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持ち主体的・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

情報システムの設計・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ータや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着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付け, 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,経営と情報技術を関連付け,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を関連付け、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な力 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な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で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 げます。

#### 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げます。

#### 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げます。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げます。

#### 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ータや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、専攻にかかわりなく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。

職課

#### 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に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	うのコンピテンシー
А	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。
F	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

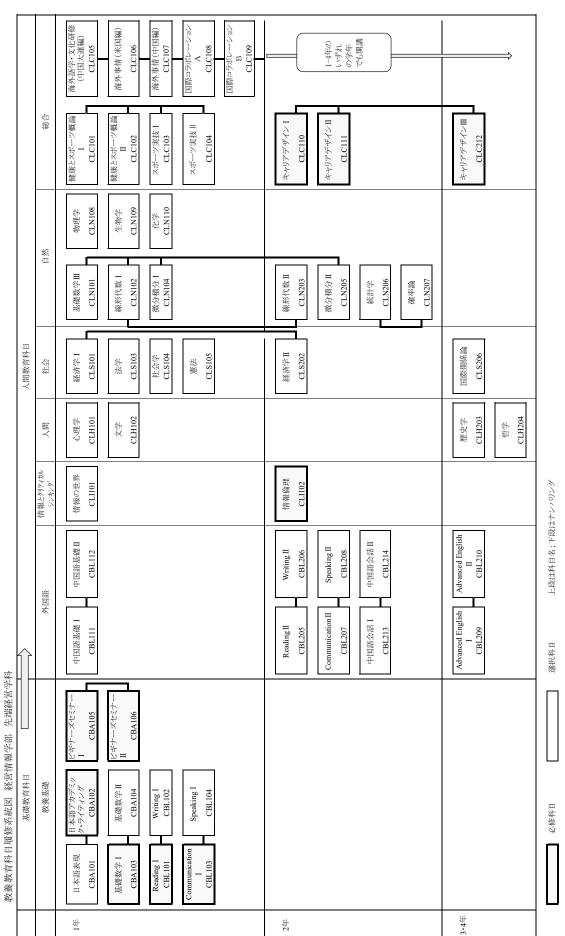
表3 教養教育の人材像とコンピテンシー

教養教育の	北海道情報大学のディプロマ・ポリシー										
コンピテンシー	1	2	3	4	5	6					
А											
В											
С			•								
D				•							
Е	•										

北海道情報大学の	カディプロマ・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

単 位

#### 教養教育科目履修系統図 経営情報学部 先端経営学科



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

修修モデル等・学科の概要

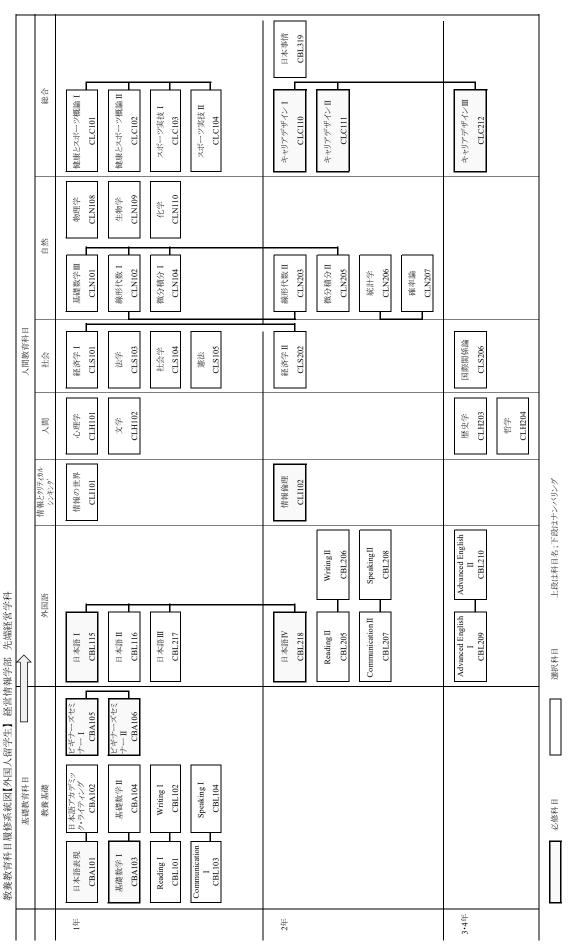
付各 種規 · 程 録·

履プ国 修りである。 項厶報

項厶報

種

#### 教養教育科目履修系統図【外国人留学生】 経営情報学部 先端経営学科



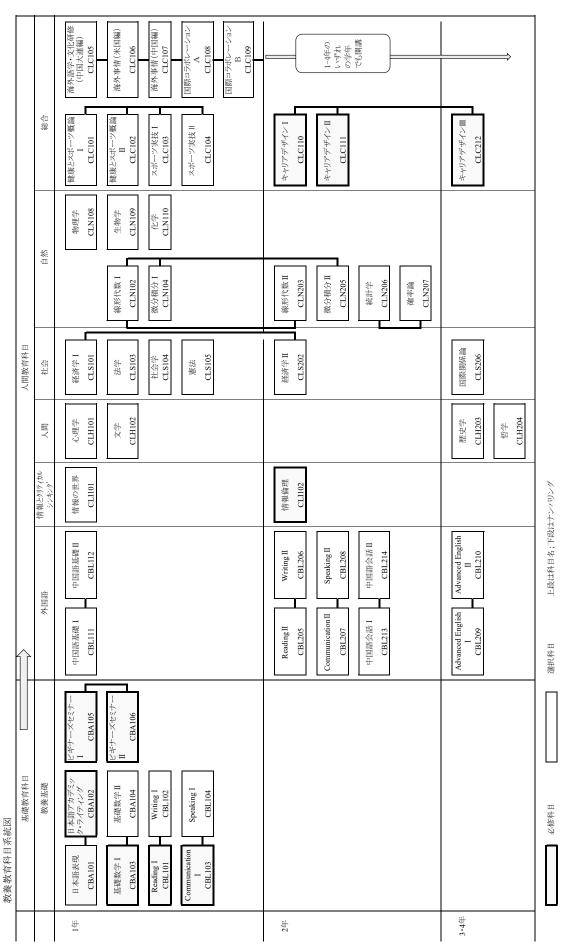
単位制

度

授

業

## 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



付各種規

· 程 録·

履プ国

修りである。

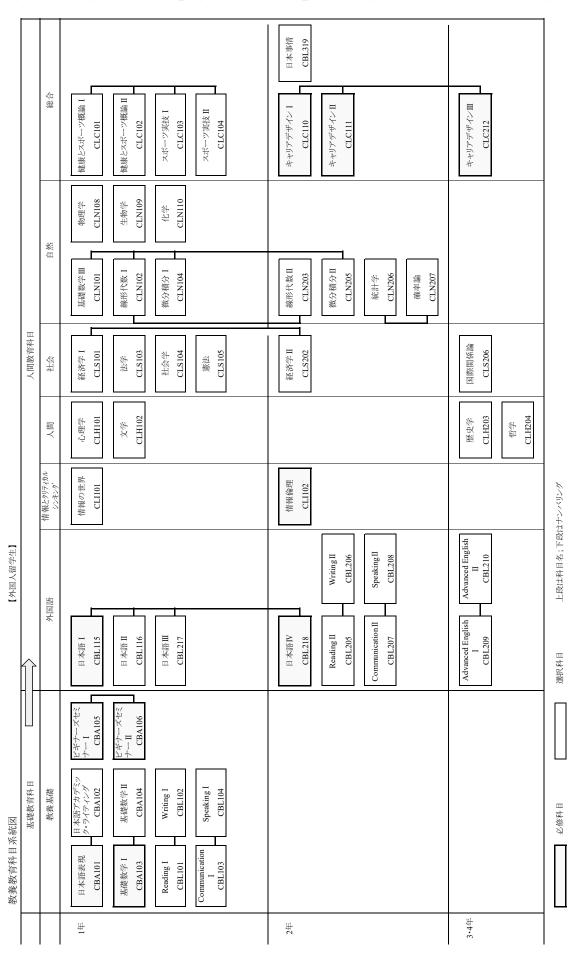
項厶報

# 

程 録· 履プ国 

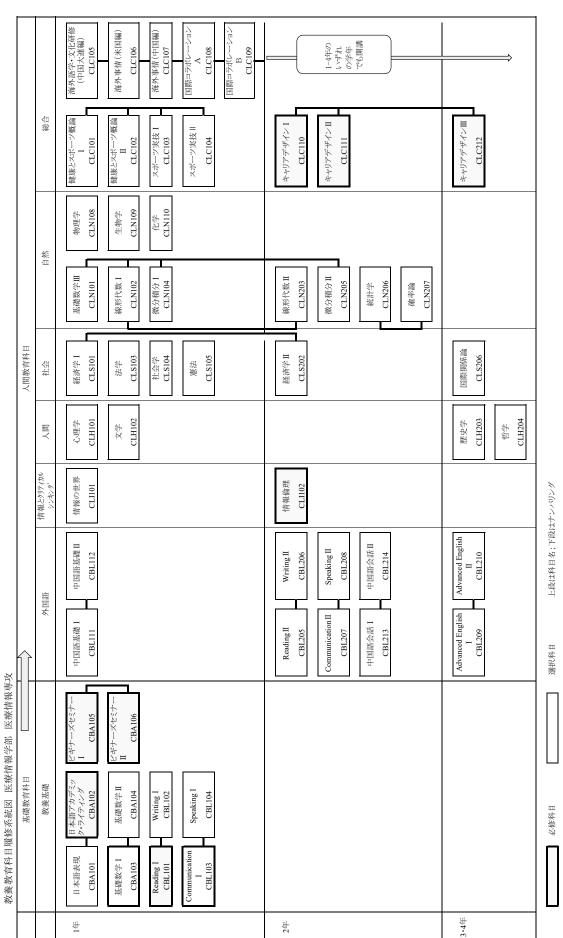
項厶報

#### 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

# 教養教育科目履修系統図 医療情報学部 医療情報専攻



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

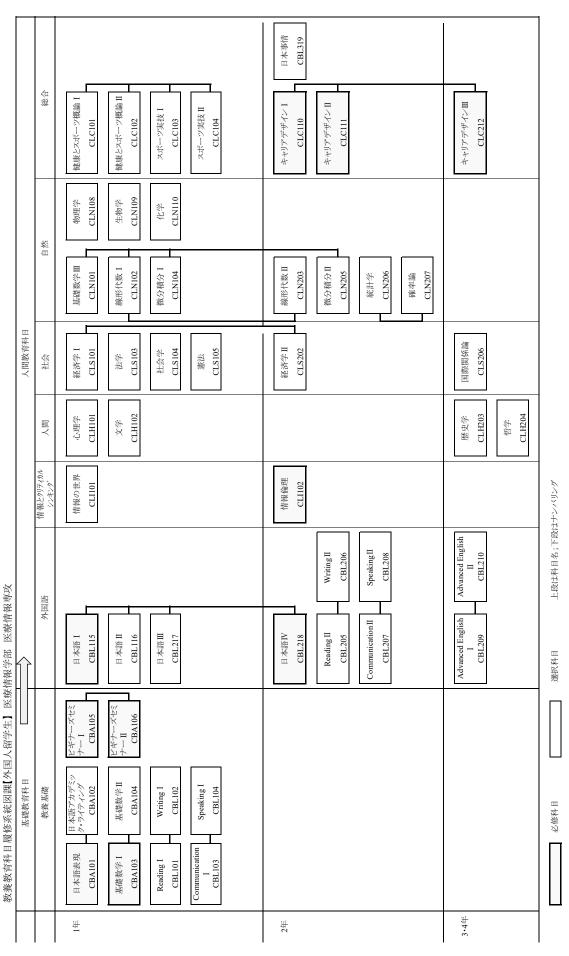
付各 類程・ プ国

# 

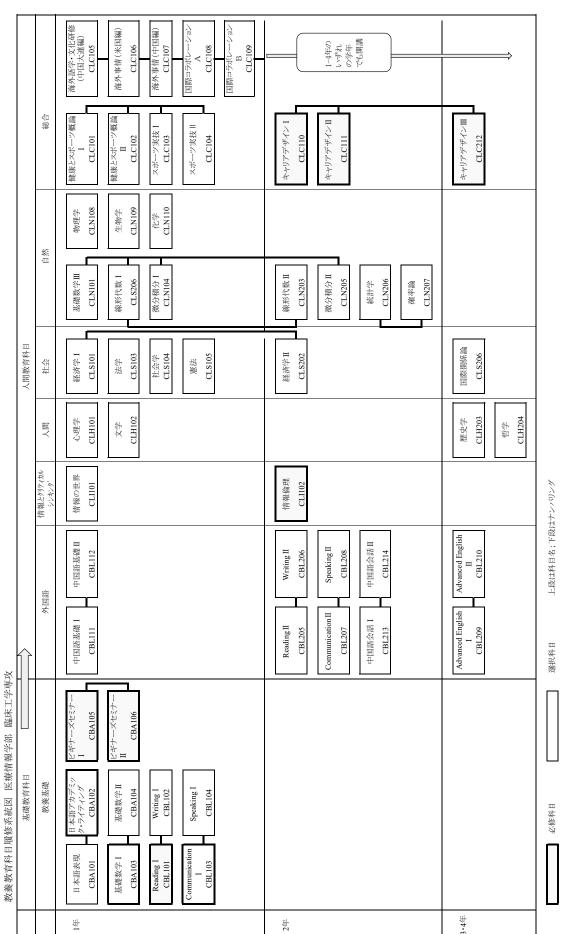
禄· 履プ国 項厶報

規

#### 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



# 教養教育科目履修系統図 医療情報学部 臨床工学専攻



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

単

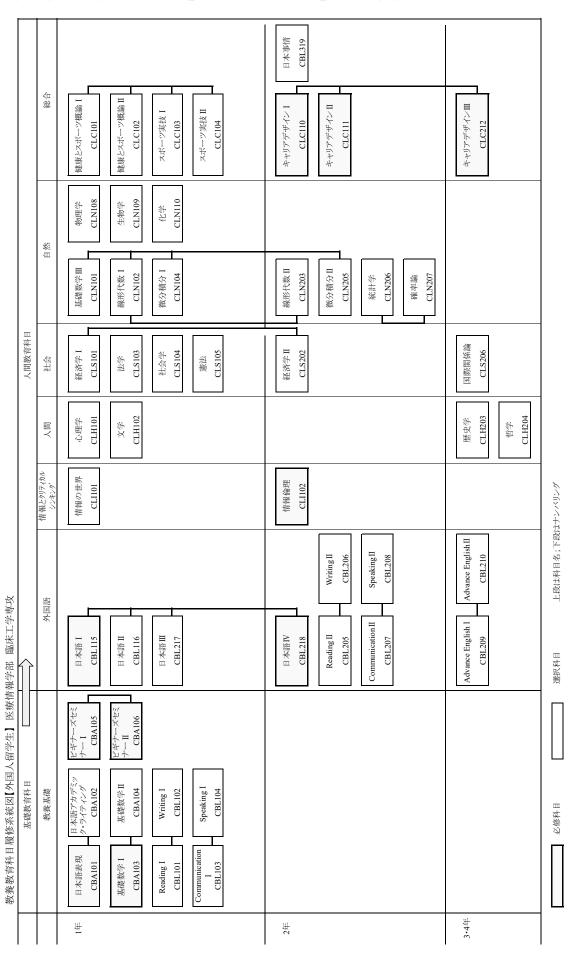
項の 履修モデル 数育課程

付各種規程· 録

- | 履修 要項 プログラム 国際情報

種

#### 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

# 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】

					卒業	烈定・学	位授与企	の方針と科	目との間	腫		ント	プテン	ノシノ・	<b>5</b> 7
			<b></b>	以 目 名	1	2	3			6		В			E
				日本語表現		0		0		$\bigcirc$		0		0	
				日本語アカデミック・ライティング		0			(		0	0			
			教	基礎数学→基礎数学Ⅰ						$\overline{\mathbb{C}}$	0				
				基礎数学Ⅱ					(	$\bigcirc$	0				
			養	Reading I			0	Ö					0	0	
			基	Writing I			0	<u>O</u>					0	0	
			礎	Communication I			0	0					0	0	
		基		Speaking I	$\perp$		0	0		$\overline{}$			0	0	$\overline{}$
		礎		ビギナーズセミナー I ビギナーズセミナー I	0	0		0	(	<u>)</u>	0	00		0	0
		基礎教育科目		Reading I			0	0				0	0	0	$\dashv$
		科	h h	Writing I			0	Ö					0	0	$\dashv$
授			外	Communication II	+		ŏ	Ö					Ö	Ö	$\dashv$
				Speaking I	+		ŏ	Ŏ					ŏ	Ö	$\dashv$
	教		_	Advanced English I	+		Ö	ŏ					Ö	Ö	=
	33		围	Advanced English II	1		Ŏ	Ŏ					Ŏ	Ŏ	$\dashv$
				中国語基礎I			Ŏ	Ŏ					Ŏ	Ŏ	$\neg$
業				中国語基礎Ⅱ			Ŏ	Ŏ					Ŏ	Ŏ	$\neg$
			語	中国語会話I	1		Ŏ	Ŏ					Ŏ	Ŏ	$\dashv$
	養			中国語会話Ⅱ			Ō	Ō					Ō	Ō	
			情報とクリティ	情報の世界	0	0		0	(	$\supset$		0		0	0
∓N.			カルシンキング	情報倫理	0			0	(	$\overline{\mathbb{C}}$	0			0	$\circ$
科				心理学				0		$\bigcirc$	0			0	
			人	文学			0		(	$\subseteq$	$\circ$		0		
	教		間	歴史学			0						0		
				哲学						$\overline{\mathbb{C}}$	0				
		人		経済学Ⅰ	-						$ \circ $				
			社	経済学Ⅱ	-					$\overline{\bigcirc}$	0				
	<u> </u>			法学	-					$\subseteq$	0				$\dashv$
	育		会	社会学 憲法							00				-
		間					0			5	$\bigcirc$		0		-
の				基礎数学Ⅲ ※システム情報学科以外	+					5					$\dashv$
				線形代数I	+					5					$\dashv$
	科	+/_		線形代数Ⅱ	1					$\tilde{\overline{\overline{\overline{\overline{\overline{\overline{\overline{\overline{\overline{\overline}}}}}}}}}$	Ŏ				$\dashv$
		教		微分積分 I						Š	Ŏ				
#817				微分積分Ⅱ						Š	Ŏ				
概				統計学	İ					Č	Ö				
		<b>=</b>	İ	確率論					(	C	0				
		育	然	物理学						$\overline{C}$	0				
			700	生物学						$\bigcirc$	0				
要				化学						$\bigcirc$	0				
		科		健康とスポーツ概論I				0		<u>C</u>	0			0	
		14		健康とスポーツ概論Ⅱ				<u>O</u>		$\subseteq$	0			0	
			総	スポーツ実技Ⅰ				0		$\subseteq$	$\bigcirc$			0	
				スポーツ実技Ⅱ	-			0	(	$\bigcirc$	0			0	
				海外語学・文化研修(中国大連編)	-		0	0					0	0	
				海外事情(米国編)			0	0					0	0	
				海外事情(中国編) 国際コラボレーションA	-		0	0					0	0	$\dashv$
				国際コフがレーションA   国際コラボレーションB			8	0	+				0	0	$\dashv$
			合	国际コフがレーフョフB   キャリアデザイン I				0	+					0	
				キャリアデザインⅡ	$\frac{10}{10}$			0						$\overline{0}$	$\frac{\circ}{\circ}$
				<u>  ゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙                 </u>	$\frac{10}{10}$				(	$\overline{\Box}$	0				$\tilde{\circ}$
				日本語 I	<del>1</del>		0	0					0	0	$\dashv$
				□□本語Ⅱ			ŏ	ŏ					ŏ	Ŏ	$\dashv$
	留学	生向(	<b>ナ科目</b>	□本語Ⅲ	1		Ť	Ŏ					Ť	Ŏ	$\dashv$
				□本語N	1			Ŏ						Ŏ	
				日本事情			0	0					0	Ō	
				•	-										—

項厶報

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成試 |験 | | | よ 績び 進 級 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 記報要 付各 ) 種 規 程 録·

履プ国

修り際要う情

項厶報

# 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]

			科 目 名	<u>卒業認</u> ①	<u>踀 · 学</u> │ ②	位授与(   ③	<u>の方針と</u>   ④	:科目と   ⑤	の関連 6	Α	コン	ピテン C	ノシ <u>ー</u> D	ГЕ
			情報メディア入門I	$\odot$	•					_ ^ <b>`</b>				
			情報メディア入門Ⅱ	10	0						0			$\vdash$
			ビギナーズセミナーI	10	Ö				0	0	Ō			0
			ビギナーズセミナーI	10	0		0		0		0		0	0
		Ħ	ICT入門	+	0						0			
		基礎教育科目	日本語アカデミック・ライティング		Ö				0		Ö			_
		教	基礎数学						Ō	Ö				_
		育彩	Reading I			0	0					0	0	+
			日本語表現		0		Ō		0		0		Ō	+
			情報の世界		Ō		Ō		Ō		Ō		Ō	0
授			情報倫理	0			0		0	0			0	0
			情報メディア学 I	10	0						0			
	教		 情報メディア学Ⅱ	10	0						0			+
	3		Reading I	$\perp$		0	0					0	0	+-
4¥			Communication I	+		0	0			<del>                                     </del>		0	0	+
業			Communication I			0	0					0	0	<del>                                     </del>
			Speaking I	+		0	0			$\vdash$		0	0	_
	養		Speaking I	+		0	0			<del>                                     </del>		0	0	_
			Writing I			0	0					0	0	<del>                                     </del>
科			Writing I			0	0					0	0	
			中国語基礎 I			Ö	0					Ö	0	+
	教	人	中国語基礎Ⅱ			Ö	0					0	0	+
			中国語会話I			Ö	0					0	0	+
			中国語会話Ⅱ			Ö	0					Ö	0	+
		間	心理学				0		0					_
	育	10)	文学			0			0	0		0		<del>                                     </del>
						0						0		+
			哲学						0	0				_
の		教	 経済学 I						0	0			0	0
	ŀ		A KA A STATE OF THE						0	0			0	0
	科		法学						Ö	0			0	+
			社会学						Ö	0				+
概		育	憲法						0	0				+
			国際関係論			0			Ö	Ö		0		+
			線形代数						Ō	Ö				+
		科	身近な数学							<u> </u>				_
要	i	• •	微分積分						0	0				<del>                                     </del>
<b>X</b>			統計学						Ō	Ö				$\vdash$
			確率論						Ō	Ō				<u> </u>
			物理学						0	0				<u> </u>
			生物学						Ō	Ō				<u> </u>
			化学						Ō	Ō				
			健康とスポーツ概論 I				0		Ō	Ö			0	
			健康とスポーツ概論Ⅱ				Ō		Ō	Ö			Ö	
			キャリアデザインI	10			Ō			Ť			Ō	0
			キャリアデザインⅡ	10			Ō						Ō	Ō
			キャリアデザインⅢ	Ō					0	0			Ť	Ō
			日本語 I	Ť		0	0			Ť		0	0	
			日本語Ⅱ			Ō	Ō					Ŏ	Ō	
留学	生向 科目	け	日本語Ⅲ				Ō						Ō	
<b>₹</b>	PH I		日本語 N				0						Ō	
			日本事情			0	Ō					0	Ō	<u> </u>

業

進

# 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
А	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
В	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
С	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
А	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
В	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 試験および 進

級 卒

# 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

	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											
科 目 名	(						ビジネ	スデザイ	ン領域	地域	ビジネス	 ス領域
	1	2	3	4	(5)	6	Α	В	С	Α	В	D
経営学への招待		0			0				0			0
流通の仕組み		0			0				0			0
デジタルビジネス概論	0	0			0		0		0	0		0
自己発見ゼミナール		0			0				0			0
プロジェクトゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
プロジェクトゼミナールⅡ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナールⅡ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナールⅢ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
卒業論文	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
簿記原理システム論 I		0			0				0			0
簿記原理システム論Ⅱ		0			0				0			0
経営戦略論		0			0				0			0
経営管理論		0			0				0			0
Webビジネス論	0	0			0		0		0	0		0
ベンチャービジネス論	0	0			0		0		0	0		0
知的財産権論		0			0				0			0
民法		0			0				0			0
ビジネスプラン	0	0			0		0		0	0		0
サービスマネジメント	0	0			0		0		0	0		0
マーケティング論	0	0			0		0		0	0		0
マーケティングリサーチ	0	0			0		0		0	0		0
現代の財務会計論 I		0			0				0			0
現代の財務会計論Ⅱ		0			0				0			0
情報システム学概論 I	0	0			0		0		0	0		0
情報システム学概論Ⅱ	0	0			0		0		0	0		0
インターンシップ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
デジタルマーケティング	0	0			0		0		0	0		0
コンピュータ会計		0			0				0			0
コストマネジメント		0			0				0			0
企業倫理		0			0				0			0

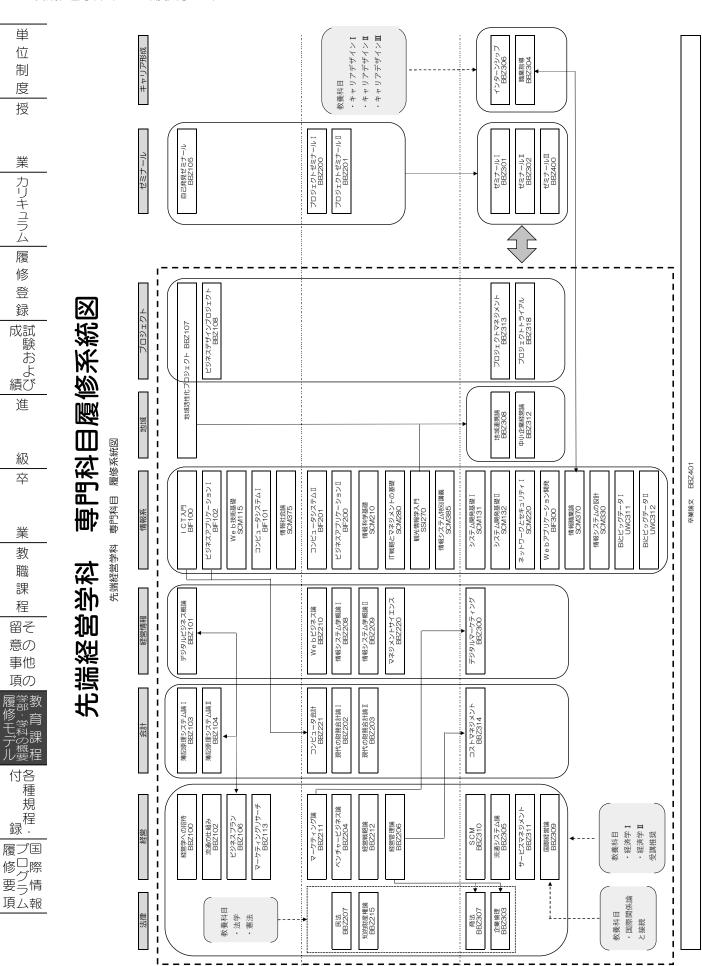
単 位

先端経営学科(2024年度入学生~)

	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					
科 目 名							ビジネ	スデザイ	ン領域	地域	ビジネス	 K領域	
	1	2	3	4	(5)	6	Α	В	С	Α	В	D	
商法		0			0				0			0	
流通システム論	0	0			0		0		0	0		0	
マネジメントサイエンス	0	0			0		0		0	0		0	
プロジェクトマネジメント	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0	
SCM	0	0			0		0		0	0		0	
地域活性化プロジェクト		0			0				0			0	
ビジネスデザインプロジェクト	0	0		0	0		0	0	0				
国際経営論		0			0				0			0	
地域連携論		0			0				0			0	
中小企業経営論		0			0				0			0	
職業指導		0			0				0			0	
ICT入門	0	0			0		0		0	0		0	
ビジネスアプリケーション I	0	0			0		0		0	0		0	
Web技術基礎		0							0				
コンピュータシステム I		0							0				
コンピュータシステムⅡ		0							0				
ビジネスアプリケーションⅡ		0							0				
情報科学基礎		0							0				
IT戦略とマネジメントの基礎	0						0			0			
観光情報学入門	0						0			0			
システム開発基礎I		0							0				
システム開発基礎 Ⅱ		0							0				
ネットワークとセキュリティI		0							0				
Webアプリケーション開発		0							0				
情報社会論	0						0			0			
情報職業論	0						0			0			
情報システム特別講義	0	0					0		0	0			
B I とビッグデータ I	0	0			0		0		0	0		0	
B∣とビッグデータⅡ	0	0			0		0		0	0		0	
プロジェクトトライアル	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0	

