

| | | |
|---------------------------|------|--|
| 情報福祉マネジメント学科 ディプロマポリシー | 基本要素 | ①情報科学の基本的な知識と技術を体系的に理解し、文化・社会・自然においてそれらの位置づけについて説明できる ②社会福祉学の基本的な知識を理解し、文化・社会・自然においてそれらの位置づけについて説明できる ③事実やデータを適切に収集し、数量的な理解・把握に立って論理的な分析を加えることができる ④分析結果に基づいて問題を発見し、その解決に必要な方策を考え、実行に移すことができる ⑤他者との連携・協力を図りながら、説得力のある意思表示と率先した行動ができる |
| | 中核要素 | ⑥情報科学の知識と技術を活用し、多様な社会のニーズや文化的な要請に応えられる ⑦問題解決アプローチを実践し、プレゼンテーションスキルの発揮を通じ他者と有効なコミュニケーションを図れる ⑧問題解決アプローチにおいて、自律した責任を持ち、良心や社会的規範・ルールに従った行動ができる |
| | 総合要素 | ⑨多様な社会を微視的・巨視的視点から見つめることができ、身につけた知識・技術の活用姿勢を示せる ⑩獲得した知識・技術・経験に基づいて創造的・意欲的な努力を継続し、求められる資質を柔軟に発揮できる |

| 授業科目 | 主題 | 到達目標 | ディプロマポリシーとの関係 | | | | | | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|
| | | | 基本要素 | | | | | 中核要素 | | | | 総合要素 | | |
| | | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ | ⑨ | ⑩ | | |
| 専門基礎科目A群 | 情報福祉マネジメント論 | 福祉の心と豊かな感性を育み、情報格差を解消するために科学技術を活用する力を修得するための基礎となる学びを理解する。 | 1. 情報福祉マネジメント学科が目指す人材育成を理解する 2. 学科の3コース(①ヒューマンサポート、②創造メディア、③企業マネジメント)の内から希望するコースが選択できるようになる 3. 各コースで求められる素養について示せるようになる | ◎ | ○ | | △ | | △ | | | | △ | △ |
| | マネジメント基礎論 | マネジメント学部で学ぶ出発点として、多角的にマネジメントの基礎に触れ、マネジメントについての問題意識と基本知識を学ぶ。 | 1. マネジメントに関わる意識と理解度を高め、説明することができる | | ○ | | △ | | | | | | △ | △ |
| | 経済原論(国際経済を含む) | 経済学は大きくミクロ経済学とマクロ経済学に分けられるため、前期にミクロ経済学の理論の習得を、後期にマクロ経済学の理論の習得を行い、経済学の基礎的な理論を習得する。 | 1. ミクロ経済学の理論が説明できる 2. マクロ経済学の理論が説明できる 3. 練習問題(計算問題を含む)を解くことができる | | | ○ | △ | | | | | | ◎ | |
| | 社会福祉原論(職業指導を含む) | 「社会福祉」の制度化の史的展開として、方法体系、社会福祉改革改革の方向性、グローバルな比較制度論を学び、専門性として、社会福祉問題の発生構造要因、問題解決に向けた資源とその割当の方法、福祉的生産性の考え方を学ぶことを通して、社会福祉の原理、理念、目的、方法、そして他の学術分野との関連性などの習得する。 | 1. 社会福祉問題が発生する構造要因を説明できる 2. 社会福祉問題を解決するための資源、割当、臨床方法の考え方を説明できる 3. 社会福祉専門職のコア・コンピテンシーについて説明できる | | ◎ | △ | △ | | △ | | | | ○ | |
