

# 基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	学部設置								
フリガナ設置者	ガッコウジツン キョウイガクエン 学校法人 共愛学園								
フリガナ大学の名称	キョウイガクエンマエハシコクサイダク 共愛学園前橋国際大学								
大学の位置	群馬県前橋市小屋原町1154番4								
大学の目的	本学は、教育基本法・学校教育法の定めるところに従い、キリスト教主義に基づいて、人格を涵養し、高い教養と専門的知識を授け、有為円満で、学園名に表されている共愛・共生の精神を實踐できる人材を育成することを目的とする。								
新設学部等の目的	他者と協働して価値を創造していく「共創」と、情報通信技術（ICT）により人々の生活をあらゆる面でもより良い方向に変化させる「デジタル・トランスフォーメーション（DX）」が、これからの社会の軸であると捉え、本学部では、「デジタル技術を活用して、他者と共にWell-Beingな社会を創造できる人材の育成」を目的としている。								
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	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	デジタル共創学部 デジタル共創学科  計	4年	100人	- 年次人	400人	学士（デジタル共創）	工学関係 ／経済学関係 ／家政関係	令和8年4月 第1年次	群馬県前橋市小屋原町1154番4
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）	国際社会学部 国際社会学科国際社会専攻〔定員減〕（△49）（令和8年4月） 共愛学園前橋国際大学短期大学部（廃止） 生活学科 こども学専攻（△50） ※令和8年4月学生募集停止 栄養専攻（△50） ※令和8年4月学生募集停止								
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			
	デジタル共創学部 デジタル共創学科	講義	演習	実験・実習	計	124 単位			
		135 科目	24 科目	17 科目	176 科目				
学部等の名称	基幹教員					助手	基幹教員以外の教員（助手を除く）		
	教授	准教授	講師	助教	計				
新設	デジタル共創学部 デジタル共創学科	10人 (8)	2人 (2)	3人 (3)	-人 (-)	15人 (13)	-人 (-)	57人 (40)	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	10 (8)	2 (2)	3 (3)	- (-)	15 (13)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位数以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)			
	小計（a～b）	10 (8)	2 (2)	3 (3)	- (-)	15 (13)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位数以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位数以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)			
計（a～d）	10 (8)	2 (2)	3 (3)	- (-)	15 (13)				
分	計	10 (8)	2 (2)	3 (3)	- (-)	15 (13)	- (-)	- (-)	

大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数11人

既 設 分	国際社会学部 国際社会学科		17人 (17)	8人 (6)	11人 (12)	-人 (-)	36人 (35)	-人 (-)	85人 (85)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の教 13人		
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの		17 (17)	8 (6)	11 (12)	- (-)	36 (35)	/	/			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)					
	小計（a～b）		17 (17)	8 (6)	11 (12)	- (-)	36 (35)					
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)					
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)					
計（a～d）		17 (17)	8 (6)	11 (12)	- (-)	36 (35)						
計		17 (17)	8 (6)	11 (12)	- (-)	36 (35)	- (-)	- (-)				
合計		27 (25)	10 (8)	14 (15)	- (-)	51 (48)	- (-)	- (-)				
職 種		専 属			そ の 他			計				
事 務 員		40人 (33)			-人 (3)			40人 (36)				
技 術 員		2 (2)			1 (1)			3 (3)				
図 書 館 員		2 (1)			- (2)			2 (3)				
そ の 他 の 職 員		7 (7)			- (-)			7 (7)				
指 導 補 助 者		3 (3)			3 (3)			6 (6)				
計		54 (46)			4 (9)			58 (55)				
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		39,769.0 m <sup>2</sup>		33,344.0 m <sup>2</sup>		0.0 m <sup>2</sup>		73,113.0 m <sup>2</sup>			
	そ の 他		9,183.0 m <sup>2</sup>		0.0 m <sup>2</sup>		0.0 m <sup>2</sup>		9,183.0 m <sup>2</sup>			
	合 計		48,952.0 m <sup>2</sup>		33,344.0 m <sup>2</sup>		0.0 m <sup>2</sup>		82,296.0 m <sup>2</sup>			
校 舎		専 用		共 用		共用する他の 学校等の専用		計				
		15,308.3 m <sup>2</sup> (13,085.0 m <sup>2</sup> )		- m <sup>2</sup> ( - m <sup>2</sup> )		- m <sup>2</sup> ( - m <sup>2</sup> )		15,308.3 m <sup>2</sup> (13,085.0 m <sup>2</sup> )				
教室・教員研究室		教 室		56室		教 員 研 究 室		51室		大学全体		
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称		図書 〔うち外国書〕 冊		電子図書 〔うち外国書〕		学術雑誌 〔うち外国書〕 種		電子ジャーナル 〔うち外国書〕		機械・器具 点	標本 点
	デジタル共創学部		103,830 [14,780] (91,630 [14,500])		100 [10] (64 [2])		42 [21] (36 [20])		5 [5] (4 [4])		20 (2)	0 (0)
	計		103,830 [14,780] (91,630 [14,500])		100 [10] (64 [2])		42 [21] (36 [20])		5 [5] (4 [4])		20 (2)	0 (0)
スポーツ施設等		スポーツ施設			講堂			厚生補導施設			大学全体	
		0.0 m <sup>2</sup>			350.6 m <sup>2</sup>			1,686.7 m <sup>2</sup>				
経 費 の 積 り 及 び 維 持 方 法 の 概 要	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	図 書 費 に は 電 子 ジャ ー ナ ル ・ デ ー タ ベ ー ス の 整 備 費（運用コスト 含む）を含む。		
	教員1人当り研究費等			450千円	450千円	450千円	450千円	-千円	-千円			
	共同研究費等			500千円	500千円	500千円	500千円	-千円	-千円			
	図書購入費		1,000千円	500千円	500千円	200千円	200千円	-千円	-千円			
	設備購入費		1,000千円	65,000千円	1,000千円	1,000千円	1,000千円	-千円	-千円			
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				
			1,660千円	1,400千円	1,400千円	1,400千円	-千円	-千円				
学生納付金以外の維持方法の概要			私立大学等経常費補助金，試験料収入，寄付金収入，雑収入等									

既設大学等の状況	大学等の名称	共愛学園前橋国際大学							
	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	収容定員充足率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	国際社会学部			3年次			1.07	平成11年4月	群馬県前橋市小屋原町1154番4
	国際社会学科	4	299	2	1,200	学士(国際社会)	1.07		
	国際社会専攻	4	249	2	1,000		1.15		
	地域児童教育専攻	4	50	2	200		0.70		
	大学等の名称	共愛学園前橋国際大学短期大学部							
	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	収容定員充足率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
生活学科	2	100	-	200		0.65	令和3年4月	群馬県前橋市昭和町三丁目7番27号	
こども学専攻	2	50	-	100	短期大学士(こども)	0.41			
栄養専攻	2	50	-	100	短期大学士(栄養)	0.89			
附属施設の概要	名称：デジタル共創研究センター 目的：諸科学協調の立場から先端的研究を行い，社会の課題解決並びに発展に寄与すること 所在地：群馬県前橋市小屋原町1154番4 設置年月日：令和7年4月								

教育課程等の概要																				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)																				
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					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		基幹教員以外の教員 <small>(助手を除く)</small>				
全 目	外 国 語 科	UnifiedEnglish I	1前		2			○							7					
		UnifiedEnglish II	1後		2			○							7					
		SpokenEnglish I	1前			2			○						8					
		SpokenEnglish II	1後			2			○						8					
		中国語 I	1前			2			○						2					
		中国語 II	1後			2			○						2					
		フランス語 I	1前			2			○						1					
		フランス語 II	1後			2			○						1					
		スペイン語 I	1前			2			○						1					
		スペイン語 II	1後			2			○						1					
		ポルトガル語 I	1前			2			○						1					
		ポルトガル語 II	1後			2			○						1					
		ハングル語 I	1前			2			○						1					
		ハングル語 II	1後			2			○						1					
		WrittenEnglish I	2前			2			○						9					
		WrittenEnglish II	2後			2			○						9					
		フランス語III	2前			2			○						1					
		フランス語IV	2後			2			○						1					
		ハングル語III	2前			2			○						1					
		ハングル語IV	2後			2			○						1					
Advancing English	2前				2		○						1							
SDGs in English	2前				2		○						1							
World Cultures in English	2後				2		○						1							
小計(23科目)		—	—	4	36	6	—	—	—	0	0	0	0	0	23					
学 目	共 愛 コ ア 目	共 愛 ・ 共 生 領 域	キリスト教概論 I	1前		2			○							2	共同 共同			
			キリスト教概論 II	1後		2			○							2				
			ジェンダーとダイバーシティ	1前			2			○						1				
			共生のリテラシー	1前			2			○						1				
			男女共同参画論	1後			2			○						1				
			音楽と共生	1後			2			○						1				
			キリスト教と多文化社会	2前			2			○						1				
			人権と共生	2前			2			○						1				
			聖書の世界	2後			2			○						1				
			ヘルスリテラシー	2前			2			○		1				1				
			グローバル・シチズンシップ	3前			2			○						1				
			小計(11科目)	—	—	4	18	0	—	—	—	1	0	0	0	0		9		
			共 科 目	国 際 ・ 社 会 理 解 領 域	経済学概論 I	1前			2			○							1	
					経済学概論 II	1後			2			○							1	
憲法 I	1前					2			○						1					
憲法 II	1後					2			○						1					
SDGsと国際社会	2前					2			○						1					
異文化理解	2前					2			○						1					
小計(6科目)	—	—	2	10	0	—	—	—	0	0	0	0	0	4						
地 域 理 解 領 域	地 域 理 解 領 域	群馬を知る	1後			2			○						1					
		前橋市を考える	1後			2			○						1					
		群馬の産業と社会(近代)	2前			2			○						1					
		地域と企業	2後			2			○						1					
		まちづくりデザイン	3前			2			○						1					
		群馬の環境政策	3後			2			○						1					
小計(6科目)	—	—	0	12	0	—	—	—	0	0	0	0	0	5						
通 目	G L O B A L 領 域	タイ異文化研修	1前			2					○				1	標準外				
		One on one オンライン研修	1前・後			2					○				1	標準外				
		台湾異文化研修	1後			2					○				1	標準外				
		ミッショングローバル研修	1後			2					○				1	標準外				
		ベトナム異文化研修	2後			2					○				1	標準外				
		ブルガリア・ルーマニア研修	1後			2					○				1	標準外				
		語学研修(英語圏 I)	1前・後			4					○				1	標準外				
		語学研修(英語圏 II)	1後			6					○				1	標準外				
		語学研修(英語圏外 I)	1後			2					○				1	標準外				
		語学研修(英語圏外 II)	1前・後			4					○				1	標準外				
		GlobalLearning	1前・後			2					○				1	標準外				
		中期海外研修	2通			4					○				1	標準外				
		長期海外研修	2通			6					○				1	標準外				
		海外長期インターンシップ	2通			16					○				1	標準外				
小計(14科目)	—	—	0	56	0	—	—	—	1	0	0	0	0	8						

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					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		基幹教員以外の教員			
科目	LOCAL領域	チーム開発演習Ⅰ	1前		2			○			1							標準外	
		チーム開発演習Ⅱ	1後		2			○			1								
		ボランティア実習	1通		2					○								1	
		企業人オムニバス講座	1後		2			○										1	
		地域課題発見実践	1後		2			○			1							1	
		地域プロジェクト演習(自然体験支援)	1前		2				○									1	
		地域プロジェクト演習(共愛ファーム)	1通		2				○									1	
		地域活性化演習(スローシティ)	1通		4				○									1	
		地域食育実践Ⅰ	2前		2				○			1							
		地域食育実践Ⅱ	2後		2				○			1							
		群馬で学ぶ	2前		2				○									1	
		地域とアート	2前		2				○									1	
		街づくり実践演習	2前		2				○									1	
		地域マーケティング演習	2後		2				○			1							
		前橋市で学ぶ	2後		2				○									1	
		地域アドバンス演習(自然体験支援)	2前		2				○									1	
		地域アドバンス演習(共愛ファーム)	2通		2				○									1	
		地域活性化演習(過疎地域課題探究)	2前		2				○									1	
		地域活性化演習(絹織物)	2前		2				○									1	
		地域活性化演習(スローシティ上級)	2通		4				○									1	
		地域活性化演習(共生)	2後		2				○									1	
		シティズンシップ演習	2後		2				○									1	
		地域企業人の経営力を学ぶ	2後		2				○			1							
		メディアの中のグローバル	2後		2				○									1	
		長期インターンシップ	2後		12						○							1	標準外
小計(25科目)		—	—	0	64	0	—	—	—	2	1	1	0	0	0	9			
PBL領域	Glocal SeminarⅠ	2前		2						5	2	3					※演習		
	Glocal SeminarⅡ	2後		2				○		5	2	3					※演習		
	小計(2科目)	—	—	4	0	0	—	—	—	5	2	3	0	0	0	0			
学部	MIDA科目	情報数学	1前	○	2			○			1								
		情報処理概論	1後	○	2			○					1						
		データサイエンス基礎	2前	○	2				○		1								
		Python基礎	2前	○	2				○		1								
		機械学習入門	2後	○	2				○		1								
	小計(5科目)	—	—	10	0	0	—	—	—	3	0	1	0	0	0	0			
	キャリア科目	キャリア・プランニングⅠ	1後		2			○										1	
		キャリア・プランニングⅡ(ウェルビーイング)	2前		2			○										1	
		キャリア・プランニングⅢ	2後		2			○										1	
		インターンシップ	2通		2					○								1	
		キャリア・プランニングⅣ	3通		4			○										1	
	小計(5科目)	—	—	8	4	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	3			
	演習科目	基礎演習Ⅰ	1前	○	2			○			5	2	3					※演習	
		基礎演習Ⅱ	1後	○	2			○			5	2	3					※演習	
		Research ProjectⅠ	3前	○	2			○			10	2	3					※演習	
Research ProjectⅡ		3後	○	2			○			10	2	3					※演習		
Issue-Based Research Project PBL		4通	○	4			○			10	2	3					※演習		
小計(5科目)		—	—	12	0	0	—	—	—	10	2	3	0	0	0	0			
専門	Lv1	DX事情Ⅰ	1前	○	2			○			10	2	3					オムニバス	
		DX事情Ⅱ	1後	○	2			○			10	2	3					オムニバス	
		情報倫理	1前	○	2			○										1	
		情報セキュリティ	1前	○	2			○			1								
		経営学	1後	○	2			○			1								
		経営情報論Ⅰ	1後	○	2			○			1								
	DXモジュール	データサイエンス実践Ⅰ(データ設計)	2前	○	2			○			1							1	共同 ※演習
		データ構造とアルゴリズムⅠ	2前	○	2			○					1					※演習	
		インターネット	2後	○	2			○			1								
		経営情報論Ⅱ	2前		2			○										1	
		DXと政策	2前		2			○			1								
		データサイエンス実践Ⅱ(分析モデリング)	2後		2			○										1	※演習
		アーキテクト論	2後		2			○			1								
		インターネットデータ収集技術	2後		2			○			1								
		アートとメディア	2後		2			○			1								
Lv3	DX特講	3前	○	2			○			1							1	共同	
	デジタルイノベーション論	3後	○	2			○			1									
	テキストマイニング	3前		2			○			1									
	地理情報	3前		2			○				1								
	デジタル技術とヒト	3前		2			○			1		1							
	デジタルプロジェクト管理	3後		2			○										1		
	オペレーションズ・リサーチ	3後		2			○										1		
	デジタルコンテンツ・メディア制作論	3後		2			○			1							※演習		
小計(23科目)	—	—	22	24	0	—	—	—	10	2	3	0	0	0	4				

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					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		基幹教員以外の教員(助手を除く)			
専門	ICTモジュール	プログラミングⅠ	2前	○		2		○					1					※演習	
		プログラミングⅡ	2後	○		2		○					1					※演習	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2後	○		2		○					1					※演習	
		コンピュータグラフィックス	2前			2		○					1					※演習	
		通信技術とコンピュータネットワーク	2前			2		○					1					※演習	
		オペレーティングシステム	2後			2		○					1					※演習	
		人工知能の活用	2後			2		○					1					※演習	
		データベース	2後			2		○				1						※演習	
		小計(17科目)		—	0	34	0				5	1	1	0	0	0			
	マネジメントモジュール	マーケティングリサーチ	2前	○		2		○					1						
		経営管理論	2前	○		2		○					1						
		ビジネスデータ処理演習	2後	○		2			○										1
		情報産業論	2前			2		○											1
		時事経済	2前			2		○											1
		ものづくり産業論	2後			2		○					1						
		サービスマネジメント	2後			2		○					1						※演習
		デジタルアカウンティング(会計)	2後			2		○											1
小計(17科目)			—	0	34	0				3	0	0	0	0	0			6	
食・健康・暮らしモジュール	おいしさの科学	2前	○		2		○					1	1					※演習	
	フードデータサイエンス	2前	○		2		○					1						※演習	
	ヘルスデータサイエンス	2後	○		2		○					1						※演習	
	環境データサイエンス	2後	○		2		○					1						※演習	
	ライフサイエンス入門	2後			2		○						1					※演習	
	ウェルビーイングと社会	2後			2		○											1	
	地域情報化論	2後			2		○					1						※演習	
	フードテクノロジー	3前	○		2		○					1	1					オムニバス	
	ウェアラブルテクノロジーとヘルスケアデータ解析	3後	○		2		○					1						※演習	
	フードエコシステム	3前			2		○						1						
フードパッケージングと品質管理	3前			2		○						1							
運動生理学	3前			2		○					1								
スマートシティと都市開発	3前			2		○					1								
フードトレーサビリティ	3後			2		○						1							
スマートクック(次世代調理)とネクストレンジ	3後			2		○											1		
スポーツ栄養とヘルスケアレシピ	3後			2		○											1		
ライフサイエンス演習	3後			2			○						1						
小計(17科目)		—	0	34	0				4	1	1	0	0	0			3		
合計(176科目)		—	—	66	326	6			10	2	3	0	0	0			57		
学位又は称号	学士(デジタル共創)			学位又は学科の分野			工学関係/経済学関係/家政関係												
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等												
必修科目66単位、全学共通科目の選択科目から22単位、学部基礎科目の選択科目から2単位、専門基礎科目の選択科目から10単位、専門発展科目の選択科目から24単位以上を修得し、124単位以上修得すること。 ●外国語科目 12単位以上 ※下記いずれかのプログラムを選択 【共愛英語プログラム】 必修科目「Unified English I・II」、「Spoken English I・II」、「Written English I・II」 12単位を修得すること 【共愛多言語プログラム】 必修科目「Unified English I・II」4単位、選択科目「中国語 I・II」、「フランス語 I・II・III・IV」、「スペイン語 I・II」、「ポルトガル語 I・II」、「ハンガリー語 I・II・III・IV」のうち8単位以上を修得すること ●共愛コア科目 16単位以上(必修6単位、選択10単位) 選択科目はそれぞれの領域から2単位以上修得すること ●GLOCAL科目 8単位以上(必修4単位、選択4単位) 選択科目は、それぞれの領域を2単位以上修得することが望ましい ●MIDA科目 10単位 ●キャリア科目 10単位以上(必修8単位、選択2単位以上) ●演習科目 12単位							1学年の学期区分		2 学期										
							1 学期の授業期間		15 週										
							1 時限の授業の標準時間		90 分										

