

7 関与度一覧表

■情報メディア学科【専門教育科目】 学習教育目標

A：広い視野から多面的に物事を考える能力を身につけている。
B：技術者として健全な良識を持ち、社会に対する責任を自覚できる素養を身につけている。
C：数学、自然科学に関する知識とそれらを活用する能力を身につけている。
D：専門分野に関する知識と、それらを問題解決に応用できる能力を身につけている。
E：種々の科学、技術を利用し、目標達成への道筋をデザインする能力を身につけている。
F：日本語による表現能力、口頭発表力、コミュニケーション能力および国際的に通用するコミュニケーションの基礎能力を身につけている。
G：自主的、継続的に自ら学習できる能力を身につけている。
H：与えられた課題に対して計画的に取り組み、問題を解決する能力を身につけている。

【学習教育目標に関する関与の程度】

科目 分類	授業科目名	必/選	学年	学期	単位	形態	学習教育目標に関する関与の程度							
							A	B	C	D	E	F	G	H
情報・ ハードウェア系	電気電子基礎	選択	1	前	2	講義			○	◎			○	
	論理回路	選択	1	後	2	講義			◎	○			○	
	電気回路	選択	1	後	2	講義			○	◎			○	
	計算機ネットワーク	選択	2	前	2	講義	○			◎				
	計算機アーキテクチャ	選択	2	前	2	講義	○			◎			○	
	計算機工学	選択	2	前	2	講義	○			◎			○	
	デジタル回路	選択	2	前	2	講義			○	◎	○	○		
	電子回路	選択	2	前	2	講義・演習	○		○	◎			○	
	データ通信	選択	2	後	2	講義	○	○		◎	○			
	電子情報実験	選択	2	後	2	実験	○	○		◎	○	○		○
情報・ ソフトウェア系	情報処理演習Ⅰ	必修	1	前	2	演習			○	◎	○		○	
	情報処理演習Ⅱ	選択	1	後	2	演習			○	◎	○		○	
	プログラミング入門	選択	1	前	2	講義・演習	○			◎			○	○
	データベース概論	選択	1	後	2	講義・演習	○	○	○	◎				○
	Javaプログラミング	選択	1	後	2	講義・演習				◎	○		○	○
	プログラミング/C言語 -Ⅰ	選択	1	後	2	講義・演習			○	◎			○	○
	データ構造	選択	1	後	2	講義・演習	○		○	◎	○		○	○
	Javaプログラミング演習	選択	2	前	2	講義・演習				◎	○		○	○
	プログラミング/C言語 -Ⅱ	選択	2	前	2	講義・演習			○	◎			○	○
	情報セキュリティ	選択	2	後	2	講義		○	○	◎				○
メディア系	システム設計演習	選択	2	後	2	講義・演習	○			◎			○	◎
	マルチメディア概論	選択	1	前	2	講義	○	○		◎			○	
	マルチメディア演習	選択	1	後	2	演習				◎			○	○
	CG概論	選択	1	後	2	講義	○	○	○	◎			○	○
	CAD演習	選択	1	後	2	講義・演習		○		◎			○	○
	デジタルデザイン	選択	1	後	2	演習	○	○	○	◎	○	○	○	○
	CG演習	選択	2	前	2	演習	○	○		◎	○		○	○
	メディア制作演習	選択	2	前	2	演習				◎			○	○
プロジェクト科目	CGアニメーション	選択	2	後	2	演習	○	○		◎	○		○	○
	CG応用	選択必修	2	後	2	講義	○			◎		○		○
	プロジェクトⅠ (ITエンジニア)	必修	1	後	2	講義・演習				◎	○		○	○
	プロジェクトⅡ (ITエンジニア)	選択	2	前	2	講義・演習	○	○		◎	○		○	○
	卒業研究 (ITエンジニア)	選択	2	後	2	演習		○		◎		○	○	○
	プロジェクトⅠ (Webプログラミング)	必修	1	後	2	講義・演習	○			◎	○			○
	プロジェクトⅡ (Webプログラミング)	選択	2	前	2	講義・演習	○			◎	○			○
	卒業研究 (Webプログラミング)	選択	2	後	2	演習	○			◎	○			○
	プロジェクトⅠ (ロボット)	必修	1	後	2	講義・演習				◎		○	○	○
	プロジェクトⅡ (ロボット)	選択	2	前	2	講義・演習				◎	○			○
	卒業研究 (ロボット)	選択	2	後	2	演習	○	○		◎	○	○	○	○
	プロジェクトⅠ (デジタルゲーム)	必修	1	後	2	講義・演習	○			◎	○			○
	プロジェクトⅡ (デジタルゲーム)	選択	2	前	2	講義・演習	○			◎	○			○
	卒業研究 (デジタルゲーム)	選択	2	後	2	演習	○			◎	○			○
	プロジェクトⅠ (CG・映像・サウンド)	必修	1	後	2	講義・演習	○	○	○	◎	○	○	○	○
	プロジェクトⅡ (CG・映像・サウンド)	選択	2	前	2	講義・演習	○	○	○	◎	○	○	○	○
	卒業研究 (CG・映像・サウンド)	選択	2	後	2	演習	○			◎			○	○
	プロジェクトⅠ (Webデザイン)	必修	1	後	2	講義・演習	○			◎	○			○
	プロジェクトⅡ (Webデザイン)	選択	2	前	2	講義・演習				◎	○	○		◎
	卒業研究 (Webデザイン)	選択	2	後	2	演習				◎		○	○	◎
プロジェクトⅠ (インテリア・CAD)	必修	1	後	2	講義・演習		○		◎		○	○	○	
プロジェクトⅡ (インテリア・CAD)	選択	2	前	2	講義・演習		○		◎			○	○	
卒業研究 (インテリア・CAD)	選択	2	後	2	演習		○		◎		○	○	◎	

