

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	ガッコウホウジン キンジョウガクイン								
設置者	学校法人 金城学院								
フリガナ	キンジョウガクインダイガク								
大学の名称	金城学院大学 (Kinjo Gakuin University)								
大学本部の位置	愛知県名古屋守山区大森二丁目1723番地								
大学の目的	<p>本学は、福音主義のキリスト教に基づき、学校教育法にのっとり、女性に広く知識を授けるとともに、深く専門の学芸を教授研究し、もって真理と正義を愛し、世界の平和と人類の福祉に貢献する人物を養成することを目的とする。</p>								
新設学部等の目的	<p>【デザイン工学部 建築デザイン学科】 文化的・社会的背景を理解し、他者をいたわり思いやる優しさと、インクルーシブデザインの視点から多様な人々の生活を捉えることを基盤とし、住居、建築、インテリア、都市などの生活環境に関する工学の知識や技術と芸術的な感性を統合して、地域や社会の課題を解決しうる建築デザインを提案できるとともに、様々な分野の人々と協働しながら共生社会の実現に貢献できる人材を養成する。</p> <p>【デザイン工学部 情報デザイン学科】 情報社会の理解に必要な教養と豊かな人間性を有し、情報工学ならびに数理・データサイエンス・AIの知識・技術を身につけ、社会課題の解決に向けてソフトウェアやシステムの提案、デジタルコンテンツの制作に主体的に取り組む力を育成し、修得した思考力・行動力・提案力を総合的に活用しながら、課題解決のための方策を計画し、他者と協働しながら実行することができる人材を養成する。</p>								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	デザイン工学部	年	人	年次人	人	学士 (デザイン工学)	工学関係	令和8年4月第1年次	愛知県名古屋守山区大森二丁目1723番地
	建築デザイン学科	4	80	-	320				
	情報デザイン学科	4	110	-	440	学士 (情報デザイン学)	工学関係	令和8年4月第1年次	
計		190	-	760					
同一設置内における変更状況 (定員の移行、名称の変更等)	<p>金城学院大学 (設置) 文学部国際英語学科 (80) (令和7年4月届出予定) 文学部総合歴史学科 (60) (令和7年4月届出予定) 経営学部経営学科 (140) (令和7年4月届出予定) デザイン工学部建築デザイン学科 (80) (令和7年4月届出予定) デザイン工学部情報デザイン学科 (110) (令和7年4月届出予定)</p> <p>(廃止) 文学部英語英米文化学科 (△90) 文学部外国語コミュニケーション学科 (△80) 生活環境学部生活マネジメント学科 (△70) 生活環境学部環境デザイン学科 (△80) 国際情報学部国際情報学科 (△170) (3年次編入学定員 (△10)) 人間科学部コミュニティ福祉学科 (△75) (3年次編入学定員 (△5)) ※令和8年4月学生募集停止 (国際情報学部の3年次編入学定員は令和9年4月募集停止)</p> <p>(入学定員変更) 文学部音楽芸術学科 (△10) (令和8年4月) 人間科学部現代子ども教育学科 (△20) (令和8年4月) (3年次編入学定員 (△5) (令和8年4月)) 人間科学部多元心理学科 (3年次編入学定員 (△5) (令和10年4月))</p> <p>金城学院大学大学院 (設置) 看護学研究科看護学専攻 (6) (令和7年3月認可申請)</p>								

教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数						
		講義	演習	実験・実習	計							
		77科目	50科目	35科目	162科目							
	デザイン工学部建築デザイン学科					124単位						
	デザイン工学部情報デザイン学科	124科目	54科目	4科目	182科目	124単位						
学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の員 (助手を除く)				
		教授	准教授	講師	助教	計						
新設	文学部 国際英語学科		7 (7)	7 (7)	1 (1)	0 (0)	15 (15)	0 (0)	86 (64)			
	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		5 (5)	7 (7)	1 (1)	0 (0)	13 (13)					
	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)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	2 (2)					
	小計(a～b)		7 (7)	7 (7)	1 (1)	0 (0)	15 (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)		7 (7)	7 (7)	1 (1)	0 (0)	15 (15)					
	文学部 総合歴史学科		7 (7)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			0 (0)	85 (66)	
	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		7 (7)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	9 (9)					
	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)		7 (7)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	9 (9)					
	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)		7 (7)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	9 (9)					
	経営学部 経営学科		10 (10)	4 (4)	2 (2)	0 (0)	16 (16)					0 (0)
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		10 (10)	3 (3)	2 (2)	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)		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
小計(a～b)		10 (10)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	15 (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)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	1 (1)						
計(a～d)		10 (10)	4 (4)	2 (2)	0 (0)	16 (16)						

令和7年4月届出済み(予定)
大学設置基準別表第一に定める
基幹教員数の四分の三の数
5人

令和7年4月届出済み(予定)
大学設置基準別表第一に定める
基幹教員数の四分の三の数
5人

令和7年4月届出済み(予定)
大学設置基準別表第一に定める
基幹教員数の四分の三の数
11人

分	デザイン工学部 建築デザイン学科	6 (6)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	10 (10)	1 (1)	79 (62)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の四分の三の数 6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	6 (6)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	10 (10)						
	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)	6 (6)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	10 (10)						
	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)	6 (6)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	10 (10)						
	デザイン工学部 情報デザイン学科	7 (7)	7 (7)	5 (5)	0 (0)	19 (19)				1 (1)	74 (58)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の四分の三の数 7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	6 (6)	7 (7)	4 (4)	0 (0)	17 (17)						
	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)	1 (1)	0 (0)	1 (1)						
小計(a～b)	6 (6)	7 (7)	5 (5)	0 (0)	18 (18)							
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)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)							
計(a～d)	7 (7)	7 (7)	5 (5)	0 (0)	19 (19)							
計	37 (37)	23 (23)	9 (9)	0 (0)	69 (69)	2 (2)	— (—)					
既	文学部 日本語日本文化学科	6 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	241 (241)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の四分の三の数 5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	6 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	10 (10)						
	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)	6 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	10 (10)						
	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)	6 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	10 (10)						
	文学部 音楽芸術学科	5 (4)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	6 (5)				0 (0)	252 (252)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の四分の三の数 4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	5 (3)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	6 (4)						
	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 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (1)						
小計(a～b)	5 (4)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	6 (5)							
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)	5 (4)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	6 (5)							

人間科学部 現代子ども教育学科	13 (13)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	18 (18)	0 (0)	235 (235)	大学設置基準別表第一に定める 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	10 (10)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	14 (14)			
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)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	4 (4)			
小計(a～b)	13 (13)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	18 (18)			
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)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	18 (18)			
人間科学部 多元心理学科	11 (10)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	15 (14)	0 (0)	216 (216)	大学設置基準別表第一に定める 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	11 (10)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	13 (12)			
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)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	2 (2)			
小計(a～b)	11 (10)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	15 (14)			
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)	1 (1)	0 (0)	15 (14)			
生活環境学部 食環境栄養学科	6 (6)	4 (4)	2 (2)	0 (0)	12 (12)	5 (5)	211 (211)	大学設置基準別表第一に定める 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	6 (6)	4 (4)	2 (2)	0 (0)	12 (12)			
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)	6 (6)	4 (4)	2 (2)	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)	6 (6)	4 (4)	2 (2)	0 (0)	12 (12)			
看護学部 看護学科	9 (9)	4 (4)	8 (8)	0 (0)	21 (21)	21 (21)	225 (225)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の四分の三の数 9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	9 (9)	4 (4)	8 (8)	0 (0)	21 (21)			
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)	9 (9)	4 (4)	8 (8)	0 (0)	21 (21)			
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)	4 (4)	8 (8)	0 (0)	21 (21)			

		薬学部 薬学科					24 (23)	9 (8)	1 (1)	0 (0)	34 (32)	13 (13)	217 (217)	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 24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					23 (22)	9 (8)	1 (1)	0 (0)	33 (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)					1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)						
		小計(a~b)					24 (23)	9 (8)	1 (1)	0 (0)	34 (32)						
		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)					24 (23)	9 (8)	1 (1)	0 (0)	34 (32)						
分		計					74 (71)	30 (29)	12 (12)	0 (0)	116 (112)	39 (39)	— (—)				
		合 計					111 (108)	53 (52)	21 (21)	0 (0)	185 (181)	41 (41)	— (—)				
		職 種					専 属		そ の 他		計						
		事 務 員					73人 (73人)		70人 (70人)		143人 (143人)						
		技 術 員					1人 (1人)		2人 (2人)		3人 (3人)						
		図 書 館 員					4人 (4人)		1人 (1人)		5人 (5人)						
		そ の 他 の 職 員					0 (0)		0 (0)		0 (0)						
		指 導 補 助 者					0 (0)		0 (0)		0 (0)						
		計					78人 (78人)		73人 (73人)		151人 (151人)						
校 地 等		区 分		専 用		共 用		共用する他の 学校等の専用		計							
		校 舎 敷 地		128,680.35㎡		0㎡		0㎡		128,680.35㎡							
		そ の 他		135,839.34㎡		0㎡		0㎡		135,839.34㎡							
		合 計		264,519.69㎡		0㎡		0㎡		264,519.69㎡							
		校 舎		専 用		共 用		共用する他の 学校等の専用		計							
				84,678.91㎡ (84,678.91㎡)		0㎡ (0 ㎡)		0㎡ (0 ㎡)		84,678.91㎡ (84,678.91㎡)							
		教 室 ・ 教 員 研 究 室		教 室		353室		教 員 研 究 室		238室							
										大学全体							
図 書 ・ 設 備		新設学部等の名称		図 書 〔うち外国書〕		電子図書 〔うち外国書〕		学術雑誌 〔うち外国書〕		電子ジャーナル 〔うち外国書〕		機 械 ・ 器 具 標 本 点 点					
		デザイン工学部建築デザイン学科 デザイン工学部情報デザイン学科		545,931 [127,447] (535,931 [126,947])		2,745 [599] (2,745 [599])		33,688 [24,268] (33,688 [24,268])		25,995 [23,357] (25,995 [23,357])		0 (0)					
		計		545,931 [127,447] (535,931 [126,947])		2,745 [599] (2,745 [599])		33,688 [24,268] (33,688 [24,268])		25,995 [23,357] (25,995 [23,357])		0 (0)					
ス ポ ー ツ 施 設 等		ス ポ ー ツ 施 設		講 堂		厚 生 補 導 施 設											
				5,705.9㎡		4,594.64㎡		1,916.60㎡									
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	
		文 理		教員1人当り研究費等		150千円		150千円		150千円		150千円		-		-	
				教員1人当り研究費等		210千円		210千円		210千円		210千円		-		-	
				共同研究費等		4,500千円		4,500千円		4,500千円		4,500千円		-		-	
				図 書 購 入 費		4,000千円		6,400千円		6,400千円		6,400千円		-		-	
				設 備 購 入 費		70,509千円		3,544千円		2,157千円		2,157千円		-		-	
		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			
				1,452千円		1,252千円		1,252千円		1,252千円		-		-			
		学 生 納 付 金 以 外 の 維 持 方 法 の 概 要		雑 収 入 等													
		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	
		文 理		教員1人当り研究費等		150千円		150千円		150千円		150千円		-		-	
				教員1人当り研究費等		210千円		210千円		210千円		210千円		-		-	
				共同研究費等		4,500千円		4,500千円		4,500千円		4,500千円		-		-	
				図 書 購 入 費		4,000千円		6,400千円		6,400千円		6,400千円		-		-	
				設 備 購 入 費		97,743千円		2,966千円		2,966千円		2,966千円		-		-	
		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			
				1,452千円		1,252千円		1,252千円		1,252千円		-		-			
		学 生 納 付 金 以 外 の 維 持 方 法 の 概 要		雑 収 入 等													

大学等の名称	金城学院大学								
	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
		年	人	年次人	人		倍		
既設大学等の状況	文学部					学士	0.67		愛知県名古屋守山区大森二丁目1723番地
	日本語日本文化学科	4	70	—	280	(日本語日本文学)	1.06	昭和29年度	
	英語英米文化学科	4	90	—	360	(英語英米文化)	0.62	昭和24年度	
	外国語コミュニケーション学科	4	80	—	320	(外国語コミュニケーション)	0.40	平成9年度	
	音楽芸術学科	4	45	—	180	(音楽芸術)	0.67	平成25年度	
	生活環境学部						0.94		
	生活マネジメント学科	4	70	—	280	(生活環境)	0.88	平成4年度	
	環境デザイン学科	4	80	—	320	(生活環境)	0.98	平成14年度	
	食環境栄養学科	4	80	—	320	(生活環境)	0.96	平成14年度	
	国際情報学部			3年次			0.79		
	国際情報学科	4	170	10	700	(国際情報)	0.79	平成24年度	
	人間科学部			3年次			0.80		
	現代子ども教育学科	4	120	5	490	(人間科学)	0.79	平成14年度	
	多元心理学科	4	110	5	450	(人間科学)	1.05	平成23年度	
	コミュニティ福祉学科	4	75	5	310	(コミュニティ福祉)	0.47	平成24年度	
	薬学部						1.03		
薬学科	6	150	—	900	(薬学)	1.03	平成17年度		
看護学部						1.09			
看護学科	4	100	—	400	(看護)	1.09	令和4年度		
金城学院大学大学院									
文学研究科									
国文学専攻(博士課程後期課程)	3	2	—	6	(文学又は学術)	0.50	平成5年度		
英文学専攻(博士課程後期課程)	3	2	—	6	(文学又は学術)	0.00	平成5年度		
社会学専攻(博士課程後期課程)	3	2	—	6	(社会学又は学術)	0.50	平成5年度		
国文学専攻(博士課程前期課程)	2	5	—	10	(文学又は学術)	0.70	昭和43年度		
英文学専攻(博士課程前期課程)	2	5	—	10	(文学又は学術)	0.30	昭和42年度		
社会学専攻(博士課程前期課程)	2	5	—	10	(社会学又は学術)	0.30	昭和63年度		
人間生活学研究科									
人間生活学専攻(博士課程後期課程)	3	3	—	9	(学術)	0.33	平成11年度		
消費者科学専攻(博士課程前期課程)	2	8	—	16	(消費者科学)	0.50	平成8年度		
人間発達学専攻(博士課程前期課程)	2	8	—	16	(人間発達学)	1.13	平成8年度		
薬学研究科									
薬学専攻(博士課程)	4	2	—	8	(薬学)	0.88	令和4年度		

附属施設の概要	名 称 金城学院大学薬草園 目 的 薬学教育の一環として、学生に薬用植物や生薬についての生きた知識を学ばせることを目的とする。 所 在 地 愛知県名古屋守山区大森二丁目1723番地 設置年月日 平成17年4月 規模(面積) 1130㎡ (温室面積63㎡含む) (温室面積) 63㎡	
	名 称 金城学院大学心理臨床相談室 目 的 大学院臨床心理士養成のための実習及び学部臨床心理学実習の場を提供するとともに、一般来談者を対象とする心理臨床相談を行い、地域社会へ貢献することを目的とする。 所 在 地 愛知県名古屋守山区大森二丁目1723番地 設置年月日 平成13年4月 規模(面積) 601.26㎡	

(注)

- 1 共同学科の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「新設分」及び「既設分」の備考の「大学設置基準別表第一イ」については、専門職大学にあつては「専門職大学設置基準別表第一イ」、短期大学にあつては「短期大学設置基準別表第一イ」、専門職短期大学にあつては「専門職短期大学設置基準別表第一イ」にそれぞれ読み替えて作成すること。
- 3 「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 4 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」及び「スポーツ施設等」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」、「スポーツ施設等」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 6 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 空欄には、「-」又は「該当なし」と記入すること。

教育課程等の概要

(デザイン工学部建築デザイン学科)

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	
共通教育科目	基礎教育科目	金城アイデンティティ	キリスト教学(1)	1前	2			○								1	オムニバス
		キリスト教学(2)	1後	2			○									1	
		福祉とキリスト教	1後		2			○								1	
		聖書と現代社会	2前		2			○								1	
		キリスト教と文化	2後		2			○								1	
		聖書の女性観	1後		2			○								1	
		女性みらい	1前		1			○								1	
		世界の中の日本	1前		1			○								1	
		国際社会と社会問題	1後			2			○							1	
		Japanese Society and Culture A	1前			2			○							1	
		Japanese Society and Culture B	1後			2			○							1	
小計(11科目)	—	—	—	6	14	0	—	—	0	0	0	0	0	0	13		
言語(英語)	英語コミュニケーションA	1前		1				○								2	
	英語コミュニケーションB	1後		1				○								4	
	英語コミュニケーションC	2前		1				○								4	
	英語コミュニケーションD	2後		1				○								2	
	実践英語スキル入門	1後			1			○								1	
小計(5科目)	—	—	—	4	1	0	—	—	0	0	0	0	0	0	8		
言語(外国語)	ドイツ語(1)	1後			1			○								1	
	ドイツ語(2)	2前			1			○								1	
	ドイツ語会話(1)	1前			1			○								1	
	ドイツ語会話(2)	1後			1			○								1	
	フランス語(1)	1後			1			○								1	
	フランス語(2)	2前			1			○								1	
	フランス語会話(1)	1前			1			○								1	
	フランス語会話(2)	1後			1			○								1	
	中国語(1)	1後			1			○								1	
	中国語(2)	2前			1			○								1	
	中国語会話(1)	1前			1			○								2	
	中国語会話(2)	1後			1			○								2	
	韓国・朝鮮語(1)	1後			1			○								2	
	韓国・朝鮮語(2)	2前			1			○								2	
	韓国・朝鮮語会話(1)	1前			1			○								3	
	韓国・朝鮮語会話(2)	1後			1			○								3	
小計(16科目)	—	—	—	0	16	0	—	—	0	0	0	0	0	0	8		
情報	情報リテラシー	1前			2			○								1	
	デジタル表現技術	1前				2		○								1	
	Webデザイン	1後				2		○								1	
	ビジネスデータサイエンス基礎	1後				2		○								1	
小計(4科目)	—	—	—	2	6	0	—	—	0	0	1	0	0	0	3		
教養	日本語表現の世界	1前				2		○								1	
	日本文学入門	1後				2		○								1	
	近代日本とアジア	1後				2		○								1	
	ローカル文化リサーチ	1前				2		○								1	
	日本国憲法	1前・後				2		○								1	
	金融リテラシー	1後				2		○								1	
	企業経営入門	1前				2		○								1	
	企業会計入門	1後				2		○								1	
	ビジネスと知的財産	1後				2		○								1	
	健康美容の栄養学	1前				2		○								1	
	健康とサプリメント	1後				2		○								1	
	子どもの健康	1後				2		○								1	
	女性と子どもの医学	1前				2		○								1	
	心理学入門	1後				2		○								1	
	カウンセリング入門	1前				2		○								1	
	こころの哲学	1後				2		○								1	
	環境学	1前				2		○								1	
	生活とアパレル	1前				2		○								1	
	クラシック音楽鑑賞	1前				2		○								1	
	ハンドベル奏法	1前				1			○							1	
セルフブランディング入門	1後				2			○							1		

		大学での学び	1後		1		○			1								
		小計 (22科目)	—	—	0	42	0	—		1	1	0	0	0	0	0	18	
	スポーツ・エクササイズ	スポーツの理論と実技	1前・後		2		○										2	
		フィジカル・フィットネス	1前		1		○										1	
		メンタル・フィットネス	1後		1		○										1	
		小計 (3科目)	—	—	0	4	0	—		0	0	0	0	0	0	0	2	
キャリア教育科目	キャリア開発	キャリア開発A	1前		2		○										1	
		キャリア開発B	2後		2		○										1	
		キャリア開発C	2前		2		○										1	
		キャリア開発D	2後		2		○										1	
		キャリア開発E	3前		2		○										1	
		小計 (5科目)	—	—	4	6	0	—		0	0	0	0	0	0	0	2	
	ビジネスリテラシー	経理入門と実務スキル	1前		2		○											1
		ファイナンシャルプランニング	1前		2		○											1
		ITとビジネス	1後		2		○											1
		数的処理と論理的思考	1後		2		○											1
		キャリアプランニング基礎	2後		2		○											1
		キャリアプランニング応用	3前		2		○											1
		小計 (6科目)	—	—	0	12	0	—		0	0	0	0	0	0	0	0	5
	プロジェクト	プロジェクトA	1通		2		○											1
		プロジェクトB	1通		2		○											1
		プロジェクトC	1通		2		○											1
		プロジェクトD	1通		2		○											1
		プロジェクトE	1通		2		○											1
		プロジェクトF	1通		2		○											1
		プロジェクトG	1通		2		○											1
プロジェクトH		1通		2		○											1	
プロジェクトI		1通		2		○											1	
プロジェクトJ		1通		2		○											1	
	小計 (10科目)	—	—	0	20	0	—		0	0	0	0	0	0	0	0	9	
グローバルキャリア	海外研修A	1・2・3・4前・後		2		○											1	
	海外研修B	1・2・3・4前・後		2		○											1	
	海外研修C	1・2・3・4前・後		2		○											1	
	海外研修D	1・2・3・4前・後		2		○											1	
	海外インターンシップ	1・2・3・4前・後		2		○											1	
	小計 (5科目)	—	—	0	10	0	—		0	0	0	0	0	0	0	0	1	
専門教育科目	専門科目	導入基礎科目	プロジェクト入門	1前	○	1		○										
		建築デザイン入門	1前	○	2		○			6	3	1						4
		建築デザイン特論	2前		2		○											
		建築数学基礎	1前		2		○											
		建築数学	1後	○	2		○			1		1						
		建築プロジェクト入門	1前		1			○			1							
		小計 (6科目)	—	—	5	5	0	—	6	3	1	0	0	0	0	0	4	
	共生社会科目	インクルーシブデザイン (1)	1後	○	2		○				1							
		インクルーシブデザイン (2)	2前		2		○				1							
		インクルーシブデザインプロジェクト	2後		1			○		1								1
		人間工学	2後		2		○											
		居住福祉論	3前	○	2		○			1								
		社会ニーズ調査法	3前		1			○				1						
		社会データ解析法	3後		1			○				1						
		小計 (7科目)	—	—	4	7	0	—	1	1	1	0	0	0	0	0	1	
デザイン科目	ベーシックデザイン (1)	1前	○	2				○	1								2	
	ベーシックデザイン (2)	1後	○	2				○	1								2	
	カラーサイエンス	1後	○	2		○					1							
	デザインプロジェクト	1後		1				○	1									
	造形デザインA	2前		1				○									1	
	造形デザインB	2前		1				○									1	
	コンピュータデザイン基礎	2後		1				○			1							
	デジタルファブリケーション基礎	3前		1				○	1									
	デジタルファブリケーション応用	3前		1				○	1									
	デジタルファブリケーションプロジェクト	4前		1				○									1	
	小計 (10科目)	—	—	6	7	0	—	2	0	1	0	0	0	0	0	5		
建築基礎科目	住居計画学	1後	○	2				○		1								
	建築計画学	2前	○	2				○	1									
	リノベーション論	3前		2				○		1								
	近代建築史	1後	○	2				○		1								
	西洋建築史	2後		2				○		1								
	日本建築史	3前		2				○		1								
	建築環境工学入門	1前	○	2				○	1									
	建築環境工学 (1)	2前	○	2				○	1									
	建築設備学	3後	○	2				○	1									
	建築環境工学実験	3前・後		2				○	1									
	建築法規	3前	○	2				○	1									
	建築施工	4後		2				○									1	

※実習

オムニバス
オムニバス

	建築構法	1後	○	2						1								
	建築構造力学(1)	2前	○	2			○			1								
	建築材料学(1)	3前	○	2			○			1								
	建築材料学実験	3前・後			2				○	1								
	設計製図基礎	1前	○	2					○		1						1	
	建築デザイン設計基礎	1後	○	2					○	2							1	
	建築デザイン設計(1)	2前	○	2					○		1						2	
	建築デザイン設計(2)	2後	○	2					○		1						2	
	建築CAD基礎	2前	○	1					○	1								
	建築CAD応用	2後	○	1					○	1								
	小計(22科目)	—	—	32	10	0	—	—	—	5	2	0	0	0	0	0	7	
建築専攻科目	建築プロデュース論	3前			2		○										1	
	住生活論	3後			2		○				1							
	建築環境工学(2)	2後			2		○			1								
	建築環境工学プロジェクト	3前			1				○	1								
	建築構造力学(2)	2後			2		○			1								
	建築構造設計演習	3前			1			○		1								
	建築材料学(2)	3後			2		○			1								
	建築構造材料プロジェクト	3後			1					1								
	建築デザイン設計A	3前			2					1								
	建築デザイン設計B	3後			2						1							
	ランドスケープデザイン	3後			1													1
	建築設計プロジェクト	4前			2					○	1							
小計(12科目)	—	—	0	20	0	—	—	—	—	4	1	0	0	0	0	0	2	
インテリア専攻科目	インテリアデザイン史	1前			2		○				1							
	インテリアデザイン論	2前			2		○			1								
	インテリアデザイン設計A	3前			2				○	1								
	インテリアデザイン設計B	3後			2				○								1	
	インテリアプロジェクトA	3前			1				○		1							
	インテリアプロジェクトB	3後			1				○	1								
	マテリアルサイエンス	3前			2		○				1							
マテリアルサイエンス実習	3後			2				○	1									
小計(8科目)	—	—	0	14	0	—	—	—	—	1	2	0	0	0	0	0	1	
まちづくり	都市計画学	2前	○	2			○			1								
	現代まちづくり論	2後			2		○			1								
	まちづくりプロジェクトA	3前			1				○	1								
	まちづくりプロジェクトB	3後			1				○	1								
	都市デザイン設計	4前			2				○	1								
小計(5科目)	—	—	2	6	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	0	0		
演習科目	基礎ゼミ	3後	○	1				○		6	3	1						
	卒業研究ゼミ	4通	○	2				○		6	3	1						
	卒業論文・制作	4通			6			○		6	3	1						
	小計(3科目)	—	—	3	6	0	—	—	—	6	3	1	0	0	0	0	0	
科研目修	特別プロジェクトA	1・2・3・4後			2				○	6	3	1						
	特別プロジェクトB	1・2・3・4後			2				○	6	3	1						
	小計(2科目)	—	—	0	4	0	—	—	—	6	3	1	0	0	0	0	0	
合計(162科目)		—	—	68	210	0	—	—	—	6	3	1	0	0	0	0	79	

学位又は称号	学士 (デザイン工学)	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																																																			
共通教育科目18単位 (必修16単位、選択2単位) 専門教育科目102単位 (必修52単位、下表「設計・実験 選択必修科目群」から選択10単位、 下表「プロジェクト 選択必修科目群」から選択6単位、下表「その他 選択必修科目群」から選択34単位) 自由履修4単位 計 124単位以上を修得すること。(履修科目の登録の上限:49単位(年間))			1学年の学期区分	2期																																																		
			1学期の授業期間	14週																																																		
			1時限の授業の標準時間	100分																																																		
設計・実験 選択必修科目群			プロジェクト 選択必修科目群																																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>授業科目の名称</th> <th>単位数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>建築環境工学実験</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築材料学実験</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築デザイン設計A</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築デザイン設計B</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築設計プロジェクト</td><td>2</td></tr> <tr><td>インテリアデザイン設計A</td><td>2</td></tr> <tr><td>インテリアデザイン設計B</td><td>2</td></tr> <tr><td>マテリアルサイエンス実習</td><td>2</td></tr> <tr><td>都市デザイン設計</td><td>2</td></tr> </tbody> </table>			授業科目の名称	単位数	建築環境工学実験	2	建築材料学実験	2	建築デザイン設計A	2	建築デザイン設計B	2	建築設計プロジェクト	2	インテリアデザイン設計A	2	インテリアデザイン設計B	2	マテリアルサイエンス実習	2	都市デザイン設計	2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>授業科目の名称</th> <th>単位数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>社会ニーズ調査法</td><td>1</td></tr> <tr><td>社会データ解析法</td><td>1</td></tr> <tr><td>建築プロジェクト入門</td><td>1</td></tr> <tr><td>インクルーシブデザインプロジェクト</td><td>1</td></tr> <tr><td>デザインプロジェクト</td><td>1</td></tr> <tr><td>デジタルファブリケーションプロジェクト</td><td>1</td></tr> <tr><td>建築環境工学プロジェクト</td><td>1</td></tr> <tr><td>建築構造材料プロジェクト</td><td>1</td></tr> <tr><td>インテリアプロジェクトA</td><td>1</td></tr> <tr><td>インテリアプロジェクトB</td><td>1</td></tr> <tr><td>まちづくりプロジェクトA</td><td>1</td></tr> <tr><td>まちづくりプロジェクトB</td><td>1</td></tr> </tbody> </table>		授業科目の名称	単位数	社会ニーズ調査法	1	社会データ解析法	1	建築プロジェクト入門	1	インクルーシブデザインプロジェクト	1	デザインプロジェクト	1	デジタルファブリケーションプロジェクト	1	建築環境工学プロジェクト	1	建築構造材料プロジェクト	1	インテリアプロジェクトA	1	インテリアプロジェクトB	1	まちづくりプロジェクトA	1	まちづくりプロジェクトB	1				
授業科目の名称	単位数																																																					
建築環境工学実験	2																																																					
建築材料学実験	2																																																					
建築デザイン設計A	2																																																					
建築デザイン設計B	2																																																					
建築設計プロジェクト	2																																																					
インテリアデザイン設計A	2																																																					
インテリアデザイン設計B	2																																																					
マテリアルサイエンス実習	2																																																					
都市デザイン設計	2																																																					
授業科目の名称	単位数																																																					
社会ニーズ調査法	1																																																					
社会データ解析法	1																																																					
建築プロジェクト入門	1																																																					
インクルーシブデザインプロジェクト	1																																																					
デザインプロジェクト	1																																																					
デジタルファブリケーションプロジェクト	1																																																					
建築環境工学プロジェクト	1																																																					
建築構造材料プロジェクト	1																																																					
インテリアプロジェクトA	1																																																					
インテリアプロジェクトB	1																																																					
まちづくりプロジェクトA	1																																																					
まちづくりプロジェクトB	1																																																					
その他 選択必修科目群			<table border="1"> <thead> <tr> <th>授業科目の名称</th> <th>単位数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>建築数学基礎</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築デザイン特論</td><td>2</td></tr> <tr><td>インクルーシブデザイン (2)</td><td>2</td></tr> <tr><td>人間工学</td><td>2</td></tr> <tr><td>造形デザインA</td><td>1</td></tr> <tr><td>造形デザインB</td><td>1</td></tr> <tr><td>コンピュータデザイン基礎</td><td>1</td></tr> <tr><td>デジタルファブリケーション基礎</td><td>1</td></tr> <tr><td>デジタルファブリケーション応用</td><td>1</td></tr> <tr><td>リノベーション論</td><td>2</td></tr> <tr><td>西洋建築史</td><td>2</td></tr> <tr><td>日本建築史</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築プロデュース論</td><td>2</td></tr> <tr><td>住生活論</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築環境工学 (2)</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築構造力学 (2)</td><td>2</td></tr> <tr><td>建築構造設計演習</td><td>1</td></tr> <tr><td>建築材料学 (2)</td><td>2</td></tr> <tr><td>ランドスケープデザイン</td><td>1</td></tr> <tr><td>インテリアデザイン史</td><td>2</td></tr> <tr><td>インテリアデザイン論</td><td>2</td></tr> <tr><td>マテリアルサイエンス</td><td>2</td></tr> <tr><td>現代まちづくり論</td><td>2</td></tr> <tr><td>卒業論文・制作</td><td>6</td></tr> </tbody> </table>		授業科目の名称	単位数	建築数学基礎	2	建築デザイン特論	2	インクルーシブデザイン (2)	2	人間工学	2	造形デザインA	1	造形デザインB	1	コンピュータデザイン基礎	1	デジタルファブリケーション基礎	1	デジタルファブリケーション応用	1	リノベーション論	2	西洋建築史	2	日本建築史	2	建築プロデュース論	2	住生活論	2	建築環境工学 (2)	2	建築構造力学 (2)	2	建築構造設計演習	1	建築材料学 (2)	2	ランドスケープデザイン	1	インテリアデザイン史	2	インテリアデザイン論	2	マテリアルサイエンス	2	現代まちづくり論	2	卒業論文・制作	6
授業科目の名称	単位数																																																					
建築数学基礎	2																																																					
建築デザイン特論	2																																																					
インクルーシブデザイン (2)	2																																																					
人間工学	2																																																					
造形デザインA	1																																																					
造形デザインB	1																																																					
コンピュータデザイン基礎	1																																																					
デジタルファブリケーション基礎	1																																																					
デジタルファブリケーション応用	1																																																					
リノベーション論	2																																																					
西洋建築史	2																																																					
日本建築史	2																																																					
建築プロデュース論	2																																																					
住生活論	2																																																					
建築環境工学 (2)	2																																																					
建築構造力学 (2)	2																																																					
建築構造設計演習	1																																																					
建築材料学 (2)	2																																																					
ランドスケープデザイン	1																																																					
インテリアデザイン史	2																																																					
インテリアデザイン論	2																																																					
マテリアルサイエンス	2																																																					
現代まちづくり論	2																																																					
卒業論文・制作	6																																																					

