

卒業認定・学位授与の方針  
(ディプロマ・ポリシー)  
と  
科目との関連マップ  
及び  
コンピテンシーマップ

2024年度カリキュラム

## 北海道情報大学における卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー)

主体性を持った高度ITプロフェッショナルの育成を目標として、以下のコンピテンシー（知識・スキル・心構え）を身につけ、かつ、所定の単位を修得した学生に対して学位を授与します

- ① 生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力
- ② IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識
- ③ 国際感覚やモラルなど豊かな人間性
- ④ コミュニケーションとプレゼンテーション能力
- ⑤ 自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力
- ⑥ 知識のみではなく生きるための知恵

## 経営情報学部 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

本学部では、社会や企業を動かす情報システムの企画・構築・運用に必要とされる情報処理の専門知識と高度な技術及びデジタルビジネス時代における経営に関する専門知識と高度な技能を修得し、同時に、幅広い教養・感受性・モラル・コミュニケーション能力を備えた、高い志を有する人材に学位を授与します。

## 先端経営学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

### 1. 育成すべき人材像

情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに、IoT（モノのインターネット）などのデジタル技術を活用するデジタルビジネスによって新たな価値を創造できる能力を備える人材を育成します。学生が身につけるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

#### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・ 学ぶ意義を理解できる人材。
- ・ 生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心をもち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材。

#### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・ IT社会における高度な情報技術と経営の専門知識を活用して経営課題を解決し、豊かな社会の実現に寄与できる人材。

#### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・ 異文化を理解し、国際感覚に優れた人材。

#### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・ 市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材。
- ・ 多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材。

#### ⑤自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・ IoTなどの情報技術を活用して自ら進んで経営課題を解決し、地域の活性化や街づくりなど幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造できる人材。

#### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・ 物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材。
- ・ 情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

### 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと、すなわち、育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ、育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（経営情報学）」を授与します。

# システム情報学科 卒業認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)

## 1. 育成すべき人材像

システム情報学科は、「情報社会に対して貢献できる高度ICT人材の育成」という教育理念のもと、以下のような能力を身につけた人材を育成します。学生が身に付けるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

学ぶ意義の理解，目的意識，主体性のもと，新しい知識や技術を学ぶことができる人材

### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

情報システム的设计・構築・運用，ネットワーク，セキュリティ，データベース，人工知能，機械学習，宇宙情報などの各分野において必要とされるICTに関連する知識と技術を有し，活用することができる人材

### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

異文化を理解し，国際感覚に優れ，グローバルな視点から物事を見ることができる人材

### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形でまとめ，発表することができる能力を有し，様々な人々と協働するためのコミュニケーションを行うことができる人材

### ⑤自ら問題を見つけ出し，その解決のために情報技術を活用し，自身で工夫できる問題発見・解決能力

情報社会における多種多様な課題を発見し，システムエンジニア，AI，ネットワークセキュリティ，宇宙情報の知識や技術を応用することで問題解決を行うことができる人材

### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

物事を幅広い視野からとらえ，論理的に思考し，豊かな自己表現ができる人材

## 2. 学位授与の方針

育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ，所定の単位数を修得した学生に対して，学士（経営情報学）を授与します。



## 医療情報学部 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

情報化社会の中で正確に情報を見極める基礎能力を養い、国際的な視野と見識をもった人材を涵養するとともに、専門性の高い医学・医療情報の知識、実践的な高度情報処理や生命維持管理に関する技術を修得し、社会においても活躍できる人材に学位を授与します。

### 医療情報学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

#### 1. 育成すべき人材像

情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに、幅広い教養、専門性の高い医学・診療情報、高度医療情報処理、食と健康と情報、生命維持管理に関する知識および技術を修得し、国際社会においても活躍できる人材を育成します。学生が身につけるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

##### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・学ぶ意義を理解できる人材。
- ・生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術、食と健康と情報、生命維持管理を学び社会に還元できる人材。

##### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・専門的医学知識や医療情報システムを基盤として情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報管理・運営ができる人材。
- ・食と健康に関する専門的知識、健康情報を管理・分析ができヘルスリテラシー向上を推進できる人材。
- ・専門的医学知識、高度かつ多様化する医療機器に対応できる基礎的知識を修得し、指導的立場となる臨床工学技術を駆使できる人材。

##### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。
- ・異文化を理解し、国際感覚に優れた人材。

##### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材。
- ・円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。

##### ⑤自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。

##### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。
- ・物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材。
- ・医療情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

#### 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと、すなわち、育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ、育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（医療情報学）」を授与します。

## 情報メディア学部 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

幅広い教養や豊かな感受性，モラルやコミュニケーション能力を備え，情報メディアに関する高度な情報技術と専門知識を基盤に，主体性をもって，情報社会の発展に貢献できるデジタルコンテンツのクリエイターやICT（情報通信技術）のエンジニアとしてのコンピテンシーを身につけた学生に学位を授与します。

## 情報メディア学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

### 1. 育成すべき人材像

情報社会の中で価値ある情報を見極める能力を身につけ，国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに，デザインとテクノロジーを融合したデジタルコンテンツや情報技術を創造し得る人材を育成します。それは，人にとって使いやすくわかりやすい，人のためのデジタルコンテンツや情報技術の創造となります。学生が身に付けるべき能力として①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

#### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・学ぶ意義を理解できる人材
- ・自らの目標を持ち，生涯にわたりその実現のために行動できる人材

#### ②IT 社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・幅広く情報技術およびメディアコンテンツ制作技術を身に付けて世の中の進歩に貢献できる人材

#### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・異文化を理解し，国際感覚に優れた人材
- ・社会，文化，倫理的な側面を理解し，行動できる人材

#### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・市民としての倫理観と自覚を持ち，社会に貢献できる人材
- ・高度なコミュニケーション能力を備え，チームワークを得意とする人材

#### ⑤自ら問題を見つけ出し，その解決のために情報技術を活用し，自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・発想力・企画力を備え，人に優しい情報技術およびメディアコンテンツを生み出せる人材

#### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・物事を幅広い視野からとらえ，論理的思考を備えた人材
- ・情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材

### 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと，すなわち，育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ，育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（情報メディア学）」を授与します。

## 北海道情報大学における教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

本学の教育目標と学位授与の方針を実現するために、「情報化社会の新しい大学と学問の創造」という建学の理念に基づき、全ての学部学科に領域あるいは専攻を設け、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）に領域（専攻）ごとの「育成すべき人材像とコンピテンシー」を設定し、それを踏まえた「コンピテンシーに基づく教育課程編成」を行います。すなわち、育成すべき人材像に必要なコンピテンシーを各科目と関連付けることで、教育目標の達成に向けた履修科目を体系化し、教育課程を編成します。この体系化によって、学習成果として「何ができるようになったのか」を、個々の学生がコンピテンシー達成度として把握できます。なお、初年次教育、教養教育、キャリア教育は全学共通で実施します。

## 経営情報学部 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

企業等の組織が抱える課題を把握・分析する上で必要な情報を的確に収集・処理し、いかに解決に結びつけるかを追究する、比較的新しい学際的な分野である経営情報学の真髄を修得するために、教養教育科目と、専門科目としての経営学系科目及び情報学系科目によってカリキュラムを編成し、専門科目の多くを先端経営とシステム情報の両学科共通に履修可能な科目として配置します。また、両学科ともに少人数のゼミナール・プロジェクト形式の科目を少なからず配置し、コミュニケーション力を伸ばすこと、並びに個性と能力に応じてスキルアップと研究活動に取り組むことを支援する教育を行います。

## 経営情報学部 先端経営学科 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

### 1. 教育課程の編成及び特色

育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを設定し、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。科目間の関連は、その内容や難易度に基づきナンバリングして表現します。

経営にかかわる科目を体系的に学ぶために、ナンバリングを通して科目の履修順序などを表現し、ビジネスデザイン領域と地域ビジネス領域に編成されたカリキュラムの構造を分かりやすく明示します。学生は、自分の関心に応じて、2年次のスタートアッププログラム（履修指導）において領域を選択します。

### 2. 教育内容

#### (1) 教養教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視点のもと、教養教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、専門教育を支える幅広い基礎知識をバランスよく獲得するとともに、現代社会における市民性の涵養を目指すことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

##### ①「基礎教育科目」

中等教育までの学びを深め、学ぶ意義を理解すること、そして大学や生涯を通して共通基盤となる資質・能力と人間性の基礎を育成します。

##### ②「人間教育科目」

「人間」「社会」「自然」「情報とクリティカルシンキング」「外国語」「総合」の科目群により、物事を幅広い視点からとらえる力、論理的な思考力・判断力、主体的に行動する知力や体力などを育成します。特に、国際交流科目では、異文化を理解し、「正解」のない世界規模の様々な難題について多様な見解を持つ他者との対話を通して自身の考えを深め、解決に向かっていく行動力を養います。また、キャリア教育では、自分の軸を定め、ワーク・ライフ・バランスのもとで、自己実現を果たし、社会貢献に資する人財を育成します。

#### (2) 専門教育

##### ① 領域共通のカリキュラム

ビジネスデザイン領域と地域ビジネス領域に共通するカリキュラムの特色として、1年次から4年次までに履修すべき必修専門科目を2つの領域の共通科目とし、自分の関心に応じて履修する選択科目をそれぞれの領域に関連する形で配置します。さらに、情報技術を活用した経営課題の解決の核心は情報システムにあることから、これを具体的な事例とともに学ぶことによって、経営課題の発見と解決を総合的に考える力を育成します。

## ②ビジネスデザイン領域のカリキュラム

ビジネスデザイン領域は、経営学の専門科目を学修することを通じ、経営と情報技術に関連付け、広い視野から経営課題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる能力を育成します。

## ③地域ビジネス領域のカリキュラム

地域ビジネス領域は、地域ビジネスと情報技術に関連付け、マーケットの動向を分析し、新しい地域ビジネスの創造や地域活性化を推進できる能力を育成します。

### 3. 教育方法

#### ①基礎教育科目

初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年次を対象とし、20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは、ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

#### ②人間教育科目

「人間教育科目」は、1年次から3年次に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが、電子教科書および本学が開発したSNS授業ツールも活用することで、アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指します。

#### ③総合科目

「総合」の国際交流科目では、学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では、海外の学生との協調学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型eラーニングを取り入れます。

#### ④主体的に学ぶ科目

先端経営学科で学ぶ意義・心構えを確立するため、またそれぞれの領域に則したコンピテンシーを意識させる科目として1年次から少人数ゼミナールを実施します。これは、6～7人のクラスを単位として教員と対話する形で行ないます。

#### ⑤4年間の一貫した少人数専門教育

専門知識を活用した問題の発見・解決の方法の修得をPBL (Project Based Learning)などで図り、少人数ゼミナールを4年間実施することで学生の能力を引き出します。

#### ⑥経営学と情報技術の基礎の徹底

本学科に入学した学生が学習意欲を継続できるように経営学と情報技術の基礎を早期に学習できる環境を提供します。

#### ⑦専門性を高める実践教育

学習者適応型eラーニングによって各自のペースで着実にデジタルビジネスの核心を修得します。ビジネスデザイン領域特有の科目として、デジタル技術のビジネスへの豊富な活用事例を通して、デジタルビジネスを修得します。

地域ビジネス領域では地域の課題解決実践の場として江別市のほか各地の自治体や自治会、NPOや企業と連携して地域ビジネスの推進者を育成します。

#### ⑧社会連携

3年次には実社会での就労を経験する科目や学外プロジェクトへの参加の環境を提供することをとおして、社会性と実務遂行能力の修得をサポートします。

#### ⑨教職系専門科目

教職「商業」(高校)および教職「情報」(高校)の免許を取得するために必要な専門科目をビジネスおよびITの専門家によって実践的に教育します。

#### 4. 学修成果の評価

学修成果の評価は以下の方法で行います。

①コミュニケーション力開発等の科目

・初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では、レポート、面接等で評価します。

②実技系の科目

・実技系の科目では、実技で評価します。

③知識伝達型の科目

・知識伝達型の科目では、小テスト、定期試験、課題、レポート等で評価します。

④少人数ゼミナール科目

・少人数ゼミナールでは、主体的な問題解決能力やグループへの貢献意識、プレゼンテーションによる発表能力などを、ルーブリックなどを用いて客観的に評価します。

⑤4年間の学修成果

・4年間の学修成果は卒業研究によって評価します。この科目の単位認定条件としては、4年次に研究計画発表会、中間発表会および卒業論文発表会における発表を学生に求め、複数の教員の評価のもと、担当教員が合格を判定します。卒業時点で、GPA値の一番高い学生を成績最優秀者として選び、学位授与式において表彰します。

# 経営情報学部 システム情報学科 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

## 1. 教育課程の編成及び特色

システム情報学科のカリキュラムは、専門教育科目を学ぶために必要となる基礎的な能力を修得するための教養教育科目群、専門性の高い知識と技術を習得するための専門教育科目群から構成されます。これら科目群により情報化社会に貢献できる高度ICT技術者としての基礎知識・技能、応用知識・技能を培うことを目指します。また、育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを設定し、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成することにより、各科目とディプロマポリシーとの整合性を理解しやすくします。更に、科目間の関連は、内容と難易度に基づきナンバリングして表現します。

## 2. 教育内容

### (1)教養教育

教養教育が定める人材像の育成を実現するために「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、これらをバランスよく学ぶことにより、ディプロマポリシーにおける国際感覚、モラル、コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、生きるための知恵を持つ人材の育成を行い、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

#### ①「基礎教育科目」

日本語力、論理的思考力、数的処理力、プレゼンテーション力、およびコミュニケーション力を育成するための科目を配置します。

#### ②「人間教育科目」

価値ある情報を見極める力、物事を幅広い視野からとらえる力、論理的思考力、主体的に行動する基盤となる体力、異文化の理解力、国際感覚、倫理観を育成するための科目を配置します。

### (2)専門教育

情報通信技術における分野に特化した高度な知識と技術を身に付けるために履修モデルとして領域を設定します。これにより、各分野における科目の重要性を認識させます。各科目では、演習・実習を繰り返すことにより、それらの知識・技術の定着を図ります。更に、ゼミナールやプロジェクト系科目により、修得した知識や技術をもとに、問題を発見し、解決案を提案できる能力、情報技術を使って分析を行い、結論に至る過程を論理的に説明できる能力、自分の考えをわかりやすく人に伝える表現力を持つ人材を育成します。

#### ①情報系専門科目

情報化社会を生きていくために必要とされるICT入門など基礎的技術から始まり、データベースなどの情報通信分野における主要技術、更には、人工知能などの社会的ニーズが高まっている最新技術までを修得可能な科目を配置します。また、4年次に修得した知識や技術に基づき実践的な課題解決を行う科目である卒業論文を配置します。

#### ②学部横断科目

北海道情報大学の学生として共通して身につけるべき知識・技術内容を学習すると共に、異なる知識背景を持つ学生とコミュニケーションを取りつつ問題解決を行うプロジェクトトライアルによって、実社会において技術者として円滑に活動できる能力を身に着けるための科目を配置します。

#### ③経営系専門科目

企業情報システムを構築する際には、ビジネス分野におけるICT活用や経営戦略を理解していることが必要となります。このような知識を身につけるための経営学系科目を配置します。

#### ④教職系専門科目

教職「情報」(高校) および教職「数学」(中学, 高校) の免許を取得するために必要な知識, スキルを

修得するための科目を配置します。

### 3. 教育方法

教育の方法については以下のように定めます。

- ①初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年生を対象とし、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングの導入なども行います。タイムマネジメントでは、本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。
- ②専門科目の知識やスキルを確実に身に付けるために、演習や実習を組み合わせ知識の定着を図ります。また、科目の性質に応じて、グループワークを取り入れ、知識のより深い理解ができるようにします。また、ゼミナールや卒業論文においては、アクティブ・ラーニングの考え方にに基づき、問題発見、問題解決のためのグループ学習、PBL、プレゼンテーションを取り入れ、「自分で問題を発見し、異なる意見の人達と議論し、問題解決を図る」という主体性を育む教育をおこないます。

### 4. 学修成果の評価

学修成果は、各科目における学習目標に対する到達度を、小テスト、定期試験、レポート、実習課題などを通して評価し、合格したものに対して所定の単位を付与します。



## 医療情報学部 教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)

医療情報学科には、将来、社会に出てからの方向性を考慮して、医療事務、診療情報管理、医療情報技術、食を中心とした健康科学などを主体とする医療情報専攻と、臨床工学技士養成を主体とする臨床工学専攻の2つの専攻を設定し、それぞれの専攻に設定されたコンピテンシーの達成に向けたカリキュラムを構築します。

また、教育目的の一つである自ら主体的に学ぶ力を身に付ける方策としてアクティブ・ラーニングを積極的に導入し、「医療系科目」と「情報系科目」をバランス良く取り入れたカリキュラムを構築します。

## 医療情報学部 医療情報学科 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

### 1. 教育課程の編成及び特色

医療情報専攻と臨床工学専攻では育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを達成するために、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。科目間の関連は、その内容や難易度にもとづきナンバリングして表現します。

### 2. 教育内容

#### (1)教養教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視点のもと、教養教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、専門教育を支える幅広い基礎知識をバランスよく獲得するとともに、現代社会における市民性の涵養を目指すことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

#### ①「基礎教育科目」

中等教育までの学びを深め、学ぶ意義を理解すること、そして大学や生涯を通して共通基盤となる資質・能力と人間性の基礎を育成します。

#### ②「人間教育科目」

「人間」「社会」「自然」「情報とクリティカルシンキング」「外国語」「総合」の科目群により、物事を幅広い視点からとらえる力、論理的な思考力・判断力、主体的に行動する知力や体力などを育成します。特に、国際交流科目では、異文化を理解し、「正解」のない世界規模の様々な難題について多様な見解を持つ他者との対話を通して自身の考えを深め、解決に向かっていく行動力を養います。また、キャリア教育では、自分の軸を定め、ワーク・ライフ・バランスのもとで、自己実現を果たし、社会貢献に資する人財を育成します。

#### (2)専門教育

医療情報学科には、将来、社会に出てからの方向性を考慮して、医療事務、診療情報管理、医療情報技術、食を中心とした健康科学などを主体とする医療情報専攻と、臨床工学技士養成を主体とする臨床工学専攻の2つの専攻を設定しています。

#### ①医療情報専攻

##### ・領域共通のカリキュラム

医療情報専攻には診療情報管理領域、健康情報科学領域と医療情報エンジニア領域を用意していますが、入学時には領域別クラス編成はとらず、一律の教育体制にて共通教育の実践による一般教養を修得し、その後領域ごとの専門教育を実施します。

##### ・診療情報管理領域のカリキュラム

診療情報管理領域では、医療事務、診療情報、医学的知識をはじめとする専門カリキュラムを設け、診

療情報管理を学びます。さらに病院実習による実践教育，コミュニケーション技術向上のための独自のカリキュラムに沿って，病院実務で求められる技能と知識を学びます。

・健康情報科学領域のカリキュラム

健康情報科学領域では，栄養学，食品化学，分子生物学などの独自の専門カリキュラムを設け，医療，食と健康，情報を横断的に学びます。さらにバイオインフォマティクス分野の実習による実践教育などの独自のカリキュラムに沿って，健康や病気との関わりが大きい食品や栄養，遺伝子，さらにはそれらの情報の利活用について学びます。

・医療情報エンジニア領域のカリキュラム

医療情報エンジニア領域では，プログラミング，データサイエンス，及び人工知能(AI)や機械学習等に関わる専門科目を通じて，これからのエンジニアに必要とされる基本的スキルを身につけていきます。こうした技術の応用先として最も有望と言われているのが医学・医療・健康分野であり，独自のカリキュラムに従って医学・医療・健康分野の専門知識を体系的に学びつつ，医療画像処理，IoT技術，遺伝子解析等，この分野での即戦力となる応用的スキルを，実践を通じて学んでいくことができます。

資格に関しては，いずれの領域とも同じ資格受験が可能であり領域間を超えた複数の資格取得を目指すことができます。

②臨床工学専攻

・臨床工学専攻には臨床工学技士領域が設けられており，入学時の教養教育にはじまり，国家資格合格のための専門科目を各学年に効率的に配置し，さらに独自の医療情報技術の修得，コミュニケーション能力向上も目的とした病院実習を含め，入学より卒業まで一律に学ぶことで，国家資格取得のための知識とともに総合的な判断力，コミュニケーション能力を養う教育を行います。

・臨床工学技士国家試験の受験を希望しない学生に向けた科目編成も用意しており，選択の幅を広げることと臨床工学分野のみならずネットワークシステムやコンピューターシステムなどを学び，企業等で医療と医用工学の橋渡しをする教育を行います。

### 3. 教育方法

教育の方法については以下のように定めます。

①基礎教育科目

・初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は，1年生を対象とし，20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより，グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また，初年次教育科目では，タイムマネジメント，倫理，心と体の健康，クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは，ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

②人間教育科目

・「人間教育科目」は，1年生から3年生に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが，電子教科書および本学が開発したSNS授業ツールも活用することで，アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指します。

③総合科目

・「総合」の国際交流科目では，学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では，海外の学生との協調学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型eラーニングを取り入れます。

④学習者適応型eラーニング

・自発的な学習能力を高めるために一部の専門科目において学習者適応型eラーニングを導入し，少人数

の指導により能動的な学びの実践を目標とします。コンピテンシーの中で主に知識を修得することにつながります。

#### ⑤少人数教育

・医療コミュニケーション能力、PBL（Project Based Learning）を活用した問題解決能力を向上させるための専門教育を少人数において実践することで、コンピテンシーの中で主に心構えを修得することにつながります。

#### ⑥実験および実習科目

・個別もしくは少人数によるきめ細やかな指導につながります。コンピテンシーの中で主に実務に叶うスキルを修得することにつながります。

### 4. 学修成果の評価

学修成果の評価は以下の方法で行います。

#### ①コミュニケーション力開発等の科目

・初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では、レポート、面接等で評価します。

#### ②実技系の科目

・実技系の科目では、実技で評価します。

#### ③知識伝達型の科目

・知識伝達型の科目では、小テスト、定期試験、課題、レポート等で評価します。

#### ④実験・実習科目

・実験・実習科目については実技内容、レポートで評価します。

#### ⑤病院実習および臨床実習

・病院実習および臨床実習ではレポート、実習内容、実習報告を活用し総合的に評価します。

#### ⑥卒業研究

・4年間の学習活動に応じた学習目標（ルーブリック）と到達度および卒業研究によって評価します。4年次に卒業論文の発表を求め、複数の教員の評価のもと、担当教員が合格を判定します。また、GPA値の一番高い学生を成績最優秀者として選び、学位授与式において表彰します。

# 情報メディア学部 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

デジタルコンテンツのクリエイターやICTのエンジニアに必要な情報技術と専門知識をコンピテンシーとして設定し、その達成に向けた科目群を提供するとともに、その内容や難易度にもとづいたナンバリングによって体系的にカリキュラムを編成します。

また、デザイン専攻とテクノロジー専攻の2専攻を設定しつつも、専攻にかかわらず学べる科目体系を実現することで、テクノロジーを理解できるデザイン指向の人材、デザインを理解できるテクノロジー指向の人材を育成できるようカリキュラムを編成します。

## 情報メディア学部 情報メディア学科 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

### 1. 教育課程の編成及び特色

本学科では、デザイン専攻とテクノロジー専攻を設定します。基礎科目、専門科目、実践型科目と教養科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。

デザイン専攻は、デザインとテクノロジーとの融合に着目したデジタルコンテンツを企画・創造できる人材を育成するカリキュラムを設定します。テクノロジー専攻は、テクノロジーとデザインが融合した情報技術を生み出す人材を育成するカリキュラムを設定します。

また、5つの研究領域（メディアデータサイエンス領域、インターネットメディア領域、インタラクティブメディア&ゲーム領域、サウンド&映像領域、グラフィック&UI/UXデザイン領域）を配置します。

### 2. 教育内容

情報技術と専門知識を基盤に、人に寄り添うための情報技術を身につけ、情報社会の発展に貢献できる人材を育成するために、以下の科目群でカリキュラムを構成します。

#### ① 基礎科目（教養・専門）

デザインとテクノロジーの基礎となる知識や技術を身につけるとともに、大学で学ぶことの楽しさや意義を学びます。

#### ② 専門科目

基礎科目での学びを基に、デザインとテクノロジーとを融合したデジタルコンテンツや情報技術を生み出す技術と知識を身につけます。学科に配置された5つの研究領域に即した内容を学びます。

#### ③ 実践型科目

デザインとテクノロジーの技術と知識を使い、実践的な課題解決や制作に取り組みます。

#### ④ 教養教育科目

情報社会で必要とされる幅広い教養を身につけます。

### 3. 教育方法

以下に定める方法を基本とします。

#### ① 基礎科目

座学だけではなく体験型の演習を通して、学びの楽しさや基礎を学びます。特に初年次教育では、自律的な学修へと導くことを目的としたグループワークやアクティブラーニングをおこないます。

#### ② 専門科目

専門領域に応じた知識や技術を身につけるために座学と演習を中心に学びます。

#### ③ 実践型科目

プロジェクトやディスカッションを通して実践的な課題解決や制作に取り組みます。

④ 教養教育科目

座学やグループディスカッションを中心とし、知識と感性を磨きます。

**4. 学修成果の評価**

学修成果の評価は以下の方法で行います。

① 知識習得系の科目

授業へ取り組む態度、小テスト、定期試験、課題、レポート等で評価します。

② 演習系の科目

授業へ取り組む態度や課題、レポート等の成果物で評価します。

③ 実践型の科目

ディスカッション、プレゼンテーション、チームワーク、プロジェクト等への取り組み態度、および成果物等で評価します。

### 3. 教養教育の目的と目標

北海道情報大学の教養教育は、「情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚をもった人材の育成」を目的として、特色ある教養教育を行っています。みなさんが目指す人材像とそのため獲得してもらいたい能力(コンピテンシー)を表2にまとめました。表3に示すように、この人材像とコンピテンシーは、北海道情報大学のディプロマ・ポリシーと関連付けられています。コンピテンシーのA, Bは、クリティカルシンキングの養成, C, Dはコミュニケーション力の養成にかかわるものです。これらを目標とし、3つの生活圏の難問を解決する力を身につけ、生涯にわたって主体的に学ぶ力を培ってください。

表2 教養教育の人材像とコンピテンシー

人材像	
(a)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考力を備えた人材
(b)	情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材
(c)	異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材
(d)	市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材
(e)	学ぶ意義を理解できる人材
教養教育のコンピテンシー	
A	学問の方法と論理的思考力を身に付け、問題解決に生かすことができる。
B	得られた情報を批判的に分析し、自己の考えを構築・表現することができる。
C	人類の歴史や文化の多様性を認め、その担い手としての自覚をもつことができる。
D	様々な意見をもつ人々とのコミュニケーションの重要性を自覚し、社会生活への展望をもつことができる。
E	クリティカルシンキング（批判的思考）により、主体的に学びを深めることができる

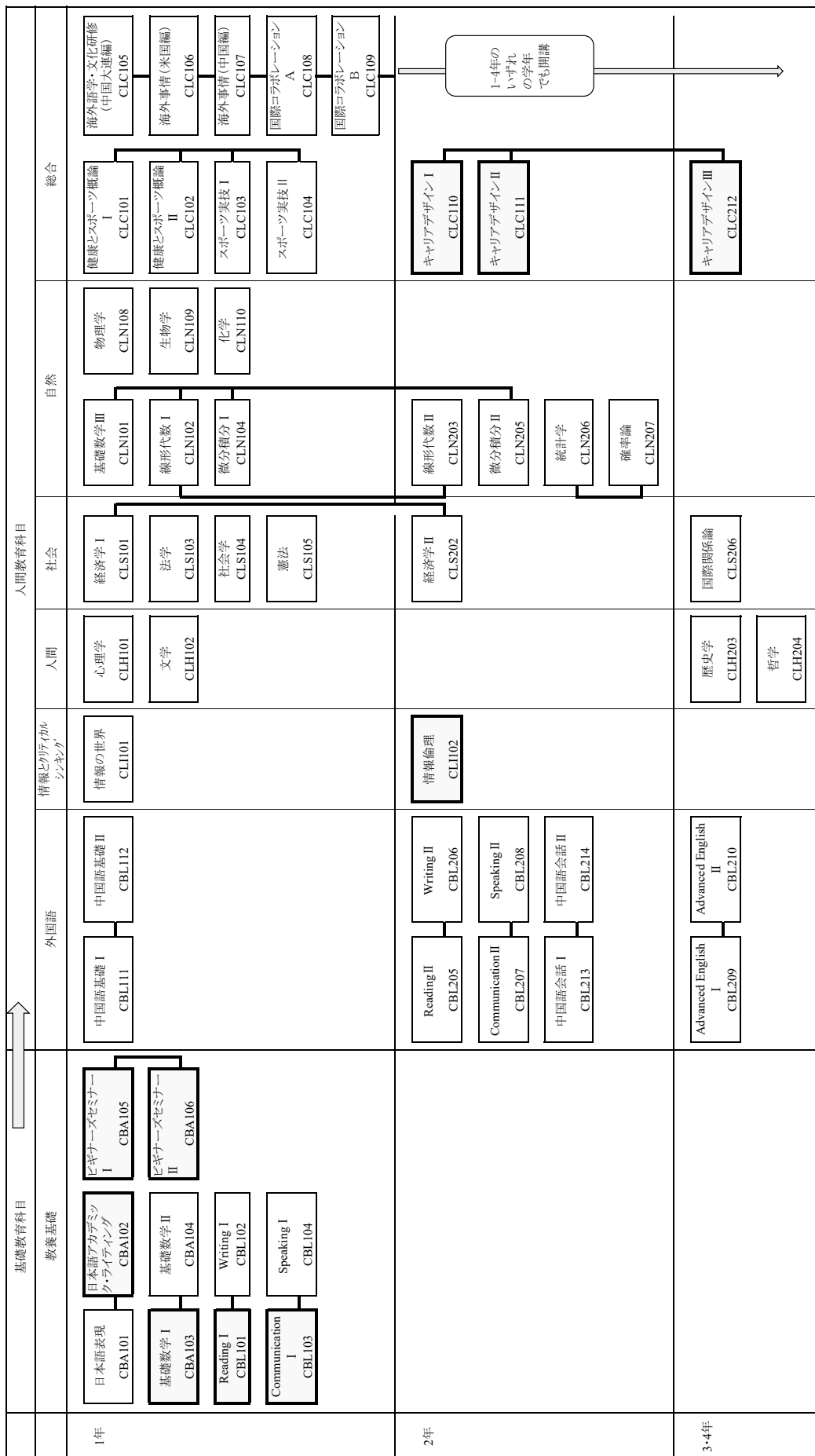
表3 教養教育の人材像とコンピテンシー

教養教育の コンピテンシー	北海道情報大学のディプロマ・ポリシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥
A						●
B						●
C			●			
D				●		
E	●					

北海道情報大学のディプロマ・ポリシー	
①	生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力
②	IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識
③	国際感覚やモラルなど豊かな人間性
④	コミュニケーションとプレゼンテーション能力
⑤	自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力
⑥	知識のみではなく生きるための知恵

教養教育科目履修系統図 経営情報学部 先端経営学科

教養教育科目履修系統図 経営情報学部 先端経営学科



上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

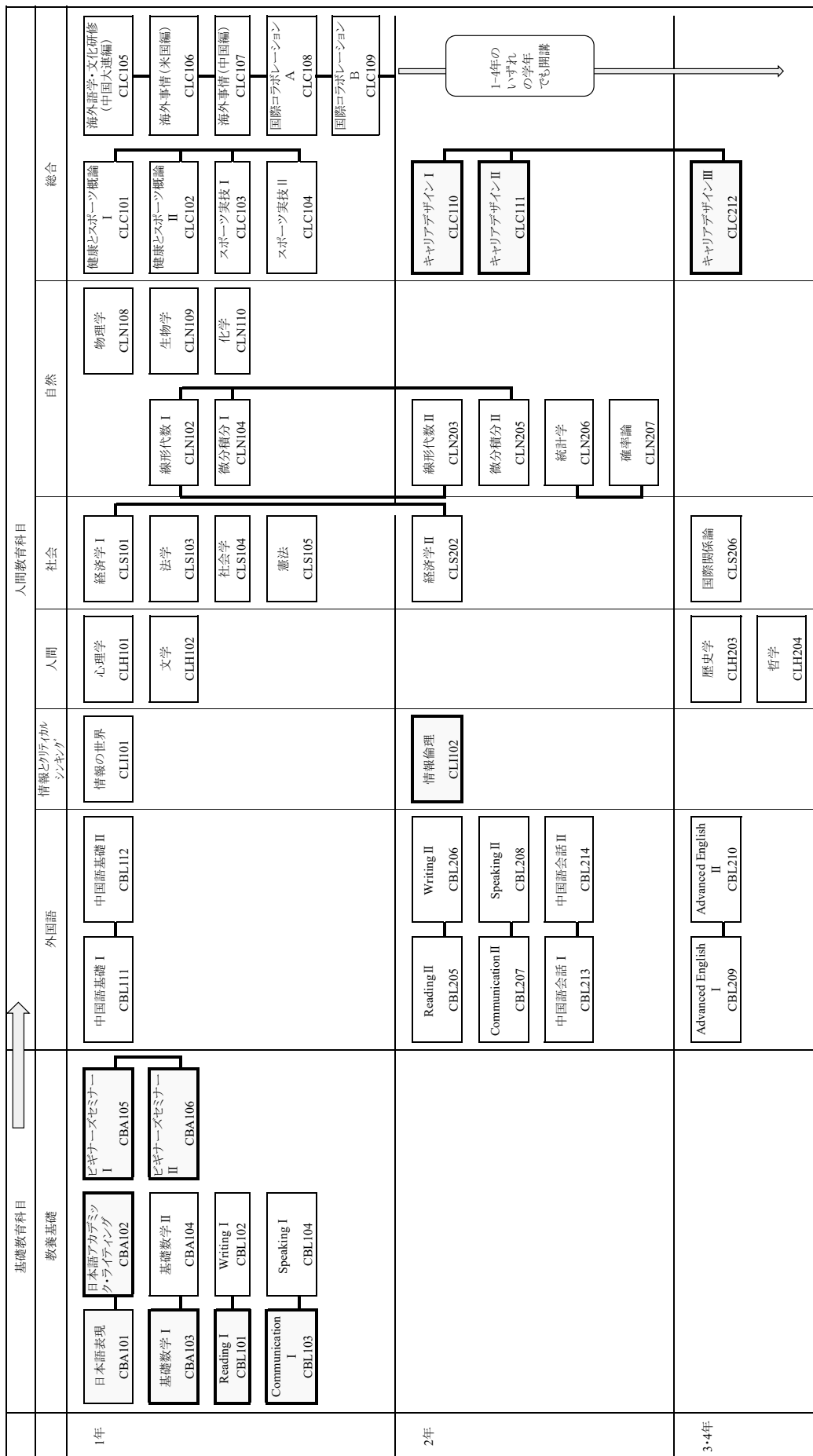
必修科目

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
の  
履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項  
情報学部  
国際情報  
プログラム





教養教育科目履修系統図 経営情報学部 システム情報学科



上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意の  
事項の  
履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項  
国際情報  
ム報

教養教育科目履修系統図【外国人留学生】 経営情報学部 システム情報学科

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
試験  
おおよび  
進  
級  
卒業  
業  
教職  
課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修モデル  
付各種規程  
履修要項

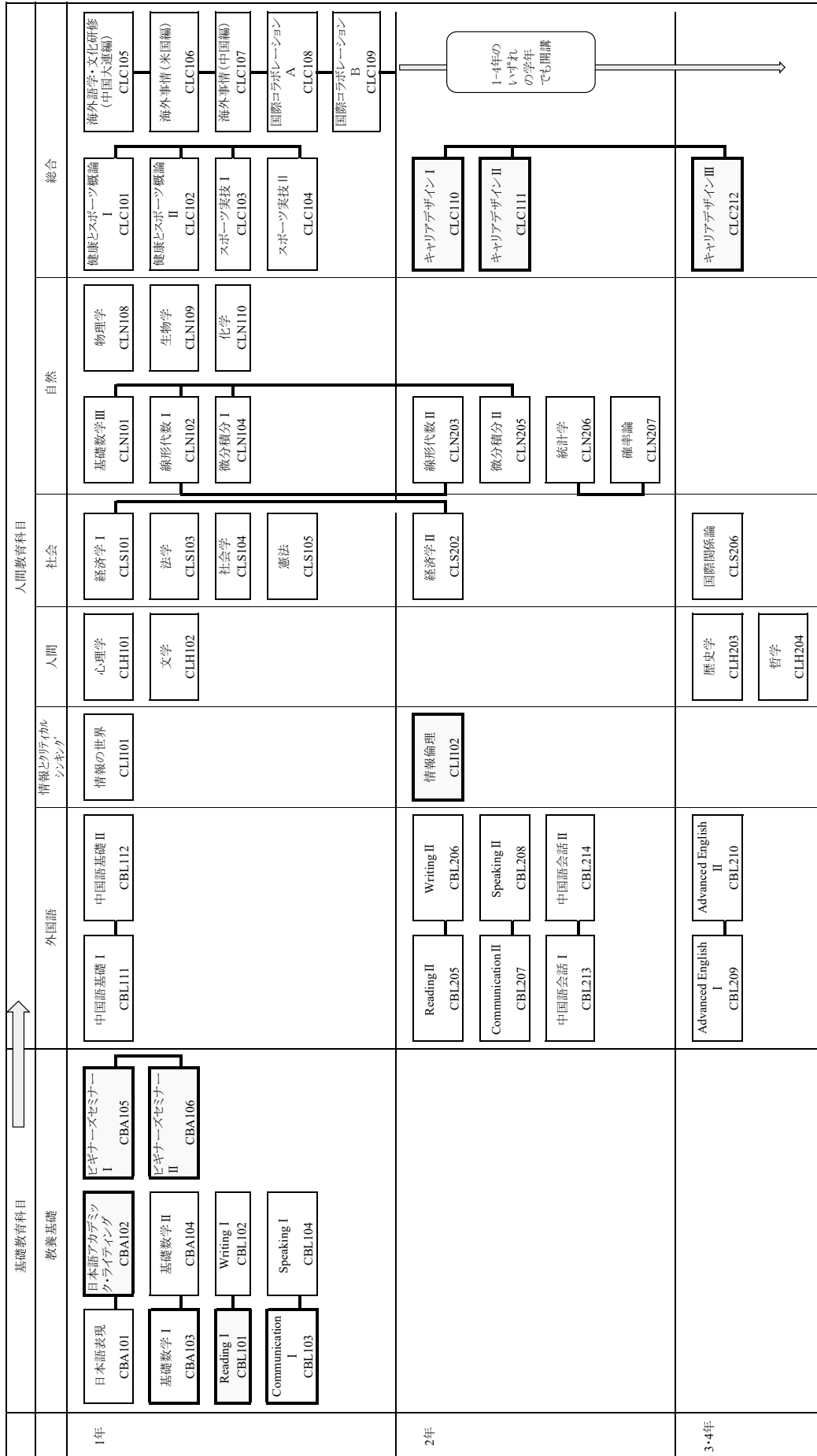
学年	人間教育科目					総合
	基礎教育科目	外国語	情報とリテラシー	人間	社会	
	自然	外国語	情報とリテラシー	人間	社会	総合
1年	物理学 CLN108 生物学 CLN109 化学 CLN110 基礎数学Ⅲ CLN101 線形代数Ⅰ CLN102 微分積分Ⅰ CLN104	日本語Ⅰ CBL115 日本語Ⅱ CBL116 日本語Ⅲ CBL217	情報の世界 CLI101	心理学 CLH101 文学 CLH102	経済学Ⅰ CLS101 法学 CLS103 社会学 CLS104 憲法 CLS105	健康とスポーツ概論Ⅰ CLC101 健康とスポーツ概論Ⅱ CLC102 スポーツ実技Ⅰ CLC103 スポーツ実技Ⅱ CLC104
2年	基礎数学Ⅱ CBA104 WritingⅠ CBL102 SpeakingⅠ CBL104 ReadingⅠ CBL101 CommunicationⅠ CBL103	日本語Ⅳ CBL218 ReadingⅡ CBL205 CommunicationⅡ CBL207 WritingⅡ CBL206 SpeakingⅡ CBL208	情報倫理 CLI102		経済学Ⅱ CLS202	キャリアデザインⅠ CLC110 キャリアデザインⅡ CLC111
3-4年		Advanced EnglishⅠ CBL209 Advanced EnglishⅡ CBL210		歴史学 CLH203 哲学 CLH204	国際関係論 CLS206	キャリアデザインⅢ CLC212

