

---

【第9章 2021年度生用 教育課程（学部別）】

## 工学部

工学部 情報工学科 ▶

工学部 建築デザイン学科 ▶

## 工学部 情報工学科

カリキュラムマップ ▶

カリキュラム表 ▶

科目概要 ▶

▼ 1. 情報工学科教育理念

▼ 2. 各回生の到達目標

▼ 3. 各コースについて

▼ 4. 履修条件

▼ 5. 取得できる免許・資格

### 1. 情報工学科教育理念

#### (1) 教育研究上の目的

健康長寿社会や超スマート社会といった、これからの社会において必要とされる情報システムやソフトウェアの構築と活用およびデータの利活用を実践的に行うことのできる人材を養成する。

#### (2) ディプロマポリシー（学位授与方針）

情報工学科は、「健康長寿社会や超スマート社会といった、これからの社会において必要とされる情報システムやソフトウェアの構築と活用およびデータの利活用を実践的に行うことのできる人材の養成」を目的としている。ここで述べた「人材」には、システムやデータの構築・開発に従事する技術者だけでなく、一般の企業その他の組織における営業・管理等のさまざまな部門において、情報工学の知識・技能を基礎に、今後加速度的に導入が進むと予想されるAIやIoT、ビッグデータ解析などの技術に対応することで、社会の発展に寄与することのできる人材を包括している。

この目的の達成のために、情報工学科では、学生に次のような知識、能力、態度を身につけさせる。

- ① 情報技術を社会のなかで活かす際に必要となる文系・理系の枠を超えた幅広い教養
- ② 情報工学を学ぶうえで不可欠となる数理および自然科学の基礎知識
- ③ コンピュータ・アーキテクチャ、プログラミング言語、情報ネットワーク等の情報工学の各領域における専門的な知識
- ④ 多様な情報ツールの特性をふまえて、情報の収集、加工、表現に有効に活用することのできる能力
- ⑤ 現実世界のさまざまな事象を抽象化して捉え、モデルを構築して分析する能力
- ⑥ 所与の問題の解決手順を定式化して表現し、具体的なソフトウェアとして構築することのできる実践的なプログラミング能力
- ⑦ ハードとソフトの両面からシステムを構築し、自らが設定した目的を実現することのできる能力
- ⑧ 技術の革新に対して常に意識を向け、新しい情報技術を学び続けようとする意欲、態度
- ⑨ 社会が直面する諸課題に関心を持ち、情報技術を応用してその解決に取り組もうとする意欲、態度

#### (3) カリキュラムポリシー（教育課程の編成・実施方針）

学位授与に必要とされる能力（ディプロマポリシー）を修得するために、工学部 情報工学科では、以下の方針で教育課程を編成する。

- ① 学科の学修を円滑に進め、また自立した社会人としての基礎的な素養を養成するため、教養教育科目にコア科目群、教養教育科目群を配置する。思考力などの汎用的技能や主体的に学びを続ける態度を涵養する科目並びに、幅広い教養を教授する科目を配置する。
- ② 学びと社会のつながりや自らの将来を深く考えさせ、キャリア実現に向けた積極的な行動を促すため、教養教育科目にキャリア教育科目群を配置する。
- ③ 自立した社会人として仕事に従事するうえで不可欠となる、論理的・批判的思考力や実践力、コミュニケーション能力、リーダーシップの養成および専門的知識・技能の深化のため、専門教育科目に演習科目群を配置する。1年次から4年次までの学びの段階に応じた必修の演習科目で実践的な学びを展開する。
- ④ 情報工学を学ぶ学生が、共通して身につけるべき基礎的な知識や技能を養成するため、専門教育科目に基礎科目群を配置する。
- ⑤ 情報工学の基幹的な知識や技能を養成するため、専門教育科目に基幹科目群を配置する。

⑥ 情報工学の各領域における専門的な知識や技能を身につけるため、専門教育科目に分野科目群を配置し、ソフトウェアデザイン、ネットワークデザイン、IoTシステム、メディアデザイン、データサイエンスに関連する科目を配置する。

⑦ 学部を超えた文理融合の学びを促すため、専門教育科目にクロスオーバー科目群を配置し、他領域の科目を厳選して配置する。

## 2. 各回生の到達目標

### 1回生

「アカデミックスキル」は、大学入学後に全員が履修する基礎クラスです。ここでは、グループワークを基本とした情報技術に触れる経験を通して、情報工学の学びの基礎や大学生活の基本知識を身につけます。終盤に開催される成果発表に向けて、完成度の高い内容を目指すとともに、発表を聴く人に対して効果的に伝わるようなプレゼンテーションの方法についても学びます。後期の「プロジェクトマネジメントⅠ」では、経済学部、経営学部、工学部建築デザイン学科と合同のプロジェクトに参加します。専門分野が異なる人たちと交流し、協働作業や意見交換を活発におこなうことで、互いに多くの刺激を受け合っており、その後の成長につなげてほしいと思います。

「プログラミング演習Ⅰ」では、情報システムが動作する仕組みを理解することを目的として、プログラミングの考え方に親しみながら、基本的なプログラミングスキルを身につけます。後期は、代表的なプログラミング言語を用いた演習に取り組み、情報システムを開発するための基礎知識を実践的に学びます。数学は、必修の「基礎情報数学」「線形代数」「微分積分Ⅰ」をはじめとして、今後の専門分野の基盤となる知識であり、大学在学中に鍛えてほしい論理的思考力が問われる内容でもあります。高校までに数学が得意でなかった人も積極的に取り組んでください。

#### 【計画性】

大学生活と高校生活の違いを理解し、周囲の人たちと情報共有したり、教員に相談したりしながら、自分なりの学修スタイルを作っていきます。1回生は必修の授業が多くありますが、一方で自分にとってどのような選択科目が必要かを、シラバスを参考にしておく考えながら、授業の履修計画を立ててください。

#### 【論理的思考力】

論理的思考力は、情報工学に関わる専門的な知識や技術を修得するうえで基盤となる汎用的技能であると同時に、教養や様々な学問分野を理解する際にも重要な要素となります。さらには、将来社会に出た後に、様々な課題解決をおこなうにあたっての必須の能力でもあります。情報工学科のプログラミングや数学をはじめとした学修においては、本来の科目内容とともに論理的思考力を実践的に身につけることも重視しています。また、教養科目では「クリティカルシンキング」が、学科を問わず全員が履修する必修科目になっています。

#### 【専門的知識・技術】

情報工学科で特に重視しているプログラミングの学修が始まります。慣れるまでは少々大変かもしれませんが、毎回の授業に積極的に参加するとともに、自分ではうまくいかないところは、教員に質問したり、学生どうして教え合ったりして、次の授業までに解決するようにしてください。

### 2回生

前期の「プロジェクトマネジメントⅡ」では、情報工学の専門性に関わるプロジェクトに参加します。後期の「プロジェクト演習Ⅰ」では、10人前後のクラス規模でゼミ教員のもとで与えられた課題に取り組みます。ゼミを中心とした情報工学の専門的な学修が始まりますので、将来の進路を見据えつつ、教員の指導のもとで必要となる知識やスキルを実践的に学びます。情報工学科の専門科目も多数入ってきますので、学修効果を高めるためにも、各コースの履修モデルを参考にしつつ、計画的に履修するようにしてください。なお、一部の科目には履修の条件が付いており、その場合は所定の科目を履修済みでないと登録できませんので注意してください。

前期の「プログラミング演習Ⅲ」の履修後、後期からは各自の関心や専門性にそったプログラミング能力を身につけられるよう、それぞれ特化した内容のプログラミング科目が配置されています。3回生に向けてプログラミング言語の特徴や使い道も意識しながら、受講したい科目を選択して、プログラミングスキルを伸ばしてください。また、クロスオーバー科目として、経済学部、経営学部、工学部建築デザイン学科の専門科目等を履修できます。関心のある他学科の科目を学ぶことができただけではなく、専門分野に集中しがちな視野を広げたり、情報工学科における学びを違う角度から見つめなおしたりする機会にもなりますので、有効に活用してほしいと思います。キャリア教育科目では、単位認定がされるインターンシップ科目も受講できますので、将来の進路の参考として是非検討してみてください。

#### 【計画性】

1回生の頃と比べて、全員が履修する必修科目が少なくなり、自分の希望により履修を決定できる選択科目が増えます。専門科目については学びの幅が広がる分、情報工学科の5つのコースから自分に合ったコースを意識して、履修計画を立てまし

よう。その際に、各コースで示されている履修モデルやシラバスを参考にして、科目名称だけでなく内容についても検討してください。

#### 【論理的思考力】

演習科目では、前期の「プロジェクトマネジメントⅡ」、そして後期の「プロジェクト演習Ⅰ」と進行し、専門性が高くなってきます。情報工学が対象とする分野は広範囲に及びますが、それらに関連づけて考え、理解を深める際に、論理的思考力は大きな役割を果たします。新しい知識やツールに対して客観的な視点から捉えるためにも、学修において論理的に考える習慣をつけてほしいと思います。

#### 【専門的知識・技術】

2回生では、選択科目を中心として専門科目を多く履修することになります。選択科目については、情報工学科で設置している5つのコース「ソフトウェアデザインコース」「ネットワークデザインコース」「IoTシステムコース」「メディアデザインコース」「データサイエンスコース」の履修モデルを確認した上で、履修を検討してください。それにより、効果的に学修を進められるだけでなく、現在の自分の関心がどのような領域に合っているのかを確認することができます。

### 3回生

3回生では、新たに開講される科目がやや少なくなりますが、各専門分野の重要な内容を扱いますので、自分にとって必要な科目については積極的に履修してください。また、「プロジェクト演習Ⅱ・Ⅲ」でのゼミ単位の活動の比重が大きくなってきます。次年度の4回生で取り組む卒業研究を順調に進めるためにも、研究テーマの設定など準備が必要になる時期になります。その一方で、3回生は将来の進路を本格的に検討する時期でもあります。自分が興味を持っている領域について、社会でどのように位置づけられているか、他にどのような領域と関連しているか、などについて幅広い観点から考えることが重要です。

#### 【計画性】

3回生は、主にプロジェクト演習をはじめとした専門分野の学修に取り組み、情報工学の専門性を高めるとともに、4回生、そして卒業後を見据えた準備をおこなう重要な時期でもあります。多くの人が2回生までと比べて履修科目が少なくなる中で、時間を有効に使えるようにするためには、スケジュール管理が必要になります。授業期間中もそうですが、学休期間中のまとまった時間をどのように使うかも、具体的に示せるようにしましょう。様々な事情で計画通り進まないこともあります。目標までの道のりで自分が今どのあたりの位置にいるかを確認することはできます。2回生までの修得単位数が少なかった人は、卒業研究が始まり、就職活動が本格化する次年度に多くの単位を残さないようにするため、3回生の間に積極的に履修するようにしましょう。

#### 【論理的思考力】

ゼミでの活動をはじめとして、議論や発表の機会が増えてきます。人の話を聞いて内容をスムーズに理解するためにも、自分の話を相手に適切に分かりやすいように伝えるためにも、どれだけ論理的に考えられるかが重要になります。さらに、今後の進路について考える際により良い判断ができるためにも、物事を論理的に捉えることを日頃から意識するようにしてください。

#### 【専門的知識・技術】

4回生での卒業研究のための準備として、どのような知識や技術が必要であるかを認識した上で、ゼミでの学修と関連づけるなどして、専門分野の基本的な知識や技術の修得に努めてください。その際に、既に履修した授業科目の内容の振り返りや、これまでに使用したテキストの見直しも効果的です。

### 4回生

4回生は大学生生活の最終学年です。卒業後、就職予定の人は積極的に就職活動に励みますし、大学院進学を検討している人は、そのための準備が必要になります。これまで自分が経験したことが無かったような状況に対しても、大学生活で培った様々な力を結集して乗り越えてほしいと思います。「プロジェクト演習Ⅳ・Ⅴ」や「卒業研究」では、4年間の学びの集大成として、ゼミでおこなってきた活動を満足のいく形に仕上げられるよう研究に打ち込んでください。卒業研究のテーマが、工学的観点から社会の発展にどのように関わりをもつかを意識しつつ、充実した成果が得られることを期待しています。

#### 【計画性】

4回生は、卒業研究、就職活動、そして卒業に向けての準備など、取り組むべきことが多くあります。また、人によって予定が大きく異なる場合も出てきますので、それぞれの状況で、自分にとっての優先順位が明確になり、必要な行動に移せるような計画を立てられると良いです。

#### 【論理的思考力】

卒業研究では、研究の目的にはじまり、成果や結論に至るまでが論理的に組み立てられている必要があります。研究を構成する各要素とともに、研究全体としての整合性についても論証できるようにしましょう。

### 【専門的知識・技術】

卒業研究として成果を得るにあたって、専門分野の知識やスキルに加えて、学術論文としてまとめる際の様々な作法も身につける必要があります。試行錯誤しながら、求められる知識やスキルのインプットと、得られるアウトプットをうまく連動させることで、卒業研究は専門分野について実践的に学ぶ非常に貴重な機会となります。

## ディプロマ・ポリシー（DP）

### 3. 各コースについて

#### (1) ラーニングコースについて

情報工学科では学生の皆さんがそれぞれめざす進路や学びたい内容を体系的に学べるように5つのラーニングコース（※以下に詳しく説明をしています）を配置しています。いずれかのコースの科目を履修すれば、まとまりのある学修を進めることができます。また、いずれかのコースを中心に学びつつ、別コースに配置される科目を履修することもできます。

このように、ラーニングコースは、あくまでも学修のモデルケースであり、それぞれのコースに配置される科目をすべて履修しても要卒単位すべてを修得することにはなりません。卒業に必要な単位の配当は「工学部 情報工学科 カリキュラム表」によりしますので、そちらを確認してください。

#### ソフトウェアデザインコース

背景・必要性	基幹ソフトウェアの設計・開発は、企業、官公庁、教育機関などの業務システムをはじめ、情報処理を行うあらゆる情報システムで、中心的な役割を果たしています。
何を学ぶか	プログラミングを基礎として、ソフトウェア開発について学び、基幹ソフトウェアの設計・活用に必要な知識・技能を修得します。
科目との関連	「ソフトウェアエンジニアリング」「データベース論」「オペレーティングシステム」などの科目を通じてソフトウェアや情報システム開発について学びます。さらに「オブジェクト指向プログラミング」「応用システムプログラミング」によりプログラミングに関するより進んだ知識・技能を向上させます。
職業のイメージ	各種アプリや基幹ソフトウェア開発に関わるソフトウェアエンジニアや、システム開発を行うシステムエンジニアなど、IT関連企業や官公庁などで活躍したり、ITの深化やデジタルトランスフォーメーションの推進役として様々な分野で活躍することが期待されます。

#### ネットワークデザインコース

背景・必要性	コンピュータネットワークの構築・運用は、現代社会の基幹インフラを支えるため必要不可欠となっています。
何を学ぶか	コンピュータネットワークのしくみや情報セキュリティについて学び、ネットワークインフラのデザイン能力を修得します。
科目との関連	「情報理論」「コンピュータネットワークⅠ・Ⅱ」「モバイルコンピューティング」などの科目を通じて通信やネットワークのしくみ、ネットワークの構築技法を学びます。また「情報セキュリティⅠ・Ⅱ」により情報セキュリティについて知識を深めます。
職業のイメージ	ネットワークのシステム構築・保守管理を担当するネットワークエンジニアや、情報システムのセキュリティ施策の計画実施などに携わるセキュリティアドミニストレータとして、IT関連企業や情報通信企業で活躍したり、ITの深化やデジタルトランスフォーメーションの推進役として様々な分野で活躍することが期待されます。

#### IoTシステムコース

背景・必要性	すべてのモノをつなぐIoT(モノのインターネット)システムは、医療、交通、農業、物流などさまざまな領域で利用が広がっています。
何を学ぶか	コンピュータの原理や設計・開発に対する理解をもとに、社会のさまざまな場面で活用されるIoT技術に関する知識・技能を修得します。
科目との関連	「コンピュータアーキテクチャⅠ・Ⅱ」「応用システムプログラミング」「コンピュータネットワークⅠ・Ⅱ」などによりコンピュータのハードウェア、ソフトウェア、ネットワークに関する理解を深め、「センシング工学」「IoTシステム設計」により、IoTシステム開発について学びます。
職業のイメージ	IoTシステムに必要なハードウェア、ソフトウェア、ネットワークの開発に携わる設計開発エンジニアとして、IT関連企業や製造業、情報通信業で活躍したり、ITの深化やデジタルトランスフォーメーションの推進役として様々な分野で活躍することが期待されます。

## メディアデザインコース

背景・必要性	画像や音声を扱うメディア処理の技術は、コンピュータと人がやりとりするための基本となっていて、アプリ、ゲーム、VRコンテンツの制作に不可欠となっています。
何を学ぶか	情報工学の基礎知識・技能をベースに、画像や音声の処理技術を学び、さらにゲームデザインやVR技術について知識・技能を修得します。
科目との関連	「自然言語処理」「コンピュータグラフィックス」などによりメディア処理の基礎について学び、「ヒューマンインタフェース」「ユーザエクスペリエンス設計」「Webデザイン」「インタラクティブ・アプリケーション・プログラミング」などを通じてインタフェースの設計方法、ゲームやVRへの応用について知識・技能を身につけます。
職業のイメージ	動画配信、画像処理、ゲーム、VRなどメディア処理関連の開発に関わるマルチメディアエンジニアとして、IT関連企業やエンタテインメント業界で活躍したり、ITの深化やデジタルトランスフォーメーションの推進役として様々な分野で活躍することが期待されます。

## データサイエンスコース

背景・必要性	大量のデータ処理や機械学習の技術は急速に社会に浸透して、人の生活や社会のしくみを大きく変化させようとしています。
何を学ぶか	確率・統計などの基礎的な内容を学んだ上で、機械学習やビッグデータ解析などの知識・技能を修得します。
科目との関連	「確率・統計」「最適化理論」「ビッグデータ解析」「人工知能入門」によりデータ処理や機械学習の基礎知識を身につけます。さらに、「AIプログラミング」や「データ解析プログラミング」の科目ではプログラミングを通じて、実践的な技能を修得します。
職業のイメージ	ビッグデータ解析技術、機械学習技術を応用して、さまざまな課題解決にあたる、データエンジニア、データサイエンティストとして、金融機関やIT関連企業で活躍したり、ITの深化やデジタルトランスフォーメーションの推進役として様々な分野で活躍することが期待されます。

## (2) 履修モデル

優先度：●は必修科目、◎は特に推奨する科目、○は推奨する科目

### 演習科目群

科目名	配当 回生	ソフトウェア デザイン		ネットワーク デザイン		IoT システム		メディア デザイン		データ サイエンス	
		優先度	単位	優先度	単位	優先度	単位	優先度	単位	優先度	単位
アカデミックスキル	1回生	●	2	●	2	●	2	●	2	●	2
プロジェクトマネジメントⅠ	1回生	●	2	●	2	●	2	●	2	●	2
プロジェクトマネジメントⅡ	2回生	●	2	●	2	●	2	●	2	●	2
プロジェクト演習Ⅰ	2回生	●	2	●	2	●	2	●	2	●	2
プロジェクト演習Ⅱ	3回生	●	2	●	2	●	2	●	2	●	2
プロジェクト演習Ⅲ	3回生	●	2	●	2	●	2	●	2	●	2



Webデザイン	2回生								◎	2		
情報工学実践 I	1回生											
情報工学実践 II	1回生											
情報工学実践 III	2回生											
情報工学実践 IV	2回生											

[クロスオーバー科目群はこちら](#)

#### 4. 履修条件

本学では、系統的で継続性のある効果的な学修を実現することを目的として、一部の科目に履修条件（履修制限）を設定しています。

対象科目	履修条件
微分積分 II	「微分積分 I」を修得済みであること。
論理設計演習	「論理設計基礎」を修得済みであること。
情報セキュリティ II	「情報セキュリティ I」を修得済みであること。
コンピュータネットワーク II	「コンピュータネットワーク I」を修得済みであることが望ましい。
コンピュータアーキテクチャ II	「コンピュータアーキテクチャ I」を修得済みであることが望ましい。
ビッグデータ解析	「データベース論」を修得済みであることが望ましい。

#### 5. 取得できる免許・資格

##### (1) 取得可能資格一覧

資格名称	対象学部・学科
教育職員免許状 情報	工学部 情報工学科
学校図書館司書教諭	工学部 情報工学科

##### (2) 取得可能な免許・資格

高等学校教諭一種免許状： 情報	▶	学校図書館司書教諭 ※一部の科目は随意科目（要卒単位外）として 履修することになります。
--------------------	---	--

## カリキュラムマップ

工学部 情報工学科 ▶	カリキュラム表	科目概要 ▶
-------------	---------	--------

### ▼ 1. 教養教育科目 ▼ 2. 専門教育科目

#### 全学共通の到達目標

- ① 市民や社会人として必要とされる知識や教養の獲得
- ② 知的関心をもって学修していく態度や心構えの獲得
- ③ 市民や社会人として必要とされる倫理観や人間性の獲得
- ④ 異なる考え方や異なる文化を持つ人々を理解する能力の獲得
- ⑤ 自分自身や社会が直面するさまざまな問題を理解し解決する能力の獲得
- ⑥ 物事を論理的に分析する能力の獲得
- ⑦ 読む力や書く力、話す力や聞く力の獲得

#### 学科・コース別の ディプロマ・ポリシー

##### A. 知識・理解

- ① 情報技術を社会のなかで活かす際に必要となる文系・理系の枠を超えた幅広い教養
- ② 情報工学を学ぶうえで不可欠となる数理および自然科学の基礎知識
- ③ コンピュータ・アーキテクチャ、プログラミング言語、情報ネットワーク等の情報工学の各領域における専門的な知識

##### B. 思考・技能

- ④ 多様な情報ツールの特性をふまえて、情報の収集、加工、表現に有効に活用することのできる能力
- ⑤ 現実世界のさまざまな事象を抽象化して捉え、モデルを構築して分析する能力
- ⑥ 所与の問題の解決手順を定式化して表現し、具体的なソフトウェアとして構築することのできる実践的なプログラミング能力
- ⑦ ハードとソフトの両面からシステムを構築し、自らが設定した目的を実現することのできる能力

##### C. 関心・意欲・態度

- ⑧ 技術の革新に対して常に意識を向け、新しい情報技術を学び続けようとする意欲、態度
- ⑨ 社会が直面する諸課題に関心を持ち、情報技術を応用してその解決に取り組もうとする意欲、態度

#### 「科目ナンバリング」制度

本学では、皆さんの体系的な学修を支援するために「科目ナンバリング」制度を導入しています。

各科目に設定された「科目ナンバー」のアルファベットと数字によって、体系的に学修するための情報を得ることができます。ぜひ皆さんの計画的な履修に役立ててください。

#### 科目ナンバーの見方

〈例〉○○ - 1 1 1  
1 2 3 4

1 学科	CO : コア GE : 教養 CA : キャリア IN : 情報 IS : 留学生科目 ICS : 情報工学科 EN : 英語
2 回生	1 : 1回生 2 : 2回生 3 : 3回生 4 : 4回生
3 選定の別	コア・教養・キャリア科目 : 0 専門科目 1 : 必修 2 : 選択必修
4 履修順序	同系科目中の履修順序

### 1. 教養教育科目

#### (1) コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より選択必修16単位以上

コア科目群

[ 8単位必修 ]

思考コア						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CO101	クリティカルシンキング	2	必修	講義	1回生	①②③④⑤⑥⑦
CO101	数学的思考を身につける	2	選択	講義	1回生	①②⑥
CO101	哲学概論	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤⑥
CO101	倫理学概論	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤⑥

スキルコア						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CO101	ライティング基礎	2	必修	演習	1回生	①②④⑥⑦
CO201	アカデミックライティング	2	選択	演習	2回生	①②④⑥⑦
EN101	英語 I A	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦
EN101	英語 I B	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦
EN102	英語 II A	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦
EN102	英語 II B	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦

## 教養教育科目群

### [ 2単位必修 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	知へのマインドセット	2	必修	講義	1回生	①②③④⑤⑥⑦

現代社会とそのルーツを探る						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	歴史から学ぶ	2	選択	講義	1回生	①②⑥
GE101	ジェンダーとダイバーシティ	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤
GE101	現代のメディアと表現	2	選択	講義	1回生	①②③⑤
GE201	宗教学概論	2	選択	講義	2回生	①②③④⑤
GE201	国際関係入門	2	選択	講義	2回生	①②③④⑤

社会のなかで自立して生きる						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	日本国憲法	2	選択	講義	1回生	①②③⑥
GE101	くらしと経済	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤⑥
GE101	経済学概論 I	2	選択	講義	1回生	①②④
GE102	経済学概論 II	2	選択	講義	1回生	①②④
GE201	私たちのくらしと行政	2	選択	講義	2回生	①②⑥

地域の価値を知る						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	京都の歴史・文化 I	2	選択	講義	1回生	①②③⑥
GE101	京都の歴史・文化 II	2	選択	講義	1回生	①②③
GE101	文学と京都	2	選択	講義	1回生	①②④

心とからだの健康をはくくむ						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	健康に生きる	2	選択	講義	1回生	①②④⑤
GE101	スポーツコース I	1	選択	実験・実習	1回生	①②③⑤⑦
GE101	スポーツコース II	1	選択	実験・実習	1回生	①②③⑤⑦
GE201	心理学概論	2	選択	講義	2回生	①②③⑤

自然と共生する						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	地球の環境と自然	2	選択	講義	1回生	①②④⑤
GE101	生命と生態系	2	選択	講義	1回生	①②③⑥

異文化との共生							
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	備考
GE101	文化人類学	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑥	-
GE101	比較文化論	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑥	-

GE101	異文化コミュニケーション論	2	選択	講義	1回生	①②④	-
GE101	言語コミュニケーション論	2	選択	講義	1回生	①②⑦	-
GE101	芸術と文化	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤	-
EN201	英語 III A	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
EN201	英語 III B	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
EN202	英語 IV A	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
EN202	英語 IV B	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	中国語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	中国語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE103	中国語 III	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE104	中国語 IV	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	韓国語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	韓国語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE103	韓国語 III	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE104	韓国語 IV	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	フランス語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	フランス語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	ドイツ語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	ドイツ語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	外国語臨地演習	2	選択	演習	1回生	①②③④⑤⑦	-
IS101	日本語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	外国人留学生 用科目
IS102	日本語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	
IS201	日本語 III	2	選択	演習	2回生	①②④⑦	
IS202	日本語 IV	2	選択	演習	2回生	①②④⑦	
IS101	日本事情 I	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑦	
IS102	日本事情 II	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑦	
IS201	日本事情 III	2	選択	講義	2回生	①②④⑤⑦	
IS202	日本事情 IV	2	選択	講義	2回生	①②④⑤⑦	
IS301	日本文化演習 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	※許可者のみ
IS302	日本文化演習 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	

#### キャリア教育科目群

自律型キャリアの育成						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CA101	キャリア開発基礎講座	2	選択	講義	1回生	①②⑤⑥⑦
CA201	キャリア開発演習 I	2	選択	演習	1回生	①②⑤⑥⑦
CA201	キャリア開発演習 II	2	選択	演習	1回生	①②⑤⑥⑦
CA201	キャリア開発演習 III	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥⑦
CA301	キャリア開発演習 IV	2	選択	演習	3回生	①②⑤⑥⑦

産学公連携教育						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CA201	インターンシップ I	2	選択	演習	2回生	①②③⑤⑥⑦
CA201	海外インターンシップ	2	選択	演習	2回生	①②③④⑤⑥⑦
CA201	クロスオーバー型課題解決プロジェクト	2	選択	演習	2回生	①②③⑤⑥⑦
CA301	ワークエクスペリエンス	2	選択	演習	3回生	①②③⑤⑥⑦

キャリア構築支援						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CA101	教職入門	2	選択	講義	1回生	①②③
CA101	教育原論	2	選択	講義	1回生	①④⑤
CA101	教育心理学	2	選択	講義	1回生	①⑥⑦
CA201	特別支援教育論	1	選択	講義	2回生	①②③⑤⑦
CA201	総合的な学習の時間の指導法	1	選択	講義	2回生	①②③⑤⑦
CA201	教育相談	2	選択	講義	2回生	①③⑤
CA201	教育制度論	2	選択	講義	2回生	①⑤⑥
CA201	教育課程論	2	選択	講義	2回生	①④⑤
CA201	特別活動論	2	選択	講義	2回生	①③⑤
CA201	教育方法論	2	選択	講義	2回生	①③⑥
CA301	生徒・進路指導	2	選択	講義	3回生	①③④⑤
CA301	教育実習指導	1	自由	講義	3回生	①⑤⑥
CA401	教職実践演習 (中等)	2	選択	演習	4回生	①②③⑤⑥⑦
CA401	教育実習 II	2	自由	実験・実習	4回生	①②③④⑤⑥⑦
GE101	体育理論	2	選択	講義	1回生	①②⑤
CA301	情報科教育法 I	2	自由	演習	3回生	①②③⑤⑦

