

科目名	現代社会の基礎理解A		
担当教員名	田総 恵子、安達 一寿、小野 裕次郎、鹿又 伸夫 他		
ナンバリング	SAa1001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

学部基礎科目「リベラルアーツ科目」群の科目として、現代社会を理解するための基礎知識を学ぶ

科目の概要

これからの社会で的確な判断を下すためには、まず現代社会の実態と課題について広く理解していなければならない。この科目は、社会学、マネジメント、情報などの分野で用いられてきた概念や専門用語についての基礎知識を修得し、現代社会が直面する課題について分野を超えて広い視点で考える姿勢を学ぶことを目的とする。また、オムニバス形式で専門分野の異なる教員の授業を受けることによって、多様性を受容する態度を身につける。

授業の方法 (ALを含む)

講義を基本とし、ディスカッションを取り入れながら、学びを深めていく【討議・討論】【リアクションペーパー】【レポート (表現)】

到達目標

現代社会について、思い込みを排して多角的な視点から観察できる。

現代社会の状況について、適切な用語を用いて理解・説明できる。

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 4 多様な社会的ニーズを理解する力の修得

内容

1	リベラルアーツを学ぶ意義 (田総)
2	超スマート社会での学びの姿とICT (安達)
3	これからの自分の学びを考えよう (安達)
4	データから知識を取り出す1: データ・知識の重要性 (小野)
5	データから知識を取り出す2: 様々な手法 (小野)
6	社会事象としての自殺1: データから見る日本の自殺 (鹿又)
7	社会事象としての自殺2: 自殺の社会学的説明 (鹿又)

8	共生社会 1 : 高齢者、障がい者 (川口)
9	共生社会 2 : 地域共生社会 (川口)
10	近代建築が生まれるまで (杉元)
11	現代のすまいを考える (杉元)
12	音楽とテクノロジー 1 : 録音芸術と残響をめぐる 50 年史 (棚谷)
13	音楽とテクノロジー 2 : 音楽の聴取メディアとビジネススタイル (棚谷)
14	消費行動とマーケティング (松本)
15	企業とブランディング (松本)

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】授業テーマに関連する事柄について高校までの教科書、新聞などを読んで整理しておく。[30分]

【事後学修】授業時の説明ポイントを A 5 用紙1枚にまとめる。[30分]

評価方法および評価の基準

各回授業担当教員が指示する課題への取り組み (80%) と最終レポート (20%) で評価し、60点以上を合格とする。

【フィードバック】リアクションペーパーについては翌週の授業で総評。

教科書・推薦書 (著者名・書名・出版社名)

教科書は指定しない。適宜参考資料を配布する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

再試験は行わない

科目名	現代社会の基礎理解B		
担当教員名	田総 恵子、大友 由紀子、川瀬 基寛、北原 俊一 他		
ナンバリング	SAa1002		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

学部基礎科目「リベラルアーツ科目」群の科目として、現代社会を理解するための基礎知識を学ぶ

科目の概要

これからの社会で的確な判断を下すためには、まず現代社会の実態と課題について広く理解していなければならない。この科目は、前期科目「現代社会の基礎理解A」に引き続き、社会学、マネジメント、情報などの分野で用いられてきた概念や専門用語についての基礎知識を修得し、現代社会が直面する課題について分野を超えて広い視点で考える姿勢を学ぶことを目的とする。また、オムニバス形式で専門分野の異なる教員の授業を受けることによって、多様性を受容する態度を身につける。

授業の方法 (ALを含む)

講義を基本とし、ディスカッションを取り入れながら、学びを深めていく【討議・討論】【リアクションペーパー】【レポート (表現)】

到達目標

現代社会について、思い込みを排して多角的な視点から観察できる。

現代社会の状況について、適切な用語を用いて理解・説明できる。

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 4 多様な社会的ニーズを理解する力の修得

内容

1	結婚と家族 (大友)
2	コミュニティと生活 (大友)
3	カルチュラルスタディーズにおける「文化」の意味 (川瀬)
4	メディアデザイン・アート・サブカルチャー (川瀬)
5	デジタル化とはどのようなことか：文字、画像等のデジタル化 (北原)
6	デジタル化されたデータの特徴を知る (北原)

7	インターネット普及の歴史（田倉）
8	セキュリティと暗号（田倉）
9	日本における社会的孤立の現状（鳥越）
10	空気を読む日本のコミュニケーションの成立と問題（鳥越）
11	企業って誰のもの？（中山）
12	企業の社会性の議論の流れ（中山）
13	経営学はビジネスの役に立つのか（見吉）
14	経営戦略とは何か（見吉）
15	リベラルアーツの知識を社会で活かすには（田総）

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】授業テーマに関連する事柄について高校までの教科書、新聞などを読んで整理しておく。[30分]

【事後学修】授業時の説明ポイントをA5用紙1枚にまとめる。[30分]

評価方法および評価の基準

各回授業担当教員が指示する課題への取り組み（80%）と最終レポート（20%）で評価し、60点以上を合格とする。

【フィードバック】リアクションペーパーについては翌週の授業で総評。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

教科書は指定しない。適宜参考資料を配布する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

再試験は行わない

科目名	ビジネス基礎		
担当教員名	松本 晃子、中山 成夫、見吉 英彦		
ナンバリング	SAa1003		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

3名の担当教員のうち2名が実務経験者である。メーカーから商社までの実務経験のある教員がキャリアを生かして講義する。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

生活情報学科 共通必修科目。

ビジネスに必要な基礎を学ぶ入門科目です。この科目をベースとして、2年生後期より受講する経済・経営、生活、マーケティングに関する各分野の専門科目を理解する為の基礎編です。

科目の概要

ビジネスとは何か、人々は何を目標として行動し意思決定するのか、取引の基本や、ビジネスではどんな課題に直面するのか、そして会社についての基礎知識も学びます。ビジネス社会で良くつかわれる用語や概念も学び、また課題を解決するグループディスカッションも行います。複数教員による前半・後半に分かれたオムニバス授業方式。

授業の方法

経営学への導入部分の知識を固めることができる。 ビジネスの実務を体得できる。経営学の理論と実務と身の回りにある商品やサービスを関連付けて考えることができる。

学修目標

・ビジネス社会や企業についての基礎知識を習得できる。 ・ディスカッションを通じて自らの意見を表明できる。 ・多面的分析を通じて課題を見つけることができる。

ディプロマポリシーとの関係

「 -3マネジメントの基礎的知識の修得」「 -4多様な社会的ニーズの理解する力の修得」「 -1柔軟な思考力と発信力の獲得」

内容

大学の専門科目授業に慣れるためにも講義形式から始め、後半からディスカッションを取りいれて学習を深めていく。

1	ガイダンス、ビジネスとは何か (中山、松本 見吉)
2	企業の経営とは (見吉)

3	会社とは何か(中山)
4	コーポレートガバナンス(中山)
5	企業間関係(中山)
6	中間確認テスト(中山・見吉)
7	経営理念と戦略(見吉)
8	経営戦略とは(見吉)
9	経営組織とは(見吉)
10	マーケティング - SellとMarketingの違い(松本)
11	マーケティング - 4Cの意味(松本)
12	コーポレートガバナンス(中山)
13	CSRとは(中山)
14	全日本空輸(株)客室センター女性育成について(予定)講師:全日本空輸(松本)
15	まとめと期末課題(松本、見吉)

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】授業計画に示された「学術用語」について、簡単に調べ、A4・1枚にまとめておくこと(各授業に対して45分)。

【事後学修】授業で学んだ基礎用語及び理論について見直し、自分の言葉で説明できるようにしておくこと(各授業に対して45分)。

評価方法および評価の基準

- ・ビジネス社会や企業についての基礎知識を習得できる。平常点5% 中間点20%、期末20%、
- ・ディスカッションを通じて自らの意見を表明できる。平常点30%、中間・期末0%
- ・多面的分析を通じて課題を見つけることができる。平常点5%、中間点10%、期末10%、

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】授業で使うプリントを必要に応じて都度配布する。

【推薦書】参考書は授業開始時に指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	社会情報リテラシー		
担当教員名	小野 裕次郎		
ナンバリング	SAa1004		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	1Aクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

ねらい	科目の性格	科目の概要	授業の方法 (ALを含む)	到達目標	ディプロマ・ポリシーとの関係
-----	-------	-------	---------------	------	----------------

科目の性格

本科目は社会情報デザイン学部の学部基礎科目リベラルアーツ科目群の必修科目であり、情報を学ぶ上での基本的な思考法を身につける。

科目の概要

今後AIやIoTを扱っていくうえでそれらの既存ライブラリを部品として利用しシステム開発を行うことが一般的となっていくことが予想される。その際にアルゴリズムを組み立てる力が必要となる。そこで、Scratchを使ってブロックを組み合わせることによって直感的にアルゴリズムを記述・設計する開発手法を学修する。また、作成したゲームを説明する動画を作る手法を学修する。

授業の方法 (ALを含む)

Scratchと動画編集の基本的な仕組みを学ぶ例題を作成した後に、個人ごとにScratchを使ったゲーム作成、作成ゲームの紹介動画作成を行う。ゲームの企画にはマインドマップを使う。企画内容についてグループ内での意見交換を行い、デザイン思考を用いた開発手法を取り入れる。【実技】【創作、制作】【プレゼンテーション】【グループワーク】

到達目標

1. 処理の論理を表すアルゴリズムの組み立て方を理解する。
2. デザイン思考を使って他者の意見を取り入れてよりよいゲーム作品を企画・制作できる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 2 情報活用技術の修得 -4 多様な社会的ニーズを理解する力の修得 -1 デザイン思考の修得

内容

1	ガイダンス
2	Scratchの基礎 (説明・例題) (1) 【実技】
3	Scratchの基礎 (説明・例題) (2) 【実技】

4	Scratchの基礎（説明・例題）（3）【実技】
5	マインドマップの使い方、オリジナルゲームの企画【実技】
6	グループ内での企画のプレゼンテーション【プレゼンテーション】
7	オリジナルゲームの制作（1）【創作、制作】
8	オリジナルゲームの制作（2）【創作、制作】
9	オリジナルゲームの制作（3）【創作、制作】
10	動画制作の基礎（説明・例題）（1）【実技】
11	動画制作の基礎（説明・例題）（2）【実技】
12	動画制作の基礎（説明・例題）（3）【実技】
13	動画作品（オリジナルゲームの紹介）制作（1）【創作、制作】
14	動画作品（オリジナルゲームの紹介）制作（2）【創作、制作】
15	動画作品の発表・相互評価【プレゼンテーション】

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】オリジナルゲーム・動画の企画・制作の際、構想をまとめてくる（60分）。

【事後学修】授業時間内に完成できなかったゲームや動画を完成させる（60分）。

評価方法および評価の基準

手法を学ぶために例題として作成した作品を各20点（ゲームと動画）、オリジナルゲームの企画と発表20点、個人ごとに作成したオリジナルゲーム作品20点、オリジナルゲーム作品の紹介動画を20点の配点で得点化し、総合評価60点以上（100点満点）を合格とする。

【フィードバック】

第6回において、企画したオリジナルゲームについてグループ内のメンバからゲームをよくするために相互にコメントしあい、作成するオリジナルゲームに反映させる。

最終回において、オリジナルゲームの紹介動画を学生同士で相互評価を行う。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】使用しない。資料はLiveCampusを通して、学生に提供する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

15回の授業全体が体系的な構成になっているので、各回の授業内容を確実に理解し、学んだ手法を使いこなせるようになるのが、授業理解の上で必須となる。

科目名	社会情報リテラシー		
担当教員名	田倉 昭		
ナンバリング	SAa1004		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	1Cクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

