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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．統合的能力
					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。							◎	◎				
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。				◎								

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。	◎											
23USIM1102	メ　デ　ィ　ア　論	1	近現代におけるメディア史を中心に、メディア研究の基礎的素養を学び、メディアと社会の関係を理解できるようにな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）メディア研究の基礎的素養を習得し、自分の生活におけるメディアについて自ら考察し、メディアと社会の動きを関連づけて捉える視座を養う。 ２）示された学修スケジュールにあわせて、学習のP（計画）D（実行）C（評価）A（改善）サイクルを自らまわすことができる自律的な学習態度を獲得する。	◎											
23USIM2101	コンセプトデザイン論	2	企画におけるコンセプトデザインについての基本的な考え方を学ぶ。コンセプトとは何かを理解し、生活のなかで接することの多い商品や放送番組等など具体的な事例をコンセプトという視点から分析できるようにな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）プロジェクトにおけるコンセプトデザインの重要性を理解し、自ら設計する視点を獲得する。 ２）自らでスケジュール管理をおこない、情報を主体的に集め、企画を立案し、プレゼンテーションするというプロジェクト遂行における基本的な態度を獲得する。							◎					
23USIM2102	ネットワーク社会論	2	非選択縁と選択縁、リアルな対面ネットワークとオンライン・ネットワークといった「ネットワーク類型」の差異や特徴を学び、国や地域・民族ごとに、また古代・中世・近代・現代と各時代ごとに具体的な様態を見せる「コミュニティ」の多様性について理解を促す。最終的には、ネットワークと共同体に関する社会学的本質、他の動物と異なる人類共通の人間学的本質について、理解させることを目的とする。	人が家族の血縁親族の中で生まれ、個人と個人が近隣地域の学校や社会の縁で出会い、生育するプロセスとともに、生活環境としての「第二の母体」としての基幹的ネットワークが形成されてきた事実を知る。また生育・成人後には、自らが対面とオンライン両面のコミュニケーションを通じて、日々ネットワークを主体的に選択・更新する「結節点（ノード）」であり、常に動態的にネットワークを変化させ、再構築していく「社会的存在」である点を理解する。	◎											
23USIM2103	ＳＮＳリテラシー演習	2	SNS（ソーシャルネットワークサービス）誕生時の理念と動機から始まり、さまざまな試行錯誤を通じて、現在の主要な形態であるFacebook、twitter、Instagram、YouTube などの商業サービスに至った歴史的経緯と意味を理解させる。その上で、オンライン上の作業仮説と課題解決の演習を通じて、実践的にSNS運用時のメリットとデメリットについて、メディアリテラシーを修得させる。	身近なSNSのメリットとデメリットについて、歴史と現実の両方から、その二面性を学ぶ。また近未来におけるSNSの可能性についても、理解する。現在、実際に運用されている商業的サービスが、過去のさまざまなトラブルや試行錯誤を通じて改善されてきた結果であり、いま現在も進行形で問題解決にあたっている点を、実践的に知る。				◎							

