

## 基本計画書

基本計画											
事項	記入欄							備考			
計画の区分	学部の設置										
フリガナ設置者	ガッコウホウジン ヒロイガクエン 学校法人 廣池学園										
フリガナ大学の名称	レイタクダガク 麗澤大学 (Reitaku University)										
大学本部の位置	千葉県柏市光ヶ丘2丁目1番1号										
大学の目的	本学は、廣池千九郎の教学の精神に基づき、教育基本法に則り大学教育を通じて世界の平和と人類の幸福の実現に貢献するため、研究・教授を行い、円満な知徳と精深な学芸、特に世界的・国際的識見を備えた有能な人材を養成することを目的とする。										
新設学部等の目的	工学部は、多様な背景とスケールを有する社会課題を正しく理解し、その問題を解決することのできる枠組みを発想・設計し、その枠組みの実現のために必要な人々を集め、組織化し、組織の中での自分の役割を規定し、工学的な技術力を持って解決できる人材を育成することを目的とする。										
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地			
	工学部 (Faculty of Engineering) 工学科 (Department of Engineering)	年	人	年次人	人	学士(工学) (Bachelor of Engineering)	令和6年4月 第1年次	千葉県柏市光ヶ丘 2丁目1番1号			
	計	4	100	—	400						
同一設置者内における変更状況 (定員の移行, 名称の変更等)	外国語学部外国語学科〔定員減〕(△30) (令和6年4月) 経済学部経営学科〔廃止〕(△110) ※令和6年4月募集停止 経営学部経営学科(140) (令和5年4月届出予定)										
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数					
		講義	演習	実験・実習	計						
	工学部工学科	136科目	18科目	3科目	157科目	124単位					
教員組織の概要	学部等の名称		専任教員等					兼任 教員等	令和5年4月 届出予定		
			教授	准教授	講師	助教	計			助手	
	新設	分		人	人	人	人	人		人	
			工学部 工学科	(10)	(6)	(0)	(0)	(16)		(0)	(0)
			経営学部 経営学科	(7)	(5)	(0)	(2)	(14)		(0)	(0)
			計	(17)	(11)	(0)	(2)	(30)		(0)	(0)
	既設	分	外国語学部 外国語学科	(10)	(8)	(2)	(2)	(24)		(0)	(7)
			共通科目	(2)	(1)	(0)	(0)	(4)		(0)	(2)
			経済学部 経済学科	(10)	(4)	(0)	(3)	(14)		(0)	(4)
			共通科目	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)		(0)	(1)
国際学部 国際学科			(8)	(2)	(1)	(0)	(15)	(0)	(0)		
グローバルビジネス学科			(10)	(4)	(0)	(1)	(14)	(0)	(0)		
CEC			(0)	(0)	(7)	(2)	(9)	(0)	(0)		
教職センター			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(4)		
計	(40)	(24)	(10)	(6)	(80)	(0)	(24)				
合計		54 (57)	31 (35)	10 (10)	10 (8)	105 (110)	0 (0)	18 (24)			

教員以外の職員の概要	職 種		専 任	兼 任	計					
	事 務 職 員		92 (92)	24 (24)	116 (116)					
	技 術 職 員		10 (10)	1 (1)	11 (11)					
	図 書 館 専 門 職 員		1 (1)	8 (8)	9 (9)					
	そ の 他 の 職 員		0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	計		103 (103)	33 (33)	136 (136)					
校 地 等	区 分	専 用	共 用	共用する他の学校等の専用	計					
	校 舎 敷 地	71,603.23 m <sup>2</sup>	0.00 m <sup>2</sup>	10,617.65 m <sup>2</sup>	82,220.88 m <sup>2</sup>	麗澤中学校と共用 (収容定員：450人) (面積基準：5,700 m <sup>2</sup> ) 麗澤高等学校と共用 (収容定員：720人) (面積基準：8,400 m <sup>2</sup> )				
	運 動 場 用 地	7,423.00 m <sup>2</sup>	21,589.22 m <sup>2</sup>	19,094.00 m <sup>2</sup>	48,106.22 m <sup>2</sup>					
	小 計	79,026.23 m <sup>2</sup>	21,589.22 m <sup>2</sup>	29,711.65 m <sup>2</sup>	130,327.10 m <sup>2</sup>					
	そ の 他	36,522.00 m <sup>2</sup>	0.00 m <sup>2</sup>	43,349.35 m <sup>2</sup>	79,871.35 m <sup>2</sup>					
	合 計	115,548.23 m <sup>2</sup>	21,589.22 m <sup>2</sup>	73,061.00 m <sup>2</sup>	210,198.45 m <sup>2</sup>					
校 舎	専 用	共 用	共用する他の学校等の専用	計						
	42,225.87 m <sup>2</sup> (42,225.87 m <sup>2</sup> )	1,882.94 m <sup>2</sup> (1,882.94 m <sup>2</sup> )	12,534.50 m <sup>2</sup> (12,534.50 m <sup>2</sup> )	56,643.31 m <sup>2</sup> (56,643.31 m <sup>2</sup> )						
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設	大学全体				
	92 室	20 室	3 室	8 室 (補助職員 0人)	0 室 (補助職員 0人)					
専 任 教 員 研 究 室		新設学部等の名称		室 数						
		工学部工学科		16 室						
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点	学部単位での 特定不能なため、 大学全体の数		
	工学部工学科	604,109 [236,511] (601,459 [236,361])	3,792 [1,665] (3,782 [1,665])	5,810 [5,717] (5,610 [5,517])	11,784 (11,709)	596 (596)	0 (0)			
	計	604,109 [236,511] (601,459 [236,361])	3,792 [1,665] (3,782 [1,665])	5,810 [5,717] (5,610 [5,517])	11,784 (11,709)	596 (596)	0 (0)			
図 書 館		面積	閲覧座席数	収 納 可 能 冊 数				大学全体		
		6,228.15 m <sup>2</sup>	263席	652,500冊						
体 育 館		面積	体育館以外のスポーツ施設の概要						大学全体	
		5,142.40 m <sup>2</sup>	テニスコート 2面							
経 費 の 見 積 り 及 び 維 持 方 法 の 概 要	経 費 の 見 積 り	区 分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	大学全体
		教員1人当り研究費等		300千円	300千円	300千円	300千円	－千円	－千円	
		共同研究費等		0千円	0千円	0千円	0千円	－千円	－千円	
		図書購入費	16,823千円	0千円	0千円	0千円	0千円	－千円	－千円	
	設備購入費	725,367千円	0千円	0千円	0千円	0千円	－千円	－千円	図書費には、 電子ジャーナル 購入費及び データベース 運用経費を含む	
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
		1,650千円	1,390千円	1,390千円	1,390千円	－千円	－千円			
学生納付金以外の維持方法の概要			資産運用収入、寄付金、雑収入等							
既 設 大 学 等 の	大 学 の 名 称	麗澤大学								
	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学員定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
	外国語学部	年	人	年次人	人		倍		千葉県柏市光ヶ丘 2丁目1番1号	令和2年度入学 定員減 (80人)
	外国語学科	4	220	－	880	学士(文学)	1.06	平成 20年度		
	経済学部								令和2年度入学 定員減 (60人)	
	経済学科	4	110	－	440	学士(経済学)	1.08	平成 20年度		
	経営学科	4	110	－	440	学士(経営学)	1.15	平成 20年度	令和2年度入学 定員減 (20人)	
国際学部										
国際学科	4	80	－	320	学士(国際コミュニケーション)	0.98	令和 2年度			
グローバルビジネス学科	4	80	－	320	学士(グローバルビジネス)	0.85	令和 2年度			

状 況	言語教育研究科									
	日本語教育学専攻 修士課程	2	6	—	12	修士(文学)	0.25	令和 4年度		
	日本語教育学専攻 博士前期課程	2	—	—	—	修士(文学)	—	平成 8年度	令和4年度より 学生募集停止 令和2年度より 学生募集停止	
	日本語教育学専攻 博士後期課程	3	—	—	—	博士(文学)	—	平成 10年度		
	経済研究科									
	経営学専攻 修士課程	2	10	—	20	修士(経営学)	0.2	平成 24年度		
	経済学・経営学専攻 博士課程	3	3	—	9	博士(経済学) 博士(経営学)	0.66	平成 24年度		
学校教育研究科										
	道德教育専攻 修士課程	2	6	—	12	修士(教育学)	0.58	平成 30年度		
附属施設の概要		該当なし								

(注)

- 1 共同学科等の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「教員組織の概要」の「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「教員組織の概要」の「既設分」については、共同学科等に係る教を除いたものとする。
- 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科又は高等専門学校等の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」及び「体育館」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 4 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」、「体育館」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 6 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

学校法人廣池学園 設置認可等に関わる組織の移行表

令和5年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和6年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
<b>麗澤大学</b>				<b>麗澤大学</b>				
外国語学部				外国語学部				
外国語学科	220	—	880	外国語学科	<u>190</u>	—	760	定員変更 (△30)
経済学部				経済学部				
経済学科	110	—	440	経済学科	110	—	440	
経営学科	110	—	440					
国際学部				国際学部				
国際学科	80	—	320	国際学科	80	—	320	
グローバルビジネス学科	80	—	320	グローバルビジネス学科	80	—	320	
				<u>経営学部</u>				学部の設置 (届出)
				<u>経営学科</u>	<u>140</u>	<u>—</u>	<u>560</u>	
				<u>工学部</u>				学部の設置 (認可申請)
				<u>工学科</u>	<u>100</u>	<u>—</u>	<u>400</u>	
計	600	—	2,400	計	<u>700</u>	—	<u>2,800</u>	
<b>麗澤大学大学院</b>				<b>麗澤大学大学院</b>				
言語教育研究科				言語教育研究科				
日本語教育学専攻 (M)	6	—	12	日本語教育学専攻 (M)	6	—	12	
日本語教育学専攻 (D)	0	—	0	日本語教育学専攻 (D)	0	—	0	令和2年度4月学生募集停止
経済研究科				経済研究科				
経営学専攻 (M)	10	—	20	経営学専攻 (M)	10	—	20	
経済学・経営学専攻 (D)	3	—	9	経済学・経営学専攻 (D)	3	—	9	
学校教育研究科				学校教育研究科				
道徳教育専攻 (M)	6	—	12	道徳教育専攻 (M)	6	—	12	
計	25	—	53	計	25	—	53	

教育課程等の概要																		
（工学部工学科等）																		
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考				
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手					
工学部 共通科目	A群	基礎数学	1前	2			○				2	1					兼5	集中
		微分積分基礎	1前	2			○				3							
		線形代数基礎	1前	2			○				2	1						
		スタートアップセミナー	1前	2			○				10	6						
		初年次セミナーA	1前	2			○				10	6						
		初年次セミナーB	1後	2			○				10	6						
		統計学	1後		2		○				2	1					兼2	
		幾何	1後		2		○				2							
		微分積分応用	1後		2		○				2							
		線形代数応用	1後		2		○				2							
		2年次セミナーA	2前	2			○				10	6						
		2年次セミナーB	2後	2			○				10	6						
		機械学習	2前		2		○					2						
		画像解析	2後		2		○					1						
		プロジェクト研究A	3前	2			○				7	5						
		プロジェクト研究B	3後	2			○				7	5						
		卒業研究A	4前	2			○				7	5						
		卒業研究B	4後	2			○				7	5						
		小計（18科目）	—	24	12	0	—				10	6	0	0	0		兼5	
工学部 専門科目	B群	デザイン思考A	1前	2			○				1	1						
		未来工学特論A	1前	2			○				1	1						
		麗澤流エンジニアA	1後	2			○				2							
		工学的思考法	1後		2		○				1	1						
		デザイン思考B	2前	2			○				1	1						
		未来工学特論B	2前	2			○				2							
		麗澤流エンジニアB	2後	2			○				1	1						
		プロジェクトマネジメント	2前	2			○				1	1						
		プロジェクトデザイン	2後		2		○					1						
		社会システムのデザインと技術	2前		2		○				1							
		エンジニアのための社会科学・人文科学入門	2後		2		○					1						
		問題解決型プロジェクト研究	3前		2		○				2							
		社会人になるための人間関係理論	3後		2		○				1							
		人間工学	3後		2		○					1						
		グローバルエンジニア	3前		2		○				1							
	SDGsと技術	3前		2		○					1							
	AIビジネス	3前		2		○				1								
	シミュレーションとシステムデザイン	3後		2		○				1								
	経済データ分析A	3前		2		○										兼1		
	経済データ分析B	3後		2		○										兼1		
	EBPMの事例と実践	3後		2		○										兼2		
	小計（21科目）	—	14	28	0	—				5	3	0	0	0		兼3		
工学部 専門科目	A群	計算機科学の基礎	1後		2		○				1	1						
		ソフトウェア工学基礎	2前		2		○				1	1						
		データベース	2後		2		○					2						
		システム開発の基礎	2前		2			○			1	1						
		C/C++プログラミング	2後		2			○			1	1						
		ソフトウェア開発の実際	3前		2			○				1						
		データベース演習	3前		2			○				1						
		アプリケーション開発	3後		2			○				1						
		ウェブシステム開発	3後		2			○				1						
		B群	UX/UIデザイン	2前		2		○				1	1					

	時	ソフトウェア設計	2後	2	○				1									
		ソフトウェア設計応用	3前	2	○				1									
		セキュリティ	3後	2	○				1									
		ソフトウェアマネジメント	3後	2	○				1									
		システムエンジニア特論A	4前	2	○				1									
		システムエンジニア特論B	4前	2	○				1									
ロボ テ ィ ク ス 系	A 群	物理基礎	1後	2	○				1									
		力学	1後	2	○				1									
		機械工学基礎 I	2前	2	○				1									
		機械工学基礎 II	2後	2	○				1									
		メカトロニクス基礎 I	2前	2	○				1									
		メカトロニクス基礎 II	2後	2	○				1									
		ロボティクス基礎	2前	2	○				1									
		ロボット製作実習	2前	2				○	4									オムニバス
		ロボット設計 I	2後	2			○		1									
		ロボット設計 II	3前	2			○		1									
	B 群	ロボット機構学	2前	2	○				1									
		ロボット制御	2後	2	○				1									
		センシング工学	2前	2	○				1									
		アクチュエータ工学	2後	2	○				1									
		社会ロボティクス I	2後	2	○				1									
		制御工学 I	3前	2	○				1									
		制御工学 II	3後	2	○				1									
		信号処理	3後	2	○				1									
		社会ロボティクス II	3前	2	○				1									
		ヒューマンインターフェース	3後	2	○				1									
ロボティクス特論A	4前	2	○				1											
ロボティクス特論B	4前	2	○				1											
ロボティクス特論C	4前	2	○				1											
		小計 (41科目)	—	0	82	0	—	8	4	0	0	0	0	0	0	0	兼0	
麗 澤 ス タ ン ダ ー ド 科 目	道 徳 教 育 科 目	道徳科学A	1前	2	○												兼2	
		道徳科学B	1後	2	○												兼5	
		対話と道徳	1前	2	○												兼4	
		SDGsと道徳	1後	2	○												兼7	
		新たな時代の道徳の探求	3前	2	○												兼6	
		経営と道徳A	3前	2	○												兼2	
		経営と道徳B	3後	2	○												兼2	
	小計 (7科目)	—	4	10	0	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	兼13	
教 育 科 目	デ ィ タ サイ エ ン ス	情報リテラシーA	1前	2	○				3									
		情報リテラシーB	1前	2	○				3									
		AIビジネス入門	1・2・3・4後	2	○				1									
		プログラミング基礎	1・2・3・4前・後	2	○				1	2								
		統計学基礎	1・2・3・4前	2	○				1	2								
		データ分析入門	1・2・3・4後	2	○				1	2								
	小計 (6科目)	—	4	8	0	—	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	兼0	
目 世 界 の 言 語 科	英 語	English for Communication I	1前	2	○												兼9	
		English for Communication II	1後	2	○												兼9	
		English for Communication A	2前	1	○												兼7	
		English for Communication B	2後	1	○												兼7	
	小計 (4科目)	—	6	0	0	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	兼9	
リ バ ラ ル ア ー ツ 科 目	リ バ ラ ル ア ー ツ 科 目	スポーツ実習SA	1・2・3・4前・後	1				○									兼2	
		スポーツ実習SB	1・2・3・4前・後	1				○									兼2	
		レクリエーション演習A	1前	2			○										兼1	
		レクリエーション演習B	1前	2			○										兼1	
		救急処置法	2後	2			○										兼1	
		スポーツ・健康と社会	1後	2			○										兼1	
		健康科学	1後	2			○										兼1	
		環境科学	1・2・3・4後	2			○										兼1	
		人間学	2・3・4前	2			○										兼1	
		社会学	1・2・3・4前・後	2			○										兼1	

