

平成30年度入学生用カリキュラムマップ

【情報メディア学科】

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	3-1	3-2
18UIMA1001	初期演習	1	「初期演習」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。		○	○			○	○
18UIMA1101	コンピュータ基礎 I	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。	◎	○	◎	○	○	○	○
18UIMA1102	コンピュータ基礎 II	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。	◎	○	◎	○	○	○	○
18UIMA1201	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。		○	○	○	○	○	○
18UIMA1202	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。		○	○	○	○	○	○
18UIMB1101	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。		◎		○	○	○	

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	3-1	3-2	
18UIMB1102	情報科学への招待Ⅱ	1	本科目の目的は、「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。	◎	○		○				
18UIMB1201	インタラクティブデザイン論	1	デジタルテクノロジーの発展により、デジタルコンテンツの制作技術は広く一般化されてきている。よりわかりやすく、正確に情報を伝えるためには、数値、文字、静止画像、音声、動画等のさまざまなファイル形式の基礎知識、基礎技術の理解が必須となる。本科目ではデジタルコンテンツ制作に必要なデジタルデータに関する基礎知識と、双方向型コンテンツを可能とするスクリプト言語を用いたデジタル表現の仕組みを学習する。	数値、文字、静止画像、音、動画のデジタル表現や圧縮手法、ファイル形式について理解する。また、デジタルコンテンツを制作するために必要なデータ管理方法や制作のプロセスを身につける。プログラミングの本格的な学習の前に、マークアップ言語、スクリプト言語に実際に触れることで、インタラクティブコンテンツ制作の概念を理解する。	◎	◎	○					
18UIMB1202	システムセキュリティ入門	1	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。		◎		○	○	○		
18UIMB1203	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、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。 ・与えられた仕様にしたが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	1-3	2-1	2-2	3-1	3-2	
18UIMB1301	色 彩 情 報 論	1	「色彩」は、企業活動での商品開発、販売促進やCIなどの局面で、また公共空間のデザインや街づくり、都市計画の分野においても重大な役割を担っており、重要視されてきている。そこで本科目では、「色」を正確に表し伝達するために色情報を処理する素養を身につけることを目標とする。	「色彩」について、色彩検定試験合格レベルの「色彩」の基礎的な知識を身につけることを目指す。	○	◎	○	◎				○
18UIMB1302	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。	◎	◎	◎	○				
18UIMB1303	画 像 処 理 入 門	1	情報機器を活用する上で必要な画像処理に関する基礎知識、考え方や手段を、具体的な事例で応用し確認しながら理解を深めることを目的とする。	Javaプログラミングによって画像処理手法を身につけること。コンピュータ等IT機器を活用して、適切な形・方法で、情報を創造・編集・加工・分析・伝達する基本的な知識・技術を習得する。	◎	○	○					
18UIMB1304	色 彩 情 報 演 習	1	単に色を選ぶなら誰にでも選ぶことができる。しかし、それが本当に良い色であるか、そのモノが目指す目標に適合しているかを、理論やデータを活用して説明することは難しい。そこで本科目では、「色彩情報論」で得た基礎知識を基に、測色器を用いて色を客観的に捉え視覚的に表現する技術を修得する。これにより、第三者にカラープランニング案を提案できるようになることを目的とする。	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、第三者に理論的にカラープランニング案の提案が行える。	○	◎	○	◎				○
18UIMB1305	デ ジ タ ル 表 現	1	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。	◎	◎	◎	○			○	
18UIMB1601	オフィスツールの基礎	1	パソコンやネットワークに関する基礎知識を身につけるとともに、Microsoft Officeを使用した文書作成や表計算、プレゼンテーション資料作成を行う技術を習得する。 また、これをきっかけに、大学生活におけるレポート課題や企業での報告書作成、就職活動などに有効であるMOS試験合格レベルの技術・知識を、今後、独学でも習得し合格できるようになることを目的とする。	PCが使えて当たり前の時代となり、大学でのレポート課題、就職活動での提出物などはPCを利用したものが当然となってきた。そこで、この集中講義を通して、PCが苦手な学生も、Microsoft Officeの基本的なアプリケーションソフトであるWord、Excel、PowerPointを使いこなせるようにな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	1-3	2-1	2-2	3-1	3-2
18UIMB1602	統計学演習	1	統計学は、私たちの身の回りの情報を「正確に読みとり、有効に活用する」ための手段すなわち情報のルールである。この授業では、様々な例題に取り組むことにより情報の基本・扱い方を身につける。	専門知識・技術到達目標 1. 様々な調査や実験から得られるデータの特徴や傾向を把握できる。 2. 数値が持つ意味を理解し、第三者が分かるように表現できる。 3. エクセルが使いこなせる。 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. フリーディスカッション時には、情報交換・共有（コミュニケーション）ができる。	◎	○	○				
18UIMB2204	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活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。	◎	◎	○	○	○	○	○
18UIMB2205	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Java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。	◎		○	○			
18UIMB2206	ソフトウェアエンジニアリング	2	情報化社会を支える技術の本質はソフトウェアである。本科目の目的はソフトウェア開発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ソフトウェア開発に関する重要な概念と技術を理解し、ソフトウェアについて開発者の視点を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。	◎						

