

基本計画書

基本計画										
事項	記入欄								備考	
計画の区分	学部設置									
フリガナ設置者	ガッコウホジシツ マツヤマダゲイガク 学校法人 松山大学									
フリガナ大学の名称	マツヤマダゲイガク 松山大学									
大学本部の位置	愛媛県松山市文京町4番地2									
大学の目的	本学は経済、経営、人文、法律、薬学及び情報を中心とする諸科学の総合的専門的研究及び教授を行うことを目的とし、学識深く教養高き人材を養成して広く社会の発展に寄与することを使命とする。									
新設学部等の目的	情報・デジタルの専門的知識・技術だけでなく、それを人と社会のために活用する際に必要な、論理的思考力、課題発見・解決力、共感力、コミュニケーション能力といった他者と協働できる力等の汎用的技能及び現代社会に必要な教養を身に付け、情報システムやメディアデザインに関する技術から新しい価値を創造し、デジタル技術の導入や運用を推進していく人材を輩出し、情報学の高度な研究を通して、持続可能で活力ある社会に貢献すること。									
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地	
	情報学部	年	人	年次人	人			年月第年次		
	情報学科	4	120	—	480	学士（情報学）	工学関係	令和7年4月第1年次	愛媛県松山市文京町4番地2 愛媛県松山市御幸1丁目513番地1	
計		120	—	480						
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）	経営学部経営学科[定員減]（△60）（令和7年4月）									
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数				
	情報学部情報学科	講義	演習	実験・実習	計	124単位				
		138科目	45科目	5科目	188科目					
新設	学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員 (助手を除く)	
			教授	准教授	講師	助教	計			
			人	人	人	人	人	人	人	
	情報学部情報学科		11 (10)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	16 (15)	0 (0)	58 (39)	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの		11 (10)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	16 (15)	△	△	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）		11 (10)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	16 (15)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）		11 (10)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	16 (15)			
計		11 (10)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	16 (15)	0 (0)			—

大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の教員12人

既

経済学部経済学科	20 (20)	14 (14)	3 (3)	0 (0)	37 (37)	0 (0)	150 (150)	大学設置基準別 表第一イに定め る基幹教員数の 四分の三の数 15人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	19 (19)	14 (14)	3 (3)	0 (0)	36 (36)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
小計（a～b）	20 (20)	14 (14)	3 (3)	0 (0)	37 (37)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	20 (20)	14 (14)	3 (3)	0 (0)	37 (37)			
経営学部経営学科	19 (19)	13 (13)	4 (4)	0 (0)	36 (36)	0 (0)	147 (147)	大学設置基準別 表第一イに定め る基幹教員数の 四分の三の数 15人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	17 (17)	11 (11)	3 (3)	0 (0)	31 (31)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	2 (2)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	5 (5)			
小計（a～b）	19 (19)	13 (13)	4 (4)	0 (0)	36 (36)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	19 (19)	13 (13)	4 (4)	0 (0)	36 (36)			
人文学部英語英米文学科	9 (9)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	12 (12)	0 (0)	146 (146)	大学設置基準別 表第一イに定め る基幹教員数の 四分の三の数 8人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	8 (8)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	11 (11)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
小計（a～b）	9 (9)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	12 (12)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	9 (9)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	12 (12)			
人文学部社会学科	12 (12)	4 (4)	1 (1)	0 (0)	17 (17)	0 (0)	170 (170)	大学設置基準別 表第一イに定め る基幹教員数の 四分の三の数 11人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	11 (11)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	15 (15)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	2 (2)			
小計（a～b）	12 (12)	4 (4)	1 (1)	0 (0)	17 (17)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	12 (12)	4 (4)	1 (1)	0 (0)	17 (17)			

設

分	法学部法学科					13 (13)	10 (10)	2 (2)	0 (0)	25 (25)	0 (0)	128 (128)	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 12人			
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの					12 (12)	9 (9)	1 (1)	0 (0)	22 (22)	/	/				
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）					1 (1)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	3 (3)						
	小計（a～b）					13 (13)	10 (10)	2 (2)	0 (0)	25 (25)						
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）					0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）					0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	計（a～d）					13 (13)	10 (10)	2 (2)	0 (0)	25 (25)						
	薬学部医療薬学科					14 (14)	14 (15)	4 (4)	3 (2)	35 (35)				0 (0)	104 (104)	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 21人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの					14 (14)	14 (15)	4 (4)	3 (2)	35 (35)				/	/	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）					0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
小計（a～b）					14 (14)	14 (15)	4 (4)	3 (2)	35 (35)							
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）					0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)							
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）					0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)							
計（a～d）					14 (14)	14 (15)	4 (4)	3 (2)	35 (35)							
計					87 (87)	57 (58)	15 (15)	3 (2)	162 (162)	0 (0)	-					
合 計					98 (97)	60 (61)	17 (17)	3 (2)	178 (177)	0 (0)	-					
職 種					専 属			そ の 他		計		「その他」 には事務補 助職員・派 遣職員を含 む				
事 務 職 員					126 (126)			1 (1)		127 (127)						
技 術 職 員					6 (6)			2 (2)		8 (8)						
図 書 館 職 員					9 (9)			0 (0)		9 (9)						
そ の 他 の 職 員					3 (3)			0 (0)		3 (3)						
指 導 補 助 者					0 (0)			0 (0)		0 (0)						
計					144 (144)			3 (3)		147 (147)						
校 地 等	区 分		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計		共用：松山短期 大学（必要面積 2,000㎡）と共用								
	校 舎 敷 地		2,813.31㎡	184,338.01㎡	0㎡	187,151.32㎡										
	そ の 他		1,909.44㎡	12,183.65㎡	0㎡	14,093.09㎡										
	合 計		4,722.75㎡	196,521.66㎡	0㎡	201,244.41㎡										
校 舎	専 用		共 用	共用する他の 学校等の専用	計		共用：松山短期 大学（必要面積 1,900㎡）と 共用									
	16,295.34㎡ (13,110.92㎡)		52,691.34㎡ (52,691.34㎡)	0㎡ (0㎡)	68,986.68㎡ (65,802.26㎡)											

教室・教員研究室		教室		129室		教員研究室		201室		大学全体	
図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊		電子図書 〔うち外国書〕 冊		学術雑誌 〔うち外国書〕 種		電子ジャーナル 〔うち外国書〕 種		機械・器具 点	標本 点
	情報学部情報学科	2,057 [282] (2,057 [282])		1,713 [264] (1,713 [264])		37 [17] (37 [17])		19 [16] (19 [16])		558 (558)	0 (0)
	計	2,057 [282] (2,057 [282])		1,713 [264] (1,713 [264])		37 [17] (37 [17])		19 [16] (19 [16])		558 (558)	0 (0)
スポーツ施設等		スポーツ施設			講堂			厚生補導施設			大学全体
		10,124.51㎡			2,329.04㎡			17,183.46㎡			
経費の見積り及び維持方法の概要	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
	教員1人当り研究費等		600千円	600千円	600千円	600千円	—	—			
	共同研究費等		3,200千円	3,200千円	3,200千円	3,200千円	—	—			
	図書購入費	30,571千円	8,000千円	8,000千円	8,000千円	8,000千円	—	—	図書購入には雑誌、電子ジャーナル・データベースの整備費(運用コストを含む)を含む。		
	設備購入費	170,425千円	94,499千円	0千円	0千円	0千円	—	—			
	学生1人当り納付金		第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
			1,380千円	1,180千円	1,180千円	1,180千円	—	—			
学生納付金以外の維持方法の概要		私立大学等経常費補助金、手数料収入、寄付金収入、受取利息・配当金収入、雑収入等									
大学等の名称		松山大学									
既設大学等の状況	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	収容定員充足率	開設年度	所在地		
		年	人	年次人	人		倍				
	経済学部 経済学科	4	400	—	1,600	学士(経済学)	1.02	昭和37年度	愛媛県松山市文京町4番地2 愛媛県松山市御幸1丁目513番地1		
	経営学部 経営学科	4	400	—	1,600	学士(経営学)	1.04	昭和37年度	同上		
	人文学部 英語英米文学科	4	110	—	440	学士(英語英米文学)	0.99	昭和49年度	同上		
	社会学科	4	125	—	500	学士(社会学)	1.08	昭和49年度	同上		
	法学部 法学科	4	215	—	860	学士(法学)	1.08	昭和63年度	同上		
	薬学部 医療薬学科	6	100	—	600	学士(薬学)	0.72	平成18年度	同上		
	経済学研究科 経済学専攻(博士前期課程)	2	5	—	10	修士(経済学)	0.10	昭和47年度	同上		
	経済学研究科 経済学専攻(博士後期課程)	3	2	—	6	博士(経済学)	0.16	昭和49年度	同上		
	経営学研究科 経営学専攻(博士前期課程)	2	5	—	10	修士(経営学)	0.10	昭和54年度	同上		
	経営学研究科 経営学専攻(博士後期課程)	3	2	—	6	博士(経営学)	0.00	昭和56年度	同上		
	言語コミュニケーション研究科 英語コミュニケーション専攻(修士課程)	2	3	—	6	修士(英語コミュニケーション)	0.16	平成19年度	同上		
	社会学研究科 社会学専攻(博士前期課程)	2	3	—	6	修士(社会学)	0.16	平成18年度	同上		
	社会学研究科 社会学専攻(博士後期課程)	3	2	—	6	博士(社会学)	0.33	平成18年度	同上		
	法学研究科 法学専攻(修士課程)	2	3	—	6	修士(法学)	0.33	令和2年度	同上		
医療薬学研究科 医療薬学専攻(博士課程)	4	3	—	12	博士(薬学)	0.41	平成26年度	同上			

大 学 等 の 名 称	松山短期大学							
学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	収容定員 充足率	開設 年度	所 在 地
商科第2部	2 年	100 人	- 年次 人	200 人	短期大学士 (商学)	0.76 倍	昭和27年度	愛媛県松山市文京町4番地2 愛媛県松山市御幸1丁目513番 地1
附属施設の概要	<p>名 称:松山大学総合研究所 目 的:学術研究活動への奨励・助成・支援を行うとともに、地域社会の学術研究 発展に寄与する。 所 在 地:愛媛県松山市文京町4番地2 設置年月:昭和34年7月(昭和44年4月増築) 規 模 等:(面積) 781.53㎡ 図書 約125,000冊、学術雑誌約4,300種 事務室、会議室、書庫等から構成</p> <p>名 称:薬用植物園 所 在 地:松山市御幸1丁目378番1他(御幸第2グラウンド) 設置年月:平成19年3月 規 模 等:敷地面積201,244.41㎡の内1,909.44㎡を薬用植物園として、管理棟(S造鋼板葺 平屋建65.99㎡)、温室(S造ガラス板葺平屋建106.31㎡)を設置</p>							

学校法人松山大学 設置認可等に関わる組織の移行表

令和6年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和7年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
松山大学				松山大学				
	3年次				3年次			
経済学部 経済学科	400	-	1,600	経済学部 経済学科	400	-	1,600	
経営学部 経営学科	400	-	1,600	経営学部 経営学科	340	-	1,360	定員変更 (△60)
人文学部 英語英米文学科	110	-	440	人文学部 英語英米文学科	110	-	440	
社会学科	125	-	500	社会学科	125	-	500	
法学部 法学科	215	-	860	法学部 法学科	215	-	860	
薬学部 医療薬学科 (6年制)	100	-	600	薬学部 医療薬学科 (6年制)	100	-	600	
	100	-	600	情報学部 情報学科	120	-	480	学部の設置 (認可申請)
3年次				3年次				
計	1,350	-	5,600	計	1,410	-	5,840	
松山大学大学院				松山大学大学院				
経済学研究科 経済学専攻(M)	5	-	10	経済学研究科 経済学専攻(M)	5	-	10	
経済学研究科 経済学専攻(D)	2	-	6	経済学研究科 経済学専攻(D)	2	-	6	
経営学研究科 経営学専攻(M)	5	-	10	経営学研究科 経営学専攻(M)	5	-	10	
経営学研究科 経営学専攻(D)	2	-	6	経営学研究科 経営学専攻(D)	2	-	6	
言語コミュニケーション 研究科 英語コミュニケーション 専攻(M)	3	-	6	言語コミュニケーション 研究科 英語コミュニケーション 専攻(M)	3	-	6	
社会学研究科 社会学専攻(M)	3	-	6	社会学研究科 社会学専攻(M)	3	-	6	
社会学研究科 社会学専攻(D)	2	-	6	社会学研究科 社会学専攻(D)	2	-	6	
法学研究科 法学専攻(M)	3	-	6	法学研究科 法学専攻(M)	3	-	6	
医療薬学研究科 医療薬学専攻(4年制D)	3	-	12	医療薬学研究科 医療薬学専攻(4年制D)	3	-	12	
	28	-	68		28	-	68	
3年次				3年次				
計	28	-	68	計	28	-	68	
松山短期大学				松山短期大学				
商科第2部	100	-	200	商科第2部	100	-	200	
	100	-	200		100	-	200	
計	100	-	200	計	100	-	200	

教育課程等の概要																
(情報学部 情報学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外 の教員
人文科学分野	哲学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	哲学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	論理学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	論理学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	倫理学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	倫理学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	比較文化論Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	比較文化論Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	文章表現Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	文章表現Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	芸術（音楽）	1・2・3・4前			2		○								1	
	芸術（美術）	1・2・3・4後			2		○								1	
	心理学	1・2・3・4後			2		○								1	
小計（13科目）	—	—	—	0	26	0	—	—	—	—	0	0	0	0	0	8
社会科学分野	経済学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	経済学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	経営学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	経営学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	社会学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	社会学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	法学の基礎	1・2・3・4前			2		○								1	
	日本国憲法	1・2・3・4後			2		○								1	
	政治学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	政治学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	国際関係論Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	国際関係論Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	地域と福祉	1・2・3・4前			2		○								1	
小計（13科目）	—	—	—	0	26	0	—	—	—	—	0	0	0	0	0	8
自然科学分野	統計学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	統計学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	数学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	数学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	環境学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○								1	
	環境学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○								1	
	生物学	1・2・3・4前			2		○								1	
	物理学	1・2・3・4後			2		○								1	
	化学	1・2・3・4後			2		○								1	
	地学	1・2・3・4前			2		○								1	
	科学史	1・2・3・4後			2		○								1	
	薬と健康	1・2・3・4後			2		○								1	
	小計（12科目）	—	—	—	0	24	0	—	—	—	—	0	0	0	0	7

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外を除く		
言語文化 科目	総合英語ⅠA	1前		1				○							5			
	総合英語ⅠB	1後		1				○							5			
	英語演習Ⅰ	1前		1				○							1			
	英語演習Ⅱ	1後		1				○							1			
	小計(4科目)	—	—	4	0	0		—		0	0	0	0	0	0	5		
	英語プレゼンテーションⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語プレゼンテーションⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	英語コミュニケーションⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語コミュニケーションⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	英語ライティングⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語ライティングⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	英語リーディングⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語リーディングⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	小計(8科目)	—	—	—	0	16	0		—		0	0	0	0	0	0	4	
	英語学Ⅰ	2・3・4前			2			○									1	
	英語学Ⅱ	2・3・4後			2			○									1	
	英語圏文学Ⅰ	2・3・4前			2			○									1	
英語圏文学Ⅱ	2・3・4後			2			○									1		
小計(4科目)	—	—	—	0	8	0		—		0	0	0	0	0	0	2		
健康文化 科目	身体運動学	1・2・3・4前			2			○								1		
	スポーツ医学	1・2・3・4後			2			○								1		
	体育(教職)	1・2・3・4通			2					○						1		
小計(3科目)	—	—	—	0	6	0		—		0	0	0	0	0	0	3		
一般教育 科目群	線形代数Ⅰ	1前			2			○			1							
	線形代数Ⅱ	1後			2			○			1							
	微分積分Ⅰ	1前			2			○				1						
	微分積分Ⅱ	1後			2			○				1						
	コミュニケーション技法論	1前			2			○								1		
	アントレプレナーシップ入門	1前			2			○								1		
	コンピュータ概論	1後			2			○			1							
	アートとデザイン	1前			4				○							1	※講義	
小計(8科目)	—	—	—	0	18	0		—		2	0	1	0	0	0	3		
演習 科目	情報学部基礎セミナー	1前	○	2				○		11	3	2						
	専門セミナー	3通	○	4				○		11	3	2						
	卒業研究	4通	○	4				○		11	3	2						
小計(3科目)	—	—	—	10	0	0		—	11	3	2	0	0	0	0			
共通 専門 科目	情報学概論	1前	○	2				○		11	3	2					オムニバス	
	プログラミングⅠ	1前・後	○	2				○		4	2						※講義	
	プログラミングⅡ	1後			2			○		1							※演習	
	実用情報学	1前	○	2				○		1								
	物理と情報処理	1後			2			○		1								
	情報とサステナビリティ	1後			2			○								1		
	情報社会・情報倫理	1後			2			○							1			
	人工知能概論	1後			2			○		1							※演習	
	データ構造とアルゴリズム	2前			2			○			1	1					※演習	
	Webプログラミング	2前			2			○		1							※演習	
	データサイエンス入門	2前			2			○								1		
	機械学習	2後	○		2			○		1								
	データサイエンスⅠ	2後	○		2			○		1							※演習	
データサイエンスⅡ	3前	○		2			○		1							※演習		
ディープラーニング	3前	○		2			○		1									
自然言語処理	3・4後			2			○								1			
応用情報学	3・4後			2			○								3	オムニバス		
小計(17科目)	—	—	—	6	28	0		—	11	3	2	0	0	0	7			

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外(助手を除く)の教員		
専 門 科 目 群	情報数学	1後			2		○				1							
	オペレーティングシステム	1後			2		○			1								
	Linux実践	1後			2		○			1							※演習	
	組込みシステム	2前			2		○								1		※演習	
	プログラミング実践	2前			2		○			1							※演習	
	プロジェクトマネジメント	2前			2		○				1						※演習	
	半導体デバイス工学 I	2前			2		○			1							※演習	
	半導体デバイス工学 II	2後			2		○			1							※演習	
	情報ネットワーク I	2前	○		2			○				1					※講義	
	情報ネットワーク II	2後	○		2				○			1					※講義	
	IT概論 I	2前			2			○			1							
	IT概論 II	2後			2			○			1							
	データベース	2後			2			○				1						※演習
	情報セキュリティ基礎	2後			2			○			1							
	アプリ開発 I	2後	○		2			○			1							※演習
	アプリ開発 II	3前	○		2			○			1							※演習
	情報セキュリティ対策	3前	○		2			○			1							※演習
	デジタル回路設計 I	3前	○		2			○			1							※演習
	デジタル回路設計 II	3後	○		2			○			1							※演習
	クラウド開発	3後	○		2				○			1						※講義
	情報セキュリティ実践	3後	○		2				○			1						※講義
	情報システム開発	3後	○		4				○			1						※講義
小計 (22科目)	—	—	—	0	46	0	—	—	—	6	3	1	0	0	1			
メ デ ィ ア デ ザ ィ ン 専 門 科 目	マルチメディア	1後			2					1								
	3Dモデリング基礎	1後			2			○							1			
	3Dモデリング	2前			2			○							1			
	数値計算とシミュレーション	2前			2			○		1								※演習
	実写映像制作 I	2前	○		2			○		1								※講義
	実写映像制作 II	2後	○		2			○		1								※講義
	デジタル画像処理 I	2前	○		2			○				1						※演習
	デジタル画像処理 II	2後	○		2			○				1						※演習
	CGアニメーション基礎	2前			2				○							1		
	CGアニメーション I	2・3後			2				○							1		
	CGアニメーション II	3・4前			2				○							1		
	CGアニメーション III	3・4後			2				○							1		
	Webデザイン	2後			2				○		1							
	数理モデリング	2後			2				○		1							
	Web制作	3前	○		2				○		1					1		※講義 共同
	物理シミュレーション	3前	○		2				○		1							※演習
	画像解析 I	3前	○		2				○		1							
画像解析 II	3後	○		2				○		1								
ゲームクリエーション基礎	2前			2				○							1			
ゲームデザイン	2後			2				○							1			
ゲームクリエーション I	3前	○		2				○		1					1		※講義 共同	
ゲームクリエーション II	3後	○		2				○		1					1		※講義 共同	
音響情報処理	3後	○		2				○		1								※演習
小計 (23科目)	—	—	—	0	46	0	—	—	—	5	0	1	0	0	4			

