## 【情報メディア専攻】

	74 🗆 🚓	334 <b>4</b> -	7/004		凡例	: ◎テ	・イブ	ロマ・	ポリシ・	一達成	<b>一の</b> 項 のため のため	に特に	重要を	
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		知識・	理解	2. 技能	能・表現	3. !	思考・判	」断 4.	態度・ 逈性	5. 統合 的能力
24USIM1001	初期演習I	1	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	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。	1-1	1-2	1-3	2-1 2	-2 2-3	©	3-2 3	-3 4-	1 4-2	5-1
24USIM1002	初期演習Ⅱ(社会情報入門)	1	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	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。								0	) ()	
24USIM1003	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。			0							
24USIM1004	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。				0						
24USIM1005	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。				0						

					凡.例		<u> </u>				シーの			要な科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		Ŏ	ディ	プロマ	・ポリ	シー達	成のた	めに重	要な利 4.態度	計画 5. 統合
								<u> </u>					心凹口	性 的能力 I-2 5-1
24USIM1101	情報とコミュニケーション	1	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	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。	0									
24USIM1102	メディア論	1		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。	0									
24USIM2101	コンセプトデザイン論	2	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	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						(	<b>)</b>			
24USIM2102	ネットワーク社会論	2	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	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。	0									
24USIM2103	SNSリテラシー演習	2	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					0						

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	凡例	J: 0	ディフ	プロマ・	ポリシ	一達成	<b>一の項</b> のために	に特に	重要な	
竹日街方	行日右	子午	17111111111111111111111111111111111111	到 <b>连</b> 口保							思考・判3-2:3-	,	피미크	H1HK11
24USIM2104	科学技術と社会	2	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。	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	0									
24USIM3101	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。	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	0									
24USIM3102	メディアカルチャー論	3	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・	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。	0									
24USIM3103	メディア産業論	3		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。	0									

						ディ	プロマ・ポ	リシー	の項目	番号	
科目番号	되므션	学年	科目目的	到達目標	凡例	J:◎ディフ ○ディフ	<sup>゚゚</sup> ロマ・ポリシ <mark>-</mark> ゚ロマ・ポリシ-	-達成( -達成(	のために料 のために動	まに重要 重要な科	な科目
竹日街方	科目名	子平	(社日日内)	到连 <b>口</b> 保	1.	知識・理解	2. 技能·表現	3. 思	考・判断	4.態度志向性	き・ 5. 統合 生 的能力
					1-1	1-2 1-3	2-1 2-2 2-3	3–1	3-2 3-3		
24USIM4101	文 化 社 会 学	4	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	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。				0			
24USIM4102	文化社会学演習	4	実践現場(カフェ・コンビニ・家庭労働/消費	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。				0			
24USIM4103	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。	0						
24USIM1201	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。	0						
24USIM1202	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。		0						
24USIM3201	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。				0			
24USIM2201	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。			0				

					E /B				7・ホ					な科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	)   到達目標		Ŏ.	ディフ	゚ロマ・	ポリシ	一達成	のため	かに重	要な科	目
											, , ,			E · 5. 統合 主 的能力 −2 5-1
24USIM2202	広告メディア演習	2	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			12	-	0					1 1	
24USIM2203	グローバルビジネス論	2		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	0									
24USIM2204	経営情報論	2	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	・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	0									
24USIM3202	経営情報演習	3		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						0				
24USIM2205	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。		0									

							プロマ・ポリ				to TAIL
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		○ディフ	プロマ・ポリシー プロマ・ポリシー	達成の	ために重	要な科目	<b></b> ■
					1		2. 技能・表現				h)HC/1
24USIM3203	IT活用とビジネス	3	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	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。	1-1	1-2 1-3	2-1 2-2 2-3	©	5-2 5-3	4-1 4-2	5-1
24USIM3204	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。				0			
24USIM3205	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。			0				
24USIM3206	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は社としての被服の情報、機能性、安全性、企画・生産・販売、基礎的知識を修理や側面識を修りする基礎的知識意識に関する基準があり、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では	・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	0						
24USIM3207	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。				0			
24USIM3208	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。	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、	0						

