

観光調査法	観光に関わる現象を分析する為に、調査を行いデータを取得することが不可欠である。どのような調査法があるかを知り、それぞれについてデータを取得・分析する方法や、その際に留意すべき点は何かを学ぶ。	2	1	○	○				
ワークショップデザイン演習	現代社会において、ワークショップは企業、学校、地域などで創造的対話を促し、課題の解決に欠かせない手法として取り入れられている。進行役であるファシリテーターがワークショップ参加者に伴走しながら問いを深めていく点に特徴がある。このようなワークショップの本質的特徴を把握したうえで、グループワークによってワークショップ・プログラムをデザインする。デザインしたワークショップを実際に他の履修者を対象に運営し、ファシリテーションの技法を実践的に身に付ける。	2	2	○	○			○	
観光データ解析演習	観光に関連するデータの解析について、その解析計画の着想・基本的な統計データの収集から、プログラムを用いた実際の解析・解析結果の考察までを実際実施することでデータ解析の基本的な能力を習得する。	2	1	○	○				
形態・色彩デザイン論	形態デザインの基礎的表現の理解を深める。加えて、基礎的な色彩デザイン理論を理解し、色を使う楽しさを見出し、表現力を高める。また、形態・色彩デザインと生活のかかわりについての理解を深める。	2	1	○					
ビジネスプラン作成演習	観光の基礎についての学習内容を理解した上で、地域で観光事業を推進するために重要なビジネスプランを提案できるようにするために、地域観光に関連した新規事業の計画書（提案書）の作成を学ぶ。 ①事業計画書を指定された様式や形式に沿って作成できる。 ②事業計画のプレゼンテーションで事業の魅力を伝達できる。 ③社会性、新規性、実現性、市場性を意識したビジネスプランとなっている。 ④作成プロセスをチームとしてマネジメントできる。 ⑤作成プロセスではチームメンバーを相互にファシリテートできる。	2	1	○	○				
地理情報システム演習	地理情報システム（GIS）を用いて統計データを「見える化」するとともに、地理情報システム上で、様々な表現ができるようになる。	2	1	○	○				
プログラミングスキル	・pythonによるプログラミングの基礎を習得 ・pythonによるビックデータ処理 ・データサイエンス基礎及び演習でのアンケートデータをpythonによって統計分析 ・さらに高度なプログラミング（機械学習やスクレイピング、アプリ作成）のための準備	2	1	○	○				
アプリ開発	・QPythonのインストールとエディタ操作を行えるようになること ・スマホのセンサ等の利用のデザインができるようになること ・簡単なスマホアプリを作成できるようになること	3	1	○					
創生インターンシップ	民間企業や官公庁・自治体、NGO・NPO等における実習や就業体験を通じて社会との接点を持ち、社会や企業等の実情を知り、自らの適性の把握と自己形成に役立てる。受入企業等の選択、就業体験、報告書のまとめ等の、一連のインターンシップの活動を通じて、学知科目への基礎的な実践力を身に付ける。	2	1	○				○	
観光プロジェクト演習Ⅰ	地域の観光を追究するためには、現場に出て地域における現象を自分の肌で体験することが必要不可欠である。そこで、行政、企業、関連団体での観光ビジネスや観光まちづくり等に関連したプロジェクトへの参加及び、その前後の学習を通じて、公共団体や民間団体等が行っている公共事業・民間事業及び、地域課題解決に向けた取り組みを通して実践的な方策を学ぶ。	2	1					○	
観光プロジェクト演習Ⅱ	地域の観光を追究するためには、現場に出て地域における現象を自分の肌で体験することが必要不可欠である。そこで、行政、企業、関連団体での観光ビジネスや観光まちづくり等に関連したプロジェクトへの参加及び、その前後の学習を通じて、公共団体や民間団体等が行っている公共事業・民間事業及び、地域課題解決に向けた取り組みを通して実践的な方策を学ぶ。	2	1					○	
観光プロジェクト演習Ⅲ	地域の観光を追究するためには、現場に出て地域における現象を自分の肌で体験することが必要不可欠である。そこで、行政、企業、関連団体での観光ビジネスや観光まちづくり等に関連したプロジェクトへの参加及び、その前後の学習を通じて、公共団体や民間団体等が行っている公共事業・民間事業及び、地域課題解決に向けた取り組みを通して実践的な方策を学ぶ。	3	1					○	
