

科目名	ポートフォリオⅠ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義・演習	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	通年	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	本授業では、大学の学びの基盤となる学習環境を整え、ポートフォリオの活用方法を習得する。学びの基礎となるスタディスキル（時間管理、援助要請、学習意欲、メタ認知など）を学び、それを活かして自分自身に合った学びを工夫することができるようになることを目指す。受講者は将来を見据えた個人目標を設定し、それに基づいて学修計画を作成する。計画の進捗は定期的に確認し、必要に応じて実行可能な形に修正していく。 さらに、ポートフォリオ、個人目標、学修計画をもとに1年間の学びをふりかえる、ポートフォリオにリフレクションを蓄積する。また、他の受講生の成果物を閲覧し、コメントを行うことで、自身の学びをさらに深めることを目指す。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 『学習設計マニュアル』（鈴木克明・美馬のゆり編著／北大路書房／2018） 『イラストで学ぶスタディスキル図鑑：自ら学習する力をつける』（キャロル・ヴォーダマン著／創元社／2017）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点 学びの環境を整えることができる					
☑ 思考・判断の観点 スタディスキルを活用し、自分自身に合った学びを工夫することができる					
☑ 関心・意欲の観点 1年次の学びの個人目標と学修計画を立てることができる					
☑ 態度の観点 学びのリフレクションをすることができる					
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
学習環境の整備や目標・学修計画の策定、時間管理を学び、メタ認知による学び方の振り返りや学習意欲の向上策を修得する。中盤は、ルーブリックを用いた前期の振り返りや計画の見直し、コーピングスキルなどの失敗への対処法を学ぶ。後半は、記憶モデルや言語情報に基づいた学び方の工夫を深め、最終的にポートフォリオを用いて一年間の学びを総括する。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等			授業の記録
1～2	学習環境を知る ・大学での学びとは何か ・自分の学習環境を整える				
3～4	開志と卒業時の自分（夢） ・志を開くとは ・卒業時のイメージ				
5～6	時間を管理する／失敗したら援助を求める ・目標達成のための時間配分 ・失敗に強くなる／援助を求める				
7～8	目標・計画を立てる ・目標の立て方、学修計画の立て方 ・ポートフォリオを使った学習成果の整理の仕方を学ぶ 課題1：個人目標と学修計画の作成				
9～10	学び方をふりかえる ・これまでの学び方をふりかえる、メタ認知 ・読むこと、見ること、聞くことの特性について学ぶ				
11～12	学習意欲を高める ・学習意欲を高める方法（面白さ、やりがい） ・学習意欲を高める方法（自信、満足感）				
13～14	期末テストに向けて ・テストをふりかえる ・学習データの整理方法				
15～16	前期の学びをふりかえる ・ルーブリックに基づいて全科目をふりかえる（理解、プロセス、意欲） ・全体をふりかえる 課題2：前期の学びのリフレクション				
17～18	目標・計画を見直す ・課外の成果を整理する ・休み中の行動をふりかえる、課外活動の中から学んだことを見つけ出して、書く ・個人目標と学修計画の見直し（後期に向けて）（ドラフト）				
19～20	失敗に強くなる／目標・計画の相互閲覧 ・失敗への対処方法について学ぶ（コーピングスキル） ・他者の作品を閲覧し、コメントする				
21～22	学び方の工夫（1） ・記憶モデル ・記憶モデルに基づいた工夫				

23～24	学び方の工夫（2） ・目標・ゴール ・目標・ゴールに基づいた工夫 課題3：個人目標と学修計画の見直し（見直し版）		
25～26	学び方の工夫（3） ・言語情報・知的技能 ・覚えたらいいだけ？応用できないとだめ？に基づいた工夫		
27～28	学び方の工夫（4） ・実際に使われる場面を考える ・これに基づいた学び方の工夫		
29～30	個人目標に沿って学びをふりかえる ・ルーブリックに基づいて全科目をふりかえる（理解、プロセス、意欲） ・ポートフォリオ・個人目標・学修計画を使って、一年間の学びをふりかえる ・他者の作品を閲覧し、コメントする 課題4：ポートフォリオによるリフレクション		

成績評価方法

〔成績評価の方法〕

以下によって評価を行う。

- ・小テスト（毎回、学んだ知識の確認／ミニレポート）
 - ・ポートフォリオによるリフレクション（課題1、課題2、課題3、課題4）
- なお、ポートフォリオ・レポートへのフィードバックはLMSを通じて行う。

〔基準〕

小テスト45%、ポートフォリオによるリフレクション55% の割合で評価する。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							45%	優、A（3）：80点以上
リフレクション							55%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	竹岡 篤永			実務経験紹介				

科目名	PBL入門	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義・演習	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	有
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	プロジェクト学習 (PBL) は、問題解決能力、チームワーク、批判的思考、コミュニケーションなどの力を実践的に身につけることができ、広く行われるようになってきた。また、リモートでの働き方が広く行われるようになってきた現代、オンラインディスカッションを通じた協働作業のスキルを身につけることも重要である。本授業では、オンラインコミュニケーションの特徴と効果的な技法を学び、それと同時に、オンラインディスカッションとプロジェクトを体験しながらスキルを確かなものにしていく。後続するPBL科目群の基礎となる力を養っていく。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	各回の学習内容を踏まえた上で、ディスカッションやプロジェクトに参加すること。また、学習前後の自分の行動の変化を記録しておき、課題2、課題4のレポートに盛り込むこと。				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	自己の表現スタイル、掲示板によるコミュニケーションの特徴やエチケット・マナーについて説明することができる				
☑ 思考・判断の観点	PBLで学べることを理解し、効果的な進め方の技法について説明できる				
☑ 関心・意欲の観点	非同期オンラインによるディスカッションに参加することができる				
☑ 態度の観点	プロジェクト活動に貢献できる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画 (全体)	自身のスタイルやネット上のマナーなど「コミュニケーションの基礎」を学ぶ。次に、議論から発表、振り返りまでを行う「ディスカッションの実践」へ進む。さらに、進行管理など「PBLの技法」を個人とチームの両面から理解した上で、最終的にテーマ設定から成果発表までを行う「プロジェクトの実践」に取り組む。				
授業計画 (授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1~2	協働作業の準備として、自己表現のスタイルを始めとした自分自身の特質を把握する。(質問に答えるとタイプ・スタイルがわかる) ・自己表現タイプ ・ライフスタイル ・学習スタイル ・失敗から学ぶスタイル				
3~4	【書き言葉によるコミュニケーションの特徴と課題を知らう】 オンラインディスカッションの特徴と課題を整理する。 ・非対面コミュニケーションの利点と課題点 ・書き言葉から生じる誤解 ・自分の意図を明確に伝えるための方法 ・書き言葉で文脈を伝えることの重要性				
5~6	【エチケットとマナーを知らう】 よりよいオンラインディスカッションを行うためのエチケットとマナーを整理する。 ・メッセージの礼儀正しさ ・無視されないための返信方法 ・オンラインで守るべき基本マナー ・返信タイミングの重要性 課題1：ブロックテスト (学んだ知識の確認)				
7~8	【ディスカッション (1) —互いに知り合う—】 LMSによるグループディスカッションの方法を学ぶ。グループに別れ、投稿、返信を行う。 ・グループメンバーを確かめる ・自己紹介を行う ・意見を述べる ・出された意見に返信する				
9~10	【ディスカッション (2) —テーマ例：理想のキャンパスライフ—】 第2回、第3回で学んだ内容をもとに自分たちのグループのアイデアをまとめる。 ・ディスカッションの進め方 ・アイデアを出す ・話し合う ・自分たちのグループのアイデアをまとめる				
11~12	【ディスカッション (3) —アイデアを発表する—】 協力して成果をまとめて投稿する。 ・分担する ・分担分を作成して、共有する ・自分たちのグループのアイデアを発表資料としてまとめる ・発表資料を投稿する				

13～14	【ディスカッション（４）ーブラッシュアップとふりかえりー】 ・他のグループの発表にコメントする ・他グループの成果を踏まえて、自グループの改善点を話し合う ・ディスカッションのプロセスで、できたこととできなかったことを話し合う ・できたこととできなかったことをレポートにまとめる 課題2：ブロックテスト（練習を踏まえた個人レポート）		
15～16	【PBL（プロジェクトベース学習）とは？】 PBLで身に付く能力やPBLの進め方について把握する。 ・PBLの事例 ・PBLを通じて身に付く力とは？（問題解決能力、チームワーク、批判的思考、コミュニケーション力など） ・PBLに取り組む前に（目的とスタイル、自己主導、協力、改善とフィードバック） ・PBLの進め方		
17～18	【オンラインでPBLを効果的に進めて行くための技法（１）ー個人でー】 個人が意識して行うことを学ぶ。 ・掲示板での効果的なコミュニケーション ・フィードバック方法 ・時間管理と自己調整 ・モチベーションの維持		
19～20	【オンラインでPBLを効果的に進めて行くための技法（２）ーチームでー】 チームとして行うことを学ぶ。 ・役割分担と進捗管理 ・積極的な意見交換と問題が起こったときの解決方法 ・みんなで決定をするときの技法 ・オンラインディスカッションを活性化させる技法 課題3：ブロックテスト（学んだ知識の確認）		
21～22	【プロジェクト（１）ーテーマ設定ー】 プロジェクトを開始する。 ・自己紹介とグラドルール決め ・テーマ設定 ・計画づくり ・役割分担（情報収集は個人作業）		
23～24	【プロジェクト（２）ー収集した情報に基づく初期ディスカッションー】 集めた情報に基づいて話し合い、次回につなげる。 ・進捗確認（収集した情報の確認） ・意見交換 ・課題の洗い出し ・次回までに行うことの決定		
25～26	【プロジェクト（３）ー課題解決のためのアイデアだしー】 課題解決のためのアイデアを絞り込み、次回につなげる。 ・進捗確認（課題や追加情報の確認） ・アイデアだし ・アイデアの選定 ・次回までに行うことの決定		
27～28	【プロジェクト（４）ープレゼンテーション準備ー】 最終成果物を作成し、投稿する。 ・進捗確認（課題、アイデアの共有） ・プレゼンテーション作成の役割分担 ・プレゼンテーションの作成と確認 ・プレゼンテーションの投稿		
29～30	【プロジェクト（５）ープレゼンテーションとふりかえりー】 ・他チームのプレゼンテーションへのコメント ・他チームからのコメントを見て、自分たちの成果をふりかえる ・プロジェクトプロセスで、できたこととできなかったことを話し合う ・成果そのものと、取り組みプロセスについてレポートにまとめる 課題4：期末テスト（プロジェクトを踏まえた個人レポート）		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

〔成績評価の方法〕

以下によって評価を行う。

・小テスト（ブロックテスト・期末テストのない回に実施する）

- ・ブロックテストー自動採点テスト（課題１、課題３）
 - ・レポート（課題2と課題4）
- なお、レポートへのフィードバックはLMSを通じて行う。

〔基準〕

評価は、小テスト、ブロックテスト、レポートの合計で行う。

小テスト20%、ブロックテスト40%（2回合わせて）、レポート40%（2回合わせて）

また、演習回においてディスカッションに参加していない場合は、小テスト・ブロックテスト、レポートの合計点が60%を超えていても不合格とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト	○						20%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート	○						40%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト	○						40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	竹岡 篤永			実務経験紹介	博士（知識科学） 修士（教授システム学）			

科目名	PBL入門	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義・演習	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標と する資格・検定 等)	プロジェクト学習（PBL）は、問題解決能力、チームワーク、批判的思考、コミュニケーション力などの力を実践的に身につけることができ、広く行われるようになってきた。また、リモートでの働き方が広く行われるようになってきた現代、オンラインディスカッションを通じた協働作業のスキルを身につけることも重要である。本授業では、オンラインコミュニケーションの特徴と効果的な技法を学び、それと同時に、オンラインディスカッションとプロジェクトを体験しながらスキルを確かなものにしていく。後続するPBL科目群の基礎となる力を養っていく。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし参考文献：『学習設計マニュアル』（鈴木克明・美馬のゆり編著／北大路書房／2018）『テレワーク環境でも成果を出す チームコミュニケーションの教科書』（池田朋弘著／マイナビ出版／（2020）『テキストコミュニケーション力の基本 誤解なくニュアンスまで伝わる77のルール』（小澤美佳／日本実業出版社／2023）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	自己の表現スタイル、掲示板によるコミュニケーションの特徴やエチケット・マナーについて説明することができる				
☑ 思考・判断の観点	非同期オンラインによるディスカッションに参加することができる				
☑ 関心・意欲の観点	PBLで学べることを理解し、効果的な進め方の技法について説明できる				
☑ 態度の観点	プロジェクト活動に貢献できる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）	自己表現や学習スタイルの把握から始まり、オンライン上の書き言葉によるコミュニケーションの特徴やエチケット、マナーを修得する。中盤は、LMSを用いたグループディスカッションを通じてアイデアをまとめ、発表やブラッシュアップを行う。後半は、PBLの概念やオンラインでの効果的な進め方を学び、実際にテーマ設定から情報収集、アイデア出し、プレゼン作成、ふり振り返りまでを行う。				
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	協働作業の準備として、自己表現のスタイルを始めとした自分自身の特質を把握する。（質問に答える とタイプ・スタイルがわかる） ・自己表現タイプ ・ライフスタイル ・学習スタイル ・失敗から学ぶスタイル				
3～4	【書き言葉によるコミュニケーションの特徴と課題を知らう】オンラインディスカッションの特徴と課題を整理する。 ・非対面コミュニケーションの利点と課題点 ・書き言葉から生じる誤解 ・自分の意図を明確に伝えるための方法 ・書き言葉で文脈を伝えることの重要性				
5～6	【エチケットとマナーを知らう】よりよいオンラインディスカッションを行うためのエチケットとマナーを整理する。 ・メッセージの礼儀正しさ ・無視されないための返信方法 ・オンラインで守るべき基本マナー ・返信タイミングの重要性 課題1：ブロックテスト（学んだ知識の確認）				
7～8	【ディスカッション（1）ー互いに知り合うー】LMSによるグループディスカッションの方法を学ぶ。グループに別れ、投稿、返信を行う。 ・グループメンバーを確かめる ・自己紹介を行う ・意見を述べる ・出された意見に返信する				
9～10	【ディスカッション（2）ーテーマ例：理想のキャンパスライフー】第2回、第3回で学んだ内容をもとに自分たちのグループのアイデアをまとめる。 ・ディスカッションの進め方 ・アイデアを出す ・話し合う ・自分たちのグループのアイデアをまとめる				
11～12	【ディスカッション（3）ーアイデアを発表するー】協力して成果をまとめて投稿する。 ・分担する・分担分を作成して、共有する ・自分たちのグループのアイデアを発表資料としてまとめる ・発表資料を投稿する				

13～14	【ディスカッション（４）ーブラッシュアップとふりかえりー】 ・他のグループの発表にコメントする ・他グループの成果を踏まえて、自グループの改善点を話し合う ・ディスカッションのプロセスで、できたこととできなかったことを話し合う ・できたこととできなかったことをレポートにまとめる 課題2：ブロックテスト（練習を踏まえた個人レポート）		
15～16	【PBL（プロジェクトベース学習）とは？】PBLで身に付く能力やPBLの進め方について把握する。 ・PBLの事例・PBLを通じて身に付く力とは？（問題解決能力、チームワーク、批判的思考、コミュニケーション力など） ・PBLに取り組む前に（目的とスタイル、自己主導、協力、改善とフィードバック） ・PBLの進め方		
17～18	【オンラインでPBLを効果的に進めて行くための技法（１）ー個人でー】個人が意識して行うことを学ぶ。 ・掲示板での効果的なコミュニケーション・フィードバック方法 ・時間管理と自己調整 ・モチベーションの維持		
19～20	【オンラインでPBLを効果的に進めて行くための技法（２）ーチームでー】チームとして行うことを学ぶ。 ・役割分担と進捗管理 ・積極的な意見交換と問題が起こったときの解決方法 ・みんなで決定をするときの技法・オンラインディスカッションを活性化させる技法 課題3：ブロックテスト（学んだ知識の確認）		
21～22	【プロジェクト（１）ーテーマ設定ー】プロジェクトを開始する。 ・自己紹介とグランドルール決め ・テーマ設定・計画づくり ・役割分担（情報収集は個人作業）		
23～24	【プロジェクト（２）ー収集した情報に基づく初期ディスカッションー】集めた情報に基づいて話し合い、次回につなげる。 ・進捗確認（収集した情報の確認） ・意見交換・課題の洗い出し ・次回までに行うことの決定		
25～26	【プロジェクト（３）ー課題解決のためのアイデアだしー】課題解決のためのアイデアを絞り込み、次回につなげる。 ・進捗確認（課題や追加情報の確認） ・アイデアだし・アイデアの選定・次回までに行うことの決定		
27～28	【プロジェクト（４）ープレゼンテーション準備ー】最終成果物を作成し、投稿する。 ・進捗確認（課題、アイデアの共有） ・プレゼンテーション作成の役割分担 ・プレゼンテーションの作成と確認 ・プレゼンテーションの投稿		
29～30	【プロジェクト（５）ープレゼンテーションとふりかえりー】 ・他チームのプレゼンテーションへのコメント ・他チームからのコメントを見て、自分たちの成果をふりかえる ・プロジェクトプロセスで、できたこととできなかったことを話し合う ・成果そのものと、取り組みプロセスについてレポートにまとめる 課題4：期末テスト（プロジェクトを踏まえた個人レポート）		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。〔成績評価の方法〕以下によって評価を行う。・小テスト（ブロックテスト・期末テストのない回に実施する）・ブロックテストー自動採点テスト（課題1、課題3）・レポート（課題2と課題4）なお、レポートへのフィードバックはLMSを通じて行う。〔基準〕評価は、小テスト、ブロックテスト、レポートの合計で行う。小テスト20%、ブロックテスト40%（2回合わせて）、レポート40%（2回合わせて）また、演習回においてディスカッションに参加していない場合は、小テスト・ブロックテスト、レポートの合計点が60%を超えていても不合格とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（４）：９０点以上
小テスト							20%	優、A（３）：８０点以上
宿題授業外レポート							40%	良、B（２）：７０点以上
ブロックテスト							40%	可、C（１）：６０点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（０）：５９点未満

演習							評価なし	未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
出席							欠格条件	
担当教員	竹岡 篤永 桑原 千幸			実務経験紹介				

科目名	テクニカル・リーディング		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この授業の主な目的は、目的に合った文章とそうでない文章を見分ける力を身につけることである。講義は、情報の構成やデザインの観点から進められる。具体的には、芸術的な文章と実用的な文章の違いを学び、さらに実用的な文章の中でも「テクニカル・ライティング」で書かれたものとそうでないものを区別する方法を学ぶ。一方2年次に開講される「テクニカル・ライティング」では、報告書や論文の書き方の基本を習得する。授業の初めには身近な情報に注目し、それぞれがどのように情報を読み解いているかを振り返る。その後、実験報告書や設計書そして研究論文などが、ヨーロッパの文化や価値観に基づいたテクニカル・ライティングの形式で書かれていることを学ぶ。本授業では、テクニカル・ライティングで作成された文章を正しく読み取れるテクニカル・リーディング力の修得を目指す。この能力は今後の実務や学問において有用であり社会でも活かせるスキルとなる。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)						
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	情報は、目的にどれだけ影響を与えるか、またそれがどの程度持続するかで価値がかわることを理解する					
☑ 思考・判断の観点	テクニカル・リーディングの技法で読むことが向いている情報を抽出することができる					
☑ 関心・意欲の観点	文と文の論理的関係に照らし接続詞の最適性を判定できる					
☑ 態度の観点	情報のデザイン（構成）の最適性と文法の正確性を判定できる					
☑ 技能・表現の観点	論理思考に従った算段論法である情報を選択できる					
授業計画（全体）						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	情報と読む行為に関し、自分なりに考える。 ①SNSのメッセージをみるのはなぜ？ ②Noteなどのブログを読むのはなぜ？ ③YoutubeやTikTokの動画を見るのはなぜ？ ④NetflixやAmazonPrimevideoを観るのはなぜ？ ⑤地上波のTV番組は不要？ ⑥映画館やコンサート/フェスに行く？ ⑦小説は読む？ ⑧高校生の時、教科書は読みましたか？ 準備学習：①から⑧の中で2つ以上の問に対する回答を用意しておくこと					
3～4	読む情報の価値は“目的に対する影響度”と“価値継続期間”で決定づけられていることに気づく。 ①友達との待ち合わせ場所 ②必ず試験にでる箇所 ③資格試験の過去問題集 ④スマートフォンの操作マニュアル 準備学習：4つの情報を失った時の影響の大きさを考えておくこと					
5～6	読む情報はその種類によって決まったデザインや形で構成されていることを例で示す。 ①4コマまんが ②俳句 ③小説 ④あさがおの観察 ⑤実験報告書 ⑥社会人がメールを書く時の心得 ブロックテスト1：読む情報毎の目的に対する影響度と価値継続時間を判定する。 準備学習：①から⑤の例をインターネット検索しておくこと					
7～8	読む情報の価値：読む情報の価値は3つの側面がある。(A)情報数学において情報量として計算される形式的な値、(B)実社会における有用性を基準とする実践的な価値、そして(C)小説などのように感動や感銘を引き起こす主観的な価値である、これらを例で説明する。 ① コインが手に隠されているとき上側は表？ ② コインが手の上におかれていて裏面が見えているとき下側は表？ ③ 客観的と主観的の判別方法を知る 準備学習：これまでの生活の中で、共感した情報と役に立った情報を選んでおくこと					

9～10	価値ある読む情報の必須要件：(A)と(B)と(C)にとって文法規則に従っていること、そして(A)と(B)にとって正確であることが必要であることを、次の観点で例を用いて説明する。 ①文法規則に従っていない文を参照し、複数の意味に解釈できることや意味を一意に特定できないケース ②その情報が事実ではなかったら、結論が変わってしまう例を参照し、情報の正確性及ばす影響 ③事実であることを示す代表的な方法 準備学習：日本語の文法に従っていない文章をさがしておくこと		
11～12	読む価値のある情報の中の“テクニカル・ライティング”と“テクニカル・リーディング”を下記の観点で解説する。 ①読むに値する価値ある情報による書物は芸術から研究論文までたくさんの種類がある ②それらは文芸・芸術と実用書に整理することが可能 ③テクニカル・ライティングは、実用書の中でも情報を正確かつ分かりやすく伝える技法であり、テクニカル・リーディングはそれを一意に解釈する技法 ブロックテスト2：テクニカル・リーディングの技法で読むのにふさわしい情報を選択する。 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
13～14	文化的背景と文章作成言語の発展の関係を解説する。 ① 欧州語と日本語 ② 伝承が必要な知識が異なり、これにより言語の発展と成熟に違いが発生 ③ 厳格な文節順位規則型欧州語と最後に述語部があれば何でもOKの日本語 ④ テクニカル・ライティングは、欧州型知識伝承に必要であったことを説明する。 準備学習：日本人が欧州語を苦手とする理由を考えておくこと		
15～16	テクニカル・リーディングの基本その1を次の4点で説明する。 ①情報の構造（主と副による段落構成）を把握する ②情報の構造（主と副による文章の構成）を把握する ③情報の構造（主要な名詞が先頭にある文の構成）を把握する ④文節に注目し日本語の文法規則に準拠した意味の一意特定を行う 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
17～18	テクニカル・リーディングの基本その2を次の観点で説明する。 ①段落間の論理的関係と文章間の論理的関係の把握方法 ②因果、対比、仮定、列挙、選択、比較、目的、例証、そして結論 ③接続詞の最適化による論理関係の明確化 ブロックテスト3：文と文の論理的関係に照らし接続詞が最適でないものを選択する。 準備学習：因果関係が整理している情報をさがしておくこと		
19～20	テクニカル・リーディングの技法その3を、テクニカル・ライティングで作成された情報の次の3つの特徴で説明する。 ①文節で区切る ②文節の正順序 ③文節間の係受け関係 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
21～22	テクニカル・リーディングの技法その4を次の3つの観点で事例を用いて説明する。 ①日本語でも欧州後（英語）であってもカンマの規則を代表とし同じ技法の利用可能 ②特に日本語では欧州語にはない助詞を読み分けることでより情報の意味をより正確に把握可能 ③文法と用語の利用の正確性 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
23～24	テクニカル・リーディングの技法その4を次の観点で事例を用いて説明する。 ① 難解にみえる研究論文もその主張を一意に理解することは、情報の構造を把握することで実は容易 ② 日本の古典作品には、テクニカル・ライティングの技法で作られたものもある ブロックテスト4：テクニカル・ライティングの技法で作成した文章を最適な構造の観点と正しい文法の観点で選択する。 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		

25～26	論理力の基礎を、システム思考に関し次の3点で説明する。 ①システム思考はシステムミックとシステムティックで構成 ②いずれも論理思考が基盤 ③論理思考の基本形が三段論法 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
27～28	システム思考がシステム・デザインに必要な不可欠であることを次の3点で事例を使い説明する。 ①社会で発生している問題の構造化 ②問題を解決する方法の考案 ③行き詰った時に役に立つデザイン思考 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
29～30	論理力の強化に必要な学修項目を次の3点で説明する。 ①演繹と背理法 ②混同しがちな“仮定”と“仮説”の違い 「雨が降ったら傘をさす」と「コーヒーを飲みすぎると寝付けない」 ③命題論理 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
成績評価方法								
5つの到達目標（学修成果）に対応して設けた各回の自動採点テストと5つのブロックテスト、そして期末テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 いずれも自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 自動採点テスト：15% ブロックテスト（1から4）：40% 期末テスト：45%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							45%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
自動採点テスト							15%	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	嶋津 恵子			実務経験紹介				

科目名	テクニカル・リーディング		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この授業の主な目的は、目的に合った文章とそうでない文章を見分ける力を身につけることである。講義は、情報の構成やデザインの観点から進められる。具体的には、芸術的な文章と実用的な文章の違いを学び、さらに実用的な文章の中でも「テクニカル・ライティング」で書かれたものとそうでないものを区別する方法を学ぶ。一方2年次に開講される「テクニカル・ライティング」では、報告書や論文の書き方の基本を習得する。授業の初めには身近な情報に注目し、それぞれがどのように情報を読み解いているかを振り返る。その後、実験報告書や設計書そして研究論文などが、ヨーロッパの文化や価値観に基づいたテクニカル・ライティングの形式で書かれていることを学ぶ。本授業では、テクニカル・ライティングで作成された文章を正しく読み取れるテクニカル・リーディング力の修得を目指す。この能力は今後の実務や学問において有用であり社会でも活かせるスキルとなる。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：日本語作文術、伝わる文章を書くために、中公新書、 2011					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	情報は、目的にどれだけ影響を与えるか、またそれがどの程度持続するかで価値がかわることを理解する					
☑ 思考・判断の観点	テクニカル・リーディングの技法で読むことが向いている情報を抽出することができる					
☑ 関心・意欲の観点	文と文の論理的関係に照らし接続詞の最適性を判定できる					
☑ 態度の観点	情報のデザイン（構成）の最適性と文法の正確性を判定できる					
☑ 技能・表現の観点	論理思考に従った算段論法である情報を選択できる					
授業計画（全体）						
情報に対する問いの立て方や文章表現の基礎、インターネットを用いた調査方法を学ぶ。中盤は「テクニカル・ライティング」と「データ・リーディング」の概念を軸に、事実と意見の区別、文章構造の組み立てやデータの要約技法を修得する。後半は、システム思考やシステム・デザインの視点を養い、具体的な問題解決や論理的思考力の向上を目指す構成だ。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	情報と読む行為に関し、自分なりに考える。 ①SNSのメッセージをみるのはなぜ？ ②Noteなどのブログを読むのはなぜ？ ③YoutubeやTikTokの動画を見るのはなぜ？ ④NetflixやAmazonPrimevideoを観るのはなぜ？ ⑤地上波のTV番組は不要？ ⑥映画館やコンサート/フェスに行く？ ⑦小説は読む？ ⑧高校生の時、教科書は読みましたか？ 準備学習：①から⑧の中で2つ以上の問いに対する回答を用意しておくこと					
3～4	読む情報の価値は“目的に対する影響度”と“価値継続期間”で決定つけられていることに気づく。 ①友達との待ち合わせ場所 ②必ず試験にでる箇所 ③資格試験の過去問題集 ④スマートフォンの操作マニュアル 準備学習：4つの情報を失った時の影響の大きさを考えておくこと					
5～6	読む情報はその種類によって決まったデザインや形で構成されていることを例で示す。 ①4コマまんが ②俳句 ③小説 ④あさがおの観察 ⑤実験報告書 ⑥社会人がメールを書く時の心得 ブロックテスト1：読む情報毎の目的に対する影響度と価値継続時間を判定する。 準備学習：①から⑤の例をインターネット検索しておくこと					
7～8	読む情報の価値：読む情報の価値は3つの側面がある。(A)情報数学において情報量として計算される形式的な値、(B)実社会における有用性を基準とする実践的な価値、そして(C)小説などのように感動や感銘を引き起こす主観的な価値である、これらを例で説明する。 ① コインが手に隠されているとき上側は表？ ② コインが手の上におかれていて裏面が見えているとき下側は表？ ③ 客観的と主観的の判別方法を知る 準備学習：これまでの生活の中で、共感した情報と役に立った情報を選んでおくこと					

