

情報システム学科 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、地域の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) 正しいものごとへの強い関心・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) 情報システムが社会、自然等に及ぼす影響を理解し、それらの改善に取り組みることができる。
 B) 情報システムの発展・改良に向け、広い視野および倫理的な視点から判断し、行動できる。
 C) 情報システムに関連する数学などの理工学およびコンピュータに関する基礎能力を持ち活用できる。
 D) 情報システムの開発技術、専門知識を理解・統合し、それを適用してシステムを自ら提案し、設計、開発できる。
 E) 提案書、設計書などの技術文書を正確、論理的に記述できる。
 F) 発表、討論などの双方対話において、相手を理解し、自分の考えを論理的かつ正確に伝えることができるとともに、他者と協働して活動することができる。

(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	DP F	目標累計 GP
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	△	◎	△	◎	◎								
英語表現 (basic 1)a	1	◎	◎										◎	
英語表現 (basic 1)b	1	◎	◎										◎	
英語の語法	2	◎	◎										◎	
口説英語 I a	1	◎	◎										◎	
口説英語 I b	1	◎	◎										◎	
英語による情報技術 II	2	◎	◎										◎	
英語表現 (basic 2)a	1	◎	◎										◎	
英語表現 (basic 2)b	1	◎	◎										◎	
口説英語 II a	1	◎	◎										◎	
口説英語 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	◎	◎										◎	
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	◎	◎										◎	
自然科学系	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	◎	◎										
	理化学概論	2	◎	◎										
	地球科学基礎	2	◎	◎										
	地球環境	2	◎	◎										
総合系	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	DP F	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貢献出来るかを考えることができる。そしてこれを受け、自分自身の将来像を明確化した上で今後の進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	DP F	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	◎											◎	
		微積分学 I	■2	◎												◎
		情報数学	■2	◎												◎
		周波数解析	■2	◎												◎
		微分方程式	■2	◎												◎
		グラフ理論	■2	◎												◎
		数理論法	■2	◎												◎
		確率・統計	■2	◎												◎
		コンピュータ入門	■2	◎												◎
専門基礎	コンピュータのハードウェア、ソフトウェアならびにネットワークの原理・仕組みを理解し、説明することができる。	情報通信ネットワーク	■2	◎											◎	
		プログラミング基礎	■2	◎											◎	
		オートマトンと形式言語	■2	◎											◎	
		デジタルロジック	■2	◎											◎	
		デジタル回路	■2	◎											◎	
		情報処理基礎	■2	◎											◎	
		計算機アーキテクチャ	■2	◎											◎	
		オペレーティングシステム	■2	◎											◎	
		アセンブリ言語	■2	◎											◎	
		コンピュータリテラシー	■2	◎											◎	
基幹科目	情報システムを構成する要素技術、これらを統合して情報システムを実際に構築するためのシステム技術、さらには、情報システムの企画・計画を行うための技術各々を具体的な問題に適用できる。	データ構造とアルゴリズム	■2	◎											◎	
		プログラミング言語論	■2	◎											◎	
		データベースシステム	■2	◎											◎	
		ソフトウェア工学 I	■2	◎											◎	
		ソフトウェア工学 II	■2	◎											◎	
		ヒューマンインタフェース	■2	◎											◎	
		ネットワーク設計	■2	◎											◎	
		オペレーション・リサーチ	■2	◎											◎	
		情報技術概論	■2	◎											◎	
		情報システムの計画策定	■2	◎											◎	
応用科目	情報システムの多様な側面を理解し、かつ新しい技術を開拓していくため幅広い素養を身につけるための科目群であり、個々の技術分野について概要を説明できる。	情報セキュリティの基礎	■2	◎											◎	
		情報検索	■2	◎											◎	
		人工知能	■2	◎											◎	
		コンピュータグラフィックス基礎	■2	◎											◎	
		高信頼システム	■2	◎											◎	
		モデリングとシミュレーション	■2	◎											◎	
		情報セキュリティの応用	■2	◎											◎	
		Webサービス論	■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	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
演習科目	具体的な問題に対し、各要素技術を統合して目的のシステムの設計・開発ができる。	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	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
		情報科学実践演習 (国内PBL)c	■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	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
		C演習 I	■3	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
		C演習 II	■3	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
		Java演習	■3	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
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、情報技術駆使して問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。またその結果を文章化するときに、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) 単位数の前に●を付した授業科目は必修科目
 □ 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示。
 (※) 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。