

環境情報学部の教授になったつもりで、SFC で展開する新しい研究プロジェクトを提案してください。

資料1はSFC ホームページから抜粋したもので、SFC の理念と現在どのような研究プロジェクトが行われているかの一部を例として紹介しています。

提案するプロジェクトは、すでにSFC に存在するプロジェクトの一部を分担するようなもの、あるいはまったく新規のものでもよいし、分野横断型のものや総合政策学部と連携したもの、あるいは他機関と連携して行うものでもかまいません。また理論的な基礎研究でも実践的な応用研究でもどちらでもかまいませんし、一人で行う研究でも、大人数のグループで行う研究でもかまいません。

- (1) 研究プロジェクトのタイトル。研究内容が推測できるような具体的な文言で35字以内。
- (2) 研究期間(年)、研究費総額(円)および研究費申請先(SFC 内部資金、〇〇企業、〇〇省、など)
- (3) プロジェクトの説明。背景・目的、手法・プロジェクトメンバーの人数・年次計画、期待される効果などについて、自由になるべく具体的に記載してください。枠内からはみ出さなければ原稿用紙の一部を図・イラストなどのために割いてもかまいません。提案するプロジェクトをSFC で実施することの意義・優位性を明確にしてください。
- (4) このプロジェクトに環境情報学部生を参加させる場合、教授であるあなたはその学生にSFC でどんな勉強をすることを勧めますか(資料2)。それはなぜですか。

(SFC に入学した場合、本小論文に記載されたことになんら縛られることなく、自由に研究テーマを決めることができます。)

(SFC ホームページ <http://www.sfc.keio.ac.jp> より抜粋、一部改編)

環境情報学部 の 理念・研究領域

■最先端のサイエンス、テクノロジー、デザインで国際社会に貢献

21 世紀は「環境と情報の世紀」です。環境情報学部では、最先端のサイエンス、テクノロジー、デザインを駆使することによって、人間、社会、自然、地球、生命を理解し、未解決の問題に取り組み、解決策を創造します。

環境情報学部が期待する学生像は(1)実用化や人間社会との接点まで視野に入れて先端科学技術を学びたい、という理系学生、(2)先端科学技術を駆使して社会に貢献したい、という文系学生、(3)そして文系理系を問わず、大学時代になるべく早く専門的な先端研究に打ち込んでみたい、という学生です。

教員や大学院生と一緒に世界最先端のプロジェクトにチャレンジする。それはとてもエキサイティングなことであり、そのために必要な知識や技術を学ぶことはとても楽しいことです。そしてそれこそが真の大学教育であると考えています。

■高度な専門性を養う研究会中心のプロジェクト実践教育

SFC では、「問題が与えられ、正解を教わる」のではなく「何が問題かを考え、解決方法を創出する」ことができる、「未来の先導者」を育成、輩出することを目指しています。それを実践するための「研究会」は単なるゼミのような勉強グループではなく、企業との共同研究や官公庁からの委託研究など、先端的な研究活動が数多く行われています。学生はそれらに参加して実社会の問題に取り組むことによって高度な専門性を身につけ、自らの「未来創造の成果」として、また、自らが未来へ前進するときの「自分自身のプロポーザル」として、「卒業プロジェクト」を作成します。2007 年度からはこの理念をより一層強化するため、卒業プロジェクトが必修となります。

■あなたも 1 年生から研究者——学年にとらわれないカリキュラム

両学部ともカリキュラムの核となるのは「研究会」です。原則として、2 年次から学期(春学期、秋学期)毎に最大 2 つの研究会を履修できますが、本人の能力次第では 1 年次からでも履修できます。またすべての科目は、従来の大学のように学年別に配列されてはいません。学年

ごとに基礎から専門へと積み上げるのではなくすべてフラットに置かれているため、学年に関わらず必要な科目を必要な時に履修できるカリキュラムになっています。

■教員と大学院生、学部生が協同で研究を推進

SFC は、新しい知識の創造に向けた学術先端的な研究活動を行う場所です。しかも、専門性の追究を学部段階から実践するために、教員と大学院生、学部生は一体となって協働／協同的な研究体制を推進しています。SFC では、教員が学生に一方的な知識伝授を行うのではなく、学生に対等なパートナーとしての役割を期待しています。教員の経験や人脈と、若い学生の発想やパワーの両方が先端研究には欠かせないと考えているのです。また、2007年度からは「研究メンター」制度が始まる予定です。これは、学生の卒業プロジェクトの研究活動に対して教員が指導と助言を与え、支援するものです。

