

基本計画書

基本計画								
事項	記入欄						備考	
計画の区分	学部設置							
フリガナ設置者	ガッコウホウジン スギヤマジョガクエン 学校法人 椋山女学園							
フリガナ大学の名称	スギヤマジョガクエンダイガク 椋山女学園大学							
大学本部の位置	愛知県名古屋市長が丘元町17番3号							
大学の目的	<p>本学は、教育基本法と学校教育法に基づき、本学園の教育理念「人間になろう」にのっとり、深く専門の学術を教授研究し、もって高い知性と豊かな情操を兼ね備えた人間を育成することを目的とする。</p>							
新設学部等の目的	<p>【情報社会学部】 情報技術の利活用に関する専門の学術、および現代社会の仕組みや課題に関する専門的学術の教育・研究により、それらの知識や技能を用いて、現代社会の諸課題の解決、社会の発展に結びつけることのできる能力を修得させることを目的としている。</p> <p>【情報デザイン学科】 情報の技術と設計に関する専門的学術の教育・研究により、現代社会の目的に応じた必要な情報をデザインし、社会の課題解決に活かすことのできる能力を修得させることを目的としている。</p> <p>【現代社会学科】 社会学を中心とした専門的な学術の教育・研究により、多様な社会的課題を抱え、情報技術の積極的利活用が求められている現代社会の変化と課題を理解し、それらの課題解決に必要な知性的確かな判断力・行動力を修得させることを目的としている。</p>							
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地
	情報社会学部	年	人	年次人	人		年月 第 年次	愛知県名古屋市長が丘元町17番3号
	情報デザイン学科	4	100	3年次 2	404	学士(情報学)	令和6年4月 第1年次 令和8年4月 第3年次	
	現代社会学科	4	120	3年次 2	484	学士(社会学)	令和6年4月 第1年次 令和8年4月 第3年次	同上
計		220	3年次 4	888				
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）	別紙のとおり							
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数		
		講義	演習	実験・実習	計			
	情報デザイン学科	129科目	41科目	4科目	174科目	126単位		
現代社会学科	140科目	28科目	4科目	172科目	126単位			

教 員 組 織 の 概 要	学部等の名称		専任教員等					兼任 教員等		令和5年4月 届出		
			教授	准教授	講師	助教	計	助手	人			
新 設 分	外国語学部 英語英米学科		7 (7)	5 (5)	3 (3)	0 (0)	15 (15)	0 (0)	141 (141)	令和5年4月 届出		
	外国語学部 国際教養学科		4 (7)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	8 (11)	0 (0)	147 (144)		令和5年4月 届出	
	人間関係学部 人間共生学科		6 (7)	2 (2)	3 (3)	0 (0)	11 (12)	0 (0)	124 (123)			令和5年4月 届出
	情報社会学部 情報デザイン学科		8 (8)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	13 (13)	0 (0)	126 (126)		令和5年4月 届出	
	情報社会学部 現代社会学科		9 (10)	4 (4)	1 (1)	0 (0)	14 (15)	0 (0)	118 (117)			学長は、管理栄養 学科に含める。
	計		34 (39)	16 (16)	11 (11)	0 (0)	61 (66)	0 (0)	— (—)			
	既 設 分	生活科学部 管理栄養学科		7 (7)	3 (3)	2 (2)	2 (2)	14 (14)	8 (8)	93 (93)	学長は、管理栄養 学科に含める。	
		生活科学部 生活環境デザイン学科		8 (8)	5 (5)	3 (3)	1 (2)	17 (18)	2 (2)	121 (121)		
		人間関係学部 心理学科		9 (10)	5 (5)	0 (0)	1 (1)	15 (16)	0 (0)	77 (77)		
		現代マネジメント学部 現代マネジメント学科		12 (12)	11 (11)	3 (3)	0 (0)	26 (26)	0 (0)	77 (77)		
		教育学部 子ども発達学科		20 (21)	9 (9)	2 (2)	0 (0)	31 (32)	0 (0)	99 (99)		
		看護学部 看護学科		13 (13)	13 (13)	1 (1)	5 (5)	32 (32)	14 (14)	49 (49)		
計		69 (71)	46 (46)	11 (11)	9 (10)	135 (138)	24 (24)	— (—)				
合 計			98 (107)	64 (64)	22 (22)	9 (10)	193 (203)	24 (24)	— (—)			
教 員 以 外 の 職 員 の 概 要	職 種		専 任		兼 任		計					
	事 務 職 員		67 (67)		33 (33)		100 (100)					
	技 術 職 員		0 (0)		0 (0)		0 (0)					
	図 書 館 専 門 職 員		3 (3)		2 (2)		5 (5)					
	そ の 他 の 職 員		0 (0)		0 (0)		0 (0)					
計			70 (70)		35 (35)		105 (105)					
校 地 等	区 分	専 用	共 用		共用する他の 学校等の専用		計					
	校 舎 敷 地	65,407.76 m ²	0 m ²		0 m ²		65,407.76 m ²		大学全体			
	運 動 場 用 地	44,454.00 m ²	0 m ²		0 m ²		44,454.00 m ²					
	小 計	109,861.76 m ²	0 m ²		0 m ²		109,861.76 m ²					
	そ の 他	8,177.24 m ²	0 m ²		0 m ²		8,177.24 m ²					
合 計	118,039.00 m ²	0 m ²		0 m ²		118,039.00 m ²						
校 舎		専 用	共 用		共用する他の 学校等の専用		計					
		73,386.62 m ² (73,386.62 m ²)	0 m ² (0 m ²)		0 m ² (0 m ²)		73,386.62 m ² (73,386.62 m ²)		大学全体			
教 室 等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設							
	103室	75室	102室	29室 (補助職員 人)	2室 (補助職員 人)		大学全体					
専 任 教 員 研 究 室		新設学部等の名称			室 数							
		情報社会学部			30		室		学部全体			
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕 種	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点	学部単位での特 定不能なため、 大学全体の数				
	情報社会学部	465,700 [98,600] (460,689 [97,584])	2,640 [895] (2,598 [879])	40 [34] (32 [29])	21,000 (20,548)	6,560 (6,560)	287 (273)					
	計	465,700 [98,600] (460,689 [97,584])	2,640 [895] (2,598 [879])	40 [34] (32 [29])	21,000 (20,548)	6,560 (6,560)	287 (273)					

図書館		面積		閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数		大学全体		
		4,071.40 m ²		604席		403,489冊				
体育館		面積		体育館以外のスポーツ施設の概要				大学全体		
		5,052.14 m ²		テニスコート6面、ゴルフ練習場20打席、 テニスコート・フットサル共用コート1面						
経 費 の 見 積 り 及 び 方 法 の 概 要	経 費 の 見 積 り	区 分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書費には電子ジャーナル・データベースの整備費（運用コスト含む）を含む。
		教員1人当り研究費等		579千円	579千円	579千円	579千円			
		共同研究費等		2,142千円	2,142千円	2,142千円	2,142千円			
		図書購入費	6,771千円	6,771千円	6,771千円	6,771千円	6,771千円			
	設備購入費	31,751千円	31,751千円	31,751千円	31,751千円	31,751千円			認可申請学部全体	
学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次				
		1,292千円	1,092千円	1,092千円	1,092千円	—千円	—千円			
学生納付金以外の維持方法の概要			入学検定料収入、特別寄付金収入、国庫補助金収入、資産運用収入、雑収入等							
大 学 の 名 称		椋山女学園大学								
学 部 等 の 名 称		修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
		年	人	年次人	人		倍			
生活科学部 管理栄養学科		4	120	— —	480	学士 (生活科学)	1.06 1.09	平成19年度	愛知県 名古屋市千種区 星が丘元町17番3号	
生活環境デザイン学科		4	137	2年次 2 3年次 2	558	学士 (生活科学)	1.04	平成15年度		
国際コミュニケーション学部 国際言語コミュニケーション学科		4	115	3年次 10	480	学士(国際コ ミュニケーション学)	0.82 0.87	平成15年度	愛知県 名古屋市千種区 星が丘元町17番3号	令和6年度4月1年 次学生募集停止 令和8年度4月3年 次学生募集停止
表現文化学科		4	95	3年次 10	400	学士(国際コ ミュニケーション学)	0.75	平成15年度		令和6年度4月1年 次学生募集停止 令和8年度4月3年 次学生募集停止
人間関係学部 人間関係学科		4	100	3年次 2	404	学士(人間関 係学)	0.89 0.79	昭和62年度	愛知県 日進市竹の山3丁目 2005番地	令和6年度4月1年 次学生募集停止 令和8年度4月3年 次学生募集停止
心理学科		4	110	2年次 2 3年次 3	452	学士(人間関 係学)	0.97	平成14年度		
文化情報学部 文化情報学科		4	120	3年次 2	484	学士(文化情 報学)	0.96 0.92	平成12年度	愛知県 名古屋市千種区 星が丘元町17番3号	令和6年度4月1年 次学生募集停止 令和8年度4月3年 次学生募集停止
メディア情報学科		4	100	3年次 2	404	学士(メデ ィア情報学)	1.01	平成23年度		令和6年度4月1年 次学生募集停止 令和8年度4月3年 次学生募集停止
現代マネジメント学部 現代マネジメント学科		4	180	— —	720	学士(マネジ メント)	1.09	平成15年度	愛知県 名古屋市千種区 星が丘元町17番3号	
既設大学等の状況										

教育学部 子ども発達学科	4	170	2年次 2 3年次 3	692	学士 (教育学)	0.99	平成19年度	愛知県 名古屋市千種区 星が丘元町17番3号
看護学部 看護学科	4	100	— —	400	学士 (看護学)	1.07	平成22年度	愛知県 名古屋市千種区 星が丘元町17番3号
		1347	2年次 6 3年次 34	5,474		0.97		
附属施設の概要	<p>名称：椋山女学園高等学校・椋山女学園中学校 目的：実習施設 所在地：愛知県名古屋市千種区山添町2丁目2番地 設置年月：昭23.3.31 規模等：校地 27,362.00㎡ 校舎 23,742.08㎡</p> <p>名称：椋山女学園大学附属小学校 目的：実習施設 所在地：愛知県名古屋市千種区山添町2丁目2番地 設置年月：昭27.4.1 規模等：校地 6,550.00㎡ 校舎 6,218.91㎡</p> <p>名称：椋山女学園大学附属幼稚園・椋山女学園大学附属保育園 目的：実習施設 所在地：愛知県名古屋市千種区山添町2丁目2番地 設置年月：幼稚園 昭17.4.1/保育園 平27.4.1 規模等：校地 3,486.00㎡ 校舎 2201.56㎡</p> <p>名称：椋山女学園大学附属椋山こども園 目的：実習施設 所在地：愛知県名古屋市名東区にじが丘1丁目12番地の4 設置年月：平31.4.1 規模等：校地 2,394.00㎡ 校舎 946.00㎡</p>							

(注)

- 1 共同学科等の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「教員組織の概要」の「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「教員組織の概要」の「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科又は高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」及び「体育館」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 4 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」、「体育館」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 6 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

○同一設置者内における変更状況（定員の移行，名称の変更等）

外国語学部	英語英米学科	(115)	
	(3年次編入学定員)	10)	
	国際教養学科	85)	
	(3年次編入学定員)	10)	(令和5年4月届出)

人間関係学部	人間共生学科	90)	
	(3年次編入学定員)	2)	(令和5年4月届出)

現代マネジメント学部	現代マネジメント学科〔定員増〕	(10)	(令和6年4月)
------------	-----------------	-------	----------

看護学部	看護学科〔定員増〕	(10)	(令和6年4月)
------	-----------	-------	----------

国際コミュニケーション学部（廃止）

国際言語コミュニケーション学科	(△115)
(3年次編入学定員)	(△ 10)
表現文化学科	(△ 95)
(3年次編入学定員)	(△ 10)

※令和6年4月学生募集停止

(3年次編入学定員は令和8年4月学生募集停止)

人間関係学部

人間関係学科（廃止）	(△100)
(3年次編入学定員)	(△ 2)

※令和6年4月学生募集停止

(3年次編入学定員は令和8年4月学生募集停止)

文化情報学部（廃止）

文化情報学科	(△120)
(3年次編入学定員)	(△ 2)
メディア情報学科	(△100)
(3年次編入学定員)	(△ 2)

※令和6年4月学生募集停止

(3年次編入学定員は令和8年4月学生募集停止)

様式第2号 (その2の1)

教育課程等の概要															
(情報社会学部情報デザイン学科)															
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
全学共通科目	人間論	1前	2			○			1					兼15	オムニバス
	小計 (1 科目)	—	2	0	0			—	1	0	0	0	0	兼15	—
教養教育科目	思想と表現 領域1	哲学	1後	2		○								兼1	
		文学	1前後	2		○								兼2	
		芸術	1前	2		○								兼2	
		心理	1後	2		○			1					兼1	
		言語	1前後	2		○								兼2	
		人類学	1前	2		○								兼2	
	歴史と社会 領域2	歴史	1前	2		○								兼2	
		法	1後	2		○								兼2	
		日本国憲法	1前	2		○								兼1	
		経済	1前	2		○								兼1	
		社会	1前	2		○								兼2	
		地理教育	1前	2		○								兼2	
	自然と科学 技術領域3	物理の世界	1前後	2		○								兼2	
		化学の世界	1後	2		○								兼1	
		環境の科学	1前	2		○								兼1	
		地球の科学	1前後	2		○								兼2	
		生命の科学	1前後	2		○								兼1	
	数理と情報 領域4	数理の世界	1前	2		○								兼1	
		統計の世界	1前後	2		○								兼2	
		コンピュータと情報Ⅰ	1前	2		○			4	1				兼3	
		コンピュータと情報Ⅱ	1後	2		○			2	1					
	言語とコミュニケーション 領域5	外国語 (英語A)	1前	1			○							兼1	
		外国語 (英語B)	1後	1			○							兼1	
		外国語 (英語C)	2前	1			○							兼1	
外国語 (英語D)		2後	1			○							兼1		
外国語 (ドイツ語Ⅰ)		1前	1			○							兼2		
外国語 (ドイツ語Ⅱ)		1後	1			○							兼2		
外国語 (フランス語Ⅰ)		1前	1			○							兼1		
外国語 (フランス語Ⅱ)		1後	1			○							兼1		
外国語 (中国語Ⅰ)		1前	1			○							兼2		
外国語 (中国語Ⅱ)		1後	1			○							兼2		
外国語 (ポルトガル語Ⅰ)		1前	1			○							兼1		
外国語 (ポルトガル語Ⅱ)		1後	1			○							兼1		
外国語 (スペイン語Ⅰ)		1前	1			○							兼1		
外国語 (スペイン語Ⅱ)		1後	1			○							兼1		
外国語 (ハングルⅠ)	1前	1			○							兼1			
外国語 (ハングルⅡ)	1後	1			○							兼2			
健康とスポーツ 領域6	健康とスポーツの理論	1前	2		○								兼8	オムニバス	
	健康科学	1前	1		○								兼1		
	スポーツ実習A	1前後	1					○					兼2		
	スポーツ実習B	1前後	1					○					兼2		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
トータル領域 7 デザイン	ファーストイヤーゼミ ジェンダー論入門	1前 1前後	1 2				○		3	0	2			兼2 兼2		
	生活と防災	1前	2			○								兼13	オムニバス	
	思考のスキル入門	1前後	2			○								兼2		
	A I ・データと社会	1後	2			○			3	2	1			兼2	メディア オムニバス	
	ワークキャリアデザイン	1前後	2			○								兼1		
	ビジネススキル入門	2前後	2			○								兼3	オムニバス	
	キャリア形成実習 I	2前後	1					○						兼1		
	キャリア形成実習 II	2前後	1					○						兼1		
小計 (51 科目)		—	5	75	0		—		6	2	2	0	0	兼76	—	
専門教育科目	学部共通	情報社会学概論	1前	2			○		3	2	1	0	0	兼9	オムニバス	
		キャリア形成	日本語ライティング基礎	1前	2			○								兼1
	プレゼンテーション技法		1後	2			○								兼1	
	女性とライフコース		1後	2			○								兼1	
	国際化とキャリア		2後	2			○								兼1	
	キャリアデザイン		2前	2			○								兼1	
	日本語ライティング応用		3前	2			○								兼1	
	コミュニケーション・トレーニング		3前後	2			○				1				兼1	
	プロジェクトマネジメント	3後	2			○										
	キャリアと適応	3前	2			○			1							
	情報リテラシー	メディア・リテラシー	1前後	2			○			1					兼1	
		インターネット入門	1前	2			○			1						
		情報セキュリティと倫理	1後	2			○			1						
		デジタルメディア基礎	1後	2			○			1		1				
		情報数理	2前	2			○								兼1	
		情報処理概論	1前	2			○			1						
	情報と法	2後	2			○								兼1		
英語	英語リーディング・ライティングA	1前	1			○								兼2		
	英語リーディング・ライティングB	1後	1			○								兼2		
	英語リーディング・ライティングC	2前	1			○								兼3		
	英語リーディング・ライティングD	2後	1			○								兼3		
	ホームステイ・イングリッシュ	2前	1			○								兼2		
	日本事情英語	2後	1			○								兼1		
	資格試験対策英語	2前	1			○								兼1		
	Travel English	2後	1			○								兼1		
	スキルアップ英語A	3前	1			○								兼1		
	スキルアップ英語B	3後	1			○								兼1		
	English for Your Working Life	3前	1			○								兼1		
英語総合演習 (PBL)	3後	1					○						兼1			
演習	基礎演習	1後	1				○		6		1					
小計 (30 科目)		—	11	36	0		—		8	3	2	0	0	兼23	—	
データサイエンス	データ分析入門	1前	2			○				1						
	情報基礎数学	1前	2			○			1							
	DX	1後	2			○				1						
	プログラミング I	1後	2			○			1	1						
	情報処理論	1後	2			○					1					
	情報産業	1前	2			○								兼1		
	人工知能入門	2後	2			○			1							
	プログラミング II	2前	2			○			2							
	情報通信論	1後	2			○			1							
	データベース	2後	2			○			1							

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
専門教育科目	基幹科目	情報マネジメント	2前	2		○			1							
		UI/UX	2後	2		○				1						
		データサイエンス入門	2前	2		○				1						
		オープンデータ入門	2後	2		○				1						
	コミュニケーションデザイン	表現基礎	1後		2			○							兼1	※講義
		情報デザイン論	1前	2			○				1				兼1	※講義
		グラフィックデザイン入門	1後		2			○			1					
		メディアデザイン論	1後		2			○			1				兼1	
		映像・音響情報論	1後		2			○							兼1	
		認知心理学	2後		2			○		1						
		学習環境デザイン論	2後		2			○		1						
		web制作	2前		2				○	1		1				※講義
		画像編集技法	2前		2				○	1		1				※講義
		映像撮影技法	2前		2				○						兼1	※講義
	サウンドデザイン	2前		2				○						兼1	※講義	
	遊びと学びのデザイン	2前		2			○		1					兼1	オムニバス	
	情報・アーカイブ	メディア・コンテンツ分析	1後		2			○							兼1	
		図書館概論	1後		2			○							兼1	
		博物館概論	1前		2			○			1					
		デジタルアーカイブ論	2前	2				○			1				兼1	オムニバス
		情報社会と情報技術	2後		2			○				1				
		メディア・コンテンツ論	2後		2			○							兼1	
		生涯学習概論	2前		2			○							兼1	
		生涯学習各論	2後		2			○							兼1	
図書・図書館史特論		2後		2			○		1							
出版メディア論		2後		2			○							兼1		
情報検索技法		2前		2			○		1					兼1		
博物館資料論		2後		2			○			1						
博物館経営論		2前		2			○							兼3	オムニバス	
物質文化論		2前		2			○							兼1		
美術史概論	1後		2			○			1							
文化遺産論	1後		2			○							兼1			
演習	情報処理演習A (クエション)	2前後	1				○		3					兼1	オムニバス	
	情報処理演習B (リサーチ)	2前後	1				○		1	2					オムニバス	
小計 (44 科目)		—	12	74	0		—		8	3	2	0	0	兼17	—	
データサイエンス	情報ネットワーク論	2前		2			○		1							
	意思決定の科学	3後		2			○			1						
	情報システム論	2後		2			○							兼1		
	インターネット応用	3前		2			○		1							
	人工知能応用	3後		2			○		1							
	ビッグデータ演習	3前		1				○		1						
	プログラミング応用	3前		2			○		1							
	シミュレーション	3後		2			○		1							
	ビジネスと情報	3前		2			○			1						
	行政と情報	3後		2			○							兼1		
	福祉と情報	3前		2			○							兼1		
	データサイエンス応用	3前		2			○			1						
	データ活用マネジメント	3後		2			○		1							
	ゲームプログラミング	3前		2			○							兼1	集中講義	
ゲームAI	3前		2			○		1								
AR・VR	3前		2			○							兼1	集中講義		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
専門教育科目	展開科目 コミュニケーションデザイン	映像・映画学	2後	2		○									兼1		
		学習デザイン研究	3後	2		○			1								
		色彩コミュニケーション	2前	2		○			1								
		アニメーション制作	2後	2			○					1			兼1	※講義	
		グラフィックデザイン応用A	2前	2			○						1		兼1	※講義	
		グラフィックデザイン応用B	2後	2			○							1	兼1	※講義	
		グラフィックデザイン応用C	2後	2			○								兼1	※講義	
		ファッション心理学	3後	2			○			1							
		webプログラミング	3前	2				○		1							※講義
		メディアデザイン研究	3後	2			○						1				
		動画制作	3前	2				○							兼1	※講義	
		デジタルサウンド演習	3前	1				○							兼1		
		デジタル・ファブリケーション	3後	2				○							兼1	※講義	
	三次元グラフィックス	3前	2			○			1								
	情報・アーカイブ	日本の書物・ことば	2前		2		○								兼1		
		図書館サービス概論	2前		2		○			1					兼1		
		情報サービス論	2前		2		○								兼1		
		博物館教育論	2前		2		○								兼1		
		博物館展示論	2前		2		○				1				兼1		
		子どもの読書活動と図書館	2前		2		○								兼1		
		博物館資料保存論	2後		2		○								兼1		
		博物館情報・メディア論	2後		2		○								兼1		
		共有人類学	2後		2		○								兼1		
		地域の課題と情報技術	2前		2		○						1				
		美術史演習	3後		2			○			1						
		編集デザイン	3前		2		○						1				
文化財論		3後		2		○								兼1			
デジタルアーカイブ応用	3前		2		○				1								
演習	プロジェクト演習A	3前	1				○		8	3	2			兼2			
	プロジェクト演習B	3後	1				○		8	3	2			兼2			
小計 (46 科目)		—	2	86	0		—		8	3	2	0	0	兼16	—		
卒業研究	卒業研究A	4前	4				○		8	3	2			兼2			
	卒業研究B	4後	4				○		8	3	2			兼2			
	小計 (2 科目)		—	8	0	0		—		8	3	2	0	0	兼2	—	
合計 (174 科目)		—	40	271	0		—		8	3	2	0	0	兼126	—		
学位又は称号	学士 (情報学)	学位又は学科の分野			文学、工学												
卒業要件及び履修方法									授業期間等								
全学共通科目「人間論」2単位、教養教育科目「領域1～7」必修を含め19単位、専門教育科目「基礎教育科目」必修を含め20単位、「基幹科目」必修を含め34単位、「展開科目」必修を含め33単位、「卒業研究」8単位を必須とし、126単位以上修得すること。なお、教養教育科目については、「領域1」及び「領域2」は「領域6」を含めたうちから4単位、「領域3」及び「領域4」から4単位、「領域5」4単位、「領域6」は「領域1」及び「領域2」を含めたうちから4単位、「領域7」は必修を含め3単位を修得する必要がある。 (履修科目の登録の上限：48単位 (年間))									1 学年の学期区分				2 学期				
									1 学期の授業期間				15 週				
									1 時限の授業時間				90 分				

様式第2号 (その2の1)

教育課程等の概要														
(情報社会学部現代社会学科)														
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手	
全学共通科目	人間論	1前	2			○			2	0	0	0	0	兼14 オムニバス
	小計 (1 科目)	—	2	0	0	—			2	0	0	0	0	兼14 —
教養教育科目	思想領域1 表現	哲学	1後	2		○								兼1
		文学	1前後	2		○								兼2
		芸術	1前	2		○								兼2
		心理	1後	2		○								兼2
		言語	1前後	2		○								兼2
		人類学	1前	2		○								兼2
	歴史領域2 社会	歴史	1前	2		○								兼2
		法	1後	2		○								兼2
		日本国憲法	1前	2		○								兼1
		経済	1前	2		○								兼1
		社会	1前	2		○								兼2
		地理	1前	2		○			2					兼2
	自然と科学技術 領域3	物理の世界	1前後	2		○								兼2
		化学の世界	1後	2		○								兼1
		環境の科学	1前	2		○								兼1
		地球の科学	1前後	2		○								兼2
		生命の科学	1前後	2		○								兼1
	数理と情報 領域4	数理の世界	1前	2		○								兼1
		統計の世界	1前後	2		○								兼2
		コンピュータと情報Ⅰ	1前	2		○								兼7
		コンピュータと情報Ⅱ	1後	2		○								兼2
	言語とコミュニケーション 領域5	外国語 (英語A)	1前	1			○							兼1
		外国語 (英語B)	1後	1			○							兼1
		外国語 (英語C)	2前	1			○							兼1
		外国語 (英語D)	2後	1			○							兼1
		外国語 (ドイツ語Ⅰ)	1前	1			○							兼2
外国語 (ドイツ語Ⅱ)		1後	1			○							兼2	
外国語 (フランス語Ⅰ)		1前	1			○							兼1	
外国語 (フランス語Ⅱ)		1後	1			○							兼1	
外国語 (中国語Ⅰ)		1前	1			○							兼2	
外国語 (中国語Ⅱ)		1後	1			○							兼2	
外国語 (ポルトガル語Ⅰ)		1前	1			○							兼1	
外国語 (ポルトガル語Ⅱ)		1後	1			○							兼1	
外国語 (スペイン語Ⅰ)		1前	1			○							兼1	
外国語 (スペイン語Ⅱ)		1後	1			○							兼1	
健康とスポーツ 領域6	健康とスポーツの理論	1前	2		○								兼8 オムニバス	
	健康科学	1前	1		○								兼1	
	スポーツ実習A	1前後	1				○						兼2	
	スポーツ実習B	1前後	1				○						兼2	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
トータル領域7デザイン	ファーストイヤーゼミ	1前	1				○		8	3				兼1	オムニバス メディア オムニバス オムニバス	
	ジェンダー論入門	1前後		2		○								兼2		
	生活と防災	1前		2		○			1					兼12		
	思考のスキル入門	1前後		2		○								兼2		
	A I ・ データと社会	1後		2		○				1				兼7		
	ワークキャリアデザイン	1前後		2		○								兼1		
	ビジネススキル入門	2前後		2		○								兼3		
	キャリア形成実習 I	2前後		1				○						兼1		
キャリア形成実習 II	2前後		1				○						兼1			
小計 (51 科目)			—	5	75	0	—	—	8	3	0			兼79	—	
専門教育科目	学部共通	情報社会学概論	1前	2			○		6	2	0	0	0	兼7	オムニバス	
		キャリア形成	日本語ライティング基礎	1前		2		○							兼1	
	プレゼンテーション技法		1後		2		○							兼1		
	女性とライフコース		1後		2		○							兼1		
	国際化とキャリア		2後		2		○			1						
	キャリアデザイン		2前		2		○								兼1	
	日本語ライティング応用		3前		2		○								兼1	
	コミュニケーション・トレーニング		3前後		2		○								兼1	
	プロジェクトマネジメント		3後		2		○								兼1	
	キャリアと適応	3前		2		○								兼1		
	情報リテラシー	メディア・リテラシー	1前後		2		○								兼2	
		インターネット入門	1前		2		○								兼1	
		情報セキュリティと倫理	1後		2		○								兼1	
		デジタルメディア基礎	1後		2		○								兼2	
		情報数理	2前		2		○								兼1	
		情報処理概論	1前		2		○								兼1	
		情報と法	2後		2		○								兼1	
	英語	英語リーディング・ライティングA	1前	1			○								兼2	
		英語リーディング・ライティングB	1後	1			○								兼2	
		英語リーディング・ライティングC	2前	1			○				1				兼2	
英語リーディング・ライティングD		2後	1			○				1				兼2		
ホームステイ・イングリッシュ		2前		1		○								兼2		
日本事情英語		2後		1		○								兼1		
資格試験対策英語		2前		1		○				1						
Travel English		2後		1		○								兼1		
スキルアップ英語A		3前		1		○								兼1		
スキルアップ英語B		3後		1		○				1						
English for Your Working Life		3前		1		○								兼1		
英語総合演習 (PBL)	3後		1				○						兼1			
演習	基礎演習	1後	1				○		3	2	1					
小計 (30 科目)			—	7	40	0	—	—	6	4	1	0	0	兼26	—	
学科共通	社会学概論	1前	2			○					1					
	社会調査入門	1後		2		○					1					
	社会データ分析基礎	2後		2		○				1						
	情報検索技法	2前		2		○									兼2	
	社会調査の技法	2前		2		○				1						