制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 履プ国 修りである。

項厶報



2年次

g · 4年次

-- 年次

よ 績び

進

黌程

#### 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。

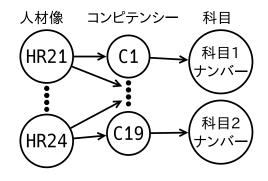
選択科目が多くなる2年次以降,履修する科目を決める際に,自分の進む方向(領域)を考えてください。なお,領域を明示的に選択する必要はなく,自由に履修する科目を選択できます。1つの領域に軸足を置いて学ぶことも,バランスよく学ぶこともできます。

- 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。
- Al領域: Alに詳しいAl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となるコンピテンシー(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
- Al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

<u>級</u>卒

種規

意の

事他

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。

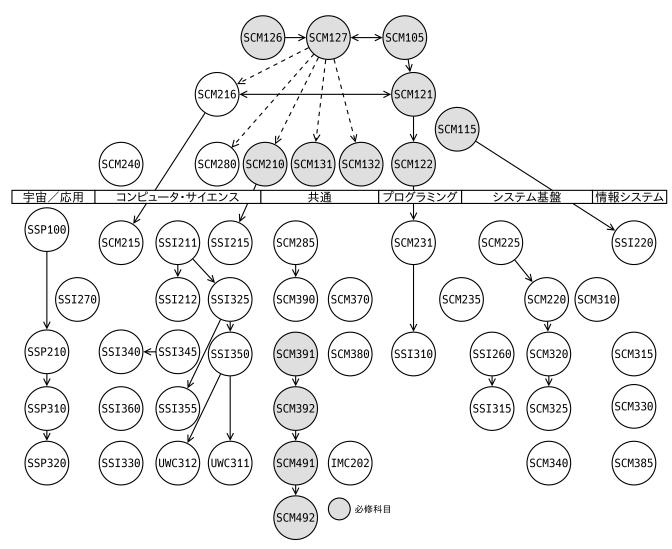


図1 システム情報学科情報系専門科目の科目マップ

#### 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。

項の

#### 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	Α	Ν	Ε
SSP100	宇宙への挑戦	0			
SSP210	宇宙工学基礎				
SSP310	宇宙情報利用概論				
SSP320	宇宙開発情報学				
SS1211	離散数学 I				
SS1215	情報理論				
SS1212	離散数学Ⅱ				
SS1325	人工知能				
SS1340	コンピュータグラフィックス				
SS1345	画像処理				
SS1350	データマイニング				
SS1360	数値計算				
SS1355	オペレーションズリサーチ				
SS1330	計算機科学論		0		

ナンバー	科目名	S	Α	N	Е
UWC311	BIとビッグデータ I		0		
UWC312	BIとビッグデータⅡ				
SCM231	Javaプログラミング				0
SS1310	モバイルシステム開発演習				
SCM225	オペレーティングシステム			$\bigcirc$	0
SCM235	システムプログラミング入門			$\bigcirc$	0
SCM220	ネットワークとセキュリティI			$\bigcirc$	0
SCM320	ネットワークとセキュリティⅡ			0	0
SCM325	ネットワークの構成と管理			$\bigcirc$	0
SCM340	IoT技術総論			$\bigcirc$	0
SS1220	Webアプリケーション基礎				0
SCM310	データベース				0
SCM315	ソフトウェア工学				
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となる知識・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

#### 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。

級 卒

#### 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。

経営科目群のうちの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。

業

業

進

規

項の

#### 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	$\circ$																		
HR21		$\circ$	0	0		0					$\bigcirc$	0							
HR22			0	0							$\circ$	0							
HR23				0	0		0			0	0	0							
HR24					0			$\circ$		0	0	0							
HR25									0										
HR26													0	$\circ$					
HR41															$\circ$	0			
HR42																	0		
HR51																		0	0

事他項の

級 卒 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

	X . 270 Z(131K3 1 16)=2 C722
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)に必要となる専門知識を持ち,説明できる。
C14	教職(数学)に必要となる専門知識を持ち,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 試験および

級 卒

業

進

教職課程をの他

項の

## 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		*業認深 (もの) 目と(	与針	ع	科								<b>□</b> :	ンヒ	゚゚゚゚゚゙テ゚゚	ンシ	<u> </u>							
		(1)	23				C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16 C	217 0	218	C19
SCM105	ICT入門		0	0																0					
SCM126	コンピュータシステム I		0														$\circ$		Ö				+	$\dashv$	
SCM127	 		0														ŏ		Ö				_		_
SCM210	情報科学基礎		0										0				ŏ			0		_	+	_	_
SCM121	プログラミング入門		0														$\Box$	$\overline{\bigcirc}$	0			-	+	$\dashv$	-
SCM121	プログラミング基礎	-	0				-										$\dashv$	0				-	+	$\dashv$	
	_ ノロノフミンフ <del>室</del> 旋 Web技術基礎	-	0				-	0									0	$\cup$	0			_	+	$\dashv$	-
	VV E D 技術奉碇 システム開発基礎 I					-											$\Box$		0			-	-	-	_
			0							0												_	+	-	_
	システム開発基礎Ⅱ		0						0								0		0				_		_
	経営学への招待	-	0				_								0								_	_	-
	デジタルビジネス概論	_	0			-	_								0	$\vdash$	$\dashv$					+	+	4	$\dashv$
BBZ102	流通の仕組み	-	0			-									0							-	_	_	_
	簿記原理システム論Ⅰ		0												0									_	_
BBZ104	簿記原理システム論Ⅱ		0			_	_								0		$\dashv$					_	4		_
BBZ210	Webビジネス論	<u> </u>	0			_	<u> </u>				_	_	_	_	0	$\square$						$\perp$	$\perp$	4	_
BBZ311	サービスマネジメント	L	0												0							_	$\perp$	_	_
BBZ300	デジタルマーケティング	<u> </u>	0												0										
SCM391	ゼミナール I	0					0															0		C	0
SCM392	ゼミナールⅡ	0			0		0															0			0
SCM491	ゼミナールⅢ	0		0			0															0			0
SCM492	卒業論文	0		0	0		0															0	(		0
SSP100	宇宙への挑戦		0											0											
	幾何学入門		0										0							0					
SCM216	アルゴリズム基礎		0															$\circ$							
SSP210			0											0											
SS1270	観光情報学入門			0	0																	0			$\bigcirc$
SS1260	組込みシステム基礎		0									0													
SCM215	アルゴリズムとプログラム設計		0															0							
SCM231	Ja∨aプログラミング		0					0										0							
SS1211	離散数学 I		0										0							0					
SCM220	ネットワークとセキュリティI		0						0										0						
SS1215	情報理論		0										0												
SS1220	Webアプリケーション基礎		0					0	0	0							0		0						
SCM235	システムプログラミング入門		0						0									0							
SCM225	オペレーティングシステム		0						0								0								
SCM280	IT戦略とマネジメントの基礎		0					0									0								
SCM285	プロジェクト基礎			0																		0	ST		
SCM380	インターンシップ	0					0																		
SCM370	情報職業論		0												0				0						
SCM375	情報社会論	T	Ö			T									Ō				Ė				$\top$	$\dashv$	
	情報システム特別講義	0			0		0																	ST	
	メディアデザイン特別講義	Ö			Ŏ		Ŏ									П							_	ă	$\neg$
	宇宙開発情報学	ŕ	0		Ĺ		É							0									$\dagger$		
SSP310		T	Ŏ											Ŏ									$\top$	$\dashv$	$\neg$
	モバイルシステム開発演習		Ö			$\vdash$		0						Ť		$\Box$	$\neg$	0				$\top$	+	$\dashv$	-
	データベース		Ö					$\frac{\circ}{\circ}$		0						H						$\top$	+	$\dashv$	$\exists$
	- ファイン・ファイン・ファイン・ファイン・ファイン・ファイン・ファイン・ファイン・		0					$\overline{0}$								H							+	$\dashv$	$\exists$
	ネットワークとセキュリティ <b>Ⅱ</b>	H	Ö			$\vdash$		$\overline{}$	0							$\vdash$	$\dashv$					$\dashv$	+	$\dashv$	$\dashv$
SCM325	ネットワークの構成と管理	H	0						$\overline{0}$							$\vdash$	$\dashv$		0			+	+	+	-
	情報システムの設計		0		$\vdash$		$\vdash$	0								Н	$\dashv$		0				+	$\dashv$	$\dashv$
	組込みシステム開発		0				$\vdash$					0				H	$\dashv$					+	+	$\dashv$	$\dashv$
	人工知能	$\vdash$	0		$\vdash$		$\vdash$				0					$\vdash$	$\dashv$			0		+	+	$\dashv$	$\dashv$
	八工加能	$\vdash$	0	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	<u> </u>					-	0	-		$\vdash\vdash$	$\dashv$			0		+	+	$\dashv$	-
	可异族科子城論 離散数学Ⅱ	-	0		$\vdash$		$\vdash$						0			$\vdash$	$\dashv$			0		+	+	$\dashv$	$\dashv$
	離取数字	<u> </u>	0			$\vdash$	-										$\dashv$					+	+	-	-
	_コンにュータグラフィックス  画像処理	$\vdash$			$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$					$\vdash$	$\vdash$				$\dashv$		0			+	+	$\dashv$	-
	画像処理	$\vdash$				$\vdash$	_				0	-				H	$\dashv$			0		+	+	+	_
JS1330	ノ メイト—ノノ	<u> </u>	$ \mathcal{O} $								$\cup$									$\cup$					

単位制度 授業 カリキュラム 履修登録 試験および 華級 卒

業教職課程をの他の

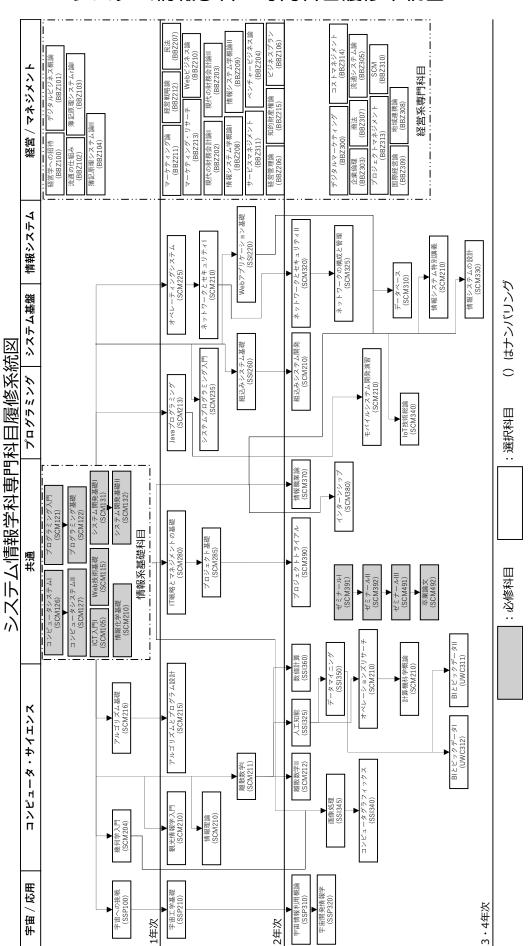
履修モデル 学部・学科の概要 和 課 程

付各種規程・
履プ国

履び回り 要項回り 関係 専項

ナンバー	科目名	授 <del>:</del>	∌σ ]と	定 )方針 :の[	計と 関連	_科 Ē								コン											
		1	2)(3	3)(4	)(€	6	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9 (	:10 C	211	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18 C	19
SS1355											0		0							0				$\perp$	_
SS1360	数値計算					$\perp$							0												╝
SCM340	IoT技術総論		)					0	0			0												$\perp$	┙
UWC311	B I とビッグデータ I		)								0		0											$\perp$	╝
UWC312			)								0		0												_
SCM390	プロジェクトトライアル			C		$\perp$																0	0		╝
BBZ106	ビジネスプラン													(	$\supset$										_
BBZ208	情報システム学概論I		)					0																	
BBZ209	情報システム学概論 Ⅱ		)					0																	
BBZ212	経営戦略論		)																						
BBZ206	経営管理論		)																						
BBZ204	ベンチャービジネス論		)												$\circ$										╝
BBZ215	知的財産権論													(	$\supset$										╝
BBZ207	民法		$\supset$												$\supset$										╝
BBZ211	マーケティング論		$\supset$												$\bigcirc$										
BBZ113	マーケティングリサーチ													(											
BBZ202	現代の財務会計論Ⅰ		)												$\bigcirc$										
BBZ203	現代の財務会計論Ⅱ													(	$\bigcirc$										
BBZ314	コストマネジメント		)												$\bigcirc$										
BBZ303	企業倫理																								
BBZ307	商法													(											П
BBZ305	流通システム論		$\supset  $											(											
BBZ220	マネジメントサイエンス		7											(	$\supset$										
BBZ313	プロジェクトマネジメント				Τ									(	$\supset$										$\neg$
BBZ310	SCM														$\supset$										$\exists$
BBZ309	国際経営論														$\circ$									$\top$	$\exists$
BBZ308	地域連携論													(	$\circ$										T

## システム情報学科 専門科目履修系統図



単位制

教

職

課

程

留そ

付番規程・プラ

 進

## 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の管理・運営ができる人	報システムを基盤とした情報処理技術を 材	・ ・活用して, 診療情報や医療情報
(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	会に還元できる人材
(C)		直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	工実践的知識および医療や健康情
(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	<del>d</del>
(g)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	J値観の多様性を理解し,医療人
(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・運営力	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 推進できる人材	知識をもとに,健康情報を管理・分析だ	でき、ヘルスリテラシー向上を
(b)	生涯にわたり最新の医学	·診療情報, 医療情報技術, 食と健康と愉	情報を学び社会に還元できる人材
(C)		直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	実践的知識および医療や健康情
(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	ţ
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	「値観の多様性を理解し,医療人
(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 <del>:</del>	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	3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	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

登

項の

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 <b>①</b> 人材像			
(a)	専門的医学知識や医療情 管理・運営ができる人材	報システムを基盤とした情報処理技術を	E活用して,診療情報や医療情報
(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過	還元できる人材
(C)		直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	実践的知識および医療や健康情
(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	đ
(e)	I .	門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	面値観の多様性を理解し、医療人
(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, 高度かなる臨床工学技術を駆使	つ多様化する医療機器に対応できる基礎 できる人材	的知識を修得し,指導的立場と
(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)	I .	直面する問題を見出し,解決するために に問題を解決することができる人材。	工実践的知識および医療や健康情
(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	<b>d</b> .
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材。	面値観の多様性を理解し, 医療人
(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	歳を応用できる
D-2		礎的な工学的知識を理解し,生命維持数できる能力に加え,IT技術を基盤とした	
D-3	I .	ジメントに関する知識や,患者の健康総 や他の職種との円滑なコミュニケーショ	

## 単 位 制 度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成試 験 お-よ 績び 進 級 卒 業 教

歌職課程 留意事項 履修モデル その他の 教育課程

録』国際では、関係の関係である。

#### 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

TN 0 4	卒業記	認定・学	位授与在	の方針と	:科目と	の関連				コン	ピテン	シー			
科目名	1	2	3	4	(5)	6	A-1	A-2	A-3			B-3	C-1	C-2	C-3
医学概論	$\bigcirc$						$\bigcirc$	$\bigcirc$		$\bigcirc$			$\bigcirc$		
臨床医学総論	0	0			0	0	0	0		0			0		
解剖学	0	0					0	0		0			0		
生理学	0	0									0		0		
医学用語概説	0	0			0	0	0	0		0					
医療制度論	0	0			0	0	0	0							
医療倫理概説	0	0					0	0		0			0		
病理学	0	0					0	0		0	0		0		
生化学	0	0								0	0		0		
チーム医療概論	0	0					0	0		0			0		
福祉総論	0	0					0	0		0			0		
薬理学	0	0			0			0		0		0	0		
免疫学	0	0					$\circ$	0		0			0		
医用工学概論 I	0	0			0										0
医用機械学概論	$\circ$	0			0										0
医用工学概論 Ⅱ	0	0			0										0
臨床医学I	0	0	0		0	0	0	0		0			0		
臨床医学Ⅱ	0	0	0		0	0	0	0		0			0		
臨床医学Ⅲ	0	0	0		0	0	0	0		0			0		
臨床医学IV	0	0	0		0	0	0	0		0			0		
臨床医学V	0	0	0		0	0	0	0		0			0		
臨床医学VI	0	0	0		0	0	0	0		0			0		
公衆衛生学 I	0	0				0	0	0		0					
公衆衛生学Ⅱ	0	0				0	0	0		0					
医療安全管理学 I	0	0				0	0	0	0					0	
生命情報科学 [	0	0							0		0	0	0	0	
生命情報科学Ⅱ	0	0							0		0	0	0	0	
分子栄養学	0	0								0	$\circ$		0	0	
食品保健科学	0	0								0			0		
食品関係法規	0	0								0			0		
ヘルスケアIT演習	0	0								0	0	0			
認知症総論	0	0	0	0	0	0		0				0	0		
医療情報学概論	0	0	0		0	0	0	0	0		0	0	0	0	
医療事務総論	0	0					0	0							
病院管理論	0	0					0	0							
診療情報管理学Ⅰ	0	0					0	0					0		
診療情報管理学Ⅱ	0	0					0	0					0		
診療情報管理学Ⅱ	0	0			0		0	0	0				0		
診療情報管理学演習 I	0						0	0							
診療情報管理学演習Ⅱ	0	0					0	0					0		
診療報酬請求事務論	0	0					0	0							
診療報酬請求事務論演習	0	0					0	0							
医療統計学 [	$\circ$	0					0		0	0	$\circ$			0	0

単 位

医療情報学科(2024年度入学生~)

N 0 4	卒業詞	記定・学	位授与0	の方針と	:科目との	の関連				コン	ピテン	ノシー			
科目名	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	$\circ$	0			0		$\bigcirc$	0	0					$\bigcirc$	$\bigcirc$
疾病分類概論	0	0					$\circ$	0							
国際医療統計分類 [	0	0					$\circ$	0	0						
国際医療統計分類 Ⅱ	$\circ$	0					$\circ$	0	0						
国際疾病分類(ICD11)演習	0	0					$\circ$	0	0						
がん登録概論	0	0					0	0	0						
医療情報演習応用 I	$\circ$	0	$\circ$		0	0	$\circ$	0	0					$\circ$	
医療情報演習応用Ⅱ	0	0	0		0	0	$\circ$	0	0					$\circ$	0
薬学基礎演習	0	0			0			0		$\circ$		0	0		
DPCマネジメント概説	0	0				0	$\circ$	0	0						
医療情報システム演習	0	0					0	0							
医療マーケティング論	0	0					0	0							
医療経済学概論	0	0					0	0		0					
ICT入門		0			0	0			0			0			0
コンピュータシステム I		0			0	0			0			0			0
コンピュータシステムⅡ		0			0	0			0			0			0
プログラミング入門		0			0	0			0			0			0
プログラミング基礎演習		0			0	0			0			0			0
ITストラテジ		0			0	0	0	0	0			0		$\circ$	0
ITマネジメント		0			0	0	0	0	0			0		$\circ$	0
基本情報演習 I		0			0	0		0	0			0		0	0
基本情報演習Ⅱ		0			0	0		0	0			0		0	0
機械学習の基礎		0			0	0					0	0		0	0
機械学習プログラミング演習		0			0	0					0	0		0	0
Web技術基礎		0			0	0			0			0			0
システム開発基礎		0			0	0			0			0			0
ネットワークとセキュリティI		0			0	0			0			0			$\bigcirc$
ネットワークとセキュリティⅡ		0			0	0			0			0			0
情報社会論	0	0	0			0	0	0	0						
情報職業論	0	0	0	0		0	0	0	0						
画像処理		0			0	0	0		0			0			0
データサイエンス	0	0			0	0		0	0		0	0		$\circ$	0
医療情報特別講義	0	0	$\circ$		0	0	0	0				0		$\circ$	0
病院実習	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
インターンシップ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
医療情報演習	0	0				0		0	0	0				0	
バイオテクノロジー実習		0								0	0				
基礎ゼミナール		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	$\circ$
ゼミナール I	Ō	Ō	0	0	Ō	0	0	0	Ō	Ō	0	Ō	Ō	0	Ō
ゼミナールⅡ	Ō	Ō	0	0	Ō	0	0	0	Ō	Ō	0	Ō	Ō	0	O
ゼミナールⅢ	Ō	Ō	0	0	Ō	0	0	0	Ō	Ō	0	Ō	Ō	0	0
	Ō	Ō	0	Ō	Ō	Ō	0	Ō	Ō	Ō	Ō	Ō	Ō	0	0
プロジェクトトライアル	Ō	Ō	_	0	Ō	Ō		Ō	0	Ō	0	Ō		_	0
BIとビッグデータ I	<u> </u>	0			Ō	0		0	0			Ō			0
BIとビッグデータI					0	0		0	0			Ŏ			
	<u> </u>		l	<u> </u>			<u> </u>			<u> </u>	l		<u> </u>	<u> </u>	

制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各種規 程 録· 履プ国 修りである。

項厶報

単位制度 授業 カリキュラム 履修登録 試験および 進

業教職課程。その他の

級 卒

### 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

	卒業認	定・学	位授与6	の方針と	:科目と	の関連	コン	゚ピテン	シー
科目名	1	2	3	4	(5)	6	D-1	D-2	D-3
医学概論						0	$\circ$		
解剖学	0	0					0		
生理学	0								
病理学	0	0					0		
医療倫理概説	0						0		
生化学 I	0					0	0		
生化学Ⅱ	0						0		
チーム医療概論	0	0					0		
福祉総論	0						0		0
薬理学	0						0		0
免疫学	0	0					0		
認知症総論	0	Ō	0	0	0	0	Ō		0
医療安全管理学 I		0					0	0	
医療安全管理学 🛘	0	Ō				0	Ō	Ō	
医療安全管理学Ⅲ	0	0				0	0	0	
臨床医学総論 I (内科·外科·検査)		0	0		0	0	0		
臨床医学総論Ⅱ(麻酔・集中・救急・手術)	0	0	0		0	0	0		
臨床医学総論Ⅲ (呼吸器·感染症)	0	0	0		0	0	0		
臨床医学総論Ⅳ (消化器·血液)	0		0		0		0		
臨床医学総論V(内分泌・神経・筋肉)	0	0	0		0	0	0		
臨床医学総論 VI (循環器·代謝)	0	0	0		0	0	0		
臨床医学総論VI(腎臓・泌尿器・生殖器)	0		0		0		0		
医用工学概論 [	0	0			0		0		
医用工学概論 I	0	0			0		0		
臨床工学関係法規 I	0						0		
臨床工学関係法規Ⅱ	0	0				0	0	0	
公衆衛生学 [	0	0				0	0		
公衆衛生学Ⅱ	0	0				0	0		
分子栄養学	0	0					0		0
食品保健科学	0	0					0		0
臨床工学基礎演習 I	0						0		
臨床工学基礎演習Ⅱ	0						0		
臨床工学演習I	0						0		
臨床工学演習Ⅱ	0						0		
医療情報学概論	0	0	0		0	0		0	
医療統計学	0	0			0		0	0	
医療経済学概論			0	0		0		0	0
病院情報システム概説	0	0				0	0	0	0
医療情報システム演習	0	0					0	0	0
医療マーケティング論	0	0					0	0	0
医用情報処理工学 I		0			0	0		0	
医用情報処理工学Ⅱ		0			0	0		0	
医用情報処理工学Ⅲ		0			0	0		0	
医用情報処理工学 IV		0			0	0		0	

単

医療情報学科(2024年度入学生~)

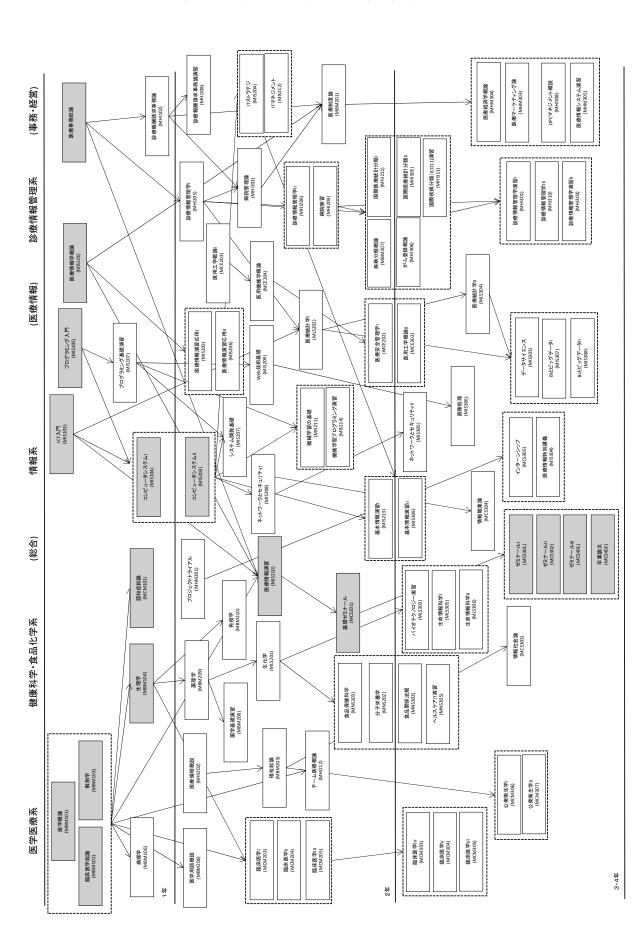
科目名	卒業認	定・学	位授与6	の方針と	科目と	の関連	コン	ピテン	シー
科目名	1	2	3	4	(5)	6	D-1	D-2	D-3
プログラミング入門		0			0				
基本情報演習 I		0			0	0		0	
プログラミング基礎演習		0			0	0		0	
ITストラテジ		0			0	0		0	
ITマネジメント		0			0	0		0	
Web技術基礎		0			0	0		0	
システム開発基礎 [		0			0	0		0	
ネットワークとセキュリティ [		0			0	0		0	
ネットワークとセキュリティⅡ		0			0	0		0	
情報社会論	0	0			0	0		0	
画像処理		0			0	0		0	
医療情報特別講義		0	0		0		0		0
応用数学 I		0						0	
応用数学Ⅱ		0						0	
電子工学Ⅰ		0							
電子工学Ⅱ		Ō						Ō	
電気工学 I		0							
電気工学Ⅱ		0							
臨床工学基礎実験(電子·電気)		0	0						
機械工学		0							
物性工学		0							
材料工学		0							
計測工学		0							
医用機器学概論		0			0		0		
医用治療機器学 I		0					0		
	0	0							
医用治療機器学 <b>Ⅲ</b>	0	0							
生体計測装置学 I	0	0						0	
生体計測装置学Ⅱ	0	0						0	
生体計測装置学Ⅲ		0					0		
	0	0							
生体機能代行技術学 I		0							
生体機能代行技術学Ⅱ	0	0							
生体機能代行技術学Ⅲ	Ō	0					0	0	
	Ō	0					0	Ō	
生体機能代行技術学実習 I	0	0					0	0	
	0	0					0	0	
臨床実習		0							
ゼミナール		0	0	0	0	0			
- <u> </u>	0	0		0	0				0
プロジェクトトライアル	0	0		0	0		<u> </u>		0
BIとビッグデータ I	$\vdash$	0			0				0
BIとビッグデータ II		0			0			0	0
	l		<u> </u>				<u> </u>		

位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各種規 程 録· 履プ国 修りである。

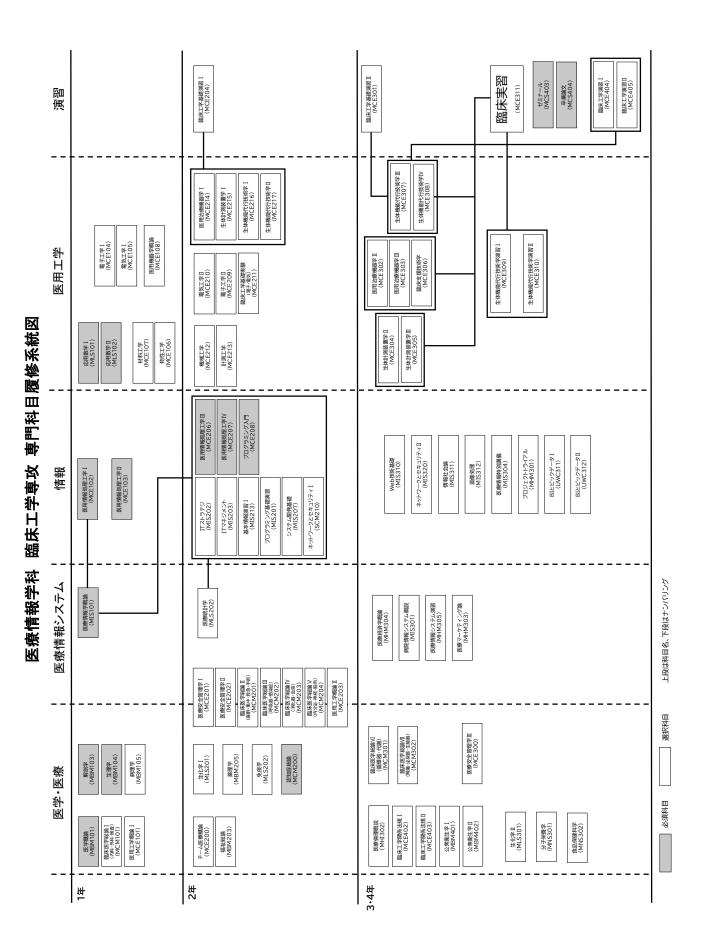
項厶報

医療情報学科 医療情報専攻 専門科目履修系統図

#### 医療情報学科 医療情報専攻 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



制度 授 業 カリキュラム 履修 登録 | 成 績 進 級

単位

業教職課程をの他の

卒

履修モデルな学科の概要を

付各種規程・履プ国

意の事他

級 卒

### 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	ווע אונוו
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
А	社会・環境に意識を配り,変化を理解できる (人材像:1-a)
В	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)
С	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)
Е	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)
Н	使う人の立場に立ち,制作・開発ができる (人材像:5-a)
	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

