

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ています。また、両学科ともに少人数のゼミナール・プロジェクト形式の科目を少なからず配置し、コミュニケーション力を伸ばすこと、並びに個性と能力に応じてスキルアップと研究活動に取り組むことを目指しています。

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

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」では、「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」では、中核的な必修科目群「情報とクリティカルシンキング」と、その基盤となる「人間」「社会」「自然」により、価値ある情報を見極める能力を高める能力を獲得するため、物事を幅広い視野からとらえる力と論理的思考力を育成します。「情報とクリティカルシンキング」には、「情報倫理」も配置しています。
- ③ 「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、異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材を育成します。

専門教育

本学科では、卒業認定・学位授与の方針に掲げるコンピテンシーを達成するために、講義、演習、実習を適切に組み合わせた授業を開講します。カリキュラム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、IT経営コースと起業家育成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）においてコースの選択をします。以下のように、カリキュラムに基づいて学修することにより、特色ある専門教育のコンピテンシーを達成することを目的とします。

① コース共通のカリキュラム

IT経営コースと起業家育成コースに共通するカリキュラムの特色は、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ていることです。選択科目は、選択したコースで履修することが推奨されている「コア選択科目（別表5の○印）」と自分の関心に応じて履修する「選択科目（別表5の無印）」に分かれています。

共通の内容としては、コンピテンシーを達成する基本科目として、1年次に「デジタルビジネス概論」、「ICT入門」、「ビジネスアプリケーションⅠ」「自己発見ゼミナール」を必修科目としたことです。

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「情報システム学概論Ⅰ」（2年次）、「情報システム学概論Ⅱ」（2

年次)を両コースで推奨するコア選択科目として配置し、経営課題の発見と解決を総合的に考えることができる人材を育成します。

② IT経営コースのカリキュラム

IT経営コースは、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からコンピテンシーを達成する科目として、1年次に起業家育成コースと共通する必修科目の他、2年次に「経営戦略論」、「プロジェクトマネジメント」などを、3年次・4年次には「デジタルマーケティング」、「BIとビッグデータⅠ」などの科目を推奨するコア選択科目として配置し、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・推進できる人材を育成します。

③ 起業家育成コースのカリキュラム

起業家育成コースは、起業と情報技術の関連性からコンピテンシーを達成する科目として、1年次にIT経営コースと共通する必修科目の他、2年次に「ベンチャービジネス論」、「アントレプレナーシップ論」を、3年次・4年次には「地域連携論」、「マーケティングリサーチ」、「BIとビッグデータⅠ」などの科目を推奨するコア選択科目として配置し、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人材を育成します。

2. 教育の方法

教育の方法については以下のように定めています。

① 基礎教育科目の配置

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 人間教育科目の配置

「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ています。

③ 総合科目の配置

「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ています。

④ 主体的に学ぶ科目の配置

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年次に「自己発見ゼミナール(必修)」を配置しています。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。

⑤ 4年間の一貫した少人数専門教育の配置

1年次の「自己発見ゼミナール」、2年次の「プロジェクトゼミナールⅠ、Ⅱ」、3年次～4年次前期の「ゼミナールⅠ～Ⅲ」及び4年次後期の「卒業論文」を通じて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

コンピテンシーを達成するための基本科目として、「デジタルビジネス概論」、「経営学への招待」、「流通の仕組み」、「自己発見ゼミナール」、「ICT入門」及び「ビジネスアプリケーションⅠ」を1年次に配置し、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

コア選択科目の「情報システム学概論Ⅰ」、「情報システム学概論Ⅱ」では学習者適応型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。IT経営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。起業家育成コースでは起業実践の場としてアントレプレナーシップセンターと連携して起業家を育成します。

⑧ 社会連携

3年次には実社会での就労を経験する科目「インターンシップ」を提供します。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配置しています。

学修成果の評価は以下の方法で行います。

- ① 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 健康とスポーツ等実技系の科目では、実技で評価します。
- ③ 知識伝達型の科目では、小テスト・定期試験・課題・レポート等で評価します。
- ④ 1年次の「自己発見ゼミナール」、2年次の「プロジェクトゼミナールⅠ、Ⅱ」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。
- ⑤ 4年間の学修成果は卒業研究によって行います。「卒業研究」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。

なお、コンピテンシー科目関連マップを別表3に示します。

3. コース別カリキュラムポイント

コース別カリキュラムポイントを別表4に、誰でもが履修すべき必修科目、選択したコースで

推奨されているコア選択科目および自分の関心に応じて履修する選択科目を別表 5 に示します。

4. コース別履修指導方法

履修指導は、スタートアッププログラムの日程の中で、全教員によって対面する形で行われます。1 年次は、IT 経営コース・起業家育成コースのいずれのコースを希望していても、2 年次以降の基礎となるコース共通の必修科目を履修するよう指導します。ただし、自由に選択できる科目を 1 年次に 4 教科配置しています。それらの科目は、その人の関心に応じて履修されるのが原則ですが、出来る限り履修するようにスタートアッププログラムの日程の中で指導します。2 年次の段階で、希望のコースを選択するよう学生に求め、コース別の履修方法を学生の関心に応じてスタートアッププログラム期間中に全教員で指導します。3 年次には、2 年次で選択したコースの科目を中心に学修するよう指導します。

5. 資格

以下に列記したような各種資格の取得を推奨しています。

IT コーディネータ補、IT パスポート、基本情報処理技術者、Web クリエータ認定試験、中小企業診断士、経営学検定試験初級、販売士・通関士 2 級、ビジネス法務 2 級、英検 2 級以上、TOEIC550 点以上、(国内・総合) 旅行業務取扱管理者、日商簿記検定 3 級以上、ファイナンシャルプランナー、社会保険労務士、証券アナリスト、税理士、公認会計士、高等学校教諭一種 (商業・情報)

別表3 先端経営学科 デジタルビジネス専攻 コンピテンシー・科目関連マップ（共通教育）
【教養教育科目】

| 授 業 科 目 の 名 称 | | | コンピテンシー | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|--|------------|---|---|---|---|
| | | | A | B | C | D | |
| 授 業 科 目 の 概 要 | 基 礎 教 育 科 目 | 教 養 基 礎 | 日本語表現Ⅰ | | ○ | | ○ |
| | | | 日本語表現Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 基礎数学A | ○ | | | |
| | | | 基礎数学B | ○ | | | |
| | | | ヒギナーズセミナーⅠ | ○ | ○ | | |
| | | | ヒギナーズセミナーⅡ | | ○ | | ○ |
| | | 外 国 語 | 基礎英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 基礎英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅢA | | | ○ | ○ |
| | 初修外国語ⅢB | | | ○ | ○ | | |
| | 人 間 社 会 自 然 科 学 | 信 息 と ク リ テ ィ カ ル シ ン ク ン グ | 情報の世界 | | ○ | | ○ |
| | | | 情報倫理 | ○ | | | ○ |
| | | | ヘルスリテラシー入門 | ○ | ○ | | |
| | | 人 間 | 心理学 | ○ | | | ○ |
| | | | 文学 | ○ | | ○ | |
| | | | 歴史学 | ○ | ○ | ○ | |
| | | 社 会 | 哲学 | ○ | | | |
| | | | 経済学Ⅰ | ○ | ○ | | |
| | | | 経済学Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 法学 | ○ | ○ | | |
| | | | 社会学 | ○ | ○ | | |
| | | 自 然 科 学 | 憲法 | ○ | ○ | | |
| | 国際関係論 | | ○ | | ○ | | |
| | 線形代数Ⅰ | | ○ | | | | |
| | 線形代数Ⅱ | | ○ | | | | |
| | 関数の基礎 | | ○ | | | | |
| | 微分積分Ⅰ | | ○ | | | | |
| | 微分積分Ⅱ | | ○ | | | | |
| | 確率・統計Ⅰ | | ○ | | | | |
| | 確率・統計Ⅱ | | ○ | | | | |
| | 物理学 | | ○ | ○ | | | |
| 総 合 | 生物学 | ○ | | | | | |
| | 化学 | ○ | | | | | |
| | 健康とスポーツⅠ | ○ | | | ○ | | |
| | 健康とスポーツⅡ | ○ | | | ○ | | |
| | 健康とスポーツⅢ | ○ | | | ○ | | |
| | 健康とスポーツⅣ | ○ | | | ○ | | |
| | 海外事情(米国編) | | | ○ | ○ | | |
| | 海外事情(中国編) | | | ○ | ○ | | |
| | 国際コラボレーションA | | | ○ | ○ | | |
| | 国際コラボレーションB | | | ○ | ○ | | |
| 留 学 生 向 け 科 目 | キャリアデザインⅠ | | ○ | | ○ | | |
| | キャリアデザインⅡ | | ○ | | ○ | | |
| | キャリアデザインⅢ | ○ | | | | | |
| | 日本語Ⅰ | | | ○ | ○ | | |
| 日本語Ⅱ | | | ○ | ○ | | | |
| 日本語Ⅲ | | ○ | | ○ | | | |
| 日本語Ⅳ | | ○ | | ○ | | | |
| 日本事情 | | | ○ | ○ | | | |

別表3 先端経営学科 デジタルビジネス専攻 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

コンピテンシー一覧

| コース | 記号 | コンピテンシー |
|--------------|----|---|
| IT経営 コース | 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、広い視野から日常業務における問題を発見し、改善・改革を主体的に企画・推進できる |
| 起業家育 成コース | 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 |

コンピテンシー科目関連マップ

| コース 科目名 | IT経営コース | | | 起業家育成コース | | |
|----------------|---------|---|---|----------|---|---|
| | A | B | C | A | B | D |
| 経営学への招待 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 流通の仕組み | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| デジタルビジネス概論 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 自己発見ゼミナール | | | ○ | | | ○ |
| プロジェクトゼミナールI | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| プロジェクトゼミナールII | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| ゼミナールI | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| ゼミナールII | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| ゼミナールIII | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| 卒業論文 | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| 簿記原理システム論I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 簿記原理システム論II | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 経営戦略論 | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| 経営管理論 | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| Webビジネス論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| ベンチャービジネス論 | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| 知的財産権論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 民法 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| アントレプレナーシップ論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| サービスマネジメント | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| マーケティング論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| マーケティングリサーチ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| デジタルマーケティング | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 現代の財務会計論I | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 現代の財務会計論II | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| コンピュータ会計 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 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 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| マネジメントサイエンス | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| プロジェクトマネジメント | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| インターンシップ | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| SCM | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| ERPシステム | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 国際経営論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 地域連携論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 現代の経営環境 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 情報システム学概論I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 情報システム学概論II | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 職業指導 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| ICT入門 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ビジネスアプリケーションI | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Web技術基礎 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| コンピュータシステムI | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| コンピュータシステムII | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| ビジネスアプリケーションII | ○ | ○ | | ○ | ○ | |

| | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| 情報科学基礎 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| IT戦略とマネジメントの基礎 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 観光情報学入門 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| システム開発基礎I | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| システム開発基礎II | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| ネットワークとセキュリティI | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| Webアプリケーション開発 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 情報システム特別講義 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 情報システムの設計 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 情報社会論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 情報職業論 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| BIとビッグデータI | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| BIとビッグデータII | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| プロジェクトトライアル | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| グローバルヘルスリテラシー | ○ | ○ | | ○ | ○ | |

別表4 先端経営学科 デジタルビジネス専攻 コース別カリキュラムポイント

| | |
|----------|---|
| IT経営コース | <p>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発見・解決し、豊かな社会の実現に寄与する人材の育成を目標とするコースです。</p> <p>企業が抱えるさまざまな経営課題を解決するためには、情報社会の発展がもたらしたIoTなどの情報技術と経営の関連性を適切に理解し、経営の改善・改革を推し進めることが必要です(別表 5を参照)。</p> |
| 起業家育成コース | <p>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に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の育成を目標とするコースです。</p> <p>地域の活性化や街づくりの課題を解決するためには、デジタルビジネスの核となるIoTなどの情報技術を活用するとともに、幅広く社会との連携を深めてビジネスを創造することが必要です(別表5を参照)。</p> |