CA302	情報科教育法 II	2	自由	演習	3回生	①②③⑤⑦
CA301	教職・保育職教養講義 I	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥⑦
CA302	教職・保育職教養講義 II	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥⑦
CA401	教職・保育職教養講義 III	2	選択	講義	4回生	①②⑤⑥⑦
CA402	教職・保育職教養講義 IV	2	選択	講義	4回生	①②⑤⑥⑦
GE101	数学演習 I	2	選択	演習	1回生	①②⑥
GE102	数学演習 II	2	選択	演習	1回生	①②⑥
GE101	物理学基礎	2	選択	講義	1回生	①②⑥

## 2. 専門教育科目

### (2) 基礎科目群・基幹科目群・分野科目群・クロスオーバー科目群より、選択必修40単位以上（基幹科目群より12単位以上を含むこと）

#### 演習科目群

##### [ 必修20単位 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
ICS111	アカデミックスキル	2	必修	演習	1回生	①②③⑦	①④⑧⑨
ICS112	プロジェクトマネジメント I	2	必修	演習	1回生	①②③⑦	①④⑧⑨
ICS211	プロジェクトマネジメント II	2	必修	演習	2回生	①②③⑦	①④⑧⑨
ICS211	プロジェクト演習 I	2	必修	演習	2回生	②⑤⑦	①③④⑤⑦⑧⑨
ICS312	プロジェクト演習 II	2	必修	演習	3回生	②⑤⑦	①③④⑤⑦⑧⑨
ICS313	プロジェクト演習 III	2	必修	演習	3回生	②⑤⑦	①③④⑤⑦⑧⑨
ICS414	プロジェクト演習 IV	2	必修	演習	4回生	②⑥⑦	①③④⑤⑦⑧⑨
ICS415	プロジェクト演習 V	2	必修	演習	4回生	②⑥⑦	①③④⑤⑦⑧⑨
ICS415	卒業研究	4	必修	演習	4回生	②⑥⑦	①③④⑤⑦⑧⑨

#### 基礎科目群

##### [ 必修22単位 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
ICS111	情報とビジネス	2	必修	講義	1回生	①②⑤	①⑧⑨
ICS111	基礎情報数学	2	必修	講義	1回生	①②⑤⑥	②⑤
ICS111	コンピュータシステム概論	2	必修	講義	1回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS111	計算機科学基礎	2	必修	講義	1回生	①②⑤⑥	③⑥
ICS111	コンピュータ演習	2	必修	演習	1回生	①②⑤⑥	①④⑧⑨
ICS111	プログラミング演習 I	2	必修	演習	1回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS112	プログラミング演習 II	2	必修	演習	1回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS213	プログラミング演習 III	2	必修	演習	2回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS111	線形代数	2	必修	講義	1回生	①②⑤⑥	②⑤
ICS111	微分積分 I	2	必修	講義	1回生	①②⑤⑥	②⑤
ICS122	微分積分 II	2	選択	講義	1回生	①②⑤⑥	②⑤
ICS111	論理設計基礎	2	必修	講義	1回生	①②⑤⑥	②③⑤⑦
ICS321	技術英語	2	選択	演習	3回生	①②⑥⑦	①⑧

#### 基幹科目群

##### [ 必修6単位 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
ICS121	先端科学技術	2	選択	講義	1回生	①②⑤⑥	①⑤⑧⑨
ICS111	情報セキュリティ I	2	必修	講義	1回生	①②③⑤	②③⑨
ICS121	確率・統計	2	選択	講義	1回生	①②⑤⑥	②⑤
ICS211	コンピュータネットワーク I	2	必修	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑦⑧
ICS211	コンピュータアーキテクチャ I	2	必修	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS221	データ構造とアルゴリズム	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	②③⑤
ICS221	論理設計演習	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	②③⑤⑦
ICS221	ヒューマンインタフェース	2	選択	講義	2回生	②③⑤⑥	②③⑦
ICS221	データ解析演習	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	②④⑤
ICS221	ソフトウェアエンジニアリング	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑥⑦⑧
ICS221	産業と情報通信技術	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	①⑧⑨

ICS321	モバイルコンピューティング	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS321	メディア情報処理	2	選択	演習	3回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS321	データベース論	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥	②④⑤
ICS321	ビッグデータ解析	2	選択	演習	3回生	①②⑤⑥	②④⑤
ICS321	科学技術と現代社会	2	選択	講義	3回生	②③④⑤	①⑧⑨

#### 分野科目群

科目NO	授業科目の名称	単位数	選定の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマポリシー
ICS222	情報セキュリティ II	2	選択	講義	2回生	①②③⑤	③⑨
ICS221	自然言語処理	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑥
ICS221	最適化理論	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	②⑤
ICS222	コンピュータネットワーク II	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS221	情報理論	2	選択	講義	2回生	①②③⑤	②⑤⑨
ICS222	コンピュータアーキテクチャ II	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑦⑧
ICS221	オペレーティングシステム	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS221	ユーザエクスペリエンス設計	2	選択	講義	2回生	②③⑤⑥	③⑦
ICS221	人工知能入門	2	選択	講義	2回生	②③⑤⑥	②③⑤
ICS321	IoTシステム設計	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS321	コンピュータグラフィックス	2	選択	演習	3回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS321	センシング工学	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥	③⑦
ICS221	インタラクティブ・アプリケーション・プログラミング	2	選択	演習	2回生	②③④⑤	③⑥⑦
ICS221	オブジェクト指向プログラミング	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS221	応用システムプログラミング	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	③⑥⑦
ICS221	AIプログラミング	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	②③⑥⑦
ICS221	データ解析プログラミング	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	②③⑤⑥
ICS221	Webデザイン	2	選択	演習	2回生	②③④⑤	③⑥⑦
ICS121	情報工学実践 I	2	選択	演習	1回生	①④⑤	①⑤⑦⑧⑨
ICS122	情報工学実践 II	2	選択	演習	1回生	①④⑤	①⑤⑦⑧⑨
ICS221	情報工学実践 III	2	選択	演習	2回生	①④⑤	①⑤⑦⑧⑨
ICS222	情報工学実践 IV	2	選択	演習	2回生	①④⑤	①⑤⑦⑧⑨

#### クロスオーバー科目群

科目NO	授業科目の名称	単位数	選定の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマポリシー
ICS221	経済学入門 I	2	選択	講義	2回生	①②⑤	①④⑧
ICS222	経済学入門 II	2	選択	講義	2回生	①②⑤	①④⑧
ICS221	ミクロ経済学	2	選択	講義	2回生	②⑤⑥	①④⑧
ICS221	マクロ経済学	2	選択	講義	2回生	②⑤⑥	①④⑧
ICS221	公共政策論	2	選択	講義	2回生	②③⑤⑥	①④⑧
ICS221	計量経済学	2	選択	講義	2回生	②⑤⑥	①④⑧
ICS221	金融論	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	①④⑧
ICS321	証券市場論	2	選択	講義	3回生	②⑤⑥	①④⑧
ICS321	行動経済学	2	選択	講義	3回生	②③④⑤	①④⑧
ICS221	マーケティング入門 I	2	選択	講義	2回生	①⑤⑥	①④⑧
ICS221	経営組織論 I	2	選択	講義	2回生	①②⑤	①④⑧
ICS221	経営戦略論 I	2	選択	講義	2回生	②⑤⑥	①④⑧
ICS221	イノベーション・マネジメント	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	①④⑧
ICS321	ロジスティクス論	2	選択	講義	3回生	⑤⑥⑦	①④⑧
ICS321	マーケティング・コミュニケーション	2	選択	講義	3回生	①⑤⑥	①④⑧
ICS321	ベンチャービジネス論	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥	①④⑧
ICS321	知的財産マネジメント	2	選択	講義	3回生	①⑤⑥	①④⑧
ICS321	技術経営論	2	選択	講義	3回生	①②⑤⑥	①④⑧
ICS221	経営情報論	2	選択	講義	2回生	②⑤⑥	①④⑧
ICS321	生産管理論	2	選択	講義	3回生	①②⑤	①④⑧
ICS221	インテリアデザイン入門	2	選択	講義	2回生	①②⑤	①④⑧
ICS221	京都と建築	2	選択	講義	2回生	①②④⑤	①④⑧

卒業に必要な単位数は124単位以上とし、【教養教育科目】のコア科目群より必修8単位、教養教育科目群より必修2単位、コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より選択必修16単位以上、【専門教育科目】の演習科目群より必修20単位、基礎科目群より必修22単位、基幹科目群より必修6単位、基礎科目群・基幹科目群・分野科目群・クロスオーバー科目群より選択必修40単位以上(基幹科目群より、12単位以上を含むこと)を修得すること。(履修科目の登録の上限：48単位 [年間])

# カリキュラム表

工学部 情報工学科 ▶	カリキュラムマップ	科目概要 ▶
-------------	-----------	--------

<b>26単位以上</b> コア科目群+ 教養教育科目群+ キャリア教育科目群	<b>48単位</b> 専門教育科目群 [必修]	<b>40単位以上</b> 専門教育科目群 [選択必修]	<b>10単位以上</b>
--	--------------------------------	------------------------------------	---------------

合計  
**124**単位以上

## 1. 教養教育科目

**26**単位以上

**必修** コア科目群・教養教育科目群より10単位

コア科目群／8単位

### 思考コア

	単位	回生
クリティカルシンキング	2	1～

教養教育科目群／2単位

	単位	回生
知へのマインドセット	2	1～

### スキルコア

	単位	回生
ライティング基礎	2	1～
英語 I A	1	1～
英語 I B	1	1～
英語 II A	1	1～
英語 II B	1	1～

**選択必修** コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より16単位以上

コア科目群

### 思考コア

	単位	回生
数学的思考を身につける	2	1～
哲学概論	2	1～
倫理学概論	2	1～

### スキルコア

	単位	回生
アカデミックライティング	2	2～

教養教育科目群

### 現代社会とそのルーツを探る

	単位	回生
歴史から学ぶ	2	1～
ジェンダーとダイバーシティ	2	1～
現代のメディアと表現	2	1～
宗教学概論	2	2～
国際関係入門	2	2～

### 社会のなかで自立して生きる

	単位	回生
日本国憲法	2	1～
くらしと経済	2	1～
経済学概論 I	2	1～
経済学概論 II	2	1～
私たちのくらしと行政	2	2～

### 地域の価値を知る

	単位	回生
京都の歴史・文化 I	2	1～
京都の歴史・文化 II	2	1～
文学と京都	2	1～

### 心とからだの健康をはぐくむ

	単位	回生
健康に生きる	2	1～

### 自然と共生する

	単位	回生
地球の環境と自然	2	1～

スポーツコース I	1	1~
スポーツコース II	1	1~
心理学概論	2	2~

生命と生態系	2	1~
--------	---	----

### 異文化との共生

	単位	回生
文化人類学	2	1~
比較文化論	2	1~
異文化コミュニケーション論	2	1~
言語コミュニケーション論	2	1~
芸術と文化	2	1~
英語 III A	1	2~
英語 III B	1	2~
英語 IV A	1	2~
英語 IV B	1	2~

	単位	回生
中国語 I	2	1~
中国語 II	2	1~
中国語 III	2	1~
中国語 IV	2	1~
韓国語 I	2	1~
韓国語 II	2	1~
韓国語 III	2	1~
韓国語 IV	2	1~

	単位	回生
フランス語 I	2	1~
フランス語 II	2	1~
ドイツ語 I	2	1~
ドイツ語 II	2	1~
外国語臨地演習	2	1~
日本文化演習 I	2	1~
日本文化演習 II	2	1~

### キャリア教育科目群

#### 自律型キャリアの育成

	単位	回生
キャリア開発基礎講座	2	1~
キャリア開発演習 I	2	1~
キャリア開発演習 II	2	1~
キャリア開発演習 III	2	2~
キャリア開発演習 IV	2	3~

#### 産学公連携教育

	単位	回生
インターンシップ I	2	2~
海外インターンシップ	2	2~
クロスオーバー型課題解決プロジェクト	2	2~
ワークエクスぺリエンス	2	3~

#### キャリア構築支援

	単位	回生
教職入門	2	1~
教育原論	2	1~
教育心理学	2	1~
特別支援教育論	1	2~
総合的な学習の時間の指導法	1	2~
教育相談	2	2~

	単位	回生
教育制度論	2	2~
教育課程論	2	2~
特別活動論	2	2~
教育方法論	2	2~
生徒・進路指導	2	3~
教職実践演習 (中等)	2	4
体育理論	2	1~

	単位	回生
教職・保育職教養講義 I	2	3~
教職・保育職教養講義 II	2	3~
教職・保育職教養講義 III	2	4
教職・保育職教養講義 IV	2	4
数学演習 I	2	1~
数学演習 II	2	1~
物理学基礎	2	1~

## 2. 専門教育科目

88 単位以上

必修 演習科目群・基礎科目群・基幹科目群より48単位

#### 演習科目群／20単位

	単位	回生
アカデミックスキル	2	1~
プロジェクトマネジメント I	2	1~
プロジェクトマネジメント II	2	2~
プロジェクト演習 I	2	2~
プロジェクト演習 II	2	3~
プロジェクト演習 III	2	3~
プロジェクト演習 IV	2	4
プロジェクト演習 V	2	4
卒業研究	4	4

#### 基礎科目群／22単位

	単位	回生
情報とビジネス	2	1~
基礎情報数学	2	1~
コンピュータシステム概論	2	1~
計算機科学基礎	2	1~
コンピュータ演習	2	1~
プログラミング演習 I	2	1~
プログラミング演習 II	2	1~
プログラミング演習 III	2	2~
線形代数	2	1~
微分積分 I	2	1~
論理設計基礎	2	1~

#### 基幹科目群／6単位

	単位	回生
情報セキュリティ I	2	1~
コンピュータネットワーク I	2	2~
コンピュータアーキテクチャ I	2	2~

選択必修 基礎科目群・基幹科目群・分野科目群・クロスオーバー科目群より40単位以上 (基幹科目群より12単位以上を含む)

#### 基礎科目群

	単位	回生
微分積分 II	2	1~
技術英語	2	3~

#### 基幹科目群／12単位以上

	単位	回生
先端科学技術	2	1~
確率・統計	2	1~
データ構造とアルゴリズム	2	2~
論理設計演習	2	2~
ヒューマンインタフェース	2	2~
データ解析演習	2	2~
ソフトウェアエンジニアリング	2	2~

#### 分野科目群

	単位	回生
情報セキュリティ II	2	2~
自然言語処理	2	2~
最適化理論	2	2~
コンピュータネットワーク II	2	2~
情報理論	2	2~
コンピュータアーキテクチャ II	2	2~
オペレーティングシステム	2	2~

産業と情報通信技術	2	2～
モバイルコンピューティング	2	3～
メディア情報処理	2	3～
データベース論	2	3～
ビッグデータ解析	2	3～
科学技術と現代社会	2	3～

ユーザエクスペリエンス設計	2	2～
人工知能入門	2	2～
IoTシステム設計	2	3～
コンピュータグラフィックス	2	3～
センシング工学	2	3～
インタラクティブ・アプリケーション・プログラミング	2	2～
オブジェクト指向プログラミング	2	2～
応用システムプログラミング	2	2～
AIプログラミング	2	2～
データ解析プログラミング	2	2～
Webデザイン	2	2～
情報工学実践 I	2	1～
情報工学実践 II	2	1～
情報工学実践 III	2	2～
情報工学実践 IV	2	2～

クロスオーバー科目群

	単位	回生
経済学入門 I	2	2～
経済学入門 II	2	2～
ミクロ経済学	2	2～
マクロ経済学	2	2～
公共政策論	2	2～
計量経済学	2	2～
金融論	2	2～
証券市場論	2	3～

	単位	回生
行動経済学	2	3～
マーケティング入門 I	2	2～
経営組織論 I	2	2～
経営戦略論 I	2	2～
イノベーション・マネジメント	2	2～
ロジスティクス論	2	3～
マーケティング・コミュニケーション	2	3～

	単位	回生
ベンチャービジネス論	2	3～
知的財産マネジメント	2	3～
技術経営論	2	3～
経営情報論	2	2～
生産管理論	2	3～
インテリアデザイン入門	2	2～
京都と建築	2	2～

## 科目概要

工学部 情報工学科 ▶

カリキュラムマップ

カリキュラム表 ▶

▼ 1. コア科目群 ▼ 2. 教養教育科目群 ▼ 3. キャリア教育科目群 ▼ 4. 専門科目群

### 1. コア科目群

#### 思考コア

#### クリティカルシンキング

正しく課題を認識し、適切な判断・分析・統合をすることで最適解を導くための思考方法（クリティカルシンキング）を学ぶ。このことにより、他者の意見を批判的・分析的に検証する力、他者の意見に含まれる問題点を合理的な方法で指摘できる力、自らの意見に対する批判に対して合理的に回答する力、議論に含まれる問題を出発点として、よりよい解決策や代替案を提案する力などの獲得をめざす。

#### 数学的思考を身につける

日常生活や仕事でさまざまな問題、さらに環境などの社会的課題を考えるうえで、数学は欠かせない。この科目では、将来、市民としての確かな判断を下すために役に立つ数学的考え方や概念を、現実の課題を考えるなかで学習する。扱うのは、経済や環境を考えるうえで重要な指数・対数、刻々と変化する様子から全体を知るための差分や微積分、社会の集団現象を分析するための統計や確率などである。授業では、これらの数学の必要性を理解することを目標とする。

#### 哲学概論

市民や社会人として必要とされる倫理観や人間性の養成、異なる考え方や異なる文化を持つ人々を理解する能力の養成を目的とする。哲学は何を問題にしてきたのか、またそれにどのように取り組んできたか、そしてその問いは私たちにとってどんな意味をもつのかについて、さまざまな哲学者の著作を通して考える。

#### 倫理学概論

倫理学とは何か、倫理学にどのような意義があるのかを理解し、倫理的な考え方を身につけることを目標とする。社会正義を考えるをテーマとして学びを進め、近代以降の倫理学の学説を中心に、倫理的な考え方の基礎を歴史的背景を含めて理解し、現代社会の諸問題を考えるうえで倫理的な思考法の意義と重要性を知る。

#### スキルコア

#### ライティング基礎

大学でのスタディ・スキルとして必要とされる読解力や基本的な文章作成能力の獲得をめざす。演習を通して文章を読む力を養成しながら、添削指導等により、論理的な論説文を書くために必要な文章構成力や推敲の能力を獲得する。

#### アカデミックライティング

大学での学修で求められる学術的文章を書く技術、演習を通じて獲得する。大学における学術的文章には、授業で課されるレポート、実習レポート、卒業論文等が含まれる。本科目により、内容が正確に伝わるわかりやすい文章、かつ客観的な評価に耐えうる文章を書く力の獲得をめざす。

#### 英語 I A

基本的な英文の読解・表現の演習を通して、英語理解のための基礎的な知識（基本文型的分析や文法的知識・基本単語・成句など）を整理し、英語の表現方法と日本語の表現方法の違いを考えた上で、実用的に使える英語力を身につけ、英語運用能力のうち、特にリーディングとライティングの技能を発展させていく。

#### 英語 I B

平易な英語のリスニング・スピーキング・プレゼンテーションの演習を通して、英語理解のための基礎的な知識（基本文型的分析や文法的知識・基本単語・成句など）を整理し、英語の表現方法と日本語の表現方法の違いを考えた上

#### 英語 II A

スキミング、スキヤニング、主題の把握、推論など、効果的に英文を読むために欠かせないリーディングスキルの修得をめざす。また、必要なリーディングスキルを用いて、さまざまなトピックについての読み物を読み、演習問題など

#### 英語 II B

効果的に英語を聞きとるために欠かせないさまざまなリスニングスキルの修得をめざす。それらのリスニングスキルを用いて、さまざまなジャンルのリスニング教材を聴き、演習問題などを通して、それらトピックに対する自分の意見

で、実用的に使える英語力を身につけ、英語運用能力のうち、特にリスニングとスピーキングの技能を発展させていく。

を通して、それらトピックに対する自分の意見を表現できるライティング能力を向上させることをめざす。

をプレゼンテーションできる能力を向上させることをめざす。

## 2. 教養教育科目群

- ▼ 現代社会とそのルーツを探る    ▼ 社会のなかで自立して生きる    ▼ 地域の価値を知る    ▼ 心とからだの健康をはぐくむ  
▼ 自然と共生する    ▼ 異文化との共生

### 知へのマインドセット

本科目は、本学の教養教育課程全体の基盤的科目のひとつであり、本科目で学んだ基礎の上に、その後の教養教育課程に設定する多様な科目の学びを重ねることにより、「社会を構成する知的市民としてのマインドセット」の獲得をめざすものである。また、本科目を受講することにより、本学の教学理念を理解したうえでその後の学びを進められるようにするための科目としても位置付ける。そのため、まずは本学の教学理念を学んだうえで、本学に設置する多様な学部から、それぞれの学問領域の基礎を学び、各学問領域を学ぶ意義を理解する。

(オムニバス方式／全14回)

### 現代社会とそのルーツを探る

#### 歴史から学ぶ

**概要：**歴史学の学問としての方法論を知るとともに、多様な視点から事象を理解する姿勢を身につける。世界史と日本史分野の教員が担当し、歴史学を学ぶうえで必要な学問的方法論についての理解を深める。授業においては特に日本と異文化の接触・交流の視点や、文献史学以外の学問研究の視点に留意するとともに、史料を的確に読む重要性について徹底的に講義する。

#### ジェンダーとダイバーシティ

ジェンダーは人種・民族・階級とともに、人間の歴史的経験を作り上げる最も基本的な要素である。この科目では社会・文化・政治・宗教・教育において、ジェンダーがどのように作用してきたかを考察する。また、人間の差異によって作りだされる支配関係を明らかにするジェンダーの視点をを用いて今日的な課題を考える。

#### 現代のメディアと表現

今日、日本のメディア・コンテンツは世界的な文化として高く評価されつつある。その理由はいくつかあるが、もっとも重要なのは、単なるサブ・カルチャーの域を出て、現代文明に対する警鐘を鳴らすような、知的水準の高い創作活動を表現していることがあげられる。その意味では、かつての純文学とよく似た役割を、日本の映像メディアは今や担っている。こうした観点に立って、日本の映像文化について考える。

#### 宗教学概論

宗教とはいったい何なのか、そして人はなぜ宗教を求めるといった問題を考えることを通じて、私たちは宗教とどのように向き合っていくのがもっとも適切なのかについて、自分なりの考えを形成する。具体的には、客観的で科学的な立場から、宗教の歴史を概観し、有神論と無神論、創唱宗教と自然宗教といった分類のしかたなどを考察する。

#### 国際関係入門

グローバル化の進展した今日では、ヒト・モノ・カネの移動を身近に感じ、国内のあらゆる事象が国際社会と密接につながっている。本科目を通じて、国際関係を理解するうえで基礎となるものの見方・考え方や、複雑化・多様化する現代の国際関係を的確に捉え、問題解決に向けて自ら思考し解決策を見出す力を養うことを目標とする。

### 社会のなかで自立して生きる

#### 日本国憲法

日常生活のなかで見え隠れするさまざまな社会的な問題を考え、対処するために必要な、日本国憲法に表された基本的な思考を身につける。また、これを理解するために必要な基本的知識を身につけることを目標とし、基本的な事柄をできる限り分かりやすく解説していく。

#### くらしと経済

わたしたちのくらしの物質的な基盤となるのが経済である。この経済のくらしへの影響は時とともにますます大きくなっている。したがって、経済を理解することは現代社会に暮らすすべての人間にとって必要なことである。この科目では、市場と価格メカニズム、政府の役割、経済成長、経済発展、金融システム、雇用システム、国際収支、為替相場などの、経済を理解するための基本概念を、身近な事例を用いて説

#### 経済学概論 I

現代日本経済における諸問題を学ぶことによって、経済学への導入を図る。具体的には、まずバブル経済とその崩壊による平成不況の深刻化の課程を「不良債権処理の10年」として概観する。次に、ケーススタディとして、日本長期信用銀行の破綻、山一証券の自主廃業について検討する。そして、女性労働として雇用機会均等法と育児支援を取り上げるとともに、労働問題として過労死・過労自殺、ホームレス、派遣

明し、わたしたちの日常のくらしをとりまく経済現象について学ぶ。

労働、ネットカフェ難民、派遣村などを取り上げる。これらの諸問題を、映像資料を活用してイメージ豊かに学ぶ。

### 経済学概論 II

戦後日本経済の歩みについて講義する。敗戦直後から、高度経済成長を経て、低成長経済に移行し、1980年代後半にバブル経済に突入するまでを、映像資料を活用してイメージ豊かに学ぶ。具体的には、特需景気、もはや戦後ではない、金の卵、エネルギー革命、所得倍増計画、公害、列島改造、ドルショックと石油ショック、日米経済摩擦、分割民営、バブル経済、ブラザ合意、外国人労働者などを取り上げる。

### 私たちのくらしと行政

国と自治体の行政活動と社会問題の繋がりについて説明できるようになる、行政に関する制度について市民社会との関係のなかで理解し説明できるようになる、公共政策の実際について分析し説明できるようになることを目標とする。行政は変化し続ける社会への対応を迫られており、その果たすべき役割は、社会との関係のなかで問われている。そのため、行政と外部との関係に着目しながら学んでいく。

### 地域の価値を知る

#### 京都の歴史・文化 I

京都の複合する遺跡から京都の歴史と文化を探る。考古資料をもとに京都の地下の文化財に触れ、京文化の根源を学び、探り、理解し、考えてみる。そして京都の遺跡からわかる歴史と文化の表現方法の取得に向う。平安京以前からの、京都の遺跡を学習する。適宜、歩き探る京都を紹介する。

#### 京都の歴史・文化 II

本科目は、京都橘大学と総本山醍醐寺の学术交流協定に基づく科目である。京都に伝わる文化財が、いかにして伝承されてきたかを学ぶ。同時に文化財を生み出した京都の文化とその将来を考える。現代まで受け継がれてきたさまざまな文化について講義する。さらに醍醐寺に残る文化財、信仰行事に接する機会を設け、日本文化について考察を進める。

#### 文学と京都

古典から近現代文学まで、京都が小説でどのように描かれ、そのなかでどのような物語が生成されてきたかを考える。21世紀の作家の小説のなかで、京都を舞台とし、学生（主に大学生）が登場する作品を読み、近代の名作との共通点と相違点を考える。

### 心とからだの健康をはくくむ

#### 健康に生きる

「健康」「生きる」「健康に生きる」について、政治、経済、文化、社会、教育、保健医療システム等、さまざまな視点から現象をとらえ、自分自身の健康に生きるについて考えることはもちろん、家族、コミュニティ、日本国内、世界の健康に生きるについても考える。

#### スポーツコース I

ソフトバレーボールと6人制バレーボールを教材として基礎体力と技術のスキルアップを図り、またスポーツの必要性を学び、自己の健康管理や怪我なく楽しく運動するために最も必要なルールやマナーを身につける。同時にグループ（チーム）を通し、コミュニケーション・スキルの向上を図る。

#### スポーツコース II

生涯スポーツの必要性を学び、スポーツの実践をとおして、自己の健康管理ができる基礎能力を養う。特にレクリエーションスポーツを中心に楽しく運動することができる習慣と能力を身につける。バドミントンと卓球の基本的な技術練習とルールの理解から始め、シングルスおよびダブルスでのリーグ戦形式でのゲームを中心に行う。

### 心理学概論

「こころ」は誰もが毎日働かせているものであり、対人関係や社会生活について考えるうえで「こころ」を抜きにすることはできない。こうした身近な存在であるがゆえに、関心を持つ人は多いが、誤解されることがや表層的な理解にとどまることも多いと考えられる。そこでこの科目では、自然科学の一種としての心理学の全体像を概観する。そのことで、受講者の持っていた興味や関心が正確な知識とつながり、さらに自らで考えることができるようになるための基礎づくりを目標とする。授業では、生理、知覚、認知、社会、教育、発達、人格、臨床といった心理学の諸分野にわたって広く概説し、心理学の基礎的な知識や、その考え方を身につけられるように進めていく。