					<b>D.4</b>	デイ <sup>*</sup> 別: ◎ディフ	プロマ					2科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		○ディフ	プロマ・ス	ポリシー	達成の	ために重	要な科目	3
						知識·理解					心凹注	DAHE / J
24USIM4201	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。	NAME   1.2   1. 10   N. 2   1. NAME   1. NAM		12 13	21 2	2 2 3	0	2 3 3	41 42	J-1
24USIM1301	情報科学入門	1	本科目の目的は情報科学における重要な項目	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。		0						
24USIM1302	コンピュータネットワーク入門	1	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、	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迫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。		0						
24USIM2301	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。	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			0	)				

						ディ	(プロ	ロマ・	ポリ	シー	の項目	番号	클	
NOWO	되므션	24 /-	NDDW	지나는 그 4조	凡例			マ・ポリマ・ポリ						目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	1.	知識・理	解 2.	. 技能・	表現(3	3. 思考	・判断	4.態	度· 5.	統合
					1-1	1–2 1–	-3 2-	-1 2-2	2-3 3	3–1 3-	2 3-3		J	31,073
24USIM1303	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が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。				0						
24USIM2302	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。				0						
24USIM2303	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得する。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。				0						
24USIM1304	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。				0						

					凡例	: ◎ディ	プロマ	・ポリシ	一達成	<b>一の</b> 項	に特に重	要な科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	1.					のために 思考・判	4. 態	は科目 態度・ 5. 統 <b>句性</b>
24USIM2304	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		1-2 1-	3 2-1	© 2-2 2-	3 3-1	3-2 3-	3 4-1	4-2   5-1
24USIM1305	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利した。 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。		0						
24USIM2306	アルゴリズム論	2	も基本的な概念である。情報処理を深く理解	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。		0						
24USIM2307	システムセキュリティ入門	2	重大かつ深刻である。本科目の目的はセキュ	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。		0						

								◎ディ	プロマ	・ポリシ	シー達り	ノ <b>ーの</b> I 成のため 成のため	に特に	重要な	
科目番号	科目	3名	6	学年	科目目的	到達目標	1. 知言	哉・理角	翠 2.	技能・表	現 3.	思考·#	判断 4	.態度 志向性	5. 統合 的能力
24USIM2309	ソフトウェアエ	ンジニアリ	ング	2	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、	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。						0			
24USIM1401	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。		0	)						
24USIM2401	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。		0							
24USIM3401	A I	演	777 E	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。						(	0		

													゚ロマ・					
科目番号			¥	4目:	名		学年	料目目的	到達目標		○ディ	ィプロ	コマ・ポリ コマ・ポリ	シーi	達成のた	とめに重	要な科	目
			·		_								2. 技能·				רו נייוטי	F h1H6/1
24USIM1402	2 ;	統	1861	L-	学	Ι	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。 ① 2 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。	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	1-1		3 2	-1 2-2	2-3	3-1 : 3-	2 3-3	4-1 4-	2 5-1
24USIM2402	2	統	言	ŀ	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							0		
24USIM1403	3	社	会	調	至入	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。	・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		(	0						
24USIM2403	3	土	会	調	査	Ι	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、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。						0				
24USIM2404	1 :	社	会	調	査	II	2	分析に関する統計的手法を修得することを目	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。					0				

							プロマ・					
到日亚日	되므션	<u>~</u>	지모모선	지수 다 45			゚ロマ・ポリ ゚ロマ・ポリ					
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	1. 知誰	哉・理解	2. 技能・	表現 3	. 思考・	判断 "	1.態度	5. 統合的能力
					1-1 1-	-2 1-3	2-1 2-2	2-3 3-	1 3-2	3–3		10000
24USIM3402	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。	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。						0		
24USIM2405	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。				0				
24USIM3403	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。	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						0		
24USIM3404	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。	・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						0		
24USIM3405	データサイエンス演習C	3	(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	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。						0		
24USIM3406	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。						0		

											の項目		
科目番号	科目名	学年	料目目的	到達目標		引: ◎ディ ○ディ	プロマ	・ポリシ	シー道	成のか	こめに重	要な	科目
ППЩЭ	1100	3 1	11000	₽)左□ ( <b>水</b>		知識・理角						쓰미	1. PJRE/J
24USIM4401	データサイエンス論A	4	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	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	1-1	1-2 1- <del>3</del>		2-2 2	2-3 3	-1 3-	2 3-3	4-1	<del>1-2</del>   5-1
24USIM4402	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。		C							
24USIM1501	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。	0	0							
24USIM1502	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。			0						
24USIM1503	デジタル表現入門	1	る側として、最低限知っておくべき、デジタ	・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。			0						

