【情報学部先端情報領域プログラム】「身につく力」の設定と授業科目との関係

情報学部先端情報領域プログラムのディプロマ・ポリシー	【身につく力】		
DP1　自立した良識ある市民としての判断力と実践力 (1)人間・社会・自然に対する深い洞察を行う姿勢を身に付けている。 (2)データの本質を見抜く素養と倫理観を身に付けている。	①論理的思考力	②倫理観	③実践する力
DP2　国際的感性とコミュニケーション能力 (1)幅広い教養と外国語能力を身に付け、国際的な視野を有している。 (2)「表現する・理解する」という基礎的コミュニケーション能力を身に付けている。	①グローバルコミュニケーション力	②問題解決力	③国際的感覚
DP3　時代の課題と社会の要請に応えた専門的知識と技能 (1)ビッグデータ時代の中で変容する諸問題に適切に向き合い、多角的な視点で取り扱う能力を身に付けている。 (2)データセントリックな方法論を十分に理解し、問題解決に展開する能力を身に付けている。	①発想する力	②構成する力	③情報学応用力

授業科目の名称	授業を行う年次	単位数	DP1			DP2			DP3		
			①	②	③	①	②	③	①	②	③
FYS	1	2	○	◎	○	◎		○			
必修(選択必修)の外国語科目	1～4	1～2				◎		◎			
上記以外の外国語科目	1～2	2				◎		◎			
「教養基礎演習」の科目	1～4	2									
文章表現基礎演習	1～4	2				◎					
教養データサイエンス	1～4	2				◎					
「人文の分野」の科目	1～4	2									
哲学	1～4	2	○	◎				○			
倫理学	1～4	2	○	◎				○			
宗教学	1～4	2	○	◎				○			
心理学	1～4	2	○	◎				○			
文学	1～4	2	○	◎				○			
日本語学	1～4	2	○	◎				○			
言語学	1～4	2	○	◎				○			
世界史	1～4	2	○	◎				○			
日本史	1～4	2	○	◎				○			
民俗学	1～4	2	○	◎				○			
考古学	1～4	2	○	◎				○			
文化人類学	1～4	2	○	◎				○			
「社会の分野」の科目	1～4	2									
社会学	1～4	2	○	◎				○			
人文地理学	1～4	2	○	◎				○			
法学	1～4	2	○	◎				○			
日本国憲法	1～4	2	○	◎				○			
政治学	1～4	2	○	◎				○			
グローバル世界のあり方	1～4	2	○	◎				○			
経済学	1～4	2	○	◎				○			
ジェンダー論	1～4	2	○	◎				○			
経営学	1～4	2	○	◎				○			
生涯学習論	1～4	2	○	◎				○			
社会心理学	1～4	2	○	◎				○			
日本事情	1～4	2	○	◎				○			
「自然の分野」の科目	1～4	2									
基礎数学	1～4	2	◎							○	
数学と論理	1～4	2	◎							○	
物理学の基礎	1～4	2	◎							○	
物理学の展開	1～4	2	◎							○	
化学の基礎	1～4	2	◎							○	
化学の展開	1～4	2	◎							○	
生物学の基礎	1～4	2	◎							○	
生物と環境	1～4	2	◎							○	
生命科学	1～4	2	◎							○	
科学技術論	1～4	2	◎							○	
体験型研修(自然の分野)	1～4	2	◎							○	
天文学	1～4	2	◎							○	
データサイエンス数学基礎	1～4	2	◎							○	
教養デジタルテクノロジ	1～4	2	◎							○	
AIの実践と社会への展開	1～4	1	◎							○	
「人間形成の分野」の科目	1～4	1～2									
キャリアデザイン	1～4	2	○	○		◎		○			
ボランティア論	1～4	2	○	○		◎		○			
アート＆デザイン	1～4	2	○	○		◎		○			
神奈川大学の歴史	1～4	2	○	○		◎		○			
手話入門	1～4	2	○	○		◎		○			
体験型研修(人間形成の分野)	1～4	2	○	○		◎		○			
健康科学とスポーツⅠ	1～4	1	○	○		◎		○			
健康科学とスポーツⅡ	1～4	1	○	○		◎		○			
生涯スポーツ	1～4	1	○	○		◎		○			
メンタルヘルス	1～4	2	○	○		◎		○			
体験型研修(スポーツ)	1～4	2	○	○		◎		○			
社会生活と健康	1～4	2	○	○		◎		○			
「現代社会と市民」の科目	1～4	2									
社会と人間	1～4	2	○	◎			○				
科学技術と社会	1～4	2	○	◎			○				
世界の中の日本	1～4	2	○	◎			○				
公共の新しいかたちをもとめて	1～4	2	○	◎			○				