観光プロジェクト演習Ⅳ	地域の観光を追究するためには、現場に出て地域における現象を自分の肌で体験することが必要不可欠である。そこで、行政、企業、関連団体での観光ビジネスや観光まちづくり等に関連したプロジェクトへの参加及び、その前後の学習を通じて、公共団体や民間団体等が行っている公共事業・民間事業及び、地域課題解決に向けた取り組みを通して実践的な方策を学ぶ。	3	1					○	
基盤科目	ホスピタリティ概論	ホスピタリティに関する国内外の様々な事例と先行研究をもとに学習を進めることで、ホスピタリティの本質について理解を深めるとともに、ホスピタリティマインドの醸成を図り、様々な業種で求められる対人能力を磨くことを目指す。	1	1	○				
	ファイナンス基礎	①金融・証券の基礎知識を理解できる。 ②利率や将来価値、現在価値の概念を理解できる。 ③債券の仕組みを理解できる。 ④株式の仕組みを理解できる。 ⑤代表的なデリバティブ取引の仕組みを理解できる。	1	1	○				
	テクノロジー基礎	この授業では、様々な先端テクノロジーの概要を知ること、各テクノロジーがどのような場面・目的で利用されているかについて理解することを目標とする。さらに、テクノロジーを用いた新たなシステムや応用例を想像できるようになることを期待する。	1	1	○	○			
	観光デザイン学基礎	近年、観光がわが国の成長戦略の柱として注目されている背景には、国内外の経済、社会、環境の状況や観光資源等のさまざまな外部要因と内部要因に加えて、国、自治体、関連団体による観光デザインの戦略が深く関係している。本科目では、文理融合の観点から観光デザインとは何かを概観し、理論や事例から必要な基礎知識を学ぶ。	2	2	◎	○			

世界変革技術論	世界を変えた／変えるテクノロジーとはどのようなものかを考えるためにはそのような視点や考え方が必要であろう。そのための技術論を学ぶとともに、過去に世界を変革したテクノロジーについて、調査して、なぜそのテクノロジーは世界を変革することができたのかの要因などを考察する。	2	1	○	○			○
人工知能	人工知能の歴史と、基本的な知識の表現手法や知能を実現するための学習手法などについて、それらの概要を理解し適切に応用できる能力を身に付けることを目的とする。また、人工知能のこれまでの変遷について学修する。その後、知識を計算機で扱うための知識表現方法と知識表現を用いた推論について学修する。また、基本的な機械学習手法について学修する。	2	1	○	○			
フィンテック基礎とビジネス応用	FinTechとは、「Finance（金融）」と「Technology（技術）」を融合させた造語で、IT（情報技術）を駆使した新しい金融サービスである。「モバイル端末での決済サービス」、「資産運用アドバイス」「膨大なビッグデータの解析」「人工知能を使った自動対応」「家計簿の自動作成」などの金融イノベーションについて理解する。日本のフィンテックの動きについて、具体的な事例を通して、企業会計、資金調達、決済、金融機関での活用方法を理解する。	2	1	○				
マーケティング基礎	マーケティングの基本概念と基礎理論を理解し、今後のマーケティング学習のための基礎作りを行う。また、マーケティングは実践に近い学問であるため、自ら主体的に学ぶ力が求められる。これを養うため、最先端の話題を交えたディスカッションも取り入れる。さらにこの講義では、マーケティング戦略の基礎概念をベースとしつつ、より上流工程にあるイノベーションの仕組みも扱う。	2	1	○			○	○
超スマートシティとSociety 5.0	我が国が目指すべき未来社会であるsociety 5.0を踏まえて、超スマートな都市（スマートシティ）やそれを支えるテクノロジーについて学ぶ。このような未来都市や未来の生活、そのためのテクノロジーを学ぶことで、未来に必要なモノやサービスについて考えることができるとともに、それらについて先駆けて商品化やサービス化を進めることができるようになることを目指す。	2	1	○	○			
観光倫理学	観光産業や観光における現象等の領域でのいくつかの事例を学ぶことによって、自ら直面する倫理的問題に対し、事実認識と価値判断を区別し、自らの道徳的感覚に自覚的になることを学ぶ。	2	1	○				
観光の公衆衛生学	新型コロナウイルスを契機に、観光における感染症対策を含む公衆衛生対策は必須であることが認識されつつある。運輸、サービス業、宿泊業など観光に関連する業態での公衆衛生対策について学ぶ。授業では、学生が観光における公衆衛生学の基礎を理解し、具体的な実装について議論を実施する。	2	1	○			○	