### 自然と共生する

#### 地球の環境と自然

政策と個々人の取り組みとの両面から、環境問題の解決に向けた取り組みについて考察する。環境問題を発生させ拡大させる社会的な要因について分析し、それらへの対応策について研究する。そして、個々の生活と環境問題の関係性

#### 生命と生態系

地球の誕生から現在に至るまでの地球と生物の歴史を学ぶ。そのなかでも特に、人類が進化・発展してきた第四紀と呼ぶ現代社会と密接に関係する時代を、人類の諸特徴とともに、氷河の消長、海水準変動、植生変遷などの古地理に係

について学び、さらに市民、NPO、行政、企業などの多様な主体が連携して進める持続可能な社会に向けた取り組みの現状と課題について学ぶ。

る変遷、および生物地理と人類の拡散などの事象を通して理解することを目標にする。これらは地層そのものと地層中に含まれる化石や考古遺物などの証拠に基づくものであるから、層序と地層の対比、地質学・堆積学の諸法則、化石の二面性、堆積と浸食、堆積構造と変形構造などの地層学の基礎事項の理解を図るとともに、現代生活にも係る火山噴火や地震、土石流などの地盤災害の事例と、その原因も合わせて学習する。

#### 異文化との共生

##### 文化人類学

我々人類は、多様な生活習慣をもち、さまざまな文化を形成している。文化人類学は人間の科学といわれ、個別文化の調査・分析から文化の普遍的な法則を見つけ出し、そこに表れる人間行動の諸相を明らかにすることを目的としている。本科目では、まず、文化人類学がどのような学問なのかを理解することから始め、その研究史、研究視角、調査方法について解説し、さらに具体的な研究事例も取り上げる。

##### 比較文化論

世界は「謎」に満ちている。私たちの想像や理解を超えたことが頻発している。そうした「謎」を、自分には関係ないと簡単に退けず、自分を、そして自分を形作ってきた「文化」というとらえどころのないものを理解する最良の機会と考えられるようになれば——これがこの科目の最大の目標である。世界で起こっているさまざまな問題の背景にある文化、価値観、思考様式を知り、そうした問題と自分がどう関わるのかを考えることを通して、さまざまな文化について理解するとは、すなわち自分が変わることであることを理解する。

##### 異文化コミュニケーション論 (人文)

本科目は、異文化を実際にどのように理解すればいいのかを考える。そして、諸外国の文化や歴史を理解することの重要性と、それがまた日本を理解する鍵となることを学ぶ。年表や各種の歴史的な史料、新聞記事や写真、画像などを紹介しながら進める。

##### 言語コミュニケーション論

日常あらゆる人が行うコミュニケーションにおいて、言語がどのような役割を担っているのかを知る。言語を客観的に捉える姿勢を身につける。言語学の諸分野について講義を行い、そのなかでコミュニケーション上の言語の役割について説明していく。

##### 芸術と文化

芸術と文化の関わりなどについて、芸術の歴史や哲学、美術、音楽など総合芸術をテーマとして学ぶ。また、美術や音楽、映像などの芸術を鑑賞し、現在さまざまに試みられている芸術表現などを取り上げ、芸術による文化発展の可能性や問題について考察する。

##### 英語 III A

TOEICに出題される英文を題材にして、さまざまなトレーニング形式のアクティビティを行い、TOEICの問題を中心とした演習を進めながら英語運用能力を身につける。特に、リーディング面の英語運用能力の向上をめざして、語彙力の強化にも重点を置いた授業を展開する。

##### 英語 III B

TOEICに出題される英文を題材にして、通訳・リピーティング・ディクテーションなどのさまざまなトレーニング形式のアクティビティを行い、TOEICの出題形式の演習問題を行いながら英語運用能力を身につける。特に、リスニング面に重点を置いて、さまざまなジャンルの英語の聞き取り能力の向上をめざす。

##### 英語 IV A

日常的な話題について質問・応答ができる表現力、基本的な文法・語彙を使って文章が書ける作文力の修得のため、TOEICに出題される英文を題材にして、音読・通訳・リピーティング・ディクテーションなどのさまざまなトレーニング形式のアクティビティを行っていく。

##### 英語 IV B

さまざまなトピックについて英語でプレゼンテーションができる表現力の修得のため、さまざまなトレーニング形式のアクティビティを行っていく。さらに、プレゼンテーションに対して、適切なコメントや質問をする能力も身につくようにしたい。

##### 中国語 I

中国語の発音と文法の基礎を身につけるため、数字、人称代名詞、名詞、動詞の文、疑問文、疑問詞、形容詞の文、助数詞、時間、年月日、時刻、前置詞の表現などの各種の練習をする。

##### 中国語 II

中国語のさまざまな基本短文を作ることができるように、変化、完了、進行、持続、経験を表す表現、助動詞、補語、比較形、受身と使役などの表現方法を学ぶ。

##### 中国語 III

中国語の長い文章に慣れることを目的として、文章を読み進める練習と、一字一句の意味をきちんと確認する方法を併用しながら、易しい文章を大量に読むことによって、まず中国語に慣れることをめざす。文章の内容は、日本や中国の観光地、歴史的な事件、食べ物、祝日などを題材にする。

##### 中国語 IV

基礎的な文法を踏まえて、聞き取りの練習、自由表現の練習、対話の練習などを繰り返しながら、中国語でのコミュニケーションができることをめざす。毎回の授業で、中国の文化、習慣、生活、最新ニュースを紹介する。

##### 韓国語 I

初めて韓国語を学ぶ人のために、文字の仕組みから親しんで、発音法則を理解するほか、挨拶や正確な文章の読みなどを徹底的に学習する。なお、韓国文化を理解してもらうために、韓国人の生き方・歴史・社会・文化、特に食文化などにも触れる。

##### 韓国語 II

韓国の文字と発音をマスターした人が、次に進む段階として、ここでは文法+会話+講読に重点を置き、基礎文法と基礎会話力を固めると同時に、簡単な読み書きができるように学習する。また、韓国の文化に関わるものを講読のテキストとし、韓国の文化に親しむ。

##### 韓国語 III

##### 韓国語 IV

##### フランス語 I

<p>会話＋講読＋聴解力＋作文に重点を置く。韓国語Ⅰ・Ⅱで学んだ力を生かして、表現力を増やし、より自然な会話の習得をめざす。聴解力のアップとあわせて、場面ごとに正確な会話ができるように進め、また日常よく使う表現を作文できるように学習する。</p>	<p>韓国語だけで授業を行い、自由会話を中心に聴解力をつけ、韓国の中学生以上の会話運用能力をつけるために学習する。この授業では、自由会話＋スピーチができることを目的とし、学生たちによるスピーチと韓国映画鑑賞によってその力を身につける。</p>	<p>フランス語の発音と、文法の重要な規則のうち、もっとも基礎的な部分を学び、それを用いた短い文を聴き、話し、読み、書く力を修得する。</p>
<p><b>フランス語Ⅱ</b> フランス語の発音、文法などの基礎知識を踏まえて、やや高度な文法事項を学び、それらを用いた文を聴き、話し、読み、書く力を身につける。</p>	<p><b>ドイツ語Ⅰ</b> ドイツ語のもっとも基本的な規則（発音の仕方と文法）を一つずつ学ぶ。できるだけ多く反復練習（リーダーの講読、教科書の練習問題、その規則を含む短い作文など）をとり入れ、一つひとつの規則を確実に身につける。</p>	<p><b>ドイツ語Ⅱ</b> ドイツ語Ⅰで学んだ規則をもとに、新たな規則修得の段階に進む。ドイツ語Ⅰと同様に、リーダーの講読、練習問題、作文をできるだけ多くとり入れ、規則の一つひとつ確実に身につけることを主眼とする。</p>
<p><b>外国語臨地演習</b> 外国語を、実際に使われている土地で学び、運用能力を高めるための科目である。中国、韓国などの協定大学で寮生活を送りながら、およそ1か月のプログラムを学修する。授業は午前中で、午後に適宜見学などが配置されている。プログラム終了直前には、文化遺産見学ツアーも予定される。</p>	<p><b>日本語Ⅰ（外国人留学生科目）</b> <b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要な基礎的な理解力・表現力を身につける。 (オムニバス方式／全28回)</p>	<p><b>日本語Ⅱ（外国人留学生科目）</b> <b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要な基礎的な理解力・表現力をさらに高めていく。 (オムニバス方式／全28回)</p>
<p><b>日本語Ⅲ（外国人留学生科目）</b> <b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要な高度な理解力・表現力を身につけていく。特に語彙を増やすこと、多彩な表現を身につけることに重点を置く。 (オムニバス方式／全28回)</p>	<p><b>日本語Ⅳ（外国人留学生科目）</b> <b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要な高度な理解力・表現力を身につけていく。各自の専攻に関わる論文の読み方、書き方を学ぶことを重点とする。 (オムニバス方式／全28回)</p>	<p><b>日本事情Ⅰ（外国人留学生科目）</b> さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本と日本人についての知識を身につける。また、発表やディスカッションを通じて、日本と日本人の今について考える。</p>
<p><b>日本事情Ⅱ（外国人留学生科目）</b> さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本と日本人について、より豊富な知識を身につけていく。また、発表やディスカッションを通じて、日本と日本人の今について考える。</p>	<p><b>日本事情Ⅲ（外国人留学生科目）</b> さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本の社会と経済についての知識を身につける。また、発表やディスカッションを通じて、日本の社会や経済への理解を深める。</p>	<p><b>日本事情Ⅳ（外国人留学生科目）</b> さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本の社会と経済について、さらに豊富な知識を身につける。また、発表やディスカッションを通じて、その理解を一層深いものにしていく。</p>
<p><b>日本文化演習Ⅰ</b> 日本の文化への理解を深めるため、まず授業で歴史的建造物、史跡、民俗行事、習慣、料理などに関する文章を読み合わせし、次にこれら建造物や行事の見学や、料理等の体験を行う。</p>	<p><b>日本文化演習Ⅱ</b> 日本の文化への理解を深めるため、まず授業で歴史的建造物、史跡、民俗行事、習慣に関する文章（Ⅰよりやや高度な文献）を読み合わせし、次にこれら建造物や行事を実際に見学する。</p>	

### (3) キャリア教育科目群

▼ 自律型キャリアの育成    ▼ 産学連携教育    ▼ キャリア構築支援

#### 自律型キャリアの育成

<p><b>キャリア開発基礎講座</b> 数学の基礎や国語の基礎に関する学修を通した「基礎学力の向上」と、グループワークを通して「チームで成果を出すためのマインドセットを理解すること」を目的とする。具体的には基礎的な公務員試験問題を題材として、授業に取り組んでいく。</p>	<p><b>キャリア開発演習Ⅰ</b> 受講生が自身の大学生活を方向付ける「自律的な大学生活づくり」をテーマとする。キャリアに関する基本的な理論を理解しつつ、充実した大学生活を送る先輩の姿に学び、自身の大学生活をどのようなものにしていくかを言語化する。自ら挑戦し、挑戦を通じて自らを変えてい</p>	<p><b>キャリア開発演習Ⅱ</b> 受講生が自らの将来像を具体化することができる「自律的な将来像づくり」をテーマとする。仕事（業界・業種・職種等）と働き方の多様性を知ると同時に、世の中で活躍する社会人がどのように自身のキャリアを構築してきたかを事</p>
---	---	---

<p><b>キャリア開発演習 III</b></p> <p>受講生がインターンシップをはじめとするこれまでの経験から自身の特徴を描き出す「自律的な自分像づくり」をテーマとする。これまでの大学生活を振り返って、自身が学んできたこと、できるようになったことを言語化し、自身の強みや弱み、将来の方向性について再考する。</p>	<p>く心的態度を持った自律的な学習者になることをめざす。</p>	<p>例として学ぶことを通じて、自身のキャリア観を具体化し、大学生生活の過ごし方を再考する。</p>
	<p><b>キャリア開発演習 IV</b></p> <p>受講生自身が納得できる進路決定ができるよう「自律的な就職活動づくり」をテーマとする。就職活動に挑戦していくなかで、自身の将来像や特徴の言語化を円滑に行えるようにする。具体的には、就職活動計画の立案、エントリーシート作成や面接対策を行い、自らの就職活動をマネジメントしていく力を養う。</p>	

産学公連携教育

<p><b>インターンシップ I</b></p> <p>キャリア意識醸成、業種・仕事理解の促進および、コミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力育成を主な目的とする。事前研修として、個人目標設定、ビジネスマナー・コミュニケーション研修、業界・業種研修などを実施した後に、各事業所にて、40時間以上の就業体験を行う。事後研修では、経験の振り返りのち、必要な講習を実施のうえ、報告書の作成やプレゼンテーションを行う。</p>	<p><b>海外インターンシップ</b></p> <p>国際理解、キャリア意識醸成およびコミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力獲得を主な目的とする。事前学習で個人目標設定や海外での生活・就業に向けて必要な研修を実施した後、海外に滞在し、1週間程度の語学研修および3週間程度の就業体験を行う。帰国後には、海外での滞在、就業経験を踏まえ、事後学習会や報告発表会でのプレゼンテーションなどを実施する。</p>	<p><b>クロスオーバー型課題解決プロジェクト</b></p> <p>キャリア意識醸成やコミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力育成に加え、学部の学びに関連する専門能力の深化を目的とする。学部・学年を越えた学生が専門性を共有し、企業等からの課題に取り組む。授業では、社会人として必要な基礎知識や能力を身につける研修や、企業等・業界研究を行った後、企業等から提示された課題にチームで取り組み、プレゼンテーションを行う。</p>
<p><b>ワークエクスペリエンス</b></p> <p>キャリア意識醸成、業種・仕事理解の促進および、コミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力育成を主な目的とする。前半では、個人目標設定、ビジネスマナー・コミュニケーション研修、業界・業種研修などを実施する。後半では、必要な研修を実施のうえ、企業研究書や報告書の作成やプレゼンテーションなどを行う。履修中には、企業などが独自に募集を行うインターンシップなどへの参加を推奨する。また、必要に応じてキャリアセンター訪問を指導する。</p>		

キャリア構築支援

<p><b>教職入門</b></p> <p>教育とは何か、学校とは何か、教科指導の在り方、教員の果たす役割とその意義はどこにあるかを、教員の体験や視聴覚資料から学ぶ。また、学級活動や総合的な学習の時間や特別の教科である道徳科など、最近の教育動向について学ぶ。最後に学校教育を支える教育行政の役割を中心に、教員の研修と服務について学ぶ。</p>	<p><b>教育原論</b></p> <p>教育とは何か、何をもちて教育(制度)と呼ぶのか等、まず教育に関する基本的な概念の検討を行う。続いて、西欧諸国における教育思想の発展および近代学校制度の成立と発展について、そして明治期以降のわが国における教育制度の発展について概説し、教育史に関する基本的な事項の理解をめざす。最後にまとめとして、現代日本の教育課題について総合的な観点から考察を行う。</p>	<p><b>教育心理学</b></p> <p>子どもの指導、援助に関わるうえで必要な発達や学習、パーソナリティーなどの教育心理学の知識について学び、具体的な指導場面に即した教育心理学の知識や考え方、技術の習得をめざして授業を行う。対象である子どもの発達の特徴を絶えず念頭において、指導や援助の問題を考える。</p>
<p><b>特別支援教育論</b></p> <p>特別支援教育の制度と対象を理解する。また、教育の場や形態の違い（通常の学級、通級による指導、特別支援学級、特別支援学校）によって教育課程や教育方法が異なることを知り、適切な支援を継続的に提供するために、一人ひとりのニーズに即した個別の指導計画や個別の教育支援計画が果たす役割を理解する。さらに、異なる学校間や関係機関との連携を実現するための仕組みについて考える。</p>	<p><b>総合的な学習の時間の指導法</b></p> <p>中学校・高等学校における総合的な学習の時間の実施にあたって、その全体的な計画の立案、年間指導計画の立案、単元計画の立案、その実施、実施後の評価等のあり方について学ぶ。それらに基づいて、実際に総合的な学習の時間の授業の計画立案の具体例についても学ぶことを通じて総合的な学習の指導法について力量を獲得していく。</p>	<p><b>教育相談</b></p> <p>教育相談は、「児童生徒それぞれの発達に即して、好ましい人間関係を育て、生活によく適応させ、自己理解を深めさせ、人格の成長への援助を図るもの」とされている。この科目では、教育相談に必要な知識について学ぶとともに、教師に求められるカウンセリングマインドの実践力を身につけることを目標とし、中等教育の現場で出会う生徒の問題についてよく知り、生徒とその保護者への支援のありかたについて考えを深め、実践力を身につけていく。</p>

### 教育制度論

現代の学校教育に関する制度的事項について、基礎的な知識を身につけるとともに、それらに関連する課題を理解する。教育制度は、教育に関する法規に基づき成立し、その背景の思想が制度を歴史的・社会的に成立させる。日本における教育制度の変遷を学習するとともに、それらを構成する制度の仕組みの展開や問題を検討する。また、学校と地域との連携に関する理解および学校安全への対応に関する基礎的知識も学習する。

### 教育方法論

80年代以降の日本の教育実践のなかから典型的な授業と教材を選び、受講生に可能な限り追体験してもらいながら、教育方法学の蓄積してきたカテゴリーシステムを活用して学習者が主体的・対話的で深い学びができる授業の要件を理解させる。

### 教職実践演習（中等）

4年間の学びをまとめ、大学での学習と教育現場での体験を振り返る。具体的な振り返りの視点は、次の5点である。(1) 子ども理解 (①子どもの発達、②子どもを取り巻く社会と環境)、(2) 各教科の指導、(3) 実践的な知識と技能 (①学級経営、②生徒指導)、(4) コミュニケーション (①学校における個人の役割、②地域・保護者との関係)、(5) 教育的愛情。以上の視点に基づいて、4年間の学びを振り返り、到達状況を確認し、そのうえで、必要な知識と技能について補完する。そして、今後、どのような知識と技能を習得することが必要なかを明確にする。

### 情報科教育法 I

高等学校教科としての情報科の目的、内容、方法、課題等について考察するとともに、情報科教員として必要な知識・技能の育成をめざす。情報科成立の背景から始めて、学習指導要領にもとづき情報科の内容を検討し、効果的な教育方法を考える。情報科教育実践の事例、情報教育の活用法、教材論、授業論を深める。

### 教職・保育職教養講義 II

これからの教職を志す者は、教員採用試験のために、学習指導要領の改善点を単に暗記するだけでなく、改訂の趣旨および背景(例えば、教育基本法の改正、学校教育法の改正など)も含めて理解し、教師としての実践力として身につけることが大切である。また、将来教師として採用された後も、学習指導要領をはじめ、国レベルで出される答申や通知、報告等を歴史的視点で継続的に理解し、時代の変化に対応できる資質・能力を身につけることを目標とする。

### 数学演習 I

### 教育課程論

教育課程の意義、果たす役割、および、教育課程に関わる基本的な概念について理解し、教育課程編成、授業づくりに関わる基礎的知識を身につけるとともに、授業づくりやカリキュラム・マネジメントのために必要な力量の基礎を養う。

### 生徒・進路指導

生徒指導の意義と必要性、生徒指導の領域と内容、生徒指導の組織と計画など概念上の理解を深め、生徒指導の今日的課題に気づき学校現場での具体的な生徒指導事例を分析できることをめざす。また、キャリア教育の理念やキャリア発達の指標を理解したうえで、中等教育段階でのキャリア教育のあり方を学ぶ。

### 教育実習 II

高等学校における教育実習。学校現場での実習を通して、学校教育についての正しい理解を深め、教員の役割や指導についての適切な認識と技術を身につけ、教員としての人間性を高めることをめざす。そのため、以下の点を目指して実習に取り組む。①実習校での学校づくりの内容を具体的に知り、そこにこめた願いをつかむこと、②大学で学んでいることから、教育現場の具体的な取り組みを通して検討し、さらに深めること、③教員として、社会人として自らを成長させていくうえでの課題をつかむこと。

### 情報科教育法 II

高等学校教科としての情報科の目的、内容、方法、課題等について考察するとともに、情報科教員として必要な知識・技能の育成をめざす。前半は、情報科の教科書研究、教材教具づくり、授業方法、学習指導案について概略を学ぶ。後半は小集団または個人によって教材を開発し、学習指導案を作成し、模擬授業実践から相互批評を行い、授業力向上のための授業研究方法までを学ぶ。

### 教職・保育職教養講義 III

中央教育審議会答申は、教育の専門家としての確かな力量として具体的に「子ども理解力」「児童・生徒指導力」「集団指導の力」「学級づくりの力」「学習指導・授業づくりの力」「教材解釈の力」などを掲げている。この科目では、これらの知識や技能を身につけることはもちろんのこと、これらに加えて客観的論理に基づいた自己の考え方や、その論理から導き出された具体的な教育実践について、発信できる資質や能力を身につけることを目標とする。

### 数学演習 II

### 特別活動論

特別活動の意義や役割を理解し、その内容の具体的な活動事例(学級活動の指導、行事に関する指導、安全指導等)を通して生徒の自主的、自律的な態度を育成する指導のあり方を学ぶ。講義のほかレポート作成、小集団討議を取り入れ、将来学校現場において役立つような具体的・実践的な内容とする。

### 教育実習指導

教育実習は、大学での教職科目および専門科目等で身につけた教育に対する知見を、実際の教育現場で実証する意義ある機会である。授業実践のみならず生徒への影響の重大さを認識し、教育実習に対する基本的な心構えや技能を身につけ、実習後の反省と総括から、今後に向けての展望がもてるようにする。

### 体育理論

体育科教育の概要とスポーツ文化の継承・発展を考えるため、体育科教育の概要を理解するとともに、体育やスポーツについて、文化的、社会的、歴史的側面の理解を深める。これらを踏まえ、体育やスポーツについて理解する力、仲間とともに考える力、創造する力を身につけることを目標とする。授業では、近代スポーツの成立と変遷を、文化的・社会的背景を視野に入れて講義する。

### 教職・保育職教養講義 I

これからの教職を志す者は、今日の学校教育における、具体的な課題を主体的に考察し、認識を深める資質・能力を身につける必要がある。そのために、この科目では、現在の学校教育をめぐる基本的課題を取り上げ、多角的・複眼的に考察し、学校教育の現状についての認識・理解を深め、実践的な課題克服の方途を主体的に考える力を身につける。

### 教職・保育職教養講義 IV

学校の教育活動は、PDCAという教育サイクルがスパイラルに繰り返されながら、生徒のよりよい成長を願った指導が展開される。授業は、生徒の実態を踏まえ、学習指導要領に示される基本方針や授業時間数、各教科等の目標・内容等を計画的に実施されることについて理解する。また、各教科等の内容・目標等および教科等の系統性を理解し、学習指導案作成の基礎を身につける。一方、教育評価の結果によって今後の指導を改善し、さらに新しい指導の成果を再度評価するという、指導に生かす教育評価の基礎的・基本的な知識・技能を身につける。

### 物理学基礎

将来の仕事で必要とされる数学について基礎を学ぶ。数と計算・図形の初歩から学び、さまざまな応用問題が解けるようにする。ピタゴラスの定理と無理数、1次・連立・2次方程式、因数分解、1次・2次関数とグラフなどを主なテーマとする。

数学的思考、数理的思考を身につける。1次関数、2次関数、関数とグラフ、図形と方程式、図形の性質・面積などをテーマとして、日常生活との接点を探りつつ、基本的な概念、典型的な問題の解法、実生活への応用を教授する。

物理学は、科学技術のベースとなる重要な分野であり、さまざまな自然現象を考えるうえで基礎的な学問となる。本科目では、力学や電磁気学、光の干渉・回折などの基本的な原理について正しい理解を得るとともに、日常的に目にする現象を物理学的に理解し説明する力を身につける。また、物理学が身近なものに活用されていることを理解し、物理学の原理とその意義について見識を深める。例えば、身近な家庭用機器や医療機器（電子レンジ、健康維持器具、AED、MRI等）などに活用されている電磁気現象の原理などを理解する。

## 2. 専門教育科目

▼ 演習科目群 ▼ 基礎科目群 ▼ 基幹科目群 ▼ 分野科目群 ▼ クロスオーバー科目群

### 演習科目群

#### アカデミックスキル

大学で学び、社会で活躍していくために必要な基本的なスキルを修得することをめざす。具体的には、情報リテラシー、コミュニケーションスキル、プレゼンテーションスキル、文章作成スキル等である。これらのスキル修得のために、授業内の学びと、授業外での学習課題の達成の往還が求められる。繰り返しの実践とフィードバックを通じて効果的な学びが実現できるように工夫する。フィードバックにおいては、教員からのフィードバックだけでなく、学生同士が質問し合ったり、助言し合うことを大切にしている。

#### プロジェクト演習 I

専門課程に沿った学問的課題や実践的問題の解決過程を学ぶことを通じて、専門的な知識活用力、問題解決に必要な態度および技能の向上をめざす。プロジェクト演習 I では、選択した専門に関して、今まで学んできたことを確認するとともに、これから学ぶべきことを明らかにする。また、専門的な知見から、学問・社会・企業といったさまざまな領域において何が問題となっているかについて理解を深め、専門的な解決方法について学ぶ。

#### プロジェクト演習 IV

これまでのプロジェクト演習 I・II・IIIの総まとめ、あるいは大学での学びの総まとめとして論文もしくはレポートを執筆するための土台をつくる。特にプロジェクト演習 IVでは、執筆テーマを固め、執筆に必要な情報収集や整理、分析を行う。その過程では教員からのフィードバックだけでなく、学生同士で議論することを通じて、互いのレポートをブラッシュアップしていく。また中間発表も行い、プロジェクト演習 Vにむけた課題を明確にする。

#### プロジェクトマネジメント I

問題解決に必要な基礎スキルを修得することをめざす。研究課題、地域課題、企業課題等に対し、調査を行ったり、解決策を立案する。問題意識の言語化、課題の設定、課題達成のための計画立案、計画実現に向けた行動と改善といった、一連の問題解決過程について学ぶ。また、個人としてだけでなく、チームとして成果を出すためにどうすべきかについても学ぶ。そのため、教員からのフィードバックだけでなく、チームとして、またチームに関わる個人としての振り返りと改善を大切にする。

#### プロジェクト演習 II

専門課程に沿った学問的課題や実践的問題の解決過程を学ぶことを通じて、専門的な知識活用力、問題解決に必要な態度および技能の向上をめざす。プロジェクト演習 IIでは、プロジェクト演習 Iでの学びを土台として、具体的なテーマを設定し、1年かけて取り組むための土台作りを行う。具体的には問題の発見と課題設定、そして解決策の立案のための分析を行う。また活動の振り返りと改善を通じて、自律的にチームワークスキルおよびリーダーシップを鍛えていくこともめざす。

#### プロジェクト演習 V

これまでのプロジェクト演習 I・II・IIIの総まとめ、あるいは大学での学びの総まとめとして論文もしくはレポートを完成させ、最終報告を行う。これらは、大学生活で得てきた知識、態度、技能の集大成としての成果物となる。そのため、論理性や客観性を高め、わかりやすく説得力のあるものへと昇華させることをめざす。その過程では、教員からのフィードバックはもちろん、学生同士の学び合いも重視する。

#### プロジェクトマネジメント II

専門的な問題解決に必要なスキル修得をめざす。プロジェクトマネジメント Iでの到達度を元に、学習課題を明らかにしつつ、より難度の高いプロジェクトに挑戦する。プロジェクトマネジメント Iよりも学生が自律的に計画、実行し、より高い成果を生み出すことを求める。そのために、目的・目標の設定や、振り返りの機会を積極的に設け、技能だけでなく態度面での変容も求める。また、プロジェクト演習 Iでは専門分野別のプロジェクトを行うことを想定しているため、自身が何を専門としたかについても考える。

#### プロジェクト演習 III

専門課程に沿った学問的課題や実践的問題の解決過程を学ぶことを通じて、専門的な知識活用力、問題解決に必要な態度および技能の向上をめざす。プロジェクト演習 IIIでは、プロジェクト演習 IIで扱っているテーマについて、解決策の立案や具体化、そして最終成果物の作成と発表を行う。1年間のプロジェクトの総まとめであり、1年間を通じて自身がどの程度成長できたかを確認する。また、プロジェクト演習 IVと Vに向けて、卒業レポートのテーマ設定について検討する。