文理融合の環境情報学部と総合政策学部

環境情報学部と総合政策学部は1990年、同じ湘南藤沢キャンパス(SFC)に誕生しました。2つの学部の垣根は非常に低く、自由に行き来して学ぶことができます。

未来を創る最先端の研究領域—10系列35分野

環境情報学部は最先端のサイエンス、テクノロジー、デザインを駆使して社会に貢献することを目指しています。総合政策学部は、ひとつの学問領域だけでは解決不可能な問題を発見し、問題を解決する政策のプロフェッショナルとして社会を先導することを目指しています。現在、両学部合わせて10系列35分野で100近くの研究活動が行われていますが、これだけ多様な分野が有機的に融合しているキャンパスは他大学・他学部では見られません。

※ 系列・分野は学科のように所属するものではなく、研究領域をイメージしやすいよう便宜的に用いているものです。

〔環境情報学部〕

系列	分野
環境デザイン系列	地球環境テクノロジー分野、空間情報分野、エコロジー・ランドスケープ分野、建築・都市デザイン分野
人間環境科学系列	認知科学分野、スポーツ・スキル分野、人間工学分野、社会・心理分野
先端生命科学系列	応用バイオ分野、バイオ医科学分野、ゲノム科学分野、システム生物学分野
先端情報システム系列	インターネットシステム分野、基盤ソフトウェアシステム分野、ユビキタス情報システム分野、知識情報システム分野
メディアデザイン系列	音響・映像デザイン分野、プロダクト・ファッションデザイン分野、空間・コミュニケーションデザイン分野

〔総合政策学部〕

系列	分野
国際戦略系列	国際政治経済分野、地域戦略分野、ヒューマンセキュリティ分野、言語コミュニケーション分野
政策デザイン系列	経済・財政分野、政治・社会分野、法律・制度分野
経営・組織系列	経営戦略分野、金融・評価工学分野、キャリア開発分野
社会イノベーション系列	社会起業分野、ベンチャー・NPO 経営分野、情報社会デザイン分野
環境ガバナンス系列	環境政策分野、都市・地域政策分野、居住・コミュニティ政策分野

環境デザイン

地球レベルから都市・農村・建築レベルまでの幅広い領域を対象に、持続可能な環境のデザインに関する実践的な研究に、教育も視野に入れながら取り組んでいます。

※ 系列・分野は学科のように所属するものではなく、研究領域をイメージしやすいよう便宜的に用いているものです。ここでは、研究会や卒業プロジェクトなど様々な研究活動をプロジェクトと捉え、その一部を紹介します。

■地球環境テクノロジー分野

電気自動車・バイオテクノロジー・省エネルギー技術など、新しい技術によって地球環境の改善、持続的発展に貢献することを目指します。

高性能電気自動車プロジェクト	リチウムイオン電池を用いた環境に優しい電気自動車Eliicaと、無事故を可能にする自動運転自動車の開発と評価、そして実用化のための研究を進めます。
地球温暖化対策プロジェクト	京都議定書交渉や議定書実施の経験から教訓を学び、議定書削減約束の達成のための効果的な政策や、2013年以降の地球温暖化対策の国際制度について研究します。
環境バイオテクノロジープロジェクト	様々な環境で生きる微生物の生態を解析し、土に還すことのできる生分解性プラスチックの原料「ポリ乳酸」の高効率な生産技術の開発などに応用します。

■空間情報分野

リモートセンシング・GPS・GISなどの空間情報技術とその統合的プラットフォームを活用して、時空間に関する情報を収集し、環境政策やリスク管理などを研究します。

ユビキタス観光プロジェクト	21世紀のリーディング産業のひとつとして期待される観光をベースに、空間情報技術を活用した快適な観光移動の演出、美しい観光空間の形成について研究をします。
デジタル・アース・プロジェクト	「地球市民」や「地球社会」を具体化するため、地球の環境を解明して将来を予測・設計するプロジェクトです。これからのユビキタスコンピューティングの基盤を提供します。

■エコロジー・ランドスケープ分野

都市の自然、歴史、文化を読み解き、水・緑・生き物の視点から、地球環境時代に対応する豊かな都市環境・自然環境を創出します。

自然環境共生プロジェクト	水と緑に恵まれた美しい都市の創造に向け、都市内河川の再生、ワークショップによる公園づくり、森づくりなど、都市における水と緑の環境インフラの再生に取り組めます。
流域圏再生プロジェクト	自然共生型の都市・地域再生に向け、自然地形の基本的な単位である「流域」の視点による環境性能評価手法、都市環境マネジメント手法を開発します。
生物多様性保全プロジェクト	生物多様性や地域生態系の保全・修復に向け、絶滅危惧種の保護、田園・里山環境の保全活用、ビオトープ・ネットワーク計画等により自然環境の再生を図ります。