上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

教養教育科目履修系統図 医療情報学部 医療情報専攻



単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
の  
履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項  
国際情報  
プログラム

教養教育科目履修系統図課【外国人留学生】 医療情報学部 医療情報専攻

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
試験  
および  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項

教養教育科目履修系統図課【外国人留学生】 医療情報学部 医療情報専攻

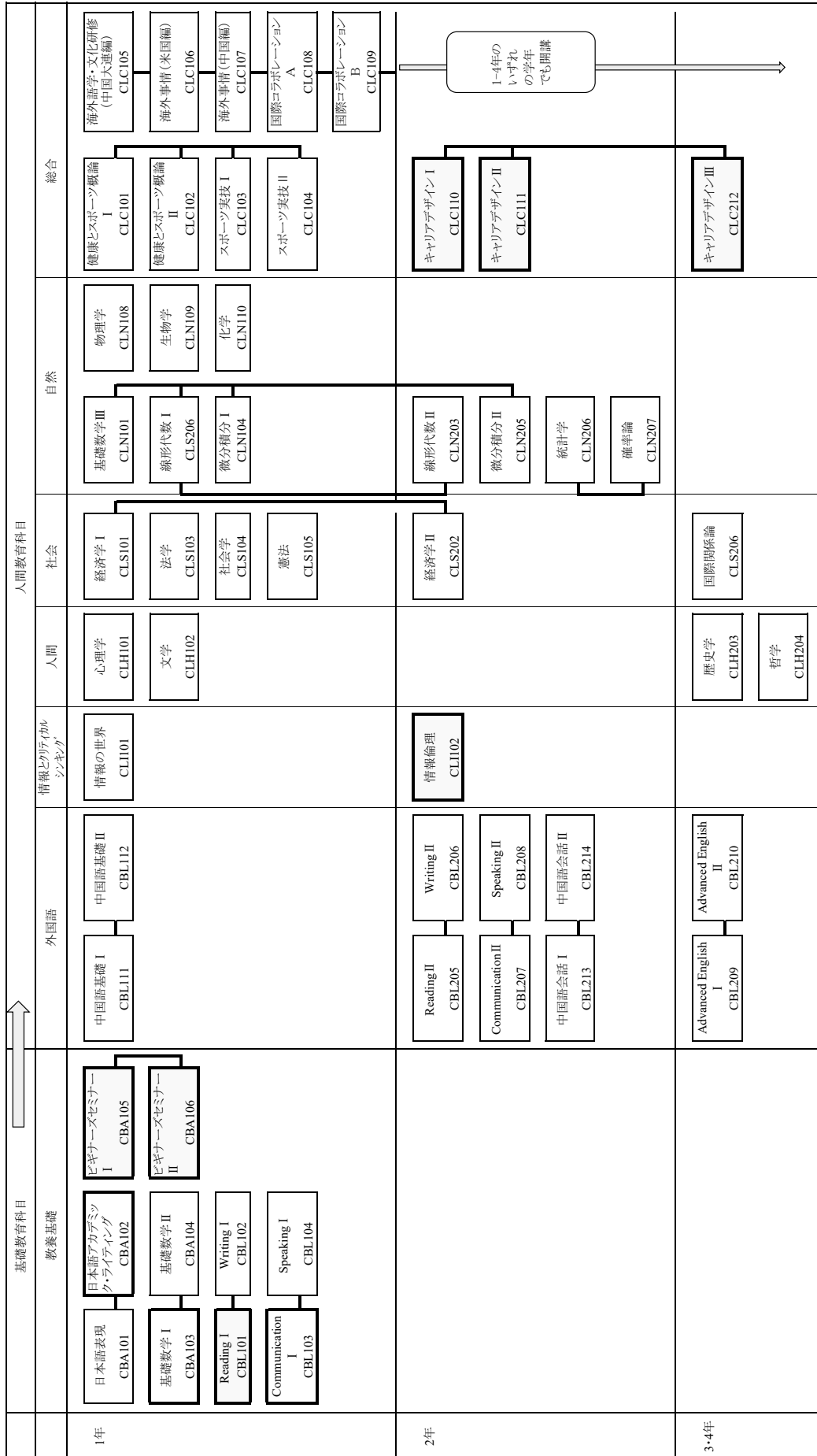
	基礎教育科目	外国語	情報とリテラシー	人間	社会	自然	総合
1年	日本語表現 CBA101 基礎数学 I CBA103 基礎数学 II CBA104 Reading I CBL101 Communication I CBL103 ビジネスセミナー I CBA105 ビジネスセミナー II CBA106 日本語アカデミックライティング CBA102 Writing I CBL102 Speaking I CBL104	日本語 I CBL115 日本語 II CBL116 日本語 III CBL217	情報の世界 CLI101	心理学 CLH101 文学 CLH102	経済学 I CLS101 法学 CLS103 社会学 CLS104 憲法 CLS105	基礎数学 III CLN101 線形代数 I CLN102 微分積分 I CLN104	健康とスポーツ概論 I CLC101 健康とスポーツ概論 II CLC102 スポーツ実技 I CLC103 スポーツ実技 II CLC104
2年		日本語 IV CBL218 Reading II CBL205 Communication II CBL207 Writing II CBL206 Speaking II CBL208	情報倫理 CLI102		経済学 II CLS202	基礎数学 II CLN203 微分積分 II CLN205 統計学 CLN206 確率論 CLN207	キャリアデザイン I CLC110 キャリアデザイン II CLC111
3-4年		Advanced English I CBL209 Advanced English II CBL210		歴史学 CLH203 哲学 CLH204	国際関係論 CLS206		キャリアデザイン III CLC212

上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

教養教育科目履修系統図 医療情報学部 臨床工学専攻



上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

単位制度

授業カリキュラム

履修登録

成績および

進級

卒業

業教職課程

留意の事項

履修モデル

付各種規程

録

履修要項

国際情報ム報

教養教育科目履修系統図【外国人留学生】 医療情報学部 臨床工学専攻

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
試験および  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修モデル  
付各種規程  
履修要項

教養教育科目履修系統図【外国人留学生】 医療情報学部 臨床工学専攻

	基礎教育科目	外国語	情報とリテラシー	人間	社会	自然	総合
1年	日本語表現 CBA101 基礎数学 I CBA103 日本語アカデミックライティング CBA102 基礎数学 II CBA104 Reading I CBL101 Communication I CBL103 ビジネスセミナー I CBA105 ビジネスセミナー II CBA106 Writing I CBL102 Speaking I CBL104	日本語 I CBL115 日本語 II CBL116 日本語 III CBL217	情報の世界 CLI101	心理学 CLH101 文学 CLH102	経済学 I CLS101 法学 CLS103 社会学 CLS104 憲法 CLS105	基礎数学 III CLN101 線形代数 I CLN102 微分積分 I CLN104	健康とスポーツ概論 I CLC101 健康とスポーツ概論 II CLC102 スポーツ実技 I CLC103 スポーツ実技 II CLC104
2年		日本語 IV CBL218 Reading II CBL205 Communication II CBL207 Writing II CBL206 Speaking II CBL208	情報倫理 CLI102		経済学 II CLS202	線形代数 II CLN203 微分積分 II CLN205 統計学 CLN206 確率論 CLN207	キャリアデザイン I CLC110 キャリアデザイン II CLC111 日本事情 CBL319
3-4年		Advance English I CBL209 Advance English II CBL210		歴史学 CLH203 哲学 CLH204	国際関係論 CLS206		キャリアデザイン III CLC212

上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との  
 関連マップ及びコンピテンシーマップ（教養教育）【情報メディア学部以外】

		科 目 名		卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー									
				①	②	③	④	⑤	⑥	A	B	C	D	E					
授 業 科 目 の 概 要	教 養 基 礎	基礎教育科目	日本語表現		○		○		○		○		○						
			日本語アカデミック・ライティング		○				○	○									
			基礎数学→基礎数学Ⅰ						○	○									
			基礎数学Ⅱ						○	○									
			ReadingⅠ			○	○						○	○					
			WritingⅠ			○	○						○	○					
			CommunicationⅠ			○	○						○	○					
			SpeakingⅠ			○	○						○	○					
			ビギナーズセミナーⅠ	○	○					○	○								○
		ビギナーズセミナーⅡ	○	○		○			○	○								○	
		外 国 語	ReadingⅡ			○	○							○	○				
			WritingⅡ			○	○							○	○				
			CommunicationⅡ			○	○							○	○				
			SpeakingⅡ			○	○							○	○				
			Advanced EnglishⅠ			○	○							○	○				
			Advanced EnglishⅡ			○	○							○	○				
			中国語基礎Ⅰ			○	○							○	○				
			中国語基礎Ⅱ			○	○							○	○				
	中国語会話Ⅰ				○	○							○	○					
	中国語会話Ⅱ			○	○							○	○						
	人 間 社 会 自 然	情報とクリティカルシンキング	情報の世界	○	○		○		○		○		○		○		○		
			情報倫理	○			○		○		○				○		○		
		人 間	心理学				○			○		○				○			
			文学			○						○				○			
			歴史学			○									○				
			哲学								○	○							
		社 会	経済学Ⅰ								○	○							
			経済学Ⅱ								○	○							
			法学								○	○							
			社会学								○	○							
			憲法								○	○							
		国際関係論				○				○	○			○					
		自 然	基礎数学Ⅲ <small>※システム情報学科以外</small>								○	○							
			線形代数Ⅰ								○	○							
			線形代数Ⅱ								○	○							
			微分積分Ⅰ								○	○							
			微分積分Ⅱ								○	○							
	統計学									○	○								
	確率論									○	○								
	物理学									○	○								
	生物学									○	○								
	化学								○	○									
	総 合	健康とスポーツ概論Ⅰ				○			○	○					○				
		健康とスポーツ概論Ⅱ				○			○	○					○				
		スポーツ実技Ⅰ				○			○	○					○				
スポーツ実技Ⅱ					○			○	○					○					
海外語学・文化研修（中国大連編）				○	○							○	○						
海外事情（米国編）				○	○							○	○						
海外事情（中国編）				○	○							○	○						
国際コラボレーションA				○	○							○	○						
国際コラボレーションB				○	○							○	○						
キャリアデザインⅠ		○			○									○	○				
キャリアデザインⅡ		○			○									○	○				
キャリアデザインⅢ	○			○				○	○							○			
留学生向け科目	日本語Ⅰ			○	○							○	○						
	日本語Ⅱ			○	○							○	○						
	日本語Ⅲ				○								○						
	日本語Ⅳ				○								○						
	日本事情			○	○							○	○						

単  
位  
制  
度  
授  
業  
カリ  
キ  
ュ  
ラ  
ム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
進  
級  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
・  
履  
修  
要  
項  
報





## 先端経営学科 人材像とコンピテンシー

先端経営学科 領域別人材像とコンピテンシー	
ビジネスデザイン専攻 ビジネスデザイン領域	
①人材像	
(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(c)	IT社会における高度な情報技術と経営の専門知識を活用して経営課題を解決し、豊かな社会の実現に寄与できる人材
②コンピテンシー	
A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
C	経営の専門知識と情報技術を活かして、広い視野から経営課題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる
地域ビジネス専攻 地域ビジネス領域	
①人材像	
(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(d)	IoTなどの情報技術を活用して自ら進んで経営課題を解決し、地域の活性化や街づくりなど幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造できる人材
②コンピテンシー	
A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
D	経営の専門知識と情報技術を活用してマーケットの動向を分析し、ビジネスの創造や地域の活性化を推進できる

単位制度

業カリキヨラム

履修登録

成試験および

進

級卒

業教職課程

留そ意の事他項の

履修モデル

付各種規程

履修要項

履修要項

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

単 位 制 度 授 業 履 修 登 録 成 績 進 級 卒 業 教 職 課 程 留 意 の 事 項 履 修 モ デ ル 付 各 種 規 程 履 修 要 項	科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
		①	②	③	④	⑤	⑥	ビジネスデザイン領域			地域ビジネス領域		
								A	B	C	A	B	D
	経営学への招待		○			○				○			○
	流通の仕組み		○			○				○			○
	デジタルビジネス概論	○	○			○		○		○	○		○
	自己発見ゼミナール		○			○				○			○
	プロジェクトゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	プロジェクトゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	ゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	ゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	ゼミナールⅢ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	卒業論文	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	簿記原理システム論Ⅰ		○			○				○			○
	簿記原理システム論Ⅱ		○			○				○			○
	経営戦略論		○			○				○			○
	経営管理論		○			○				○			○
	Webビジネス論	○	○			○		○		○	○		○
	ベンチャービジネス論	○	○			○		○		○	○		○
	知的財産権論		○			○				○			○
	民法		○			○				○			○
	ビジネスプラン	○	○			○		○		○	○		○
	サービスマネジメント	○	○			○		○		○	○		○
	マーケティング論	○	○			○		○		○	○		○
	マーケティングリサーチ	○	○			○		○		○	○		○
	現代の財務会計論Ⅰ		○			○				○			○
	現代の財務会計論Ⅱ		○			○				○			○
	情報システム学概論Ⅰ	○	○			○		○		○	○		○
	情報システム学概論Ⅱ	○	○			○		○		○	○		○
	インターンシップ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	デジタルマーケティング	○	○			○		○		○	○		○
	コンピュータ会計		○			○				○			○
	コストマネジメント		○			○				○			○
	企業倫理		○			○				○			○

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥	ビジネスデザイン領域			地域ビジネス領域		
							A	B	C	A	B	D
商法		○			○				○			○
流通システム論	○	○			○		○		○	○		○
マネジメントサイエンス	○	○			○		○		○	○		○
プロジェクトマネジメント	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
SCM	○	○			○		○		○	○		○
地域活性化プロジェクト		○			○				○			○
ビジネスデザインプロジェクト	○	○		○	○		○	○	○			
国際経営論		○			○				○			○
地域連携論		○			○				○			○
中小企業経営論		○			○				○			○
職業指導		○			○				○			○
ICT入門	○	○			○		○		○	○		○
ビジネスアプリケーションⅠ	○	○			○		○		○	○		○
Web技術基礎		○							○			
コンピュータシステムⅠ		○							○			
コンピュータシステムⅡ		○							○			
ビジネスアプリケーションⅡ		○							○			
情報科学基礎		○							○			
IT戦略とマネジメントの基礎	○						○			○		
観光情報学入門	○						○			○		
システム開発基礎Ⅰ		○							○			
システム開発基礎Ⅱ		○							○			
ネットワークとセキュリティⅠ		○							○			
Webアプリケーション開発		○							○			
情報社会論	○						○			○		
情報職業論	○						○			○		
情報システム特別講義	○	○					○		○	○		
BIとビッグデータⅠ	○	○			○		○		○	○		○
BIとビッグデータⅡ	○	○			○		○		○	○		○
プロジェクトトライアル	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
進

級  
卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル

付  
各  
種  
規  
程  
録

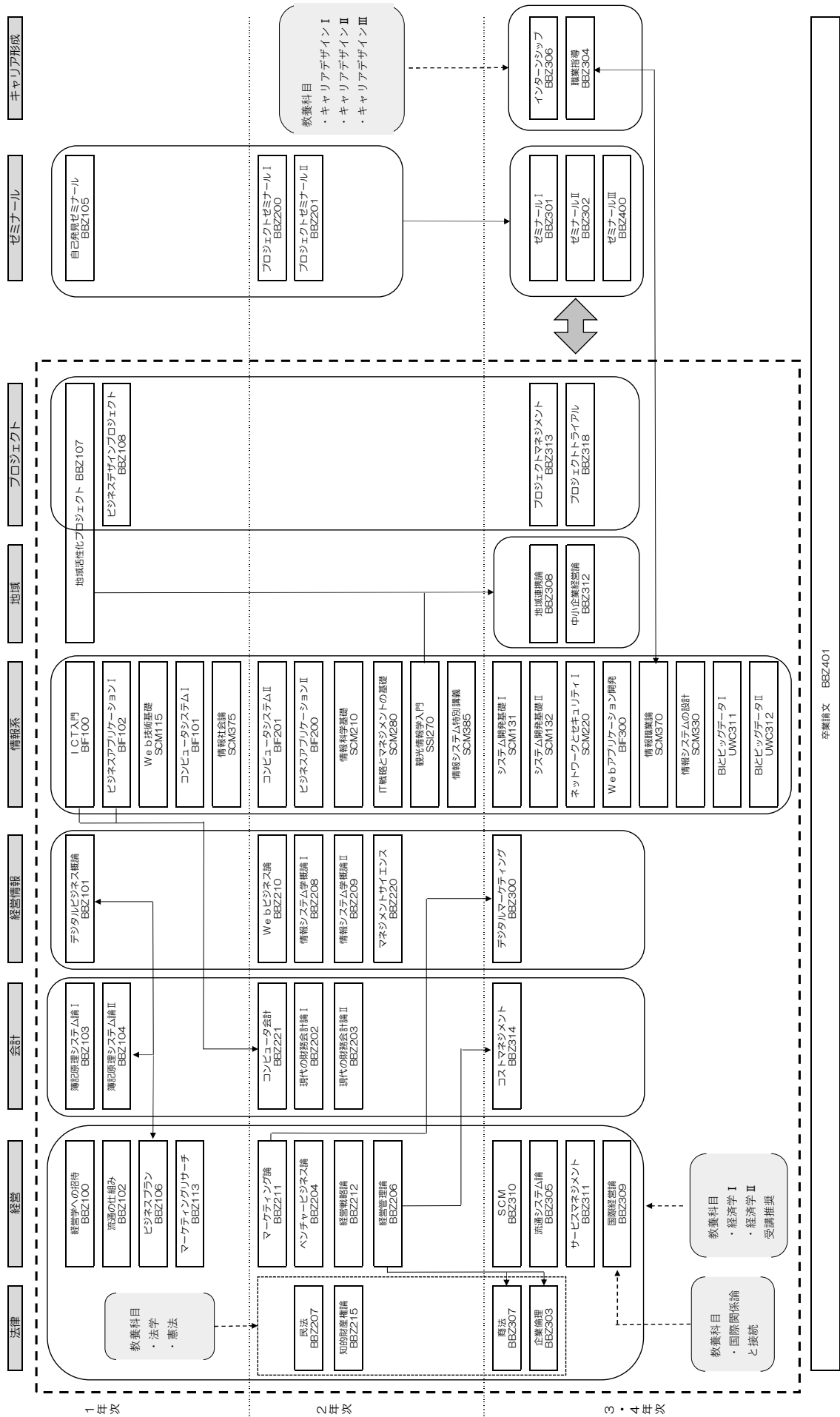
履  
修  
要  
項

国  
際  
情  
報  
学  
部

単位制度 授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修モデル  
付各種規程  
履修要項

# 先端経営学科 専門科目履修系統図

先端経営学科 専門科目 履修系統図



## システム情報学科

### 概要

情報処理技術者は、社会、企業、消費動向、人間を理解し、それぞれのニーズに合わせたソフトウェア開発やシステム設計及び的確な情報を提供できる専門性が求められています。当学科では、情報技術やICT（情報通信技術）の基礎と経営学の基礎を系統的に学び、実践的な教育を行い、プレゼンテーションやコミュニケーション能力を養うようにカリキュラムを編成します。学ぶ方向性を示すため、目指すべき人材像と結びついた4つの領域を履修モデルとして設けています。

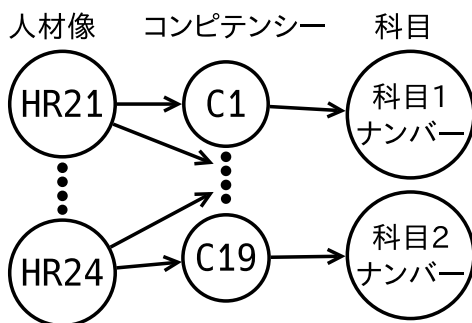
選択科目が多くなる2年次以降、履修する科目を決める際に、自分の進む方向（領域）を考えてください。なお、領域を明示的に選択する必要はなく、自由に履修する科目を選択できます。1つの領域に軸足を置いて学ぶことも、バランスよく学ぶこともできます。

- ・システムエンジニア領域：世の中を支える情報システムの設計・構築・運用に関わる幅広い知識と技術を身につけた、情報システムの専門家を育成します。
- ・ネットワーク・セキュリティ領域：ITサービスに欠かせない、ネットワーク・セキュリティに関する深い知識と技術を身につけた、システム構築・見守り（監視）の専門家を育成します。
- ・AI領域：AIに詳しいAIエンジニアや、膨大なデータを分析してビジネスに生かす情報を取り出すデータサイエンティストを育成します。
- ・宇宙情報システム領域：宇宙情報と情報通信技術の知識と技術を習得し、社会のさまざまな分野で活躍できる人材を育成します。

本学科のカリキュラムには、領域に関連する知識やスキルを学ぶ科目、コミュニケーション力や課題発見能力などを身につけるための科目、および経営系の科目があります。それぞれについて紹介します。

### 領域に関連する科目

上記領域と関連する科目を見つける方法について具体的に説明します。まず、それぞれの領域は、システム情報学科が設定している目指すべき人材像（Human Resource image）のHR21～HR24に対応します。そして、これら人材像に必要なコンピテンシー（高い成果につながる行動特性。広義には能力やスキルを含む）があり、各科目はコンピテンシー（C1～C19）と結びついています（下図）。



この関係性があるので、領域に対応する人材像から関連するコンピテンシー、そのコンピテンシーから科目を探せば、領域と関連する科目が見つかります。領域の人材像に結びつくコンピテンシーは、

- ・システムエンジニア領域と結びつくのはC2, C3, C4, C6, およびC11, C12
- ・ネットワーク・セキュリティ領域と結びつくのはC3, C4, およびC11, C12
- ・AI領域と結びつくのはC4, C5, C7, C10, およびC11, C12
- ・宇宙情報システム領域と結びつくのはC5, C8, C10, およびC11, C12

です。C11（コンピュータシステム）とC12（アルゴリズムとプログラミング）は、すべての領域に関わるコンピテンシーとなります。人材像とコンピテンシーの一覧、科目とコンピテンシーの関連については、後のページで示します。科目と領域あるいは技術分野との関係をわかりやすく表すため、科目には「ナンバー」がつけられています（「ナンバリング」とよびます）。図1は、システム情報学科の情報系科目を履修する順番や依存関係を表した科目マップ（履修系統図）です（科目は「ナンバー」で表しています）。

図1上部の網がけされた科目は1年次に学ぶ必修科目で、これらを「情報系基礎科目」と呼びます。図

単  
位  
制  
度  
授  
  
業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
進  
級  
卒  
  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
要  
要  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
履  
修  
の  
際  
に  
要  
す  
る  
情  
報  
系  
課  
目  
履  
修  
順  
番  
の  
マ  
ッ  
プ

1 下部中央（共通分野）の網がけされた科目は、ゼミナールと呼ばれる必修科目で、3, 4年次に専門教員の研究室に所属して学ぶ科目になっています。これら以外が、「情報系選択科目」と呼ばれる科目です。以下、各領域の科目と領域推奨科目について紹介します。

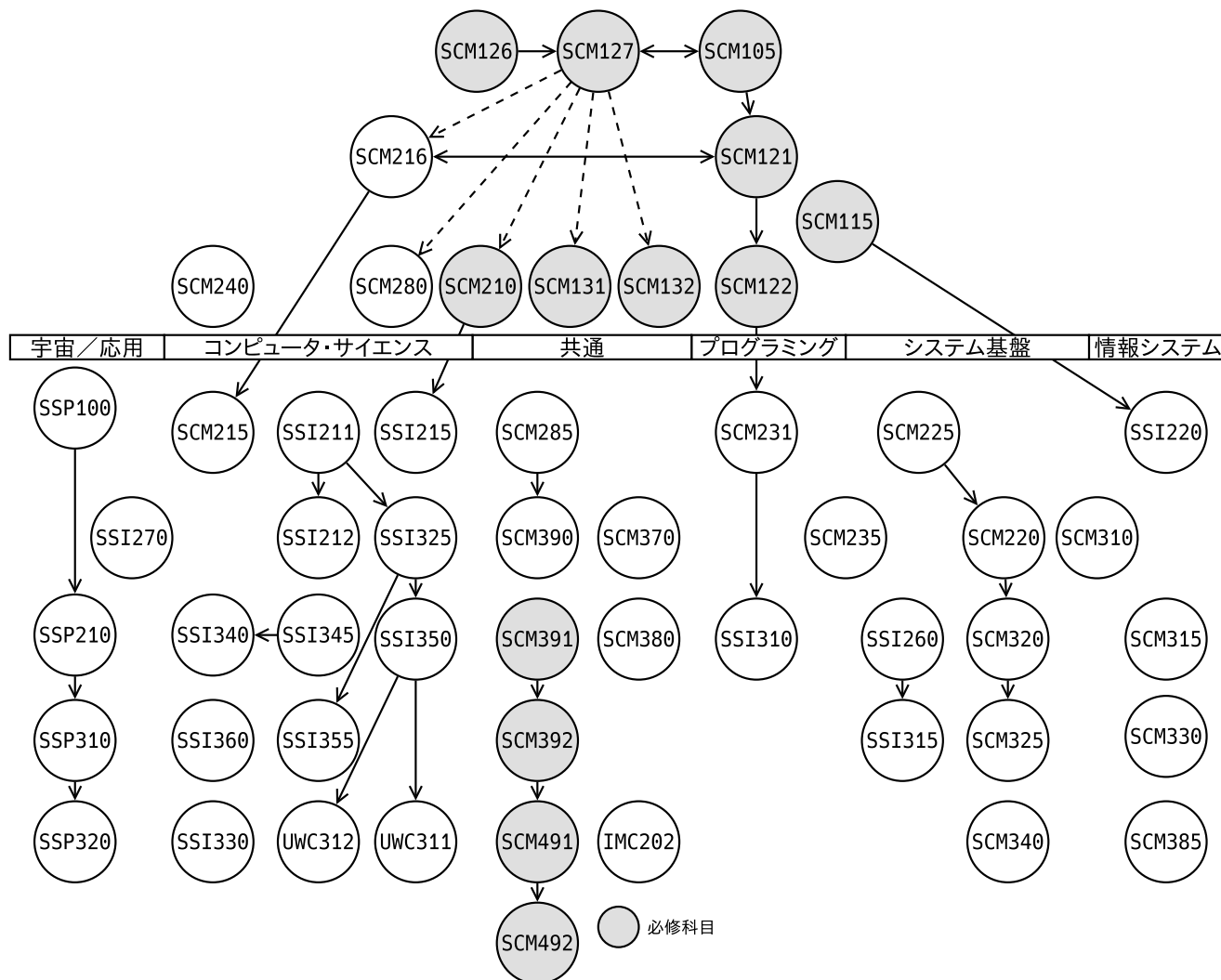


図1 システム情報学科情報系専門科目の科目マップ

**宇宙情報システム領域と関連する科目**

図1の「宇宙/応用」分野の中の宇宙に関する科目が関連します。

**AI領域と関連する科目**

図1の「コンピュータ・サイエンス」分野に属する科目が関連します。なお、どの領域も教養教育の数学科目の知識を持った上で学ぶのが望ましいですが、本領域は、より数学の知識が必要となります。

**ネットワーク・セキュリティ領域と関連する科目**

図1の「システム基盤技術」分野に属する科目が関連します。システム基盤技術は、情報システムの構築・運用に欠かせない技術です。

**システムエンジニア領域と関連する科目**

まず関連するのは、図1の「情報システム」分野に属する科目です。ここにはシステム設計や設計の核となるデータモデルに関係するデータベースの科目が含まれます。また、システムを構築・運用するのに必要な「システム基盤」分野や構築するのに用いる「プログラミング」分野の技術も関わります。

単位  
制度  
授  
  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
  
履  
修  
登  
録  
  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
進  
  
級  
卒  
  
業  
教  
職  
課  
程  
  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
  
履  
修  
課  
程  
要  
項  
報

領域推奨科目

領域との関連がある科目を推奨科目として示します。履修計画を立てるときの参考としてください。また、科目に結びつくコンピテンシー（後ろのページ）やシラバス（学修目標、学修項目の説明）の情報も役に立つでしょう。

表1 領域推奨科目。表中、領域を以下の記号で表します。（S：宇宙情報システム領域），（A：AI 領域），（N：ネットワーク・セキュリティ領域），（E：システムエンジニア領域）

ナンバー	科目名	S	A	N	E	ナンバー	科目名	S	A	N	E
SSP100	宇宙への挑戦	○				UWC311	BIとビッグデータ I		○		
SSP210	宇宙工学基礎	○				UWC312	BIとビッグデータ II		○		
SSP310	宇宙情報利用概論	○				SCM231	Javaプログラミング				○
SSP320	宇宙開発情報学	○				SSI 310	モバイルシステム開発演習				○
SSI211	離散数学 I		○			SCM225	オペレーティングシステム			○	○
SSI215	情報理論		○			SCM235	システムプログラミング入門			○	○
SSI212	離散数学 II		○			SCM220	ネットワークとセキュリティ I			○	○
SSI 325	人工知能		○			SCM320	ネットワークとセキュリティ II			○	○
SSI 340	コンピュータグラフィックス		○			SCM325	ネットワークの構成と管理			○	○
SSI 345	画像処理		○			SCM340	IoT技術総論			○	○
SSI 350	データマイニング		○			SSI 220	Webアプリケーション基礎				○
SSI 360	数値計算		○			SCM310	データベース				○
SSI 355	オペレーションズリサーチ		○			SCM315	ソフトウェア工学				○
SSI 330	計算機科学論		○			SCM330	情報システムの設計				○

共通の科目

次に、特定の領域のためでなく、コミュニケーション力や課題発見能力など共通に身につけるべきコンピテンシーに関わる科目について紹介します。

情報系基礎科目と基本情報技術者試験

図1 上部の網がけされた科目は1年次に学ぶ必修科目（「情報系基礎科目」と呼びます）で、領域に関連する科目に必要な知識・スキルを学ぶための科目群です。例えば、「ICT入門」では、officeツールの使い方や情報リテラシーを学びます。「コンピュータシステム I, II」では、コンピュータシステムの基礎が学べ、選択科目の「IT戦略とマネジメント」と合わせて、基本情報技術者試験の出題範囲をカバーします。他の科目も、資格試験に関わるITスキルを身につける上で欠かせません。

ゼミナールとプロジェクト科目

「ゼミナール I, II, III」, および「卒業論文」は、3, 4年次に専門教員の研究室に所属して学ぶ科目で、「目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる」というコンピテンシー C1や、レポートとしてまとめる力C16, 課題発見力C18, 課題解決力C19, などと結びついています。領域に関連する科目を縦系とすれば、横系に相当する科目群と言えます。また、「プロジェクト基礎」や「プロジェクトトライアル」というプロジェクト科目も、チームとして協働する力とコミュニケーション力C17と結びつく「横系」科目です。

教職科目

本学科には、数学（中学と高校）と情報（高校）の教職課程があります。教職に関わる科目の詳細は、本ガイドの最後の章にありますので、詳しくはそちらを見てください。図1の中で教職に必要な科目は、コンピテンシーのC13（情報）とC14（数学）、さらに目指すべき人材像の1つであるHR26（情報や数学において教員として従事できる人材）に結びついています。

単位制度

業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
進  
級  
卒

業  
教職課程

留  
意の  
事項

履修モデル

付各種規程

履修情報

経営系の科目

最後に、経営系の科目について紹介します。システム情報学科では、先端経営学科で開講されている経営科目群を学べます。これらの科目は、コンピテンシー C9（経営とマネジメント）と目指すべき人材像の1つであるHR25（情報技術と経営の専門知識活用して、経営やマネジメントの分野で活躍できる人材）と結びついています。

経営科目群のうち8科目を「情報系選択必修科目」としています。この中から2科目（4単位）以上を修得することが卒業要件になっています。

単位制度

業カリキュラム

履修登録

成試験および成績

級卒

業教職課程

留その他事項

学部教育課程履修モデル

付各種規程録

履修要項



# システム情報学科 人材像とコンピテンシー

## 人材像

システム情報学科において設定している目指すべき人材像は、大学における卒業認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)の①, ②, ④, ⑤に対応しています。人材像をこれらの関係と共に示します。

表2 システム情報学科の人材像

①	(HR11)	目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる人材
②	(HR21)	情報システムの設計・構築・運用に関わる幅広い知識と技術を有し、システムエンジニアとして活躍できる人材
	(HR22)	ネットワーク、セキュリティ、データベースなどの技術に詳しく、さまざまな分野で活躍できる人材
	(HR23)	人工知能、機械学習に関する知識と技術を身につけ、データサイエンティストとして活躍できる人材
	(HR24)	宇宙情報と情報通信技術の知識と技術を身につけ、社会のさまざまな分野で活躍できる人材
	(HR25)	情報技術と経営の専門知識を活用して、経営やマネジメントの分野で活躍できる人材
	(HR26)	情報や数学において教員として従事できる人材
④	(HR41)	事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形でまとめたり発表したりすることができる人材
	(HR42)	チームの目的達成のために様々な人々と協働することができるコミュニケーション力のある人材
⑤	(HR51)	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を発見して解決できる人材

## コンピテンシー

システム情報学科では、C1～C19まで19のコンピテンシー(高い成果につながる行動特性。広義には能力やスキルを含む)を設けています。人材像との関係は下表のようになります。

表3 人材像とコンピテンシーの関係

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19
HR11	○																		
HR21		○	○	○		○					○	○							
HR22			○	○							○	○							
HR23				○	○		○			○	○	○							
HR24					○			○		○	○	○							
HR25									○										
HR26													○	○					
HR41															○	○			
HR42																		○	
HR51																		○	○

単位制度  
授

業  
カリキュラム

履修登録

成試験および  
進

級  
卒

業  
教職課程

留  
意の  
事項の

履修モデル  
学部教育課程  
の概要

付各種規程  
録

履修国際  
情報  
要項  
情報

コンピテンシーについて示します。

表4 システム情報学科のコンピテンシー

C1	目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる。
C2	情報システムの設計に関わる知識と技術を持ち、システムの設計ができる。
C3	ネットワークやセキュリティについての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
C4	データベースについての知識と技術を持ち、関連する分野で活用できる。
C5	人工知能や機械学習についての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
C6	組み込みシステムについての知識と技術を持ち、設計や実装ができる。
C7	データサイエンスに必要な数学（確率統計、微分積分、線形代数）と統計数理の知識と技能を持ち、関連する問題に適用できる。
C8	宇宙情報とそれを理解するための知識を持ち、関連する問題の理解に活用できる。
C9	経営やマネジメントに関する知識を持ち、関連する問題に適用できる。
C10	画像処理やコンピュータグラフィックスについての知識と技術を持ち、利用できる。
C11	コンピュータシステムについての知識を持ち、関連する問題が理解できる。
C12	アルゴリズムとプログラミングについての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
C13	教職（情報）に必要な専門知識を持ち、説明できる。
C14	教職（数学）に必要な専門知識を持ち、説明できる。
C15	文書、発表資料、表作成などのツールを、レイアウト、デザイン、表現効果、目的に合った分析、わかりやすい可視化に配慮して使いこなすことができる。
C16	事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形で論文やレポートとしてまとめたり発表したりすることができる。
C17	コミュニケーションを通して、チームの目的達成のために様々な人々と協働することができる。
C18	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、文献・資料・データを収集して分析し、課題を発見できる。
C19	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を解決できる。

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
および  
進  
級  
卒  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
履  
修  
要  
項  
報

# コンピテンシー対応表 (システム情報学科)

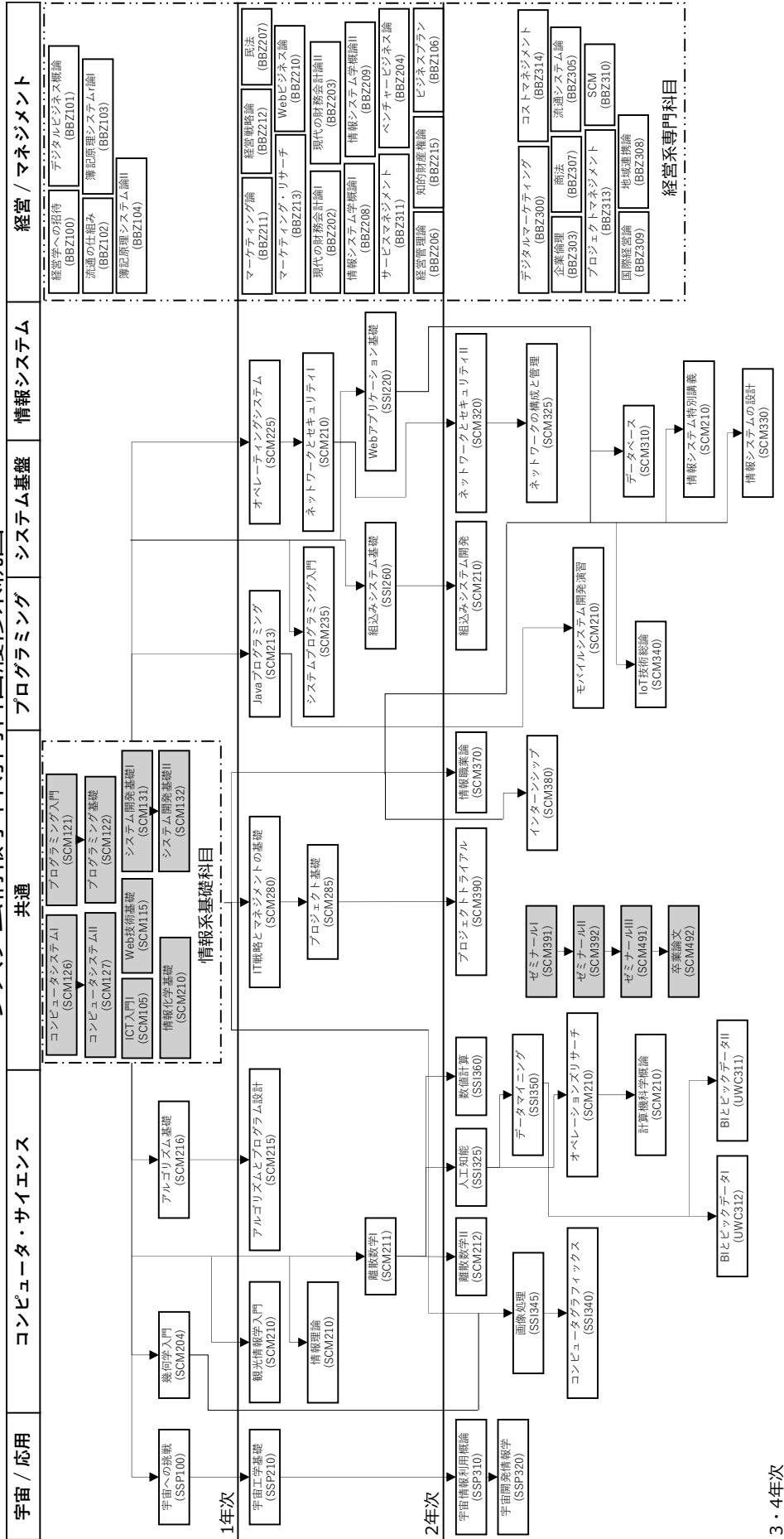
ナンバー	科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー																			
		①	②	③	④	⑤	⑥	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	
SCM105	ICT入門	○		○																○	○	○	○				
SCM126	コンピュータシステム I	○																○		○							
SCM127	コンピュータシステム II	○																○		○							
SCM210	情報科学基礎	○											○					○			○						
SCM121	プログラミング入門	○																	○	○							
SCM122	プログラミング基礎	○																	○								
SCM115	Web技術基礎	○							○									○		○							
SCM131	システム開発基礎 I	○									○									○							
SCM132	システム開発基礎 II	○									○									○							
BBZ100	経営学への招待	○																		○							
BBZ101	デジタルビジネス概論	○																		○							
BBZ102	流通の仕組み	○																		○							
BBZ103	簿記原理システム論 I	○																		○							
BBZ104	簿記原理システム論 II	○																		○							
BBZ210	Webビジネス論	○																		○							
BBZ311	サービスマネジメント	○																		○							
BBZ300	デジタルマーケティング	○																		○							
SCM391	ゼミナール I	○			○	○		○														○			○	○	○
SCM392	ゼミナール II	○			○	○		○															○		○	○	○
SCM491	ゼミナール III	○			○	○		○															○		○	○	○
SCM492	卒業論文	○			○	○		○															○		○	○	○
SSP100	宇宙への挑戦	○													○												
SCM240	幾何学入門	○											○								○						
SCM216	アルゴリズム基礎	○																	○								
SSP210	宇宙工学基礎	○													○												
SSI270	観光情報学入門	○			○	○																	○				○
SSI260	組込みシステム基礎	○										○															
SCM215	アルゴリズムとプログラム設計	○																		○							
SCM231	Javaプログラミング	○							○											○							
SSI211	離散数学 I	○												○							○						
SCM220	ネットワークとセキュリティ I	○								○											○						
SSI215	情報理論	○												○													
SSI220	Webアプリケーション基礎	○							○	○	○								○		○						
SCM235	システムプログラミング入門	○									○									○							
SCM225	オペレーティングシステム	○									○									○							
SCM280	IT戦略とマネジメントの基礎	○								○										○							
SCM285	プロジェクト基礎	○			○																		○	○			
SCM380	インターンシップ	○							○																		
SCM370	情報職業論	○																		○							
SCM375	情報社会論	○																		○							
SCM385	情報システム特別講義	○				○		○																		○	
IMC202	メディアデザイン特別講義	○				○		○																		○	
SSP320	宇宙開発情報学	○																		○							
SSP310	宇宙情報利用概論	○																		○							
SSI310	モバイルシステム開発演習	○																			○						
SCM310	データベース	○								○			○														
SCM315	ソフトウェア工学	○								○																	
SCM320	ネットワークとセキュリティ II	○									○																
SCM325	ネットワークの構成と管理	○									○																
SCM330	情報システムの設計	○								○																	
SSI315	組込みシステム開発	○											○														
SSI325	人工知能	○											○													○	
SSI330	計算機科学概論	○												○												○	
SSI212	離散数学 II	○													○											○	
SSI340	コンピュータグラフィックス	○																		○						○	
SSI345	画像処理	○																		○							
SSI350	データマイニング	○										○															○