#### 卒業研究

プロジェクト演習 IV・Vでは、プロジェクト演習の総まとめとしてレポートもしくは論文を完成させるが、このうち論文については、プロジェクト演習での活動だけのまとめではなく、各自の専門領域の学習の成果を反映させた卒業研究として完成させるものとする。それぞれの専門領域に応じた教員からのアドバイスを受けつつも、各自が独自にテーマを設定することで、大学での学びの総まとめとしての性格を持たせ、作成した研究成果のみでなく、準

そして、専門家や一般人に対しても堂々と主張し、議論できるようになることをめざす。

備、進捗状況の報告とそれに対する指導も含めた作成過程についても学修の一環とみなす。

## 基礎科目群

### 情報とビジネス

情報技術は、その発展により高度化するだけでなく、それが活用される分野を拡大させてきた。情報技術はかつてのように情報通信という特定の産業にのみ関連するものではなく、旧来の製造業からサービス産業にまで深く浸透し、eコマースやIoTなどといった言葉に象徴されるような、あらゆる領域を含む巨大な情報ビジネスを生み出しているとも言える。本科目では、情報ビジネスを以上のように広義のものと捉えて、包括的に議論することで、情報を活用したビジネスのあり方について理解するとともに、情報技術をビジネスに融合的に応用するための必要な知識を身につける。

### 基礎情報数学

本科目では、連続的な事象を離散的に扱うというコンピュータの性質をふまえ、コンピュータサイエンスを学ぶうえで必要となる数学理論を学ぶ。主に、情報量の表現、集合と論理、離散関係、グラフ理論の項目を通して、本科目の受講後に配置されている他の科目の理論的背景を理解するための基本的事項を身につける。論理の応用例として、顔認識システムや迷惑メールフィルタリングで用いられるパターン認識の例、そして購買履歴にもとづいた推薦システムのなかでも最も基本的な技術である協調フィルタリングの例など、情報数学を基礎とした社会に広く浸透している技術に関する話題を交えつつ、数学的なものの考え方や問題解決へのアプローチを学ぶ。

### コンピュータシステム概論

コンピュータの基本的な構造や構成要素、アーキテクチャの概要を理解する。コンピュータの五大要素である演算装置、制御装置、記憶装置、入力装置、出力装置の役割と働きを理解し、それらがどのような技術で実現されているのかを理解する。ハードウェア上で動作するオペレーティング・システム（OS）やアプリケーションソフトウェアの仕組みと役割、ネットワークを用いた通信の基礎やコンピュータシステムの基本的な考え方を理解する。これらの学習を通して情報処理とコンピュータの基礎的概念や知識を習得する。

### 計算機科学基礎

計算機を使う立場から計算機の基本的な仕組みや機械語の概念の理解を深めるとともに、アセンブリ言語レベルのプログラミングの基本的な手法やアセンブラなどの基本事項について習得することをめざす。「コンピュータシステム概論」で学んだ演算装置、制御装置、記憶装置、入力装置、出力装置の役割と、その上で動作するアセンブリ言語レベルのプログラムの関係を理解し、オペレーティング・システム（OS）の役割などの理解を深める。さらに、アセンブリ言語でのプログラミングを実際に確認することで、より理解を深める。これらの学習を通してコンピュータの基本的な動作概念を理解することをめざす。

### コンピュータ演習

コンピュータは、個人で文書作成や数値計算を行うだけでなく、ネットワークを介してコミュニケーションを行うための重要なツールである。現代社会において、コンピュータを活用するための技術や知識は必須であると言える。本科目では、コンピュータを用いて基本的な作業を行うためのコンピュータリテラシーを身につけることを目的とする。具体的には、ワープロソフトによる文書作成、表計算ソフトによるデータ分析、プレゼンテーションソフトによるプレゼン資料作成について、その操作方法や基本的な機能を学ぶ。さらにセキュリティやプライバシーに関するさまざまな技術と課題を事例を用いて学び、現代社会に必要な素養を身につける。

### プログラミング演習 I

プログラミングは、情報システムを開発するうえで必須となる技術である。近年、情報システムを開発・利活用できる人材が社会で求められていることから、プログラミング技術者の需要は非常に高い。本科目では、基本的なプログラミングの基礎を演習形式で学び、情報システムが動作する仕組みを理解することを目的とする。具体的には、プログラム言語の1つであるC言語を対象として、変数の宣言や条件分岐、繰り返し処理、配列、ファイル入出力、関数、ポインタを学習し、プログラミングの基礎知識を獲得する。

### プログラミング演習 II

実社会で利用される情報システムは、その特性に応じてさまざまなプログラム言語が用いられている。プログラミング演習 I では、プログラム言語の1つであるC言語を対象として、情報システムを開発するうえでの基礎知識を学習した。本科目では、演習形式でさまざまなプログラム言語による情報システム開発を行うことで、その言語の使用法だけでなく、特性も理解し、需要に応じた情報システムを開発できるようになることを目的とする。具体的には、プログラム言語のJavaやPython、PHPなどを対象にさまざまな課題を解き、各言語の基礎知識を獲得する。

### プログラミング演習 III

実社会で利用される情報システムは、その特性に応じてさまざまなプログラム言語が用いられている。プログラミング演習 II では、さまざまなプログラム言語を対象に基礎的な課題を解くことで、その使用方法や特性を学習した。本科目では、より実践的な内容として、データ構造とアルゴリズムの意義を演習によって理解し、さまざまなプログラム言語での応用プログラムを作成できるようになることを目的とする。具体的には、リスト・スタック・連結リストなどのデータ構造やソート・探索などのアルゴリズムを学習することで、より実践的な情報システムの開発ができる技術を獲得する。

### 線形代数

線形代数は自然科学や社会科学に広く応用される数学理論であり、コンピュータサイエンスにおいても行列演算は、大規模なデータの計算の際に基本的で有用なツールとなる。また、データ分析においても主成分分析や最小二乗法といった重要な分析手法に必要な知識となる。本科目では、行列とベクトルの演算、連立1次方程式の解法、行列式、余因子行列と逆行列等について学ぶ。行列の基本変形によって連立1次方程式が解けること、また逆行列が求められることの理由を理解したうえで、行列や行列式に関する諸計算ができることを到達目標とする。

### 微分積分 I

微分積分学は、自然科学や工学を含むさまざまな学問分野で応用されることから、情報工学を学ぶにあたり、大学の初年度に微分積分学について理解を深めることの重要性は高い。本科目では、前半は微分、後半は積分について扱うものとし、それらの概念と計算法について学ぶ。前半は1変数の微分法として、微分法を学ぶ

### 微分積分 II

微分積分 I の内容をふまえて、2変数の微分積分について学ぶ。前半は、1変数の微分法について基本的内容を確認した後に、2変数の微分として偏微分の計算法を学ぶ。また、接平面と全微分の概念とともに、全微分の変数変換についても理解する。さらに、極値問題の解法を通して、基本的な関数の極大値と極小値を求める

### 論理設計基礎

2進数や論理関数について理解したうえで、コンピュータハードウェア設計の基礎となる組合せ回路や順序回路などの論理回路を理解する。まず、基本の論理ゲートの組合せによって、論理関数を計算できることを学ぶ。次に、内部状態を持つ順序回路の動作を学び、状態遷移を持つシステムを順序回路として設計する方法を習

えでの前提となる基本的知識を確認し、数列、関数の極限の概念を理解する。続いて、微分、導関数の概念を理解したうえで、さまざまな関数の微分計算ができるようになるとともに、重要な諸定理についても学ぶ。後半は1変数の積分法として、不定積分、定積分に関する基本事項について学び、置換積分法、部分積分法による解法を身につける。

#### 技術英語

本科目では、ソフトウェアデザイン、ネットワークデザイン、組込みシステム、情報メディア、データサイエンスなどの情報の各分野において使用される技術英語について学習する。授業では、教科書による工学的な英語力の向上に加え、プレゼンテーションやディクテーションによる実践的な技術を習得する。情報分野で頻繁に使用される英語の語彙力および、情報分野の研究や実務に必要なリーディング、リスニング、ライティング、スピーキング技術の基礎を身につけることを目標とする。

ことができるようにする。後半は2変数の積分として、前半と同様に2変数の積分法について確認した後、重積分の性質を理解したうえで、累次積分の計算法を学ぶ。また、極座標変換をはじめとした変数変換や、回転体の体積の計算法を理解することで、重積分の計算ができるようにする。

得する。さらに、組合せ回路と順序回路について、デジタル回路としての物理実現のしくみや、算術演算回路、カウンタ、メモリなど良く用いられる基本ブロックの動作についても理解する。そのうえで自動販売機やCPUなどの論理設計について学ぶ。

#### 基幹科目群

##### 先端科学技術

現代のネットワーク社会では、最先端の技術を用いたさまざまなシステムが利用され、多くのデータが蓄積されている。本科目では、このような社会において、「今までにないデータをどのように取得するのか」と「そのデータを如何に分析するのか」の2つの方法を理解することを目的とする。具体的には、IoT技術やAR・VRといった最先端の技術の基礎を幅広く理解し、それらの技術により得られるデータから知識を抽出するための方法を学習する。これにより、データを利活用するための企画・発想力の基盤となる知識の習得をめざす。

##### 情報セキュリティ I

情報セキュリティは、情報工学のさまざまな技術やシステムを安全に運用するための必須要件であり、IoTの広がりによって、その重要性は益々高まっている。本科目では、情報セキュリティの重要性を理解し、技術を概観する。最初に、メール等の身近な例を用いて、さまざまなリスク、それに対する情報セキュリティの役割を理解し、それらが自動運転等の新たなシステムでも不可避であることを理解する。そのうえで、暗号、認証、マルウェア検知、不正侵入検知、アクセス制御等の基本技術、メールや自動運転のためのシステムセキュリティ技術を概観し、これらに通底する攻撃と防御のセキュリティモデルを知る。さらに、セーフティや信頼性、心理学との関わり、情報セキュリティを実践するための組織論を学ぶ。

##### 確率・統計

社会的、自然的現象の解析に不可欠であり、またデータサイエンスの基礎となる確率・統計について、その基礎概念、基礎事項を学ぶ。本科目は、身近な例を通して統計学的な考え方を実感することで、客観的に現象を捉える過程でのデータ分析の重要性を認識するところから出発する。基本的な統計学の知識として、まず度数分布、記述統計、2変量の相関について学び、各種の統計量を用いてデータの基本的性質を把握することができるようにする。続いて、確率の概念を理解したうえで、確率分布から統計解析へとつながる理論的背景を意識しつつ、母集団の区間推定法や仮説検定法の分析方法を身につける。

##### コンピュータネットワーク I

TCP/IPプロトコルの基本を学ぶ。物理レベルにおける通信の基本を理解したうえで、ネットワークポロジやデータの階層構造、パケット通信の概念、ベストエフォート、アドレス体系などの基本的な考え方を理解し、通信の手順やパケット構造、アドレスやポート番号、シーケンス番号等の各種の重要なパラメータやフラグの役割を理解する。IPv4やv6、DNS、ARP、ICMP、DHCP、NAT、ICMP等、データリンクに関する技術やプロトコルの基本を理解する。ルーティングの基本的な仕組みを理解したうえで、インターネット通信やイントラネット通信の仕組みを理解する。代表的なアプリケーションのプロトコルを学び、その考え方や特徴を理解する。

##### コンピュータアーキテクチャ I

CPU、メモリ、入出力装置などからなる計算機システムの基本構成について理解する。そのうえで、CPUに対して動作を命令するための機械語・アセンブリ言語を、Cなどのプログラミング言語との対応を含めて学ぶ。CPUを構成するための基本ブロックの動作を学んだのち、基本となるシングルサイクルマイクロプロセッサがどのように命令を実行するか、また、その性能評価方法について理解する。そのうえでさらに複雑なマルチサイクルマイクロプロセッサの動作についても理解する。次に、計算機システムにおいて重要な役割を担う、記憶の階層を構成するキャッシュおよび仮想メモリの役割とその動作について学び、最後に計算機システムがどのように入出力を行うか、メモリマップド入出力方式などを学ぶことによって修得する。

##### データ構造とアルゴリズム

コンピュータのプログラムは、必要なデータを管理する「データ構造」と、問題を解くための具体的な処理を定式化した「アルゴリズム」から構成される。情報システムを開発する際には、このデータ構造とアルゴリズムに関する知識が必要不可欠である。本科目では、各データ構造やアルゴリズムの特性を学習することで、ソフトウェアの設計やプログラミングに応用できる知識の獲得を目的とする。具体的には、配列、リスト、スタック、キュー、木構造、ハッシュといった基本的なデータ構造と、それを使用した各種の探索アルゴリズム（リニアサーチとバイナリサーチ）、整列アルゴリズム（バブルソート、選択ソート、挿入ソートとクイックソート）等を学習する。

##### 論理設計演習

##### ヒューマンインタフェース

##### データ解析演習

論理回路について理解したうえで、組合せ回路と順序回路について設計方法を修得する。まず、ハードウェア記述言語によってどのように論理回路が記述されるかを学び、シミュレータや論理合成ツールなどのEDAツールの利用方法について理解する。また、マルチプレクサ、プライオリティエンコーダ、加算器、乗算器などの組合せ回路やカウンタ、シンクロナイザ、レジスタファイル、メモリなどの順序回路の記述方法を修得する。さらに、これらの記述に対してテストベンチを作成し、EDAツールを用いて動作確認を行う方法を学ぶ。そのうえで、簡単なCPU設計を通じて、与えられた命令に対しどのように基本的なブロックが動作して、命令が定める機能を達成するかを理解する。

### ソフトウェアエンジニアリング

高品質な情報システムを開発するためには、ソフトウェアを効率的に開発し、保守するための方法論であるソフトウェアエンジニアリングが重要となる。本科目では、高品質な情報システムを正しく低コストで迅速に開発するための理論・技術・手法について学習し、理解することを目的とする。具体的には、ソフトウェア開発の各段階を工程として分けて整理したソフトウェアプロセスモデル（ウォーターフォールモデル、スパイラルモデル、アジャイルモデルなど）の開発論を学ぶ。また、要求分析手法や形式設計仕様記述手法、実装、レビュー、テスト、保守、プロジェクト管理などの技術について、基礎的な知識を習得する。さらに、構造化プログラミングやオブジェクト指向プログラミングなどの実践的なソフトウェア開発モデルについて学ぶ。

### メディア情報処理

コンピュータや通信技術の発展を主な要因として、今後のメディアはさらに多様で複雑になることが予想される。本科目では、代表的なメディアである音や画像を題材に、メディア情報をデジタル化してコンピュータで処理するための基礎技術について学び、実際に処理ができるようになることを目的とする。具体的には、音声、音響、画像、映像などそれぞれのメディアが持つ性質に応じた信号を処理する技術として、標準化や量子化、符号化やフィルタリングなどの技術に関する知識を獲得する。さらに、演習形式でこれらの手法をプログラミングすることにより、実社会で活用できる実践的なスキルを身につける。また、対話型AIやバーチャルシンガーなどに利用される音声合成技術や、産業や医療における画像認識技術など、実社会における活用事例などについても学ぶ。

### 科学技術と現代社会

科学技術が現代社会に与える影響について、情報通信技術に携わる者として問題意識を持ち、自ら分析するための見識を養う。まず科学技術の歴史を概観し、農業の発生、第1次および2次産業革命が社会に及ぼした影響を文献に沿って理解する。次に、情報通信技術が現代社会に影響を及ぼした例として、デジタルデバイド、

ヒューマンインタフェース（HI）に求められる役割と機能、特性、用いる技術を理解する。現在のさまざまなHIを学び、さらに今後どのようなHIが求められるかを学ぶ。また、HIが、利用者の利便性を向上させるだけでなく、コンピュータや情報の新たな利活用の仕方を生み出すこと、さらにそれによって新たな価値を創出することを理解する。これらを踏まえ、IoTやビッグデータ、AI、次世代通信網などを活用する将来の情報社会において求められるHIの特性や方向性について理解する。

### 産業と情報通信技術

情報通信技術（ICT）は、製造業や農林漁業、金融業、建設業などの幅広い産業・社会分野に大きな変革をもたらしている。また、さらなるICT化の進展により、あらゆるモノとモノがインターネットに繋がることで、さまざまな知識や情報が共有され、今までにない新たな価値を生み出す社会が実現されつつある。本科目では、近年の実社会でどのようにICTが活用されているのかを社会科学的な視野から幅広く理解することを目的とする。具体的には、行政や民間企業で実施されているICT利活用の実例を用いながら、その技術の内容だけでなく、急速に進化するICTにより今後の産業や我々の生活がどう変化するのか、それによる社会的効果や課題について学ぶ。

### データベース論

近年の情報化社会では、さまざまな情報システムが開発されており、そのなかの重要な基礎技術の一つとしてデータベースがある。データベースは、ネットショッピングサイトや大学のポータルシステムなど人々の生活においてさまざまな場所で利用されている。本科目では、データベースの基本的な機能であるデータの記述やデータのアクセス、データの管理などについて学習し、データベースに対する理解を深めることを目的とする。具体的には、現実世界の事例を利用しながら、データベースの概念や関係データベースに関する基本的な仕組みを学習する。そして、学生各自でデータベースの事例を取り上げ、その事例のデータベース設計を行う。

情報工学に関わる課題にとどまらず、社会における課題の把握、およびその解決のためには、調査、研究によって取得されたデータの集計、加工、分析が必要となる。本科目では、統計分析ソフトウェアを用いて、分析対象とする課題やデータの特徴に注意しつつ、適切な分析手法を選択することで実際に分析を実行し、さらに分析結果について考察する一連の分析作業をおこなえることを目標とする。授業では、主に重回帰分析、多変量解析を中心とした分析手法について基礎的な知識を学んだうえで、学生が自ら設定した問題に即して収集したデータを分析し、その有効性についても評価することを通じて、データ分析に必要とされる基礎的な能力を身につけられるようにする。

### モバイルコンピューティング

近年、スマートフォンやモバイル端末などの爆発的な普及に伴い、モバイル端末を利用したさまざまなサービスが実現されている。本科目では、このような携帯電話やスマートフォン、腕時計型バイタルセンサーなどのモバイル端末を利用したコンピュータの利用形態であるモバイルコンピューティングの基礎を学ぶ。まず初めに、携帯電話の仕組みや歴史、その将来の方向性について学ぶ。次に、モバイルコンピューティングを支える無線通信技術や無線ネットワーク技術、通信プロトコルなどについて学ぶ。さらに、モバイル端末を活用した位置情報サービスやGPS、カーナビの仕組みなどについても学ぶとともに、それらが社会でどのように用いられ役立っているのか、今後さらにどのような機能や性能が求められるどのような応用が期待されているのかを学ぶ。

### ビッグデータ解析

今日の情報化社会では、多様なシステムから膨大な量のデータが生まれている。このデータを管理し、必要な情報を抽出するためには、適切なデータベース設計が必要である。データベース論では、データベースの基礎知識や設計方法を、現実世界の事例を用いながら学習した。本科目では、より実践的な内容としてデータベースを用いたシステムを作成し、その仕組みを理解することを目的とする。具体的には、データベース管理システム（DBMS）による構築とSQLによる操作技術を習得する。そして、WebプログラミングとDBMSの連携による実践的なデータベースシステムを作成してビジネスへの応用を学ぶ。さらに、クロス集計、ロジスティック回帰分析、アソシエーション分析、決定木分析、クラスター分析、主成分分析など、ビッグデータの解析手法の基礎を学ぶ。

スマートフォンの影響等を取り上げ、文献に沿って多面的に分析し、分析の視点を学ぶ。これらを踏まえて、ビッグデータの利用、人工知能の実用化といった現在進行中の事象を取り上げ、文献に加え学生間の議論等を取り入れて、負の影響も含め多面的に分析する。地球温暖化問題や生命科学に関わる問題等も概観し、視野を広げる。

#### 分野科目群

##### 情報セキュリティ II

情報セキュリティ I を基礎として、情報セキュリティの技術をより深く学ぶ。要素技術の代表例として暗号を取り上げ、共通鍵暗号と公開鍵暗号の基本アルゴリズム、安全性の根拠、攻撃、防御を体系的に学ぶ。また、応用技術の代表例としてマルウェア対策を取り上げ、マルウェアの原理、マルウェア感染のためのさまざまな攻撃、マルウェア検知、侵入検知、事後対策、リスク管理を体系的に学ぶ。IoTや人工知能の利用に伴うリスクを概観し、暗号やマルウェア対策との共通性および新たな課題を知る。さらに情報セキュリティ対策を実践するための代表的な組織として、CSIRTやISOセキュリティ専門委員会の活動を理解する。

##### コンピュータネットワーク II

コンピュータネットワーク I を学びのベースとし、TCP/IPネットワークをより詳細に理解する。FTPやSMTP、POP、HTTPなど、TCP/IPを用いる主要なアプリケーションで用いられるプロトコルとその動作を理解する。DNSやDHCP、無線LAN、IPv6などの実際の動作の詳細を理解する。IPトンネリングやVPN、SDNなどの仕組みを理解する。データのモニタリングやネットワークシステムの運用管理技術、ロードバランシング、DMZ構造やファイアウォール/IDS/IPSなどのセキュリティシステムを理解する。

##### オペレーティングシステム

コンピュータ資源の効率的・効果的な利用を統括・制御したり、ハードウェア機能を抽象化することによってモジュール間やソフトウェア間、ハードウェア間のインタフェースを容易にしたり、さまざまなアプリケーションにコンピュータ資源を順序だてて利用させたりするオペレーティングシステム (OS) の機能と役割を理解する。ソフトウェアの中核部分であるため、ファイルシステムやデバイスドライバ、メモリ管理機能、割り込み処理機能、ユーザインタフェースなども密接に関係することを理解する。カーネルとその周辺ソフトからなるソフトウェア構造を理解する。さらに、近年クラウドや仮想マシンにおいて用いられる仮想OSについてもその概要を理解する。

##### 自然言語処理

自然言語処理とは、日常的に用いられる日本語や英語などの自然言語をコンピュータに処理させる技術である。近年のコンピュータおよびコンピュータネットワークの進展により、自然言語処理技術の需要が高まり、ウェブサーチや対話システム、機械翻訳などの情報システムが社会に浸透している。本科目では、実社会で利用されている自然言語処理を用いたシステムのアルゴリズムを学習することで、それを活用するための知識と技術を獲得することを目的とする。具体的には、コーパスを用いた形態素解析や構文解析、品詞のタグ付けといった技術を学ぶ。さらに、自然言語処理と機械学習との関連についても実例を交えながら紹介する。

##### 情報理論

情報理論の基礎を学ぶとともに、応用の広がりや情報工学の他分野との関わりを理解する。まず、確率論の基礎とエントロピーについて学ぶ。続いて、情報源と通信路のモデルを学び、無記憶性、マルコフ性、エルゴート性、雑音等の概念を理解する。情報源符号化の問題、情報源符号化定理を理解し、既知情報源に対する符号化、ユニバーサル符号化、非可逆符号化について原理と代表例を学ぶ。また、通信路符号化の問題、通信路符号化定理を理解し、誤り訂正の原理、ハミング符号等の具体的な誤り訂正法を学ぶ。さらに、データ圧縮や動画配信等の応用、人工知能等の他分野との関わりを理解する。

##### ユーザエクスペリエンス設計

現代社会での商品・サービスは、優れた技術や機能の豊富さだけでなく、ユーザが利用することを通じて、使いやすさや使い心地、満足感を得る体験 (エクスペリエンス) を重視した取り組みが重要になってきている。本科目では、ユーザが利用しやすく魅力的な商品やシステムのデザインについて理解し、実際に設計するためのスキルを身につけることを目的とする。具体的には、利用しやすい商品・サービスのユーザインタフェースの設計やユーザビリティの評価方法について学習する。また、社会におけるユーザエクスペリエンスの取組や動向に関して調査・分析し、理解を深める。

##### 最適化理論

近年の計算機技術の進歩によって、過去には不可能と思われた多変数の複雑な最適化問題が、実際の時間で解けるようになったことを背景として、最適化はあらゆる工学の分野で応用されるようになった。ベイズ推定を始めとする統計的最適化、サポートベクターマシンやEMアルゴリズムを始めとする機械学習など、多くの手法が実際の問題に適用されており、なかでも最近では機械学習への応用で重要性を増している。本科目では、線形代数や微積分分の知識を用いて、最小二乗法、線型計画法をはじめとした数理最適化の手法による問題のモデル化とその解法について、現実への適用例を参照しながら理解する。

##### コンピュータアーキテクチャ II

コンピュータアーキテクチャ I を学びのベースとして、商用プロセッサで現実用いられている技術や最近の技術動向について学ぶ。まず、パイプライン方式のマイクロプロセッサの構成と動作を学び、そのうえでスーパスカラ方式やアウトオブオーダー方式について理解する。記憶の階層とプログラムの性能との関連を学んだ後、並列プログラムを支えるマルチスレッドイングやマルチプロセッサシステムについて理解する。機械学習に利用されているGPU、書き換え可能デバイスとして利用が進むFPGA、クラウドを前提としたウェアハウススケール計算、また、AI用や画像処理用の領域特化アーキテクチャについて理解する。さらに、RISC-Vに代表されるオープンアーキテクチャのプロセッサの動向を学ぶ。

##### 人工知能入門

近年、画像認識、情報検索、推論、探索、機械学習、データマイニングなど、人間が知能を使って行う活動をコンピュータにさせようとする人工知能に関する研究開発が盛んに行われている。本科目では、人工知能の理論や仕組みを概観する。特に、機械学習はデータサイエンスで用いられる代表的な技術の一つであり、探索、推論、知識表現などの技術を用いてデータから規則性を導くものである。サンプルと属性、教師あり学習と教師なし学習、分類と回帰、強化学習についての基礎概念を学ぶ。また、機械学習の代表的な手法である多変量解析、パターン認識、ニューラルネットワーク、ニューラルネットワークを多層化したディープラーニング、サポートベクターマシンなどについて、データから複雑な抽象概念をモデル化するプロセスを

重視した概要について概観するとともに、構築されたモデルを用いて、新しいデータを予測したり、既存のデータ構造を理解したりすることができる問題を採り上げて考察する。

### IoTシステム設計

IoTシステムは、産業機械や工場、自動車、ロボット、家電、組み込み機器、医療分野、社会インフラなどで広く用いられている。また、近年のビッグデータやAI活用の流れとあいまって、その利用は今後さらに広がっていく。しかし、IoTシステムは、リアルタイム性や高信頼性、耐環境能力、低消費電力性、限定された計算機資源、厳しいコスト制約、バージョンアップの困難さ、長期間にわたる使用、故障時の安全性、セキュリティ上の制約など、通常の情報処理用コンピュータシステムにはない制約や要求事項も多い。本科目ではこれらIoTシステムの実際の形態と特性を学び、その設計の考え方を理解する。

### コンピュータグラフィックス

情報化社会におけるディスプレイ技術は、多くの情報を視覚から得ているヒトの特性から考えて重要である。コンピュータで画像を扱うニーズは、産業や医療、学術やエンタテインメントなどさまざまな分野に存在し、コンピュータグラフィックス（CG）の技術が日々活用されている。本科目では、CGの基本的な理論を学習するとともに、実際にCGを生成するための諸技術をプログラミングを通じて習得することを目的とする。具体的には、物理的な世界と光の性質のモデル化、コンピュータで基本図形を作画する方法、平面や曲面を組み合わせた立体形状のモデリング、3次元の空間から2次元の画像への透視投影変換、隠面除去や光源処理、テクスチャマッピングといったレンダリングの手法などを学習する。また、ゲーム業界や映像産業などの最先端のCG技術の利用事例などの動向も含めて学習する。

### センシング工学

産業機械や民生品、インフラシステム、IoTデバイス等で多く用いられるセンシング技術の基本を学ぶ。アナログ量をデジタル量に変換する技術やその際の特性、課題、留意点を理解したうえで、さまざまな物理量や化学量、バイオ情報などの情報の特性とそれらをセンシングするための技術や代表的なセンシングデバイスの種類と基本を理解する。得られたデータをどのようにコンピュータに取り込みどのように処理するかの概要を学び、インタフェースの種類や特性、対象とするデータの精度や発生量の違い等を理解する。

