

令和5年度入学生用カリキュラムマップ[†]

【社会情報学科】

【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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM1001	初期演習 I	1	「初期演習 I」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. 主題的に学び、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。							◎	◎				
23USIM1002	初期演習 II (社会情報入門)	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、各自のキャリアパスを自ら構築する。	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、自らのキャリアパス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。									◎	◎		
23USIM1003	データ・情報リテラシー	1	データ分析に必要な基礎知識を習得し、Excelを使ったデータの加工・分析手法を学ぶだけでなく、多様なグラフ化などデータの効果的な表現方法についても学ぶ。それにより、いわゆる生データが情報として活用できるように姿を変える過程を体感する。	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。							◎					
23USIM1004	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。							◎					
23USIM1005	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。							◎					
23USIM1101	情報とコミュニケーション	1	職業活動の中で情報とコミュニケーション様式の変遷を捉え、それに対応する知識を身につける。 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。	日常的に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以下の3点ができるようになることを到達目標とする。 ①情報化社会における情報とコミュニケーションとの関係性について基礎的な知識を理解する。 ②情報とコミュニケーションがどのように職業と関連し、また変遷してきたかについて現状と今後の展望について概観できるようになる。 ③情報関連産業におけるコミュニケーション等に関する今日的課題と働き方について理解する。 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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIM1302	コンピュータネットワーク入門	1	<p>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きみ、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。</p> <p>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。</p>	<p>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きみを知り、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。</p> <p>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。</p>	◎										
23USIM2301	コンピュータネットワーク演習	2	<p>本科目の目的は実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、ネットワークシステムについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身につけることである。</p> <p>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。</p>	<p>本科目の到達目標は、ネットワークシステムの活用に必要な資質を育み、ネットワークシステムに関する課題を解決する力や開発、運用および保守などに主体的かつ協働的に取り組む態度を養うことにある。</p> <p>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できるように配慮する。</p>			◎								
23USIM1303	プログラミング入門	1	<p>プログラミングとはコンピュータを操作する行為であり、プログラミングを学ぶ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、実際にプログラムを組むことで、プログラミングの基礎知識・技能を学び、より高度なプログラミングへの礎となることを目的とする。</p> <p>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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの基礎的な知識と概念、プログラムの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。 <p>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。</p>					◎						
