

数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度(リテラシーレベル) 申請様式

① 学校名	尚美学園大学				
② 大学等の設置者	学校法人尚美学園				
③ 設置形態	私立大学				
④ 所在地	埼玉県川越市豊田町1-1-1				
⑤ 申請するプログラム又は授業科目名称	データ・情報・メディア総合教育プログラム				
⑥ プログラムの開設年度	令和2年度				
⑦ 教員数	(常勤)	83	人		
	(非常勤)	269	人		
⑧ プログラムの授業を教えている教員数		7	人		
⑨ 全学部・学科の入学定員		660	人		
⑩ 全学部・学科の学生数(学年別)	総数	2,900	人		
1年次	863	人	2年次	858	人
3年次	617	人	4年次	562	人
5年次		人	6年次		人
⑪ プログラムの運営責任者	(責任者名)	華山宣胤	(役職名)	芸術情報学部・教授	
⑫ プログラムを改善・進化させるための体制(委員会・組織等)	全学教務委員会(情報・データサイエンスプログラム担当)				
	(責任者名)	加藤順一	(役職名)	教務部長	
⑬ プログラムの自己点検・評価を行う体制(委員会・組織等)	自己点検・評価委員会				
	(責任者名)	加藤順一	(役職名)	教務部長	
⑭ 申請する認定プログラム	認定教育プログラムと認定教育プログラム+(プラス)				

連絡先

所属部署名	教務課	担当者名	渡邊昌弘
E-mail	m-watanabe@s.shobi-u.ac.jp	電話番号	049-246-2700

学校名：尚美学園大学

プログラムを構成する授業科目について

① 教育プログラムの修了要件

学部・学科によって、修了要件は相違する

② 具体的な修了要件

情報表現学科ではプログラムを構成する下記の科目の中から「データサイエンス」と「メディアリテラシー」、「情報システム概論」を修得すること。

③ 授業科目名称

授業科目名称		授業科目名称	
1	データサイエンス	26	
2	メディアリテラシー	27	
3	情報システム概論	28	
4	プログラミング基礎A	29	
5	プログラミング基礎B	30	
6		31	
7		32	
8		33	
9		34	
10		35	
11		36	
12		37	
13		38	
14		39	
15		40	
16		41	
17		42	
18		43	
19		44	
20		45	
21		46	
22		47	
23		48	
24		49	
25		50	

学校名：尚美学園大学

プログラムを構成する授業科目について

① 教育プログラムの修了要件

学部・学科によって、修了要件は相違する

② 具体的な修了要件

音楽表現学科, 音楽応用学科, 舞台表現学科, 総合政策学部, スポーツマネジメント学部では, プログラムを構成する下記の科目の中から「データサイエンス」と「メディアリテラシー」を修得すること.

③ 授業科目名称

授業科目名称		授業科目名称	
1	データサイエンス	26	
2	メディアリテラシー	27	
3	情報システム概論	28	
4	プログラミング基礎A	29	
5	プログラミング基礎B	30	
6		31	
7		32	
8		33	
9		34	
10		35	
11		36	
12		37	
13		38	
14		39	
15		40	
16		41	
17		42	
18		43	
19		44	
20		45	
21		46	
22		47	
23		48	
24		49	
25		50	

学校名：尚美学園大学

プログラムの履修者数等の実績について

学部・学科名称	収容 定員	令和2年度		令和元年度		平成30年度		平成29年度		平成28年度		平成27年度		履修者数 合計	履修率
		履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数		
芸術情報学部(芸術)	1700	546	7											546	32%
総合政策学部(社会科学)	880	84	2											84	10%
スポーツマネジメント学部(保健)	160	157	1											157	98%
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
														0	#DIV/0!
合 計	2740	787	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	787	29%

学校名：尚美学園大学

プログラムの授業内容・概要

① プログラムを構成する授業の内容・概要(数理・データサイエンス・AI(リテラシーレベル)モデルカリキュラムの「導入」、「基礎」、「心得」に相当)

授業に含まれている内容・要素	授業概要	
(1)現在進行中の社会変化(第4次産業革命、Society 5.0、データ駆動型社会等)に深く寄与しているものであり、それが自らの生活と密接に結びついている ※モデルカリキュラム導入1-1、導入1-6が該当	IoT時代の到来とSNSの普及が、本学の学生が学ぶ「芸術」「エンターテインメント」「スポーツ」「社会科学」の分野にどのような変化を与えた／与えているかを学び、また、実際にSNS上のデータから社会現象を読み解く演習を行う。この授業では、履修者がIoTやSNSの人間社会における重要性を理解し、また、ツイッターに投稿されるメッセージなどをデータとして分析することにより、社会動向を読み取ることができることを体験することを目標としている。さらに、「スポーツ」「社会科学」の分野におけるデータ分析の重要性と、一見データ分析とは関係の無いと思われる「芸術」「エンターテインメント」分野におけるデータ分析の有用性を理解することも目標としている。	
	授業科目名称	講義テーマ
	メディアリテラシー	IoT時代の到来、クラウドコンピューティング、AI、ビックデータ、5G(8)
	情報システム概論	人工知能などの歴史を概観し、近年の機械学習・深層学習の基本を把握する(13)

(2)「社会で活用されているデータ」や「データの活用領域」は非常に広範囲であって、日常生活や社会の課題を解決する有用なツールになり得るもの ※モデルカリキュラム導入1-2、導入1-3が該当	授業概要	
	この授業では、一見、データや分析といったキーワードと関連の無い和歌や音楽の印象をデータすることができ、その分析結果から百人一首にBGMを付けることが出来ることは体験する。履修者はこの授業により、データやその分析が非常に広範囲な分野で有用であることを理解し、また、分野によってデータの収集に工夫が必要であることを学ぶ。さらに、和歌と音楽を結び付けるといふ、これまで人間の感覚によって行ってきた作業を、データ分析を利用して行うことができることを理解することができる。	
	授業科目名称	講義テーマ
	データサイエンス	和歌(百人一首)の印象, キーワード検索数, ツイッターのデータ収集と分析(2~13)

(3) 様々なデータ利 活用の現場におけ るデータ利活用事 例が示され、様々 な適用領域(流通、製 造、金融、サービ ス、インフラ、公共、 ヘルスケア等)の知 見と組み合わせるこ とで価値を創出する もの ※モデルカリキュラ ム導入1-4、導入 1-5が該当	授業概要	
	この授業では、コンピュータ上のデータ活用の技術として、文字コードや画像・動画・音声データの型式と、それらのデータの特性と、様々なデータの利用方法について学ぶ、また、株式売買や、実験、人口、気象、スポーツの分野でデータ分析の事例を紹介する。履修者ga、数値の集まりであるデータにより、数値とは関係の無いように見える様々の物事を表現できることを理解する。また、株式売買、実験、人口、気象、スポーツなど様々な分野でデータ分析が有用であることを事例を通じて理解することを目標としている。	
	授業科目名称	講義テーマ
	メディアリテラシー	文字コード、画像・動画・音声データ形式(2~5)
	データサイエンス	株式売買、実験、人口、気象、スポーツデータなど、様々な分野のデータの分析事例(15)
	情報システム概論	金融分野におけるIT応用技術、電子マネーや暗号通貨のしくみ(12)

(4)活用に当たっての様々な留意事項(ELSI、個人情報、データ倫理、AI社会原則等)を考慮し、情報セキュリティや情報漏洩等、データを守る上での留意事項への理解をする ※モデルカリキュラム心得3-1、心得3-2が該当	授業概要 この授業では、ネットワーク上で個人情報を保護する方法、コンピュータ端末を外部から守る方法、ネットワーク上の倫理など、ネットワーク社会で活動するための留意事項について学ぶ。履修者が、単にコンピュータ端末を操作するだけではなく、ネットワーク上の倫理を理解し、また、犯罪から身を守る必要があることを理解すること目標としている。特に迷惑メールのブロックや、マルウェア、コンピュータウイルスの駆除など、自分のコンピュータを守ることが他人に迷惑をかけることを防ぐことに繋がることを強調する。	
	授業科目名称	講義テーマ
	メディアリテラシー	暗号化、ファイアウォール、マルウェア、コンピュータウイルス、迷惑メール(12, 13)
	情報システム概論	コンピュータセキュリティ技術(14)

(5)実データ・実課題(学術データ等を含む)を用いた演習など、社会での実例を題材として、「データを読む、説明する、扱う」といった数理・データサイエンス・AIの基本的な活用法に関するもの ※モデルカリキュラム基礎2-1、基礎2-2、基礎2-3が該当	授業概要	
	実際に得られたデータをコンピュータ上で整理し、データの分析結果を読み取る必要がある。また、分析結果から読み取った知見をグラフなどを用いて適切に用いて表現する必要がある。そこでこの授業では、データの入力、数式や並べ替えによる整理、そして表やグラフをプレゼンテーションツールによってどのように表現すべきかを学ぶ。この授業を受けた履修者が、実社会から得られたデータを有効に利用し、有意義な結論を導き出したそれを表現するスキルを身に着けることを目標としている。	
	授業科目名称	講義テーマ
	データサイエンス	データの分析手順、分析結果の解釈、データ分析結果のプレゼンテーション(5, 11, 14)

② プログラムを構成する授業の内容・概要(数理・データサイエンス・AI(リテラシーレベル)モデルカリキュラムの「選択」に相当)

授業に含まれている内容・要素	授業科目名称
統計及び数理基礎	データサイエンス
アルゴリズム基礎	プログラミング基礎A
データ構造とプログラミング基礎	プログラミング基礎B
時系列データ解析	データサイエンス
テキスト解析	データサイエンス
画像解析	情報システム概論
データハンドリング	データサイエンス
データ活用実践(教師あり学習)	データサイエンス
その他	

③ プログラムの授業内容等を公表しているアドレス

<https://www.shobi-u.ac.jp/about/disclosure/>

④ プログラムの学修成果(学生等が身に付けられる能力等)

