

学習・教育目標とその評価方法(2010年度入学生用)

学習・教育目標	関連する基準1(1)の項目	評価方法
(A)健全な社会生活を営むための常識を持ち、地球的視点から多面的に物事を考え、他者と協力して問題解決にあたることができる力を育成する	人前で自分の考えを説明し、他人の考えを聞いて意見交換することができること。情報を収集、整理して、考察をレポートに表現できること。グループ作業を通して問題解決にあたることができること。	(f)(d)-14 基礎演習1、基礎演習2の授業で、プレゼンテーション、ディベートを行いそれによりコミュニケーション能力を評価する。さらにレポート作成を行い日本語による論理的な記述力を評価する。基礎演習1、基礎演習2の期末成績評価が各々B以上
	社会生活を営むための常識的な知識を習得し、地球的視点から多面的に物事を考えることができること	(a)(c)自然科学 科学と技術または世界地誌または地球環境論を含む基礎科目を34単位以上取得し、コンピュータシステムおよび情報ネットワーク系科目で自然科学を学ぶことにより、地球的視点から多面的に物事を考える素養がついたものと評価する
(B)グローバルなネットワーク社会で活躍するための、国際理解とコミュニケーションに必要な英語力の基礎を育成する	国際的に通用するコミュニケーション基礎能力としての英文読解力と会話力を身につけ、国際標準語としての英語を通してグローバルな考え方を身につけること	(f)(d)-14 (a) 英語の授業で、マニュアル等の英文文書を読み理解できるとともに、英語でネイティブの人と簡単な意見交換ができる力を評価する。英語1A,1B,1C,2A,2B,2C,3A,3B,3C,4A,4B,4Cの期末成績評価が、少なくとも6つB以上
(C)パソコンとインターネットの利用方法を習得し、仕事や生活に活用できる力を育成する	Word,Excel,PowerPoint,Internet等の情報技術を活用し、仕事の改善、効率化などに活かすことができること	(c)情報技術 (e) 情報処理演習F,U1,U2,W,C1,C2の授業で与えた演習課題に対するレポートにより、コンピュータとネットワークを課題解決に応用する力を評価する。また、課題解決にもっとも適した技法を選定し、適用するデザイン力を評価する。情報処理演習F,U1,U2,W,C1,C2のうち1つ以上の期末成績評価がB以上
(D)物事の仕組みを系統的に考え、データを重視した論理的な判断ができる力を育成する	論理的に物事を考えるための道具としての数学的思考を学び、現象の定式化の方法と計算の仕方を習得することにより実社会で多用される  数学モデルが理解できること	(c)数学 (e) (d)-7 情報論理、論理と数理のいずれかおよびシステム数学、モデリング数学のいずれかの授業を通して、論理的に物事を考える力と世の中の現象をモデル化、定式化するデザイン力を演習、テストにより評価する。情報論理、論理と数理のうち1つ以上およびシステム数学、モデリング数学のうち1つ以上の期末成績評価がB以上
	データの統計的解析の手法を理解し、身の回りで得られる情報の調査、分析ができるようになること、統計数値を正しく読むことができること	(c)数学 (e) (d)-7 統計と情報1の授業を通して、統計解析の手法を問題解決に応用できる力と、問題に応じた適切な調査、解析方法を選定(デザイン)できる力を評価する。統計と情報1の期末成績評価がB以上
	プログラミング言語を理解し、簡単な問題を解析し、プログラムを作成し、デバッグすることができること	(d)-2,5,6 (c)情報技術 (e) 情報処理演習C1、情報処理演習C2のいずれかおよび情報処理演習U1、情報処理演習U2、プログラミング技術特論のうち1つ以上におけるプログラム作成演習を通してプログラム言語の諸概念を理解し、プログラムを作成する力を評価する。情報処理演習C1、情報処理演習C2のうち1つ以上の期末成績評価がB以上であり、かつ情報処理演習U1、情報処理演習U2、プログラミング技術特論のうち1つ以上の期末成績評価がB以上
	基本的なアルゴリズムとデータ構造を理解し、プログラミングによる実現方法を理解できること	(d)-1,4 (c)情報技術 アルゴリズム及びプログラミング環境の授業でプログラムに必要な論理的思考としてのアルゴリズムとプログラムの設計に対する理解度をテストまたはレポートにより評価する。アルゴリズム及びプログラミング環境の期末成績評価がB以上
(E)情報システム学について理解し、情報システム領域の基本的な専門技術を習得する。特に情報システム開発技術を習得することにより、情報システムの開発に携わることができる技術力を育成する	情報システム学の体系を理解し、情報社会の中でどのように情報システムと関わっていくべきか考えることができるようになる	(d)-10,11 情報システムの授業で、情報システムを取り巻く環境と情報社会の光と影を学び、どのように情報システムとかわかっていくべきかについてレポートさせて評価する。情報システムの期末成績評価がB以上
	コンピュータシステムを理解し、基本情報処理試験の問題が解けるようなレベルになる	(d)-2 (c)情報技術 コンピュータシステムの授業でハードウェア構成、情報の表現、演算の仕組みなどに関する理解をテストやレポートで評価する。コンピュータシステムの期末成績評価がB以上
	OSとコンパイラの仕組みを学習し、種々のソフトウェアの基本的構造と動作の仕組みが理解できるようになる	(d)-2 コンピュータソフトウェアの授業で、コンピュータシステムを有効利用するための基本的なソフトウェアに関する理解度を期末テストで評価する。コンピュータソフトウェアの期末成績評価がB以上
	データベースの概念を理解し、データベースの設計と活用ができるようになる	(d)-8 データベースまたは情報検索の授業で、データベースの設計と活用ができる力をテストまたはレポートにより評価する。データベース、情報検索のうち1つ以上の期末成績評価がB以上
	情報システムを分析、設計、開発する手順と方法を理解し、業務の仕組みをモデル化した図式表現の読み書きができるようになる	(e) (d)-9,13 情報システム設計および情報システム開発の授業で、コンピュータを使って業務の効率化を行うための情報システムをモデリングし、デザインする能力をテストにより評価する。情報システム設計および情報システム開発の期末成績評価がB以上
	通信とネットワークの基礎を学び、	(d)-3 テレコミュニケーションまたはネットワーク

