

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
展開科目	基盤リテラシー科目 情報 探究科目	情報収集と伝達技術		AIや検索技術、動画サービスの浸透に伴い、私たちの学び方も変わりつつある。本科目では、その変化を先取りし、AI等の最新ツールを使った最先端の学習方法を探求する。事前に与えられた課題を基に情報収集やコンテンツ制作を行い、授業内でその成果を発表・共有する。実践を通じて、技術の進化に適應する力を身につける。 情報収集から発表までの一連の作業を通して、デジタルツールを用いた情報収集能力、表現能力、コミュニケーション能力を身につける。最新技術の進化に柔軟に適應する力を身につけ、これからの学びや働き方を柔軟にアップデートする能力を身につける。	
		3Dモデリング技術演習		Blenderを活用した3Dモデリング技術の基本を身につけた上で、キャラクターやオブジェクトの制作に挑戦し、独自の作品を創造する力を養成する。プリミティブモデリングからポリゴン・カーブ・スカルプトモデリング、さらにライティングやカメラ設定を学び、1つの絵画作品として完成させる実践力が身につく過程を体験する。 自身の思い描くイメージを、Blenderを用いて画像にする事ができるようになる。3Dモデリング技術を実践することで、デジタルツールを用いて情報収集、表現、コミュニケーションする力を獲得することを目標にする。	
		ジェネラティブアート演習		Processingを用いたビジュアルプログラミングを学ぶ。基本的な描画方法から始め、色の表現やインタラクティブな要素を取り入れる技術を修得する。アニメーション制作と物理法則の適用を通じて、コードが生み出すダイナミズムを実感する。加えて、画像や音、3Dといった要素を組み合わせる表現力を高める。最終課題に向けた制作活動では、自らのアイデアを形にし、それを他者に伝えるためのプレゼンテーション能力も養う。 Processingを通じたビジュアルプログラミングの基礎を理解し、視覚表現による意図の伝達を行えるようにする。自身の作品を作り出し、プレゼンテーションでアイデアを他者に伝達する能力を養う。さらに、多角的な視点でビジュアル表現を分析し、デジタルツールを活用した課題解決と表現力を向上させる。	
		インターネットのしくみ		インターネットを支える技術を演習形式で学ぶ。本授業では、インターネット基盤技術を構成する最重要要素である、IPアドレスとドメイン名、両者を紐づけるDNSについて幅広く学修する。 IPアドレスやドメイン名の管理運営とDNSの関係を理解し、インターネットの仕組みを大まかに理解できる。 簡易なコマンドを使って、インターネットの運用状況の調査が可能となる。	
		Javaプログラミング演習		オブジェクト指向言語Javaを利用したプログラミングを学ぶ。Javaが持つ基本的な概念や、Javaの持つ繰り返し、データ構造などの基本的な文法、またJavaが持つ標準APIなどを学ぶだけではなく、最新のJavaの機能のStreamなどの高度な利用方法も学ぶ。オブジェクト指向プログラミングの要素を学んだ後ビルドツールや単体テスト、IDEやバージョン管理法も知り、JavaでのWebアプリケーションとデータベースの連携までを学ぶ。 特にエンタープライズシステムに関わる社会人として利用する可能性のあるJavaを使ったアプリケーション開発をするための必要な知識と初歩的な技術を身につけて、JavaによるWebアプリケーションシステムの開発に取り組めるようになる。	
		Webセキュリティ演習		比較的身近であり重要なメディアであるWebのセキュリティを題材に、具体的な対象を情報セキュリティに共通する観点である、目的（機密性、完全性、可用性）と手段（認証・認可・監査）、そしてシステムの視点（経済・人間・法律とのつながり）と攻撃者の視点から理解する。各回において、①実際に起こった重大インシデントの紹介とその被害の影響②実験環境でのインシデントの体験③対策の概要の理解④対策の限界を取り上げる。 Webのセキュリティにおける代表的な欠陥について、目的（機密性、完全性、可用性）と手段（認証・認可・監査）、そしてシステムの視点（経済・人間・法律とのつながり）を理解し、列挙できるようになる。また、その影響について説明できるようになる。さらに、それらの欠陥に対する攻撃を再現し、対策を講じることができるようになる。	
		デジタルイラスト演習基礎		CLIP STUDIO・Photoshopを使ったプロのイラスト制作に必要な ・基礎的技術力・審美眼・作品の抽象化と再構築能力・アルゴリズムの読み解き ・感覚の言語化・歴史的アート・エンタメ文脈の理解・現代の消費欲求とニーズの理解 を学ぶ。 個々の目標（あの企業に入りたい/SNSでバズりたいetc）を明確に掲げ、アート・エンタメの文脈的現在地を理解し、感性を自覚的にコントロールするために基礎的なスキルと構築能力を使い（現時点で）自分史上最高のイラストを制作する。これらのデジタルイラストレーション技術を実践することで、デジタルツールを用いて情報収集、表現、コミュニケーションする力を獲得することを目標にする。	
		AIアルゴリズム実践		現在、国内外でさまざまな機械学習コンペティションが開催されており、公開されているさまざまなノートブックは、さまざまなデータ分析課題を解く上で大きなヒントを与えてくれる。そこでこの授業では、機械学習コンペティションを通して実践的なデータ分析技術を学ぶ。 機械学習コンペティションに参加して、実データの取り扱い、特に実践的なデータ整形法を身につける。またスコア改善のための特徴量の選択や作成、パラメータのチューニング法などの機械学習プロジェクトの実践的な手順を身につける。	
		統計学展望		一般に統計学の講義には実学的な面が求められるが、この講義ではあえて「すぐには役立たない統計学」として、シンプルなお例を用いて、ベイズ統計、頻度論的統計、予測など、確率分布を用いる統計学の基礎となる考え方を俯瞰する。ソフトウェアの使い方などの実用面をばく代わりに、統計学の諸概念の意味するところを新鮮な目で眺めてみたい。本学講義の「統計学を哲学する」が科学哲学の立場から同様のテーマを扱っているのに対し、統計的手法の研究者の立場からデータサイエンスの枠組みを見なおす内容となる。 統計学の基礎にある考え方や意見の分かれる点について具体的に理解し、それらについて自分なりに考えることができるようになる。また、統計学全体の「地図」を概観することで、これまでに学修した内容やこの後に学修する内容を広い視野から位置づけられるようになる。	
		マーケティング × データサイエンス		マーケティングはいま統計学が積極的に活用されている分野の一つである。特にアンケート解析や、ロジック分析といった自然言語データ解析はマーケティングサイエンス領域ではとても重要になっている。本授業では、そのようなマーケティングサイエンスの実践的な知識を学び、最先端のデジタル・マーケティングで何が行われているか全体を理解し、自らも解析業務に携われるようになる基盤を構築する。 デジタル・シフトにより企業活動が大規模な情報システムに制御・統括されている現状は、データ量が指数関数的に増大していき、その解析処理と意味合いの抽出がマーケティングでも必須のものとなる。このような潮流の下で、如何に効果効率的に情報を収集処理していくか、課題解決に資するかたちで収集した情報を分析し、そこから意味合いを適切に読み解く術を身につける。得られた分析結果を、課題解決の文脈から、どう表していくのか、数理的な結論を属人的な課題解決領域の文脈に活用し説明するロジカルシンキングの力を養い、マーケティングサイエンスが課題解決に必須となっている現状に対処するための種々のスキルセットを学修する。	

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
展開科目	基盤リテラシー科目 情報 研究科目	ゲームプログラミング演習		この科目では、Unityというゲーム制作ツールを使って2D/3Dゲームの制作やVR/ARの開発の手法を学修する。作成するゲームは、初心者でも簡単に作れるものから徐々に難易度を上げ、より複雑なものに挑戦する。プロフェッショナルなゲームクリエイターが使う技術や手法を修得し、自分の思い描いたゲームを実現するために必要な技術を身につけることができる。また、Unityを通じて多くの学びがあり、ゲーム制作に必要な様々な概念やツールも理解できるようになる。楽しく学びながら、自分自身でアイデアを形にできる力を身につける。 Unity Engineをベースにデジタルコンテンツ制作(2D/3Dゲームの制作からVR/ARの開発)の手法を学ぶ。基本的なプログラミング知識があることを前提にして、ゲーム制作が初めての受講者でも取り組めるレベルからはじめ、一歩ずつ難易度を上げ、自分自身でアイデアを形にできる力を培う。数値と情報技術に基づき、プロフェッショナルなゲームクリエイターが使う技術や手法を修得し、自己の思い描いたゲームを現実化するための技術を修得する。さらに、Unity Engineを通じてゲーム制作の知識にはとどまらない社会の基盤や価値観についても理解し、自分自身の倫理観を育む。	
		チームプログラミング演習		本科目は、チーム開発を行いながら課題として設定されたWebアプリケーションを開発し、リリースすることを目的とする。各回ではチームにおいて、技術調査・企画制作、企画レビュー、設計レビューなどをしていきプロダクト開発に挑む。本科目を修了することで、チーム開発で生じる問題やその解決方法について理解できるようになる。 アジャイルプラクティスを含むチーム開発の手法を実践することにより、相対見積もり、継続的インテグレーションやスクラム、コードレビューなどを行うチームに参画した際にそのやり方を理解してチーム開発ができるようになることを目標とする。	
		プロジェクトマネジメント 応用		プロジェクトマネジメント概論で学修した知識を用いて、初めて行うプロジェクトに適用し、実践を通じて学修する。演習形式で進め、プロジェクトの目標設定からニーズ把握、計画作成、スケジューリング、リスクと品質の検討、見積り、そして計画書作成までの一連のプロセスを体験する。作業の実施、進捗の確認、レビューを経て、最終的には自身が行ったプロジェクトについてプレゼンテーションを行う。これらの過程を通じて、プロジェクトマネジメントの各段階で必要な知識と技術を深め、実際の現場での応用力を鍛えることを目指す。 プロジェクトマネジメント応用を通じて、プロジェクトの目的、目標の作成、ニーズ把握、WBSの作成、スケジューリング、リスクと品質の管理、レビューと試験、プレゼンテーションなどを体験することにより、新規のプロジェクトに対してもプロジェクトとして全体像をイメージし、適切に実施していく技術を身につけることができる。また、情報表現力とコミュニケーション能力も高まり、プロジェクトを実施することによる課題解決能力を身につけることを目標とする。	
		Webアプリケーション開発 演習		本授業では、最初から一つのWebアプリケーションを作り上げる流れを体験する。手始めに、各自で興味あるテーマを選び、そのテーマに基づくWebアプリの企画を行う。次にその企画を皆でレビューし、良い点と改善点を探る。その後、改善された企画に基づき、設計レビューを行い、完成形を見据えながらアプリケーションの骨組みを組み上げる。その骨組みを基にして実際の開発に移り、試行錯誤しながらアプリを完成させる。 企画、設計、開発というアプリケーション開発の全体像を理解した上で、自身でアプリの一つを作成し、公開することを目標とする。また、周りの意見を取り入れ、改善を重ねることで、単にコードを書くだけでなく、ユーザーの立場に立ったアプリケーション開発ができるようになることも目標とする。そして、自らのアイデアを形にする楽しさと、その達成感を体験し、より深くIT分野について学ぶ。	
		動画クリエイター技術演習		Adobe Premiere ProとAfter Effectsの基本的な操作を学び、実際に動画制作を行いながら動画制作に関する基礎的な技術を学ぶ。 Adobe Premiere ProとAfter Effectsの操作を修得し、それを活用して実際に動画制作を行う。自身が制作した動画を通じて、情報収集能力、表現能力、コミュニケーション能力を具体的に強化することで、動画クリエイターとしてのスキルと視点を養うことができる。これらを通じ、デジタルツールを用いて情報収集、表現、コミュニケーションする力を獲得することを目標とする。	
		Webデザイン演習		Webサイト制作に必要な基礎知識や、写真加工やイラスト作成を行うグラフィックツールの使い方、ノーコードのWebサイトビルダーの使い方を学び、実際にWebサイト制作を行う。 Webサイト制作の基礎的な知識、グラフィックツールを使って画像加工やイラスト作成のスキルや、Webサイトビルダーを活用して複数ページのWebサイトを構築できる技術を修得する。学生はプロジェクトの企画からデザイン、サイト構築、公開までのプロセスを学び、オリジナルのサイト制作ができる技術を身につける。	
		デジタルイラスト演習発展		CLIP STUDIO・Photoshop・Illustratorを使ったプロのイラストレーターとして活動するためのポートフォリオ完成を目指す。それと並行して 業界就職組：ポートフォリオマッチングサービスの活用、SNS運用方法、内定者PFとの比較分析、業界ニーズへの対応方法 個人活動組：セルフプロデュースの仕方、実績の作り方、キャリアプランニング を学ぶ。 各業界に向けた内定のもらえるポートフォリオの完成。プロのフィードバックへの対応力の獲得、AIの有効的な活用。業界を生き抜く戦略と市場分析能力を獲得する。これらのデジタルイラストレーション技術を修得することで、デジタルツールを用いた表現能力を養い、課題を解決する力とゴールを達成する力を獲得することを目標とする。	
		共創場デザイン演習		パターン・ランゲージやアジャイルソフトウェア開発の歴史に触れ、Wiki、ニコニコ動画、ニコニコ学会β等のメディアの発展について学ぶ。これらの知識を活かし、共創型イノベーションや新たな活動立ち上げについて探求する。各学生は自身が取り組む活動計画を立て、中間及び最終発表を行い、アイデアを共有し、他者からのフィードバックを受ける。 本講義では、共創場デザインに関わる歴史の理解、集合知等のメディア分析による未来像構築、活動計画立案の実践および発表スキル向上を目指す。これらを通じて、共創型イノベーション実践と広範な問題理解・解決力を養う。	
		統計数理の方法		「統計学展望」では、統計学の考え方や枠組について、新鮮な視点から全体像を俯瞰することをめざしたが、この科目では、同様の観点で統計学のより数理的な面を扱う。具体的には、統計理論の基礎事項からはじめて「ベイズ統計と頻度論の数理的なつながり」「統計的予測の理論」などの現代的な話題までを、教科書等ではあまり取り上げられないことのない内容も含めて解説する。厳密な証明や複雑な計算に時間を使うことは避けて、できるだけ簡単な例で本質を直観的に説明する。必要な数学的な準備は「統計学展望」より多くなるが、数理統計に関する内容を既習である必要はない。また「統計学展望」「計算機実験で学ぶ確率とモンテカルロ法」を未受講でも、ベイズ統計、頻度論的統計、確率分布等の初歩的な知識があれば受講可能である。 統計理論の初歩について直観的に理解できるようになる。統計理論の現代的側面について、基礎事項を理解できるようになる。	