本学の学生達は、芸術、スポーツ、社会学を学んでいるが、本プログラムはこれら全ての分野で共通して必要となるスキルの修得を目的としている。特に芸術の分野のように、数理・データサイエンス・AIに関わらないと思われる分野にも有用なスキルであることを履修者が理解することを重視している。またスポーツの分野でも、単にデータ解析の専門家のアドバイスを参考にするのではなく、プレーヤーやコーチ、マネージャーが共通してデータの有用性を理解することの必要性を理解してもらいたい。さらに、実社会の全ての分野でこれらのスキルが共通していることを履修者に認識されることが最も重要な成果と考えている。

学校名：尚美学園大学

プログラムの授業内容・概要

① プログラムを構成する授業の内容・概要(数理・データサイエンス・AI(リテラシーレベル)モデルカリキュラムの「導入」、「基礎」、「心得」に相当)

授業に含まれている内容・要素	授業概要	
(1)現在進行中の社会変化(第4次産業革命、Society 5.0、データ駆動型社会等)に深く寄与しているものであり、それが自らの生活と密接に結びついている ※モデルカリキュラム導入1-1、導入1-6が該当	IoT時代の到来とSNSの普及が、本学の学生が学ぶ「芸術」「エンターテインメント」「スポーツ」「社会科学」の分野にどのような変化を与えた／与えているかを学び、また、実際にSNS上のデータから社会現象を読み解く演習を行う。この授業では、履修者がIoTやSNSの人間社会における重要性を理解し、また、ツイッターに投稿されるメッセージなどをデータとして分析することにより、社会動向を読み取ることができることを体験することを目標としている。さらに、「スポーツ」「社会科学」の分野におけるデータ分析の重要性と、一見データ分析とは関係の無いと思われる「芸術」「エンターテインメント」分野におけるデータ分析の有用性を理解することも目標としている。	
	授業科目名称	講義テーマ
	メディアリテラシー	IoT時代の到来、クラウドコンピューティング、AI、ビックデータ、5G(8)

(2)「社会で活用されているデータ」や「データの活用領域」は非常に広範囲であって、日常生活や社会の課題を解決する有用なツールになり得るもの ※モデルカリキュラム導入1-2、導入1-3が該当	授業概要	
	この授業では、一見、データや分析といったキーワードと関連の無い和歌や音楽の印象をデータすることができ、その分析結果から百人一首にBGMを付けることが出来ることは体験する。履修者はこの授業により、データやその分析が非常に広範囲な分野で有用であることを理解し、また、分野によってデータの収集に工夫が必要であることを学ぶ。さらに、和歌と音楽を結び付けるとい、これまで人間の感覚によって行ってきた作業を、データ分析を利用して行うことができることを理解することができる。	
	授業科目名称	講義テーマ
	データサイエンス	百人一首の印象のデータ化と分析(2~4)

(3) 様々なデータ利 活用の現場におけ るデータ利活用事 例が示され、様々 な適用領域(流通、製 造、金融、サービ ス、インフラ、公共、 ヘルスケア等)の知 見と組み合わせるこ とで価値を創出する もの ※モデルカリキュラ ム導入1-4、導入 1-5が該当	授業概要	
	この授業では、コンピュータ上のデータ活用の技術として、文字コードや画像・動画・音声データの型式と、それらのデータ の特性と、様々なデータの利用方法について学ぶ、また、株式売買や、実験、人口、気象、スポーツの分野でデータ分析 の事例を紹介する。履修者ga、数値の集まりであるデータにより、数値とは関係の無いように見える様々の物事を表現で きることを理解する。また、株式売買、実験、人口、気象、スポーツなど様々な分野でデータ分析が有用であることを事例 を通じて理解することを目標としている。	
	授業科目名称	講義テーマ
	メディアリテラシー	文字コード、画像・動画・音声データ形式(2~5)
	データサイエンス	株式売買、実験、人口、気象、スポーツデータなど、様々な分野のデータの分析事例(15)

(4) 活用に当たっての様々な留意事項(ELSI、個人情報、データ倫理、AI社会原則等)を考慮し、情報セキュリティや情報漏洩等、データを守る上での留意事項への理解をする ※モデルカリキュラム心得3-1、心得3-2が該当	授業概要 この授業では、ネットワーク上で個人情報を保護する方法、コンピュータ端末を外部から守る方法、ネットワーク上の倫理など、ネットワーク社会で活動するための留意事項について学ぶ。履修者が、単にコンピュータ端末を操作するだけではなく、ネットワーク上の倫理を理解し、また、犯罪から身を守る必要があることを理解すること目標としている。特に迷惑メールのブロックや、マルウェア、コンピュータウイルスの駆除など、自分のコンピュータを守ることが他人に迷惑をかけることを防ぐことに繋がることを強調する。	
	授業科目名称	講義テーマ
	メディアリテラシー	暗号化、ファイアウォール、マルウェア、コンピュータウイルス、迷惑メール(12, 13)

(5)実データ・実課題(学術データ等を含む)を用いた演習など、社会での実例を題材として、「データを読む、説明する、扱う」といった数理・データサイエンス・AIの基本的な活用法に関するもの ※モデルカリキュラム基礎2-1、基礎2-2、基礎2-3が該当	授業概要	
	実際に得られたデータをコンピュータ上で整理し、データの分析結果を読み取る必要がある。また、分析結果から読み取った知見をグラフなどを用いて適切に用いて表現する必要がある。そこでこの授業では、データの入力、数式や並べ替えによる整理、そして表やグラフをプレゼンテーションツールによってどのように表現するべきかを学ぶ。この授業を受けた履修者が、実社会から得られたデータを有効に利用し、有意義な結論を導き出したそれを表現するスキルを身に着けることを目標としている。	
	授業科目名称	講義テーマ
	データサイエンス	データの分析手順、分析結果の解釈、データ分析結果のプレゼンテーション(5, 11, 14)

② プログラムを構成する授業の内容・概要(数理・データサイエンス・AI(リテラシーレベル)モデルカリキュラムの「選択」に相当)

授業に含まれている内容・要素	授業科目名称
統計及び数理基礎	データサイエンス
アルゴリズム基礎	プログラミング基礎A
データ構造とプログラミング基礎	プログラミング基礎B
時系列データ解析	データサイエンス
テキスト解析	データサイエンス
画像解析	情報システム概論
データハンドリング	データサイエンス
データ活用実践(教師あり学習)	データサイエンス
その他	

③ プログラムの授業内容等を公表しているアドレス

<https://www.shobi-u.ac.jp/about/disclosure/>

④ プログラムの学修成果(学生等が身に付けられる能力等)

本学の学生達は、芸術、スポーツ、社会学を学んでいるが、本プログラムはこれら全ての分野で共通して必要となるスキルの修得を目的としている。特に芸術の分野のように、数理・データサイエンス・AIに関わらないと思われる分野にも有用なスキルであることを履修者が理解することを重視している。またスポーツの分野でも、単にデータ解析の専門家のアドバイスを参考にするのではなく、プレーヤーやコーチ、マネージャーが共通してデータの有用性を理解することの必要性を理解してもらいたい。さらに、実社会の全ての分野でこれらのスキルが共通していることを履修者に認識されることが最も重要な成果と考えている。

学校名：尚美学園大学

教育の質・履修者数を向上させるための体制・計画について

① プログラムを改善・進化させるための体制を定める規則名称

全学教務委員会(情報・データサイエンスプログラム担当)

② 体制の目的

芸術、スポーツ、社会科学の分野に関わる様々な課題を発見、解決できる人材を育成することを目的に、数理・データサイエンス・AI教育の全学的な普及、関連科目の整備を行う。教務部長(教務委員長)の下に、各学部教務委員長を主とする本プログラム担当の教務委員がプログラムを構成する各科目について、スキルや目的の異なる履修者への対応が適切であるか、履修者の興味を引き出す魅力的な事例が紹介されているか、について確認を行い、各授業の改善を図ることを目的とする。また、教育課程および履修方式の効果的な運営を図るために新規科目の導入や各学部の専門科目との連携を高める方策について検討を行う。

③ 具体的な構成員

教務部長・教務委員長：加藤順一(総合政策学部教授)
 芸術情報学部教務委員長：華山宣胤(芸術情報学部教授)
 芸術情報学部教務委員：漢那拓也(芸術情報学部専任講師)
 総合政策学部教務委員長：小林正英(総合政策学部准教授)
 スポーツマネジメント学部教務委員長：梶孝之(スポーツマネジメント学部准教授)
 事務局教務委員：渡邊昌弘(教務課長)

④ 履修者数・履修率の向上に向けた計画

各年度の履修者数の目標を以下のとおりとする。(()内は履修率。)

令和3年度 500名 (76%)

令和4年度 500名 (76%)

令和5年度 550名 (84%)

令和6年度 550名 (84%)

令和7年度 600名 (90%)

目標を実現するために、令和3年度より、本プログラムが設置されていることを全学生へ周知するとともに、プログラムへの参加意義を明示する。各学部・学科でのオリエンテーションにおいて、履修指導の一貫として本プログラムを推奨できるように、全学教務委員会において、各教務委員での情報共有を徹底する。また、各学部・学科を横断して本プログラムを説明するオリエンテーション・タイムテーブルの検討を行う。さらに、令和7年度はプログラムを構成する科目のうち、2～3科目を選択必修とすることを検討する。さらに、各学部・学科の専門科目に共通する知識と技術を教授できるように、授業内容を見直す予定である。

⑤ 学部・学科に関係なく希望する学生全員が受講可能となるような必要な体制・取組等

本プログラム担当の教務委員と各科目担当教員が協力して全学の学生の興味と関心を引き出せる授業内容(シラバス)の検討と改訂を行う。具体的には、演習等で使用／例示するデータを、各学部・学科の専門科目と関連したものを使用するために、教員間の連絡を密に行う。特に、本学では「芸術、スポーツ、社会学」を学ぶ学生混在しているため、各履修者が自分自身の専門を超えて興味を持てる授業の実現を目指す。また、科目「メディアリテラシー」については全学性が履修可能な時間割を整備する。さらに、科目「データサイエンス」については、オンデマンド教材を作成し、対面授業による指導の補完に用いる。これらに加え、時間割と開講クラス数についても検討する必要があると考えている。全学の学生が履修できるような時間割案、開講クラス増による収容人数の増加を検討する。場合によっては、対面授業とオンデマンド授業の並行開講を行うことも検討する。

