境学	3	人間をとりまく情報環境を、情報学の立場から明らかにすることを目的とする。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	情報とその環境について歴史的観点から理解を深める。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。	◎								

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS1201	マーケティング論	1	組織のマーケティング戦略を立案していくマーケター育成に向けて、マーケティングの基礎的概念を学習し、マーケティングの考え方を身につけていく。	1．STPマーケティングや4Pのマーケティング・ミックスに代表される伝統的マーケティング、換言すればマーケティングのベースとなる概念を理解する。 2．マーケティングの根底には「顧客」が存在していることを理解する。 3．マーケティングの概念や考え方を、現実にどう適用するかを理解する。 4．これからのマーケティングの方向性を理解する。	◎								
22UIMS2201	広告メディア論	2	広告メディアの概要および今日的な広告戦略や広報戦略などビジネスにおけるコミュニケーションの考え方を学び、顧客や社会に対する企業の情報受発信活動を理解する。	1．広告やメディアに関する基本的な用語を理解する。 2．マーケティングにおける広告・広報戦略の位置づけを理解する。 3．広告に対する消費者の反応の仕組みを理解する。 4．企業の広告表現戦略やメディア戦略の仕組みや考え方を理解する。			◎						
22UIMS1301	ウェブ入門	1	近年のウェブ技術の発展と普及は目覚ましく、我々が日常的に利用している様々なサービスがウェブを介して提供されている。そのウェブ技術の基礎にあたるのがHTMLとCSSであり、ウェブ制作に関わる職種全般に共通して必要とされる知識・技能である。本科目では、主要な項目に絞った反復的な記述練習を通して、HTMLとCSSの本質的な概念と記述原理を学び、より高度なウェブ技術を学習するための礎となることを目的とする。なお、本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	・HTML5およびCSS3に関する本質的な概念と記述原理を理解する。 ・HTMLとCSSの直接記述によって簡単なウェブサイトを一から制作する技術を身につける。 ・インターネットとウェブ技術に関する基本的な仕組みを知る。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。				◎					
22UIMS1302	情報科学への招待Ⅱ	1	本科目は、「情報科学への招待Ⅰ」につづき、コンピュータを活用するための情報の表現や情報処理、ソフトウェアの基礎知識などを具体的な事例をもとに学習し、これから情報メディア学科で学ぶ計算機科学や様々な情報技術を身につけるための礎と成すことを目的とする。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本講義は、情報科学（計算機科学）における主に情報処理およびソフトウェアの重要性を知り、その仕組みや生産の流れについて理解できるようになることを目標とする。これにより、コミュニケーション（情報通信）やシステム開発・設計などを学ぶための準備が整う。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMS1303	データサイエンス入門	1	データサイエンスの基本である、データに向き合う姿勢を徹底的に学ぶ。データが包含する情報を、分析者自身の問題意識をもとに、探索的に掴んでいく根気と技術、知識を身につけることを目的とする。データの種類や様相の多様性、およびそれに応じた処理・解析方法があり、適合性があることを理解する。	同じデータでも、いろいろな視点で処理、分析ができることを理解する。他人の考え方、問題意識を理解し、それに対して必要な前提条件や知識、分析方法について意見が述べられる。自分の問題意識が述べられて、分析方法や手順について言葉で説明できる。		◎							

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS1304	プログラミング入門	1	情報社会において、コンピュータを利用したシステムやサービスを適切に活用できることは、仕事の効率や生活の質の向上に深く関わる。プログラミングとはコンピュータを操作するための言語および方法論であり、プログラミングを学んでおくことは社会で生き抜くための大きなアドバンテージとなる。本科目では、変数からクラスまでワンステップずつ実際にプログラムを組んでいくことによって、プログラミングの基礎知識と動作原理を広く浅く学び、より高度なプログラミングを学習するための礎となることを目的とする。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	・プログラミングの基礎的な知識と概念、および動作原理を理解する。 ・与えられた仕様に従って簡単なプログラムを一から組み上げる技術を身につける。 ・プログラミングを通して論理的思考力を向上させる。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。				◎					