別表5 先端経営学科 デジタルビジネス専攻 コース別履修推奨科目(専門教育)

【専門教育科目】

| | 授業科目の名称 | 授業を行う年次 | 単位数 | | IT経営コース | 起業家育成コース | |
|----------------|-------------|---------------|----------------|----|---------|----------|----|
| | | | 必修 | 選択 | | | |
| 授業 科目 概要 | 経営学系 科目 | 経営学への招待 | 1 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | 流通の仕組み | 1 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | デジタルビジネス概論 | 1 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | 自己発見ゼミナール | 1 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | プロジェクトゼミナールI | 2 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | プロジェクトゼミナールII | 2 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | ゼミナールI | 3 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | ゼミナールII | 3 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | ゼミナールIII | 4 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | 卒業論文 | 4 | 2 | 必修 | 必修 | |
| | | 簿記原理システム論I | 1 | 2 | ○ | ○ | |
| | | 簿記原理システム論II | 1 | 2 | | | |
| | | 経営戦略論 | 2 | 2 | ○ | ○ | |
| | | 経営管理論 | 2 | 2 | ○ | | |
| | | Webビジネス論 | 2 | 2 | ○ | ○ | |
| | | ベンチャービジネス論 | 2 | 2 | | ○ | |
| | | 知的財産権論 | 2 | 2 | | | |
| | | 民法 | 2 | 2 | | | |
| | | アントレプレナーシップ論 | 2 | 2 | | ○ | |
| | | サービスマネジメント | 2 | 2 | | | |
| | | マーケティング論 | 2 | 2 | | | |
| | | マーケティングリサーチ | 2 | 2 | ○ | ○ | |
| | | デジタルマーケティング | 3・4 | 2 | ○ | ○ | |
| | | 現代の財務会計論I | 2 | 2 | | | |
| | | 現代の財務会計論II | 2 | 2 | | | |
| | | コンピュータ会計 | 3・4 | 2 | | | |
| | | コストマネジメント | 3・4 | 2 | | | |
| | | 企業倫理 | 3・4 | 2 | | | |
| | | 経営史 | 3・4 | 2 | | | |
| | | 商法 | 3・4 | 2 | | | |
| | | 流通システム論 | 3・4 | 2 | | | |
| | | マネジメントサイエンス | 3・4 | 2 | | | |
| | | プロジェクトマネジメント | 3・4 | 2 | ○ | | |
| | | インターンシップ | 3・4 | 2 | | | |
| | | SCM | 3・4 | 2 | ○ | | |
| | | ERPシステム | 3・4 | 2 | | | |
| | | 国際経営論 | 3・4 | 2 | | | |
| | | 地域連携論 | 3・4 | 2 | | ○ | |
| | | 現代の経営環境 | 3・4 | 2 | | | |
| | | 情報システム学概論I | 2 | 2 | ○ | ○ | |
| | | 情報システム学概論II | 2 | 2 | ○ | ○ | |
| | | 職業指導 | 3・4 | 2 | | | |
| | | 情報学系 科目 | ICT入門 | 1 | 2 | 必修 | 必修 |
| | | | ビジネスアプリケーションI | 1 | 2 | 必修 | 必修 |
| | | | Web技術基礎 | 1 | 2 | | |
| | | | コンピュータシステムI | 1 | 2 | | |
| | | | コンピュータシステムII | 2 | 2 | | |
| | | | ビジネスアプリケーションII | 2 | 2 | | |
| | | | 情報科学基礎 | 2 | 2 | | |
| | | | IT戦略とマネジメントの基礎 | 2 | 2 | | |
| 観光情報学入門 | 2 | | 2 | | | | |
| システム開発基礎I | 3・4 | | 2 | | | | |
| システム開発基礎II | 3・4 | | 2 | | | | |
| ネットワークとセキュリティ | 3・4 | | 2 | | | | |
| Webアプリケーション開発 | 3・4 | | 2 | | | | |
| 情報システム特別講義 | 3・4 | | 2 | | | | |
| 情報システムの設計 | 3・4 | | 4 | | | | |
| 学部 横断 科目 | 情報社会論 | 3・4 | 2 | | | | |
| | 情報職業論 | 3・4 | 2 | | | | |
| | BIとビッグデータI | 3・4 | 2 | ○ | ○ | | |
| | BIとビッグデータII | 3・4 | 2 | | | | |
| プロジェクトトライアル | 3・4 | 2 | | | | | |
| グローバルヘルスリテラシー | 3・4 | 2 | | | | | |

○印は、選択したコースで推奨されているコア選択科目、無印は、関心に応じて選択すべき選択科目。

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

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」では、「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」では、中核的な必修科目群「情報とクリティカルシンキング」と、その基盤となる「人間」「社会」「自然」により、価値ある情報を見極める能力を高める能力を獲得するため、物事を幅広い視野からとらえる力と論理的思考力を育成します。「情報とクリティカルシンキング」には、「情報倫理」も配置しています。
- ③ 「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、異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材を育成します。

専門教育

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ています。

ディプロマ・ポリシーで示した人材を育成するために、システムエンジニアコース、情報科学コース、宇宙情報システムコースを設け、情報科学、宇宙情報、システム開発に関する基本的な知識を修得させるとともに、ゼミナールや演習系の科目においては、それらを応用しながら、問題発見・解決に必要な能力を磨けるよう、以下のような教育目標を達成することを目的としています。

- ① 情報科学、宇宙情報、システム開発に関する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る。
- ② 次のような能力やスキルを、ゼミナール、プロジェクト系科目などで育成する。
 - ・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
- ③ 学んだ知識を確認するために、資格取得を支援する。

ディプロマ・ポリシーであげたコンピテンシーを達成するために、以下に示す7つの教育プログラムを編成し、実施しています。

- ① 学ぶ動機付けをする科目の配置

1 年前期に、各専門教員が、自分が担当する科目が将来どのように役立つか、その科

目を、学ぶ意義は何かなどを伝える「システム情報学への招待」を配置し、システム情報学科で学ぶ動機を早期に持てるようにしています。これは、コンピテンシーC11（別表2）と深く関連します。

② 専門基礎科目の配置

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が学習できるように、専門基礎科目を配置しています。これは、コンピテンシーC1（別表2）に深く関係し、C2～C6（別表2）を達成するための基礎となります。

③ 系統的学習と専門性を高めるコース制の採用

3つの専門コースは、卒業時まで一つ以上の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を明確にして、系統的に学習できるように工夫しています。これは、コンピテンシーC2～C6（別表2）の達成に深く関係します。

④ プログラミング教育の強化

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、C言語をベースにシステムプログラミングを学び、組み込みシステム、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が学べます。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が身に付けられます。これは、コンピテンシーC2、C6（別表2）の達成に深く関係します。

⑤ 応用力の育成

知識や技術の応用力を、PBL（Project-Based Learning）を採用した科目や総合演習系科目及びゼミナールⅠ、Ⅱ、Ⅲ、卒業論文で養います。これは、コンピテンシーC12～C16（別表2）の達成に深く関係します。

⑥ 経営学系科目の履修

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なっています。これは、コンピテンシーC2～C4、C6（別表2）の達成に深く関係します。

⑦ 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専門科目を配置しています。これは、コンピテンシーC21、C22（別表2）の達成に深く関係します。

2. 教育の方法

教育の方法については以下のように定めています。

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、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」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ています。

- ③ 「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ています。
- ④ コンピテンシーC1～C6（別表 2）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ています。
- ⑤ コンピテンシーC11（別表 2）の達成を早期から意識させるために、専門教員全員が 1 コマずつ担当するオムニバス方式を採用した科目を 1 年生前期に配置しています。
- ⑥ コンピテンシーC12～C16（別表 2）を身に付けるために、情報専門演習、ゼミナール I、II、III、卒業論文、総合演習において、問題発見、問題解決のためのグループ学習、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ています。また、学部横断科目のプロジェクトトライアルでは、他学科の学生と協調して一つの目的を目指すので、さらに主体性を伸ばすことができます。

学修成果の評価は以下の方法で行います。

- ① 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 健康とスポーツ等実技系の科目では、実技で評価します。
- ③ 知識伝達型の科目では、小テスト・定期試験・宿題・レポート等で評価します。
- ④ スキル養成型の科目では、実習課題で評価します。
- ⑤ 4 年間の学修の集大成として位置付けている卒業論文は、2 つのグループに分けて、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コメントを与えています。

なお、コンピテンシー科目関連マップを別表 3 に示します。

3. コース別カリキュラムのポイント

コース別カリキュラムポイントを別表 4 に、コース別履修推奨科目を別表 5 に示します。

4. コース別履修指導方法

コース別履修指導方法を別表 6 に示します。

5. 資格

以下に列記したような情報関連の各種資格の取得を推奨しています。

IT パスポート、基本情報技術者、応用情報技術者、ネットワークスペシャリスト、情報セキュリティスペシャリスト、高等学校教諭一種（情報・数学）、中学教諭一種（数学）

別表3 システム情報学科 コンピテンシー・科目関連マップ(共通教育)

【教養教育科目】

| 授 業 科 目 の 名 称 | | | コンピテンシー | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|--|------------|---|---|---|---|
| | | | A | B | C | D | |
| 授 業 科 目 の 概 要 | 基 礎 教 育 科 目 | 教 養 基 礎 | 日本語表現Ⅰ | | ○ | | ○ |
| | | | 日本語表現Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 基礎数学A | ○ | | | |
| | | | 基礎数学B | ○ | | | |
| | | | ヒギナーズセミナーⅠ | ○ | ○ | | |
| | | | ヒギナーズセミナーⅡ | | ○ | | ○ |
| | | 外 国 語 | 基礎英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 基礎英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅢA | | | ○ | ○ |
| | 初修外国語ⅢB | | | ○ | ○ | | |
| | 人 間 社 会 自 然 科 学 | 信 息 と ク リ テ ィ カ ル シ ン ク ン グ | 情報の世界 | | ○ | | ○ |
| | | | 情報倫理 | ○ | | | ○ |
| | | | ヘルスリテラシー入門 | ○ | ○ | | |
| | | 人 間 | 心理学 | ○ | | | ○ |
| | | | 文学 | ○ | | ○ | |
| | | | 歴史学 | | ○ | ○ | |
| | | | 哲学 | ○ | | | |
| | | 社 会 | 経済学Ⅰ | ○ | ○ | | |
| | | | 経済学Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 法学 | ○ | ○ | | |
| | 社会学 | | ○ | ○ | | | |
| | 憲法 | | ○ | ○ | | | |
| | 自 然 科 学 | 国際関係論 | ○ | | ○ | | |
| | | 線形代数Ⅰ | ○ | | | | |
| | | | 線形代数Ⅱ | ○ | | | |
| | | 関数の基礎 | ○ | | | | |
| | | 微分積分Ⅰ | ○ | | | | |
| | | 微分積分Ⅱ | ○ | | | | |
| | | 確率・統計Ⅰ | ○ | | | | |
| | | 確率・統計Ⅱ | ○ | | | | |
| | | 物理学 | ○ | ○ | | | |
| | | 生物学 | ○ | | | | |
| | 化学 | ○ | | | | | |
| | 総 合 | 健康とスポーツⅠ | ○ | | | ○ | |
| | | 健康とスポーツⅡ | ○ | | | ○ | |
| 健康とスポーツⅢ | | ○ | | | ○ | | |
| 健康とスポーツⅣ | | ○ | | | ○ | | |
| 海外事情(米国編) | | | | ○ | ○ | | |
| 海外事情(中国編) | | | | ○ | ○ | | |
| 国際コラボレーションA | | | | ○ | ○ | | |
| 国際コラボレーションB | | | | ○ | ○ | | |
| キャリアデザインⅠ | | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅡ | | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅢ | ○ | | | | | | |
| 留 学 生 向 け 科 目 | 日本語Ⅰ | | | ○ | ○ | | |
| | 日本語Ⅱ | | | ○ | ○ | | |
| | 日本語Ⅲ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本語Ⅳ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本事情 | | | ○ | ○ | | |

