

実世界情報学科カリキュラムマトリクス(2026年度入学生～)

(1) 各種システムを開発することのできる専門能力
 1) 数学・自然科学など理工系の専門基礎知識、およびソフトウェア・ハードウェア・システムに関する専門知識を持ち、情報社会のためのシステム開発に活用できる。〔理工系の基礎知識と専門的知識を活用する能力〕
 2) 豊かな感性・論理的な思考力と柔軟な発想力や正確かつ論理的に情報を伝えるコミュニケーション能力を持ち、他者と協働して活動できる。〔豊かな感性・論理的な思考力と柔軟な発想力およびコミュニケーション能力〕
 (2) 自然と人間が共生する、豊かで安心できる社会の実現に必要な人間力
 3) 自然、社会、文化に対する広い人間の素養を持ち、地球的視野で物事を考え行動できる。〔自然、社会、文化に対する広い人間の素養〕
 4) 責任感、倫理観、実行力を持ち自律的に判断し行動できる。〔責任感、倫理観、実行力〕
 5) 新しいものことへの強い関心・興味を持ち、自主的・継続的に学習することができる。〔自主的・継続的に学習する能力〕

A) 実世界情報技術が社会に及ぼす影響や技術者の社会的役割、責務などを理解し、適切に判断して行動ができる。〔技術者倫理の習得〕
 B) 実世界からの情報取得・分析技術、及び実世界へのインタラクション技術に関連する理工系の基礎知識を持ち、専門的な技術の理解につなげられる。〔基礎知識の習得と活用能力〕
 C) 実世界からの情報取得・分析技術、及び実世界へのインタラクション技術を修得し、これらを現実の問題解決に応用できる。〔専門知識の習得と問題解決への応用能力〕
 D) 課題を解決するために、情報を収集、整理、分析し、問題解決のための計画、方策を立案して推進できる。〔問題の設定と解決能力〕
 E) 技術文書の作成、発表、討論において、正確かつ論理的に情報を伝えるコミュニケーション能力を持つとともに、他者と協働して活動できる。〔他者と協働できる能力〕

〔DPを達成するために特に関連度が高い科目には◎、重要度の高い科目には○、DP達成を効果的に補助する科目には△〕

分野	分野到達目標	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP		
総合人間学系	人文社会科学	哲学基礎	2		△	◎	△		◎						
		社会学基礎	2		△	◎	△		◎						
情報社会学		2		△	◎	△		◎							
倫理学基礎		2		△	◎	△		◎							
応用倫理学		2		△	◎	△		◎							
日本の歴史		2		△	◎	△		◎							
人類の歴史		2		△	◎	△		◎							
文学基礎		2		△	◎	△		◎							
観る文学		2		△	◎	△		◎							
言語学基礎		2		△	◎	△		◎							
日本国憲法		2		△	◎	△		◎							
法学基礎		2		△	◎	△		◎							
情報法学		2		△	◎	△		◎							
経済学基礎		2		△	◎	△		◎							
現代経済論		2		△	◎	△		◎							
心理学基礎	2		△	◎	△		◎								
人間発達と人権	2		△	◎	△		◎								
総合人間学系	外国語	英語表現(basic1)a	1		◎	◎						◎			
		英語表現(basic1)b	1		◎	◎						◎			
		英語の語法	2		◎	◎						◎			
		口語英語 I a	1		◎	◎						◎			
		口語英語 I b	1		◎	◎						◎			
		英語による情報技術 II	2		◎	◎						◎			
		英語表現(basic2)a	1		◎	◎						◎			
		英語表現(basic2)b	1		◎	◎						◎			
		口語英語 II a	1		◎	◎						◎			
		口語英語 II b	1		◎	◎						◎			
		英語による情報技術 I a	1		◎	◎						◎			
		英語による情報技術 I b	1		◎	◎						◎			
		英語演習	1		◎	◎						◎			
		海外語学研修	2		◎	◎						◎			
		日本語 I	2		◎	◎						◎			
日本語 II	2		◎	◎						◎					
総合人間学系	健康・スポーツ科学	基礎スポーツ科学a	1			◎						◎			
		基礎スポーツ科学b	1			◎						◎			
		健康科学	2			◎						◎			
		スポーツ科学実習	1			◎						◎			
		総合人間学系	科学技術史	科学史	2	◎		◎			◎	◎			
				物理学基礎	2	◎		◎			◎	◎			
				物理現象の数理	2	◎		◎			◎	◎			
				力学	2	◎		◎			◎	◎			
				電磁気学	2	◎		◎			◎	◎			
				現代物理学入門	2	◎		◎			◎	◎			
				化学基礎	2	◎		◎			◎	◎			
				環境情報科学	2	◎		◎			◎	◎			
				地球科学基礎	2	◎		◎			◎	◎			
				地球環境	2	◎		◎			◎	◎			
				生命科学基礎	2	◎		◎			◎	◎			
情報生命科学	2			◎		◎			◎	◎					
視る自然科学	2			◎		◎			◎	◎					