教育課程等の概要

(デザイン工学部情報デザイン学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	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	
共通教育科目	基礎教育科目	金城アイデンティティ	キリスト教学 (1)	1前	2			○								1	オムニバス
			キリスト教学 (2)	1後	2			○								1	
			福祉とキリスト教	1後		2		○								1	
			聖書と現代社会	2前		2		○								1	
			キリスト教と文化	2後		2		○								1	
			聖書の女性観	1後		2		○								1	
			女性みらい	1前	1			○								1	
			世界の中の日本	1前	1			○								1	
			国際社会と社会問題	1後		2		○			1						
			Japanese Society and Culture A	1前		2		○			1						
Japanese Society and Culture B	1後		2		○					1				7			
小計 (11科目)				—	—	6	14	0	—	—	—	1	0	1	0	0	12
言語 (英語)	英語コミュニケーションA	1前	1					○								2	
	英語コミュニケーションB	1後	1					○								4	
	英語コミュニケーションC	2前	1					○								4	
	英語コミュニケーションD	2後	1					○								2	
	実践英語スキル入門	1後		1				○								1	
	小計 (5科目)				—	—	4	1	0	—	—	—	0	0	0	0	0
言語 (外国語)	ドイツ語 (1)	1後		1				○								1	
	ドイツ語 (2)	2前		1				○								1	
	ドイツ語会話 (1)	1前		1				○								1	
	ドイツ語会話 (2)	1後		1				○								1	
	フランス語 (1)	1後		1				○								1	
	フランス語 (2)	2前		1				○								1	
	フランス語会話 (1)	1前		1				○								1	
	フランス語会話 (2)	1後		1				○								1	
	中国語 (1)	1後		1				○								1	
	中国語 (2)	2前		1				○								1	
	中国語会話 (1)	1前		1				○								2	
	中国語会話 (2)	1後		1				○								2	
	韓国・朝鮮語 (1)	1後		1				○								2	
	韓国・朝鮮語 (2)	2前		1				○								2	
	韓国・朝鮮語会話 (1)	1前		1				○								3	
	韓国・朝鮮語会話 (2)	1後		1				○								3	
小計 (16科目)				—	—	0	16	0	—	—	—	0	0	0	0	0	8
情報	情報リテラシー	1前		2				○				1	1				
	小計 (1科目)				—	—	2	0	0	—	—	—	1	1	0	0	0
教養	日本語表現の世界	1前			2			○								1	
	日本文学入門	1後			2			○								1	
	近代日本とアジア	1後			2			○								1	
	ローカル文化リサーチ	1前			2			○								1	
	日本国憲法	1前・後			2			○								1	
	金融リテラシー	1後			2			○								1	
	企業経営入門	1前			2			○								1	
	企業会計入門	1後			2			○								1	
	健康美容の栄養学	1前			2			○								1	
	健康とサプリメント	1後			2			○								1	
	子どもの健康	1後			2			○								1	
	女性と子どもの医学	1前			2			○								1	
	心理学入門	1後			2			○								1	
	カウンセリング入門	1前			2			○								1	
	こころの哲学	1後			2			○								1	
	環境学	1前			2			○								1	
	生活とアパレル	1前			2			○								1	
	クラシック音楽鑑賞	1前			2			○								1	
	ハンドベル奏法	1前			1				○							1	
	セルフブランディング入門	1後			2				○							1	
	大学での学び	1後			1				○				1				
小計 (21科目)				—	—	0	40	0	—	—	—	0	1	0	0	0	18
スポーツ・エクササイズ	スポーツの理論と実技	1前・後			2			○								2	
	フィジカル・フィットネス	1前			1				○							1	
	メンタル・フィットネス	1後			1				○							1	
小計 (3科目)				—	—	0	4	0	—	—	—	0	0	0	0	0	2

※実習

キャリア教育科目	キャリア開発	キャリア開発A	1前		2			○											1	
		キャリア開発B	2後		2			○												1
		キャリア開発C	2前			2			○											1
		キャリア開発D	2後			2			○											1
		キャリア開発E	3前			2			○											1
		小計(5科目)	—	—	4	6	0		—				0	0	0	0	0	0	0	1
	ビジネスリテラシー	経理入門と実務スキル	1前			2			○											1
		ファイナンシャルプランニング	1前			2			○											1
		数的処理と論理的思考	1後			2			○											1
		キャリアアプランニング基礎	2後			2			○											1
キャリアアプランニング応用		3前			2			○											1	
小計(5科目)		—	—	0	10	0		—				0	0	0	0	0	0	0	4	
プロジェクト	プロジェクトA	1通			2			○											1	
	プロジェクトB	1通			2			○											1	
	プロジェクトC	1通			2			○											1	
	プロジェクトD	1通			2			○											1	
	プロジェクトE	1通			2			○											1	
	プロジェクトF	1通			2			○											1	
	プロジェクトG	1通			2			○											1	
	プロジェクトH	1通			2			○											1	
	プロジェクトI	1通			2			○											1	
	プロジェクトJ	1通			2			○											1	
小計(10科目)	—	—	0	20	0		—				0	0	0	0	0	0	0	9		
グローバルキャリア	海外研修A	1・2・3・4前・後			2			○											1	
	海外研修B	1・2・3・4前・後			2			○											1	
	海外研修C	1・2・3・4前・後			2			○											1	
	海外研修D	1・2・3・4前・後			2			○											1	
	海外インターンシップ	1・2・3・4前・後			2			○											1	
	小計(5科目)	—	—	0	10	0		—				0	0	0	0	0	0	0	1	
等各教科(中・高・指導法・栄養免許)の基礎的理解に関する科目	情報科指導法	2通			4			○				1							1	
	学校と教育の歴史	1前・後			2			○											1	
	教職入門	1前・後			2			○											1	
	教育社会学	2前・後			2			○											1	
	発達と学習	1前・後			2			○											1	
	特別支援教育の理論と方法	2前・後			2			○											1	
	教育課程論	3後			2			○											1	
	道徳教育の理論と方法	3前・後			2			○											1	
	総合的な学習の時間の指導法	2前			2			○											1	
	特別活動の指導法	3後			2			○											1	
	教育の方法及び情報通信技術の活用	2前・後			2			○				1							1	
	生徒・進路指導とキャリア教育の理論と方法	3後			2			○											1	
	教育相談	1前・後			2			○											1	
	教育実習A	4通			5					○		1								
	教育実習B	4通			3						○	1								
	教職実践演習(中高)	4後			2					○		1								
小計(16科目)	—	—	0	0	38		—				1	0	0	0	0	0	0	10		
専門教育科目	学科基礎科目	情報デザイン基礎演習A	1前	○	1				○			1	3	4						
		情報デザイン基礎演習B	1後	○	1				○			2	3	3						
		情報デザイン国内外研修(1)	1後	○	1						○		5	3						
		情報デザイン国内外研修(2)	2前	○	1						○		5	3						
		情報デザインとキャリア	1後	○	2									1						
		情報デザインとアントレプレナーシップ	2前	○	2					○		1								
		数学基礎	1前	○	2					○			1							
	小計(7科目)	—	—	10	0	0		—			4	6	5	0	0	0	0	1		
展開科目	情報工学	情報技術	プログラミング基礎	1前	○	2			○											
			情報工学基礎	1後	○	2			○											
			ビジュアルプログラミング	1後			2			○										
			データ構造とアルゴリズム	1後			2			○				1						
			情報処理論	2前			2			○				1						
			プログラミング応用A(スマートフォンアプリ開発)	2前			2			○				1						
			情報システム論	2後			2			○				1						
			Webデザイン技術A	2前			2			○				1						
			知的財産法	2前	○	2				○				1						
			プログラミング応用B(Python応用)	2後			2			○				1						
			Webデザイン技術B	2後			2			○				1						
			コンピュータアーキテクチャ	2後			2			○				1						
			UI/UXデザイン	3前			2			○					1					
			プログラミング応用C(ゲームプログラミング)	3前			2			○					1					
			情報ネットワーク論	3前			2			○				1						
			情報セキュリティ論	3前			2			○				1						
			情報倫理論	3後			2			○				1						
			知能ロボティクス	3後			2			○					1					
小計(18科目)	—	—	6	30	0		—			4	3	1	0	0	0	0	0			

授 業 科 目 の 概 要					
(デザイン工学部建築デザイン学科)					
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 教育 科目	基礎 教育 科目	金城 アイ デン テイ テイ	キリスト教学(1)	金城学院大学はキリスト教の精神を基盤として建てられた学校である。それゆえにキリスト教を学問として学ぶことが必修となっているのであるが、本授業では、プロローグとしてキリスト教と金城学院との関係を知るところから始め、宗教と文化の関係、そしてキリスト教の正典である『聖書』の内容へと進む。旧約聖書も新約聖書もキリスト教の核となる要点を中心に進める。金城学院の建学の精神を担う「キリスト教」とはどのような宗教なのか、またその「正典」である『聖書』は何をつたえようとしている書物なのかに関して、基礎的な知識を身に付ける。	
			キリスト教学(2)	「キリスト教学(1)」の継続授業として後期に展開する。授業は、キリスト教の歴史にそって講義を進める。キリスト教の成立(原始キリスト教会)から中世の教会、宗教改革による教会の転換期を経て近代、現代へと展開し、歴史上の出来事とともに各時代の主要な神学者とその思想も考察する。2千年前の成立から現代に至るキリスト教の歴史を知ることによって、キリスト教が世界史にどれほどの重要な影響を及ぼしてきたのか、また日本にどのような影響を与えているのかを理解する。	
			福祉とキリスト教	なぜ「福祉とキリスト教」について学ぶのか。それは、キリスト教が日本で受容されるうえで、「教え」の伝道と共に、医療に加えて福祉実践も重要な役割を果たしたからである。この授業では、「キリスト教社会福祉とは何か」を皮切りに、カトリックの慈善事業、プロテスタントのソーシャルワーク、子ども・家庭福祉の発展とキリスト教、高齢者福祉の発展とキリスト教、セツルメント・地域福祉とキリスト教、障害のある人の福祉の発展とキリスト教、ハンセン病とキリスト教、貧しい人とキリスト教などについて講義する。	
			聖書と現代社会	聖書と現代社会の授業では、聖書の教えが今日の社会にどのように影響を与えているかを探求する。授業では、倫理的価値観、道徳的指針、そして文化的影響を通じて、聖書が人々の日常生活や社会的な意思決定にどのように組み込まれているかを分析する。また、聖書の物語が現代の法律、政治、教育、芸術にどのように反映されているかも考察する。授業を通じて、学生は批判的思考を養い、多様な視点から聖書のテキストを読み解く能力を高める。	
			キリスト教と文化	キリスト教文化とは何か。教義や欧米におけるキリスト教の歴史、発展を学ぶ。後半は主に日本のキリスト教に影響を与えたアメリカのキリスト教やフェミニスト神学等について学ぶ。授業は2部形式で実施し、授業の初めにアメリカ公民権運動のビデオを視聴し1950年-60年代の黒人差別と教会の働きを学ぶ。その後、授業計画に沿って講義を進める。キリスト教の教義や歴史的発展過程が、どのような文化を形成しているかを理解し、キリスト教文化についての知識を深めることで、今日の社会問題や国際政治問題への視点を養う。	
			聖書の女性観	『聖書』には、神が導く歴史を生きてきた女性たちの生き様が男性たちの生き様と同様に記録されている。しかしどの時代も『聖書』を教え伝える担い手が男性であった故に、女性について語られることは少なされてきた。この授業では、旧・新約聖書に記録されている女性たちに目を向けて、彼女たちがどのように生きたのか、神による人類救済の歴史にどのように参与してきたのかを考察する。キリスト教の「正典」である『聖書』の全編を通して、どのような女性観を持っているのか、個々の女性の物語を通して『聖書』が示す「神の救済史」の全体像を理解する。	
			女性みらい	特定のライフステージにおいて、多くの女性が遭遇すると予測される問題(身体的課題・心理的危機など)を取り上げ、その知識を基に、各ライフステージにおける様々な問題に直面しながら、女性がどのように問題解決していくことが望ましいのか、自分自身の将来ビジョンと照らし合わせて考察できるよう教授する。ライフステージごとの身体的課題と心理的危機とを理解し、それらへの対処方法を身に付けて実践できる能力を身に付ける。	
			世界の中の日本	金城学院大学の国際理解の理念から、日本社会や国際社会に貢献できる人材を育成することを目的とする。授業では、ゲストスピーカーを招き、本学における国際理解の位置づけを理解した上で、どのような国際交流が展開されているか、現地の状況も紹介しながら学んでいく。日本・世界の諸地域を事例として取り上げ、世界各地の多様な文化や日本の多文化社会について理解を深めることで、受講生が広い視野を持つことができることをめざす。	

	国際社会と社会問題	惑星規模で広がる現代の様々な社会的イシューや社会問題について、従来の講義形式に豊富な映像資料を結びつけ、初学者にも分かりやすい導入的なレクチャーを行う。具体的には環境問題、気候変動、ジェンダー、人種、エスニシティ、社会的不平等（貧困）、南北格差、経済開発、政治的権威主義、戦争（内戦）といった事柄がテーマとなる。この授業の受講者は、惑星規模で世界が経験する、分断と紛争に満ちた現代社会のあり様について、歴史的・現代的な視点から概要を理解できるようになる。	
	Japanese Society and Culture A	日本と世界の社会問題を取り上げ、現代社会に対する理解を深める。授業は原則として英語で行うが、必要に応じて日本語でも説明や資料提供を行う。社会学の視点から、貧困問題、差別問題、労働問題、社会運動、都市政策、資本主義などのトピックを取り上げ、日本や世界の社会構造、文化的慣習、政策の背景について学ぶ。授業形式は講義やケーススタディや映像資料などを組み合わせた授業を行う。日本社会の多様な側面を学び、グローバル化における重要な社会問題について考察する力、日本の社会と文化に対する包括的な理解を促す。	
	Japanese Society and Culture B	日本文化と外国文化を比較することで、多様な文化を理解するとともに、豊かな人間性を支える教養を身につける。授業は原則として英語で行い、必要に応じて日本語でも説明を加える。学生には基本的なリスニングおよびライティングの英語スキルを求め、各回講義だけでなく、授業内容に沿ったレポート作成を英語で課す。日本のライフスタイル・文化・言語、宗教などの様々な要素を説明できる能力、日本文化と生活を他国と比較分析し、理解するための視点を養うことを目標とする。様々な専門分野の視点からオムニバス授業として複数担当で講義する。 (オムニバス方式/全14回) (39 PALLER, Daniell. /2回) 食文化 (41 ASHUROVA, Umidahon /2回) 移民政策 (42 尾崎志津子 /1回) インターネット英語 (40 畠山正人 /2回) 地方文化・ライフスタイル (11 中村健司 /2回) 企業文化・労働観 (38 桑原牧子 /2回) 思想・精神 (32 松谷暉介 /1回) 宗教文化 (31 吉松純 /2回) 美意識	オムニバス方式
言語 (英語)	英語コミュニケーション A	リーディング、リスニングを中心に英語の基礎について学習を進め、基礎を固めることを目標とする。英語でEメールを書くうえでの基礎も学修する。「英語コミュニケーションB」による授業に備えた準備も行なう。また、授業外で円滑に自主学習を進められるように指導する。授業では、基本的な日常英会話を行うことができる、日常生活を話題にした英語の短い文章を書くことができる、英語による短いプレゼンテーションを行うことができるようになることを目指す。	
	英語コミュニケーション B	日常生活や海外旅行に必要な場合に英語での意思疎通ができるようにスピーキング、ライティングの訓練を行なう。学生は基本的な語彙と文法を習得し、実用的な英会話スキルを磨く。日常生活や旅行先での様々なシチュエーションを想定したロールプレイを行い、実践的なコミュニケーション能力を養う。授業では、基本的な日常英会話を正しく聴き取ることができる、英語の基本的な発音が正しくできる、英語の基本的な文法や構文に関する知識を身に付けた上で、平易な英文を日本語に訳すことなく読むことができるようになることを目指す。	
	英語コミュニケーション C	学生が英語で自信を持ってディスカッションやプレゼンテーションを行う能力を養うことを目的とする。実践的な練習を通じて、学生は英語でのコミュニケーションスキルを高め、グローバルな環境で活躍できる力を身に付ける。授業では、日常英会話、および英語による簡単なディスカッションに参加することができる、プレゼンテーションのための原稿を英語で書くことができる、英語でまとめた内容のプレゼンテーションを行うことができるようになることを目指す。	
	英語コミュニケーション D	リーディング、リスニングを中心に英語を理解する力を確かなものにすることを目指す。また、英語の文章構成を学び、論理的にまとめた文章を書く力を養う。イントロダクション、ボディ、コンクルーションの基本構成を理解し、実際に文章を書く練習を行う。まとめた内容の短い文章が英語で書けるようになるよう指導する。授業では、まとめた内容の平易な英文を正しく聴き取ることができる、各学科の専門教育に関連した基本的な英語の語彙を理解することができる、各学科の専門教育に関連した平易な英文を正しく読むことができることを目指す。	

	実践英語スキル入門	英語の基礎力向上を目指し、リスニングとリーディングのスキル強化を目的とする。具体的には、基本的な文法の復習、重要な語彙の習得、短い文章の理解、日常会話の聴き取り練習を行う。授業では、実践的な演習や模擬試験を通じて、英語のコミュニケーション能力を養い、英語に対する自信を高める。自己表現力の向上を目指し、基礎から応用まで幅広く学ぶ。英文法の知識がより確実なものになるように授業外での訓練も積極的に行う。	
言語 (外国語)	ドイツ語(1)	ドイツ語の初級レベルの基本的文法理解を目指す。ドイツ語は、EUヨーロッパ連合で最大の話者数(9,000万人以上)を誇る言語であるばかりでなく、英語の姉妹語であり、両者の基本的文法構造と重要基礎語彙はかなり似ている。このことから、本授業では、教科書に沿ってドイツ語の初級文法をできるだけ英語と比較対照しながら学習を進めるとともに、ドイツ語圏諸国の文化紹介をビデオ等の補助教材を用いて、ドイツ語の基礎と簡単な文化を学ぶ。	
	ドイツ語(2)	ドイツ語の初級文法の学習をできるかぎり英語のそれと比較対照しながら進める。あわせて、教科書に載っている練習問題を数多くこなすことにより、ドイツ語の作文力を確実に身に付けて向上させていく。また、「ドイツ語(1)」に引き続き、ドイツ語圏諸国(ドイツ以外にドイツ語を公用語としているオーストリアやスイス等の中欧の国々を含む)の文化紹介をビデオ等の補助教材を使って行うことで、ドイツ語文法の基礎と文化を学ぶ。	
	ドイツ語会話(1)	ドイツ語会話の入門授業である。すなわち、日常会話程度の基礎的なドイツ語コミュニケーション能力を総合的に養成する。例えば、ドイツ語圏の国々に旅行する際、簡単な会話を通して、ドイツ語で意思疎通ができるようなドイツ語の運用能力を身に付ける。取り扱う会話単位としては、発音練習、人と知り合いになる上での挨拶や自己紹介の仕方、簡単な日常会話、気持ちを伝えるための簡単な意思表示の仕方、など、基本的な会話が中心である。	
	ドイツ語会話(2)	「ドイツ語会話(1)」で習得したドイツ語会話をさらに高めることを目的とする。すなわち、簡単な会話を通して、ドイツ語で意思疎通ができるようなドイツ語の運用能力を身に付ける。「ドイツ語会話(1)」同様、ネイティブスピーカーの教師のもとで学ぶことの有利性を活かし、会話を中心にドイツ語の総合的運用能力のさらなる育成を目指す。取り扱う会話単位としては、「趣味について」、「食事について」、「家族について」、「時刻と日付」などである。	
	フランス語(1)	フランス語の発音の仕方を覚えるとともに、フランス語の骨格となる初級文法を学習し、簡単な文による意思疎通ができるようになることを目指す。「フランス語(2)」へと続く一年間の授業の前半であることから、初めてのフランス語に慣れることと、語学学習を継続するための基礎を固める。教科書に従ってフランス語の基本的文法を解説し、パターン練習を繰り返す。授業では特に、まずつづり字をフランス語風に読めるようになることから始める。	
	フランス語(2)	「フランス語(1)」からの一年間の授業の後半である。引き続きフランス語の発音の仕方を覚えるとともに、簡単な文による意思疎通ができるようになるため、フランス語の骨格をなす初級文法を学習する。ついては、フランス語の基本を体系的に理解するとともに、知識をゆっくり確実に身に付けて使いこなせるようにする。学習のため、実用フランス語技能検定5級の過去問等をのぞいてみたり、有名なシャンソンを聴いてみたりと、ヴァリエーションを広げて授業を進める。	
	フランス語会話(1)	基礎的なフランス語会話を学習して、フランス語でコミュニケーションする態度を育てるのが本授業のねらいである。日常的なフランス語に触れながら、ペアでの発音練習や、教師との対話を通して、正しい発音ができるようにする。フランス語の発音に慣れ、基礎的な表現や語彙にもとづいた運用をすることができ、基礎的な文法や日常生活に必要な言い回しを覚えることで、幅広く実践的なコミュニケーション能力を身に付けることを目指す。	
	フランス語会話(2)	日常的かつ基本的なフランス語会話を学習する。挨拶の仕方や自己紹介の仕方を対話形式で練習するが、一番の目的としてはフランス語に親しむことに重点を置く。授業の中では、何をしているかを尋ねたり、場所を尋ねたり、あるいは「家族を語る」対話練習など、身近な会話の練習を繰り返す。また、文法として疑問文のつくり方、否定文のつくり方、否定疑問文の応答などについても具体例を交えながら学ぶことで、コミュニケーション能力を身に付けていく。	

	中国語（１）	中国語の基本文型を学習し、文を正しい順序で作ることができるようにする。また文法に基づきながら、中国語の簡単な会話文を理解できるようにする。特に初級者を対象とするため、まず教科書にしたがって発音練習を行う。その後、中国語の基本文型を学習しながら、単語の入れ替え練習などで文法を習熟させる。また、教科書の会話に基づいて、簡単な自己紹介ができるようにする。そのほか、授業を通して中国語文化についても紹介し、中国語を広い視点から理解できるようにする。	
	中国語（２）	教科書本文の反復練習により、単語に習熟し、基礎文法を学習する。また、「中国語(1)」で学習した発音をチェックし、正しい発音で中国語が読めるようになっていない場合は、正しい発音の練習を行う。その上で、基本単語の習熟と基礎文法の学習に努め、教科書本文の会話を使って簡単な日常会話に対応できるように、また、文を正しい順序で作ることができるようにする。前期同様、中国語文化についても授業の中で紹介をし、中国語を広い視点から理解できるようにする。	
	中国語会話（１）	中国語会話の入門として、まずはきちんとした中国語が話せるように発音に重点をおいて練習・学習を進める。ついては、母音、鼻母音、子音、音調、軽声、変調など、発音上の注意事項を説明し、中国語の発音が理解できるようにする。また、自己紹介を中心に、日常生活のさまざまな場面の会話（名前の読み方、物の尋ね方、年齢の読み方、曜日や日にちの読み方、場所の読み方、など）を練習する。そして、学習した文型を利用しながら、自分が話したい内容を中国語で表現できるように指導する。	
	中国語会話（２）	「中国語会話(1)」に続き、自己紹介を中心に、日常生活のさまざまな場面の会話を練習する。また、学習した文型を利用しながら、自分が話したい内容を中国語で表現できるように指導する。テキストには『一目瞭然中国語入門』を使用し、「あなたは何人家族ですか」「あなたはどんな趣味をお持ちですか」など、日常よくあるものを数多く取り上げて練習する。日常会話に直結した会話を覚えることにより、実際に使うことができる中国語の会話力を獲得する。	
	韓国・朝鮮語（１）	韓国は、日本から見て地理的に一番近い国であり、歴史的にもっとも密接な関係を持っている国である。韓国の文字であるハングルの歴史と創製原理を基本から学び、韓国・朝鮮語の言語的特徴とその構造を日本語と比較しながら学習を進める。文字の読み方・つづり方及び発音規則等の基礎を固めるとともに、言葉を通じて韓国人とその文化に対する理解を深めていくのが本授業の目的である。文化紹介などヴェリエーションを広げて授業を進める。	
	韓国・朝鮮語（２）	発音の復習、発音規則の確認など、「韓国・朝鮮語(1)」で学習した内容の復習から始め、さらに韓国語の基礎文法に対する知識を学習し、簡単な文による意思疎通ができることを目指す。また、韓国の歴史や文化に関する話題も豊富に取り入れ、言葉の根底にある歴史的伝統や文化的背景に対する理解も深めていく。あわせて、発音規則に沿ったセンテンス読みの練習をしながら、基礎的な文法に対する正確な知識習得と基礎語彙を学習する。	
	韓国・朝鮮語会話（１）	教材として韓国のテレビドラマを使い、挨拶・自己紹介・買い物などの日常生活に必要な表現や決まり文句などを、まずは文字から離れて耳と口で覚えていく。大きい声で繰り返して発音することによって、頭の中で言葉を組み立てるのではなく、自然に口から言葉が出てくるように繰り返し練習する。その過程の中で、文字や文法に対する基本知識も身に付けるとともに、ドラマを通して韓国人の慣習、文化、生活感覚に対する理解を深める。	
	韓国・朝鮮語会話（２）	教材として韓国のテレビドラマを使い、挨拶などの日常生活に必要な表現や決まり文句などを、文字から離れて耳と口で覚えていく。「韓国朝鮮語会話(1)」と同様、大きい声で繰り返して発音することによって、頭の中で言葉を組み立てるのではなく、自然に口から言葉が出てくるように繰り返し練習する。授業に中での会話練習では、願望・依頼・勧誘・許可・禁止・好き嫌い・可能・義務・意図・推量・後悔といった各表現の仕方を学ぶ。	
情報	情報リテラシー	高度に情報化の進んだ現在、私達はさまざまな情報やデータ、AIなどの技術が活用された社会の中で生活している。これらは正しく利用すれば生きていくうえでとても役立つ知恵を与えてくれるはずで、そのためには情報やデータに関する基本を学ぶ必要がある。本授業では数理・データサイエンス・AIについての基礎的な学習を行いつつ、パソコンの基本としてのワープロ機能・表計算機能・プレゼンテーション機能の基礎的な学習も行う。さらに情報倫理を身に付けたり、タイピングスキルの向上も目指す。	