9～10	価値ある読む情報の必須要件：(A)と(B)と(C)にとって文法規則に従っていること、そして(A)と(B)にとって正確であることが必要であることを、次の観点で例を用いて説明する。 ①文法規則に従っていない文を参照し、複数の意味に解釈できることや意味を一意に特定できないケース ②その情報が事実ではなかったら、結論が変わってしまう例を参照し、情報の正確性が及ぼす影響 ③事実であることを示す代表的な方法 準備学習：日本語の文法に従っていない文章をさがしておくこと		
11～12	読む価値のある情報の中の“テクニカル・ライティング”と“テクニカル・リーディング”を下記の観点で解説する。 ①読むに値する価値ある情報による書物は芸術から研究論文までたくさんの種類がある ②それらは文芸・芸術と実用書に整理することが可能 ③テクニカル・ライティングは、実用書の中でも情報を正確かつ分かりやすく伝える技法であり、テクニカル・リーディングはそれを一意に解釈する技法 ブロックテスト2：テクニカル・リーディングの技法で読むのにふさわしい情報を選択する。 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
13～14	文化的背景と文章作成言語の発展の関係を解説する。 ① 欧州語と日本語 ② 伝承が必要な知識が異なり、これにより言語の発展と成熟の違いが発生 ③ 厳格な文節順位規則型欧州語と最後に述語部があれば何でもOKの日本語 ④ テクニカル・ライティングは、欧州型知識伝承に必要であったことを説明する。 準備学習：日本人が欧州語を苦手とする理由を考えておくこと		
15～16	テクニカル・リーディングの基本その1を次の4点で説明する。 ①情報の構造（主と副による段落構成）を把握する ②情報の構造（主と副による文章の構成）を把握する ③情報の構造（主要な名詞が先頭にある文の構成）を把握する ④文節に注目し日本語の文法規則に準拠した意味の一意特定を行う 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
17～18	テクニカル・リーディングの基本その2を次の観点で説明する。 ①段落間の論理的関係と文章間の論理的関係の把握方法 ②因果、対比、仮定、列挙、選択、比較、目的、例証、そして結論 ③接続詞の最適化による論理関係の明確化 ブロックテスト3：文と文の論理的関係に照らし接続詞が最適でないものを選択する。 準備学習：因果関係が整理している情報をさがしておくこと		
19～20	テクニカル・リーディングの技法その3を、テクニカル・ライティングで作成された情報の次の3つの特徴で説明する。 ①文節で区切る ②文節の正順序 ③文節間の係受け関係 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		
21～22	テクニカル・リーディングの技法その4を次の3つの観点で事例を用いて説明する。 ①日本語でも欧州後（英語）であってもカンマの規則を代表とし同じ技法の利用可能 ②特に日本語では欧州語にはない助詞を読み分けることでより情報の意味をより正確に把握で可能 ③文法と用語の利用の正確性 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと		

23～24	テクニカル・リーディングの技法その4を次の観点で事例を用いて説明する。 ① 難解にみえる研究論文もその主張を一意に理解することは、情報の構造を把握することで実は容易 ② 日本の古典作品には、テクニカル・ライティングの技法で作られたものもある ブロックテスト4：テクニカル・ライティングの技法で作成した文章を最適な構造の観点と正しい文法の観点で選択する。 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
25～26	論理力の基礎を、システム思考に関し次の3点で説明する。 ①システム思考はシステムックとシステムティックで構成 ②いずれも論理思考が基盤 ③論理思考の基本形が三段論法 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
27～28	システム思考がシステム・デザインに必要な不可欠であることを次の3点で事例を使い説明する。 ①社会で発生している問題の構造化 ②問題を解決する方法の考案 ③行き詰った時に役に立つデザイン思考 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
29～30	論理力の強化に必要な学修項目を次の3点で説明する。 ①演繹と背理法 ②混同しがちな“仮定”と“仮説”の違い「雨が降ったら傘をさす」と「コーヒーを飲みすぎると寝付けない」 ③命題論理 準備学習：前回までの内容を復習しておくこと							
成績評価方法								
5つの到達目標（学修成果）に対応して設けた各回の自動採点テストと5つのブロックテスト、そして期末テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕いずれも自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕自動採点テスト：15%ブロックテスト（1から4）：40%期末テスト：45%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							45%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
自動採点テスト							15%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	嶋津 恵子			実務経験紹介				

科目名	情報入門	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年次
受講条件		開設時期	1前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本学部の基礎となる、情報システム、情報のデジタル化、ネットワーク、セキュリティ、データ活用、モデル化、アルゴリズムの分野について学ぶ。情報システムの仕組み、画像や音声等をシステム内部で扱うときのデジタル表現、インターネットの仕組みや情報セキュリティの重要性を理解し、現代社会でデジタル技術がどのように使われているかを考える。さらに、データを集めて分析する方法や、実際の問題を解決するためにシミュレーションを活用する方法を学ぶ。そして、プログラミングに必要なアルゴリズムの作り方や使い方を学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし参考文献：教養としての「情報Ⅰ」(松尾康徳 著/技術評論社/2024)プログラムはなぜ動くのか 第3版 知っておきたいプログラミングの基礎知識(矢沢 久雄 著 /日経BP /2021) ネットワーク超入門講座 第5版(三上信男 著/SBクリエイティブ/2022) 14のフレームワークで考えるデータ分析の教科書(橋 威知郎 著/かんき出版/2015) 問題解決の最初の一步 データ分析の教室(野中美希 著/青春出版社/2023) アルゴリズムの絵本 第2版 プログラミングが好きになる新しい9つの扉(株式会社アଙ୍କ 著 /翔泳社 /2019)				
授業の到達目標					
☒ 知識・理解の観点 情報システムの基本構成と機能、情報のデジタル表現とその仕組みを説明できる					
☒ 思考・判断の観点 ネットワーク構造、基本プロトコルの重要性、情報セキュリティの重要性と対策を説明できる					
☒ 関心・意欲の観点 データ分析の方法を理解し、可視化ツールを活用できるとともに、モデル化やシミュレーション技法を説明できる					
☒ 態度の観点 アルゴリズムの表現方法や基本構造を理解し説明できる					
☒ 技能・表現の観点					
授業計画(全体)					
コンピュータの内部構成や音声・画像のデジタル表現、進数表現、論理演算といった情報のデジタル化を学ぶ。中盤は、TCP/IPなどのネットワークの仕組みや、脅威と対策・法律を含む情報セキュリティの基礎を修得する。後半は、データの収集・分析・可視化、モデル化とシミュレーション、フローチャートを用いたアルゴリズムの基礎を身につける。					
授業計画(授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	情報システムの基礎 ・情報システムと社会 ・情報システムの概要と構成要素(ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク) ・コンピュータの内部構成と動作原理(CPU、メモリ、ストレージ) ・ソフトウェアの種類とインターフェース				
3～4	情報のデジタル化1 ・音声のデジタル表現 ・画像のデジタル表現 ・ビットとバイト ・10進数と2進数 ・16進数				
5～6	情報のデジタル化2 ・論理演算の基礎 ・数値のデジタル表現(整数)・数値のデジタル表現(小数) ・文字のデジタル表現 課題1：ブロックテスト				
7～8	情報通信ネットワークの仕組み ・ネットワークの基本構成と役割 ・インターネットの仕組みとプロトコル(TCP/IP、HTTP) ・Webページやメールの仕組みとデータ転送の基礎 ・データ圧縮と転送速度に関する基本知識				
9～10	情報セキュリティの基礎 ・情報セキュリティの必要性和脅威の種類(マルウェア、自然災害、不正アクセス、情報漏洩) ・セキュリティ対策の基本(情報セキュリティポリシーとセキュリティ技術) ・情報セキュリティの規範や法律(サイバー犯罪、個人情報保護) 課題2：ブロックテスト				
11～12	データの収集 ・分析と活用 ・データの収集方法と整理手法 ・データ分析の基礎と表計算ソフトの使い方 ・データの可視化の手法(グラフやチャートの作成) ・データ分析を活用した意思決定のプロセスを解説				
13～14	モデル化とシミュレーションの基礎 ・モデル化とは何か、その目的と必要性 ・モデルの分類 ・モデル化の手順 ・シミュレーションの事例 課題3：ブロックテスト(自動採点による解説)				

15	アルゴリズムの基礎 ・アルゴリズムの表現方法（フローチャート、疑似コード） ・基本的なアルゴリズムの種類（条件分岐、繰り返し構造） ・簡単なアルゴリズムの実例（探索と整列の概念） ・問題解決のためのアルゴリズムの設計手順							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題（ブロックテスト及び期末テスト）、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。ブロックテスト（課題1、2、3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕評価は、小テスト、ブロックテスト、期末テストの合計で行う。小テストの合計は、40%とする。課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の3回の合計は、60%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	正畑 康郎 西田 健次 坂根 広史 山下 一郎	実務経験紹介						

科目名	情報入門	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	本学部の基礎となる、情報システム、情報のデジタル化、ネットワーク、セキュリティ、データ活用、モデル化、アルゴリズムの分野について学ぶ。情報システムの仕組み、画像や音声等をシステム内部で扱うときのデジタル表現、インターネットの仕組みや情報セキュリティの重要性を理解し、現代社会でデジタル技術がどのように使われているかを考える。さらに、データを集めて分析する方法や、実際の問題を解決するためにシミュレーションを活用する方法を学ぶ。そして、プログラミングに必要なアルゴリズムの作り方や使い方を学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし参考文献：教養としての「情報Ⅰ」(松尾康徳 著/技術評論社/2024)プログラムはなぜ動くのか 第3版 知っておきたいプログラミングの基礎知識(矢沢 久雄 著 /日経BP /2021) ネットワーク超入門講座 第5版(三上信男 著/SBクリエイティブ/2022) 14のフレームワークで考えるデータ分析の教科書(橋 威知郎 著/かんき出版/2015) 問題解決の最初の一歩 データ分析の教室(野中美希 著/青春出版社/2023) アルゴリズムの絵本 第2版 プログラミングが好きになる新しい9つの扉(株式会社アंक 著 /翔泳社 /2019)				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	情報システムの基本構成と機能、情報のデジタル表現とその仕組みを説明できる				
☑ 思考・判断の観点	ネットワーク構造、基本プロトコルの重要性、情報セキュリティの重要性と対策を説明できる				
☑ 関心・意欲の観点	データ分析の方法を理解し、可視化ツールを活用できるとともに、モデル化やシミュレーション技法を説明できる				
☑ 態度の観点	アルゴリズムの表現方法や基本構造を理解し説明できる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画(全体)					
コンピュータの内部構成や音声・画像のデジタル表現、進数表現、論理演算といった情報のデジタル化を学ぶ。中盤は、TCP/IPなどのネットワークの仕組みや、脅威と対策・法律を含む情報セキュリティの基礎を修得する。後半は、データの収集・分析・可視化、モデル化とシミュレーション、フローチャートを用いたアルゴリズムの基礎を身につける。					
授業計画(授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	情報システムの基礎 ・情報システムと社会 ・情報システムの概要と構成要素(ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク) ・コンピュータの内部構成と動作原理(CPU、メモリ、ストレージ) ・ソフトウェアの種類とインターフェース				
3～4	情報のデジタル化1 ・音声のデジタル表現 ・画像のデジタル表現 ・ビットとバイト ・10進数と2進数 ・16進数				
5～6	情報のデジタル化2 ・論理演算の基礎 ・数値のデジタル表現(整数) ・数値のデジタル表現(小数) ・文字のデジタル表現 課題1：ブロックテスト				
7～8	情報通信ネットワークの仕組み ・ネットワークの基本構成と役割 ・インターネットの仕組みとプロトコル(TCP/IP、HTTP) ・Webページやメールの仕組みとデータ転送の基礎 ・データ圧縮と転送速度に関する基本知識				
9～10	情報セキュリティの基礎 ・情報セキュリティの必要性和脅威の種類(マルウェア、自然災害、不正アクセス、情報漏洩) ・セキュリティ対策の基本(情報セキュリティポリシーとセキュリティ技術) ・情報セキュリティの規範や法律(サイバー犯罪、個人情報保護) 課題2：ブロックテスト				
11～12	データの収集 ・分析と活用 ・データの収集方法と整理手法 ・データ分析の基礎と表計算ソフトの使い方 ・データの可視化の手法(グラフやチャートの作成) ・データ分析を活用した意思決定のプロセスを解説				

13～14	モデル化とシミュレーションの基礎 ・モデル化とは何か、その目的と必要性 ・モデルの分類・モデル化の手順 ・シミュレーションの事例 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）							
15	アルゴリズムの基礎 ・アルゴリズムの表現方法（フローチャート、疑似コード） ・基本的なアルゴリズムの種類（条件分岐、繰り返し構造） ・簡単なアルゴリズムの実例（探索と整列の概念） ・問題解決のためのアルゴリズムの設計手順							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題（ブロックテスト及び期末テスト）、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。ブロックテスト（課題1、2、3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕評価は、小テスト、ブロックテスト、期末テストの合計で行う。小テストの合計は、40%とする。課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の3回の合計は、60%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	正畑 康郎 西田 健次 坂根 広史 山下 一郎	実務経験紹介						

科目名	生成AI活用		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	プロンプトエンジニアリングの基本を学びながら、AIの魅力的な世界を探究する。プロンプトエンジニアリングとは、コンピュータに指示を与えて、特定のタスクを実行させる方法である。コースの初めには、シンプルな例を使ってコンピュータとどのように「話す」かについて学ぶ。次に、生成モデルという、コンピュータが新しいデータを「作成」する方法について簡単に学ぶ。例えば、新しい画像や文章を作成する方法である。学生は、実際の小さなプロジェクトを通じて、この技術を使って自分で何かを作成する楽しさを体験する。また、AIの使用が私たちの社会にどのような影響を与えるかについても簡単に議論する。このコースは、主に文章を生成するためのプロンプトエンジニアリングの基本スキルを学び、AIの創造的な側面を初めて体験することを目指す。全体を通じて、AIの基本的な知識を身につけ、将来の大学における学習の基盤を築くことができる。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：図解 すぐに使えるChatGPTプロンプト集：Chatgptの能力を引き出す実践的活用法／プロンプト／人工知能／AI／プロンプトエンジニアリング／チャットGPT／ライティング ISBN-13：979-8859144648 (2023) ：プロンプトエンジニアリング検定公式問題集：プロンプトエンジニアのための第一歩！ プロンプトエンジニアリング検定公式シリーズ ASIN：B0CKFP2DHY (2023)					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点 生成AIとプロンプトエンジニアリングの基礎知識について説明できる						
☑ 思考・判断の観点 プロンプトエンジニアリングの応用例について説明できる						
☑ 関心・意欲の観点 生成AI使用における注意点を挙げることができる						
☑ 態度の観点 生成AIを今後4年間の大学での学修に積極的に活用していく要点と、気を付けるポイントを説明できる						
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
生成AIの概念やプロンプトエンジニアリングの基礎、テキストやコード、CSVデータの自動生成といった具体的な利用方法を修得する。後半は、プライバシーやバイアスなどの倫理的配慮、情報の正確性、ディープフェイクなどの偽情報への対処戦略を学ぶ。終盤は、将来的な展望や社会への影響を考察し、今後の大学生活での効果的な活用法について議論を深める。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	生成AIの概要 ・目的：生成AIの基本概念、歴史、および基本原理について学ぶ。 準備学習：ChatGPT、Bingなどの生成AIを準備・インストールしておくこと準備・インストール方法は授業内でも説明する					
3～4	プロンプトエンジニアリング入門 ・目的：AIに対する効果的な指示の与え方、プロンプトエンジニアリングの基礎を学ぶ。 準備学習：とにかく、生成AIをいろいろ日常使うこと					
5～6	テキスト生成AIの基本 ・目的：テキスト生成AIの仕組みと基本的な利用方法について学ぶ。 ・小テスト：テキスト生成の基本的なプロンプトに対する反応を評価するクイズ。 準備学習：基本的なプロンプトを日常実践すること					
7～8	プログラミング生成の導入 ・目的：コード生成AIの基本原則と簡単な利用例について学ぶ。 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説） 準備学習：ここまでの1ブロックの内容を復習しておくこと					
9～10	応用テキスト生成 ・目的：より複雑なテキスト生成シナリオと高度なプロンプト技術について学ぶ。 準備学習：日常や他の科目でも生成AIを使ってみること					
11～12	データの自動生成 ・目的：属性を指定してCSVデータを自動生成する方法について学ぶ。データ科学や機械学習におけるデータセットの重要性を理解する。 ・小テスト：指定された属性に基づいてCSVデータを生成するタスクに関する問題 準備学習：データサイエンスの授業などで使うデータの生成について考えてみること					
13～14	プログラミング生成の応用 ・目的：プログラミング生成AIの応用例として、独自のプログラミングタスクへの適用方法を学ぶ。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説） 準備学習：1年生なので、まだプログラミングには慣れていないものの使いそうなシーンでは積極的に使うこと					

15～16	生成AIの倫理と社会への影響 ・目的：生成AIを使用する際の倫理的考慮事項、プライバシー、バイアス、責任について学修する。 準備学習：社会で起きてきた倫理面、社会面への影響を調べてみる		
17～18	生成AIの信頼性と正確性 ・目的：生成AIによる情報の正確性、信頼性の問題と、誤情報の識別方法について学ぶ。 準備学習：自分のこと、友達、家族のことを生成AIに聞いてみる		
19～20	AIによる偽情報との戦い ・目的：生成AIが生み出す偽情報やディープフェイクについて理解し、これらの問題に対処するための戦略を学ぶ。 準備学習：生成AIが生み出した偽情報やディープフェイクの例を調べてみる		
21～22	生成AIの倫理的使用 ・目的：生成AIを倫理的に使用するためのガイドラインと考慮すべき点について学ぶ。 準備学習：生成AIが倫理的に問題となるのはどういう状況か考えてみる		
23～24	生成AIの未来と社会への影響 ・目的：生成AI技術の将来的な展望と、これが個人、社会、産業に与える潜在的な影響について考察する。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説） 準備学習：予測できる潜在的な影響について考えてみる		
25～26	科目の総復習 ・目的：これまでの授業で学んだ主要な概念と知識を復習する。 準備学習：1～12の内容を総復習する		
27～28	総合的なディスカッション ・目的：生成AIの使用に関連する倫理的、社会的問題についての議論を行い、学生の理解を深める。 準備学習：生成AIを今後使わない選択はない中、何処に注意すべきか考える		
29～30	今後4年間での対応 ・目的：生成AIを今後4年間の大学での学修に積極的に活用していく要点と、気を付けるポイントについて確認する。 準備学習：今後の学修で、積極的に使えるシーンについてまとめておく		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題とレポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

〔成績評価の方法〕

ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。

ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。

〔基準〕

小テストの合計は、25%とする。

課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、75%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							75%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							25%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	宮崎 淳			実務経験紹介				

科目名	生成AI活用	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	プロンプトエンジニアリングの基本を学びながら、AIの魅力的な世界を探索する。プロンプトエンジニアリングとは、コンピュータに指示を与えて、特定のタスクを実行させる方法である。コースの初めには、シンプルな例を使ってコンピュータとどのように「話す」かについて学ぶ。次に、生成モデルという、コンピュータが新しいデータを「作成」する方法について簡単に学ぶ。例えば、新しい画像や文章を作成する方法である。学生は、実際の小さなプロジェクトを通じて、この技術を使って自分で何かを作成する楽しさを体験する。また、AIの使用が私たちの社会にどのような影響を与えるかについても簡単に議論する。このコースは、主に文章を生成するためのプロンプトエンジニアリングの基本スキルを学び、AIの創造的な側面を初めて体験することを目指す。全体を通じて、AIの基本的な知識を身につけ、将来の大学における学習の基盤を築くことができる。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：図解 すぐに使えるChatGPTプロンプト集：Chatgptの能力を引き出す実践的活用法／プロンプト／人工知能／AI／プロンプトエンジニアリング／チャットGPT／ライティング ISBN-13：979-8859144648 (2023) ：プロンプトエンジニアリング検定公式問題集：プロンプトエンジニアのための第一歩！ プロンプトエンジニアリング検定公式シリーズ ASIN：B0CKFP2DHY (2023)				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点 生成AIとプロンプトエンジニアリングの基礎知識について説明できる					
☑ 思考・判断の観点 プロンプトエンジニアリングの応用例について説明できる					
☑ 関心・意欲の観点 生成AI使用における注意点を挙げることができる					
☑ 態度の観点 生成AIを今後4年間の大学での学修に積極的に活用していく要点と、気を付けるポイントを説明できる					
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
生成AIの概念やプロンプトエンジニアリングの基礎、テキストやコード、CSVデータの自動生成といった具体的な利用方法を修得する。後半は、プライバシーやバイアスなどの倫理的配慮、情報の正確性、ディープフェイクなどの偽情報への対処戦略を学ぶ。終盤は、将来的な展望や社会への影響を考察し、今後の大学生活での効果的な活用法について議論を深める。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	生成AIの概要・目的：生成AIの基本概念、歴史、および基本原理について学ぶ。 準備学習：ChatGPT、Bingなどの生成AIを準備・インストールしておくこと準備・インストール方法は授業内でも説明する				
3～4	プロンプトエンジニアリング入門 ・目的：AIに対する効果的な指示の与え方、プロンプトエンジニアリングの基礎を学ぶ。 準備学習：ともかく、生成AIをいろいろ日常使うこと				
5～6	テキスト生成AIの基本 ・目的：テキスト生成AIの仕組みと基本的な利用方法について学ぶ。 ・小テスト：テキスト生成の基本的なプロンプトに対する反応を評価するクイズ。 準備学習：基本的なプロンプトを日常実践すること				
7～8	プログラミング生成の導入 ・目的：コード生成AIの基本原則と簡単な利用例について学ぶ。 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説） 準備学習：ここまでの1ブロックの内容を復習しておくこと				
9～10	応用テキスト生成 ・目的：より複雑なテキスト生成シナリオと高度なプロンプト技術について学ぶ。 準備学習：日常や他の科目でも生成AIを使ってみること				
11～12	データの自動生成 ・目的：属性を指定してCSVデータを自動生成する方法について学ぶ。データ科学や機械学習におけるデータセットの重要性を理解する。 ・小テスト：指定された属性に基づいてCSVデータを生成するタスクに関する問題 準備学習：データサイエンスの授業などで使うデータの生成について考えてみること				

13～14	プログラミング生成の応用 ・目的: プログラミング生成AIの応用例として、独自のプログラミングタスクへの適用方法を学ぶ。 課題2: ブロックテスト (自動採点による解説) 準備学習: 1年生なので、まだプログラミングには慣れていないものの使えそうなシーンでは積極的に使うこと							
15～16	生成AIの倫理と社会への影響 ・目的: 生成AIを使用する際の倫理的考慮事項、プライバシー、バイアス、責任について学修する。 準備学習: 社会で起きてきた倫理面、社会面への影響を調べてみる							
17～18	生成AIの信頼性と正確性 ・目的: 生成AIによる情報の正確性、信頼性の問題と、誤情報の識別方法について学ぶ。 準備学習: 自分のこと、友達、家族のことを生成AIに聞いてみる							
19～20	AIによる偽情報との戦い ・目的: 生成AIが生み出す偽情報やディープフェイクについて理解し、これらの問題に対処するための戦略を学ぶ。 準備学習: 生成AIが生み出した偽情報やディープフェイクの例を調べてみる							
21～22	生成AIの倫理的使用 ・目的: 生成AIを倫理的に使用するためのガイドラインと考慮すべき点について学ぶ。 準備学習: 生成AIが倫理的に問題となるのはどういう状況か考えてみる							
23～24	生成AIの未来と社会への影響 ・目的: 生成AI技術の将来的な展望と、これが個人、社会、産業に与える潜在的な影響について考察する。 課題3: ブロックテスト (自動採点による解説) 準備学習: 予測できる潜在的な影響について考えてみる							
25～26	科目の総復習 ・目的: これまでの授業で学んだ主要な概念と知識を復習する。 準備学習: 1～12の内容を総復習する							
27～28	総合的なディスカッション ・目的: 生成AIの使用に関連する倫理的、社会的問題についての議論を行い、学生の理解を深める。 準備学習: 生成AIを今後使わない選択はない中、何処に注意すべきか考える							
29～30	今後4年間での対応 ・目的: 生成AIを今後4年間の大学での学修に積極的に活用していく要点と、気を付けるポイントについて確認する。 準備学習: 今後の学修で、積極的に使えるシーンについてまとめておく							
成績評価方法								
4つの到達目標 (学修成果) に対応して設けた4つの課題とレポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト (課題1、課題2、課題3) と期末テスト (課題4) は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、25%とする。 課題1～課題4 (ブロックテスト・期末テスト) 」の合計4回は、75%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							75%	秀、S (4) : 90点以上
小テスト							25%	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B (2) : 70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E (0) : 59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	() 内はGPA点数
担当教員	宮崎 淳			実務経験紹介				

科目名	フィールドワーク入門		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 （目的・目標とする資格・検定等）	現状で明らかになっていない実世界の課題解決に向けて、観察やインタビューなどによる定性調査の実施と定性データの分析方法を学ぶ。また、実際のインタビューのエクササイズを通じて、相手が持つ問題を抽出し、各自、あるいはクラス内での議論を通じて解決策を提案する。話し相手とのコミュニケーション能力を高めて、実世界の問題解決の経験を得る機会となる。また、既にポートフォリオとPBLの基礎を学修している場合には、この授業は実際のフィールドでの問題解決スキルを高めるステップとなる。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について （テキスト・参考書等）	教科書：なし 参考書：フィールドワークの技法と実際：マイクロ・エスノグラフィー入門（箕浦康子/ミネルヴァ書房/1999）、社会調査のための計量テキスト分析―内容分析の継承と発展を目指して【第2版】 KH Coder オフィシャルブック（樋口 耕一/ナカニシヤ出版/2020）、社会にひらく社会調査入門（文貞貴 他/ミネルヴァ書房/2023）、はじめての社会調査（三井さよほか/ 世界思想社/2023）					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点 社会調査とは何かとその調査方法を説明することができる						
☑ 思考・判断の観点 定量調査と定性調査の特徴やそれぞれのメリット・デメリットを説明することができる						
☑ 関心・意欲の観点 インタビュー調査の実施方法を理解し、調査計画書を作成できる						
☑ 態度の観点 インタビュー情報を分析して、問題解決の提案ができる						
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
定量・定性データの特徴や倫理的配慮を学び、参与観察法やドキュメント法、インタビュー法といった各種スキルの習得と事例研究を行う。後半はインタビュー調査を深く掘り下げ、データの違いの理解や計画書作成、映像を用いた実践演習を行う。さらにテキストマイニングの手法も学び、最終的に小レポートや提案書にまとめる。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	社会調査とは ・社会調査とはなにか、本講義で学ぶ内容やその意義を理解する					
3～4	定量データと定性データ ・定量調査と定性調査の特徴やその活用方法の違いについて学ぶ ・調査における倫理的配慮について学ぶ					
5～6	フィールドワークのスキル1 ・参与観察法の目的、データの特徴、技法、テーマの設定方法を学ぶ					
7～8	フィールドワーク事例1 ・実際のフィールドワークの調査事例を参考に分析方法や結果のまとめ方について学ぶ 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）					
9～10	フィールドワークのスキル2 ・ドキュメント法／資料分析／二次分析について理解し、すでにある文献資料や統計資料で調査する方法を学ぶ					
11～12	フィールドワーク事例2 ・実際のフィールドワークの調査事例を参考に分析方法や結果のまとめ方について学ぶ					
13～14	フィールドワークのスキル3 ・インタビュー法について理解し、話を聞くことに関するテクニックを学ぶ					
15～16	フィールドワーク事例3 ・実際のフィールドワークの調査事例を参考に分析方法や結果のまとめ方について学ぶ 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）					
17～18	インタビュー調査（基礎編） ・構造化データ、非構造化データ、半構造化データの違いを理解し、それぞれの利用方法や分析方法について学ぶ					
19～20	インタビュー調査（実践編） ・半構造化インタビューの実施計画書の作成方法を学び、仮想インタビューの計画書を作成する					
21～22	インタビュー調査実践1（調査編） ・インタビュー映像を視聴し、回答者が抱える問題点を整理する ・演習結果を小レポート形式で提出する（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）					

23～24	インタビュー調査実践1（分析編） ・第11回課題の問題点や解決方法について考察し、各自で整理して提案をまとめる 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）							
25～26	テキストマイニング ・定性データを定量的に分析する概念と分析方法を理解し、ソフトウェアによる計量テキスト分析を学ぶ							
27～28	インタビュー調査実践2（調査編） ・実際のインタビュー映像を視聴し、回答者が抱える問題点を整理する ・演習結果を小レポート形式で提出する（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）							
29～30	インタビュー調査実践2（分析編） ・第14回課題の問題点や解決方法について考察し、各自で整理して提案書にまとめる 課題4：ブロックテスト（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題と2つの小レポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 授業の1、2、3、5、6、7、9、10、13回には、自動採点の小テストを実施する（3回まで受験可能）。 ブロックテスト（課題1、課題2）は自動採点のテスト形式で実施する（3回まで受験可能） レポート（課題3と課題4（期末テスト））は穴埋め記述式及び選択式で実施し、TAと担当教員からLMSを通じてフィードバックを行う。 この他に、授業の11、14回は小レポート形式のテストを設ける。小レポートへのフィードバックは自動採点及びTAと担当教員からLMSを通じて行う。 〔基準〕 小テスト：30% 課題1、課題2：20% 課題3、課題4：30% 小レポート（合計2回）：20%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							30%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							20%	良、B（2）：70点以上
課題1・2							40%	可、C（1）：60点以上
課題3・4							40%	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	川本 弥希			実務経験紹介				