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置						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	基 幹 教 員 以 外 の 教 員  (助手を除く)		
				<p>●専門基盤科目 32単位以上 【DXモジュール】 必修科目22単位、選択科目10単位以上 (Lv2:3科目6単位以上, Lv3:2科目4単位以上)</p> <p>●専門発展科目 24単位以上 ※いずれか1モジュールを選択 【ICTモジュール】 必修科目「プログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ」, 「データ構造とアルゴリズムⅡ・Ⅲ」, 「システム開発総合演習Ⅰ」6科目12単位 選択科目12単位以上 (Lv1:3科目6単位以上, Lv2:3科目6単位以上) 【マネジメントモジュール】 必修科目「マーケティングリサーチ」, 「経営管理論」, 「ビジネスデータ処理演習」, 「ビジネスモデル論」, 「価値創造論」5科目10単位 選択科目14単位以上 (Lv1:3科目6単位以上, Lv2:4科目8単位以上) 【食・健康・暮らしモジュール】 必修科目「おいしさの科学」, 「フードデータサイエンス」, 「ヘルスデータサイエンス」, 「環境データサイエンス」, 「フードテクノロジー」, 「ウェアラブルテクノロジーとヘルスケアデータ解析」6科目12単位 選択科目12単位以上 (Lv1:2科目4単位以上, Lv2:4科目8単位以上)</p> <p>※履修科目の登録の上限単位数 半期 22単位 (再履修科目含む)</p>													

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
外 国 語	UnifiedEnglish I		4技能を使ったコミュニケーションタスクやプレゼンテーションを通じ、「聞く・話す・読む・書く」の4つのスキルを総合的にのばすため、英語力や発信力を向上させるための有効な学び方やツールを学び、他者を意識しながら英語でコミュニケーションする能力をつけることを目的としています。	
	UnifiedEnglish II		英語ニュースを題材に、短い英語のニュースを聞いて理解できること、短い英語のニュースを読んで理解できること、そしてこのことを通して身に着けた英語表現を使うことができることを目指し、読み、書き、聞き、話す能力をバランスよく身に付け、総合的な英語運用能力を高めることを目的としています。	
	SpokenEnglish I		全体的な目標は、学生がより効果的で自信のある英語の話手になれるように支援することであり、主な焦点はスピーキングスキルの開発ですが、学生は他のスキルを使用して、社交や学術の場で効果的なコミュニケーションをとるための口頭コミュニケーションスキル（アクティブリスニングを含む）を開発することを期待しています。学生は口頭の正確さと流暢さを向上させるための集中的な練習を受けるだけでなく、記事を読んだりビデオを見たりして新しいアイデアを学び、それがさらなる議論の基盤となっていきます。	
	SpokenEnglish II		SpokenEnglish I で身に付けたスキルをさらに磨いて、友達や世界中の人々とコミュニケーションをとれることを目的とします。実際の状況（レストラン、お店、旅行、パーティーなど）で使える本物の英語を学び、新しいフレーズや語彙を使う機会を増やすことで、アイデアを発展させ、人間関係を築くことができます。	
	中国語 I		この授業は、初めて中国語を学ぶ学生が対象です。正しい発音や基本文法など中国語の基礎を学修し、簡単な日常会話ができるように会話練習を行います。関連した中国の生活・習慣・文化について解説します。到達目標は、中国語の発音や文法を理解し初歩的な中国語でコミュニケーションができるようになることを目標とします。また、同時に中国の生活や文化、習慣などについて理解を深めてもらいます。	
	中国語 II		中国語 I を修得後、さらに正しい発音や基本文法など中国語の基礎を学修し、簡単な日常会話ができるように会話練習を行います。関連した中国の生活・習慣・文化について解説します。	
	フランス語 I		フランス語未習者を対象とし、初歩的な文法事項を教科書を中心に学んでいきます。フランス語独特の発音や綴りに慣れるとともに、基本的な文法規則を身につけることを目的とします。	
	フランス語 II		フランス語 I 修得者対象。基礎的な文法事項を身につけるとともに、日常生活で用いられるフランス語の会話表現を学びます。基本的な文法知識の修得に加えて、挨拶等、簡単なフランス語の会話ができるようになることを目標とします。	
	スペイン語 I		スペイン語を公用語とする国は多くありますが、これらの国々は地理的な要因もあり以前は日本人にとってあまり馴染みのない言語でした。しかし近年では日本においてもスペインや中南米からの観光客や居住者が増えていることから、身近で耳にする機会が増えています。この授業ではそのスペイン語における初歩を学んでいきますが、新たな語学を学修することで、他の文化圏や国々で生活する人とのコミュニケーション確立を目指し、より国際的な感覚を身に付けることもその目標とします。	
	スペイン語 II		スペイン語 I で学修した内容を踏まえ、スペイン語 II では現在の出来事におけるコミュニケーションをより深めます。文法的な項目については不規則な動詞やスペイン語に特有な表現を学修するので、少々難解なところもありますが、練習を頻繁に行うことでその修得を目指します。特に“希望”や“義務”を述べる言い回しを学ぶことで、基本的な意思の伝達を図れるようにします。	
	ポルトガル語 I		主な目的は簡単なポルトガル語での日常会話のための基礎を身につけることです。もちろん、そのために必要な文法事項についても、各回の講義の中で学修していきます。ブラジルを始め、母国語としてポルトガル語国々の季節ごとのイベント、国の良さ、文化、教育、経済、歴史をビデオで紹介し、ダンス、音楽、写真やビデオをもとにして、学生と共に楽しみながらポルトガル語を学んでいきたいと思えます。	
	ポルトガル語 II		ポルトガル語 II での目的は前期と同じダイナミズムを維持することです。そのためには、ポルトガル語 I で修得した基本的な文法的基礎が必要です。また、ブラジルを中心にポルトガル語を話す国の文化についても詳しく説明したいと思っています。	
ハングル語 I		ハングル I では、入門からはじめ、初級レベルの韓国朝鮮語を学修します。韓国朝鮮語の文字である「ハングル」の読み・書き・聞き取り能力に加え、基礎的な文法や語彙を学修します。またコミュニケーションスキルを身につけるためにアクティブ・ラーニングに基づいた様々な活動を行います。		

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
科	ハングル語Ⅱ		ハングルⅡでは、初級レベルの韓国語を学修します。ハングルⅠで学んだ基礎的な文字の読み・書き・聞き取り能力に加え、より複雑な表現を可能にする文法や語彙を学修します。またコミュニケーションスキルを身につけるために、アクティブ・ラーニングに基づいた多様な活動を行います。	
	WrittenEnglishⅠ		ライティングの授業ではありませんが、「書くため」に読んだり話したり、「書いたことについて」話したり聞いたり、聞いたことを「書き取ったり」するなど、4技能を使用します。挿絵を題材に、10～15文程度の英語で状況を描写できるようになることを目標としています。同時に、状況に合ったイディオムを使用し、より英語らしい表現が使えるようになることを目標としています。	
	WrittenEnglishⅡ		本講義では基礎的な語彙や文法を確認しつつ、英文を書くための実践的な演習に取り組んでゆきます。文法に対する理解を深めるとともに語彙力を強化し、正確な英文を書くための手順を身につけていきます。	
	フランス語Ⅲ		「フランス語Ⅰ」および「フランス語Ⅱ」で学んだ文法事項の学修をさらに進めるとともに、言語理解の背景となるフランスの文化に対する知識をより深めるために様々な角度からフランスについて考えていきます。これまでに学んだ基礎的な事柄を確実に身につけるとともに、文法と実用の両面におけるフランス語力をさらに高めることを目標とします。	
	フランス語Ⅳ		「フランス語Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」で学んだ文法事項をさらに確実に身につけるとともに、映画や音楽、文学作品などの生きたフランス語に接する機会を増やします。これまでに学んだフランス語の知識を確かなものにすると同時に、旅行等で用いられるフランス語の会話表現を学びます。	
	ハングル語Ⅲ		ハングルⅠ・Ⅱでの学修を踏まえ、連体形における変則及び数字の活用について勉強し、韓国語の基本的な会話を学修します。コミュニケーションスキルを身につけるためにアクティブ・ラーニングに基づいた様々な活動を引き続き行います。	
	ハングル語Ⅳ		豊富な単語の理解や語幹の活用について勉強し、より自然且つ豊かな表現を学修します。コミュニケーションスキルを身につけるためにアクティブ・ラーニングに基づいた様々な活動をさらに行います。	
	Advancing English		4技能（読む、書く、聞く、話す）をレベルアップするために英語を実践的に使います。日常的な場面で、より積極的に英語を使えるように、文章を作成し、プレゼンやディスカッションを行い、実用的な英語を身につけます。	
	SDGs in English		受講者たちは英語を使ってSDGsについて学び、意見を表現します。SDGsについて英語で学ぶことで、生徒はSDGsについて話すときによく使われる単語やフレーズを自然に学ぶことができます。このアプローチは、CLIL (Content and Language Integrated Learning) と呼ばれます。	
World Cultures in English		受講者は英語を使って世界の文化について学び、意見を表現します。英語で世界の文化について学ぶことで、生徒は世界の文化について話すときによく使われる単語やフレーズを自然に学ぶようになります。このアプローチは CLIL (Content and Language Integrated Learning) と呼ばれます。		
共	キリスト教概論Ⅰ		本学の設立基盤であるキリスト教の基礎知識を学びながら、人間存在や国際社会に対する理解を深め、異なる宗教や文化に対して開かれた姿勢と幅広い教養を身につけることを目的とします。キリスト教という一つの宗教を学ぶことを通して、自分が育った社会・文化の底流にある宗教の存在に気づき、その宗教が果たしてきた役割と課題について考えると共に、他の宗教的伝統に生きる人々への理解を深めることを目的としています。	共同
	キリスト教概論Ⅱ		群馬の、そして日本のキリスト者たちが、キリスト教の中心的教えであり、本学の建学の理念でもある「共愛・共生の精神」をどのように社会の中で実践しようとしてきたのか、また、そこにはどんな困難や課題があつてきたのかを担当教員による授業と学外の講師による講演を通して学びます。キリスト教精神によって始められた社会福祉事業や共生・平和を求める運動の実際を知ることを通して、その実践の背後にある『聖書』の思想、キリスト教の人間観や世界観への理解を深めることを目的としています。	共同
	ジェンダーとダイバーシティ		人間の性とはどういうものかを考えます。具体的には、性にかかわる事象や問題等について幅広く学び、深く考察します。文化や教育など社会の求める「性のあり方」を学びつつ、その影響やそこからの解放を考えます。この授業に参加することで、普段「当たり前」と認識してきた性(のありよう)を問い直したり、新たな発見をしていくことになるかもしれません。	

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
学 部 領 域	愛	共生のリテラシー		この科目の主な内容は、自立した個人として生きていくために必要なお金の適切なつき合い方を学ぶことです。そして、それを通じて、自立と共生の関係、自立を支える社会の仕組み、若者の社会参加の必要性、自立とグローバル化の関係などを考えていきます。	
		男女共同参画論		この講義では、社会に当然のようにある性別による秩序を「なぜ、そうなっているのか」「なぜ、そうならなければならなかったのか」を、今までと異なる視点で考えます。それによって、その考え方やルールや制度の成り立ち・社会背景を明らかにしていきます。恋愛の制度・結婚という制度にある課題、育児の問題、夫婦の関係性、働く男性や女性の問題、親しい間柄の暴力(DV)、性別に関連するハラスメントなど、どのようにしたらそれら問題が解決されるのか、つまり、どこをどのように変えれば、性別にかかわらず誰もが幸せになれるのか。その道筋を考えていきます。	
	共	音楽と共生		この授業では、「民族」と「音楽」を切り口として日本や世界のさまざまな文化に対する自身の「見方」を再考します。また、音楽創作活動において他者と協働する過程で他者と共存するための自身の態度やあり方について省察します。具体的には、民族的マイノリティのゲスト講師から話を聞き、彼らが大切にしている音楽に触れたり、自身や世界の人々が愛好してきた音楽について、特に自身が聞いたことがなかった国や地域のポピュラー音楽について調べて発表しあったり、日ごろモヤッとしていることなどに関して自分の考えを発信するためのラップ創作活動を行うなど体験的な活動を行います。	
		キリスト教と多文化社会		本講義では、多様な価値観や信仰が共存する現代の社会について学んでいきます。これまでの人間の歴史を見ると、基本的に宗教と地域は切り離すことができませんでした。ところが現代社会では、いくつもの文化や宗教が一つの社会に存在しています。こうした現状について、資料、メディアを通じてみんなで考えていきます。テーマの中心はキリスト教となりますが、世界中の様々な宗教にも焦点を当て、多文化共生の求められる現代社会において、宗教が持つ可能性と問題点について議論します。	
	生	人権と共生		人間の基本的権利とはどういうものか。どういうことができ、どういうことはできないのか。できる・できないを他者との関係で考えていきます。人権とは、なぜ生まれ、それを維持するにはどうしたらいいのか、法の規定する人権を具体的に学んだ上で理解していきます。また、自分という存在と他者という存在、それぞれを認め尊重するということはどういうことなのか、身のまわりの具体的な出来事から考えていきます。「共に生きる」とはどういう関係を創ることなのか、身近な関係から考える視点と社会構造的な人権問題という視点のつながりの上に見て理解し、その具体的な方策を考えていきます。	
		聖書の世界		聖書テキストはどのように世界を見つめ、どのような世界を描き、読者にどのように世界を見つめるように促しているのでしょうか。この問いに答えるために、本講座では、特に旧約聖書のテキストを次の3つの視点から読むことを試みます。1) 聖書を生み出した背景となる世界の視点、2) 聖書テキストが描いている世界の視点、3) 読者である現代人の視点。本講座は、講義形式で進行します。聖書の読み方に絶対的な正解はありませんので、さまざまな視点に基づく聖書の読みを受講者のみなさんが紹介して下さることを歓迎します。	
	域	ヘルスリテラシー		現代社会における健康・医療・予防に関する基礎的な知識と、その情報を正しく理解・評価・活用するための「ヘルスリテラシー(健康リテラシー)」の概念と実践的スキルを学びます。健康行動の選択や疾病予防、信頼できる健康情報の収集・判断方法などを通じて、個人と社会のウェルビーイング向上に向けた主体的な行動を促します。 以下が到達目標です。 ・健康に関する基本的な概念や用語を理解する。 ・ヘルスリテラシーの意義と活用方法を説明できる。 ・健康に関する情報を適切に収集・評価・活用できる。 ・自身の健康行動を見直し、改善に向けた行動計画を立てられる。	
		グローバル・シチズンシップ		日本国内外で起っている様々な出来事や諸問題は、私たちの身近な暮らしと密接に関連しています。本授業では、私たちが実現すべき一つのグローバルな市民社会像を、単に戦争のない状態(消極的平和)と定義するのではなく、環境問題や人種差別、貧困などあらゆるタイプの暴力が存在しない状態(積極的平和)と捉え、主に授業の前半部では具体的な諸問題と私たちの暮らしとのつながりを学びます。後半部では、様々な諸問題の解決と積極的平和の実現に向けて、私たち市民に何が出来るかを探求します。	