22UIMS2301	ウェブプログラミング	2	ブラウザを実行環境として動作するプログラミング言語「JavaScript」の基本を修得する。HTML・CSSによって記述されたアプリケーションのユーザインタフェースから入力を受け取り、その内容に応じてHTML・CSS・ブラウザをJavaSriptから操作するイベント駆動型プログラミングを学ぶ。	・Javascriptの基本的な文法を修得し、目的に応じて使用できるようになる ・DOM（Document Object Model）の仕組みを理解し、JavaScriptからHTML・CSSを操作できるようになる ・イベント駆動型プログラミングの形式でプログラムを組み立てることができるようになる				◎					
22UIMS2302	コンピュータネットワーク概論	2	コンピュータネットワークは情報化社会の基盤である。 本科目の目的はコンピュータネットワークに関する重要な概念を学び、その本質と技術に対する深い理解を得ることである。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標はコンピュータネットワークの本質と技術を理解し、コンピュータネットワークに対する正しい理解と視点を得ることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMS2303	ＣＧプログラミング	2	本科目の目的は、プログラミングの基礎技能を実践し、２次元および３次元グラフィックスの基礎について学び、GUIツールの使い方やオブジェクト指向技術についても学ぶ。これらの講義・演習を通じて、ソフトウェア生産の技能を修得し、最終課題ではアニメーションの自由作品制作を目的とする。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目では、CGプログラミングを中心に、情報処理におけるプログラミングの初・中級レベルの専門知識と技能の修得を目指す。多くの課題プログラム作成演習に取り組み、オブジェクト指向による効率のよいプログラミングを修得し、卒業研究などにおける応用システム開発へ発展できる技能を身につけることを目標とする。教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。				◎					

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS2304	システムセキュリティ入門	2	情報化社会において、セキュリティの問題は重大かつ深刻である。 本科目の目的はセキュリティに関する重要なトピックを学び、その本質と技術を理解することである。 なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標はセキュリティに関する重要なトピックの本質と技術を理解し、セキュリティに対する正しい理解と視点を得ることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMS2305	データベース入門	2	データベースとは、日常的な事象から大量のデータを一定の規則に従って整理し蓄積したデータと蓄積したデータを効率よく処理するための仕組みのことである。本科目では、データベース技術を利用する立場から、データベースの基本的な考え方と利用方法を理解することを目的とする。 なお、本科目は高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	基本情報技術者として必要なデータベースの専門知識を修得する。 なお、教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。						◎			
22UIMS2306	プログラミング演習Ⅰ	2	現在、人工知能やデータサイエンス分野で必須のプログラミング言語であるpythonを用いた演習により、プログラミングの基礎技術、および探索やソートなど基本的なアルゴリズムを実装する技術の習得を目的とする。	・変数の型、制御構文、関数、入出力、文字列操作、モジュールの使い方など、pythonによるプログラミングの基礎知識・技術を習得する。 ・NumPy、Pandas、Matplotlibなどデータ分析に必要なモジュールの使い方を習得する。 ・pythonの基礎技術を用いて、与えられた基本的なアルゴリズムを実装し、計算量などについて意識する。				◎					