	デジタル表現技術	デジタル技術を活用した表現手法を幅広く学ぶことを目的とする。授業では、画像編集、動画制作、Web制作など、マルチメディアを用いた情報発信技術を総合的に学習し、それらの技術を習得する。プロジェクト等を通じて自身のアイデアをデジタル作品として形にすることで、創造力と技術力の両方を向上させる。作品へのフィードバックを行うことにより、デジタルコンテンツ制作の基礎から応用までの技術を学ぶだけでなく、その活用方法までを学ぶ。		
	Webデザイン	現代の重要な情報発信の手段になっているWebの仕組みを基礎から理解し、実習を通じてWebサイトの制作技法を習得する。具体的には、Webデザインに必要な基本的なルールやコーディングの方法を学習し、実際の制作のフローに沿ってWebサイトを制作することにより、HTML・CSSの実践的な使い方を習得する。その他にもサイトの公開や運用に関する知識までを身に付けることにより、自分でサイトの開設ができるようになる。		
	ビジネスデータサイエンス基礎	データを活用して適切な意思決定を行うための基礎的な方法を学ぶ。授業では、標準化された大量データを統計的に分析する手法を習得し、ビジネス上の課題や傾向を数値的に解釈する能力を養う。また、インタビューや観察などの手法を用いて、人々の意見や感情を定性的に分析し、新たな価値や洞察を得るスキルも身に付ける。さらに、オープンデータの活用やデータの倫理についても掘り下げ、具体的なビジネス事例に触れながら、将来のビジネスリーダーを育成するための土台を築く。		
教養	日本語表現の世界	日本語の表現力の向上と、読む人にとってより分かりやすい作文が書けるようになることを目標とする。具体的には、文章が分かりにくくなってしまふ原因として、時制の問題や視点の問題、文と文との関係について意識を向けて文章を読み、それをまねることで文章力の向上を目指す。また、上級レベルの文型についても取り上げて、多様な表現を使いこなす力も養う。授業内でのトレーニングを併用することにより、日本語の表現力向上を目指す。		
	日本文学入門	日本文学を通史的に概観しつつ、日本文学に関する基礎的問題について解説する。具体的には明治より以前の時代において、すでに1000年以上の歴史をつむいできた古典文学を重視し、奈良・平安・鎌倉・室町・江戸と時系列に沿って、各時代の著名な作品をピックアップする。また優れた作品が生み出された歴史的背景や時代性に注目することで、古典への理解をより深めることができることから、古典文学への歴史的アプローチを大切にします。		
	近代日本とアジア	近代日本を、戦争史を中心に考察を進める。近現代日本の戦争の歴史とその背景などについて、アジアを例に読み解く。具体的には、日清戦争から第二次世界大戦の終結までを戦争・兵士・アジアの観点から読み解いていく。近代日本の戦争に動員された人々について、多面的に検討、考察を進めることで、戦後の日本社会やアジア周辺諸国との関係・交流についても戦争と関連づけて検討することができる。日本とアジアの関係を歴史を通して理解することができる。		
	ローカル文化リサーチ	座学として、町の歴史的な特性を把握し、その上で、名古屋もしくはその周辺地区の抱える課題について、ゲストスピーカーを招き考察する。各論としては、具体的な地区を想定して、その地区の歴史や課題を整理するとともに、フィールドワークの具体的手法を学習する。そして、実際にその地区の詳細についての現地調査を踏まえた上で、あるべき姿をグループでの議論（ワークショップ形式）を通して整理する。最終的には名古屋とその近隣地区の魅力向上についての提案を行う。		
	日本国憲法	憲法には、各種の基本的な人権と政治の基本的枠組みが定められている。そこには、その国のそれまでの歩み（歴史）が反映されていると同時に、将来に向けた決意（目指すべき姿）が示されている。このことを意識しながら、重要条文を取り上げて日本国憲法についての理解を深めていく。また、憲法は私たちの暮らしを支える土台となるものであるため、日々の生活と憲法との関わりについても、身近な事例を幅広く紹介しながら学んでいく。		
	金融リテラシー	日常生活で直面する金銭に関する疑問や生活するうえでの必要となる知識の習得を目指す。具体的には金銭管理や運用などの課題に焦点を当て、予算の立て方、節約術、緊急時の資金作り、賢い消費者としての行動指針など具体的な方法を学ぶ。また、金融商品についての学びを盛り込み、学生に適した財政管理だけでなく、生涯にわたる資産形成にも役立つものとする。自立に向けた経済的な基盤作りをサポートし、実生活への応用を目指す。		

企業経営入門	企業経営に必要な基本的知識を学ぶ。内容としては企業経営の知識体系全般をカバーする。具体的には、株式会社の仕組み、資金調達の方法、経営戦略、マーケティング、人的資源管理、技術経営、ベンチャー企業の特性などである。これらの経営に関する基本知識をより深く理解するために、成功・失敗事例などを用いて解説する。また、これらの企業経営に関する知識を活用したビジネスプランの作成なども行い、授業の中でプレゼンテーション等を実施する。	
企業会計入門	企業会計は、企業の経済活動を貨幣価値で表現するための仕組みである。私たちは、企業の財務諸表を見ることによって、企業の事業活動の状況を理解することができる。また、経営者が達成すべき数値目標や、企業経営の効率性を測定する指標となりうるものでもある。本授業において学生は、企業における会計の基本的な考え方と財務諸表の見方・分析方法を学ぶ。これらの会計の基本知識をより深く理解するために、実際の財務諸表を用いて解説する。	
ビジネスと知的財産	企業や個人が生み出した優れた知識や情報は、ビジネスを展開するうえで非常に重要な資産となっている。こうした知識や情報は「知的財産」として法的保護が与えられることがあり、ビジネスを継続して発展させる仕組みの一つとして企業や個人に広く活用されている。授業では、実際の企業のヒット商品の事例を用いて、特許、商標、著作権などの知的財産権を基本から学習する。また、基本的財産権を理解したうえで、企業や個人がどのように知的財産制度を活用しているのかを学ぶ。	
健康美容の栄養学	心身の健康は見目だけではない人としての美しさ（健康美容）を保持増進するために必要である。授業では健康の基礎となる成長・発達・加齢に伴うライフステージを学び、ステージで異なる身体機能の変化や、生活習慣、栄養素摂取の特徴を習得する。ライフステージに適した健康美容の在り方を考え、自身の食生活や栄養摂取の課題を見出し、解決できる策を見出す。授業で習得した栄養管理方法を用いて、自身の健康だけでなく周囲のものに配慮するための方法を学ぶ。	
健康とサプリメント	近年、サプリメントなど、いわゆる健康食品の利用が拡大している。健康における栄養素や食品成分の機能について解説し、栄養バランスのとれた食事習慣の重要性、必要に応じたサプリメントの使い方を紹介する。また、生活習慣病、とくに肥満について栄養・運動の関わりやその予防策を学ぶ。健康管理のための栄養素および機能性食品素材について理解し、サプリメントに関する正しい使い方、継続的に健康な生活を送ることの重要性を理解する。	
子どもの健康	子どもの健康にまつわる課題を包括的に学び、よき支援者としての理解、判断力、子どもに関わる場面で実際に役立つアプローチを身に付けることを目指す。授業では、乳幼児から思春期までの発達段階における特有の問題を取り上げて、適切な対応を考える。最新の統計や研究データを参照し、体（解剖）、運動、怪我、栄養、睡眠、心理などのテーマを掘り下げ、子どもが健康的な生活をし、それを習慣にするための支援について議論する。	
女性と子どもの医学	女性のライフサイクルに関連する健康課題（妊娠、出産、更年期など）と女性特有の病気、さらには子どもの発達と病気について学習する。授業では、日常での健康管理方法や予防接種に関する内容（小児期の一般的な病気や予防接種のスケジュールなど）について具体的な例を示しながら、初心者にも分かりやすい内容で解説する。日常生活や将来の家族計画に役立つ知識と健康管理や病気予防に関する実用的な知識を身に付けることができる。	
心理学入門	広く学問としての心理学を理解し、心のメカニズムについて、基礎的な知識の習得を目指す。授業期間をゾーンに分け、前半は基礎心理学として、脳のメカニズムや認知、比較心理学などについて概要を説明する。後半は、対人関係に関する心理として、社会心理学や教育心理学・臨床心理学など、人間の行動の基礎とその応用、心理学が関連する職業などについて解説する。いずれも心理学の基礎を説明するとどまるので、授業時間外での自主学習を重視する。	
カウンセリング入門	カウンセリングおよび心理療法の基本を理解するとともに、自己理解を深めることを目標とする。授業期間をゾーンに分け、前半は心理療法の基礎知識として、精神分析的心理療法、来談者中心療法、認知行動療法、遊戯療法など、代表的な立場の心理療法について解説する。後半は、架空事例の概説や映像教材の鑑賞を通して、座学で学んだ内容をより深く理解することを目標とする。前半と後半に、それぞれ1単元ずつ実施するワークからは自ら取り組み、気づきを得る体験に繋げる。	

	こころの哲学	東アジアの伝統哲学の視点から自分のこころを分析し、豊かな人間性を育むことを目的とする。授業では、まずヨーロッパと東アジアの哲学史の流れを紹介し、それぞれの世界観と人間観の特徴について考える。その上で、こころに関わる「心」「性」「情」「徳」などをキーワードとして、中国や日本でこころをどのように位置づけてきたかを明らかにする。現代とは異なる世界の見方を知ること、自分のこころを捉え直すことができることをめざす。	
	環境学	地球環境の悪化は年々深刻になりつつある。私たちが地球上で生活していくためには、何をすべきか。また、私たちの生活に密接にかかわっている「衣・食・住」においては、環境依存度が非常に高く、環境問題と切り離すことはできない。地球にやさしい生活を実行するため、あらゆる領域で環境への負荷を低減する努力が最近急速に進んでいる。授業では、衣食住の中で、とくに「衣」についての環境問題を取り上げ、その現状と対策を具体的に学習する。	
	生活とアパレル	アパレルは、衣服を意味する。衣服は人間にとって最も身近な物であり、第二の皮膚ともいわれている。そのため、心地よい衣生活を送るためには素材の物性・意匠・管理方法など、多面的に考える必要がある。本授業の前半では、着衣時の衣服を構成する要素や人間に与える影響、着用場面に応じた衣服の選択、素材にあった手入れ方法の選択などを概説する。後半では、アパレル産業の仕組みと課題、これからの社会が求める衣服について講義する。とくに、e-テキスタイル、スマートテキスタイルといった着るだけで心拍や呼吸数、筋電等の生体データを取得できる衣服、エコフレンドリーな繊維などを取り上げ、より美しく、より快適で、より環境に優しい衣服について学ぶ。	
	クラシック音楽鑑賞	音楽のなかでも様々な感情を呼び起こすと言われているクラシック音楽。それぞれの曲の背景や、作曲家の人生を学び、より深く曲を聴くことが出来るよう準備し、その音楽を鑑賞する。こころの動きである、「怒り」、「悲しみ」、「愛」、「心の平穏」など、その感情を引き起こす音楽を複数比較して聴く事により、時代の違いや、作曲家個人の表現を認識し、幅広いクラシック音楽のスタイルを学ぶ。クラシック音楽の本質を学ぶことにより、これからの生活を豊かにすることができる。	
	ハンドベル奏法	ハンドベルによる演奏を実技形式で行う。ハンドベルという楽器の仕組み演奏方法を基本から学習・理解し、楽器の特性を通してメンバーひとりひとりの存在を尊重すること、協調性、コミュニケーションの大切さを学ぶ。また、協力して曲を仕上げていく過程を実際に体験することにより、発表の場で表現する達成感へと繋げる。ハンドベルという特有の楽器を通して、演奏することのすばらしさだけでなく、音楽そのものの楽しさを理解し、他者に説明できる力を養う。	
	セルフブランディング入門	何気ない日常での動作や話し方のなかでも、相手に好印象をあたえられる人物になることを目指す。具体的には、身だしなみ、マナー・所作、言葉遣い、会話力・傾聴力、ビジネス場面で対応力などの対人関係スキルの向上と、SNS上でのマナーやトラブル事例、ハラスメント、多様性など、現代社会で必要とされる問題について学ぶ。これらの基本概念や実践方法を学ぶことにより、自分の魅力や特性を見つめ直し、自ら行動できる力を養う。	
	大学での学び	大学入学前の高校生を対象とした科目であり、「大学で学び」と題して、高校生が入学を希望する学部学科ごとの入門的・概要説明の授業を展開する。授業は当該学科の学びの概要を体系的に説明する。また、実際に学習を体験する機会を設け、具体的なイメージを与える。入学前に学習すべき内容を理解できること、入学後の学習イメージができることにより、入学後のミスマッチを防止する効果がある。また、入学後の学修への導入的な役割を期待する科目でもある。	
スポーツ・アンド・エクササイズ	スポーツの理論と実技	スポーツの基礎的な理論と実技の学びを通して、生涯にわたって健康的・文化的に様々なスポーツを実践することへの理解を深めます。理論の授業では、スポーツ科学や体育理論の観点から、スポーツ実践の意義や効果、文化としてのスポーツの意義等を理解する。実技の授業では、ゴール型やネット型球技などのチームスポーツの実践を通して、運動スキル、戦略を考える力、スポーツマンシップ、協調性などを身に付け、体力と健康を維持する。	講義 11.7時間 実技 11.7時間
	フィジカル・フィットネス	スポーツや身体運動の実践は、ココロだけでなく、カラダや生活にも良い影響をもたらします。この授業では、スポーツ科学の基礎的な理解に基づき、スポーツや運動の実践がみなさんのカラダや生活に及ぼす影響を、運動の実践を通して理解するものです。具体的には、様々なスポーツやフィットネス種目の継続的な実践が、自身の筋力や持久力、柔軟性、疲労耐性、健康に生活する力などに結び付くことを、運動するカラダを通して理解します。	

	メンタル・フィットネス	<p>スポーツや身体運動の実践は、カラダだけでなく、ココロや生活にも良い影響を与える。この授業では、スポーツ科学の基礎的な理解に基づき、スポーツや運動の実践がココロや生活に及ぼす影響を運動の実践を通して理解する。具体的には、様々なスポーツやフィットネス種目の継続的な実践が、自身の気分や自己肯定感、自信、健康に生活する力などに結び付くことを、体を実際に動かすことから学ぶ。運動とココロの関係を理解し、スポーツとの向き合い方を考察する。</p>	
--	-------------	---	--

キャリア教育科目	キャリア開発	キャリア開発A	大学時代はキャリアの基礎をつくる重要な時期である。入学直後にキャリア開発の重要性を知り、これからの大学生活で身に着きたい能力や知識などを考える。自分らしい生き方についてのイメージを明確にするために、キャリアアセスメントを実施し、多面的に自己分析を行う。また、働く環境を知るために、業界や職種、組織に関する基礎知識、ダイバーシティ推進など職場の課題について学ぶ。そして、10年後のマイキャリアビジョンを作成し、発表を行う。	
		キャリア開発B	ビジネスシーンで求められるマナーやコミュニケーションを、実践を通じて習得することを目的としている。印象管理やスマートな身のこなし、望ましい言葉遣い、効果的なコミュニケーション・ツールの活用の仕方などを学ぶ。そして、自分の考えを分かりやすく伝えることや、傾聴することを実践する。また、様々な職務を行う際に必要な基本的な問題解決力や思考力を、ディスカッションやグループワークを行うことにより経験的に学習する。	
		キャリア開発C	大学を卒業後、多くの人が組織内で職業人としてキャリアを発展させる。本授業では、入社直後の新入社員から部署をまとめるリーダーになるまでに直面するキャリア上の課題を考える。それぞれの課題に関わるキャリア心理学理論、人的資源管理の基礎、課題に対処するために必要なスキルなどを学習する。また、管理職などリーダー役割を積極的に担うことを求められることも多いので、女性が職場で活躍するために必要なリーダーシップについて学ぶ。	
		キャリア開発D	「仕事と私」をテーマに、様々な仕事の領域で活躍している卒業生をゲストスピーカーとして招き、実体験を通じた講演を中心とした授業である。これまで講演をいただいた方々は、メーカー、金融、建築、商社、運輸、ホテル、福祉、人材派遣、コンサルティング、公共団体などの分野で活躍している。具体的な就職活動や就職のきっかけ、仕事の喜び、やりがい、苦労したことなどを、受講者の先輩として、また同性として率直に話をしてもらおう臨場感あふれる学びの場である。	
		キャリア開発E	東海地区の大企業を中心とした約10社より、社長あるいは社長経験者の方々をゲストスピーカーとして招き、「キャリアの本当の意味」をテーマに展開する授業である。事前に、客員教授の所属する企業や業界について学生が各自で調査をして、基礎知識を持ったうえで講義に臨むようにする。また、客員教授の登壇がない授業回では、ビジネスの基礎知識や、社会人として知っておきたい用語などについて解説を行い、社会人になる準備を整える。	
	ビジネスリテラシー	経理入門と実務スキル	簿記の基本原則と実用的な技術の習得を目指す。具体的には、仕訳の入力方法や帳簿の記録方法、財務報告書（バランスシート、損益計算書等）の作成技術について詳しく解説する。授業では、これらの原則と技術を実際の商取引の例を通じて学び、経理業務の実務経験を積むための演習を行う。簿記の知識は、日常生活での予算管理や将来のキャリアでの意思決定に役立つ基礎知識となる。このような実践的な学習を通じて、簿記が企業運営における重要なツールであることを理解する。	
		ファイナンシャルプランニング	個人の生活設計と金融リテラシーの基本を学ぶ。具体的には、収支管理、貯蓄、投資、保険の選び方、住宅ローンの仕組み、年金制度など、日常生活に必要な金融知識を身に付ける。授業では、将来のライフイベントに備えた資金計画の立て方を学び、経済的な安定を目指すための具体的な方法を理解します。ケーススタディを用いることで、理論だけでなく、実際の状況に即した知識とスキルを身に付けることができる。これにより、個々の状況に合わせた賢明な金融判断を下す能力を養う。	
		ITとビジネス	現代社会における情報システムの基本概念とその役割について学ぶ。具体的には、コンピュータの基本的な仕組み、ハードウェアとソフトウェアの構成、ネットワークの基礎、データ管理の方法、情報セキュリティの仕組みと重要性などを学ぶ。授業では、実践的な演習を通じて、日常生活やビジネスシーンで役立つITスキルを中心に身に付ける。現代社会における情報システムの役割を多面的に理解し、ITリテラシーの向上と活用を促進することを目的とする。	
		数的処理と論理的思考	論理的思考、数的処理、言語理解の技術を教授する。数学的知識を身に付けることにより、数値・データを読み解き、情報を整理し、理解・説明する能力を身に付ける。非言語分野においては、割合と比、濃度、速度算、確率など数学の基礎から学び、問題を数多く解くことで幅広く対応する力を身に付ける。言語分野においては、長文読解、文章整除、熟語、ことわざ、慣用句などの問題演習を繰り返し行うことで実践的な能力を身に付ける。	

	キャリアプランニング基礎	社会で求められる汎用スキルや姿勢、志向性を理解し、自身の能力向上に注力する。具体的には、学生は1年次に受験したPROGテストの結果をもとに、自己のスキルを客観的に評価する。このプロセスにおいて、グループワークを活用し自己評価の結果を共有することで、弱点を克服する。データや経験に基づいた分析を通じて自己PRを作成し、効果的な学習や課外活動の計画を立てることができる。社会人として必要な能力を具体的に理解し、自己能力の向上につなげる。	
	キャリアプランニング応用	授業では、自分自身の興味や価値観を深く理解することから始め、自分が何に興味を持っているのか、何を大切にしているのかを明確にする。次に、これらの興味や価値観を基に自己分析を行い、自分の将来のビジョンを描く。そして、そのビジョンを実現するために必要な業界や企業について研究し、自分がどのような理由でその業界や企業を目指すのか、志望動機を考える。このプロセスを通じて、自分自身のキャリアパスを考え、就職活動に役立てることができる。	
プロジェクト	プロジェクトA	教育機関等との教育・ビジネスプロジェクトを通して、実践的なスキルの養成を目的とする。学生は教育機関等で発生する実際の問題を特定し、新しい提案を通じて解決策を模索する。これにより、現場で必要とされる教育スキル、ビジネススキル、リーダーシップ力、協調性などを身に付けることができる。本プロジェクトでは、タスク管理、ヒアリング、フィールドワークの方法、データ活用方法等を学び、実践的なスキルの獲得を目指す。	
	プロジェクトB	企業や各種団体等と連携し、実際のビジネスプロジェクトに取り組むことで、ビジネスの実践的スキルの獲得を目的とする。学生は、企業や団体で実際に発生している問題を発見し、それらを解決するための新規提案による解決を目指す。企業や団体等と接することで、社会人として必要なビジネススキルや、問題発見力などだけでなく、マナー、リーダーシップ力、協調性などが身に付く。本プロジェクトでは、調査、分析に基づく提案書の作成などを行う。	
	プロジェクトC	海外での活動を通じて、国ごとに異なる社会情勢やその見解の違いを理解する。学生は予め設定された課題に対して、チーム活動による問題の解決を図る。具体的には、事前調査の方法やデータ分析・活用方法、フィールドワークの手法、歴史、言葉や文化などを学び、現地調査のための準備を行う。現地では、ヒアリング調査などを通して、予め設定した目標の達成を目指す。プロジェクトの進行管理、外国人との協働を通じて、グローバルな視点での対応力と問題解決力を身に付ける。	
	プロジェクトD	国内での活動を通じて、自らが能動的に物事に取り組み、目的を達成するための方法を学ぶ。学生は予め設定された課題に対して、チーム活動による問題解決を図る。具体的には、事前調査の方法やデータ分析・活用方法、フィールドワークの手法などを学び、調査のための準備を行う。活動では、効率的な調査方法を用い、それぞれが設定した目標の達成を目指す。調査後には報告書を作成し、プロジェクトの進行、目標の達成度などを検証することで、振り返り学習を行う。	
	プロジェクトE	社会課題（一部の地域や組織における営みを含む）に焦点をあて、その現状把握と分析を通して、課題の具体的な解決策を考える。学生は、チーム学習により当該問題に関する歴史、類似の事例、外国との比較分析などを行い、当該問題が及ぼす社会的な影響を把握する。その後、チームや個人が持ち合わせている知識を議論などにより応用させ、問題の解決案を策定する。これらの学習により、実社会で何かの問題に直面した際にも、知識ベースで問題を解決するための力を身に付ける。	
	プロジェクトF	都市郊外や農山村の自然環境に目を向け、環境の特性を知るとともに、自分たちでもかかわることのできる環境保全・地域づくり活動を体験する。また、「里山」をキーワードに、私たちがこれまで培ってきた社会的、文化的な資産を再認識しつつ、日本が抱える少子高齢化や過疎の問題に立ち向かうために若者が担う役割を考える。本授業では、協働作業、成果の報告とフィードバックを通じて、実社会で役立つスキルを実践的に学ぶ。	
	プロジェクトG	ボランティア活動への関心や動機を高め、知識と理解を深めることを目的とする。近年の大学教育では、教室で講義を受けて知識を学ぶだけでなく、学生が主体的に調べ、実社会で他者とかかわる体験をして、思いやりや豊かな感性、社会性を身に付ける学習方法も求められている。この授業は、学生が自分で探したボランティア先ないしは担当教員が紹介するボランティア先で、主体的にボランティア活動を行い、事前・事後の学習を通じて、ボランティア活動への関心や動機を高め、知識と理解を深める。	

	プロジェクトH	乳幼児親子・子育てに関する理解を深めることを目的とする。学生はテーマに基づき、KIDSセンターでの参加観察、作業及び資料・文献の研究等を行う。＜テーマ：KIDS センターの遊び環境作り＞KIDS センターにおける親子自由遊び場面の参加観察Ⅰと資料・文献検索に基づき、小グループで、子どもたちの遊びを広げる手作り段ボール遊具等の企画と製作を行う。さらに参加観察Ⅱを実施し、手作り遊具が実際にどのように用いられるかを観察し、結果をまとめて発表する。	
	プロジェクトI	女性の健康に焦点をあて、肉体的、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた健康状態について学ぶ。健康の意義、健康習慣、健康食品・医薬品などの基礎知識を学び、健康をささえる社会の取り組み、身近な健康維持に関する施設やその役割、健康ビジネスなどを調査する。本授業では、女性が健康状態を維持するための知識と方法を施設見学やヒアリング調査、実体験を通して学び、みずからが実践できるようになることを目標とする。	
	プロジェクトJ	学生の自由な発想で、自ら設定した課題を自らの力で解決する。学生は、少人数のグループを作り、グループでひとつの課題を解決するという経験を通して、発信力や表現力、協働力を向上させることができる。また、課題解決に向け資料や文献を集め、それらをまとめて人に伝える必要があるため、能動的、自発的な学習を経験できる。正解・解答のある課題に取り組み知識・技能を得ることではなく、正解のない課題を通して問題解決へのアプローチ方法を身に付けることを目標とする。	
グローバルキャリア	海外研修A	英語圏での語学研修プログラム（1回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外研修B	英語圏での語学研修プログラム（2回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外研修C	英語圏以外での語学研修プログラム（1回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外研修D	英語圏以外での語学研修プログラム（2回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外インターンシップ	海外インターンシップを通じて、グローバルな視野を持つこと、海外で実務経験を積むことを目的とします。学生は現地企業での業務を体験し、異文化環境で多様な価値観に触れながら、他者と協働すること学びます。さらに、言語力の向上、ビジネスマナーの習得を通じて、グローバルなビジネススキルを身に付けます。異文化の中で生活し、仕事をすることは、自己管理能力や適応力、問題解決能力など、個人の成長に役立つ多くのスキルを養うことができます。	

専門教育科目	専門科目	導入基礎科目	プロジェクト入門	○	大学入学直後の段階において、実際に企業が直面している社会問題についての課題にチームで取り組むことにより、実践を通して自己や社会、多様な人々の生活への理解を深め、その過程を通して今後自分に必要となる力は何かを考えるための演習授業である。前半と後半に期間を分け、2つの企業からの課題に取り組むことで、前半の企業からの課題で得た反省を、後半の企業からの課題に対する取り組みで、すぐに実践できるようになっている。企業からの問題提起を受け、その解決策を具体的に提案する方法で実施する。	主要授業科目
			建築デザイン入門	○	建築は非常に多くの分野に分かれており、学科を卒業した後の進路も専門的で幅広い。授業ではどのような専門分野があるのかを知り、社会で必要とされている知識・技術を理解することを目標とし、それぞれの分野の視点からオムニバス授業として講義する。 (オムニバス授業/全14回) (1 青木孝義/2回) 建築構造関連、デジタルファブリケーション関連 (2 加藤悠介/1回) 建築計画・福祉施設関連 (3 小松義典/1回) 建築環境関連 (4 朴相俊/1回) 建築材料関連 (5 長谷川直樹/2回) はじめに・建築デザイン全般、都市計画関連 (6 弓立順子/2回) インテリア関連、プロダクト関連 (7 白川在/2回) 住居計画関連、建築設計関連 (8 長嶋直子/1回) インクルーシブデザイン関連 (9 間瀬正彦/1回) 建築史・建築意匠関連 (10 伊藤海織/1回) 造形関連	オムニバス方式 主要授業科目
			建築デザイン特論		建築の各分野（「建築計画」「建築環境」「建築法規」「建築構造」「建築施工」）の専門知識が、実践の分野でどのように活用されているか、また、それぞれの専門知識はどのように関連づけられ、さらにどのように新しいアイデアへと発展させられているのかを理解するために、複数の実務者の視点からオムニバス授業として講義する。 (オムニバス授業/全14回) (14 原祥子/4回) 授業の全体説明、公共施設の設計 (15 篠田望/3回) 戸建住宅の設計 (12 木邊智子/4回) 併用住宅・集合住宅の設計 (13 舟橋陽子/3回) インテリアの設計	オムニバス方式
			建築数学基礎		工学分野の学びでは、数学や物理の基礎力を身に付けることが求められる。本授業では、基本となる数学の知識と数学を学修する意義を再確認し、この先につながる専門科目の基礎を補強する。中学や高等学校で習得した数学知識も多く含めながら、建築の単位、構造力学に関する有効数字・指数・対数・角度・三角関数、力の分解と力学計算に必要な行列・連立方程式・微分法、面積の計算や図心と断面1次・2次モーメントを求めるための積分法について学ぶ。	

	建築数学	○	建築を学ぶ上で深く関わる数学の基礎知識を講義形式で学ぶ。授業の目標は、数学がどのように建築と関係するのかを理解し、建築を学ぶ上で必要な数学の基礎知識を身に付けることである。「建築構造力学(1)・(2)」で学ぶ静定構造物、不静定構造物の解法の学習に入る前に、建築物に働く外力や部材内部に生じる応力、断面の性質などを、数学を用いながら学んでいく。数学とソフトを用いて振動や座屈現象を目に見えるように表現し、講義内容の理解を深めるために、適宜演習を行う。	主要授業科目
	建築プロジェクト入門		本授業は、事前学習、学外見学、報告会の3つ活動で構成されるが、学外見学は「伝統建築の見学」「近代化遺産の見学」「現代建築の見学」「生産・販売の現場の見学」で内容が構成される。近隣の貴重な伝統的文化財建造物もしくは復元建造物の見学、明治村の保存建造物の見学、近隣の評価の高い現代建築の見学、建築、インテリアに関連した近隣の工場もしくはショールームの見学と事前・事後活動を通して、見学の前に事前学習をする基本姿勢を身に付け、作品や製品を鑑賞し、製品の製造過程を理解する。	
共生 社会 科目	インクルーシブデザイン (1)	○	これまで置き去りにされがちであった人々をメインターゲットに据えて共にデザインに取り組む「インクルーシブデザイン」の考え方を、建築設計、インテリア設計等のデザインの基本姿勢として身に付けるための導入教育を行う。前半では、インクルーシブデザインとユニバーサルデザインの違い、歴史的背景、重要性などを概説したのち、視覚または聴覚障がい者の疑似体験を行い、生活環境を評価することで、健常者では気づけないニーズを把握する。それが多くの人々が求めるデザインを実現する可能性を秘めていると理解することを目標とする。後半では、身近なインクルーシブデザインの事例、様々な道具や遊具、パッケージやサインのデザインなどを取り上げる。それらについて、グループで討議・発表することにより、誰もが使いやすいデザインについて考える力を身に付けることとそのプロセスを理解することを目標とする。	主要授業科目
	インクルーシブデザイン (2)		本授業では、「インクルーシブデザイン(1)」で習得した視点をより深め、建築設計、インテリア設計に応用することを目標とする。そのため、立場の異なるゲストスピーカーを招き、生活環境や大学施設のインクルーシブデザインの検証、評価を行い、グループで討議、発表して理解を深める。前半(4回)を基幹教員(8 長嶋直子)が担当し、国内外の建築や施設におけるインクルーシブデザインの取り組みの事例、現状と課題などを概説する。後半(10回)を基幹教員(8 長嶋直子)と複数の障がい者支援組織の職員が担当し、視覚障害や聴覚障害など障害の種別、作業療法や理学療法などの支援方法、住まいや公共施設、宿泊施設などの建物種別に関する講義を行い、様々な角度からインクルーシブデザインの役割を理解し、グループディスカッションを通してインクルーシブデザインについての考えを深める。	
	インクルーシブデザイン プロジェクト		インクルーシブデザインの視点から障がいをもつ人のための建築設計実習を行う。授業の目標は、建築設計にインクルーシブデザインの知識を生かす能力を身に付けることである。授業では障がいをもつ人の住宅の改修または新築設計を課題とし、調査、分析、設計の段階的なプロセスにもとづいて進める。調査では対象となる人へのインタビューや自宅への訪問を実施する。分析では調査結果をもとに障がいをもつ人のニーズや課題をインクルーシブデザインの視点から整理する。設計ではニーズに対応する建築空間を提案し、対象となった人へのプレゼンテーションを行う。	
	人間工学		人間工学とは、人間の使う機器や環境を人間にとって使いやすいものに設計するために生まれた実践的学問体系である。人間を主体とする生活環境と人間の接点(ヒューマン・インタフェース)をより良くするための基礎的な知識や方法論などについて講義形式で学ぶ。授業の目標は、人体機能や生理を測る適切な方法および人間にとって使いやすく快適なものづくりの条件を思考する力を身に付けることである。感覚や人体の特徴を解説した上で、光・照明環境や音環境などの環境計画のあり方、情報機器や住宅設備の操作性などについて考える。	