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
展開科目	基盤リテラシー科目 探究科目	情報	自然言語処理の方法	アンケート調査の自由記述回答、インタビュー調査、会議録等においては、膨大なテキストデータから重要な事実を抽出する必要がある。そこで、テキストデータをいかに計量的に分析し、客観的に提示するかについて、実際のデータを使って分析しながら学び、分析結果の効果的な視覚的表示方法について、まず自然言語処理の基礎的手法からはじめ、応用的な手法についても学ぶ。 本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。テキストデータを計量的に分析できるようになる。一般的な統計解析手法や多変量解析の手法についても十分に使えるようにし、テキストデータを多角的に分析できる知識を習得することを目標とする。	
			ゼミ（インターネットのしくみ（応用））	本ゼミでは、インターネットのしくみにて学んだ基礎知識をベースにIPアドレスの宛先制御について学ぶ。インターネットの宛先制御はすべてのインターネット通信の基本をなすものであり、唯一の宛先制御プロトコルBGPとその関連するテクノロジーを学修する。またゲストを呼んで演習する回も実施する。 インターネットの宛先制御の仕組みを理解する。 宛先制御に関する脅威を学びその影響などについて議論ができる。	
			ゼミ（質的データ分析&エージェントシミュレーション）	本ゼミでは、質的データ分析とエージェントシミュレーションについて実践を通じて学修する。ただし、本ゼミの目的は、質的データ分析およびエージェントシミュレーションをさせるようになることではなく、そのことを通じて、人間は、どのように社会や世界を見て、社会を認識しているのか、また、この宇宙はどのような構造で成り立っているのかを理解していくことにある。私たちが生活しているこの宇宙、そして、人間の認識について理解が進むと、様々な仕事に応用できるようになる。また、イノベーションを創出したリ、新製品の開発などにも役立つ。 具体的には、前半では、インタビューやインターネット上にある文章（質的データ）をもとに、そこで語られている概念を抽出し、モデル図を作成する方法について学修する。後半では、シンプルなルールが、世の中の複雑な現象を生成している様子をシミュレーションを通じて確認する。 本ゼミを通じて、質的データ分析、エージェントシミュレーションの仕組みを理解し、実施できることを目標の一つとしている。なお、学会発表ができる水準を目指す。また、質的データ分析、エージェントシミュレーションを通じた、人間の認識の特徴、社会、宇宙の構造についての概略的な理解の獲得を目標としている。	
			ゼミ（情報セキュリティ）	情報セキュリティに関連したテーマを受講者に設定させ、受講者が自ら調査・研究・発表することで、主体的な学修・考察・コミュニケーションを行う力を養う。テーマは情報セキュリティに関連する広いテーマとし、技術的なテーマのみならず、文化・社会・法律・歴史などのテーマも可能とする。 情報セキュリティに関連し、自らが興味のあるテーマについて、調査し、整理して理解し、それを説明できるようにする。説明において、スライド等の資料を作成して視覚的・直観的な説明ができるようになるとともに、文章により順を追って論理的に、わかりやすさに配慮した説明ができるようになる。	
			ゼミ（AIデータサイエンス 価値創造ゼミⅠ）	このゼミでは、最新の深層学習に関する文献調査によって最新の研究動向を把握し、各人が実際に深層学習に関する研究プロジェクトを遂行する。ゼミの前半では各人で興味があるトピック・テーマをもとに複数の論文を選択し、各週で担当に割り当てられた学生がその内容について包括的に発表する。後半では、自身が調査したトピックにおける研究テーマを設定し、実際に研究を行う。ゼミでは毎週その進捗報告を行い、担当教員からコメントや質疑応答をもらい、作業に反映させながら研究を進めていく。最終回では各人が行ってきた研究について発表を行う。 本ゼミでは、下記の能力を身につけることを目指す。 ・最新の深層学習の動向について把握する能力 ・複数の文献調査によるそのトピックに関する課題などを捉える能力 ・研究プロジェクトを通して問題発見・問題解決する能力 ・プレゼンテーション能力	
			ゼミ（AIデータサイエンス 価値創造ゼミⅡ）	数学の発展の歴史を辿り、社会にデータサイエンス・AIなど数理が深く入り込んでいる現状に照らし、ロジカルシンキングなど昨今さまざまな思考方法に耳目が集まっているなかで『数学的思考法』という思考パターンを定義付け、どのように物事を捉え深掘りしていくかの方法論を学ぶ。数学の歴史からその発祥のありさま、発展の状況、具体的なアウトプットの広がりに至る迄、多面的に学ぶ。ビジネスでのデータ解析事例を学ぶことで、具体的な考え方のコツを掴み、他の思考方法との類似点・相違点を考察することで、受講生が縦横に使いこなせる思考法として修得できるようにする。 『数学的思考法』の本質を理解し、日常のあらゆる課題解決において当該思考法・フレームワークで捉え熟慮する姿勢を学ぶ。日々のビジネスの課題解決でこの思考法がどんな益をもたらしているか、アウトプットの視点からも深く理解する。特にデータ解析で具体的なビジネス課題解決を目指す際、『数学的思考法』によって課題解決の本質の深い理解と、解決の方向性の気付きを得ることを事例から学ぶ。 - 自力で専門書を読みこなす能力の獲得 - 市井のビジネスに於ける数理解析の応用の先端事例の知識を獲得すること - 自分が読んだ内容を発表し批判を受けることで、論理的な説明やコミュニケーションの方法を学ぶ ゼミは学修の集大成であり、自己の興味を持ったテーマに基づいて積極的に取り組むことが重要である。	
			ゼミ（メディアアート）	メディアアートというアートの一分野について学び、理解し、独自の視点から表現する力を養う。まずはアートにおけるアイデアの出し方から学び、2回目からは制作とプレゼンテーションを繰り返す。中間と最終でプレゼンテーションを行う。自身の制作物を他者に説明し、評価してもらう機会を設ける。制作過程で必要となる資料収集や、修正と仕上げ、展示計画についても経験する。評価は、制作物が100%となる。幅広い視点からメディアアートを学び、表現力を養い、多角的に物事を考える力を育む。デジタルツールを活用した情報収集能力、表現能力、コミュニケーション能力を磨く。自身の考えを他者に伝える能力、未来のメディアアートの可能性を探索する力、未来像を描く思考力などを身につける。制作過程で必要な技術や知識、価値観を理解する。独自のアイデアや成果を他者に理解してもらうためのプレゼンテーション能力も養う。	

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	
展開科目	研究科目	基礎 リテラ シー科 目	数 理	数理学発展演習Ⅰ	この授業では「解析学1」「線形代数1」「解析学2」「線形代数2」に対応した演習を行う。数理学学問の理解を深めるためには、基礎演算力を高めることが必要である。各回の演習では、問題の解法について学修する。 本授業を通じて、「解析学1」「線形代数1」「解析学2」「線形代数2」に対応した演習問題を解くことにより、授業で学んだ内容を深く理解できるようになる。自らの力で解けなかったとしても、解法を知ることを通じて学修に必要な素養を身につけ、計算力を養うことを目標とする。	
				Inter-universal Teichmüller Theory 1 (宇宙際タイヒミュラー理論 1)	[INTRODUCTION TO NUMBER THEORY] introduction to number theory, starting with basic fundamental notions. (日本語) [数論入門] 数論の入門として、基礎的な根本概念をレクチャーする。 The goals of IUT1 are to provide a basic introduction to modern number theory and to teach some algebraic techniques used in number theory. By the end of the module, students should be able to understand a range of concepts in number theory, have a knowledge of principal theorems and their proofs as treated, and appreciate the importance of number theory. (日本語) IUT1 (本授業) では、現代の数論への導入と、数論で使用されるいくつかの代数的技術を教える。 本授業を修了した学生は、数論の様々な概念を理解し、主要な定理とそれらが扱われる証明についての知識を修得し、数論の重要性を理解することができる。 (なお、この授業は英語で開講する。)	
				数理学発展演習Ⅱ	この授業では「集合と論理」「数理構造の発見と活用」「距離空間」に対応した演習を行う。数理学学問の理解を深めるためには、論理的な証明を記述する能力が必要不可欠である。各回の演習では、数学的命題の証明をどのように記述するかを学ぶ。 本授業を通じて、「集合と論理」「数理構造の発見と活用」「距離空間」に対応した演習問題を解くことにより、授業で学んだ内容を深く理解できるようになる。自らの力で解けなかったとしても、解法を知ることを通じて学修に必要な素養を身につけ、基本的な計算力を養うことを目標とする。	
				Inter-universal Teichmüller Theory 2 (宇宙際タイヒミュラー理論 2)	[ALGEBRA AND GEOMETRY FOR NUMBER THEORY] IUT 2 provides more information on basic number theory, commutative algebra, geometry and elliptic curves. (日本語) [数論のための代数と幾何] 本授業では、基本的な、数論、可換代数、幾何学、および楕円曲線の概念に関して、IUT1よりもさらに詳しい内容を学ぶ。 IUT2 will present to the students some key notions of commutative algebra and algebraic geometry such as curves. By the end of the module the students should be familiar with and understand a range of concepts of the subject; be able to understand important results from the theories; be able to solve unseen problems using the knowledge and skills acquired. (日本語) IUT2 (本授業) では、学生に可換代数と代数幾何においていくつかの鍵となる概念、例えば曲線などを提供する。 本授業を修得した学生は、主題の様々な概念を理解し、馴染み、理論からの重要な結果を理解し、獲得した知識とスキルを使用して未知の問題を解決することができる。 (なお、この授業は英語で開講する。)	
				Inter-universal Teichmüller Theory 3 (宇宙際タイヒミュラー理論 3)	[ALGEBRAIC NUMBER THEORY] IUT 3 presents fundamental features of Galois theory and algebraic number theory. This approach leads to understanding of certain arithmetical properties of numbers (in particular, integers) from a new point of view. For example, various diophantine problems (eg sums of squares) can be interpreted in terms of certain algebraic relations and then successfully solved. IUT3 discusses some of the central results in the theory such as Galois groups, integrality, the structure of their rings of integers, ideal classes and unique factorisation, and applications. (日本語) [数論幾何] IUT3 (本授業) では、ガロア理論と代数的整数論の基本的な特徴を紹介する。数(特に整数)のある算術的性質を新しい視点から理解できる。例えば、様々なディオファントス問題(例えば、平方数の和)は、特定の代数的な関係性の観点から解釈でき、解決可能である。また、ガロア群、整数性、整数環の構造、イデアル類と一意分解、および応用など、いくつかの中心的な結果について議論する。 The aims of IUT3 are to provide an introduction to the main strands of Galois theory and algebraic number theory and to teach concepts and techniques used in number theory. By the end of the module, students should be able to understand a wide range of concepts in algebraic number theory, have a knowledge of the principal theorems and their proofs, and appreciate the role of symmetries in number theory. (日本語) IUT3 (本授業) では、ガロア理論と代数的整数論の主要な概念への導入を行い、数論で使用される概念と技術を教える。 本授業を修了した学生は、代数的整数論の広範な概念を理解し、主要な定理とその証明についての知識を持ち、数論における対称性の役割を評価することができる。 (なお、この授業は英語で開講する。)	
		環論	本格的な抽象代数学の基礎科目として、整数全体や多項式全体などのような足し算と掛け算の2つの演算がある代数系である「環」について学ぶ科目である。イデアル論や素元分解の一意性など、環論(特に可換環論)の初歩的事実について系統的に修得することを目的とする。本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。 ● 環の概念について理解し、整数や多項式全体の一般化であることを体得する。 ● イデアルの概念について理解し、その計算方法を体得する。 ● 環上の加群について理解する。			