	政治学A	1・2・3・4前	2		○															兼1		
	政治学B	1・2・3・4後	2		○																兼1	
	日本国憲法	1・2・3・4前・後	2		○																兼1	
	麗澤スタディーズ	1・2・3・4前	2		○																兼8	オムニバス
	メディア社会論	2・3・4後	2		○																兼1	
	世界史概論A	2・3・4前	2		○																兼1	
	世界史概論B	2・3・4後	2		○																兼1	
	総合的空間関係科学	2・3・4後	2		○																兼1	
	人間活動と空間の関係科学	2・3・4前	2		○																兼1	
	地理学の探求方法	2・3・4後	2		○																兼1	
	哲学A	2・3・4前	2		○																兼1	
	哲学B	2・3・4後	2		○																兼1	
	日本史A	2・3・4前	2		○																兼1	
	日本史B	2・3・4後	2		○																兼1	
	法学概論A	2・3・4前	2		○																兼1	
	法学概論B	2・3・4後	2		○																兼1	
	言語学入門	1・2・3・4前	2		○																兼1	
	ヨーロッパの言語	1・2・3・4前	2		○																兼1	
	Transformative Autonomous Language Learning	1・2・3・4前・後	1			○															兼1	
	経済学入門	2・3・4前	2		○																兼1	
	経営学入門	2・3・4前	2		○																兼1	
	金融リテラシー	2・3・4後	2		○																兼1	
	簿記入門	1・2・3・4後	4		○																兼3	
	デザイン思考入門	1・2・3・4後	2		○					1		1										
	イノベーション論	1・2・3・4後	2		○					1												
	社会と技術の関係構築論	1・2・3・4後	2		○							1										
	人工知能入門	2・3・4前	2		○					1		2										
	GIS	2・3・4後	2		○					1												
	Data Visualization	2・3・4後	2		○					1												
	PC実務演習	1・2・3・4前・後	2		○																兼1	
	IT実務演習	2・3・4前	2		○																兼1	
	WEBオーサリング	2・3・4後	2		○																兼1	
	マルチメディア基礎	1・2・3・4後	2		○																兼1	
	コンピュータによる統計解析入門	2・3・4前	2		○																兼1	
	情報倫理	2・3・4後	2		○																兼1	
	自主企画ゼミナールA	1・2・3・4前・後	2		○																兼1	
	自主企画ゼミナールB	1・2・3・4前・後	2		○																兼1	
	自主企画ゼミナールC	1・2・3・4前・後	2		○																兼1	
	自主企画ゼミナールD	1・2・3・4前・後	2		○																兼1	
	麗澤・地域連携ゼミナール	1後	2		○																兼1	集中
	小計 (50科目)	—	0	99	0	—				4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	兼27	
キャリア教育科目	成長のための基礎とキャリア	1前・後	2		○																兼2	オムニバス
	キャリア教養科目A	2前	2		○																兼1	
	キャリア教養科目B	2後	2		○																兼1	
	業界企業研究とキャリア形成	3後	2		○																兼2	オムニバス
	キャリア形成演習	3後	2			○															兼2	オムニバス・集中
	社会人としてのキャリア形成～卒業後に向けて～	4後	2		○																兼2	オムニバス
	公務員入門	2前		2	○																兼2	オムニバス
	公務員基礎教養	2後		2	○																兼1	
	公務員専門研究A	3前		2	○																兼1	
	公務員専門研究B	3後		2	○																兼1	
小計 (10科目)	—	2	10	8	—					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	兼3	
合計 (157科目)		—	30	237	8	—				10	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	兼47	
学位又は称号		学士 (工学)		学位又は学科の分野		工学関係																

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>【情報システム工学専攻】  工学部共通科目A群より必修24単位、選択必修4単位  工学部共通科目B群より必修14単位、選択必修8単位  工学部専門科目情報システム工学系A群から選択必修18単位  工学部専門科目情報システム工学系B群から選択必修10単位  小計：78単位</p>	1 学年の学期区分	2期
<p>【ロボティクス専攻】  工学部共通科目A群より必修24単位、選択必修4単位  工学部共通科目B群より必修14単位、選択必修8単位  工学部専門科目ロボティクス系A群から選択必修24単位  工学部専門科目ロボティクス系B群から選択必修4単位  小計：78単位</p>	1 学期の授業期間	14週
<p>【両専攻共通】  麗澤スタンダード科目：道徳教育科目より必修4単位、選択必修4単位  データサイエンス教育科目より必修4単位、選択必修4単位  世界言語科目より必修6単位  キャリア教育科目より必修2単位、選択必修6単位  リベラルアーツまたはその他の分野より16単位  小計：46単位  合計：124単位  （履修科目の登録の上限：24単位（学期））</p>	1 時限の授業時間	100分

(注)

- 1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科の設置又は大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科における通信教育の開設の届出を行おうとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校の学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。
- 2 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 3 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。
- 4 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 5 「授業形態」の欄は、各授業科目について、該当する授業形態の欄に「○」を記入すること。ただし、専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目のうち、臨地実務実習については「実験・実習」の欄に「臨」の文字を、連携実務演習等については「演習」又は「実験・実習」の欄に「連」の文字を記入すること。
- 6 課程を前期課程及び後期課程に区分する専門職大学若しくは専門職大学の学部等を設置する場合又は前期課程及び後期課程に区分する専門職大学の課程を設置し、若しくは変更する場合は、次により記入すること。
  - (1) 各科目区分における「小計」の欄及び「合計」の欄には、当該専門職大学の全課程に係る科目数、「単位数」及び「専任教員等の配置」に加え、前期課程に係る科目数、「単位数」及び「専任教員等の配置」を併記すること。
  - (2) 「学位又は称号」の欄には、当該専門職大学を卒業した者に授与する学位に加え、当該専門職大学の前期課程を修了した者に授与する学位を併記すること。
  - (3) 「卒業・修了要件及び履修方法」の欄には、当該専門職大学の卒業要件及び履修方法に加え、前期課程の修了要件及び履修方法を併記すること。



授 業 科 目 の 概 要			
(工学部工学科等)			
科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	基礎数学	工学部学生にとって必要不可欠な数学的思考力、計算力の初歩として、数学全般の基礎的内容を学ぶ。数学基礎では、主に高校までに学んできた数学の中で、工学を学ぶ上で必要となる分野に特に焦点をあて、数学的知識・技術の確認と復習を行った上で、「微分法の基礎」「積分法の基礎」「ベクトルの基礎」「行列の基礎」など、微分積分・線形代数の基本的内容を理解する。また、レベル別に演習問題に取り組み、工学部での学習に必要な基礎能力を養う。	
	微分積分基礎	工学部学生にとって必要不可欠な数学的思考力、計算力を養うことを目的に微分積分学を実施する。微分積分は、情報システム・ロボティクスに共通して必要な数学的素養であり、物理や機械工学、アルゴリズム理解に不可欠である。データサイエンスやロボティクスとの関連にも言及しつつ、「高階導関数の計算」「テイラーの定理・テイラー展開」「偏微分」「定積分の計算」「重積分の計算」などを理解する。また、レベル別に演習問題に取り組み、工学部での学習に必要な基礎能力を養う。	
	線形代数基礎	基礎数学の発展内容を通して、工学部学生にとって必要不可欠な数学的思考力、計算力を養う。微分積分は、情報システム工学・ロボティクスに共通して必要な数学的素養である。データサイエンスや新たなテクノロジーとの関連にも言及しつつ、「極限」「逆関数」「高階導関数」「テイラー展開」「偏微分」「定積分・不定積分」などの内容を理解する。また、学生の理解差を意識しレベル別に演習問題に取り組みなどの工夫を行い、工学部での学習に必要な基礎能力を身につける。	
	スタートアップセミナー	高校生から大学生へ組織社会化（環境変化への適応と基本スタンスの形成）するために、通常授業開始前に数日の間隔をあけた3日間および5月連休明けに3コマで行うセミナー。大学で学ぶ意味、18歳成人の意味（社会ルールの理解）、人生100年時代の学び続ける大切さ、研究倫理、社会倫理といった高校生の時とは違う環境に移ったことを理解する。同時に集中講義形式でのワークショップ・グループワーク等を通じて、学生間および教員との基礎的な人間関係の構築を行う。さらにPCへのメール・Office等のセットアップや、学内システム等の利用方法・手続き方法等も学ぶ。	
	初年次セミナーA	本講義は少人数ゼミでありグループ作業で取り組む。共感・信頼による相乗が社会を支えていることを理解するために、学園祭など学内イベント企画提案を行う。学部の垣根を越えた学生や教員と質疑・意見交換・議論を行い、ロジカルに提案力を磨いていく。キャンパスの本質は交流にあることを踏まえ、フィールドワークからキャンパスの力を引き出しデジタルネイティブならではの工夫を尽くし提案の実行可能性を高めていく。最終発表会で、企画提案を動画にて発表する。原則として、10月下旬開催の麗澤大学学園祭にイベント参加する。	
	初年次セミナーB	本講義は少人数ゼミであり、初年次セミナーAと同じ担当教員の指導の下グループ作業で取り組む。共感・信頼による相乗が社会を支えていることを理解するために、キャンパス・近隣地域での包摂社会実現について考える。キャンパスの本質は交流にあることを踏まえ、学部の垣根を越えた学生や教員と質疑・意見交換・議論から提案力を磨いていく。障害者へのヒアリングやフィールドワークから麗澤大学キャンパスの力を引き出しデジタルネイティブならではの工夫を尽くし提案の実行可能性を高めていく。最終発表会で提案を動画にて発表する。	
	統計学	集団の特性を数量的に捉えようとするとき、その構成要素をすべて調べることは難しいことがほとんどです。そのため、調査等はある一部を対象を限定して、その結果から全体を推し量ることが行われます。実務的には、アンケート調査や製品検査でのサンプル調査をどう評価するか、意味のあるアンケートや検査を実施するにはどうすればよいかなどということが問題となります。統計学では、このような問題を解決するための基礎的な技法を学びます。経済予測・標本調査・品質管理・市場調査・各種のモデル分析、意思決定など多くの局面で必要となる基本事項をできる限り事例と理論と実習を交互に交えて学習していくことを目指します。	
	幾何	ロボティクス分野の各専門科目を学ぶ上で必要な幾何の基礎事項を学修する。本講義は、高校数学で学ぶ三角関数、複素数、行列、ベクトルからはじめ、線形代数や微分積分で学ぶ内容をベースに、ロボットの機構や空間運動を記述する並進や回転、一般的な物体や機械要素の形状を表現する曲線・曲面の数学に焦点をあてて解説する。本講義により、ロボットの運動学に必要な座標変換、および物体の幾何形状表現の基礎知識を身に付ける。	
	微分積分応用	授業では、工学を修得・実践する上で不可欠な微分積分の手法の修得を目的とし、基礎事項と具体的計算手順を説明する。具体的には数列の極限、級数、収束、関数とその連続性、導関数の定義と基本的な関数の微分法、不定積分・定積分とその性質、基本的な微分方程式の解法、テイラー展開、多変数関数における偏導関数の定義、偏微分と全微分、重積分、曲線の長さ・曲面の面積・立体の体積の計算法、複素解析の基礎について説明する。	

A

群	線形代数応用	線形代数とは、情報システム・ロボティクスに共通して必要な数学的素養であり、物理や機械工学、アルゴリズム理解に不可欠な科目である。そこで本講義では、工学部学生にとって必要不可欠な数学的思考力、計算力を養いつつ、さらなる数理的課題解決力の向上を目指して線形代数学を学修する。この学修により、データサイエンスやロボティクスとの関連を念頭に、「一次変換」「行列の基本変形」「外積」「固有値」などを身につけ、先端的なデータサイエンスや機械工学文献を理解するための基礎と応用力を構築する。	
	2年次セミナーA	本講義は少人数ゼミで実施する。小さな取り組みの積み重ねが、地域や日本、世界の未来をよくすることにつながることを実感するために、SDGsに注目する。キャンパスの地縁と東京からの近接性を活かし、地元を含めた企業・地域などと連携し、学外講師との討論やワークショップなどの実践活動などの体験活動を行う。SDGs 17目標を意識し、企業・地域でのSDGs活動を自分の具体的な生活経験と結びつけ、理解した内容と自分の意見に関する課題レポートを提出する。	
	2年次セミナーB	本講義は少人数ゼミで実施する。2年次セミナーAと同じ担当教員の指導を受ける。仕事と学びとの好循環を引き出すためには、学生が自らのキャリアをデザインする能力を高めることが不可欠である。地元を含めた企業・地域などと連携し、アントレプレナーシップやリスキリングも含めたテーマについて学外講師との討論やワークショップなどの実践活動を行う。そして、企業・地域の活動を、自分の将来の夢と結びつけるなど自己成長の視点で、理解した内容と自分の意見に関する課題レポートを提出する。	
	機械学習	情報通信技術の発展に従い、様々な分野において膨大かつ多種多様なデータを収集することが可能になり、即ち、ビッグデータの時代を迎えてきた。これらのデータには大量かつ貴重な情報が埋蔵され、それらの情報の利活用による社会課題の解決や新ビジネスの創出への繋がりが期待される。機械学習はその膨大なデータから情報を抽出する鍵となる。本授業では、機械学習の基本分類及び基本的なアルゴリズムを学び、研究事例を用いて演習を行う。データの前処理から機械学習アルゴリズムの訓練と性能評価までPythonでの演習を通じて、実践的な機械学習技術スキルの修得を目指す。	
	画像解析	視覚は、人間の生活にとって重要な情報源を提供する。同様に、画像は、その膨大な情報で知られている、機械学習と人工知能の主要な情報源になる。画像からターゲットの種類、位置、形状などのセマンティック情報を抽出することで、さまざまな応用を実現できる。本授業では、画像処理関連の知識（イメージング・処理・生成など）を体系的に学習する。また、問題分析手法を理解し、例を使って画像の分類・認識の応用を学ぶ。	
	プロジェクト研究A	本講義は少人数ゼミでありをグループ作業で行う。人・社会とテクノロジーとが融合するプロセスを理解するために、テクノロジー起点によるテクノロジー駆動型の実践プロジェクトに取り組む。これまで獲得した知見を活用し、企業・地域などとの意見交換も含めたアイデアソンを通して、スマホ、ビッグデータ、センサー、自動運転車、ロボット、ドローン、水素、3Dプリンターなどのテクノロジー応用アイデアを出す。最終発表会でアイデアを説明するとともに、企業・行政へのプレゼン用の企画書（A3版1枚程度）を提出する。	
	プロジェクト研究B	本講義は少人数ゼミであり、プロジェクト研究Aと同じ担当教員の指導を受けグループ作業を進める。人・社会とテクノロジーとが融合するプロセスを理解するために、課題起点型の実践プロジェクトを行う。これまで獲得した知見を活用し、企業・行政などとの意見交換も含めたアイデアソンを通して、問題解決型提案を作成する。最終発表会で提案を説明するとともに、企業・地域へのプレゼン用の企画書（A3版1枚程度）を提出する。	
	卒業研究A	本講義は少人数ゼミであり、卒業研究に着手する。これまで履修してきた各科目から獲得した技術的知識・経験、研究開発力、デザイン思考などをフル活用し自らのアイデアを基盤とする卒業研究に着手する。他学生・教員と質疑・意見交換・議論を行い、担当教員の助言・指導を受けながら、研究内容を磨き上げていく。卒業研究テーマ発表会および卒業研究中間発表会において進捗状況を発表し、多くの教員からの多様な視座に基づくコメントを受け、それを踏まえ卒業研究内容を改善させていく。	
	卒業研究B	本講義は少人数ゼミであり、卒業研究Aと同じ担当教員の指導を受け卒業研究を深める。卒業研究Aの卒業中間発表会での内容を踏まえ、研究課題・計画について必要に応じ適宜再検討・見直しを行う。これまで獲得した技術的知識・経験、研究開発力、デザイン思考などを活用し研究を進める。他学生・教員と質疑・意見交換・議論を行い、担当教員や外部発表での助言・指導を受け卒業研究を完成させ、卒業研究最終発表会にて発表する。	