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM2104	科学技術と社会	2	第４次産業革命が進展した高度情報社会を生きる私たちは、ICTをはじめとする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、時として多大な被害を受けることもある。 本科目では、「高度情報化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的変遷および科学技術の哲学を学ぶことを通して理解する。さらに科学技術に携わる研究者の行動が社会に及ぼした影響に関する具体例を通して、科学技術の成果や研究者の行動に対して、客観的な判断を下し得る倫理観を身につけることを目標とする。 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。	本科目は次の２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、科学技術の哲学を学ぶことで、科学技術とは何かを理解する。 ２）科学技術に携わる研究者の行動が社会に及ぼした影響に関する具体例を通して、科学技術の成果や研究者の行動に対して、客観的な判断を下し得る倫理観を身につける。 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。	◎											
23USIM3101	メディアと生活文化	3	テレビ、新聞、雑誌、SNSなどで扱われる食文化における表象、表現などを中心に、メディアと生活文化の関わりを社会学・生活文化研究の視点から考察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）メディア環境と自らの日常生活とのかかわりについて関心を持ち、社会学的な視点から考察できるようになる。 ２）示された学修スケジュールにあわせて、主体的に学び、自らデータを集めて分析し、その成果を他者と共有できるようになる。	◎											
23USIM3102	メディアカルチャー論	3	マスメディアやネットメディア全盛の現代に至るまでの、有史上の文字・画像・音声・動画メディアにともなう文化発生の意味について、理解させる。宗教・祭祀・儀礼や、音楽・舞踊・歌曲といった芸能とともに、新旧さまざまなメディア形態が生まれては消えた、文化史的事実を学ぶ。併せて現代における複製技術・電子工学・デジタルテクノロジーの発展にともなう、演劇・映画・流行歌・ダンスといったエンターテイメント的な大衆文化（サブカルチャー）領域の急速な拡大について、その意味を理解させる。	現在、日々身近に接しているテレビやネット、SNS、YouTubeなどのメディア文化の原点から成長、変化を経たのちの最終形態に至るまでの多様な背景と経緯を、人類史的な事実として知る。また各時代ごとに登場する最先端のメディアテクノロジーの生成流転とともに、多様なメディアカルチャーの蓄積がこれまでにあり、現代のメディアカルチャーもまた、その恩恵と悪影響の両側面を継承している点を学ぶ。	◎											
23USIM3103	メディア産業論	3	マスメディアの産業的側面を中心に、メディア産業の全体像を俯瞰し、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について考察することを目的とする。	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、本科目の到達目標とする。	◎											