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
試験および  
進  
級  
卒  
業  
教職課程  
留意の  
事項の  
履修モデル  
付各種規程  
録  
修  
要  
項



# システム情報学科 専門科目履修系統図

## システム情報学科専門科目履修系統図



□ : 必修科目    ○ : 選択科目    ( ) はナンバリング

3・4年次

単位制度授  
業カリキュラム  
履修登録  
成績および進  
級卒  
業教職課程  
留その他  
事項の履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項

教育課程  
学部・学科の概要

## 医療情報学科 人材像とコンピテンシー（専門教育）

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	診療情報管理領域
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報の管理・運営ができる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報学、医療情報技術を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材		
(e)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材		
(f)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(g)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(h)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
A-1	診療情報の管理ができ高度医療事務に対応できる		
A-2	診療情報および医療情報を管理・分析し総合的に活用ができる		
A-3	最新のIT技術を駆使して適切な医療情報システムの構築・運営ができる		

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	健康情報科学領域
①人材像			
(a)	食と健康に関する専門的知識をもとに、健康情報を管理・分析ができ、ヘルスリテラシー向上を推進できる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術、食と健康と情報を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
B-1	食品の機能性・安全性、栄養について理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる		
B-2	バイオインフォマティクスの基礎知識を理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる		
B-3	ICT技術を用いて健康情報の処理・管理を実践し、ヘルスリテラシー向上に貢献できる		

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
進

級  
卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
項

履  
修  
モ  
デ  
ル

付  
各  
種  
規  
程  
録

履  
修  
要  
項

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	医療情報エンジニア領域
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報管理・運営ができる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
C-1	専門的医学知識を最新の情報技術に応用できる		
C-2	医療情報システムを管理・分析し総合的に活用できる		
C-3	最新のICT技術を駆使して、情報システム開発の一端を担うことができる		

学科名	医療情報学科	臨床工学専攻	臨床工学技士領域
①人材像			
(a)	専門的医学知識、高度かつ多様化する医療機器に対応できる基礎的知識を修得し、指導的立場となる臨床工学技術を駆使できる人材		
(b)	生涯にわたり最新の生命維持管理を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。		
②コンピテンシー			
D-1	臨床工学技士に必要な基礎的な医学知識や臨床医学に関する知識を応用できる		
D-2	臨床工学技士に必要な基礎的な工学的知識を理解し、生命維持装置や医療計測・治療機器の保守管理を安全に行うことができる能力に加え、IT技術を基盤とした医療情報技術を実践できる		
D-3	医療機関におけるマネジメントに関する知識や、患者の健康維持に必要な食品・栄養に関する知識を有しており、患者や他の職種との円滑なコミュニケーションをとることができ、医療の高度化に貢献できる		

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
進  
級  
卒  
業  
教職課程  
留その他  
事項の  
履修モデル  
付各種  
規程  
録  
履修  
情報  
要  
項

医療情報専攻

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー								
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3
医学概論	○	○			○	○	○	○		○			○		
臨床医学総論	○	○			○	○	○	○		○			○		
解剖学	○	○					○	○		○			○		
生理学	○	○					○	○		○	○		○		
医学用語概説	○	○			○	○	○	○		○			○		
医療制度論	○	○			○	○	○	○							
医療倫理概説	○	○					○	○		○			○		
病理学	○	○					○	○		○	○		○		
生化学	○	○								○	○		○		
チーム医療概論	○	○					○	○		○			○		
福祉総論	○	○					○	○		○			○		
薬理学	○	○			○			○		○		○	○		
免疫学	○	○					○	○		○			○		
医用工学概論Ⅰ	○	○			○										○
医用機械学概論	○	○			○										○
医用工学概論Ⅱ	○	○			○										○
臨床医学Ⅰ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅱ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅲ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅳ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅴ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅵ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
公衆衛生学Ⅰ	○	○				○	○	○		○					
公衆衛生学Ⅱ	○	○				○	○	○		○					
医療安全管理学Ⅰ	○	○				○	○	○	○					○	
生命情報科学Ⅰ	○	○							○		○	○	○	○	
生命情報科学Ⅱ	○	○							○		○	○	○	○	
分子栄養学	○	○								○	○		○	○	
食品保健科学	○	○								○			○		
食品関係法規	○	○								○			○		
ヘルスケアIT演習	○	○								○	○	○			
認知症総論	○	○	○	○	○	○		○				○	○		
医療情報学概論	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○	○	○	
医療事務総論	○	○					○	○							
病院管理論	○	○					○	○							
診療情報管理学Ⅰ	○	○					○	○					○		
診療情報管理学Ⅱ	○	○					○	○					○		
診療情報管理学Ⅲ	○	○			○		○	○	○				○		
診療情報管理学演習Ⅰ	○						○	○							
診療情報管理学演習Ⅱ	○	○					○	○					○		
診療報酬請求事務論	○	○					○	○							
診療報酬請求事務論演習	○	○					○	○							
医療統計学Ⅰ	○	○			○		○	○	○	○	○		○	○	○

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
進  
級  
卒業  
業  
教職課程  
留その他  
事項の  
履修モデル  
付各種規程  
録・  
履修要項



科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー								
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3
医療統計学Ⅱ	○	○			○		○	○	○					○	○
疾病分類概論	○	○					○	○							
国際医療統計分類Ⅰ	○	○					○	○	○						
国際医療統計分類Ⅱ	○	○					○	○	○						
国際疾病分類(ICD11)演習	○	○					○	○	○						
がん登録概論	○	○					○	○	○						
医療情報演習応用Ⅰ	○	○	○		○	○	○	○	○					○	○
医療情報演習応用Ⅱ	○	○	○		○	○	○	○	○					○	○
薬学基礎演習	○	○			○			○		○		○	○		
DPCマネジメント概説	○	○				○	○	○	○						
医療情報システム演習	○	○					○	○							
医療マーケティング論	○	○					○	○							
医療経済学概論	○	○					○	○		○					
ICT入門		○			○	○			○			○			○
コンピュータシステムⅠ		○			○	○			○			○			○
コンピュータシステムⅡ		○			○	○			○			○			○
プログラミング入門		○			○	○			○			○			○
プログラミング基礎演習		○			○	○			○			○			○
ITストラテジ		○			○	○	○	○	○			○		○	○
ITマネジメント		○			○	○	○	○	○			○		○	○
基本情報演習Ⅰ		○			○	○		○	○			○		○	○
基本情報演習Ⅱ		○			○	○		○	○			○		○	○
機械学習の基礎		○			○	○					○	○		○	○
機械学習プログラミング演習		○			○	○					○	○		○	○
Web技術基礎		○			○	○			○			○			○
システム開発基礎		○			○	○			○			○			○
ネットワークとセキュリティⅠ		○			○	○			○			○			○
ネットワークとセキュリティⅡ		○			○	○			○			○			○
情報社会論	○	○	○			○	○	○	○						
情報職業論	○	○	○	○		○	○	○	○						
画像処理		○			○	○	○		○			○			○
データサイエンス	○	○			○	○		○	○			○	○		○
医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○	○				○			○
病院実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
インターンシップ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
医療情報演習	○	○				○		○	○	○				○	○
バイオテクノロジー実習	○	○								○	○				
基礎ゼミナール	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
プロジェクトトライアル	○	○		○	○	○		○	○	○	○	○			○
BⅠとビッグデータⅠ		○			○	○		○	○			○			○
BⅠとビッグデータⅡ		○			○	○		○	○			○			○

単位制度  
授  
業カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
進  
級卒  
業教職課程  
留その他  
事項の  
履修モデル  
付各種規程  
録・  
履修要項  
情報

臨床工学専攻

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

単位  
制度  
授  
  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
進  
  
級  
卒  
  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
付  
各  
種  
規  
程  
録  
履  
修  
要  
項  
報

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	D-1	D-2	D-3
医学概論	○	○			○	○	○		
解剖学	○	○					○		
生理学	○	○					○		
病理学	○	○					○		
医療倫理概説	○	○					○		
生化学Ⅰ	○	○			○	○	○		
生化学Ⅱ	○	○					○		
チーム医療概論	○	○					○		
福祉総論	○	○					○		○
薬理学	○	○					○		○
免疫学	○	○					○		
認知症総論	○	○	○	○	○	○	○		○
医療安全管理学Ⅰ	○	○					○	○	
医療安全管理学Ⅱ	○	○					○	○	
医療安全管理学Ⅲ	○	○					○	○	
臨床医学総論Ⅰ（内科・外科・検査）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅱ（麻酔・集中・救急・手術）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅲ（呼吸器・感染症）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅳ（消化器・血液）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅴ（内分泌・神経・筋肉）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅵ（循環器・代謝）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅶ（腎臓・泌尿器・生殖器）	○	○	○		○	○	○		
医用工学概論Ⅰ	○	○			○		○		
医用工学概論Ⅱ	○	○			○		○		
臨床工学関係法規Ⅰ	○						○		
臨床工学関係法規Ⅱ	○	○				○	○	○	
公衆衛生学Ⅰ	○	○					○		
公衆衛生学Ⅱ	○	○					○		
分子栄養学	○	○					○		○
食品保健科学	○	○					○		○
臨床工学基礎演習Ⅰ	○						○		
臨床工学基礎演習Ⅱ	○						○		
臨床工学演習Ⅰ	○						○		
臨床工学演習Ⅱ	○						○		
医療情報学概論	○	○	○		○	○		○	
医療統計学	○	○			○		○	○	
医療経済学概論			○	○		○		○	○
病院情報システム概説	○	○					○	○	○
医療情報システム演習	○	○					○	○	○
医療マーケティング論	○	○					○	○	○
医用情報処理工学Ⅰ		○			○	○		○	
医用情報処理工学Ⅱ		○			○	○		○	
医用情報処理工学Ⅲ		○			○	○		○	
医用情報処理工学Ⅳ		○			○	○		○	

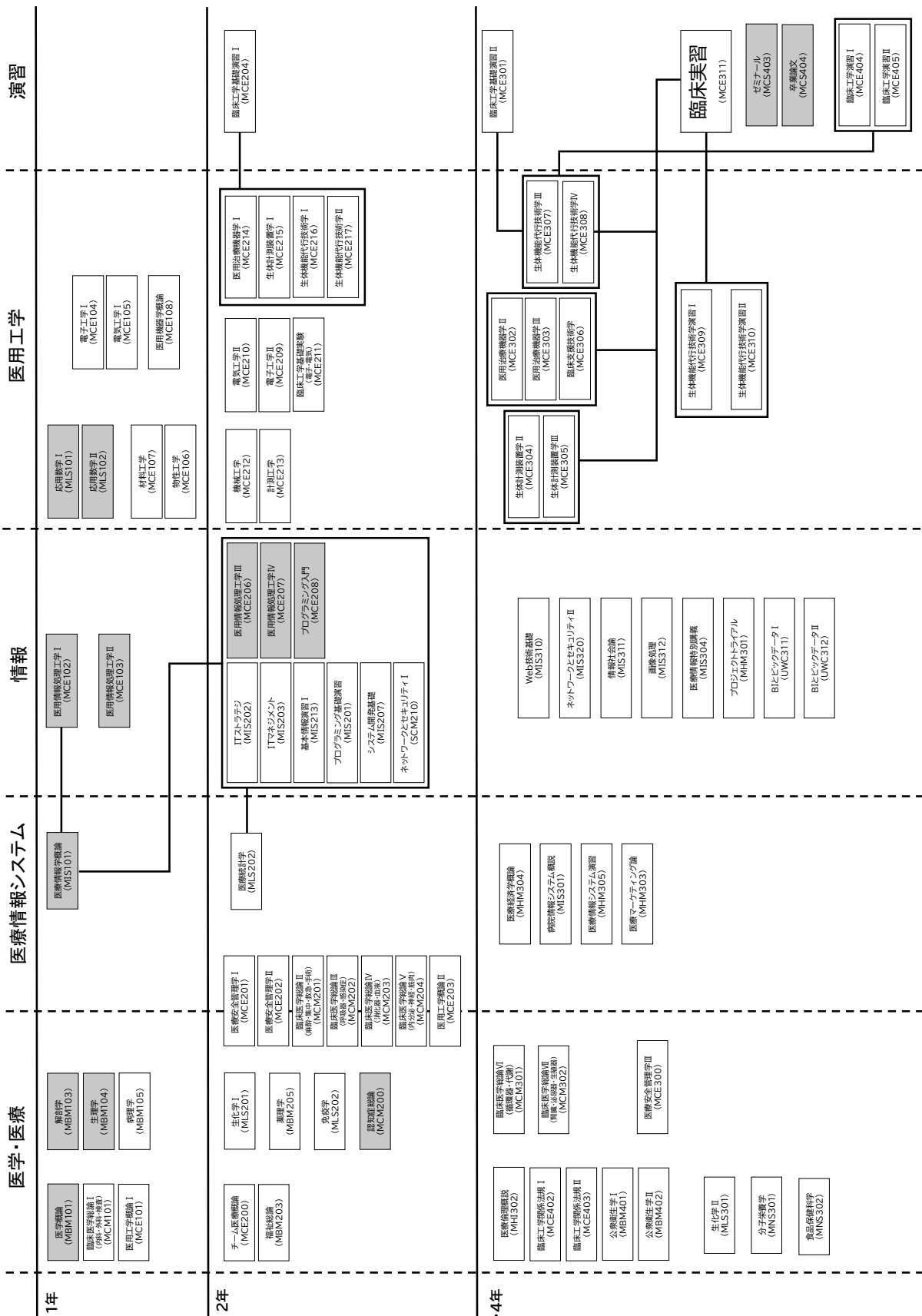
科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	D-1	D-2	D-3
プログラミング入門		○			○	○		○	
基本情報演習Ⅰ		○			○	○		○	
プログラミング基礎演習		○			○	○		○	
ITストラテジ		○			○	○		○	
ITマネジメント		○			○	○		○	
Web技術基礎		○			○	○		○	
システム開発基礎Ⅰ		○			○	○		○	
ネットワークとセキュリティⅠ		○			○	○		○	
ネットワークとセキュリティⅡ		○			○	○		○	
情報社会論	○	○			○	○		○	
画像処理		○			○	○		○	
医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○	○	○
応用数学Ⅰ		○						○	
応用数学Ⅱ		○						○	
電子工学Ⅰ		○						○	
電子工学Ⅱ		○						○	
電気工学Ⅰ		○						○	
電気工学Ⅱ		○						○	
臨床工学基礎実験（電子・電気）		○	○			○		○	
機械工学		○						○	
物性工学		○						○	
材料工学		○						○	
計測工学		○						○	
医用機器学概論	○	○			○		○	○	
医用治療機器学Ⅰ	○	○					○	○	
医用治療機器学Ⅱ	○	○					○	○	
医用治療機器学Ⅲ	○	○					○	○	
生体計測装置学Ⅰ	○	○					○	○	
生体計測装置学Ⅱ	○	○					○	○	
生体計測装置学Ⅲ	○	○					○	○	
臨床支援技術学	○	○				○	○	○	
生体機能代行技術学Ⅰ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学Ⅱ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学Ⅲ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学Ⅳ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学実習Ⅰ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学実習Ⅱ	○	○					○	○	
臨床実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナール	○	○	○	○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○
プロジェクトトライアル	○	○		○	○	○		○	○
BIとビッグデータⅠ		○			○	○		○	○
BIとビッグデータⅡ		○			○	○		○	○

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
進  
級  
卒  
業  
教職課程  
留その他  
項の  
履修モデル  
教育課程  
付各種規程  
録  
履修情報  
要項



医療情報学科 臨床工学専攻 専門科目履修系統図

医療情報学科 臨床工学専攻 専門科目履修系統図



上段は科目名、下段はナンバリング

必須科目 選択科目

単位制度 授業カリキュラム 履修登録 成績および進級 卒業 業教職課程 留その事項の履修モジュール 付各種規程 履修要項

教育部門の概要 各種規程 国際情報ム報

## 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー

学科名	情報メディア学科
人材像	
1-a	学ぶ意義を理解できる人材
1-b	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材
2-a	幅広く情報技術およびメディアコンテンツ制作技術を身に付けて世の中の進歩に貢献できる人材
3-a	異文化を理解し、国際感覚に優れた人材
3-b	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材
4-a	市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材
4-b	高度なコミュニケーション能力を備え、チームワークを得意とする人材
5-a	発想力・企画力を備え、人に優しい情報技術およびメディアコンテンツを生み出せる人材
6-a	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材
6-b	情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材
コンピテンシー	
A	社会・環境に意識を配り、変化を理解できる (人材像：1-a)
B	社会・環境に意識を配り主体的に学び続けられる (人材像：1-b)
C	知識だけではなく、制作・開発に必要な技術を身に付けている (人材像：2-a)
D	文化の違いを理解し、協働できる (人材像：3-a)
E	多様性を理解し行動できる (人材像：3-b)
F	社会からの要請に応じ、積極的に関わることができる (人材像：4-a)
G	課題解決に向けて協力して取り組むことができる (人材像：4-b)
H	使う人の立場に立ち、制作・開発ができる (人材像：5-a)
I	知識や技術を組み合わせ、論理的に問題解決に取り組むことができる (人材像：6-a)
J	お互いを尊重し、自らの主張を表現できる (人材像：6-b)

単位制度  
 授  
 業  
 カリキュラム  
 履修登録  
 成試  
 験  
 およ  
 び  
 進  
 級  
 卒  
 業  
 教職課程  
 留  
 意  
 の  
 事  
 他  
 項  
 の  
 履修モデル  
 付各  
 種  
 規  
 程  
 録  
 履修  
 要  
 項  
 報

情報メディア学部 情報メディア学科 コンピテンシーと科目の対応表

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連										コンピテンシー										
											専門										
	1	2	3	4	5	6	A(1-a)	B(1-b)	C(2-a)	D(3-a)	E(3-b)	F(4-a)	G(4-b)	H(5-a)	I(6-a)	J(6-b)	A	B	C	D	E
情報メディア入門Ⅰ	○						○										○	○			
情報メディア入門Ⅱ	○						○										○	○			
情報メディア学Ⅰ	○						○										○	○			
情報メディア学Ⅱ	○						○										○	○			
ICT入門	○						○										○	○			
日本語アカデミック・ライティング 基礎数学																					
メディアの行列						○															
メディアの確率と統計						○															
暗号の数学						○															
Reading I																					
ビギナースェミナーⅠ																					
ビギナースェミナーⅡ																					
日本語表現	○	○					○	○													
発想法演習	○						○														
芸術論	○						○														
ビジュアルプログラミング演習		○								○											
情報メディア特別演習Ⅰ						○															
情報倫理						○															
情報の世界						○															
HTMLコーディング演習		○																			
メディア技術演習		○																			
コンピュータ		○																			
プログラミング演習Ⅰ		○																			
プログラミング演習Ⅱ		○																			
特別実習A		○																			
Webデザイン基礎演習		○																			
デザイン		○																			
メディアデザインの基礎演習		○																			
デザインエッセンス演習		○																			
オーディオビジュアルアート		○																			
サウンドプログラミング演習		○																			
図形科学の基礎		○																			
デジタルサウンド演習		○																			
特別実習B		○																			
情報システム特別講義	○	○	○				○	○									○	○			
メディアデザイン特別講義	○	○	○				○	○									○	○			
行動とデザイン	○	○	○				○	○									○	○			
CGプログラミング	○	○	○				○	○									○	○			
インフォグラフィックス演習	○	○	○				○	○									○	○			
インスタラショナルデザイン演習	○	○	○				○	○									○	○			
プロジェクト・マネージメント	○	○	○				○	○									○	○			
デザインシンキング	○	○	○				○	○									○	○			
情報メディア特別演習Ⅱ	○	○	○				○	○									○	○			

単位制度授業カリキュラム履修登録成績および進級卒業教職課程留他の事項の履修モデル

教育課程の概要

各種規程・履修要項

国際情報学

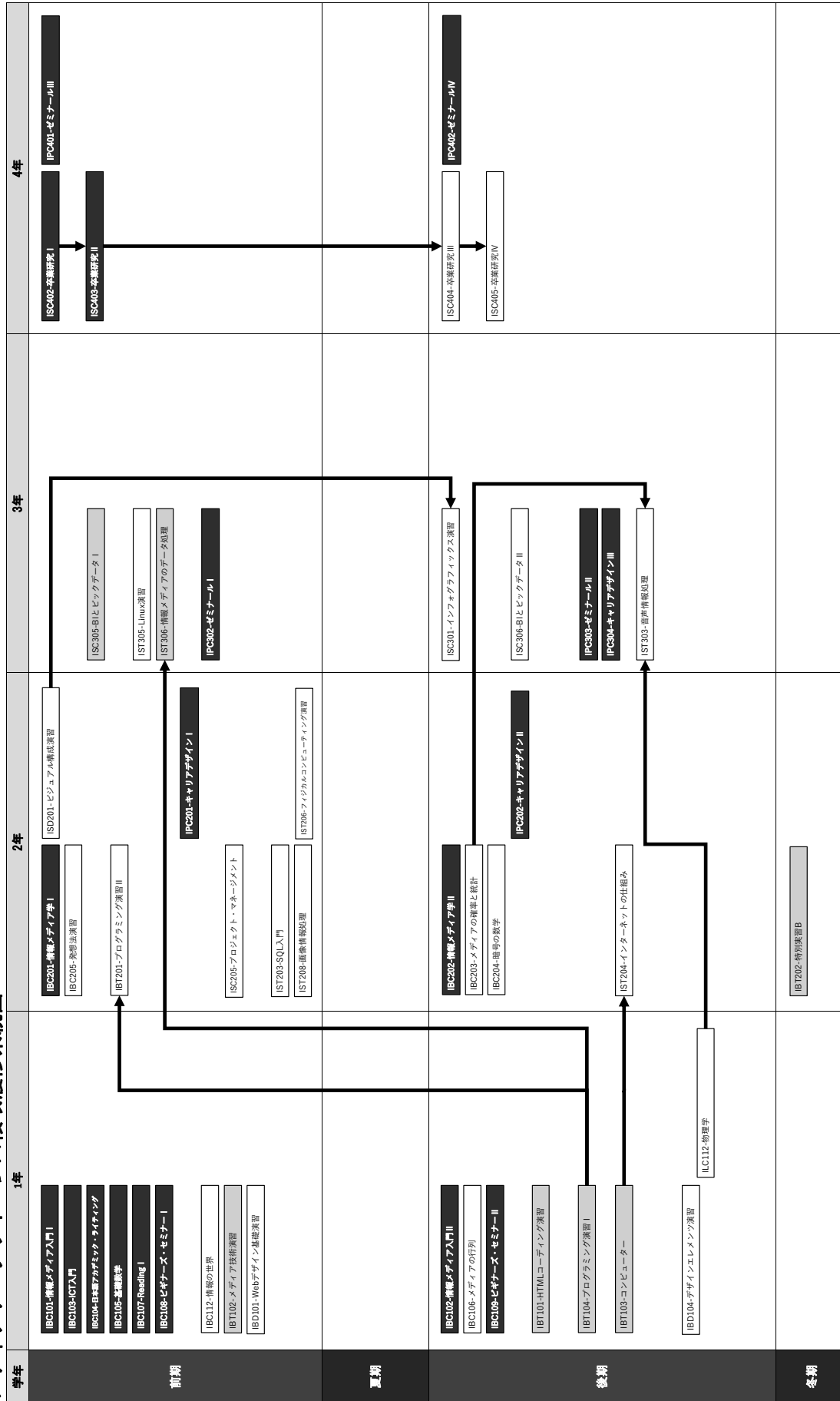






# メディアデータサイエンス領域 履修系統図

メディアデータサイエンス領域履修系統図

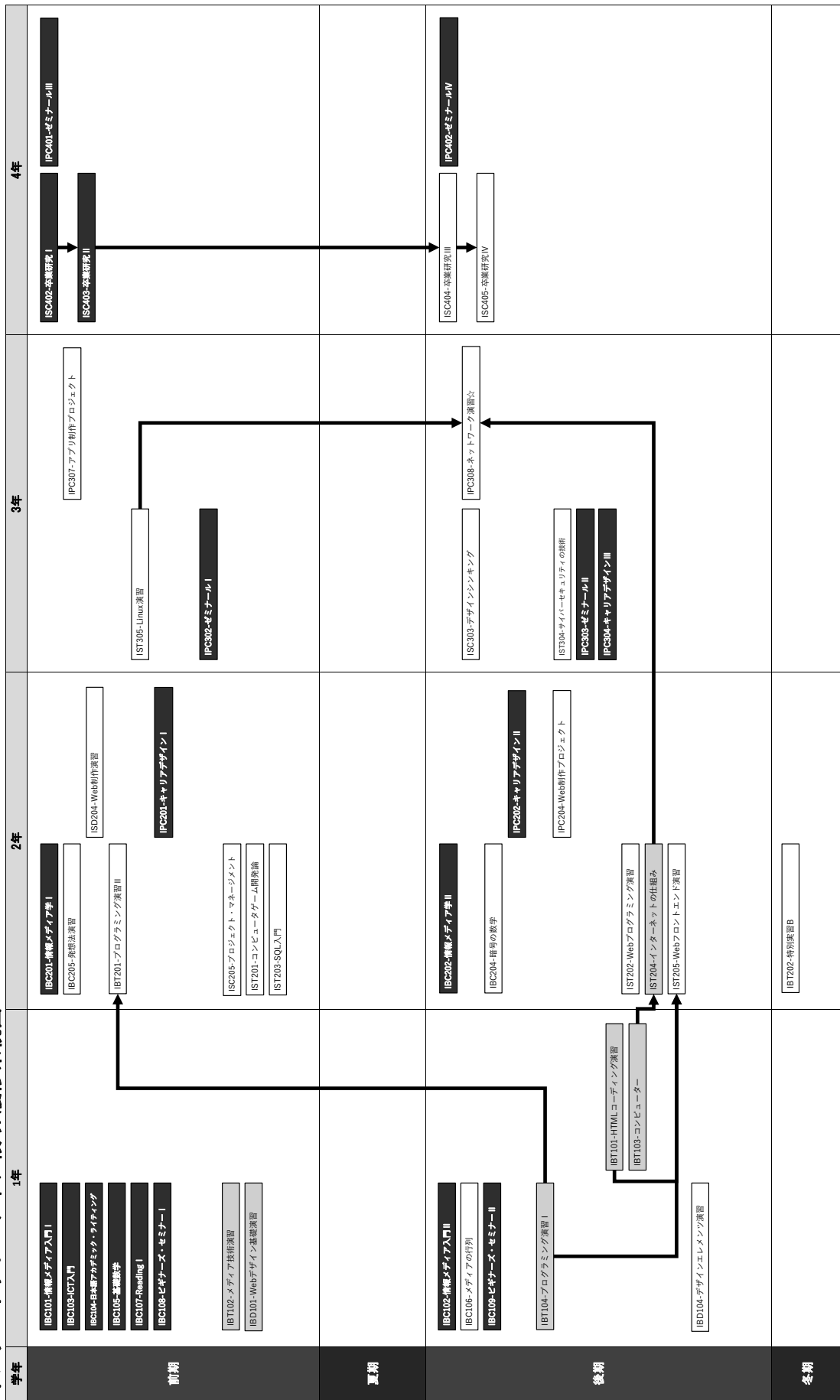


必修科目  本領域において必ず履修することを要する科目  
 履修に伴い単位取得を推奨する科目  本領域において履修を推奨する科目  デザイン専攻科目  ☆テック/ロジ専攻科目

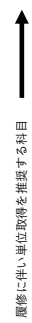
単位制度  
 授業  
 カリキュラム  
 履修登録  
 成績および進級  
 卒業  
 業  
 教職課程  
 留  
 意の  
 事項  
 履修モデル  
 教育課程  
 付各種規程  
 録  
 履修要項  
 国際情報  
 学務課

# インターネットメディア領域 履修系統図

## インターネットメディア領域履修系統図



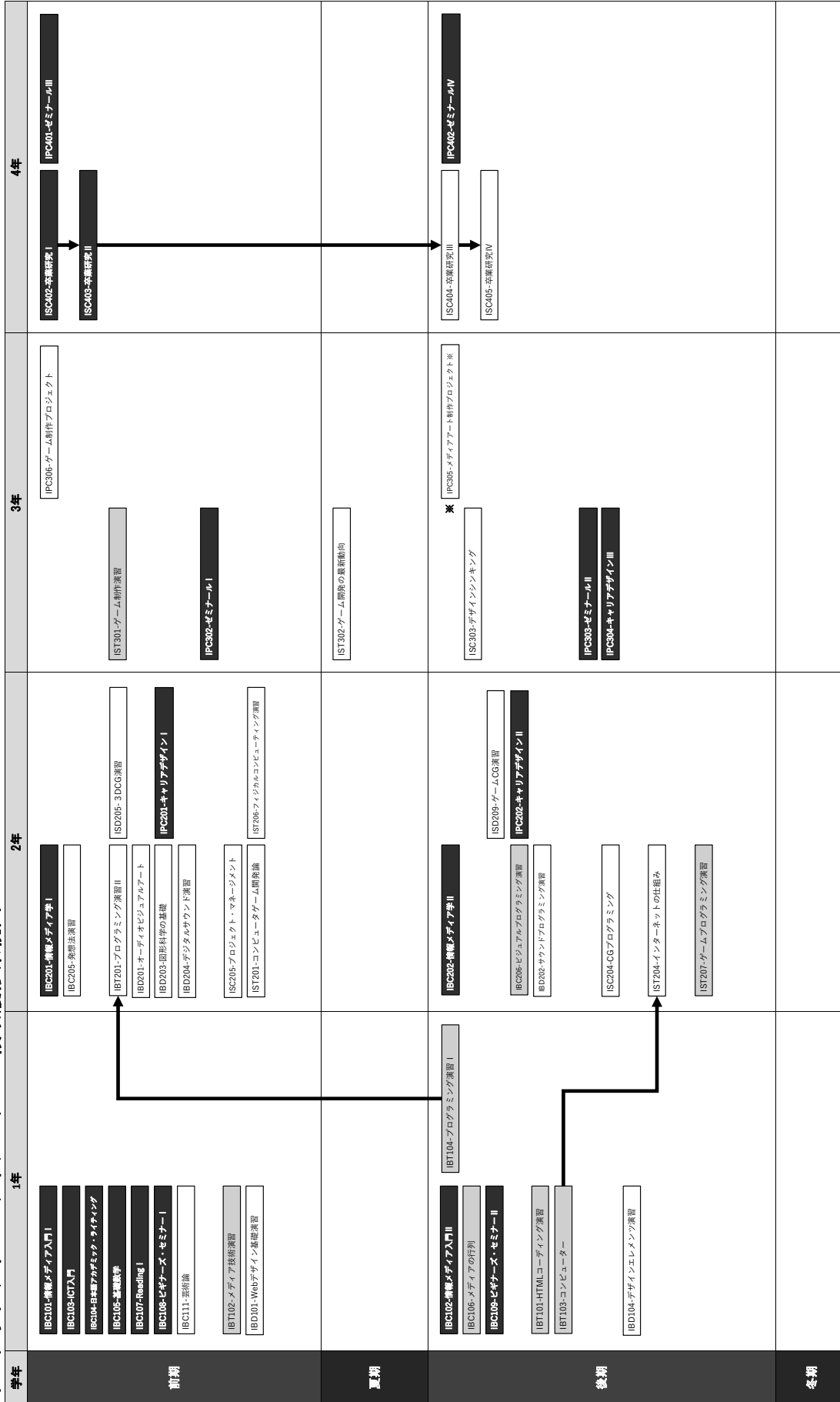
必修科目  
 本領域において必ず履修することを要する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 ☆テクノロジ専攻科目  
 ★デザイン専攻科目



単位制度 授 業 カリキュラム 履修登録 成績および進級 卒業 業 教職課程 留 意 の 事 項 の 履 修 モ デ ル 付 各 種 規 程 履 修 要 項

# インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図

## インタラクティブメディア&ゲーム領域履修系統図



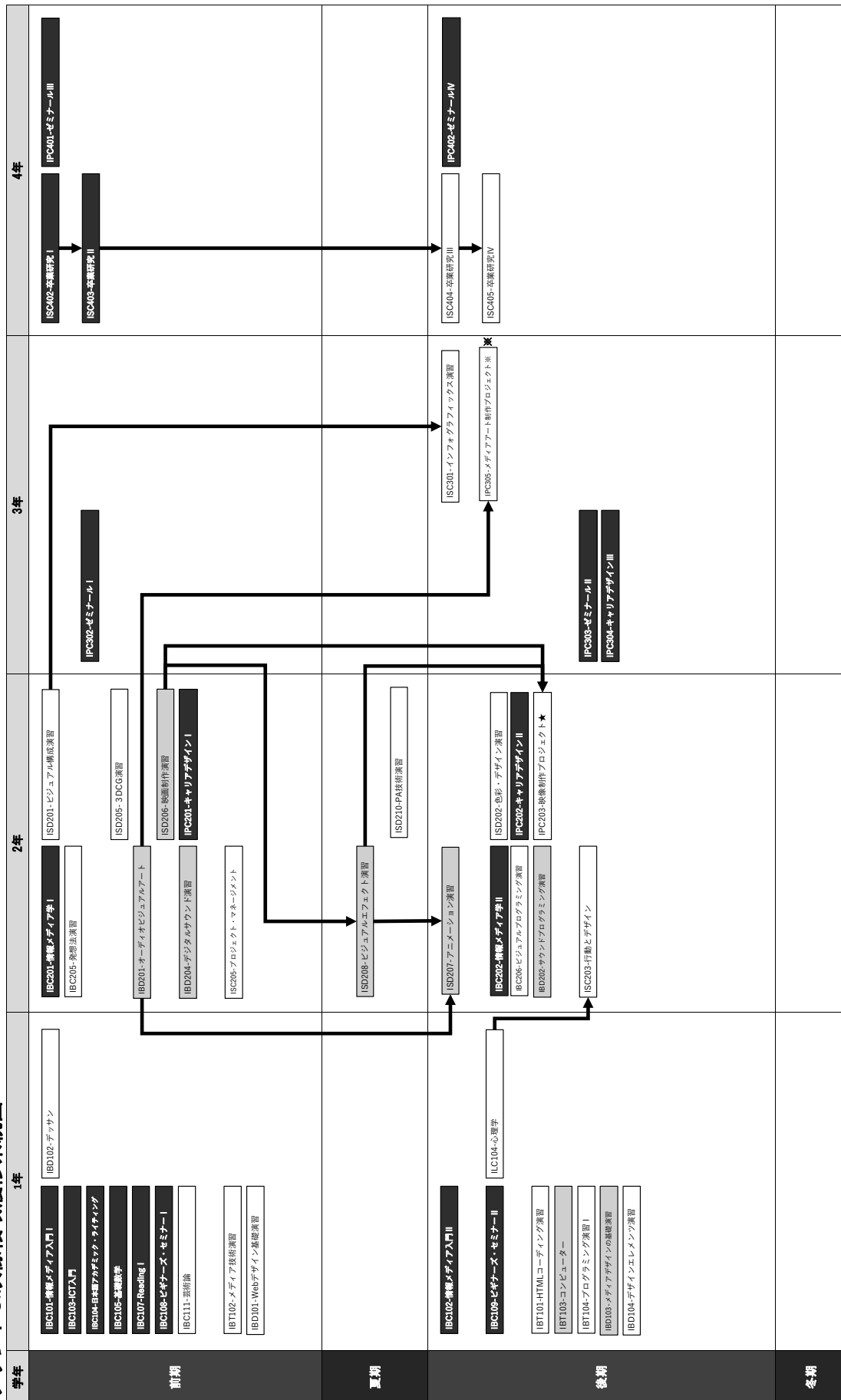
必修科目  
 本領域において履修を要する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 ★デザイン専攻科目  
 ☆テクノロジー専攻科目

履修に伴い単位取得を推奨する科目  
 ※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度授  
 業カリキュラム履修登録  
 成試験および進級  
 卒業  
 業教職課程  
 留その他事項の履修モデル  
 付各種規程  
 履修要項  
 国際情報ム報