■建築・都市デザイン分野

建築・都市計画・ランドスケープを横断し、今日の環境と空間の問題に応えるためのリサーチ、プランニング、デザイン、社会システムを探索します。

空間知能化プロジェクト	人の活動を取り巻く建築空間に最先端のITを融合させることによって、人の活動をやさしく賢く支援する知能化環境の実現を目指します。
持続可能な都市・地域システムプロジェクト	都市環境の持続的な維持・発展を目指し、地域単位での土地柄を考慮した都市環境の制御システムを構築。過去から未来への時間軸を考慮した都市環境の在り方を考察します。

人間環境科学

人間の構造・機能の理解を目的に、人間が外から情報を取り込み、それを知識・記憶と照合しながら処理し、その結果に基づき行動を起こすまでのプロセスを個人および社会レベルで考えます。

※ 系列・分野は学科のように所属するものではなく、研究領域をイメージしやすいよう便宜的に用いているものです。ここでは、研究会や卒業プロジェクトなど様々な研究活動をプロジェクトと捉え、その一部を紹介します。

■認知科学分野

見たり聞いたりしたもののが何であるかを判断・解釈する「認知」のメカニズムに多方面からアプローチし、人間の「知」を探求します。

認知と言語プロジェクト	文脈や状況を理解して自由に言葉を発することのできるロボットなどの開発に向け、人間がどのように言葉を使用・理解しているのかを様々な手法で解き明かしていきます。
認知と感性プロジェクト	私たちは周りにあるものを認知するだけでなく、それに対して何らかの感情を持つことがあります。コンピュータがそれを感じ取り、同じように感情を表すための仕組みの構築を目指します。
学習科学プロジェクト	認知科学の観点から、IT化が教育の仕方と中身の両方へ影響している状況で「より良い学び」を実現するためのカリキュラムのデザインや教育コンテンツ開発に取り組めます。
空間知覚・認知プロジェクト	物理的な空間と我々が捉える心理的な空間の関係を、両眼による立体視や方向認知、さらに空間内の位置による対象物の記憶のしやすさの違いなどを通して明らかにします。

■スポーツ・スキル分野

スポーツをはじめとする人間の身体動作における巧みな技のメカニズムを科学的に解明し、技術の向上に役立てます。

スポーツエンジニアリングプロジェクト	スポーツトレーニング・コーチングに役立つ用具や計測技術、センサの開発などを通してスポーツ技能評価の新しい方法に挑戦し、スポーツを楽しむことを目指します。
ピークパフォーマンスプロジェクト	各種スポーツ競技において心身の状態を最高に保ち、目標とする競技会、大会、発表会で最高の力を発揮するための方法論を追求・実践し、競技力の向上を目指します。
スポーツイベントプロジェクト	オリンピックやワールドカップのような大規模なものから地域社会規模の小さなものに至るまで、スポーツイベントの企画・運営、さらにはスポーツビジネスについても研究します。
身体スキルプロジェクト	プロの演奏家やスポーツ選手などがほとんど無意識のうちにやっている筋力、重力、および摩擦力の巧妙な制御を解明し、巧みな技の仕組みを追究します。

■人間工学分野

人間の生理的・心理的諸機能を様々な手法で把握し、人にやさしい、人間中心の製品・環境設計に応用します。

エルゴノミクスプロジェクト	人間の目の動きや脈拍・呼吸などの計測実験、インタビューやアンケートなどの調査により人間の特性を把握し、人間と環境の「いい関係」の構築を目指します。
高齢者生活支援技術プロジェクト	高齢者の自立した快適な生活を支援する上で各種道具や家電、ハイテク製品、さらには住環境や交通環境はどうあるべきかを高齢者の方々とともに考えていきます。
ヒューマンインターフェースプロジェクト	コンピュータやロボット、携帯電話、インターネットなどの人工物が私たちにとって分かりやすく使いやすいものとなるよう、分析・評価・デザインを行います。