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	3-1	3-2	
18UIMB2306	コンピュータグラフィックス入門	2	コンピュータ・グラフィックス（CG）の一般教養情報と、関連技術の利用について、実習やリサーチ等から、テーマを決め全体像をまとめる。これにより、次世代のITシステム（特に視覚情報関連）について必要な基礎知識を身につける。与えられた概論的知識だけでなく、課題レポートのためのリサーチや制作を行うことで得られる、主体的な知識の獲得を目指す。ゲームや映画など制作の現場で利用されているソフトウェアを使用し、CG映像制作の一部を実体験する。日進月歩で身近になる技術について調査し理解することで、自ら活用する意識を持つことができる。付加的に、デジタルコンテンツの企画・制作・利用について学ぶ。	3DCGの学習において、ソフトウェアを使うことと、CGの考え方を理解することとを、繋げることが可能だ。 具体的には3種類の課題を完成させることで、科目目的を達成する。 A：3次元空間上での形状データの表記について理解するための、作図とデータ作成。 B：3DCG映像制作ソフトの定番ともいえるMAYAを利用してアニメーション作品を仕上げる。 C：各自の興味に従ってテーマを決めCGに関するレポートを作成する。	◎	○	○	○				
18UIMB2307	視覚情報論	2	生活情報の80%は視覚情報であるといわれている。「百聞は一見に如かず」と言われる所以である。このような重要な情報について考えることで、生活情報の持つ意味や問題点について考える。	視覚的な情報獲得と情報発信スキルを身につけること。コンピュータ等IT機器を活用して、適切な形・方法で、情報を創造・編集・加工・分析・伝達する基本的な知識・技術を習得する。	◎							
18UIMB2308	コンピュータグラフィックス演習	2	「コンピュータグラフィックス入門」で得た基礎知識を使い、ソフトウェアのより高度な使用について学び、コンテンツ制作を行う。コンテンツ制作に関わる知識、技術の習得はもちろんのこと、その過程で、制作そのものだけでなく、プロジェクト管理の手法を身につける。受講人数によっては、グループワークとなる場合もある。その場合は、プロジェクト管理はより重要な要素となる。 また、コンテンツの企画を行う段階で、今後のIT技術に欠かせない、3次元空間（リアル×バーチャル）の活用法について考察し、理解を深める。	3DCGアニメーションの技術を利用したコンテンツの完成。（インタラクティブコンテンツも含む） コンテンツの企画制作のためには、以下の手順を踏むこととなる。 →企画→企画プレゼンテーション →完成作品プレゼンテーション・合評 プロジェクトの企画から完了迄、一連の作業に必要なドキュメントと成果物としてのコンテンツを作成する。 また、その過程で必要となるプレゼンテーションを行う。また、他者のプレゼンテーション、およびコンテンツについて考察する。	◎	○	○	○				
18UIMB2401	ウェブコンピューティング	2	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。	◎	○						○