サウンド&映像領域 履修系統図

サウンド&映像領域履修系統図

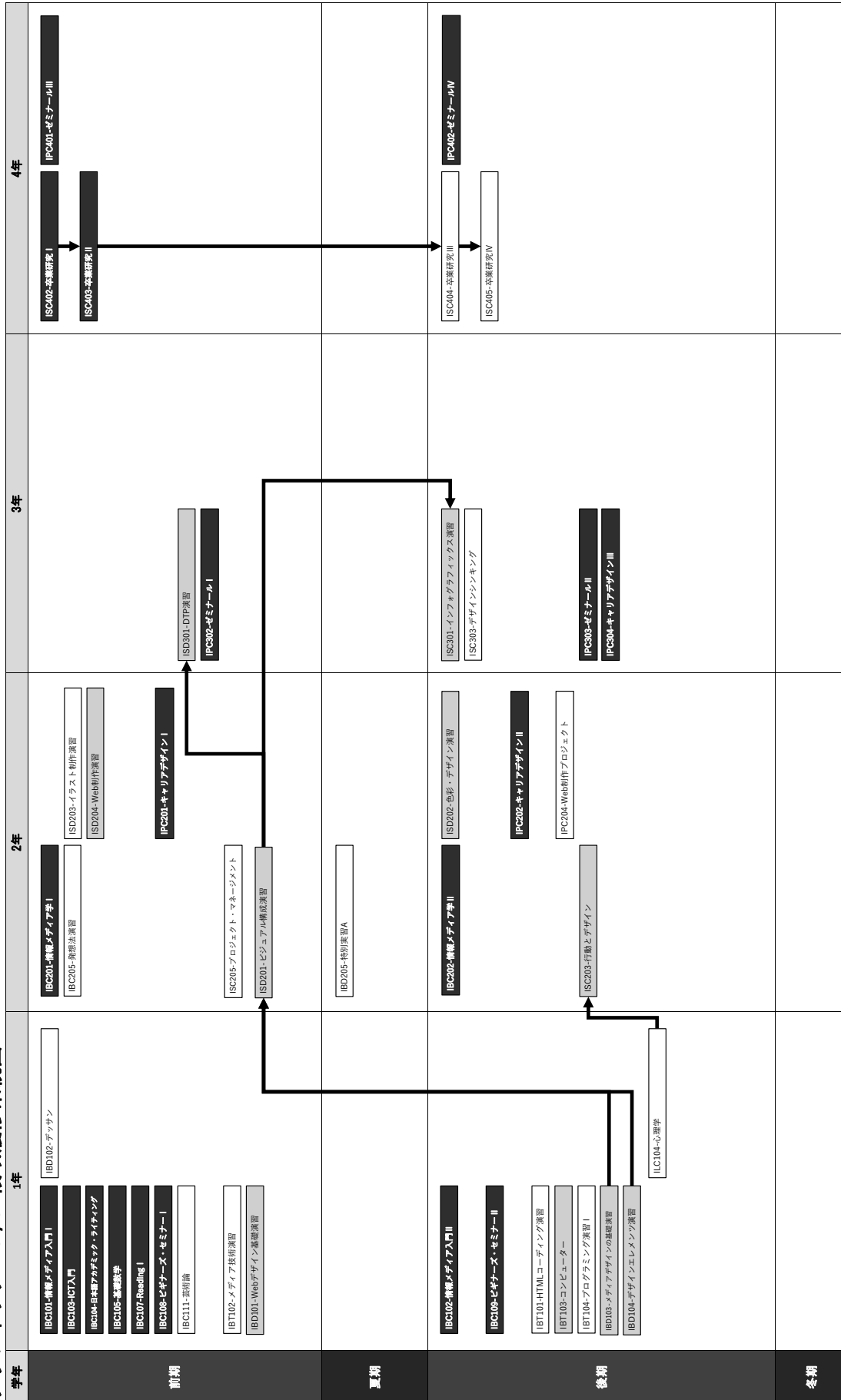


必修科目  本領域において履修を推奨する科目  本領域において履修を推奨する科目  ★デザイン専攻科目  ☆テクノロジー専攻科目  
 履修に伴い単位取得を推奨する科目  ※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および進級  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意の  
事項  
履修モデル  
教育課程  
付  
各  
種  
規  
程  
履修要項

# グラフィック&UI/UX領域 履修系統図

グラフィック&UI/UX領域履修系統図



必修科目
  本領域において履修を推奨する科目
  本領域において履修を推奨する科目
  デザイン専攻科目
  ☆テクノロジー専攻科目

単位制度授  
 業カリキキラム  
 履修登録  
 成試験および  
 進級  
 卒業  
 業教職課程  
 留その他  
 意の事項  
 履修モデル  
 教育課程  
 付各種規程  
 録  
 履修要項  
 プ国際情  
 修ロク報  
 要クム

年次配当科目一覧

年次配当科目一覧

学年	1年	2年	3年	4年
前期	IBC101-情報メディア入門Ⅰ IBC102-ICT入門 IBC103-日本書体デザイン・ライティング IBC104-基礎数学 IBC105-ReadingⅠ IBC106-デザイン・セミナーⅠ IBC111-芸術論 IBC112-情報の世界 IBT102-メディア技術演習 IBD101-Webデザイン基礎演習	IBC201-情報メディア学Ⅰ IBC205-新法演習 IBC207-情報論 IBT201-プログラミング演習Ⅱ IBD201-オーディオビジュアルアート IBD203-図形情報の基礎 IBD204-デジタルサウンド演習 ISC202-メディアデザイン特別演習Ⅰ ISC205-プロジェクト・マネージメント IST201-コンピュータゲーム開発論 IST203-SQL入門 IST208-画像情報処理	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ ISC302-イラストレーションデザイン演習 ISC305-BIとビッグデータⅠ IST301-ゲーム制作演習 IST305-Linux演習 IST306-情報メディアのデータ処理 ISD301-DIP演習 IPC302-ゼミナールⅠ	ISC402-球根研究Ⅰ ISC403-球根研究Ⅱ IPC401-ゲーム制作プロジェクト IPC307-アプリ制作プロジェクト ILC301-中国語会話Ⅰ ILC303-歴史学 ILC304-哲学 ILC305-国際関係論 IPC403-プロジェクトⅢ
夏期	IPC101-スポーツ実技Ⅰ IPC105-海外事情(中国) IPC106-国際コラボレーションA IPC107-国際コラボレーションB	IBD205-特別実習A ISD208-ビジュアルメディアプロジェクト演習 ISD210-PM技術演習	IST302-ゲーム開発の最新動向 IPC301-インターンシップ IPC310-プロジェクトⅠ	IPC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ
後期	IBC102-情報メディア入門Ⅱ IBC103-メディアの行方 IBC108-セミナーⅡ IBC110-日本語表現 IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピュータ IBT104-プログラミング演習Ⅰ IBD103-メディアデザインの基礎演習 IBD104-デザインエレメンツ演習	IBC202-情報メディア学Ⅱ IBC203-メディアの権威と設計 IBC204-情報の数学 IBC208-ビジュアルプログラミング演習 IBD202-サウンドプログラミング演習 ISC201-情報システム特別演習 ISC203-行動とデザイン ISC204-CGプログラミング IST202-Webプログラミング演習 IST204-インターネットの仕組み IST205-Webフロントエンド演習 IST207-ゲームプログラミング演習	IPC305-メディアアート制作プロジェクト※ IPC308-ネットワーク演習Ⅱ ILC302-中国語会話Ⅱ IPC306-BIとビッグデータⅡ IST303-音声情報処理 IST304-サイバーセキュリティの技術 IPC303-ゼミナールⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	ISC401-情報メディア特別ゼミナールⅡ IPC311-プロジェクトⅡ
冬期	IPC102-スポーツ実技Ⅱ ILC110-身近な数学	IBT202-特別実習B	ISC307-情報メディア特別ゼミナールⅠ IPC309-プロジェクトトライアル IPC311-プロジェクトⅡ	

必修科目 ★デザイン専攻科目 ☆テクノロジー専攻科目

単位制度  
授業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
進級  
卒業

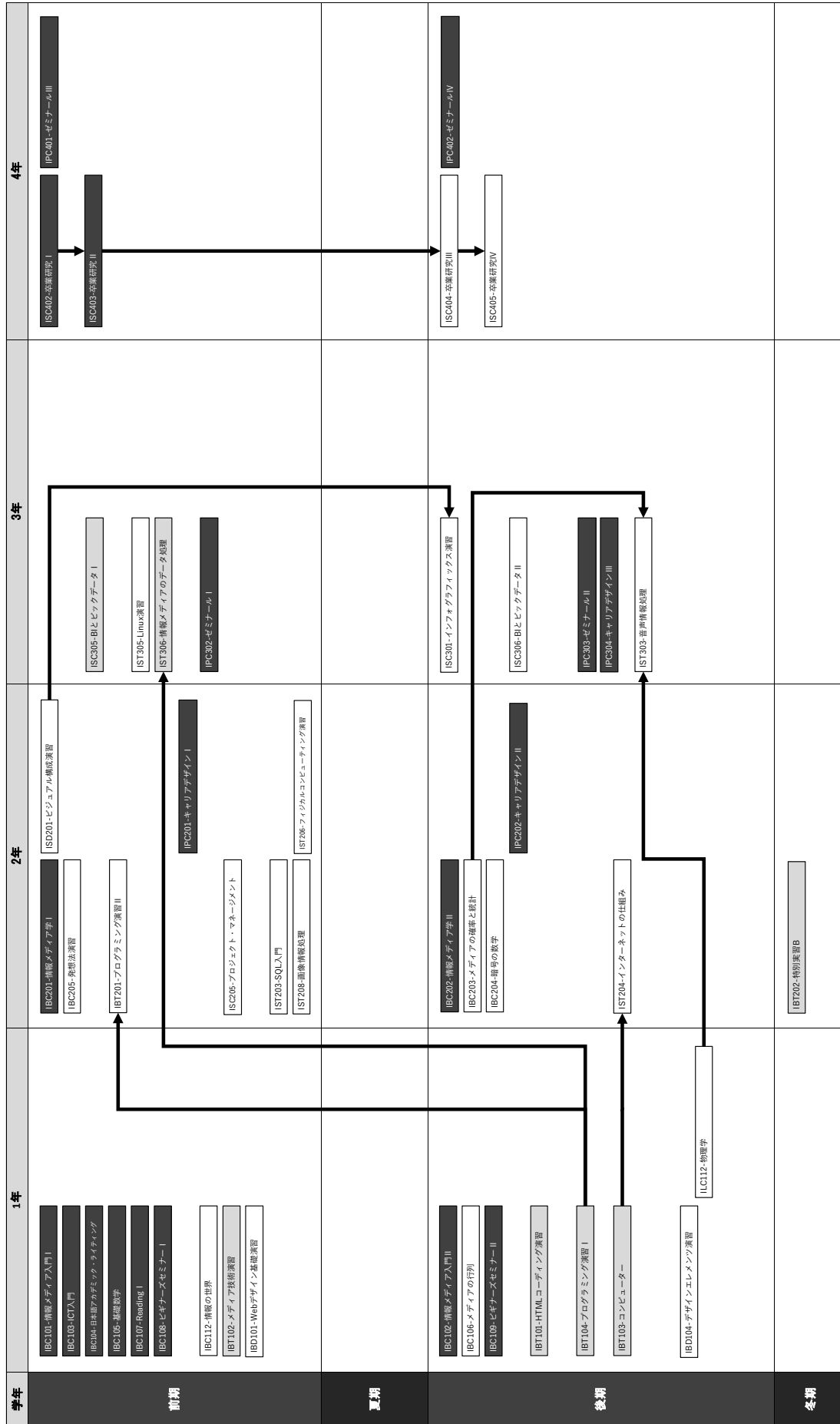
業  
教職課程  
留  
意の  
事項  
履修  
モジュール

教育課程  
各  
種  
規  
程  
付  
録

履修要項  
国際情報  
プログラム  
の概要

メディアデータサイエンス領域 履修系統図【外国人留学生】

メディアデータサイエンス領域 履修系統図【外国人留学生】



単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および進  
級卒  
業教職課程  
留その他事項の履修モデル  
付各種規程録  
履修要項

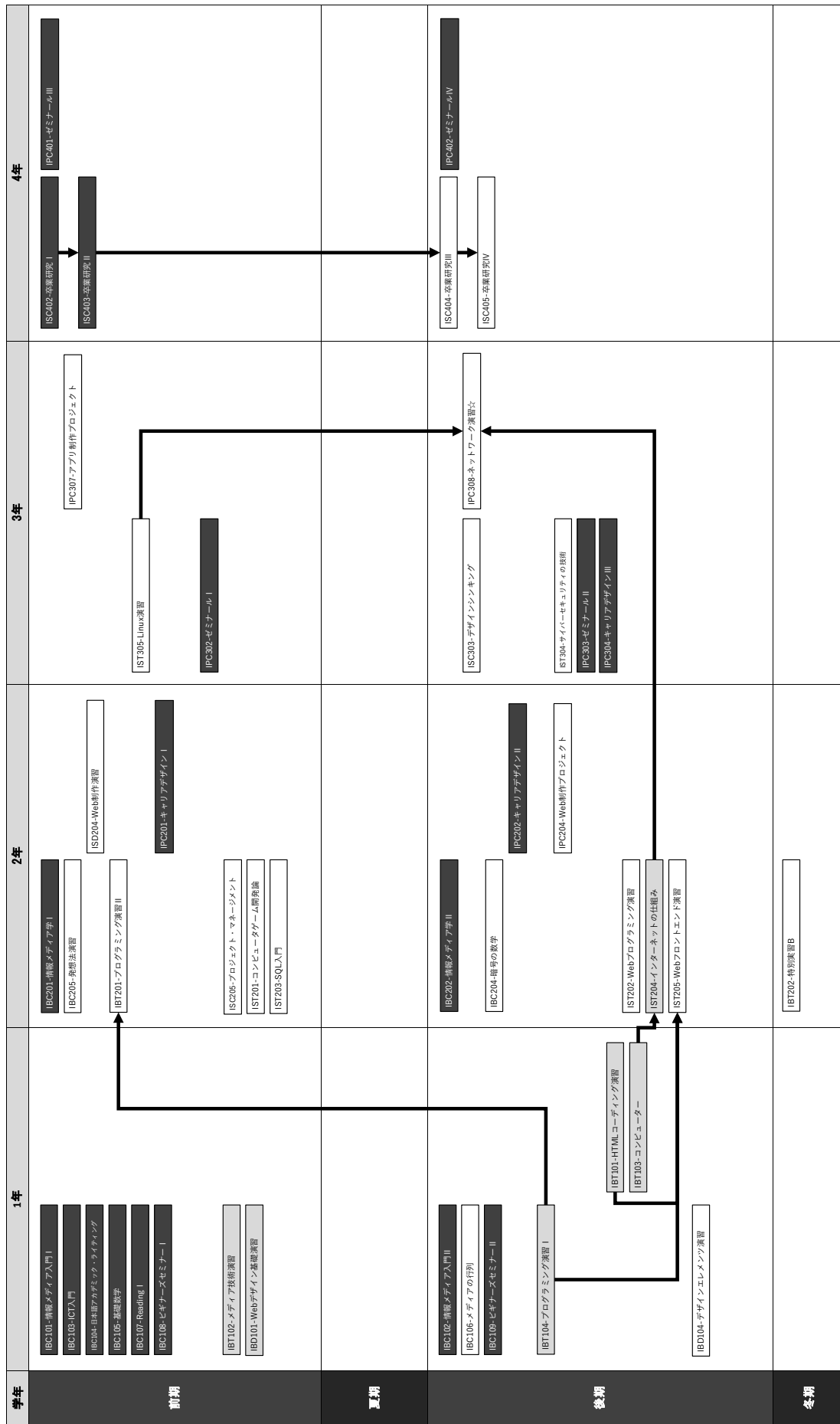
教育課程の概要  
国際情報ム報



# インターネットメディア領域 履修系統図【外国人留学生】

単位制度  
授業  
カリキュラム  
履修登録  
成績および進級  
卒業  
業教職課程  
その他の事項  
履修モデル  
各種規程  
履修要項

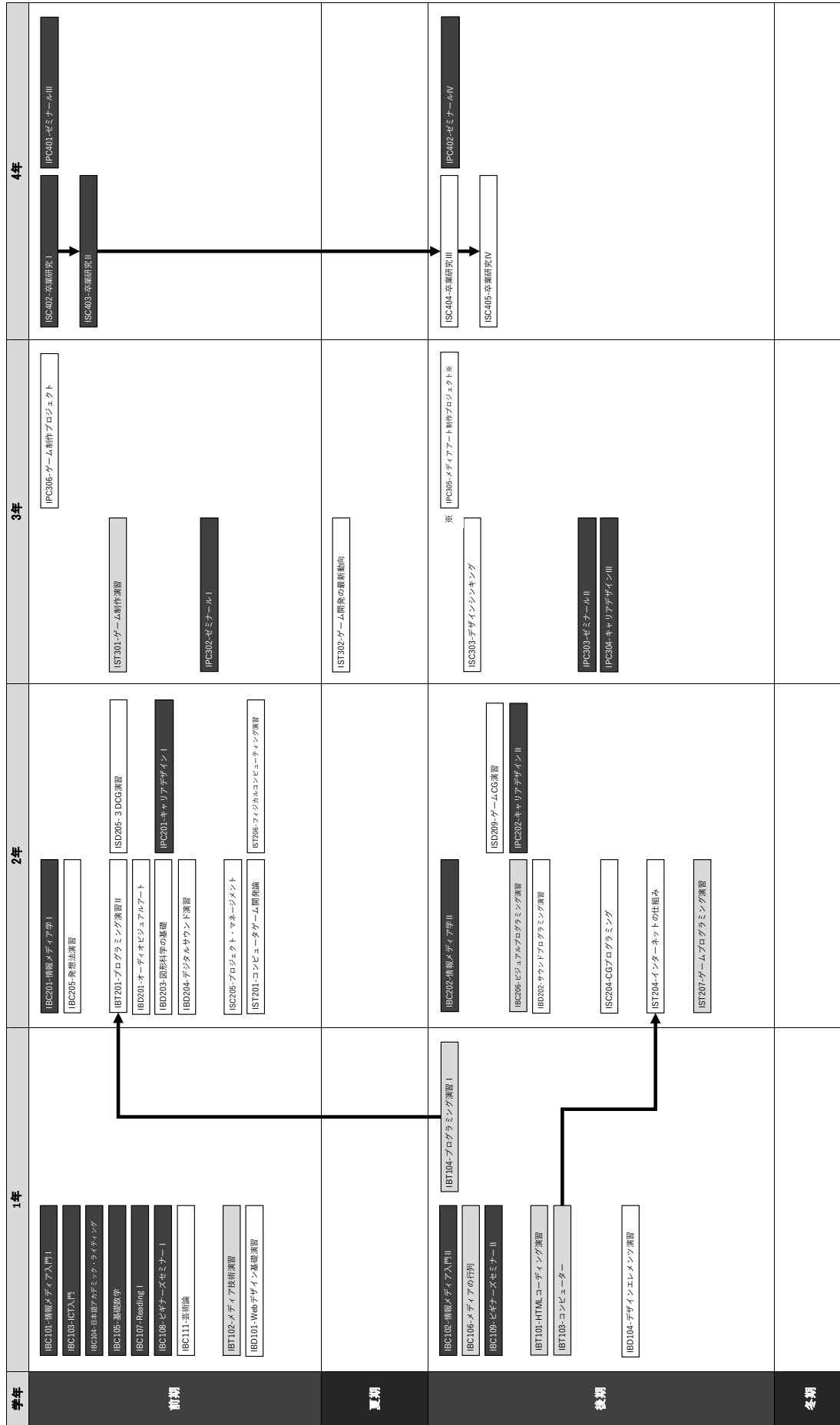
## インターネットメディア領域 履修系統図【外国人留学生】



必修科目  
 本領域において必ず履修することゝ要する科目  
 本領域において履修を推奨する科目  
 デザイン専攻科目  
 テクノロジー専攻科目

# インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図【外国人留学生】

## インタラクティブメディア&ゲーム領域 履修系統図【外国人留学生】



必修科目 □ 本領域において必ず履修することを要する科目 ★ デザイン専攻科目 ☆ テクノロジー専攻科目  
 履修に伴い単位取得を推奨する科目 ◻ 本領域において履修を推奨する科目 ※ デザイン専攻科目  
 履修に伴い単位取得を推奨する科目 ◻ 本領域において履修を推奨する科目 ※ デザイン専攻科目

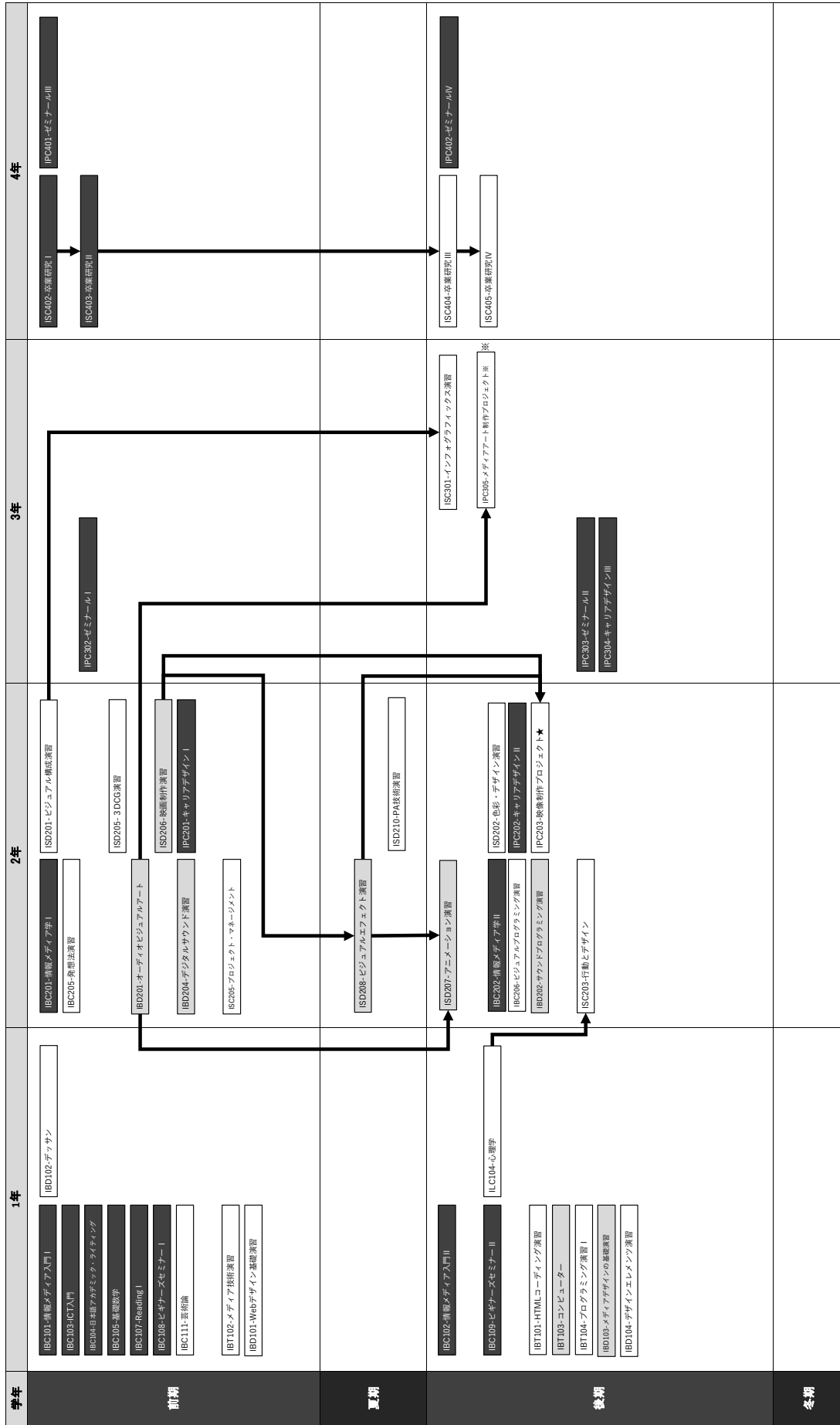
※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを要参照

単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および進級卒業  
業教職課程  
留その他事項の履修モジュール  
付各種規程  
履修要項

教育課程  
学部・学科の概要  
履修要項

サウンド&映像領域 履修系統図【外国人留学生】

サウンド&映像領域履修系統図【外国人留学生】



☆テクノロジー専攻科目

★デザイン専攻科目

本領域において履修を推奨する科目

本領域において必ず履修することを要する科目

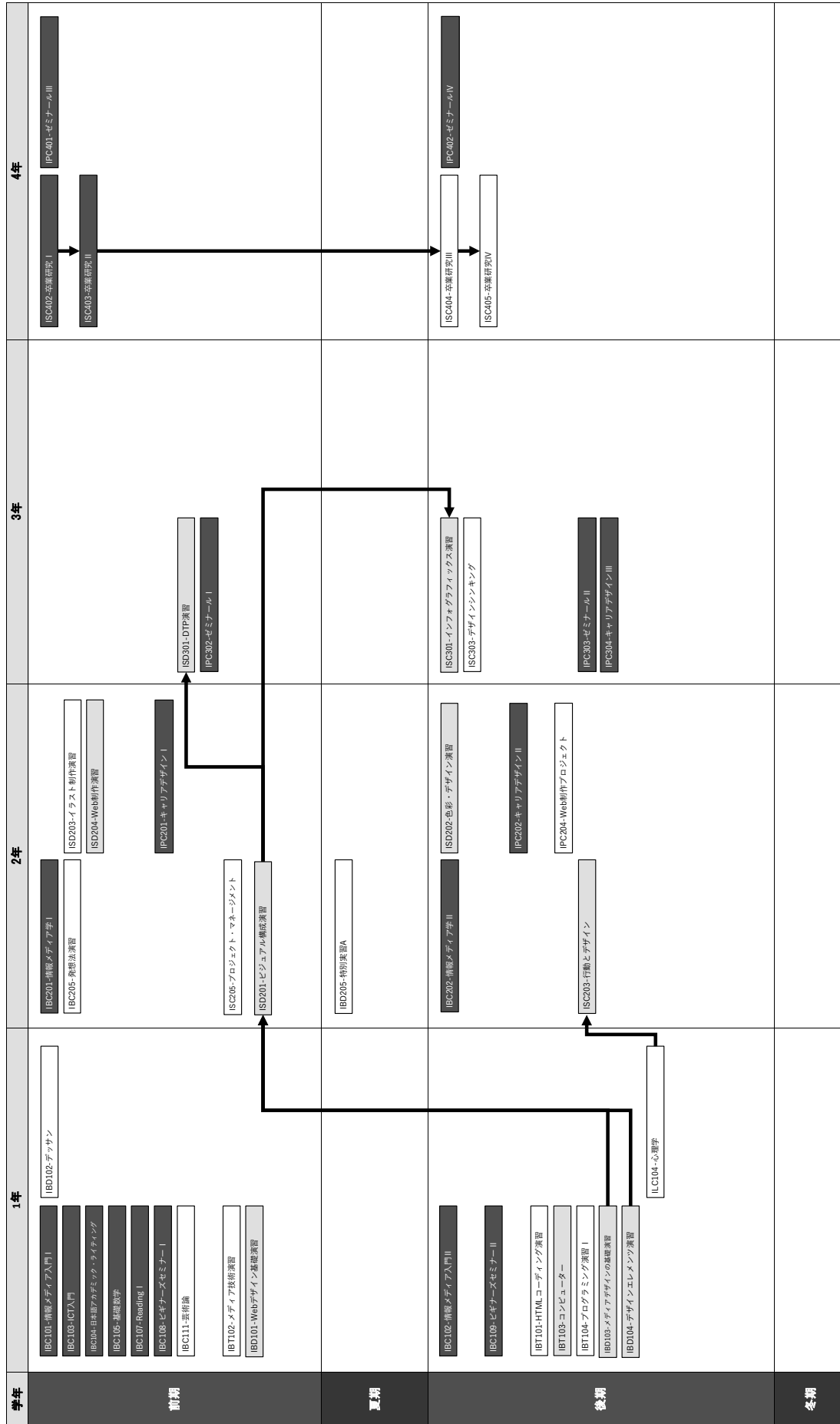
本領域において履修を推奨する科目

履修に伴い単位取得を推奨する科目

※メディアアート制作プロジェクトの履修に伴い単位取得を推奨する科目はシラバスを参照

# グラフィック&UI/UX領域 履修系統図【外国人留学生】

グラフィック&UI・UX領域 履修系統図【外国人留学生】



必修科目  本領域において必ず履修することを要する科目  本領域において履修を推奨する科目  デザイン専攻科目  テクノロジー専攻科目  
 履修に伴い単位取得を推奨する科目

単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および進  
級卒  
業教職課程  
留その他項の履修モデル  
付各種規程  
録  
履修要項

年次配当科目 履修系統図【外国人留学生】

情報メディア学科 年次配当科目 履修系統図【外国人留学生】

学年	1年	2年	3年	4年	
前期	IBC101-情報メディア入門Ⅰ IBC102-メディア入門Ⅰ IBC103-ICT入門 IBC104-日韓アカデミックライティング IBC105-英語読解 IBC107-読法 IBC109-読法 IBC113-生物学 IBC115-健康とスポーツ概論Ⅰ IBC111-芸術論 IBC112-情報の世界 IBT102-メディア技術演習 IBD101-Webデザイン基礎演習	IBD201-情報メディア学Ⅰ IBD205-読法演習 IBD207-情報論 IBT201-プログラミング演習Ⅱ IBD201-オーガニゼーション IBD209-図形科学の基礎 IBD204-デジタルサウンド演習 IBC202-メディアデザイン特別講義 ISC205-プロジェクト・マネージメント IBC209-経済学Ⅱ IBC209-情報論 IBC209-SQL入門 IBC209-画像情報処理	IBD201-ビジュアル構成演習 IBD203-イラスト制作演習 IBD204-Web制作演習 IBD205-3DCG演習 IBD206-動画制作演習 IBC201-キャリアデザインⅠ ILC201-CommunicationⅡ ILC203-ReadingⅡ ILC117-日本語Ⅰ ILC207-経済学Ⅱ ILC209-情報論 IBC209-画像情報処理	IBC301-情報メディア特別演習Ⅰ ISC302-インスタレーションデザイン演習 ISC305-BIとビッグデータⅠ IST301-ゲーム制作演習 IST305-Linux演習 IST306-情報メディアのデータ処理 ISD301-DTP演習 IPC302-ゼミナールⅠ	ISC402-卒業研究Ⅰ ISC403-卒業研究Ⅱ IPC401-ゼミナールⅢ
夏期	IPC101-スポーツ実技Ⅰ	IBC205-情報メディア学Ⅱ IBC203-デザインの確率と統計 IBC204-情報の数学 IBC206-ビジュアルプログラミング演習 IBC202-サウンドプログラミング演習 ISC201-情報システム特別講義 ISC203-行動とデザイン ISC204-CGプログラミング IST202-Webプログラミング演習 IST204-インターネットの仕組み IST205-Webフロントエンド演習 IST201-ゲームプログラミング演習	IBC205-日本事情 IBC205-ビジュアルエフェクト演習 ISD210-PA技術演習	IST302-ゲーム開発の最新動向 IPC301-インタラクティブデザイン IPC310-プロジェクトⅠ	IPC403-プロジェクトⅢ
後期	IBC101-情報メディア入門Ⅱ IBC106-メディアの行方 IBC109-ヒューマン・ズセミナーⅠ IBC110-日本語読解 IBT101-HTMLコーディング演習 IBT103-コンピュータ IBT104-プログラミング演習Ⅰ IBD105-メディアデザインの基礎演習 IBD104-デザインエレメンツ演習	IBC202-情報メディア学Ⅱ IBC203-デザインの確率と統計 IBC204-情報の数学 IBC206-ビジュアルプログラミング演習 IBC202-サウンドプログラミング演習 ISC201-情報システム特別講義 ISC203-行動とデザイン ISC204-CGプログラミング IST202-Webプログラミング演習 IST204-インターネットの仕組み IST205-Webフロントエンド演習 IST201-ゲームプログラミング演習	IBC201-ウェブグラフィック演習 ISC303-デザインシンキング ISC304-情報メディア特別演習Ⅱ ISC305-BIとビッグデータⅡ IST303-音声情報処理 IST304-サイバーセキュリティの技術 IPC303-ゼミナールⅡ IPC304-キャリアデザインⅢ	IPC305-メディアアート制作プロジェクト※ IPC308-ネットワーク演習※ ILC211-日本語Ⅱ	IPC404-卒業研究Ⅲ ISC405-卒業研究Ⅳ IPC402-ゼミナールⅣ
冬期	IPC102-スポーツ実技Ⅱ	IBC110-身近な数学 IBC116-健康とスポーツ概論Ⅱ	IBT202-特別演習B	ISC307-情報メディア特別ゼミナールⅠ IPC309-プロジェクトトリアル IPC311-プロジェクトⅡ	ISC401-情報メディア特別ゼミナールⅠ

必修科目 ★デザイン専攻科目 ☆テック/ロジ専攻科目

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
進  
級  
卒

業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要

付  
各  
種  
規  
程  
履修  
要  
項  
報  
告  
書  
の  
取  
扱  
方  
法  
等

卒業認定・学位授与の方針  
(ディプロマ・ポリシー)  
と  
科目との関連マップ  
及び  
コンピテンシーマップ

2023 年度カリキュラム

## 北海道情報大学における卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー)

主体性を持った高度ITプロフェッショナルの育成を目標として、以下のコンピテンシー（知識・スキル・心構え）を身につけ、かつ、所定の単位を修得した学生に対して学位を授与します

- ① 生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力
- ② IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識
- ③ 国際感覚やモラルなど豊かな人間性
- ④ コミュニケーションとプレゼンテーション能力
- ⑤ 自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力
- ⑥ 知識のみではなく生きるための知恵

## 経営情報学部 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

本学部では、社会や企業を動かす情報システムの企画・構築・運用に必要とされる情報処理の専門知識と高度な技術及びデジタルビジネス時代における経営に関する専門知識と高度な技能を修得し、同時に、幅広い教養・感受性・モラル・コミュニケーション能力を備えた、高い志を有する人材に学位を授与します。

### 先端経営学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

#### 1. 育成すべき人材像

情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに、IoT（モノのインターネット）などのデジタル技術を活用するデジタルビジネスによって新たな価値を創造できる能力を備える人材を育成します。学生が身につけるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

##### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・学ぶ意義を理解できる人材。
- ・生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心をもち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材。

##### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・IT社会における高度な情報技術と経営の専門知識を活用して経営課題を解決し、豊かな社会の実現に寄与できる人材。

##### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・異文化を理解し、国際感覚に優れた人材。

##### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材。
- ・多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材。

##### ⑤自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・IoTなどの情報技術を活用して自ら進んで経営課題を解決し、地域の活性化や街づくりなど幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造できる人材。

##### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材。
- ・情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

#### 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと、すなわち、育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ、育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（経営情報学）」を授与します。



# システム情報学科 卒業認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)

## 1. 育成すべき人材像

情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに、情報社会で求められているあらゆる分野において利用されるシステムの開発にかかわるソフトウェア技術者、および情報技術に関する知識とスキルを応用して問題解決を図り、社会に貢献できる人材を育成します。学生が身につけるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・学ぶ意義を理解できる人材。
- ・目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる人材。

### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・情報システムの設計・構築・運用に関わる幅広い知識と技術を有し、システムエンジニアとして活躍できる人材。
- ・ネットワーク、セキュリティ、データベースなどの技術に詳しく、さまざまな分野で活躍できる人材。
- ・人工知能、機械学習に関する知識と技術を身につけ、データサイエンティストとして活躍できる人材。
- ・宇宙情報と情報通信技術の知識と技術を身につけ、社会のさまざまな分野で活躍できる人材。
- ・情報技術と経営の専門知識を活用して、経営やマネジメントの分野で活躍できる人材。
- ・情報や数学において教員として従事できる人材。

### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・異文化を理解し、国際感覚に優れた人材。

### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材。
- ・事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形でまとめたり発表したりすることができる人材。
- ・チームの目的達成のために様々な人々と協働することができるコミュニケーション力のある人材。

### ⑤自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を発見して解決できる人材。

### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材。
- ・情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

## 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと、すなわち、育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ、育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（経営情報学）」を授与します。

# 医療情報学部 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

情報化社会の中で正確に情報を見極める基礎能力を養い、国際的な視野と見識をもった人材を涵養するとともに、専門性の高い医学・医療情報の知識、実践的な高度情報処理や生命維持管理に関する技術を修得し、社会においても活躍できる人材に学位を授与します。

## 医療情報学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

### 1. 育成すべき人材像

情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに、幅広い教養、専門性の高い医学・診療情報、高度医療情報処理、食と健康と情報、生命維持管理に関する知識および技術を修得し、国際社会においても活躍できる人材を育成します。学生が身につけるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

#### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・学ぶ意義を理解できる人材。
- ・生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術、食と健康と情報、生命維持管理を学び社会に還元できる人材。

#### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・専門的医学知識や医療情報システムを基盤として情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報管理・運営ができる人材。
- ・食と健康に関する専門的知識、健康情報を管理・分析ができヘルスリテラシー向上を推進できる人材。
- ・専門的医学知識、高度かつ多様化する医療機器に対応できる基礎的知識を修得し、指導的立場となる臨床工学技術を駆使できる人材。

#### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。
- ・異文化を理解し、国際感覚に優れた人材。

#### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材。
- ・円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。

#### ⑤自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。

#### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。
- ・物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材。
- ・医療情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

### 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと、すなわち、育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ、育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（医療情報学）」を授与します。

## 情報メディア学部 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

幅広い教養や豊かな感受性，モラルやコミュニケーション能力を備え，情報メディアに関する高度な情報技術と専門知識を基盤に，主体性をもって，情報社会の発展に貢献できるデジタルコンテンツのクリエイターやICT（情報通信技術）のエンジニアとしてのコンピテンシーを身につけた学生に学位を授与します。

## 情報メディア学科 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

### 1. 育成すべき人材像

情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め，国際的な視野と感覚を持った人材を育成するとともに，映像，アニメ，3DCG，グラフィック，感性，ウェブ，ネットワークなど，新しい時代の中核となる技術をもとに，デザインとテクノロジーを融合したビジネスやデジタルコンテンツを創造し得る人材を育成します。学生が身につけるべき能力①～⑥に対応させた育成すべき人材像を示します。

#### ①生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力

- ・学ぶ意義を理解できる人材。
- ・自らの目標を持ち，生涯にわたりその実現のために行動できる人材。

#### ②IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識

- ・ICT（情報通信技術）を積極的に活用し，デジタルコンテンツを制作できる人材。
- ・ひとつの専門技術を持ち，多くの周辺技術を理解できる人材。
- ・映像，動画像，音声などのデジタルコンテンツを処理できる人材。
- ・IoT（モノのインターネット）やゲームプログラムの開発に従事できる人材。
- ・ウェブアプリケーションやモバイルシステムを開発できる人材。
- ・ネットワークの構築，運営，管理，セキュリティに代表されるインターネット基盤技術を修得した人材。

#### ③国際感覚やモラルなど豊かな人間性

- ・異文化を理解し，国際感覚に優れた人材。
- ・社会，文化，倫理的な側面を理解し，行動できる人材。

#### ④コミュニケーションとプレゼンテーション能力

- ・市民としての倫理観と自覚を持ち，社会に貢献できる人材。
- ・高度なコミュニケーション能力を備え，チームワークを得意とする人材。

#### ⑤自ら問題を見つけ出し，その解決のために情報技術を活用し，自身で工夫できる問題発見・解決能力

- ・ビジネス，デジタルコンテンツ等の発想力，企画力，計画力，実行力，評価力を備える人材。

#### ⑥知識のみではなく生きるための知恵

- ・物事を幅広い視野からとらえ，論理的思考を備えた人材。
- ・情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。

### 2. 学位授与の方針

所定の単位を修得したこと，すなわち，育成すべき人材像に対応して定めたコンピテンシーを身につけ，育成すべき人材になっていると認めた学生に「学士（情報メディア学）」を授与します。

## 北海道情報大学における教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

本学の教育目標と学位授与の方針を実現するために、「情報化社会の新しい大学と学問の創造」という建学の理念に基づき、全ての学部学科にコースあるいは専攻を設け、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）にコース（専攻）ごとの「育成すべき人材像とコンピテンシー」を設定し、それを踏まえた「コンピテンシーに基づく教育課程編成」を行います。すなわち、育成すべき人材像に必要なコンピテンシーを各科目と関連付けることで、教育目標の達成に向けた履修科目を体系化し、教育課程を編成します。この体系化によって、学習成果として「何ができるようになったのか」を、個々の学生がコンピテンシー達成度として把握できます。なお、初年次教育、教養教育、キャリア教育は全学共通で実施します。

## 経営情報学部 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

企業等の組織が抱える課題を把握・分析する上で必要な情報を的確に収集・処理し、いかに解決に結びつけるかを追究する、比較的新しい学際的な分野である経営情報学の真髄を修得するために、教養教育科目と、専門科目としての経営学系科目及び情報学系科目によってカリキュラムを編成し、専門科目の多くを先端経営とシステム情報の両学科共通に履修可能な科目として配置します。また、両学科ともに少人数のゼミナール・プロジェクト形式の科目を少なからず配置し、コミュニケーション力を伸ばすこと、並びに個性と能力に応じてスキルアップと研究活動に取り組むことを支援する教育を行います。

## 経営情報学部 先端経営学科 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

### 1. 教育課程の編成及び特色

育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを設定し、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。科目間の関連は、その内容や難易度にもとづきナンバリングして表現します。