| | 高齢者福祉論 | 超高齢社会であるわが国における高齢者の心身状況、高齢者を取り巻く社会環境、高齢者個人や高齢者社会全体に対する福祉制度や方法を理解し、今後に向けた高齢者福祉の方向性を考察する力を習得する。 | 1. 加齢に伴う高齢者の心身の変化とメカニズムを踏まえて、説明できる 2. 高齢者を取り巻く社会状況を理解した上で、今後の方向性を考察できる 3. 高齢者福祉制度の変遷を知り、現代の制度を考察できる 4. 介護保険制度を中心とした要介護高齢者への福祉サービスを理解し、専門家としてのイメージを持つことができる 5. 認知症に関する現状を踏まえ、今後の福祉施策、援助方法について述べるができる 6. 一般高齢者への福祉の現状を踏まえ、今後のあり方を提案することができる 7. 上記を踏まえた上で、高齢者支援の現状と課題、今後の方向性について予測することができる | | ◎ | △ | △ | | △ | | | | ○ | |
| | 障害者福祉論 | 障害者福祉の実態とニーズ、障害者福祉に関する法やサービス体系について学びを深め、障害のある人を取り巻く現状を理解するとともに関係する法律や制度について理解し考察する力を習得する。 | 1. 障害に関する定義等及び障害者福祉に関する法や制度の概要を理解し、それらについてわかりやすく説明できる 2. 障害者福祉に関する支援のしくみについてわかりやすく説明できる 3. 障害者福祉をめぐる現在の課題について論じることができる力を身につける | | ◎ | △ | △ | | △ | | | | ○ | |
| | 児童・家庭福祉論 | 児童福祉の理念・方法等について、法制度及び実際の両面から理解を深め、児童福祉や家庭支援のあり方についてこれまでの歩みと現在を学び、今後のあるべき姿を考察する力を習得する。 | 1. 児童福祉や権利保障の歴史をふまえ、我が国の児童家庭施策の全体像を理解しその内容を説明することができる 2. 多岐にわたる児童に関する法律や制度を把握し、保育や社会福祉援助技術につながる知識を身につけることができるようになる | | ◎ | △ | △ | | △ | | | | ○ | |
| | 地域福祉論 | 地域福祉の基本的考え方、地域福祉の主体と対象、地域福祉に係る組織、地域福祉の推進方法等について学び、地域福祉への理解を深める。 | 1. 地域福祉活動に携わる福祉専門職(社会福祉士等)が共通してもっておくべき価値観、志、使命を述べるができる 2. 地域福祉の多様な捉え方を論じることができる 3. 地域福祉の推進方法を説明できる 4. 地域における福祉課題を発見できる | | ◎ | △ | △ | | △ | | | | ○ | |
| 情報処理論Ⅰ | 情報処理技術の根幹となるハードウェアの構成とその原理を中心として学び、情報処理技術の概略とこれに関連する基礎知識の習得する。 | 1. ハードウェアを中心としたコンピュータ関連の入門的な用語を説明できるようになる 2. コンピュータ内部で扱われる情報表現法を理解し、説明でき、応用できるようになる 3. ハードウェアの種類や動作原理を理解し、説明できるようになる | ◎ | ○ | | | | △ | | | | | △ | |
| 情報処理論Ⅱ | ソフトウェア、データベースシステム、ネットワークシステムの入門的な説明をし、コンピュータシステム全般の基礎知識の学びを通して、「コンピュータの世界」を把握するための基礎知識を中心に習得する。 | 1. コンピュータシステムの利用形態の種類と特徴を説明できるようになる 2. オペレーティングシステムやデータベースの種類・機能・役割を理解し、説明できるようになる 3. 通信プロトコルを初めとした基本的なネットワークの概念や用語を説明できるようになる 4. コンピュータシステムの信頼性の概念を説明できるようになる | ◎ | ○ | | | | △ | | | | | △ | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 身体表現Ⅱ | 身体表現Ⅰからの表現メソッドを効果的に継続し、様々な身体感覚を揺さぶりながら想像力を喚起させ、表現領域の広がりへと繋げ、個人の内面に向き合いながら、他者と繋がる力、集団で創造する過程で生じる課題の解決力などを身につける。 | 1. 他者とのコミュニケーションを円滑にする力やプレゼンテーション能力を向上させる 2. 社会生活への対応力や即応力を身につける | | | | | | | | ◎ | ◎ | △ | △ |