科目分類	授業科目名	必/選	学年	学期	単位	形態	学習教育目標に関する関与の程度							
							A	B	C	D	E	F	G	H
情報基礎科目	情報処理概論	必修	1	前	2	講義・演習	○	○	○	○	◎		○	○
	情報数学	必修	1	前	2	講義・演習	○	○	◎					○
	オペレーティングシステム	選択必修	2	後	2	講義	○			◎				
	統計学	選択	2	後	2	講義			◎	○				○
	情報科学	選択	2	後	2	講義			○	◎			○	○
関連科目	簿記論Ⅰ	選択	1	前	2	講義・演習	○			◎	○		○	
	会計学Ⅰ	選択	1	前	2	講義・演習	○			◎	○		○	
	簿記論Ⅱ	選択	1	前	2	講義・演習	○			◎	○		○	
	会計学Ⅱ	選択	1	前	2	講義・演習	○			◎	○		○	

8 カリキュラム・マップ

	DP	A	B	C	D	E	F	G	H
2年次	後期			統計学	データ通信 電子情報実験 情報セキュリティ CGアニメーション CG応用 <u>オペレーティングシステム</u> 情報科学 卒業研究				システム設計演習
	前期				計算機ネットワーク 計算機アーキテクチャ 計算機工学 デジタル回路 電子回路 Javaプログラミング演習 プログラミング/C言語-Ⅱ CG演習 メディア制作演習 プロジェクトⅡ				
1年次	後期			論理回路	情報処理演習Ⅱ 電気回路 データベース概論 Javaプログラミング プログラミング/C言語-Ⅰ データ構造 マルチメディア演習 CG概論 CAD演習 デジタルデザイン <u>プロジェクトⅠ</u>				
	前期			情報数学	情報処理演習Ⅰ プログラミング入門 電気電子基礎 マルチメディア概論 簿記論Ⅰ 会計学Ⅰ 簿記論Ⅱ 会計学Ⅱ	情報処理概論			

※ 専門教育科目のうち、DPに関する関与の程度◎のみ記載

※ 二重下線は必修科目、一重下線は選択必修科目