情報福祉マネジメント学科 ディプロマポリシー	基本要素	①情報科学の基本的な知識と技術を体系的に理解し，文化・社会・自然においてそれらの位置づけについて説明できる ②社会福祉学の基本的な知識を理解し，文化・社会・自然においてそれらの位置づけについて説明できる ③事実やデータを適切に収集し，数量的な理解・把握に立って論理的な分析を加えることができる ④分析結果に基づいて問題を発見し，その解決に必要な方策を考え，実行に移すことができる ⑤他者との連携・協力を図りながら，説得力のある意思表明と率先した行動ができる
	中核要素	⑥情報科学の知識と技術を活用し，多様な社会のニーズや文化的な要請に応えられる ⑦問題解決アプローチを実践し，プレゼンテーションスキルの発揮を通じ他者と有効なコミュニケーションを図れる ⑧問題解決アプローチにおいて，自律した責任を持ち，良心や社会的規範・ルールに従った行動ができる
	総合要素	⑨多様な社会を微視的・巨視的視点から見つめることができ，身につけた知識・技術の活用姿勢を示せる ⑩獲得した知識・技術・経験に基づいて創造的・意欲的な努力を継続し，求められる資質を柔軟に発揮できる

授業科目		主題	到達目標	ディプロマポリシーとの関係（◎：特に重要，○：重要，△：望ましい）									
				基本要素					中核要素			総合要素	
				①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
専門基礎科目A群	情報福祉マネジメント論	福祉の心と豊かな感性を育み，情報格差を解消するために科学技術を活用する力を修得するための基礎となる学びを理解する。	1．情報福祉マネジメント学科が目指す人材育成を理解する 2．学科の3コース（①ヒューマンサポート，②創造メディア，③企業マネジメント）の内から希望するコースが選択できるようになる 3．各コースで求められる素養について示せるようになる	◎	○				△			△	△
	マネジメント基礎論	マネジメント学部で学ぶ出発点として，多角的にマネジメントの基礎に触れ，マネジメントについての問題意識と基本知識を学ぶ。	1．マネジメントに関わる意識と理解度を高め，説明することができる		○							△	△
	経済原論（国際経済を含む）I	経済学は大きくミクロ経済学とマクロ経済学に分けられるため，前期にミクロ経済学の理論の習得を，後期にマクロ経済学の理論の習得を行い，経済学の基礎的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．マクロ経済学の理論が説明できる 3．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			○	△					◎	
	社会福祉原論（職業指導を含む）	社会福祉の概念とその理念の史的展開と，社会福祉学（理論）の発達，現代社会の福祉的課題とそれに対応する制度，および社会福祉実践（ソーシャルワーク）の専門性に関する価値・知識・技術の枠組みを学ぶ。	1．講義，協議の社会福祉の概念とその発達過程について説明できる 2．現代社会における社会福祉制度の役割とその概要を説明できる 3．ソーシャルワーク（協議の社会福祉実践）の枠組みを説明できる 4．ソーシャルワークの過程，技術をいくつかの分野での実践をイメージし，具体的に説明できる		◎	△	△					○	
	高齢者福祉論	超高齢社会であるわが国における高齢者の心身状況，高齢者を取り巻く社会環境，高齢者個人や高齢者社会全体に対する福祉制度や方法を理解し，今後に向けた高齢者福祉の方向性を考察する力を習得する。	1．加齢に伴う高齢者の心身の変化とメカニズムを踏まえて，説明できる 2．高齢者を取り巻く社会状況を理解した上で，今後の方向性を考察できる 3．高齢者福祉制度の変遷を知り，現代の制度を考察できる 4．介護保険制度を中心とした要介護高齢者への福祉サービスを理解し，専門家としてのイメージを持つことができる 5．認知症者に関する現状を踏まえ，今後の福祉施策，援助方法について述べることができる 6．一般高齢者への福祉の現状を踏まえ，今後のあり方を提案することができる 7．上記を踏まえた上で，高齢者支援の現状と課題，		◎	△	△				△	○	
	障害者福祉論	障害者福祉の実態とニーズ，障害者福祉に関する法やサービス体系について学びを深め，障害のある人を取り巻く現状を理解するとともに関係する法律や制度について理解し考察する力を習得する。	1．障害に関する定義等及び障害者福祉に関する法や制度の概要を理解し，それらについてわかりやすく説明できる 2．障害者福祉に関する支援のしくみについてわかりやすく説明できる 3．障害者福祉をめぐる現在の課題について論じることができる力を身につける		◎	△	△				△	○	
	児童・家庭福祉論	児童福祉の理念・方法等について，法制度及び実際の両面から理解を深め，児童福祉や家庭支援のあり方についてこれまでの歩みと現在を学び，今度のあるべき姿を考察する力を習得する。	1．児童福祉や権利保障の歴史をふまえ，我が国の児童家庭施策の全体像を理解しその内容を説明することができる 2．多岐にわたる児童に関する法律や制度を把握し，保育や社会福祉援助技術につながる知識を身につけることができるようになる		◎	△	△				△	○	
	地域福祉論	地域福祉の基本的考え方，地域福祉の主体と対象，地域福祉に係る組織，地域福祉の推進方法等について学び，地域福祉への理解を深める。	1．地域福祉活動に携わる福祉専門職（社会福祉士等）が共通してもっておくべき価値観，志，使命を述べることができる 2．地域福祉の多様な捉え方を論じることができる 3．地域福祉の推進方法を説明できる 4．地域における福祉課題を発見できる		◎	△	△				△	○	
	情報処理論Ⅰ	情報に関する基礎知識や技術を習得し，様々な情報系試験に活用しうるものとする。特にセキュリティが重要となっているネットワークの仕組みについて正しい知識を持ち，セキュリティ対策に役立てる実務的な能力を習得する	情報活用能力試験3級の合格を目指す	◎		○			△			△	△
