

設置の趣旨等を記載した書類

東京国際工科専門職大学

目次

1. 設置の趣旨及び必要性	8
1.1 専門職大学設置の理由	8
1.1.1 専門職大学の設立の趣旨	8
1.1.2 専門職大学の設立の必要性	10
1.1.3 社会に必要とされる専門職人材の領域について	13
1.2 教育上の目的	15
1.2.1 養成する人材像	15
1.2.2 修得させるべき能力	16
1.2.3 産業界等の社会との共有	20
1.2.4 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）	20
1.2.4.1 東京国際工科専門職大学のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	21
1.2.4.2 工科学部のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	21
1.2.4.3 情報工学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	22
1.2.4.4 デジタルエンタテインメント学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	23
1.3 研究対象とする中心的な学問分野	25
1.4 教育研究上の到達目標	26
1.5 既存学校との違い目的	27
1.5.1 専門職大学と専門学校・大学の違い	27
1.5.2 修得する能力の違い	28
1.5.3 出口の違い	29
1.5.4 専門学校と専門職大学の教育課程の比較	30
1.5.5 既設学校の計画	31
1.6 法人の沿革	31
1.7 設置しようとする大学・学部・学科等に関連する別科	32
2. 学部・学科等の特色	33
2.1 工科学部における教育の特色	33
2.2 学科の特色と重点的機能	33
2.2.1 工科学部 情報工学科の特色	34
2.2.2 工科学部 デジタルエンタテインメント学科の特色	35
3. 大学・学部・学科の名称及び学位の名称	36
3.1 大学の名称	36

3.2 学部の名称.....	37
3.3 学科の名称.....	38
3.4 学位の名称.....	38
3.5 教育の質の同等性を確保するための仕組み.....	39
4. 教育課程の編成における考え方及び特色.....	40
4.1 教育課程の編成及び実施の方針.....	40
4.1.1 カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	40
4.1.1.1 東京国際工科専門職大学のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	40
4.1.1.2 工科学部のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	41
4.1.1.3 情報工学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	43
4.1.1.4 デジタルエンタテインメント学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	45
4.1.2 教育課程の体系.....	47
4.1.2.1 実践的能力と応用的能力の育成・展開.....	49
4.2 教育課程を開発・不断の見直しと反映を行う仕組み.....	51
4.3 4つの科目区分の目的と科目配置.....	53
4.3.1 基礎科目.....	53
4.3.2 職業専門科目.....	55
4.3.3 展開科目.....	56
4.3.4 総合科目.....	58
4.4 4つの科目区分の観点と体系的教育課程の編成.....	58
4.4.1 4つの科目区分における体系的教育課程の編成.....	58
4.4.1.1 基礎科目における体系的教育課程の編成.....	58
4.4.1.2 職業専門科目における体系的教育課程の編成.....	59
4.4.1.3 展開科目における体系的教育課程の編成.....	60
4.4.1.4 総合科目における体系的教育課程の編成.....	62
4.4.2 臨地実務実習を含む実習について.....	62
4.5 教育課程編成上の工夫.....	63
4.5.1 臨地実務実習実施における教育上の工夫.....	63
4.5.2 入学時の学力差異の補助.....	63
4.6 研究活動に関する考え方.....	63
5. 教員組織の編成の考え方及び特色.....	65
5.1 教員組織の編成方法と教員の配置計画.....	65

5.2	授業科目の開発や教育課程の編成・不断の見直しのための「適切な体制」	66
5.3	中核的な科目に対する教員配置について	66
5.4	実務経験を有する教員の編成	66
5.5	研究業績のある実務家教員数	67
5.6	みなし専任教員の責任	67
5.7	教員の研究分野と研究体制	67
5.8	教員組織の年齢構成	67
5.9	教員組織の計画	68
5.10	リーダーシップを発揮できる教員組織体制の整備	68
6.	教育方法、履修指導方法及び卒業要件	69
6.1	卒業要件	69
6.1.1	コース運用に基づいた卒業要件と履修設定	69
6.1.2	コースコア科目について	71
6.2	授業方法に適した学生数の設定	72
6.2.1	クラス数について	72
6.2.2	40名を超える学生が同時に受講することの必要性とその教育効果	73
6.3	履修モデル	73
6.4	入学前における実務経験の単位換算	74
6.5	履修科目の年間登録上限等	74
6.6	授業内容に応じた授業方法の設定	74
6.7	コースについて	74
6.7.1	コースごとの教育課程について	74
6.7.2	コースの定員について	75
6.7.3	コースの運用について	75
6.7.4	その他、コース運用における注意事項について	76
7.	教育課程連携協議会	76
7.1	教育課程連携協議会の位置づけ	76
7.2	構成員の規定区分	77
7.2.1	「職種」区分における構成員の正当性	77
7.2.2	「地域」区分における構成員の正当性	78
7.2.3	「協力」区分における構成員の正当性	79
7.2.4	「教職員」区分における構成員の正当性	80
7.3	産業界等との連携におけるその役割	81
7.3.1	各区分における機能と役割	81
7.3.1.1	「職業」にかかる連携機能	81
7.3.1.2	「地域」にかかる連携機能	82

7.3.1.3 「協力」にかかる連携機能	82
7.3.1.4 「教職員」にかかる連携機能	82
7.3.2 産業界等との連携	83
7.3.3 教育課程の不断の見直しを行うために必要な体制の整備	83
7.4 複数学科に跨る実質的な審議	84
8. 施設、設備等の整備計画	84
8.1 校地、運動場の整備計画	84
8.1.1 校地	84
8.1.2 運動場	85
8.1.3 本校舎以外での教育	85
8.2 校舎等施設の設備計画	85
8.2.1 教員の研究室	86
8.2.1.1 教員の研究領域	86
8.2.1.2 個室研究室	86
8.2.1.3 共同研究室	87
8.2.1.4 その他スペース	87
8.2.1.5 専任教員へのノート PC の貸与	87
8.2.2 必要な教室の整備計画	87
8.2.2.1 講義室、演習室、情報処理施設、実験・実習工場などの整備	87
8.2.2.2 共同研究室（卒業制作研究用専有スペース）の整備	89
8.2.2.3 学生の自習活動についてのサポート	89
8.2.2.4 学生面談のスペースについて	90
8.2.2.5 学生控室の整備	90
8.2.3 実験等に関する器具等の整備	90
8.2.4 同一設置者によるほかの学校との共有	91
8.3 図書等の資料及び図書館の設備計画	91
8.3.1 図書館の整備	91
8.3.2 図書等の資料整備	91
8.3.3 学術雑誌の整備状況	92
8.3.4 図書館の利活用の充実	92
9. 入学者選抜の概要	94
9.1 入学選抜における入学者の多様性の確保への配慮	94
9.1.1 アドミッション・ポリシー	94
9.1.1.1 東京国際工科専門職大学のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	94
9.1.1.2 工科学部のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	95

9.1.1.3	情報工学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	95
9.1.1.4	デジタルエンタテインメント学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	96
9.1.2	入学者選抜の趣旨	96
9.1.3	入学者選抜方法	97
9.1.4	アドミッション・ポリシーと各検査項目の関係、内容の詳細	98
9.2	社会人等の要件や定義	102
9.3	留学生への対応	102
10.	取得可能な資格	103
11.	実習の具体的な計画	104
11.1	実習の目的	104
11.2	実習先の確保状況	105
11.2.1	実習先の確保状況について	105
11.2.2	実習先の妥当性	106
11.2.2.1	全科目、全学科、全コースで満たされるべき基準	106
11.2.2.2	各学科で満たされるべき基準	106
11.2.2.3	各科目で満たされるべき基準	107
11.2.3	実習施設における適切な指導者の配置	108
11.2.4	実習中の教員の指導について	108
11.2.5	臨地実務実習実施期間	109
11.3	実習水準確保の方策	110
11.3.1	実習内容について	110
11.3.2	実習における事前・事後の指導計画	118
11.3.3	臨地実務実習先と学生のマッチング方法	118
11.3.3.1	受け入れ企業の公開・確定	119
11.3.4	成績評価方法	119
11.3.5	複数施設の場合における一定水準の確保	119
11.3.6	実習指導者の配置	120
11.4	実習先との連携体制	120
11.4.1	実習先との協議・連絡体制	120
11.4.1.1	実習前の協議	120
11.4.1.2	実習中の連絡体制	120
11.4.1.3	実習における指導の方針	121
11.4.2	実習先での教育の質の保証の方策	121
11.4.2.1	実習指導者の選任基準	121
11.4.2.2	実習指導者に対する研修	121

11.5 その他、特記事項.....	122
11.5.1 保険加入による安全の確保と守秘義務について.....	122
11.5.2 単位認定方法と適切な単位数の設定.....	122
11.5.3 国外における臨地実習について.....	122
11.5.3.1 国内での実習との同等性について.....	122
11.5.3.2 学生の選考について.....	123
11.5.3.3 学生の安全確保等について.....	123
11.5.3.4 海外の実習施設との事前の協議について.....	124
11.5.3.5 実習指導者について.....	124
12. 編入学定員を設定する場合の具体的計画.....	125
12.1 既修得単位等の認定方法.....	125
12.2 履修指導方法.....	126
12.3 教育上の配慮等.....	126
13. 管理運営.....	126
13.1 教学面における管理運営体制.....	126
13.1.1 教授会等の役割.....	126
13.1.2 運営等.....	126
13.2 関連委員会の設置と役割.....	127
14. 自己点検・評価.....	127
14.1 SD 活動.....	128
14.2 FD 活動.....	128
14.3 開学に向けた FD・SD の取り組み.....	129
14.4 研究に関する FD・SD の取り組み.....	130
15. 情報の公表.....	130
16. 教育内容等の改善を図るための組織的な研究等.....	131
17. 社会的、職業的自立に関する指導及び体制.....	131
17.1 教育課程内の取り組み.....	131
17.2 教育課程外の取り組み.....	131
17.3 適切な体制の設備について.....	132
17.4 大学と法人の連携の充実.....	132

1. 設置の趣旨及び必要性

1.1 専門職大学設置の理由

1.1.1 専門職大学の設立の趣旨

東京国際工科専門職大学（以下、本学）は工科分野において、日本の首都東京で国際性を理解し、社会の発展と調和を目指した教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成する。これらのイノベーションは、卓越した機能による技術的価値と、優れた芸術的表現による文化的価値とを兼ね備えた革新的な人工物の創造を通じて行われる。ここで人工物とはハードウェア製品、ソフトウェア・システム、サービス、コンテンツなどを含み、創造はマーケティング、デザイン、設計、インテグレーション、開発、生産などを含む人工物創造に必要な一切の過程を包含するものとする。

このようなイノベーションを担う人材をここでは“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”と呼ぶが、“**Designer**”とは上述の創造過程すべてに関わる人材であって、近年注目されている「デザイン思考（**design thinking**）」^{1, 2}を実践できる人である。また“**in Society**”とは、例えば製品、ソフトウェアやコンテンツが社会で使われた結果、経済効果を生み出す一方で自然環境や人間に様々な影響を及ぼすなど、社会の中であるいは社会との関わりを必然的に持つが、そのことを明示的に理解している人を意味している。

この養成には、専門職大学の特徴を生かし、職能教育と科学的な教育とを重要な教育要素とし、これらを効果的に複合することが肝要である。なぜなら、“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”は主体的に問題を発見し論理的に問題を分析し、実践的に問題を解決する、そして未解決の問題に貪欲な興味を持つ行動者だからである。そこで、この教育過程の実践を通し、学問（アカデミック）と実践（プラクティカル）の能力を融合させる新たな大学教育を目指す本学を設置し、そこに1つの学部（工科学部）と2つの学科（情報工学科、デジタルエンタテインメント学科）を配す。（情報工学科にはAI戦略コース、IoTシステムコース、ロボット開発コースの3履修モデルを、デジタルエンタテインメント学科にはゲームプロデュースコース、CGアニメーションコースの2履修モデルを設置する。なおAIはArtificial Intelligence、人工知能であり、IoTはInternet of Thingsのことでありモノのインターネットと訳される。CGはComputer Graphicsの略である）。ここでは、学校法人日本教育財団（以下、本法人）が培ってきた専修学校教育とプロトタイプ制作等の実践教育を出発点にし、職業専門領域ならびにデザイン・創造に関する科学的知見を教授する教育を行う。これによって、自律的に思索し「デザイン思考」を実践する専門職人材を養成する。

¹ Rowe, P. (1987). Design thinking. Cambridge MA: MIT Press.

² Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), pp. 84-92.

本学の職業専門領域はソフトウェア領域であるが、その応用領域は当然のことながら Society 5.0 に見られるように社会の全ての領域であり、「領域×IT」の融合によってデータ駆動型の新たな価値創造イノベーションを目指すものである³。ここで「データ駆動型の価値創造」(data driven value generation) とは、製品やサービスを販売することで利益を得るだけでなく、その販売事象が消費者の属性や行動に関するデータと関連付けられ、そのデータが新たな価値を生むようなメカニズムのことであり、例えば Google などのインターネット企業に見られるビジネスモデルである⁴。

これは、サイバーフィジカルシステム (CPS) や Industry 4.0 などの IoT 技法を用いて膨大なセンサー群から大量の情報を収集し、データアナリティクスや人工知能などの手法によって様々な制御を与えるソフトウェア・インテンシブな人工物の在り方とも軌を一にしている。またロボットや自律運転自動車などに限定されず、従来、このようなアプローチからは程遠いと思われていた構造物や都市などでも、例えばインテリジェントビル、スマートシティとして応用範囲は急速に拡大している。一方で娯楽分野においても、その制作は映像コンテンツやコンピュータゲームなどソフトウェアが中心になって久しく、ソフトウェア・インテンシブ・エンタテインメントと呼ぶに相応しい。すなわち、本学の教育研究領域は IT 技術固有の研究なのではなく、あらゆる「(応用) 領域×IT」で行われ、例えば情報工学科では AI 技術を応用した画像認識による物流ハンドリングを研究し、デジタルエンタテインメント学科では 5G 技術を応用した新たなロールプレイングゲームを開発するであろう。

つまり、人工物の価値はハードウェアや物質ではなく、このようにソフトウェアそのものの、ソフトウェア・インテンシブな人工物やエンタテインメント、サービスに重心が移動している。従って現代におけるイノベーションにおいては、情報技術を駆使したソフトウェアそのものの機能的なイノベーション、ソフトウェアの斬新な応用におけるイノベーション、あるいはソフトウェア出力の画期的な情報によるイノベーションが占める割合が非常に大きくなっている。すなわち、本学が目指す “Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” は、「デザイン思考を実践できる情報技術者」なのであり、情報技術、特にソフトウェア技術の応用に着目するのである。

「デザイン思考」とは、通常の科学的な思考方法と工学的な設計あるいはアートとしてのデザインにおける思考方法が異なることに着目し、領域を問わず適用可能な一般的な思考方法論として定式化されたものであり、その適用範囲は必ずしも人工物設計やインダストリアル・デザインに限定されない。先駆的な教育研究機関としてはスタンフォード大学の D.School が有名であるが、近年我が国の大学においても、多くの分野に適用可能な考

³ データ利活用推進のための環境整備を求める ~Society5.0 の実現に向けて~、日本経済団体連合会 (2016)

⁴ 我が国経済社会の情報化・サービス化に係る基盤整備 (データ駆動型イノベーション創出に関する調査事業) 調査研究報告書、(株) 構造計画研究所 (平成 27 年)