本科目は社会情報デザイン学部の学部基礎科目リベラルアーツ科目群に属する。情報を学ぶ上での基本的な思考法を身につける。

科目の概要

今後AIやIoTを扱っていくうえで、それらの既存ライブラリを部品として利用しシステム開発を行うことが一般的となっていくことが予想される。その際にアルゴリズムを組み立てる力が必要となる。そこで、Scratchを使ってブロックを組み合わせることによって直感的にアルゴリズムを記述・設計する開発手法を学修する。また、作成したゲームを説明する動画を作る手法を学修する。

授業の方法 (ALを含む)

Scratchと動画編集の基本的な仕組みを学ぶ例題を作成した後に、個人ごとにScratchを使ったゲーム作成、作成ゲームの紹介動画作成を行う。ゲームの企画にはマインドマップを使う。企画内容についてグループ内での意見交換を行い、デザイン思考を用いた開発手法を取り入れる。【グループワーク】【実技】【制作】【プレゼンテーション】

到達目標

- ・処理の論理を表すアルゴリズムの組み立てることができる。
- ・デザイン思考を使ったゲームの設計手法を使うことができる。
- ・ゲーム作品とその紹介動画を作成することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。
 -2情報活用技術の修得， -4多様な社会的ニーズを理解する力の修得， -1デザイン思考の修得

内容

1	ガイダンス
2	スクラッチを使ったゲーム作成 (1)

3	スクラッチを使ったゲーム作成（2）
4	スクラッチを使ったゲーム作成（3）
5	マインドマップの使い方，オリジナルゲームの企画
6	グループ内でのゲーム企画の紹介
7	オリジナルゲーム制作（1）
8	オリジナルゲーム制作（2）
9	オリジナルゲーム制作（3）
10	動画制作の基礎（1）
11	動画制作の基礎（2）
12	動画制作の基礎（3）
13	動画作品制作（1）
14	動画作品制作（2）
15	オリジナルゲーム紹介動画を使ったゲーム作品の相互評価

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】オリジナルゲームや動画を企画したり，作成したりする際に，構想をまとめてくる（60分）．

【事後学修】授業時間内に作成できなかったゲームや動画を作成する（60分）．

評価方法および評価の基準

ゲームを作成することでアルゴリズムの組み立て方を理解したと評価する．オリジナルゲームの企画書であるマインドマップの内容によりゲームの設計手法を習得したと評価する．作成したゲームの紹介動画により動画作成手法を習得したと評価する．

手法を学ぶために例題として作成した作品を各20点（ゲームと動画），オリジナルゲームの企画と発表20点，個人ごとに作成したオリジナルゲーム作品20点，オリジナルゲーム作品の紹介動画を20点の配点で得点化し，総合評価60点以上（100点満点）を合格とする。オリジナルゲームを作成したことでアルゴリズムの組み立て方を理解したものと評価する．

【フィードバック】

第6回において，企画したオリジナルゲームについてグループ内のメンバからゲームをよくするために相互にコメントしあい，作成するオリジナルゲームに反映させる．他者の意見に基づきオリジナルゲームの改良すべき点を改良することでデザイン思考を取り入れたゲーム作品を作成したと評価する．

最終回において，オリジナルゲームの紹介動画を学生同士で相互評価を行う．

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】使用しない．資料はLiveCampusを通して，学生に提供する．

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

15回の授業全体が体系的な構成になっているので，各回の授業内容を確実に理解し，学んだ手法を使いこなせるようになるのが，授業理解の上で必須となる．

科目名	社会情報リテラシー		
担当教員名	新行内 康慈		
ナンバリング	SAa1004		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	1Bクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

本科目は社会情報デザイン学部の学部基礎科目リベラルアーツ科目群の必修科目であり、情報を学ぶ上での基本的な思考法を身につける。

科目の概要

今後AIやIoTを扱っていくうえでそれらの既存ライブラリを部品として利用しシステム開発を行うことが一般的となっていくことが予想される。その際にアルゴリズムを組み立てる力が必要となる。そこで、Scratchを使ってブロックを組み合わせることによって直感的にアルゴリズムを記述・設計する開発手法を学修する。また、作成したゲームを説明する動画を作る手法を学修する。

授業の方法 (ALを含む)

Scratchと動画編集の基本的な仕組みを学ぶ例題を作成した後に、個人ごとにScratchを使ったゲーム作成、作成ゲームの紹介動画作成を行う。ゲームの企画にはマインドマップを使う。企画内容についてグループ内での意見交換を行い、デザイン思考を用いた開発手法を取り入れる。【実技】【創作、制作】【プレゼンテーション】【グループワーク】

到達目標

1. 処理の論理を表すアルゴリズムを組み立てることができる
2. デザイン思考を用いた企画・設計ができる
3. 作品紹介等の動画を制作することができる

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 2 情報活用技術の修得 -4 多様な社会的ニーズを理解する力の修得 -1 デザイン思考の修得

内容

1	ガイダンス
2	Scratchの基礎 (説明・例題) 【実技】

3	Scratchの基礎（説明・例題）【実技】
4	Scratchの基礎（説明・例題）【実技】
5	マインドマップの使い方、オリジナルゲームの企画【実技】
6	グループ内での企画のプレゼンテーション【プレゼンテーション】
7	オリジナルゲームの制作（1）【創作、制作】
8	オリジナルゲームの制作（2）【創作、制作】
9	オリジナルゲームの制作（3）【創作、制作】
10	動画制作の基礎（説明・例題）【実技】
11	動画制作の基礎（説明・例題）【実技】
12	動画制作の基礎（説明・例題）【実技】
13	動画作品（オリジナルゲームの紹介）制作（1）【創作、制作】
14	動画作品（オリジナルゲームの紹介）制作（2）【創作、制作】
15	動画作品の発表・相互評価【プレゼンテーション】

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】オリジナルゲーム・動画の企画・制作の際、構想をまとめてくる（60分）。

【事後学修】授業時間内に完成できなかったゲームや動画を完成させる（60分）。

評価方法および評価の基準

到達目標の評価方法・配点は以下の通り。

1. 処理の論理を表すアルゴリズムを組み立てることができる

例題ゲーム：20% + オリジナル作品：10%

2. デザイン思考を用いた企画・設計ができる

企画・発表：20% + オリジナル作品：10%

3. 作品紹介等の動画を制作することができる

例題動画：20% + 紹介動画：20%

基礎スキルを学ぶための例題として作成した作品を各20点（ゲームと動画）、オリジナルゲームの企画・発表20点、個人ごとに作成したオリジナルゲーム作品20点、オリジナルゲーム作品の紹介動画を20点の配点で評価し、総合評価60点以上（100点満点）を合格とする。

【フィードバック】

第6回において、企画したオリジナルゲームについてグループ内のメンバー相互にコメントしあい、作成するオリジナルゲームに反映させる。

最終回において、オリジナルゲームの紹介動画を学生同士で相互評価する。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】使用しない。資料はLiveCampusを通して学生に提供する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

15回の授業全体が体系的な構成になっている。各回の授業内容を確実に理解し学んだ手法を使いこなせるようにすることが、授業理解の上で必須となる。

科目名	社会情報リテラシー		
担当教員名	名児耶 厚		
ナンバリング	SAa1004		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	1Dクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

実務経験および科目との関連性

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

本科目は社会情報デザイン学部の学部基礎科目リベラルアーツ科目群の必修科目であり、情報を学ぶ上での基本的な思考法を身につける。

科目の概要

今後AIやIoTを扱っていくうえでそれらの既存ライブラリを部品として利用しシステム開発を行うことが一般的となっていくことが予想される。その際にアルゴリズムを組み立てる力が必要となる。そこで、Scratchを使ってブロックを組み合わせることによって直感的にアルゴリズムを記述・設計する開発手法を学修する。また、作成したゲームを説明する動画を作る手法を学修する。

授業の方法 (ALを含む)

Scratchと動画編集の基本的な仕組みを学ぶ例題を作成した後に、個人ごとにScratchを使ったゲーム作成、作成ゲームの紹介動画作成を行う。ゲームの企画にはマインドマップを使う。企画内容についてグループ内での意見交換を行い、デザイン思考を用いた開発手法を取り入れる。【実技】【創作、制作】【プレゼンテーション】【グループワーク】

到達目標

1. 処理の論理を表すアルゴリズムを組み立てることができる
2. デザイン思考を用いた企画・設計ができる
3. 作品紹介等の動画を制作することができる

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 2 情報活用技術の修得 -4 多様な社会的ニーズを理解する力の修得 -1 デザイン思考の修得

内容

1	ガイダンス
2	Scratchの基礎 (説明・例題) 【実技】

3	Scratchの基礎（説明・例題）【実技】
4	Scratchの基礎（説明・例題）【実技】
5	マインドマップの使い方、オリジナルゲームの企画【実技】
6	グループ内での企画のプレゼンテーション【プレゼンテーション】
7	オリジナルゲームの制作（1）【創作、制作】
8	オリジナルゲームの制作（2）【創作、制作】
9	オリジナルゲームの制作（3）【創作、制作】
10	動画制作の基礎（説明・例題）【実技】
11	動画制作の基礎（説明・例題）【実技】
12	動画制作の基礎（説明・例題）【実技】
13	動画作品（オリジナルゲームの紹介）制作（1）【創作、制作】
14	動画作品（オリジナルゲームの紹介）制作（2）【創作、制作】
15	動画作品の発表・相互評価【プレゼンテーション】

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】オリジナルゲーム・動画の企画・制作の際、構想をまとめてくる（60分）。

【事後学修】授業時間内に完成できなかったゲームや動画を完成させる（60分）。

評価方法および評価の基準

到達目標の評価方法・配点は以下の通り。

1. 処理の論理を表すアルゴリズムを組み立てることができる
例題ゲーム：20% + オリジナル作品：10%
2. デザイン思考を用いた企画・設計ができる
企画・発表：20% + オリジナル作品：10%
3. 作品紹介等の動画を制作することができる
例題動画：20% + 紹介動画：20%

基礎スキルを学ぶための例題として作成した作品を各20点（ゲームと動画）、オリジナルゲームの企画・発表20点、個人ごとに作成したオリジナルゲーム作品20点、オリジナルゲーム作品の紹介動画を20点の配点で評価し、総合評価60点以上（100点満点）を合格とする。

【フィードバック】

第6回において、企画したオリジナルゲームについてグループ内のメンバー相互にコメントしあい、作成するオリジナルゲームに反映させる。

最終回において、オリジナルゲームの紹介動画を学生同士で相互評価する。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】使用しない。資料はLiveCampusを通して学生に提供する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

15回の授業全体が体系的な構成になっている。各回の授業内容を確実に理解し学んだ手法を使いこなせるようにすることが、授業理解の上で必須となる。

科目名	社会学基礎		
担当教員名	鳥越 信吾		
ナンバリング	SAb1001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科必修科目であり、社会学の基本的な考え方および概念を学修する科目である。

科目の概要

代表的な社会学の考え方をとりあげ、それぞれが近代(現代)社会をどのように分析しているのかを見ていく。目に見えない社会という存在に対して、社会学者たちはどのように格闘し、またその結果何を見出したのか。本講義では、単に社会学の知識を詰め込むのではなく、社会学者たちの格闘の軌跡をたどることにより、生き生きとした社会学的思考を習得することを目指す。またこれにより受講生各自が、社会についての理解を深め、自分が社会とどのように関わっているのかを考える基盤を得ることを目指す。