科目名	フィールドワーク入門	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	現状で明らかになっていない実世界の課題解決に向けて、観察やインタビューなどによる定性調査の実施と定性データの分析方法を学ぶ。また、実際のインタビューのエクササイズを通じて、相手が持つ問題を抽出し、各自、あるいはクラス内での議論を通じて解決策を提案する。話し相手とのコミュニケーション能力を高めて、実世界の問題解決の経験を得る機会となる。また、既にポートフォリオとPBLの基礎を学修している場合には、この授業は実際のフィールドでの問題解決スキルを高めるステップとなる				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考書：フィールドワークの技法と実際：マイクロ・エスノグラフィー入門（箕浦康子/ミネルヴァ書房/1999）、社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して【第2版】 KH Coder オフィシャルブック（樋口 耕一/ナカニシヤ出版/2020）、社会にひらく社会調査入門（文貞實 他/ミネルヴァ書房/2023）、はじめての社会調査（三井さよほか/ 世界思想社/2023）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	社会調査とは何かとその調査方法を説明することができる				
☑ 思考・判断の観点	定量調査と定性調査の特徴やそれぞれのメリット・デメリットを説明することができる				
☑ 関心・意欲の観点	インタビュー調査の実施方法を理解し、調査計画書を作成できる				
☑ 態度の観点	インタビュー情報を分析して、問題解決の提案ができる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）	定量・定性データの特徴や倫理的配慮を学び、参与観察法やドキュメント法、インタビュー法といった各種スキルの習得と事例研究を行う。後半はインタビュー調査を深く掘り下げ、データの違いの理解や計画書作成、映像を用いた実践演習を行う。さらにテキストマイニングの手法も学び、最終的に小レポートと提案書にまとめる。				
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	社会調査とは ・社会調査とはなにか、本講義で学ぶ内容やその意義を理解する				
3～4	定量データと定性データ ・定量調査と定性調査の特徴やその活用方法の違いについて学ぶ ・調査における倫理的配慮について学ぶ				
5～6	フィールドワークのスキル1 ・参与観察法の目的、データの特徴、技法、テーマの設定方法を学ぶ				
7～8	フィールドワーク事例1 ・実際のフィールドワークの調査事例を参考に分析方法や結果のまとめ方について学ぶ 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	フィールドワークのスキル2 ・ドキュメント法／資料分析／二次分析について理解し、すでにある文献資料や統計資料で調査する方法を学ぶ				
11～12	フィールドワーク事例2 ・実際のフィールドワークの調査事例を参考に分析方法や結果のまとめ方について学ぶ				
13～14	フィールドワークのスキル3 ・インタビュー法について理解し、話を聞くことに関するテクニックを学ぶ				
15～16	フィールドワーク事例3 ・実際のフィールドワークの調査事例を参考に分析方法や結果のまとめ方について学ぶ 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	インタビュー調査（基礎編） ・構造化データ、非構造化データ、半構造化データの違いを理解し、それぞれの利用方法や分析方法について学ぶ				
19～20	インタビュー調査（実践編） ・半構造化インタビューの実施計画書の作成方法を学び、仮想インタビューの計画書を作成する				
21～22	インタビュー調査実践1（調査編） ・インタビュー映像を視聴し、回答者が抱える問題点を整理する ・演習結果を小レポート形式で提出する（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）				

23～24	インタビュー調査実践1（分析編） ・第11回課題の問題点や解決方法について考察し、各自で整理して提案をまとめる 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）							
25～26	テキストマイニング ・定性データを定量的に分析する概念と分析方法を理解し、ソフトウェアによる計量テキスト分析を学ぶ							
27～28	インタビュー調査実践2（調査編） ・実際のインタビュー映像を視聴し、回答者が抱える問題点を整理する ・演習結果を小レポート形式で提出する（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）							
29～30	インタビュー調査実践2（分析編） ・第14回課題の問題点や解決方法について考察し、各自で整理して提案書にまとめる 課題4：ブロックテスト（自動採点による解説及びTA、担当教員からフィードバック）							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題と2つの小レポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 授業の1、2、3、5、6、7、9、10、13回には、自動採点の小テストを実施する（3回まで受験可能）。 ブロックテスト（課題1、課題2）は自動採点のテスト形式で実施する（3回まで受験可能） レポート（課題3と課題4（期末テスト））は穴埋め記述式及び選択式で実施し、TAと担当教員からLMSを通じてフィードバックを行う。 この他に、授業の11、14回は小レポート形式のテストを設ける。小レポートへのフィードバックは自動採点及びTAと担当教員からLMSを通じて行う。 〔基準〕 小テスト：30% 課題1、課題2：20% 課題3、課題4：30% 小レポート（合計2回）：20%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							30%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							20%	良、B（2）：70点以上
課題1・2							40%	可、C（1）：60点以上
課題3・4							40%	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	川本 弥希			実務経験紹介				

科目名	宗教学		単位数	1	科目コード	
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 （目的、目標とする資格・検定等）	①比較宗教学の方法にもとづき、宗教の歴史的な変遷と宗教現象の多様性を知り、②比較宗教学を理解することを通じて、諸宗教に関する基本的な知識を獲得する。また、③環境問題・生命倫理などの地球的課題と世界の諸宗教との関わり、国際政治や社会変動、政教分離と世俗主義と宗教との関係についての基礎を理解する。これらを通じて、異文化理解のための文化的な寛容を学ぶ力、カルトのような宗教活動から身を守るためにも宗教学を学ぶ。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について（テキスト・参考書等）	教科書：なし 参考文献：島蘭進『大学4年間の宗教学が10時間でざっと学べる』（Kadokawa） 配布資料：なし					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	日本人が知らない宗教や宗教観の違いを理解することで、異文化との摩擦が軽減できることが分かるようになる。					
☑ 思考・判断の観点	日本国憲法は政教分離を規定し、公教育の場で宗教を教えないのを禁じている。政治と宗教の関係が理解できるようになる。					
☑ 関心・意欲の観点	無宗教で生きていける日本社会と宗教と密接に生きる海外の人々との違いが理解できるようになる。					
☑ 態度の観点	国際紛争や民族対立で宗教対立が要因となっていることが多く、宗教を通じて国際情勢を多面的に理解できるようになる。					
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
一神教と多神教の違いによる世界観の相違を捉え、ユダヤ教、キリスト教、イスラム教といった主要な一神教の歴史や特徴を学ぶ。後半は、ヒンドゥー教やアジア各地に伝播した仏教について理解を深めるとともに、日本の伝統や生活習慣に深く根ざす神道の変遷や政教分離について考察する。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	異文化理解のための宗教入門 日本に多くの外国人が生活するようになり、近年はインバウンドと呼ばれる外国人旅行客が増加し、宗教に起因する文化的な摩擦も増加している。異文化理解や共生のためにさまざまな宗教を理解する					
3～4	一神教と多神教 世界宗教と呼ばれる、キリスト教やイスラム教は、一神教と呼ばれている宗教。日本の八百万の神、ヒンドゥー教の神々など多神教と呼ばれる宗教がある。一神教と多神教の違いから世界観の相違も生み出している。					
5～6	ユダヤ教 ユダヤ教は、ユダヤ民族の民族宗教である一神教。ユダヤ民族は唯一神（ヤハウェ）を信仰し、アブラハムの子孫であるユダヤ人に伝えられたヘブライ語聖書を聖典として、長年受け継いできた集団である。					
7～8	キリスト教 イエスが始めたキリスト教は、迫害をうた。ローマ帝国で公認されると信者が増加した。隣人愛を説くキリスト教は世界宗教として発展した、宗教革命でカトリックからプロテスタントがうまれた。現在も影響のある宗教					
9～10	イスラム教 ムハンマドがメッカ・メディナで創唱したイスラム教は、信者は唯一神アッラーを信じ、6信5行を実践している。中東から全世界へ広がり10億を超える信者の動向は現代社会の動向に深くかかわっている。 ブロックテスト					
11～12	ヒンドゥー教 ヒンドゥー教は、インド亜大陸で大きな影響力を保持している。信者数が多いが、キリスト教やイスラム教のような世界宗教になっていない、インド亜大陸内でのローカル宗教。					
13～14	仏教 インドでシャカムニは創始した仏教は、インドから北ルートで中国・朝鮮・日本へ伝わった北伝仏教、南ルートでスリランカ、ミャンマー、タイに伝わり、いまも信仰されている上座部仏教がある。日本の歴史や文化に多くの影響を与えてきた。					
15	神道と日本文化 日本の伝統と文化に影響を与えてきた神道は、我々の生活や習慣にとけこんでいる。このような神道も長い歴史の過程で変遷と変化を被っている。神仏習合、復古神道、国家神道、憲法と政教分離などを学ぶ。					
成績評価方法						
〔成績評価の方法〕 以下によって評価を行う。 ・小テスト（40％）、ブロックテスト（30％）、期末テスト（30％）						

〔基準〕 各テストの採点で60%以上を合格とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							30%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							30%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	松長 昭			実務経験紹介				

科目名	宗教学		単位数	1	科目コード	
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 （目的、目標とする資格・検定等）	①比較宗教学の方法にもとづき、宗教の歴史的な変遷と宗教現象の多様性を知り、②比較宗教学を理解することを通じて、諸宗教に関する基本的な知識を獲得する。また、③環境問題・生命倫理などの地球的課題と世界の諸宗教との関わり、国際政治や社会変動、政教分離と世俗主義と宗教との関係についての基礎を理解する。これらを通じて、異文化理解のための文化的な寛容を学ぶ力、カルトのような宗教活動から身を守るためにも宗教学を学ぶ。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について（テキスト・参考書等）	教科書：なし 参考文献：島蘭進『大学4年間の宗教学が10時間でざっと学べる』（Kadokawa） 配布資料：なし					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	日本人が知らない宗教や宗教観の違いを理解することで、異文化との摩擦が軽減できることが分かるようになる。					
☑ 思考・判断の観点	日本国憲法は政教分離を規定し、公教育の場で宗教を教えないのを禁じている。政治と宗教の関係が理解できるようになる。					
☑ 関心・意欲の観点	無宗教で生きていける日本社会と宗教と密接に生きる海外の人々との違いが理解できるようになる。					
☑ 態度の観点	国際紛争や民族対立で宗教対立が要因となっていることが多く、宗教を通じて国際情勢を多面的に理解できるようになる。					
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
一神教と多神教の違いによる世界観の相違を捉え、ユダヤ教、キリスト教、イスラム教といった主要な一神教の歴史や特徴を学ぶ。後半は、ヒンドゥー教やアジア各地に伝播した仏教について理解を深めるとともに、日本の伝統や生活習慣に深く根ざす神道の変遷や政教分離について考察する。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	異文化理解のための宗教入門 日本に多くの外国人が生活するようになり、近年はインバウンドと呼ばれる外国人旅行客が増加し、宗教に起因する文化的な摩擦も増加している。異文化理解や共生のためにさまざまな宗教を理解する					
3～4	一神教と多神教 世界宗教と呼ばれる、キリスト教やイスラム教は、一神教と呼ばれている宗教。日本の八百万の神、ヒンドゥー教の神々など多神教と呼ばれる宗教がある。一神教と多神教の違いから世界観の相違も生み出している。					
5～6	ユダヤ教 ユダヤ教は、ユダヤ民族の民族宗教である一神教。ユダヤ民族は唯一神（ヤハウェ）を信仰し、アブラハムの子孫であるユダヤ人に伝えられたヘブライ語聖書を聖典として、長年受け継いできた集団である。					
7～8	キリスト教 イエスが始めたキリスト教は、迫害をうた。ローマ帝国で公認されると信者が増加した。隣人愛を説くキリスト教は世界宗教として発展した、宗教革命でカトリックからプロテスタントがうまれた。現在も影響のある宗教					
9～10	イスラム教 ムハンマドがメッカ・メディナで創唱したイスラム教は、信者は唯一神アッラーを信じ、6信5行を実践している。中東から全世界へ広がり10億を超える信者の動向は現代社会の動向に深くかかわっている。 ブロックテスト					
11～12	ヒンドゥー教 ヒンドゥー教は、インド亜大陸で大きな影響力を保持している。信者数が多いが、キリスト教やイスラム教のような世界宗教になっていない、インド亜大陸内でのローカル宗教。					
13～14	仏教 インドでシャカムニは創始した仏教は、インドから北ルートで中国・朝鮮・日本へ伝わった北伝仏教、南ルートでスリランカ、ミャンマー、タイに伝わり、いまも信仰されている上座部仏教がある。日本の歴史や文化に多くの影響を与えてきた。					
15	神道と日本文化 日本の伝統と文化に影響を与えてきた神道は、我々の生活や習慣にとけこんでいる。このような神道も長い歴史の過程で変遷と変化を被っている。神仏習合、復古神道、国家神道、憲法と政教分離などを学ぶ。					
成績評価方法						
〔成績評価の方法〕 以下によって評価を行う。 ・小テスト（40％）、ブロックテスト（30％）、期末テスト（30％）						

〔基準〕 各テストの採点で60%以上を合格とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							30%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							30%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	松長 昭			実務経験紹介				

科目名	社会学	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	現代日本において顕在化する社会問題についての理解を深めることを目的とする。日本では今後も人口減少・少子高齢化が進み、様々な分野に影響を与えると見込まれており、都市への人口集中と地方の疲弊、都市のスポンジ化(空洞化)、労働力不足、介護・福祉のミスマッチなどの深刻化の問題から、情報化、グローバル化の進展による働き方改革、ITの活用、国際交流と移民問題、地球環境問題などの発生など、現代社会が直面する問題をとりあげ、その背景と取り組むべき課題について学修する。また、これら内容のバックボーンとしての社会学についても取り扱う。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)					
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	少子高齢化、都市集中と地方の過疎化、移民問題などの諸問題への理解ができるようになる。				
☑ 思考・判断の観点	男女雇用機会均等、就業スタイルの変化、格差社会などの問題が理解できるようになる。				
☑ 関心・意欲の観点	温暖化問題から起こる、諸問題を理解し、21世紀における危機管理と対応を考える。環境問題への対応を新規事業の立ち上げや起業家の活動を阻害する社会の保守性について理解できるようになる。				
☑ 態度の観点	災害ボランティアなどのNP0、NGOが公共社会での役割を増大している。共助の社会貢献について理解できるようになる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画 (全体)	少子高齢化や都市集中・地方過疎化、外国人労働者の増加に伴う移民問題といった人口動態や、終身雇用制度の崩壊、労働環境の変化、格差社会の問題を紐解く。さらに、地球温暖化による社会生活への悪影響を学び、ITやエネルギー分野での新産業開発の遅れと課題を考察する。最後は、NP0などの非営利活動を通じた社会貢献について考える。				
授業計画 (授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録		
1～2	少子高齢化 少子高齢化は、総人口の減少となって労働人口層の変化やインフラ維持、年金問題など将来にわたる問題を発生させている。少子化、晩婚化、未婚化、のびる寿命など人口動態の変化が日本にもたらす危機について講義する。				
3～4	都市集中と地方過疎化 東京を中心とした首都圏への人口集中が進む一方、全国の地方都市では過疎化が進行し、限界集落が増加している。消滅集落も発生している。地方が生き残るため地方の活性化や地方創生が叫ばれているが、成果を生み出していない。地方で生活できる産業や仕事がない限り、移住も増えない。				
5～6	労働力不足と移民問題 少子高齢化と人口減が進行する日本では、さまざまな産業から労働不足を補うため、外国人の活用が叫ばれている。移民政策に反対の政治家や国民の声に反して、労働力不足を補うため、技能労働実習生など外国人労働者が増加している。移民政策なしの日本で起きている、合法・非合法の移民問題を講義する。				
7～8	男女雇用機会均等と就業スタイル 終身雇用制度から派遣型労働へ、男女機会均等による労働環境の変化、リモートワークやテレワークの普及など仕事のスタイルも変化している。AIの普及により仕事や職種にも変化が起きる可能性が大きい。				
9～10	格差社会 男女の性差、職種、学歴などにより社会の格差が拡大していると言われている。現代社会の格差問題について講義する。 ブロックテスト				
11～12	地球環境とCO2温暖化 地球温暖化が夏の猛暑日の増加、線状降水帯、竜巻、突風などの頻発による人的・物的損害を増加させ、農作物の不作による食糧問題、冷房による使用電力量の増加など社会生活に影響を与えている。				
13～14	新産業の開発 日本は少子高齢化、人口減、温暖化対策など諸問題の解決を図ることが急務で、IT分野やエネルギー分野で新規の産業開発とその成果の共有が求められている。米国や中国のようにスピードがなく開発が遅れ、後塵を拝している。今後の日本が生き残るため、何が開発やスピードを遅らせ、新産業の起業家がでないのかを講義する。				

15	非営利の社会活動と貢献 公共的問題に取り組み、市民として社会をよりよい方向に変革していくためには、国や自治体を補完するNPOやNGOによる非営利セクターの活動に注目する。災害ボランティアのNPOやNGOの活動を通じて社会の公助共助について考える。							
成績評価方法								
〔成績評価の方法〕 以下によって評価を行う。 ・小テスト・ブロックテスト・期末テスト 〔基準〕 小テスト：50% ブロックテスト：10% 期末テスト：40%。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							40%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							50%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							10%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	松長 昭			実務経験紹介				

科目名	社会学	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	現代日本において顕在化する社会問題についての理解を深めることを目的とする。日本では今後も人口減少・少子高齢化が進み、様々な分野に影響を与えると見込まれており、都市への人口集中と地方の疲弊、都市のスポンジ化(空洞化)、労働力不足、介護・福祉のミスマッチなどの深刻化の問題から、情報化、グローバル化の進展による働き方改革、ITの活用、国際交流と移民問題、地球環境問題などの発生など、現代社会が直面する問題をとりあげ、その背景と取り組むべき課題について学修する。また、これら内容のバックボーンとしての社会学についても取り扱う。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)					
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	少子高齢化、都市集中と地方の過疎化、移民問題などの諸問題への理解ができるようになる。				
☑ 思考・判断の観点	男女雇用機会均等、就業スタイルの変化、格差社会などの問題が理解できるようになる。				
☑ 関心・意欲の観点	温暖化問題から起こる、諸問題を理解し、21世紀における危機管理と対応を考える。環境問題への対応を新規事業の立ち上げや起業家の活動を阻害する社会の保守性について理解できるようになる。				
☑ 態度の観点	災害ボランティアなどのNP0, NGOが公共社会での役割を増大している。共助の社会貢献について理解できるようになる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画(全体)	少子高齢化や都市集中・地方過疎化、外国人労働者の増加に伴う移民問題といった人口動態や、終身雇用制度の崩壊、労働環境の変化、格差社会の問題を紐解く。さらに、地球温暖化による社会生活への悪影響を学び、ITやエネルギー分野での新産業開発の遅れと課題を考察する。最後は、NP0などの非営利活動を通じた社会貢献について考える。				
授業計画(授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録		
1~2	少子高齢化 少子高齢化は、総人口の減少となって労働人口層の変化やインフラ維持、年金問題など将来にわたる問題を発生させている。少子化、晩婚化、未婚化、のびる寿命など人口動態の変化が日本にもたらす危機について講義する。				
3~4	都市集中と地方過疎化 東京を中心とした首都圏への人口集中が進む一方、全国の地方都市では過疎化が進行し、限界集落が増加している。消滅集落も発生している。地方が生き残るため地方の活性化や地方創生が叫ばれているが、成果を生み出していない。地方で生活できる産業や仕事がない限り、移住も増えない。				
5~6	労働力不足と移民問題 少子高齢化と人口減が進行する日本では、さまざまな産業から労働不足を補うため、外国人の活用が叫ばれている。移民政策に反対の政治家や国民の声に反して、労働力不足を補うため、技能労働実習生など外国人労働者が増加している。移民政策なしの日本で起きている、合法・非合法の移民問題を講義する。				
7~8	男女雇用機会均等と就業スタイル 終身雇用制度から派遣型労働へ、男女機会均等による労働環境の変化、リモートワークやテレワークの普及など仕事のスタイルも変化している。AIの普及により仕事や職種にも変化が起きる可能性が大きい。				
9~10	格差社会 男女の性差、職種、学歴などにより社会の格差が拡大していると言われている。現代社会の格差問題について講義する。 ブロックテスト				
11~12	地球環境とCO2温暖化 地球温暖化が夏の猛暑日の増加、線状降水帯、竜巻、突風などの頻発による人的・物的損害を増加させ、農作物の不作による食糧問題、冷房による使用電力量の増加など社会生活に影響を与えている。				
13~14	新産業の開発 日本は少子高齢化、人口減、温暖化対策など諸問題の解決を図ることが急務で、IT分野やエネルギー分野で新規の産業開発とその成果の共有が求められている。米国や中国のようにスピードがなく開発が遅れ、後塵を拝している。今後の日本が生き残るため、何が開発やスピードを遅らせ、新産業の起業家がでないのかを講義する。				

15	非営利の社会活動と貢献 公共的問題に取り組み、市民として社会をよりよい方向に変革していくためには、国や自治体を補完するNPOやNGOによる非営利セクターの活動に注目する。災害ボランティアのNPOやNGOの活動を通じて社会の公助共助について考える。		
成績評価方法			
〔成績評価の方法〕 以下によって評価を行う。 ・小テスト・ブロックテスト・期末テスト 〔基準〕 小テスト：50% ブロックテスト：10% 期末テスト：40%。			
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲
	態度	技能・表現	その他
	評価割合	成績評価基準	
定期試験	40%	秀、S（4）：90点以上	
小テスト	50%	優、A（3）：80点以上	
宿題授業外レポート	評価なし	良、B（2）：70点以上	
ブロックテスト	10%	可、C（1）：60点以上	
発表・作品	評価なし	不可、E（0）：59点未満	
演習	評価なし	未修得、履修放棄、F	
出席	欠格条件	（ ）内はGPA点数	
担当教員	松長 昭	実務経験紹介	

科目名	情報リテラシー	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標と する資格・検定 等)	この授業では、現代社会に必要な「情報を正しく扱う力」について学ぶ。まず、情報リテラシーとは何か、その基本的な考え方や大切さを理解する。次に、情報のさまざまな形や、それを使うための便利なツールについて学ぶ。そして、情報を見つける方法や、正しく読み取って分析するコツを学ぶ。さらに、自分の考えをわかりやすく伝えるための情報のまとめ方や伝え方も学ぶ。また、情報を守るためのルールやマナー、法律についても基本的なポイントを押さえる。最後に、情報を正しく判断する力を身につけるため、人間が持つ思考のクセ（ヒューリスティックスやバイアス）について学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・ 参考書等)	教科書：なし 参考文献： 「情報社会と情報技術（身近なモノやサービスから学ぶ「情報」教室①）」土屋誠司：著（2023，創元社） 「情報デザインとコミュニケーション（身近なモノやサービスから学ぶ「情報」教室②）」松本和幸：著（2023，創元社） 「情報リテラシー（第4版）」徳野淳子、他：著（2022，森北出版） 「改訂3版：情報倫理 ネット時代のソーシャル・リテラシー」高橋慈子、他：著（2023，技術評論社） 「改訂4版：情報モラル&情報セキュリティ」（2022，FOM出版）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点 情報リテラシーの基本概念を理解し、情報の扱いに関する基本的な手法や考え方について、説明できること					
☑ 思考・判断の観点 情報セキュリティや情報に関わる法律・情報倫理、人間の認知特性について理解し、説明できること					
☑ 関心・意欲の観点					
☑ 態度の観点					
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
情報の特性や探索手法を修得し、定量・定性分析やクリティカルシンキングを用いた分析手法を学ぶ。また、情報アーキテクチャや視覚化、レポート・プレゼンによる情報の構成や表現方法を身につける。後半は、セキュリティの3要素や対策、知的財産等の法律や倫理を学び、人間の意思決定に潜むバイアスなどの認知特性を理解する。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	「情報リテラシーとは」 情報リテラシーの基本概念を学び、その重要性を学ぶ。また、情報の種類とその特性を知る。 ・情報リテラシーとは何か、情報リテラシーの必要性・情報の種類と特性：文字・言語情報、視覚情報、音声情報、触覚情報・情報を扱うためのツール：文書作成、コミュニケーション、Web、SNS、動画配信				
3～4	「情報を探す」 情報の探索・収集に関する知識・手法を学ぶ。 ・情報ソース・メディア・情報探索の手法：図書館、データベースサービス、Web検索サイト				
5～6	「情報を分析・解釈する」 情報・データの分析・解釈に関する考え方・手法の種類とその特徴について学ぶ。 ・定量的分析、定性的分析 ・クリティカルシンキング、メディアリテラシー				
7～8	「情報を構成する」 情報を構成するための基本的な考え方、および情報デザインの手法を学ぶ。 ・情報アーキテクチャ ・情報の視覚化手法				
9～10	「情報を表現する」 情報をまとめ、表現する際の基本的な考え方・手法について学ぶ。 ・レポート・論文作成 ・プレゼンテーション 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
11～12	「情報セキュリティ」 情報のセキュリティに関する基礎知識を学ぶ。 ・情報セキュリティの3要素：機密性、完全性、可用性 ・セキュリティ対策、情報セキュリティマネジメント				
13～14	「情報と法律・情報倫理」 情報の取り扱いに関わる法律および情報倫理について学ぶ。 ・情報に関わる法制度：IT基本法、知的財産基本法、個人情報保護法、電気通信基本法、など ・情報倫理：ネットケット、情報モラル、コンプライアンス				
15	「情報に関わる人間の認知特性」 情報に対する人間の意思決定に潜む心理的な要因を理解する。 ・ヒューリスティックス ・バイアス				

成績評価方法								
2つの到達目標（学修成果）に対応して設けた2つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】 ブロックテスト（課題1）と期末テスト（課題2）は自動採点のテスト形式で実施する。 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 【基準】 小テストの合計は、40%とする。 課題1～課題2（ブロックテスト・期末テスト）の合計2回は、60%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							60%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	山田 敏哉			実務経験紹介				

科目名	情報リテラシー	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	この授業では、現代社会に必要な「情報を正しく扱う力」について学ぶ。まず、情報リテラシーとは何か、その基本的な考え方や大切さを理解する。次に、情報のさまざまな形や、それを使うための便利なツールについて学ぶ。そして、情報を見つける方法や、正しく読み取って分析するコツを学ぶ。さらに、自分の考えをわかりやすく伝えるための情報のまとめ方や伝え方も学ぶ。また、情報を守るためのルールやマナー、法律についても基本的なポイントを押さえる。最後に、情報を正しく判断する力を身につけるため、人間が持つ思考のクセ（ヒューリスティックスやバイアス）について学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 「情報社会と情報技術（身近なモノやサービスから学ぶ「情報」教室①）」土屋誠司：著（2023，創元社） 「情報デザインとコミュニケーション（身近なモノやサービスから学ぶ「情報」教室②）」松本和幸：著（2023，創元社） 「情報リテラシー（第4版）」徳野淳子、他：著（2022，森北出版） 「改訂3版：情報倫理 ネット時代のソーシャル・リテラシー」高橋慈子、他：著（2023，技術評論社） 「改訂4版：情報モラル&情報セキュリティ」（2022，FOM出版）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点 情報リテラシーの基本概念を理解し、情報の扱いに関する基本的な手法や考え方について、説明できること					
☑ 思考・判断の観点 情報セキュリティや情報に関わる法律・情報倫理、人間の認知特性について理解し、説明できること					
☑ 関心・意欲の観点					
☑ 態度の観点					
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
情報の特性や探索手法を修得し、定量・定性分析やクリティカルシンキングを用いた分析手法を学ぶ。また、情報アーキテクチャや視覚化、レポート・プレゼンによる情報の構成や表現方法を身につける。後半は、セキュリティの3要素や対策、知的財産等の法律や倫理を学び、人間の意思決定に潜むバイアスなどの認知特性を理解する。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	「情報リテラシーとは」 情報リテラシーの基本概念を学び、その重要性を学ぶ。また、情報の種類とその特性を知る。 ・情報リテラシーとは何か、情報リテラシーの必要性・情報の種類と特性：文字・言語情報、視覚情報、音声情報、触覚情報・情報を扱うためのツール：文書作成、コミュニケーション、Web、SNS、動画配信				
3～4	「情報を探す」 情報の探索・収集に関する知識・手法を学ぶ。 ・情報ソース・メディア・情報探索の手法：図書館、データベースサービス、Web検索サイト				
5～6	「情報を分析・解釈する」 情報・データの分析・解釈に関する考え方・手法の種類とその特徴について学ぶ。 ・定量的分析、定性的分析 ・クリティカルシンキング、メディアリテラシー				
7～8	「情報を構成する」 情報を構成するための基本的な考え方、および情報デザインの手法を学ぶ。 ・情報アーキテクチャ ・情報の視覚化手法				
9～10	「情報を表現する」 情報をまとめ、表現する際の基本的な考え方・手法について学ぶ。 ・レポート・論文作成 ・プレゼンテーション 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
11～12	「情報セキュリティ」 情報のセキュリティに関する基礎知識を学ぶ。 ・情報セキュリティの3要素：機密性、完全性、可用性 ・セキュリティ対策、情報セキュリティマネジメント				
13～14	「情報と法律・情報倫理」 情報の取り扱いに関わる法律および情報倫理について学ぶ。 ・情報に関わる法制度：IT基本法、知的財産基本法、個人情報保護法、電気通信基本法、など ・情報倫理：ネットケット、情報モラル、コンプライアンス				
15	「情報に関わる人間の認知特性」 情報に対する人間の意思決定に潜む心理的な要因を理解する。 ・ヒューリスティックス ・バイアス				

成績評価方法								
2つの到達目標（学修成果）に対応して設けた2つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】 ブロックテスト（課題1）と期末テスト（課題2）は自動採点のテスト形式で実施する。 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 【基準】 小テストの合計は、40%とする。 課題1～課題2（ブロックテスト・期末テスト）の合計2回は、60%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							60%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	山田 敏哉			実務経験紹介				

