

# 授業概要 7/22(火)

## 7月22日(火)

### 2時限 10:40 ~ 12:10

科目名	担当教員	概要
ヨーロッパの文化と歴史	小松 進	ドイツとスペインの歴史と文化を扱う。ドイツはヨーロッパ大陸の中央に位置しているがゆえにヨーロッパ全体の歴史を絶えず左右する存在であり続け、今日においてもフランスと並ぶEUの中核国家であり、しかも東西冷戦の終結によってさらにその存在に重みを加えつつある。一方、スペインは過去に長くイスラム勢力による支配をこうむり、キリスト教徒とイスラム教徒が対立と共存を繰り返した経験をもつ。ヨーロッパの各国史とその文化を学ぶことで、ヨーロッパの多様性に対する理解を深める。
博物館資料論	吉田俊純	資料を概説し、近世文献資料の代表的なものを取り上げ、解説・解説する。資料をよりよく読めるようになり、問題発見力を身に付ける。
デザイン基礎A	高嶋 啓	デザインの基本的な作業と表現演習を行い、基礎的な技術の習得と美的感覚を磨く。コンピュータを使用せずに、平面構成、色彩構成、紙の演習、カラーシミュ等を手作業のみで行う。
観光と文化1	井桁 碧	「観光」は、私たちの生活、人生の質をより豊かにする可能性をもつ。聖地への巡礼をふくめ、人々が、どのような関心をもって旅あるいは観光してきたのか理解するために、ヨーロッパを中心に旅・観光の歴史を概観する。

### 3時限 13:00 ~ 14:30

科目名	担当教員	概要
学際科目C (水戸の思想家)	吉田俊純	徳川光圀が始めた『大日本史』編纂事業は、幕末の尊王攘夷運動と近代天皇制国家の思想的背景となった水戸学を生み出した。水戸学の源流となり、近世・近代の日本歴史に大きな影響を与えた光圀を伝記的に回顧しながら、最高の人格であろうとした彼の動機、思想的格闘・展開、そして藩主としての業績を追及し、実像に迫る。
観光情報1	岩田隆一	世界の有名な観光地や国情と地理の概略が把握できるようになる。キーワード「世界の主要国の概略を御理解する」ヨーロッパ、アフリカ、南北アメリカ、アジア、オセアニアの主要国の概要を紹介する。
経済と社会C1	木村卓司	アメリカ合衆国は自由と平等を国是とし、明確な建国理念に基づいて創られた国家である。歴史に深く根ざした非類のないさまざまな特質をもち、それがこの国の政治、経済、社会の諸制度を形作るという、世界に例を見ない極めてユニークな国であるといえる。この授業ではアメリカの本質と深くかかわるいくつかの概念を検討して、その国家としての特質を明らかにするとともに、大統領制ならびに連邦準備制度を具体的な事例に取り上げながら、アメリカ政治と経済の現状について考察を行う。
e-ラーニング	垣花京子	
表現と伝達A	山島一浩	Web上の情報を表現する、伝達するという基本に立ち、Webページに載せるテキストや静止画像情報をわかりやすく表現し、かつ相手に的確に伝えるための編集手法について学ぶ。色やフォントの効果について理解し、グラフィックスについての基礎知識を踏まえた加工編集方法、アイコン等ピクトグラムの表現を踏まえた編集を行いながら、理解しやすさについて考える。
3次元表現A	吉田眞澄	コンピュータグラフィックの根本的課題として、視覚によって入力する情報から3次元を構成する要素を抽出し、それを立体に組み上げる仕組みの解明がある。特に、人間は写真や絵画などの2次元像を見ても、奥行きや立体構造などの3次元像を思い浮かべることができる。本講義ではこの仕組みを、立体を構成するデザイン要素の作画技術、そこからの立体像(2.5次元)の推論法、そして立体像の復元法などを通じて学習する。
マスコミュニケーション	石田 収	
ロボットセラピー	浜田利満	高齢者施設のレクリエーションや小児病棟の患者の精神的安定などへの導入が試みられているロボット・セラピー、高次脳機能障害向けリハビリテーションへのロボット応用など、ロボットの生活応用に関し、最近の動向を概観する。
システムデザイン	松岡東香	システム、情報、制御を軸としたシステム思考やシステム的アプローチの習得を目指す。GTDやLifeHackといった観点から日々の生活における情報処理を見直す。次に、iPhoneやネットブックを介したクラウドコンピューティングによる情報集約とアクセス分散のスキルを身につける。これらのスキルを有効に活用し、演習を通して論理的思考力を高める。さらに、ドキュメンテーションやプレゼンテーションに関する理論と技術を学び、情報伝達力の向上を図る。生活上、業務上の現象的問題に着目し、その問題の本質を突き止め、分析を通じて解決の方略を定めて具体的解決方法を設計するという一連のプロセスについて理解を深め、単なるオペレータやプログラマとは一線を画する「できる企業人」やシステムズエンジニアとしての素養を身に付けてゆく。