| リエゾンゼミⅡ(情報基礎演習) | Iで学んだ、基礎的な大学で学ぶ力に加え、専門的な研究をする際の基礎力となる、社会における諸課題を発見する力、問題に気づく力、調べる力、解決するための方法を考える力、そして、プレゼンする力を養う。 | 1. 社会を見る目を身につける 2. 問題発見のために各種情報収集を行える 3. 集めた情報を整理し、問題点を抽出できる 4. 発展的なプレゼンテーション能力を発揮できる | ○ | ○ | ◎ | ○ | ○ | ○ | ◎ | ○ | △ | △ | |
| リエゾンゼミⅢ(情報演習Ⅰ) | I、Ⅱでの学びを引き継ぎ、現代社会が抱える諸課題の問題解決のために、必要となる各種技術を修得し、解決手段を見だし、これらに計画的に取り組む姿勢を養う。 | 1. 問題解決のために必要な思考展開ができる 2. 問題解決で求められる基本的な技術を発揮できる 3. 問題解決の方法を提示できる 4. 説得力あるプレゼンテーション能力を示すことができる | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ○ | △ | |
| リエゾンゼミⅣ(情報演習Ⅱ) | I～Ⅲでの学びの積み重ねとして、社会の諸問題の中より自信の興味関心の高いテーマを選択し、実際に問題解決に取り組むこと(PBL)を通して、主体的に取り組む姿勢を養い、問題解決のアプローチ手段を高める。 | 1. 適切なテーマ選択ができる 2. テーマに取り組む意義を適切に表現できる 3. 問題解決にあたって求められる発展的技術を発揮できる | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ |
| 地域マネジメント論 | 「地域政策」の歴史を第2次大戦前から今日まで辿り、その歴史的変遷をたどることによって、どのように向き合ってきたのかの経験を学び、そこからどのような教訓を引き出すことができるか学ぶ。 | 1. 現代の条件変化の下で、地域が自らの歴史を作るための自発的活動領域をいかにしたら開拓・拡大できるかという地域マネジメントの中心問題に向き合う方途を身につける | | | | ◎ | ○ | ○ | △ | △ | △ | ◎ | △ |
| 地域活性化マネジメント論 | 「地域を再生、活性化するにはどうしたらよいか」を軸とし、特に3.11の被災地域、過疎地などの条件不利地域の活性化について考えるとともに、「生活の場」・「労働の場」としての地域を再考し、歴史文化的な価値の再発見から地域活性のあり方や、中心となる産業や公共サービスにも着目しながら将来像について展望する。 | 1. 地域活性化について自己の考えを述べることができる | | | | ◎ | ○ | ○ | △ | △ | △ | ◎ | △ |
| 地域共創福祉論 | 現代社会は、地域構造の変化、環境の変化や家族構造の変化など様々な変化をもたらし、少子高齢化社会、国際化社会や情報化社会などと言われ、広義の福祉(well-being)の視点に立つ地域共創や地域の活性化について理解する。 | 1. 地域福祉の基礎を習得する 2. 広義の福祉(well-being)の視点に立つ地域共創社会の実現に向けての、地域貢献や地域の活性化人材の必要性について説明することができる | | | | ◎ | ◎ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ |
| 地域共創実学教育Ⅰ | 地域の持つ豊かな自然やそこで生活を営む人との関わり、農林水産業をはじめとした地場産業との関わりを通して、地域社会のために主体的・意欲的に取り組むことのできる、心身ともに健全な人になることを目指す基礎として、大学が立地する県や市町村等の身近な地域に目を向け、そこでの生活や課題を的確に把握する力を養う。 | 1. 食事・睡眠・運動等のバランスを適切に保ち、規則正しい生活を送ることができる 2. 自らが興味を持った地域について、書籍やインターネット等を活用して調べることができる 3. 自らが興味を持った地域に出向き、住民の方々に対して言葉遣いに配慮した会話ができる | | | | ○ | ○ | △ | ○ | △ | ○ | ○ | △ |