観光法制度論	観光政策の根幹となるわが国の観光関連法規を学び、観光に関する主な法令や関連する取り組みについて理解する。また、関係する法令の役割や、課題の有無を論じる。	2	1	○	○			
異文化理解とキャリア開発	国際的にも活躍可能なリーダー／アントレプレナー／イノベーターに必要な能力として、異文化理解に基づいたコミュニケーションスキルをつけつつ、将来のキャリアについて検討し、次の学修スキルを修得する。 ・国際的な視野をもち、異文化理解を深めることができる。 ・異文化理解に基づくコミュニケーションスキルに関心が持てる。 ・将来のキャリア形成を考えることができる。	2	1					○
SDGs基礎	参加型・対話型・問題解決型の学習を通して、現代の社会課題への理解を深め、課題解決に必要な肯定的な未来志向性および問題解決能力の向上をはかることを目指す。	2	1	○	○			○
数理統計学基礎	統計解析・機械学習を学習するための基礎知識と必要最小限のプログラミングスキルの習得を行う、具体的には以下の3点を習得する ・統計学の方法論を理解するために必須となる、確率分布の考え方を理解する。 ・基本的な機械学習モデルの形を理解・プログラム上で実践できるようにする。 ・機械学習において特に気を付けるべき「過学習」を理解してモデルを扱うことができる。	2	1	○	○			
北陸観光産業論	今後需要の伸びが期待できるインバウンドビジネスについて、国策としてのインバウンド推進から、現状の把握と今後の展望等、基本的な知識とその可能性を学習する。外部専門家講師として、石川県や金沢市から担当者を招いて、石川県および金沢市におけるインバウンド観光の現状や方向性、今後課題についても学び、地域に即した戦略を理解する。	2	1	○				
日本の工芸とデザイン	金沢の現代工芸とデザインを学ぶことを通じて、金沢の文化資源に対する知識と理解を深める。 環境の中におけるアートやデザインの役割を学ぶ。	2	1	○				
金融工学	近年の金融や証券の分野では工学的知見が不可欠であり、特に投資ではリスクを理解して回避する必要がある。統計学からポートフォリオ理論を丁寧に学ぶことで、金融資産の組合せによる期待収益や将来の不確定な収益の取り扱いを理解する。	2	1	○				
交流ネットワーク工学	ネットワークの観点から、人々の交流や交流のための移動や交通についての知識を修得することを目的とし、ネットワーク工学の基本、人々の移動に関する交通ネットワーク分析、ネットワーク工学に基づいた交流やコミュニケーションの特性、それらの計算方法などについて学修する。	2	1	○	○			
ダイバーシティ促進	国籍、性別、年齢、雇用・就業形態や多様な価値観や働き方を受け入れた社会として、ダイバーシティやインクルージョンの意義を理解するとともに、今後の展開について実践的に学ぶ。 なお、授業ではダイバーシティの推進事例について、学生が自ら調べ検討し発表する活動を取り入れる。	2	1		○			○
北陸の都市・農村・文化	北陸地域の都市・農村の多様な地域性並びに両者の関係性を、自然・地理・歴史・文化の成り立ちから理解する。各自治体が行っている政策の実例等を通じ、地方都市や農村の実情や直面する課題に対する理解を深めるとともに、地域特性に応じた課題解決のための新たな取組みを学修する。	2	1	○	○			
北陸の農林水産・製造業	北陸地域における代表的な農林水産業や製造業の特色に加え、直面している課題の理解を深め、地域特性に応じた課題解決や産業振興等のためにスマート技術がどのように関わっていけばよいかを地方創生も見据えて学修する。	2	1	○	○			

	シェアリングエコノミー	シェアリング社会という新しい技術・ビジネス・経済システムの胎動を理解し、その基本構造と可能性を考察する。現代社会の原理を大きく変えつつあるシェアリングエコノミーとその基礎となっている技術、および、シェア経済による社会変化の影響について学ぶ。	2	1	○				
	観光地域ビジネス論	観光についての基本概念や現代の観光現象、観光行動の特性を理解した上で、地域における観光サービス提供のあり方や方法論について設計できるようになる。 ①観光ビジネスにかんする多様な考え方や実態を理解できる。 ②観光ビジネスやサービス創出の仕組みを理解し、説明できる。 ③ケース教材を用いて地域の観光ビジネス振興組織に関して学習し、マネジメント組織やその形成プロセス、ビジネス戦略を理解できる。 ④観光ビジネスについての具体的な提案を考えることができる。	2	1	○		○		○