						_	ディ	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	コマ	· オ	ポリ:	シー	り項目	番号	1	
74 C T C	7100		71004		凡例	] : ©	ディディ	プロフロ	マ・7 マ・7	ポリシ ポリシ	ノー達 ノー達	成の <i>f</i>	:めに :めに	まに重 重要な	要な利 科目	排目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	1.								· 判断		度・ほ	5. 統合 的能力
					1-1	1-2	1-3	3 2-	1 2-	2 2-	-3 3·	-1 3-	2 3-3			
24USIM2501	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。				0	)							
24USIM2502	色彩情報論	2		・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				0	•							
24USIM3501	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。				0	)							
24USIM2503	情 報 倫 理	2	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。										0		
24USIM3502	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><li>・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。</li><li>・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</li></ul>				0	)							

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	凡例	l : (0)	ディフ	プロマ	· ポリ	シー	幸成の:	<b>の項目</b> ために物 ために動	まに重要	更な科目
竹日街写	行日在	子午	<b>行日日</b> 切	到 <b>连</b> 口保										度・ 5. 統合 生 的能力 4-2 5-1
24USIM3503	情報英語 I	3	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	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。				0						
24USIM3504	情 報 英 語 II	3	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	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に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。				0	0					
24USIM1601	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。	0	0	0							
24USIM1602	プロジェクト演習入門	1	ンセプト設定→手法の選択までを、具体的な	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。									0	

						ラ	デイ	プロマ	7 • ;	ポリ	シーの	の項目	番目	클	
NOWO	되므션	学年	NOOM	지수 다 선생	凡例						達成のた				科目
科目番号	科目名	子平	科目目的	到達目標	1. :	知識・	理解	2. 拐	能・割	表現(	3. 思考	・判断	4.態	態度・ 句性	5. 統合的能力
					1-1	1–2	1–3	2-1	2-2	2-3 3	3-1 3-2	2 3-3			
24USIM1603	プロジェクト演習Ⅰ	1	調査の具体的な調査技術として、参与観察	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。									0		
24USIM2601	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。									0		
24USIM2602	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。									0		
24USIM2603	ハッカソン	2	同作業を行い、その成果を競うPBL活動を通	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。									0		
24USIM3601	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。	0	0	0	0	0	0	) C	0	0	0	0
24USIM3602	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。	0	0	0	0	0	0	) C	) ()	0	0	0
24USIM3603	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。	0	0	0	0	0	0	) C	0	0	0	0
24USIM4601	卒 業 研 究	4	自が選択したテーマに沿って指導教員の指導	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。	0	0	0	0	0	0	) C	) ()	0	0	0

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	 测:◎ラ ○ラ	・ デイフ デイフ	プロマ・	ポリシ ポリシ	一達成 一達成	なのため なのため	に特に重	ー に重要な 要な科目	
竹口田与	1100	7-4-	11000	ジ 足口 1ボ	 							1. 態度· 志向性 4-1: 4-2	PJD67J
24USIM2701	キャリアプランニング	2	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	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	1 6	13			5 5 1	32		0	
24USIM3701	生涯学習論	3	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	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。								0	

## 【情報サイエンス専攻】

					凡例	: ◎デ	ィプ	プロマ コマ・ホ コマ・ホ	パリシー	達成O	りために	特に重	重要な科目	1
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		知識・耳	里解	2. 技能	・表現	3. 思	考・判	新 4. fi	態度 · 5. 統 向性 的能 4-2 5-	/3
24USIS1001	初期演習I	1	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	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。	1-1	1-2	1-3	<u> </u>	2 2-3	<u>3-1</u>		-3 4-1	4-2 5-	_
24USIS1002	初期演習Ⅱ(社会情報入門)	1	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	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。								0	0	
24USIS1003	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。			0							
24USIS1004	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。				0						
24USIS1005	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。				0						

	7100	334 <b>(</b> _	7/004		凡例	J: © <del>:</del>	ディフ	プ <b>ロマ</b> ゚ロマ・ホ ゚ロマ・ホ	リシー	達成の	ために特	に重要	
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		知識・	理解	2. 技能	・表現	3. 思考	・判断	4. 態度 志向性	E · 5. 統合 主 的能力
24USIS1101	情報とコミュニケーション	1	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	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。			1-3	21 21	2-3	3-1 3-	2 3-3	4-1 4-	2 3-1
24USIS1102	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。	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	0								
24USIS2101	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。	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。						0			
24USIS2102	ネットワーク社会論	2	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	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。	0								

