

学習・教育到達目標と授業科目の関係

前項までに示した各授業の内容が、先に示した本学科の学習・教育目標とどのように関連するかを明確に理解できるよう、学習・教育到達目標一つ一つに対する各授業の関与の程度を下表に示す。

(A)	豊かな教養と建学の精神である「公正・自由・自治」を実践できる気概を持ち、世界的な視野で物事を根本から考える能力を養う【技術者に必要な幅広い素養の養成】
(B)	技術者として、技術が自然や社会に及ぼす影響を理解し、使命感と倫理観を持って社会と環境に対する責任を果たすことのできる能力を養う【技術者に必要な倫理観の養成】
(C)	情報工学に取り組むために必要な数学、自然科学の原理と考え方を理解し、それらに応用する能力を養う【情報工学に必要な基盤学習能力の養成】
(D)	専門基礎に関する知識と応用力を養う【情報工学の基礎学習能力の養成】
(E)	専門分野に関する知識と応用力、および関連する諸問題に対する創成能力・デザイン能力を養う【情報工学の専門学習能力とエンジニアリングデザイン能力の養成】
(F)	日本語による口頭発表、討論、論理的記述能力、および国際感覚と英語によるコミュニケーション能力を養う【論理的記述能力・コミュニケーション能力の養成】
(G)	自発的、継続的に問題を分析・解決する能力、および専門的課題についての自律能力を養う【自律的学習能力の養成】
(H)	他者とも連携したプロジェクト型研究の遂行能力を養う【プロジェクト遂行能力の養成】

◎学習・教育到達目標に関係が深い科目／○学習・教育到達目標に関係がある科目

科目群	授業科目	必修		単位数	学年 学期	学習・教育目標							
		一般	国際			(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)
教養科目	教養科目 1	○	○	2		◎	○						
	教養科目 2	○	○	2		◎	○						
	教養科目 3	○	○	2		◎	○						
	教養科目 4	○	○	2		◎	○						
	教養科目 5	○	○	2		◎	○						
体育科目	基礎体育(1a)	△	△	0.5	1 前								
	基礎体育(1b)	△	△	0.5	1 前								
	基礎体育(2a)	△	△	0.5	1 後								
	基礎体育(2b)	△	△	0.5	1 後								
外国語科目	Communication Skills(1)	○	○	1	1 前	○					◎		
	Communication Skills(2)	○	○	1	1 後	○					◎		
	Reading and Writing(1a)	○	○	0.5	1 前	○					◎		
	Reading and Writing(1b)	○	○	0.5	1 前	○					◎		
	Reading and Writing(2a)	○	○	0.5	1 後	○					◎		
	Reading and Writing(2b)	○	○	0.5	1 後	○					◎		
PBL 科目	SD PBL (1)	○	○	1	1 前		◎		○	○		○	◎
	SD PBL (2)	○	○	1	2 前		◎		○	○		○	◎
	SD PBL (3)	○	○	1	3 後		◎		○	○		○	◎
情報工学基盤科目	数学演習(1a)			0.5	1 前			○					
	数学演習(1b)			0.5	1 前			○					
	数学演習(2a)			0.5	1 後			○					
	数学演習(2b)			0.5	1 後			○					
	微分積分学(1a)	○	○	1	1 前			◎					
	微分積分学(1b)	○	○	1	1 前			◎					
	微分積分学(2a)	○	○	1	1 後			◎					
	微分積分学(2b)	○	○	1	1 後			◎					
	線形代数学(1a)	○	○	1	1 前			◎					
	線形代数学(1b)	○	○	1	1 前			◎					
	線形代数学(2a)	○	○	1	1 後			◎					
	線形代数学(2b)	○	○	1	1 後			◎					
	基礎確率統計	○	○	2	1 前			◎	○				
	微分方程式論			2	2 前			○	○				
	ベクトル解析学			2	2 前			○	○				
	フーリエ解析学			2	2 後			○	○				
	代数学			2	2 前			○					
	物理学(1)	△1	○	2	1 前			◎					
	物理学(1) 演習			1	1 前			○					
	物理学(2)	△1	△1	2	1 後			◎					
	物理学実験(a)	△2	△2	1	1 前			◎			◎	○	○
	物理学実験(b)	△2	△2	1	1 前			◎			◎	○	○
	化学(1)	△1	△1	2	1 前			◎					
	化学(2)	△1	△1	2	1 後			◎					
	化学実験	△2	△2	2	1 後			◎			◎	○	○
	生物学(1)	△1	△1	2	1 前			◎					
	生物学(2)	△1	△1	2	1 後			◎					
	生物学実験(a)	△2	△2	1	1 前			◎			◎	○	○
	生物学実験(b)	△2	△2	1	1 前			◎			◎	○	○
	地学(1)			2	1 前			○					
	地学(2)			2	1 後			○					
	地学実験(a)	△2	△2	1	1 前			◎			◎	○	○
	地学実験(b)	△2	△2	1	1 前			◎			◎	○	○

