

情報科学部 情報科学科 カリキュラムポリシーとディプロマ・ポリシーとの関連

科目区分	カリキュラム・ポリシー	関連するディプロマ・ポリシー	授業科目	設置年次及び単位				必修単位
				I	II	III	IV	
基礎科目	情報科目 情報科学分野を学ぶにあたり必須となる基礎知識を修得することを目的に、コンピュータ活用能力の開発に重点を置いて、情報リテラシ、プログラミング作成法、コンピュータの構造を学ぶ。	2-③	コンピュータリテラシ	3				3
		2-①	メディアプレゼンテーション論	2				2
		2-③	プログラミング入門	2				2
		2-③	プログラミング I	3				3
		2-③	プログラミング II		3			3
		1-②-(b)	アルゴリズムとデータ構造 I		2			2
		1-②-(b)	アルゴリズムとデータ構造 II		2			2
	1-②-(b)	情報理論		2			2	
	1-③	コンピュータアーキテクチャ I		2			2	
	数理科目 情報科学分野における数理的な基礎の修得を目的に、高等学校教育から情報科学教育への接続に留意した数理分野の基礎科目を学ぶ。	1-②-(a)	代数 I	2				2
		1-②-(a)	代数 II	2				2
		1-②-(a)	解析 I	2				2
		1-②-(a)	解析 II	2				2
		1-②-(a)	離散数学 I	2				2
1-②-(a)		離散数学 II	2				2	
1-②-(a)		幾何 I		2			2	
1-②-(a)	幾何 II		2			2		
1-②-(a)	応用数学 I		2			2		
1-②-(a)	確率・統計 I		2			2		
基幹科目 国際的に認知された情報科学の知識の修得を目的として、国際標準であるACM/IEEE Computer Science Curriculaに準拠した科目を学ぶ。また、他者と協調・協働して行動できる人材を育成するために、グループで課題を遂行する科目である情報科学基礎・応用実験、学年横断型の科目であるプロジェクトベースドラーニングを行う。	1-③	形式言語とオートマトン		2			2	
	1-①	情報科学概論	2				2	
	2-①、2-⑤、3-①	プロジェクトベースドラーニング I	1				1	
	2-①、2-⑤、3-①	プロジェクトベースドラーニング II		1			1	
	2-②	情報科学基礎実験		2			2	
	2-②	情報科学応用実験			2		2	
	1-②-(b)	データベース論		2			2	
	1-③	コンピュータアーキテクチャ II		2			2	
	1-③	オペレーティングシステム論		2			2	
	1-①	ソフトウェア工学基礎論		2			2	
	1-②-(b)	知識情報処理論		2			2	
	1-②-(b)	コンピュータネットワーク論		2			2	
	1-①	ヒューマンインターフェース論		2			2	
	1-③	回路基礎論	2				2	
	1-③	論理回路論	2				2	
	1-②-(b)	符号理論		2			2	
	1-②-(a)	数値解析法		2			2	
	1-②-(b)	デジタル信号処理論		2			2	
	1-②-(a)	応用数学 II		2			2	
	1-②-(a)	確率・統計 II			2		2	
展開科目 情報システム 情報システム ロボティクス シミュレーション	情報システム 実用的な情報システムを構築し、新しい情報システム技術を開発できるように、通信理論、情報ネットワーク、情報セキュリティ論、デジタル通信、分散システム論、オペレーションズ・リサーチを学ぶ。	1-④-(a)	通信理論		2			2
		1-④-(a)	通信ネットワーク		2			2
		1-④-(a)	情報セキュリティ論		2			2
		1-④-(a)	デジタル通信			2		2
		1-④-(a)	分散システム論			2		2
	1-④-(a)	オペレーションズ・リサーチ			2		2	
	ロボティクス 情報メディアの生成、処理、蓄積、利用の技術と、これらを統合したロボティクスに関する知識を身につけ、高度知識情報社会に貢献できるようにするために、音声・音響情報処理論、ロボットビジョン、ロボット制御、コンピュータグラフィックス、言語情報処理論、ロボティクスを学ぶ。	1-④-(b)	音声・音響情報処理論			2		2
		1-④-(b)	ロボットビジョン		2			2
		1-④-(b)	ロボット制御		2			2
		1-④-(b)	コンピュータグラフィックス			2		2
1-④-(b)		言語情報処理論			2		2	
シミュレーション 大規模かつ複雑なシステムを解析し制御するための数理モデルとコンピュータシミュレーションの技術を修得し、新しい理論と方法論を開発できるように、データサイエンス、社会情報デザイン、微分方程式、応用確率統計学、シミュレーション数理、システム同定論、環境リモートセンシングを学ぶ。	1-④-(b)	ロボティクス			2		2	
	1-④-(c)	データサイエンス			2		2	
	1-④-(c)	社会情報デザイン		2			2	
	1-④-(c)	微分方程式		2			2	
	1-④-(c)	応用確率統計学		2			2	
	1-④-(c)	シミュレーション数理 I		2			2	
関連科目 自己の良心と社会の規範やルールに従って行動できる人材育成のために、情報社会の法と倫理を学ぶ。また、基幹科目や展開科目を補完して、幅広い情報科学の知識を得るために、デジタルライブラリ、コンピュータビジョン、パターン情報処理論、コンテンツデザイン、科学技術英語を学ぶ。	1-④-(c)	シミュレーション数理 II			2		2	
	1-④-(c)	システム同定論			2		2	
	1-④-(c)	環境リモートセンシング		2			2	
	1-①、3-②	情報社会の法と倫理			2		2	
	1-①	デジタルライブラリ			2		2	
研究 問題解決能力・課題遂行能力を身につけるために、情報科学セミナー、卒業研究を行う。	1-②-(b)	コンピュータビジョン			2		2	
	1-②-(b)	パターン情報処理論			2		2	
	1-①	コンテンツデザイン			2		2	
卒業 2-④、3-① 2-⑤、4 2-⑤、4	2-①	科学技術英語			2		2	
	2-④、3-①	情報科学セミナー			2		2	
	2-⑤、4	卒業研究 I			3		3	
		2-⑤、4	卒業研究 II			3	3	
海外協定大学修得科目		-			8			
計 70科目							93単位	