	情報処理論Ⅱ	情報に関する基礎知識と応用力を修得し，国家試験レベルの問題が解ける基礎力を身につける。特に，アプリケーションの利用やネットワークにおいて応用力を修得する。	情報活用能力試験1級の合格を目指す	◎		○			△			△	△

専門基礎科目B群	情報基礎実習Ⅰ	パソコンの基本操作について，初心者レベルを想定し，Windows OSの基本操作，Microsoft社 OfficeのPowerPintとWordのアプリケーションの操作方法を修得する。	1．キーボード入力、Windows10の基本操作、電子メールやインターネットを活用できる 2．大学生活を送る上で必要なユニバーサル・パスポートならびにエデュトラックを扱うことができる 3．文書作成（Microsoft社 Word使用）や発表用資料作成（Microsoft社 PowerPoint使用）などの技能および知識を習得し，それらを作成できる 4．『Microsoft Office Specialist Word 2016』の資格取得	◎					○	△		△	△
	情報基礎実習Ⅱ	Microsoft社 Excelの基本操作について，初心者レベルを想定し，入門的な内容の実習［データの入力・編集，表作成，グラフならびに図形の挿入，値の型（数値型と文字型等），関数（合計，平均，最大，最小の算出等）］を通して，データ処理方法の基礎を修得する。	1．表計算ソフト（Microsoft社 Excel）を使用したデータ処理の基礎的な知識・技能などの修得し，データ分析ができる 2．そのデータの有する意味を考察できるようになる 3．『Microsoft Office Specialist Excel2016』の資格取得	◎		○			○			△	△
	プログラミング基礎Ⅰ	プログラミングの初歩からパソコン上で動作する基本的なプログラム開発技法（コーディングスキル，デバッグスキル，アルゴリズムの構築力など）を，実習を交えて修得する。	1．Visual Basicのプログラムコードを理解し，トレースできる 2．基本的ななVisual Basicのプログラムが開発できる 3．2方向分岐，多分岐，ループ，一次元配列などの基礎的論理構造やデータ構造を理解し，プログラミングできる 4．テーブルサーチ，選択法や泡立ち法などの基礎的なアルゴリズムを理解し，プログラミングできる 5．Visual Studioの使い方を理解し，実際に使うこと	◎		○	○		◎	△			△
	プログラミング基礎Ⅱ	Windowsプログラミングに不可欠なさまざまなコントロールの使用方法を学び，より複雑なプログラムを開発するために必要な分岐命令，ループ命令，2次元配列，関数やサブルーチンなどの活用方法を学ぶ。 また，データ構造とアルゴリズムⅠ，およびⅡで学んだアルゴリズムを実際にプログラミングし，処理手順の検証を行うことにより，プログラミングにとってアルゴリズムの重要性を理解する。	1．Timer，CheckBox，RadioButton，ListBoxなどVisual Basicの基本コントロールを用いたプログラムが開発できる 2．複数方向分岐や前判定反復・後判定反復などの論理構造を理解し，プログラミングできる 3．ユークリッドの互除法や10進2進変換などの基本アルゴリズムを理解し，プログラミングできる 4．2次元配列のデータ構造を理解し，プログラミングできる 5．ユーザ定義プロシージャ（関数やサブルーチン）を使ったプログラムを開発できる	◎		○	○		◎	△			△
	データ構造とアルゴリズムⅠ	プログラミングには欠かせないデータ構造を学び，フローチャートの作成を通して基礎的なアルゴリズム（最大，最小，整列，探索等）を習得する。また，議事言語についても学ぶ	1．データ構造に関して，構造の表現と操作が説明できる 2．アルゴリズムの考え方を説明できる 3．アルゴリズムをフローチャートによって記述できる	○		◎	◎		△				
	データ構造とアルゴリズムⅡ	データ構造とアルゴリズムⅠに引き続き，処理手順を示す手法として，フローチャートと疑似言語を用いて，疑似言語の基礎的な内容学び，疑似言語を用いた基本アルゴリズムから応用アルゴリズムまでの知識を習得する	1．疑似言語の手法を理解し，基本アルゴリズムから応用アルゴリズムについて説明できるようになる 2．情報処理技術者試験に合格できるようになる	○		◎	◎		△				
	経営科学Ⅰ	基本的な線形代数を復習した後，経営科学で扱われる各種技法を数学的な観点から理解する。また，統計学の基礎となるデータの集計や分析の方法を習得する。	1．1次方程式，1次不等式を組み立てて図解したり，データの入門的な集計・分析ができるようになる 2．経営科学で扱われる各種の基礎的な技法を理解し、応用できるようになる 3．統計学の基礎を十分理解し，応用できるようになる			◎	△		△			○	
	経営科学Ⅱ	経営科学Ⅰの内容を前提とし，時系列分析や回帰分析，推定・検定といった統計学の発展的な内容を習得する。	1．時系列分析と回帰分析を理解する 2．時系列分析と回帰分析を応用することができる 3．基本的な推定と検定を理解する 4．基本的な推定と検定を応用することができる 5．各分析手法を積極的に用いる姿勢を示すことができる			◎	△		△			○	
	情報倫理	情報活用に際しての適切な判断，また成文化されている条約や法令等，および不文律のマナーなど，情報の送受信，維持，管理に関わる基本的行動規範について概説し，現代情報社会において快適な生活を送るためのルールを習得する。	1．IDやパスワードなどの情報管理を的確に行うことができるようになる 2．インターネットを通じた情報発信の利点と危険性について説明できるようになる 3．著作権について解説することができ，これを侵害せずに適切に「引用」したレポートが書けるようになる	◎		○	○		△	△	◎	○	
	情報社会学	インターネットの普及をはじめとする高度情報社会の急速な発展により生じた社会構造変化に対し，情報という概念を軸に様々な視点から社会の分析を試み，現代情報社会の基本的な構造や変化を理解する。	1．「情報」を3通りに定義し，述べることができる 2．情報社会の「光」としての利便性について解説できるようになる 3．情報社会の「影」としての危険性を具体的な事例をもって説明できるようになる	◎		○	○		△	△	◎	○	