学習・教育到達目標と授業科目の関係

◎学習・教育到達目標に深い科目／○学習・教育到達目標に深い科目

科目群	授業科目	必修		単位数	学年 学期	学習・教育到達目標							
		一般	国際			(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)
情報工学基礎科目	情報基盤系	情報リテラシー	○	○	2	1 前		○	◎				
		コンピュータ概論	○	○	2	1 前			◎	○			
		数値解析	○	○	2	1 後			○	◎			
		情報社会と倫理(a)	○	○	1	2 前	○	◎					
		情報社会と倫理(b)	○	○	1	2 前	○	◎					
		情報社会と職業(a)			1	3 前	○	○					
		情報社会と職業(b)			1	3 前	○	○					
		情報と特許	○	○	2	3 後	○	◎					
		キャリアデザイン	○	○	1	2 後		○			○	◎	○
		専門キャリアデザイン			1	3 前		○			○	○	○
		インターンシップ(1)			1			○		○			○
		インターンシップ(2)			1			○		○			○
		インターンシップ(3)			1			○		○			○
		インターンシップ(4)			1			○		○			○
		海外体験実習(1)			2		○				○		
		海外体験実習(2)			2		○				○		
		海外体験実習(3)			2		○				○		
		海外体験実習(4)			2		○				○		
		特別講義 (IT-1)			2								
		特別講義 (IT-2)			2								
専門科目	学科共通	プログラミング(1)	○	○	1	1 前			◎	○			
		プログラミング(2)	○	○	1	1 前			◎	○			
		プログラミング(3)	○	○	2	1 後			◎	○			
		プログラミング(4)	○	○	2	1 後			◎	○			
		基礎論回路	○	○	2	2 前			◎	○			
		情報科学実験(a)	○	○	1.5	2 後			○	○	◎	○	◎
		情報科学実験(b)	○	○	1.5	2 後			○	○	◎	○	◎
		情報科学演習	○	○	3	3 前			○	◎	○	◎	○
		離散数学	○	○	2	1 後		◎	○				
		コンピュータシステム	○	○	2	2 前			◎	○			
		オペレーティングシステム	○	○	2	2 後			◎	○			
		アルゴリズムとデータ構造	○	○	2	2 前			◎	○			
		ソフトウェア工学	○	○	2	2 後			◎	○			
		デジタル信号処理	○	○	2	2 前			◎	○			
		情報理論	○	○	2	2 前			◎	○			
		情報セキュリティ			1	3 後		○	○	○			
		英語論文読解		○	2	3 後			○	◎	◎		
		特別講義 (CS-1)			2								
		特別講義 (CS-2)			2								
		特別講義 (CS-3)			2								
	計算機工学	ハードウェア記述言語			2	2 前			○	◎			
		コンピュータアーキテクチャ			2	2 後			○	◎			
		組込みシステム			2	3 前			○	◎			
		コンピュータネットワーク			2	2 後			○	◎			
		オブジェクト指向プログラミング(1)			1	2 前			○	◎			
		オブジェクト指向プログラミング(2)			1	2 前			○	◎			
		プログラミング言語処理			2	3 前			○	◎			
	メディア工学	並列分散処理			1	3 後			○	◎			
		画像処理			2	3 前			○	◎			
		パターン認識	△	△	2	2 後			○	◎			
		コンピュータグラフィックス			2	3 後			○	◎			
		音声情報処理			2	2 後			○	◎			
		インタラクティブ・メディア			2	3 前			○	◎			
		自然言語処理			2	3 後			○	◎			
	情報数理	データベースシステム			2	2 前			○	◎			
		古典制御理論			2	3 前			○	◎			
		システム解析			2	2 後			○	◎			
		現代制御理論			2	3 後			○	◎			
		人工知能	△	△	2	3 前			○	◎			
		符号理論			2	2 後			○	◎			
		計算論			2	3 後			○	◎			
	卒業研究 関連科目	情報数学			2	2 前			○	◎			
		事例研究	○	○	2	3 後		○	○	◎	◎	◎	◎
		卒業研究 (1)	○	○	3	4 前		○	○	◎	◎	◎	◎
		卒業研究 (2)	○	○	3	4 後		○	○	◎	◎	◎	◎