科目 区分	授業科目の名称	配当 年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手				
メディア スタ ディ ーズ	ソーシャルメディア論A	2前		2		○				1							
	ソーシャルメディア論B	2後		2		○				1							
	メディア社会論入門	1後		2		○				1							
	情報社会論A	2前		2		○				1							
	情報社会論B	2後		2		○				1							
	ジャーナリズム入門	1前		2		○				1							
	ジャーナリズム論A	1後		2		○				1							
	ジャーナリズム論B	2後		2		○				1							
	映像制作基礎	2前		2		○				1							
	マスメディア論A	2前		2		○				1							
	マスメディア論B	2後		2		○				1							
	放送社会論	2後		2		○				1							
	メディア文化論	2前		2		○											兼1
	出版メディア論	2後		2		○											兼1
	広告メディア論	2後		2		○											兼1
観光・まちづくり	観光学入門	1後		2		○				1							
	観光とホスピタリティ	2前		2		○				1							
	まちづくり学	2前		2		○				1							
	エリアマネジメント論	2後		2		○				1							
	都市の歴史	2後		2		○				1							
	地域社会論	2後		2		○				1							
	市民活動論	1前		2		○				1							
	地元学	2前		2		○				1							
	地域文化資源論	1後		2		○				1							
	都市空間論	2前		2		○				1							
	地域デザインの手法	2後		2		○				1							
	リスクマネジメント	2後		2		○											兼1
	都市とジェンダー	2前		2		○				1							
	観光と地域	2後		2		○				1							
世界遺産論	1後		2		○											兼1	
持続 可能 な 社会	福祉社会学A	1前		2		○				1							
	生と死の社会学	2前		2		○				1							
	移民と教育	2後		2		○					1						
	現代教育論	2前		2		○					1						
	家族とジェンダー	1後		2		○					1						
	国際社会論	2後		2		○				1							
	多文化共生論	2前		2		○				1							
	言語政策論	2後		2		○				1							
	社会思想史	2前		2		○				1							
歴史と記憶	2後		2		○				1								
演習	基幹演習A	2前	1					○		7	2	1				兼2	
	基幹演習B	2後	1					○		8	3					兼1	
小計 (47 科目)		—	4	88	0	—			8	5	1	0	0			兼8	—
メディア スタ ディ ーズ	若者とメディア	3前		2		○				1							
	デジタルマーケティング論	3後		2		○											兼1
	社会データ分析応用	3前		2				○			1						
	都市とメディア	3後		2		○				1							
	情報社会史	3前		2		○				1							
	映像制作応用	3前		2				○		1							
	英語圏メディア事情	3後		2		○											兼1
	ニュースの論点	3後		2		○				1							
メディア産業論	3前		2		○											兼1	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
専門教育科目	展開科目 観光・まちづくり	観光まちづくり論	3前	2		○				1							
		観光産業論	3後	2		○				1							
		都市計画論	3前	2		○				1							
		風景デザイン論	3後	2		○				1							
		コミュニティデザイン論	3後	2		○				1							
		地域文化の社会学	3前	2		○				1							
		東海・名古屋研究	3後	2		○				1							
		フィールドワーク技法	3前	2		○				1							
		観光デザイン演習	3後	2				○			1					兼1	オムニバス
	持続可能な社会	医療の社会学	3後	2			○			1							
		福祉社会学B	3前	2			○			1							
		比較社会論A	3後	2			○			1							
		比較社会論B	3前	2			○			1							
		比較社会論C	3後	2			○				1						
		社会開発論	3前	2			○				1						
		地球環境問題	3後	2			○			1							
	演習	プロジェクト演習A	3前	1					○	9	4	1				兼2	
		プロジェクト演習B	3後	1					○	9	4	1				兼2	
	小計 (27 科目)		—	2	50	0			—	9	4	1	0	0	兼5		
	関連科目	日本史A	1前	2			○									兼1	
		日本史B	1後	2			○									兼1	
		外国史A	1前	2			○									兼1	
		外国史B	1後	2			○									兼1	
		人文地理学	1前	2			○									兼1	
		自然地理学	1後	2			○									兼1	
		地誌	1前	2			○									兼1	
		美術史概論	1後	2			○									兼1	
文化遺産論		1後	2			○									兼1		
法律学 (国際法を含む。)		1前	2			○									兼1		
政治と社会 (国際政治を含む。)		1後	2			○									兼1		
経済と社会 (国際経済を含む。)		1前	2			○									兼1		
宗教と社会		1前	2			○									兼1		
社会と倫理		1後	2			○									兼1		
小計 (14 科目)		—	0	28	0			—	0	0	0	0	0	兼11			
卒業研究	卒業研究A	4前	4					○	9	4	1				兼2		
	卒業研究B	4後	4					○	9	4	1				兼2		
	小計 (2 科目)		—	8	0	0			—	9	4	1	0	0	兼2		
合計 (172 科目)		—	28	281	0			—	9	4	1	0	0	兼118			
学位又は称号	学士 (社会学)		学位又は学科の分野				社会学・社会福祉学関係										
卒業要件及び履修方法								授業期間等									
全学共通科目「人間論」2単位、教養教育科目「領域1～7」必修を含め19単位、専門教育科目「基礎教育科目」必修を含め17単位、「基幹科目」必修を含め40単位、「展開科目」必修を含め20単位、「卒業研究」8単位を必須とし、126単位以上修得すること。なお、教養教育科目については、「領域1」及び「領域2」は「領域6」を含めたうちから4単位、「領域3」及び「領域4」から4単位、「領域5」4単位、「領域6」は「領域1」及び「領域2」を含めたうちから4単位、「領域7」は必修を含め3単位を修得する必要がある。(履修科目の登録の上限：48単位(年間))								1 学年の学期区分		2 学期							
								1 学期の授業期間		1 5 週							
								1 時限の授業時間		9 0 分							