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外(助手を除く)の教員	
社会実践科目群	プロジェクトデザイン	1後	○	2				○		8	1	2					※講義 共同
	プロジェクト実践	2通	○		4			○		5	2	1					※講義 共同
	マネジメント実践	3通	○		4			○		5	2	1					※講義 共同
	小計 (3科目)	—	—	2	8	0		—		9	2	2	0	0	0		
キャリア支援科目形成	キャリア探索	1前	○	2			○			1						1	※講義
	キャリアプランニング	1後			2			○									※講義
	キャリア教育実践	2前・休・後	○		2						1						※講義
	地域連携インターンシップ	3休・後	○		2					11	3	2					共同
小計 (4科目)	—	—	2	6	0		—		11	3	2	0	0	1			
周辺科目群	メディア論	1前			4		○									1	
	経営科学	2通			4		○									1	
	マーケティング論	2前			4		○									1	
	ブランド・マネジメント論	3後			2		○									1	
	地域ブランド論	3後			2		○									1	
	流通コース特殊講義 (デジタル・マーケティング論)	3後			2		○									1	
小計 (6科目)	—	—	0	18	0		—		0	0	0	0	0	0	4		
教職課程に関する科目	教師論	1後			2		○									1	
	教育心理学	1後			2		○									1	
	教育原理	1後			2		○									1	
	情報科教育法 I	2前			2		○									1	
	教育の方法と技術	2前			1		○									1	
	ICT活用の理論と方法	2前			1		○									1	
	教育と社会・制度	2前			2		○									1	
	特別支援教育論	2前			2		○									1	
	生徒・進路指導の理論と方法	2前			2		○									1	
	教育相談	2前			2		○									1	
	発達支援の理論と実践	2前			2		○									1	
	比較教育制度学	2前			2		○									1	
	学校経営と学校図書館	2前			2		○									1	
	読書と豊かな人間性	2前			2		○									1	
	情報科教育法 II	2後			2		○									1	
	教育課程論 (総合的な学習の時間の指導法を含む。)	2後			2		○									1	
	特別活動の指導法	2後			2		○									1	
	道徳教育の理論と方法	2後			2		○									1	
	子ども理解演習	2後			2			○								1	
	学校図書館メディアの構成	2後			2		○									1	
	学習指導と学校図書館	2後			2		○									1	
	教育実習入門	3前			1		○									3	共同
教育実習事前事後指導	4前			1		○									3	共同	
教育実習 II	4前			2				○							1		
教職実践演習 (中・高)	4後			2				○							4	共同	
小計 (25科目)	—	—	—	0	0	46		—		0	0	0	0	0	9		

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手		基 幹 教 員 以 外 の 教 員 (助 手 を 除 く)	
司 書 及 び 司 書 教 諭 課 程 に 関 す る 科 目	図書館概論	2前				2	○									1	隔年
	図書・図書館史	2前				1	○									1	
	図書館利用者サービス	2前				2	○									1	
	図書館情報資源概論	2前				2	○									1	
	情報資源組織論Ⅰ	2前				2	○									1	
	生涯学習概論	2後				2	○									1	
	情報メディアの活用	2後				2	○									1	
	図書館情報サービス	2後				2	○									1	
	情報資源組織論Ⅱ	2後				2	○									1	
	児童サービス	3前				2	○									1	
	図書館マネジメント	3前				2	○									1	
	図書館情報サービス演習	3前				2		○								2	
	図書館サービス特論	3前				1	○									1	
	学術情報流通論	3前				1	○									1	
	図書館情報技術	3後				2	○									1	
	情報資源の目録・分類演習	3後				2		○								2	
	情報資源の保存・アーカイブ	3後				1	○									1	
	図書館建築・設備	3後				1	○									1	
	情報リテラシー	3後				1	○									1	
	図書館実習	4後				2			○							2	
小計 (20科目)		—	—	0	0	34	—			0	0	0	0	0	0	4	
合計 (188科目)		—	—	24	276	80	—			11	3	2	0	0	0	58	
学位又は称号	学士 (情報学)			学位又は学科の分野			工学関係										
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等										
リベラルアーツ科目群から、教養教育科目より人文科学分野、社会科学分野及び自然科学分野よりそれぞれ2単位以上、言語文化科目より4単位以上を含む24単位以上、専門科目群から、演習科目10単位、共通専門科目及び情報システム専門科目より40単位以上、社会実践科目群より10単位以上を含む92単位以上を修得し、合計124単位以上取得すること。〔履修登録の上限：44単位(年間)ただし、前年度のGPAが3.0以上の場合は、上限を50単位(年間)とする。〕							1学年の学期区分				2学期						
							1学期の授業期間				15週						
							1時限の授業の標準時間				90分						

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外の教員	
人文科学分野	哲学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	哲学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	論理学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	論理学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	倫理学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	倫理学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	比較文化論Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	比較文化論Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	文章表現Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	文章表現Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	芸術(音楽)	1・2・3・4前			2		○									1	
	芸術(美術)	1・2・3・4後			2		○									1	
	心理学	1・2・3・4後			2		○									1	
小計(13科目)		—	—	0	26	0	—	—	—	—	0	0	0	0	0	8	
社会科学分野	経済学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	経済学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	経営学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	経営学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	社会学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	社会学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	法学の基礎	1・2・3・4前			2		○									1	
	日本国憲法	1・2・3・4後			2		○									1	
	政治学の基礎Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	政治学の基礎Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
国際関係論Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1		
国際関係論Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1		
地域と福祉	1・2・3・4前			2		○									1		
小計(13科目)		—	—	0	26	0	—	—	—	—	0	0	0	0	0	8	
自然科学分野	統計学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	統計学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	数学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	数学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	環境学Ⅰ	1・2・3・4前			2		○									1	
	環境学Ⅱ	1・2・3・4後			2		○									1	
	生物学	1・2・3・4前			2		○									1	
	物理学	1・2・3・4後			2		○									1	
	化学	1・2・3・4前			2		○									1	
	地学	1・2・3・4前			2		○									1	
	科学史	1・2・3・4後			2		○									1	
	薬と健康	1・2・3・4後			2		○									1	
小計(12科目)		—	—	0	24	0	—	—	—	—	0	0	0	0	0	7	

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外を除く		
言語文化 科目	総合英語ⅠA	1前		1				○							5			
	総合英語ⅠB	1後		1				○							5			
	英語演習Ⅰ	1前		1				○							1			
	英語演習Ⅱ	1後		1				○							1			
	小計(4科目)	—	—	4	0	0		—		0	0	0	0	0	0	5		
	英語プレゼンテーションⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語プレゼンテーションⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	英語コミュニケーションⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語コミュニケーションⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	英語ライティングⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語ライティングⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	英語リーディングⅠ	2・3・4前			2			○								1		
	英語リーディングⅡ	2・3・4後			2			○								1		
	小計(8科目)	—	—	—	0	16	0		—		0	0	0	0	0	0	4	
	英語学Ⅰ	2・3・4前			2			○									1	
	英語学Ⅱ	2・3・4後			2			○									1	
	英語圏文学Ⅰ	2・3・4前			2			○									1	
英語圏文学Ⅱ	2・3・4後			2			○									1		
小計(4科目)	—	—	—	0	8	0		—		0	0	0	0	0	0	2		
健康文化 科目	身体運動学	1・2・3・4前			2			○								1		
	スポーツ医学	1・2・3・4後			2			○								1		
小計(2科目)	—	—	—	0	4	0		—		0	0	0	0	0	0	2		
一般教育 科目群	線形代数Ⅰ	1前			2			○			1							
	線形代数Ⅱ	1後			2			○			1							
	微分積分Ⅰ	1前			2			○				1						
	微分積分Ⅱ	1後			2			○				1						
	コミュニケーション技法論	1前			2			○								1		
	アントレプレナーシップ入門	1前			2			○								1		
	コンピュータ概論	1後			2			○			1							
	アートとデザイン	1前			4			※	○							1	※講義	
小計(8科目)	—	—	—	0	18	0		—		2	0	1	0	0	0	3		
演習 科目	情報学部基礎セミナー	1前	○	2				○		11	3	2						
	専門セミナー	3通	○	4				○		11	3	2						
	卒業研究	4通	○	4				○		11	3	2						
小計(3科目)	—	—	—	10	0	0		—	11	3	2	0	0	0	0			
共通 専門 科目	情報学概論	1前	○	2				○		11	3	2					オムニバス	
	プログラミングⅠ	1前・後	○	2				○		4	2						※講義	
	プログラミングⅡ	1後			2			○		1							※演習	
	実用情報学	1前	○	2				○		1								
	物理と情報処理	1後			2			○		1								
	情報とサステイナビリティ	1後			2			○								1		
	情報社会・情報倫理	1後			2			○								1		
	人工知能概論	1後			2			○		1							※演習	
	データ構造とアルゴリズム	2前			2			○				1					※演習	
	Webプログラミング	2前			2			○		1			1				※演習	
	データサイエンス入門	2前			2			○								1		
	機械学習	2後	○		2			○		1								
	データサイエンスⅠ	2後	○		2			○		1							※演習	
	データサイエンスⅡ	3前	○		2			○		1							※演習	
ディープラーニング	3前	○		2			○		1									
自然言語処理	3・4後			2			○								1			
応用情報学	3・4後			2			○								3	オムニバス		
小計(17科目)	—	—	—	6	28	0		—	11	3	2	0	0	0	7			

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外(助手を除く)の教員		
専 門 科 目 群	情報数学	1後			2		○				1							
	オペレーティングシステム	1後			2		○			1								
	Linux実践	1後			2		○			1							※演習	
	組込みシステム	2前			2		○								1		※演習	
	プログラミング実践	2前			2		○			1							※演習	
	プロジェクトマネジメント	2前			2		○				1						※演習	
	半導体デバイス工学 I	2前			2		○			1							※演習	
	半導体デバイス工学 II	2後			2		○			1							※演習	
	情報ネットワーク I	2前	○		2			○				1					※講義	
	情報ネットワーク II	2後	○		2				○			1					※講義	
	IT概論 I	2前			2			○			1							
	IT概論 II	2後			2			○			1							
	データベース	2後			2			○				1						※演習
	情報セキュリティ基礎	2後			2			○			1							
	アプリ開発 I	2後	○		2			○			1							※演習
	アプリ開発 II	3前	○		2			○			1							※演習
	情報セキュリティ対策	3前	○		2			○			1							※演習
	デジタル回路設計 I	3前	○		2			○			1							※演習
	デジタル回路設計 II	3後	○		2			○			1							※演習
	クラウド開発	3後	○		2				○			1						※講義
	情報セキュリティ実践	3後	○		2				○			1						※講義
	情報システム開発	3後	○		4				○			1						※講義
小計 (22科目)		—	—	0	46	0				6	3	1	0	0	1			
メ デ ィ ア デ ザ ィ ン 専 門 科 目	マルチメディア	1後			2					1								
	3Dモデリング基礎	1後			2			○							1			
	3Dモデリング	2前			2			○							1			
	数値計算とシミュレーション	2前			2			○		1							※演習	
	実写映像制作 I	2前	○		2			○		1							※講義	
	実写映像制作 II	2後	○		2			○		1							※講義	
	デジタル画像処理 I	2前	○		2			○			1						※演習	
	デジタル画像処理 II	2後	○		2			○			1						※演習	
	CGアニメーション基礎	2前			2				○						1			
	CGアニメーション I	2・3後			2				○						1			
	CGアニメーション II	3・4前			2				○						1			
	CGアニメーション III	3・4後			2				○						1			
	Webデザイン	2後			2				○		1							
	数理モデリング	2後			2				○		1							
	Web制作	3前	○		2				○		1				1		※講義 共同	
	物理シミュレーション	3前	○		2				○		1						※演習	
	画像解析 I	3前	○		2				○		1							
	画像解析 II	3後	○		2				○		1							
ゲームクリエーション基礎	2前			2				○						1				
ゲームデザイン	2後			2				○						1				
ゲームクリエーション I	3前	○		2				○		1				1		※講義 共同		
ゲームクリエーション II	3後	○		2				○		1				1		※講義 共同		
音響情報処理	3後	○		2				○		1							※演習	
小計 (23科目)		—	—	0	46	0				5	0	1	0	0	4			

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手		基 幹 教 員 以 外 の 教 員
社会 実践 科目 群	プロジェクトデザイン	1後	○	2				○		8	1	2				※講義 共同
	プロジェクト実践	2通	○		4			○		5	2	1				※講義 共同
	マネジメント実践	3通	○		4			○		5	2	1				※講義 共同
	小計 (3科目)	—	—	2	8	0		—		9	2	2	0	0	0	
支 援 リ ア 形 成 科 目 群	キャリア探索	1前	○	2			○			1						※講義
	キャリアプランニング	1後			2			○							1	※講義
	キャリア教育実践	2前・休・後	○		2						1					※講義
	地域連携インターンシップ	3休・後	○		2					11	3	2				共同
小計 (4科目)	—	—	2	6	0		—		11	3	2	0	0	1		
周 辺 科 目 群	メディア論	1前			4		○								1	
	経営科学	2通			4		○								1	
	マーケティング論	2前			4		○								1	
	ブランド・マネジメント論	3後			2		○								1	
	地域ブランド論	3後			2		○								1	
	流通コース特殊講義 (デジタル・マーケティング論)	3後			2		○								1	
小計 (6科目)	—	—	0	18	0		—		0	0	0	0	0	4		
教 職 課 程 に 関 す る 科 目	教師論	1後			2		○								1	
	教育心理学	1後			2		○								1	
	教育原理	1後			2		○								1	
	情報科教育法Ⅰ	2前			2		○								1	
	教育の方法と技術	2前			1		○								1	
	ICT活用の理論と方法	2前			1		○								1	
	教育と社会・制度	2前			2		○								1	
	特別支援教育論	2前			2		○								1	
	生徒・進路指導の理論と方法	2前			2		○								1	
	教育相談	2前			2		○								1	
	発達支援の理論と実践	2前			2		○								1	
	比較教育制度学	2前			2		○								1	
	学校経営と学校図書館	2前			2		○								1	
	読書と豊かな人間性	2前			2		○								1	
	情報科教育法Ⅱ	2後			2		○								1	
	教育課程論 (総合的な学習の時間の指導法を含む。)	2後			2		○								1	
	特別活動の指導法	2後			2		○								1	
	道徳教育の理論と方法	2後			2		○								1	
	子ども理解演習	2後			2			○							1	
	学校図書館メディアの構成	2後			2		○		○						1	
	学習指導と学校図書館	2後			2		○								1	
教育実習入門	3前			1		○								3	共同	
教育実習事前事後指導	4前			1		○								3	共同	
教育実習Ⅱ	4前			2				○						1		
教職実践演習(中・高)	4後			2				○						4	共同	
小計 (25科目)	—	—	0	0	46		—			0	0	0	0	0	9	

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手		基 幹 教 員 以 外 の 教 員 (助 手 を 除 く)	
司書及び司書教諭課程に関する科目	図書館概論	2前				2	○									1	隔年
	図書・図書館史	2前				1	○									1	
	図書館利用者サービス	2前				2	○									1	
	図書館情報資源概論	2前				2	○									1	
	情報資源組織論Ⅰ	2前				2	○									1	
	生涯学習概論	2後				2	○									1	
	情報メディアの活用	2後				2	○									1	
	図書館情報サービス	2後				2	○									1	
	情報資源組織論Ⅱ	2後				2	○									1	
	児童サービス	3前				2	○									1	
	図書館マネジメント	3前				2	○									1	
	図書館情報サービス演習	3前				2		○								2	
	図書館サービス特論	3前				1	○									1	
	学術情報流通論	3前				1	○									1	
	図書館情報技術	3後				2	○									1	
	情報資源の目録・分類演習	3後				2		○								2	
	情報資源の保存・アーカイブ	3後				1	○									1	
	図書館建築・設備	3後				1	○									1	
	情報リテラシー	3後				1	○									1	
	図書館実習	4後				2			○							2	
小計 (20科目)		—	—	0	0	34	—			0	0	0	0	0	0	4	
合計 (187科目)		—	—	24	274	80	—			11	3	2	0	0	0	57	
学位又は称号		学士 (情報学)			学位又は学科の分野			工学関係									
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等										
リベラルアーツ科目群から、教養教育科目より人文科学分野、社会科学分野及び自然科学分野よりそれぞれ2単位以上、言語文化科目より4単位以上を含む24単位以上、専門科目群から、演習科目10単位、共通専門科目及び情報システム専門科目より40単位以上、社会実践科目群より10単位以上を含む92単位以上を修得し、合計124単位以上取得すること。〔履修登録の上限：44単位(年間)ただし、前年度のGPAが3.0以上の場合は、上限を50単位(年間)とする。〕							1学年の学期区分			2学期							
							1学期の授業期間			15週							
							1時限の授業の標準時間			90分							

別記様式第2号（その2の1）

（用紙 日本産業規格A4縦型）

教 育 課 程 等 の 概 要

(情報学部 情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教授	講 師	助 教	助 手		基 幹 教 員 以 外 の 教 員 (助 手 を 除 く)	
リ ベ ラ ル ア ー ツ 科 目 群	健康 文化 科目 体育(教職)	1・2・3・4通			2					○						1	
	小計(1科目)	—	—	0	2	0	—			0	0	0	0	0	1		
合計(1科目)		—	—	0	2	0	—			0	0	0	0	0	1		
学位又は称号		学士(情報学)		学位又は学科の分野			工学関係										
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等										
リベラルアーツ科目群から、教養教育科目より人文科学分野、社会科学分野及び自然科学分野よりそれぞれ2単位以上、言語文化科目より4単位以上を含む24単位以上、専門科目群から、演習科目10単位、共通専門科目及び情報システム専門科目より40単位以上、社会実践科目群より10単位以上を含む92単位以上を修得し、合計124単位以上取得すること。〔履修登録の上限：44単位(年間)ただし、前年度のGPAが3.0以上の場合は、上限を50単位(年間)とする。〕							1学年の学期区分			2学期							
							1学期の授業期間			15週							
							1時限の授業の標準時間			90分							