⑥ できる限り多くの学生が履修できるような具体的な周知方法・取組

まず、各学期の始めに行うオリエンテーションにおいて本プログラムの紹介を行う。また、修了証の発行など、本プログラムを終了したことを目に見える形で実感できるようにする。さらに、データ解析コンペティションのようなイベントを企画し、本プログラムで得たスキルを生かせる場を用意することを計画している。これに加えて、プログラムに関わる教員とその他の分野を専攻する教員の共同研究を積極的に推奨し、その結果を学生達にアピールすることで、本プログラムの有用性を周知する。これらに加え、学生ポータル・システムの「お知らせ機能」を利用して本プログラムを周知する他、受験生に対しても、本プログラムの取り組み趣旨を周知するために、大学公式Twitter等からの配信にも力を入れる方針である。さらに、本学の発行する「教育課程年報」や「紀要」に、本プログラムの教育成果を報告する論文を掲載し、広く成果をアピールに勤める。

⑦ できる限り多くの学生が履修・修得できるようなサポート体制

多くの学生が本プログラムに参加できるように、履修登録システムの改定を検討している。本プログラムは「データサイエンス」「メディアリテラシー」「情報システム概論」から構成されるが、オンライン履修登録システムを、本プログラムへの参加を登録すれば、自動的に本プログラム構成授業の履修登録が完了するように改定することを検討している。また、各学部・学科のオリエンテーションにおいて、本プログラムの優秀修了者を紹介するなど、オリエンテーションでのアピールも検討している。さらに、本プログラムの詳細を知りたいという学生のための説明会をオリエンテーションと別途に開催する予定である。いずれの説明においても、本プログラムの目標(ゴール)を明示し、単なる理論の理解ではなく、データサイエンス・リテラシーとも呼ぶべきデータ収集・分析の実務に関するスキルを学べることを強調することが重要であると考えている。

⑧ 授業時間内外で学習指導、質問を受け付ける具体的な仕組み

令和4年以降に、本プログラムをオンデマンド形式で受講できるように整備することを検討している。令和2年および3年の世界状況により、本プログラムを構成する3科目は全てオンデマンド形態で受講することができるようになった。これは、やがて対面授業を再開することを前提とした処置であるが、本プログラムに全学生を参加させることを目的として、オンデマンド形態の授業を再検討する予定である。最終的には、オンデマンドとそれを補う数回の対面授業、または対面による演習授業という形式を検討している。特に本学の特長である、芸術系と社会科学系、そしてスポーツに関する授業という、多方面に渡る分野を網羅する授業を行うためには、学習する時間帯を履修者自身が選択できるオンデマンド形式の授業が理想的であると考えている。ただし、対面授業をどのように並行するかについて、より詳細な検討が必要であると考えている。

学校名：尚美学園大学

自己点検・評価について

① 自己点検・評価体制における意見等

自己点検・評価の視点	自己点検・評価体制における意見・結果・改善に向けた取組等
学内からの視点	
プログラムの履修・修得状況	本学の自己点検・評価委員会において、学生のオンライン履修登録および教員の成績入学機能を備えた「ポータルサイト」から得られる履修・修得状況および課題の提出状況をチェックし、学生達のプログラムへの参加状況、プログラム内容の修得状況を把握・分析している。履修率を見ると、芸術情報学部が32%、総合政策学部の履修率が10%と低い値を示しているが、これは本プログラムが令和二年度に設置された新カリキュラムの一貫であり、令和二年度の履修者が一年次生に限っていたことに因る。したがって、年次が進むとともに、スポーツマネジメント学部の履修率と同様の98%近くの履修率を達成できるものと予想している。

学修成果	全学・全科目について実施している学生アンケート調査のうち本プログラムに含まれる「データサイエンス」「情報システム概論」「メディアリテラシー」に関する履修者回答データを分析することによって、授業内容の学生の理解度を把握している。分析結果は自己点検・評価委員会および全学教務委員会で報告され、本プログラムの評価・改善に活用している。本プログラムの修得は、全学部・学科の卒業要件と合致する、つまり、プログラム修得のために履修した授業単位は卒業単位として認められるため、プログラム修得を目指した履修指導は卒業を目指した履修指導を兼ねると考えられる。
学生アンケート等を通じた 学生の内容の理解度	本プログラムを構成する授業科目では、例えばデータサイエンスにおいて「アニメに関する検索ランキングデータ」や「コロナ、ワクチンに関するツイート数の時系列データ」を取り上げるなど、本学の学生が興味を持ちやすい内容を取り入れたため、数理・データサイエンス・AIの有用性に対する履修者の理解度は大変高かった。実際、プレゼンテーション用のスライドを最終課題としたが、科目担当者の予想以上のレベルであった。このため、成績評価の平均値は相当に高いものとなった。また、学生アンケートからは、各授業内容の理解度、難易度、達成度が高かったことを確認した。

学生アンケート等を通じた後輩等他の学生への推奨度	後輩等への推奨について、データサイエンスについては、試験による一度だけの評価ではなく、テーマ毎に与えられた課題が評価され、履修者が自分自身の理解度を課題を通じて確認できるため、努力がそのまま単位取得に繋がる科目であると認識が、継承されていると思われる。また、メディアリテラシーと情報システム概論については、情報技術力関連の知識を有していない履修者でも十分に理解できるように、授業が設計されている。このため、コンピュータやデータといった言葉にアレルギーを持つ学生でも、躊躇なく履修できると感じている。ただし、シラバスをよく読まず授業名だけで判断するような学生に対する指導を工夫する必要がある。
全学的な履修者数、履修率向上に向けた計画の達成・進捗状況	2020年度はメディアリテラシーとデータサイエンスを中心に多数の履修者を得ることができた。これは、オリエンテーションにおいてメディアリテラシーを全学生向きの授業であることを周知したことと、本プログラムを構成する科目は、オンデマンド授業に適合性があったことが要因であると思われる。特に、データサイエンスでは、2020年度からテレビアニメや時事への人々の関心をデータ解析により明らかにするというテーマで演習を行ったため、このことが2021年度の新入生が在校生に伝わり、多くの学生が履修に興味を持つことを期待している。
学外からの視点	

教育プログラム修了者の 進路、活躍状況、企業等 の評価	本プログラムは2020年度に改訂された新カリキュラムに含まれる科目により構成されるものであり、このプログラムを修了した学生は在学中のため、進路についての確認は出来ない状況である。しかし、本プログラムに含まれるいくつかの科目は2019年度以前から開講されているもので、それらの授業の履修者については、システムエンジニアやSEO対策を専門とする会社へ就職した卒業生がいる。また、海外(フィリピン)の大学でシステム開発の共同研究を行っている卒業生もいる。
産業界からの視点を含めた教育プログラム内容・手法等への意見	本プログラムを構成する科目を担当する教員は、データ解析コンサルティングを営む複数の会社との共同研究において、短期的な社会トレンドより、長期的な社会トレンドの変化の分析から将来の市場予測できる学生を輩出して欲しいという要望を受けている。また、モニター調査から得られたデータベースの運営を行っている民間企業からは、全学的教育にデータベースの利用することを提案されている。さらに、プロスポーツチームを運営するスタッフとの共同研究では、スポーツ科学の分野にデータサイエンスを応用できる人材の育成を要望されている。

数理・データサイエンス・AIを「学ぶ楽しさ」「学ぶことの意義」を理解させること	本学において「数理・データサイエンス・AIを学ぶ楽しさ」を理解するには、学生等が専攻したいと考えている芸術分野やスポーツ、社会科学の分野での応用事例を示すことで実現できると考えている。実際、データサイエンスでは釈人一首と音楽を結び付けるツールとなり得ることを示し、また、スポーツゲームにおける勝敗要因分析や、検索エンジンでの検索キーワードランキング分析について演習を行うなど、工夫を施している。また、観光などの地域振興を事例として取り上げるなど、社会学の分野での応用事例も紹介している。また、学ぶことの意義を理解させるには、就職活動や就職後に有用であることを示すことが重要であると考えている。
内容・水準を維持・向上しつつ、より「分かりやすい」授業とすること	本プログラムでは、水準を維持しながら分かり易い授業を行うために、本学の学生の特性に合った授業コンテンツの作成に力を入れている。具体的には、芸術情報学部学生には音楽、映画、ゲーム、アニメを題材とした事例を、総合政策学部学生には行政や地域活動において役立つアンケート調査データ分析の事例を、そしてスポーツマネジメント学部学生には、運動選手のトレーニングや試合におけるプレーの分析を事例として授業を行い、興味を持ってもらうことで水準を維持しつつ分かり易い授業を展開できるよう努力している。

② 自己点検・評価体制における意見等の公表の有無

有

※公表している場合のアドレス

<https://www.shobi-u.ac.jp/about/disclosure/>

学校名：尚美学園大学

数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度(リテラシーレベル)プラス 申請書

① 授業内容

本学の教養科目は、音楽、映像制作、音響制作、舞台制作、デジタルコンテンツ、SNS配信、スポーツといった芸術・エンターテインメント分野を専攻する学生と、法律・政治、経済・経営、社会・コミュニケーションといった社会科学を学生達が共通して必要となる教養を身に着けられるように設計されている。具体的には、「現代社会の教養」、「スポーツ」、「教養芸術」、「キャリア」、「情報技術力」といった科目群に分類される科目から構成されている。これは、単に異なる分野に共通する教養ということではなく、「Society 5.0」と呼ばれる社会で活躍するための共通して必要となる教養に関する授業を集めたものである。つまり、Society 5.0で活躍する人材にはこれらの教養が必要不可欠であるという考えに基づいている。この教養科目の中で、

本プログラムは「情報技術力科目」に含まれる6つの科目で構成されており、Society 5.0を見据えた社会での活躍という意味では、本学の教養教育の中核をなすものである。このため、本プログラムを構成する科目つまり「情報技術力」科目は(1)情報技術の初学者でも十分に理解できる授業内容であること、(2)全ての学部学科生が興味を持てるテーマを採用すること、(3)授業時間外での履修者のフォローすることを条件として授業内容を計画している。

