

情報工学科 カリキュラムマップ(令和6年度入学者)

	1 年 次	2 年 次	3 年 次	4 年 次	目 標
知 識	<p>幅広い教養と情報学を知る</p> <p>情報工学入門 コンピュータサイエンス コンピュータアーキテクチャ プログラミング入門 情報ネットワーク 線形代数</p> <p>他、教養教育科目群</p>	<p>情報学の専門知識を修得し、情報学と関連知識を深める</p> <p>情報セキュリティ、コンピュータネットワーク 画像処理、オペレーティングシステム プログラミング応用、データ構造とアルゴリズム ソフトウェア工学、データベースシステム コンピュータと数理、離散数学、応用数学、 数学Ⅰ、数学Ⅱ 防災工学、環境工学、プロジェクトマネジメント ヒューマンコンピュータインタラクション 建築構造材料、構造力学、交通マネジメント</p>	<p>情報化社会と職業 マルチメディア論</p> <p>リスクマネジメント リスクコミュニケーション 安全情報システム 安全工学 都市計画、耐震構造、建築法規 建築防災工学</p>	<p>情報学と関連知識をさらに深める</p> <p>卒業研究 電気工学概論 機械工学概論</p>	<p>◇幅広い教養と情報学の専門知識を持つ</p>
	<p>資格</p> <p>【資格取得対策授業】 ITパスポート対策A ITパスポート対策B 基本情報技術者対策</p> <p>情報処理技術者 ・ITパスポート試験 ・基本情報技術者試験 ・応用情報技術者試験</p> <p>CG-ARTS検定 ・画像処理エンジニア検定 ・CGエンジニア検定</p>				
技 能	<p>専門の基礎スキルを身につける</p> <p>AⅠ演習 ICT演習 IoT演習 プログラミング入門演習 日本語表現法 英語Ⅰ、英語Ⅱ</p>	<p>専門スキルを身につける</p> <p>VRとメタバース、メディアデータ処理 ゲームプログラミング、Webプログラミング コンピュータグラフィックス ビジュアルプログラミング プログラミング応用演習 データサイエンス演習 コンピュータアーキテクチャ演習 実用ネットワーク管理 英語Ⅲ、英語Ⅳ</p>	<p>専門スキルの活用力を高める</p> <p>アプリデザイン基礎 アプリデザイン発展 ソフトウェア設計演習 ソフトウェア開発演習 並列分散処理 情報工学演習Ⅰ 情報工学演習Ⅱ 専門英語</p>	<p>専門知識とスキルを活用して実践する</p> <p>卒業研究</p>	<p>◇情報学の専門知識とスキルを活用して地域社会に貢献できる実践力(問題解決力、調査・分析能力、実験・考察能力、論理的思考力、プログラミング力、プレゼンテーション)を持つ。</p>
	<p>数理・データサイエンス・AI教育プログラム</p> <p>情報処理基礎 人工知能</p>				
態 度	<p>コミュニケーション力を取得して自立する</p> <p>教養ゼミ キャリアデザインⅠ みらい工学プロジェクト</p>	<p>コミュニケーションにより実践する</p> <p>キャリアデザインⅡ キャリアデザイン実践演習 インターンシップ</p>	<p>専門職としての倫理観を高め社会参加する</p> <p>情報工学演習Ⅰ、情報工学演習Ⅱ 情報化社会と職業 キャリアデザインエンジニア入門 キャリアデザインⅢ BINGO OPEN インターンシップ</p>	<p>専門職としての倫理観を高め自己実現する</p> <p>卒業研究 キャリアデザインⅣ</p>	<p>◇デジタル社会のエンジニアとして活躍できる高度な能力として、高い倫理観とコミュニケーションのスキルをあわせて持つ。</p>
	<p>福山大学教育プログラムの目標</p> <p>自立</p>	<p>対話</p>	<p>社会参加</p>	<p>自己実現</p>	