### 4時限 14:40 ~ 16:10

科目名	担当教員	概要
地球と資源	松岡東香	人類の生存基盤である地球を科学的に理解することを目的とする。宇宙のはじまりから現在までの宇宙史、地球史を概観し、身近な地球の性質・活動(地震、火山、プレートテクトニクス、大気、気象・気候、海洋など)を学んでゆく。また、地球環境の変動と生物の大量絶滅、人類活動が地球環境にもたらす影響にも言及し、地球を一つの大きなシステムとして捉える。
初級オーラルA	池口セシリア	
日本の文化と歴史	吉田俊純	日本文化史の通史を講義する。
人文科学科目A (現代史)	木村卓司	第二次世界大戦終結から1960年代までの国際関係を、米ソ二大超大国および同盟諸国による権力政治ととらえ、国益、パワー、影響力などに着目することにより、その相互作用とダイナミクスの実態を明らかにする。具体的には、対象時期を5年から10年後とのピリオドにわけ、それぞれを主導した関係国指導者の基本哲学や世界観を紹介しつつ、代表的な重要事件にも適宜触れながら、現代国際関係史への理解を深めることを目指す。
国際経済とマスコミ1	石田 収	
旅行業法1	岩田隆一	本科目は国家試験「(国内)旅行管理者試験」の出題分野の学習を行う。旅行業法および関連法規の概要を理解する。
プログラミング (JAVA) 1	山島一浩	Javaはプラットフォーム非依存なオブジェクト指向プログラム言語であり、現実のアプリケーション開発などで幅広く用いられ、現在のWWWのプログラミング言語の中核に位置付けられている言語である。Java言語のコードは、すべてクラスまたはインターフェースとして定義される。このクラスとインターフェースについて理解し、制御文や例外処理を適切に記述でき、基礎的なプログラムを自分で記述できるようになることが目標である。
CG概論1	吉田眞澄	今後のコンピュータは単なる言葉や音声、画像だけでなく、感性を伝える仕組みを持たなければならない。その柱となるのが、コンピュータで3次元映像を創出するCGである。CGでは伝えたい内容を作成者自らの“感性”で形に表す。このために、形状、色彩、動きなどのCG要素が人に訴える効果を持たなければならない。こうした観点から、ここではCG要素の表現を学習するとともに、感性豊かなCG表現について言及する。
ロボットA	浜田利満	わが国は「ロボット大国」である。1980年が「ロボット普及元年」、1985年が「飛躍元年」と呼ばれ、産業用ロボットが自動車産業、電気機械産業を中心に発展し、世界のトップシェアを占めている。そして、20世紀の終わりから21世紀にかけて、ヒューマノイド・ロボット、ペット・ロボット、手術ロボットなど新しいロボット技術の潮流が生まれつつある。こうした状況を踏まえ、ロボットの歴史、ロボットを構成する技術を講義するとともに、「ロボット三原則」、「フレーム問題」、「不気味の谷」などについての基礎知識を学ぶ。
福祉住環境システムA	右田玲子	社会の将来像を描くために、日本の少子高齢社会の現状と今後について概観する。そして、将来身近に起こる可能性がある問題を掘り起こし、その問題の助けとなる支援が受けられる可能性がどこにあるかを検討する。そのために、その支援策として、社会保障制度、社会保険制度、高齢者への対応施策、障害者への対応施策、子育てへの対応施策などを取り上げ、この対策で支援が十分受けられていくのか、それを支援策として受け入れるためには、自分は何をしていけばよいのかなど、自分の、あるいは、この授業の仲間の身近な問題として受け入れて検討していく。
認知心理と情報活用	佐野 司	認知心理学で扱われる実際のデータを使って、データの分析とその解釈について学ぶ。講義の前半では基礎的な統計知識とデータ処理の方法論について学び、後半では学生同士で測定した認知心理学的データ(記憶テストの再生成績や反応時間の測定、質問紙による調査など)を使い、実際にデータ処理を行う。心理学の手法により自分でデータを測定し資料を作ることによって、統計的データがどのように処理されるのか、またどのように解釈されるのかについて学ぶ。