具体的は、データサイエンスにおいて、「和歌にBGMを付ける」、「TVアニメの人気ランキング」、「キーワード検索数の推移」など、学生達が興味を持てるテーマを採用している。一方、プログラミング基礎A・BではWebページの構築やExcelVBAを用いたプログラミング等、ビジネスに有用なスキルの修得を目標としている。さらに、情報システム学概論では、情報リテラシーの高い学生を対象に、より専門的な情報技術に関する事項を紹介している。

② 学生への学習支援

本プログラムを構成する「情報技術力」科目の学習については、全学生が利用可能な「コンピュータプラザ」においてサポートを行っている。コンピュータプラザには、複数のスタッフが常駐しており、デスクトップパソコン、オンライン授業用ブース、プリンター等が設置されている他、学生のメールアドレスや所有するノートパソコンのサポートも行っている。

インターンシップについては、本プログラムを構成する科目には含まれていないが、同じ教養科目の「キャリア」科目の中に「インターンシップ」が設置されている。この授業の運営とサポートは専任教員と「キャリア支援センター」の職員が行っている。

本プログラムを構成する「プログラミング基礎A・B」では、履修者に対して個別の指導が必要となるためSA(Student Assistant)による授業サポートを行っている。SAは「情報技術力」科目の単位を優秀な成績で修めた学生から希望者を募って採用している。

全学的な取り組みではないが、情報教育の中核をなす情報表現学科では、毎年卒業制作展を東京芸術劇場にて開催しており、デジタルコンテンツ、CG、ゲームなど、情報技術を駆使した作品の展示を行っている。この展覧会における優秀な作品に対しては、専任教員の投票による優秀賞、大賞の他、一般の来場客の投票による一般賞を与えている。

③ その他の取組(地域連携、産業界との連携、海外の大学等との連携等)

本プログラムまたは「情報技術力」科目から所定の単位を取得した学生、および授業担当教員は、様々な形で学外との交流で身に着けたスキルを生かしている。

まず、尚美学園大学の所在値である川越では、地元の神社に、学生と教員が共同で開発したコンピュータとアートを融合したインタレーション作品を設置している。一見、神様を祀る神社と情報技術は関係無いと思われるが、AIを用いた「おみくじ」というユニークなインタレーション作品が人気を得ている。

また産業界との連携については、40年以上に亘り民間放送局と民間企業が運営している人々の生活や嗜好に関する世論調査のデータベースについて、その有用性を周知するための共同研究を行っている。共同開発したデータ解析ツールは、データサイエンスの授業の中で履修者に紹介している。

海外の大学等との連携については、韓国・高麗大学のHwang MyungJing教授との女子労働力人口推移の日韓比較に関する共同研究の結果をデータサイエンスの授業内で紹介している。また、フィリピン・Don Mariano Marcos Memorial 州立大学の Dr. Alvin R. Malicdem と情報学を学ぶ学生同士の交流について検討を行っている。さらに、アニメーション制作の分野では、カンボジアで山田隆量氏が運営しているYamad School of Artの生徒と本学の学生による背景画とキャラクターの共同制作を行い、オンラインによる交流を行っている。学生達が身に着けたデジタル機器によるアニメーション制作手法が、この交流を実現している。

講義名	データサイエンス		
開講責任部署			
講義開講時期④	春学期		
基準単位数 ⑤	2	時間	0
代表曜日	木曜日	代表時限	6 時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
専任-教授 ⑥	◎ 華山 宣胤	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要	②	この授業では（１）和歌と音楽の印象をデータ化しその分析結果に基づいて「百人一首」にBGMを付ける，（２）検索エンジンのキーワード別検索数の推移の分析結果から時事の関連性を明らかにする，（３）ツイートデータの分析から人々の関心事の変化を明らかにする，という３つのテーマを通じて，データサイエンスの手法と有用性を学習します．（１）どのような和歌を選ぶか，（２）どのようなキーワードに注目するか，（３）どのような内容のツイートに焦点を絞るか，各履修者が自由に選択できます．
講義の達成目標	①	データサイエンスにおける分析手法として，相関係数，相関係数行列，共起頻度といった内容を学びますが，この授業の目標は，BGMの選択という人間の「センス」に依存する作業や，時事や人々の関心事といった社会での出来事の分析にデータサイエンスが有用であることを理解することにあります．また，３つのテーマで，履修者が調査する内容を自分自身で決めることにより，データといものを身近に感じ，それを分析することの重要性を理解することが目標です．
授業計画表		
回	テーマ	内容 ③
第1回	授業の目標と進め方	授業の目標と進め方を解説する．
第2回	百人一首からの歌の選定と百人一首の印象の整理	百人一首から30程度の歌を選定し，その印象の概要を相関図を用いて整理します．
第3回	百人一首の印象を測定する指標の選定	百人一首の印象を測定する指標を選定します．

第4回	百人一首の印象の入力方法と「前奏曲集（ドビュッシー作曲）」の印象の入力	百人一首の印象の入力方法を解説し、百人一首と同じ指標を用いて「前奏曲集（ドビュッシー作曲）」の印象の入力します。
第5回	分析方法の解説	入力データの分析方法として相関係数を学習します。
第6回	分析結果の基づくBGMの選定	分析結果に基づいてBGMを選定する手順を解説します。
第7回	検索エンジンのキーワード検索数データの取得	GoogleTrendを利用してキーワード検索数データの取得する方法を解説します。
第8回	キーワード検索数の平均とバラツキ	ある期間のキーワード検索数の平均とバラツキの算出方法を解説します。
第9回	2つのキーワードの検索数の相関	2つのキーワードの検索数の推移について相関係数を算出する方法を解説します。
第10回	複数のキーワードの検索数の相関	複数のキーワードの検索数の推移について相関係数行列を算出する方法を解説します。
第11回	相関係数行列の解釈	相関係数行列からどのようなことが分かるか、解釈の方法を解説します。
第12回	ツイッターの高度な検索	「ツイッターの高度な検索」の利用方法とデータのダウンロード方法の解説を解説します。
第13回	ツイートデータの分析	ツイートデータに含まれるキーワードの共起頻度の算出方法を解説します。
第14回	プレゼンテーション	履修者各自が分析結果とBGM選定結果のプレゼンテーションを行います。
第15回	プレゼンテーションの講評	履修者各自が行ったプレゼンテーションの講評を行います。
使用テキスト		授業中に配布する担当者作成の資料。
参考図書		特になし。
履修条件（履修前提科目）		特になし。
成績評価方法 ⑦		授業中に行うプレゼンテーションおよびレポートにより成績を評価する。
授業外の学習方法		（１）（２）（３）のテーマについて、授業中に注目したものとは別のキーワードや時事についても演習内容と同じ手順で分析していただくことを推奨する。
授業用E-mail		n-hanayama@s.shobi-u.ac.jp

講義名	メディアリテラシー		
開講責任部署			
講義開講時期	④	春学期	
基準単位数	⑤	2	時間 0
代表曜日	月曜日	代表時限	2 時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
専任-教授	⑥ ◎ 定平 誠	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要	②	ICTの進展に伴い、IoT、クラウドコンピューティング、ビッグデータ、AI、電子決済、ネットショップ、SNS、セキュリティ対策が日常生活の中に深く浸透してきました。特に、インターネットは仕事や生活の中で欠かすことのできない存在になりました。 本講義では、インターネットを中心としたICTやIoTを安全に使うことができるような情報活用、情報モラル、セキュリティ対策、著作権などメディアリテラシーの知識を習得していきます。
講義の達成目標	①	メディアやインターネットを理解するための基礎知識、情報モラル、コミュニケーションメディア、ネットワークセキュリティ、著作権を通じてメディアリテラシーを身につけます。
授業計画表		
回	テーマ	内容 ③
第1回	授業説明	授業概要説明、ディジタルリテラシーとは、社会に求められるメディアリテラシー
第2回	アナログとデジタル、文字の特性	アナログとデジタルの特性比較、文字コード、フォント、ビットマップフォント、アウトラインフォント
第3回	画像の特性	解像度、ラスタ形式とベクタ形式、RGBとCMY、データ圧縮、画像のファイル形式
第4回	動画の特性	ノンリニア編集、動画の品質、動画配信、フレーム、レート、フルモーションビデオ、解像度、動画編集、ファイル形式
第5回	音の特性	音のデジタル化、録音と編集、CD音源とハイレゾ音源、音のファイル形式
第6回	インターネットのしくみ	インターネットとは、インターネットのしくみ、WWW、ブラウザ、IPアドレス、ドメイン名、DNS、URL、FTP
第7回	インターネットの行動特性	検索、情報の共有、AIDMA、AISAS、SIPS
第8回	進化するインターネット	ITからICTの時代へ、IoT時代の到来、クラウドコンピューティング、AI、ビッグデータ、5G
第9回	ネット時代の社会問題	掲載責任、情報漏洩、違法行為、インターネット依存症

第10回	情報モラル	ネットでの言葉使い、デマ情報、悪ふざけ投稿、ネットいじめ、秘守義務
第11回	コミュニケーションメディア	ウェブサイト、電子メール、電子掲示板、チャット、ブログ、ビデオ通話、SNS、YouTube
第12回	セキュリティ対策	パスワード、暗号化、認証、SSL、HTTPS、ファイアウォール、ブロックチェーン
第13回	コンピュータウィルスと犯罪	マルウェア、コンピュータウイルス、コンピュータ犯罪、対応と対策
第14回	知的財産権	知的財産権、著作権、著作権の分類、著作権の侵害、産業財産権
第15回	インターネットの著作権	ソフトウェアの著作権、WebサイトやSNSの著作権、ネット配信の著作権、肖像権、複製権
使用テキスト		「しっかり学ぶ メディアリテラシー 標準テキスト」、技術評論社、著者 定平誠、1,480円 ISBN978-4-297-11325-4 C3055
参考図書		特になし。
履修条件（履修前提科目）		特になし。
成績評価方法	⑦	定期試験（課題）60%、その他の出席、小テストなどの平常点40%の総合評価
授業外の学習方法		インターネットを中心とした情報活用がどのように行われているか、ニュースなどで状況を把握しておくこと。
授業用E-mail		m.sadahira@s.shobi-u.ac.jp