	居住福祉論	○	居住福祉の視点にもとづき少子高齢化や格差が広がる社会における課題とその解決を目指した取り組みを講義形式で学ぶ。授業の目標は社会にある問題を解決するための居住福祉の考え方や手法を理解することである。授業計画としては、住まいにおけるバリアフリー、高齢者や障がい者、社会的養護が必要な子どもの心身特性や個人の背景に配慮した福祉施設計画、子どもと子育てのための施設計画や制度など、ケアが必要な人に求められる居住環境を具体的に把握した後、地域で包括的に実施されるコミュニティケアについても取り上げる。	主要授業科目
	社会ニーズ調査法		社会の事象は、多様な人々のなす思考や言動の集積から成り立っている。そういった社会の事象を理解・分析する方法の基礎として、はじめに社会科学における、2つの存在論の立場とその上に成り立つ3つの認識論の立場を学ぶ。そして、研究方法を選ぶもととなる3つのリサーチ・デザインと、研究の価値を高めるための内的・外的妥当性について学ぶ。その上で具体的な研究方法である調査票調査・インタビュー・言説分析・エスノグラフィー・参与観察についての演習に取り組み、建築関連分野の視点から地域や社会の課題解決への活用を考える。	
	社会データ解析法		社会ニーズ調査法で学んだ研究手法から得られるデータは、量的か質的かで二分される。調査票調査や構造化インタビューによって得られた量的データについては、多変量解析の方法を学ぶ。各解析方法の特徴と調査目的に合わせた解析方法の選び方、具体的な解析手順と結果の読み取り方を学ぶ。半・非構造化インタビューによって得られた質的データについては、テキスト・マイニングやフェアクラフによる分析方法を学ぶ。演習課題を通して、建築関連分野の視点から地域や社会の課題解決への活用を考える。	
デザイン科目	ベーシックデザイン(1)	○	生活に身近な生活環境を総合的にデザインするには、専門的な知識のほかにデザインを思考し、イメージを形として表現する技術が必要となる。平面の表現を中心に、実習を通してデザイン手法の基礎を学ぶ授業である。授業の目標は、デザイン行為に必要な基礎的技術を身に付けることである。モノを観察し、光や色、質感などを表現するデザインの課題、形容詞、静と動、四季などのイメージを平面構成としてデザインする課題、自然物の要素からデザインを抽出する課題などに取り組む。	主要授業科目
	ベーシックデザイン(2)	○	生活に身近な生活環境を総合的にデザインするには、専門的な知識のほかにデザインを思考し、イメージを形として表現する技術が必要となる。立体の表現を中心に、実習を通してデザイン手法の基礎を学ぶ授業である。授業の目標は、デザイン行為に必要な基礎的技術を身に付けることである。紙を使用して曲面や正多面体の立体を制作する課題、要素に分解できる立方体を制作する課題、粘土を使って自然物の立体を制作する課題、竹ひごを使用してテンションによる造形を制作する課題などに取り組む。	主要授業科目
	カラーサイエンス	○	人が受け取る情報の約8割は視覚情報だと言われている。視覚から受け取れる情報は色・形・質感があり、そのような重要な役割を果たしている色彩の役割を理解することを目標に、色彩に関する基礎から応用までの知識を講義形式で学ぶ。授業計画では、色彩の化学的・物理的性質、人間の目の構造や感覚・知覚といった視覚情報処理の仕組みを解説した後、人間の生理的な捉え方と心理的な捉え方を踏まえた上で、色彩体系・配色などの理論、色彩計画・色彩管理に関する手法を学ぶ。	主要授業科目
	デザインプロジェクト		人が入ることのできる小空間のデザインに関する実習を行う。具体的には、大学敷地内に自生する竹を利用し、グループごとにデザインの発案、竹の伐採、加工、組立までを行う計画である。授業の目標は、机上では理解できない空間サイズを認識すること、素材の特性やそれを生かした構造を理解すること、日本に古くから身近にある竹を対象とすることで環境問題の側面も踏まえて現代社会に相応しいデザインについて思考を発展させることである。	
	造形デザインA		世界中にある美術、自然、造形物の中にはシンプルで美しい形を多く捉えることができる。それらは工業製品や建築デザインなどに多大な影響を与えている。授業では石粉粘土や木材などを使用して立体作品を制作する実習を行う。授業の目標は、自分自身で美しさを感じ、美しさとは何かを考えた上で、材料の特性を考慮しながらデザインとして表現する手法を身に付けることである。授業計画としては、木材などの材料を削り出し、それを磨いてデザインとして整え作品を制作する。	

	造形デザインB		モノをつくるには素材に合った適切な技術と形のとらえ方が重要である。授業では、線材を用いて平面から立体へと段階を経て作品を制作する実習を行う。授業の目標は、1つの限定された素材を用いる条件の中で、自分の感性を具現化する技術を身に付けることである。ステンレス線とはんだごてを用いて複数の作品を制作する課題に取り組む。最終的には構造的な強度を理解しなければ自立させることの難しい大きなサイズの作品を制作する。	
	コンピュータデザイン基礎		デザイン分野で広く使われているデザインツールであるAdobe Illustrator・Photoshopの操作方法を習得し、芸術的感性をデジタルデザインとして表現できる基礎的な力を実習形式で身に付ける。デザインの対象となるデータの種類、それぞれのデータの表現がどのように実現されているかの理論も学ぶ。Illustratorで扱われるベクタ画像については、デジタルファブリケーション基礎で使われるアプリケーションの基礎となっているNURBSの初歩であるベジェ曲線や、立体感を表現するときに使われるアフィン変換等について解説する。Photoshopは、写真の像ができあがる仕組みに基づいて使用方法を解説する。	
	デジタルファブリケーション基礎		デジタルファブリケーションによるデザイン手法の基礎を実習形式で学ぶ。授業の目標は、建築やプロダクトデザインの世界でNURBSモデリングソフトウェアとして普及しているRhinceros（ライノセラス）とアルゴリズムック・デザインのプラグインであるGrasshopperの基本操作能力を身に付けることである。授業計画としては、Rhinceros/Grasshopperの基本操作から始め、様々な事例を通してパラメトリック・デザイン/アルゴリズムック・デザインへの理解を深め、基本操作能力を身に付ける。	
	デジタルファブリケーション応用		デジタルファブリケーションによるデザイン手法を実習形式で学ぶ。授業の目標は、3Dモデル作成ツールとしてRhinceros（ライノセラス）とアルゴリズムック・デザインのプラグインであるGrasshopperを使い、立体造形を行う能力を身に付けることである。授業計画としては、様々な事例を通してパラメトリック・デザイン/アルゴリズムック・デザインへの理解を深め、Rhinceros/Grasshopperを用いて作品の制作を行う。	
	デジタルファブリケーションプロジェクト		現代の建築プロセスにおいてデジタル技術が果たす役割に焦点を当て、建築デザインにおけるデジタルファブリケーションの活用方法について実習を通して学ぶ。本授業では、最新のデジタル技術と建築への応用例を通じて、創造的で持続可能な建築物の設計と製造に関する理解を深める。具体的には、Rhincerosによるモデリング、3Dプリンティング、CNC加工などのテクノロジーを通じて、建築の新しい次元を開拓し、創造的な建築物をデザインする技術と、デジタルファブリケーションの製造プロセスを体験することで実践的なデザインや製造方法を身に付ける。	
建築基礎科目	住居計画学	○	「住居計画学」は建築計画の基礎となる科目である。住居の計画にあたり、住まいの各部分に求められる空間要素を整理し、それらをコンセプトに基づき具体的な平面プランとしてまとめ上げるための手法や理論を理解することを目標とする。また、住宅設計に取り組む基本的な姿勢として、具体的に「描く」ことによるアウトプットも重要であるため、建築家が設計した住宅について、簡単なスケッチ、作図なども課題として取り入れながら、計画理論や手法の適用事例を把握し、今後の設計課題に活かせる知識を身に付ける。	主要授業科目
	建築計画学	○	建築を使う人に焦点をあてた建築計画の理論や背景の説明を講義形式で行う。授業の目標は、心理・社会・制度の側面から建築計画の手法を学び、課題解決のための基礎力を身に付けることである。授業は3つのパートに分けて実施する。1つは、建築計画の学問的成り立ちや現在の建築プロセスにおける設計者の役割を示すパートである。次に、学習や医療、文化、労働といった社会的・制度的仕組みの器としての「施設（ビルディングタイプ）」の計画を説明するパートである。最後は、建築計画の基礎となる人間の身体・心理・行動と環境の関係を示すパートである。	主要授業科目

リノベーション論		近年、社会的要請の多くなったリノベーションについて講義形式で体系的に理解することを授業の目標とする。前半は、既存建物の読み込み方や、学生にとって馴染みのない素材やディテール、リノベーション特有の時間の考え方について学ぶ。後半は住宅、長屋、古民家、学校、産業遺産、商業施設、オフィス等の用途ごとにリノベーションの実例を、既存建物の捉え方や計画方法、素材や時間の使い方を中心に理解を深める。授業で出題される課題では、主体的に取り組めるスケッチや作図なども取り入れながら、計画理論や手法の適用事例を把握し、来るべきリノベーション設計に活かせる知識を身に付ける。	
近代建築史	○	産業革命後から今日までの近代建築の歴史について、講義形式で解説していく。具体的には、産業革命によってもたらされた建築の変化、19世紀末の造形運動、前衛建築、モダニズム建築、第二次世界大戦後のモダニズム建築の継承と乗り越え、ポストモダン建築といった流れに沿って見ていく。この約150年の間、建築の世界ではどのようなことを背景として、どのようなことが課題とされたのか。また、それに対してどのような建築で応えていったのか、理解を深めることを目標とする。	主要授業科目
西洋建築史		古代から近世までの西洋建築の歴史について、講義形式で解説していく。古代については、後のヨーロッパの古典となるギリシア建築、ローマ建築を見ていく。中世については、キリスト教文化を基盤として形成されたロマネスク建築、ゴシック建築、また東方で展開されたビザンツ建築を見ていく。近世については、中世を否定し、古典様式を再評価するルネサンス建築を、そしてルネサンスの均衡の感覚を破るバロック建築を見ていく。本授業では、西洋建築の様式の変遷のみならず、歴史背景と関連づけて理解を深めていくことを目標とする。	
日本建築史		古代から中世（一部近世）までの日本建築の歴史について、講義形式で解説していく。寺院建築については、古代における和様の成立過程、中世における大仏様と禅宗様の中国からの導入と和様の変容過程を見ていく。神社建築については、古代における成立過程は不明な点が多いものの、代表的な社殿形式と、中世における変容過程を見ていく。住宅については、寝殿造、書院造の成立過程を見ていく。日本建築における寺院様式、社殿形式、住様式といった様々な差異を鑑別できる能力を身に付けることで、世界の多様な文化を理解するための基礎的な教養とすることを目標とする。	
建築環境工学入門	○	建築計画原論と建築設備学が融合して生まれた建築環境工学が目的とするパッシブデザインとアクティブデザインの協調についての導入教育を講義形式で行う。対象とする建築環境の物理要素として、熱・空気・水・光・熱の5つを取りあげ、物理的刺激の定量化方法と居住者の生理・心理反応の関係を理解することを目標とする。各回のテーマとして、建築物の基本性能における環境要素の位置づけ、パッシブデザインとアクティブデザインの役割分担、建築のエンベロップ、物理刺激と生理・心理反応、デザインのアフォーダンス、ナッジを活かした環境デザインを設定する。	主要授業科目
建築環境工学（1）	○	建築物の快適性と環境負荷削減の両立を目指して、建築的工夫によるパッシブデザインと高効率の設備を活用するアクティブデザインを協調させる建築デザイン手法を学ぶ。「建築環境工学(1)」では、熱環境と空気環境について、物理的側面から生理・心理などの人間に関わる部分までも対象として、デザインに必要な基礎的事項を習得することと建築設計・環境計画への応用について考えることを目標とする。熱環境では、伝熱の基礎、建築物の熱性能の評価指標、太陽の運行と日射遮蔽、人間の温冷感の評価指標について講述する。空気環境では、湿り空気、結露の防止、空気質、換気と通風について講述する。	主要授業科目
建築設備学	○	建築的工夫によるパッシブデザインを補う役割を持つアクティブデザイン手法として建築設備を位置づけて、その基礎的知識に加え、設備機器の構成とシステムとしての効率的な運用方法に関する知識を身に付けることを目標とする。取りあげる建築設備は、空気調和・換気設備、給排水・衛生設備、電気・情報設備、搬送設備、防犯・防災設備である。さらに、環境性能評価と省エネルギー対策、ライフサイクルアセスメントを活用した循環型社会への対応などについて講述し、快適性向上と環境負荷低減の両立をめざした建築設備設計への応用方法を講述する。	主要授業科目

建築環境工学実験		建築室内環境を対象として、熱環境、光環境、音環境それぞれを構成する物理要素の測定方法と測定機器の操作方法を身に付ける。測定機器の基本性能として精度・感度・遅れ、複数機器間に生じる器差、及び、測定における誤差として偶然誤差、過失誤差について講述する。熱環境では温度、湿度、気流速度、熱放射、光環境では照度、輝度、色彩、音環境では、騒音レベル、等価騒音レベルを測定する実験を行う。実験は、少人数で構成するグループ毎に身近な室内環境を観察し、良い環境、悪い環境、あるいは、関心のある環境を見つけ出し、そのように感じた理由を物理要素の測定結果から考察すると共に改善策を提案する。また、実験の計画～環境の測定～測定データの処理～結果の考察～成果の発表～質疑応答に至る手順を体験的に習得する。	
建築法規	○	建築関係法規に関する基本的な知識を習得し、建築物の設計、施工、管理に活用する能力を育てるとともに、建築物が安全及び衛生上の必要性から多くの法規によって規制されていることについて講義形式で学ぶ。また、建築の計画や設計に生かすことができる実践的な知識を、演習問題を通して習得する。また、建築基準法を中心に都市計画法やその他関連法規がどのような関係性を持っているかを把握し、複雑多岐にわたる法体系を理解して運用できる能力を育成する。	主要授業科目
建築施工		建築物は、企画・設計・施工の過程を経て完成する。その中の施工は設計図書の内容に基づき、品質と労務、予算、工期について管理する必要がある。その実現のためには建築のみならず、幅広い知識が要求される。授業では、建築施工について基礎的な用語、各工事の施工・管理の技術、建設のプロセスについて講義形式で学ぶ。授業の目標は、建築に関わる施工全般を理解し、各種工事の計画や管理及び施工技術の重要性を理解することである。仮設工事、地下工事、躯体工事、外部仕上工事、内部仕上工事などに分類して解説する。	
建築構法	○	各種建築物がどのように構築されるかを講義形式で学ぶ。授業の目標は、各種建築物がどのように構築されるのかに関する基礎的な知識を、施工等を含めた幅広い見地から身に付けることである。授業計画としては、建築の基礎構造、木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造から煉瓦造、屋根、壁、天井、床などの構成について学んでいく。構法で用いられる独特な用語・名称は、理解しやすいように極力図を用いて授業を行い、講義内容の理解を深めるために、適宜演習を行う。	主要授業科目
建築構造力学（１）	○	建築物の主な構造である線材の力学（静定構造）について講義形式で学ぶ。授業の目標は、トラス構造、梁構造、ラーメン構造の静定構造物に外力が作用した時に、どの部分にどれだけの力が生じてどれだけ変形するのかを計算できる能力を身に付けることである。授業計画としては、構造物および荷重のモデル化、力の釣り合い、静定トラス、静定梁、静定ラーメンの応力計算、断面の性質、変形について学んでいく。講義内容の理解を深めるために、適宜手計算やソフトを使用した演習を行う。	主要授業科目
建築材料学（１）	○	建築物とその外部環境を構成する素材は多種多様であり、それらの特性を理解するには、材料に関する専門的知識が不可欠である。本授業では、建築物において主要な構造材料であるコンクリート・鋼材・木材について講義形式で学ぶ。授業の目標は、コンクリート・鋼材・木材の構造材料の基本的な特性・用途・加工法・施工法等を理解することである。コンクリートをつくる材料とそれらの調査設計、コンクリートの力学的性質、鋼材の製造や応力とひずみの関係、建築構造に用いる木材・木質の材料、木材の力学的性能に影響する要素と力学的特徴などを解説する。	主要授業科目
建築材料学実験		コンクリート、鋼材、木材に関して目的に対応した実験方法を理解し、建築材料の物理的・力学的特性の実際的な知識を得ることを授業の目標とする。本授業では建築材料に関する実験を行い、各実験の前に実験の詳細な内容や結果の整理方法、考察のポイントなどを解説する。骨材試験に関する測定実験、モルタルとコンクリートの調合や混練に関する測定実験、木材の含水率と強度の関係を抑える実験、鉄筋の引張強度試験、コンクリートの圧縮強度試験などを行う。	

	設計製図基礎	○	製図用具の使い方、製図のルール、建築図面の種類、製図の手順など、製図の基礎知識を身に付けた上で、木造、鉄筋コンクリート造（RC造）建築物の図面（平面図・断面図・立面図・矩計図）の描き方を実習形式で学ぶ（鉛筆による手描きの模写を行う）。さらに、透視図の作図法に関する基礎知識を身に付けた上で、平面図と立・断面図から透視図を起こす課題を行う。そして、図面から模型を作る方法を、実際に作りながら学んでいく。以上の実習課題を通して、これ以降の設計課題において必要な表現技法の基礎を身に付けることを目標とする。	主要授業科目
	建築デザイン設計基礎	○	初年次の建築デザイン設計に関する実習授業である。授業の目標は建築デザインの基礎的な設計原理や方法を習得することである。そのために段階を踏んで様々な課題に取り組む計画とする。授業計画としては、建築空間の特性を認識できるように、初めに平面図、立面図、断面図を理解する課題を実施し、次に簡易な模型やパースを作成する課題を設ける。最終課題として、最小限住居を設計し、様々な要素を統合してデザインするための基礎的能力を身に付ける。	主要授業科目
	建築デザイン設計（1）	○	3つの実習課題を通して、住宅の設計手法を学習する。最初は、模型製作により抽象的なテーマに沿った用途のない場所を計画する。空間づくりに慣れてきたら、簡単な職住の機能を持った場所づくりを図面や模型を製作しながら行う。最後は実際の敷地において、周辺環境や家族構成、社会での住まいの位置づけ等を考えた住宅を設計していく。模型製作や平面図、立面図、断面等の基本的な図面作成、各課題でのプレゼンテーションを行いながら、住宅デザインに関する基礎的な知識や技術を身に付けていく。	主要授業科目
	建築デザイン設計（2）	○	シェアハウスの設計、集合住宅内の住戸の設計、コミュニティハウスの設計を行う。コミュニティハウスの設計では、周辺の環境を活かし、住人同士が活き活きとコミュニティを育むことができるRC造の集合住宅を設計する。3つの実習課題を通して、課題敷地の周辺環境（地域の住人・自然等）を調べる姿勢や技術、関連する資料を収集、研究して自らの設計に活かす姿勢と技術、様々な情報を活用して快適な「人と人」「人と物」の関係性を空間化、図面化する技術、作品を分かりやすくプレゼンテーションする技術といった集合住宅の設計において必要なスキルを、段階を追って身に付けていく。	主要授業科目
	建築CAD基礎	○	CADソフトを用いて建築・インテリア空間をデザインする実習の基礎編である。CADの基本概念・基本操作・各種コマンドの解説を通じて、レイヤなどの機能や特徴を理解し、CADシステムによるデザインの考え方や描画法を習得し、スピーディーで正確、美しい設計図表現法を身に付ける。授業計画では、CADソフトについての基本操作の練習、見本建物の設計図作成と3Dモデルの作成をおこなったうえで、オリジナルの設計・3Dモデルの作成を行う。	主要授業科目
	建築CAD応用	○	CADソフトを用いて高度な建築図面や建築表現を作成する実習を行う。授業の目標はCADソフト及び3Dモデリングソフトの操作方法を学び、プレゼンテーションツールとして使いこなす能力を身に付けることである。授業計画としては、CADソフト及び3Dモデリングソフトについての基本操作の練習、見本建物の3Dモデルの作成と3Dモデルからの平面図や断面図、立面図などの作成、人物や影などが描かれた高度な3D建築パースの作成を行う。	主要授業科目
建築専攻科目	建築プロデュース論		建築物を新築することから活用する時代へと変化している。それに対応して、建築物の企画段階や建設後の運営など、長期的な視点に立ったプロセスのあり方を講義形式で学ぶ。授業の目標は、不動産、社会的価値の創造、マネジメントなどの視点から総合的に建築のプロセスを把握する能力を身に付けることである。授業計画としては、不動産の概要や法的枠組み、社会的価値を創造するために必要な要素、建築の品質やコストのマネジメントなどについて、事例を交えながら説明する。	
	住生活論		日本における現代の住まいと生活のスタイルについて間取りの変遷や世界との比較を通して考える授業である。住まいは非常に身近な存在であり、それぞれが貴重な体験を有しているが、改めて考える機会は少ない。明治以降の日本の住まいと住様式の変遷についての基礎知識を学び、これからの住まい方を展望する力を身に付けることを授業の目標とする。さらに、住生活の将来を見通すために、現在の社会が抱える問題やそれを解決するためのデザイン理論を紹介する。	

建築環境工学（２）		建築物の快適性と環境負荷削減の両立を目指して、建築的工夫によるパッシブデザインと高効率の設備を活用するアクティブデザインを協調させる建築デザイン手法を学ぶ。「建築環境工学(2)」では、光環境と音環境について、物理的側面から生理・心理などの人間に関わる部分までも対象として、デザインに必要な基礎的事項を習得することと建築設計・環境計画への応用について考えることを目標とする。光環境では、光の基礎、明視照明、昼光照明、電灯照明、照明計画、色彩の基礎、色彩計画について講述する。音環境では、音の基本的性質、聴覚の特性、騒音の評価と防止、室内音響計画について講述する。	
建築環境工学プロジェクト		地域の気候風土に適合する形態や材料で構築された建築物は、環境負荷を大きくしないで快適な室内環境を得ることが出来るように工夫されたものが多くみられる。この地方特有の形態を持つ民家などを訪ねて、建築物各所に形成されている微気候を測定する。地域の気象データの1年間の変動と照らし合わせることで、民家に見られる建築的工夫の理解を深める。太陽高度と太陽方位角、日射量、主風向と風速、降雨量と降雪量、気温と湿度の季節変動とこれらを調整することで快適な室内環境を得る工夫の関係を考察する。実習・実験を通して学生自らがパッシブデザインの理解を深め、これからの持続可能な建築に関わる知見を得ることが目的である。	
建築構造力学（２）		建築物の主な構造である線材の力学（不静定構造）について講義形式で学ぶ。授業の目標は、トラス構造、梁構造、ラーメン構造の不静定構造物に外力が作用した時に、どの部分にどれだけの力が生じてどれだけ変形するのかを計算できる能力を身に付けることである。授業計画としては、静定構造の復習を行った後、不静定トラス、不静定梁、不静定ラーメンの応力計算、エネルギー原理、断面の性質、変形について学んでいく。講義内容の理解を深めるために、適宜手計算やソフトを使用した演習を行う。	
建築構造設計演習		建築構造設計の考え方や各種計算を演習形式で学ぶ。授業の目標は、建築構造設計の考え方を理解し、鉄筋コンクリート構造と鉄骨構造に関して一部の構造計算ができる能力を身に付けることである。授業計画としては、建築物の構造設計の考え方について概説を行った上で、例題を解きつつ演習形式で構造設計に必要な固定荷重・積載荷重などの各種荷重および風圧力・地震力などの外力の算定を行い、鉄筋コンクリート構造と鉄骨構造を対象に柱・梁・床スラブ・基礎などの設計に関する各種計算を行う。	
建築材料学（２）		建築物とその外部環境を構成する素材は多種多様であり、それらの特性を理解するには、材料に関する専門的知識が不可欠である。本授業では、建築物における非構造材料としての石材、セラミックス、ガラス、高分子材料と、機能性材料として分類される屋根材料、仕上げ材料、外壁、天井、床仕上げ材料の性能評価と特性について講義形式で学ぶ。授業の目標は、非構造材料と機能性材料の基本的な特性・用途・加工法・施工法等を理解することである。	
建築構造材料プロジェクト		本授業では、実習として、2つの課題プロジェクトに取り組む。①SDGsの目標の中から「12. つくる責任、つかう責任」の取組みとして、建築構造材料のリサイクルの現状について学習し、リサイクル材料を用いた新たな構造材料としての可能性を提案・議論し、試験体の製作と力学的実験を行う。②既存建物の維持保全では、建築構造材料や構造的観点からの調査方法と評価や、歴史的な観点からの保全方法を学習し、愛知県内の歴史的な建造物を見学する。グループ活動として、事前学習や現地ヒアリング調査で得られたデータを分析し、成果報告としてプレゼンテーションを行う。持続可能な社会に求められる、建築構造や建築材料の視点を踏まえたデザインを考察することを目標にする。	
建築デザイン設計A		小規模な公共施設設計の実習を行う。授業の目標は専門的知識に加え、プログラム分析も行うことで小規模施設を設計する手法を身に付けることである。授業計画は、実際の敷地を対象として、利用者の特性、敷地の周辺状況、近隣地域の特徴を踏まえるとともに、類似事例を研究して設計対象の施設に求められるプログラムを分析し、それらの要素の関係を整理しながら公共施設のデザインとしてまとめていく。また、プレゼンテーションにおいては、CAD、CG、模型など様々な手法を用いて、コンセプトを的確に表すことのできる表現能力を身に付ける。	

	建築デザイン設計B		1人の美術家の作品を展示する美術館設計の実習を通して、規模の大きい建築を企画・設計する能力を身に付ける。授業では、優れた美術館建築の実例を紹介し、美術館計画の要点に関する説明をした上で、レポート1（雑誌、本に掲載された作品の分析）、レポート2（実際の美術館でのフィールドワーク）、レポート3（選択した芸術家に関するレポート）に取り組み、発表する。その後、設計課題についてエスキスチェックを受けながら、設計課題を進める。最終的には平面図、立面図、断面図等の基本的な図面や模型のかたちにまとめて提出する。最終回の授業では、全体でのプレゼンテーションを各自が行いながら、自分の考えを的確に相手に伝えるトレーニングも行っていく。	
	ランドスケープデザイン		都市の中のランドスケープは街に豊かさを与え資産価値にもなる。公園などの公共空間をはじめ、戸建住宅のファサードは街の個性を創出する。授業では小都市における景観設計の基礎知識をもとに、敷地を環境的に把握し、外部空間・ランドスケープを設計する実習を行う。授業の目標は、建築を取り囲む外部空間を建築の用途や規模、敷地の状況などに応じて適切にデザインできる手法を身に付けることである。公園の種類や樹種、造園で用いられる材料などについて理解した後、外構のデザインや植栽計画に取り組む課題を行う。	
	建築設計プロジェクト		建築設計の実践的な問題と関連する実習を通して、建築プロセスを進める上で必要な力を理解することを授業の目標とする。授業では、関係者による建築プロセスでの具体的な問題の説明後、レポート1（雑誌、本に掲載された同じ用途の建築を分析）、レポート2（関係者へのインタビューとその分析）、レポート3（計画敷地周辺でのフィールドワーク）に取り組み、発表する。その後、設計課題についてエスキスチェックを受けながら、課題解決型の設計を進める。最終的には平面図、立面図、断面図等の基本的な図面や模型のかたちにまとめて提出する。最終回の授業では、全体でのプレゼンテーションを各自が行いながら、自らの考えを的確にプロジェクト関係者に伝えるトレーニングも行っていく。	
インテリア専攻科目	インテリアデザイン史		西洋の古代から現代まで、建築・インテリア空間・家具の歴史を、講義形式で概観していく。建築様式と家具様式は相互に関連しあっており、建築、インテリア、家具調度などが一つにまとまり、豊かな生活空間が形づくられている。それらの関係が時代とともにどのように変化していったのかを見ていく。なお、本授業では授業時間外の予習として、世界史を概観する動画の視聴と理解度をチェックする小テストを課す。建築・インテリア空間・家具の歴史を単なる様式の変遷と捉えず、世界史の大きな流れの中で見ていく姿勢を身に付けることを目標とする。	
	インテリアデザイン論		インテリアデザインは空間を内からとらえ、その中で人を中心に思考することが何よりも基本となる。授業ではインテリア空間が身近な存在であることを踏まえ、人の心理や行動、空間や材料などの基礎知識やインテリアデザインの理論を講義形式で学ぶ。授業の目標は、インテリアを構成する要素の理解を深め、快適な生活空間をつくる知識を身に付けることである。授業計画としては、形・空間構成・色・テクスチャーのインテリアデザインの基礎、家具・照明などの計画的側面、インテリアデザインで使用される材料、住宅設備機器・サインなどのインテリア装備について説明する。	
	インテリアデザイン設計A		インテリアデザインの計画は建築空間の制約を受けると同時に、その室内に配置されるもの（インテリアエレメントとしての「プロダクトデザイン」）と密接な関連をもつ。授業では、ホテルを対象とし、客室空間からロビー空間までのインテリア設計を実習形式で行う。授業の目標は、インテリア計画の一連の流れを把握し、コンセプト作成からインテリアエレメントの選定、オリジナル家具の設計、図面作成、プレゼンテーションまでの技術を身に付けることである。ビジネスホテルとシティホテルの宿泊目的の異なる客室やホテルロビーのインテリアデザインを制作する課題に取り組む。	
	インテリアデザイン設計B		授業では、住空間と商業空間のインテリアに関する設計実習を行う。授業の目標は、インテリア計画における一連の流れを把握し、コンセプト策定から平面図、立面図、断面図、パース作成まで、プレゼンテーションに適した図面資料をまとめ、インテリアデザインの設計能力を高めることである。住空間の課題では家具、照明器具、内装材などを選定してライフスタイルに合わせた空間をデザインする。商空間の課題では大型什器や内装などを検討し、アピール性の高い空間をデザインする。	