授 業 科 目 の 概 要			
(情報社会学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全学 共通 科目	人間論	<p>相山女学園の教育理念「人間になろう」では、教育を通しての人間完成を目指している。本科目は、教育理念を具現化することを目指し、学生自身の可能性を開発し、将来の生き方についての見識を培うことを目的とするものである。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(44 本山昇、30 滝本成人、32 鄭麗芸、43 堀田あけみ、28 米田公則、60 西田敏宏、14 石橋尚子、55 熊澤千恵/4回)</p> <p><自校教育>自校教育として、(1)本学園・本大学の理念・目的、(2)本学園・本大学の使命と歴史(自校史・沿革)について理解した上で、(3)教育理念とトータルライフデザインのつながりを理解する。</p> <p>(42 古田真司、61 西村和泉、3 亀井美穂子、31 谷口功、29 佐々木圭吾、67 吉本明宜、45 山田真紀、27 小松美砂/6回)</p> <p><トータルライフデザイン>キャリア教育の出発点とし、受動的学習態度から、能動的に自律的・自立的な学習態度への転換への一歩とする。具体的な内容は次のとおりである。</p> <p>(1)自己理解・思考力、(2)キャリア発達と教育、(3)ワークキャリアをイメージしよう、(4)産業とライフデザイン、(5)社会におけるデザイン思考、(6)未来を切り拓く「私」</p> <p>(44 本山昇、30 滝本成人、32 鄭麗芸、43 堀田あけみ、28 米田公則、60 西田敏宏、14 石橋尚子、55 熊澤千恵、42 古田真司、61 西村和泉、3 亀井美穂子、31 谷口功、29 佐々木圭吾、67 吉本明宜、45 山田真紀、27 小松美砂/5回)</p> <p><現代と人間>相山の教育理念と社会における現代的課題をリンクさせ、次のような内容に関する課題について理解し考える。</p> <p>(1)人や国の不平等、(2)教育、(3)環境、気候変動、エネルギー、(4)食育と健康、(5)医療と福祉</p>	オムニバス方式
	領域1 思想と表現	哲学	<p>教養として最低限習得しておきたい哲学に関する知識や思考法を、「正義」や「死」、「家族」「自由」「所有」といった具体的なトピックを取り上げつつ講述してゆく。そのことで受講者一人ひとりが自分自身のドクサ(思い込み)の因われに自覚的になるとともに、多様な観点から物事や世界を眺め、必要に応じて批判的に(あるいはメタの視点から)考えることが可能となるような態度を身につける。また、コメントペーパーや期末のレポート課題への取り組みを通じて、自分なりに考えた事柄を説得力をもって他者に伝えるための表現力を養う。</p>
	文学	<p>教養教育科目の「文学」は、日本文学・英米文学などの授業担当教員の各々の専門に基づき複数開講されている。各専門領域において様々な地域性・時代性に即して文学作品が教材として選択され、作品の読解・分析・解釈を中心に据えながら、言語に対する深い理解と関心、現代を生きる私たちの価値観がどのように形成され、どのような文化を創造していくかという問題に受講者が向き合えるよう、それぞれの授業が設計されている。本授業では、学問の性質上、受講者自身が考えて意見を記述・表現することが求められる。</p>	
	芸術	<p>「芸術」は、『美術・芸術学』、『現代の舞台芸術』、『書芸術』、『オペラを通しての芸術』などのテーマを取り扱う。それぞれの分野の作品の鑑賞を通して理解と知識を深め、その芸術に関する歴史や文化的背景なども学ぶことにより、作品に対する豊かな鑑賞力を養うとともに分析力や考察力を高める。またこの授業を通して作品を鑑賞する方法や鑑賞の観点を修得する。授業は講義形式で行われ、DVDやビデオ映像などの動画資料やスライド資料などを用いて進められ、各分野の作品を鑑賞する機会も盛り込む。</p>	
	心理	<p>科学的な研究方法によって明らかにされてきた人間の心理と行動のしくみについて理解することを目的とする。感覚・知覚、学習、感情・動機づけ、認知(記憶・思考・判断)、発達(新生児・乳幼児・青年・中年・老年)、対人関係、個人と集団(リーダーシップ、グループダイナミクス)、パーソナリティと人格・知能検査、心理的健康と援助、精神障害の特徴と心理療法といった代表的領域について、それぞれの基礎的な特徴を概説する。また、心理学研究の方法論(心理学における人間観及び実際の研究方法)について解説する。</p>	
	言語	<p>教養教育科目「言語」は、日頃無意識ながら自由自在に使っている日本語を中心に、特徴的な語彙、文法そして語用面について言語意識を高めることを目標とする。日本語の運用能力向上の一助となるよう演習も取り入れる。語彙・文法面は、日本語環境で成長するなかで、まさに自然に習得しているので、質量両面でどれほど豊かな言語知識を有しているか、再認識できる領域である。他方、語用に目を向けると、敬語、オノマトペ、文字など日本語使用の場面を客観的に観察し、また外国語と比較をしながら、各自の言語行動を振り返る機会を提供する。</p>	
	人類学	<p>人類学は「人類とはなにか」という問いに答えようとする学問分野である。教養教育科目の「人類学」では、人類に備わる二つの特徴に注目し、この問いにかかわる最新の知見を教授する。一つは人類の生物学的特徴とその進化的背景を理解しようとする「自然人類学」の立場からの考察である。ここでは、人類の生物学的特徴のいくつかを、他の生物と比較しながら学び、人間を深く理解し客観的に見る力を養う。二つは人類と他の生物の大きな差異の一つである文化に焦点を当てた「文化人類学」の立場からの考察である。こちらでは、文化の本質やその多様性を学び、社会的存在としての人間を多角的に捉えるための視座を獲得することを目指す。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域2 歴史と社会	歴史	この授業では、主に日本古代史～近世史までを範囲として概論的内容を中心に講義する。歴史という暗記科目という印象を持つ人も多いが、大学で学ぶ歴史の見方、考え方を涵養する。これに加え、授業を通して現代日本を知る上で、必要な知識や歴史を正しく知る学びの実践や一般的教養の向上のみならず、歴史的分析法を学び、論理的思考法を知ることを目指す。授業回によっては、神話、昔話、童話、絵本、詩、文字、通貨、食物などの具体的な対象を取扱い、時代ごとの文化や習俗を学ぶとともに現代との異同を考える。	
	法	この科目では、「法」の一般的説明を行い、その後、民法、刑法等のうち、学生に関心があり、かつ法学上も基本的で重要と思われる論点について説明を行う。「法」を一般的、抽象的に学ぶだけでは困難も多いため、日常生活で身近な具体例を多く交えながら「法」に対する理解を深める。これらの学習を通して、法の現代社会における機能や存在意義を理解し、論理的思考力や表現力を涵養することを目指す。授業は講義中心で進めるが、適宜映像資料を用いて理解の促進を図るとともに、教員と学生や学生同士での対話を行う。	
	日本国憲法	この科目では、以下のトピック——①日本国憲法の根底にある立憲主義の考え方、歴史的背景と意義、②日本国憲法の三原則である「国民主権」、「平和主義」、「基本的人権の尊重」、③日本国憲法で規定する政治や統治の規則、④日常生活での身近な事例や見聞したことのある社会問題と日本国憲法の関係——について学習する。憲法を一般的、抽象的に学ぶだけでは難解な面もあるため、具体例を多く利用して日本国憲法に対する理解を深めるとともに、条文や判例、学説の基本を理解をめざす。	
	経済	経済とは、社会でヒト、モノ、カネ、情報が生産され、取引され、流通・消費され、さらにはそれを繰り返す関係のことである。私たちの生活がどのような仕組みで成り立っているのかを、経済を通じて社会全体が形づくられていく過程を踏まえながら学んでいくのが経済学である。経済活動を単純化すると家計・企業・政府が担っているといえ、それぞれが社会においてどのような役割を果たしているのか、また、それぞれがどのようにお金をやりとりし合い経済活動を展開しているかなどの経済の仕組みなどについて中心に学ぶ。	
	社会	この科目では、近代化、産業化、国際化、社会階層、ジェンダー、地域、エスニシティ、教育、家族、格差と貧困などのトピックを取り上げ、社会学的な観点から社会現象・社会問題の構造や背景を解説する。「社会の常識」、「あたりまえ」を問い直す、という社会学が強みとする思考法を学習することで、私たちが生活する「社会」とは何かについて学ぶ。さらに成り立ち、機能しているかについての理解を深め、社会問題や社会現象に対する視野を広げ、社会を批判的に検討する思考力、分析力を涵養することを目的とする。	
	地理	地理学とは地球上で生じる様々な事象を研究する学問であり、地誌・人文地理学・自然地理学に大別される。そこで本科目では、地理学の基礎的概念や用語について概説するとともに、地理学が自然現象、人文・社会現象をどのように記述・説明してきたかについて学ぶ。さらに地理学における重要な表現のひとつである地図の意義と役割を理解したうえで、地理学の見方や考え方を習得するとともに、人間の生活がどのような空間や場所・地域をつくり出しているか、また、空間・場所・地域からどのような影響を受けているかについて分析する力を養う。	
	教育	現代の子どもと教育をめぐる様々な課題に焦点をあて、それらが現代の人間形成にどのような影響を及ぼしているのかについて考える。具体的には、教育と学習の意味、現代日本の教育問題、人間の発達要因、生涯学習の意味と目的、教育の歴史、教育の思想、外国の教育事情、グローバル人材の育成について各授業の主題として扱い、また、教育行政、教育財政、家庭教育、初等・中等教育に関連する諸事象も適宜紹介し、学校を中心とした社会の教育システムにどのような意義を見出すかを考えていく。	
領域3 自然と科学技術	物理の世界	この科目では、物理現象を対象にして、原理原則に基づいて自然現象を理解する基礎を涵養する。理科系の予備知識、特に数学の知識を多くは前提とせず、人を取り巻く環境、身近な現象や単純な物理系を中心に講義しこれを取り扱う基礎的な手法や考え方を学ぶ。必要に応じて、簡単な実験等を行い、現象の観察、データの分析や予測を行えるようにする。これらを通して、自分自身と自然とのつながりを意識できる感覚を磨き、世界を科学的に理解する思考力を養う。	
	化学の世界	本科目の授業テーマは、生命の仕組みや環境問題といった一般教養を習得するための基礎となる化学である。私たちの身の回りの物質や現象は、「化学」と密接に結びついている。本授業では、身近な物質や生命現象について、分子レベルで理解し、論理的に考察できる能力の習得を目指している。化学の基礎理論、様々な無機・有機化合物の特徴や性質、物性、化学反応などについて説明する。また、高度な専門知識や、最新のトピックも随所に織り交ぜながら講義を進める。	
	環境の科学	気候変動 (climate change) を中心とした地球環境の変化は人間生活に大きな影響を及ぼしつつある。この科目では地球上の物質循環の仕組みを基盤として、地球および地域の環境問題の理解と、それらの解決策について考えることを目的とする。例えば気候変動の主要因とされる大気中の二酸化炭素濃度の上昇は、地球上の炭素循環に人間活動からの化石燃料由来の二酸化炭素が流入することによって引き起こされると考えられる。化石燃料の利用は私たちの生活に深く関わっており削減は容易ではないが、一人一人の理解と行動によって実現可能となる。この科目の履修を通じて行動する地球人となって欲しい。	
	地球の科学	46億年の歴史を持つ地球は、隣接する金星や火星とは異なり、大量の液体の水、高濃度の酸素が含まれた大気を持ち、生命活動に満ち溢れた惑星である。しかしながら生命誕生以降、複数回の全球凍結 (スノーボールアース)、小惑星の落下等による破滅的な環境変化に何度も見舞われ、5回の大量絶滅を経て現在に至っている。本科目では、地球の歴史を紐解きながら、地球と生命の共進化を理解し、その成果をもとに今後の地球環境を考えることを目的とする。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域4 数理と情報	生命の科学	生命の科学は、近年、急速な発展を遂げつつある。特に分子生物学、分子遺伝学、再生医学など、「バイオの世界」には目を見張る進歩がある。本講義では、生命を取り巻くこれらの進歩の中から、生命科学を専門としない一般人にとっても教養として知っておくべき事項について、生命の科学を広く、わかりやすく俯瞰しながら講義する。また、「進化」の視点から生命現象を眺めることによって、生命とは何かの理解を深めることができる。本講義では、進化学の立場から、生命を、個々の事項としてではなく、体系的、総合的に把握することに努める。	
	数理の世界	日常生活や学問・文化・芸術における数理現象の根底にはある種の構造が存在する。その構造を表現する手段として、数学という世界共通の言語が生まれた。数学を通して異なる数理現象間の関係や大局的な現象と局所的な現象の関係が明らかになる。この講義では、数を数える、数(物)が変化する、割合(率)を取るという素朴な行為の考察から、ローン返済や地震の大きさ、黄金比、円周率など身近な話題や経営や情報分野に関連する内容に至るまで幅広い数理対象を、難解な数式は用いず平易な表現により説明し、数学の面白さを伝える。	
	統計の世界	技術の進歩により容易に得られるようになった大規模なデータを分析するための基礎となる統計学の素養を身につける。実際のデータをもとに、実習を交えながら、基本的な統計量である平均や分散、複数のデータから求める相関係数や回帰分析などの求め方を学ぶ。また確率論から、二項分布、正規分布、カイ二乗分布、F分布、t分布などの確率分布を理解する。そしてこれらの分布を用いて行う母集団の平均などの推定や検定の仕組みについても触れる。	
	コンピュータと情報Ⅰ	本講義では、コンピュータおよびインターネットについて基礎的なしくみを理解するとともに、コンピュータでの実習を通じ、大学生として必要な情報リテラシーを身につける。具体的には、コンピュータのOSの役割や基本操作からはじめ、ワープロソフトを用いた文書作成、プレゼンテーションソフトによる資料作成と発表、電子メールのマナー、インターネットを利用するうえで知っておくべき著作権や個人情報の取り扱いなどの情報倫理や情報セキュリティの知識について等、学生生活や社会生活を安全に過ごせる基礎的な情報活用力を養う。	
	コンピュータと情報Ⅱ	現代社会において問題解決プロセスを効率良く進めるためには、情報処理の基礎知識や基本操作の習得が不可欠である。本講義では、表計算ソフトを利用した複雑な計算、データの集計・分析、表の作成、適切なグラフ作成(データの見える化)、データベースによる情報管理について学び、情報処理の基本概念的な理解および操作スキルを身につける。また、データベースの応用やwebページ制作など情報処理技術の応用的内容として学修し、学生生活や社会生活で役立つ発展的な情報活用力を養う。	
外国語	外国語(英語A)	この科目では、英語の基礎的能力を育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意/不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力(=聞く、話す)の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力(=書く)、読解力(=読む)を伸長することを旨とする。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語(英語B)	この科目では、外国語(英語A)に続き、英語の基礎的能力をさらに育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意/不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力(=聞く、話す)の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力(=書く)、読解力(=読む)を伸長することを旨とする。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語(英語C)	この科目では、外国語(英語B)に続き、英語の基礎的能力をさらに育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意/不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力(=聞く、話す)の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力(=書く)、読解力(=読む)を伸長することを旨とする。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語(英語D)	この科目では、外国語(英語C)に続き、英語の基礎的能力をさらに育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意/不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力(=聞く、話す)の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力(=書く)、読解力(=読む)を伸長することを旨とする。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語(ドイツ語Ⅰ)	この授業は、ドイツ語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、ドイツ語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。さまざまな練習を行うことにより、「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく身につけることを目指す。具体的には、ヨーロッパ言語共通枠A1前半レベルの文法と表現を扱い、主に現在形で自分や他人を紹介する、身近な話題についてごく簡単な受け答えをする、簡単な文が書けること等を目標とする。また、ドイツ語圏の社会と文化についても触れて紹介し、ドイツ語圏やヨーロッパに対する理解を深める。	
	外国語(ドイツ語Ⅱ)	この授業は、「外国語(ドイツ語Ⅰ)」に続き、ドイツ語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、ドイツ語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。さまざまな練習を行うことにより、「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく身につけることを目指す。具体的には、ヨーロッパ言語共通枠A1後半レベルの文法と表現を扱い、自分の希望を表現する、過去の出来事を報告する、身近な話題について相手と簡単な会話をし、一定の長さの文章が書ける等を目標とする。また、ドイツ語圏の社会と文化についても引き続き理解を深める。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域5 言語とコミュニケーション 教養教育科目	外国語（フランス語Ⅰ）	この授業は、フランス語をはじめて学ぶ受講生を対象にして、フランス語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に獲得することを目指す入門授業である。文法の修得のみに終わらず、フランス語を実践的に活用することを大切にしたい。言語レベルとしては、学期末に実用フランス語技能検定試験5級に合格点を取れることを目標にする。また、世界に広がるフランス語圏の社会と文化についての入門的な知識を学び、現代世界に生きるための国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（フランス語Ⅱ）	この授業は、外国語（フランス語Ⅰ）においてフランス語の入門的な知識と運用能力を身につけた学生を対象にして、フランス語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に獲得することを目指す基礎的授業である。文法の修得のみに終わらず、フランス語を実践的に活用できることを大切にしたい。言語レベルとしては、学期末に実用フランス語技能検定試験4級に合格点を取れることを目標にする。また、世界に広がるフランス語圏の社会と文化についての基礎的な知識を学び、現代世界に生きるための国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（中国語Ⅰ）	この授業は、中国語をはじめて学ぶ受講生を対象にして、中国語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に獲得する入門授業である。中国語の文法規則の修得と、その実践的活用による会話力の向上を目指す。言語レベルとしては、学期末に中国政府公認の中国語検定試験である漢語水平考「HSK1級」に合格点を取れることを目標にする。また、この授業では、現代世界に広がる中国語圏の社会と文化についての入門的な知識を学び、地球市民に相応しい国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（中国語Ⅱ）	この授業は、外国語（中国語Ⅰ）において中国語の入門的な知識と運用能力を身につけた学生を対象にして、中国語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に修得する基礎的授業である。中国語の文法規則の修得と、その実践的活用によって会話力のさらなる向上を目指す。言語レベルとしては、学期末に漢語水平考「HSK2級」か、中国語検定試験「中検」準4級に合格点を取れることを目標にする。また、この授業では、現代世界に広がる中国語圏の社会と文化についての基礎的な知識を学び、地球市民に相応しい国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（ポルトガル語Ⅰ）	この科目では、ブラジルポルトガル語の発音及び基礎的な文法事項を学び、基礎的な会話力を身に付けることを目的とする。特にブラジルポルトガル語の発音に慣れ、基本的な挨拶表現と直説法現在形の習得を目指す。受講者の関心に応じてブラジルの文化や生活習慣、そして在日ブラジル人に関する内容もあわせて取り扱う。ブラジルポルトガル語の基礎的な文法事項を徹底的に習得できるように、特に口頭での練習問題を繰り返し行うとともに、状況を設定して日常会話の練習を行う。	
	外国語（ポルトガル語Ⅱ）	この科目では、「外国語（ポルトガル語Ⅰ）」に引き続き、ブラジルポルトガル語の発音及び基礎的な文法事項を学び、基礎的な会話力を身に付けることを目的とする。特にブラジルポルトガル語の発音と基礎的な文法事項を学び、応用表現と過去時制を用いた自己表現ができるようになることを目指す。受講者の関心に応じてブラジルの文化や生活習慣、そして在日ブラジル人に関する内容もあわせて取り扱う。ブラジルポルトガル語の基礎的な文法事項を徹底的に習得できるように、特に口頭での練習問題を繰り返し行うとともに、状況を設定して日常会話の練習を行う。	
	外国語（スペイン語Ⅰ）	この授業は、スペイン語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、スペイン語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。スペイン語の初級文法とその表現（主として現在形の動詞を用いた表現）を学びながら、スペイン語の発音ができ、簡単な会話ができるように練習していく。また練習問題を解くことによって、学んだ事柄を確認し、定着を図る。同時にスペインやラテンアメリカの文化、習慣、生活、世界遺産などについて触れ、興味を喚起し、スペイン語圏の人々とのふれあいや旅を始める最初の一歩を踏み出せるようにする。	
	外国語（スペイン語Ⅱ）	この授業は、「外国語（スペイン語Ⅰ）」に続き、スペイン語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、スペイン語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。引き続き初級文法とその表現（感覚・好み・身体的事柄・気候・過去の出来事などを表す表現）を学びながら、簡単な会話ができるように練習していく。また練習問題を解くことによって、学んだ事柄を確認し、定着を図る。同時にスペインやラテンアメリカの文化、習慣、生活、世界遺産などについて触れ、興味を喚起し、スペイン語圏の人々とのふれあいや旅を始める最初の一歩を踏み出せるようにする。	
	外国語（ハングルⅠ）	この科目では、①ハングルの読み書きができる、②文法の基礎をマスターする、③簡単な挨拶や会話ができる、の3点を目標とする。具体的には、韓国語の文字（ハングル）を体系的に学び、発音の練習（リスニングやスピーキング）を十分に行う。また、学習した基本的な表現を用いて簡単な文章を作る練習やドリル形式の練習を通じて学習したことの定着を図る。授業の予習・復習、さらには授業外での自習に役立つよう、辞書の使い方を学び、実践する。あわせて、韓国の文化、習慣を紹介し、それらに対する理解を深める。	
	外国語（ハングルⅡ）	この科目では、①文法の基礎をマスターする、②簡単な読解や会話ができる、③履修後に韓国語学習を継続する力を身につける、の3点を目標とする。その上で、韓国語の様々な語彙や文法を学んでコミュニケーションの幅を広げること、辞書を用いて簡単な短文および新聞・雑誌記事などの内容を把握できるようになることをめざす。韓国語の語彙や表現における日本語との異同にも着目し、円滑なコミュニケーションのための知識を養う。韓国の文化、習慣に対する理解をさらに深め、学習意欲をさらに増進することをめざす。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域6 健康とスポーツ	健康とスポーツの理論	<p>健康の自己管理を学び、生活習慣病などを予防し、スポーツを通し人間として自立する術を身に付けることを到達目標とする。健康、病気・障害、運動・スポーツなどのテーマで学生生活の身近な問題から課題を見つけ、考え討論し学習する。 <オムニバス方式/全15回> (52 及川佐枝子/4回) はじめに健康の概念を学ぶ。飲酒・喫煙・薬物など嗜好品による健康影響について学び、正しい行動を考える。また地球温暖化なども含めた環境変化が及ぼす健康影響について学び、健康の維持と持続可能な社会の実現について考える。また生活習慣病や女性のやせなど、家族・社会の健康課題に焦点をあて解決法を考える。 (71 山田紀子/3回) 食事・生活習慣が及ぼす健康影響について学び、日々の食事の重要性を理解する。また運動から栄養と健康を考え、運動時に必要となる栄養素を知り、適切な食選択の方法を理解する。 (59 中嶋文子/1回) 女性の体の特徴について学び、妊娠出産に向けた若年時からの女性の体づくりを学ぶ。 (63 肥田佳美/1回) 社会資源のデジタル化について学び、自身の健康や食・運動習慣に無意識のうちに関心を持っているような活用方法を考える。 (51 生田美智子/1回) 運動の健康面での効果を学び、意識的に行う運動の重要性を知り自身の健康維持に必要な運動の実践を目指す。 (26 小林純子/1回) 身体を動かすことによってこころとからだに及ぼす効果を学ぶ。 (38 福田誠司/2回) 運動時に機能する体の箇所について学び、運動できる仕組みを理解する。また、運動中に起こり得る傷害の発生機序を理解し、発生予防の方法を考える。 (36 早川幸博/2回) 生活習慣病の発生機序について学ぶ。また運動時に起こる傷害に対する正しい救急処置の方法を学び、実践できるようになることを目指す。</p>	オムニバス方式
	健康科学	この科目では、健康維持のための方法とそのメカニズムについて学習する。あわせて、生涯にわたる健康維持のための基礎的な知識を習得し、外敵を排除しそれを認識する免疫機構やワクチンの仕組みを学ぶ。具体的には、喫煙と健康、生活習慣病と正しいダイエット、免疫の歴史、概要・ワクチン接種、免疫成立の機序と複雑性、ウイルスの複製機序と新型コロナウイルス、免疫細胞の自己認識と排除等のテーマについて詳しく学習する。	
	スポーツ実習A	この科目では、スポーツを実践することによって健康的な生活を送る術を学習するとともに、体力を維持・向上させることを目的とする。加えて、生涯にわたって運動を行うことの重要性を学ぶ。また、実習でのグループワークを通して学生同士で助け合い、協力することにより、よりよい人間関係を構築し、リーダーシップ、コミュニケーション能力を涵養する。具体的なスポーツ種目として、卓球、バドミントン、コーディネーション、バレーボール等があり、自身が興味を持った科目を選択する。なお、この科目はスポーツ実習Bの履修有無にかかわらず履修が可能である。	
	スポーツ実習B	この科目では、スポーツを実践することによって健康的な生活を送る術を学習するとともに、体力を維持・向上させることを目的とする。加えて、生涯にわたって運動を行うことの重要性を学ぶ。また、実習でのグループワークを通して学生同士で助け合い、協力することにより、よりよい人間関係を構築し、リーダーシップ、コミュニケーション能力を涵養する。具体的なスポーツ種目として、卓球、バドミントン、コーディネーション、バレーボール等があり、自身が興味を持った科目を選択する。なお、この科目はスポーツ実習Aの履修有無にかかわらず履修が可能である。	
	ファーストイヤーゼミ	この科目では、初年次教育科目として、大学での学びの基本を学習する。具体的には、文献の読み方や要約の仕方、ノートテイキング、資料や文献の検索の仕方や図書館の利用法、アカデミックライティングの方法と注意事項、発表の仕方や発表資料の作り方、引用や参考文献の書き方と研究倫理、などのテーマについて学ぶ。あわせてパソコンを利用した文章やデータの作成方法の基礎についても学習する。演習科目のため、少人数形式で行い、学生同士でコミュニケーションを取りながら進める。	
ジェンダー論入門	本講義では、ジェンダー概念を理解し、現代社会の抱える問題についてジェンダーの視点から考察することを通して、社会問題を解決するための思考と態度を身につけることを目的とする。そのために、ジェンダー概念を生み出し精錬させてきたフェミニズムの思想と代表的な議論や論争などを取り上げ、個人の生き方や性が密接に関連していることを理解する。友人や恋人、家族、学校、職場、コミュニティや国家と、個としての私たちの関係を「ジェンダー」という視角から読み解く知識を獲得するとともに、ジェンダーに関連する時事問題への関心を高め、理解する力を身につける。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域7 トータルライフデザイン	生活と防災	<p>生命の危機に瀕する災害事態においてこそ、安全確保や生活支援を通して“他者との共生”を実現できる人材を育成するため、地震や豪雨などの自然災害のリスクを理解し、防災の多方面にわたる実践的知識を修得することを目標とする。そのために、本学内外の多彩な講師から、南海トラフ地震など想定される自然災害に対する最新の科学的な知識を修得するとともに、演習や実習など実技的な講習を通して、災害時に的確な判断と適切な行動ができる能力・スキルを高めることで、地域防災に貢献できる知識・技能を身につける。(オムニバス形式/全15回)</p> <p>(126 福和伸夫/1回) ホンネとホンキで大規模災害を凌ぐ (34 柄窪優二/1回) 災害と報道～東日本大震災を映像で語り継ぐ～ (110 坪木和久/1回) 地球温暖化と気象災害 (79 浦野愛/1回) 災害&防災、私たちにできることを考えよう (59 中嶋文子/1回) 災害時における女性の安全・安心学 (46 山根一郎/3回) 公助と防災情報の活用：ハザードマップ、気象情報の読み方 愛知県の防災対策について 災害時の心理、行動：正しく恐るために (70 清水秀丸/1回) 建築の耐震安全性 (48 李敏子/1回) 被災者の心のケア (50 阿部順子/1回) 住宅と安全 (124 平山修久/1回) 都市インフラと災害情報のあり方について (82 岡田公夫/1回) 地震に対するの自助と共助 (53 門屋亨介/1回) 大規模災害時の食の備えと安全 (58 寺西美佐絵/1回) 災害時の医療：知っておきたい基本的な災害時医療の知識</p>	オムニバス方式
	思考のスキル入門	<p>かつてパスカルは「人間は考える葦である」と言った。しかし、情報化と複雑化が加速度的に進む現代社会において、私たちはますます「考える」ことをしなくなっているのではないかと。では、考えることができるようになるためには何が必要なのだろう。本授業では、社会で実際に起こっている出来事(事例)にも目を向けながら、物事を批判的に思考し、自身の考えや意見を練り上げ、それを論理的に説明するスキルを身につけるとともに、他者の立場に身を置いて物事を公平に捉えるエンパシーの能力をも涵養するためのトレーニングを行う。</p>	
	AI・データと社会	<p>社会においてデータサイエンスやAIが普及する中で、AIやデータサイエンスに関する基礎知識を身につけることを目標とする。まず、社会で活用されているデータの形式について学んだうえで、データ・AIの活用領域や活用のための技術を学ぶ。また、データ・AIが利活用されている事例について学ぶとともに、その最新動向を知る。後半の授業ではデータの基本的な読み方を学ぶとともに、データ・AIを扱う上での留意事項やデータ・AIを守る上での留意事項を学ぶ。また、データ構造やアルゴリズム、プログラミングの基礎についても学修する。そのうえで、データ・AIに構造的な応用的な技術や活用実践を学ぶ。(オムニバス形式/全15回)</p> <p>(54 木田勇輔/1回) 人間の知的活動とAIの関係性について幅広く学び、AI・データサイエンスを学ぶ意義を考える。 (11 福安真奈/2回) 調査データ、実験データ、人の行動ログデータ、機械の稼働ログデータなどのデータ形式を学ぶ。 データ・AIの活用領域 導入データ・AIなど様々な領域での活用の広がり(生産、消費、文化活動など)を紹介する。 (3 向直人/2回) データ解析(予測、グルーピング、パターン発見、最適化など)やデータ可視化の諸手法について学ぶ。 データサイエンスの手順について学び、データ・AI利活用事例を少数ピックアップして学ぶ。 (10 矢島彩子/2回) AI等を活用した新しいビジネスモデルやAI最新技術の活用例を紹介し、近年のトレンドを知る。 (69 塩澤友樹/2回) データの種類、分布、代表値とばらつきなど、記述統計学の基礎知識を学ぶ。 標本抽出、誤差、相関と因果など、推測統計学の基本的な考え方を学ぶ。 (2 松山智恵子/2回) ELSI、個人情報保護、データ倫理、アルゴリズムバイアスなど、倫理的な注意事項について学ぶ。 情報セキュリティ、匿名加工などの諸技術を知り、事故例から注意すべき点を学ぶ。 (4 鳥居隆司/2回) データの基本的な構造(数と表現など)について学び、プログラミングの基礎(変数など)を知る。 アルゴリズムの表現方法(フローチャート)を学び、ソートやサーチなどの基本的なアルゴリズムを知る。 (6 早瀬光浩/2回) 画像データの処理、画像認識、画像分類、物体検出など画像解析の基礎を学ぶ。 教師なし学習、教師あり学習について知り、いずれか(もしくは両方)の事例を学ぶ。</p>	メディア オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	ワークキャリアデザイン	<p>本学の目指すトータルライフデザイン教育の視点を踏まえ、大学生である現時点での自身の将来に関する考えや視点と、卒業後のキャリアに向けての働くことのイメージや価値を検討する。多彩なライフイベントとキャリア移行などと向き合い、生涯にわたって、自分らしく生きていくことを可能とする素地を涵養するため、十分な自己理解とワークライフバランスをはじめキャリアを理解する多様な視点を学習することを通じて、自身のキャリアデザインを構築するための知識と視点の獲得を目指す。</p>	
	ビジネススキル入門	<p>社会で求められる「コミュニケーション力」の基礎となる「伝える力」を身に付け、論理的でわかりやすい文章を書く「ロジカルライティング」、自分の意図を明確に伝える「プレゼンテーション」の能力向上を目指す。また、情報収集力、論理的思考力、分析能力、傾聴力、話す力の向上のために「ディベート」を行う。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(47 吉田あけみ/1回) 人は他者と関わり共同して暮らしているが、時にコミュニケーション障害が発生し、仕事上のトラブルや感情の行き違いが起こる。コミュニケーションの阻害要因を確認し、より良いコミュニケーションをとることの大切さを理解する。</p> <p>(77 稲葉直子/7回) 毎回「聞く・話す・書く」のコミュニケーションワークを実施し、「判断する力・伝える力」を身に付ける。「ロジカルライティング」では、伝わりやすさ・分かりやすさを重視したライティング手法を学び、「根拠のある主張」を論理的な文章で書く力を養う。その後、学んだ手法を用いて、プレゼンテーション資料を作成し、説得的な「プレゼンテーション」を実践する。また発表後、学生が相互評価することで、自己成長を確認する。</p> <p>(120 長谷部浩一/7回) 「ディベート」を行う。論題についてリンクマップを作成し、論理的に物事を検討する視野を養う。資料を集め、読み解き、分析して、多角的に検討して「立論」を作成する。反駁シートも準備して、試合に臨む。相手の主張を傾聴し、反駁した上で、自分たちの主張を論理的に展開する。チームで準備して、試合に臨むことによって、チームワークの大切さも学ぶ。</p>	オムニバス方式
	キャリア形成実習Ⅰ	<p>企業や自治体等で、将来のキャリアに関連した就業を実際に体験する科目である。大学が定めた要件を満たす場合に単位認定する。まずは学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。日々の振り返りとして日報を作成し、企業担当者によるフィードバックを受ける。事後指導での振り返りや報告書の作成、報告会での成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択や高い職業意識の形成に繋げる。</p>	
	キャリア形成実習Ⅱ	<p>「キャリア形成実習Ⅰ」に引き続き、企業や自治体等で、将来のキャリアに関連した就業を実際に体験する科目である。大学が定めた要件を満たす場合に単位認定する。まずは学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。日々の振り返りとして日報を作成し、企業担当者によるフィードバックを受ける。事後指導での振り返りや報告書の作成、報告会での成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択やより高い職業意識の形成に繋げる。</p>	
		<p>(概要) 情報社会学の全体を概観し、情報社会学とは何かを知るための概論科目である。データサイエンス、コミュニケーションデザイン、情報・アーカイブ、メディア・スタディーズ、観光・まちづくり、持続可能な社会の各コースにおける学問的特徴を解説し、それぞれの学びの内容について理解を深める。そのうえで、情報技術を活用して、現代社会を如何に読み解き、より良い社会の創造につなげていけるのかについて考え、これから学ぶ情報学、社会学の意義を理解する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(4 鳥居隆司/1回) テーマ：情報化の歴史や社会の変化 情報通信技術の進展やインターネットの普及は、様々な価値を新たに創出し、社会を大きく変容させた。ここでは、情報化の歴史や社会の変化について概観するとともに、情報のデジタル化と通信技術の革新による社会の変化を知り、今後の望ましい情報社会の創造に関して、自ら考え行動できる人間となるための基礎とする。</p> <p>(5 山本昭和/1回) テーマ：本と図書館の社会的役割 知識・情報を伝達する手段としての本と、本を社会に流布するための制度である図書館について、歴史的視点から概観する。</p> <p>(6 早瀬光浩/1回) テーマ：データサイエンスとAIの社会における役割 データサイエンスとAIが社会でどのような役割となっているかを認識するために、活用されている領域や現場、代表的な技術などを学ぶ。 また、社会的に重要なAI倫理や公平性についてデータサイエンスの観点から概観する。</p> <p>(8 見田隆鑑/1回) テーマ：文化財の保存・活用とデジタル技術 これまで長い歴史の中で守り伝えられてきた文化財も、災害や盗難被害など様々な要因によって失われてしまう可能性がある。文化財が持つ価値をより多くの人に伝え、その活用を図るとともに、文化財が持つ情報を未来に残すために行われている様々なデジタルアーカイブの取り組みについて概観する。</p> <p>(66 宮下十有/1回) テーマ：モノづくりとつながりづくりと映像コンテンツ制作 現在、映像表現は誰もが可能な表現となった。ここでは、ものづくりと映像制作の共同の事例から、人と人、人とモノ・コトをつなぐコミュニケーションの手段、方法として、また他者と協働して問題を解決するツールとして、映像コンテンツ制作のあり方を概観する。</p>	オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
学部共通	情報社会学概論	<p>(20 向直人／1回) テーマ：シビックテックによる課題解決 市民がテクノロジーを活用して、社会課題を解決する取り組みはシビックテックと呼ばれる。これまでのシビックテックの事例に触れながら、オープンデータやオープンソースを活用した課題の解決方法を学ぶ。</p> <p>(12 楊寧／1回) テーマ：ビジュアルコミュニケーションデザイン ビジュアルコミュニケーションに関するデザインの全体を概観し、その中のグラフィックデザインの領域を対象に、これまでの情報伝達技術の革新による表現の変化について紹介する。文字、画像、および視覚記号を用いた表現とビジュアルコミュニケーションデザインの基礎概念について講義を行う。</p> <p>(21 影山穂波／1回) テーマ：地域の課題とジェンダー 情報化社会の中で実態のある地域に注目し、そこで生じる課題についてジェンダーの視点から検討する。</p> <p>(22 株本千鶴／1回) テーマ：福祉を社会的に学ぶこと 社会福祉を対象とした社会学的研究の対象と方法、意義等について、具体的な事例を用いながら説明する。</p> <p>(31 谷口功／1回) テーマ：情報社会の進展と地域社会の変質 情報技術の発展により、「まっくろくろすけ」などの妄想や迷信が共有されないような地域社会に変質してきたことを説明する。</p> <p>(37 樋口謙一郎／1回) テーマ：現代の記録と記憶 現代史における「記録と記憶」をめぐる制度と思想を概観し、持続可能な社会との関係を考察する。</p> <p>(49 脇田泰子／1回) テーマ：インターネット時代の（マス）メディアの役割 インターネット時代を迎えた現代社会における、マスも含めたメディアの意義と役割について、情報社会学の見地から身近な具体例を交えて考察する。</p> <p>(17 今村洋一／1回) テーマ：現代都市が抱える諸問題 現代の都市における諸問題と、その解決手法について具体的な事例を交えながら解説する。</p> <p>(54 木田勇輔／1回) テーマ：ソーシャルメディアの発達と現代社会 ソーシャルメディアの発達について学び、人々のライフスタイルや行動に与える影響について考える。</p> <p>(56 小林かおり／1回) テーマ：国際協力と持続可能な社会 持続可能な社会の中でも国際協力、特にSDGsに関連する内容について、データを活用して理解を深める。</p>	
	日本語ライティング基礎	正しく日本語を運用できるよう、語彙や文法を学ぶとともに、文書の種類に対応した文章表現、長文の文章構成の仕方などを総合的に学ぶ。特に、大学で作成するレポートや学術論文とは何かを知るとともに、参考文献の正しい記載方法など、文章を執筆する上での基本的なルールを学ぶ。また、コミュニケーションツールとして広く使用されているE-mailの書き方についても学ぶ。以上について、各自がトレーニングを行う機会を設け、ライティングにおける日本語運用スキルの向上を図る。	
	プレゼンテーション技法	現代社会において、コミュニケーション能力は社会人として最も重要なビジネススキルの一つであり、如何に自分の考えや思いを相手に伝えるかというプレゼンテーションの能力を社会に出る前に高めておくことが必要とされる。そこで、人に伝えるためのプレゼンテーション技法について、理論や手法の講義と技法を身につけるトレーニングをおこない、各人の特性に合わせた自己表現能力を習得・向上させる。具体的には、聞き手にとってわかりやすく、かつ説得力のある話し方、理解の助けとなる表情・ジェスチャー・態度、論理的なストーリー展開について学ぶ。さらにビジネスの現場で活用されるPowerPointによるスライド表現についても扱う。	
	女性とライフコース	人口減少、少子高齢化が進むなかで、これからの女性のライフコースを考えるために必要な基本的視点と知識を習得し、ライフコースのそれぞれの分岐点でより良い選択ができるようになることをめざす。	
	国際化とキャリア	現代社会のしくみをグローバルに理解し、エスニシティやジェンダーにフォーカスしながらキャリアデザインについて理論と実践の両面から考えていく。海外との関係における国際化だけでなく、日本の「内なる国際化」にも着目すると同時に、ライフプランやファイナンシャルプランとの関係性からもキャリアについて検討していく。理論では、日本、米国、欧州、開発途上国における社会構造とキャリアデザインの関係性や事例を検討し、実践では、ゲームを通じた学び、ゲストスピーカーとの交流を通じた学びを行う。理論と実践からキャリアデザインについて理解したあとに、学生自らのキャリアについても考えていくワークを行う。	
