

# 授業概要 7/24(水)

## 7月24日(水)

### 2時限 10:40 ~ 12:10

科目名	担当教員	概要
メディア編集A	石田 収	前半は良いエッセイを書く練習を行う。後半はエントリーシートが書けるよう練習する。
児童英語A	ジュベ	幼児・小学生を対象とする英語教育の方法論、諸外国の事情、チームティーチング、授業における幼児・小学生の行動などについて学ぶ授業です。
組込コンピューティングA	高藤清美	私たちの身の回りにはコンピュータを内蔵した装置や機器が数多くあります。これらの装置の多くは、コンピュータとしてマイクロプロセッサと呼ばれるLSI（大規模集積回路）を中心に構成され、電子回路の規模は小さくても普通のコンピュータと全く同じ概念を用いて構成されています。この授業では、マイクロプロセッサを用いたモデル装置を使いながら、コンピュータの仕組み、動作原理、メモリ回路の仕組み、周辺装置の仕組みなどについて学習します。
情報数学	垣花京子	情報処理のための基礎的な数学、情報経営で利用する基礎的な数学の話題を取り上げ、解説しその背景の考えを理解し、問題解決をする。
世界遺産A	小松 進	世界遺産は地球と人類の歩みが刻み込まれた歴史的記念碑である。とりわけその文化遺産は世界各地で繰り広げられたさまざまな文明の精華が凝縮し結晶化されたもので、それぞれの遺産は人類が営んだ諸文明の特質を読み解く最良の手がかりである。こうした文明読解の手段であるばかりでなく、世界遺産は今日観光の目玉としても注目を集めている。本講義では世界遺産の基礎知識を身につけるとともに、映像でさまざまな世界遺産を紹介しながら、人類文化のたどった歴史的軌跡への理解を深めていく。
学際科目C（大衆文化論）	木村卓司	アメリカ合衆国の大衆文化(ポピュラー・カルチャー)ならびに1960年代にそのアンチテーゼとして登場した対抗文化(カウンター・カルチャー)について、に1950年代と60年代という対照的な時代背景を比較考察しながら概説する。その際、文化の主たる担い手である「大人」と「若者」の関係の変化や社会情勢にも着目し、そこで生み出された様々な文化アウトプット(文学、映画、音楽、風俗など)も適宜紹介してゆく予定である。

### 3時限 13:00 ~ 14:30

科目名	担当教員	概要
サービスマーケティング	岩田隆一	①目に見えない「サービス」という「商品」のマーケティング（市場開発、市場開拓）をケーススタディー（事例研究）を中心に学習を進める。②演習によって、具体的にサービス・ビジネスを理解できるようにする。③本授業は教員が授業を進めるのではなく、学生自らが調査し発表する形式の授業にする。
プログラミング（C言語）A	松岡東香	情報の基礎理論やプログラミング技術の習得を目指し、コンピュータ科学基礎、コンピュータシステム、プログラミングなどについて理解を深めることを目的とする
マスメディアA	石田 収	マスコミに関することをジャンル別に学ぶ。新聞、テレビ、ラジオ、雑誌、フリーペーパーなどについて現状と問題点を詳しく学ぶ。
アグリビジネスA	古家晴美	日本社会は、戦中・戦後、餓死者の出るような食料不足の時代から脱出し、見事な経済復興を遂げ飽食の時代を迎えた。しかし、豊かなはずの現代社会は、農薬汚染・BSE・食品偽装・放射能汚染・遺伝子組み換えをめぐる食の安全、あるいは幼少時から壮年期にかけての過食・拒食・偏食やメタボリックシンドロームなどの健康障害、農産物輸入自由化による日本農業への打撃と食料自給問題など、様々な不安を抱えている。また、大企業の農業への参入やバイオテクノロジー技術の導入、家庭菜園ブームなど新たな動きも生まれつつある。このような激動の時代における日本人の食生活の変化、そして、どうして現在のような問題が発生したのか、外交問題・政治問題・経済問題など社会的背景について考える。
社会科学科目B（政治学）	木村卓司	政治学の基本概念である政治制度、政治参加、政治変動、政治体制、政治権力などについて、日本とアメリカ合衆国の事例も適宜紹介しながら概説する。また近年注目を集めている圧力団体、利益団体、世論、メディアなどの主要な政府外アクターとの関係についてもあわせて考察する予定。一般教養としての政治に関する基礎知識を身につけるだけでなく、政権交代を経験した日本政治を見る視点もあわせて養ってゆきたい。
情報化とコミュニティー形成1	浜田利満	高度な情報化が進んだ21世紀では、機械、各種システムは人(広く言えば生物)との共生が今まで以上に重要になると考えられる。人にやさしい機械システムを設計するためには、人間の特性をよく理解するとともに、機械システムが人に及ぼす様々な影響を考慮する必要がある。こうした観点から、真に使いやすい、有益な機械システムを開発するために必要な人と機械のインタフェースに関する知識や両者をより良い関係に保つために必要な事柄を講義し、情報システム開発における基礎知識を学ぶ。