| 地域共創実学教育Ⅱ | Iでの学びを踏まえ、実際に各産業に従事して研修を積み重ねつつ、地域の自然・社会・歴史についての見識を深め、地域住民と十分なコミュニケーションが取れるようになることを目指す。 | 1. 自らが興味を持った地域の自然・社会・歴史等について調べ、それらの特色について述べる 2. 地域の様々な産業について調べ、それらの成り立ちについて自然や歴史と関係付けて述べる 3. 地域のいずれかの産業への従事を体験し、当該産業の現状や展望について話し合うことができる | | | | ○ | ○ | △ | ◎ | △ | ◎ | ◎ | △ |
| 地域共創実学教育Ⅲ | I及びⅡでの実践経験を踏まえ、自治体・企業・地域組織・本学等の産学官民連携による農林水産物の生産・加工・流通・販売を一貫して行う取組みや、学校等を活用した地域の教育支援、健康コミュニティづくり支援等に取り組む、自ら工夫して、グローバル化を含むさまざまな視点から地域の課題に挑戦する姿勢を養う。 | 1. 地域の人々の生活を守り、維持・発展させるために何が必要か、考えを述べる 2. 地域住民の食・医療・環境・教育のいずれかを担う取組に参加し、それらの持続的発展のプランを提案することができる | | | | ◎ | ◎ | △ | ◎ | △ | ◎ | ◎ | ○ |
| 地域共創実学教育Ⅳ | I～Ⅲでの実践経験を踏まえ、地域活性化のリーダーとして産学官民のネットワークづくりや地域特産物の開発、企業誘致、移住者増等のさまざまな地域活性化の取組を自ら企画・運営できるようになることを目指す。 | 1. 地域の活性化のために必要な事柄について、様々な産業の従事者や学校関係者、行政関係者を交えて議論することができる 2. 地域活性化のための取組を主体的に企画し、地域の方々と共に運営してゆくことができる | | | | ◎ | ◎ | △ | ◎ | △ | ◎ | ◎ | ◎ |
| 卒業論文 | 本学科での学びの集大成として、学んできたことを基礎に、各々が社会の諸課題を解決するための研究テーマを定め、情報を収集・整理し、問題解決に必要な技術を発揮し、結果を踏まえ、十分に考察し、これらを総合的にまとめる。これらの学びを通し、ディプロマポリシーに示す学生が身に付けるべき資質・能力の修得を目指す。 | 1. テーマの社会的意義を十分説明できる 2. 自ら取り組んだ事柄を整理し、まとまりのある文章として表現できる 3. プレゼンテーション能力の集大成として、効果的な口頭発表ができる | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |
| 情報支援技術論 | ICTを用いて人を支援することの有用性を理解し、説明できるようになる。困っている人を支援するための専門的な知識を学び、多様な人びとの社会的ニーズや文化的な要請に応える思考力を修得する。 | 1. 人を支援する手法のひとつとして、ICTがどのように活用できるのか理解し、説明できるようになる 2. 支援を行う際の基本的知識、考え方を理解し、説明できるようになる 3. 意思伝達装置などを使用したいという人へ、 | ○ | ○ | △ | △ | △ | ◎ | | | | △ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|--|---|---|--|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|--|
| ハードウェア論 | 情報の基礎理論である、2進数の特徴や基数変換、論理回路を学ぶことにより、ビットパターンについての基礎的な内容を学ぶ。五大装置の仕組みと、周辺機器の特徴や種類を概説する。 | 1. 基本情報処理技術者試験ならびにITパスポート試験等のハードウェア分野を理解し説明できるようになる | ◎ | | | △ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| オペレーティングシステム論 | 情報処理技術者試験に必要なOSIに関する役割と機能を解説し、同時に過去の情報処理試験問題等を解きながら理解を深めていく。 | 1. 本講座では、コンピュータの基本ソフトとよばれるオペレーティングシステム(OS)の機能について説明できるようになる 2. 