講義名	メディアリテラシー		
開講責任部署			
講義開講時期	④	春学期 秋学期	
基準単位数	⑤	2	時間 0
代表曜日	月曜日	代表時限	2 時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
非常勤-教員	⑥ ◎ 斎藤 忍	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要	②	ICTの進展に伴い、IoT、クラウドコンピューティング、ビッグデータ、AI、電子決済、ネットショッピング、SNS、セキュリティ対策が日常生活の中に深く浸透してきました。特に、インターネットは仕事や生活の中で欠かすことのできない存在になりました。 本講義では、インターネットを中心としたICTやIoTを安全に使うことができるような情報活用、情報モラル、セキュリティ対策、著作権などメディアリテラシーの知識を習得していきます。
講義の達成目標	①	メディアやインターネットを理解するための基礎知識、情報モラル、コミュニケーションメディア、ネットワークセキュリティ、著作権通じてメディアリテラシーを身につけます。
授業計画表		
回	テーマ	内容 ③
第1回	授業説明	授業概要説明、ディジタルリテラシーとは、社会に求められるメディアリテラシー
第2回	アナログとデジタル、文字の特性	アナログとデジタルの特性比較、文字コード、フォント、ビットマップフォント、アウトラインフォント
第3回	画像の特性	解像度、ラスタ形式とベクタ形式、RGBとCMY、データ圧縮、画像のファイル形式
第4回	動画の特性	ノンリニア編集、動画の品質、動画配信、フレーム、レート、フルモーションビデオ、解像度、動画編集、ファイル形式
第5回	音の特性	音のデジタル化、録音と編集、CD音源とハイレゾ音源、音のファイル形式
第6回	インターネットのしくみ	インターネットとは、インターネットのしくみ、WWW、ブラウザ、IPアドレス、ドメイン名、DNS、URL、FTP
第7回	インターネットの行動特性	検索、情報の共有、AIDMA、AISAS、SIPS
第8回	進化するインターネット	ITからICTの時代へ、IoT時代の到来、クラウドコンピューティング、AI、ビッグデータ、5G
第9回	ネット時代の社会問題	掲載責任、情報漏洩、違法行為、インターネット依存症

第10回	情報モラル	ネットでの言葉使い、デマ情報、悪ふざけ投稿、ネットいじめ、秘守義務
第11回	コミュニケーションメディア	ウェブサイト、電子メール、電子掲示板、チャット、ブログ、ビデオ通話、SNS、YouTube
第12回	セキュリティ対策	パスワード、暗号化、認証、SSL、HTTPS、ファイアウォール、ブロックチェーン
第13回	コンピュータウイルスと犯罪	マルウェア、コンピュータウイルス、コンピュータ犯罪、対応と対策
第14回	知的財産権	知的財産権、著作権、著作権の分類、著作権の侵害、産業財産権
第15回	インターネットの著作権	ソフトウェアの著作権、WebサイトやSNSの著作権、ネット配信の著作権、肖像権、複製権
使用テキスト		「しっかり学ぶ メディアリテラシー 標準テキスト」、技術評論社、著者 定平誠、1,480円 ISBN978-4-297-11325-4 C3055
参考図書		特になし。
履修条件（履修前提科目）		特になし。
成績評価方法		⑦ 定期試験（課題）60%、その他の出席、小テストなどの平常点40%の総合評価
授業外の学習方法		インターネットを中心とした情報活用がどのように行われているか、ニュースなどで状況を把握しておくこと。
授業用E-mail		m.sadahira@s.shobi-u.ac.jp

講義名	情報システム概論		
開講責任部署			
講義開講時期	④ 春学期 秋学期		
基準単位数	⑤ 2	時間	0
代表曜日	火曜日	代表時限	3 時限
授業形態	① オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
非常勤-教員⑥	◎ 茂出木 敏雄	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要	情報システムの中核であるコンピュータは前世紀の中頃から末までに急速な進歩を遂げ、今世紀以降は進化が鈍化しています。喫緊の課題であるDXについて議論するためには、過去の歴史や経緯を知ることが重要です。 ② ネット上にはITに関する様々な情報があふれていますが、それらはネットが普及し始めた今世紀以降の話題に偏っています。本授業では、私がコンピュータに触り始めた1980年代以降における、ネットや専門書に書かれていないIT関連のトピックスにつき、自分の実体験をもとに紹介したいと思います。		
講義の達成目標	① 情報システム概論は一般教養科目で、ITに関する最新のトピックスにつき、議論が行えるような基礎知識や背景知識を習得することを目的としています。コンピュータの使い方や、プログラミング手法、情報処理分野の検定試験の準備を目的としたものではありません。 情報システム進展の歴史を情報科学の分野別に振り返りながら、情報システムの特質や特異性を把握し、IoT、AI、ブロックチェーンなどDX、ICT技術の最新の話題についてディスカッションできるような基礎的素養を身につけて行きます。		
授業計画表			
回	担当教員	テーマ	内容③
第1回	茂出木 敏雄	ガイダンス、システム工学概論	本授業のガイダンス。システム工学の基礎理論を学び、情報システムの階層性など独特の特徴について述べる。
第2回	茂出木 敏雄	情報システム進化と次世代コンピュータ	情報システムの進化の特徴と限界について述べ、次世代コンピュータとしてDNA解析システムと量子コンピュータを紹介する。
第3回	茂出木 敏雄	コンピュータ・ハードウェア技術の進展（電気計算機まで）	計算機の元祖として、十進法を用いた歯車機械式計算機と二進法を用いたリレー式電気計算機について紹介する。
第4回	茂出木 敏雄	コンピュータ・ハードウェア技術の進展（電子計算機の元祖）	電子計算機を構成する電気・電子素子と世界初の電子計算機といわれるABCとENIACについて紹介する。

第5回	茂出木 敏雄	コンピュータ・ハードウェア技術の進展（商用コンピュータ）	商用コンピュータのダウンサイジング（大型コンピュータ、ミニコン、ワークステーション、パソコン）について述べる。
第6回	茂出木 敏雄	コンピュータ・ソフトウェア技術の	ソフトウェアの進化は仮想化の追求であることと、オペレーティングシステム技術の機能と変遷について述べる。
第7回	茂出木 敏雄	コンピュータ・ソフトウェア技術の概要（ソフトウェア開発環境）、中間課題の制作	プログラミング対象別のプログラミング手法と、言語の進化と統合開発環境（IDE）について紹介する。
第8回	茂出木 敏雄	ビジュアル・プログラミング開発環境の体験演習、中間課題の講評	Webブラウザ版「Scratch」を用いて基本的なプログラミング手法を習得し、「Scratch」を用いた応用演習を行う。
第9回	茂出木 敏雄	ネットワーク技術の概要（移動体通信まで）	情報通信技術の歴史を概観し、放送と通信（ネット）の相違と、通信の基本であるプロトコルとトポロジーにつき述べる。
第10回	茂出木 敏雄	ネットワーク技術の進展（日本が先進国になった理由）	日本が通信分野で先進国になった理由として、移動体通信とブロードバンド等を中心に進展理由につき述べる。
第11回	茂出木 敏雄	データベース技術の概要（ビッグデータまで）	各種データベースとして、関係データベースとSQL言語、デジタルアーカイブ及びビッグデータにつき述べる。
第12回	茂出木 敏雄	データベース技術の概要（検索エンジン）	インターネットの電話帳である検索エンジンとして、ディレクトリ検索とロボット検索の基本について述べる。
第13回	茂出木 敏雄	フィンテック技術とブロックチェーン	トランザクションのしくみについて述べ、暗号通貨とビットコインおよびブロックチェーンについて述べる。
第14回	茂出木 敏雄	文字処理技術（文字入力手法の変遷）、期末課題の提示	各種漢字入力手法（多段シフトキーボード入力）とかな漢字変換技術、日本語ワープロ技術の変遷について述べる。
第15回	茂出木 敏雄	人工知能技術、期末課題の制作	人工知能研究の歴史を概観し、第2次AIブームと第3次AIブームにおける専用ハードウェアについて紹介する。
使用テキスト			特に無し
参考図書			特に無し
履修条件（履修前提科目）			特に無し（履修年次の制限なし、情報表現学科以外の学生も歓迎）
成績評価方法			⑦ 中間レポートおよび期末レポート内容に重点を置き評価します。（各々50%）

授業外の学習方法	授業は講義を主体とした座学になりますので、本授業で習得したことにつき、各自でコンピュータを用いて情報検索を行うなど深掘りしていただき、機械と対話する時間を増やすようにしてください。
参考URL 1	http://www.bekkoame.ne.jp/~modegi/
授業用E-mail	t-modegi@b.shobi-u.ac.jp

講義名	プログラミング基礎A		
開講責任部署			
講義開講時期④	春学期		
基準単位数 ⑤	2	時間	0
代表曜日	月曜日	代表時限	4 時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
専任-准教授 ⑥	◎ 須藤 智	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要	②	C言語と呼ばれるプログラミング言語の基礎を学びます。題材はプログラミングですが、データの表現や分岐や反復により処理を記述するアルゴリズムの学習であり、あらゆる情報表現の基礎となる内容です。授業の前半部分では、コンピュータやプログラミング言語は使用せずに、プログラミングの考え方を学習します。プログラミングとは、実装したいアイデアを制限された文法で効果的に表現する能力につながるもので、あらゆる分野に応用できる技術です。
講義の達成目標	①	コンピュータがどのように動いていて、コンピュータを動かすプログラムはどのように作るのか、ということについて理解を深めます。プログラムは正しく記述しないと正常に動きませんので、物事を論理的に考え、手順を決め、精密に実装することが必要であり、このような思考の育成につながります。