	プレゼンテーション技法	プレゼンテーション資料で活用する要素（テキスト，表，グラフ，図，画像）のそれぞれにについて配慮事項を学び，プレゼンテーション資料の作成や発表における効果的な手法を獲得し，実践するスキルを身につける。	1．プレゼンテーション用ソフトで効果的な資料を作成できるようになる 2．プレゼンテーション資料に基づいて十分な配慮を持った口頭発表ができるようになる 3．これらを通じて習得した配慮事項を説明できるようになる 4．説得力のあるプレゼンテーションのあり方を考えられるようになる			○	△			◎			△

	クリエイティブデザイン論	モダンデザインが成立した時代的背景や様々な芸術潮流の学びを通し，アップルデザインに代表される21世紀初頭のデザインに与えた影響やその系譜について理解する。	1．モダンデザインの潮流（19世紀の草創期から1950年代の確立期、ポストモダンから現代まで）を理解する 2．建築，工業デザイン，グラフィック，クラフト，ファッション，舞台創作など，近代・現代に繋がる「デザインの原理」や「ものづくりの系譜」を理解する 3．時代を越えた普遍的な「Good Designとは何か」を理解できるようになる	◎				○	○	○		△	
	身体表現Ⅰ	様々な表現を，身体（からだ）を介して体感する事で，楽しみながら自己の表現力を向上させ，繋がる力や感性を養い，基礎的な人間力や創造力を身につける。	1．自身の感覚や感情を育み，基本的なパーソナリティを発揮できるようになる 2．心身のバランス感覚を養い，課題の解決への即応力や想像力を修得し，コミュニケーションやプレゼンテーションの能力を向上させることができるようになる					◎		◎	△		△
	身体表現Ⅱ	言葉（ことば）や音楽（おと）の持つ多様な意味性やイメージを，身体（からだ）を介して多彩に表現する事を通じ，物事に対する即応力や想像力を養い，コミュニケーション力やプレゼンテーション力を向上させ，感性や人間力（生きる力）を養う。	1．身体（からだ）を使った表現活動を通じ，心身の健康やバランス感覚を身につけるのみならず，楽しみながらコミュニケーションやプレゼンテーションを発揮できるようになる 2．抽象的なテーマに取り組む事で，普段の生活では意識しない感覚を掘り起こし，如何なる状況下でも対応出来る即応力やイメージ構成力示すことができるようになる					◎		◎	△		△
専門基幹科目L群	リエゾンゼミⅡ（情報基礎演習）	Ⅰで学んだ，基礎的な大学で学ぶ力に加え，専門的な研究をする際の基礎力となる，社会における諸課題を発見する力，問題に気づく力，調べる力，解決するための方法を考える力，そして，プレゼンする力を養う。	1．社会を見る目を身につける 2．問題発見のために各種情報収集を行える 3．集めた情報を整理し，問題点を抽出できる 4．発展的なプレゼンテーション能力を発揮できる	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	△
	リエゾンゼミⅢ（情報演習Ⅰ）	Ⅰ，Ⅱでの学びを引き継ぎ，現代社会が抱える諸課題の問題解決のために，必要となる各種技術を修得し，解決手段を見いだし，これらに計画的に取り組む姿勢を養う。	1．問題解決のために必要な思考展開ができる 2．問題解決で求められる基本的な技術を発揮できる 3．問題解決の方法を提示できる 4．説得力あるプレゼンテーション能力を示すことができる	○	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	△
	リエゾンゼミⅣ（情報演習Ⅱ）	Ⅰ～Ⅲでの学びの積み重ねとして，社会の諸問題の中より自信の興味関心の高いテーマを選択し，実際に問題解決に取組むこと（PBL）を通して，主体的に取り組む姿勢を養い，問題解決のアプローチ手段を高める。	1．適切なテーマ選択ができる 2．テーマに取り組む意義を適切に表現できる 3．問題解決にあたって求められる発展的技術を発揮できる	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○
	卒業論文	本学科での学びの集大成として，学んできたことを基礎に，各々が社会の諸問題を解決するための研究テーマを定め，情報を収集・整理し，問題解決に必要な技術を発揮し，結果を踏まえ，十分に考察し，これらを総合的にまとめる。これらの学びを通し，ディプロマポリシーに示す学生が身に付けるべき資質・能力の修得を目指す。	1．テーマの社会的意義を十分説明できる 2．自ら取り組んだ事柄を整理し，まとまりのある文章として表現できる 3．プレゼンテーション能力の集大成として，効果的な口頭発表ができる	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	情報支援技術論	障害者，高齢者，児童を含め，ICT機器の利活用により，どのような支援が可能なのかを理解するとともに，その支援者となった場合に必要な支援に関する知識を学ぶ。	1．人を支援する手法のひとつとして，ICTがどのように活用できるのか理解し，説明できるようになる 2．支援を行う際の基本的知識，考え方を理解し、説明できるようになる 3．意思伝達装置などを使用したいという人へ，支援に関する情報提供ができるようになる	○	○	△	△	△	◎			△	
	情報支援ケーススタディ	地域社会で活躍する支援者たちの支援事例を学ぶことで他者の経験を共有し，支援に関わる制度や視点，知識，技術を学び，理解を高める。また，話を聞くだけでなく，実際にプランニングを行うなど実学的な取り組みも行う。	1．ICTを用いた支援に関する事例を通して，支援の有効性を人に説明できるようになる 2．支援事例を通して，対象者理解，支援における注意点等について説明できるようになる 3．専門職の患者への関わりから，社会人基礎力として必要な対応力と問題解決能力を身につける	○	○	△	△	△	◎	△	△	△	