	数理行動モデル基礎	「数理モデル」を扱うための基本的な考え方を学んでいく。具体的には、数理モデルの主な7つの使われ方（推論、説明、デザイン、コミュニケーション、行動、予測、探索）を学習する。そのうえで、人の行動を記述することを目的とした、代表的な数理モデル（正規線形モデル、ゲーム理論、離散選択モデル）を学習し、その活用方法を習得する。	2	1	○		○		
学 知 科 目	共感デザイン	エンタテインメントマネジメント論	観光はエンタテインメントビジネスにおいて主要分野の1つである。本科目では、エンタテインメントの特徴とマネジメント手法について学修し、新たな観光ビジネスを創造、企画、運営するための基礎感覚と能力を身に付ける。	2	1	○			
	SDGs実践	2015年に国際連合の加盟国で合意された(SDGs)は、貧困・環境・教育・人権等の多分野にわたる17のゴールを含み、今後世界が「持続可能な社会」へ転換していく道筋を示したものである。SDGs達成のためには、企業・政府・市民の能動的な取り組みが必要とされており、そのためには各ステークホルダーによるSDGsの本質的な理解が喫緊の課題となっている。この授業では、効果的な問題解決のためには、どのような知識・スキル・ツールを身に付ける必要があるかを各自が認識していくことを目的とする。また、問題の当事者や解決のための取り組みを行っている現場での聞き取り調査を行うことで、より現場のニーズに沿った解決方法を提示していく問題解決スキルの向上を目指す。	2	1	○		○		
	文化観光論	文化資源（Cultural Resources）とは人間が生み出してきた多様な文化の総体を資源として捉えた概念である。体験・交流を通じて、そのような地域の文化を理解することができる文化観光についての知識を身に付ける。	2	1	○				
	文化と消費社会	消費の社会的意味について問う消費社会論と、人間社会に埋め込まれた諸活動を広く経済と捉える経済人類学の視点から、観光を含む現代的消費と人間社会・文化の関係について理解を深める。当たり前前に現代消費社会を生きる我々にとって、文化とは消費とは経済とはどんな意味を持つのか、消費社会論と経済人類学の知見をもとに、現代人と切っても切れない「消費」という行為を軸にしながら、人間社会と文化を読み解く学修を行う。	2	1	○				
	持続的な観光	1. 観光の文脈で持続可能性とは何かを定義する。 2. SDGsを含む横断的な課題との関連性を説明する。 3. 観光活動が経済、社会文化、自然環境にどのような影響を与えているかを知る。 4. 観光の文脈で持続可能性を評価するための測定値を決定する。 5. 来場者、地域社会、経済、環境に良い結果をもたらす持続可能な施設やサービスの計画を策定する。 6. 観光経営に関連したSDGsと2030年以降の達成に向けた将来の戦略を明確にする。	3	1	○		○		○
	伝統文化変容論	文化人類学の理論と知見に基づき、近現代における文化変容の諸要因とそのプロセスやインパクトについて理解を深める。諸要因のなかでも観光化の文脈を特に深く掘り下げ、伝統文化が観光化によりいかに変容するのか、その影響の正負の両面について考察する。	3	1	○				
	比較地域発展論	政策過程の国際比較と理論考察を通じて、政策過程に対する理解を深める。イノベーションを發揮する環境条件としての地域社会、地域経済、および地域政策に関する各理論・方法を学ぶ。	3	1	○			○	
	グローバルブランディング論	グローバルブランディングについての基本的な知識を得るとともに、観光資源におけるグローバルブランディングについて主体的にデザイン・評価できる力を養うため、国境を越え市場全体で一貫したアイデンティティをもつブランド（グローバルブランド）を立ち上げる際、商習慣の異なりや文化的規範の誤解等、国内外から共感と評価を得るための留意点を理解する。また、ローカルな価値とグローバルな価値をどのように共存させながらグローバルブランドとして成功させればよいかについて、主体的、批判的に学ぶ。	3	1	○			○	○
	ヘリテージ・インタープリテーション	・自分たちの言葉でインタープリテーションを定義する。 ・インタープリテーションの原理を述べる。 ・インタープリテーションの結果を説明する。 ・インタープリテーションのためのオーディエンスの特性を明確にする。 ・テーマとトピックを区別する。 ・インタープリテーションの質を分析する。 ・有形と無形を結びつけ、インタープリテーションの原理を統合したストーリーを展開する ・インタープリテーション・サインをデザインする ・インタープリテーションがどのように社会に役立つかを述べる。 さらに、論理的推論力、批判的思考力、対人コミュニケーション力、想像力、創造力などの能力を高める。	3	2	○		○		○