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM4101	文化社会学	4	ジンメルからベンヤミン、アドルノに至る文化社会学の系譜を学ぶとともに、文化の中に内在する生命力や批判力を、積極的に見出す。政治・経済・宗教・産業といった近代社会の主要ドメインに対置されるべき、文化ドメインの対抗的なポテンシャル力を理解させる。とくに身近な衣食住遊の生活文化を通じて、文化の深層にある人類学的な意味と社会学的な本質を知ることを目的とする。	ふだん何気なく用いている「文化」という言葉の背後にある、深い意味を社会学的に学ぶ。上位文化と下位文化、メインカルチャーとサブカルチャーの差異と特徴を知り、身近な衣食住遊の生活文化の隠れた本質と、潜在力を知る。							◎					
23USIM4102	文化社会学演習	4	文化社会学的な概念枠組を、文化現象などの実践現場（カフェ・コンビニ・家庭労働/消費等）における参与観察やフィールドワークを通じて、学ばせる。実際に現場に身を置いた生産・労働・購買などの直接的な関与行動を通じて、対象から距離を置いた客観的観察からだけでは得られない、参与観察的な実践知を修得させる。	文化社会学の考え方の基本と応用を、文化生産と文化消費の現場であるカフェ・コンビニ・家庭等において、実際に参加することで知る。参与観察・フィールドワークによる実践知を通じて、社会学的な理論枠組のケーススタディを学ぶ。							◎					
23USIM4103	映像文化史	4	一世紀を超える映画の歴史を中心に、動画と音声が結合した「映像」という奇跡のメディア誕生の理念を、歴史的に理解させる。具体的には、歴史上に登場してきた代表映像作品を例に引きつつ、人類が初めて直面したマルチメディア体験としての「事件としての映画」の衝撃を追体験しつつ、その現代的意味を学ぶ。	バーチャルリアリティに代表される現代のマルチメディア体験の原点に、百年以上前の「映画」体験があった事実を、歴史的に学ぶ。また、映像が現代のメディアテクノロジーにもたらす意味と可能性についても、歴史的事実をもとに、具体的に知る。	◎											
23USIM1201	組織コミュニケーション論	1	本科目では組織内（職場内）でのコミュニケーション、とりわけ意思疎通のはかり方について理解を深めることを目的とする。話し手と聞き手の間に生じる齟齬はなぜ生じるのか、その齟齬を解決する手立てである対話とはどのようなものか、背景とする国文化の差による伝え方の違いについて、コミュニケーションの基礎理論とともに学ぶ。	・コミュニケーションのメカニズム（話し手と聞き手の役割分担）を理解する。 ・メッセージにおける「意味の二重性」について理解する。 ・日本と米国の伝え方の比較を通じて、コミュニケーションスタイルの文化差を理解する。	◎											
23USIM1202	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．今日的なマーケティングの潮流を理解する。	◎											
23USIM3201	マーケティング戦略論	3	複雑化、多様化の様相を呈してきた競争を、競争地位による競争戦略の観点からみることによって、効果的なマーケティング戦略の考え方を身につけていく。	1．企業間の競争関係とそこでの戦略をマーケティングの観点から理解する。 2．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。							◎					
23USIM2201	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の考え方を学び、顧客や社会に対する企業のコミュニケーション活動を理解していく。	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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM2202	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していくために、広告の企画書作成および広告作品（動画）の制作をしていく。そういう意味では、PBL的色彩の濃い授業となっている。また、このプロセスを通して、学科の目標の一つである表現者の育成を目指していく。	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．企業の思いを映像表現としていかに効果的に伝えていくかを学ぶ。 4．地域の企業が抱えている課題を理解する。				◎								
23USIM2203	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。	◎											
23USIM2204	経営情報論	2	本科目では、ICT（情報通信技術）が急激に発展する今日の高度情報化社会において、企業経営に必要な経営情報システムの概要を理解することを目的とする。ICTの発展に伴う情報システムの役割と課題を概観した後、主要な業務システムの事例を取り上げながら、なぜこのようなシステムが導入・運用されているのかについてその理由を学ぶ。さらに、ネットワークの発展は既存のビジネスモデルの陳腐化させて新たな価値創造を促すことから、新しい取り組みとその戦略の要点を学ぶ。	経営に関する情報の伝達・処理について理解する。具体的には以下の4つについて理解刷ることを目標とする。 ・企業における情報とは何かを理解する。そして情報システムの構成要素を理解する。 ・経営移譲法システムの発展経緯となぜその経路をたどるかという理由を理解する。 ・代表的なの経営情報システムの事例とその運用目的を理解する。 ・インターネットがもたらすビジネスモデルの変革について、具体的な企業事例から説明できる。	◎											
23USIM3202	経営情報演習	3	本科目では、企業が様々な判断を行ううえで必要となる経営情報とその基本的な処理方法について、コンピュータを用いた実習形式で学習することを目的とする。業界団体の統計情報や企業が公開する財務データ、アニュアルレポートなどを基に成長性や競合他社との優劣を比較する経営分析を試みることで実践的な知見を獲得することを目的とする。	企業が公開する財務諸表の読み方を理解し、表計算ソフト等を用いて基礎的な経営分析を行い、また、企業を取り巻く状況についてインターネットを通じて適切にデータを収集・分析することで、企業の概要を把握できるにあることを目標とする。							◎					
23USIM2205	地域産業論	2	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。基本的な用語・考え方および日本の産業発展の歴史を概観するとともに、各種指標を用いて、地域産業の現状を分析する手法についても理解する。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議論する。	地域産業を理解する上での基本的な用語・考え方を習得するとともに、各産業の課題や産業政策についても理解できる。また、既存の公的統計や調査を通じて、産業の現状を分析できる能力を得る。	◎											