23USIM2302	プログラミング演習Ⅰ	2	<p>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。</p> <p>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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・変数、演算、制御構文、関数、入出力、文字列操作、さまざまなデータ型、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。 ・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。 <p>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。</p>					◎						

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIM3401	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。	<ul style="list-style-type: none"> 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。 								◎			
23USIM1402	統計学 I	1	本授業は、実験や調査により得られたデータを適切に集計し、その結果を第三者に分かりやすい形で表現できるようになることを目的とする。より具体的な目標は、以下の通りである。 ①2変数間の関係性を示す相関について理解し、図表や統計的分析結果によって相関を検討することができる。 ②統計的仮説検定を理解し、各種の検定手法を用いてデータを適切に分析することができる。 ③公的統計や社会学分野の論文などで公表された統計的分析結果を読み解くことができる。	専門知識・技術到達目標 1. 情報の種類による解析方法の違いを理解し活用できる。 2. 分析の結果を第三者がわかるように表現できる。 3. 授業内での例題を身近な問題に置き換えて考えることができる。 社会人基礎力到達目標 4. 分からない箇所を理解するために積極的に質問・意思表示できる。 5. 授業内容の理解度を問題を作成することで確認する。					◎						
23USIM2402	統計学 II	2	この授業では、記述統計学および推測統計学の基礎的事項を学習する「統計学 I」の内容を踏まえて、重回帰分析、分散分析、ロジスティック回帰を含む一般化線形モデル、因子分析と主成分分析など、代表的な多変量解析の手法を取り上げる。 フリーの統計パッケージ「R」を利用してデータ分析演習を行い、これらの手法に基づく解析ができるることを目標とする。 本授業は、社会調査カリキュラムのE科目に対応している。	<ul style="list-style-type: none"> 多変量データの因果関係を調べる教師付き学習の様々な方法を理解する。 多変量データの相関関係を調べる教師無し学習の様々な方法を理解する。 統計解析ソフトRを利用して、多変量解析手法によるデータ分析に必要な技術を習得する。 								◎			
23USIM1403	社会調査入門	1	本講義では、漠然としたイメージの社会調査について歴史的な経緯を踏まえつつ学術的に調査を実施するということについて理解することを目的とする。具体的には、社会調査の歴史・意義、社会調査の種類とそれぞれの方法、2次データ、公開資料の活用など社会調査を理解するために必要な基礎的な事項を習得することを目指す。	本科目は以下の3点を到達目標とする。 •社会調査の歴史的な背景や目的と意義を理解する。 •社会調査の基本的な類型や方法を理解できるようになる。 •ワイドショーや実施されている「エセ調査」に騙されない調査リテラシーを習得する。					◎						
23USIM2403	社会調査 I	2	本講義では、社会調査の設計と実施方法に関して理論的な側面と実践的な側面の両面を理解できるようにする。具体的には、社会調査の理論的側面としては、調査企画と設計、仮説構成、サンプリング、調査票の作成等について理解することを目標とする。また、社会調査の実践的側面として、実査の手順、調査データの構築について習得することを目標とする。	本科目は以下の2点を到達目標とする。 1) 社会調査の調査設計と実施に関する具体的な方法について理解し、仮説ごとに適切に調査対象・方法を選定して調査を実施することができるようになる。 2) 社会調査における倫理的配慮および個人情報保護について理解する。							◎				

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIM2404	社会調査II	2	本授業では、社会調査の基本となる、データ分析に関する統計的手法を修得することを目的とする。調査、研究の目的に合わせて、データを収集・整理・分析・表現できるようになることを目指す。	到達目標は以下の3点である。①必要な既存資料へのアプローチ方法を身につけ、それらを批判的に検証することができる。②量的調査、質的調査いずれの調査においても基本的な知識を一通り習得する。③統計データを用いて論理的な文章として表現することができる。					◎						
23USIM3402	社会調査演習	3	本講義では、調査の企画、仮説構成、調査項目の設定、質問文・調査票の作成、対象者の選定、サンプリング、調査の実施、エディティング、集計、分析、仮説検証、報告書の作成までの全過程に携わることで、社会調査の基礎的技法と遂行能力を習得するを目指す。	「社会調査」、「統計学」関連科目で学んだ知識をベースとして、以下の3点の能力を身につけることを目標とする。 ・自分の問題意識と関連させた上で調査の企画・構想力を身につける。 ・社会調査の一連のプロセスを実施できるようになる。 ・調査結果を他者に対してわかりやすく伝えることができる。							◎				