別表4 システム情報学科 コース別カリキュラムポイント

| | |
|--------------|---|
| システムエンジニアコース | <p>オブジェクト指向技術を柱に、分析、設計、プログラミングの力が身につくカリキュラムを提供します。また、「データベース」、「ネットワークとセキュリティⅠ、Ⅱ」、「ネットワークの構成と管理」などの科目を通じて、データベースやネットワークの技術を学びます。さらにプログラミングの力を伸ばし、経営学系列の「ERPシステム」や「SCM」(サプライチェーンマネジメント)などの科目を学び、企業の情報システムへの理解を深めることが期待されます。</p> |
| 情報科学コース | <p>現象を科学的に捉えるために数理モデルを作成し、それを基にシミュレーションの経験を積んだり、人工知能の考え方をを使って現象を分析したり、結果を視覚化したり、システム化の経験を積むことによって情報科学的な方法論・問題解決法を学ぶことができるようなカリキュラムを提供します。そこで培った専門知識や技術を通して、普遍的な学習能力を身に付けた学生を育み、将来職業人として、急速な社会変化に対応可能な知的体力をつけることが期待されます。</p> |
| 宇宙情報システムコース | <p>宇宙工学や宇宙情報利用などの学習を進めて行くための基礎的な知識を学び、それらをベースにして衛星リモートセンシングなどの地球観測や高品質高信頼性ソフトウェアの開発に必要な専門知識と技術を身につけることが期待されます。</p> |

別表5 システム情報学科 コース別履修推奨科目(専門教育)

| | 科目名 | 配当年次 | 単位数 | システムエンジニア | 情報科学 | 宇宙情報システム |
|---------------|-----------------|---------|-----|-----------|------|----------|
| 情報系基礎科目 | ICT入門 | 1 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | コンピュータシステムI | 1 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | コンピュータシステムII | 2 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | 情報科学基礎 | 2 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | プログラミング入門 | 1 | 4 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | プログラミング基礎 | 1 | 4 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | Web技術基礎 | 1 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | システム開発基礎I | 1 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | システム開発基礎II | 2 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | 情報専門演習 | 2 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | システム情報学への招待 | 1 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | 経営系基礎科目 | 経営学への招待 | 1 | 2 | | |
| デジタルビジネス概論 | | 1 | 2 | | | |
| 流通の仕組み | | 1 | 2 | | | |
| 簿記原理システム論I | | 1 | 2 | | | |
| 簿記原理システム論II | | 1 | 2 | | | |
| 情報系専門必修科目 | ゼミナールI | 3 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | ゼミナールII | 3 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | ゼミナールIII | 4 | 2 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | 卒業論文 | 4 | 4 | 必修 | 必修 | 必修 |
| 情報系専門選択科目 | 宇宙への挑戦 | 1 | 2 | | | ○ |
| | 幾何学入門 | 1 | 2 | | | |
| | 宇宙工学基礎 | 2 | 2 | | | ○ |
| | 観光情報学入門 | 2 | 2 | | | |
| | 組込みシステム基礎 | 2 | 2 | | | |
| | アルゴリズムとプログラム設計 | 2 | 2 | ○ | ○ | ○ |
| | Javaプログラミング | 2 | 4 | ○ | | |
| | 離散数学I | 2 | 2 | | ○ | |
| | ネットワークとセキュリティI | 2 | 2 | ○ | | ○ |
| | 情報理論 | 2 | 2 | | ○ | |
| | Webアプリケーション基礎 | 2 | 2 | ○ | | ○ |
| | システムプログラミング入門 | 2 | 2 | | | ○ |
| | オペレーティングシステム | 2 | 2 | | | ○ |
| | IT戦略とマネジメントの基礎 | 2 | 2 | | | |
| | プロジェクト基礎 | 2 | 2 | | | |
| | インターンシップ | 3 | 2 | ※ | ※ | ※ |
| | 情報職業論 | 3・4 | 2 | | | |
| | 情報社会論 | 3・4 | 2 | | | |
| | 情報システム特別講義 | 3・4 | 2 | | | |
| | メディアデザイン特別講義 | 3・4 | 2 | | | |
| | 宇宙開発情報学 | 3・4 | 2 | | | ○ |
| | 宇宙情報利用概論 | 3・4 | 2 | | | ○ |
| | モバイルシステム開発演習 | 3・4 | 4 | | | |
| | データベース | 3・4 | 4 | ○ | | |
| | ソフトウェア工学 | 3・4 | 2 | ○ | | |
| | ネットワークとセキュリティII | 3・4 | 2 | ○ | | ○ |
| | ネットワークの構成と管理 | 3・4 | 2 | ○ | | ○ |
| | 情報システムの設計 | 3・4 | 4 | ○ | | ○ |
| | 組込みシステム開発 | 3・4 | 2 | | | |
| | ロボット概論 | 3・4 | 2 | | | |
| | 人工知能 | 3・4 | 2 | | ○ | |
| | 計算機科学概論 | 3・4 | 2 | | ○ | |
| 離散数学II | 3・4 | 2 | | ○ | | |
| コンピュータグラフィックス | 3・4 | 2 | | ○ | | |
| 画像処理 | 3・4 | 2 | | ○ | | |
| データマイニング | 3・4 | 2 | | ○ | | |
| オペレーションズリサーチ | 3・4 | 2 | | ○ | | |

| | | | | | | |
|-------------|---------------|-----|---|---|---|---|
| | 数値計算 | 3・4 | 2 | | ○ | |
| | セーフウェア入門 | 3・4 | 2 | ○ | | ○ |
| | IoT技術総論 | 3・4 | 2 | ○ | | ○ |
| 経営系 専門科目 | 情報システム学概論I | 2 | 2 | ○ | | |
| | 情報システム学概論II | 2 | 2 | ○ | | |
| | 経営戦略論 | 2 | 2 | | | |
| | 経営管理論 | 2 | 2 | | | |
| | Webビジネス論 | 2 | 2 | | | |
| | ベンチャービジネス論 | 2 | 2 | | | |
| | 知的財産権論 | 2 | 2 | | | |
| | アントレプレナーシップ | 2 | 2 | | | |
| | 民法 | 2 | 2 | | | |
| | サービスマネージメント | 2 | 2 | | | |
| | マーケティング論 | 2 | 2 | | | |
| | マーケティングリサーチ | 2 | 2 | | | |
| | 現代の財務会計論I | 2 | 2 | | | |
| | 現代の財務会計論II | 2 | 2 | | | |
| | デジタルマーケティング | 3・4 | 2 | | | |
| | コストマネジメント | 3・4 | 2 | | | |
| | 企業倫理 | 3・4 | 2 | | | |
| | 経営史 | 3・4 | 2 | | | |
| | 商法 | 3・4 | 2 | | | |
| | 流通システム論 | 3・4 | 2 | | | |
| | マネジメントサイエンス | 3・4 | 2 | | | |
| | プロジェクトマネジメント | 3・4 | 2 | | | |
| | SCM | 3・4 | 2 | | | |
| | ERPシステム | 3・4 | 2 | | | |
| | 国際経営論 | 3・4 | 2 | | | |
| | 地域連携論 | 3・4 | 2 | | | |
| | 現代の経営環境 | 3・4 | 2 | | | |
| 学部 横断科目 | BIとビッグデータI | 3・4 | 2 | | | |
| | BIとビッグデータII | 3・4 | 2 | | | |
| | プロジェクトトライアル | 3・4 | 2 | | | |
| | グローバルヘルスリテラシー | 3・4 | 2 | | | |

別表6 システム情報学科 コース別履修指導方法

| | |
|--------------|---|
| システムエンジニアコース | システム開発、ネットワーク、データベースなどに関する科目を中心に履修することを推奨しています。ゼミナールⅠ、Ⅱ、Ⅲ、卒業論文では、3年次までに学んだシステム開発に関する知識とスキルを使って、グループで協力して動作するシステムを開発することを経験し、3年次までに学んだ知識とスキルの定着を図ります。 |
| 情報科学コース | 情報科学、データサイエンス、人工知能などに関する科目を中心に履修することを推奨しています。ゼミナールⅠ、Ⅱ、Ⅲ、卒業論文では、3年次までに学んだデータ分析、人工知能などの知識とスキルを使って、具体的な問題を解くことを経験し、3年次までに学んだ知識とスキルの定着を図ります。 |
| 宇宙情報システムコース | 宇宙情報、システム開発、ネットワーク、組込みシステムなどに関する科目を中心に履修することを推奨しています。ゼミナールⅠ、Ⅱ、Ⅲ、卒業論文では、3年次までに学んだ宇宙情報利用やシステム開発の知識とスキルを使って、動作するシステムを開発することを経験し、3年次までに学んだ知識とスキルの定着を図ります。 |

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）

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ています。

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

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」では、「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」では、中核的な必修科目群「情報とクリティカルシンキング」と、その基盤となる「人間」「社会」「自然」により、価値ある情報を見極める能力を高める能力を獲得するため、物事を幅広い視野からとらえる力と論理的思考力を育成します。「情報とクリティカルシンキング」には、「情報倫理」も配置しています。
- ③ 「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、異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材を育成します。

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メディカルヘルスケア専攻と、臨床工学技士養成を主体とする臨床工学専攻の2つの専攻が設けられます。

メディカルヘルスケア専攻には診療情報管理コースと健康情報科学コースが用意されておりますが、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てもらい、その後コースごとの専門教育が準備されています。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、さらに病院実習による実践教育、コミュニケーション技術向上のための独自のカリキュラムが組み込まれています。健康情報科学コースでは、栄養学、食品化学、分子生物学などの独自の専門カリキュラムとともに、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が組み込まれています。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を有することができます。ディプロマ・ポリシーであげたコンピテンシーを達成するために、診療情報管理コースではコンピテンシーのA1～A3、健康情報科学コースではコンピテンシーのB1～B3の達成が望まれます。

臨床工学専攻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行います。ディプロマ・ポリシーであげたコンピテンシーを達成するために、臨床工学技士コースではコンピテンシーのC1～C3の達成が望まれます。

2. 教育の方法

教育の方法については以下のように定めています。

- 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、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」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ています。
- ③ 「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ています。
- ④ 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ており、コンピテンシーの中で主に知識を修得することにつながります。
- ⑤ 医療コミュニケーション能力、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しており、コンピテンシーの中で主に心構えを修得することにつながります。
- ⑥ 実験および実習科目については個別もしくは少人数による指導を行い、個々の能力学習進度に応じたきめ細かい指導を実践しており、コンピテンシーの中で主にスキルを修得することにつながります。

学修成果の評価は以下の方法で行います。

- ① 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 健康とスポーツ等実技系の科目では、実技で評価します。
- ③ 知識伝達型の専門科目では、小テスト・定期試験・宿題・レポート等を活用し総合的に評価します。
- ④ 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 卒業研究については発表および卒業論文を基に総合的に評価します。

なお、コンピテンシー科目関連マップを別表3に示します。

3. 専攻別・コース別カリキュラムポイント

専攻別・コース別カリキュラムポイントを別表4に、専攻別・コース別履修推奨科目を別表5に示します。

4. 専攻別・コース別履修指導方法

専攻別・コース別履修指導方法を別表6に示します。

5. 資格

医療情報学科の卒後進路としては、病院、医療関連企業、医療サービス業、医療機器販売業、薬剤関連業、医学研究所、健康食品関連業などの産業分野があげられます。また、職種としては、診療情報管理士、医療事務スタッフ、医療秘書、病院システムエンジニア、臨床工学技士などであるが、その他に公務員、情報関連又は医療情報の大学、研究員などがあげられます。さらに、医学・医療関係の大学院等への進学なども進路対象となります。就職および進学に当たっては、学科の特色から医療又は情報若しくは両者の資格取得が望まれます。本学科で、取得可能若しくは受験可能な各種資格は以下の通りであり、それぞれの資格受験に対する対策講座が時系列にて開講されます。