授業科目の名称	授業を行う年次	単位数	DP1			DP2			DP3		
			①	②	③	①	②	③	①	②	③
観光とコミュニティ	1~4	2	○	◎			○				
社会生活とスポーツ	1~4	2	○	◎			○				
環境と社会	1~4	2	○	◎			○				
科学の世界	1~4	2	○	◎			○				
建築と都市	1~4	2	○	◎			○				
テーマ演習	1~4	2	○	◎			○				
解析I	1	2	◎						○	○	○
線形代数I(行列)	1	2	◎						○	○	○
離散数学Ⅰ	1	2	◎						○	○	○
解析II	1	2	◎						○	○	○
線形代数II(線形空間)	1	2	◎						○	○	○
計算機科学概論	1	2							◎		
システム数理概論	1	2	◎						◎		○
情報科学リテラシー	1	4			○					○	
プログラミングA	1	2							○	◎	○
プログラミングA演習	1	4							○	◎	○
情報基盤と情報倫理	1	2		◎							
離散数学Ⅰ演習	1	2	◎		○	○			○		
離散数学Ⅱ	1	2	◎		○	○			○		
離散数学Ⅱ演習	1	2	◎		○	○			○		
計算機システム基礎	2	2	○	○				○		○	
プログラミング技法Ⅱ	2	2								○	◎
プログラミング技法Ⅱ演習	2	2	○				○			◎	◎
アルゴリズム論	2	2							○	◎	○
確率統計学Ⅰ	2	2	◎							◎	○
確率統計学Ⅱ	2	2	◎							◎	○
解析Ⅲ	2	2	◎						○	○	○
プログラミングB	2	4								◎	○
データベースシステム	2	2			○				○	○	
オートマトン理論	2	2							○	○	○
オペレーティングシステム	2	2			○					○	
ソフトウェア工学	3	2	○		○					○	
関数型プログラミング	3	2			○				○	○	◎
情報検索	3	2							○	○	
数値解析	3	2	◎				○			○	
情報論理学	3	2	◎				○			◎	○
システム工学	3	2								◎	◎
計算機概論Ⅲ	3	2								○	
オートマトンとコンパイラ	3	2	○							◎	○
マルチメディア	3	2								○	
複素解析学	3	2	◎							◎	○
意思決定論	3	2	○							○	○
情報職業論	3	2	○	◎	◎						
[シ]特別演習Ⅰ	3	2	○			◎	○			○	◎
[計]情報ゼミナール	3	2				◎		◎			○
[シ]特別演習Ⅱ	3	2	○			◎	○			○	◎
オブジェクト指向プログラミング	3	2							○	◎	○
計算可能性	3	2	○							◎	◎
情報セキュリティ	3	2	◎	○						○	○
情報理論	3	2								◎	○
コンピュータネットワーク	3	2	○	○					○	○	
暗号理論	3	2	○							◎	◎
プライバシ保護	3	2	○							◎	◎
計算と論理	3	2	◎				○			◎	○
情報代数学	3	2	◎				○			◎	○
非線形数理	3	2	◎							◎	○
多変量解析	3	2	◎							◎	○
位相と論理	3	2	◎				○			◎	○
システム検証	3	2	◎				○			◎	○
画像情報処理	3	2	○			○			○	◎	○
コンピュータグラフィックス	3	2	○			○			○	◎	
最適化数理	3	2	◎							◎	○
複雑系と生命数理	3	2	○				◎			○	
シミュレーション技法	3	2		○			◎			○	
人工知能Ⅰ	3	2							○	○	◎
自然言語解析	3	2				○			○	○	
人工知能Ⅱ	3	2							○	○	◎
機械学習	3	2	◎	○						◎	
現場指向AIシステム論	3	2			◎		○			○	◎
実践的データサイエンス演習	3	2			◎		○			○	◎
データマイニング	3	2	○				○			◎	○
ベイズ理論	3	2	◎							◎	
情報科学特論Ⅰ	3	1								○	◎
情報科学特論Ⅱ	3	1								○	◎
情報科学特論Ⅲ	3	1								○	◎
情報科学特論Ⅳ	3	1								○	◎
位相幾何学	3	2	◎							◎	○
人工知能	3	2								○	◎
ゲーム理論	3	2								○	◎
計算の複雑さ	3	2								○	○
計算機科学発展演習	3	2				◎			○	◎	○
情報英語	3	2			○	◎		◎			
算譜言語論	3	2								○	◎
コンパイラ	3	2							○	○	
[計]輪講Ⅰ	4	1				◎		◎			○
[シ]卒論ゼミⅠ	4	1				◎		◎			○

授業科目の名称	授業を行う年次	単位数	DP1			DP2			DP3		
			①	②	③	①	②	③	①	②	③
卒業研究Ⅰ	4	4	○				◎		○	○	○
[計]輪講Ⅱ	4	1				◎		◎			○
[シ]卒論ゼミⅡ	4	1				◎		◎			○
卒業研究Ⅱ	4	4	○				◎		○	○	○

◎＝DPと「身につく力」の要素が特に関連している
○＝DPと「身につく力」の要素が関連している