	無形文化遺産論	無形文化遺産の内容・その現代的意味・有形との比較における差異について学ぶ。また、世界と日本のさまざまな無形文化遺産と保護制度の具体的な事例を通して、無形文化遺産保護の重要性と課題について理解を深める。	3	1	○				
	文化と地域経済	文化・観光という観点から、地域経済・地域政策の歴史的展開と現代的展開について、国内外各地域の動向と関連づけながら、比較考察する。現代のグローバル化・知識経済段階のもとで、地域や文化の役割が注目されている。地域の文化・観光資源を活かした地域経済の振興に関する理論的枠組みを学修する。	3	1	○		○		
	生活デザイン論	生活者の立場に立って様々なモノ・コトをデザインする力を養う。具体的には自身のライフデザイン（生活設計）、居住デザイン、服飾デザインなど生活に身近なものや、普段使用する道具のデザインなど、生活に関わるさまざまなレベルのデザインを学ぶ。	3	1	○				

国際プロジェクトマネジメント・評価法	プロジェクト計画、実施、評価という一連のサイクルを学び、基礎的なプロジェクト立案管理能力を身に付ける。	3	1	○				○
自然観光論	自然観光の基礎知識や理論、自然を観光資源として賢明に活用できる基本的知識を身に付ける。	3	1	○				
観光資源開発論	地域観光を推進する際に必要な商品としての着地型ツアー(モデルツアー)造成のために必要な観光資源開発を演習するなかで、チーム活動を学び、多様な能力を充実させるための学修を行う。	3	1	○		○		○
資源活用と環境共生	「環境共生」についての理解や意識を深めるにあたり、観光を例に資源の利用に関わる現状や課題について、特に食料供給、ごみに関わる活動や問題を具体的事例として示しながら注目し、資源の捉え方や利用事例と課題(資源の位置づけ、地域・時代による活用方法や評価の違い、資源の移動や廃棄などから発生する問題点と対応、それらに対する考え方や視点)、資源と人とのかわりなどを学修する。併せて、課題を深究する技能として、地理学的な見方・手法を用いた課題考察、地域調査の基礎的側面について学ぶ。	3	2	○	○	○		
人間工学	人間と機器や作業との関係を、人間の基本的な機能と特性に沿って考察しながら、人間にとって使いやすく、快適で、疲労の少ない、安全な機器や環境を作り出すための知識や考え方を習得する。	3	1	○	○			
観光資源マネジメント論	地域観光を推進する際に重要な地域資源が観光資源になるプロセスや意味、そのマネジメント(保存・保全、維持、活用、モニタリング等)のあり方などについて、授業と授業中の議論から多角的に理解する。 ①観光資源マネジメントにかんする多様な考え方や手法、アプローチを理解できる、 ②観光資源マネジメントが必要になった背景を理解し、説明できる ③ケース教材を用いて学習し、マネジメント組織やその形成プロセス、地域の資源戦略を理解できる ④観光資源マネジメントに関する具体的な提案を考えることができる。	3	1	○		○		○
実践ブランディング	ブランディングの手法を学び、ブランディングの実践例を通して事業計画の立案、自分自身のキャリア形成を行う能力をつける。	3	2	○				○
関係デザイン	IoT技術	家電やインフラなどに設置されたセンサ情報を、ネットワークを通して収集し活用するIoT(Internet of Things)が広く普及しつつある。本科目では、IoTの変遷、仕組みやIoTを取り巻く技術を解説し、さらに応用事例を知ることで、IoTを利活用するための基礎的な知識を理解することを目的とする。	2	1	○	○		
データサイエンス実践	統計データ・アンケートデータなどを解析するために必須となる、統計学の基礎を理解したうえで、プログラミング(Python)を用いて基本的な統計的な解析(統計的推定・仮説検定・正規線形モデル)ができるようになる。	2	1	○	○			
行動経済学	行動経済学の歴史や実験経済学との違いを理解し、行動経済学の各種理論に関する知識を身に付ける。	2	1	○				
Web・クチコミ社会動向分析	ソーシャルメディアや口コミサイトに対するリテラシーを高め、テキストマイニング技術を用いて社会動向を計量的に分析できるようになる。また社会動向分析に用いられている技術についても理解できるようになる。	3	1	○	○			
観光データ解析応用	観光に関するデータを用い、統計ソフトを使用してデータ解析を行う。分析結果を視覚化し、考察を加える。他の学生と、分析結果に基づいて議論する。	3	1	○	○			○
