

## 情報福祉マネジメント学科 カリキュラム・マップ(2022年度入学生版)

<b>情報福祉マネジメント学科 ディプロマポリシー</b>	<b>知識・技術・理解</b>	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 情報科学の知識と技術の活用を通じ、多様な人々の社会的ニーズや文化的な要請に応えうることを示せる
	<b>思考力・判断力・行動力</b>	④ 情報科学の知識と技術を活用し、社会に存在するさまざまなテーマに沿った事実やデータを適切に収集し、数量的な把握・理解に立って正しく論理的な分析を加えることができる ⑤ 分析結果に基づいて問題を発見し、その解決に必要となる方策を考え、実行に移すことができる ⑥ これらの情報収集、分析、問題発見、解決のプロセスを客観的に評価し、身に付けたプレゼンテーションスキルを適切に選択することにより、他者と有効なコミュニケーションを図ることができる
	<b>態度・志向性</b>	⑦ 自らまたはチームで取り組む情報収集、分析、問題発見・解決と評価において、自己を律しながら責任を持つとともに、良心や社会的規範・ルールに従った行動ができる ⑧ これらの行動に加え、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 ⑨ 獲得した自己の知識・技術・経験に基づいて創造的に思考することを通じ、新たなニーズの解決に向けた意欲的な努力の継続と、このために必要となる資質を柔軟に発揮できる ⑩ 多様な人々の共生社会を、地域的な視点のみならず、グローバルな視点からも見つめることができ、身に付けた知識・技術を活用する姿勢を示すことができる

専門基礎科目	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)									
				知識・技術・理解			思考力・判断力・行動力			態度・志向性			
				①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
	情報福祉マネジメント論	情報福祉マネジメント学科での学びの基礎を身につけるために各コースを軸とした学びについて、情報科学の応用技術、創造性溢れるデザインの素養、情報科学と企業活動について概説を通して、大学での学びの基礎を形成する。	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	◎	○	○						△	◎
	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PowerPoint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、電子郵件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、それを作成できる	◎	○			○			○	○	
	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、グラフなどに图形の挿入、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	◎	○	○					○	○	
	情報処理論 I	情報処理能力試験、基本情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験など、様々な情報系試験の基礎となる知識、技能を理解し活用できる。特に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	1. Tの基本的な知識と技術を修得することを目指す 2. 文科省認定情報活用試験(J検)の問題を70%以上解けることを目的とする	◎	○	○						△	
	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、ネットワーク分野や情報セキュリティ分野を中心にその仕組みと対策について学ぶ。	1. 文科省認定J検情報システム試験の基本スキルの合格を目指し、情報系の資格試験に対する基礎を習得する	◎	○	○						△	
	プログラミング基礎 I	基本的なVisualBasicのプログラムが開発を通して、初級プログラマにとって必要な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身につける。	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、実際に使うことができる	◎	○		○				△	○	○
	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んだ上で、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実習を通して、初級プログラマにとって必要な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身につけます。	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. ユーカリッドの互除法や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. データの構造の表現と操作が説明できる 2. 基本的なアルゴリズムの考え方を説明できる 3. フローチャートを作成できる	○	○	○	○					△	△







	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ナーソフトである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. デザイナーソフト「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. デザイナーソフト「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し、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するようになる。	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	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	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	座学と実習を通して、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。	○ ○ ○ △ ○ ○ ○ ○ ○

専門基幹科目C群	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作できる。	○	○	△	○			△	△
	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サイト構築演習	ネットワークを活用したWebサイトの基礎知識と、良いWebサイトとは何かを考え、それを具体化できるWebページ制作技術を修得する	1. ネットワークの基本的な仕組みを説明できるようになる 2. 伝えたい情報を効果的に伝えられるWebサイトデザインを考えられるようになる 3. それを実現するため、HTMLとスタイルシート等を用いてWebページを制作できるようになる	◎	◎	○	○	△	△	○	○
	測定実験	距離、気温、湿度の測定に使用するセンサーについて、その測定原理や基本的な使い方について実習を通して測定センサーを用いた基本的な測定法と分析方法を学ぶ。	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 5. データの分析ができる	○	○	◎	◎	○		△	○
	映像表現技法	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	○	○	△	○	○	○	△	○
	デジタルデザイン応用実習	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。	○	○	△	○	○		○	
	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』に付属す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（バッド）で入力できるようになる 2. 必要な音楽理論を習得する 3. 与えられたメロディーではなく自身で作曲したメロディーによるオリジナル曲を作曲・制作する 4. 映像（静止画像・動画、CM、ホームページetc.）にオリジナルの“音楽”や“効果音”を加えることができるようになる。	○	○			○	△	○	○
	グラフィックデザイン	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、デザインソフトの操作方法を学び、グラフィックデザインの基本を学部とともに、情報メディアの多様化に対応できる様、リサーチ（市場調査）し、自分のアイディアを視覚化・デザインに置き換え、社会へ発信・提案できるスキル習得を目指す。	1. グラフィックデザイン（広告）をAdobe Illustrator、Adobe Photoshopで制作し、印刷入稿できるようになる 2. グラフィックデザインを企業などにプレゼンテーション出来るようになる	△	○	△	○	○	△	○	○
簿記	簿記	企業の「取引記録」から「財務諸表」の作成までの技能を学び、経理および経営的な判断能力を修得する。	1. 企業の決算書を作成し財政状態と経営成績を把握することができる 2. 簿記の資格を取得することができる		○	○		△		△	
金融論	金融論	「専門領域を超えての問題探求の姿勢を身につけることができる」ことを目指し金融の基本的な考え方を理解し、問題探求のための根拠を身に着ける。また、金融の役割・問題点を把握し自らの言葉で記すことにより、多様な課題を解決しうる判断力の基礎を習得する。	1. 金融経済的視点から地域の課題を論じることができ 2. 金融経済の現状を説明できる 3. 多様な課題を解決しうる可能性を指摘できる。			○	△			△	○

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	オーソドックスなマーケティングの理論を踏まえた上で、事例への当てはめと分析を行う。	1. マーケティング論の基本的な考え方を理解することができる 2. 理論を事例へ適用し分析することができる			○	○		△	○
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			△			△	△ ○
会計学	財務諸表を作成するための会計法規や会計理論を修得し、そこから発展的に財務分析技法を学ぶ。	1. 企業の成績表である財務諸表について、その作成技法の基本を理解することができる 2. 財務諸表を作成するための基本的な会計基準・法規を学ぶことができる 3. 作成された財務諸表から、安全性や収益性および活動性などについての分析能力を習得する			○	○	△		△
労働法(労働組合法を含む) I	労働基本権、労働憲章、契約、就業規則等の労働法の全般的な理解を深める。	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	賃金・労働時間・労働災害・団体交渉・労働協約等の労働法の全般的な理解を深める。	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			△		○	△	△
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			△	△	○	○	○ ○ ○
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、Iでは経済主体(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する理論体系であるミ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			△				○
経済原論(国際経済を含む) II	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。IIでは個別の経済活動を集計した一国経済全体に焦点をあて、国民所得、雇用、投資、貿易などを分析するする理論体系である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			△				○
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に焦点をあて、国民所得、雇用、投資、貿易などを分析する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、マクロ経済学の基礎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に焦点をあて、国民所得、雇用、投資、貿易などを分析する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、マクロ経済学の基礎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. 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. 練習問題(計算問題を含む)を解くことができる			△			△	△