	それぞれのシステムがどのような原理で成立しているか知り、新しい通信システムを理解できるようになる	(c)情報技術	コンピューティングの授業で、通信とネットワークの原理に関する理解度と応用力をテストにより評価する。 テレコミュニケーション、ネットワークコンピューティングのうち1つ以上の期末成績評価がB以上
	企業活動の基本的な仕組みを理解し、企業内部の諸活動の意味と役割およびその中で情報活用の方法が理解できるようになる	(d)-10,12	経営と情報、ビジネスモデル、経営情報システム、生産情報システム、情報システム特論の授業で、企業活動の内容を理解し、そのなかで情報システムが果たす役割について考察する力をテストまたはレポートにより評価する。 経営と情報、ビジネスモデル、経営情報システム、生産情報システム、情報システム特論のうち1つ以上の期末成績評価がB以上
	コンピュータネットワーク社会と技術者倫理、情報倫理の関係を理解し、義務、責任、権利について説明できる	(b)	情報リテラシと倫理または情報と法の授業で、技術が社会や自然に及ぼす影響や効果、および技術者が社会に対して負っている責任についての理解度をテストにより評価する。 情報リテラシと倫理、情報と法のうち1つ以上の期末成績評価がB以上
	情報システムを分析、設計する際の方法論や、統計解析、データベースなどのプログラムを演習を通して活用することができるようになる	(e) (d)-13 (c)情報技術	情報システム演習1, 2の授業で、情報システムを分析し、設計するためのいろいろな手法を使って、問題解決に応用できるデザイン能力を毎週提出するレポートにより評価する。 情報システム演習1, 2の期末成績評価がB以上
(F)自主的、計画的に情報を集め、考察し、自らの見解を加えて記述し発表する力を育成する	自ら問題を設定し、スケジュールを立て、計画的に情報を集めて考察し、製作し、自らの見解を加えて記述し発表すること	(g) (h) (f) (d)-14	自主的、継続的に学習できる能力、与えられた制約の下で計画的に製作を進め、まとめる能力、プレゼンテーションなどのコミュニケーション能力について卒業論文の作成過程、卒業論文の内容、卒業論文発表会の発表を総合して評価する 卒業研究1の評価がB以上。卒業研究2,3、卒業論文の評価が各々C以上
(G)情報システムの企画、設計、構築の面から、情報技術を問題解決に応用できる力を育成する	情報システムの企画、設計、構築の方法論と技術を詳しく学び、それらが問題解決にどのように役立つかを理解することができる	(d)-4,8,9,10 11,12,13 (e) (b)	A(情報とシステム)分野の各種の専門科目を学ぶことにより得られる情報システムの企画、設計、構築に関わる情報技術と知識を理解しているかどうか評価する。 3年次終了時においてA(情報とシステム)分野の専門科目の単位数が10単位以上であり、上位5科目の期末成績評価の平均がB以上
	情報システムの企画、設計、構築の方法論と技術を演習を通して体得し、実際の問題解決に応用できること	(d)-4,8,9,10 11,12,13	専門演習Aの授業で、情報システムの企画、設計、構築の方法論と技術を実際の問題解決に応用できる力を、演習レポートの内容および作成した成果物で評価する。 専門演習Aの期末成績評価がB以上