カリキュラム

履

修

登

情報メディア学科(2024年度入学生~)

olo Ш ۵ 教養 S В ⋖ 0 0 )(q-9) C  $\circ$ l(6-a) olol  $\circ$ 0 0 olo  $\circ$ olololo lolo B(1-b) C(2-a) D(3-a) E(3-b) F(4-a) G(4-b) H(5-a) 0 0 olo  $\circ$ 0 0 0 0 教養教育科目を参照してください (p.34) 教養教育科目を参照してください (p.34) 教養教育科目を参照してください (p.34) 00 0 コンピテンシー 00  $\bigcirc$ 0 0 0  $\circ$ 0 0 00 0 A(1-a) 0 0 9  $\circ$ 卒業認定・学位授与の方針と科目との関連 00 0  $\circ$ 2 00 00 00 0 0 0  $\circ$ 4 olc က  $\circ$ 00 2 0 0 0 00 0 0 0 0 0000 0 00 インストラクショナルデザイン演習 日本語アカデミック・ライティング グ演習 プロジェクト・マネージメン メディアデザインの基礎演習 オーディオビジュアルアート ニング演習 メディアデザイン特別講義 デザインエレメンシ演習 HTMLコーディング演習 アジュアルプログラミン Ne b デザイン基礎演習 ィア特別演習I 情報メディア特別演習 グ演習Ⅱ /タルサウンド演習 ビギナーズセミナーI 情報システム特別講義 メディアの編巻と統計 プログラミング演習 ビギナーズセミナー **ド**ガインシンキング 情報メディア入門Ⅱ CGプログラミング 情報メディア入門 ] 科目名 サウンドプログラ メディア技術演習 情報メディア学Ⅱ 情報メディア学 ] 図形科学の基礎 メディアの行列 暗号の数学 Reading I 日本語表現 発想法演習 特別実習B I CT∧19 情報の世界 特別実習A コンピュー 基礎数学 情報倫理 情報メデ デッサン 批結署 デジ テクノロジー茶科目 デザイン系科目 共通科目 共通科目 専門科目 基礎科目 (教養·専門)

コンピテンシーと科目の対応表

情報メディア学科

情報メディア学部

付種規程:

履りのである。

項厶報

単 位 制 度 授 カリキュラム 0 0 0 olo olo olo O|O|olo ololo 00 olololololo 履 修 00  $\circ$ 0 olol 00  $\circ$  $\bigcirc$ 登 録 教養教育科目を参照してください (p.34) 教養教育科目を参照してください (p.34) 0 成競および 0 0 $\bigcirc$  $\circ$ 進  $\circ$ 00 0 級 卒 00 0 000 00  $\bigcirc$ 業 教 職 0 0 0 課 00 olololo olol 程 0留そ 0 意の 事他 00 0 0 項の 00 0 履修 モデル 登都 育 課 程 00 00 付各 種規程 グ演習 (中国大連編) B I とビッグデータ I B I とビッグデータ I 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 I 卒業研究 I 卒業研究 I サイバーセキュリティの技術 録". **ム開発論** フィジカルコンピューティン ゲームプログラミング演習 ビジュアルエフェクト演習 Webプログラミング演習 SQL入門 Webフロントエンド演習 インターネットの仕組み 海外事情(中国編) 国際コラボレーションA á 履プ国 ゲーム開発の最新動向 国際コラボレーション 修りの例のである。 海外語学·文化研修 海外事情(米国編) ビジュアル構成演習 色彩・デザイン演習 アニメーション演習 ㅁㅂ キャリアデザイン キャリアデザイン イラスト制作演習 インターンツップ 情報メディアの Web制作演習 | I u n x 演習 ゲーム制作演習 ゲームCG演習 デールI ゼニナールI ゼニナールII 3DCG演習 映画制作演習 スポーツ実技 音声情報処理 画像情報処理 PA技術演習 スポーツ実技 ゼミナール国 ゼミナールIV 卒業研究II 卒業研究IV ピュージ 項厶報 DTP演習 0米. テクノロジー系科目 デザイン系科目 共通科目 体験科目 見は日 実践型科目 (教養·専門)

− 74 −

 ₩	映像制作プロジェクト (3)	(*1)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	Web制作プロジェクト		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	メディアアート制作プロジェクト		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
拟	ゲーム制作プロジェクト		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
(世	アプリ制作プロジェクト		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0			
紅	ネットワーク演習	(%2)	0	0	0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	プロジェクトトライアル		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	プロジェクトI		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	プロジェクトⅡ		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	プロジェクトⅢ		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	Writing I																				
	Communication I																				
	Speaking I																				
	Communication II																				
	Speaking II																				
	Reading II																				
	Writing II																				
	中国語基礎Ⅰ																				
	中国語基礎Ⅱ																				
	中国語会話 I																				
	中国語会話Ⅱ																				
	心理学																				
	<b>大</b> 蒙																				
	歴史学																				
	哲学																				_
	経済学 ]										教養3	教養教育科目を参照してください (p.34)	参照して	くだけい	(p.34)						
	経済学Ⅱ																				
	洪洪																				
	社会学																				
	だ																				
	国際関係論																				
	線形代数																				
	身近な数学																				
	微分積分																				
	確率論																				
	統計学																				
	物理学																				
	生物学																				
	化学																				
	健康とスポーツ概論 I																				
	健康とスポーツ概論Ⅱ																				
沙湖	※ 他学科履修は20単位まで認める※ 耳磁科目(教義・専門) 専門科目	#	10米1年	A E	· ·	† (BBE	ς α	田行八	≦ ⊥	/修用位/	35単行を	\(\rangle\)	な家領一	· ()	凡屑核存	: 他 芝 十- 绘	多多名用	7. 对替为	宝驻刑赵田(拗善:亩PB)大心82举位[2] 上([2] 修当位35举位方令式)方像得L, 他沙拉屠修方今从7-验修倡进位数方12A举位[3] 下才式	T -/- -/- -/-	
ž (r	10、数域、41%、41340、141、41340、14人、41数のみ履修回能科目	Ř	<u> </u>	<u>خ</u> ا	r <sup>.</sup>	` F	) ) 1	# = 7	۲ ۶	+ - - - - - -	± ±	D	5 5 5	þ O	N WIN		† 2	- J	  -    - 	1 ) 9	
, 1, , 1,	フノロジー専攻のみ履修可能科	Щ																			

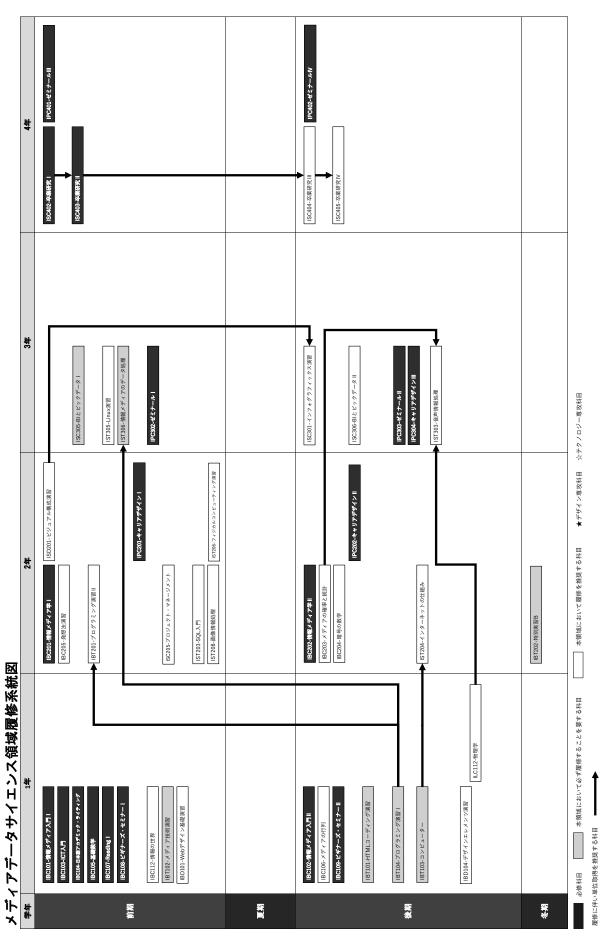
度 授 業 カリキュラム 履修 登録 成験および 進 級 卒

単 位 制

業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の

付 録 プログラム と種規程・国際情報

## メディアデータサイエンス領域 履修系統図



単

付種規程· 録『

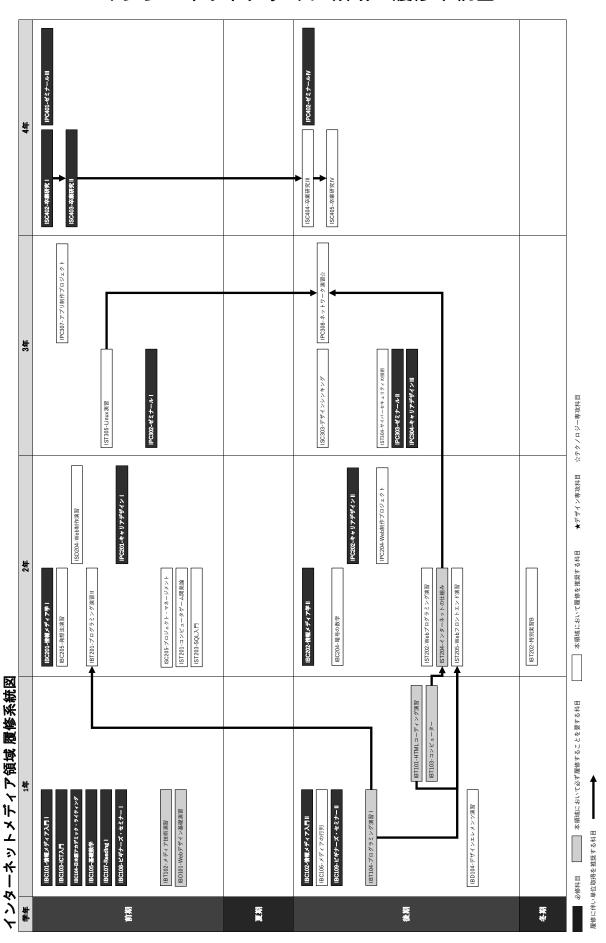
- | 履修 要項 プログラム 国際情報

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の

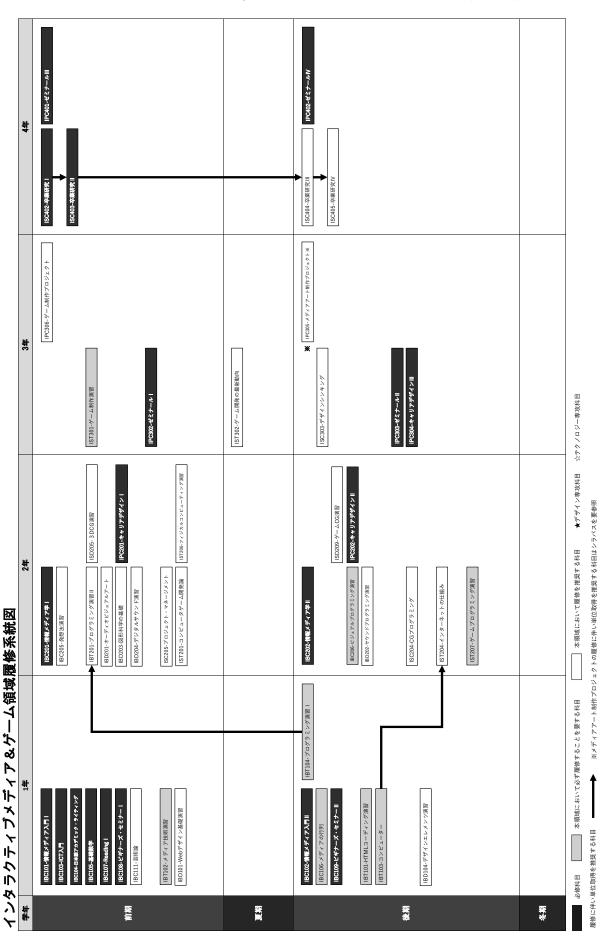
付各 種規程・

履プ国 修りを 項厶報

#### インターネットメディア領域 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



単

業教職課程をの他の数

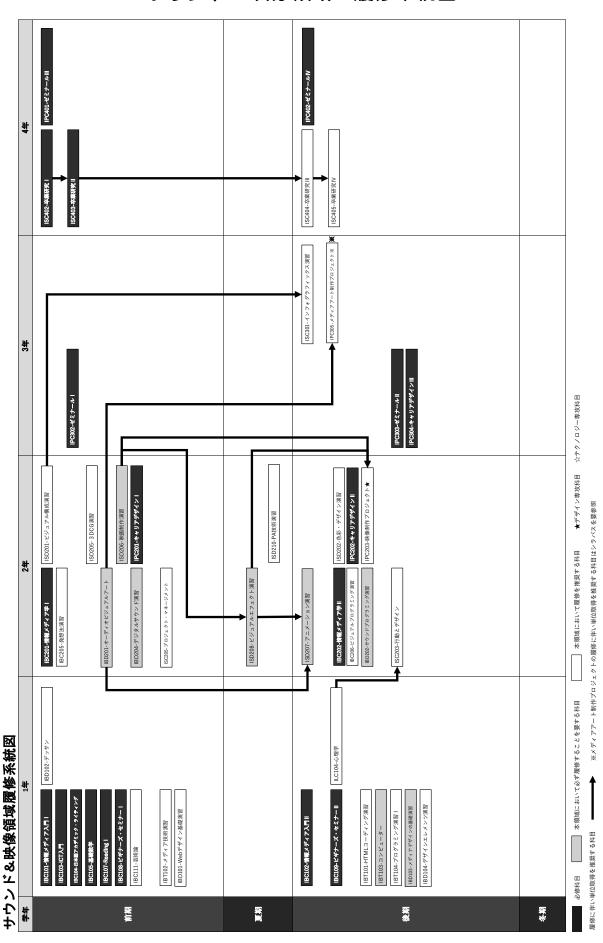
[修モデル 付 録 音 課 程 各種規程・

## 単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各種規程·

履プ国

項厶報

### サウンド&映像領域 履修系統図



単位制度授

カリキュラム 履

修登

成験および

進

級 卒

業

教職課

程

留そ意の

事他

項の

付各種規

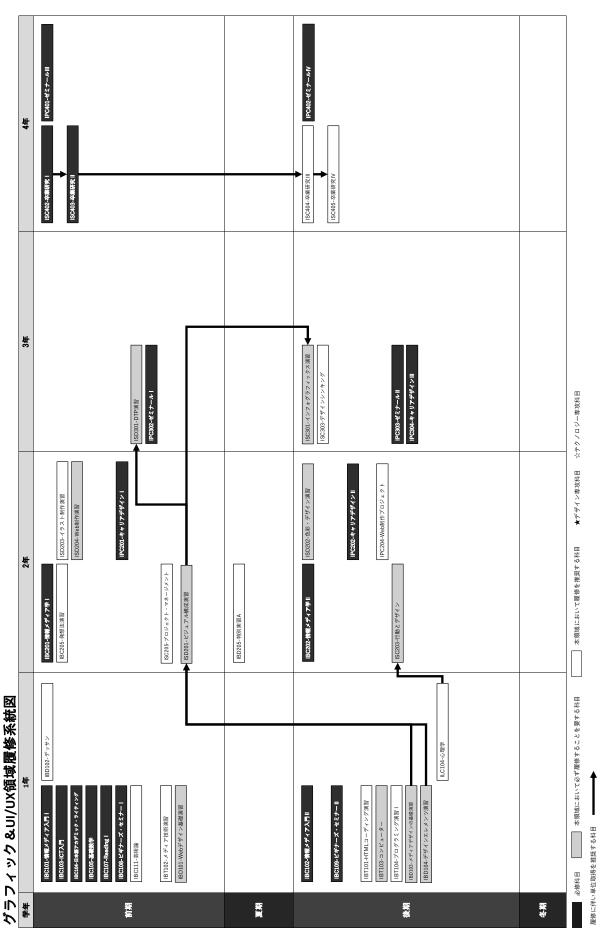
える 程 録・ 履プ国

修りである。

項厶報

情報メディア学科(2024年度入学生~)

## グラフィック&UI/UX領域 履修系統図



単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各 · 種 規

# 履修モデル 学部・学科の概要 朝 育 課 程

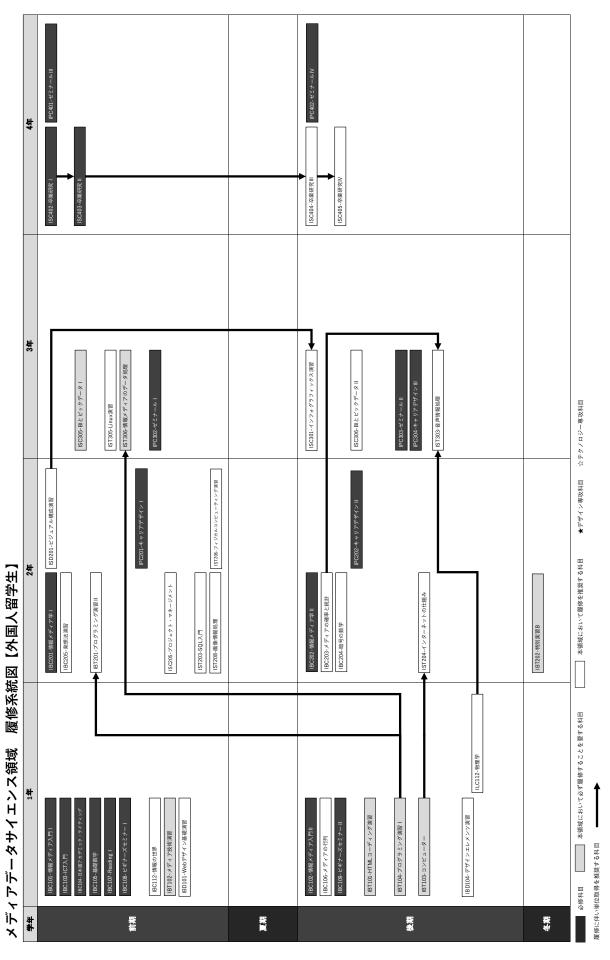
程 録·

履プ国 修りを 項厶報

## 年次配当科目一覧

年次	年次配当科目一覧						
学年	1	1年	2:	2年	35	3年	4年
	BC101-情報メディアス門	IBD102-デッサン	IBC201-情報メディア学 I	ISD201-ビジュアル構成演習	BC301-情報メディア特別演習	IPC306-ゲーム制作プロジェクト	SC402-卒業研究
	IBC103-ICT入門	ILC102-Communication I	IBC205-発想法漢習	ISD203-イラスト制作演習	ISC302-インストラクショナルデザイン演習	IPC307-アプリ制作プロジェクト	ISC403-卒集研究!!
	IBC104-日本最アカデミック・ライティング	ILC107-法学	IBC207-情報倫理	ISD204-Web制作演習	ISC305-BIとビックデータ I	LC301-中国語会話	
	IBC105-基礎數学	ILC109-憲法	BT201-プログラミング演習	ISD205-3 DCG漢習	IST301-ゲーム制作演習	ILC303-歴史学	
	IBC107-Reading I	ILC113-生物学	IBD201-オーディオビジュアルアート	ISD206-映画制作演習	IST305-Linux減習	ILC304-哲学	
1	IBC108-ピギナーズ・セミナー I	ILC115-健康とスポーツ標論 I	IBD203-図形科学の基礎	PC201-キャリアデザイン	IST306-情報メディアのデータ処理	ILC305-国際関係論	
	IBC111-芸術論		IBD204-デジタルサウンド演習	ILC201-Communication II	ISD301-DTP演習		
	IBC112~情報の世界		ISC202-メディアデザイン特別講義	ILC203-Reading II	IPC302-ゼミナール I		
	IBT102-メディア技術漢習		ISC205-プロジェクト・マネージメント	ILC205-中国語基礎			
	IBD101-Webデザイン基極演習		IST201-コンピュータゲーム開発論	ILC207-経済学 II			
		•	IST203-SQL入P¶	ILC209-確率論			
			IST208-画像情報処理	ST206-フィジカルコンピューティング演習			
	PC101-スポーツ実技	IPC105-海外事情(中国)	BD205-特別実習A		IST302-ゲーム開発の最新動向		PC403-プロジェクト
	(前) 中国中) 参加工化・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・ 計画「機画」のものは	日後、フェイオニターの2000日				
栗属	IPC103-導外語字·文化結停(中国大進)	PC100-国際コンギフーションA	SD210-PA技術演習		PC310-インダーンシップ		
	BC102-情報メディア入門	ILC101-Writing	BC202-情報メディア学	ISD202-色彩・デザイン演習	ISC 301-インフォグラフィックス演習	PC305-メディアフート制作プロジェクト※	SC404-卒薬研究      PC402-ゼミナーレIV
	IBC106-メディアの行列	ILC103-Speaking I	IBC203-メディアの確率と統計	SD207-アニメーション演型	ISC303-デザインシンキング	IPC308-ネットワーク演習公	ISC405-卒業研究IV
	BC109-ピギナーズ・セミナー	ILC104-心理学	IBC204-暗号の数学	ISD209-ゲームCG演習	SC304-情報メディア特別漢習	ILC302-中国語会話II	
	IBC110-日本語表現	LC105-文学	IBC206-ビジュアルプログラミング演習	PC202-キャリアデザイン	ISC306-B1とビックデータⅡ		
	IBT101-HTMLコーディング演習	LC106-経済学	IBD202-サウンドプログラミング演習	IPC203-映像制作プロジェクト★	IST303-音声情報処理		
	IBT103-コンピューター	ILC108-社会学	ISC201-情報システム特別講義	IPC204-Web制作プロジェクト	IST304-サイバーセキュリティの技術		
	BT104-プログラミング演習	LC111-微分積分	ISC203-行動とデザイン	ILC202-Speaking II	IPC303-ゼミナールⅡ		
*	IBD103-メディアデザインの基礎演習	ILC112-物理学	ISC204-CGプログラミング	ILC204-Writing II	IPC304-キャリアデザインIII		
	IBD104-デザインエレメンツ演習	ILC114-化学	IST202-Webプログラミング演習	ILC206-中国語基礎 II			
		LC116-健康とスポーツ頻論	IST204-インターネットの仕組み	ILC208-線形代数			
			IST205-Webフロントエンド演習	ILC210-統計学			
			IST207-ゲームプログラミング演習				
	IPC102-スポーツ実技	ILC110-身近な数学	187202-特別実習B		ISC307-情報メディア特別ゼミナール I	PC309-プロジェクトトライアル	18C401 - 権限 メディア特別・セミナール
<b>参</b>						PC311-プロジェクト	
	必修科目 ★デザイン専攻科目	☆テクノロジー専攻科目					

## 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】



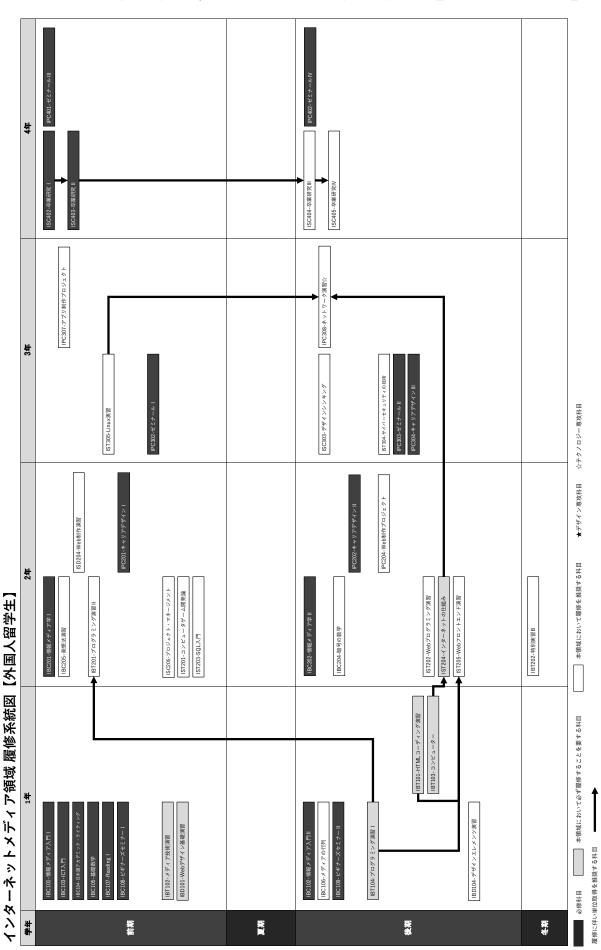
単位制度

留意事項層修モデル層修モデル

職課程

| 履修 要項 | 国際情報

## 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

カリキュラム

履修登

録

成験および

進

級 卒

業教

職

課程

留そ

意の

事他

項の

修モデル部・学科の概要

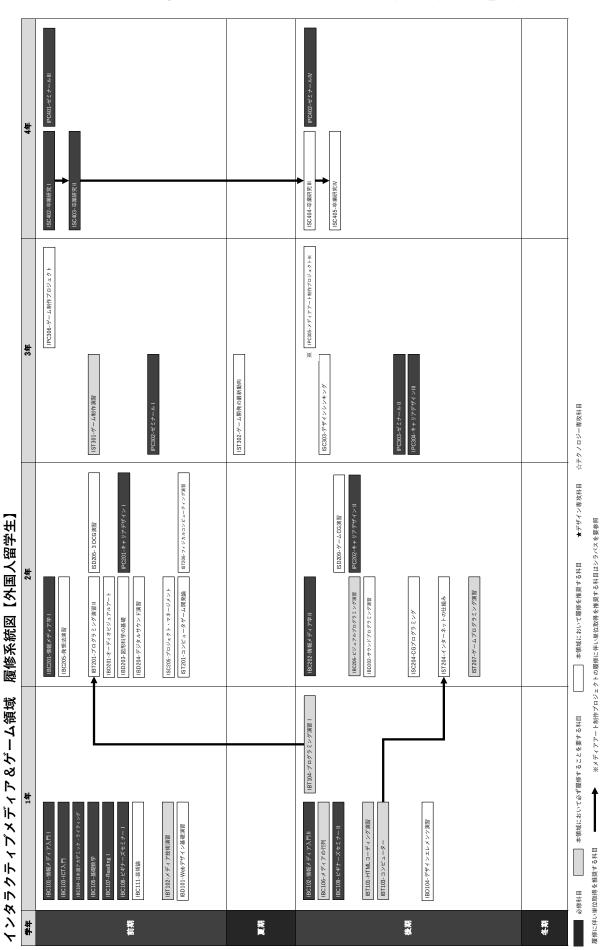
付各種規程

録している。最後要のでは、程・国際情

項厶報

情報メディア学科(2024年度入学生~)

### 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】



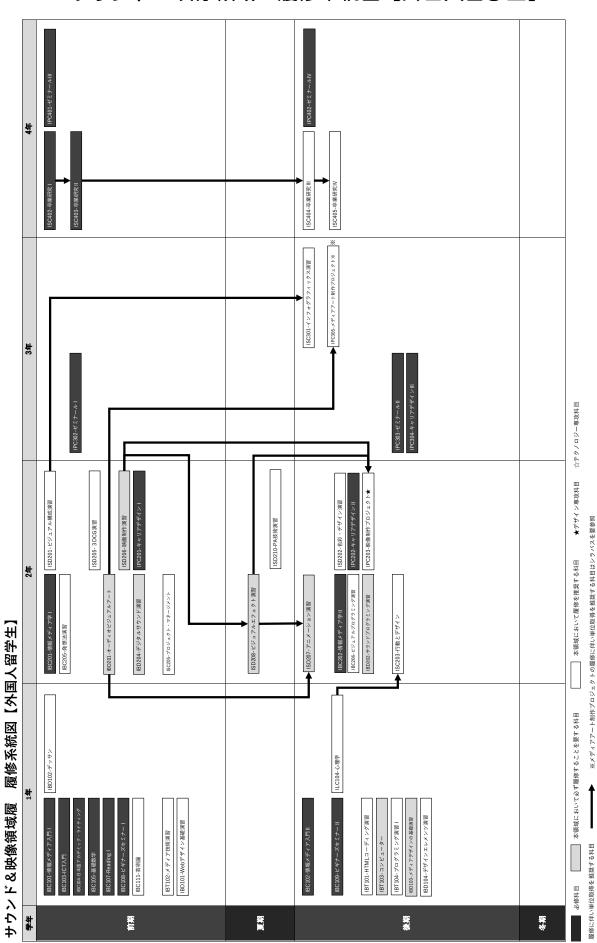
## 単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付各

