

【情報学部計算機科学科】「身につく力」の設定と授業科目との関係

情報学部計算機科学科ディプロマ・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・自然に対する幅広い視野を身に付けている。 (2)情報に対する多元的な素養と確固たる倫理観を培っている。	①判断する力	②実践する力	③倫理観	
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、国際的感性を培っている。 (2)社会人の基礎能力としてのコミュニケーション能力を身に付けている。	①国際的感性	②コミュニケーション能力		
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)情報社会に遍在する様々な問題を情報学の視点から発見する能力を身に付けている。 (2)発見した問題を分析・統合する論理的思考力及び問題の本質を整理し表現する能力を身に付けている。 (3)情報社会に遍在する様々な問題に対する具体的な解を設計し実現する能力を培っている。	①発想する力	②帰納する力	③演繹する力	④構成する力

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	①	②	③	④		
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ー	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	○		○	○	○						
ポランディア論	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	○		○	○	○						

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	①	②	③	④
「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	○		○	○					
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	○		○	○					
計算機科学概論	1	2						◎			
情報基盤と情報倫理	1	2			◎						
計算機システム基礎	2	2	○		○	○					○
離散数学Ⅰ	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								◎	○
確率統計学	2	2						○	◎	◎	○
アルゴリズム論	2	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						○			◎
プログラミングB	2	4							○	○	◎
計算機科学実験	2	2						○	○	○	◎
情報ゼミナール	3	2					○	◎		○	
輪講Ⅰ	4	1					○	◎		○	
卒業研究Ⅰ	4	4						◎	○	○	○
輪講Ⅱ	4	1					○	◎		○	
卒業研究Ⅱ	4	4						◎	○	○	○
データベースシステム	2	2		○				○			○
計算機アーキテクチャ	2	2	○	○				○			○
オペレーティングシステム	2	2		○							○
ソフトウェア工学	2	2	○	○							○
情報システム論	3	2	○	○		○	○	○			○
情報セキュリティ	3	2	○		◎	○		○	○		
人工知能Ⅰ	3	2						○	◎	◎	○
コンピュータネットワーク	3	2	○		○			○			○
情報職業論	2	2	○	◎	◎						
情報英語	3	2		○		◎	◎				
オートマトン理論	2	2						○		○	
算譜言語論	3	2							○	◎	○
情報理論	3	2								◎	
コンパイラ	3	2						○			○
解析Ⅰ	1	2								◎	
線形代数Ⅰ(行列)	1	2								◎	
数学演習Ⅰ	1	2								◎	
解析Ⅱ	1	2								◎	
線形代数Ⅱ(線形空間)	1	2								◎	
数学演習Ⅱ	1	2								◎	
解析Ⅲ	2	2								◎	
線形代数Ⅲ(標準形)	2	2								◎	
代数学Ⅰ	2	2								◎	
幾何学Ⅰ	2	2								◎	
確率論Ⅰ	2	2								◎	
微分方程式論Ⅰ	2	2								◎	
複素関数論Ⅰ	2	2								◎	
代数学Ⅱ	2	2								◎	
幾何学Ⅱ	2	2								◎	
確率論Ⅱ	2	2								◎	
微分方程式論Ⅱ	3	2								◎	
関数型プログラミング	2	2		○				○	◎	○	○
オブジェクト指向プログラミング	3	2						○	○	○	◎
情報検索	2	2						○			○
自然言語解析	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	○					○	○		◎
情報科学特論Ⅰ	3	1							○	◎	○
情報科学特論Ⅱ	3	1							○	◎	○
人工知能Ⅱ	3	2						○	◎	◎	○
情報科学特論Ⅲ	3	1							○	◎	○
情報科学特論Ⅳ	3	1							○	◎	○
実践的データサイエンス演習	3	2						○	◎	◎	○
計算機科学発展演習	3	2						◎	○	○	◎

◎=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」の要素に関連している