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
ア 国 際 ・ 社 会 理 解 領 域  科       地 域 理 解 領 域  目 解 領 域	経済学概論Ⅰ		現代の日本社会が直面するグローバル化、情報化、少子高齢化といった大きな変化と課題を考える上で、また、今後の私たち自身の生活や働き方を考える上で、経済に関する基本的な理解と考察は欠かせません。この講義では、経済についての基本的な考え方や、理解しておくべき重要な用語を学び、現代の経済を考えます。経済を理解する上で最も基礎となる科目です。	
	経済学概論Ⅱ		現代の日本社会が直面する大きな変化と課題を考える上で、また、今後の私たち自身の生活や働き方を考える上で、経済に関する基本的な理解と考察は欠かせません。この講義では、経済学概論Ⅱの学修を踏まえ、経済についての基本的な考え方や、理解しておくべき重要な用語を学び、現代の経済を考え、新聞や雑誌の経済関連記事をよく理解できるようになることを目的としています。	
	憲法Ⅰ		この講義では日本国憲法を学修します。憲法Ⅰでは、基本的な人権の保障に関する内容を中心としつつ、憲法の基礎概念、憲法の歴史なども取り扱います。憲法はわが国の最高法規とされる。憲法は日常生活とのかかわりが希薄なものと考えられがちですが、国家の在り方を規律し、我々の日常生活を方向付ける社会の設計図としての役割を果たしています。この講義では、具体的な事件の学修を通じて、憲法問題をより身近なものとして扱えるようになるために重要な判例を考察します。	
	憲法Ⅱ		この講義では、日本国憲法を学修します。憲法Ⅱでは、民主主義や民主主義の理解のために統治機構全般について講義します。憲法はわが国の最高法規とされながら、日常生活とのかかわりが希薄であると考えられがちですが、国家の在り方を規律し、我々の日常生活を方向付ける社会の設計図としての役割を果たしています。この講義では、具体的な事件の学修を通じて、憲法問題をより身近なものとして扱えるように重要な判例を考察します。	
	SDGs と国際社会		これまでの国際的目標におけるSDGsの位置づけや17の目標が指し示す内容に関する基礎知識にも触れますが、それ以上に、受講者自身が関連する情報を読み込み考える方法を修得すること、他者（ほかの受講者）と話しあうことに、重点を置きます。SDGsが謳う内容について、それを自分自身の暮らしのなかの理想あるいは課題として意識し、自分のできるかたちで関わっていくための、基礎的な思考と対話の力を養います。	
	異文化理解		文化的背景が異なる人々が出会い協同するためには、国際語である英語力と、異文化理解能力を有することは必須条件であると言えるでしょう。本授業では、多様な文化的背景を持つ人々との共生に必要な「異文化理解」や「異文化間コミュニケーション」について考え、体験的に理解を深めることを目的とします。英語圏を始め様々な文化圏の価値観やコミュニケーション方法に触れることにより、社会的多様性の意義を理解していきます。	
	群馬を知る		県職員の実務経験者による講義です。私たちが生活する群馬県は、東京から約100km圏に位置し、豊かな自然・温泉地、住みやすい環境などに恵まれています。本講義では、群馬県が取り組んでいる施策や優れた特性などを講義することによって、本県の魅力や可能性についての理解を深めます。	
	前橋市を考える		実務経験のある教員（前橋市職員）による講義です。前橋市が提供する寄附講座です。前橋市職員による講義を通じ、地域の諸課題やその解決に向けた取り組み等を知ることにより、前橋市に対してより一層の理解を深めることを目指します。	
	群馬の産業と社会（近代）		世界遺産に登録された「富岡製糸場と絹産業遺産群」をはじめ、かつて群馬県の主要産業であった蚕養蚕・製糸業（蚕糸業）を中心に、近代以降における本県の歴史を学びます。また、明治期だけでなく現代までを対象時期とし、戦前日本一の規模であった中島飛行機に関する歴史などにも触れ、群馬の産業や社会の歴史について、自信をもって話したり叙述したりできるようになることを目的とします。	
	地域と企業		本授業は地域で企業活動・地域貢献活動を実践する企業から実務家を招聘し、地域と企業の関係や企業の在り方について学ぶ授業です。SDGsや地方創成、地域活性化が叫ばれる今日、企業であっても地域との共生を考えなければなりません。こうした観点について実務家から「共生のための実践」について学んでいきます。	
	まちづくりデザイン		まちづくりや地方創生に必要なDXをテーマとし、前橋市のDXまちづくり（デジタルグリーンシティ）や日本及び世界のまちづくりを踏まえながら、課題を見つけ自分なりの解決策をまとめることで、これからの様々な分野のDXに必要なデザイン力、構想突破力を理解して身につけます。様々な事例を踏まえ、デザイン思考やシステム思考等の様々な手法を理解し、さらに最新のIT技術の検証を踏まえ、デザイン力、構想突破力によるDXについて最終的にプレゼンテーションを行い、全員で考察します。	

授 業 科 目 の 概 要						
(デジタル共創学部デジタル共創学科)						
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考		
共	G	群馬の環境政策		群馬県では、県の環境政策を総合的に進めるため、「新・群馬県総合計画」を環境面から推進する「群馬県環境基本計画(2021-2030)」を2021(令和3)年3月に策定しました。環境に関する最新の情報を交えながら、自然環境、循環型社会、生活環境、地球温暖化及び環境活動について講義します。 身近な生活レベルから、県、国、地球規模まで、我が国の環境問題の変遷と群馬県における環境行政の実際について知識を得るとともに、今後の人口減少社会が環境にどう影響してくるのかを探ります。		
		タイ異文化研修		本プログラムは、海外経験の少ない学生向けのエントリーモデルとなっており、世界について考える前に、身近なアジアを見ることに焦点を当てています。タイのカセサート大学の学生と共同学修を行います。現地の学生向けに、ワークショップを行います。この研修では、異文化体験はもちろん、日本語、タイ語、英語の言語に触れる機会が多くあります。		
		One on one オンライン研修		オンライン英会話学習サイトを活用し、指定された受講期間(2か月間)で22時間30分以上のオンラインレッスンを受けます。レッスンは1対1で行われるため、個別の語学力や学修目的に合わせて効率的に学修できます。オンラインレッスンは、パソコンまたはスマートフォンアプリから、24時間365日いつでも受講可能です。自身の予定と照らし合わせて調整しながら学修を進められます。		
		台湾異文化研修		本プログラムは、海外経験の少ない学生向けのエントリーモデルとなっており、世界について考える前に、身近なアジアを見ることに焦点を当てています。本学の協定校である、台湾の醒吾科技大学、長栄大学の学生と共同学修を行います。この研修では、異文化体験はもちろん、日本語、中国語、英語の言語に触れる機会が多くあります。		
		ミッション グローバル研修		本研修は、海外研修のアドバンスモデルとなっており、タイというアウェイの土地にミッション(課題)が出され、個人または、チームでミッションを解決していきます。この研修では、主体性・積極性・問題解決能力・チームワークを養うことを目標としています。		
		ベトナム異文化研修		本学との学術交流協定校であるベトナムのバリア・ブンタウ大学を訪問し、ベトナムの文化・歴史・現状などについての授業履修を行うとともに、現地学生等との交流やフィールドワークを通じて現地における日本の影響を体験する海外研修です。提携校であるバリア・ブンタウ大学の近辺には、日本企業が多数進出している工業地域もあり、日本とベトナムの関係は年々深まってきています。ベトナムの学生や、現地日本企業で働く人との交流などを通じて異文化・多文化理解を深めます。		
		O	ブルガリア・ ルーマニア研修		西洋にも東洋にも属さない東ヨーロッパの魅力とは何か。このプログラムでは、隣国でありつつも様々な面で異なる特性を有するブルガリアとルーマニアの歴史や自然、文化、美術、言語、文学などを取り上げながら、日本語を学ぶ現地の学生との交流を行うことで異文化に対する理解を深めます。	
		B	語学研修(英語圏Ⅰ)		海外の大学・語学学校にて約4週間の語学学修プログラムに参加し、実践的に英語を学びます。帰国後には、現地での学びを振り返り、リフレクションレポートとして報告書を執筆します。 到達目標は、1) 英語の4技能をより高める。2) 海外渡航、海外生活についての一般的な知識を修得する。3) 滞在国の文化・習慣等の理解を深めると共に、日本との違いについて体感する。とします。	
		A	語学研修(英語圏Ⅱ)		海外の大学・語学学校にて約4週間の語学学修プログラムに参加し、実践的に英語を学びます。帰国後には、現地での学びを振り返り、リフレクションレポートとして報告書を執筆します。 到達目標は、1) 英語の4技能をより高める。2) 海外渡航、海外生活についての一般的な知識を修得する。3) 滞在国の文化・習慣等の理解を深めると共に、日本との違いについて体感する。とします。	
		L	語学研修(英語圏外Ⅰ)		海外の大学・語学学校にて約2~3週間の語学学修プログラムに参加します。帰国後には、現地での学びを振り返り、リフレクションレポートとして報告書を執筆します。 ※英語以外の語学(中国語、韓国語等)が対象となります 到達目標は、1) 学修する語学(英語以外)の4技能をより高める。2) 海外渡航、海外生活についての一般的な知識を修得する。3) 滞在国の文化・習慣等の理解を深めると共に、日本との違いについて体感する。とします。	
	L	語学研修(英語圏外Ⅱ)		海外の大学・語学学校にて約2~3週間の語学学修プログラムに参加します。帰国後には、現地での学びを振り返り、リフレクションレポートとして報告書を執筆します。 ※英語以外の語学(中国語、韓国語等)が対象となります 到達目標は、1) 学修する語学(英語以外)の4技能をより高める。2) 海外渡航、海外生活についての一般的な知識を修得する。3) 滞在国の文化・習慣等の理解を深めると共に、日本との違いについて体感する。とします。		

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
L	領 域	GlobalLearning		本学が認定するプログラムに参加し、語学力、異文化理解力、主体性の向上をめざします。国内外で行われるプログラムならびに本学で行われる事前事後指導への積極的な参画、リフレクション・レポートの提出が求められ、審査に合格すれば2単位が認定されます。プログラムは複数あり、年度によって実施するものが異なります。	
		中期海外研修		海外の大学・語学学校にて約4ヵ月の語学学修プログラムに参加します。到達目標は、1) 英語の4技能をより高める。2) 海外渡航、海外生活についての一般的な知識を修得する。3) 滞在国の文化・習慣等の理解を深めると共に、日本との違いについて体感する。とします。	
		長期海外研修		海外の大学・語学学校にて約6ヵ月の語学学修プログラムに参加します。到達目標は、1) 英語の4技能をより高める。2) 海外渡航、海外生活についての一般的な知識を修得する。3) 滞在国の文化・習慣等の理解を深めると共に、日本との違いについて体感する。とします。	
		海外長期インターンシップ		タイ・バンコクにある日本現地法人にてマーケティング、営業、WEB運営等の業務を10-12月の約3ヶ月行います。また、渡航前には1週間程度の事前研修、帰国後には1か月程度の振り返り研修を実施します。派遣先の企業はスタートアップ企業のため、小規模です。そのため、経営者と近い距離でビジネスの現場を体感することができます。現地での研修は以下の業務から1つもしくは複数担当するOJT型研修となります。	
L	通	チーム開発演習Ⅰ		実務経験のある教員による授業科目。世の中には様々なITを活用したプロダクトがありますが、その多くは複数人のチームによって開発されています。「チーム開発演習」の授業ではITプロダクトを対象に実際に企業で用いられている開発手法の体験を通して、プロジェクトを進めるために必要となるエンジニアリング・デザイン・ビジネスの知識・技能を総合的に学修します。	
		チーム開発演習Ⅱ		チーム開発演習Ⅰの修得者が、チーム開発演習Ⅱで学んだ知識・技能を実践し、グループで協同し、ITプロダクトを1つ完成させていきます。	
		ボランティア実習		学生の皆さんが、実際に行う自主的なボランティアに対して、単位を認定する授業です。いろいろな人との交流や地域への貢献というボランティア活動を通して得られる学びは、他では得られない貴重な財産になります。ボランティア活動を通して得た学びに対して単位を認定したいと同時に、多くの皆さんにこのすばらしい経験をしてもらいたいという期待を込めています。	
		企業人オムニバス講座		様々な業種・職種の地元企業の経営者の方からビジネスについて学び、社会に出るための準備とします。この講義を通して、複数の経営者の話を聞くことにより、「仕事とは何か」、「人生とは何か」などについて学ぶことが出来ます。講義は聞くだけでなく、チームにより議論する回も設けます。本授業は群馬中小企業家同友会からの寄付講座であり、複数人の企業経営者による講義となります。	
		地域課題発見実践		地域課題に対する取材活動の計画・実施を通じて、課題発見力と地域についての理解を深めます。授業の前半では、地域の新聞社から記者をゲストスピーカーとしてお呼びし、地域の課題を掘り起こした実践経験を学びます。後半には自身で課題を設定し調査をした上で、取材を計画し実際に地域に出て取材を実施します。本講義では、地域の調査と、関係者への取材実践を通じて、「共生のための知識」「主体性」「分析し、思考する力」「構想し、実行する力」を身につけます。	
		地域プロジェクト演習 (自然体験支援)		実務経験のある教員による授業科目。履修する学生は、連携する児童文化センターから本プログラムの意義を学び、子どもたちへの接し方を考え、自身もどのように成長したいか履修者同士で話し合っていきます。自然体験イベントは8月に2回行われ、そこで行う各種プログラム(アイスブレイク、クイズ、工作、調理)等を当日までにチームで議論し準備を行います。	
		地域プロジェクト演習 (共愛ファーム)		実務経験のある教員による授業科目。学園総合農園等をフィールドとして、農園の土地の耕作や季節の野菜等の育成・収穫を行い、学内での販売や学外の団体と連携した活動も行います。野菜作りを通して、地域の児童との交流なども予定しています。野菜の栽培や育成管理、収穫等の活動に向け定期的にミーティングを開催し、メンバー同士で農業の知識を深めるとともに、活動計画を立てていきます。	
O	O	地域活性化演習 (スローシティ)		前橋赤城スローシティで行われている「スローな観光地域づくり」に実際に参加しながら、地域学修と地域貢献を同時並行で進めていきます。地域づくりの基本を座学で学びつつ、地域の現場では2-4年生の上級生・地域の人々・他大学生(東洋大学)との交流しながら参加することで、地域でうごき、地域をうごかす経験と知識を身につけます。	

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
C	地域食育実践 I		地域の方々の食に対する関心を高めるような調理系ワークショップやサイエンスカフェなど、食と科学にまつわる地域食育イベントの設計・企画を通して、課題解決のための考え方を学びます。本授業は人々の生活にとって身近な食と科学との関わりについて、実験・演習を通して考察することを目的とし、イベントの企画を実践できるようになることを目指します。		
			「地域食育実践 I」で取り組んだ、調理系ワークショップやサイエンスカフェなど、食と科学にまつわる地域食育イベントの企画を実践し、地域の中の「食」の課題解決を目指します。本演習は人々の生活にとって身近な食と科学との関わりについて、実験・演習を通して考察することを目的としています。イベントの企画、広報、から運営、評価等の一連の流れを通じ、地域の中の「食」の課題解決を実践することができるようになることを目指します。		
	群馬で学ぶ		群馬県総合計画をもとに、私たちが群馬県に対して実践できることを構想し最終的に発表します。特に「社会」、「環境」、「国際」の領域について、現場体験学習をもとに検討します。現場体験学習の初級編的な位置付けとなります。社会＝桐生市、環境＝県庁 NETSUGEN、国際＝大泉町での現場体験を設定しています。県庁は参加必須、桐生が大泉のいずれかに参加することとします。		
			地域とアート	地域とアート（美術及び表現）のかかわりについて考え、群馬県の歴史的な視点から現在に至るまでの流れを学び、アートと地域のかかわりの実践例を挙げて、アートが人々をどのようにしてつないでいくのかを学んでいきます。群馬の歴史的なアート作品から学び、博物館、美術館見学による作品鑑賞を通して、人々がアートとどのようにかかわりを持ち、文化や日々の営みに活かしてきたかを学び理解することを目指します。	
	A	街づくり実践演習	地方創生をテーマとし、前橋中心市街地（まちなか）を対象エリアとして、課題を見つけ解決策をまとめることで、日本の地域社会の現場を理解します。学内では、前橋の街づくりの基本情報や全国の街づくり事例を机上リサーチした上で、グループに分かれて街中へ出向き、街の人や行政の人などから生の声を聞くヒアリング調査を目的としたフィールドワークを行います。現場の声を整理し課題解決策をまとめ、最後に地域の人に向けてプレゼンテーションを行います。		
		地域マーケティング演習	地域の課題を発見し、マーケティングを通じて解決するプロセスを体系的に学びます。受講生は、問題設定のスキルを養いながら、観察や分析を通じて課題を具体的に捉える力を身につけます。さらに、分析結果に基づいて戦略を構築し、地域資源を再評価することで、地域に貢献する実践的な施策を立案する能力を培います。現実の課題を発見する洞察力、優先度の高い重要な問題を特定する分析力、そして解決へと導く実行力を養います。		
	L	前橋市で学ぶ		前橋市総合計画をもとに、私たちが前橋市に対して実践できることを構想します。特に「シティプロモーション」、「都市基盤／持続可能なまちづくり」の領域について、現場体験学習をもとに検討します。地域やコミュニティの課題を把握し、解決策を立案できるようにするために、地域の現状分析を公開データや行政資料から分析できるようなスキルを身につけます。また、地域における魅力や課題を発見でき、地域の課題を解決するために自分達のできることを検討できる知識やスキルを身につけます。	
		地域アドバンス演習 (自然体験支援)		「地域プロジェクト演習（自然体験支援）」を修得した学生が、メンター（助言者、指導者）として参加する経験者のプログラムです。	
		地域アドバンス演習 (共愛ファーム)		「地域プロジェクト演習（共愛ファーム）」を修得した学生が、メンター（助言者、指導者）として参加する経験者のプログラムです。	
		地域活性化演習 (過疎地域課題探究)		南牧村は人口減少社会の「象徴」のような村ですが、本当に消えゆく村なのでしょうか？本プログラムでは、プログラム担当者の教員であり、東京から南牧村へ移住した起業家・鈴木雄祐氏（元世界的IT企業社員）のガイドのもと、学修を進めていきます。現場体験学修やデータ分析などをもとに、過疎地域である南牧村の課題発見を行い、課題解決のための政策提言を行っていきます。現場体験学修の中級編的な位置付けとなります。	
地域活性化演習 (絹織物)			本プログラムは、フィールドを桐生、テーマを絹織物として、講義と演習から構成されています。ただモノを作るだけでなく、コンセプトを固めるための取材、コンセプトの言語化、他者に伝えるような形にするアウトプット（モノ、文章）の技法を学びます。これらの成果は、最終回の授業での発表と、レポートにまとめます。		