# 履修 ・ 学部・ 学科の概要 で 課程 程

· 種規 程 録·

履プ国 項厶報

#### サウンド&映像領域 履修系統図【外国人留学生】



単位制度授

カリキュラム 履

修登録

成験および

進

級

卒

業

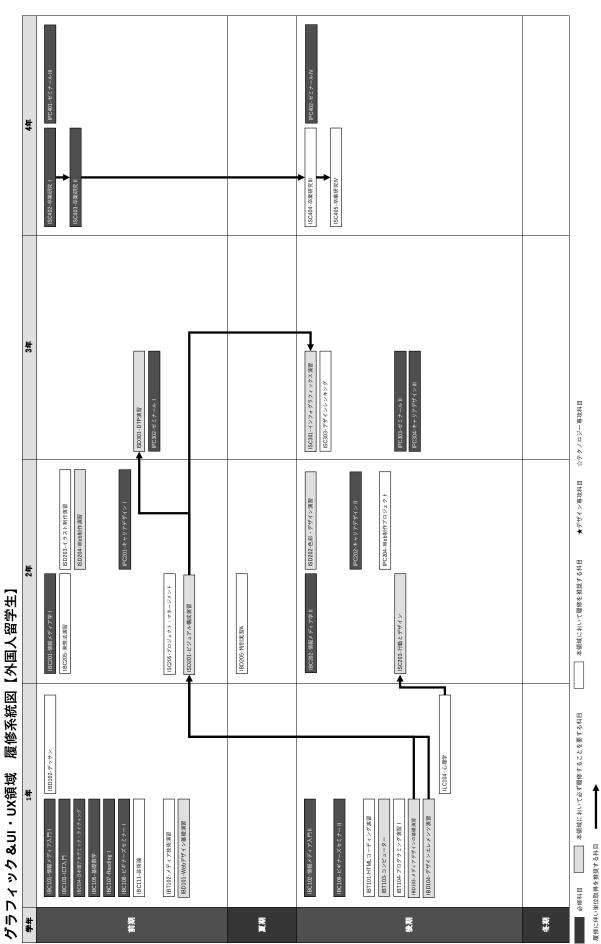
教

職課程

留そ

情報メディア学科(2024年度入学生~)

## グラフィック&UI/UX領域 履修系統図【外国人留学生】



意事項履修モデル 付録 履修要の他の教育課程各種規程・国際情

項厶報

## 単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 進 級 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他

項の

履修モデル 学部・学科の概要 記報要 付各 ) 種 規 程 録·

履プ国 修りの例のである。 項厶報

#### 年次配当科目 履修系統図【外国人留学生】

COLD - 54 - 74 - 74   COLD - 54   COLD - 54 - 74   COLD - 54   COLD -	3年 4年
Windows Wi	BC301-情報メディア特別演習   PC306-ゲーム動作プロジェクト   ISC402-卒業研究    PC401-ゼミナール
WOOD AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN	SC302-4ンストラクショナルデザイン演習   PC307-アプリ制件プロジェクト
10.010 #32 #37   10.010 #32 #3   10.010 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3   10.000 #32 #3 #3	ISC305-BIとピックデータ    ILC119-日本語
INCOING - 1/4	IST301-ゲーム制作強闘   ILC303-歴史学
IECTION 547 - 74 2 2 - 1   ILCOIS - 648 - 1   I	IST305-Linux減器
BCDID-1968   BCDID-1968   BCDID-1968   BCDID-1969   B	IST306-情報メディアのデータ処理   ILC305-国際関係論
IEC102 - 9年 7 78 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	ISD301-DTP強階
ISTOR - ファインを表現 2000   ISTOR - ファイン - ファイン - 1   ISTOR - 1   ISTOR - ファイン - 1   ISTOR	PC302-ゼミナール
INCOID-TAKEの   INCOID-TAKEN   IN	
FPC101-スポーツ東後   FR203-69(A/T)	
IEOZOG-MBS ディアスー    ICOO-Witing   IEOZOG-MBM	
IPC101-スポーツ実践   IPC101-スポーツ実践   IPC201-中状態   IPC201-中	7.旅班
ISDZIG-PA技術演習	IST302-ゲーム開発の最新動向
IBC102-MBメディア人型    ILC101-Witing   IBC202-MBメディア人型    ILC101-Witing   IBC202-MBメディア人型    ILC101-Witing   IBC203-ディアの構えを終計   ILC103-Speaking   IBC203-ディアの構えと終計   ILC103-Speaking   ILC103-NPT   ILC103-NP	た… でくー ロイアー1050回
ICCIO-M帯スティア入下     ICCIO-Witing   ICCIO-Witing   ICCIO-Witing   ICCIO-Miting	
IBC206・メディアの行列	ISC301-インフォグラフィックス演習   IPC305 メディアート制作プロジェクト策   ISC404-卒業研究!!
IDC108-とキナースセミナー    ILC108-込章   ILC208-本章   ILC208	ISC303-デザインシンキング   IPC308-ネットワーク演習☆   ISC405-卒業研究  V
ICO10-13年接現   ICO16-27年   ICO16-27年   ICO16-27年71   ICO20-492年71   ICO20-492年	SC304-情報メディア特別演習     LC211-日本語
IET03 + 17 47 4   IET03 + 12 4 4   IET02 + 97 4 7 4 4 9 1	ISC306-B とピックデータ
IET103-コンピューター	
IBD104-ブロアラミング演習	、
IDOIG + ティアテヴィンの連載演習   ILC112-物理学   ISC204-GGプログラミング   ILC204-Winting II   ILC116-企業とスポーツ機論 II   IST202-Webプログラミング演習   ILC2116-企業をスポーツ機論 II   IST206-インターネットの仕組み   ILC210-機形代数   IST206-インターネットの仕組み   ILC210-機形代数   IST206-インターネットの仕組み   ILC210-機形代数   IST206-インターステログラミング演習   ILC210-機形学   IST207-ゲームプログラミング演習   ILC210-機形学   IST207-ゲームプログラミング演習   ILC210-機形学   IST207-ゲームプログラミング演習   ILC210-機形学   IRC202-特別度習B   ILC210-機能を関係   ILC210-機能を関係   IRC210-機能を関係   IRC210-Memory   I	PC303-ゼミナール
IB D104・デザインエレメンツ演習	PC304-キャリアデザイン
ILC216-極度とスポーツ級論   ILC316-極度とスポーツ級論   ILC216-極度を	
IST205-Webフロントエンド選問   ICC10-機能等   ICC10-機能等   ICC10-機能等   ICC10-機能を機等   ICC10-機能を機能   ICC10-機能を使むを機能   ICC10-機能を使むを機能   ICC10-機能を使むを機能   ICC10-機能を使むを機能   ICC10-機能を使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを使むを	
IST201-ゲームプログラミング演習   IST202-オーン実技     ILC110-身近な数学   IBT202-特別楽習B	
PC102スポーツ実技     ILC110-身近な数学     BT202-特別楽習B	
PC102-スポーツ表技    ILC110-身近な数学	
	ISC307-編輯メディア特別セミナール

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持ち主体的・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。
- ②

  「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ータや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。

業

卒

## 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。

業

項の

### 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。

卒

事他

# 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て、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。

意の事他

卒

### 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な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。

業

教

・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な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で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 なげます。

### 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げます。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げます。

### 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。

卒

# 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ータや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、専攻にかかわりなく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各専政の基礎科目
- ・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ー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。
- (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。

職

- 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。

卒

規 程 録

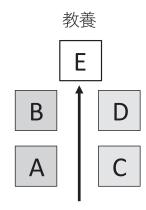
す。また、交通手段の発達により、国境を超える人の移動もかつてないほど容易になりました。世界規模で行われるネットショッピングにより、さまざまな商品が国境を越えて売買されます。現代は、ヒト、モノ、カネが容易に国境を超える知識基盤社会に突入しているのです。みなさんが生活する場でも、海外の人たちが、日常的に活動するようになっています。そのようなグローバル社会で生きるには、国際的な視野と感覚も大事になってきます。

### 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人材修	<b>R</b>
(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t	ピテンシー
Α	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。
В	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。
	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



クリティカル・シンキング コミュニケーション力 図1 コンピテンシーの構成

成試

卒

お

単

### 表2 共通教育の人材像とコンピテンシー

共通教育の	北海道情報大学のディプロマポリシー									
コンピテンシー	1	2	3	4	5	6				
А										
В						•				
С			•							
D				•						
Е										

### 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、

卒

業

程録

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。

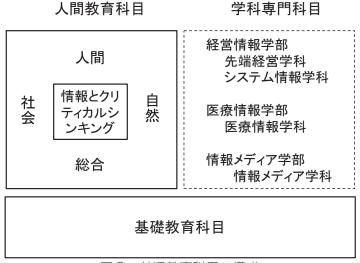


図2 共通教育科目の構成

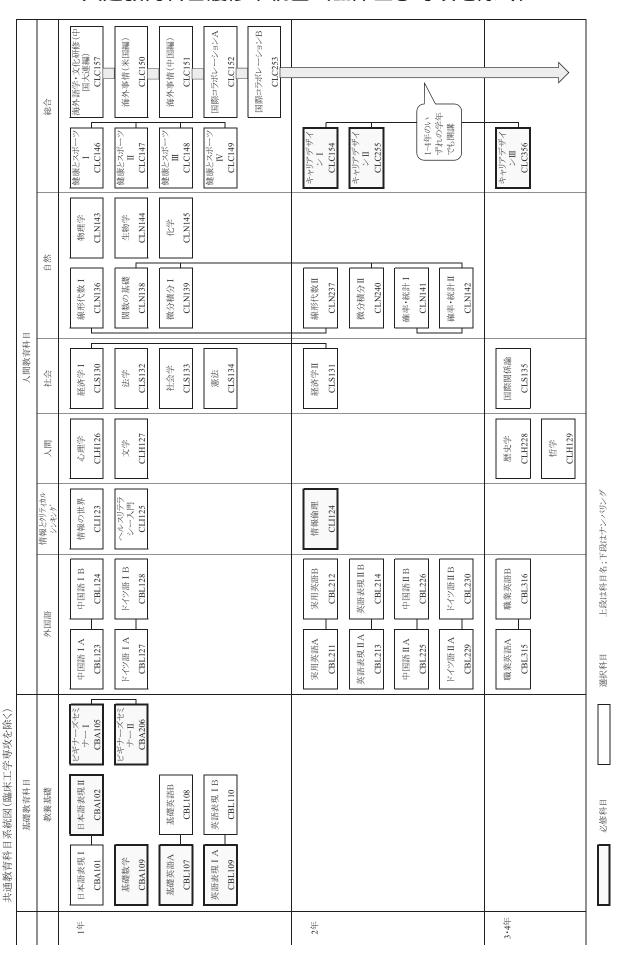
### 4. 専門科目の基礎および関連科目

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。

### 共通教育科目履修系統図(臨床工学専攻を除く)



# 

履

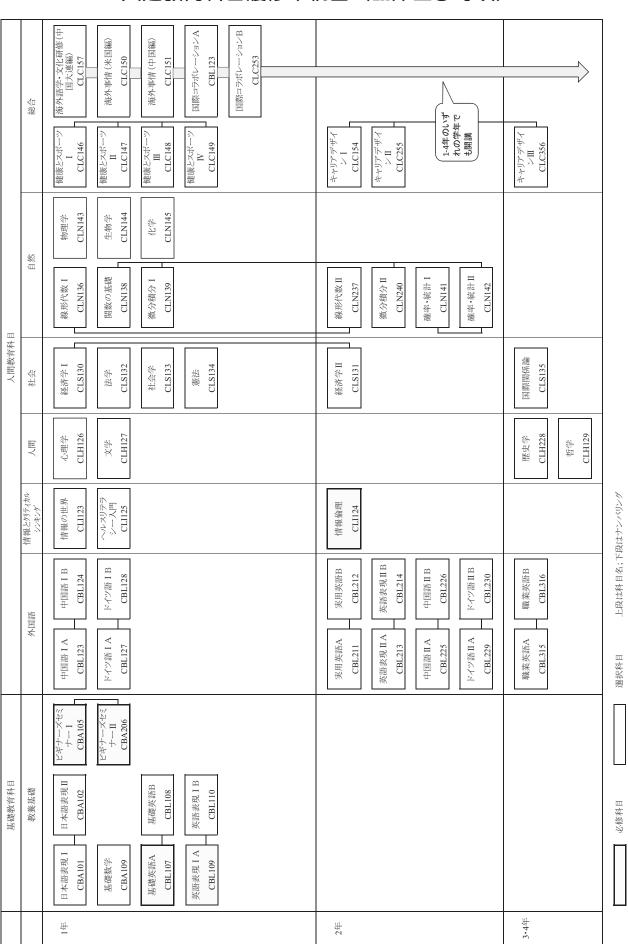
修登録

項の履修モデルは常の概要は

意の事他

付 各種規程 録

### 共通教育科目履修系統図 (臨床工学専攻)



# 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】

		金	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 健康とスポーツ W U CLC148 健康とスポーツ II CLC148 世球とスポーツ II CLC148	キャリアナサイ トナリアデザイ トリアデザイ CLC356
		自然	参理学 CLN143 仕物学 CLN144 化学 CLN145	
		Ė	線形代数 I CLN136 関数の基礎 CLN138 微分積分 I CLN139 CLN139	微分積分 II CLN240 確率·統計 I CLN141 CLN142
	人間教育科目	社会	<ul><li>経済学 I</li><li>CLS130</li><li>法学</li><li>CLS132</li><li>社会学</li><li>CLS133</li><li>憲法</li><li>CLS134</li><li>CLS134</li><li>CLS131</li></ul>	国際関係論 CLS135
		人間	心理学 CLH126 文学 CLH127	歷史学 CLH228 哲学 CLH129
		情報とクリティカル シンキング	情報の世界 CLI123 ヘルスリテラ シー人門 CLI125 CLI124	集用英語B CBL212 英語表現 II B CBL214 職業英語B CBL316
【外国人留学生】		外国語		実用英語B       CBL212       英語表現IIB       CBL214       CBL214       CBL216
		外	日本語 I CBL160 日本語 II 日本語 II CBL262 日本語 IV CBL263	実用英語A         CBL211         英語表現 II A         CBL213         CBL213
芦専攻を除く)			ドギナーズセミ ナー I CBA105 ビギナーズセミ ナー I CBA206	
共通教育科目系統図(臨床工学専攻を除く)	基礎教育科目	教養基礎	日本語表現II         CBA102         基礎英語B         CBL108         英語表現 I B         CBL110	
共通教育科目			日本語表現 1         CBA101         基礎数学         CBA109         基礎英語A         CBL107         CBL109	
			14年	3・4年

# 単位制度授

業 カリキュラム 履修登録 | 試験および | 卒

業教職課程をの他の

ドモデル 付 録 学科の概要 各種規程・

# 共通教育科目履修系統図(臨床工学専攻)【外国人留学生】

		金	健康とスポーツ CLC146 健康とスポーツ II CLC147 健康とスポーツ 健康とスポーツ 健康とスポーツ 健康とスポーツ でLC148	キャリアデザイ ン1 CLC154 CLC255 キャリアデザイ ン1 CLC255	キャリアデザイ ンIII CLC356
		自然	<ul><li></li></ul>		
			線形代数 1 CLN136 関数の基礎 CLN138 微分積分 1 CLN139	線形代数 II CLN237 微分積分 II CLN240 確率·統計 II CLN141 在本・統計 II	
	人間教育科目	社会	経済学 1 CLS130 法学 CLS132 社会学 CLS133 憲法	経済学 II CLS131	国際閉係論 CLS135
		人間	心理学 CLH126 文学 CLH127		歷史学 CLH228 哲学 CLH129
		情報とクリティカル シンキング	情報の世界 CLI123 ヘルスリテラ シー人門 CLI125	情報倫理 CLI124	職業英語B CBL316 CBL316 LEBH AL TEBH AL T
[外国人留学生]		外国語		実用英語B CBL212 英語表現II B CBL214	職業英語B CBL316
			日本語 1 CBL160 日本語 II CBL161 日本語 III CBL262	日本語IV CBL263 実用英語A CBL211 英語表現IIA CBL213	職業英語A CBL315
<b>产</b> 専攻)			ドギナーズセミ ナー I CBA105 ビギナーズセミ ナー II CBA206		
共通教育科目系統図(臨床工学専攻)	基礎教育科目	教養基礎	日本語表現II         CBA102         基礎英語B         CBL108         英語表現 I B         CBL110		日日本
共通教育科目			日本語表現 1         CBA101         基礎数学         CBA109         基礎英語A         CBL107         CBL109		
			1年	2年	3.4年

# 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

		授	業	料 目 の 名 称	卒業認	定・学位授与の	の方針と科目と					ンシ・	_
		X	* 1·	日本語表現 I	10	2 3	<b>4 5</b>	6	A	В	С	D	E
				□□本語表現Ⅱ				10	0	Ö			
		基本	教	基礎数学				0	0				
		教	養	基礎英語A							0	0	
		基礎教育科目	基	基礎英語B 英語表現IA					1			8	
		日日	礎	英語表現 I B		Ŏ	Ŏ				Ŏ	Ŏ	
				ビギナーズセミナーI	0			0	0	0			$\bigcirc$
				「ビギナーズセミナーⅡ 「実用英語A	0	0	0	0	<u> </u>	0	0	0	0
				実用英語B		16	0				$\overline{}$	ŏ	
				英語表現ⅡA		O	0				Ō	0	
授			外	英語表現ⅡB		$\bigcirc$	0		_		0	0	
				職業英語A 職業英語B		0	0		-		0	0	
	教			職業英語B 中国語 I A			ŏ				Ŏ	Ŏ	
	<del>5</del> X		围	中国語 I B		Ō	0				Ó	Ŏ	
業				中国語IA	+++	0	0		-			0	
未			語	中国語 II B ドイツ語 I A							0	0	
	并			ドイツ語 I B		Ŏ	0				Ŏ	0	
	養	,		「ドイツ語ⅡA	$\bot$	0	0				0	0	
IN		人	<u></u> 情報とクリ	ドイツ語 II B 情報の世界	+ +	0	0				0	0	
科			同報 こうり   ティカルシ   ンキング	情報のプロット   情報倫理				10		0		0	0
	-turk_		ンキング	ヘルスリテラシー入門	Ŏ		Ŏ	Ŏ		Ŏ		0	Ŏ
	教	閰		心理学			0	0				0	
			人   間	文学 歴史学				10		0			
			.~	哲学				Ŏ	0				
		教		経済学Ⅰ				0	0	0			
	育	30	社	経済学 I 法学						0			
				社会学				Tŏ	tŏ	ŏ			
の			会	憲法				0	Ó	0			
		育		国際関係論 線形代数 I		0			0		0		
	科		_	線形代数 I				0	0				
			自	関数の基礎				Ŏ	0				
概		科		微分積分Ⅰ				0	0				
				微分積分 II				0	0				
	目			「確率・統計Ⅱ				0	0				
		_	然	物理学				0	0	0			
要			, m	生物学化学				0	0				
				№多   健康とスポーツ			0	$\frac{1}{0}$	Ö			0	
			40	【健康とスポーツ Ⅱ			Ŏ	Ŏ	0			0	
			総	健康とスポーツⅢ   健康とスポーツⅣ	++		0	0	0			0	
				健康とスパーツIV   海外語学・文化研修(中国大連編)	++							8	
				海外事情(米国編)		Ŏ	0				0	0	
				海外事情(中国編)		0	0				0	0	
				国際コラボレーションA 国際コラボレーションB	+		0				$\frac{0}{0}$	0	
			合	キャリアデザイン [	0		Ö	0		0		0	0
				キャリアデザインⅡ	Ō		0	Ó		Ō		Ō	Ō
				キャリアデザインⅢ 日本語 I	+			0	0		0		
				□□本語Ⅱ □□本語Ⅲ	+						0	0	
	留学	生向(	サ科目 しゅうしゅう	「日本語Ⅲ			0	0		0		0	
				│ 日本語 IV			0	0		0		0	
				日本事情							0	0	

### 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

(0)	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
(a)	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

А	   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

(0)	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
(a)	心を持ち主体的・持続的に学ぶ力を備えた人材

- 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 (b) 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

Α	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 
В	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

- 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

ビジネスを創造できる

単位制

# 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

	卒業認	定・学	位授与0	の方針と	:科目と	の関連		口	ンピ <del>.</del>	テンシ	<i>/</i> —	
科目名			ビジネスデザインコー			ンコース	-ス 地域ビジネスコース					
		2	3	4	(5)	6	Α	В	С	А	В	D
経営学への招待		0			0				0			0
流通の仕組み		0			0				0			0
デジタルビジネス概論	0	0			0		0		0	0		0
自己発見ゼミナール		0			0				0			0
プロジェクトゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
プロジェクトゼミナール Ⅱ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナールⅡ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナールⅢ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
卒業論文	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
簿記原理システム論 I		0			0				0			0
簿記原理システム論Ⅱ		0			0				0			0
経営戦略論		0			0				0			0
経営管理論		0			0				0			0
Webビジネス論	0	0			0		0		0	0		0
ベンチャービジネス論	0	0			0		0		0	0		0
知的財産権論		0			0				0			0
民法		0			0				0			0
ビジネスプラン	0	0			0		0		0	0		0
サービスマネジメント	0	0			0		0		0	0		0
マーケティング論	0	0			0		0		0	0		0
マーケティングリサーチ	0	0			0		0		0	0		0
現代の財務会計論I		0			0				0			0
現代の財務会計論Ⅱ		0			0				0			0
情報システム学概論 I	0	0			0		0		0	0		0
情報システム学概論Ⅱ	0	0			0		0		0	0		0
インターンシップ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
デジタルマーケティング	0	0			0		0		0	0		0
コンピュータ会計		0			0				0			0
コストマネジメント		0			0				0			0
企業倫理		0			0				0			0

		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						
科 目 名	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									
			9	4	9		Α	В	С	Α	В	D			
商法		0			0				0			0			
流通システム論	0	0			0		0		0	0		0			
マネジメントサイエンス	0	0			0		0		0	0		0			
プロジェクトマネジメント	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0			
SCM	0	0			0		0		0	0		0			
地域活性化プロジェクト		0			0				0			0			
国際経営論		0			0				0			0			
地域連携論		0			0				0			0			
中小企業経営論		0			0				0			0			
職業指導		0			0				0			0			
ICT入門	0	0			0		0		0	0		0			
ビジネスアプリケーション I	0	0			0		0		0	0		0			
Web技術基礎		0							0						
コンピュータシステム I		0							0						
コンピュータシステム II		0							0						
ビジネスアプリケーションⅡ		0							0						
情報科学基礎		0							0						
IT戦略とマネジメントの基礎	0						0			0					
観光情報学入門	0						0			0					
システム開発基礎 I		0							0						
システム開発基礎 Ⅱ		0							0						
ネットワークとセキュリティI		0							0						
Webアプリケーション開発		0							0						
情報社会論	0						0			0					
情報職業論	0						0			0					
情報システム特別講義	0	0					0		0	0					
B I とビッグデータ I	0	0			0		0		0	0		0			
B∣とビッグデータⅡ	0	0			0		0		0	0		0			
プロジェクトトライアル	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0			

卒

業教

### 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	0	0_										0.2	0.0	0					
HR21		0	$\circ$	0		$\circ$					$\circ$	0							
HR22			0	0							0	0							
HR23				0	0		0			0	0	0							
HR24					0			0		0	0	0							
HR25									0										
HR26													$\circ$	$\bigcirc$					
HR41															0	0			
HR42																	0		
HR51																		0	0

業 教 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

	衣4 グスチム情報子科のコンピチングー
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)に必要となる専門知識を持ち,説明できる。
C14	教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、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		業認! きの! 目と!	方針	غ	科								<u>ا</u> ت	ンピ	゚゙゙゚゙テ`	ンシ	<i>/</i> —							
		(1)	23				C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16 (	217   C	:18 C	19
SCM105	ICT入門			0																0		_			٦
SCM126	コンピュータシステム I		Ö	+													0		O					+	┪
SCM127	コンピュータシステム <b>I</b>		Ö														0		0					+	┪
SCM210			Ö										0				0			0				+	╡
SCM121	プログラミング入門	$\vdash$	Ŏ	+													$\overline{}$	0	$\bigcirc$			$\neg$	+	+	┪
SCM122	プログラミング基礎	$\vdash$	Ö	+														O				$\neg$	+	+	$\dashv$
	 Web技術基礎		Ö					0									0		0			$\dashv$		+	$\dashv$
	システム開発基礎I		Ö							0									0					+	╡
SCM132			Ŏ														0		Ö			$\dashv$		+	┨
	経営学への招待		Ö												0									+	┨
BBZ101	デジタルビジネス概論		Ö												Ö									+	┪
BBZ102	流通の仕組み		Ö												Ŏ									+	┪
BBZ103		$\vdash$	Ŏ												Ŏ									+	┪
BBZ104			Ö												Ŏ									+	┨
BBZ210			Ö												Ŏ									$\pm$	┨
BBZ311	サービスマネジメント		Ö												Ŏ									$\pm$	┪
	デジタルマーケティング		ŏ						$\Box$			$\vdash$			Ö							$\dashv$	+	+	$\dashv$
SCM391	ゼミナール I	0				)	0															o	(	5	7
SCM392		Ö			Č		Ö															ŏ			Ĭ
SCM491	ゼミナールⅢ	0		0	Č		Ö															Ŏ			5
SCM492	卒業論文	Ŏ		1 -	Č		Ŏ															Ŏ			5
SSP100		Ĭ		Ť			Ĭ							$\circ$								$\overline{}$			$\dashv$
SCM240			Ŏ										0							0				+	┨
SCM216	アルゴリズム基礎		Ö															0						+	┪
SSP210			Ŏ											0								$\dashv$		$\pm$	┪
SS1270		$\vdash$		$\Box$		)																o		+	5
SS1260				Ť																		$\overline{}$		+	$\dashv$
SCM215			Ö															0						$\top$	┪
SCM231	Javaプログラミング	Г	Ö					0										Ō						$\top$	┪
SS1211	離散数学Ⅰ		0										0							0				$\top$	٦
SCM220	ネットワークとセキュリティI		Ö																$\bigcirc$					$\top$	┪
SS1215			Ö										0											$\top$	┪
	Webアプリケーション基礎		O					0	0	0							0		0					$\top$	┪
	システムプログラミング入門		0						O									0						$\top$	┨
	オペレーティングシステム		0						Ō								0							$\top$	┪
	IT戦略とマネジメントの基礎		Ö					0									O								٦
SCM285				0																		0		$\top$	٦
SCM380		0					0															$\top$		$\top$	٦
SCM370	情報職業論		0												0				0						٦
SCM375	情報社会論		0												0										٦
SCM385	情報システム特別講義	0			C	)	0																(		٦
IMC202	メディアデザイン特別講義	0			C	)	0																(		٦
SSP320	宇宙開発情報学		0											0											$\exists$
SSP310	宇宙情報利用概論		0											0										$\top$	ヿ
	モバイルシステム開発演習		0					0										0						$\top$	ヿ
SCM310	データベース		0					0		0															$\exists$
SCM315	ソフトウェア工学		0					0																	$\exists$
SCM320	ネットワークとセキュリティⅡ		0						0															$\top$	ヿ
	ネットワークの構成と管理		0						0										0					$\top$	$\exists$
SCM330			0					0											0					$\top$	$\exists$
SS1315			0									0										$\neg$		$\top$	$\exists$
SS1325			0								0									0		$\neg$	$\top$	$\top$	╛
SS1330			0										0							O		$\neg$		$\top$	ヿ
SS1212			0										0							0				$\top$	ヿ
SS1340			0													0			0			$\neg$		$\top$	ヿ
SS1345			0													Ō						$\neg$	$\top$	$\top$	ヿ
SS1350			0								0									0				$\Box$	$\Box$
																									_

什久
17 _
種
作里
#8
ハル
紀
☆⇒ 11土
邨.