授業の方法 (ALを含む)

本科目では、講義による解説を中心とする。授業終了時にリアクションペーパーの提出を求める。【リアクションペーパー】

到達目標

- ・社会学における基礎的な概念を理解することができる。
- ・社会学における基本的な考え方を習得し、自分の身の回りの出来事を分析することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 1 社会の動向を把握する力の修得
- 4 多様な社会的ニーズの理解する力の修得

内容

1	イントロダクション 本講義の目的と概要
2	科学的な見方と日常的な見方
3	社会学の基本的な見方

4	近代化とはどのような過程か
5	資本主義のダイナミズム カール・マルクス
6	資本主義の発生とその帰結 マックス・ウェーバー
7	連帯の変容 エミール・デュルケーム
8	集団と個人 ゲオルグ・ジンメル
9	時間と貨幣
10	大衆社会論
11	消費社会論
12	グローバリゼーション論
13	リスク社会論
14	加速化論
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】指示された参考文献を読み、自分なりの意見をもっておく。[60分]

【事後学修】配布されたレジュメを読み直し、理解を深める。[60分]

評価方法および評価の基準

各授業回に指示する課題への取り組み（30%）と筆記試験（70%）で評価し、総合評価60点以上を合格とする。到達目標の1点目については主に筆記試験での記述で判定し、到達目標の2点目については主に各回の課題で判定する。

【フィードバック】

各回の冒頭で提出課題へのコメントを行う。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】

使用しない。毎回レジュメを配布する。

【参考図書】

那須壽、1997、『クロニクル社会学：人と理論の魅力語る』有斐閣。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

進度や受講生の関心によっては、講義の順序や内容が変更されることがある。

授業中の私語は厳禁とする。

科目名	現代社会論		
担当教員名	鳥越 信吾		
ナンバリング	SAb2001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科必修科目であり、現代社会の各領域についての社会学的知見を学修する科目である。

科目の概要

本講義では、家族や教育、労働などの具体的なテーマに沿って基礎的な社会学的知見を習得することで、現代社会を読み解くための思考の枠組みを獲得することを目標とする。社会学の概念や考え方を学ぶことによって、自分の思考がよって立つ前提を批判的に検討する視点と、一見個人的なように見える問題を社会との関連で問い返す視点とを獲得してほしい。

授業の方法 (ALを含む)

本科目では、講義による解説を中心とする。授業終了時にリアクションペーパーの提出を求める。【リアクションペーパー】

到達目標

- ・教育社会学や家族社会学などいくつかの連字符社会学の基本的知見を獲得することができる。
- ・現代社会で生じている様々な問題を認識し、それらについて分析・説明することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 1 社会の動向を把握する力の修得
- 4 多様な社会的ニーズの理解する力の修得

内容

1	イントロダクション
2	教育の社会学 再生産論
3	教育の社会学 現代の学歴と分断
4	教育の社会学 学校と人間関係
5	家族の社会学 家族の国際比較

6	家族の社会学 家族の歴史的比較
7	家族の社会学 日本型雇用慣行と家族
8	家族の社会学 恋愛と結婚の歴史的変遷
9	家族の社会学 グローバリゼーションと家族
10	経済と労働の社会学 ポスト工業社会と感情労働
11	経済と労働の社会学 長時間労働
12	経済と労働の社会学 非正規雇用
13	経済と労働の社会学 就活を考える
14	経済と労働の社会学 家族と労働
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】指示された参考文献を読み、自分なりの意見をもっておく。[60分]

【事後学修】配布されたレジュメを読み直し、理解を深める。[60分]

評価方法および評価の基準

各授業回に指示する課題への取り組み（30%）と筆記試験（70%）で評価し、総合評価60点以上を合格とする。到達目標の1点目については主に筆記試験での記述で判定し、到達目標の2点目については主に各回の課題で判定する。

【フィードバック】

各回の冒頭で提出課題へのコメントを行う。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】

使用しない。毎回レジュメを配布する。

【参考図書】

長谷川公一・浜日出夫・藤村正之・町村敬志著、2019、『社会学（新版）』有斐閣。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

授業中の私語は禁止とする。

学生の関心によって授業の進度および内容が変化することがある。

科目名	ジェンダーと社会		
担当教員名	鹿又 伸夫		
ナンバリング	SAb2002		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

なし

実務経験および科目との関連性

なし

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格 学部基礎科目群の社会学基礎科目 (必修科目) である。

科目の概要 ジェンダーによる相違・格差の現状や変化について統計資料を提示しながら、男女それぞれに特有のキャリアおよびライフコースが作り出される社会的メカニズムについて検討する。

授業の方法 (ALを含む) 講義で使用する統計資料等をLive Campusで提示する。これにもとづきながら、現状や変化を説明する様々な仮説・理論を解説し、比較検討する。【リアクションペーパー】【ミニテスト】

到達目標 ジェンダーによる相違や格差の現状、そしてそれらを生み出してきた要因に関する概念・理論・仮説を理解し、現状の説明、評価、批判ができる。そうした知識の習得と思考力にもとづき、みずからの将来のキャリアとライフコースを構想できる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1 社会の動向を把握する力の習得、 -2 情報活用技術の習得

内容

1	オリエンテーション
2	地位と役割、役割期待と役割葛藤、LGBT
3	高学歴化のジェンダー格差
4	女性の高学歴化と学歴同類婚
5	性別役割分業とジェンダー・トラック
6	女性の社会進出とM字型就労パターン
7	経済的貧困の増加
8	女性の相対的貧困
9	非正規雇用のジェンダー格差
10	家族構造と核家族化

11	家族の多様化1：ライフサイクルとライフコース
12	家族の多様化2：晩婚化・未婚化・離再婚増加
13	賃金の結婚ペナルティーと結婚プレミアム
14	結婚ペナルティーの要因
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】資料をLive Campusで提示するので、内容を確認、予習する。[60分]

【事後学修】授業で説明された内容を整理する。[60分]

評価方法および評価の基準

リアクションペーパーと小テスト（60%）、学期末試験（40%）とし、総合評価60点以上を合格とする。

【フィードバック】リアクションペーパーとミニテストについて、次週以降の授業で講評、コメントする。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】特に指定しない。

【参考図書】授業で提示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	社会データ活用演習		
担当教員名	鹿又 伸夫		
ナンバリング	SAb3002		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

なし

実務経験および科目との関連性

なし

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格 学部基礎科目群の社会学基礎科目 (選択科目) で、PCのワープロ、表計算を使用する実習的科目である。

科目の概要 日本社会の現状について理解を深めるために、集計データを整理・再計算して提示する方法を学修する。また整理した結果を考察して提示するプレゼンテーション方法も学修する。

授業の方法 (ALを含む) 操作方法・処理方法を解説し、実習課題を出す (課題はLive Campusでも提示する)。課題に関するレポートを提出する。レポートは (1) 授業時間の課題のレポートと (2) 学期末レポートとする。【レポート (表現)】

到達目標 (1) 官公庁などが公表済みの集計データ等の収集方法、(2) Excelによる整理・再計算する処理方法、(3) 整理した結果と考察をWordでレポートとして作成する方法を習得し、レポートや論文を作成できる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1 社会の動向を把握する力の習得、 -2 情報活用技術の習得

内容

1	オリエンテーション
2	レポートの作成方法1: Wordの操作
3	レポートの作成方法2: 文章の書き方
4	レポートの作成方法3: 引用と出典の書き方
5	Excelの実生活での利用1: ローン・金利の試算
6	Excelの実生活での利用2: 年金の試算
7	Excelの実生活での利用3: 表とグラフ
8	社会統計データ (集計データ) の収集方法
9	社会統計データ (集計データ) の整理1: 再計算
10	社会統計データ (集計データ) の整理2: 表とグラフ

11	最終レポート作成実習1：データの選択と収集
12	最終レポート作成実習2：データの整理・再計算
13	最終レポート作成実習3：Wordによるレポート作成
14	最終レポート作成実習4：レポート原稿の再点検
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】 前回授業で解説された操作・処理方法を復習して再確認する。[60分]

【事後学修】 Live Campusに提示された課題を行いレポートを作成する。[60分]

評価方法および評価の基準

授業内レポート（70%）、学期末（最終）レポート（30%）とし、総合評価60点以上を合格とする。

【フィードバック】 授業内レポートについて、次週以降の授業で講評、コメントする。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】 授業内で指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

欠席した回の内容を次回までに自習しないと、次回からの内容を理解できなくなります。そのため、欠席した回の内容についての自習が必要になります。

科目名	デザイン思考入門		
担当教員名	杉元 葉子、大井 鉄也		
ナンバリング	SAC1001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	1Aクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

内井昭蔵建築設計事務所勤務をはじめとし建築設計実務でデザイナーとして発想とプロジェクト遂行のプロセスを実践してきた経験を講義に活かす。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

学科必修科目であり、実践的な課題解決力を身につけるための基礎的な知識と技能を学修する

科目の概要

イノベーションを生み出すデザイナーの思考について概説する。スタンフォード大d.schoolによる<デザイン思考>の考え方とその手法を主軸としながら、具体例として何人かのデザイナーの仕事と考え方も紹介する。

授業の方法 (ALを含む)

デザイン思考とその実践の手法について、講義と講義内容に沿うAL、PBLによる授業を行う。【実技】【リアクションペーパー】【PBL】

到達目標

<デザイン思考>の概念を理解しその心構えとおもなメソッドを修得して、それらを用いてイノベティブに

- (1) 既成の枠組みにとらわれずに人々の必要を見出すことができる。
- (2) 課題を本質的に<定義>することができる。
- (3) 上記(1)(2)のプロセスから提案を導くことができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1デザイン思考の修得、 -1課題解決への実践力の修得

内容

1	オリエンテーション /デザインとは何か/デザインの可能性
2	デザイン思考に向けて/イノベーションへのマインド・セット
3	デザイン思考の可能性/デザイン思考の5つのポイント
4	<共感> 1 共感とは何か/観察 What How Why/共感のためのインタビュー
5	<共感> 2 物語の共有と把握/共感マップ/ジャーニー・マップ/はしごツリー
6	<問題定義> 1 問題定義とは何か/着眼点
7	<問題定義> 2 クリティカル・リーディング・チェックリスト
8	<アイデア創造> と<プロトタイプ> 1 アイデア創造とは何か/プロトタイプとは何か

9	<アイデア創造>と<プロトタイプ> 2 How Might We/ブレーン・ストーミング/共感のためのプロトタイプ
10	<プロトタイプ>と<テスト> テストのためのプロトタイプ/フィードバック・マップ
11	課題を通して実践する 1 <共感>
12	課題を通して実践する 2 <問題定義>
13	課題を通して実践する 3 <アイデア創造>と<プロトタイプ>
14	プレゼンテーションについて
15	発表とまとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】1時間 事前に準備課題・テーマを出題する

【事後学修】1時間 その日のテーマに沿って実際の社会の事例を振り返る

評価方法および評価の基準

参加度、リアクションペーパー及び授業中の小課題45点、最終課題55点とし、総合評価60点以上を合格とする。参加度では積極的に習得する姿勢を評価する。(出席点ではない。)リアクションペーパー及び小課題で授業ごとの理解度を評価する。最終課題で最終的な到達目標の達成度を評価する。

【フィードバック】最終課題にコメントをつけて返却する。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】なし