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	3-1	3-2	
18UIMB2603	映像読解の技法	2	映像の2大ジャンルである「ドキュメント」「ドラマ」とは何か、その定義や特徴を明らかにする。実際の映像をテキストとして、監督（ディレクター）をはじめとするスタッフ側の制作意図を読み解き、具体的な読解技法・テクニックに基づき、シーケンス構造を解明する。	単なる映像鑑賞ではなく、制作者の立場から、映像読解のリテラシーを身につける。具体的には、ドラマにおける伏線の張り方とその回収方法や、クライマックスに向かって、聴衆の予想をはるかに超える形でシーケンスを組み立てる方法など、制作者水準の映像文法、映像コンポジション等の情報活用力を修得する。		◎	○	○				
18UIMB2604	統計学	2	統計学は、情報を「正確に読みとり、間違いなく伝え、有効に活用する」ための手段すなわち情報のルールである。統計学演習で学んだ「情報のルールの基礎」を実際の調査・研究で役立てるために仮説検定ができるようにする。数学より仮説をたてる発想力（問題意識）と結果を表現する国語力に磨きをかける。	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. 問題作成のためのフリーディスカッション時には、情報交換・共有（コミュニケーション）ができる。		◎	○	○				
18UIMB3207	ゲームの情報数学	3	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び、計算誤差についても言及し、ゲームに見られる計算機の論理的仕組みを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クリエイター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。		◎	○		○			
18UIMB3208	シミュレーション論	3	シミュレーション論では、情報機器を活用する上で必要な考え方や手段を、具体的な事例で応用し確認しながら理解を深めることを目的とする。	Javaプログラミングによって問題を解決するシミュレーションスキルを身につけること。		◎	◎	○				
18UIMB3209	パターン認識	3	情報機器を活用する上で必要なパターン認識に関する知識、考え方や手段を、具体的な事例で応用し確認しながら理解を深めることを目的とする。	Javaプログラミングによってパターン認識手法を身につけること。		◎	◎	○				
18UIMB3210	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	1-3	2-1	2-2	3-1	3-2	
18UIMB3402	ウェブアプリケーション論	3	我々が日常的に使用しているウェブメールやSNS、ネットショッピング、辞書、地図、ゲームなど、様々なアプリケーションがウェブ上で提供されている。ウェブブラウザにそのような動的な機能を与える技術の一つがJavascript (ECMAScript) であり、その技術を駆使するフロントエンドエンジニアという職業が近年注目を浴びている。本科目では、ウェブページのインタラクティブな動きを一つ一つJavascriptで実現していく過程を通して、Javascriptおよびウェブアプリケーションの基礎知識と動作原理を修得する。	<ul style="list-style-type: none"> ウェブアプリケーション（クライアントサイド）の基礎知識と動作原理を理解する。 Javascriptを用いて簡単なインタラクションをブラウザ上で表現する技術を身につける。 HTML+CSS+ Javascriptを駆使するフロントエンドエンジニアになるための知識を身につける。 	◎	○		○	○			○
18UIMB3403	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作成する技術を身につける。	◎	◎	○	○	○	○		
18UIMB3404	ウェブアプリケーション設計演習	3	ウェブブラウザで動作するアプリケーション（ウェブメールやショッピングサイトなど）は、ウェブサーバ上で動くプログラムがブラウザやデータベースと連携することで実現されている。その技術はスマートフォンアプリの開発でも必要となるため、ウェブプログラムの需要は近年急速に高まっている。本科目では、ウェブサーバ上で動くプログラミング言語を学び、ブラウザやデータベースサーバと連携するウェブアプリケーションを実際に構築し、その基礎となる技術を修得する。	<ul style="list-style-type: none"> ウェブアプリケーション（サーバサイド）の基礎知識と動作原理を理解する。 サーバ上で動作するプログラミング言語を用いて、基本的なウェブアプリケーションを構築する技術を身につける。 ウェブプログラマになるための知識を身につける。 	◎	○	○	○	○	○	○	
18UIMB3405	クロスメディアデザイン	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作成することで、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。	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	

