

総合情報学科 カリキュラムマップ(2021年度以降)

セメスタ	1セメスタ	2セメスタ	3セメスタ	4セメスタ	5セメスタ	6セメスタ	7セメスタ	8セメスタ
------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

対応するディプロマポリシー(DP)

基礎科目	基礎数学A	基礎科学						
	基礎数学B							
	データサイエンス概論	AI基礎						

ディプロマポリシー(学位授与の方針)

総合情報学科では、個々の人間・集団としての総論・学術環境の有機な相互作用によって知識・情報社会の革新および発展に貢献し、情報通信技術(ICT)を情報・心理・スポーツ・メディアなどの多様な分野で活用しつつ、産官学の連携により、新たな総合情報学の知の拠点の確立という観点から、情報学の社会的責任を正しく認識し、文系・理系の枠を超えて、社会・経済・環境・スポーツ・心理・文化・芸術などの多様な分野で情報学の新たな分野の開拓を進め、最先端ICTの高度な活用を先導する。哲学を持った「第一級の情報の創り手・使い手」を育成するという教育目標のもとに、次の基準を満たす学生に卒業を認定し、学位を授与します。

(学生が身につけるべき資質・能力)

1. 情報通信技術の学問内容及び活用方法を理解する能力を有する
2. 社会の諸問題に情報通信技術を寄与できる能力を有する
3. 様々な人間の営みと情報との関係について、自律的に問題の所在を発見し、社会・経済・環境・スポーツ・心理・文化・芸術などの多様な分野において多面的かつ論理的に分析する能力を有する

3-1. システム情報コース
AI・ビッグデータの活用によって、経済発展と社会的課題の解決を両立し、人間中心の社会(Society 5.0)を実現するシステムを開発できる能力ならびにデータサイエンスを経営・ビジネス・地方創生に展開し、SDGs社会の実現に貢献できる能力を有する

3-2. メディア文化コース
メディアの多様な役割と影響力を理解した上で、「CG・VRプログラミング」、「マルチメディアアニメーション」、「映像メディア制作技法」など、コンピュータを利用して様々な事象を表現することができる能力を有する

3-3. 心理・スポーツ情報コース
心理分野では、「臨床心理学」、「心理的アセスメント」、「神経・生理心理学」などの知識を持って、心理状態のアセスメント、心理療法の適切な適用、その他の援助ができる実践力を有する
スポーツ分野では、「運動科学」、「スポーツメカニクス」などの知識と「スポーツ行動心理計測」などの技能を持ち、安全で効果的なトレーニングプログラムを計画・実行する能力を有する

4. 他者と有効にコミュニケーションと協業ができる資質と能力を有する

専門演習科目等	総合情報学基礎演習 I	総合情報学基礎演習 II	総合情報学演習 I	総合情報学演習 II	総合情報学演習 III	総合情報学演習 IV	総合情報学演習 V	総合情報学演習 VI
	総合情報学概論						卒業研究・制作 I	卒業研究・制作 II
							専門英語講読 I	専門英語講読 II

システム情報

入門プログラミング	プログラミング技法 I	プログラミング技法 II	AI理論	AI応用	
		ソフトウェア工学 I	ソフトウェア工学 II		プロジェクト管理
	ネットワーク通信入門	オペレーティングシステム	ネットワークコンピューティング		情報システム管理
情報数学		データベース	アルゴリズムの基礎	信号処理	情報セキュリティ
ロジカルシンキング	経営学の基礎	会計情報システム論	ビジネスシステム論	システム監査論	
			CSR論	社会インフラ論	コミュニティデザイン論
	サービス情報論	マーケティング論		消費者嗜好分析	

DP 1. 2. 3-1

- ・ソフトウェア開発能力
情報システム・アプリケーションソフトウェアを開発できる
- ・システム開発・管理能力
情報システムを開発・管理でき、コンピュータネットワークを構築し、安全に運用できる

DP 2. 3-1, 4

- ・マネジメント能力
ICTを活用した企業、自治体等の組織マネジメント能力および経営・財務マネジメント能力を身につける
- ・商品企画力
少子高齢化・持続可能性等の社会ニーズに対応した製品・サービスの企画ができる

メディア文化

メディア概論	映像メディア作成技法	メディアの歴史	情報デザイン論	メディアプランニング	
グラフィックデザイン		コンテンツ作成技法	メディアデザイン論	Webデザイン	映像メディア論
		メディアと技術	メディア人類学	メディアと言語表現	
			文化情報論	サイエンスとアート	
	メディアのためのAI基礎	メディアのためのAI応用		メディアのためのAIプログラミング	
CG・VR基礎			CG・VR応用	CG・VRプログラミング	
スマートフォンアプリ制作基礎	ゲーム制作基礎	ゲーム制作応用	ネットワークシミュレーション	マルチメディアシミュレーション	

DP 1. 2. 3-2

- ・コンピュータを応用した表現力
コンピュータを用いて様々な事象を表現する技術、メディア・コンテンツ制作ツールを使いこなす技術を身につける
- ・高度な感性と創造力
文化を創造する営みの本質を捉えるとともに、現代社会におけるメディアの多様な役割と影響力を理解する

心理・スポーツ情報

スポーツ行動心理学	スポーツメカニクス	スポーツ流体力学	スポーツバイオメカニクス	スポーツ情報処理論	身体動作解析
スポーツと栄養学	スポーツ行動心理計測学入門	スポーツ行動心理計測論	運動科学/生理学	スポーツ感性商品デザイン	スポーツプログラムデザイン
		トレーニングにおけるリスクマネジメント	エクササイズ指導実習		スポーツパフォーマンス
知覚・認知心理学	人体の構造と機能及び疾病	エクササイズ・トレーニングの総論とその指導	スポーツ行動心理計測法		
心理学概論	心理的アセスメント			産業・組織心理学	社会・集団・家族心理学
健康・医療心理学	臨床心理学概論	神経・生理心理学	司法・犯罪心理学	精神疾患とその治療	関係行政論
教育・学校心理学	学習・言語心理学	発達心理学	障害者・障害児心理学	心理演習	心理学的支援法
感情・人格心理学	心理学実験	社会心理学	福祉心理学	公認心理師の職業	心理実習

DP 2. 3-3

- ・“物と人”のダイナミクスの解析・活用能力
スポーツ器具・用具を題材にして、それを用いるプレイヤーを含めた分析・解析能力を獲得する
- ・パーソナルトレーナー&メンタルトレーニング
パーソナルトレーナーの資格取得を目指すとともに、心理・生体の両面からアスリートを支援する、メンタルトレーニングの知識・スキルを身につける

DP 3-3, 4

- ・公認心理師の取得
心理臨床、カウンセリングに関する心理学を中心に、心理系資格の取得に向けて幅広い知識を習得する
- ・心理学活用能力の習得
心理学の諸領域に関する知識を身に付け、産業、教育、福祉など様々な分野への応用を目指す

社会調査士	社会調査入門			調査実習 I	調査実習 II
	確率と統計	心理学統計法	心理学研究法	多変量解析	

セメスタ	1セメスタ	2セメスタ	3セメスタ	4セメスタ	5セメスタ	6セメスタ	7セメスタ	8セメスタ
------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

対応するディプロマポリシー(DP)