23USIM2405	データサイエンス基礎演習	2	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、探索的に掘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。				◎							
23USIM3403	データサイエンス演習A	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。							◎				
23USIM3404	データサイエンス演習B	3	データサイエンスの適用分野として、金融領域の様々な問題について学習する。将来の不確実性に起因する金融リスクについて理解を深め、統計解析ソフトRやプログラミング言語Pythonを利用して債権・株式・金利・為替レートなどのデータ分析や将来予測の問題演習を行う。デリバティブ取引の仕組みやポートフォリオの基本的な考え方についても学習する。	・債権・株式・金利・為替レートなどのデータ分析に必要な統計学および確率論の基礎的な知識を習得する。 ・デリバティブ取引を含む金融リスクやポートフォリオ理論の基礎的な考え方について理解する。 ・統計解析ソフトRやプログラミング言語Pythonなどを利用して、金融分野のデータ分析に必要な技術を習得する。							◎				
23USIM3405	データサイエンス演習C	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ことを目的とする。	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、医療情報を対象とし、医療管理、公衆衛生などの領域に現れるデータを実際に解析することにより、治療予後、予防効果、医療業務量などの推測を可視化できること、客観的判断基準を示すことができることを理解す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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIM3406	データサイエンス演習D	3	データサイエンスの適用分野として、マネジメント領域の様々な問題について学習する。本科目では、ものごとの性質を数値で表すことによってカテゴリー分類や順位づけなどの評価手法について理解することを目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> 事例を通じて、データサイエンスの手法が問題解決に役だっていることを理解する。 組織内で生じる相性問題や評価分析に必要な統計学の基礎的知識を習得する。 							◎				
23USIM4401	データサイエンス論A	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な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。		◎									
23USIM4402	データサイエンス論B	4	データサイエンスの応用事例として、計量経済・金融工学・マーケティングなどの社会科学分野の題材を取り上げる。時系列データの予測やパネルデータの解析について、どの説明要因が結果に影響しているかという要因分析の方法について理解することを目的とする。近年流行しているビッグデータ解析や標本数よりもパラメータ数が多い場合の高次元母数推定の基本的な考え方についても学習する。	<ul style="list-style-type: none"> 社会科学分野の様々な事例を通じて、データサイエンスの手法が具体的な問題解決に役立っていることを理解する 時系列データの予測やパネルデータの解析における要因分析の方法を習得する。 ビッグデータ解析や高次元母数推定の基本的な考え方について理解する。 		◎									
23USIM1501	ICT社会のビジネス	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。	本学部の専門科目（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、国家資格「ITパスポート試験」に合格することを目指す。	◎	◎									
23USIM1502	オフィスツールの活用	1	「データ・情報リテラシー」で修得したアプリケーションの操作技術の理解を深める。また、テーマを設定した調査、資料作成、プレゼンテーションを通じ、各種機器やアプリケーションの基礎的・基本的な知識と技能を修得することを目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> Excelの機能の1つであるマクロの基礎的な知識と動作概念を理解する。 コンピュータを利用して有益な情報を生み出すための能力を養う。 ビジネスの諸活動においてコンピュータを合理的に活用する能力と態度を身につける。 			◎								
23USIM1503	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、情報デザインの重要性を、演習を通して理解を深める。 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目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> 静止画像の加工技術と情報デザインの基礎を獲得し、印刷物を作ることができるようになる。 印刷を含むデジタルを活用したコンテンツ（プレゼンテーションスライド・動画・ウェブ含む）を制作するために必要な思考プロセスを身につけ、ビジュアルコンセプトを活用した情報発信ができるようになる。 <p>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。</p>				◎							