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
科	A	領	地域活性化演習 (スローシティ上級)	地域活性化演習 (スローシティ) を修得者を対象に、前橋赤城スローシティで行われている「スローな観光地域づくり」に実際に参加しながら、地域学修と地域貢献を同時並行で進めていきます。前橋市はスローシティ国際連盟に加盟する日本で二都市のなかの一つです。地域づくりの基本を座学で学びつつ、地域の現場では2-4年生の上級生・地域の人々・他大学生 (東洋大学) との交流しながら参加することで、地域でうごき、地域をうごかす経験と知識を身につけます。	
			地域活性化演習 (共生)	本プログラムは、共生をテーマに、群馬をはじめとする地域社会の国際化や相互理解について主体的に学びます。特に日本のイスラム社会を対象とします。ただ学ぶだけでなく、現場の取材、言語化、他者に伝わるよう形にするアウトプット (プレゼンテーション、文章) の技法を学びます。これらの成果は、最終回の授業での発表と、レポートにまとめます。	
		シティズンシップ演習	地域社会の構成員である私たち一人ひとりが、一市民としていかにこの社会で暮らすかを、1) 経済的側面、2) 政治的側面、3) 社会的側面、という3つの視点から実践的に学ぶことを目的とします。その際、本授業ではテキストを使った机上での学修は最小限におさえ、現地を実際に訪れて学ぶことと、ゲストスピーカーの経験や活動から学ぶこと、を中心に行います。		
		地域企業人の経営力を学ぶ	群馬県内の経営者をゲストスピーカーとして招き、県内において活動する経営者の目的、活動について紹介を行いながら、どのような視点・意識で事業を行っているのか、また難点やその難点を克服するためのマインド、スキルなどの経営力を学びます。また同時に、地域に根差す経営者たちの地域との関わり方や地域への考え方を学びます。毎時間、異なる業種の経営者から話を聞くことで、自己目標を達成しようとする経営者の経営力や人間力を理解することを目的とします。		
		メディアの中のグローカル	各種メディアの中に現れる「グローカル」な現象の「描かれ方」や「扱われ方」について考察します。グローカルとはグローバルとローカルを合わせた造語ですが、この言葉をどのような主体が (誰が)、どのような意図を持って使うのか、あるいはどのように現象を切り取るのかで、その意味するところは大きく異なります。そこで本授業ではいくつかの具体的なテーマを設定し、メディアの中に現れる「グローカル」像に迫ってみたいと思います。授業では複数のメディア (ここには、ニュースや新聞、雑誌などのほか、ドキュメンタリー映像/映画や公的機関制作による記録映像/紹介動画なども含まれます) を閲覧、視聴しながら、様々な「グローカル」な要素を比較、検討します。本授業ではまたその作り手 (制作者) 側の意図や狙いなどについてもアプローチすることを試みることで、制作物が持つメッセージやその含意について考えます。		
	長期インターンシップ	将来の就職活動にそなえて、企業、市役所、教育委員会などで実際に仕事をしながら、社会に出るためのビジネスマナー (職場での行動のしかた)、ビジネススキル (仕事に役立つ能力)、ビジネスマインド (仕事をする構え) を学びます。研修先からは企業課題や地域課題等も提示されるため、単なる就業体験を超えたビジネスパーソン (社会人) についても理解を深めます。インターンシップ期間 (後期授業期間) を通して事前学習、職場での実務研修、事後学習、成果報告会を行います。			
	P	L	Glocal Seminar I (上原宏)	Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal SeminarIでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
			Glocal Seminar I (梅嶋真樹)	Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal SeminarIでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
			Glocal Seminar I (小柏伸夫)	Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal SeminarIでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
			Glocal Seminar I (永井真紀)	Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal SeminarIでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
目 科 B	Glocal Seminar I (本庄加代子)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal Seminar Iでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar I (木村祐美)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal Seminar Iでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar I (渡辺晃輔)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal Seminar Iでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar I (小松稔)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal Seminar Iでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar I (高木智士)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal Seminar Iでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar I (三浦佳奈)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。前期となるGlocal Seminar Iでは、なぜ自ら課題を発見し解決することが大切なのかを理解した上で、1年次に学修したデータ収集力、分析力を活かしてデータ駆動型の課題発見に取り組みます。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (上原宏)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイプングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (梅嶋真樹)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイプングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (小柏伸夫)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイプングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
Glocal Seminar II (永井真紀)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイプングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間	

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
領 目    域	Glocal Seminar II (本庄加代子)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイピングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義9時間 演習6時間
	Glocal Seminar II (木村祐美)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイピングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (渡辺見輔)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイピングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (小松稔)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイピングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (高木智士)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイピングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
	Glocal Seminar II (三浦佳奈)		Glocal Seminarは、多様な興味関心・学問的背景を持つ学生がそれぞれの知識や経験を持ち寄り、課題解決に向けて協働することを目的とするゼミナール型の授業です。後期となるGlocal Seminar IIでは、Glocal Seminar Iで発見した課題に対する解決策を立案し、実践的なプロジェクト設計を行います。データ活用によるエビデンススペースの意思決定を行い、プロトタイピングや検証を通じて具体的なソリューションを創出します。最終的に、解決策をまとめ、発表することで実社会への実装可能性を考察します。	講義18時間 演習12時間
学	M    I	情報数学	○ 情報科学やデータサイエンスの基盤となる数学的概念を学びます。集合と論理、線形代数（行列とベクトル）、微分積分、確率・統計、幾何学といった基礎知識を理解し、実際の情報処理やアルゴリズムに応用する方法を探ります。演習を通じて、数式を用いた問題解決や、計算結果を基にした意思決定を体験し、数学の実用的な側面を身につけます。 受講者は、情報数学の基礎的な概念とその応用方法を理解し、情報科学やデータ解析の課題を数学的に解決する力を修得します。また、数学を活用した論理的思考力を養い、アルゴリズムやシステム設計の背景となる理論を理解できるようになります。さらに、数理モデルを構築し、現実の問題を解決する能力を身につけます。	
		情報処理概論	○ 情報処理技術の全体像を学び、基本的な情報システムの構成や仕組みを理解します。データの構造、アルゴリズム、プログラム設計の基礎を学修し、情報処理の効率化について考察します。また、コンピュータの基本操作やファイル管理、表計算ソフトなどのツールを用いた実践演習を通じて、情報処理の初歩的なスキル及び知識を修得します。 受講者は、情報処理の基礎的な知識と技術を理解し、基本的なプログラム作成やデータ操作ができるようになります。また、情報処理の流れや効率化のポイントを説明できる能力を修得します。さらに、情報システムやデジタルツールを活用して業務や学修の効率を向上させる力を養います。	

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
D A 科 目	データサイエンス基礎	○	データサイエンスの基本概念を学び、データの収集、整理、分析、可視化の方法を実践的に修得します。具体的には、統計学の基礎、データクレンジング、データの可視化手法（グラフやチャート作成）、簡単なデータモデリングを学びます。Python等を活用した演習を通じて、データ分析の流れを体験し、ビジネスや社会課題解決に役立つ知識を修得します。 受講者は、データサイエンスの基本的なプロセスを理解し、データを活用した意思決定や課題解決ができる能力を身につけます。また、Python等を用いた基礎的なデータ分析と可視化スキルを修得し、データを基にした洞察を導き出す力を養います。さらに、データ活用の重要性を認識し、データドリブな社会で活躍する基盤を築きます。	
	Python基礎	○	Pythonのインストールから始まり、基本文法、データ構造、制御構文を学びます。関数、モジュール、オブジェクト指向プログラミングの基礎といった、より高度な概念についてもその導入を行います。Turtle Graphicsやp5ライブラリを活用し、視覚的なプログラミングを通じて、初学者でも直感的に理解できるレベルになるよう工夫します。Pythonの基礎をしっかりと理解し活用できるレベルを目標とします。演習問題や小テストを適宜実施し、理解度を確認しながら進めます。 本授業の到達目標は、受講生がPythonの基本的な文法、データ構造、制御構文を修得し、自らプログラムを記述できる能力を養うことです。また、関数やモジュールの概念を理解し、再利用可能なコードを作成できるようになること、さらにオブジェクト指向プログラミングの基本的な考え方を理解し、今後の学修の足がかりとすることを目指します。Turtle Graphicsやp5を用いた演習を通して、プログラミングの楽しさを体験し、主体的に学修に取り組む姿勢も重視します。	講義21時間 演習9時間
	機械学習入門	○	機械学習の基本概念と主要なアルゴリズムを学びます。教師あり学習（回帰、分類）、教師なし学習（クラスタリング）、モデル評価（正解率、適合率・再現率）について理解し、Python等を用いた簡単な実装を行います。また、機械学習がビジネスや社会課題の解決にどのように応用されているかを具体例を通じて学びます。さらに、データ準備の重要性や、過学習と汎化性能のトレードオフについても学びます。 受講者は、機械学習の基本的な理論とアルゴリズムを理解し、簡単なモデルを構築・評価できるスキルを修得します。また、データの特徴を考慮した適切なアルゴリズムの選定や、結果の解釈を行う能力を養います。さらに、AI技術がもたらす可能性と課題を認識し、実社会への応用方法を考える力を身につけます。	
キ ヤ リ ア 科 目	キャリア・プランニングⅠ		「自分が通っている大学について」、「大学生活と仕事との関連について」、そして様々なワークなどの講義を通して自分の興味・関心のあること、得意なこと、大切にしていることを考えます。併せて、「先輩たちの活動」「卒業生たちの講演」などの講義やワークを通してそれぞれの大学生活をデザインし、「自分だけの大学生活のデザイン」ができるようになることを目的とします。	
	キャリア・プランニングⅡ (ウェルビーイング)		ウェルビーイングな社会の実現を目指し、自らもウェルビーイングに生きるためのキャリアを検討します。個人の価値観、ライフデザイン、キャリア設計の視点を学びながら、社会における多様なキャリアのあり方を探究します。さらに、DX時代におけるキャリア形成の変化や、持続可能な働き方についても考察し、実践的なキャリアプランを構築します。 到達目標は以下とします。 1. ウェルビーイングの概念を理解し、それを基盤としたキャリア設計ができる。 2. 個人の価値観やライフデザインの観点から、自らのキャリアビジョンを描ける。 3. DX時代における働き方の変化を理解し、持続可能なキャリア形成について考察できる。 4. キャリアに関する具体的な行動計画を立案し、実践に移せる。	講義21時間 演習9時間
	キャリア・プランニングⅢ		ライフキャリア（人生全体）に含まれるワークキャリア（仕事人生）に焦点を当て、働くことを自分事として意識していくために学びます。働くといっても、就職活動を考えるということではなく、身近な社会変化や技術などから仕事に目を向け、仕事や社会への関心が、大学の学びとどう関わりを持つか理解します。仕事・自分・履修の関連付けができるよう視野を広げることが目的です。	
	インターンシップ		これから進路選択を検討するうえで、早期に産業や仕事について知見を深めることは非常に有効であり、また、実体験を伴う興味関心や価値観の醸成など、エビデンスに基づいた進路決定をすることは、進路選択の満足度を向上させることにもつながります。そうした早期の産業・企業・職業理解を実社会で行われる就業体験を通じて学修し、その知見や経験をもとに自身の進路に資する力を身につけます。	

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
部		キャリア・プランニングⅣ	様々なプログラムにより働くということを意識付けしていきます。筆記試験や履歴書作成、面接等の体験や、内定者や卒業生の体験談、企業の人事担当者らの話を聞くことで、1) 社会で必要とされる力などを理解すること。2) 社会や働くことを知り、就業力を磨くこと。3) 進路を自己決定できること。4) 積極的に就職活動を始められること。を身につけることを目標にします。		
	演	基礎演習Ⅰ (上原宏)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (梅嶋真樹)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (小柏伸夫)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (永井真紀)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (本庄加代子)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (木村祐美)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (渡辺晃輔)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (小松稔)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (高木智士)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅰ (三浦佳奈)	○	基礎演習Ⅰでは、大学での学びに必要な基本スキルを身につけることを目的とします。大学生活に慣れ、仲間との関係を築きながら、情報収集・資料作成・発表のスキルを体系的に学んでいきます。加えて、協働作業の経験を積み、今後の学修に活かすための基盤を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅱ (上原宏)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅱ (梅嶋真樹)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅱ (小柏伸夫)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
		基礎演習Ⅱ (永井真紀)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
基礎演習Ⅱ (本庄加代子)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間		

