

| 科目区分 | | 1年次以上 | 2年次以上 | 3年次以上 | 4年次 |
|-----------------|--|---|--|--|----------------------|
| 基盤教育科目 | 建学の精神を知る科目 | TFU科目 Well-Beingを考える■ 福祉と仏教■ 禪のこころ■ リエゾンゼミ■ | | | |
| | 自分自身を考える科目 | 自己管理能力(セルフマネジメント) キャリアデザイン■ 哲学の世界 こころの探究 メンタルヘルス 身体をととのえる■ 日常をととのえる ライフデザイン 健康スポーツ | | | |
| | 多様性を考える科目 | 思考・判断力 生命と倫理 性と生殖 ジェンダーと多様性 モノの見方・考え方 ものづくり(伝統)に触れる AIの基礎 情報の科学 統計情報を見る眼 | | | |
| | | 表現力 英語I■ 実用英語 第二外国語I(中国語) 第二外国語I(韓国語) アートとデザイン 自分の思いを伝える表現 | 英語II■ 第二外国語II(中国語) 第二外国語II(韓国語) | | |
| | 自他の調和を考える科目 | 社会力 日本国憲法 社会・経済のしくみ リーダーシップと協調性 人間関係について学ぶ ボランティアを学ぶ 実践的防災を学ぶ 持続可能な暮らしづくり(SDGsを考える) | | | |
| 全学実践科目 | グローバル化の推進 | アジア共同体に向けて 日本語I 日本語II 実用日本語 グローバルコミュニケーションI グローバルコミュニケーションII Study Abroad Independent Study | | | |
| | ボランティア支援 | 福祉ボランティア活動 災害伝承学・次世代塾講座 | ボランティア活動論 | | |
| | 就職支援 | | 就労実習 | | |
| | ICT支援 | | 福祉の未来とAI 福祉の未来とDS プログラミング演習 | AIとコンテンツ制作 AIエンジニアリング ゲームプログラミング | |
| | 経済社会のしくみを学ぶ科目 | 基礎理解力 経営学概論 | 産業福祉論■ 労働福祉システム論■ 経済原論I 経済原論II 産業・労働社会学 金融の基礎 経済データの基礎 XR入門 | | |
| 社会の課題を学ぶ科目 | 課題発見力 地域創生論■ 社会起業入門■ 社会起業フィールドワーク 政策学入門 社会学と社会システム 地域社会学 | 社会政策論 | | | |
| 総合的な解決の可能性を学ぶ科目 | 総合的理解力 共生まちづくり概論■ フィールドワーク論■ まちづくりと地域計画の基礎■ 臨床美術論I 家族社会学 | 文化人類学 参加と協働のまちづくり入門 | | | |
| 理論的な課題分析力を養う科目 | 課題分析力 | 経営管理論 経営戦略論 マーケティング論 データサイエンス 企業論 人工知能ビジネス応用 XR応用 SNSマーケティング SNSコンテンツ制作論 | 地域経済分析 金融政策論 人的資源管理論 | | |
| 地域実践の方法論を学ぶ科目 | 課題挑戦力 | 社会起業実践論 ソーシャルビジネス論 社会貢献論 地域共生まちづくりとコミュニティワーク 復興まちづくり論 地域共生社会実践論 地域共生の社会学 現代農村生活論 情報支援技術論 情報支援実習 プログラミング実習 子ども家庭支援論 | | | |
| 観光・文化的解決視点を養う科目 | 総合的解決力 | 観光文化論 旅行業法令 旅行業務関係約款 旅行業務実務 | 観光まちづくり論 ユニバーサルデザインのまちづくり インクルーシブリサーチ論 民俗学 クリエイティブ都市論 | プロモーションビデオ制作実習 | |
| 課題解決の実践力を磨く科目 | 実践力 | まちづくりプロジェクト実践活動I■ | リエゾンゼミII(専門基礎演習)■ まちづくりプロジェクト実践活動II■ | リエゾンゼミIII(専門演習I)■ まちづくりプロジェクト実践活動III■ | リエゾンゼミIV(専門演習II)卒業論文 |