え方であることから、デザイン思考を謳った学科、専攻が見受けられるようになってきた（例えば慶應義塾大学システムデザイン・マネジメント研究科、慶應義塾大学メディアデザイン研究科、千葉工業大学創造工学部デザイン科学科、京都大学デザインスクールなど）。

デザイン思考のエッセンスは、課題の本質（ゴール）を精査し真に求められているものを明らかにし、それに対する解決策を数多く考案（発散過程）し、そしてそれらをプロトタイプなどをインプリメントすることを通じて評価し、最終解を選択（収束過程）するというプロセスを繰り返していくところにある。科学的な思考プロセスと異なるのは、解そのものを求めるプロセスよりも、より良い全体的なゴールに到達する解決策を求めることにあり、時には相互に相反するような条件を全て満たすことも求められる。例えば、ある機械の設計問題として考えていたのに、機械的な方法でなくソフトウェアでより良い結果が出せる方法があるのであれば、それは従来の思考様式からは大きく異なる設計解であるが、機械技術者だけの世界では恐らくなかなか出てこない解であろう。またプロトタイプの構築を積極的に実践することが求められているが、これは本学が目的の一つとする実践力教育との親和性は高い。

したがって、本法人はソフトウェア技術の応用領域におけるイノベーションを目指し、デザイン思考が実践できる情報技術者、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成を目的として本学を提案するものである。

1.1.2 専門職大学の設立の必要性

技術革新の進展は新たな財やサービスを創出し生活圏に豊かさや手軽さを送り届けてくれる。しかし、それは単に利便性改善の枠におさまらず、超高齢社会と向き合う我が国において喫緊の課題である生産性向上をはじめとする様々なイノベーションを誘発する起爆剤としても期待されている。社会では、「イノベーション」の必要性が至る所で喚起されるが、製品化や社会実装という現実創出のために知識を利用する構成的思考、すなわち「デザイン思考」を実践可能な人材の教育はまだまだ不十分であるのが現実である。これからますます複雑化する社会に対し確かな「イノベーション」を産み出していくためには、この核たる「デザイン思考」を身につけた人材の教育・訓練がまずもって必要であるが、既存の高等教育機関では科学的な知識の応用である分析やモデル化、あるいは科学的な知識の発見そのものを中心に据え、そこに主眼を置いた教育はなされていない。

このことは例えば情報技術の教育においても見受けられる。IT 人材不足が喧伝されて久しいが、2015年には約17万人の不足が2030年には中位シナリオで約59万人不足すると予測されている⁵。しかし人材の質的な面に向けると、IT企業の受注する案件の多くは定型システム開発、メンテナンスを受注するような課題解決型IT案件と、新たな製品開発、応

⁵ IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果、経済産業省（平成28年）

用開発を行う価値創造型案件とに分けられ、両者を比較すると後者の伸びが著しく、また後者で必要な人材には業務を確実にこなすよりは、自発的に高い技術力で問題を探索しながら解をデザインしていく能力が求められている。このような人材の教育こそが、我々が目的とする“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”に求められている教育でもある⁶。また、ビッグデータ、AI、IoT あるいはロボットなどの今後の飛躍的な発展が期待される領域における先端 IT 人材に限れば、今後、質、量ともに大幅に増加すると見られ、2016年に約15,000人の不足が2020年ですでに約48,000人の不足となると予測されている⁵。例えば、2015年から2025年の間にロボット（産業用、清掃、介護、業務支援、コミュニケーションの5種）は、世界全体で見ると年率36.6%の市場規模の拡大が見込まれ、人工知能では年率41%の成長が見込まれているが⁷、このような市場の急激な成長は反面、人材の顕著な不足を意味する。しかし、先端 IT 人材とは

1. ビッグデータの分析・活用を担う人材
2. IoTを活用した新たなビジネス創出を主導するプロデューサーとしての役割を果たす人材
3. 組み込みソフトウェアからネットワーク、アプリケーションに携わる人材
4. 機器やデバイスからネットワークを経由し、データ処理までを考慮した広範なアーキテクチャを設計できるシステムアーキテクト
5. 広範な知識やスキルを持ち、スピーディにシステムを構築できる“フルスタック人材”

と説明されている⁶。したがって先端 IT 人材の不足とは単に数合わせの問題ではなく、とりわけ「技術・サービスに関する十分な知識を持った人材」、「その技術・サービスを用いた製品やサービスを具体化できる人材」の不足であると予想されている⁷。すなわち、例えばロボット技術そのものあるいはロボットの応用技術の開発に致命的な影響が出るものが予想されている。

また、本学が対象とするもう一つのコンピュータ・ゲームやCGといった分野でも、IT業界の部分集合として全体的基調は人手不足である。これに加えて、調査⁸によれば2010年から2017年の7年間で売上高はほぼ倍増したにも関わらず、オンラインプラットフォームゲームの約5倍の成長が大部分で家庭用ソフト及びハードウェアの売上はむしろ減少した。そのような状況でゲームタイトル1本当当たりの販売数は横並びもしくは減少しており、これは開発に必要な人員は増加、すなわち人手不足を意味している。

これらの事実は本法人の経験にも裏打ちされる。本法人の経営するHAL東京の例で2018年度卒業生（HALにはグラフィックデザイン学科、アニメ・イラスト学科、カーデザイン学科、ミュージック学科などが設置されているので、分野的には必ずしも卒業学科は本学と

⁶ IT人材白書2018、情報処理推進機構（IPA）（2018）

⁷ 「IT産業」と「企業が求めるIT人材」、（社）電子情報技術産業協会（2017）

⁸ ファミ通ゲーム白書2018、株式会社Gzブレイン（2018）

対応はしない) の就職状況は次のようになっている。全卒業生 776 名中、98 名がアーティスト系 (CG アーティスト、アニメーターなど) に、116 名がデザイン系 (ゲームデザイナー、Web デザイナー、サウンドデザイナーなど)、351 名がエンジニア系 (技術職、システムエンジニア、必ずしも情報系に限定しないエンジニア一般など)、143 名がプログラマー系、その他職種 68 名である。すなわち、全体の 9 割の職種がいずれもデザイン、設計といった価値創造を担う職種であり、広義の “Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” に対応すると言って良い。またそのうちの相当部分がエンジニア、プログラマーなどの情報技術関連職ないしは CG アーティストなどのデジタル・コンテンツ系の職業であるが、そのような職種の求人が本法人とコンタクトのある企業からの期待なのであり、現状でも人手不足が報告されている。

しかし、このような人材不足が伝統的大学の卒業生によって充足できるかと考えると、いくつかの点で疑問を呈さざるを得ない。彼らは学問の専門に依拠する教育組織の中で教育を受けて卒業する。卒業後は、企業等において、それまでに学んだ専門領域に対応する部署に配属され、実業に必要な知識を企業内の作業を通じて身につけてゆく。これが「大学で基礎をしっかりと身につければ、実践の能力は企業で育てる」と言われてきた我が国の専門家養成の基本的様式である。しかし、近年、このような日本型人事システムの崩壊によって、卒業生には高い即戦力的実践力が求められるようになった。また、技術の急激な進化と変化は大学で学んだ専門を守りながら特定企業内で定年まで働くことを許さなくなっている。すなわち、卒業生は生涯、専門分野において学修を継続し、常に自己の向上を求めるマインドが求められる。場合によっては単に専門分野の新しい技術を学ぶだけでなく、新たな分野にチャレンジすることも求められよう。これらの自己啓発・向上心の涵養は本学における教育の大きな目標の一つとなる。

すなわち、人事構造の硬直化を回避し、その結果生じた日本の製造業の国際競争力低下を回復するためには、伝統的な専門教育の強化だけでは不十分であり、実践力や生涯学習への希求を重視する専門職教育を主眼とする新しい型の大学の設置が不可欠なのである。

しかし、このことは直ちに旧来の専門学校型教育のそのままの形での強化を意味しない。専門学校の多くは、特に技術・スキル分野では実戦力、即戦力を重視した教育を行っている。それゆえ、企業からは実戦力として歓迎され、卒業生も実社会で極めて早いうちから高い評価を受けている。しかし、一方で実戦力を重視するあまり、最新技術の学修、スキルの獲得に重点が置かれ、基礎理論の比重は小さく、応用展開可能性に欠けると評されることもある。

そこで、本法人は今回制定された専門職大学の制度のもとに、新しい大学を設置する。この大学の最大課題は、今後数十年にわたる社会の専門職の在り方を議論し新しい専門職像を確立することである。それは我が国の将来において、制度、社会、産業、国際協力、そして人々の生活などあらゆる側面への寄与を目指して働く専門職であり、教職員は学生とその思想の共有を図りながら教育に従事する。現実的には次のような原則があげられる。

1. 学科の構成は学問領域に対応するのではなく、社会の需要領域に対応するものとする。学生は社会から大学への期待を実感することによって、需要領域を理解する。
2. 伝統的専門分野にとらわれず、社会に有益なものを創出することを動機として持ち、それを実現する専門職になるために学修することを動機として持つ者を入学させる。
3. 学修は動機の実現を軸とする。実現は数多くのプロトタイプ制作を行うこととし、それに必要な基礎知識を身につけた結果が専門職としての資格を得るよう教育課程を配置する。
4. 卒業は、特定企業への就職を目的とするのではなく、身につけた専門職能力を社会のために発揮することができる場の選択の機会であるとする。また、その専門職能力は不断の努力によって向上させることを期待する。
5. 企業等の採用側には卒業の意味を理解してもらい、学生が大学から企業へと連続的移動が可能な環境を設定するべく、大学との日常的な交流を求める。

以上の原則を実現するために、入学時の動機として社会貢献の希望を持つものも歓迎するアドミッション・ポリシー、プロトタイプ制作・実現を多くの演習・実習科目においてゴールとする、と言った施策を実施する。また、本学と企業が一体となって新しい人材を我が国で育てるために企業と大学の綿密な連絡、協力を可能にする教育課程連携協議会を強力に推進する体制を作る。

1.1.3 社会に必要とされる専門職人材の領域について

本学の職業専門科目は工科（technology）と呼ばれる分野であり、さらにその中でも情報技術と呼ばれる分野である。情報技術はほぼ全産業に応用され、日本標準産業分類の大分類で言えば、鉱業、建設業、製造業、情報通信産業、運輸業、サービス業など、科学技術によって高度化、高能率化を図る産業は全て含まれると言ってよい。Society 5.0ではこれを「領域×IT」と表現したのである。

だが、従来、産業に貢献する科学技術知識は工学（engineering）と呼ばれ相互不可侵と言われる伝統的な体系的分類が定められており、教育がその分類ごとに行われて機械工学を学べば領域知識に精通した機械技術者という専門家になり、機械工学が必要な企業の人材となりしたがって就職の対象となる企業が限定される。しかし、専門職大学での教育はこのように分類された工学の専門家の養成ではなく、広義の現場において、あるテクノロジー分野の知識を駆使して企業目的を達成する専門職の養成を目的とする。したがって、時代に応じて変遷する企業のニーズに自由に応える人材である。この人材は、伝統的な工学を身につけた人材と全く異なるが、それは両者の知識を比較すれば直ちに理解することができる。このことは次のように示される。

伝統的教育において、例えば機械工学を学ぶのであれば、在学中に基本的な知識を身につける学修を終えることが可能なように学修課程が組まれている。しかし、専門職が社会の期待に応えるデザイナーだとすると、期待は一般に多くの分野の知識を背景として持っているから、例えば技術分野においても機械、電気、材料、制御、計算機など、あらゆる領域を学修しなければならない。これは従来の教育課程を考えれば想像を絶する長い時間を必要とするから不可能である。しかし、デザイナーの知識とは伝統的領域の単なる足し算ではない。領域は、それぞれ他とは違う固有の機能に関する知識を含む。例えば機械の知識は構造に、電気は信号に、材料は素子機能に関する記述である。デザイナーはこれらの機能を総合して社会的期待に応えるソリューションを作り上げる能力が求められる。したがってデザイナーは各領域での機能に関する知識を用いてソリューションを創造するのであるが、それはしかし同時に各領域知識を統合する操作を必要としている。これこそがデザイン思考において「問題を解決する候補をできるだけ多く考案する」ための前提である。しかし、デザイナーは全ての領域知識に精通できない以上、デザインが領域内の細部に及ぶ時点では領域専門家の協力を得ることが必要となる。幸い、現在は伝統的領域知識が大幅に計算機による自動システムとして領域専門家によって提供されており、多くの場合、デザイナーはそれらを利用する能力を持っていればよい。

このことは教育に関する示唆に富む。例えば、工学の専門家は比較的狭い固有専門領域における知識の習得と応用、その領域の設計ツール、また同じ領域の専門家間のコミュニケーションができれば良い。しかし“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”を目指す本学では、固有専門領域（この場合、情報技術）だけではなく、例えば物流システムのロボット自動化なのであれば対象領域技術として物流システムやそれが扱う物体の知識を必要とするであろうし、ロボットの導入と作業の安全規則、さらには雇用との関連など、法務やビジネス労務などの関連も熟知している必要に迫られる。このような領域横断的な知識の統合が可能な人材の養成を目指さねばならない。すなわち、同じロボット工学の専門家であっても、大学での教育の場合には、ロボット工学の専門家として探求し技術を極める能力の涵養が重要になり、そして例えば凡そ考えつく限りの形状の物体をハンドリングできるようなロボットハンドの開発が研究対象となるであろう。これに対して、専門職大学では一定の深さの専門知識に加え、どのような応用分野（対象領域）であっても情報技術と対象領域技術の知識の統合によるソリューションの開発に対応可能な人材の養成を目的とするのであり、ロボットのハンドの改良では扱えない物体が存在するのであれば、パレット化などの手法でロボットでも扱えるようにする、まさに「デザイン思考」による発想が求められるのである。

1.2 教育上の目的

1.2.1 養成する人材像

本学の教育上の目的は、伝統的な意味での学問領域の専門家になることを目標とするのではなく、デザイン思考を駆使しながら専門固有領域の技術を対象領域に応用することが可能な **Designer in Society**、「デザイン思考を実践できる情報技術者」を育てることである。ここで専門固有領域は、情報工学（AI、IoT、ロボット）とデジタルエンタテインメント（コンピュータゲーム、コンピュータグラフィックス）であり、したがって人間の知的基盤である論理的思考能力と芸術的感性の涵養を図る必要がある。また対象領域とは例えば IoT であれば生産現場における生産システムであり、CG であればデジタルで作成されたテレビコマーシャルである。

前節のロボットの例で比較したように、科学的な興味に導かれて分析を深化させ現象のよりよい理解を求めることで課題を解決するアプローチと、デザインを実践し課題に対するソリューションを提供するアプローチでは、単にアプローチが異なる以上の差異が存在する。それはこの両者では解いている問題がそもそも異なるのであって、前者では極めて限定された範囲での深い厳密な解が期待できる問題であり、後者ではそもそも解の存在すら保障されていない。しかし、仮に解が得られるのであれば、豊かで安全に生活する場として必要な、制度、社会基盤、装置、サービスや、またそれらをつなぐシステムに調和するものであることが大前提となる。例えば、現代の我々は新しい製品を開発するといったとき、その製品が単に新しいものであるだけでなく、企業にとってのビジネスケースが成立していること、使用者や第3者に対するあらゆる危険性がなく、環境・エネルギー・資源などの持続可能性を脅かさないなど、極めて多数の条件をリーズナブルな範囲で満足していることはほぼ自動的に期待する。またその期待のハードルは年を追うごとに高まっている。

