

	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	○	○	○	○													△	△
	高齢者福祉	高齢者及び障がい者の全体像を捉え、両者に対する諸制度と具体的支援方法を理解する	1. 高齢者及び障がい者の特徴を、身体的・精神的・社会的に理解し説明できる 2. 関連の諸制度について理解し説明できる 3. 介護保険制度について理解し説明できる 4. 障がい者保健福祉制度を理解し説明できる 5. 現状と課題を理解し説明できる 6. 支援方法について理解し実施できる 7. 今後の課題について理解し説明できる				◎	△			△									△	○
	障害者福祉	社会における諸課題を理解し課題解決に取り組むために、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身につける	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ようになる 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ようになる 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ようになる				◎	△			△									△	○
	児童・家庭福祉	児童の権利保障を理解する。児童および家庭に関する法律や制度、施策の実態を理解する	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				◎	△			△									△	○
	情報社会論	現代情報社会の基本的な構造や変化を体系的に理解し、その知識について説明できるようになる	1. 「情報」を3通りに定義し、述べるができる 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							○	○	◎	△	○							○
	デザイン原論	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	○	○	○														△	○
	現代情報論	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ができるようになる	○		△	△					△									○
	社会福祉原論A	社会福祉に関わる全般的知識の学習と、社会福祉観の変遷の学ぶ。また、社会福祉学を人間と社会を対象とする学問と捉え、社会福祉実践等の術語・用語を丁寧に吟味しながら多角的に考察することを通して、社会福祉に関する全般的知識の理解を深める。	1. 社会福祉の全般的な基礎知識が理解できる 2. 社会福祉実践、及び社会福祉学への興味・関心が深まる				◎													△	○
	社会福祉原論B	社会福祉に関わる全般的知識の学習と、社会福祉観の変遷の学ぶ。また、社会福祉学を人間と社会を対象とする学問と捉え、社会福祉実践等の術語・用語を丁寧に吟味しながら多角的に考察することを通して、社会福祉に関する全般的知識の理解を深める。	1. 社会福祉の全般的な基礎知識が理解できる 2. 社会福祉実践、及び社会福祉学への興味・関心が深まる				◎													△	○
専門基幹科目し群	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身の興味関心の高いテーマを選択し、実際に問題解決に取り組むこと(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	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
専門 基幹 科目 A群	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かを理解するとともに、その支援者となった場合に必要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	○	○	○	△	△						△	○	○					
	デザイン基礎Ⅰ(平面)	状況や問題に対応できるアイデアの創出を目指すため、「刺激語法」の発想方法を使い自分の考えの理解度とアイデアの幅を広げていきます。そして、アイデアを相手に魅力的に発信するため、アイデアを魅力的に視覚化していく事を習得していきます。	1. 状況、問題に合わせたアイデアを発想できる 2. 自分のアイデアを相手に伝える時、画像をつけることでわかりやすく魅力的に伝えることができる	○	○				◎					○		○					
	デザイン基礎Ⅱ(立体)	言葉をより魅力的に見せる画像(造形美)を制作し、相手に自分の考えをわかりやすく魅力的に伝える方法を学びます。造形美を意識した画像を実現するため、美術・デザインの視覚的効果を学び立体造形を学んでいきます。	1. 言葉だけでは伝えることが難しい事を画像(造形美)をつけることでより魅力的に伝えることができる 2. 言葉をより魅力的に見せる画像(造形美)が作れる	○	○				◎					○		○					
	情報支援ケーススタディ	意思伝達困難者への意思伝達装置を活用したコミュニケーション支援や環境制御支援の事例を通して、情報技術を人に役立たせるための支援に関する知識と技術の修得を目指す。	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	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事例を学ぶとともに、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える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	◎		○	○														○