### インタラクティブ・アプリケーション・プログラミング

情報処理技術およびハードウェア・ソフトウェア構築に関する知識を基礎に、ヒトとコンピュータとが対話的に係わりあうアプリケーションを構築していくための各種方法論について学ぶ。本科目では、コンピュータゲームを具体的な事例として取り上げ、ヒトの習性や「たのしさ」が生まれる仕組みを考慮したゲームデザインを学び、ゲームエンジンを利用したアプリケーション開発に取り組むことによって、各種知識を繋ぎ合わせて実践的かつ統合的に活用する応用力を身につける。また、アプリケーションの実装先としてスマートフォンやVR（Virtual Reality）デバイスなども用いることにより、実社会におけるインタラクティブアプリケーションの応用範囲についての見識を深める。

### オブジェクト指向プログラミング

オブジェクト指向を理解し、プログラミングできる技術は、特に多数で情報システムを開発するうえで必要不可欠である。オブジェクト指向プログラミングでは、データとプログラムコードの複合体であるオブジェクトという概念を導入し、カプセル化、継承、多態性などのプログラムパラダイムを用いてプログラムを設計することをめざしている。本科目では、オブジェクト指向言語の代表であるJavaを対象にオブジェクト指向の理解を深め、それを応用した情報システムを開発できるようになることを目的とする。具体的には、グラフィカルユーザインタフェース（GUI）を用いて、Androidスマートフォンやタブレットで動作するモバイルアプリケーションを開発する。これにより、昨今のアプリケーションがどのように実現されているかを実践的に学習する。

### 応用システムプログラミング

C言語は、ロボット開発や組み込みシステム、ソフトウェア全般で用いられる汎用的な言語である。本科目では、プログラミング演習で得たC言語によるプログラミングの理解を深め、さまざまな諸課題を解くためのアルゴリズムを構築する能力を身につけることを目的とする。具体的には、C言語の基礎的な知識は既に獲得している前提で、ポインタのアドレス操作とこれまでに学習した条件分岐や繰り返し処理、配列、構造体などを組み合わせた応用プログラムの開発を行う。リスト構造やハッシュ・テーブル、二分探索木といった実践的なアルゴリズムの応用を学習することで、難度の高い情報システムでも開発可能な技術の獲得をめざす。

### AIプログラミング

本科目では、AIプログラミング言語の一つであるPythonのプログラミングを通して、AIプログラミングの仕組みや内容を理解することを目的とする。Pythonは比較的シンプルな言語であるが、機能拡張のためのライブラリが多数用意されていることから、データ解析、機械学習や人工知能、GPUコンピューティングなどの分野で標準的に用いられている。授業では、変数、数値、文字列といったプログラミングに関する基本事項を学んだ後に、Pythonにおける制御構文の知識を身につけ、リスト、セット、クラスなどのデータ処理に有用な概念と方法を理解する。探索アルゴリズムやソーティングアルゴリズムなどを例として、基本的なPythonプログラミングの読解と作成ができるようになることをめざすとともに、機能拡張のためのライブラ

### データ解析プログラミング

近年、多くの情報が電子化され、さまざまな事象を数値やテキストデータとして取り扱うことができるようになった。同時に、大規模のデータの処理が一般的な処理能力のPCでも実現可能になってきている。人間行動の予測や画像認識の分野では機械学習が多く用いられるが、事象の予測や分類をおこなうにあたってデータの存在は欠かせない。授業では、データの可視化、多変量解析などのテーマを中心として、プログラミングとデータ解析の基本的な知識と技術を身につけるとともに、大規模データを用いることを前提としたニューラルネットワークやクラスタリングについても仕組みが理解できるようにする。これらの学習を通して、将来的にデータ解析の一連の処理、さらには評価をおこ

### Webデザイン

Webコンテンツを作成する際には、インターネット利用者のユーザビリティを意識してデザインを設計する必要がある。本科目では、Webコンテンツの作成に必要な知識を獲得し、ユーザビリティの高いデザインが設計できるようになることを目的とする。具体的には、HTMLの記法やCSSによるスタイル付け、動的なコンテンツ作成に必要なJavaScriptといった知識を学習し、Webコンテンツを実際に作成する。さらに、Webコンテンツを作成するだけでなく、検索エンジン最適化（SEO対策）における内部対策と外部対策の必要性や、インターネット利用者のユーザビリティを意識したデザイン設計の効果について考える。

リを用いて、簡単なAIプログラムを構築できるようにする。

なえる人材としての基礎的な能力を身につけることを目標とする。

#### 情報工学実践 I

情報工学に関わる技術の実社会への応用を意識した、実践的にかつ学生による主体的な学習をおこなうことを目的とする。本科目では、特に、情報システムやプログラミングに関する技能を活用した、社会における課題を解決するための方法を検討する。その経験を通して社会における情報工学の重要性と可能性について深く理解するとともに、必要とされる汎用性の高い技術を身につける。また、課題解決のために示されたアプローチを実際の問題に適用する際に生じる、理論と現実の乖離を認識することで、将来的な新技術の展望を視野に入れた提案をおこなえるようにする。

#### 情報工学実践 II

情報工学に関わる知識の実社会への応用を意識した、実践的にかつ学生による主体的な学習をおこなうことを目的とする。本科目では、特に、情報ネットワークやそれにより生み出されるサイバースペースに関する知識を活用した、社会における課題を解決するための方法を検討する。その経験を通して社会における情報工学の重要性と可能性について深く理解するとともに、関連する他分野の基本的な知識も学びに取り入れる。また、課題解決のために示されたアプローチを実際の問題に適用する際に生じる、理論と現実の乖離を認識することで、将来的な新技術の展望を視野に入れた提案をおこなえるようにする。

#### 情報工学実践 III

社会の要求する実現性の高い情報技術を構想する力を涵養することを目的として、本科目では学生同士によるグループワークを重視し、人間と情報技術の関係性をふまえたうえで、地域社会から与えられた課題、あるいは学生が自主的に設定した課題に取り組む。グループワークにおいては、学生が自らの責任を自覚し、与えられた役割を果たすことができる実行力についても重視する。他のメンバーとの議論を重ね、グループ全体として成果をまとめ上げるための実践的な学びをおこなう。授業全体を通して、情報の適切な収集、加工、管理に関する技術から、学習成果を効果的に伝達するプレゼンテーションに至るまで、情報工学における学習経験を実践的に活用する姿勢を身につける。

#### 情報工学実践 IV

社会事象を精確に把握し、適切な意志決定をおこなうための統計学的思考は、ビッグデータ時代において一層重要性を増している。本科目では、現象をモデル化して考えることの重要性を認識し、定量化できるものについては一般的な統計的手法の適用を検討しつつ、問題解決を図ることにより、情報工学的アプローチを通じた論理的思考力を涵養することを目的とする。現実に行き詰っている問題を対象として、その特性をよく理解したうえで、解決のためにどのような方法論が適しているかについて、他の学生とともにさまざまな分析手法を比較検討することなどを通じて、分析技術を実践的に身につける。また、データの視覚化などを通じた、効果的なプレゼンテーション方法についても学ぶ。

#### クロスオーバー科目群

#### 経済学入門 I

経済学の学問としての特徴をL.ロビンズによる定義や、A.マージナルらの言葉から学んだうえで、特にミクロ経済学の領域に重点を置きながら、初歩的な経済理論について学び、経済学的な思考法を身につけることを目的とする。最初に、価格や財・サービスなど経済学で用いられる基礎的な用語について学んだうえで、市場のはたらきや、消費者、生産者の行動、市場の失敗と政府の役割、自由貿易の意義等について、数式を用いることなく理解できる範囲で学び、現実社会の諸現象を経済理論の視点から理解できるようにすることをめざす。

#### 経済学入門 II

一国の経済について、歴史的な視点も含めて、マクロ的な視野から見るができるようになることが本科目の目的である。GDPや物価水準、失業率、国際指標などの経済指標はどのように定義されるのか、また、現実の経済のなかでこれらの指標はどのような要因によって決まるのかをマクロ経済学の理論と関連づけながら学び、経済をマクロの視点から捉えることができるようにする。また、経済成長論や景気循環論にも触れながら、産業革命以降の経済の発展段階について歴史と理論の両面から見るができるようにする。

#### ミクロ経済学

経済学入門 I で学んだミクロ経済学の基礎を発展させ、経済学入門で学んだ数学の知識を活用しつつ、初歩的な数理モデルのレベルで経済理論を理解することができるようにする。具体的には、与えられたモデルから、需要および供給の価格弾力性、市場の安定性の条件を数学的に表現する能力、消費者行動および生産者行動を最大化問題として解く能力、市場の有効性や市場の失敗、および政府の役割を余剰分析などの手法を用いて理解する能力を身につける。必要に応じて、経済学検定や公務員試験専門科目の問題を練習問題として用いて、知識の定着をはかる。

#### マクロ経済学

経済循環のモデルを基礎において、マクロ経済変数間の関係を理解しつつ、経済学入門IIで学んだマクロ経済学の諸領域のうち、GDPの決定要因、物価水準の決定要因、財政・金融政策の役割とその限界についてIS-LM分析や総需要・総供給分析について学ぶ。また、これらの知識に加え、為替レートと国際収支を学び、国

#### 公共政策論

現代の社会においては、公共政策の幅広い領域にわたって市場の活用が求められる一方で、公共政策の役割はむしろ高まっており、その範囲もかつてないほどに広がっている。この科目では、公共政策について理解するための規範的理論について講述した後に、具体的な公共政策について取り上げる。この場合、伝統的な公共政

#### 計量経済学

計量経済学は、統計分析の手法を経済学に応用する学問であり、経済理論と統計学の知識が前提となる。本科目では、まず、学部レベルの計量経済学として、計量経済学の考え方、基本的な回帰モデル（単回帰モデル、重回帰モデル）、時系列データ分析の基礎を講述する。その後、Rなどの統計ソフトウェアの利用方法に

際貿易が一国経済にもたらす影響や、開放経済下での経済政策のあり方について理解できるようにする。必要に応じて、経済学検定や公務員試験専門科目の問題を練習問題として用いて、知識の定着をはかる。

策の領域とされてきた経済政策、外交政策、社会政策、教育政策、医療・福祉政策にとどまらず、観光政策や文化政策、地域政策など、幅広い公共政策の領域から、重要なトピックを取り上げる。

ついでに解説を行ったうえで、現実の具体的なデータを取り上げて、実際に計量経済分析を行うことで、理論に関わる知識の定着をはかるとともに計量分析を行う能力を身につけさせる。

### 金融論

「経済の血液」とも呼ばれる金融は、グローバル化、ストック化の進んだ現代社会において、ますます重要なものとなりつつある。本科目は金融分野のうちで、マクロ経済のなかの金融の機能について学ぶ。具体的には、貨幣の機能と貨幣需要の動機、貨幣供給のメカニズム、物価と貨幣価値、中央銀行の役割、金融政策の目的と方法などについて、理論、実証の両面から知識を得たのちに、現代日本の抱える課題としてのデフレの特性と問題点、デフレからの脱却に対する日銀の取り組みについて考察する。

### 証券市場論

本科目は、金融分野のうち、証券市場の構造と証券投資の基礎理論について学ぶ。本科目は、証券市場で資金調達する企業の立場に立ったコーポレート・ファイナンスとセットになっており、こちらでは、証券市場で資金運用する投資家の立場に立って、株式市場をはじめさまざまな証券市場の仕組みや機能を学ぶ。具体的には、証券の種類、証券市場の仕組みとそれを律するルール、証券投資のリスクとリターンの概念、価格決定理論、分散投資の考え方、投資信託の役割といった知識を身につける。

### マーケティング入門 I

本科目では、企業が行っているマーケティング活動の実例を踏まえながら、マーケティング論の基礎的な概念を理解することを目標とする。具体的には、マーケティング・マネジメントの基本枠組みと製品、流通、価格、プロモーションのマネジメントに関する基本的な考え方について学習したのち、事業の定義、製品ライフサイクルや市場地位別戦略などのマーケティング戦略に関する基礎概念の学習を行う。授業を通じて、今日の企業活動をマーケティング論の視点から読み解くための基礎的な力を養う。

### 経営組織論 I

現代社会の基本的構成要素としての組織を対象とし、その行動・変化のメカニズムを考察する。組織の経営管理について、企業組織だけでなく、行政組織、医療や福祉のための組織などさまざまな組織体を分析対象として、協働システムとしての組織の基本的な考え方を学習する。多様な組織観、組織形態と組織設計、意思決定、動機付け、リーダーシップ、組織文化、組織学習、企業間協力、組織変革など、経営組織論の基礎理論に関する理解を深める。

### 経営戦略論 I

経営戦略は、企業が自らを取り巻くさまざまな環境に対応しながら、その長期的な成長と発展を実現するための基本的方途を示すものであると同時に、企業の意思決定の基準ともなるものである。この科目では、経営戦略に関わる基本的な概念と戦略策定のプロセスについて、事業はいかにあるべきかを定める全社戦略と、いかに競争優位を確立するかを定める競争戦略に整理して基本的な考え方を学ぶ。実際のビジネスにおいて、それぞれのフレームワークがどのように使われているかを理解する。

### イノベーション・マネジメント

私たちの生活を豊かにする新たな財やサービスを生産、供給するイノベーションを理解することは、経済社会の発展を理解するうえで欠くことのできない条件である。この科目では、イノベーションとはどのような概念なのかに関する理論的側面を学習したうえで、ICTの発達・普及により誕生した新産業を含む多様な産業のなかから重要なトピックを選択して深く追求することにより、イノベーションを生み出すためのメカニズムについて理解を深める。

### ロジスティクス論

現代は、生産・販売拠点のグローバル化に伴い、ロジスティクス・システムの世界規模での再構築が進められている。このような現象の理解やロジスティクス・システムを分析・評価するためには、ロジスティクスに関する知識が不可欠である。本科目では、人、もの、かねの「流れ」最適化の観点から、経営資源調達の理論と実践を学ぶ。生産システム、ロジスティクスの基礎を理解したうえで、部品や原材料などの物流（ものの流れ）と商流（取引の流れ）について、パソコンの表計算ソフトウェアを用いて、プログラムを組みながら実践的な学習を行う。

### マーケティング・コミュニケーション

マーケティング・コミュニケーションとは、企業が自社の商品やサービスを消費者に認知してもらい、購買へとつなげる活動を意味する。ICTの進歩やさまざまなSNSの普及により企業と消費者とのマーケティング・コミュニケーションのあり方も多様化が進んでいる。この科目では、広告、パブリシティ、口コミといった具体的なマーケティング・コミュニケーションの方法や、マーケティング・コミュニケーションを効果的に実施するための考え方に関する基礎的な知識を、具体的な事例を通じて学習する。

### ベンチャービジネス論

企業を取り巻く環境は急速に進むグローバル経済とICTの進歩によってめまぐるしく変化している。既存大企業の対応が遅れるなか、新興企業の急成長とイノベーションに注目が集まっているが、日本ではそれらの開業率と起業意識は低いことが指摘されている。こうした状況を踏まえて、この科目は、起業支援策を概観するとともに、ベンチャー企業のイノベーションとマネジメント、その担い手としてのアントレプレナーについて、事例を交えて学習する。

### 知的財産マネジメント

経済のソフト化とグローバル化の進展により、人間の知的生産活動から生まれる知的財産は企業・団体等の価値や競争力を左右するものとして注目されている。技術や経営ノウハウ、顧客情報、ブランドなどの知的財産の保護が経済活動における重要性を増すなか、プロパテント政策による産業競争力の強化だけでなく、知的財産の戦略的な活用的重要性が指摘されている。この科目は、知的財産に関する制度や政策上の視点だけでなく、その創造、権利化、活用に関するマネジメントについても学習する。

### 技術経営論

優れた製品を低コストで開発・製造すれば、企業の業績に結びつくという時代ではなくなった。製造企業において技術で最先端を走りながらも、それが収益に結びつかない事例が増え、安定的に高い業績をあげるには戦略的な考え方やマネジメントが重要になっている。この科目では、経営工学をベースにした技術開発や生産管理、あるいは新技術の事業化をめざすベンチャー企業のあり方に関するものではなく、経営戦略論や経営組織論の知見をベースに技術の付加価値の最大化のためのマネジメントを学習する。

### 経営情報論

情報技術あるいは情報通信技術の革新が、企業経営ならびに社会に及ぼす影響を前提に、経営情報システムの基礎的事項について学習する。そして経営活動や社会生活のなかで経営情報がどのように活用されているかを理解する。具体的には、経営情報の基礎概念、情報化社会の進展、経営情報システムの考え方などについて基礎的な内容を学習する。さらに、経営情報と社会生活との関わりについて具体的な事例を通して見ることで、経営情報システムの理解を深める。

### 生産管理論

### インテリアデザイン入門

### 京都と建築

開発・生産の現場と企業・産業の競争力を結びつける戦略的なマネジメントが、グローバル競争の激化に伴ってますます重要になってきている。企業の生産活動の現場において、組織的活動がどのように効率的に行われ経済的な成果につながっているのか、その管理の仕組みを理解する。競争力の源泉としてのコスト・品質・速度・フレキシビリティについて、それらの向上のための基本的なロジックやモデルを学び、実際の企業現場における事例を参照しながら理解を深める。

建築物のインテリアデザインを構成する要素である、空間形態、色彩、窓装飾、家具、照明、建具、仕上材料、設備等についての基礎的な知識の修得をめざす。さまざまな空間事例の解説に加えて、現物の見本帳やサンプルなどを実際に見ながら、快適で美しいインテリア空間の在り方について考える。具体的には、インテリア空間とエレメントの概念、日本のインテリア様式、西洋のインテリア様式、寸法体系、カラーコーディネート、室内環境等について講義をすすめる。

京都には、歴史的・文化的に価値の高い伝統建築に加えて、京都独自のコンテクストに呼応した現代建築も数多く存在している。さまざまな京都の建築事例についての学習を通じて、京都の歴史性・文化性に触れるとともに、京都における建築デザインのあり方について理解を深める。具体的には、京都における歴史的な社寺建築、京町家の住宅と商店、和洋折衷様式の近代建築、地域性が反映された現代建築等について、適宜フィールドワークも交えながら講義をすすめる。

## 工学部 建築デザイン学科

カリキュラムマップ ▶

カリキュラム表 ▶

科目概要 ▶

▼ 1. 建築デザイン学科教育理念 ▼ 2. 教育課程 ▼ 3. 取得できる免許・資格

### 1. 建築デザイン学科教育理念

#### (1) 教育研究上の目的

建築デザイン・インテリアデザイン・環境デザイン領域の専門知識と技術を身につけ、安全かつ快適で持続的な生活環境を生み出すことのできる人材を養成する。

#### (2) ディプロマポリシー（学位授与方針）

建築デザイン学科では、「建築デザイン・インテリアデザイン・環境デザイン領域の専門知識と技術を身につけ、安全かつ快適で持続的な生活環境を生み出すことのできる人材の養成」を目的としている。体系的な学修を通じて、一級、二級建築士やインテリアプランナーに資する知識・技能の獲得をめざすとともに、それらの学びのなかで得た知識・技能を活用し、実社会に応用することのできる人材を養成する。

この目的の達成のために、建築デザイン学科では、学生に次のような知識、能力、態度を身につけさせる。

- ① 人間の生活環境を理解するために必要となる、社会や自然に関する幅広い教養
- ② 建築計画、建築構造、建築環境をはじめとする創造的な建築設計に関わる知識
- ③ 空間と形、色彩、質感等の諸要素に関する知識に加え、人間工学を含むデザインに関わる知識
- ④ 多様な情報源から情報を幅広く収集し、取捨選択しながら多角的に分析する能力
- ⑤ 自らの考えを論理的に整理したうえでビジュアルに表現し、分かりやすく説明する能力
- ⑥ 住居を始めとする居住空間を個人やコミュニティのニーズに合わせて計画し、具体的に設計する能力
- ⑦ 人々が具体的に生活するなかで直面する諸問題を、ハードの側面からデザインする能力
- ⑧ 日常生活のなか存在するデザインに関心を持つとともに、新しいデザインを生み出そうとする意欲
- ⑨ 関係する人々とコミュニケーションを図りつつ、デザイン思考で課題解決に取り組もうとする態度

#### (3) カリキュラムポリシー（教育課程の編成・実施方針）

学位授与に必要とされる能力（ディプロマポリシー）を修得するために、工学部 建築デザイン学科では、以下の方針で教育課程を編成する。

- ① 学科の学修を円滑に進め、また自立した社会人としての基礎的な素養を養成するため、教養教育科目にコア科目群、教養教育科目群を配置する。思考力などの汎用的技能や主体的に学びを続ける態度を涵養する科目並びに、幅広い教養を教授する科目を配置する。
- ② 学びと社会のつながりや自らの将来を深く考えさせ、キャリア実現に向けた積極的な行動を促すため、教養教育科目にキャリア教育科目群を配置する。
- ③ 自立した社会人として仕事に従事するうえで不可欠となる、論理的・批判的思考力や実践力、コミュニケーション能力、リーダーシップの養成および専門的知識・技能の深化のため、専門教育科目に演習科目群を配置する。1年次から4年次までの学びの段階に応じた必修の演習科目で実践的な学びを展開する。
- ④ 建築デザインを学ぶ学生が、共通して身につけるべき基礎的な知識や技能を養成するため、専門教育科目に基礎科目群を配置する。
- ⑤ 建築デザインの専門的な知識や技能を身につけるため、専門教育科目に建築デザイン科目群を配置する。
- ⑥ 学部を超えた文理融合の学びを促すため、専門教育科目にクロスオーバー科目群を配置し、他領域の科目を厳選して配置する。

## 2. 教育課程

---

### (1) 各回生の到達目標

---

#### 1回生

まず、1回生入学時に4年間の学修計画を立てましょう。その中で、上回生で専門的な学修をする際の基礎となる科目について、積極的に受講し、基礎知識を身につけます（一級建築士受験資格取得を意識して、1回生から計画的な履修が必須となりますので注意が必要です）。学科必修科目である「アカデミックスキル」「プロジェクトマネジメントⅠ」を履修することで、大学での「高校生の時までとは全く異なる」学びの方法を身につけると同時に、現地調査の結果をレポートにまとめる能力、レジュメを作成してプレゼンテーションをする能力などを身につけていきます。特に後期の「プロジェクトマネジメントⅠ」では、経済学部、経営学部、工学部情報工学科と合同のプロジェクトに参加します。専門分野が異なる人たちと交流し、協働作業や意見交換を活発におこなうことで、互いに多くの刺激を受け合って、その後の成長につなげてほしいと思います。これと同時に、「造形基礎」「建築デザイン入門」「インテリアデザイン入門」「建築設計演習Ⅰ・Ⅱ」などを履修することにより、建築の学びの基礎知識を身につけていきます。

#### 2回生

2回生では、1回生で学んだ基礎知識を応用しながら、学科必修の「建築プロジェクト演習Ⅰ・Ⅱ」を履修することで、建築分野の文献講読やフィールドワークを通じて、理論と実態の関係性への考察を深めていきます。また2回生は、3・4回生での専門分野の学修のための基礎固めの最後の機会となるため、再度、自分自身の学習計画を見直すことが重要となります。「建築設計演習Ⅲ・Ⅳ」で実技の基礎を身につけます。

#### 3回生

いよいよ3回生になると、二つの課題について深く考える必要があります。ひとつは、卒業研究（卒業論文または卒業制作）のテーマの設定について、もうひとつは将来の進路についてです。「建築プロジェクト演習Ⅲ・Ⅳ」を履修し、自分自身の関心の方向性をこれまでの学修を振り返りながら確認し、専門科目を主体的に選択していくことが求められます。一級建築士受験資格取得の要件科目を再度確認して、取りこぼさないよう専門科目を履修します。卒業研究において建築設計を行う場合は、「建築設計演習Ⅴ・Ⅵ」を履修するようにしてください。両科目を履修し、少なくとも一方は修得済みである必要があります。

#### 4回生

いよいよ、最終回生となる4回生においては「卒業研究」「建築プロジェクト演習Ⅴ・Ⅵ」を履修することにより、4年間の学生生活のしめくくりとなります。特に「卒業研究」では、自分自身の関心やこれまでの学習内容から、テーマを最終決定し、専門演習担当教員の指導の下で卒業研究を完成させることを目指します。これまで培った技術力をさらに磨きながら、社会に通用する水準の卒業制作などの卒業研究の達成を目指します。

## ディプロマ・ポリシー（DP）

---

### (2) 履修条件

---

建築デザイン学科では、指定された科目を履修し、要件を満たすことができれば、一級建築士・二級建築士の受験資格、インテリアプランナー登録資格を取得することができます。これらの資格は皆さんが大学を出た後の就職活動で有利に働くばかりでなく、皆さんの将来を切り開く大きな武器となり、また社会人になってからはなかなか取得できるものではありません。ぜひ、一級建築士受験資格取得を目指してがんばってください。

ただし、系統的で継続性のある効果的な学修を実現することを目的として、一部の科目に履修条件（履修制限）を設定しています。以下をよく確認し、計画的に4年間での資格取得を目指してください。

対象科目	履修条件
建築設計演習 I・II (いずれも1回生配置)	「建築設計演習 I」および「建築設計演習 II」をセットで登録すること(ただし上回生の再履修を除く)。また、「建築設計演習 II」の履修条件は、「建築設計演習 I」を修得済みであること。したがって、「建築設計演習 I」が不合格となった場合には、自動的に「建築設計演習 II」の登録が削除される。
建築設計演習 III・IV	「建築設計演習 I」および「建築設計演習 II」を修得済みであること。
建築設計演習 V・VI	「建築設計演習 III」および「建築設計演習 IV」を履修し、少なくとも一方は修得済みであること。
構造力学 II	「構造力学 I」を修得済みであること。
CAD演習 II	「CAD演習 I」を修得済みであること。

### (3) 卒業研究

卒業研究(設計または論文)は、4年間の学修の集大成をなすものとして重視されています。卒業研究を提出し、合格することが卒業するための必要条件となっています。建築デザイン学科では、卒業研究を設計または論文として取りまとめます。

#### 1.設計

- ① 設計図面は、A1サイズで4枚以上とし、模型等があれば合わせて担当教員に提出してください。
- ② 設計図面をA3サイズに縮小して2部印刷し、それぞれを指定のファイルに綴じて、1部を社会・工学系事務課に、1部をゼミ担当教員に提出してください。

#### 2.論文

- ① 論文は、A4サイズ縦用紙に横書き(1枚につき40字×40行=1,600字)で総字数12,000字以上とします。ただし、注書きを含みます。
- ② ワード原稿を2部印刷し、それぞれを指定のファイルに綴じて、1部を社会・工学系事務課に、1部をゼミ担当教員に提出してください。

#### 3.関連注意事項

- ① 卒業研究は、提出期限に遅れると受理できません。受付期間については別途指示します。なお、本人以外の提出、郵送による提出は受け付けません。
- ② 卒業研究については、中間発表会と口頭試問会を経たうえで、最終的に単位を認定します。
- ③ 卒業研究を設計で行う場合は、「建築設計演習 V」「建築設計演習 VI」「インテリアデザイン演習」を履修し、このうち少なくとも2科目は修得する必要があります。

## 3. 取得できる免許・資格

### (1) 取得可能資格一覧

資格名称	対象学部・学科
一級建築士、二級建築士・木造建築士試験受験資格	工学部 建築デザイン学科
インテリアプランナー登録資格	工学部 建築デザイン学科

### (2) 取得可能な免許・資格



## カリキュラムマップ

工学部 建築デザイン学科

カリキュラム表 ▶

科目概要 ▶

### ▼ 1. 教養教育科目 ▼ 2. 専門教育科目

#### 全学共通の到達目標

- ① 市民や社会人として必要とされる知識や教養の獲得
- ② 知的関心をもって学修していく態度や心構えの獲得
- ③ 市民や社会人として必要とされる倫理観や人間性の獲得
- ④ 異なる考え方や異なる文化を持つ人々を理解する能力の獲得
- ⑤ 自分自身や社会が直面するさまざまな問題を理解し解決する能力の獲得
- ⑥ 物事を論理的に分析する能力の獲得
- ⑦ 読む力や書く力、話す力や聞く力の獲得

#### 学科・コース別の ディプロマ・ポリシー

##### A. 知識・理解

- ① 人間の生活環境を理解するために必要となる、社会や自然に関する幅広い教養
- ② 建築計画、建築構造、建築環境をはじめとする創造的な建築設計に関わる知識
- ③ 空間と形、色彩、質感等の諸要素に関する知識に加え、人間工学を含むデザインに関わる知識

##### B. 思考・技能

- ④ 多様な情報源から情報を幅広く収集し、取捨選択しながら多角的に分析する能力
- ⑤ 自らの考えを論理的に整理したうえでビジュアルに表現し、分かりやすく説明する能力
- ⑥ 住居を始めとする居住空間を個人やコミュニティのニーズに合わせて計画し、具体的に設計する能力
- ⑦ 人々が具体的に生活するなかで直面する諸問題を、ハードの側面からデザインする能力