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIM2501	デジタル表現	2	企画、構成、絵コンテ、撮影、編集など、映像制作に必要な知識やプロセスを、ショートムービーの制作の体験を通して理解する。 適切に情報を伝えるために必要とされる、カメラ、レンズ、ライト、マイクなど撮影機材の基礎知識を身につける。	<ul style="list-style-type: none"> 映像における情報デザイン（構図、文字情報、色彩）を意識し、適切な表現ができるようになる。 デジタル映像制作の基礎技術（企画、撮影、編集）を身に付け、ショートムービーを作成できるようになる。 コンテンツ制作に必要な思考プロセスを身につける。 視聴者の視点だけでなく、発信者としての視点を意識し、適切な情報発信ができるようになる。 表現にふさわしい機材の使いこなしができるようになる。 				◎							
23USIM2502	色彩情報論	2	色彩は、自宅や店舗、各種メディアなど、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。	<ul style="list-style-type: none"> 色彩に関する基礎的な知識を理解する。 色彩が文化や時代に与えた影響について主体的に探究する。 色彩と自らの日常生活とのかかわりについて関心を持ち、多面的な視点から考察できるようになる。 				◎							
23USIM3501	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、色彩情報を直面する状況に応じて適切に取り扱うことが必要であり、そのためには、色を客観的に捉え分析する力が重要となる。そこで本科目では、「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分析方法を学ぶことで、クライアントの要望に対し適切な提案を行う技術を身につけることを目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> 色を数値化する意味と手法について理解する。 測色器を用いた測色技術の基礎および得られた測色値を可視化する技術を身につける。 論理的なカラープランニング案の提案を行うことができる。 				◎							
23USIM2503	情報倫理	2	高度情報社会に対応できる倫理的素養を醸成する。 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。	高度な情報技術が社会にもたらす諸問題の基礎的な概念の理解、倫理的視点からの洞察、ケーススタディ等から情報をめぐる問題の本質を見抜く力を養う。 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。										◎	
23USIM3502	ウェブデザイン演習	3	HTMLやCSSによる技術的制約や、情報デザインの理解のもと、プロトタイピングツール(Adobe XDなど)を用いて、ユーザ視点を重視したウェブデザインの手法を学ぶ。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。	<ul style="list-style-type: none"> HTMLやCSSの技術的な特徴や制約を理解した上で、ウェブページを設計できるようになる。 プロトタイピングツールを活用して、サイト設計ができるようになる。 情報デザインの観点から、よりわかりやすく、使いやすいウェブサイトについて説明できるようになる。 発信したい情報に適したデザインを設計できるようになる。 				◎							

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIM3503	情報英語 I	3	この科目では、情報のスペシャリストおよび情報ジェネラリストとしてグローバルに活躍できる英語力を身につける。特に現代のICT社会に特有かつ必要な基本的語彙を理解し、使いこなせる能力を高めていく。学生は、様々な文脈でその語彙を使用しながら、英語で読む、聞く、書く、話す能力を養う。インターネットを通して世界中の社会、経済、ビジネスに関する情報を獲得することができるよう、英語の受容能力の向上と言語ツールの活用に重点を置く。最終的には、マスコミや引用者といった第三者を介していない一次情報を獲得することが可能になり、情報の範囲や質的側面において大きなアドバンテージとなる。	この科目では、学生に対して以下の目標を掲げている: 1. 情報サイエンスと情報メディアに関連した文脈に特有の単語やフレーズを含む基本的な英語の語彙を理解し、使いこなせる。 2. 情報サイエンスと情報メディアに関連した文脈で、英語の読む、聞く、書く、話す能力を向上させる。 3. 一次資料を含む英語の情報を獲得するために、体系的なアプローチを理解し、使用することができる。 4. 英語の理解や使用を助ける様々な言語ツールを理解し、使用することができる。							○	◎			
23USIM3504	情報英語 II	3	「情報英語 I」に引き続き、情報のスペシャリストおよび情報ジェネラリストに関連する英語力をさらに高めていく。情報サイエンスや情報メディアに特有な語彙の理解をさらに深める。情報英語 I で扱った語彙に加え、より高度な文脈で重要な単語やフレーズを対象とし、英語の読む、聞く、書く、話す能力をさらに向上させる。また、言語ツールの数を増やし、英語の受容能力をさらに向上させることで、より幅広い情報源から情報を獲得することが可能になる。この科目的最終的な目標は、学生が自主的かつ自立的に英語の情報源から直接に情報を獲得する能力を身につけることである。	この科目では、学生に対して以下の目標を掲げている: 1. 情報サイエンスや情報メディア関連した文脈に特有の単語やフレーズを含む高度な英語の語彙を理解し、使いこなせる。 2. 情報サイエンスと情報メディアに関連した高度な文脈で、英語の読む、聞く、書く、話す能力を向上させる。 3. 一次資料を含む英語の情報を獲得するために、いくつかの体系的なアプローチを理解し、効果的に選択し、利用することができる。 4. 英語の理解や使用を助ける高度な言語ツールを理解し、使用することができる。							○	◎			
