

情報学部 カリキュラムマップ(26年度生)

科目 ナンバリング	情報学部 情報学科	ディプロマポリシー (卒業認定・学位授 与の方針)	情報学部では、所定の期間在学し、以下の能力を身につけるべく編成・実施された教育課程の学修を通じ、履修規定に定める所定の単位を修得した者に卒業を認定し、学士(情報)の学位を授与する。 ①幅広い教養を身につけ、物事を多面的に考察する力。 ②コンピュータサイエンスの基礎と人間の情報処理の基本的理解。 ③情報コンテンツを始めとする情報通信技術の応用分野についての概括的な知識。 ④数理的・論理的に思考する能力。 ⑤他者とも有効な議論を行うことによって問題を解決する力。 ⑥現代社会における情報システムの役割を理解し、倫理的な問題についても正しい判断を導く能力。 ⑦獲得した知識や技能を総合し、広い視野を持って、新しい技術にも対応できる実践的な課題解決能力。							
			授業科目名	ディプロマポリシー(学位授与方針)との関連						
				凡例 ◎:DP達成のために特に重要な科目 ○:DP達成のために重要な科目 △:DP達成のために望ましい科目						
				①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
S,A13100	情報科学序説		◎							
S,A13100	コンピュータシステム概論		◎		○					
S,A13100	プログラミング入門		◎		◎		◎			
S,A10110	プログラミング実習ⅠA		○		△		○	○		
S,A10110	プログラミング実習ⅠB		○		◎		○	○		
S,A13100	コンテンツ概論		○		◎		○	○		
S,A13100	暗号・符号入門		○	○		◎	○			
S,A10110	プログラミング実習ⅡA			◎	◎					
S,A10110	プログラミング実習ⅡB			◎	◎					
S,A13100	人間の情報処理Ⅰ		◎		◎					
S,A13100	自然言語の基礎		○		◎					
S,A13100	情報と通信の基礎数理		○		◎		○			
S,A23130	情報システム				△		○	○		
S,A23130	人工知能基礎		△		◎		△			
S,A23100	人間の情報処理Ⅱ		◎		◎			○		
S,A23130	統計の理論と応用			◎		◎	△	○		
S,B23130	プログラミング演習ⅠA			◎		◎		△		
S,B23130	プログラミング演習ⅠB		○		◎		○	○		
S,B23130	オペレーティングシステム			◎		○				
S,B23100	計算機アーキテクチャ基礎			◎		○	○			
S,B23100	論理回路		△		◎		○			
S,B23130	プログラミング演習ⅡA			◎		△	◎			
S,B23130	プログラミング演習ⅡB			◎		○	○			
S,B23130	Cプログラミング		○		◎					
S,B23100	形式言語とオートマトン		△		◎		○			
S,B23100	計算機アーキテクチャ応用		○	○	○	○	○	◎		
S,B23100	コンピュータ設計概論		○		◎		○			
S,E33130	情報学特別講義			◎		○	○			
S,B33130	データ構造とアルゴリズム		○		◎		○			
S,B33100	LSI設計		○		◎		○			
S,C23140	情報スキル中級		○		◎		○	◎		
S,C23140	情報スキル上級		○		◎		◎	△		
S,C23100	情報ネットワーク基礎			◎			△	○		
S,C23130	サーバシステム演習		○		△		◎	○		
S,C23130	データベース			◎		△	○	△		
S,C23100	情報ネットワーク応用			◎		◎		○		
S,C23130	情報ネットワーク演習		○		△		◎	○		
S,C33130	基本情報技術		○		◎		◎	△		
S,C33100	情報セキュリティ		○		○		◎			
S,C33100	ソフトウェア工学		○		○		◎	○		
S,C33100	エージェントシステム		○		◎					
S,C33100	情報学外書講読			◎				△		
S,C33130	シミュレーションサイエンス		○			◎		△		
S,D23130	画像情報処理				○	△				
S,D23130	音楽音響情報			◎		◎				
S,D23100	言語科学基礎		○		△			△		
S,D23100	アプリケーション開発入門			○		◎		◎		
S,D23130	ウェブアプリケーション演習		○		△	◎	○	○		
S,D23130	マルチメディア技術		○		◎		○	○		
S,D23130	感性情報とHCI		◎		◎			△		
S,D23100	知覚情報処理		○		◎	△				
S,D23100	言語情報処理		○		○	◎		△		
S,D23100	言語音の解析		○		◎					
S,D33130	コンテンツ演習Ⅰ			◎		◎		○		
S,D33130	コンピュータグラフィックス				○	△		△		
S,D33130	コンテンツ演習Ⅱ			◎		○		○		
S,D33100	信号処理			◎		○		○		
S,E23100	インターネットビジネス論		○		◎			◎		
S,E23100	モバイル技術論		○		△	◎		○		
S,E23100	情報社会の職業意識		◎			◎		○		
S,E23100	社会コミュニケーション概論		◎		◎		○	△		
S,E23100	コンテンツビジネス論		○		◎			○		
S,E23100	モバイルアプリケーション		○		△	◎	△	○		
S,E23100	情報社会と情報倫理		◎		◎	○	◎	○		