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
展開科目 研究科目 基盤リテラシー科目 数理		組合せ論		組合せ論とは有限集合に入る構造の研究である。有限的な対象は考察すべき可能性が有限通りに限られるため一見扱い易そうに感じられるが、独特な難しさや奥深さを持っている。近年は応用的な側面でも組合せ論の考え方の重要性は増している。この授業では組合せ論の基本概念や良く使われる手法について出来るだけ系統的に紹介したい。 本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。この講義では、順列、順序構造、有限幾何、グラフ、マトロイドなどの代表的な組合せ構造に親しみ、それらを研究するための基本的なテクニックを修得することを目標とする。	
		トポロジー		トポロジー（位相幾何学）は連続変形の下で変化しない図形の性質を研究する幾何学である。トポロジーの考え方は定量的性質よりも定性的性質に注目する点で、現代数学における極めて重要な考え方を提供している。この授業ではトポロジーを学ぶために必要な基本的概念を紹介し、位相不変量の初歩として基本群とホモロジー群の計算方法を扱う。 本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。トポロジーの基本的研究対象となる位相空間、複体、連続写像、位相不変量等の概念を理解する。簡単な場合に基本群やホモロジー群の計算方法を修得する。ホモロジー群の考え方の応用として、Brouwerの不動点定理を理解する。	
		積分と測度		古代の測量術に始まり、微分とともに近代科学の基盤となった積分の概念は、数多くの数学者の努力を経て厳密かつ実用的なものとなった。本授業においては、積分を「線型汎関数」として捉える立場から、確率論や統計学を始めとする数多くの学問領域において重要な「ルベグ積分」や「測度」の理論を学んでいく。その過程で、量子論の基礎数理とも関係し近年では機械学習等の応用においても存在感を増す「関数解析」の考え方も親しんでいく。 本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。「総和」の概念についての明晰な理解に基づき、積分論の考え方の骨格を身につける。具体的には、連続関数の積分からダニエル積分に至る道筋を微積分の基礎事項を知る人に説明できるようにになり、積分と測度の関係を正確に述べることができるようになり、積分論の諸定理をその前提を明確にして活用できるようになる。	
		Inter-universal Teichmüller Theory 4 (宇宙際タイヒミュラー理論 4)		[FROM CLASS FIELD THEORY OF ANABELIAN GEOMETRY AND IUT] This most advanced part of IUT courses, IUT4 will present areas of modern number theory related and used in the IUT theory, they include some of class field theory, anabelian geometry, and IUT. (日本語) [遠アーベル幾何とIUTの類対論] IUTコースの最も進んだ部分であるIUT4（本授業）では、IUT理論に関連し、使用されている現代の数論の分野を紹介する。それらには、類体論、遠アーベル幾何学、およびIUTが含まれている。 IUT 4 uses all of the previous parts IUT1-IUT3 and goes much further, towards anabelian geometry and IUT. The theories will be presented at the level of some of their main ideas, concepts and objects, to enable further self-study of the IUT theory. (日本語) IUT4（本授業）では、IUT1-IUT3で学修した内容を全て用い、遠アーベル幾何学とIUTに向けた学修を進める。 本授業で学修する理論は、主要となる考え、概念、対象のレベルで紹介され、IUT理論の更なる自己学修が可能となる。 (なお、この授業は英語で開講する。)	
		量子コンピュータ演習		スパコンより桁違いに高速な計算が実行できる可能性を秘めた量子コンピュータ。この動作原理、アルゴリズム、そしてプログラミング手法を取り上げる。座学と実践を組み合わせ本授業を通して、量子プログラムを設計、実装、実行する能力を養う。本授業は線形代数の知識が前提となり、量子物理学の知識は（あれば理解の助けになるが）必要としない。基本事項を座学で講義した後、実際にいくつかのアルゴリズムの実装実習を通じて、量子プログラムを読み解き、実装する能力を高める。 量子コンピュータと古典コンピュータの違いを説明できる。量子コンピュータの基本構成要素と動作原理について説明できる。量子コンピュータが高速と言われる所以を説明できる。量子プログラムを実装し、量子シミュレータおよび量子コンピュータ実機において実行し、実行結果を解析することができる。	
		Wolfram言語で学ぶ科学計算		この授業はWolfram言語を使って科学計算を学ぶもので、数字と数式の計算、計算結果の視覚化、シミュレーション、グラフィックス、自由研究・発表などが扱われる。Wolfram言語は数学に特化した言語であり、学生はアカウントの取得方法のような基礎から学修することができる。 Wolfram言語を使ってみるところから始めて、簡単な計算ができるようになり、最終的にはファインマン図の評価や一般相対性理論の曲率の計算といった、高度な計算技術まで到達してもらいたい。ただし、数学に苦手な学生が、高校数学内容をWolfram言語を通じて「操作」「ビジュアル」によって理解する、といった到達点でも充分、評価に値する。最終的に、各人の嗜好やニーズや経験に合わせて、Wolfram言語の理解を深めてもらいたい。	
		ガロア理論		なぜ5次以上の一般代数方程式は代数的な解の公式（あるいは解き方の手順）をもたないのか？このシンプルな問いに対する深遠な解答がガロア理論である。この科目ではガロア理論の本質を理解することを目標とする。 本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。 ● 代数的解法について理解し、5次以上の一般代数方程式は代数的解法を持たないという定理（アーベル・ルフィニの定理）について、その仕組みを理解する。 ● 代数方程式のガロア群について理解し、ガロア群が代数方程式の解法の「困難さ」を統制していることを体得する。 ● ガロア理論の基本定理の内容を理解し、簡単なガロア対応が計算できる。	
		数理論理学		数理論理学を学ぶ上で基本的となる事項を学修する。まず一階述語論理の証明体系の例として自然演繹の体系NKを導入した後、論理式の解釈を定める「構造」を定義し、一階述語論理の完全性定理を証明する。授業の後半ではゲーデルの不完全性定理について、主張の意味するところと証明の概略を解説する。 本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。 簡単な恒真式について、自然演繹の証明体系NKにおける導出図が描けるようになる。構造が論理式を充足することの定義を理解し、一階述語論理の完全性定理を証明とともに理解する。ゲーデルの不完全性定理の意味するところを理解し、その証明の概略を、各種用語の定義とともに説明できるようになる。	

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	
展開科目	考究科目	基盤リテラシー科目	数理	量子からはじまる確率論	<p>この世界に溢れる「確率的な現象」を捉えるための数学的理論が確率論であり、現代において確率論といえは通常は「測度論的確率論」を意味する。しかし、測度論的確率論は量子現象における「確率的な現象」をモデル化するには十分でないことが知られている。本授業では、測度論的確率論や量子論をその一部に含むほどに一般化された確率論である「非可換確率論」（量子確率論・代数的確率論とも呼ばれる）を、測度論的確率論や量子論の知識を前提とせずに学ぶ。非可換代数とその上の「状態」の概念を出発点にして量子論のエッセンスをつかみ、ヒルベルト空間などの解析に必要な数学的な道具立てに馴染んでいく中で、測度論的確率論・組合せ論・ネットワーク科学など関連する様々な分野の考え方を身につけていくことを目指す。</p> <p>本科目は演習科目に位置付けられ、学生の積極的な参加、問題演習への取り組みが求められる。非可換確率論の枠組みを明確に理解し、自分なりの「研究」を始めることのできる出発点に立つ。具体的には、非可換確率論とは何かを線型代数を知る人に説明できるようになり、それが自然科学にとって不可欠であることを量子論の基礎を知る人に説得できるようになり、古典的な確率論を知る人にその人にとって親しみのある話題との関係を紹介できるようになり、非可換確率論に関わる自分なりの研究課題を見つけ挑戦できるようになることを目指す。</p>	
				ゼミ（数理学特論ゼミⅠ）	<p>このゼミは、専門教育の最後の総仕上げとして位置づけられている。各人が専門書を読み、毎週担当教員の前で解説する。通常、2～3人のグループを組み、担当教員から指導を受ける。専門書には詳細な説明が与えられていない場合もあり、論理の飛躍を埋め、整然とした解説を行う必要がある。そのためには、毎回の予習が重要であり、これまでの復習や未習事項の学修が求められる。</p> <p>このゼミを通じて、以下の能力を身につけることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 自力で専門書を読みこなす能力の獲得 - 論理的思考を通じて論旨を整え、解説する力の向上 - 予習を徹底し、既習事項の再学修や未習事項の自主学修に取り組む能力の獲得 <p>ゼミは、学修の集大成であり、自己の興味を持ったテーマに基づいて取り組むことが重要である。学生自身が主体的な学びを行い、数学の世界に深く入り込むことで、専門書の読解力や解説力を向上させることが期待される。</p>	
				ゼミ（数理学特論ゼミⅡ）	<p>このゼミは、専門教育の最後の総仕上げとして位置づけられている。各人が専門書を読み、毎週担当教員の前で解説する。通常、2～3人のグループを組み、担当教員から指導を受ける。専門書には詳細な説明が与えられていない場合もあり、論理の飛躍を埋め、整然とした解説を行う必要がある。そのためには、毎回の予習が重要であり、これまでの復習や未習事項の学修が求められる。</p> <p>このゼミを通じて、以下の能力を身につけることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 自力で専門書を読みこなす能力の獲得 - 論理的思考を通じて論旨を整え、解説する力の向上 - 予習を徹底し、既習事項の再学修や未習事項の自主学修に取り組む能力の獲得 <p>ゼミは、学修の集大成であり、自己の興味を持ったテーマに基づいて取り組むことが重要である。学生自身が主体的な学びを行い、数学の世界に深く入り込むことで、専門書の読解力や解説力を向上させることが期待される。</p>	
				ゼミ（数理学特論ゼミⅢ）	<p>このゼミは、専門教育の最後の総仕上げとして位置づけられている。各人が専門書を読み、毎週担当教員の前で解説する。通常、2～3人のグループを組み、担当教員から指導を受ける。専門書には詳細な説明が与えられていない場合もあり、論理の飛躍を埋め、整然とした解説を行う必要がある。そのためには、毎回の予習が重要であり、これまでの復習や未習事項の学修が求められる。</p> <p>このゼミを通じて、以下の能力を身につけることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 自力で専門書を読みこなす能力の獲得 - 論理的思考を通じて論旨を整え、解説する力の向上 - 予習を徹底し、既習事項の再学修や未習事項の自主学修に取り組む能力の獲得 <p>ゼミは、学修の集大成であり、自己の興味を持ったテーマに基づいて取り組むことが重要である。学生自身が主体的な学びを行い、物理学の世界に深く入り込むことで、専門書の読解力や解説力を向上させることが期待される。</p>	
				ゼミ（数理学特論ゼミⅣ）	<p>このゼミは、専門教育の最後の総仕上げとして位置づけられている。各人が専門書を読み、毎週担当教員の前で解説する。通常、2～3人のグループを組み、担当教員から指導を受ける。専門書には詳細な説明が与えられていない場合もあり、論理の飛躍を埋め、整然とした解説を行う必要がある。そのためには、毎回の予習が重要であり、これまでの復習や未習事項の学修が求められる。</p> <p>このゼミを通じて、以下の能力を身につけることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 自力で専門書を読みこなす能力の獲得 - 論理的思考を通じて論旨を整え、解説する力の向上 - 予習を徹底し、既習事項の再学修や未習事項の自主学修に取り組む能力の獲得 <p>ゼミは、学修の集大成であり、自己の興味を持ったテーマに基づいて取り組むことが重要である。学生自身が主体的な学びを行い、数学の世界に深く入り込むことで、専門書の読解力や解説力を向上させることが期待される。</p> <p>（なお、この授業は英語で開講する。）</p>	
				ゼミ（量子科学技術）	<p>このゼミでは、量子計算や量子物理学に関連する事柄について、理論的な研究課題を設定し、課題に取り組み、その結果を発表するための基礎力を養成する。前半では、必要となる基礎知識を専門書や論文を批判的に読むことで身につける。後半では、教員との対話を通じて課題を設定し、進捗報告とフィードバックを繰り返し、課題解決を図る。最後に、得られた研究成果または身につけた専門知識を資料にまとめて、最終成果物とする。優れた成果は学会等の対外発表を行う。</p> <p>このゼミを通じて、以下の能力を身につけることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 情報を批判的に読み討議する力 - テクニカルライティング・プレゼンテーションの力 - 量子に関する専門的な知識および応用力 	