基本情報処理技術者試験ならびにITパスポート試験におけるソフトウェア分野での対策問題に正答できるようになる | ◎ | | △ | △ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| データベース論 | 収集され蓄積されたデータを利用者の意思の疎通を助け、意思決定を支援するような役割を果たすものへと変化させる必要がある。そうしたデータを情報や知恵として活用するための根幹として重要性を増しているデータベース管理システム(DBMS)を含め、データベース(DB)への理解を深め、データ抽出技法の基本を修得する。 | 1. 現在のデータベースの主流であるリレーショナルデータベースについて、理論的な基礎を習得する 2. 基本情報技術者試験、医療情報技師能力検定試験に合格するに足る知識も合わせて獲得し、説明できるようになる | ◎ | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | |
| 情報ネットワーク論 | 情報ネットワークの基本的な仕組みの理解と、それを応用し提供されている便利なサービスについての視野を広げる。 | 1. 知識・理解: (1)情報ネットワークのOSI7階層モデルを説明できる。(2)LANの構成と、通信の基本的な仕組みを説明できる。(3)インターネット接続の構成と、通信の基本的な仕組みを説明できる。(4)ネットワークセキュリティの基本的な仕組みを説明できる。 2. 思考・判断: LANとインターネット通信の、通信経路などについて総合的に理解し説明することができる。 3. 関心・意欲: 自宅や大学のネットワーク接続経 | ◎ | | ◎ | | ○ | △ | | | | | | | | | | | | | |
| 人工知能論 | 2019年開講予定 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 調査・分析法 I | 2019年開講予定 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 調査・分析法 II | 2019年開講予定 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MOS対策 I | Accessを学びつつ、データをいかに効率よく入力、管理、集計を出来るのか、データの管理の仕方を学ぶ。様々なデータを扱う事でデータを幅広い視野で考える視野を身につける。 | 1. ワープロのように文字入力感覚で画面を組み合わせ展開することでプログラム作成が出来る 2. データ管理能力が向上する | ◎ | | | | | △ | | | | | | | | | | | ○ | ◎ | |
| MOS対策 II | Accessの応用力を身に着ける。日々の中で扱う様々なデータを目的に応じていかに効率よく活用するのかが、データの効率的な利用方法を考察し、データの入力、展開、印刷までを構築し、活用する力を身に着ける。ExcelとWordのデータ共有、活用する事で幅広い活用術を身につける。 | 1. Accessを知ることによってOfficeソフトの効率よく使い分けが出来る 2. 基本的システムに加えメニューを利用したプログラムの作成、データの一括更新等が出来る 3. メインフォームにサブフォーム、明細行を組み込んだフォームやレポートの作成方法など応用力を身につける 4. 資格取得にチャレンジ出来る実力を身につける | ◎ | | | | | △ | | | | | | | | | | | ○ | ◎ | |
| ゲームプログラミング実習 I | Unityを用いて双方向性のあるコンテンツ作成能力を獲得し、卒業研究や就職活動に活用できるようにします。第一段階では基本操作を学び、第二段階では初歩的なプログラミングを学ぶことで、ユーザーの操作に応じて様々な反応をみせるインタラクティブ(双方向性)・コンテンツの作り方を学ぶ。 | 1. デザインソフト「Unity」の操作方法を習得し、自在に扱える。 2. インタラクティブ(双方向性)コンテンツの基礎を理解し、作成できる。 3. デジタルツールを用いた高度なプレゼンテーションを発表できる。 | ○ | | ○ | ○ | △ | ◎ | △ | | | | | | | | | | | | |