- ・ 診療情報管理士認定試験； ①民間資格 ②指定科目の履修が必要 ③メディカルヘルスケア専攻のみ受験可
- ・ 医療情報技師能力検定； ①民間資格
- ・ 健康食品管理士； ①民間資格 ②指定科目の履修が必要 ③メディカルヘルスケア専攻のみ受験可
- ・ 臨床工学技士国家試験； ①国家資格 ②指定科目の履修が必要 ③臨床工学専攻のみ受験可
- ・ 診療報酬請求事務能力検定； ①民間資格
- ・ 医師事務作業補助者技能検定； ①民間資格
- ・ 医療秘書技能検定； ①民間資格
- ・ 医療事務技能審査認定； ①民間資格
- ・ ITパスポート試験； ①国家資格
- ・ 基本情報技術者試験； ①国家資格
- ・ バイオインフォマティクス技術者認定； ①民間資格
- ・ 中級・上級バイオ検定； ①民間資格
- ・ 食品衛生責任者； ①民間資格
- ・ 第2種ME技術実力検定； ①民間資格

別表3 医療情報学科 メディカルヘルスケア専攻 コンピテンシー・科目関連マップ(共通教育)
【教養教育科目】

| 授 業 科 目 の 名 称 | | | コンピテンシー | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|--|------------|---|---|---|---|
| | | | A | B | C | D | |
| 授 業 科 目 の 概 要 | 基 礎 教 育 科 目 | 教 養 基 礎 | 日本語表現Ⅰ | | ○ | | ○ |
| | | | 日本語表現Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 基礎数学A | ○ | | | |
| | | | 基礎数学B | ○ | | | |
| | | | ヒギナーズセミナーⅠ | ○ | ○ | | |
| | | ヒギナーズセミナーⅡ | | ○ | | ○ | |
| | | 外 国 語 | 基礎英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 基礎英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡB | | | ○ | ○ |
| | 初修外国語ⅢA | | | | ○ | ○ | |
| | 初修外国語ⅢB | | | ○ | ○ | | |
| | 人 間 社 会 自 然 科 学 | 信 息 と ク リ テ ィ カ ル シ ン ク ン グ | 情報の世界 | | ○ | | ○ |
| | | | 情報倫理 | ○ | | | ○ |
| | | | ヘルスリテラシー入門 | ○ | ○ | | |
| | | 人 間 | 心理学 | ○ | | | ○ |
| | | | 文学 | ○ | | ○ | |
| | | | 歴史学 | | ○ | ○ | |
| | | | 哲学 | ○ | | | |
| | | 社 会 | 経済学Ⅰ | ○ | ○ | | |
| | | | 経済学Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 法学 | ○ | ○ | | |
| | 社会学 | | ○ | ○ | | | |
| | 憲法 | | ○ | ○ | | | |
| | 自 然 科 学 | 国際関係論 | ○ | | ○ | | |
| | | 線形代数Ⅰ | ○ | | | | |
| | | | 線形代数Ⅱ | ○ | | | |
| | | 関数の基礎 | ○ | | | | |
| | | 微分積分Ⅰ | ○ | | | | |
| | | 微分積分Ⅱ | ○ | | | | |
| 確率・統計Ⅰ | | ○ | | | | | |
| 確率・統計Ⅱ | | ○ | | | | | |
| 物理学 | | ○ | ○ | | | | |
| 生物学 | | ○ | | | | | |
| 化学 | ○ | | | | | | |
| 総 合 | 健康とスポーツⅠ | ○ | | | ○ | | |
| | 健康とスポーツⅡ | ○ | | | ○ | | |
| | 健康とスポーツⅢ | ○ | | | ○ | | |
| | 健康とスポーツⅣ | ○ | | | ○ | | |
| | 海外事情(米国編) | | | ○ | ○ | | |
| | 海外事情(中国編) | | | ○ | ○ | | |
| | 国際コラボレーションA | | | ○ | ○ | | |
| | 国際コラボレーションB | | | ○ | ○ | | |
| | キャリアデザインⅠ | | ○ | | ○ | | |
| | キャリアデザインⅡ | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅢ | ○ | | | | | | |
| 留 学 生 向 け 科 目 | 日本語Ⅰ | | | ○ | ○ | | |
| | 日本語Ⅱ | | | ○ | ○ | | |
| | 日本語Ⅲ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本語Ⅳ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本事情 | | | ○ | ○ | | |

別表3 医療情報学科 臨床工学専攻 コンピテンシー・科目関連マップ(共通教育)

【教養教育科目】

| 授 業 科 目 の 名 称 | | | | コンピテンシー | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|--|------------|---------|---|---|---|
| | | | | A | B | C | D |
| 授 業 科 目 の 概 要 | 基 礎 教 育 科 目 | 教 養 基 礎 | 日本語表現Ⅰ | | ○ | | ○ |
| | | | 日本語表現Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | ビギナーズセミナーⅠ | ○ | ○ | | |
| | | | ビギナーズセミナーⅡ | | ○ | | ○ |
| | | 外 国 語 | 基礎英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 基礎英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅢA | | | ○ | ○ |
| | 初修外国語ⅢB | | | ○ | ○ | | |
| | 人 間 社 会 自 然 科 学 | 情 報 と ク リ テ ィ カ ル シ ン キ ン グ | 情報の世界 | | ○ | | ○ |
| | | | 情報倫理 | ○ | | | ○ |
| | | | ヘルスリテラシー入門 | ○ | ○ | | |
| | | 人 間 | 心理学 | ○ | | | ○ |
| | | | 文学 | ○ | | ○ | |
| | | | 歴史学 | | ○ | ○ | |
| | | | 哲学 | ○ | | | |
| | | 社 会 | 経済学Ⅰ | ○ | ○ | | |
| | | | 経済学Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 法学 | ○ | ○ | | |
| | | | 社会学 | ○ | ○ | | |
| | | | 憲法 | ○ | ○ | | |
| | | 自 然 科 学 | 国際関係論 | ○ | | ○ | |
| | | | 線形代数Ⅰ | ○ | | | |
| | | | 線形代数Ⅱ | ○ | | | |
| | | | 微分積分Ⅰ | ○ | | | |
| | | | 微分積分Ⅱ | ○ | | | |
| | | | 確率・統計Ⅰ | ○ | | | |
| | 確率・統計Ⅱ | | ○ | | | | |
| | 物理学 | | ○ | ○ | | | |
| | 生物学 | | ○ | | | | |
| | 化学 | | ○ | | | | |
| | 総 合 | 健康とスポーツⅠ | ○ | | | ○ | |
| | | 健康とスポーツⅡ | ○ | | | ○ | |
| | | 健康とスポーツⅢ | ○ | | | ○ | |
| | | 健康とスポーツⅣ | ○ | | | ○ | |
| | | 海外事情(米国編) | | | ○ | ○ | |
| 海外事情(中国編) | | | | ○ | ○ | | |
| 国際コラボレーションA | | | | ○ | ○ | | |
| 国際コラボレーションB | | | | ○ | ○ | | |
| キャリアデザインⅠ | | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅡ | | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅢ | | ○ | | | | | |
| 留 学 生 向 け 科 目 | | 日本語Ⅰ | | | ○ | ○ | |
| | | 日本語Ⅱ | | | ○ | ○ | |
| | 日本語Ⅲ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本語Ⅳ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本事情 | | | ○ | ○ | | |

別表3 医療情報学科 メディカルヘルスケア専攻 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

コンピテンシー一覧

| 記号 | コンピテンシー |
|-----|---|
| A-1 | 診療情報の管理ができ高度医療事務に対応できる。 |
| A-2 | 診療情報および医療情報を管理・分析し総合的に活用ができる。 |
| A-3 | 最新のIT技術を駆使して適切な医療情報システムの構築・運営ができる。 |
| B-1 | 食品の機能性・安全性、栄養について理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる。 |
| B-2 | バイオインフォマティクスの基礎知識を理解し、情報技術を医療および健康分野へ応用できる。 |
| B-3 | ICT技術を用いて健康情報の処理・管理を実践し、ヘルスリテラシー向上に貢献できる。 |

コンピテンシー科目関連マップ

| 科目名 | A-1 | A-2 | A-3 | B-1 | B-2 | B-3 |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 医学概論 | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 臨床医学総論 | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 解剖学 | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 生理学 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 医学用語概説 | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 医療制度論 | ○ | ○ | ○ | | | |
| 医療倫理概説 | ○ | ○ | | ○ | | |
| 病理学 | ○ | ○ | | ○ | ○ | |
| 生化学 | | | | ○ | ○ | |
| 看護学概論 | ○ | ○ | | ○ | | |
| 福祉総論 | ○ | ○ | | ○ | | |
| 臨床検査概論 | | ○ | ○ | ○ | | |
| 薬理学 | | | | ○ | | |
| 医用工学概論 | | ○ | | | | |
| 臨床医学Ⅰ | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 臨床医学Ⅱ | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 臨床医学Ⅲ | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 臨床医学Ⅳ | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 公衆衛生学 | ○ | ○ | | ○ | | |
| 医療安全管理学 | | ○ | ○ | | | |
| バイオインフォマティクス概論 | | | | | ○ | |
| 分子生物学 | | | | | ○ | |
| 栄養学 | | | | ○ | | |
| 食品化学 | | | | ○ | | |
| 食品関係法規 | | | | ○ | | |
| ライフステージ食デザイン | | | | ○ | | |
| 医用機器システム管理学 | ○ | ○ | ○ | | | |
| 医療情報学概論 | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| 医療事務総論 | ○ | ○ | | | | |
| 病院管理論 | ○ | ○ | | | | |
| 医療秘書概論 | ○ | | | | | |
| 診療情報管理学Ⅰ | ○ | ○ | | | | |
| 診療情報管理学Ⅱ | ○ | ○ | | | | |
| 診療報酬請求事務論 | ○ | ○ | | | | |
| 診療報酬請求事務論演習 | ○ | ○ | | | | |
| 医療統計学 | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 診療情報管理学Ⅲ | ○ | ○ | | | | |
| 診療情報管理学演習Ⅰ | ○ | ○ | | | | |
| 診療情報管理学演習Ⅱ | ○ | ○ | | | | |
| 国際医療統計分類Ⅰ | ○ | ○ | | | | |
| 国際医療統計分類Ⅱ | ○ | ○ | | | | |
| がん登録概論 | ○ | ○ | | | | |
| 放射線医科学概論 | | ○ | ○ | | | |
| 病院情報システム概説Ⅰ | | ○ | ○ | | | |
| 病院情報システム概説Ⅱ | | ○ | ○ | | | |
| 医療情報演習応用 | | ○ | ○ | | | |
| DPCマネジメント概説 | ○ | ○ | ○ | | | |
| 医療経営戦略論 | | ○ | | | | |
| 医療マーケティング論 | | ○ | | | | |
| 医療経営演習 | | ○ | | | | |
| 医療経済学概論 | | ○ | | ○ | | |
| ICT入門 | | | ○ | | | ○ |
| コンピュータシステムⅠ | | | ○ | | | ○ |
| コンピュータシステムⅡ | | | ○ | | | ○ |
| プログラミング入門 | | | ○ | | | ○ |

| | | | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|
| Javaプログラミング基礎演習 I | | | ○ | | | ○ |
| Javaプログラミング基礎演習 II | | | ○ | | | ○ |
| Web技術基礎 | | | ○ | | | ○ |
| システム開発基礎 I | | | ○ | | | ○ |
| ネットワークとセキュリティ I | | | ○ | | | ○ |
| ネットワークとセキュリティ II | | | ○ | | | ○ |
| 情報社会論 | | ○ | ○ | | | |
| 情報職業論 | | ○ | ○ | | | |
| 画像処理 | | | ○ | | | ○ |
| メディアデザイン特別講義 | | | ○ | | | ○ |
| 情報システム特別講義 | | | ○ | | | ○ |
| データサイエンス | | | ○ | | ○ | ○ |
| 医療情報特別講義 | | ○ | ○ | | | ○ |
| 病院実習 | ○ | ○ | ○ | | | |
| 医療情報演習 | | ○ | ○ | ○ | | |
| バイオテクノロジー実習 | | | | ○ | ○ | |
| ゼミナール I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ゼミナール II | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ゼミナール III | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 卒業論文 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| グローバルヘルスリテラシー | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| プロジェクトトライアル | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| BIとビッグデータ I | | ○ | ○ | | | ○ |
| BIとビッグデータ II | | ○ | ○ | | | ○ |