	情報システム設計論Ⅰ	情報システムの調査分析と設計工程に関する基礎知識と実例を学ぶとともに，企業内の業務フローを作成し，既存のシステムの長短所を把握し，短所をシステム化することで効率的に品質・生産性を向上させる設計手法を学ぶ。	1．各種業務データを活用して進むべき道筋を示し，企業の存続を左右する情報処理システムを設計・開発する手法を説明できるようになる（上流工程を中心） 2．「情報処理技術者スキル標準」に沿った科目内容（システム開発とその運用）であると同時に，「基本情報技術者試験」の基礎レベルともいうべき基本的な知識や情報技術に関する知識を説明できるようになる	◎		◎	△		△				△
	情報システム設計論Ⅱ	情報システムについて，作成，テスト，運用等の各工程を学び，特に，システムが作成された後のメンテナンスや管理等を学び，システムを利用するユーザーに対応する為の機能を学ぶ。	1．企業が利益を追求していくため，情報システムが企業活動を全面的にサポートし，企業の存続をも左右する情報処理システムを設計・開発・テスト・運用・保守する手法を説明できるようになる 2．「情報処理技術者スキル標準」に沿った内容について，「情報処理技術者試験」の基本的知識や情報技術に関する知識を説明できるようになる	◎		◎	△		△				△

専門基幹科目A群	情報セキュリティ管理論	学生が使うPCやスマートフォンの使い方による脆弱性の理解と対策，アンチウイルスソフトの仕組みと効率的な活用方法などを学び，IT機器の情報セキュリティに関する基礎知識を身につける。また，自身が作成した重要なデータの保存方法や復元方法，暗号化の方法機密保護SSL/TSL機能などを学ぶとともに，マルウェアや特殊な攻撃手法を理解し，同時に，対策となるファイアウォールや認証方法などの知識を習得す	1．身近にあるスマートフォンやパソコン、インターネットの脅威を理解し，対策方法を説明，構築できる 2．知らぬ間に被害者・加害者にならないために必要最低限の基礎知識を理解し，リスクを自分自身で回避できる 3．企業で働く場合はとても重要な項目であるため，企業の情報漏えいの脅威について論じることができる 4．国家試験である情報セキュリティマネジメント試験に合格できる	○		◎	○		◎			△	
	情報処理資格対策Ⅰ	ITスキル，ストラテジ，マネジメントの基本的な知識を問う問題演習を通じて.知識の習熟を図る。	基本情報処理技術者試験合格を目指し，午前免除の修了試験合格ができる	◎					△			○	◎
	情報処理資格対策Ⅱ	情報セキュリティ，ハードウェア，ソフトウエア，データベース，ネットワーク，ソフトウェア設計，マネジメント，ストラテジ，データ構造およびアルゴリズム，ソフトウェア開発の代表的な知識を深め，練習問題を通じて応用力や資格試験合格を目指す。	基本情報処理技術者試験の午後問題で60％以上の得点ができるようになる	◎					△			○	◎
	ソーシャルメディア論	「ソーシャルメディア」と呼ばれるサービスの中のSNSは双方向・多方向コミュニケーションであるが，ソーシャルメディアにおけるコミュニケーションの特徴とその役割，問題点を体系的に学ぶ。	1．メディアの歴史的な背景と現状について説明できるようになる 2．インターネットのメディアとしての特性を理解し，ソーシャルメディアの役割について述べることができるようになる 3．情報リテラシーを常に意識しながらソーシャルメディアを利用できるようになる	◎		○	○		△		◎	△	
	コンテンツデザイン論	身の回りに溢れる「デザイン」から情報を正確に認識し，自ら適切に情報を伝達する能力を獲得する。「図案」「色」「配置」「心理」といったデザインの基礎を通じ，人が物事を認識・理解する仕組みや，民族性・性別・年齢などによる認識の違いなどを知り，「わかりやすい表現方法」を学び，自分の手で表現し体感することで学びを深める。	1．明快な表現方法を獲得することで，日常のコミュニケーションに活かせるようになる 2．プレゼンテーションの場などで効果的な発表ができるようになる 3．難解な情報を読み解き，平易で適切な情報にまとめることができるようになる			◎	◎		○	○			△
	アニメーション論	マンガ、アニメの知識を理解することで、様々な媒体やメディアへの理解度をより高めるとともに、マンガやアニメーションにおける様々な効果や手法などを学び、授業や就活、就職後の業務等の場面で印象的・効果的な表現が出来るようになることを目指す	1．マンガ、アニメへの理解、知識を用いて効果的な発表や情報伝達ができる。 2．印象的、効果的な表現方法を習得し、卒業研究や就職活動に効果的な表現ができるようになる。					◎	○			◎	△
	創造表現技法Ⅰ	視覚伝達に必要な基本要素である「色彩と配色」「色彩とイメージ」「色彩と構成」等の平面構成の基礎を，造形要素の分析や抽出及び具体的な表現手法を通して習得する。コンピューターによる画像処理に入る前段階として，具体的なイメージを客観化・視覚化する事で基礎的な2次元造形の表現及び構成能力を身につける。	1．色彩や文様の基礎的な構成を，各種テーマに添って段階的に制作し，最終的にコラージュの創作を行う 2．色彩の原理や法則の理解を通じ，平面構成力や表現技法の基本を発揮できるようになる			○	△	◎	○	◎		△	
	創造表現技法Ⅱ	立体表現としてのイメージを3次元に構成する事で，3次元表現の多様な面白さを体験する。また，自らの立体作品をプレゼンテーションするため，パワーポイントによる画面構成法等のデザイン技術や方法論を学ぶ。特に，教育系や情報・デザイン系に関連する仕事に就きたい人に求められる，3次元の立体的構成法の基本を身につける。	1．基礎的な立体的把握やイメージの喚起力，発想力や美的感性の向上など，三次元的な造形表現力や幾何学的構成力を発揮できるようになる 2．パワーポイントによるプレゼンテーションの技法や方法論を示せるようになる			○	△	◎	○	◎		△	
	創造表現応用技法	段ボールで創作する『たまごパック』を多様な視点（材料の特質，強度を保証する構造，機能性と耐久性等）から分析し，2次元表現では体験できない，実際に使用できるリアリティーのあるものづくりを行う。デザイン要件の多い課題を通して，落下実験での検証や多角的な視野からのアプローチの重要性と，PBLの手法を学ぶ。	1．PBLの手法を使って，2次元のアイディアから3次元の具体的なデザイン提案までのプロセスを体現できるようになる 2．実験から生ずる課題を分析・検証し，改良を加えながら，問題解決型のプロジェクトを行えるようになる 3．リアリティーのあるデザイン技法や方法論を発揮できるようになる			○	○	◎	○	◎		△	