授 業 科 目 の 概 要					
(情報学部情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
リベラル アーツ 科目群	教養 教育 科目	人 文 学 科 分 野	哲学Ⅰ	本授業は、古代から現代にかけての西洋哲学における代表的な理論、立場、人物を整理し検討することを目的としています。受講生は各立場の概念と議論構成を学び、西洋哲学の基本的知識を獲得し、異なる価値観や判断基準を理解し尊重する姿勢を養います。授業内容は、古代哲学者から現代哲学者までを取り上げ、各週に特定の哲学的テーマや人物に焦点を当てます。この授業を修了することで、学生は西洋哲学の流れを理解し、異なる哲学的立場を尊重し、論理的な思考の修得が期待されます。	
			哲学Ⅱ	本授業は、日常生活に潜むトピックに焦点を当て、受講生が思考能力と論理的表現を向上させることをテーマとし、哲学史上の基礎的な概念と代表的思想を学び理解すること、他者の意見を批判的かつ論理的に分析し、評価する能力を養うこと、学修した知識をツールとして自分の意見を論理的に表現する能力を身につけることを目的とします。授業では、「私」とは何かという問いから始め、各回で、「他者」の理解、存在と死、学びの意義、行為の目的、ネガティブな感情、時間と生きること、話を聴くこと、記憶をもつこと、本物と偽物、自由についてなどのテーマに取り組みます。	
			論理学Ⅰ	本授業の目的は、論理的思考の基本的な原則と技術を修得し、日常の言葉を用いて論理学を学び、論理的な思考を養うことです。授業では、命題と真偽、推論と演繹などの論理的な概念や法則を学び、消去法・条件法のほか、推移律、背理法、単称命題・全称命題・存在命題について学びを深め、命題の否定や逆・裏・対偶などについて正しく理解し、演繹が正しいかどうか判定できるようになることを目指します。	
			論理学Ⅱ	本授業では、「論理学Ⅰ」で学んだことをもとに、日常的な言葉よりも一般的な、記号を用いた論理学を学びます。授業では、論理式や命題論理の論理法則、演繹と恒真式、述語論理の論理式、全称命題・存在命題の表現、多重量化、妥当式などについて学修し、真理表を用いて命題の真偽を判定できるようになること及び論理記号を用いて命題を理解できるようになることを目指します。	
			倫理学Ⅰ	本授業は、提示される各立場についての概念や議論構成を学修し、規範倫理学についての基本的知識を修得すること、及びそれら知識の理解を通じて、さまざまな価値観や判断基準の在り方を理解し尊重する姿勢を修得することを目的とします。授業では、義務論と功利主義を中心に取り扱い、西洋哲学における代表的な倫理的理論と立場を整理し検討します。具体的には、倫理学の基本からはじまり、義務論、自由論、功利主義、徳倫理論、善・正の理論、権利論などを学びます。	
			倫理学Ⅱ	本授業は、「倫理学Ⅰ」に引き続き、西洋哲学の各立場の概念と議論構成を学び、異なるテーマを扱いながら、規範倫理学に基本的な知識を修得することを目的とします。授業では、前期で扱った義務論・功利主義、徳倫理学、権利論などの問題点を明らかにし、さらに、メタ倫理学と規範倫理学の関係や実在論と認知主義、自然主義と非自然主義、反実在論と非認知主義の概念や問題点を扱います。本授業を通して、受講生は、さまざまな価値観や判断基準の在り方を理解し尊重する姿勢を身につけます。	
			比較文化論Ⅰ	本授業は、「そういうものだ」とほぼ無条件に受け容れられているストーリーに、どのような文化的、社会的、思想的な背景があるのかを掘り下げます。そうすることを通して、異なる文化間の共通点と相違点を理解し、人類の文化・社会の多様性と普遍性に関する知識を養うことを目的としています。この授業を履修することで、学生は文化の多様性と普遍性について理解し、異なる文化と物語の相互関係を探求する能力を磨き、異文化や比較研究への理解を深めます。	
			比較文化論Ⅱ	本授業は、19世紀の日本に同時代の外国人がいかにアプローチしたかに焦点を当てます。そうすることを通して、異なる文化間の共通点と相違点を理解し、人類の文化・社会の多様性と普遍性に関する知識を養うことを目的としています。この授業を履修することで、学生は文化の多様性と普遍性について理解し、異なる文化と物語の相互関係を探求する能力を磨き、異文化や比較研究への理解を深めます。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	文章表現Ⅰ		本授業の目的は、情報化と国際化が進展する現代において、適切かつ効果的な文章表現力を育成することです。学生は文章の基本的な概念を理解し、実際の演習を通じて文章表現のルールとコツを修得し、分かりやすい文章を書く能力を磨きます。授業では、文章の主題設定から文の構成、材料収集、構造設計、叙述法などを扱います。この授業を終えた学生は、文章作成の基本的な方法を理解し、文章表現のルールとコツを修得し、文章表現力の基礎を身につけます。	
	文章表現Ⅱ		本授業の目的は、「文章表現Ⅰ」に引き続き、情報化と国際化の進展に対応して適切で効果的な文章表現力を培うことです。受講生はビジネスメール、文書、メール、テーマ型小論文など、多岐にわたる文章表現スキルを実際の文章を書くことを通じて磨き、分かりやすい文章を書く技術を向上させます。本授業を通して、文書の主題設定、情報収集・整理、構造化、語彙力の向上、文体の選択、正確な文法、正確な句読点の使用、そして異なる文書形式に対応する能力を高めます。	
	芸術（音楽）		本授業は、西洋音楽の鑑賞を通じて音楽表現の多様性を理解し、主要な作曲家やその作品の歴史的背景を学び、音楽作品について根拠を持って批評できる力を養うことを目的とします。授業では、バロック時代から近代音楽までの主要な音楽の時代や作曲家に焦点を当て、音楽の進化と表現方法を探求します。本授業によって、受講生は、西洋音楽を通じて音楽文化と異文化に対する理解と関心を深め、音楽の多様性や時代変遷による各様式について理解し、説明できる力を育みます。	
	芸術（美術）		本授業は、美術の歴史と描かれたテーマを通じて、美術が人間に与える力の広がりや深みについて考えます。受講生は、授業を通して、美術作品に何が描かれ（何が表現され）、そこから何を感じ、何を読み取ることができるのかを探求し、美術と人間の関わりについて考察します。学修の到達目標は、西洋美術史に関する初歩的な知識を獲得し、美術作品を通じて人間の営みや視点の変遷、美術表現の多様性について考える能力を養うことです。	
	心理学		本授業は、心理学の基本的なトピックを通じて「こころの働き」を理解し、心理学の視点からものごとを多角的かつ客観的に捉える観察眼を養うことを目的としています。心理学の歴史から感覚、知覚、認知、記憶、感情、欲求、動機づけ、学修などの主要な領域に焦点を当て、心理学の基礎的な知識について学びます。学修の到達目標は、まず心理学とは何かを理解すること、そして心理学の主要な領域について深い理解を持ち、日常生活の諸問題に対して心理学の知識や方法論を活用し、多角的かつ客観的な視点でそれらを捉える能力を養うことです。	
社会科学 分野	経済学の基礎Ⅰ		本授業は、ミクロ経済学に焦点を当て、経済学の基本事項を学び、経済学的なアプローチを修得すること目的としています。授業では、需要曲線と供給曲線、市場均衡、企業の理論、消費の理論、資産と貨幣、比較優位の原則、ゲーム理論など、経済学の基本トピックについて学びます。授業を通じて、受講生はミクロ経済学の考え方を理解し、図表を用いて経済現象を説明できるスキルを養い、経済学の基礎を身につけるとともに、経済学的な問題に対する洞察力と分析力を高めます。	
	経済学の基礎Ⅱ		本授業は、社会科学の中での経済学の役割を明確にし、ミクロ経済学をベースに経済学の基本を学び、市場と制度の課題、日本経済の問題、財政・金融政策の効果と制約、サービス経済化、雇用問題など、現代の経済的課題を経済学的に理解することを目的とします。授業内容は、経済学の基本から始まり、市場均衡、政府の役割、モデル分析、ゲーム理論、情報の非対称性、組織と制度の問題、現代の経済政策に至るまで多岐にわたります。授業を通じて、受講生は経済学的なアプローチを使って政策や対策を理解し、ニュースや経済記事の内容とその背後にある経済的背景を説明できるようになり、経済学的分析のスキルを身につけます。	
	経営学の基礎Ⅰ		本授業は、主要な経営理論を網羅し、それを人生やビジネスの思考の基盤として身につけることを目的としています。経営理論は経済学、心理学、社会学の三つの学問分野から成り立っており、授業では、ビジネスと経営活動を深く理解し、不確実性の時代において有用な思考の基盤を提供します。学生は企業行動理論から始まり、知の探索やリーダーシップ理論など幅広い理論を学びます。そして、これにより、説得力、汎用性、不変性を備えた経営理論を修得し、人生やビジネスの思考の軸として活用できるようになります。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	経営学の基礎Ⅱ		本授業は、「経営学の基礎Ⅰ」に引き続き、主要な経営理論を学び、それを人生やビジネスの思考の基盤として身につけることを目的としています。授業では、戦略、イノベーション、DX、人事・ガバナンス、パーパス経営・SDGs、組織文化、ダイバーシティ、グローバル経営といった経営事象に焦点を当てます。これにより、学生は説得力、汎用性、不変性のある経営理論を学び、人生やビジネスにおいて思考の軸として活用できるようになります。	
	社会学の基礎Ⅰ		本授業は、「社会学」の基本的な理解と視点を提供することを目的としています。社会とは何か、社会学とはどのような学問なのか、そして社会学の成立や初期の社会学者による業績について学びます。さらに、日常生活や文化、社会化、人間の多様性、役割など、社会学が探求するトピックに触れ、社会学の特徴を理解します。この授業を通して、学生は社会学の基本的な視点を獲得し、社会に関する理解を深めます。	
	社会学の基礎Ⅱ		本授業は、社会学の視点で社会のさまざまな出来事を探求し、「常識」とは異なる視点や考え方を発展させることが主要な目的です。さまざまなトピックを通じて、社会学が出来事や現象をどのように概念化し、分析するのかを学び、社会的な想像力を養います。トピックは予言の自己成就、行為における演技、動機の語彙、認知的不協和、欲望の模倣、内集団と外集団など多岐にわたります。この授業を通して、学生は「常識」とはならず、社会学の基本的な視点と方法を駆使して社会の出来事や現象を理解し、異なる視点から考える力を身につけます。	
	法学の基礎		本授業は、法学の基本的な知識を獲得し、法律と社会の関連性を理解することを目的とします。授業では、実際の社会で通用する法律に焦点を当て、学問としての法律を探求します。受講生は社会に敏感に目を向け、法律が社会に及ぼす影響を感じ取る姿勢を育てることが求められます。授業内容は、法律の基本的な原則、裁判のプロセス、法律の適用、法の解釈、法の分類、などをテーマとし、受講生が法律を日常生活や社会でどのように認識し、理解し、応用できるかに焦点を当てます。学修の到達目標は、日常生活やメディア報道において法律の観点から出来事や問題を理解し、考える力を養うことです。	
	日本国憲法		本授業は、日本国憲法の中でも特に基本的人権の分野を中心に取り上げ、講義を通して社会の様々な問題を「憲法的」に思考する視点を獲得することを目的とします。授業を通じて、憲法の基本的な概念と憲法が個人の日常生活や社会にどのように関連しているかを理解し、説明できる能力を養います。授業では、憲法の基礎、人権の理念と歴史、人権問題、信教の自由、政教分離、表現の自由などに焦点を当て、受講生が憲法の内容・意味・趣旨を正確に理解し、憲法と日常生活との関わりを説明できるようになることを目指します。	
	政治学の基礎Ⅰ		本授業の目的は、政治学の考え方、政治のしくみについて初歩的な知識を身につけることです。授業では、政治学の基礎概念、政策の対立軸、世論とマスメディア、投票行動と選挙制度、政党と議会、執政制度、官僚制、地方政治などに焦点を当て、政治学のものの見方や基本的な知識を身につけます。	
	政治学の基礎Ⅱ		本授業の目的は、現代日本および国際社会における政治・行政の基本的なしくみについて理解し、自分なりに議論を展開できるようになることです。授業では現代日本政治のアウトライン、政治意識とマスメディア、選挙制度と投票行動、政党システム、議会制度、執政制度、官僚制などに焦点を当てます。この授業を通して、現代日本および国際社会における政治に関して、自分なりの見識を持ち、伝えることができるようになることを目指します。	
	国際関係論Ⅰ		本授業は、世界の貧困や自然資源の枯渇、環境破壊などのグローバル課題に焦点を当て、受講生にこれらの問題の現状と国際的な動向を理解することを目的としています。授業では、SDGs（持続可能な開発目標）に関する問題が、世界各地において、どのような社会的背景によって発生しているのかを解説します。受講生は、各国（インドネシア、インド、マラウイ、ブータン等）の具体的な事例を通じて、貧困や環境破壊などといった問題の構造や発生要因、そうした問題を解決していく上で国際連携・協調の役割などを学びます。また、各国の問題解決方法などに関するディスカッションを通じて、受講生の問題解決能力の向上を目指します。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
自然科学 分野	国際関係論Ⅱ		本授業は、国際社会が直面するグローバル課題と持続可能な開発目標(SDGs)に焦点を当て、特に日本の国際協力機構(JICA)が実施してきた開発途上国支援事業についての理解を深めることを目的としています。授業では国際協力の役割や意義について学びつつ、具体的な国際協力事業(ラオス、マラウイ、エチオピア、インドネシア、ウガンダ、コスタリカ等)を取り上げ、国際協力を通じた問題解決の手法と持続可能な開発を実現するための方法について学修します。また、ディスカッションを通じて、受講生の問題解決能力、及び現代のグローバル課題に効果的に対処する力を養います。	
	地域と福祉		本授業は、様々な理由による生活上の困難を抱える人が地域の中で暮らすことのできる社会を実現するために、どのような課題を解決しなければならないかを知り、共生社会形成の理念について理解することを目的としています。授業内容は、まず地域福祉の基本概念を学び、社会的孤立、コミュニティモデル、地域共生社会について扱います。さらに、障害者、母子家庭、生活困窮者、外国人労働者など、さまざまな生活困難者の地域生活に焦点を当て、関連する対策について考察します。	
	統計学Ⅰ		本授業は、統計学の基礎として、与えられたデータの特徴を記述する特性値の分析を学ぶとともに、基本的な確率についても学びます。授業では、標本調査、度数分布表、ヒストグラム、データの中心の特性値、データのばらつき、特性値、データの変換、散布図と共分散、相関係数などを学んだ後、確率について取り扱い、確率の定理や確率変数などを学び、簡単な確率の計算を行えるようになることを目指します。	
	統計学Ⅱ		本授業は、母集団の特性値を分析するという統計学の本質的な部分である推測統計を学びます。授業では、離散確率分布(ベルヌーイ分布や二項分布)、連続確率分布(正規分布)、標準化と中心極限定理を取り扱い、母数と推定、母割合と母平均の推定や区間推定を学びます。さらに、仮説検定の手順、各種検定についても学び、統計学における代表的な確率分布である正規分布を用いて、区間推定と仮説検定を理解・応用できるようになることを目指します。	
	数学Ⅰ		本授業は、数学における最も基本的かつ重要な概念である「関数」に焦点を当て、基本的な関数の性質と計算方法を主として、関数の極限や連続性、方程式の解の個数と解のおおよその位置について学び、色々な関数の基本性質と計算方法を理解することを目指します。授業では、集合、関数、三角関数、指数関数・対数関数などのテーマを順に取り上げ、極限や連続関数のほか、方程式の解の数(複素数の性質、解のおおよその位置、代数学の基本定理)について学びます。	
	数学Ⅱ		本授業は、数学における最も重要な概念の1つであり、物理学などをはじめとして様々な学問に応用されている「微分」に焦点を当て、関数の微分の計算方法とその応用について学びます。授業では、微分の基本性質や合成関数の微分について、問題演習を交えながら学修を進め、高階微分や平均値の定理、ロピタルの定理、テイラー近似、関数の極値なども取り扱います。学修の到達目標は、色々な関数の微分を計算できるようになり、微分の応用についても理解することです。	
	環境学Ⅰ		本授業は、環境問題と生態系に関する理解を高め、生活における環境への配慮を養うことに焦点を当てています。受講生に、身近なトピックを通じて生態系の構造や機能、物質循環についての基本的な知識を提供することで、環境問題の現状と解決策について論理的に説明できる力を育成することを目的としています。講義内容は、地球上の水分分布、生態系の構造と機能、物質循環、海洋環境の変化と水産資源など、さまざまなトピックを含みます。学修の到達目標は、受講生が生態系の構造や機能を具体的に述べるができる能力を備え、現代の環境課題について説明できることです。	
環境学Ⅱ		本授業は、環境問題や地球温暖化などに関連する環境とエネルギーについての知識を提供し、受講生に身近なトピックを通じて、日本のエネルギー問題や地球温暖化対策に関する理解を深めることを目的としています。講義内容は、ヒートアイランド現象、大気汚染、温室効果ガスとエネルギー問題、脱炭素社会の構築、温暖化の影響と対策など、さまざまなトピックを含みます。学修の到達目標は、受講生が日本のエネルギー問題の現状、気候変動への適応策と緩和策についても説明できるようになることです。		