別表3 医療情報学科 臨床工学専攻 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

コンピテンシー一覧

| 記号 | コンピテンシー |
|-----|--|
| C-1 | 臨床工学技士に必要な基礎的な医学知識や臨床医学に関する知識を応用できる。 |
| C-2 | 臨床工学技士に必要な基礎的な工学的知識を理解し、生命維持装置や医療計測・治療機器の保守管理を安全に行うことができる能力に加え、IT技術を基盤とした医療情報技術を実践できる。 |
| C-3 | 医療機関におけるマネジメントに関する知識や、患者の健康維持に必要な食品・栄養に関する知識を有しており、患者や他の職種との円滑なコミュニケーションをとることができ、医療の高度化に貢献できる。 |

コンピテンシー科目関連マップ

| 科目名 | C-1 | C-2 | C-3 |
|------------------|-----|-----|-----|
| 医学概論 | ○ | | |
| 臨床医学総論 | ○ | | |
| 解剖学 | ○ | | |
| 生理学 | ○ | | |
| 病理学 | ○ | | |
| 医療制度論 | ○ | | |
| 医療倫理概説 | ○ | | |
| 生化学 | ○ | | |
| 看護学概論 | ○ | | ○ |
| 福祉総論 | ○ | | ○ |
| 臨床検査概論 | ○ | | |
| 薬理学 | ○ | | |
| 医用工学概論 | ○ | ○ | |
| 臨床医学Ⅰ | ○ | | |
| 臨床医学Ⅱ | ○ | | |
| 臨床医学Ⅲ | ○ | | |
| 臨床医学Ⅳ | ○ | | |
| 循環器学 | ○ | ○ | |
| 呼吸器学 | ○ | ○ | |
| 麻酔学 | ○ | ○ | |
| 手術・集中治療学 | ○ | ○ | |
| 泌尿器学 | ○ | ○ | |
| 免疫学 | ○ | | |
| 臨床工学関係法規 | ○ | | ○ |
| 公衆衛生学 | ○ | | ○ |
| 医療安全管理学 | ○ | ○ | ○ |
| 栄養学 | | | ○ |
| 食品化学 | | | ○ |
| 医療情報学概論 | | ○ | |
| 医療統計学 | ○ | ○ | |
| 医療経営概論 | | | ○ |
| 放射線医科学概論 | | ○ | ○ |
| 病院情報システム概説Ⅰ | | ○ | ○ |
| 病院情報システム概説Ⅱ | | ○ | ○ |
| 医療経営戦略論 | | | ○ |
| 医療マーケティング論 | | | ○ |
| 医療経営演習 | | | ○ |
| ICT入門 | | ○ | ○ |
| コンピュータシステムⅠ | | ○ | |
| コンピュータシステムⅡ | | ○ | |
| プログラミング入門 | | ○ | |
| Javaプログラミング基礎演習Ⅰ | | ○ | |
| Javaプログラミング基礎演習Ⅱ | | ○ | |
| Web技術基礎 | | ○ | |
| システム開発基礎Ⅰ | | ○ | |
| ネットワークとセキュリティⅠ | | ○ | |

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

別表4 医療情報学科 専攻別・コース別カリキュラムポイント

メディカルヘルスケア専攻 コース別カリキュラムポイント

| | |
|------------------|---|
| <p>診療情報管理コース</p> | <p>基礎的医学知識、医療事務、診療情報管理、医療情報システム、医療管理について体系的かつ横断的に学習します。具体的には、臨床医学などの基礎的医学知識、医療事務総論や病院管理論などの医療事務、診療情報管理学やがん登録概論などの診療情報管理、コンピュータシステムやネットワークセキュリティなどの医療情報システム、医療経営戦略論などの医療管理の知識を身につけます。さらに、コミュニケーション能力や実践力を高めるために、病院実習およびゼミナールにおける体験的学習のカリキュラムが組まれています。</p> |
| <p>健康情報科学コース</p> | <p>医学および栄養学と食品化学、バイオインフォマティクス、情報処理技術を体系的に学習します。具体的には、幅広い基礎医学知識を習得するとともに、栄養学や食品化学、食品関係法規、人のライフステージに合わせた食デザイン、また、生化学・分子生物学の基礎的知識や遺伝子などの生命情報を解析するバイオインフォマティクス、医療や保健分野の情報技術者としてのコンピュータシステムやプログラミング言語などを学びます。医療・食と健康・情報分野を横断的に理解し、幅広い視点で健康増進や疾病予防に関わる課題に取り組む人材として社会に貢献できる能力を高めるためのカリキュラムになっています。</p> |

臨床工学専攻 コース別カリキュラムポイント

| | |
|------------------|--|
| <p>臨床工学技士コース</p> | <p>臨床工学技士国家試験受験のために必要な医学、工学のカリキュラムに加え情報の内容をそれぞれ基礎から応用に向けて配置してます。それぞれのカリキュラムは講義による基礎的な内容の学習からはじまり、より臨床に近い応用的な内容となっており、さらに実験・実習により深く理解できるよう配置されてます。これらの学内における講義・実習をもとに病院実習および卒業研究において将来に向けて発展できる能力を高めていきます。これらの一連のカリキュラムを通し医療に携わる職業人として必要な人間性や使命感・倫理観を醸成をしていきます。</p> |
|------------------|--|

別表5 医療情報学科 専攻別・コース別履修推奨科目(専門教育)

医療情報学科 メディカルヘルスケア専攻

【専門教育科目】

| 授 | 業 | 科 | 目 | の | 名 | 称 | 授 | 単 | | 備 | | | | | | | | | | | | |
|-------------|-----|---|---|---|---|------------------|---------------|-----|---|--------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------|-----|---|---|
| | | | | | | | | 行 | 単 | | 考 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | う | 修 | 選 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | 年 | 修 | 選 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | 次 | 修 | 選 | | | | | | | | | | | | | |
| 業 | 門 | 医 | 学 | 科 | 目 | 医学概論 | 1 | 2 | | ・必修科目36単位を修得 ・選択科目42単位以上を修得 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 臨床医学総論 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 解剖学 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 生理学 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医学用語概説 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医療制度論 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医療倫理概説 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 病理学 | 1 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 生化学 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 看護学概論 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 福祉総論 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 臨床検査概論 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 薬理学 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医用工学概論 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 臨床医学Ⅰ | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 臨床医学Ⅱ | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 臨床医学Ⅲ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 臨床医学Ⅳ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 公衆衛生学 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医療安全管理学 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | バイオインフォマティクス概論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 分子生物学 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 栄養学 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 食品化学 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 食品関係法規 | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | ライフステージ食デザイン | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医用機器システム管理学 | 4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 業 | 教 | 医 | 療 | | 情 | 報 | シ | ス | テ | ム | 科 | 目 | 医療情報学概論 | 1 | 2 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 医療事務総論 | 1 | 2 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 病院管理論 | 2 | | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 医療秘書概論 | 2 | | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 診療情報管理学Ⅰ | 2 | | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 診療情報管理学Ⅱ | 2 | | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 診療報酬請求事務論 | 2 | | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 診療報酬請求事務論演習 | 2 | | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 医療統計学 | 2 | | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 診療情報管理学Ⅲ | 3・4 | | 2 |
| 診療情報管理学演習Ⅰ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 診療情報管理学演習Ⅱ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 国際医療統計分類Ⅰ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 国際医療統計分類Ⅱ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| がん登録概論 | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 放射線医科学概論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 病院情報システム概説Ⅰ | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 病院情報システム概説Ⅱ | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 医療情報演習応用 | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DPCマネジメント概説 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 医療経営戦略論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 医療マーケティング論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 医療経営演習 | 4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 医療経済学概論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 業 | 概 | 情 | 報 | 科 | 目 | ICT入門 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | コンピュータシステムⅠ | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | コンピュータシステムⅡ | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | プログラミング入門 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | Javaプログラミング基礎演習Ⅰ | 1 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | Javaプログラミング基礎演習Ⅱ | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | Web技術基礎 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | システム開発基礎Ⅰ | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | ネットワークとセキュリティⅠ | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | ネットワークとセキュリティⅡ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 情報社会論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 情報職業論 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 画像処理 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | メディアデザイン特別講義 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 情報システム特別講義 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | データサイエンス | 3・4 | | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医療情報特別講義 | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| 業 | 要 | 演 | 習 | 科 | 目 | 病院実習 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 医療情報演習 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | バイオテクノロジー実習 | 3 | | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | ゼミナールⅠ | 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | ゼミナールⅡ | 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | ゼミナールⅢ | 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 卒業論文 | 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| 業 | 目 | 科 | 横 | 学 | 目 | 断 | グローバルヘルスリテラシー | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | プロジェクトトライアル | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | BIとビッグデータⅠ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | BIとビッグデータⅡ | 3・4 | | 2 | | | | | | | | | | | | |

専門教育科目からの
卒業に必要な単位数
78単位以上

別表5 医療情報学科 専攻別・コース別履修推奨科目(専門教育)

