

学習・教育到達目標およびJABEEの基準1の(2)と授業科目との対応表(令和7年度以降入学生用)

		情報科学・情報技術の基礎を確実に身につけ、高い倫理観を持った職業人として地域社会の発展に貢献できる人材の育成												情報技術を適切に活用できる能力をもった人材の育成								
		A-1 科学的基礎を身につける			A-2 情報科学・情報技術の基礎を身につける									A-3 職業人としての基礎的能力を身につける			B-1 基礎教養を身につける		B-2 高度の専門技術を身につける		B-3 応用能力を身につける	
		A-1-1 コンピュータとネットワークについて基本的な事項を知り、情報の受発信の基礎的な技能とモラルを身につける。	A-1-2 微分積分、線形代数の基本事項を知り、問題を数学的に思考する基礎を身につける。	A-1-3 自然科学のある分野について知り、自然科学的方法を問題解決に応用する基礎を身につける。	A-2-1 集合、論理学など、離散数学の基礎を身につける。	A-2-2 プログラミングの基礎に加えて、抽象データ型やクラス、基本的なアルゴリズムをプログラミングでできる能力を身につける。	A-2-3 命令語の実行から、計算機全体のレベルの動作まで、理解し、さらにその実現の基本となるプログラミングも行う。	A-2-4 ネットワークについて、その基本的な仕組みを理解し、さらにその実現の基本となるプロトコルを学ぶ。	A-2-5 オブジェクト指向設計手法において必須である図の描き方を修得し、演習を通じて様々な設計事例を学ぶ。	A-2-6 組合せ回路、順序回路の基礎を身につける。また、実際の機械を制御するための回路設計し、実装する。さらに簡単なCPU設計も体験する。	A-2-7 プログラミングとコンパイラの両面から、プログラム言語についての理解を深める。	A-2-8 確率論の基礎を身につけ、さらに情報理論や符号理論との関わりを学ぶ。	A-2-9 統計学の基礎を身につけ、具体的なデータ解析を通して統計手法を利用できる能力を身につける。	A-3-1 技術者倫理の重要性と実際に倫理的な行動をとることの難しさを理解し、技術が自然や社会に与える影響について考えることができる。	A-3-2 日本語について、論文やレポートの形式と書き方を学ぶことにより、日本語文章の論理的な記述力を養う。また、情報科学に関連したテーマの調査・分析、討論により日本語の発表力、コミュニケーション能力を養う。	A-3-3 外国語について、国際語として重要な英語を中心に学習することにより、国際的コミュニケーション技術の基礎を身につける。	B-1 基礎教養を身につける。グローバル化社会・情報化社会の進展に対応できる幅広い知識と思考力を、専門分野の枠を超えて身につける。また、社会そのものの動向・問題を理解し、社会に有用な人としての役割に立つシステムの設計・開発に活かすことができる知識や思考法、知的な技法を獲得する。	B-2-1 情報科学・情報技術に関する専門的テーマのいずれかについて、調査、分析、討論、実装などの方法を学ぶ。	B-2-2 専門的テーマの研究を通して、情報科学・情報技術の最新の動向を理解する。	B-3-1 情報科学・情報技術に関する重要な課題に対して、他者と協力し、納期・費用・品質などを考慮して、その成果を卒業論文としてまとめる方法を学ぶ。	B-3-2 各人に与えられた研究課題について、主体的・計画的に文献調査、実験、研究討論などを行い、その成果を卒業論文としてまとめる方法を学ぶ。	B-3-3 一年間の継続的研究活動を通して、技術者として必要とされる観察力、判断力、創造力を養い、より高度な学問分野への取り組み方や技術者として社会に貢献できる能力を身につける。
(a)	地球の視点から多面的に物事を考える能力とその素養													[基礎教育科目]								
(b)	技術が社会や自然に及ぼす影響や効果、及び技術者の社会に対する貢献と責任に関する理解	情報リテラシー												情報セキュリティ	技術者倫理							
(c)	数学、自然科学及び情報技術に関する知識とそれらに応用する能力	情報リテラシー	微分積分 I・II 線形代数 I・II 基礎数学 微分方程式 初等幾何学 ベクトル解析 代数学 I・II 微分幾何学 I・II 位相空間論 複素解析 関数解析 数値解析学	基礎物理 物理学										情報理論	統計学 確率統計							
(d)	当該分野において必要とされる専門的知識とそれらに応用する能力	情報リテラシー												ニューラルネットワーク 情報セキュリティ	情報科学探求 I・II 卒業研究	情報科学探求 I・II 卒業研究	知的財産権 情報処理技術 I・II ゲームプログラミング演習 実践情報科学演習 経営情報学 情報システム論 ヒューマンコンピュータインタラクション マルチメディア					
	上記の知識を組み合わせた応用能力													AIプログラミング演習 データ構造とアルゴリズム I 演習 Webプログラミング演習								
	[CS]コンピュータを用いたシステムのモデル化及び設計に、アルゴリズムと計算量、プログラミング言語の諸概念、及びコンピュータ科学の諸理論を応用する能力													データ構造とアルゴリズム I・II	プログラミング言語とコンパイラ	データ分析演習						
	[CS]様々な複雑性を有するソフトウェアシステムの構築に、設計や開発の諸原理を応用する能力													オブジェクト指向設計			ソフトウェア工学	プロジェクトデザイン管理				
	[CS]コンピュータアーキテクチャ、情報管理、ネットワークと通信、オペレーティングシステム、並列・分散処理、知的システムJのうち3つ以上の項目に関する知識													計算機構成論 I・II	コンピュータネットワーク	オペレーティングシステム データベース パターン認識 と機械学習						
	[CS]一つ以上のプログラミング言語に対する深い知識と活用能力													プログラミング基礎 I・II								
(e)	種々の科学、技術及び情報を活用して社会の要求を解決するためのデザイン能力													オブジェクト指向設計	ハードウェア設計 III ハードウェア実験 II			デザインエンジニアリング プロダクトデザイン基礎 プロダクトデザイン演習 人間中心設計 WEBデザイン アプリデザイン 映像表現 メディアアート コンピュータグラフィックス基礎 融合理工学基礎 A・B 融合理工学応用 A・B 融合プロジェクト I・II・III	プロジェクトデザイン管理 情報科学探求 I・II 卒業研究 融合理工学専攻 融合理工学基礎 A・B 融合理工学応用 A・B 融合プロジェクト I・II・III	情報科学探求 I・II 卒業研究		
(f)	論理的な記述力、口頭発表力、討論等のコミュニケーション能力															日本語表現法 情報科学探求 I・II 卒業研究 大学スタディスキル	外国語科目(英語6単位以上)			情報科学探求 I・II 卒業研究		
(g)	自主的、継続的に学習する能力																	情報科学探求 I・II 卒業研究	情報科学探求 I・II 卒業研究			
(h)	与えられた制約の下で計画的に仕事を進め、まとめる能力																	情報科学探求 I・II 卒業研究				
(i)	チームで仕事をするための能力																	プロジェクトデザイン管理				

赤字: 学習・教育到達目標の達成度を評価するための主要な科目(総合教育プログラム必修科目)
 青字: 学習・教育到達目標の達成度を評価するための主要な選択科目(総合教育プログラム選択必修科目)
 学習・教育到達目標がJABEEの基準1の(2)の知識・能力を主体的に含んでいる
 学習・教育到達目標がJABEEの基準1の(2)の知識・能力を付随的に含んでいる