授業計画表			
回	担当教員	テーマ	内容 ③
第1回	須藤 智	授業のガイダンス	授業の内容や進め方の説明を行います。
第2回	須藤 智	情報の表し方	コンピュータの中での情報の扱い方を学習します。
第3回	須藤 智	探索	大量のデータから情報を探す探索について学習します。
第4回	須藤 智	グラフ理論	グラフを使った問題解決方法を学習します。
第5回	須藤 智	コンピュータの動作	コンピュータがプログラムを実行する仕組みを理解します。
第6回	須藤 智	論理的思考力	法則性を見つけたり、暗号を解読する問題を解きます。
第7回	須藤 智	中間のまとめと確認	第2回～第6回までの内容の確認を行います。
第8回	須藤 智	環境設定	プログラミングの開発環境を設定し、使い方の基本を学習します。
第10回	須藤 智	処理の流れ	プログラムの処理の流れを制御する方法を学習します。
第11回	須藤 智	配列	複数の変数をまとめたデータ構造「配列」の使い方を学習し、実習を行います。
第12回	須藤 智	いろいろな処理の応用	繰り返し処理などを用いて、さまざまな処理を行うプログラムを作成します。
第13回	須藤 智	数字を使用したゲーム制作（1）	乱数の生成方法の基本を学習し、ゲームとしてプログラムをまとめます。
第14回	須藤 智	数字を使用したゲーム制作（2）	前回制作したゲームの機能を追加し、ゲームとしてプログラムをまとめます。

第15回	須藤 智	まとめ	いままでの学習内容の総復習を行います。
使用テキスト			なし（プリントを配布）
参考図書			なし
履修条件（履修前提科目）			なし
成績評価方法	⑦		授業中に行う演習，中間のまとめおよび期末試験の総合評価により成績をつけます。
授業外の学習方法			毎授業での課題を完成させることだけを目指すのではなく，内容の理解が重要となります。欠席した場合は，プリントをもらい授業内容を確認しておく必要があります。
英語表記の講義名称			Introduction to Programming A
授業用E-mail			s-sudo@s.shobi-u.ac.jp

講義名	プログラミング基礎B		
開講責任部署			
講義開講時期④	秋学期		
基準単位数 ⑤	2	時間	0
代表曜日	月曜日	代表時限	4 時限
授業形態	④対面授業 B（履修希望者多数の場合、クラス増）		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
専任-准教授⑥	◎ 須藤 智	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要	②	「プログラミング基礎A」で学習したC言語の復習と、新しい文法の習得を行います。新しい内容はプログラミングにおいてよく使用する技術ですので、しっかりと身につける必要があります。また、学習した内容を使って簡単なCUI（コマンドプロンプトを使った）のアプリケーションを作成します。文法の習得とともに、それをどのように使いこなすのかということを演習を通して学んでもらいます。
講義の達成目標	①	本科目ならびに「プログラミング基礎A」を通して、コンピュータの動く仕組みおよびプログラミングの作成手順を理解することができます。プログラミング言語にはさまざまな種類がありますが、C言語の学習を通して、他の言語の習得も容易になります。

授業計画表			
回	担当教員	テーマ	内容 ③
第1回	須藤 智	授業ガイダンス	授業内容の説明
第2回	須藤 智	復習（1）-入出力、条件分岐-	「プログラミング基礎A」の復習。文法のまとめおよび実習。入出力と条件分岐を中心に。
第3回	須藤 智	復習（2）-繰り返し、配列-	「プログラミング基礎A」の復習。文法のまとめおよび実習。繰り返しと配列を中心に。
第4回	須藤 智	文字と文字列の扱い	コンピュータでの文字および文字列の扱い方の説明および実習
第5回	須藤 智	アドレスとポインタ	アドレスおよびポインタとは何か、また、ポインタ変数によりアドレスを扱う方法の説明および実習
第6回	須藤 智	アドレスとポインタと配列の関係	配列とポインタがどのような関係なのか、アドレスを通して説明および実習
第7回	須藤 智	ユーザ関数の作成方法および使い方	関数の作り方および使い方の説明および実習
第8回	須藤 智	関数におけるポインタと配列の扱い	関数に配列を渡すときの方法の説明および実習
第9回	須藤 智	ファイルアクセス	C言語にてデータをファイルに書き出したり、読み込んだりする方法の説明および実習
第10回	須藤 智	さまざまな画面表示の方法	画面へのさまざまな表示方法の説明および実習

第12回	須藤 智	文字を使ったアプリケーション作成 (2) -機能の追加-	文字を使ったアプリケーションとして、タイピングソフトを作成。 基本構造に拡張機能を追加
第13回	須藤 智	文字を使ったアプリケーション作成 (3) -機能の拡張-	文字を使ったアプリケーションとして、タイピングソフトを作成。 機能を拡張
第14回	須藤 智	文字を使ったアプリケーション作成 (4) -完成版-	文字を使ったアプリケーションとして、タイピングソフトを作成。 アプリケーションとしてまとめる。
第15回	須藤 智	Windowsプログラミング	Windows上で動作するウィンドウを持ったプログラムの作成方法の 説明および実習
使用テキスト			なし（プリントを配布）
参考図書			なし
履修条件（履修前提科目）			なし
成績評価方法		⑦	授業中の演習課題，期末課題の総合評価により成績をつけます。
授業外の学習方法			プログラミング基礎Aよりも発展的な内容を扱いますが，内容を理解していけば十分取り組める内容です。わからないことを質問する等，積極的に授業に取り組むことを期待します。
英語表記の講義名称		Introduction to Programming B	
授業用E-mail		s-sudo@s.shobi-u.ac.jp	

講義名	プログラミング基礎B		
開講責任部署④			
講義開講時期⑤	秋学期		
基準単位数	2	時間	0
代表曜日	火曜日	代表時限	4 時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
非常勤-教員⑥	◎ 吉野 明美	総合政策学部

講義の概要	②	ビジネス業務を効率化できるExcelマクロ・VBAを学習します。 マクロ・VBAは、Excelにある機能のひとつです。例えば、10回操作が必要なところを1回で済ませるというように、作業効率をアップさせます。こういった利便性の高い技術や知識は、将来に向けて自分自身の強みとなります。
講義の達成目標	①	Excelが苦手でも、プログラミングの知識がなくても、基本から学習するので問題ありません。演習形式で進めていくので、授業の中で実力がついていくことを感じられます。 プログラミングを学ぶことで、論理的な思考力や、順序立てて問題解決する力を身につけます。また「どのような場面でマクロやVBAを活用したらよいか」といった、具体的な作業の効率化を提案できるようになります。

授業計画表			
回	担当教員	テーマ	内容③
第1回	吉野 明美	授業ガイダンス	授業概要の説明、マクロ・VBAとは
第2回	吉野 明美	マクロの作成	Excelマクロの自動記録、保存、実行操作
第3回	吉野 明美	マクロのシート操作	データの並べ替えと抽出、ボタン作成
第4回	吉野 明美	マクロの売上集計	絶対参照や相対参照、ショートカットキー作成
第5回	吉野 明美	マクロの編集	VBA環境の設定、マクロを読み解く、コードの記述
第6回	吉野 明美	VBAの基本	セルの設定と操作
第7回	吉野 明美	デバックとエラー処理	VBAエラー、デバックの方法
第8回	吉野 明美	変数	変数の概要と使い方
第9回	吉野 明美	繰り返し	For Nextステートメント
第10回	吉野 明美	条件分岐	Ifステートメント
第12回	吉野 明美	シートやブックの操作	シートの指定と操作、ブック操作

第13回	吉野 明美	ユーザーインター フェース	ユーザーフォームの作成
第14回	吉野 明美	関数の利用	データベース関数の使い方
第15回	吉野 明美	まとめと確認	総括と理解度の確認
使用テキスト			講義内で指示する
参考図書			特になし
履修条件（履修前提科目）			特になし
成績評価方法		⑦	演習課題40%、提出物40%、授業姿勢等20%として、総合的に評価する
授業外の学習方法			授業内の課題は、次回授業までに完成させておくこと
英語表記の講義名称			Business Programming II
授業用E-mail			a-yoshino@b.shobi-u.ac.jp

講義名	プログラミング基礎B		
開講責任部署			
講義開講時期④	秋学期		
基準単位数 ⑤	2	時間	0
代表曜日	火曜日	代表時限	4 時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
非常勤-教員 ⑥	◎ 吉野 明美	総合政策学部

講義の概要	②	ビジネス業務を効率化できるExcelマクロ・VBAを学習します。 マクロ・VBAは、Excelにある機能のひとつです。例えば、10回操作が必要なところを1回で済ませるというように、作業効率をアップさせます。こういった利便性の高い技術や知識は、将来に向けて自分自身の強みとなります。
	①	Excelが苦手でも、プログラミングの知識がなくても、基本から学習するので問題ありません。演習形式で進めていくので、授業の中で実力がついていくことを感じられます。 プログラミングを学ぶことで、論理的な思考力や、順序立てて問題解決する力を身につけます。また「どのような場面でマクロやVBAを活用したらよいか」といった、具体的な作業の効率化を提案できるようになります。

授業計画表			
回	担当教員	テーマ	内容 ③
第1回	吉野 明美	授業ガイダンス	授業概要の説明、マクロ・VBAとは
第2回	吉野 明美	マクロの作成	Excelマクロの自動記録、保存、実行操作
第3回	吉野 明美	マクロのシート操作	データの並べ替えと抽出、ボタン作成
第4回	吉野 明美	マクロの売上集計	絶対参照や相対参照、ショートカットキー作成
第5回	吉野 明美	マクロの編集	VBA環境の設定、マクロを読み解く、コードの記述
第6回	吉野 明美	VBAの基本	セルの設定と操作
第7回	吉野 明美	デバックとエラー処理	VBAエラー、デバックの方法
第8回	吉野 明美	変数	変数の概要と使い方
第9回	吉野 明美	繰り返し	For Nextステートメント
第10回	吉野 明美	条件分岐	Ifステートメント
第12回	吉野 明美	シートやブックの操作	シートの指定と操作、ブック操作

第13回	吉野 明美	ユーザーインター フェース	ユーザーフォームの作成
第14回	吉野 明美	関数の利用	データベース関数の使い方
第15回	吉野 明美	まとめと確認	総括と理解度の確認
使用テキスト			講義内で指示する
参考図書			特になし
履修条件（履修前提科目）			特になし
成績評価方法		⑦	演習課題40%、提出物40%、授業姿勢等20%として、総合的に評価する
授業外の学習方法			授業内の課題は、次回授業までに完成させておくこと
英語表記の講義名称			Business Programming II
授業用E-mail			a-yoshino@b.shobi-u.ac.jp

講義名	プログラミング基礎A		
開講責任部署			
講義開講時期④	春学期		
基準単位数 ⑤	2	時間	0
代表曜日	月曜日	代表時限	5時限
授業形態	①オンデマンド型		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			