したがって“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”は、ビジネスとしての要求を充足しようとし、生産の仕組みを作る、快適な作業環境を作る、医療サービスを作る、娯楽のサービスを作る、服飾のサービスを作るなど、全て人間に関する深い洞察に基づくデザインを行う。その時、例えば平成27年の国連で決議された「持続可能な開発のためのアジェンダ2030（Sustainable Development Goals, SDGs）（資料1）」等に視準を合わせ、環境の保全、経済の開発、社会の発展と調和を踏まえ未来を視野においた実践活動となることが重要である。これは、究極的には人口増、資源枯渇、気候変動などグローバルな観点を反映するものであるから、日本の首都東京で行う“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”の養成には、単にサプライ・チェーン、バリュー・チェーンの国際化以上の国際人としての優れた感覚を身につける必要がある。

このように本学は、我が国を中心とした国際的な社会的期待の充足に専門職として応えたいという強い意志と目標を持つ人を対象として、“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”としての期待に応える人材を養成する。

1.2.2 修得させるべき能力

Designer in Society たる「デザイン思考を実践できる情報技術者」は次のような能力を備えている。はじめ 2 項は Designer として重要な部分であり、次の 2 項は Society の部分である。

1. 豊かな創造力：「豊かな創造力」は「デザイン思考を実践できる情報技術者」として、真のイノベーションを目指し固有領域技術である情報技術をそれとは異なる対象領域に応用した結果発揮するものである。それは科学的分析力とともに感性によって裏打ちされている。
2. 確かな実践力：「確かな実践力」は専門職大学として目指すもう一つの能力である。これは、一つにはデザイン思考がプロトタイプ制作によるアイデアの実現の検証を包括しているからである。また、本学の原則（§ 1.1.2 参照）の一つとして、学修が動機の実現を軸としており、そのために数多くのプロトタイプ制作による実現を行う。
3. 鋭敏なビジネスセンス：“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”は社会の期待、あるいは自己の夢の実現を目指している。しかし、それはビジネス原則を無視しては叶わないことも理解する必要があり、この能力を涵養するために展開科目で経営関連の科目を配置する。
4. 高い倫理観：最後に“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”は社会が真に必要とするもの、それによって社会がより良くなる方向に向かうものを作ることが使命である。その理解、判断には倫理観が必要であることは言うまでもない。そこには、例えば持続可能性など、グローバルな規模での社会的な使命を達成する努力の実践も含まれる。

また、これらとは別にいわゆる社会人基礎力の涵養も重要である。社会人基礎力は、「前に踏み出す力（アクション）」（主体性、働きかけ力、実行力）、「考え抜く力（シンキング）」（課題発見力、計画力、創造力）、「チームで働く力（チームワーク）」（発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力）の 3 つからなり、企業は学生に対し「前に踏み出す力」をまず期待し、能力では実行力に期待している。一方、学生は専門的な知識やスキルに不安を感じているが、企業側は「主体性」、「粘り強さ」、「コミュニケーション能力」が不足と感じている⁹。具体的には、主体的に行動を起こし最後まで粘り強くやり抜く力、またそのプロセスでのコミュニケーション能力の涵養が求められる。

⁹大学生の「社会人観」の把握と「社会人基礎力」の認知度向上実証に関する調査、経済産業省（平成 22 年）

大学生（特に学部新卒者）が卒業時に持つべき知識・能力についての調査結果がある¹⁰。この調査によると特に大学、企業の両方が重要と考える能力は、「チャレンジ精神」、「チームワーク能力」、「コミュニケーション能力」などの一般的な社会人基礎力に加えて、「問題解決・物を作り出していく能力」、「課題を見出す能力」、「倫理観」などの専門的能力である。企業側からは、学部新卒者に不足する知識・能力として、「問題解決・物を作り出していく能力」、「チャレンジ精神」、「コミュニケーション能力」、「専門分野に関する基礎的知識」、「文系分野も含む幅広い教養」という指摘があった。

さらに、日本経済再生本部第4次産業革命人材育成推進会議は、ITを中心とした必要人材のスキル・コンピテンシーを次のように設定している¹¹。

- (1) 課題設定力、目的設定力
- (2) データ活用や IT にかかる能力・スキル
- (3) コンピュータ等の IT リテラシー
- (4) コミュニケーション能力
- (5) 分野を超えて専門知や技能を組み合わせる実践力
- (6) リーダーになる資質

以上をまとめると、創造力や実践力、ビジネスセンス、倫理観と言った専門的な能力では、特に創造力に関して「課題設定力・目的設定力」、「問題解決・物を作り出していく能力」（これは実践力にも関連する）が重要となり、実践力では社会人基礎力である「前に踏み出す力（主体的に行動を起こし最後まで粘り強くやり抜く力）」、「チャレンジ精神」、「コミュニケーション能力」、「チームワーク能力」、「リーダーシップ」を重視する必要がある。また「幅広い教養」や「分野を超えて専門知や技能を組み合わせる実践力」は創造力でもあるが、この点については後に詳しく述べる。

次に本学の各学科の固有領域専門分野における知識・能力に関しては、職業専門科目の目的が、専門職を伝統的工学領域固有に限定された問題に対応する者と位置づけるのではなく、多くの種類の産業分野で活躍できる能力を身につけている者であることから、情報技術の基礎的知識に加えて、実習科目を通じて多くの応用領域に触れアプリケーションの開発を目指したものとなる。上述の「課題設定力・目的設定力」、「問題解決・物を作り出していく能力」、「前に踏み出す力（主体的に行動を起こし最後まで粘り強くやり抜く力）」、「チャレンジ精神」、「コミュニケーション能力」、「チームワーク能力」、「リーダーシップ」などは、これらの実習科目での経験から習得することになるが、もちろん講義・演習科目として学ぶ部分もある。ビジネスセンスも実習と展開科目としての講義科目で習得する。

¹⁰平成28年度文部科学省「理工系プロフェッショナル教育推進委託事業」工学分野における理工系人材育成の在り方に関する調査研究、千葉大学（2016）

¹¹第4次産業革命 人材育成推進会議（第2回）配布資料、日本経済再生本部（平成29年）

また職業専門科目は、基礎的な学科共通科目とコース（履修モデル）ごとにユニークな専門科目に分かれる。前者は数学や物理学、情報数学と言った基礎を築く科目であり、後者は各コース内の専門性を高めるが、単に理論の教授によるモデル構築とその分析という分析力の教育を行うだけでなく、プログラミング演習で創造力と実践力の向上を図る。さらに演習・実習科目の多くでは個別の要素技術、素子のデザインではなくシステムの視点が欠かせない。例えば「IoT システム開発」は、IoT は多数の工学領域が集積された技術であるが、デザイナーは各技術の詳細でなく、IoT というシステムが持つ機能についての知識を持ち、それが機械、複合装置、工場、企業全体さらには企業間などのシステムで IoT を用いるデザインにおいて、それらの機能・性能の最適化を実現する能力を持つ。この科目では IoT という技術が持つ機能の本質を学ぶが、そこで学んだ知識は、個々の IoT 向けの要素製品（例えばセンサー）を作る知識ではないが、IoT を使うどのような産業においても有効であり、IoT によって最適化されるシステムのデザインに必要なものである。また、このシステム中心の考え方は、物ごとを俯瞰的に捉える訓練となり、問題の新たな解法の模索や全体の俯瞰でのみ可能なシステムレベルの問題点の発見などに有効であり、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成には不可欠でもある。このことは、人工知能システム、組み込みシステムの科目も同様であるが、情報工学科として選ばれたこれらの科目は現代の産業で広く用いられている情報技術の代表的なものであり、これらを用いたシステムを学ぶことによって、情報化時代のデザインを現実的に学ぶことになる。

2年次では学科の枠を超えた課題制作（地域共創デザイン実習）を行う。理論の学修にとどまらず、教育課程連携協議会の協力と支援を得て、自治体や企業の課題を解決するプロトタイプデザインを通じて、制作や研究を実施し社会的な評価を求めるものである。そのために制作結果の水準の高さと同時に自己の制作の論理的、感覚的、あるいは社会的な意義を明確に表現する能力を磨くことが求められる。情報工学科3年次で行う「ソリューション開発 I」及びデジタルエンタテインメント学科4年次の「デジタルコンテンツ総合実習」は、「地域共創デザイン実習」での課題を発展させ最終的にはプロトタイプを学科内の学生のコースを問わないチーム編成で制作する。また、臨地実務実習は2年生、3年生、4年生の各学習段階に応じて原則としては異なる企業で行う。

基礎科目は、職業専門科目における技術的実現行為の全てにわたって学生が求められる“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”のデザイン思索を体系的に身につけるための基礎として必要な科目群である。これは倫理、文化、心理、記号論、言語、構文論、意味論、コミュニケーションなどの、科学や工学における基礎には現れない人間にかかわる知識を含む科目を含む。「比較文化論」、「感性をはかる」、「コミュニケーションと記号論」の3科目はデザイナーとしての感性の養成に資するものであるが、デジタルエンタテインメント学科の学生は言うに及ばず、情報工学科の学生にとっても例えばユーザーインターフェース設計などに有用な知識となる。英語科目は1年次から4年次まで配置され、語学としての英語の学習よりは、英語によるコミュニケーション能力の獲得に重きを置き、

国際的なコミュニケーションと社会、文化・芸術への理解を通してグローバルに自己の研究や制作を位置づけることのできる人材を養成する。なお、学生には卒業研究制作の最終発表を英語で行うことを義務付け、外部英語能力試験において卒業時までには一定のレベルに到達することを要請する。

一方展開科目は、職業専門科目で学んだ情報技術を基礎とするデザイン能力を、社会において活用するために必要な科目である。したがってこの科目は、大学で学修した基礎的知識を卒業後専門職として自ら展開し、専門職としての役割を充実するものであり、「企画・発想法」、「プロジェクトマネジメント」、「チームワークとリーダーシップ」、「知的財産権論」、「グローバル市場化戦略」、「企業経営論」、「ベンチャー起業経営」が準備される。現実に企業で仕事をする場合、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”は当然のことながら企業の経営理念、社会に対する貢献を常に意識するのであって、これらの科目を基礎として経営能力や貢献能力を向上していくとともに、社会における価値創造の方法についての見識を持つようになる。これは社会における自律的行動の確立を意味し、ある段階ではデザイン思考を骨格として持ちベンチャー企業を設立するという姿が想定される。

学生はこれらのカリキュラムで学修を続けながら、創造力と分析力の両面から

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”に不可欠な機能的観点またシステマ的視点に基づく論理構造を把握する能力・スキルを学ぶ。その結果、自らプロトタイプを制作する実践の日々を送ることになるが、それは教授が遂行している研究の思想に共鳴した学生がその教授の下で、すなわち、その教授を助言者（メンター）として自らプロトタイプを制作することとする。卒業の要件は、変化する社会の要請に対し、主体的にまた結果に対する倫理的責任を強く持ちつつ敏感に応える、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”となることであり、同時にその職種が、基礎研究などで次々と出現する新知識の応用可能性を、社会と矛盾することなく利用する主役として、これからの社会の繁栄に大きく貢献することに意欲を持つことである。

その集大成として、「卒業研究制作」を4年次に取り組むが、確かな実践力の獲得を証明するためにプロトタイプを制作する。それはAI技術を応用した警備のための画像認識システムであるかもしれないし、IoT技術を用いて実装した工場内物流監視システムかも知れない。あるいは、CGアニメーションによる環境問題の啓発を目指すのかも知れない。これら本学における学修の最終形と職業専門科目との関連を理解するために、本学では「学科包括科目」と呼ぶ科目を1年前期に設けるが、それが「情報工学概論」、「デザインエンジニアリング概論」及び「コンテンツデザイン概論」である。

以上、本学の教育で養成する人材の能力が持つべき能力をまとめた表を資料2として添付する。

1.2.3 産業界等の社会との共有

本学は全体的な解決を目的とし、社会とともにある大学を基本理念の1つとして設定し、それに基づき組織、管理、教育、研究の全てにわたり新しくデザインされた大学である。そして大学経営と教育研究の協力的な相互独立関係、3つのポリシーの全教員の協力による合議的決定など、大学内は経営的にも学問的にも分断のないフラットな意思決定により、基本理念を貫くものである。その中で、様々な、そして変動する社会の期待や課題を、経営側、教職員の対話を通じて共有し、それを経営、教育、研究に反映する。その方法は、経営側と教職員側の代表で構成される大学評議会で開放的な対話、教員間の専門的な課題の共有と解決方針の相互理解などにより、大学の社会貢献という抽象的課題を具体的な教育研究課題へと凝縮し、学生自らの学習の中に浸透させてゆくとともに、有効な大学社会連携を確立する。

本学の目的に基づき、協調すべき社会の対象は次のように言えるであろう。工科という点では、現代社会のあらゆるセクターでその知識が求められているのであって、本学はそれらに“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”である卒業生を送り出すこと、さらには卒業後の本学との連携により、社会に本学のデザインを核とする思想、行動を広め、社会の質の向上と、産業活動などの強化に貢献する。さらに実務経験を持つ教員の主導による分野横断的なプロジェクトを立てて研究を実施し、社会の期待、あるいは課題解決に有効な知識を創出する。これらは製造業、サービス業などの産業はもちろん、政治における立法、行政における政策立案、健康産業と言われる医療、農業などの様々な開発におけるデザインに広く貢献の対象があると考え、それらを教育、研究の上で考慮して行く。

これらを考慮しながら、本学では関連する産業界等との協力を努める。そのために、産業人、自治体職員などと学内委員からなる教育課程連携協議会を置き、そこに各界の専門家を招聘して現在の社会、産業の状況、産業からの期待、大学からの期待などについて討議、議論を行い問題を共有する。また本学での研究プロジェクトの計画については、産業、研究法人、既設の大学などとの連絡を行いつつ、既存の研究と補完的で我が国の将来にとって有用なものとするべく討議する。また臨地実務実習については、学生にとって最も効果の高い方法の探索のために、企業と緊密な討議を行って実行し、その結果の評価を全学で把握する。

1.2.4 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

以下に記すディプロマ・ポリシーのうち、学部以下のディプロマ・ポリシーは、資料2でまとめたが総論が包括されているとともに、より詳細化、且つ、具現化されているべきである。それを示すために、資料3は資料2をベースに、それぞれの要素を学力の3要素

(「知識・理解」、「能力」、「志向・態度」) にブレイクダウンさせ、以下のディプロマ・ポリシーの各項目 (以下、DP No.) に通し番号を振り、対応する DP No.を記した。

1.2.4.1 東京国際工科専門職大学のディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)

本学は、卓越した機能による技術的価値と優れた芸術的表現による文化的価値を備え、ビジネス上の成功を目指しつつ社会や環境への配慮を欠かさない人工物の創造をする
“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” となるために、定められた在籍期間、及び、所定の単位を取得し、必修等の条件を満たすこと等を卒業要件とし、卒業を認定し学位を授与する。

1. 豊かな創造力

対象領域を俯瞰し、問題・課題を発見し科学的根拠をもって分析するとともに、分析した結果問題の本質を精査できる総合力と、解決を複数考案できる創造力、感性、倫理観を有している。

2. 確かな実践力

問題・課題解決に対し、実際にプロトタイプを開発し複数インプリメントすることで実際に解決案を創造するとともに、最適解を選択できる社会的倫理観を持ちながら判断できる知識・能力を有している。

3. 鋭敏なビジネスセンス

現代社会のビジネスの仕組みを知り、専門職人材として、顧客や品質を第一に考えられ、現実的判断をもって遂行することのできるビジネススキルとともに、自身が持つ好奇心の実現に向け協調性をもって、主体的に行動することができる。