医療情報学科 臨床工学専攻

【専門教育科目】

| 授業科目の名称 | | 授業を行う年次 | 単位数 | | 備考 |
|----------------|----|------------------|-----|----|-------------------------------|
| | | | 必修 | 選択 | |
| 業 | 門 | 医学概論 | 1 | 2 | ・必修科目99単位を修得 ・選択科目2単位以上を修得 |
| | | 臨床医学総論 | 1 | 2 | |
| | | 解剖学 | 1 | 2 | |
| | | 生理学 | 1 | 2 | |
| | | 病理学 | 1 | 2 | |
| | | 医療制度論 | 2 | 2 | |
| | | 医療倫理概説 | 3 | 2 | |
| | | 生化学 | 2 | 2 | |
| | | 看護学概論 | 2 | 2 | |
| | | 福祉総論 | 2 | 2 | |
| 科 | 療 | 臨床検査概論 | 2 | 2 | |
| | | 薬理学 | 2 | 2 | |
| | | 医用工学概論 | 1 | 2 | |
| | | 臨床医学Ⅰ | 2 | 2 | |
| | | 臨床医学Ⅱ | 2 | 2 | |
| | | 臨床医学Ⅲ | 3 | 2 | |
| | | 臨床医学Ⅳ | 3 | 2 | |
| | | 循環器学 | 3 | 1 | |
| | | 呼吸器学 | 3 | 1 | |
| | | 麻酔学 | 4 | 1 | |
| 目 | 教 | 手術・集中治療学 | 4 | 1 | |
| | | 泌尿器学 | 3 | 1 | |
| | | 免疫学 | 4 | 1 | |
| | | 臨床工学関係法規 | 4 | 1 | |
| | | 公衆衛生学 | 4 | 2 | |
| | | 医療安全管理学 | 2 | 2 | |
| | | 栄養学 | 4 | 2 | |
| | | 食品化学 | 3・4 | 2 | |
| | | 医療情報学概論 | 1 | 2 | |
| | | 医療統計学 | 2 | 2 | |
| の | 育 | 医療経営概論 | 3・4 | 2 | |
| | | 放射線医科学概論 | 3 | 2 | |
| | | 病院情報システム概説Ⅰ | 4 | 1 | |
| | | 病院情報システム概説Ⅱ | 4 | 1 | |
| | | 医療経営戦略論 | 4 | 2 | |
| | | 医療マーケティング論 | 4 | 2 | |
| | | 医療経営演習 | 4 | 2 | |
| | | ICT入門 | 1 | 2 | |
| | | コンピュータシステムⅠ | 2 | 2 | |
| | | コンピュータシステムⅡ | 3 | 2 | |
| 概 | 科 | プログラミング入門 | 2 | 2 | |
| | | Javaプログラミング基礎演習Ⅰ | 2 | 2 | |
| | | Javaプログラミング基礎演習Ⅱ | 3 | 2 | |
| | | Web技術基礎 | 4 | 2 | |
| | | システム開発基礎Ⅰ | 2 | 2 | |
| | | ネットワークとセキュリティⅠ | 2 | 2 | |
| | | ネットワークとセキュリティⅡ | 3・4 | 2 | |
| | | 情報社会論 | 3・4 | 2 | |
| | | 画像処理 | 4 | 2 | |
| | | メディアデザイン特別講義 | 3・4 | 2 | |
| 要 | 目 | データサイエンス | 4 | 1 | |
| | | 医療情報特別講義 | 3・4 | 2 | |
| | | 応用数学Ⅰ | 1 | 2 | |
| | | 応用数学Ⅱ | 1 | 2 | |
| | | 電子工学Ⅰ | 1 | 1 | |
| | | 電子工学Ⅱ | 2 | 1 | |
| | | 電気工学Ⅰ | 1 | 1 | |
| | | 電気工学Ⅱ | 2 | 1 | |
| | | 臨床工学基礎実験 | 2 | 2 | |
| | | 機械工学 | 2 | 2 | |
| 物性工学 | 2 | 1 | | | |
| 材料工学 | 1 | 1 | | | |
| 計測工学 | 2 | 1 | | | |
| 医用治療機器学 | 2 | 2 | | | |
| 医用治療機器学演習 | 3 | 1 | | | |
| 生体計測装置学 | 2 | 2 | | | |
| 生体計測装置学演習 | 3 | 1 | | | |
| 医用機器システム管理学 | 4 | 1 | | | |
| 医用機器学実習 | 3 | 1 | | | |
| 生体機能代行装置学Ⅰ | 2 | 2 | | | |
| 生体機能代行装置学Ⅱ | 2 | 2 | | | |
| 生体機能代行装置学Ⅲ | 3 | 2 | | | |
| 生体機能代行装置学Ⅳ | 3 | 2 | | | |
| 生体機能代行装置学実習Ⅰ | 3 | 2 | | | |
| 生体機能代行装置学実習Ⅱ | 3 | 2 | | | |
| 臨床実習 | 3 | 4 | | | |
| ゼミナール | 4 | 2 | | | |
| 卒業論文 | 4 | 2 | | | |
| 断学 科部 目横 | 目横 | グローバルヘルスリテラシー | 3・4 | 2 | |
| | | プロジェクトトライアル | 4 | 2 | |
| | | BIとビッグデータⅠ | 4 | 2 | |
| | | BIとビッグデータⅡ | 4 | 2 | |

専門教育科目からの
卒業に必要な単位数
101単位以上

別表6 医療情報学科 専攻別・コース別履修指導方法

メディカルヘルスケア専攻 コース別履修指導方法

| | |
|------------------|---|
| <p>診療情報管理コース</p> | <p>本コースは、医療事務、診療情報管理、医療情報システム、医療管理について学ぶことができるカリキュラムになっています。そのため、基礎的医学関連科目、医療事務関連科目、診療情報管理関連科目、医療情報システム関連科目、医療管理関連科目を体系的かつ横断的に学習ができる履修指導方法をとっています。さらに、社会人として必要なコミュニケーション能力や主体的に問題解決できる実践能力を修得するために、病院実習およびゼミナールをはじめとする少人数における体験的学習指導も含まれています。</p> |
| <p>健康情報科学コース</p> | <p>本コースは、医療、食と健康、情報を体系的に学ぶことができるカリキュラムになっています。そのため、推薦する専門科目は、基礎医学知識に関する医学分野、生化学や分子生物学などバイオインフォマティクス分野、栄養学や食品化学など食と健康に関する分野、医療や保健のための情報処理技術に関する分野の4つの分野に関連する科目で構成されています。これらの履修によって、医療、食と健康、情報に関する基礎知識と技術を横断的に修得することができます。</p> |

臨床工学専攻 コース別履修指導方法

| | |
|------------------|--|
| <p>臨床工学技士コース</p> | <p>本コースのカリキュラムはほとんど必修となっています。1年生の基礎的な内容の講義から始め徐々に応用的な内容の講義につづき、実験や実習を通してより深い理解と知識に確認を行う体系的なカリキュラムですので、特別な事情がない限り履修順を変えたり再履修することは望ましくなく、すべての必修科目を一つずつ理解して習得することが重要となります。専門分野の選択科目は最低2単位の修得が必要ですので、自身の将来や興味に合わせて栄養分野、医療経営分野、情報分野から選択することになります。</p> |
|------------------|--|

情報メディア学部 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

デジタルコンテンツのクリエイターや ICT（情報通信技術）のエンジニアに必要な知識と技術を習得できる科目体系を提供します。

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

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」では、「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」では、中核的な必修科目群「情報とクリティカルシンキング」と、その基盤となる「人間」「社会」「自然」により、価値ある情報を見極める能力を高める能力を獲得するため、物事を幅広い視野からとらえる力と論理的思考力を育成します。「情報とクリティカルシンキング」には、「情報倫理」も配置しています。
- ③ 「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、異文化を理解し、国際感覚にすぐれた人材を育成します。さらに、キャリア教育により市民としての倫理観と自覚をもち、社会に貢献できる人材を育成します。

専門教育

情報メディアに関する基礎的な知識や技能を基盤に、情報社会の発展に貢献できる人材を育成するために専攻を配置しています。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設置しています。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設置しています。ディプロマ・ポリシーであげたコンピテンシーを達成するために、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。情報メディア共通基礎科目では、それぞれの専攻の基礎となる知識を習得し、大学への適応と自らの適性を学ぶために設定しています。各専攻の基礎科目では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、応用科目へと段階的に学修し、プロジェクト系科目において総合的な応用力を身につけるために配置しています。また、情報メディア専門科目の他に学部横断科目として、近年重要になっているヘルスリテラシーやビッグデータ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できるように配置しています。

2. 教育の方法

教育の方法については以下のように定めています。

- 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、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」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ています。
- ③ 「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ています。
- ④ 共通基礎科目では、それぞれの専攻の基礎となる知識を習得し大学への適応と自らの適性を学び、生涯にわたり学び続ける力を育成し、コンピテンシーのうち、主に知識と心構えの達成につながります。
- ⑤ 各専攻の基礎科目では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、応用科目へと段階的に学修し、プロジェクト系科目において総合的な応用力を身につけるように工夫しています。その中で現代の IT 社会に必要なマルチメディア制作技術や IoT やアプリケーション開発技術を身につけることができコンピテンシーのうちスキルの達成につながります。

学修成果の評価は以下の方法で行います。

- ① 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 健康とスポーツ等実技系の科目では、実技で評価します。
- ③ 知識伝達型の科目では、小テスト・定期試験・宿題・レポート等で評価します。
- ④ 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等の能力で評価をします。
- ⑤ 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。

なお、コンピテンシー科目関連マップを別表 3 に示します。

3. 専攻別・コース別カリキュラムポイント

専攻別・コース別カリキュラムポイントを別表 4 に、コース別履修推奨科目を別表 5 に示します。

4. 専攻別・コース別履修指導方法

専攻別・コース別履修指導方法を別表 6 に示します。

5. 資格

以下に列記したような各種資格の取得を推奨しています。

- ・CG クリエイター検定（ベーシック／エキスパート）
- ・Web デザイナー検定（ベーシック／エキスパート）
- ・マルチメディア検定（ベーシック／エキスパート）
- ・色彩検定 1 級
- ・IT パスポート試験
- ・基本情報技術者試験
- ・応用情報技術者試験

- ネットワークスペシャリスト試験
- LPIC 試験 (Linux Professional Institute Japan) (LPIC-1/LPIC -2)
- CAD 利用技術者試験 2 級

別表3 情報メディア学科 コンピテンシー・科目関連マップ(共通教育)

【教養教育科目】

| 授 業 科 目 の 名 称 | | | | コンピテンシー | | | |
|---------------------------------|----------------------------|--|------------|---------|---|---|---|
| | | | | A | B | C | D |
| 授 業 科 目 の 概 要 | 基 礎 教 育 科 目 | 教 養 基 礎 | 日本語表現Ⅰ | | ○ | | ○ |
| | | | 日本語表現Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 基礎数学A | ○ | | | |
| | | | 基礎数学B | ○ | | | |
| | | | ビギナーズセミナーⅠ | ○ | ○ | | |
| | | | ビギナーズセミナーⅡ | | ○ | | ○ |
| | | 外 国 語 | 基礎英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 基礎英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 実用英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 英語表現ⅡB | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語A | | | ○ | ○ |
| | | | 職業英語B | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅠB | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡA | | | ○ | ○ |
| | | | 初修外国語ⅡB | | | ○ | ○ |
| | 初修外国語ⅢA | | | ○ | ○ | | |
| | 初修外国語ⅢB | | | ○ | ○ | | |
| | 人 間 社 会 | 情 報 と ク リ テ ィ カ ル シ ン キ ン グ | 情報の世界 | | ○ | | ○ |
| | | | 情報倫理 | ○ | | | ○ |
| | | | ヘルスリテラシー入門 | ○ | ○ | | |
| | | 人 間 | 心理学 | ○ | | | ○ |
| | | | 文学 | ○ | | ○ | |
| | | | 歴史学 | | ○ | ○ | |
| | | | 哲学 | ○ | | | |
| | | 社 会 | 経済学Ⅰ | ○ | ○ | | |
| | | | 経済学Ⅱ | ○ | ○ | | |
| | | | 法学 | ○ | ○ | | |
| | 社会学 | | ○ | ○ | | | |
| | 憲法 | | ○ | ○ | | | |
| | 国際関係論 | | ○ | | ○ | | |
| | 自 然 科 学 | 線形代数Ⅰ | ○ | | | | |
| | | 線形代数Ⅱ | ○ | | | | |
| | | 関数の基礎 | ○ | | | | |
| | | 微分積分Ⅰ | ○ | | | | |
| | | 微分積分Ⅱ | ○ | | | | |
| | | 確率・統計Ⅰ | ○ | | | | |
| | | 確率・統計Ⅱ | ○ | | | | |
| | | 物理学 | ○ | ○ | | | |
| | | 生物学 | ○ | | | | |
| | | 化学 | ○ | | | | |
| | 総 合 | 健康とスポーツⅠ | ○ | | | ○ | |
| | | 健康とスポーツⅡ | ○ | | | ○ | |
| 健康とスポーツⅢ | | ○ | | | ○ | | |
| 健康とスポーツⅣ | | ○ | | | ○ | | |
| 海外事情(米国編) | | | | ○ | ○ | | |
| 海外事情(中国編) | | | | ○ | ○ | | |
| 国際コラボレーションA | | | | ○ | ○ | | |
| 国際コラボレーションB | | | | ○ | ○ | | |
| キャリアデザインⅠ | | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅡ | | | ○ | | ○ | | |
| キャリアデザインⅢ | | ○ | | | | | |
| 留 学 生 向 け 科 目 | | 日本語Ⅰ | | | ○ | ○ | |
| | | 日本語Ⅱ | | | ○ | ○ | |
| | 日本語Ⅲ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本語Ⅳ | | ○ | | ○ | | |
| | 日本事情 | | | ○ | ○ | | |