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	
展開科目	考究科目	世界理解科目	文化・思想	生きてゆくための禅	コミュニケーション・プレゼンテーションの能力、食やアートなどの文化を理解し、他人と共有するカー社会で活躍するために必要なスキルは数々あるが、そのスキルを使う主体である「自分」とは何か？ 坐禅と対話を通じた演習により「本当の自分」について考察してゆく。 文化と思想の体系「禅」について知り、自身の内部や他者との関係性、社会の動向などを洞察する新しい視点を持つ。また「禅」の考え方を身につけることで、変わりゆく世界に対応し得る柔軟な姿勢と、真のタフネスを持った社会人となることを目的とする。	
				政治を超える哲学Ⅰ	現代世界は政治に満たされている。哲学も政治の道具となっている。しかし、そもそも哲学とは「政治の外」を考える営みであり、また人間を政治から自由にする手段でもあった。 本授業では、講師の著作を導入として、そんな哲学の役割をあらためて考えるための基礎文献を紹介する。学生は現代思想の基礎概念（ポストモダン、公共性、リベラリズムなど）も学ぶことができる。 授業は基本的に講義形式だが、各回必ず質疑応答時間を取る。積極的な質疑は評価の対象となる。また学生発表を組み込んだ回も入れる（発表内容は別途授業内で指示する）。発表も評価点に加わる。なお、紹介する文献、学生発表の対象とする回などは授業の進行に応じて変更される可能性がある。 本授業を通じて、学生は、性急な政治的問題設定の暴力性を学び、社会問題に対してより批判的な距離をもって接することができるようになる。	
				政治を超える哲学Ⅱ	現代世界は政治に満たされている。哲学も政治の道具となっている。しかし、そもそも哲学とは「政治の外」を考える営みであり、また人間を政治から自由にする手段でもあった。 本授業では、「政治を超える哲学」を踏まえたうえで、まず言語ゲーム論を学び、つぎにルソーとドストエフスキーという2人の古典を読みながら、「政治」と「その外部」について考える。学生は政治思想の基礎概念（一般意志）やロマン主義文学の基礎的な知識も学ぶことができる。 授業は基本的に講義形式だが、各回必ず質疑応答時間を取る。積極的な質疑は評価の対象となる。また学生発表を組み込んだ回も入れる（発表内容は別途授業内で指示する）。発表も評価点に加わる。なお、紹介する文献、学生発表の対象とする回などは授業の進行に応じて変更される可能性がある。 本授業を通じて、学生は、20世紀以降の哲学の基礎的な語彙と考えかたを身につけることによって、現代社会の分析をより精緻にできるようになる。人文系の知識を活かしてより総合的に将来について考えることができるようになる。	
				社会で活きる囲碁論	囲碁の理念から歴史、エンタテインメントとの関係性、最新のAIと囲碁の関係について学び、文化としての囲碁を深く理解する。また、勝敗の概念、大局観など囲碁の存続の背後にある普遍的な価値について学ぶ。実際に触れる対局やプロの対局の観戦は、それらの価値観や文化論により深い理解をもたらすであろう。さらに、クリエイターや経済人など異なった知見を持つゲストとの対話を通じて多角的な視野から囲碁を学ぶ演習授業である。 囲碁を中心とした文化に習熟することで、ワールドワイドに通用する教養を身につけた社会人になる。また、囲碁の最も重要な思想である大局観を学ぶことで、ロジカルな問題解決能力と、短期的な状況に揺るがされることのない優れた決定を下すことができる思考法を身につける。将来的には、囲碁の思想を人生やビジネスに応用し、更なる思考の深化や視野の拡張を可能にして、起業などのチャレンジにも活かしてゆくことを目指す。	
				心理学実験・調査演習	科学的心理学では、行動を通して人の心の働きを推測することを目指す。そのための研究手法として、実験や調査がある。本授業では、心理学実験や調査を自分たちで実施して、得られたデータを分析しレポートにまとめることを体験する。そのためには、データの分析方法、レポートの作成方法を深める必要がある。これらの学びと体験を通して、心理データの収集の実際を知り、データから結論を導くスキルを修得する。 この授業を通して、科学的な心理学の基本的な研究方法を理解し、書物の知識がそのような方法を通して得られたものであることが理解できるようになる。それにより、自分の言葉で心に関する現象を説明できるようになる。実験や調査を実施する上でのパソコンの操作などを通じて、情報技術の学問的応用の実際を知ることができる。グループ討議を通して、コミュニケーション能力を身につけることができる。	
				WEBコミック演習	現在、まんがは紙のまんがに加え、縦スクロールまんがなどweb上のまんがの形式がいくつか存在し、まんが表現はweb上で日々変化している。まんがの表現方法は器となるデバイスによって変化するため、この演習では、まんがの作り方で学んだ理論を実践し、紙のまんがが作品を作り、webまんがへ変換する。添削を交え「見開きのまんが」を「縦スクロール」に書き換える（アダプテーションする）実験を実際に行い、また、web 1 頁まんが、1 頁イラストまんがなどのwebの新しいまんが表現も実践、研究する。 演習を通して、視覚表現の演出方法を理論だけでなく実践経験として身につける。また、単なる「描き方」ではなく「表現」が器となるデバイス間を移動した時、ナラティブにどのような変化が生じるか、その変化を仮説し対応できる思考力を養う。	
				こころの成り立ちとメンタルヘルス	多様化、複雑化する現代社会では、さまざまな形でメンタルヘルスの問題が生じており、社会的リスク要因となっている。この授業では精神分析的なこころの発達理論を概説し、セルフチェック、グループ・ディスカッション、自身の発達の振り返りを通して、健康なこころの成長発達の過程を体験的に理解する。さらに健康な発達が阻害されたときに、どのような問題が発生し、個人、家族、社会集団にどう現れるかを知り、対処と解決方法を考える。 本授業の履修により、学生は自分自身の精神内界を振り返る内省的思考を身につけることができ、セルフチェック課題やグループ・ディスカッションを通して、自己理解および他者理解を深めることができる。それによって、メンタルヘルスの諸問題について複合的に理解する視点を身につけることができ、コミュニケーション能力も向上し、複雑な社会を生き抜く力を強められる。	
				ウェルビーイングをデザインする	“妊娠前の健康管理”として成立したプレコンセプションケアは、現在では若い世代がリプロダクティブ・ウェルビーイングを得ることも目的に加わっている。将来、妊娠・出産や子どもを持つ/持たないを一度は真剣に考え、そのうえで真に健康に生きるために必要なこと、またそれを実践していくことの重要性やエッセンスを学ぶ演習授業である。 社会で活躍してゆくための第一条件として健康な心と身体と社会とのつながりを維持してゆく。さらに、重要な社会活動のひとつ、次世代を育む妊娠・出産について男女ともに学び、よりよいライフプランの選択を行う。	
				芸術と文化資本Ⅱ	アートとアートマネジメント、それらを支える文化資本との関係について検証していく。アート作品（映画など商業コンテンツを含む）も市場で取り引きされる動産の一種なので、取り引きの活性化のために絶えず間接的な投資が必要となる。そして、投資額が大きいく、市場規模が大きくなることも他の動産取り引きと変わりない。美術館やアートフェアも、美術作品の価値を高めるための装置であることを知る。 日本では「アートが好きだと本気で考える金持ちなどいるわけがない」と主張する学生が多い。日本では映画などでも金持ちのキャラクターが否定的に描かれることが多いのは何故なのか？ 文化資本の支え手として、社会には富裕層に期待されている役割があるということを確認的に考える方法を身につける。	

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	
展開科目	考究科目	世界理解科目	文化・思想	日本文学Ⅲ	急速にグローバル化が進む現代社会の中で活躍するために、国境を越えた国々、文化、世界観についての知識が不可欠である。本授業では、海外で読まれた具体的な日本文学作品を取り上げ、比較考察の方法を通して、文化の流通と変容の詳細な過程について考えたい。 本授業では、日本文学は海外でいかに受容され、どのように評価されてきたのかについて知識を得ながら、日本文学の代表的な作品について知識を得ることができる。また、文化生成の過程について理解することができ、文学作品や評論の読解力が身につく、思考力、表現力も育成することができる。	
				文化人類学Ⅲ	ファン文化と参加型文化の研究は、趣味との関わり、人との関わり、そしてこれを可能にする情報技術とコミュニケーションの研究である。本授業においては、コスプレ、同人活動やボーカロイドなどから例を取り上げて、特にインターネット空間におけるファン活動、コミュニティ作りやネットワーク作りなどに焦点を当てる。グループワークで関心のあるファン文化を考察し、ファン文化研究と参加型文化の基礎を身につける。 本授業では、以下の能力の修得を目指す。①インターネット空間における活動、コミュニティやネットワークを考察する能力。②人文科学の視点と情報技術の視点を持って、ネットにおける「つながり」の現状とこれからの可能性を考える能力。	
				AI時代の科学と哲学	深層学習に代表されるAI技術は、我々の日常や社会生活だけでなく、今後の科学のあり方をも大きく変えていくことが予想される。本授業では、近代科学の根底にある「合理的で、客観的で、万人にとって有用である」という理念の成り立ちを確認した上で、来るべきAI駆動科学が従来のこうした科学観にどのような影響を与えていくか、ということを考える。 合理性、客観性、公共性という理念が、現代我々が「科学」と呼ぶものの成りにどのように関わってきたのかを理解する。また現代において、AIがどのように科学に応用されているのかを知り、そうした融合が今後の科学のあり方にどのような影響を及ぼすかを、グループワークやディスカッション等を通じ主体的に考えることができるようになる。	
				フィールドワークで学ぶ宗教思想史	本科目では、縄文時代の信仰と天文学について学修する。狩猟・採集に依存していた人々は、四季の変化に応じて食糧を確保する必要があり、太陽や星の観測は極めて重要だった。その痕跡は、全国の遺跡や神社の位置に隠されている。受講者はフィールドワークを通じて、日本人の自然との関わりと、信仰の起源について考察を深めることを目的とする。 考古学・歴史学と、天文学・地球物理学との境界を超えた新しい知の可能性に挑み、地元の遺跡・神社というローカルなテーマを手掛かりに、人類の叡智の普遍性を探る。	
				ゼミ(心の科学)	前提科目である心理学実験・調査演習で学んだ心の科学の研究方法を踏まえ、与えられた実験・調査材料を使ってそれらを実施するだけでなく、自分たちで実験や調査を構築し、研究上の問いに答えを導くプロセスを体験することを目標とする。そのため、研究内容の決定、それを実施するための資料作成とプログラミングなどの準備を主体的に行なってもらう。構築された実験・調査を実施し、データを収集し、得られたデータから問いへの答えをプレゼンテーションとレポートにまとめる。 この授業を通して、研究者が心理学的知見を科学的に得るために築いてきた先人の研究の営みを理解できるようになる。また、自分でもそのような営みの1つに創造的に参加することにより、研究上の「問い」を立てる力、それに答えを出す力を身につけることができる。実験や調査を実施する上でのプログラミングなどを行うことにより、IT技術を身につけることができる。グループ討議を通して、論理的な思考やコミュニケーション能力を身につけることができる。	
				ゼミ(物語創作と物語の構造分析)	神話学・民俗学・心理学・ハリウッド映画のシナリオ論等の「物語論」を踏まえ前半15回は「構造」からプロットを演繹的に制作、後半は任意の作品から帰納的に物語構造を分析する。毎回、制作あるいは分析の手法を実際に示し、課題とし、次回に提出された課題を受講生とともに講評・討議していく。また創作・分析に生成AIの進化に応じてどこまで援用可能か必要に応じ関連する専門家の講評・討議への参加を仰ぐ。 「物語の構造」を反復によって創作及び分析の双方で援用できる「物語の文法」を実装し、生成AI等を使いこなせる基礎を身につけるとともに物語を内在する言説への批評的能力を身につける。「物語」について「論じる」のではなく、創作やコンテンツ産業の現場で技術・方法として使いこなす応用力を身につける。	
				ゼミ(トークイベントをつくる)	ソクラテスは哲学は産婆術に似ていると述べた。人々がアイデアを生み出すのを助ける術だという意味である。 本ゼミでは、グループワークを通して、そのような意味での哲学の場、すなわち「人々がアイデアを生み出すのを助ける場」の創出方法を実践的に学ぶ。講師は東京で2013年より「ゲンロンカフェ」というイベントスペースを運営している。その経験を活かし、企画力・交渉力・司会力など多面的な観点から、トークイベントの制作方法を伝授する。最後には実際に学生主体で「公開のトークショー」を企画運営してもらい、最終成果とする。 本授業を通じて、学生は、さまざまな領域の専門家を呼んだトークイベントの展開を想定することで、現代世界についての総合的な理解を手に入れることができる。また、学問やビジネスで重視される領域横断的なコミュニケーション力を手に入れることができる。	
				ゼミ(展覧会のつくりかた)	美術館で私たちが見る展覧会はどうに設計されているのだろうか？展覧会の企画で最も重要なことは今の時代に相応しいテーマを設定することである。アートを語彙として行なうコミュニケーションでは世の中で起きていることを抽象化して説明する能力が求められる。授業の進め方として、ディスカッションが重要なのでグループ・ワークが中心となる。必要に応じてゲストを招いてお話をうかがう。 展覧会をデザインする上で必要な知識を選択的に身につけていく。その際、異なる情報グループ同士を結びつけるストーリーを生み出す能力が求められるので、情報のノードを直感的に可視化する訓練を続けていく。いろいろな知識を瞬時に結びつける直感力を鍛えて企画に反映できるようにすることが目標になる。	
ゼミ(文芸批評論)	本授業では、国内外からの具体的な文学作品を取り上げ、文学作品の分析のために使われる主な文学理論について学ぶ。我々が単なる娯楽として読む文学作品を文学理論を使って批判的に解説することで、社会と文化の関係性について理解し、文学はいかにしてより良い社会づくりに貢献できるのかについて知識を得る。 この授業では、次のような知識・能力を身につける。(1)文学作品や文化を批判的に分析することで、現代社会が直面する様々な問題について主体的に考える力を身につける。(2)今後の文学作品を読むとき、社会現状と結び付けて解説することができる。(3)視野を広げることで、自文化を相対化することができる。					