ナンバー	科目名	授 <del>5</del>	達認 ( すの (	方針 の関	と 連	科								<u>ا</u> ت	ノヒ	゚゚゚゚テ゚	ンシ	⁄ —						
		1)	2 3	4	(5)	6	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16 C	17 C	:18 C19
	オペレーションズリサーチ					_					0		0							0		_	$\perp$	
SS1360	数値計算					_							0										$\perp$	
SCM340	IoT技術総論					_		0	0			0												
UWC311	B I とビッグデータ I					_					$\bigcirc$		0										_	
UWC312	B∣とビッグデータⅡ					_					$\bigcirc$		0										$\perp$	
SCM390	プロジェクトトライアル			0		_																0		
BBZ106	ビジネスプラン					_									0									
BBZ208	情報システム学概論I					_		0															_	
BBZ209	情報システム学概論Ⅱ							0																
BBZ212	経営戦略論		)			_								-	0								$\perp$	
BBZ206	経営管理論														0									Ш
BBZ204	ベンチャービジネス論														0								$\perp$	
BBZ215	知的財産権論		)											$\rightarrow$	0								$\perp$	
BBZ207	民法														0								$\perp$	
BBZ211	マーケティング論														0								$\perp$	
	マーケティングリサーチ														0								$\perp$	
BBZ202	現代の財務会計論 I														0								$\perp$	
BBZ203	現代の財務会計論Ⅱ														0									
BBZ314	コストマネジメント														0								$\perp$	
BBZ303	企業倫理														0								$\perp$	
BBZ307	商法														0								$\perp$	
BBZ305	流通システム論														0									
BBZ220	マネジメントサイエンス														0									
BBZ313	プロジェクトマネジメント	(	$\supset$												0									
BBZ310	SCM														0									
BBZ309	国際経営論														0									
BBZ308	地域連携論		)												0									

録成試

験および

卒

# 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の管理・運営ができる人	報システムを基盤とした情報処理技術を 材	を活用して、診療情報や医療情報
(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	会に還元できる人材
(C)	-	直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	こ実践的知識および医療や健康情
(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ん	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	đ
(g)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	面値観の多様性を理解し,医療人
(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・運営だ	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 推進できる人材	知識をもとに,健康情報を管理・分析だ	ができ、ヘルスリテラシー向上を
(b)	生涯にわたり最新の医学	·診療情報, 医療情報技術, 食と健康と愉	青報を学び社会に還元できる人材
(C)		直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	実践的知識および医療や健康情
(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	đ
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	面値観の多様性を理解し,医療人
(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コンピー	テンシー		
B-1	食品の機能性・安全性	栄養について理解し、情報技術を医療な	ら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	いまなはほか野へ応用できる
B-3	ICT技術を用いて健康情報	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

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管理・運営ができる人材	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
(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)		直面する問題を見出し,解決するため に問題を解決することができる人材	こ実践的知識および医療や健康情
(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を	b
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や6 ームの一員として行動ができる人材	面値観の多様性を理解し,医療人
(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	て、情報システム開発の一端を担うこと	こができる

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 なる臨床工学技術を駆使	つ多様化する医療機器に対応できる基礎 できる人材	壁的知識を修得し,指導的立場と
(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)	-	直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材。	二実践的知識および医療や健康情
(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	<b>d</b> .
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材。	価値観の多様性を理解し、医療人
(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コンピラ	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	3000000000000000000000000000000000000
D-2		礎的な工学的知識を理解し、生命維持数できる能力に加え、IT技術を基盤とした	
D-3		ジメントに関する知識や,患者の健康約 や他の職種との円滑なコミュニケーショ	

履修登

職課程

# 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

	卒業詞	認定・学	位授与の	の方針と	:科目と	の関連				コン	ピテン	シー			
科目名	1	2	3	4	(5)		A-1	A-2	A-3				C-1	C-2	C-3
医学概論													$\circ$		
	0	0			0	0		0		0					
 解剖学		Ō					0			0					
生理学		0													
   医学用語概説	Ō							0		0			0		
医療制度論		0			0										
医療倫理概説	Ō	Ō					0								
 病理学							0	0		0					
生化学															
 チーム医療概論	0	0					0	0		0			0		
福祉総論	0	0					0	0		0			0		
 薬理学	0	0			0			0		0		0	0		
	0	0					0	0		0			0		
医用工学概論 I	0	0			0										0
医用機械学概論	0	0			0										0
医用工学概論 Ⅱ	0	0			0										0
臨床医学 I	0	0	$\circ$		0	0	0	0		0			0		
臨床医学Ⅱ	0	0	$\circ$		0	0	$\circ$	0		0			0		
臨床医学Ⅲ	0	0	$\circ$		0	0	0	0		0			0		
臨床医学IV	$\circ$	0	$\circ$		0		$\circ$			$\circ$					
臨床医学V	$\circ$	0	$\circ$		0	0	$\circ$	0		$\circ$			$\circ$		
臨床医学VI	0	0	$\circ$		0	0	$\circ$	0		$\circ$			$\circ$		
公衆衛生学 I	0	0				0	0	0		0					
公衆衛生学Ⅱ	0	0				0	0	0		0					
医療安全管理学 I	0	0				0	0	0	0					0	
生命情報科学 I	0	0							0		0	0	0	0	
生命情報科学Ⅱ	0	0							0		0	0	0	0	
分子栄養学	0	0								0	0		0	0	
食品保健科学	0	0								0			0		
食品関係法規	0	0								0			0		
ヘルスケアIT演習	0	0								0	0	0			
認知症総論	0	0	0	0	0	0		0	_			0	0	_	
医療情報学概論	0	0	0		0	0	0	0	0		0	0	0	0	
医療事務総論	0	0					0	0							
病院管理論	0	0					0	0					_		
診療情報管理学 [	0	0					0	0					0		
診療情報管理学Ⅱ	0	0					0	0	_				0		
診療情報管理学Ⅲ	0	0			0		0	0	0				0		
診療情報管理学演習Ⅰ	0						0	0							
診療情報管理学演習Ⅱ	0	0					0	0							
診療報酬請求事務論	0	0					0	0							
診療報酬請求事務論演習	0	0					0	0							
医療統計学 [	0				0				0	$\bigcirc$					

単位制度

科目名	卒業記	忍定・学	位授与の	の方針と	:科目との	の関連						ノシー			
	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	0	0			0		$\circ$	0	0					0	0
疾病分類概論	$\circ$	$\circ$					$\circ$	0							
国際医療統計分類 I	$\circ$	$\circ$					$\circ$		0						
国際医療統計分類 Ⅱ	$\circ$	$\circ$					$\circ$		0						
国際疾病分類(ICD11)演習	$\circ$	$\circ$					$\circ$		0						
がん登録概論	$\circ$	$\circ$					$\circ$		0						
医療情報演習応用 I	0	0	0		0	$\circ$	0	0	0					0	0
医療情報演習応用Ⅱ	$\circ$	$\circ$	0		0	$\circ$	0	0	0					0	0
薬学基礎演習	$\circ$	$\circ$			0			0		$\circ$		0	$\circ$		
DPCマネジメント概説	0	0				$\circ$	0	0	0						
医療情報システム演習	$\circ$	$\circ$					0	0							
医療マーケティング論	$\circ$	$\circ$					0	0							
医療経済学概論	0	0					0	0		0					
ICT入門		0			0	0			0			0			0
コンピュータシステム I		0			0	0			0			0			0
コンピュータシステムⅡ		0			0	0			0			0			0
プログラミング入門		0			0	$\circ$			0			0			0
プログラミング基礎演習		0			0	$\circ$			0			0			0
ITストラテジ		0			0	0	0	0	0			0		0	0
ITマネジメント		0			0	0	0	0	0			0		0	0
基本情報演習 [		0			0	$\circ$		0	0			0		0	0
基本情報演習Ⅱ		0			0	$\circ$		0	0			0		0	0
機械学習の基礎		0			0	$\circ$					0	0		0	0
機械学習プログラミング演習		0			0	$\circ$					0	0		0	0
Web技術基礎		0			0	$\circ$			0			0			0
システム開発基礎		0			0	$\circ$						0			0
ネットワークとセキュリティI		0			0	0			0			0			0
ネットワークとセキュリティⅡ		0			0	0			0			0			0
情報社会論	0	0	0			$\circ$	0	0	0						
情報職業論	0	0	0	0		0	0	0	0						
画像処理		0			0	0	0		0			0			0
データサイエンス	0	0			0	0		0	0		0	0		0	0
医療情報特別講義	0	0	0		0	0	0	0				0		0	0
病院実習	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
インターンシップ		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
医療情報演習		0				0		0	0	0				0	0
バイオテクノロジー実習		0								0	0				
基礎ゼミナール		0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0
ゼミナール I		0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		0	0
ゼミナール I		0	0	0	0	0					0			0	
ゼミナールⅢ	Ō	0	0	Ō	Ō	0	Ō	Ō	O	Ō	Ō	Ō	Ō	Ō	Ō
卒業論文	Ö	0	0	0	0	0	Ō	0	0	0	0	0	0	0	Ō
プロジェクトトライアル	Ō	0		0	Ō	0		0	0	0	0	0			Ō
BIとビッグデータ I	Ť	0			0	0		Ō	Ō	Ť	Ť	Ŏ			Ō
B∣とビッグデータⅡ		Ō			0	0		Ŏ	Ō			Ŏ			Ō
ロICLツンナーダル							<u> </u>			<u> </u>					

単位制度授

カリキュラム 履修登録 | 試験および 卒

職課程留意事項

業教



規 程 録・

# 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

51 D 42	卒業認	定・学	位授与	の方針と	科目と	の関連	コン	゚ピテン	シー
科目名	1	2	3	4	(5)	6	D-1	D-2	D-3
医学概論	0	0			0		0		
解剖学	0	0					0		
生理学	0	0					0		
病理学	0	0					0		
医療倫理概説	0	0					0		
生化学 I	0	0			0	0	0		
生化学Ⅱ	0	0					0		
チーム医療概論	0	0					0		
福祉総論	0	0					0		0
薬理学		0					0		0
免疫学	0	0					0		
認知症総論	0	0		0		0			0
医療安全管理学 [	0	0						0	
医療安全管理学 I		0						0	
医療安全管理学Ⅲ							0	0	
臨床医学総論Ⅰ(内科・外科・検査)							0		
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)	0	0			0				
臨床医学総論Ⅳ(消化器・血液)		0							
臨床医学総論V(内分泌・神経・筋肉)		0							
臨床医学総論VI(循環器・代謝)	0	0	0		0	0	Ō		
臨床医学総論VI(腎臓・泌尿器・生殖器)		0			0				
医用工学概論 I									
医用工学概論 I	0	0			0				
臨床工学関係法規 I									
臨床工学関係法規Ⅱ								0	
公衆衛生学 I	0	0				0	0		
公衆衛生学Ⅱ	0	0				0	0		
分子栄養学	0	0					0		0
食品保健科学	0	0					0		0
臨床工学基礎演習 I	Ō						0		
臨床工学基礎演習Ⅱ	0						0		
臨床工学演習I	Ō						0		
臨床工学演習Ⅱ	0								
医療情報学概論	Ō								
医療統計学					0			0	
医療経済学概論	$\vdash$							0	0
病院情報システム概説								0	0
医療情報システム演習		0						0	0
医療マーケティング論								0	0
医用情報処理工学Ⅰ		0			0			0	
医用情報処理工学 II		0			0			0	
医用情報処理工学 II	-	0			0			0	
医用情報処理工学11					0			0	
	<u> </u>						<u> </u>		

医療情報学科(2023年度入学生~)

N D 4	卒業認	定・学	位授与6	の方針と	:科目と	の関連	コン	ピテン	シー
科目名	1	2	3	4	(5)	6	D-1	D-2	D-3
プログラミング入門		0			0	0		0	
基本情報演習I		0			0	0			
プログラミング基礎演習		0			0	0			
ITストラテジ		0			0	0			
ITマネジメント		0			0	0			
Web技術基礎		0			0	0			
システム開発基礎 I		0			0	0		0	
ネットワークとセキュリティI		0			0	0			
ネットワークとセキュリティⅡ		0			0	0			
情報社会論	0	0			0	0		0	
画像処理		0			0	0			
医療情報特別講義	0	0	0		0	0	0	0	0
応用数学 I		0						0	
応用数学Ⅱ		0						0	
電子工学 I		0							
電子工学Ⅱ		0						0	
電気工学 I		0						0	
電気工学Ⅱ		0						0	
臨床工学基礎実験(電子·電気)		0	0			0		0	
機械工学		0						0	
物性工学		0						0	
材料工学		0						0	
計測工学		0						0	
医用機器学概論	0	0			0		0	0	
医用治療機器学 I	0	0					0	0	
医用治療機器学 <b>I</b>	0	0					0	0	
医用治療機器学Ⅲ	0	0					0	0	
生体計測装置学I	0	0					0	0	
生体計測装置学Ⅱ	0	0					0	0	
生体計測装置学Ⅲ	0	0					0	0	
臨床支援技術学	0	0				0	0	0	
生体機能代行技術学 I	0	0					0	0	
生体機能代行技術学Ⅱ	0	0					0	0	
生体機能代行技術学Ⅲ	0	0					0	0	
生体機能代行技術学Ⅳ	0	0					0	0	
生体機能代行技術学実習I	0	0					0	0	
生体機能代行技術学実習Ⅱ	0	0					0	0	
臨床実習	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ゼミナール	0	0	0	0	0	0	0	0	0
卒業論文	0	0	0	0	0	0	0	0	0
プロジェクトトライアル	0	0		0	0	0		0	0
BIとビッグデータ I		0			0	0		0	0
BIとビッグデータⅡ					0				

単 位 制 度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の

履修モデル 付録 録 各種規程・

卒

業

# 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				
А	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ィアから発想し、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。			
В	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 1	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 C-2	自分のアイディア・企画を他者に明快に説明できる。			
C-3	他者のアイディア・意見を理解し、建設的に討論できる。 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。			
Е	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・時間をマネージメントできる。			
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。			

成験および

卒

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,動画像,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				
А	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。				
В	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エアを選択、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。				
С	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。				
Е	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。				

卒

業

程 録·

項の

#### 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
Α	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ィアから発想し、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。
В	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。
С	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	自分のアイディア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイディア・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・時間をマネージメントできる。
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。

しぎし 単 位 制 ーベハーパスピーグの単語のイロなど 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 (ーグニポ・ 業 教 職 プログ 課 程 留そ 7 () () 意の 事他 項の 当行時与の方針 付各 種規 程 録· **公業認**定 ィアデボイン画ひ

(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	備考																																		0			)					
Ϋ́	G 6-16-26-36-4																																	0	$\vdash$	+	+	+					
וגי	G-2(C									0																								0	0		0	)					(
$\overline{y}$	6-1									0																								0	⊢	+	+-	-	L	L		L	(
5	F -1 F -2								L		L		0																	1				0	$\vdash$	+	+	+		L		L	
<sup>t</sup> Z	3 F	L	0	Ĭ	0	1	F	0	H		L		0			_									4	4				+	+		L	0	⊢	+	+	+	+	1		L	
ار ارا	2 E-3		0	-		₩	-	+	+							0										_	_		_		-			0	⊢	+	$\vdash$		0	_		L	1
1	E-11E-2		0	0	0	C				-	0					0										$\dashv$	0	_	0	+	+			0	$\vdash$	+	+		$\vdash$	H		$\vdash$	1
型	- L						L		_			0				$\circ$	_			_						_		$\circ$	0	+	+			0	0	+	+	$\vdash$	L	L		L	-
の職	4- Q																0	$\circ$	0	$\circ$											+			0	$\vdash$	+	+		0	$\vdash$		$\vdash$	-
Ž		H				$\vdash$	╀	H	┝	H					0				_	_	$\dashv$				-		+		-	+	+	-		0	$\vdash$	+	+	+	$\vdash$	$\vdash$		$\vdash$	
黑	が ローラ	H					┝	H	$\vdash$																-					+	+			0	⊢	+	+	+	$\vdash$				
7	コンピテンシー C D C-1 C-2 C-3 C-4 D-2 D-3 D-4 D-5										0														_	$\dashv$	-	0						⊢	$\vdash$	+	+	+	$\vdash$		0	0	
$\overline{}$	4 D	H	_			$\vdash$	┝	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	0		0	0			_	_	_	0	0	0	0				$\circ$	-					0	0	+	+	+	$\vdash$	$\vdash$		F	
7	<u>                                      </u>					C																				$\dashv$								0	$\vdash$	+	+	$\vdash$					
$\stackrel{\sim}{\Box}$	ပ <u>ဂ</u>		0	0	0	╁	$\vdash$	$\vdash$	+					0								0	0			$\dashv$							0	0	⊢	+	+	+		-			,
₩	- 1			-	-	+	+	+	+	$\vdash$				0				_		_					+	$\dashv$					+	+	0		$\vdash$	+	+	+	F	H		H	
<u>۲</u>	B-3C					C		+	+																	$\dashv$				+				0	$\vdash$	+	+	+	$\vdash$	0			
	B B-2B		0	0	0	C																	0			$\dashv$	-	0				+		0	⊢	+	+	+	$\vdash$			H	
$\tilde{\mathcal{L}}$	B-1B	0	0		-	+	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$														0		+	+	$\dashv$	0				+	H	0	$\vdash$	+	+	+	$\vdash$	0			
ί̈̀	-3		_				ľ	ľ															0		-			_			Ť			0	$\vdash$	+			$\vdash$	Ť			
	A-1 A-2 A-3	H					H	H		H																					+			0	$\vdash$	+	+	+	Н	Н		Г	
望	-1-						H	H	H														0		1						$^{+}$		H	0				_	H	H		Г	
6		r					T		T		T																1			$\dagger$	t		T	Г					T	T			
25 25 26	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連       ①     ②     ③     ④     ⑥	0	0	0	0	C	0		0		0					0							0			7		0	0				0	0				0	0	0			
卒業認定・学位授与の方	が を を を を を を を を を を を を を を を を を を を	0																					0										0	0	0			)	T	T			
<u>i</u> h	() () () () () () () () () () () () () (						T	T	T	T	T		0																	Ť			T	0			0	0	0				
M ·	발 ()	0	0	0	0	C	0		0		0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	$\supset$	0	0	0				0	0			0	)	0	0	0	0	
	位 (2)	0	0	0	0	С	0	0	0	0				0								0	0		(	$\supset$	0						0	0	0		0	0	0	,			
洲		Г				T	Γ	Γ																		7				T	T			Г					Т	Т			•
																							<b>東</b> 図	⊠m															11/42				
ン 専 	阳	F9 I	He II	⊞ Ga	MegIV		П		N			数学 I			プログラミング演習	情報メディア特別演習 I					Webデザイン基礎演習		メディアデザインの基礎演習	ンシ・運船			HTMLコーディング演習	<u></u>		プログレルング減過1	ノロンノルノン域のII CT時待台セセュニドノ	Parison コンプト   情報メディアの数学 II						情報システム特別講義	メディアデザイン特別講義		メディアプログラミング演習	Webプログラミング演習	
7	本 日名	情報メディア入門	情報メディア入門I	情報メディア入門皿	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	情報メディア学用	情報メディア学IV	<u>R</u> m		情報メディアの数学			プログ	7.7.特.	<u>A</u>	AB AB	<u></u>	<u>a</u>	イ     		デザイ	デザインエレメンシ	図形科学の基礎	_ _	1 1 1	メディア技術演習	V -	プログレニング演習	Ť.	170		l_	17	 	LIV	テム特	デザイ	ナイン	プログ	グラミ	
卜		NY Y	NY I	NY.	il il il	il-X	il N N	il N	I X	発想法演習	ICT NP9	ĭ, j, j, j, j, j, j, j, j, j, j	鑑		デザイン	1 1 1 1 1 1	経営系科目A	経営系科目B	経営系科目の	経営系科目口	57,4	デッサン	177	7	を登り	特別実習B		177	レンピュー	ブレブ	アナ世	1 K	特別実習A	1	ゼミナールII	1	ゼミナールIV	デンス イン	17	行動とデザイ	17	570	
		情報	計	情報	1	華	華	華	華	発標	0	雪	批為調	批	Į,	華	類	類	姒	姒	-	_		·	_	おが	É	X	U,			2   準	排品	Ţ	Ţ	### ####	Ţ	華	X	行動	X	Wei	
メディアデザイン専攻									#	浬	単巻	以以									ĺ		   		回 /账			1h.	車し	 と と と に に に に に に に に に に に に に に に に			<del>,</del>				#	侧	<b>€</b>	E#	<u>†</u> Ш		

情報メディア学科(2023年度入学生~)

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付 各 種 規程 ・

	6-フーーノン	)	_ )	_ )	) )	)	_ )	_ )	) - )		)	_			)	)		)		_		_	) _	_				
	ドナインツンサング	0	0	0	0	0	0				0	0	0	0					0				0	0	0	0	0	
#	セキュリティマネジメント		0		0																	$\overline{}$						
(煙	情報メディア特別演習II		0		0															_								
	情報メディア特別ゼミナール I	0	0	0	0	0	_						0	0	0	0	0	0	_			_			0	0	0	
· ·	情報メディア特別ゼミナールII	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	卒業研究 I	0	0	0	0	0	$\vdash$		$\vdash$	$\vdash$		$\vdash$	0	0					$\vdash$	-		$\vdash$	⊢					
		С	C	C	C	╁	⊬	┢	+	F	H	+	C	C	C	C	C	C	+	+	$\vdash$	+	⊬					
	- : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	0			+	+	+	+	+		+	+								+	+	+	+					
	△─────────────────────────────────────	0			+	+	+		+	+	+	+							+	+	+	+	+					
	- パシンニ 無氏・細路				╀	+	$\dagger$	+	+	1	╁	╀			C		T	T	t	+	+	╁	╀	$\perp$	L		T	
	-   <u> </u>	#		T		+	+	+	+	+		_	1					1	$\dagger$	+	+	+	+	+			T	
ĺ					+	+	+	+	+	+	+	+				(				+	+	+	+	+		(		
	Web制作演習	)(		0	-	+	+			+		+		0	0					+	(	7				0	0	
Þ,	3DCG演習	0	0		0	0	0			0		_	0		0	0				_	0							
\-\	ゲームCG演習		0		0						0	_			0	0												
7	映画基礎演習	0	0		0	0	0				0	0	0		0	0							0	0	0	0	0	
#E	アニメーション基礎演習	0	0		0	0	0				0	-	0		0	0												
(a)	ナジタンナウンド		0													0												
- - - - - -	lΗ	С	C		C		+		$\vdash$	-	C		L		C	C		С		Ť			H				T	
											)					C												
	DTP						$\vdash$		-																			
	クリエイティブ・マネージメント		0			0		ľ	0	0									0	+			0		0			
	システム情報系科目A						$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	_	_				0	0			$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	L				Γ	
	システム情報系科目B						$\vdash$													$\vdash$								
	コンピュータゲーム開発調		C				$\vdash$		-						C	C	С	C	C									
	SOLZE				С				+						C	)		)	)									
\ [	インダーネットの仕組み																											
7%	- ドイルアプリ瀋翌		C		C						С	$\vdash$			С	С												
\_	リン・パン・パンドング・油圏		0				t		+			+			) C	C		С										
- 12	一人制作舗習			T	) C				+			) C			0	C		)		+	+							
	ゲーム開発の最新動向		C		C		H		+			$\vdash$																
₩7	音声情報処理														0													
<del>т</del> п	画像情報処理							ľ	+						0													
n	インターネットセキュリティの技術						$\vdash$		+						0													
															0													
	映像制作プロジェクト	0	0	0	0	0	⊢	⊢	⊢	⊢	┢	⊢	0	0	0	0	0	0	┢	⊢	┢	⊢	⊢	╌	0	0	0	
Π.	グラフィック制作プロジェクト	0	0	0	0	0	$\vdash$						0	0	0	0	0	0							0	0	0	
<u> </u>	Web制作プロジェクト	0	0	0	0	0	$\vdash$						0	0	0	0	0	0							0	0	0	
〈問	メディアアート制作プロジェクト	0	0	0	0	0							0	0	0	0	0	0							0	0	0	
R M	ゲーム制作プロジェクト	0	0	0	0	0	_		_	_		_	0	0	0	0	0	0		_		_			0	0	0	
Į	アプリ制作プロジェクト	0	0	0	0	0							0	0	0	0	0	0							0	0	0	
	プロジェクトトライアル I	0	0	0			-						0	0	0	0	0	0							0	0	0	
‡	プロジェクトトライアルI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
大 <sub>弾</sub>	地域貢献プロジェクト	0	0	0	0	0							0	0	0	0	0	0							0	0	0	
IJ	ステップアッププロジェクトII	0	0	0	0	0				$\vdash$			0	0	0	0	0	0				-			0	0	0	
	プロジェクト	0	0	0	0	0	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	0		$\vdash$	0	0	0	0	0	0	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	0	0	0	
	$\vdash$							H							0													
新海	_		0												0													
	ステップアッププロジェクト I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0	0	0	0	0	0	

# 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

-2 C	->10->3
記号	コンピテンシー
А	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。
В	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エアを選択,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。
С	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。
Е	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。

#### 情報メディア学部

情報メディア学科(2023年度入学生~)

単位制度

業 カリキュラム 履修登録 試験および

業教職課程をの

卒

項の 履修・学科の概要 記・学科の概要

事他

付 各種規程 録

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 付 各種規程 録

デメ	メディアテクノロジー専攻	存 業調	卒業認定・学位授与の		方針(	ir 1	٦ ۲	·   <u>&gt;</u>	まり	シー	Ü		10	と剰	گ ل	及びこ	(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	本業認定 ①	卒業認定・学位授与の方針と科目との関連       ①     ②     ③     ④     ⑤     ⑥	A-1-A	-2 B-1	B-2 B	B 3-318-4	B-5-		- ツパドンツ    O   O   O   O   O   O   O   O   O	ンシー -4C-5	コンピチンシー	D -3	E-1 E-2	ш 🖁	F-4 F-5	無
	情報メディア入門 I	0		_				) )	-	) )		) - )					
	情報メディア入門Ⅱ	0		0											0	0	
	情報メディア入門皿	0		0											0		
	情報メディア入門JW	0		0											0	0	
	情報メディア学Ⅰ	0		0	0										0	0	
	情報メディア学Ⅱ	0		0											0	0	
	情報メディア学皿	0		0											0	0	
#(!	  情報メディア学IV	0		0	0										0	0	
<b>型</b>	発想法演習				0									0			
<b>叫</b> 惹	ICT API			0													
1000	情報メディアの数学 I	С		C													
<b>⊉</b> Ш	芸術論	+		)		_									0	0	
)	芸術演習	0													0		
	デザインプログラミング演習			С					C		C						
									+		+						
	経営系科目A														С	C	
															0		
	数 数 数 数 数 数 数														C		
	※ は ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※																
	「「「「「「」」」、「「「「」」、「「」」、「「」」、「「」」、「「」」、「	1							+	İ	-	ł	1	+			
1	MeDプラー/等限域の は、十二																
素を	インシノン・ジャン・グロ解析器	+		+													
	メナインナリイノの帯を演出しますべて、イン・イン・イン・イン・一人の事を通り上げ、イン・一番別します。																
	マンニノ州アベノン ズロ図りた近代 世報	+		+													
张	区庁なみつ併高市当中圏の					$^{+}$			+		+						
	おがれることが必必られています。			╫					+			$\frac{1}{2}$		+		+	
		+		+			-										
<b>γ</b> (	X ナイノ技術演響			+				0									
	コンピュータ				)	0											
	ブログラミング演習 1			$\dashv$													
( )(本()	プログラミング演習 II			0	0	0		0									
\—\ D —-	IOT時代のセキュリティ		0			(		0					0			0	
*	情報メディンの数字 II					0											
	特別実習A	0		0	0	0	0	0	0	0	0			_		0	
	ゼミナール I	0	0	0	0		0	0						0	0	0	
	ゼミナールⅡ	0		0	0		0	0						0	0	0	
	ゼニナール国	0		0			0	0						0	0	0	
‡	ゼミナールW	0		0			0	0						0	0	0	
大浬	情報システム特別講義	+		-											0	+	
	メディアデザイン特別講義	-													0	1	
<u> </u>	行動とデザイン	╁					C	С						C	С		
· [本]	コリング・アングルルング通路						+				C			)	)	)	
	ベン・プレン・プレンダロンへして、近世の			+	+	+	+										
	WEDノロノノバノ、東ロノバイン、ボルン・ボール	+														+	
	1 / ターノンジノ	)			(	+	+									)	
	1				)						-				(	(	
				<u></u>				5	-		$\frac{1}{2}$			<u> </u>	5	_ 	

情報メディア学科(2023年度入学生~)