■社会・心理分野

社会における人間の営みや人間どうしのつながり・相互作用を、個人および集団レベルにおける心の働きをもとに解明していきます。

ネットワークリサーチプロジェクト	ネットワーク社会において生じる新しい社会問題を解決するために、インターネットを用いた新しい社会調査の方法を提案するとともに、実際にデータの収集・分析を行います。
ソシオセマンティクスプロジェクト	社会現象を構成する人間の諸行為の背後にある個人の物事に対する意味づけを、テキストなどの意味表出データから析出して、深部まで踏み込んだ社会研究に役立てます。
ライフデザインプロジェクト	大学生の自立の問題、家族の問題、やる気の問題、無気力の問題など人生の中で生じる様々な問題の考察を通し、人生設計を心理学的視点から研究します。

先端生命科学

最先端のバイオテクノロジーと情報技術を融合して生命の仕組みを解き明かし、医療・食品・環境など諸分野への応用を通して国際社会の発展に貢献します。世界的にも数少ない教育プログラムです。

※ 系列・分野は学科のように所属するものではなく、研究領域をイメージしやすいよう便宜的に用いているものです。ここでは、研究会や卒業プロジェクトなど様々な研究活動をプロジェクトと捉え、その一部を紹介します。

■応用バイオ分野

地球温暖化を防止するプラスチック原料や、おいしくて身体によい食品の開発に直結する“地球の役に立つ”バイオテクノロジーを開発します。

環境バイオテクノロジープロジェクト	土に還すことのできる生分解性プラスチックの原料「ポリ乳酸」を生産するバイオ技術の開発、熱水などの極限環境で生きる微生物や土壌微生物の生態の解析などを行います。
食品バイオテクノロジープロジェクト	微生物発酵のメカニズムを詳しく解明・理解し、よりおいしく、健康増進に役立つ成分をたくさん含むヨーグルト、納豆などの発酵食品開発のための基礎技術を研究します。

■バイオ医科学分野

分子生物学、情報科学、分析化学などの先端テクノロジーを統合することによって、がん、糖尿病など様々な疾患を解明し、診断・治療に貢献します。

がん代謝解析プロジェクト	がんの発生や増殖に関わる様々な代謝物質を漏らさずすべて解析し、がん細胞を特徴づける代謝動態を明らかにし、その本質に迫ります。
糖尿病モデルプロジェクト	今世紀の国民病といわれる糖尿病に対し、各患者のシミュレーションモデルをオーダーメイドに作り出し治療方針の決定を支援するシステムを開発します。
疾患遺伝子解析プロジェクト	病気の遺伝子は5,000個ほどあると言われていますが、うち80%はよくわかっていません。そこに共通する法則性を見出し、新しい病気の遺伝子の発見を目指します。

■ゲノム科学分野

生命の全遺伝子の集合であるゲノムを、様々な実験技術・情報処理技術を駆使して分析し、生命現象のメカニズムを解明します。

ゲノム情報解析プロジェクト	コンピュータを用いてヒトなど様々な生物のゲノム配列を比較分析し、配列パターンの意味を探り出し、進化の謎に分子レベルから迫ります。
ゲノムデザインプロジェクト	我々の暮らしに役立つ多くの物質が、ゲノム中のたくさんの遺伝子の組み合わせから作られています。こうした自然の原理を学び、有用なゲノム設計図をデザインします。
RNA機能解析プロジェクト	最近さまざまな機能の存在が判明してきた“もうひとつの核酸”RNAを情報科学や分子生物学を駆使して解析し、遺伝子制御の新しいパラダイムに挑戦します。

■システム生物学分野

20世紀に蓄積した生物の個々の部品に関する膨大な知識に基づく新しい生命科学で、生命をまるごと理解することに挑戦します。

生体・細胞シミュレーションプロジェクト	コンピュータ上で細胞、生体をシミュレーションするための基盤環境となるソフトウェア「E-CELL(電子化細胞)システム」を開発し、様々なシミュレーションを行います。
バーチャル大腸菌プロジェクト	生命の仕組みの解明に役立ってきた大腸菌について、さらに膨大なデータを収集してモデル化し、生命現象の理解や微生物を利用した有用物質生産に役立てます。
バーチャル赤血球プロジェクト	システム生物学を駆使して最も単純な細胞のひとつである赤血球を解析し、薬剤副作用の予測、人工赤血球設計への応用、赤血球機能の新しい考え方の提案などを行います。

先端情報システム

コンピュータやネットワークはその存在を主張せず、情報システムは水や空気のように日常に溶け込み、我々の生活を様々な形で支援する、そのような先端情報システムを創造し、諸問題に挑みます。

※ 系列・分野は学科のように所属するものではなく、研究領域をイメージしやすいよう便宜的に用いているものです。ここでは、研究会や卒業プロジェクトなど様々な研究活動をプロジェクトと捉え、その一部を紹介します。