22UIMS2307	プログラミング演習Ⅱ	2	プログラミング演習Ⅰで学んだプログラミングの基礎知識・技術を前提に、さらなるプログラミング技術の向上を目的とする。PythonによるデータサイエンスやAIなどのAPIやフレームワークなどを用いたアプリケーションの作成を通して、ソフトウェア制作の知識と技術を習標する。	・Pythonプログラミングの初・中級レベルの知識と動作概念を理解する。 ・APIやフレームワークを用いた応用的なプログラムを作成する技術を身につける。 ・目的の処理を実現するアルゴリズムの設計ができる論理的思考力を身につける。				◎					
22UIMS2308	アルゴリズム論	2	アルゴリズム（算法）は情報処理のための最も基本的な概念である。情報処理を深く理解し、プログラミングやスクリプティングを行うためにはアルゴリズムの考え方を身につけることが必須である。この科目では、必要に応じて各種のプログラミング言語を学ぶための基礎力を養う。	本講義で学ぶ基本的なアルゴリズムを理解して、それらを実際のプログラミングに応用できるようになることを目指す。日常の情報整理や判断を行う際にアルゴリズムの考え方を応用できるようになることも一つの重要な目標である。		◎							
22UIMS2309	ウェブアプリケーション設計	2	JavaScriptのフレームワーク／ライブラリ／コンパイラを利用し、ブラウザのみで動作するウェブアプリケーションの設計・実装方法を修得する。また、Web API（Application Programming Interface）を利用してインターネット上のリソースをアプリケーションから利用する方法を学ぶ。	・JavaScriptのフレームワーク／ライブラリ／コンパイラの一つの扱い方を習得する ・Web APIや同一オリジンポリシー等の仕組みを理解し、インターネット上のリソースを取得・利用できるようになる ・簡単なウェブアプリケーションを一から開発できるようになる				◎					

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS2310	A I 概 論	2	現在の人工知能において最も重要な技術である機械学習について、対象とする問題や、問題を解決するための一般的な流れ、さまざまなアルゴリズムを学ぶ。さらに、機械学習の中でも特に、現在の人工知能分野の大きな飛躍をもたらした深層学習の概要、および画像認識や自然言語処理などへの活用方法を理解することを目的とする。	・機械学習技術の一般的な流れを理解する。 ・機械学習のさまざまなアルゴリズムを理解する。 ・実用的なタスクに対する機械学習の適用方法を理解する。		◎							
22UIMS2311	ソフトウェアエンジニアリング	2	コンピュータソフトウェアを対象とする工学について、すなわち品質と生産性をともに向上させるため、トレードオフを解決しバランスをとって最適化する方法と技術を学ぶ。分析・設計・実装・保守というステージの認識、構造化・抽象化・階層化、粒度やスコープの概念、機能中心と対象中心、トップダウンとボトムアップのアプローチなどが含まれるが、これらはソフトウェア開発に限定的な考え方ではなく、人間の活動すべてにわたって適用可能なものであることを理解する。	ソフトウェア分析・設計のさまざまな方法論と技術を知ることが第一段の目標である。そのような考え方がいかに一般化可能なものであるかを理解し、意思決定への影響を考察できるようになることが、さらに上位の目標である。高校教科情報科の教職実践力としては、方法論理解の難易度を順に追って整理する能力の獲得を目標とする。						◎			
22UIMS3301	ウェブアプリケーション開発演習	3	ウェブアプリケーションの企画から開発までをチームで行う演習を通して、これまで学んできたJavaScriptのプログラミング技法を確認するとともに、アイデア創発のための考え方や手法、チーム開発で必須となるバージョン管理システムの使用方法を修得する。	・バージョン管理システム「Git」の仕組みを理解し、チームで共同開発ができるようになる ・アプリケーション企画のためのディスカッション法を学ぶ ・ユーザインタフェースの基本を学び、アプリケーションデザインに活かすことができる ・中規模のウェブアプリケーションをチームで開発できるようになる				◎					
22UIMS3302	シ ス テ ム 設 計	3	本科目はソフトウェアシステムを設計するために必要となるモデリング技法の習得を目的とする。具体的には、オブジェクト指向モデリング言語UMLのダイアグラムを用いたソフトウェアシステムのモデリングについてソフトウェアプロセスの段階ごとに学ぶ。また、モデリングしたソフトウェアシステムから実際のプログラムへの変換について、現実的な例題を通して実践的に学ぶことで、ソフトウェアシステムの設計から実装に渡る技術力の養成を目指す。	本科目の到達目標はソフトウェアシステムの設計に必須のモデリング技法に関する基礎知識を習得し、ソフトウェア開発の上流工程における本質を理解するとともに、ソフトウェアシステムに対する設計者の視点を得ることである。						◎			