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	生物学		本授業は、ヒトの病気や環境問題などのテーマを的確に理解するために、生物学の基本的な知識を身につけ、自然界を理解する視点を養います。受講生は生物学の基本特徴から始まり、生物の共通性と多様性、酵素、呼吸、光合成、遺伝情報の発現、DNAの構造と複製などのトピックを学びます。これにより、受講生は生物の基本的な特徴を理解し、基礎的な生命現象を説明できるようになります。また、ヒトとしての自己や身の回りの生物、生態系に関心を持ち、これらに関する基本的な知識を修得し、ヒトの病気や環境問題などの重要な課題に対する理解を深めることを目指します。	
	物理学		本授業は、物理学の基礎を理解するとともに、物理学の発展史を考察することを目的としています。授業では力学、熱力学、波動、電磁気学、原子の構造など物理学の基礎となる事項を学び、相対性理論などについても扱います。この授業を通して、受講生は物理学的な物事の見方と考え方を修得し、物理学の基本知識及び基本的な計算方法を身につけるとともに、電磁気学以降の近・現代物理学までの物理学史の概要を説明することができることを目指します。	
	化学		本授業は、日常生活や社会において、物質の性質が様々な場面で生かされていることを学修するとともに、物質の性質や変化を論理的に考察することにより、化学の教養を養うことを目的とし、物質の構造と性質に焦点を当てます。授業では、原子の構造及び化学結合について学び、物質質量、モル濃度などの化学反応と量的関係について学びます。また理想気体と実存気体など、物質の三態についても取り扱います。	
	地学		本授業は、気候変動と地球温暖化や地震など現代社会の重要な課題に焦点を当てており、過去の気候変動や地震に関する知識を提供することを目的としています。授業内容は、温室効果の役割と原理、自然変動と人為的な温室効果ガスの影響、地震発生のメカニズムや地震発生時の注意点などのトピックを学びます。学修を通じて、受講生は過去の気候変動と近年の温暖化の違いを理解し、温室効果の強化による気温変化や地震の特性など、地球環境の現状を人に説明できる能力身につけます。	
	科学史		本授業は、明治期以前の日本における科学と技術について、海外からの導入と発展に焦点を当て、日本社会の近代化への影響について探究します。授業では、デジタル情報源から関連する漢籍と西洋古典籍、古文書・古記録類の現物を自分で調査・閲覧する方法も教授します。また、天文学、和算、医学の発展に焦点を当て、江戸期の古典籍の輸入と禁書政策も含め、科学思想の歴史と変遷を理解することで、東洋と西洋の異なる世界観や自然観の相違を理解し、西洋の近代科学と技術を柔軟に折衷し、応用した日本人の科学観を追究します。この授業を修了することで、学生は、異なる文化の科学と技術を理解し、古典籍や古文書の価値を認識し、学術情報源の検索方法を習得します。	
	薬と健康		本授業は、受講生として基礎的な化学と生物の一般教養知識を修得し、基本的な薬の種類と使い方、さらに健康を守るために必要な予防医学としての知識を修得することを目的とします。授業の内容は、生命と生物学、遺伝、個体調節と生体防御機構、生命環境と人間との関わりなどのテーマのほか、身の回りの化学や薬学と薬物療法の歴史、微生物と感染症、医薬品開発と承認審査なども取り扱います。学修の到達目標は、基本的な化学、生物に関して説明できること、薬の種類や使い方、主な作用や副作用に関して説明できること、また生活習慣病を理解し、健康を維持するための予防医学について説明できること、及び衛生環境を理解し健康維持に関して説明できることです。	
言語文化 科目	言語文化 基礎科目		本授業は、「英語表現力を伸ばす」ことを目的としています。生成系AIなどの誕生により、即時的ではないコミュニケーションについては、かなりの部分をAIが担えるようになってきました。しかし一方で、依然として、相手との感情のやり取りなどを含んだ日常的な会話など機械に頼らずに行う必要があるコミュニケーションも存在します。そのため、この授業では、日常的に使われる語彙やチャンクのみとまりでフレーズを学びながら、簡単な英語による会話を実践できるようにすることを目標とします。授業では、日常会話を場面に分け、また必要な語彙や語句を学び、実際にロールプレイをしながら、会話力や表現力を高めていきます。	
	総合英語 I A			

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
言語文化 応用科目	総合英語 I B		本授業は、「総合英語 I A」に引き続き、「英語表現力を伸ばす」ことを目的としています。日常会話だけでなく、議論やプレゼンテーション、講義や学会発表などの場面も追加し、即時的なコミュニケーションにおいて必要なスキルを身につけます。授業では、必要な語彙や語句を学んだ上で、実際にロールプレイをしながら、会話力や表現力を高めていきます。また、AIなどを実際のコミュニケーションで効果的に使う方法なども学びます。	
	英語演習 I		本授業は、英語運用能力を伸ばすことを目的とします。外国語の学修には、授業の中で学ぶような「知識」を増やす学修と、学んだ知識を「自動化」して実際に使えるようにするため、反復練習によって「訓練」をする学修とがあり、どちらもバランスよく学修しなければ英語力は伸びません。英語運用能力を伸ばすためには、大量の問題を繰り返し学修する必要があります。この授業では、「訓練」の部分に焦点を当て、それぞれのレベルに合わせたリーディング、リスニング、文法の各受容技能の問題を解き、間違えた問題を繰り返し学修します。また各自の学修進度や学修態度については担当者が常にチェックし、必要に応じて指導やアドバイスを行います。	
	英語演習 II		本授業は、「英語演習 I」に引き続き、知識の「自動化」を目指して、反復練習による「訓練」の学修によって英語運用力を伸ばします。学修方法は「英語演習 I」同様に大量の問題を繰り返し学修する方法です。「英語演習 I」の後に測られたレベルに合わせて、リーディング、リスニング、文法の各受容技能の問題を解き、間違えた問題を繰り返し学修します。各自の学修進度や学修態度については担当者が常にチェックし、必要に応じて指導やアドバイスを行います。	
	英語プレゼンテーション I		本授業は、英語プレゼンテーションのスキル向上を目的とし、主にリスニングとスピーキングに焦点を当て、プレゼンテーションの基礎を構築します。授業では、プレゼンテーションの内容よりもプレゼンテーションを成功させるために必要なスキルに焦点を当て、姿勢、アイコンタクト、音量、タイミング、リズムなどのパブリックスピーキングの基本に重点を置きます。コースの後半では、成功するプレゼンテーションを書き、配信するためのスキルに焦点を当て、受講生は自分の選択したトピックに関して3分間のプレゼンテーションを行います。この授業を通して、受講生は英語でのプレゼンテーション、コミュニケーション、および自己表現力の向上といったスキルを身につけます。	
	英語プレゼンテーション II		本授業は、英語でのプレゼンテーション能力と自信を向上させるための3つの要素、つまりデリバリー、コンテンツ、ビジュアルエイドに焦点を当てます。具体的な内容として、アイコンタクト、ジェスチャーなど、デリバリースキルに焦点を当てた授業が展開され、短いクイズを交えながらプレゼンテーションスキルを向上させます。受講生は3~4分のプレゼンテーションを受講生の前で行い、デリバリースキルを中心に評価されます。また、受講生は英語でプレゼンテーションに関連する約250の語彙を学び、実践的なスキル(姿勢、ジェスチャー、プロジェクションなど)を身につけ、プレゼンテーション能力を向上させます。	
	英語コミュニケーション I		本授業は、スピーキングやリスニングに焦点を当てて、英語のコミュニケーションスキルの向上を目指します。この授業は英語のみで実施し、受講生は毎回ペアやグループで受講します。授業では、「Making Friends」「Interests」「Health」「Celebrations」「Growing Up」「Around Town」といったトピックを取り上げます。授業では、ストレスとイントネーションや省略等も取り上げ、発音についても訓練します。	
英語コミュニケーション II		本授業は、受講生の英語コミュニケーション能力を向上させ、発展させることを中心に据えています。授業では、口頭練習、その他のタスクを通じて、学修者のスピーキング能力が向上することを目指しています。授業で取り上げるテーマは、「Going Away」「At Home」「Things Happen」「Communication」「Appearances」「Looking Ahead」などで、このような日常的なシチュエーションを用いてロールプレイすることで、英語のスピーキング及びリスニング能力を伸ばします。		