						ディ	プロマ・	ポリ	シー	の項目	番号	
NOWO	되므션	24 Æ	지다다	지수 다 45	凡例	<b>亅: ◎ディフ</b> ○ディフ	゚ロマ・ポ ゚ロマ・ポ	リシーi リシーi	達成の 達成の	ために‡ ために動	きに重要 重要な利	是な科目 科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	1.	知識・理解	2. 技能	・表現	3. 思	考・判断	4. 態度	度・ 5. 統合       性 的能力
						1-2 1-3					(C-1-3 )	1
24USIS2104	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恵を対の成果によってもたらされた様々な科学恵を付て生活をしている。その一方来事による。所以上で多大な有意を受けることもあらるはしてもない。高度情報化社会のありまる。。面に様々な影響を登りることもあらるとなるとなるとなるとながである。をおりますが、対学技術の哲学を学ぶことを通れての行しとないの哲学技術のを理解する。は、選挙を表してのでは、「大学技術のといるとを科学技術のもしてのでは、「大学技術のということを利学技術のもしてのでは、「大学技術のを見いない。」ということを対して、表しているとない。このは、大学技術の関いないで、対学技術のである。は、大学技術の関いないで、大学技術のである。は、大学技術の関いないで、大学技術のである。は、大学技術の関いないで、大学技術の関いないない。というには、大学技術のがある。というには、大学技術の関いないない。このは、大学技術の関いないる。というには、大学技術の関いないる。これには、大学技術の関いないないないないないないないないないないないないないないないないないないな	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。								
24USIS1201	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。								
24USIS1202	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。	0							
24USIS2201	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。			0					
24USIS2204	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か導入・運用さん、なぜこのようなシステムが導入・運用されて、スットワークの発展は既存のビジネスモビルを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。	いて理解す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	0							

					凡侈	」: ◎ディ	プロ・	マ・ポ	リシー	達成の	の項目	に重要	な科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		○ディ 知識・理解 : 1-2 : 1-	單 2.	技能	·表現	3. 思		4. 態度 志向性	き・ 5. 統合 性 的能力
24USIS1301	情報科学入門	1		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。		0	5 2-1		23	3-1-3	2 3 3	4-1-4	2 5-1
24USIS1302	コンピュータネットワーク入門	1	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	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。		0							
24USIS2301	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。				0					
24USIS4301	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。		0							

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	 ]: © O	ディ ディ	プロプロ	マ・ポ	リシーリシー	−達成 −達成	のた& のた&	かに特 かに重	に重要要な利	要な科目 斗目
竹口田勺	1100	74	11000	刘庄口怀									心미기	き・ 5. 統合 性 的能力 1-2 5-1
24USIS1303	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する行為であり、プログラミングを学ぶことはコンピューを学ぶことはコンピューを学ぶことで表している。本科目では、実際にプログラミングへの礎となる。本科目のとする。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、的とまる。					0						
24USIS2302	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。	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				0						
24USIS2303	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得する。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。				0						
24USIS1304	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。				0						

					13 <i>(</i> 34)								項目		要な科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		0	ディ	プロ	マ・ボ	リシ-	-達成	なのたと	めに重	要な	科目
														الداري	隻・     5. 統合       性     的能力       4-2     5-1
24USIS2304	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	1-1	1-2	1-3		©		3-1	52	3-3	4-1	F2 0-1
24USIS2305	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。	・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					0						
24USIS3301	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。					0						
24USIS3302	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。								0			
24USIS4302	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。	・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								0			

科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	凡例	: ◎ディフ	プロマ・ パロマ・ポリ パロマ・ポリ	シー達	成のため	かに特に	こ重要な	
竹口田方	1400	<del></del>	11000	刘廷口l宗 			2. 技能・				心凹性	PJHC/J
24USIS1305	データベース入門	1		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。		0						
24USIS2306	アルゴリズム論	2	も基本的な概念である。情報処理を深く理解	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。		0						
24USIS2307	システムセキュリティ入門	2	重大かつ深刻である。本科目の目的はセキュ	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。		0						
24USIS4303	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。					0			
24USIS2308	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。			0						