観光産業DX発展	観光におけるデジタルトランスフォーメーション(DX)の一つとして、観光需要の動態把握と予測における観光ビッグデータの活用の重要性が高まっている。プログラミングおよび統計解析の手法を学修した上で、TIMSAC(時系列データ解析プログラム)を用いて、RESAS(地域経済分析システム)に集積されている出入国、地域間の人の流入の時系列データと経済指標データとから観光動態の要因分析と予測について学修する。	3	1	○	○			
情報政策論	日本における情報化政策、地域情報化政策の変遷を理解し、国や自治体の政策と情報産業振興について学ぶ。	3	2	○				
グローバル・アクセシビリティ論	観光におけるアクセシビリティを国際人権という切り口で包括的・全般的に学習する。基礎的な知識を習得し、観光におけるグローバル・アクセシビリティの考え方を身に付ける。	3	1	○				
都市・交通デザイン	都市や交通システムのしくみについてまず学び、それをデザインするための考え方について学ぶ。それらをもとに、金沢のまちづくりを例に学ぶ。さらに、高度道路交通システムや道路の維持管理などについて学び、以下の学修目標を修得する。 1. 都市のしくみやそのデザインについて理解する 2. 交通システムのデザインについて理解する 3. 高度道路交通システムや道路の維持管理について学ぶ	3	1	○	○			
時空間データ解析	時空間データの特性を理解し、応用的な分析ができるようになる。とともに、分析結果を地理情報システム(GIS)上で「見える化」し、空間解析ができるようになる。	3	1	○	○			
知的財産法	特許法と産業財産法を中心に、知的財産法を通して「なぜ」と自分で問いかけることができ、その問いかけを自分の力で解決できるように、アクティブラーニングによる講義を行う。また、小レポートを数多く作成することで知識の定着と応用力の養成を図り、アウトプットの重要性を認識する。	3	2	○	○			○
統計的意思決定論	様々な社会現象や自然現象などの不確定現象を内在した形でモデル化することが可能なベイズ統計学を体系的に学ぶ。私達が意思決定に様々な情報をどのように取り入れることで客観的に判断できるか、情報分析のための統計的データ解析を学修し、観光に関する統計データから分析に役立つ情報を抽出する素養を身に付ける。	3	2	○	○			
交通工学	歩行者の挙動モデルや軌跡データを活用した歩行空間評価手法は、分断されてきたデザイン領域の課題への交通工学からの貢献である。横断歩道や駅構内等を例に、工学的な流量や密度のような統計量を、スマートフォンのGPS観測による潜在的な歩行速度や交通量の低下地点のばらつきから推定し、安全で快適な「移動」の実現への活用法を学ぶ。	3	1	○	○			
観光VR・XR	従来のICT活用のみならず、より高度なICTを活用して観光に付加価値を加える取り組みが広がりつつあり、観光におけるDXの現状について学修した後に、特に観光におけるXRに焦点を当て、XRの活用事例についての調査をしたり、設定された課題のもとで、どのようなXRの活用することが可能かを探求したり、実際にXRを用いたアプリの作成なども学修する。	3	1	○	○			○

国際メディア分析論	メディアリテラシーは、今日のテクノロジー主導型のメディア飽和社会において学生が身に付けなければならない最重要スキルの一つである。授業では、学生がメディアリテラシーを理解し、その知識をどのように実装すればよいかについて学ぶ。特に日本から観光関連で国際的に発信されているメディア、日本について扱われているメディアをクリティカルに分析できるようになることを目標とする。	3	1	○	○	○		
国際コンフリクト・マネジメント	国際的な要因から起こるコンフリクト・マネジメントについての概要を理解し、コンフリクト・インテリジェンスを高める。	3	1	○		○		
プランニング最適化	数理解最適化やプランニング数理の基本的な考え方を修得し、都市システムをはじめとするプランニングや最適化、デザインにつなげ、次の学修目標を修得する。 1. 線形計画法、非線形計画法、動的計画法の基礎理論を理解する 2. 基礎的な最適化問題を解くことができる 3. プランニングやデザインを理解するための数理的な基礎をつくる	3	1	○	○		○	
データベース論	情報が氾濫している現在、それらを管理・活用することは非常に重要である。さらに、例えばセンサやIoTなどによって収集される様々なデータの管理において、データベースは現在のシステムでは必須となっている。本講義では情報管理のためのデータベースの役割とデータベースの設計・構築・管理手法について解説する。	3	1	○	○			