インテリアプロジェクト A		伝統工芸品の産地と異分野のデザイナーがコラボレーションし現代の暮らしにあった最先端のものづくりが積極的に行われている。このプロジェクトでは、これからの暮らしや住空間に求められる有松絞りの提案、創作を目標とする。具体的には、名古屋市の有松地区にある染織工房で実習を行い、有松絞りの歴史、伝統的技法を習得するとともに、有松絞りの課題を収集、分析する。その分析結果と習得した有松絞り製品の技術をもとに、現代そしてこれからの暮らしや住空間を彩る有松絞りのインテリア製品を提案、制作する。	
インテリアプロジェクト B		インテリア空間をデザインする上で光は重要な要素である。授業では、光の特性やヒストリーを学習し、はんだ付けや電源へのつなぎ方など基礎的な技術を習得して、小型のオブジェを制作する実習を行う。授業の目標は、発光時の効果など光の特性に応じた形状や構造をデザインできる技術を身に付けることである。スケッチ、図面作成、もしくは模型を制作した後、実際の作品を制作するプロセスを設定することで、想定した光の効果が現れているかどうかを実際に検証する。	
マテリアルサイエンス		快適で健やかな住空間の完成に欠かせないインテリア繊維製品の構成や品質、建築資材として汎用されている高機能繊維に関する基礎的知識を習得することを授業の目標とする。具体的には、カーペット、カーテン、壁紙、椅子張り地、クッション、テールクロスなどの適切な材料の選択に必要な繊維、糸、布の種類、製造方法、特性、耐薬品性、加工法、品質試験について講義する。さらにインテリアテキスタイルとしての要求性能（外観、耐久性、風合いなど）や取扱い、加工剤が人や環境へ与える影響について学ぶ。また、建築資材として、建築現場、高層ビル、ドーム、耐震補強などで使用される繊維なども説明する。	
マテリアルサイエンス実習		マテリアルサイエンスで習得した知識を、インテリア製品を対象とした素材選定、オリジナルテキスタイルの制作に活かすことを目標とした実験を行う。テキスタイル製品に用いられる素材の物性（耐久性、はっ水性、防汚性、剛軟性、風合いなど）と安全性（燃焼性、有離ホルムアルデヒドの定量など）について実験を行い、結果を考察、分析することで適切な材料の選択方法を習得する。また、繊維の耐薬品性を応用した加工などによるオリジナルテキスタイルの製作実習などを行う。	
まちづくり専攻科目	都市計画学	○ 我が国において、人口減少・少子高齢化が急速に進行している中で、それらに対応した都市と建築のあり方が求められている。授業では、建築を計画する上で必要となる都市の形成方法と都市計画制度について講義形式で学び、今後の都市・建築計画のあり方について考える能力を習得する。授業計画では、都市の成り立ちから、土地利用・都市施設・景観・市街地整備手法および住民参加等を系統立てて学習したうえで、人口減少、環境共生、安全安心まちづくりといった今日的な都市の課題への対応方法を学ぶ。	主要授業科目
現代まちづくり論		まちづくりの主体である地域住民等の視点から、今日の社会問題を解決するためのまちづくりの取組を包括的に講義形式で学ぶ。また、地域住民主体の取組の前提となるまちづくりへの参加手法について理解を深め、その運営に必要なスキルを習得する。授業計画では、まちづくりにかかわる課題を認識したうえで、住民主体のまちづくりの必要性と課題を学ぶ。また、住民主体のまちづくりの事例を学んだうえで、具体的なまちづくりの課題解決のためのまちづくり手法の立案方法を習得する。	
まちづくりプロジェクト A		実在する地域について、活性化や賑わい創出の視点からまちづくりの方策を作成し発表する実習を行う。これまでに学んできた建築関連科目の知識と身に付けたスキルを実践的に活用して実現可能性の高いまちづくりの提案を行う。授業計画として、現状把握、問題点の抽出と課題の整備、まちづくりの方針、まちづくり計画、実現方策の検討を実施する。提案資料として、課題図・まちづくり方針図・まちづくり提案図を作成する。また、関係者からのヒアリング・アンケートなどを実施するほか、関係者に提案し意見交換を実施し、その結果も計画に反映する。	

	まちづくりプロジェクト B		実在する地域について、「住み続けたいまち」や「行ってみたい・住んでみたいまち」の視点からまちづくりの方策を作成し発表する実習を行う。これまでに学んできた建築関連科目の知識と身に付けたスキルを実践的に活用して実現可能性の高いまちづくりの提案を行う。授業計画として、現状把握、問題点の抽出と課題の整備、まちづくりの方針、まちづくり計画、実現方策の検討を実施する。提案資料として、課題図・まちづくり方針図・まちづくり提案図を作成する。また、関係者からのヒアリング・アンケートなどを実施するほか、関係者に提案し意見交換を実施し、その結果も計画に反映する。	
	都市デザイン設計		建築物を含む都市の計画・設計の手法を習得した上で、少子高齢化、環境問題、中心市街地の衰退、空き家問題など身近な社会問題や地域課題に対応する地方創生の視点を踏まえた都市設計のあり方について、事例などをもとに学ぶ。講義で学んだ内容を踏まえ、建築物を含む都市デザインに関する設計実習を行う。授業計画としては、4つの設計課題について、整備課題の整理、事例研究、都市設計方針、都市設計を実施するほか、事業計画立案により実現性を考慮した設計検討の手法を習得する。	
演習科目	基礎ゼミ	○	地域や社会の課題の現状と課題を理解したうえで、3年次前期までに学んできた建築デザインに関する専門知識や技術、芸術的感性をいかにしながら、ゼミナール方式で地域や社会の課題解決の基本的な考え方を考察し、建築デザインの役割に関する理解を深めることを授業の目標とする。授業計画としては、全体の課題設定に対して各自の研究・分析テーマを設定し、地域や社会の課題の原因分析や解決策の提案を実施する。また、客観的な提案能力を高められるように、ゼミナール内で発表、議論する機会を設ける。	主要授業科目
	卒業研究ゼミ	○	3年次までに学んできた建築デザインに関する専門知識や技術、芸術的感性をいかにしながら、地域や社会の課題に対して解決策としての建築デザインを提案することを授業の目標とする。専門分野ごとにゼミナール形式で知見を広め、個々の研究テーマの設定と研究活動を実施する。授業計画としては、研究テーマについて、課題分析や既往研究の整理などを通じて、地域や社会の課題解決策を考察する。その過程で、実社会での活用を想定した分析・計画・デザイン・設計等の技術を取り入れる。	主要授業科目
	卒業論文・制作		卒業研究ゼミでの研究活動をもとに、その成果を研究論文・作品および設計としてとりまとめる。卒業研究は各専門分野の教員の指導のもとに実施するほか、中間報告会および最終報告会において幅広い分野の教員からの指導を受けることにより、客観的で実践的な研究成果を取りまとめる。卒業論文は、論理的かつ客観的な分析と考察のもとに地域や社会の課題解決に役立つ内容をまとめる。作品・設計は地域や社会の課題をデザインの側面から提案する手法を考察し、具体的な造形としてとりまとめる。	
研修科目	特別プロジェクトA		建築デザイン教育においては、優れたデザイン、芸術を観察体験する事が大切である。夏期または春期休暇を利用し、海外を対象とした研修プログラムを実施する。近代から現代までの著名建築家に焦点を当て、建築思想やデザイン手法を実際に自分の目で見ることで、建築デザインの役割とそれが与える社会的な影響について考えられる、国内では得にくい貴重な体験学習の授業とする。授業計画としては、研修対象に対する事前調査、現地視察および現地視察後の追加調査及び考察を実施し、視察報告書として取りまとめるほか、発表会を実施する。	
	特別プロジェクトB		建築デザイン教育においては、優れたデザイン、芸術を観察体験する事が大切である。夏期または春期休暇を利用し、海外を対象とした研修プログラムを実施する。近代から現代までの特徴的な都市・地域における建築群や街並み・環境および景観を実際に自分の目で見ることで、建築デザインと人々の生活との関係性について異なる視点から捉えられる、国内では得にくい貴重な体験学習の授業とする。授業計画としては、研修対象に対する事前調査、現地視察および現地視察後の追加調査及び考察を実施し、視察報告書として取りまとめるほか、発表会を実施する。	

授 業 科 目 の 概 要

(デザイン工学部情報デザイン学科)

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
共通教育科目 基礎教育科目	金城アイデンティティ	キリスト教学(1)	金城学院大学はキリスト教の精神を基盤として建てられた学校である。それゆえにキリスト教を学問として学ぶことが必修となっているのであるが、本授業では、プロローグとしてキリスト教と金城学院との関係を知るところから始め、宗教と文化の関係、そしてキリスト教の正典である『聖書』の内容へと進む。旧約聖書も新約聖書もキリスト教の核となる要点を中心に進める。金城学院の建学の精神を担う「キリスト教」とはどのような宗教なのか、またその「正典」である『聖書』は何をつたえようとしている書物なのかに関して、基礎的な知識を身に付ける。	
		キリスト教学(2)	「キリスト教学(1)」の継続授業として後期に展開する。授業は、キリスト教の歴史にそって講義を進める。キリスト教の成立(原始キリスト教会)から中世の教会、宗教改革による教会の転換期を経て近代、現代へと展開し、歴史上の出来事とともに各時代の主要な神学者とその思想も考察する。2千年前の成立から現代に至るキリスト教の歴史を知ることによって、キリスト教が世界史にどれほどの重要な影響を及ぼしてきたのか、また日本にどのような影響を与えているのかを理解する。	
		福祉とキリスト教	なぜ「福祉とキリスト教」について学ぶのか。それは、キリスト教が日本で受容されるうえで、「教え」の伝道と共に、医療に加えて福祉実践も重要な役割を果たしたからである。この授業では、「キリスト教社会福祉とは何か」を皮切りに、カトリックの慈善事業、プロテスタントのソーシャルワーク、子ども・家庭福祉の発展とキリスト教、高齢者福祉の発展とキリスト教、セツルメント・地域福祉とキリスト教、障害のある人の福祉の発展とキリスト教、ハンセン病とキリスト教、貧しい人とキリスト教などについて講義する。	
		聖書と現代社会	聖書と現代社会の授業では、聖書の教えが今日の社会にどのように影響を与えているかを探求する。授業では、倫理的価値観、道徳的指針、そして文化的影響を通じて、聖書が人々の日常生活や社会的な意思決定にどのように組み込まれているかを分析する。また、聖書の物語が現代の法律、政治、教育、芸術にどのように反映されているかも考察する。授業を通じて、学生は批判的思考を養い、多様な視点から聖書のテキストを読み解く能力を高める。	
		キリスト教と文化	キリスト教文化とは何か。教義や欧米におけるキリスト教の歴史、発展を学ぶ。後半は主に日本のキリスト教に影響を与えたアメリカのキリスト教やフェミニスト神学等について学ぶ。授業は2部形式で実施し、授業の初めにアメリカ公民権運動のビデオを視聴し1950年-60年代の黒人差別と教会の働きを学ぶ。その後、授業計画に沿って講義を進める。キリスト教の教義や歴史的発展過程が、どのような文化を形成しているかを理解し、キリスト教文化についての知識を深めることで、今日の社会問題や国際政治問題への視点を養う。	
		聖書の女性観	『聖書』には、神が導く歴史を生きてきた女性たちの生き様が男性たちの生き様と同様に記録されている。しかしどの時代も『聖書』を教え伝える担い手が男性であった故に、女性について語られることは二の次にされてきた。この授業では、旧・新約聖書に記録されている女性たちに目を向けて、彼女たちがどのように生きたのか、神による人類救済の歴史にどのように参与してきたのかを考察する。キリスト教の「正典」である『聖書』の全編を通して、どのような女性観を持っているのか、個々の女性達の物語を通して『聖書』が示す「神の救済史」の全体像を理解する。	
		女性みらい	特定のライフステージにおいて、多くの女性が遭遇すると予測される問題(身体的課題・心理的危機など)を取り上げ、その知識を基に、各ライフステージにおける様々な問題に直面しながら、女性がどのように問題解決していくことが望ましいのか、自分自身の将来ビジョンと照らし合わせて考察できるよう教授する。ライフステージごとの身体的課題と心理的危機とを理解し、それらへの対処方法を身に付けて実践できる能力を身に付ける。	
		世界の中の日本	金城学院大学の国際理解の理念から、日本社会や国際社会に貢献できる人材を育成することを目的とする。授業では、ゲストスピーカーを招き、本学における国際理解の位置づけを理解した上で、どのような国際交流が展開されているか、現地の状況も紹介しながら学んでいく。日本・世界の諸地域を事例として取り上げ、世界各地の多様な文化や日本の多文化社会について理解を深めることで、受講生が広い視野を持つことができることをめざす。	

	国際社会と社会問題	惑星規模で広がる現代の様々な社会的イシューや社会問題について、従来の講義形式に豊富な映像資料を結びつけ、初学者にも分かりやすい導入的なレクチャーを行う。具体的には環境問題、気候変動、ジェンダー、人種、エスニシティ、社会的不平等（貧困）、南北格差、経済開発、政治的権威主義、戦争（内戦）といった事柄がテーマとなる。この授業の受講者は、惑星規模で世界が経験する、分断と紛争に満ちた現代社会のあり様について、歴史的・現代的な視点から概要を理解できるようになる。	
	Japanese Society and Culture A	日本と世界の社会問題を取り上げ、現代社会に対する理解を深める。授業は原則として英語で行うが、必要に応じて日本語でも説明や資料提供を行う。社会学の視点から、貧困問題、差別問題、労働問題、社会運動、都市政策、資本主義などのトピックを取り上げ、日本や世界の社会構造、文化的慣習、政策の背景について学ぶ。授業形式は講義やケーススタディや映像資料などを組み合わせた授業を行う。日本社会の多様な側面を学び、グローバル化における重要な社会問題について考察する力、日本の社会と文化に対する包括的な理解を促す。	
	Japanese Society and Culture B	日本文化と外国文化を比較することで、多様な文化を理解するとともに、豊かな人間性を支える教養を身につける。授業は原則として英語で行い、必要に応じて日本語でも説明を加える。学生には基本的なリスニングおよびライティングの英語スキルを求め、各回講義だけでなく、授業内容に沿ったレポート作成を英語で課す。日本のライフスタイル・文化・言語、宗教などの様々な要素を説明できる能力、日本文化と生活を他国と比較分析し、理解するための視点を養うことを目標とする。様々な専門分野の視点からオムニバス授業として複数担当者で講義する。 (オムニバス方式/全14回) (35 PALLER, Daniell./2回) 食文化 (37 ASHUROVA, Umidahon/2回) 移民政策 (38 尾崎志津子/1回) インターネット英語 (36 畠山正人/2回) 地方文化・ライフスタイル (18 中村健司/2回) 企業文化・労働観 (34 桑原牧子/2回) 思想・精神 (30 松谷暉介/1回) 宗教文化 (29 吉松純/2回) 美意識	オムニバス方式
言語 (英語)	英語コミュニケーションA	リーディング、リスニングを中心に英語の基礎について学習を進め、基礎を固めることを目標とする。英語でEメールを書くうえでの基礎も学修する。「英語コミュニケーションB」による授業に備えた準備も行なう。また、授業外で円滑に自主学習を進められるように指導する。授業では、基本的な日常英会話を行うことができる、日常生活を話題にした英語の短い文章を書くことができる、英語による短いプレゼンテーションを行うことができるようになることを目指す。	
	英語コミュニケーションB	日常生活や海外旅行に必要な場合に英語での意思疎通ができるようにスピーキング、ライティングの訓練を行なう。学生は基本的な語彙と文法を習得し、実用的な英会話スキルを磨く。日常生活や旅行先での様々なシチュエーションを想定したロールプレイを行い、実践的なコミュニケーション能力を養う。授業では、基本的な日常英会話を正しく聴き取ることができる、英語の基本的な発音が正しくできる、英語の基本的な文法や構文に関する知識を身に付けた上で、平易な英文を日本語に訳すことなく読むことができるようになることを目指す。	
	英語コミュニケーションC	学生が英語で自信を持ってディスカッションやプレゼンテーションを行う能力を養うことを目的とする。実践的な練習を通じて、学生は英語でのコミュニケーションスキルを高め、グローバルな環境で活躍できる力を身に付ける。授業では、日常英会話、および英語による簡単なディスカッションに参加することができる、プレゼンテーションのための原稿を英語で書くことができる、英語でまとめた内容のプレゼンテーションを行うことができるようになることを目指す。	
	英語コミュニケーションD	リーディング、リスニングを中心に英語を理解する力を確かなものにすることを目指す。また、英語の文章構成を学び、論理的にまとめた文章を書く力を養う。イントロダクション、ボディ、コンクルーションの基本構成を理解し、実際に文章を書く練習を行う。まとめた内容の短い文章が英語で書けるようになるよう指導する。授業では、まとめた内容の平易な英文を正しく聴き取ることができる、各学科の専門教育に関連した基本的な英語の語彙を理解することができる、各学科の専門教育に関連した平易な英文を正しく読むことができることを目指す。	
	実践英語スキル入門	英語の基礎力向上を目指し、リスニングとリーディングのスキル強化を目的とする。具体的には、基本的な文法の復習、重要な語彙の習得、短い文章の理解、日常会話の聴き取り練習を行う。授業では、実践的な演習や模擬試験を通じて、英語のコミュニケーション能力を養い、英語に対する自信を高める。自己表現力の向上を目指し、基礎から応用まで幅広く学ぶ。英文法の知識がより確かなものになるように授業外での訓練も積極的に行う。	

言語 (外国語)	ドイツ語 (1)	ドイツ語の初級レベルの基本的文法理解を目指す。ドイツ語は、EUヨーロッパ連合で最大の話者数 (9,000 万人以上) を誇る言語であるばかりでなく、英語の姉妹語であり、両者の基本的文法構造と重要基礎語彙はかなり似ている。このことから、本授業では、教科書に沿ってドイツ語の初級文法をできるだけ英語と比較対照しながら学習を進めるとともに、ドイツ語圏諸国の文化紹介をビデオ等の補助教材を用いて、ドイツ語の基礎と簡単な文化を学ぶ。
	ドイツ語 (2)	ドイツ語の初級文法の学習をできるかぎり英語のそれと比較対照しながら進める。あわせて、教科書に載っている練習問題を数多くこなすことにより、ドイツ語の作文力を確実に身に付けて向上させていく。また、「ドイツ語 (1)」に引き続き、ドイツ語圏諸国 (ドイツ以外にドイツ語を公用語としているオーストリアやスイス等の中欧の国々を含む) の文化紹介をビデオ等の補助教材を使って行うことで、ドイツ語文法の基礎と文化を学ぶ。
	ドイツ語会話 (1)	ドイツ語会話の入門授業である。すなわち、日常会話程度の基礎的なドイツ語コミュニケーション能力を総合的に養成する。例えば、ドイツ語圏の国々に旅行する際、簡単な会話を通して、ドイツ語で意思疎通ができるようなドイツ語の運用能力を身に付ける。取り扱う会話単位としては、発音練習、人と知り合いになる上での挨拶や自己紹介の仕方、簡単な日常会話、気持ちを伝えるための簡単な意思表示の仕方、など、基本的な会話を中心である。
	ドイツ語会話 (2)	「ドイツ語会話 (1)」で習得したドイツ語会話をさらに高めることを目的とする。すなわち、簡単な会話を通して、ドイツ語で意思疎通ができるようなドイツ語の運用能力を身に付ける。「ドイツ語会話 (1)」同様、ネイティブスピーカーの教師のもとで学ぶことの有利性を活かし、会話を中心にドイツ語の総合的運用能力のさらなる育成を目指す。取り扱う会話単位としては、「趣味について」、「食事について」、「家族について」、「時刻と日付」などである。
	フランス語 (1)	フランス語の発音の仕方を覚えるとともに、フランス語の骨格となる初級文法を学習し、簡単な文による意思の疎通ができるようになることを目指す。「フランス語 (2)」へと続く一年間の授業の前半であることから、初めてのフランス語に慣れることと、語学学習を継続するための基礎を固める。教科書に従ってフランス語の基本的文法を解説し、パターン練習を繰り返す。授業では特に、まずつづり字をフランス語風に読めるようになることから始める。
	フランス語 (2)	「フランス語 (1)」からの一年間の授業の後半である。引き続きフランス語の発音の仕方を覚えるとともに、簡単な文による意思疎通ができるようになるため、フランス語の骨格をなす初級文法を学習する。ついては、フランス語の基本を体系的に理解するとともに、知識をゆっくり確実に身に付けて使いこなせるようにする。学習のため、実用フランス語技能検定 5 級の過去問等をのぞいてみたり、有名なシャンソンを聴いてみたりと、ヴァリエーションを広げて授業を進める。
	フランス語会話 (1)	基礎的なフランス語会話を学習して、フランス語でコミュニケーションする態度を育てるのが本授業のねらいである。日常的なフランス語に触れながら、ペアでの発音練習や、教師との対話を通して、正しい発音ができるようにする。フランス語の発音に慣れ、基礎的な表現や語彙にもとづいた運用をすることができ、基礎的な文法や日常生活に必要な言い回しを覚えることで、幅広く実践的なコミュニケーション能力を身に付けることを目指す。
	フランス語会話 (2)	日常的かつ基本的なフランス語会話を学習する。挨拶の仕方や自己紹介の仕方を対話形式で練習するが、一番の目的としてはフランス語に親しむことに重点を置く。授業の中では、何をしているかを尋ねたり、場所を尋ねたり、あるいは「家族を語る」対話練習など、身近な会話の練習を繰り返す。また、文法として疑問文のつくり方、否定文のつくり方、否定疑問文の応答などについても具体例を交えながら学ぶことで、コミュニケーション能力を身に付けていく。
	中国語 (1)	中国語の基本文型を学習し、文を正しい順序で作ることができるようにする。また文法に基づきながら、中国語の簡単な会話文を理解できるようにする。特に初級者を対象とするため、まず教科書にしたがって発音練習を行う。その後、中国語の基本文型を学習しながら、単語の入れ替え練習などで文法を習熟させる。また、教科書の会話に基づいて、簡単な自己紹介ができるようにする。そのほか、授業を通して中国語文化についても紹介し、中国語を広い視点から理解できるようにする。
中国語 (2)	教科書本文の反復練習により、単語に習熟し、基礎文法を学習する。また、「中国語 (1)」で学習した発音をチェックし、正しい発音で中国語が読めるようになっていない場合は、正しい発音の練習を行う。その上で、基本単語の習熟と基礎文法の学習に努め、教科書本文の会話を使って簡単な日常会話に対応できるように、また、文を正しい順序で作ることができるようにする。前期同様、中国語文化についても授業の中で紹介をし、中国語を広い視点から理解できるようにする。	

	中国語会話（1）	中国語会話の入門として、まずはきちんとした中国語が話せるように発音に重点をおいて練習・学習を進める。ついては、母音、鼻母音、子音、音調、軽声、変調など、発音上の注意事項を説明し、中国語の発音が理解できるようにする。また、自己紹介を中心に、日常生活のさまざまな場面の会話（名前の読み方、物の尋ね方、年齢の読み方、曜日や日にちの読み方、場所の読み方、など）を練習する。そして、学習した文型を利用しながら、自分が話したい内容を中国語で表現できるように指導する。	
	中国語会話（2）	「中国語会話(1)」に続き、自己紹介を中心に、日常生活のさまざまな場面の会話を練習する。また、学習した文型を利用しながら、自分が話したい内容を中国語で表現できるように指導する。テキストには『一目瞭然中国語入門』を使用し、「あなたは何人家族ですか」「あなたはどんな趣味をお持ちですか」など、日常よくあるものを数多く取り上げて練習する。日常会話に直結した会話を覚えることにより、実際に使うことができる中国語の会話力を獲得する。	
	韓国・朝鮮語（1）	韓国は、日本から見て地理的に一番近い国であり、歴史的にももともと密接な関係を持っている国である。韓国の文字であるハングルの歴史と創製原理を基本から学び、韓国・朝鮮語の言語的特徴とその構造を日本語と比較しながら学習を進める。文字の読み方・つづり方及び発音規則等の基礎を固めるとともに、言葉を通じて韓国人とその文化に対する理解を深めていくのが本授業の目的である。文化紹介などヴァリエーションを広げて授業を進める。	
	韓国・朝鮮語（2）	発音の復習、発音規則の確認など、「韓国・朝鮮語(1)」で学習した内容の復習から始め、さらに韓国語の基礎文法に対する知識を学習し、簡単な文による意思疎通ができることを目指す。また、韓国の歴史や文化に関する話題も豊富に取り入れ、言葉の根底にある歴史的伝統や文化的背景に対する理解も深めていく。あわせて、発音規則に沿ったセンテンス読みの練習をしながら、基礎的な文法に対する正確な知識習得と基礎語彙を学習する。	
	韓国・朝鮮語会話（1）	教材として韓国のテレビドラマを使い、挨拶・自己紹介・買い物などの日常生活に必要な表現や決まり文句などを、まずは文字から離れて耳と口で覚えていく。大きい声で繰り返して発音することによって、頭の中で言葉を組み立てるのではなく、自然に口から言葉が出てくるように繰り返し練習する。その過程の中で、文字や文法に対する基本知識も身に付けるとともに、ドラマを通して韓国人の慣習、文化、生活感覚に対する理解を深める。	
	韓国・朝鮮語会話（2）	教材として韓国のテレビドラマを使い、挨拶などの日常生活に必要な表現や決まり文句などを、文字から離れて耳と口で覚えていく。「韓国朝鮮語会話(1)」と同様、大きい声で繰り返して発音することによって、頭の中で言葉を組み立てるのではなく、自然に口から言葉が出てくるように繰り返し練習する。授業に中での会話練習では、願望・依頼・勧誘・許可・禁止・好き嫌い・可能・義務・意図・推量・後悔といった各表現の仕方を学ぶ。	
情報	情報リテラシー	高度に情報化の進んだ現在、私達はさまざまな情報やデータ、AIなどの技術が活用された社会の中で生活している。これらは正しく利用すれば生きていくうえでとても役立つ知恵を与えてくれるはずで、そのためには情報やデータに関する基本を学ぶ必要がある。本授業では数理・データサイエンス・AIについての基礎的な学習を行いつつ、パソコンの基本としてのワープロ機能・表計算機能・プレゼンテーション機能の基礎的な学習も行う。さらに情報倫理を身に付けたり、タイピングスキルの向上も目指す。	
教養	日本語表現の世界	日本語の表現力の向上と、読む人にとってより分かりやすい作文が書けるようになることを目標とする。具体的には、文章が分かりにくくなってしまいう原因として、時制の問題や視点の問題、文と文との関係について意識を向けて文章を読み、それをまねることで文章力の向上を目指す。また、上級レベルの文型についても取り上げて、多様な表現を使いこなす力も養う。授業内でのトレーニングを併用することにより、日本語の表現力向上を目指す。	
	日本文学入門	日本文学を通史的に概観しつつ、日本文学に関する基礎的問題について解説する。具体的には明治より以前の時代において、すでに1000年以上の歴史をつむいできた古典文学を重視し、奈良・平安・鎌倉・室町・江戸と時系列に沿って、各時代の著名な作品をピックアップする。また優れた作品が生み出された歴史的背景や時代性に注目することで、古典への理解をより深めることができることから、古典文学への歴史的アプローチを大切にす。	
	近代日本とアジア	近代日本を、戦争史を中心に考察を進める。近現代日本の戦争の歴史とその背景などについて、アジアを例に読み解く。具体的には、日清戦争から第二次世界大戦の終結までを戦争・兵士・アジアの観点から読み解いていく。近代日本の戦争に動員された人々について、多面的に検討、考察を進めることで、戦後の日本社会やアジア周辺諸国との関係・交流についても戦争と関連づけて検討することができる。日本とアジアの関係を歴史を通して理解することができる。	