##### C. 関心・意欲・態度

- ⑧ 日常生活のなかで存在するデザインに関心を持つとともに、新しいデザインを生み出そうとする意欲
- ⑨ 関係する人々とコミュニケーションを図りつつ、デザイン思考で課題解決に取り組もうとする態度

### 「科目ナンバリング」制度

本学では、皆さんの体系的な学修を支援するために「科目ナンバリング」制度を導入しています。

各科目に設定された「科目ナンバー」のアルファベットと数字によって、体系的に学修するための情報を得ることができます。ぜひ皆さんの計画的な履修に役立ててください。

#### 科目ナンバーの見方

<例> ○○ - 1 1 1  
1 2 3 4

1 学科	CO : コア GE : 教養 CA : キャリア IN : 情報 IS : 留学生科目 AD : 建築デザイン学科 EN : 英語
2 回生	1 : 1回生 2 : 2回生 3 : 3回生 4 : 4回生
3 選定の別	コア・教養・キャリア科目 : 0 専門科目 1 : 必修 2 : 選択必修
4 履修順序	同系科目中の履修順序

## 1. 教養教育科目

### (1) コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より選択必修16単位以上

コア科目群

[ 10単位必修 ]

思考コア						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CO101	クリティカルシンキング	2	必修	講義	1回生	①②③④⑤⑥⑦
CO101	数学的思考を身につける	2	選択	講義	1回生	①②⑥
CO101	哲学概論	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤⑥
CO101	倫理学概論	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤⑥

スキルコア						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
CO101	ライティング基礎	2	必修	演習	1回生	①②④⑥⑦
CO201	アカデミックライティング	2	選択	演習	2回生	①②④⑥⑦
CO101	ITリテラシー	1	必修	演習	1回生	①②⑥
CO101	データサイエンス基礎	1	必修	演習	1回生	①②⑥
CO101	AIリテラシー	2	選択	講義	2回生	①②⑥
CO201	情報社会論	2	選択	講義	2回生	①②⑥⑦
EN101	英語 I A	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦
EN101	英語 I B	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦
EN102	英語 II A	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦
EN102	英語 II B	1	必修	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦

教養教育科目群

[ 2単位必修 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	知へのマインドセット	2	必修	講義	1回生	①②③④⑤⑥⑦

現代社会とそのルーツを探る						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	歴史から学ぶ	2	選択	講義	1回生	①②⑥
GE101	ジェンダーとダイバーシティ	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤
GE101	現代のメディアと表現	2	選択	講義	1回生	①②③⑤
GE201	宗教学概論	2	選択	講義	2回生	①②③④⑤
GE201	国際関係入門	2	選択	講義	2回生	①②③④⑤

社会のなかで自立して生きる						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	日本国憲法	2	選択	講義	1回生	①②③⑥
GE101	くらしと経済	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤⑥
GE101	経済学概論 I	2	選択	講義	1回生	①②④
GE102	経済学概論 II	2	選択	講義	1回生	①②④
GE201	私たちのくらしと行政	2	選択	講義	2回生	①②⑥

地域の価値を知る						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	京都の歴史・文化 I	2	選択	講義	1回生	①②③⑥
GE101	京都の歴史・文化 II	2	選択	講義	1回生	①②③
GE101	文学と京都	2	選択	講義	1回生	①②④

心からたの健康をはくくむ						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	健康に生きる	2	選択	講義	1回生	①②④⑤
GE101	スポーツコース I	1	選択	実験・実習	1回生	①②③⑤⑦
GE101	スポーツコース II	1	選択	実験・実習	1回生	①②③⑤⑦
GE201	心理学概論	2	選択	講義	2回生	①②③⑤

自然と共生する						
科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標
GE101	地球の環境と自然	2	選択	講義	1回生	①②④⑤
GE101	生命と生態系	2	選択	講義	1回生	①②③⑥

異文化との共生						
---------	--	--	--	--	--	--

科目NO	授業科目の名称	単位数	選定の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	備考
GE101	文化人類学	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑥	-
GE101	比較文化論	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑥	-
GE101	異文化コミュニケーション論	2	選択	講義	1回生	①②④	-
GE101	言語コミュニケーション論	2	選択	講義	1回生	①②⑦	-
GE101	芸術と文化	2	選択	講義	1回生	①②③④⑤	-
EN201	英語 III A	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
EN201	英語 III B	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
EN202	英語 IV A	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
EN202	英語 IV B	1	選択	演習	2回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	中国語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	中国語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE103	中国語 III	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE104	中国語 IV	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	韓国語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	韓国語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE103	韓国語 III	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE104	韓国語 IV	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	フランス語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	フランス語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	ドイツ語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE102	ドイツ語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑤⑥⑦	-
GE101	外国語臨地演習	2	選択	演習	1回生	①②③④⑤⑦	-
IS101	日本語 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	外国人留学生 用科目
IS102	日本語 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	
IS201	日本語 III	2	選択	演習	2回生	①②④⑦	
IS202	日本語 IV	2	選択	演習	2回生	①②④⑦	
IS101	日本事情 I	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑦	
IS102	日本事情 II	2	選択	講義	1回生	①②④⑤⑦	
IS201	日本事情 III	2	選択	講義	2回生	①②④⑤⑦	
IS202	日本事情 IV	2	選択	講義	2回生	①②④⑤⑦	
IS301	日本文化演習 I	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	※許可者のみ
IS302	日本文化演習 II	2	選択	演習	1回生	①②④⑦	

#### キャリア教育科目群

自律型キャリアの育成							
科目NO	授業科目の名称	単位数	選定の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	
CA101	キャリア開発基礎講座	2	選択	講義	1回生	①②⑤⑥⑦	
CA201	キャリア開発演習 I	2	選択	演習	1回生	①②⑤⑥⑦	
CA201	キャリア開発演習 II	2	選択	演習	1回生	①②⑤⑥⑦	
CA201	キャリア開発演習 III	2	選択	演習	2回生	①②③⑤⑥⑦	
CA301	キャリア開発演習 IV	2	選択	演習	3回生	①②③⑤⑥⑦	

産学公連携教育							
科目NO	授業科目の名称	単位数	選定の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	
CA201	インターンシップ I	2	選択	演習	2回生	①②③⑤⑥⑦	
CA201	海外インターンシップ	2	選択	演習	2回生	①②③④⑤⑥⑦	
CA201	クロスオーバー型課題解決プロジェクト	2	選択	演習	2回生	①②③⑤⑥⑦	
CA301	ワークエクスペリエンス	2	選択	演習	3回生	①②③⑤⑥⑦	

キャリア構築支援							
科目NO	授業科目の名称	単位数	選定の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	
GE101	数学演習 I	2	選択	演習	1回生	①②⑥	
GE102	数学演習 II	2	選択	演習	1回生	①②⑥	
GE101	物理学基礎	2	選択	講義	1回生	①②⑥	

## 2. 専門教育科目

(2) 基礎科目群・建築デザイン科目群・クロスオーバー科目群より、選択必修34単位以上

## 演習科目群

## [ 必修20単位 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
AD111	アカデミックスキル	2	必修	演習	1回生	①②③⑦	⑤⑧
AD112	プロジェクトマネジメント I	2	必修	演習	1回生	①②③⑦	⑤⑧
AD211	建築プロジェクト演習 I	2	必修	演習	2回生	①②③⑦	①⑤⑧
AD212	建築プロジェクト演習 II	2	必修	演習	2回生	②⑤⑦	①⑤⑧
AD313	建築プロジェクト演習 III	2	必修	演習	3回生	②⑤⑦	②③④
AD314	建築プロジェクト演習 IV	2	必修	演習	3回生	②⑤⑦	②③④
AD415	建築プロジェクト演習 V	2	必修	演習	4回生	②⑥⑦	④⑤⑨
AD416	建築プロジェクト演習 VI	2	必修	演習	4回生	②⑥⑦	④⑤⑨
AD416	卒業研究	4	必修	演習	4回生	②⑥⑦	④⑨

## 基礎科目群

## [ 必修12単位 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
AD111	建築設計演習 I	2	必修	演習	1回生	①②⑤⑥	②⑥⑧
AD112	建築設計演習 II	2	必修	演習	1回生	①②⑤⑥	②⑥⑧
AD111	建築一般構造	2	必修	講義	1回生	①②⑤	②⑥⑧
AD111	造形基礎	2	必修	演習	1回生	①②⑤	③⑥⑧
AD111	建築デザイン入門	2	必修	講義	1回生	①②③	②③⑥⑧
AD121	インテリアデザイン入門	2	選択	講義	1回生	①②⑤	③⑥⑧
AD111	建築デザイン基礎演習	2	必修	演習	1回生	①②⑤	③⑥⑧

## 建築デザイン科目群

## [ 必修22単位 ]

科目NO	授業科目の名称	単位数	選別の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
AD213	建築設計演習 III	2	必修	演習	2回生	①②⑥	②⑥⑨
AD214	建築設計演習 IV	2	必修	演習	2回生	①②⑥	②⑥⑨
AD325	建築設計演習 V	2	選択	演習	3回生	①②⑥	②⑥⑨
AD326	建築設計演習 VI	2	選択	演習	3回生	①②⑥	②⑥⑨
AD121	インテリアエレメント	2	選択	講義	1回生	①②⑤	③⑥⑧
AD121	京都と建築	2	選択	講義	1回生	①②④⑤	②⑥⑧
AD121	デジタルデザイン演習	2	選択	演習	1回生	①②⑤⑥	③⑥⑧
AD111	構造力学 I	2	必修	講義	1回生	①⑤⑥	②⑥⑧
AD212	構造力学 II	2	必修	講義	2回生	①⑤⑥	②⑥⑨
AD211	建築計画 I	2	必修	講義	2回生	①②⑥	②⑥⑨
AD212	建築計画 II	2	必修	講義	2回生	①②⑥	②⑥⑨
AD211	CAD演習 I	2	必修	演習	2回生	①②⑤	②⑥⑨
AD222	CAD演習 II	2	選択	演習	2回生	①②⑦	②⑥⑨
AD221	インテリア事例研究	2	選択	講義	2回生	①②④	②⑥⑨
AD211	建築環境工学	2	必修	講義	2回生	①⑤⑥	③⑥⑨
AD221	構造デザイン計画	2	選択	講義	2回生	①⑤⑥	②⑥⑨
AD221	都市計画論	2	選択	講義	2回生	①⑤⑥	②⑥⑨
AD311	建築法規	2	必修	講義	3回生	①⑤⑥	②⑦⑨
AD321	インテリアデザイン演習	2	選択	演習	3回生	①⑤⑥	③⑦⑨
AD311	建築設備工学	2	必修	講義	3回生	①⑤⑥	②⑦⑨
AD321	日本建築文化史	2	選択	講義	3回生	①②⑤	②⑦⑨
AD321	ランドスケープデザイン論	2	選択	講義	3回生	①②④	③⑦⑨
AD321	現代建築設計論	2	選択	講義	3回生	①⑤⑥	②⑦⑨
AD321	建築材料	2	選択	講義	3回生	①⑤⑥	②⑦⑨
AD321	建築とアート・デザイン	2	選択	講義	3回生	①②④	③⑦⑨
AD311	建築施工	2	必修	講義	3回生	①⑤⑥	②⑦⑨
AD321	西洋建築文化史	2	選択	講義	3回生	①②⑤	②⑦⑨
AD321	プレゼンテーション演習	2	選択	演習	3回生	①②⑤	②⑦⑨
AD121	建築デザイン実践 I	2	選択	演習	1回生	①④⑤	②⑥⑨
AD122	建築デザイン実践 II	2	選択	演習	1回生	①④⑤	④⑤⑨
AD221	建築デザイン実践 III	2	選択	演習	2回生	①④⑤	④⑤⑨
AD222	建築デザイン実践 IV	2	選択	演習	2回生	①④⑤	④⑤⑨

クロスオーバー科目群

科目NO	授業科目の名称	単位数	選必の別	授業形態	配当回生	全学共通の到達目標	学科・コース別のディプロマ・ポリシー
AD221	観光学	2	選択	講義	2回生	①②③	①④⑧
AD221	公共政策論	2	選択	講義	2回生	②③⑤⑥	①④⑧
AD321	都市政策論	2	選択	講義	3回生	①②⑤	①④⑧
AD321	環境政策論	2	選択	講義	3回生	①②⑤	①④⑧
AD221	文化経済論	2	選択	講義	2回生	④⑤⑥	①④⑧
AD321	観光政策論	2	選択	講義	3回生	④⑤⑥	①④⑧
AD321	観光資源論	2	選択	講義	3回生	①②④⑦	①④⑧
AD221	マーケティング入門 I	2	選択	講義	2回生	①⑤⑥	①④⑧
AD221	経営組織論 I	2	選択	講義	2回生	①②⑤	①④⑧
AD221	経営戦略論 I	2	選択	講義	2回生	②⑤⑥	①④⑧
AD321	マーケティング・コミュニケーション	2	選択	講義	3回生	①⑤⑥	①④⑧
AD221	コンピュータシステム概論	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	①④⑧
AD221	プログラミング演習 I	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	①④⑧
AD222	プログラミング演習 II	2	選択	演習	2回生	①②⑤⑥	①④⑧
AD221	コンピュータネットワーク I	2	選択	講義	2回生	①②⑤⑥	①④⑧
AD221	情報セキュリティ I	2	選択	講義	2回生	①②③⑤	①④⑧

卒業に必要な単位数は124単位以上とし、【教養教育科目】のコア科目群より必修10単位、教養教育科目群より必修2単位、コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より選択必修16単位以上、【専門教育科目】の演習科目群より必修20単位、基礎科目群より必修12単位、建築デザイン科目群より必修22単位、基礎科目群・建築デザイン科目群・クロスオーバー科目群より選択必修34単位以上を修得すること。(履修科目の登録の上限：48単位 [年間])

# カリキュラム表

工学部 建築デザイン学科 ▶	カリキュラムマップ	科目概要 ▶
----------------	-----------	--------

<b>28単位以上</b> コア科目群+ 教養教育科目群+ キャリア教育科目群	<b>54単位</b> 専門教育科目群 [必修]	<b>34単位以上</b> 専門教育科目群 [選択必修]	<b>8単位以上</b>
--	--------------------------------	------------------------------------	--------------

合計  
**124**単位以上

## 1. 教養教育科目

**28**単位以上

**必修** コア科目群・教養教育科目群より12単位

コア科目群／10単位

### 思考コア

	単位	回生
クリティカルシンキング	2	1～

教養教育科目群／必修2単位

	単位	回生
知へのマインドセット	2	1～

### スキルコア

	単位	回生
ライティング基礎	2	1～
ITリテラシー	1	1～
データサイエンス基礎	1	1～
英語 I A	1	1～
英語 I B	1	1～
英語 II A	1	1～
英語 II B	1	1～

**選択必修** コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より16単位以上

コア科目群

### 思考コア

	単位	回生
数学的思考を身につける	2	1～
哲学概論	2	1～
倫理学概論	2	1～

### スキルコア

	単位	回生
アカデミックライティング	2	2～
AIリテラシー	2	2～
情報社会論	2	2～

教養教育科目群

### 現代社会とそのルーツを探る

	単位	回生
歴史から学ぶ	2	1～
ジェンダーとダイバーシティ	2	1～
現代のメディアと表現	2	1～
宗教学概論	2	2～
国際関係入門	2	2～

### 社会のなかで自立して生きる

	単位	回生
日本国憲法	2	1～
くらしと経済	2	1～
経済学概論 I	2	1～
経済学概論 II	2	1～
私たちのくらしと行政	2	2～

### 地域の価値を知る

	単位	回生
京都の歴史・文化 I	2	1～
京都の歴史・文化 II	2	1～
文学と京都	2	1～

### 心とからだの健康をはぐくむ

	単位	回生
健康に生きる	2	1~
スポーツコース I	1	1~
スポーツコース II	1	1~
心理学概論	2	2~

### 自然と共生する

	単位	回生
地球の環境と自然	2	1~
生命と生態系	2	1~

### 異文化との共生

	単位	回生
文化人類学	2	1~
比較文化論	2	1~
異文化コミュニケーション論	2	1~
言語コミュニケーション論	2	1~
芸術と文化	2	1~
英語 III A	1	2~
英語 III B	1	2~
英語 IV A	1	2~
英語 IV B	1	2~

	単位	回生
中国語 I	2	1~
中国語 II	2	1~
中国語 III	2	1~
中国語 IV	2	1~
韓国語 I	2	1~
韓国語 II	2	1~
韓国語 III	2	1~
韓国語 IV	2	1~

	単位	回生
フランス語 I	2	1~
フランス語 II	2	1~
ドイツ語 I	2	1~
ドイツ語 II	2	1~
外国語臨地演習	2	1~
日本文化演習 I	2	1~
日本文化演習 II	2	1~

### キャリア教育科目群

#### 自律型キャリアの育成

	単位	回生
キャリア開発基礎講座	2	1~
キャリア開発演習 I	2	1~
キャリア開発演習 II	2	1~
キャリア開発演習 III	2	2~
キャリア開発演習 IV	2	3~

#### 産学公連携教育

	単位	回生
インターンシップ I	2	2~
海外インターンシップ	2	2~
クロスオーバー型課題解決プロジェクト	2	2~
ワークエクスペリエンス	2	3~

#### キャリア構築支援

	単位	回生
数学演習 I	2	1~
数学演習 II	2	1~
物理学基礎	2	1~

## 2. 専門教育科目

88単位以上

必修 演習科目群・基礎科目群・建築デザイン科目群より54単位

#### 演習科目群／20単位

	単位	回生
アカデミックスキル	2	1~
プロジェクトマネジメント I	2	1~
建築プロジェクト演習 I	2	2~
建築プロジェクト演習 II	2	2~
建築プロジェクト演習 III	2	3~
建築プロジェクト演習 IV	2	3~
建築プロジェクト演習 V	2	4
建築プロジェクト演習 VI	2	4
卒業研究	4	4

#### 基礎科目群／12単位

	単位	回生
建築設計演習 I	2	1~
建築設計演習 II	2	1~
建築一般構造	2	1~
造形基礎	2	1~
建築デザイン入門	2	1~
建築デザイン基礎演習	2	1~

#### 建築デザイン科目群／22単位

	単位	回生
建築設計演習 III	2	2~
建築設計演習 IV	2	2~
構造力学 I	2	1~
構造力学 II	2	2~
建築計画 I	2	2~
建築計画 II	2	2~
CAD演習 I	2	2~
建築環境工学	2	2~
建築法規	2	3~
建築設備工学	2	3~
建築施工	2	3~

選択必修 基礎科目群・基幹科目群・分野科目群・クロスオーバー科目群より34単位以上

#### 基礎科目群

	単位	回生
インテリアデザイン入門	2	1~

#### 建築デザイン科目群

	単位	回生
建築設計演習 V	2	3~
建築設計演習 VI	2	3~
インテリアエレメント	2	1~
京都と建築	2	1~
デジタルデザイン演習	2	1~
CAD演習 II	2	2~
インテリア事例研究	2	2~
構造デザイン計画	2	2~
都市計画論	2	2~
インテリアデザイン演習	2	3~
日本建築文化史	2	3~
ランドスケープデザイン論	2	3~
現代建築設計論	2	3~

#### クロスオーバー科目群

	単位	回生
観光学	2	2~
公共政策論	2	2~
都市政策論	2	3~
環境政策論	2	3~
文化経済論	2	2~
観光政策論	2	3~
観光資源論	2	3~
マーケティング入門 I	2	2~
経営組織論 I	2	2~
経営戦略論 I	2	2~
マーケティング・コミュニケーション	2	3~
コンピュータシステム概論	2	2~
プログラミング演習 I	2	2~

建築材料	2	3～
建築とアート・デザイン	2	3～
西洋建築文化史	2	3～
プレゼンテーション演習	2	3～
建築デザイン実践 I	2	1～
建築デザイン実践 II	2	1～
建築デザイン実践 III	2	2～
建築デザイン実践 IV	2	2～

プログラミング演習 II	2	2～
コンピュータネットワーク I	2	2～
情報セキュリティ I	2	2～

## 科目概要

工学部 建築デザイン学科 ▶

カリキュラムマップ

カリキュラム表 ▶

▼ 1. コア科目群

▼ 2. 教養教育科目群

▼ 3. キャリア教育科目群

▼ 4. 専門科目群

### 1. コア科目群

#### 思考コア

##### クリティカルシンキング

正しく課題を認識し、適切な判断・分析・統合をすることで最適解を導くための思考方法（クリティカルシンキング）を学ぶ。このことにより、他者の意見を批判的・分析的に検証する力、他者の意見に含まれる問題点を合理的な方法で指摘できる力、自らの意見に対する批判に対して合理的に回答する力、議論に含まれる問題を出発点として、よりよい解決策や代替案を提案する力などの獲得をめざす。

##### 数学的思考を身につける

日常生活や仕事でさまざまな問題、さらに環境などの社会的課題を考えるうえで、数学は欠かせない。この科目では、将来、市民としての確かな判断を下すために役に立つ数学的考え方や概念を、現実の課題を考えるなかで学習する。扱うのは、経済や環境を考えるうえで重要な指数・対数、刻々と変化する様子から全体を知るための差分や微積分、社会の集団現象を分析するための統計や確率などである。授業では、これらの数学の必要性を理解することを目標とする。

##### 哲学概論

市民や社会人として必要とされる倫理観や人間性の養成、異なる考え方や異なる文化を持つ人々を理解する能力の養成を目的とする。哲学は何を問題にしてきたのか、またそれにどのように取り組んできたか、そしてその問いは私たちにとってどんな意味をもつのかについて、さまざまな哲学者の著作を通して考える。

##### 倫理学概論

倫理学とは何か、倫理学にどのような意義があるのかを理解し、倫理的な考え方を身につけることを目標とする。社会正義を考えるをテーマとして学びを進め、近代以降の倫理学の学説を中心に、倫理的な考え方の基礎を歴史的背景を含めて理解し、現代社会の諸問題を考えるうえで倫理的な思考法の意義と重要性を知る。

#### スキルコア

##### ライティング基礎

大学でのスタディ・スキルとして必要とされる読解力や基本的な文章作成能力の獲得をめざす。演習を通して文章を読む力を養成しながら、添削指導等により、論理的な論説文を書くために必要な文章構成力や推敲の能力を獲得する。

##### アカデミックライティング

大学での学修で求められる学術的文章を書く技術を、演習を通じて獲得する。大学における学術的文章には、授業で課されるレポート、実習レポート、卒業論文等が含まれる。本科目により、内容が正確に伝わるわかりやすい文章、かつ客観的な評価に耐えうる文章を書く力の獲得をめざす。

##### ITリテラシー

現代の情報化社会に必須であるコンピュータやネットワークに関する基礎的知識の理解と、文書作成、表計算、プレゼンテーションのソフトウェアを活用する技能を、演習を通して習得する。具体的には、Officeソフトを通じ、身近な素材を元に文書ソフトではレポート作成、表計算ソフトではグラフ作成や数値分析、プレゼンテーションソフトではスライド作成といった実践力と応用力を養うとともに、情報社会におけるさまざまな危険を防ぐための知識、情報を扱ううえでのマナーを身につける。

データサイエンス基礎

AIリテラシー

情報社会論

社会全般の情報化が進み、道具であるパソコンがより便利に使いやすく進歩していくなかで、使い手である我々には、それらに関する知識だけでなく、情報そのものを使いこなすことが求められている。本科目では、社会で求められている情報活用の基礎力を体系化し、どうやって効果的に情報を活用するかを演習を通して学習する。具体的には、一連の情報プロセス（収集、分析、整理・保管、表現、運用）の意味を理解し、データや情報を適切に処理・活用できる力を身につける。

実社会において人工知能（AI）が活用される機会は大きくなってきている。日常生活のなかで、あるいは職業生活のなかでAIを活用するにあたり、その仕組みやAIを使ってできることとその限界を学び、AIをツールとして使いこなせる力（AIリテラシー）を獲得する。

情報通信技術が現代社会をどのように支えているのか、また、現在どのような課題があり、今後社会をどのように変えていくのかを学ぶ。テキストを中心に、適宜スライドや配布資料、政府や団体の公開資料等を用いる。理解の深化と確認のため、レポート提出や複数回の理解度テストを実施する場合がある。

#### 英語 I A

基本的な英文の読解・表現の演習を通して、英語理解のための基礎的な知識（基本文型的分析や文法的知識・基本単語・成句など）を整理し、英語の表現方法と日本語の表現方法の違いを考えた上で、実用的に使える英語力を身につけ、英語運用能力のうち、特にリーディングとライティングの技能を発展させていく。

#### 英語 I B

平易な英語のリスニング・スピーキング・プレゼンテーションの演習を通して、英語理解のための基礎的な知識（基本文型的分析や文法的知識・基本単語・成句など）を整理し、英語の表現方法と日本語の表現方法の違いを考えた上で、実用的に使える英語力を身につけ、英語運用能力のうち、特にリスニングとスピーキングの技能を発展させていく。

#### 英語 II A

スキミング、スキヤニング、主題の把握、推論など、効果的に英文を読むために欠かせないリーディングスキルの修得をめざす。また、必要なリーディングスキルを用いて、さまざまなトピックについての読み物を読み、演習問題などを通して、それらトピックに対する自分の意見を表現できるライティング能力を向上させることをめざす。

#### 英語 II B

効果的に英語を聞きとるために欠かせないさまざまなリスニングスキルの修得をめざす。それらのリスニングスキルを用いて、さまざまなジャンルのリスニング教材を聴き、演習問題などを通して、それらトピックに対する自分の意見をプレゼンテーションできる能力を向上させることをめざす。

## 2. 教養教育科目群

- ▼ 現代社会とそのルーツを探る
- ▼ 社会のなかで自立して生きる
- ▼ 地域の価値を知る
- ▼ 心とからだの健康をはぐくむ
- ▼ 自然と共生する
- ▼ 異文化との共生

#### 知へのマインドセット

本科目は、本学の教養教育課程全体の基盤的科目のひとつであり、本科目で学んだ基礎の上に、その後の教養教育課程に設定する多様な科目の学びを重ねることにより、「社会を構成する知的市民としてのマインドセット」の獲得をめざすものである。また、本科目を受講することにより、本学の教学理念を理解したうえでその後の学びを進められるようにするための科目としても位置付ける。そのため、まずは本学の教学理念を学んだうえで、本学に設置する多様な学部から、それぞれの学問領域の基礎を学び、各学問領域を学ぶ意義を理解する。

（オムニバス方式／全14回）

現代社会とそのルーツを探る

#### 歴史から学ぶ

**概要：**歴史学の学問としての方法論を知るとともに、多様な視点から事象を理解する姿勢を身につける。世界史と日本史分野の教員が担当し、歴史学を学ぶうえで必要な学問的方法論に

#### ジェンダーとダイバーシティ

ジェンダーは人種・民族・階級とともに、人間の歴史的経験を作り上げる最も基本的な要素である。この科目では社会・文化・政治・宗教・教育において、ジェンダーがどのように作用し

#### 現代のメディアと表現

今日、日本のメディア・コンテンツは世界的な文化として高く評価されつつある。その理由はいくつかあるが、もっとも重要なのは、単なるサブ・カルチャーの域を出て、現代文明に対す

ついでに理解を深める。授業においては特に日本と異文化の接触・交流の視点や、文献史学以外の学問研究の視点に留意するとともに、史料を的確に読む重要性について徹底的に講義する。

### 宗教学概論

宗教とはいったい何なのか、そして人はなぜ宗教を求めるのか、といった問題を考えることを通じて、私たちは宗教とどのように向き合っていくのがもっとも適切なのかについて、自分なりの考えを形成する。具体的には、客観的で科学的な立場から、宗教の歴史を概観し、有神論と無神論、創唱宗教と自然宗教といった分類のしかたなどを考察する。

てきたかを考察する。また、人間の差異によって作りだされる支配関係を明らかにするジェンダーの視点を用いて今日的な課題を考える。

### 国際関係入門

グローバル化の進展した今日では、ヒト・モノ・カネの移動を身近に感じ、国内のあらゆる事象が国際社会と密接につながっている。本科目を通じて、国際関係を理解するうえで基礎となるものの見方・考え方や、複雑化・多様化する現代の国際関係を的確に捉え、問題解決に向けて自ら思考し解決策を見出す力を養うことを目標とする。