23USIM1601	社会情報学概論	1	社会情報学科において専門的に学ぶことの意義や重要性、その方法について、情報科学、データサイエンス、社会学、商学の観点から理解することを目的とする。	文部科学省が示す学士力のうち、〈知識・理解〉を育むことを到達目標とする。	◎	◎	◎								
23USIM1602	プロジェクト演習入門	1	学術、ビジネスプロジェクトにおける初期プロセス（プレプロダクション）である、テーマ設定→情報収集→分析→課題発見→仮説/コンセプト設定→手法の選択までを、具体的なプロジェクトをとおして体験することを目的とする。	本科目は下記 2 点を到達目標とする。 1) 大学での学びの中心である「研究すること」を経験し、自ら問い合わせたて、その問い合わせに沿って手法を選択するプロセスの重要性に気づく。 2) 大学生に必要な主体的に学ぶ態度、他者とコミュニケーションをとりながらプロジェクトを遂行する姿勢、いつ何をやるか把握し実行するスケジュール管理能力を身につける。									◎		

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： <input type="radio"/> ディプロマ・ポリシー達成のために特に重要な科目 <input checked="" type="radio"/> ディプロマ・ポリシー達成のために重要な科目											
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM2701	キャリアプランニング	2	卒業生をはじめとした社会人との交流活動を通じて、本学部の学びを活かした具体的な卒業後の進路について、幅広く可視化できるようにする。 また、多様性を前提とした集団のなかで、適切なコミュニケーションを通じて共通の目的を達成するための協調性を習得する。とりわけ、口頭や書面を通じて、自身の考えを効果的に伝達する手法を習得する。	1. 本学部の学びに関する具体的な業界・職業のイメージや、業務に必要とされる能力とその能力を向上させる方法について理解できる。(職業理解、業界理解、自己分析) 2. 社会人とのコミュニケーションにおいて必要な要素を理解し、プレゼンテーションや論理的な文章作成を通じて効果的に実践できる。(プレゼンテーション、論理的な文章作成) 3. 適切なコミュニケーションを通じて、チームの一員として協調しながら共通の目標達成に貢献できる。(グループワーク、ディスカッション)												<input checked="" type="radio"/>
23USIM3701	生涯学習論	3	本科目の目的は、人の生涯にわたる発達と生涯学習との関わり、社会における生涯学習的重要性、生涯学習施設やNPO法人における科学コミュニケーションを中心とした生涯学習の実践例について理解し、自ら積極的に生涯にわたる学びを実践していくことのできる素養を身につけることがある。	本科目の到達目標は、人の生涯にわたる発達と生涯学習との関わり、社会における生涯学習的重要性、生涯学習施設やNPO法人における科学コミュニケーションを中心とした生涯学習の実践例を理解した上で、自ら積極的に生涯にわたる学びを実践していくことのできる素養を身につけると共に、積極的に生涯学習に取り組むようになることにある。											<input checked="" type="radio"/>	

令和5年度入学生用カリキュラムマップ[†]

【社会情報学科】

【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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS1001	初期演習 I	1	「初期演習 I」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。							◎	◎				
23USIS1002	初期演習 II (社会情報入門)	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、各自のキャリアパスを自ら構築する。	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、自らのキャリアパス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。									◎	◎		
23USIS1003	データ・情報リテラシー	1	データ分析に必要な基礎知識を習得し、Excelを使ったデータの加工・分析手法を学ぶだけでなく、多様なグラフ化などデータの効果的な表現方法についても学ぶ。それにより、いわゆる生データが情報として活用できるように姿を変える過程を体感する。	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。							◎					
23USIS1004	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。							◎					
23USIS1005	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。							◎					