デザイン思考A	「デザイン思考」は、激動する社会において顕在化する相互依存的で解決の難しい複雑な問題(Wicked Problems)と対峙するための革新的アプローチとして注目されている概念である。本授業科目は、デザイン思考を実践するにあたり必要となる基礎的な知識・能力を講義・演習・リフレクションを繰り返しながら身につけることを目標とする。授業では、デザイン思考の考え方の基礎となる「共感/観察」「問題定義」「アイデア創出」「プロトタイピング」「検証/評価」の5つのステップで用いられる主要な手法について、思想、思考法、手法の論理的理解を深めた上で体験することで、型の特性を見出すとともに、実践への応用可能性について考えを深めていく。	
デザイン思考B	「デザイン思考」は、激動する社会において顕在化する相互依存的で解決の難しい複雑な問題(Wicked Problems)と対峙するための革新的アプローチとして注目されている概念である。本授業科目は、デザイン思考のアプローチを利用して、自分の身の回りや実際の社会で発生する諸問題に対して、自ら課題を抽出・設定し、リサーチを重ねながら、解決法を提案できる能力を培うことを目標とする。授業では、民間企業・自治体等から与えられた現実の課題をテーマとして設定し、デザイン思考の5つのステップ「共感/観察」「問題定義」「アイデア創出」「プロトタイピング」「検証/評価」をグループワークで実施する。特にエスノグラフィやプロトタイピングに手法にも焦点をあて、自ら再現性をもって、デザイン思考のプロセスを進められるよう体験をつむ。最終発表で得られたフィードバックを反映し、各グループは自らのデザインについて最終レポートを作成し提出する。また学んだことを振り返る目的で、個人レポートも作成する。	
未来工学特論A	将来の人々の生活や社会、価値観や文化の変容、環境資源等の状況がどのように想定され、どのような問題意識から課題が設定され、その解決に向けてどのような技術開発や研究、政策等の努力がなされているのかを事例を通じて、学生が理解する。具体的には、少子高齢化などの人口問題、地域の過疎化問題、社会インフラや建物等の老朽化・維持更新問題、災害問題などを取り上げる。 その知識や経験を元に将来のエンジニアとしてキャリア形成に関して具体的に考え、学習計画を立て実践していくための動機付けを学生が得る。またこの過程を通じて、先人たちの様々な努力やその結果、得られた教訓などをより網羅的、効率的に知るための文献・情報探索の方法、活用方法を身につける。	
未来工学特論B	将来の世界の人々の生活や社会・経済、価値観や文化の変容、環境資源等の状況がどのように想定され、どのような問題意識から課題が設定され、その解決に向けてどのような努力がなされているのかを事例を通じて、学生が理解する。特に技術開発や実験的な取組などについて具体的な事例を通じて知識を深める。また将来の技術開発等について、あるべき方向を議論し、考える機会を得る。その知識や経験を元に将来のエンジニアとしてキャリア形成に関して具体的に考え、学習計画を立て、実践していくための動機付けを学生が得る。具体的には、地球規模での課題に焦点を当てて、地球温暖化問題、大都市等の交通や環境問題、貧困・格差問題、食料安全保障問題などを取り上げる。	
麗澤流エンジニアA	技術は人の生活、社会のありようを変えるのと同時に、技術自体は人々や社会の期待を糧として進化してきたことを様々な事例を通じて学び、最近の技術事例についても議論を深める。その中で、これからの社会課題に向き合うエンジニアのあり方を考える。その結果、学生が、社会に貢献し社会からも支持されるエンジニアになることの重要性を理解する。そのために必要な知識やスキルを俯瞰し、学習のための計画を立て継続的に実施できるようにする。	
麗澤流エンジニアB	技術は人の生活、社会のありようを変えるのと同時に、技術自体は人々や社会の期待、そしてそれに応えることを繰り返して進化してきた。麗澤流エンジニアAの内容を踏まえ、これをクロスステック事例を通じて議論を深める。その中で、単に今そこにあるニーズに応えるというだけでなく、利用者と一緒に成長する、直接の利用者の背後にいる多くの社会のメンバーへの影響を考えるとといった観点から、これからの社会課題に向き合うエンジニアのあり方を考える。その結果、学生が、社会に貢献し、社会からも支持されるエンジニアになることの重要性を理解する。	
工学的思考法	工学的思考は、現象の数理的理解をベースに予測、評価を行い、介入することで課題解決を目指すプロセスである。本講義では、都市計画やまちづくりを対象とする。地域や政府に関するオープンデータに関する知識を習得し、データ分析、最適化、ゲーム理論、計算幾何学などの数理的手法の基礎を学ぶ。毎回課す課題を通し得てアイデアを構築する過程を学び、個人発表での質疑を通してプレゼンテーション力の向上をはかる。	
プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメントは、システム開発だけではなく、広く一般的に活用できるものであり、研究を含む仕事を進めるうえでの基礎的なスキルとなる。その知識を体系化したPMBOKをベースに、プロジェクトマネジメントの体系を学び日常の様々な局面でPMBOKの手法を適用できるようになることを目標とする。さらに、PMBOKではあまり取り扱われていないがプロジェクトマネジメントで重要な要素となる人と組織のマネジメント理論の基礎も合わせて学ぶ。また日本特有の知識体系である共通フレーム2013についても取り扱う。	

	社会システムのデザインと技術	Society5.0で示されているように、社会システムのデザインと技術は密接である。本講義では、デジタルとリアルを組み合わせることで人間中心社会を実現を試みるSociety5.0を説明する。モビリティ、再生エネルギー、防災・防犯、コンパクトシティ、相続、インターネット投票を題材とし、都市計画やまちづくり、地方創生などの地域や生活の視点から学ぶ。独創性を重視する課題レポートを課す。	
	プロジェクトデザイン	プロジェクトデザインとは、プロジェクトを始めるにあたり、達成目標や手法、必要なリソース、想定される成果物等を、具体的に計画することであり、実際にプロジェクトを実行する上で、重要な工程の一つとされている。本授業科目では、プロジェクトデザインの実践方法を習得することを目的とし、実際にプロジェクトサイトを設定して、講義で得た知識・技術をもとに実際に社会課題解決の提案書を作成する。さらに、提案書をプロジェクトサイトのステークホルダーに対してプレゼンテーションし、フィードバックを受け、より実態に即した課題解決策を策定していく過程を実践する。	
	エンジニアのための社会科学・人文科学入門	技術は人々や社会のニーズに駆動されて開発が進むが、社会や経済に受容されることによって初めて普及し、結果として人の生活や社会の態様を変化させる。技術と人間社会や経済システムの関連、環境との相互作用等については人文科学や社会科学等の分野でさまざまな知識が体系的に整理蓄積されている。学生はそれらを構造的、俯瞰的に理解することで、社会の中で技術の開発や利用・普及がどのように進み、あるいは進まず、さらにどのような影響が生じ得るか、それをどのように評価することができるかに関して、基礎的な知識を得る。	
B 群	AIビジネス	本科目の目的は、昨今ICT・ソフトウェア開発に大きな影響を及ぼしているAI関連技術に関する理解を深め、その社会実装について考えることを目的としている。Society5.0や社会のスマート化の中で重要な技術となっているが、社会応用のためには手触り感のある理解が必要である。AIに関する技術的洞察力の向上と実習型講義によるAI開発を体感しながら、AIシステム・プロジェクトの設計能力を育成する。 講義は、技術動向や基本原理に関するインプットとAI開発の実習型講義により自分自身で機械学習システムをくみ上げる体験、AIシステム・プロジェクトの設計というアウトプットからなる。機械学習の最先端動向や概念の解説、理論的基盤・論文紹介にはじまり、実プロジェクトの応用事例のケーススタディを行う。実習では、Google Colabratryを活用したAI実装をおこない、画像認識や自然言語処理を実装する。AIシステム・プロジェクト設計では、自らの関心領域におけるAIソフトウェアの仕様の策定と実装プランの作成、ビジネスモデルの検討をグループで行い、最終発表を行う。	
	問題解決型プロジェクト研究	様々な科目で導入されているPBL(Project Based Learning)という概念の内容を理解することを目的とする。社会や組織、個人にとって解決すべき課題に対する仮説を生み出す(気づく)プロセス、そのために必要なデータや枠組みを考えるプロセス、実際にデータを使った検証や実証実験(PoC)による検証を行うプロセス、結果をまとめ追加課題や修正点等をまとめるプロセスといった一連のPBLの流れを、グループワークで取り組みながら理解し、一定のアウトプットを作成する。また、同時に、課題先行型ではないデータ先行型(既にあるデータから何が見いだせるかを探索的に仮説設定する取り組み)についてもグループワークを通じて理解する。	
	SDGsと技術	今や世界人口の8割近くは開発途上国に住み、今後10年の人口成長の95%以上は開発途上国で起きるとされている。財政的・人的リソースが十分とはいえない開発途上国において、IoT(Internet of Things)技術は、既存のデータやインフラを利用しながら、人々の生活を飛躍的に向上させる、重要な役割を果たしてきた。本授業科目は技術の社会実装(=技術を社会課題解決のために応用、展開する過程)を理解することを目的とし、以下の2点を具体的な目標として行われる。1)SDGsの17の開発目標を通じて、世界が抱える課題を理解した上で、社会課題解決における技術の役割と、技術が社会にもたらした影響について、世界各国の事例を通じて理解する。2)1)の内容を応用し、ケーススタディを通じて実践する。ケーススタディの中では、特に空間情報の有用性についても言及しつつ、空間情報の基礎的な技術も習得する。具体的には、対象国について調査を行い解決すべき課題を洗い出し、課題解決手法とそれに必要となる技術を検討、空間技術等を用いて技術が社会に与える影響を評価、という一連のプロセスを提案書としてまとめる。	
	グローバルエンジニア	情報システムやロボティクスなど技術領域は国境をこえた活躍が行いやすく、対象をグローバルに広がることで、幅広い活躍を想定することができる。理論的領域は世界で共通点も多いが、社会実装まで含めると社会環境や文化、資源制約、技術の捉え方など違いも多い。本学の多様な背景を持つ教員とゲスト教員との対話を通じて、グローバルで活躍するエンジニアのイメージを掴みつつ、必要な能力や思考法について体感する。	

シミュレーションとシステムデザイン	システム科学的な視点は、情報システム設計・ロボット設計両面に不可欠であり、プロジェクト推進においても重要な視座となる。また、技術の社会実装にあたっては、さまざまな試行錯誤が必要であり、直接実環境で実装するよりもシミュレーションの中で、検証することが望ましい。シミュレーションを構築するプロセスの中で、システム設計の流れを学修する。本講義では、ロボティクス、情報システムの両面からシステム科学とシミュレーションにアプローチをし、先端技術の社会実装において不可欠なシミュレーションについて体験する。運動学・動力学計算モデルに基づくシミュレータとその活用例・有効性や、実社会現象のモデリングとシミュレーション化などを理論と実践の両面から体験する。この体験を通じて実践的なシステムデザイン能力を育成する。	
人間工学	人間工学は人間と機械の調和を考える学問分野である。情報システム・ロボットのデザインにおいて、機械の性能だけではなく、人間の身体・心理・生理諸特性まで考慮することではじめて、より良い開発・設計につながる。本授業科目は、生理学や心理学における基礎的な人間特性について十分に理解し、人間工学で用いられる代表的な方法・技法の理解とその適用方法の理解を深めることを目標とする。毎回講義形式による内容の説明の後に、それらに関して確実な理解と応用力を養うために、講義内容に関連した演習を実施する。授業では、人間特性の基本知識について理解を深めた後、設計に用いられる代表的な人間工学の思想・理論・技法について理解を深める。具体的には、「人体の仕組み」、「人間の形態・運動機能特性」、「ヒューマンエラーと信頼性設計」、「官能評価と感性工学」、「ユニバーサルデザイン」等を学修し、授業内では実際のデザイン現場での事例を紹介する他、いくつかの手法を実験により確認することで、実践での活用を意識した講義を行う。	
経済データ分析A	消費者や企業が取引をしている財やサービスは数百万に上る。しかし、多くの経済モデルでは集計データを用いて分析をしている。そのような中では、「何百万もの価格と数量を含む可能性のあるマイクロ経済情報を、より少ない数の価格と数量の変数に正確にどのように集約することができるのか」と集計問題が、経済測定分野では古くから議論されてきた。本講義では、マイクロ経済学の応用を学んだうえで、実際の消費にかかわるマイクロデータ(POSデータ)を用いて、実際の消費行動とマイクロ経済理論との関係を演習を交えながら学習し、経済理論を用いた市場分析ができるようになることを目的とする。	
経済データ分析B	社会経済活動を正しく認識し、問題を発見・解決するためには、既存の統計データや社会調査により得られた情報を、客観的に分析し解釈することが重要となる。一国全体の動きから世界経済の変動、とりわけ各国の生産性を深く理解するためには、マクロ経済理論を用いて、国際機関等から公表されるデータを分析する必要がある。本講義では、OECD、IMF、国連などの国際機関が各国から収集し、公開している大規模データを用いて、マクロ経済理論の中でも、多様な生産関数を学んだうえで、実際のデータを用いて生産関数を推計できるようになることで、各国のマクロ経済活動を、理論とデータを融合させて正しく理解できるようになることを目的とする。	
EBPMの事例と実践	多様化する社会課題(政策課題)の原因や実体を明らかにし、課題解決に取り組むためには客観的な証拠に基づく分析が必要不可欠である。本授業は、データサイエンスを利用した「証拠に基づいた政策決定(EBPM: Evidence-based Policy Making)」の様々な事例(日本の中央省庁、都道府県、市区町村、および日本以外の各国の取り組み)を学ぶ。さらに、経済学、計量経済学、およびデータサイエンスの知見を深め、EBPMを実践するための基礎的なスキルを修得することを目的とする。  《オムニバス方式/全14回》  (18 大越利之/7回) 因果推論などのEBPMの基本的な考え方、および差の差分分析、回帰不連続デザイン、ランダム化比較実験などの具体的な手法の概要を紹介する。さらに、海外や日本の中央政府、地方政府における活用事例を学ぶ。  (41 池川真里亜/7回) 主に経済産業省や農林水産省などの中央省庁におけるEBPMの導入・活用事例を紹介し、実践方法についてのあり方を考える。	オムニバス
社会人になるための人間関係理論	高校生から大学生になる、大学生から社会人になる時にはそれぞれ組織社会化と呼ばれる大きく変化するタイミングである。その変化する環境へ適応するためには、スタンスやコミュニケーションスタイル、価値観を変容させる必要がある。そのため、コミュニケーションや人間関係、組織マネジメントに関する理論体系を学び、性格診断等の手法を通じた自分認知を進め、高校生の時と大学生、社会人として必要とされている態度・考え方等のギャップを認知することで大学生としての組織社会化を図る。また、グループワークやダイアログを取り入れることで、学生同士の人間関係構築の支援も同時に行う。	
計算機科学の基礎	計算機(コンピュータ)の仕組みに関する基本的な概念を理解し、計算機がどのように動くのかのイメージを体得することで、計算機システム開発の現場において、他の技術者と適切に協働することができるようになることを目標とする。具体的には、プログラミング言語が計算機のハードウェアによってどのように実行されるのか、プログラミングの生産性を高めるのに有効な「抽象化」の概念、性能とコストのバランスがとれたシステムを設計するために有効な「記憶階層」の概念などを理解し、使いこなせるようになる。	

ソフトウェア工学基礎	ソフトウェア工学とは、高品質なソフトウェアを計画的かつ効率的に開発するための理論とその実践的技術である。本授業科目は、ソフトウェア工学の基礎を理解し、ソフトウェア開発において重要となるモデリングを実践できるようになることを目標とする。講義形式で進めるが、重要な理論・手法についてハンズオンによる体験を取り入れ理解を深める。授業では、ソフトウェアの要求分析、設計、コーディング、テストといった各段階について詳説し基礎的知識の理解を深める他、モデリングの意義と様々な手法を学ぶ。	
データベース	本授業科目では、リレーショナルデータベースの理論的事項（関数・多値従属性、正規化理論、リレーショナル代数等）とSQLの構文を理解し、小規模システム向けの組込型データベースソフト「SQLite」と、中・大規模システム向けのデータベースソフト「MySQL」を用いた演習をとおして、情報の検索、抽出、活用に必要な基礎技術を習得する。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。実習では、グループワークやペアプログラミングを取り入れる。	
システム開発の基礎	システム開発にはシステムの規模や内容によってさまざまな手法があることを理解し、適切な手法を選択できるスキルを身に付けることを目標とする。また、システムの規模や領域によって用いられる典型的な技術要素の組み合わせを理解し、UI/UXを踏まえた画面設計について学び、実際にAccess VBAを用いた演習によってシステム開発を体験する。さらに、システム開発のマネジメント手法であるPMBOKや発注者・開発者の共通言語である共通フレーム2013についても学ぶ。	
C/C++プログラミング	本講義では、WindowsやLinuxなどのOS、ロボット用のソフトウェアプラットフォームのROS、IoTなど組み込み系ハードウェア等で多く採用されているプログラミング言語C/C++の基礎知識を習得する。C/C++は、マシン語に近い低水準言語としても扱える一方で、高度なアプリケーション開発に用いる高水準言語としても使用できるため、非常に汎用性が高いプログラミング言語である。そのため、C/C++言語を使いこなせるようになれば、通常システム開発から組み込み系の開発まで幅広く対応できる。授業はコンピュータ教室で行う。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。毎回の授業でテーマに関する演習課題を課す。演習課題を解くことで、プログラミングの実践的な理解を深める。	
ソフトウェア開発の実際	実際のソフトウェア開発では、システムの規模、システムが利用される事業領域、全くの新規システムであるか、現用システムの更新であるか、現用システムへの機能追加・修正であるか、システム環境・使用言語等、設計思想等によって、実際の業務が大きく異なる。また、ソフトウェア開発とはプログラミングだけではなく、上流での設計、コーディング前の設計、単体・連結・総合のテストや仕様変更等による修正作業、版数管理、環境間のファイル移行、そうした開発環境の整備など様々な業務があり、それをチームで実施する。そうしたチームでのソフトウェア開発のために実施すべき内容を学ぶ。	
データベース演習	データベース設計は、システム開発においても中心的な役割を持ち、「データベースを制する者はシステムを制す」といっても過言ではない。本授業科目では、データベースの概念、論理・物理設計、関係データモデル、正規化、実体関連モデル（ER図：Entity Relationship Diagram）に関して学び、データベース設計の基礎技術を習得する。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。実習では、学生が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。	
アプリケーション開発	総務省の情報通信白書によると、携帯電話やスマートフォン等のモバイル端末の世帯保有率は9割を超える。そのため、アプリケーションの設計開発において、モバイル端末への対応は必須である。本授業では、オープンソースのFlutterを用いて、単一のプログラムからWindows、MacOS、Android、iOSで動作するクロスプラットフォームなアプリケーションの開発方法の基礎を習得する。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。また、開発の演習を通じて実務に必要なセキュリティやUI/UXの知識も獲得する。毎回の授業でテーマに関する演習課題を課す。	
ウェブシステム開発	本授業科目では、PythonによるWebアプリケーション開発のフレームワークの内、データサイエンティストやAIエンジニア向けのStreamlitの使い方を習得する。画像認識や音声認識のAPIを用いたアプリケーション制作実習により、AIの判定結果や統計処理の結果の可視化方法を理解する。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。	
UX/UIデザイン	ユーザーエクスペリエンス（UX）とインターフェース（UI）デザインは、コンピュータを始めとするあらゆるシステム・サービス等とそのユーザである人間との接点を設計する行為である。本授業科目は、技術とともにある私たちの生活を深く理解し、生活の質（QoL）を向上させるためのユーザー体験を基本としたデザイン思想・理論・技法を理解することを目標とする。座学による説明の後、演習の時間を設け、代表的な手法について体験して理解を深める。授業では、人間中心設計アプローチを基盤として、人間工学、認知心理学、行動科学なども紹介することで、身体・活動・社会関係等の様々なレイヤーから生活の質（QoL）を高めることの重要性を理解し、演習を通じて、自身のサービス企画等に活用可能な知識とスキルを身につける。	