る警鐘を鳴らすような、知的水準の高い創作活動を実現していることがあげられる。その意味では、かつての純文学とよく似た役割を、日本の映像メディアは今や担っている。こうした観点に立って、日本の映像文化について考える。

## 社会のなかで自立して生きる

### 日本国憲法

日常生活のなかで見え隠れするさまざまな社会的な問題を考え、対処するために必要な、日本国憲法に表された基本的な思考を身につける。また、これを理解するために必要な基本的知識を身につけることを目標とし、基本的な事柄をできる限り分かりやすく解説していく。

### くらしと経済

わたしたちのくらしの物質的な基盤となるのが経済である。この経済のくらしへの影響は時とともにますます大きくなっている。したがって、経済を理解することは現代社会に暮らすすべての人間にとって必要なことである。この科目では、市場と価格メカニズム、政府の役割、経済成長、経済発展、金融システム、雇用システム、国際収支、為替相場などの、経済を理解するための基本概念を、身近な事例を用いて説明し、わたしたちの日常のくらしをとりまく経済現象について学ぶ。

### 経済学概論 I

現代日本経済における諸問題を学ぶことによって、経済学への導入を図る。具体的には、まずバブル経済とその崩壊による平成不況の深刻化の課程を「不良債権処理の10年」として概観する。次に、ケーススタディとして、日本長期信用銀行の破綻、山一証券の自主廃業について検討する。そして、女性労働として雇用機会均等法と育児支援を取り上げるとともに、労働問題として過労死・過労自殺、ホームレス、派遣労働、ネットカフェ難民、派遣村などを取り上げる。これらの諸問題を、映像資料を活用してイメージ豊かに学ぶ。

### 経済学概論 II

戦後日本経済の歩みについて講義する。敗戦直後から、高度経済成長を経て、低成長経済に移行し、1980年代後半にバブル経済に突入するまでを、映像資料を活用してイメージ豊かに学ぶ。具体的には、特需景気、もはや戦後ではない、金の卵、エネルギー革命、所得倍増計画、公害、列島改造、ドルショックと石油ショック、日米経済摩擦、分割民営、バブル経済、ブラザ合意、外国人労働者などを取り上げる。

### 私たちのくらしと行政

国と自治体の行政活動と社会問題の繋がりについて説明できるようになる、行政に関する制度について市民社会との関係のなかで理解し説明できるようになる、公共政策の実際について分析し説明できるようになることを目標とする。行政は変化し続ける社会への対応を迫られており、その果たすべき役割は、社会との関係のなかで問われている。そのため、行政と外部との関係に着目しながら学んでいく。

## 地域の価値を知る

### 京都の歴史・文化 I

京都の複合する遺跡から京都の歴史と文化を探る。考古資料をもとに京都の地下の文化財に触れ、京文化の根源を学び、探り、理解し、考えてみる。そして京都の遺跡からわかる歴史と文化の表現方法の取得に向う。平安京以前からの、京都の遺跡を学習する。適宜、歩き探る京都を紹介する。

### 京都の歴史・文化 II

本科目は、京都橋大学と総本山醍醐寺の学術交流協定に基づく科目である。京都に伝わる文化財が、いかにして伝承されてきたかを学ぶ。同時に文化財を生み出した京都の文化とその将来を考える。現代まで受け継がれてきたさまざまな文化について講義する。さらに醍醐寺に残る文化財、信仰行事に接する機会を設け、日本文化について考察を進める。

### 文学と京都

古典から近現代文学まで、京都が小説でどのように描かれ、そのなかでどのような物語が生成されてきたかを考える。21世紀の作家の小説のなかで、京都を舞台とし、学生（主に大学生）が登場する作品を読み、近代の名作との共通点と相違点を考える。

## 心とからだの健康をはぐくむ

### 健康に生きる

「健康」「生きる」「健康に生きる」について、政治、経済、文化、社会、教育、保健医療システム等、さまざまな視点から現象をとらえ、自分自身の健康に生きるについて考えることはも

### スポーツコース I

ソフトバレーボールと6人制バレーボールを教材として基礎体力と技術のスキルアップを図り、またスポーツの必要性を学び、自己の健康管理や怪我なく楽しく運動するために最も必要なルールやマナーを身につける。同時にグルー

### スポーツコース II

生涯スポーツの必要性を学び、スポーツの実践をとおして、自己の健康管理ができる基礎能力を養う。特にレクリエーションスポーツを中心に楽しく運動することができる習慣と能力を身につける。バドミントンと卓球の基本的な技術練習とルールの理解から始め、シングルスお

もちろん、家族、コミュニティ、日本国内、世界の健康に生きるについても考える。

ブ（チーム）を通し、コミュニケーション・スキルの向上を図る。

よびダブルスでのリーグ戦形式でのゲームを中心に行う。

### 心理学概論

「こころ」は誰もが毎日働かせているものであり、対人関係や社会生活について考えるうえで「こころ」を抜きにすることはできない。こうした身近な存在であるがゆえに、関心を持つ人は多いが、誤解されることが表層的な理解にとどまることも多いと考えられる。そこでこの科目では、自然科学の一種としての心理学の全体像を概観する。そのことで、受講者の持っていた興味や関心が正確な知識とつながり、さらに自らで考えることができるようになるための基礎づくりを目標とする。授業では、生理、知覚、認知、社会、教育、発達、人格、臨床といった心理学の諸分野にわたって広く概説し、心理学の基礎的な知識や、その考え方を身につけられるように進めていく。

### 自然と共生する

#### 地球の環境と自然

政策と個人々の取り組みとの両面から、環境問題の解決に向けた取り組みについて考察する。環境問題を発生させ拡大させる社会的な要因について分析し、それらへの対応策について研究する。そして、個々の生活と環境問題の関係性について学び、さらに市民、NPO、行政、企業などの多様な主体が連携して進める持続可能な社会に向けた取り組みの現状と課題について学ぶ。

#### 生命と生態系

地球の誕生から現在に至るまでの地球と生物の歴史を学ぶ。そのなかでも特に、人類が進化・発展してきた第四紀と呼ぶ現代社会と密接に関係する時代を、人類の諸特徴とともに、氷河の消長、海水準変動、植生変遷などの古地理に係る変遷、および生物地理と人類の拡散などの事象を通して理解することを目標にする。これらは地層そのものと地層中に含まれる化石や考古遺物などの証拠に基づくものであるから、層序と地層の対比、地質学・堆積学の諸法則、化石の二面性、堆積と浸食、堆積構造と変形構造などの地層学の基礎事項の理解を図るとともに、現代生活にも係る火山噴火や地震、土石流などの地盤災害の事例と、その原因も合わせて学習する。

### 異文化との共生

#### 文化人類学

我々人類は、多様な生活習慣をもち、さまざまな文化を形成している。文化人類学は人間の科学といわれ、個別文化の調査・分析から文化の普遍的な法則を見つけ出し、そこに表れる人間行動の諸相を明らかにすることを目的としている。本科目では、まず、文化人類学がどのような学問なのかを理解することから始め、その研究史、研究視角、調査方法について解説し、さらに具体的な研究事例も取り上げる。

#### 比較文化論

世界は「謎」に満ちている。私たちの想像や理解を超えたことが頻発している。そうした「謎」を、自分には関係ないと簡単に退けず、自分を、そして自分を形作ってきた「文化」というとらえどころのないものを理解する最良の機会と考えられるようになったら——これがこの科目の最大の目標である。世界で起こっているさまざまな問題の背景にある文化、価値観、思考様式を知り、そうした問題と自分がどう関わるのかを考えることを通して、さまざまな文化について理解するとは、すなわち自分が変わることであることを理解する。

#### 異文化コミュニケーション論（人文）

本科目は、異文化を実際にどのように理解すればいいのかを考える。そして、諸外国の文化や歴史を理解することの重要性と、それがまた日本を理解する鍵となることを学ぶ。年表や各種の歴史的な史料、新聞記事や写真、画像などを紹介しながら進める。

#### 言語コミュニケーション論

日常あらゆる人が行うコミュニケーションにおいて、言語がどのような役割を担っているのかを知る。言語を客観的に捉える姿勢を身につける。言語学の諸分野について講義を行い、そのなかでコミュニケーション上の言語の役割について説明していく。

#### 芸術と文化

芸術と文化の関わりなどについて、芸術の歴史や哲学、美術、音楽など総合芸術をテーマとして学ぶ。また、美術や音楽、映像などの芸術を鑑賞し、現在さまざまな試みられている芸術表現などを取り上げ、芸術による文化発展の可能性や問題について考察する。

#### 英語 III A

TOEICに出題される英文を題材にして、さまざまなトレーニング形式のアクティビティを行い、TOEICの問題を中心とした演習を進めながら英語運用能力を身につける。特に、リーディング面の英語運用能力の向上をめざして、語彙力の強化にも重点を置いた授業を展開する。

<p><b>英語 III B</b></p> <p>TOEICに出題される英文を題材にして、通訳・リピーティング・ディクテーションなどのさまざまなトレーニング形式のアクティビティを行い、TOEICの出題形式の演習問題を行いながら英語運用能力を身につける。特に、リスニング面に重点を置いて、さまざまなジャンルの英語の聞き取り能力の向上をめざす。</p>	<p><b>英語 IV A</b></p> <p>日常的な話題について質問・応答ができる表現力、基本的な文法・語彙を使って文章が書ける作文力の修得のため、TOEICに出題される英文を題材にして、音読・通訳・リピーティング・ディクテーションなどのさまざまなトレーニング形式のアクティビティを行っていく。</p>	<p><b>英語 IV B</b></p> <p>さまざまなトピックについて英語でプレゼンテーションができる表現力の修得のため、さまざまなトレーニング形式のアクティビティを行っていく。さらに、プレゼンテーションに対して、適切なコメントや質問をする能力も身につくようにしたい。</p>
<p><b>中国語 I</b></p> <p>中国語の発音と文法の基礎を身につけるため、数字、人称代名詞、名詞、動詞の文、疑問文、疑問詞、形容詞の文、助数詞、時間、年月日、時刻、前置詞の表現などの各種の練習をする。</p>	<p><b>中国語 II</b></p> <p>中国語のさまざまな基本短文を作ることができるように、変化、完了、進行、持続、経験を表す表現、助動詞、補語、比較形、受身と使役などの表現方法を学ぶ。</p>	<p><b>中国語 III</b></p> <p>中国語の長い文章に慣れることを目的として、文章を読み進める練習と、一字一句の意味をきちんと確認する方法を併用しながら、易しい文章を大量に読むことによって、まず中国語に慣れることをめざす。文章の内容は、日本や中国の観光地、歴史的事件、食べ物、祝日などを題材にする。</p>
<p><b>中国語 IV</b></p> <p>基礎的な文法を踏まえて、聞き取りの練習、自由表現の練習、対話の練習などを繰り返しながら、中国語でのコミュニケーションができることをめざす。毎回の授業で、中国の文化、習慣、生活、最新ニュースを紹介する。</p>	<p><b>韓国語 I</b></p> <p>初めて韓国語を学ぶ人のために、文字の仕組みから親しんで、発音法則を理解するほか、挨拶や正確な文章の読みなどを徹底的に学習する。なお、韓国文化を理解してもらうために、韓国人の生き方・歴史・社会・文化、特に食文化などにも触れる。</p>	<p><b>韓国語 II</b></p> <p>韓国の文字と発音をマスターした人が、次に進む段階として、ここでは文法+会話+講読に重点を置き、基礎文法と基礎会話力を固めると同時に、簡単な読み書きができるように学習する。また、韓国の文化に関わるものを講読のテキストとし、韓国の文化に親しむ。</p>
<p><b>韓国語 III</b></p> <p>会話+講読+聴解力+作文に重点を置く。韓国語 I・II で学んだ力を生かして、表現力を増やし、より自然な会話の習得をめざす。聴解力のアップとあわせて、場面ごとに正確な会話ができるように進め、また日常よく使う表現を作文できるように学習する。</p>	<p><b>韓国語 IV</b></p> <p>韓国語だけで授業を行い、自由会話を中心に聴解力をつけ、韓国の中学生以上の会話運用能力をつけるために学習する。この授業では、自由会話+スピーチができることを目的とし、学生たちによるスピーチと韓国映画鑑賞によってその力を身につける。</p>	<p><b>フランス語 I</b></p> <p>フランス語の発音と、文法の重要な規則のうち、もっとも基礎的な部分を学び、それを用いた短い文を聴き、話し、読み、書く力を修得する。</p>
<p><b>フランス語 II</b></p> <p>フランス語の発音、文法などの基礎知識を踏まえて、やや高度な文法事項を学び、それらを用いた文を聴き、話し、読み、書く力を身につける。</p>	<p><b>ドイツ語 I</b></p> <p>ドイツ語のもっとも基本的な規則（発音の仕方と文法）を一つずつ学ぶ。できるだけ多く反復練習（リーダーの講読、教科書の練習問題、その規則を含む短い作文など）をとり入れ、一つひとつの規則を確実に身につける。</p>	<p><b>ドイツ語 II</b></p> <p>ドイツ語 I で学んだ規則をもとに、新たな規則修得の段階に進む。ドイツ語 I と同様に、リーダーの講読、練習問題、作文をできるだけ多くとり入れ、規則を一つひとつ確実に身につけることを主眼とする。</p>
<p><b>外国語臨地演習</b></p> <p>外国語を、実際に使われている土地で学び、運用能力を高めるための科目である。中国、韓国などの協定大学で寮生活を送りながら、およそ1ヵ月のプログラムを学修する。授業は午前中で、午後に適宜見学などが配置されている。プログラム終了直前には、文化遺産見学ツアーも予定される。</p>	<p><b>日本語 I (外国人留学生科目)</b></p> <p><b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要な基礎的な理解力・表現力を身につける。 (オムニバス方式/全28回)</p>	<p><b>日本語 II (外国人留学生科目)</b></p> <p><b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要な基礎的な理解力、表現力をさらに高めていく。 (オムニバス方式/全28回)</p>
<p><b>日本語 III (外国人留学生科目)</b></p> <p><b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要とされる高度な理解力、表現力を身につけていく。特に語彙を増やすこと、多彩な表現を身につけることに重点を置く。 (オムニバス方式/全28回)</p>	<p><b>日本語 IV (外国人留学生科目)</b></p> <p><b>概要：</b>週2回の授業を「読解・作文」と「理解・会話」の2つに分け、日本での生活全般および大学での学習に必要とされる高度な理解力、表現力を身につけていく。各自の専攻に関わる論文の読み方、書き方を学ぶことを重点とする。 (オムニバス方式/全28回)</p>	<p><b>日本事情 I (外国人留学生科目)</b></p> <p>さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本と日本人についての知識を身につける。また、発表やディスカッションを通じて、日本と日本人の今について考える。</p>
<p><b>日本事情 II (外国人留学生科目)</b></p>	<p><b>日本事情 III (外国人留学生科目)</b></p>	<p><b>日本事情 IV (外国人留学生科目)</b></p>

さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本と日本人について、より豊富な知識を身につけていく。また、発表やディスカッションを通じて、日本と日本人の今について考える。

さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本の社会と経済についての知識を身につける。また、発表やディスカッションを通じて、日本の社会や経済への理解を深める。

さまざまな読みものを読むことを中心に、新聞、DVDなどの副教材も活用して、現在の日本の社会と経済について、さらに豊富な知識を身につける。また、発表やディスカッションを通じて、その理解を一層深いものにしていく。

#### 日本文化演習 I

日本の文化への理解を深めるため、まず授業で歴史的建造物、史跡、民俗行事、習慣、料理などに関する文章を読み合わせし、次にこれら建造物や行事の見学や、料理等の体験を行う。

#### 日本文化演習 II

日本の文化への理解を深めるため、まず授業で歴史的建造物、史跡、民俗行事、習慣に関する文章（Iよりやや高度な文献）を読み合わせし、次にこれら建造物や行事を実際に見学する。

### (3) キャリア教育科目群

#### ▼ 自律型キャリアの育成

#### ▼ 産学公連携教育

#### ▼ キャリア構築支援

##### 自律型キャリアの育成

#### キャリア開発基礎講座

数学の基礎や国語の基礎に関する学修を通した「基礎学力の向上」と、グループワークを通して「チームで成果を出すためのマインドセットを理解すること」を目的とする。具体的には基礎的な公務員試験問題を題材として、授業に取り組んでいく。

#### キャリア開発演習 I

受講生が自身の大学生活を方向付ける「自律的な大学生活づくり」をテーマとする。キャリアに関する基本的な理論を理解しつつ、充実した大学生活を送る先輩の姿に学び、自身の大学生活をどのようなものにしていくかを言語化する。自ら挑戦し、挑戦を通じて自らを変えていく心的態度を持った自律的な学習者になることをめざす。

#### キャリア開発演習 II

受講生が自らの将来像を具体化することができる「自律的な将来像づくり」をテーマとする。仕事（業界・業種・職種等）と働き方の多様性を知ると同時に、世の中で活躍する社会人がどのように自身のキャリアを構築してきたかを事例として学ぶことを通じて、自身のキャリア観を具体化し、大学生活の過ごし方を再考する。

#### キャリア開発演習 III

受講生がインターンシップをはじめとするこれまでの経験から自身の特徴を描き出す「自律的な自分像づくり」をテーマとする。これまでの大学生活を振り返って、自身が学んできたこと、できるようになったことを言語化し、自身の強みや弱み、将来の方向性について再考する。

#### キャリア開発演習 IV

受講生自身が納得できる進路決定ができるよう「自律的な就職活動づくり」をテーマとする。就職活動に挑戦していくなかで、自身の将来像や特徴の言語化を円滑に行えるようにする。具体的には、就職活動計画の立案、エントリーシート作成や面接対策を行い、自らの就職活動をマネジメントしていく力を養う。

##### 産学公連携教育

#### インターンシップ I

キャリア意識醸成、業種・仕事理解の促進および、コミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力育成を主な目的とする。事前研修として、個人目標設定、ビジネスマナー・コミュニケーション研修、業界・業種研修などを実施した後、各事業所にて、40時間以上の就業体験を行う。事後研修では、経験の振り返りのち、必要な講習を実施のうえ、報告書の作成やプレゼンテーションを行う。

#### 海外インターンシップ

国際理解、キャリア意識醸成およびコミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力獲得を主な目的とする。事前学習で個人目標設定や海外での生活・就業に向けて必要な研修を実施した後、海外に滞在し、1週間程度の語学研修および3週間程度の就業体験を行う。帰国後には、海外での滞在、就業経験を踏まえ、事後学習会や報告発表会でのプレゼンテーションなどを実施する。

#### クロスオーバー型課題解決プロジェクト

キャリア意識醸成やコミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力育成に加え、学部・学年に関連する専門能力の深化を目的とする。学部・学年を越えた学生が専門性を共有し、企業等からの課題に取り組む。授業では、社会人として必要な基礎知識や能力を身につける研修や、企業等・業界研究を行った後、企業等から提示された課題にチームで取り組み、プレゼンテーションを行う。

#### ワークエクスぺリエンス

キャリア意識醸成、業種・仕事理解の促進および、コミュニケーション能力、計画・実行力等の汎用的能力育成を主な目的とする。前半では、個人目標設定、ビジネスマナー・コミュニケーション研修、業界・業種研修などを実施する。後半では、必要な研修を実施のうえ、企業研究書や報告書の作成やプレゼンテーションなどを行う。履修中には、企業などが独自に募集

を行うインターンシップなどへの参加を推奨する。また、必要に応じてキャリアセンター訪問を指導する。

#### キャリア構築支援

##### 数学演習 I

将来の仕事で必要とされる数学について基礎を学ぶ。数と計算・図形の初歩から学び、さまざまな応用問題が解けるようにする。ピタゴラスの定理と無理数、1次・連立・2次方程式、因数分解、1次・2次関数とグラフなどを主なテーマとする。

##### 数学演習 II

数学的思考、数理的思考を身につける。1次関数、2次関数、関数とグラフ、図形と方程式、図形の性質・面積などをテーマとして、日常生活との接点を探りつつ、基本的な概念、典型的な問題の解法、実生活への応用を教授する。

##### 物理学基礎

物理学は、科学技術のベースとなる重要な分野であり、さまざまな自然現象を考えるうえで基礎的な学問となる。本科目では、力学や電磁気学、光の干渉・回折などの基本的な原理について正しい理解を得るとともに、日常的に目にする現象を物理学的に理解し説明する力を身につける。また、物理学が身近なものに活用されていることを理解し、物理学の原理とその意義について見識を深める。例えば、身近な家庭用機器や医療機器（電子レンジ、健康維持器具、AED、MRI等）などに活用されている電磁気現象の原理などを理解する。

## 2. 専門教育科目

▼ 演習科目群 ▼ 基礎科目群 ▼ 建築デザイン科目群 ▼ クロスオーバー科目群

#### 演習科目群

##### アカデミックスキル

大学で学び、社会で活躍していくために必要な基本的なスキルを修得することをめざす。具体的には、情報リテラシー、コミュニケーションスキル、プレゼンテーションスキル、文章作成スキル等である。これらのスキル修得のために、授業内の学びと、授業外での学習課題の達成の往還が求められる。繰り返しの実践とフィードバックを通じて効果的な学びが実現できるように工夫する。フィードバックにおいては、教員からのフィードバックだけでなく、学生同士が質問し合ったり、助言し合うことを大切にするとする。

##### プロジェクトマネジメント I

問題解決に必要な基礎スキルを修得することをめざす。研究課題、地域課題、企業課題等に対し、調査を行ったり、解決策を立案する。問題意識の言語化、課題の設定、課題達成のための計画立案、計画実現に向けた行動と改善といった、一連の問題解決過程について学ぶ。また、個人としてだけでなく、チームとして成果を出すためにどうすべきかについても学ぶ。そのため、教員からのフィードバックだけでなく、チームとして、またチームに関わる個人としての振り返りと改善を大切にするとする。

##### 建築プロジェクト演習 I

建築プロジェクト演習は I～VIまで段階的に構成される。各期にて設定された建築的課題に対して、設計系・計画系・環境系・構造系の各分野の技術や知識を横断的に捉えて問題解決や提案を行う演習を通し、設計から監理まで統括して業務遂行できる国家資格である建築士に資する能力を養成する。演習 I では、先行事例の調査や見学会を通して、インテリアデザイン・建築デザイン・環境デザインといった分野の広がりを知るとともに、具体的な職種にもつながる自分の適性やそこに必要とされる職能を探る。

##### 建築プロジェクト演習 II

建築プロジェクト演習は I～VIまで段階的に構成される。各期にて設定された建築的課題に対して、設計系・計画系・環境系・構造系の各分野の技術や知識を横断的に捉えて問題解決や提案を行う演習を通し、設計から監理まで統括して業務遂行できる国家資格である建築士に資する能力を養成する。演習 II では、与えられたプロジェクトに対して建築的手法での調査と分析を行い、それを効果的なプレゼンテーションにまとめて発表し議論を重ねることを通して、設計行為の前段階に必要とされる情報獲得と整理の方法を修得する。

##### 建築プロジェクト演習 III

建築プロジェクト演習は I～VIまで段階的に構成される。各期にて設定された建築的課題に対して、設計系・計画系・環境系・構造系の各分野の技術や知識を横断的に捉えて問題解決や提案を行う演習を通し、設計から監理まで統括して業務遂行できる国家資格である建築士に資する能力を養成する。演習 III では、与えられたプロジェクトに対して社会的な問題を提起し、その解決に向けた建築的仕掛けを考察する。調査・分析・プレゼンテーション・ディスカッションを繰り返すなかで、コンセプトワークの技術を習得する。

##### 建築プロジェクト演習 IV

建築プロジェクト演習は I～VIまで段階的に構成される。各期にて設定された建築的課題に対して、設計系・計画系・環境系・構造系の各分野の技術や知識を横断的に捉えて問題解決や提案を行う演習を通し、設計から監理まで統括して業務遂行できる国家資格である建築士に資する能力を養成する。演習 IV では、先の演習 IIIにて獲得したコンセプトをその分野によって、研究レポート、設計プレゼンテーション、建築模型等の具体的な成果物へと取りまとめて発表する作業を通して、建築的な提案能力の養成に努める。

##### 建築プロジェクト演習 V

建築プロジェクト演習は I～VIまで段階的に構成される。各期にて設定された建築的課題に対して、設計系・計画系・環境系・構造系の各分野の技術や知識を横断的に捉えて問題解決や

##### 建築プロジェクト演習 VI

建築プロジェクト演習は I～VIまで段階的に構成される。各期にて設定された建築的課題に対して、設計系・計画系・環境系・構造系の各分野の技術や知識を横断的に捉えて問題解決や

##### 卒業研究

建築デザイン学科の最終成果として、卒業研究（あるいは卒業設計）を遂行する。建築プロジェクト演習 V、VIを通じての担当教員からの日常的な指導に加え、中間発表会、口頭試問会

提案を行う演習を通し、設計から監理まで統括して業務遂行できる国家資格である建築士に資する能力を養成する。演習 V では、建築デザイン学科の学びの集大成として、卒業研究（あるいは卒業設計）に向けた指導を行う。建築分野における自分の興味の対象を探し求めてテーマを設定し、資料収集やフィールドワークを行い、進捗発表とディスカッションを重ねてブラッシュアップを図る。

提案を行う演習を通し、設計から監理まで統括して業務遂行できる国家資格である建築士に資する能力を養成する。演習 VI では、質の高い建築系の卒業研究あるいは卒業設計を完成させ、公開プレゼンテーションまでの指導を行う。スケジュールコントロール、論理的文章の作成、建築図書や模型のプレゼンテーションを通じて、創造的な問題解決手法としてのデザイン能力を習得する。

の発表の場で、複数の教員から横断的な評価を受ける。最終的には、全履修生と全学科教員参加による優秀作品のオープンジュリー（公開審査）が行われるが、単に研究論文や設計作品の制作のみならず、これら一連の発表行為を含めて、建築統括者を育成する学科教育の総仕上げとする。

#### 基礎科目群

##### 建築設計演習 I

建築設計における基礎的な製図の理論を学ぶとともに、初歩的な演習を通して製図の表現技術を演習する。線の引き方を始め、平面、立面、断面などの図面を教科書の手順に沿ってトレースすることで設計図書の意味と表現方法を理解する。さらに、簡単な与条件の小規模別荘を題材として、適切な規模の諸室配置と動線を考え、プランニングを行い、設計製図～プレゼンテーション～模型製作までの一通りの基本的プロセスを経験し、空間デザインに対する表現技法やスケール感覚を習得する。

##### 建築設計演習 II

小規模の建築物を題材として、求められる機能を実現しうる空間構成について考え、コンセプトを構想し、エスキスから具体的なプランニングにまとめ、図面化するまでの一連の設計技術を演習する。実践的なパースの描き方、模型製作の方法、図面レイアウト等の効果的なプレゼンテーションの方法についても技術を高める。予定する2課題は、自由な条件下で造形能力を養いデザインの楽しさを知るための「公園のレストルームの設計」、居住における基本的な設計条件を学ぶための「小規模住宅の設計」である。

##### 建築一般構造

建築を成立させるための基本的な架構原理と各種構法に加え、そこに使用される材料やその安全かつ合理的な納まりの理解に向けた講義をすすめる。具体的には、木質構造（在来軸組工法、枠組壁工法）、鉄筋コンクリート構造（ラーメン構造、壁式構造）、鉄骨構造、鉄骨鉄筋コンクリート構造、各種ハイブリッド構造、コンクリートブロック構造など種目別の構造方式の紹介に続けて、屋根、床、壁、天井、階段、開口部といった、建築の各部構造の視点からの詳しい解説を行う。

##### 造形基礎

建築デザインにおける造形能力の養成を目的とし、造形の原理、平面構成、立体構成の基礎的な理論の習得をめざす。はじめにものの持つ形状・明暗・質感という3つの基本的な技術について詳しく解説し、自分の手を動かすことで実践的に空間や物に対する観察力を養う。平面構成では幾何学図形の形態的な特徴と色彩の基礎を学び、それらを組み合わせて各自の意図を表現する能力を身につける。立体構成ではこれまでの内容を踏まえ、幾何学的な形態を3次元的なバランスを考慮しながら組み合わせる方法を学ぶ。

##### 建築デザイン入門

初めて建築デザインを学ぶ者に対してその分野の概要を伝えるとともに、デザインすることの目的や意味、必要性についての講義をすすめる。身近にある住宅デザインから風景デザインまでを広義に捉え、各々の要素について解説することに加え、時代や環境との関係を意識しながら国内外の事例を紹介する。具体的には、建築やインテリアデザインの概念、有名建築家の事例紹介によるデザインの役割と魅力、日本の建築の特徴、建築とその地域性、環境と建築の相互関係等について概要を論じる。