	ユニバーサルデザイン論Ⅰ	すべての人が安全・安心して生活出来る「ユニバーサル社会の実現に向けて」公共空間や日常生活空間のユーザビリティに関心を持ち，社会が抱える物理的・心理的な問題と課題を探求し本質を理解する。	1．実践的な知識や技術の学びを通して、まちづくりやものづくりの課題をまとめることができる 2．諸課題に向け自分が何をやるべきか，自発的な取り組みを通して自らの考えを第三者に伝えることができる		○	○	◎		△			△	△
	ユニバーサルデザイン論Ⅱ	年齢，身体の特徴，能力の違い，男女差に関わらず，あらゆる人々に利用可能な製品や建物・空間をデザインする概念を理解する事で，誰もが普通に快適な生活が保証されるユニバーサルデザインの理念とは何か，その課題や解決策を多様な視点から検証し，超高齢社会の現状を踏まえたデザインの在り方や役割りを考える。	1．特定の人の利益になるだけのデザインではなく，誰もが使えるように開発段階からアセスメント（事前点検）し，社会にとって意義のある提案ができる 2．生活弱者（高齢者、障害者、子ども、妊産婦、外国人等）に利用しやすいモノづくりの具体的事例を示すことができる 3．超高齢社会におけるユニバーサルデザインが果たす役割りの大きさや意義を説明できる		○	○	◎		△			△	△

	ハードウェア論	情報の基礎理論である，2進数の特徴や基数変換，論理回路を学ぶことにより，ビットパターンについての基礎的な内容を学ぶ。五大装置の仕組みと，周辺機器の特徴や種類を理解する。	1基本情報処理技術者試験ならびにITパスポート試験等のハードウェア分野を理解し説明できるようになる	◎		△			○					
	オペレーティングシステム論	オペレーティングシステム，コンピュータのハードウェアとソフトウェアとの間の橋渡し役を担い，ユーザがより円滑にコンピュータシステムを利用することができる環境を提供していることから，オペレーティングシステムに関する役割と機能を学ぶ。また，過去の情報処理試験問題等を解きながら理解を深めていく。	1．基本ソフトとよばれるオペレーティングシステムの機能について説明できるようになる 2．基本情報処理技術者試験ならびにITパスポート試験におけるソフトウェア分野での対策問題に正答できるようになる	◎		△			○					
	データベース論	収集され蓄積されたデータを利用者の意思の疎通を助け，意思決定を支援するような役割を果たすものへと変化させるため，そうしたデータを情報や知恵として活用するための根幹として重要性を増しているデータベース管理システム（DBMS）を含め，データベース（DB）への理解を深め，データ抽出技法の基本を修得する。	1．現在のデータベースの主流であるリレーショナルデータベースについて，理論的な基礎を習得する 2．基本情報技術者試験に合格するに足る知識も合わせて獲得し，説明できるようになる	◎		◎	○		△					
	情報ネットワーク論	情報ネットワークの基本的な仕組みの理解と，それを 応用し提供されている便利なサービスについての視野を広げる。	1.. 知識・理解: (1)情報ネットワークのOSI7階層モデルを説明できる。(2)LANの構成と，通信の基本的な仕組みを説明できる。(3)インターネット接続の構成と，通信の基本的な仕組みを説明できる。(4)ネットワークセキュリティの基本的な仕組みを説明できる。 2．思考・判断: LANとインターネット通信の，通信経路などについて総合的に理解し説明することができる。 3．関心・意欲: 自宅や大学のネットワーク接続経路に	◎		◎			○	△	△	△	
	人工知能論	人工知能技術の基本的なアルゴリズムを理解し、実装（プログラミング）できるようになることを目指す。	1．機械学習の概要について説明できる 2．ニューラルネットワークの概要について説明できる 3．強化学習の概要について説明できる 4．探索について概要を説明できる 5．基本的なPythonのプログラミングができる	◎		○			◎		△	◎	◎
	調査・分析法Ⅰ	基礎となる統計処理を学んだ後に、定量調査を通じて得た情報を数学的な根拠に従って分析する手法を実践を通して学び，調査目的に応じた適切な様式作成のあり方と，調査の実施を通じて，分析手法を身につける。	1．統計学の基礎として，線形回帰分析ができるようになる 2．既存の調査データから2変量の相互関係について説明できるようになる 3．アンケート調査様式の作成方法を説明できるようになる 4．EXCELに含まれる統計関数を応用できるようになる			◎	◎	○		○	△	◎	○
	調査・分析法Ⅱ	インタービュー調査などの質的調査を通じて得た情報を数学的な根拠に従って分析する手法について学ぶとともに，調査目的に応じた適切な様式作成のあり方と，調査の実施を通じて，分析手法を身につける。	1．インタビュー調査の要領を学び，それを実施し，分析できるようになる 2．統計学の応用として，t分布，カイ2乗分布，F分布を活用できるようになる 3．テーマを選んで，調査様式作成やその実施，分析までできるようになる 4．分析結果から効果的なプレゼンテーションができるようになる			◎	◎	○		○	△	◎	○
	MOS対策Ⅰ	Accessを学びつつ，データをいかに効率よく入力，管理，集計を出来るのか，データの管理の仕方を学ぶ。様々なデータを扱う事でデータを幅広い視野で考える力を身につける。	1．ワープロのように文字入力感覚で画面を組み合わせ展開することでプログラムを作成できる 2．データ管理能力を示せる 3．MOS　Accessスペシャリストに合格できる	◎					△			○	◎
	MOS対策Ⅱ	Accessの応用力を身に着ける。日々の中で扱う様々なデータを目的に応じていかに効率よく活用するのか等，データの効率的な利用方法を考察し，データの入力，展開，印刷までを構築し，活用する力を身に着ける。ExcelとWordのデータ共有，活用する事で幅広い活用術を身につける。	1．Accessを知ることでOfficeソフトの効率よい使い分けができる 2．基本的システムに加え，メニューを利用したプログラムの作成、データの一括更新等ができる 3．応用力として，メインフォーム，サブフォーム，明細行を組み込んだフォームやレポートを作成できる 4．他の資格取得にチャレンジできるようになる	◎					△			○	◎