23USIS1101	情報とコミュニケーション	1	職業活動の中で情報とコミュニケーション様式の変遷を捉え、それに対応する知識を身につける。 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。	日常的に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以下の3点ができるようになることを到達目標とする。 ①情報化社会における情報とコミュニケーションとの関係性について基礎的な知識を理解する。 ②情報とコミュニケーションがどのように職業と関連し、また変遷してきたかについて現状と今後の展望について概観できるようになる。 ③情報関連産業におけるコミュニケーション等に関する今日的課題と働き方について理解する。 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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIS1304	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。	<ul style="list-style-type: none"> 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。 				◎							
23USIS2304	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JavaScriptから操作するイベント駆動型プログラミングを学ぶ。 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。	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 			◎								
23USIS2305	ウェブアプリケーション設計	2	フロントエンド開発フレームワークを用いたウェブアプリケーションの設計・制作を通して、アプリケーション開発の基礎を学ぶ。フレームワークによるJavaScriptとHTMLの簡便なバインディング（紐付け）手法を身に着け、HTML5標準APIやサードパーティのWeb APIを使用して、ブラウザ単体で完結する簡単なアプリケーションの設計・制作ができるることを目標とする。	<ul style="list-style-type: none"> フロントエンド開発フレームワークによるJavaScriptとHTMLのバインディング手法を身につける。 Web StorageなどのHTML5標準APIやサードパーティのWeb APIを利用することができる。 ブラウザのみを使用した簡単なウェブアプリケーションを一から設計・開発することができる。 			◎								
23USIS3301	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のプロセスを通して、アイデア創発のためのディスカッション法やチーム開発で必須となるバージョン管理システムの扱い方を学ぶ。一からアプリケーションを開発することにより、「ウェブアプリケーション設計」で学んだ技術の応用力を高める。	<ul style="list-style-type: none"> Gitの概念（リポジトリやブランチ等）を理解する。 Githubを使用して複数人でソースコード等を共有しながら共同開発ができる。 アイデア創発のためのディスカッション法を身につける。 			◎								
23USIS3302	ウェブエンジニアリング	3	ウェブアプリケーションのフロントエンド／バックエンドの効率的な開発や環境構築に関する周辺的な知識や技術を学ぶ。変化の早いウェブ関連技術の動向を把握し、アカデミックとエンジニアリングの隙間を埋めることを目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> コマンドラインインターフェースを用いた開発環境構築とビルドができる。 JavaScriptランタイムを使ったAPIゲートウェイ等の構築方法を身につける。 クラウドサービスを利用したサーバレスアプリケーション開発を体験する。 PWA (Progressive Web Application) によるスマートフォンアプリの開発ができる。 						◎					

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS3303	情報 数 学	3	本科目では、グラフ理論入門、3次元グラフィックスの数理、数値計算法および誤差解析の初步について学ぶ。グラフ理論では、ゲームプログラムをはじめ、様々なデータ構造やニューラルネットワークなど計算機を応用する上で幅広い分野の基礎となっていることを理解できるようになることを目的とする。3次元グラフィックスの数理では、データの視覚化や3次元表現および立体視技術を理解するための基礎を学ぶ。数値計算法では、科学や工学のさまざまな求解を計算機で実現するための方法について学び、数値解析の初步では計算誤差についての概念理解を目的とする。	・様々なデータ構造やニューラルネットワークや迷路探求に至るまでのグラフ理論の基礎知識を身につける。 ・データの視覚化や3次元表現および立体視技術のための3次元グラフィックスの数理を理解する。 ・科学や工学のさまざまな求解を計算機で実現するための数値計算法や数値解析の基礎を身につける。 ・誤差解析など計算誤差についても概念を理解する。							◎					
23USIS2309	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と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。 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。	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。 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。							◎					