■インターネットシステム分野

実社会とインターネットの融合を目指し、SFCのキャンパスそのものをテストベッドに、「実空間のためのインターネット」について考えます。

モバイル広域ネットワークプロジェクト	人類全体とその社会をとりまく次世代インターネット環境の実現・成長の過程で生じる様々な課題に着目し、その具体的な解決法を模索、実現、実証していきます。
ネットワーク型RFIDシステムプロジェクト	物体の自動認識と物体に関する高度な情報処理を可能とするRFID(電子タグ)ネットワークを、基礎研究だけでなく、技術標準化、利用法と普及などの視点から幅広く研究します。

■基盤ソフトウェアシステム分野

先端情報システムの基盤を支える様々なシステムソフトウェアの実践的研究と、それらを支える技術者集団の創出そのものが研究ターゲットです。

次世代Web基盤技術プロジェクト	機械が簡単にWebページの意味を理解し、情報を処理できるようになるとWorld Wide Webの利便性が大きく向上します。次世代Webの要素技術などについて研究します。
先端情報セキュリティプロジェクト	現代社会が直面する数々の情報セキュリティ問題をターゲットに、国内だけでなく、ODAを通じた途上国への技術提供まで視野に入れた活動を行います。
先端情報技術教育プロジェクト	日本の情報技術者の一般的な水準は、質量ともにインドや中国など近隣諸国から見ても低い状態です。この解決には高校生から始まる情報技術教育の大改革が必要と考え、その方法を研究します。

■ユビキタス情報システム分野

ケータイ技術、情報家電技術、組込機器技術、モバイル技術などをシームレスに統合し、「人間を中心とした新しいユビキタスコンピューティング環境」の実現を目指します。

ユビキタスサービスプラットフォームプロジェクト	ユビキタス情報環境を創出する「道具」としての「ユビキタスサービスプラットフォーム」とその利用スタイル、それらを効率よく運用するための様々な技術を研究・開発します。
ウェアラブル環境メディアプロジェクト	「ケータイ」を核とする次世代のモバイルマルチメディアにおけるキーテクノロジー、さらには、それらが社会に与えるインパクトについて多面的に探ります。
インタラクションデザインプロジェクト	人工物の使いやすさだけではなく、人工物との新しいインタラクションの形をデザインしていきます。

■知識情報システム分野

マルチメディア情報、モバイル情報機器、デジタル放送などの新しい情報環境を対象とした、知識情報の構造化や共有、検索、発見を行う先端の知識情報システムを研究します。

ニューラルコンピューティングプロジェクト	脳の神経回路を模したコンピュータモデルを用い、画像・映像からの特徴抽出や味やにおいの検出など、様々な人間の知恵を機械に埋め込みます。
メタレベル知識ベースシステムプロジェクト	映像、音楽、味覚、色彩、デザインなどの新しい情報コンテンツや、意味、感性、時間、空間などの新しい計算の概念を対象とする知識ベースやシステムの研究を行います。
コンテンツ工学プロジェクト	デジタルコンテンツの制作手法や支援系の研究と、交通運輸情報に限ったコンテンツ制作を行います。
シンボルとメディアの認知・システムプロジェクト	言語や画像、音声などを対象に、パターン認識や自然言語処理システムの構築研究、および人間の思考・発達の研究、言語機能、記憶機能、学習機能などのメカニズムの研究を行います。

メディアデザイン

21世紀に求められている新しいデザインやアートについて研究を進めます。デザインに関わる分析、ビジョン構築、作成、評価、マーケティングまでの一連のプロセスをすべて取り扱います。

※ 系列・分野は学科のように所属するものではなく、研究領域をイメージしやすいよう便宜的に用いているものです。ここでは、研究会や卒業プロジェクトなど様々な研究活動をプロジェクトと捉え、その一部を紹介します。

■音響・映像デザイン分野

最先端の音響／映像技術とクリエイティブな発想を融合し、社会を変えるシステムデザインと人に感動を与えるコンテンツ制作を実践します。

デジタルエンタテインメントプロジェクト	コンテンツとデザインに関する研究をエンタテインメントという視点で捉え、「感動」と「経験」をキーワードに、21世紀にふさわしい新しいコンテンツ分野を開拓します。
サイバーサウンドプロジェクト	最先端のITと人間的な想像力を融合させて、創造性豊かな21世紀の新しい音楽芸術／音響デザインを探求します。
遠隔協議会議システムプロジェクト	形成外科手術、法医学教材、英語教育といったさまざまなコンテンツ作成を遠隔で、さらに共同で行うための研究コラボレーションシステムを開発します。
ドキュメンタリープロジェクト	誰でも「映像」を簡単に得られるデジタルの時代に、より個人的な(しかし社会や歴史と切り離せないはずの)物語や記憶に基づいた新しいドキュメンタリーを模索します。