제미프미 <u>제미</u> 슈							ディ	゚゙゙゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	ロマ	・ポ	リシ	ーの	項目	番号	
科目番号	科目名	学年	 	到達目標	凡例	ij : ©	ディ ディ	プロ プロ	マ・ポマ・ポ	リシリシ	一達成 一達成	のたと のたと	めに特 めに重	に重要	要な科目 科目
村日田石	17日右	子平	17000	到连 <b>口</b> 係										心凹	
24USIS3303	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、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の概念理解を目的とする。は計算誤差についての概念理解を目的とする。	・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		1-2		2-	-1 2-2	2-3	3 3-1	<u>3−2</u>	3-3	4-1 2	<u>-2 5-1</u>
24USIS2309	ソフトウェアエンジニアリンク	2	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、	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。								0			
24USIS3304	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。					0						
24USIS3305	システム設計	3	アシステムである。本科目の目的はソフトウェ	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。								0			

科目番号 科目名							プロマ・						
110 = 0	NDA		<b>4</b> /-	NDDW	不以先 口 4本	凡例	○ディフ	プロマ・ポ <sup>ル</sup>	Jシーi Jシーi	達成の2	ために料 ために <mark>動</mark>	に重要	是な科目 4目
科日俄写	村日石	=	学年	科目目的	到達目標	1. :	知識・理解	2. 技能	表現	3. 思考	・判断	4. 態度	隻・ 5. 統合     性 的能力
						1-1	1-2 1-3	2-1 2-2	2–3	3–1 3-	2 3-3		
24USIS3306	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の 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。			0					
24USIS3307	プラットフォーム根	既論	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。		0						
24USIS3308	ユーザインタフェーン	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でもな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。			0					
24USIS1401	АІЛ	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。		0						
24USIS2401	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、対象とする問題を、問題を解決するための一般的な流れ、さ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。		0						

科目番号  科目名		, _	21224		凡例	:◎ディス	プロマ・ポリシー プロマ・ポリシー プロマ・ポリシー	-達成の	ために	寺に重要	要な科目				
科目番号		1	斗目名		字	年	科目目的	到達目標		知識・理解	2. 技能·表現 2-1 2-2 2-3	3. 思	考・判断	4. 態度 志向 かんしゅう かんしゅ かんしゅ かんしゅ かんしゅ かんしゅ かんしゅ かんしゅ かんしゅ	麦 ·     5. 統合       生     的能力
24USIS3401	A	J	Ü	) N	Z <sub>I</sub>	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。	・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		12 13			0		
24USIS1402	統	THE I	ļ <u>ģ</u>	Ź ]	I	1	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			0					
24USIS2402	統	譜田	ļ <u>š</u>	ź I	Ί	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。						0		
24USIS1403	社	会	調査	入『	月	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。	・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		0					

							プロマ					
科目番号 科目名	24 A-	NDDW	万小夫 口 4病	凡例	」: ◎ディフ ○ディフ	゚ロマ・ボ	リシーリシー	達成σ 達成σ	)ために\$ )ために§	きに重要 重要な科	程 注 注 注 目	
村日番号	科日名	を I 2 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、サンブリング、調査景質の性成等について理解することを目標とする。また、社会調査の実践の側面として、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。 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 4 選定、サンブリング、調査票の作成、対象者の 4 選定、サンブリング、調査票の作成、対象者の 4 選定、サンブリング、最近に携わることで、社会調査の基礎的技法と遂行能力を習得するを目指す。 アータサイエンスの基本である、データが包含が高速の一連のプロセスを実施できるようになる。 2 探索的に掴んでいく根気と技術、知識を身に、力はることを目的とする。データが何音の場面を構想力を身につけることを目標とする。 2 探索的に掴んでいく根気と技術、知識を身に、力はることを目的とする。データが包含が高速のが構造をもとに、探索的に掴んでいく根気と技術、知識を身に、力けることを目的とする。データが抱きが自然を身に対けることを目的とする。データが抱きからしていることができる。 2 探索的に掴んでいく根気と技術、知識を身に力けることを目的とする。データの機能や検索に振りるが者自身の問題意識が述べられる。自分の問題意識が述べられて、分で対すこれで意見が述べられる。自分の問題意識が述べられて、分に対して必要な前提条件を踏まえたシーので意見が述べられる。自分の問題意識が述べられて、分に対して実践的に学ぶ。多様な分析方法を統定の対して実践的に学ぶ。多様な分析方法を統定して実践的に学ぶ。多様な分析方法を統定して実践のに受ぶ。シミュレーションのと表により、対象システムの振舞地がどのように変化する。 第一デルを構築できる。公的情報データベースや観察調査からそ別の様とより、対象システムの振舞地がどのように変化する。 4 「機権・株式・金利・為替レートなどのデータ分析に必要な統定が必要なが、対象がなりないないないない	当達日 <b>標</b>	1.	知識・理解	2. 技能	·表現	3. 思	考・判断	4. 態度	度 · 5. 統合 生 的能力	
						1-2 1-3					/C/ -)  .	T P20073
24USIS2403	社会調査 I	2	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	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				0				
24USIS2404	社会調査 II	2	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	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				0				
24USIS3402	社会調査演習	3	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	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。						0		
24USIS2405	データサイエンス基礎演習	2	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	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				0				
24USIS3403	データサイエンス演習A	3	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	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						0		
24USIS3404	データサイエンス演習B	3	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	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						0		