	キャリアデザイン	将来の自分のキャリアについて、自ら主体的に考え、行動し、自分で切り拓くマインドと能力を身につけるため、それに必要な理論、知識・情報、スキルの獲得を図る。具体的には、まず、過去及び現在の自分と向き合い、自分の性格や行動特性を認識したうえで、今後、自らの判断で人生を歩んでいくための物事のとらえ方、行動の起こし方を学修する。さらに社会に出て働くことの意義や社会における役割に対する理解を深めるとともに、自分の性格や能力、考え方を前提にしながらも、社会や組織から求められるニーズに対して、どのように自分を適合させていくのかについても取り上げる。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
キャリア形成	日本語ライティング応用	社会人として必要な基本スキルのうち、日本語の文書によるコミュニケーションスキルの向上を図ることを目的とする。日本語の文章を書くトレーニングから始め、次にビジネス文書の基本的要件を学んだうえで、具体的なビジネス文書の書き方を演習を通じて習得する。具体的には、社内向け文書、社外向け文書、実施した業務の内容を取りまとめた報告書、新たな業務の企画書、日常のEメールなど、様々なビジネス文書の形式や書き方について、実際の社会で使われる具体的な文書例をもとに学び、自分で書くことができるようトレーニングをおこなう。さらに、それらビジネス文書を効果的に仕事に活用するための文書管理の方法についても学ぶ。	
	コミュニケーション・トレーニング	現代社会において自分の能力を発揮し、且つ自分らしく生きていくためのスキルとして、①表現力(コミュニケーション・スキル)、②行動力(リーダーシップ・スキル)、③創造力(アイデア提案・スキル)、④影響力(対人関係・スキル)など人間関係の諸要素に焦点を当てて学ぶ。特に、ラボラトリー方式の体験学習を用いて一人一人が各スキルを体得するとともに、講義によりそれらの体験を概念的に整理し・理解を深め、日常的に使うことができるようにする。また、日本語の言語表現について、言葉の持つ意味や伝え方などから考察するとともに、場面に応じた伝達方法、マスメディアでの伝達手法なども学ぶ。	
	プロジェクトマネジメント	他者と協働で問題解決や目標を達成する際に必要なプロジェクトマネジメントに関する基礎的知識および社会心理学および認知心理学における代表的な理論を解説する。また身近なプロジェクトマネジメント実践を通して問題解決の手法、チームビルディング、ファシリテーション等の重要性を体験的に学び、社会活動の多様な分野においてプロジェクトを推進していく力量の形成をねらう。	
	キャリアと適応	臨床心理学、社会心理学、感情心理学、進化心理学における知見に基づいて、人間の行動に関する基本的な特性と、多様に変化する環境の中での適応メカニズムを理解する。人間行動の直接的な契機となる欲求の基本特性、その欲求をどのように実際行動として展開されるかを学んだ上で、キャリアにおける適応過程について考察する。人間にとって職業とは何か、職業選択の理論、職業を通してのアイデンティティ形成、職場における適応とストレスへの対処方略について解説する。	
基礎教育科目	メディア・リテラシー	メディアを通して得られる情報を取捨選択して活用し、自分の考えを他者に伝えたり、積極的に表現したりするための能力の育成を目的とする。プリント・メディア、映像メディアを取り上げ、利用、分析、表現を通して、メディアを積極的、能動的に活用できる能力を養う。メディアの特性や、PCでの画像処理等の技術の基礎を学ぶだけでなく、コンテンツを制作するための一連のプロセス(企画、構成、制作、評価)を重視する。	
	インターネット入門	インターネットとは、世界の企業・大学・団体などのコンピュータを接続するネットワークである。コンピュータの相互接続には、TCP/IPプロトコルという共通の通信規約が用いられ、このプロトコルを基に様々なネットワーク・サービスが実現されている。本授業においては、インターネットの初学者を対象に、1969年のARPANETに端を発するインターネットの歴史から、現在広く用いられているTCP/IPの基本までを学ぶ。日常的に用いられる電子メールやWWWなどのサービスに注目し、学生による調査や情報収集を取り入れる。	
	情報セキュリティと倫理	情報セキュリティとは、情報の気密性、完全性、可用性を確保することと定義され、インターネットやコンピュータを安心して使うための対策のことである。また、情報倫理とは、情報を取り扱う際のモラルやマナーのことであり、インターネットを利用した犯罪から身を守ることに繋がる。本授業においては、パスワードの生成方法や、コンピュータウィルスの仕組みなど、具体的なセキュリティ対策を学ぶと共に、著作権や肖像権など社会的なルールについて学ぶ。	
	デジタルメディア基礎	コンピュータでは、文字、画像・映像、音声などのメディアを、デジタルデータに変換して処理・表現している。私達の身の回りにはデジタルメディアの特性を理解し、メディアを通して発信する情報を適切に選択することが求められる。本授業においては、デジタル化の手順(標本化、量子化、符号化)を学び、画像や音声の加工のためのツール(ソフトウェア)の使い方を習得する。画像編集ソフトを利用したアニメーションなどの作品制作を取り入れ、実践的な技術も養成する。	
	情報数理	情報数学(理論)は、情報技術と通信技術の基礎となっており、数理論的な思考法は幅広い分野において応用が可能である。本授業においては、高校数学のカリキュラムに含まれる「集合と論理」「場合の数と確率」「整数の性質」「数列」などの基本を振り返りながら、発展的に「命題論理」「順序関係」「グラフ理論」などを学ぶ。これらの学習を通じて、数理論的に計算や証明に取り組むための能力を養う。数学を苦手とする学生のために、定理・証明の表現の仕方を工夫し、例題を多様して解説する。	
	情報処理概論	コンピュータのソフトウェア・ハードウェアに共通する基本概念を習得する。コンピュータが扱うデータは2進数で表現されていること、また、2進数で表現されたプログラムがCPUで処理されることを学び、コンピュータの全体的な仕組みを理解することを目的とする。「数の表現」「論理回路・論理演算」などの基本概念と共に、「CPU」「メモリ」「補助記憶」などの構成要素について学ぶ。さらに、10進数と2進数の相互変換、論理回路・順序回路の作図など、実習的な要素を取り入れる。	
	情報と法	インターネットやスマートフォンは、安全に正しく使うことができれば有用なツールであるが、事件・犯罪の温床となる事も少なくない。また、SNSなどのサービスが誹謗中傷などのいじめに繋がるケースもある。本授業においては、著作権法、個人情報保護を中心に、日常において遭遇する可能性のあるインターネットをめぐる法律問題について取り上げる。SNSや動画配信などの具体的な事例を取り上げることで、学生自身の思考実験を促すことを狙う。	
	情報リテラシー		
	情報リテラシー		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
外国語	英語リーディング・ライティングA	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではEメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A～D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	英語リーディング・ライティングB	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではリーディング・ライティングAに引き続き、Eメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A～D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	英語リーディング・ライティングC	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではリーディング・ライティングA、Bに引き続き、Eメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A～D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	英語リーディング・ライティングD	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではリーディング・ライティングA、B、Cに引き続き、Eメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A～D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	ホームステイ・イングリッシュ	英語圏のホームステイ先で必要になる日常会話の練習から生活様式・価値観・現地の一般常識等についてのディスカッションまで、様々なアクティビティを通して有意義なホームステイが体験できるための基本知識やコミュニケーションスキルを身に付ける。各回のテーマに関連するペア練習、グループワーク、プレゼンテーション、シチュエーション別のロールプレイングを中心にして授業を進め、最終課題として、自分のホームステイの計画を作り、クラスメートの前で発表をおこなう。	
	日本事情英語	ビジネスや日常生活においても日本人は例えば日本の歴史、地理、社会構造、大衆文化など、日本に関する様々なことを外国人から説明するよう求められることが頻繁にある。この授業では、講義、ペア練習、ロールプレイング、プレゼンテーション、グループワーク等を通し自信を持って日本事情及び生活様式をスムーズにかつ明確に英語で紹介でき、さらに世界の人々と英語で詳細にわたりディスカッションをおこなうために必要な語学スキルと、そのバックグラウンドとなる知識を習得する。	
	資格試験対策英語	本科目では英語の資格試験には必須となる4技能（読む、書く、話す、聞く）の向上を目的とした演習を行い、まずは英文法を系統的に復習しながら同時に幅広い語彙力を身につけていく。その後TOEIC、TOEFL、IELTSといった主だった英語の資格試験の特徴を学び、教員による詳しい解説でそれぞれの試験に登場する質問形態やいわゆる“ひっかけ”問題などにも慣れていく。さらに学生の理解を深め、自信をつけるため、過去問題を解いたり、模擬試験を実施したりしていく。	
	Travel English	個人で海外旅行をしたり観光業界で働いたりする場合を想定し、言葉や文化の違いで困ることなく英語での日常会話、観光名所の紹介・案内、文化交流等がスムーズに出来るようになることが本科目の主な目標である。純然たる語学の授業ではなく、海外の生活様式・価値観・一般常識まで幅広く異文化理解を深めることも目指す。必要な基本知識を提供するために、講義形式で行う部分もあるが学生が中心となる「アクティブ・ラーニング」のアクティビティ（ペア練習、グループワーク、ロールプレイング等）も数多く取り入れる。	
	スキルアップ英語A	就職活動や卒業後を視野に、社会人として英語でのコミュニケーションができるようになるのが本科目の目的である。「英語A～D」および「英語リーディング・ライティングA～D」で総合的に向上させた英語の4技能をあらゆる場面で、よりスムーズに活かすために豊富なアクティビティ（ペア練習、グループワーク、ロールプレイング、プレゼンテーション、討論等）を取り入れ、戸惑うことなく外国人と交流するための異文化理解を深める情報も提供する。	
スキルアップ英語B	「スキルアップ英語A」の内容に引き続き、就職活動や卒業後を視野に、社会人として英語でのコミュニケーションができるようになるのが本科目の目的である。「英語A～D」および「英語リーディング・ライティングA～D」で総合的に向上させた英語の4技能をあらゆる場面で、よりスムーズに活かすために豊富なアクティビティ（ペア練習、グループワーク、ロールプレイング、プレゼンテーション、討論等）を取り入れ、戸惑うことなく外国人と交流するための異文化理解を深める情報も提供する。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	English for Your Working Life	国際ビジネスにおける効果的なコミュニケーションに必要な英語を学ぶ。シチュエーション別のリスニング・スピーキングの練習を通してビジネスにおける英語のキー・ボキャブラリーや社交上の言語表現に習熟し、リーディング・ライティングの練習によりビジネス文書の理解と作成能力を身に付ける。さらに英語の4技能を様々なビジネスシーンで、より実用的でスムーズな英語のアウトプット運用が可能となるよう豊富なアクティビティ(ペア・グループワーク、ロールプレイング、プレゼンテーション等)を毎回取り入れる。	
	英語総合演習 (PBL)	この授業では、就職活動や卒業後を視野に、それまでに習得した英語力を総合的に活かし、グループワークの形で多種のプロジェクトの実施に取り組む。最初のステップであるプロジェクト内容の決定から実施、成果発表、実施後の反省会まで、全てを英語のみで行う。特徴として、語学の科目と違い、英語を学びの対象とするのではなく、英語を母語と同様なコミュニケーションの手段として利用しながら様々なソーシャルスキルズ(自己表現、協調性、臨機応変、適応性、など)を磨くことが目標である。プロジェクト例として、国内の観光地のPRビデオ作成、大規模アンケート調査の実施、オンラインショップの開店、などを想定している。	
	演習 基礎演習	本演習は、大学での専門的な学習を行うためのトレーニングを中心とする。専門的な文書作成、情報機器を利用した情報検索やプレゼンテーションの経験を通して、大学での専門的な学習に必要な技術を身につけることを到達目標とする。具体的には、論文の要約、説明文や批評文の作成、図書館およびインターネットを通しての情報検索、プレゼンテーションの指導を行う。	
データサイエンス	データ分析入門	近年は様々な形式や種類のデータが膨大に蓄積されるようになり、蓄積されたデータを客観的に分析し、データの傾向を明らかにするためのスキルがもたらされている。本授業においては、データ分析の初学者を対象とし、数値データやカテゴリデータなどのデータの特徴を知ることから始め、平均や標準偏差などの記述統計とt検定などの統計的検定手法の基本を理解することを目的とする。さらには、学生間でアンケート調査を実施し、得られたデータから図やグラフを作成することで応用力を養う。	
	情報基礎数学	自然現象や社会現象を可視化するための思考手段である数理的な手法を、データサイエンスの観点から学び直し、データの収集、処理、解析、表現のための基礎知識と基本概念を身につける。データサイエンスの知識基盤である数理学の中核概念を構成する、微分法、積分法、線形代数に関する知識と技能を修得することを到達目標とする。高校数学における微分法、積分法、線形代数法を、データサイエンスの観点から、これらの手法がもつ特徴や意味を理解し、計算法を修得する。修得過程を通して、数理学がデータサイエンスにとって、なぜ重要なかに気づく。	
	DX	DX(デジタル・トランスフォーメーション)は、高度なデジタル技術を、人々の生活に導入して、より良いものへと変革することを意味している。ICTの発達をもたらした第4次産業革命は、経済や雇用などにも大きく影響を与えている。本授業においては、人工知能(AI)やビッグデータの発展により、これまでに社会や企業で起こったイノベーションを学ぶと共に、学生自身が技術革新による社会変化の展望を描くための力を養う。	
	プログラミング I	コンピュータプログラムを設計・構築するためのプログラミングを実習形式で習得する。本講義では、プログラミングの初級者を対象とし、視覚的なオブジェクトやブロックの組み合わせで記述可能な「ビジュアルプログラミング言語」を採用する。オリジナルのゲームの作成を目標とし、数値や文字列などの変数、条件分岐や繰り返しによる制御、キャラクターのアニメーションなどを学ぶ。また、デバッグやテストによるプログラムの検証方法を習得し、より高度なプログラミングへの準備を整える。	
	情報処理論	コンピュータのデータ処理はソフトウェアにより実装される。ソフトウェアの曖昧さや誤りを防ぐためには、ソフトウェアの特性を正しく理解することが必要となる。本授業においては、ソフトウェアの体系・種類(システムソフトウェア、応用ソフトウェア)を解説し、コンピュータの手順書であるプログラムの構成や文法について学ぶ。さらに、プログラムの実装に必要なフローチャートや、ソートや探索などの基本的なアルゴリズムを習得する。	
	情報産業	インターネットを中心として高度化した情報通信技術、また、それを利用したサービスによる経済活動の全体を俯瞰することを目的とする。特にGAF(A Google, Apple, Facebook, Amazon)などのテック・ジャイアンツを取り上げ、そのビジネスモデルに注目する。本授業においては、検索やSNSなど情報産業における中心的なサービスの仕組みを解説し、人工知能(AI)やビッグデータが生み出す新しいサービスについて考える。	
	人工知能入門	人工知能は、問題解決などの知的行動を人間に代わってコンピュータに行わせる技術の総称である。2000年代半ばから始まった第3次人工知能ブームにおいては、機械学習が広く注目され、様々な産業に導入されることで、巨大なマーケットに繋がっている。本授業においては、人工知能の初学者を対象とし、基本的な人工知能の理論と手法を学習することを目的とする。水差し問題やハノイの塔などを題材としながら、幅優先探索などの探索アルゴリズムや、機械学習の一つである強化学習のアルゴリズムについて学ぶ。	
	プログラミング II	コンピュータプログラムを設計・構築するためのプログラミングを実習形式で習得する。本講義では、プログラミングの中級者を対象とし、ソフトウェア開発において広く使用される「オブジェクト指向のプログラミング言語」を採用する。汎用的なソフトウェアの開発を目標とし、クラスとメソッド、継承とインターフェイス、GUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)などを学ぶ。また、発展的にスマートフォン向けのアプリケーション開発のスキルも習得する。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	情報通信論	近年になりスマートフォンなどモバイル端末をインターネットに手軽に接続が可能となった。また、2020年代には高速大容量の通信が可能な第5世代移動通信システム(5G)が普及し、新たなイノベーションや経済成長が期待されている。本授業においては、情報伝送における誤りや訂正の原理となる「ハミング距離」、「誤り検出・訂正能力」などの通信路の符号化理論を学ぶ。また、情報通信技術と企業や組織との関わりについての情報収集・調査を取り入れる。	
	データベース	データベースはコンピュータ・システムの基盤技術であり、様々なサービスの運用において必要不可欠である。汎用性が高い関係データベースに加え、ビッグデータに適応したNoSQLなど、様々な種類のデータベースが存在する。本授業においては、関係データモデルの構造記述・意味記述、関係代数などの理論を学習し、SQLによるデータベースの検索・更新などのクエリを実践的に学ぶ。さらには、NoSQLの特徴を理解することで、対象に合わせたデータベースを選択する力を養う。	
	情報マネジメント	企業、医療、行政、教育・サービス等の業種業態を超えて共通するマネジメントと情報システムの基礎として、企業、医療、行政等の事例から情報マネジメントに関する基礎知識と基本概念を学び、人と組織の持続的な発展を実現するために必要な情報共有と合意形成の役割を理解し、人間にとってマネジメントとは何か、情報システムとは何か、またその特徴や特色、課題を考察する。	
	UI/UX	ユーザが製品やサービスを通じて得られる体験がUX(ユーザエクスペリエンス)であり、ユーザが体験の中で触れるデザイン、レイアウト、フォントなどの操作性・機能性がUI(ユーザインタフェース)である。効果的なUI/UXを構築するためには、観察やインタビューを通じたユーザの分析が必要である。本授業においては、行動経済学や認知心理学の視点から、ユーザモデリングやフィールドワークを通じて、UI/UXのデザインについて学ぶ。	
	データサイエンス入門	データサイエンスは、データの中から、本質を見つけ出して、様々な問題を解決するアプローチのことである。データを分析するには、数学や統計の知識やスキルに加え、データ理解、データ加工・処理、モデリングなど人間的な視点からの分析力も必要となる。本授業においては、データサイエンスの初学者を対象とし、データ分析のためのツールを活用しながら、データの加工・可視化に取り組む。また、回帰分析など基本的な推測手法を学び、データの数値予測のスキルを養う。	
	オープンデータ入門	オープンデータとは、機械判読に適したデータ形式で、二次利用が可能なルールで公開されたデータのことである。平成28年に官民データ活用推進基本法が制定され、国及び地方公共団体はオープンデータの公開に取り組むことが義務付けられており、オープンデータの有効活用が経済全体の発展に寄与すると考えられている。本授業においては、オープンデータの意義を学ぶと共に、カタログサイトなどで公開されているオープンデータを利用して、基本的なデータの分析手法を習得する。	
	表現基礎	情報デザインに携わる者にとって最も基礎的な事柄は「自分の目で観察する」ことであり、デザインのアイデアを生み出す際には欠かすことはできない。また、視覚化した「もの」にどのようなイメージや意味を反映させたいかと考えたとき、基本的な「造形力」もまた必須の能力である。本授業ではデッサンと造形を通して、メッセージを形に落とし込む力を獲得するため、かつ世の中に価値を届けるデザインを生み出すために、「観察力」と「造形力」の醸成をねらいとする。	講義10時間 演習20時間
	情報デザイン論	この授業では、情報デザインを行っていくための入り口であり、情報デザインとは何か、社会における情報デザインの役割、情報デザインの事例等を総合的に概観し、情報デザインの視点と表現を学ぶ。情報デザインの対象の中から身近なものである図解、地図、ピクトグラムなどを取り上げ、事例分析によって、デザイナーがどのように問題を発見し、それをどのような方法で解決するのか、そのプロセスを追うことで、デザイナーとしての基本スタンスを身につける。	
	グラフィックデザイン入門	この授業は、パソコンを用いたグラフィックデザイン及び作画の基本操作について学び、図像や文字等の素材の作成から画面構成までのグラフィックデザインの基礎を習得する。課題制作を通して、独自性のあるビジュアルの追求および情報伝達という視点も身につけることを目指す。	講義10時間 演習20時間
	メディアデザイン論	メディア表現の領域は、書物をはじめとする印刷メディア、「もの」を作る工業製品のデザイン、モニターやスクリーンに映し出される映像メディア、コンピュータによって生成される情報を扱うデジタルメディア、「こと」を考える「コミュニケーションデザイン」や「社会デザイン」まで多岐にわたる。そうした多様な表現領域において、メディアとデザインがどう関わってきたかを歴史的に捉えつつ、メディアデザインの基本的な技術や考え方を説明する。つねに変化している多様なメディア環境に適応できる表現とコミュニケーションに関するデザイン実践の基礎力を身につけることを狙いとする。	
	映像・音響情報論	情報発信する上で、映像や音声でどのような表現が可能になるかを理解する。表現する際の基本的な撮影技術、編集技術に対する知識を身につける。目的を持った映像作品を制作し、撮影、編集作業を行う。作品を作る上で様々な表現方法を知り、自らの表現の幅を広げる。また、作品を制作するプロセスを介して、デジタルデータの特性やメディアの伝える力などを体感し、理解を促す。	
	認知心理学	コミュニケーションをデザインするためには、ヒトの認知過程の基礎的理解が不可欠である。例えば視覚デザインを構成する際にはヒトの視覚情報処理の特徴が、コミュニケーションにおいては対人認知をめぐる特徴を理解する必要がある。認知心理学のテーマの中から、知覚のしくみ、パターン認識、思考、記憶、社会的認知といった代表的な領域を概説する。さらに、審美的判断に関わる美的評価の過程をとりあげ、情報処理モデルの視点から論じる。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
コミュニケーションデザイン	学習環境デザイン論	学習環境とは、人が学ぶ際の活動やその学習を行う空間、学習する仲間やコミュニティなどのことを指し、よりよい学びや成長を促すためには意図的にデザイン（設計）することが求められる。生涯にわたって学ぶ時代である現代において、長期にわたり自身の学びを促したり人の学びを支援する機会が多い。本授業では、実際に映像コンテンツ、インタラクティブ教材、ワークショップの企画・開発・実践を通して、学習を支援する学習環境のデザイン理論の理解と習得を目指す。	
	web制作	HTMLとスタイルシート（CSS）を用いたWebページ制作を通して、インターネットによる情報発信の基礎となる技術を習得する。また、画像の作成、動画の編集などコンピュータを活用し文字、画像、音声、映像などの各種メディアの特性の理解を深めるとともに、インターネットで扱われる情報の収集、加工、伝達、発信などの活用ができるようになるための基礎技術を身につける。	講義10時間 演習20時間
	画像編集技法	ビジネス、教育、その他の分野で幅広く利用されている画像編集ソフトを用いて画像の編集技法を習得する。内容は、画像編集ソフトの基礎、画像の修正（画像の取り込み、範囲選択、回転、自動補正、カラーバランス、画像のキズの消去等）、画像の加工（ぼかし、切り抜き、ソフトフォーカス、画像の合成等）、テキストのデザイン（グラデーション、エンボス等）、Web用の画像制作等である。また、総合的実践力を身に付けるためにコンテンツの制作を行う。	講義10時間 演習20時間
	映像撮影技法	マスメディアによる映像作品にとどまらず、個人による動画制作・動画配信が可能となった今日の状況において、既存のビデオカメラやスマートフォンの動画撮影機能など、映像の撮影が可能にする機器が広く普及し、映像による表現活動を行う上で適切な撮影技法を身につけることは必須である。この授業では、撮影する機材としてのカメラの仕組みや操作方法を理解し、撮影された素材を検討するプロセスを通して撮影の基本テクニックを身に付ける。また、実際に作品を制作することを通して、制作のためのプロセスおよびワークフローに関して学ぶ。これらを活用することで、様々な機材に柔軟に対応して撮影することができる技術を身につける。	講義10時間 演習20時間
	サウンドデザイン	音や音楽は、単独でも映像やWebなどさまざまな分野においても用いられている重要な要素である。本授業では、リズムやコード、和音、作曲技法といった音と音楽の基礎的な知識の習得および音楽制作と音声の処理などのデジタルサウンドについての基本的な技術など、知識と技術の習得を目指す。解説と制作を交互に行いながら音と音楽への基礎的理解を深め、さらにデジタルテクノロジーの特徴を活かした音や音楽の応用方法についても学修する。	講義10時間 演習20時間
	遊びと学びのデザイン	「遊び」や「学び」はいずれも体験を伴うものである。それぞれの体験が豊かで多様な学びをもたらす可能性を持つ。本授業では、遊びと学びの特徴をそれぞれの理論や事例から理解し、遊びながら学ぶことができる体験のデザインを設計（デザイン）すること、またその体験を提供するための運用について理解を促す。具体的には地域連携のワークショップイベント企画に参画し、受講者共同による運営やワークショップやゲームの開発・提供を通して、デジタル社会における遊びと学びのデザインの理解と習得を目指す。 (オムニバス方式／全15回) (3 亀井美穂子／8回) ※8回の内、1回は合同 遊びと学びの概念や背景理論、ワークショップの開発プロセス、運用やファシリテーション、形成的評価を、実践を通して理解し、習得する。 (66 宮下十有／8回) ※8回の内、1回は合同 遊びながら学ぶ環境を構築する上で必要な視覚空間・聴覚空間の構築について学び、実施にデザインできるようになる。また、ワークショップの映像記録を残す撮影方法、編集方法、共有方法を学び習得する。	オムニバス方式
専門教育科目	メディア・コンテンツ分析	現在の多様なメディアを概観し、過去から今に続くメディア・コンテンツの変遷とその現状について理解する。本授業では、映像論をはじめとする理論の基本を理解し、計量言語分析、言説分析の分析方法を実践の中で学ぶ。様々なメディア・コンテンツを対象とし、実際に分析することを通して、メディアの技巧と意味について考察する力を身につける。メディア・コンテンツ論と合わせて受講することで理解が深まる。	
	図書館概論	図書館の歴史と現状、館種による図書館サービスの違い、司書の役割と資格、類縁機関との関係について基礎的理解を身につける。そのうえで、デジタルアーカイブ基盤の形成など電子図書館行政、読書推進政策、学術情報流通政策など、今日的な図書館に係る政策や法整備を手がかりに、図書館制度について学修する。さらに出版界や著作権などの動向を手がかりに図書館の公共性について理解を深める。	
	博物館概論	博物館の定義、博物館の役割や機能、博物館を取り巻く法令といった基礎的な事項について解説し、博物館が実際に行っている多様な活動を紹介する。このことを通じて、博物館の位置づけと役割、その歴史について知識を獲得するとともに、博物館における整理・保存・調査・研究、展示・教育など、博物館の主な目的と機能について理解を深め、「博物館とは何か」を自分なりに説明できるようになることを目指す。	
		デジタルアーカイブの概念や歴史、今日的意義について理解を深めるとともに、デジタルアーカイブ化の対象となる文化的価値の評価、デジタル保存・管理のための技術、法と倫理などデジタルアーキビストに求められる基本的な理論について国内外の事例を通じて修得する。また、デジタルアーカイブ構築の目的について、MLAでの具体的な事例や、伝統芸能や地域文化などの分野における具体的な事例から学び、それらを活用する能力を身につける。飯塚は主に芸能関係資料のデジタルアーカイブの方法について、見田は主にMLAにおけるデジタルアーカイブを中心に、デジタルアーカイブに関する基礎知識の獲得とデジタルアーカイブの制作方法について学ぶ。	オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
情報・アーカイブ	デジタルアーカイブ論	(8 見田隆鑑/7回) デジタルアーカイブとは何か、アナログデータとデジタルデータの特徴を知る、様々な記録方法を知る、記録したデータの管理と編集、デジタルアーカイブを通じたプレゼンテーション、博物館におけるデジタルアーカイブ、図書館・公文書館におけるデジタルアーカイブ (13 飯塚恵理人/8回) ラジオドラマのアーカイブの方法、ラジオドラマ録音の再現、日本舞踊資料のアーカイブの方法、日本舞踊の実演とアーカイブ、謡曲・箏曲・長唄・端唄・小唄など日本音楽のジャンルと録音するときのジャンルによる注意点、謡曲の実演と録音、箏曲と三曲の実演と録画、古典芸能資料のデジタルアーカイブの方法	
	情報社会と情報技術	インターネット、コンピュータ、携帯電話などの情報技術の発達には、社会や人々の生活に大きな影響を与えた。コミュニケーションの形態は多様化し、メール、ブログ、SNSなど、特徴に合わせた適切な利用が求められる。情報技術の発展や情報社会の進展の歴史を踏まえ、将来の情報技術が情報社会へ与える影響について考える。また、情報技術の発展に伴い、情報に関する法律・制度が整備され、情報セキュリティは一層重視されるようになった。不正アクセス禁止法、デジタルコピー等に対応した著作権法、電子消費者契約法や特定商取引法などの法律を学び、日々の生活における効果的なセキュリティ対策について考える。	
	メディア・コンテンツ論	現在の多様なメディアを概観し、過去から今に続くメディア・コンテンツの変遷とその現状について理解する。本授業では、映像論をはじめとする理論の基本を理解し、授業内での表現活動を伴うワークショップを行い、人とメディアとの関係性や人とメディアコンテンツとの関係性を体験の中で学ぶ。この講義での学びを通して、様々なメディア・コンテンツを自らの視点で理解し・考察できる力を身につける。また体験的な学びから、メディア・コンテンツを積極的に活用できる力を身につけることができる。メディア・コンテンツ分析と合わせて受講することで理解が深まる。	
	生涯学習概論	生涯学習の基本概念と住民の学習課題を、歴史的視点、国際比較の視点、地域社会の視点から考える。生涯学習・社会教育の基本概念と住民の学習課題について、歴史的視点、国際比較の視点、地域の視点から考え、理解し、説明できるようになることを目指す。また、グループワークの実践を通して、学びあう学習の運営技能を身につける。	
	生涯学習各論	社会教育と生涯学習の概念、地域での社会教育のさまざまな実践(子ども、青年、成人、高齢者、外国人などの社会教育)、社会教育・生涯学習の法制度、NPOなど市民の自発的な学習活動、社会教育の施設、職員、行政、諸外国における生涯学習や国際成人教育の動向など、社会教育・生涯学習にかかわる基本的なことからについて講義を行う。社会教育、特に地域社会教育と生涯学習、生涯学習の国際的動向についての全体的な理解をし、問題意識を深め、自ら課題探求をすることができる力を養うことを目標とする。	
	図書・図書館史特論	書物(記録媒体)の歴史と、書物を収集する場所としての図書館の歴史について説明する。特に近代以降の公共図書館史に重点を置いて解説する。	
	出版メディア論	インターネットの普及により、新聞も含めた活字メディア全般が地盤沈下を余儀なくされるようなメディア状況下で、それでも引き継がれる出版の世界の魅力とその将来像を、文字と人の歴史的な関係性を軸に読み解いていく。授業の前半では「印刷・出版、情報から活字メディアへ」「活字メディアの誕生から出版・ジャーナリズムへ」「東洋・日本における出版文化の歩み」「近代日本の出版産業化」など、主に出版メディアの歴史について解説する。授業の後半では、「出版社、取次、書店」「雑誌文化」「古書」「電子書籍」など現代の出版文化について紹介し、その行く末を考察する。	
	情報検索技法	本講義の目的は、官庁統計や調査報告書や論文、データベースなどから資料を入手できる力量を形成するとともに、そこに記載されている記述統計データ、表、グラフについて、分析や実際の計算、作表、作図、まとめを通して理解することである。調査報告書の入手にあたっては、情報検索システムの発展経緯をふまえ、現在、とりわけ重要となったオンライン情報資源を題材として、その特性および検索手法について、実践的な理解を促す。	
	博物館資料論	本科目では、博物館の命とも言われる博物館資料について、博物館の資料の種類、収集過程、その整理保管について知識を獲得し、博物館の調査研究活動についての理解を深める。また、調査研究、展示を通じた研究成果の還元の中で資料を取り扱う上で、資料に対する正しい知識に基づく責任を持った行動ができる人材になることを目指す。	
	博物館経営論	博物館、美術館、科学館に親しみ、時代が求める新しい視点に立った博物館について考える。日本の博物館、世界の博物館の現状をビジュアル資料をもとに解説し、未来に向かっての博物館運営についてのあるべき姿、集客力のみならず「withコロナウイルス」も念頭に置いた博物館活動について提案する。また、独立行政法人化や指定管理者制度など博物館の運営形態の現状を考察するとともに、急速に進歩するマスメディアを中心に解説し、博物館での活用法についても解説する。 (119 野田学/5回) 博物館の種類(歴史系・自然史系・理工系・美術系)とその活動(収集・保存・展示・普及啓発事業・調査研究)、魅力的なミュージアム(プラネタリウム)をつくる(建物と基本構想・基本計画・実施設計・建築・製作)、科学館・博物館と学校教育、博物館・学芸員の評価を考える(入館者数と「ミュージアム体験」) (94 小林修二/5回) 博物館の現在(目的と使命、組織と職員、経営主体、指定管理者制度)、特別展の考え方、科学館・博物館における常設展示と大型展示の特徴、博物館における市民参加(サポーター・ボランティア等人材育成とその活用例)、連携する博物館(大学、行政、企業、NPOなどとの連携について)	オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		(133 持田大作/5回) ミュージアム(プラネタリウム)の歴史と考え方、展示手法の変遷(静態展示、動態展示、ハンズオン)、コロナ対策など時代に合わせた博物館の経営戦略、集客力を高める方策とその事例-博物館のIT化(デジタルミュージアム・ITを活用した効果的な広報展開)-、博物館をデザインしてみよう-学生によるユニークな博物館運営の提案-	
	物質文化論	グローバル化が進む現代社会に暮らすわれわれにとって、いかに多様な価値観・文化を捉え、理解し、共生へしていくかが求められている。本科目では、文化人類学・民俗学を手がかりに、モノと人との関係をどのように考えていくのかについて議論する。ヒトの進化と道具、贈与と交換、消費、モノづくり、美術・芸術などの具体的な事例を概観しつつ、モノをさまざまな方向からとらえることを通じて、人の考え方、価値観、文化のあり方を理解する。人がモノをつくること、使うこと、人がモノについて語ることが社会・文化をつくることの意義を考える。そして、われわれが生きる社会・文化が、モノと人とでつくられていることを再認識し、その理解を深める。	
	美術史概論	日本美術の流れについて飛鳥時代～江戸時代の美術工芸品から代表的な作例を取り上げながら編年的に解説する。作品に残される様々な情報を手がかりに、各時代の社会的・文化的背景についても理解を深める。また、様々な作品への理解を通して、人文科学系の博物館で扱われる美術資料についての基礎的な知識を獲得することも目指す。	
	文化遺産論	文化遺産、特に文化財や世界遺産といった代表的な制度や条約(戦後に成立した現行の文化財制度や、国際的な遺産の保護条約である世界遺産条約)がどのようにして成立し、現在どのように運用されているのかについて理解を深め、個別の事例を紹介しながら文化遺産の現状と様々な課題について考える。講義を通じて、文化遺産とは何であるか、またそれらを「遺す」こと、継承することはどのような意義や役割があるのかについて理解を深める。	
演習	情報処理演習A (クリエイション)	デジタルコンテンツの制作技術を学び、デジタルコンテンツによる自己表現と社会利用の可能性について学ぶ。本授業は、クリエイション(ものづくり)をテーマに、少人数グループのオムニバス形式で実施される。学生は、マイコンボード・ロボットの電子工作や、映像などの情報メディアを利用したものづくりを通じて、自由な発想力や想像力を鍛えると共に、自分のイメージや考えを伝える力を養う。 (3 亀井美穂子/12回) コンピュータで作成したデジタルデータをデジタル工作機器を用いて出力するための基本的な仕組みを学び、実際に作品制作を通してアイデアを形にするプロセスを理解する。 (4 鳥居隆司/12回) IoT等の知覚として現実世界の情報をとらえるセンサやセンシング回路の基礎的な仕組みを学び、センサからの情報に基づく情報処理とアクチュエータ等の動作について理解する。 (66 宮下十有/12回) 企画・撮影・編集等の映像コンテンツ制作を通して、クリエイションに関する情報共有、情報伝達のツールとして映像表現の技術を身につけ、自分のイメージや考えを伝える力を養う。 (3 向直人/12回) プログラミング可能なマイコンボードやロボットを利用した演習を通じて、ソフトウェアとハードウェアの関係性を学び、それらを活用した作品制作に取り組む。	オムニバス形式 (前後:30回の内、24回(12回(3回*4人)、3回(全員))4)7 7/5
	情報処理演習B (リサーチ)	データ収集に関する基本的事項を学ぶことを主たる目的とし、個人、集団、社会を対象として、それらの意識、態度、行動の測定手法について学ぶ。質問紙法、観察法、実験法、面接法等のデータ収集法の特徴を、実習課題を通して修得していく。具体例を交えながら、各方法の手続き、分析法に関する基礎内容を理解した上で、実際のデータ収集と基礎的レベルの分析を試みる。調査計画の立案、調査の実施、データ整理・分析、レポート作成を通して、科学研究方法を身につけていく。あわせて、計画的に作業を進めていくことのトレーニングも経験する。 (1 羽成隆司/15回) (実験法) 精神物理学的方法をはじめ、行動科学における実験法の基礎理論を学び、実験の具体的な進め方や注意点を理解する。 (6 早瀬浩光/15回) (質問紙法) 質問紙調査の手順(質問項目の設定、質問紙の構成等)を学び、質問紙調査実施の具体的な進め方や注意点を理解する。 (10 矢島彩子/15回) (観察・面接法) 行動観察および面接(インタビュー)の手順、質的データの整理方法を学び、行動観察と面接の具体的な進め方や注意点を理解する。	オムニバス形式(前後:全30回(5回*3人*2)3)7/5
	情報ネットワーク論	インターネットにおける情報収集は日常的に行われるようになり、情報通信ネットワークは必要不可欠な存在になった。本授業においては、企業や組織において、インターネットを介して情報が安全かつ確実に送受信されるための情報ネットワークの仕組みや構造について学ぶ。また、携帯電話に代表される無線通信の技術について取り上げ、通信内容を傍受される危険性や、それを回避するための認証技術について学ぶ。光回線やWiFiなどのサービスに注目し、学生による調査や情報収集を取り入れる。	
	意思決定の科学	実社会における問題解決や意思決定を支援するためのオペレーションズ・リサーチの理論や手法を学ぶ。現実の問題を数理モデルに置き換えることで、合理的な解(意思決定)を発見することが可能となる。本授業においては、最適生産計画などの線形計画問題を例に挙げて、シンプレックス法などの代表的なアルゴリズムを学習する。また、ソルバーが実装されているソフトウェアを利用して、最短経路問題など多様な最適化問題を解くための演習を行う。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
データサイエンス	情報システム論	情報システムとは、コンピュータやネットワークを使用した情報処理のためのシステムのことであり、情報システムの開発には、ウォーター・フォール・モデルやアジャイル開発と呼ばれる手法があり、顧客ニーズや開発チームにより適切な手法を選択する必要がある。本授業では、我々の生活に関連している、POSシステムや金融システムを取り上げ、安定的な運用のために用いられる技術について解説する。また、開発プロセスを模擬的に体験し、システム開発の一連の流れを学ぶ。	
	インターネット応用	インターネットとは、世界の企業・大学・団体などのコンピュータを接続するネットワークである。コンピュータの相互接続には、TCP/IPプロトコルという共通の通信規約が用いられ、このプロトコルを基に様々なネットワーク・サービスが実現されている。本授業においては、インターネットの基本を学習済みの学生を対象に、TCP/IPプロトコルの詳細とその応用について学ぶ。特にルーティング・プロトコルに注目し、IPアドレスの設定や、経路制御の方法について取り上げる。	
	人工知能応用	人工知能は、問題解決などの知的行動を人間に代わってコンピュータに行わせる技術の総称である。2000年代半ばから始まった第3次人工知能ブームにおいては、機械学習が広く注目され、様々な産業に導入されることで、巨大なマーケットに繋がっている。本授業においては、人工知能の基本を学習済みの学生を対象とし、機械学習や深層学習（ディープラーニング）などの理論と手法を学習することを目的とする。将来のデータを予測する回帰問題、データの所属するカテゴリを発見する分類問題などを中心とし、機械学習向けのプログラミング言語を利用しながら学習する。	
	ビッグデータ演習	ビッグデータとは、従来のソフトウェアでは扱うことが困難な巨大で複雑なデータのことであり、ビッグデータの処理には、NoSQLと呼ばれるデータベースが用いられ、キー・バリュー・ストア型やドキュメント・ストア型などの種類が存在する。本授業においては、データベースの基本を学習済みの学生を対象とし、ビッグデータの活用事例を学びながら、実際のビッグデータを利用した分析や、NoSQLを利用したアプリケーションの実装を行う。	
	プログラミング応用	コンピュータプログラムを設計・構築するためのプログラミングを実習形式で習得する。本講義では、プログラミングの上級者を対象とし、データベースや人工知能（AI）を組み込んだアプリケーションの開発を目標とする。顧客や商品などのデータベースを想定したウェブ向けのアプリケーションや、AI技術の画像認識や物体検出を応用したPC向けのアプリケーションなどの実装を目指す。また、ICT企業における開発の現場について学び、プログラマーとして即戦力になるためのスキルを養成する。	
	シミュレーション	シミュレーションとは、数値計算的な手法や離散化的手法などによって様々な現象をモデル化することである。シミュレーションの例には、モンテカルロ法やルールベースに基づく手法などがある。本授業においては、現象のモデル化や数値計算の手法を解説し、プログラミングによって様々な種類のシミュレーションを実行する。また、身近で入手したデータを基にシミュレーションを行うことで、シミュレーションに対する興味や理解を高める工夫を取り入れる。	
	ビジネスと情報	ICT（情報通信技術）は企業の戦略や活動に大きく影響している。本授業においては、日本企業を対象に情報化に伴う仕事や人間関係の変化に注目する。特徴的な職務のあり方や、求められるリーダーシップなどに言及し、日本的な仕事の進め方の内実を明らかにする。また、職場における情報化の現状を把握し、情報化が旧来の仕事をどう変容させているかについて考える。企業の実務現場を紹介することで、職場で起こる事例の分析に繋げる。	