ローカル文化リサーチ		座学として、町の歴史的な特性を把握し、その上で、名古屋市もしくはその周辺地区の抱える課題について、ゲストスピーカーを招き考察する。各論としては、具体的な地区を想定して、その地区の歴史や課題を整理するとともに、フィールドワークの具体的手法を学習する。そして、実際にその地区の詳細についての現地調査を踏まえた上で、あるべき姿をグループでの議論（ワークショップ形式）を通して整理する。最終的には名古屋とその近隣地区の魅力向上についての提案を行う。	
日本国憲法		憲法には、各種の基本的な人権と政治の基本的枠組みが定められている。そこには、その国のそれまでの歩み（歴史）が反映されていると同時に、将来に向けた決意（目指すべき姿）が示されている。このことを意識しながら、重要条文を取り上げて日本国憲法についての理解を深めていく。また、憲法は私たちの暮らしを支える土台となるものであるため、日々の生活と憲法との関わりについても、身近な事例を幅広く紹介しながら学んでいく。	
金融リテラシー		日常生活で直面する金銭に関する疑問や生活するうえでの必要となる知識の習得を目指す。具体的には金銭管理や運用などの課題に焦点を当て、予算の立て方、節約術、緊急時の資金作り、賢い消費者としての行動指針など具体的な方法を学ぶ。また、金融商品についての学びを盛り込み、学生に適した財政管理だけでなく、生涯にわたる資産形成にも役立つものとする。自立に向けた経済的な基盤作りをサポートし、実生活への応用を目指す。	
企業経営入門		企業経営に必要な基本的知識を学ぶ。内容としては企業経営の知識体系全般をカバーする。具体的には、株式会社の仕組み、資金調達の方法、経営戦略、マーケティング、人的資源管理、技術経営、ベンチャー企業の特徴などである。これらの経営に関する基本知識をより深く理解するために、成功・失敗事例などを用いて解説する。また、これらの企業経営に関する知識を活用したビジネスプランの作成なども行い、授業の中でプレゼンテーション等を実施する。	
企業会計入門		企業会計は、企業の経済活動を貨幣価値で表現するための仕組みである。私たちは、企業の財務諸表を見ることによって、企業の事業活動の状況を理解することができる。また、経営者が達成すべき数値目標や、企業経営の効率性を測定する指標となりうるものでもある。本授業において学生は、企業における会計の基本的な考え方と財務諸表の見方・分析方法を学ぶ。これらの会計の基本知識をより深く理解するために、実際の財務諸表を用いて解説する。	
健康美容の栄養学		心身の健康は見目だけではない人としての美しさ（健康美容）を保持増進するために必要である。授業では健康の基礎となる成長・発達・加齢に伴うライフステージを学び、ステージで異なる身体機能の変化や、生活習慣、栄養素摂取の特徴を習得する。ライフステージに適した健康美容の在り方を考え、自身の食生活や栄養摂取の課題を見出し、解決できる策を見出す。授業で習得した栄養管理方法を用いて、自身の健康だけでなく周囲のものに配慮するための方法を学ぶ。	
健康とサプリメント		近年、サプリメントなど、いわゆる健康食品の利用が拡大している。健康における栄養素や食品成分の機能について解説し、栄養バランスのとれた食事習慣の重要性、必要に応じたサプリメントの使い方を紹介する。また、生活習慣病、とくに肥満について栄養・運動の関わりやその予防策を学ぶ。健康管理のための栄養素および機能性食品素材について理解し、サプリメントに関する正しい使い方、継続的に健康な生活を送ることの重要性を理解する。	
子どもの健康		子どもの健康にまつわる課題を包括的に学び、よき支援者としての理解、判断力、子どもに関わる場面で実際に役立つアプローチを身に付けることを目指す。授業では、乳幼児から思春期までの発達段階における特有の問題を取り上げて、適切な対応を考える。最新の統計や研究データを参照し、体（解剖）、運動、怪我、栄養、睡眠、心理などのテーマを掘り下げ、子どもが健康的な生活をし、それを習慣にするための支援について議論する。	
女性と子どもの医学		女性のライフサイクルに関連する健康課題（妊娠、出産、更年期など）と女性特有の病気、さらには子どもの発達と病気について学習する。授業では、日常での健康管理方法や予防接種に関する内容（小児期の一般的な病気や予防接種のスケジュールなど）について具体的な例を示しながら、初心者にも分かりやすい内容で解説する。日常生活や将来の家族計画に役立つ知識と健康管理や病気予防に関する実用的な知識を身に付けることができる。	
心理学入門		広く学問としての心理学を理解し、心のメカニズムについて、基礎的な知識の習得を目指す。授業期間をブーンに分け、前半は基礎心理学として、脳のメカニズムや認知、比較心理学などについて概要を説明する。後半は、対人関係に関する心理として、社会心理学や教育心理学・臨床心理学など、人間の行動の基礎とその応用、心理学が関連する職業などについて解説する。いずれも心理学の基礎を説明することとどまるので、授業時間外での自主学習を重視する。	

	カウンセリング入門	カウンセリングおよび心理療法の基本を理解するとともに、自己理解を深めることを目標とする。授業期間をゾーンに分け、前半は心理療法の基礎知識として、精神分析的心理療法、来談者中心療法、認知行動療法、遊戯療法など、代表的な立場の心理療法について解説する。後半は、架空事例の概説や映像教材の鑑賞を通して、座学で学んだ内容をより深く理解することを目標とする。前半と後半に、それぞれ1単元ずつ実施するワークからは自ら取り組み、気づきを得る体験に繋げる。	
	こころの哲学	東アジアの伝統哲学の視点から自分のこころを分析し、豊かな人間性を育むことを目的とする。授業では、まずヨーロッパと東アジアの哲学史の流れを紹介し、それぞれの世界観と人間観の特徴について考える。その上で、こころに関わる「心」「性」「情」「徳」などをキーワードとして、中国や日本でこころをどのように位置づけてきたかを明らかにする。現代とは異なる世界の見方を知ること、自分のこころを捉え直すことができることをめざす。	
	環境学	地球環境の悪化は年々深刻になりつつある。私たちが地球上で生活していくためには、何をすべきか。また、私たちの生活に密接にかかわっている「衣・食・住」においては、環境依存度が非常に高く、環境問題と切り離すことはできない。地球にやさしい生活を実行するため、あらゆる領域で環境への負荷を低減する努力が最近急速に進んでいる。授業では、衣食住の中で、とくに「衣」についての環境問題を取り上げ、その現状と対策を具体的に学習する。	
	生活とアパレル	アパレルは、衣服を意味する。衣服は人間にとって最も身近な物であり、第二の皮膚ともいわれている。そのため、心地よい衣生活を送るためには素材の物性・意匠・管理方法など、多面的に考える必要がある。本授業の前半では、着衣時の衣服を構成する要素や人間に与える影響、着用場面に応じた衣服の選択、素材にあった手入れ方法の選択などを概説する。後半では、アパレル産業の仕組みと課題、これからの社会が求める衣服について講義する。とくに、e-テキスタイル、スマートテキスタイルといった着るだけで心拍や呼吸数、筋電等の生体データを取得できる衣服、エコフレンドリーな繊維などを取り上げ、より美しく、より快適で、より環境に優しい衣服について学ぶ。	
	クラシック音楽鑑賞	音楽のなかでも様々な感情を呼び起こすと言われているクラシック音楽。それぞれの曲の背景や、作曲家の人生を学び、より深く曲を聴くことが出来るよう準備し、その音楽を鑑賞する。こころの動きである、「怒り」、「悲しみ」、「愛」、「心の平穏」など、その感情を引き起こす音楽を複数比較して聴く事により、時代の違いや、作曲家個人の表現を認識し、幅広いクラシック音楽のスタイルを学ぶ。クラシック音楽の本質を学ぶことにより、これからの生活を豊かにすることができる。	
	ハンドベル奏法	ハンドベルによる演奏を実技形式で行う。ハンドベルという楽器の仕組み演奏方法を基本から学習・理解し、楽器の特性を通してメンバーひとりひとりの存在を尊重することと、協調性、コミュニケーションの大切さを学ぶ。また、協力して曲を仕上げていく過程を実際に体験することにより、発表の場で表現する達成感へと繋げる。ハンドベルという特有の楽器を通して、演奏することのすばらしさだけでなく、音楽そのものの楽しさを理解し、他者に説明できる力を養う。	
	セルフブランディング入門	何気ない日常での動作や話し方のなかでも、相手に好印象をあたえられる人物になることを目指す。具体的には、身だしなみ、マナー・所作、言葉遣い、会話力・傾聴力、ビジネス場面の対応力などの対人関係スキルの向上と、SNS上でのマナーやトラブル事例、ハラスメント、多様性など、現代社会で必要とされる問題について学ぶ。これらの基本概念や実践方法を学ぶことにより、自分の魅力や特性を見つめ直し、自ら行動できる力を養う。	
	大学での学び	大学入学前の高校生を対象とした科目であり、「大学で学び」と題して、高校生が入学を希望する学部学科ごとの入門的・概要説明の授業を展開する。授業は当該学科の学びの概要を体系的に説明する。また、実際に学習を体験する機会を設け、具体的なイメージを与える。入学前に学習すべき内容を理解できること、入学後の学習イメージができることにより、入学後のミスマッチを防止する効果がある。また、入学後の学修への導的な役割を期待する科目でもある。	
スポーツ・アワード	スポーツの理論と実技	スポーツの基礎的な理論と実技の学びを通して、生涯にわたって健康的・文化的に様々なスポーツを実践することへの理解を深めます。理論の授業では、スポーツ科学や体育理論の観点から、スポーツ実践の意義や効果、文化としてのスポーツの意義等を理解する。実技の授業では、ゴール型やネット型球技などのチームスポーツの実践を通して、運動スキル、戦略を考える力、スポーツマンシップ、協調性などを身に付け、体力と健康を維持する。	講義 11.7時間 実技 11.7時間

	・ エクササイズ	フィジカル・フィットネス	スポーツや身体運動の実践は、ココロだけでなく、カラダや生活にも良い影響をもたらします。この授業では、スポーツ科学の基礎的な理解に基づき、スポーツや運動の実践がみなさんのカラダや生活に及ぼす影響を、運動の実践を通して理解するものです。具体的には、様々なスポーツやフィットネス種目の継続的な実践が、自身の筋力や持久力、柔軟性、疲労耐性、健康に生活する力などに結び付くことを、運動するカラダを通して理解します。	
		メンタル・フィットネス	スポーツや身体運動の実践は、カラダだけでなく、ココロや生活にも良い影響を与える。この授業では、スポーツ科学の基礎的な理解に基づき、スポーツや運動の実践がココロや生活に及ぼす影響を運動の実践を通して理解する。具体的には、様々なスポーツやフィットネス種目の継続的な実践が、自身の気分や自己肯定感、自信、健康に生活する力などに結び付くことを、体を実際に動かすことから学ぶ。運動とココロの関係を理解し、スポーツとの向き合い方を考察する。	
キャリア教育科目	キャリア開発	キャリア開発A	大学時代はキャリアの基礎をつくる重要な時期である。入学直後にキャリア開発の重要性を知り、これからの大学生活で身に着きたい能力や知識などを考える。自分らしい生き方についてのイメージを明確にするために、キャリアアセスメントを実施し、多面的に自己分析を行う。また、働く環境を知るために、業界や職種、組織に関する基礎知識、ダイバーシティ推進など職場の課題について学ぶ。そして、10年後のマイキャリアビジョンを作成し、発表を行う。	
		キャリア開発B	ビジネスシーンで求められるマナーやコミュニケーションを、実践を通じて習得することを目的としている。印象管理やスマートな身のこなし、望ましい言葉遣い、効果的なコミュニケーション・ツールの活用の仕方などを学ぶ。そして、自分の考えを分かりやすく伝えることや、傾聴することを実践する。また、様々な職務を行う際に必要な基本的な問題解決力や思考力を、ディスカッションやグループワークを行うことにより経験的に学習する。	
		キャリア開発C	大学を卒業後、多くの人が組織内で職業人としてキャリアを発展させる。本授業では、入社直後の新入社員から部署をまとめるリーダーになるまでに直面するキャリア上の課題を考える。それぞれの課題に関わるキャリア心理学理論、人的資源管理の基礎、課題に対処するために必要なスキルなどを学習する。また、管理職などリーダー役割を積極的に担うことを求められることも多いので、女性が職場で活躍するために必要なリーダーシップについて学ぶ。	
		キャリア開発D	「仕事と私」をテーマに、様々な仕事の領域で活躍している卒業生をゲストスピーカーとして招き、実体験を通じた講演を中心とした授業である。これまで講演をいただいた方々は、メーカー、金融、建築、商社、運輸、ホテル、福祉、人材派遣、コンサルティング、公共団体などの分野で活躍している。具体的な就職活動や就職のきっかけ、仕事の喜び、やりがい、苦勞したことなどを、受講者の先輩として、また同性として率直に話をしてもらおう臨場感あふれる学びの場である。	
		キャリア開発E	東海地区の大企業を中心とした約10社より、社長あるいは社長経験者の方々をゲストスピーカーとして招き、「キャリアの本当の意味」をテーマに展開する授業である。事前に、客員教授の所属する企業や業界について学生が各自で調査をして、基礎知識を持ったうえで講義に臨むようにする。また、客員教授の登壇がない授業回では、ビジネスの基礎知識や、社会人として知っておきたい用語などについて解説を行い、社会人になる準備を整える。	
ビジネスリテラシー	経理入門と実務スキル	簿記の基本原則と実用的な技術の習得を目指す。具体的には、仕訳の入力方法や帳簿の記録方法、財務報告書（バランスシート、損益計算書等）の作成技術について詳しく解説する。授業では、これらの原則と技術を実際の商取引の例を通じて学び、経理業務の実務経験を積むための演習を行う。簿記の知識は、日常生活での予算管理や将来のキャリアでの意思決定に役立つ基礎知識となる。このような実践的な学習を通じて、簿記が企業運営における重要なツールであることを理解する。		
	ファイナンシャルプランニング	個人の生活設計と金融リテラシーの基本を学ぶ。具体的には、収支管理、貯蓄、投資、保険の選び方、住宅ローンの仕組み、年金制度など、日常生活に必要な金融知識を身に付ける。授業では、将来のライフイベントに備えた資金計画の立て方を学び、経済的な安定を目指すための具体的な方法を理解します。ケーススタディを用いることで、理論だけでなく、実際の状況に即した知識とスキルを身に付けることができる。これにより、個々の状況に合わせた賢明な金融判断を下す能力を養う。		

	数的処理と論理的思考		論理的思考、数的処理、言語理解の技術を教授する。数学的知識を身に付けることにより、数値・データを読み解き、情報を整理し、理解・説明する能力を身に付ける。非言語分野においては、割合と比、濃度、速度算、確率など数学の基礎から学び、問題を数多く解くことで幅広く対応する力を身に付ける。言語分野においては、長文読解、文章整理、熟語、ことわざ、慣用句などの問題演習を繰り返し行うことで実践的な能力を身に付ける。	
	キャリアプランニング基礎		社会で求められる汎用スキルや姿勢、志向性を理解し、自身の能力向上に注力する。具体的には、学生は1年次に受験したPROGテストの結果をもとに、自己のスキルを客観的に評価する。このプロセスにおいて、グループワークを活用し自己評価の結果を共有することで、弱点を克服する。データや経験に基づいた分析を通じて自己PRを作成し、効果的な学習や課外活動の計画を立てることができる。社会人として必要な能力を具体的に理解し、自己能力の向上につなげる。	
	キャリアプランニング応用		授業では、自分自身の興味や価値観を深く理解することから始め、自分が何に興味を持っているのか、何を大切にしているのかを明確にする。次に、これらの興味や価値観を基に自己分析を行い、自分の将来のビジョンを描く。そして、そのビジョンを実現するために必要な業界や企業について研究し、自分がどのような理由でその業界や企業を目指すのか、志望動機を考える。このプロセスを通じて、自分自身のキャリアパスを考え、就職活動に役立てることができる。	
プロジェクト	プロジェクトA		教育機関等との教育・ビジネスプロジェクトを通して、実践的なスキルの養成を目的とする。学生は教育機関等で発生する実際の問題を特定し、新しい提案を通じて解決策を模索する。これにより、現場で必要とされる教育スキル、ビジネススキル、リーダーシップ力、協調性などを身に付けることができる。本プロジェクトでは、タスク管理、ヒアリング、フィールドワークの方法、データ活用方法等を学び、実践的なスキルの獲得を目指す。	
	プロジェクトB		企業や各種団体等と連携し、実際のビジネスプロジェクトに取り組むことで、ビジネスの実践的スキルの獲得を目的とする。学生は、企業や団体で実際に発生している問題を発見し、それらを解決するための新規提案による解決を目指す。企業や団体等と接することで、社会人として必要なビジネススキルや、問題発見力などだけでなく、マナー、リーダーシップ力、協調性などが身に付く。本プロジェクトでは、調査、分析に基づく提案書の作成などを行う。	
	プロジェクトC		海外での活動を通じて、国ごとに異なる社会情勢やその見解の違いを理解する。学生は予め設定された課題に対して、チーム活動による問題の解決を図る。具体的には、事前調査の方法やデータ分析・活用方法、フィールドワークの手法、歴史、言葉や文化などを学び、現地調査のための準備を行う。現地では、ヒアリング調査などを通して、予め設定した目標の達成を目指す。プロジェクトの進行管理、外国人との協働を通じて、グローバルな視点での対応力と問題解決力を身に付ける。	
	プロジェクトD		国内での活動を通じて、自らが能動的に物事に取り組み、目的を達成するための方法を学ぶ。学生は予め設定された課題に対して、チーム活動による問題解決を図る。具体的には、事前調査の方法やデータ分析・活用方法、フィールドワークの手法などを学び、調査のための準備を行う。活動では、効率的な調査方法を用い、それぞれが設定した目標の達成を目指す。調査後には報告書を作成し、プロジェクトの進行、目標の達成度などを検証することで、振り返り学習を行う。	
	プロジェクトE		社会課題（一部の地域や組織における営みを含む）に焦点をあて、その現状把握と分析を通して、課題の具体的な解決策を考える。学生は、チーム学習により当該問題に関する歴史、類似の事例、外国との比較分析などを行い、当該問題が及ぼす社会的な影響を把握する。その後、チームや個人が持ち合わせている知識を議論などにより応用させ、問題の解決案を策定する。これらの学習により、実社会で何かの問題に直面した際にも、知識ベースで問題を解決するための力を身に付ける。	
	プロジェクトF		都市郊外や農山村の自然環境に目を向け、環境の特性を知るとともに、自分たちでもかかわることのできる環境保全・地域づくり活動を実体験する。また、「里山」をキーワードに、私たちがこれまで培ってきた社会的、文化的な資産を再認識しつつ、日本が抱える少子高齢化や過疎の問題に立ち向かうために若者が担う役割を考える。本授業では、協働作業、成果の報告とフィードバックを通じて、実社会で役立つスキルを実践的に学ぶ。	

	プロジェクトG	ボランティア活動への関心や動機を高め、知識と理解を深めることを目的とする。近年の大学教育では、教室で講義を受けて知識を学ぶだけでなく、学生が主体的に調べ、実社会で他者とかかわる体験をして、思いやりや豊かな感性、社会性を身に付ける学習方法も求められている。この授業は、学生が自分で探したボランティア先ないしは担当教員が紹介するボランティア先で、主体的にボランティア活動を行い、事前・事後の学習を通じて、ボランティア活動への関心や動機を高め、知識と理解を深める。	
	プロジェクトH	乳幼児親子・子育てに関する理解を深めることを目的とする。学生はテーマに基づき、KIDSセンターでの参加観察、作業及び資料・文献の研究等を行う。＜テーマ：KIDS センターの遊び環境作り＞KIDS センターにおける親子自由遊び場面の参加観察Ⅰと資料・文献検索に基づき、小グループで、子どもたちの遊びを広げる手作り段ボール遊具等の企画と製作を行う。さらに参加観察Ⅱを実施し、手作り遊具が実際にどのように用いられるかを観察し、結果をまとめて発表する。	
	プロジェクトI	女性の健康に焦点をあて、肉体的、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた健康状態について学ぶ。健康の意義、健康習慣、健康食品・医薬品などの基礎知識を学び、健康をささえる社会の取り組み、身近な健康維持に関する施設やその役割、健康ビジネスなどを調査する。本授業では、女性が健康状態を維持するための知識と方法を施設見学やヒアリング調査、実体験を通して学び、みずからが実践できるようになることを目標とする。	
	プロジェクトJ	学生の自由な発想で、自ら設定した課題を自らの力で解決する。学生は、少人数のグループを作り、グループでひとつの課題を解決するという経験を通して、発信力や表現力、協働力などを向上させることができる。また、課題解決に向け資料や文献を集め、それらをまとめて人に伝える必要があるため、能動的、自発的な学習を経験できる。正解・解答のある課題に取り組み知識・技能を得ることではなく、正解のない課題を通して問題解決へのアプローチ方法を身に付けることを目標とする。	
グローバルキャリア	海外研修A	英語圏での語学研修プログラム（1回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外研修B	英語圏での語学研修プログラム（2回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外研修C	英語圏以外での語学研修プログラム（1回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外研修D	英語圏以外での語学研修プログラム（2回目）に参加するなどして、一定期間を海外で過ごすことで様々な体験をし、それによって国内では習得が困難な現地ならではの多様な学習効果を得ることができる。大学主催のプログラムだけでなく、学生自身が興味深いと思うプログラムであっても単位取得に値すると判断される場合は、それに参加して十分な成果をあげた学生に対して単位取得を認める。単位認定の基準は現地での授業とアクティビティを合わせて45時間以上とする。	
	海外インターンシップ	海外インターンシップを通じて、グローバルな視野を持つこと、海外で実務経験を積むことを目的とします。学生は現地企業での業務を体験し、異文化環境で多様な価値観に触れながら、他者と協働すること学びます。さらに、言語力の向上、ビジネスマナーの習得を通じて、グローバルなビジネススキルを身に付けます。異文化の中で生活し、仕事をすることは、自己管理能力や適応力、問題解決能力など、個人の成長に役立つ多くのスキルを養うことができます。	

各教科の指導法・教育の基礎的理解に関する科目等（中・高・栄養免許）	情報科指導法	情報科の専門的内容を高校生に理解できるように教えられるように、模擬授業を多く行う。さらに、E-Learning教材の作成も行う。また、「主体的・対話的な深い学び」を実現するための授業方法についても考察し、模擬授業や指導案作成を行う。中学校教員としての実務経験を活かし、基本的な授業スキル、生徒への学習指導、指導案作成の方法等を実践的に学ぶ授業を行う。新学習指導要領が目指す教育、情報科の目標についての理解を深め、情報科の専門的内容を高校生に指導できる力を身に付ける。	
	学校と教育の歴史	古代ローマから現在に至るまでの学校と教育の歴史を通史で学ぶ。常に、今日的な教育課題に引き寄せながら考える機会を設け、歴史的事項の意味をより深く理解できるようにするとともに、現在の教育課題に対してその歴史的経緯を踏まえた上で考察することができるようになることを目指す。教育の基本的概念は何か、また、教育の理念にはどのようなものがあり、教育の歴史や思想において、それらがどのように現れてきたかについて学ぶとともに、これまでの教育及び学校の営みがどのように捉えられ、変遷してきたのかを理解する。	
	教職入門	現代社会における教職の重要性の高まりを背景に、子供の現状、教育に関わる法律や学習指導要領についての理解を踏まえ、教職の意義、教員の役割・資質能力・職務内容等について身に付けられるようにする。調査レポートに取り組んだり、新聞記事を読んだり、グループでディスカッションをしたりし、教育課題に対する考えを深める。その中で、教職への意欲を高め、さらに適性を判断し、進路選択に資する教職の在り方を理解できるようにする。	
	教育社会学	現在の教育課題が生み出されている社会的・制度的背景を理解し、その課題を解決するための方策について考える。授業では、ペアまたは小グループでの話し合い活動を重視し、学生の主体的な授業参加を求める。授業はグループでのディスカッションと発表を行う。現代の学校教育に関する社会的、制度的又は経営的事項について、基礎的な知識を身に付けるとともに、それらに関連する課題を理解する。なお、学校と地域との連携に関する理解及び学校安全への対応に関する基礎的知識も身に付ける。	
	発達と学習	子どもの成長を支援するために重要な発達と学習の基本的な知識について学ぶ。特に幼児期から青年期までの学校教育にかかる期間を中心に、認知、情動、対人関係などの発達と学習について概観し、これまでの心理学研究や理論を紹介しながら、子どもの理解や教育的対応について考える。「おとなになる」ということは、どのようなことを意味するのだろうか。人間は二十歳になれば、はたしておとなになるのか。本授業ではこのような疑問に対して、教育・発達心理学的な観点からとらえ、「子どもからおとなへ」の発達過程を理解するとともに、その過程における学習や経験の役割を考えていく。	
	特別支援教育の理論と方法	2015年に採択された国連「持続可能な開発目標」には、「すべての人々に安全で、包括的、効果的な学習環境を提供する質の高い教育」という2030年までの目標が掲げられた。日本でも特殊教育から特別支援教育への制度的な転換が行われ、特別支援教育の認識を広げるためには歴史や課題、方策を考察する必要がある。障害のある生徒や対人関係に課題を抱える生徒をどのように理解し、どんな指導をすればよいかということについて探究したり、障害にかかわる知識を深めたりする中で自分の行動や考え方を振り返る。	
	教育課程論	日本の教育課程の歴史を概観するとともに、変化の目まぐるしい21世紀社会におけるさまざまな教育問題を考える。また、学習指導要領に基づく教育課程を各学校においてどのように実践するか、カリキュラム・マネジメント、授業デザインの方法論などを、人間教育の理念と関連付けながら議論する。学習指導要領を基準として各学校において編成される教育課程について、その意義や編成の方法を理解するとともに、各学校の実情に合わせてカリキュラム・マネジメントを行うことの意義を理解する。	
	道徳教育の理論と方法	前半に道徳教育の歴史・理論・方法などについて学習し、道徳教育を実践していく上での基礎を培う。その上で読み物資料を使った授業やモラルジレンマ授業などいくつかの授業方法について学習し、指導案作成と模擬授業を体験する。グループでのディスカッションと模擬授業を行う。道徳の意義や原理等を踏まえ、学校の教育活動全体を通じて行う道徳教育及びその要となる道徳科の目標や内容、指導計画等を理解するとともに、教材研究や学習指導案の作成、模擬授業等を通して、実践的な指導力を身に付ける。	
総合的な学習の時間の指導法	授業形式は、講義と自己プレゼンテーションの発表である。自己プレゼンテーションの発表は、自宅学修でまとめたものを授業で発表する。アクティブ・ラーニングの推進に相応しい教育活動、全教科、領域の教育活動と横断的総合的に関わる単元計画づくり、自己の生き方を探求するキャリア教育との関わり、SDGsの観点から課題解決に関わる授業づくり、学校現場で生き生きと活躍する教師や児童生徒の姿を理解することを目標とする。		

特別活動の指導法		特別活動の目的や歴史、指導に必要な理論の紹介に引き続き、学級活動、学校行事、生徒会活動（児童会活動）、クラブ・委員会活動等、学校で行われている実践事例の分析をグループワークやアクティブラーニングを通じて行い、特別活動における各活動の特徴と指導の在り方を考える。さらに、今日的教育課題に基づいて授業実践の在り方を学習指導案作成を通じて学修する。また、キャリア教育との関わり課題研究を通じて調べ、キャリア教育の要としての特別活動の在り方について理解を深める。	
教育の方法及び情報通信技術の活用		児童・生徒に身に付けさせるべき、これからの社会で必要となる資質・能力について理解し、主体的・対話的で深い学びを実現する授業設計能力や実践力を、討論や学習指導案作成、模擬授業等を通じて身に付ける。また、ICTを活用することで従来は実現が困難であった個別最適化された学習が可能になることや、特別な支援を要する児童・生徒がICTを活用することにより効果的に学習できること等を理解する。基本的な授業スキル、生徒への学習指導、指導案作成の方法等を実践的に学ぶ授業を行う。	
生徒・進路指導とキャリア教育の理論と方法		生徒指導・進路指導の在り方・進め方について理論、実践両面から学習する。講義前半では、生徒指導・進路指導が学校教育にどのように位置づけられているのか、またその意義・目的は何か、近年の青少年を取り巻く問題をトピックとして取り上げながら論じていく。また、後半では前半で学んだ理論的背景を基礎として、実際に現場で起こりそうなケースについて受講者全員で議論し、教師としてどのような指導を心掛けていく必要があるのか、理解を深めていく。（Jambordもしくは大体できるツールを活用したALを実施予定）	
教育相談		教育相談をテーマにしながら、教育現場において様々な心の問題に向き合うために必要な知識や姿勢について学習する。幼児期・児童期・思春期・青年期の各発達段階において見られる諸問題について理解を深めると同時に、支援の方法について学ぶ。また、教育現場における社会的なニーズに応じた支援や、学校内や地域との連携なども扱う。教育相談に関わる基本的な理論や知識を学習することにより、教育現場における心の援助のための基本的な姿勢を身に付けることを目標とする。	
教育実習 A		基本的な授業スキル、生徒への学習指導、指導案作成の方法等を実践的に学ぶ授業を行う。教師の仕事及び学校生活を理解することや、学校現場における生徒を理解すること、大学で学んだ理論と実践を統合させ指導力を身に付けることを目標として実習を行う。事前指導として、自身の教育観についての振り返り、教育実習の意義と課題、教育実習記録の書き方、教育実習中の注意事項、模擬授業、実習に向けた準備、心構え等を学ぶ。事後指導では、教育実習で学んだことのまとめと教師になるためにその経験を生かす方法について学修する。	
教育実習 B		実際の授業を担当できるだけの準備を事前指導で行い、教育実習から得た自分の課題等を分析するために事後指導を行う。基本的な授業スキル、生徒への学習指導、指導案作成の方法等を実践的に学ぶ授業を行う。教師の仕事及び学校生活を理解することや、学校現場における生徒を理解すること、大学で学んだ理論と実践を統合させ指導力を身に付けることを目標として実習を行う。教育実習で学んだことのまとめを事後指導として行うことで、より実践的な指導力を身に付ける。	
教職実践演習（中高）		教員として必要な資質・能力を、講義、演習、課題（教育現場の調査等）の中で養成することをめざす。学内で学んできたこと学外での教育実習等で学んだことを基に、主体的に自分の資質・能力をさらに向上させていくよう、自己を振り返らせたり、学生同士で議論させたりする場を複数回設定する。意見の発表やロールプレイ、模擬授業等を行い、その都度、学生間の相互評価と指導者からの評価の両方を行って指導する。また、特色ある教育活動や学校が直面している問題等を取り上げ、それを調査し、考察する課題を課す。中学校教員としての実務経験を活かし、教育現場の問題について議論したり、自身の教育観について振り返らせたり、模擬授業を通じて授業スキルを磨く場面を設定したりするなど、アクティブラーニング型の授業を行う。	