22UIMS3303	情 報 数 学	3	本科目では、パズルゲームやアクションゲームなどゲームプログラムを構成するグラフ理論や３次元グラフィックスの数理を学ぶ。また、計算誤差についても言及する。ゲームに見られる論理的仕組みを題材に、計算機を使った情報処理に活用されている情報数学について理解することを目的とする。	本科目は、プログラミングの基礎知識を前提に、情報技術系（SE志望・大学院など）やCGクリエータ系を目指す学生を対象とし、迷路探索に至るまでのグラフ理論の基礎知識と３次元形状やテクスチャーマッピングおよび3Dアニメーションや立体視技術の基礎が理解できるまでを目標とする。		◎							

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS3304	データサイエンス演習	3	データの分析において重要な仮定と結論の繋がりについて、シミュレーションのツールを活用して実践的に学ぶ。多様な分析方法を統合したモデルとしてシミュレーション手法を用い、データ・パラメータ・伝達関数の選択・調整により、対象システムの振舞いがどのように変化するかを見ながら、シミュレーションの実課題対応への有効性を理解することを目的とする。	データに対し、問題意識に基づく仮定や前提条件を踏まえたシミュレーションモデルを構築できる。公的情報データベースや観察調査からデータ収集し、問題意識をもとに整理し、モデルを構築、その結果からモデルの設定について再考し、仮定や前提条件の妥当性について意見が述べられる。						◎			
22UIMS3305	A　I　演　習	3	pythonを用いたプログラミング演習を行い、「AI概論」で学んだ機械学習の一般的な流れを構成する、データの前処理、モデルの選定、各アルゴリズムによる学習、学習結果の評価などの各技術について、実際の体験を通した習得を目的とする。	・簡単なデータを用いて、機械学習の一連の流れをpythonで実装するための技術を習得する。 ・応用例として、画像、テキストデータなどを用いて、機械学習による画像認識や自然言語処理などを実装するための技術を習得する。						◎			
22UIMS3306	システム設計演習	3	データサイエンスの適用により、実際の課題（例えば需要予測、混雑緩和、効果測定など）をいかに有用性をもって解決できるか、あるいは満足な結果が得られないとすればその原因は何かについて、具体的な知見を獲得するための演習を行う。とくにここでは、シミュレーションのツールを活用して、データ・パラメータ・伝達関数の選択・調整により、対象システムの振舞いがどのように変化するかを見ながら、シミュレーションの実課題対応への有効性を確認する。	本科目の到達目標は具体的な事例をシミュレートする実践的な演習を通してソフトウェアシステムの設計に関する有益な知見を得るとともに、ソフトウェアシステムの設計に内在する問題点への気づきと対応力を培うことである。						◎			
22UIMS3307	プラットフォーム概論	3	ユーザの目の前で動くのはアプリケーション・ソフトウェアであるが、これはコンピュータ（ハードウェア）で直接実行されているのではない。間にはさまるプラットフォーム、とくにオペレーティングシステムというソフトウェアが存在する。なぜそうなのか、プロセスという抽象概念、資源割付や仮想化、状態や優先度の考え方と実現などが必要だからであるが、これらは計算機技術に限定的な考え方ではなく、人間の活動すべてにわたって適用可能なものであることを理解する。	オペレーティングシステムをはじめアプリケーションの基盤となるソフトウェアのしくみを知ることが第一段の目標である。そのような考え方がいかに一般化可能なものであるかを理解し、さまざまな日常的行動・活動との類似性を見出して分析への適用可能性を考えることが、さらに上位の目標である。		◎							
22UIMS3308	ユーザインタフェース論	3	人間工学の基礎および最新のヒューマンインターフェースやモバイルコンピューティングについても紹介し、人の意思を効率よく機械に伝える技術やユーザの行動に合わせた使いやすさを考えるユーザビリティエンジニアリングの基礎知識を理解することを目的とする。また、実際のユーザインタフェースに活かされている人工知能技術など最新の話題についても言及する。	情報技術系（SE志望・大学院など）を目指す、主に「ゲームの情報数学」を学んだ学生を対象に、ヒューマンインターフェースの概論を理解し、ユーザビリティエンジニアリングの考え方やユーザ評価の方法を学び、演習を通じて、使いやすいシステムを開発するための能力を身につけることを目標とする。				◎					

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS4301	コンピュータネットワーク応用	4	情報化社会の基盤はコンピュータネットワークである。本科目の目的はコンピュータネットワーク上に構築された様々なサービスとその基礎技術について実践的に学ぶことである。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	本科目の到達目標はコンピュータネットワーク上に構築された様々なサービスとその技術について学ぶことにより、コンピュータネットワーク上でサービスを提供する者の視点が持てるようになることである。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。		◎							