4. 高い倫理観

倫理観をもって社会の責務を認識した行動指針を有しているとともに、顕在する問題解決のみならず、社会の持続性・発展性まで考慮することのできる専門職人材である。

1.2.4.2 工科学部のディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)

本学部は情報技術を応用する領域における専門職を養成する。そのため、本学の「ディプロマ・ポリシー」を踏まえた上で、定められた課程において以下の知識・能力を修得し、教育の理念である「Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)」に従い、ものを創ることができる学生に対し、卒業を認定し学位を授与する。

【知識・理解】

1. 発見した問題・課題を正しく分析する基本理論を理解し、本質 (ゴール) を精査するためにモデルを構築できる。
2. 問題・課題解決のために知識を総合し、価値創造の方法論について理解している。

3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。
4. 情報技術を応用する領域を主導する専門職人材として、対象領域を俯瞰する能力を有する。

【能力】

5. 情報技術を応用する領域を主導する専門職人材として、問題を発見・設定する力を有している。
6. 感性と教養にもとづく創造力および表現力を有している。
7. プロトタイプを実際に開発する能力を有している。
8. 科学的判断力を持って最適解を決定することができる。
9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
10. 協調性をもって、主体的に行動することができる。加えて、リーダーシップを発揮することができる。

【志向・態度】

11. 倫理観をもって社会に解決案を提供することができる。
12. 環境や社会への配慮し、最適解を選択する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

1.2.4.3 情報工学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

情報工学科では、人工知能システム、IoTシステム、ロボット中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通して、情報工学分野における基礎及び専門技術に関する知識と創造力を身につける。さらに、それらを俯瞰し情報技術を応用する実践力とコミュニケーション能力を有し、グローバルに活躍できる技術者を養成する。

卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 問題を正しく分析する数学、物理学などの基礎知識とともに、コンピュータシステムの構成に関する知識を有している。
2. AI、IoT、ロボットの各分野において、価値創造のためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論について理解している。
 - ・ AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的・数学的知識を有している。
 - ・ IoT システムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を有している。

- ・ロボット開発コースに所属する学生は、ハードウェアとソフトウェアのバランスした知識を有している。
3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。

【能力】

4. 本学科が扱う3履修モデル（AI、IoT、ロボット）と社会との接点を理解し、情報システム技術をコアとして、システムインテグレーションに関する知識を総合的に俯瞰することができる。
5. 情報工学を主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。
6. 感性と教養にもとづく創造力および表現力を有している。
7. 情報技術を応用して対象領域の課題を解決するソリューションのプロトタイプを開発する能力を有している。
 - ・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。
 - ・IoTシステムコースに所属する学生は、IoTシステムのプロトタイプ開発を行い、サービスデザインにも着目する。
 - ・ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関する実践的プロトタイプ開発に着目する。
8. 論理的思考能力と科学的知識によって最適解を判断することができる。
9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
10. 協調性をもって、主体的に行動することができる。加えて、リーダーシップを発揮することができる。

【志向・態度】

11. 倫理観をもって社会に解決案を提供することができる。
12. 環境や社会への配慮し、最適解を選択する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

1.2.4.4 デジタルエンタテインメント学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

デジタルエンタテインメント学科では、デジタルコンテンツ分野における歴史的・社会的背景、および、デジタルコンテンツの役割や職能を理解し、プロトタイプ開発を行うことで、グローバルに発信可能なデジタルコンテンツのクリエイターを養成する。

卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 問題を正しく分析する数学、物理学などの基礎知識とともに、コンピュータシステムの基本構成やデジタルコンテンツに関する知識を有している。
2. デジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を用いた価値創造のためのアルゴリズムや表現方法論について理解している。
 - ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有している。
 - ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化した知識を有している。
3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。

【能力】

4. 本学科が扱う2履修モデル（ゲーム、CG）と社会との接点を理解し、デジタルコンテンツ、情報システム技術、ビジネスに関する知識などを総合的に俯瞰することができる。
5. デジタルコンテンツを主導する専門職人材として問題を発見し設定する能力を有している。
6. 感性と教養にもとづく創造力および表現力を有している。
 - ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームデザインおよびプログラミングなどゲーム開発に関する総合力を有している。
 - ・CGアニメーションコースに所属する学生は、CG映像に関する一連のプロセスと制作のための総合力を有している。
7. デジタルコンテンツのプロトタイプを開発する能力を有している。
 - ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、デジタルゲームに関して企画・開発する能力を有している。
 - ・CGアニメーションコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、CG映像に関して企画・制作する能力を有している。
8. 論理的思考能力と豊かな感性に依拠して最適解を判断することができる。
9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
10. 協調性をもって、主体的に行動することができる。加えて、リーダーシップを発揮することができる。

【志向・態度】

11. 倫理観をもって社会に解決案を提供することができる。
12. 環境や社会への配慮し、最適解を選択する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

1.3 研究対象とする中心的な学問分野

本法人は情報処理、情報通信、デジタルコンテンツ分野における実践教育において成果を上げてきたのであり、有能な実務的デザイナーを多数輩出してきた歴史を持っている。本学においては、この歴史における経験を存分に活かし、従来重視されなかった学問分野の開拓を図り、また現在の学問分野の強化に加えて分野間のつながりを開発し、現代社会、現在の産業に貢献する学問分野へと進化させることを目標としている。

よって、中心的な学問分野を特定の1つとして言及することや、従来の大学同様に明確に説明することは難しいが、現在の我が国の研究分類として科研費の審査区分表をもちいて、本学における研究対象とする学問分野を述べるのであれば、小区分 90010 のデザイン学（情報デザイン、環境デザイン、工業デザイン、空間デザイン、デザイン史、デザイン論、デザイン規格、デザイン支援、デザイン評価、デザイン教育、など）として分類され、それに対応する大・中区分である A1（思想、芸術及びその関連分野）、C23（建築学およびその関連分野）、J61（人間情報学およびその関連分野）に関連している。また類似小区分としては設計工学関連(18030, C18「材料力学、生産工学、設計工学およびその関連分野」)がある。さらに情報工学科およびデジタルエンタテインメント学科の固有技術領域に関して次の通りである。

AI については「ソフトコンピューティング関連」(61040)、「知能情報学関連」(61030)、「知覚情報処理関連」(61010)、「統計科学関連」(60030)などが関係が深い。IoT に関連しては「情報ネットワーク関連」(60060)、「計測工学関連」(21030)、「統計科学関連」(60030)を挙げることができる。ロボットは、「ロボティクスおよび知能機械システム関連」(20020)、「知能ロボティクス関連」(61050)、「制御およびシステム工学関連」(21040)などである。コンピュータゲームに関連しては「エンタテインメントおよびゲーム情報学関連」(62040)並びに「ヒューマンインターフェースおよびインタラクション関連」(61020)が、最後にCGについては「エンタテインメントおよびゲーム情報学関連」(62040)ならびに「高性能計算関連」(60090)が関連する。

アブダクション（仮説形成）は、デザイン思考において重要な役割を果たす。既存の領域として長い歴史がある設計学（「設計工学関連」(18030)で包含）でも、設計解を求めるプロセスが演繹を中心とする科学的な思考過程とは異なり、それはアブダクションとして定式化できることがよく知られている^{12, 13, 14, 15}。

¹² Takeda, H., Veerkamp, P., Tomiyama, T., & Yoshikawa, H. (1990). Modeling Design Processes. *Ai Magazine*, 37–48.

¹³ Roozenburg, N. F. M., & Eekels, J. (1995). Product design: Fundamentals and methods. Chichester, England: Wiley.

¹⁴ Schurz, G. (2007). Patterns of abduction. *Synthese*, 164(2), 201–234.

¹⁵ Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design Studies*, 32(6), 521–532.

分析を目的とした通常の科学では単一の知識体系のみを用いれば充分であるのに対し、人工物の創造の際にはいくつかの異なる知識体系群を用いる必要がある。このことは例えばロボットを設計するには、機械工学だけではなくセンサーや制御回路に関する電子工学の知識、フィードバック制御システムを構築するための制御工学の知識、画像からアームのパスを決定するための画像認識、応用領域である作業プログラミングの知識といった具合に、目的に応じて多くの知識体系群を有機的に統合して、最後に制御ソフトウェアシステムとしてインプリメントすることが必要であることが分かる。すなわち、創造の過程では「細分化された知識を統合して創造する」ことが求められ、そこで統合される知識は高度に専門化された数学や物理学に基づく科学的知識のみならず芸術的感性や感受性、ビジネスに関する知識、さらには倫理観、社会や環境に与える影響などにも亘る。アブダクションはこのような知識を統合して創造するという過程を説明するのである。

1.4 教育研究上の到達目標

本学は教育上の目的を達成することに加え、専門職大学の第一人者として、従来の研究領域や体系ではない、より複合化した新領域や実践を伴う教育効果の研究を行う。そして、成果を広く社会に提供し発展に寄与するために、教員の研究・制作活動指針について、下記に到達目標を定める。

1. 本学教員は第一に、本学の定めた教育理念の実現に資する知識創出のための研究を行う。本学の教育は社会の期待に高い感受性を持ち、現代社会を特徴づける“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”と呼ぶ専門職を教育するのが目的であり、その教育の方法論の研究を行う。それは歴史的に確立された科学の領域の外の研究であり、研究方法も定められたものはない。したがって研究対象の設定、研究方法の考案、研究実施の方法などの考案に始まり、未開の教育論を展開する研究を行う。それが実際の教育に有効である水準まで到達することが求められる。
2. 本学教員としてのものでづくりを実施する研究においては、その研究で行われた思考過程を客観的に記録し表現する論文も本学にふさわしい研究である。しかし、このようなものでづくりの背後に隠れている論理を抽出できる対象として貴重な研究は、伝統的学問の領域に対応する一般の学会では論文として認められないことが多い。しかし、ものでづくりの背後から抽出してデザイン思考の要素の重大性による評価を基準にして査読をする雑誌もあらわれていて、本学教員は、それらの雑誌に採択されることによって本学の新しい研究の社会的価値を高めるところまで到達することが期待される。

3. 本学の FD の一環として、教員の間で研究課題についての討論を常時行う。研究は基本的に孤独な世界であるが本学の教員は教育についての認識を共有している仲間であり、教員同士の対話の中からふさわしい研究課題が発掘されることが期待される。また相互の研究における情報交換のため、研究紀要（論文・作品論文を含む）や持ち回りの研究会を実施し、日常的に研究情報を交換しお互いに研鑽をつむことにより、教育機関としての独自の教育方式を確立する。
4. 本学教員は学内のみならず、科学者コミュニティの 1 人として自己の研究に責任を負う。これは研究者として現在の研究状況の中で自分の研究の意義を認識し、コミュニティにおいて発言することであり、特に学会においては、1 人の研究者として行動することが求められる。実際の学会活動においては積極的な活動を行うとともに、内外の関係学会において原著論文の採択を目指すとともに、研究発表を積極的に行う立場に立つ。
5. 教育の質の向上のために、競争的環境の中に身を置き、科学研究費助成事業への応募や他の公的資金の獲得、産学連携研究の推進等、自立した研究環境の構築を実現する。
6. 本学教員においては、審査機構のある関連学会の原著論文の採択を目指す。ここには審査機構のある内外の著名なコンペティションへの応募・採用・入選や、オリンピック・万博等の公的な展示会への出品等、作品等の応募・採用・入選を含める。
7. 社会活動や研究活動、教授法の研究、教育効果評価等を通して到達目標を定め年度ごとに個人業績や活動実績を記録し目標達成度とともに評価する。

1.5 既存学校との違い目的

1.5.1 専門職大学と専門学校・大学の違い

本学は、職と密接に関連し即戦力を養成する専門学校や、教養教育によって幅広い知識・教養を培い専門教育によって理論に重きを置いて学術的な研究を行う大学のいずれでもない。専門職大学とは、学生の興味・関心あるいは動機などの意欲に着目し、かつ実践・実務に重きを置いて学ぶべき内容を体系的に整理した上で、実現者としての自立した信念を持って行動可能な人材を輩出する教育機関である。本学が提案する専門職大学は、ソフトウェア・インテンシブな製品、サービス、エンタテインメント、コンテンツの製作を实践、実現する論理的思考能力とものづくりに必要な感性を備えた **Designer in Society**、感性豊かなクリエイターを養成しようとする試みである。

既に我が国においてもこのような専門職が求められ始めているが、それはまだ緒に就いたばかりである。既存の伝統的職業構造の中でその職種が正当にかつ順調に育つためには、教育を受けた若者の先進的努力も必要である。新しい職を我が国社会に創出するため

に、教育機関とそこで学ぶ若者の共同作業が必要であり、その共同作業を可能とする機関であることも我々の目標である。

1.5.2 修得する能力の違い

専門職大学が養成する人材と、専門学校が養成する人材像の違いは端的に述べると「専門職大学：潜在的な社会問題への対応を得意とする人材」「専門学校：顕在的な社会問題への対応を得意とする人材」である。

専門職大学と専門学校の立ち位置を明確にし、益々混沌とする未来社会に対し専門職大学の必要性を明示するためには、はじめに大学と専門学校で養成されている人材の違いについて明記する必要がある。基本的に大学は人類の宝と言われる学問体系の各分野に特化した学問領域を身につけて、その分野で教育し（教育人材）、研究し（研究人材）、応用する（実務人材）者を養成する役割を持った教育機関であり、専門学校は社会に明示的に存在する需要を実現するために必要な知識を学習し、それをもとに、その需要を満たす産業に身を置いて学習結果を生かしつつ実現者の役割を果たす者を養成する教育機関である。大学は上記の使命を学問体系とともに区分し、特に科学においては「分析」能力に重きが置かれ、学問の進化という大きな役割を担ってきた。その結果、ノーベル物理学賞を受賞するような人物を数多く輩出し、科学を更に極める道をたどっている。一方で、それは「総合」能力の涵養が不十分であったと見ることもでき、分野別に細分化された教育体系は現実社会のニーズに的確に応えることができなかつたことも否定できない。ここを補う役割を担ったのが専修学校である。「職業若しくは実際生活に必要な能力を養成し、又は教養の向上を図ることを目的として次の各号に該当する組織的な教育を行う（学校教育法第124条）」とされる専修学校の中でも、専門課程を置く専修学校は専門学校と称される。専門学校では現代社会のニーズに即応した柔軟かつ実用的なカリキュラムによってより高度な専門的技術・技能の習得がなされ、養成された人材は総合力を持って企業の即戦力として現代社会に寄与している。

大学、専門学校それぞれが必要な役割を担い人材を輩出してきたが、流動が激しくより複雑化、複合化する現代社会においてはそれだけでは不十分で、社会に存在する可視的な需要だけでなく、未来を見据えた潜在的な需要をも感受し探索し、それらを顕在化した上で必要な知識を選出・創出して実現する能力を持った、現代に求められる真のイノベーションの実現者が必要である。ここでいう真のイノベーションの実現者とは、変化する社会の要請に対し、主体的にまた結果に対する倫理的責任を強く持ちつつ敏感に応える、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”のことである。そこで、本学では専門職大学として本学を設立し、上記の人材を養成することを目的とする。