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
言語文化講義科目	英語ライティングⅠ		本授業は、受講生にシンプルなセンテンスの文章の書き方を教え、英語でのコミュニケーション能力を向上させることを目的としています。受講生は、トピックセンテンス、サポートセンテンス、詳細センテンス、結論センテンスの書き方を学びます。また、授業では、文法ルールの理解と実践、段落の組み立て、エッセイの執筆に重点を置き取り組みます。この授業を通して、段落を書くスキルを向上させ、将来的にエッセイや論文を書く際に役立つライティングスキルを身につけることが期待されます。	
	英語ライティングⅡ		本授業は、すでにセンテンスの書き方を身につけている受講生を対象として、エッセイと論文の書き方を学ぶことを目的としています。具体的なスキルやエッセイの構造に焦点を当て、トピックセンテンス、サポートセンテンス、詳細センテンス、結論センテンスのルールを復習し、曖昧な表現の避け方、エッセイの構成、文章の繰り返しを避ける方法などを学びます。この授業により、受講生はエッセイを書く能力を修得し、論文やエッセイの執筆に自信を持つことができるようになります。	
	英語リーディングⅠ		本授業は、英文学作品と文化に触れ、英語読解力を向上させることを目的としています。授業では1つの小説を取り上げ、小説の章ごとに読み進め、物語を理解していきます。また、ストーリーの内容やキャラクターに焦点を当てつつ、英語読解のスキルを向上させることを目指します。学修の到達目標は、英文学を英語で楽しむ能力を養い、文学作品を文化的な文脈で理解できるようにすることです。	
	英語リーディングⅡ		本授業は、英文学作品を通じて、文化に触れ、英語の読解力を向上させることを目的としています。授業では小説の各章を詳細に分析し、物語の展開やキャラクターの背後にある文学的な要素を探究します。また、文学作品のアップデートーションを通じて、視覚的な要素を含めて作品の理解を深める機会が提供されます。この授業を修了することで、英語で英文学を鑑賞し、文学作品を文化的な文脈で理解できるスキルを向上させます。	
	英語学Ⅰ		本授業は、英語学の基本知識を通じて、受講生が英語の仕組みと法則に興味を持ち、英語という言語に対する理解を深めることを目的とします。授業では、音声学、音韻論、形態論、統語論、意味論、語用論など、英語学のさまざまな分野に焦点を当て、これらの基本概念を修得することを目指します。学修の到達目標は、受講生が、英語学の基本的な概念を理解し、英語学とその周辺分野に関する基本的な内容について説明できる能力を身につけることです。	
	英語学Ⅱ		本授業は、英語学の基本的な理解を通じて、何気ない普段の生活のことばに興味を持ち、そのことばの仕組みや法則に気づくことを目的とします。授業では、言語学の主要分野や周辺分野の知識の修得のみでなく、ことばの面白さを発見することを目指します。授業内容は英語学の主要分野（意味論、統語論、語用論など）を扱うとともに、社会言語学や歴史言語学、心理言語学、応用言語学といった周辺分野を包括的に学びます。	
	英語圏文学Ⅰ		本授業は、一つの小説を取り上げて、英文学と文化について学ぶことを目的としています。受講生は、小説の作者自身や小説が書かれた時代の社会・文化的背景を学び、作品の構造や登場人物に関する人物関係等を明確に理解し、小説が持つテーマについて深く掘り下げて考察できる力を養います。さらに、授業では小説に関連した資料や視覚資料なども提供し、文学作品と映像作品との比較なども行いながら、文学という芸術の在り方を理解し、小説を深く掘り下げて読むことができる力を身につけます。	
	英語圏文学Ⅱ		本授業は、「英語圏文学Ⅰ」とは別の小説を取り上げて、英文学と文化について学ぶことを目的とします。受講生は、小説の背景にある社会的境遇を理解し、小説の読み書きにおける政治的意義を認識し、作品の構造や人物関係を明確に説明し、テーマに関する説得力のある論を展開する力を養います。授業では小説の作者の背景、小説の構造、異なる文学形態、歴史的文脈、などのテーマについても焦点を当てます。受講生は資料や視覚資料を通じて読み物としての芸術の在り方を考察し、小説で扱われるテーマについて深く掘り下げるのが求められます。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
健康文化科目	身体運動学		本授業は、スポーツと運動を通じて健康で充実した生活を実現し、生涯にわたってスポーツ・運動に親しむ意欲を育むことを目的とし、身体運動・スポーツ科学に関する基礎的知識を身につけ、その実践法について理解することを目指します。授業で扱う内容は、スポーツ医科学、健康スポーツ、スポーツ教育、スポーツコーチング、スポーツビジネス、運動のメカニズム、メンタルトレーニングなど多岐にわたります。授業の到達目標は、スポーツの概念や価値について説明できること、身体運動科学とスポーツ科学の基礎知識を理解し、スポーツの実践および指導に活かすスキルを身につけること、そして健康・スポーツの取組により社会課題を解決し、または社会をより良くする方策を提案できるようになることです。	
	スポーツ医学		本授業は、運動と健康の関わり、呼吸、循環、筋機能とスポーツとの関連、様々な環境下での運動が身体に及ぼす影響とその対策について理解することを目的とします。授業内容は、健康と運動からはじまり、エネルギーがつくられる仕組みや、骨格筋の構造と働き、神経組織、呼吸器系、循環器系、内分泌系、体液・血液とスポーツの関係性について学んだのち、ウェイトコントロールや内的・外的要因とスポーツ、ストレスと運動などについても扱います。	
	体育(教職)		本授業は、スポーツを通して、自身の体力の保持増進を図るとともに、集団統率能力の育成、緊急時の対応について学ぶことを目的とします。授業では、テニスやバレーボールの基本動作の理解、それぞれのルール、審判法、試合運営方法について学ぶほか、水泳や水難救助法、応急処置に関して学びます。授業においては、学修内容に即した試合を行ったり、教育心理、青少年心理、集団心理、行動心理や教育方法等についても適宜指導します。	
一般教育科目群	線形代数Ⅰ		本授業は、理系文系を問わずあらゆる分野でもっとも使用される基本的な道具の一つである線形代数について、ベクトルと行列の基本的な概念や計算方法を修得することで、線形代数の基礎的な理解を深めることを目的としています。授業では、ベクトルの性質、内積と外積、ベクトル空間における1次独立と1次従属からはじめ、行列の積や基本変形と階数、逆行列と行列式及び余因子行列とその関係性、固有値・固有ベクトルと行列の対角化、行列のべきの計算など学びます。	
	線形代数Ⅱ		本授業では、プログラミング言語Pythonによる、ベクトルと行列のデータ処理について学びます。具体的な授業内容は、開発環境の準備とPythonの復習から始まり、行列の基本変形、逆行列と行列式及び余因子行列、クラメル公式とヴァンデルモンドの行列式、連立方程式の解法、一次独立と直行基底、線形写像とランク、固有値と固有ベクトル、行列の対角化と行列のべきの計算などで構成されます。これらの定義や計算方法、関係性についての具体的な問題をPythonで数値計算することで理解を深め、線形代数の基礎と数値計算の方法を修得します。	
	微分積分Ⅰ		本授業は、微分積分に不可欠な極限からスタートし、高校数学の微分積分を復習しながら新しい定理や概念を交えつつ理解を深め、1変数関数の微分積分を修得することが目的です。具体的な授業内容は、極限、関数の連続性からはじまり、高校で学ぶ関数や逆三角関数、双曲線関数などの初等関数及びそれらの微分と積分の計算方法、広義積分、微分積分の応用である極値、平均値の定理やロピタルの定理、テイラーの定理や線積分などで構成されます。	
	微分積分Ⅱ		本授業は、多変数関数の理解からスタートして、多変数関数の微分積分の具体的な計算方法を修得することを目的としています。具体的な授業内容は、はじめに、多変数関数の極限を導入し、偏微分、全微分、合成関数の微分、テイラーの定理、極値問題までを学びます。次に、多変数関数の積分を導入し、定積分の方法として累次積分、変数変換を学んだ後に、その応用である重積分を用いた面積・表面積・体積の計算方法を学修します。最後に、微分方程式の導入を行い、線形微分方程式の解法を学びます。	
	コミュニケーション技法論		本授業は、言語・非言語コミュニケーションについて学ぶことを通じて他者との意志の伝達や意図の理解等について学びます。各回のテーマとしては、文・文脈・会話の理解、概念と比喩、ジェスチャー、表情、視線行動、対人距離等について学びます。また、これらのテーマについての知識を学ぶと同時に、実際に自分のコミュニケーションに活かすことができるように、情報伝達に関するグループワークやペアワークを行い、受講生が自分の日常のコミュニケーションを客観的に見て、自身のコミュニケーションを改善できるようになることを目指します。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
	アントレプレナーシップ入門		本授業は、起業家精神とビジネススキルの基礎を身につける授業です。この授業では、受講生が自らのアイデアを形にし、新しい価値を創出する力を養います。起業家の思考法、ビジネスプランの策定、リスク管理、市場分析などのテーマを通じて、実践的なスキルの向上を目指します。また、成功と失敗から学ぶ経験を通じ、柔軟性や問題解決能力を高め、未来のビジネスリーダーとしての自己育成を促進します。さまざまな業界や環境において主体性を発揮できる人材として育成するため、授業では、ディスカッションやグループワークを実施します。		
	コンピュータ概論		本授業は、社会人に必要なICTの素養を養います。コンピュータの基本と専門用語から学び、次にユーザーの身近なデバイスからネットワーク、コンピュータ内部、ソフトウェアの理解へと進みます。具体的な授業内容は、ソフトウェア開発、データベース、セキュリティなどで構成されています。幅広いトピックに触れつつ、実際のビジネスの状況に即した知識を修得することで、受講生は社会人として最低限必要なICTの知識を身につけ、情報処理やデジタル環境での業務に対応できることを目指します。		
	アートとデザイン		本授業は、アートとデザインのそれぞれ異なるアプローチを尊重しながら、自己表現としてのアートと、課題解決の為のデザインの違いを理解していきます。デザインの基本要素やプロセスを通じて、発想力・技術力・感性を養います。授業では、デザインの基礎から始め、計画立案や様々な発想法、表現技術を学び、デザインプロセス及びグラフィックソフトの基本操作を修得します。また、ロールプレイングを通じて、他者の要望と自身のアイデアを結びつけ、効果的なデザイン提案に繋がります。	講義 18時間 演習 42時間	
専 門 科 目 群	演 習 科 目	情報学部基礎セミナー	○	本授業は、初年次教育及び担当教員の専門性に応じたテーマによるセミナー形式の実施によって、大学での学修に必要なアカデミックスキルを身につけます。情報分野の知識やスキルを基礎に演習形式で体験し、情報技術について学ぶとともに、論理的思考力・創造的思考力や課題解決力、コミュニケーション能力などを高めます。最先端の研究の成果にも触れ、情報学の社会への応用について興味・関心を刺激し、テクノロジーが活用される未来の社会について考察します。	
		専門セミナー	○	本授業は、情報技術による各種問題の解決を図るため、情報分野の専門的な知識とスキルを基礎として、セミナー形式で実施します。各担当教員の専攻分野に応じて、文献講読や先行研究の実装を通じて、社会的及び技術的な課題を発見し、テクノロジーによる解決を目指して受講生が主体的に取り組みます。専門性を高めつつ、総合的な情報学に関する知識と技術を身につけることを目的とします。学修の到達目標は、情報技術の専門的な知識とスキルを身につけ、オリジナルのコンテンツが制作できる水準に到達することとします。	
		卒業研究	○	本授業は、情報技術による各種課題の解決を図るため、担当教員の専門性に応じて、情報分野の専門的な知識とスキルの発展として、セミナー形式で実施します。具体的には、先行研究を踏まえ、受講生から提案された課題を自らテクノロジーで解決し、その成果を国際会議や学会、研究会、成果発表会または各種イベントなどで発表します。さらに、集大成として卒業論文の形式でまとめます。学修の到達目標は、情報技術の専門的な知識とスキルを身につけ、オリジナルの研究成果が発表できる水準に到達することとします。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
共通 専門 科目	情報学概論	○	<p>本授業は、毎回異なる担当教員の専攻領域に応じて、情報学の最先端に関する話題を提供し、考察を深めるとともに、4年間の学びにおける各教員の専門性に触れることを目的としています。毎回の授業の内容を理解し、情報学における専門分野の関係を俯瞰することによって、体系的な学びの全体像を把握するだけでなく、個別具体的な学びの課題について手がかりが得られます。さらに、本授業を通じて各教員との接点を得られることも副産物のひとつとして期待されます。</p> <p>(オムニバス方式/全16回) (2 平田浩一/1回) アプリケーション開発の最先端 (3 島田毅/1回) AI・データ解析・サイバーセキュリティの最先端 (4 小林真也/1回) 情報通信技術による地域活性化の最先端 (5 横田毅彦/1回) 情報技術のための半導体回路設計の最先端 (6 志田洋/1回) データサイエンスの最先端 (7 黒田久泰/1回) 情報通信技術を活かした製品・サービスの最先端 (8 田中健吾/1回) 情報処理技術と数理的方法によるデータ処理の最先端 (9 阪本裕文/1回) 映像芸術の現在 (10 松浦一雄/1回) 最先端メディアデザイン (11 SKIBBE Henrik/1回) 画像解析と機械学習の最先端 (12 柏木紘一/1回) クラウドコンピューティングとセキュリティの最先端 (13 浦山康洋/1回) 情報技術を活用した実用的な問題解決の最先端 (14 高島嘉将/1回) データ構造とアルゴリズムの最先端 (15 岩崎祐也/1回) 通信ネットワークの最先端 (16 森田雅貴/1回) デジタル画像処理の最先端 (1 檀裕也/1回) 情報技術の最先端</p>	オムニバス方式
	プログラミング I	○	<p>本授業は、人工知能やデータ解析に使用されているプログラミング言語Pythonの基本文法や各種パラダイムを理解し、モダンプログラミングの考え方を身につけます。具体的な授業内容は、画面への文字表示やキーボードからの入力など一番初歩的な処理からはじめ、変数と型、演算子、プログラムの分岐や繰り返し処理、オブジェクトと型、文字列、リスト・タプル・辞書・集合、関数、モジュール・パッケージ、クラス、例外処理、ファイル処理などについて学びます。授業では多くのサンプルプログラムを実際にコーディングやデバッグ、実行することでプログラミングの基礎を身につけます。</p>	講義 2時間 演習 28時間
	プログラミング II		<p>本授業は、「プログラミング I」の経験をもとに、システム開発に用いられる代表的なプログラミング言語であるC言語の文法を学び、C言語で基礎的な情報処理がプログラミングできるようになることを目標とします。具体的な授業内容は、開発環境の構築や一番初歩的なプログラムである画面へ文字表示する処理を作成・コンパイル・実行したり、変数や演算子などから始め、条件分岐、繰り返し処理、配列、関数、アドレスとポインタ、構造体、ファイル処理などを順次学修します。授業では多くのサンプルプログラムを実際にコーディングやデバッグ、実行することでC言語の理解を深めます。</p>	講義 15時間 演習 15時間
	実用情報学	○	<p>本授業は、ICTの役割を理解し、その知識を活かして課題解決に貢献できる人材となるために必要な姿勢や意識を涵養することを目的とします。具体的な授業内容は、はじめに、ICTの基本からICTと社会の関連性まで広く学び、ICT人材としてのスキルや意識を高めます。次に、ICTの研究・開発プロセスからマーケティングまでを、デザイン思考やシステムの設計・開発方法や性能評価、マーケティング戦略などの観点から理解します。授業の最後では、教員がオーナー兼マネージャとして開発に関与したプロジェクトを事例として上記の観点から解説を行います。この授業を履修することで、ICT人材としての役割や、研究・開発プロセスの各段階における留意事項や遵守事項、価値創造に必要な思考の方向性を身につけ、将来の活躍に備える力を養うことが期待されます。</p>	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	物理と情報処理		本授業は、物理学の力学、波動、電磁気学の3つの分野の初歩について学び、それらの物理現象が情報処理技術にどのように関連しているかを学びます。上記3分野の物理法則や代表的な現象とそれらの特徴付ける物理量について理解し、物理法則に基づいて初歩的な物理現象を予測するための理論展開の方法と得られた結果の考察について学びます。また、それらの物理現象を制御することで実現している情報処理技術の代表例としてセンサー技術、メモリ技術、情報通信技術を取り上げます。	
	情報とサステナビリティ		本授業は、サステナビリティ情報に焦点を当て、私たちが共有する未来に向けた理解を深めます。初回ではサステナビリティ情報への需要について探究し、現場からの報告や企業の取り組みを通じて学びます。次に、情報公開とディスクロージャーの原点、非財務情報の重要性に迫ります。環境と情報の関連性やグローバルな視点に焦点を当て、消費者との関わりや企業の情報開示方法についても掘り下げます。さらに、企業の信頼性と内部統制を考え、投資とサステナビリティ情報についても詳細に探究します。最終的に、未来を拓くテクノロジーやビジネス展開における情報とサステナビリティに迫ります。この授業を通じて、サステナビリティ情報の重要性を理解し、未来に向けた持続可能なビジネス展開の基礎を学びます。	
	情報社会・情報倫理		本授業は、社会の情報化が進む現代において、産業構造や就業構造の大きな変化に焦点を当てています。情報や情報技術の果たす役割や影響を理解し、社会の変化に主体的に対応できる能力や態度を養成することを目的としています。授業は、情報化による社会の変化、情報倫理、情報セキュリティ、インターネットの発達、職場環境や労働観の変化、求められる能力、データベース、情報システムなど多岐にわたるトピックを扱います。学修の到達目標は、情報化の進展によるビジネス環境の変化や企業における情報活用を理解し、情報社会における危険性や情報倫理を考慮するために必要な基礎的かつ基本的な知識を身につけ、情報社会で生き抜くための力を養うことです。	
	人工知能概論		本授業は、人工知能について、その発展の歴史から現在に至るまでの技術的な事項だけでなく、産業への応用や倫理的・法的・社会的課題まで幅広く理解を深めます。アルゴリズムによる実装やエキスパートシステム開発の試みから、チェスやオセロ、将棋などのゲームAIを含めて、人工ニューラルネットワークによる深層学習（ディープラーニング）まで、機械学習の技術の発展とともに生成系AIが実現したことによって発生した人と社会の新しい課題について考え、人工知能に関する理解を深めます。	講義 15時間 演習 15時間
	データ構造とアルゴリズム		本授業は、基本的なアルゴリズムやデータ構造に関する知識を身につけ、それらをC言語で実装することで理解を深めます。はじめに、アルゴリズムの計算量とそのオーダ評価を学びます。次に、スタック、キュー、リストなどのデータ構造や探索アルゴリズム、ソーティングアルゴリズムについての理論を学び、その後、実装を行います。学修の到達目標は「オーダ記法を理解し、アルゴリズムの計算量を求めることができる」「基本的なデータ構造について説明できる」「基本的なデータ構造について説明できる」「基本的な探索アルゴリズムについて説明できる」「基本的なソーティングアルゴリズムについて説明できる」こととします。	講義 16時間 演習 14時間
	Webプログラミング		本授業は、WebアプリケーションやWebサービスの開発における、フロントエンド開発とバックエンド開発の両方を学ぶことで、Webプログラミングの技術を総合的に修得します。具体的には、フロントエンドの開発技術としてHTML、CSS、JavaScriptなどを用いてWebページの構築やデザイン、インタラクティブなWebサイトの制作技術を修得します。また、バックエンドの開発技術としてPHPやJavaを用いたデータベースとの連携やアプリケーション開発を学びます。	講義 15時間 演習 15時間
	データサイエンス入門		本授業は、データに基づいて様々な現象を理解するための技法であるデータサイエンスやAI、ブロックチェーンなどの先端技術の概要や実用例を理解することを目的とし、そのために必要な数学やデータ分析の初歩的な概念についても学びます。授業ではデータの可視化、代表値やばらつき、推定、仮説検定、データの相関、データ予測、暗号技術、ハッシュ関数、ブロックチェーン、機械学習、人工知能の応用例などを概論的に学びます。学修の到達目標は、データサイエンスの概念を理解でき、データに基づき客観的に社会現象を理解できるようになることとします。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	機械学習	○	本授業は、機械学習について基本的な理論から実践的な応用までを学びます。はじめに、機械学習に必要な数学である線形代数、微積分、確率統計の基礎を学び、次に、教師あり学習と教師なし学習の代表的な手法である線形回帰、分類、クラスタリングを学修します。最後に、人工ニューラルネットワークの構築と最適化に使用される手法やアルゴリズムであるフィードフォワードネットワークやバックプロパゲーション、正則化、最適化などについて学修します。学修の到達目標は、教師なし学習と教師あり学習の違いや様々な種類の機械学習技術を理解し、Pythonでの実用例を通じてこれらの技術がデータ分析にどの様に利用できるかを説明できることです。	
	データサイエンスⅠ	○	本授業は、回帰分析・分類・クラスタリングなどについて実データを用いてデータ分析の技法について学びます。授業では、まずPythonによるデータ処理の基礎として、ライブラリについて学んでから、回帰分析（線形回帰、リッジ回帰・ラッソ回帰、ロジスティック回帰）の手法について学び、さらに決定木とランダムフォレスト、主成分分析やクラスター分析などに学びを進めます。この授業を通して、学生は、データを分析しそれを課題解決に活用するための基礎として、Python によってデータ分析を行うスキルを修得します。	講義 20時間 演習 10時間
	データサイエンスⅡ	○	本授業は、データサイエンスで必要とされる、世の中のデータ活用や分析プロセスを理解し、経験的ではなく一定の手順に則り、データ分析ができるようになるための知識を修得します。授業内容はデータの入手方法からビジネスでのデータ活用、ビッグデータの要素技術（データ処理、分析技術、IoT技術、センサ技術、AI技術、統計学、機械学習、異常検知、変化検知）について学んだのち、教員が準備するデータを用いたデータ分析演習、世の中のデータ活用事例を調査する総合演習などで構成されています。学修の到達目標は、データ活用の目的と方法を明確に説明でき、データ分析プロセスを理解し、実践できるスキルを身につけることです。	講義 20時間 演習 10時間
	ディープラーニング	○	本授業は、畳み込みニューラルネットワーク、アテンションメカニズム、画像生成モデル、微調整、転移学習などの最新技術を理論から実践的な応用まで幅広く探究します。授業は、まず、畳み込みニューラルネットワークや回帰型ニューラルネットワークについて説明し、それらを活用した物体検出、セマンティック・セグメンテーション、アテンションとトランスフォーマーについて解説します。その後、生成系AIとその関連技術である画像生成モデルや微調整、転移学習、CLIP、画像レジストレーション、生成系AIサービスについて学びます。学修の到達目標は、様々な最新のディープラーニング・モデルについて理解し、特に画像処理、画像解析、言語処理の手法を修得することです。授業全体を通して、実世界の問題解決に必要なスキルを修得し、ディープラーニングの専門家としての能力を身につけます。	
	自然言語処理		次世代データ駆動型情報化社会(Society5.0)では、画像認識や自然言語処理などの人工知能技術が必要とされています。本授業は、人工知能の学習理論である機械学習、特に深層学習について、プログラミング演習を交えて講義を行います。深層学習の講義では、畳み込みニューラルネットワーク(CNN)などの画像認識技術について講義を行い、さらに、LSTM、アテンション、Transformer、言語モデルなどの自然言語処理技術について講義を行います。授業の到達目標は、機械学習や深層学習の原理について説明できること、画像認識の基礎となるCNNの原理について説明できること、および自然言語処理の基礎となるLSTMやアテンション、Transformer、言語モデルについて説明できることです。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	応用情報学		<p>本授業は、社会情報学、医療情報学、スポーツ情報学の視点からデータの解析と活用を学びます。この授業を通して、異なる領域でのデータサイエンスの実践力を養い、現実の課題に対する解決策を提供できる力を身につけます。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>(39 森岡千穂／5回) 社会情報学では、災害時のソーシャルメディアやニュースの分析を通じて情報発信の信頼度や情報拡散などについて学びます。</p> <p>(38 武智研志／5回) 医療情報学では、健康データの収集・解析を通して疾患予測や治療効果評価へのデータ活用について学びます。</p> <p>(63 大塚 寛／5回) スポーツ情報学では、トラッキングデータなどを分析し戦術を評価する仕組みについて学びます。</p>	オムニバス方式
情報システム専門科目	情報数学		<p>本授業は、コンピュータを理解するための基礎的な知識として、2進数表現や論理演算、集合、写像などに関する定義や定理を学び、演習問題を多く解くことで計算能力と論理的思考力を高めます。具体的な授業内容は、数の表現方法とその計算方法、2進数の加算と減算、補数、少数の2進表現、命題と論理演算、ブール代数、集合、写像と関係、数学的帰納法などで構成されています。学修の到達目標は、「2進法、8進法、16進法を使った計算ができる」「論理積、論理和、否定を使った論理演算ができる」「集合論に関する基礎事項を使った問題が解ける」「写像に関する基礎事項を使った問題が解ける」ことです。</p>	
	オペレーティングシステム		<p>本授業は、オペレーティングシステム (OS) の仕組みを理解することを目的としています。具体的な授業内容は、OSの概要 (歴史、分類、基本構造)、プロセス (マルチプロセス、スケジューリング、生成と終了、システムコールと割り込み)、メモリ管理 (仮想メモリ、スワップ、ページング、置換アルゴリズム、プロセスへのメモリ割り当て)、ファイル管理 (ファイルシステム、ファイルの実装、特殊ファイル) などで構成されています。学修の到達目標は、OSの構造及びOSにおけるプロセス管理、メモリ管理、ファイル管理を理解できることです。</p>	
	Linux実践		<p>本授業では、Linuxの基本知識と操作方法とLinux上でよく使われるソフトウェアの使用方法及びLinuxを用いたサーバーの構築と運用管理の方法を学修します。具体的な授業内容は、Linuxの基本操作やコマンドの理解、Linuxのインストールとユーザー管理、Webサーバーの構築、エディタの使い方、ソフトウェア開発 (C言語とCコンパイラ、makeコマンドとMakefile)、LaTeXの使用法、シェルと環境設定、データベースサーバー (MySQL)、コンテンツ・マネジメント・システム、メールサーバーなどで構成されています。</p>	講義 15時間 演習 15時間
	組込みシステム		<p>本授業は、組込みシステムを作る技術、組込みシステムの開発工程の活用力、および組込みシステムの開発プロジェクトを推進する力を身につけるために基礎的な学修を行います。授業では、組込みシステム概念や構造、歴史から始まり、組込みソフトウェアの特徴や構成要素について理解を深めます。さらに、V字開発モデル、アジャイル開発モデルなどの組込みシステムの開発工程について学びます。最終的には、小規模なPBLを通じて組込みシステムの開発工程を実際に経験し、成果を報告を行います。</p>	講義 20時間 演習 10時間
	プログラミング実践		<p>本授業は、RPAとVBAを利用して、事務処理業務で利用される表計算ソフトExcelでの処理の自動化について学びます。はじめに、RPAであるPowerAutomateDesktopを用いて処理の自動化をノンコーディング開発で行います。その後、VBAによる処理の自動化を学びます。開発環境の構築からはじめ、マクロとVBAの関係、基本的な文法やオブジェクトとプロパティ・メソッド、条件分岐処理、繰り返し処理、関数などを学び、最終的にはアプリケーションの作成を行います。</p>	講義 20時間 演習 10時間