		(		-		(						_									
	اإلآ	)				7	7		0			+	1								
	セキュリナイマネジメント			$\supset$																	
K)	情報メディア特別演習I	)	0	0																	
	情報メディア特別ゼミナールI	0	0	0					0										0	0	
	情報メディア特別ゼミナールⅡ	0		0					0										0	0	
	<b>卒業研究 I</b>	0	0	0					0										0	0	
	卒業研究 I	0	0	0					0										0	0	
	<b>☆業研究Ⅲ</b>	С		С	_			$\vdash$	С								$\vdash$	$\vdash$	С	С	
1.31	- ボジズエ 卒業研究IV	+																0			
Ī	ビジュアル構成・演習	┢			_			╆	C			$\vdash$	L				⊢	╆			
1	<u> </u>							+													
	Meb制作演習	С		С			+	+	C			+	-	C	С	C	+				
	**COURTE X/L	+		0					0					)	)		+				
	いつの気間が一くこの語と	+					1	+				+	+				+	-			
-//	/ 公の項目 四連目 凝海辺						+	+					+				+				
		#															+				
	ゲーメーンサン併取項のしょいケーサインに					$\dagger$		+				_	+				+				
	デジタルサウント				(		7	+									+				
	ビジュアルエフェクト演習			0	0			$\dashv$	0								+				
	デジタルサウンド・演習							$\dashv$	0												
_		_		0					0												
	クリエイティブ・マネージメント	)					0	_									0				
	システム情報系科目A		0	0	0		0		0					0							
	報系	)		0	0		0		0					0							
نت	コンピュータゲーム開発論			0	0													0	0	0	
1	SQLXM		0											0							
	インターネットの仕組み		0	0				0	0					0							
			0	0		0	0		0					0		0					
	ゲームプログラミング・演習		0	0	0		0	0	0												
,	ゲーム制作演習	)		0		_	_		0	0	0	0 0	0								
, '	ゲーム開発の最新動向	)		0			0		0			_						0	0		
	音声情報処理			0		0												0			
·-I	画像情報処理		0	0		0	0	0	0	0	0	0	0					0			
	ソフトウェアデザイン					-	-											0	0		
			0											0	0	0					
	Webアプリケーション開発演習 I		0											0	0	0					
ان	インターネットセキュリティの技術		00	0	(			0	0					0	0	0					
-	LINUX/P9	+				+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	1		1	
		+				+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+				
— L	メディゾゾート制作プロジェクトご ・ (世)作一つご ・ (1)	+				+										+					
_	ケーム制作プロジェクト	$\dashv$				$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	-	-	$\dashv$	+	0	$\dashv$	-				
_	アプリ制作プロジェクト	0	0	0		$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	_	$\dashv$	-	-	-	$\rightarrow$	0	$\dashv$	-				
	ネットワーク演習	0		0		-		_		-		_		_	0	_	_	_			
•	プロジェクトトライアル I	0	0	0		-	_	_		-		_	_	_	0	_	_	-	0	0	
	プロジェクトトライアルI	0	0	0		-				-					0			0	0	0	
大语	地域貢献プロジェクト	0		0											0				0	0	
	ステップアッププロジェクトII	0	0	0					0						0	0			0	0	
_	ステップアッププロジェクトII	0	0	0		$\vdash$		Н	0	$\vdash$	Н	-	0	0	0		0		0	0	
	BIとビッグデータ I		0																		
京を選り	BIとビッグデータII	$\dashv$	0	-	(	+		$\rightarrow$	(	(		-	-	-	(	_	-	_			
	ストップアッププロジェクト!	С		С	С	_	-		(		(		_	(	(	(	(	(			

単位制度

項 履修モデル 付 録の 教育課程 各種規程・

意の 事他 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

卒

表自

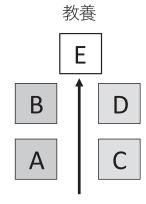
す。また、交通手段の発達により、国境を超える人の移動もかつてないほど容易になりました。世界規模で行われるネットショッピングにより、さまざまな商品が国境を越えて売買されます。現代は、ヒト、モノ、カネが容易に国境を超える知識基盤社会に突入しているのです。みなさんが生活する場でも、海外の人たちが、日常的に活動するようになっています。そのようなグローバル社会で生きるには、国際的な視野と感覚も大事になってきます。

#### 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	<b>R</b>
(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t	ピテンシー
А	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。
В	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。
С	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。
Е	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



クリティカル・シンキング コミュニケーション力 図1 コンピテンシーの構成



表目 一年 一次配当科

表首

#### 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

		授	 業	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	卒業認定・学位授	与の方針と			ンピ		/シ-	-
		汉	<del></del>		1023		56	Α	В	С	D	Е
				日本語表現 I 日本語表現 II					$\frac{\Theta}{\Theta}$		0	
		基	教	基礎数学			l lŏ	ŏ				_
		礎数	養	<b>│</b> 基礎英語A			Ŭ	Ŭ		0	0	
		育	基	基礎英語B						0	Ó	
		礎教育科目		英語表現 [ A		$\leftarrow$				0	0	_
		Ħ	1/42	英品衣焼   0   ビギナーズセミナー		+			0			$\overline{\bigcirc}$
				ビギナーズセミナーII			Ŏ		Ŏ			Ŏ
				実用英語A						<u>Q</u>	O	
				実用英語B 英語表現II A		$\sim$		$\vdash$		$\frac{9}{2}$	0	_
			外	英語表現 [[8]		$\sim$				$\frac{0}{0}$	$\overline{\partial}$	_
授				職業英語A 職業英語B		_				Ŏ	0	
				職業英語B						0	0	
	教		围	中国語IA		$\sim$				$\bigcirc$	0	
	致			中国語IB中国語IIA		$\rightarrow$		$\vdash$	-	9	0	-
<b>ли</b>				中国語IIB					$\dashv$	8	$\overline{\circ}$	_
業			語	ドイツ語 I A						Ŏ	Ō	
				ドイツ語 I B						O	0	$\Box$
	養			ドイツ語IIA ドイツ語IIB				$\vdash \vdash$	$\dashv$	$\frac{\circ}{\circ}$	0	
		人	情報とクリ	情報の世界		$\frac{1}{6}$			0		$\overline{0}$	$\bigcirc$
科			情報とクリティカルシ	▍情報倫理		Ŏ	Ŏ	0			$\overline{}$	Ŏ
			ンキング	ヘルスリテラシー入門			0	Q	0			0
	教	88		心理学   文学   文学   文学   文字   文字   文字   文字   文		$\bigcirc$			-	$\bigcirc$	0	-
	37	間	人   間	文字				$\vdash$	0	$\frac{\circ}{\circ}$		-
				哲学			Ö	0				
				経済学 I 経済学 II			Ŏ	0	O			$\Box$
		教	社	経済字Ⅱ   注労		_			$\frac{9}{1}$			
	育	57		法学 社会学		+			8			-
			会	┃憲法			l o	ŏ	ŏ			$\neg$
の				国際関係論			Ŏ	Ŏ		0		
		育		線形代数Ⅰ					$\dashv$			$\dashv$
	科		自	線形代数II 関数の基礎				0	+			-
				【微分積分 I			Ŏ		+			$\neg$
概		TN		微分積分 II			Ŏ	0				
1240		科		確率・統計Ⅰ				0				
				確率・統計Ⅱ   物理学		+	0		$\bigcirc$			
			然	物達子   生物学		+		H				
				化学			Ŏ	0				
要				健康とスポーツⅠ		Q	0	Q			0	
				【健康とスポーツⅡ 【健康とスポーツⅢ			0		$\dashv$		0	-
			総	健康とスパーツⅢ   健康とスポーツⅣ					$\dashv$		0	$\dashv$
				海外語学·文化研修(中国大連編)						0	0	
				海外事情(米国編)						Ŏ	$\bigcirc$	
				海外事情(中国編)				$\vdash$		$\frac{9}{2}$	Ŏ	
				国際コラボレーションA 国際コラボレーションB		$\leftarrow$		$\vdash$	+	0	0	$\dashv$
				キャリアデザイン [		10	0		0		0	0
			合	キャリアデザインII		O	Ö		0		0	0
				キャリアデザインⅢ   原序工学基礎セミナーエ		_	0		_		_	0
				「臨床工学基礎セミナーⅠ 「臨床工学基礎セミナーⅡ			0	0	$\dashv$		0	-
				<u>                                    </u>		<del></del>			$\dashv$	0	ŏ	_
				「日本語 II		0				Ŏ	0	
	留学	生向	サ科目 アルマン	<b>│</b> 日本語Ⅲ		O	0		0		0	$\Box$
				日本語IV 日本事情			0	$\vdash$	0	$\bigcirc$	0	$\dashv$
				<b> </b> U 小						$\cup$	$\cup$	

業

教

表自

#### 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
- 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 (b) 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
- 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
- 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
- B 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

留そ

表盲

#### 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

	卒業認	定・学	立授与0	の方針と	:科目と	の関連			ンピラ	テンシ	<b>'</b> —	
科目名							ビジネス	スデザイン	ンコース	地域と	ジネス	コース
	1	2	3	4	⑤	6	Α	В	С	Α	В	D
経営学への招待		0			0				0			0
流通の仕組み		0			0				0			0
デジタルビジネス概論	0	0			0		0		0	0		0
自己発見ゼミナール		0			0				0			0
プロジェクトゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
プロジェクトゼミナールII	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナール I	0	0		$\circ$	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナールII	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
ゼミナールⅢ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
卒業論文	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
簿記原理システム論 [		0			0				0			0
簿記原理システム論 II		0			0				0			0
経営戦略論		0			0				0			0
経営管理論		0			0				0			0
Webビジネス論	0	0			0		0		0	0		0
ベンチャービジネス論	0	0			0		0		0	0		0
知的財産権論		0			0				0			0
民法		0			0				0			0
ビジネスプラン	0	0			0		0		0	0		0
サービスマネジメント	0	0			0		0		0	0		0
マーケティング論	0	0			0		0		0	0		0
マーケティングリサーチ	0	0			0		0		0	0		0
現代の財務会計論Ⅰ		0			0				0			0
現代の財務会計論 II		0			0				0			0
情報システム学概論Ⅰ	0	0			0		0		0	0		0
情報システム学概論II	0	0			0		0		0	0		0
インターンシップ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
デジタルマーケティング	0	0			0		0		0	0		0
コンピュータ会計		0			0				0			0
コストマネジメント		0			0				0			0
企業倫理		0			0				0			0

	卒業認	定・学	立授与0	の方針と	科目と	の関連			ンピラ	テンシ	·—	
科目名	1	2	3	4	(5)	6	ビジネス	スデザイン	ソコース	地域ビ	ジネス	コース
			<u> </u>	4	9)	0	Α	В	С	А	В	D
商法		0			0				0			0
流通システム論	0	0			0		0		0	0		0
マネジメントサイエンス	0	0			0		0		0	0		0
プロジェクトマネジメント	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0
SCM	0	0			0		0		0	0		0
地域活性化プロジェクト		0			0				0			0
国際経営論		0			0				0			0
地域連携論		0			0				0			0
中小企業経営論		0			0				0			0
職業指導		0			0				0			0
ICT入門	0	0			0		0		0	0		0
ビジネスアプリケーション I	0	0			0		0		0	0		0
Web技術基礎		0							0			
コンピュータシステム I		0							0			
コンピュータシステムII		0							0			
ビジネスアプリケーションII		0							0			
情報科学基礎		0							0			
IT戦略とマネジメントの基礎	0						0			0		
観光情報学入門	0						0			0		
システム開発基礎Ⅰ		0							0			
システム開発基礎II		0							0			
ネットワークとセキュリティI		0							0			
Webアプリケーション開発		0							0			
情報社会論	0						0			0		
情報職業論	0						0			0		
情報システム特別講義	0	0					0		0	0		
B I とビッグデータ I	0	0			0		0		0	0		0
BIとビッグデータII	0	0			0		0		0	0		0
プロジェクトトライアル	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0

卒

業

項の

覧当

表旨

#### 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	СЗ	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19
HR11	0																		
HR21		0	0	0		$\bigcirc$					0	0							
HR22			0	0							0	0							
HR23				0	0		$\circ$			0	0	0							
HR24					0			0		0	0	0							
HR25									0										
HR26													$\circ$	$\bigcirc$					
HR41															0	0			
HR42																	0		
HR51																		0	0

業

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

<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C4 データベース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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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、課題を解決できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>		2000年のプラントのコンピアング
<ul> <li>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。</li> <li>C4 データベース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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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ごなすごとができる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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、課題を解して分析し、課題を発見できる。</li> </ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li></ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li></ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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、実題を解データを収集して分析し、課題を発見できる。</li> <li>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</li></ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>図連する問題に適用できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職 (情報) に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職 (数学) に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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,
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>		関連する問題に適用できる。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>C13 教職 (情報) に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職 (数学) に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>C13 教職(情報)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>C13 教職 (情報) に必要となる専門知識を持ち,説明できる。</li> <li>C14 教職 (数学) に必要となる専門知識を持ち,説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>C14 教職(数学)に必要となる専門知識を持ち、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	C13	教職(情報)に必要となる専門知識を持ち,説明できる。
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	C14	教職(数学)に必要となる専門知識を持ち,説明できる。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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
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		かりやすい可視化に配慮して使いこなすことができる。
<ul> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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
<ul> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>		したりすることができる。
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	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。
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	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。
決できる。	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
//CC30		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		業認 与の	方釒	۲ځ	_科								<b>□</b> :	ンピ	゚゚゚゚テ゚゚	ンシ	_							
		(1)	23	(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		0	С																	0				
SCM126	コンピュータシステム [	$\vdash$	Ö	+	+		$\vdash$										0		Ö					$\dashv$	$\neg$
SCM127	コンピュータシステムII		0	+	+												0		0					-	=
SCM210	情報科学基礎	$\vdash$	0	+	+		$\vdash$										0			0			_	$\dashv$	$\dashv$
SCM121	プログラミング入門	$\vdash$	0	+	+		⊢	_		_			$\vdash$	_		$\dashv$	$\exists$	0	0	$\vdash$			$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$
SCM121	_ フロフラミンフハ ] _ プログラミング基礎	-	0	+	+													$\frac{\circ}{\circ}$						$\dashv$	-
SCM115			0	+	+													$\cup$						$\dashv$	$\dashv$
		-		+	+		-	0									0		0					$\dashv$	$\dashv$
SCM131	システム開発基礎 [	├	0	+	+		⊢	_		0			_	_		_			0	_			_	$\dashv$	-
SCM132	システム開発基礎Ⅱ	₩	0	+	+		_		0	_			_				0		0				_	$\dashv$	_
BBZ100	経営学への招待	-	0	+	+										0									$\dashv$	
BBZ101	デジタルビジネス概論	_	0	_	+		_								0									$\dashv$	_
BBZ102	流通の仕組み	_	0	_	1		_								0									_	_
BBZ103	簿記原理システム論 I		0	$\perp$	_										0									_	_
BBZ104		$oxed{\bot}$	0	1	1		_								0										
BBZ210		$\perp$	0			1	_								0								_		
BBZ311	サービスマネジメント	$\perp$	0		$\perp$	1	$oxed{oxed}$								0										
BBZ300	デジタルマーケティング		0		L										0										
SCM391	ゼミナール I	0					0															0	_		0
SCM392	ゼミナールII			C			0																		0
SCM491	ゼミナールⅢ	0		C			0															0			0
SCM492	卒業論文	0		C		)	0															0		0	0
SSP100	宇宙への挑戦		0											0											
SCM240	幾何学入門		0	T									0							0					
SCM216	アルゴリズム基礎		0															0							
SSP210			0	$\top$	T									0										$\neg$	$\Box$
SS1270	観光情報学入門			TC																		0		$\neg$	$\overline{\bigcirc}$
SS1260	組込みシステム基礎		0	$\top$	T							0												$\Box$	
SCM215	アルゴリズムとプログラム設計		O															0							
SCM231	Javaプログラミング		Ö	$\top$	T			0										Ō						$\exists$	
SS1211	離散数学Ⅰ		Ö	T	T								0							0				$\exists$	
SCM220	ネットワークとセキュリティI	T	Ö	+	T				0				Ť						0	_				$\dashv$	$\neg$
SS1215	情報理論	H	Ö	+	+								0											$\exists$	$\exists$
SS1220	Webアプリケーション基礎		Ŏ	+	t		$\vdash$		0				Ť				O		0					$\dashv$	
SCM235	システムプログラミング入門		Ŏ	+	t			$\overset{\smile}{}$	Ŏ	$\vdash$								0	Ŭ					$\dashv$	$\neg$
SCM225		$\vdash$	Ö	+	$^{\dagger}$				Ŏ								0							$\dashv$	$\exists$
	T戦略とマネジメントの基礎	1	0	+	+			0									Ö								$\dashv$
SCM285	プロジェクト基礎	$\vdash$		10																			o	$\dashv$	$\dashv$
SCM380	インターンシップ	0		+	+		0																$\dashv$	$\dashv$	-
SCM370	情報職業論	$\vdash$	0	+	+		Н									-	-		0				$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$
SCM375	情報社会論	<u> </u>	0	+	+																		-	_	$\dashv$
SCM385		0		+		1	0								$\mathbb{H}$								+	0	$\dashv$
1MC202		6		+			6								$\vdash$							H	$\rightarrow$	8	$\dashv$
SSP320		$\mathbb{H}$	0	+	+	4	$\vdash$	_		_			_		$\vdash$								$\dashv$	쒸	$\dashv$
SSP310		$\vdash$	0	+	+	+	$\vdash$			-			-		$\vdash$							$\vdash$	+	$\dashv$	-
	ナ田恒報利用概論    モバイルシステム開発演習	$\vdash$	0	+	+	+	$\vdash$			<u> </u>			-	$\cup$	$\vdash$			$\overline{}$				$\vdash$	+	$\dashv$	$\dashv$
	データベース	$\vdash$		+	+	+	-	00					-					0					+	$\dashv$	$\dashv$
		$\vdash$	0	+	+	+	$\vdash$	$\frac{0}{0}$		0					$\vdash$							$\vdash$	+	$\dashv$	$\dashv$
	ソフトウェア工学	$\vdash$		+	+	+	-	$\vdash$		-			-	-	$\vdash$	-	-		-	-		$\vdash$	+	$\dashv$	$\dashv$
	ネットワークとセキュリティⅡ	$\vdash$	0	+	+	+	_	_	0	_			_	_						_			+	$\dashv$	$\dashv$
SCM325		$\vdash$	0	+	+	+	-		0										0				-	$\dashv$	_
SCM330		$\vdash$	0	+	+	+	$\vdash$	0		_			_	_		_	_		0	_			$\dashv$	$\dashv$	_
SS1315		$\vdash$	0	+	+		<u> </u>					0											_	_	_
SS1325		$\vdash$	0	1	1	$\perp$	_				0								_	0			_		_
	計算機科学概論	$\vdash$	0	1	1	1	_						Ō	_						0			_		
SS1212		$\perp$	0	_	1		<u> </u>						0						_	0					
SS1340		_	0		1		<u> </u>									0			0						
SS1345		$\perp$	0			$\perp$	$\perp$								Ш	0							$\perp$	$\Box$	
SS1350	データマイニング	$oxedsymbol{oxed}$	0				$oxedsymbol{oxed}$				0									0					

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 習得 単位 空業に必要な 一授

<sub>覧</sub>業 科

表目

一覧表

ナンバー	科 目 名		の方 との	針。 関i	と科 連								コン	ピ	テン	ンシ	⁄ —							
		12	3	4	5 6	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9 (	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17 (	C18 (	C19
SS1355	オペレーションズリサーチ	0								0		0							0					
SS1360	数値計算	0										0										$\perp$	$\perp$	_
SCM340	IoT技術総論	0					0	0			0													
UWC311	B I とビッグデータ I	0								0		0										$\perp$	$\Box$	
UWC312	B I とビッグデータ II	0								0		0												
SCM390	プロジェクトトライアル		(																		0	0		
BBZ106	ビジネスプラン	0												$\bigcirc$										
BBZ208	情報システム学概論I	0					0																	
BBZ209	情報システム学概論 II	0					0																	
BBZ212	経営戦略論	0												$\bigcirc$										
BBZ206	経営管理論	0												$\bigcirc$										
BBZ204	ベンチャービジネス論	0												$\circ$										
BBZ215	知的財産権論	0												$\bigcirc$										
BBZ207	民法	0												$\circ$										
BBZ211	マーケティング論	0												$\circ$										
BBZ113	マーケティングリサーチ	0												$\circ$										
BBZ202	現代の財務会計論Ⅰ	0												$\bigcirc$										
BBZ203	現代の財務会計論 II	0												$\bigcirc$										
BBZ314	コストマネジメント	0												$\circ$										
BBZ303	企業倫理	0												$\circ$										
BBZ307	商法	0												o										
BBZ305	流通システム論	0												$\overline{\bigcirc}$										
BBZ220	マネジメントサイエンス	0												$\overline{\bigcirc}$										
BBZ313	プロジェクトマネジメント	0												$\overline{\bigcirc}$										
BBZ310	SCM	0												$\overline{\bigcirc}$										
BBZ309	国際経営論	0												$\overline{\bigcirc}$										$\neg$
BBZ308	地域連携論	0												0										

卒

業

項の

#### 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の管理・運営ができる人	報システムを基盤とした情報処理技術を 材	を活用して, 診療情報や医療情報
(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	会に還元できる人材
(C)	_ ·	直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	二実践的知識および医療や健康情
(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	đ
(g)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	面値観の多様性を理解し,医療人
(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 <del>:</del>	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・運営た	··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 推進できる人材	知識をもとに,健康情報を管理・分析だ	ができ、ヘルスリテラシー向上を
(b)	生涯にわたり最新の医学	·診療情報, 医療情報技術, 食と健康と愉	青報を学び社会に還元できる人材
(C)	_ ·	直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材	実践的知識および医療や健康情
(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	đ
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材	面値観の多様性を理解し, 医療人
(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	ら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	いまな はまる 野へ 応用できる
B-3	ICT技術を用いて健康情報	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	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管理・運営ができる人材	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
(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)		直面する問題を見出し,解決するため に問題を解決することができる人材	に実践的知識および医療や健康情
(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を	Ħ
(e)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や( ームの一員として行動ができる人材	価値観の多様性を理解し, 医療人
(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	て、情報システム開発の一端を担うこと	こができる

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 なる臨床工学技術を駆使	つ多様化する医療機器に対応できる基礎 できる人材	壁的知識を修得し,指導的立場と
(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)	-	直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材。	二実践的知識および医療や健康情
(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)		門知識を用いて,対象者が持つ背景や値 ームの一員として行動ができる人材。	面値観の多様性を理解し, 医療人
(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	戦を応用できる
D-2		礎的な工学的知識を理解し,生命維持数できる能力に加え,IT技術を基盤とした	
D-3		ジメントに関する知識や,患者の健康約 や他の職種との円滑なコミュニケーショ	

# 単位制度授

業 カリキュラム 履修登録 試験および

卒

業

表自

#### 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

一							roc	· / / /						•	
科目名	_			の方針と				,				ノシー			,
	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	0	$\bigcirc$			0	$\circ$	0	0		0			0		
臨床医学総論	0	$\circ$			0	0	0	0		0			0		
解剖学	$\circ$	$\bigcirc$					0	0		$\circ$			$\circ$		
生理学	$\circ$	$\bigcirc$					$\circ$	0		$\circ$	0		$\circ$		
医学用語概説	$\circ$	$\bigcirc$			$\circ$	$\circ$	$\circ$	0		$\circ$			$\circ$		
医療制度論	$\circ$	$\bigcirc$			0	$\circ$	$\circ$	0							
医療倫理概説	0	$\bigcirc$					0	0		0			$\circ$		
病理学	$\circ$	$\bigcirc$					$\circ$	0		$\circ$	0		$\circ$		
生化学	0	$\bigcirc$								0	0		0		
看護学概論	0	$\bigcirc$					0	0		0			0		
福祉総論		$\bigcirc$					0	0		0			0		
臨床検査概論		$\bigcirc$			0			0		0		0	0		
薬理学		0			0			0		0		0	0		
医用工学概論	0	$\bigcirc$			0										0
臨床医学I	0	$\bigcirc$	0		0	$\circ$	0	0		0			0		
臨床医学II	0	$\bigcirc$	0		0	$\bigcirc$	0	0		0			0		
臨床医学Ⅲ	0	$\bigcirc$	0		0	$\circ$	0	0		0			0		
臨床医学IV	0	$\bigcirc$	0		0	0	0	0		0			0		
公衆衛生学	0	$\bigcirc$				$\circ$	0	0		0					
医療安全管理学	0	$\bigcirc$				$\circ$	0	0	0					0	
バイオインフォマティクス概論	0	$\bigcirc$							0		0	0	$\circ$	0	
分子生物学	0	$\bigcirc$									0		$\circ$	0	
栄養学	0	$\bigcirc$								0			0		
食品化学	0	$\bigcirc$								0			0		
食品関係法規	0	$\bigcirc$								0			0		
ライフステージ食デザイン	0	$\bigcirc$								0	0	0			
医用機器システム管理学	0	$\bigcirc$			0		0							0	
医療情報学概論	0	$\bigcirc$	0		0	$\circ$	0	0	0		0	0	0	0	
医療事務総論	0	$\bigcirc$					0	0							
病院管理論	0	$\bigcirc$					0	0							
医療秘書概論	0	$\bigcirc$		0			0								
診療情報管理学Ⅰ	0	$\bigcirc$					0	0					0		
診療情報管理学II		$\bigcirc$					0	0					0		
疾病分類概論	$\circ$	$\bigcirc$					0	0							
診療情報管理学演習Ⅰ	0						0	0							
診療報酬請求事務論		$\bigcirc$					0	0							
診療報酬請求事務論演習	$\circ$	$\bigcirc$					0	0							
医療統計学Ⅰ	0	$\bigcirc$			0		0	0	0	0	0	0		0	0
医療統計学II	0	$\bigcirc$			0		0	0	0					0	0
診療情報管理学Ⅲ	0	$\bigcirc$			0		0	0	0				$\circ$		
診療情報管理学演習II	0	0					0	0					0		

#### 医療情報学部

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 習得 単位 空業に必要な 一授 <sub>覧</sub>業 科 表目 一 覧 表 表

科目名		卒業認定・学位授与の方針と科目との関連																		
	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	$\circ$	$\circ$					$\circ$	0	0											
国際医療統計分類II	$\circ$	$\circ$					$\circ$	0	0											
国際疾病分類(ICD11)演習	$\circ$	$\circ$					$\circ$	0	0											
がん登録概論	$\circ$	0					$\circ$	0	0											
放射線医科学概論	0	0				0		0	0				0							
病院情報システム概説Ⅰ	0	0				$\circ$		0	0					$\circ$						
病院情報システム概説II	0	0				0		0	0					0						
医療情報演習応用	0	0	0		0	0	0	0	0					0						
DPCマネージメント概説	0	0				0	0	0	0											
医療経営戦略論	0	0					0	0												
医療マーケティング論	0	0					0	0												
医療経営演習	0	0					0	0												
医療経済学概論	0	0					0	0		0										
ICT入門		0			0	0			0			0			0					
コンピュータシステム I		0			0	0			0			0			0					
コンピュータシステムII		0			0	0			0			0			0					
プログラミング入門		0			0	0			0			0			0					
プログラミング基礎演習 [		0			0	0			0			0			0					
プログラミング基礎演習II		0			0	0			0			0			0					
Web技術基礎		0			0	0			0			0			0					
システム開発基礎 [		0			0	0			0			0			0					
ネットワークとセキュリティI		0			0	0			0			0			0					
ネットワークとセキュリティⅡ		0			0	0			0			0			0					
情報社会論	0	0	$\circ$			0	0	0	0											
情報職業論	0	0	0	0		0	0	0	0											
画像処理		0			0	0	0		0			0			0					
IoT技術総論		0			0				0											
メディアデザイン特別講義		0			0	0	0		0			0			0					
情報システム特別講義		0			0	0	0		0			0			0					
データサイエンス	0	0			0	0		0	0		0	0		0	0					
医療情報特別講義	0	0	0		0	0		0				0		0	0					
病院実習	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
医療情報演習	0	0				0		0	0	0				0	0					
バイオテクノロジー実習	0	0								0	0									
ゼミナールI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
ゼミナールII		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
ゼミナールⅢ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
卒業論文	0	0		0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0					
プロジェクトトライアル	0	0		0	0	0		0	0	0	0	0			0					
BIとビッグデータ I		0			0	0		0	0			Ō			Ō					
BIとビッグデータII		0			0	0		0	0			0			0					
			1								<u> </u>			I	$\overline{}$					