■プロダクト・ファッションデザイン分野

最先端のITとデザイン理論を織り交ぜ、これまでに存在しなかったプロダクトやファッションのデザインとそのための方法論の構築を目指します。

ユビキタスメディアデザインプロジェクト	21世紀のものづくりをテーマに、フィールドワークに基づくコンセプト作りから、試作品によるインタラクションの検証まで、総合的なデザインを実践します。
ウェアラブルファッションプロジェクト	電子回路やCAD/CAMなどの最先端のITを用いて、衣服、アクセサリ、生地、インテリア等のファッションデザインを実践します。

■空間・コミュニケーションデザイン分野

新しい空間の使い方を喚起するような道具を製作します。また、人々のコミュニケーションなどに働きかけるシステムを作り、社会に潜在している可能性を引き出します。

気候・風土型デバイスプロジェクト	電子回路に植物などを組み合わせて、身の回りの環境情報を、誰もが感受(センス)できるようなデバイスを研究開発します。デバイスを設置・応用した未来的な空間設計も行います。
ユビキタス構築・都市プロジェクト	携帯電話やカメラ、センサネットワークなどの実空間をセンスする装置を用いて、建築や都市の新しい使い方を実現するような情報システム・空間・スタイルを探求します。
モバイルリサーチプロジェクト	カメラ付きケータイやハンディGPS等をはじめとするメディア機器を活用した、新しい社会調査・フィールドワークの実践および方法論のデザインを進めます。
ワイヤレスコミュニケーションプロジェクト	無線通信などの実世界とコンピュータを繋ぐ技術を活用し、リアルな場にいる通信者がその「場」の情報を取得したり、「場」に情報を付加するコミュニケーションを実現します。

※実際の科目リストは変更されますのであくまで参考です。

未来創造カリキュラム 科目一覧(予定)