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	プロジェクトマネジメント		本授業は、情報処理技術者試験のプロジェクトマネージャの基礎知識を身につけることを目指し、プロジェクトマネジメントにおける各種資料を作成する演習を行い、プロジェクトマネジメントの実践的なイメージを身につけます。具体的な授業内容は、ソフトウェア開発プロセス、プロジェクトの立案・計画、要員管理、リスクマネジメント、コスト管理、調達管理、スケジュール管理、品質管理、ステークホルダマネジメント、コミュニケーションマネジメントなどの領域を掘り下げます。授業を通じて受講生は実践的なプロジェクトマネジメントスキルを向上させ、将来の職務での活躍に備えます。	講義 24時間 演習 6時間
	半導体デバイス工学 I		本授業は、現代の情報通信において重要な役割を果たす半導体デバイスの基礎を学び、デバイスの設計、製造、評価など上流から下流までの知識を網羅的に学ぶことを目的としています。半導体の基礎物性からはじめ、pn接合とショットキー接合の構造と整流特性、バイポーラトランジスタや電界効果トランジスタ、MOSトランジスタの動作原理、半導体の光学特性と光デバイスへの応用、半導体デバイスのプロセス技術などについて学びます。最後に、これまでに学んだ半導体デバイスに関する知識を深めるために、半導体技術関連の論文を読んだり、トランジスタやダイオードの静特性を測定するグループワークを行います。	講義 26時間 演習 4時間
	半導体デバイス工学 II		本授業は、情報通信の電子データを制御する電界効果トランジスタ（MOSトランジスタ、GaAsトランジスタ）の高周波領域における基礎的な知識を修得することを目的としています。また、デバイスの設計において、高周波領域ではどのような点に注意すべきか、設計や評価法を通じて学びます。はじめに、等価回路を通して電界効果トランジスタと高周波デバイスの挙動を理解します。次に、回路設計する上で必要となるデバイスパラメータの把握、伝送線路の分布定数回路による表現、二端子回路パラメータによる回路特性について学修します。その後、トランジスタの二端子回路パラメータによる記述、トランジスタの小信号モデル、マイクロ波ICの設計などに関する理論や手法を学びます。学修の到達目標は、高周波帯域での電子部品への影響を理解し、設計に反映させる力を身につけることとします。	講義 26時間 演習 4時間
	情報ネットワーク I	○	本授業は、情報通信で使われているTCP/IPの基本的な動作と代表的なプロトコルについて理解を深めます。前半では、OSI参照モデルとTCP/IP、データの 캡セル化処理、物理層とLANの関係、MACアドレス、ARP処理とスイッチング処理、ルーティング、サブネット化とネットワーク設計、アプリケーション層で利用されるプロトコルについて理解を深めます。後半では、現場で使われているルータ・スイッチなどの実機を用いて、静的ルーティングとデフォルトルートの設定、動的ルーティングの設定、スイッチの基本動作の理解とVLANによるネットワークセグメントの分割、インターネット接続のためのIPアドレス配布・変換などの技術を演習を通じて修得していきます。	講義 14時間 演習 16時間
	情報ネットワーク II	○	本授業は、「情報ネットワーク I」で学んだネットワーク構築技術に加えて、より高度なネットワーク制御・構築技術を修得することにより、一般的な企業内ネットワークの設計・構築・メンテナンスが担当できる技術者の養成を行います。具体的には無線ネットワークの設計構築、ネットワークを冗長化するための仕組み、IPv6に対応したプロトコル、AS内で利用する動的経路制御、AS間での経路制御、高度なネットワーク経路制御技術、WAN接続プロトコルなどについて学んでいきます。また、実機による操作や設定演習を中心に進めていくことで、実践的な知識と技術を修得していきます。	講義 10時間 演習 20時間
	IT概論 I		本授業は、社会を支えているコンピュータやITシステムの基盤的な仕組みを理解し、その上でソフトウェアがどのように動作するかを把握することを目的とします。授業では、ICT、人間拡張技術、仕事におけるICT活用、IoT、ビッグデータ、AIなどのテーマを含むイントロダクションから始まり、コンピュータの基礎知識、ハードウェアの構造、ソフトウェアの種類、データ形式とマルチメディア、情報システム、通信ネットワーク、インターネットとセキュリティ、システムの設計と開発、システムの運用と管理など、幅広いトピックにわたる内容が提供されます。学修の到達目標は、コンピュータのハードウェアとソフトウェアに関する基本事項について説明できることです。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	IT概論Ⅱ		本授業は、ITの基盤的仕組みの上に構築されるアプリケーション、システム、サービスなどの事例を学び、今後のITの可能性についての理解するための素養を身につけることを目的とします。授業では、データベースシステム、インターネット応用技術、コンテンツ配信、情報倫理・セキュリティ、近年のICT活用などのテーマを取り上げ、それぞれの領域での具体的な事例や仕組みについて詳しく学びます。学修の到達目標は、ITを応用した新旧のアプリケーションやシステムの成り立ちを理解し、その基本を説明できることです。	
	データベース		本授業は、データベースの基本概念、SQLによるデータベースのデータの操作、データベース・テーブルの設計、データベースの運用、アプリケーションからのデータベースの利用方法について理解し、情報処理技術者試験のデータベーススペシャリストの基礎となる知識を身につけることで、将来の職務に備えることを目的とします。データベースの社会への応用について興味・関心を刺激するために、ショッピングサイトなど実際にデータベースを利用しているシーンを例として説明します。また、SQLを実際に手元で実行したり、データベースにデータを蓄積するための入力画面を作成したりすることで、開発・運用の実践的なイメージを獲得します。	講義 24時間 演習 6時間
	情報セキュリティ基礎		本授業は、情報資産を脅威から守るためのセキュリティ対策について基礎的な知識を修得します。はじめにサイバー攻撃について学び、その後、情報セキュリティの三要素（機密性・完全性・可用性）を実現するための対策について、暗号と認証、情報セキュリティ管理、情報セキュリティの人的・物理的・技術的対策、情報セキュリティ関連法規など、様々な観点から学びます。学修の到達目標は、情報セキュリティに関連する用語を理解し、資料を読解できる能力を身につけ、将来組織で情報セキュリティ対策を担う素養を養うと共に情報セキュリティ関連の資格試験への対応力も身につけることです。	
	アプリ開発Ⅰ	○	本授業は、モバイルアプリ開発の基本として、Google AppSheetを利用したアプリ開発の方法を学びます。授業では、AppSheetによるアプリ開発の概要と簡単なサンプルアプリの作成からはじめて、スプレッドシートやGoogleフォームを利用したアプリ開発、グラフやイメージ描画、カメラ操作などの機能利用や、GoogleWorkspaceの地図やカレンダーとの連携など、AppSheetでのアプリ開発に必要な技術を中心に学びます。最終的にはアプリ開発実践としてアプリの企画立案から制作、評価までを行います。	講義 20時間 演習 10時間
	アプリ開発Ⅱ	○	本授業は、プログラミング言語PythonとそのオープンソースライブラリであるKivyを用いてモバイルアプリの開発方法を学びます。授業では、Kivyでの開発の特徴からはじめて、開発環境の構築、GUI構成の基本となるウィジェットツリー、ウィジェットのサイズと位置指定、各種イベントとプロパティ、KV言語の文法、キャンバスを用いた描画の基本とコンテキスト命令などKivyを用いたアプリ開発に必要な技術を修得します。その後、サンプルアプリの制作を行い、最終的にはアプリ開発実践としてアプリの企画立案から制作、評価までを行います。	講義 20時間 演習 10時間
	情報セキュリティ対策	○	本授業は、インターネットをはじめICTのもたらす恩恵（光）に対する脅威（影）として、セキュリティリスク、被害と対策、各種のセキュリティ対策技術、国際的な動向について学修します。授業では、初回から実際のセキュリティ脅威の実態に迫ります。個人演習やグループディスカッションを通じて、個人レベルでの脅威とセキュリティ対策を学び、その後、組織レベルでのセキュリティ対策について実践的な知識を養います。授業の終盤では、情報処理推進機構発行の「情報セキュリティ白書」や専門家の講演を通じて、脅威とセキュリティ対策について最新の国内外での動向について理解を深めます。	講義 20時間 演習 10時間
	デジタル回路設計Ⅰ	○	本授業は、現代社会を支えるDX化の根幹となるデジタル回路について、設計方法を基礎から修得します。授業内容は、デジタルの基礎理論に必要な2進数、論理代数からはじめ、論理回路の設計、デジタルICを学んだ後、デジタル回路の各種機能について学修し、演算回路やフリップフロップなどに関する基礎知識を修得します。授業では、演習や実際のデバイスの機能を通じて理論を实践に結びつけ、デジタル回路の設計方法を理解していきます。学修の到達目標は、デジタル回路の考え方を理解し、設計に反映させる手法を身につけることです。	講義 28時間 演習 2時間

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	デジタル回路設計Ⅱ	○	本授業は、「デジタル回路設計Ⅰ」で学修した内容を踏まえて、基本的なデジタル回路の考え方の理解から始めて、具体的なデジタル回路の設計・作製までの演習を通じて、回路設計・開発の流れを体感することを目的としています。授業では、順序回路、非同期式・同期式カウンタ、パルス回路、アナログ-デジタル変換などに関する理論を学びます。その後、受講生は設計演習として、簡単なデジタル回路の試作から実際の回路の組立・動作確認、特性評価までを行います。学修の到達目標は、デジタル回路の考え方を理解し、その知識を設計に反映させる力を身につけることです。	講義 24時間 演習 6時間
	クラウド開発	○	本授業は、クラウドを利用したシステム、ネットワークを設計できる知識を修得します。クラウドとオンプレミスのそれぞれの特徴を理解し、システムの要求に合わせて最適な環境を提案できる力を身につけます。授業では、代表的なクラウドサービスであるAWS (Amazon Web Services) を利用した演習を通じて、クラウドに関するコスト管理、セキュリティとアイデンティティ、ネットワーク、コンピューティングサービス、リソースの監視、ロギング、ストレージサービス、データベース、負荷分散、WAF、サーバーレスコンピューティング等について学びます。最終的には、クラウド上でWebアプリケーションを設計・構築する演習にも取り組み、実践的なスキルを修得します。この授業を履修することで、AWS認定資格であるAWS Certified Cloud Practitioner取得に繋がる知識を修得するとともに、クラウドで提供されている最先端の技術を自ら学び、活用できる力を身につけます。	講義 12時間 演習 18時間
	情報セキュリティ実践	○	本授業は、サイバー攻撃やセキュリティ対策、脆弱性対策について学び、セキュリティを考慮したシステム設計方法や組織対応を修得します。授業では、情報セキュリティの概要や動向・事例の収集と分析からはじめ、セキュリティ対策の設計、セキュアプログラミング、セキュリティテスト、脆弱性診断ツール、ウェブアプリケーションファイアウォール、ログ分析等の理論と演習を通して、サイバー攻撃からシステムを守るスキルを養います。さらに、セキュリティトレーニングやペネトレーションテストの体験、セキュリティインシデント発生時の対応方法及び証拠の収集・分析についても学びます。この授業を履修することで、情報セキュリティマネジメント試験及び情報処理安全確保支援士試験の該当分野の知識を修得するとともに、自組織でのセキュリティ対策に活用できる力を身につけます。	講義 12時間 演習 18時間
	情報システム開発	○	本授業は、これまで学修してきたWebプログラミングによるGUI実装、データベース、プロジェクト管理の知識を総動員して、実際のデータベースを利用したシステム開発およびそのプロジェクト管理を実施することで、システム開発とプロジェクト管理の実践について理解することを目的とします。具体的には、受講生はグループ単位で、データベースを利用したシステム開発のプロジェクトを実施し、スケジュール作成、進捗管理などのプロジェクト管理も各グループで行います。要件定義から内部設計、外部設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト、機能拡張を順次進行し、プロジェクトの各段階で成果発表とフィードバックを行うと共に、必要に応じてプロジェクトの修正も行います。	講義 2時間 演習 58時間
メディア デザイン 専門 科目	マルチメディア		本授業は、マルチメディアの表現と技術に関する基本的なアルゴリズムを取り入れつつ、最も効果的なコンテンツを制作するために必要な理論を理解し、スキルを磨くことを目的とします。具体的な内容は、文字、音声、画像、映像、アニメーションなどの情報表現とそれに伴う技術に焦点を当てます。また、マルチメディアコンテンツに関する著作権にも取り組みます。学修の到達目標として、マルチメディアの表現と技術に理解を深め、デジタルコンテンツの制作に関する知識とスキルを獲得し、オリジナル作品を制作してインターネットを通じて公開できるような力を育むことを目指します。	
	3Dモデリング基礎		本授業は、コンピュータグラフィックス (CG) による映像の表現がゲームやアニメーションなどに活用されている現状を踏まえ、3次元コンピュータグラフィックスの基礎について学びます。デジタルカメラモデルの理論を基礎にして、ベクタ表現やラスタ表現などデジタル画像の処理についてCGにおける画像の表現や技術の演習を中心にスキルを身につけながら、線形代数における行列を用いて3次元座標空間の座標変換を幾何学的な性質として3Dモデリングに必要な知識を理解します。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	3Dモデリング		本授業は、「3Dモデリング基礎」を踏まえ、3次元空間におけるアフィン変換やオイラー角などの数学上の表現による効果的な3Dオブジェクトのモデリングについて学びます。形状モデルやスイープ表現、オイラー操作、パラメトリック曲線および曲面などの3Dモデリング技術を身につけ、ボクセルやメタボール、パーティクル表現やフラクタル表現まで理解し、ポリゴンを基本に多様な表現ができるように学びます。また、照明光源によるレンダリング、各種シェーディングやテクスチャマッピングについて理論に基づき効果的な表現ができるような技能を身につけます。	
	数値計算とシミュレーション		本授業は、コンピュータを使用して科学的な計算問題を解決するための基礎となる数値計算法やそれに基づく科学的現象のシミュレーションを学びます。具体的には、数の体系と誤差、行列の計算、連立方程式の解法、代数方程式の数値解法、補間、数値微分・数値積分、常微分方程式の解法、シミュレーション演習、偏微分方程式の解法、モンテカルロ法、マルチェーゼント法、量子計算などが取り上げられます。これらの内容に基づいて、実際のプログラミングも行い、数値計算に関する知識とスキルを高めます。学修の到達目標は、問題に対して適切な数値計算法を選ぶ能力を身につけ、コンピュータを用いた科学的なアプローチにおいて実践的に活用できる水準に到達することです。	講義 26時間 演習 4時間
	実写映像制作 I	○	本授業は、デジタル一眼レフカメラを使用して写真撮影の基礎とデジタル映像技術の基本的な運用に焦点を当てています。前半ではデジタル一眼レフカメラの機構や撮影の基本を学び、後半ではビデオ機能や業務用ビデオカメラを使用して映像制作の基礎に取り組みます。具体的な演習を通じて、カメラ操作、スタジオでの撮影、ビデオ編集などに慣れ、デジタル映像技術のメカニズムを理解し、一定のスキルを身につけることが目標です。受講生は制作物の発表を通じて振り返りを行い、デジタル映像技術に関する知識と実践的なスキルを向上させることが期待されます。	講義 8時間 演習 22時間
	実写映像制作 II	○	本授業は、DaVinci Resolveと業務用ビデオカメラを使用して映像作品の制作に取り組むとともに、Adobe CCを複合的に使用して実験的な映像表現を模索します。前半ではカラーグレーディングや編集の基本を学び、後半では実写映像と実験映像の制作に挑戦します。具体的な演習を通じて、カメラ操作や編集技術、抽象的な形態やストップモーションなどの実験的な表現に慣れ、デジタル映像技術の応用的運用に習熟することが目的です。受講生は制作物の合評を通じて振り返りを行い、デジタル映像技術のメカニズムを理解し、自発的かつ創意工夫を凝らした制作が可能なる力を身につけることが期待されます。	講義 6時間 演習 24時間
	デジタル画像処理 I	○	本授業は、デジタル画像に関する基本的な理解と処理技術を身につけることを目的としています。デジタル画像の仕組みから始まり、標本化や量子化などの基本的な概念を学びます。また、グレースケール画像やカラー画像についても取り上げ、デジタル画像の性質や濃淡変換、カラー画像の変換などについて詳しく学びます。授業では、実際にプログラムを動かしながら技術を身につけることが重要な要素となっています。学修の到達目標はデジタル画像データの基本的な処理技術を修得することです。	講義 15時間 演習 15時間
	デジタル画像処理 II	○	本授業は、デジタル画像処理技術の応用に焦点を当て、技術だけでなく応用事例についても考察することを目的としています。画像処理の基礎的な部分に留まらず、機械学習や動画画像処理にもプログラム作成を通して深く理解することを目指します。具体的な進捗として、イントロダクションから始まり、画像の復元・生成、幾何学変換、2値画像処理、領域処理、パターン認識、深層学習、動画画像処理、画像の符号化、画像圧縮などに関する講義が用意されています。学修の到達目標は、デジタル画像処理の応用に関する知識を修得し、オリジナルのアイデアを取り入れたプログラムを作成して提出することです。授業を通じて、実践的なスキルと発想力を養い、独自のアプローチで問題に取り組む力を身につけることが期待されます。	講義 15時間 演習 15時間
	CGアニメーション基礎		本授業は、コンピュータグラフィックス (CG) による3次元映像の表現がゲームやアニメーションなどの応用に活用されている現状を踏まえ、デジタルテクノロジーに基づくアニメーションの基礎について学びます。セル画とは異なるデジタルアニメーションの技法について理解し、平行移動・拡大縮小・回転のアフィン変換に基づく映像の表現としてCGアニメーションが表現できる数学的な背景を踏まえ、演習を中心に映像表現に関するスキルを身につけます。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	CGアニメーション I		本授業は、「CGアニメーション基礎」を踏まえ、映像の理論に基づくCGアニメーション高校生や仮現運動、各種アニメーション技法について理解します。CGアニメーションがフレームの連続的な切り替えによって表現されていることを踏まえ、キーフレームやスケルトン法、カメラワークなどの技法を踏まえ、さまざまなアニメーションの表現ができるようにCGアニメーション制作の技能を身につけます。演習を中心に、より高度な映像表現に関するスキルを身につけます。	
	CGアニメーション II		本授業は、「CGアニメーション I」を踏まえ、映像の理論に基づくキャラクターのアニメーションやリップシンクを含む表情の表現、布地や髪の毛の表現と物理シミュレーション、群衆（フロック）など高度なCG表現について理解します。点群の処理やモーショントラッキングによるキャラクターの動作など、実際の制作現場で用いられている技術によって高度なCGアニメーション表現ができるようになります。演習を中心に、高度な映像表現に関するスキルを身につけます。	
	CGアニメーション III		本授業は、「CGアニメーション II」を踏まえ、映像の理論に基づくモーショントラッキングや各種キネマティクス（フォワード・インバース）、物理シミュレーションによる表現と技術について理解します。視覚効果やサウンドの各種エフェクトをはじめ、実写映像との合成についてAIによる映像制作を含めて最先端の制作技術を学びます。最終的には、3DCGの映画やアニメーションだけでなく、各種デバイスで動作可能なCGアニメーションのスキルとともに、表現の豊かさについて美的な感覚とともに身につけます。演習を中心に、最先端の映像表現に関するスキルを身につけます。	
	Webデザイン		本授業は、インターネット利用者の使いやすさを意識したWebサイト（ホームページ）の設計に焦点を当て、HTML5とCSS3を中心とするWeb標準についての理解を深め、テキストや画像の適切な配置、パソコンからタブレットやスマートフォンまで対応したWebサイトの制作を学びます。具体的な内容としては、Web制作環境、構造言語HTML、視覚表現CSS、画像処理、映像処理、音声処理などが取り上げられ、CMS（コンテンツ管理システム）を用いた演習も含まれます。学修の到達目標は、Webデザインに関する知識とスキルを身につけ、オリジナルサイトを制作し、それをインターネットを通じて公開できる力を養うことです。	
	数理モデリング		本授業は、「数値計算とシミュレーション」を基礎に、物理システムや実社会での問題解決に必要な数理モデリングについて深化した内容を学びます。具体的な授業計画では、数学の予備知識の復習から始まり、決定的モデル、経営モデル、経済モデル、確率モデルと乱数、モンテカルロ法、在庫管理、待ち行列、カオス・フラクタル、機械学習、遺伝的アルゴリズム、セルとエージェントなど幅広いトピックが扱われます。これらの内容を通じて、数学モデルの適切な選択が可能な水準に到達することが主な学修目標です。授業の進行においては、数値シミュレーションと数理モデリングの歴史や意義から始まり、各分野における応用事例や計算手法について理解を深め、最終的に問題解決に必要な数学モデリングのスキルを磨くことが期待されます。	
	Web制作	○	本授業は、WebサイトやWebコンテンツの制作に、エンジニアやデザイナー、ライター、マーケターといった様々な役割の人材が関わります。また、実際にWeb制作を実施する際には、企画・コンセプトや戦略設計、サイトの設計、デザイン、開発・構築、運用・保守などのほか、全体的なプロジェクト管理など、様々なプロセスが必要です。この授業では、Webサイトのコンセプトメイキング、企画立案・戦略設計からプロジェクト管理、サイトの運用と更新、Web戦略まで含めたテーマを扱い、実際にWebサイト制作を通して、Webディレクターとして必要となる能力を身につけます。	共同 講義 15時間 演習 15時間