情報システム工学系

ソフトウェア設計	本授業科目では、ソフトウェア工学における要求分析・設計・テスト・運用の考え方、統一モデリング言語UML (Unified Modeling Language) を使ったモデルベースの設計手法を習得する。そして、最近の企業の現場におけるDX(Digital Transformation) の課題と対策を把握することで、ソフトウェア設計に関する理解度を深める。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。	
ソフトウェア設計応用	近年、企業の情報システムは、大規模化・複雑化・短納期化の傾向がみられる。顧客要望を満足するためのソフトウェアの設計開発の課題は、関連技術の発展に伴い、絶えず変化する。良いソフトウェアとは何か？ また、どうすれば良いソフトウェアを開発できるか？ 本授業科目では、この問いの答えを考える指針として、実行効率を損なわずにプログラムの柔軟性と安全性を向上させるための種々のデザインパターンを習得する。各回の授業は、座学と実習の二部構成とする。	
セキュリティ	情報通信技術の普及によって、様々なシステムはインターネットに接続され、社会生産力と生活利便性が向上した一方、システム管理の不備や脆弱性を利用したネットワーク攻撃による損失も深刻な社会問題になりつつある。本授業では、ネットワーク及び情報システムに存在するセキュリティリスクと攻撃の種類を理解し、これらのリスクと攻撃に対応するセキュリティ対策を学ぶ。また、セキュリティ対策に関連する基礎技術の概念を理解する。演習を通じて基本的なセキュリティ対策技術を修得する。	
ソフトウェアマネジメント	システムは企画・開発段階から、運用開始・運用終了までシステム全体のライフサイクルを考慮して、システムを構成するハードウェア・ソフトウェア・外部企業との契約等をマネジメントする必要がある。そして、運用開始時の検収・資産計上、運用開始変更・修正等の管理、会計上の償却等の処理、運用終了時の除却等を含めた管理が適正に行われる必要がある。そうしたソフトウェアマネジメントの定義を理解し、どのような業務・機能・手法があるのかを学ぶ。	
システムエンジニア特論A	システムエンジニアとは、課題発見からはじまり、その課題を情報技術を使ったシステムやアプリケーションを設計することで課題解決をおこなう、エンジニアである。本講義の狙いは、システムエンジニアの実務に触れながら、実践的なシステムエンジニアの能力を高めることにある。システムエンジニアは、問題発見能力、問題定義力、要件定義力、システム設計力、実装力などの能力が要求されるが、特論では、実践応用から逆算しつつ、必要な能力向上をはかる。特論Aにおいては、要件定義までのフェーズに焦点をあてて、企業や地域の実際の課題を用いながら、プロジェクトを想定し、講義と実践型演習を組み合わせて進める。演習では、実際に課題解決に取り組んでいる企業や地域の事例を用い、適宜、実務家とも協働しつつ、学習を進める。講義内容や他の履修内容を有機的に統合し、学習内容を実際のプロジェクトの中で活用することで、システム開発プロジェクトの実践能力を強化する。	
システムエンジニア特論B	本講義の狙いは、システムエンジニアの実務に触れながら、実践的なシステムエンジニアの能力を高めることにある。システムエンジニアは、問題発見能力、問題定義力、要件定義力、システム設計力、実装力などの能力が要求されるが、特論では、実践応用から逆算しつつ、必要な能力向上をはかる。特論Bにおいては、要件定義以降のフェーズに焦点をあてて、具体的なプロジェクトを想定しつつ、講義と実践型講義を組み合わせて進める。実践的な課題にもとづいた整理された要件定義書をベースに実践的なシステム開発設計をすすめる。設計以降のプロセスや実際の開発環境などを体験しつつ、システム開発プロジェクトでの即戦力を高める。	
物理基礎	ロボット・メカトロニクスに不可欠なセンサとアクチュエータに使用されている物理学の基礎を学ぶ。本講義では、運動とエネルギー、質点系、オイラーの方程式、ベルヌーイの定理、熱と仕事、分子運動論、静電気、電流による起電力、磁界が電流に及ぼす力、交流回路、光の反射・屈折・分散現象、原子核、素粒子などを学修する。 本講義では、スカラー量に対する計算式を主に扱い、計算方法より物理現象自体の理解に力点を置く。力学、流体、熱、電磁気、原子核といった広範囲の物理現象を広く浅く理解する。これらの物理現象の中でセンサ・アクチュエータに関連するものについては特に詳しく解説する。	
力学	ロボットなどの運動や力の作用の計算、シミュレーション、制御などに必要な数学モデルの元となる古典力学（ニュートン力学）の基礎を学ぶ。力、運動、エネルギーの基本法則が、ベクトル、座標、微積分などの数学を用いて表現でき、さらにそれを用いて解く方法を学ぶ。	
機械工学基礎 I	ロボットをデザインするためには、様々な環境（陸上、水中、空中）との物理的なインタラクションを扱う機械工学の基礎知識が必要である。本講義は機械工学で扱う四力学（材料力学、機械力学、流体力学、熱力学）の基礎について学ぶ。材料力学では引張りと圧縮、応力とひずみ、せん断とねじり、梁の曲げについて、機械力学では、力のつりあい、物体の運動、機械振動について、流体力学では、静止流体の力学、連続の式、ベルヌーイの式、流速と流量計測について、熱力学では熱力学の第一法則、熱力学の第二法則を中心に学ぶ。	



機械工学基礎Ⅱ	機械工学を学んだエンジニアとしての基礎を構築するにあたり、機械工学基礎Ⅰのみでは不足する内容についてより深くかつ網羅的に学ぶ。特に、ロボティクスで直接的に扱う機械力学・制御工学以外により広く一般的な機械システム等に関わる際に工学士として必要と考えられるリテラシーを体得すべく学修する。	
メカトロニクス基礎Ⅰ	メカトロニクスとは、メカニクス（機械）、ソフトウェア（情報）、エレクトロニクス（電子）をバラバラに学ぶのではなく、一体として学ぶことによって、コンピュータにより機械を電気電子で動かすシステムを実現するための学問である。この講義では、「メカトロニクス制御」、「電子部品の基礎知識」、「デジタルICの使い方」、「アナログICの使い方」、「センサの原理と使い方」、「アクチュエータの原理と使い方」、「実装技術」といったメカトロニクスの基礎について学修する。	
メカトロニクス基礎Ⅱ	この講義では、メカトロニクス基礎Ⅰで学んだメカトロニクスの基礎をさらに発展するために、メカトロニクスで求められる電気電子工学や情報工学など機械工学以外の知識・技能をさらに充実することを目的としている。このため、「トランジスタとFETを含む代表的な電子回路」、「オペアンプを含む代表的な電子回路」、「デジタル回路の基礎」、「代表的なデジタル回路」「マイクロコンピュータ」、「マイクロコンピュータのプログラミング」などメカトロニクス基礎Ⅰより発展した電気電子工学や情報工学について実習を交えて学修する。	
ロボティクス基礎	ロボット・AIなどロボティクスを知る上で必要な基礎的な知識や理解を得るための各要素を学ぶ。現代社会におけるロボット・AIの適用事例の俯瞰やロボットの歴史・経緯から将来社会におけるロボット・AIの意義・役割の考察を開始し、ロボティクスを学ぶ上で必要な知識・理論を学習し、今後の専門課程を学ぶ上での基礎を構築する。ロボティクス専攻で学ぶ上で入口となる必須講義であると共に、他専攻・他学部でもロボット・AIに関心があり将来関わりたい学生には是非履修してもらいたい。	
ロボット製作実習	<p>ロボットおよびロボットシステムは、機械的な構造・機構と、センシング、制御そして駆動・動作のための電気・電子回路などの要素・部品で構成される。そのためそのデザイン、製作、開発のために基本的な機械工作、電気・電子工作とそれらを組合せて構築する製作実習が必須となる。それだけでなく、他で開発・製作された製品・システムを導入・実装する場合でも、それらの設計・製作方法について基礎を知り、理解していることは適切な利用・運用と整備管理を行う上で必要である。</p> <p>本講義は、そうしたロボット製作に必要な機械工作、電気・電子工作の基本を学び、さらにロボットキットを用いたグループによるロボット製作実習体験を通じて、上述のようなロボットシステムに関する実装力の基礎を育成する実習科目であり、ロボティクス専攻担当教員が分担するオムニバス方式で実施される。</p> <p>製作実習における受講生への指導補助、工作機械等を用いる際の安全管理、受講生による事前事後学習で演習室を使用する際の安全管理、および各工作機械の整備管理などは技術職員が担当して行う。</p> <p>本講義では、演習形式による実装力の育成とグループ製作実習における設計製作方針の検討を通じて企画立案能力の育成を行う。</p> <p>本実習は週あたり各2回を連続して行う28回で構成され、これにより受講生は各回の実習を十分な時間で安全を確保して学修し、確実に実装力を得られ、その後の演習に向けた基礎を定着させられる。</p> <p>《オムニバス方式／全28回》  （鈴木高宏／8回）  第1回において、ガイダンスとして本講義の全体概要の紹介を行う。続いて第2回において、ロボット設計・製作の基本と安全について学習する。  第23回から第28回において、ロボット製作応用実習として、グループによるロボット創造設計実習を行う。第23回に使用するロボットキットの選択、設計製作方針の検討を行う。第24回から第26回にかけて検討した設計製作方針に沿ったロボット製作を開始する。第27回および第28回に製作したロボットによるデモおよびプレゼン発表を行い、製作した成果の講評を行う。  （永田和之／8回）  第3回および第4回にねじ、ナットを始めとした機械要素について学習し、ねじ締めやタップ・ダイスの使用方法などを実習する。第5回から第10回に機器を用いた計測・測定方法、ボール盤、旋盤など各工作機械とその使用方法について学習し、それらを使用した機械工作実習を行う。  （大岡昌博／6回）  第11回から第16回において、電気・電子工作実習を行う。第11回および第12回に電気・電子回路における安全な取り扱い方、計器の使用方法、電気・電子部品について学習する。第13回および第14回に半導体素子の使い方・注意点について学習し、電子回路製作実習を行う。第15回および第16回に引き続き電子回路実習を行い、製作した電子回路の動作・機能確認を行う。  （津村幸治／6回）  第17回から第22回において、ロボット製作基礎実習を行う。第17回から第20回にかけてロボットキットを用いた製作および制御実習を行い、第21回および第22回に製作したロボットキットを用いた模擬競技体験を行う。</p>	オムニバス



ロボティクス系	ロボット設計 I	<p>ロボットを製作するためには、まずロボットの機構とその構成部品の詳細な図面が必要となる。本授業は、機構と部品の図面を作成するための機械製図の図示法について学ぶ。また、設計した部品を3Dプリンタで製作することを念頭に、3DCADによる部品図、組立図の作図法を体得する。具体的には、機械製図における図面表記法（投影図、寸法記入法、寸法公差とはめあい）および機械要素部品（ネジとネジ穴）の図示法について学び、3DCADの教科書およびチュートリアルを参照しながら部品図と組立図の作図法を体得する。本講義における作図演習等によりロボットシステムの実装力の基礎が構築できる。</p>	
	ロボット設計 II	<p>本授業の目的は、ロボットデザインにおける「課題分析→仕様作成→設計」を体験し、新しい価値を創造する素地を養成することである。授業では、まず課題解決に向けた分析・仕様・設計の概要および課題について解説する。次にロボットを構成する機械要素について解説し、ロボット機構を実際に手にとって動かし、その運動機構や機械要素の活用方を詳細に観察してロボット設計の理解を深める。次に、それぞれの課題を解決するための分析・仕様・設計を学生が主体となって行う。途中で、課題分析および仕様について互いにプレゼンを行い、改良点をフィードバックする。最後に設計したロボットについて互いに講評する。</p> <p>本講義は、課題解決のための企画立案能力とロボットシステムにおける実装力とをPBL（プロジェクトベースドラーニング）による演習形式で育成する。</p>	
	ロボット機構学	<p>ロボットの構造は、複数の関節とリンクをつないだ多自由度リンク機構となっている。作業空間におけるロボットの先端運動は、関節に配置されたアクチュエータを駆動することで生成される。そのため、ロボットを目的通りに動かすためには、関節空間と作業空間の関係を理解しておく必要がある。本授業では、ロボット工学の基礎である多自由度リンク機構の運動解析について学ぶ。具体的には、ロボットアームを題材に、リンク機構の構成と自由度、座標変換、順運動学、逆運動学、関節速度と先端速度、関節トルクと先端力の関係について学び、関節空間と作業空間の関係を理解する。</p>	
	社会ロボティクス I	<p>講義では、ロボティクスによる対応が期待される様々な現代社会における課題を俯瞰し、各分野における取組の実例を、外部専門家による講義や現場実例の見学などを適宜入れた具体的な学びを通じ、考察を深める。各実例において、工学技術による解決だけでなく、法規制、経済、倫理その他の社会的要素の関わりを知り、それら多分野との連携が必要・重要であることを学ぶ。さらに、社会課題に対して工学技術を用いた解決方法を考え企画立案する演習に取り組む。</p>	
	ロボット制御	<p>ロボットを題材に、線形動的システムの応答特性の解析、フィードバック制御系の設計方法、安定性解析、伝達関数、状態方程式の基本を学び、簡単なシステムを対象に実践できる能力とともに、その後に制御理論を専門的に学ぶ上での基礎を獲得する。</p> <p>ロボットを制御することを踏まえ、はじめに制御工学の基礎事項について説明し、その知識を元に、ロボットを制御するための基礎事項を説明する。具体的には動的システム概念と、その振る舞いの表現方法として伝達関数法と状態空間法について説明する。次に動的システムの時間応答・周波数応答特性、安定性概念とその判別法、フィードバックによる制御系設計手法、ロボットの構造や動きを表す数理モデル、位置制御、運動制御・力制御、様々な制御手法について説明する。</p>	
	センシング工学	<p>本講義では、センサを使いこなすことができるための基礎を学修する。このため、直接測定と間接測定、偏位法と零位法など計測方法について学んだ後に、長さ・距離、力・トルク、強さ・硬さなどの物理量を計測する原理について学ぶ。さらに、センサからの信号をコンピュータに取り込むための信号変換と処理についても学修する。講義の後半では、体験を通じて理解を深めるために、「長さ」、「力」、「温度」、「音」、「光」などの物理量を計測するセンサシステムを使ってデータ収集とその評価を体験する。</p>	
	アクチュエータ工学	<p>メカトロニクスシステムは、感覚器となるセンサで情報を獲得し、脳となるコンピュータで理解し、筋肉となるアクチュエータにより動くために、センサ、コンピュータ、アクチュエータにより構成されている。本講義では、その構成要素の一つと成っているアクチュエータに注目して、電磁、静電、液圧、圧電、メカノケミカルなどを原理としたアクチュエータについて原理と制御方法について学修する。アクチュエータは原理によって様々な形態をとるために、メカトロニクスをより深く理解することが可能となる。</p>	
	社会ロボティクス II	<p>工学技術の社会実装に取り組むための学際的な学びとして、行政、法、ビジネス、社会など様々な立場からロボティクスに関連して社会実装に取り組む事例を外部専門家による講義等を通じて学び、社会課題の解決に際し、それらの知識を用いてロボティクスなど工学技術を社会実装する際に必要となる工学技術以外分野と工学技術との関係について、演習を通じて検討を深める。</p>	
	制御工学 I	<p>授業では、ロボットなどをうまく動かす理論・技術の基本を修得することを目的とし、その表現手法である伝達関数と状態空間表現、各手法における制御系の解析手法を説明する。具体的には伝達関数の性質、制御対象の安定性を判別する手法、状態空間表現における可制御可観測性、それらによる制御対象の構造、状態推定の手法などを説明する。制御系解析設計用のソフトウェアを使用した実際的な作業方法を身につけることも目標とする。</p>	