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM3203	ＩＴ活用とビジネス	3	日々進化する情報技術（ITテクノロジー）と、それに対応した電子デバイスやプラットフォームの登場により新たな事業が生まれ、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。 企業における最新のITテクノロジーやウェブ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．ITテクノロジーを含め、ビジネスに関わるインターネットやウェブに関する基本用語を習得する。 2．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．Eコマースなど、インターネットやウェブを使ったビジネスの基礎を学ぶ。 4．ITリテラシー（ITの活用力）を向上させる。							◎					
23USIM3204	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・ソーシャル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。							◎					
23USIM3205	コンテンツプランニング演習	3	SDGsの理念と現実的意味を十分に理解させ、地球環境や公共福祉と協調する形での商品企画・事業企画・起業提案など、企画（プランニング）のあり方を実践的に修得させる。「ソーシャル・グッド」（社会的に善）であり、かつ利便性の高い新商品やサービス（コンテンツ）とは何か、実際に問題解決をはかりながら学ぶ。	企画（プランニング）のあり方を、プランナーの実践指導に基づき、その知識と技法を学ぶ。「ソーシャル・グッド」（社会的に善）であるような、新コンテンツ開発とは何か、実践的なシミュレーション演習を通じて学ぶ。				◎								
23USIM3206	衣生活情報論	3	ヒトの生活の基本として衣食住がある。その中でも「衣」とはヒトにのみ見られる営みであり、衣生活とはヒトが被服を着用し社会生活を営むことである。本科目では、商品としての被服の情報、機能性、安全性、企画・生産・販売、さらに被服の管理や環境問題などに関する基礎的知識と、感性的側面からの被服に対する生活者意識に関する知識を修得する。そして、ヒトと被服の間にはどのような関係が生じているか課題も含め抽出することで、社会や技術の進展とともに変わりゆく個人の衣生活をどのように営むべきかを考察する力を養うことを目的とする。	・繊維、糸、布の性質および構造が、被服の外観や着心地、取り扱いなどの消費性能に与える影響について理解する。 ・着用後の被服の手入れ、整理、保管方法、着用時に起こるトラブルについて理解し、衣生活をより良くするための被服管理について主体的に探求する。 ・被服と自らの日常生活とのかかわりについて関心を持ち、持続可能な社会を意識した考察および選択ができるようになる。	◎											
23USIM3207	企業経営論	3	企業の社会的存在意義について学び、企業経営に対する理解を深めていくことを目的とする。	1．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。 2．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。							◎					
23USIM3208	消費者経済学	3	消費者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た合理的な行動ができるよう、現在の日本経済および世界経済を取り巻く消費生活と密接に関連する問題を考える上で、重要な考え方およびデータの見方を学ぶ。	・家計に関する経済学の用語と基本的な概念が理解できる。 日本経済の成長の軌跡、および目下、起こっている様々な問題に関する知識、および日本を取り巻く世界各国の経済の状況についての知識を活用できる。 ・今後の望ましい経済社会の在り方と課題について深く考える姿勢をもとに、自分の意見を述べることができる。	◎											

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM4201	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を学習する。	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」「数量的スキル」を育むことを到達目標とする。							◎					
23USIM1301	情報科学入門	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項目について学び、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項目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。 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。		◎										
23USIM1302	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。 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。 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。		◎										
23USIM2301	コンピュータネットワーク演習	2	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。 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、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。 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。					◎							

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM1303	プログラミング入門	1	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。 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、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。 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。					◎							
23USIM2302	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。 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。	・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。 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。					◎							
23USIM2303	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。 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。	・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。 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。					◎							
23USIM1304	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。	・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。					◎							

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM2304	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。 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。	・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					◎							
23USIM1305	データベース入門	1	データベースとは、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、データベースの基礎的な知識、概念および動作原理について理解することを目標とする。 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。		◎										
23USIM2306	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。	基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。		◎										
23USIM2307	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。 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。		◎										

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM2309	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。 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。							◎				
23USIM1401	A I 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。			◎								
23USIM2401	A I 概 論	2	人工知能を実現するためこれまで確立されてきた、探索、推論、知識表現、機械学習といった技術分野について、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。	・人工知能を実現する主な技術の仕組みを理解する。 ・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。			◎								
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。	・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。									◎			

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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ことを目標とする。 本授業は、社会調査士カリキュラムのE科目に対応している。	・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。 ・ワイドショーなどで実施されている「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。						◎					
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。						◎					

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。						◎					
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。								◎			
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。	・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。								◎			

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。	・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し、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。	・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。				◎								