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
展開科目	研究科目	文化・思想	ゼミ（ファン文化論を捉えなおすための参加型文化論）	ファン文化論を概観し、今までのファン文化論を新たな角度から捉え直すことを目指し、隣接の人文社会科学（文化人類学や社会学、文学、情報学）の概念、研究手法や方法論を用いて、学際的なスタンスから、現在の参加型文化（活動と文化）の調査を指導する。経験と議論の積み重ねから、これまで学んできた文化人類学やファン文化研究の概念などを学生が自身の課題に沿って捉えなおすことで、研究力を身につける。学生はグループで、文化人類学の研究手法や方法論を調査に使い、具体的な研究プロジェクトを行うことにより、理論への理解を深め、妥当性を考慮することで批判的思考力を促す。また、ファン文化論の視野を広め、学際的な視野を身につけ、ディスカッションや自分の研究を積み重ねることによって、課題設定能力を身につけ、調査、報告のコツを掴むことになる。	
			ゼミ（数理哲学）	一般に哲学は数学とは「水と油」のような関係だと考えられている。しかしこれは全くの間違いである。理論的思考を突き詰める哲学的思索には、数学と相通じるところが多くある（実際、デカルトやライブニッツなどの哲学者は、同時に数学者でもあった）。本ゼミでは、そのようなスピリットのもと、「哲学を数学的に行う」ことを演習形式で体得することを目指す。哲学的問題の数理モデリングに関するオリジナル教材を使用し、様々な数理的手法の「使い方」を体得するとともに、グループワーク等を通じて、そうした手法を用いて哲学的問題を自分でモデリングできるようになることを目指す。本ゼミの目標は、数学的道具立てを使って哲学的問題をモデリングできるようになることである。そのためにまず、様々な哲学的問題や概念を知り、その論理的構造やエッセンスを掴む。その一方で、集合・束・位相・モノイド・群などの数学的概念に慣れ親しむとともに、それらを用いて物事を数理的にモデリングするためのセンスと勘所を養う。またグループワークやディスカッションなどで自分のアイデアを発表し、お互いから学ぶことで、論理的にものごとを整理し表現する技能を身につける。	
			社会学Ⅲ	「社会を変える」「社会を変えなければならない」誰もがこのような言葉を一度は聞いたことがあるだろう。あるいは、「社会を変えたい」と思っている人も多くいるかもしれない。本当に「社会を変えたい」と思ったら、一度立ち止まって「社会を変える/社会が変わるとはどういうことか?」ということについて真剣に考える必要がある。この授業では、「社会を変える/社会が変わる」ということについて多様な観点から検討していく。この授業を通じて期待することは、「社会を変える」「社会が変わる」ということについて多角的に検討することができるようになることである。社会を変えるための方法も、社会が変わりゆくありようも実際には非常に多様である。この授業を通じて、社会を変えるための実用的なスキル以上に、視点の豊かさを育てていきたい。	
			現代スポーツ構造分析	現代社会は、ギリシャのポリス制の頃に似てきた。ギリシャでは労働は奴隷に任せ、市民はコロシウムで演劇や格闘技を楽しんでいた。現代社会はコンピュータに全てを委ねてスポーツやフェスをメディアと実物で楽しむ社会になりつつある。スポーツは、その存在意義が過去にないほどに増大しつつある。本講では現代におけるスポーツの現在形をいろいろな角度からフィールドワークしてスポーツの今日の全体像を把握することを目的とした内容である。ビジネス、平和、メディアなど、多様な視点からスポーツを理解できるようになる。また、それによって、将来の自身のスポーツとの関わり方について、各領域の関係性を把握しながら、具体的に描けるようになる。	
			SFから考える未来ビジョン	サイエンスフィクション（SF）が近年ビジネス業界で注目されています。様々な人を集め一緒にSFを作ることで、どんな未来が来るのか議論したり、やりたいことを新しく考えたりするメソッドが様々な現場で取り入れられているのです。本授業では、参加型ワークを通してこのメソッドを体験して頂き、自分自身のキャリアやビジネスをこれまでにない斬新なものとして打ち出していくためのコツを教えます。技術がもたらす未来社会の様々な可能性を具体的に想像し、自ら未来を先導するための方法論を学びます。古びた未来像にとらわれず、これまでにないビジョンを作り出し、「今なにをすればその未来に辿り着けるのか」のプロセスを設計する能力を身につけます。また、これらの方法論、能力を他者と共有し、社会を変革していく力を育てます。	
			現代社会理論	経済学や政治学ではまず「個人」を想定して、その選択と行為の集まりとして社会を考える。しかし社会学には、そうした考え方をとらない理論の蓄積がある。この授業では学生と教員のオンラインでの双方向対話を重視しながら、そのような社会学の諸理論を学び、その発想法を修得させる。この授業の目標は、主流の経済学や政治学とは異なる考え方を修得し、その理論的応用ができるようになることである。さらに、それを用いて事象を分析し、批判的に検討し、未来像を打ち立てる力を身につけることである。その修得は、技術の応用やビジネスの新しい展開を考えるうえでも、有益なスキルとなるだろう。	
		社会・ネットワーク	未来社会デザイン論	「石器時代が終わったのは石がなくなったからではない」（鉄器などより良いものが創られたからだ）——同様に石油時代も石油の枯渇を待たずに終わるだろう。この言葉は、時代を開くのが資源の「有限性」でなく人間の「創造性」であることを示唆している。イノベーションがすべてを解決するというナイーブな技術信仰ではない。だが21世紀を生きる世代としての想像力を、無意識のうちに20世紀の常識で縛ってはいないか？本講はそんな「心の脱衣」のトレーニングである。「共創地球論」「人新生の人類学」の既習者を対象に、その素養をさらに今後の社会デザインに活かしてゆくために、受講生による企画立案と発表を軸にWS形式で進める。講師による具体的な事例紹介（時にはその実践者をゲスト講師として招聘）を受けて、それをさらに進化させる、或いはそれに拮抗しようとする社会デザインや商品を学生がグループ討議を通じて提案。斬新な発想を事業化してきた起業家も最終審査会に引き、学生のアイデアの「社会化」につなげる。	
			音楽と社会	音楽はどのように社会と切り結ぶのか。音楽から我々は何を得ているのか。指揮者/エル・システマジャパン音楽監督としての実体験も踏まえつつ、主にクラシック音楽の分野において、いま参照すべき様々な事例を紹介してゆく。ゲストを交えた対談も適宜行う。講義を通じて、音楽という営みを外に開いてゆきながら、受講者それぞれに「橋」としての音楽の可能性を見出してほしい。音楽を外へ開いていく方法を身につける。受講者それぞれが「音楽と社会」について関心を持ち、各人の生において音楽とどのように関わっていくのか、そして今後の文化芸術のあり方に対するような貢献ができるか、自分なりに考えられるようになる。講義を通して紹介される膨大な数の文献や作品（音楽分野に限らない）に触れることで、複数言語に及ぶ読解能力およびさまざまな作品を鑑賞・分析するための方法も得る。	

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
展開科目 研究科目 世界理解科目	社会・ネットワーク	子どもと地域づくり		子どもは、地域の将来を担う存在である。子どもという次世代を地域で育む活動として、食を通じたシビックプライドの育成、新しいデザインによる地域の伝統工芸品への愛着育成、防災の取り組みなどがある。これらの取り組みは、狭義には子どもの育成であるが、広義には地域づくりである。本授業における「地域づくり」とは、地域社会課題解決に向けた取り組み、地域を担う人の育成や地域の価値創造である。本授業では、さまざまな事例を手がかりに、議論を行い、子どもを通じて地域づくりへの理解を深める。必要に応じ実践者をゲストとして招き、対談、ヒアリングなどの多様な方法で実践の本質を学ぶ。本授業が対象にする子どもは、小学校中学年以下である。 学修を通じて、子どもという次世代の育成を通じて、地域課題を理解し、解決をめざしてどのように実践がなされているかが理解できるようになる。地域では、多様な角度で次世代を担う子どもの育成がされていることが、理解できるようになる。また、地域における子ども世代のひとつづくりにおいて、自らが考え活躍するイメージが具体的に持てるようになる。	
		ラボレーション・クリエティブ		世の中を驚かせるアイデアを生み出し、それをかたちにするためにどうすればよいでしょうか。そのためには、ひとりひとりが「発想する力」と「共創する力」を身につけ、自分なりのアイデアを生み出す方法論とコラボレーションする方法論を作り出すことが必要です。本授業では、すべての人が持っている創造力を掘り起こしながら、アイデアを生み出す技術とコラボレーションする技術を体系的に学び、実践活動につなげます。 ※グループワーク前提の授業になります。基本的に毎回異なるグループを編成しグループワークをおこないます。 社会に出ると教科書は自分で作るものです。本授業を通じて、アイデアを生み出す技術とコラボレーションする技術を体系的に学び、自分なりの発想と共創の実践的な教科書を作りあげるのがゴールです。身につけてもすぐに忘れてしまう一過性のスキル装着を超えた体質づくりをめざします。	
		スマート田舎のススメ		都会とデジタルネットワークが繋がりながら地方で暮らすライフスタイル（スマート田舎）に関心を持つ学生を対象に、半農半X、農業6次産業化、地方型スマートシティなどの事例を踏まえて地域の課題を理解し、解決の方法について学生自身がグループワークを通じて議論しながら地域の未来像を描き、発表する機会を設けます。 素材（課題）に満ちたフロンティアである地方の農村における実際の課題解決について、情報通信網など社会変化を取り入れたかたちで考察することにより、自ら地域の課題を発見し、解決する能力を身につけることを目指します。	
		課題解決と改革のリーダーシップ		本科目では企業や学校、都市や地域などの様々な組織、そして社会や国家が直面する課題を理解し解決するための洞察力を養うとともに、課題解決の方法論を学ぶ。具体的には、事例を手がかりに課題の原因や構造の理解、組織が持つ資産（人材、資金）、外部環境の理解を深めていく。様々な事例をもとに特に課題の掘り下げ方について議論をする。 身近な組織の改革の事例から始め、次第に大きな改革（企業改革、社会運動等）の事例を学ぶことで、社会における多様な対立する視点や根本的な課題の存在を理解する。その上で、自らが関わる組織における課題を分析し、解決策を見出し、他のメンバーと協力しながら未来像を打ち立てるためのスキルとマインドセットを身につける。	
		民主主義論		日本は多元的な代表民主主義あるいは自由民主主義および議院内閣制という政治体制をとっています。日本の政治過程は毎年の国会審議や首相官邸と各省庁の政策過程というループもしくはサイクルとして回っているわけです。皆さんにとっては将来的に、この政治のループに何らかの形で関わる能力が大事になります。本授業では「社会に関わる能力」の一環として政治的な実践力を捉え、この観点から日本の政治制度に焦点を当て、関連する政治学、政治哲学、政策決定過程、行財政について説明します。ここでいう政治とは、政府や地方自治体など公的機関（public sector）に関連した活動全般を指しています。現在の政治は、市場経済における企業の活動やインターネット上での市民の活動と密接に結び付いて社会全体の相互作用を作り出しています。このような民主主義のプロセスや政治決定が、どのような形でわれわれの社会生活に結び付いているのか、この授業では具体例を交えて検討します。 この授業の目標は「社会に関わる能力」の一環として政治的な実践力を考えることです。このためには、①規範的な政治理論（normative political theory）と、②経験論的な政治学（empirical political science）の双方を理解する必要があります。この授業を、政権や政府が日本ではどのように動いているのか、具体的な政策形成に関わるとすればどのような切り口があるのかを理解する一助にしてください。これとは別に皆さんが国政選挙の投票に行った結果として内閣と政権が成立します。高校で学修した倫理社会や政治経済の総まとめになりますので頑張ってください。	
		国際関係論		国際関係論は、主権国家の外交交渉や軍事行動、国際社会の相互依存関係やグローバル化を理論的・実証的に研究する学問領域です。国際関係は帝国による支配や植民地統治、人種主義、戦争と覇権国の交代、核兵器と情報戦争、先進国と途上国の格差、政治的・文化的ナショナリズムといった厄介な問題に結びついています。世界で最初の国際関係論（International Relations）の講座は、第1次大戦後にウェールズ大学のウッドロー・ウィルソン国際政治学講座として設置されました。国際関係論は、その当時からイデオロギーと世界観によって社会状況の解釈が異なる、ということ为前提として作られています。国際関係論では所与の説明のループをどのように批判的に見るのが重要です。この授業では、英国および米国のアカデミアで発展した国際関係論の主要な理論的枠組み、その研究史と問題関心、これと関連した国際政治や資本主義市場経済の歴史的研究を解説し、批判的な判断の前提となる理論的な素材を提供するものとします。またテーマをやや広く取って、安全保障と軍事、対外政策分析、ODAの実務についても解説します。 国際関係では議論する者の立場や観点によって、国際社会や社会状況の見え方が180度異なります。同じ対象物をどの視点からどのような方法で分析し、情報を収集するのか、抽象的な議論に拠って現実を比較考量する方法論を身につけることが大事です。このために現実主義、リベラリズム、構成主義といった国際関係論の基礎的な理論と文献を理解し、イデオロギーの視点を合わせて政治学や国際関係論を学修します。これによって国際化の進む昨今の社会情勢や現実的な未来に関する知見を得るとともに、今後の大学や大学院での研究および将来の職務に活かすことをこの授業の到達目的とします。	