# 単位制度授業カリキュラム

修登録試験および

履

職課程をの他の

業教

履修モデル圏の概要履行を対している。

習得単位 一覧表一覧 ま履修科目と 授業科目 年次配当科

表旨

#### 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 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		0 0 0 0 0 0	3	4	(5) ()	6	<b>D-1</b>	D-2	D-3
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	0 0 0 0 0 0	0 0 0				-	0		
解剖学       生理学       病理学       医療制度論       医療倫理概説	0 0 0	0 0			0	0			
生理学       病理学       医療制度論       医療倫理概説	0	0							1
病理学       医療制度論       医療倫理概説	0	0					0		
医療制度論 医療倫理概説	0	0					0		
医療倫理概説	0	_					0		
					0	0	0		
<b>ナル</b> 当							0		
生化学		0					0		
看護学概論	0	0					0		0
福祉総論	0	0					0		0
臨床検査概論	0	0			0		0		
薬理学	0	0			0		0		
医用工学概論	0	0			0		0	0	
臨床医学I	0	0			0		0		
臨床医学II		0	0		0		0		
臨床医学Ⅲ		0	0		0				
臨床医学IV		0	0		0				
循環器学		0						0	
呼吸器学		0						0	
麻酔学		0						0	
手術・集中治療学	0	0					0	0	
泌尿器学	0	0					0	0	
免疫学	0						0		
臨床工学関係法規	0						0		
公衆衛生学	0	0				0	0		
医療安全管理学	0	0				0	0	0	
栄養学	0	0					0		0
食品化学	0	0					0		0
医療情報学概論	0	0	0		0	0		0	
医療統計学	0	0			0		0	0	
医療経営概論			0	0		0		0	0
放射線医科学概論	0	0				0	0	0	0
病院情報システム概説Ⅰ	0	0				0	0	0	0
病院情報システム概説II	0	0				0	0	0	0
医療経営戦略論	0	0							0
医療マーケティング論	0	0							0
医療経営演習	0	0							0
ICT入門		0			0	0		0	0
コンピュータシステム I		0			0	0		0	
コンピュータシステムII		0			0			0	
プログラミング入門		0			0				
プログラミング基礎演習Ⅰ		Ō			0	Ō		Ō	
プログラミング基礎演習 II		Ō			0	Ō		O	
Web技術基礎		0			0	0		0	

#### 医療情報学部

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 習得 単位 空業に必要な 一授 <sub>覧</sub>業 科 表目 一 覧 表

N	卒業認	定・学	位授与6	の方針と	:科目と	の関連	コン	゚ピテン	シー
科目名	1	2	3	4	5	6	D-1	D-2	D-3
システム開発基礎Ⅰ		0			0	0		0	
ネットワークとセキュリティ I		0			0	0		0	
ネットワークとセキュリティII		0			0	0		0	
情報社会論	0	0	0			0		0	
画像処理		0			0	0		0	
IOT技術総論		0			0			0	
メディアデザイン特別講義		0			0	0		0	
データサイエンス	0	0			0	0		0	
医療情報特別講義	0	0	0		0	0	0	0	0
応用数学 I		0						0	
応用数学 II		0						0	
電子工学Ⅰ		0						0	
電子工学Ⅱ		0							
電気工学Ⅰ		0						0	
電気工学Ⅱ		0							
臨床工学基礎実験		0	0	0		0	0	0	0
機械工学		0						0	
物性工学		0						0	
材料工学		0						0	
計測工学		0						0	
医用治療機器学		0					0		
医用治療機器学演習	0	0					0	0	
生体計測装置学		0					0		
生体計測装置学演習		0					0		
医用機器システム管理学	0	0					0	0	
医用機器学実習		0					0	0	
生体機能代行装置学 I	0	0						0	
生体機能代行装置学 II	0	0						0	
生体機能代行装置学Ⅲ		0						0	
生体機能代行装置学Ⅳ	0	0						0	
生体機能代行装置学実習 [	0	0					0	0	
生体機能代行装置学実習 II	0	0					0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ゼミナール	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0
プロジェクトトライアル	0	0		0	0	0		0	0
BIとビッグデータ I		0			0	0		0	0
BIとビッグデータ II		0			0			0	0
				<u> </u>			<u> </u>		

卒

業

項の

#### 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 <b>①</b> 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
А	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ィアから発想し、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。
В	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 1	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	自分のアイディア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2 C-3	他者のアイディア・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。 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 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。
Е	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・時間をマネージメントできる。
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。

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,動画像,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									
А	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。									
В	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エアを選択,駆使できる。 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。 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									
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。									
С	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-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。									
Е	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。									

卒

業 教

# 表目 —年 一次配当科

表盲

#### 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
Α	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ィアから発想し、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。
В	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。
С	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	自分のアイディア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイディア・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。
Е	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・時間をマネージメントできる。
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 科表目

習履卒 智得単位 個修科目と 一授 覧 科 表目 —年 一次配覧当

													ı	ı				ı		ı		
科目名	□	記・学位授与 ② ③	(与の方針(3) (4)	に禁囲た <u>の</u> (6)		A-1 A-2 A-3		B 8-18-26	9-3- -3-	) -1 C-2	コンピチンシー C C-1 C-2 C-3 C-4 D-1 D-2 D-3 D-4 D-5		ンピュ    -2	コンピチンシー D -1 D-2 D-3 D	- -4D-		E-1E-2E	E-3 F-	F -1 6-2 6-3 G-4	3-1 <u>G</u> -	G -2 -2 -3	0-4
情報メディア入門 I	0	0	0	0				0	0	0		H								H		
情報メディア入門II	0	0		0			0	0	0	0							0	0				
情報メディア入門皿	0	0		0			0	0	0	0												
情報メディア入門IV	0	0		0			0	0	0	0							0	0				
情報メディア学Ⅰ	0	0		0			0	0	0	0	0						0	0				
情報メディア学II	0	0		0			0	0	0	0	0						0	0				
情報メディア学田	0	0		0			0	0	0	0	0						0	0				
情報メディア学IV	0			0			0	C		F		-					╁	$\vdash$				
	0		0	$\vdash$	C		0			0		-								0		
		0		0										0			0					
情報メディアの数学!		C										C				С						
																)			0			
	0	0								0		0										
デザインプログラミング演習		0										0			0							
情報メディア特別演習 I		0		0												0	0	0				
		0													0							
		С													С							
<b> </b>		C													C							
経営系科目口		0																				
Webデザイン基礎演習		0	_									0		L								
	0	0								0		0										
メディアデザインの基礎演習	0	0		0	0		0	0	0	0		0										
アナインエフメンシ・ 演習		0										0										
		0	_													0						
	0	0				0						0	0									
ディング演習													С	1	)	0	0					
メディア技術演習		0					С	С				0				С						
		С					)	)					)			0	С					
プログラミング演習 1		C		)								С				)	)					
プログラミング演習II		0										0										
IOT時代のセキュリティ		0		0			С	С	С			0							0			
情報メディアの数学!!		+					)	)														
	0	0	0	0					0	0		0		0		0						
ゼミナール I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0
	С	0	0	0	0	$\vdash$	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		С	C
ゼミナール皿	0	+	+	╫	C	$\vdash$	C	+	+	⊬	+	+	C	F	1	+	+-	+	0		C	
ゼミナールIV	0	0 C		$\vdash$	C	C	C	С	-	F	C		0			С	C	$\vdash$	0		0	
情報システム特別講義	С			С			)		)										С			
メディアデザイン特別講義	0	0		0						0								0	0			
		0		0			0		0				0									
メディアプログラミング演習		0										0	0									
Webプログラミング演習		0										0	0									
ンシップ	0		0	0														$\circ$	0	0	0	0
ブハリ		(		-																		

情報メディア学科(2021年度入学生~)

		6-フーニング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				0	F							Ĺ		0				H	
		デザインシンキング	0	0	0	0	0	0	0					_	_	_					0				0	0	0	0	_	0	
State   Color   Colo	#	セキュリティマネジメント		0			0															0	0	0							
	〈煙	情報メディア特別演習II		0			0															0	0	0							
		+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					_		_			0	0	0	0	0	_			0	
####################################	<b>₩</b> 7		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		-								0	0	0	0	0				0	
####################################	<u></u>	卒業研究 1	0	0	0	0	0	0	0		0	0	_	_	_	_	$\bigcirc$					0	0	0	0	0					
###################################	D	卒業研究11	0	0	0		0	0	0	0	0			-	-	$\dashv$	$\overline{}$	Ť	$\dashv$	-		0	0	0	0	0					
Part Fight		卒業研究Ⅱ	0	0	0	0	0	0	0	0	0		_	-	-	-	$\dashv$		-	-		0	0		0	0					
CASTAMARQ		卒業研究IV	0	0	0	0	0			0			0		-	-		$\dashv$	-			0		0	0	0				-	
## West Water Water West West West West West West West West		ビジュアル構成・演習		0		0							É	$\bigcirc$	$\vdash$	_	$\vdash$	-												_	
Autocoating   Autocoating		色彩・デザイン演習		0											_	_	$\vdash$														
The Continue   Column   Colu	ΪЬ	Web制作演習	0	0	0	0	0		0	0	0	0				Ë	_			0	0				0	0	0	0	_	0	
### Well-Burkers   10   10   10   10   10   10   10   1	<b>\</b>	3DCS演習	0	0		0	0	0	0	0		0					_						0								
	\	グームCS演習		0		0																									
	7	映画基礎演習	0	0		0	0	0	0							$\bigcirc$									0	0	0	0		0	
	<b>€</b> €	アニメーション基礎演習	0	0		0		0	0							$\cap$															
19/29/Juty12/20 注意	€⊞	ナジタレサウンド		0										-	$\vdash$			-													
Dity   170 × 14 × 38   100	· [本	ビジュアルエフェクト演習	0	0		0	0											-		0			0								
OTP   OT	: []]	デジタルサウンド・演習		0														-													
2.7元人権機能を開きる		DTP		0		Ĺ																0									
2.7元人(機能が利目A		11		0				0	0		0	0	0								0		0		0	0		0			
1.72 - 2.97 - 4 開発機を担目		システム情報系科目A		0								$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	$\vdash$	F	⊢		$\vdash$						T	$\vdash$		$\vdash$	$\vdash$	
10.ビュータケーム開発論   10.		システム情報系科目B		0		L																									
SOLAMEN	I <b>├</b> 1	ダゲ		0													$\vdash$		Ĭ		0										
インターネットの仕組み	U-	SQLXFI		0		L	0				0	0																			
The full part part part part part part part part	\[	インダーネットの仕組み		0			0				0																				
### A-L-A-D-A-S-y-y-will all all all all all all all all all	つか	モバイルアプリ演習		0		0																									
## プーム制作演習	\ —	J		0		0									$\bigcirc$					0											
### グーム開発の最新動向	米			0		0									0																
Befilification	<u></u>	ゲーム開発の最新動向		0			0				0	0										0	0								
画像情報処理	£4	音声情報処理		0			0				0	0																			
Linux 38	ţŒ	画像情報処理		0			0																								
Decomposition		기구		0																											
		Linux演習		0				_						-	$\dashv$	$\dashv$	$\subseteq$												_	-	
Vietnamic Toly12	١	映像制作プロジェクト											-	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\dashv$		$\rightarrow$	$\rightarrow$	_	$\rightarrow$	$\rightarrow$		0	0	$\rightarrow$	_	$\rightarrow$		
web制作プロジェクト	_	グラフィック制作プロジェクト	0										$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$				$\dashv$	-	$\dashv$		
様 メディアアート制作プロジェクト	_	7	0			$\circ$							$\dashv$	$\rightarrow$	$\rightarrow$	-	$\dashv$	+	-	$\dashv$	_	_	$\rightarrow$			0	$\rightarrow$	$\rightarrow$	-		
# ゲーム制作プリンエクト	_	U ジ H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			-	-	$\dashv$		_			-	$\dashv$	0	0	0	-			$\bigcirc$	
####################################		ゲーム制作プロジェクト	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			_					_			_	0	0	0				0	
# 知知貢献プロジェクトライアル!	_	アプリ制作プロジェクト	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0												Ō	0	0				$\bigcirc$	
# プロジェクトトライアル!!		プロジェクトトライアル!	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0												Ō	0	0					
地域貢献プロジェクト	_	プロジェクトトライアルII	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			-	-					-	-	-	0	0	0	-				
# ステップアッププロジェクト!! 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	_		0	0	0	Ō	0	0	0	0	0			-	$\vdash$	-			-		-	$\vdash$	$\vdash$	Ō	0	0	$\vdash$	-	-		
ステップアッププロジェクトIII 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	_	プロシジ	0			O	0	0	0	0	0		0		-	+	$\vdash$	$\vdash$		$\vdash$		+	-	Ō	0	0	0	0	-		
横		プアッププロジェク	0	0	0	O	0	0	0	0	0		0								0	0	0	Ō	0	0	0	0			
関章 BIとビッグデータ II 断部 ステップアッププロジェ	#	BIとビッグデー		0				_						$\vdash$	$\vdash$	H	$\vdash$														
ele le ステップアッププロジェ	医附	BIとビッグデータ II										$\sqcap$			Н	H	$\mathbb{H}$							Ш							
	3	[ステップアッププロジェ					0			0																$\overline{\bigcirc}$		_ O		_	

度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 履修 ・ 学科の概要 は 発料の概要 を 発料の概要 習得 単位 空業に必要な 一授 覧 科

表目

一 覧 表

単位制

業教

表首

# 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

	スティアナファロシー等以 コフピナフシー一見 
記号	コンピテンシー
А	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
A-1	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。
В	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エアを選択,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。
С	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 カリキュラム 履 修 登 録 成競および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 習履卒 智得 単位 保護に必要な 一授 <sub>覧</sub>業 腎科 表目 一 第 表 表

(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 備考 E-5 ololololo E-4 ololc E-3 ololololo olololo ш E-2 olololo <u>-1</u> olololo D-1 D-2 D-3 ۵ C-4 C-5 コンパドンシー C-2 C-3 <u>ا</u> B-5 olo B-4  $\circ \mid \circ$ B-2 B-3  $\mathbf{\omega}$ 0 A-1 A-2 B-1 卒業認定・学位授与の方針 ololo 4 卒業認定・学位授与の方針と科目との関連 **©** (2) (4) (e) (2) ololo olololo 0 ololo olololololo 0 ololololo  $\bigcirc$  $\odot$ メディアテクノロジー専攻 メディアデザインの基礎演習 デザインエレメンツ・演習 ミング演習 ニング演習 Webプログラミング演習 Webデザイン基礎演習 別別 HTMLコーディング演覧 メディア技術演習 情報システム特別講義 アナノソトフメンシ・ ィアデザイン特別 情報メディア入門W 情報メディア学 | 情報メディア学 | 情報メディア学 || 情報メディア学 || IOT時代のセキュリテ グ演習 プログラミング演習 | 情報メディアの数学 情報メディアの数学 情報メディア入門Ⅲ CGプログラミング 科目名 メディア入門 情報メディア入門 デザインプログラ 情報メディア特別 図形科学の基礎 特別実習B 経営系科目A 経営系科目B 経営系科目C 経営系科目C 行動イデザイン コンプュータ ニナールⅢ 発想法演習 芸術論 芸術演習 ICT NPI ドシサソ 6-5 TIT 基礎科目デザイン系 基礎科目子クノロジー 共通星遊科目 共通応用科目

情報メディア学科(2021年度入学生~)

Manual Manua		び、十・ハ・ハ・ヨー			F					F	ŀ	ŀ	L		ŀ	ŀ			H	
(2012年7月20日 日本) 1011年7月20日 日本) 1011年7月20日 日本 (2012年7月20日 日本) 1011年7月20日 日本) 1011年7月20日 日本) 1011年7月20日 日本 (2012年7月20日 日本) 1011年7月20日 日本) 101		フルーノノナノノナインサイトニー・コカジェント				1	1			1	+	+	-			+			+	
######################################	#	によせい コイホノベント・ 体報 シボ・ア 性間 活物 二				+	+	t	+	1	$\dagger$	+				+		Ť		
製造がよりが認可をデール	(浬		(				+	+	_		+	+				(	+	(	+	
機能が表現 (1997年) (1997年	型(E			2			-	$\dashv$	$\dashv$		+	+					$\dashv$		$\dashv$	
(2) 2) 2) 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	€⊞		0	0	0	0		$\dashv$								0	$\dashv$	0	$\dashv$	
####################################	E TA	卒業研究丨	0		0	0		_								0	_	0		0
####################################		卒業研究	0		0	0		_								0	_	0	_	0
(大学工作機能を開催している) (大学工作機能を開催している) (大学工作機能を開催している) (大学工作機を発展している) (大学工作機能を開催している) (大学工作権が関係を開催している) (大学工作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作している) (大学工作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作を用作権が関係を用作権が可能が可能が関係を用作権が可能が可能が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が関係を用作権が可		卒業研究	0		0	0		-	-							0	-	0	-	
(とうコケリン 機能・機能を) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (		卒業研究N	0		0	0		0	$\bigcirc$							0	_	0	_	0
(BOS - 1947 (2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		٠.				L		0				L								
9.000(20) 20.0		 							$\vdash$											
9000000000000000000000000000000000000	Î	Web制作演習	0		С			0	1			$\vdash$		0	-			T		
2 - A - A - A - A - A - A - A - A - A -	h‡	3DCC 漢型	0					0				-								
アニメーシンを確認を アンストンシアを確認を アンストンシアを確認を アンストの表示を アンストの表示を アンストの表示を アンストの表示を アンストでディアンシア・大阪部 アンストの方での 日本の子の子が表示 アンストでディアンシア・大阪部 アンストの子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子の子が表示 日本の子の子の子の子の子の子の子の子が 「インターネットですュリティの系術 日本の子の子の子の子の子の子の子が 「インターネットですュリティの系術 日本の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子の子	<i>\</i>	ゲームCG演習			0															
	\ \ 	映画基礎演習	0		0	0		0		_								0		
1.5   1.	<b></b> €	アニメーション基礎演習	0	0	0	0		0		_								0		
ビジュアルルエュウド楽書	<b>€</b> Œ	ナジタルサウンド		0				-												
デジタルサウンド・楽部 901/14	·[本	ビジュアルエフェクト演習						-	$\vdash$											
DIP 2.2元 4 標数系列目 A - シメント	Ш	デジタルサウンド・演習				)		+	-											
7リエイティブ・マネージメント					С															
2.2元人権機系利目8 2.2.2人工権機系利目8 2.2.2人工権機系利目8 2.2.2人工力でラミング・凝型 インターネットの仕組み サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の優別 サーム側状の形 サーム側状の サーム側状の サーム側状の サーム側状の サーム サーム サーム サーム サーム サーム サーム サーム		- イティブ・フネー						C				+		İ		C		l		
1.7.2 - 1.4   #   #   #   #   #   #   #   #   #					С	C	С		C			+		С	t			T		
SQLX間 SQLX間 SQLX間 TAMINZUJ選問 TAMINZUJZISE TAMINZUJZ		ハンド(高部外科目の																		
6.2人が インターン トの打組み インターン トの打組み アームフロジミング・演習 フーム Mes で		ノス・スに技术に口のコンプュークゲー、E単端に						İ	)	1	$\dagger$	+						C	C	
Type=2*y+の(指摘み		١			)									C						
### Part	ノく	いれた。アビナ部と			C						+	+				-				
### Company of the company of the	\_	ーノン・ドン・シエ高シー・ドン・ドン・ドルジャー・ビード・神秘				+	+	+	+			+				-		$\dagger$		
	\ \ -	Ţ				+	+	+	+			+			1	+				
プーム開発の最新的の 当を情報の理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 画像情報処理 MeD7JJケーション開発演習   0	ふ		Ţ				1	+	+	+	+	+	+	İ		+		T		
### #################################	·—	ノーム町下焼きゲー・自然の言葉軒の				+	+	_	+	+	+	+	+		+	+				
Belle   Be	州	ノーム周光の最利割川	1			+	+	+	+			+	+			+				
Dew Fighting	€	台声情報処埋	Ţ		)(		(	(	(	-	-		-					0		
Webアナケーション開発演習	Œ	画像情報処理	1						) )	$\dashv$	-				1					
Webアブリケーション開発選別	<b>A</b> (	ソフトウェアデザイン		0		$\cup$	0	0										0		
Webアブリケーション開発演習   1		Webアプリケーション開発演習!		0										-						
インターネットセキュリティの技術		Webアプリケーション開発演習 II		0					$\dashv$					$\dashv$	$\dashv$					
WebMFTロジェクト WebMFTロジェクト WebMFTロジェクト WebMFTロジェクト グーム制作プロジェクト グーム制作プロジェクト アプリーが アンファンブロジェクト		インターネットセキュリティの技術			0	(			+			+		$\rightarrow$	$\rightarrow$					
Web型作力以上のト Web型作力以上のト グーム制作プロジェクト グーム制作プロジェクト グーム制作プロジェクト グーム制作プロジェクト グーム制作プロジェクト グーンサートライアル   0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		LINUX/PB				_	+	+	+	+	+	-	+	+	-	+	+	T	+	
X ナイルゲート制作プロジェクト		Meb別作ノロンエクト   「				_	+	+	+	+	+	$\rightarrow$	+	+	+	+	+	1		
7 - Amit Justish アブリ横作プロジェント アブリ横にプロジェント マロジェントトライアル   0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		メナイジグート制作フロジェクトは、「無作品のジェクト				$\rightarrow$	+	+	+	+	+	-	+	+	-	+	+			
Yau Miran Stark		ケーム制作ノロンエクト	)(		) (	_	+	$\rightarrow$	+	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\rightarrow$	+	+	+	+	$\rightarrow$			
ネットフーク演習 プロジェクトトライアル! 地域高載プロジェクト 大一ジェクトトライアル! 地域高載プロジェクト 大デップアッププロジェクト! BIとビッグデータ! BIとビッグデータ! BIとビッグデータ!		アフリ制作プロジェクト				_	+	$\rightarrow$	+	$\rightarrow$	$\rightarrow$	-	+	$\rightarrow$	-	$\rightarrow$	$\rightarrow$			
TOジェクトライアル	_	ネットローク演習				$\rightarrow$	$\dashv$	$\rightarrow$	$\dashv$	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\dashv$	$\dashv$	$\rightarrow$	$\dashv$	$\rightarrow$			
カロシェントトライアル	١	プロジェクトトライアルI	0	0	0	$\rightarrow$				_	-	-			_		_	0		
地域質量プロジェクト ステップアッププロジェクトIII 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		プロジェクトトライアル=				$\rightarrow$	-+	-		$\rightarrow$	-	-	$\rightarrow$	-	-	-	-			
ステップアップコジェクト    0 0    2    2    2    2    2    2		7				$\rightarrow$	$\rightarrow$	-	-	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\rightarrow$		-	$\rightarrow$	$\rightarrow$		$\dashv$	
ステップガップ BIとビッグデー BIとビッグデー ステップアップ		プアッププロジェ	0	0	0		0	0		0	0		0	0			0	0	0	
BICだッグボー BICだッグボー ステップアップ		ッププロジ	0														0			
BICにジンナー ステップアップ		П İЫİ	1		1				-		+	+			+	+				
人ナツノブツノ						1			_(			1				_				
		)	)			2		)					)			2	$\supseteq$	5		

度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 履修 ・ 学部・ 学科の概要 に 発料の概要 習得 単位 空業に必要な

単 位 制

一授 覧 科 表目 一 覧 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

## 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

卒

表自

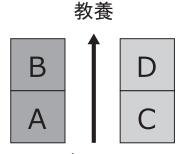
す。また、交通手段の発達により、国境を超える人の移動もかつてないほど容易になりました。世界規模で行われるネットショッピングにより、さまざまな商品が国境を越えて売買されます。現代は、ヒト、モノ、カネが容易に国境を超える知識基盤社会に突入しているのです。みなさんが生活する場でも、海外の人たちが、日常的に活動するようになっています。そのようなグローバル社会で生きるには、国際的な視野と感覚も大事になってきます。

#### 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。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人物條	<b>家</b>
(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t	ピテンシー
А	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。
В	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。
С	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。



クリティカル・シンキング

コミュニケーションカ

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。

表首

#### 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

		ŧ	受 業	科目の名称		· 学位授与(							シー
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		1 (1)	2 3	4	5	6	Α	В	C	D
				□本語表現Ⅰ			0		0		0		0
		₽		日本語表現II					<u>O</u>	0	0		$oxed{oxed}$
		基礎教育科目	教	基礎数学 基礎英語A					$\bigcirc$				
		100   数	養	基礎英語A			0						0
		苔		基礎英語B			0						0
		科	基	英語表現「A			0						0
			礎	英語表現IB			0						0
				<u> ビギナーズセミナー I</u>					<u>O</u>		Q		
				ビギナーズセミナー II			0		$\bigcirc$		0		0
				実用英語A			Q					Q	Q
				実用英語B		0	Q					Q	Ŏ
			Aul	英語表現 [[ A			Q					O	O
			外	英語表現IIB			0			<u> </u>		0	Ŏ
授				職業英語A			0					0	O
				職業英語B		0	0					0	0
			国	中国語IA		0	0					0	O
	教		ت ا	中国語IB			0						0
				中国語IIA		0	0					0	0
業				中国語IIB		0	0					0	0
未			語	ドイツ語 I A		0	0					0	0
				ドイツ語 I B			0					$\bigcirc$	0
	養			ドイツ語IIA		0	0					0	0
	100	1		ドイツ語 II A ドイツ語 II B			0					0	0
		人	情報とクリ	情報の世界			0		$\bigcirc$		0		0
科			ティカルシ	情報倫理			0		$\bigcirc$	0			0
			情報とクリ ティカルシ ンキング	ヘルスリテラシー入門					$\bigcirc$	0	0		
				心理学			0		$\bigcirc$	0			0
	教	間	人	文学					Ō	Ō		0	
			人	歴史学					$\overline{\bigcirc}$		0	0	
				哲学					$\bigcirc$	0			
				経済学 I					$\overline{\bigcirc}$		0		
			社	経済学II					Ō	Ō	Ō		
	育	教	'-	法学					$\bigcirc$	0	0		
	F			社会学					Ō	Ō	Ō		
			会	憲法					$\bigcirc$	0	0		
の				国際関係論					Ō	Ō		0	
		育		線形代数Ⅰ					Ō	Ō			
			自	線形代数II					Ō	Ō			
	科			関数の基礎					$\bigcirc$	0			
				微分積分Ⅰ					Ō	Ō			
+817				微分積分II					Ō	Ō			
概		科		確率·統計Ⅰ					Ō	0			
				確率·統計II					Ŏ	Ŏ			
				物理学					Ŏ	Ŏ	0		
	_		然	生物学					Ŏ	Ŏ			
				化学					Ŏ	Ŏ			
要				健康とスポーツ [			0		Ŏ	Ŏ			
				健康とスポーツⅡ			ŏ		ŏ	Ŏ			00
				健康とスポーツⅢ			Ŏ		$\overline{\cap}$	Ŏ			
			総	健康とスポーツN			Ŏ		Ŏ	Ŏ			Č
				海外語学・文化研修(中国大連編)			Ŏ					0	$\tilde{\Box}$
				海外事情(米国編)	+ +	Tŏ	ŏ					ŏ	ŏ
				海外事情(中国編)	1	10	ŏ					ŏ	Ö
				国際コラボレーションA		10	ŏ					ŏ	Ö
				国際コラボレーションR   国際コラボレーションB		10	ŏ					ŏ	ŏ
				<del>国際コラバレークョクローーー</del>   キャリアデザイン I		+	ŏ		0		0		ŏ
			合	キャリアデザインII	+ +		<del>  0</del>		0		Ö		Ö
				キャリアデザインⅢ	+ +				0	0			
				キャリアテリイン     臨床工学基礎セミナー I	+				8	$\bigcirc$			С
				脇床工学基礎セミナーI  臨床工学基礎セミナーII			0			$\frac{0}{0}$			$\overline{C}$
					+	+	8		<u>O</u>	$\cup$			$\overline{C}$
				日本語Ⅰ						<u> </u>		$\bigcirc$	$\vdash$
	ארי נגם	<b>开</b>	+#10	日本語 II 日本語 II	1	$+$ $\circ$	0		$\overline{}$	<u> </u>		0	C
	田子	土미(	け科目 アルマン		+		0		0	<u> </u>			Č
								1	( )	. '			. (
				日本語 日本事情			8					0	Č

業

教

職

表自

## 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
- 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 (b) 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

# 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

	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									
科 目 名							I Tá	圣営二	ース	起業家	京育成.	コース								
	1	2	3	4	5	6	Α	В	С	Α	В	D								
経営学への招待		0			0				0			0								
流通の仕組み		0			0				0			0								
デジタルビジネス概論	0	0			0		0		0	0		0								
自己発見ゼミナール		0			0				0			0								
プロジェクトゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
プロジェクトゼミナール II	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
ゼミナール I	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
ゼミナールII	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
ゼミナールⅢ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
卒業論文	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
簿記原理システム論 I		0			0				0			0								
簿記原理システム論 II		0			0				0											
経営戦略論		0			0				0			0								
経営管理論		0			0				0			0								
Webビジネス論	0	0			0		0		0	0		0								
ベンチャービジネス論	0	0			0		0		0	0		0								
知的財産権論		0			0				0			0								
民法		0			0				0			0								
アントレプレナーシップ論	0	0			0		0		0	0		0								
サービスマネジメント	0	0			0		0		0	0		0								
マーケティング論	0	0			0		0		0	0		0								
マーケティングリサーチ	0	0			0		0		0	0		0								
現代の財務会計論Ⅰ		0			0				0			0								
現代の財務会計論II		0			0				0			0								
情報システム学概論I	0	0			0		0		0	0		0								
情報システム学概論II	0	0			0		0		0	0		0								
インターンシップ	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0								
デジタルマーケティング	0	0			0		0		0	0		0								
コンピュータ会計		0			0				0			0								
コストマネジメント		0			0				0			0								
企業倫理		0			0				0			0								