科目 ナンバリング	情報学部 情報学科	情報学部では、所定の期間在学し、以下の能力を身につけるべく編成・実施された教育課程の字修を通じ、履修規定に定める所定の単位を修得した者に卒業を認定し、学士（情報）の学位を授与する。 ①幅広い教養を身につけ、物事を多面的に考察する力。 ②コンピュータサイエンスの基礎と人間の情報処理の基本的理解。 ③情報コンテンツを始めとする情報通信技術の応用分野についての概括的な知識。 ④数理的・論理的に思考する能力。 ⑤他者とも有効な議論を行うことによって問題を解決する力。 ⑥現代社会における情報システムの役割を理解し、倫理的な問題についても正しい判断を導く能力。 ⑦獲得した知識や技能を総合し、広い視野を持って、新しい技術にも対応できる実践的な課題解決能力。						
	授業科目名	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）との関連						
		凡例 ◎:DP達成のために特に重要な科目 ○:DP達成のために重要な科目 △:DP達成のために望ましい科目						
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
S.E23100	自然言語の文法	○	◎		○	○		
S.E33100	言語調査法	○	◎					
S.E33100	自然言語の意味	○	◎		○	○		
S.E33100	コンテンツ企画論	◎		◎	○	◎	◎	○
S.E33100	ことばと環境	○	◎					
S.F23130	ソフトコンピューティング		○	△	△			○
S.F23130	人間情報処理演習Ⅰ	○	◎		△	○		○
S.F23100	地理情報論	○			△			
S.F23130	パターン認識と機械学習		○	△	△			○
S.F23130	社会情報調査法	○	○		◎	◎		△
S.F33130	コンピュータマッピング	◎						○
S.F23130	宇宙情報論	◎	○		△			
S.F33100	学習過程論	○	△					○
S.F33130	人間情報処理演習Ⅱ		△	○				○
S.F33100	語彙情報論	○	◎		○	○		
S.F33100	思考と意思決定	◎			◎	○		○
S.F33100	数理計画法			△	◎	△		○
S.F33100	コーパス言語学	○	◎		○	○		○
S.G10120	ゼミナールⅠA	○	○		◎	△		
S.G10120	ゼミナールⅠB	◎			○	◎		○
S.G20220	ゼミナールⅡA	○	◎	○	◎	◎		○
S.G20220	ゼミナールⅡB	○	◎	○	◎	◎		○
S.G30120	ゼミナールⅢA				◎	◎		◎
S.G30120	ゼミナールⅢB				◎	◎		◎
S.G40120	卒業研究A				◎	◎		◎
S.G40120	卒業研究B				◎	◎		◎
S.G23140	実践課題研究Ⅰ	○	◎	○	◎	◎		○
S.G33140	実践課題研究Ⅱ				◎	◎		◎
S.G43140	実践課題研究Ⅲ				◎	◎		◎