### 4時限 14:40 ~ 16:10

科目名	担当教員	概要
Webシステム	山野井一夫	CMSの仕組みについて学ぶ。代表的なCMS、wordpressを使いオリジナルなホームページ作成の方法について学習する。HTML5、CSS3、Bootstrap/twitterの基礎を学び、CodeIgniterを使いフレームワークによるプログラミングを学習する。
バーチャルリアリティ	吉田真澄	バーチャルリアリティの入門講義である。試作例の紹介を通じて一般的なイメージを習得させ、それを支える幅広い各種要素技術を理解させる。特に本講義では、情報や認知の各分野における技術とバーチャルリアリティの関連を明確にし、グループ検討の実践により、現行の技術的問題点を探る。
情報調査法A	松岡東香	いわゆる「できる人」と呼ばれる人材の育成を念頭に、人間-社会-自然を客観的に評価するための考え方や情報処理の手法について解説する。調査・分析を客観的に遂行できる人材を目標に、まずは情報の受信、処理、発信を効果的に実行する技術の習得を目指す。授業では、具体的事例に基づく演習問題を数多く実施し、実践的なスキルの習得に重点を置く。また、日本語の作文技術やレポートの書き方、Webやソフトウェアを利用したデータ収集や、データ解析の手法についても随時解説してゆく。
ディスカッション&ディベートA	ジュベ	前半は比較的短い英語を聞いたり、読んだりしたあと、それについてディスカッションする授業。後半は比較的長い英語を聞いたり、読んだりしたあと、それについてディスカッションをする。健康問題、人間関係、社会問題、生活様式などについて、語彙の説明以外はすべて英語で行われる。ディスカッションに必要な語彙の増強も同時に行う。
英語初級A	横瀬弘幸	英語が聞けて、話せるようにする。コミュニケーション能力を身につける。
人文科学科目A(人権思想)	井桁 碧	19世紀を通じて西欧社会に定着し、20世紀に展開を遂げた「人権」思想の歴史について、人類の歴史のなかで大きな意味をもつとともに「人権」思想の展開に深くかかわってきた「宗教」にも触れつつ概観する。また、普遍的な人間の権利として立ち上げられたにもかかわらず「人間」の範疇からから実は除外あるいは排除されてきた人びと（ユダヤ人、黒人、女性、子ども、少数民族、障害者等）の「人間としての権利」獲得の過程についても講じる。
観光事情 1	岩田隆一	本授業では世界と日本の現在の観光事情を観光状況、航空会社、ホテルの分野を中心に概観する。旅行観光ビジネスは21世紀に成長が期待される産業と言われ、世界的には成長しているが、日本の観光産業は長期間低迷している。日本の国際競争力が弱いのが原因との意見が強い。本授業では世界の観光事情を観察し、日本の観光産業の未来を探る。
経済と社会A 1	小松 進	近代資本主義社会発祥の舞台となったヨーロッパ世界の経済と社会を歴史的に考えることを講義の対象とする。ヨーロッパ世界に古代史は存在しない。ヨーロッパ世界は中世のある時期に誕生した。そもそも、いつ、どこで、いかにして、この世界は生まれたのであろうか。こうしたヨーロッパ世界の成立に関する根本的な問題を、講義ではまず検討する。次に、成立当初のヨーロッパ経済と社会の諸側面に触れながら、それらがヨーロッパ世界の枠組みをいかに規定していくかを明らかにしていきたい。