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
	ゼミ (多様化する家族)		<p>家族とは何か——これは当たり前のようでとても難しい問題である。「婚姻」と「血縁」により親子を決定するというわが国の伝統的な理論のほか、わが国に先立って社会の変化に直面したアメリカを題材に、親となる「意思」で親子を決定するという生殖補助医療法制や、親として「機能」している者を親と認定する理論を検討し、そこに普遍的な親子の要件を探すことを目的とする。ステップファミリー、シングルペアレントや同性カップルによる子育てを含む、多様な家族の形について扱う。</p> <p>「多様性」が称賛される現在、家族のあり方や親子のあり方は大きく変わろうとしている。そういう現状を正確に理解しつつ、伝統的な理論と新しい理論との対立を明確にするのみならず、さらに深く洞察して、そこに共通の要素、すなわち、社会が変わっても変わらない普遍を見出す力を指す。</p>	
	ゼミ (情報社会の政治学)		<p>このゼミは「情報社会論」「情報社会と総合安全保障」「民主主義論」「国際関係論」の履修者で、政治や行政の実務、外交・安全保障や軍事の歴史と動向、現在の政治状況や情報社会の調査研究に関心を持つ学生の皆さんを主な対象とします。現在の全般的な政治状況は情報通信技術の進歩と相まってVUCA (Volatility (変動性)、Uncertainty (不確実性)、Complexity (複雑性)、Ambiguity (曖昧性)) という以外ありません。複雑な変化のなかにパターンを見出しタイムリーに適切な判断を行う方法論を習うには修羅場を経験した実務家の経験聞くのがいちばんです。このゼミは鈴木寛先生 (元文部科学副大臣・前文部科学大臣補佐官、本学チャーマン) と高見澤将林先生 (元内閣官房副長官補/事態対処・危機管理担当、元ジュネーブ軍縮大使) に分担をお願いしています。年間30回のゼミを以下の3部構成とします。Ⅰ. 情報社会学と社会システム論、Ⅱ. 国際関係論と総合安全保障、Ⅲ. 民主主義の諸理論と組織のガバナンス。各部を講義と基礎論文の購読に分けて、受講生の皆さんと議論しながら講義を進めるものとします。政治学すなわち公共部門のアドミニストレーションあるいはより広義に考えて組織のガバナンス全般に関する研究には (i) 経験論的な説明つまり実務に関するものと (ii) 規範的な問いつまり理論もしくは理念に関するものの区別があって、両者は不可分であるが、同時に後者は前者に、また前者は後者に還元できない、ということになっています。複雑な変化のなかにパターンを見出しタイムリーに適切な判断を行うためには、多様なものの考え方をういて分析し、批判的に検討し、未来像を打ち立てる力が必要になります。このゼミを現在のVUCA状況にある知能情報社会の政治的な活動全般に関する規範的な理論と実務的な知識を涵養する一助として下さい。このゼミでは、基本的なアカデミック・スキルやデジタルツールを用いた情報収集能力、調査研究に必要な表現能力、ビジネスや行政に対するコミュニケーション能力について解説します。これによって具体的な社会課題に対して何らかの組織的なソリューションを提案するというのが、このゼミのゴールとなる到達目標です。</p> <p>(オムニバス方式/全30回) (16 山内 康英/20回) 情報社会学の観点から、それが国際社会や文化・文明の文脈で現在どのように捉え直されたかを、文献購読を挟みつつ学生とともに議論する。 (76 高見澤 将林/5回) 不確実な時代における政治・政府のあり方を、国際政治・日本政治の両面から講義・学生との議論を行う。 (69 鈴木 寛/5回) 不確実な時代における政治の決断のあり方を、公共哲学や行政学の知見も交えながら、学生と議論する。</p>	オムニバス方式
	ゼミ (社会学)		<p>この授業では、現代社会の「社会問題」と社会学の古典研究の輪読を行う。年間30回あるうちの15回は現代的な問題を扱い、残りの15回は社会学の古典をとりあげて、参加者とともに議論をおこなっていく。この授業では、なるべく参加者全員に文献のまとめ (レジュメ) を作成してもらい、そのまとめをもとに授業を進めていく予定である。</p> <p>この授業を通じて、現代社会についての複眼的な「ものの見方」を育むと同時に、社会学の古典理解に基づく深い洞察力を養っていくことを目的とする。また、アカデミックスキルを前提としながら、本の要約方法や構造的な読み方・まとめ方についても訓練していく。</p>	
	ゼミ (意思決定研究と実践)		<p>意思決定 (交渉を含む) 分野での研究を1年間かけて行う。意思決定はあらゆる分野に絡むので、学術的な概念も社会現象の分析も対象にする。また何か実践活動を行っても構わない。領域は経営のみならず政策でもよく、ありとあらゆるテーマを許容する。受講者自身の研究・実践活動なので、あくまで主体は受講者であり、講師は横から手助けをすることに集中する。基本的な講義は、研究の仕方について2回行うだけである。</p> <p>意思決定や交渉、あるいは社会現象について、学生自身が興味のあるテーマを見つけ、そのテーマについて多様なものの考え方をういて分析し、批判的に検討する能力を身につける。教員・クラスメートのフィードバックを踏まえ、自分なりの課題解決の実行、および新たな未来像を打ち立てることを目指す。テーマは自由であるが、研究の手法については社会科学分野の作法に従ったものを活用できるようになる。</p>	
	ゼミ (異文化理解)		<p>異文化理解分野での研究を1年間かけて行う。理論研究から社会やビジネスにおける事例分析まで、幅広い視点や多様なアプローチでの研究を促す。学生の自主性を尊重し、学生間の積極的な相互フィードバックやグループでの共同研究などを通じて、協業作業に欠かせないコミュニケーション能力の向上も目指す。希望する学生には、英語文献購読の指導も行なう。</p> <p>グローバル社会での活躍・貢献に欠かせない異文化理解の分野における関心事、テーマについて、特定の課題に関して集中して考察を深める機会を得る。社会科学分野における基礎的な研究手順に加え、特定の文化における多様な視点や行動に関して仮説を立て、学生自身の将来の留学やキャリアにおける行動指針を策定する上での十分な知識と意識を身につけることを目標とする。</p>	

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	
展開科目	考究科目	世界理解科目	経済・マーケット	現代資本主義論	この演習では、マルクス経済学的手法を用いて、現代資本主義の問題について議論していく。気候変動、AI、戦争、インフレなどの問題を扱う文献を読み、議論していく。「新自由主義」「認知資本主義」「レント資本主義」についてマルクスの分析に照らしながら、考察していく。その際には、マルクスの恐慌論、利潤率の傾向的低下、転形問題などが現代資本主義の問題点を分析するうえで、どれほどの妥当性を持つかについても検討していく。 本演習を通じて、具体的には以下の能力を身につけることを到達目標とする。まず、現代資本主義の特性を理解することができるようになること。そのうえで、マルクスの時代との現代の資本主義の違いを説明することができるようになること。さらに、現代資本主義の分析をマルクス経済学の方法を用いてできること。最後に、資本主義の問題点を克服するためのオルタナティブを提案ができるようになることも望まれる。	
				マクロ経済分析演習	経済学の基本的概念を理解した上で、国の景気の測り方や経済発展の測定方法について学び、現実のデータをどのように利用するのかを考える。さらに、経済全体の動きを把握する能力を身につけることを目指す。また、実際の経済データを用いた分析方法を学び、その結果に基づいてプレゼンテーションを行い、解釈についての討論を行なう。 実際の経済データを用いた分析を通じて、批判的な精神と多様な視点を身につけることが目標となる。経済データの解釈には様々な側面があり、それらを慎重に検討することで経済の複雑さに対応できる。また、異なる視点から経済現象を見ることで、より包括的な理解が可能となる。これにより、学修者は経済の根本的な問題を洞察し、新たな問題解決能力を養うことができる。	
				課題解決のための計量経済分析	科学的証拠に基づいた政策立案（EBPM）の基礎的な知識と技法を教える。具体的には、多様な施策の介入効果を正しく評価するための因果推論の考え方を理解し、統計分析ソフトRと模擬データセットを実践的に用いる新しい計量経済学の基礎的手法を演習する。また、効果の検証結果を他人に伝える際のデータビジュアライゼーションの基礎的手法も併せて紹介する。 ビジネスや政策の現場における施策の「正しい効果の検証」方法について、それが具体的に何なのか、またそれをどうやって行ったのかを理解できるようにする。また、与えられたデータからどこまで「正しい効果の検証」ができるかについても思索し、「正しい効果の検証」を行うための環境作りのために必要なもの、要点についても演習を通じて検討できるようにする。	
				事例から学ぶ統計学	経済や経営で使われる統計学の基礎知識やさまざまな統計手法を理解するために不可欠となる理論とその応用について、「基礎編」と「実践編」の二段階に分け指導する。演習では、日常生活において観測できる興味深く具体的なデータを豊富に活用し、統計学の基礎と実践を結びつける訓練を行う。「基礎編」では記述統計、確率と統計の関係などを扱い、「実践編」では確率モデル、時系列データと時系列グラフなどを扱う。 多様なデータの統計的分析を通じて、社会における現象の傾向やパターンを発見するスキルを身につけ、客観的なデータ評価や仮説構築、意味の解釈に取り組むことで思索力を向上させることを目指す。このような数理解の理解は、社会や経済の課題への深い理解と、問題解決のための有益な提案を生む力につながり、学生は将来の課題に真摯に取り組むスキルとマインドの両方を強化することができる。	
				財務分析演習	いずれは経営者になりたい人、就職先として銀行・証券会社・投資銀行のような金融機関においてアドバイザリー業務に携わったり、コンサルタント・会計士・税理士として企業にアドバイスする専門家になりたい人に財務分析の方法と財務経営の施策の企画方法について教える。財務分析演習では表計算ソフトを使用し、グループによる分析を指導する。 参加学生はグループが選択した特定上場企業の有価証券報告書などの財務情報をデジタルツールを用いて収集し、表計算ソフトで財務諸表にデータを入力して財務分析を行う方法を学ぶ。財務分析の結果特定された主要問題について事業ポートフォリオの最適化や資本構成の最適化の手法を使って問題を解決する施策の選択肢や施策の効果について検討し、発表、議論できるようにする。	
				企業価値創造とM&A	企業は経営環境の変化に合わせて最適化しなければ生き延びられない。本科目では、企業の最適化のためのM&Aを使った事業ポートフォリオの最適化や資本構成の最適化について事例の検証を行う。特に、古くからの事業譲渡、合併に加えて、最近導入された株式交換・株式移転や会社分割制度について演習を通じて具体的な理解を養う。日本でもMBO、LBOや敵対的買収が起き始めている。資本構成としては、株式公開、債務の株式化の基本を理解してもらおう。 本科目では、まず企業価値評価、連結事業部経営、業績評価基準の設定などの財務経営の基本的な考え方について学ぶ。次に、事業売却、合併、株式交換・株式移転、会社分割、証券化、LBO/MBOや敵対的買収などの多様な事業ポートフォリオの最適化施策の選択肢について理解する。その後、新株公開、債務の株式化などの資本構成の最適化の選択肢を理解し、多様な方法を用いて分析し批判的に検討した上で未来像を打ち立てる方法を模索することができるようになる。	
				交渉・合意形成演習	「交渉・合意形成概論」の科目で、交渉において戦略的に思考するための基礎知識は提供した。しかし、交渉は実践で使えなければ意味がない。本演習では、交渉のケースを用いて、実際に学生同士（あるいは家族・友人と）交渉をしてもらい、そのプロセスを全員で共有し、さらに議論することで実践的交渉力の向上を図る。 交渉と合意形成における理論と戦略の実践演習として、交渉の具体的な事例を通して、返報原則、依存関係など交渉に働く基本的な概念を分野横断的に理解し、デジタルツールを用いて必要な情報を収集し、交渉の準備を戦略的に行えるようになることと、コミュニケーション能力を磨くことによって、目的に沿った交渉が実際に展開できるようにする。	
				スタートアップ実践	参加学生で組んだチームに対し、スタートアップの事業プランの立案を指導する。具体的には、社会課題、地域課題や自らの課題意識といった事業アイデアを具体的な事業コンセプトに育てるプロセスを演習を通じて教示し、その過程では、ユーザーインタビューを通じた仮説検証、ローコード・ノーコードツール、生成AIツールを活用したプロトタイプ作成などを指導する。 プロトタイプングやユーザーインタビューなどの手法、および生成AIツールの使用など、起業の実践に欠かせないアプローチやデジタルツールを自在に活用できるようになることを目指す。また、複数名でのプロジェクトワークを通じて、チームワークやコミュニケーション能力を高め、実践的な課題解決とゴール達成のスキルとマインドセットを身につけることができる。	
ゼミ（地域づくり新事業ワークショップ）	最終成果は、地域における課題解決につながる現実性と事業性を両立できるアイデアを作成し、発表することである。文献の輪読と事例のディスカッションを起点に進めるが、最終的には自身のアイデアを授業の中で発表する。考えを深め、その考えを語りかける演習を通じて、地域の多様な人や組織と対話や提案ができるようになることを目指す。実践知を育成するためにさまざまな事例を取り上げ、「事例探究」、「グループディスカッション」、「発表と質疑応答」というケースメソッドを用いる。自身の地域事業のアイデアを考えるワークショップを行う。理解を多面的に深めるために、実践者をゲストスピーカーとして適宜招く。自らが地域における効果的な事業アイデアを言語化し、地域の人や組織に提案できるようになる力をつけることを目指す。そのために、地域課題を発見し解決に導く力、協働する力、地域の暮らしを豊かにする視点を持ち、対話によって地域の価値創造に関わることを目指す。					