科目名	科学哲学入門	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	人間が世界をどのように認識し、認識をどのように知識に変えてきたか、また知識をどのように活用してきたかを学ぶ。具体的には、科学思想あるいは認識論の歴史を古代ギリシアから現代に至る科学思想あるいは認識論の歴史の変遷を学ぶ。認識と知識の変遷についての理解は、あらゆる発展的な学びだけでなく、学びの実践における基礎としても重要性を持つ。すなわち本講義は、顧客や社会の捉え方、生成AI時代におけるコンテンツの理解、システムやビジネスのデザインに通時的な根拠を与えるものである。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書： 指定しない。 参考文献： 講義開始時にLMSで適宜指示する。 配布資料： 指定しない。				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	科学的思考の成立を理解する 人間が世界をどのように観察し、理論やモデルを用いて理解してきたかを通じて、「科学的に考える」とは何かを説明できる。				
☑ 思考・判断の観点	情報と計算の発展を理解する 情報理論とコンピュータの歴史を学び、現代の情報科学がどのように成立したかを思想的背景から説明できる。				
☑ 関心・意欲の観点	AIと人間の知識の違いを考察する 人工知能の歴史と言語哲学を手がかりに、「理解」「知識」「創造」といった概念を哲学的に考察できる。				
☑ 態度の観点	AI時代の知識と倫理を理解する 科学技術と社会の関係を批判的に考え、AI時代における知識・倫理・責任のあり方を説明できる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
古代ギリシアから近代科学の成立、科学が社会に与えた影響を学ぶ。中盤は、情報の基礎概念やコンピュータ、インターネットの歴史を辿り、AIの基本思想や生成AIと人間の創造性の違いを哲学的に考察する。終盤は、ポパーらのパラダイム論から科学的知識の限界を理解し、現代の哲学と技術の関係性を探る。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	科学哲学とは何か 科学的思考と日常的思考の違いを通して、科学哲学の目的と役割を理解する。科学とは「世界を説明する仕組み」であり、信仰や常識との違いを学ぶ。				
3～4	世界の見方の始まり 古代ギリシアの自然哲学からアリストテレス的世界観に至るまでの「世界の理解」の萌芽を紹介する。観察と理論の関係を通して、初期科学の特徴を考える。				
5～6	近代科学の成立 デカルト、ガリレオ、ニュートンらの思想を中心に、近代科学の方法（演繹・実験・数理化）を理解する。現代のデータ分析やアルゴリズムとの接点を示す。				
7～8	科学と社会 科学革命と産業革命の流れを踏まえ、科学が社会や倫理に与えた影響を考える。 科学的知識が社会の価値体系をどう変えてきたかを整理する。 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	情報とは何か シャノンの情報理論を手がかりに、「情報」とは何かを理解する。情報量・不確実性・意味の違いなど、情報科学の基礎概念を学ぶ。				
11～12	コンピュータの進化 チューリングの理論を通じて、コンピュータという発想がどのように生まれたのかを知る。インターネット前夜のコンピュータ史を概観する。				
13～14	インターネット以後の歴史 主にインターネット、クラウドコンピューティングに至るまでの技術史を概観し、この30年の社会的変化を学修する。				
15～16	日本のコンピュータ史 日本国内に限定して、コンピュータ誕生からの歴史を概観する。AIの登場を含め、技術と人間関係を俯瞰する。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	人工知能の歴史 人工知能研究の流れを振り返り、知識表現・推論・学習といったAIの基本思想を理解する。AIを単なる技術ではなく知識の体系として捉える。				

19～20	言語と意味の問題 「理解する」とは何かを考える。哲学者ウィトゲンシュタインの言語ゲームを手がかりに、人間の意味理解とAIの処理の違いを考察する。		
21～22	生成AIと創造性 ChatGPTなどの生成AIを例に、人間の創造性との違いを哲学的に考える。模倣と創造、思考と表現の関係を整理する。		
23～24	科学的知識の限界 ポパーの反証主義やクーンのパラダイム論を紹介し、「科学的真理」の限界と転換の構造を理解する。AIやデータ科学の限界にも結びつける。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）		
25～26	現代日本の科学哲学 これまで概観した科学哲学を踏まえて、日本現代（第2次世界大戦後）の科学哲学研究史を概観する		
27～28	世界の現代哲学と科学 科学哲学に限らない、現代世界で著名な哲学者の思想に触れる。それらと情報技術やAIとの関係性について考える。		
29～30	日本の現代哲学と科学 科学哲学に限らない、現代日本で著名な哲学者の思想に触れる。それらと情報技術やAIとの関係性について考える。 課題4：期末テスト（自動採点による解説）		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

【成績評価の方法】

ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。

ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する（2回まで受験可能）。

【基準】

小テストの合計は、60%とする。

課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、40%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							60%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	木下 修司			実務経験紹介				

科目名	科学哲学入門	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	人間が世界をどのように認識し、認識をどのように知識に変えてきたか、また知識をどのように活用してきたかを学ぶ。具体的には、科学思想あるいは認識論の歴史を古代ギリシアから現代に至る科学思想あるいは認識論の歴史の変遷を学ぶ。認識と知識の変遷についての理解は、あらゆる発展的な学びだけでなく、学びの実践における基礎としても重要性を持つ。すなわち本講義は、顧客や社会の捉え方、生成AI時代におけるコンテンツの理解、システムやビジネスのデザインに通時的な根拠を与えるものである。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書： 指定しない。 参考文献： 講義開始時にLMSで適宜指示する。 配布資料： 指定しない。				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	科学的思考の成立を理解する 人間が世界をどのように観察し、理論やモデルを用いて理解してきたかを通じて、「科学的に考える」とは何かを説明できる。				
☑ 思考・判断の観点	情報と計算の発展を理解する 情報理論とコンピュータの歴史を学び、現代の情報科学がどのように成立したかを思想的背景から説明できる。				
☑ 関心・意欲の観点	AIと人間の知識の違いを考察する 人工知能の歴史と言語哲学を手がかりに、「理解」「知識」「創造」といった概念を哲学的に考察できる。				
☑ 態度の観点	AI時代の知識と倫理を理解する 科学技術と社会の関係を批判的に考え、AI時代における知識・倫理・責任のあり方を説明できる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
古代ギリシアから近代科学の成立、科学が社会に与えた影響を学ぶ。中盤は、情報の基礎概念やコンピュータ、インターネットの歴史を辿り、AIの基本思想や生成AIと人間の創造性の違いを哲学的に考察する。終盤は、ポパーらのパラダイム論から科学的知識の限界を理解し、現代の哲学と技術の関係性を探る。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	科学哲学とは何か 科学的思考と日常的思考の違いを通して、科学哲学の目的と役割を理解する。科学とは「世界を説明する仕組み」であり、信仰や常識との違いを学ぶ。				
3～4	世界の見方の始まり 古代ギリシアの自然哲学からアリストテレス的世界観に至るまでの「世界の理解」の萌芽を紹介する。観察と理論の関係を通して、初期科学の特徴を考える。				
5～6	近代科学の成立 デカルト、ガリレオ、ニュートンらの思想を中心に、近代科学の方法（演繹・実験・数理化）を理解する。現代のデータ分析やアルゴリズムとの接点を示す。				
7～8	科学と社会 科学革命と産業革命の流れを踏まえ、科学が社会や倫理に与えた影響を考える。 科学的知識が社会の価値体系をどう変えてきたかを整理する。 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	情報とは何か シャノンの情報理論を手がかりに、「情報」とは何かを理解する。情報量・不確実性・意味の違いなど、情報科学の基礎概念を学ぶ。				
11～12	コンピュータの進化 チューリングの理論を通じて、コンピュータという発想がどのように生まれたのかを知る。インターネット前夜のコンピュータ史を概観する。				
13～14	インターネット以後の歴史 主にインターネット、クラウドコンピューティングに至るまでの技術史を概観し、この30年の社会的変化を学修する。				
15～16	日本のコンピュータ史 日本国内に限定して、コンピュータ誕生からの歴史を概観する。AIの登場を含め、技術と人間関係を俯瞰する。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	人工知能の歴史 人工知能研究の流れを振り返り、知識表現・推論・学習といったAIの基本思想を理解する。AIを単なる技術ではなく知識の体系として捉える。				

19～20	言語と意味の問題 「理解する」とは何かを考える。哲学者ウィトゲンシュタインの言語ゲームを手がかりに、人間の意味理解とAIの処理の違いを考察する。		
21～22	生成AIと創造性 ChatGPTなどの生成AIを例に、人間の創造性との違いを哲学的に考える。模倣と創造、思考と表現の関係を整理する。		
23～24	科学的知識の限界 ポパーの反証主義やクーンのパラダイム論を紹介し、「科学的真理」の限界と転換の構造を理解する。AIやデータ科学の限界にも結びつける。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）		
25～26	現代日本の科学哲学 これまで概観した科学哲学を踏まえて、日本現代（第2次世界大戦後）の科学哲学研究史を概観する		
27～28	世界の現代哲学と科学 科学哲学に限らない、現代世界で著名な哲学者の思想に触れる。それらと情報技術やAIとの関係性について考える。		
29～30	日本の現代哲学と科学 科学哲学に限らない、現代日本で著名な哲学者の思想に触れる。それらと情報技術やAIとの関係性について考える。 課題4：期末テスト（自動採点による解説）		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。
 【成績評価の方法】
 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。
 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する（2回まで受験可能）。
 【基準】
 小テストの合計は、60%とする。
 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、40%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							60%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	木下 修司			実務経験紹介				

科目名	基礎造形表現		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	対象を正確に描く観察から、本質を捉えるのがデッサンやスケッチの役割である。対象の形態、質感、構造、空間認識などの情報を取得し適切な構図、プロポーション、調和を表現する行為で全ての視覚的創造の基礎と言える。 一方、造形や表現とはデッサンで発見した本質をもとに、自身が考察した概念を、グラフィック、プロダクト、建築、アパレルほかの媒体で再構築することである。本科目は情報デザイナー育成に欠かせない造形や表現手法を、演習を通して理解する。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：阿部愛美 編著『静物デッサンテクニック』					
授業の到達目標						
☒ 知識・理解の観点 実際の事象について初歩的な描写ができる。						
☒ 思考・判断の観点 描写から魅力を抽出し、美的に再構築する表現ができる						
☒ 関心・意欲の観点 想定した狙いにそった空間表現ができる。						
☒ 態度の観点						
☒ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
デッサンの手順や観察力、光と陰影、透視図法、素材感の理解といった描写力を演習を通じて培う。中盤はグラフィックデザインを題材に、特徴抽出や単純化（便化）、配色パレット作成、色彩の基本と活用、グラフィック構成を学ぶ。後半は環境デザインや空間構成演習、人間中心デザイン、パネル演習などへ発展させる。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	本科目の日程、本科目が目指すもの 魅力的な表現事例の共有と理解 準備するもの、描き方、提出方法 収集演習					
3～4	デッサンの手順とものの発見力 デッサン演習					
5～6	描画の注意点 デッサン演習					
7～8	ものの発見力 陰影、光の方向 光の方向と陰影、計測の注意 デッサン演習					
9～10	透視図法の理解 デッサン演習					
11～12	素材感、グラフィック、設置面の理解と描画デッサンの手順 デッサン演習					
13～14	課題の進め方 魅力的なグラフィックデザインの共有と理解 収集演習					
15～16	特徴抽出と便化 配色パレット作成、提出方法 スケッチと便化演習					
17～18	色彩の基本 色彩の活用 スケッチと便化演習					
19～20	構成デザインの進め方 グラフィック構成演習					
21～22	参考情報 グラフィック構成演習 パネル演習					
23～24	課題の進め方 魅力的な環境デザイン 収集演習					
25～26	課題、手順、制作方法 提出方法 アイデアスケッチ演習					
27～28	造形手法 空間構成演習					
29～30	人間中心デザイン デッサン演習 パネル演習					
成績評価方法						
それぞれの演習作品をレポートと位置付け提出する。 〔成績評価の方法〕 1～3 の作品 .jpg(15%)、4～6 の作品 .jpg(20%)、7～9 の作品 .jpg(20%)、10～11 の作品 .jpg(15%)、12～15 作品 .jpg(30%)						

採点はS=100～90、A=89～80、B=79～70、C=69～60、D=59～50とする。
講評までに必ずwhiteboardに提出し、担当教員の指導を得て反映すること。講評や指導の内容を反映した作品を最終提出物として採点する。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	渡辺 衆			実務経験紹介				

科目名	基礎造形表現		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	対象を正確に描く観察から、本質を捉えるのがデッサンやスケッチの役割である。対象の形態、質感、構造、空間認識などの情報を取得し適切な構図、プロポーション、調和を表現する行為で全ての視覚的創造の基礎と言える。 一方、造形や表現とはデッサンで発見した本質をもとに、自身が考察した概念を、グラフィック、プロダクト、建築、アパレルほかの媒体で再構築することである。本科目は情報デザイナー育成に欠かせない造形や表現手法を、演習を通して理解する。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：阿部愛美 編著『静物デッサンテクニック』					
授業の到達目標						
☒ 知識・理解の観点 実際の事象について初歩的な描写ができる。						
☒ 思考・判断の観点 描写から魅力を抽出し、美的に再構築する表現ができる						
☒ 関心・意欲の観点 想定した狙いにそった空間表現ができる。						
☒ 態度の観点						
☒ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
デッサンの手順や観察力、光と陰影、透視図法、素材感の理解といった描写力を演習を通じて培う。中盤はグラフィックデザインを題材に、特徴抽出や単純化（便化）、配色パレット作成、色彩の基本と活用、グラフィック構成を学ぶ。後半は環境デザインや空間構成演習、人間中心デザイン、パネル演習などへ発展させる。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	本科目の日程、本科目が目指すもの 魅力的な表現事例の共有と理解 準備するもの、描き方、提出方法 収集演習					
3～4	デッサンの手順とものの発見力 デッサン演習					
5～6	描画の注意点 デッサン演習					
7～8	ものの発見力 陰影、光の方向 光の方向と陰影、計測の注意 デッサン演習					
9～10	透視図法の理解 デッサン演習					
11～12	素材感、グラフィック、設置面の理解と描画デッサンの手順 デッサン演習					
13～14	課題の進め方 魅力的なグラフィックデザインの共有と理解 収集演習					
15～16	特徴抽出と便化 配色パレット作成、提出方法 スケッチと便化演習					
17～18	色彩の基本 色彩の活用 スケッチと便化演習					
19～20	構成デザインの進め方 グラフィック構成演習					
21～22	参考情報 グラフィック構成演習 パネル演習					
23～24	課題の進め方 魅力的な環境デザイン 収集演習					
25～26	課題、手順、制作方法 提出方法 アイディアスケッチ演習					
27～28	造形手法 空間構成演習					
29～30	人間中心デザイン デッサン演習 パネル演習					
成績評価方法						
それぞれの演習作品をレポートと位置付け提出する。 〔成績評価の方法〕 1～3 の作品 .jpg(15%)、4～6 の作品 .jpg(20%)、7～9 の作品 .jpg(20%)、10～11 の作品 .jpg(15%)、12～15 作品.jpg(30%)						

採点はS=100～90、A=89～80、B=79～70、C=69～60、D=59～50とする。
講評までに必ずwhiteboardに提出し、担当教員の指導を得て反映すること。講評や指導の内容を反映した作品を最終提出物として採点する。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	渡辺 衆			実務経験紹介				

科目名	基礎数学Ⅰ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授 業 概 要 (目的・目標と する資格・検定 等)	本授業では、集合と命題の基本概念をはじめ、ド・モルガンの法則や「AならばB」といった論理構造、さらに対偶や背理法を用いた証明手法を学ぶ。これらの論理を理解することで、数学における厳密な思考力を養成する。また、数と式、二次関数、連立一次方程式、場合の数など高校数学Ⅰの主要範囲を取り扱い、講義は座学を中心に進め、各テーマを段階的に整理しながら学習を深める。演習問題は授業内で例示するが、主として講義形式で理論的背景を丁寧に解説し、理解度を高める。最終的には初等関数への橋渡しとなる基礎を体系的に身につけることが目的である。さらに、数学が生活や他分野の学問にどのように応用されているかを具体的に示しながら、論理と計算の両面を結びつける視点を育てる。論証のプロセスを段階的に体感し、問題解決における本質的な着眼点を養うことも重視する				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 高校数学でわかるディープラーニングのしくみ(著：涌井貞美) 新版 基礎数学(著：岡本和夫) 配布資料：なし				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	情報処理やシステム設計に必要な基礎的な数学の理解ができるようになる。基本的な計算（展開・因数分解・方程式・平方根など）ができる。				
☑ 思考・判断の観点	情報処理やシステム設計に必要な基礎的な数学の理解ができるようになる。基本的な計算（展開・因数分解・方程式・平方根				
☑ 関心・意欲の観点	統計学を用いてデータを分析して、可視化できるようになる。四分位範囲や代表値などの性質を理解し、データを分析できる。				
☑ 態度の観点	数式やグラフを用いて、わかりやすく説明できるようにする。関数の基本的構造を理解し、グラフから最大・最小を求めることができる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
整式や分数式の計算、各種方程式の解法に加え、二次関数から対数・三角関数、逆関数といった様々な関数の性質を修得する。中盤は、集合や順列・組合せの基礎から、独立試行や条件付き確率、期待値などの確率の概念を深く学ぶ。終盤は、対偶や背理法を用いた論理的な証明技法を身につける。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	①整式の四則算について（展開・因数分解） ②分数式・繁分数について（文字式の分数について） ③方程式と不定方程式について ④連立方程式について				
3～4	①自然数・整数・有理数・無理数・実数について ②平方根について ③2次方程式について ④関数について				
5～6	①2次関数について ②高次方程式について ③剰余の定理と因数定理 ④等式の証明				
7～8	①偶関数と奇関数（＋平行移動）について ②様々な関数（分数関数・無理関数） ③逆関数と合成関数について ④対数関数と三角関数について 課題1：ブロックテスト				
9～10	①基本的集合 ②順列・組合せ ③様々な順列と二項定理 ④確率について				
11～12	①独立試行の確率 ②反復思考の確率 ③確率の乗法定理と期待値 ④条件付き確率				
13～14	①独立試行の確率 ②反復思考の確率 ③確率の乗法定理と期待値 ④条件付き確率				
15	①否定と逆・裏・対偶 ②対偶を用いた証明 ③背理法を用いた証明 ④背理法の証明解説授業				
成績評価方法					
〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1）と期末テスト（課題2）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕					

以トによって評価を行う。
 ・小テスト(20%)
 ・ブロックテスト(20%)
 ・期末テスト(60%)

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S(4):90点以上
小テスト							20%	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B(2):70点以上
ブロックテスト							20%	可、C(1):60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E(0):59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	阿部 利紀			実務経験紹介				

科目名	基礎数学Ⅰ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 後	教員実務経験対象	-
授 業 概 要 (目的・目標と する資格・検定 等)	本授業では、集合と命題の基本概念をはじめ、ド・モルガンの法則や「AならばB」といった論理構造、さらに対偶や背理法を用いた証明手法を学ぶ。これらの論理を理解することで、数学における厳密な思考力を養成する。また、数と式、二次関数、連立一次方程式、場合の数など高校数学Ⅰの主要範囲を取り扱い、講義は座学を中心に進め、各テーマを段階的に整理しながら学習を深める。演習問題は授業内で例示するが、主として講義形式で理論的背景を丁寧に解説し、理解度を高める。最終的には初等関数への橋渡しとなる基礎を体系的に身につけることが目的である。さらに、数学が生活や他分野の学問にどのように応用されているかを具体的に示しながら、論理と計算の両面を結びつける視点を育てる。論証のプロセスを段階的に体感し、問題解決における本質的な着眼点を養うことも重視する				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 高校数学でわかるディープラーニングのしくみ(著：涌井貞美) 新版 基礎数学(著：岡本和夫) 配布資料：なし				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	情報処理やシステム設計に必要な基礎的な数学の理解ができるようになる。基本的な計算（展開・因数分解・方程式・平方根など）ができる。				
☑ 思考・判断の観点	情報処理やシステム設計に必要な基礎的な数学の理解ができるようになる。基本的な計算（展開・因数分解・方程式・平方根				
☑ 関心・意欲の観点	統計学を用いてデータを分析して、可視化できるようになる。四分位範囲や代表値などの性質を理解し、データを分析できる。				
☑ 態度の観点	数式やグラフを用いて、わかりやすく説明できるようにする。関数の基本的構造を理解し、グラフから最大・最小を求めることができる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
整式や分数式の計算、各種方程式の解法に加え、二次関数から対数・三角関数、逆関数といった様々な関数の性質を修得する。中盤は、集合や順列・組合せの基礎から、独立試行や条件付き確率、期待値などの確率の概念を深く学ぶ。終盤は、対偶や背理法を用いた論理的な証明技法を身につける。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	①整式の四則算について（展開・因数分解） ②分数式・繁分数について（文字式の分数について） ③方程式と不定方程式について ④連立方程式について				
3～4	①自然数・整数・有理数・無理数・実数について ②平方根について ③2次方程式について ④関数について				
5～6	①2次関数について ②高次方程式について ③剰余の定理と因数定理 ④等式の証明				
7～8	①偶関数と奇関数（＋平行移動）について ②様々な関数（分数関数・無理関数） ③逆関数と合成関数について ④対数関数と三角関数について 課題1：ブロックテスト				
9～10	①基本的集合 ②順列・組合せ ③様々な順列と二項定理 ④確率について				
11～12	①独立試行の確率 ②反復思考の確率 ③確率の乗法定理と期待値 ④条件付き確率				
13～14	①独立試行の確率 ②反復思考の確率 ③確率の乗法定理と期待値 ④条件付き確率				
15	①否定と逆・裏・対偶 ②対偶を用いた証明 ③背理法を用いた証明 ④背理法の証明解説授業				
成績評価方法					
〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1）と期末テスト（課題2）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕					

以トによって評価を行う。
・小テスト(20%)
・ブロックテスト(20%)
・期末テスト(60%)

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S(4):90点以上
小テスト							20%	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B(2):70点以上
ブロックテスト							20%	可、C(1):60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E(0):59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	阿部 利紀			実務経験紹介				

科目名	基礎数学Ⅱ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授 業 概 要 (目的、目標と する資格・検定 等)	本授業では、多様な式の扱い方を踏まえ、図形と方程式を関連づける座標幾何の基礎を整理する。続いて、指数関数や三角関数といった初等関数を体系的に学び、それぞれのグラフや性質を理解することで、数式が表す世界を多角的に捉える視点を身につける。さらに、複素数を導入し、実数では表しきれない問題に柔軟に対応できる力を育成する。講義は座学を中心に進め、具体的な応用例や歴史的背景なども交えながら、理論をより深く理解できるよう構成する。各回ごとに内容を整理し、初等関数の本質を段階的に捉えられるようにすることで、高度な数学学習への確かな橋渡しとする。加えて、複雑な演算や概念の関連性を講義内で丁寧に解説し、理解を補完する。さらに、ベクトルの導入として内積を取り上げ、複素平面との関連も含めて空間内での数量や方向を扱う意義を考察することで、代数と幾何の密接なつながりを体感する。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書： 参考文献： 高校数学でわかるディープラーニングのしくみ(著：涌井貞美) 新版 基礎数学(著：岡本和夫) 配布資料：なし				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	指数関数と対数関数の定義を説明できる。				
☑ 思考・判断の観点	三角関数の定義と具体的な計算が行える。				
☑ 関心・意欲の観点	複素数について理解しており、その計算がガウス平面上でどういった意味を持っているかを説明できる。				
☑ 態度の観点	ベクトルについて理解しており、その計算を行うことができる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
三角関数の加法定理や点・複素数の回転移動、指数・対数方程式、複素数平面における極形式や図形の表し方を学ぶ。中盤に知識確認のブロックテストを挟み、後半はベクトルの成分表示や内積の演算、内積を利用した面積や最大・最小問題を修得する。終盤は、放物線や楕円などの2次曲線、媒介変数表示、極座標を用いた各種曲線の理解を深める。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	①三角方程式 ②三角不等式 ③三角関数の加法定理 ④点の回転				
3～4	①指数方程式 ②指数不等式 ③対数方程式 ④常用対数を利用した桁数				
5～6	①複素数平面 ②極形式について ③回転移動 ④複素数の解				
7～8	①極方程式の表す図形 ② $w=f(z)$ の表す図形 ③平行・垂直条件 ≡ ④ $ z-\alpha = r$ の図形 課題1：ブロックテスト				
9～10	①ベクトル ②成分表示 ③単位ベクトル ④ベクトルの分解				
11～12	①内積 ②演算と垂直条件 ③内積と三角形の面積 ④内積を利用した最大・最小				
13～14	①放物線・楕円・双曲線 ②2次曲線と直線 ③2次曲線と平行移動 ④2次曲線と離心率				
15	①媒介変数表示 ②極座標と極方程式 ③いろいろな曲線 ④問題演習				
成績評価方法					
【成績評価の方法】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1）と期末テスト（課題2）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 以下によって評価を行う。 ・小テスト(20%) ・ブロックテスト（20%） ・期末テスト（60%）					

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（４）：９０点以上
小テスト							20%	優、A（３）：８０点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（２）：７０点以上
ブロックテスト							20%	可、C（１）：６０点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（０）：５９点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はG P A点数
担当教員	阿部 利紀			実務経験紹介				

科目名	基礎数学Ⅱ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授 業 概 要 (目的、目標とする資格・検定等)	本授業では、多様な式の扱い方を踏まえ、図形と方程式を関連づける座標幾何の基礎を整理する。続いて、指数関数や三角関数といった初等関数を体系的に学び、それぞれのグラフや性質を理解することで、数式が表す世界を多角的に捉える視点を身につける。さらに、複素数を導入し、実数では表しきれない問題に柔軟に対応できる力を育成する。講義は座学を中心に進め、具体的な応用例や歴史的背景なども交えながら、理論をより深く理解できるよう構成する。各回ごとに内容を整理し、初等関数の本質を段階的に捉えられるようにすることで、高度な数学学習への確かな橋渡しとする。加えて、複雑な演算や概念の関連性を講義内で丁寧に解説し、理解を補完する。さらに、ベクトルの導入として内積を取り上げ、複素平面との関連も含めて空間内での数量や方向を扱う意義を考察することで、代数と幾何の密接なつながりを体感する。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書： 参考文献： 高校数学でわかるディープラーニングのしくみ(著：涌井貞美) 新版 基礎数学(著：岡本和夫) 配布資料：なし				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	指数関数と対数関数の定義を説明できる。				
☑ 思考・判断の観点	三角関数の定義と具体的な計算が行える。				
☑ 関心・意欲の観点	複素数について理解しており、その計算がガウス平面上でどういった意味を持っているかを説明できる。				
☑ 態度の観点	ベクトルについて理解しており、その計算を行うことができる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画 (全体)					
三角関数の加法定理や点・複素数の回転移動、指数・対数方程式、複素数平面における極形式や図形の表し方を学ぶ。中盤に知識確認のブロックテストを挟み、後半はベクトルの成分表示や内積の演算、内積を利用した面積や最大・最小問題を修得する。終盤は、放物線や楕円などの2次曲線、媒介変数表示、極座標を用いた各種曲線の理解を深める。					
授業計画 (授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	①三角方程式 ②三角不等式 ③三角関数の加法定理 ④点の回転				
3～4	①指数方程式 ②指数不等式 ③対数方程式 ④常用対数を利用した桁数				
5～6	①複素数平面 ②極形式について ③回転移動 ④複素数の解				
7～8	①極方程式の表す図形 ② $w=f(z)$ の表す図形 ③平行・垂直条件 $\leq$ ④ $ z-\alpha = r$ の図形 課題1：ブロックテスト				
9～10	①ベクトル ②成分表示 ③単位ベクトル ④ベクトルの分解				
11～12	①内積 ②演算と垂直条件 ③内積と三角形の面積 ④内積を利用した最大・最小				
13～14	①放物線・楕円・双曲線 ②2次曲線と直線 ③2次曲線と平行移動 ④2次曲線と離心率				
15	①媒介変数表示 ②極座標と極方程式 ③いろいろな曲線 ④問題演習				
成績評価方法					
【成績評価の方法】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1）と期末テスト（課題2）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 以下によって評価を行う。 ・小テスト(20%) ・ブロックテスト（20%） ・期末テスト（60%）					

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（４）：９０点以上
小テスト							20%	優、A（３）：８０点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（２）：７０点以上
ブロックテスト							20%	可、C（１）：６０点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（０）：５９点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はG P A点数
担当教員	阿部 利紀			実務経験紹介				