担当教員		
職種	氏名	所属
非常勤-教員⑥	◎ 原 寛徳	芸術情報学部情報表現学科

講義の概要		②	C言語と呼ばれるプログラミング言語の基礎を学びます。題材はプログラミングですが、データの表現や分岐や反復により処理を記述するアルゴリズムの学習であり、あらゆる情報表現の基礎となる内容です。授業の前半部分では、コンピュータやプログラミング言語は使用せずに、プログラミングの考え方を学習します。プログラミングとは、実装したいアイデアを制限された文法で効果的に表現する能力につながるもので、あらゆる分野に応用できる技術です。
講義の達成目標		①	コンピュータがどのように動いていて、コンピュータを動かすプログラムはどのように作るのか、ということについて理解を深めます。プログラムは正しく記述しないと正常に動きませんので、物事を論理的に考え、手順を決め、精密に実装することが必要であり、このような思考の育成につながります。
授業計画表			内容 ③
第1回		授業の進め方	授業の内容や進め方の説明を行います。
第2回		情報の表し方	コンピュータの中での情報の扱い方を学習します。
第3回		探索	大量のデータから情報を探す探索について学習します。
第4回		グラフ理論	グラフを使った問題解決方法を学習します。
第5回		コンピュータの動作	コンピュータがプログラムを実行する仕組みを理解します。
第6回		論理的思考力	法則性を見つけたり、暗号を解読する問題を解きます。
第7回		中間のまとめと確認	第2回～第6回までの内容の確認を行います。
第8回		環境設定	プログラミングの開発環境を設定し、使い方の基本を学習します。
第9回		C言語の基本構造	C言語の基本構造を確認し、基本的なプログラムの実習を行います。
第10回		処理の流れ	プログラムの処理の流れを制御する方法を学習します。
第12回		いろいろな処理の応用	繰り返し処理などを用いて、さまざまな処理を行うプログラムを作成します。
第13回		数字を使用したゲーム制作（1）	乱数の生成方法の基本を学習し、ゲームとしてプログラムをまとめます。
第14回		数字を使用したゲーム制作（2）	前回制作したゲームの機能を追加し、ゲームとしてプログラムをまとめます。
第15回		まとめ	いままでの学習内容の総復習を行います。
使用テキスト			なし（プリントを配布）
参考図書			なし

履修条件（履修前提科目）			なし
成績評価方法		⑦	授業中に行う演習，中間のまとめおよび期末試験の総合評価により成績をつけます。
授業外の学習方法			毎授業での課題を完成させることだけを目指すのではなく，内容の理解が重要となります。欠席した場合は，プリントをもらい授業内容を確認しておく必要があります。
英語表記の講義名称			Introduction to Programming A
授業用E-mail			h-hara@b.shobi-u.ac.jp

講義名	プログラミング基礎B		
開講責任部署			
講義開講時期	④	秋学期	
基準単位数	⑤	2	時間0
代表曜日	月曜日	代表時限	5 時限
授業形態	③対面授業 A（履修希望者多数の場合、履修制限）		
区分	教養科目 情報技術力		
配当年次	1		
備考			
担当教員			
職種	氏名	所属	
非常勤-教員	⑥◎ 原 寛徳	芸術情報学部情報表現学科	

講義の概要		②	ライブラリを用いてグラフィックやサウンドを扱うプログラミングについて講義します。言語にはC言語を用います。授業はC言語の基本は書けることを前提として、まずは復習から始めます。アルゴリズムを構築することに慣れてきた段階でライブラリを導入し、プログラムを発展させていきます。
講義の達成目標		①	C言語を用いてプログラムを描くことができる。C言語を用いてグラフィックやサウンドを出力することができる。プログラミングの本質は書き方ではなくアルゴリズムの構築にあることが理解できる。
回	テーマ	③ 内容	
第1回	ガイダンス	本講義の概要や達成目標、受講にあたっての心構えなどを確認する。	
第2回	C言語の文法その1、入出力・条件分岐	入出力や条件分岐などの、C言語の基本的な文法について学習する。	
第3回	C言語の文法その2、エラーメッセージと条件分岐（続き）	エラーメッセージの見方や、条件分岐の新たな書き方について学習する。	
第4回	C言語の文法その3、繰り返し	繰り返しを用いたアルゴリズムを学習する。	
第5回	C言語の文法その4、繰り返し（続き）	繰り返しの新たな書き方について学習する。	
第6回	C言語の文法その5、乱数	乱数を利用したプログラムの書き方について学習する。	
第7回	ライブラリセットアップ	グラフィックやサウンドを扱うためのライブラリをセットアップし、動作を確認する。	
第8回	文字の描画	ライブラリの意義と使い方や、画面に文字を“描く”という考え方を学習する。	
第9回	アニメーション	文字を画面上で移動させる方法について学習する。	
第10回	図形の描画	画面に図形を描画する方法を学習する。	
第11回	キー入力	グラフィックやサウンドを扱うプログラムにおけるキー入力の方法を学習する。	

第12回	キー入力の場合分けと、値の範囲を制限する方法	複数のキーを押したときのプログラムの書き方や、値の範囲を制限する方法を学習する。
第13回	画像の読み込み	ファイルから画像をロードし、出力する方法を学習する。
第14回	音の読み込みと、画像の重ね合わせ・拡大・縮小	ファイルから音をロードし、出力する方法を学習する。複数の画像を重ね合わせたり、拡大・縮小する方法を学習する。
第15回	円同士の当たり判定と	円同士の当たり判定の考え方について学習する。半期のまとめとして、今まで学習した内容を確認する。
使用テキスト		なし（プリントを配布）
参考図書		なし
履修条件（履修前提科目）		なし
成績評価方法	⑦	毎回の授業で実施する小テストと演習の出来に、最後のまとめ問題の出来を合計して評価します。
授業外の学習方法		授業で配布するプリントの内容を理解し、復習することが重要です。自分の力でプログラムを完成させる練習も効果的です。
英語表記の講義名称		Introduction to Programming B
授業用E-mail		h-hara@b.shobi-u.ac.jp

				総合政策学科							スポーツマネジメント学科					情報表現学科					音楽表現学科					音楽応用学科					舞台表現学科				
		配当年次	必修	選択	専門科目との関係	1年次	2年次	3年次	4年次	卒業要件	専門科目との関係	1年次	2年次	3年次	4年次	卒業要件	専門科目との関係	1年次	2年次	3年次	4年次	卒業要件	専門科目との関係	1年次	2年次	3年次	4年次	卒業要件	専門科目との関係	1年次	2年次	3年次	4年次	卒業要件	
現代社会の教養	現代社会と経済	1		2																															
	現代社会と政治	1		2																															
	現代の企業経営	1		2																															
	現代の国際社会	1		2																															
	現代社会と知的財産	1		2																															
	現代社会とメディア	1		2																															
	心理学の基礎	1		2																															
	異文化コミュニケーション	1		2																															
	日本国憲法	1		2																															
	歴史	1		2																															
	文学	1		2																															
	美術	1		2																															
	哲学	1		2																															
	考古学	1		2																															
民俗学	1		2																																
日本文化史	1		2																																
西洋文化史	1		2																																
スポーツ	生涯スポーツ論	1		2																															
	教養スポーツA	1		1																															
	教養スポーツB	1		1																															
	教養スポーツC	1		1																															
	スポーツとウェルネス	1		2																															
	スポーツメディア論	1		2																															
教養芸術	音楽と社会	1		2																															
	舞台芸術	1		2																															
	エンタテインメント企画制作	1		2																															
	ポピュラー音楽	1		2																															
	アート・マネジメント	1		2																															
情報技術力	クラシック音楽	1		2																															
	メディアリテラシー	1		2																															
	情報リテラシー	1		2																															
	データサイエンス	1		2																															
	プログラミング基礎A	1		2																															
	プログラミング基礎B	1		2																															
キャリア	情報システム概論	1		2																															
	キャリアと自己形成	1		2																															
	職業人基礎能力開発対策A(SPI試験)Ⅰ	1		2																															
	職業人基礎能力開発対策A(SPI試験)Ⅱ	2		2																															
	職業人基礎能力開発対策A(SPI試験)Ⅲ	2		2																															
	キャリアデザインAⅠ(一般)	2		2																															
	キャリアデザインBⅠ(一般)	2		2																															
	キャリアデザインA2(教職)	2		2																															
	インターンシップⅠ	2		2																															

: 強い関わり
 : 一般的な関わり
 : 対応する年次での履修を強く推奨
 : 対応する年次での履修を推奨
 : 特に対応する年次での履修する必要はない

C－9 尚美学園大学 教務委員会規程

（目 的）

第1条 この規程は、教務に関する事項を審議するため、本学に教務委員会（以下「委員会」という。）を置き、必要な事項を定める。

（審議事項）

第2条 委員会は、主として次に掲げる事項を審議する。

- （1）教育課程及び履修方式に関する事項
- （2）試験（入学試験を除く。）及び成績に関する事項
- （3）学籍管理に関する事項
- （4）教材に関する事項
- （5）教職・資格課程に関する事項
- （6）その他教務に関する重要な事項

（構 成）

第3条 委員会は、学部長の推薦に基づき、学長が指名する専任教員及び事務局長が指名する事務職員をもって構成する。

（任 期）

第4条 委員の任期は、1年とする。ただし、再任を妨げない。

- 2 委員に欠員が生じ、その後任として選出された者の任期は、前任者の残任期間とする。

（会 議）

第5条 委員会の委員長は、教務部長とする。

- 2 委員会は、必要に応じ委員長が招集し、その議長となる。
- 3 委員会は、委員の過半数の出席により成立し、出席委員の過半数をもって議事を決する。
- 4 委員会で決定した事項は、教育研究評議会及び大学経営会議の承認を得なければならない。

（学部委員会）

第6条 委員会は、必要に応じて各学部の委員会（以下「学部委員会」という。）を置くことができる。

- 2 学部委員会の議長は、学部長が指名する専任教員とする。

(所管課)

第7条 所管課は、教務課とする。

(改 廃)