専門教育科目	学科基礎科目	情報デザイン基礎演習 A	○	初年次教育に相当するこの基礎演習では、論理的思考、プレゼンテーション、レポート・論文の執筆といった、大学の学びに必要なアカデミックスキルを「主体的で対話的な深い学び」を通じて身に付けることを目的としている。前期の「情報デザイン基礎演習A」では、自分の力で問いを生成し、論理的文章を作成する力を養う。まずは簡単なワークを通じて、問い出し、仮説検証、論理的思考のコツと基礎をつかむ。その上で、文章を書く訓練（パラグラフライティングなど）、テキストを読む練習（多様な読書法の導入、批判的読解など）、レポートの執筆、振り返り（評価）のサイクルを複数回繰り返す。その過程で仲間との意見交換や議論の場を積極的に交えることで、受講者たちの主体的で対話的な学びを実現することを目指す。	主要授業科目
		情報デザイン基礎演習 B	○	初年次教育に相当するこの基礎演習では、論理的思考、プレゼンテーション、レポート・論文の執筆といった、大学の学びに必要なアカデミックスキルを「主体的で対話的な深い学び」を通じて身に付けることを目的としている。後期の「情報デザイン基礎演習B」では、グループによる協同学習を通じてリサーチとプレゼンテーションに取り組む。まずインタビュー、ヒアリングの基礎、プレゼン資料の作り方について学んだ後、グループごとにリサーチ・クエスチョンを設定し、それに応じた調査を行う。その成果をプレゼンテーションにまとめ、報告する。これによって、仲間と協働する力を養うと同時に、調査やプレゼンテーションの基礎力を習得することを目指す。	主要授業科目
		情報デザイン国内外研修 (1)	○	この授業は研修地での学びや体験を通じて、グループ活動に必要なコミュニケーション能力、情報をまとめ公表するリサーチやプレゼンテーション能力を高めるとともに社会や地域への理解を深めるものである。実地研修の事前学習に相当する「情報デザイン国内外研修(1)」では、受講生が選択した研修地についての基本情報や文化を理解した上で、研修のテーマに沿った準備を行う。準備段階では、文献調査、現地の人々との事前交流、学外講師による講演、グループディスカッションなどを通じて研修地への理解を深め、実地研修に必要な知識とスキルを習得する。	主要授業科目
		情報デザイン国内外研修 (2)	○	この授業は研修地の学びや体験を通じて、グループ活動に必要なコミュニケーション能力、情報をまとめ公表するリサーチやプレゼンテーション能力を高めるとともに社会や地域への理解を深めるものである。実地研修に相当する「情報デザイン国内外研修(2)」では、事前に準備したテーマに沿って、現地の人々との交流、NPOなどが主催するボランティア活動、関連企業や施設における視察、ヒアリング調査などを行う。研修後は各研修で得た知識や体験の振り返りを行った上で、全体で成果報告会を実施し、研修内容を受講生全員で共有する。	主要授業科目
		情報デザインとキャリア	○	この授業では、情報工学（メディア・情報ビジネス、Web分野、映像制作分野など）、社会ソリューション（NPO/NGO、社会的企業など）の各分野において現場で活躍しているOGをゲストスピーカーとして招き、自身のキャリア形成、携わっている社会的課題、現在の仕事・活動などについてレクチャーしていただく。それを踏まえ、3回ごとに講義に関する個人レポートの作成、それに基づくグループディスカッションとプレゼンテーションの機会を設けることで、読み書き、討議、発表といった大学での学びに必要なアカデミックスキルズを習得することをねらいとする。これらの経験を通して、情報デザイン学科に入学した1年生が、大学での学びと将来像をイメージできるようにすることを目指す。	主要授業科目
		情報デザインとアントレプレナーシップ	○	この授業では、情報デザイン分野における起業や新規ビジネスの創出にとって必要な知識やスキルを習得することを目的とする。まずは、ユーザーエクスペリエンス（UX）デザインやユーザーインターフェース（UI）、デザインの本質、デザイン思考やクリエイティブな問題解決法、ビジネスモデルキャンバスなど、情報デザイン分野における起業や事業創造に求められる基礎的な知識を身に付ける。その上で、地元で活躍するベンチャー企業の経営者や大企業からのスタートアップ経験者などを招き、起業家としての視点やマインドセット、そのビジネスモデルについて実践的に学ぶ。	主要授業科目

			数学基礎	○	数学は、国際化社会・高度情報化社会の現代に生きる我々にとって必須の学問である。この授業では、次の5つの単元①～⑤の基礎理論の座学と計算の演習を通して、代数学・解析学・統計学などの数学の基礎領域を学ぶ。①は数と式・関数とグラフ・不等式、②は三角関数・指数関数・対数関数、③は微分・積分、④はベクトル・空間図形、⑤は集合・順列・組合せ・確率である。最終的に、数学の基本的な概念を理解し、情報工学・社会ソリューションの専門科目の学びに繋げるための基礎力を身に付ける。	主要授業科目
展 開 科 目	情 報 工 学	情 報 技 術	プログラミング基礎	○	プログラミングは、数値シミュレーションやデータ処理など、コンピュータを用いた情報の工学的利用における必須の能力である。この授業では、コンピュータを用いた演習を通してプログラミングの基本的な概念と基礎技術を学ぶ。第一に、「Scratch」などのビジュアルプログラミング言語による演習を通して、プログラミングの基本的な概念について理解する。第二に、「Python」などのテキストプログラミング言語による演習を通して、実践的なプログラミングの基礎技術を身に付ける。最終的に、問題解決のために必要なプログラミングを実践するための基礎力を身に付ける。	主要授業科目
			情報工学基礎	○	情報工学は、コンピュータをいかに人々の暮らしに役立てるかを研究する学問であり、この授業を通して情報工学の基礎知識と技術を学ぶ。第一に、数学・情報通信・計測制御など情報工学の基礎理論を学び、アルゴリズムや基本的なプログラミングの方法を理解する。第二に、コンピュータシステムを構成するハードウェアとソフトウェアについて学び、コンピュータの動作原理を理解する。第三に、ヒューマンインタフェース・マルチメディア・データベース・ネットワーク・セキュリティなどについて学び、情報工学の要素技術を理解する。最後に、システム・ソフトウェアの開発技術を学ぶ。この授業を通して、情報工学の社会的意義を理解し、応用のための基礎力を身に付ける。	主要授業科目
			ヴィジュアルプログラミング		ヴィジュアルプログラミングとは、通常のテキストベースのプログラミングとは異なり、視覚的なプログラミング要素を用いてプログラムを作成する手法のことである。この授業は、ヴィジュアルプログラミングの仕組みを理解し実践することで、プログラミングの新しい可能性を広げることをねらいとしている。プログラミング言語として、今回はProcessingを用いる。ProcessingとはJavaベースの言語であり、視覚的フィードバックが即時に得られるため、アート・ヴィジュアルデザインに適したプログラミング言語である。この授業ではJavaの基本を学ぶとともに、プログラミングを用いたヴィジュアルデザインを理解し、最終的には「作品」の完成を目指す。	
			データ構造とアルゴリズム		コンピュータによる問題解決では、解決のための処理手順であるアルゴリズムと、それを実現するためのデータ構造を適切に組み合わせる必要がある。本授業では、キュー、ツリー、配列、リスト、スタックなどの基本的なデータ構造の概念、データ構造に対する要素の挿入や削除などの基本操作、探索、整列などの基本的なアルゴリズムや、効率的なアルゴリズムの設計技法および性能解析について学ぶ。なお、特定のプログラミング言語への依存を極力避けて、プログラムを作成する上で基本となる考え方について理解する。	
			情報処理論		高度情報化社会において、我々は日常生活のあらゆる場面で多様な情報機器を使用しており、生活基盤や提供されるサービスは情報処理技術によって緻密に制御されている。この授業では、社会の基盤を支える情報処理システムの仕組みを理解することを目的として、コンピュータの構成やネットワーク技術、さらにはITを活用した経営戦略などに関する知識を幅広く提供する。具体的には、ハードウェアやソフトウェアの基礎、データベース管理システム、情報セキュリティ、クラウドコンピューティングの利用方法などを詳しく学ぶ。また、最新の技術動向や実際のビジネスシーンにおけるITの活用事例を取り上げることで、理論と実践の両面から理解を深める。このように、現代社会に不可欠な情報処理技術を体系的に学ぶことで、学生が将来的にどのような分野でも応用できる実践的なスキルを身に付けることを目指す。	

プログラミング応用A (スマートフォンアプリ開発)		スマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスは、高度情報化社会の現代におけるインフラとしてなくてはならない存在となっている。この授業では、MacとiPhoneを用いた演習を通して、スマートフォンアプリ開発の基本的な概念と基礎技術を学ぶ。第一に、Swift Playgroundsを用いたプログラミング演習によって、iPhoneアプリの開発言語であるSwiftによるプログラミングの基礎知識と技術を学ぶ。第二に、Xcodeなどの統合開発環境による実践的なサンプルアプリのプログラミング・エミュレーション・実機実験の演習を行う。最終的に、簡単なオリジナルのアプリを開発するための基礎力を身に付ける。	
情報システム論		高度情報化社会において、我々は日常生活のさまざまな場面で多種多様な情報機器を利用しており、生活基盤や提供されるサービスは情報処理技術によって高度に制御されている。この授業では、現代社会の基盤を支える情報処理システムの仕組みを深く理解することを目指す。そのために、データベースの設計と運用、情報セキュリティの基礎と実践、情報システムの構築と管理、そしてシステム開発におけるプロジェクトマネジメントなどに関する幅広い知識を習得する。この授業を通じて、学生は情報システムの基礎から応用までを体系的に学び、システムエンジニアに関わる知識と技能を身に付けることができる。理論と実践の両面から情報システムを理解し、日々の生活や職場で直面するさまざまな課題に対応できる能力を育成することを目的とする。	
Webデザイン技術A		Webが情報伝達手段として重要になった昨今、「わかりやすい」「使いやすい」「印象に残る」「興味をもつ」デザインは必須である。この授業では、現代の重要な情報発信の手段になっているWebの仕組みを理解し、実習を通じてWebサイトの制作技法を学ぶことをねらいとする。具体的には、Webデザインに必要な基本的なルールやコーディングの方法を学習し、実制作のフローに沿ってWebサイトを制作することにより、HTML・CSSの実践的な使い方を習得し、サイトの公開や運用に関する知識までを身に付ける。	
知的財産法	○	産業の高度化や社会の情報化が進む中で、知的財産法の重要性がますます高まっている。知的財産法は、知的財産を守る法律をまとめて言う総称であり、その中には、特許法、意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法などが含まれる。この授業では、講義形式により、知的財産法のうち、技術的思想である発明の保護と利用をはかり、産業の発達に寄与することを目的とする特許法、並びに文化的所産である著作物などを保護し、文化の発展に寄与することを目的としている著作権法の体系やあり方を学ぶ。国内外における事象や事件を取り上げ、発明及び著作物の保護と利用の適正なバランスをどのようにとるべきかを検討する。特許法及び著作権法における基本的な理論および概念を理解し、説明することができること、及び、具体的な事象や事件に対して、関連する特許法及び著作権法上の法的問題点を指摘できることを目標とする。	主要授業科目
プログラミング応用B (Python応用)		AI開発やデータサイエンスにおけるプログラミング言語として広く活用されているPythonはウェブシステムやアプリ開発にも用いられている汎用的なプログラミング言語で、多様なアプリケーションを実装するための環境が整っている。本授業では、Pythonの初歩的なプログラムを記述することができることを前提として、Pythonの応用プログラムを実装する技術の解説と演習を行う。授業を通じて、目的に応じた実用的なアプリケーションを開発するための知識と技術を身に付けることを目標とする。	
Webデザイン技術B		Webが情報伝達手段として重要になった昨今、「わかりやすい」「使いやすい」「印象に残る」「興味をもつ」デザインは必須である。本授業では、基本的なWeb技術の理解と実践を通じて、魅力的でユーザーフレンドリーなWebのデザインを学ぶ。また、デザインツールやフレームワークの使用、グラフィックデザインの基本なども包括的に学び、演習を通して実践的なスキルを養っていく。レスポンシブデザインやアクセシビリティの考え方も取り入れ、様々なデバイスや利用者に対応できるデザインスキルを磨く。	

コンピュータアーキテクチャ		コンピュータの動作原理や高性能化のための方式を理解することは、コンピュータシステムを開発する上で重要である。本授業の目的は、コンピュータの基本構造と機能に焦点を当て、コンピュータ各部の構成・機能、および、コンピュータ処理を効率化・高速化する手法を理解することである。まず、コンピュータアーキテクチャの歴史的背景から現代の進化に至るまでを概観する。次にノイマン型コンピュータの基本原則を始点に、OS、CPU、メモリ、バス、各種ドライブなどのコンピュータを構成する重要な要素の役割、および、CPU管理、メモリ管理、ディスク管理などOSの機能を詳細に解説する。	
UI/UXデザイン		この授業ではUI（ユーザインタフェース）やUX（ユーザエクスペリエンス）をデザインするためのデザイン理論とプロセス、手法と関連技術について体系的に学ぶ。UI/UXデザインの基本概念と歴史的背景を理解する。その後、実践的なデザインに必要な基礎知識として、リサーチ手法、情報アーキテクチャ、UI設計、人の認知特性、UXモデルなどを理解する。総合的な学びの段階では、プロトタイプングツールを習得し、ウェブやスマートフォンアプリを想定した具体的な課題を通じてUIデザインのプロセス全体（設計、プロトタイプング、実装、テスト）を経験することで実践的に理解する。	
プログラミング応用C（ゲームプログラミング）		さまざまなシーンで活用が広がっているゲームエンジンを利用したゲームの制作技法を学習することを目的とした授業である。具体的には、現在のゲーム開発で広く使用されている統合型開発環境であるUnityを使用する。Unityは、さまざまなプラットフォーム向けにゲームを制作可能な強力なツールであり、この授業ではその基本から応用までを学ぶ。具体的には、ゲームプログラムの制作演習を通じて、コンピュータプログラムがグラフィックデータやサウンドデータなどのアセットをどのように制御するのかを理解する。さらに、Unityを用いた開発の実際のプロセスやベストプラクティスについても学習する。これにより、受講生は実践的なスキルを身に付けることができ、将来的に独自のゲームを開発する基礎を築くことができる。	
情報ネットワーク論		インターネットの基本的な概念、技術、歴史、および情報セキュリティについて学ぶ。まず、インターネットの歴史をたどりながら、ネットワーク技術の発展を概観する。LANやパケット交換の基本原則から始め、インターネットの核となる技術であるTCP/IPプロトコルやイーサネットについて詳しく学ぶ。プロトコルの階層化と標準化の重要性を理解し、イーサネットの仕組みと規格について掘り下げる。さらに、ネットワークにおけるスイッチ、ハブ、ルーターなどの機器の役割と動作原理について学び、IPアドレスの概念、ルーターの動作原理、ポート番号、TCP/IPパケットの構造、NATとIPマスカレードについて詳述する。DNSの仕組みや無線LANの技術についても学ぶ。この授業を通じて、情報ネットワークの基本的な知識を深めることができる。	
情報セキュリティ論		この授業では、情報セキュリティの基礎知識から、インシデントへの具体的な対応方法までを幅広く学ぶことで、情報セキュリティの重要性を深く理解し、日々進化する脅威に対して適切に対応できる能力を身に付けることを目的とする。情報資産の管理方法、リスクアセスメントの手法、IT利用における情報セキュリティの確保、委託先の管理に関する基礎的知識とともに、情報セキュリティや業務に関連する法的な側面、プロジェクトマネジメントの基本概念、サービスマネジメントの重要性など応用的知識についても理解を深める。さらに、実際のビジネスシーンや日常生活における情報セキュリティ上の問題事例を通じて、これらの知識をどのように適用し、具体的に対応すべきかを学ぶことを目指す。	

	情報倫理論		この授業では、日常生活において重要なSNSの利用マナー、パスワードの適切な管理方法、不正アクセスの防止策など、情報システムを利用する者が知っておくべき情報倫理全般について基本的な知識を習得することを目的とする。同時に、個人情報保護法やEU一般データ保護規則（GDPR）などのデータを取り巻く国際的な動きにも触れ、データ・AIを利活用する際に求められるモラルや倫理についても学ぶ。データ駆動型社会における脅威やリスクについての理解を深めることで、学生が情報倫理に対する意識を高め、個人のデータを守るために留意すべき事項を把握できるようにする。このようにデータの適正な利用、プライバシー保護の重要性、そして情報倫理に基づいた意思決定のプロセスなどを学び、実際の生活や将来の職業において応用できる知識とスキルを身に付けることが、この授業の最終目標である。	
	知能ロボティクス		少子高齢化や労働人口の減少、インフラの老化が大きな社会問題である現代において、ドローンなどの自律型ロボットは、業務の効率化・省人化・危険性排除の手段として様々な産業分野での導入が進んでいる。この授業では、自律制御の基礎理論の座学とコンピュータとドローンを用いた演習を通して、自律制御のためのプログラミングの基本的な概念と基礎技術を学ぶ。第一に、ビジュアルプログラミング言語によって自律飛行プログラムを構築し、コンピュータ上で模擬実験を行う。第二に、テキストプログラミング言語によって自律飛行プログラムを構築し、実空間上で実機実験を行う。最終的に、問題解決のために必要な自律制御プログラムを構築するための基礎力を身に付ける。	
数理・データサイエンス	AIと社会	○	AI（人工知能）は急速に社会に浸透し、様々な分野での利用が進んでいる。Society5.0の枠組みでは、AIは社会の課題を解決し、新たな価値を生み出す不可欠な技術となっている。この講義では、AIの歴史や基本概念だけでなく、具体的な事例を通じて、社会での応用と社会構造の変容に焦点を当てる。同時に、AIの基礎技術や考え方についても体系的に学ぶことで、AIの進展がもたらす影響や可能性を理解し、未来社会について議論する力を養う。	主要授業科目
	統計学		統計学はデータサイエンスのさまざまな場面で役立つ学問である。この授業では、実験や調査により得られたデータから様々な解析を行い、その結果を解釈できたり、第三者に分かりやすい形で表現できるようにするための統計学の基礎を学ぶ。データの特徴を捉えるための指標として、平均や分散、標準偏差などの基本統計量、2変数間の関係性を示す相関係数を学ぶ。また、統計的推定と仮説検定を理解し、各種の検定手法を用いてデータを適切に分析する方法を学ぶ。	
	線形代数		データサイエンスにおいて、データをベクトルや行列で表現することがある。このベクトルや行列の性質を扱う学問が線形代数学である。線形代数学において、多変量データは行列を用いて表され、解析処理をする際には行列の計算を行うことがある。この授業ではデータサイエンスの基礎固めの立場から線形代数学の入門的な講義を行う。行列を用いて連立1次方程式を解くこと、固有値・固有ベクトルの考えを用いて2次形式の最大・最小化を行うことができることを目標とする。授業では、最初に行列に関する基礎的知識について復習した後で、固有値・固有ベクトルの計算、行列の対角化を学ぶ。加えて統計学では実対称行列を扱うことが多いため、行列の2次形式、定値性、2次形式の最大・最小化などの基本的な内容について学習する。	
	解析学		世の中の現象を記述したり、予測したりするデータサイエンスにおいて、関数を用いると便利ことがある。その関数の性質を総合的に調べる学問が解析学である。この授業ではデータサイエンスの基礎固めの立場から解析学の入門的な講義を行う。はじめに1変数の関数の微分法と積分法の導入として極限について学ぶ。また、テイラー展開による関数の近似、極大・極小を求める方法について学ぶ。さらに不定積分、定積分、面積や体積を求める方法について学ぶ。	

多変量解析		現代社会において、データはあらゆる分野で溢れ出し、その分析はビジネスの成功や科学的発見の鍵を握る。しかし、単なるデータ羅列から真の価値を引き出すためには、高度な分析手法が不可欠である。その中でも、多変量解析は、データサイエンスの基礎として極めて重要な役割を果たす。本授業では、データサイエンスの土台を築くことを目的とし、多変量解析の主要な手法を体系的に習得する。具体的には、記述的多変量解析法を中心としながら、推測統計についても触れる。例えば、重回帰分析、ロジスティック回帰分析、主成分分析、因子分析、クラスター分析、分割表のモデリング、対応分析などを取り上げる。	
データサイエンス基礎	○	データ駆動型社会とSociety 5.0におけるデータ分析の重要性を学び、データサイエンスの基本的なアプローチを理解する。第一に、データ駆動型社会の現状と、効果的なデータ分析の進め方について概説する。第二にデータを適切に記述するための方法を学ぶために、種々のデータタイプを説明し、基本的な統計量の計算方法を習得する。また、量的データと質的データの要約方法を学び、それぞれのデータの特性を把握する。第三に、基本的なグラフ作成方法とビッグデータの可視化事例を通じて、データの可視化についての理解を深める。最後に、データ分析の手法に焦点を当て、回帰分析、最小二乗法などの基本的な分析手法を学ぶ。この授業を通じて、データサイエンスの基礎的な知識と技術を身に付けることを目指す。	主要授業科目
データベース技術		「データベース技術」の授業では、インターネットを通じて利用できるさまざまなウェブサイトやショッピングサイト、ゲームなどのサービスが、どのようにWebアプリケーションを介してデータベースで管理されているのかを学ぶ。この授業の目的は、現代の情報社会において不可欠なデータベース技術を習得し、実際のWebアプリケーションの開発に応用できるスキルを身に付ける。まず、リレーショナルデータベースの基礎を学ぶ。これには、データの構造、正規化、クエリの作成と最適化、トランザクション管理などが含まれる。これらの知識を身に付けるために、SQL言語を用いた実践的な演習を行う。SQLはデータベース操作の標準言語であり、基本的なコマンドから、複雑なクエリの作成まで幅広くカバーする。次にPHPを用いたデータベース操作を習得する。PHPはサーバーサイドのスクリプト言語として広く利用されており、データベースと連携して動的なWebアプリケーションを構築するための強力なツールだ。授業では、PHPの基礎から始め、データベースとの接続方法、クエリの実行方法、データの表示方法など、実践的なスキルを学ぶ。	
社会調査A		「社会調査A」では質的調査を扱う。社会調査の現状や歴史について解説した後、質的調査法で行われている先行研究についてレビューを作成する。その後、実際に質的調査を行いながら調査法を身に付けていく。具体的には、研究計画書の作成、研究倫理の確認、インタビューの実施（半構造化面接など）、音声データの逐語化、文字データの分析・図式化（M-GTAや内容分析など）、小論文の作成、研究結果の発表を授業内で実施する。調査テーマはそれぞれの興味に合わせて各人が設定するが、調査対象者や分析方法の選定など、自身で信頼性妥当性の高い調査研究をデザインできるようにする。社会調査を用いた研究論文（卒業研究を含む）を作成できるスキルを身に付けることを目指す。	
データエンジニアリング		ビッグデータの時代におけるデータエンジニアリングの基礎を学ぶ。まず、情報通信技術の進展がどのようにビッグデータを生み出しているのかを理解し、コンピュータで扱うデータの種類や特性、ビッグデータの実際の活用事例について学ぶ。次に、データをどのように表現し、それを扱うためのアルゴリズムの基礎について学ぶために、データの表現方法や、データを効率的に処理するための基本的なアルゴリズムに焦点を当てる。最後に、データの収集、加工、集計のプロセスを詳細に掘り下げる。これには、データの収集方法、クリーニング、統合、そして分析のための集計技術が含まれる。本授業を通じて、データエンジニアリングの重要な概念と技術を理解し、ビッグデータを活用するための基礎知識と技術を習得することを目指す。	

	社会調査 B		「社会調査B」では量的調査を扱う。社会調査の現状や歴史について解説した後、量的調査法で行われている先行研究についてレビューを作成する。その後、実際に量的調査を行いながら調査法を身に付けていく。具体的には、研究計画書の作成、研究倫理の確認、アンケート票の作成、アンケートの実施、データ入力、データの分析・図式化（単純集計、t検定、 χ^2 検定など）、小論文の作成、研究結果の発表を授業内で実施する。調査テーマはそれぞれの興味に合わせて各人が設定し、同じテーマの学生数名でチームをつくって進める。調査対象者のサンプリングや分析方法の選定など、自身で信頼性妥当性の高い調査研究をデザインできるようにする。社会調査を用いた研究論文（卒業研究を含む）を作成できるスキルを身に付けることを目指す。	
	モデル化とシミュレーション		オペレーションズリサーチ（OR）は、数学的・統計学的モデルやアルゴリズムを用いて、様々な分野の計画（問題）に対して最も効率的な解法を見出すための科学的技法である。この授業では、ORの基礎理論の座学とExcelの演習を通してORの基礎的な知識と技術を学ぶ。始めに、ORの概要と技法の基礎となる統計処理を学び、その後、時系列分析・回帰分析などによる需要予測、在庫管理、線形計画法、決定問題、待ち行列など、技法の各論について学ぶ。最終的に、ORの社会的意義を理解し、具体的な問題に対する最も効率的な解法を見出すためのORの基礎力を身に付ける。	
	AIと機械学習		本授業では、AIと機械学習の基礎から応用まで幅広く学ぶ。まずAIの定義、歴史、機械学習とディープラーニングについて理解する。次に、教師あり・教師なし学習、強化学習の基本原則、AIとビッグデータの関連性など、AIの基礎知識に焦点を当てる。さらに、自然言語処理手法、生成モデルを中心に、生成AIの応用や今後の可能性について探究する。画像認識に関しては、畳み込みニューラルネットワークとディープラーニングの基本から学習の工夫までを扱う。最後に、機械学習アルゴリズムの種類と特徴を学び、線形回帰からニューラルネットワーク、k-NN、クラスタリングについて解説する。この授業を通じて、AIと機械学習の基礎的な概念、理論、実用的な技術を習得し、これらの技術がどのように社会や産業に応用され得るかを理解することができる。	
	AI演習		AIを活用できるようになるためには、自分の手でAIを作り動かしてみることが重要である。この授業ではPythonプログラミングの基本スキル、および、AI・機械学習の基礎知識があることを前提として、機械学習を中心としたAI技術をより深く学び、AIのプログラムを実装する。具体的には深層学習モデルの構造と学習方法を理解した上で、Pythonライブラリを利用してAIを実現するためのソフトウェアを実際に作成し、動かして体験的にAI活用の基礎を身に付ける。	
メディア表現	デジタル表現基礎	○	この授業では、コンピュータを使ったデザインや映像に関するデジタル表現の基礎知識と制作技術を実践的に学ぶ。デザインに関しては、グラフィックデザインや情報デザインの基本原則、色やタイポグラフィ、フォトグラフィの基礎理論を理解する。デザインソフトウェアの基本操作を学び、情報をわかりやすく伝えるための表現能力を習得する。映像に関しては、カメラの基本原則と機能、ショットに関する撮影技法と映像編集ソフトウェア操作方法や編集技術を学ぶ。撮影から編集までの一連の流れを行い映像制作を実践的に学ぶ。この授業を通じて、メディア表現の理論と実践の基礎を習得し、作品制作における応用のための基礎力を身に付ける。	共同 主要授業科目
	メディア論		この授業ではメディアという概念を捉え、人類誕生時の身体メディアから最新の電子メディアまで解説する。前半では先史時代の壁画表現から文字の成立、技術的な発明によって誕生した活字、写真、映画、ラジオ、テレビなどのメディアを取り上げていく。ここでは、マクルーハンの『メディア論』を参考としながら、メディアの歴史と影響を理解する。後半にはパーソナルコンピュータ、インターネット、スマートフォンなどのテクノロジーやアニメーションやアートなどの表現を取り上げ、その影響と課題について理解する。この授業を通じて、私たちが普段接しているメディアを多面的に理解する力を身に付ける。	