科目名	経済学入門		単位数	1	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1年次		
受講条件			開設時期	1前	教員実務経験対象	-		
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	金融学の基本的な概念とその応用をわかりやすく学ぶことを目的とする。皆さんの生活の周りでは、様々な活動が行われている。その活動を整理し、活動主体がどのような行動を取っているのか、その結果どのような問題が生じ、問題に対してどのような対策がなされているのかを確認する。例えば、「景気が良い」と表現を聞いたことがあるかもしれない。「景気」とは何か？景気が良い時に人々や企業、政府はどのような行動をとるのか？逆に「景気が悪い」時にはどうか？モノの価格はどう決まっているのか？実は、経済学って、「人々の行動」の結果と、結果に対する対応策と考えると解り易い。景気、消費、貯蓄、企業活動、金融、貿易、物価、雇用、社会保障などについて、経済学の基本的な考え方を身につけることを目的とする。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：『はじめて学ぶ経済学 第3版』関屋喜三郎他、慶応義塾大学出版会、2022年2月参考文献：『大学4年間の経済学が10時間でざっと学べる』井堀利宏、角川書店、2018年11月『東大生が書いたやさしい経済の教科書』東京大学赤門Economist、インデックス・コミュニケーションズ、2005年1月							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解の観点 基本的な経済用語の意味および関係を説明できるようにする								
☒ 思考・判断の観点 ビジネスを行う上での経済の仕組み・動きを説明できるようにする								
☒ 関心・意欲の観点 日本と諸外国の経済関係を説明できるようにする								
☒ 態度の観点								
☒ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
ミクロ的な視点から、需要と供給による価格決定、不完全競争、公共財や外部性、情報の非対称性といった市場の仕組みと課題を学ぶ。中盤はマクロ的な視点へと移り、景気循環や国民所得、財政政策・金融政策による経済活動の変動と調整を修得する。終盤は、グローバル経済とそれに伴う諸問題について理解を深める。								
授業計画（授業単位）								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	オリエンテーション 経済学とは、市場とは、需要と供給とは教科書第1～3章							
3～4	需要と供給とは、価格の決定方法教科書第2～4章							
5～6	不完全競争、公共財と外部性、第1ブロックの内容確認教科書第5～6章							
7～8	情報の非対称性とは、景気循環とは教科書第7章、第8章							
9～10	国民所得とは、経済活動の変動（財政政策・金融政策）1教科書第8～10章							
11～12	経済活動の変動（財政政策・金融政策）2、第2ブロックの内容確認教科書第11～13章							
13～14	グローバル経済と経済問題1 教科書第14～15章							
15	グローバル経済と経済問題2、第3ブロックの内容確認教科書第14～15章							
成績評価方法								
【成績評価の方法】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。ブロックテスト（課題1、課題2）と期末テスト（課題3）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 小テストの合計は、40%とする。課題1～課題3（ブロックテスト・期末テスト）」の合計3回は、60%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	松澤 孝紀			実務経験紹介				

科目名	経済学入門		単位数	1	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1年次		
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-		
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	金融学の基本的な概念とその応用をわかりやすく学ぶことを目的とする。皆さんの生活の周りでは、様々な活動が行われている。その活動を整理し、活動主体がどのような行動を取っているのか、その結果どのような問題が生じ、問題に対してどのような対策がなされているのかを確認する。例えば、「景気が良い」と表現を聞いたことがあるかもしれない。「景気」とは何か？景気が良い時に人々や企業、政府はどのような行動をとるのか？逆に「景気が悪い」時にはどうか？モノの価格はどうか決まっているのか？実は、経済学って、「人々の行動」の結果と、結果に対する対応策と考えると解り易い。景気、消費、貯蓄、企業活動、金融、貿易、物価、雇用、社会保障などについて、経済学の基本的な考え方を身につけることを目的とする。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：『はじめて学ぶ経済学 第3版』関屋喜三郎他、慶応義塾大学出版会、2022年2月参考文献：『大学4年間の経済学が10時間でざっと学べる』井堀利宏、角川書店、2018年11月『東大生が書いたやさしい経済の教科書』東京大学赤門Economist、インデックス・コミュニケーションズ、2005年1月							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点	基本的な経済用語の意味および関係を説明できるようにする							
☑ 思考・判断の観点	ビジネスを行う上での経済の仕組み・動きを説明できるようにする							
☑ 関心・意欲の観点	日本と諸外国の経済関係を説明できるようにする							
☑ 態度の観点								
☑ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）	ミクロ的な視点から、需要と供給による価格決定、不完全競争、公共財や外部性、情報の非対称性といった市場の仕組みと課題を学ぶ。中盤はマクロ的な視点へと移り、景気循環や国民所得、財政政策・金融政策による経済活動の変動と調整を修得する。終盤は、グローバル経済とそれに伴う諸問題について理解を深める。							
授業計画（授業単位）								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	オリエンテーション 経済学とは、市場とは、需要と供給とは教科書第1～3章							
3～4	需要と供給とは、価格の決定方法教科書第2～4章							
5～6	不完全競争、公共財と外部性、第1ブロックの内容確認教科書第5～6章							
7～8	情報の非対称性とは、景気循環とは教科書第7章、第8章							
9～10	国民所得とは、経済活動の変動（財政政策・金融政策）1教科書第8～10章							
11～12	経済活動の変動（財政政策・金融政策）2、第2ブロックの内容確認教科書第11～13章							
13～14	グローバル経済と経済問題1教科書第14～15章							
15	グローバル経済と経済問題2、第3ブロックの内容確認教科書第14～15章							
成績評価方法								
〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。ブロックテスト（課題1、課題2）と期末テスト（課題3）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、40%とする。課題1～課題3（ブロックテスト・期末テスト）」の合計3回は、60%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	松澤 孝紀			実務経験紹介				

科目名	英語リスニングⅠ		単位数	2	科目コード			
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次		
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-		
授業概要 （目的、目標とする資格・検定等）	TOEICスコア200点程度の初心者レベルから、国際的な場面で使われる英語のリスニング力を基礎から身につけることを目指す。さまざまな国の英語の発音やアクセントを聞き分ける練習を通じて、基本的な日常会話の理解能力を高めていく。授業では、簡単な英語を使ったリスニング練習から始め、徐々に聞き取りの精度を上げていく方法を学ぶ。グローバルなコミュニケーションの場で活躍するための第一歩を踏み出すことができる。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について （テキスト・参考書等）	参考文献：改訂版 中学英語をひとつひとつわかりやすく 山田暢彦監修（株式会社Gakken）							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点	自己紹介を英語で行うことができる。相手話者の自己紹介を理解できる。							
☑ 思考・判断の観点	自分の日常生活について伝え、相手話者について理解できる。							
☑ 関心・意欲の観点	日常生活に関する質問ができ、質問を理解し答えることができる。							
☑ 態度の観点	基本時制（現在・過去・未来）を理解し予定を理解し英語で伝えることができる。							
☑ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
自己紹介や余暇の会話から始まり、職場の対応、海外旅行、オフィスでの同僚とのやり取りといった日常・ビジネスシーンを題材とする。文法面では、動詞の基礎から助動詞、疑問文、種々の時制（過去・未来・進行形）、不定詞や動名詞まで幅広く網羅する。終盤には音読やシャドーイングで聞き取り力を鍛え、総まとめを行う。								
授業計画（授業単位）								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	オリエンテーションと自己紹介（自分についての10個の情報） ：Be動詞と一般動詞							
3～4	新しい出会い：Be動詞を使った質問と返答							
5～6	余暇の活動について話す：頻度や時、場所の副詞							
7～8	友達になろう：一般動詞の質問と返答① ブロックテスト1							
9～10	職場に外国人がやってきた①：一般動詞の質問と返答② 熟語と形容詞							
11～12	職場に外国人がやってきた②：助動詞							
13～14	海外旅行の体験①：現在形Wh-疑問文							
15～16	海外旅行の体験②：現在形Wh-疑問文とHowのバリエーション ブロックテスト2							
17～18	ランチタイムの会話：過去形 Be動詞と一般動詞							
19～20	ショッピングへ行こう：過去形 Wh-疑問文							
21～22	オフィスで同僚と話そう①：未来を表す表現（be going to / will） ブロックテスト3							
23～24	オフィスで同僚と話そう②：進行形（現在進行形と過去進行形）							
25～26	オフィスで同僚と話そう③：不定詞と動名詞							
27～28	音読とシャドーイングトレーニング（聞き取り力向上のための練習）							
29～30	スピーチを聞き取るとる：理解度チェッククイズとまとめ							
成績評価方法								
【成績評価の方法】 4つの達成目標（学習成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【基準】 ・小テスト（ブロックテスト・期末テストのない回に実施する） ・ブロックテスト ・期末テスト								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満

演習							評価なし	未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
出席							欠格条件	
担当教員	小林 恵子			実務経験紹介				

科目名	英語リスニングⅠ		単位数	2	科目コード			
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1年次		
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-		
授業概要 （目的、目標とする資格・検定等）	TOEICスコア200点程度の初心者レベルから、国際的な場面で使われる英語のリスニング力を基礎から身につけることを目指す。さまざまな国の英語の発音やアクセントを聞き分ける練習を通じて、基本的な日常会話の理解能力を高めていく。授業では、簡単な英語を使ったリスニング練習から始め、徐々に聞き取りの精度を上げていく方法を学ぶ。グローバルなコミュニケーションの場で活躍するための第一歩を踏み出すことができる。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について （テキスト・参考書等）	参考文献：改訂版 中学英語をひとつひとつわかりやすく 山田暢彦監修（株式会社Gakken）							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点	自己紹介を英語で行うことができる。相手話者の自己紹介を理解できる。							
☑ 思考・判断の観点	自分の日常生活について伝え、相手話者について理解できる。							
☑ 関心・意欲の観点	日常生活に関する質問ができ、質問を理解し答えることができる。							
☑ 態度の観点	基本時制（現在・過去・未来）を理解し予定を理解し英語で伝えることができる。							
☑ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
自己紹介や余暇の会話から始まり、職場の対応、海外旅行、オフィスでの同僚とのやり取りといった日常・ビジネスシーンを題材とする。文法面では、動詞の基礎から助動詞、疑問文、種々の時制（過去・未来・進行形）、不定詞や動名詞まで幅広く網羅する。終盤には音読やシャドーイングで聞き取り力を鍛え、総まとめを行う。								
授業計画（授業単位）								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	オリエンテーションと自己紹介（自分についての10個の情報） ：Be動詞と一般動詞							
3～4	新しい出会い：Be動詞を使った質問と返答							
5～6	余暇の活動について話す：頻度や時、場所の副詞							
7～8	友達になろう：一般動詞の質問と返答① ブロックテスト1							
9～10	職場に外国人がやってきた①：一般動詞の質問と返答② 熟語と形容詞							
11～12	職場に外国人がやってきた②：助動詞							
13～14	海外旅行の体験①：現在形Wh-疑問文							
15～16	海外旅行の体験②：現在形Wh-疑問文とHowのバリエーション ブロックテスト2							
17～18	ランチタイムの会話：過去形 Be動詞と一般動詞							
19～20	ショッピングへ行こう：過去形 Wh-疑問文							
21～22	オフィスで同僚と話そう①：未来を表す表現（be going to / will） ブロックテスト3							
23～24	オフィスで同僚と話そう②：進行形（現在進行形と過去進行形）							
25～26	オフィスで同僚と話そう③：不定詞と動名詞							
27～28	音読とシャドーイングトレーニング（聞き取り力向上のための練習）							
29～30	スピーチを聞き取ると：理解度チェッククイズとまとめ							
成績評価方法								
【成績評価の方法】 4つの達成目標（学習成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【基準】 ・小テスト（ブロックテスト・期末テストのない回に実施する） ・ブロックテスト ・期末テスト								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満

演習							評価なし	未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
出席							欠格条件	
担当教員	小林 恵子			実務経験紹介				

科目名	英語リスニングⅡ	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	英語リスニングⅠに引き続き、この授業では、世界中で話されている様々な英語に注目し、さまざまな発音の使われ方について、基礎的なリスニングスキルをさらに発展させる。アメリカ英語やイギリス英語だけでなく、グローバルなコミュニケーションに適した内容になる。様々な地域で話されている英語のアクセントや発音を理解することに重点を置き、国際社会で積極的に参加するために必要な基本的な英語のリスニング力を身につけることを目標としていく。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	配布資料：授業の進行に応じて補助教材やハンドアウト等を配布する場合がありますが、いずれも必携ではなく、学修の参考資料としてご活用ください。				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	アメリカ英語やイギリス英語を含む、世界のさまざまな英語の発音を聞き分け、理解できるようになる。				
☑ 思考・判断の観点	多様な国際的な場面で話される英語を理解するための基礎的なリスニング戦略を身につける。				
☑ 関心・意欲の観点	さまざまなアクセントやリスニングの特徴に慣れることで、国際的なコミュニケーションに参加する力を高める。				
☑ 態度の観点	地域社会および国際社会で協働するために必要な能力に基づき、学び続ける姿勢と協調的な態度を養う。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画 (全体)	自己紹介や性格、日常生活を題材に、be動詞や不定詞、動名詞、副詞などの基礎を学ぶ。中盤は、オフィスでの業務や予定、旅行、買い物、健康管理といった多様な場面で役立つ前置詞や助動詞、疑問文などの実用的な文法を修得する。終盤は、条件文や様々な助動詞を含む対話を扱い、音読やシャドーイングを通じてリスニング力を総合的に鍛える。				
授業計画 (授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	Introduction (自分についての10個の情報) Greetings & People / Be verb Review				
3～4	Yes & No questions + more information (Conjunctions)				
5～6	Feelings & Personality 性格を表す語句 adjective & preposition combinations 形容詞 + 前置詞				
7～8	Daily Life Part 1 (Likes & Dislikes) To infinitives & gerunds To不定詞と動名詞 Block Test 1 - Review of week 1-3				
9～10	Daily Life Part 2 (Routine & Habits) Sequence adverbs 命令文と「順序を表す副詞(句)」				
11～12	Work & Office (A day at the office) for/during/while				
13～14	Work & Office (On the job) in/until/by				
15～16	Talking about Plans be going to /現在進行形/ might Block Test 2 (Review 5-7)				
17～18	Travel & Directions (Prepositions / location) 場所を表す前置詞				
19～20	Shopping & Money (Big numbers, expressions at the store) 可算・不可算名詞／程度を表す語句/How 「many/much」...?				
21～22	Health & Body (sickness, hospital visit) (some / any / no)				
23～24	How Questions Howを使った疑問 Block Test 3				
25～26	Listening to accents (listening comprehension / daily life dialogue) Future conditionals using if & unless 条件文: if & unless 音読とシャドーイングトレーニング				
27～28	Short Stories & Dialogues (Mixed review & listening comprehension) adverbs of certainty (Part 1) 助動詞 could / should / might / must 音読とシャドーイングトレーニング				

29～30	Short Stories & Dialogues (Mixed review & listening comprehension) adverbs of certainty (Part 2) 助動詞 could / should / might / must 音読とシャドーイングトレーニング							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題とレポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、25%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、75%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							75%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							25%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	Jenkins Justin David			実務経験紹介				

科目名	英語リスニングⅡ	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	英語リスニングⅠに引き続き、この授業では、世界中で話されている様々な英語に注目し、さまざまな発音の使われ方について、基礎的なリスニングスキルをさらに発展させる。アメリカ英語やイギリス英語だけでなく、グローバルなコミュニケーションに適した内容になる。様々な地域で話されている英語のアクセントや発音を理解することに重点を置き、国際社会で積極的に参加するために必要な基本的な英語のリスニング力を身につけることを目標としていく。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	配布資料：授業の進行に応じて補助教材やハンドアウト等を配布する場合がありますが、いずれも必携ではなく、学修の参考資料としてご活用ください。				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	アメリカ英語やイギリス英語を含む、世界のさまざまな英語の発音を聞き分け、理解できるようになる。				
☑ 思考・判断の観点	多様な国際的な場面で話される英語を理解するための基礎的なリスニング戦略を身につける。				
☑ 関心・意欲の観点	さまざまなアクセントやリスニングの特徴に慣れることで、国際的なコミュニケーションに参加する力を高める。				
☑ 態度の観点	地域社会および国際社会で協働するために必要な能力に基づき、学び続ける姿勢と協調的な態度を養う。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画 (全体)	自己紹介や性格、日常生活を題材に、be動詞や不定詞、動名詞、副詞などの基礎を学ぶ。中盤は、オフィスでの業務や予定、旅行、買い物、健康管理といった多様な場面で役立つ前置詞や助動詞、疑問文などの実用的な文法を修得する。終盤は、条件文や様々な助動詞を含む対話を扱い、音読やシャドーイングを通じてリスニング力を総合的に鍛える。				
授業計画 (授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	Introduction (自分についての10個の情報) Greetings & People / Be verb Review				
3～4	Yes & No questions + more information (Conjunctions)				
5～6	Feelings & Personality 性格を表す語句 adjective & preposition combinations 形容詞 + 前置詞				
7～8	Daily Life Part 1 (Likes & Dislikes) To infinitives & gerunds To不定詞と動名詞 Block Test 1 - Review of week 1-3				
9～10	Daily Life Part 2 (Routine & Habits) Sequence adverbs 命令文と「順序を表す副詞(句)」				
11～12	Work & Office (A day at the office) for/during/while				
13～14	Work & Office (On the job) in/until/by				
15～16	Talking about Plans be going to /現在進行形/ might Block Test 2 (Review 5-7)				
17～18	Travel & Directions (Prepositions / location) 場所を表す前置詞				
19～20	Shopping & Money (Big numbers, expressions at the store) 可算・不可算名詞/程度を表す語句/How 「many/much」... ?				
21～22	Health & Body (sickness, hospital visit) (some / any / no)				
23～24	How Questions Howを使った疑問 Block Test 3				
25～26	Listening to accents (listening comprehension / daily life dialogue) Future conditionals using if & unless 条件文: if & unless 音読とシャドーイングトレーニング				
27～28	Short Stories & Dialogues (Mixed review & listening comprehension) adverbs of certainty (Part 1) 助動詞 could / should / might / must 音読とシャドーイングトレーニング				

29～30	Short Stories & Dialogues (Mixed review & listening comprehension) adverbs of certainty (Part 2) 助動詞 could / should / might / must 音読とシャドーイングトレーニング							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題とレポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、25%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、75%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							75%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							25%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	Jenkins Justin David		実務経験紹介					

科目名	Linux入門		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授 業 概 要 (目的、目標とする資格・検定等)	Linuxは、クラウドシステムや業務用サービスのインフラ、実行環境、組込み機器など、私たちの日常生活にも関わる領域で不可欠なOSのひとつである。Linuxの操作ができることは、ソフトウェア開発者だけでなく企業のインフラやサービスの運用管理に従事する人々にとって必須のスキルと考えられる。また、Linuxの学習を通して身につく知識・スキルはコンピュータサイエンスおよびプログラミングを学ぶ上で必須のものである。この授業で、WSL(Windows Subsystem forLinux)を活用して、国内外のLinux技術者認定資格であるLinuxレベル1およびLPIC(Linux Professional Institute Certification)レベル1の範囲を中心にLinuxの基本から応用までのコマンドライン操作とシステム管理の実践的なスキル修得を行う。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について(テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：参考書『新しいLinuxの教科書』（三宅英明、大角祐介 著/SBクリエイティブ/2024）					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	Linuxの基本概念とキーボードによる操作でファイルやディレクトリの操作設定ができる					
☑ 思考・判断の観点	カーネル、プロセス、ファイルシステム、ユーザーといったLinuxの仕組みを説明できる					
☑ 関心・意欲の観点	Linuxをネットワークに接続するための必要な操作や要件を説明できる					
☑ 態度の観点	サーバーやシステムの監視やログの仕組み、プログラミング環境を説明できる					
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
コマンドラインの基礎やファイル・ユーザー管理、パッケージ管理といった基本操作を修得する。後半は、ネットワーク設定やsshによるリモートアクセス、ファイアウォールなどのセキュリティ対策を学習する。さらに、シェルスクリプトや開発環境、システム監視といった高度な運用管理までを実践的に身につける構成。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	Linuxの概要をWSLの設定 ・Linuxの起源やオープンソースライセンス、WSLの仕組みについて解説と授業で使用するWSLのセットアップを行い、Linuxとオープンソースの関係、WindowsとLinuxの関係やWSLの仕組みについて理解する。					
3～4	ディストリビューションとWSLでのLinux操作 ・Linuxディストリビューションとはなにか、主要なディストリビューションの特徴を解説する。実際にディストリビューションをインストールすることでLinuxでのアプリケーションのインストール方法を理解する。					
5～6	シェルとコマンドラインの基礎 ・シェルとはなにかシェルの種類や基本コマンドについて解説する。実際にWSL上でシェルや基本コマンドを使うことでコマンドラインを使用したLinuxの操作方法やエディタによるファイル作成方法を理解する。					
7～8	ファイルシステムとパス ・Linuxのファイルシステムについて解説する。WSL上でコマンドラインを使用してファイルやディレクトリの操作を行いルートディレクトリ、絶対パス、相対パスといった利用する場合に必要な知識を理解する。 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）					
9～10	ファイルとディレクトリ管理 ・Linuxを操作する上での基本知識であるファイルパーミッションと所有権、特殊パーミッションなどファイルやディレクトリ管理に関して解説する。ファイルやディレクトリの作成、変更、削除といった操作を行うことで基本的なファイル操作について理解する。					
11～12	ユーザーとグループ管理 ・Linux上でのローカルなユーザー管理について必要となる概念や仕組みを解説する。WSL上でユーザーやグループの追加削除などを行うことで、ユーザー管理の仕組みや方法を理解する。					
13～14	プロセス管理 ・プロセスの概念や動作、操作方法について解説する。WSL上でプロセスの表示や制御をコマンドラインで行うことで、仕組みや管理方法について理解する。					

15～16	ソフトウェア管理 ・yumやaptといったパッケージマネージャを使用したソフトウェアの管理について仕組みや操作方法について解説する。複数のディストリビューション上でソフトウェアの管理コマンドを使用することでパッケージマネージャの特徴や操作方法を理解する。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）		
17～18	ネットワークの設定と管理 ・Linuxとネットワークの関係、TCP/IPのセットアップ方法について解説する。 ネットワークインタフェースを操作することで管理方法を理解する。		
19～20	リモートアクセス ・サーバー管理においてリモートアクセスの必要性やsshを使用したアクセス方法について解説する。 Windows上のsshクライアントからWSLにアクセスすることで、その必要性や操作方法を理解する。		
21～22	セキュリティとファイアウォール ・サーバー構築で必須となるセキュリティ要件やファイアウォールについて解説する。WSL上でファイアウォールの構築やリモートからアクセスすることで、操作方法やセキュリティに関する考慮事項を理解する。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）		
23～24	ストレージ管理 ・ストレージやファイルシステムの仕組みや種類、管理の必要性について解説する。ファイルシステムのマウント操作などを実際に行うことでその仕組みや管理方法を理解する。		
25～26	シェルスクリプティング ・シェルスクリプトの必要性や活用方法、文法について解説する。WSL上でスクリプトを作成することで、使用方法やシェルスクリプトを使用したプログラミングについて理解する。		
27～28	Linuxプログラミング環境 ・Linux上でのソフトウェア開発環境がどのようなものか、主要なプログラミング言語も含めて解説する。あらかじめ準備されたソースコードをWSL上で編集、実行することでLinux上でのプログラミング環境を理解する。		
29～30	システムの起動と監視 ・Linuxの起動終了の仕組み、状態監視のために用意されているsyslogやcronなどの仕組みや利用方法について解説する。実際のログデータの確認やcronにより自動操作をすることで、高度な管理方法について理解する。		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

〔成績評価の方法〕

ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。

ブロックテストを実施しない回は、自動採点の小テストを実施する。

〔基準〕

課題1～課題4(ブロックテスト・期末テスト)の合計4回は、60%とする。

小テストの合計は、40%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							60%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	本 多 賢			実務経験紹介				

科目名	Linux入門	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	Linuxは、クラウドシステムや業務用サービスのインフラ、実行環境、組込み機器など、私たちの日常生活にも関わる領域で不可欠なOSのひとつである。Linuxの操作ができることは、ソフトウェア開発者だけでなく企業のインフラやサービスの運用管理に従事する人々にとって必須のスキルと考えられる。また、Linuxの学習を通して身につく知識・スキルはコンピュータサイエンスおよびプログラミングを学ぶ上で必須のものである。この授業で、WSL(Windows Subsystem forLinux)を活用して、国内外のLinux技術者認定資格であるLinuxレベル1およびLPIC(Linux Professional Institute Certification)レベル1の範囲を中心にLinuxの基本から応用までのコマンドライン操作とシステム管理の実践的なスキル修得を行う。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：参考書『新しいLinuxの教科書』（三宅英明、大角祐介 著/SBクリエイティブ/2024）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	Linuxの基本概念とキーボードによる操作でファイルやディレクトリの操作設定ができる				
☑ 思考・判断の観点	カーネル、プロセス、ファイルシステム、ユーザーといったLinuxの仕組みを説明できる				
☑ 関心・意欲の観点	Linuxをネットワークに接続するための必要な操作や要件を説明できる				
☑ 態度の観点	サーバーやシステムの監視やログの仕組み、プログラミング環境を説明できる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
コマンドラインの基礎やファイル・ユーザー管理、パッケージ管理といった基本操作を修得する。後半は、ネットワーク設定やsshによるリモートアクセス、ファイアウォールなどのセキュリティ対策を学習する。さらに、シェルスクリプトや開発環境、システム監視といった高度な運用管理までを実践的に身につける構成。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	Linuxの概要をWSLの設定 ・Linuxの起源やオープンソースライセンス、WSLの仕組みについて解説と授業で使用するWSLのセットアップを行い、Linuxとオープンソースの関係、WindowsとLinuxの関係やWSLの仕組みについて理解する。				
3～4	ディストリビューションとWSLでのLinux操作 ・Linuxディストリビューションとはなにか、主要なディストリビューションの特徴を解説する。実際にディストリビューションをインストールすることでLinuxでのアプリケーションのインストール方法を理解する。				
5～6	シェルとコマンドラインの基礎 ・シェルとはなにかシェルの種類や基本コマンドについて解説する。実際にWSL上でシェルや基本コマンドを使うことでコマンドラインを使用したLinuxの操作方法やエディタによるファイル作成方法を理解する。				
7～8	ファイルシステムとパス ・Linuxのファイルシステムについて解説する。WSL上でコマンドラインを使用してファイルやディレクトリの操作を行いルートディレクトリ、絶対パス、相対パスといった利用する場合に必要な知識を理解する。 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	ファイルとディレクトリ管理 ・Linuxを操作する上での基本知識であるファイルパーミッションと所有権、特殊パーミッションなどファイルやディレクトリ管理に関して解説する。ファイルやディレクトリの作成、変更、削除といった操作を行うことで基本的なファイル操作について理解する。				
11～12	ユーザーとグループ管理 ・Linux上でのローカルなユーザー管理について必要となる概念や仕組みを解説する。WSL上でユーザーやグループの追加削除などを行うことで、ユーザー管理の仕組みや方法を理解する。				
13～14	プロセス管理 ・プロセスの概念や動作、操作方法について解説する。WSL上でプロセスの表示や制御をコマンドラインで行うことで、仕組みや管理方法について理解する。				

15～16	ソフトウェア管理 ・yumやaptといったパッケージマネージャを使用したソフトウェアの管理について仕組みや操作方法について解説する。複数のディストリビューション上でソフトウェアの管理コマンドを使用することでパッケージマネージャの特徴や操作方法を理解する。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）		
17～18	ネットワークの設定と管理 ・Linuxとネットワークの関係、TCP/IPのセットアップ方法について解説する。 ネットワークインタフェースを操作することで管理方法を理解する。		
19～20	リモートアクセス ・サーバー管理においてリモートアクセスの必要性やsshを使用したアクセス方法について解説する。 Windows上のsshクライアントからWSLにアクセスすることで、その必要性や操作方法を理解する。		
21～22	セキュリティとファイアウォール ・サーバー構築で必須となるセキュリティ要件やファイアウォールについて解説する。WSL上でファイアウォールの構築やリモートからアクセスすることで、操作方法やセキュリティに関する考慮事項を理解する。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）		
23～24	ストレージ管理 ・ストレージやファイルシステムの仕組みや種類、管理の必要性について解説する。ファイルシステムのマウント操作などを実際に行うことでその仕組みや管理方法を理解する。		
25～26	シェルスクリプティング ・シェルスクリプトの必要性や活用方法、文法について解説する。WSL上でスクリプトを作成することで、使用方法やシェルスクリプトを使用したプログラミングについて理解する。		
27～28	Linuxプログラミング環境 ・Linux上でのソフトウェア開発環境がどのようなものか、主要なプログラミング言語も含めて解説する。あらかじめ準備されたソースコードをWSL上で編集、実行することでLinux上でのプログラミング環境を理解する。		
29～30	システムの起動と監視 ・Linuxの起動終了の仕組み、状態監視のために用意されているsyslogやcronなどの仕組みや利用方法について解説する。実際のログデータの確認やcronにより自動操作をすることで、高度な管理方法について理解する。		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

〔成績評価の方法〕

ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。

ブロックテストを実施しない回は、自動採点の小テストを実施する。

〔基準〕

課題1～課題4(ブロックテスト・期末テスト)の合計4回は、60%とする。

小テストの合計は、40%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							60%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							40%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	本多 賢			実務経験紹介				