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	3-1	3-2		
18UIMB3501	コンピュータネットワーク概論	3	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。	◎							○	
18UIMB3502	データベース論	3	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。	◎	◎	○					○	
18UIMB4503	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を持つ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。	◎							○	
18UIMB4605	データマイニング応用	4	データウェアハウスなどに蓄積された様々なデータの中から、仮説、知見などの新しい情報を見つけ出す具体的な方法を学習し、卒業研究に役立てる。	専門技術と社会人基礎力到達目標 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. 問題発見から結果までをワードにまとめることができる。 4. 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。	◎	○	○					○	
18UIMB4901	キャリア英語Ⅰ	4	高度情報化社会において、社会生活を送る上での必要な英語力を習得することを目的とする。	社会の中で自分の意志を伝えることができる対人コミュニケーション力としての英語力（読み書き）を身につける。経済、情報、文化などビジネスの現場における専門用語の習得し、新聞、ウェブから最新の情報を理解できる。		○	◎	○	○		○	◎	
18UIMB4902	キャリア英語Ⅱ	4	高度情報化社会において、社会生活を送る上での必要な英語力を習得することを目的とする。	社会の中で自分の意志を伝えることができる対人コミュニケーション力としての英語力（読み書き）を身につける。経済、情報、文化などビジネスの現場における専門用語の習得し、新聞、ウェブから最新の情報を理解できる。		○	◎	○	○		○	◎	
18UIMC1101	現代生活学への招待	1	社会全体が情報化する中で劇的に変化しつつある現代の多様な生活をさまざまな観点から捉え、情報という視点を持ってそれらの関連性を考える。その中から、複雑な現代生活をより具体的に学び、生活指標の総合的な判断ができる力を養う。	複雑な現代生活の多様な情報の関連性を理解し、自らが取り入れるべき情報を取捨選択できる基準を持ち合わせ快適な社会生活を営む力をつける。				◎	○		○		

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							
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	3-1	3-2	
18UIMC1201	衣生活情報論	1	『衣・食・住』の中でも『衣』は人間特有のものであり、衣生活とはヒトが衣服を着て社会生活を営むことである。ヒトが衣服を着用して社会生活を営む中で、ヒトと衣服の間にはどのような関係が生じているのかを様々な観点から考える。	現代生活の中で、衣生活に関するさまざまな課題を知ることによって、これからの衣生活の在り方を考える力を身につける。なお、ここでは、衣服の感性的な分野ではなく機能性に関する項目を中心に解説し、今後の各自の衣生活に有益な情報を取得する。				◎	○	○		
18UIMC1202	生活工学	1	日常生活を送る上で欠かすことのできない機械・器具に関する工学的知識の習得することを目的とする。	日常生活を送る上で欠かすことのできない機器の一般的な性質を理解する。それらの機器に用いられている材料や、それらを動かすエネルギー等の基本原理を理解する。					◎			
18UIMC1401	消費者経済学	1	家計の立場から、現在の経済環境とその動向を読み、状況の変化に適切して、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。		○		○	◎	○		
18UIMC2203	感覚の情報	2	私たちは目、耳、鼻、舌、皮膚などの感覚器官によって、さまざまな情報を収集している。日常生活の感覚はこれらの感覚が複数に関連しながら情報処理されている。これらの感覚の感知メカニズムを知るとともに、実際の感覚について計量心理学的側面から人間の情報として捉えることを試みる。	身近な感覚について、その質的内容を知ると同時に量的な把握の方法を実習し、情報化社会の中での人間の感覚を具体的な情報として捕える方法を習得する。		○		○	◎			
18UIMC2204	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。講義をとおして、「人の話を聞いて要点を理解する」能力を身につける。			○	◎	◎	○		
18UIMC2205	衣服の構成	2	衣服製作（ブラウス、スカート、パンツ）の一連の過程を学び、実習教材を開発できる基礎的知識や技術の習得と実践的態度の育成を目的とする	衣服パターンの製図、衣服の組み立て工程、服種と表布・裏布・芯地・糸・針の関連性などの理解と基礎縫製技術、縫製実習にかかわる機器類（工業用ミシンやロックミシンなど）や道具の使用技術が習得できることを到達目標とする。				◎	◎			○
18UIMC2206	食物の科学	2	食物の栄養成分が私たちの生命活動の維持や健康の保持に対してどのように関与し、なぜ食物の適切な摂取が必要であるかについて理解し、また健全な食生活を営むための基礎的な知識も修得する。	学生は、食生活に栄養の知識を活かし、健康の保持・増進、疾病の予防が図れるように栄養の役割について理解する。				◎	◎			○