| ゲームプログラミング実習 II | Unityの高度な操作方法を修得して卒業研究や就職活動に活用し、アプリ制作業界でも通用する技術を獲得する。2Dによる合理的なインターフェイスの構築や、3D空間における物理挙動を用いた各種シミュレーションなど、Unityをフルに活用したコンテンツの制作を行う。 | 1. デザインソフト「Unity」の高度な操作方法を修得し、オリジナルコンテンツを作成できる 2. 3Dソフト「Blender」の基本操作を修得し、モデリングとモーションデータを作成できる 3. 2D・3Dを用いた高度なプレゼンテーションを発表できる | ○ | | ○ | ○ | △ | ◎ | △ | | | | | | | | | | | | |
| プログラミング応用 I | 3DCG(3 Dimension Computer Graphics)を制作できるようになる。それをプログラミング言語を用いてコントロールできるようになる。情報科学の基本的な知識と技術を修得することを旨とする | 1. 3DCGの基本的な用語を理解し、説明できる 2. 3DCGの基本的なモデリングとレンダリングができる 3. 映像の基本的な編集ができる 4. Unityのプログラムコードを理解し、基本的な3DCGを表示するプログラムが開発できる 5. C#を用いたオブジェクト指向プログラミングができる | ○ | | ○ | ○ | | ◎ | △ | | | | | | | | | | | | |
| プログラミング応用 II | 二足歩行する人型の3DCG(3 Dimension Computer Graphics)を制作できるようになること。そして、それをプログラミング言語を用いてコントロールできるようになる。人型3DCGのモデリングの仕方、ボーン(骨)の入れ方、歩行などのアニメーションの付け方を学んだ後、それをUnityやC#で制御する方法を習得する。 | 1. ボーン(骨)つけやスキニングなど、人型3DCGアニメーションの開発手順と専門用語を理解、実践できる 2. モーション付けの方法が理解でき、自分でも人型3DCGアニメーションを制作できる 3. Unityを用いた3DCGアニメーションのプログラム開発ができる 4. 3DCGの移動・回転・拡大縮小の手法や行列演算について理解し、説明できる 5. 物体との衝突判定ができる 6. カメラや照明の制御ができる 7. BGMや効果音を鳴らすことができる 8. 高度な3DCGプログラミングを駆使して簡単なゲームの開発ができる 9. オブジェクト指向プログラミングを理解し、実践 | ○ | | ○ | ○ | | ◎ | △ | | | | | | | | | | | | |
| デザインソフト基礎実習 | グラフィックデザインの基本として、デザインソフトのIllustrator、Photoshopの基本操作、印刷知識などを習得し、高度な表現能力を獲得する。 | 1. ドロー系デザインソフト「Illustrator」の基本操作を習得し、自在に扱える 2. ペイント系デザインソフト「Photoshop」の基本操作を習得し、自在に扱える 3. 上記ソフトを卒業研究や就職活動に活用する | △ | | | △ | | ◎ | ○ | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---------------|--|---|---|--|---|---|---|---|--|--|---|---|
| リスクマネジメント論 | リスクマネジメントの視点と方法論から、企業経営・公共経営のあり方を学ぶとともに、有事の際の被害防止・軽減について、いかにリスクを「分散」するか、いかに「結合」するかに焦点をあてて専門的・実践的なあり方について学ぶ。 | 1. リスクマネジメントの基礎知識の修得する 2. 東日本大震災を含め災害リスクのマネジメントの重要性を認識する | | | ◎ | ○ | ○ | △ | | | △ | ◎ |