22UIMS4302	データサイエンス論	4	情報化の時代では、まず作業や操作の自動化が推進され、続いてデータ駆動の時代として「判断」の自動化を機械的に行うことが研究されている。その基盤となる、意思決定、評価、判断について、どのように行われるのか、問題意識との繋がり、発達・認知科学との繋がりから理解することを目的とする。	問題意識を持ってデータを見る重要性を説明できる。意思決定、評価、判断が多様な方法により行われることを理解し、古典的な方法から数理モデル、AI機械学習などの方法論について概要を説明できる。問題意識に基づき、対象事象をモデリングできる。		◎							
22UIMS1401	デジタル表現入門	1	紙、映像、ウェブなど、様々なメディアにデジタル画像は使用されており、それらのメディアを通しての情報発信は、ITの日々の進化により個人単位でも容易となった。情報発信する側として、最低限知っておくべき、デジタル画像の基礎知識を学ぶとともに、画像の加工技術、情報デザインの編集などを演習を通して理解を深める。	コンピュータの基本操作の学習とともに、デジタル映像の基本とも言える静止画像の加工技術と情報デザインの基礎、また、デジタルコンテンツを制作するために必要な思考プロセスを身につける。			◎						
22UIMS1402	統　計　学　Ⅰ	1	本講義では、記述統計によって要約されたデータから母集団全体の特徴や性質を推測する「推測統計」を扱う。推測統計学の主題である「推定論」と「検定論」の諸手法、およびその基礎にある統計的思考を修得することを目的とする。	具体的には推測統計学の中で基本である「正規分布」および社会科学で頻繁に使われる「ｔ－分布」を中心に、「標本から母集団の分布の様子を推定する」と「仮説を立ててその仮説を検定する」ことができるようになることを到達目標とする。					◎	○			
22UIMS2401	統　計　学　Ⅱ	2	「統計学Ⅰ」で学修した推測統計学の基礎をベースとし、本講義では、多くの要因が複雑にからみ合った現象を科学的に解明していくための統計的方法として「多変量解析」を扱う。重回帰分析、因子分析、主成分分析、分散分析、クラスター分析などの主要な計量モデルについて学修することを目的とする。	データの性質や目的、課題によって、採用すべき分析手法が異なることを理解し、統計学分野やデータサイエンス分野において標準的なソフトウェアの一つである統計解析ソフトRを利用して、統計データ解析ができることを到達目標とする。					○	◎			
22UIMS2402	デ ジ タ ル 表 現	2	ショートムービーを制作することによって、企画、構成、絵コンテ、撮影、編集という映像制作へのプロセスの理解を深める。なお本科目は、高校教科情報科を教授するに足る基礎的知識および技能等を修得し、教職実践力と関連づけて理解することを一目的とする。	デジタル映像制作の基礎技術を身につけるとともに、コンテンツ制作のプロセスについて理解を深める。 教職課程履修学生は、学修内容を当該の高校教科内容および教材に関連づけて主体的に探求する。			◎						

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS3402	技術文書ライティング	3	本科目では、技術文書のリテラシーを養うことを目的とする。内容を分かりやすく正確に伝えるために必要となる、文章の論理的な構成法や接続詞などの使い方について、例文を用いて具体的に学ぶ。また、技術文書に求められるモラルや著作権保護についても言及する。さらに、口頭のプレゼンテーションに関する技法についても学ぶ。	技術文書にはある程度決まった型があり、その構成や押さえておくべきポイントがある。これらを踏まえて、技術文書から正確に内容を読み取る力や技術文書を正確かつ簡潔に記述する力、および技術文書を分かりやすく人に伝え、発表する力の修得を目標とする。				◎					
22UIMS3404	情報英語Ⅰ	3	社会・経済や生活において日々現れる情報の扱いという局面を意識して、英語の４能力（読む・書く・聞く・話す）を向上させることを目的とする。	教材としての英語ではなく、ネットワーク上のコンテンツを中心とする必ずしも高品位ではない英文や英語発話であっても、その主張をおよそ理解できるようになることが目標である。同様に、自らが述べたいことを、英語を母語としない者に許される品質で、間違いなく伝えられるようになることが目標である。			◎	○					