	行政と情報	2021年にデジタル庁が設置され、国や地方自治体のIT化やDXの推進が注目されている。また、市民がテクノロジーを活用して行政サービスなどの地域の課題を解決する「シビックテック」という取り組みが広がりを見せている。本授業においては、エストニアなどデジタル政府の先進国の状況を学び、日本の行政におけるデジタル化について考える。また、日本のシビックテックの取り組みについて調査し、市民と行政が一体となって課題解決を効果的に行うための仕組みについて考える。	
	福祉と情報	福祉分野の生産性向上を目的として、医療や介護の現場でICTの導入が進められている。タブレットを利用した情報共有や介護現場における見守りシステムなどは既に導入されており、最新技術を利用した介護ロボットなどの研究開発にも力が注がれている。本授業においては、福祉の現場で生じた問題に対し、ICTの活用で解決した事例を学ぶ。また、人工知能やロボットなどの技術が、将来の福祉の現場において、どのように活用できるかを考える。	
	データサイエンス応用	データサイエンスは、データの中から、本質を見つけ出して、様々な問題を解決するアプローチのことである。データを分析するには、数学や統計の知識やスキルに加え、データ理解、データ加工・処理、モデリングなど人間的な視点からの分析力も必要となる。本授業においては、データサイエンスの基本を学習済みの学生を対象とし、重回帰分析、主成分分析、クラスター分析などの多変量解析の手法を学ぶことを目的とする。データの解析には可視化ツールだけでなく、統計解析向けのプログラミング言語も利用する。	
	データ活用マネジメント	データ活用マネジメントは、客観的データの科学的分析に基づいた解析や洞察によって、価値創造につながる目的かつ合理的な意思決定を促す方法論である。この繰り返しや積み重ねは、目的・目標を追求・達成するマネジメント・プロセスそのものであり、Evidence Based Policy Makingへ導くことができる。決定者がもつ経験(Keiken)のみを振り所に、独自の直観という勘(Kan)によって、あとは度胸(Dokyo)で判断する、いわゆるKKDと呼ばれる個人の力量に依存する属人的な意思決定に対して、客観的なデータとその解析から、所定時間内に、有限の資本や資源による手段を講じることで目的かつ合理的に目標を達成するマネジメント・プロセスを体得し、理解を深める。	
ゲームプログラミング	コンピュータ・ゲームの開発には、ゲームのグラフィックの描画や、サウンドの再生などの処理を提供するゲーム・エンジンが用いられる。米Unity Technologiesの「Unity」や、米Epic Gamesの「Unreal Engine」がその代表である。本授業においては、ゲーム・エンジンを利用して、ウェブ向けの2Dゲームや、PC向けの3Dゲームを開発する。実践的な開発技術を習得することを目標とし、オリジナルのゲーム作品を制作する。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目 コミュニケーションデザイン	ゲームAI	コンピュータ・ゲームにおいて、人工知能（AI）のアルゴリズムを用いて、NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）に人間と同様の振る舞いを与えるための技術が「ゲームAI」と呼ばれる。チェスや将棋などのAIは既にプロ棋士を超える性能を持つとされている。また、キャラクターの行動を決定するAIの研究も進んでいる。本授業においては、ゲームAIの基礎となる理論や考え方を学び、パズル・ゲームやシューティング・ゲームなどを題材にゲームAIを実装する。	
	AR・VR	AR（拡張現実）やVR（仮想現実）は仮想の世界を体験できる技術であり、2010年代初頭の第2次VRブームにおいて商用化が進み、様々な分野での利用が期待されている。近年、3次元の仮想空間におけるサービスであるメタバースが注目され、社会への普及がさらに進むと予想される。本授業においては、現実世界をコンピュータで再現（モデル化）する方法を学び、「物理シミュレーション」「力触覚提示」「聴覚提示」などの発展的なトピックを学ぶ。	
	映像・映画学	21世紀現在の多様な映像文化は、19世紀末に発明された映画における表現活動を礎に発展を遂げている。この授業では初期映画から映画の歴史をたどり、マスメディアとして、また主要なエンターテインメントの一端を担う映画と、現在の動画共有サイトで交換される映像までを取り扱う。授業の中で実際の映像・映画に触れ、映画・映像の基本構造を理解することに重点を置き、それに基づいた様々な映像表現の特性に着目する。さらに学びを深める中で映像表現に関する歴史的・社会的背景にも注目しながら、多様な観点から映像・映画を客観的に分析・考察するための視点を身につける。	
	学習デザイン研究	人はさまざまな経験を通して学習し、成長する。人は自ら学ぶこともできるし他者の学習を促すことも可能である。このような人の学習について理論的背景や歴史的背景を理解した上で、近年急速に広まる学習アプリやゲーム教材、VRといった情報通信技術の可能性について、既存のメディアの特性とを比較しながら検討する。また実際に学習を促すコンテンツの提案、企画開発を通して、デジタル社会における学習デザイン力の知識と技術を身につける。	
	色彩コミュニケーション	色彩はほとんどの視覚的コンテンツのデザインに重要な役割を担っている。現実の場面における視覚的コンテンツにおいては、色彩は単独で存在することは少なく、複数の色によって構成されている。デザインにおける審美的表現のためには、色彩の基礎的原理ならびに社会的背景を知る必要がある。講義では、色彩の基礎（光と色の関係）、表色系（色の表示方法）、色の知覚と心理、配色構成のための色彩調和論、色彩の美的原理と配色、時代の背景である流行色、色彩文化を取り入れた色彩計画に言及する。	
	アニメーション制作	この授業では、アニメーションという慣れ親しんできた表現方法を、実際に製作することで、アニメーションの表現が持つ自然の摂理、視覚が感情に及ぼす影響といった特性やアニメーションの原理に対する理解を深め、情報の発信者としての発想や表現の幅を広げることを目的とする。同時に、受信者として一層の多様性を持つことを目的とする。	講義10時間 演習20時間
	グラフィックデザイン 応用A	グラフィックデザインは目的のあるコミュニケーションであり、他者に情報を有効に伝えるためには、使用するメディアの特性を理解して制作を行う必要がある。この授業では、ポスターや書籍などの印刷メディアに関するグラフィックデザインについての制作スキルおよび視覚的なデザイン策定の基本を習得する。実践的な課題を通して、自らのアイデアをコンテンツとして具体化する方法を学び、独りよがりなデザインではなく、目的に適合したビジュアル表現の習得を目指す。	講義10時間 演習20時間
	グラフィックデザイン 応用B	グラフィックデザインは目的のあるコミュニケーションであり、他者に情報を有効に伝えるためには、使用するメディアの特性を理解して制作を行う必要がある。この授業では、アニメーションなど時間軸を伴う表現とデザインを中心に、その制作のスキルおよび視覚的なデザイン策定の基本を習得する。特にコンピュータ上でのグラフィックデザインの技術を習得する上で重要となるグラフィック系アプリケーションの操作法を学び、作品の制作を通して、グラフィックデザインの思考・判断を探索し、技能・表現習得の足がかりとする。	講義10時間 演習20時間
	グラフィックデザイン 応用C	グラフィックデザインは目的のあるコミュニケーションであり、他者に情報を有効に伝えるためには、使用するメディアの特性を理解して制作を行う必要がある。この授業では、Webに関連するグラフィックデザインを中心とし、その制作スキルおよび視覚的なデザイン策定の基本を習得する。実践的な課題を通して、画像の作成から、文章作成、サイトの構築まで、ユーザーの視点に立ち、情報を整理し分かりやすく発信していく手法を習得する。また、著作権・肖像権などについても理解と配慮を深める。	講義10時間 演習20時間
	ファッション心理学	ファッションデザインの背景にある、ファッションをめぐる心理と行動のしくみについて解説する。ファッションの主たる要素である被服や化粧のメディアとして機能（コミュニケーションに及ぼす影響）、被服、化粧を通しての自己呈示・自己確認や対人認知の特徴、身体意識と精神的健康の関連、ソーシャルスキルとしてのファッションの役割等について解説する。	
	webプログラミング	HTMLファイルに直接記述し、Webブラウザ上で実行される言語としてJavaScriptは広く用いられている。この授業では、HTMLやCSSの基本的な記述方法を理解していることを前提に、JavaScriptで変数、メソッド、オブジェクトといったプログラミングの基礎概念から解説し、webページに画像のスライドショーを実装したり、リアルタイムで動作するチャットなどのwebアプリの開発を行う。	講義10時間 演習20時間
メディアデザイン研究	現在のメディアデザインは様々な分野や技術の発達と密接に結びつき、あらゆる表現を駆使してコミュニケーションを担っている。この授業では、視覚表現、モノ、空間、コミュニケーションといった多様な角度からメディアデザインをアプローチする。メディアデザインでメッセージの高いコミュニケーションを生み出すために、制作物が持つコンセプト、ターゲットの特性をしっかりと定めることを重視した授業を行う。その際に、デザインの見た目の美しさだけでなく、問題解決のためのデザインや企画を意識して取り組む。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
情報・アーカイブ	動画制作	現在、学生が日常的に接することができる様々な動画を事例としてとりあげ、その構造と特徴を理解し、映像の構成要素と分析し、制作に関する技術や技法を具体的に理解する。構成を理解した上で、動画コンテンツの企画、立案、制作、プレゼンテーションを行うことで、映像・音声の素材を複合的組み合わせ、撮影技術・編集技術に関する応用的な知識を深め、自らの表現活動に活かす力を身につける。	講義10時間 演習20時間
	デジタルサウンド演習	デジタル楽曲制作に必須のDAW (Digital Audio Workstation) ソフトを用いて、コンピュータ上での操作を確認しながら楽曲を制作する。アナログでの楽曲制作とは異なり、デジタルサウンドは、制作後即時に再生・確認することが可能であり、楽しみながらアプリケーションの操作性を学び、音による表現力を身につけることができる。また、実践的な楽曲制作を通して、MIDI (Musical Instruments Digital Interface) やオーディオについての概念や、楽曲制作に必要な楽譜やコードネームに関する基礎知識を学びを確かなものにする。	
	デジタル・ファブリケーション	デジタルファブリケーションは、コンピュータで作成したデジタルデータから、3Dプリンタ、レーザーカッターなどのデジタル工作機器を用いて実物を印刷する技術である。本授業では、デジタルファブリケーションの歴史的、社会・文化的な影響や変遷を理解した上で、CADソフトウェアなどを用いたデータ作成および実際にデジタル加工機に出力するプロセスを経験する。コンピュータによる3次元の表現と現実を接続する技術への理解と技術の習得を目指す。	講義10時間 演習20時間
	三次元グラフィックス	我々が目にするあらゆるものにコンピュータグラフィックス(CG)が使用され、フリーウェアから市販のものまでCGを作成するためのアプリケーションツールも数多くある。CGはコンピュータやCGを実現できる様々なツール・装置などを使って作成された画像・映像やその画像・映像を作成する技術である。この授業では、コンピュータを用いて画像・図形を形成する技術を習得することを目的とし、三次元グラフィックス(3DCG)の基礎知識、基本的な概念等についてもWeb3Dの記述言語や3DCGアプリケーションを通して学ぶ。	
	日本の書物・ことば	日本文化に関する知識を深め、日本文化を理解する能力を身につける。日本の風土や日本人の物の見方、考え方、感性の理解を深めつつ、日本文化の特殊性と普遍性を考察する。本科目では特に江戸時代の文化から日常生活の中で見落とされがちな日本人の美意識を汲み取り、俳句などの創作をとらえて、日常生活の中に感じた美意識を表現する。	
	図書館サービス概論	公共図書館に焦点をあて、図書館がどのようなサービスを実施しているのかを解説し、それぞれのサービスを進めるにあたっての実践課題について講義する。	
	情報サービス論	市民の情報アクセスを保障する公的機関としての図書館の役割と、その具現化である情報サービスについて理解する。まず公共図書館のレファレンスサービスの歴史と現状について学修し、次に、国立国会図書館の国会サービスである「調査及び立法考査局」の仕事を確認し、調査業務の理解を深める。各種データベースやレファレンス情報資源の特質についてもとりあげ、さらに課題解決型図書館におけるビジネス支援サービスや医療情報サービス、自立した情報利用者を育成するための図書館利用教育についても学修する。	
	博物館教育論	博物館とは国際博物館会議(ICOM)にて定義されるように、資料の「収集」「保存」「研究」「展示」を行うとともに、教育的配慮のもと、一般公衆への知識の普及・娯楽などに供する機能を備える施設である。本科目では、実際に活動を行っている博物館の現状を確認しつつ、その活動の課題を浮き彫りにし、教育的役割を中心に据えた博物館の在り方について考察する。	
	博物館展示論	博物館における展示とその役割とは何かを考えるとともに、博物館における展示の種類や形態を紹介した上で、実際に展示を行う際の企画段階から撤収までの流れ、またその中で考えなければならない資料の展示方法や解説方法、展示空間の演出や館内での利用者の誘導方法など、利用者を展示に惹きつけ、より良い博物館体験を生み出していく為のポイントを紹介しながら、理想的な展示のあり方について考えていく。博物館における展示の意味・役割、種類や形態に関する基礎的な知識を獲得し、展示の流れ・展示に関わる基礎知識を獲得することで、利用者がより良い博物館体験できるような展示方法・空間演出をデザインできるようになることを目指す。	
	子どもの読書活動と図書館	0歳から18歳までの子どもを対象として、その発達段階や子どもの生活を踏まえた読書のあり方についての基礎的理解を身につける。次に、子どもの読書材の歴史とその種類についてとりあげるとともに、公共図書館における児童サービスの歴史と具体的な活動内容について学修する。さらに、日本の読書推進政策の動向に照らし、子どもの読書環境の整備を図るために、公共図書館と学校図書館が果たす役割についても学修する。	
	博物館資料保存論	博物館における資料保存の意義を理解し、保存と公開という本来両立しがたい課題を解決するための知識と実践力を養う。調査研究・展示公開という博物館の基本的活動において、資料保存の観点から抱えている抜本的問題を、豊富な実例をとおり具体的にあげる。その矛盾を多様な観点から深く理解し、問題を解決するための方法を自分の力で考えられるようになることを目指す。	
	博物館情報・メディア論	高度情報化社会の発展により、博物館・美術館とそれをとりまく情報環境は大きく変化している。この授業では、博物館・美術館の情報化とメディアの利活用の現状とその課題を把握する。その上で、今後の博物館活動に欠かせない資料の高度情報化、デジタルアーカイブの構築と連携、博物館・美術館という場を持つメディアとしての機能を国内外の事例から学ぶ。博物館・美術館での情報管理・活用と、地域や学校など多様な連携により創造・継承される文化とそこでの生涯学習についての知見を深める。また博物館・美術館で実施される教材の体験、分析を授業中で実施することで、それらにおける情報・メディアの活用と教材の開発や評価ができる力を身につける。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	共有人類学	現在、誰もがデジタルな画像や映像の記録を撮影し、編集し、保存し、公開することが可能になり、映像を通した人々の新たな関係性が生まれ、これまでの文化が記録され、新しい文化が創造されている。授業では、ジャン・ルーシュが提唱した「共有人類学」(anthropologie partagée)の概念と文化人類学の知見を学び、映画・映像制作の基本を学ぶ。過去の映像の分析や他者との映像制作と映像鑑賞による体験的・実践的な学びから、文化的活動生成に関わる創造性を知り、映像制作での協働する力、文化を創造・共有する力を身につける。	
	地域の課題と情報技術	少子高齢化や核家族化、地域関係の希薄化などに伴って町内会組織や子育て支援グループ、地域観光ガイドボランティアなどの様々な地域コミュニティが抱える課題について、先端の情報技術を取り入れることでどのように業務の効率化が図れるのかや、若年層の参加を促すことができる体制づくりの可能性について、具体的な事例を紹介しながら学ぶ。また、授業内でもフィールドワークを実施し、学生自身が地域と関わる機会を設け、実践を通じた学びから、地域で活躍できる人材育成を目指す。	
	美術史演習	事前学習をもとに近隣的美術館、博物館、社寺が所収する美術作品を見学することを通して、作品を鑑賞する力、観察する力を身につけ、単に作品を見るだけではなく、作品が持つ情報を引き出し、解釈する為の基礎的な力を養成する。見学後は特に関心を持った作品についてプレゼンテーションを行い、ディスカッションを行う。また、見学の際は学芸員から直接話を聞く機会を設け、様々な施設で活躍する学芸員という仕事への理解を深める。	
	編集デザイン	本授業では、エディトリアルデザインやその周辺の役割を学び、情報を収集し、整理し、まとめ、伝えるプロセスを学ぶ。その際の、編集すること、デザインすることの基本的な知識を身につけ、理解する。学んだ知識を生かし、紙媒体の誌面、ポスターなどデザインする知識を学び技能を身につける。また、制作時のプロセスも実践の中で得る。	
	文化財論	物質的資料である文化財はどのように資料化されるのか。まず、資料の採集、整理、分類などの基本的なプロセスを紹介し、それらの資料をどのように分析して情報を引き出すかを論じる。また、文化財の材質、年代、産地、技法の推定および保存・修復に関する自然科学的方法と、最近の研究によって得られた成果を紹介する。本科目は、特に人文科学系の博物館において扱われる考古学資料(埋蔵文化財)についての理解を深めることも目指す。	
	デジタルアーカイブ応用	「デジタルアーカイブ論」の内容をもとに、実際にデジタル一眼レフカメラをはじめとする撮影機材を使用した情報の記録の練習、データベースへの登録・編集作業の演習を行い、デジタルアーカイブを構築する為に必要な作業について実践的に学ぶ。特に文化財や地域の文化活動に関する情報の記録、デジタル化、データベース制作およびメタデータとしての情報カテゴリーの構成、シソーラスなど、文化情報の管理・流通に関する演習を行う。	
演習	プロジェクト演習A	明確な答えがない実践的なプロジェクトに主体的・自律的に取り組むPBL(Project-based learning)授業である。ゼミごとに設定された課題(プロジェクトテーマ)に対して、スケジュールを立てて取り組み、解決案を導き出す。授業を通し、情報収集の方法、データ分析の方法、アイデア創出の方法、プロジェクトマネジメント、グループでの議論の方法、議論集約の方法、他者とのコミュニケーション、効果的なプレゼンテーション、ファシリテーション技術などを学ぶ。ゼミによっては、学外の民間企業や自治体などと連携し、より実社会にコミットしたプロジェクトに取り組む。	
	プロジェクト演習B	プロジェクト演習Aと同様に、明確な答えがない実践的なプロジェクトに主体的・自律的に取り組むPBL(Project-based learning)授業である。ゼミごとに設定された課題(プロジェクトテーマ)に対して、スケジュールを立てて取り組み、解決案を導き出す。授業を通し、情報収集の方法、データ分析の方法、アイデア創出の方法、プロジェクトマネジメント、グループでの議論の方法、議論集約の方法、他者とのコミュニケーション、効果的なプレゼンテーション、ファシリテーション技術などを学ぶ。ゼミによっては、学外の民間企業や自治体などと連携し、より実社会にコミットしたプロジェクトに取り組む。	
卒業研究	卒業研究A	情報デザイン学科での学修の集大成として、学生が自らの問題意識に基づいて研究テーマを決定し、幅広い視野と深い知識、そして具体的な理解を得ることを目的として、学生が各自の専門分野において独自の研究を行い、その研究の成果を卒業論文または卒業制作のかたちで報告する。卒業研究Aでは、卒業論文の構成や書き方を理解し、序論に相当する部分(研究の背景及び目的、既往研究からみた研究動向、研究の意義、研究の方法など)について執筆する。	
	卒業研究B	各自の研究テーマに合わせ、卒業研究を進める。各自が立案した研究計画に従い、実施した調査の結果を整理し、分析を通して有用な知見を見出す。必要に応じて補足調査をおこない、十分なデータを収集するよう努める。そのうえで、卒業論文として執筆し、完成させる。なお、必要に応じて、グラフや図などの図版作成をおこない、卒業論文の中で活用する。著作権などに配慮し、正しい引用の仕方を学ぶ。また、卒業論文本体に加え、卒業論文の概要を記した要旨を作成する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報社会学部 現代社会学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全学共通科目	人間論	<p>椙山女学園の教育理念「人間になろう」では、教育を通しての人間完成を目指している。本科目は、教育理念を具現化することを目指し、学生自身の可能性を開発し、将来の生き方についての見識を培うことを目的とするものである。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(40 本山上昇、28 滝本成人、29 鄭麗芸、39 堀田あけみ、5 米田公則、54 西田敏宏、16 石橋尚子、50 熊澤千恵/4回)</p> <p><自校教育>自校教育として、(1)本学園・本大学の理念・目的、(2)本学園・本大学の使命と歴史(自校史・沿革)について理解した上で、(3)教育理念とトータルライフデザインのつながりを理解する。</p> <p>(38 古田真司、55 西村和泉、22 亀井美穂子、6 谷口功、27 佐々木圭吾、65 吉本明宜、41 山田真紀、26 小松美砂/6回)</p> <p><トータルライフデザイン>キャリア教育の出発点とし、受動的学習態度から、能動的に自律的・自立的な学習態度への転換への一歩とする。具体的な内容は次のとおりである。</p> <p>(1)自己理解・思考力、(2)キャリア発達と教育、(3)ワークキャリアをイメージしよう、(4)産業とライフデザイン、(5)社会におけるデザイン思考、(6)未来を切り拓く「私」</p> <p>(40 本山上昇、28 滝本成人、29 鄭麗芸、39 堀田あけみ、5 米田公則、54 西田敏宏、16 石橋尚子、50 熊澤千恵、38 古田真司、55 西村和泉、22 亀井美穂子、6 谷口功、27 佐々木圭吾、65 吉本明宜、41 山田真紀、26 小松美砂/5回)</p> <p><現代と人間>椙山の教育理念と社会における現代的課題をリンクさせ、次のような内容に関する課題について理解し考える。</p> <p>(1)人や国の不平等、(2)教育、(3)環境、気候変動、エネルギー、(4)食育と健康、(5)医療と福祉</p>	オムニバス方式
	哲学	<p>教養として最低限習得しておきたい哲学に関する知識や思考法を、「正義」や「死」、「家族」「自由」「所有」といった具体的なトピックを取り上げつつ講述してゆく。そのことで受講者一人ひとりが自分自身のドクサ(思い込み)の囚われに自覚的になるとともに、多様な観点から物事や世界を眺め、必要に応じて批判的に(あるいはメタの視点から)考えることが可能となるような態度を身につける。また、コメントペーパーや期末レポート課題への取り組みを通じて、自分なりに考えた事柄を説得力をもって他者に伝えるための表現力を養う。</p>	
	文学	<p>教養教育科目の「文学」は、日本文学・英米文学などの授業担当教員の各々の専門に基づき複数開講されている。各専門領域において様々な地域性・時代性に即して文学作品が教材として選択され、作品の読解・分析・解釈を中心に据えながら、言語に対する深い理解と関心、現代を生きる私たちの価値観がどのように形成され、どのような文化を創造していくかという問題に受講者が向き合えるよう、それぞれの授業が設計されている。本授業では、学問の性質上、受講者自身が考えて意見を記述・表現することが求められる。</p>	
	芸術	<p>「芸術」は、『美術・芸術学』、『現代の舞台芸術』、『書芸術』、『オペラを通しての芸術』などのテーマを取り扱う。それぞれの分野の作品の鑑賞を通して理解と知識を深め、その芸術に関する歴史や文化的背景なども学ぶことにより、作品に対する豊かな鑑賞力を養うとともに分析力や考察力を高める。またこの授業を通して作品を鑑賞する方法や鑑賞の観点を修得する。授業は講義形式で行われ、DVDやビデオ映像などの動画資料やスライド資料などを用いて進められ、各分野の作品を鑑賞する機会も盛り込む。</p>	
	心理	<p>科学的な研究方法によって明らかにされてきた人間の心理と行動のしくみについて理解することを目的とする。感覚・知覚、学習・感情・動機づけ、認知(記憶・思考・判断)、発達(新生児・乳幼児・青年・中年・老年)、対人関係、個人と集団(リーダーシップ、グループダイナミクス)、パーソナリティと人格・知能検査、心理的健康と援助、精神障害の特徴と心理療法といった代表的領域について、それぞれの基礎的な特徴を概説する。また、心理学研究の方法論(心理学における人間観及び実際の研究方法)について解説する。</p>	
	言語	<p>教養教育科目「言語」は、日頃無意識ながら自由自在に使っている日本語を中心に、特徴的な語彙、文法そして語用面について言語意識を高めることを目標とする。日本語の運用能力向上の一助となるよう演習も取り入れる。語彙・文法面は、日本語環境で成長するなかで、まさに自然に習得しているもので、質量両面でどれほど豊かな言語知識を有しているか、再認識できる領域である。他方、語用に目を向けると、敬語、オノマトペ、文字など日本語使用の場면을客観的に観察し、また外国語と比較をしながら、各自の言語行動を振り返る機会を提供する。</p>	
人類学	<p>人類学は「人類とはなにか」という問いに答えようとする学問分野である。教養教育科目の「人類学」では、人類に備わる二つの特徴に注目し、この問いにかかわる最新の知見を教授する。一つめは人類の生物学的特徴とその進化的背景を理解しようとする「自然人類学」の立場からの考察である。ここでは、人類の生物学的特徴のいくつかを、他の生物と比較しながら学び、人間を深く理解し客観的に見る力を養う。二つめは人類と他の生物の大きな差異の一つである文化に焦点を当てた「文化人類学」の立場からの考察である。ここでは、文化の本質やその多様性を学び、社会的存在としての人間を多角的に捉えるための視座を獲得することを目標とする。</p>		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域2 歴史と社会	歴史	この授業では、主に日本古代史～近世史までを範囲として概論的内容を中心に講義する。歴史という暗記科目という印象を持つ人も多いが、大学で学ぶ歴史の見方、考え方を涵養する。これに加え、授業を通して現代日本を知る上で、必要な知識や歴史を正しく知る学びの実践や一般的教養の向上のみならず、歴史的分析法を学び、論理的思考法を知ることがを目的とする。授業回によっては、神話、昔話、童謡、絵本、詩、文字、通貨、食物などの具体的な対象を取扱い、時代ごとの文化や習俗を学ぶとともに現代との異同を考える。	
	法	この科目では、「法」の一般的説明を行い、その後、民法、刑法等のうち、学生に関心があり、かつ法学上も基本的で重要と思われる論点について説明を行う。「法」を一般的、抽象的に学ぶだけでは困難も多いため、日常生活で身近な具体例を多く交えながら「法」に対する理解を深める。これらの学習を通して、法の現代社会における機能や存在意義を理解し、論理的思考力や表現力を涵養することを目指す。授業は講義中心で進めるが、適宜映像資料を用いて理解の促進を図るとともに、教員と学生や学生同士での対話を行う。	
	日本国憲法	この科目では、以下のトピック——①日本国憲法の根底にある立憲主義の考え方、歴史的背景と意義、②日本国憲法の三原則である「国民主権」、「平和主義」、「基本的な人権の尊重」、③日本国憲法で規定する政治や統治の規則、④日常生活での身近な事例や見聞きしたことのある社会問題と日本国憲法の関係——について学習する。憲法を一般的、抽象的に学ぶだけでは難解な面もあるため、具体例を多く利用して日本国憲法に対する理解を深めるとともに、条文や判例、学説の基本を理解をめざす。	
	経済	経済とは、社会でヒト、モノ、カネ、情報が生産され、取引され、流通・消費され、さらにはそれを繰り返す関係のことである。私たちの生活がどのような仕組みで成り立っているのかを、経済を通じて社会全体が形づくられていく過程を踏まえながら学んでいくのが経済学である。経済活動を単純化すると家計・企業・政府が担っているといえ、それぞれが社会においてどのような役割を果たしているのか、また、それぞれがどのようにお金をやりとりし合い経済活動を展開しているかなどの経済の仕組みなどについて中心に学ぶ。	
	社会	この科目では、近代化、産業化、国際化、社会階層、ジェンダー、地域、エスニシティ、教育、家族、格差と貧困などのトピックを取り上げ、社会学的な観点から社会現象・社会問題の構造や背景を解説する。「社会の常識」、「あたりまえ」を問い直す、という社会学が強みとする思考法を学習することで、私たちが生活する「社会」とはいかなるもので、どのように成り立ち、機能しているのかについての理解を深め、社会問題や社会現象に対する視野を広げ、社会を批判的に検討する思考力、分析力を涵養することを目的とする。	
	地理	地理学とは地球上で生じる様々な事象を研究する学問であり、地誌・人文地理学・自然地理学に大別される。そこで本科目では、地理学の基礎的概念や用語について概説するとともに、地理学が自然現象、人文・社会現象をどのように記述・説明してきたかについて学ぶ。さらに地理学における重要な表現のひとつである地図の意義と役割を理解したうえで、地理学的新見方や考え方を習得するとともに、人間の生活がどのような空間や場所・地域をつくり出しているか、また、空間・場所・地域からどのような影響を受けているかについて分析する力を養う。	
	教育	現代の子どもと教育をめぐる様々な課題に焦点をあて、それらが現代の人間形成にどのような影響を及ぼしているのかについて考える。具体的には、教育と学習の意味、現代日本の教育問題、人間の発達要因、生涯学習の意味と目的、教育の歴史、教育の思想、外国の教育事情、グローバル人材の育成について各授業の主題として扱い、また、教育行政、教育財政、家庭教育、初等・中等教育に関連する諸事象も適宜紹介し、学校を中心とした社会の教育システムにどのような意義を見出すかを考えていく。	
領域3 自然	物理の世界	この科目では、物理現象を対象にして、原理原則に基づいて自然現象を理解する基礎を涵養する。理科系の予備知識、特に数学の知識を多くは前提とせず、人を取り巻く環境、身近な現象や単純な物理系を中心に講義しこれを取り扱う基礎的な手法や考え方を学ぶ。必要に応じて、簡単な実験等を行い、現象の観察、データの分析や予測を行えるようにする。これらを通して、自分自身と自然とのつながりを意識できる感覚を磨き、世界を科学的に理解する思考力を養う。	
	化学の世界	本科目の授業テーマは、生命の仕組みや環境問題といった一般教養を習得するための基礎となる化学である。私たちの身の回りの物質や現象は、「化学」と密接に結びついている。本授業では、身近な物質や生命現象について、分子レベルで理解し、論理的に考察できる能力の習得を目指している。化学の基礎理論、様々な無機・有機化合物の特徴や性質、物性、化学反応などについて説明する。また、高度な専門知識や、最新のトピックも随所に織り交ぜながら講義を進める。	
	環境の科学	気候変動 (climate change) を中心とした地球環境の変化は人間生活に大きな影響を及ぼしつつある。この科目では地球上の物質循環の仕組みを基盤として、地球および地域の環境問題の理解と、それらの解決策について考えることを目的とする。例えば気候変動の主要因とされる大気中の二酸化炭素濃度の上昇は、地球上の炭素循環に人間活動からの化石燃料由来の二酸化炭素が流入することによって引き起こされると考えられる。化石燃料の利用は私たちの生活に深く関わっており削減は容易ではないが、一人一人の理解と行動によって実現可能となる。この科目の履修を通じて行動する地球人となって欲しい。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
理と科学技術	地球の科学	46億年の歴史を持つ地球は、隣接する金星や火星とは異なり、大量の液体の水、高濃度の酸素が含まれた大気を持ち、生命活動に満ち溢れた惑星である。しかしながら生命誕生以降、複数回の全球凍結（スノーボールアース）、小惑星の落下等による破滅的な環境変化に何度も見舞われ、5回の大量絶滅を経て現在に至っている。本科目では、地球の歴史を紐解きながら、地球と生命の共進化を理解し、その成果をもとに今後の地球環境を考えることを目的とする。	
	生命の科学	生命の科学は、近年、急速な発展を遂げつつある。特に分子生物学、分子遺伝学、再生医学など、「バイオの世界」には目を見張る進歩がある。本講義では、生命を取り巻くこれらの進歩の中から、生命科学を専門としない一般人にとっても教養として知っておくべき事項について、生命の科学を広く、わかりやすく俯瞰しながら講義する。また、「進化」の視点から生命現象を眺めることによって、生命とは何かの理解を深めることができる。本講義では、進化学の立場から、生命を、個々の事項としてではなく、体系的、総合的に把握することに努める。	
領域4 数理と情報	数理の世界	日常生活や学問・文化・芸術における数理現象の根底にはある種の構造が存在する。その構造を表現する手段として、数学という世界共通の言語が生まれた。数学を通して異なる数理現象間の関係や大局的な現象と局所的な現象の関係が明らかになる。この講義では、数を数える、数（物）が変化する、割合（率）を取るという素朴な行為の考察から、ローン返済や地震の大きさ、黄金比、円周率など身近な話題や経営や情報分野に関連する内容に至るまで幅広い数理対象を、難解な数式は用いず平易な表現により説明し、数学の面白さを伝える。	
	統計の世界	技術の進歩により容易に得られるようになった大規模なデータを分析するための基礎となる統計学の素養を身につける。実際のデータをもとに、実習を交えながら、基本的な統計量である平均や分散、複数のデータから求める相関係数や回帰分析などの求め方を学ぶ。また確率論から、二項分布、正規分布、カイ二乗分布、F分布、t分布などの確率分布を理解する。そしてこれらの分布を用いて行う母集団の平均などの推定や検定の仕組みについても触れる。	
	コンピュータと情報Ⅰ	本講義では、コンピュータおよびインターネットについて基礎的なしくみを理解するとともに、コンピュータでの実習を通じ、大学生として必要な情報リテラシーを身につける。具体的には、コンピュータのOSの役割や基本操作からはじめ、ワープロソフトを用いた文書作成、プレゼンテーションソフトによる資料作成と発表、電子メールのマナー、インターネットを利用するうえで知っておくべき著作権や個人情報の取り扱いなどの情報倫理や情報セキュリティの知識について等、学生生活や社会生活を安全に過ごせる基礎的な情報活用力を養う。	
	コンピュータと情報Ⅱ	現代社会において問題解決プロセスを効率良く進めるためには、情報処理の基礎知識や基本操作の習得が不可欠である。本講義では、表計算ソフトを利用した複雑な計算、データの集計・分析、表の作成、適切なグラフ作成（データの見える化）、データベースによる情報管理について学び、情報処理の基本概念の理解および操作スキルを身につける。また、データベースの応用やwebページ制作など情報処理技術の応用的内容として学修し、学生生活や社会生活で役立つ発展的な情報活用力を養う。	
外国語	外国語（英語A）	この科目では、英語の基礎的能力を育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意／不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力（＝聞く、話す）の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力（＝書く）、読解力（＝読む）を伸長することを目指す。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語（英語B）	この科目では、外国語（英語A）に続き、英語の基礎的能力をさらに育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意／不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力（＝聞く、話す）の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力（＝書く）、読解力（＝読む）を伸長することを目指す。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語（英語C）	この科目では、外国語（英語B）に続き、英語の基礎的能力をさらに育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意／不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力（＝聞く、話す）の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力（＝書く）、読解力（＝読む）を伸長することを目指す。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	
	外国語（英語D）	この科目では、外国語（英語C）に続き、英語の基礎的能力をさらに育成し、読む、聞く、話す、書くの4技能を高めることを目標とする。英語の得意／不得意にかかわらず内容についてこられるよう、基礎的な内容から始め、徐々に発展的な内容に進んでいく。伝えるための英語コミュニケーション能力（＝聞く、話す）の伸長だけでなく、文法や語彙力を高めることで作文力、文章表現力（＝書く）、読解力（＝読む）を伸長することを目指す。授業は講義形式とグループワークを織り交ぜて行い、知識・理解の定着を図るため小テストを複数回実施する。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域5 言語とコミュニケーション	外国語（ドイツ語Ⅰ）	この授業は、ドイツ語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、ドイツ語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。さまざまな練習を行うことにより、「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく身につけることを目指す。具体的には、ヨーロッパ言語共通枠A1前半レベルの文法と表現を扱い、主に現在形で自分や他人を紹介する、身近な話題についてごく簡単な受け答えをする、簡単な文が書けること等を目標とする。また、ドイツ語圏の社会と文化についてもおりに触れて紹介し、ドイツ語圏やヨーロッパに対する理解を深める。	
	外国語（ドイツ語Ⅱ）	この授業は、「外国語（ドイツ語Ⅰ）」に続き、ドイツ語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、ドイツ語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。さまざまな練習を行うことにより、「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく身につけることを目指す。具体的には、ヨーロッパ言語共通枠A1後半レベルの文法と表現を扱い、自分の希望を表現する、過去の出来事を報告する、身近な話題について相手と簡単な会話をする、一定の長さの文章が書ける等を目標とする。また、ドイツ語圏の社会と文化についても引き続き理解を深める。	
	外国語（フランス語Ⅰ）	この授業は、フランス語をはじめて学ぶ受講生を対象にして、フランス語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に獲得することを目指す入門授業である。文法の修得のみに終わらず、フランス語を実践的に活用することを大切にしたい。言語レベルとしては、学期末に実用フランス語技能検定試験5級に合格点を取れることを目標にする。また、世界に広がるフランス語圏の社会と文化についての入門的な知識を学び、現代世界に生きるため国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（フランス語Ⅱ）	この授業は、外国語（フランス語Ⅰ）においてフランス語の入門的な知識と運用能力を身につけた学生を対象にして、フランス語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に獲得することを目指す基礎的授業である。文法の修得のみに終わらず、フランス語を実践的に活用できることを大切にしたい。言語レベルとしては、学期末に実用フランス語技能検定試験4級に合格点を取れることを目標にする。また、世界に広がるフランス語圏の社会と文化についての基礎的な知識を学び、現代世界に生きるための国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（中国語Ⅰ）	この授業は、中国語をはじめて学ぶ受講生を対象にして、中国語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に獲得する入門授業である。中国語の文法規則の修得と、その実践的活用による会話力の上達を目指して進められる。言語レベルとしては、学期末に中国政府公認の中国語検定試験である漢語水平考「HSK1級」に合格点を取れることを目標にする。また、この授業では、現代世界に広がる中国語圏の社会と文化についての入門的な知識を学び、地球市民に相応しい国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（中国語Ⅱ）	この授業は、外国語（中国語Ⅰ）において中国語の入門的な知識と運用能力を身につけた学生を対象にして、中国語を読み、書き、聞き、話す能力を総合的に修得する基礎的授業である。中国語の文法規則の修得と、その実践的活用によって会話力のさらなる向上を目指して進められる。言語レベルとしては、学期末に漢語水平考「HSK2級」か、中国語検定試験「中検」準4級に合格点を取れることを目標にする。また、この授業では、現代世界に広がる中国語圏の社会と文化についての基礎的な知識を学び、地球市民に相応しい国際教養を修得することも重要な目的となる。	
	外国語（ポルトガル語Ⅰ）	この科目では、ブラジルポルトガル語の発音及び基礎的な文法事項を学び、基礎的な会話力を身に付けることを目的とする。特にブラジルポルトガル語の発音に慣れ、基本的な挨拶表現と直説法現在形の習得を目指す。受講者の関心に応じてブラジルの文化や生活習慣、そして在日ブラジル人に関する内容もあわせて取り扱う。ブラジルポルトガル語の基礎的な文法事項を徹底的に習得できるように、特に口頭での練習問題を繰り返し行うとともに、状況を設定して日常会話の練習を行う。	
	外国語（ポルトガル語Ⅱ）	この科目では、「外国語（ポルトガル語Ⅰ）」に引き続き、ブラジルポルトガル語の発音及び基礎的な文法事項を学び、基礎的な会話力を身に付けることを目的とする。特にブラジルポルトガル語の発音と基礎的な文法事項を学び、応用表現と過去時制を用いた自己表現ができるようになることを目指す。受講者の関心に応じてブラジルの文化や生活習慣、そして在日ブラジル人に関する内容もあわせて取り扱う。ブラジルポルトガル語の基礎的な文法事項を徹底的に習得できるように、特に口頭での練習問題を繰り返し行うとともに、状況を設定して日常会話の練習を行う。	
	外国語（スペイン語Ⅰ）	この授業は、スペイン語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、スペイン語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。スペイン語の初級文法とその表現（主として現在形の動詞を用いた表現）を学びながら、スペイン語の発音ができ、簡単な会話ができるように練習していく。また練習問題を解くことによって、学んだ事柄を確認し、定着を図る。同時にスペインやラテンアメリカの文化、習慣、生活、世界遺産などについて触れ、興味を喚起し、スペイン語圏の国々の人々とのふれあいや旅を始める最初の一歩を踏み出せるようにする。	
	外国語（スペイン語Ⅱ）	この授業は、「外国語（スペイン語Ⅰ）」に続き、スペイン語をはじめて学ぶ受講生を対象とした、スペイン語の初歩を学ぶ入門授業の一つである。引き続き初級文法とその表現（感覚・好み・身体的事柄・気候・過去の出来事などを表す表現）を学びながら、簡単な会話ができるように練習していく。また練習問題を解くことによって、学んだ事柄を確認し、定着を図る。同時にスペインやラテンアメリカの文化、習慣、生活、世界遺産などについて触れ、興味を喚起し、スペイン語圏の国々の人々とのふれあいや旅を始める最初の一歩を踏み出せるようにする。	