経営にかかわる科目を体系的に学ぶために、ナンバリングを通して科目の履修順序などを表現し、ビジネスデザインコースと地域ビジネスコースに編成されたカリキュラムの構造を分かりやすく明示します。学生は、自分の関心に応じて、2年次のスタートアッププログラム（履修指導）においてコースを選択します。

### 2. 教育内容

#### (1) 共通教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視野のもと、共通教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、以下に示す科目をバランスよく学ぶことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

##### ①「基礎教育科目」

・「人間教育科目」および専門科目を学ぶ上で基礎となる日本語力、論理的思考力、数的処理力、プレゼンテーション力、およびコミュニケーション力を育成します。

##### ②「人間教育科目」

・「情報とクリティカルシンキング」を中核的な科目群とし、その基盤となる「人間」「社会」「自然」の科目群により、価値ある情報を見極める力、物事を幅広い視野からとらえる力、および論理的思考力を育成します。

##### ③「総合」

・この科目群により、主体的に行動する基盤となる体力を育成します。また、国際交流科目により、異文化の理解力、国際感覚を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観を身につけ、社会に貢献しようとする態度を育成します。

#### (2) 専門教育

##### ①コース共通のカリキュラム

・ビジネスデザインコースと地域ビジネスコースに共通するカリキュラムの特色として、1年次から4年次までに履修すべき必修専門科目を2つのコースの共通科目とし、自分の関心に応じて履修する選択科目をそれぞれのコースに関連する形で配置します。さらに、情報技術を活用した経営課題の解決の核心は、情報システムにあります。これを具体的な事例とともに学ぶことによって、経営課題の発見と解決を総合的に考える力を育成します。



## ②ビジネスデザインコースのカリキュラム

・ビジネスデザインコースは、経営学の専門教育科目を学修するにあたり、経営と情報技術の関連性に基づき、広い視野から経営課題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる能力を育成します。

## ③地域ビジネスコースのカリキュラム

・地域ビジネスコースは、地域ビジネスと情報技術の関連性に基づき、マーケットの動向分析、ビジネスの創造や地域の活性化を推進できる能力を育成します。

### 3. 教育方法

教育の方法については以下のように定めます。

#### ①基礎教育科目

・初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年生を対象とし、20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは、ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

#### ②人間教育科目

・「人間教育科目」は、1年生から3年生に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが、電子教科書やクリッカーおよび本学が開発したSNS授業ツールも活用することで、アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指します。

#### ③総合科目

・「総合」の国際交流科目では、学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では、海外の学生との協調学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型eラーニングを取り入れます。

#### ④主体的に学ぶ科目

・先端経営学科で学ぶ意義・心構えを確立するため、またそれぞれのコースに則したコンピテンシーを意識させる科目として1年生から少人数ゼミナールを実施します。これは、6～7人のクラスを単位として教員と対話する形で行ないます。

#### ⑤4年間の一貫した少人数専門教育

・専門知識を活用した問題の発見・解決の方法の修得をPBL（Project Based Learning）などで図り、少人数ゼミナールを4年間実施することで学生の能力を引き出します。

#### ⑥経営学と情報技術の基礎の徹底

・本学科に入学した学生が学習意欲を継続できるよう経営学と情報技術の基礎を早期に学習できる環境を提供します。

#### ⑦専門性を高める実践教育

・学習者適応型eラーニングによって各自のペースで着実にデジタルビジネスの核心を修得します。ビジネスデザインコース特有の科目として、デジタル技術のビジネスへの豊富な活用事例を通して、デジタルビジネスを修得します。

・地域ビジネスコースでは地域の課題解決実践の場として江別市のほか各地の自治体や自治会、NPOや企業と連携して地域ビジネスの推進者を育成します。

#### ⑧社会連携

3年次には実社会での就労を経験する科目や学外プロジェクトへの参加の環境を提供することをおし、社会性と実務遂行能力の修得をサポートします。

#### ⑨教職系専門科目

教職「商業」（高校）および教職「情報」（高校）の免許を取得するために必要な専門科目をビジネスおよび IT の専門家によって実践的に教育します。

### 4. 学修成果の評価

学修成果の評価は以下の方法で行います。

#### ①コミュニケーション力開発等の科目

・初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では、レポート、面接等で評価します。

#### ②実技系の科目

・実技系の科目では、実技で評価します。

#### ③知識伝達型の科目

・知識伝達型の科目では、小テスト、定期試験、課題、レポート等で評価します。

#### ④少人数ゼミナール科目

・少人数ゼミナールでは、主体的な問題解決能力やグループへの貢献意識、プレゼンテーションによる発表能力などを、ルーブリックなどを用いて客観的に評価します。

#### ⑤4年間の学修成果

・4年間の学修成果は卒業研究によって評価します。この科目の単位認定条件としては、4年次に研究計画発表会、中間発表会および卒業論文発表会における発表を学生に求め、複数の教員の評価のもと、担当教員が合格を判定します。卒業時点で、GPA値の一番高い学生を成績最優秀者として選び、学位授与式において表彰します。

# 経営情報学部 システム情報学科 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

## 1. 教育課程の編成及び特色

育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを設定し、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。科目間の関連は、その内容や難易度にもとづきナンバリングして表現します。

情報処理技術者は、社会、企業、消費動向、人間を理解し、それぞれのニーズに合わせたソフトウェア開発やシステム設計及び的確な情報を提供できる専門性が求められています。当学科では、情報技術やICT（情報通信技術）の基礎と経営学の基礎を系統的に学び、実践的な教育を行い、プレゼンテーションやコミュニケーション能力を養うようにカリキュラムを編成します。

## 2. 教育内容

### (1)共通教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視野のもと、共通教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、以下に示す科目をバランスよく学ぶことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

#### ①「基礎教育科目」

・「人間教育科目」および専門科目を学ぶ上で基礎となる日本語力、論理的思考力、数的処理力、プレゼンテーション力、およびコミュニケーション力を育成します。

#### ②「人間教育科目」

・「情報とクリティカルシンキング」を中核的な科目群とし、その基盤となる「人間」「社会」「自然」の科目群により、価値ある情報を見極める力、物事を幅広い視野からとらえる力、および論理的思考力を育成します。

#### ③「総合」

・この科目群により、主体的に行動する基盤となる体力を育成します。また、国際交流科目により、異文化の理解力、国際感覚を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観を身につけ、社会に貢献しようとする態度を育成します。

### (2)専門教育

IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識を身に付けるために履修モデルとしてコースを設け、基本的な知識を修得する重要性を自覚させ、演習を繰り返すことでそれらの知識の定着を図ります。そして、ゼミナールや演習系、プロジェクト系科目においては、基本的な知識をもとに、問題を発見し、解決案を提案できる能力、情報技術を使って分析を行い、結論に至る過程を論理的に説明できる能力、自分の考えをわかりやすく人に伝える表現力を育成します。

専門教育では以下に示す6つの教育プログラムを編成し、実施します。

#### ①専門基礎科目

・2年次終了までにコンピュータサイエンスやICTおよび経営学の基礎を学習します。

#### ②系統的学習と専門性を高めるコース制

・それぞれの専門コースは、コース推奨科目を学習することで、対応する専門性を身に付けることを狙いとしています。1・2年次で学習する基礎的な科目と3・4年次の専門科目との関係が明確になり、系統的に学習できます。

#### ③プログラミング教育

・Java言語をベースにプログラミングの基礎を習熟度別に学び、Python言語をベースにシステムプログ



ラミングを学び、組込みシステム、ネットワーク、データベース、画像処理、CGなどの応用的なプログラミングを学びます。また、オブジェクト指向技術に基づく実践的なプログラミング能力を身に付けます。

#### ④応用力育成に向けた科目

・知識や技術の応用力を、PBL（ProjectBasedLearning）を採用した科目及びゼミナールⅠ、Ⅱ、Ⅲ、卒業論文で養います。

#### ⑤経営学系科目

・企業情報システムを構築するときには、ビジネス分野におけるICT活用や経営戦略を理解することが必要となります。このため、関連する経営学系科目を履修できるようにします。ビジネス分野におけるICT活用や経営戦略を学びます。

#### ⑥教職系専門科目

教職「情報」（高校）および教職「数学」（中学、高校）の免許を取得するために必要な知識、スキルを学びます。

### 3. 教育方法

教育の方法については以下のように定めます。

#### ①基礎教育科目

・初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年生を対象とし、20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは、ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

#### ②人間教育科目

・「人間教育科目」は、1年生から3年生に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが、電子教科書やクリッカーおよび本学が開発したSNS授業ツールも活用することで、アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指します。

#### ③総合科目

・「総合」の国際交流科目では、学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では、海外の学生との協調学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型eラーニングを取り入れます。

#### ④専門科目

・専門科目の知識やスキルを確実に身に付けるために、適切に演習や実習を組み合わせ、知識の定着を図ります。また、科目の性質に応じて、個人やグループで考えさせて発表させる、学んだ知識を問う問題を考えさせるなどの教育手法を取り入れ、深く理解できるように工夫します。

#### ⑤個人および組織における行動力の育成

・成果につながる行動特性を身に付けるために、ゼミナールⅠ、Ⅱ、Ⅲ、卒業論文などにおいて、アクティブ・ラーニングの考え方にに基づき、問題発見、問題解決のためのグループ学習、PBL、プレゼンテーションを取り入れ、「自分で問題を発見し、異なる意見の人達と議論し、問題解決を図る」という主体性を育む教育を実施します。

### 4. 学修成果の評価

学修成果の評価は以下の方法で行います。

#### ①コミュニケーション力開発等の科目

・初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では、レポート、面接等で評価します。

②実技系の科目

・実技系の科目では，実技で評価します。

③知識伝達型の科目

・知識伝達型の科目では，小テスト，定期試験，課題，レポート等で評価します。

④スキル養成型科目

・スキル養成型の科目では，実習課題で評価します。

⑤4年間の学修成果

・4年間の学修の集大成として位置付けている卒業論文では，最終プレゼンテーションを実施し，全員の専門教員がプレゼンテーションを聴いて評価します。

## 医療情報学部 教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)

医療情報学科には、将来、社会に出てからの方向性を考慮して、医療事務、診療情報管理、医療情報技術、食を中心とした健康科学などを主体とする医療情報専攻と、臨床工学技士養成を主体とする臨床工学専攻の2つの専攻を設定し、それぞれの専攻に設定されたコンピテンシーの達成に向けたカリキュラムを構築します。

また、教育目的の一つである自ら主体的に学ぶ力を身に付ける方策としてアクティブ・ラーニングを積極的に導入し、「医療系科目」と「情報系科目」をバランス良く取り入れたカリキュラムを構築します。

## 医療情報学部 医療情報学科 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

### 1. 教育課程の編成及び特色

医療情報専攻と臨床工学専攻では育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを達成するために、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。科目間の関連は、その内容や難易度にもとづきナンバリングして表現します。

### 2. 教育内容

#### (1)共通教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視野のもと、共通教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」、「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、以下に示す科目をバランスよく学ぶことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

#### ①「基礎教育科目」

・「人間教育科目」および専門科目を学ぶ上で基礎となる日本語力、論理的思考力、数的処理力、プレゼンテーション力、およびコミュニケーション力を育成します。

#### ②「人間教育科目」

・「情報とクリティカルシンキング」を中核的な科目群とし、その基盤となる「人間」「社会」「自然」の科目群により、価値ある情報を見極める力、物事を幅広い視野からとらえる力、および論理的思考力を育成します。「総合」の科目群により、主体的に行動する基盤となる体力を育成します。また、国際交流科目により、異文化の理解力、国際感覚を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観を身につけ、社会に貢献しようとする態度を育成します。

#### (2)専門教育

医療情報学科には、将来、社会に出てからの方向性を考慮して、医療事務、診療情報管理、医療情報技術、食を中心とした健康科学などを主体とする医療情報専攻と、臨床工学技士養成を主体とする臨床工学専攻の2つの専攻を設定しています。

#### ①医療情報専攻

・コース共通のカリキュラム

医療情報専攻には診療情報管理コース、健康情報科学コースと医療情報エンジニアコースを用意していますが、入学時にはコース別クラス編成はとらず、一律の教育体制にて共通教育の実践による一般教養を修得し、その後コースごとの専門教育を実施します。

・診療情報管理コースのカリキュラム

診療情報管理コースでは、医療事務、診療情報、医学的知識をはじめとする専門カリキュラムを設け、診療情報管理を学びます。さらに病院実習による実践教育、コミュニケーション技術向上のための独自のカリキュラムに沿って、病院実務で求められる技能と知識を学びます。

#### ・健康情報科学コースのカリキュラム

健康情報科学コースでは、食品保健科学、分子栄養学、生命情報科学などの独自の専門カリキュラムを設け、医療、食と健康、情報を横断的に学びます。さらにバイオテクノロジー実習やゼミナールによる実践教育などを通じて、健康や病気との関わりが大きい食品や栄養、遺伝子、さらにはそれらの情報の利活用について学びます。

#### ・医療情報エンジニアコースのカリキュラム

医療情報エンジニアコースでは、プログラミング、データサイエンス、及び人工知能(AI)や機械学習等に関わる専門科目を通じて、これからのエンジニアに必要とされる基本的スキルを身につけていきます。こうした技術の応用先として最も有望と言われているのが医学・医療・健康分野であり、独自のカリキュラムに従って医学・医療・健康分野の専門知識を体系的に学びつつ、医療画像処理、IoT技術、遺伝子解析等、この分野での即戦力となる応用的スキルを、実践を通じて学んでいくことができます。

資格に関しては、いずれのコースとも同じ資格受験が可能でありコース間を超えた複数の資格取得を目指すことができます。

#### ②臨床工学専攻

・臨床工学専攻には臨床工学技士コースが設けられており、入学時の共通教育にはじまり、国家資格取得のための専門科目を各学年に効率的に配置し、さらに独自の医療情報技術の修得、コミュニケーション能力向上を目的とした病院実習を含め、入学より卒業まで一律に学ぶことで、国家資格取得のための知識とともに総合的な判断力、コミュニケーション能力を養う教育を行います。

・臨床工学技士国家試験の受験を希望しない学生に向けた科目編成も用意しており、選択の幅を広げることと臨床工学分野のみならずネットワークシステムやコンピューターシステムなどを学び、企業への就職に対応する教育を行います。

### 3. 教育方法

教育の方法については以下のように定めます。

#### ①基礎教育科目

・初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年生を対象とし、20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは、ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

#### ②人間教育科目

・「人間教育科目」は、1年生から3年生に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが、電子教科書や本学が開発したSNS授業ツールも活用することで、アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指します。

#### ③総合科目

・「総合」の国際交流科目では、学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では、海外の学生との協調学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型eラーニングを取り入れます。

#### ④学習者適応型eラーニング

・自発的な学習能力を高めるために一部の科目において学習者適応型eラーニングシステムPOLITEを活用し、繰り返しの学習など、能動的な学びの実践を目標とします。コンピテンシーの中で主に知識を修得することにつなげます。

⑤少人数教育

・医療コミュニケーション能力, PBL(ProjectBasedLearning)を活用した問題解決能力を向上させるための専門教育を少人数において実践することで, コンピテンシーの中で主に心構えを修得することにつながります。

⑥実験および実習科目

・個別もしくは少人数によるきめ細やかな指導につながります。コンピテンシーの中で主にスキルを修得することにつながります。

**4. 学修成果の評価**

学修成果の評価は以下の方法で行います。

①コミュニケーション力開発等の科目

・初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では, レポート, 面接等で評価します。

②実技系の科目

・実技系の科目では, 実技で評価します。

③知識伝達型の科目

・知識伝達型の科目では, 小テスト, 定期試験, 課題, レポート等で評価します。

④実験・実習科目

・実験・実習科目については実技内容, レポートで評価します。

⑤病院実習および臨床実習

・病院実習および臨床実習ではレポート, 実習内容, 実習報告を活用し総合的に評価します。

⑥卒業研究

・4年間の学習活動に応じた学習目標(ルーブリック)と到達度および卒業研究によって評価します。4年次に卒業論文の発表を求め, 複数の教員の評価のもと, 担当教員が合格を判定します。また, GPA値の一番高い学生を成績最優秀者として選び, 学位授与式において表彰します。

## 情報メディア学部 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

デジタルコンテンツのクリエイターやICTのエンジニアに必要な情報技術と専門知識をコンピテンシーとして設定し、その達成に向けた科目群を提供するとともに、その内容や難易度にもとづいたナンバリングによって体系的にカリキュラムを編成します。

また、メディアデザイン専攻とメディアテクノロジー専攻の2専攻を設定しつつも、専攻にかかわらず学べる科目体系を実現することで、テクノロジーを理解できるデザイン指向の人材、デザインを理解できるテクノロジー指向の人材を育成できるようカリキュラムを編成します。

## 情報メディア学部 情報メディア学科 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

### 1. 教育課程の編成及び特色

育成すべき人材像に対応したコンピテンシーを達成するためにメディアデザイン専攻とメディアテクノロジー専攻を設定し、コンピテンシーに関連付けた科目を体系的に編成し、適切な教育方法で授業を実施します。科目間の関連は、その内容や難易度にもとづきナンバリングで表現します。

メディアデザイン専攻は、デザインとテクノロジーとの融合に着目した、新しい時代のデジタルコンテンツを企画・創造し得る人材を育成できるようにカリキュラムを設定しています。さらに学生の指向に合わせて、複数の履修モデルを設定します。

メディアテクノロジー専攻は、テクノロジーとデザインが融合した、新しいデジタルビジネスを生み出し得る高度IT人材を育成できるようにカリキュラムを設定します。さらに学生の指向に合わせて、複数の履修モデルを設定します。

### 2. 教育内容

#### (1) 共通教育

本学の教育目的にある「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成」という視野のもと、共通教育が定める人材像の育成を実現するために、「基礎教育科目」と「人間教育科目」から構成されるカリキュラムを定め、以下に示す科目をバランスよく学ぶことにより、本学の特色ある教養教育の目的を達成します。

##### ①「基礎教育科目」

・「人間教育科目」および専門科目を学ぶ上で基礎となる日本語力、論理的思考力、数的処理力、プレゼンテーション力、およびコミュニケーション力を育成します。

##### ②「人間教育科目」

・「情報とクリティカルシンキング」を中核的な科目群とし、その基盤となる「人間」「社会」「自然」の科目群により、価値ある情報を見極める力、物事を幅広い視野からとらえる力、および論理的思考力を育成します。

##### ③「総合」

・この科目群により、主体的に行動する基盤となる体力を育成します。また、国際交流科目により、異文化の理解力、国際感覚を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観を身につけ、社会に貢献しようとする態度を育成します。

#### (2) 専門教育

情報メディアに関する高度な情報技術と専門知識を基盤に、情報社会の発展に貢献できる人材を育成するために、情報メディア共通基礎科目、各専攻の基礎科目と応用科目およびプロジェクト系科目を中心と



した科目群でカリキュラムを構成しています。

①情報メディア共通基礎科目

・それぞれの専攻の基礎となる知識を修得し、大学への適応を図るとともに自らの適性を見極めます。

②各専攻の基礎科目

・各専攻で必要なデザイン技術やプログラミング技術の基礎を学びます。

③各専攻の応用科目

・実社会に関連付けた情報メディアに関する高度な情報技術と専門知識を学びます。

④プロジェクト系科目

・総合的な応用力を身につけるために配置しています。

・さまざまなプロジェクト学習（PBL：Project Based Learning）を経験し、個々の知識・技術を身につけることの重要性や方法を学びます。

・チームワークやマネジメントの重要性や方法を学びます。

⑤学部横断科目

・近年重要になっているヘルスリテラシーやビッグデータ関連の科目も履修可能としており情報メディアの分野に留まらない幅広い分野の知識を習得します。

### 3. 教育方法

教育の方法については以下のように定めます。

(1)共通教育

①基礎教育科目

・初年次教育科目を含む「基礎教育科目」は、1年生を対象とし、20人から40人の少人数でクラスを構成します。これにより、グループワークや少人数で行うアクティブ・ラーニングを行います。また、初年次教育科目では、タイムマネジメント、倫理、心と体の健康、クリティカルシンキングへの導入なども行います。タイムマネジメントでは、ラーニングマネジメントシステム上に本学が構築した「週ごとの時間管理システム」を活用します。

②人間教育科目

・「人間教育科目」は、1年生から3年生に配置されます。多人数クラスになる科目がありますが、電子教科書やクリッカーおよび本学が開発したSNS授業ツールも活用することで、アクティブ・ラーニングによる主体的な学びの実現を目指します。

③総合科目

・「総合」の国際交流科目では、学生を海外に派遣します。一部の国際交流科目では、海外の学生との協同学習によりグローバル人材を育成します。キャリア教育では一部で学習者適応型eラーニングを取り入れます。

(2)専門教育

①専門科目

・座学、演習、eラーニングやPBLによる専門知識・専門技術を修得します。また、複数教員が担当する科目（チームティーチング）を充実し、学生と教員とのコミュニケーションをより円滑にします。

②自己理解

・カリキュラムマップやナンバリングを基に、個々の学生の履修状況を学生本人が視覚的に理解できるポートフォリオを作成します。

### 4. 学修成果の評価

学修成果の評価は以下の方法で行います。

①コミュニケーション力開発等の科目

・初年次教育科目などコミュニケーション力開発等の科目では、レポート、面接等で評価します。

②実技系の科目

・実技系の科目では、実技で評価します。

③知識伝達型の科目

・知識伝達型の科目では、小テスト、定期試験、課題、レポート等で評価します。

④プロジェクト系科目

・プロジェクト系の科目では問題発見、企画、プレゼンテーション、チームワーク等の能力、および成果物を評価します。

⑤ゼミナール等

・ゼミナール等では創造力・企画力・計画力・実行力等を総合的に評価します。





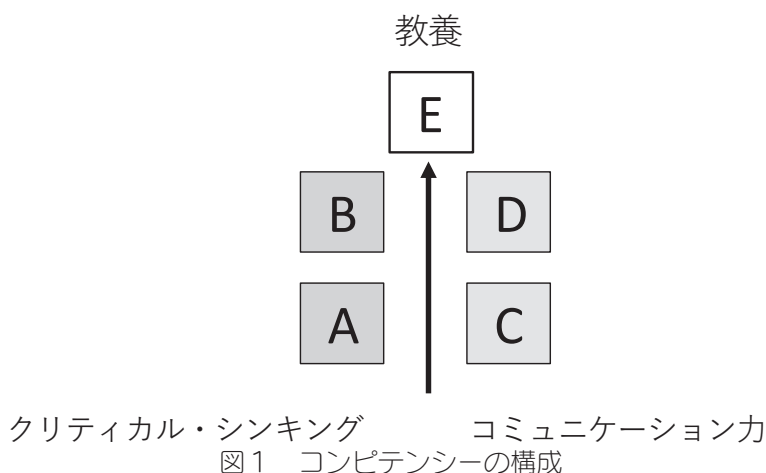
す。また、交通手段の発達により、国境を超える人の移動もかつてないほど容易になりました。世界規模で行われるネットショッピングにより、さまざまな商品が国境を越えて売買されます。現代は、ヒト、モノ、カネが容易に国境を超える知識基盤社会に突入しているのです。みなさんが生活する場でも、海外の人たちが、日常的に活動するようになっていきます。そのようなグローバル社会で生きるには、国際的な視野と感覚も大事になってきます。

## 2. 共通教育の目的と目標

氾濫する情報とグローバル化の波が押し寄せている3つの生活圏（親密圏、私有圏、公共圏）でさまざまな難問を解決していく力のことを**教養**と呼びます。北海道情報大学の教養教育は、「**情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚をもった人材の育成**」を目的として、特色ある教養教育を行っています。みなさんが目指す人材像とそのために獲得してもらいたい能力（コンピテンシー）を表1にまとめました。表2に示すように、この人材像とコンピテンシーは、北海道情報大学のディプロマポリシーと関連付けられています。図1に示すように、コンピテンシーのA、Bは、クリティカルシンキングの養成、C、Dはコミュニケーション力の養成にかかわるものです。これらを目標とし、3つの生活圏の難問を解決する力を身につけ、生涯にわたって主体的に学ぶ力を培ってください。

表1 共通教育の人材像とコンピテンシー

①人材像	
(a)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考力を備えた人材
(b)	情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材
(c)	異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材
(d)	市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材
(e)	学ぶ意義を理解できる人材
②コンピテンシー	
A	学問の方法と論理的思考力を身に付け、問題解決に生かすことができる。
B	得られた情報を批判的に分析し、自己の考えを構築・表現することができる。
C	人類の歴史や文化の多様性を認め、その担い手としての自覚をもつことができる。
D	様々な意見をもつ人々とのコミュニケーションの重要性を自覚し、社会生活への展望をもつことができる。
E	クリティカルシンキング（批判的思考）により、主体的に学びを深めることができる



単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
成試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意の  
事項  
履修モジュール  
付各種規程

単  
位  
制  
度  
授  
業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
各  
種  
規  
程  
録

表2 共通教育の人材像とコンピテンシー

共通教育の コンピテンシー	北海道情報大学のディプロマポリシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥
A						●
B						●
C			●			
D				●		
E	●					

**北海道情報大学のディプロマポリシー**

- ① 生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力
- ② IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識
- ③ 国際感覚やモラルなど豊かな人間性
- ④ コミュニケーションとプレゼンテーション能力
- ⑤ 自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力
- ⑥ 知識のみではなく生きるための知恵

上に述べたように、教養教育の主要な目的の一つは、**価値ある情報を見極める能力を高める**ことです。すなわち、各学科で行う専門科目が情報の知識・技術の修得に深く関連しているのに対して、北海道情報大学の教養教育では、情報の意味を考えることを学修の中心に据えています。そのための主要な科目群が、「情報とクリティカルシンキング」の3つの科目です。また、そのための基礎となる様々な知識や学問の方法を「人間」「自然」「社会」のいくつかの科目で学修します。

教養教育のもう一つの目的は、**国際的な視野と感覚**を身につけることです。英語をはじめとする外国語教育はもとより、「国際コラボレーション」や「海外事情」などの国際交流科目により、海外へ出かけて実践的な場で国際的な視野と感覚を身につける機会を提供しています。

**3. 共通教育で学ぶ科目**

共通教育で学ぶ科目について、説明しましょう。科目の構成は、上に述べた教養を養成する**人間教育科目**と、大学での学修に必要な基礎を学修する**基礎教育科目**に分けられます（図2）。基礎教育科目は、教養教育だけでなく、専門教育の基礎となる学力を養成する科目です。それぞれの科目は、上に述べたコンピテンシーに関連付けられていて、1年生から3年生までかけて学修します。それぞれの科目の間の関係や科目とコンピテンシーの関連付けは、後のページに掲載した**共通教育科目履修系統図**と**学位認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）**と**科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ**にまとめられています。

**3-1 基礎教育科目**

(1) 教養基礎

大学生として必要な日本語表現力・読解力、基礎的な英語力、数学力、調査・分析・まとめ・発表・討論の基礎などを学修します。これらは、高校の学修を大学の学修にスムーズにつなぐ初年次教育といわれるものです。

(2) 外国語

国際的な視野と感覚を養成するための基礎となる外国語として、英語、中国語、ドイツ語を学びます。

**3-2 人間教育科目**

(1) 情報とクリティカルシンキング

本学のカリキュラムのコアにある「情報」について、その意味を考えるとともに、知識と技能の基礎・基本を身に付ける科目です。「ヘルスリテラシー」は、日本人と情報、データリテラシー、情報リテラシー、

メディアリテラシー、高度情報社会と心身の健康の5つの分野を学ぶことで、価値ある情報をどのように見極めるかを学修します。「情報倫理」は、あふれる情報が社会に及ぼす影響とそれによるトラブルへの対策を学修します。「情報の世界」は、デジタル社会における数理・データサイエンス・AIに関する基本的素養を身に付け、さらにその知識と技能について適切に活用することを学修します。

(2) 人間・社会・自然

個としての人を理解するための「人間」、人が集まって生きるための仕組みを理解するための「社会」、そして、ヒトが生きて行くうえでどうしても考えなければならない人を取り巻く自然について理解するための「自然」、これらについて学修する科目を用意しています。これらの科目は、「情報とクリティカルシンキング」の基礎となります。これらの科目を学修することで、価値ある情報を見極める能力を高める能力を高め、物事を幅広い視野からとらえる力と論理的に考える力を獲得する基礎を学修してください。

(3) 総合

「健康とスポーツ」では、主体的に行動する基盤となる体力と、身体の動きを科学的にとらえる視点を獲得します。また、国際交流科目により、異文化を理解し、豊かな国際感覚を身につけます。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人となるための基礎を学びます。

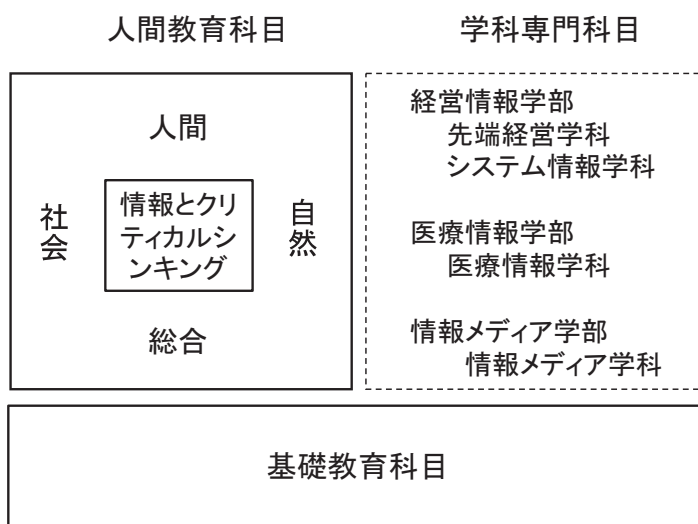


図2 共通教育科目の構成

4. 専門科目の基礎および関連科目

共通教育のいくつかの科目は、各学科で専門科目を学ぶ上で基礎となる科目あるいは関連する科目として位置づけられています。これらについては、あとに掲載されている各学科の説明を参考にしてください。

5. 教職科目

共通教育の科目のいくつかは、教職課程を履修するために必要な科目（教科に関する科目）に指定されています。詳しい説明は、教職課程履修要項を参考にしてください。

単  
位  
制  
度  
授  
  
業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び  
卒  
  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要  
付  
各  
種  
規  
程  
録

共通教育科目履修系統図 (臨床工学専攻を除く)

単位制度

授業カリキュラム

履修登録

成績および試験

卒業

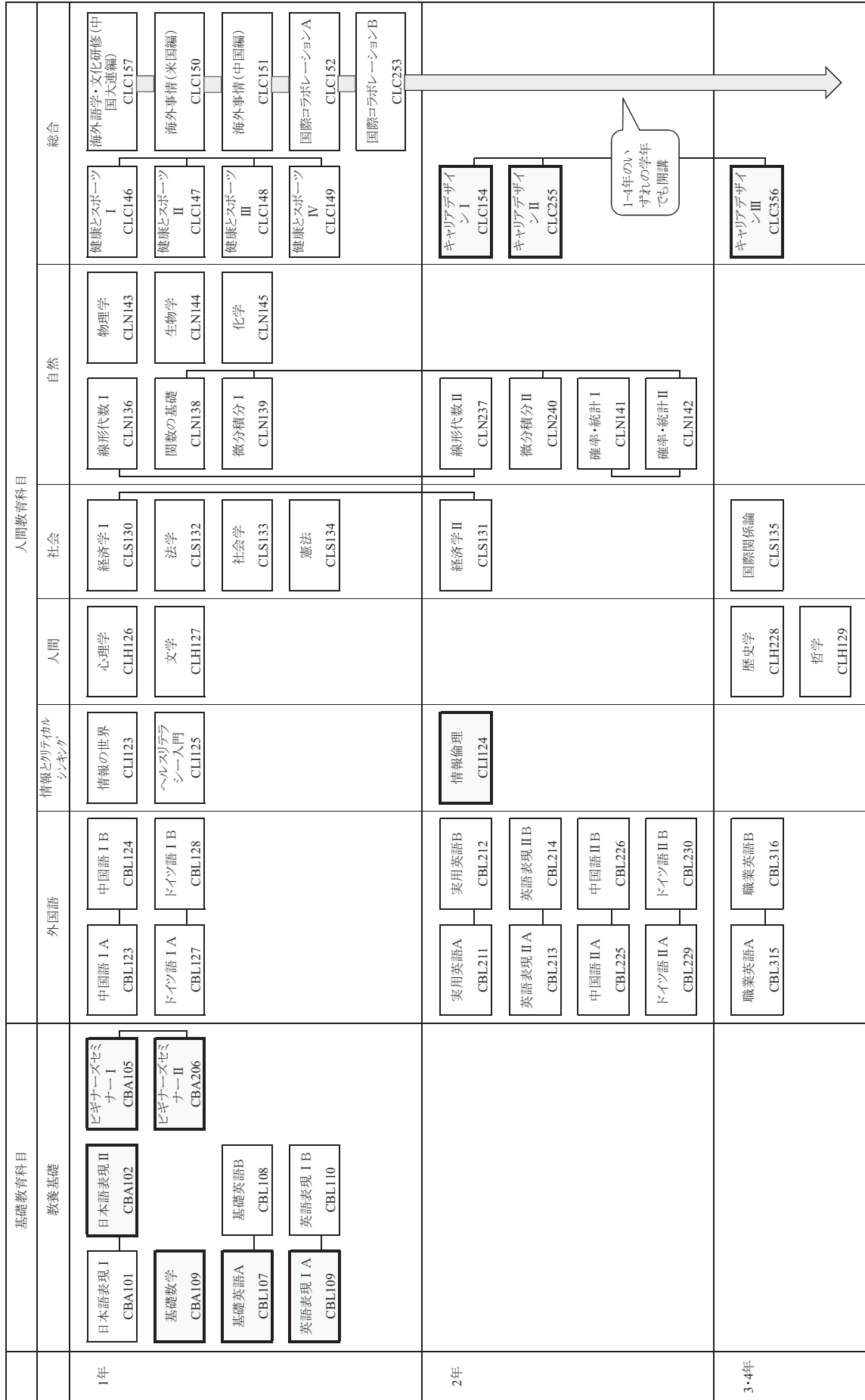
業教職課程

留意の事項

履修モデル

付各種規程

共通教育科目系統図(臨床工学専攻を除く)



上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

共通教育科目履修系統図 (臨床工学専攻)

人間教育科目		外国語		情報とリテラシー	人間	社会	自然	総合
基礎教育科目	教養基礎	中国語 I A CBL123	中国語 I B CBL124	情報の世界 CLI123	心理学 CLH126	経済学 I CLS130	線形代数 I CLN136	健康とスポーツ I CLC146
	日本語表現 I CBA101	ドイツ語 I A CBL127	ドイツ語 I B CBL128	ヘルスリテラシー入門 CLI125	文学 CLH127	法学 CLS132	関数の基礎 CLN138	海外事情 (米国編) CLC150
1年	基礎数学 CBA109	基礎英語 A CBL107	基礎英語 B CBL108			社会学 CLS133	微分積分 I CLN139	海外事情 (中国編) CLC151
	日本語表現 II CBA102	英語表現 I A CBL109	英語表現 I B CBL110			憲法 CLS134	微分積分 II CLN142	国際コラボレーション A CBL123
2年	キャリアデザイン I CLC154	キャリアデザイン II CLC255	キャリアデザイン III CLC356	情報倫理 CLI124	経済学 II CLS131	線形代数 II CLN237	確率・統計 I CLN141	国際コラボレーション B CLC253
	中国語 II A CBL225	中国語 II B CBL226	ドイツ語 II A CBL229			微分積分 II CLN240	確率・統計 II CLN142	
3・4年	職業英語 A CBL315	職業英語 B CBL316			歴史学 CLH228	国際関係論 CLS135		
					哲学 CLH129			

1-4年のいずれの学年でも開講

上段は科目名; 下段はナンバリング

選択科目

必修科目

単位制度  
授業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留  
その他  
項の  
履修  
モデル  
付各  
種規  
程  
録

共通教育科目履修系統図 (臨床工学専攻を除く) 【外国人留学生】

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意  
の  
事  
項  
履修モデル  
付各種規程

共通教育科目系統図(臨床工学専攻を除く) 【外国人留学生】

学年	人間教育科目					総合	
	基礎教育科目	外国語	情報とメディアカルシンキング	人間	社会		自然
1年	日本語表現 I CBA101 日本語表現 II CBA102 基礎数学 CBA109 ビジネスセミナー I CBA105 ビジネスセミナー II CBA206 基礎英語 A CBL107 基礎英語 B CBL108 英語表現 I A CBL109 英語表現 I B CBL110	日本語 I CBL160 日本語 II CBL161 日本語 III CBL262	情報の世界 CLI123 ヘルスリテラシー入門 CLI125	心理学 CLH126 文学 CLH127	経済学 I CLS130 法学 CLS132 社会学 CLS133 憲法 CLS134	線形代数 I CLN136 関数の基礎 CLN138 微分積分 I CLN139	健康とスポーツ I CLC146 健康とスポーツ II CLC147 健康とスポーツ III CLC148 健康とスポーツ IV CLC149
2年		日本語 IV CBL263 実用英語 A CBL211 英語表現 II A CBL213 実用英語 B CBL212 英語表現 II B CBL214	情報倫理 CLI124		経済学 II CLS131	線形代数 II CLN237 微分積分 II CLN240 確率・統計 I CLN141 確率・統計 II CLN142	キャリアデザイン I CLC154 キャリアデザイン II CLC255 日本事情 CLC364
3・4年		職業英語 A CBL315 職業英語 B CBL316		歴史学 CLH228 哲学 CLH129	国際関係論 CLS135		キャリアデザイン III CLC356

上段は科目名;下段はナンバリング

選択科目

□

必修科目

□

共通教育科目履修系統図 (臨床工学専攻) 【外国人留学生】

共通教育科目履修系統図 (臨床工学専攻) 【外国人留学生】		人間教育科目					総合
基礎教育科目		外国語	情報とデジタルシナジー	人間	社会	自然	総合
1年	基礎基礎 日本語表現 I CBA101 日本語表現 II CBA102 基礎数学 CBA109 基礎英語 A CBL107 英語表現 I A CBL109 ビギナーズセミナー I CBA105 ビギナーズセミナー II CBA206	日本語 I CBL160 日本語 II CBL161 日本語 III CBL262	情報の世界 CLI123 ヘルスリテラシー入門 CLI125	心理学 CLH126 文学 CLH127	経済学 I CLS130 法学 CLS132 社会学 CLS133 憲法 CLS134	線形代数 I CLN136 関数の基礎 CLN138 微分積分 I CLN139	健康とスポーツ I CLC146 健康とスポーツ II CLC147 健康とスポーツ III CLC148 健康とスポーツ IV CLC149
	2年	日本語 IV CBL263 実用英語 A CBL211 英語表現 II A CBL213 実用英語 B CBL212 英語表現 II B CBL214	情報倫理 CLI124	経済学 II CLS131	線形代数 II CLN237 微分積分 II CLN240 確率・統計 I CLN141 確率・統計 II CLN142	キャリアデザイン I CLC154 キャリアデザイン II CLC255	日本事情 CLC364
3・4年	職業英語 A CBL315 職業英語 B CBL316	歴史学 CLH228 哲学 CLH129	国際関係論 CLS135	キャリアデザイン III CLC356			

必修科目  選択科目  上段は科目名; 下段はナンバリング

単位制度授  
業カリキュラム履修登録  
試験および成績  
卒業  
業教職課程  
留その事項の履修モデル  
付各種規程

【外国人留学生】

共通教育科目系統図(臨床工学専攻)



## 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との 関連マップ及びコンピテンシーマップ

単位  
制度  
授  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
付  
各  
種  
規  
程  
録

