

>企業情報学部

経営分野

情報分野

デザイン分野

カリキュラム

カリキュラムポリシー

01

教養
(論理性、創造性、多面的視点)
*「信州の自然・文化・風土をフィールドとし、現代社会が提起する諸問題を多角的・総合的に捉え、自らの役割を的確に認識し、実行することのできる人材」の育成をする
*これまでにない視点に立って考え、判断する

02

問題解決能力
プロジェクト型学習(課題発見・問題解決型学習)によって問題解決能力を身につける

03

職業人基礎力
問題解決ができる職業人となるために必要な能力を身につける

04

複数の専門知識
問題解決のために必要な複数分野の専門的な知識を身につける

教員・専門分野

氏名 | 専門分野 |
石川 義宗 ● デザインの歴史
● 地場産業
市川 文彦 ● グリーンネットワーク
● 近現代市場
北村 優子 ● ノンフォーマル教育
● エンパワーメント
佐藤 雄介 ● 第二言語習得
● TESOL
鈴木 誠 ● 労使関係
● 人的資源管理

氏名 | 専門分野 |
関 暁之 ● 計算科学
● データベース
高橋 雅夫 ● データサイエンス
● 統計
田中 法博 ● コンピュータビジョン
● 物体の3DCG再現
前川 道博 ● 地方情報化
● メディア環境学
増成 和敏 ● プロダクトデザイン
● デザインマネジメント

氏名 | 専門分野 |
松永 伸太郎 ● 労働社会学
● ワークプレイス研究
三石 貴志 ● ファジ理論
● 応用数理工学
望月 宏祐 ● コンピュータグラフィックス
● デジタルアーカイブ
森 俊也 ● 経営戦略
● マーケティング

ピックアップカリキュラム

PICK UP 1 戦略経営論
企業の経営戦略の策定と実行を考え、顧客の問題解決やライバルへの競争優位の確立、さらにはさまざまな欲求や思いをもつ従業員のやりがいなどを考えながら戦略的に経営をすすめていく方法を考察する。

PICK UP 2 情報デザイン
情報デザインとは情報を可視化することであり、その活用範囲は広く、アプリのアイコンから公共施設のピクトグラムまで暮らしのいたるところに見られる。基本的な知識を紹介しつつ、演習を通じて実践的に学ぶ。

PICK UP 3 コンピュータグラフィックス
3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)は、ゲーム等のみならず美術品や文化財の画像再現においても重要な位置付けになっている。3DCGに関してさまざまな技術を学習し、技術を活用した制作をめざす。

PICK UP 4 キャリアデザイン論
3人の教員がそれぞれの専門分野をもとにしたオムニバス形式で開講される。多様なキャリアデザインのあり方を示し、大学での学びや研究を受講者自身のキャリアにどのように生かすか自ら考える。