【推薦書】『デザイン思考が世界を変える アップデート版』ティム・ブラウン[著] 早川書房

【参考図書】『デザイン思考家が知っておくべき39のメソッド』スタンフォード大学 ハッソ・プラットナーデザイン研究所[著] 一般社団法人デザイン思考研究所[編集] 柏野尊徳[監訳] 木村徳沙、梶希生、中村珠希[訳](クリエイティブ・コモンズ・ライセンス インターネットで無料ダウンロードが可能です。)

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

生活世界にいつも開かれた、生き生きとした関心をもつことで、デザイン思考を学ぶ意義がよりよく生きてきます。授業には主体的に参加してください。

科目名	デザイン思考入門		
担当教員名	杉元 葉子、大井 鉄也		
ナンバリング	SAC1001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	1Bクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

内井昭蔵建築設計事務所勤務をはじめとし建築設計実務でデザイナーとして発想とプロジェクト遂行のプロセスを実践してきた経験を講義に活かす。

ねらい	科目の性格	科目の概要	授業の方法 (ALを含む)	到達目標	ディプロマ・ポリシーとの関係
-----	-------	-------	---------------	------	----------------

科目の性格

学科必修科目であり、実践的な課題解決力を身につけるための基礎的な知識と技能を学修する

科目の概要

イノベーションを生み出すデザイナーの思考について概説する。スタンフォード大d.schoolによる<デザイン思考>の考え方とその手法を主軸としながら、具体例として何人かのデザイナーの仕事と考え方も紹介する。

授業の方法 (ALを含む)

デザイン思考とその実践の手法について、講義と講義内容に沿うAL、PBLによる授業を行う。【実技】【リアクションペーパー】【PBL】

到達目標

<デザイン思考>の概念を理解しその心構えとおもなメソッドを修得して、それらを用いてイノベティブに

(1) 既成の枠組みにとらわれずに人々の必要を見出すことができる。

(2) 課題を本質的に<定義>することができる。

(3) 上記(1)(2)のプロセスから提案を導くことができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1デザイン思考の修得、 -1課題解決への実践力の修得

内容

1	オリエンテーション /デザインとは何か/デザインの可能性
2	デザイン思考に向けて/イノベーションへのマインド・セット
3	デザイン思考の可能性/デザイン思考の5つのポイント
4	<共感> 1 共感とは何か/観察 What How Why/共感のためのインタビュー
5	<共感> 2 物語の共有と把握/共感マップ/ジャーニー・マップ/はしごツリー
6	<問題定義> 1 問題定義とは何か/着眼点
7	<問題定義> 2 クリティカル・リーディング・チェックリスト
8	<アイデア創造> と<プロトタイプ> 1 アイデア創造とは何か/プロトタイプとは何か

9	<アイデア創造>と<プロトタイプ> 2 How Might We/ブレイン・ストーミング/共感のためのプロトタイプ
10	<プロトタイプ>と<テスト> テストのためのプロトタイプ/フィードバック・マップ
11	課題を通して実践する 1 <共感>
12	課題を通して実践する 2 <問題定義>
13	課題を通して実践する 3 <アイデア創造>と<プロトタイプ>
14	プレゼンテーションについて
15	発表とまとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】1時間 事前に準備課題・テーマを出題する

【事後学修】1時間 その日のテーマに沿って実際の社会の事例を振り返る

評価方法および評価の基準

参加度、リアクションペーパー及び授業中の小課題45点、最終課題55点とし、総合評価60点以上を合格とする。参加度では積極的に習得する姿勢を評価する。(出席点ではない。)リアクションペーパー及び小課題で授業ごとの理解度を評価する。最終課題で最終的な到達目標の達成度を評価する。

【フィードバック】最終課題にコメントをつけて返却する。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】なし

【推薦書】『デザイン思考が世界を変える アップデート版』ティム・ブラウン[著] 早川書房

【参考図書】『デザイン思考家が知っておくべき39のメソッド』スタンフォード大学 ハッソ・プラットナーデザイン研究所[著] 一般社団法人デザイン思考研究所[編集] 柏野尊徳[監訳] 木村徳沙、梶希生、中村珠希[訳](クリエイティブ・コモンズ・ライセンス インターネットで無料ダウンロードが可能です。)

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

生活世界にいつも開かれた、生き生きとした関心をもつことで、デザイン思考を学ぶ意義がよりよく生きてきます。授業には主体的に参加してください。

科目名	企画構想ワークショップ		
担当教員名	杉元 葉子、加藤 亮介、鳥越 信吾、見吉 英彦		
ナンバリング	SAc2001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Aクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

ワークショップでデザイン思考を用いながら課題に取り組み、プロジェクト遂行の基本を学ぶ過程に、建築デザインやメディアデザイン等の具体的プロジェクトにおいてデザイン思考を実践してきた経験を活かす。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

学科必修科目であり、「デザイン思考入門」で学んだデザイン思考の意義や考え方を踏まえて、実際の課題解決へのデザイン思考の適用を学修する。

科目の概要

「デザイン思考入門」で学んだ方法を応用して与えられた具体的な課題の解決を目指す。課題 ではデザイン思考の各ステージを確認しながら取り組み、課題 ではより自由にデザイン思考を応用しながら主体的に課題を解決する。

授業の方法 (ALを含む)

グループワークを含むアクティブ・ラーニングにより課題に取り組む。教員がファシリテーターとしてグループワークに参加する。【PBL】【グループワーク】【討議・討論】【プレゼンテーション】

到達目標

- (1) デザイン思考における <共感> <問題定義> <アイデア創造> の各ステージに関わるメソッドを課題解決に的確に用いることができる
- (2) 課題解決に向けたグループワークに個の特性を生かして主体的に寄与することができる
- (3) 課題解決にむけてイノベティブな提案を作成することができる

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1デザイン思考の修得 -1課題解決への実践力の修得 -3連携・協働する力の獲得

内容

1	オリエンテーション 課題 説明/レクチャー
2	課題 「共感」ステージ1 観察、インタビューの準備、共感のためのインタビュー
3	課題 「問題定義」ステージ1 アイデアの拡散と分類
4	課題 「共感」ステージ2 類推共感、物語の共有と把握
5	課題 「問題定義」ステージ2 着眼点/問題定義文
6	課題 「創造」「プロトタイプ」ステージブレインストーミング、How Might We...?
7	課題 発表とまとめ

8	課題	説明/レクチャー
9	課題	「共感」ステージ1
10	課題	「共感」ステージ2
11	課題	「問題定義」ステージ1
12	課題	「問題定義」ステージ2
13	課題	「創造」「プロトタイプ」ステージ1
14	課題	「創造」「プロトタイプ」ステージ2
15	課題	発表とまとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】1時間 指示された準備内容に沿って準備してください

【事後学修】1時間 その日の成果を振り返り、課題へのアプローチをさらに深めてください

評価方法および評価の基準

参加度15点、グループワークへの貢献45点、課題レポート40点とし、総合評価60点以上を合格とする。

参加度は、課題解決への積極的参加を評価する。(出席点ではない。)グループワークへの貢献は、グループワークでの分担作業の成果やディスカッション、プレゼンテーション等の活動への積極的寄与を評価する。課題レポートは、デザイン思考を踏まえた実践的な課題解決のプロセスの理解と的確な適用を評価する。

【フィードバック】グループワークについて、授業内に適宜コメントするほか発表とまとめの時間に講評する。最終レポートはコメントをつけて返却する。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】適宜プリントを配布します。

【推薦書】『デザイン思考家知っておくべき39のメソッド』スタンフォード大学 ハッソ・プラットナーデザイン研究所 [著] 一般社団法人デザイン思考研究所 [編] 柏野尊徳 [監訳] 木村徳沙、梶希生、中村珠希 [訳] (クリエイティブ・コモンズ・ライセンス インターネットで無料ダウンロードが可能です。)

その他授業の中で紹介します。

【参考図書】授業の中で紹介します。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

イノベティブに企画構想する力は訓練で伸ばすことができます。生活世界にいつも生き生きとした関心をよせ、授業に主体的、積極的に参加してください。

科目名	企画構想ワークショップ		
担当教員名	杉元 葉子、加藤 亮介、鳥越 信吾、見吉 英彦		
ナンバリング	SAC2001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Bクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	必修*
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

ワークショップでデザイン思考を用いながら課題に取り組み、プロジェクト遂行の基本を学ぶ過程に、建築デザインやメディアデザイン等の具体的プロジェクトにおいてデザイン思考を実践してきた経験を活かす。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

学科必修科目であり、「デザイン思考入門」で学んだデザイン思考の意義や考え方を踏まえて、実際の課題解決へのデザイン思考の適用を学修する。

科目の概要

「デザイン思考入門」で学んだ方法を応用して与えられた具体的な課題の解決を目指す。課題 ではデザイン思考の各ステージを確認しながら取り組み、課題 ではより自由にデザイン思考を応用しながら主体的に課題を解決する。

授業の方法 (ALを含む)

グループワークを含むアクティブ・ラーニングにより課題に取り組む。教員がファシリテーターとしてグループワークに参加する。【PBL】【グループワーク】【討議・討論】【プレゼンテーション】

到達目標

- (1) デザイン思考における <共感> <問題定義> <アイデア創造> の各ステージに関わるメソッドを課題解決に的確に用いることができる
- (2) 課題解決に向けたグループワークに個の特性を生かして主体的に寄与することができる
- (3) 課題解決にむけてイノベティブな提案を作成することができる

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1デザイン思考の修得 -1課題解決への実践力の修得 -3連携・協働する力の獲得

内容

1	オリエンテーション 課題 説明/レクチャー
2	課題 「共感」ステージ1 観察、インタビューの準備、共感のためのインタビュー
3	課題 「問題定義」ステージ1 アイデアの拡散と分類
4	課題 「共感」ステージ2 類推共感、物語の共有と把握
5	課題 「問題定義」ステージ2 着眼点/問題定義文
6	課題 「創造」「プロトタイプ」ステージブレインストーミング、How Might We...?
7	課題 発表とまとめ

8	課題	説明/レクチャー
9	課題	「共感」ステージ1
10	課題	「共感」ステージ2
11	課題	「問題定義」ステージ1
12	課題	「問題定義」ステージ2
13	課題	「創造」「プロトタイプ」ステージ1
14	課題	「創造」「プロトタイプ」ステージ2
15	課題	発表とまとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】1時間 指示された準備内容に沿って準備してください

【事後学修】1時間 その日の成果を振り返り、課題へのアプローチをさらに深めてください

評価方法および評価の基準

参加度15点、グループワークへの貢献45点、課題レポート40点とし、総合評価60点以上を合格とする。

参加度は、課題解決への積極的参加を評価する。(出席点ではない。)グループワークへの貢献は、グループワークでの分担作業の成果やディスカッション、プレゼンテーション等の活動への積極的寄与を評価する。課題レポートは、デザイン思考を踏まえた実践的な課題解決のプロセスの理解と的確な適用を評価する。

【フィードバック】グループワークについて、授業内に適宜コメントするほか発表とまとめの時間に講評する。最終レポートはコメントをつけて返却する。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】適宜プリントを配布します。

【推薦書】『デザイン思考家知っておくべき39のメソッド』スタンフォード大学 ハッソ・プラットナーデザイン研究所 [著] 一般社団法人デザイン思考研究所 [編] 柏野尊徳 [監訳] 木村徳沙、梶希生、中村珠希 [訳] (クリエイティブ・コモンズ・ライセンス インターネットで無料ダウンロードが可能です。)

その他授業の中で紹介します。

【参考図書】授業の中で紹介します。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

イノベティブに企画構想する力は訓練で伸ばすことができます。生活世界にいつも生き生きとした関心をよせ、授業に主体的、積極的に参加してください。

科目名	表現基礎（デザインリテラシー）		
担当教員名	川瀬 基寛		
ナンバリング	SAd1001		
学 科	社会情報デザイン学部（S）		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