授 業 科 目 の 名 称	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー									
	①	②	③	④	⑤	⑥	A	B	C	D	E					
授 業 科 目 基 礎 教 育 科 目 外 国 語 人 間 教 育 科 目 社 会 科 目 自 然 科 目 総 合 留 学 生 向 け 科 目	基礎教育科目	教養基礎	日本語表現Ⅰ				○				○					
			日本語表現Ⅱ					○	○	○						
			基礎数学					○	○							
			基礎英語A			○	○				○	○				
			基礎英語B			○	○				○	○				
			英語表現ⅠA			○	○				○	○				
			英語表現ⅠB			○	○				○	○				
			ビギナーズセミナーⅠ	○					○	○			○			
	ビギナーズセミナーⅡ	○			○		○	○		○	○					
	外国語	人	語	実用英語A			○	○				○	○			
				実用英語B			○	○				○	○			
				英語表現ⅡA			○	○				○	○			
				英語表現ⅡB			○	○				○	○			
				職業英語A			○	○				○	○			
				職業英語B			○	○				○	○			
				中国語ⅠA			○	○				○	○			
				中国語ⅠB			○	○				○	○			
				中国語ⅡA			○	○				○	○			
				中国語ⅡB			○	○				○	○			
				ドイツ語ⅠA			○	○				○	○			
				ドイツ語ⅠB			○	○				○	○			
				ドイツ語ⅡA			○	○				○	○			
				ドイツ語ⅡB			○	○				○	○			
				人間教育科目	人間	間	情報とクリティカルシンキング			○		○		○		○
							情報の世界			○		○		○		○
							情報倫理	○			○		○		○	○
	ヘルスリテラシー入門	○						○		○		○	○			
	心理学							○		○		○				
	文学						○			○		○				
	社会科目	社	会	歴史学			○		○		○					
				哲学					○	○						
				経済学Ⅰ					○	○	○					
				経済学Ⅱ					○	○	○					
				法学					○	○	○					
				社会学					○	○	○					
	自然科目	自	然	憲法					○	○						
				国際関係論			○		○	○		○				
				線形代数Ⅰ					○	○						
				線形代数Ⅱ					○	○						
				関数の基礎					○	○						
				微分積分Ⅰ					○	○						
				微分積分Ⅱ					○	○						
				確率・統計Ⅰ					○	○						
				確率・統計Ⅱ					○	○						
				物理学					○	○	○					
生物学								○	○							
化学								○	○							
総合	合	健康とスポーツⅠ			○		○	○			○					
		健康とスポーツⅡ			○		○	○			○					
		健康とスポーツⅢ			○		○	○			○					
		健康とスポーツⅣ			○		○	○			○					
		海外語学・文化研修（中国大連編）			○	○				○	○					
		海外事情（米国編）			○	○				○	○					
		海外事情（中国編）			○	○				○	○					
		国際コラボレーションA			○	○				○	○					
		国際コラボレーションB			○	○				○	○					
		キャリアデザインⅠ	○			○		○		○	○					
		キャリアデザインⅡ	○			○		○		○	○					
		キャリアデザインⅢ						○								
		留学生向け科目		日本語Ⅰ			○	○			○	○				
日本語Ⅱ					○	○			○	○						
日本語Ⅲ						○	○		○	○						
日本語Ⅳ						○	○		○	○						
日本事情					○	○			○	○						

## 先端経営学科 人材像とコンピテンシー

### 先端経営学科 コース別人材像とコンピテンシー

#### ビジネスデザイン専攻 ビジネスデザインコース

##### ①人材像

(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(c)	IT社会における高度な情報技術と経営の専門知識を活用して経営課題を解決し、豊かな社会の実現に寄与できる人材

##### ②コンピテンシー

A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
C	経営の専門知識と情報技術を活かして、広い視野から経営課題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる

#### 地域ビジネス専攻 地域ビジネスコース

##### ①人材像

(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(d)	IoTなどの情報技術を活用して自ら進んで経営課題を解決し、地域の活性化や街づくりなど幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造できる人材

##### ②コンピテンシー

A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
D	経営の専門知識と情報技術を活用してマーケットの動向を分析し、ビジネスの創造や地域の活性化を推進できる

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル

付  
各  
種  
規  
程  
録

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥	ビジネスデザインコース			地域ビジネスコース		
							A	B	C	A	B	D
経営学への招待		○			○				○			○
流通の仕組み		○			○				○			○
デジタルビジネス概論	○	○			○		○		○	○		○
自己発見ゼミナール		○			○				○			○
プロジェクトゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
プロジェクトゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅢ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
簿記原理システム論Ⅰ		○			○				○			○
簿記原理システム論Ⅱ		○			○				○			○
経営戦略論		○			○				○			○
経営管理論		○			○				○			○
Webビジネス論	○	○			○		○		○	○		○
ベンチャービジネス論	○	○			○		○		○	○		○
知的財産権論		○			○				○			○
民法		○			○				○			○
ビジネスプラン	○	○			○		○		○	○		○
サービスマネジメント	○	○			○		○		○	○		○
マーケティング論	○	○			○		○		○	○		○
マーケティングリサーチ	○	○			○		○		○	○		○
現代の財務会計論Ⅰ		○			○				○			○
現代の財務会計論Ⅱ		○			○				○			○
情報システム学概論Ⅰ	○	○			○		○		○	○		○
情報システム学概論Ⅱ	○	○			○		○		○	○		○
インターンシップ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
デジタルマーケティング	○	○			○		○		○	○		○
コンピュータ会計		○			○				○			○
コストマネジメント		○			○				○			○
企業倫理		○			○				○			○

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
項

履  
修  
モ  
デ  
ル

各  
種  
規  
程  
・

# 経営情報学部

先端経営学科（2023年度入学生～）

単位 制度 授  業 カリ キュ ラム  履 修 登 録  成 試 験 お よ び 卒  業 教 職 課 程  留 意 の 事 項 の  履 修 モ デ ル 付 各 種 規 程 録	科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
		①	②	③	④	⑤	⑥	ビジネスデザインコース			地域ビジネスコース		
								A	B	C	A	B	D
	商法		○			○			○				○
	流通システム論	○	○			○		○	○	○			○
	マネジメントサイエンス	○	○			○		○		○			○
	プロジェクトマネジメント	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
	SCM	○	○			○		○		○			○
	地域活性化プロジェクト		○			○			○				○
	国際経営論		○			○			○				○
	地域連携論		○			○			○				○
	中小企業経営論		○			○			○				○
	職業指導		○			○			○				○
	ICT入門	○	○			○		○		○	○		○
	ビジネスアプリケーションⅠ	○	○			○		○		○	○		○
	Web技術基礎		○						○				
	コンピュータシステムⅠ		○						○				
	コンピュータシステムⅡ		○						○				
	ビジネスアプリケーションⅡ		○						○				
	情報科学基礎		○						○				
	IT戦略とマネジメントの基礎	○						○			○		
	観光情報学入門	○						○			○		
	システム開発基礎Ⅰ		○						○				
	システム開発基礎Ⅱ		○						○				
	ネットワークとセキュリティⅠ		○						○				
	Webアプリケーション開発		○						○				
	情報社会論	○						○			○		
	情報職業論	○						○			○		
	情報システム特別講義	○	○					○	○	○	○		
	BIとビッグデータⅠ	○	○			○		○		○	○		○
	BIとビッグデータⅡ	○	○			○		○		○	○		○
	プロジェクトトライアル	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○

# システム情報学科 人材像とコンピテンシー

## 人材像

システム情報学科において設定している目指すべき人材像は、大学における卒業認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)の①, ②, ④, ⑤に対応しています。人材像をこれらの関係と共に示します。

表2 システム情報学科の人材像

①	(HR11)	目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる人材
②	(HR21)	情報システム的设计・構築・運用に関わる幅広い知識と技術を有し、システムエンジニアとして活躍できる人材
	(HR22)	ネットワーク、セキュリティ、データベースなどの技術に詳しく、さまざまな分野で活躍できる人材
	(HR23)	人工知能、機械学習に関する知識と技術を身につけ、データサイエンティストとして活躍できる人材
	(HR24)	宇宙情報と情報通信技術の知識と技術を身につけ、社会のさまざまな分野で活躍できる人材
	(HR25)	情報技術と経営の専門知識を活用して、経営やマネジメントの分野で活躍できる人材
	(HR26)	情報や数学において教員として従事できる人材
④	(HR41)	事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形でまとめたり発表したりすることができる人材
	(HR42)	チームの目的達成のために様々な人々と協働することができるコミュニケーション力のある人材
⑤	(HR51)	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を発見して解決できる人材

## コンピテンシー

システム情報学科では、C1～C19まで19のコンピテンシー(高い成果につながる行動特性。広義には能力やスキルを含む)を設けています。人材像との関係は下表のようになります。

表3 人材像とコンピテンシーの関係

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19
HR11	○																		
HR21		○	○	○		○					○	○							
HR22			○	○							○	○							
HR23				○	○		○			○	○	○							
HR24					○		○			○	○	○							
HR25									○										
HR26													○	○					
HR41															○	○			
HR42																		○	
HR51																		○	○

単位制度

履修登録

成試験および

卒業

業

教職課程

留その他

項の

履修モジュール

付各種規程

コンピテンシーについて示します。

表4 システム情報学科のコンピテンシー

C1	目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる。
C2	情報システムの設計に関わる知識と技術を持ち、システムの設計ができる。
C3	ネットワークやセキュリティについての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
C4	データベースについての知識と技術を持ち、関連する分野で活用できる。
C5	人工知能や機械学習についての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
C6	組込みシステムについての知識と技術を持ち、設計や実装ができる。
C7	データサイエンスに必要な数学（確率統計、微分積分、線形代数）と統計数理の知識と技能を持ち、関連する問題に適用できる。
C8	宇宙情報とそれを理解するための知識を持ち、関連する問題の理解に活用できる。
C9	経営やマネジメントに関する知識を持ち、関連する問題に適用できる。
C10	画像処理やコンピュータグラフィックスについての知識と技術を持ち、利用できる。
C11	コンピュータシステムについての知識を持ち、関連する問題が理解できる。
C12	アルゴリズムとプログラミングについての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
C13	教職（情報）に必要な専門知識を持ち、説明できる。
C14	教職（数学）に必要な専門知識を持ち、説明できる。
C15	文書、発表資料、表作成などのツールを、レイアウト、デザイン、表現効果、目的に合った分析、わかりやすい可視化に配慮して使いこなすことができる。
C16	事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形で論文やレポートとしてまとめたり発表したりすることができる。
C17	コミュニケーションを通して、チームの目的達成のために様々な人々と協働することができる。
C18	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、文献・資料・データを収集して分析し、課題を発見できる。
C19	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を解決できる。

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
卒  
業  
教職課程  
留その他  
項の  
履修モデル  
付各種  
規程  
録

# コンピテンシー対応表 (システム情報学科)

ナンバー	科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー																			
		①	②	③	④	⑤	⑥	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	
SCM105	ICT入門	○		○																○	○	○	○				
SCM126	コンピュータシステム I	○																○		○							
SCM127	コンピュータシステム II	○																○		○							
SCM210	情報科学基礎	○												○				○		○							
SCM121	プログラミング入門	○																	○	○							
SCM122	プログラミング基礎	○																	○								
SCM115	Web技術基礎	○								○								○		○							
SCM131	システム開発基礎 I	○										○								○							
SCM132	システム開発基礎 II	○										○								○							
BBZ100	経営学への招待	○																	○								
BBZ101	デジタルビジネス概論	○																	○	○							
BBZ102	流通の仕組み	○																	○	○							
BBZ103	簿記原理システム論 I	○																	○	○							
BBZ104	簿記原理システム論 II	○																	○	○							
BBZ210	Webビジネス論	○																	○	○							
BBZ311	サービスマネジメント	○																	○	○							
BBZ300	デジタルマーケティング	○																	○	○							
SCM391	ゼミナール I	○			○	○		○														○		○	○	○	○
SCM392	ゼミナール II	○			○	○		○															○		○	○	○
SCM491	ゼミナール III	○			○	○		○															○		○	○	○
SCM492	卒業論文	○			○	○		○															○		○	○	○
SSP100	宇宙への挑戦	○																	○								
SCM240	幾何学入門	○													○						○						
SCM216	アルゴリズム基礎	○																	○								
SSP210	宇宙工学基礎	○																	○								
SSI270	観光情報学入門	○			○	○																	○				○
SSI260	組込みシステム基礎	○																									
SCM215	アルゴリズムとプログラム設計	○																		○							
SCM231	Javaプログラミング	○								○										○							
SSI211	離散数学 I	○																		○							
SCM220	ネットワークとセキュリティ I	○									○										○						
SSI215	情報理論	○													○												
SSI220	Webアプリケーション基礎	○								○	○	○							○		○						
SCM235	システムプログラミング入門	○									○									○							
SCM225	オペレーティングシステム	○									○									○							
SCM280	IT戦略とマネジメントの基礎	○									○									○							
SCM285	プロジェクト基礎	○			○																		○	○			
SCM380	インターンシップ	○								○																	
SCM370	情報職業論	○																		○							
SCM375	情報社会論	○																		○							
SCM385	情報システム特別講義	○				○		○																		○	
IMC202	メディアデザイン特別講義	○				○		○																		○	
SSP320	宇宙開発情報学	○																		○							
SSP310	宇宙情報利用概論	○																		○							
SSI310	モバイルシステム開発演習	○																			○						
SCM310	データベース	○								○																	
SCM315	ソフトウェア工学	○								○																	
SCM320	ネットワークとセキュリティ II	○									○																
SCM325	ネットワークの構成と管理	○									○											○					
SCM330	情報システム的设计	○								○												○					
SSI315	組込みシステム開発	○												○													
SSI325	人工知能	○											○												○		
SSI330	計算機科学概論	○													○							○					
SSI212	離散数学 II	○																		○					○		
SSI340	コンピュータグラフィックス	○																		○							
SSI345	画像処理	○																		○							
SSI350	データマイニング	○										○										○					

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留意の事項  
履修モジュール  
付各種規程







医療情報学科  
人材像とコンピテンシー（専門教育）

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	診療情報管理コース
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報の管理・運営ができる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報学、医療情報技術を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材		
(e)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材		
(f)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(g)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(h)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
A-1	診療情報の管理ができ高度医療事務に対応できる		
A-2	診療情報および医療情報を管理・分析し総合的に活用ができる		
A-3	最新のIT技術を駆使して適切な医療情報システムの構築・運営ができる		

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	健康情報科学コース
①人材像			
(a)	食と健康に関する専門的知識をもとに、健康情報を管理・分析ができ、ヘルスリテラシー向上を推進できる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術、食と健康と情報を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
B-1	食品の機能性・安全性、栄養について理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる		
B-2	バイオインフォマティクスの基礎知識を理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる		
B-3	ICT技術を用いて健康情報の処理・管理を実践し、ヘルスリテラシー向上に貢献できる		

単位制度  
授

業  
カリ  
キ  
コ  
ム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル

付  
各  
種  
規  
程  
録

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	医療情報エンジニアコース
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報管理・運営ができる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
C-1	専門的医学知識を最新の情報技術に応用できる		
C-2	医療情報システムを管理・分析し総合的に活用できる		
C-3	最新のICT技術を駆使して、情報システム開発の一端を担うことができる		

学科名	医療情報学科	臨床工学専攻	
①人材像			
(a)	専門的医学知識、高度かつ多様化する医療機器に対応できる基礎的知識を修得し、指導的立場となる臨床工学技術を駆使できる人材		
(b)	生涯にわたり最新の生命維持管理を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。		
②コンピテンシー			
D-1	臨床工学技士に必要な基礎的な医学知識や臨床医学に関する知識を応用できる		
D-2	臨床工学技士に必要な基礎的な工学的知識を理解し、生命維持装置や医療計測・治療機器の保守管理を安全に行うことができる能力に加え、IT技術を基盤とした医療情報技術を実践できる		
D-3	医療機関におけるマネジメントに関する知識や、患者の健康維持に必要な食品・栄養に関する知識を有しており、患者や他の職種との円滑なコミュニケーションをとることができ、医療の高度化に貢献できる		

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び

績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要

付  
各  
種  
規  
程  
録

医療情報専攻

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー								
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3
医学概論	○	○			○	○	○	○		○			○		
臨床医学総論	○	○			○	○	○	○		○			○		
解剖学	○	○					○	○		○			○		
生理学	○	○					○	○		○	○		○		
医学用語概説	○	○			○	○	○	○		○			○		
医療制度論	○	○			○	○	○	○							
医療倫理概説	○	○					○	○		○			○		
病理学	○	○					○	○		○	○		○		
生化学	○	○								○	○		○		
チーム医療概論	○	○					○	○		○			○		
福祉総論	○	○					○	○		○			○		
薬理学	○	○			○			○		○		○	○		
免疫学	○	○					○	○		○			○		
医用工学概論Ⅰ	○	○			○										○
医用機械学概論	○	○			○										○
医用工学概論Ⅱ	○	○			○										○
臨床医学Ⅰ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅱ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅲ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅳ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅴ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅵ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
公衆衛生学Ⅰ	○	○				○	○	○		○					
公衆衛生学Ⅱ	○	○				○	○	○		○					
医療安全管理学Ⅰ	○	○				○	○	○	○					○	
生命情報科学Ⅰ	○	○							○		○	○	○	○	
生命情報科学Ⅱ	○	○							○		○	○	○	○	
分子栄養学	○	○								○	○		○	○	
食品保健科学	○	○								○			○		
食品関係法規	○	○								○			○		
ヘルスケアIT演習	○	○								○	○	○			
認知症総論	○	○	○	○	○	○		○					○	○	
医療情報学概論	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○	○	○	
医療事務総論	○	○					○	○							
病院管理論	○	○					○	○							
診療情報管理学Ⅰ	○	○					○	○					○		
診療情報管理学Ⅱ	○	○					○	○					○		
診療情報管理学Ⅲ	○	○			○		○	○	○				○		
診療情報管理学演習Ⅰ	○						○	○							
診療情報管理学演習Ⅱ	○	○					○	○					○		
診療報酬請求事務論	○	○					○	○							
診療報酬請求事務論演習	○	○					○	○							
医療統計学Ⅰ	○	○			○		○	○	○	○	○			○	○

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要

付  
各  
種  
規  
程  
録

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー								
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3
医療統計学Ⅱ	○	○			○		○	○	○					○	○
疾病分類概論	○	○					○	○							
国際医療統計分類Ⅰ	○	○					○	○	○						
国際医療統計分類Ⅱ	○	○					○	○	○						
国際疾病分類(ICD11)演習	○	○					○	○	○						
がん登録概論	○	○					○	○	○						
医療情報演習応用Ⅰ	○	○	○		○	○	○	○	○					○	○
医療情報演習応用Ⅱ	○	○	○		○	○	○	○	○					○	○
薬学基礎演習	○	○			○			○		○		○	○		
DPCマネジメント概説	○	○				○	○	○	○						
医療情報システム演習	○	○					○	○							
医療マーケティング論	○	○					○	○							
医療経済学概論	○	○					○	○		○					
ICT入門		○			○	○			○			○			○
コンピュータシステムⅠ		○			○	○			○			○			○
コンピュータシステムⅡ		○			○	○			○			○			○
プログラミング入門		○			○	○			○			○			○
プログラミング基礎演習		○			○	○			○			○			○
ITストラテジ		○			○	○	○	○	○			○		○	○
ITマネジメント		○			○	○	○	○	○			○		○	○
基本情報演習Ⅰ		○			○	○		○	○			○		○	○
基本情報演習Ⅱ		○			○	○		○	○			○		○	○
機械学習の基礎		○			○	○					○	○		○	○
機械学習プログラミング演習		○			○	○					○	○		○	○
Web技術基礎		○			○	○			○			○			○
システム開発基礎		○			○	○			○			○			○
ネットワークとセキュリティⅠ		○			○	○			○			○			○
ネットワークとセキュリティⅡ		○			○	○			○			○			○
情報社会論	○	○	○			○	○	○	○						
情報職業論	○	○	○	○		○	○	○	○						
画像処理		○			○	○	○		○			○			○
データサイエンス	○	○			○	○		○	○			○	○		○
医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○	○				○		○	○
病院実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
インターンシップ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
医療情報演習	○	○				○		○	○	○				○	○
バイオテクノロジー実習	○	○								○	○				
基礎ゼミナール	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
プロジェクトトライアル	○	○		○	○	○		○	○	○	○	○			○
BⅠとビッグデータⅠ		○			○	○		○	○			○			○
BⅠとビッグデータⅡ		○			○	○		○	○			○			○

単位制度  
授  
業カリキュラム  
履修登録  
試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留  
そ  
意の  
事  
他  
項  
の  
履修モデル  
付各種規程

学部教育課程  
学科の概要

臨床工学専攻

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

単位  
制度  
授  
  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
卒  
  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
項  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
付  
各  
種  
規  
程  
録

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	D-1	D-2	D-3
医学概論	○	○			○	○	○		
解剖学	○	○					○		
生理学	○	○					○		
病理学	○	○					○		
医療倫理概説	○	○					○		
生化学Ⅰ	○	○			○	○	○		
生化学Ⅱ	○	○					○		
チーム医療概論	○	○					○		
福祉総論	○	○					○		○
薬理学	○	○					○		○
免疫学	○	○					○		
認知症総論	○	○	○	○	○	○	○		○
医療安全管理学Ⅰ	○	○					○	○	
医療安全管理学Ⅱ	○	○					○	○	
医療安全管理学Ⅲ	○	○					○	○	
臨床医学総論Ⅰ（内科・外科・検査）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅱ（麻酔・集中・救急・手術）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅲ（呼吸器・感染症）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅳ（消化器・血液）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅴ（内分泌・神経・筋肉）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅵ（循環器・代謝）	○	○	○		○	○	○		
臨床医学総論Ⅶ（腎臓・泌尿器・生殖器）	○	○	○		○	○	○		
医用工学概論Ⅰ	○	○			○		○		
医用工学概論Ⅱ	○	○			○		○		
臨床工学関係法規Ⅰ	○						○		
臨床工学関係法規Ⅱ	○	○					○	○	
公衆衛生学Ⅰ	○	○					○		
公衆衛生学Ⅱ	○	○					○		
分子栄養学	○	○					○		○
食品保健科学	○	○					○		○
臨床工学基礎演習Ⅰ	○						○		
臨床工学基礎演習Ⅱ	○						○		
臨床工学演習Ⅰ	○						○		
臨床工学演習Ⅱ	○						○		
医療情報学概論	○	○	○		○	○		○	
医療統計学	○	○			○		○	○	
医療経済学概論			○	○		○		○	○
病院情報システム概説	○	○					○	○	○
医療情報システム演習	○	○					○	○	○
医療マーケティング論	○	○					○	○	○
医用情報処理工学Ⅰ		○			○	○		○	
医用情報処理工学Ⅱ		○			○	○		○	
医用情報処理工学Ⅲ		○			○	○		○	
医用情報処理工学Ⅳ		○			○	○		○	

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	D-1	D-2	D-3
プログラミング入門		○			○	○		○	
基本情報演習Ⅰ		○			○	○		○	
プログラミング基礎演習		○			○	○		○	
ITストラテジ		○			○	○		○	
ITマネジメント		○			○	○		○	
Web技術基礎		○			○	○		○	
システム開発基礎Ⅰ		○			○	○		○	
ネットワークとセキュリティⅠ		○			○	○		○	
ネットワークとセキュリティⅡ		○			○	○		○	
情報社会論	○	○			○	○		○	
画像処理		○			○	○		○	
医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○	○	○
応用数学Ⅰ		○						○	
応用数学Ⅱ		○						○	
電子工学Ⅰ		○						○	
電子工学Ⅱ		○						○	
電気工学Ⅰ		○						○	
電気工学Ⅱ		○						○	
臨床工学基礎実験（電子・電気）		○	○			○		○	
機械工学		○						○	
物性工学		○						○	
材料工学		○						○	
計測工学		○						○	
医用機器学概論	○	○			○		○	○	
医用治療機器学Ⅰ	○	○					○	○	
医用治療機器学Ⅱ	○	○					○	○	
医用治療機器学Ⅲ	○	○					○	○	
生体計測装置学Ⅰ	○	○					○	○	
生体計測装置学Ⅱ	○	○					○	○	
生体計測装置学Ⅲ	○	○					○	○	
臨床支援技術学	○	○				○	○	○	
生体機能代行技術学Ⅰ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学Ⅱ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学Ⅲ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学Ⅳ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学実習Ⅰ	○	○					○	○	
生体機能代行技術学実習Ⅱ	○	○					○	○	
臨床実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナール	○	○	○	○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○
プロジェクトトライアル	○	○		○	○	○		○	○
BIとビッグデータⅠ		○			○	○		○	○
BIとビッグデータⅡ		○			○	○		○	○

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
要  
綱付  
各  
種  
規  
程  
録



## 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー

学科名	情報メディア学科 メディアデザイン専攻
①人材像	
(a)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A, C, G
(b)	ICTを積極的に活用し、デジタルコンテンツを制作できる人材 対応コンピテンシー B, E
(c)	ひとつの専門技術を持ち、多くの周辺技術を理解できる人材 対応コンピテンシー D, E
(d)	ビジネス、デジタルコンテンツ等の発想力、企画力、計画力、実行力、評価力を備える人材 対応コンピテンシー B, E, F
(e)	高度なコミュニケーション能力を備え、チームワークを得意とする人材 対応コンピテンシー C, G
(f)	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材 対応コンピテンシー F
②コンピテンシー	
A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えるコンピテンシー
A-1	コンテンツをアイデアから発想し、企画としてまとめられる。
A-2	コンテンツをつくるためのプロセスを理解し、スケジューリングできる。
A-3	コンテンツ制作にあたり、進捗を計りながら、最後まで作り上げることができる。
B	問題解決のためのデザイン提案力を持つコンピテンシー
B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確にできる。
B-2	ICTを活用し、問題解決に必要な情報を収集し、取捨選択できる。
B-3	問題解決のために複数の解決策を考案でき、最適な解決策を提案できる。
C	高度なコミュニケーション能力を備えるコンピテンシー
C-1	自分のアイデア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイデア・意見を理解し、建設的に討論できる。
C-3	ICTを活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる。
C-4	国際的なコミュニケーションができる基礎的英語力をもつ。
D	専門技術をもち、実践的に活用できるコンピテンシー
D-1	制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ。
D-2	主となる専門分野を持ち、その技術を用いてコンテンツを制作できる。
D-3	制作分野において最適なハードウェア、ソフトウェアを選択し、活用できる。
D-4	画像、映像、音声、文章をもちいた統合的なコンテンツを個人またはチームで制作できる。
D-5	制作したコンテンツをビジネス的な視点でプロデュースできる。
E	ICTをコンテンツ制作に活用できるコンピテンシー
E-1	ICTの原理を理解し、制作技術を工学的に説明できる。
E-2	広くICTに関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることができる。
E-3	コンテンツ制作に関する最先端の情報を説明できると共にその可能性について意見を持てる。
F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるコンピテンシー
F-1	日本、あるいは国際社会における歴史的背景、文化的価値観を理解できる。
F-2	コンテンツ制作やICTが社会、自然、文化に与える影響を理解し、ICTクリエイティブ人材としての倫理観をもつ。
G	チームワークを得意とするコンピテンシー
G-1	目的達成のためにチームに積極的に参加し、互いに協力することができる。
G-2	リーダーシップを発揮し、ヒト・モノ・時間をマネジメントできる。
G-3	チーム内で役割を分担し、それぞれの責務をまっとうできる。
G-4	問題が起きた場合でも前向きに問題解決にあたり、相互に協調できる。

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要付  
各  
種  
規  
程  
録

# 情報メディア学部

情報メディア学科（2023年度入学生～）

単  
位  
制  
度  
授

業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
項

履  
修  
モ  
デ  
ル

付  
各  
種  
規  
程  
録

学科名	情報メディア学科 メディアテクノロジー専攻
①人材像	
(a)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A, E
(b)	映像、動画、音声などのデジタルコンテンツを処理できる人材 対応コンピテンシー A, B, C, E
(c)	IoT（モノのインターネット）やゲームプログラムの開発に従事できる人材 対応コンピテンシー A, B, C, E
(d)	ウェブアプリケーションやモバイルシステムを開発できる人材 対応コンピテンシー A, B, D, E
(e)	ネットワークの構築、運営、管理、セキュリティに代表されるインターネット基盤技術を修得した人材 対応コンピテンシー A, B, D, E
②コンピテンシー	
A	変化するICT社会を生きる市民としてのコンピテンシー
A-1	コンピュータシステム（ハードウェア、基本ソフトウェア）について理解し、基本的な動作原理を説明できる。
A-2	コンピュータシステム（ハードウェア、基本ソフトウェア）を活用するための基本操作ができる。
B	システムエンジニア、プログラマーとしてのコンピテンシー
B-1	問題をモデル化し、数理的、図形的な取扱ができる。
B-2	問題解決のプロセスをプログラム化（設計）することができる。
B-3	問題解決のための必要な手段として適切なツールを選択、駆使できる。
B-4	問題解決のための必要な手段として適切なハードウェアを選択、駆使できる。
B-5	問題解決のための必要な手段として適切なアプリケーションを選択、駆使できる。
C	各種メディア処理に関わる技術者としてのコンピテンシー
C-1	画像データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-2	2DCG, 3DCGデータに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-3	音声データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-4	映像データに対する処理（加工、配信、蓄積）技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-5	コンピュータの様々な機能（グラフィックスやサウンド）を組み合わせ活用するソフトウェアを作成できる。
D	Web、ネットワーク系技術者としてのコンピテンシー
D-1	ネットワーク通信機能を備えたソフトウェアを作成できる。
D-2	小規模オフィスにLAN環境を構築できる。
D-3	セキュリティを考慮したWebサイトを構築できる。
E	実践的な技術者としてのコンピテンシー
E-1	共同作業を通して、適正なコミュニケーションを行える。
E-2	ICTを有効に活用しながら、効果的なプレゼンテーションを行える。
E-3	進化する情報技術に関心を持って学習し、その特性を説明できると共に、その可能性について意見を持てる。
E-4	情報技術や情報処理技術者の役割を理解し、進化する情報社会に参画するために実践力を高めようとする意欲を持てる。
E-5	情報技術者倫理の意義を説明できると共に、それに則った行動をとることができる。



**情報メディア学科**  
**コンピテンシー 科目関連マップ（専門教育）**  
**メディアデザイン専攻 コンピテンシー一覧**

記号	コンピテンシー
A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えるコンピテンシー
A-1	コンテンツをアイデアから発想し、企画としてまとめられる。
A-2	コンテンツをつくるためのプロセスを理解し、スケジューリングできる。
A-3	コンテンツ制作にあたり、進捗を計りながら、最後まで作り上げることができる。
B	問題解決のためのデザイン提案力を持つコンピテンシー
B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確にできる。
B-2	ICTを活用し、問題解決に必要な情報を収集し、取捨選択できる。
B-3	問題解決のために複数の解決策を考案でき、最適な解決策を提案できる。
C	高度なコミュニケーション能力を備えるコンピテンシー
C-1	自分のアイデア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイデア・意見を理解し、建設的に討論できる。
C-3	ICTを活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる。
C-4	国際的なコミュニケーションができる基礎的英語力をもつ。
D	専門技術をもち、実践的に活用できるコンピテンシー
D-1	制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ。
D-2	主となる専門分野を持ち、その技術を用いてコンテンツを制作できる。
D-3	制作分野において最適なハードウェア、ソフトウェアを選択し、活用できる。
D-4	画像、映像、音声、文章をもちいた統合的なコンテンツを個人またはチームで制作できる。
D-5	制作したコンテンツをビジネス的な視点でプロデュースできる。
E	ICTをコンテンツ制作に活用できるコンピテンシー
E-1	ICTの原理を理解し、制作技術を工学的に説明できる。
E-2	広くICTに関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることができる。
E-3	コンテンツ制作に関する最先端の情報を説明できると共にその可能性について意見を持てる。
F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるコンピテンシー
F-1	日本、あるいは国際社会における歴史的背景、文化的価値観を理解できる。
F-2	コンテンツ制作やICTが社会、自然、文化に与える影響を理解し、ICTクリエイティブ人材としての倫理観をもつ。
G	チームワークを得意とするコンピテンシー
G-1	目的達成のためにチームに積極的に参加し、互いに協力することができる。
G-2	リーダーシップを発揮し、ヒト・モノ・時間をマネジメントできる。
G-3	チーム内で役割を分担し、それぞれの責務をまっとうできる。
G-4	問題が起きた場合でも前向きに問題解決にあたり、相互に協調できる。

単位  
制  
度  
授業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
学  
部  
学  
科  
の  
概  
要  
教  
育  
課  
程付  
各  
種  
規  
程  
録

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
卒業  
業  
教職課程  
留  
意の  
事項  
履修モジュール  
付  
各種  
規程  
録

メディアデザイン専攻 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連										コンピテンシー										備考			
	①	②	③	④	⑤	⑥	A		B		C		D		E		F		G					
	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	C-4	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	E-1	E-2	E-3	F-1	F-2		G-1	G-2	G-3
情報メディア入門Ⅰ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア入門Ⅱ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア入門Ⅲ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア入門Ⅳ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア学Ⅰ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア学Ⅱ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア学Ⅲ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア学Ⅳ	○	○	○	○	○	○																		
発想法演習	○	○	○	○	○	○																		
ICT入門	○	○	○	○	○	○																		
情報メディアの数学Ⅰ	○	○	○	○	○	○																		
芸術論	○	○	○	○	○	○																		
芸術演習	○	○	○	○	○	○																		
デザインプログラミング演習	○	○	○	○	○	○																		
情報メディア特別演習Ⅰ	○	○	○	○	○	○																		
経営系科目A	○	○	○	○	○	○																		
経営系科目B	○	○	○	○	○	○																		
経営系科目C	○	○	○	○	○	○																		
経営系科目D	○	○	○	○	○	○																		
Webデザイン基礎演習	○	○	○	○	○	○																		
デザイン	○	○	○	○	○	○																		
メデアデザインの基礎演習	○	○	○	○	○	○																		
デザインエレメント・演習	○	○	○	○	○	○																		
図形科学の基礎	○	○	○	○	○	○																		
特別実習B	○	○	○	○	○	○																		
HTMLコーディング演習	○	○	○	○	○	○																		
メデア技術演習	○	○	○	○	○	○																		
コンピュータ	○	○	○	○	○	○																		
プログラミング演習Ⅰ	○	○	○	○	○	○																		
プログラミング演習Ⅱ	○	○	○	○	○	○																		
IoT時代のセキュリティ	○	○	○	○	○	○																		
情報メディアの数学Ⅱ	○	○	○	○	○	○																		
特別実習A	○	○	○	○	○	○																		
ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○	○																		
ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○	○																		
ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○	○																		
ゼミナールⅣ	○	○	○	○	○	○																		
情報システム特別講義	○	○	○	○	○	○																		
メデアデザイン特別講義	○	○	○	○	○	○																		
行動とデザイン	○	○	○	○	○	○																		
メデアプログラミング演習	○	○	○	○	○	○																		
Webプログラミング演習	○	○	○	○	○	○																		
インターンシップ	○	○	○	○	○	○																		
CGプログラミング	○	○	○	○	○	○																		

共通基礎科目

デザイン系  
基礎科目

テクノロジー系  
基礎科目

共通応用科目



**情報メディア学科  
コンピテンシー 科目関連マップ (専門教育)  
メディアテクノロジー専攻 コンピテンシー一覧**

記号	コンピテンシー
A	変化するICT社会を生きる市民としてのコンピテンシー
A-1	コンピュータシステム (ハードウェア, 基本ソフトウェア) について理解し, 基本的な動作原理を説明できる。
A-2	コンピュータシステム (ハードウェア, 基本ソフトウェア) を活用するための基本操作ができる。
B	システムエンジニア、プログラマーとしてのコンピテンシー
B-1	問題をモデル化し, 数理的, 図形的な取扱ができる。
B-2	問題解決のプロセスをプログラム化 (設計) することができる。
B-3	問題解決のための必要な手段として適切なツールを選択, 駆使できる。
B-4	問題解決のための必要な手段として適切なハードウェアを選択, 駆使できる。
B-5	問題解決のための必要な手段として適切なアプリケーションを選択, 駆使できる。
C	各種メディア処理に関わる技術者としてのコンピテンシー
C-1	画像データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-2	2DCG, 3DCGデータに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-3	音声データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-4	映像データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-5	コンピュータの様々な機能 (グラフィックスやサウンド) を組み合わせて活用するソフトウェアを作成できる。
D	Web、ネットワーク系技術者としてのコンピテンシー
D-1	ネットワーク通信機能を備えたソフトウェアを作成できる。
D-2	小規模オフィスにLAN環境を構築できる。
D-3	セキュリティを考慮したWebサイトを構築できる。
E	実践的な技術者としてのコンピテンシー
E-1	共同作業を通して, 適正なコミュニケーションを行える。
E-2	ICTを有効に活用しながら, 効果的なプレゼンテーションを行える。
E-3	進化する情報技術に関心を持って学習し, その特性を説明できると共に, その可能性について意見を持てる。
E-4	情報技術や情報処理技術者の役割を理解し, 進化する情報社会に参画するために実践力を高めようとする意欲を持てる。
E-5	情報技術者倫理の意義を説明できると共に, それに則った行動をとることができる。

単位制度  
授  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
履  
修  
登  
録  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
項  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
学  
部  
学  
科  
の  
概  
要  
付  
各  
種  
規  
程  
録

単  
位  
制  
度  
授

業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び  
卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要

付  
各  
種  
規  
程  
録





卒業認定・学位授与の方針  
(ディプロマ・ポリシー)  
と  
科目との関連マップ  
及び  
コンピテンシーマップ

2021 年度カリキュラム



## 北海道情報大学における卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー)

主体性を持った高度ITプロフェッショナルの育成を目標として、以下のコンピテンシー（知識・スキル・心構え）を身につけ、かつ、所定の単位を修得した学生に対して学位を授与します

- ① 生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力
- ② IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識
- ③ 国際感覚やモラルなど豊かな人間性
- ④ コミュニケーションとプレゼンテーション能力
- ⑤ 自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力
- ⑥ 知識のみではなく生きるための知恵

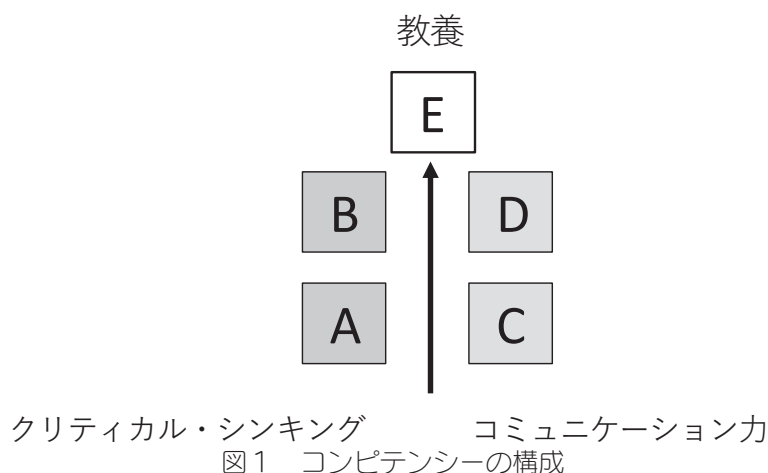
す。また、交通手段の発達により、国境を超える人の移動もかつてないほど容易になりました。世界規模で行われるネットショッピングにより、さまざまな商品が国境を越えて売買されます。現代は、ヒト、モノ、カネが容易に国境を超える知識基盤社会に突入しているのです。みなさんが生活する場でも、海外の人たちが、日常的に活動するようになっていきます。そのようなグローバル社会で生きるには、国際的な視野と感覚も大事になってきます。

## 2. 共通教育の目的と目標

氾濫する情報とグローバル化の波が押し寄せている3つの生活圏（親密圏，私有圏，公共圏）でさまざまな難問を解決していく力のことを**教養**と呼びます。北海道情報大学の教養教育は、「**情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚をもった人材の育成**」を目的として、特色ある教養教育を行っています。みなさんが目指す人材像とそのために獲得してもらいたい能力（コンピテンシー）を表1にまとめました。表2に示すように、この人材像とコンピテンシーは、北海道情報大学のディプロマポリシーと関連付けられています。図1に示すように、コンピテンシーのA，Bは、クリティカルシンキングの養成，C，Dはコミュニケーション力の養成にかかわるものです。これらを目指し，3つの生活圏の難問を解決する力を身につけ、生涯にわたって主体的に学ぶ力を培ってください。