教養教育科目

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	外国語（ハングルⅠ）	この科目では、①ハングルの読み書きができる、②文法の基礎をマスターする、③簡単な挨拶や会話ができる、の3点を目標とする。具体的には、韓国語の文字（ハングル）を体系的に学び、発音の練習（リスニングやスピーキング）を十分に行う。また、学習した基本的な表現を用いて簡単な文章を作る練習やドリル形式の練習を通じて学習したことの定着を図る。授業の予習・復習、さらには授業外での自習に役立つよう、辞書の使い方を学び、実践する。あわせて、韓国の文化、習慣を紹介し、それらに対する理解を深める。	
	外国語（ハングルⅡ）	この科目では、①文法の基礎をマスターする、②簡単な読解や会話ができる、③履修後に韓国語学習を継続する力を身に着ける、の3点を目標とする。その上で、韓国語の様々な語彙や文法を学んでコミュニケーションの幅を広げること、辞書を用いて簡単な短文および新聞・雑誌記事などの内容を把握できるようになることをめざす。韓国語の語彙や表現における日本語との異同にも着目し、円滑なコミュニケーションのための知識を養う。韓国の文化、習慣に対する理解をさらに深め、学習意欲をさらに増進することをめざす。	
領域6 健康とスポーツ	健康とスポーツの理論	健康の自己管理を学び、生活習慣病などを予防し、スポーツを通し人間として自立する術を身に付けることを到達目標とする。健康、病気・障害、運動・スポーツなどのテーマで学生生活の身近な問題から課題を見つけ、考え討論し学習する。 <オムニバス方式/全15回> (48 及川佐枝子/4回) はじめに健康の概念を学ぶ。飲酒・喫煙・薬物など嗜好品による健康影響について学び、正しい行動を考える。また地球温暖化なども含めた環境変化が及ぼす健康影響について学び、健康の維持と持続可能な社会の実現について考える。また生活習慣病や女性のやせなど、家族・社会の健康課題に焦点をあて解決法を考える。 (70 山田紀子/3回) 食事・生活習慣が及ぼす健康影響について学び、日々の食事の重要性を理解する。また運動から栄養と健康を考え、運動時に必要となる栄養素を知り、適切な食選択の方法を理解する。 (53 中嶋文子/1回) 女性の体の特徴について学び、妊娠出産に向けた若年時からの女性の体づくりを学ぶ。 (58 肥田佳美/1回) 社会資源のデジタル化について学び、自身の健康や食・運動習慣に無意識のうちに関心が持てるような活用方法を考える。 (47 生田美智子/1回) 運動の健康面での効果を学び、意識的に行う運動の重要性を知り自身の健康維持に必要な運動の実践を目指す。 (25 小林純子/1回) 身体を動かすことによってこころとからだに及ぼす効果を学ぶ。 (35 福田誠司/2回) 運動時に機能する体の箇所について学び、運動できる仕組みを理解する。また、運動中に起こり得る傷害の発生機序を理解し、発生予防の方法を考える。 (34 早川幸博/2回) 生活習慣病の発生機序について学ぶ。また運動時に起こる傷害に対する正しい救急処置の方法を学び、実践できるようになることを目指す。	オムニバス方式
	健康科学	この科目では、健康維持のための方法とそのメカニズムについて学習する。あわせて、生涯にわたる健康維持のための基礎的な知識を習得し、外敵を排除しそれを認識する免疫機構やワクチンの仕組みを学ぶ。具体的には、喫煙と健康、生活習慣病と正しいダイエット、免疫の歴史、概要・ワクチン接種、免疫成立の機序と複雑性、ウイルスの複製機序と新型コロナウイルス、免疫細胞の自己認識と排除等のテーマについて詳しく学習する。	
	スポーツ実習A	この科目では、スポーツを実践することによって健康的な生活を送る術を学習するとともに、体力を維持・向上させることを目的とする。加えて、生涯にわたって運動を行うことの重要性を学ぶ。また、実習でのグループワークを通して学生同士で助け合い、協力することにより、よりよい人間関係を構築し、リーダーシップ、コミュニケーション能力を涵養する。 具体的なスポーツ種目として、卓球、バドミントン、コーディネーション、バレーボール等があり、自身が興味を持った科目を選択する。なお、この科目はスポーツ実習Bの履修有無にかかわらず履修が可能である。	
	スポーツ実習B	この科目では、スポーツを実践することによって健康的な生活を送る術を学習するとともに、体力を維持・向上させることを目的とする。加えて、生涯にわたって運動を行うことの重要性を学ぶ。また、実習でのグループワークを通して学生同士で助け合い、協力することにより、よりよい人間関係を構築し、リーダーシップ、コミュニケーション能力を涵養する。 具体的なスポーツ種目として、卓球、バドミントン、コーディネーション、バレーボール等があり、自身が興味を持った科目を選択する。なお、この科目はスポーツ実習Aの履修有無にかかわらず履修が可能である。	
	ファーストイヤーゼミ	この科目では、初年次教育科目として、大学での学びの基本を学習する。具体的には、文献の読み方や要約の仕方、ノートテイキング、資料や文献の検索の仕方や図書館の利用法、アカデミックライティングの方法と注意事項、発表の仕方や発表資料の作り方、引用や参考文献の書き方と研究倫理、などのテーマについて学ぶ。あわせてパソコンを利用した文章やデータの作成方法の基礎についても学習する。演習科目のため、少人数形式で行い、学生同士でコミュニケーションを取りながら進める。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	ジェンダー論入門	本講義では、ジェンダー概念を理解し、現代社会の抱える問題についてジェンダーの視点から考察することを通して、社会問題を解決するための思考と態度を身につけることを目的とする。そのために、ジェンダー概念を生み出し精錬してきたフェミニズムの思想と代表的な議論や論争などを取り上げ、個人の生き方と性が密接に関連していることを理解する。友人や恋人、家族、学校、職場、コミュニティや国家と、個としての私たちの関係を「ジェンダー」という視角から読み解く知識を獲得するとともに、ジェンダーに関連する時事問題への関心を高め、理解する力を身につける。	
	生活と防災	<p>生命の危機に瀕する災害事態においてこそ、安全確保や生活支援を通して“他者との共生”を実現できる人材を育成するため、地震や豪雨などの自然災害のリスクを理解し、防災の多方面にわたる実践的知識を修得することを目標とする。そのために、本学内外の多彩な講師から、南海トラフ地震など想定される自然災害に対する最新の科学的知識を修得するとともに、演習や実習など実技的な講習を通して、災害時に的確な判断と適切な行動ができる能力・スキルを高めることで、地域防災に貢献できる知識・技能を身につける。（オムニバス形式/全15回）</p> <p>(124 福和伸夫/1回) ホンネとホンキで大規模災害を凌ぐ (7 栢窪優二/1回) 災害と報道～東日本大震災を映像で語り継ぐ～ (107 坪木和久/1回) 地球温暖化と気象災害 (78 浦野愛/1回) 災害&防災、私たちにできることを考えよう (53 中嶋文子/1回) 災害時における女性の安全・安心学 (42 山根一郎/3回) 公助と防災情報の活用：ハザードマップ、気象情報の読み方 愛知県の防災対策について 災害時の心理、行動：正しく恐がるために (68 清水秀丸/1回) 建築の耐震安全性 (45 李敏子/1回) 被災者の心のケア (46 阿部順子/1回) 住宅と安全 (122 平山修久/1回) 都市インフラと災害情報のあり方について (80 岡田公夫/1回) 地震に対する自助と共助 (49 門屋亨介/1回) 大規模災害時の食の備えと安全 (52 寺西美佐絵/1回) 災害時の医療：知っておきたい基本的な災害時医療の知識</p>	オムニバス方式
	思考のスキル入門	かつてパスカルは「人間は考える葦である」と言った。しかし、情報化と複雑化が加速度的に進む現代社会において、私たちはますます「考える」ことを失っているのではないか。では、考えることができるようになるためには何が必要なのだろう。本授業では、社会で実際に起こっている出来事（事例）にも目を向けながら、物事を批判的に思考し、自身の考えや意見を練り上げ、それを論理的に説明するスキルを身につけるとともに、他者の立場に身を置いて物事を公平に捉えるエンパシーの能力をも涵養するためのトレーニングを行う。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
領域 7 トータル ライフ デザイン	AI・データと社会	<p>社会においてデータサイエンスやAIが普及する中で、AIやデータサイエンスに関する基礎知識を身に付けることを目標とする。まず、社会で活用されているデータの形式について学んだうえで、データ・AIの活用領域や活用のための技術を学ぶ。また、データ・AIが活用されている事例について学ぶとともに、その最新動向を知る。後半の授業ではデータの基本的な読み方を学ぶとともに、データ・AIを扱う上での留意事項やデータ・AIを守る上での留意事項を学ぶ。また、データ構造やアルゴリズム、プログラミングの基礎についても学修する。そのうえで、データ・AIに関する応用的な技術や活用実践を学ぶ。(オムニバス形式/全15回)</p> <p>(12 木田勇輔/1回) 人間の知的活動とAIの関係性について幅広く学び、AI・データサイエンスを学ぶ意義を考える。 (69 福安真奈/2回) 調査データ、実験データ、人の行動ログデータ、機械の稼働ログデータなどのデータ形式を学ぶ。 データ・AIの活用領域 導入データ・AI など様々な領域での活用の広がり(生産、消費、文化活動など)を紹介する。 (63 向直人/2回) データ解析(予測、グルーピング、パターン発見、最適化など)やデータ可視化の諸手法について学ぶ。 データサイエンスの手順について学び、データ・AI 利活用事例を少数ピックアップして学ぶ。 (64 矢島彩子/2回) AI等を活用した新しいビジネスモデルやAI 最新技術の活用例を紹介し、近年のトレンドを知る。 (67 塩澤友樹/2回) データの種類、分布、代表値とばらつきなど、記述統計学の基礎知識を学ぶ。 標本抽出、誤差、相関と因果など、推測統計学の基本的な考え方を学ぶ。 (59 松山智恵子/2回) ELSI、個人情報保護、データ倫理、アルゴリズムバイアスなど、倫理的な注意事項について学ぶ。 情報セキュリティ、匿名加工などの諸技術を知り、事故例から注意すべき点を学ぶ。 (31 鳥居隆司/2回) データの基本的な構造(数と表現など)について学び、プログラミングの基礎(変数など)を知る。 アルゴリズムの表現方法(フローチャート)を学び、ソートやサーチなどの基本的なアルゴリズムを知る。 (57 早瀬光浩/2回) 画像データの処理、画像認識、画像分類、物体検出など画像解析の基礎を学ぶ。 教師なし学習、教師あり学習について知り、いずれか(もしくは両方)の事例を学ぶ。</p>	オムニバス 方式
	ワークキャリアデザイン	<p>本学の目指すトータルライフデザイン教育の視点を踏まえ、大学生である現時点での自身の将来に関する考えや視点と、卒業後のキャリアに向けての働くことのイメージや価値を検討する。多彩なライフイベントとキャリア移行などと向き合い、生涯にわたって、自分らしく生きていくことを可能とする素地を涵養するため、十分な自己理解とワークライフバランスをはじめキャリアを理解する多様な視点を学習することを通じて、自身のキャリアデザインを構築するための知識と視点の獲得を目指す。</p>	
	ビジネススキル入門	<p>社会で求められる「コミュニケーション力」の基礎となる「伝える力」を身に付け、論理的でわかりやすい文章を書く「ロジカルライティング」、自分の意図を明確に伝える「プレゼンテーション」の能力向上を目指す。また、情報収集力、論理的思考力、分析能力、傾聴力、話す力の向上のために「ディベート」を行う。 (オムニバス方式/全15回)</p> <p>(44 吉田あけみ/1回) 人は他者と関わり共同して暮らしているが、時にコミュニケーション障害が発生し、仕事上のトラブルや感情の行き違いが起こる。コミュニケーションの阻害要因を確認し、より良いコミュニケーションをとることの大切さを理解する。 (75 稲葉直子/7回) 毎回「聞く・話す・書く」のコミュニケーションワークを実施し、「判断する力・伝える力」を身に付ける。「ロジカルライティング」では、伝わりやすさ・分かりやすさを重視したライティング手法を学び、「根拠のある主張」を論理的な文章で書く力を養う。その後、学んだ手法を用いて、プレゼンテーション資料を作成し、説得的な「プレゼンテーション」を実践する。また発表後、学生が相互評価することで、自己成長を確認する。 (118 長谷部浩一/7回) 「ディベート」を行う。論題についてリンクマップを作成し、論理的に物事を検討する視野を養う。資料を集め、読み解き、分析して、多角的に検討して「立論」を作成する。反駁シートも準備して、試合に臨む。相手の主張を傾聴し、反駁した上で、自分たちの主張を論理的に展開する。チームで準備して、試合に臨むことによって、チームワークの大切さも学ぶ。</p>	オムニバス 方式
	キャリア形成実習 I	<p>企業や自治体等で、将来のキャリアに関連した就業を実際に体験する科目である。大学が定めた要件を満たす場合に単位認定する。まずは学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。日々の振り返りとして日報を作成し、企業担当者によるフィードバックを受ける。事後指導での振り返りや報告書の作成、報告会での成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択や高い職業意識の形成に繋げる。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	キャリア形成実習Ⅱ	<p>「キャリア形成実習Ⅰ」に引き続き、企業や自治体等で、将来のキャリアに関連した就業を実際に体験する科目である。大学が定めた要件を満たす場合に単位認定する。まずは学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。日々の振り返りとして日報を作成し、企業担当者によるフィードバックを受ける。事後指導での振り返りや報告書の作成、報告会での成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択やより高い職業意識の形成に繋げる。</p>	
学部共通	情報社会学概論	<p>(概要) 情報社会学の全体を概観し、情報社会学とは何かを知るための概論科目である。データサイエンス、コミュニケーションデザイン、情報・アーカイブ、メディア・スタディーズ、観光・まちづくり、持続可能な社会の各コースにおける学問的特徴を解説し、それぞれの学びの内容について理解を深める。そのうえで、情報技術を活用して、現代社会を如何に読み解き、より良い社会の創造につなげていけるのかについて考え、これから学ぶ情報学、社会学の意義を理解する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(2 影山徳波/1回) テーマ：地域の課題とジェンダー 情報化社会の中で実態のある地域に注目し、そこで生じる課題についてジェンダーの視点から検討する。</p> <p>(3 株本千鶴/1回) テーマ：福祉を社会学的に学ぶこと 社会福祉を対象とした社会学的研究の対象と方法、意義等について、具体的な事例を用いながら説明する。</p> <p>(6 谷口功/1回) テーマ：情報社会の進展と地域社会の変質 情報技術の発展により、“まっくらくろすけ”などの妄想や迷信が共有されないような地域社会に変質してきたことを説明する。</p> <p>(8 樋口謙一郎/1回) テーマ：現代の記録と記憶 現代史における「記録と記憶」をめぐる制度と思想を概観し、持続可能な社会との関係を考察する。</p> <p>(10 脇田泰子/1回) テーマ：インターネット時代の(マス)メディアの役割 インターネット時代を迎えた現代社会における、マスも含めたメディアの意義と役割について、情報社会学の見地から身近な具体例を交えて考察する。</p> <p>(1 今村洋一/1回) テーマ：現代都市が抱える諸問題 現代の都市における諸問題と、その解決手法について具体的な事例を交えながら解説する。</p> <p>(12 木田勇輔/1回) テーマ：ソーシャルメディアの発達と現代社会 ソーシャルメディアの発達について学び、人々のライフスタイルや行動に与える影響について考える。</p> <p>(13 小林かおり/1回) テーマ：国際協力と持続可能な社会 持続可能な社会の中でも国際協力、特にSDGsに関連する内容について、データを活用して理解を深める。</p> <p>(31 鳥居隆司/1回) テーマ：情報化の歴史や社会の変化 情報通信技術の進展やインターネットの普及は、様々な価値を新たに創出し、社会を大きく変容させた。ここでは、情報化の歴史や社会の変化について概観するとともに、情報のデジタル化と通信技術の革新による社会の変化を知り、今後の望ましい情報社会の創造に関して、自ら考え行動できる人間となるための基礎とする。</p> <p>(43 山本昭和/1回) テーマ：本と図書館の社会的役割 知識・情報を伝達する手段としての本と、本を社会に流布するための制度である図書館について、歴史的視点から概観する。</p> <p>(57 早瀬光浩/1回) テーマ：データサイエンスとAIの社会における役割 データサイエンスとAIが社会でどのような役割となっているかを認識するために、活用されている領域や現場、代表的な技術などを学ぶ。 また、社会的に重要なAI倫理や公平性についてデータサイエンスの観点から概観する。</p> <p>(61 見田隆鑑/1回) テーマ：文化財の保存・活用とデジタル技術 これまで長い歴史の中で守り伝えられてきた文化財も、災害や盗難被害など様々な要因によって失われてしまう可能性がある。文化財が持つ価値をより多くの人に伝え、その活用を図るとともに、文化財が持つ情報を未来に残すために行われている様々なデジタルアーカイブの取り組みについて概観する。</p> <p>(62 宮下十有/1回) テーマ：モノづくりとつながりづくりと映像コンテンツ制作 現在、映像表現は誰もが可能な表現となった。ここでは、ものづくりと映像制作の共同の事例から、人と人、人とモノ・コトをつなぐコミュニケーションの手段、方法として、また他者と協働して問題を解決するツールとして、映像コンテンツ制作のあり方を概観する。</p>	オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		<p>(63 向直人／1回) テーマ：シビックテックによる課題解決 市民がテクノロジーを活用して、社会課題を解決する取り組みはシビックテックと呼ばれる。 これまでのシビックテックの事例に触れながら、オープンデータやオープンソースを活用した課題の解決方法を学ぶ。</p> <p>(71 楊寧／1回) テーマ：ビジュアルコミュニケーションデザイン ビジュアルコミュニケーションに関するデザインの全体を概観し、その中のグラフィックデザインの領域を対象に、これまでの情報伝達技術の革新による表現の変化について紹介する。文字、画像、および視覚記号を用いた表現とビジュアルコミュニケーションデザインの基礎概念について講義を行う。</p>	
キャリア形成	日本語ライティング基礎	正しく日本語を運用できるよう、語彙や文法を学ぶとともに、文書の種類に対応した文章表現、長文の文章構成の仕方などを総合的に学ぶ。特に、大学で作成するレポートや学術論文とは何かを知るとともに、参考文献の正しい記載方法など、文章を執筆する上での基本的なルールを学ぶ。また、コミュニケーションツールとして広く使用されているE-mailの書き方についても学ぶ。以上について、各自がトレーニングを行う機会を設け、ライティングにおける日本語運用スキルの向上を図る。	
	プレゼンテーション技法	現代社会において、コミュニケーション能力は社会人として最も重要なビジネススキルの一つであり、如何に自分の考えや思いを相手に伝えるかというプレゼンテーションの能力を社会に出る前に高めておくことが必要とされる。そこで、人に伝えるためのプレゼンテーション技法について、理論や手法の講義と技法を身につけるトレーニングをおこなう。各人の特性に合わせた自己表現能力を習得・向上させる。具体的には、聞き手にとってわかりやすく、かつ説得力のある話し方、理解の助けとなる表情・ジェスチャー・態度、論理的なストーリー展開について学ぶ。さらにビジネスの現場で活用されるPowerPointによるスライド表現についても扱う。	
	女性とライフコース	人口減少、少子高齢化が進むなかで、これからの女性のライフコースを考えるために必要な基本的視点と知識を習得し、ライフコースのそれぞれの分岐点でより良い選択ができるようになることをめざす。	
	国際化とキャリア	現代社会のしきみをグローバルに理解し、エスニシティやジェンダーにフォーカスしながらキャリアデザインについて理論と実践の両面から考えていく。海外との関係における国際化だけでなく、日本の「内なる国際化」にも着目すると同時に、ライフプランやファイナンシャルプランとの関係性からもキャリアについて検討していく。理論では、日本、米国、欧州、開発途上国における社会構造とキャリアデザインの関係性や事例を検討し、実践では、ゲームを通じた学び、ゲストスピーカーとの交流を通じた学びを行う。理論と実践からキャリアデザインについて理解したあとに、学生自らのキャリアについても考えていくワークを行う。	
	キャリアデザイン	将来の自分のキャリアについて、自ら主体的に考え、行動し、自分で切り拓くマインドと能力を身につけるため、それに必要な理論、知識・情報、スキルの獲得を図る。具体的には、まず、過去及び現在の自分と向き合い、自分の性格や行動特性を認識したうえで、今後、自らの判断で人生を歩んでいくための物事のとらえ方、行動の起こし方を学修する。さらに社会に出て働くことの意義や社会における役割に対する理解を深めるとともに、自分の性格や能力、考え方を前提にしながらも、社会や組織から求められるニーズに対して、どのように自分を適合させていくのかについても取り上げる。	
	日本語ライティング応用	社会人として必要な基本スキルのうち、日本語の文書によるコミュニケーションスキルの向上を図ることを目的とする。日本語の文章を書くトレーニングから始め、次にビジネス文書の基本的要件を学んだうえで、具体的なビジネス文書の書き方を演習を通じて習得する。具体的には、社内向け文書、社外向け文書、実施した業務の内容を取りまとめた報告書、新たな業務の企画書、日常のEメールなど、様々なビジネス文書の形式や書き方について、実際の社会で使用される具体的な文書例をもとに学び、自分で書くことができるようトレーニングをおこなう。さらに、それらビジネス文書を効果的に仕事に活用するための文書管理の方法についても学ぶ。	
	コミュニケーション・トレーニング	現代社会において自分の能力を発揮し、且つ自分らしく生きていくためのスキルとして、①表現力(コミュニケーション・スキル)、②行動力(リーダーシップ・スキル)、③創造力(アイデア提案・スキル)、④影響力(対人関係・スキル)など人間関係の諸要素に焦点を当てて学ぶ。特に、ラボラトリー方式の体験学習を用いて一人一人が各スキルを体得するとともに、講義によりそれらの体験を概念的に整理し・理解を深め、日常的に使うことができるようにする。また、日本語の言語表現について、言葉の持つ意味や伝え方などから考察するとともに、場面に応じた伝達方法、マスメディアでの伝達手法なども学ぶ。	
	プロジェクトマネジメント	他者と協働で問題解決や目標を達成する際に必要なプロジェクトマネジメントに関する基礎的知識および社会心理学および認知心理学における代表的な理論を解説する。また身近なプロジェクトマネジメント実践を通して問題解決の手法、チームビルディング、ファンリテーション等の重要性を体験的に学び、社会活動の多様な分野においてプロジェクトを推進していく力量の形成をねらう。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 教育 科目	キャリアと適応	臨床心理学、社会心理学、感情心理学、進化心理学における知見に基づいて、人間の行動に関する基本的な特性と、多様に変化する環境の中での適応メカニズムを理解する。人間行動の直接的な契機となる欲求の基本特性、その欲求をどのように実際行動として展開されるかを学んだ上で、キャリアにおける適応過程について考察する。人間にとって職業とは何か、職業選択の理論、職業を通してのアイデンティティ形成、職場における適応とストレスへの対処方略について解説する。	
	メディア・リテラシー	メディアを通して得られる情報を取捨選択して活用し、自分の考えを他者に伝えたり、積極的に表現したりするための能力の育成を目的とする。プリント・メディア、映像メディアを取り上げ、利用、分析、表現を通して、メディアを積極的に利活用できる能力を養う。メディアの特性や、PCでの画像処理等の技術の基礎を学ぶだけでなく、コンテンツを制作するための一連のプロセス(企画、構成、制作、評価)を重視する。	
	インターネット入門	インターネットとは、世界の企業・大学・団体などのコンピュータを接続するネットワークである。コンピュータの相互接続には、TCP/IPプロトコルという共通の通信規約が用いられ、このプロトコルを基に様々なネットワーク・サービスが実現されている。本授業においては、インターネットの初学者を対象に、1969年のARPANETに端を発するインターネットの歴史から、現在広く用いられているTCP/IPの基本までを学ぶ。日常的に用いられる電子メールやWWWなどのサービスに注目し、学生による調査や情報収集を取り入れる。	
	情報セキュリティと倫理	情報セキュリティとは、情報の気密性、完全性、可用性を確保することと定義され、インターネットやコンピュータを安心して使うための対策のことである。また、情報倫理とは、情報を取り扱う際のモラルやマナーのことであり、インターネットを利用した犯罪から身を守ることに繋がる。本授業においては、パスワードの生成方法や、コンピュータウィルスの仕組みなど、具体的なセキュリティ対策を学ぶと共に、著作権や肖像権など社会的なルールについて学ぶ。	
	デジタルメディア基礎	コンピュータでは、文字、画像・映像、音声などのメディアを、デジタルデータに変換して処理・表現している。私達の身の回りにはデジタルメディアの特性を理解し、メディアを通して発信する情報を適切に選択することが求められる。本授業においては、デジタル化の手順(標本化、量子化、符号化)を学び、画像や音声の加工のためのツール(ソフトウェア)の使い方を習得する。画像編集ソフトを利用したアニメーションなどの作品制作を取り入れ、実践的な技術も養成する。	
	情報数理	情報数学(理論)は、情報技術と通信技術の基礎となっており、数理論的な思考法は幅広い分野において応用が可能である。本授業においては、高校数学のカリキュラムに含まれる「集合と論理」「場合の数と確率」「整数の性質」「数列」などの基本を振り返りながら、発展的に「命題論理」「順序関係」「グラフ理論」などを学ぶ。これらの学習を通じて、数理論的に計算や証明に取り組むための能力を養う。数学を苦手とする学生のために、定理・証明の表現の仕方を工夫し、例題を多様して解説する。	
	情報処理概論	コンピュータのソフトウェア・ハードウェアに共通する基本概念を習得する。コンピュータが扱うデータは2進数で表現されていること、また、2進数で表現されたプログラムがCPUで処理されることを学び、コンピュータの全体的な仕組みを理解することを目的とする。「数の表現」「論理回路・論理演算」などの基本概念と共に、「CPU」「メモリ」「補助記憶」などの構成要素について学ぶ。さらに、10進数と2進数の相互変換、論理回路・順序回路の作図など、実習的な要素を取り入れる。	
	情報と法	インターネットやスマートフォンは、安全に正しく使うことができれば有用なツールであるが、事件・犯罪の温床となる事も少なくない。また、SNSなどのサービスが誹謗中傷などのいじめに繋がるケースもある。本授業においては、著作権法、個人情報保護を中心に、日常において遭遇する可能性のあるインターネットをめぐる法律問題について取り上げる。SNSや動画配信などの具体的な事例を取り上げることで、学生自身の思考実験を促すことを狙う。	
	英語リーディング・ライティングA	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではEメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A~D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	英語リーディング・ライティングB	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではリーディング・ライティングAに引き続き、Eメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A~D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
外国語	英語リーディング・ライティングC	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではリーディング・ライティングA、Bに引き続き、Eメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A~D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	英語リーディング・ライティングD	言語習得、特に外国語において運用能力のいかなるレベルの向上への秘訣は対象言語の構造に慣れ親しみ可能な限り広範囲の語彙を習得することである。よって、この授業ではリーディング・ライティングA、B、Cに引き続き、Eメール、マニュアル、商品説明文、広告文といった実用的な英文を読み書きする事で文法理解を深め語彙力の強化を目的とする。特に注意するような文法表現などは日本語で説明し、学生はペアやグループ演習といった実践練習によって理解力を深め、将来遭遇するであろう英語使用に備えることができる。授業内容は同時期に履修する「外国語(英語)A~D」とリンクするため、スピーキングの練習の中でもこの授業で学んだことを活かし、さらに理解を深めることができる。	
	ホームステイ・イングリッシュ	英語圏のホームステイ先で必要になる日常会話の練習から生活様式・価値観・現地の一般常識等についてのディスカッションまで、様々なアクティビティを通して有意義なホームステイが体験できるための基本知識やコミュニケーションスキルを身に付ける。各回のテーマに関連するペア練習、グループワーク、プレゼンテーション、シチュエーション別のロールプレイングを中心にして授業を進め、最終課題として、自分のホームステイの計画を作り、クラスメートの前で発表をおこなう。	
	日本事情英語	ビジネスや日常生活においても日本人は例えば日本の歴史、地理、社会構造、大衆文化など、日本に関する様々なことを外国人から説明するよう求められることが頻繁にある。この授業では、講義、ペア練習、ロールプレイング、プレゼンテーション、グループワーク等を通し自信を持って日本事情及び生活様式をスムーズにかつ明確に英語で紹介でき、さらに世界の人々と英語で詳細にわたりディスカッションをおこなうために必要な語学スキルと、そのバックグラウンドとなる知識を習得する。	
	資格試験対策英語	本科目では英語の資格試験には必須となる4技能(読む、書く、話す、聞く)の向上を目的とした演習を行い、まずは英文法を系統的に復習しながら同時に幅広い語彙力を身につけていく。その後TOEIC、TOEFL、IELTSといった主だった英語の資格試験の特徴を学び、教員による詳しい解説でそれぞれの試験に登場する質問形態やいわゆる“ひっかけ”問題などにも慣れさせていく。さらに学生の理解を深め、自信をつけるため、過去問題を解いたり、模擬試験を実施したりしていく。	
	Travel English	個人で海外旅行をしたり観光業界で働いたりする場合を想定し、言葉や文化の違いで困ることなく英語での日常会話、観光名所の紹介・案内、文化交流等がスムーズに出来るようになることが本科目の主なる目標である。純然たる語学の授業ではなく、海外の生活様式・価値観・一般常識まで幅広く異文化理解を深めることも目指す。必要な基本知識を提供するために、講義形式で行う部分もあるが学生が中心となる「アクティブ・ラーニング」のアクティビティ(ペア練習、グループワーク、ロールプレイング等)も数多く取り入れる。	
	スキルアップ英語A	就職活動や卒業後を視野に、社会人として英語でのコミュニケーションができるようになるのが本科目の目的である。「英語A~D」および「英語リーディング・ライティングA~D」で総合的に向上させた英語の4技能をあらゆる場面で、よりスムーズに活かすために豊富なアクティビティ(ペア練習、グループワーク、ロールプレイング、プレゼンテーション、討論等)を取り入れ、戸惑うことなく外国人と交流するための異文化理解を深める情報も提供する。	
	スキルアップ英語B	「スキルアップ英語A」の内容に引き続き、就職活動や卒業後を視野に、社会人として英語でのコミュニケーションができるようになるのが本科目の目的である。「英語A~D」および「英語リーディング・ライティングA~D」で総合的に向上させた英語の4技能をあらゆる場面で、よりスムーズに活かすために豊富なアクティビティ(ペア練習、グループワーク、ロールプレイング、プレゼンテーション、討論等)を取り入れ、戸惑うことなく外国人と交流するための異文化理解を深める情報も提供する。	
English for Your Working Life	国際ビジネスにおける効果的なコミュニケーションに必要な英語を学ぶ。シチュエーション別のリスニング・スピーキングの練習を通してビジネスにおける英語のキー・ボキャブラリーや社交上の言語表現に習熟し、リーディング・ライティングの練習によりビジネス文書の理解と作成能力を身に付ける。さらに英語の4技能を様々なビジネスシーンで、より実用的でスムーズな英語のアウトプット運用が可能となるよう豊富なアクティビティ(ペア・グループワーク、ロールプレイング、プレゼンテーション等)を毎回取り入れる。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	英語総合演習 (PBL)	この授業では、就職活動や卒業後を視野に、それまでに習得した英語力を総合的に活かし、グループワークの形で多種のプロジェクトの実施に取り組む。最初のステップであるプロジェクト内容の決定から実施、成果発表、実施後の反省会まで、全てを英語のみで行う。特徴として、語学の科目と違い、英語を学びの対象にするのではなく、英語を母語と同様なコミュニケーションの手段として利用しながら様々なソーシャルスキルズ(自己表現、協調性、臨機応変、適応性、など)を磨くことが目標である。プロジェクト例として、国内の観光地のPRビデオ作成、大規模アンケート調査の実施、オンラインショップの開店、などを想定している。	
	演習 基礎演習	大学での学びや社会に出てからの仕事において求められる情報機器(デバイス)の使用スキルを高めるための演習科目である。特にMicrosoftの基本的なアプリケーションである、Word、Excel、Powerpointの基礎的な操作スキルを習得することを目的とする。具体的には、Wordを使用したレポートの作成、Excelを使用したデータの集計・加工・分析、Powerpointを使用したプレゼンテーション資料(スライド)の作成を通し、各アプリケーションの操作方法を学ぶとともに、レポート作成、データ分析、プレゼンテーションに係る基本的な事項も学ぶ。	
共通	社会学概論	本授業では、現代社会における様々なテーマを題材に社会的なもの見方、すなわち「私たちは社会からどのような影響を受けているのか」、「私たちの振る舞いや考え方は社会にどのような影響を与えているのか/与えるのか」といった問いに答えるための知識や想像力を身に付けることを目的とする。授業では、現代社会における事象や課題を扱うのみならず、社会学の歴史やその中で発展してきた諸理論についても紹介する。現時点では、共著『ふれる社会学』や類似のテキストの使用を想定しており、SNS、就職活動、感情労働、観光、身体、ジェンダー、マイノリティ、学校、教育、国際結婚、差別、移民、障害などのテーマを扱う予定である。	
	社会調査入門	本授業では、様々な社会現象を把握する方法として発展してきた「社会調査」に関する基礎知識・技法を体系的に解説する。具体的には、「社会調査の歴史」「目的・意義」「主要な調査方法の種類」「調査倫理」「データ収集の手順」「分析方法」について、具体的な事例を取り上げながら概説していく。授業を通じて履修生は、1)社会調査の意義や歴史的展開、今日的課題を深く理解すること、2)自らの関心に沿って実際に調査を設計・実施していく際に必要となる作法や手順が具体的に分かること、3)身の回りで行われている社会調査を読みこなししていくためのリテラシーを身につけることが期待される。	
	社会データ分析基礎	データサイエンスの時代に求められる、データを用いて社会を分析するための手法の基礎を学ぶ授業である。この授業ではExcelやRといったツールを用いて、実際に統計量の算出や各種の分析に関する演習を実施する。まず平均、中央値、分散、標準偏差といった基本的な統計量の算出について紹介した後に、相関係数の算出やクロス集計といった2変量の分析手法を扱う。また、確率論の基礎や様々な確率分布を紹介しながら、検定や推定といった推測統計学の基礎を解説する。加えて、統計分析で多用される回帰分析の基礎をその重要性とともに理解することが目標となる。	
	情報検索技法	本講義の目的は、官庁統計や調査報告書や論文、データベースなどから資料を入手できる力量を形成するとともに、そこに記載されている記述統計データ、表、グラフについて、分析や実際の計算、作表、作図、まとめを通して理解することである。調査報告書の入手にあたっては、情報検索システムの発展経緯をふまえ、現在、とりわけ重要となったオンライン情報資源を題材として、その特性および検索手法について、実践的な理解を促す。	
	社会調査の技法	社会調査のプロセス(調査の企画から調査票の設計、データの収集・分析・報告まで)と各段階での注意点をレクチャーし、実際の調査がどんな方法で行われているか、「科学的な」調査であるために必要な条件は何かを学ぶ。具体的には、調査テーマの立て方、仮説の作り方、調査票の作り方(質問文・選択肢、レイアウト等)、調査票の配布・回収方法、サンプリングの種類と方法、調査データの整理・分析方法について、実習を交えて解説する。	
	ソーシャルメディア論A	現代社会におけるソーシャルメディアの位置づけを理解しつつ、それらが私たちの社会生活や市民生活にどのような影響を与えているのかについて批判的に考察し、私たちの社会をよりよいものにするためにソーシャルメディアをいかに活用するかを考える。授業の前半では情報社会論の基本的な考え方を学ぶとともにインターネットという技術が社会の中でどのように定着してきたのかを明らかにする。授業の中盤では代表的なソーシャルメディアをピックアップして取り上げるとともに、それらの特徴について解説する。授業の後半では現代における「ソーシャルメディアと社会」の関係性について、実例を挙げながら解説を行う。	
ソーシャルメディア論B	メディアの発達の歴史の中で世論がどのように生み出されてきたのかを学ぶとともに、インターネットやソーシャルメディアが発達したデジタル社会における世論や政治のあり方について考える科目である。授業の前半ではメディア史をたどりながら、メディアの発展が世論や政治とどのように結びついてきたのかという点を解説する。授業の後半では、ソーシャルメディア時代の社会運動、世論と選挙、フェイクニュースなどのテーマについて、実例を挙げながらその問題点を考察する。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
メディアスタディーズ	メディア社会論入門	本講義では、メディアと社会との関係をその本質、歴史、現状、変化など多様な側面から考察し、ICTが普及しデジタル化が進む現代社会の変容を理解する。メディアの発達、私たちの生活の様々な面に影響を与えてきたが、近年のICTの発達・普及それに伴う社会の変化を理解するためには、メディアの本質的理解、そしてこれまでのメディアの発達、人間関係や社会にどのような影響を与えてきたかということを科学的に理解することが重要である。また、メディア発達のもたらす危険性、監視化の問題なども、現代人として理解しておく必要がある。講義を通してメディアと社会との関係性を表面的ではなく、本質的な関係から理解することが目標となる。	
	情報社会論A	本授業では、情報社会の進展が、地域社会やコミュニティにどのような影響を与えているのか、ということを理解するために、地域やコミュニティの本質的理解を行うとともに、それらに影響を与えている地域メディアの発達、さまざまな地域情報のあり方などをふまえて今日の地域とメディアの関係性を分析する。さらには、今日急速に発達をしているICTがこれからの地域やコミュニティにどのように活用され、影響を与えることが予想されるかなど、今日の情報社会における地域メディアの可能性を考察する。	
	情報社会論B	本授業では、政府や地方自治体が、これまでどのような情報化政策を進め我が国の情報社会化を進めようとしてきたのか、さらにこれからどのような情報社会、デジタル社会づくりを進めようとしているのかについて検討するとともに、政府や自治体自身が情報化・デジタル化によって、どのような変化をしてきたのか、それによって地方自治体や政府がどのように変わろうとしているのか、さらにはそれが地域住民にどのような影響を与えることになるのかなどについても検討し、スマートガバメントのあり方について考える。	
	ジャーナリズム入門	言論・表現の自由は民主主義の基盤であり、ジャーナリズムは、国民の“知る権利”の担い手である。しかし、その信頼が揺らぐ時、問題はどこにあるのか？具体的なテーマをもとに、デジタル化が進む現代のジャーナリズムの課題を考える。	
	ジャーナリズム論A	映像は社会にメッセージを伝え、社会を動かす原動力になる。そうした映像メッセージはどのようにして企画・制作するのだろうか。講義では企画立案、映像構成、カメラ撮影、取材活動、映像表現、音響効果、音声処理、ノンリニア編集、CG表現など、映像作品を制作するすべての過程を取り上げ、映像制作の舞台裏を紹介する。その上で映像ディレクターとして求められる基本的な能力や視点を指導して、デジタル時代において映像ジャーナリストの出発点に立てる能力を身につける。	
	ジャーナリズム論B	現代社会の様々な事象や問題について、専任教員の管轄の下、新聞社の政治、経済、社会、国際、文化、運動など各分野の専門記者がそれぞれの取材経験に基づき、現場感覚を交えて講義する。また、報道・言論機関としての新聞が果たす役割についても考察する。新聞を通じて社会への関心を高め、ニュースの背景や時事用語を自ら調べる姿勢を身につけるとともに、物事を多面的に考える能力を養う。「新聞総論」「政治報道」「写真報道」「世界情勢」「社説」「中部経済の課題と展望」「南海トラフ地震への対応」「新聞社のデジタル戦略」「伝わる文章の技術」「ノーベル賞と現代の科学技術」など扱うテーマも多角的なものとする。	
	映像制作基礎	本格的なスタジオを使った映像制作手法を指導する。テレビスタジオはカメラが3台あれば、どのような内容やテーマでも、しっかりと映像表現でき、番組を制作することができると言われていた。そこでこの授業では制作スタッフの役割、カメラワーク、スイッチング・映像切り替え、ミキサー・音響調整、アナウンス、ディレクターの役割りなどを実習・演習も含めて学ぶ。その上で、スタジオを使った映像制作で重要なポイントやディレクターの視点を指導して、映像制作者の基本を身につける。	
	マスメディア論A	この授業では、マスメディアがどのような社会状況下で誕生し、今日に至っているかを概観するとともに、インターネットに代表される新しいメディアの登場により、既存マスメディアが衰退とそれに伴う市民の意識の変化について学び、マスメディアが社会に与える影響や、両者のあるべき関係について考える。	
	マスメディア論B	メディアに対する不信が強まりフェイクニュースが社会問題化する中で、ジャーナリズムの様々な問題を通して、マスメディアが市民社会の信頼を取り戻していくうえで核心となる「メディア倫理」について考察を進める。	
	放送社会論	放送は多様な情報を提供し、人々の生活様式や文化の形成に大きな役割を果たしてきたが、その一方でインターネットの普及、通信との融合、多チャンネル化、テレビ離れなど、様々な転機を迎えている。この授業では新しい放送のあり方を考える。	
メディア文化論	ICTが普及しデジタル化が進む社会において、様々なメディアコンテンツとそれらを消費する人々の関係性を踏まえながら、現代のメディア文化がどのように変化しているのかという点について講義する。授業の前半では文学・文芸批評や映画学・映像学の視点を踏まえながら、様々なメディアコンテンツを鑑賞、分析、批評するための基本的な視座について解説する。授業の後半ではメディアコンテンツが現代の人々、とくに若者のライフスタイルや価値観とどのように結びついているのかという点について、具体的な例を挙げながら考察する。		