科目名	プログラミング基礎		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、本大学で標準的なプログラミング言語として採用されている「Python」を用いてプログラミングの基礎を修得する。PythonはWeb開発やAI開発、IoTシステム構築など幅広い分野で使用されているプログラミング言語である。高度な数値計算ライブラリやセンサ制御用モジュール、ネットワーク通信モジュールなどが豊富に整備されており、AI/IoTの効率的な開発をする上で重要なプログラミング言語となっている。本講義は、Pythonという言語を題材にプログラミングの基礎を理解し、プログラム製作、デバッグなど、開発手法の基本を、演習を通じて修得する。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：参考書『スッキリわかるPython入門』（国本大悟、須藤秋良 著/インプレス/2023） 参考書『計算論的指向を育むPythonプログラミング入門』（綾皓二郎 著/近代科学社Digital/2024）					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	演算、変数、データ型、リストといったプログラミング全般における重要な概念を説明できる					
☑ 思考・判断の観点	条件分岐や繰り返しなど、制御構文を理解したプログラミングができる					
☑ 関心・意欲の観点	入力と処理、適切な形式での出力を理解し、自作の関数やオブジェクトの作成ができる					
☑ 態度の観点	外部のファイルを読み込み、データの処理や可視化を行うことができる					
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
開発環境の構築や変数・データ型、リストの扱い、if文による条件分岐や繰り返し構文といった基本文法を学ぶ。中盤は、関数やモジュール化、クラスとオブジェクト、ディクショナリや外部ライブラリの利用を修得する。後半は、ファイル操作やNumpy、Pandasを用いたデータ処理、Matplotlibによる可視化を学び、総合演習で総括する。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	【プログラミング概論】 ・プログラミングとはなにか、Python言語とはなにか ・開発環境の構築と準備					
3～4	【演算と変数】 ・式と演算 ・変数宣言と代入、変数の利用					
5～6	【データと型】 ・データ型 ・データ型に応じた処理 ・データ型の変換					
7～8	【リスト】 ・リストとデータ構造 ・リストの定義と利用 ・ブロックテスト1					
9～10	【条件分岐】 ・if文を用いた条件分岐 ・ブール型と論理演算					
11～12	【比較演算】 ・比較演算子を用いた演算 ・オブジェクトid					
13～14	【反復処理】 ・繰り返し構文 ・繰り返しの制御 ・ブロックテスト2					
15～16	【関数とモジュール】 ・入力と処理、出力 ・関数の作成とモジュール化 ・変数のスコープ					
17～18	【クラスとオブジェクト】 ・オブジェクトとメソッド ・クラスの定義					
19～20	【ディクショナリ】 ・辞書型の扱い ・ディクショナリとJSON ・辞書型のメソッド					
21～22	【ライブラリ】 ・外部ライブラリの利用 ・クローリングとスクレイピング ・ブロックテスト3					
23～24	【ファイル操作】 ・ファイルの読み込み（csv、json） ・データの処理と書き出し					

25～26	【データの処理】 ・ Numpyと配列 ・ Pandasとデータ処理			
27～28	【データの可視化】 ・ Matplotlib によるデータの可視化			
29～30	【総合演習】 ・ これまでの総括			
成績評価方法				
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施するブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 小テスト：40% 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回：60%				
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	
	態度	技能・表現	その他	
	評価割合	成績評価基準		
定期試験			60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト			40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート			評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト			評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品			評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習			評価なし	未修得、履修放棄、F
出席			欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	本多 賢		実務経験紹介	

科目名	プログラミング基礎		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、本大学で標準的なプログラミング言語として採用されている「Python」を用いてプログラミングの基礎を修得する。PythonはWeb開発やAI開発、IoTシステム構築など幅広い分野で使用されているプログラミング言語である。高度な数値計算ライブラリやセンサ制御用モジュール、ネットワーク通信モジュールなどが豊富に整備されており、AI/IoTの効率的な開発をする上で重要なプログラミング言語となっている。本講義は、Pythonという言語を題材にプログラミングの基礎を理解し、プログラム製作、デバッグなど、開発手法の基本を、演習を通じて修得する。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：参考書『スッキリわかるPython入門』（国本大悟、須藤秋良 著/インプレス/2023） 参考書『計算論的指向を育むPythonプログラミング入門』（綾皓二郎 著/近代科学社Digital/2024）					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	演算、変数、データ型、リストといったプログラミング全般における重要な概念を説明できる					
☑ 思考・判断の観点	条件分岐や繰り返しなど、制御構文を理解したプログラミングができる					
☑ 関心・意欲の観点	入力と処理、適切な形式での出力を理解し、自作の関数やオブジェクトの作成ができる					
☑ 態度の観点	外部のファイルを読み込み、データの処理や可視化を行うことができる					
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
開発環境の構築や変数・データ型、リストの扱い、if文による条件分岐や繰り返し構文といった基本文法を学ぶ。中盤は、関数やモジュール化、クラスとオブジェクト、ディクショナリや外部ライブラリの利用を修得する。後半は、ファイル操作やNumpy、Pandasを用いたデータ処理、Matplotlibによる可視化を学び、総合演習で総括する。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	【プログラミング概論】 ・プログラミングとはなにか、Python言語とはなにか ・開発環境の構築と準備					
3～4	【演算と変数】 ・式と演算 ・変数宣言と代入、変数の利用					
5～6	【データと型】 ・データ型 ・データ型に応じた処理 ・データ型の変換					
7～8	【リスト】 ・リストとデータ構造 ・リストの定義と利用 ・ブロックテスト1					
9～10	【条件分岐】 ・if文を用いた条件分岐 ・ブール型と論理演算					
11～12	【比較演算】 ・比較演算子を用いた演算 ・オブジェクトid					
13～14	【反復処理】 ・繰り返し構文 ・繰り返しの制御 ・ブロックテスト2					
15～16	【関数とモジュール】 ・入力と処理、出力 ・関数の作成とモジュール化 ・変数のスコープ					
17～18	【クラスとオブジェクト】 ・オブジェクトとメソッド ・クラスの定義					
19～20	【ディクショナリ】 ・辞書型の扱い ・ディクショナリとJSON ・辞書型のメソッド					
21～22	【ライブラリ】 ・外部ライブラリの利用 ・クローリングとスクレイピング ・ブロックテスト3					
23～24	【ファイル操作】 ・ファイルの読み込み（csv、json） ・データの処理と書き出し					

25～26	【データの処理】 ・ Numpyと配列 ・ Pandasとデータ処理			
27～28	【データの可視化】 ・ Matplotlib によるデータの可視化			
29～30	【総合演習】 ・ これまでの総括			
成績評価方法				
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施するブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 小テスト：40% 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回：60%				
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	
	態度	技能・表現	その他	
	評価割合	成績評価基準		
定期試験			60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト			40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート			評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト			評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品			評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習			評価なし	未修得、履修放棄、F
出席			欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	本多 賢		実務経験紹介	

科目名	コンピュータアーキテクチャⅠ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この科目では、現代社会で使われているコンピュータの基礎的な知識を身に付ける。まず、コンピュータやネットワークが社会でどんな役割を果たしているのか理解する。次に、コンピュータの基本的な構造と、ソフトウェアがコンピュータでどのように動くのかを学ぶ。その後、並列処理のしくみと仮想記憶について学び、そこに存在するトレードオフを理解する。これらを通じて、現代社会でのコンピュータの役割と、その構成を理解する。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 初学者向け： パソコンの仕組みの絵本（株式会社アंक著/翔泳社/2010） 既学者向け： プログラムはなぜ動くのか（矢沢久雄著/日経BP社/2021） コンピュータ概論（向井他著/オーム社/2020） OHM大学テキスト コンピュータアーキテクチャ（中島他著/オーム社/2012） システム設計の基礎から実践まで 1からはじめるITアーキテクチャ構築入門（二上他著/日経BP社/2017） より深く学びたい者向け： 教養としてのコンピュータサイエンス講義（カーニハン著 酒匂訳/日経BP社/2022） 並列コンピュータ - 非定量的アプローチ - （天野英晴著/オーム社/2020） コンピュータの構成と設計 第6版 上・下（バターソン&ヘネシー著 成田訳/日経BP社/2021） コンピュータアーキテクチャ 定量的アプローチ 第6版（ヘネシー&バターソン著 中條、天野、鈴木訳/SiB Access/2019）				
授業の到達目標					
☒ 知識・理解の観点	社会のいたるところで活躍しているコンピュータ・ネットワークの役割について説明できる。				
☒ 思考・判断の観点	ハードウェア、ソフトウェア、データについて説明でき、アプリ-OS-ハードウェアの関係について説明できる。				
☒ 関心・意欲の観点	並列処理と仮想記憶のしくみ、仮想記憶に存在するトレードオフを説明できる。				
☒ 態度の観点					
☒ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）	スマホやWebサーバ、工場ラインや社会インフラなど、身の回りでコンピュータが活躍する事例を確認する。中盤は、ハードウェアの構成/パーツの役割やデータの格納、アプリ・OS・ハードの階層構造といったソフトウェア実行の仕組みを学ぶ。後半は、プロセスとスレッド、マルチコアプロセッサによる並列処理や、仮想記憶の動作について理解を深める。				
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	コンピュータ入門(1) ・身近なところでコンピュータが活躍して生活を豊かにしていることを確認する。 ・スマートフォンは、コンピュータとネットワークの組み合わせであることを確認する。 ・ビジネスやプライベートの色々な場面で活用されるパソコンも、コンピュータとネットワークの組み合わせであることを確認する。 ・遠隔からコントロールでき生活を豊かにする家電製品でもコンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。				
3～4	コンピュータ入門(2) ・コンピュータは縁の下力持ちとしても活躍して生活を豊かにしていることを確認する。 ・ユーザの情報を預かり、いつでもどこでもその情報にアクセスできるようにする ファイルサーバも、コンピュータとネットワークの組み合わせで作られていることを確認する。 ・他人に発信したい情報を配布するWebサーバも、コンピュータとネットワークの組み合わせで作られていることを確認する。 ・インターネット上の莫大な情報の中から所望の情報を選び出すために使用する検索エンジンの実現にもコンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。				
5～6	コンピュータ入門(3) ・センサーによる計測データを基にしてリアルワールドを動かすためにもコンピュータが活躍していることを確認する。 ・工場の生産ラインのコントロールでもコンピュータとネットワークの組み合わせが活躍していることを確認する。 ・車内のオーディオ・ナビに加え、走る・曲がる・止まるという自動車の基本機能を司るところにも、コンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。 ・道路・鉄道といった社会基盤や、電気・ガス・水道といったライフラインが正常に動作していることを確認するためにもコンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。 ・課題1：ブロックテスト				

7～8	ソフトウェア実行のしくみ(1) ・スマートフォン・パソコンの作りを確認し、多数のパーツの組み合わせでできていることを知る。 ・それぞれのパーツの役割を確認し、これらがハードウェアと呼ばれることを知る。 ・ソフトウェア・データとは何かを知る。 ・ソフトウェア・データが格納されているパーツ(SSD)を確認し、ソフトウェア実行時の各パーツの概略動作を知る。		
9～10	ソフトウェア実行のしくみ(2) ・コンピュータの構成・動作の全体像を把握する時活躍するブロック図について学ぶ。 ・文書作成作業を分析し、コンピュータが持つ機能を確認する。 ・アプリ-OS-ハードウェアの階層構造について学ぶ。 ・コンピュータの動作を司るOSの機能について学ぶ。 課題2・ブロックテスト		
11～12	並列処理のしくみ(1) ・複数のアプリが同時に動作すると便利であることを確認する。 ・単一プロセッサが複数のアプリを同時に実行するときのしくみを学ぶ。 ・プロセス・スレッドという概念を学ぶ。 ・プロセス・スレッドがOSでどう管理されているか学ぶ。		
13～14	並列処理のしくみ(2) ・複数のプロセッサを並べた並列処理のしくみを確認する。 ・並列処理システムの例として、マルチコアプロセッサの構成を確認する。		
15	並列処理のしくみ(3) ・プロセス・スレッドに記憶領域を割り当てる仮想記憶の機能と動作について知る。 ・仮想記憶に存在するトレードオフについて知る。		

成績評価方法

3つの到達目標（学修成果）に対応して設けた3つの課題（ブロックテスト及び期末テスト）、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

【成績評価の方法】

ブロックテスト（課題1、課題2）と期末テスト（課題3）は自動採点のテスト形式で実施する。また、ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。

【基準】

評価は、小テスト、ブロックテスト、期末テストの合計で行う。

小テストの合計は、40%とする。

課題1～課題3（ブロックテスト・期末テスト）の3回の合計は、60%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	正畑 康郎			実務経験紹介				

科目名	コンピュータアーキテクチャⅠ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この科目では、現代社会で使われているコンピュータの基礎的な知識を身に付ける。まず、コンピュータやネットワークが社会でどんな役割を果たしているのか理解する。次に、コンピュータの基本的な構造と、ソフトウェアがコンピュータでどのように動くのかを学ぶ。その後、並列処理のしくみと仮想記憶について学び、そこに存在するトレードオフを理解する。これらを通じて、現代社会でのコンピュータの役割と、その構成を理解する。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 初學者向け： パソコンの仕組みの絵本（株式会社アंक著/翔泳社/2010） 既學者向け： プログラムはなぜ動くのか（矢沢久雄著/日経BP社/2021） コンピュータ概論（向井他著/オーム社/2020） OHM大学テキスト コンピュータアーキテクチャ（中島他著/オーム社/2012） システム設計の基礎から実践まで 1からはじめるITアーキテクチャ構築入門（二上他著/日経BP社/2017） より深く学びたい者向け： 教養としてのコンピュータサイエンス講義（カーニハン著 酒匂訳/日経BP社/2022） 並列コンピュータ - 非定量的アプローチ - （天野英晴著/オーム社/2020） コンピュータの構成と設計 第6版 上・下（パターソン&ヘネシー著 成田訳/日経BP社/2021） コンピュータアーキテクチャ 定量的アプローチ 第6版（ヘネシー&パターソン著 中條、天野、鈴木訳/SiB Access/2019）				
授業の到達目標					
☒ 知識・理解の観点	社会のいたるところで活躍しているコンピュータ・ネットワークの役割について説明できる。				
☒ 思考・判断の観点	ハードウェア、ソフトウェア、データについて説明でき、アプリ-OS-ハードウェアの関係について説明できる。				
☒ 関心・意欲の観点	並列処理と仮想記憶のしくみ、仮想記憶に存在するトレードオフを説明できる。				
☒ 態度の観点					
☒ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）	スマホやWebサーバ、工場ラインや社会インフラなど、身の回りでコンピュータが活躍する事例を確認する。中盤は、ハードウェアの構成パーツの役割やデータの格納、アプリ・OS・ハードの階層構造といったソフトウェア実行の仕組みを学ぶ。後半は、プロセスとスレッド、マルチコアプロセッサによる並列処理や、仮想記憶の動作について理解を深める。				
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	コンピュータ入門(1) ・身近なところでコンピュータが活躍して生活を豊かにしていることを確認する。 ・スマートフォンは、コンピュータとネットワークの組み合わせであることを確認する。 ・ビジネスやプライベートの色々な場面で活用されるパソコンも、コンピュータとネットワークの組み合わせであることを確認する。 ・遠隔からコントロールでき生活を豊かにする家電製品でもコンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。				
3～4	コンピュータ入門(2) ・コンピュータは縁の下で力持ちとしても活躍して生活を豊かにしていることを確認する。 ・ユーザの情報を預かり、いつでもどこでもその情報にアクセスできるようにする ファイルサーバも、コンピュータとネットワークの組み合わせで作られていることを確認する。 ・他人に発信したい情報を配布するWebサーバも、コンピュータとネットワークの組み合わせで作られていることを確認する。 ・インターネット上の莫大な情報の中から所望の情報を選び出すために使用する検索エンジンの実現にもコンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。				
5～6	コンピュータ入門(3) ・センサーによる計測データを基にしてリアルワールドを動かすためにもコンピュータが活躍していることを確認する。 ・工場の生産ラインのコントロールでもコンピュータとネットワークの組み合わせが活躍していることを確認する。 ・車内のオーディオ・ナビに加え、走る・曲がる・止まるという自動車の基本機能を司るところにも、コンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。 ・道路・鉄道といった社会基盤や、電気・ガス・水道といったライフラインが正常に動作していることを確認するためにもコンピュータとネットワークが活躍していることを確認する。 ・課題1：ブロックテスト				

7～8	ソフトウェア実行のしくみ(1) ・スマートフォン・パソコンの作りを確認し、多数のパーツの組み合わせでできていることを知る。 ・それぞれのパーツの役割を確認し、これらがハードウェアと呼ばれることを知る。 ・ソフトウェア・データとは何かを知る。 ・ソフトウェア・データが格納されているパーツ(SSD)を確認し、ソフトウェア実行時の各パーツの概略動作を知る。		
9～10	ソフトウェア実行のしくみ(2) ・コンピュータの構成・動作の全体像を把握する時活躍するブロック図について学ぶ。 ・文書作成作業を分析し、コンピュータが持つ機能を確認する。 ・アプリ-OS-ハードウェアの階層構造について学ぶ。 ・コンピュータの動作を司るOSの機能について学ぶ。 課題2・ブロックテスト		
11～12	並列処理のしくみ(1) ・複数のアプリが同時に動作すると便利であることを確認する。 ・単一プロセッサが複数のアプリを同時に実行するときのしくみを学ぶ。 ・プロセス・スレッドという概念を学ぶ。 ・プロセス・スレッドがOSでどう管理されているか学ぶ。		
13～14	並列処理のしくみ(2) ・複数のプロセッサを並べた並列処理のしくみを確認する。 ・並列処理システムの例として、マルチコアプロセッサの構成を確認する。		
15	並列処理のしくみ(3) ・プロセス・スレッドに記憶領域を割り当てる仮想記憶の機能と動作について知る。 ・仮想記憶に存在するトレードオフについて知る。		

成績評価方法

3つの到達目標（学修成果）に対応して設けた3つの課題（ブロックテスト及び期末テスト）、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

【成績評価の方法】

ブロックテスト（課題1、課題2）と期末テスト（課題3）は自動採点のテスト形式で実施する。また、ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。

【基準】

評価は、小テスト、ブロックテスト、期末テストの合計で行う。

小テストの合計は、40%とする。

課題1～課題3（ブロックテスト・期末テスト）の3回の合計は、60%とする。

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	正畑 康郎			実務経験紹介				

[illegible]

小テスト							30%	優、A（３）：８０点以上 良、B（２）：７０点以上 可、C（１）：６０点以上 不可、E（０）：５９点未満 未修得、履修放棄、F （　）内はGPA点数
宿題授業外レポート							評価なし	
ブロックテスト							30%	
発表・作品							評価なし	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	山下　一郎			実務経験紹介				

[illegible]

小テスト							30%	優、A（３）：８０点以上 良、B（２）：７０点以上 可、C（１）：６０点以上 不可、E（０）：５９点未満 未修得、履修放棄、F （　）内はGPA点数
宿題授業外レポート							評価なし	
ブロックテスト							30%	
発表・作品							評価なし	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	山下　一郎			実務経験紹介				

科目名	データサイエンス入門		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	データサイエンスの基本から応用まで学ぶ。初めに、類似性と距離の測定、確率論と統計の基礎を通じてデータ解析の能力を養う。次に、ベイズ推定、パラメトリック・ノンパラメトリック学習、機械学習アルゴリズム（線形モデル、サポートベクターマシン、決定木、ランダムフォレスト）、ニューラルネットワークとディープラーニングへと進む。さらに、クラスタリング、次元削減、時系列解析を学び、深層学習による応用事例に焦点を当てる。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：わかりやすいパターン認識(第2版) オーム社 2019年 参考文献：未定					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点		学習と識別の手順を理解し、データの類似性（距離）を説明できる				
☑ 思考・判断の観点		距離、確率などの概念を身に付け、ベイズ推定 による最小誤り識別器の構成を説明できる				
☑ 関心・意欲の観点		学習手法について理解し、線形識別を説明できる				
☑ 態度の観点		様々な識別手法を理解し、目的に応じた識別手法を選択できる				
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
データ表現や類似性・距離の判定基準、確率論と統計の基礎、ベイズ推定などの理論的アプローチを学ぶ。中盤は、パラメトリック・ノンパラメトリックな学習手法や、ロジスティック回帰、サポートベクターマシンなどの識別手法を修得する。後半は、決定木やアンサンブル学習、クラスタリング、ニューラルネットワークやディープラーニングといった高度な手法を身につける。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	導入と基本概念 データサイエンスの導入：定義、歴史、応用分野 コースの概要と目標の説明 準備学習：教科書（参考書）の導入を読んでおく					
3～4	学習と識別の基礎 学習と識別を具体例をもとに学習と識別の手順を示す 特徴抽出と学習の関係を学ぶ 交差検定による「汎化性」の評価法を学ぶ 準備学習：教科書（参考書）の導入を読んでおく					
5～6	類似性とデータ表現 類似性の定義とデータ表現の関係 似ていると似てないの判定基準 類似性と距離 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
7～8	様々なデータ表現 木構造、グラフ構造など、様々なデータの表現法を学ぶ データ表現ごとの類似性、距離（ブロックテスト） 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
9～10	距離を利用した識別手法 最近傍法 損失関数と損失最小化 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
11～12	確率論と統計の基礎 確率変数、確率分布、期待値と分散 確率密度関数、累積分布関数 ベイズの定理の導入と初歩的な例 準備学習：確率の表現を復習しておく					
13～14	理論的に最適な識別手法：ベイズ推定の基礎 確率についての復習、事前確率、事後確率、尤度の理解 ベイズ分類器の概念と基本的なアプローチ ベイズ推定の実践的応用例 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
15～16	パラメトリックな学習手法 最尤推定（MLE） パラメトリックモデルの例：ガウス分布、二項分布 パラメトリック分類器の設計（ブロックテスト） 準備学習：ガウス分布などの各種分布関数の内容を理解しておく					
17～18	ノンパラメトリックな学習手法 カーネル密度推定 k近傍法（k-NN）の原理と応用 ノンパラメトリック手法の利点と限界 準備学習：距離について復習しておく					

19～20	線形モデルとロジスティック回帰 線形判別分析（LDA） ロジスティック回帰の理論と応用 分類問題への線形モデルの適用 準備学習：線形式の数式表現、微分演算について、復習しておく		
21～22	サポートベクターマシン（SVM） SVMの基本原則 SVMの実践的な使用例 準備学習：損失関数について復習しておく		
23～24	非線形識別手法 カーネル法（カーネルトリック） カーネルSVM アンサンブル学習 （ブロックテスト） 準備学習：直前回の復習をしておく		
25～26	決定木とランダムフォレスト 決定木の構築方法とアルゴリズム ランダムフォレストとアンサンブル学習 分類と回帰問題への応用 準備学習：これまでに学んだデータ解析手法を復習しておく		
27～28	ニューラルネットワークとディープラーニング パーセプトロンからディープニューラルネットワークへ CNNの基礎クラスタリングと次元削減 k平均法と階層的クラスタリング 主成分分析（PCA）とt-SNE 次元削減の意義と方法 準備学習：線形演算、微分演算を復習しておく		
29～30	ニューラルネットワークとディープラーニング パーセプトロンからディープニューラルネットワークへ CNNの基礎 準備学習：微分演算について復習しておく		

成績評価方法

4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

〔成績評価の方法〕

ブロックテストを実施しない回では、自動採点の小テストを実施する。

～

課題1 課題4（ブロックテスト・期末テスト）の、合計4回は自動採点のテスト形式で実施する。

〔基準〕

小テストの合計は、30%とする。

課題1～課題4のブロックテスト・期末テスト（合計4回）は、70%とする

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							70%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							30%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	西田 健次			実務経験紹介				

科目名	データサイエンス入門		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	データサイエンスの基本から応用まで学ぶ。初めに、類似性と距離の測定、確率論と統計の基礎を通じてデータ解析の能力を養う。次に、ベイズ推定、パラメトリック・ノンパラメトリック学習、機械学習アルゴリズム（線形モデル、サポートベクターマシン、決定木、ランダムフォレスト）、ニューラルネットワークとディープラーニングへと進む。さらに、クラスタリング、次元削減、時系列解析を学び、深層学習による応用事例に焦点を当てる。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：わかりやすいパターン認識(第2版) オーム社 2019年 参考文献：未定					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点	学習と識別の手順を理解し、データの類似性（距離）を説明できる					
☑ 思考・判断の観点	距離、確率などの概念を身に付け、ベイズ推定 による最小誤り識別器の構成を説明できる					
☑ 関心・意欲の観点	学習手法について理解し、線形識別を説明できる					
☑ 態度の観点	様々な識別手法を理解し、目的に応じた識別手法を選択できる					
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
データ表現や類似性・距離の判定基準、確率論と統計の基礎、ベイズ推定などの理論的アプローチを学ぶ。中盤は、パラメトリック・ノンパラメトリックな学習手法や、ロジスティック回帰、サポートベクターマシンなどの識別手法を修得する。後半は、決定木やアンサンブル学習、クラスタリング、ニューラルネットワークやディープラーニングといった高度な手法を身につける。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	導入と基本概念 データサイエンスの導入：定義、歴史、応用分野 コースの概要と目標の説明 準備学習：教科書（参考書）の導入を読んでおく					
3～4	学習と識別の基礎 学習と識別を具体例をもとに学習と識別の手順を示す 特徴抽出と学習の関係を学ぶ 交差検定による「汎化性」の評価法を学ぶ 準備学習：教科書（参考書）の導入を読んでおく					
5～6	類似性とデータ表現 類似性の定義とデータ表現の関係 似ていると似てないの判定基準 類似性と距離 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
7～8	様々なデータ表現 木構造、グラフ構造など、様々なデータの表現法を学ぶ データ表現ごとの類似性、距離 （ブロックテスト） 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
9～10	距離を利用した識別手法 最近傍法 損失関数と損失最小化 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
11～12	確率論と統計の基礎 確率変数、確率分布、期待値と分散 確率密度関数、累積分布関数 ベイズの定理の導入と初歩的な例 準備学習：確率の表現を復習しておく					
13～14	理論的に最適な識別手法：ベイズ推定の基礎 確率についての復習、事前確率、事後確率、尤度の理解 ベイズ分類器の概念と基本的なアプローチ ベイズ推定の実践的応用例 準備学習：直前回の内容を復習しておく					
15～16	パラメトリックな学習手法 最尤推定（MLE） パラメトリックモデルの例：ガウス分布、二項分布 パラメトリック分類器の設計 （ブロックテスト） 準備学習：ガウス分布などの各種分布関数の内容を理解しておく					
17～18	ノンパラメトリックな学習手法 カーネル密度推定 k近傍法（k-NN）の原理と応用 ノンパラメトリック手法の利点と限界 準備学習：距離について復習しておく					

19～20	線形モデルとロジスティック回帰 線形判別分析 (LDA) ロジスティック回帰の理論と応用 分類問題への線形モデルの適用 準備学習：線形式の数式表現、微分演算について、復習しておく		
21～22	サポートベクターマシン (SVM) SVMの基本原則 SVMの実践的な使用例 準備学習：損失関数について復習しておく		
23～24	非線形識別手法 カーネル法 (カーネルトリック) カーネルSVM アンサンブル学習 (ブロックテスト) 準備学習：直前回の復習をしておく		
25～26	決定木とランダムフォレスト 決定木の構築方法とアルゴリズム ランダムフォレストとアンサンブル学習 分類と回帰問題への応用 準備学習：これまでに学んだデータ解析手法を復習しておく		
27～28	ニューラルネットワークとディープラーニング パーセプトロンからディープニューラルネットワークへ CNNの基礎 クラスターリングと次元削減 k平均法と階層的クラスターリング 主成分分析 (PCA) と t-SNE 次元削減の意義と方法 準備学習：線形演算、微分演算を復習しておく		
29～30	ニューラルネットワークとディープラーニング パーセプトロンからディープニューラルネットワークへ CNNの基礎 準備学習：微分演算について復習しておく		

成績評価方法

4つの到達目標 (学修成果) に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。

〔成績評価の方法〕

ブロックテストを実施しない回では、自動採点の小テストを実施する。

～

課題1 課題4 (ブロックテスト・期末テスト) の、合計4回は自動採点のテスト形式で実施する。

〔基準〕

小テストの合計は、30%とする。

課題1～課題4のブロックテスト・期末テスト (合計4回) は、70%とする

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							70%	秀、S (4) : 90点以上
小テスト							30%	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B (2) : 70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E (0) : 59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	() 内はGPA点数
担当教員	西田 健次			実務経験紹介				

科目名	デザイン思考	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この授業では、「デザイン思考」という考え方を使って、問題を見つけて解決したり、新しいアイデアを生み出す方法を学ぶ。デザイン思考とは、ユーザーや対象となる人々の視点に立ち、相手の立場や気持ちを考えながら問題を解決するためのアプローチである。まず、デザイン思考の基本的な考え方や原則、デザイン思考モデルのバリエーションや手法を理解する。次に、代表的なデザイン思考のモデルである、スタンフォード大学d.schoolで提唱されたデザイン思考モデルのプロセスに沿って、それぞれのステップ（共感・問題定義・アイデア発想・プロトタイプ・テスト）の目的や内容・手法を学ぶ。さらに、デザイン思考の実践や応用についての基礎知識を学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：（○：初学者向け） ○「実践 スタンフォード式デザイン思考」ジャスパール・ウ：著（2019, インプレス） ○「発想から実践まで デザインの思考法図鑑」btrax：著（2023, ソシム） 「デザイン思考が世界を変える（アップデート版）」ティム・ブラウン：著（2019, 早川書房） 「これからのデザイン思考」小山田那由他：著（2021, エムディーエヌ） 配布資料：履修者には、講義内容の資料を別途配布する				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点 デザイン思考の基本概念を理解し、説明できること					
☑ 思考・判断の観点 デザイン思考のプロセスおよび各ステップで用いる手法を理解し、説明できること					
☑ 関心・意欲の観点 デザイン思考の実践や応用に関する基礎的な知識を理解し、説明できること					
☑ 態度の観点					
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
代表モデルを学び、ユーザー調査等の「共感」やペインポイント抽出による「問題定義」を修得する。中盤は、KJ法を用いた「アイデア発想」や多様な「プロトタイプ」の作成、ユーザビリティ等の「テスト」という一連の流れを学ぶ。後半は、デザイン経営やサービスデザインへの実践・応用を学ぶ。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	【デザイン思考とモデル】 ・デザイン思考とは何か ・デザイン思考の代表モデル：デザイン思考プロセス、ダブルダイヤモンドモデル、人間中心設計モデル 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
3～4	【デザイン思考プロセス】①：共感（Emphasize）～前半：情報を集める ・ユーザー調査のアプローチと手法：観察する、体験する、直接聞く（インタビュー、アンケート） ・ログ分析、調査データの活用				
5～6	【デザイン思考プロセス】①：共感（Emphasize）～後半：情報をまとめる ・ユーザーのモデル化：ペルソナ、カスタマージャーニーマップ、共感マップ、シナリオ				
7～8	【デザイン思考プロセス】②：問題定義（Define） ・ユーザーモデルからの課題の明確化・提供価値の抽出：ペインポイントの抽出、着眼点の選択、問いの表現（リフレーミング） 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	【デザイン思考プロセス】③：アイデア発想（Ideate） ・アイデア発想のための推論：アブダクション（遡及推論） ・アイデア発想法：KJ法、ブレインストーミング ・コンセプト形成手法：バリュースナリオ、ストーリーテリング、コンセプトシート				
11～12	【デザイン思考プロセス】④：プロトタイプ（Prototype） ・プロトタイピングの目的 ・様々なプロトタイプの種類： 物理的（モックアップ、ブロック、3Dプリント） 視覚的・操作的（ワイヤーフレーム、ペーパープロトタイプ） コンセプト検証（ストーリーボード、シナリオ、ロールプレイ）				
13～14	【デザイン思考プロセス】⑤：テスト（Test） ・テストの目的：ユーザビリティの評価、コンセプト評価 ・テスト手法：ユーザーによるテスト、専門家によるテスト 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）				