知能ロボットシステム I	<p>本授業は、オブジェクト指向言語C++を学びながら、ロボットの動作記述に必要な座標変換のプログラムを作成する。まず、ロボットの動作が座標系を用いて記述されることを説明し、座標変換のプログラム作成を目指してC++言語の学習を進める。C++言語の学習では、解説に続いて演習を中心に行い、プログラミングの基礎（コンパイル、標準入出力、基本演算、条件分岐、繰り返し制御、配列・ポインタとメモリ空間、動的メモリ割当、関数の値渡しと参照渡し）を体得する。この中で特に配列・ポインタとメモリ空間の関係について、座標変換のプログラミング演習により理解を深める。これにより、C++言語の体得と、ロボットの動作記述に関する理解を深め、本講義は、課題解決のための企画立案能力とロボットシステムにおける実装力とをPBL（プロジェクトベースドラーニング）による演習形式で育成する。</p>
ヒューマンインターフェース	<p>ヒューマンインタフェースとは、人とコンピュータのインタラクションを円滑にするための技術である。本講義では、それを理解する上で必要となる人間の機能と特性に関する知識、並びにデバイスとしてのインタフェースの知識の両方について学び、人を含めたコンピュータシステム全体の理解を進めることを目的としている。このため、「入力系設計」、「出力系設計」、「インタラクション系設計」、「ユーザーのアシスト」、「ユーザビリティ評価」など基礎を学習した後に、応用として「ハプティック・インタフェース」と「ロボットの遠隔操作」を学ぶ。</p>
信号処理	<p>本講義では、センサで獲得した信号をコンピュータに取り入れるための各種の信号処理を学ぶ。そのためには、まずアナログ信号のフーリエ変換を学び、信号の中から周波数成分を抽出する方法を理解する。続いて、デジタル信号を扱う上で必要となる離散時間フーリエ変換、離散フーリエ変換、高速フーリエ変換（FFT）、z変換、サンプリング定理、フィルターの設計、システム解析、システムの安定性など主要項目について理解する。本講義により、原理をよく理解した上で、A/D変換、FFT、およびデジタルアナライザなどを活用するための素養を身に着ける。</p>
制御工学 II	<p>授業では、ロボットなどをうまく動かすシステム設計理論・技術を修得することを目的とし、伝達関数と状態空間表現に基づく制御系設計手法を説明する。具体的にはフィードバックによる安定化手法、周波数整形、時間応答のチューニング、サーボ系、最適制御、最適状態推定、LQG制御、離散時間系による制御系の解析設計手法を説明する。また制御系解析設計用ソフトウェアを使用した実際の作業方法を身につけることも目標とする。</p>
知能ロボットシステム II	<p>本授業は、C++言語のオブジェクト指向について、クラス定義、メンバ関数の書き方、クラスとオブジェクトの関係を学び、演習で「ロボット機構学」で学んだロボットアームのクラスとオブジェクトを作成する。これにより、オブジェクト指向プログラミングの基礎を習得し、ロボットアームの運動学について実践的に理解する。更に、クラス継承、仮想関数について学び、ロボットアームの抽象クラスを作成してポリモーフィズム（同一のメソッド（関数）に対し、オブジェクト毎に異なる機能・動作を行えるようにすること）について理解する。これにより、ロボットのハードウェアの違いに依存しない再利用性の高いプログラムが作成できることを学ぶ。授業はテーマ毎に解説をし、演習を中心に行う。 本講義によりロボットシステムにおいて必要な実践力を演習を通じて育成する。</p>
ロボティクス特論A	<p>現実のシステムをモデル化する際、線形システムをまず考えるが、現実のシステムにはその前提に収まらない様々な非線形性があることを学ぶ。ロボティクスに関連し、「線形システム」では扱いきれないいくつかの実例を通じてそうした「非線形システム」について学び、それらを通じて将来のロボティクスの可能性について考察する。</p>
ロボティクス特論B	<p>ピック・アンド・プレイスに代表されるハンドリング作業は、ロボットの最も基本かつ重要な作業である。ハンドリング作業の特徴は、ロボットと環境との接触を伴うことで、接触をどう扱うかが重要なポイントとなる。ハンドリング作業には、ロボットハンドの機構、接触制御、物体・環境認識、動作計画など多くの要素技術が関係する。本講義は、ハンドリング作業の原理と要素技術であるロボットハンドの機構、ロボットと環境との接触（摩擦モデル、接触モデル、フォームクロージャ、フォースクロージャ、コンプライアンス）、把持操りの制御について学ぶ。</p>
ロボティクス特論C	<p>授業では、ロボット群、電力グリッド、社会システム、感染モデルなど、社会における多数の動的システムが相互作用するマルチエージェントシステムの制御や最適化の手法を修得することを目的とする。エージェント同士の繋がりを表すネットワーク構造の情報を用いて、各エージェントの局所的動作の制御やスケジューリングにより、システム全体の大局的振る舞いの制御や、評価関数の最適化を実現する手法、その理論について説明する。</p>

道徳教育科目	道徳科学A	<p>道徳科学は大学創立以来、一貫して学ばれてきた麗澤大学の根幹科目である。本授業では、麗澤大学と道徳とがどのように関係している、その内容がいかなるものであるのかの概要を示す。第一に、本学の建学理念「知徳一体」を手掛かりに、学校教育における道徳の現状と道徳の範囲および大学において道徳を学ぶ意味を明確化する。次に、創立者の生涯と大学の歴史を通じて道徳科学の形成過程を辿り、その諸原理を分析していく。そして、実務経験を有する外部講師による講話を加え、理論と実践の間を往還し道徳の意義を検証する。こうして道徳科学の概要を理解するとともに、日々の生活や社会問題に対して道徳の観点から課題発見と問題解決を試みる見識が培われることとなる。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(48 橋本富太郎／7回) 1回目のガイダンス、3回目の道徳科学概説、4～6回目の麗澤大学の創立者について、7回目の麗澤大学の歴史、及び第14回の最終総括を行う。</p> <p>(50 宮下和大／7回) 2回目に知徳一体、9回目に道経一体、11回目に道徳の意味について講義し、外部講師による特別講義(3回)をコーディネートするとともに、13回目に外部講師による特別講義の振り返りを行う。</p>	オムニバス
	道徳科学B	<p>道徳科学は大学創立以来、一貫して学ばれてきた麗澤大学の根幹科目である。本授業では、麗澤大学と道徳とがどのように関係している、その内容がいかなるものであるのかの概要を示す。道徳科学の概要を理解するとともに、日々の生活や社会問題に対して道徳の観点からの課題発見と問題解決を試みていく。教員と学生、及び学生相互の双方向的な対話による学びを重要視して進めていく。また、実務経験を有する外部講師による講話を加え、理論と実践の間を往還し道徳についての理解を深めていく。</p>	
	対話と道徳	<p>この授業は麗澤大学の理念が現代社会とどのようにつながっているのかという問いを念頭に置きつつ、これからの時代に求められる対話術とモラルについてを、さまざまな対話の実践を通じて体験的に学んでいく。授業全体はいくつかのユニットに区分けした構成となっており、それぞれのユニットごとに複数の担当教員によって様々な対話の場が設定され、そのなかで実践的に対話術及びよりよい対話を形作るための意識や態度を涵養していく。麗澤ならではの、モラルと深く関連させたコミュニケーションやディスカッション、グループプレゼンテーションの演習の場であり、積極的な授業参加が求められる。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(50 宮下和大／4回) 1回目はオリエンテーション、2回目は共創空間概説、3回目は共創空間演習、14回目は総括。</p> <p>(40 山下美樹／3回) 様々な対話手法を用いてアクティビティで学ぶ。</p> <p>(43 江島顕一／4回) 「ちょこモラプロジェクト」を4回連続で実施する。</p> <p>(48 橋本富太郎／3回) 麗澤大学及びキャンパスについて取材・インタビューを通じてグループ発表する。</p>	オムニバス
	SDGsと道徳	<p>麗澤大学の各学部・学科・専攻のなかでさまざまに実施されているSDGsの学びを学部横断的に展開するとともに、麗澤大学の建学の理念についての理解を深め、麗澤大学ならではのSDGsの学びをオムニバス形式で進めていく。担当講師によって講義、グループディスカッション、プレゼンテーションなど多様な形式で展開するとともに、授業の一環として毎年開催されている本学の「SDGsフォーラム」に出席・参加するため、変則的な日程を組んで授業を進めていくことになる。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(36 徳永澄憲／1回) SDGsと建学の理念について</p> <p>(38 松島正明／2回) SDGsの全体像と背景、SDGsの重要課題について</p> <p>(30 下田健人／2回) SDGsと道経一体について</p> <p>(48 橋本富太郎／1回) SDGsと廣池千九郎について</p> <p>(32 田中俊弘／1回) SDGsの重要課題について</p> <p>(21 大野正英／2回) SDGsと経済・経営について</p> <p>(50 宮下和大／5回) SDGsフォーラムについて、総括</p>	オムニバス

<p>新たな時代の道徳の探求</p>	<p>現代社会の倫理道徳問題について知識と理解を広げることを目指す。対象としては、承認、ポリティカル・コレクトネス、ジェンダー、セクシャリティ、家族、生命、ルッキズム、戦争と平和、人権、差別、活力、友情、文化、美容などの問題を取り上げる。また方法としては、倫理学、思想史、文化史、教育学、社会学、コミュニケーション学などを用いる。上記の対象と方法を枠組みに、現代の倫理道徳問題について議論できるようになることを目指す。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(26 川久保剛／7回) 1回目はオリエンテーションと道徳の内容規定、2回目はルッキズム・美と差別、3回目はフェミニズム・トランスジェンダー・マイノリティとマジョリティ、4回目はポリコレ・キャンセルカルチャー・正義のアイロニー、5回目はルッキズムとジェンダー・セクシャリティ、6回目は恋愛・性欲・悪徳、14回目は総括。</p> <p>(44 佐藤良子／1回) 活力・やる気を向上させるというテーマについて学際的な観点から考え、議論する。</p> <p>(43 江島顕一／2回) 1回目は友情とは何かという問題について倫理学や道徳教育学の観点から考える。その内容を踏まえて2回目に議論する。</p> <p>(48 橋本富太郎／2回) 1回目は日本の文化と道徳について日本文化史・道徳史の観点から考える。その内容を踏まえて2回目に議論する。</p> <p>(46 高本香織／1回) 美容にかかわる問題状況についてコミュニケーション論の観点から考え、議論する。</p> <p>(21 大野正英／1回) AIと倫理について議論する。</p>	<p>オムニバス</p>
<p>経営と道徳A</p>	<p>本授業科目は、本学の創立者である廣池千九郎博士の思想に基づいた「道経一体経営」の考え方を理解することを目標としている。道経一体経営とは「道徳」と「経済(営)」は一体と考えるもので、現代のCSRやSDGsなどと親和性が高い概念である。授業では『徳づくりの経営』をテキストに、道経一体経営におけるリーダーシップ、経営者、理念の継承、三方よし、顧客との関係づくり、人的資源管理、財務管理などを学ぶ。道経一体経営思想の理解を進めるため、実際に道経一体経営を実践している・していた企業経営者による失敗も含めた経営体験の講義を行う。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(35 寺本佳苗／13回) 2～14回目授業導入時の解説とまとめ及び外部講師による特別講義をコーディネートする。</p> <p>(50 宮下和大／1回) 1回目のオリエンテーションを行う。</p>	<p>オムニバス</p>
<p>経営と道徳B</p>	<p>本授業科目は、経営の現場における実践的・具体的な道経一体経営を学ぶ。道経一体経営を実践するためには自分、相手、世間という三方の便益を高める発想が必要になるが、自社の利益だけを考えることよりもプレイヤーが複雑に絡む中での実践のため難易度が高い。企業経営者を招聘し、経営の現場において抱えた課題を学生が考えるための素材として提供してもらう。学生は道経一体経営として適切な判断を検討・報告し、その評価を通じて振り返り、実際に直面する仕事の場面での対応を考えることを通じて、道経一体経営で発想し実践することの理解を深める。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(35 寺本佳苗／10回) 企業経営者による特別講義(3回)及び各企業経営者に対する学生プレゼンテーションをコーディネートし、最終的な全体総括を行う。</p> <p>(50 宮下和大／4回) オリエンテーション及び企業経営者に対する学生報告に向けた準備のための講義を行う。</p>	<p>オムニバス</p>
<p>情報リテラシーA</p>	<p>本科目では、コンピュータなどの情報機器の仕組みや情報通信技術(ICT = Information and Communication Technology)について基礎的な概念を理解するとともに、パソコンやネットワークを実際に使いこなし、学修や社会活動に必要な、情報の収集・蓄積・加工と発信ができるようになることを目指す。コンピュータ操作の基礎スキルとしてタッチタイピングの練習等も行うが、パソコンそのものの操作や特定のソフトウェアの操作方法理解は授業のゴールではない。パソコンやネットワークを活用し、学修・研究活動などの知的活動や、将来社会で活躍しようとするときに広く通用する汎用的な考え方と手法を身につけてもらうことや、大学で学ぶうえで必要かつ価値のあるスキルや情報に触れてもらい学修の刺激にしてもらうことを狙いとしている。</p> <p>また、本科目ではAI・データサイエンスのリテラシーについても学修する。社会においてAIやデータがどのように活用されているのかを学び、その利活用においてどのような心得が求めているのかを理解することを目指す。講義形式による知識理解だけでなく、ICT活用演習の中でもAI・データサイエンスリテラシーが涵養できる演習を多く取り入れる。</p> <p>「情報リテラシー」は、A・Bの2科目で構成される。本科目「情報リテラシーA」は、情報・AI・データサイエンスのリテラシーのうち、コンピュータとAIの利活用、情報倫理・心得、文書作成を中心に扱う。</p>	<p>オムニバス</p>

データサイエンス教育科目	情報リテラシーB	<p>本科目では、コンピュータなどの情報機器の仕組みや情報通信技術（ICT = Information and Communication Technology）について基礎的な概念を理解するとともに、パソコンやネットワークを実際に使いこなし、学修や社会活動に必要な、情報の収集・蓄積・加工と発信ができるようになることを目指す。コンピュータ操作の基礎スキルとしてタッチタイピングの練習等も行うが、パソコンそのものの操作や特定のソフトウェアの操作方法理解は授業のゴールではない。パソコンやネットワークを活用し、学修・研究活動などの知的活動や、将来社会で活躍しようとするときに広く通用する汎用的な考え方と手法を身につけてもらうことや、大学で学ぶうえで必要かつ価値のあるスキルや情報に触れてもらい学修の刺激にってもらうことを狙いとしている。</p> <p>また、本科目ではAI・データサイエンスのリテラシーについても学修する。社会においてAIやデータがどのように活用されているのかを学び、その活用においてどのような心得が求めているのかを理解することを目指す。講義形式による知識理解だけでなく、ICT活用演習の中でもAI・データサイエンスリテラシーが涵養できる演習を多く取り入れる。</p> <p>「情報リテラシー」は、A・Bの2科目で構成される。本科目「情報リテラシーB」は、情報・AI・データサイエンスのリテラシーのうち、表計算、データベース、データリテラシーを中心に扱う。</p>	
	AIビジネス入門	<p>AI（人工知能）は、私たちの生活の中に急速に浸透してきた。それでは、AIとは何か。AIは、どこまで進化していくか。海外ではGoogleやAmazon、Facebook、Appleなど、AIなどの科学技術の進化の恩恵を受けながら起業をし、そして成功している企業が多く出てきている。それは、日本でも同様である。本講義ではAIの歴史、AIや機械学習の基礎、AIビジネス、AI倫理について解説するとともに、AIを社会課題・ビジネス課題の解決に活用しているケーススタディを取り上げ、AI活用の実際を学習する。一連の学修を通じて、AIリテラシー、すなわちAIと経済社会、ビジネスとの関係を深く理解することを目指す。</p>	
	プログラミング基礎	<p>プログラミング言語には様々なものがあるものの、共通する概念も多い。そのため、1つのプログラミング言語をしっかりと学習し理解することで、プログラミング一般についての理解を深めることができる。</p> <p>本講義ではPythonを題材として、プログラム特有の概念や条件分岐・繰り返し処理といった基本的な知識を身に付けるための講義と、目的の処理を正しく行うためのプログラミングスキルを身に付けるための演習を行う。</p>	
	統計学基礎	<p>本講義は記述統計について学ぶ。経済活動や社会組織について、個々の特徴に着目しながらも全体像を客観的に知るためには、数量的な記述は有効である。特に、経済社会が複雑化していく中では、そこから発生してくる各種現象を、より客観的に、かつ正確に把握していく必要がある。そのためには、社会活動を通じて発生し得る各種現象を数値化し、集団の特徴として数量化して表す手段として、平均や分散などの統計量が用いられることが多くある。また、グラフや表により数量化された特徴を表す手段も洗練されている。統計学基礎では、このような技法の修得を目指す。</p>	
	データ分析入門	<p>情報リテラシーや統計学、プログラミング入門、データベースといった基礎科目でさまざまな統計手法やプログラミング言語等を学ぶが、ローデータの取り扱いを体系的に学ぶ機会がない。そのため本科目ではローデータをどのように取り扱えば統計処理やプログラミングに適したものになるか、記述統計量やクロス集計をするだけでかなりの分析が可能であることを体系的に学ぶ。また、多変量解析にどのような手法があり、どのような場合に適用すべきかという概要も合わせて学ぶ。</p>	
世界の言語科目	English for Communication I	<p>このコースは、CEFR A1からB1レベルの学生の英語能力と学習の自律性を向上させることを目的とする。学生の能力の伸びは、パフォーマンステストやTOEICスコアの向上で確認する。授業は、さまざまな内容の題材を用いて、聞く、話す、読む、書くの4技能を伸ばすことを目指す。学生は、人の行動、環境、旅行などの幅広い分野をカバーするテーマにもとづく学習に取り組み、語彙力と表現力を向上させる。グループメンバーと一緒にディスカッションのテーマを決めたり、ディスカッションに参加したり、他の人を誘うなどのディスカッションのためのコミュニケーション・ストラテジーや表現方法を身につける。このコースはまた授業時間の25%をTOEIC対策に当てる。学生のレベルに応じた教材を使用することで、学生はTOEICのテスト形式に慣れ、効果的なストラテジーを発展させることができる。学習の自律性は、授業外で行うセルフアクセス課題を行うことによって培う。学生の評価は、ディスカッションやプレゼンテーションのようなパフォーマンステストによって行う。</p>	
	English for Communication II	<p>このコースは、CEFR A1からB1レベルの学生の英語能力と学習の自律性を向上させることを目的とする。学生の能力の伸びは、パフォーマンステストやTOEICスコアの向上で確認する。授業は、さまざまな内容の題材を用いて、聞く、話す、読む、書くの4技能を伸ばすことを目指す。学生は、人の行動、環境、旅行などの幅広い分野をカバーするテーマにもとづく学習に取り組み、語彙力と表現力を向上させる。相槌を打つ、英語でフォローアップの質問をするなどのディスカッションのためのコミュニケーション・ストラテジーや表現を身につける。このコースはまた授業時間の25%をTOEIC対策に当てる。学生のレベルに応じた教材を使用することで、学生はTOEICのテスト形式に慣れ、効果的なストラテジーを発展させることができる。学習の自律性は、授業外で行うセルフアクセス課題を行うことによって培う。学生の評価は、ディスカッションやプレゼンテーションのようなパフォーマンステストによって行う。</p>	