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基幹科目	出版メディア論	インターネットの普及により、新聞も含めた活字メディア全般が地盤沈下を余儀なくされるようなメディア状況下で、それでも引き継がれる出版の世界の魅力とその将来像を、文字と人との歴史的な関係性を軸に読み解いていく。授業の前半では「印刷・出版、情報から活字メディアへ」「活字メディアの誕生から出版・ジャーナリズムへ」「東洋・日本における出版文化の歩み」「近代日本の出版産業化」など、主に出版メディアの歴史について解説する。授業の後半では、「出版社、取次、書店」「雑誌文化」「古書」「電子書籍」など現代の出版文化について紹介し、その行く末を考察する。	
	広告メディア論	広告の基礎知識と産業構造の理解を通じて広告リテラシーを身につけることを目標として、広告メディアとしてのマスメディアのメカニズムを解明し、どのようなプロセスを経て広告が制作され消費者の元に届けられるのか概説する。授業の前半では「広告とは何か」という点について問題を提起し、中盤では「広告メディアと広告産業」について概説を行うとともに、「広告の世界史」を紹介することで広告を歴史の中に位置づける。授業の後半では「広告のルール」「広告計画」などについて論じ、情報化が進化する時代の広告メディアについて考察する。	
	観光学入門	今後の観光業界において重視すべき「持続可能な観光」をテーマに、行き過ぎた観光開発が地域社会に与える負の影響（環境破壊、地域文化・住民生活の見世物化、リーケージ問題、オーバーツーリズム等）や、観光地の持続的発展を実現するために観光客の量や行動をいかにコントロールすべきかについて、具体的な観光地の施策をもとに学ぶ。事例としては、地域外資本によるリゾート開発、世界遺産エリアにおける観光客のコントロールや遺産管理の手法、エコツーリズムなどの環境に配慮した新しい観光の実践を取り上げる。	
	観光とホスピタリティ	観光業界のなかで顧客満足度やリピート率の高い宿泊施設、航空会社、テーマパークを取り上げ、各企業の経営戦略を分析し、「質の高い」サービスを実現するために必要なマーケティングおよび組織マネジメントの手法を学ぶ。特に以下の2点を具体的な成功例とともに把握する。①サービスの質は、個々のスタッフの能力やスキルだけでなく、組織の仕組み（意思決定プロセス、職場環境、企業文化など）に大きく左右される。②あらゆる顧客を満足させるサービスの実現は不可能である。したがって、顧客が求めるサービスの多様性を理解し、ターゲットの特定とそれに応じたサービスの選別がきわめて重要となる。	
	まちづくり学	まちづくりに関する基本的な知識として、まちづくりの歴史および概念、まちづくりを進めていくための体制およびプロセスを学ぶとともに、まちづくりに必要な調査方法（地図資料等を用いた空間把握、現地における観察・聞き取りなど）を学ぶ。さらに、人口減少や高齢社会を迎えた現代社会において、どのようなまちづくり課題が発生しているのか、具体的な事例やデータを通して学ぶ。まちづくり課題としては、空き家・空き地問題、交通弱者（買い物難民）問題、商店街衰退を伴う中心市街地の空洞化、ニュータウンのオールドタウン化問題、中山間地域の過疎化・限界集落問題などを取り上げる。	
	エリアマネジメント論	都市における空洞化した中心市街地や過疎化と高齢化の進む農山漁村などにおいては、地域の活性化がまちづくりの最重要課題となっている。そこで、具体的な事例をとおして、様々な地域活性化の取り組み手法（地域資源を活かした観光振興、伝統産業や生業の振興、伝統的祭礼の継承・観光資源化、既存建物のリノベーション、パブリックアートやアートイベントの展開、パブリックスペースでの賑わい創出など）を学ぶとともに、これらの取り組みを戦略的・継続的に実施するためのエリアマネジメントについて学ぶ。	
	都市の歴史	国内外の都市の成り立ちと変容、都市計画に係る手法や思想の歴史について、背景となる当時の都市問題との関係も含めて学ぶ。国外は、古代ギリシア・ローマ都市から、中世都市、ルネサンス都市、バロック都市へと続く都市の形態史、産業革命以降の近代都市計画思想（田園都市構想、近隣住区論など）を中心に扱う。国内は、古代中国の影響を受けた都城（平城京、平安京など）から、中世の寺内町、近世の城下町・宿場町・門前町へと続く都市の形態史、欧米の近代都市計画技術を受容した明治以降の都市計画（市区改正、旧都市計画法、帝都復興事業など）と戦後の都市計画（戦災復興都市計画、ニュータウン建設など）を中心に扱う。	
	地域社会論	私たちの生活の場となる地域社会（都市・農村）の成立とその展開について理解することを目的とする。今日、「地域」は、様々な社会課題を解決する主体として期待されている。はたして、「地域」は課題解決の担い手になりうるのか。地域社会の現状を捉えながら多様な人々が社会に包摂される仕組みについて検討する。具体的には地域住民組織（民間組織）と行政の役割と責任、住民・市民と専門家との関係性の実際についてあつかう。そして、尾張地域、隣接する三河地域、さらには東海地方の地域性について理解を深め、自らの生活圏を豊かにしていく手立てを考える。	
	市民活動論	NPOは地域社会が直面している高齢者・障害者介護、子育て支援、リサイクル、防災・防犯対策、環境保全、外国人の雇用定住対策など地域生活の様々な領域において、専門性を活かした実践を展開している。とりわけまちづくりの現場は、「自分たちのまちをよくしたい」という志を持ったNPOやボランティアによって支えられている。市民活動の原理を理解し、それらが社会にどのようなインパクトを与えているのか、一方で今日の社会でどのような限界を抱えているかを考える。そして、自分は社会に対して何ができるかを考えること、すなわち自らの市民としての役割を問い直すことを本講義の目的とする。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
専門教育科目	観光・まちづくり	地元学	私たちに「地元」とはどのようなものなのだろうか。消費社会における「場所の価値」とは、単に場所そのものの使用価値や生産価値にあるのではなく、商品としての場所に付与された「記号性」にあるとされる。その「記号性」を私たちは自らの地域の個性として消費し、「自分らしさ」や「地域らしさ」を主張する。一方で、持続可能な社会の実現は、大量生産・大量消費の仕組みを見直し、人間の暮らしや文化の本質を問い直すことを求めている。豊かな生活文化を想起させる「地元の未来予想図」やそれを実現するための「地元のアクションプラン」について考える。そして、インターネット社会を前提とするわたしたちにとって、「地元」をどのように身体化することが可能なかを問う。	
		地域文化資源論	地域文化資源論は、世界文化の多様性を理解し、人間と環境の関わりを考え、多種多様な情報を吟味し、自らの文化を再発見し、自分の価値を追求するうえで、大きな助けになるであろう。本講義では、文化資源の地域的・環境的・景観的側面に着目し、地域文化資源パターンの抽出、変化プロセスの説明、意味の解釈、応用方法などを学ぶ。	
		都市空間論	国内外の多種多様な都市を事例に、その成り立ち(港、市場、防衛)、比較検討による個性の区分(交易・観光)、都市特徴のとらえ方(3D、夜間光)、都市の進化(スマートシティ、頭脳立国)、エスニックタウン(中華街、コリアタウンなど)の観光化などについて、時空間的に、事例に基づき学習できる。	
		地域デザインの手法	少子高齢化が急速に進む日本の将来を考える上で、安全で安心できる、住みやすいまちづくりは必要不可欠である。本講義では、地域の区分や見方、地域資料(衛星画像、現地確認なども含む)の収集方法、地域未来像実現(計画や実現の手順など)の手法などを教員の実体験に基づき、分かりやすく学習できる。具体的には、高齢化に伴うニュータウンの変容と再生、外国人の集住地域における地元住民との共存共栄の在り方、なぜデンマーク国民の幸福度が高いのか、コンパクトシティ推進の実態と課題、地震を始めとする自然災害に備える地域計画の作成などについて、ビジュアル的な資料も活用しながら、受講者の主体的な参加を得ながら一緒に考えていく。	
		リスクマネジメント	首相直属の中央防災会議によれば、南海トラフ巨大地震は30年以内に80%の確率で勃発し、東海地方に大きな被害をもたらすと予想されている。どのようにすれば被害を最小化できるのか、文理融合的な視角から減災社会のデザインについて学ぶ。	
		都市とジェンダー	本授業では、地理学におけるジェンダー研究の展開を理解したうえで、都市空間とジェンダーとの関連を考察する。具体的には、ジェンダー関係が投影されている空間について、地域文化、地域社会、社会福祉、セクシュアリティ、労働、グローバル経済、多文化共生、表象などの問題から多面的に考える。事例をもとに理解し、その後、自分たちの知っている地域に投影して、都市空間とジェンダーの問題を調査することで、理論的な枠組みの理解を深め、応用して分析する力を身につける。	
		観光と地域	観光地であるハワイは、アジア太平洋地域の戦略拠点であり、日本とは深いつながりがある。本授業では、ハワイを事例に、移民社会として形成されてきた歴史的背景と日系人・日本人が生産してきた社会空間について考察する。具体的には、王朝時代のハワイにおける他国との関係、日系人の移住により、現地に根付く過程と日系人コミュニティの変遷、第二次世界大戦の影響、戦後の州としての独立と観光化の推進、現在の一大リゾート地としてのハワイの形成と課題について検討していく。	
		世界遺産論	世界遺産は多くの観光客を呼び込むことのできる有力な観光資源として、地域活性化の切り札とされる一方で、その保護と観光振興の両立が課題となっている。そこで、国内外の主要な世界遺産の特徴や評価されている普遍的価値を学ぶとともに、世界遺産の登録と保護の仕組み(世界遺産条約、ユネスコやイコモス等の関連組織、登録手続き、保護手法)、世界遺産登録をめぐる様々な課題(危機遺産、遺産保護、国際協力、観光客を受け入れる地域の変容など)を学ぶ。なお、世界遺産検定2級程度の知識の習得を念頭に置いている。	
		福祉社会学A	社会学的観点から福祉を学ぶ。福祉を理解するための方法は、政治学、経済学、法学、社会福祉学など多様であるが、福祉を社会的事実として捉え、その内容を社会的に理解しようとするのが福祉社会学である。授業で取り上げる社会的事実、老人ホームで暮らす人々の生活、ホームレスの人たちの暮らしと支援、「あしながおじさん」の助け合い運動、障害者殺し問題、介護すること・介護されること、ケアの提供者、在日外国人に対する福祉である。受講生は、福祉に関する社会学的事実の様相を多面的に捉え、社会学的に考察する力を養うことができる。	
		生と死の社会学	死と死にゆくことに関する社会的事実について学ぶ。現代社会を生きる個人や集団は、死と死にゆくことをどのように経験しているのか、関連する問題をどのように解決しようとしているのか。これらの問いについて社会学的観点から考え、理解を深める。授業では、死の歴史とタブー化、一人称の死に関する事象(安楽死・尊厳死、ホスピス、終末期ケア)、二人称の死に関する事象(死別体験、葬送儀礼、メディア上の死、グリーフケア)、三人称の死に関する事象(戦死、災害死)を取り上げる。受講生は、死と死にゆくことに関する社会的事実についての知識を身につけることができ、死に関する問題について社会学的に考察する力を養うことができる。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
持続可能な社会	移民と教育	現代社会において、国境を越えて新しい国に移り住む「移民」は益々身近な存在となっており、人種差別や貧困・格差の克服、移民の社会統合や権利保障、多文化共生社会の実現は各国が直面する共通課題となっている。本授業では、主に日本社会で暮らす「外国につながる」子ども・若者（オールドカマー、ニューカマー、留学生、「ハーフ」など）の現状と、かれらが直面している課題に関する基礎知識を、視聴覚資料やグループワークを交えつつ概説する。その上で適宜、ゲストスピーカーも取り入れつつ、家庭や学校、地域、労働市場といったかれらの生活世界についてさらに理解を深め、課題解決に向けた思考力を養う。	
	現代教育論	本授業では、主に教育学・教育社会学の知見に基づき、現代社会における教育課題（学校／家庭教育と社会階層・格差、教師と生徒、労働市場とトランジション、ジェンダーと教育、教育改革の動向、海外の教育実践など）の現状やその背景にある社会構造との関連、それらを多面的に理解するための理論や視点などについて概説する。講義のなかでは国内外の教育に関する映像資料等も適宜参照する。講義終盤では、個人／グループワークを取り入れ、本授業で得た「現代社会における教育課題」に関する知識・視点を用いて、「未来の学校」を具体的に構想することを求める。	
	家族とジェンダー	本授業では、主に社会学や家族社会学の知見をもとに、ジェンダーの観点から家族（「家族」の境界線、歴史、法制度など）、恋愛・結婚（少子高齢化、ライフスタイルの多様化、ルッキズム、同性婚、国際結婚、同類婚／異類婚など）、子育て・ケア、労働市場（家事・育児分担、支援制度の国際比較、メディア表象、職業キャリアなど）、教育（隠れたカリキュラム、親の教育期待と進路選択、地域間比較など）をテーマとして取り上げ、その現状と課題について概説する。その際、それらを社会と結び付けて把握するための視点や理論についても紹介する。授業は国内外の映像資料の視聴、グループワーク等を交えながら実施する予定である。	
	国際社会論	国際社会について国際移動を軸に学んでいきます。歴史的背景を踏まえて国際移動の全体像を知ると同時に、移民、難民、シチズンシップといった多様な項目について検討します。移民については、日本、米国、英・仏・独、ラテンアメリカの事例を取り上げます。難民については、ロヒンギャ難民、シリア難民を中心に取り上げます。また、学術理論やメディアにもとづく国際移動の理解だけにとどまらず、移動（移住）した人々の「声」にも耳を傾けながら、国際移動について幅広く学んでいきます。さらに、国際移動に関連するゲストスピーカーを招聘し、意見交換できる場も設けます。ゲストスピーカーは年ごとに異なりませんが、ロヒンギャ難民キャンプを調査してきたロヒンギャ人、シリア内戦を長年取材しているジャーナリスト、コロナ禍に在日外国人の医療問題に取り組んできた医師といった多様な実践に深くかかわってきた人々をこれまで招聘しています。	
	多文化共生論	日本における多文化共生について制度的な変遷と取組みについて学ぶと同時に、実践的な活動も行います。特に、実践面では、豊田市、ブラジル人学校、NPOの協力を得て、外国人居住者、特にブラジルをルーツに持つ居住者を取り上げ、多文化共生について実践面からも考えていきます。行政的な取り組みとは別に、2030年までは、SDGsを手掛かりに多文化共生についても検討します。企業のSDGs担当者を招聘して、持続可能な社会について検討していきます。授業全体を通して、ペアワークやグループワークを数多く行いますが、特に、行政および企業との実践においては、PBLを行い、実践力を高めていきます。また、グループワークの成果を授業内だけでなく、学外へも情報発信していくことを目指します。	
	言語政策論	言語政策／計画（言語の地位、実体、習得および教育）の基本的な知識を教授したうえで、対外言語普及の諸問題、マイノリティの言語および危機言語、複言語主義、開発援助と言語教育の関連、海外留学の意義などの問題を具体的に論じる。日本と東アジアの事情を中心に講じるが、受講者の関心を踏まえて、適宜、欧米、ロシア、オセアニア、アフリカの各地域の事情にも踏み込む。人間は言語によってのみ思考可能であるという基本的前提を踏まえ、「われわれ」と「他者」のことはどのようにつくられる（つくられた）のか、英語や中国語などの「大言語」に対する代案提起はなぜ必要かといった問題を考える契機とし、多文化共生社会におけることばの問題の重要性の理解をはかる。	
	社会思想史	持続可能な社会の構想と発展の基礎となる社会思想の歴史を講義する。社会思想を、法学、政治学、経済学、社会学などの領域にとどめず、道徳、慣習、言語、美学などをも含め、領域横断的かつ比較的に理解することを目指す。具体的には、個人主義、民主主義、自由主義、功利主義、資本主義と社会主義、法治主義、立憲主義などの思想史について論じ、貧困、環境破壊、文化保全、社会的公正、植民地主義などの今時の問題を考える契機とする。また、思想のための手段としての言語と文字の問題についても触れ、本学科の扱う諸問題に対する根底的見識およびオルタナティブな思考・態度を養うことを目指す。	
	歴史と記憶	歴史研究・歴史認識において、記録（史料）の厳密な分析の重要性はいうまでもないが、同時に、誰が記録を書き残すのか、記録に漏れた真実はいわゆる「歴史の闇」に葬られるだけなのかといった問題意識に立ち、主に日本と東アジアにおける歴史の記録と記憶およびそれらの継承の問題を考察する（特に韓国と沖縄の現代史上のトピックを中心に取り上げる予定である）。これらのことを通じて、現代史に対する認識を豊かにするのみならず、本学科の学習内容にかかわる課題、例えば観光・まちづくりのコンテンツを何処に求めるのか、観光の営為や文化遺産の保全によって人々は何を得ることができ、またはできないのかといった問題について考察する契機にもする。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
演習	基幹演習A	メディア・スタディーズ、観光・まちづくり、持続可能な社会のいずれかのコースに係る具体的なテーマを設定し、そのテーマに沿った演習を通して、専門的な学びにつながる導入部分の理解を深める。その際、Word、Excel、Powerpointを実践的に活用することで、さらなる操作スキルの向上を図るとともに、具体的にどのように使用することが効果的なのかを学ぶ。なお、前半と後半に分け、異なるテーマに取り組むことで、学びの内容を広げる。	
	基幹演習B	基幹演習Aと同様に、メディア・スタディーズ、観光・まちづくり、持続可能な社会のいずれかのコースに係る具体的なテーマを設定し、そのテーマに沿った演習を通して、専門的な学びにつながる導入部分の理解を深める。その際、Word、Excel、Powerpointを実践的に活用することで、さらなる操作スキルの向上を図るとともに、具体的にどのように使用することが効果的なのかを学ぶ。なお、前半と後半に分け、異なるテーマに取り組むことで、学びの内容を広げる（基幹演習Aとも異なるテーマに取り組む）。	
メディアスタディーズ	若者とメディア	メディア社会学の概念を基礎としながら、ICTの発達と若者のライフスタイルの変化との関連について学ぶ授業である。授業の前半では若者のサブカルチャーが歴史の中でどのように発展してきたのかという点を、その時代の音楽やファッションなどの事例を紹介しながら解説する。授業の後半では「リアルとバーチャルの間」「インターネット時代のファン文化」といった現代的なテーマも取り上げながら、インターネットの発達が若者のライフスタイルや価値観にどのような影響を与えているのかという点を考察する。	
	デジタルマーケティング論	マーケティングの基礎知識を学習することを目標として、企業活動と消費者行動の両面からのアプローチによって伝統的なマーケティング理論と用語を解説しながら、現代における「売れる仕組みのマーケティング」論を講義する。授業の冒頭では「マーケティングとは何か」を概説するとともに、「環境分析」「調査」「消費者」「ターゲット市場の選定」「製品」「市場」「ブランド」「価格」「流通」などの基本的な概念について紹介する。授業の後半では「プロモーション」「ダイレクトマーケティング」「webマーケティング」などのテーマを扱い、デジタル時代のマーケティングについて考察する。	
	社会データ分析応用	データサイエンスの時代に求められる、データを用いて社会を分析するための手法の応用を学ぶ授業である。この授業で扱う手法は重回帰分析やロジスティック回帰分析をはじめとして、主成分分析、因子分析、クラスター分析なども取り上げる。また、近年注目を集めている計量テキスト分析などのデータマイニング的な手法も取り扱う。この授業では上記に挙げたような様々な統計手法について学びながら、R言語を使った演習により分析手法を使いこなすことが目標となる。	
	都市とメディア	都市は情報発信の拠点であり、そのためにメディアや情報と深く関わる様々な産業や企業が集積している場である。様々なメディアの発達は都市の集積と発達と深い関わりを持っている。しかし、近年のネットワークの進展やデジタル化は都市でなくとも情報発信を可能にし、多様な可能性を有している。本授業では、都市とメディアに関する歴史を踏まえ、都市・地域メディアの現状についての知識を様々な具体的事例に基づいて修得し、ICTが普及した今日の都市とメディアの本質的関係の理解を深める。	
	情報社会史	メディアの発達、そしてそれによって伝達される情報のあり方、コミュニケーションの変化は、人類の文明が登場して以降、新しい情報手段が登場するたびに、社会に影響を与えてきた。本授業では、はじめに「情報」「情報化」「コミュニケーション」「メディア」などの基本的概念を考察し、メディア発達の歴史について概観するとともに、それによって社会にどのような影響を与えたかを検討する。それによって、情報と社会、メディアと社会の関係を歴史的に考察し、現在の情報化の進展・メディアの発達が、私たちの生活と社会がどのような影響を受けつつあるのかを検討する。	
	映像制作応用	小型カメラで撮影した映像をコンピューターによるノンリニア編集で映像作品に制作する手法を指導する。コンピューターを使ったノンリニア編集の普及は「映像制作に革命が起きた」と言われるほど、短時間で効果的に映像を制作できる恩恵をもたらした。その一方、こうした技術が進んでも、映像で何を伝えるのか、といった企画・構成など制作の原点は、今も昔も変わらないのが現状でもある。そこでこの授業では企画、構成、野外ロケ、カメラ撮影、レポート、ノンリニア編集などを実習・演習も含めて取り上げ、最新の映像制作手法をバランス良く指導する。	
	英語圏メディア事情	身近なメディアの「英語版」として、英語圏の国々でメディアの主要な三種(活字メディア・テレビ、映画、音楽等「エンターテインメント系」メディア・インターネット、SNS等「デジタル系」メディア)がどのように発展してきたのかを考える。特に10代の英語圏の若者たちがいかに現代メディアを日常生活に取り入れているかを、代表的な例を紹介しながら分析する。さらに英語圏のメディアの特徴・歴史的/社会的背景・現状・今後の方向等について考察する。	
	ニュースの論点	本授業では、大衆にとって関心事となることの多い芸能とスポーツを中心に、「観る」「実践する」の魅力の間に橋を架けて「伝える」ジャーナリズムのあり方を論じるとともに、ニュースの規範と枠組みの側面から注目と倫理性を同時に満たす報道がどこまで可能か、具体的な事例とともに検証・考察する。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
観光・まちづくり 展開科目	メディア産業論	ICTの普及やデジタル化により変化しつつあるメディアと産業のあり方について理解するための授業である。出版産業、通信・インターネット産業、テレビ・映像・映画産業、音楽産業、アニメ産業、ゲーム産業、観光産業などの具体例を取り上げながら、現代の様々な産業におけるメディアの重要性について理解する。また、各産業におけるデジタル化の進展やIT企業のメディアビジネスへの進出といった論点も取り上げ、プラットフォームと呼ばれる巨大IT企業の影響力についても考察する。	
	観光まちづくり論	独自の観光戦略により地域を再生させた「観光まちづくり」の事例を取り上げ、地域資源（町並み、田園、食、アート、クラフト、鉄道など）を観光商品として活用し、人を呼び込むための複数の戦略・アプローチについて学ぶ。本授業は、観光まちづくりに唯一の正解はない、という前提に立ち、それぞれの地域が置かれている実情に即して、どうしてその戦略がとられたか、なぜその戦略が他の選択肢に比べて有効だったかを分析し理解することを旨とする。	
	観光産業論	IT化、グローバル化、コロナ禍などの大きな社会変容のなかで、観光業界のビジネスモデルがいかに変化したかについて、主に1990年代以降の出来事（オンライン旅行会社の成長、インバウンド市場の拡大、民泊ビジネスの登場、観光ビッグデータ、ヴァーチャルツアーやワーケーションなど新しい体験ビジネス、脱炭素・脱プラスチック化への取り組み）を事例に学ぶ。かつては有効だったビジネスモデルがなぜ魅力を失い、衰退したかを理解することにより、日本の観光ビジネスや旅行スタイルが今後いかなる方向性へ進むかを展望する。	
	都市計画論	現代日本における都市計画及び不動産関連の法制度について学ぶ。都市計画（土地の開発行為や建築行為）に関する法制度としては、国土利用計画法、都市計画法、建築基準法、土地区画整理法、農地法などを中心に扱う。一方、不動産（土地・建物の取引）に関する法制度としては、民法、借地借家法、不動産登記法、区分所有法、宅地建物取引業法などを中心に扱う。また、土地・建物にまつわる金銭的な事項（地価決定のメカニズムや不動産税制など）についても扱う。	
	風景デザイン論	風景を捉える概念（西洋における景観論、日本における風景論、視覚をベースとした認知的把握、地形や社会に規定される構造的把握など）、風景の良し悪しの見分け方、経済成長を背景とした風景破壊の実態、これまでの歴史的町並みの保存運動や景観訴訟について、国内外の具体的な事例を通して学ぶ。また、現代社会における風景の価値及び風景保全の論理、風景を保全するため社会的な仕組み（景観法、伝統的建造物群保存地区制度、文化的景観保護制度、歴史まちづくり法など）とその成果についても学ぶ。	
	コミュニティデザイン論	近年のまちづくりは、市民協働といったかたちですすめられる場合が多い。「まちづくりは人づくり」などと言われているように、まちづくりにかかわる人々の意識や関係性によってそれは大きく方向づけられる。ワークショップの手法について理解を深め、地域の社会関係資源を用いた地域課題の解決の道筋を探る。実際にワークショップを設計する過程で、ファシリテーターの力量を身につける。そして、これらのことを通して、そもそもコミュニティとは何なのかを考える。また、有形無形に関わらず、人間が何らかの理想や目的を果たすために構築していくものごとを「デザイン」ととらえ、そのデザインが生み出す価値を丁寧に抽出することを試みる。	
	地域文化の社会学	地域の文化と活動は、互いに影響を与えながら構築されている。まちの景観・風景、祭り、住民活動、行政施策、企業活動など、地域社会を形成する構成要素は、それに携わる人々の「思い」や「意志」によって特徴づけられている。そしてそれらは一様ではなく、多様な地域性を発揮する。グローバル化がすすみ、社会の流動性が高まるなか、地域における「変わっていくもの」、「変わらないもの」を見出ししていく。歴史や文化、産業の蓄積が私たちの意識をどのように規定するのか、そして、私たちの生活は何によって制約を受けているのかを考える。また、新しいソーシャルネットワークをふまえながら、多様な主体を結びつける固有の地域文化のあり方を考える。	
	東海・名古屋研究	本授業では、地理的・歴史的視点から名古屋を中心に東海地方の都市の発展と地域の活性化について考える。具体的には愛知県の地形・地勢と歴史、経済的発展、人々の生活、文化に関する表象、都市計画とその後の動向などについて検討する。また江戸時代からつくられた名古屋の都市形成が現在にいかにつながっているのか、地域資源としてどのようにとらえられているのかも検討する。愛知県の位置づけを理解するために東京の動向と比較分析し、現状と課題を理解する。さらに身近な事例から地域の問題にテーマを設定し、調べることで地域を分析する力を身につける。	
	フィールドワーク技法	本授業では、人文地理学における地域調査について学ぶ。文献資料や地図を収集し分析する力をつけ、対象地域の自然環境・人文環境を考察したうえで、テーマを設定し実際に現地調査を実施する。具体的には、論文を執筆する際に調査を進める方法について記されたテキストを用いて分析する。都市、農村、歴史、文化、観光、経済、ジェンダーなどといった幅広い分野で、専門家が留意した点、課題となったことなどを理解し、調査を行うための力を身につける。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
持続可能な社会	観光デザイン演習	<p>(概要) 旅行商品企画の演習を通して、旅行業界・観光業界に必要な知識や商品企画のスキルを修得する。授業では、チームに分かれて訪問場所・滞在施設の情報収集、ツアーのコンセプトやターゲットの設定、移動手段・移動時間も含めたツアーのプランニング、販売価格の調整までの作業を体験する。また、旅行会社で働く商品企画のプロからプランニングのポイントやアドバイスを受ける学外授業も実施し、市場でも販売できるような質の高い商品造成を目指す。</p> <p>(オムニバス方式/全15回) ※内、2回合同で実施</p> <p>(11 阿部純一郎/2回) 初回のオリエンテーション(授業の到達目標、授業の進め方)と最終発表会の審査・講評を担当する。</p> <p>(110 中尾肇/15回) チームに分かれて、訪問場所・滞在施設の情報収集、ツアーのコンセプトやターゲットの設定、移動手段・移動時間も含めたツアーのプランニング、販売価格の調整までの作業を体験する。また、旅行会社で働く商品企画のプロからプランニングのポイントやアドバイスを受ける学外授業も実施し、市場でも販売できるような質の高い商品造成を目指す。</p>	オムニバス方式
	医療の社会学	<p>病いの経験や医療について社会学観点から学ぶ。病いは、身体や精神の変化として、また、それらによって引き起こされる感情や生活の変化として経験される。特に、現代社会での病いの経験は、医療による治療・ケアや社会制度から少なからぬ影響を受けるため、個人の病いの経験と医療や社会制度との相互関係について理解することを目指す。授業で取り上げる事項は、闘病と看病経験、病いと社会の関係、医師-患者関係、医療化、素人の知識、先端医療、臓器移植、医療施設、医療専門職、医療をめぐる政治である。受講生は、病いの経験や医療について基礎知識を身につけることができ、医療に関する問題について社会的に考察する力を養うことができる。</p>	
	福祉社会学B	<p>先進国と東アジア諸国の福祉政策について学ぶ。日本を含む先進国は福祉政策を欠くことのできない政策として展開している福祉国家である。また、日本以外の東アジア諸国も経済成長とともに福祉政策の幅を広げ、すでに福祉国家となった国家、福祉国家に近づきつつある国家となっている。これら諸国の福祉政策の内容と特徴を理解することを目指す。とり上げる国家は、イギリス、アメリカ、スウェーデン、フランス、ドイツ、日本、中国、台湾、韓国である。受講生は、先進諸国の福祉政策の概要と特徴に関する知識と国際的な比較の視点を身につけることができる。</p>	
	比較社会学A	<p>大韓民国の歴史や社会、文化について学ぶ。主に第二次世界大戦後の韓国社会の状況を多角的に理解することを目指す。また、日本など他の社会と比較することによって、韓国社会の特徴を把握することを目指す。講義内容は、近現代史概要、政治体制、経済システム、教育制度、家族のあり方、ジェンダーの問題、若者の生き方、社会保障システム、高齢者・家族福祉、宗教文化、大衆文化などである。受講生は、韓国社会の歴史、政治、社会、文化に関する基礎知識を身につけることができ、社会を比較する視点を培うことができる。</p>	
	比較社会学B	<p>比較社会学としての東アジア地域研究について講義し、併せて人文学と社会科学の方法論的融合の意義と技法について論じる。日本と韓国の現代社会を主たる比較対象とし、食生活(食料経済史を含む)、宗教と民間信仰、家族観と少子高齢化、ことばの変化、教育制度と教育観、マイノリティ、グローバル化と国際関係(日韓関係を含む)、いわゆる「大衆文化」(娯楽産業史を含む)などについて論じる。その際、統計データや史料だけでなく、文学、映画、音楽、芸術などの思潮にも目配りし、比較対象の「社会」を学生が主体的かつ多様な観点から考察する素養を身につけていくことを期する。卒業研究のテーマにおいて地域研究や社会参与などを扱いたい学生に有益な講義にしたい。</p>	
	比較社会学C	<p>ラテンアメリカについて地理、歴史、文化、社会、政治、産業、ツーリズム、そして日本とのつながりも理解していきます。取り上げる国は、開講年度によって変更することはありますが、例年、ボリビア、ニカラグア、コスタ・リカ、ドミニカ共和国、ペルー、ブラジル、アルゼンチン、チリ、キューバ、メキシコ、ホンジュラス、グアテマラといった国々になります。理論や学術的な内容をベースにしながらも、ラテンアメリカの日常についても紹介していきます。特に、ツーリズムについては、実際に旅行会社職員と一緒に持続可能なツーリズムについて検討し、プランを立てるPBLもあります。</p>	
	社会開発論	<p>社会開発について国際協力を軸に学びます。まず、開発途上国を中心とした国や地域の歴史的背景・社会構造や制度・文化などを学びます。次に、NGO、ODAそして国際機関の役割や活動について理解していきます。その後、それらの組織が用いる国際協力の実践的な手法を理解し、プログラムやプロジェクトの事例を検討していきます。さらに、現地の人々との交流やコミュニケーションといった実践的なテーマについても学んでいきます。事例は、南米、中米、南部アフリカ、東南アジアでのプロジェクトを主な事例として取りあげます。15回の授業の中には、国際協力の支援の現場とオンラインでつなぐことで、直接、対話できるような交流授業もあります。</p>	
	地球環境問題	<p>人間の社会経済活動により、地球温暖化、大気汚染、海洋汚染など、国境を越えたグローバルな地球環境問題が進展し、持続可能な社会が脅かされつつある。そこで、これらの地球環境問題の原因と引き起こされる危機事象について学ぶとともに、これらを解決し、自然との共生、循環型・低炭素社会の実現に向けた国際的な取り組みについて学ぶ。また、地球環境問題と密接に関連する資源・エネルギー問題のほか、環境経済学の視点から、環境税、排出量取引、廃棄物処理コスト負担などの環境政策についても扱う。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
演習	プロジェクト演習A	明確な答えがない実践的なプロジェクトに主体的・自律的に取り組むPBL (Project-based learning) 授業である。ゼミごとに設定された課題 (プロジェクトテーマ) に対して、スケジュールを立てて取り組み、解決案を導き出す。授業を通し、情報収集の方法、データ分析の方法、アイデア創出の方法、プロジェクトマネジメント、グループでの議論の方法、議論集約の方法、他者とのコミュニケーション、効果的なプレゼンテーション、ファシリテーション技術などを学ぶ。ゼミによっては、学外の民間企業や自治体などと連携し、より実社会にコミットしたプロジェクトに取り組む。	
	プロジェクト演習B	プロジェクト演習Aと同様に、明確な答えがない実践的なプロジェクトに主体的・自律的に取り組むPBL (Project-based learning) 授業である。ゼミごとに設定された課題 (プロジェクトテーマ) に対して、スケジュールを立てて取り組み、解決案を導き出す。授業を通し、情報収集の方法、データ分析の方法、アイデア創出の方法、プロジェクトマネジメント、グループでの議論の方法、議論集約の方法、他者とのコミュニケーション、効果的なプレゼンテーション、ファシリテーション技術などを学ぶ。ゼミによっては、学外の民間企業や自治体などと連携し、より実社会にコミットしたプロジェクトに取り組む。	
関連科目	日本史A	中学・高校で日本史を教えるために、まずは、日本史の基本文献を知るとともに、基本的な調べ方を身につける必要がある。中学・高校の日本史の教科書で基本事項として取り上げられている事柄は、歴史学者たちの膨大な研究成果が要約されたものである。本講義では、教科書で歴史の大きな流れを理解する上で重要と考えられている事柄が日本史の基本文献 (通史) の中でどのように位置づけられ解説されているのかを具体的にみていく。歴史家たちが史料に基づき描いてきた豊かな歴史像や独創的な視点による多様な史料解釈の面白さを知るとともにそれを伝えることの意義を考える。	
	日本史B	本講義では、歴史学習で大切とされる、時代を通して見る (通貫的にみる) という視点について見ていく。古代から現代まで時代を通して見ることで、他の時代とは異なるその時代の特徴が浮き出ることがある。通貫的な視点で見るとともに、なぜそのような特徴が表れたのか、その原因や理由についても理解を深めていく。前半では東アジア国際社会の緊張の中での律令国家の形成、新たな貴族社会と政治システムが形成された平安時代への展開を学ぶ。そして、鎌倉・室町時代の武家政権の出現・発展と日本社会の変化を国際的環境にも目を向けながら概観する。後半は、列強との関係が変化していく中で、日本の近代化がどのようにすすんだかをみていく。	
	外国史A	現代のグローバル化された世界におけるさまざまな価値観や制度のなかには、西洋の長い歴史の中で培われてきたものが数多く見られる。本講義では、古代末期から20世紀はじめまでの西洋の歴史を、政治や社会などのしくみとその変化をふまえながら概観し、西洋史に関する基本的事項を学ぶことの意義を説明する。そして、同時代の日本の歴史も視野に入れながら、単なる事実の羅列として歴史を理解するのではなく、市民革命や産業革命を乗り越えて現代に引き継がれた人間の叡智の連続体として歴史を理解することを目的とする。	
	外国史B	グローバリゼーションの進展にともない、一国単位ではなく、より広い視野から歴史を考える必要性が高まっている。国と国の正式な外交がなぜ可能であったのか、そして、地域間の交流がどのように活発化し、現在のアジアや世界へどのようにつながっていくのかを学ぶ。これらを学ぶことを通して、アジアが時代形成にどのような役割を果たしたのかを考えていく。東洋史の全体像を把握するため、古代から近代までの歴史を追い、政治や社会の歴史的展開の必然性についての理解を促す。そして、中学・高校において歴史 (世界史) の授業を担当するために必要となる東洋史に関する基礎的な知識を身につける。	
	人文地理学	人文地理学は、地表上の多様な人間生活を「空間」という視点で捉えようとする学問である。本講義では、人文地理学の基礎的な概念や用語について概説するとともに、人文地理学が人文・社会現象をどのように記述・説明してきたかについて紹介する。これらについて理解することを通して、地理学的な見方や考え方を習得するとともに、自分や他者の生活がどのような「空間」をつくり出しているか、また、「空間」からどのような影響を受けているかについて想像する力を養う。人文地理学の基礎的な概念と知識を理解する。様々な地域やスケールの人文・社会現象と自身の生活との関係について想像できるようにする。	
	自然地理学	私たちの生活の足元に展開している平野や台地といった地形は、長い時間の中で、海面変化や気候変化などを経て形成されたものである。そして人々は昔から地形を上手に活用しながら生活を営んできた。本講義では、身のまわりに存在する様々な地形に注目し、その特徴や形成環境などについて詳しく述べる。また実際に地形図の読図や利用法などを、地形図や航空写真を用いて習得し、それらの資料から読みとることのできる地形の特徴、村落立地や地域における人間活動の影響と自然環境の変遷、地形と災害との関係などを考察する。またそれらに加えて、過去数万年間の地形形成史や環境変遷史、環境変化と人間活動との関わりについても解説する。	
	地誌	地理学は、系統地理学 (自然地理学・人文地理学) と地誌学に大別される。系統地理学が地形や経済といった特定の事象に着目して地域差の要因を追究するのに対して、地誌学は特定の地域の総合的な理解を目指す。この授業では、大阪・名古屋大都市圏とともに日本の三大都市圏を構成する東京大都市圏を対象にして、人文・社会・自然の様々な側面から都市の変化について概説する。これを理解することを通して、特定の地域について総合的に捉える方法を習得するとともに、私たちが暮らす地域がどのように他の国や地域と関係しているかについて考える力を養う。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	美術史概論	日本美術の流れについて飛鳥時代～江戸時代の美術工芸品から代表的な作例を取り上げながら編年的に解説する。作品に残される様々な情報を手がかりに、各時代の社会的・文化的背景についても理解を深める。また、様々な作品への理解を通して、人文科学系の博物館で扱われる美術資料についての基礎的な知識を獲得することも目指す。	
	文化遺産論	文化遺産、特に文化財や世界遺産といった代表的な制度や条約（戦後に成立した現行の文化財制度や、国際的な遺産の保護条約である世界遺産条約）がどのようにして成立し、現在どのように運用されているのかについて理解を深め、個別の事例を紹介しながら文化遺産の現状と様々な課題について考える。講義を通じて、文化遺産とは何であるか、またそれらを「遺す」こと、継承することはどのような意義や役割があるのかについて理解を深める。	
	法律学 (国際法を含む。)	中学校や高校での校則や交通ルールなど、法は私たちを縛りつけるものであると意識する場面が多いが、法は日々の暮らしを成り立たせているものでもある。私たちの日々の暮らしに法がいかに関係しているかを認識し、その意味を理解してほしい。そして、現実の様々な場面で問われている「人権」とは何なのかを考える。本講義では、男性/女性という区別をとりまく問題について取り上げ、考察を進める。日本の状況について知るとともに、さまざまな活動や諸外国の例などにも関心を深めてほしい。現実の諸問題と関連する法律について基本的な知識を得るとともに、既存の法律の内容を理解し、課題について考察する。	
	政治と社会 (国際政治を含む。)	現代政治へと至る歴史、現代政治を作り上げている制度、現代政治の背景となる理論の三点がテーマとなる。本講義は、現代政治の仕組みを総合的に理解、考察することを目的とする。そのための前提として、まず、現代政治へと至る歴史を概観する。その後、前半では、現代政治の仕組みがいかに成り立っているのかを、制度の側面から検討する。後半では、現代政治の背景にいかなる思想が存在しているのかを、理論の側面から理解する。日々の政治的出来事がなぜそのようなようになるのかを制度として説明する。そして、「政治学の基礎概念」（政治・権力・自由・平等・民主主義）について理解を深める。	
	経済と社会 (国際経済を含む。)	本講義の目的は、経済学(国際経済を含む)の基礎知識の修得とその知識を活用して経済状況を把握し、将来において自分の置かれた経済状態を正しく判断できる能力を養うことである。講義では経済とは何か、経済学とはどのような学問で何のための学問など根本的な部分から解説を行い、経済学の基礎理論、経済の発展と経済学の展開、ミクロ経済学、マクロ経済学についても簡単な説明をする。また、国際経済学について基礎的な理論や世界経済の動きと問題点について理解を深める。そして、国際経済の中の国内経済について我々の暮らしの観点からとらえることによって、将来の豊かな暮らしとは何なのかを考える。	
	宗教と社会	世界同時に拡大する疫病によって人間の死生のあり方に向き合う機会が増え、さまざまな地域で宗教が無関係ではない地域紛争が起こるなど、宗教に関する理解の重要性は高まっている。本講義では、宗教と呼ばれる「人間の営み」を、客観的立場から検討していく。特に、人間と宗教の歴史、さまざまな地域における宗教のあり方、宗教と現代社会との関係等を軸に講義を進め、世界の宗教現象に関する理解を深める。宗教社会学を軸とし、文化人類学、民俗学、心理学といった隣接分野との関連にも目配りしていく。宗教を通して社会の仕組みを有機的に捉え、偏見や先入観を排して宗教現象を理解することを目標とする。	
	社会と倫理	現代社会における科学技術の進展、社会を構成する組織のあり方の複雑化によって、私たちの多様な生活の場における倫理とは何なのか、あらためて問い直されている。「自由」、「人権」、「平等」に象徴される近代社会における「正しさ」も、価値観の多様化を背景にその根拠が揺らいでいる。「善い」「悪い」「しなければならない」「するべきではない」などといった、社会におけるさまざまな規範の根拠について考える。そして、自分の規範的判断の理由を、他者が納得できる形で表現するために、私たちはどのような思考や態度が求められるのかを考える。	
卒業研究	卒業研究A	各自の研究テーマに合わせ、卒業研究を進める。関連文献（書籍、学術論文等）の調査を通して、当該研究分野において重要な概念や方法論などについて学び、具体的な研究計画を立案する。卒業論文の構成や書き方を理解し、序論に相当する部分（研究の背景及び目的、既往研究からみた研究動向、研究の意義、研究の方法など）について執筆する。また、卒業研究の中核となる調査を企画し、準備、実施、結果の分析をおこなう。なお、必要に応じて、グラフや地図などの図版作成をおこない、卒業論文の中で活用する。	
	卒業研究B	各自の研究テーマに合わせ、卒業研究を進める。各自が立案した研究計画に従い、実施した調査の結果を整理し、分析を通して有用な知見を見出す。必要に応じて補足調査をおこない、十分なデータを収集するよう努める。そのうえで、卒業論文として執筆し、完成させる。なお、必要に応じて、グラフや地図などの図版作成をおこない、卒業論文の中で活用する。著作権などに配慮し、正しい引用の仕方を学ぶ。また、卒業論文本体に加え、卒業論文の概要を記した要旨を作成する。	