需要予測	需要予測に応用できる数理モデルを用いた基礎的な手法を学修する。具体的には、線形モデル（回帰分析）・離散選択モデル（ロジットモデル）を扱う。さらに、プログラム言語・Pythonを用いて、とくにロジットモデルの推定と需要予測シミュレーションも実践しつつ応用できる能力を習得する。	3	1	○	○		○	
共創デザインコアエリア	観光地経営論	観光による地域経営について、公的・共的・私的、コミュニティ、まちづくり、地域政策等の観点から理解を深める。	2	1	○			
	地域観光政策論	・観光政策を立案・評価するためのさまざまな政策手段と、それらを設計していく上での諸論点を身に付ける。 ・観光政策における政策手段・論点について、自らの関心にもとづきテーマを設定し、適切な形式にのっとり論じるスキルを身に付ける。	2	1	○		○	
	環境と観光	(1) 観光に関連した自然資源管理の基本的な課題の理解を深め、 (2) 自然に根ざした観光を評価するための分野横断的な視点と実践的なアプローチを身に付ける。	2	1	○			○
	観光開発・計画論	観光地としての魅力を高めるために、これまでの観光開発の歴史の変遷を整理した上で、観光開発の未来を語っていくことは不可欠である。本科目では、関係人口を創出し、都市・農村間の補完関係を担保していくといった観点から観光開発の計画論について論じる。	2	1	○			
	地域社会学	地域社会学が射程とする国内・海外の諸理論を理解する。	2	1	○			
景観デザイン学	1.景観の計画・設計・デザインに関する基本的な考え方を理解し、主要用語を説明できる。 2.景観について、対象を分析・評価し、それを言葉や文章で表現できる。 3.景観の設計・デザイン手法について、その技法の概要や役割を説明できる。	3	1	○	○			
工業デザイン	観光産業を含む産業構造の変化に合わせて工業デザインが社会に与えてきた価値や影響を具体的な事例から学ぶ。実学に基づく工業デザインの専門能力を身に付けることで次世代の「モノづくり」や工業デザインの役割を理解する。併せて、アイデア・ドローイング（円柱/接合/影/合体/斜視図の書き方）を実践的に学び、一連のデザインプロセスを経験することで、より実践的なデザイン能力（課題解決能力、論理的思考力、発想力、プレゼンテーション能力など）を修得する。	3	1	○			○	
イベント経営論	イベントビジネスは、生活者のニーズを満足させるために、日時と場所を限定して人を集め、コンテンツの創造と消費が同時に行われるサービス産業である。本科目では、イベントに関する基礎的な知識を修得し、その開催リスクも踏まえた「イベントの企画力」を身に付ける。	3	1	○		○		
地域マネジメント論	地域マネジメントの基礎知識や理論、地域の観光資源を賢明に活用できる基本的知識を身に付ける。	3	1	○				
コミュニティ・デザイン論	社会的・空間的な地域の課題について、参加のデザインで解決するコミュニティ・デザインの理念や思考技術を学ぶ。	3	1	○		○		
リノベーション論	金沢をはじめ日本の観光地における建築とまち、人の営みとまちの関連性について理解を深め、建築・都市と文化・経済・歴史の相互関係を学修する。	3	1	○				
社会システム工学	社会工学は、社会経済、経営工学、都市計画等を要素に持つが、これからの課題発見・解決には文理融合+システム設計の知見が不可欠であり、社会的要請の変化も速い。重要な社会インフラである電力をテーマに、モデル化手法やデータ分析を学修し、工学的な予測を理解する。	3	1	○	○			
都市計画	1.都市計画の基本的考え方を理解し、主要な専門用語を説明できる。 2.都市と都市計画の歴史を理解し、都市づくりにおける都市計画の役割を説明できる。 3.都市を対象とする各分野の計画の方法や手法を理解し、説明できる。 4.主要な都市計画先進国および日本の計画制度を理解し、説明できる。 5.小論文の作成を通じて、これらの理解を深め、論述的に表現できる。	3	1	○		○		
ソーシャル・ビジネス論	ソーシャル・ビジネスの定義と理念、活動と経営体の多様性について、世界と日本のさまざまな実践事例を通して学ぶことを目標とする。	3	2	○				
パブリックスペース論	観光対象としての地域空間・都市空間を捉え、そこでの豊かな体験を生み出す空間としてのパブリックスペースのあり方と、そのデザイン手法について学ぶ。	3	1	○				