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。	・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。	・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。	・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。	・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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。この科目の最終的な目標は、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、自ら問いをたて、その問い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：◎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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIM1603	プロジェクト演習Ⅰ	1	統一的な問題解決プロジェクトの中で、質的調査の具体的な調査技術として、参与観察（フィールドワーク）、インタビュー、ライフヒストリー、会話（音声）資料分析、雑誌（文字・画像）資料分析、映像（マルチメディア）資料分析、生活財（住居・家財）生態学法などの具体的な手法を理解させる。具体的なプロジェクトを通じて、現地フィールドワークを実施し、地域住民など当事者と交流することによって、単なる調査倫理にとどまらない、真の地域貢献や社会参加の意味を理解させる。	一つのプロジェクトにメンバーとして参加し、チームの一員として問題解決をはかることで、地域貢献・社会参加することの意味と本質を知る。併せて、現場でそのつど必要となる、さまざまな質的調査の技法についても体得し、実践的な技能として身につける。									◎		
23USIM2601	プロジェクト演習Ⅱ	2	実践的なプロジェクトに携わることにより「情報」の多様な見方・考え方を習得する。企業による情報発信の実際について学び、改善に向けた提案を行う活動を通じて、今後の進路および各自の専門の方向性を決める。	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。										◎		
23USIM2602	プロジェクト演習Ⅲ	2	今日の情報化社会における課題を多様な見方から知るとともに、その課題解決をグループワークで実施していくことにより、プロジェクト遂行力を培うことを目的とする。	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。										◎		
23USIM2603	ハッカソン	2	短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活動を通して、使用する技術の選定や実装工程・コストの見積もりおよびモックアップまでの実装を行う総合力を養う。	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。										◎		
23USIM3601	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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIM3602	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・態度等を綜合的に活用し、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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIM3603	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・態度等を綜合的に活用し、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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIM4601	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・態度等を綜合的に活用し、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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					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）											◎	
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の重要性、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との関わり、社会における生涯学習の重要性、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。											◎	

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．統合的能力
					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。				◎								

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。	◎											
23USIS1102	メ　デ　ィ　ア　論	1	近現代におけるメディア史を中心に、メディア研究の基礎的素養を学び、メディアと社会の関係を理解できるようにな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）メディア研究の基礎的素養を習得し、自分の生活におけるメディアについて自ら考察し、メディアと社会の動きを関連づけて捉える視座を養う。 ２）示された学修スケジュールにあわせて、学習のP（計画）D（実行）C（評価）A（改善）サイクルを自らまわすことができる自律的な学習態度を獲得する。	◎											
23USIS2101	コンセプトデザイン論	2	企画におけるコンセプトデザインについての基本的な考え方を学ぶ。コンセプトとは何かを理解し、生活のなかで接することの多い商品や放送番組等など具体的な事例をコンセプトという視点から分析できるようにな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）プロジェクトにおけるコンセプトデザインの重要性を理解し、自ら設計する視点を獲得する。 ２）自らでスケジュール管理をおこない、情報を主体的に集め、企画を立案し、プレゼンテーションするというプロジェクト遂行における基本的な態度を獲得する。							◎					
23USIS2102	ネットワーク社会論	2	非選択縁と選択縁、リアルな対面ネットワークとオンライン・ネットワークといった「ネットワーク類型」の差異や特徴を学び、国や地域・民族ごとに、また古代・中世・近代・現代と各時代ごとに具体的な様態を見せる「コミュニティ」の多様性について理解を促す。 最終的には、ネットワークと共同体に関する社会学的本質、他の動物と異なる人類共通の人間学的本質について、理解させることを目的とする。	人が家族の血縁親族の中で生まれ、個人と個人が近隣地域の学校や社会の縁で出会い、生育するプロセスとともに、生活環境としての「第二の母体」としての基幹的ネットワークが形成されてきた事実を知る。また生育・成人後には、自らが対面とオンライン両面のコミュニケーションを通じて、日々ネットワークを主体的に選択・更新する「結節点（ノード）」であり、常に動態的にネットワークを変化させ、再構築していく「社会的存在」である点を理解する。	◎											