	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	○	○				○	◎				○	○	○	◎				
	メディアデザイン論	身の回りに溢れる「デザイン」から情報を正確に認識し、自らも適切に情報を伝達する能力を獲得する。	1. 明か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	アニメーションや映像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. 映像表現やアニメーションへの理解、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	○	○					○											○	
色彩構成技法	色彩の三属性である「色相」「彩度」「明度」という基本要素を理解し、色彩の秩序＝色彩の科学を踏まえた色彩の基礎をはじめ、光の三原色や色の三原色の特性などの色彩の基本概念を学び、色の働きや色の性質、色の効果、色の視認性、その役割や重要性を理解します。様々な色彩理論から色の影響力や仕組みを理解し、社会的な問題解決型の演習課題を通して、効果的な色彩構成の組み立て方や配色技法を習得します。	1. 色彩の基礎や光の三原色について説明できる 2. 色の働きや色の性質、色の効果について説明できる 3. 色彩理論を考慮したデザインの重要性について説明できる 4. 論理的且つ実践的なデザイン技法や方法論を習得する	○	○	○	◎	◎						○	○	◎	○					

	情報処理資格対策Ⅱ	基本情報技術者試験の問題を70%以上解けるための知識の習得を目指す。	1. 基本情報処理技術者試験に合格する	◎	◎	○	○		△							◎	
専門 基幹 科目 B群	MOS対策Ⅰ	ワープロソフトを使用した文書作成能力を身につけ、技能を証明するためのMOS資格を取得する。	1. 文書の作成と管理ができるようになる 2. 文字、段落、セクションの書式設定ができるようになる 3. 表やリストの作成ができるようになる 4. 参考資料の作成と管理ができるようになる 5. グラフィック要素の挿入と書式設定ができるようになる	◎	○										△	○	
	MOS対策Ⅱ	表計算ソフトを使用した数値や文字データに関する情報処理を身につけ、技能を証明するためのMOS資格を取得する。	1. Excel環境の管理ができるようになる 2. ワークシートやブックの作成と管理ができるようになる 3. セルやセル範囲のデータの管理ができるようになる 4. テーブルの作成ができるようになる 5. 数式や関数を使用した演算の実行ができるようになる 6. グラフやオブジェクトの作成ができるようになる	◎	○										△	○	
	ゲームプログラミング実習Ⅰ	動的で双方向性をもつ表現が可能なデザインソフトであるUnityの機能を理解し、操作を修得する。また、オブジェクト指向型言語C#を理解し、プログラム開発できるようになる。	1. デザインソフト「Unity」の操作方法を習得し、自在に扱うことができる。 2. 基本的な3DCGを作成することができる。 3. オブジェクト指向型言語C#を理解し、プログラム開発することができる。	◎	◎	○	○	○								◎	○
	ゲームプログラミング実習Ⅱ	Unityの高度な操作方法を理解し、2D・3Dでの高い制作能力を修得する。また、オブジェクト指向型言語C#を理解し、プログラム開発できるようになる。	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. オブジェクト指向型言語C#を理解し、プログラム開発することができる。 3. 2D・3Dを用いた高度なプレゼンテーションができる。	◎	◎	○	○	○								◎	○
	プログラミング応用Ⅰ	3DCG(3 Dimension Computer Graphics)を制作でき、それをプログラミング言語を用いてコントロールできるようになる。	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「ゆるキャラ」の3DCG(3 Dimension Computer Graphics)を制作でき、それをプログラミング言語を用いてコントロールできるようになる	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. 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 8. オブジェクト指向プログラミングを理解し、実践できる	◎	◎	○	○	△	△	△						◎	○
	3Dアニメーション制作	3DCG(3 Dimension Computer Graphics)やVFX(Visual Effects)を用いたアニメーション動画を制作できるようになる。	1. 3DCGの基本的な用語を理解し、説明できる 2. VFXの基本的な用語を理解し、説明できる 3. 映像の基本的な編集ができる 4. CGを用いた動画を作成することができる 5. 動画とCGを合成した動画が作成できる	◎	◎	○	○	△	△	△						○	○
	デジタルデザイン基礎実習	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つける。	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	○	○												△
	ロボット基礎実習	簡単なロボットを作成することで、ロボットや組み込み系のアプリケーションの構築に必要な電気工作と電気制御を学ぶ。	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 3. 電気回路図が読めるようになる	◎	○	○										○	○
	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。	○	○	○	△	◎		△	△					○	◎	