第8条 この規程の改廃は、教育研究評議会の議を経て大学経営会議の承認を得なければならない。

附 則

1 この規程は、平成12年4月1日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成13年4月1日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成14年4月1日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成16年4月1日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成22年4月1日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成26年4月1日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成27年4月1日から施行する。

C－7 尚美学園大学 自己点検・評価委員会規程

(目 的)

第1条 この規程は、本学学則第2条第3項に基づき、自己点検・評価に必要な事項を定める。

(設 置)

第2条 自己点検・評価を行うために、自己点検・評価委員会（以下「委員会」という。）を設置する。

(任 務)

第3条 委員会は、次の各号に掲げる事項を任務とする。

- (1) 自己点検・評価の基本方針及び自己点検・評価項目の策定に関する事項
- (2) 自己点検・評価の実施に関する事項
- (3) 自己点検・評価報告書の作成及び公表に関する事項
- (4) 学校教育法に定める認証評価に関する事項
- (5) その他自己点検・評価に必要な事項

(構 成)

第4条 委員会は、次の各号に掲げる委員をもって組織する。

- (1) 学長
- (2) 学部長
- (3) 研究科長
- (4) 学科長
- (5) 専攻長
- (6) 教務部長
- (7) 学生部長
- (8) キャリア・就職部長
- (9) メディアセンター長
- (10) 国際交流センター長
- (11) 教職・資格課程センター長
- (12) 総合芸術センター長
- (13) 各学部長より推薦された教授各2名以内
- (14) 事務局長

2 委員長は、学長をもって充てる。

3 委員会は、必要に応じて各種分科会を設置することができる。

(会 議)

第5条 委員会は、委員長が招集し、その運営に当たる。

- 2 委員会は、委員の過半数の出席がなければ開くことが出来ない。
- 3 委員会は、委員以外の者（学外者を含む。）の出席を求めて意見を聞くことができる。

（評価項目）

第6条 自己点検・評価項目については別に定める。

（評価システムの構築）

第7条 委員会は、毎年、計画的に任務を遂行するため、年度ごとの評価システム（評価項目、評価方法、実施方法等）を前年度末までに構築しなければならない。

- 2 委員会は、大学の持続的発展と教育研究水準の向上を図るという観点から毎年度の評価システムの実効性と継続性を検証し、その結果を理事会に報告するものとする。

（結果の報告）

第8条 委員会は、自己点検・評価の報告書を作成し、結果を教育研究評議会、大学経営会議及び理事会に報告する。

（公表及び活用義務）

第9条 学長は、自己点検・評価の結果を公表するとともに、必要な事項について各所属長に対して改善の実施を求め、その実現を図らなければならない。

（細 則）

第10条 この規程に定めるもののほか、委員会の運営に関し必要な事項は、委員会の議を経て委員長が定める。

（改 廃）

第11条 この規程の改廃は、教育研究評議会及び大学経営会議の承認を得なければならない。

附 則

- 1 この規程は、平成12年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成13年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成14年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成16年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成22年11月25日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成 26 年 4 月 1 日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成 27 年 4 月 1 日から施行する。

附 則

- 1 この規程は、平成 29 年 4 月 1 日から施行する。



データ・情報・メディア総合教育プログラム

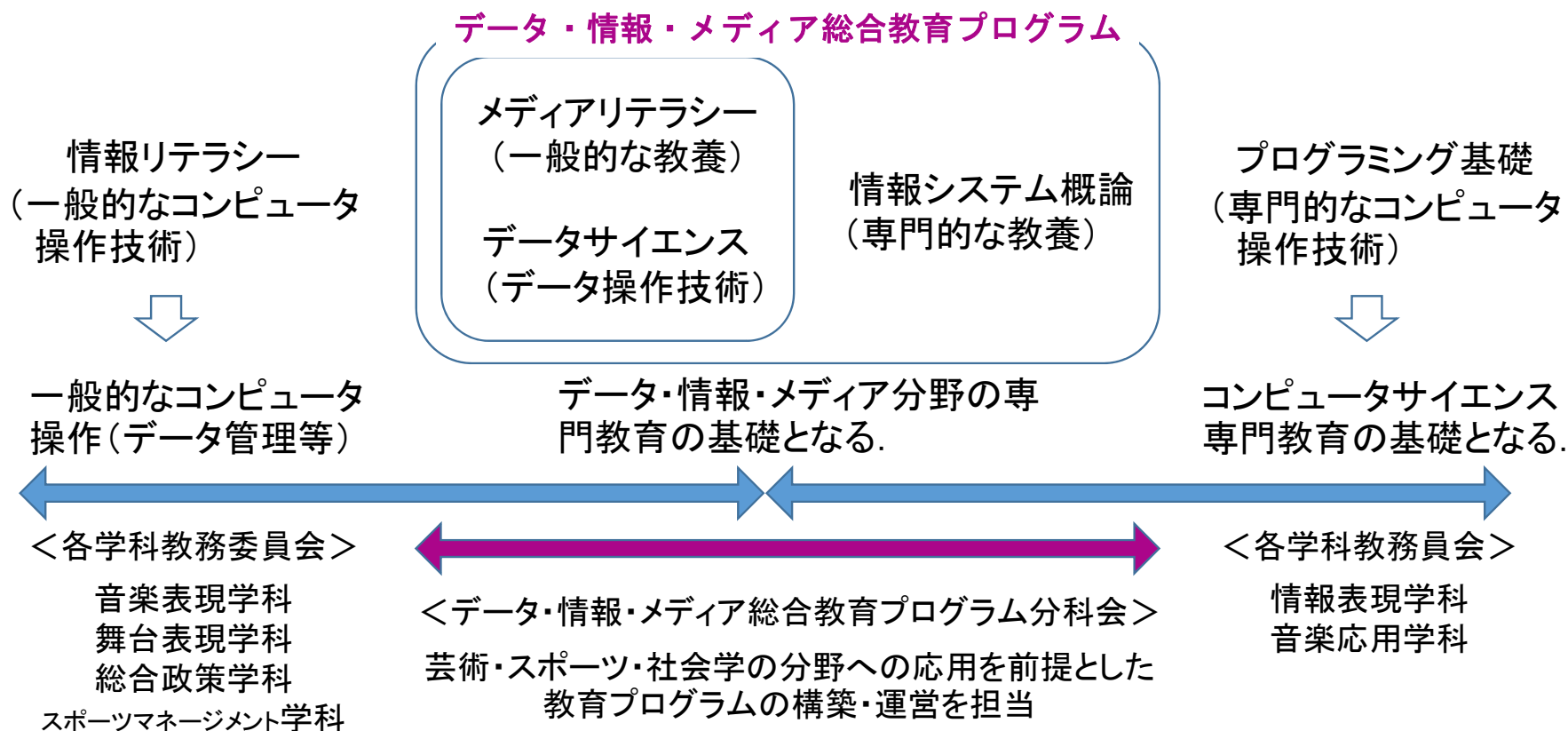
データ・情報・メディア総合教育プログラム分科会

取り組み概要

データ・情報・メディア
総合教育プログラム
の位置づけ

および

運営組織



2020年4月1日



A I時代に求められる人材育成プログラムへの応募について

07_尚美学園大学_その他補足資料

補足資料

本学では、令和2年度に設置された本プロジェクトに先立ち、令和元年に「A I時代に求められる人材育成プログラム」への応募し認定を受けている。

(様式1)						
AI時代に求められる人材育成プログラムへの応募について						
令和元年9月6日						
①学校名:	尚美学園大学		②所在地:	埼玉県川越市豊田町1-1-1		
③学部等構成	芸術情報学部(情報表現学科, 音楽表現学科, 音楽応用学科, 舞台表現学科), 総合政策学部(総合政策学科, ライフマネージメント学科)					
④対象となる学部等	芸術情報学部					
⑤申請するプログラムの概要(400字以内):	本学では、「確率と統計」を中心とした複数の授業において、「目標設定」→「分析的なものの見方」→「データ収集方法」→「コンピュータ操作」→「分析結果のプレゼンテーション」の手順で進められるプロジェクト体験型の授業を開講している。これらの授業を通じて履修者が身に付けるスキルは「行程管理スキル」「自己学習スキル」「プレゼンテーション・スキル」である。そして、これらの授業の特色は「通常、感性に基づいて行われる作業をデータ分析に基づいて行う」「履修者と担当教員のディスカッション」「授業専用ツールの開発」である。この授業を通じて、数学やコンピュータより「ものの見方」がデータサイエンスの最も重要なスキルであることを学ぶことができる。履修者らには、卒業後、これらの授業で学んだスキルを生かして、社会で活躍してもらいたいと願っている。					
⑥対象レベル:	☐ リテラシーレベル ☒ 応用基礎レベル ☒ データサイエンス専門分野タイプ ☐ 他分野との分野融合タイプ	⑦主な対象学年:	1・2年次	⑧総単位数:	6	単位
⑨得られる学修成果:	(身に付けられる知識、技術、技能、得られる能力) ・行程管理するスキル(プレゼンテーションを行う日までに作業を完了させる計画力) ・自己学習スキル(相関係数などを自分で調べて理解する能力)					
⑩その他	(修了要件・修了時に付与される修了証・ディプロマサブリメント等) 学則別表に定められた芸術情報学部のカリキュラムから、124単位を修得し、かつ、必修科目と選択必修科目を修めた学生に対し、学士(芸術情報)が与えられる。					

2021年5月



A I 時代に求められる人材育成プログラムの認定

07_尚美学園大学_その他補足資料

補足資料

本学では、令和2年度に設置された本プロジェクトに先立ち、令和元年に「A I時代に求められる人材育成プログラム」への応募し認定を受けている。

(様式2)						
授業科目の概要について						
学校名:	尚美学園大学				対象レベル:	②
分類	科目名	配当学部等	配当年次	単位数	想定規模 定員(人)	担当教員名
選択必修	確率と統計基礎	芸術情報学部	1年次	2	120	華山宣胤
選択必修	確率と統計応用	芸術情報学部	2年次	2	120	華山宣胤
選択	ゲーム制作総合演習	芸術情報学部	1年次	2	120	華山宣胤
選択	マーケティングリサーチ	芸術情報学部	1年次	2	120	華山宣胤

2021年5月