	ゲームプログラミング実習Ⅰ	Unityを用いて双方向性のあるコンテンツ作成能力を身につけ，卒業研究や就職活動でも活用できる力を養う。第一段階では基本操作を学び，第二段階では初歩的なプログラミングを学ぶことで，ユーザーの操作に応じて様々な反応をみせるインタラクティブ(双方向性)なコンテンツの作り方を学ぶ。	1．デザインソフト「Unity」の操作方法を習得し，自在に扱える。 2．インタラクティブ（双方向性）コンテンツの基礎を理解し，作成できる。 3．デジタルツールを用いた高度なプレゼンテーションができる	○		○	○		◎	△			△
	ゲームプログラミング実習Ⅱ	Unityの高度な操作方法を修得し，卒業研究や就職活動に活用し，アプリ制作業界でも通用する技術を獲得する。2Dによる合理的インターフェイスの構築や，3D空間における物理挙動を用いた各種シミュレーションなど，Unityをフルに活用したコンテンツの制作を行う。	1．デザインソフト「Unity」の高度な操作方法を修得し，オリジナルコンテンツを作成できる 2．3Dソフト「Blender」の基本操作を修得し，モデリングとモーションデータを作成できる 3．2D・3Dを用いた高度なプレゼンテーションができる	○		○	○		◎	△			△

専門基幹科目B群	プログラミング応用Ⅰ	3DCGを制作するため，「モデリング」「テクスチャマップ作成」「ボーン作成」「モーション作成」「レンダリング」など，3DCGを実際に制作しながら，それらの基礎的な技術を修得する。また，プログラム上からCGをコントロールするために必要なUnityプログラミングの基礎的な技術を修得する。	1．3DCGの基本的な用語を理解し，説明できる 2．3DCGの基本的なモデリングとレンダリングができる 3．映像の基本的な編集ができる 4．Unityのプログラムコードを理解し，基本的な3DCGを表示するプログラムが開発できる 5．C#を用いたオブジェクト指向プログラミングができる	○		○	○		◎	△		△	△
	プログラミング応用Ⅱ	二足歩行する人型の3DCG（3 Dimension Computer Graphics）を制作し，それをプログラミング言語を用いてコントロールする技術を学ぶ。具体的には，モデリングの仕方，ボーン（骨）の入れ方，歩行などのアニメーションの付け方を学んだ後，それをUnityやC#で制御する方法を習得する。	1．ボーン（骨）づけやスキニングなど，人型3DCGアニメーションの開発手順と専門用語を理解，、実践できる 2．モーション付けの方法が理解でき，自分でも人型3DCGアニメーションを制作できる 3．Unityを用いた3DCGアニメーションのプログラム開発ができる 4．3DCGの移動・回転・拡大縮小の手法や行列演算について理解し，説明できる 5．物体との衝突判定ができる 6．カメラや照明の制御ができる 7．BGMや効果音を鳴らすことができる 8．高度な3DCGプログラミングを駆使して簡単なゲームの開発ができる	○		○	○		◎	△		△	△
	デザインソフト基礎実習	グラフィックデザインの基本として，デザインソフトのIllustrator、Photoshopの基本操作，印刷知識などを学び，レポートや論文，卒業制作，就職活動用のポートフォリオなどで役立つ編集作成技法を身に付ける。	1．ドロー系デザインソフト「Illustrator」の基本操作を習得し，自在に扱える 2．ペイント系デザインソフト「Photoshop」の基本操作を習得し，自在に扱える 3．上記ソフトを卒業研究や就職活動に活用する	△			△		◎	○		△	
	デザインソフト応用実習	デジタルデザイン基礎実習で学んだ内容を更に高め、卒業論文のプレゼンテーションや就職活動に活用し、印刷・デザイン・広告業界で通用するレベルの知識と技術を修得する。	1．「イラストレータ」「フォトショップ」の高度な操作ができる。 2．パッケージ、CD、DVDジャケット等の立体的なデザインと印刷ができる。 3．簡単な3DCGモデルを作成し、そのテクスチャ画像を制作することができる。	△			△		◎	○			△
	情報支援実習	座学と実習を通し，様々な障害を支援するための機器や技術の基本について自らが体験しながら学ぶ。また，支援機器の活用方法を体験し，その有用性を学ぶ。これら支援機器の理解を通して，理解力，思考力を養う。	1．肢体不自由・視覚・聴覚，発達障害などの障害特性について説明することができる 2．支援機器の有する機能，性能について説明することができる 3．障害特性に合わせた支援方法を検討することができる	○	○	△	△		◎	△	△		△
	情報支援応用実習	情報通信技術（以下，ICT）支援を行うために必要な支援機器に関する知識・技術を修得する。 支援機器の利活用方法の修得を通して，観察力，発想力，応用力，問題解決能力を修得する。	1．肢体不自由・視覚・聴覚，発達障害などに応じた支援機器の役割について理解し，使用できる 2．支援機器の対象者(ユーザ)のニーズを多角的に理解し，説明できる 3．機器導入からサポートの流れを理解し，対象者のニーズを支援できる。	○	○	△	△		◎	△	△		△
	スイッチインターフェース作成実習	重度障害者への情報通信技術（以下，ICT）支援を行うために必要なスイッチの工作技術を修得する。 スイッチの作成を通して，発想力，応用力，問題解決能力を修得する。	1．はんだ付け，部品加工・組立など，必要な工具を安全に扱って作業することができる 2．障害者に適合した最適なスイッチインターフェースをチーム内討議で考案することができる 3．考案したアイデアを具現化し，チームで協調して作品を完成させることができる	○	○	△	△		◎	△			△