22UIMS3405	情報英語Ⅱ	3	社会・経済や生活において日々現れる情報の扱いという局面を意識して、英語の４能力（読む・書く・聞く・話す）を向上させることを目的とする。	教材としての英語ではなく、ネットワーク上のコンテンツを中心とする必ずしも高品位ではない英文や英語発話であっても、その主張をおよそ理解できるようになることが目標である。同様に、自らが述べたいことを、英語を母語としない者に許される品質で、間違いなく伝えられるようになることが目標である。			◎	○					
22UIMS3406	技術者倫理	3	倫理ということにまつわる基本的考え方、すなわち規範倫理学、義務論、正義論などをふまえたうえで、技術を研究・開発し実装する過程で留意すべき倫理的な当為命題（べき・べからず）の出現、およびその価値判断・評価について、注意を向ける力と考える力の涵養を目的とする。	倫理学の概要をおさえ、技術開発・実用化における倫理的問題の所在を理解することが第一段の目標である。そのうえで、一般解のない倫理の問題を実践的に解決する方法、すなわち客観・中立的な事例理解、意思決定と理由づけの定式化について学ぶことが、さらに上位の目標である。							◎		
22UIMS2501	情報メディア演習	2	「情報」の多様な見方・考え方を知るとともに、３年・４年の進路、すなわち各自の専門の方向性を決める。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「論理的思考力」「コミュニケーションスキル」を育むことを到達目標とする。	○	○	○	○	○	○	◎		
22UIMS2502	卒業予備演習	2	「情報」の多様な見方・考え方を知るとともに、３年・４年の進路、すなわち各自の専門の方向性を決める。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「論理的思考力」「コミュニケーションスキル」を育むことを到達目標とする。	○	○	○	○	○	○	◎		
22UIMS2503	ハッカソン	2	ハッカソンとは、ハッキングとマラソンを組み合わせた造語であり、一定期間集中的にシステム設計・開発などの共同作業を行い、その成果を競うPBL活動である。具体的には、数名のチームに分かれ、提示されたテーマについて期間内に実装可能なサービスを考案し、実際にアプリケーションを構築する。本科目では、使用する技術の選定や実装工程・コストの見積もりができ、それを実際にモックアップの形で実装してみせる総合力の養成を目標とする。	本科目の到達目標はグループワークを円滑に行うコミュニケーションのスキルを養うとともに、具体的なサービスに対するユーザと開発者の視点を併せ持ち、アプリケーションシステムの設計力および実装力を習得することである。		○		○		○	◎		
22UIMS3501	卒業基礎研究	3	１年間のゼミナール形式の中で、専門書輪読またはテーマ討議を通して、学生が「問題意識の設定」や「問題解決の方法論」を学ぶ。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「問題解決力」を育むことを到達目標とする。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	ディプロマ・ポリシーの項目番号 凡例：◎ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 ○ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目								
					1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	5-1
22UIMS3502	卒業基礎演習Ⅰ	3	卒業研究の意義・目的を理解し、卒業研究のテーマを探求しつつ、生涯学習の基礎となる自ら学ぶ姿勢を身につける。	文部科学省が示す学士力のうち、〈統合的な学習経験と創造的思考力〉、「これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力」の獲得を目指す。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
22UIMS3503	卒業基礎演習Ⅱ	3	卒業研究の意義・目的を理解し、卒業研究のテーマを探求しつつ、生涯学習の基礎となる自ら学ぶ姿勢を身につける。	文部科学省が示す学士力のうち、〈統合的な学習経験と創造的思考力〉、「これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力」の獲得を目指す。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
22UIMS4501	卒業研究	4	卒業基礎研究の成果を報告・検討し、学生各自が選択したテーマに沿って指導教員の指導の元に調査・研究を深め、卒業論文や卒業作品を完成する。	文部科学省が示す学士力のうち、〈統合的な学習経験と創造的思考力〉、「これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力」の獲得を目指す。	○	○	○	○	○	○	○	○	◎