学校法人椋山女学園 設置認可等に関わる組織の移行表

令和5年度

入学定員 編入学定員 収容定員

令和6年度

入学定員 編入学定員 収容定員 変更の事由

椋山女学園大学			
生活科学部			
管理栄養学科	120	—	480
生活環境デザイン学科	137	2年次 2 3年次 2	558
国際コミュニケーション学部			
国際言語コミュニケーション学科	115	3年次 10	480
表現文化学科	95	3年次 10	400
人間関係学部			
人間関係学科	100	3年次 2	404
心理学科	110	2年次 2 3年次 3	452
文化情報学部			
文化情報学科	120	3年次 2	484
メディア情報学科	100	3年次 2	404
現代マネジメント学部			
現代マネジメント学科	180	—	720
教育学部			
子ども発達学科	170	2年次 2 3年次 3	692
看護学部			
看護学科	100	—	400
大学計	1,347	2年次 6 3年次 34	5,474
椋山女学園大学大学院			
生活科学研究科			
人間生活科学専攻 (博士後期課程)	3	—	9
食品栄養科学専攻 (修士課程)	6	—	12
生活環境学専攻 (修士課程)	6	—	12
人間関係学研究科			
人間関係学専攻 (修士課程)	20	—	40
現代マネジメント研究科			
現代マネジメント専攻 (修士課程)	5	—	10
教育学研究科			
教育学専攻 (修士課程)	6	—	12
大学院計	46		95

椋山女学園大学			
生活科学部			
管理栄養学科	120	—	480
生活環境デザイン学科	137	2年次 2 3年次 2	558
国際コミュニケーション学部			
国際言語コミュニケーション学科	0	3年次 0	0
表現文化学科	0	3年次 0	0
外国語学部			
英語英米学科	115	3年次 10	480
国際教養学科	85	3年次 10	360
人間関係学部			
人間関係学科	0	3年次 0	0
心理学科	110	2年次 2 3年次 3	452
人間共生学科	90	3年次 2	364
文化情報学部			
文化情報学科	0	3年次 0	0
メディア情報学科	0	3年次 0	0
情報社会学部			
情報デザイン学科	100	3年次 2	404
現代社会学科	120	3年次 2	484
現代マネジメント学部			
現代マネジメント学科	190	—	760
教育学部			
子ども発達学科	170	2年次 2 3年次 3	692
看護学部			
看護学科	110	—	440
大学計	1,347	2年次 6 3年次 34	5,474
椋山女学園大学大学院			
生活科学研究科			
人間生活科学専攻 (博士後期課程)	3	—	9
食品栄養科学専攻 (修士課程)	6	—	12
生活環境学専攻 (修士課程)	6	—	12
人間関係学研究科			
人間関係学専攻 (修士課程)	20	—	40
現代マネジメント研究科			
現代マネジメント専攻 (修士課程)	5	—	10
教育学研究科			
教育学専攻 (修士課程)	6	—	12
大学院計	46		95