別表3 情報メディア学科 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

メディアデザイン専攻 コンピテンシー一覧

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

メディアデザイン専攻 コンピテンシー科目関連マップ

| 科目名 | A | | | B | | | C | | | | D | | | | | E | | | F | | G | | | | 備考 | |
|-----------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| | A-1 | A-2 | A-3 | B-1 | B-2 | B-3 | C-1 | C-2 | C-3 | C-4 | D-1 | D-2 | D-3 | D-4 | D-5 | E-1 | E-2 | E-3 | F-1 | F-2 | G-1 | G-2 | G-3 | G-4 | | |
| 共通基礎科目 | 情報メディア入門 | | | | ○ | | | ○ | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| | 初修情報メディア学Ⅰ | | | | ○ | | | ○ | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| | 初修情報メディア学Ⅱ | | | | ○ | | | ○ | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| | 発想法演習 | ○ | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| | ICT入門 | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | ○ | ○ | | | | | | |
| | 情報メディアパスポート | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報メディアの数学Ⅰ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| | 芸術論 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | |
| | 芸術演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デザインプログラミング演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報メディア特別演習 | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | |
| | 経営系科目A | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | 経営系科目B | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | |
| デザイン系基礎科目 | Webデザイン基礎演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デッサン | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | メディアデザインの基礎演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デザインエレメンツ・演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | 図形科学の基礎 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| テクノロジ系基礎科目 | 特別実習B | | ○ | ○ | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | HTMLコーディング演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | メディア技術演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | コンピュータ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| | プログラミング演習Ⅰ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | プログラミング演習Ⅱ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | 特別実習A | | | | | | | | | | | ○ | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| | IoT時代のセキュリティ | | | | | | | | | | | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | |
| | ゼミナールⅠ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| | ゼミナールⅡ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| 共通応用科目 | 卒業研究Ⅰ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| | 卒業研究Ⅱ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| | 卒業研究Ⅲ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| | 卒業研究Ⅳ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| | インターンシップ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | CGプログラミング | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | e-ラーニング | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デザインシンキング | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | |
| | 情報システム特別講義 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| | メディアデザイン特別講義 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| デザイン系応用科目 | ビジュアル構成・演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | 色彩・デザイン演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デジタルサウンド | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | ビジュアルエフェクト演習 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| | 行動とデザイン | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | デジタルサウンド・演習 | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | DTP | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| クリエイティブ・マネージメント | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | | | ○ | | | |
| テクノロジ系応用科目 | システム情報系科目A | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | システム情報系科目B | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | コンピュータゲーム開発論 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| | SQL入門 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | インターネットの仕組み | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | ゲーム開発の最新動向 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| | 音声情報処理 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | 画像情報処理 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | 映画基礎演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | アニメーション基礎演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| 専門コース系科目 | Web制作演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | 3DCG演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | メディアプログラミング演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | ゲームプログラミング・演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | ゲームCG演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | ゲーム制作演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | モバイルアプリ演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | Webプログラミング演習 | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報メディアの数学Ⅱ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | インターネットセキュリティの技術 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| Linux入門 | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |

別表3 情報メディア学科 コンピテンシー科目関連マップ(専門教育)

メディアテクノロジー専攻 コンピテンシー一覧

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

メディアテクノロジー専攻 コンピテンシー科目関連マップ

| 科目名 | A | | B | | | | | C | | | | | D | | | E | | | | | 備考 |
|------------------|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| | A-1 | A-2 | B-1 | B-2 | B-3 | B-4 | B-5 | C-1 | C-2 | C-3 | C-4 | C-5 | D-1 | D-2 | D-3 | E-1 | E-2 | E-3 | E-4 | E-5 | |
| 共通基礎科目 | 情報メディア入門 | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 初修情報メディア学 I | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 初修情報メディア学 II | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 発想法演習 | | | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | | |
| | ICT入門 | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報メディアパスポート | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報メディアの数学 I | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 芸術論 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| | 芸術演習 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| | デザインプログラミング演習 | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報メディア特別演習 | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 経営系科目A | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| 経営系科目B | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | |
| デザイン系基礎科目 | Webデザイン基礎演習 | ○ | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デッサン | ○ | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | メディアデザインの基礎演習 | ○ | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | デザインエレメンツ・演習 | ○ | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | 図形科学の基礎 | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 特別実習B | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| テクノロジー系基礎科目 | HTMLコーディング演習 | | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | ○ | | | | |
| | メディア技術演習 | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | コンピュータ | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | プログラミング演習 I | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | プログラミング演習 II | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 特別実習A | | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| 共通応用科目 | IoT時代のセキュリティ | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ |
| | ゼミナール I | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | ゼミナール II | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | 卒業研究 I | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | 卒業研究 II | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | 卒業研究 III | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | 卒業研究 IV | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | インターンシップ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| | CGプログラミング | | | ○ | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | e-ラーニング | | | | | | | | | | | | | | | ○ | | ○ | | | |
| | デザインシンキング | | | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| | 情報システム特別講義 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | |
| メディアデザイン特別講義 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | |
| デザイン系応用科目 | ビジュアル構成・演習 | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | |
| | 色彩・デザイン演習 | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | |
| | デジタルサウンド | | | | | | | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | ビジュアルエフェクト演習 | | | | | | | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | 行動とデザイン | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | ○ | | ○ | ○ | | |
| | デジタルサウンド・演習 | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| テクノロジー系応用科目 | DTP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | クリエイティブ・マネージメント | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | システム情報系科目A | | | | ○ | | | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| | システム情報系科目B | | | | ○ | | | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| | コンピュータゲーム開発論 | | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | |
| | SQL入門 | | | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| | インターネットの仕組み | | | | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | |
| | ゲーム開発の最新動向 | | | ○ | ○ | | ○ | ○ | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| | 音声情報処理 | | | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | ○ | | |
| | 画像情報処理 | | | ○ | ○ | | | | | ○ | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| 専門コース系科目 | ソフトウェアデザイン | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |
| | Webアプリケーション開発演習 I | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| | Webアプリケーション開発演習 II | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| | 映画基礎演習 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | アニメーション基礎演習 | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | |
| | Web制作演習 | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| | 3DCG演習 | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | メディアプログラミング演習 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ゲームプログラミング・演習 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ゲームCG演習 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ゲーム制作演習 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| モバイルアプリ演習 | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| Webプログラミング演習 | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 情報メディアの数学 II | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |
| インターネットセキュリティの技術 | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| Linux入門 | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|-------------------|--|--|---|---|---|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|
| プロジェクト系科目 | Web制作プロジェクト | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | |
| | メディアアート制作プロジェクト | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | ゲーム制作プロジェクト | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | アプリ制作プロジェクト | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | ネットワーク演習 | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| | プロジェクトトライアル I | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | プロジェクトトライアル II | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | 地域貢献プロジェクト | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | ステップアッププロジェクト II | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | ステップアッププロジェクト III | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| 断学部横 科目 | BIとビッグデータ I | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | BIとビッグデータ II | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| | ステップアッププロジェクト I | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| | グローバルヘルスリテラシー | | | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | | |

別表4 情報メディア学科 専攻別・コース別カリキュラムポイント

メディアデザイン専攻 コース別カリキュラムポイント

| | |
|---------------|---|
| 映像・アニメーションコース | ショートフィルムなどの実写映像制作技術、アニメーションの原理・技術、さらに新時代の映像制作技術と表現の考え方を学びます。 |
| ウェブデザインコース | 新しい技術を取り入れたウェブサイトの制作方法や、人を惹きつける斬新なウェブデザインの考え方について学びます。 |
| グラフィックデザインコース | 使いやすさ、見やすさを考慮した上で、ポスターなどの広告のデザイン、コンピュータを使った本のデザイン技法と考え方などを学びます。 |
| 3DCGコース | 3DCGの静止画・動画制作の基礎と応用を学ぶとともに、モーションキャプチャなどを用いた高度な作品作りを学びます。 |
| メディアアートコース | 映像やグラフィック、CGなどとICT 技術を組み合わせ、対話的な作品やプロジェクションマッピング等の見る人に興味と驚きを与える新しい作品制作の考え方と表現技術を学びます。 |

メディアテクノロジー専攻 コース別カリキュラムポイント

| | |
|--------------------|--|
| メディアプログラミングコース | DTMやCADのソフトウェアの操作法や、モーションキャプチャ、映像、サウンドなどのデジタルコンテンツを処理するプログラムを学びます。 |
| ゲームプログラミングコース | ゲームプログラムの基礎から応用まで、さらに制御技術と新しいアイデアをゲームに反映するプログラムを学びます。 |
| モバイルアプリケーションコース | スマートフォンや携帯端末上で動作するアプリケーションシステムを構築するために必要な知識とプログラミング技術を学びます。 |
| インターネットアプリケーションコース | インターネットやLAN上で動作するアプリケーションシステムを構築するために必要な知識とプログラミング技術を学びます。 |
| インターネットセキュリティコース | ネットワークの設計、管理、運用、ネットワークプログラミング、さらに現在もっとも必要とされているセキュリティ技術を学びます。 |

別表5 情報メディア学科 専攻別・コース別履修推奨科目

メディアデザイン専攻 コース別履修推奨科目

| 科目区分 | 授業科目の名称 | 授業を行う年次 | 単位数 | | 映像・アニメーションコース | ウェブデザインコース | グラフィックデザインコース | 3DCGコース | メディアアートコース |
|------------------|-----------------|---------|-----|----|---------------|------------|---------------|---------|------------|
| | | | 必修 | 選択 | | | | | |
| 共通基礎科目 | 情報メディア入門 | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 初修情報メディア学Ⅰ | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 初修情報メディア学Ⅱ | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 発想法演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | ICT入門 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 情報メディアパスポート | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 情報メディアの数学Ⅰ | 2 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 芸術論 | 1 | 2 | | ○ | | | | ○ |
| | 芸術演習 | 2 | 2 | | | | | | ○ |
| | デザインプログラミング演習 | 2 | 2 | | | | | | ○ |
| | 情報メディア特別演習 | 3 | 2 | | | | | | |
| 経営系科目A | 3 | 2 | | | | | | | |
| 経営系科目B | 3 | 2 | | | | | | | |
| デザイン系基礎科目 | Webデザイン基礎演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | デッサン | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | メディアデザイン基礎演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | デザインエレメント・演習 | 1 | 4 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 図形科学の基礎 | 2 | 4 | | | | | ○ | ○ |
| | 特別実習B | 2 | 1 | | | | | ○ | ○ |
| テクノロジー系基礎科目 | HTMLコーディング演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | メディア技術演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | コンピュータ | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | プログラミング演習Ⅰ | 1 | 2 | | | ○ | | | ○ |
| | プログラミング演習Ⅱ | 2 | 2 | | | ○ | | | |
| | 特別実習A | 2 | 1 | | | | | | |
| 共通応用科目 | IoT時代のセキュリティ | 2 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | ゼミナールⅠ | 3 | 4 | | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | ゼミナールⅡ | 4 | 4 | | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | 卒業研究Ⅰ | 4 | 2 | | | | | | |
| | 卒業研究Ⅱ | 4 | 2 | | | | | | |
| | 卒業研究Ⅲ | 4 | 2 | | | | | | |
| | 卒業研究Ⅳ | 4 | 2 | | | | | | |
| | インターンシップ | 3 | 2 | | | | | | |
| | CGプログラミング | 3 | 2 | | | | | | |
| | eラーニング | 3 | 2 | | | | | | |
| | デザインシンキング | 3 | 2 | | | | | | |
| 情報システム特別講義 | 2 | 2 | | | | | | | |
| メディアデザイン特別講義 | 2 | 2 | | | | | | | |
| デザイン系応用科目 | ビジュアル構成・演習 | 2 | 4 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 色彩・デザイン演習 | 2 | 4 | | ○ | ○ | ○ | | |
| | デジタルサウンド | 2 | 2 | | ○ | | | | ○ |
| | ビジュアルエフェクト演習 | 2 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ |
| | 行動とデザイン | 2 | 2 | | | ○ | | | ○ |
| | デジタルサウンド・演習 | 2 | 4 | | ○ | | | | ○ |
| | DTP | 3 | 2 | | | ○ | | | |
| クリエイティブ・マネージメント | 3 | 2 | | | | | | | |
| テクノロジー系応用科目 | システム情報系科目A | 2 | 4 | | | | | | |
| | システム情報系科目B | 2 | 4 | | | | | | |
| | コンピュータゲーム開発論 | 2 | 2 | | | | | | |
| | SQL入門 | 2 | 2 | | | ○ | | | |
| | インターネットの仕組み | 2 | 2 | | | | | | |
| | ゲーム開発の最新動向 | 3 | 2 | | | | | | |
| | 音声情報処理 | 3 | 2 | | | | | | |
| | 画像情報処理 | 3 | 2 | | | | | | |
| 専門コース系科目 | 映画基礎演習 | 2 | 4 | | ○ | | | | |
| | アニメーション基礎演習 | 2 | 4 | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| | Web制作演習 | 2 | 4 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 3DCG演習 | 2 | 4 | | | | ○ | ○ | ○ |
| | メディアプログラミング演習 | 2 | 4 | | | | | | ○ |
| | ゲームプログラミング・演習 | 2 | 4 | | | | | | |
| | ゲームCG演習 | 2 | 2 | | | | ○ | | |
| | ゲーム制作演習 | 3 | 2 | | | | ○ | | |
| | モバイルアプリ演習 | 2 | 4 | | | | | | |
| | Webプログラミング演習 | 2 | 4 | | | ○ | | | |
| | 情報メディアの数学Ⅱ | 2 | 2 | | | | | | |
| インターネットセキュリティの技術 | 3 | 2 | | | | | | | |
| Linux入門 | 3 | 2 | | | | | | | |
| プロジェクト系科目 | 映像制作プロジェクト | 2 | 4 | | ○ | | | | |
| | グラフィック制作プロジェクト | 2 | 4 | | | ○ | | | |
| | Web制作プロジェクト | 2 | 4 | | | ○ | | | |
| | メディアアート制作プロジェクト | 3 | 4 | | | | ○ | ○ | ○ |
| | ゲーム制作プロジェクト | 3 | 4 | | | | ○ | | |
| | アプリ制作プロジェクト | 3 | 4 | | | | | | |
| | プロジェクトトライアルⅠ | 2 | 2 | | | | | | |
| | プロジェクトトライアルⅡ | 3 | 2 | | | | | | |
| | 地域貢献プロジェクト | 3 | 2 | | | | | | |
| | ステップアッププロジェクトⅡ | 3 | 2 | | | | | | |
| 学部横断科目 | ステップアッププロジェクトⅢ | 4 | 2 | | | | | | |
| | BⅠとビッグデータⅠ | 3 | 2 | | | | | | |
| | BⅠとビッグデータⅡ | 3 | 2 | | | | | | |
| | ステップアッププロジェクトⅠ | 3 | 2 | | | | | | |
| グローバルヘルスリテラシー | 3 | 2 | | | | | | | |