分野	分野到達目標	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP
キャリア科目	自分自身の主体的な取り組みについて理解し、自律的な行動が取れる。さらに社会的な出来事への関心を高め、社会に対して自分がどの様に与えるか考えることができる。そしてこれらを受け、自分自身の将来像を明確化した上で今後の勉学ならびに就職活動につなげることができる。	基礎ゼミナール	1		◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎
		キャリアステップ	1		◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎
		キャリアデザイン I	1		◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎
		キャリアデザイン II	1		◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎
		グローバルテクノロジー論	1		◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎
		OIT概論	1		◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎

分野	分野到達目標	授業科目名	単位数	DP 1)	DP 2)	DP 3)	DP 4)	DP 5)	DP A)	DP B)	DP C)	DP D)	DP E)	目標累計 GP		
数理科学	自然科学の基礎である数学を身に付けて、問題解決のために自然現象や社会現象をモデル化し解析することができる。	線形数学I	2	◎												
		線形数学II	2	◎												
		微積分I	2	◎												
		微積分II	2	◎												
		情報数学	2	◎												
		微分方程式	2	◎												
		グラフ理論	2	◎												
		数理計画法	2	◎												
		確率・統計	2	◎												
		専門基礎	実世界のIoTによる情報収集、実世界理解のための画像処理や人工知能の基礎知識、およびコンピュータやソフトウェアの仕組み、オペレーティングシステムやプログラミング言語、プログラミング技術、ネットワークの仕組み等の情報科学に関する基礎知識を説明できる。	コンピュータ入門	2	◎										
				実世界情報入門	2	◎					◎	◎				
				Unix入門	1	◎						◎	◎			
				シェルスクリプト入門	1	◎						◎	◎			
				コンピュータリテラシー	2	◎										
				デジタル回路I	1	◎						◎	◎			
デジタル回路II	1			◎						◎	◎					
IoT概論	2			◎						◎	◎					
テクニカルライティング	2			◎						◎	◎					
データ構造とアルゴリズム	2			◎						◎	◎					
情報通信ネットワーク	2			◎						◎	◎					
人工知能	2			◎						◎	◎					
情報処理基礎	2			◎						◎	◎					
オペレーティングシステム	2			◎						◎	◎					
ソフトウェア工学I	2			◎						◎	◎					
専門科目	IoTシステムの開発に必要な電子回路、通信プロトコル、サーバの利用に加え、生活空間の環境設備やロボットなどの自動機器の制御に必要な位置推定、ロボット操作、コンピュータビジョンなどの専門的実践的な技術を理解し、説明できる。実世界情報技術の社会に及ぼす影響と役割を総合的に理解し、情報技術者として社会的責任を認識でき、適切な発信ができる。	実世界計測	2	◎												
		IoTデータベース	2	◎												
		Webプログラミング	2	◎												
		コンピュータビジョン	2	◎												
		IoTサーバ構築	2	◎												
		IoT通信	2	◎												
		情報技術者論	2	◎		◎	◎	◎	◎				◎	◎		
		情報ゼミナール	2	◎		◎	◎	◎	◎				◎	◎		
		応用科目	実世界へ導入するためのシステム構築、人とのインタラクションに必要な画像処理などの技術を習得するほか、メディア情報の伝送などについても学び、問題解決に応用できる。	ものづくり実習	1	◎										
				システムプログラム	2	◎										
				ソフトウェア工学II	2	◎										
				ヒューマンインタフェース	2	◎										
				ロボット対話システム	2	◎										
				メディア通信概論	2	◎										
				情報科学実践演習(国際PBL)a	1	◎	◎	◎	◎	◎				◎	◎	
情報科学実践演習(国際PBL)b	1			◎	◎	◎	◎	◎				◎	◎			
情報科学実践演習(国内PBL)a	1			◎	◎	◎	◎	◎				◎	◎			
情報科学実践演習(国内PBL)b	1			◎	◎	◎	◎	◎				◎	◎			
ゲーム制作演習 I	1			◎	◎								◎	◎		
ゲーム制作演習 II	1			◎	◎								◎	◎		
ゲームクリエイション I	1			◎	◎								◎	◎		
ゲームクリエイション II	1			◎	◎								◎	◎		
演習科目	専門基礎科目群、基幹科目群で学んだ要素技術に関連する演習を通じて、基本的なIoTシステム、ドローン・ロボット制御システムの開発を行える力を身につけている。			C演習I	3	◎										
		C演習II	3	◎												
		Java演習	3	◎												
		ソフトウェア工学演習	2	◎												
		実世界情報基礎演習	2	◎		◎							◎	◎		
卒業研究	与えられた課題に対し目標、制約条件を整理した上で、情報技術を駆使して課題解決の方法を提案し、それを具現化する計画の立案ならびに継続的活動により計画内容を達成することができる。またその結果を文書化するとともに、プレゼンテーションをすることができる。	卒業研究	4	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎			

(注1) イ. 単位数の前に●を付した授業科目は必修科目
 ロ. 単位数の前に■を付した授業科目は選択必修科目

(注2) 背景色が黄色の授業科目は主要授業科目であることを表す。

(※) 本学では、卒業研究に単位は設定しておらず、卒業要件として、その合格を課している。ただし、卒業研究がDP達成に果たす役割は大きく、DSシステム上のDP達成度算出の対象とするため、カリキュラム・マトリクス上では卒業研究を4単位と仮定している。