



カリキュラムマップ  
理工学部情報工学科

カリキュラムマップとは、ディプロマ・ポリシー(学位授与の方針)に基づき、各科目が、卒業までに身につけるべき能力のどの項目と関連するの、学習成果の達成にどの授業科目が寄与するかを示したものです。

区分	科目名	単位数	配当年次	必修/選択	◎最も強く関連 ○強く関連 △やや関連								
					DP1 「コミュニケーション力」 相手を理解した上で、説明の方法を工夫しながら、自分の意思や考えをわかりやすく伝え、十分な理解を得ることができる。	DP2 「問題解決力」 自ら問題を発見し、解決策を立て、実行できる。実行結果は検証し、計画の見直しや次の計画に反映することができる。	DP3 「知識獲得力」 深く広く情報収集に努め、取捨選択した上で知識やノウハウを習得し、関連付けて活用することができる。	DP4 「組織的行動能力」 チーム、組織の目標を達成するために何をすべきかを客観的に考え、適切な判断を下し、当事者意識をもって行動できる。その際、他者とお互いの意見を尊重し、信頼関係を築くような行動がとれる。	DP5 「創造力」 知的好奇心を養って様々な専門内外のことに関心をもち、それらから着想を得て今までになかった新しいアイデアを発想することができる。その際、関連法令を遵守し、倫理観を持って技術者が社会に対して負っている責任を果たすことができる。	DP6 「自己実現力」 自らを高めるため、常に新しい目標を求め、その達成のために道筋を考え、努力する。その際、自己管理や改善のための工夫を怠らない。	DP7 「多様性創発力」 多様性(文化・習慣・価値観等)を理解し、受け入れるとともに、自らの価値観しん文化・習慣・価値観等を伝えることができる。複数人の協働により、その規模にふさわしい成果を得ることができる。	DP8 「専門性」 学科に応じた専門性を身に付けている。	
専門教育科目	線形代数1	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	線形代数2	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	情報基礎数学	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	映像情報学	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	コンピュータの構造	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	情報総合概論	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	プログラミング初級	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	プログラミング中級	2	1	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	プログラミング初級演習	2	1	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	プログラミング中級演習	2	1	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	情報総合演習	2	1	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	社会情報学1	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	数理基礎1	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	数理基礎2	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	応用数学	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	知能情報学	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	データベース技術	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	数値情報学1	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	数値情報学2	2	2	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	数値計算1	2	2	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	プログラミング上級演習	2	2	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	アルゴリズムとデータ構造演習	2	2	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	オペレーティングシステム技術	2	3	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	ネットワーク技術	2	3	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	ソフトウェア技術	2	3	必修	○	○	◎			○	○	○	◎
	画像処理・音声処理・映像処理演習	2	3	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	関係データベース演習	2	3	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	卒業研究Ⅰ	2	4	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	卒業研究Ⅱ	2	4	必修	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎
	論文演習	2	1	選択	○	○	○			○	○	○	○
	空間数学	2	1	選択	△	△	○			△	△	△	○
	物理応用	2	2	選択	△	△	○			△	△	△	○
	地理空間情報技術	2	2	選択	△	△	○			△	△	△	○
	画像・映像コンテンツ演習1	2	2	選択	○	○	○		○	○	○	○	○
	数値計算2	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	サイバー技術	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	デジタル信号処理	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	マルチメディア情報処理	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	情報・通信理論	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	暗号理論	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	最適化	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	数値情報学3	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	大規模・高速計算	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	計算幾何学	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
	ネットワークアルゴリズム	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○
コンピュータ設計	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○	
情報ビジネス	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○	
社会情報学2	2	3	選択	△	△	○			△	△	△	○	
実践プログラミング	2	3	選択	○	○	○			○	○	○	○	
画像・映像コンテンツ演習2	2	3	選択	○	○	○		○	○	○	○	○	
画像・映像コンテンツ演習3	2	3	選択	○	○	○		○	○	○	○	○	
コンピュータグラフィックス	2	4	選択	△	△	○			△	△	△	○	
コンパイル設計	2	4	選択	△	△	○			△	△	△	○	
システムプログラム	2	4	選択	△	△	○			△	△	△	○	
画像・映像コンテンツ演習4	2	4	選択	○	○	○		○	○	○	○	○	
科学技術と倫理	2	1	選択	○	○	○			○	○	○	○	
グローバルスタディーズA	2	1	選択	○	△	○			○	○	◎	△	
グローバルスタディーズBⅠ	1	1	選択	○	△	○			○	○	◎	△	
グローバルスタディーズBⅡ	1	1	選択	○	△	○			○	○	◎	△	
グローバルインターンシップ	1	1	選択	○	○	○			○	○	◎	△	
グローバル人材論Ⅰ	1	1	選択	○	○	○			○	○	◎	△	
アントレプレナーシップ	1	1	選択	○	○	○			○	○	◎	△	
グローバル人材論Ⅱ	1	3	選択	○	○	○			○	○	◎	△	
技術と法	2	1	選択	○	○	○			○	○	△	△	
産学財産権法	2	1	選択	○	○	○			○	○	△	△	
知的財産法演習	2	1	選択	○	○	△			○	○	△	△	
AI-データサイエンス工学概論	2	1	選択		○	△						△	