	3DCG 技法Ⅰ	映画やテレビ、ゲームなどで多用される最新の3DCG制作テクニックを身につけることで、様々なコンテンツの作成能力・高度なプレゼンテーション能力を獲得する。	1．3DCGの用語を理解し、説明できる。 2．3DCG開発ソフト「Blender」を操作できる。 3．3DCGモデリングができる。 4．UVテクスチャが作成できる。 5．静止画像・動画のレンダリングができる。 6．ボーンアニメーションの制作技法を理解し、制作できる。 7．カメラワークを理解し、動画の編集ができる。 8．修得したテクニックを駆使してオリジナル作品が制	○		△			◎				○
	3DCG 技法Ⅱ	3DCG技法Ⅰで学んだ内容を更に高め、卒業研究の実験や開発物などに活用できる高いレベルの知識と技術を修得する。	1．3DCG開発ソフト「Blender」の高度な操作ができる。 2．スカルプトなど複雑な3DCGモデリングができる。 3．ノーマルマップなど高度なUVテクスチャが作成できる。 4．ノードを駆使した高度な静止画像・動画のレンダリングができる。 5．高機能にカスタムしたアーマチュアを用いた高度なアニメーション制作ができる。 6．unity等のゲームエンジンに対応したモデリング・出力ができる。 7．3Dプリンタに対応したモデリングができる。 8．修得したテクニックを駆使して高度なオリジナル作品が制作できる。	○		△			◎				○

	Web サイトデザイン演習	効果的に目的の情報を伝えるwebサイトとは何かを考察し，それをweb上で具体化できるよう，簡単な実験や実習を通して学ぶ。具体的に，人は何処に注目し，如何に記憶して情報を処理し，そこから判断を下し，時に，間違えるのか等を体験しながら学び，考察する。また，ワイヤーフレームの概念について学び，実際にwebサイトの設計を行い，構築する。	1. 各々が伝えたい情報を効果的に伝達できるwebサイトデザインを考案できる 2. 各々が1.を具体的に現実化できる	○		△	△	△	◎	○	△	○	
	測定実験	理論として、長さ、明るさ、赤外線入力などに用いるセンサー、測定原理を学び、その基本的な使い方について、マイコン（Arduino）、ドローンによる空撮などの実習	1. 各センサーが何を測定するものか説明できる 2. 各センサーの測定原理の概要を説明できる 3. センサーを使った測定プログラムの作成ができる 4. 測定結果をログに出力できる	○		◎	◎		○			○	
	ロボット基礎実習	簡単なロボットを作成することで，電子部品（抵抗器，コンデンサ，モータドライバ，超音波や赤外線など）の使い方と電子制御のプログラミングを学ぶ。ドライバやセンサ類についてはそれらを用いる際のプログラミングを学ぶ。その上で，組み合わせたロボットを構築する。なお、制御系にはArduinoを使用する。	1. 基本的な電子部品の特徴と近い方が説明できるようになる 2. 電子制御をする上で，基本的な組み込みプログラムを作成できるようになる	◎		○	○		◎	△			△
	映像編集技法	テレビ番組やネット配信動画などを参考に、どのように映像を加工すれば伝えたい情報が伝わるのかについて検討し、そのような映像を実際に作るために必要な技術を習得を目指す。	1. 映像をカットしたりつなげたりして映像を作ることができる 2. 様々なエフェクトを加えた映像を作ることができる 3. 映像に動きをつけることができる 4. 目的に応じた映像の書き出しができる	○		△		△	○				◎
	サウンドデザイン	基礎的な音楽理論と音楽制作ソフトの使い方を合わせて学び、社会で多様な分野に音楽生かした豊かな情報を提供できるよう知識・技術・感性を磨き、映像に音楽や″音″を加えることによって、心に響く“情報”にすることを目指す。	1. 音楽制作ソフト Studio One Prime(フリー)に付属している様々な楽器の音源を使ってメロディー、和音（コード）、リズム（ドラム）を使ったコンピューターによる″バンド演奏”をマウスで入力できるようになる 2. ①のために必要な基礎的な音楽理論を修得する 3. 音声合成ソフトCeVIO（フリー）を用いてナレーションや①の“バンド”のボーカルとして歌詞を歌わせる技術を修得する 4. 映像編集ソフト “フォト”を用いて①～③のサウンドファイルを映像に加えて完成させられるようになる 5. 映像は15秒程度のCM、ジングル、スマートフォンで撮影してきた写真・動画などを題材として、それに合ったBGM・効果音を自ら作曲・制作ができるようになる	△				○	○				◎
	グラフィックデザイン実習	見本の広告を参考に見やすくわかりやすいレイアウトの基本を学習しながら、Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの操作方法及び、製作した媒体データを印刷入稿できるように入稿時の基本知識を学び、自分のアイディアを具現化するためのスキルの修得を目指します。	チラシ･広告等のグラフィックデザインをAdobe Illustrator、Adobe Photoshopで制作できるようになる。そして、製作したデータを印刷入稿までできるようになる	△		△			○				◎
	金融論	金融の基本概念を理解することを目的とし，金融の基本的な役割，要素を学ぶとともに、金融を安定化させるための仕組み・政策を学ぶことで体系的に我々の生活・経済活動と金融の関係性を理解する。	金融をめぐる基本的な考え方を理解し、金融の役割・問題点を把握し、自らの言葉で記すことができる			◎	△		△			△	
	経営管理論	経営管理・組織マネジメントの基礎的知識から理論，経営戦略を含めた活動の実際までを学び，マネジメントの生成，発展，課題と環境変化に対応した解決策を企業事例なども踏まえて理解する。	1. 企業の経営管理における「マネジメント手法」について説明ができる 2. コミュニケーション・センターとしての役割を認識し，良好な組織運営について論じることができる 3. マネジメント・リーダーとしての立場を理解し，課題解決に向けての協調と配慮ができる			◎	○		△			△	
	マーケティング論	市場行動であるマーケティングの「基礎」を学び，また，様々な「展開」について検討、学習することにより，マーケティングの知識を獲得し，またマーケティング的素養を身につける。	1. マーケティングの基本的理解度を高め，説明ができる 2. マーケティングの実践的理解度を高める 3. マーケティングの企業以外の組織への応用とその展開がある程度理解でき，説明できる			◎	○	△		○		○	