<p>English for Communication A</p>	<p>このコースは、CEFR B1からC1レベルの学生の英語能力と学習の自律性を向上させることを目的とする。学生の能力の伸びは、パフォーマンステストやTOEICスコアの向上で確認する。授業は、さまざまな内容の題材を用いて、聞く、話す、読む、書くの4技能を伸ばすことを目指す。学生は、人の行動、環境、旅行などの幅広い分野をカバーするテーマにもとづく学習に取り組み、語彙力と表現力を向上させる。例を挙げて説明する、理由を挙げて説明する、理由を尋ねるなどのディスカッションのためのコミュニケーション・ストラテジーや表現方法を身につける。学習の自律性は、授業外で行うセルフアクセス課題を行うことによって培う。学生の評価は、ディスカッションやプレゼンテーションのようなパフォーマンステストによって行う。</p>	
<p>English for Communication B</p>	<p>このコースは、CEFR B1からC1レベルの学生の英語能力と学習の自律性を向上させることを目的とする。学生の能力の伸びは、パフォーマンステストやTOEICスコアの向上で確認する。授業は、さまざまな内容の題材を用いて、聞く、話す、読む、書くの4技能を伸ばすことを目指す。学生は、人の行動、環境、旅行などの幅広い分野をカバーするテーマにもとづく学習に取り組み、語彙力と表現力を向上させる。さまざまな視点から議論する、賛成する、反対するなどのディスカッションのためのコミュニケーション・ストラテジーや表現方法を身につける。学習の自律性は、授業外で行うセルフアクセス課題を行うことによって培う。学生の評価は、ディスカッションやプレゼンテーションのようなパフォーマンステストによって行う。</p>	
<p>スポーツ実習SA</p>	<p>本授業科目では、各スポーツ種目の基礎技術の習得から応用、ゲームの実施方法、展開方法へと段階的に学ぶ。また、スポーツの実践を通じて各種目の技能の向上およびゲームを展開する中でコミュニケーションを図る。グループやチームで協働してスポーツを安全に楽しむとともに、より健康で豊かなスポーツライフにつなげる。授業では、各スポーツ種目の基礎技術から応用へと段階的に学ぶ。その過程で、スポーツ種目の特性を理解し、個人技能の向上、グループでの目標に向けた効率の良い課題解決方法を実践する。さらに安全に配慮する態度、他者やルールを尊重する態度、判断・思考・表現力を身につける。本科目は、在学中2回まで履修可能であり、1回目をA、2回目をBとする。</p>	
<p>スポーツ実習SB</p>	<p>本授業科目では、各スポーツ種目の基礎技術の習得から応用、ゲームの実施方法、展開方法へと段階的に学ぶ。また、スポーツの実践を通じて各種目の技能の向上およびゲームを展開する中でコミュニケーションを図る。グループやチームで協働してスポーツを安全に楽しむとともに、より健康で豊かなスポーツライフにつなげる。授業では、各スポーツ種目の基礎技術から応用へと段階的に学ぶ。その過程で、スポーツ種目の特性を理解し、個人技能の向上、グループでの目標に向けた効率の良い課題解決方法を実践する。さらに安全に配慮する態度、他者やルールを尊重する態度、判断・思考・表現力を身につける。本科目は、在学中2回まで履修可能であり、1回目をA、2回目をBとする。</p>	
<p>レクリエーション演習A</p>	<p>本講義では、レジャー・レクリエーションの基礎理論を理解し、様々な対象に応じたレジャー・レクリエーションに関わる事業支援のあり方や企画立案・運営ができることを目標とする。現代社会において健康や生きがいづくり、高齢者・障害者福祉、子育て支援、保育、学校教育、スポーツクラブ、地域交流、国際交流など多岐にわたる分野でレクリエーションを活用した事業の役割が重要視され、全ての人々が豊かな生活を実現する活動やスポーツライフの一つの柱としても期待されている。レジャー・レクリエーションに対する認識は、これまでの単なる遊びや余暇活動としてのみならず、人の心を癒やしたり、活力を与えたり、民間企業や行政が参画し地域の創成を生む原動力となる手段となったりと変化してきている。本講義では、レジャー・スポーツレクリエーションの基礎理論と、個人や地域社会における各対象に応じたレジャー・レクリエーション事業支援について実習を取り入れ実践的に学習する。</p>	
<p>レクリエーション演習B</p>	<p>本授業科目では、レジャー・レクリエーションの基礎理論を理解したうえで、レジャー・レクリエーションによる支援の役割を学び、目的・対象に応じたレジャー・レクリエーション事業の展開・指導が実践できることを目標とする。レジャー・レクリエーションを支援する方法として、信頼関係が構築される心理学的な仕組みを根拠としたホスピタリティ、良好な集団が形成される仕組みを根拠としたアイスブレイキング、動機づけの心理学的な仕組みを根拠とした自主的、主体的に楽しむ力を育むアクティビティの展開方法を学習する。また、レジャー・レクリエーション支援のために活用しやすいプログラムとレクリエーション指導実習を通じてレクリエーション支援のための理論・技能を学ぶ。</p>	
<p>救急処置法</p>	<p>本授業科目では、災害・事故から身を守る方法を理解し、心肺蘇生法およびケガや急病に対する応急手当を理解し、実施できること、「命の尊さ」の理解を深めることを到達目標とする。一次救命処置（BLS：Basic Life Support）の正しい知識と技術、応急手当（急病の手当、止血、包帯、固定、搬送）、自然災害・事故への対応の正しい知識と技術を学ぶ。救急処置の学習を通じて、事故を防止し、緊急時に正しい手当が行なえるようにする。さらに、日常生活またはレジャー・スポーツ現場における緊急時対応計画の下でリーダーシップを発揮して、協力して救急手当ができるようにする。講義は一部実習形式を伴い、救急処置の到達度、理解度を評価する。</p>	

スポーツ・健康と社会	本授業科目では、スポーツや健康に関する視点から現代社会を読み解く力を身につけることを目標とする。講義では、現代社会におけるスポーツや健康の役割・意義について知識を深め、スポーツや健康に関して自分自身の意見を作り上げていく。講義内容は、スポーツの概念と歴史、文化としてのスポーツ、社会の中のスポーツ、障がい者とスポーツ、スポーツ事故におけるスポーツ指導者の法的責任、スポーツと人権、スポーツ指導者の倫理、地域におけるスポーツクラブ、オリンピック、ドーピング、認知症と認知症予防への運動の効果である。	
健康科学	本授業では、スポーツと健康の知識を深め、スポーツ医・科学の知識に基づいてスポーツライフや健康な生活を実践できることを目標とする。現代社会は、グローバル化および高度情報化の時代である。多くの分野においてIT技術革新による労働の座業化やインターネット・ゲームの普及が多くの人々に運動不足や生活習慣が要因となる疾病をもたらしている。日本では、少子化・高齢社会化が進み、平均寿命の伸びが著しく、医療費が増加や健康に関する問題が多様化しつつある。このような社会背景から様々な世代において自由時間が増大していることから、スポーツの意義・役割はますます重要になってきている。講義では、スポーツ・健康について様々な観点（世代・性別・怪我防止・栄養）から学んでいく。	
環境科学	経済活動をはじめとする人の営みを考える上で、21世紀においては環境への配慮が不可欠である。有限な資源と環境を前提とした持続的な発展を可能にするために、大量生産・大量消費のライフスタイルを見直し、経済的利益や生活上の利便といった現在の便益を制限しなければならない。しかし、わが国が直面する近年型の環境問題は、被害が必ずしも明確でないので即便益の制限をすることが難しく、また原因と結果の因果関係も複雑なので、公害の時代のような発生源対策では効果的に取り組むことができない。環境科学では、こうした近年型の環境問題に取り組むための環境政策に焦点を当て、その背景にある考え方と実際に行われている取り組みについて講義する。	
人間学	現代の文明・社会・人間をめぐる問題について思想史の観点から考え、議論するとともに、自分の考えを文章に表現できるようになる。倫理学・政治哲学におけるリベラリズムとコミュニタリアニズムの争点を参照しながら、現代の家族、地域、国家が抱える問題について取り上げる。また日本に固有の歴史問題や政治・社会問題、死生観をめぐる問題についても取り上げる。またそれらの問題を大学という機関で探究する意味についても考察し、その内容を表現できる力を身につける。	
社会学	本講義科目においては、中学校で学んだ「公民」、高校で学んだ「公共」「世界史」「政治経済」等を土台として、現代社会における社会的課題を認識し、その解決方法についての社会学者の分析など社会学的アプローチを学ぶ。社会学は、近代産業社会の成立にともなって発達した学問である。その成立以前から存していた問題も含め、都市化にともなう問題、家族の変容・地域（コミュニティ）社会の変容、格差の問題、教育社会学・産業社会学、環境社会学、医療社会学、差別の社会学、犯罪社会学、ジェンダーの社会学、政治社会学、音楽社会学等について、それぞれの領域の社会学的アプローチを学ぶ。	
政治学A	高校において、「公共」の後、「政治経済」を選択しなかった学生にとって、公民的分野の学習は、やや不足していたかもしれない。しかし、「政治学」は、世の中で生きていく上で直面するさまざまな社会的課題に背を向けることなく、積極的にそれらの課題にかかわっていくために、必要不可欠のものである。本講義科目においては、まず、「理想と現実の間の調整」「権力と支配」「政治と法」「直接民主主義」「間接民主主義」「社会主義」「全体主義と独裁」などの政治の基本概念を学ぶ。それに続いて、近代市民社会を形成する土台となった政治思想（ホッブズ、ロック、ルソー、モンテスキュー等）について、その背景も含めて学ぶ。さらに、政治制度（政府の機能、大統領制）について学ぶ。	
政治学B	高校において、「公共」の後、「政治経済」を選択しなかった学生にとって、公民的分野の学習は、やや不足していたかもしれない。しかし、「政治学」は、世の中で生きていく上で直面するさまざまな社会的課題に背を向けることなく、積極的にそれらの課題にかかわっていくために、必要不可欠のものである。本講義科目においては、政治学の4つの領域について学ぶ。まず、政治制度の中で、官僚制、地方政治についてその概要を学ぶ。2つ目の領域として、政治過程について、政党、圧力団体、選挙制度、投票行動、マスメディアの影響の5つについて、その理論と機能を学ぶ。3つ目の領域として、政治心理について、パーソナリティと政治、政治的社会化、リーダーシップ、政治参加についての諸理論を学ぶ。4つ目の領域として、国際政治について、国際機関、国際紛争、国際的ガバナンス・統合の試みについて学ぶ。	

日本国憲法	我が国の最高法規である日本国憲法について、その基本的な知識や考え方を身に付けることを目指す。近代憲法の基本概念を確認した後、条文数・構成、制定過程を概観し、憲法9条と自衛隊との関係、政治哲学、経済体制、社会権、国民の義務、君主制と共和制、国民統合の象徴としての天皇、天皇の公務、皇位継承の原理、議院内閣制と大統領制、内閣総理大臣の権限、議会制度、裁判所・司法制度、正教関係、基本的人権の保障と公共の福祉、法の下での平等、合理的差別の許容、基本的人権の享有主体、特別公法関係、国のかたち、地方自治、憲法改正、憲法改正の法理、国民国家とは、大日本帝国憲法の実相、学問の自由、教育権の所在について解説する。その際、他国の憲法の規定と比較することによって日本国憲法の特徴を明らかにする。日本国憲法を学ぶことで政治・経済・社会の様々な問題について関心を持ち、自分の意見を言えるようになることを目指す。	
麗澤スタディーズ	<p>本講義は、麗澤大学の歴史と特色が各方面から論じられるオムニバス形式の授業であり、いわゆる自校教育にあたる。自校教育は、学生の所属意識や学習意欲の向上を目的に各大学で展開されているが、本学では比較的早くから取り入れられており、自校の「歴史」に主眼が置かれている。昭和10（1935）年創立の本学は、多彩な経歴を持つ創立者の生涯をはじめ、戦中・戦後の混乱期や長年全寮制で全国屈指の小規模大学であったことなど、一般的な自校教育の目的とともに、歴史学的研究対象として検討の意味を多く有する。麗澤大学はなぜ道徳が必修科目であるのか、国際性が尊重され自然が豊かなのはいかなる理由によるのかなど、それぞれのテーマに関係の深い教員から歴史をふまえて学術的に講じられる授業である。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》  (48 橋本富太郎／7回)  1回目はガイダンス。3回目は大学創立者の生涯を概観し大学設立の前史を知る。4回目はキャンパス探訪であり、実際にキャンパス内の各所に足を運び歴史を実感する。6回目は本学の外国語教育の特色を外国語学部の歴史と関わらせながら明らかにする。10回目は人物にスポットを当て、歴史に対する多様な視点を構築する。13回目は大学事務局員の協力を得て、本学の現状と課題そしてビジョンについて考察し、大学の将来を検討する。14回目は全回の内容を総括する。  (36 徳永澄憲／1回)  2回目において、建学の理念を中心に大学の特色を紹介する。  (43 江島顕一／1回)  5回目において、教育史的観点から大学の通史を概観し、全体の流れを提示する。  (21 大野正英／1回)  7回目において、本学の経済学の在り方を経済学部の歴史と関わらせながら明らかにする。  (37 堀内一史／1回)  8回目において、本学の国際性を国際学部の歴史と関わらせながら明らかにする。  (28 櫻井良樹／1回)  9回目において、第二次世界大戦前後の時代に絞り、地域社会との関わりを手掛かりに当時の情勢を明らかにする。  (26 川久保剛／1回)  10回目において、副学長であった大澤俊夫の功績をふまえ、本学の発展と停滞の歴史を辿る。  (50 宮下和大／1回)  12回目において、校歌の歌詞および曲を紐解き、「麗澤」という言葉の意味を掘り下げる。</p>	オムニバス
メディア社会論	本講義科目においては、メディアの発達が生社会にもたらした諸影響、現代的課題について学ぶ。まず、メディアの発達について、伝達速度、伝達範囲などの歴史的過程について学ぶ。 続いて、当初は印刷物・新聞などに限られていたメディアの、18世紀の革命の世紀における社会的影響力を学び、19世紀以降の写真、映画、ラジオ、さらにテレビといったメディアの発達過程を概観し、それらの近現代社会（特に戦争時や選挙時）における社会的影響について考察する。 また、マスメディアと権力の関係において、「発表報道」「調査報道」「誤報・虚報」の実態を知り、その要因を考察し、近年のSNSなどのネットメディアの発達にともない、マスメディアの問題点とネットメディアの問題点を対比し、考察する。	
世界史概論A	この授業では、世界の歴史の大きな枠組みと展開について、地理的な条件やわが国の歴史とも関連づけながら講義し、西欧中心の歴史観を超越した比較文明的な視点から現代世界の特質や文化の多様性について考察させることにより、学生が将来においてグローバル人材として主体的に活躍するうえで欠かせない歴史的な教養、歴史的な思考力、それぞれの文化・文明を公平に尊重する比較文明的視野を培うことを目的とする。概論Aでは、「先史の世界」「オリエントと地中海世界」「アジア・アメリカの古代文明」「内陸アジア世界・東アジア世界の形成」「イスラーム世界の形成と発展」「ヨーロッパ世界の形成と発展」「内陸アジア世界・東アジア世界の展開」などのトピックについて、それぞれ2回の授業で講義する。	