| サービスマネジメント論 | 経済のサービス化の現状と課題を理解するとともに、サービスそのものの特徴やマネジメントのあり方について、理論的な検討及び、具体的な事例を交えながら学ぶ | 1. 「経済のサービス化」、「サービス」そのものを持つ特徴、それをどのようにマネジメントするかという「サービスマネジメント」について広く知識を習得して理解を深め、自らの言葉で整理して説明することができる | | | ◎ | ○ | ○ | △ | | | △ | |
| ナレッジ・マネジメント | ナレッジ・マネジメントの成立背景から、企業が取り組んで成功した事例を取り上げ、今後の様々な企業において安定的な経営がなされるように理解を深める。 | 1. 個々の社員などがビジネス活動で得た客観的な知識や経験知・体験知およびノウハウなどの情報を組織内全体の知識として共有するシステムを理解し、組織内に散在している知識の共有から問題解決力を高める経営の在り方を理解する | ○ | | ○ | ○ | ◎ | | | | △ | ○ |
| 会計学 | 「財務諸表」について、経営的立場から分析して、将来のために有効利用するための知識、判断力を修得する | 1. 貸借対照表と損益計算書を診て、現状と今後の課題が判断できる 2. 損益分岐点分析から利益計画を設定できる 3. キャッシュフロー計算書の作成と分析ができる | | | ◎ | ○ | | △ | | | | |
| 簿記 | 「帳簿記録」の基本である「取引の記録」から「決算書の作成」の実践力を修得する。 | 1. 日々の取引を記録し、決算処理を行い、決算書(財務諸表)を作成できる 2. 資格取得にチャレンジすることができる | | | ◎ | △ | | △ | | | | ○ |
| 労働法(労働組合法を含む) | 非正規労働者は、民間企業にだけある問題ではなく、公務労働者にも福祉の現場にもあるものであり、また、福祉労働者の低賃金の原因のひとつが、福祉の現場に強力な労働組合が存在しないことである。そのため、組合が存在すれば賃金や労働条件がどのように変わるのか、労働組合の法律上の意味を検討し、労働についての理解を深める。 | 1. 学生時代のアルバイトでの雇用問題、大学卒業後の雇用の場での問題を考えることができるようにする | | | ○ | △ | | △ | | | | ◎ |
| 地域産業論 | 2020年開講予定 | | | | | | | | | | | |
| マクロ経済学 | マクロ経済学は個別の経済活動を集計した一国経済全体を焦点にあて、国民所得、雇用、投資、貿易などの分析する理論体系であり、練習問題を通して、マクロ経済学の基本的な理論を習得する。 | 1. マクロ経済学の理論が説明できる 2. 練習問題(計算問題を含む)を解くことができる | | | ◎ | △ | | △ | | | | ◎ |
| ミクロ経済学 | ミクロ経済学は、経済主体(家計、企業)の個別の行動に焦点をあて、消費や生産などの活動を分析する理論体系であり、練習問題を通して、ミクロ経済学の基本的な理論を習得する。 | 1. ミクロ経済学の理論が説明できる 2. 練習問題(計算問題を含む)を解くことができる | | | ◎ | △ | | △ | | | | ◎ |
| 経営戦略論 | 2020年開講予定 | | | | | | | | | | | |
| 現代情報論 I | 私たちが日常生活で直面しているさまざまな社会経済問題(デフレ、低賃金、消費税、待機児童、経済格差、介護離職、貧困など)について概説し、諸問題の要因、政策について学ぶ。 | 1. わが国のさまざまな社会経済問題に関する新聞記事の概要を説明できるようになる 2. 社会経済問題の趣旨について、自分の言葉で書くことができるようになる 3. さまざまな社会経済問題について、自分の意見を述べることができるようになる | △ | | ◎ | | ○ | | | | | ◎ |
| 現代情報論 II | 戦後日本経済の発展プロセスと今日の少子高齢化を踏まえつつ、私たちが日常生活で直面しているさまざまな社会経済問題(低賃金、年金、経済格差、貧困など)について概観し、諸問題の要因、政策について学ぶ。 | 1. わが国のさまざまな社会経済問題に関する新聞記事の概要を説明できるようになる 2. 社会経済問題の趣旨について、自分の言葉で書くことができるようになる 3. さまざまな社会経済問題について、自分の意見を述べることができるようになる | △ | | ◎ | | ○ | | | | | ◎ |