

情報知能学科 カリキュラムマトリクス(2026年度入学生へ)

- (1) 各種システムを開発することができる専門能力  
 (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、地球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) 新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) 情報システムの社会における位置づけ、様々な分野に及ぼす影響を理解するとともに、それらのシステムに関わる業務の従事者として社会に果たすべき役割と責任を自覚し行動できる。  
 B) 情報技術、ソフトウェア構築技術、組み込みシステム技術、コンピュータ基礎技術等に関連する理工系の基礎知識を持ち活用できる。  
 C) 情報技術、ソフトウェア構築技術、組み込みシステム技術、コンピュータ基礎技術等に関する専門知識を持ち、これらを現実の問題解決に応用できる。  
 D) 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、日本語での文書作成、口頭発表および討論等の対話ができる。  
 E) 与えられた課題を解決するために、情報を収集・整理・分析して、問題解決のための計画・方策を立案し、継続的かつ協働的に推進できる。

(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	△	◎	△	◎							
	外国語	日本語憲法	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 (basic1)a	1	◎	◎								◎	
		英語表現 (basic1)b	1	◎	◎								◎	
		英語表現 (basic2)a	1	◎	◎								◎	
健康・スポーツ科学	英語表現 (basic2)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	◎	◎								◎		
総合理学系	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	◎	◎								◎		
	科学技術史	科学史	2	◎	◎								◎	
物理学基礎		2	◎	◎								◎		
物理現象の数値		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	◎	◎								◎		
化学	生命科学基礎	2	◎	◎								◎		
	情報生命科学	2	◎	◎								◎		
	現る自然科学	2	◎	◎								◎		
	総合	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組方について理解し、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	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	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
キャリアデザイン III	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。	線形代数 I	2	◎	◎									
		線形代数 II	2	◎	◎									
		微積分 I	2	◎	◎									
		微積分 II	2	◎	◎									
		情報数学	2	◎	◎									
		周知数学	2	◎	◎									
		微分方程式	2	◎	◎									
		グラフ理論	2	◎	◎									
		確率・統計	2	◎	◎									
		確率・統計	2	◎	◎									
専門基礎	人工知能の概略を理解するとともに、プログラミング技術、ならびにコンピュータや組み込みシステムの原理・仕組みについて理解し、説明することができる。	コンピュータ入門	2	◎	◎									
		人工知能概論	2	◎	◎									
		プログラミング入門	2	◎	◎									
		コンピュータテラシー	2	◎	◎									
		プログラミング基礎	2	◎	◎									
		テクノロライティング	2	◎	◎									
		デジタル回路	2	◎	◎									
		組み込みシステム基礎	2	◎	◎									
		情報通信ネットワーク	2	◎	◎									
		データ構造とアルゴリズム	2	◎	◎									
基礎科目	人工知能について深く理解するとともに、ソフトウェア技術やコンピュータアーキテクチャ、ならびに情報セキュリティや情報技術者の責任などについても幅広く理解し、説明することができる。	ソフトウェア工学 I	2	◎	◎									
		ソフトウェア工学 II	2	◎	◎									
		アセンブリ言語	2	◎	◎									
		情報知能基礎	2	◎	◎									
		心臓・脳・神経回路	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	◎	◎									
		信号処理	2	◎	◎									
		情報知能基礎	2	◎	◎									
		オートマトン形式言語	2	◎	◎									
応用科目	人工知能を高度な情報機器および情報システムに活用するための知能システム、画像処理、コンピュータ設計などの各種専門技術について理解し、説明することができる。	情報セキュリティの基礎	2	◎	◎									
		ソフトウェア工学 II	2	◎	◎									
		プログラミング言語論	2	◎	◎									
		機械学習	2	◎	◎									
		情報技術者論	2	◎	◎									
		情報ゼミナール	2	◎	◎									
		知能システム I	2	◎	◎									
		データベースシステム	2	◎	◎									
		コンピュータ設計	2	◎	◎									
		システムプログラム	2	◎	◎									
演習	プログラミングの演習や、機器を使用した実験などを通じて、人工知能の応用に向けた技術を実験により習得し、実践することができる。	画像処理	2	◎	◎									
		コンピュータグラフィックス基礎	2	◎	◎									
		知能システム II	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	◎	◎									
		情報科学実践研究 (国内PBL)a	1	◎	◎									
		情報科学実践研究 (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	◎	◎									
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模索し、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。	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	◎	◎									
知能情報科学演習 I	2	◎	◎											
ソフトウェア工学演習	2	◎	◎											
知能情報科学演習 II	2	◎	◎											
機械学習演習	1	◎	◎											
知能情報科学演習 III	2	◎	◎											
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す。

(注3) 「卒業研究」はカリキュラム・マトリクスでのみ4単位として取り扱う。

(注4) 本学では、卒業研究に単位は設定してはならず、卒業要件として、その合格を認めている。ただし、卒業研究がDP達成に果たす役割は大きく、DP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。