(H)情報システムと人間の内面的、社会的活動の面から情報技術を問題解決に応用できる力を育成する	情報システムと人間の内面的、社会的活動に関する理論と分析技術を学び、それらが問題解決にどのように役立つかを理解することができる	(b) (d)-7,11,12	B(人間と社会)分野の各種の専門科目を学ぶことにより得られる人間の内面的、社会的活動に関する理論と知識を理解しているかどうか評価する。 3年次終了時においてB(人間と社会)分野の専門科目の単位数が10単位以上であり、上位5科目の期末成績評価の平均がB以上
	情報システムと人間の内面的、社会的活動に関する理論と分析技術を演習を通して体得し、実際の問題解決に応用できること	(d)-7,11,12	専門演習Bの授業で、人間の内面的、社会的活動に関わる理論と分析技術を実際の問題解決に応用できる力を、演習レポートの内容と作成した成果物で評価する。 専門演習Bの期末成績評価がB以上
(I)情報技術を活用した企業経営と経営における情報システムの役割の面から情報技術を問題解決に応用できる力を育成する	情報技術を活用した企業経営と経営における情報システムの役割に関する理論と分析技術を学び、それらが問題解決にどのように役立つかを理解することができる	(d)-10,11,12 (e)	C(経営と組織)分野の各種の専門科目を学ぶことにより得られる企業経営と情報システムに関する理論と知識を理解しているかどうか評価する。 3年次終了時においてC(経営と組織)分野の専門科目の単位数が10単位以上であり、上位5科目の期末成績評価の平均がB以上
	情報技術を活用した企業経営と経営における情報システムの役割に関する理論と分析技術を演習を通して体得し、実際の問題解決に応用できること	(d)-10,11,12	専門演習Cの授業で、企業経営と情報システムの役割に関わる理論と分析技術を実際の問題解決に応用できる力を、演習レポートの内容と成果物で評価する。 専門演習Cの期末成績評価がB以上
(J)情報システムを構成するコンピュータ技術とネットワーク技術の面から、情報技術を問題解決に応用できる力を育成する	情報システムを構成するコンピュータ技術とネットワーク技術を学び、それらが問題解決にどのように役立つかを理解することができる	(d)-1,2,3,4 5,6,7,8,9,12 (c)	D(コンピュータと通信)分野の各種の専門科目を学ぶことにより得られるコンピュータ技術とネットワーク技術に関する理論と知識を理解しているかどうか評価する。 3年次終了時においてD(コンピュータと通信)分野の専門科目の単位数が10単位以上であり、上位5科目の期末成績評価の平均がB以上
	情報システムを構成するコンピュータ技術とネットワーク技術を演習を通して体得し、実際の問題解決に応用できること	(d)-1,2,3,4 5,6,7,8,9,12	専門演習Dの授業で、コンピュータ技術とネットワーク技術を実際の問題解決に応用できる力を、演習レポートの内容と成果物で評価する。 専門演習Dの期末成績評価がB以上

注1)備考欄の◎は、情報システム一般プログラム(情報システム学科)の学習・教育目標にも対応(○はG~Jのうち1つを選択必修)

注2)情報システム一般プログラムの学習・教育目標(E)は、「情報システム学について理解し、情報システム領域の基本的な専門技術を習得する」