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	基礎演習Ⅱ (木村祐美)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
	基礎演習Ⅱ (渡辺晃輔)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
	基礎演習Ⅱ (小松稔)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
	基礎演習Ⅱ (高木智士)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
	基礎演習Ⅱ (三浦佳奈)	○	基礎演習Ⅱでは、「基礎演習Ⅰ」で学んだスキルを活用しながら、より実践的な調査・研究に必要なスキルを身につけることを目的とします。論文の読み方、調査方法、ディスカッションのスキルを修得し、大学生活での学びの基礎を固めていきます。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (村山賢哉)	○	我々の生活は「ビジネス」の存在なくしては成り立ちません。さらに、現在のビジネス環境において、「デジタル技術」の活用は不可欠です。経営と情報の両分野にまたがり、デジタル技術を活用した組織のあり方についての理解を深めながら、企業と社会の関わりの中で生じる経営的課題について検討していきます。実践的な学修を重視するため、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを中心にを行います。こうした学修を通じてコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の向上をめざすとともに、多面的に事象を捉えられるようになることを目的とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (上原宏)	○	Python 等AIプログラムライブラリを用いて、ロコミや投稿画像などのビッグデータに潜む人の知覚（味覚、嗅覚、食感、嗜好、情感）の特徴を分析し、マーケティングや製品開発に関する知見の獲得を実践します。こうした解析を通じてAI社会での実践的解析力の修得を目指します。解析例は以下の通りです。 1. 料理の投稿レシピからの風味・食感の予測 2. クッキー・ビスケットの商品別風味特徴と消費者嗜好パターンとの関係性 3. 旅行口コミサイトから旅行者の気分を推定し、オーバーツーリズムなど社会問題の心理的要因を解析 業界を問わずIT、AI エンジニアは不足しており、企業からのニーズが高い状況です。企業実務としてのデータサイエンスへの要請に応えられる解析スキルを身につけることを目指します。前期は、各自の解析テーマに応じて、インターネット上のロコミや画像等、ビッグデータを自動収集するためのソフトウェアロボット（クローラー）を制作し必要なデータを大規模に収集する演習を中心とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (梅嶋真樹)	○	DXは、我々の生活を大きく変えつつあります。DX(Digital Transformation)とは、「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること、経済産業省(2022) デジタル・ガバナンスコード2.0」と定義されます。この授業では、地域社会で企業と連携してDXをデザインしながら、イノベーションを先導するサービスを開発します。課題特定と課題解決への仮説導出と検証という一連の研究手法を修得します。同時に自らDXを設計できる実践力を修得します。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (小柏伸夫)	○	インターネットに関するサービスやデバイスを通してインターネットの仕組み、新しいサービスやコンテンツなどの理解を深めます。情報環境をより利便性の高いものにするためには、情報環境を利用するだけでなく情報環境の価値を高める方法を知る必要があります。情報環境を利用するだけでなく情報環境の価値を高めるためのアプリケーションやコンテンツの実現方法について学修します。併せてセキュリティやモラル等、情報環境の利用に付随する様な問題についても学修します。情報環境の動作の仕組みの理解、プログラミングによる新しいアプリケーションの実現、利用価値の高いコンテンツの実現などが可能な知識を身につけることを目標とします。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
基      習	Reserch Project I (川島宏一)	○	研究室の共通テーマ(地域づくり、地域の DX スマートシティなど)の基礎的な知見を学びます。 共通テーマ領域における最新のキーワードを説明できるようになるとともに、そのテーマ領域において自分が取り組みたい問題の絞り込みができている状態(5W1Hで説明できる状態)が到達目標です。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (國領二郎)	○	経営情報システムの研究を行う上での基礎力を養います。 独自のテーマで調査し報告をまとめる力を獲得します。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (田所淳)	○	DIWOワークショップ I - 他者、地域、AIとの共創を積極的に取り入れ、自身の研究・創作テーマを多角的に探求していくワークショップ形式のゼミ。DIWO (Do It With Others) の精神に基づき、グループワーク、地域との交流、AIツールの活用などを通して、多様な視点と刺激を得ながら、自分自身の興味関心を明確化します。最終的には、後期以降のゼミ、そして卒業制作やその先まで見据えた、核となる研究・創作テーマを確立することを目指します。個人作業だけでなく、相互の批評や議論を通じて、学びを深め合うことも重視します。 個人またはグループで、リサーチ活動を行い、他者、地域、AIとの協働を通じ、多角的な視点から自身の興味関心を探求し、文献調査、フィールドワーク、インタビュー、AIツール活用など、多様な手法を用いて情報を収集・分析します。個人的な興味関心から出発して研究・創作テーマを明確化し、得られた知見や考察をレポートやプレゼンテーションとしてまとめ、授業内で相互に発表・議論を行います。教員からのフィードバックは、授業時間内だけでなく、授業時間外も積極的にコミュニケーションを取りながら継続的に行います。これらの活動を通じて、批判的思考力、問題解決能力、コミュニケーション能力を養い、独創的なアイデアを創出する力を高め、自身の研究・創作活動の基盤を構築することを目指します。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (永井真紀)	○	日々進歩する技術や道具を活用しながら個々人がより幸せに生きることを追及する時、いつもその根幹には健康があります。生活していくうえで生じる様々な健康関連の諸課題について検討していきます。 実践的な学修を重視するため、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを中心に行います。 こうした学修を通じてコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の向上をめざすと同時に、多面的に事象を捉えられるようになることを目的とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (本庄加代子)	○	「売れる仕組みづくり」であるマーケティングについて深く学び、企業の売上に貢献する課題解決の実践を具体的に行います。 マーケティングリサーチ、マーケティング戦略と実行の一連のナレッジと実現プロセスを、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを通じて学修します。学びを通じて、マーケティング基礎スキルの獲得とプロジェクトマネジメントスキルの獲得を目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (松本浩樹)	○	ICTは、大別して3つのレイヤーからなっています。物理現象や実際の事象をコンピュータで情報処理するための理論と手法からなるフィジカルなレイヤー、フィジカルなレイヤーで処理されたデータを伝達や蓄積するためのロジカルなレイヤー、伝達や蓄積されたデータと人間とのインターフェースを準備するアプリケーションのレイヤーからなっています。フィジカルなレイヤーの基礎となる信号処理とデータ解析について学びます。 フィジカルなレイヤーの基礎となる信号処理とデータ解析の理論と手法を理解し、コンピュータで処理できる力を身に着けます。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (木村祐美)	○	食の成り立ちをさまざまな側面から学修します。現代の食の問題は、食料生産と食料自給率、栄養バランスと健康、環境、食育他と多岐にわたります。これらの課題解決に向けて、基礎知識を修得するとともに、望ましい未来の食生活について検討していきます。 食の成り立ちを多面的に考察する力を身につけるため、グループワーク、ディスカッション、プレゼンテーションを通じた課題解決方法の検討により、課題にアプローチするプロセスを見出す力を養います。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	Reserch Project I (渡辺晃輔)	○	情報技術を活用した社会における様々な課題解決を行うことを目的とします。そのための市場調査、ユーザ調査、課題定義、アイデア創出、プログラミング、UI/UX デザイン、データ分析、プレゼンテーション能力等のスキルを身につけます。これらのスキルを併せてプロダクトやAIシステムを開発したり、データ分析の成果を出すために必要なソフトウェアを活用するスキルおよびコミュニケーション能力を身につけるためチーム開発演習を行います。ビジネス、テクノロジー、クリエイティビティを理解し、その力を高めることを目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (小松稔)	○	近年の画像や音声データは種々の規格によりさまざまな用途に応じることがあります。本Research Project Iは、通信・音声・画像を構成するデータを抽出し、数値化することでメディア技術の基礎理解と、それらの技術の根幹となる信号処理について考察することを目的としています。Research Project Iでは、座学をメインとしたメディアファイルの基礎知識を学びます。座学でメディアファイルの基礎知識を学び、身近にあるメディアファイルについて調査しレポートでまとめます。本授業の節目(7週目、15週目)に調査内容を発表し、プレゼンテーションに慣れていきます。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (高木智士)	○	人々の生活にとって身近になってきつつあるロボットと社会の関わりについて、演習を通してチームで設計・製作からまとめまでを行います。設計→製作→考察の一連の過程を通して社会的な役割を考察することを目的としています。またロボットの設計製作方法及び、機械加工、電気電子回路制作、プログラミング手法についても学んでいくことが本授業のねらいです。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project I (三浦佳奈)	○	食と科学にまつわる地域イベントを企画し、地域の方々に食に対する関心を高めてもらうよう実践するほか、地域の農産物を用いたライフサイエンス分野の研究や新たな食品の開発などに取り組みます。人々の生活にとって身近な食と科学との関わりについて、食に関するイベントの開催や地域の農産物の調査・実験を通して考察することを目的としています。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (村山賢哉)	○	我々の生活は「ビジネス」の存在なくしては成り立ちません。さらに、現在のビジネス環境において、「デジタル技術」の活用は不可欠です。そこでResearch Project IIでは、経営と情報の両分野にまたがり、デジタル技術を活用した新たな製品・サービスについての理解を深めながら、イノベーションを生み出す仕組みについて検討していきます。実践的な学修を重視するため、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを中心にを行います。こうした学修を通じてコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の向上をめざすとともに、新しい製品・サービスを生み出す力を身につけることを目的とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (上原宏)	○	Python 等AIプログラムライブラリを用いて、ロコミや投稿画像などのビッグデータに潜む人の知覚(味覚、嗅覚、食感、嗜好、情感)の特徴を分析し、マーケティングや製品開発に関する知見の獲得を実践します。こうした解析を通じてAI社会での実践的解析力の修得を目指します。解析例は以下の通りです。 1. 料理の投稿レシピからの風味・食感の予測 2. クッキー・ビスケットの商品別風味特徴と消費者嗜好パターンとの関係性 3. 旅行ロコミサイトから旅行者の気分を推定し、オーバーツーリズムなど社会問題の心理的要因を解析 企業実務としてのデータサイエンスへの要請に応えられる解析スキルを身につけることを目指します。Reserch Project IIでは、データサイエンスを実践している企業とのコミュニケーション、プレゼンテーション等を取り入れて、実務経験を積むことを試みます。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (梅嶋真樹)	○	DXは、我々の生活を大きく変えつつあります。DX(Digital Transformation)とは、「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること、経済産業省(2022) デジタル・ガバナンスコード2.0」と定義されます。この授業では、地域社会で企業と連携してDXをデザインしながら、イノベーションを先導するサービスを開発します。課題特定と課題解決への仮説導出と検証という一連の研究手法を修得します。同時に自らDXを設計できる実践力を修得します。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
礎	Reserch Project II (小柏伸夫)	○	インターネットに関するサービスやデバイスを通してインターネットの仕組み、新しいサービスやコンテンツなどの理解を深めます。情報環境をより利便性の高いものにするためには、情報環境を利用するだけでなく情報環境の価値を高める方法を知る必要があります。情報環境を利用するだけでなく情報環境の価値を高めるためのアプリケーションやコンテンツの実現方法について学修します。併せてセキュリティやモラル等、情報環境の利用に付随する様な問題についても学修します。 情報環境の動作の仕組みの理解、プログラミングによる新しいアプリケーションの実現、利用価値の高いコンテンツの実現などが可能な知識を身につけることを目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (川島宏一)	○	学生一人ひとりを取り組みたい研究テーマに関連している実社会での問題解決の取り組みについての最新の知見を学びます。研究対象として絞り込んだ問題に関連する最新の複数の実社会での問題解決の取り組みの内容とその取り組みが現在直面している未解決課題の根因について説明できるようになるとともに、卒業論文で取り組むリサーチクエストが特定できている状態（検証可能な「問い」の形で文章化されている状態）が到達目標です。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (國領二郎)	○	経営情報システムの研究を行う上での応用力を養います。独自のテーマで調査し報告をまとめる力を獲得します。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (田所淳)	○	DIWOワークショップ II - イベントの開催を前提に、Reserch Project I で探求し決定した個人の研究・創作テーマを、他者、特に地域との深い共創を通して発展させ、具体的な成果として実現することを目指す実践的なゼミ。テーマを外部に積極的に発信し、多様なフィードバックを得ながら、更なる深化を目指します。具体的には、パフォーマンスや展覧会などのイベント（Algorave Maebashi等）を企画・立案から実施まで、学生が主体となって行います。地域住民や関係機関との連携、広報活動、資金調達など、実践的な活動を通じて、社会との接点を持ちながら、研究・創作活動を社会実装する力を養います。 Reserch Project I で設定した研究・創作テーマに基づき、地域との連携を深め、具体的な成果物の制作・発表を目標とします。地域との交流、フィールドワーク、ワークショップ開催などを通して、自身の興味関心をさらに広げ、それを地域に伝えるプロジェクトを企画・実行します。プロジェクトの成果は、展覧会、パフォーマンス、報告書、ウェブサイトなど、多様な形式で学内外に発表する。発表に対するフィードバックは、地域住民、専門家、教員など、多方面から得る機会を設けます。これらの活動を通じて、実践的なプロジェクトマネジメント能力、地域連携能力、プレゼンテーション能力を修得し、研究・創作活動を社会に還元する力を高め、社会との接続を意識した活動を推進することを目指します。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (永井真紀)	○	日々進歩する技術や道具を利活用しながら個々人がより幸せに生きることを追及する時、いつもその根幹には健康があります。生活していくうえで生じる様々な健康関連の諸課題について検討していきます。 実践的な学修を重視するため、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを中心に行います。こうした学修を通じてコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の向上をめざすと同時に、多面的に事象を捉えられるようになることを目的とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (本庄加代子)	○	「売れる仕組みづくり」であるマーケティングについて深く学び、企業の売上に貢献する課題解決の実践を具体的に行います。マーケティングリサーチ、マーケティング戦略と実行の一連のナレッジと実現プロセスを、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを通じて学修します。学びを通じて、マーケティング基礎スキルの獲得とプロジェクトマネジメントスキルの獲得を目標とします。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
科	Reserch Project II (松本浩樹)	○	ICTは、大別して3つのレイヤーからなっています。物理現象や実際の事象をコンピュータで情報処理するための理論と手法からなるフィジカルなレイヤー、フィジカルなレイヤーで処理されたデータを伝達や蓄積するためのロジカルなレイヤー、伝達や蓄積されたデータと人間とのインターフェースを準備するアプリケーションのレイヤーからなっています。フィジカルなレイヤーで行われる適応信号処理と機械学習について学びます。フィジカルなレイヤーで行われる適応信号処理と機械学習の理論と手法を理解し、コンピュータで処理できる力を身につけます。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (木村祐美)	○	食品の機能性成分の種類と特徴を多面的に学修します。群馬の豊かな食産業の環境を活かし、持続可能な社会の構築とSDGsとのつながりも考察し、食の課題解決に向けた取り組みを検討します。群馬の豊かな食産業を活かすために、食品の機能性について知識を身につけます。食の課題を多面的に捉え、持続可能な社会やSDGsとのつながりも考慮した課題解決方法を提案できる力を養います。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (渡辺晃輔)	○	情報技術を活用した社会における様々な課題解決を行うことを目的としています。そのための市場調査、ユーザ調査、課題定義、アイデア創出、プログラミング、UI/UX デザイン、データ分析、プレゼンテーション能力等のスキルを身につけます。これらのスキルに併せてプロダクトやAIシステムを開発したり、データ分析の成果を出すために必要なソフトウェアを活用するスキルおよびコミュニケーション能力を身につけるためチーム開発演習を行います。ビジネス、テクノロジー、クリエイティビティを理解し、その力を高めます。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (小松稔)	○	近年の画像や音声データは種々の規格によりさまざまな用途に応じることができます。通信・音声・画像を構成するデータを抽出し、数値化することでメディア技術の基礎理解と、それらの技術の根幹となる信号処理について考察することを目的としています。Research Project IIでは、メディアファイルからデータを抽出・加工する手法について学びます。開発環境を用いて各メディアファイルのデータを抽出・加工をし、得られた結果をスライドによる口頭発表やレポートの作成を通して、参加学生が開発環境の準備や発表の方法について学ぶことを目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (高木智士)	○	人々の生活にとって身近になってきつつあるロボットと社会の関わりについて、演習を通してチームで設計・製作からまとめまでを行います。設計→製作→考察の一連の過程を通して社会的な役割を考察することを目的としています。またロボットの設計製作方法及び、機械加工、電気電子回路制作、プログラミング手法についても学んでいくことが本授業のねらいです。	講義18時間 演習12時間
	Reserch Project II (三浦佳奈)	○	食と科学にまつわる地域イベントを企画し、地域の方々に食に対する関心を高めてもらうよう実践するほか、地域の農産物を用いたライフサイエンス分野の研究や新たな食品の開発などに取り組みます。人々の生活にとって身近な食と科学との関わりについて、食に関するイベントの開催や地域の農産物の調査・実験を通して考察することを目的としています。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Reserch Project PBL (村山賢哉)	○	Research Project I・IIで得た問題認識や、専門書から得られる知見を基に、「企業のDX」、「組織マネジメント」や「新たなビジネス」に焦点を当てた研究を行います。それらの成果をまとめ、卒業論文を執筆します。卒業論文の執筆を通じて、「情報収集能力」、「理解力」、「論理的思考力」、「文書作成力」、「情報発信力」といったビジネス・パーソンとして必須のスキルを修得していきます。また、理論の修得で終わるのではなく、卒業論文では自分自身の新たな枠組み（新規性：フレームワーク・モデル・ビジネススキームなど）の構築をめざします。	講義18時間 演習12時間
科	Issue-Based Reserch Project PBL (上原宏)	○	AIは、インターネットがもたらした社会の構造変革を超えるイノベーションをこれからの産業・社会に与えると言われていています。このIssue-Based Reserch Project PBLでは、多様化するAIを使いこなして身近な課題を解決する実体験を通じて、来るべきAI社会が求める人材として活躍できる実務的な基礎技術の修得を図ります。身近な課題の例としては、食、観光などがあげられますが、課題設定は、学生の自主性を重視します。またプログラミングによる社会実装を重視してプロジェクトを推進します。実務としてのデータサイエンスへの要請に応えられる解析スキルを身につけることを目指し、また、社会人としてデータ解析の現場で直面するであろう課題を想定して、様々な問題を解決できるように、多様な解析モデルとモデル実装力の発展・向上を目指します。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	Issue-Based Research Project PBL (梅嶋真樹)	○	DXは、我々の生活を大きく変えつつあります。DX(Digital Transformation)とは、「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること、経済産業省(2022) デジタル・ガバナンスコード2.0」で定義されます。このIssue-Based Research Project PBLでは、自ら地域社会における社会受容されるDXをデザインし、卒業研究を行います。自らDXを設計し、卒業研究としての課題特定と課題解決への仮説導出と検証研究を完成させます。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (小柏伸夫)	○	情報環境をより利便性の高いものにするためには、情報環境を利用するだけでなく情報環境の価値を高める方法を知る必要があります。このIssue-Based Research Project PBLでは、情報環境を利用するだけでなく情報環境の価値を高めるためのアプリケーションやコンテンツの実現方法、インターネットやモバイルデバイスの持つ利点について学修、研究します。併せてセキュリティやモラル等、情報環境の利用に付随する様な問題についても学修、研究します。情報インフラを一般的な利用者の立場として利用するだけでなく、付加価値を提供できる知識、能力、技術を身につけることを目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (川島宏一)	○	指導教員の指導のもとに、学士課程での学びのまとめとなる研究を行い、研究成果を論文にまとめ、発表を行います。取りまとめた論文を関連の学会で研究発表し一定の評価を得ることが到達目標です。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (國領二郎)	○	デジタル技術を活用した社会課題の解決に向けたプロジェクトベースの研究を行います。実運用にたるソリューションを提供できるようになります。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (田所淳)	○	3年次のDIWOワークショップでの経験を基盤に、1年間を通して個人の研究・創作活動を深め、集大成となる卒業制作・卒業論文を制作するゼミ。個人のテーマを追求し、独自の表現方法を確立することを目指します。教員との個別指導、学生同士の相互批評、外部専門家からのアドバイスなどを通じて、作品の質を高めていきます。学内外での発表の機会を設け、広く社会に発信し、フィードバックを得ることで、さらなる成長を促します。 3年次のResearch Project I・IIで培った共創的思考力、実践力、発信力を活かし、独自のテーマに基づく研究・創作活動を完遂します。具体的な成果物として、質の高い作品(論文、制作物、パフォーマンスなど)を完成させることを目指します。制作プロセス全体を通じて、自己管理能力、問題解決能力、批判的思考力を向上させます。作品の構想、計画、制作、発表、記録といった一連の活動を、主体的に行い、学内外での発表を通じて、多様な視点からの批評を受け止め、自己の表現を客観的に評価し、今後の活動に繋げる。専門分野における知識・技術を深化させ、将来のキャリア形成に繋がる実践的な経験を積むことが目標です。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (永井真紀)	○	日々進歩する技術や道具を利活用しながら個々人がより幸せに生きることを追及する時、いつもその根幹には健康があります。生活していくうえで生じる様々な健康関連の諸課題について検討していきます。 Issue-Based Research Project PBLでは実践的な学修を重視するため、グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーションを中心に行います。こうした学修を通じてコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の向上をめざすとともに、多面的に事象を捉えられるようになることを目的とします。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (本庄加代子)	○	本Issue-Based Research Projectのテーマは、『マーケティング戦略とプロジェクトマネジメント』です。 取り組みの内容は、以下の2つを柱とします。 -4年間の集大成としてマーケティング研究を行い、研究論文として完成させていく。 -卒業後の各自のキャリアを構築する。 到達目標は以下の設定しています。 ・自らテーマを設定し、仮説を構築し、研究リサーチデザインを考え、分析、考察できること。 ・論文を完成させることで論理的な思考ができること。 ・卒業後のキャリアを自ら設計し、その一歩を踏み出すことができること。	講義18時間 演習12時間

## 授 業 科 目 の 概 要

(デジタル共創学部デジタル共創学科)