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
経済・マーケティング		ゼミ（ビジネスモデル分析）		1ラウンドにつき3～4社の対象企業を設定し、それぞれの企業、業界が抱える課題を洗い出した上で、実践的な改革提案の策定プロセスを指導する。1～15回と16～30回の2ラウンドで実施する。具体的には消費者ヒアリング、データ分析、企業に対するヒアリング等をもとに提案を組み立てる。個別企業や消費者に対するヒアリング、アンケート等のタスクにおいて、デジタルツールを用いた情報収集や、有用な情報を引き出す対人コミュニケーション能力を身につけることを目指す。また、企業、業界が抱える課題の洗い出しでは、企業のビジネスモデルの刷新につながる改革案を提示することを最終ゴールとして、粘り強く考え抜く力を養う。	
		ゼミ（経済発展を考える）		身近な町興しやベンチャービジネスの具体的な事例を考察しながら、開発経済の本質的問題を考える機会を提供する。東広島市、広島県、日本経済、アジア経済、グローバル経済等を具体的な題材とし、経済発展と貧困克服の問題点に関して深く議論し、政策の基本的視点、思想、手法、問題について考察を行う。デジタルツールを積極的に活用し、課題として指定された身近な町興しやベンチャービジネスの具体的な事例に関して情報収集を行い、高度なリサーチ能力を磨く。調査した内容に関し、まとめ、発表できるプレゼン資料を用意し、それらをもとにゼミで討論することを通じて、健全な批判的科学的的精神と、相手を説得する表現能力、コミュニケーション能力を養う。	
		ゼミ（計量経済）		計量経済学の有用性と分析の流れを理解する上で、社会や経済の現象をデータを用いて分析し解釈する手法を指導する。具体的には、非線形モデルの扱いやダミー変数の活用、回帰分析手法などを文献講読と身近な事例を使ったディスカッションを通じて教示する。また、決定要因の解明、効果の測定のテーマでは、グループワークとその発表を通じて、より深い実践的理解を促す。経済や社会の様々な事象に対して、計量経済の理論と分析アプローチをもとに深く考察し、高い質の課題認識、および意思決定への洞察力を高めることを目指す。ディスカッションやグループ発表などの演習では、積極的にデジタルツールを活用して情報収集を行い、チームメンバーとの密なコミュニケーションを通じて、課題を解決し、ゴールを達成する力も強化する。	
		ゼミ（幸福曲線）		自分の過去の幸福曲線を分析し、幸福イベントや不幸イベントを積み上げて価値体系の樹形図を作る方法を教える。また、戦後の日本、アメリカ、ヨーロッパ、中国、世界の幸福曲線を作って現代のおおまかな流れを把握させる。最後に、コンサルティング会社や金融機関の業界としての業務やキャリアの現状を把握させ、自分の幸福曲線や価値体系を前提に現状世界における大学卒業後のコンサルティング会社や投資銀行などのキャリアの選択肢の可能性について考えさせる。幸福曲線や価値体系という自己を知るツールを用いて自分の過去の幸福の流れや価値体系を理解する上で、多様なものの考え方を活用して分析することができるようになる。そして、戦後の世界や日本の概要を理解したうえで、幸福を追求する大学卒業後のキャリアの選択肢について批判的に検討することができるようになる。特にコンサルティング業界や、銀行・証券会社・投資銀行などの現状と個人が幸福を追求できる将来のキャリアの選択肢について考える。	
世界理解科目	研究科目	メディアで検証する未来の作り方		本科目では、IT分野から世界を変えたイノベーションを取り上げる。成功事例・失敗事例の簡略化されたストーリーで紹介される製品やサービスが、実際は、その時代のライバルや環境との関係の中で生み出された事実を理解させる。そのために、当時のコンピューター専門誌を中心にしたメディアを検証しながら、失敗のすぐ横にあったチャンスやアイデアを発掘。幅広い視点でテクノロジーやマーケットを見る力を養う。本科目では、IT分野におけるイノベーションの実際を学ぶ。イノベーションの本質は、個々の新技術それ自体にあるのではない。テクノロジー進化と市場ニーズの交わる所に生まれることを理解し論ずることができるようになる。とくに今日我々が日々使っているネットやスマートデバイス、日本企業によるイノベーションに焦点を当て、イノベーションに必要なことを肌感で理解する。	
		アニメのクオリティ管理と商品性		本科目では「クオリティ（品質）」の基礎知識について、アニメづくりを題材に教える。アニメ制作現場における品質保持方法を事例に、あらゆる業界に共通する考え方の修得をめざす。実社会において品質管理には標準の国際規格が存在し、アニメも近い考え方で製品化されている。工業界の「クオリティ・コントロール」も参照しつつ、「製品としてのアニメ」を理解することで、「ものづくり」の品質を向上可能な能力を高める。本科目では「クオリティ」の本質やその実現手段の基礎について学ぶ。アニメーションの制作現場は専門部署に分かれ、各工程で品質の基準が定義されている。このプロジェクト推進と品質管理の考え方は、製造業で適用される品質管理の国際標準ISO9001と類似しており、これらを学ぶことで、学生が品質管理の基礎を必要に応じて説明し、問題発生時も原因や改善手法を論じられるスキルを修得できることを目標とする。	
		マンガの企画立案とプロデュース論		本授業において教員は「マンガの企画の立て方」を学ぶことで、ビジネス視点を取り入れた実際の「売れる企画を立てられるスキル」を学生に理解させる。グループワークを通じて他者とのコミュニケーション能力を向上し、自己の個性を活かした好きをヒットにつなげる手法を指導します。演習を通して自己表現力の向上とマーケットに合ったアプローチを習得し、実践的なマンガ企画を発表する。これにより、学生がモノづくりに必要な型や観察力、ビジネスレベルで通用する企画のブラッシュアップ方法を養うことを目指す。本授業を通して学生は、ヒットを見出す観察力やビジネスレベルまで持ち上げる思考能力、そして流行を生み出すための分析技術を身につける。マンガの型や企画の立て方を学ぶことで創造力を育み、グループワークを通じてコミュニケーション能力を向上させることでチームワーク力を養う。また、自己の個性を活かし、好きをヒットにつなげる方法を学び、発表を通して自己表現力を高める。	
		文化資源とメタバース		本演習では、メタバースと呼ばれるようになった仮想空間の起源と発展の経緯、現状の動向、そしてそれが本質として有しているコアな可能性を取り上げる。特に、伝統芸能からポップカルチャーにつながる文化資源を活用するメタバースの現状を詳細に理解していく。演習を通じて、メタバースの基本的な仕組みとその応用可能性を解説し、企画立案することができるような能力を養うことを目的とする。メタバースの起源から現状、その可能性を学び、デジタルツールを用いた情報収集能力、表現能力、コミュニケーション能力を活かし、メタバースを主題にした企画立案ができるようになる。仮想空間における学術研究やビジネス、特に文化資源の活用について理解を深めるとともに、自身のアイデアを具体的な形にすることにより、メタバース上での課題解決のためのプロセスを学ぶ。	
デジタル産業		文化資源のデジタルアーカイブ		本演習では、文化資源を対象としたデジタルアーカイブの起源と発展の経緯、現状の動向について取り上げる。まず、文化資源に関わるデータベースやアーカイブの実践事例について学んだ上で、特にMANGAと称される現代のポップカルチャーのデジタルアーカイブがどのように構築されているかについて理解させる。演習を通じて、デジタルアーカイブの基本的な仕組みとその応用可能性を解説し、企画立案することができるような能力を養う。文化資源アーカイブの起源、発展、現状、将来性を説明することができると同時に、情報技術を駆使して文化資源をデジタルアーカイブとして構築し、その可能性を探求することができる力を身につける。特に現代ポップカルチャーとしてのマンガのデジタルアーカイブ構築について学び、その過程で得られた知識や技術を使って自分自身で文化資源のデジタルアーカイブを企画立案する能力も身につける。	