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	物理シミュレーション	○	本授業は、「数値計算とシミュレーション」と「数値モデリング」を基礎に、専門的なメディアデザインに必要な物理シミュレーションに焦点を当てています。イントロダクションでは物理シミュレーションの概要やメディアデザインにおける位置づけについて理解を深め、数学と力学の基礎から始まり、基本的な数値計算法やデータの可視化、計算幾何学アルゴリズム、剛体・弾性体・流体シミュレーション、波の伝播シミュレーション、複雑システムのシミュレーション、並列計算・スパコン計算・GPUなど、多岐にわたるトピックが授業計画に組み込まれています。学修の到達目標は、問題に対して適切な物理シミュレーション手法を選ぶ能力を身につけることであり、実践的なメディアデザインにおいて高度なスキルを獲得することです。	講義 28時間 演習 2時間
	画像解析 I	○	本授業は、画像解析の基礎として、画像操作、特徴抽出、セグメンテーション、パターン分類などに関する重要な理論を理解し、画像解析の理論的な知識と実践的なPythonスキルの融合を目指します。授業では、画像基礎、プログラミング言語Pythonの導入、基本的な画像操作、周波数領域でのフィルタリング、カラー画像処理、モルフォロジー画像処理、画像分割、特徴抽出、画像パターン分類、画像解析の実践例など、幅広いトピックを扱います。学修の到達目標は、様々なアプリケーションを含む画像解析の基礎を探索し、基本的な画像操作のテクニックとアルゴリズムに習熟することです。	
	画像解析 II	○	本授業は、画像解析の理論と実践的なPythonスキルを統合することに焦点を当て、画像、ビデオ、医療画像解析のための高度な特徴抽出、セグメンテーション（画像内の異なる領域やオブジェクトを識別・分割するプロセス）、ディープラーニング技術（革新的な機械学習アルゴリズム）を学びます。授業では、高度な画像パターン分類、高度な特徴抽出、高度な画像分割、ディープラーニングの基礎、医療画像解析などのトピックを扱い、画像、映像、医用画像の高度な解析技術についての理解を深めることを学修の到達目標とします。	
	ゲームクリエイション基礎		本授業は、プログラミングに関する基礎を踏まえ、ゲームを開発するために必要な各種要素技術について理解します。ゲームエンジンを用いて、簡単なゲームを制作できることに触れ、パソコンに限らずスマートフォンやタブレットなど各種デバイスで動作するゲームを実際にプログラミングして作成します。ゲームが動作するコンピュータに関する理解を深め、計算資源の有効活用とともに、ゲームとして必要不可欠の各種要素技術を活用する能力を身につけます。	
	ゲームデザイン		本授業は、ゲームジャンルごとの特徴や発展の歴史を学び、ゲームを開発するために必要な設計技術について理解します。ゲームの企画やコンセプトメイキングから仕様作成、レベルデザインに至るまで実際にゲームを制作する一連の工程について演習します。また、授業の中ではオリジナルの企画書を作成し、履修者全員の前でプレゼンテーションや批評を行うことで人前での発表の場慣れや効果的なプレゼンテーションの方法を身につけます。	
	ゲームクリエイション I	○	本授業は、3Dモデルや物理ベースレンダリングなどゲーム制作において必要な知識とスキルを踏まえ、衝突判定や剛体や弾性体の物理シミュレーションなど重力を含む物理演算によってゲームを開発するために必要な制作技術について理解します。また、リアルタイム処理としてCPUやGPUに関する理解を深め、最適なユーザインタフェース (UI) の設計および実装とともに、より高度で写実的な映像表現を含むゲームの開発につながる知識とスキルを身につけます。	共同 講義 15時間 演習 15時間
	ゲームクリエイション II	○	本授業は、マップや地形の生成などの3Dモデリング技術を踏まえ、オープンワールドやソーシャルゲームの開発に必要な技術について理解します。ノードによるプログラミングやプロシージャルによる自動生成を含めて、ゲーム開発の現場で用いられている効率的な開発手法について学び、プロジェクト管理まで含めた知識を得ます。また、リアルタイム処理としてネットワークやデータベースを通じたゲームの仕組みに関する理解を深め、モバイルゲームなど各種デバイスで動作するアプリとして最先端のゲームが開発できるように、演習を中心にして実践的な知識とスキルを身につけます。	共同 講義 15時間 演習 15時間

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	音響情報処理	○	本授業は、音響情報処理の広範な応用に関連する基本的事項を学びます。具体的には、音波の物理的性質、波動理論、音波の分析法、電気・機械・音響変換、音響計測演習、音および音楽の記録、音場の音響信号処理、音声の基本的性質、音声分析法、音声符号化、音声合成、音声認識、超音波などを取り上げます。これにより、受講生は音響情報処理に関する基本的な知識とスキルを身につけ、メディアデザインに活用できる水準に到達します。授業は理論と実践を組み合わせ、音響計測演習やシングルボードコンピュータを使用した実践的な活動も含まれます。最終的な学修の到達目標は、音響情報処理に関する基本的な知識とスキルを身につけ、メディアデザインにおいて実践的に応用できる水準に到達することです。	講義 26時間 演習 4時間
社会実践科目群	プロジェクトデザイン	○	本授業は、問題の発見、解決アイデアの創出、集約のプロセスを学び、問題解決に必要な思考プロセスを体験的に学びます。授業の目的は、「問題発見、現状把握、課題設定、解決方法立案」など問題解決に必要な思考を学び、データの収集、整理、分析、視覚化などを通じて問題発見と解決の基礎能力を身につけることです。授業では、問題発見のプロセス、問題の深掘りと整理、問題への集約と発表、アイデアの生成と整理、プレゼンテーションなどをグループワークなどの演習を交えながら行います。学修の到達目標は、身近な問題の解決プロセスや考え方の理解と、情報学的アプローチを通じて論理的な思考に基づいて活動できるようになることです。	共同講義 12時間 演習 18時間
	プロジェクト実践	○	本授業は、企業と協働してテーマを定め、実社会の課題に対応する能力を養い、課題設定・解決力、協働力、発表力などを身につけることを目的とします。受講生はプロジェクトごとにグループ分けされ、初期段階で解決すべき課題及びテーマ設定を企業担当者と共に検討します。授業は、演習を中心に行われ、課題発見、現状分析、課題設定、課題解決計画、課題解決・制作の各フェーズを経て、中間発表が行われ、さらに改善フェーズ、評価フェーズへと続き、最終的な成果報告会が行われます。学修の到達目標は、情報学の知見を活かし、問題から課題を抽出できること、情報学的観点から問題を分析し、様々な制約条件を特定できること、情報学の関する知識を用いて、問題解決のために複数のアイデアを提案できること、問題解決に向けて、行動手順を計画し、グループでその計画を遂行できること、そして、制約条件を満たす解決策になっているか否かを評価できることです。	共同講義 6時間 演習 24時間
	マネジメント実践	○	本授業は、前年度に「プロジェクト実践」を修得した受講生を対象に、ビジネスプロジェクトを総合的かつ戦略的な視点でマネジメントするスキルを身につけることを目的とします。授業では、プロジェクトマネジメントの基本原則に加え、デザイン思考、ビジネスコンセプト、マーケティング戦略、顧客価値、価格設定など、ビジネスの各側面を包括的に学び、デザイン思考やビジネス戦略がプロジェクトマネジメントにどのように統合されるかを理解します。授業は「プロジェクト実践」と同じ進度で進行します。学修の到達目標は、プロジェクトマネジメントの基本原則を理解し、計画と組織に関するスキルを身につけ、効果的なコミュニケーション力を養い、リスクの識別、評価、対処策の理解を深めることです。	共同講義 6時間 演習 24時間
キャリア形成支援科目	キャリア探索	○	本授業は、社会の情報化に伴い変化する産業構造と就業構造に焦点を当て、情報や情報技術が企業活動等で果たしている役割や影響を理解することを通して、受講生が自身の学修の方向性やキャリア形成について具体的に検討できる基礎的な素地を作ることを目的とします。様々な業種からゲストスピーカーを招聘し、オムニバス形式の授業を通じて、システム開発、ソフトウェア開発、通信ネットワーク、映像制作、Web制作、マスメディア、医療などの業種ごとの具体的な業務内容やそれに対する情報学の応用を理解します。これにより、受講生は様々な業界における情報学の実践的な活用方法やキャリア形成の方向性を把握し、自身の学びや将来のキャリアについて考える力を養います。	
	キャリアプランニング		本授業は、自分自身の将来とキャリアデザインを考えるために必要なスキルと知識を身につけることを目的とします。授業では、仕事をするために必要な基本的な知識から始まり、ワークライフバランスや様々な情報系の勤務形態（企業に就職、研究所等に就職、フリーランスなど）について学び、グループワークなどの実践的な演習を通して、ビジネスマナーや社会人としてのコミュニケーションスキルを身につけ、社会人として必要な職業人意識やコンプライアンスを理解します。また、自己理解や社会人講話などを通じて、社会での働き方を具体的にイメージする力を養います。	講義 12時間 演習 18時間