1.5.3 出口の違い

先に述べた実現者とは、自らが専門とする分野知識で実現可能な需要を見出して実現する伝統的技術者に対し、実現のために必要な知識が不明の需要に取り組み、その実現過程で自ら新しい知識を創出しつつ需要を満たす解を作り出す技術者であるが、この能力を持った人材が最も必要とされるのは社会が求める工科領域である。これは平成 31 年度から初等教育ではじまるプログラミング教育からも明らかなように、情報教育は社会的要求で、現在の産業における最大の関心事は情報化であり、大学に対する期待は情報技術者養成の抜本的対策である。情報化は企業の産業競争力を決めるのみならず、産業の収益構造に大きな影響を与え、その結果産業構造を変え、さらに産業の牽引者を、かつての「個別ハード製品」の生産企業から、「データ・情報型のプラットフォーム」産業へと変えつつある。この変化の重大性は、ものが情報に変わったという表面的な技術変化を見るだけでは理解できず、実はその背後にある企業経営の根幹の変化である「物理的な製品製造中心を脱してデザイン志向へ」という思想の変化があることを知る必要がある。物理製造は伝統的工学の文化に従って構成されるリアルな世界の主役であるが、デザインはそれを包括するサイバーな世界の主役である。本学が目標とする“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”は、デザインの「期待（サイバー）から解（リアル）を創出する」という新しい思考原理を身につけた専門職である。彼らは、単に分野としての情報技術を身につけたデザイナー、情報技術者という専門家に止まらず、ビジネス面においても新たなビジネスの創出も視野に入れたビジネスリーダーとしても期待される。

以上の事柄と、従来の高等教育機関ではない専門職大学で学びを受け、規程の要件を満たし卒業する人にとって、卒業は身につけた専門職能力を社会のために発揮することができる場の選択の機会であって、特定企業への就職が必ずしも目的にならない。強いて言及すると、日本標準産業分類の大分類で言えば、情報通信産業は勿論、鉱業、建設業、製造業、サービス業など科学技術によって高度化、高能率化を図る産業は全て含まれ、直近の就職先は工学や情報系の大学、工業系専門学校の卒業生と似た企業が想定されるが、専門学生の大きな実践力といった感覚を持って活躍でき、かつ、フレキシブルに職を移れる時代の流動性に対応できる点から、未来の出口に大きな違いが表れることが容易に想定される。加えて、専門学校を卒業し専門技術に特化したスペシャリストの道を歩む人材とは違い、本学の卒業生は組織のリーダー的位置になる意味で、キャリア構想に違いが出る。

本学と既設専門学校の HAL 東京の比較に限ると、本学で輩出する人材は学士となるため、単なる専門家ではなく、ジェネラリストとしても見識を持つことは必須となっており、学士が採用条件で必須であった企業が新たな就職先になる他に、実際に理論の学修強化や研究要素が新たに加わったために、物事を俯瞰できる能力が強化されることによって、例えば、具体的な業種で述べると、データアナリストやシンクタンクといった業種の企業が新たに加わることが想定される。更に、大学機関として研究要素が新たに加わって

おり、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”を学んだ人材が、研究機関や大学院へ進学することにより、新たな価値が生まれることも想定される。

1.5.4 専門学校と専門職大学の教育課程の比較

既に述べてきたフレキシブルな人材になるためには、例えば機械工学を確固たる信念で学び誰にも負けないというような、高い専門性や現代社会のニーズに特化することではなく、未来を見据えて学びを使い実践する、例えば、電気工学に越境し現実問題に入っていく、さらに流動性の高い社会に対応できる志向性を持たなければならない。そういった人材を養成するためには、研究とともに職能教育が重要な教育要素になり、これらを効果的に複合することによって、興味を持って、自ら問題を発見し、論理的に問題を解決するまでの過程を実践することで、アカデミックとプラクティカルとを融合させた、これまでにない新たな教育機関が必要であり、それこそが専門学校と専門職大学の教育課程の違いである。

1. 医療の進歩によって高寿命化は確実に起こり、それに伴って近未来で現実化となるであろうキャリアのパラレル化や、全く違う職業への転身といった現代を生き抜く力として、フレキシブルに対応できる能力は重要であり、そこには必ず人生の途中での学び直しが発生する。よって、働く専門職の分野に関わらず共通して必要とされる能力を修得する必要がある。本学では具体的に、教養科目として「コミュニケーション力（外国語）」、「Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）」の根幹となる「倫理」、デザイン思考を支える創造力の源の一つとしての「感性」、の3つの能力について強調する。これは、専門学校に求められてこなかった、つまり学士力の1つとして従来の大学に求められる一般教養である。
2. 社会的要求である情報教育には、専門学校が担ってきた実践力養成の教育が有効である。特に、多くの制作を通しプロトタイプを生み出す授業スタイルは非常に効果的である。ただし、本学は潜在的な社会問題にも対応できるデザイン思考を中心とした教育課程が編成される必要があつて、そこには包括的な技術力の強化と、より良い価値創造を生み出すためにその時々に必要な理論を修得する要素を加えるとともに、習得した知識を総合してものを創出するデザイン能力の養成に必要な、論理的思考力が涵養される教育体系であることが重要である。具体的には、動機づけが明確化した後の各種演習科目は Problem Based Learning（以下、PBL）で数多くのプロトタイプ制作を行う他、工科領域で絶対に必要な理論を学ぶ科目として「統計論」「線形代数」等の科目を体系的に配する。
3. 今この時点の社会理解はビジネスの現状を知る分析力が最も重要であるが、専門職大学が担うのは不確実性が更に増加する未来社会に重心があつて、そこには調査だ

けではなく未来を見据えた戦略を立てられる能力が求められる。特に、イノベータとして社会のリーダー的存在になる者には、組織を後世に持続できる長期的な時間幅で戦略を立てられるビジネス展開能力が必要である。これは、従来の大学に求められてこなかった職能教育のうちの1つであり、かつ、専門学校がその役割を担ってきた現代社会の顕在的問題への対応力の応用である。

4. 研究によって科学は進化し、それは社会発展に大きく寄与している。その一連の流れは教育機関においては従来の大学がその殆どを担ってきた。新たな大学機関となる専門職大学もその役割を担うことは重要で、大学では補完することが難しかったビジネスとの接点に重きを置いた研究を行うことが、専門職大学の使命である。

上記の項目は、本学の教育課程の体系として、(1)を主に基礎科目に、(2)を主に職業専門科目に、(3)を主に展開科目に、(4)を主に総合科目として体系立てることによって実現する。特に、(1)は学士力の養成にあたり、主に従来の大学における教養科目で一部垣間見ることのできる科目、(3)は専門学校が得意とする顕在的社会問題に対応できる実践力の養成を未来志向へ展開することで達成できる。よって、主に従来の専門学校で一部垣間見ることのできる科目が含まれる。

本学はこれを実現した教育課程の編成することで“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”を養成する。実際に編成した教育課程については、専門学校（本法人既設学校 HAL 東京）との比較として明示することで明らかにする。（資料 4-1、資料 4-2）

1.5.5 既設学校の計画

本学の設置に伴い、同建物に位置している IT・デジタルコンテンツの「HAL 東京」における一部学科等の廃止・縮小・拡大を行う。詳細については資料 5 に添付する。

1.6 法人の沿革

本法人は、昭和 41 年に「名古屋モード学園」を開校し、その後、専修学校として、ファッションの「東京モード学園、大阪モード学園」、IT・デジタルコンテンツの「HAL 東京、HAL 大阪、HAL 名古屋」、医療福祉の「首都医校、大阪医専、名古屋医専」を設立、中核的専門人材を輩出してきた。そして平成 30 年に、本法人初となる大学「東京通信大学」が開学し、今年の平成 31 年 4 月に「国際ファッション専門職大学」を開学している。

本法人の理念は「創造力」と「豊かな人間性」を教育の根幹とした「人間教育」である。この理念のもと、本法人は自立した人格を育て、学ぶ意欲を持つ学生に応えるべく、学生を中退させない教育・最後まで学生の面倒を見る教育を実践し、職業人としての遂行能力を獲得させる知識教育や技術教育を提供し、各業界で活躍できる人材の育成に努めてきた。

このように本法人の歩みは、知識教育や技術教育のみならず、日本学術会議による「21世紀の教養と教養教育」（平成22年（資料6））で述べられている「実践知」、つまり市民的・職業的活動に参加して自らの在り方を自省し調整できる知のあり方を重視した教育基盤を提供し続けてきたと言える。

本法人はこれまでも、我が国が進める職業教育政策に沿った形で教育課程を編成してきた。その証として平成6年には2年制以上の専門課程全学科に対して文部大臣（当時）から専門士称号の付与が認可され、平成17年には4年制の専門課程に対して文部科学大臣から高度専門士称号の付与が認可された。その後、平成26年には申請可能な全学科に対して文部科学大臣から「職業実践専門課程」にも認可され、現在に至っている。

1.7 設置しようとする大学・学部・学科等に関連する別科

本学は一つの学部（工科学部）と二つの学科（情報工学科、デジタルエンタテインメント学科）を設置するとともに、国家資格別科を設置する。

《概要》

名称：国家資格別科〔Department of National Examination〕

入学定員：40名

収容定員：40名

所在地：東京都新宿区西新宿一丁目7番3号

《意義・目的》

情報処理の促進に関する法律第29条第1項に基づき、経済産業大臣が行う情報処理技術者試験（基本情報処理技術者試験）に合格し、当該国家資格の取得を目的とする「国家資格別科」を配する。1年制の国家資格別科を設置することで、本学での4年間という学修期間や学費を確保するのが難しい社会人や学生などに対して選択肢の幅を広げる効果があると想定する。

なお本別科は、独立行政法人情報処理推進機構に対し、基本情報処理技術者試験の午前試験免除が適用される修了試験を実施できる講座として認定申請を行う。

《学部・学科等との関係》

幅広い工学の中でも情報を固有領域とした専門職を養成する工科学部と同様の固有領域を専門としているという関係性を持つ。一方で、本科（情報工学科、デジタルエンタテインメント学科）とは違い、国家資格取得という特定の学びの目的を持ち、特別な技能教育を行うのが国家資格別科である。

2. 学部・学科等の特色

2.1 工科学部における教育の特色

本学は工科学部という1学部を構える。この学部は、校名にもあるように工科領域を取り扱う。ここでは学生側から見た特色という視点で述べる。

若者が高等教育を受けるとき、最初の関門は入学試験である。この競争に勝ち抜くためには一定の受験準備が必要で、若者は受験勉強の時は自分の趣味や関心は棚に上げるという。めでたく入学すると、そこには整然とした学問が準備されていて、それを手順通りに学ぶ日々が待っており、それをマスターして社会で教養もあり特定分野の専門家として認められて妥当な職業につく、という。これは教育の基本形で、就職までの正規の過程と認識されていて、多くの学生が疑わない。

しかし大学で学ぼうとしている若者にはこの過程になじまない者がいる。彼らはなんでも学べる能力を持っているわけではないが、おそらく多様であろう出来事との出会いを契機として将来自分が進む道を想定していて、その道を生き生きと歩むことの実現のための学習を望み、それが大学に入学する動機になっている者がいる。これは実感的動機であるが、学問を学んでそれを人々に理解してもらえらる論理的動機にしたい。

他の項で述べた教育内容、想定される人材像、社会との連携の経験などの教育は、このような若者を歓迎するものである。そのためにアドミッション・ポリシーとして面接による動機の評価を行う。アドミッション・ポリシーについての詳細は後の9章で述べる。このような若者の入学を受けて本学では、実感的動機を尊重し、それが他人に説明可能な、しかも具体的なものづくりの実施が可能な説明を獲得する動機へと進化することを目標として、学修の最初に一人一人の学修動機を私的なものから顕在化されたものへと変換する教育を行う。それは各学科が対象とするもの、技術が、社会にどのような意味を持つかを中心に、学科の特徴とそこでそのような動機が実現されるかを学んでゆく。顕在化した動機は、学生本人に何を学ばなければならないかを考えさせ、科目学習の動機を持つようになる。これが本学そして各学科において学生が動機をもって各科目を履修することを可能にする。これは本人にとっては動機の実現であるが、教育する側から見れば、最も効率的な学修環境が得られることとなる。

2.2 学科の特色と重点的機能

2.1節を本学の柱とし、学部学科の特色と重点的な機能を下記に記す。

本学は産業界及び地域社会との連携を生かすために「工科学部」を設置し「情報工学科」、「デジタルエンタテインメント学科」を設置する。以下、学部・学科ごとに教育の特色を明記する。

2.2.1 工科学部 情報工学科の特色

情報通信技術 (ICT: Information Communication Technology) の発展により、インターネットとモバイルシステムが爆発的に普及し、産業界や一般の生活に深く浸透してきた。そのために、ICT 技術と物理的なシステムの融合であるサイバーフィジカルシステム (CPS: Cyber-Physical System) が、あらゆるシステムにおいて急速に指導的な構築原理となった。CPS とは、実世界 (フィジカル空間) にある多様なデータをセンサーネットワーク等で収集し、サイバー空間で大規模データ処理技術等を駆使して分析/知識化を行い、そこで得られた新たな情報を実世界に作用させる循環によって、産業の活性化や社会問題の解決を図っていく情報処理システムである。これまで経験と勘で行っていた作業や判断を効率化し、生産性の向上、新産業・サービスの創出、社会システムの課題解決などを図ることを目指している。少子高齢化やエネルギー制約などの課題先進国である我が国でこれらの社会的課題を解決することが出来れば、社会の持続的発展に資するだけでなく、先進技術として国際競争力を維持した経済発展が期待できる。

情報工学科では、様々な社会問題の解決と持続可能な経済発展を目指し、そのために必要となるサイバーフィジカルシステムの実現に必要な、AI、IoT、ロボットなどの先端 ICT 技術を高度に活用できる人材の育成を行う。その際、ICT 技術の基礎理論を探究したり基盤的な技術を創出したりするよりも、実世界の課題解決のために何が必要になるかアイデアを考え、基盤的な情報技術を組み合わせるプロトタイプを開発し、解決策を可視化する「基盤技術を応用する情報技術」を探究することに重きを置く。これを第1の特徴とする。

また CPS 実現に際しては、実世界での経済効果や環境・人間に及ぼす影響が大きいことを深く考慮した「デザイン思考」の実践が必須である。そこで第2の特徴として、広い技術分野を俯瞰し、課題解決のための新しい産業システムや社会サービスを自ら考案できる能力と、ICT 技術によりそれらを実現する論理的思考能力を備えた人材 “Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” の育成に重点を置く。

以上の考え方に基づき、情報工学科には「AI 戦略」、「IoT システム」、「ロボット開発」の3つのコースを設置する。様々な産業や社会課題が実在するフィジカル空間と、サイバー空間が密接につながる CPS を実現することで諸問題を解決する方法を探るためには、1)実空間の情報を高度に分析し解を求める AI 技術、2)実空間をセンシングしたデジタル情報をサイバー空間につなぐ IoT 技術、3)サイバー空間の情報を再びフィジカル空間に戻して産業に応用、社会に作用させるロボット技術、この3つの技術要素が不可欠なためである。

「AI 戦略コース」は、自動車の画像認識技術による自律走行や膨大な医学的根拠を元に正確な診断を行う医療システムの応用事例に見るように、ビッグデータから目的の情報を学習し推論する理論を理解し応用する技術を身につける。

「IoT システムコース」は、スマートメータ等の IoT 機器を通じて電力供給を効率化するスマートグリッド、日常の生活に関する情報を加えて拡張したスマートシティ、ドローンを用

いて建機を自動で動かすスマートコントラクション等の応用に見るように、クラウド・サーバとセンサデバイス間のネットワークング、デバイス制御、データベース構築の理論を理解し応用、ビッグデータを生成する技術を身につける。