クリエイティブディレクター及びグラフィックデザイナー経験を持つ教員が、クリエイティブな視点を交えながら、実際のデザイン事例とデザインに関する基礎的な知識・歴史に関する講義・演習を行う。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法（ALを含む） 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、企画構想ラボ科目である。

主にデザイン分野における歴史からメディアとデザインを読み解くことで思考力を養い、見る力を養う。（リテラシー能力を高める）

科目の概要

デザインの歴史や作品を鑑賞し学習することで、デザイン分野（グラフィック、デジタル、プロダクト、映像、空間）やデザイナー（人物）や製品との関係性を理解する。また、デザイン理論の基礎、アイデア発想法、メディアとの関係性、文化による差異、生活のためのデザイン等について学習する。

アクティブラーニングとしてデザインリサーチによるフィールドワークを実践し、デザインがコミュニケーションツールであることを理解する。

授業の方法（ALを含む）

本科目では、講義と演習による解説を中心として、グループによるフィールドワークやディスカッションも行う。【グループワーク】【討議・討論】【プレゼンテーション】【フィールドワーク】

到達目標

1. デザイン分野や歴史（デザイン史）や表現の違いについて理解することができる。
2. デザイン理論、アイデア発想法などを理解し、柔軟な思考でリサーチすることができる。
3. メディアとの関係性、デザインがコミュニケーションツールでもあることを理解することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 1 デザイン思考の修得、 -3 多様な表現力の修得

内容

進行具合により内容を変更する場合があります。

1	イントロダクション
2	デザイン史－1800年代以前
3	デザイン史－1800～1950年代
4	デザイン史－1800～1950年代
5	フィールドワーク
6	デザイン史－1950～2000年代
7	デザイン史－1950～2000年代
8	デザイン史－1950～2000年代
9	フィールドワーク
10	デザイン史－2000年代以降
11	デザイン史－2000年代以降
12	ネットワーク時代の建築・デザイン・メディア
13	デザインリサーチ
14	デザインリサーチ
15	まとめ、リサーチ発表

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】前回の資料を読み、授業進行と準備物の確認を行う。[45分程度]

【事後学習】授業で学習した解説を確認し、フィールドワークやデザインリサーチなどのグループワークでは授業時間外でのディスカッションをして準備しておく。[45分程度]

評価方法および評価の基準

毎回のリアクションペーパー（15%）、課題レポート（40%）、グループワーク（30%）、授業参加度（15%）とし、総合評価60点以上を合格とする。

到達目標1：リアクションペーパー、課題レポート、授業参加度により評価する

到達目標2：リアクションペーパー、グループワーク、授業参加度により評価する

到達目標3：リアクションペーパー、課題レポートにより評価する

【フィードバック】リアクションペーパーの意見や質疑応答などを授業の最初に実施し、より理解を深めた学習ができるようにする。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

教科書は使用しない。必要に応じて資料の配布を行う。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

グループワークとして、教室外（学内、図書館）での授業（フィールドワーク、リサーチ）を数回実施します。

歴史資料として多くの作品画像・現物・書籍を鑑賞する機会を設けます。

科目名	表現基礎（色彩）		
担当教員名	谷口 京		
ナンバリング	SAd1002		
学 科	社会情報デザイン学部（S）		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	講義・演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

フォトグラファーとして世界を巡り、広告、デザイン、雑誌・出版、インターネットなど様々なメディアで活動する教員が、クリエイティブな視点を交えながら、色彩に関する基礎的な知識に関する講義を行う。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法（ALを含む） 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

私たちの周りはずべてのものに色があり色であふれている。そもそも色とは何かを考え、色の性質と特徴を理解する。社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、企画構想ラボ科目である。

科目の概要

色の歴史や作品・実例を鑑賞しながら、色彩の基礎と人との関係性について学習する。また、アクティブラーニングとして、写真・映像撮影によるフィールドワークとパソコン演習を実践し、実体験を通じて色彩がコミュニケーションツールであることを理解する。

授業の方法（ALを含む）

本科目では、講義と演習による解説を中心として、グループによるフィールドワークやディスカッションも行う。この分野は実学であるので、実物や実例を見せながら講義を進め、習熟度を測るために課題を出すので、受講生に実感をもって学習して欲しい。【グループワーク】【討議・討論】【プレゼンテーション】【フィールドワーク】

到達目標

- 1) 色彩の基礎的知識を習得し、光と色の関係について説明できる。
- 2) メディアや空間で使われる色彩、市販されている商品の色彩を分析・評価し、なぜその色が用いてあるのかを説明できる。
- 3) 色彩を有効に用いて、課題作品に表現 できる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 -1 社会の動向を把握する力の修得、 -4 多様な社会的ニーズを理解する力の修得、 -1 デザイン思考の修得、 -3 多様な表現力の修得

内容

1	イントロダクション：色とは何か
2	色彩の歴史
3	色が見えるしくみ：光と色、光と物体と眼
4	色の三原色と三属性
5	世界の色
6	日本の色
7	自然の色
8	人工の色
9	白と黒
10	色彩の心理的効果：広告・デザインの色
11	色彩の心理的効果：環境・空間の色
12	フィールドワーク：写真・映像・デッサンによる光と色のサンプリングと色彩表現
13	演習：Photoshop、Illustratorを使って色彩の効果を確かめる
14	課題のプレゼンテーションと講評
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】日常で目にする光と色彩に、意識的に関心をよせること。興味を引いた事象は写真や映像に記録またはノートに記し、学習資料とすること。（各授業に対して60分）

【事後学修】授業で学んだ内容を確認し、自らの見解をまとめること。（各授業に対して60分）

評価方法および評価の基準

毎回のリアクションペーパー（30%）、課題レポート（40%）、授業への取り組み（30%）とし、総合評価60点以上を合格とする。

到達目標 1：授業への取り組み（10%/30%）課題レポート（10%/40%）リアクションペーパー（10%/30%）

到達目標 2：授業への取り組み（10%/30%）課題レポート（10%/40%）リアクションペーパー（10%/30%）

到達目標 3：授業への取り組み（10%/30%）課題レポート（30%/70%）

【フィードバック】リアクションペーパーの講評や質疑応答を授業の最初に実施し、より理解を深めた学習ができるようにする。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

12色以上の色鉛筆、A4スケッチブック、配色カードを各自用意すること（初回授業時に指示する）

教科書は使用せず、必要に応じて資料を配布する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

人は光と色を求める生き物です。世界にあふれる光と色に関心をもつことで、人生はより豊かになることでしょう。授業には主体的に参加し、自らの意見を積極的に発言してください。

科目名	表現基礎（ビジュアルデザインA）		
担当教員名	大井 福也		
ナンバリング	SAd1003		
学 科	社会情報デザイン学部（S）		
学 年	1	ク ラ ス	1Aクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

クリエイティブディレクター及びグラフィックデザイナー経験を持つ教員が、クリエイティブな視点を交えながら、実際のデザイン技術とデザインに関する基礎的な知識に関する講義・演習を行う。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法（ALを含む） 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、企画構想ラボ科目である。

コンピュータアプリケーションを活用して、画像の制作を学習する科目である。

「表現基礎（ビジュアルデザインB）」、「表現基礎（映像）」と関連性をもつ。

履修者の進度により一部内容を変更する場合がある。

科目の概要

手描きの描画と共に画像編集・加工ソフトであるAdobe「Photoshop」や画像描画・ドローイングソフトである「Illustrator」の操作方法を学習し、各場面に合わせた活用方法を理解して、簡単なデザイン・表現を可能とする能力を育む。

授業の方法(ALを含む)

本科目では、講義と演習による解説を中心として、各個人がコンピュータでグラフィックソフトウェアを操作していく。グループによるディスカッションを取り入れた制作も行う。【ICT】【創作、制作】【グループワーク】

到達目標

1. Photoshopの基本操作ができ、活用場面を理解できる。
2. Illustratorの基本操作ができ、活用場面を理解できる。
3. 紙媒体やデジタル媒体を対象とした基本的なデザイン作業が行える。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 1 情報活用技術の修得、 -1 デザイン思考の修得、 -3 多様な表現力の修得

内容

USBメモリ、白無地のノート（クロッキー帳やスケッチブック等）を準備する。

進行具合により内容を一部変更する場合がある。

ほぼ毎時間に課題や応用作品の提出がありますので、欠席をしないように心がけること。

1	ガイダンス：ビジュアルデザインとしての画像編集（Photoshop）と画像描画（Illustrator）
2	画像編集の基礎（Photoshop）
3	画像編集の基礎
4	画像編集の基礎
5	画像編集の基礎
6	第1回 課題制作
7	画像描画の基礎（Illustrator）
8	画像描画の基礎
9	画像描画の基礎
10	画像描画の基礎
11	画像描画の基礎
12	第2回 課題制作
13	ビジュアルデザインとしての課題
14	ビジュアルデザインとしての課題
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

1回 【事前準備】シラバスを読み、授業進行と準備物の確認を行う。[45分] 【事後学習】授業で活用したPDFファイルの解説を読んでおく。[45分]

2~15回 【事前準備】各授業回に示してある演習課題を事前に確認して、作業手順を把握しておく。[45分] 【事後学習】授業中に指示した演習ファイルの課題をこなしておく。[60分]

評価方法および評価の基準

各授業回に指示する課題の達成度(70%)と参加度(積極的取り組み。出席点ではない。)(30%)で評価し、60点以上を合格とする。

到達目標 1.課題提出(30%/70%)、参加度(10%/30%)

到達目標 2.課題提出(30%/70%)、参加度(10%/30%)

到達目標 3.課題提出(10%/70%)、参加度(10%/30%)

【フィードバック】提出された課題は授業内で共有しコメントをつける。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

教科書は使用しない。必要に応じてPDFファイルや演習課題ファイルの配布を行う。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	表現基礎（ビジュアルデザインA）		
担当教員名	大井 福也		
ナンバリング	SAd1003		
学 科	社会情報デザイン学部（S）		
学 年	1	ク ラ ス	1Bクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

クリエイティブディレクター及びグラフィックデザイナー経験を持つ教員が、クリエイティブな視点を交えながら、実際のデザイン技術とデザインに関する基礎的な知識に関する講義・演習を行う。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法（ALを含む） 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、企画構想ラボ科目である。

コンピュータアプリケーションを活用して、画像の制作を学習する科目である。

「表現基礎（ビジュアルデザインB）」、「表現基礎（映像）」と関連性をもつ。

履修者の進度により一部内容を変更する場合がある。

科目の概要

手描きの描画と共に画像編集・加工ソフトであるAdobe「Photoshop」や画像描画・ドローイングソフトである「Illustrator」の操作方法を学習し、各場面に合わせた活用方法を理解して、簡単なデザイン・表現を可能とする能力を育む。

授業の方法(ALを含む)

本科目では、講義と演習による解説を中心として、各個人がコンピュータでグラフィックソフトウェアを操作していく。グループによるディスカッションを取り入れた制作も行う。【ICT】【創作、制作】【グループワーク】

到達目標

1. Photoshopの基本操作ができ、活用場面を理解できる。
2. Illustratorの基本操作ができ、活用場面を理解できる。
3. 紙媒体やデジタル媒体を対象とした基本的なデザイン作業が行える。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 1 情報活用技術の修得、 -1 デザイン思考の修得、 -3 多様な表現力の修得