世界史概論B	この授業では、世界の歴史の大きな枠組みと展開について、地理的な条件やわが国の歴史とも関連づけながら講義し、西欧中心的な歴史観を超越した比較文明論的な視点から現代世界の特質や文化の多様性について考察させることにより、学生が将来においてグローバル人材として主体的に活躍するうえで欠かせない歴史的な教養、歴史的な思考力、それぞれの文化・文明を公平に尊重する比較文明論的視野を培うことを目的とする。概論Bでは、概論Aに続いて、「近世ヨーロッパ世界の形成・発展」「近代ヨーロッパ・アメリカ世界の成立」「近代国民国家の発展」「アジア諸地域の動揺」「帝国主義とアジアの民族運動」「世界大戦・冷戦と第三世界の独立」「現在の世界」などのトピックについて、それぞれ2回の授業で講義する。	
総合的空間関係科学	地誌学はドイツの地理学者ヘットナーが指摘したように「地理学の王座」であり、「地理学の最大の存在根拠」と見なされてきた。地誌学は、地理学の各研究領域を統合する「総合的な地理学」であり「地理学の本体」である。また世界像を形成する手段として、人間形成における意義や教育的価値も重視されてきた。この授業科目では、地誌学を学ぼうとする入門期の学生を主な対象として、学習対象地域を構成する要素である多様な自然現象と人文現象の相互関係（自然と人文の関係、自然相互の関係、人文相互の関係）について「分析」を重ねて、その成果を統合して「地域の総合的性格」を究明しようとする地誌学の基本概念と地誌的探究方法の基礎を習得し（「知る」）、それらを具体的な事例地域の考察に活用する作業的学習を通じて、生きて働く資質・能力を涵養する（「理解する」）ことを目的としている。全14回の授業計画では、「地誌学の意義や教育的価値」「地誌学の基本概念」「地誌的探究方法の基礎」について考察する。そのうえで、事例地域の地域性（「地域の総合的性格」）を究明する作業的学習を通じて、地誌的探究方法を活用することができる資質・能力の涵養に重点を置く。	
人間活動と空間の関係科学	人間と「生活空間としての環境」との問題を孕んだ関係や、その相互作用の在り方が、いま地球規模で問われている。この授業科目では、主として人文地理学の基本概念と方法論の基礎を体得し、それらを事例地域の考察に活用する作業的学習を通じて、生きて働く資質・能力を涵養することを目的としている。地理学の対象となる分布現象が生起する大気と大地の接触面は、多様な自然現象や人文現象から成り立っている。それらの相互関係について探究してきた地理学の特質と存在理由を全14回の授業の中で一貫して考察する。その際に、次のような「地理的見方・考え方（視点と方法）」を重視する。第1にこの世界は混沌としたでたらめなものではなくて、一定の構造や秩序を備えており、一定の機能を発揮しているものと見る世界観。第2に地理的事象の分布状態（量・質・規則性）の考察を基に、地域の構造、景観の秩序を発見して、その成立条件について考察する視点と方法。第3に地理学を学ぶことは、世界の諸地域における人間の生活様式を理解する上で、どのような職業についても重要な視点や方法とみなす態度である。	
地理学の探求方法	人間活動と環境（自然環境と社会環境）との相互作用の中で生起する多様な問題の把握と対応（予防的対応も含む）は、今日的課題として、その重要度は増すばかりである。新たな思考の道具として登場した3D地図のグローバル規模の整備と普及により、それを利用する側の「地図力」も問われるようになっていく。この授業科目は、これから地理学を学ぼうとする入門期の学生を主な対象として、大気と大地の接触面で生起する地理的事象を3次元的に把握しようとする地理学（自然地理学と人文地理学）の探究方法（地理的探究方法）の基礎の習得（「知る」）を目的としている。全14回の授業計画では、研究題目と調査地域の設定、仮説の立論や発想法などの諸点において独創的な研究を取扱う。そこでは先達の方法論的特質について検討し、その成果を事例地域の地理的事象の分析に活用する追体験的作業的学習を通じて、地理的探究方法を活用できるように習熟度を深化させること（「理解する」）までを目指している。	
哲学A	西洋哲学と現代社会の倫理的問題について基本的な知識を獲得し、それらの内容について自分の意見を述べられるようになる。ギリシャ哲学、キリスト教の思想、近代哲学、近代の政治思想、近現代の社会思想、功利主義とプラグマティズム、生の哲学と実存主義、解釈学、現代のヒューマニズム思想、現代の言語・身体・権力をめぐる思想、生命倫理、自己と他者などの論題を取り上げる。また、それらが日本の個別性・文脈性とどのように関わっているのか考察するとともに、その内容を表現する力をトレーニングする。	
哲学B	日本の思想について基本的な知識を獲得し、その内容について自己の意見を述べられるようになる。東洋の思想、伝統の思想、神道の思想、仏教の思想、儒教の思想、国学の思想、民衆の思想、幕末の思想、近代の思想、哲学の思想、民俗の思想、戦後の思想、現代の思想などのテーマを扱う。また日本思想と現代文明との関わりについても取り上げる。また、それらが日本の個別性・文脈性とどのように関わっているのか考察するとともに、その内容を表現する力をトレーニングする。	

レベルアップ科目

日本史A	<p>歴史を学ぶということは、受験のためにこれまで学んできたような歴史事項をただ単に暗記するということではない。本講義では、歴史研究の最前線ではどのような議論が行われ、それはどのような社会的意味を有しているのかを理解する。そして同時に歴史を学ぶ楽しさは、自分の知らない新しいことがらを学び発見するところにある。本講義の最初の4回は「歴史とは何か」を考える。その後、引き続いて最近明らかになってきた日本史の新知識を紹介することにより、特に日本、日本国、などについて考え直してみたい。5回目以後は「日本史の要素」「日本史上における海の役割」「日本民族とは何か」「日本国家と国境」「東日本と西日本」「武士政権と天皇」などの前近代の日本史に関するトピックを取り上げ、それが近代以降どう認識・議論されたかを紹介することを通じて、現代社会との関係を意識させることにより近代史・同時代史としての「日本史」の側面も取り込んでいく。</p>	
日本史B	<p>歴史を学ぶということは、受験のためにこれまで学んできたような歴史事項をただ単に暗記するということではない。さまざまな出来事を材料にして、どのように物語を組み立てることができるか、あるいはどのようなことを証明できるのか、その理屈と説得性を問題とするのが歴史学である。そして同時に歴史を学ぶ楽しさは、新しいものごとの理解の仕方を学び発見するところにある。本講義では、現代への結びつきという観点から、現存する文化財を手掛かりに、文化的に日本の歴史を紐解いていく。最初の3回では、文化財の種類や性質について概観する。その後は、神社仏閣などの宗教施設、京都御所をはじめとする主要史跡、浮世絵や能に代表される芸術・芸能、そして節句や彼岸などの年中行事等を講じ、日本史上の重要項目を関連づけ全体的な流れを捉える。</p>	
法学概論A	<p>「法」を切り口にしながら市民生活にとって基本的なテーマを取り上げ、基本的な事項について制度の仕組みや意義について理解し、その後、その妥当性について考える。家族法制をテーマとし、戸籍制度、戸籍をしてみる、親族とその範囲、婚姻届を書いてみる、婚姻の成立要件、婚姻の効力、氏・姓の歴史、夫婦別姓の是非、出生届を出す、氏の変更、親になるとは、親権、離婚、離婚届、離婚の効果、私権の享有、その始期と終期、死亡届、遺産相続、相続とは何か、遺言相続、遺産分割協議、法定相続、遺留分侵害額請求、寄与分・特別受益、配偶者居住権、特別の寄与——について学ぶ。これらは人生の始まりから終わりまでの各段階においてどのような法的な立場にあるかを学び、そこにおける権利と義務を理解することで円滑な人生を送るための不可欠の知識である。</p>	
法学概論B	<p>「法学概論A」に続いて、「法」を切り口にしながら市民生活にとって基本的なテーマを取り上げ、基本的な事項について制度の仕組みや意義について理解し、その後、その妥当性について考える。家族法制をテーマとし、戸籍制度、戸籍をしてみる、親族とその範囲、婚姻届を書いてみる、婚姻の成立要件、婚姻の効力、氏・姓の歴史、夫婦別姓の是非、出生届を出す、氏の変更、親になるとは、親権、離婚、離婚届、離婚の効果、私権の享有、その始期と終期、死亡届、遺産相続、相続とは何か、遺言相続、遺産分割協議、法定相続、遺留分侵害額請求、寄与分・特別受益、配偶者居住権、特別の寄与——について学ぶ。これらは人生の始まりから終わりまでの各段階においてどのような法的な立場にあるかを学び、そこにおける権利と義務を理解することで円滑な人生を送るための不可欠の知識である。</p>	
言語学入門	<p>この授業では、ヒトの最大の特徴の1つである「言語」について学ぶ。言語がどのように組み立てられているか（言語の構造）、人間の様々な活動と言語がどのように深く関わっているかについて基本的な知識を身につけることを目標とする。授業は、「コミュニケーションの手段としての言語の使用」「認識・論理と言語」「言語の分類：類型と普遍性・多様性」「言語野：言語の獲得と失語症」「ヒトの進化と言語の発生」「文字の発明と受容」などのトピックを扱い、音声・形態・意味・発話意図に注目しつつ、身近な例を取り上げディスカッションを交えながら進められる。</p>	
ヨーロッパの言語	<p>世界における多様性とは何かを理解できるようになるために、言語・民族・宗教・政治的区分に焦点を当て、基礎的知識を学ぶ。古代の言語と文明文化の発生に関連する逸話や自然環境を知り、世界地図を見ながら主にゲルマン系民族の移動の軌跡をたどり、英語とドイツ語がどのような過程を経て成立したのかを概観する。またゲルマン民族を含む多くの民族の攻防の歴史があるイベリア半島まで対象地域を広げて言語的な考察を行う。インド・ヨーロッパ語族の言語・文化・宗教の拡散や民族の衝突および融合が言語に与えた消滅と混淆の影響を系統樹説を参照しつつ理解する。世界には6000から8000程度の言語が現存すると言われているが、その言語を使用する人々が営む生活があることを明確に意識し、背景にある歴史的事実を確認し、事柄を複眼的に捉えられる視野を養う。</p>	

Transformative Autonomous Language Learning	<p>Transformative Autonomous Language Learning (TALL) プログラムは、iFloorのリソースや施設を利用して英語力を向上させたい大学1、2年生を対象としたオプションコースである。コースの目標は、言語学習リソースの使用、自立学習の機会の活用、自分の学習に対する認識と責任、言語学習目標の達成、言語使用時の自信、将来の学習やキャリアに役立つ言語スキルの習得、リーダーシップの習得である。</p> <p>このコースは、対面セッションとオンラインセッション、iFloorへの自力訪問、そして宿題がある。対面セッションでは、語学学習のための施設やリソースの使い方を紹介する。また、中間評価や総括のセッションもある。オンデマンドセッションでは、さまざまな言語学習ツールの使い方を紹介し、スピーキング、パラグラフやエッセイの書き方、テストの準備などのトピックを扱う。生徒はiFloorを利用し、自分で訪問してスキルを磨くことができる。</p> <p>宿題として、日記をつけたり、読んだ本のテストを受けたりするものもある。授業はCECの教師が担当し、学生スタッフがサポートします。対面セッションは100分、オンデマンドセッションは30分である。自主訪問では、iLoungeで700分、Terrace Talksで30分、Writing Centerで50分以上の語学学習が可能である。</p>
経済学入門	<p>経済学は、主に、ミクロ経済学とマクロ経済学から成り立っている。本講義では、ミクロ経済学とマクロ経済学の初歩を学習する。具体的には、ミクロ経済学では、価格がどのように決まるのか、価格はどのような役割を果たしているのか等を学ぶ。一方、マクロ経済学では、一国全体の所得（GDP）がどのように決まるのか、政府や中央銀行による経済政策はどのように実施されるべきかを学ぶ。本講義では、知識を習得することに加えて、論理的思考力を深めることも目指す。</p>
経営学入門	<p>本講義では、主に企業システム、経営戦略、経営組織の3つの側面から経営学で使用される専門用語の解説や初歩的な理論の説明を行う。毎回の講義を通じて、経営学とは何をする学問か、そして、経営学では社会現象（特に企業行動）をどのように捉えるのか、といった点への理解を深め、実際の企業行動や意思決定を分析する上での経営学的視点を提供する。また、理論とケースの往還およびグループでのディスカッション等を通じて、実践的かつ汎用性の高い知識・分析能力の獲得を目指す。</p>
金融リテラシー	<p>本講義は社会人として自立するために必要な金融リテラシーについて学ぶことを目的とする。具体的には、ライフプランニング、社会保険、民間保険、資産運用、不動産、相続、贈与、等について学ぶ。本講義を受講することにより、さまざまなライフイベントがあることを理解し、いつどれくらいのお金が必要になるかを把握し、必要資金を得るための手段を考えることができるようになる。受講者は正しい金融知識を得ることにより、望ましい金融行動を取ることができるようになる。本講義の内容には、ファイナンシャル・プランニング技能検定3級の出題範囲が含まれるため、同検定の受検対策ともなる。</p>
簿記入門	<p>本講義では、簿記を学習した証拠としての資格試験を念頭におき、日商簿記3級に合格する程度理解とその知識を社会で十分に運用できる基礎力の要請を目標とする。とはいえ、資格試験に出題されるようなテクニカルな技術に終始するのではなく、むしろそれらを後回しにし、本質的に重要な知識を重点的に取り扱うことでそうした目標を達成することを期待している。授業計画としては、簿記一巡の理解、基本的な期中取引の仕訳、そして決算整理の理解をそれぞれ均等に学習する。そうすることで簿記の基礎的な学習を網羅できると期待している。</p>
デザイン思考入門	<p>一般にデザインというと、アートや芸術などに近い領域と捉えられているが、デザインは顧客の課題解決の営みである。デザイン思考は、そのデザインのプロセスをより広範に課題解決に適用する試みであり、学部にとらわれず経験しておく価値のある領域である。本講義では観察や共感からはじまるデザイン思考のプロセスを理解し、実際に活用しながら理解を深めていくことを目指している。また、課題のより深い解決のためのフィールドワークの手法やデータの活用、アイデアのつくりかた、アイデアを形にしていくプロセスを学びつつ、実際の課題解決に適用し、課題解決のプロセスを体験する。</p>
イノベーション論	<p>AIやロボットなどの技術進化はめざましく、われわれの生活にはますます技術が導入されてくる。一方で生活の主体はあくまで人間であり、人間の生活を新たにする技術革新やサービス開発をすすめていく、生活中心にデザインされる必要がある。本講義では、イノベーションが社会に与える影響やその歴史なども振り返りつつ、イノベーション創出のための手法などを学び、新しいアイデアを考えることを自分事化することを目指す。イノベーションはますます民主化され、担い手あるいは参加者としてすべての人が関わるものになるはずである。実社会で新規事業開発や起業に挑戦している講師などとの対話なども含め、生活やキャリアを豊かにしてくれるイノベーション思考を身につける。</p>
社会と技術の関係構築論	<p>近年AIやロボットなどの発展はめざましく、技術進化は加速度的に進んでいる。技術進化そのものが新しい生活体験をつくることももちろんあるが、技術はあくまで手段であり、社会や人間の生活との関係性こそが最も重要である。本講義では、工学部教員を中心に現在起きている技術進化を説明しつつ、それがどのような社会的影響を与えるのか、そうした技術とどのように向き合うのかを議論する。様々な領域の最先端の技術の知識を獲得しつつ、AI・ロボット時代に必要な技術と社会の関係性を理解するためのリテラシーを構築する。</p>