15	【デザイン思考の実践・応用】 ・デザイン思考の実践 ・デザイン思考のビジネス活用：デザインマネジメント／デザイン経営 ・サービスデザイン							
成績評価方法								
3つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、30%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回は、70%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							70%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							30%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	山田 敏哉			実務経験紹介				

科目名	デザイン思考	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この授業では、「デザイン思考」という考え方を使って、問題を見つけて解決したり、新しいアイデアを生み出す方法を学ぶ。デザイン思考とは、ユーザーや対象となる人々の視点に立ち、相手の立場や気持ちを考えながら問題を解決するためのアプローチである。まず、デザイン思考の基本的な考え方や原則、デザイン思考モデルのバリエーションや手法を理解する。次に、代表的なデザイン思考のモデルである、スタンフォード大学d.schoolで提唱されたデザイン思考モデルのプロセスに沿って、それぞれのステップ（共感・問題定義・アイデア発想・プロトタイプ・テスト）の目的や内容・手法を学ぶ。さらに、デザイン思考の実践や応用についての基礎知識を学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：（○：初学者向け） ○「実践 スタンフォード式デザイン思考」ジャスパー・ウ：著（2019, インプレス） ○「発想から実践まで デザインの思考法図鑑」btrax：著（2023, ソシム） 「デザイン思考が世界を変える（アップデート版）」ティム・ブラウン：著（2019, 早川書房） 「これからのデザイン思考」小山田那由他：著（2021, エムディーエヌ） 配布資料：履修者には、講義内容の資料を別途配布する				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点 デザイン思考の基本概念を理解し、説明できること					
☑ 思考・判断の観点 デザイン思考のプロセスおよび各ステップで用いる手法を理解し、説明できること					
☑ 関心・意欲の観点 デザイン思考の実践や応用に関する基礎的な知識を理解し、説明できること					
☑ 態度の観点					
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
代表モデルを学び、ユーザー調査等の「共感」やペインポイント抽出による「問題定義」を修得する。中盤は、KJ法を用いた「アイデア発想」や多様な「プロトタイプ」の作成、ユーザビリティ等の「テスト」という一連の流れを学ぶ。後半は、デザイン経営やサービスデザインへの実践・応用を学ぶ。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	【デザイン思考とモデル】 ・デザイン思考とは何か ・デザイン思考の代表モデル：デザイン思考プロセス、ダブルダイヤモンドモデル、人間中心設計モデル 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
3～4	【デザイン思考プロセス】①：共感（Emphasize）～前半：情報を集める ・ユーザー調査のアプローチと手法：観察する、体験する、直接聞く（インタビュー、アンケート） ・ログ分析、調査データの活用				
5～6	【デザイン思考プロセス】①：共感（Emphasize）～後半：情報をまとめる ・ユーザーのモデル化：ペルソナ、カスタマージャーニーマップ、共感マップ、シナリオ				
7～8	【デザイン思考プロセス】②：問題定義（Define） ・ユーザーモデルからの課題の明確化・提供価値の抽出：ペインポイントの抽出、着眼点の選択、問いの表現（リフレーミング） 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	【デザイン思考プロセス】③：アイデア発想（Ideate） ・アイデア発想のための推論：アブダクション（遡及推論） ・アイデア発想法：KJ法、ブレインストーミング ・コンセプト形成手法：バリューシナリオ、ストーリーテリング、コンセプトシート				
11～12	【デザイン思考プロセス】④：プロトタイプ（Prototype） ・プロトタイピングの目的 ・様々なプロトタイプの種類： 物理的（モックアップ、ブロック、3Dプリント） 視覚的・操作的（ワイヤーフレーム、ペーパープロトタイプ） コンセプト検証（ストーリーボード、シナリオ、ロールプレイ）				
13～14	【デザイン思考プロセス】⑤：テスト（Test） ・テストの目的：ユーザビリティの評価、コンセプト評価 ・テスト手法：ユーザーによるテスト、専門家によるテスト 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）				

15	【デザイン思考の実践・応用】 ・デザイン思考の実践 ・デザイン思考のビジネス活用：デザインマネジメント／デザイン経営 ・サービスデザイン							
成績評価方法								
3つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、30%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回は、70%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							70%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							30%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	山田 敏哉			実務経験紹介				

科目名	プログラミング発展		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、プログラミング言語「Python」を用いた実践的なプログラミングの技術を修得する。Pythonは数値計算ライブラリやセンサ制御用モジュール、ネットワーク通信モジュールなど豊富なライブラリが整備されている。そのため、機械学習やAI/IoTシステムやそれらを組み込んだアプリケーションを効率的に開発する上で欠かせないプログラミング言語となっている。本講義は、Pythonとそのライブラリを用いた応用的なプログラミングや、ファイル・データの処理や分析といった実践的なプログラミング方法を修得することを目指す。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 参考書『スッキリわかるPython入門』（国本大悟、須藤秋良 著/インプレス/2023） 参考書『計算論的指向を育むPythonプログラミング入門』（綾皓二郎 著/近代科学社Digital/2024）					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点 ローカル開発環境を構築しPythonを実行しWord、Excelなどのファイルを扱うことができる						
☑ 思考・判断の観点 オブジェクト指向や高度な関数を使いこなしてプログラムを作成できる						
☑ 関心・意欲の観点 オープンデータやWebAPIを用いて外部のデータを収集し、Pythonで扱うことができる						
☑ 態度の観点 テキスト処理を行い、Pythonからを操作することができる。						
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
環境構築やファイル管理、Excel・Pandasによるデータ処理、オブジェクト指向や高階関数などの高度な文法を学ぶ。中盤は、Pillowによる画像操作やWebAPI・オープンデータの処理、Matplotlibを用いた可視化を修得する。後半は、テキスト処理やscikit-learnによる機械学習演習を経て、総合演習で総括する。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	【環境構築】 ・ローカルPCでの環境構築 ・Pythonのインストール ・エディタのインストール					
3～4	【ローカル開発】 ・ローカル環境での開発 ・Pythonファイルの実行 ・基礎の復習と型ヒント					
5～6	【ファイル管理】 ・ファイル操作ライブラリshutil/zipfileを用いたファイル管理 ・Word、PDFをPythonで扱う					
7～8	【ファイルとデータ】 ・Pythonを用いたExcelの操作 ・データ処理ライブラリPandasとデータフレーム ・ブロックテスト1					
9～10	【オブジェクト指向】 ・クラスとインスタンス ・カプセル化について					
11～12	【クラスの再利用】 ・継承（inheritance） ・多様性（polymorphism）					
13～14	【高度な関数】 ・高階関数、無名関数（ラムダ式）、再帰関数といった高度な関数記法について					
15～16	【オブジェクト指向開発】 ・オブジェクト指向を活用した簡易的なアプリ開発 ・ブロックテスト2					
17～18	【画像操作】 ・画像操作ライブラリPillowを用いた画像の取り扱い ・画像の加工・圧縮など					
19～20	【オープンデータ】 ・データの読み込み ・様々な形式のデータ処理 ・WebAPIの利用					
21～22	【データの前処理】 ・Pandasの復習 ・CSV、JSONなど様々な形式のデータ処理 ・データの表示					
23～24	【データとグラフ】 ・Pandasの復習 ・データの読み込み（Excelなど） ・可視化ライブラリMatplotlib でグラフの作成 ・ブロックテスト3					

25～26	【テキスト処理】 ・文字列を扱う ・文字列検索・置換・結合・分割							
27～28	【AI活用】 ・機械学習の概要 ・機械学習ライブラリscikit-learn用いた演習							
29～30	【総合演習】 ・これまでの総括							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施するブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 小テスト：40% 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回：60%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	本多 賢			実務経験紹介				

科目名	プログラミング発展		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、プログラミング言語「Python」を用いた実践的なプログラミングの技術を修得する。Pythonは数値計算ライブラリやセンサ制御用モジュール、ネットワーク通信モジュールなど豊富なライブラリが整備されている。そのため、機械学習やAI/IoTシステムやそれらを組み込んだアプリケーションを効率的に開発する上で欠かせないプログラミング言語となっている。本講義は、Pythonとそのライブラリを用いた応用的なプログラミングや、ファイル・データの処理や分析といった実践的なプログラミング方法を修得することを目指す。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： 参考書『スッキリわかるPython入門』（国本大悟、須藤秋良 著/インプレス/2023） 参考書『計算論的指向を育むPythonプログラミング入門』（綾皓二郎 著/近代科学社Digital/2024）					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点 ローカル開発環境を構築しPythonを実行しWord、Excelなどのファイルを扱うことができる						
☑ 思考・判断の観点 オブジェクト指向や高度な関数を使いこなしてプログラムを作成できる						
☑ 関心・意欲の観点 オープンデータやWebAPIを用いて外部のデータを収集し、Pythonで扱うことができる						
☑ 態度の観点 テキスト処理を行い、Pythonからを操作することができる。						
☑ 技能・表現の観点						
授業計画（全体）						
環境構築やファイル管理、Excel・Pandasによるデータ処理、オブジェクト指向や高階関数などの高度な文法を学ぶ。中盤は、Pillowによる画像操作やWebAPI・オープンデータの処理、Matplotlibを用いた可視化を修得する。後半は、テキスト処理やscikit-learnによる機械学習演習を経て、総合演習で総括する。						
授業計画（授業単位）						
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	【環境構築】 ・ローカルPCでの環境構築 ・Pythonのインストール ・エディタのインストール					
3～4	【ローカル開発】 ・ローカル環境での開発 ・Pythonファイルの実行 ・基礎の復習と型ヒント					
5～6	【ファイル管理】 ・ファイル操作ライブラリshutil/zipfileを用いたファイル管理 ・Word、PDFをPythonで扱う					
7～8	【ファイルとデータ】 ・Pythonを用いたExcelの操作 ・データ処理ライブラリPandasとデータフレーム ・ブロックテスト1					
9～10	【オブジェクト指向】 ・クラスとインスタンス ・カプセル化について					
11～12	【クラスの再利用】 ・継承（inheritance） ・多様性（polymorphism）					
13～14	【高度な関数】 ・高階関数、無名関数（ラムダ式）、再帰関数といった高度な関数記法について					
15～16	【オブジェクト指向開発】 ・オブジェクト指向を活用した簡易的なアプリ開発 ・ブロックテスト2					
17～18	【画像操作】 ・画像操作ライブラリPillowを用いた画像の取り扱い ・画像の加工・圧縮など					
19～20	【オープンデータ】 ・データの読み込み ・様々な形式のデータ処理 ・WebAPIの利用					
21～22	【データの前処理】 ・Pandasの復習 ・CSV、JSONなど様々な形式のデータ処理 ・データの表示					
23～24	【データとグラフ】 ・Pandasの復習 ・データの読み込み（Excelなど） ・可視化ライブラリMatplotlib でグラフの作成 ・ブロックテスト3					

25～26	【テキスト処理】 ・文字列を扱う ・文字列検索・置換・結合・分割							
27～28	【AI活用】 ・機械学習の概要 ・機械学習ライブラリscikit-learn用いた演習							
29～30	【総合演習】 ・これまでの総括							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施するブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 【基準】 小テスト：40% 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回：60%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	本多 賢			実務経験紹介				

科目名	システムプログラミング基礎Ⅰ	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1 年次			
受講条件		開設時期	1前	教員実務経験対象	-			
授 業 概 要 (目的、目標とする資格・検定等)	C言語は、コンピュータの仕組みに非常に近い言語であり、幅広い分野で活用されている。例えば、家電や自動車の制御に使われる組み込みシステム、WindowsやLinuxといったオペレーティングシステム、高速な計算を必要とする科学技術分野、ゲーム開発などに利用されている。この授業では、C言語を使いながら、プログラミングの基本的な考え方や技術を学ぶ。C言語の特徴や文法、データの種類、変数、計算の方法、プログラムの流れを制御する命令、関数、配列、文字列といった基礎的な内容を理解することを目指す。また、これらを基に簡単なプログラムを作成し、実行する力を身につける。この授業を通じて、C言語を使ったプログラミングの基礎をしっかりと学び、実際にコードを書く力を養う。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： スッキリわかるC言語入門 第3版 (中山清高 著/インプレス/2024) C言語本格入門～基礎知識からコンピュータの本質まで (種田元樹 著/技術評論社/2018) モダンC言語プログラミング (花井志生 著/アスキーードワンゴ/2019)							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点 C言語のプログラミング環境のもとで、簡単なプログラムを実行できる。								
☑ 思考・判断の観点 制御構造、配列、関数を使ったプログラムが書ける。								
☑ 関心・意欲の観点								
☑ 態度の観点								
☑ 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)								
プログラムの作成・実行手順やエディタ等の開発環境、基本データ型や演算子、入出力と読みやすいコーディングスタイルについて学ぶ。中盤は、if文等の条件分岐やfor文等の繰返し構造を用いた制御構造を修得する。後半は、配列や文字列の初期化・操作方法を理解し、関数の定義や呼び出し、引数と戻り値といったプログラム構造を身につける。								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録			
1～2	C言語入門 ・簡単なプログラムを動かしてみることで、プログラムを書いて実行するまでの手順を学ぶ							
3～4	C言語プログラミング環境 ・エディタ、バージョン管理、デバッグなどプログラミング環境について学ぶ							
5～6	データ型・演算子・式 ・基本的なデータ型 (整数、浮動小数点数、文字など)、変数の使用方法、そして基本的な演算子について学ぶ							
7～8	入出力とコーディングスタイル ・ディスプレイへの出力とキーボードからの入力方法について学ぶ・読みやすいプログラムの書き方について学ぶ 課題1：ブロックテスト (自動採点による解説)							
9～10	制御構造1 ・条件分岐 (if、else if、elseなど) を使ったプログラム作成を学ぶ							
11～12	制御構造2 ・繰返し構造 (for、while、do whileなど) を使ったプログラム作成を学ぶ							
13～14	配列と文字列 ・配列の定義と操作方法を理解し、配列の初期化、インデックスを使った要素へのアクセス、そして配列のサイズの取得方法を学ぶ ・文字列の扱い方を理解し、文字列の初期化、文字列の長さの取得、文字列の比較方法を学ぶ							
15	関数とプログラム構造 ・関数の定義、呼び出し方、スコープについて学ぶ。また、引数と戻り値の概念についても学ぶ							
成績評価方法								
2つの到達目標 (学修成果) に対応して設けた2つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 以下によって評価を行う ・小テスト (ブロックテスト・期末テストのない回に実施する) ・ブロックテスト 自動採点テスト (課題1) ・期末テスト 自動採点テスト (課題2) 〔基準〕 評価は、小テスト、ブロックテスト、期末テストの合計で行う。 小テスト30%、ブロックテスト30%、期末テスト40%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							40%	秀、S (4) : 90点以上

小テスト						30%	優、A（３）：８０点以上 良、B（２）：７０点以上 可、C（１）：６０点以上 不可、E（０）：５９点未満 未修得、履修放棄、F （　）内はGPA点数
宿題授業外レポート						評価なし	
ブロックテスト						30%	
発表・作品						評価なし	
演習						評価なし	
出席						欠格条件	
担当教員	山下　一郎			実務経験紹介			

科目名	システムプログラミング基礎Ⅰ		単位数	1	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1 年次		
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-		
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	C言語は、コンピュータの仕組みに非常に近い言語であり、幅広い分野で活用されている。例えば、家電や自動車の制御に使われる組み込みシステム、WindowsやLinuxといったオペレーティングシステム、高速な計算を必要とする科学技術分野、ゲーム開発などに利用されている。この授業では、C言語を使いながら、プログラミングの基本的な考え方や技術を学ぶ。C言語の特徴や文法、データの種類、変数、計算の方法、プログラムの流れを制御する命令、関数、配列、文字列といった基礎的な内容を理解することを目指す。また、これらを基に簡単なプログラムを作成し、実行する力を身につける。この授業を通じて、C言語を使ったプログラミングの基礎をしっかりと学び、実際にコードを書く力を養う。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献： スッキリわかるC言語入門 第3版 (中山清高 著/インプレス/2024) C言語本格入門～基礎知識からコンピュータの本質まで (種田元樹 著/技術評論社/2018) モダンC言語プログラミング (花井志生 著/アスキーードワンゴ/2019)							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点 C言語のプログラミング環境のもとで、簡単なプログラムを実行できる。								
☑ 思考・判断の観点 制御構造、配列、関数を使ったプログラムが書ける。								
☑ 関心・意欲の観点								
☑ 態度の観点								
☑ 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)								
プログラムの作成・実行手順やエディタ等の開発環境、基本データ型や演算子、入出力と読みやすいコーディングスタイルについて学ぶ。中盤は、if文等の条件分岐やfor文等の繰返し構造を用いた制御構造を修得する。後半は、配列や文字列の初期化・操作方法を理解し、関数の定義や呼び出し、引数と戻り値といったプログラム構造を身につける。								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	C言語入門 ・簡単なプログラムを動かしてみることで、プログラムを書いて実行するまでの手順を学ぶ							
3～4	C言語プログラミング環境 ・エディタ、バージョン管理、デバッグなどプログラミング環境について学ぶ							
5～6	データ型・演算子・式 ・基本的なデータ型 (整数、浮動小数点数、文字など)、変数の使用方法、そして基本的な演算子について学ぶ							
7～8	入出力とコーディングスタイル ・ディスプレイへの出力とキーボードからの入力方法について学ぶ・読みやすいプログラムの書き方について学ぶ 課題1：ブロックテスト (自動採点による解説)							
9～10	制御構造1 ・条件分岐 (if、else if、elseなど) を使ったプログラム作成を学ぶ							
11～12	制御構造2 ・繰返し構造 (for、while、do whileなど) を使ったプログラム作成を学ぶ							
13～14	配列と文字列 ・配列の定義と操作方法を理解し、配列の初期化、インデックスを使った要素へのアクセス、そして配列のサイズの取得方法を学ぶ ・文字列の扱い方を理解し、文字列の初期化、文字列の長さの取得、文字列の比較方法を学ぶ							
15	関数とプログラム構造 ・関数の定義、呼び出し方、スコープについて学ぶ。また、引数と戻り値の概念についても学ぶ							
成績評価方法								
2つの到達目標 (学修成果) に対応して設けた2つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 以下によって評価を行う ・小テスト (ブロックテスト・期末テストのない回に実施する) ・ブロックテスト 自動採点テスト (課題1) ・期末テスト 自動採点テスト (課題2) 〔基準〕 評価は、小テスト、ブロックテスト、期末テストの合計で行う。 小テスト30%、ブロックテスト30%、期末テスト40%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							40%	秀、S (4) : 90点以上

小テスト							30%	優、A（3）：80点以上 良、B（2）：70点以上 可、C（1）：60点以上 不可、E（0）：59点未満 未修得、履修放棄、F （ ）内はGPA点数
宿題授業外レポート							評価なし	
ブロックテスト							30%	
発表・作品							評価なし	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	山下 一郎			実務経験紹介				

科目名	経営学基礎	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	事業とは、ヒト・モノ・カネ・情報など必要な資源をインプットし価値創造すなわちアウトプットを産み出していく活動である。それを円滑かつ効率的に運営していくための技法として、体系化が進みつつある学問が経営学である。この科目では情報デザイン学部の学生が、事業を実践する場かつ道具となる組織を組成し運用していくための技法や、事業実践における強みを作り出していくための技法、それらを統合する事業計画の考え方や、事業と社会の持続可能性など今日の変わりゆく社会からの要請に応じて、事業の場で重視することが求められる要点などを学ぶ。本科目を学ぶことで、皆さんの将来像が自身・友人たちとの起業か就職かに関わらず、学部で学ぶことの全体を実社会で活かしていくために有効な知識情報を得ることができる。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 講義資料PPTを事前配布する 参考文献：藤田誠（2015）『経営学入門』中央経済社：経営学の基本ロジックの学習用 岩坂・唐木（2020）『金融機能による社会的課題の解決』白桃書房：11回以降の考え方の参考				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点		企業や経営（学）について、これまでの主要な学説等を理解し、事例とロジックで説明できる			
☑ 思考・判断の観点		ロジックを利用する前提となる外部環境の調査を構想することができ、それらに基づく基本的な事業計画を立案できる			
☑ 関心・意欲の観点		イノベーションや企業と社会のロジックの展開と主要論点について説明できる			
☑ 態度の観点		サステナブル経営、ソーシャルビジネスの事業例を、ロジックを用いて説明論評できる			
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
組織行動やリーダーシップ、経営戦略、3C・4P分析を用いたマーケティングなどの基本ロジックをケーススタディで学ぶ。中盤は、経営学史や市場調査の方法を理解し、仮想ケースを用いて事業計画の作成を行う。後半は、イノベーションの変遷や企業の社会的責任、SDGsに伴うサステナブル経営やソーシャルビジネスまでを網羅する。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	イントロダクション：企業、経営と計画 ・「企業」や「経営」について、具体事例（ケース）を通じてロジック（論理／理屈）を学び、経営実践のための計画について基本を学ぶ				
3～4	経営管理Ⅰ 組織行動について ・「経営学」で論じられてきた組織行動のロジック（個人と組織の関係や組織構造、集団の機能等）の基礎について、ケースを通じて学ぶ				
5～6	経営管理Ⅱ リーダーシップについて ・「経営学」で論じられてきた組織行動のロジック（リーダーシップと組織文化等）の基礎について、ケースを通じて学ぶ				
7～8	経営戦略Ⅰ 戦略論について ・「経営学」で論じられてきた戦略論のロジック（経営理念や目的と戦略等）の基礎について、ケースを通じて学ぶ				
9～10	経営戦略Ⅱ マーケティング論について ・「経営学」で論じられてきたマーケティング論のロジック（3C分析や4P分析他）利用による経営戦略の立案について、ケースを通じて学ぶ 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
11～12	経営学史 ・「経営学」の誕生から、どのようなテーマがどのように論じられてきたのか、それらはなぜその時代のテーマとなっていたのかを学び、経営学という学問の特徴（経済社会からの要請に基づき検討深化がなされること）について学ぶ				
13～14	市場調査 ・組織設計や戦略立案のために、事業の外部環境、市場の調査は必須であり、それらの具体的な手法やそれらの使い方、情報技術の使用や統計の基礎等について学ぶ				
15～16	事業計画の作成 ・2～4回、7回講義で学んださまざまなツールを用いて、どのような「事業計画」を作ることができるか、仮想のケースを用いて学ぶ ・事業計画の機能（どのように役立てることができるか）を学ぶ 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	イノベーションⅠ 前段から1990年代までの概観 ・イノベーション（技術等の革新）について、発想の起源から近接する概念（パラダイムの転換）、関連する議論（生じる経緯やその普及など）について学ぶ				

19～20	イノベーションⅡ 1990年代から今日までの概観 ・イノベーションについて、比較的近年論じられてきた議論（破壊的イノベーションや「両利きの経営」など）について学ぶ							
21～22	企業と社会Ⅰ 前段から1980年代の概観 ・「企業の社会的責任」が、その起源から「ステイクホルダー論」の確立まで、主題としてどのように論じられてきたか、さまざまなロジックの特徴や欠点等を学ぶ							
23～24	企業と社会Ⅱ 1980年代から2010年頃までの概観 ・「ステイクホルダー論」確立以降、「持続可能な発展」概念と企業との関係やCreating Shared Valueの隆盛まで、何が動因となりどのような議論がなされてきたのかを学ぶ 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）							
25～26	サステナブル経営 SDGsとサステナブル経営の普及 ・リーマンショック以降、SDGsの登場を経て、今日社会から求められている「経営」のあり方と、わが国におけるその具体的動因（ダブルコードなど）について学ぶ							
27～28	ソーシャルビジネス／コミュニティビジネス ・積極的にさまざまな社会的課題の解決に事業として取り組む、ソーシャル／コミュニティビジネスについて、事例を通じてそのロジックや課題、将来展望について学ぶ							
29～30	全体総括：「経営学」を活かせるか ・これまでの科目内容を踏まえて、ビジネスに「経営学」をどのように活かせるかを復習し、さらに情報技術の発達が今後どのように影響を及ぼしうるかを学ぶ							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、36%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、64%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							36%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
課題							64%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	唐木 宏一			実務経験紹介				

科目名	経営学基礎	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	事業とは、ヒト・モノ・カネ・情報など必要な資源をインプットし価値創造すなわちアウトプットを産み出していく活動である。それを円滑かつ効率的に運営していくための技法として、体系化が進みつつある学問が経営学である。この科目では情報デザイン学部の学生が、事業を実践する場かつ道具となる組織を組成し運用していくための技法や、事業実践における強みを作り出していくための技法、それらを統合する事業計画の考え方や、事業と社会の持続可能性など今日の変わりゆく社会からの要請に応じて、事業の場で重視することが求められる要点などを学ぶ。本科目を学ぶことで、皆さんの将来像が自身・友人たちとの起業か就職かに関わらず、学部で学ぶことの全体を実社会で活かしていくために有効な知識情報を得ることができる。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 講義資料PPTを事前配布する 参考文献：藤田誠（2015）『経営学入門』中央経済社：経営学の基本ロジックの学習用 岩坂・唐木（2020）『金融機能による社会的課題の解決』白桃書房：11回以降の考え方の参考				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点		企業や経営（学）について、これまでの主要な学説等を理解し、事例とロジックで説明できる			
☑ 思考・判断の観点		ロジックを利用する前提となる外部環境の調査を構想することができ、それらに基づく基本的な事業計画を立案できる			
☑ 関心・意欲の観点		イノベーションや企業と社会のロジックの展開と主要論点について説明できる			
☑ 態度の観点		サステナブル経営、ソーシャルビジネスの事業例を、ロジックを用いて説明論評できる			
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
組織行動やリーダーシップ、経営戦略、3C・4P分析を用いたマーケティングなどの基本ロジックをケーススタディで学ぶ。中盤は、経営学史や市場調査の方法を理解し、仮想ケースを用いて事業計画の作成を行う。後半は、イノベーションの変遷や企業の社会的責任、SDGsに伴うサステナブル経営やソーシャルビジネスまでを網羅する。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	イントロダクション：企業、経営と計画 ・「企業」や「経営」について、具体事例（ケース）を通じてロジック（論理／理屈）を学び、経営実践のための計画について基本を学ぶ				
3～4	経営管理Ⅰ 組織行動について ・「経営学」で論じられてきた組織行動のロジック（個人と組織の関係や組織構造、集団の機能等）の基礎について、ケースを通じて学ぶ				
5～6	経営管理Ⅱ リーダーシップについて ・「経営学」で論じられてきた組織行動のロジック（リーダーシップと組織文化等）の基礎について、ケースを通じて学ぶ				
7～8	経営戦略Ⅰ 戦略論について ・「経営学」で論じられてきた戦略論のロジック（経営理念や目的と戦略等）の基礎について、ケースを通じて学ぶ				
9～10	経営戦略Ⅱ マーケティング論について ・「経営学」で論じられてきたマーケティング論のロジック（3C分析や4P分析他）利用による経営戦略の立案について、ケースを通じて学ぶ 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
11～12	経営学史 ・「経営学」の誕生から、どのようなテーマがどのように論じられてきたのか、それらはなぜその時代のテーマとなっていたのかを学び、経営学という学問の特徴（経済社会からの要請に基づき検討深化がなされること）について学ぶ				
13～14	市場調査 ・組織設計や戦略立案のために、事業の外部環境、市場の調査は必須であり、それらの具体的な手法やそれらの使い方、情報技術の使用や統計の基礎等について学ぶ				
15～16	事業計画の作成 ・2～4回、7回講義で学んださまざまなツールを用いて、どのような「事業計画」を作ることができるか、仮想のケースを用いて学ぶ ・事業計画の機能（どのように役立てることができるか）を学ぶ 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	イノベーションⅠ 前段から1990年代までの概観 ・イノベーション（技術等の革新）について、発想の起源から近接する概念（パラダイムの転換）、関連する議論（生じる経緯やその普及など）について学ぶ				