創造支援系			創造融発			プロジェクト系科目 (テーマ×先端×創造)		
創造技法	NPOの設立と経営 ベンチャー経営論 財務・ビジネスプラン構築技法 ソーシャルビジネスプランニング 経営戦略 組織戦略 マーケティング戦略 パブリックリレーションズ戦略 リーダーシップ論 戦略的交渉論 組織コミュニケーション ヒューマンキャピタル論 テクノロジー・マネジメント リスクマネジメント 組織変革論 コンサルティング技法 プレゼンテーション技法 アカデミックライティング ビジュアルライゼーション 出版編集技術 リーガルライティング 裁判ワークショップ 契約ワークショップ 立法ワークショップ 立法技術論 政策法務論 政策協働論 実験経済演習 金融経済ゲーミング 組織経営の会計 企業会計論	仕事と社会 キャリア開発論 ライフキャリア論 プロフェッショナルエシックス 意思決定能力の開発 企業インターンシップ 非営利組織インターンシップ 社会起業インターンシップ 生活者の社会参加 学習環境設計論 教育評価論 シンキングプロセスデザイン パターンランゲージ デザインスタディーズ Webデザインとマネジメント コンピュータミュージック1 コンピュータミュージック2 メディア技術基礎(Web) メディア技術基礎(ネットワーク・画像処理) メディア技術基礎(3Dプログラミング) 問題解決とアルゴリズム ソフトウェア工学 プログラミング方法論 モノ・創り実験工房④ 協創型ソフトウェア開発④ デザインスタジオ(住まいと環境) デザインスタジオ(都市と建築) デザインスタジオ(自然と建築) デザイン言語ワークショップ(電子工作) デザイン言語ワークショップ(造形・プロダクト) デザイン言語ワークショップ(観察・定着)	デザイン言語ワークショップ(情報デザイン) デザイン言語ワークショップ(建築・都市) デザイン言語ワークショップ(空間生成) デザイン言語ワークショップ(映像制作) デザイン言語ワークショップ(身体表現) デザイン言語ワークショップ(コミュニケーション) デザイン言語ワークショップ(アルゴリズム) デザイン言語ワークショップ(音楽)	自律・分散・協調 メディアの変遷と未来 現代技術と社会 モノと情報 芸術と科学 古典と現在 サブカルチャーと社会認識 近代史 近代思想の世界 現代思想の世界 文学の世界 法と社会 心のライフデザイン 生命と知能の進化 身体論 量子的世界観 歴史と文明 科学史 方法論探究	研究会 卒業プロジェクト④ 特別研究プロジェクト フィールド研究1 フィールド研究2			
	プログラミング	(A)コンピュータ基礎とプログラミング④ (A)論理思考とプログラミング④ (B)データ構造とプログラミング④ (B)オブジェクト指向プログラミング④ (B)ゲームプログラミング④	(C)システムプログラミング (C)ネットワークプログラミング (D)記号処理プログラミング④ (D)論理プログラミング④ (E)スクリプト言語プログラミング					
	ナレッジスキル	質的調査法 インタビュー法 フィールドワーク法 Web社会調査法④ データ獲得法 データ分析 データマイニング 多変量解析1 多変量解析2 多変量モデリング 時系列解析法 ベイズ統計 空間モデリング オブジェクト指向モデリング モデリング・シミュレーション技法 シミュレーションデザイン④ ソシオコンテントツ分析法 空間分析④	データベース概論 データベース構築法 経営統計データベース Webテキスト処理法 リサーチデザイン 資料検索法 数理と社会 数学と論理 線形の理論 変位の理論 現象の理論 意思決定の数理 複雑系の数理 複素関数論 不確定性と情報 情報数学1 情報数学2 検証技術の基礎					
	言語コミュニケーション	ベーシック外国語1*言 ベーシック外国語2*言 インテンシブ外国語1④*言 インテンシブ外国語2④*言 インテンシブ外国語3④*言 スキル外国語*言 プロジェクト英語	海外研修A④*言 海外研修B*言					
	ウェルネス	心身ウェルネス① 体育1① 体育2① 体育3①						
	ソフト系科目 創造実践	未来構想ワークショップ 新事業創造ワークショップ 政策デザインワークショップ 外交政策ワークショップ④ リーガルワークショップ 電子おもちゃ設計ワークショップ ゲノム解析ワークショップ センシング技術ワークショップ 認知科学ワークショップ 情報技術ワークショップ④	音楽基礎ワークショップ 学習環境デザインワークショップ コラボレーション技法ワークショップ④ 多言語コミュニケーション実践 対人コミュニケーション実践 集団コミュニケーション実践 ネットワークコミュニケーション実践 デザイン言語実践④ 空間とデザイン④ 意匠設計④			SFC総合講座 慶應義塾入門 総合政策学の創造 環境情報学の創造		
	リフレッシュ科目	英語基礎	情報基礎			数学基礎	科学基礎(地理学)	科学基礎(物理・化学)
	教職科目	日本史概説 世界史概説	特設科目			21世紀に向けての企業の挑戦 新聞で知る日本と世界 山形文化論 戦略的財務会計特論 企業のリスクマネジメント	アクチュアリアルサイエンス入門 アントレプレナー概論1 アントレプレナー概論2 ユビキタスネットワーク戦略論 ユビキタスネットワーク産業論	