##### インテリアデザイン入門

建築物のインテリアデザインを構成する要素である、空間形態、色彩、窓装飾、家具、照明、建具、仕上材料、設備等についての基礎的な知識の修得をめざす。さまざまな空間事例の解説に加えて、現物の見本帳やサンプルなどを実際に見ながら、快適で美しいインテリア空間の在り方について考える。具体的には、インテリア空間とエレメントの概念、日本のインテリア様式、西洋のインテリア様式、寸法体系、カラーコーディネート、室内環境等について講義をすすめる。

##### 建築デザイン基礎演習

建築やインテリアの空間を着想する際や、他者にプレゼンテーションする際に必要となる、スケッチやパースに関する演習を行う。デザイナーとして、素早く立体を表現する能力、遠近法を用いて正しく立体を表現する能力、着彩によって美しく立体を表現する能力を総合的に養成する。具体的な課題は、インテリア空間の1消点パースと2消点パース、建築ファサードの2消点パース、スケッチによる簡易的な空間描写、点景の表現、マーカーによる簡易着彩等である。

#### 建築デザイン科目群

##### 建築設計演習 III

建築設計演習 II に続けて居住の在り方に焦点を当て、独立住宅と小規模な共同住宅を題材として、周辺環境、法規、構造等の建築を設計するうえで諸条件を踏まえながら、コンセプトの構想から具体的なプランニングまでの一連の技術を演習する。合わせて、最も基本となる架構方式である、在来木造の軸組構造、RC造の

##### 建築設計演習 IV

店舗併用住宅と公共的用途を持つ建築を題材として、要求される機能と空間とを整合させ、設計条件に適した構造計画を考えながら、コンセプトの構想から具体的なプランニングまでの一連の技術を演習する。建築設計演習 I～III よりも大きな建築規模を設定し、周辺の環境条件、建築の社会性までを踏まえうえでの空間

##### 建築設計演習 V

中規模の公共建築を題材として、要求される機能と空間とを整合させ、設計条件に適した構造計画を考えながら、コンセプトの構想から具体的なプランニングまでの一連の技術を演習する。建築の規模拡大に伴うスケール感を理解するとともに、より複雑なプログラムを読み解いて、具体的な建築空間として成立させる能力を

ラーメン構造と壁式構造について理解する。予定する2課題は、周辺環境との関係性を意識した木造建築を学ぶための「木造住宅の設計」と、RC構造とプランニングの整合を学ぶための「小規模共同住宅の設計」である。

構成の能力を養う。予定する2課題は、複合する用途を合理的に計画する方法を学ぶための「店舗併用住宅の設計」と、造形的に美しい公共空間の在り方を学ぶための「市民ギャラリーの設計」である。

養う。予定する2課題は、空間利用者の視点に立った建築の重要性を意識するための「幼稚園の設計」と、建築空間による新たな社会性の創出までを考える「地域図書館の設計」である。

### 建築設計演習 VI

地域のランドスケープとなりうる大規模の建築を題材として、要求される機能と空間とを整合させ、設計条件に適した構造計画を考えながら、コンセプトの構想から具体的なプランニングまでの一連の技術を演習する。一連の設計演習のまとめとして、単に物理的空間を組み立てるにとどまらず、周辺環境までを意識した機能的なプログラムを構成する能力までを習得する。予定する2課題は、建築デザイン学科の最終成果となる卒業研究における設計に向けた事前の演習とすべく「複合用途を有するサテライトキャンパスの設計」と「多機能的集合住宅の設計」である。

### インテリアエレメント

固定的要素（床・壁・開口部・天井）、可搬的要素（身体系家具・収納系家具・照明器具等）、装飾要素（ウィンドウトリートメント・サイン・インテリアアクセサリ等）の3種からなるインテリアエレメントについて、機能と仕上げの視点から講義をすすめる。加えて、インテリアを構成するマテリアル（木材・石・タイル・ガラス・塗料・テキスタイル等）についての意匠性や機能性についても解説する。結果として、建築の創出する物理空間に対して、インテリア的かつ身体的スケールのアプローチからの理解を深める。

### 京都と建築

京都には、歴史的・文化的に価値の高い伝統建築に加えて、京都独自のコンテクストに呼応した現代建築も数多く存在している。さまざまな京都の建築事例についての学習を通じて、京都の歴史性・文化性に触れるとともに、京都における建築デザインのあり方について理解を深める。具体的には、京都における歴史的な社寺建築、京町家の住宅と商店、和洋折衷様式の近代建築、地域性が反映された現代建築等について、適宜フィールドワークも交えながら講義をすすめる。

### デジタルデザイン演習

現代社会のさまざまな場面においてコンピュータの活用が進展するなか、文字・画像・映像といったさまざまな形態の情報をデジタルコンテンツとして編集し発信する機会が増えている。デジタルデザイン演習では、コンピュータグラフィックスの基礎理論を学びつつ、イラストレーターやフォトショップを中心とした専用のソフトを用い、効果的なプレゼンテーション資料やウェブサイトを作成できる能力を涵養する。

### 構造力学 I

建築物を安全に成立させるための力に関する基本的な知識を習得し、建築構造計算の仕組みを理解する。具体的には、力学で使われる各種用語、構造物に生じる反力と応力の求め方、構造物の判別、静定構造物の弾性解析、断面の性質と断面2次モーメント、静定ラーメンの応力（片持ちはり・単純はり・3ヒンジラーメン）、静定トラスの解析（節点法・切断法）等について、講義をすすめる。加えて、毎回の授業内容に合わせた練習問題を通して、具体的な知識を深める。

### 構造力学 II

構造力学 I に続けて、建築物の変形や応力計算の理論を学習し、堅牢かつ安定的に建築を成立するための構造計算の仕組みを理解する。具体的には、応力度（曲げ・せん断・許容曲げモーメント）、部材の弾性とひずみの解析、柱の理論（単柱・長柱）、静定構造物の変形（片持ちはり・単純はり）、不静定構造物の弾性解析（たわみ角法・固定モーメント法）等について、講義をすすめる。加えて、毎回の授業内容に合わせた練習問題を通して、具体的な知識を深める。

### 建築計画 I

独立住宅から集合住宅まで、居住のための建築物の計画について基本的な知識を習得する。人間の基本動作とそれに伴う必要寸法、戸建て住宅の歴史やさまざまな形式、各室の計画、配置計画、動線計画さらには集合住宅の種類と計画までを学ぶ。具体的には、住まいの歴史と地域性、ライフスタイルと住宅、単位と寸法計画、戸建て住宅の計画（配置、必要諸室、動線、平面形式）、集合住宅の計画（歴史と変遷、充当計画、住戸計画）、住まいの多様化と新たな居住施設等について講義をすすめる。加えて、毎回の授業内容に合わせた基本計画の演習を行うことで、居住に関する計画論についての理解を深める。

### 建築計画 II

居住以外のさまざまな用途を有する建築物の計画について基本的な知識を習得する。具体的には、教育施設、図書館、美術館、医療福祉施設、劇場、事務所の計画について、各々の歴史的背景と変遷、全体計画と部門別の構成、周辺環境と配置計画、必要諸室と各室計画、動線計画等の視点から、詳細な講義をすすめる。また、各々の用途建築のエポックとなる具体的な事例を紹介し、評価されたコンセプトや空間について解説する。加えて、毎回の授業内容に合わせた基本計画の演習を行うことで、各用途施設に関する計画論についての理解を深める。

### CAD演習 I

平・立・断面図といった建築図書のデジタル製図及び3次元モデリングのプロセスを学習する。CADソフトにおける環境設定、ベクトルデータやオブジェクトデータの入力方法、レイヤの設定、3次元座標の概念等についての解説をもとに、CADで建築空間を効率的に図面化する演習を行う。予定する課題は、インテリアレイアウト図の2D CADトレース、平・立・断面図の2D CADトレース、3D CAD表現の基礎とテクスチャーの貼付け、家具の2D製図と3Dモデリング、住宅の3Dモデリング等である。

### CAD演習 II

CADの特性を生かしたオブジェクト指向によるデザイン支援の方法や、3次元プレゼンテーションの技術を習得する。パースの視点や光源の設定、点景の配置、画像データの加工、図面レイアウトのテクニックなど、建築空間をビジュアルライズするための手法についての演習を行う。予定する2課題は、CADを利用した3D空間上でより自由自在な空間の創造を演習する「バーチャルスペースのデザイン」と、集合住宅の一住戸のインテリアを実践的に設計しリアリス

### インテリア事例研究

空間としてのインテリアとエレメントとしてのインテリア双方について、さまざまな事例を通して解説を行い、インテリアを総合的に捉えて評価する能力を身につける。国内外の地域、用途機能、デザイナーの作風、その時代背景といったさまざまな側面からインテリア空間を読み解くことで理解を深める。具体的には、地域別の事例（日本・ヨーロッパ・アジア・アメリカ）、機能別の事例（住宅・店舗・公共施設）、インテリアエレメント別の事例（家具・照明・ファブリック）、エポック的インテリアデザイ

### 建築環境工学

建築や人体を取り巻く多くの自然環境要素について工学的な視点から考えることで、建築の環境性能を人体の快適性に基いて計画するための知識を得る。加えて、各々の環境要素を定量化する手法について演習問題を交えながら学習するとともに、それを建築計画に活かす過程について事例を踏まえての解説を行う。具体的には、日照と日射、光（採光・照明・色彩）、音（特性・音響計画）、空気（換気・通気）、熱

<p>ティックな3Dプレゼンテーションとして仕上げる「マンション住戸のデザイン」である。</p>	<p>ナーの事例等について紹介と解説の講義をすすめる。</p>	<p>(伝熱の原理・断熱)、湿気(特性・結露)等について講義をすすめる。</p>
<p><b>構造デザイン計画</b></p> <p>建築を計画する際の基本要件である、意匠と構造、言い換えれば、デザインとテクノロジー相互の密接な関係性についての知識を得る。基本となる面と軸の構造概念の理解を念頭に、構造が意匠に及ぼす影響や、意匠を成立させる為の構造の重要性など、具体例をあげながら実務レベルでの構造デザインについて解説する。具体的には、木造(在来軸組構法・民家型構法・2x4構法)、鉄筋コンクリート造(ラーメン構造・壁式構造・シェル構造)、鉄骨造、混構造等、構造ごとや時代ごとのエポック的建築の実例を採り上げて、講義をすすめる。</p>	<p><b>都市計画論</b></p> <p>都市計画に関する知識について都市計画法を中心に体系的に学習する。これまでに実践された都市計画の政策や動向の解説に加え、国内外の事例を紹介することで、都市計画の概念を総合的に把握したうえで、現代都市の抱える課題および将来に向けた計画方針や手法について考える機会とする。具体的には、近代都市計画史(西洋・日本)、交通、オープンスペース(公園・緑地)、住宅地、都市基盤施設、防災、景観、都市環境、計画事例等について、各々の観点からの講義をすすめる。</p>	<p><b>建築法規</b></p> <p>一級建築士資格を意識しながら、建築基準法を中心に、敷地、構造、設備、用途等の最低基準の限界数値を理解する。また、建築物の設計、施工、維持管理をする際に必要となる関連法令である、建築士法、都市計画法、消防法等について横断的な解説を行い、個々の法律の条文の意味に加えて、それらの条文が相互に関連することの重要性を理解する。具体的には、建築基準法の概要、用途と形態の制限、防火対策と内装制限、避難施設、構造強度、環境整備、その他建築関連法規等について講義をすすめる。</p>
<p><b>インテリアデザイン演習</b></p> <p>家族構成の変化や要求機能の変更など、現代的な諸状況を意識したインテリア空間を課題に、その空間計画に加えて、家具の配置や照明器具の選択などのインテリアエレメントを含めた実践的なデザイン技術の演習を行う。インテリアの設計図書に続けてコーディネートボードまでを作成して、実務に通用するプレゼンテーション能力を養成する。予定する2課題は、居住要望の変化に回答したインテリア空間の在り方を演習する「集合住宅のリフォーム」と、時代的デザイン性と効率的機能の両立を演習する「店舗の内装設計」である。</p>	<p><b>建築設備工学</b></p> <p>快適な建築空間を構築するための建築設備の仕組みや建築における役割について理解する。建築設備は現代の生活空間に欠かせないものであり、持続可能な社会の実現に向けた技術展開が常に進められていることを踏まえながら、各種設備についての解説を行う。具体的には、給排水・衛生設備(給水・給湯・ガス・排水・通気・衛生器具)、空気調和設備(室内環境・空気調和方式の種類と特徴・熱源と熱運搬設備・換気・排煙)、電気設備(受変電と幹線・照明・コンセント・情報通信)等について、講義をすすめる。</p>	<p><b>日本建築文化史</b></p> <p>古代から近代に至る日本建築の歴史を、寺社建築と住宅を中心に事例を交えながら概観する。日本固有の社会的・文化的背景がどのような形で建築の意匠や技術に影響を与えたのかを知り、現在の自分自身が生活する都市や建築の価値を読解する能力の養成に努める。具体的には、日本建築の構造と空間、神社建築(社殿の発生と神教・諸相と祭祀・仏教の影響・山岳寺院)、住居空間(被支配層と支配層)、茶室、数寄屋風書院、庭と空間構成等について講義をすすめる。</p>
<p><b>ランドスケープデザイン論</b></p> <p>ランドスケープデザインを単に景観や造園の範疇にとどまることなく、地域固有の歴史、自然、生態環境、人間の営みに基づきながら、建築と土木相互にまたがる総合的な計画行為と捉えて、その理解に努める。また、都市環境について考え、新しいデザインを提案するための参考とすべく、国内外の歴史的・先駆的事例を紹介する。具体的には、都市と自然環境の関係、自然環境と樹木的重要性、海外の歴史的造園空間(欧米・アジア・イスラム圏)、日本の歴史的造園空間、都市と景観と建築の関係、現代のランドスケープ空間、その現代的意義と展望等について講義をすすめる。</p>	<p><b>現代建築設計論</b></p> <p>多様化する現代建築の設計手法及びプロセスについて理解を深めることを目的に、建築の機能、素材と技術、環境との調和、情報技術の活用などのトピックに通じる具体的な設計事例を分析して概説する。建築デザインの発想に対する視野を広げて、卒業研究において活用できる知識を素養する。具体的には、要素のデザイン(壁・柱・床・屋根・開口部)、素材のデザイン(自然素材・人工素材)、建築と環境(環境との調和・パッシブデザイン)、情報技術と建築、ユーザー参加の建築等について講義をすすめる。</p>	<p><b>建築材料</b></p> <p>建築に用いられる構造材と仕上材について、材料ごとの特徴や施工法についてサンプルや事例を示しながら具体的な説明を行い、その基本的な性質について理解する。具体的には、木(樹木の種類と性質・木質系材料)、鉄筋コンクリート(材料・製法と性質・調合と試験・施工と維持管理・PC・ALC)、金属(鉄・ステンレス・アルミ・銅)、仕上げ材(石・タイル・ガラス・プラスチック・ボード類・左官材・塗料)、機能材(防水材・不燃材・断熱材)等、さまざまな材料について網羅的に講義をすすめる。</p>
<p><b>建築とアート・デザイン</b></p> <p>建築は、機能的な側面に加えて芸術的な側面を併せ持ち、それ自身が具体的なアート・デザインの受け皿にもなることで、さまざまに良質の環境を成立させている。この科目では、世界における建築とアート・デザインとの関わり方について、具体的な事例を交えながら、その背景となる時代性、地域性、社会性まで踏み込んだ解説を行い、その価値についての理解を促す。具体的には、建築と芸術の関わり、宗教の関わり、地域の関わり(イタリア・イスラム圏・パリ)、技術工学の関わり(近代建築・高層建築)、各種芸術の関わり(文学、写真、映画)等について講義をすすめる。</p>	<p><b>建築施工</b></p> <p>設計図書に示された所定の建築物を具体的に完成させる行為である建築施工について、一連のプロセスとその専門用語についての解説から、一級建築士受験への対応もふまえた施工に関するシステムの概念、技術、構成要素を理解する。具体的には、建築生産と各種業務、工程計画の作成、地業工事、仮設工事、コンクリート工事(鉄筋・型枠・コンクリート調合・打設)、鉄骨工事(鉄骨材料・接合・建て方)、組積工事、建具工事、仕上げ工事、給排水・空調・電気設備工事、積算等の業務や工種別に講義をすすめる。</p>	<p><b>西洋建築文化史</b></p> <p>古代から近代に至る西洋建築の歴史を、事例を交えながら概観する。さまざまな様式に関わる時代的背景や建築家の思想が建築の具現化に関わってきた過程を知ること、建築の価値を読解する能力の養成に努める。具体的には、初期から中世のキリスト教建築、新古典主義、アーツ・アンド・クラフツ運動、分離派、ドイツ表現主義、バウハウス、ロシア構成主義、モダニズムの潮流(コルビジエ・ミース・ライト)、ポストモダニズム等について横断的に講義をすすめる。</p>
<p><b>プレゼンテーション演習</b></p>	<p><b>建築デザイン実践 I</b></p>	<p><b>建築デザイン実践 II</b></p>

建築設計業務における模型製作と図面表現について、実務レベルでのプレゼンテーション能力の養成を目標に、建築デザイン学科の集大成である卒業研究を意識しながら、専門的な知識に基づく効果的な表現方法のノウハウについて演習する。具体的には、建築模型においては、外構、点景、人物、周辺の建築などの設計本体以外の要素について効率的な表現方法を習得する。設計図面においては、画像編集、フォント設定、データ加工、レイアウト等についてのビジュアルテクニックを習得する。

### 建築デザイン実践 III

建築デザイン学と建築計画学に関わる諸相を単に理論として理解するのではなく、実践的な空間体験によるデザインサーベイを通じて体感的にその価値を捉えるとともに、創造的行為の基幹となるコンセプトあるいはプログラムを読み解く能力を養成することを目標とする。建築デザイン実践IIIでは、建築の存在する地域性に着目して伝統的街並みや歴史的建築物を対象に、生活学・工学・芸術学を複合した視点から建築デザインという社会行為の分析をすすめる、地域環境と建築空間の時系列的な相互関係について理解を深める。

建築デザイン学と建築計画学に関わる諸相を単に理論として理解するのではなく、実践的な空間体験によるデザインサーベイを通じて体感的にその価値を捉えるとともに、創造的行為の基幹となるコンセプトあるいはプログラムを読み解く能力を養成することを目標とする。建築デザイン実践Iでは、独立住宅・集合住宅・福祉施設等の居住系施設を対象に、生活学・工学・芸術学を複合した視点から建築デザインという社会行為の分析をすすめる、そこで生活を営む人間行動と用途空間の相互関係について理解を深める。

### 建築デザイン実践 IV

建築デザイン学と建築計画学に関わる諸相を単に理論として理解するのではなく、実践的な空間体験によるデザインサーベイを通じて体感的にその価値を捉えるとともに、創造的行為の基幹となるコンセプトあるいはプログラムを読み解く能力を養成することを目標とする。実践演習IVでは、建築の存在する外部環境と地域景観に着目して、都市公園・広場・街路等のオープンスペースを対象に、環境社会学・工学・芸術学を複合した視点から建築デザインという社会行為の分析をすすめる、地域環境の社会的重要性と現代的役割について理解を深める。

建築デザイン学と建築計画学に関わる諸相を単に理論として理解するのではなく、実践的な空間体験によるデザインサーベイを通じて体感的にその価値を捉えるとともに、創造的行為の基幹となるコンセプトあるいはプログラムを読み解く能力を養成することを目標とする。建築デザイン実践IIでは、事務所建築・庁舎建築・商業施設・美術館・教育施設等の公共施設を対象に、生活学・工学・芸術学を複合した視点から建築デザインという社会行為の分析をすすめる、そこに機能を求める人間行動と用途空間の相互関係について理解を深める。

## クロスオーバー科目群

### 観光学

観光は、近年注目される新しい産業のひとつであるだけでなく、異文化交流や地域振興の一環としてなどさまざまな側面をもつ事象である。そのため、観光学は単に観光に関わる実務について学ぶ学問ではなく、観光を多様な側面から見る学際的な学問となっている。本科目では、経済学や社会学に基礎をおきながら、経済、社会、政策、地域、文化のさまざまな領域における観光の意義を講述するとともに、国内外における近年の観光の動向について学び、より専門的な科目で観光について学ぶための基礎的な知識を身につけさせることを目的とする。

### 公共政策論

現代の社会においては、公共政策の幅広い領域にわたって市場の活用が求められる一方で、公共政策の役割はむしろ高まっており、その範囲もかつてないほどに広がっている。この科目では、公共政策について理解するための規範的理論について講述した後に、具体的な公共政策について取り上げる。この場合、伝統的な公共政策の領域とされてきた経済政策、外交政策、社会政策、教育政策、医療・福祉政策にとどまらず、観光政策や文化政策、地域政策など、幅広い公共政策の領域から、重要なトピックを取り上げる。

### 都市政策論

高度成長期以来の経済発展の過程における都市の急速な発展は、一方において無秩序な開発や環境問題、景観問題など都市特有のさまざまな社会問題を引き起こすとともに、他方においては近年の人口減少社会と言われるなかで、インフラストラクチャーの老朽化やコミュニティの衰退など新たな問題を引き起こしている。本科目では、都市が抱えるさまざまな問題を取り上げつつ、公的な介入によりこれらの問題を除去しようとする都市政策について学ぶ。

### 環境政策論

経済発展は私たちの暮らしを豊かにする一方で、自然環境の破壊や地球温暖化その他のさまざまな環境問題を引き起こしている。環境政策論では、高度成長期を中心に日本が経験したさまざまな環境問題や、現在の世界が抱える環境問題にも触れながら、地球環境を維持し、持続的な発展を可能にするための諸政策について、経済学、社会学、法学等の幅広い観点から講述する。環境政策において用いられる多様な政策手段のしくみや、環境政策における国際協調の枠組みなどについても触れる。

### 文化経済論

人間の行うあらゆる活動には経済的側面が存在するが、芸術その他の文化もその例外ではない。また、文化に関わる経済活動は、一般的な財・サービスに関わる経済活動にはみられない固有の特徴があることが知られている。本科目では、文化経済学の歴史的発展にも触れながら、文化経済学を一般的な経済学の文化現象への適用という側面と、文化現象にのみみられる固有の経済的な特徴の二面からとらえ、芸術や文化遺産を含む多様な文化現象について、その経済的な側面から分析する力を身につける。

### 観光政策論

観光は、国民に不可欠な物であると同時に、成長戦略の柱のひとつであり、地域活性化の切り札ともなっている。しかしながら、観光は地域振興の万能薬ではなく、ときには地域社会を混乱させる原因となるものでもあり、観光政策を行う場合には綿密な検討が必要とされる。観光政策論では、各国の観光政策について触れつつも、特に近年の日本の観光政策を主たる事例とし、観光振興の利点と問題点にも留意しながら、観光政策の現状と課題、およびその考え方について理解させる。

### 観光資源論

「国の光を観る」という観光の語源の通り、観光にとって、それぞれの国や地域の光、すなわち観光資源が存在することは不可欠の条件である。観光資源という言葉からは、いわゆる景勝地や名所旧跡のようにすでに評価の固まったも

### マーケティング入門 I

本科目では、企業が行っているマーケティング活動の実例を踏まえながら、マーケティング論の基礎的な概念を理解することを目標とする。具体的には、マーケティング・マネジメントの基本枠組みと製品、流通、価格、プロモーション

### 経営組織論 I

現代社会の基本的構成要素としての組織を対象とし、その行動・変化のメカニズムを考察する。組織の経営管理について、企業組織だけでなく、行政組織、医療や福祉のための組織などさまざまな組織体を分析対象として、協働シス

のを連想しがちであるが、実際には発見や開発によって新たな資源として認識されるものもあれば、乱開発などでその価値を失うものもある。本科目では、以上のような観光資源の特徴に配慮し、国内外の観光資源に触れながら、持続可能性をキーワードとして観光資源のあり方について考える力を身につける。

ンのマネジメントに関する基本的な考え方について学習したのち、事業の定義、製品ライフサイクルや市場地位別戦略などのマーケティング戦略に関する基礎概念の学習を行う。授業を通じて、今日の企業活動をマーケティング論の視点から読み解くための基礎的な力を養う。

テムとしての組織の基本的な考え方を学習する。多様な組織観、組織形態と組織設計、意思決定、動機付け、リーダーシップ、組織文化、組織学習、企業間協力、組織変革など、経営組織論の基礎理論に関する理解を深める。

#### 経営戦略論 I

経営戦略は、企業が自らを取り巻くさまざまな環境に対応しながら、その長期的な成長と発展を実現するための基本的な方途を示すものであると同時に、企業の意思決定の基準ともなるものである。この科目では、経営戦略に関わる基本的な概念と戦略策定のプロセスについて、事業はいかにあるべきかを定める全社戦略と、いかに競争優位を確立するかを決める競争戦略に整理して基本的な考え方を学ぶ。実際のビジネスにおいて、それぞれのフレームワークがどのように使われているかを理解する。

#### マーケティング・コミュニケーション

マーケティング・コミュニケーションとは、企業が自社の商品やサービスを消費者に認知してもらい、購買へとつなげる活動を意味する。ICTの進歩やさまざまなSNSの普及により企業と消費者とのマーケティング・コミュニケーションのあり方も多様化が進んでいる。この科目では、広告、パブリシティ、口コミといった具体的なマーケティング・コミュニケーションの方法や、マーケティング・コミュニケーションを効果的に実施するための考え方に関する基礎的な知識を、具体的な事例を通じて学習する。

#### コンピュータシステム概論

現在の経済社会において不可欠の技術的基盤をなすコンピュータを適切かつ高度に活用するため、コンピュータに関する基礎的な理論と現代的課題を学ぶ。講義では、コンピュータの仕組み（ハードウェアとソフトウェア）とその動作原理、OS（OperatingSystem）の機能（タスク管理、記憶管理、プログラミング制御等）、コンピュータと社会との関わりなどについて学習し、理解を深める。

#### プログラミング演習 I

プログラミングの基本的な知識を通して、コンピュータに問題を解かせる際に必要となる処理とそれを実行するための手順を理解し、実際にプログラミング言語を使ったコーディングに必要な知識を身につけることを目的とする。データ型、演算子、条件分岐や繰り返し等の制御文、配列、ファイルの入出力に関するプログラミングの基本的事項を学習するとともに、さまざまな分野で用いられる基本アルゴリズムを通して、問題解決に必要な論理的な思考力を養う。授業は演習形式で、プログラミングを経験したことがない学生も受講できるよう基礎から行う。

#### プログラミング演習 II

プログラミングは、それを知識として理解しているだけでなく、実際に利用することで初めて身につく技能である。本科目では、アプリケーション・ソフトに付属するスクリプト言語やシェル・スクリプトを用いて、自動処理を体験しながら、プログラミング論で学んだ知識を実践的に用いる技能を身につける。そのうえで、実際にフローチャートを描き、目的とする機能を実現するプログラムを設計したうえで、最終的には比較的理解の容易なプログラミング言語を用いて、簡単なプログラムを作成することをめざす。

#### コンピュータネットワーク I

近年の情報ネットワークの発展と普及は目覚ましく、インターネット等を通じたコミュニケーションの拡がりのみならず、多様なモノをネットワークで接続し、情報を交換・制御するIoT（Internet of Things）が注目を集めている。本科目では、発展を続ける情報ネットワークを理解し適切に活用するために、ネットワークに関する基礎的な理論や技術を理解することを目的とする。同時に、コンピュータウイルスや情報漏えいなど、ネットワークの情報セキュリティに関わる問題についても理解を深める。

#### 情報セキュリティ I

高度化する今日の情報化社会においては、インターネットをはじめとするネットワーク環境やコンピュータをはじめとする端末機器の利用は必須のインフラとなっており、同時にそれらの安全性を守ることも極めて重要な課題となった。情報化社会そのものが持つ危険性や問題点、ネットワークシステムとしての脆弱性や危険性への対応策、ユーザーが危険を回避するための端末レベルでの対応策や情報モラルなどについて学ぶ。具体的には、不正アクセス対策、ウイルス・マルウェア対策、個人情報保護対策、パスワード管理や暗号化、SNS等での情報流出対策、著作権保護などについて事例を用いながら学習する。