人工知能入門	情報科学・数学・統計学・言語学など、さまざまな学術分野と密接な関連をもつAI（人工知能）という分野のイメージを大まかに把握する。「仮想的なロボットに知能を与え、ダンジョンの中で宝箱を見つけてゴールまでたどり着く」というテーマを題材に、ロボットを取り巻く環境を「状態空間表現」として扱う方法、ダンジョンの中で出現する敵を回避してゴールにたどり着くための「ゲームの理論」「動的計画法」「確率とベイズ理論」、迷路の中で試行錯誤してより効率的な方法を学ぶ「機械学習」など、AIを構成するさまざまな手法の概要を理解する。	
GIS	人々は普段の生活の中で地図を利用します。スマートフォンやパソコンからGoogle Mapやロケーションベースアプリで場所を確認することで、ほぼ毎日利用しているのかもしれない。では、なぜ地図を利用するのだろうか？ Spatial Data Science、地理空間データサイエンスの世界へようこそ。さまざまなデータの空間構成を考え、地図を作成することによって、社会現象を理解し、人類、社会正義、環境、輸送、コミュニティ開発などに関する問題に取り組む。これらの要因は異なる人口グループにどのように影響するのか、災害のリスクをどのように示すのだろうか。本授業では、地図データを使い、データサイエンスの観点から研究課題を考え、ストーリーマップをプレゼンテーションする。	
Data Visualization	Visual thinking、視覚的思考とは何？データが支配する今の世の中では、ビジュアライゼーションが一つの共通言語となっている。ではデータをどのように視覚化するのか？さまざまなツールを利用し、チャート、グラフ、マップ、ダイアグラム、口語と文化を超える複雑なストーリーを伝える力があるビジュアライゼーションを作り、より多くの人々（オーディエンス）に伝えることができる。共通の理解を生み出すことを目的として、データを視覚的なレポートに変換するための創造的および技術的なスキルの構築に焦点を当てる。データ視覚化の科学とグラフィックデザインの技術を組み合わせて、複雑な情報をより明確で、美しくかつ効果的な研究プロジェクトの作成を目指す。	
PC実務演習	本科目ではICT利活用に関する知識の修得とともに、その知識を具体的な場面に生かす技能（プロフィシエンシー）を伸ばすことを目指して、ICT利活用能力を測る情報処理の資格である「ICTプロフィシエンシー検定試験（P検）」準2級の内容に準拠した学修に取り組む。授業では、P検に対応した教材を用いてそこに含まれる各カテゴリを学修しながら、ICTの仕組みやその技術的側面についても詳しく解説を行うとともに、学期中に実施されるP検の団体試験を受験し、実際に資格取得を目指す。授業では単なる試験対策にとどまるのではなく、試験を通してICT利活用の本質的な知識・技能の修得を目指し、社会人基礎力としてのICT利活用能力の育成を目指す。	
IT実務演習	今やITは社会の隅々まで浸透し、ビジネスにおいてなくてはならないものになっている。そのため、どのような業種・職種であってもITに関する知識が必要不可欠である。特に近年では、AIやビッグデータ、IoTといった新しい技術に関する知識や、新たな手法に関する知識も求められている。これらの基礎知識を証明できる資格としてITパスポートがある。本科目では、ITパスポートの取得またはそれと同程度の、ITに関する幅広い基礎知識の習得を目指す。またIT技術だけでなく、ITパスポートに関連する経営全般やプロジェクトマネジメントに関する基礎知識の習得も目指す。	
WEBオーサリング	Webオーサリングアプリケーションを使い、Webサイトの構築と運営のノウハウを学ぶ。また、最新のHTML（HTML Living Standard）とスタイルシート（CSS）に親しみ、Webデザインの基礎を修得する。現在のWebデザインの考え方の主流である「モバイルファースト」で「レスポンシブ」なWebページを制作しながら、「ユーザーファースト」を原則とする最新のSEO（Search Engine Optimization）の考え方をふまえた「閲覧しやすく」「使いやすい」Webサイトの特徴とは何かを実践的に理解する。	
マルチメディア基礎	さまざまなメディアの中から特に馴染みが深いと思われる、音、静止画像、動画、3DCGを取り上げ、それぞれをコンピュータで扱うための基礎的な知識を修得する。さらに、実際にコンピュータ上でマルチメディア編集ソフトウェアを操作し、音、静止画像、動画、3DCGそれぞれの作品を作成する。授業は知識修得のための講義と、スキル向上のための実践的演習を組み合わせ実施する。本科目は美術の授業ではないため、作品の評価では芸術的完成度ではなく、マルチメディアを正しく理解し活用できているかという観点を重視する。	
コンピュータによる統計解析入門	データサイエンスの基礎となる統計解析を、コンピュータを活用して実施するための基礎的な知識・スキルを修得することを目指す。本科目で重視することは「解析したデータを統計的にどのように解釈し、活用するか」という視点である。そのため、統計解析の手法としてExcel、SPSS、Python等のツールや言語を活用し、目的に応じた統計解析を実施できるようにする。その上で、解析結果が持つ意味をじっくりと吟味し、解析データの活用について考察を行う。授業ではできる限り実世界のデータ、特に学生の興味関心に近いデータを解析対象とする。	

情報倫理	誰もが情報を扱う主体となる現代そして未来の社会において、すべての社会人に必須となる情報倫理を理論・実践の両面から学修する。情報倫理に関する歴史的経緯や近年の動向に触れるとともに、「倫理」と「道徳」の違いや哲学的位置づけといった人文社会科学的側面や、技術と倫理の関わりといった理工学的側面等を多面的に扱う。また、情報セキュリティ分野との関わりや、ELSI（倫理的・法的・社会的課題）、デジタル・シティズンシップといった新しい概念にも目を向け、情報倫理を従来の枠組よりもさらに広い視野で考察することにより、高度情報社会で主体的かつ倫理的に生きていくために必須の知識・技能を修得することを目指す。	
自主企画ゼミナールA	本授業科目は、既存の枠組みにとらわれず、より多く学びたいという意欲的な学生、並びに主体的に学習計画・学習内容を提案したい学生にその機会を提供する科目である。学生自身が学びたいテーマに基づき、共同学習者を募り、指導を受ける教員を選び、何をどのように学習していくかについて、当該教員の助言を受けながら学習計画を立て、その計画に従って進めていく科目である。テーマには、国際問題、語学、教育、環境問題、PBL、地方創生など多様な領域が含まれる。本科目は、在学中4回まで履修可能であり、1回目をA、2回目をB、3回目をC、4回目をDとする。	
自主企画ゼミナールB	本授業科目は、既存の枠組みにとらわれず、より多く学びたいという意欲的な学生、並びに主体的に学習計画・学習内容を提案したい学生にその機会を提供する科目である。学生自身が学びたいテーマに基づき、共同学習者を募り、指導を受ける教員を選び、何をどのように学習していくかについて、当該教員の助言を受けながら学習計画を立て、その計画に従って進めていく科目である。テーマには、国際問題、語学、教育、環境問題、PBL、地方創生など多様な領域が含まれる。本科目は、在学中4回まで履修可能であり、1回目をA、2回目をB、3回目をC、4回目をDとする。	
自主企画ゼミナールC	本授業科目は、既存の枠組みにとらわれず、より多く学びたいという意欲的な学生、並びに主体的に学習計画・学習内容を提案したい学生にその機会を提供する科目である。学生自身が学びたいテーマに基づき、共同学習者を募り、指導を受ける教員を選び、何をどのように学習していくかについて、当該教員の助言を受けながら学習計画を立て、その計画に従って進めていく科目である。テーマには、国際問題、語学、教育、環境問題、PBL、地方創生など多様な領域が含まれる。本科目は、在学中4回まで履修可能であり、1回目をA、2回目をB、3回目をC、4回目をDとする。	
自主企画ゼミナールD	本授業科目は、既存の枠組みにとらわれず、より多く学びたいという意欲的な学生、並びに主体的に学習計画・学習内容を提案したい学生にその機会を提供する科目である。学生自身が学びたいテーマに基づき、共同学習者を募り、指導を受ける教員を選び、何をどのように学習していくかについて、当該教員の助言を受けながら学習計画を立て、その計画に従って進めていく科目である。テーマには、国際問題、語学、教育、環境問題、PBL、地方創生など多様な領域が含まれる。本科目は、在学中4回まで履修可能であり、1回目をA、2回目をB、3回目をC、4回目をDとする。	
麗澤・地域連携ゼミナール	本授業科目では、大学を含む地域社会に目を向け、そこでの課題を発見する観察力や、その改善・解決へと向かう思考力を養う。また、学外の他者と接することを念頭に、対人・メールでのコミュニケーション作法についても理解を深め、実践できるようにする。こうした一連の過程を、課題解決型学習（Project Based Learning）として捉え、個々の履修者の総合的な人間力を培うことを目指す。そこで本授業科目では、柏市や柏市内の企業などの学外の連携組織から提示された課題に対して指導担当の教員を設定し、それぞれの課題に対して受講者グループを形成し課題の発見および解決に取り組む。	

成長のための基礎とキャリア	<p>本授業科目は、学生がこれからの人生において、いかにして自分を見つめ、分析すれば良いのか、また、これからどのように自分を成長させ、苦手なことや新しいことに取り組んでいくべきなのか、更に社会人として必要となる知識・教養やビジネスマナーをどう身につけていけばよいのか、といったことを学ぶとともに、これらの学びを通じて学生が自らのキャリアを主体的に考え、生涯成長し続けるために必要となる基本的な知識と能力を身に付けることを目標としている。</p> <p>授業では、社会で活躍し成長を経験している卒業生を中心に、様々なゲストスピーカーからの話を聞くことで、生涯成長し続けることの意義や、成長のために必要になる様々なものごとについて順次学んでいく。</p> <p>具体的には、①社会人としての成長、②自己分析の手法・思考の整理方法、③苦手克服・新たなチャレンジへの取り組み、④必須となる教養、⑤個人の金融経済やビジネスマナー、⑥有意義な大学生活のあり方といったことを学ぶ。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(22 小高新吾／2回) 2回目と13回目を担当。 2回目は成長することの意義と考え方についての概論を行い大学生活の有効活用について触れる。13回目はこれまでの学びの振り返りと社会人になっても成長し続ける考え方と態度に触れる。</p> <p>(63 石光俊明／12回) 1回目はオリエンテーション。3回目～12回目は大学生活を通しての成長プログラムを作成するワーク及び、ビジネスマナーや社会人としての一般教養を学ぶ。14回目は大学生活を通しての成長プログラムの修正と実行計画の作成。</p>	オムニバス
キャリア教養科目A	<p>本授業科目は現実の社会における様々な働き方について、①調査し、②そこから得られた情報を分析し、③自ら考えてレポートにまとめる、という一連の作業を通じて、各自の視野を大きく広げ、社会人になった自分の姿、目指すべき将来の自分の姿をイメージする力を身につけることを目標としている。またコースの選択によっては、コミュニケーション能力の向上も大きな目標になる。</p> <p>授業では、以下の3つのコースのうち一つを選択する。</p> <p>①「グローバルな働き方について学ぶコース」 ②「女性の働き方の現状と未来について学ぶコース」 ③「社会人にインタビューをして多様な働き方を学ぶコース」</p> <p>①、②においては、座学中心に学び、調査とレポート作成を通じて学びを深める。③においては、話しを聞いてみたい業界や企業の社会人に自分でアポイントを取り、インタビューを実施し、レポートにまとめるというアクティブラーニングの形式で学びを深める。</p>	
キャリア教養科目B	<p>本授業科目は現実の社会における様々な働き方について、①調査し、②そこから得られた情報を分析し、③自ら考えてレポートにまとめる、という一連の作業を通じて、各自の視野を大きく広げ、社会人になった自分の姿、目指すべき将来の自分の姿をイメージする力を身につけることを目標としている。またコースの選択によっては、各種コンピテンシー能力の向上も大きな目標になる。</p> <p>授業では、以下の2つのコースのうち一つを選択する。</p> <p>①「未来予測を学ぶコース」 ②「課題解決型コース」</p> <p>①においては、座学中心に学び、調査とレポート作成を通じて学びを深める。特に、変化が速く予測困難な現代において、未来予測はキャリア形成を考えるうえで重要な学びとなる。②においては、その時々々の時事テーマについて、課題解決を行うアクティブラーニングの形式で学びを深める。</p>	
業界企業研究とキャリア形成	<p>本授業科目は、各業界、特に普段学生の立場ではあまり知る機会の少ない企業間取引主体の業界を中心に、所謂「リーディングカンパニー」と呼ばれる企業から現職の社員を講師として招き、お話を伺うことを通じ、それぞれの業界の動向や将来性を学ぶとともに、他の業界との比較・検討を行うことで、社会や業界、企業に関する知識を深め、将来に関する自らの視野を大きく広げることを目標としている。</p> <p>授業では、他の一般の授業では経験できない、各企業の最前線で活躍するビジネスパーソンから具体的な話を聞くことを重ね、現実の社会・企業・仕事に関する理解を深めていく。そのうえで、社会人として自らがどのようなキャリアを描いていくべきかについて、深く考えていく。(311字)</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(22 小高新吾／1回) 2回目を担当。業界研究の意義について。</p> <p>(63 石光俊明／13回) 1回目はオリエンテーション。3回目は企業情報の見方について。4回目～13回目は「製造業(メーカー)」、「卸売業(商社)」、「物流・倉庫業」、「情報通信業(IT)」、「小売業」、「各種サービス業」、「旅行・宿泊業」、「金融業」をその時の状況に併せて組み立て、解説する。14回目は業界研究のまとめを行う。</p>	オムニバス

キャリア教育科目

<p>キャリア形成演習</p>	<p>本授業科目は、自分を見つめ、自身の興味・価値観・働き方といった点に関して深く自己分析を行うことで、自らの人生観や仕事観を確固たるものとするのが一つの目標である。また、それを履歴書やエントリーシートとして書類にまとめ上げることで、文章を通じた自己表現力を高めていくことも目標になる。さらに模擬面接や模擬グループディスカッションを通して、就職活動のみならず社会人として生きていく上で不可欠になるプレゼンテーション能力やコミュニケーション能力を向上させることも大きな目標となる。</p> <p>授業は、少人数（40人前後）クラスに分かれ、自己分析、履歴書・エントリーシートの作成、面接やディスカッション、といったことに関して、丁寧な指導を受けつつ、繰り返し実践する形式で行われる。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(22 小高新吾／1回) 1回目はオリエンテーション。 (63 石光俊明／13回) 2回目～4回目は自己分析。5回目～7回目は履歴書・エントリーシートを通じた自己表現力の向上。8回目～10回目は集団討論演習。11回目～13回目はプレゼンテーション指導。14回目はこれまでのまとめ。</p>	<p>オムニバス</p>
<p>社会人としてのキャリア形成～卒業後に向けて～</p>	<p>本授業科目は、大学での学びを終えて社会に出ていく前に、学生と社会人の違いを改めて学び、社会人として当然身につけるべきビジネスマナー、様々なビジネスツールの活用法、労働法に関する知識など、社会人として活躍するうえで必要となる基礎力を修得することを目標としている。そのうえで、自分の根幹にある部分を理解し、仕事やプライベートを含めた自分の人生について具体的に描き、主体的に行動できるだけのキャリア形成力を身につけることも目標になる。</p> <p>授業では、社会人として必要になる心構え、スキル、ビジネスマナー、労働関連法規を順次学ぶとともに、自らのライフプランを作成する作業を通じ、自らのキャリアについてどう考え、どう行動すべきか、社会人としてどう生きるのかを、各人の大学での学びを振り返りつつ考えていく。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(22 小高新吾／2回) 1回目と12回目を担当。 1回目はオリエンテーション。12回目は人生のお金について (63 石光俊明／12回) 2回目～4回目は麗澤大学の理念、歴史、特徴について学ぶ。5回目～8回目は国際情勢や社会情勢について学ぶ。9回目～11回目はビジネスマナーや企業組織、文化の違いについて学ぶ。13回目は転職や社会人生活で困った時の対応方法。14回目は卒業する皆さんへのメッセージ。</p>	<p>オムニバス</p>
<p>公務員入門</p>	<p>本授業科目は、現代の社会で主体的に活躍する公務員として必要になる基礎的な資質と心構えを身につけることを目標としている。また、幅広い知識と教養を身につける必要性を理解し、現代の社会における様々な問題に関し、広い視野で多角的に分析・考察を行うための基礎的な土台を形成することも目標である。（これらの結果、公務員採用試験関連の基礎知識を修得することも期待される。）</p> <p>授業では、公務員として必要となる基礎学力、特に行政職の必須教養ともいえる法律・政治・経済について、学力の向上を図る。あわせて、公務員という仕事に必要な資質や心構えについて、卒業生を中心とした現職の公務員から学ぶ機会も与えられる。</p> <p>《オムニバス方式／全14回》</p> <p>(63 石光俊明／11回) 1回目はオリエンテーション。2回目は公務員全般の種類や概要について。4回目～11回目は公務員の基礎知識や教養、働き方について学ぶ。14回目はまとめ。 (51 森田龍司／3回) 3回目は公務員に求められる資質について、12回目と13回目は現代社会の諸問題に多角的に分析・考察する。</p>	<p>オムニバス</p>
<p>公務員基礎教養</p>	<p>本授業科目は、現代の社会で主体的に活躍する公務員として必要になる基礎的な資質と基盤となる教養を身につけることを目標としている。また幅広い知識と教養を身につけるなかで、現代の社会における様々な問題に関し、広い視野で多角的に分析・考察を行う基礎能力を養うことも目標である。（これらの結果、公務員採用試験（教養試験）関連の基礎知識を修得することも期待される。）</p> <p>授業では、公務員として必要となる様々な教養分野、特に「数的処理・判断推理」といった分野を中心に、講義受講と演習を繰り返す形で、理解を深めていく。加えて、小論文の形式で、様々な課題についてまとめることで、自らの考えを論理的に説明できる基礎的な文章力を養っていく。</p>	<p>オムニバス</p>

公務員専門研究A	<p>本授業科目は、現代の社会で主体的に活躍する公務員として必要になる基礎的な資質と専門知識を身につけることを目標としている。また幅広い知識と専門性を身につけるなかで、現代の社会における様々な問題に関し、広い視野で多角的に分析・考察を行う能力を向上させることも目標である。（これらの結果、公務員採用試験（専門試験）関連の知識を修得することも期待される。）</p> <p>授業では、公務員として必要になる専門分野、特に「憲法」「民法」「行政法」「ミクロ・マクロ経済学」といった分野を中心に、講義受講と演習を繰り返す形で、理解を深めていく。加えて、小論文の形式で、様々な課題についてまとめることで、自らの考えを論理的かつ説得的に説明できる文章力を身につけていく。</p>	
公務員専門研究B	<p>本授業科目は、現代の社会で主体的に活躍する公務員として必要になる基礎的な資質と深い専門知識を身につけることを目標としている。また幅広い知識と豊かな専門性を身につけるなかで、現代の社会における様々な問題に関し、広い視野で多角的に分析・考察を行う能力を一段と向上させることも目標である。（これらの結果、公務員採用試験（専門試験）関連の知識を修得することも期待される。）</p> <p>授業では、公務員専門研究Aに引き続き、公務員として必要となる専門分野、特に「憲法」「民法」「行政法」「ミクロ・マクロ経済学」といった分野を中心に、講義受講と演習を繰り返す形で、理解を深めていく。加えて、小論文の形式で、様々な課題についてまとめることで、自らの考えを論理的かつ説得的に説明できる文章力を更に向上させていく。</p>	

(注)

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについては、その旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
- 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校等の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。