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS2104	科学技術と社会	2	第４次産業革命が進展した高度情報社会を生きる私たちは、ICTをはじめとする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、時として多大な被害を受けることもある。 本科目では、「高度情報化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的変遷および科学技術の哲学を学ぶことを通して理解する。さらに科学技術に携わる研究者の行動が社会に及ぼした影響に関する具体例を通して、科学技術の成果や研究者の行動に対して、客観的な判断を下し得る倫理観を身につけることを目標とする。 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。	本科目は次の２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、科学技術の哲学を学ぶことで、科学技術とは何かを理解する。 ２）科学技術に携わる研究者の行動が社会に及ぼした影響に関する具体例を通して、科学技術の成果や研究者の行動に対して、客観的な判断を下し得る倫理観を身につける。 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。	◎											
23USIS1201	組織コミュニケーション論	1	本科目では組織内（職場内）でのコミュニケーション、とりわけ意思疎通のはかり方について理解を深めることを目的とする。話し手と聞き手の間に生じる齟齬はなぜ生じるのか、その齟齬を解決する手立てである対話とはどのようなものか、背景とする国文化の差による伝え方の違いについて、コミュニケーションの基礎理論とともに学ぶ。	・コミュニケーションのメカニズム（話し手と聞き手の役割分担）を理解する。 ・メッセージにおける「意味の二重性」について理解する。 ・日本と米国の伝え方の比較を通じて、コミュニケーションスタイルの文化差を理解する。	◎											
23USIS1202	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．今日的なマーケティングの潮流を理解する。	◎											
23USIS2201	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の考え方を学び、顧客や社会に対する企業のコミュニケーション活動を理解していく。	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。				◎								
23USIS2204	経営情報論	2	本科目では、ICT（情報通信技術）が急激に発展する今日の高度情報化社会において、企業経営に必要な経営情報システムの概要を理解することを目的とする。ICTの発展に伴う情報システムの役割と課題を概観した後、主要な業務システムの事例を取り上げながら、なぜこのようなシステムが導入・運用されているのかについてその理由を学ぶ。さらに、ネットワークの発展は既存のビジネスモデルの陳腐化させて新たな価値創造を促すことから、新しい取り組みとその戦略の要点を学ぶ。	経営に関する情報の伝達・処理について理解する。具体的には以下の４つについて理解刷ることを目標とする。 ・企業における情報とは何かを理解する。そして情報システムの構成要素を理解する。 ・経営移譲法システムの発展経緯となぜその経路をたどるかという理由を理解する。 ・代表的な経営情報システムの事例とその運用目的を理解する。 ・インターネットがもたらすビジネスモデルの変革について、具体的な企業事例から説明できる。	◎											

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS1301	情報科学入門	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項目について学び、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項目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。 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。		◎										
23USIS1302	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。 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。 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。		◎										
23USIS2301	コンピュータネットワーク演習	2	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。 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、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。 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。					◎							
23USIS4301	コンピュータネットワーク論	4	コンピュータネットワークを提供する立場において、無線技術やセキュリティ技術をはじめとする応用的な情報技術について理解し、効果的で安全なコンピュータネットワークの構築や運用ができるようになることを目的とする。	・コンピュータネットワークの応用例として、モバイルネットワークの使われ方や仕組みを説明することができる。 ・コンピュータネットワークの安全な利用に必要なセキュリティプロトコルについて、その役割と機能を説明することができる。 ・小規模なコンピュータネットワークについて、実際に設定や管理を行うことができる。		◎										

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS1303	プログラミング入門	1	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。 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、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。 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。					◎							
23USIS2302	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。 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。	・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。 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。					◎							
23USIS2303	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。 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。	・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。 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。					◎							
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。	・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。					◎							

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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JavaSript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。	・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易なアプリケーションの設計・制作ができることを目標とする。	・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易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。	・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。	・コマンドラインインタ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。								◎				
23USIS4302	ウェブコンピューティング論	4	ウェブ技術に関する応用知識や最新動向について知り、また、自ら調べてきた内容を発表・議論することで学びを深める。アプリケーション開発に留まらない広範囲に及ぶウェブ技術を網羅的に把握し、用途に応じて鳥瞰的な視野から技術を選定することのできる力を身につけることを目標とする。	・ウェブアプリケーションに関する代表的なアーキテクチャやセキュリティの基礎を知る。 ・Web3.0（ブロックチェーン）など最新技術の動向を調べ、そのビジネスモデルなどを論じることができる。 ・WebAssemblyの仕組みを知り、Rust等を使用した基本的なコードを記述して呼び出すことができる。								◎				