	リスクマネジメント論	リスクマネジメントの視点と方法論から，企業経営・公共経営のあり方を学ぶとともに，有事の際の被害防止・軽減について，いかにリスクを「分散」するか，いかに「結合」するかに焦点をあてて専門的・実践的なあり方について学ぶ。	1. リスクマネジメントの基礎知識を説明できる 2. 東日本大震災を含め災害リスクのマネジメントの重要性を認識できる			◎	○	△	△			◎	
	サービスマネジメント論	経済のサービス化の現状と課題を理解するとともに，サービスそのものの特徴やマネジメントのあり方について，理論的に検討しながら学びを深める。併せて、サービス業界における具体的な事例も交えながら学ぶ。	「経済のサービス化」，「サービス」そのものが持つ特徴，それをどのようにマネジメントするかという「サービスマネジメント」について広く知識を習得して理解を深め，自らの言葉で整理して説明することができるようになる			◎	○	○	△			○	

専門基幹科目C群	ナレッジマネジメント	企業社会では社会変化を読み取る力と経験を生かしながら新しい発想を素早く生み出す力が求められており，そのための企業の取り組みとしてナレッジマネジメントがあげられる。このため，企業が取り組んで成功した事例を取り上げ，今後の様々な企業において安定的な経営がなされるように理解を深めていく。	個々の社員などがビジネス活動で得た客観的な知識や経験知・体験知およびノウハウなどの情報を組織内全体の知識として共有するシステムを理解し，組織内に散在している知識の共有から問題解決力を高める経営の在り方を理解することができる	○		○	○	○	◎			○	
	会計学	「財務諸表」について，企業の将来のために有効利用するための知識を学び，経営的立場から分析，判断する力を修得する	1．貸借対照表と損益計算書を診て，現状と今後の課題が判断できる 2．損益分岐点分析から利益計画を設定できる 3．キャッシュフロー計算書の作成と分析ができる			◎	○		△			△	
	簿記	企業の「取引記録」から「決算書（財務諸表）」の作成までの技能を学び、経理の実務対応能力を修得する。	日々の取引を記録し，正しい決算書（財務諸表）を作成できる			◎	△		△			△	
	労働法（労働組合法を含む）Ⅰ	非正規労働者は，民間企業にだけある問題ではなく，公務労働者にも福祉の現場にもあるものであり，また，福祉労働者の低賃金の原因のひとつが，福祉の現場に強力な労働組合が存在しないことである。そのため，組合が存在すれば賃金や労働条件がどのように変わるのか，労働組合の法律上の意味を検討し，労働についての理解を深める	学生時代のアルバイトでの雇用問題，大学卒業後の雇用の場での問題を考えることができるようになる			○	△		△			◎	
	労働法（労働組合法を含む）Ⅱ	非正規労働者は，民間企業にだけある問題ではなく，公務労働者にも福祉の現場にもあるものであり，また，福祉労働者の低賃金の原因のひとつが，福祉の現場に強力な労働組合が存在しないことである。そのため，組合が存在すれば賃金や労働条件がどのように変わるのか，労働組合の法律上の意味を労働組合の意義や争議行為などから検討し，労働についての理解を深め	学生時代のアルバイトでの雇用問題，大学卒業後の雇用の場での問題を考えることができるようになる			○	△		△			◎	
	マクロ経済学Ⅰ	マクロ経済学は個別の経済活動を集計した一国経済全体を焦点にあて，国民所得，雇用，投資，貿易などを分析する理論体系であることから、国民経済計算やIS−LMモデルなどを通して，マクロ経済学の基本的な理論を習得する。	1．マクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			◎	△		△			◎	
	マクロ経済学Ⅱ	マクロ経済学は個別の経済活動を集計した一国経済全体を焦点にあて，国民所得，雇用，投資，貿易などを分析する理論体系であることから、マンデル・フレミングモデルやハロッド・ドーマーの成長理論などを通して，マクロ経済学の基本的な理論を習得する	1．マクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			◎	△		△			◎	
	ミクロ経済学Ⅰ	ミクロ経済学は，経済主体（家計，企業）の個別の行動に焦点をあて，消費や生産などの活動を分析する理論体系であることから，消費者理論などの基本的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			◎	△		△			◎	
	ミクロ経済学Ⅱ	ミクロ経済学は，経済主体（家計，企業）の個別の行動に焦点をあて，消費や生産などの活動を分析する理論体系であることから，パレート最適や市場の失敗、ゲーム理論などの基本的な理論を習得する。	1．ミクロ経済学の理論が説明できる 2．練習問題（計算問題を含む）を解くことができる			◎	△		△			◎	
	現代情報論Ⅰ	私たちが日常生活で直面しているさまざまな社会経済問題（デフレ，低賃金，消費税，人手不足，経済格差など）について，アベノミクスに焦点を合わせながら理解し，これら諸問題の要因，政策について学ぶ。	1．わが国のさまざまな社会経済問題に関する新聞記事の概要を説明できるようになる 2．社会経済問題の趣旨について，自分の言葉で書くことができるようになる 3．さまざまな社会経済問題について，自分の意見を述べることができるようになる			◎	○					◎	△
	現代情報論Ⅱ	世界経済の動向，戦後日本経済の発展プロセス，少子高齢化の推移などを踏まえつつ，私たちが日常生活で直面しているさまざまな社会経済問題（低賃金，格差，年金，貧困消費税引き上げ等）を理解し，これら諸問題の要因，政策について学んでいく。	1．わが国のさまざまな社会経済問題に関する新聞記事の概要を説明iできるようになる 2．社会経済問題の趣旨について，自分の言葉で書くことができるようになる 3．さまざまな社会経済問題について、自分の意見を述べることができるようになる			◎	○					◎	△