科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
目      目	Issue-Based Research Project PBL (松本浩樹)	○	ICTは、大別して3つのレイヤーからなっています。物理現象や実際の事象をコンピュータで情報処理するための理論と手法からなるフィジカルなレイヤー、フィジカルなレイヤーで処理されたデータを伝達や蓄積するためのロジカルなレイヤー、伝達や蓄積されたデータと人間とのインターフェースを準備するアプリケーションのレイヤーからなっています。フィジカルなレイヤーで行われる音声・通信・画像・生体・に関する情報処理について学びます。音声・通信・画像・生体・に関する情報処理に関するテーマを一人ずつ選び、そのテーマについて、テーマの背景・目的・原理・シミュレーション等による問題解決、考察、まとめに至るまでを1年間かけて実践し、論文にまとめその発表を行う力を養います。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (木村祐美)	○	健康に貢献する食品の機能性に注目が集まっています。群馬県の農畜産物や加工食品には、隠れた機能性をもつものが多種生産されており、その特徴や機能性成分を掘り起こし、社会に役立てる方法を提案する力を養います。群馬県の食産業に貢献できるように、グループワーク、ディスカッション、プレゼンテーション他を通じた検討を重ね、実践力を身に付けます。食品の機能性成分の活用等、食と健康に貢献する知識と応用できる力を身につけます。群馬県の食産業の特徴を分析し、地域活性につながる課題解決方法を提案できる力を養い、実践的に取り組みます。持続可能な社会やSDGsとのつながりを考慮し、地域の食産業の発展に貢献することを到達目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (渡辺見輔)	○	Research Project I・IIで興味を持った各自のテーマに従って、調査を設計、実施し、成果を卒業論文にまとめます。卒業論文はA4用紙40字×30行で20枚あることが求められます。卒業研究の目標は、調査の設計、実施、論文作成の体験を通して、次の力をつけることです。 1. ビジネス、テクノロジー、クリエイティビティの基本的な考え方を理解し、自ら必要な実践を行う力。 2. 調査を設計、実施する力。 3. 論理的で正確、明確な文章を書く力。 4. 自ら人と関わり、必要な情報や助力を得る力。 5. 自分の考えをわかりやすく正確に印象的に伝える力。 6. 他者の意見を聞き、自らも積極的に発言し、協力して議論を深める力。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (小松稔)	○	近年の画像や音声データは種々の規格によりさまざまな用途に応じることが出来ます。このIssue-Based Research Project PBLは、通信・音声・画像を構成するデータを抽出し、数値化することでメディア技術の基礎理解と、それらの技術の根幹となる信号処理について考察することを目的とし、身近にある物事の改善策や新たな物事を考察・提案します。次いで、開発環境を用いたシミュレーションにより客観的な出力結果を出力し、出力結果の有効性を検証します。開発環境を用いて各メディアファイルのデータを抽出・加工をし、得られた結果をスライドによる口頭発表やレポートの作成を通して、参加学生が開発環境の準備や発表の方法、論文執筆の手順等について学ぶことを目標とします。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (高木智士)	○	Research Project I及びIIで学んだ内容をもとに、受講者各自の関心に沿って研究テーマ、研究計画を決定し、ロボットの設計→製作→考察の一連の過程を通して社会的な役割を考察します。ロボットの設計製作方法及び、機械加工、電気電子回路制作、プログラミング手法について学んでいきます。	講義18時間 演習12時間
	Issue-Based Research Project PBL (三浦佳奈)	○	Research Project I及びIIで学んだ内容をもとに、受講者各自の関心に沿って研究テーマ、研究計画を決定し、食育や科学に関する実践・農産物等を用いた研究を進めます。人々の生活にとって身近な食と科学との関わりについて、食に関するイベントの開催や地域の農産物の調査・実験を通して考察し、結果を分析して論理的に相手に伝える力、論理的な文章を書く力などを修得することを目的としています。	講義18時間 演習12時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
専 D	L	○	<p>DXの基礎を学び、最新の国内外の事例を通じて、デジタル技術が社会や産業に与える影響を理解します。企業がDXを通じてどのように競争優位性を獲得し、顧客価値を創造しているかを分析します。また、AI、IoT、クラウド、ビッグデータなどの技術がDXの基盤としてどのように活用されているかを概観します。さらに、DX推進における組織変革や人材育成の重要性についても議論します。受講者は、DXの基本概念とその重要性を理解し、具体的な成功事例と失敗事例を分析することで、DX推進のプロセスを学びます。また、自らがDXプロジェクトを企画・推進する際に必要な基礎知識を身につけ、デジタル技術を活用して社会や企業の課題を解決する視点を養います。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>(1 村山賢哉／1回) イントロダクション：DXとは何か？DXの定義と重要性 (12 渡辺晃輔／1回) DX技術の基礎：AI、IoT、クラウド、ビッグデータの基本 (10 松本浩樹／1回) DXとコンピュータ (4 小柏伸夫／1回) DXとインターネット (6 國領二郎／1回) DXの国内外の動向：主要なDX推進国・企業の取組 (3 梅嶋真樹／1回) 国際社会とデジタル化 (13 小松稔／1回) デジタル・シミュレーション</p> <p>(7 田所淳／1回) DXとアート (9 本庄加代子／1回) マーケティングのDX (14 高木智士／1回) ものづくりとDX (8 永井真紀／1回) ヘルスケアとDX (11 木村祐美／1回) 栄養の科学 (2 上原宏／1回) 食のDX (15 三浦佳奈／1回) 生命と科学 (5 川島宏一／1回) まっつくりとDX</p>	オムニバス方式
		○	<p>本講義では、DX事情 I で学んだ基礎知識をさらに深化させ、より複雑で高度なDX事例を学びます。特に、業界特有のDXの進展を具体的に紹介します。また、先端技術の活用 (AI、IoT、ロボティクスなど) と、その社会的影響や課題についても議論します。さらに、企業がDXを通じて新たな市場や顧客価値を創出する戦略を学びます。受講者は、DXの進展に伴う社会的・経済的な変化を深く理解し、業界におけるDXの事例を分析する能力を身につけます。また、先端技術を活用して現実のビジネス課題を解決するためのスキルの基礎を修得します。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>(1 村山賢哉／1回) ビジネスの情報化とDX (6 國領二郎／1回) DX推進とアーキテクト (3 梅嶋真樹／1回) DX時代の世界標準 (4 小柏伸夫／1回) DX時代における情報通信 (13 小松稔／1回) DX時代のプログラミング活用 (9 本庄加代子／1回) SNS時代のマーケティング (10 松本浩樹／1回) デジタルと知覚情報</p>	オムニバス方式

授 業 科 目 の 概 要						
(デジタル共創学部デジタル共創学科)						
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考		
門	X	v	(5 川島宏一/1回) スマートシティ (12 渡辺晃輔/1回) 地理空間とデジタル技術 (7 田所淳/1回) デジタル×アートの新たな世界 (14 高木智士/1回) 製造業とDX (2 上原宏/1回) 食とデータサイエンス (8 永井真紀/1回) 健康・医療とデジタルデータ (11 木村祐美/1回) 栄養とデジタルデータ (15 三浦佳奈/1回) 生命とデジタルデータ			
			情報倫理	○	本講義では、情報社会における倫理的課題を幅広く学びます。特に、個人情報保護やプライバシーの重要性、データ利用の公平性、AIやアルゴリズムの倫理的課題について具体例を用いて解説します。また、著作権や知的財産権に関連する問題、SNSやインターネット上での誹謗中傷やフェイクニュースの拡散といった現代的な課題にも触れます。さらに、これらの問題に対する国内外の法制度やガイドラインについても学び、情報技術の利用における社会的責任を深く考察します。 受講者は、情報技術が引き起こす倫理的課題についての深い理解を得るとともに、それに対する適切な判断力を養います。また、個人情報の取り扱いや著作権法の基本的な知識を持ち、DX推進において社会的責任を果たす行動が取れるようになります。さらに、チームや組織でのプロジェクトにおいて、倫理的配慮を踏まえた意思決定を行うスキルを身につけます。	
			情報セキュリティ	○	この授業では、情報セキュリティの基本的な概念と実践的なスキルを学びます。2021年、日本では全ての先生と小中学生がインターネットアクセス可能なタブレットを手にするようになりました。この世界に先駆けたDX構想「GIGAスクールDX構想」と言われる教育情報システムを事例に、想定されるサイバー攻撃（フィッシング、ランサムウェア、SQLインジェクション、XSS、DDoS攻撃など）、脆弱性の特定、システムのアセスメント、リスク対策【暗号化技術（SSL/TLS、公開鍵暗号方式など）、ネットワークセキュリティの基礎（ファイアウォール、VPN）】について学びます。また、教育情報システムにおいてセキュリティインシデントが発生した場合の対応手順や、学校のセキュリティポリシーを設計します。システムやネットワークの模擬環境を用いて実践的なトレーニングを行います。 以下が到達目標です。 ・情報セキュリティの基本的な知識と技術を修得し、組織やシステムの安全性を確保するための対策を理解・実践できる。 ・DX推進の現場で発生し得るセキュリティリスクを適切に評価し、リスク軽減のための具体的なセキュリティポリシーを提案できる。	
経営学	○	本講義では、経営学の基本理論を体系的に学びます。経営戦略、組織論、マーケティング、リーダーシップなどの主要トピックを取り上げるとともに、DXの影響で変化する経営環境についても解説します。具体的には、DXがどのように企業の競争優位性を高めるか、イノベーションを促進するかを事例を用いて考察します。また、経営資源（ヒト、モノ、カネ、情報）の効果的な活用方法についても学び、グローバル経済の視点から経営学の応用範囲を広げます。 受講者は、経営学の基礎理論を理解し、企業が直面する経営課題に対して分析的にアプローチする能力を身につけます。また、DXがもたらす変革に適応した経営戦略を立案するためのフレームワークを活用できるようになります。さらに、経営学の視点を基にDXプロジェクトの計画・実行を支援できる人材としての基盤を築きます。				
		1				
				モ		







授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
目 ル 3	デジタル プロジェクト管理		デジタル・コンテンツや情報システムの開発・運用におけるプロジェクト管理の基本を学びます。プロジェクトの計画、進行管理、リスク管理、品質管理、コスト管理、アジャイル手法、ウォーターフォール手法などの管理手法を体系的に理解し、実務で活用できるスキルを修得します。さらに、デジタル技術を活用したプロジェクトマネジメントの新潮流についても考察し、シミュレーションを通じて実践力を養います。 到達目標は以下とします。 1. プロジェクト管理の基本概念と手法を理解し、デジタル領域で適用できる。 2. アジャイル・ウォーターフォールなどの手法を使い分け、プロジェクトを適切に管理できる。 3. プロジェクトの計画・リスク管理・品質管理のフレームワークを実践的に活用できる。 4. デジタル技術を活用し、より効率的なプロジェクト運営を行うスキルを修得する。	
	オペレーションズ・ リサーチ		運用効率化のための数理的手法を学び、実務での応用力を養います。線形計画法、整数計画法、シミュレーション、意思決定分析、ネットワークフローなどの手法を体系的に理解し、Pythonを用いてモデルを構築します。また、サプライチェーン管理、在庫最適化、プロジェクトスケジューリングなど、具体的な業務シナリオでの適用事例を探索します。 受講者は、オペレーションズリサーチの主要手法を活用し、業務やプロジェクトの運用効率を向上させるモデルを設計・実装できる能力を修得します。また、データ分析に基づく意思決定をサポートし、実践的な改善提案を行えるスキルを身につけます。さらに、DX推進における業務改善プロセスへの貢献を目指します。	
	デジタルコンテンツ・ メディア制作論		ライブコーディングに焦点を当て、音楽制作とリアルタイムなプログラミング表現を実践的に学びます。StrudelとTidalCyclesというライブコーディング言語を用い、アルゴリズムによる作曲、即興演奏、音響合成の基礎を修得します。これらのツールを活用し、従来の音楽制作とは異なるアプローチで、独創的な音楽表現を開拓することを目指します。ライブコーディングを通じた、コンピュータ音楽の新しい地平を探索します。 到達目標は、StrudelおよびTidalCyclesを用いたライブコーディングの技能を修得し、アルゴリズムによる音楽制作の基礎を理解することです。パターン生成、シンセシス、エフェクト処理などを駆使して独自の音楽表現を構築し、ライブパフォーマンスとして実践できる力を養います。さらに、即興的な演奏能力を高め、相互評価を通じて表現の幅を広げ、コンピュータ音楽における新たな可能性を探索することを目指します。	講義21時間 演習9時間
専 I I	プログラミングⅠ	○	プログラミングの基本概念を学び、変数、制御構文、配列、関数などの基礎を修得します。手続き型言語や関数型言語などプログラミング言語の種類や特徴を理解し、AI開発、科学技術計算、スマホアプリ開発、大規模システム構築、CG作成など、多様な分野でのプログラミングの活用について学びます。また、目的に応じた開発環境やエディタについても取り上げ、実習ではPython等を用いて基本的なプログラムを作成します。 受講者は、プログラミングの基礎的な概念や技術を理解し、簡単なプログラムを作成できる能力を修得することを目標とします。また、さまざまなプログラミング言語や開発環境の特性を理解し、目的や条件に応じた選択ができるようになることを目指します。Pythonを用いた演習を通じて、実践的なスキルの基盤を形成します。	講義21時間 演習9時間
	プログラミングⅡ	○	プログラミングⅠで学んだ基礎を発展させ、より実践的なプログラミング技術を学びます。オブジェクト指向分析・設計、オブジェクト指向プログラミング、アジャイル開発手法、メンテナンス性を高める技術、バージョン管理ツールの活用方法等について学びます。また、デバッガや機能試験、性能試験などの理解を通じて、長期間・多人数による開発を想定したスキルを修得します。実習ではPython等を用いてプログラムを作成します。 オブジェクト指向分析・設計やプログラミング手法等を理解し、実践的なプログラミング技術を修得することを目指します。また、アジャイル開発やコードの可読性向上、バージョン管理、テスト手法を身につけ、長期間・多人数による大規模開発にも対応できる知識とスキルを修得することも目指します。	講義21時間 演習9時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
C v	データ構造とアルゴリズムⅡ	○	データ構造とアルゴリズムⅠの内容を基に、さらに高度なデータ構造とアルゴリズムを学びます。ヒープ、ハッシュテーブル、トライ、AVL木などの高度なデータ構造と、それに関連するアルゴリズムを実装します。また、分割統治法、動的計画法、グラフアルゴリズム (Dijkstra, 最小全域木など) の設計・実装を行い、計算量の分析と最適化についても学びます。演習課題では、実社会の問題をモデル化し、解決する力を養います。 受講者は、複雑なデータ構造とアルゴリズムを実装し、効率的に課題を解決する能力を身につけます。また、計算量の評価方法を理解し、アルゴリズムを最適化する技術を修得します。さらに、実務に直結するプログラム開発の基礎を築き、プロジェクトにおいて中核的な役割を果たせるスキルを育成します。	講義21時間 演習9時間
	コンピュータグラフィックス		コンピュータグラフィックス (CG) の基本概念と技術を学びます。座標変換、2D・3Dモデリング、光源と陰影、テクスチャマッピング、レンダリング手法 (ラスターライゼーションやレイ 트레이シング) など、CGの主要な技術を理論と実装を通じて理解します。OpenGLやWebGLを活用したCG作成手法やCGツール開発の基礎を修得し、インタラクティブなCG作成やCGアプリケーション開発等を体験します。 受講者は、CG技術の基本的な理論を理解し、グラフィックスプログラミング等を用いて視覚的に魅力的な2D・3Dコンテンツを制作できる能力を身につけます。また、リアルタイムレンダリング技術や基本的なインタラクティブデザインのスキルを修得し、ゲームやシミュレーションの開発に応用できる基盤を築きます。	講義21時間 演習9時間
	通信技術とコンピュータネットワーク		通信技術とネットワークの基本的な仕組みを学びます。OSI参照モデル、TCP/IPプロトコル、ルーティング、スイッチング、ネットワークセキュリティの基礎を学修し、Wi-Fiやモバイル通信技術についても理解を深めます。ネットワークの設計やトラブルシューティングの手法を実践し、簡単なネットワーク環境を構築する演習を通じて実務的なスキルを身につけます。 受講者は、通信技術とネットワークの基本的な仕組みを理解し、ネットワークの構築や運用を行う能力を修得します。また、セキュリティや最適化の視点を考慮しながら、安全かつ効率的なネットワーク環境を設計するスキルを身につけます。さらに、DX推進におけるネットワークの重要性を理解します。	講義21時間 演習9時間
	オペレーティングシステム		オペレーティングシステム (OS) の基本原理と役割を学びます。プロセス管理、メモリ管理、ファイルシステム、デバイス管理、セキュリティの基本的な仕組みを理解します。特に、マルチスレッドやマルチタスク環境でのプロセススケジューリング、デッドロック回避、仮想メモリの仕組みについて深く学修します。また、LinuxやWindowsなどの実際のOSを使用し、基本的な操作や設定を実践的に修得します。システムコールやシェルスクリプトも学び、OSの動作を把握します。 受講者は、オペレーティングシステムの基本的な仕組みを理解し、システムの効率的な管理と運用を行うスキルを身につけます。また、プロセスやメモリの管理方法を把握し、トラブルシューティングやパフォーマンス向上の方法を提案できるようになります。さらに、OSの仕組みを応用して、ソフトウェアやシステム設計の基盤となる知識を修得します。	
	人工知能の活用		人工知能 (AI) の基礎から応用までを包括的に学びます。まず、古典的AIから機械学習、深層学習へと至る技術進化を概観し、Google Teachable Machineで実践的な体験も行います。次に、ChatGPT等の基盤技術であるTransformerとLLM、そして各種AIサービス (ChatGPT, Gemini, Claude等) を比較します。さらに、生成AIの多様な活用法 (調査、画像・動画・音楽生成、プログラミング) を探求し、スペキュラティブデザインを通してAIの未来を考察します。最後に、生成AIのリスクと倫理を理解し、AIが社会にもたらす影響と、その未来展望について議論を深めます。 本講義の到達目標は、受講生が人工知能 (AI) に関する包括的な知識と実践的なスキルを修得することです。具体的には、AIの歴史的發展と最新技術動向を理解し、機械学習の基礎を体験的に学びます。また、大規模言語モデル (LLM) の仕組みと応用を把握し、各種AIサービスを比較・評価できる能力を養います。さらに、画像、動画、音楽生成など、生成AIの多様な活用事例を通して創造的応用力を高め、プログラミングやデザインといった実践的スキルを修得します。最終的には、AIの社会的影響を多角的に考察し、生成AIのリスクと倫理をふまえ、その未来展望について自身の考えを明確に表現できることを目指します。	
T 1				