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	3-1	3-2		
18UIMC2207	基礎調理学実習	2	本科目は、調理学の基礎的知識および技能等を修得し、実践力と関連づけて理解することを目的とする。そのために、食品の調理特性を理解し、調理操作を行い、栄養・嗜好を考慮した食品の組み合わせによる食事の提供、食品衛生的な取り扱い方法、作業の能率化、供食形態、食卓準備等を考え、健康的で楽しい食生活が計画できることを目的とする。	適切な調理操作を学び習得するとともに、主体的に探求する。					◎	◎		○	
18UIMC2301	人間生活論	2	人間生活とは何か、情報とは何か。情報処理にまつわる歴史的人物の生き方から、人間生活についての理解を深める。	歴史上の著名な人物の生涯から、人間生活とは何か、家族とは何か、そして情報とは何かを理解する。			○		◎	○	○		
18UIMC2302	ソーシャルネットワーク論	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。	◎	○	◎	○	○			○	
18UIMC2303	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なかで、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。						◎			
18UIMC2304	情報文明学	2	人類の文明の進歩は情報の発達歴史ともいえる。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。		○		○	○		◎		
18UIMC3208	くらしと環境	3	衣・食・住や余暇の限らない創造とこれらの拡大が、現代人に新しい生活環境を生みだしている。このような新しい状況のもとで、社会環境とわれわれの「住まい」が相互にどのように影響しあうのか、またその中からどのような新しい文化が創造されようとしているのかを理解する。	私たちのくらしと住居は、時代やパラダイムの変換と共に大きく変化してきた。現代のくらしと住居が抱えている課題について、文化、伝統、共住（コミュニケーション）、集住（集合住宅）、環境との共生という五つの視点から捉え、そこから私たちがどのように生活していくべきなのか、を考える能力を身につける。							◎		
18UIMC3209	住居の科学	3	住むということについての身近なことから、これからの住まいの空間のあり方を学ぶ。そして住まうとは地域社会の形成にも密接に関係しており、住まいづくりから街づくりまで広い視野から住まいのあり方を見ていきたい。	住まいの多様性と歴史的变化を理解する。						◎	◎	○	