「ロボット開発コース」は、ファクトリオートメーションの中核となる産業ロボット、家事をサポートするホームロボット、対話ができるコミュニケーションロボット、介護ロボット、災害対応の救助ロボット、農業や建設現場で利用される作業ロボットの応用事例に見るように、ロボットの技術要素であるセンサ系、知能・制御系、駆動系の3つを有する智能化した機械システムの理論を理解し応用する技術を身につける。

加えて、コース共通として、プロトタイプによって実証されたシステムやサービスが市中で持続するために考慮すべきビジネスの仕組みや、人々に受け入れられるための社会倫理について学ぶ。

情報工学科の第3の特徴は、各コースに設けるプロトタイプ開発の実習である。学生の自発的な取り組みで自らの興味や好奇心を具現化し、機能を可視化するために、ソフトウェアとハードウェア、ネットワークを統合したシステムのプロトタイプ開発を反復する。この実習により、グループメンバーと連携して開発できるコミュニケーション能力と、トライアルアンドエラーをいとわず途中で諦めない“やりきる力”も身につける。

これらの特徴により、「理論と実践の架橋による職業教育」を実現し、環境や社会に配慮した最適解を選択する倫理観を持って新規の社会サービスを自ら考案し発信できる能力を醸成する。また、この分野の技術革新は早く、日々、研究・開発が進められている。国内及び海外の先進的な研究・応用事例や標準化動向を視野に入れカリキュラムへ反映することで、基礎から応用までを集中して実施するだけでなく、「実践」に重きをおきつつもアカデミックな学びもできる新たな教育機関である専門職大学として差別化を図る。

2.2.2 工科学部 デジタルエンタテインメント学科の特色

エンタテインメントは演劇や音楽・映像等、人々を楽しませる娯楽である。デジタルエンタテインメントは従来のエンタテインメントにIT技術を応用することで、今までに見たことのなかった表現や新しい体験を提供する。だが、単にIT技術を付け足すだけではデジタルエンタテインメントは成立せず、人々を楽しませるといふエンタテインメントの本質を理解し、適切にIT技術を用いる必要がある。

本学科では、そのための知識や技術を講義、演習、実習を通して学び、デジタルエンタテインメントコンテンツを創造するための人材の育成を目指す。そこで、インタラクティブコンテンツを生成するための知識・技術を学ぶ「ゲームプロデューサーコース」とデジタル映像を生成するための知識・技術を学ぶ「CGアニメーションコース」の2コースを設置する。

「ゲームプロデュースコース」では、ビデオゲームを企画・開発するために必要な知識や技術を学ぶ。インタラクティブネスが特徴であるビデオゲームは、コンピュータソフトウェアとして動作するためプログラミングなどの技術スキルが必要になるが、エンタテインメントでもあるため技術以外の知識も必要となる。プログラミングの授業に加え、ビデオゲームのソフトウェアやハードウェアの歴史、ゲームデザイン（ジャンル、ゲームメカニクス等）、高い没入感を提供するコンテンツであるためクリエイターとしての倫理感等、幅広い知識を修得できる授業を構成している。また、近年注目されているAIについては、一般的なAIについて学ぶと共に、ゲーム内でのAIや開発時に使用するAI等、これからのコンテンツ開発に影響を与えるため特別に授業を配してある。3年次以降ではCGアニメーションコースの学生と共同で実習を行う事で、表現力の高いアセットを用いた高品質なインタラクティブコンテンツ制作の実習を実施する。

「CGアニメーションコース」では、映像コンテンツを制作するための基本である、表現や技術の歴史、映像理論や関連する技術（収録、表示等）を学ぶと共に、コンピュータグラフィックスのアルゴリズムや関連する数学や物理を理解しアセット等を生成する技術を修得する。モデリング・アニメーション・レンダリング等のCG制作の一連のプロセスを学ぶことに加え、プログラミングの基本を学ぶ事で、リアルタイムCGやツール拡張のスキルも習得する。3年次以降では、ゲームプロデュースコースの学生と共同でインタラクティブな映像やゲームコンテンツ制作の実習を学ぶ。これはHMD (Head Mounted Display)やHUD (Head-Up Display)を使用した映像やプロジェクションマッピングを状況に合わせて変化させる映像など、最新エンタテインメントに関する、もしくは将来に一般的となるエンタテインメントを創造する機会となる。

3. 大学・学部・学科の名称及び学位の名称

本学設置の趣旨、教育課程等を踏まえ、各名称を以下とする。

3.1 大学の名称

名称：東京国際工科専門職大学

International Professional University of Technology in Tokyo

理由：

本学は、工科分野において、日本の首都東京で国際性を理解し、社会の発展と調和を踏まえた研究・教育・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成することで、社会の期待に答えるとともに、社会の発展に寄与することを目的とする。

これを広く一般的に理解しやすくかつ簡潔に本学が目指す事柄を伝えるために、「東京国際工科専門職大学」とする。工科系分野を駆使できる人材として、国際的なコミュニケーションや社会、文化・芸術への理解を通してグローバルに活躍する人材を養成するという意図と、我が国で最も国際的人材を養成するに相応しい日本の首都東京で、自己の研究や制作をとらえることのできる人材を養成する意図を表す名称である。

また、東京都が掲げる「東京都長期ビジョン」の都市戦略6『世界をリードするグローバル都市の実現』（平成26年12月策定、資料7）には、『東京発・世界を変えるベンチャーの創出』（P.216, 添付資料 P.8/24）といった戦略が掲げられており、日本の首都、“東京”と“国際”の親和性は非常に高い。さらに、同戦略には『西新宿地区の地下歩行者専用道の整備により、国際的なにぎわいと交流を創造する、歩行者中心の回遊性の高いまちづくりを推進する。』（P.227, 資料7 P.19/24）とあり、本学の立地する東京都西新宿地区が、今後、さらなる国際的な交流地点になる等、地域との親和性も高いと考える。

この新しい専門職大学は、現に人材が不足していることに鑑み、設立が急務であることから、次の年月日及び位置に設置する。

設立年月日： 令和2年4月1日

校地校舎の位置： 東京都新宿区（東京）

3.2 学部の名称

東京国際工科専門職大学に配する学部名称は以下とする。

名称：工科学部

Faculty of Technology

理由：

1章で既に述べたように、本学では、工科領域社会に必要とされる専門職人材の目的としている。

本学部の職業専門科目は工科（technology）と呼ばれる分野であり、対応する職業は日本標準産業分類の大分類でいえば、鉱業、建設業、製造業、情報通信産業、運輸業、サービス業など、科学技術によって高度化、高能率化を図る産業はすべて含まれるとあってよい。専門職大学での教育は工学の専門家の育成ではなく、広義の製造企業の現場において、広い工学系知識を駆使して企業目的を達成する専門職の育成を目的としているため、学部名称を「工学科」とし、英訳名称については上記の経緯と、1章で述べた工科（Technology）の趣旨、国際的な通用性も踏まえた上で「Faculty of Technology」とする。

3.3 学科の名称

東京国際工科専門職大学 工科学部に配する学科とその名称は以下とする。

名称：情報工学科

Department of Information Technology

理由：

本学科の目的は、工学科先端 ICT 技術分野における基礎教育・職業専門教育と、その産業界や首都・国際都市である東京を中心とする地域社会との連携による実践教育を通じて、デザインの思考を主として持ちつつ論理的思考も備えたグローバルに活躍できる「情報化デザイナー」を養成することを目的とする。

本学新設の情報系学科では、情報処理学会の科目ガイドライン「J97」「J07」にある科目（情報処理学会、大学の理工系学部情報系学科のためのコンピュータサイエンス教育カリキュラム J97、1.1 版 (Sep. 1999)等）を多く含み、AI、IoT、ロボットの講義科目と演習科目を強化し、専門職に向かう学生の力となるカリキュラムを備えるように設計している。よって、名称を「情報工学科」とする。

英訳名称については上記の経緯と、1 章で述べた工科 (Technology) 趣旨や、国際的な通用性も踏まえた上で「Department of Information Technology」とする。

名称：デジタルエンタテインメント学科

Department of Digital Entertainment

理由：

本学科の目的は、デジタルコンテンツ分野における基礎教育・職業専門教育と、その産業界や首都・国際都市である東京を中心とする地域社会との連携による実践教育を通じて、デザインの思考を主として持ちつつ論理的思考も備えたグローバルに活躍できる「デジタルコンテンツデザイナー」を養成することを目的とした学科であり、エンターテインメント業界の主力といえるゲーム・CG を扱う学科であるため、学科名称を「デジタルエンタテインメント学科」とし、英訳名称については国際的な通用性も踏まえた上で、「Department of Digital Entertainment」とする。

3.4 学位の名称

工科学部 情報工学科

学位名称：情報工学士（専門職）

Bachelor of Information Technology

理由：

学科名称の理由でも既に述べたとおり、情報工学科での教育課程は、情報処理学会の科目ガイドライン「J97」「J07」にある科目（情報処理学会、大学の理工系学部情報系学科のためのコンピュータサイエンス教育カリキュラム J97、1.1 版（Sep. 1999）等）を多く含むように設計されており、社会の要請の強い AI、IoT、ロボット等の産業にフォーカスが当たっている。よって、学位名称を情報工学士（専門職）とする。

英訳名称については上記の経緯と、1 章で述べた工科（Technology）趣旨や、国際的な通用性も踏まえた上で「Bachelor of Information Technology」とする。

学位名称：デジタルエンタテインメント学士（専門職）

Bachelor of Digital Entertainment

理由：

デジタルエンタテインメント学科は、同業界を牽引するデジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス（CG）を専攻分野とし、それぞれの分野における基礎教育・職業専門教育と、関連産業および地域社会との連携による実践教育を施す。こうした教育の目的は、グローバル規模に拡大しているデジタルエンタテインメント業界において、競争力のあるコンテンツを生み出すことができる技術者の養成である。

このような教育研究上の目的・内容に鑑み、学位名をデジタルエンタテインメント学士（専門職）とし、英訳名称については、**BSc in Digital Entertainment Technology**（Abilene Christian University, USA）といった他大学の事例や、国際的な通用性を踏まえた上で「Bachelor of Digital Entertainment」とする。

3.5 教育の質の同等性を確保するための仕組み

本学は教員間連携により課題点を共有するのはもちろんの事、教員の違いによる教育手法の違いから生まれる教育効果の違いを分析し、各教員にフィードバックすることで教育内容の改善・向上を図る組織体制を組む。具体的には、専門職大学設置基準第 20 条に則り、授業内容及び方法の改善を図ることを目的に FD 委員会を設置し、FD 活動を推進することで、それを達成する。例えば、学生によるアンケート等の分析やそれを踏まえての対策を法人本部学務室と連動して担うものとし、教員相互の授業参観・授業評価、外部講師を招聘して教育方法改善のための講習会の企画等も含め、教員の教育技能の向上及び能力開発を図るものとする。

また、系列校である「東京通信大学」の開講科目について、法人が負担して聴講できる制度を活用し、教員の能力向上を図る。

4. 教育課程の編成における考え方及び特色

4.1 教育課程の編成及び実施の方針

4.1.1 カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

本学では以下のようにカリキュラム・ポリシーを定め、教育課程を編成、実施する。参考資料として教育課程の進行が把握しやすいカリキュラム配置（資料 8）や、教育課程の科目群が把握しやすいカリキュラムツリー（資料 9）を添付する。また、各ディプロマ・ポリシーに対して以下のカリキュラム・ポリシーがどのように対応しているのかが明確になるように（資料 10, 11）を添付する。

4.1.1.1 東京国際工科専門職大学のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

東京国際工科専門職大学では、ディプロマ・ポリシーに掲げた学修成果を得るために、デザイン思考の教育課程を編成する。

学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方は以下のように定める。

<教育課程の区分>

- ・教育課程は①対象領域を俯瞰し、②問題・課題を発見し、③解決策を考え、④プロトタイプを開発し、⑤評価から①に戻る一連の過程に必要な知識、能力を得られる教育課程とする。
- ・専門職人材としてプロトタイプ開発を行う実践力とビジネスセンスを磨き倫理観をもって対象領域にアプローチするために必要な科目を配する。
- ・実習科目を中心として志向・態度を学び、チャレンジ精神、向上心、探究心を涵養する。

<教育内容・方法>

（教育方法）

本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

（学修方法）

科目が初歩的なものから専門的なものへと進行する配置の中で、初歩的過程で学んだ科目内容が、どのようにして専門的な科目の基礎をなすか、また専門的科目の内容がどのようにして社会にどのように役立つかを実習科目や総合科目を通じて学ぶ。この実感が、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の基礎となる。したがって、科目配列は特に 1 年次では最初に動機付け及びトピックへのエクスポージャーを目的とした科目

によって原理や理論を深く学ぶのではなく、何に使われているかを中心に理解する。その後、原理や理論を学ぶ科目を配置している。これは自分が持っている社会に役立ちたいという動機が、学問によって裏付けられることを経験し、実感的動機を科目学修動機に変換させることでもある。それに基づいて、専門的な科目は動機を満たすものとして自発的に学習することが可能となる。これを実現するために、実務経験のある教員から何を学ぶかを知り、また実習、演習、臨地実務実習なども、漫然と課題に向かうのではなく、自発的に学習するものとして位置づけることができるものとなる。

4.1.1.2 工科学部のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

工科学部では、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のように教育課程を編成する。このように体系立てられ編成される教育課程に対し、学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方は以下のように定める。

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・ 広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を置く。
- ・ “Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の根幹に当たる倫理観を確立する科目を置く。
- ・ グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

- ・ 設定された問題を解決するための理論科目と、正確な判断力を養成する科目を置く。これらの科目は職業専門科目の講義科目として配する。
- ・ 問題・課題解決のために知識を総合し、価値創造の方法論を学ぶ科目を配する。

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

- ・ プロトタイプ開発を主軸とする実習科目を配置する。
- ・ 俯瞰力と問題発見力を涵養する実習科目を配置する。
- ・ 多くの実習科目を通し、新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、対話を通じて他者と協力し、机上のデータだけではなく、自分の目で見て耳で聞く行動指針を養成する。

【展開科目】

- ・ ビジネスの仕組みと関連する知識を養成する科目を配置する。
- ・ 環境や社会への配慮し、持続可能な解を生み出すための知識を学ぶ。
- ・ 実習による実践だけではなく、協調性をもって、チームメンバーとして主体的に行動する、または、リーダーとして、指導力を発揮する原理を学ぶ科目を配する。

【総合科目】

- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

<教育内容・方法>

(教育方法)

本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

(学修方法)

科目が初歩的なものから専門的なものへと進行する配置の中で、初歩的過程で学んだ科目内容が、どのようにして専門的な科目の基礎をなすか、また専門的な科目の内容がどのようにして社会にどのように役立つかを実習科目や総合科目を通じて学ぶ。この実感が、“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” の基礎となる。したがって、科目配列は特に 1 年次では最初に動機付け及びトピックへのエクスポージャーを目的とした科目によって原理や理論を深く学ぶのではなく、何に使われているかを中心に理解する。その後原理や理論を学ぶ科目を配置している。これは自分が持っている社会に役立ちたいという動機が、学問によって裏付けられることを経験し、実感的動機を科目学修動機に変換させることでもある。それに基づいて、専門的な科目は動機を満たすものとして自発的に学習することが可能となる。これを実現するために、実務経験のある教員から何を学ぶかを知り、また実習、演習、臨地実務実習なども、漫然と課題に向かうのではなく、自発的に学習するものとして位置づけることができるものとなる。

<学修成果の評価>

【通常授業】

単位認定は所定の授業回数の 8 割以上の出席・課題提出を前提とし、その上で、各授業に応じて評価することとする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

