

# 「理」の研究とコンピュータ学 ロードマップ

2023年6月2日 作成

デジタル場	コンピュータ学	<b>① クラウド・コンピューティング</b>
		<b>(1) Webアプリ開発</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ VPS + Ubuntu + Nginx + Docker + WSGI</li><li>・ Flask (Django) + Python + Bootstrap + データベース</li><li>・ Pythonライブラリ</li></ul>
		<b>(2) AI、機械学習</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 画像認識</li><li>・ 自然言語処理</li><li>・ その他</li></ul>
		<b>(3) IoT、電子工作</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ Raspberry Pi</li><li>・ 電子部品</li></ul>
デジタル空間の創造	情報授業	<b>② コンピュータ・シナリオ・シンキング</b>
		<b>(1) 情報 I</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 情報社会</li><li>・ 情報デザイン</li><li>・ デジタル／ネットワーク</li><li>・ 問題解決／データの分析</li><li>・ 情報システム／情報セキュリティ／情報モラル</li></ul>
		<b>(2) 情報 II、応用ソフトウェア</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ プログラミング</li><li>・ クラウドコンピューティング</li><li>・ データサイエンス</li><li>・ 計測、制御</li></ul>
		<b>(3) 情報探究、大学共通テスト</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 入試対応</li></ul>
実践活動		<b>③ デジタル・ツイン</b>
		<b>(1) 地域社会との接続</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 地域コミュニティHPの保守と運用</li></ul>