19～20	イノベーションⅡ 1990年代から今日までの概観 ・イノベーションについて、比較的近年論じられてきた議論（破壊的イノベーションや「両利きの経営」など）について学ぶ							
21～22	企業と社会Ⅰ 前段から1980年代の概観 ・「企業の社会的責任」が、その起源から「ステイクホルダー論」の確立まで、主題としてどのように論じられてきたか、さまざまなロジックの特徴や欠点等を学ぶ							
23～24	企業と社会Ⅱ 1980年代から2010年頃までの概観 ・「ステイクホルダー論」確立以降、「持続可能な発展」概念と企業との関係やCreating Shared Valueの隆盛まで、何が動因となりどのような議論がなされてきたのかを学ぶ 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）							
25～26	サステナブル経営 SDGsとサステナブル経営の普及 ・リーマンショック以降、SDGsの登場を経て、今日社会から求められている「経営」のあり方と、わが国におけるその具体的動因（ダブルコードなど）について学ぶ							
27～28	ソーシャルビジネス／コミュニティビジネス ・積極的にさまざまな社会的課題の解決に事業として取り組む、ソーシャル／コミュニティビジネスについて、事例を通じてそのロジックや課題、将来展望について学ぶ							
29～30	全体総括：「経営学」を活かせるか ・これまでの科目内容を踏まえて、ビジネスに「経営学」をどのように活かせるかを復習し、さらに情報技術の発達が今後どのように影響を及ぼするか学ぶ							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、36%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）」の合計4回は、64%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							36%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
課題							64%	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	唐木 宏一		実務経験紹介					

科目名	会計・簿記	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	商品やサービスの販売、原材料の購入、器具や備品の購入、従業員への給与の支払い、水道光熱費の支払いなど、企業が行う様々な経済的取引は、すべて簿記という方法によって記録され、その記録に基づいて損益計算書や貸借対照表といった財務諸表が作成される。この授業では、まず様々な企業の経済的取引がどのように記録されるのかを学んだうえで、その記録に基づいてどのように損益計算書と貸借対照表が作成されるのか、そして、さらにその損益計算書と貸借対照表の情報に基づいてキャッシュフロー計算書という財務諸表がどのように作成されるのかを学ぶ。また、それらの財務諸表をどのように分析して経営判断に活かすことができるのかについても学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：『財務会計講義（第24版）』桜井久勝、中央経済社、2023				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	資金調達、設備投資、原材料の仕入、商品・サービスの販売など、すべての企業に共通して発生する基本的な経済的取引を仕訳にすることができる。				
☑ 思考・判断の観点	仕訳に基づいて損益計算書と貸借対照表を作成することができる。				
☑ 関心・意欲の観点	損益計算書と貸借対照表の情報に基づいてキャッシュフロー計算書を作成することができる。				
☑ 態度の観点	財務諸表の情報から企業の状況を説明することができる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
まず簿記の考え方や損益計算書・貸借対照表の全体像を捉え、資金調達や商品の売買、掛け取引といった日々の「取引の記録」の処理を学ぶ。次に、減価償却や収益の繰り延べ等の「決算手続」を経て財務諸表を作成する。後半は、各種指標を用いた「収益性や安全性の分析」に加え、キャッシュフロー計算書の作成と分析までを修得する。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録
1～2	イントロダクション 会計を学ぶ意義を確認した後、まず全体像を捉えるために、損益計算書・貸借対照表の構成と簿記の考え方を学び、簿記による記録が損益計算書・貸借対照表へ至る流れを理解する。				
3～4	取引の記録1 資金調達（株式発行と借入金）、資金の貸付け、有形固定資産の取得と売却の処理を学ぶ。				
5～6	取引の記録2 商品・サービスの販売、原材料の購入、従業員への給与など各種費用の支払いの処理を学ぶ				
7～8	取引の記録3 掛けによる売上と仕入の処理を学ぶとともに、収益と費用の認識基準を学ぶ。				
9～10	取引の記録3 掛けによる売上と仕入の処理を学ぶとともに、収益と費用の認識基準を学ぶ。				
11～12	決算手続1 帳簿の構成を学んだ後、決算手続の流れを学ぶ。				
13～14	決算手続2 有形固定資産とソフトウェアの減価償却と貸倒引当金の設定を学ぶ。				
15～16	決算手続3 費用・収益の前払い・前受けと未払い・未収の処理を学ぶ。				
17～18	決算手続4 売上原価を算定する処理と税金（法人税等と消費税）の計上方法を学ぶ。				
19～20	決算手続5 事例を用いて損益計算書と貸借対照表を作成する。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
21～22	損益計算書と貸借対照表の分析1 売上高利益率、資本利益率、資本回転率などを用いて企業の収益性を分析する方法を学ぶ				
23～24	流動比率、自己資本比率、売上債権回転月数、棚卸資産回転月数などを用いて企業の安全性を分析する方法を学ぶ。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）				
25～26	キャッシュフロー計算書1 キャッシュフロー計算書の構成を学んだうえで、投資活動によるキャッシュフローと財務活動によるキャッシュフローの作成方法を学ぶ				
27～28	キャッシュフロー計算書2 営業活動によるキャッシュフローの作成方法を学ぶ。				

29～30	キャッシュフロー計算書3 事例を用いてキャッシュフロー計算書を作成する。そして、キャッシュフロー計算書の分析方法を学ぶ。							
成績評価方法								
〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、20%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回は、80%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	鈴木 広樹			実務経験紹介				

科目名	会計・簿記	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	商品やサービスの販売、原材料の購入、器具や備品の購入、従業員への給与の支払い、水道光熱費の支払いなど、企業が行う様々な経済的取引は、すべて簿記という方法によって記録され、その記録に基づいて損益計算書や貸借対照表といった財務諸表が作成される。この授業では、まず様々な企業の経済的取引がどのように記録されるのかを学んだうえで、その記録に基づいてどのように損益計算書と貸借対照表が作成されるのか、そして、さらにその損益計算書と貸借対照表の情報に基づいてキャッシュフロー計算書という財務諸表がどのように作成されるのかを学ぶ。また、それらの財務諸表をどのように分析して経営判断に活かすことができるのかについても学ぶ。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：『財務会計講義（第24版）』桜井久勝、中央経済社、2023				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	資金調達、設備投資、原材料の仕入、商品・サービスの販売など、すべての企業に共通して発生する基本的な経済的取引を仕訳にすることができる。				
☑ 思考・判断の観点	仕訳に基づいて損益計算書と貸借対照表を作成することができる。				
☑ 関心・意欲の観点	損益計算書と貸借対照表の情報に基づいてキャッシュフロー計算書を作成することができる。				
☑ 態度の観点	財務諸表の情報から企業の状況を説明することができる。				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）	まず簿記の考え方や損益計算書・貸借対照表の全体像を捉え、資金調達や商品の売買、掛け取引といった日々の「取引の記録」の処理を学ぶ。次に、減価償却や収益の繰り延べ等の「決算手続」を経て財務諸表を作成する。後半は、各種指標を用いた「収益性や安全性の分析」に加え、キャッシュフロー計算書の作成と分析までを修得する。				
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	イントロダクション 会計を学ぶ意義を確認した後、まず全体像を捉えるために、損益計算書・貸借対照表の構成と簿記の考え方を学び、簿記による記録が損益計算書・貸借対照表へ至る流れを理解する。				
3～4	取引の記録1 資金調達（株式発行と借入金）、資金の貸付け、有形固定資産の取得と売却の処理を学ぶ。				
5～6	取引の記録2 商品・サービスの販売、原材料の購入、従業員への給与など各種費用の支払いの処理を学ぶ				
7～8	取引の記録3 掛けによる売上と仕入の処理を学ぶとともに、収益と費用の認識基準を学ぶ。				
9～10	取引の記録3 掛けによる売上と仕入の処理を学ぶとともに、収益と費用の認識基準を学ぶ。				
11～12	決算手続1 帳簿の構成を学んだ後、決算手続の流れを学ぶ。				
13～14	決算手続2 有形固定資産とソフトウェアの減価償却と貸倒引当金の設定を学ぶ。				
15～16	決算手続3 費用・収益の前払い・前受けと未払い・未収の処理を学ぶ。				
17～18	決算手続4 売上原価を算定する処理と税金（法人税等と消費税）の計上方法を学ぶ。				
19～20	決算手続5 事例を用いて損益計算書と貸借対照表を作成する。 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
21～22	損益計算書と貸借対照表の分析1 売上高利益率、資本利益率、資本回転率などを用いて企業の収益性を分析する方法を学ぶ				
23～24	流動比率、自己資本比率、売上債権回転月数、棚卸資産回転月数などを用いて企業の安全性を分析する方法を学ぶ。 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）				
25～26	キャッシュフロー計算書1 キャッシュフロー計算書の構成を学んだうえで、投資活動によるキャッシュフローと財務活動によるキャッシュフローの作成方法を学ぶ				
27～28	キャッシュフロー計算書2 営業活動によるキャッシュフローの作成方法を学ぶ。				

29～30	キャッシュフロー計算書3 事例を用いてキャッシュフロー計算書を作成する。そして、キャッシュフロー計算書の分析方法を学ぶ。							
成績評価方法								
〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 〔基準〕 小テストの合計は、20%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回は、80%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	鈴木 広樹			実務経験紹介				

科目名	プロジェクトマネジメント入門		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この科目では、プロジェクトマネジメントの基礎について学び、プロジェクトマネージャーに求められる知識とスキルを習得し、活用できるようにする。プロジェクトのライフサイクル全体(企画、計画、実行、監視・コントロール、およびプロジェクトの終結に沿った内容を学ぶ。また、各フェーズで必要とされるプロセス、手法、ツールの適用について学ぶ。さらに、代表的なプロセスグループと必要な知識に基づいたフレームワークを活用しながら、コミュニケーションの重要性、チームビルディングの戦略、リスクおよび品質管理の技術を深掘りする。一連の授業を通じて、理論を実際のプロジェクトシナリオに適用する能力を養っていく。この科目を通じて、将来のプロジェクトマネージャーとして、プロジェクト活動を成功できるようにすることを目指す。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：これ以上やさしく書けない プロジェクトマネジメントのトリセツ ペーパーバック バンダ・パブリッシング (2018) ISBN-10 : 4909400834					
授業の到達目標						
☑ 知識・理解の観点 プロジェクトマネジメントの基礎概念について説明できる						
☑ 思考・判断の観点 プロジェクトの計画のやり方を説明できる						
☑ 関心・意欲の観点 プロジェクトの実行、監視と終結の方法を説明できる						
☑ 態度の観点 自分の学習プロセス自体をプロジェクトマネジメントと想定した設計レポートを作成することができる						
☑ 技能・表現の観点						
授業計画 (全体)						
PMのライフサイクルや各種プロセス (企画から終結まで) の概要を捉え、統合管理やWBSを用いたスコープ管理、スケジュール・コスト・品質の各管理手法を学ぶ。後半は、リソースやコミュニケーション、リスク、ステークホルダの管理を修得する。終盤はアジャイル開発やレジリエントマネジメントを扱い、ケーススタディで総括する。						
授業計画 (授業単位)						
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	プロジェクトマネジメント (PM) の紹介 ・目的: プロジェクトマネジメントの基本概念的導入 準備学習: 生成AIを使ってPMとは何か調べること					
3～4	プロジェクトのライフサイクルと組織 ・目的: プロジェクトライフサイクルの各フェーズと、組織内のプロジェクトの役割と影響を理解する 準備学習: 生成AIを活用してPMの実例を調べること					
5～6	プロジェクトマネジメントプロセス ・目的: プロジェクトマネジメントのプロセスグループ (企画、計画、実行、監視・コントロール、終結) の概要を理解する。 準備学習: PMの全体の流れプロセスを意識して生成AIを活用してPMの例を作ってみること					
7～8	プロジェクト統合管理 ・目的: プロジェクトの憲章の作成、プロジェクト管理計画の開発、統合変更管理の理解 課題1: ブロックテスト (自動採点による解説) 準備学習: ここまでの1ブロックの内容を復習しておくこと					
9～10	スコープ管理 ・目的: スコープの定義、WBS (作業分解構造) の作成、スコープ管理の手法を学ぶ 準備学習: WBSのテンプレートで仮想的なプロジェクトのWMSを作ってみること					
11～12	スケジュール管理 ・目的: アクティビティの定義、シーケンシング、所要時間の見積もり、スケジュール開発 準備学習: 所要時間の見積もりについて、生成AIの助けを借りて仮説を作ってみること					
13～14	コスト管理 ・目的: コストの見積もり、予算の決定、コスト管理 準備学習: 生成AIを活用して、各自の事例でコスト予測をしてみること					
15～16	品質管理 ・目的: 品質マネジメント計画、品質保証、品質管理手法の学習 課題2: ブロックテスト (自動採点による解説) 準備学習: PMの対象とするプロジェクトのドメインでの品質とは何か考えてみること					
17～18	リソース管理 ・目的: チームの構築、リソース割り当て、リソース最適化 準備学習: チーム編成について、生成AIを活用して作ってみること					

19～20	コミュニケーション管理 ・目的: コミュニケーションの計画、情報の配布、ステークホルダとのコミュニケーション 準備学習: ステークホルダとは何を指すのか確認しておくこと							
21～22	リスク管理 ・目的: リスクの識別、分析、対応計画の作成 準備学習: PMにおける主なリスクについて生成AIを活用してリスト化してみること							
23～24	ステークホルダ管理 ・目的: ステークホルダの識別、エンゲージメント計画、ステークホルダの期待の管理 課題3: ブロックテスト（自動採点による解説） 準備学習: PMにおける主なステークホルダについて生成を活用してリスト化すること							
25～26	アジャイル開発の導入 ・目的: アジャイルの価値と原則、スクラムフレームワーク、アジャイルプロジェクトマネジメントの適用 準備学習: アジャイル開発の実例について調べること							
27～28	レジリエントマネジメント ・目的: プロジェクトのレジリエンスの構築、変化に対する適応性、危機管理 準備学習: 医療系のレジリエントマネジメントの実例を調べてみること							
29～30	総括とケーススタディ ・目的: これまでの授業の復習、実際のプロジェクト例に基づいたケーススタディ、今後の学習方向性の提示 準備学習: 最終課題では、自分自身の学習日常生活を課題としてPMの流れを一通り作ってみる							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題とレポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 【成績評価の方法】 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 この他に、自分自身のPM設計レポートを設ける。なお、レポートへのフィードバックはLMSを通じて行う。 【基準】 小テストの合計は、25%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回は、60%とする。 PM設計レポートは、15%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							25%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							15%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	宮崎 淳			実務経験紹介				

科目名	プロジェクトマネジメント入門		単位数	2	科目コード	
授業形態	講義		時間数	60	開設期	1 年次
受講条件			開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	この科目では、プロジェクトマネジメントの基礎について学び、プロジェクトマネージャーに求められる知識とスキルを習得し、活用できるようにする。プロジェクトのライフサイクル全体(企画、計画、実行、監視・コントロール、およびプロジェクトの終結に沿った内容を学ぶ。また、各フェーズで必要とされるプロセス、手法、ツールの適用について学ぶ。さらに、代表的なプロセスグループと必要な知識に基づいたフレームワークを活用しながら、コミュニケーションの重要性、チームビルディングの戦略、リスクおよび品質管理の技術を深掘りする。一連の授業を通じて、理論を実際のプロジェクトシナリオに適用する能力を養っていく。この科目を通じて、将来のプロジェクトマネージャーとして、プロジェクト活動を成功できるようにすることを目指す。					
授業の一般目標						
受講条件						
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考文献：これ以上やさしく書けない プロジェクトマネジメントのトリセツ ペーパーバック バンダ・パブリッシング (2018) ISBN-10 : 4909400834					
授業の到達目標						
☒ 知識・理解の観点 プロジェクトマネジメントの基礎概念について説明できる						
☒ 思考・判断の観点 プロジェクトの計画のやり方を説明できる						
☒ 関心・意欲の観点 プロジェクトの実行、監視と終結の方法を説明できる						
☒ 態度の観点 自分の学習プロセス自体をプロジェクトマネジメントと想定した設計レポートを作成することができる						
☒ 技能・表現の観点						
授業計画 (全体)						
PMのライフサイクルや各種プロセス (企画から終結まで) の概要を捉え、統合管理やWBSを用いたスコープ管理、スケジュール・コスト・品質の各管理手法を学ぶ。後半は、リソースやコミュニケーション、リスク、ステークホルダの管理を修得する。終盤はアジャイル開発やレジリエントマネジメントを扱い、ケーススタディで総括する。						
授業計画 (授業単位)						
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	プロジェクトマネジメント (PM) の紹介 ・目的: プロジェクトマネジメントの基本概念の導入 準備学習: 生成AIを使ってPMとは何か調べる					
3～4	プロジェクトのライフサイクルと組織 ・目的: プロジェクトライフサイクルの各フェーズと、組織内のプロジェクトの役割と影響を理解する 準備学習: 生成AIを活用してPMの実例を調べる					
5～6	プロジェクトマネジメントプロセス ・目的: プロジェクトマネジメントのプロセスグループ (企画、計画、実行、監視・コントロール、終結) の概要を理解する。 準備学習: PMの全体の流れプロセスを意識して生成AIを活用してPMの例を作ってみる					
7～8	プロジェクト統合管理 ・目的: プロジェクトの憲章の作成、プロジェクト管理計画の開発、統合変更管理の理解 課題1: ブロックテスト (自動採点による解説) 準備学習: ここまでの1ブロックの内容を復習しておく					
9～10	スコープ管理 ・目的: スコープの定義、WBS (作業分解構造) の作成、スコープ管理の手法を学ぶ 準備学習: WBSのテンプレートで仮想的なプロジェクトのWMSを作ってみる					
11～12	スケジュール管理 ・目的: アクティビティの定義、シーケンシング、所要時間の見積もり、スケジュール開発 準備学習: 所要時間の見積もりについて、生成AIの助けを借りて仮説を作ってみる					
13～14	コスト管理 ・目的: コストの見積もり、予算の決定、コスト管理 準備学習: 生成AIを活用して、各自の事例でコスト予測をしてみる					
15～16	品質管理 ・目的: 品質マネジメント計画、品質保証、品質管理手法の学習 課題2: ブロックテスト (自動採点による解説) 準備学習: PMの対象とするプロジェクトのドメインでの品質とは何か考えてみる					
17～18	リソース管理 ・目的: チームの構築、リソース割り当て、リソース最適化 準備学習: チーム編成について、生成AIを活用して作ってみる					

19～20	コミュニケーション管理 ・目的：コミュニケーションの計画、情報の配布、ステークホルダとのコミュニケーション 準備学習：ステークホルダとは何を指すのか確認しておくこと							
21～22	リスク管理 ・目的：リスクの識別、分析、対応計画の作成 準備学習：PMにおける主なリスクについて生成AIを活用してリスト化してみること							
23～24	ステークホルダ管理 ・目的：ステークホルダの識別、エンゲージメント計画、ステークホルダの期待の管理 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説） 準備学習：PMにおける主なステークホルダについて生成を活用してリスト化すること							
25～26	アジャイル開発の導入 ・目的：アジャイルの価値と原則、スクラムフレームワーク、アジャイルプロジェクトマネジメントの適用 準備学習：アジャイル開発の実例について調べること							
27～28	レジリエントマネジメント ・目的：プロジェクトのレジリエンスの構築、変化に対する適応性、危機管理 準備学習：医療系のレジリエントマネジメントの実例を調べてみる							
29～30	総括とケーススタディ ・目的：これまでの授業の復習、実際のプロジェクト例に基づいたケーススタディ、今後の学習方向性の提示 準備学習：最終課題では、自分自身の学習日常生活を課題としてPMの流れを一通り作ってみる							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題とレポート、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には自動採点の小テストを実施する。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する。 この他に、自分自身のPM設計レポートを設ける。なお、レポートへのフィードバックはLMSを通じて行う。 〔基準〕 小テストの合計は、25%とする。 課題1～課題4（ブロックテスト・期末テスト）の合計4回は、60%とする。 PM設計レポートは、15%とする。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							60%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							25%	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							15%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	宮崎 淳			実務経験紹介				

科目名	デジタルエコノミー基礎	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	デジタル技術の発展が私たちの社会経済に与えている影響について学ぶ。例えば、インターネット上で商品やサービスを提供するプラットフォームビジネス、大量のデータから新しい価値を生み出すデータエコノミー、AI（人工知能）による社会やビジネスの変化について学ぶ。また、情報化社会の先にある第四次産業革命（Society5.0）について学ぶ。この科目を通じて、今後のデジタル技術の発展によって期待されるデジタルエコノミーの進化について学修する。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考書：デジタルエコノミーと経営の未来（三品和広ほか/東洋経済新報社/2019）、1日で理解するビジネスのためのDX入門 1日で理解するデジタルトレンド（デジタルビジネス研究会/Kindle Unlimited/2021）、医療AIの知識と技術がわかる本 事例・法律から画像処理・データセットまで（小西功記ほか/ 翔泳社/2021）、 Society(ソサエティ) 5.0 人間中心の超スマート社会（日立東大ラボ/日本経済新聞出版/2018）、1日で理解するスマートシティの基礎 1日で理解するデジタルトレンド（デジタルビジネス研究会/2020）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	デジタル技術が社会経済やビジネスに与えた影響を理解し、説明することができる				
☑ 思考・判断の観点	情報化社会の先にある次世代のデジタルエコノミー社会を理解し、説明することができる				
☑ 関心・意欲の観点	最新のデジタル技術を理解し、ビジネスへの活用の有効性を説明することができる				
☑ 態度の観点	実社会における成功・失敗事例をもとに新たなデジタル化戦略を提案することができる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
産業革命の歴史やICT、データサイエンス、DXの基礎、クラウドサービス、AIの仕組みなどを学ぶ。中盤は、eコマースやデジタル広告、エンターテインメント分野での技術活用を探る。後半は、医療、教育（GIGAスクール構想）、スマートシティへの応用を通じ、Society 5.0が提示する未来像について考察する構成だ。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	デジタルエコノミー ・デジタル技術革新が社会に与えた影響、デジタルエコノミーとは、本講義で学ぶ内容やその意義を理解する				
3～4	産業革命の歴史 ・第一次産業革命から第三次産業革命までの技術革新と社会変化、第四次産業革命とは何かについて学ぶ				
5～6	ICTとネットワーク ・インターネットの誕生、ITバブル、ビジネスインベーションなどの歴史、ICTやIoT技術のビジネスへの影響について学ぶ				
7～8	データサイエンス ・情報工学と統計学を組み合わせ、ビッグデータの中から価値ある情報を抽出する手法について学ぶ 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	デジタルエコノミー基礎 1 ・デジタルトランスフォーメーション（DX）の基本概念、データ活用、APIエコノミー、シェアリングエコノミーなどについて学ぶ				
11～12	デジタルエコノミー基礎 2 ・クラウドコンピューティングの基本概念、SaaS・PaaS・IaaS、クラウドサービスのメリット、デメリットについて学ぶ				
13～14	デジタルエコノミー基礎 3 ・データエコノミーの基本概念、顧客情報、顧客行動データ、ビッグデータなどを活用したビジネスモデルなど、データ活用について学ぶ				
15～16	デジタルエコノミー基礎 4 ・識別系AIと生成AIの違い、AI技術の成り立ちや仕組み、AIの苦手分野、AIによる効率化が社会へ与える影響について学ぶ 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	デジタル技術と社会：eコマース ・デジタル技術による製品やサービスの提供形態の変化、ネット販売、投げ銭など、eコマースの進化について学ぶ				
19～20	デジタル技術と社会：広告分野 ・従来の広告手法からデジタル広告への転換、デジタルマーケティングの有効性と進化について学ぶ				
21～22	デジタル技術と社会：エンターテインメント分野 ・映像配信、音楽配信、eスポーツ、自動運転、対話型AIなどのエンターテインメント分野の進化について学ぶ				

23～24	デジタル技術と社会：医療分野 ・ICT、IoT、AI、ビッグデータを活用した医療分野のサービスの進化について学ぶ 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）							
25～26	デジタル技術と社会：GIGAスクール構想 ・教育のデジタル化によるメリット・デメリット、オンライン教育、AI活用など、教育の進化について学ぶ							
27～28	デジタル技術と社会：スマートシティ構想 ・再生可能エネルギー、次世代電力網、次世代交通網、IoT、ロボットなどを活用したスマートシティについて学ぶ							
29～30	Society 5.0 ・情報化社会の先にあるデジタルエコノミーの進化とは、予測されるSociety5.0について考える							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には、自動採点の小テストを実施する（3回まで受験可能）。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する（3回まで受験可能）。 〔基準〕 小テスト：40% 課題1～課題4（合計4回）：60%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
課題							60%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	川本 弥希			実務経験紹介				

科目名	デジタルエコノミー基礎	単位数	2	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1 年次
受講条件		開設時期	1後	教員実務経験対象	-
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	デジタル技術の発展が私たちの社会経済に与えている影響について学ぶ。例えば、インターネット上で商品やサービスを提供するプラットフォームビジネス、大量のデータから新しい価値を生み出すデータエコノミー、AI（人工知能）による社会やビジネスの変化について学ぶ。また、情報化社会の先にある第四次産業革命（Society5.0）について学ぶ。この科目を通じて、今後のデジタル技術の発展によって期待されるデジタルエコノミーの進化について学修する。				
授業の一般目標					
受講条件					
事前学習について (テキスト・参考書等)	教科書：なし 参考書：デジタルエコノミーと経営の未来（三品和広ほか/東洋経済新報社/2019）、1日で理解するビジネスのためのDX入門 1日で理解するデジタルトレンド（デジタルビジネス研究会/Kindle Unlimited/2021）、医療AIの知識と技術がわかる本 事例・法律から画像処理・データセットまで（小西功記ほか/ 翔泳社/2021）、 Society(ソサエティ) 5.0 人間中心の超スマート社会（日立東大ラボ/日本経済新聞出版/2018）、1日で理解するスマートシティの基礎 1日で理解するデジタルトレンド（デジタルビジネス研究会/2020）				
授業の到達目標					
☑ 知識・理解の観点	デジタル技術が社会経済やビジネスに与えた影響を理解し、説明することができる				
☑ 思考・判断の観点	情報化社会の先にある次世代のデジタルエコノミー社会を理解し、説明することができる				
☑ 関心・意欲の観点	最新のデジタル技術を理解し、ビジネスへの活用の有効性を説明することができる				
☑ 態度の観点	実社会における成功・失敗事例をもとに新たなデジタル化戦略を提案することができる				
☑ 技能・表現の観点					
授業計画（全体）					
産業革命の歴史やICT、データサイエンス、DXの基礎、クラウドサービス、AIの仕組みなどを学ぶ。中盤は、eコマースやデジタル広告、エンターテインメント分野での技術活用を探る。後半は、医療、教育（GIGAスクール構想）、スマートシティへの応用を通じ、Society 5.0が提示する未来像について考察する構成だ。					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	デジタルエコノミー ・デジタル技術革新が社会に与えた影響、デジタルエコノミーとは、本講義で学ぶ内容やその意義を理解する				
3～4	産業革命の歴史 ・第一次産業革命から第三次産業革命までの技術革新と社会変化、第四次産業革命とは何かについて学ぶ				
5～6	ICTとネットワーク ・インターネットの誕生、ITバブル、ビジネスインベーションなどの歴史、ICTやIoT技術のビジネスへの影響について学ぶ				
7～8	データサイエンス ・情報工学と統計学を組み合わせ、ビッグデータ中から価値ある情報を抽出する手法について学ぶ 課題1：ブロックテスト（自動採点による解説）				
9～10	デジタルエコノミー基礎 1 ・デジタルトランスフォーメーション（DX）の基本概念、データ活用、APIエコノミー、シェアリングエコノミーなどについて学ぶ				
11～12	デジタルエコノミー基礎 2 ・クラウドコンピューティングの基本概念、SaaS・PaaS・IaaS、クラウドサービスのメリット、デメリットについて学ぶ				
13～14	デジタルエコノミー基礎 3 ・データエコノミーの基本概念、顧客情報、顧客行動データ、ビッグデータなどを活用したビジネスモデルなど、データ活用について学ぶ				
15～16	デジタルエコノミー基礎 4 ・識別系AIと生成AI の違い、AI技術の成り立ちや仕組み、AIの苦手分野、AIによる効率化が社会へ与える影響について学ぶ 課題2：ブロックテスト（自動採点による解説）				
17～18	デジタル技術と社会：eコマース ・デジタル技術による製品やサービスの提供形態の変化、ネット販売、投げ銭など、eコマースの進化について学ぶ				
19～20	デジタル技術と社会：広告分野 ・従来の広告手法からデジタル広告への転換、デジタルマーケティングの有効性と進化について学ぶ				
21～22	デジタル技術と社会：エンターテインメント分野 ・映像配信、音楽配信、eスポーツ、自動運転、対話型AIなどのエンターテインメント分野の進化について学ぶ				

23～24	デジタル技術と社会：医療分野 ・ ICT、IoT、AI、ビッグデータを活用した医療分野のサービスの進化について学ぶ 課題3：ブロックテスト（自動採点による解説）							
25～26	デジタル技術と社会：GIGAスクール構想 ・ 教育のデジタル化によるメリット・デメリット、オンライン教育、AI活用など、教育の進化について学ぶ							
27～28	デジタル技術と社会：スマートシティ構想 ・ 再生可能エネルギー、次世代電力網、次世代交通網、IoT、ロボットなどを活用したスマートシティについて学ぶ							
29～30	Society 5.0 ・ 情報化社会の先にあるデジタルエコノミーの進化とは、予測されるSociety5.0について考える							
成績評価方法								
4つの到達目標（学修成果）に対応して設けた4つの課題、および、各授業で行う小テストの結果によって評価する。 〔成績評価の方法〕 ブロックテストを実施しない回には、自動採点の小テストを実施する（3回まで受験可能）。 ブロックテスト（課題1、課題2、課題3）と期末テスト（課題4）は自動採点のテスト形式で実施する（3回まで受験可能）。 〔基準〕 小テスト：40% 課題1～課題4（合計4回）：60%								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S（4）：90点以上
小テスト							40%	優、A（3）：80点以上
課題							60%	良、B（2）：70点以上
ブロックテスト							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	川本 弥希			実務経験紹介				