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	1-3	2-1	2-2	3-1	3-2		
18UIMC3210	D Fマーケティング演習	3	メインテーマ「対極」からサブテーマを設定し、テーマに即したイメージを洋服で表現する。洋服のデザインという家政的分野と洋服をCGで表現する（IT技術）という情報メディア分野を生かし、映像で見せるミニファッションショーを展開する。	専門技術到達目標 1. 自分の考えやイメージをファッション（洋服）という形で情報発信できる。 2. DressingSimとLOOKSTAILOR（ソフト）を使い、洋服の形状を2次元と3次元で把握できる。 3. MayaとPremiereの具体的活用方法を知るとともに使える。 社会人基礎力到達目標 4. プロジェクトの完成に向け、約束事（提出期限・授業時間外のディスカッションへの参加等）を守る。 5. グループワークでの役割を自覚し、情報交換・共有（コミュニケーション）ができる。 6. 問題解決のために考え、意見を積極的に述べる。	○			○	◎				
18UIMC3211	Vファッションマーケティング	3	ファッションという言葉は、衣服（身体を含む）のみならず流行をさす場合があり両者は密接に関係している。身体と衣服、衣服と流行、流行と社会現象、これらへのメディアの役割、人とのかかわりについて、提供される様々な情報をもとに考える力を養い、人の考えを聞くことにより知見を広める。	専門知識・技術到達目標 1. ファッションを例に考え方の多様性を知ることができる。 2. 多様な価値観の存在を発表をとおして第三者がわかるように表現できる。 3. 問題発見から結果までをまとめることができる。 社会人基礎力到達目標 4. 他人の意見を聞くこと・自分の意見を伝えることができる。 5. グループワークでの役割を自覚し、情報交換・共有（コミュニケーション）ができる。				○	◎	○	○		
18UIMC3212	保育学入門	3	子どもを育てることは社会全体の責任であり、その基礎となる正しい医学的・生物学的・社会学的知識を身につける。子どもの健全育成に必要な環境や人的援助についての理解を深め、教養ある女性保育者としての常識的な判断力を養う。	保育とは何かを理解し、子どもの心身の発達を知り、子どもへの理解を深め、保育者としての力量を養う。					○	◎	◎	○	
18UIMC3305	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。	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。		○		◎	○	○			
18UIMC3306	メディアアート論	3	「art」の語源は、ラテン語の「ars」および、ギリシャ語の「techne」に由来し、現代の「芸術」「技術」双方を意味する。とくに、現代のアートは、CGやプロジェクション・マッピングをはじめとする先端的なメディア・テクノロジーの成果を背景としているため、その本質的理解を目的とする。 とくに、「個人/技能的な技芸・わざ」と「集団/産業的な技術」の両面を併せ持つ、メディアアート概念の理解をはかる。	21世紀的なメディアアート（コンピュータ技術の発展にともない、視聴覚をはじめとする五感全体に訴えかける形式・コンテンツをもつ、新しい芸術様式）の基本的理解をはかる。 日常的に周囲にあふれる広告映像など、制作者やクライアント（スポンサー）の意図を的確に理解し、主体的に対応できる生活行動力を身につける。		○	○	◎					

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							
					1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	3-1	3-2	
18UIMC3307	科学技術と社会	3	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？ということを経済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) 科学技術の歴史の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。				◎				
18UIMC3308	文化哲学演習	3	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い。 身近な文化の代表として、衣食住の事例を取り上げ、その本来の意味や本質に迫ることを目的とする。 アプローチとしては、ものごとの本質を論理的に追求する、哲学的な方法論に立つ。ただし、煩瑣な哲学者名や哲学史にこだわることなく、文化そのものに内在する本質に、自らの思考実験を通して、気づかせる。	ふだん何気なく見逃している身近な文化事象に対して、思考実験やインタビュー、参与観察を通じて、その意味を自覚的に掘り下げていく力を身につける。 とくに、若者に人気のカフェ・コンビニ・ポップス・髪型・インテリア・睡眠・嗜好品・ゲームなど、身近な事例を題材に対し、分析・総合という論理的思考トレーニングを通じて、複雑な現代社会を生き抜く生活行動力を体得する。		○		○	◎		○	
18UIMC3402	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み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。		○		○	◎	○	◎	
18UIMC4213	都市観光演習	4	「都市」は、情報やメディアの基礎となる概念である。 主に社会学、民俗学、文化人類学等の研究成果に学びつつ、「つねに流動し、呼吸する都市魅力」概念の理解を深めたい。 とくに観光メディアとしての都市という視点に立ち、フィールドワーク（野外での現地演習）を通じて、多様な都市魅力の表象（観光イメージ）を探究する。	「都市を読解する」という思考方法を身につけ、都市魅力や観光に関する知識の体得を目指す。 今そこで起こりつつある、都市観光の現場への参加・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。 具体的には、公共サインや案内地図、店舗の看板やディスプレイなど、都市そのものが発するメッセージと、旅行代理店や観光ガイドブック、web/マスコミ情報に見る都市イメージとを、比較・分析できる生活行動力を身につける。			○	◎		○		
18UIMC4309	生涯学習論	4	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。					◎			