授 業 科 目 の 概 要				
(情報学部情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	キャリア教育実践	○	本授業は、受講生が社会人として早く身につけるべき「社会人基礎力」を意識しつつ、「課題発見・解決力」や「他者と協働できる力」などを修得することを目的とした科目で、キャリアデザイン、社会人としての必要なコンプライアンスやビジネスマナーなどを理解・修得して、自身の専門性とキャリアを考えると共に、次年度の「地域連携インターンシップ」の事前指導にあたる授業として開講します。この授業では、ゲストスピーカーを招聘して、企業実習の前段階として、ビジネスマナー、コミュニケーションスキル、コンプライアンスなどについて学んだ後、受講生が実際の職場環境を体験し、どのように業務が遂行されているかを学び、自身の専門性を将来のキャリア選択にどのように活かすかについての洞察を得る機会を与えることを目的として短期間（1～2日間）の企業実習を組み込んでいます。	講義 22時間 実習 8時間
	地域連携インターンシップ	○	本授業は、夏季休業中の2週間（10日間）のインターンシップを通じて、実践的な汎用的技能を磨くとともに、自身の能力や仕事に対する適性を見極めることです。また、インターンシップにより、仕事の表に見えている部分と見えていない部分を総合的に理解する力を養い、擬似的に一人の社会人として自らの行動に責任を負う環境に身を置くことで、責任感と新しいことにチャレンジする意識を高めます。インターンシップの具体的な内容は、受け入れ企業によって異なりますが、インターンシップ中は、職場の職員が受講生を指導し、フィードバックを行います。なおインターンシップ終了後は、インターンシップ報告会を開催します。	共同
周 辺 科 目 群	メディア論		本授業は、テレビ、新聞、インターネットなどの日常的なメディアとの接触が、私たちの認識や意見形成に与える影響に焦点を当て、高度情報化社会における、賢いメディア利用者、情報発信者として必要なメディア・リテラシーを学びます。講義の目的は、メディア効果研究の代表的理論を理解し、それをもとに現代のニュースやメディアの諸現象を考察することです。授業では、CMやラジオなどのメディアの効果を導入として、テレビの効果、メディア史、メディアがもたらす記憶やメディア・リテラシーについて学び、メディアと集団心理、ニュースがもたらすリアリティ、日本の新聞の特性などについても扱います。また、同調の効果や、ロコミ、都市伝説なども取り上げ受講生の関心を広げ、さらに放送法や知識格差効果、著作権法、災害報道、動画共有サイトといったトピックも扱い、最後に全体をまとめます。	
	経営科学		本授業は、経営資源の効果的な配分や生産性の向上において、データに基づく客観的な意思決定の重要性を学びます。授業の目的は、教理モデルを通じてビジネスの構造を理解し、最適化の観点から応用事例を定量的に評価できる能力を身につけることです。授業では、組織構成や企業情報、経営データ、仕事の進め方とマニュアル、規程と法令、情報処理とコンピューターの仕組み、統計の基礎数学から具体的な分析手法まで幅広いトピックをカバーして、ビジネスの問題解決に関する手法を具体的な事例を交えて分かりやすく解説します。	
	マーケティング論		本授業は、企業経営におけるマーケティングの重要性をふまえた上で、マーケティング・マネジメントの考え方やケーススタディを呈示することを目的とします。授業では、現代のマーケティングを企業の市場的環境への創造的で統合的な適応行動として位置づけ、製品戦略・価格戦略・販売経路戦略・販売促進戦略の4つのマーケティング機能を踏まえながら、市場創造とアメリカ・マーケティング論のアプローチ、マーケティング論の成立と科学的管理法の影響、マーケティング機能と進化について学び、さらに事業戦略と組織構造、マーケティングの国際化、プロダクト・ポートフォリオ・マネジメント、プロダクト・ライフ・サイクルなど、事業全体の戦略から流通システムに関するトピックを扱い、マーケティング・マネジメントの4つの機能を活用した企業の市場適応行動を理解します。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	ブランド・マネジメント論		本授業の目的は、D. A. アーカーのブランド・マネジメントの考え方をベースに、ケーススタディを織り交ぜながら、ブランド価値の優位性と管理価格の維持の関係について考察することです。授業では、ブランド・エクイティ構築の枠組みを理解し、機能的・情緒的・自己表現的な便益について学びます。また、知的財産権や衡示的消費に関する事例も取り上げ、さらに輸入総代理店制度、ライセンス契約、価格操作など、海外ブランド企業のマーケティング・チャネル構築に焦点を当てた実践的なトピックも取り上げます。学修の到達目標は、D. A. アーカーのブランド・エクイティ構築の理解を深め、具体的な事例を通じてブランド価値を分析する能力を養うこと、及び海外ブランド企業のマーケティング・チャネル構造と管理価格についての洞察を深め、実践的なビジネス状況において戦略的な判断ができる力を身につけることです。	
	地域ブランド論		本授業は、地域ブランドの構築と管理に焦点を当て、その地域が持つ歴史、文化、自然、産業、生活、人のコミュニティといった資産を結び付け、人々の精神的な価値に変換する方法について学ぶことを目的としています。授業では、地域ブランド・マネジメントの視点から地域再生と地域ブランドの概念についての理解から始まり、地域ブランドの計画プロセス、評価と目標設定、地域ブランド・コンセプトの開発、地域ブランド資源としての地域産品、地域ブランディングのマネジメント技法、地域基礎力診断などを取り上げ、具体的な事例を紹介します。学修の到達目標は、地域ブランド・マネジメントの目標と枠組みに関する理解を深め、地域ブランドの資産と価値の関連性を分析する力を養うこと、また地域の自律性と統合性を踏まえた地域活性化について考察し、次世代農業や地域国際戦略などを通じて地域ブランドの持つ可能性について洞察を深めることです。	
	流通コース特殊講義 (デジタル・マーケティング論)		本授業は、デジタル技術が変化させた消費者行動、それに対応するマーケティング戦略、およびデジタル技術を活用したマーケティング手法について理解することを目的とします。授業では、デジタル社会とは何か、から学びはじめ、デジタル社会における消費者行動の特徴、デジタル・マーケティングの範囲、製品戦略、プロモーション戦略、経路戦略、価格戦略、SNSやライブ動画、プラットフォームとネットショップまで様々なトピックを扱います。学修の到達目標は、既存のマーケティングとデジタル・マーケティングの相違を理解し、デジタル・マーケティングの基礎知識を身につけることです。	
教 職 課 程 に 関 す る 科 目	教師論		本授業では、教職について、教職に必要な資質や能力、学校の在り方、教員の仕事や役割など、さまざまな観点から教職への動機づけを図るとともに、教職のあるべき姿を考察し、未来を切り拓くことのできる自ら目指す教師像を創ることを目指します。教育改革の進展や教師を取り巻く教育環境の変化など、教師に求められる事柄はさまざまであり、教師に対する期待や責任が多岐であることを踏まえ、教職の意義や教員の職務の内容、実際の学校生活や普遍的なできごと、時事問題などをさまざまな視点から捉え、教職に就くための心構えをはじめ教師に必要な資質・能力について学びます。	
	教育心理学		本授業は、教育心理学の知見を学び、教育活動で生じる現象を心理学的な視点で捉えようとする姿勢を身につけるだけでなく、その知見を実践で生かしていけるよう理解を深めることを目的とします。教育過程における人の心の働きを理解しようとする教育心理学について、児童生徒の発達の理解、学習・思考・知能・記憶の理論やメカニズム、性格の理解とその形成の問題、意欲や教授法、評価、学級集団と教師との関係、障害などの困難を抱える児童生徒の理解、などを中心に取り上げて学修していきます。	
	教育原理		本授業は、教育の理念および教育の歴史や思想について学び、教育に関する理論や歴史について基本的な理解を深めると同時に、現代の学校や教育を支える教育理念について、さまざまな視点から考察を深めることを目的とします。日本および海外諸外国における教育史や教育思想について理解を深め、現代の教育を考える際の基本的知識ならびに基本的視座を身につけること、またとりわけ学校に焦点を当て、その意義や役割の変遷をふまえたうえで、現代の教育問題や教育改革等の動きにも理解を深め、広い視野に立って現代の学校や教育を考察できるようにすることを目指します。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	情報科教育法 I		本授業は、共通教科「情報」の指導内容や授業方法について学び、指導者として指導内容の理解の在り方や具体的な指導方法についての基礎・基本を身につけることを目的とします。教科「情報」に求められる能力やその社会的な背景を理解した上で、取り扱う学習内容としてアルゴリズムやプログラミング等を取り上げ、その指導方法を考察し、学習指導案及び板書計画を作成します。模擬授業を実施し、授業研究やピア・レビューを重ねることで、授業を構成し指導する力の向上を図ります。	
	教育の方法と技術		本授業は、教育方法に関する基礎的な理論と実践、特に時代が求める学力について検討・考察する力の育成を目的とします。具体的には、授業を構成するための基礎的な要件（生徒・教員・教室・教材など）や学習評価の基礎的な考え方を理解し、話法や板書、さらには授業の目標・内容・教材・教具・展開・学習形態・評価基準などの視点も意識した指導技術を身に付けることによって、教育改革の方向性について多面的・多角的に考察する力、魅力ある授業づくりができる資質や能力の修得を目指します。	
	ICT活用の理論と方法		本授業は、ICTの活用が求められる社会的な背景や技術の発展等を踏まえた上で、教育現場でICTを活用するための理論、ICTを用いた学習指導の実践、外部機関との連携や情報教育セキュリティの意義、ICT環境における整備の重要性等に関する理解を深め、その上で、ICTを効果的に活用した学習指導や生徒の情報活用能力を育てる実践を構成・考察するために必要な知識・技術の習得を目指します。そのほか、教科指導面だけでなく、校務におけるICTの活用・推進ができる力の修得を目指します。	
	教育と社会・制度		本授業は、現代公教育の理念や教育制度の仕組みなどの基本的な理解を深めるとともに、現代の学校を取り巻く社会的状況や地域における学校の役割や機能について、さまざまな視点から考察を深めることを目的とします。日本の社会状況の変化、それに伴う子どもの生活・環境の変化をふまえ、現代公教育制度の基礎的理解を深めると同時に、教育政策の動向を理解し、地域における学校の役割や学校—地域の連携、安全教育を含めた生徒管理のあり方など、地域社会における学校にも目を向け、教師として担うべき役割について考察する力を修得します。	
	特別支援教育論		本授業では、発達障害等のある子（またはその疑いのある子を含む）をはじめとして、様々な困難・障害のある子への正しい理解と認識を深めるために、特別支援教育・インクルーシブ教育の理念・本質、目標、現状と今日的課題について理解を深め、多様な観点から、通常の学級に在籍する子、いわゆる「気になる子、個別の支援や教育的配慮が必要な子」への対応、合理的配慮、指導法について修得することを目的とします。具体的には、視覚障害・聴覚障害・知的障害等の障害特性の理解や、発達障害特性の理解と支援、多様な教育的ニーズのある子ども（外国籍、貧困・社会的マイノリティ）の理解と支援を理解し、合理的配慮や個別の指導計画の作成、他機関との連携のあり方等について学修します。	
	生徒・進路指導の理論と方法		本授業は、生徒指導の現場において、児童・生徒への対応の基礎となる知識と態度を身につけることを目的とします。授業の前半では生徒指導の意義や原理、方法等の基礎を学ぶとともに、事例検討を通して生徒指導の機能を発揮させる方法を考えます。後半では、生徒指導と密接に関連している進路指導について、キャリア教育の観点から理論的・実践的な検討を行います。そのうえで、『生徒指導提要』や『中学校・高等学校キャリア教育の手引き』等をベースとしながら、さらに発展的な内容や視点を取り入れて「生徒指導・進路指導」にアプローチします。	
	教育相談		本授業では、教育相談の概要を理解し、生徒の教育上の諸問題に対する理解を深めること、また理解するための視点を養うこと、実際の関わりにおける基本的な態度や姿勢・技法を知ることなどを目的とします。教育相談が、いじめや不登校をはじめとする“問題”や、障害や虐待経験などによる個々が抱える“困難”などへの対応・援助のみならず、生徒の発達や自己実現、キャリア発達などへの援助においても重要な活動となっていることをふまえ、グループワークやエクササイズ、また具体例に触れることにより、教育相談に携わる際に必要となる知識やスキルを身につけていきます。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	発達支援の理論と実践		本授業は、児童生徒の発達の基礎を理解し、現代日本における発達の諸問題について考察を深めること、児童生徒が自らを主体的に発達させていく過程を促すための教職員の支援のあり方について理解することを目的とします。児童生徒の発達についての基礎的理論を学び、適切な発達支援を考える際の基本的視座を身につけるだけでなく、とくに現代日本の教育現場で問題視されている発達のなつまずきに焦点を当てて検討し、児童生徒の心のありようやその変化を適切にとらえ、支援するための実践的な技法を身につけます。	
	比較教育制度学		本授業は、比較教育学の手法を用い、諸外国および日本の教育原理や制度の特色について基礎的な知識を身につけるとともに、そこに内在する教育の諸課題について理解することを目的とします。具体的には、比較教育学の特質や歴史的展開、及び国や地域の教育原理や教育制度の特色について理解したうえで、自分なりの問題関心をもちて各国の教育原理や教育制度を比較し、国や地域の多様な教育の特色についての理解を深めていきます。	
	学校経営と学校図書館		本授業は、学校図書館の果たす役割と意義、および司書教諭が果たすべき役割および他の職員や施設との連携について理解することを目的とします。授業では、学校図書館の理念と教育的意義、歴史と変遷、組織と職員、施設・設備等について学び、小学校図書館や高等学校図書館を訪問して、学校図書館経営の実際について体験的に学修します。また、司書教諭の役割と学校司書との連携や相互協力とネットワーク等も取り上げ、さらに今後の学校図書館の現状と課題について考察します。	
	読書と豊かな人間性		本授業は、読書の意義を理解し、読書が豊かな人間性を育む上で必要であるという視点を身につけること、また読書指導の方法を体験し、必要な知識・技能を身につけることを目的とします。授業では、読書の意義と心の教育を理解することからはじめ、学校教育における読書活動の現状や子どもの読書をめぐる状況を理解します。また、発達段階に応じて読書資料の種類や整備計画、魅力的な図書館空間の構築等について学び、実際に本との出会いを促す方法について具体的に検討します。	
	情報科教育法Ⅱ		本授業は、共通教科「情報」についての指導理論と実践力について学び、指導者として授業の指導力を向上させることを目的とします。「情報科教育法Ⅰ」で学修した基礎・基本を土台として、授業の目標達成に適した授業方法や評価の在り方を検討し、多様な授業形態に対応した授業方法（質問・発問の在り方、教材・教具や情報通信技術の活用）について実践的に学ぶことにより、主体的で対話的な深い学びに配慮した授業を展開できる指導力を身に付けます。	
	教育課程論（総合的な学習の時間の指導法を含む。）		本授業は、教育課程の意義や役割、編成方法、及びカリキュラム・マネジメントの意義や重要性の理解を深めるとともに、今後の日本の教育を捉えた学習指導要領に基づく教育課程の在り方を、現場の具体的な実践を参考にしながら考察し、学校教育全体の教育課程や指導計画を検討することを目的とします。そのうえで、総合的な学習の時間が教育課程上果たす役割や、主体的・対話的で深い学びを実現するための指導計画の作成及び指導改善に関する理解を深めます。	
	特別活動の指導法		本授業は、学校教育課程の一つとして「特別活動」が導入された現代社会の状況と子どもの発達との関連を理解したうえで、特別活動の目標、内容について考察し、学級経営などと特別活動の関連を考えるとともに、特別活動をめぐる集団の理論について考察することを目的とします。特別活動の概要をとらえ、特別活動を実践するための基盤となる、教師と子どもの関係について考察し、そのうえで、学級活動・ホームルーム活動、生徒会活動、学校行事を生かした学級づくりについて明らかにし、地域住民との連携や「チームとしての学校」の視点を含んだ特別活動の実践について理解を深めます。	
	道徳教育の理論と方法		本授業は、日本の道徳教育の特徴を歴史及び他国との比較から学習し、各々の教育方法・発達理論について特徴を理解したうえで、学習指導要領及びその解説に基づいて授業をデザインできるようになることを目的とします。道徳教育の歴史・理論・実践を学習することで、道徳性の発達に関する多角的な見方を獲得するとともに、様々な指導法の基礎的理解や学習指導要領をふまえて、具体的な指導過程を構想できるようになることを目指します。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	子ども理解演習		本授業は、非一条校の民間施設における、様々な子どもへの実践を経験的に学び、学校教育（制度）の意義や課題、さらには教師の役割に対する考察を深めることで、子どもを理解する上で必要な視点の涵養を図ることを目的とします。具体的には、まず日本における学校教育の目的や機能、そして教師の役割について学んだうえで、不登校の子どもに対するかかわり、とくにフリースクールにおける実践に焦点を当て、施設見学や調査活動の実施をとおして、子どもを理解することの多義性・多様性について検討します。	
	学校図書館メディアの構成		本授業は、学校図書館メディアについて理解し、その選択と提供に関する実務能力を身につけることを目的とします。授業では、学校図書館メディアの教育的意義、種類と特性、選択と収集、組織化、配置等について学び、実際にパスファインダーを作成します。また日本十進分類法、目録法、コンピューター目録、件名法等について学び、学校図書館メディアの組織化の理解を深めます。	
	学習指導と学校図書館		本授業は、学習情報センターとしての学校図書館の機能を中心に、発達段階に応じた学校図書館メディアの選択や授業支援の方法について理解を図り、授業づくりを支援する司書教諭の役割と任務、学校司書との連携について理解を深めることを目的とします。授業では、教育課程と学校図書館について学び、学校図書館の学習センター機能と情報センター機能の整備と活用について学修します。また、発達段階に応じた学校図書館メディアの選択や教育活動における学校図書館の活用、特に探究的な学習への学校図書館の活用について学びを深めます。	
	教育実習入門		本授業は、次年度に予定されている教育実習に備えて、学校現場の実際的な問題について深く考えるとともに、教育実習までに各自がどのような準備をしておくべきかについて、主体的に考え、議論し、教育実習に対する意識を涵養することを目的としています。愛媛県の教育界で活躍しているゲストの講話や議論をとおして、教育現場が現実抱える問題を実感として受け止められるようになるとともに、教育実習生として学校現場に入っていく上での基本的な知識と心構えを身につけることを目指します。	
	教育実習事前事後指導		本授業は、事前指導で教育実習の準備、事後指導で教育実習の反省をそれぞれ行うことにより、教育実習を充実した実りあるものにするを目的としています。事前指導においては、教育現場で長年経験を積んでこられた先生方たちから、教育実習にあたっての心構え、教科指導、学級指導、特別活動など、学校現場における教育実践のさまざまな面について講話を受け、教育実習の実際について理解し、よりよい授業をつくるための授業改善の方策を考察します。また、学校が抱える問題の現状や解決策についてグループ発表・討議をすることで、教育実習における学びの視点を磨き上げていきます。事後指導では、それぞれの経験を出し合い、改善などを話し合い、よりよい授業や教育実践を展開するための反省をします。	
	教育実習Ⅱ		本授業の目的は、大学で学んだ知識や理論を実際の現場で応用し、教師となるための資質や能力を磨くことに加え、学校現場の実際や教育職員としてのさまざまな職務について直接学び、将来教職に就こうとする意志を再確認することにあります。教育現場の先生方や生徒たちと積極的なかかわりを持ち、教科指導のみならず、学級指導や学校行事の指導、生徒とのコミュニケーションなど、教育現場におけるあらゆる面について実践的に学びを深めていきます。	
	教職実践演習(中・高)		本授業は、教職課程の総まとめ的な授業として、教員として必要とされる①使命感・責任感・教育的愛情、②社会性・対人関係能力、③生徒理解や学級経営、④教科指導力のそれぞれについて理解を深め、「養成段階で修得すべき最小限必要な資質能力」(採用当初から学級等を担任しつつ、教科指導、生徒指導等の職務を、指導・助言を受けながら実践できる資質能力)の完成を図ります。そのために、まず、教職の意義について理解を深め、教員の職務内容や生徒指導等について実際の場面を想定して具体的に考察・理解を深めます。それらの理解・考察ののち、特に教科の指導力に重点をおき、教育実習で明らかになった課題をふまえ、模擬授業を実施することで、各学校段階に即した教科指導についてより考察を深めます。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
司書及び司書教諭課程に関する科目	図書館概論		本授業は、図書館学習の出発点として、図書館の理念、意義、機能及び役割、海外と日本における図書館の歴史と現状、館種別図書館についての概要、図書館職員の役割と養成、図書館関連団体等、図書館全般における基礎的な文化と思想について理解することを目的とします。授業では、図書館と地域社会の関わり方や図書館における情報資料等のほか、図書館資料の保存修復や著作権制度等についても取り扱います。	
	図書・図書館史		本授業は、古典籍の保存・修復についての方法、日本及び諸外国において図書館が果たしてきた役割と歴史について文化的・社会的背景を含めて理解し、過去の長い歴史から、記録メディアの変遷と公共図書館の発展について説明できることを目的とします。授業では、古代から現代までの図書館が果たしてきた、普遍的な役割を知るために、記録メディアの変遷と発達のほか、記録された”知”を収集・蓄積し、ひとつのコミュニティの中で長期的に保存・提供する営みを解説し、特に近代以降、アメリカ合衆国で発達した、公共図書館制度について理解し、第二次大戦後の日本の図書館に与えた影響を考察します。	
	図書館利用者サービス		本授業の目的は、図書館サービスの考え方や構造を理解し、ポストコロナ社会における図書館利用者に対応した各種サービス・広報・危機管理・著作権についての知識を身につけることです。授業では、図書館の利用者サービスの意義と基本からはじまり、公共図書館における図書館情報ネットワーク・システムや資料提供に関するサービスについて学びます。さらに図書館の危機管理や館内行事、図書館協力についても学び、図書館サービスの活性化に向けて考察します。	
	図書館情報資源概論		本授業は、図書館情報資源について、図書館情報資源の種類や特質や出版流通、蔵書構成と管理に関する知識を身につけることを目的とします。授業では、印刷資料、非印刷資料、電子資料等の資料の類型と特質、出版流通システム、収集と選択、蔵書管理、資料の組織化、蔵書の物理的管理をテーマに、図書館情報資源に関する基本的な知識を身につけます。	
	情報資源組織論 I		本授業は、図書館情報資源の組織化、おもに記述目録法と主題目録法に関する理論と技術を理解することを目的とします。授業では、書誌のコントロールや書誌情報の作成・流通・管理について学んだ後に、目録法の基礎及び記述目録法の基礎について取り扱い、記述目録作成の実際について学びます。また主題目録法や分類法の基礎について学び、主題目録作成の実際についても学修します。	
	生涯学習概論		本授業は、生涯学習及び社会教育の本質と意義、生涯学習政策及び行財政、生涯学習関連施設及び専門的職員、学校教育、社会教育及び家庭教育と生涯学習の関連並びに様々な学習活動と生涯学習の関連について考察し、生涯学習社会における図書館の役割について考えることを目的とします。授業では、社会教育行政・生涯学習振興行政や学社連携・学社融合、生涯学習施設と専門職員等を取り扱い、また公民館や博物館、図書館、青少年施設等の役割などについても学びます。	
	情報メディアの活用		本授業は、デジタルメディアやインターネットを利用した情報の発信について学び、学習あるいは教育過程のなかで効果的に情報メディアを活用するための基礎知識並びにスキルを修得することを目的とします。授業は、学校図書館の多様な情報メディアを活用するための様々な事例の提示を中心に行います。また様々な障害を持つ児童・生徒に対する学習支援に役立つ、情報メディアの活用方法についても学びます。	
	図書館情報サービス		本授業は、図書館における情報サービスの意義を理解し、レファレンスサービス・情報検索サービス・情報リテラシー教育・発信型情報サービスについての知識を身につけることを目的とします。授業では、情報サービスの基礎、多様な情報サービス、デジタルレファレンスサービス、情報検索の仕組み、情報サービスの管理など、図書館情報サービスに関係する事項を幅広く扱い、レファレンスサービス及び情報検索サービスに関する知識を身につけます。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	情報資源組織論Ⅱ		本授業は、図書館情報資源の組織化について、情報資源のメタデータを作成する意義と手順を理解し、日本十進分類法の知識を身につけることを目的とします。授業では、メタデータとは何か、という基礎からはじめ、メタデータによる情報資源の組織化、メタデータの作成と提供、メタデータの基本的事項、要求分析・定義・概念設計、レコード構成とデータ項目、データ項目値の記述規則等のテーマを順に学びます。また、ダブリンコア・メタデータの要求分析・定義やデータ項目、情報資源の主題分析についても取り扱います。	
	児童サービス		本授業は、図書館における児童サービスの意義と内容を学び、子どもと本を結ぶ役割を担う図書館員として、必要な知識と技術を修得することを目的とします。授業では、児童資料の種類と特色、児童サービスの諸活動と運営などを理解し、読み聞かせ、ストーリーテリング、ブックトーク、ピブリオバトル等の子どもと本をつなぐ方法を学びます。またおはなし会の開催計画や準備などを学んだ後、実際に保育園等でおはなし会を開催するなどして、実践的な力を身につけます。	
	図書館マネジメント		本授業は、図書館法及び図書館関連の法制度、図書館政策や図書館経営の考え方、図書館における経営資源、サービス計画と評価及び管理形態等について考察し、図書館が立脚する法制度と図書館経営に関する基礎的知識を修得することを目的とします。授業では、具体的に、公共図書館、大学図書館、学校図書館、国会図書館、専門図書館等を取り上げながら、図書館政策や図書館経営をめぐる諸問題についても学びます。	
	図書館情報サービス演習		本授業は、文献データベース及び情報検索システムの仕組みの考察、並びに情報検索の演習、多様な情報資源を活用してのレファレンス質問への回答演習及びパスファインダー作成演習を通して、図書館における情報サービスの基本的スキルを身に付けることを目的とします。学修の到達目標は、情報源の性質と情報検索の手法について説明できること、必要な情報を入手するための技能を身に付けること、レファレンス情報源に関する基礎的知識を修得すること、レファレンス質問への回答に関するスキルを身に付けること、及びパスファインダーに関する基本的事項を理解することです。	
	図書館サービス特論		本授業では、図書館における課題解決支援サービス、とくに法情報サービスを取り上げ、利用者の法情報ニーズの特性、法律関係の情報資源とその検索及び利用について考察することにより、法情報サービスの基礎的知識の修得及び図書館サービスにおける意義について理解することを目的とします。授業では、リーガル・リサーチ、法令検索や判例検索、法律関係の文献検索等を取り上げながら、法情報の検索スキルについても身につけます。	
	学術情報流通論		本授業は、学術情報とその流通、研究論文と出版、メディアの変革、日本の学術制度及び学術情報流通と大学図書館の役割を理解することを目的とします。学術情報流通は、学術研究の活動の中核をなしており、研究者自身が論文などの研究成果を公表することと、それを他の研究者が活用すること、という2つの活動が連動して継続することは、日本の学術全体を発展させる意義を持っています。授業では、現代の学術情報流通事情を知るために必要な基礎的トピックを取り上げながら、図書館と大学における研究者とその役割を解説します。	
	図書館情報技術		本授業は、図書館業務で必要とされる基礎的な情報技術とこれを応用した図書館サービスの方法について修得することを目的とします。授業では、特に授業前半において、コンピュータ、インターネット、デジタルコンテンツ及びウェブサービスに関連する最新の科学技術に焦点を当て解説します。また授業後半では、それらの技術が図書館でどのように活用されているのかを、図書館業務システムや保存メディア、デジタルアーカイブや電子書籍、利用者サービス、情報セキュリティ、知的財産権等に関連付けて学びます。	
	情報資源の目録・分類演習		本授業では、書誌データの作成、分類記号及び件名標目の付与等の演習を通して、情報資源を利用可能な目録として組織化するためのスキルを修得することを目的とします。授業では、まず情報資源組織とは何かについて理解してから、目録法について概説し、目録規則NCR2018の概要を学びます。学修の到達目標は、資料から目録を作成すること、目録から資料の姿を認識すること、「日本十進分類法 新訂10版」に基づく分類記号を付与すること、及び「基本件名標目表 第4版」に基づく件名標目付与に関する基本的スキルを身につけることです。	

授 業 科 目 の 概 要

(情報学部情報学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	情報資源の保存・アーカイブ		本授業は、情報資源の劣化と保存、デジタルアーカイブの意義や技術に関する知識を身につけることを目的とします。授業では、情報資源の劣化、アナログ情報のアーカイブ、デジタル情報のアーカイブ、デジタルアーカイブ技術についての知識を身につけ、公共図書館での新型コロナウイルス感染症蔓延による電子図書導入の動きについて学びます。	
	図書館建築・設備		本授業は、図書館サービスを提供する「箱」である図書館の設備・デザインについて、必要な条件を知り、またその条件は時代とともに変化している点を理解し、未来の図書館に相応しいあり方を構想することを目的とします。授業では、図書館という建築について理解し、図書館空間のデザインプロセスや公共図書館の規模と機能、開架スペースのデザイン、安全対策を学び、多様なニーズに応える現在・未来の図書館に相応しいデザインを考えます。	
	情報リテラシー		本授業は、文献検索の正しい方法を知り、適切な作法に基づき、学術的な文章が書けるようになることを目的とします。授業では、文献検索方法やレポート作成手順、文献管理の方法等について学び、レポート課題のワークショップを通じて、正確な典拠情報の提示をしつつ、学術的な文章を執筆することを目指します。	
	図書館実習		本授業は、司書課程で学んだ知識・技術をもとに図書館現場で実務を経験することで、図書館という組織と司書という専門職への理解を深めることを目的とします。受講生は、実習受入図書館にて、45時間の実習を通して実際に図書館司書としての働き方を体験することで、司書課程で習得した知識・技能を再確認し、より実践的な知識と技能を修得します。また、図書館で働くことにより、社会とのつながりと図書館奉仕の意義を体感し、利用者の目線を持ちながら、司書としての立場で政策を考えることが期待されます。	