

カリキュラムマップ (カリキュラムとディプロマ・ポリシーとの対応関係一覧表)

大妻女子大学
令和8年度用

<学部・学科・専攻名>

学部名	社会情報学部
学科名	社会情報学科
専攻名	情報デザイン専攻

各DPと授業の到達目標との関係
◎：特に関係する ○：関係する

科目名	単位	配当年次	DP 1	DP 2	DP 3
			情報とシステム及び情報とデザインに関する知識や技能を理解・修得し、新たな課題を見出し、問題を解決する能力。	実践的な情報処理能力、コミュニケーション能力を用い、諸課題に対し、的確な意思決定をし、未来を築いていく能力。	学修や研究を通して、修得した、情報とシステム及び情報とデザインに関する知識や技能を、社会の中で主体的に活用できる能力。
情報デザイン原論	2	1	◎	○	
情報数学 A	2	1	◎	○	
情報システム論及び実習 I	2	3	◎	○	◎
情報システム論及び実習 II	2	3	◎	○	◎
プログラミング入門	2	1	◎	◎	○
プログラミングの基礎	2	2	◎	○	◎
プログラミング基礎演習	2	2	◎	○	◎
プログラミング論及び演習	4	2	◎	○	◎
デザイン論及び演習 I	2	1	◎	○	◎
デザイン論及び演習 II	2	1	◎	○	◎
情報デザイン基礎演習	2	1	◎	◎	◎
クリエイティブ思考法 I	2	2	◎	◎	○
社会情報学ゼミナール I	2	3	◎	◎	◎
社会情報学ゼミナール II	2	3	◎	◎	◎
社会情報学ゼミナール III	2	4	◎	◎	◎
社会情報学ゼミナール IV	2	4	◎	◎	◎
卒業研究	6	4	◎	◎	◎
情報数学 B	2	2	◎	○	○
情報とモデル	2	234	◎	○	◎
統計処理及び演習	2	23	◎	◎	○
A I データ分析	2	3	◎	◎	◎
数値計算論	2	3	○	◎	○
情報処理機器概論	2	12	◎	○	○
スマートデバイス論	2	2	○		○
AI社会論	2	2	◎		○
経営情報システム論	2	34	○	○	◎
情報ネットワーク論及び実習 I	2	23	◎	○	○
情報ネットワーク論及び実習 II	2	23	◎	○	○
オフィスマネジメント論 I	2	2	◎	○	○
オフィスマネジメント論 II	2	2	◎	○	○
情報管理	2	23	◎	○	○
アルゴリズム論及び演習 I	2	3	◎	○	◎
アルゴリズム論及び演習 II	2	3	◎	○	◎
シミュレーション論	2	234	○	◎	○
スマートデバイス応用 I	2	3	○	◎	○
スマートデバイス応用 II	2	3	○	◎	○
オブジェクト指向プログラミング論及び演習 I	2	3	◎		○
オブジェクト指向プログラミング論及び演習 II	2	3	◎	○	○
Webプログラミング	2	3	◎	○	◎
A I プログラミング	2	3	◎	◎	◎
サービスデザイン	2	2	◎	○	◎
認知科学	2	2	○	◎	○
デジタルコンテンツ	2	2	◎	○	◎
デジタルコンテンツ応用	2	2	◎	◎	◎
メディアアート I	2	3	◎	○	◎
メディアアート II	2	3	◎	○	◎
感性デザイン及び演習	2	3	◎	◎	◎
ウェブデザイン	2	3	◎	○	◎
音声・音響デザイン	2	34	◎	○	○
インタフェースデザイン論	2	2		○	○

カリキュラムマップ (カリキュラムとディプロマ・ポリシーとの対応関係一覧表)

大妻女子大学
令和8年度用

<学部・学科・専攻名>

学部名	社会情報学部
学科名	社会情報学科
専攻名	情報デザイン専攻

各DPと授業の到達目標との関係

◎：特に関係する ○：関係する

科目名	単位	配当年次	各DPと授業の到達目標との関係		
			DP1	DP2	DP3
			情報とシステム及び情報とデザインに関する知識や技能を理解・修得し、新たな課題を見出し、問題を解決する能力。	実践的な情報処理能力、コミュニケーション力を用い、諸課題に対し、的確な意思決定をし、未来を築いていく能力。	学修や研究を通して、修得した、情報とシステム及び情報とデザインに関する知識や技能を、社会の中で主体的に活用できる能力。
グラフィックデザイン	2	2	○	◎	
インタラクティブデザイン	2	2	○	◎	○
コンピュータ・グラフィックスⅠ	2	2	◎	○	◎
コンピュータ・グラフィックスⅡ	2	2	◎	○	◎
画像情報処理論及び演習	2	34		○	○
クリエイティブ思考法Ⅱ	2	2	○	◎	◎