表1 共通教育の人材像とコンピテンシー

①人材像	
(a)	物事を幅広い視野からとらえ，論理的思考力を備えた人材
(b)	情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材
(c)	異文化を理解し，国際感覚にすぐれた人材
(d)	市民としての倫理観と自覚をもち，社会に貢献できる人材
(e)	学ぶ意義を理解できる人材
②コンピテンシー	
A	学問の方法と論理的思考力を身に付け，問題解決に生かすことができる。
B	得られた情報を批判的に分析し，自己の考えを構築・表現することができる。
C	人類の歴史や文化の多様性を認め，その担い手としての自覚をもつことができる。
D	様々な意見をもつ人々とのコミュニケーションの重要性を自覚し，社会生活への展望をもつことができる。
E	クリティカルシンキング（批判的思考）により，主体的に学びを深めることができる



単  
位  
制  
度  
授

業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル

教  
育  
課  
程  
の  
概  
要

習  
履  
卒  
修  
業  
に  
必  
要  
な  
単  
位  
と  
な  
り

一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目

一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との  
関連マップ及びコンピテンシーマップ

単位  
制度  
授  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
履  
修  
登  
録  
成  
績  
お  
よ  
び  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
項  
の  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
習  
得  
単  
位  
一  
授  
業  
科  
目  
表  
目  
一  
年  
次  
配  
当  
科  
目  
表  
目

授 業 科 目 の 名 称	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー						
	①	②	③	④	⑤	⑥	A	B	C	D	E		
授 業 科 目 の 概 要	基礎教育科目	教養基礎	日本語表現Ⅰ				○		○			○	
			日本語表現Ⅱ					○	○				
			基礎数学					○	○				
			基礎英語A			○	○				○	○	
			基礎英語B			○	○				○	○	
			英語表現ⅠA			○	○				○	○	
			英語表現ⅠB			○	○				○	○	
			ビギナーズセミナーⅠ						○	○			○
			ビギナーズセミナーⅡ				○		○	○		○	○
			人 間 教 育 科 目 の 概 要	外国語	実用英語A			○	○				○
	実用英語B					○	○				○	○	
	英語表現ⅡA					○	○				○	○	
	英語表現ⅡB					○	○				○	○	
	職業英語A					○	○				○	○	
	職業英語B					○	○				○	○	
	中国語ⅠA					○	○				○	○	
	中国語ⅠB					○	○				○	○	
	中国語ⅡA					○	○				○	○	
	中国語ⅡB					○	○				○	○	
	ドイツ語ⅠA				○	○				○	○		
	ドイツ語ⅠB				○	○				○	○		
	ドイツ語ⅡA				○	○				○	○		
	ドイツ語ⅡB				○	○				○	○		
	人間教育科目の概要	人間		情報とクリティカルシンキング			○		○	○		○	○
				ヘルスリテラシー入門					○	○			○
	人間教育科目の概要	人間		心理学			○		○	○		○	
				文学			○		○		○		
				歴史学			○		○		○	○	
				哲学					○				
		社会	経済学Ⅰ					○	○	○			
			経済学Ⅱ					○	○	○			
			法学					○	○	○			
			社会学					○	○	○			
			憲法					○	○	○			
国際関係論					○		○	○		○			
人間教育科目の概要	自然	線形代数Ⅰ				○	○						
		線形代数Ⅱ				○	○						
		関数の基礎					○	○					
		微分積分Ⅰ					○	○					
		微分積分Ⅱ					○	○					
		確率・統計Ⅰ					○	○					
	確率・統計Ⅱ					○	○						
	物理学					○	○	○					
	生物学					○	○						
	化学					○	○						
人間教育科目の概要	総合	健康とスポーツⅠ			○		○	○			○		
		健康とスポーツⅡ			○		○	○			○		
		健康とスポーツⅢ			○		○	○			○		
		健康とスポーツⅣ			○		○	○			○		
		海外語学・文化研修（中国大連編）			○	○				○	○		
		海外事情（米国編）			○	○				○	○		
		海外事情（中国編）			○	○				○	○		
		国際コラボレーションA			○	○				○	○		
		国際コラボレーションB			○	○				○	○		
		キャリアデザインⅠ				○		○		○	○		
		キャリアデザインⅡ				○		○		○	○		
		キャリアデザインⅢ						○			○		
		臨床工学基礎セミナーⅠ				○		○	○		○		
		臨床工学基礎セミナーⅡ				○		○	○		○		
留学生向け科目	日本語Ⅰ			○	○				○	○			
	日本語Ⅱ			○	○				○	○			
	日本語Ⅲ			○	○		○		○	○			
	日本語Ⅳ			○	○		○		○	○			
	日本事情			○	○				○	○			

## 先端経営学科 人材像とコンピテンシー

### 先端経営学科 コース別人材像とコンピテンシー

#### ビジネスデザイン専攻 ビジネスデザインコース

##### ①人材像

(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(c)	IT社会における高度な情報技術と経営の専門知識を活用して経営課題を解決し、豊かな社会の実現に寄与できる人材

##### ②コンピテンシー

A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
C	経営の専門知識と情報技術を活かして、広い視野から経営課題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる

#### 地域ビジネス専攻 地域ビジネスコース

##### ①人材像

(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(d)	IoTなどの情報技術を活用して自ら進んで経営課題を解決し、地域の活性化や街づくりなど幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造できる人材

##### ②コンピテンシー

A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
D	経営の専門知識と情報技術を活用してマーケットの動向を分析し、ビジネスの創造や地域の活性化を推進できる

単位制度  
授

業  
カリキュラム

履修登録

成試験および  
成績

業  
教職課程

留その他  
意の事項

履修モデル  
学部・学科の概要

習得単位  
卒業に必要な科目

一授業  
科目表

一年次  
配当科目表

## 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥	ビジネスデザインコース			地域ビジネスコース		
							A	B	C	A	B	D
経営学への招待		○			○				○			○
流通の仕組み		○			○				○			○
デジタルビジネス概論	○	○			○		○		○	○		○
自己発見ゼミナール		○			○				○			○
プロジェクトゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
プロジェクトゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅢ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
簿記原理システム論Ⅰ		○			○				○			○
簿記原理システム論Ⅱ		○			○				○			○
経営戦略論		○			○				○			○
経営管理論		○			○				○			○
Webビジネス論	○	○			○		○		○	○		○
ベンチャービジネス論	○	○			○		○		○	○		○
知的財産権論		○			○				○			○
民法		○			○				○			○
ビジネスプラン	○	○			○		○		○	○		○
サービスマネジメント	○	○			○		○		○	○		○
マーケティング論	○	○			○		○		○	○		○
マーケティングリサーチ	○	○			○		○		○	○		○
現代の財務会計論Ⅰ		○			○				○			○
現代の財務会計論Ⅱ		○			○				○			○
情報システム学概論Ⅰ	○	○			○		○		○	○		○
情報システム学概論Ⅱ	○	○			○		○		○	○		○
インターンシップ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
デジタルマーケティング	○	○			○		○		○	○		○
コンピュータ会計		○			○				○			○
コストマネジメント		○			○				○			○
企業倫理		○			○				○			○

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要習  
履  
卒  
得  
修  
業  
に  
必  
要  
な  
単  
位  
と  
な一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
目  
表  
目

# 経営情報学部

先端経営学科（2021年度入学生～）

単位 制度 授 業 カリ キュ ラム 履 修 登 録 成 試 験 お よ び 卒 業 教 職 課 程 留 意 の 事 項 履 修 モ デ ル 習 得 単 位 一 授 業 科 表 目 一 年 次 配 当 科 目 表 目	科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー						
		①	②	③	④	⑤	⑥	ビジネスデザインコース			地域ビジネスコース			
								A	B	C	A	B	D	
	商法		○			○			○					○
	流通システム論	○	○			○		○		○		○		○
	マネジメントサイエンス	○	○			○		○		○		○		○
	プロジェクトマネジメント	○	○		○	○		○	○	○		○	○	○
	SCM	○	○			○		○		○		○		○
	地域活性化プロジェクト		○			○				○				○
	国際経営論		○			○				○				○
	地域連携論		○			○				○				○
	中小企業経営論		○			○				○				○
	職業指導		○			○				○				○
	ICT入門	○	○			○		○		○		○		○
	ビジネスアプリケーションⅠ	○	○			○		○		○		○		○
	Web技術基礎		○							○				
	コンピュータシステムⅠ		○							○				
	コンピュータシステムⅡ		○							○				
	ビジネスアプリケーションⅡ		○							○				
	情報科学基礎		○							○				
	IT戦略とマネジメントの基礎	○						○				○		
	観光情報学入門	○						○				○		
	システム開発基礎Ⅰ		○							○				
	システム開発基礎Ⅱ		○							○				
	ネットワークとセキュリティⅠ		○							○				
	Webアプリケーション開発		○							○				
	情報社会論	○						○				○		
	情報職業論	○						○				○		
	情報システム特別講義	○	○					○		○		○		
	BIとビッグデータⅠ	○	○			○		○		○		○		○
	BIとビッグデータⅡ	○	○			○		○		○		○		○
	プロジェクトトライアル	○	○		○	○		○	○	○		○	○	○

# システム情報学科 人材像とコンピテンシー

## 人材像

システム情報学科において設定している目指すべき人材像は、大学における卒業認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)の①, ②, ④, ⑤に対応しています。人材像をこれらの関係と共に示します。

表2 システム情報学科の人材像

①	(HR11)	目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる人材
②	(HR21)	情報システムの設計・構築・運用に関わる幅広い知識と技術を有し、システムエンジニアとして活躍できる人材
	(HR22)	ネットワーク、セキュリティ、データベースなどの技術に詳しく、さまざまな分野で活躍できる人材
	(HR23)	人工知能、機械学習に関する知識と技術を身につけ、データサイエンティストとして活躍できる人材
	(HR24)	宇宙情報と情報通信技術の知識と技術を身につけ、社会のさまざまな分野で活躍できる人材
	(HR25)	情報技術と経営の専門知識を活用して、経営やマネジメントの分野で活躍できる人材
	(HR26)	情報や数学において教員として従事できる人材
④	(HR41)	事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形でまとめたり発表したりすることができる人材
	(HR42)	チームの目的達成のために様々な人々と協働することができるコミュニケーション力のある人材
⑤	(HR51)	システムエンジニア, AI, ネットワークセキュリティ, 宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を発見して解決できる人材

## コンピテンシー

システム情報学科では、C1～C19まで19のコンピテンシー(高い成果につながる行動特性。広義には能力やスキルを含む)を設けています。人材像との関係は下表のようになります。

表3 人材像とコンピテンシーの関係

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19
HR11	○																		
HR21		○	○	○		○					○	○							
HR22			○	○							○	○							
HR23				○	○		○			○	○	○							
HR24					○		○			○	○	○							
HR25									○										
HR26													○	○					
HR41															○	○			
HR42																		○	
HR51																		○	○

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留  
そ  
意の  
事  
他  
項  
の  
履修モデル  
習得単位  
卒業に必要な  
一授業  
覧科  
表目  
一年次  
配当  
覧科  
表目



コンピテンシーについて示します。

表4 システム情報学科のコンピテンシー

単 位 制 度	C1	目的意識を持ち、主体的に考え、新しい知識や技術を学ぶことができる。
授	C2	情報システムの設計に関わる知識と技術を持ち、システムの設計ができる。
業	C3	ネットワークやセキュリティについての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
カリ キュ ラム	C4	データベースについての知識と技術を持ち、関連する分野で活用できる。
履 修 登 録	C5	人工知能や機械学習についての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
成 績 お よ び	C6	組込みシステムについての知識と技術を持ち、設計や実装ができる。
卒	C7	データサイエンスに必要な数学（確率統計、微分積分、線形代数）と統計数理の知識と技能を持ち、関連する問題に適用できる。
業	C8	宇宙情報とそれを理解するための知識を持ち、関連する問題の理解に活用できる。
教 職 課 程	C9	経営やマネジメントに関する知識を持ち、関連する問題に適用できる。
留 意 の 事 項	C10	画像処理やコンピュータグラフィックスについての知識と技術を持ち、利用できる。
履 修 モ デ ル	C11	コンピュータシステムについての知識を持ち、関連する問題が理解できる。
卒 業 に 必 要 な 単 位	C12	アルゴリズムとプログラミングについての知識と技術を持ち、関連する問題に適用できる。
一 授 業 科 表 目	C13	教職（情報）に必要な専門知識を持ち、説明できる。
一 年 次 配 当 科 目 表 目	C14	教職（数学）に必要な専門知識を持ち、説明できる。
	C15	文書、発表資料、表作成などのツールを、レイアウト、デザイン、表現効果、目的に合った分析、わかりやすい可視化に配慮して使いこなすことができる。
	C16	事実・データ・知見・意見を論理的かつ相手に理解させる形で論文やレポートとしてまとめたり発表したりすることができる。
	C17	コミュニケーションを通して、チームの目的達成のために様々な人々と協働することができる。
	C18	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、文献・資料・データを収集して分析し、課題を発見できる。
	C19	システムエンジニア、AI、ネットワークセキュリティ、宇宙情報の知識や技術を生かし、課題を解決できる。



# コンピテンシー対応表 (システム情報学科)

ナンバー	科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー																			
		①	②	③	④	⑤	⑥	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	
SCM105	ICT入門	○		○																○	○	○	○				
SCM126	コンピュータシステムⅠ	○																○		○							
SCM127	コンピュータシステムⅡ	○																○		○							
SCM210	情報科学基礎	○												○				○		○							
SCM121	プログラミング入門	○																	○	○							
SCM122	プログラミング基礎	○																	○								
SCM115	Web技術基礎	○								○								○		○							
SCM131	システム開発基礎Ⅰ	○										○								○							
SCM132	システム開発基礎Ⅱ	○										○								○							
BBZ100	経営学への招待	○																	○								
BBZ101	デジタルビジネス概論	○																	○	○							
BBZ102	流通の仕組み	○																	○	○							
BBZ103	簿記原理システム論Ⅰ	○																	○	○							
BBZ104	簿記原理システム論Ⅱ	○																	○	○							
BBZ210	Webビジネス論	○																	○	○							
BBZ311	サービスマネジメント	○																	○	○							
BBZ300	デジタルマーケティング	○																	○	○							
SCM391	ゼミナールⅠ	○			○	○		○														○			○	○	○
SCM392	ゼミナールⅡ	○			○	○		○															○		○	○	○
SCM491	ゼミナールⅢ	○			○	○		○															○		○	○	○
SCM492	卒業論文	○			○	○		○															○		○	○	○
SSP100	宇宙への挑戦	○																		○							
SCM240	幾何学入門	○													○						○						
SCM216	アルゴリズム基礎	○																	○								
SSP210	宇宙工学基礎	○																	○								
SSI270	観光情報学入門	○			○	○																	○				○
SSI260	組込みシステム基礎	○																									
SCM215	アルゴリズムとプログラム設計	○																		○							
SCM231	Javaプログラミング	○								○										○							
SSI211	離散数学Ⅰ	○													○						○						
SCM220	ネットワークとセキュリティⅠ	○									○										○						
SSI215	情報理論	○													○												
SSI220	Webアプリケーション基礎	○								○	○	○							○		○						
SCM235	システムプログラミング入門	○									○									○							
SCM225	オペレーティングシステム	○									○									○							
SCM280	IT戦略とマネジメントの基礎	○									○									○							
SCM285	プロジェクト基礎	○			○																		○	○			
SCM380	インターンシップ	○								○																	
SCM370	情報職業論	○																		○							
SCM375	情報社会論	○																		○							
SCM385	情報システム特別講義	○				○		○																		○	
IMC202	メディアデザイン特別講義	○				○		○																		○	
SSP320	宇宙開発情報学	○																		○							
SSP310	宇宙情報利用概論	○																		○							
SSI310	モバイルシステム開発演習	○																		○							
SCM310	データベース	○								○																	
SCM315	ソフトウェア工学	○								○																	
SCM320	ネットワークとセキュリティⅡ	○									○																
SCM325	ネットワークの構成と管理	○									○											○					
SCM330	情報システムの設計	○								○												○					
SSI315	組込みシステム開発	○												○													
SSI325	人工知能	○											○												○		
SSI330	計算機科学概論	○													○										○		
SSI212	離散数学Ⅱ	○																							○		
SSI340	コンピュータグラフィックス	○																								○	
SSI345	画像処理	○																								○	
SSI350	データマイニング	○										○														○	

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留意の事項  
履修モジュール  
卒業に必要単位  
授業科  
一年次  
見当  
科目表目



## 医療情報学科 人材像とコンピテンシー (専門教育)

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	診療情報管理コース
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報の管理・運営ができる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報学、医療情報技術を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材		
(e)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材		
(f)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(g)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(h)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
A-1	診療情報の管理ができ高度医療事務に対応できる		
A-2	診療情報および医療情報を管理・分析し総合的に活用ができる		
A-3	最新のIT技術を駆使して適切な医療情報システムの構築・運営ができる		

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	健康情報科学コース
①人材像			
(a)	食と健康に関する専門的知識をもとに、健康情報を管理・分析ができ、ヘルスリテラシー向上を推進できる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術、食と健康と情報を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
B-1	食品の機能性・安全性、栄養について理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる		
B-2	バイオインフォマティクスの基礎知識を理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる		
B-3	ICT技術を用いて健康情報の処理・管理を実践し、ヘルスリテラシー向上に貢献できる		

単位  
制度  
授業  
カリ  
キユ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要習  
履  
卒  
得  
修  
業  
に  
必  
要  
な  
単  
目  
要  
位  
と  
な一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

単位  
制度  
授  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
履  
修  
登  
録  
成  
績  
お  
よ  
び  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
項  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
卒  
業  
に  
必  
要  
な  
一  
授  
業  
科  
表  
目  
一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

学科名	医療情報学科	医療情報専攻	医療情報エンジニアコース
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報管理・運営ができる人材		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材		
②コンピテンシー			
C-1	専門的医学知識を最新の情報技術に応用できる		
C-2	医療情報システムを管理・分析し総合的に活用できる		
C-3	最新のICT技術を駆使して、情報システム開発の一端を担うことができる		

学科名	医療情報学科	臨床工学専攻	
①人材像			
(a)	専門的医学知識、高度かつ多様化する医療機器に対応できる基礎的知識を修得し、指導的立場となる臨床工学技術を駆使できる人材		
(b)	生涯にわたり最新の生命維持管理を学び社会に還元できる人材		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。		
(d)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。		
(e)	人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。		
(f)	円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。		
②コンピテンシー			
D-1	臨床工学技士に必要な基礎的な医学知識や臨床医学に関する知識を応用できる		
D-2	臨床工学技士に必要な基礎的な工学的知識を理解し、生命維持装置や医療計測・治療機器の保守管理を安全に行うことができる能力に加え、IT技術を基盤とした医療情報技術を実践できる		
D-3	医療機関におけるマネジメントに関する知識や、患者の健康維持に必要な食品・栄養に関する知識を有しており、患者や他の職種との円滑なコミュニケーションをとることができ、医療の高度化に貢献できる		

## 医療情報専攻

## 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー								
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3
医学概論	○	○			○	○	○	○		○			○		
臨床医学総論	○	○			○	○	○	○		○			○		
解剖学	○	○					○	○		○			○		
生理学	○	○					○	○		○	○		○		
医学用語概説	○	○			○	○	○	○		○			○		
医療制度論	○	○			○	○	○	○							
医療倫理概説	○	○					○	○		○			○		
病理学	○	○					○	○		○	○		○		
生化学	○	○								○	○		○		
看護学概論	○	○					○	○		○			○		
福祉総論	○	○					○	○		○			○		
臨床検査概論	○	○			○			○		○		○	○		
薬理学	○	○			○			○		○		○	○		
医用工学概論	○	○			○										○
臨床医学Ⅰ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅱ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅲ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
臨床医学Ⅳ	○	○	○		○	○	○	○		○			○		
公衆衛生学	○	○				○	○	○		○					
医療安全管理学	○	○				○	○	○	○					○	
バイオインフォマティクス概論	○	○							○		○	○	○	○	
分子生物学	○	○									○		○	○	
栄養学	○	○								○			○		
食品化学	○	○								○			○		
食品関係法規	○	○								○			○		
ライフステージ食デザイン	○	○								○	○	○			
医用機器システム管理学	○	○			○		○							○	
医療情報学概論	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○	○	○	
医療事務総論	○	○					○	○							
病院管理論	○	○					○	○							
医療秘書概論	○	○		○			○								
診療情報管理学Ⅰ	○	○					○	○					○		
診療情報管理学Ⅱ	○	○					○	○					○		
疾病分類概論	○	○					○	○							
診療情報管理学演習Ⅰ	○						○	○							
診療報酬請求事務論	○	○					○	○							
診療報酬請求事務論演習	○	○					○	○							
医療統計学Ⅰ	○	○			○		○	○	○	○	○			○	○
医療統計学Ⅱ	○	○			○		○	○	○					○	○
診療情報管理学Ⅲ	○	○			○		○	○	○				○		
診療情報管理学演習Ⅱ	○	○					○	○					○		

単位制度

業カリキュラム

履修登録

成試験および

成績

業教職課程

留そ意の事項の

履修モジュール

習履卒業に必要と

一授業科表目

一年次配当科表目

# 医療情報学部

医療情報学科（2021年度入学生～）

単 位 制 度 授 業 カ リ キ ュ ラ ム 履 修 登 録 成 試 験 お よ び 卒 業 教 職 課 程 留 意 の 事 項 履 修 モ デ ル 習 得 単 位 一 授 業 科 表 目 一 年 次 配 当 科 目 表 目	科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー								
		①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3
	国際医療統計分類Ⅰ	○	○					○	○	○						
	国際医療統計分類Ⅱ	○	○					○	○	○						
	国際疾病分類（ICD11）演習	○	○					○	○	○						
	がん登録概論	○	○					○	○	○						
	放射線医科学概論	○	○				○		○	○			○			
	病院情報システム概説Ⅰ	○	○				○		○	○				○		
	病院情報システム概説Ⅱ	○	○				○		○	○				○		
	医療情報演習応用	○	○	○			○	○	○					○		
	DPCマネージメント概説	○	○				○	○	○							
	医療経営戦略論	○	○					○	○							
	医療マーケティング論	○	○					○	○							
	医療経営演習	○	○					○	○							
	医療経済学概論	○	○					○	○		○					
	ICT入門		○			○	○			○			○			○
	コンピュータシステムⅠ		○			○	○			○			○			○
	コンピュータシステムⅡ		○			○	○			○			○			○
	プログラミング入門		○			○	○			○			○			○
	プログラミング基礎演習Ⅰ		○			○	○			○			○			○
	プログラミング基礎演習Ⅱ		○			○	○			○			○			○
	Web技術基礎		○			○	○			○			○			○
	システム開発基礎Ⅰ		○			○	○			○			○			○
	ネットワークとセキュリティⅠ		○			○	○			○			○			○
	ネットワークとセキュリティⅡ		○			○	○			○			○			○
	情報社会論	○	○	○			○	○	○							
	情報職業論	○	○	○	○		○	○	○							
	画像処理		○			○	○	○		○			○			○
	IoT技術総論		○			○				○						
	メディアデザイン特別講義		○			○	○	○		○			○			○
	情報システム特別講義		○			○	○	○		○			○			○
	データサイエンス	○	○			○	○		○	○		○	○		○	○
	医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○		○			○		○	○
	病院実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
	医療情報演習	○	○				○		○	○	○				○	○
	バイオテクノロジー実習	○	○								○	○				
	ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	プロジェクトトライアル	○	○		○	○	○		○	○	○	○				○
	BIとビッグデータⅠ		○			○	○		○	○			○			○
	BIとビッグデータⅡ		○			○	○		○	○			○			○



## 臨床工学専攻

## 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	D-1	D-2	D-3
医学概論	○	○			○	○	○		
臨床医学総論	○	○			○	○	○		
解剖学	○	○					○		
生理学	○	○					○		
病理学	○	○					○		
医療制度論	○	○			○	○	○		
医療倫理概説	○	○					○		
生化学	○	○					○		
看護学概論	○	○					○		○
福祉総論	○	○					○		○
臨床検査概論	○	○			○		○		
薬理学	○	○			○		○		
医用工学概論	○	○			○		○	○	
臨床医学Ⅰ	○	○	○		○	○	○		
臨床医学Ⅱ	○	○	○		○	○	○		
臨床医学Ⅲ	○	○	○		○	○	○		
臨床医学Ⅳ	○	○	○		○	○	○		
循環器学	○	○					○	○	
呼吸器学	○	○					○	○	
麻酔学	○	○					○	○	
手術・集中治療学	○	○					○	○	
泌尿器学	○	○					○	○	
免疫学	○						○		
臨床工学関係法規	○						○		
公衆衛生学	○	○					○		
医療安全管理学	○	○					○	○	
栄養学	○	○					○		○
食品化学	○	○					○		○
医療情報学概論	○	○	○		○	○		○	
医療統計学	○	○			○		○	○	
医療経営概論			○	○		○		○	○
放射線医学概論	○	○					○	○	○
病院情報システム概説Ⅰ	○	○					○	○	○
病院情報システム概説Ⅱ	○	○					○	○	○
医療経営戦略論	○	○							○
医療マーケティング論	○	○							○
医療経営演習	○	○							○
ICT入門		○			○	○		○	○
コンピュータシステムⅠ		○			○	○		○	
コンピュータシステムⅡ		○			○	○		○	
プログラミング入門		○			○	○		○	
プログラミング基礎演習Ⅰ		○			○	○		○	
プログラミング基礎演習Ⅱ		○			○	○		○	
Web技術基礎		○			○	○		○	

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要習  
履  
卒  
得  
修  
業  
に  
必  
要  
な  
単  
位  
と  
な一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

# 医療情報学部

医療情報学科（2021年度入学生～）

単 位 制 度 授 業 履 修 登 録 成 績 お よ び 卒 業 履 修 課 程 留 意 の 事 項 履 修 モ デ ル 習 得 単 位 一 授 業 科 表 目 一 年 次 配 当 科 目 表 目	科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
		①	②	③	④	⑤	⑥	D-1	D-2	D-3
	システム開発基礎Ⅰ		○			○	○		○	
	ネットワークとセキュリティⅠ		○			○	○		○	
	ネットワークとセキュリティⅡ		○			○	○		○	
	情報社会論	○	○	○			○		○	
	画像処理		○			○	○		○	
	IoT技術総論		○			○			○	
	メディアデザイン特別講義		○			○	○		○	
	データサイエンス	○	○			○	○		○	
	医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○	○	○
	応用数学Ⅰ		○						○	
	応用数学Ⅱ		○						○	
	電子工学Ⅰ		○						○	
	電子工学Ⅱ		○						○	
	電気工学Ⅰ		○						○	
	電気工学Ⅱ		○						○	
	臨床工学基礎実験		○	○	○		○	○	○	○
	機械工学		○						○	
	物性工学		○						○	
	材料工学		○						○	
	計測工学		○						○	
	医用治療機器学	○	○					○	○	
	医用治療機器学演習	○	○					○	○	
	生体計測装置学	○	○					○	○	
	生体計測装置学演習	○	○					○	○	
	医用機器システム管理学	○	○					○	○	
	医用機器学実習	○	○					○	○	
	生体機能代行装置学Ⅰ	○	○					○	○	
	生体機能代行装置学Ⅱ	○	○					○	○	
	生体機能代行装置学Ⅲ	○	○					○	○	
	生体機能代行装置学Ⅳ	○	○					○	○	
	生体機能代行装置学実習Ⅰ	○	○					○	○	
	生体機能代行装置学実習Ⅱ	○	○					○	○	
	臨床実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	ゼミナール	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	プロジェクトトライアル	○	○		○	○	○		○	○
	BIとビッグデータⅠ		○			○	○		○	○
	BIとビッグデータⅡ		○			○	○		○	○



## 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー

学科名	情報メディア学科 メディアデザイン専攻
①人材像	
(a)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A, C, G
(b)	ICTを積極的に活用し、デジタルコンテンツを制作できる人材 対応コンピテンシー B, E
(c)	ひとつの専門技術を持ち、多くの周辺技術を理解できる人材 対応コンピテンシー D, E
(d)	ビジネス、デジタルコンテンツ等の発想力、企画力、計画力、実行力、評価力を備える人材 対応コンピテンシー B, E, F
(e)	高度なコミュニケーション能力を備え、チームワークを得意とする人材 対応コンピテンシー C, G
(f)	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材 対応コンピテンシー F
②コンピテンシー	
A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えるコンピテンシー
A-1	コンテンツをアイデアから発想し、企画としてまとめられる。
A-2	コンテンツをつくるためのプロセスを理解し、スケジューリングできる。
A-3	コンテンツ制作にあたり、進捗を計りながら、最後まで作り上げることができる。
B	問題解決のためのデザイン提案力を持つコンピテンシー
B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確にできる。
B-2	ICTを活用し、問題解決に必要な情報を収集し、取捨選択できる。
B-3	問題解決のために複数の解決策を考案でき、最適な解決策を提案できる。
C	高度なコミュニケーション能力を備えるコンピテンシー
C-1	自分のアイデア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイデア・意見を理解し、建設的に討論できる。
C-3	ICTを活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる。
C-4	国際的なコミュニケーションができる基礎的英語力をもつ。
D	専門技術をもち、実践的に活用できるコンピテンシー
D-1	制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ。
D-2	主となる専門分野を持ち、その技術を用いてコンテンツを制作できる。
D-3	制作分野において最適なハードウェア、ソフトウェアを選択し、活用できる。
D-4	画像、映像、音声、文章をもちいた統合的なコンテンツを個人またはチームで制作できる。
D-5	制作したコンテンツをビジネス的な視点でプロデュースできる。
E	ICTをコンテンツ制作に活用できるコンピテンシー
E-1	ICTの原理を理解し、制作技術を工学的に説明できる。
E-2	広くICTに関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることができる。
E-3	コンテンツ制作に関する最先端の情報を説明できると共にその可能性について意見を持てる。
F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるコンピテンシー
F-1	日本、あるいは国際社会における歴史的背景、文化的価値観を理解できる。
F-2	コンテンツ制作やICTが社会、自然、文化に与える影響を理解し、ICTクリエイティブ人材としての倫理観をもつ。
G	チームワークを得意とするコンピテンシー
G-1	目的達成のためにチームに積極的に参加し、互いに協力することができる。
G-2	リーダーシップを発揮し、ヒト・モノ・時間をマネジメントできる。
G-3	チーム内で役割を分担し、それぞれの責務をまっとうできる。
G-4	問題が起きた場合でも前向きに問題解決にあたり、相互に協調できる。

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項履  
修  
モ  
デ  
ル習  
履  
得  
単  
位一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目



**情報メディア学科**  
**コンピテンシー 科目関連マップ (専門教育)**  
**メディアデザイン専攻 コンピテンシー一覧**

記号	コンピテンシー
A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えるコンピテンシー
A-1	コンテンツをアイデアから発想し、企画としてまとめられる。
A-2	コンテンツをつくるためのプロセスを理解し、スケジューリングできる。
A-3	コンテンツ制作にあたり、進捗を計りながら、最後まで作り上げることができる。
B	問題解決のためのデザイン提案力を持つコンピテンシー
B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確にできる。
B-2	ICTを活用し、問題解決に必要な情報を収集し、取捨選択できる。
B-3	問題解決のために複数の解決策を考案でき、最適な解決策を提案できる。
C	高度なコミュニケーション能力を備えるコンピテンシー
C-1	自分のアイデア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイデア・意見を理解し、建設的に討論できる。
C-3	ICTを活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる。
C-4	国際的なコミュニケーションができる基礎的英語力をもつ。
D	専門技術をもち、実践的に活用できるコンピテンシー
D-1	制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ。
D-2	主となる専門分野を持ち、その技術を用いてコンテンツを制作できる。
D-3	制作分野において最適なハードウェア、ソフトウェアを選択し、活用できる。
D-4	画像、映像、音声、文章をもちいた統合的なコンテンツを個人またはチームで制作できる。
D-5	制作したコンテンツをビジネス的な視点でプロデュースできる。
E	ICTをコンテンツ制作に活用できるコンピテンシー
E-1	ICTの原理を理解し、制作技術を工学的に説明できる。
E-2	広くICTに関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることができる。
E-3	コンテンツ制作に関する最先端の情報を説明できると共にその可能性について意見を持てる。
F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるコンピテンシー
F-1	日本、あるいは国際社会における歴史的背景、文化的価値観を理解できる。
F-2	コンテンツ制作やICTが社会、自然、文化に与える影響を理解し、ICTクリエイティブ人材としての倫理観をもつ。
G	チームワークを得意とするコンピテンシー
G-1	目的達成のためにチームに積極的に参加し、互いに協力することができる。
G-2	リーダーシップを発揮し、ヒト・モノ・時間をマネジメントできる。
G-3	チーム内で役割を分担し、それぞれの責務をまっとうできる。
G-4	問題が起きた場合でも前向きに問題解決にあたり、相互に協調できる。

単位  
制度  
授業  
カリ  
キ  
キ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル  
学  
部  
学  
科  
の  
概  
要  
教  
育  
課  
程習  
履  
卒  
修  
業  
に  
必  
要  
な  
単  
位  
と  
な一  
授  
業  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

単位制度	授	業	カリキュラム	履修登録	成績	卒業	業	教職課程	留	その他	履修単位	卒業に必要な科目	一授	一年

# メディアデザイン専攻 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連											コンピテンシー								備考				
	①	②	③	④	⑤	⑥	A		B		C		D		E	F	G							
	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	C-4	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	E-1	E-2	E-3	F-1		F-2	G-1	G-2	G-3
情報メディア入門Ⅰ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア入門Ⅱ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア入門Ⅲ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア入門Ⅳ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア学Ⅰ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア学Ⅱ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア学Ⅲ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア学Ⅳ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
発想法演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○											○	○	
ICT入門	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディアの数学Ⅰ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
芸術論	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
芸術演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
デザインプログラミング演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディア特別演習Ⅰ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
経営系科目A	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
経営系科目B	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
経営系科目C	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
経営系科目D	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
Webデザイン基礎演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
デザイン	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
メディアデザインの基礎演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
デザインエレメント・演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
図形科学の基礎	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
特別実習B	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
HTMLコーディング演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
メディア技術演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
コンピュータ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
プログラミング演習Ⅰ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
プログラミング演習Ⅱ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
IoT時代のセキュリティ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報メディアの数学Ⅱ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
特別実習A	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
ゼミナールⅣ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
情報システム特別講義	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
メディアデザイン特別講義	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
行動とデザイン	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
メディアプログラミング演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
Webプログラミング演習	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
インターンシップ	○	○	○	○	○	○			○	○	○													
CGプログラミング	○	○	○	○	○	○			○	○	○													

共通基礎科目

デザイン系  
基礎科目

テクノロジー系  
基礎科目

共通応用科目

学 部 横 断 科 目	コース関連	授業科目名	単 位	履 修 登 録	成 績	試 験 お よ び 卒	履 修 モ デ ル	留 意 の 事 項	業 教 職 課 程	業 力 キ ュ ラ ム	業 業 業	授 業 表 目	一 年 次 配 当 科 目	一 授 業 表 目	履 修 得 単 位	卒業に必要科目と	卒業に必要科目と	履 修 得 単 位	履 修 得 単 位	履 修 得 単 位	履 修 得 単 位	履 修 得 単 位	履 修 得 単 位	履 修 得 単 位		
																									履修単位	履修単位
共通 応用科目	コース関連	e-ラーニング	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		デザインシンキング	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		セキュリティマネジメント	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		情報メディア特別演習II	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		情報メディア特別ゼミナールI	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		情報メディア特別ゼミナールII	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		卒業研究I	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		卒業研究II	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
卒業研究III	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
卒業研究IV	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
デ ザ イ ン 系 応 用 科 目	コース関連	ビジュアル構成・演習	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		色彩・デザイン演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		Web制作演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		3DCG演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		ゲームCG演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		映画基礎演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		アニメーション基礎演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		デジタルサウンド	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		ビジュアルエフェクト演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		デジタルサウンド・演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
DTP	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
クリエイティブ・マネジメント	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
システム情報系科目A	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
システム情報系科目B	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
コンピュータゲーム開発論	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
SQL入門	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
インターネットの仕組み	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
モバイルアプリ演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
ゲームプログラミング・演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
ゲーム制作演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
ゲーム開発の最新動向	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
音声情報処理	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
画像情報処理	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
インターネットセキュリティの技術	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
Linux演習	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
プロシエクト系科目	コース関連	映像制作プロジェクト	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		グラフィック制作プロジェクト	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		Web制作プロジェクト	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		メディアアート制作プロジェクト	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		ゲーム制作プロジェクト	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
共 通	共通	アプリ制作プロジェクト	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		プロジェクトトライアルI	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		プロジェクトトライアルII	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		プロジェクトトライアルIII	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		地域貢献プロジェクト	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		ステップアッププロジェクトII	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		ステップアッププロジェクトIII	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		ステップアッププロジェクトI	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
学 部 横 断 科 目	共通	BlとビッグデータI	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		BlとビッグデータII	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		ステップアッププロジェクトI	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

単位制度  
授  
業  
力  
キ  
ュ  
ラ  
ム  
履  
修  
登  
録  
成  
績  
試  
験  
お  
よ  
び  
卒  
業  
教  
職  
課  
程  
留  
意  
の  
事  
項  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
卒業に必要科目と履修単位と



**情報メディア学科  
コンピテンシー 科目関連マップ (専門教育)  
メディアテクノロジー専攻 コンピテンシー一覧**

記号	コンピテンシー
A	変化するICT社会を生きる市民としてのコンピテンシー
A-1	コンピュータシステム (ハードウェア, 基本ソフトウェア) について理解し, 基本的な動作原理を説明できる。
A-2	コンピュータシステム (ハードウェア, 基本ソフトウェア) を活用するための基本操作ができる。
B	システムエンジニア、プログラマーとしてのコンピテンシー
B-1	問題をモデル化し, 数理的, 図形的な取扱ができる。
B-2	問題解決のプロセスをプログラム化 (設計) することができる。
B-3	問題解決のための必要な手段として適切なツールを選択, 駆使できる。
B-4	問題解決のための必要な手段として適切なハードウェアを選択, 駆使できる。
B-5	問題解決のための必要な手段として適切なアプリケーションを選択, 駆使できる。
C	各種メディア処理に関わる技術者としてのコンピテンシー
C-1	画像データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-2	2DCG, 3DCGデータに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-3	音声データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-4	映像データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-5	コンピュータの様々な機能 (グラフィックスやサウンド) を組み合わせて活用するソフトウェアを作成できる。
D	Web、ネットワーク系技術者としてのコンピテンシー
D-1	ネットワーク通信機能を備えたソフトウェアを作成できる。
D-2	小規模オフィスにLAN環境を構築できる。
D-3	セキュリティを考慮したWebサイトを構築できる。
E	実践的な技術者としてのコンピテンシー
E-1	共同作業を通して, 適正なコミュニケーションを行える。
E-2	ICTを有効に活用しながら, 効果的なプレゼンテーションを行える。
E-3	進化する情報技術に関心を持って学習し, その特性を説明できると共に, その可能性について意見を持てる。
E-4	情報技術や情報処理技術者の役割を理解し, 進化する情報社会に参画するために実践力を高めようとする意欲を持てる。
E-5	情報技術者倫理の意義を説明できると共に, それに則った行動をとることができる。

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
卒  
業  
教職課程  
留意の事項  
履修モデル  
卒業に必要な  
科目  
一授業科  
表目  
一年次  
配当  
科目  
表目

単位制度  
 授業  
 業カリキュラム  
 履修登録  
 成績  
 卒業  
 業教職課程  
 留意事項  
 履修モデル  
 習得単位  
 授業科目表  
 一年次配当表