デザイン論	○	この授業ではデザインを「見る」「理解する」「表現する」を通してデザインを総合的に学習する。様々なデザインについて解説と実践を交えながら、理解を深める。また、メディアの登場にもなる新しい表現を用いたデザインも解説する。「デザインを見る」では、日常に潜むデザインへの気づきや観察の方法を学ぶ。「デザインを理解する」では、デザインの基礎知識として、グラフィックデザインや情報デザインを中心に理論や歴史、デザイン思考などを学ぶ。「表現する」では、デザインの方法を学ぶとともに、実際に発表資料をデザインすることで実践できる力を身に付ける。	主要授業科目
デザイン基礎（平面）		数多くの企業・行政のロゴやポスター制作を手掛けるグラフィックデザイナー（教員）が、グラフィックデザインの構成要素であるシェイプ、カラー、コンポジション、フレーミングについて様々な作例とともにその基礎を解説する。また、実際に学生自ら「タイポグラフィ」、「ピクトグラム（絵文字）」、「ロゴ」、「ポスター」、「チラシ」、「商品パッケージ」、「キャラクター」、「Webページ」などをデザインすることで、メッセージを視覚情報に落とし込むデザインスキルを身に付ける。	
映像コンテンツ制作技術		本授業では、主に配信用番組制作技術を習得することを目的とする。インタビュー、ドキュメンタリー、情報番組、バラエティなど、番組制作の基本知識と基本テクニックを学ぶ。生配信番組のインタビュー映像の制作、グリーンバックを使用した制作、番組内で使用するVTRの制作等は、実際にスタジオや学外での取材・撮影実践を通じて技術を身に付ける。また、スタジオからYouTube等での生配信に関するディレクティング、カメラ操作、スイッチング、テロップ、音響などのオペレーションも習得し、生配信を行うためのプロセスを実践できるように技術を習得する授業である。	
映像論		映像は自らの意図を他者に伝える有効な手段の1つである。この授業では、世界6ヶ国で27の受賞・ノミネート歴のある映画・CM監督（教員）が伝えたいストーリーやメッセージを視覚化するための映像文法（Visual Storytelling）を、実際の映画のワンシーンなどを参考にしながら徹底解説する。また、理論的に学習した映像文法を学生自身が実際の作品に落とし込めるように、ワークショップを通じて映像文法の視点を身に付けるとともに、メディアの裏に組み込まれた「制作者の意図」を正しく理解するためのメディアリテラシーを高めることを目指す。	
デザイン応用A（グラフィック）		Webサイトやアプリに留まらず、プレゼンテーションや各種ビジュアルコンテンツにおいても高いデザインスキルが必要とされる。この授業では、CGソフト（Adobe Photoshop・Illustrator）を用いて、CGデザインに必要なデザイン力・表現力を身に付けることを目的とする。ソフトウェアの操作方法を習得するだけでなく、色彩理論やレイアウトの基本原則など、デザインによって情報がどう伝わるかを理解し、視覚的に効果的な表現方法を応用できる能力を身に付けることを目指す。	
アニメーション技術		数多くの企業や行政のロゴアニメーション制作を手掛ける1級公認似顔絵師（教員）が、アニメーションの歴史を紐解きながらその構造を解説する。また、実際に学生自ら「パラパラ漫画」、「ストップモーション」、「ロトスコープ」、「キャラクターデザイン&リップシンク」、「モーショングラフィックス」といったアニメーションをそれぞれのスタイルに最適な手法やソフトウェアを使用して制作することで、実践的なアニメーション制作スキルを身に付ける。	
映像コンテンツ制作論		本授業では、映像コンテンツを観る視点だけではなく、売る視点を前提とした制作について、映像が作り出されるところからプロモーションや販売に至るまで、映像のプロデュースについて体系的に学習することを目的とする。映画、テレビ、アニメーション、広告などの業界でプロデューサー、監督、プロモーターなどとして第一線で活躍されている方々をお招きする授業である。現場での仕事や役割、販売方法、海外の映像産業や教育、生成AIなどの技術革新による制作の変化、社会的影響や意義に至るまで、映像コンテンツ制作に関して体系的に習得する。誰もが映像コンテンツを手軽に扱えるようになった今、自らがプロデュースできるようになるための基礎を作る授業である。	

CG-VR論		この授業ではCG（コンピュータグラフィックス）やVR（バーチャルリアリティ）の基本原理や技術を学習し、映像制作作品に活用する方法を理解する。基本知識として、CGにおいては、3DCGソフトウェアの基本、モデリング、リギング、アニメーション、ライティング、レンダリングなどの要素技術を理解する。VRに関しては、人の心理や認知に関する感覚やVRディスプレイ、VRコンテンツ、VRインタフェースなどの要素技術を理解する。さらに、実際にCGやVRが社会においてどのような役割を果たすのかについて、実社会の事例や業界動向を解説しながら、社会的な影響についても考察する。この授業を通じてCG系技術資格の取得も目指す。	
映像コンテンツ制作マネジメント		本授業は、映像コンテンツ制作をマネジメント視点でそのプロセスを分解、分析し、必要な知識、技術と共に、制作の一連のプロセスを円滑にするために自らの言動や態度表現として実践できることを目的とする。制作に関わる人的資源のマネジメントでは、役割に応じた仕事や言動について理解する。また、各種手続きに関するマネジメントでは、権利関係を含むやりとりや配慮について、学生同士の議論の上、グループワークを行う。制作現場で発する一言、取る行動についてコミュニケーションやレジリエンスを高める点を背景に、マネジメント視点で考察を重ねる授業である。	
デザイン応用B（エディトリアル）		この授業では、DTPの流れを理解し、エディトリアルデザインについての知識を学ぶことで、デザイン力・表現力を身に付けることを目的とする。DTPソフト（Adobe InDesign）を使用するが、ソフトウェアの操作方法を学ぶだけでなく、読み手の視線や意図を考慮し効果的な紙面をデザインするスキルを身に付ける。最終課題として少人数グループで小冊子を作成する。グループでデザインを進める際の手法や、デザインを統一することの重要性についても理解することを目指す。	
3D-CG技術		この授業では、3D-CG制作ソフトのBlenderを使用し、基本操作からモデリング、マッピング、シーンレイアウト、レンダリングを通じて3D-CG作品を作り出す力を身に付けることを目的とする。授業内では主に次のような技術の習得を目指す。①基本操作（メニューバー・各種パレット・グリッド調整など）、②3次元座標系の説明（移動、拡大、回転など）、③基本モデリング（プリミティブ、ブーリアン演算、ベジェ曲線、旋回・押し出し、ポリゴン変形など）、④テクスチャマッピング（素材の画像処理、マッピング手法）、⑤環境の各種設定（光源、背景、シーンレイアウト、カメラの設置など）。なお、これらと並行して、各種データへの書き出し（アニメーション含む）制作技術の理解とスキル向上、創作物の社会的応用についても学ぶ。	
カラーコーディネート論		この授業ではカラー（色彩）に関する基礎から応用までを段階的に学び、日常生活や企業活動に応用できる知識を学ぶ。基本的な色の理論と配色の特性や色の相互作用について学び、効果的な色の使い方を理解する。色が感情や行動に影響を与える心理的な側面についても学び、色の選択が人にどのような影響を与えるかを理解する。これは広告やマーケティング、商品開発、メイクなどさまざまな分野へ応用する方法につながる。各内容においては、色彩や配色に関する課題を通じて、色彩感覚を実践的に理解する。	
デジタルファブリケーション		本授業は、「アイデアを形にする」ことを最先端技術を活用して身に付けることを目的とする。自身の中にあるアイデアを様々な情報を活用し洗練させ、それをデジタルデータとして2次元または3次元データに落とし込むための技術や方法を理解する。そして、3Dプリンターやレーザーカッターなどによってリアルな造形物として表現をする。また、その造形物自体が持つ意味や価値を再定義したり、全く新しいものとして構築することも考察する。この一連のプロセスに関する技術やスキルを制作を通じて学び、情報技術と物が結びついたデジタル工作による創造性を養う授業である。	

	デザイン保護法		現代社会において、機能的、技術的な側面から製品同士を差別化することは一層困難なものとなりつつあり、市場においてはデザインの重要性がますます高まりつつある。こうした市場の現実を背景として、それを保護する法制度にも注目が集まっている。この授業では、講義形式により、様々なデザイン分野が存在する中で、デザインのいかなる側面についてどのような法律が関係するかの概要を学ぶとともに、デザインの創作をより促すための望ましい法制度の在り方を検討する。意匠法を中心とするデザインに関連する法律の基本的な理論や概念を理解し、説明することができること、及び、具体的な事象や事件に対して、関連する法的問題点を指摘できることを目標とする。	
社会ソリューション	情報社会論	○	「情報社会論」の授業では、情報社会の概念や変革、テクノロジーの進展が社会に与える影響に焦点を当てる。デジタルメディアやネットワークの役割、情報フローの分析などを通じて、情報が社会に及ぼす経済、文化、政治的な側面に洞察を深めていく。加えて、情報技術の進化により変化する職業環境や、情報を効果的に活用するための方法についても習得する。授業は講義、ディスカッション、ケーススタディなどを組み合わせ、情報社会の理解を促進し、情報時代において主体的に活動できる力を養う。	主要授業科目
	社会デザイン基礎	○	本学科が踏まえる「社会デザイン」という考え方を基礎的に説明する。本授業では社会デザインを、社会的／政治的／経済的な不確実性やコンフリクト状況の高まりという、現代社会が直面する大きなトレンドや困難のなかに位置づける。そして、現代社会の不確実性やコンフリクト状況によって制約を与えられ、そのなかでストラグルを行う、「ガバナンスのデザイン」をめぐる複数のボイスの交錯する場（アリーナ）として、社会デザインを定義する。ジェンダー問題、ノース＝サウス問題、環境問題、貧困問題、人種問題といったさまざまな社会問題の例を取り上げ、こうした社会問題の解決において、どのような社会ガバナンスのデザインが、どのような社会的アクターによって行われてきたのかを、いろいろな社会運動や社会政策を事例として示しながら論じる。	主要授業科目
	コミュニティデザインと地域再生		コミュニティデザインとは、地域の人たちが地域の課題を発見し、力を合わせて解決していくプロセスを応援するまちづくりの手法である。地域で行う「活動」づくりだけではなく、地域の未来について住民参加で考える自治体の「計画」づくりや、空き家・コミュニティスペースの活用といった「空間」づくりなど様々な場面でその手法を応用することができる。近年、様々な価値観の変容から、地方での暮らしや自己実現が注目されている。地域を元気にするだけでなく、関わる人すべての人生が豊かになるまちづくりについて、コミュニティデザインの視点から考えていく。本授業では、全国で行われているコミュニティデザインの事例について解説する。また、一方的に教員が話し続けることはせず、事前に調べてきたことや解説の中で出てきた疑問点について教員と学生で対話をしながら進める。学生が主体的に授業をつくりあげることを目指す。	
	情報と法		現代社会においては、様々な当事者が多様な利害関係を有して活動を行っており、ときには紛争が生じてしまうことは避けられない。紛争の解決に際しては、正義や公正の観念を重視するならば、法に基づく解決を図る考え方を社会を構成するすべての当事者が有していることが望まれることとなる。この授業では、法を学ぶ前の基本知識、法の基本的な枠組み、法的な思考法を習得すること、及び、具体的なトラブルの場面を想定して、法律の規定を用いながら、どのようにトラブルを解決していくべきなのかを考える力を備えることを目標とする。	
	情報社会とアクセシビリティ	○	現在、日常生活、社会生活を営む上で情報は欠かせないものになっており、デジタル技術の発展に伴い情報量、ツールも格段に増加・多様化してきている。しかし障害者、高齢者、外国人など、いわゆる「情報弱者」の状況に置かれている人々があり、時に深刻な生活課題につながっている。この授業では、情報をめぐって生じている生活課題を理解し、情報へのアクセス、情報の適切な活用、情報の発信、情報の保護という多様な側面から情報保障のあり方を学ぶ。そして基本的人権の観点から情報社会の現状と課題を理解し、説明できるようになることを目指す。	主要授業科目

社会デザイン応用		<p>本学科が踏まえる「社会デザイン」という考え方を発展的に説明する。すでに受講者は1年次科目「社会デザイン基礎」を終えており、それを踏まえたより高度な授業を行う。ここでいう社会デザインは「ガバナンスのデザイン」のことであり、それは現代において不確実性やコンフリクト状況の高まりによって制約される。本授業ではこれをエリナー・オストロム（ノーベル経済学賞受賞）や新制度派経済学の提案するガバナンスの階層性とガバナンス・アリーナの考え方に基づいて、概念的に説明する。さらに、ガバナンス・アリーナが資本主義によって大きく制約されているという、ラディカル派資本主義論が提案する考え方を導入する。以上のような先端的な理論的な枠組みのなかで、どのような「より良い」社会デザインが可能かを、私たちアクター（一般市民）の視点に立って論じる。</p>	
社会開発論		<p>世界各地で繰り返り広げられてきた開発は、経済を最優先にしてきたことの反省から「社会開発」の重要性が度々確認されてきた。この授業では、社会開発についての理論と実践について学ぶことを目的とする。第一に、理論および国連、政府、NGO、企業等、実施主体の枠組みから、社会開発の概要を理解する。第二に、保健、貧困、家族、教育など社会開発における課題を分野別に取り上げ、それらの課題の当事者性を重視し、「自分事」として捉えられるようグループディスカッションを通して実践について理解を深めていく。</p>	
ソーシャルイノベーション論		<p>社会課題の解決法は、多岐にわたる。近年、経済活動を通じて社会的課題の解決に取り組むソーシャルイノベーション（新たな社会的価値と経済的価値を生み出す現象）の事例も数多く生まれ、方法としても注目されている。この授業では、雇用・就労、教育、環境、まちづくり、貧困、少子高齢化など、多様な社会的課題に向き合う社会起業／社会的企業というアプローチへの理解からスタートし、その経済活動の多様性、そして経済活動だけに留まらないソーシャルイノベーションの考え方・思考法・プロセス・実践について多面的に学びを深めていく。</p>	
都市社会学		<p>都市という空間のなかで、都市問題・都市政策・都市社会運動がどのように歴史的に展開してきたのか、またそれらが現代においてどのように現れているのかを、長期的な視点に立って概観していく。近代の都市は資本主義のなかで、経済的過程の集積や行政的運営のコアとして現れながら、19世紀以降の産業発展のなかで都市化が進むなかで、領域国家の中心点としての存在感を高めた。近年では、1970年代以降のグローバル都市化や惑星的都市化のなかで領域国家を超えたものとして現れるようになった。こうした都市化における都市問題・都市政策・都市社会運動を、世界と日本の事例を扱いながら、概念的・具体的に論じていく。</p>	
社会政策論		<p>社会政策とは、人々の生活の安定や向上を直接の目的として策定、実施される公共政策のことである。社会政策の歴史的起源は救貧法、工場法、社会保険などに遡ることができる。社会政策の範囲については通常、所得保障（年金、生活保護、社会手当などの現金給付）、保健・医療（公衆衛生や医療サービスなど）、福祉サービス、雇用（労働基準、職業訓練、雇用保険、雇用機会の均等化など）、賃金、住宅、教育などが社会政策の重要な領域とされる。本授業では、社会政策の基本的な考え方を学び、日本において展開されている雇用、賃金、社会保障、外国人労働者などの制度やシステムを具体的に検討することをねらいとする。</p>	
経済社会学		<p>新古典派経済学では、個人は合理的かつ利己的であると想定され、経済は社会から離床し、効率的な資源配分を市場メカニズムに求めてきた。しかし、実際の経済は社会と無関係に存在するのではなく、互いに影響し合うものであり、市場は「社会に埋め込まれている」ことで、その有効性が発揮される。この授業では、社会と経済の関係について歴史から理解するとともに、アジア地域や日本の離島地域の「社会に埋め込まれた経済」の事例に焦点を当て、その実践から理解を深める。これらの学びを通して、これからの経済のあり方について議論を行うための知識を身に付けていく。</p>	

老年学		老年学（Gerontology）とは人間の加齢による変化を身体・心理的、社会的側面から捉えようとする学問である。高齢者人口の割合が約3割となった現代社会において、老年期を総合的に捉えなおす必要がある。また、情報社会が進展するなかで高齢者のデジタルデバイド（情報格差）の問題が指摘されているなかで、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会を目指すSociety 5.0を実現させるためにも、老年学の視点を備えたイノベーションが期待されている。本授業では高齢期の身体・心理的特徴を学ぶとともに、高齢期に安心・安全に暮らせる包摂的な社会・地域のあり方について議論する。	
政策評価論		政策評価とは、政府や行政機関などの組織が提唱する政策やプログラムを科学的に評価するための方法論である。エビデンスに基づく政策立案（EBPM）が求められる今、政策提案・政策評価のそれぞれの場面においてデータサイエンスの活用が期待されている。本授業では社会政策の基礎を学びつつ、政府や行政機関が提供している公的データに触れる。政策評価の活用方法を学ぶとともに、政策立案に向けたエビデンスとしてデータを整理・分析する方法について理解することを目標とする。	
地域福祉論		本授業では、2000年以降、社会福祉学において主流化し、政策化された地域福祉を取り上げ、その理論を機能と構造の枠組みから学ぶ。また、現代社会において生じている地域福祉の諸問題とその要因を知る。さらに、それら諸問題を解決するための地域福祉の政策の体系と内容を学び、住民主体、当事者主体の地域福祉推進の方法までを学ぶことで、地域福祉を理論と政策、方法という観点から多角的に理解することを目的とする。特に孤立や孤独に端を発する地域における生活課題や福祉課題の問題構造と発生要因を知ること、これらの課題解決のための方策を考えていくうえで重要な視点となる。	
障害学		障害児・者に対する差別・偏見を解消し、障害児・者の社会生活を困難にしている社会的障壁を取り除き、誰もが主体的に生活できる地域共生社会の実現が求められている。この授業では、バリアフリー・ユニバーサルデザインの基本的理念や関連法制度および具体例をはじめ、障害児・者やその家族の生活課題と、障害者福祉の理念および課題解決に向けた支援の視点・あり方を学ぶ。そして、障害当事者のニーズを理解し、当事者の視点に立ったツールやサービスのデザインに向けて、当事者とともに課題解決に取り組むための方法を理解し、説明できるようになることを目指す。	
地域情報学		ビッグデータのオープン化に伴い、GIS（地理情報システム）を用いた地理空間情報の活用は、災害対策や都市政策など現実空間における課題解決の手立てとして大いに期待が高まっている。この授業では、GISを通じて地理空間情報を社会の課題解決にいかんにか活用することができるのかを総合的な視点から実践的に学ぶことをねらいとする。まずはGISの仕組みや機能を理解し、GISに関する基礎的知識を得るとともに、オープンソース・ソフトウェアであるGISソフト・QGISを実際に動かしてみることで、GISの基本的操作と地図表現についても学ぶ。最終的には受講者自らが設定した課題について、必要とされる地理空間情報を収集し、GISを用いた地図作成や空間分析を行えるようになることを目指す。	
学術作文		アカデミックライティングの技法や注意点について、定評のあるテキストを用いながら基本的な側面を教えるとともに、学生に実際に文章を書くことを求めそれを実践してもらう。これらを通じて、日常生活で慣れ親しんだ「書く」という行為とは異なった、ロジカルでクリティカルなライティング技術を身に付けられるようにする。他方で、そのようなライティング技術は、ロジカルでクリティカルな「パブリック」表現という、より一般的な考え方を抜きには理解することができない。したがってこれらの側面についても、テキストを用いながら教えることで、アカデミックライティングについてより効果的な理解と実践ができるようにする。	

演習科目	情報デザイン演習(1)	○	情報社会の理解に必要な教養と豊かな人間性とはなにかを理解しながら、情報工学ならびに数理・データサイエンス・AIの知識・技術、社会課題の解決に向けたソフトウェアやシステムの提案方法、デジタルコンテンツの制作スキル、社会ソリューションの視点をもとにしながら、それらを各教員の専門領域、専門分野において活かしていくために文献研究、ケーススタディ、フィールドワーク、PBL、など多様な方法があることを理解するとともに、その基礎を身に付ける。	主要授業科目
	情報デザイン演習(2)	○	情報社会の理解に必要な教養と豊かな人間性とはなにかを理解しながら、情報工学ならびに数理・データサイエンス・AIの知識・技術、社会課題の解決に向けたソフトウェアやシステムの提案方法、デジタルコンテンツの制作スキル、社会ソリューションの視点をもとにしながら、それらを各教員の専門領域、専門分野において活かしていくために文献研究、ケーススタディ、フィールドワーク、PBL、など多様な方法があることを理解するとともに、応用する力を身に付ける。	主要授業科目
	情報デザイン演習(3)	○	情報社会の理解に必要な教養と豊かな人間性を獲得し、情報工学ならびに数理・データサイエンス・AIの知識・技術、社会課題の解決に向けたソフトウェアやシステムの提案方法、デジタルコンテンツの制作スキル、社会ソリューションの視点を総合的に駆使しながら、学生自らの知識・技術・関心に応じて設定した課題に対して、卒業論文、卒業制作、卒業プロジェクトとしてまとめるための方法論を、ディスカッションやプレゼンテーションを通じて主体的に学び合う。	主要授業科目
	情報デザイン演習(4)	○	情報社会の理解に必要な教養と豊かな人間性を獲得し、情報工学ならびに数理・データサイエンス・AIの知識・技術、社会課題の解決に向けたソフトウェアやシステムの提案方法、デジタルコンテンツの制作スキル、社会ソリューションの視点を総合的に駆使しながら、学生自らの知識・技術・関心に応じて設定した課題に対し、卒業論文、卒業制作、卒業プロジェクトとしてまとめるための方法論を「情報デザイン演習(3)」に引き続き主体的に学び合う。	主要授業科目
プロジェクト科目	プロジェクト演習A	○	「プロジェクト演習」とは、課題解決のための方策を自分たちで計画し、実行するための基礎的な力を養うプロジェクト型の授業である。前半に相当する「プロジェクト演習A」では、まずプロジェクトの目的・内容についてアイデアを出し合い、テーマを選定する。その後、テーマに関連する課題や背景について、文献やインターネットを活用しながらリサーチすると同時に必要に応じてフィールドワークを行い、課題に対する理解を深める。それらの成果を踏まえ、プロジェクトの企画を立案し、企画書を作成する。学期末には、企画書に基づいたプロジェクトの中間報告を行い、「プロジェクト演習B」に引き継ぐ。	主要授業科目
	プロジェクト演習B	○	「プロジェクト演習」とは、課題解決のための方策を自分たちで計画し、実行するための基礎的な力を養うプロジェクト型の授業である。後半に相当する「プロジェクト演習B」では、前期に立ち上げたプロジェクト企画の実施とその評価を中心に進めていく。企画の実施にあたり、役割分担を行い、行程の確認を行いながら必要な準備を進めていく。プロジェクトを実施した後は、協力者・関係者へのお礼、当事者へのヒアリング調査をした上で、プロジェクトの振り返りを行う。さらに最終回には成果報告会を開催し、プロジェクトを通じて得た知見や経験を全体で共有する。	主要授業科目
	プロジェクト演習C		情報工学ならびに数理・データサイエンス・AIの学びを活かし、学生が自ら設定した社会課題に対しその解決策を企画書として提示したうえで、他者と協働しながら実行するプロジェクト型の授業である。授業は、設定する社会課題に応じて、以下のいずれかの型により実践を行う。①既存プロジェクト実施型（「プロジェクト演習A」、「プロジェクト演習B」で企画したプロジェクトを実施する）。②テーマ設定型（授業担当教員の研究テーマ等に応じてあらかじめテーマが設定される）。③企画立案型（学生自らが関心のある社会課題を設定し、企画・立案、実践までを行う）。④フィールドワーク・インターンシップ型（地域や組織の一員として、当該地域や組織の社会課題解決の取り組みの一部を担う）。	

プロジェクトマネジメント論 (1)		<p>様々な制約のもとでチームで目的や目標を達成するプロジェクトマネジメントの役割は、社会が不確実性や多様性を増していく中でますます重要になっている。人と人の営みであるプロジェクトマネジメントの基礎をなすのはコミュニケーションである。この授業では、プロジェクトマネジメントのあらゆるプロセスで必要とされるコミュニケーションについて実践的に学ぶことをねらいとする。論理的な説明やアサーションといった個のコミュニケーションをベースに、状況に応じた対話や議論のファシリテーション、プロジェクトマネジメントの核となる会議運営について、理論、事例、実践を通して学ぶ。最終的には、授業内でテーマを設定したプロジェクト会議を円滑に進められるコミュニケーションスキルの獲得を目指す。</p>	
プロジェクトマネジメント論 (2)		<p>社会が不確実性や多様性を増していく中、様々な制約がある中でチームで目的・目標を達成していく営みであるプロジェクトマネジメントの重要性は高まる一方である。この授業では、プロジェクトマネジメントの基本的な概念とプロセスを実践的に学ぶことをねらいとする。プロジェクトマネジメントに関する世界標準の知識体系であるPMBOKを参考に、プロジェクトのゴール設定、計画策定、進捗管理などの基本プロセスと、各プロセスで注意すべきポイントを理論、事例、実践を通して学ぶ。最終的には受講者自らが設定した日常の課題について、プロジェクトマネジメントの基礎知識を活用し、他の受講者とともに解決できるようになることを目指す。</p>	
アクションラーニング		<p>「質問会議」を中核としたアクションラーニング・マーコードモデルを、質問会議のトレーニングを通じて、学ぶ。本授業は、NPO法人アクションラーニング協会認定学生アクションラーニングコーチ (以下、ALC) 養成プログラムとして実施し、学生ALコーチとしてのスキル、能力を身に付けるため、授業の内外で10回以上、行う。</p> <p>「質問会議」を学ぶことで、思考力、問題発見能力、問題解決能力、協働性等、チームで活動するために必要な力を身に付けることに加え、権限が無い時も発揮できるリーダーシップを身に付けることも目指す。さらに、KJ法、マインドマップ等を活用して、セッションレポート、ブックレポート、振り返りレポート等を書くことで、思考力、文章力の向上も目指す。</p> <p>*「質問会議」は株式会社ラーニングデザインセンターの登録商標です。</p>	
ファンドレイジング		<p>学生が、ファンドレイジング (非営利組織における資金調達) の基礎を体系的に学ぶことで、非営利組織のマネジメントや社会課題解決市場を理解し、「プロジェクト演習」や「情報デザイン演習」などプロジェクト型科目での実践でも直接活かすことのできるノウハウを享受しながら、将来の社会課題解決を担う人材へと成長するための実践的授業である。授業は、現にファンドレイジングの実務、実践経験を有する講師陣を日本ファンドレイジング協会より招聘し、行う。本授業の単位を修得することにより、「准認定ファンドレイザー資格」検定試験の受験資格を得ることができる。</p>	
メタファシリテーション		<p>本授業では、国内外で社会問題が多様化する昨今、課題解決に向けた手法の一つであるメタファシリテーションを、実践を交えて学ぶことができる。メタファシリテーションは、ビジネス、福祉、まちづくり、行政など様々な分野でも使えるスキルである。授業は、講義やセミナーなどの知識伝達のスタイルのみではなく、参加者が主体的に協働体験を通じて想像と学習を生み出す方法により運営する。また、座学だけではなく授業内外での練習の場を多く設ける。質問力を高め、そして課題解決手法を学び、スキルとして身に付けてもらうことも目指している。本授業の単位を修得することにより、「メタファシリテーション」の3級検定試験の受験資格を得ることができる。</p>	
卒業論文・卒業制作・卒業PJ	○	<p>情報デザイン学科の学びの集大成として、大学生活において習得した思考力・行動力・提案力を総合的に活用しながら、学生の知識・技術・関心に応じて、その成果を卒業論文、卒業制作、もしくは卒業プロジェクトのいずれかの方法を選択してまとめる。自ら設定したテーマについてリサーチクエスチョンを立て、先行研究の精査、フィールドワーク、社会調査、データ分析、コンテンツ制作、企画の立案・実行など、目的を達成するために適切な手法を選択・実行する力や、成果をまとめて発信する力を身に付ける。</p>	主要授業科目

学校法人金城学院 設置認可等に関わる組織の移行表

令和7年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和8年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由		
金城学院大学				金城学院大学						
文学部				文学部						
日本語日本文化 学科	70	-	280	日本語日本文化 学科	70	-	280			
				<u>国際英語学科</u>	<u>80</u>	-	<u>320</u>	学科の設置(届出)		
				<u>総合歴史学科</u>	<u>60</u>	-	<u>240</u>	学科の設置(届出)		
英語英米文化 学科	90	-	360	<u>0</u>	-	<u>0</u>	<u>0</u>	学生募集停止 令和8年4月		
外国語コミュニケー ション学科	80	-	320	<u>0</u>	-	<u>0</u>	<u>0</u>	学生募集停止 令和8年4月		
音楽芸術学科	45	-	180	音楽芸術学科	<u>35</u>	-	<u>140</u>	収容定員減(△40)		
				<u>経営学部</u>				学部の設置(届出)		
				<u>経営学科</u>				<u>140</u>	-	<u>560</u>
				<u>0</u>				-	<u>0</u>	学生募集停止 令和8年4月(1年次)
国際情報学部				国際情報学部						
国際情報学科	170	3年次 10	700							
人間科学部				人間科学部						
現代子ども教育学科	120	3年次 5	490	現代子ども教育学科	<u>100</u>	-	<u>400</u>	収容定員減(△90) 令和8年4月		
多元心理学科	110	3年次 5	450	多元心理学科	110	-	<u>440</u>	収容定員減(△10)		
コミュニティ福祉 学科	75	3年次 5	310		<u>0</u>	-	<u>0</u>	学生募集停止 令和8年4月		
				<u>デザイン工学部</u>				学部の設置(届出)		
				<u>建築デザイン学科</u>				<u>80</u>	-	<u>320</u>
				<u>情報デザイン学科</u>				<u>110</u>	-	<u>440</u>
生活環境学部				生活環境学部						
生活マネジメント 学科	70	-	280		<u>0</u>	-	<u>0</u>	学生募集停止 令和8年4月		
環境デザイン学科	80	-	320		<u>0</u>	-	<u>0</u>	学生募集停止 令和8年4月		
食環境栄養学科	80	-	320	食環境栄養学科	80	-	320			
看護学部				看護学部						
看護学科	100	-	400	看護学科	100	-	400			
薬学部				薬学部						
薬学科(6年制)	150	-	900	薬学科(6年制)	150	-	900			
計				計						
	1,240	3年次 25	5,310		<u>1,115</u>	-	<u>4,760</u>	収容定員減(△550)		

金城学院大学大学院			金城学院大学大学院			研究科の設置(認可)
文学研究科			文学研究科			
国文学専攻(D)	2	6	国文学専攻(D)	2	6	
英文学専攻(D)	2	6	英文学専攻(D)	2	6	
社会学専攻(D)	2	6	社会学専攻(D)	2	6	
国文学専攻(M)	5	10	国文学専攻(M)	5	10	
英文学専攻(M)	5	10	英文学専攻(M)	5	10	
社会学専攻(M)	5	10	社会学専攻(M)	5	10	
人間生活学研究科			人間生活学研究科			
人間生活学専攻(D)	3	9	人間生活学専攻(D)	3	9	
消費者科学専攻(M)	8	16	消費者科学専攻(M)	8	16	
人間発達学専攻(M)	8	16	人間発達学専攻(M)	8	16	
			看護学研究科			
			看護学専攻(M)	<u>6</u>	<u>12</u>	
薬学研究科			薬学研究科			
薬学専攻(4年制D)	2	8	薬学専攻(4年制D)	2	8	
計	42	0	97	計	<u>48</u>	<u>109</u>