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	3-1	3-2	
18UIMC4310	映像文化論	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。		○	○	◎		○		
18UIMD1101	メディア社会学への招待	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の実際の側面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、歴史的な視座をもって「メディア」を捉えることが不可欠である。本科目では、社会学の立場からメディアの近現代史をたどるなかで、メディア表現がどのように変化してきたのか。メディアと社会の変容の関係を考える。	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。メディアの歴史をとおして、「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。				◎	○	○	○	
18UIMD1301	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、その芸術文化がわたし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。		○		○		◎		
18UIMD2201	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。					○	○	◎	○
18UIMD2202	マーケティング論	2	組織のマーケティング戦略を立案していくマーケティング育成に向けて、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、現実は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。				○	○	◎	○	
18UIMD2203	現代社会と法律	2	契約社会である現代日本において、社会のルールである法律の基本概念を理解しておくことは、日常生活を送る上でも重要である。多くの事柄が電子化（IT化）される現在、グローバルでのビジネスモデル特許や、コンテンツにおける著作権、肖像権などに対する理解も求められている。社会と法律、生活と法律、ビジネスと法律を理解することで、社会人としての基礎力を養う。	1. 法律に関する基本的な知識を習得する。 2. 経済紙（誌）で、グローバル、IT領域でのビジネスに関連する法律の記事を読む力を養う。 3. 企業の不祥事などの事例を通して、企業経営に関わる法律とコンプライアンス（法令順守）を理解する。 4. リーガルリテラシー（法律の活用力）を向上させる。				○	◎			

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	3-1	3-2
18UIMD2204	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。				○	○	◎	○
18UIMD2205	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。	◎	○	○	○	○	◎	○
18UIMD2302	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。この科目の目標は、「コンセプトとは何か」から、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。				○	○	◎	○
18UIMD3206	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。				○	○	◎	○
18UIMD3207	国際メディアジャーナル演習	3	経済・情報のグローバル化がすすむ一方で、日本語の壁は高く日本で流通する情報は極めて内視的である。世界各国のメディア（新聞、雑誌、テレビ、電子ジャーナル等）をとおして、世界が今、「何に」「どのような視点で」関心を持っているのか、それらを「どのように表現」しているのかをとらえる。さらに、なぜ視点の差異が生じるのか、その社会的背景についても考える。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「情報リテラシー」の習得を到達目標とする。					○	○	◎
18UIMD3208	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・経営に関わるさまざま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。				○	○	◎	○

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	3-1	3-2	
18UIMD3303	I T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。	○	◎					○	
18UIMD3304	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・集团的、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。			◎	◎	○	○		
18UIMD3305	メディア編集演習	3	「編集」とは単に映像や音声をつなぐという作業をさすのではない。最も重要なことは、情報をいかに収集し、多面的な視点をもって整理をするかである。それをもって、自分なりの視点で情報を再構成し、メディアの特性を生かして表現する、いわゆる「編集」を行うのである。この科目ではさまざまな演習をとおして「編集」の基本を習得する。	文部科学省が示す学士力のうち、〈汎用的技能〉、特に「コミュニケーションスキル」の向上を到達目標とする。いわゆるデジタルデバイス等における表現力向上ではなく、情報を収集し、再構成する力の向上を文章構成をベースとした「編集基礎力」演習ではかる。				○	○	○	◎	
18UIMD4209	コミュニティビジネス論	4	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、事例を踏まえて、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。			○	○	○	◎	○	
18UIMD3306	起業入門	3	社会起業家を含め、自らのアイデアや身近な課題への取組みを事業化する人が増えてきており、若者や女性たちの働き方の選択肢のひとつとなりつつある。 起業は地域、社会、経済、環境と密接な関わりがあり、プロジェクトの立ち上げ、ビジネスプランの検討・構築、そして起業のプロセスやノウハウを学ぶことで、社会ニーズや新たな価値観への対応力を養う。	1. 企業経営（マネジメント）の基礎概念を学ぶ。 2. 起業における課題を理解する。 3. 自らが起業してみたいという起業家精神を養う。					○	○	◎	
18UIMD4307	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。マーケット育成に向けて、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。	○	○	○			◎	○	