メディアテクノロジー専攻 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連											コンピテンシー											備考																					
	①	②	③	④	⑤	⑥	A			B			C			D			E																									
							A-1	A-2	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	D-1	D-2	D-3	E-1		E-2	E-3	E-4	E-5																	
情報メディア入門Ⅰ																																												
情報メディア入門Ⅱ																																												
情報メディア入門Ⅲ																																												
情報メディア入門Ⅳ																																												
情報メディア学Ⅰ																																												
情報メディア学Ⅱ																																												
情報メディア学Ⅲ																																												
情報メディア学Ⅳ																																												
発想法演習																																												
ICT入門																																												
情報メディアの数学Ⅰ																																												
芸術論																																												
芸術演習																																												
デザインプログラミング演習																																												
情報メディア特別演習Ⅰ																																												
経営系科目A																																												
経営系科目B																																												
経営系科目C																																												
経営系科目D																																												
Webデザイン基礎演習																																												
デザイン																																												
メッソ																																												
メディアデザインの基礎演習																																												
デザインエレメント・演習																																												
図形科学の基礎																																												
特別実習B																																												
HTMLコーディング演習																																												
メディア技術演習																																												
コンピュータ																																												
プログラミング演習Ⅰ																																												
プログラミング演習Ⅱ																																												
IoT時代のセキュリティ																																												
情報メディアの数学Ⅱ																																												
特別実習A																																												
ゼミナールⅠ																																												
ゼミナールⅡ																																												
ゼミナールⅢ																																												
ゼミナールⅣ																																												
情報システム特別講義																																												
メディアデザイン特別講義																																												
行動とデザイン																																												
メディアプログラミング演習																																												
Webプログラミング演習																																												
インターンシップ																																												
CGプログラミング																																												
e-ラーニング																																												





卒業認定・学位授与の方針  
(ディプロマ・ポリシー)  
と  
科目との関連マップ  
及び  
コンピテンシーマップ

2020 年度カリキュラム

## 北海道情報大学における卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー)

主体性を持った高度ITプロフェッショナルの育成を目標として、以下のコンピテンシー（知識・スキル・心構え）を身につけ、かつ、所定の単位を修得した学生に対して学位を授与します

- ① 生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力
- ② IT社会に役立つ高度な情報技術と専門知識
- ③ 国際感覚やモラルなど豊かな人間性
- ④ コミュニケーションとプレゼンテーション能力
- ⑤ 自ら問題を見つけ出し、その解決のために情報技術を活用し、自身で工夫できる問題発見・解決能力
- ⑥ 知識のみではなく生きるための知恵

す。また、交通手段の発達により、国境を超える人の移動もかつてないほど容易になりました。世界規模で行われるネットショッピングにより、さまざまな商品が国境を越えて売買されます。現代は、ヒト、モノ、カネが容易に国境を超える知識基盤社会に突入しているのです。みなさんが生活する場でも、海外の人たちが、日常的に活動するようになっていきます。そのようなグローバル社会で生きるには、国際的な視野と感覚も大事になってきます。

## 2. 共通教育の目的と目標

氾濫する情報とグローバル化の波が押し寄せている3つの生活圏（親密圏、私有圏、公共圏）でさまざまな難問を解決していく力のことを**教養**と呼びます。北海道情報大学の教養教育は、「**情報社会で価値ある情報を見極める能力を高め、国際的な視野と感覚をもった人材の育成**」を目的として、特色ある教養教育を行っています。みなさんが目指す人材像とそのためを獲得してもらいたい能力（コンピテンシー）を表1にまとめました。コンピテンシーのA, Bは、クリティカルシンキングの養成, C, Dはコミュニケーション力の養成にかかわるものです。これらを目標とし、3つの生活圏の難問を解決する力を身につけてください（図1）。

表1 平成29年度 人材像とコンピテンシー

①人物像	
(a)	物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考力を備えた人材
(b)	情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材
(c)	異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材
(d)	市民としての倫理観と自覚を持ち、社会に貢献できる人材
②コンピテンシー	
A	学問の方法と論理的思考力を身に付け、問題解決に生かすことができる。
B	得られた情報を批判的に分析し、自己の考えを構築・表現することができる。
C	人類の歴史や文化の多様性を認め、その担い手としての自覚をもつことができる。
D	様々な意見をもつ人々とのコミュニケーションの重要性を自覚し、社会生活への展望をもつことができる。

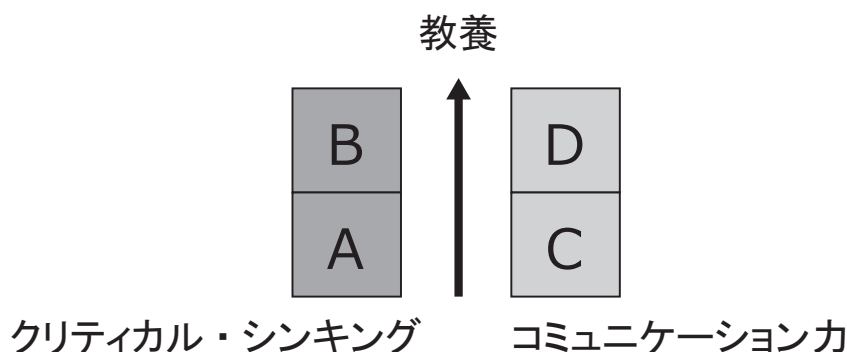


図1 コンピテンシーの構成

上に述べたように、教養教育の主要な目的の一つは、**価値ある情報を見極める能力を高める**ことです。

単位制度  
履修登録  
卒業試験および成績  
卒業教職課程  
留意の事項  
履修科目の概要  
卒業に必要科目と単位  
授業科目表  
一年次配当科目表



## 先端経営学科 人材像とコンピテンシー

### 先端経営学科 デジタルビジネス専攻 コース別人材像とコンピテンシー

#### デジタルビジネス専攻 IT経営コース

##### ①人材像

(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(c)	IT社会における高度な情報技術と経営の専門知識を活用して経営課題を解決し、豊かな社会の実現に寄与できる人材

##### ②コンピテンシー

A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
C	経営の専門知識と情報技術を活かして、広い視野から経営課題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる

#### デジタルビジネス専攻 起業家育成コース

##### ①人材像

(a)	生涯にわたり常に社会の動向を意識し、経営と情報技術との関連性からマネジメントの課題に関心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材
(b)	多様な意見や資料から必要な情報を収集・選択し、自分の考えを的確に表現でき、周りに感動を与え、行動を引き出せる人材
(d)	IoTなどの情報技術を活用して自ら進んで経営課題を解決し、地域の活性化や街づくりなど幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造できる人材

##### ②コンピテンシー

A	情報技術の本質を理解してデジタルビジネスを生涯にわたり主体的に企画・推進できる
B	経営の専門知識と情報技術の活用方法を理解して、広い視野から豊かな社会を実現するデジタルビジネスを創造できる
D	経営の専門知識と情報技術を活用してマーケットの動向を分析し、ビジネスの創造や地域の活性化を推進できる

単位制度  
授

業  
カリキュラム

履修登録

成試験および  
成績

業  
教職課程

留その他  
意の事項

履修モデル  
学部・学科の概要

習得単位  
卒業に必要な科目

一授業  
科目表

一年次  
配当科目表

## 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）とと科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥	IT経営コース			起業家育成コース		
							A	B	C	A	B	D
経営学への招待		○			○				○			○
流通の仕組み		○			○				○			○
デジタルビジネス概論	○	○			○		○		○	○		○
自己発見ゼミナール		○			○				○			○
プロジェクトゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
プロジェクトゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅠ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅡ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅢ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
簿記原理システム論Ⅰ		○			○				○			○
簿記原理システム論Ⅱ		○			○				○			○
経営戦略論		○			○				○			○
経営管理論		○			○				○			○
Webビジネス論	○	○			○		○		○	○		○
ベンチャービジネス論	○	○			○		○		○	○		○
知的財産権論		○			○				○			○
民法		○			○				○			○
アントレプレナーシップ論	○	○			○		○		○	○		○
サービスマネジメント	○	○			○		○		○	○		○
マーケティング論	○	○			○		○		○	○		○
マーケティングリサーチ	○	○			○		○		○	○		○
現代の財務会計論Ⅰ		○			○				○			○
現代の財務会計論Ⅱ		○			○				○			○
情報システム学概論Ⅰ	○	○			○		○		○	○		○
情報システム学概論Ⅱ	○	○			○		○		○	○		○
インターンシップ	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○
デジタルマーケティング	○	○			○		○		○	○		○
コンピュータ会計		○			○				○			○
コストマネジメント		○			○				○			○
企業倫理		○			○				○			○

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル習  
履  
得  
単  
位  
と  
な一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
覧  
当  
科  
表  
目

# 経営情報学部

先端経営学科（2020年度入学生～）

単位 制度 授  業 カリ キュ ラム  履 修 登 録  成 試 験 お よ び 卒  業 教 職 課 程  留 意 の 事 他 項 の 履 修 モ デ ル  習 得 単 位  一 授 業 科 表 目  一 年 次 配 当 科 目 表 目	科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー						
		①	②	③	④	⑤	⑥	IT経営コース			起業家育成コース			
								A	B	C	A	B	D	
	経営史		○			○			○					○
	商法		○			○			○					○
	流通システム論	○	○			○		○	○	○	○			○
	マネジメントサイエンス	○	○			○		○	○	○	○			○
	プロジェクトマネジメント	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○	○
	SCM	○	○			○		○	○	○	○			○
	ERPシステム		○			○			○					○
	国際経営論		○			○			○					○
	地域連携論		○			○			○					○
	現代の経営環境		○			○			○					○
	職業指導		○			○			○					○
	ICT入門	○	○			○		○	○	○	○			○
	ビジネスアプリケーションⅠ	○	○			○		○	○	○	○			○
	Web技術基礎		○						○					
	コンピュータシステムⅠ		○						○					
	コンピュータシステムⅡ		○						○					
	ビジネスアプリケーションⅡ		○						○					
	情報科学基礎		○						○					
	IT戦略とマネジメントの基礎	○						○			○			
	観光情報学入門	○						○			○			
	システム開発基礎Ⅰ		○						○					
	システム開発基礎Ⅱ		○						○					
	ネットワークとセキュリティⅠ		○						○					
	Webアプリケーション開発		○						○					
	情報社会論	○						○			○			
	情報職業論	○						○			○			
	情報システム特別講義	○	○					○	○	○	○			
	情報システムの設計		○						○					
	BⅠとビッグデータⅠ	○	○			○		○	○	○	○			○
	BⅠとビッグデータⅡ	○	○			○		○	○	○	○			○
	プロジェクトトライアル	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○	○
	グローバルヘルスリテラシー	○						○			○			

システム情報学科 人材像とコンピテンシー

学科名	システム情報学科	システムエンジニアコース
①人材像		
(a)	ネットワーク, セキュリティ, データベース, システム開発技術などに関する知識や技術を有し, 企業, インターネット, スマートフォン向けなどの情報システムの開発に従事できる人材	
②コンピテンシー		
C1	コンピュータサイエンス, ソフトウェア工学, ネットワーク, セキュリティ, データベースに関する基礎知識を体系的に説明できる。	
C2	ソフトウェア開発技術を使った情報システム開発の一端を担うことができる。	

学科名	システム情報学科	情報科学コース
①人材像		
(a)	人工知能, 機械学習, データ解析などの知識を有し新しいビジネスを提案できる人材	
②コンピテンシー		
C1	コンピュータサイエンス, ソフトウェア工学, ネットワーク, セキュリティ, データベースに関する基礎知識を体系的に説明できる。	
C3	コンピュータサイエンスに関する基礎知識を使って, ビッグデータなどを分析し, 適切な解決案を提案できる。	
C4	経営分野の知識やICT（情報通信技術）を使って, 様々な課題に対する問題解決案を提案できる。	

学科名	システム情報学科	宇宙情報システムコース
①人材像		
(a)	宇宙開発や宇宙情報利用およびそこで必要な高品質, 高信頼性ソフトウェアの開発に関する基礎的な知識や技術を有し, 社会の様々な分野で必要とする高信頼性ソフトウェア・システムの開発に従事できる人材	
②コンピテンシー		
C1	コンピュータサイエンス, ソフトウェア工学, ネットワーク, セキュリティ, データベースに関する基礎知識を体系的に説明できる。	
C2	ソフトウェア開発技術を使った情報システム開発の一端を担うことができる。	
C5	宇宙科学の基礎的な知識について簡単に説明できる。	
C6	高品質・高信頼性ソフトウェア開発に関する基礎知識を体系的に説明できる。	

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル

履  
修  
単  
位  
と  
な

一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目

一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目



学科名	システム情報学科	共通
①人材像		
(a)	学ぶ意義を理解できる人材	
②コンピテンシー		
C11	システム情報学科で学ぶ意義を自分なりに説明できる。	
①人材像		
(b)	情報技術を活用し、専門知識（システムエンジニア、情報科学、宇宙情報に関する知識）を生かして、課題を発見し解決できる人材	
②コンピテンシー		
C12	自分で課題を発見することができる。	
C13	与えられた課題に対し、問題点を見極め、解決に必要な知識や技術を修得し、課題の対処策や解決策を実行できる。	
①人材像		
(c)	自分の考えや提案内容をわかりやすく説明できる人材	
②コンピテンシー		
C10	対象領域に関する基礎的な知識について簡単に説明できる	
C14	与えられた課題について、調査、考察し、論理的にかつ分かりやすく説明し、また、文書化することができる。	
①人材像		
(d)	グループで議論や活動ができる人材	
②コンピテンシー		
C15	自分で調査・考察したことや対処策や解決策について、議論することができる。	
C16	自己表現と協調性をバランスよく発揮できる。	

学科名	システム情報学科	教職
①人材像		
(a)	情報や数学において教員として従事できる人材	
②コンピテンシー		
C21	教職（情報）に必要な専門知識について簡単に説明できる。	
C22	教職（数学）に必要な専門知識について簡単に説明できる。	

単位  
制度  
授

業  
カリ  
キュ  
ラム

履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
概  
要

習  
履  
卒  
得  
修  
業  
単  
目  
に  
必  
要  
な  
位  
と  
な

一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目

一  
年  
次  
配  
覧  
当  
科  
表  
目

卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー) と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー															
	①	②	③	④	⑤	⑥	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C21	C22	
ICT入門		○					○															
コンピュータシステム I		○					○														○	
コンピュータシステム II		○					○														○	
情報科学基礎		○					○															○
プログラミング入門		○					○														○	
プログラミング基礎		○					○															
Web技術基礎		○					○														○	
システム開発基礎 I		○					○														○	
システム開発基礎 II		○					○														○	
情報専門演習	○			○	○										○	○	○	○	○			
システム情報学への招待	○													○								
経営学への招待		○								○												
デジタルビジネス概論		○								○												
流通の仕組み		○								○												
簿記原理システム論 I		○								○												
簿記原理システム論 II		○								○												
ゼミナール I	○			○	○										○	○	○	○	○			
ゼミナール II	○			○	○										○	○	○	○	○			
ゼミナール III	○			○	○										○	○	○	○	○			
卒業論文	○			○	○										○	○	○	○	○			
宇宙への挑戦		○									○											
幾何学入門		○																				○
宇宙工学基礎		○									○											
観光情報学入門				○										○								
組込みシステム基礎		○		○										○							○	
アルゴリズム基礎		○								○	○											
アルゴリズムとプログラム設計		○					○														○	
Javaプログラミング		○					○															
離散数学 I		○					○															○
ネットワークとセキュリティ I		○					○														○	
情報理論		○					○															○
Webアプリケーション基礎		○					○														○	
システムプログラミング入門		○					○															
オペレーティングシステム		○					○															
IT戦略とマネジメントの基礎		○							○	○	○											
プロジェクト基礎					○										○	○						
インターンシップ	○			○	○										○	○	○	○	○			
情報職業論		○								○											○	
情報社会論		○								○											○	
情報システム特別講義		○						○		○												
メディアデザイン特別講義		○							○													
宇宙開発情報学		○									○	○										
宇宙情報利用概論		○									○											

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留  
そ  
意の  
事  
他  
項の  
履修  
モ  
テ  
ル  
習履  
得  
単  
位と  
一授  
業  
覧  
科  
表  
目  
一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目



## 医療情報学科 人材像とコンピテンシー

学科名	医療情報学科	診療情報管理専攻	診療情報管理コース
①人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情報システムを基盤とした情報処理技術を活用して、診療情報や医療情報の管理・運営ができる人材。		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報学、医療情報技術を学び社会に還元できる人材。幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。		
(c)	医療情報社会において必要とされる豊かな自己表現力を備えた人材。物事を幅広い視野からとらえ、論理的思考を備えた人材。医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。		
②コンピテンシー			
A-1	診療情報の管理ができ高度医療事務に対応できる。		
A-2	診療情報および医療情報を管理・分析し総合的に活用ができる。		
A-3	最新のIT技術を駆使して適切な医療情報システムの構築・運営ができる。		

学科名	医療情報学科	診療情報管理専攻	健康情報科学コース
①人材像			
(a)	食と健康に関する専門的知識をもとに、健康情報を管理・分析ができ、ヘルスリテラシー向上を推進できる人材。		
(b)	生涯にわたり最新の医学・診療情報、医療情報技術、食と健康と情報を学び社会に還元できる人材。		
(c)	幅広い医療や健康分野に直面する問題を見出し、解決するために実践的知識および医療や健康情報資源を活用し、主体的に問題を解決することができる人材。医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。		
②コンピテンシー			
B-1	食品の機能性・安全性、栄養について理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる。		
B-2	バイオインフォマティクスの基礎知識を理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる。		
B-3	ICT技術を用いて健康情報の処理・管理を実践し、ヘルスリテラシー向上に貢献できる。		

学科名	医療情報学科	臨床工学専攻	臨床工学技士コース
①人材像			
(a)	専門的医学知識、高度かつ多様化する医療機器に対応できる基礎的知識を修得し、指導的立場となる臨床工学技術を駆使し、指導的立場となる人材。		
(b)	生涯にわたり最新の生命維持管理を学び社会に還元できる人材。		
(c)	医療人として人命の尊厳と人格を尊重し、自己洞察ができる人材。人間についての幅広い専門知識を用いて、対象者が持つ背景や価値観の多様性を理解し、医療人としての自覚を持ち、チームの一員として行動ができる人材。円滑なコミュニケーションをとることができ、他職種との連携・協働を行うことができる人材。		
②コンピテンシー			
C-1	臨床工学技士に必要な基礎的な医学知識や臨床医学に関する知識を応用できる。		
C-2	臨床工学技士に必要な基礎的な工学的知識を理解し、生命維持装置や医療計測・治療機器の保守管理を安全に行うことができる能力に加え、IT技術を基盤とした医療情報技術を実践できる。		
C-3	医療機関におけるマネジメントに関する知識や、患者の健康維持に必要な食品・栄養に関する知識を有しており、患者や他の職種との円滑なコミュニケーションをとることができ、医療の高度化に貢献できる。		

単位  
制度  
授業  
カリ  
キユ  
ラム  
履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デル  
教育  
課程  
の  
概  
要習  
履  
卒  
業  
に  
必  
要  
な  
位  
と  
な一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

診療情報管理専攻

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

単位制度  
授  
業カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留意の事項  
履修モデル  
卒業に必要  
授業  
表目  
一年次  
配当  
科目  
表目

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3
医学概論	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
臨床医学総論	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
解剖学	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
生理学	○	○					○	○		○	○	
医学用語概説	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
医療制度論	○	○	○		○	○	○	○	○			
医療倫理概説	○	○					○	○		○		
病理学	○	○					○	○		○	○	
生化学	○	○					○	○		○	○	
看護学概論	○	○					○	○		○		
福祉総論	○	○					○	○		○		
臨床検査概論	○	○			○			○		○		○
薬理学	○	○			○			○		○		○
医用工学概論	○	○			○			○				
臨床医学Ⅰ	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
臨床医学Ⅱ	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
臨床医学Ⅲ	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
臨床医学Ⅳ	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
公衆衛生学	○	○					○	○		○		
医療安全管理学	○	○				○		○	○	○		
バイオインフォマティクス概論	○	○					○	○			○	
分子生物学	○	○					○	○		○	○	
栄養学	○	○								○		
食品化学	○	○								○		
食品関係法規	○	○								○		
ライフステージ食デザイン	○	○								○		
医用機器システム管理学	○	○			○		○	○	○			
医療情報学概論	○	○	○		○	○	○	○	○			○
医療事務総論	○	○					○	○				
病院管理論	○	○					○	○				
医療秘書概論	○	○		○			○	○				
診療情報管理学Ⅰ	○	○					○	○				
診療情報管理学Ⅱ	○	○					○	○				
診療情報管理学演習Ⅰ	○	○					○	○				
診療報酬請求事務論	○	○					○	○				
診療報酬請求事務論演習	○	○					○	○				
医療統計学	○	○	○	○	○			○		○	○	○
診療情報管理学Ⅲ	○	○					○	○				
診療情報管理学演習Ⅱ	○	○					○	○				
国際医療統計分類Ⅰ	○	○					○	○				
国際医療統計分類Ⅱ	○	○					○	○				

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー					
	①	②	③	④	⑤	⑥	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3
がん登録概論	○	○					○	○				
放射線医科学概論	○	○				○		○	○			
病院情報システム概説Ⅰ	○	○				○		○	○			
病院情報システム概説Ⅱ	○	○				○		○	○			
医療情報演習応用	○	○	○		○	○	○	○	○			
DPCマネジメント概説	○	○				○		○				
医療経営戦略論	○	○				○		○				
医療マーケティング論	○	○				○		○				
医療経営演習	○	○				○		○				
医療経済学概論	○	○				○		○		○		
ICT入門		○				○	○		○			○
コンピュータシステムⅠ		○				○	○		○			○
コンピュータシステムⅡ		○				○	○		○			○
プログラミング入門		○				○	○		○			○
Javaプログラミング基礎演習Ⅰ		○				○	○		○			○
Javaプログラミング基礎演習Ⅱ		○				○	○		○			○
Web技術基礎		○				○	○		○			○
システム開発基礎Ⅰ		○				○	○		○			○
ネットワークとセキュリティⅠ		○				○	○		○			○
ネットワークとセキュリティⅡ		○				○	○		○			○
情報社会論	○	○	○		○	○	○	○	○			
情報職業論	○	○	○		○	○	○	○	○			
画像処理		○				○	○		○			○
メディアデザイン特別講義		○				○	○		○			○
情報システム特別講義		○				○	○		○			○
データサイエンス	○	○			○	○	○		○		○	○
医療情報特別講義	○	○	○		○	○	○	○	○			○
病院実習	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
医療情報演習	○	○				○		○	○	○		
バイオテクノロジー実習	○	○								○	○	
ゼミナールⅠ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅡ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼミナールⅢ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
卒業論文	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
グローバルヘルスリテラシー	○	○	○	○	○					○	○	○
プロジェクトトライアル	○	○	○	○	○					○	○	○
BIとビッグデータⅠ		○										○
BIとビッグデータⅡ		○										○

単位  
制度  
授業  
カリ  
キュ  
ラム履  
修  
登  
録成  
試  
験  
お  
よ  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の履  
修  
モ  
デ  
ル習  
履  
修  
得  
単  
位  
と一  
授  
業  
科  
表  
目一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目



臨床工学専攻

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

単位  
制度  
授  
  
業  
カリ  
キュ  
ラム  
  
履  
修  
登  
録  
  
成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び  
  
卒  
  
業  
教  
職  
課  
程  
  
留  
意  
の  
事  
他  
項  
の  
  
履  
修  
モ  
デ  
ル  
  
習  
得  
単  
位  
  
一  
授  
業  
科  
表  
目  
  
一  
年  
次  
配  
当  
科  
目  
表  
目

科 目 名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	C-1	C-2	C-3
医学概論	○						○		
臨床医学総論	○						○		
解剖学	○						○		
生理学	○						○		
病理学	○						○		
医療制度論	○						○		
医療倫理概説	○						○		
生化学	○						○		
看護学概論	○		○	○		○	○		○
福祉総論	○		○	○		○	○		○
臨床検査概論	○						○		
薬理学	○						○		
医用工学概論	○	○					○	○	
臨床医学Ⅰ	○						○		
臨床医学Ⅱ	○						○		
臨床医学Ⅲ	○						○		
臨床医学Ⅳ	○						○		
循環器学	○	○					○	○	
呼吸器学	○	○					○	○	
麻酔学	○	○					○	○	
手術・集中治療学	○	○					○	○	
泌尿器学	○	○					○	○	
免疫学	○						○		
臨床工学関係法規	○						○		
公衆衛生学	○						○		
医療安全管理学	○	○					○	○	
栄養学		○	○	○		○		○	○
食品化学		○	○	○		○		○	○
医療情報学概論		○						○	
医療統計学	○	○					○	○	
医療経営概論		○	○	○		○		○	○
放射線医科学概論	○	○	○	○		○	○	○	○
病院情報システム概説Ⅰ	○	○	○	○		○	○	○	○
病院情報システム概説Ⅱ	○	○	○	○		○	○	○	○
医療経営戦略論	○		○	○		○			○
医療マーケティング論			○	○		○			○
医療経営演習			○	○		○			○
ICT入門		○	○	○		○		○	○
コンピュータシステムⅠ		○						○	
コンピュータシステムⅡ		○						○	
プログラミング入門		○						○	
Javaプログラミング基礎演習Ⅰ		○						○	
Javaプログラミング基礎演習Ⅱ		○						○	
Web技術基礎		○						○	

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連						コンピテンシー		
	①	②	③	④	⑤	⑥	C-1	C-2	C-3
システム開発基礎Ⅰ		○						○	
ネットワークとセキュリティⅠ		○						○	
ネットワークとセキュリティⅡ		○						○	
情報社会論		○						○	
画像処理		○						○	
メディアデザイン特別講義		○						○	
データサイエンス		○						○	
医療情報特別講義	○	○	○	○		○	○	○	○
応用数学Ⅰ		○						○	
応用数学Ⅱ		○						○	
電子工学Ⅰ		○						○	
電子工学Ⅱ		○						○	
電気工学Ⅰ		○						○	
電気工学Ⅱ		○						○	
臨床工学基礎実験		○	○	○		○		○	○
機械工学		○						○	
物性工学		○						○	
材料工学		○						○	
計測工学		○						○	
医用治療機器学	○	○					○	○	
医用治療機器学演習	○	○					○	○	
生体計測装置学	○	○					○	○	
生体計測装置学演習	○	○					○	○	
医用機器システム管理学	○	○					○	○	
医用機器学実習	○	○					○	○	
生体機能代行装置学Ⅰ	○	○					○	○	
生体機能代行装置学Ⅱ	○	○					○	○	
生体機能代行装置学Ⅲ	○	○					○	○	
生体機能代行装置学Ⅳ	○	○					○	○	
生体機能代行装置学実習Ⅰ	○	○					○	○	
生体機能代行装置学実習Ⅱ	○	○					○	○	
臨床実習	○	○	○	○		○	○	○	○
ゼミナール	○	○	○	○		○	○	○	○
卒業論文	○	○	○	○		○	○	○	○
グローバルヘルスリテラシー	○	○	○	○		○	○	○	○
プロジェクトトライアル		○	○	○		○		○	○
BⅠとビッグデータⅠ		○	○	○		○		○	○
BⅠとビッグデータⅡ		○	○	○		○		○	○

単位制度  
授  
業カリキュラム  
履修登録  
成試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留その他  
事項の  
履修モデル  
習履卒業に必要  
得修科目と  
単位  
一授  
業  
覧科  
表  
目  
一年次  
配  
覧当  
科  
表  
目



## 情報メディア学科 人材像とコンピテンシー

単位 制度 授	学科名	情報メディア学科 メディアデザイン専攻
業 カリ キュ ラム	①人材像	
履 修 登 録	(a)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A, C, G
成 試 験 お よ び	(b)	ICTを積極的に活用し、デジタルコンテンツを制作できる人材 対応コンピテンシー B, E
卒	(c)	ひとつの専門技術を持ち、多くの周辺技術を理解できる人材 対応コンピテンシー D, E
業 教 職 課 程	(d)	ビジネス、デジタルコンテンツ等の発想力、企画力、計画力、実行力、評価力を備える人材 対応コンピテンシー B, E, F
留 意 の 事 他 項 の	(e)	高度なコミュニケーション能力を備え、チームワークを得意とする人材 対応コンピテンシー C, G
履 修 モ デ ル	(f)	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できる人材 対応コンピテンシー F
習 得 単 位 と な	②コンピテンシー	
一 授 業 科 表 目	A	創造力・企画力・計画力・実行力を備えるコンピテンシー
一 年 次 配 当 科 表 目	A-1	コンテンツをアイデアから発想し、企画としてまとめられる。
	A-2	コンテンツをつくるためのプロセスを理解し、スケジューリングできる。
	A-3	コンテンツ制作にあたり、進捗を計りながら、最後まで作り上げることができる。
	B	問題解決のためのデザイン提案力を持つコンピテンシー
	B-1	ある事象を論理的に分析し、問題点を明確にできる。
	B-2	ICTを活用し、問題解決に必要な情報を収集し、取捨選択できる。
	B-3	問題解決のために複数の解決策を考案でき、最適な解決策を提案できる。
	C	高度なコミュニケーション能力を備えるコンピテンシー
	C-1	自分のアイデア・企画を他者に明快に説明できる。
	C-2	他者のアイデア・意見を理解し、建設的に討論できる。
	C-3	ICTを活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる。
	C-4	国際的なコミュニケーションができる基礎的英語力をもつ。
	D	専門技術をもち、実践的に活用できるコンピテンシー
	D-1	制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ。
	D-2	主となる専門分野を持ち、その技術を用いてコンテンツを制作できる。
	D-3	制作分野において最適なハードウェア、ソフトウェアを選択し、活用できる。
	D-4	画像、映像、音声、文章をもちいた統合的なコンテンツを個人またはチームで制作できる。
	D-5	制作したコンテンツをビジネス的な視点でプロデュースできる。
	E	ICTをコンテンツ制作に活用できるコンピテンシー
	E-1	ICTの原理を理解し、制作技術を工学的に説明できる。
	E-2	広くICTに関する基礎知識を持ち、制作に組み合わせることができる。
	E-3	コンテンツ制作に関する最先端の情報を説明できると共にその可能性について意見を持てる。
	F	社会、文化、倫理的な側面を理解し、行動できるコンピテンシー
	F-1	日本、あるいは国際社会における歴史的背景、文化的価値観を理解できる。
	F-2	コンテンツ制作やICTが社会、自然、文化に与える影響を理解し、ICTクリエイティブ人材としての倫理観をもつ。
	G	チームワークを得意とするコンピテンシー
	G-1	目的達成のためにチームに積極的に参加し、互いに協力することができる。
	G-2	リーダーシップを発揮し、ヒト・モノ・時間をマネジメントできる。
	G-3	チーム内で役割を分担し、それぞれの責務をまっとうできる。
	G-4	問題が起きた場合でも前向きに問題解決にあたり、相互に協調できる。

共通科目	デザイン系 応用科目	テクノロジー系 応用科目	専門コース系科目	プロジェクト系科目	学部横断 科目
セキュリティマネジメント					
情報メディア特別演習II					
情報システム特別講義					
メディアデザイン特別講義					
ビジュアル構成・演習					
色彩・デザイン演習					
デジタルサウンド					
ビジュアルエフェクト演習					
行動とデザイン					
デジタルサウンド・演習					
DTP					
クリエイティブ・マネジメント					
システム情報系科目A					
システム情報系科目B					
コンピュータゲーム開発論					
SQL入門					
インターネットの仕組み					
ゲーム開発の最新動向					
音声情報処理					
画像情報処理					
映画基礎演習					
アニメーション基礎演習					
Web制作演習					
3DCG演習					
メディアプログラミング演習					
ゲームプログラミング・演習					
ゲームCG演習					
ゲーム制作演習					
モバイルアプリ演習					
Webプログラミング演習					
情報メディアの数学II					
インターネットセキュリティの技術					
Linux入門					
映像制作プロジェクト					
グラフィック制作プロジェクト					
Web制作プロジェクト					
メディアアート制作プロジェクト					
ゲーム制作プロジェクト					
アプリ制作プロジェクト					
プロジェクトライアルI					
プロジェクトライアルII					
地域貢献プロジェクト					
ステップアッププロジェクトII					
ステップアッププロジェクトIII					
BIとビッグデータI					
BIとビッグデータII					
ステップアッププロジェクトI					
グローバルヘルスリテラシー					

単位制度  
授  
業  
カリキュラム  
履修登録  
成績  
試験および  
卒業  
業  
教職課程  
留  
その他  
事項  
履修モデル  
習得単位  
一授  
覧科目  
表  
一年次  
配当  
科目  
表

# 情報メディア学部

情報メディア学科 (2020年度入学生～)

## メディアデザイン専攻 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連										コンピテンシー										備考								
	①	②	③	④	⑤	⑥	A		B		C		D		E		F		G										
							A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	C-4	D-1	D-2	D-3	D-4		D-5	E-1	E-2	E-3	F-1	F-2	G-1	G-2
情報メディア入門	○	○	○	○						○																			
初修情報メディア学Ⅰ	○	○	○	○						○															○				
初修情報メディア学Ⅱ	○	○	○	○						○														○					
初修情報メディア学Ⅲ	○	○	○	○						○														○					
初修情報メディア学Ⅳ	○	○	○	○						○														○					
初修情報メディア学Ⅴ	○	○	○	○						○														○					
初修情報メディア学Ⅵ	○	○	○	○						○														○					
発想法演習	○	○	○	○						○														○					
ICT入門	○	○	○	○						○													○						
情報メディアパスポート	○	○	○	○						○													○						
情報メディアの数学Ⅰ	○	○	○	○						○													○						
芸術論			○																					○					
芸術演習	○	○	○	○						○														○					
デザインプログラミング演習	○	○	○	○						○														○					
情報メディア特別演習Ⅰ	○	○	○	○						○														○					
経営系科目A			○																					○					
経営系科目B			○																					○					
経営系科目C			○																					○					
経営系科目D			○																					○					
Webデザイン基礎演習	○	○	○	○						○														○					
デッサン	○	○	○	○						○														○					
メディアデザインの基礎演習	○	○	○	○						○														○					
デザインエレメント・演習	○	○	○	○						○														○					
図形科学の基礎	○	○	○	○						○														○					
特別実習B	○	○	○	○						○														○					
HTMLコーディング演習	○	○	○	○						○														○					
メディア技術演習	○	○	○	○						○														○					
コンピュータ	○	○	○	○						○														○					
プログラミング演習Ⅰ	○	○	○	○						○														○					
プログラミング演習Ⅱ	○	○	○	○						○														○					
特別実習A	○	○	○	○						○														○					
IoT時代のセキュリティ	○	○	○	○						○														○					
ゼミナールⅠ	○	○	○	○						○														○					
ゼミナールⅡ	○	○	○	○						○														○					
情報メディア特別ゼミナールⅠ	○	○	○	○						○														○					
情報メディア特別ゼミナールⅡ	○	○	○	○						○														○					
卒業研究Ⅰ	○	○	○	○						○														○					
卒業研究Ⅱ	○	○	○	○						○														○					
卒業研究Ⅲ	○	○	○	○						○														○					
卒業研究Ⅳ	○	○	○	○						○														○					
インターンシップ	○	○	○	○						○														○					
CGプログラミング	○	○	○	○						○														○					
e-ラーニング	○	○	○	○						○														○					
デザインシンキング	○	○	○	○						○														○					

学科名	情報メディア学科 メディアテクノロジー専攻
①人材像	
(a)	自らの目標を持ち、生涯にわたりその実現のために行動できる人材 対応コンピテンシー A, E
(b)	映像、動画、音声などのデジタルコンテンツを処理できる人材 対応コンピテンシー A, B, C, E
(c)	IoT (モノのインターネット) やゲームプログラムの開発に従事できる人材 対応コンピテンシー A, B, C, E
(d)	ウェブアプリケーションやモバイルシステムを開発できる人材 対応コンピテンシー A, B, D, E
(e)	ネットワークの構築、運営、管理、セキュリティに代表されるインターネット基盤技術を修得した人材 対応コンピテンシー A, B, D, E
②コンピテンシー	
A	変化するICT社会を生きる市民としてのコンピテンシー
A-1	コンピュータシステム (ハードウェア, 基本ソフトウェア) について理解し, 基本的な動作原理を説明できる。
A-2	コンピュータシステム (ハードウェア, 基本ソフトウェア) を活用するための基本操作ができる。
B	システムエンジニア, プログラマーとしてのコンピテンシー
B-1	問題をモデル化し, 数理的, 図形的な取扱ができる。
B-2	問題解決のプロセスをプログラム化 (設計) することができる。
B-3	問題解決のための必要な手段として適切なツールを選択, 駆使できる。
B-4	問題解決のための必要な手段として適切なハードウェアを選択, 駆使できる。
B-5	問題解決のための必要な手段として適切なアプリケーションを選択, 駆使できる。
C	各種メディア処理に関わる技術者としてのコンピテンシー
C-1	画像データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-2	2DCG, 3DCGデータに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-3	音声データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-4	映像データに対する処理 (加工, 配信, 蓄積) 技術を活用するソフトウェアを開発できる。
C-5	コンピュータの様々な機能 (グラフィックスやサウンド) を組み合わせて活用するソフトウェアを作成できる。
D	Web, ネットワーク系技術者としてのコンピテンシー
D-1	ネットワーク通信機能を備えたソフトウェアを作成できる。
D-2	小規模オフィスにLAN環境を構築できる。
D-3	セキュリティを考慮したWebサイトを構築できる。
E	実践的な技術者としてのコンピテンシー
E-1	共同作業を通して, 適正なコミュニケーションを行える。
E-2	ICTを有効に活用しながら, 効果的なプレゼンテーションを行える。
E-3	進化する情報技術に関心を持って学習し, その特性を説明できると共に, その可能性について意見を持てる。
E-4	情報技術や情報処理技術者の役割を理解し, 進化する情報社会に参画するために実践力を高めようとする意欲を持てる。
E-5	情報技術者倫理の意義を説明できると共に, それに則った行動をとることができる。

単  
位  
制  
度  
授

業  
カ  
リ  
キ  
ュ  
ラ  
ム  
履  
修  
登  
録

成  
試  
験  
お  
よ  
び  
績  
び

卒

業  
教  
職  
課  
程

留  
そ  
意  
の  
事  
他  
項  
の

履  
修  
モ  
デ  
ル  
教  
育  
課  
程  
の  
要  
求

習  
履  
修  
得  
単  
位  
と  
な

一  
授  
業  
覧  
科  
表  
目

一  
年  
次  
配  
当  
科  
表  
目

単位制度	授	業	カリキュラム	履修登録	成績	卒業	業	教職課程	留意	その他	履修単位	卒業単位	授業科目	一年次	履修科目
------	---	---	--------	------	----	----	---	------	----	-----	------	------	------	-----	------

メディアテクノロジー専攻 卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー) と科目との関連マップ及びコンピテンシーマップ

科目名	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連												備考								
	コンピテンシー																				
	A		B			C			D		E										
	A-1	A-2	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3	E-4	E-5	
情報メディア入門	○																				
初修情報メディア学Ⅰ	○																				
初修情報メディア学Ⅱ	○																				
初修情報メディア学Ⅲ	○																				
初修情報メディア学Ⅳ	○																				
初修情報メディア学Ⅴ	○																				
初修情報メディア学Ⅵ	○																				
発想法演習				○																	
ICT入門	○	○															○				
情報メディアパスポート	○																				
情報メディアの数学Ⅰ	○																				
芸術論	○																				
芸術演習	○																				
デザインプログラミング演習	○																				
情報メディア特別演習Ⅰ	○																				
経営系科目A	○																				
経営系科目B	○																				
経営系科目C	○																				
経営系科目D	○																				
Webデザイン基礎演習	○																				
デザイン	○																				
メッサン	○																				
メディアデザインの基礎演習	○																				
デザインエレメント・演習	○																				
図形科学の基礎	○																				
特別実習B	○																				
HTMLコーディング演習	○																				
メディア技術演習	○																				
コンピュータ	○																				
プログラミング演習Ⅰ	○																				
プログラミング演習Ⅱ	○																				
特別実習A	○																				
IoT時代のセキュリティ	○																				
ゼミナールⅠ	○																				
ゼミナールⅡ	○																				
情報メディア特別ゼミナールⅠ	○																				
情報メディア特別ゼミナールⅡ	○																				
卒業研究Ⅰ	○																				
卒業研究Ⅱ	○																				
卒業研究Ⅲ	○																				
卒業研究Ⅳ	○																				
インターンシップ	○																				
CGプログラミング	○																				
eラーニング	○																				
デザインシンキング	○																				
セキュリティマネジメント	○																				