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
展開科目	世界理解科目	ゼミ（文化資源アーカイブとメタバース）		本ゼミでは、日本の表現文化（浮世絵からマリオまで）資源を対象としたアーカイブの歴史と現状に加えて、それらを社会的に活用するための新しい仮想環境として注目を集めているメタバースの動向について取り上げる。まず、表現文化資源に関するデータベース/アーカイブ/メタバース（DAM）の実践事例について学んだ上で、新規のDAMを企画して構築する能力、また既存のDAMを活用した社会的サービスを練り上げて、実装していく能力を養う。 日本の表現文化資源に関するDAMの歴史と現状、将来性を説明することができると同時に、情報技術を駆使して、それらを企画立案して社会的に実装することができる能力を身につける。そのための基礎力として、文化資源を対象とするデータベースの作成、デジタルアーカイブの構築、各種メタバースの特性と有効性を理解して実装する能力を身につける。	
		ゼミ（アニメ作品の分析メソッド）		アニメ作品を客観的に分析するメソッドを教える。「面白い・つまらない」などの主観ではなく、科学的に論証可能な方法を提示し、他のコンテンツにも応用可能な考え方を触発させる。スタイルは演習方式。学生は教員の指定するアニメ作品（歴史上、普遍的な価値のあるタイトル）を予習として鑑賞する（映画を中心とする）。1コマを解説と質疑に分け、活発な議論から作品の価値や時代背景を伝えるとともに、高い思考力を鍛える。 学術的研究としての基礎的な考え方、すなわち「問いをたてて証拠をとり、立証する」を実践する。因果関係の分析により、感情的判断ではなく高い論理的思考力を獲得する。各回のテーマに対し、参考書類をガイドとして授業時間以外の予習・復習を行い、教えたこと以上の分析力を提示すること。また学生同士のディスカッションを通じ、多様な着眼点を獲得し、自身の意見も客観的・批判的に検証した上で伝え、課題解決力を高める。	
	探究科目	英語コミュニケーションⅢ（プレゼンテーション）		本科目では、各回のトピックについて学生自身が調べた内容をもとにスピーチを組み立て発表してもらう。また、プレゼンテーションをおこなう際のアイコンタクト、声の大きさや出し方、ジェスチャー、ビジュアルルエイドについても学び、英語でプレゼンテーションをおこなう場合に必要な包括的な表現を体得する。また、学生はお互いのプレゼンテーションを聴き、内容についてフィードバックできるように指導する。様々な分野について学生自身が調査した内容を基に、個々の状況における的確な英語表現を学び、自分の考えや客観的な説明を、英語および効果的なボディランゲージを用いて、端的に説明および発表できるようになることを目指す。情報収集においてはデジタルツールを積極的に活用し、世界で伝わるコミュニケーション力の獲得の手助けとする。	
		英語コミュニケーションⅣ（ビジネス会話）		ビジネスの現場を想定し、徹底的に汎用性を高めた英語表現を用いた、滑らかで途切れない英語の発話、対話の演習を繰り返す。演習の過程で、正しい英語の語彙、文法、表現を指導を行うと同時に、学生自身がそれぞれの状況において自主的に課題解決を志向し、自分と他者双方の目的を達成する意義のある会話、対話を組み立てるスキルを磨く機会を提供する。 伝わる英語の発音、および対人コミュニケーションにおける積極的なマインドセットをベースとして、様々なビジネスの場面で自らの意図、目的を達成するための英語コミュニケーションのあり方を理解する。具体的には、入社面談、ビジネスパートナーとの交渉、上司との面談など、ビジネスの現場で直面する状況設定の演習を通じて、課題解決のスキルを獲得し、実務的な英語コミュニケーション力を強化することを目指す。	
		デジタルトランスフォーメーション時代の働き方		海外の企業にいきなり就職することは難しい。しかし、IT分野については周辺知識さえあれば海外企業に就職し、活躍することが期待できる。本授業では、プログラミングのような操作的な能力については触れず、コンピュータがどう動くのか、エンジニアとはどういう仕事なのか、について知り、海外で活躍する人材となるために必要なことを学修する。 現代社会において、ほとんどの場合、コンピュータと人が協同し作業して仕事をするようになる。その際、コンピュータのもつ、能力の限界や得意なことを理解する。また、どこまでをコンピュータに任せ、どこからを人が担当するのが好ましいかを理解する。これは、ちょうどソフトウェアエンジニアの能力からプログラミングなどの操作的な能力を除いた部分であり、プログラミングを学んでいる場合はソフトウェアエンジニアとして働けるようになることを目標とし、そうでない場合は、ソフトウェアエンジニアに対して、仕事を依頼できるようにすることが目標である。	
		映像プロデューサー論		①映像メディアの歴史と現在について知る②才能のありかた（クリエイター）とそれをビジネスにする（プロデューサー）ことについて学ぶ③自身の発想を「企画」として形にし、プレゼンすることを学ぶ演習授業である。 ①映像メディア業界の構造を知る②映像メディアに関し幅広い教養を得るために推薦資料・書籍・映像を多く紹介し、さらに知見を深めると同時に、映像メディアの現代的な課題について考察し、解決法を見出すことができるようになる。	
		アニメ産業に関わる仕事		本科目では、アニメ産業全体の中に「どのような仕事があるのか」を具体的に取りあげる。担当教員のアニメ業界内での実活動、および企業での管理職経験から得た知見をもとに、ピックアップした会社や職種を、具体的に解説する。アニメ業界に限らず普遍的に存在する役割分担の考え方を特に重視する。受講者が将来社会に出たときの対応能力を高めるためである。ディスカッションを行い、仕事に関する確かな考え方を養うことを目標とする。 本科目では、「アニメという製品」または「商品」がエンドユーザーに届くまでの役割分担やプロセスを学ぶ。本授業を通して社会の中で普遍的に存在する「プロセス」に関し、モデルケースを学修することで、将来職業に就いたときの対応力を身につける。学生は本授業で学んだ事例を応用することで、役割分担やプロセスを説明できるようになり、既存の仕組みに対し問題点や改良点を論じ、改善を提案できるようになる。	
卒業プロジェクト科目	プロジェクト実践	○	実社会で起きている問題や課題を取り上げ、課題解決のステップを学びながら仮説と検証を繰り返し、学問分野に捉われず学修者自身が多様なデジタル・ツールを駆使し解決策を追求していく授業である。講義と演習を組み合わせ、テーマに関係のある事柄を中心とした学生同士の対話を繰り返し、様々な考えに触れながら検討・分析する。最終的には自ら考えた解決策を発表・フィードバックを行い、学生同士が学びを深めていくアクティブラーニングである。 実社会で活躍する人材になるために、不確実で変化の激しい社会の中で課題となっている問題背景を適切に理解し、正解のない答えを自ら発見して解決する能力を養う。個々の能力や適性にあった専門的な知識とともに、様々な文化や価値観・倫理を理解し、先端のデジタルツール活用して情報を収集・編集し、適切なデータを扱いながら自ら主体的に未来像を打ち立て表現できるようになる。	共同 主要授業科目	

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
自由 科目	イラストとエンタテインメントA		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの技法について学ぶ授業である。共有スピードが速くトレンドの変化が著しいデジタルイラストに関し、本学では知識を本質的なものとするため、手を動かし制作をすることで、身体感覚と思考を融合させる学修を行う。この授業ではペイントツールの操作を学ぶとともにデジタル作画の特性について考察する。併せてゲストより表現上のレクチャーを行う。 イラストレーションの役割について理解し、手を使い、制作しつつ楽しみながら学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、考察し、クオリティを見極める能力を培って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。本授業ではペイントツールを用いて模写作品を完成させ、ツールの基礎知識を修得することによりイラストレーションへの理解を深める。	
	イラストとエンタテインメントB		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの技法について学ぶ授業である。共有スピードが速くトレンドの変化が著しいデジタルイラストに関し、本学では知識を本質的なものとするため、手を動かし制作をすることで、身体感覚と思考を融合させる学修を行う。この授業では代表的な構図手法と構図の良し悪しを学び、一枚絵の基本的な設計について考察する。併せてゲストより表現上のレクチャーを行う。 イラストレーションの役割について理解し、手を使い、制作しつつ楽しみながら学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、考察し、クオリティを見極める能力を培って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。本授業では代表的な構図、タブーとされる構図を修得し視線誘導を意識した一枚絵の構造を学ぶ。	
	イラストとエンタテインメントC		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの技法について学ぶ授業である。共有スピードが速くトレンドの変化が著しいデジタルイラストに関し、本授業では知識を本質的なものとするため、資料制作を行うことで、知識と思考を融合させる学修を行う。この授業では色彩の基礎と表現手法を学び、表現に適したスタイルについて考察する。併せてゲストより表現上のレクチャーを行う。 イラストレーションの役割について理解し、資料を制作しつつ楽しみながら学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、考察し、クオリティを見極める能力を培って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。本授業では色の持つ特性を修得し、既存の作品群において色彩が担っている役割について考察する。	
	イラストとエンタテインメントD		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの技法について学ぶ授業である。共有スピードが速くトレンドの変化が著しいデジタルイラストに関し、知識を本質的なものとするため、手を動かし制作をすることで、身体感覚と思考を融合させる学修を行う。この授業では、コンテンツの顔であるキービジュアルについて学ぶ。コンセプトの考え方、掘り下げ方を知り、訴求力のあるヴィジュアルとは何かを考える。 イラストレーションの役割について理解し、手を使い、制作しつつ楽しみながら学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、考察し、クオリティを見極める能力を培って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。エンタテインメント作品のキービジュアル制作を通してユーザー目線の思考力を身につけ、コンセプトの掘り下げ方を理解する。	
	イラストとデザインA		楽しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの創作について学ぶ授業である。共有スピードが速くトレンドの変化が著しいデジタルイラストに関し、知識を本質的なものとするため実際に制作をすることで、身体感覚と思考を融合させる学修を行う。この授業では美術解剖学の視点からイラストにおける筋肉や骨格の仕組み、動きを学ぶ。併せてゲストより表現上のレクチャーを行う。 イラストレーションの役割について理解し、手を使い、制作しつつ楽しみながら学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、考察し、クオリティを見極める能力を培って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。本授業では骨格と筋肉の形状と動きを知り、様々なポーズへの適用を修得して、人体構造の絵画化を理解できるようになる。	
	イラストとデザインB		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの創作について学ぶ授業である。共有スピードが速くトレンドの変化が著しいデジタルイラストの現状を学ぶため、手を動かし各種技法を身につけ、考察する。この授業ではライティングの基礎を学び、正しい陰影のありかたを身につけることで、三次元的な画像の説得力や、陰影のつけ方による感情表現などについて理解を深める。 光と影の概念を導入したイラストレーションの技法について基礎から理解を深め、三次元的にリアリティのあるイラストを構築できるようになる。実際に描いてみることで、物理的な陰影の法則を身につけ、シェードとシャドウの使い分けを理解できるようになる。陰影表現による効果と、そのドラマ性を知ると同時に鑑賞能力を養って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。	
	イラストとデザインC		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とイラストレーションの創作について学ぶ授業である。ここではイラストレーターとして就業するシミュレーションを行い、売り込みのスキル、SNSなどネットを活用して社会的影響力を強める方法論、商業展開と媒体のバリエーション、同人活動の現状と経済原理・コミッション・サブスク支援の知識などを学ぶ。これによりイラストレーションを取り巻く経済圏を理解する。 イラストレーションに関わる就業全般に関し、フリーランス、企業サイド双方に必要なことは何かを学ぶ。さらに現状抱えている就業イメージ、技術、資質などを分析したポートフォリオの作成方法や見方を学び、自分の将来像をシミュレーションしてみる。単に「クリエイティブ業界で就職する」だけではなく、より大きな可能性に目を向け、業界の未来をイメージできるようにする。その発想を在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。	
	イラストとデザインD		手を動かし楽しみながらイラストの創作について学ぶ授業である。基礎的な知識からどのようにもの見方があるかを学ぶことにより、創作プロセスを理解し思考力を養う。画像についての知識を本質的なものとするため、実際に制作をすることで、身体感覚と思考を融合させる学修を行う。この授業ではデッサンを通して、観察力とイラストの価値や本質を見極める力を養う。併せてゲストより表現上のレクチャーを行う。 イラストレーションの役割について理解し、手を使い、制作しつつ楽しみながら学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、考察し、クオリティを見極める能力を培って、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。本授業では質感、重量感、遠近、形状などの表現を通じて、イラストレーションにおけるリアリティの知識を手に入れる。	

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
自由科目	イラストとその活用A		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの活用について学ぶ授業である。デジタル化した現代社会で、コミュニケーションの手段としてイラストは重要な位置を占める。この授業ではコンセプト構築の手法からイラストの商業的な役割を考察する。ストーリーやバックボーンから、アイデアの出し方、資料の集め方、使い方を学び、オーダーを受けて制作される作品に必要なコンセプトとその構築法を理解する。 商用デジタルイラストにおいてオーダーの基本にあるコンセプトについて理解する。絵は単独で存在しているわけではなく、背後のストーリーや設定があることを学ぶ。その条件を満たしたイラストを制作する、あるいは設定段階から構築するための技術、考え方を身につける。自身でコンセプトを掘り下げ、他者に伝えることができるようになると同時に、発注サイドの考え方にも理解を深め、エンタテインメント産業などさまざまな産業で活躍できる能力を養う。	
	イラストとその活用B		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの活用について学ぶ授業である。ここではマーケティングの視点から、デジタルイラストが活用されるシチュエーションと要求される技法などについて知る。ゲーム、アニメーション、書籍、VTuberなど、各業界の現状と、そこでのイラストの役割、どのような作風がユーザーの支持を集めているかを学び、自分の描いたイラストの商業的価値についてもシミュレーションしてみる。 デジタルイラストの社会的役割についてマーケティングに基づいた実務的な知識を得る。デジタルイラストが商業的に機能している各業界を分析し、その特色を理解する。さらにその業界で就業することをシミュレーションし、自分の技術や現状を分析して、今後身につけるべきスキルについて考える。これらの学びを通じて日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。	
	イラストとその活用C		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの活用について学ぶ。デジタルイラストについての知識を本質的なものとするため、学生自身が具体的に手を動かして各種技法を身につけつつ、イラストの商業的な役割を考察する。この授業では、ヴィジュアル系エンタテインメントの現場で非常に重要な背景美術がテーマである。遠近法から、背景の描き方までを習得して、イラストにおける世界観を学ぶ。 デジタルイラストの背景美術とその技法について基礎から理解を深め、世界観を持った画像を構築できるようになる。実際に手を動かして描いてみることでベースをはじめとする遠近法を理解し、背景の作画能力を身につけて一枚絵としての完成度を高めることを学ぶ。同時に、世界観をもったクオリティの高い画像の鑑賞能力を養い、日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解して、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。	
	イラストとその活用D		ポップカルチャーに触れ、親しみながらデジタルツールの使用法とデジタルイラストの活用について学ぶ。イラストについての知識を本質的なものとするため、学生自身が具体的に手を動かして各種技法を身につけつつ、ヴィジュアルの商業的な役割を考察する。この授業では、日本のコンテンツ産業を代表するジャンル、アニメーションについて学ぶ。動き、感情表現、色彩、レイアウトなどの総合芸術であるアニメーションの技法について考察する。 現代におけるデジタルイラストの役割について理解し、手を使い、制作しつつ学ぶことによりそのプロセスと価値を知る。さらに、イラストとそこから派生する作品を鑑賞し、クオリティを見極める能力を培う。それにより日本の基幹産業でもあるクリエイティブを理解し、在学中、卒業後を通じた社会活動に活かしてゆく。本授業ではアニメーションについて学ぶ。重心の変化や効果的なカメラワークを使った表現に挑戦し、演出についても理解する。	

(注)

- 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについては、その旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
- 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の出発定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。