内容

USBメモリ、白無地のノート（クロッキー帳やスケッチブック等）を準備する。

進具合により内容を一部変更する場合がある。

ほぼ毎時間に課題や応用作品の提出がありますので、欠席をしないように心がけること。

1	ガイダンス：ビジュアルデザインとしての画像編集（Photoshop）と画像描画（Illustrator）
2	画像編集の基礎（Photoshop）
3	画像編集の基礎
4	画像編集の基礎
5	画像編集の基礎
6	第1回 課題制作
7	画像描画の基礎（Illustrator）
8	画像描画の基礎
9	画像描画の基礎
10	画像描画の基礎
11	画像描画の基礎
12	第2回 課題制作
13	ビジュアルデザインとしての課題
14	ビジュアルデザインとしての課題
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

1回 【事前準備】シラバスを読み、授業進行と準備物の確認を行う。[45分] 【事後学習】授業で活用したPDFファイルの解説を読んでおく。[45分]

2~15回 【事前準備】各授業回に示してある演習課題を事前に確認して、作業手順を把握しておく。[45分] 【事後学習】授業中に指示した演習ファイルの課題をこなしておく。[60分]

評価方法および評価の基準

各授業回に指示する課題の達成度(70%)と参加度(積極的取り組み。出席点ではない。)(30%)で評価し、60点以上を合格とする。

到達目標 1.課題提出(30%/70%)、参加度(10%/30%)

到達目標 2.課題提出(30%/70%)、参加度(10%/30%)

到達目標 3.課題提出(10%/70%)、参加度(10%/30%)

【フィードバック】提出された課題は授業内で共有しコメントをつける。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

教科書は使用しない。必要に応じてPDFファイルや演習課題ファイルの配布を行う。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	現代社会実習（社会体験）		
担当教員名	中山 成夫		
ナンバリング	SAf1001		
学 科	社会情報デザイン学部（S）		
学 年	1	ク ラ ス	1Aクラス
開 講 期	前期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	実習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

企業などに出向いて実務を経験する。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法（ALを含む） 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の社会実習科目群の入門の科目として、位置付けられる。1年時にこの科目を履修したうえで、2年時から3年時に社会体験（社会実習）、インターンシップへとつながる構成である。

科目の概要

この科目では、地域の企業など様々な現場に出かけて体験する。会社や地域の活動を体験することで大学の講義では得られない経験を得ること目的としている。

授業の方法（ALを含む）

事前学習で実習する現場について調べ、それぞれの現場で見学や体験を行う。また、活動後それぞれの経験をまとめたうえで、プレゼンテーションを行う。

到達目標

現場での見学体験が中心の授業であるので、いかに積極的に参加できたか、またその活動をプレゼンテーションできたかを目標とする。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。－2「課題解決力の習得」、－2「柔軟な思考力と発信力の獲得」である。

内容

この授業では、企業、団体等を含め外部で体験することを目的としています。

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】訪問先について、調べる。

【事後学修】体験内容について、まとめて発表する。

評価方法および評価の基準

現場での活動と、その後の発表で評価60点以上を合格とする。

【フィードバック】

活動以前の学習では、活動期に質問に対して答える。活動期、活動後の質問に対しては翌週以降答える。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】使用しない。

【推薦書】授業中に指示する。

【参考図書】授業中に指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

社会体験なので、外部に出ることが多い。外部での活動の際には積極的に行動できるようにしてください。

科目名	現代社会実習（社会体験）		
担当教員名	中山 成夫		
ナンバリング	SAf1001		
学 科	社会情報デザイン学部（S）		
学 年	1	ク ラ ス	2Aクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	実習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

企業などに出向いて実務を経験する。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法（ALを含む） 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の社会実習科目群の入門の科目として、位置付けられる。1年時にこの科目を履修したうえで、2年時から3年時に社会体験（社会実習）、インターンシップへとつながる構成である。

科目の概要

この科目では、地域の企業など様々な現場に出かけて体験する。会社や地域の活動を体験することで大学の講義では得られない経験を得ること目的としている。

授業の方法（ALを含む）

事前学習で実習する現場について調べ、それぞれの現場で見学や体験を行う。また、活動後それぞれの経験をまとめたうえで、プレゼンテーションを行う。

到達目標

現場での見学体験が中心の授業であるので、いかに積極的に参加できたか、またその活動をプレゼンテーションできたかを目標とする。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。－2「課題解決力の習得」、－2「柔軟な思考力と発信力の獲得」である。

内容

この授業では、企業、団体等を含め外部で体験することを目的としています。

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】訪問先について、調べる。

【事後学修】体験内容について、まとめて発表する。

評価方法および評価の基準

現場での活動と、その後の発表で評価60点以上を合格とする。

【フィードバック】

活動以前の学習では、活動期に質問に対して答える。活動期、活動後の質問に対しては翌週以降答える。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】使用しない。

【推薦書】授業中に指示する。

【参考図書】授業中に指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

社会体験なので、外部に出ることが多い。外部での活動の際には積極的に行動できるようにしてください。

科目名	コミュニティ論		
担当教員名	大友 由紀子		
ナンバリング	SAg2007		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科専門科目「領域科目群・社会領域」1・2・3年次配当の選択科目である。

科目の概要

農業や中心商店街の衰退により、町内会・自治会に代表される地域活動が衰退するなか、特に東日本大震災以降、防犯、防災、福祉、教育、自治における「地域」への関心が高まっている。本科目では、これまで農村社会学、都市社会学、地域社会学で議論されてきたコミュニティ論の基本を学び、そこでの概念を用いて、都市と農山漁村にそれぞれ固有の問題、持続可能な地域コミュニティづくりにむけた課題を検討する。

授業の方法 (ALを含む)

毎時間、リアクションペーパーを提出してもらい、次週にフィードバックする。

到達目標

社会学における基礎概念であるコミュニティとは何か、説明できる。都市と農山漁村における固有の問題を理解し、課題発見と考察に積極的に取り組むことができる。持続可能な地域コミュニティづくりにむけた課題発見と考察に積極的に取り組むことができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

-1社会の動向を把握する力の修得

内容

パワーポイントを使った講義を基本に、リアクションペーパーを使って学びを深めていく。

1	コミュニティとは何か
2	都市と農村 (1) 国土開発
3	都市と農村 (2) 市町村合併
4	都市と農村 (3) 過疎と過密
5	都市化・郊外化

6	住みやすい都市ランキング
7	地域格差
8	都市農村交流
9	自治会・町内会
10	地域福祉とボランティア
11	コミュニティと多文化共生
12	コモンズとまちづくり
13	環境保全と地域コミュニティ
14	防災と地域コミュニティ
15	持続可能な地域コミュニティにむけて

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】学内ネットワークの授業用フォルダにあるプレゼン資料のリンク先URLをチェックする（各授業に対して45分）

【事後学修】授業時に紹介された事例について、自分の地域の場合を調べ、期末レポートに備える（各授業に対して45分）

評価方法および評価の基準

社会学における基礎概念であるコミュニティとは何か、説明できる（平常点15%、レポート15%）。都市と農山漁村における固有の問題を理解し、課題発見と考察に積極的に取り組むことができる（平常点15%、レポート20%）。持続可能な地域コミュニティづくりにむけた課題発見と考察に積極的に取り組むことができる（平常点15%、レポート20%）。以上、平常点45%、レポート55%として、総合評価60/100点以上を合格とする。

リアクションペーパーは、次週にフィードバックする。

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】指定しない。学内ネットワークの授業用フォルダに入れた資料を使う。

【推薦書】堤マサエ、徳野貞雄、山本 努 編著（2008）『地方からの社会学』学文社。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

学期末のレポートは課題は、Live Campusの授業連絡を利用する。ポータル・サイトを使って期限までに提出すること。

科目名	情報社会と法		
担当教員名	牧野 高志		
ナンバリング	SAg2021		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	前期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

実務経験および科目との関連性

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

本科目は、教育課程における「領域科目群 社会領域」に関する選択科目として位置づけられる。

社会における情報発信場面での法的知識・素養を取得する科目

科目の概要

情報社会における身近で具体的な法律問題をベースに、情報社会に必要な法的知識を修得する。著作権などの知的財産制度、プライバシー、個人情報保護法等についての基礎知識を理解した上で、Twitter、Facebook、Google、YouTubeといったグローバルなITサービスが抱える法的な課題と、情報システムや情報技術を利用する者の社会的責任について考える。

授業の方法 (ALを含む)

本科目は、講義による解説を中心に行い、具体的事例を用いながら、ディスカッション等を取り入れた授業を行う。【グループワーク】【討議・討論】【ケーススタディ】

到達目標

情報社会において守るべき法規制等の知識を身に付け、それを説明することができる。また、未知なる問題への対応力・解決力も身に付け、解決に向けた取り組みを実施することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

- 4 多様な社会的ニーズの理解する力の修得

内容

ガイダンス

情報通信と憲法

ネットにおける知的財産保護

ネットにおけるプライバシー侵害・名誉棄損等の法的責任

個人情報の保護

プロバイダの法的責任

ケーススタディ (著作権法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (著作権法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (著作権法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (商標法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (商標法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (意匠法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (特許法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

ケーススタディ (特許法) 【ケーススタディ】【グループワーク】【討議・討論】

総評

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】授業中に指示した資料の該当箇所を事前に読み、自分なりに内容を整理しておく。(各授業に対して2時間)

【事後学修】授業で扱った範囲や理解できなかった部分についての復習をする。(各授業に対して2時間)

評価方法および評価の基準

知識の習得・説明について筆記試験(60%)、対応力・解決力の習得と解決に向けた取り組みの実施について各授業回に指示する課題への取り組み等(20%)、授業態度等(20%)とし、総合評価60点以上を合格とする。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】

レジュメを配布する。

【参考図書】

講義において適宜紹介する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	マーケティング基礎		
担当教員名	松本 晃子		
ナンバリング	SAh2009		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

バイヤー及びメーカーでのマーケティング業務に携わった教員が担当し、理論だけでなくマーケティングの実践を取り入れながら指導する。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

生活情報学科ビジネスコースの必修科目

変化の激しい現代ビジネスを考える上では、マーケティングは欠くことのできないものとなっている。ビジネス情報をマーケティング理論を踏まえて捉える力の基礎を修得する。

科目の概要

マーケティングとは、市場と企業や組織とのかかわりを考察する考え方や接近法であり、そしてその仕掛け作りである。前半ではマーケティングの重要要素をケーススタディを通して記述していく。後半からは最新のマーケティング展開と社会的役割までを解説。

授業の方法

前半は講義形式で、後半にレポートでの振り返りを取り入れていく。【レポート】【討議・討論】

到達目標

- a. マーケティングの基礎理論および現象について理解できる。 b. 実践的・具体的にマーケティングについて考察できる。 c. 世の中の現象を把握し、問題点を見つけることができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、生活情報学科のディプロマ・ポリシー「 -2 ビジネスと情報に関する実践方法」「 -1情報収集、判断」「 -1興味・関心、主体性」の資質・能力を育成することを目的とする。

内容

この授業は1年生前期の授業であることから、大学の授業に慣れるためにも講義形式から始め、後半からディスカッションを取り入れて学習を深めていく。

1	マーケティングの基礎概念 - SellingとMarketingの違い
2	マーケティングの発展 - マーケティングの歴史
3	製品開発 - 製品開発の流れと成功率
4	価格のマネジメント
5	消費者行動の理解とマーケティングリサーチ
6	コミュニケーション戦略 - 広告と販売促進
7	市場の細分化とターゲティング
8	製品戦略
9	市場戦略と競争対応 - SWOT分析
10	競争戦略 - 事例研究
11	競争戦略 - 競争要因と戦略
12	ブランド・マネジメント
13	マーケティング環境
14	サービス・マーケティング - 顧客満足度
15	まとめ マーケティングの社会的役割