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
L	H シ 門	データベース		データベースの基本概念を学び、構造化データの効率的な管理方法を理解します。リレーショナルデータベースの仕組み、SQL（データベース言語）の基礎、データモデリング（ERモデル、正規化）を中心に学修します。さらに、トランザクション管理、インデックスの最適化、データ整合性の維持、セキュリティ対策についても学びます。演習では、MySQLやPostgreSQLなどのデータベース管理システムを使用して実際のデータベース設計・操作を体験します。受講者は、データベースの基本構造と操作方法を理解し、SQLを用いてデータの作成、管理、クエリの実行ができるようになります。また、データの整合性を維持しつつ効率的なデータ管理が可能なデータベース設計を行う能力を身につけます。さらに、DXプロジェクトにおけるデータ基盤の設計と管理に貢献するスキルを修得します。	講義21時間 演習9時間
		プログラミングⅢ	○	プログラミングⅠ、Ⅱで学んだ基礎知識を用い、高機能なプログラムの開発に関する技術を学びます。クラスライブラリやパッケージ管理の活用、DBによるデータ操作、JSON形式API連携によるネットアプリ開発、オープンデータを用いた計算処理や分析等、高機能なプログラムの開発について理解を深めます。さらに、システムプログラミングとしてOSの機能の活用についても学びます。実習ではPython等を用いてプログラムを作成します。プログラミング技術の応用的な知識とスキルを修得し、クラスライブラリやAPI、データベース操作を活用した高機能なプログラムを開発できる能力を身につけることを目指します。また、システムプログラミングや応用計算処理を通じて、現実的な高機能アプリケーション開発に対応できる知識を養います。	講義21時間 演習9時間
		システム開発総合演習Ⅰ	○	システム開発の全プロセスを体験し、基本的なプロジェクト管理と実践的な開発スキルを修得します。要件定義、設計、実装、テスト、デプロイの各段階について学び、実際のプロジェクトを想定した演習を行います。さらに、アジャイル開発手法やスクラムの基礎を学び、タスク管理やチーム内コミュニケーションの重要性を体験します。個別のプログラミング演習だけでなく、チームでの共同開発を通じて、実務的なスキルを磨きます。受講者は、システム開発の全プロセスを理解し、プロジェクトにおいて必要な各種スキルをバランスよく修得します。また、チーム開発での役割を遂行し、プロジェクト管理やタスク分担を行う能力を身につけます。さらに、現場で直面する課題を解決しながら、システム開発を成功に導く基盤を築きます。	
		データ構造とアルゴリズムⅢ	○	データ構造とアルゴリズムⅡの内容を基に、高度なアルゴリズム設計と解析を学びます。例えば、動的計画法の応用、グラフアルゴリズム（ベルマンフォード、フローアルゴリズム）、高速ソート、文字列検索アルゴリズム（KMP法、ラビンカーブ法）などを取り上げます。また、計算量（時間・空間複雑性）の分析を実践し、最適化のアプローチを深く理解します。競技プログラミング形式の課題を通じて、効率的なアルゴリズム設計を体得します。受講者は、設計パターンを活用して拡張性や保守性に優れたプログラムを設計・実装できる能力を身につけます。また、チーム開発において役割を果たしながら、品質管理やコードの改善に貢献するスキルを修得します。さらに、プロジェクトを通じて、実践的な開発スキルと論理的な問題解決力を養います。	講義21時間 演習9時間
		サイバーセキュリティ		サイバーセキュリティの基礎から応用までを体系的に学びます。2030年には、家にあるすべての家電がネットワークとつながるとされます。このような時代変化を先取りし、国内外において新たな電力システムとして期待される「エネルギーリソースアグリゲーションビジネス(ERAB)を事例に、脆弱性の特定、サイバー攻撃（フィッシング、ランサムウェア、SQLインジェクション、XSS、DDoS攻撃など）、システムのアセスメント、リスク対策【暗号化技術、ファイアウォール設定、侵入検知システム（IDS）や侵入防止システム（IPS）の役割】、等について学修します。また、国の重要インフラのセキュリティ設計に活用されるサイバー・フィジカル・セキュリティ対策フレームワーク(CPSF)を用いて、企業がサイバーセキュリティ対策においてその開発が求められる「攻撃ツリー」を設計し、実践的なスキルを養います。以下が到達目標です。 ・セキュリティリスクを正確に評価し、適切な対策を立案・実行できる。 ・システムの脆弱性を見つけ、攻撃を未然に防ぐ対策を立案できる。 ・DXプロジェクトで発生し得るサイバーセキュリティ上の課題に対応し、サイバー攻撃のプロセスを見える化し、システムの安全性を高める攻撃ツリーを設計できる。	

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
ユ V	計算機アーキテクチャ (ハードウェア)		コンピュータシステムの基本構造と設計原理を学びます。プロセッサ、メモリ、入出力システムの仕組みを理解し、命令セットアーキテクチャ (ISA) の基本を学びます。さらに、パイプライン処理、キャッシュメモリ、分岐予測、仮想メモリなど、現代のコンピュータアーキテクチャの重要な要素を深掘りします。演習では、シンプルな命令セットを用いたプロセッサ設計やシミュレーション等を行い、ハードウェアとソフトウェアの協調動作を体験します。受講者は、計算機アーキテクチャの基本構造を理解し、プロセッサやメモリシステムの設計原理を説明できるようになります。また、パイプラインやキャッシュといった最適化技術の意義を理解し、効率的なシステム設計を行う基礎能力を身につけます。さらに、コンピュータシステム全体の動作を俯瞰し、ハードウェアとソフトウェアの連携を意識した設計思考を養います。	
	情報理論		情報の量や効率的な符号化、通信の基本理論を学びます。シャノンの情報エントロピー、符号化理論 (ハフマン符号、ランレングス符号)、データ圧縮、誤り検出・訂正符号 (パリティチェック、ハミング符号) など、情報理論の基礎を修得します。また、通信路容量やノイズの影響に関する基本的な概念を理解し、これらの理論が現代の通信技術やデータストレージにどのように応用されているかを学びます。受講者は、情報の量や効率的な伝送・保存のための基本的な理論を理解し、データ圧縮や誤り訂正技術の設計・評価ができるようになります。また、通信やデータ処理の分野における情報理論の実践的な応用例を把握し、DX推進におけるデータ処理効率化の基礎知識を身につけます。さらに、情報理論の数学的背景を基に論理的な思考力を向上させます。	
	コンピュータネットワーク演習		ネットワーク技術の実践的なスキルを修得するため、ネットワークの設計、構築、運用を学びます。具体的には、ルーティングプロトコル (OSPF、BGP)、セグメント化、VLAN、ファイアウォール設定、VPNの構築方法を学びます。また、Wiresharkを使用したパケット解析やネットワークトラブルシューティングを行い、ネットワークの診断能力を高めます。さらに、クラウドネットワーク環境での演習を通じて、実務に即した知識を身につけます。受講者は、ネットワークインフラを設計・構築する実践的なスキルを修得し、運用やトラブルシューティングに対応できる能力を身につけます。また、安全で効率的なネットワーク環境を提供するための高度な知識と技術を修得し、DXプロジェクトにおけるネットワーク構築に貢献できる人材を目指します。	
1	UI / UXデザインとメディア		人間中心の設計思想に基づき、ユーザーインターフェース (UI) とユーザー体験 (UX) の基本概念を学びます。具体的には、ワイヤーフレーム設計、プロトタイプリング、ユーザビリティテスト、色彩理論、タイポグラフィなどの視覚デザイン要素を学びます。また、Figmaなどのツールを活用し、実際のデザインプロジェクトを通じてスキルを実践的に修得します。さらに、メディア制作とUXの関係性を理解し、魅力的なコンテンツ制作を体験します。受講者は、UI/UX設計の基礎を理解し、ユーザーのニーズを満たすインターフェースや体験を設計するスキルを修得します。また、プロトタイプを迅速に作成し、実務におけるUXデザインプロジェクトに貢献できる能力を養います。さらに、メディアの活用方法を理解し、DX推進におけるユーザー体験の向上に寄与する力を身につけます。  (オムニバス方式 / 全15回)  (1 村山賢哉 / 5回) 「UIとUXの違い、ユーザー中心設計の考え方」 「ユーザー調査、ペルソナ作成、ジャーニーマップ」 「ユーザーテストの手法 (A/Bテスト)」 「ブランドアイデンティティ、スタイルガイドの作成」 「成果発表、デザインの最適化と今後の展望」 以上を担当 (7 田所淳 / 5回) 「色彩理論、タイポグラフィ、レイアウトデザイン」 「アニメーション、マイクロインタラクションの設計」 「効果的なコピーライティング、情報整理」 「像、音声、AR/VRコンテンツのユーザー体験」 「デザインの改善提案とUXレビュー」 以上を担当 (12 渡辺晃輔 / 5回) 「手書きワイヤーフレーム、Figmaの活用」 「ユーザビリティの向上、直感的なナビゲーション設計」 「モバイルファースト設計、ブレークポイントの考え方」 「誰でも使いやすいデザインの原則」 「プロトタイプの制作とフィードバック」 以上を担当	オムニバス方式 講義21時間 演習9時間
ル 2				

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
M L  ネ  V		システム開発総合演習Ⅱ	システム開発総合演習Ⅰで学んだ基礎を応用し、より大規模で複雑なシステム開発プロジェクトを経験します。受注案件を模したシナリオに基づき、顧客要件の分析からプロトタイプの開発、実装、納品までを一貫して実施します。特に、品質管理、リスク管理、スケジュール調整の重要性に焦点を当て、実務に近い環境でプロジェクトを進めます。また、デプロイ後の運用・保守についても学び、システムライフサイクル全体の管理スキルを養います。 受講者は、実際の業務に近い環境でシステム開発プロジェクトを経験し、大規模なプロジェクトを遂行する能力を修得します。また、顧客との交渉や要件調整を通じて、コミュニケーション能力や柔軟な対応力を養います。さらに、プロジェクトを円滑に進行させるための計画立案能力や問題解決能力を高め、実践的な開発スキルを向上させます。		
		マーケティングリサーチ	○	マーケティングの意思決定を支えるためのデータ収集と分析手法を学びます。市場調査の基本概念、調査デザイン、データ収集技術（アンケート、インタビュー、観察など）、およびデータの統計解析手法を中心に学修します。さらに、マーケティングリサーチツールやデータ分析ソフトを使用した分析を行い、リサーチ結果をビジネスの意思決定に結びつけるプロセスを理解します。 受講者は、市場調査の基本的な方法論を理解し、自ら調査計画を立案・実行できるスキルを身につけます。また、収集したデータを分析し、マーケティング戦略や意思決定に活用する能力を修得します。	
		経営管理論	○	経営管理論では、企業組織の運営に必要な理論と実践を学びます。計画、組織化、指揮、調整、統制という管理の基本機能を中心に、組織論や意思決定理論、リーダーシップ論を深く掘り下げます。また、現代の経営環境におけるDXやグローバル化の影響を考察し、変革に対応した管理手法についても学びます。具体的な企業事例を用い、理論と実務の関連性を理解します。 受講者は、経営管理の基本理論を理解し、企業運営における課題解決や意思決定を支援する能力を身につけます。また、変化の激しい経営環境に対応するための柔軟な思考力と管理スキルを修得します。さらに、DX時代に求められるマネジメントの視点を養い、経営戦略の実現に貢献する基盤を築きます。	
		ビジネスデータ処理演習	○	ビジネスシーンで必要となるデータ処理の技術を実践的に学びます。ExcelやBIツール（Tableau、Power BIなど）を活用したデータの収集、整理、分析、可視化の方法を学修します。さらに、ビジネス課題に基づいたデータ分析の実践演習を通じて、意思決定に役立つデータの活用方法を体験します。データのクレンジングや効率的なレポート作成のスキルも修得します。 受講者は、ExcelやBIツールを活用して、ビジネスデータを効果的に処理・分析するスキルを修得します。また、データを基にした洞察を導き出し、意思決定に貢献する能力を身につけます。さらに、データの可視化を通じて、説得力のあるプレゼンテーションができるようになります。	
		情報産業論		情報産業の成り立ちとその役割を理解し、デジタル技術が産業全体に与える影響を学びます。IT企業のビジネスモデル、ソフトウェア、クラウド、AIサービス、データビジネスなど、情報産業の各分野の特性を学修します。さらに、情報産業が他の産業の生産性や競争力向上に寄与するメカニズムを事例を通じて探求します。デジタル化がもたらす経済的・社会的インパクトについても議論します。 受講者は、情報産業の構造とビジネスモデルを理解し、デジタル技術の進展が社会や経済に与える影響を論理的に説明できるようになります。また、情報産業を活用した戦略的なビジネス提案ができるスキルを修得します。さらに、DXの推進に向けて、情報産業の知識を具体的なプロジェクトに応用する力を養います。	
	時事経済		世界および国内の経済情勢を把握し、その背景にある経済理論や政策を理解します。最新の経済ニュースやトレンドを取り上げ、インフレーション、為替、貿易摩擦、金融政策、テクノロジーが経済に与える影響などを分析します。また、経済動向が企業経営に及ぼす影響についても議論し、経済環境を見極めた戦略的な意思決定の基盤を築きます。 受講者は、時事経済を論理的に分析し、ビジネスにおける影響を評価できる能力を修得します。また、経済環境の変化を的確に捉え、それを踏まえた戦略的な提案ができる基礎力を身につけます。さらに、経済データやニュースを活用して、客観的かつ説得力のある意見を形成するスキルを養います。		

授 業 科 目 の 概 要					
(デジタル共創学部デジタル共創学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
メ ン ト	1	ものづくり産業論	製造業の成り立ちと構造を理解し、DXによる革新の可能性を学びます。特に、スマートファクトリー、IoT、AI、自動化技術の活用事例を中心に、製造業の現場でどのように生産性が向上しているかを考察します。また、サプライチェーン管理や品質管理、生産計画の基礎理論を学び、ものづくりにおける持続可能性や競争力強化の視点を探求します。 受講者は、製造業の基本的な構造や経営課題を理解し、DX技術を活用した生産性向上の提案ができるスキルを身につけます。また、サプライチェーンや品質管理の基礎知識を基に、製造プロセスの最適化を図る能力を修得します。さらに、持続可能性を考慮したものづくりの視点を養います。		
		サービスマネジメント	サービス業の特性とその管理手法を学びます。サービスの設計、品質管理、顧客満足度の向上、従業員満足度の重要性など、サービス提供プロセス全体を最適化する手法を学修します。特に、ITサービスマネジメント (ITIL) の基礎を学び、デジタル時代のサービス提供における効率化と競争力強化について考察します。事例研究を通じて、実践的なスキルを修得します。 受講者は、サービス業における経営課題を理解し、サービス設計や運営の効率化に向けた解決策を提案できる能力を身につけます。また、顧客満足度や品質向上を重視したマネジメント手法を実践的に学び、DXを活用したサービスの価値向上に貢献する基礎スキルを修得します。		
	デジタル アカウンティング (会計)	会計の基礎知識を学び、財務会計と管理会計の基本的な手法を理解します。特に、クラウド会計ソフトやデジタル技術を活用した会計データの処理と分析方法を学びます。貸借対照表や損益計算書の読み方、キャッシュフロー管理の重要性を学び、DX時代のデータドリブンな会計管理の基盤を築きます。さらに、会計情報を活用した経営意思決定の支援方法についても学修します。 受講者は、財務諸表を読み解く力を身につけ、会計情報を基にした経営戦略を提案できる能力を修得します。また、デジタル技術を活用して効率的な会計処理を行うスキルを養い、DX推進における財務管理の視点を強化します。さらに、会計データを経営の意思決定に結びつける力を修得します。	講義21時間 演習9時間		
	L	ビジネスモデル論	○	ビジネスモデルの基本概念と構築方法を学びます。ビジネスモデルキャンパスを用いて価値提案、顧客セグメント、収益構造などを体系的に分析し、新たなビジネスモデルを設計するスキルを養います。さらに、デジタル化がもたらすビジネスモデルの進化 (サブスクリプションモデル、プラットフォームビジネス、シェアリングエコノミー) についても学修します。成功事例と失敗事例を比較し、競争力のあるモデル構築のポイントを議論します。 受講者は、既存のビジネスモデルを評価し、改善点や新たな機会を発見する能力を身につけます。また、ビジネスモデルキャンパスを活用して、新しいビジネスの構築や既存ビジネスの再構築を行えるスキルを修得します。さらに、デジタル時代における革新的なモデルの重要性を理解し、DXを活用した価値創造に貢献する能力を養います。	
モ		価値創造論	○	企業がどのように新しい価値を創造し、競争優位を確立するかを学びます。イノベーションプロセス、顧客価値の設計、付加価値の最大化を目指した戦略の理論と実践を探ります。さらに、デザイン思考やビジネスモデルキャンパスを活用して、新たな製品やサービスを設計する演習を行い、実際の価値創造プロセスを体験します。 受講者は、価値創造の理論と方法論を理解し、新しいビジネスチャンスを見つけ出し、実現するスキルを修得します。また、顧客価値を中心に据えた革新的な提案を行う能力を養い、DX時代に適した競争力のある製品やサービスを設計する力を培います。	
		情報管理論		企業における情報管理の重要性を理解し、人事情報管理、生産情報管理、財務情報管理、マーケティング情報管理など、さまざまな領域での情報活用について学びます。具体的には、情報の収集・管理・分析手法を学び、情報セキュリティやデータガバナンスの視点を踏まえた実践的な管理手法を身につけることを目的とします。 以下が到達目標です。 (1) 企業における情報管理の基本概念を理解し、適切な管理手法を説明できる。 (2) 人事・生産・財務・マーケティングといった各分野の情報管理手法を理解し、実務に応用できる。 (3) 情報の安全性・正確性・活用性を高めるための方策を考察し、情報管理の実務的スキルを身につける。	