23USIS3304	ソフトウェア工学演習	3	情報システムの開発・運用は業務過程（ビジネスプロセス）を効果的・効率的に進めるための手段であるから、業務の構成・構造とフローを的確に把握することが肝要であり、その能力を経験的に獲得することが第一段の目標である。そのうえで、人間の情報意味理解を機械的情報処理に変換する際の段差を認識しつつ設計できるようにすることが、さらに上位の目標である。	・対象業務の構成・構造とフローの記述法・評価法を理解し活用できるようになること。 ・工程管理・品質管理について理解すること。 ・リスクの認識と回避方法について検討できるようになること。						◎						
23USIS3305	システム設計	3	情報化社会を支える技術の本質はソフトウェアシステムである。本科目の目的はソフトウェアシステムの設計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。	本科目の到達目標はソフトウェアシステムの設計に関する重要な概念と技術を理解し、ソフトウェアシステムについて開発者の視点が持てるようになることである。							◎					

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIS3401	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。	<ul style="list-style-type: none"> 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。 								◎			
23USIS1402	統計学 I	1	本授業は、実験や調査により得られたデータを適切に集計し、その結果を第三者に分かりやすい形で表現できるようになることを目的とする。より具体的な目標は、以下の通りである。 ①2変数間の関係性を示す相関について理解し、図表や統計的分析結果によって相関を検討することができる。 ②統計的仮説検定を理解し、各種の検定手法を用いてデータを適切に分析することができる。 ③公的統計や社会学分野の論文などで公表された統計的分析結果を読み解くことができる。	専門知識・技術到達目標 1. 情報の種類による解析方法の違いを理解し活用できる。 2. 分析の結果を第三者がわかるように表現できる。 3. 授業内での例題を身近な問題に置き換えて考えることができる。 社会人基礎力到達目標 4. 分からない箇所を理解するために積極的に質問・意思表示できる。 5. 授業内容の理解度を問題を作成することで確認する。					◎						
23USIS2402	統計学 II	2	この授業では、記述統計学および推測統計学の基礎的事項を学習する「統計学 I」の内容を踏まえて、重回帰分析、分散分析、ロジスティック回帰を含む一般化線形モデル、因子分析と主成分分析など、代表的な多変量解析の手法を取り上げる。 フリーの統計パッケージ「R」を利用してデータ分析演習を行い、これらの手法に基づく解析ができるることを目標とする。 本授業は、社会調査カリキュラムのE科目に対応している。	<ul style="list-style-type: none"> 多変量データの因果関係を調べる教師付き学習の様々な方法を理解する。 多変量データの相関関係を調べる教師無し学習の様々な方法を理解する。 統計解析ソフトRを利用して、多変量解析手法によるデータ分析に必要な技術を習得する。 								◎			
23USIS1403	社会調査入門	1	本講義では、漠然としたイメージの社会調査について歴史的な経緯を踏まえつつ学術的に調査を実施するということについて理解することを目的とする。具体的には、社会調査の歴史・意義、社会調査の種類とそれぞれの方法、2次データ、公開資料の活用など社会調査を理解するために必要な基礎的な事項を習得することを目指す。	本科目は以下の3点を到達目標とする。 •社会調査の歴史的な背景や目的と意義を理解する。 •社会調査の基本的な類型や方法を理解できるようになる。 •ワイドショーや実施されている「エセ調査」に騙されない調査リテラシーを習得する。					◎						
23USIS2403	社会調査 I	2	本講義では、社会調査の設計と実施方法に関して理論的な側面と実践的な側面の両面を理解できるようにする。具体的には、社会調査の理論的側面としては、調査企画と設計、仮説構成、サンプリング、調査票の作成等について理解することを目標とする。また、社会調査の実践的側面として、実査の手順、調査データの構築について習得することを目標とする。	本科目は以下の2点を到達目標とする。 1) 社会調査の調査設計と実施に関する具体的な方法について理解し、仮説ごとに適切に調査対象・方法を選定して調査を実施することができるようになる。 2) 社会調査における倫理的配慮および個人情報保護について理解する。							◎				

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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIS2404	社会調査II	2	本授業では、社会調査の基本となる、データ分析に関する統計的手法を修得することを目的とする。調査、研究の目的に合わせて、データを収集・整理・分析・表現できるようになることを目指す。	到達目標は以下の3点である。①必要な既存資料へのアプローチ方法を身につけ、それらを批判的に検証することができる。②量的調査、質的調査いずれの調査においても基本的な知識を一通り習得する。③統計データを用いて論理的な文章として表現することができる。						◎					