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前予習】授業計画に示された「学術用語」について、簡単に調べA4用紙一枚にまとめておくこと（各授業に対して45分）。

【事後学修】授業で学んだ基礎用語及び理論について見直し、自分の言葉で説明できるようにしておくこと（各授業に対して45分）。

評価方法および評価の基準

a. マーケティングの基礎理論および現象について理解できる。レポート20% 平常点20% b. 実践的・具体的にマーケティングについて考察できる。レポート10%、平常点10% c. 世の中の現象を把握し、問題点を見つけることができる。レポート20% 平常点10%

教科書・推薦書（著者名・書名・出版社名）

【教科書】特に指定しない。毎回必要なプリントを配布。

【推薦書】石井淳蔵、廣田章光著『1からのマーケティング』中央経済社

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

基礎的な用語を理解しておくこと。

科目名	業界研究		
担当教員名	込江 雅彦		
ナンバリング	SAh2010		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、ビジネス領域の科目である。

科目の概要

まず、企業の仕組みを取り上げ、さらに日本企業におけるコーポレートガバナンスをアメリカとの比較で行う。その上で、様々な日本や海外の産業企業を業界ごとに解説する。現状を理解するために、現代史および時事問題についても触れる。

授業の方法

様々な企業、産業を取り上げそれぞれの業界の特徴や課題を浮き彫りにしていく。またいくつかのテーマについてグループに分かれて話し合ったうえで、解決策をプレゼンテーションする。【グループワーク】【プレゼンテーション】

到達目標

1. 企業論に関する基礎的な概念と、現在の企業産業が抱えている諸問題について理解できる。
2. 業界についての基礎的な理解することができる。
3. 広く経済や社会の現状を理解できるようにできる。

ディプロマポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。 - 3「マネジメントの基礎的知識の修得」

内容

1	ガイダンス
2	株式会社とは何か
3	株式会社のしくみ
4	コーポレートガバナンス
5	日本的経営
6	リスクと企業経営
7	小売業 1

8	小売業 2
9	製造業 1
10	製造業 2
11	IT 1
12	IT2
13	グループワーク 1
14	グループワーク 2
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前予習】事前に配布されたプリントを読む。(各授業に対して45分)

【事後学修】事後に各企業について自ら調べる。(各授業に対して45分)

評価方法および評価の基準

平常点(10%)、グループワーク(30%)、最終のレポート(60%)とし、総合評価60点以上を合格とする。

【フィードバック】毎授業の最初に前回授業の質疑に返答し、学習理解を深められるようにする。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

開講時に指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

1年次の科目として時事的な内容から各種の業界について話していきます。時事的なニュースに関心を持つようにして下さい。

科目名	プログラミング基礎		
担当教員名	小野 裕次郎		
ナンバリング	SAi2001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Aクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

企業研究所での研究経験と企業でのシステム開発経験がある教員が担当し、プログラムの保守性にも着目した指導と演習を行う。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、プログラミング学習の最初の科目となる。

科目の概要

情報システムの構築・管理・運用またはこれを活用するための知識・技術を獲得するため、プログラミングだけでなくアルゴリズム構築を必要とする科目の基礎となる科目である。

プログラム言語としてJavaを使用する科目の基礎となる科目であり、順次構造、選択構造、反復構造の基本構造のフローチャートとプログラムを学ぶ。フローチャートの復習・作成から始め、フローチャート作成後にプログラム作成を行い基本構造の理解を深める。

授業方法 (ALを含む)

本科目では、各回の授業内容において、アクティブラーニング形式の「出題問題提示 講義 例題 学生同士の問題を出し合い教え合う 類題作成を繰り返す」過程を数回繰り返しながらスモールステップで授業を進める。【グループワーク】毎回の授業で課題を出すので、次回授業前までに課題を提出する。授業最初に前回の課題の解説を行う。【ミニテスト】この繰り返される上記アクティブラーニング過程に積極的に参加し毎回の授業で理解を深め、フローチャート作成とプログラム基本構造の理解する。

学修目標 (到達目標)

1. 順次構造、選択構造、反復構造の基本構造を理解し、フローチャートを書くことができる。
2. 上記基本構造を利用して簡単なプログラムを作成することができる。
3. 課題で示された実行例と説明を見て、同様のプログラムを作成することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

-2 情報活用技術の修得

アクティブラーニング形式の「出題問題提示 講義 例題 学生同士の問題を出し合い教え合う 類題作成を繰り返す」過程を数回繰り返しながらスモールステップで授業を進める。【グループワーク】【ミニテスト】

1	オリエンテーション
2	処理のシナリオを考える
3	シナリオ(分岐、繰り返し)
4	シナリオからフローチャート作成
5	プログラミング環境設定、コンパイル・実行から課題提出方法【ミニテスト】
6	プログラム作成と画面表示【ミニテスト】
7	int型変数の宣言と連結表示【ミニテスト】
8	変数(実数型、文字型、文字列型)と計算【ミニテスト】
9	キーボード入力と計算の応用【ミニテスト】
10	if文(if-else、if-else if-else)【ミニテスト】
11	if文の応用(論理演算とネスト)【ミニテスト】
12	while文、繰り返しフローチャート【ミニテスト】
13	do-while文、for文(繰り返し構文) フローチャート【ミニテスト】
14	配列とfor文【ミニテスト】
15	まとめ【ミニテスト】

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前予習】授業開始前に前回の授業内容を確認し、前回の例題は作成できるようにしておく、また今回の授業内容を事前に読んでおく。(各回45分)

【事後学修】毎回出題するフローチャート・プログラミング課題を次回までに行き提出しておく。(各回60分)

評価方法および評価の基準

各授業回における授業・ワークへの取り組み(20%)と毎回の課題と期末のまとめ課題(80%)で評価し、60点以上を合格とする。

到達目標 1. 授業・ワークへの取り組み(10%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (20%/80%)

到達目標 2. 授業・ワークへの取り組み(5%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (20%/80%)

到達目標 3. 授業・ワークへの取り組み(5%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (40%/80%)

【フィードバック】前回の課題の解答・質疑を次回最初に行き、理解を確かなものにする。そのために前回最後の出された課題を次回までに行きおくことと、授業開始前に前回の授業内容の確認、今回の授業内容を事前に読んでおくことが望ましい。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】使用しない。授業中に学内ネットワーク上に提示とプリント配布

【推薦書】「新・明解Java入門編(第1版)」 柴田 望洋著 SoftBankCreative

【推薦書】「新・解きながら学ぶJava 入門編(第1版)」 柴田 望洋、由梨 かおる著 SoftBankCreative

詳細については、オリエンテーションで指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	プログラミング基礎		
担当教員名	小野 裕次郎		
ナンバリング	SAi2001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Bクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

有

実務経験および科目との関連性

企業研究所での研究経験と企業でのシステム開発経験がある教員が担当し、プログラムの保守性にも着目した指導と演習を行う。

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、プログラミング学習の最初の科目となる。

科目の概要

情報システムの構築・管理・運用またはこれを活用するための知識・技術を獲得するため、プログラミングだけでなくアルゴリズム構築を必要とする科目の基礎となる科目である。

プログラム言語としてJavaを使用する科目の基礎となる科目であり、順次構造、選択構造、反復構造の基本構造のフローチャートとプログラムを学ぶ。フローチャートの復習・作成から始め、フローチャート作成後にプログラム作成を行い基本構造の理解を深める。

授業方法 (ALを含む)

本科目では、各回の授業内容において、アクティブラーニング形式の「出題問題提示 講義 例題 学生同士の問題を出し合い教え合う 類題作成を繰り返す」過程を数回繰り返しながらスモールステップで授業を進める。【グループワーク】毎回の授業で課題を出すので、次回授業前までに課題を提出する。授業最初に前回の課題の解説を行う。【ミニテスト】この繰り返される上記アクティブラーニング過程に積極的に参加し毎回の授業で理解を深め、フローチャート作成とプログラム基本構造の理解する。

学修目標 (到達目標)

1. 順次構造、選択構造、反復構造の基本構造を理解し、フローチャートを書くことができる。
2. 上記基本構造を利用して簡単なプログラムを作成することができる。
3. 課題で示された実行例と説明を見て、同様のプログラムを作成することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

-2 情報活用技術の修得

内容

アクティブラーニング形式の「出題問題提示 講義 例題 学生同士の問題を出し合い教え合う 類題作成を繰り返す」過程を数回繰り返しながらスモールステップで授業を進める。【グループワーク】【ミニテスト】

1	オリエンテーション
2	処理のシナリオを考える
3	シナリオ(分岐、繰り返し)
4	シナリオからフローチャート作成
5	プログラミング環境設定、コンパイル・実行から課題提出方法【ミニテスト】
6	プログラム作成と画面表示【ミニテスト】
7	int型変数の宣言と連結表示【ミニテスト】
8	変数(実数型、文字型、文字列型)と計算【ミニテスト】
9	キーボード入力と計算の応用【ミニテスト】
10	if文(if-else、if-else if-else)【ミニテスト】
11	if文の応用(論理演算とネスト)【ミニテスト】
12	while文、繰り返しフローチャート【ミニテスト】
13	do-while文、for文(繰り返し構文) フローチャート【ミニテスト】
14	配列とfor文【ミニテスト】
15	まとめ【ミニテスト】

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前予習】授業開始前に前回の授業内容を確認し、前回の例題は作成できるようにしておく、また今回の授業内容を事前に読んでおく。(各回45分)

【事後学修】毎回出題するフローチャート・プログラミング課題を次回までに行き提出しておく。(各回60分)

評価方法および評価の基準

各授業回における授業・ワークへの取り組み(20%)と毎回の課題と期末のまとめ課題(80%)で評価し、60点以上を合格とする。

到達目標 1. 授業・ワークへの取り組み(10%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (20%/80%)

到達目標 2. 授業・ワークへの取り組み(5%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (20%/80%)

到達目標 3. 授業・ワークへの取り組み(5%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (40%/80%)

【フィードバック】前回の課題の解答・質疑を次回最初に行い、理解を確かなものにする。そのために前回最後の出された課題を次回までに行き提出しておくことと、授業開始前に前回の授業内容の確認、今回の授業内容を事前に読んでおくことが望ましい。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】使用しない。授業中に学内ネットワーク上に提示とプリント配布

【推薦書】「新・明解Java入門編(第1版)」 柴田 望洋著 SoftBankCreative

【推薦書】「新・解きながら学ぶJava 入門編(第1版)」 柴田 望洋、由梨 かつる著 SoftBankCreative

詳細については、オリエンテーションで指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	プログラミング基礎		
担当教員名	名児耶 厚		
ナンバリング	SAi2001		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Cクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

実務経験および科目との関連性

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の専門選択科目であり、プログラミング学習の最初の科目となる。

科目の概要

情報システムの構築・管理・運用またはこれを活用するための知識・技術を獲得するため、プログラミングだけでなくアルゴリズム構築を必要とする科目の基礎となる科目である。

プログラム言語としてJavaを使用する科目の基礎となる科目であり、順次構造、選択構造、反復構造の基本構造のフローチャートとプログラムを学ぶ。フローチャートの復習・作成から始め、フローチャート作成後にプログラム作成を行い基本構造の理解を深める。

授業方法 (ALを含む)