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
展 ユ 1 ル	v	サービスサイエンス	サービス提供の科学的なアプローチを学びます。サービスの設計・運営・評価における数理モデルや分析手法を用い、サービスの価値向上を目指します。特に、顧客体験の可視化、サービスエンカウンター、サービス品質管理の手法を理解し、DXを活用した新しいサービスの創造を探索します。さらに、システム思考を取り入れたサービスエコシステムの構築方法を学びます。 受講者は、サービスを科学的に分析・設計する能力を身につけ、顧客満足度やサービス効率を向上させる手法を修得します。また、デジタル技術を活用した革新的なサービスを設計し、持続可能な価値創造を実現するスキルを養います。さらに、顧客体験の向上と企業価値の最大化を目指した戦略的なアプローチを学びます。	
		クオリティマネジメント	品質管理の基本理論とその実践の手法を学びます。PDCAサイクル、QC手法（チェックシート、バラート図、特性要因図など）、6シグマ、TQM（総合的品質管理）の基礎を理解し、業務プロセスや製品品質の改善を実現する方法を学びます。さらに、顧客満足度向上のための品質基準の策定や、継続的改善を推進するためのリーダーシップについても考察します。 受講者は、品質管理の基本原則を理解し、実際の業務や製品において品質向上を図る手法を実践できるようになります。また、品質改善プロジェクトをリードし、チームでの品質目標達成を支援するスキルを身につけます。さらに、DX時代における品質管理の役割を理解し、新たな技術を活用したクオリティマネジメントの重要性を学びます。	
	グローバルビジネスと情報	グローバルビジネスの基礎を学び、情報技術が国際ビジネスの発展に与える影響を探ります。貿易、国際マーケティング、多国企業経営の基礎を学修し、デジタル技術によるビジネス拡大の事例を研究します。さらに、文化的多様性や国際経済の動向を考慮した経営戦略の立案方法を学びます。特に、デジタルプラットフォームの役割やグローバルなデータの取り扱いに焦点を当てます。 受講者は、グローバルビジネスの構造と課題を理解し、情報技術を活用して国際市場での競争力を高めるスキルを修得します。また、異文化間でのコミュニケーションや意思決定を行う能力を高め、国際的なプロジェクトを推進する基盤を築きます。さらに、デジタル化がもたらすビジネスの可能性を探索します。		
	データドリブンマーケティング	データを活用したマーケティング戦略の設計方法を学びます。顧客データの収集、分析、活用を通じて、ターゲットセグメンテーション、カスタマージャーニーマップの作成、パーソナライズマーケティングの手法を理解します。さらに、BIツールやマーケティングオートメーションを用いた施策の実践演習を行い、データに基づく意思決定の重要性を体験します。 受講者は、データ分析を基に効果的なマーケティング戦略を提案し、実行する能力を修得します。また、BIツールやオートメーション技術を活用して、データドリブンな意思決定を行うスキルを養います。さらに、データの視覚化や報告書の作成を通じて、説得力のある提案を行えるようになります。		
	オペレーションズ・マネジメント	企業の運営を最適化するための理論と実践を学びます。生産計画、在庫管理、供給チェーン管理、品質管理、プロセス設計など、オペレーションズ・マネジメントの主要分野を体系的に理解します。また、DXによるオペレーションの効率化やスマートマニュファクチャリングの事例を通じて、デジタル技術を活用した運営の可能性を考察します。 受講者は、オペレーションズ・マネジメントの基本的な知識を修得し、企業運営を最適化するための具体的な方法を提案できる能力を身につけます。また、DXによる効率化の可能性を理解し、サプライチェーンや生産プロセスを改善するスキルを修得します。さらに、持続可能なオペレーションを設計する視点を養います。		
2	イノベーション・ベンチャー	イノベーションを起こすための理論とベンチャー企業の創業・成長プロセスを学びます。スタートアップのビジネスモデル設計、資金調達、チームビルディング、リスク管理について理解を深めます。また、成功したベンチャー企業の事例を分析し、企業を成長させる要因を探ります。さらに、DXを活用した新規事業立ち上げの実践演習を通じて、起業家精神を養います。 受講者は、イノベーションを基軸とした新規事業の企画立案能力を修得し、起業プロセスの全体像を理解します。また、DXを活用したビジネスアイデアを実現するためのスキルを養い、実践的な起業家精神を身につけます。さらに、チームでのプロジェクト推進能力を強化し、競争力のあるベンチャー企業を創出する基盤を築きます。		

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
食 L   V  健 1	おいしさの科学	○	「おいしさ」とは何かを科学的に探究し、食品の味覚、嗅覚、食感に影響を与える要因を学びます。味覚受容体の仕組みや食品の化学成分の特性、調理や加工が食品の風味に与える影響を理解します。また、嗅覚や視覚が食体験に及ぼす心理的な側面についても学びます。さらに、データ解析を活用して「おいしさ」を定量的に評価する方法を修得し、フードイノベーションの可能性を探ります。受講者は、「おいしさ」の科学的な原理を理解し、食品の味覚や香りの設計・改良に活用できる基礎的な知識を身につけます。また、データ解析を通じて食品の評価方法を修得し、食品開発や食体験の向上に貢献する力を養います。さらに、食文化や個人の嗜好を考慮したウェルビーイング向上の視点を修得します。	講義21時間 演習9時間
	フードデータサイエンス	○	食品・料理に対する消費者の評価や風味への知覚を、SNS口コミビッグデータをもとにAIの技術で解析することで、食品メーカーのマーケティングなどに有用な様々な知見を得る方法を学びます。この講義では食品メーカーの現場でのマーケティング課題を想定しながら、実際に食に関する大量のロコモデータを収集して、Python AIプログラミングにより、消費者の感性の特徴などを発見する試みを演習形式で進めます。受講者は、フードインフォマティクスの分析手法を理解し、データに基づく食品開発やマーケティング戦略に活用できるスキルを身につけます。具体的には、食産業でのマーケティング課題定義の仕方、および解析のためのデータサイエンス理論、およびプログラム実装力の修得を目指します。	講義21時間 演習9時間
	ヘルスデータサイエンス	○	健康に関するデータを科学的に分析し、疾病予防や健康増進に活用する技術を学びます。医療データ、ライフログ、健康診断データを活用した基礎的な分析手法を修得します。また、機械学習やAIを活用した健康リスクの予測や、個別化医療の可能性についても学びます。さらに、プライバシー保護やデータセキュリティといった倫理的な側面についても考察します。受講者は、健康データを適切に収集・分析し、予防医療や健康維持のための意思決定に活用できるスキルを修得します。また、データを基にした健康アドバイスや政策提言ができるようになります。さらに、データ活用による個人と社会のウェルビーイング向上に貢献する視点を身につけます。	講義21時間 演習9時間
	環境データサイエンス	○	日本の多くのデータサイエンスを扱うシステムは、国際的に普及しないまま、終えんじています。そうした現状を止める一つの方法が、国際標準規格(International Standard)です。しかし、日本では、国際標準規格は、東京の大企業が行うモノだと誤解されてきました。しかし、欧米、さらにはインドや中国といった新興国では、個人の専門家や起業家が国際標準規格開発の新たな担い手です。この授業では、国際標準規格、特にスマートエネルギーやエネルギー・リソース・アグリゲーション・ビジネス(ERAB)という新分野の国際標準規格に焦点を当て、その重要性、認証制度の意味を理解し、国際標準規格を開発できる専門人材を育成します。この授業では、スイスを本部とする国際標準規格開発機関であるIEC(国際電気標準会議)の専門家、国内外のDXや企業経営などの専門家の企業家や大学研究者と連携を実施します。受講者は、国際標準規格IEC 62559-2の手法を参照し、エネルギー分野のデータサイエンスにおいて、革新的なビジネスモデルを国際的に通用可能なビジネスユースケースとして記述・発表できるレベルに到達することを目標とします。	講義21時間 演習9時間
	ライフサイエンス入門		ライフサイエンスの基礎を学び、生命現象を科学的に探究する視点を養います。分子生物学や遺伝学、細胞生物学の基本を理解し、人体や動植物の構造と機能について学修します。また、バイオテクノロジーや医療分野での応用技術についても学び、生命科学が健康や環境に与える影響を考察します。最新の研究事例を通じて、科学技術の進展が社会にもたらす可能性を探ります。受講者は、ライフサイエンスの基本的な概念と応用技術を理解し、生物や生命現象について科学的に分析する能力を修得します。また、健康維持や医療分野への応用を基にした価値創造の視点を養います。さらに、ライフサイエンスの知識をDXと統合し、社会的課題の解決に貢献する基盤を築きます。	

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
科   暮  ら  し	康	ウェルビーイングと社会	持続的開発のための教育 (ESD) の考え方を基に、ウェルビーイング (幸福) を社会的に捉え、その向上を目指す方法を学びます。心理学や社会学の視点から、個人や社会の幸福に影響を与える要因を考察します。さらに、データ分析を活用して、地域や組織におけるウェルビーイングの現状を評価し、政策やプロジェクト設計に活用する方法を探求します。国内外の事例を通じて、幸福度の測定指標やその実践的応用についても学びます。 受講者は、持続的開発のための教育 (ESD) の考え方を身に付け、ウェルビーイングの概念を多面的に理解し、社会全体の幸福を向上させるための具体的な手法を提案できる能力を修得します。また、データを用いて幸福度を測定・分析し、政策やプロジェクトに応用するスキルを身につけます。	講義21時間 演習9時間
		地域情報化論	地域の問題解決に向けたデータと情報技術の活用方法について「良き市民の視点」から学びます。地域データサイエンスの基礎理論、IoTやビッグデータを活用した地域活性化事例、データによる問題解決の設計や運営方法を学修します。さらに、地域社会における住民参加型の情報収集やデータ解析の手法を修得し、地域のウェルビーイングを高めるための「データ×市民力×ICT」による問題解決の可能性を探ります。 受講者は、地域データ活用の基本概念を理解し、地域課題を解決するためのデータやデジタル技術の活用方法を提案できる能力を身につけます。また、住民の生活の質を向上させるデータ共有システムやプロジェクトの設計を支援できる基礎知識を修得します。さらに、地域社会全体の持続可能性を高める視点を養います。	
	暮	フードテクノロジー	○	食品分野における先端技術の活用を学びます。食品加工技術や保存技術、バイオテクノロジーを活用した機能性食品の開発などを中心に、食の安全性と品質向上に寄与する技術を探求します。さらに、AIやIoT、ロボティクスを活用したスマートフードプロセスや自動化システムの可能性を事例を通じて学び、持続可能な食品産業の実現に向けたアプローチを考察します。 受講者は、食品加工や保存技術の基礎を理解し、先端技術を活用した食品開発や生産プロセスの最適化に関する知識を身につけます。また、デジタル技術を用いたフードイノベーションを企画・実践できるスキルを修得し、持続可能な食品産業の構築に貢献する能力を養います。  (オムニバス方式/全15回)  (① 上原宏/9回) 「食品産業における技術革新の歴史と展望」 「食品の自動検査と品質予測」 「センサーネットワークを活用した生産管理」 「自動化技術による生産効率向上」 「食品製造ラインの最適化」 「ブロックチェーンを用いた食品管理」 「パーソナライズ食品と購買データ分析」 「国内外の食品産業における先進事例」 「フードテクノロジーを活用した新規食品提案」以上を担当  以上を担当 (④ 木村祐美/6回) 「加熱・乾燥、冷凍技術の仕組み」 「防腐・酸化防止技術の最新動向」 「プロバイオティクス、発酵食品の開発」 「成分分析と品質評価手法」 「代替タンパク質 (培養肉・昆虫食) の可能性」 「サプライチェーンと輸送管理」以上を担当
し	ウェアラブルテクノロジーとヘルスケアデータ解析	○	ウェアラブルデバイスを活用したヘルスケアデータの収集と解析手法を学びます。心拍数、睡眠、運動量、ストレスなどの生体データを収集し、健康状態のモニタリングや疾病予防に役立てる方法を理解します。また、データプライバシーの保護や倫理的課題についても議論し、個人情報を扱う上での注意点を学びます。 受講者は、ウェアラブルデバイスを活用して健康データを収集・解析し、個別化された健康アドバイスを提案するスキルを修得します。また、データの倫理的な取り扱いやセキュリティ管理の重要性を理解し、安心して利用できるヘルスケアサービスを設計する力を身につけます。	講義21時間 演習9時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
モ ジ v ユ 1 目 ル 2	フードエコシステム		食品の生産から消費までの流れをフードシステムとして捉え、サステナビリティを考慮したフードエコシステムを学びます。農業・水産業、流通、小売、外食中食産業、消費、廃棄物処理までの流れを理解し、それぞれの段階における環境負荷削減の取り組みや、アグリテック・フードテックの活用事例を考察します。また、地域コミュニティによる6次産業化や食料貿易の現状から、未来に向けたフードシステムの動向についても考察します。 食料生産から消費者に届くまでの全体を俯瞰的に理解し、持続可能な食料生産や流通システムの構築に貢献できる能力を身につけます。また、フードエコシステムに関連する課題をデジタル技術で解決する方法を提案するスキルを修得します。さらに、地域社会や国際的な視点での食のあり方を考える力を養います。	
	フードパッケージングと品質管理		食品のパッケージングと品質管理や表示の重要性を学びます。パッケージの設計原理、素材の種類と機能、食品表示法、消費者の購買行動に与える表示やデザインの影響について考察します。また、品質管理手法（HACCP、ISO 22000）、検査技術やAIを用いた品質監視の方法についても学びます。また、パッケージに関する課題解決に向けて、ユニバーサルデザインの企画や循環型社会への対応等について、グループワークを通じて学び、実践的な知識を修得します。フードパッケージングの基本理論と品質管理の方法を理解し、安全かつ魅力的な食品の提供方法を提案できるスキルを修得します。また、デジタル技術を応用して環境負荷の低減や品質管理技術、パッケージの消費者への情報伝達の役割等の様々な課題解決に向けて貢献できる力を身に付けます。	
	運動生理学		身体活動中の生理的な反応と適応を学びます。エネルギー代謝、心肺機能、筋肉の構造と動作、運動時のホルモン反応などを科学的に理解します。また、異なる運動負荷や環境条件下での生体反応を考察し、健康維持やパフォーマンス向上のための科学的基盤を探ります。 受講者は、運動時の身体の生理的变化を理解し、それを基に適切なトレーニング計画や健康指導を行う能力を修得します。また、個々の健康状態に応じた運動プログラムを提案し、スポーツやフィットネスを通じた健康促進に貢献する力を養います。	
	スマートシティと都市開発		スマートシティの設計と運営に関する基礎を学びます。IoT、AI、ビッグデータを活用した都市インフラの最適化、持続可能なエネルギー管理、住民の生活の質向上を目指したプロジェクト事例を分析します。また、地域コミュニティとの協働やデータ活用による課題解決の手法についても考察します。 受講者は、データを活用した都市経営の基本構造とデジタル技術の活用方法を理解し、都市開発プロジェクトを持続可能な形で企画・実行する能力を身につけます。また、都市課題を解決しながら住民のウェルビーイングを向上させるための創造的なアプローチを学びます。	
	フードトレーサビリティ		食品の生産履歴や流通経路を追跡可能にするフードトレーサビリティシステムについて学びます。特に、ブロックチェーンやIoTを活用した食品トレーサビリティの最新技術を学修し、食品安全や消費者信頼の向上に与える影響を考察します。また、食品ロス削減や違法取引防止のためのトレーサビリティ活用事例を取り上げ、社会的価値を高めるシステム設計を議論します。 受講者は、フードトレーサビリティシステムの基礎を理解し、技術を活用して食品安全性の向上や流通効率化を図るスキルを身につけます。また、デジタル技術を用いた持続可能な食の仕組みづくりに貢献する力を養います。さらに、トレーサビリティの導入による社会的インパクトを評価する視点を修得します。	
	スマートクック (次世代調理)と ネクストレシピ		次世代の調理技術とレシピ開発をテーマに、スマートクック技術の原理と応用を学びます。精密調理（ソフトクッキング）、IoT調理器具の活用、AIを用いたレシピ生成やカスタマイズ技術を学修します。また、個人の栄養ニーズや嗜好に合わせたパーソナライズされた食事提案を実践し、新たな食文化の可能性を探ります。 受講者は、次世代調理技術やスマート調理器具の活用方法を理解し、新しい食体験を創造するスキルを身につけます。また、個々のニーズに合わせたパーソナライズドレシピを設計し、持続可能な食生活の提案を行う能力を養います。さらに、デジタル技術を用いた革新的なフードソリューションを企画・実現する力を修得します。	講義21時間 演習9時間

授 業 科 目 の 概 要				
(デジタル共創学部デジタル共創学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
	スポーツ栄養と ヘルスケアレシピ		<p>運動やスポーツ活動に必要な栄養学の基礎を学びます。特に、エネルギー摂取と消費のバランス、パフォーマンス向上のための栄養管理、リカバリーを支援する食事設計を理解します。また、健康を維持・向上させるためのヘルスケアレシピを開発し、栄養学の知識を実生活に応用する方法を学びます。</p> <p>受講者は、スポーツ栄養学の基本を理解し、運動パフォーマンスや健康促進のための栄養管理ができるスキルを修得します。また、個人の運動習慣やライフスタイルに適したレシピを提案する能力を身につけます。さらに、食と運動を通じたウェルビーイングの向上に貢献する視点を養います。</p>	
	ライフサイエンス演習		<p>ライフサイエンス分野における研究と実験手法を体験します。遺伝子解析、細胞培養、酵素反応の測定など、基礎的な実験技術を学ぶとともに、実験データの解析とレポート作成を行います。また、生命科学の応用例や倫理的課題についてディスカッションし、研究活動の社会的意義を探求します。</p> <p>受講者は、ライフサイエンスにおける基礎的な実験技術を修得し、科学的データを分析・解釈する能力を身につけます。また、実験計画を立案し、生命科学の応用における課題を探求するスキルを養います。さらに、生命科学と社会の関わりについての視点を深めます。</p>	

## 学校法人共愛学園 設置認可等に関わる組織の移行表

令和7年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和8年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
共愛学園前橋国際大学				共愛学園前橋国際大学				
国際社会学部 <span style="float: right;">3年次</span>				国際社会学部 <span style="float: right;">3年次</span>				
国際社会学科	299	2	1200	国際社会学科	<u>250</u>	2	<u>1004</u>	
国際社会専攻	249			国際社会専攻	<u>200</u>			定員変更(△49)
地域児童教育専攻	50			地域児童教育専攻	50			
<hr/>				<hr/>				
計				計				
	299	2	1200		<u>350</u>	2	<u>1404</u>	
共愛学園前橋国際大学短期大学部				共愛学園前橋国際大学短期大学部				
生活学科				生活学科				
こども学専攻	50	-	100	こども学専攻	<u>0</u>	-	<u>0</u>	令和8年4月学生募集停止
栄養専攻	50	-	100	栄養専攻	<u>0</u>	-	<u>0</u>	令和8年4月学生募集停止
<hr/>				<hr/>				
計				計				
	100	-	200		<u>0</u>	-	<u>0</u>	