【臨地実務実習】

臨地実務実習科目においては、受け入れ先の企業との連携の重要性から、必ずルーブリック評価表を用い、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

4.1.1.3 情報工学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

情報工学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のように教育課程を編成する。

このように体系立てられ編成される教育課程に対し、学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方は以下のように定める。

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・ 広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を置く。
- ・ “Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）” の根幹に当たる倫理観を確立する科目を置く。
- ・ グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

- ・ 設定された問題を分析するためのモデル構築及び解法の理論科目として数学や、物理学と共に、情報技術の基礎的な知識に関する理論科目を配置する。

共通：「エレクトロニクス工学」「コンピュータシステム」「情報数学」「線形代数」「解析学」「確率統計論」「データベース基礎と応用」「技術英語」「情報セキュリティ応用」

A 群：「人工知能基礎」「自然言語処理」「人工知能数学」「データ解析」

B 群：「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「データ解析」

C 群：「力学」「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「材料力学・材料工学」

- ・ 問題解決のために情報技術を統合し、価値創造の方法論を学ぶ科目を配する。

共通：「C 言語基礎」「組込み C, C++言語」「回路・プリント基板設計」「プログラミング概論」「ソフトウェアシステム開発」

A 群：「Python プログラミング」「機械学習」「深層学習」「画像・音声認識」

B 群：「Python プログラミング」「デバイス・ネットワーク」「サーバ・ネットワーク」「IoT デバイスプログラミング I～III」

C 群：「機械設計」「ロボット機構」「ロボット制御」

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

- ・ デザイン思考の実践を含む実習の反復を通し、学生が持つ知的好奇心を向上させながら探究心を身につけるとともに、チャレンジ精神を養成する。
- ・ 本学科が扱う 3 履修モデル（AI, IoT, ロボット）と対象領域が抱える問題を見つけるための俯瞰力と問題発見力、その問題を解決するための知識の総合力を養成する科目を配する。

共通：「臨地実務実習 I～III」「ソリューション開発 I、II」「地域共創デザイン実習」

A 群：「人工知能システム I、II」「メディア情報処理実習」「人工知能応用」

B 群：「IoT システム開発 I、II」「IoT サービスデザイン」

C 群：「組込みシステム制御実習」「自動制御機械開発実習」「産業用ロボット実習」

【展開科目】

- ・専門職人材として、主体的にかつ協調性を持って行動する手法を講義と演習を組み合わせで学ぶ。
- ・環境や社会への配慮し、持続可能な解を生み出すための知識を養成する。
- ・社会人として相応しい志向と態度を身につけるために、経営資産についての知識を習得する科目を配する。

【総合科目】

- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

＜教育内容・方法＞

本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

＜学修成果の評価＞

1. 基礎学力や情報活用能力、総合力を目指したそれぞれの科目は、カリキュラム・ポリシーに従って作成されたシラバスによって学修進行し、シラバスに予め記された評価の方法によって科目の合否を決定する。
2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。
3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。
4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。
5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。
6. 各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

4.1.1.4 デジタルエンタテインメント学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

デジタルエンタテインメント学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のように教育課程を編成する。このように体系立てられ編成される教育課程に対し、学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方は以下のように定める。

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・ 広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を置く。
- ・ “Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）” の根幹に当たる倫理観を確立する科目を置く。
- ・ グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

- ・ 設定された問題を分析するためのモデル構築及び解法の理論科目として数学とともに、技術の基礎的な知識に関する理論科目を配置する。

共通：「コンピュータグラフィックスⅠ、Ⅱ」「電子情報工学概論」「ゲーム構成論Ⅰ」「線形代数」「解析学」「統計論」「ゲームアルゴリズム」「コンテンツ制作マネジメント」「映像論」「技術英語」

A 群：「ゲーム構成論Ⅱ」「ゲームハード概論」

B 群：「ゲームハード概論」

- ・ 問題解決のためにデジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を統合し、価値創造の方法論を学び芸術的感性を涵養する科目を配する。

共通：「ゲームプログラム構成基礎Ⅰ」「デジタル造形Ⅰ」「CGデザイン基礎」「プログラミング言語基礎」「デジタル造形Ⅱ」「ゲームAIⅠ」「エンタテインメント設計」

A 群：「ゲームプログラム構成基礎Ⅱ、Ⅲ」「ゲームプログラミングⅠ～Ⅲ」「ゲームAIⅡ」「ゲームデザイン実践演習」「インターフェースデザイン」

B 群：「デジタル映像表現技法基礎」「デジタル映像表現技法応用」「デジタルキャラクター実践演習」「インターフェースデザイン」「CGアニメーション総合演習」

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

- ・ デザイン思考の実践を含む実習の反復を通し、学生が持つ知的好奇心を向上させながら探究心を身につけるとともに、チャレンジ精神を養成する。
- ・ 本学科が扱う2履修モデル（ゲーム、CG）と対象領域が抱える問題を見つけるための俯瞰力と問題発見力、その問題を解決するための知識の総合力を養成する科目を配する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」「デジタルコンテンツ制作応用」「デジタルコンテンツ総合実習」「地域共創デザイン実習」

A群：「ゲーム制作技術総合実習Ⅰ、Ⅱ」

B群：「CGアニメーション総合実習Ⅰ、Ⅱ」

【展開科目】

- ・専門職人材として、主体的にかつ協調性を持って行動する手法を講義と演習を組み合わせる。
- ・環境や社会への配慮し、持続可能な解を生み出すための知識を養成する。
- ・社会人として相応しい志向と態度を身につけるために、経営資産についての知識を習得する科目を配する。

【総合科目】

- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

＜教育内容・方法＞

本学では「担任制度」を設け、学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

＜学修成果の評価＞

1. 基礎学力や情報活用能力、総合力を目指したそれぞれの科目は、カリキュラム・ポリシーに従って作成されたシラバスによって学修進行し、シラバスに予め記された評価の方法によって科目の合否を決定する。
2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。
3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。
4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。
5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。
6. 各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

4.1.2 教育課程の体系

本学は学生が持つ知的好奇心を起点とした教育課程の体系をとる。具体的には1年次前期に動機を定着させる科目を配し、1年次後期に理論の科目を配する。

本学の教育課程の編成における考え方と特色は以下である。

まず1年次については、1年次前期に学修の動機づけ及び専門技術の紹介（エクスポージャー）に当たる科目（学科包括科目）を基本的に配置し、理論的な内容等を学ぶ科目については1年次後期から基本的に学修が始まるようにしている。このような教育課程にした理由は、従来の大学では1年次前期から、卒業に向けて段階的に理論を積み上げていくが、数学などの基礎的科目の関連性の欠如から学習興味が喪失することが往々にしてある。そこでこれらの科目の前に動機付け科目を配することで、学生が入学時に持つ学修の動機、好奇心、興味関心をより鮮明にさせるとともに、理論が未定着であるがゆえに可能になる創造的な制作・開発の体験をする。その体験を一度経た上で、学生は工科学部に相応しい線形代数や解析学などの理論を学ぶ。

2年次以降は、極力PBLを意識し、ディプロマ・ポリシーにある「分析」と「判断」を涵養する理論系科目と、ディプロマ・ポリシーにある「創造（力）」と「プロトタイプ開発」を涵養する演習科目と同時に学べるように留意するとともに、講義・演習が実習と交互に配置されるように配慮した。このように、教育課程が体系立てられることによって、分析、判断、創造、プロトタイプ開発という4つの項目が効果的に学べる。よって、本学の科目には、講義や演習といった区分が明確化された授業のみならず、講義・演習科目が混在している。

加えて、実習系の教育課程にも留意した。情報工学科では1年次前期の動機づけと1年次後期の理論の定着を踏んだ後に始まる2年次以降の教育課程は、コースごとの履修モデルも始まるため、それに特化した実習が配されている。一方で、展開科目に配した学部横断の実習科目である「地域共創デザイン実習」によって、特定の学問領域に囚われることなく、課題を俯瞰し問題解決を体感的に同時に学ぶことも可能となっている。さらに、2年間の学びの集大成として、2年次の最終科目を「臨地実務実習Ⅰ」とすることによって、最低限のコースごとの知識と教養とともに、社会を俯瞰し問題解決する前に重要な問題発見のための社会のプロセスを、実社会での学びを通して学ぶという段階的な教育となった。

3年次からは、これまでに学修した知識や能力のさらなる深化とともに、実社会に対する理解を深めることのできるような教育課程に変更することで、専門職人材の養成により近づく体系になった。例えば、情報工学科で言えば、実社会でソフトウェア・インテンシブな製品を開発する場合、システムエンジニア、プログラマー、データ分析者、企画者、ソフトウェア開発部門とハードウェア開発部門、といった具合に、それぞれの専門職が集まりプロジェクトを進める。そこで、情報工学科の実習科目においては、AI分野、IoT分野、ロボット分野のコースごとの実習科目を3年次で高度化するが、引続いて実施

する3年次後期の「ソリューション開発Ⅰ」、4年次前期の「ソリューション開発Ⅱ」では、これらの専門職グループの共同作業として1つのプロジェクトに取り組むことを体験するために、学科横断でのチーム編成を行う。これはデジタルエンタテインメント学科でも同様で、例えば、実社会でデジタルゲームを開発する場合、ゲームプランナー、プログラマー、アーティスト、ビジュアルエフェクトエンジニア、ソフトウェア開発部門とハードウェア開発部門、といった具合に、それぞれの専門職が集まりプロジェクトを進める。そこで、デジタルエンタテインメント学科の実習科目においては、ゲーム分野とCG分野のコースごとの実習科目を3年次で高度化するが、引続いて実施する3年次後期の「デジタルコンテンツ制作応用」、4年次前期の「デジタルコンテンツ総合実習」では、これらの専門職グループの共同作業として1つのプロジェクトに取り組むことを体験するために、学科横断でのチーム編成を行う。

さらに2学科共通の展開科目には、実社会を理解する科目を置いている。先に述べた、コース横断の実習科目は、社内の能力を結集し創造する能力や隣接他部署とのコミュニケーション力を高めることはできるが、実社会での課題を俯瞰し創造するための知識・理解、能力や、クライアント、顧客、仕入れ先、業務委託先など、社外と効果的なコミュニケーションを取るための実社会の深い理解が不足しているであろう。そこで、3年次以降の展開科目には、知的財産権、ファイナンス、企業組織、法務、人材、CSRなどを学ぶ科目を配している。

3年次からの教育課程は1年次や2年次に見られる、学問の追及、分析ではなく、創造（統合）にシフトされており、養成する人材像と整合性が高いと考える。さらに、これらを強化するために、これらの創造も講義・演習、学内実習と臨地実務実習とを往復することでより、専門職として確かな実践力を養成することができるような教育課程となっている。

「臨地実務実習Ⅱ」は3年次の後期に配され、コース別の学修が終盤に差しかかり、専門職として必要な知識をある程度修得しているタイミングで取り組むことができる。加えて、展開科目の一部によって、対象社会のビジネスルールやプロセスの理解も最低限備えている。よって、3年次後期に配された「臨地実務実習Ⅱ」の到達目標は「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」が相応しい。

先に述べた「ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」や「デジタルコンテンツ制作応用」、「デジタルコンテンツ総合実習」は、2年次に配された「地域共創デザイン実習」での課題を発展させ、最終的にプロトタイプを生み出すための学内実習の総まとめとして位置づけており、専門技術の習得のまとめであると同時に、最終課題と言ってもよい「臨地実務実習Ⅲ」と「卒業研究制作」を繋ぐ科目として、重要な位置づけとなっている。

先に述べた「臨地実務実習Ⅲ」は4年次前期に配され、総合科目に配された「卒業研究制作」を除く全ての教育課程が履修されたタイミングで行われる。「臨地実務実習Ⅲ」の到達目標は、学部・学科以下のディプロマ・ポリシーの7項に直結している。

そして、今までの学びの総まとめとして位置する科目が「卒業研究制作」である。1年次の学修の動機づけと身につけた理論、2年次の「地域共創デザイン実習」による自治体や地域企業などの課題を解決するプロトタイプデザインを通して制作や研究を実践し、3、4年次の「ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」、「デジタルコンテンツ制作応用」、「デジタルコンテンツ総合実習」によって「地域共創デザイン実習」での課題を専門職として発展させ、「卒業研究制作」で学生一人一人がまとめる。そのような重要な位置づけとなっているのが、「卒業研究制作」である。

上記で明記した教育を具現化するために、例えば、「線形代数」「解析学」「確率統計論」等の数学における理論科目は、1年前期の「情報工学概論」を前段の科目として後期に実施する。まずは手を動かしモノに触れるような授業として情報工学科では「情報工学概論」を、デジタルエンタテインメント学科では「コンテンツデザイン概論」等を配し、従来の工学系大学において1年次前期によく見られる理論系の科目を後期に配する。これによって学生が入学前に持っていた創造への期待を学修への動機へと転換する。

さらに「情報工学概論」と「コンテンツデザイン概論」は学科包括科目として、1年次後期から始まる、コース体系をアナウンスする科目でもある。各学科内でもさらにコース別に細分化される本学特有の教育課程をガイダンスする科目である。加えて、学科の特性上情報工学科について更に「情報工学概論」を補佐する「デザインエンジニアリング概論」も学科包括科目として据える。この科目は、コース体系をアナウンスしつつ、演習要素を含んだ科目である「情報工学概論」の講義部分を補佐する役目を果たす。

このような、体験かつ学科を包括する科目を置くことで、何ができるようになるのかを体感し、体験を通して当該技術が何に役立てられるのかを技術の応用側面から理解することができる。これらにより、学修の動機付けと自らが新たな利用価値を見いだす第一歩を作り出す。

加えて、均質な教育が入学する学生に施されるためには、入学時の学力差について補うことが重要と考えている。そこで、本学では本申請書にある教育課程として配する科目以外にも、入学時の学力差補助のために「基礎数学」、「基礎物理」、「基礎英語」といった補講科目を配する。

4.1.2.1 実践的能力と応用的能力の育成・展開

本学では既に述べたカリキュラム・ポリシーやディプロマ・ポリシーに定める専門知識と専門技能、国際コミュニケーション力、価値創造力、職業的倫理観等を修得させるために、職業に密接に関連した学際的な教育内容を、順次性を考慮し基礎科目、職業専門科目、展開科目、総合科目の区分で編成する。

それぞれの科目ではその教育内容に応じて講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業体系とし、特に、実践力の育成と学修内容の定着度向上を図るため、座学（講義）だけの科目は極力減らし演習と講義を組み合わせた科目とする。また、実制作実習科目は教育課程連携協議会の協力や支援を必ず求めることで、実社会の課題解決経験も得られる実践的な教育体系にする。

設置の趣旨及び必要性等、様々なところで述べてきた通り、本学の教育は「学修が動機の実現の軸」となるように設計されている。具体的には、教育課程の体系の全体構想として、動機の定着がはじめに行われるように、1 年次前期に学修の動機づけ及び専門技術の紹介（エクスポージャ）に当たる科目（学科包括科目）を基本的に配置し、理論的な内容等を学ぶ科目については 1 年次後期から基本的に学修が始まるようにしている。それらは、教育課程の全体構想だけではなく、例えば実習だけにフォーカスを当ててもそのように設計されている。

実習科目は 2 年次から始まり、職業専門科目と展開科目に配されている。具体的には、職業専門科目に臨地実務実習各種、専攻分野に係る実習各種、そして展開科目に「地域共創デザイン実習」の 3 つの大きな柱で構成され、中でも、専攻分野に係る実習各種については、各学科で共通科目の「ソリューション開発 I、II」（情報工学科）、もしくは、「デジタルコンテンツ制作応用」、「デジタルコンテンツ総合実習」（デジタルエンタテインメント学科）と、各コース別の実習科目にさらに細分化される。