○：各コースで履修することが望ましい。

別表5 情報メディア学科 専攻別・コース別履修推奨科目

メディアテクノロジー専攻 コース別履修推奨科目

| 科目区分 | 授業科目の名称 | 授業を行う年次 | 単位数 | | メディアプログラミングコース | ゲームプログラミングコース | モバイルアプリケーションコース | インターネットアプリケーションコース | インターネットセキュリティコース |
|------------------|------------------|-------------|-----|----|----------------|---------------|-----------------|--------------------|------------------|
| | | | 必修 | 選択 | | | | | |
| 共通基礎科目 | 情報メディア入門 | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 初修情報メディア学Ⅰ | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 初修情報メディア学Ⅱ | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 発想法演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | ICT入門 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 情報メディアパスポート | 1 | 1 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 情報メディアの数学Ⅰ | 2 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 芸術論 | 1 | 2 | | | | | | |
| | 芸術演習 | 2 | 2 | | | | | | |
| | デザインプログラミング演習 | 2 | 2 | | ○ | | | | |
| | 情報メディア特別演習 | 3 | 2 | | | | | | |
| | 経営系科目A | 3 | 2 | | | | | | |
| | 経営系科目B | 3 | 2 | | | | | | |
| | デザイン系基礎科目 | Webデザイン基礎演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| デッサン | | 1 | 2 | | ○ | | | | |
| メディアデザインの基礎演習 | | 1 | 2 | | ○ | | | | |
| デザインエレメント・演習 | | 1 | 4 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 図形学の基礎 | | 2 | 4 | | | | | | |
| 特別実習B | 2 | 1 | | | | | | | |
| テクノロジー系基礎科目 | HTMLコーディング演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | メディア技術演習 | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | コンピュータ | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | プログラミング演習Ⅰ | 1 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | プログラミング演習Ⅱ | 2 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 特別実習A | 2 | 1 | | | | | | | |
| 共通応用科目 | IoT時代のセキュリティ | 2 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | ゼミナールⅠ | 3 | 4 | | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | ゼミナールⅡ | 4 | 4 | | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 | 必修 |
| | 卒業研究Ⅰ | 4 | 2 | | | | | | |
| | 卒業研究Ⅱ | 4 | 2 | | | | | | |
| | 卒業研究Ⅲ | 4 | 2 | | | | | | |
| | 卒業研究Ⅳ | 4 | 2 | | | | | | |
| | インターンシップ | 3 | 2 | | | | | | |
| | CGプログラミング | 3 | 2 | | ○ | | | | |
| | eラーニング | 3 | 2 | | | | | | |
| | デザインシンキング | 3 | 2 | | | | | | |
| | 情報システム特別講義 | 2 | 2 | | | | | | |
| | メディアデザイン特別講義 | 2 | 2 | | | | | | |
| | デザイン系応用科目 | ビジュアル構成・演習 | 2 | 4 | | | | | |
| 色彩・デザイン演習 | | 2 | 4 | | | | | | |
| デジタルサウンド | | 2 | 2 | | ○ | | | | |
| ビジュアルエフェクト演習 | | 2 | 2 | | | | | | |
| 行動とデザイン | | 2 | 2 | | ○ | | ○ | | |
| デジタルサウンド・演習 | | 2 | 4 | | ○ | | | | |
| DTP | | 3 | 2 | | | | | | |
| クリエイティブ・マネジメント | 3 | 2 | | | | | | | |
| テクノロジー系応用科目 | システム情報系科目A | 2 | 4 | | | | | ○ | |
| | システム情報系科目B | 2 | 4 | | | | | ○ | |
| | コンピュータゲーム開発論 | 2 | 2 | | | ○ | ○ | | |
| | SQL入門 | 2 | 2 | | | | ○ | ○ | |
| | インターネットの仕組み | 2 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | ゲーム開発の最新動向 | 3 | 2 | | | ○ | | | |
| | 音声情報処理 | 3 | 2 | | ○ | ○ | | | |
| | 画像情報処理 | 3 | 2 | | ○ | ○ | | | |
| | ソフトウェアデザイン | 3 | 2 | | | ○ | ○ | ○ | |
| | Webアプリケーション開発演習Ⅰ | 3 | 4 | | | | ○ | | |
| Webアプリケーション開発演習Ⅱ | 3 | 4 | | | | ○ | | | |
| 専門コース系科目 | 映画基礎演習 | 2 | 4 | | | | | | |
| | アニメーション基礎演習 | 2 | 4 | | | | | | |
| | Web制作演習 | 2 | 4 | | ○ | | | | |
| | 3DCG演習 | 2 | 4 | | | | | | |
| | メディアプログラミング演習 | 2 | 4 | | ○ | | | | |
| | ゲームプログラミング・演習 | 2 | 4 | | | ○ | | | |
| | ゲームCG演習 | 2 | 2 | | | | | | |
| | ゲーム制作演習 | 3 | 2 | | | ○ | | | |
| | モバイルアプリ演習 | 2 | 4 | | | | ○ | | |
| | Webプログラミング演習 | 2 | 4 | | | | ○ | ○ | |
| | 情報メディアの数学Ⅱ | 2 | 2 | | | | ○ | ○ | ○ |
| | インターネットセキュリティの技術 | 3 | 2 | | | | ○ | ○ | ○ |
| | Linux入門 | 3 | 2 | | | | | | ○ |
| | プロジェクト系科目 | Web制作プロジェクト | 2 | 4 | | | | | |
| メディアアート制作プロジェクト | | 3 | 4 | | ○ | | | | |
| ゲーム制作プロジェクト | | 3 | 4 | | | ○ | | | |
| アプリ制作プロジェクト | | 3 | 4 | | | | ○ | | |
| ネットワーク演習 | | 3 | 4 | | | | | | ○ |
| プロジェクトトライアルⅠ | | 2 | 2 | | | | | | |
| プロジェクトトライアルⅡ | | 3 | 2 | | | | | | |
| 地域貢献プロジェクト | | 3 | 2 | | | | | | |
| 学部横断科目 | ステップアッププロジェクトⅡ | 3 | 2 | | | | | | |
| | ステップアッププロジェクトⅢ | 4 | 2 | | | | | | |
| | BⅠとビッグデータⅠ | 3 | 2 | | | | | | |
| | BⅠとビッグデータⅡ | 3 | 2 | | | | | | |
| | ステップアッププロジェクトⅠ | 3 | 2 | | | | | | |
| グローバルヘルスリテラシー | 3 | 2 | | | | | | | |

○：各コースで履修することが望ましい。

別表6 情報メディア学科 専攻別・コース別履修指導方法

メディアデザイン専攻 コース別履修指導方法

| | |
|---------------|---|
| 映像・アニメーションコース | 「映画基礎演習」や「アニメーション基礎演習」などで映像コンテンツ制作における基礎的な理論と表現方法を学び、「映像制作プロジェクト」で理解を深めるとともに作品制作を通してスキルを習得します。 |
| ウェブデザインコース | 「Web制作演習」などで Web サイトを設計・制作するための基礎的な設計手法とデザインテクニックを学び、「Web制作プロジェクト」でさらに発展させてサイト全体を戦略に基づいて構築する訓練を行います。 |
| グラフィックデザインコース | 「デザインエレメンツ・演習」や「ビジュアル構成・演習」などでグラフィックの基本と応用を習得し、「グラフィック制作プロジェクト」で実践的な制作を経験します。 |
| 3DCGコース | 「3DCG演習」などで具体例を作成しながら 3DCG の基本的な技術を習得し、「メディアアート制作プロジェクト」や「ゲーム制作プロジェクト」などの各種プロジェクト科目において、3DCG制作技術を活用します。 |
| メディアアートコース | 「デジタルサウンド・演習」や「ビジュアルエフェクト演習」などで、メディアアートに関する基礎知識と応用事例を学び、「メディアアート制作プロジェクト」で実践的なメディアアートの制作を経験します。 |

メディアテクノロジー専攻 コース別履修指導方法

| | |
|--------------------|---|
| メディアプログラミングコース | 「メディアプログラミング演習」などで人とコンピュータ間のインタラクションに関する基礎知識を学び、「メディアアート制作プロジェクト」でインタラクティブなメディアアートのプログラミングを経験します。 |
| ゲームプログラミングコース | 「ゲームプログラミング・演習」や「ゲーム制作演習」などでゲームプログラムのノウハウを学び、「ゲーム制作プロジェクト」で実践的なゲーム制作に取り組みます。 |
| モバイルアプリケーションコース | 「モバイルアプリ演習」や「行動とデザイン」などでプログラミングとインターフェースの基礎を学び、「アプリ制作プロジェクト」でスマートフォンや携帯端末上で動作するアプリ開発に取り組みます。 |
| インターネットアプリケーションコース | 「インターネットの仕組み」などでインターネットの動作原理を学び、「Webアプリケーション開発演習I・II」で実践的な商用サイトの開発に取り組みます。 |
| インターネットセキュリティコース | 「インターネットセキュリティの技術」などでインターネットセキュリティの仕組みと基礎を学び、「ネットワーク演習」でサイバー攻撃の脅威に対抗するための実践的なセキュリティ対策に取り組みます。 |