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS1305	データベース入門	1	データベースとは、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、データベースの基礎的な知識、概念および動作原理について理解することを目標とする。 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。		◎										
23USIS2306	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。		◎										
23USIS2307	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。 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。		◎										
23USIS4303	情報セキュリティ論	4	情報サービスを提供する立場において、高度な脅威に対処する先駆的な技術を体系的に理解し、安全な情報サービスの設計や提供ができるようになることを目的とする。	・XSSやSQLインジェクション等の高度な攻撃について、その仕組みと対策を説明することができる。 ・暗号技術・認証技術・セキュリティプロトコルについて、それらの役割や機能を説明することができる。								◎				
23USIS2308	情報基礎数学	2	本科目では、線形代数および解析学入門について学ぶ。線形代数の計算によって高度な方程式解法を身につけ、統計分析やデータサイエンスへ応用するための基礎数学を学ぶ。解析学入門では数列と連続性、微分・積分、偏微分、ベキ級数や微分方程式の初歩について扱い、システム解析や数値解析を学ぶための基礎を身につけることを目的とする。	・線形代数のベクトルと行列の計算によって連立方程式など多変量の方程式解法や固有値問題の解法を身につける。 ・解析学入門の数列と連続性、微分・積分の基礎概念が理解できるようになる。 ・偏微分やベキ級数の計算ができるようになる。 ・微分方程式の初歩的解法を身につける。		◎										

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：◎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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					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歩について学ぶ。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、数値解析の初歩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。 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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS3306	システム設計演習	3	本科目は、「システム設計」で学んだシステム設計論や技法を用いて、情報システムのモデリングや設計および構築について実践的に学ぶ。具体的には、実用的な情報システムを例題として、その設計プロセスの段階ごと（要求分析：アクティビティ図、設計：クラス図、実装：シーケンス図など）の演習を通じて、構築方法を学ぶ。また、本演習はグループワークを取り入れ、各人の進捗状況を把握し共有する協働作業やプロジェクト管理の重要性についても体験することを目的とする。	・情報システムのモデリングや設計および構築についての概念を理解する。 ・情報システムの設計プロセスの段階ごとの構築方法を身につける。 ・各人の進捗状況を把握し共有する協働作業やプロジェクト管理の重要性について理解する。					◎							
23USIS3307	プラットフォーム概論	3	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。	・コンピュータが利活用されるために必要な階層構造を理解すること。 ・プロセス管理・資源管理に必要な考え方とモデルを理解すること。 ・技術的な考え方の一般性について理解すること。		◎										
23USIS3308	ユーザインタフェース論	3	人間とコンピュータとの相互的な作用において、ユーザ中心設計の基本的な考え方、様々なインタフェースの活用方法や設計方法、評価方法を学ぶ。人間工学や脳内の情報処理モデルおよび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易さを考えるユーザビリティエンジニアリングについて理解し、インタラクティブなアプリケーションのユーザインタフェースを設計できる様になることを目的とする。	・ユーザインタフェースにおける、ユーザ中心設計の基本的な考え方や手順を理解する。 ・様々なインタフェースの活用方法や設計方法、評価方法を身につける。 ・人間工学や脳内の情報処理モデルおよび人の意思を効率よく機械に伝える技術について理解する。 ・ユーザの行動に合わせた使い易さを考えるユーザビリティエンジニアリングについて理解する。 ・関連ツールや技術を適用し、インタラクティブなユーザインタフェースを設計できる。					◎							
23USIS1401	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。			◎									
23USIS2401	ＡＩ概論	2	人工知能を実現するためこれまで確立されてきた、探索、推論、知識表現、機械学習といった技術分野について、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。	・人工知能を実現する主な技術の仕組みを理解する。 ・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。			◎									

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。	・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ことを目標とする。 本授業は、社会調査士カリキュラムのE科目に対応している。	・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。 ・ワイドショーなどで実施されている「エセ調査」に騙されない調査リテラシーを習得する。			◎									

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。						◎						
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。						◎						
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。									◎			

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。								◎			
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。	◎	◎										

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
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。									◎		
23USIS3503	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。				○	◎						
23USIS3504	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。この科目の最終的な目標は、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。				○	◎						

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．知識・理解			2．技能・表現			3．思考・判断			4．態度・志向性		5．総合的能力
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1
23USIS1601	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。	◎	◎	◎									
23USIS2603	ハッカソン	2	短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活動を通して、使用する技術の選定や実装工程・コストの見積もりおよびモックアップまでの実装を行う総合力を養う。	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。										◎		
23USIS3601	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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIS3602	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・態度等を綜合的に活用し、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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIS3603	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・態度等を綜合的に活用し、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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIS4601	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・態度等を綜合的に活用し、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。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎
23USIS2701	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）											◎	