先端支援系				
先端開拓		先端導入		
社会的組織の経営(ヒューマンセキュリティ)	プロジェクト評価論	社会起業論	マクロ経済1	総合政策系
社会的組織の経営(ミュージアム)	政策エコノミクス	パブリックマネジメント	マクロ経済2	
社会的組織の経営(スポーツビジネス)	ファイナンス論	社会保障政策(医療・介護)	ゲーム理論	
ソーシャルマーケティング	リスクと保険	社会保障政策(年金・労働・福祉)	ストック経済論	
コミュニティベストメント	グローバルエコノミー論	社会安全政策(治安)	応用ミクロ経済	環境情報系
パブリックガバナンス	国際協力政策	社会安全政策(防災)	エコノミクス	
地方政府動態論	地球環境政策	現代社会理論	現代金融論	
非営利・公会計論	安全保障政策	社会システム理論	国際関係論*日英	
コーポレートガバナンス論	地域統合論*多	社会構造分析	国際政治経済論	先端発見
研究開発と経営	社会統合論*多	社会関係分析	外交と戦略	
情報技術とマーケティング	開発とローカリズム	イノベーションダイナミクス	安全保障と国際紛争	
経営分析論	持続可能システム論	ネットワーク分析	国際機構論	
ネットワーク産業論	地球環境法	ネットワーク政策	国際開発論	先端発見
ネットワーク社会論	国際比較法制論	ネットワーク文化	地域開発論	
ポピュレーションダイナミクス	現代文化探究*多	マスコミュニケーション	国際環境論	
表象文化論	文化共生論*多	消費とライフスタイル	国際金融論	
文化政策	多文化社会論	社会基盤と制度設計	国際企業論	先端発見
科学技術政策	国民国家とナショナリズム	都市システム論	国際法	
国土政策	比較体制論	地域計画論	国際コミュニケーション	
環境政策	言語教育実践論*多	社会動態論	地域と社会(アジア・大洋州)	
政策立案論	言語動態論	地域計画実践論	地域と社会(欧州・CIS)	先端発見
政策過程論		まちづくり論	地域と社会(米州)	
政策評価論		現代政治論	地域と文化(アジア・大洋州)	
予算編成論		政治制度論(政治組織)	地域と文化(欧州・CIS)	
行政法演習		政治制度論(地方自治)	地域と文化(米州)	先端発見
民法演習(民事)		憲法(人権)	宗教と現代社会	
民法演習(企業)		憲法(統治)	言語とヒューマニティ	
知的財産権論		民法(財産法)	言語と教育	
公共選択論		民法(家族法)	言語論*多	先端発見
経済政策		企業法(会社法)		
財政政策(国家)		企業法(ベンチャー関連法)		
財政政策(地方政府)		刑法		
経済分析演習		行政法		先端発見
計量ファイナンス		情報法		
多部門経済モデル分析		ミクロ経済1		
法の経済分析		ミクロ経済2		
ランドスケープエコロジー	生命分子構造①	デザイン戦略(ムービングイメージ)	都市と環境	先端発見
環境センシング論	生命分子機能①	デザイン戦略(アンビエントメディア)	都市空間の構成	
環境リスク科学	プロテオミクス①	デザイン戦略(インタラクション)	都市空間設計と情報技術	
環境保全計画論	代謝システム工学①	デザイン戦略(コンピュータアニメーション)	ランドスケープデザイン	
エコシステムサービス論	ゲノム分子生物学1	デザイン戦略(時空間)	エコロジカルデザイン	先端発見
エコシステム評価論	ゲノム分子生物学2		生活環境論	
自然環境論	メタボロミクス①		エネルギー環境論	
高齢者環境設計論	メタボローム解析実習		生態学フィールド調査法	
地球システム設計論	プロテオーム解析実習		地球環境概論	先端発見
地球環境情報論	代謝システム工学実習		スポーツコミュニケーション	
地球環境技術論	生命物理科学		スポーツ科学	
建築設計と環境デザイン	知識ベース論		認知科学	
ビルディングエレメントデザイン	人工知能論		脳と行動	先端発見
建築構造力学	パターン情報処理論		インプレッションマネジメント	
都市空間の再設計	自然言語処理論		認知心理学	
心理情報解析	インタフェース設計論		感覚の生理と心理	
生命情報解析	ユーザビリティ評価論		パーソナリティ発達論	先端発見
身体運動解析④	モバイルネットワーク論		言語と思考	
スポーツエンジニアリング	ユビキタスサービス論		バイオシミュレーション④	
スポーツバイオメカニクス	インターネットシステム構成法		基礎生命科学実験	
認知学習論	情報セキュリティマネジメント		遺伝子工学実習④	先端発見
知覚・認知モデル論	分散情報システム構成法		遺伝子解析実習④	
心的環境論	組み込みシステム構成法		基礎分析化学①	
知覚運動スキル論	プログラミング言語論		基礎化学①	
人間環境整合論	言語システム構成法		基礎分子生物学1①	先端発見
状況と意味論	情報教育論		基礎分子生物学2①	
語彙意味論	デザイン戦略(ビジュアルゼーション)		基礎分子生物学3①	
認知言語論	デザイン戦略(デジタルサウンド)		基礎分子生物学4①	
ゲノム解析プログラミング④	デザイン戦略(ウェアラブルメディア)		コンピュータアーキテクチャ	先端発見
質量分析①	デザイン戦略(エンタテインメント)		ネットワークアーキテクチャ	
公共政策	言語コミュニケーション論	デザイン言語		
政策ガバナンス	言語と認知			
リーガルマインド	都市と建築の歴史			先端発見
ソーシャルイノベーション	空間情報発想			
ネットワーク社会の構築	地球システム			
都市と地域の未来	生命システム			
ヒューマンセキュリティ	ソシオセマンティクス			先端発見
スポーツビジネス	モノ創りの科学			
グローバルガバナンス	インターネット			
多言語社会コミュニケーション	ヒューリスティックコンピューティング			

注 無印…2単位の科目

①…1単位の科目

④…4単位の科目

*言…最大10語種の中から選択可

*多…外国語で開講

*日英…日本語もしくは英語で開講