	卒業認	定・学	立授与6	か方針と	科目と	コンピテンシー								
科目名							I T系	全営コ	ース	起業家	育成	コース		
		2	3	4	5	6	Α	В	С	Α	В	D		
経営史		0			0				0			0		
商法		0			0				0			0		
流通システム論	0	0			0		0		0	0		0		
マネジメントサイエンス	0	0			0		0		0	0		0		
プロジェクトマネジメント	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0		
SCM	0	0			0		0		0	0		0		
ERPシステム		0			0				0			0		
国際経営論		0			$\circ$				0			0		
地域連携論		0			0				0			0		
現代の経営環境		0			0				0			0		
職業指導		0			0				0			0		
ICT入門	0	0			0		0		0	0		0		
ビジネスアプリケーション I	0	0			0		0		0	0		0		
Web技術基礎		0							0					
コンピュータシステム I		0							0					
コンピュータシステム II		0							0					
ビジネスアプリケーションII		0							0					
情報科学基礎		0							0					
IT戦略とマネジメントの基礎	0						0			0				
観光情報学入門	0						0			0				
システム開発基礎Ⅰ		0							0					
システム開発基礎II		0							0					
ネットワークとセキュリティI		0							0					
Webアプリケーション開発		0							0					
情報社会論	0						0			0				
情報職業論	0						0			0				
情報システム特別講義	0	0					$\circ$		0	0				
情報システムの設計		0							0					
B I とビッグデータ I	0	0			0		0		0	0		0		
B I とビッグデータ II	0	0			0		0		0	0		0		
プロジェクトトライアル	0	0		0	0		0	0	0	0	0	0		
グローバルヘルスリテラシー	0						0			0				

業 教

# 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)		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, - 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 する基礎知識を体系的に説明で	アトウェア工学, ネットワーク, セキュリティ, データベースに関 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 する基礎知識を体系的に説明で	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 きる。
С3	コンピュータサイエンスに関す を提案できる。	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
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									
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(a) 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・システムの関 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 する基礎知識を体系的に説明で	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 きる。							
C2	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

卒

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 <del>.</del>	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)	情報技術を利活用し、専門知識かして、課題を発見し解決でき	(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 る人材
②コンピ <del>ュ</del>	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 決策を実行できる。	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
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 <del>.</del>	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 ことができる。	1、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
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	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

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 <del>.</del>	テンシー						
C21	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	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 | 試験および | 卒

教職課程 留意事項

業

履修モデル 習履を 発育 課程 空

習得単位 一覧表一覧 + 履修科目と 授業科目 年次配当科

表旨

# 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		業認										<b>□</b> :	ンピ	゚゚゚゚゙゙゙゙゙゙゚	ンシ	/ _					
	1	2	3	4	(5)	6	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C21	C22
ICT入門							$\bigcirc$														
コンピュータシステム I							$\bigcirc$													$\circ$	
コンピュータシステムII							$\bigcirc$													$\bigcirc$	
情報科学基礎							$\bigcirc$														
プログラミング入門							$\bigcirc$														
プログラミング基礎							$\bigcirc$														
Web技術基礎							$\bigcirc$													$\bigcirc$	
システム開発基礎 [							$\bigcirc$													$\bigcirc$	
システム開発基礎II							$\bigcirc$														
情報専門演習				$\bigcirc$											0	0	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$		
システム情報学への招待														$\bigcirc$							
経営学への招待		0								0											
デジタルビジネス概論		0								0											
流通の仕組み																					
簿記原理システム論 I		0								0											
簿記原理システム論 II										0											
ゼミナール I				0	$\bigcirc$										0	0	0	0	$\bigcirc$		
ゼミナール II				$\circ$											0	0	0	$\bigcirc$	$\bigcirc$		
ゼミナールⅢ				0											0	0	0	0	0		
卒業論文				0	$\bigcirc$										0	0	0	0	0		
宇宙への挑戦																					
幾何学入門	1																				
宇宙工学基礎											0										
観光情報学入門				0																	
組込みシステム基礎				0																	
アルゴリズム基礎								0													
アルゴリズムとプログラム設計							$\bigcirc$														
Javaプログラミング	T						$\bigcirc$														
離散数学							$\bigcirc$														
ネットワークとセキュリティI							$\bigcirc$														
情報理論	1						$\bigcirc$														
Webアプリケーション基礎							$\bigcirc$														
システムプログラミング入門		0					$\bigcirc$														
オペレーティングシステム							$\bigcirc$														
IT戦略とマネジメントの基礎	T							0	0												
プロジェクト基礎															0	0					
インターンシップ				0	$\bigcirc$										0		0	$\bigcirc$	0		
情報職業論	Ť									0										0	
情報社会論	1									0											
情報システム特別講義	1							0		0											
メディアデザイン特別講義	1	Ō								Ō											
宇宙開発情報学		Ō																			
宇宙情報利用概論	T										Ō										
חווסמאו כי זכן או בוו בב																					Ш

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 習履卒 智得単位 個修科目と 一授 <sub>覧</sub>業 科 表目 一 覧 表 表

科目名					授与の関連							<u>ا</u> ت	ンピ	゚゚゚テ	ンシ						
	1	2	3	4	(5)	6	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C21	C22
モバイルシステム開発演習		$\bigcirc$						$\bigcirc$													
データベース							$\bigcirc$	$\bigcirc$													
ソフトウェア工学		$\circ$					$\bigcirc$	$\bigcirc$													
ネットワークとセキュリティII							$\bigcirc$	$\bigcirc$													
ネットワークの構成と管理																				$\bigcirc$	
情報システムの設計								$\bigcirc$													
組込みシステム開発				$\overline{\bigcirc}$																	
人工知能							$\bigcirc$		$\bigcirc$												
計算機科学概論							0														$\bigcirc$
離散数学II																					$\overline{\bigcirc}$
コンピュータグラフィックス																				$\bigcirc$	
画像処理							0													$\bigcirc$	
データマイニング									0											-	$\overline{\bigcirc}$
オペレーションズリサーチ		Ō					Ō			$\Box$											Ō
数値計算		Ŏ					$\overline{\bigcirc}$														Ō
セーフウェア入門		Ŏ										$\bigcirc$									_
IOT技術総論		Ŏ						$\bigcirc$													
「情報システム学概論 I								$\bigcirc$												$\bigcirc$	
情報システム学概論II																				$\bigcirc$	
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																				$\bigcirc$	
アントレプレナーシップ論																					
民法																					
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																					
デジタルマーケティング																					
コストマネジメント																					
企業倫理																					
経営史																					
商法																					
   流通システム論			$\dashv$																		
マネジメントサイエンス									$\bigcirc$												
プロジェクトマネジメント		$\frac{\circ}{\circ}$																			
SCM		$\exists$																			
ERPシステム		$\frac{\mathcal{C}}{\mathcal{C}}$						$\cap$													
国際経営論		$\exists$		_				$\bigcirc$													
国際終名調		$\frac{\mathcal{C}}{\mathcal{C}}$								0											
<sup></sup>		$\exists$																			
		$\exists$								1											
BIとビッグデータ I		0							0												
BIとビッグデータII		$\cup$		$\overline{}$					0												
プロジェクトトライアル	$\mathbb{R}$			$\bigcirc$	0												0	$\bigcirc$			
グローバルヘルスリテラシー	$\bigcirc$			$\cup$	$  \bigcirc  $										$ \bigcirc$		$ \bigcirc$	$\cup$	$\cup$		

卒

項の

# 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の管理・運営ができる人	報システムを基盤とした情報処理技術を 材。	E活用して, 診療情報や医療情報
(b)	や健康分野に直面する問	・診療情報学,医療情報技術を学び社会 題を見出し,解決するために実践的知識 決することができる人材。	
(c)	え,論理的思考を備えた, 人間についての幅広い専 としての自覚を持ち,チ	要とされる豊かな自己表現力を備えた人人材。医療人として人命の尊厳と人格を門知識を用いて、対象者が持つ背景や個ームの一員として行動ができる人材。P連携・協働を行うことができる人材。	尊重し, 自己洞察ができる人材。 近値観の多様性を理解し, 医療人
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・運営力	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 推進できる人材。	知識をもとに、健康情報を管理・分析だ	ができ,ヘルスリテラシー向上を
(b)	生涯にわたり最新の医学	・診療情報,医療情報技術,食と健康と愉	<b>青報を学び社会に還元できる人材。</b>
(c)	報資源を活用し、主体的 尊重し、自己洞察ができ 価値観の多様性を理解し	直面する問題を見出し、解決するために に問題を解決することができる人材。图 る人材。人間についての幅広い専門知記 、医療人としての自覚を持ち、チームの ンをとることができ、他職種との連携	医療人として人命の尊厳と人格を 職を用いて,対象者が持つ背景や の一員として行動ができる人材。
②コンピ <del>:</del>	テンシー		
B-1	食品の機能性・安全性、	栄養について理解し、情報技術を医療は	ら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	<b>豪および健康分野へ応用できる。</b>
B-3	ICT技術を用いて健康情報	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)	(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)	識を用いて、対象者が持	と人格を尊重し,自己洞察ができる人材 つ背景や価値観の多様性を理解し,医療 る人材。円滑なコミュニケーションをと 人材。	<b>寮人としての自覚を持ち,チーム</b>							
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	跳を応用できる。							
C-2		礎的な工学的知識を理解し,生命維持数できる能力に加え,IT技術を基盤とした								
C-3		ジメントに関する知識や,患者の健康約 や他の職種との円滑なコミュニケーショ								

一次配当科

表首

## 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

5N D 6	卒業記	認定・学	位授与	の方針と	:科目と(	の関連			ンピ	テンシ	<i>'</i> —	
科目名	1	2	3	4	(5)		A-1				B-2	B-3
医学概論	$\circ$	0				0	$\circ$			$\circ$		
臨床医学総論	0	0	0		0	0	0	0	0	0		
解剖学	0	0	0		0	0	0	0	0			
生理学	0	0					0	0			0	
医学用語概説	0	0	0		0	0	0		0	0		
医療制度論	0	0	0		0	0	0	0	0			
医療倫理概説	0	0					0	0		0		
病理学	0	0					0	0		0	0	
生化学	0	0					0	0		0	0	
看護学概論	0	0					0	0		0		
福祉総論	0	0					$\circ$	0		0		
臨床検査概論	0	0			0			0		0		0
薬理学	0	0			0			0		0		0
医用工学概論	0	0			0			0				
臨床医学I	0	0	0		0	0	0	0	0	0		
臨床医学II	0	0	0		0	0	$\circ$	0	0	0		
臨床医学Ⅲ	0	0	0		0	0	$\circ$	0	0	0		
臨床医学IV	0	0	0		0	0	0	0	0	0		
公衆衛生学	0	0					0	0		0		
医療安全管理学	0	0				0		0	0	0		
バイオインフォマティクス概論	0	0					0	0			0	
分子生物学	0	0					0	0		0	0	
栄養学	0	0								0		
食品化学	0	0								0		
食品関係法規	0	0								0		
ライフステージ食デザイン	0	0								0		
医用機器システム管理学	0	0			0		0	0	0			
医療情報学概論	0	0	0		0	0	0	0	0			0
医療事務総論	0	0					0	0				
病院管理論	0	0					0	0				
医療秘書概論	0	0		$\circ$			$\circ$	0				
診療情報管理学 [	0	0					0	0				
診療情報管理学II	0	0					0	0				
診療情報管理学演習 [	0	0					0	0				
診療報酬請求事務論	0	0					0	0				
診療報酬請求事務論演習	0	0					0	0				
医療統計学	0	0	0	0	0			0		0	0	0
診療情報管理学Ⅲ	0	0					0	0				
診療情報管理学演習II	0	0					0	0				
国際医療統計分類Ⅰ	0	0					0	0				
国際医療統計分類II	0	0					0	0				

単位

医療情報学科(2020年度入学生~)

N 0 6	卒業記	認定・学	位授与	の方針と	:科目との	の関連			ンピ	テンシ	_	
科目名	1	2	3	4	(5)	6	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3
がん登録概論	0	0					$\circ$	0				
放射線医科学概論	0	0				0		0	0			
病院情報システム概説Ⅰ	0	0				$\circ$		0	0			
病院情報システム概説II	0	0				0		0	0			
医療情報演習応用	0	0	0		0	0	0	0	0			
DPCマネジメント概説	0	0				0		0				
医療経営戦略論	0	0				0		0				
医療マーケティング論	0	0				0		0				
医療経営演習	0	0				0		0				
医療経済学概論	0	0				0		0		0		
ICT入門		0				0	0		0			
コンピュータシステム I		0				0	0		0			0
コンピュータシステムII		0				0	0		0			0
プログラミング入門		0				0	0		0			
Javaプログラミング基礎演習 [		0				0	0		0			0
Javaプログラミング基礎演習 II		0				0	0		0			0
Web技術基礎		0				0	0		0			0
システム開発基礎 [		0				$\circ$	0		0			0
ネットワークとセキュリティI		0				0	0		0			0
ネットワークとセキュリティII		0				0	0		0			0
情報社会論	0	0	$\circ$		0	0	$\circ$	0	0			
情報職業論	0	0	0		0	0	0	0	0			
画像処理		0				0	0		0			0
メディアデザイン特別講義		0				0	$\circ$		0			0
情報システム特別講義		0				0	0		0			0
データサイエンス	0	0			0	0	$\circ$		0		0	0
医療情報特別講義	0	0	0		0	0	0	0	0			0
病院実習	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
医療情報演習	0	0				0		0	0	0		
バイオテクノロジー実習	0	0								0	0	
ゼミナール I	0	0	$\circ$	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ゼミナールII	0	0	$\circ$	0	0	$\circ$	$\circ$	0	0	$\circ$	0	0
ゼミナールⅢ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
卒業論文	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
グローバルヘルスリテラシー	0	0	0	0	0					0	0	0
プロジェクトトライアル	0	0	0	0	0					0	0	0
B I とビッグデータ I		0										0
B I とビッグデータ II		0										0
		l.	1	1	1	l.					1	

制 度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 履修 ・ 学科の概要 ・ 学科の概要 と 発表の概要 習得 単位 位 単位 一授 覧 科 表目 一 覧 表

単位

# 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						の関連		ピテン	
	1	2	3	4	⑤	6	C-1	C-2	C-3
医学概論	0						0		
臨床医学総論	0						0		
解剖学	0						0		
生理学							0		
<b>病理学</b>							$\circ$		
医療制度論							$\circ$		
医療倫理概説							$\bigcirc$		
生化学							$\circ$		
看護学概論	0		0			0	0		0
福祉総論			0						0
臨床検査概論							0		
薬理学							0		
医用工学概論		0						0	
臨床医学Ⅰ									
臨床医学 II									
臨床医学Ⅲ	0						0		
臨床医学IV									
循環器学		0					0	0	
呼吸器学	0	0					0	0	
麻酔学	0	0					0	0	
- 新·集中治療学		0					0	0	
泌尿器学		0					0	0	
	0						0		
臨床工学関係法規	0						0		
	0						0		
医療安全管理学	0	0							
栄養学		0						0	0
食品化学	1								
医療情報学概論		0							
医療統計学		0						0	
医療経営概論	$\top$	0						0	
放射線医科学概論		0	0						0
病院情報システム概説		0	0					0	0
病院情報システム概説 II								0	0
医療経営戦略論			0	0					0
医療マーケティング論	+		0						0
医療経営演習	-		0	0					0
I C T 入門		0	0	0				0	0
TOTAL    コンピュータシステム I								0	
コンピュータシステム II								0	
コンヒュータシステム      プログラミング入門									
ノログラミングバロ   Javaプログラミング基礎演習Ⅰ								0	
								_	
Javaプログラミング基礎演習 II		0						0	
Web技術基礎	1								

単

医療情報学科(2020年度入学生~)

77	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
科目名	1	2	3	4	(5)	6	C-1	C-2	C-3
システム開発基礎 [		0						0	
ネットワークとセキュリティI		0						0	
ネットワークとセキュリティII		0						0	
情報社会論		0						0	
画像処理		0						0	
メディアデザイン特別講義		0						0	
データサイエンス		0						0	
医療情報特別講義	0	0	0	0			0	0	0
応用数学 I		0							
応用数学II		0							
電子工学Ⅰ		0						0	
電子工学Ⅱ		0						0	
電気工学Ⅰ		0							
電気工学Ⅱ		0						0	
臨床工学基礎実験		0	0			0		0	0
機械工学		0						0	
物性工学		0						0	
材料工学		0						0	
計測工学		0						0	
医用治療機器学	0	0					0	0	
医用治療機器学演習	0	0					0	0	
生体計測装置学	0	0					0	0	
生体計測装置学演習		0					0		
医用機器システム管理学	0	0					0	0	
医用機器学実習		0					0		
生体機能代行装置学Ⅰ		0					0		
生体機能代行装置学II		0					0		
生体機能代行装置学Ⅲ	0	0					0	0	
生体機能代行装置学Ⅳ	0	0					0	0	
生体機能代行装置学実習Ⅰ	0	0					0	0	
生体機能代行装置学実習II	0	0					0	0	
臨床実習	0	0	0	0		0	0	0	0
ゼミナール	0	0	0	0		0	0	0	0
卒業論文	0	0	0	0		0	0	0	0
グローバルヘルスリテラシー	0	0	0	0		0	0	0	0
プロジェクトトライアル		0	0	0		0		0	0
B I とビッグデータ I		0	0	0		0		0	0
B I とビッグデータ II		0	0	0				0	0

位 制 度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 履修 ・ 学科の概要 ・ 学科の概要 と 発表の概要 習得 単位 位 学に必要な 一授 覧 科 表目 一覧 表

## 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
А	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ィアから発想し,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。
В	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。
С	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	自分のアイディア・企画を他者に明快に説明できる。
C-2	他者のアイディア・意見を理解し、建設的に討論できる。
C-3 C-4	ICTを活用し、企画や成果物をプレゼンテーションできる。
	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-1	専門技術をもち、実践的に活用できるコンピテンシー 制作に関する基礎的な知識と制作スキルをもつ。
D-1 D-2	対してに関する基礎的なAU職に向けスキルをもり。   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・時間をマネージメントできる。
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。

情報メディア学科(2020年度入学生~)

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 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 発 育 課 程 習得 単位 位 単位 一授 覧 科 表目 一 覧 表

トナゴン イマヤンメンド 神哉シリンリ 神野シリン いまき はい					1	$\dagger$	+								_	<u> </u>			1	I	t	-		
情報メディア特別演営 II 情報シフテム特別講業						+	+							+		$\perp$	+	+		C				
スティアデザイン特別講義	0					+										0			-					
ビジュアル構成・演習			0			$\vdash$				0			0	0										
色彩・デザイン演習		0				H							0											
デジタルサウンド		0																						
ビジュアルエフェクト演習	0	0	0	0									0	0	0									
3	-					+									-		+	+						
デジタルサウンド・演響				+		+	+								$\downarrow$		(	+	_					
jí l					(			(	(					+	$\bot$				(	(				
クリエイティフ・ベネージメント		) (		+	)			9	0	+			+	-	$\prod$	0			$\supseteq$	0	1			
システム情報条科目A ハコニ・######100						+																		
搬氷な	_	) (C												_	+	(								
ンプュータグーム開発論	_	0						$\rightarrow$						0	0	0								
SQL7FJ	_	0		0			0	-					0	_										
インターネットの仕組み	_	0		0			0	-					0	0			-	0						
ゲーム開発の最新動向		0		0			0										0	0						
音声情報処理		0		0			0	0					0											
画像情報処理		0		0			0						0											
映画基礎演習	0		0		0	0				_	⊢		_					<u> </u>	0	0	0	0	0	
アニメーション基礎演習	0	0	0		0	0				0	0													
Web制作演習	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
3DCG演習	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								0						
メディアプログラニング演習		0																						
ムプログラニング・演習		0	0							-					0									
- VCG演習		0	0		0	0	0	0		0			0	0	0									
一厶制作演習		0	0							0														
モバイルアプリ演習		0	0							0														
Webプログラミング演習		0												0										
る数の		0											$\vdash$											
インターネットセキュリティの技術		0						0	0				0				0	0						
Linux入門													0											
映像制作プロジェクト	0	0	0	0	0	├	⊢	0	$\vdash$	_	⊢	0	⊢	_	$\vdash$	<u> </u>	$\vdash$	┝	⊢	0	$\vdash$	⊢	_	
グラフィック制作プロジェクト	0	0	0	0	0	0		0		0				0					0	0	$\vdash$			
Web制作プロジェクト	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0		0	0	0	0	
メディアアート制作プロジェクト	0	0	0	0	0	0		0				0		0						0				
ム制作プロジェクト	0	0	0	0	0	0		0												0				
アプリ凱布プロジェクト	0	0	0	0	0			0												0				
プロジェクトトライアル I	0	0	0	0	0	-		0		-	-				-	-				0	-			
プロジェクトトライアルII	0	0	0	0	0	-		0		-	-			-	$\vdash$	-				0	-			
地域貢献プロジェクト	0	0	0	0	0	-		0		$\vdash$	-	0		-	$\vdash$	-			0	0	$\vdash$		$\vdash$	
ステップアッププロジェクトII	0	0	0	0	0	-		0				$\vdash$								0			$\vdash$	
テップアッププロジェクト田	0	0	0	0	0	0	-	0			_	$\vdash$		0	$\vdash$	-		0	0	0		0	0	
とビッグデータ I						$\vdash$	0	0	0				0					_						
BIとビッグデータII		0					0	0	0				0											
/アッププロジェクト I	0	0	0	0	0	0	0	0	C		0	C			С	0		0	0	С	С	C	0	
,									)		_	)	_	-	_	_	_	_	_	)	-		)	

単 位 制 度 授 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 智得単位 個修科目と <u>}</u>

習履卒

一授 <sub>覧</sub>業 科 表目 —年 一 覧 表

単位制度授

卒

業

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, 動画像, 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
А	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。
В	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エアを選択、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。
С	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。
Е	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 カリキュラム 履 修 登 録 成競および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の 習履卒 智得 単位 保護に必要な 一授 覧 科 表目 一 第 表 表

(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 備考 E-5 ololololo ololololol olo  $\bigcirc$ E-4 olololo 00 ololo  $\circ$ E-3 olololo ololo ololo ш E-2  $\circ$ <u>--</u> D-1 D-2 D-3 ۵ C-4 C-5 コンパドンシー C-2 C-3 <u>ا</u> B-5  $\circ$ ololo B-4 B-3 ololo  $\mathbf{\omega}$ B-2  $\bigcirc$ A-1 A-2 B-1 ・学位授与の方針 4 olololo  $\bigcirc$ 卒業認定・学位授与の方針と科目との関連 **©** (2) (4) (e) 卒業認定 (2) 0 0000 ololololo olololo olo olololo 0 0  $\odot$ メディアテクノロジー専攻 ナールII ゼミナール ミング演習 メディアデザインの基礎演習 デザインエレメンツ・演習 初修情報メディア学皿 初修情報メディア学IV 初修情報メディア学IV Webデザイン基礎演習 情報メディアパスポー 別別 HTMLコードィング運 アナノリコメンシ・ グ演習 [ PT時代のセキュリア 初修情報メディア学/ M Ź 初修情報メディア学 初修情報メディア学 情報メディアの数学 9-カーニング デザインシンキング ミング ゼミナールII 情報メディア特別t 科目名 情報メディア特別 デザインプログラ 情報メディア特別 メディア技術演習 図形科学の基礎 特別実習B 経営系科目A 経営系科目B コンピュータ 経営系科BC **経営米科目** CGプログラ プログラミン 特別実習A 卒業研究Ⅱ 発想法演習 卒業研究IV 卒業研究II 芸術論 芸術演習 ンターン 無腦 卒業研究 デッサン ICT NPB 基礎科目デザイン系 基礎科目子クノロジー系 共通星遊科目 共通応用科目

情報メディア学科(2020年度入学生~)

#	情報 メディア 専門 通過 11			L	L	Ĺ			L	_		L	L			F			L		
	情報システム特別講義	0																0	0	0	
<u></u>	メディアデザイン特別講義									$\vdash$							$\vdash$	$\circ$	$\frac{\circ}{\circ}$	0	
î	ビジュアル構成・演習	0					0	0	0	$\mid \mid$					H		H				
ψ <sup>*</sup>	色彩・デザイン演習	0							0								_				
\-\;	ナジタンナウンド	0					0		0	+							$\dashv$				
/N	ビジュアルエフェクト演習	0	0				0	$\dashv$		+					1		+	_			
(但	行動とデザイン	0		$\dashv$	4		0	0		+	-	_			1						
<b>₩</b>	デジタルサウンド・演習	0					0		0												
<u></u>	DTP	0					0		0												
D	クリエイティブ・マネージメント	0					0		$\exists$	-	_					$\stackrel{\smile}{-}$	0		_		
I	システム情報系科目A	0	0	0		0			0					0			_				
۲۲	システム情報系科目B	0	0	0 (		0			0					0							
)-	コンピュータゲーム開発論	0	0	0					_	_							_		0	0	
\_	SQLXFI	0												0							
_ ]か	インダーネットの仕組み	0	0					0	0					0		0					
\—	ゲーム開発の最新動向			0	-	0	0		$\vdash$	0	0	0	0						0		
米	音声情報処理	0	0	$\vdash$	0			$\vdash$			$\vdash$								-		
	画像情報処理			+	-	0	0	0	0	0			0								
平7	ンフトウェアデザイン	C		+	$\vdash$	C	C		$\vdash$								-				
<u></u> ₹[	Webアプリケーション開発演習 1			-										С	С	C			+		
	の以記が聞く「ハーハー			-						+							+				
	WCD/ノンノ ノコノボが次回!! 田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田	╁		+	1			+		+	+	$\downarrow$				+	+		+	+	
		+		+	-					+	+	+	1		+	+	+			+	
	ゾーメーン出入権限制団には、これには、	+								+		+		(	(	(	+		+		
+	Web制作演響	-		+	1					+	-			0	0		+				
即冒	3DC6演習	) (C	)					$\dashv$		+		+	-		+	+	$\dashv$	-	_	4	
20	UI   U	0		$\dashv$	_					$\dashv$	$\dashv$	0									
٦-	ゲームプログラミング・演習	0	0			0	0				0		0				+				
- 1	ゲームCG演習	0	0	0			0	$\dashv$	0	$\dashv$							$\dashv$				
·   	ゲーム制作演習	0	0	_		0	0	-	-	0	0		0								
· []	モバイルアプリ演習	0	0	0		0	0		0					0		0					
	Webプログラミング演習	0	0		0	0	0		0					0		0					
	情報メディアの数学11	0			0	0															
	インターネットセキュリティの技術	0	0				0	0	0					0	0	0		0	0		
	Linux入門	0		0					0						0	0					
	Web制作プロジェクト	0 0	0		$\vdash$	0	0	H	Н	$\vdash$	H	Н	0	0	$\vdash$	Н	Н	H	Н	Н	
7	メディアアート制作プロジェクト	0	0			0	0				0	<u> </u>	0	0	0	0					
	ゲーム制作プロジェクト		0		_	0	0	0	0	0 0			0			_		$\circ$	_	0	
) I	アプリ制作プロジェクト	0	0	-	_	0	0	-	_	-		_	-	0	_	_	_	-		-	
1 <i>t</i>	ネットワーク演習	0	0	-	_	0	0	_	_	_		_	_	0		_	_	_	_	_	
\_	プロジェクトトライアル!	0	0	-	_	0	0		_			_		0		_	_	_	_	_	
-	プロジェクトトライアルII	0	0	_	_	0	0		_				_	0					_	_	
· []	も は は は は は は に の に に に に に に に に に に に に に	0	0	-	-	0	0				0	0		0	0	0					
	ステップアッププロジェクトII	0	0		_	0	0							0							
	アップ	0	0	0	0	0	0		_	0				0							
松松	BIとビッグデータ I	0		0	$\vdash$	0	0		Н	$\mid \cdot \mid$					H		0	0	0		
品	ッグデー	0		0	-	0	0									$\dashv$	_	-			
— 極 [	JOYH	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0	
	グローバルヘルスリテラシー			$\dashv$	_				$\dashv$	$\dashv$	_	_			$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$		$\neg$	4	

制 度 授 業 カリキュラム 履 修 登 録 成験および 卒 業 教 職 課 程 留そ 意の 事他 項の

単 位

履修 ・学科の概要 第:学科の概要 程

習得 単位 空業に必要な 一授 覧 科

表目 一 覧 表