					凡侈	J: 0 :	デイフ	プロマ・	<b>7・ホ</b> ポリシ	ノー達見	戈のため	かに特に	こ重要	な科目
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標		0:	デイフ	プロマ・	ポリシ	ノー達成	はのため	かに重	要な科	目 · 5. 統合
									2-2 2-				芯門性	_ P3H6/J
24USIS3405	データサイエンス演習C	3	(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	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。								0		
24USIS3406	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。								0		
24USIS4401	データサイエンス論A	4	が推進され、続いてデータ駆動の時代として	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。			0							
24USIS4402	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。	・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			0							
24USIS1501	ICT社会のビジネス	1		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。		0								

							ディ	プロ	マ・ポ	ノシー	の項目	番号	į	
110=0	_	104		224	- NDD#	지나는 다 4표	凡例	: ◎ディ ○ディ	プロマ プロマ	・ポリシ- ・ポリシ-	-達成の -達成の	)ために <sup>1</sup> )ために	寺に重 重要な	要な科目 科目
科日番号	<b>↑</b>	4日名		学	科目目的	到達目標	1. 🛪	知識・理解	翠 2. 音	技能・表現	3. 思	考・判断	4. 態	度· 5. 統性 的能力
	科目番号     科目       24USIS1503     デジタルを       24USIS2503     情報									2-2 2-3				T 10077
24USIS1503	デジタ	ル表写	見入門	] 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、最低限かずさとともに、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。	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			0					
24USIS2503	情報	<b>强</b>	通	1 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。	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							0	
24USIS3503	情報	英『	語 I		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解し、使いこなせる能力を高めていく。学生は語のできる。 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生は解解を な文脈でその語彙を使用しながら、学生は語のを表して世界中の社会、経済できる。 お、財を通して世界中の社会、経済できる活りを表して世界中の社会、とができる情報をである。とが「きる活用といった関ラ姿容能力の向上と、マスいーや引用を関いていている。	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。 きる。			0	©				
24USIS3504	情 報	英『	語 IJ		「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報連すンスト語力をさらに高めています。 情報の関連エンらに高めています。 情報英語 I で扱っている。 では、	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。			0	0				

							•		•			の項		_	
科目番号	科目名	学年	科目目的	到達目標	R例: ◎ディブロマ・ポリシー達成のために特に重 ◎ディブロマ・ポリシー達成のために重要な 1. 知識・理解 2. 技能・表現 3. 思考・判断 4. 態 \$4. 態								科目		
11085	1100	7+	17000	到连口标 									(0)	_) IT	Fritars
24USIS1601	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。		□-2 □		2-1	2-2	2-3	<u>5−1 3</u>	<u>-2</u> 3-3	4-1	4-2	5-1
24USIS2603	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。									0		
24USIS3601	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。	0	0	0	0	0	0	0 (	0 0	0	0	0
24USIS3602	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。	0	0	0	0	0	0	0 (	0	0	0	0
24USIS3603	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。	0	0	0	0	0	0	0 (	0	0	0	0
24USIS4601	卒 業 研 究	4	自が選択したテーマに沿って指導教員の指導	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。	0	0	0	0	0	0	0 (	) ()	0	0	0
24USIS2701	キャリアプランニング	2	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	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										0	