計画プロセス	1.都市計画・まちづくりにおける計画学の基本的な考え方を修得する。 2.計画関連分野で用いられる、主要な手法について修得する。 3.実際の社会における都市計画・まちづくりに関する諸問題について、計画学からアプローチし、各自の意見の提示、対応の方法を示すことができるようになる。	3	1	○	○			
観光社会学	観光現象について社会学理論と概念から読み解くことができる。	3	1	○				

	地域居住論	国内外の住環境の現状と課題について学習することにより、さまざまな住環境の特性を分析し評価できること、さらに自分自身の身近な住環境や住生活の諸課題について、考えることを目指す。住環境と住まいを連続的にとらえ、住生活と住環境の相互関係の基礎的構造を理解する。 住環境計画についての基礎的知識を習得し、地域居住の現状と課題を理解する。 生活者の視点で住環境を分析し評価できる。	3	1	○	○			
	ホスピタリティ・マネジメント	ホスピタリティ概論で学んだホスピタリティ概念を踏まえて、その主軸となる関係性概念や信頼概念について理解し、他の様々な場面で応用可能であることを学んだうえで、関係性マネジメントを知り、ビジネスの創出に活かすことを目標とする。	3	1	○				○
鍛 練 科 目	観光ビジネス実践A	観光デザイン学類の学生が地域で学ぶ機会を促進し、地域における観光関連産業や市民団体の活動に従事することで、課題解決を体験的に学習する。	3	1				○	◎
	観光ビジネス実践B	観光デザイン学類の学生が地域で学ぶ機会を促進し、地域における観光関連産業や市民団体の活動に従事することで、課題解決を体験的に学習する。	3	2				○	◎
	観光ビジネス実践C	観光デザイン学類の学生が地域で学ぶ機会を促進し、地域における観光関連産業や市民団体の活動に従事することで、課題解決を体験的に学習する。	3	4				○	◎
	観光実践留学A	国際的かつ俯瞰的な視野を獲得し、グローバル人材としての素地を身に付ける。	3	1					◎
	観光実践留学B	国際的かつ俯瞰的な視野を獲得し、グローバル人材としての素地を身に付ける。	3	2					◎
	観光実践留学C	国際的かつ俯瞰的な視野を獲得し、グローバル人材としての素地を身に付ける。	3	4					◎
	国際インターンシップA	今後のインバウンド・アウトバウンド観光は、国際的かつ俯瞰的な視野が求められる。世界各地における地域の文化と先端的な取り組みの融合を、国際水準で理解することで、観光分野におけるグローバル人材としての素地を身に付ける。	3	1					◎
	国際インターンシップB	今後のインバウンド・アウトバウンド観光は、国際的かつ俯瞰的な視野が求められる。世界各地における地域の文化と先端的な取り組みの融合を、国際水準で理解することで、観光分野におけるグローバル人材としての素地を身に付ける。	3	2					◎
	国際インターンシップC	今後のインバウンド・アウトバウンド観光は、国際的かつ俯瞰的な視野が求められる。世界各地における地域の文化と先端的な取り組みの融合を、国際水準で理解することで、観光分野におけるグローバル人材としての素地を身に付ける。	3	4					◎
確 立 科 目	融合研究	学生自身が設定した課題に対する解決策について、主にこれまで修得してきた多分野に渡る知見を用い、指導教員の下で実証実験的な研究を進め、将来の社会展開を見据えた形で論文としてまとめる。なお、単位の認定にあたり、複数の科学分野に渡る教員による論文審査会を開催する。	4	8			◎	○	○
	融合演習	学生自身が設定した課題に対する成果について、産業界等での取り組みを通じ、実際の社会への展開法を立案する。その形態は、インターンシップ先を始めとする企業等において業務の改善や事業展開に関与する実践的アントレプレナー演習のほか、自ら起業する際の設計等を含む。なお、単位の認定にあたり、演習のプロセスシート、及びインターンシップ先からの評価シートを基にした審査会を開催する。	4	8			○	○	◎
	融合試験	学生自身が設定した課題に対する探求の中で、長期的展望に立って取り組むべき課題であり、大学院における専門的知見を修得する必要があると判断される場合は、大学院への進学に向けたQEを実施する。先導試験を受験する学生は、大学院で必要となる知見を得るため、バックキャスト学修等による補遺的な授業科目（6単位）を計画的に履修する。単位の認定にあたり、大学院への進学が決定した後に審査会を開催し、複数のコアプログラムに係る専門的知見と実践力を問う筆記試験、大学院課程で取り組む課題設定と研究計画の立案に基づく発表と試問を行う。	4	8			◎	○	○