本科目では、各回の授業内容において、アクティブラーニング形式の「出題問題提示 講義 例題 学生同士の問題を出し合い教え合う 類題作成を繰り返す」過程を数回繰り返しながらスモールステップで授業を進める。【グループワーク】毎回の授業で課題を出すので、次回授業前までに課題を提出する。授業最初に前回の課題の解説を行う。【ミニテスト】この繰り返される上記アクティブラーニング過程に積極的に参加し毎回の授業で理解を深め、フローチャート作成とプログラム基本構造の理解する。

学修目標 (到達目標)

1. 順次構造、選択構造、反復構造の基本構造を理解し、フローチャートを書くことができる。
2. 上記基本構造を利用して簡単なプログラムを作成することができる。
3. 課題で示された実行例と説明を見て、同様のプログラムを作成することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

-2 情報活用技術の修得

内容

アクティブラーニング形式の「出題問題提示 講義 例題 学生同士の問題を出し合い教え合う 類題作成を繰り返す」過

程を数回繰り返しながらスモールステップで授業を進める。【グループワーク】【ミニテスト】

1	オリエンテーション
2	処理のシナリオを考える
3	シナリオ(分岐、繰り返し)
4	シナリオからフローチャート作成
5	プログラミング環境設定、コンパイル・実行から課題提出方法【ミニテスト】
6	プログラム作成と画面表示【ミニテスト】
7	int型変数の宣言と連結表示【ミニテスト】
8	変数(実数型、文字型、文字列型)と計算【ミニテスト】
9	キーボード入力と計算の応用【ミニテスト】
10	if文(if-else、if-else if-else)【ミニテスト】
11	if文の応用(論理演算とネスト)【ミニテスト】
12	while文、繰り返しフローチャート【ミニテスト】
13	do-while文、for文(繰り返し構文) フローチャート【ミニテスト】
14	配列とfor文【ミニテスト】
15	まとめ【ミニテスト】

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前予習】授業開始前に前回の授業内容を確認し、前回の例題は作成できるようにしておく、また今回の授業内容を事前に読んでおく。(各回45分)

【事後学修】毎回出題するフローチャート・プログラミング課題を次回までに行き行って提出しておく。(各回60分)

評価方法および評価の基準

各授業回における授業・ワークへの取り組み(20%)と毎回の課題と期末のまとめ課題(80%)で評価し、60点以上を合格とする。

到達目標 1. 授業・ワークへの取り組み(10%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (20%/80%)

到達目標 2. 授業・ワークへの取り組み(5%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (20%/80%)

到達目標 3. 授業・ワークへの取り組み(5%/20%) 毎回の課題と期末のまとめ課題 (40%/80%)

【フィードバック】前回の課題の解答・質疑を次回最初に行い、理解を確かなものにする。そのために前回最後の出された課題を次回までに行き行っておくことと、授業開始前に前回の授業内容の確認、今回の授業内容を事前に読んでおくことが望ましい。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】使用しない。授業中に学内ネットワーク上に提示とプリント配布

【推薦書】「新・明解Java入門編(第1版)」 柴田 望洋著 SoftBankCreative

【推薦書】「新・解きながら学ぶJava 入門編(第1版)」 柴田 望洋、由梨 かおる著 SoftBankCreative

詳細については、オリエンテーションで指示する。

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

科目名	情報社会とコンピュータ		
担当教員名	安達 一寿		
ナンバリング	SAi1002		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	講義	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科専門科目情報領域の選択科目である。情報領域全般における基礎となる知識・理解を学修する。

科目の概要

我々の身の回りは、コンピュータに代表される多種多様な情報機器にあふれている。本科目では、これらが機能する仕組みの基礎について、ハードウェアとソフトウェアの両面から学ぶ。

また、情報社会の特徴を理解する中で、ICTが我々の生活をどのように支え、どのような役割を果たし、今後どのように発展していくのか、などについて身近な例を取り上げながら学ぶ。

授業の方法 (ALを含む)

前半のコンピュータのハードウェア・ソフトウェアの理解では、講義を中心に基礎知識を修得する。後半の情報社会の発展では、これまでの情報社会の流れを理解し、今後の超スマート社会に向けての理解と課題に関して、調査活動やグループワークで学修を進める。【グループワーク】

到達目標

- ・コンピュータのハードウェアの構成に関して説明ができる。
- ・コンピュータのソフトウェアの概要に関して説明ができる。
- ・情報社会の将来や課題に関して解釈できる。
- ・健全な情報社会の一員として、社会に参画できる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

- ・情報活用技術の修得
- ・多様な社会的ニーズの理解をする力の修得

内容

1	オリエンテーション 情報社会と情報
2	情報の表現

3	コンピュータの仕組み
4	コンピュータのハードウェア
5	ソフトウェア(1) ファイル管理
6	ソフトウェア(2) データベース
7	コンピュータシステム構成
8	ネットワーク
9	セキュリティー
10	振り返り
11	情報社会の現状と課題
12	メディアのパーソナル化
13	データで見る情報社会
14	情報社会をよりよく生きる
15	まとめ

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】教材を総合教育システムから事前に配信するので、用語などについて調べること。[60分]

【事後学修】授業内容を基に、各自ノートなどにまとめること。[60分]

評価方法および評価の基準

総合評価60点以上を合格とする。

テストでの理解力(50%)

- ・コンピュータのハードウェアの構成に関して説明ができる。
- ・コンピュータのソフトウェアの概要に関して説明ができる。

レポートでの説明・まとめ(50%)

- ・情報社会の将来や課題に関して解釈できる。
- ・健全な情報社会の一員として、社会に参画できる。

【フィードバック】授業時にポイントの解説をおこなう。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】デジタル世代のための情報基礎, ムイスリ出版 予定のため授業時の指示を待って対応のこと。

【参考図書】栢木先生のITパスポート教室, 技術評論社

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

覚えることが中心になりがちですが、能動的に学びましょう。

科目名	文書作成基礎		
担当教員名	安達 一寿		
ナンバリング	SAi1004		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Aクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の情報領域に属する専門科目である。本科目は、社会のあらゆる分野で基礎となる基本的な情報活用能力を学修する。前期の情報処理演習 で学んだことを基に資格試験に挑戦することができる技術を身に付ける。その成果としてMOS(Microsoft Office Specialist) Word 2016 資格試験のExpertの合格を目指す。

科目の概要

Wordを使って、実際的なビジネス文書の作成方法やWordの高度な活用方法など実践的なスキルを習得し、最終的にはMOS Word 2016 資格試験のExpert資格に合格相当の力を身に着ける。

授業の方法 (ALを含む)

第2回～第6回では、教科書に沿って文書編集を行う。第7回～第15回では、教科書にある模擬試験を解答する。

到達目標

Wordの様々な機能を活用して実践的なビジネス文書を作成することができる。

Wordの持つ高度な機能を知り、必要に応じて利用することができる技術を修得する。

MOS Word 2016 資格試験のExpert試験に挑戦し、合格できる能力を修得する。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

-2 情報活用技術の修得

内容

1	ガイダンス (授業の進め方、試験内容の紹介など)
2	文書のオプションと設定の管理(1): 文書とテンプレートの管理
3	文書のオプションと設定の管理(2): 文書の変更管理, 校閲用文書の準備
4	高度な機能を利用した文書のデザイン
5	高度な機能を利用した参考資料の作成

6	ユーザ設定のWord要素の作成
7	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 1
8	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 1
9	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 2
10	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 2
11	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 3
12	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 3
13	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 4
14	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 4
15	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 5

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】教科書の次回の演習内容を読み、内容を理解し自分なりに纏めておく。(45分程度)

【事後学修】取り扱った内容を見直し、新しく学んだ機能を各自復習しておく。特に、確認問題でできなかったところは、戻って学修しなおしておく。(60分程度)

評価方法および評価の基準

第2回～第6回 実施状況の確認

第7回～第14回に実施する模擬試験： 10点×8回=80点，第15回に実施する模擬試験： 20点，の合計点が60点以上を合格とする。

【フィードバック】授業中に進めた課題の提出物に寄り、各自の理解度を把握し、次回の授業時に個々の学修の理解が深められるようにする。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】「よくわかるマスター MOS Word 2016 Expert 対策テキスト&問題集」 FOM出版

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

MOS検定を学内で実施する。教科書にある模擬試験を解くことで、検定合格に必要な知識と技術を身につけることができる。

科目名	文書作成基礎		
担当教員名	田倉 昭		
ナンバリング	SAi1004		
学 科	社会情報デザイン学部 (S)		
学 年	1	ク ラ ス	2Bクラス
開 講 期	後期	必修・選択の別	選択
授 業 形 態	演習	単 位 数	2
資 格 関 係			

実務経験の有無

無

実務経験および科目との関連性

無

ねらい 科目の性格 科目の概要 授業の方法 (ALを含む) 到達目標 ディプロマ・ポリシーとの関係

科目の性格

社会情報デザイン学科の情報領域に属する専門科目である。本科目は、社会のあらゆる分野で基礎となる基本的な情報活用能力を学修する。前期の情報処理演習 で学んだことを基に資格試験に挑戦することができる技術を身に付ける。その成果としてMOS(Microsoft Office Specialist) Word 2016 資格試験のExpertの合格を目指す。

科目の概要

Wordを使って、実際的なビジネス文書の作成方法やWordの高度な活用方法など実践的なスキルを習得し、最終的にはMOS Word 2016 資格試験のExpert資格に合格相当の力を身に着ける。

授業の方法 (ALを含む)

第2回～第6回では、教科書に沿って文書編集を行う。第7回～第15回では、教科書にある模擬試験を解答する。

到達目標

Wordの様々な機能を活用して実践的なビジネス文書を作成することができる。

Wordの持つ高度な機能を知り、必要に応じて利用することができる。

ディプロマ・ポリシーとの関係

この科目は、社会情報デザイン学科のディプロマ・ポリシーの以下の資質・能力を育成することを目的とする。

-2 情報活用技術の修得

内容

1	ガイダンス (授業の進め方、試験内容の紹介など)
2	文書のオプションと設定の管理(1): 文書とテンプレートの管理
3	文書のオプションと設定の管理(2): 文書の変更管理, 校閲用文書の準備
4	高度な機能を利用した文書のデザイン
5	高度な機能を利用した参考資料の作成
6	ユーザ設定のWord要素の作成

7	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 1
8	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 1
9	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 2
10	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 2
11	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 3
12	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 3
13	学習モードでの模擬試験解答： 模擬試験 4
14	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 4
15	実践モードでの模擬試験解答： 模擬試験 5

各授業回における授業外学習の内容・所要時間

【事前準備】教科書の次回の演習内容を読み、内容を理解し自分なりに纏めておく。(45分程度)

【事後学修】取り扱った内容を見直し、新しく学んだ機能を各自復習しておく。特に、確認問題でできなかったところは、戻って学修しなおしておく。(60分程度)

評価方法および評価の基準

第7回～第14回に実施する模擬試験の点数の合計点により、到達目標が達成されたかどうか判定する。10点×8回=80点、第15回に実施する模擬試験： 20点、の合計点が60点以上を合格とする。

【フィードバック】授業中に進めた課題の提出物に寄り、各自の理解度を把握し、次回の授業時に個々の学修の理解が深められるようにする。

教科書・推薦書(著者名・書名・出版社名)

【教科書】「よくわかるマスター MOS Word 2016 Expert 対策テキスト&問題集」 FOM出版

学習上の助言、教員からのメッセージ、履修上の注意点など

MOS検定を学内で実施する。教科書にある模擬試験を解くことで、検定合格に必要な知識と技術を身につけることができる。