23USIS3402	社会調査演習	3	本講義では、調査の企画、仮説構成、調査項目の設定、質問文・調査票の作成、対象者の選定、サンプリング、調査の実施、エディティング、集計、分析、仮説検証、報告書の作成までの全過程に携わることで、社会調査の基礎的技法と遂行能力を習得するを目指す。	「社会調査」、「統計学」関連科目で学んだ知識をベースとして、以下の3点の能力を身につけることを目標とする。 ・自分の問題意識と関連させた上で調査の企画・構想力を身につける。 ・社会調査の一連のプロセスを実施できるようになる。 ・調査結果を他者に対してわかりやすく伝えることができる。							◎				
23USIS2405	データサイエンス基礎演習	2	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、探索的に掘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。					◎						
23USIS3403	データサイエンス演習A	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。							◎				
23USIS3404	データサイエンス演習B	3	データサイエンスの適用分野として、金融領域の様々な問題について学習する。将来の不確実性に起因する金融リスクについて理解を深め、統計解析ソフトRやプログラミング言語Pythonを利用して債権・株式・金利・為替レートなどのデータ分析や将来予測の問題演習を行う。デリバティブ取引の仕組みやポートフォリオの基本的な考え方についても学習する。	・債権・株式・金利・為替レートなどのデータ分析に必要な統計学および確率論の基礎的な知識を習得する。 ・デリバティブ取引を含む金融リスクやポートフォリオ理論の基礎的な考え方について理解する。 ・統計解析ソフトRやプログラミング言語Pythonなどを利用して、金融分野のデータ分析に必要な技術を習得する。							◎				
23USIS3405	データサイエンス演習C	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ことを目的とする。	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、医療情報を対象とし、医療管理、公衆衛生などの領域に現れるデータを実際に解析することにより、治療予後、予防効果、医療業務量などの推測を可視化できること、客観的判断基準を示すことができることを理解す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	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
23USIS3406	データサイエンス演習D	3	データサイエンスの適用分野として、マネジメント領域の様々な問題について学習する。本科目では、ものごとの性質を数値で表すことによってカテゴリー分類や順位づけなどの評価手法について理解することを目的とする。	・事例を通じて、データサイエンスの手法が問題解決に役だっていることを理解する。 ・組織内で生じる相性問題や評価分析に必要な統計学の基礎的知識を習得する。							◎				
23USIS4401	データサイエンス論A	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な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。		◎									
23USIS4402	データサイエンス論B	4	データサイエンスの応用事例として、計量経済・金融工学・マーケティングなどの社会科学分野の題材を取り上げる。時系列データの予測やパネルデータの解析について、どの説明要因が結果に影響しているかという要因分析の方法について理解することを目的とする。近年流行しているビッグデータ解析や標本数よりもパラメータ数が多い場合の高次元母数推定の基本的な考え方についても学習する。	・社会科学分野の様々な事例を通じて、データサイエンスの手法が具体的な問題解決に役立っていることを理解する。 ・時系列データの予測やパネルデータの解析における要因分析の方法を習得する。 ・ビッグデータ解析や高次元母数推定の基本的な考え方について理解する。		◎									
23USIS1501	ICT社会のビジネス	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。	本学部の専門科目（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、国家資格「ITパスポート試験」に合格することを目指す。	◎	◎									
23USIS1503	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、情報デザインの重要性を、演習を通して理解を深める。 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。	・静止画像の加工技術と情報デザインの基礎を獲得し、印刷物を作ることができるようになる。 ・印刷を含むデジタルを活用したコンテンツ（プレゼンテーションスライド・動画・ウェブ含む）を制作するために必要な思考プロセスを身につけ、ビジュアルコンセプトを活用した情報発信ができるようになる。 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。				◎							
23USIS2503	情報倫理	2	高度情報社会に対応できる倫理的素養を醸成する。 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。	高度な情報技術が社会にもたらす諸問題の基礎的な概念の理解、倫理的視点からの洞察、ケーススタディ等から情報をめぐる問題の本質を見抜く力を養う。 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。							◎				