職業専門科目における実習は、両学科どちらもまずコース別科目から始まる。その理由は、学生の各コースへの配属が確定するタイミングであり、かつ、コース別に細分化されると同時に始まるコースに特化した理論的な科目によって知識が完全に定着する前に、学生が持つ好奇心や興味関心の先を明確にするのが狙いである。その後、学年が進行するにつれて、学修が深化するように内容が高度化しているのが、各専攻分野に係る実習の教育課程体系の特徴である。

それに加えて、展開科目にも「地域共創デザイン実習」という 2 学科が共同して行う実習科目が 2 年次に配されている。この科目が目指すのは、専攻分野に特化した専門的な学修の対局側にある能力、つまり、自己の制作の論理的、あるいは社会的な意義を明確に表現する能力を磨くことである。

このように、2 年次スタート時の教育課程の体系は、専攻分野に係る実習科目では動機の明確化を、そして展開科目の実習では社会的な倫理観やその意義を、そして講義系の科目では理論を、といった 3 方向から同時に学べるよう綿密な教育課程の体系を設計している。さらに重要なのは、これらの学びが机上で終わることがないように、実際に社会に出る科目を 2 年次の最後に配していることである。2 年次の最終科目は、1～2 月に配している、はじめての臨地実務実習「臨地実務実習 I」である。この科目を通して実社会での学びを受けることで、学生らがそれまでの学びを集約しながら、社会の責務を実感できるように設計されている。

3年次から4年次は、さらに各コース別の科目で知識・理解・技術などを深めつつ、全学生がプロトタイプを制作するための最終的な学修に入っていくような教育課程として、職業専門科目の「臨地実務実習Ⅱ、Ⅲ」と、学科別の総まとめの実習となる「ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」（情報工学科）、もしくは「デジタルコンテンツ制作応用」、「デジタルコンテンツ総合実習」（デジタルエンタテインメント学科）が組み込まれている。ここで重要なのは、コース別で細分化し深化した科目だけで終わるのではなく、途中にこうした科目を配することで、効果的に「卒業研究制作」に引き継ぐ教育課程の体系にしていることである。すなわち、専攻分野の深化の過程で「臨地実務実習Ⅱ、Ⅲ」を挟むことで実社会と学校での学びを往復させるとともに、共通必修の実習科目として、情報工学科では「ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」を、もしくはデジタルエンタテインメント学科では「デジタルコンテンツ制作応用」、「デジタルコンテンツ総合実習」を配し、「地域共創デザイン実習」での課題に発展させることによって、「卒業研究制作」とのつながりを果たしている。

各授業科目の単位数は、専門職大学設置基準第14条に則り、本学では講義30時間で2単位、演習と実習は30時間で1単位を基本とする。講義15時間と演習を15時間合わせた授業の場合には1.5単位としている。総合科目ではそれまでに学び得た知識、実践力、職業倫理観等の集大成となる応用的な科目を配し、さらに、2学科それぞれが横断することで部門を越えた応用力等も涵養されるように配慮した。

この教育編成によって、専門領域や特定のマーケット等に縛られることのない問題発見・解決思考回路や他業種との交流が図れるような人材を育み、実社会を価値創造へ導くことのできる応用力を育成する教育編成とする。

4.2 教育課程を開発・不断の見直しと反映を行う仕組み

本学の教育課程において、臨地実務実習を除く全ての授業は、基本的に本学が契約した教員によって行われている。また、臨地実務実習先（受け入れ先）は、全て臨地実務実習施設使用承諾書を交わすとともに、臨地実務実習施設の概要に明記がある通り、実習指導者・事業の概要・該当施設の選定理由等を、本学に所属する教職員によって確認し適切と判断できる企業や団体等に限定している。加えて、海外臨地実務実習を除く全ての臨地実務実習では、複数人の教職員による巡回によって、適切に教育が行われているかが確認される等、実習水準の確保の方策も取っている。これら臨地実務実習に関する詳細については後の11章で言及する。以上のことから、本学で必要な授業科目を自ら開講しているといえる。

教育課程連携協議会についての詳細は後の7章で述べるが、今回、編成・設置される教育課程は、現代社会特有の複雑化した問題に対峙できるように教育課程連携協議会の意見等を反映させ、その時世に合った体系に常に変化させることで教育課程を開発する。

例えば、教育課程連携協議会の構成員には、学校教育法第11条2項（エ）で定義されているように、臨地実務実習先として本学と連携を取る事業者が含まれる。この構成員によっ

て臨地実務実習の実態として教育課程に反映すべき意見が出された場合は、必要に応じて再検討され、所定の手続きをもって「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」に反映されるようにする。このように本学では教育課程の開発を行う。

加えて、臨地実務実習を含む全ての実習科目は必ず教育課程連携協議会の協力や支援を求める。教育課程連携協議会では、産業界及び地域社会との連携による授業科目の開設や、その他の教育課程の編成に関する基本的な事項などについて議論される。議論に基づき設置される臨地実務実習や各学科の職業専門科目に配した実習科目、並びに、産学官の連携を目的とする「地域共創デザイン実習」によって、学生は技術の社会性を現実的に学ぶ。具体的な関係性は、科目ごとに以下に記す。

「地域共創デザイン実習」

情報工学科とデジタルエンタテインメント学科の双方に配置したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「地域」・「協力」区分に該当するメンバーから協力と支援を得る。ここで指す協力と支援とは、実習テーマ等の共同策定や、そのテーマに取り組む際の企画提案の場の提供等である。

「ソリューション開発Ⅰ」、「ソリューション開発Ⅱ」

情報工学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力と支援を得る。ここで指す協力と支援とは、実習テーマ等の共同策定や、そのテーマに取り組む際の共同製品・共同制作物の開発、あるいは企画提案・報告の場の提供等である。

「デジタルコンテンツ制作応用」

デジタルエンタテインメント学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力と支援を得る。ここで指す協力と支援とは、実習テーマ等の共同策定や、そのテーマに取り組む際の共同製品・共同制作物の開発、あるいは企画提案・報告の場の提供等である。

「人工知能応用」、「IoT サービスデザイン」、「産業用ロボット実習」

情報工学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力を得る。ここで指す協力とは、実習テーマ等の共同策定等である。

「デジタルコンテンツ総合実習」

デジタルエンタテインメント学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力を得る。ここで指す協力とは、実習テーマ等の共同策定等である。

以上のように、上記の科目については必ず教育課程連携協議会との関係を持つとともに、開発・不断の見直しを行う。不断の見直しを行う体制についての詳細は、7章にて説明する。

ここまで述べてきた実習系授業と、教育課程連携協議会が効果的に連携を取るための機能として、本学では分科会を設置している。例えば、「地域共創デザイン実習」の授業実施においては地域区分構成員だけでなく、その関連企業・団体が複数関わることになるため、「地域共創デザイン実習」の協力企業・団体からなる分科会を組織し、授業運営に向けた取り組みを行うこととしている。その分科会の位置づけは、教育課程連携協議会規定で以下のように示している。なお、その分科会は、授業担当の専任教員も構成員となる。

教育課程連携協議会規定に追加する規定【抜粋】

(分科会)

- 第7条 本協議会は、教育課程の見直しなど特定の分野・目的毎に審議するため、必要に応じ分科会を置くことができる。
- 2 分科会長は、本協議会の構成員から学長が指名する。
 - 3 分科会に所属する者は、本協議会の構成員、専任教員及び教育課程の実施において本学と協力する事業者から学長が指名する。
 - 4 分科会長は当分科会での審議の内容について協議会に報告し、協議会の了承を得るものとする。

4.3 4つの科目区分の目的と科目配置

専門職大学設置基準第13条に規定された4科目区分ごとに各種科目の配置を行い、それら該当科目の目的が果たされるように配置されている(資料8,9)。以下、科目区分別に詳細を記す。

4.3.1 基礎科目

本学を卒業したものが、専門職として社会に身を置き成長する過程において常に基礎とすべく、学科にかかわらず共通して学ぶ基礎的な必修科目である。

本学が養成する“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”を養成するためには、学問領域の専門家になることを目標とするのではなく社会的期待の充足に専門職とし

て応えたいという強い意志と目標を持った人に対し、その目標の実現に必要な論理的思考能力とデザイン思考の涵養が必要で、モノづくりの経験や分析を通し社会との共創を行うことによって、未来志向の発想力や創造性を期待している。

加えて、経済産業省による「大学生の『社会人観』の把握と『社会人基礎力』の認知度向上実証に関する調査」（平成22年（資料12））によると、企業が学生に不足していると挙げる能力と学生自身が不足していると挙げる能力に明らかなギャップが生じている。企業側は学生に対し、「主体性」「粘り強さ」「コミュニケーション力」といった内面的な基本能力の不足を感じているが、学生は、技術・スキル系の能力要素が企業から見たときに不足していると考えている。このギャップを埋めるために、コミュニケーション力といった能力の養成には注力する必要がある。

そこで本学の基礎科目には、カリキュラム・ポリシーにもある通り“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”となる為最低限必要な能力、例えば、ファッションや医療といった専門職の分野に関わらず、新しい思考形式を持ち続けられる人材に必要な能力、つまり「生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的及び職業的自立を図るために必要な能力を育成する」科目を配置する。また、基礎科目に配当する科目には、新しい教育機関の大学として学士力の養成に必要な科目とも捕えることができる。よって、主に従来の大学における教養科目で一部垣間見ることができる授業でもある。

- (1) 「専門職のための倫理学」。専門職は、社会的期待に対する回答を社会に提供することを使命とするのであるから社会に対して責任を持つ。したがって組織内で協調的仕事を行う場合も、個人として仕事をする場合もともに倫理的であることが必要条件であり、専門職が社会に対して持たなければならない倫理について学修する。
- (2) 「専門職であるために必要な人格の形成」。専門職は組織の一員として行動するだけでなく個人としての責任において社会的に行動することを基本とする者である。そのためには専門職に課せられる固有の人格を持つことが求められ、社会と人間についての洞察力、行動がもたらす社会への影響の予測力、未来社会を描き出す構想力などを基礎として持つ必要がある。これは分野でいえば、文化人類学、比較文化論、認知心理学、記号学、科学哲学、社会哲学、など、職能人として基礎的・汎用的な知識・教養を持つことで達成される。
- (3) 「専門職のためのコミュニケーション論」。社会的期待の探索のために必要な理解力、及びデザイン結果とその背景の思想についての社会への正確な発信力は、専門職にとって不可欠の条件であり、生涯にわたり深化させるべき能力であって、その基礎を学修する。具体的には、コミュニケーションツールの修得とともに、国際的活動のためには英語力が必要で、この学修も必修である。

4.3.2 職業専門科目

職業専門科目は、理論的かつ専門性の高い即戦力人材を育成するために、演習・実習を重視した実践的教育を行うための各種科目を配置する。各学科内でもさらにコース別に細分化され、より専門的で実践力に富んだ科目を配置した。また、学科包括科目を職業専門科目に配し、各学科の分野全般に精通するための科目を設置した(資料 8, 9)。学科包括科目は、それら分野へのイントロダクションと同時にデザイン思考を支える科目であって、各学科の分野全般に精通する要素を含んだ科目でもある。

これらの配置によって、学生が専攻する分野において理論的かつ実践的な能力や、専攻する学科の全般を俯瞰できるように配慮している。

職業専門科目は基本的には学生本人が関心を持つ課題、すなわち本人の学修動機を実現するためのプロトタイプ制作を最終目標とする 4 年間の学修において、その実現に必要な関連教科を、専門家になるためでなく実現に必要なものとして学ぶ。そしてその学修が将来にわたりより広い分野で活躍できる専門職として有用な基礎知識を学修するように配置される。

情報工学科を例にとれば、この関係は以下のようなになる。現在急速に進行中の情報通信技術についての概説科目の履修を通じて、情報通信技術を理解するとともにそれによって社会の進展の可能性を知り、“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の倫理観のもとに自分の使命を認識する。この使命の実現を目標として科目を学ぶ。各科目の講義・演習・実習を、自分の関心分野、実現したいと考えるプロトタイプが含まれる技術分野の背景知識と位置付けて理解し、特に制作課題に関連する専門的理論、制作理論などの知識を実際に使用してプロトタイプの高度化を図ることによって個別知識の有効性を実感し、さらに使用法について第三者に説明可能なように理解を深める。また特に情報工学科の学生が共通に持つ関心分野、例えば現在急速に進歩しているビッグデータ、IoT、AI、ロボットなどの先端分野の進展が社会に及ぼす影響について理解する。これらは行政、公共サービス、企業における設計、製造、製品サービス、物流などに及ぼす強力な効率化と質的变化、それが人々の生活に及ぼす効果などが予想されるが、それについての分析、評価、予測などを演習・実習を通じて学ぶ。これらを通じて将来に起こる変化に対して的確な判断をすることができる専門職になるために必要な知識を獲得すると同時に、直観力・感受性を身につける。

デジタルエンタテインメント学科においても、制作プロトタイプの高度化に必要な科目を中心に、関心領域の背景知識に関する科目、学科に関係する先端分野の科目を各学生の学修計画に対応する配置を定めて学修する。これらの学修の実現のためには、各専門教科において学術的な実績を持つ教員が協力しつつ専門知識を教育することと並行して、プロトタイプ制作という学生の動機にかかわる教育を担当する実務経験のある教員が協力して、職業専門科目の配置や教育内容などについて常時検討しつつ各学生にとってそれぞれ最適な教育をすることが必要である。

4.3.3 展開科目

本学は工科分野において日本の首都東京で国際性を理解し、社会の発展と調和を目指した教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成することを目的としている。そのような、人材を養成するために展開科目区分で修得すべき能力は、「鋭敏なビジネスセンス」である。真のイノベーションの実現者となるような人材、つまり、“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”は社会の期待、あるいは自己の夢の実現を目指しているが、それはビジネス原則を無視しては叶わないことも理解する必要があり、この能力を涵養するべきである。

1章で述べたことの繰り返しになるが、加えて、専門職大学では、いわゆる社会人基礎力の涵養も重要である。ここでいう社会人基礎力とは、「前に踏み出す力（アクション）」（主体性、働きかけ力、実行力）、「考え抜く力（シンキング）」（課題発見力、計画力、創造力）、「チームで働く力（チームワーク）」（発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力）の3つからなり、企業は学生に対し「前に踏み出す力」をまず期待し、能力では実行力に期待している。一方、学生は専門的な知識やスキルに不安を感じているが、企業側は「主体性」、「粘り強さ」、「コミュニケーション能力」が不足と感じている¹⁶。具体的には、主体的に行動を起こし最後まで粘り強くやり抜く力、またそのプロセスでのコミュニケーション能力の涵養が求められる。

大学生（特に学部新卒者）が卒業時に持つべき知識・能力についての調査結果がある¹⁷。この調査によると特に大学、企業の両方が重要と考える能力は、「チャレンジ精神」、「チームワーク能力」、「コミュニケーション能力」などの一般的な社会人基礎力に加えて、「問題解決・物を作り出していく能力」、「課題を見出す能力」、「倫理観」などの専門的能力である。企業側からは、学部新卒者に不足する知識・能力として、「問題解決・物を作り出していく能力」、「チャレンジ精神」、「コミュニケーション能力」、「専門分野に関する基礎的知識」、「文系分野も含む幅広い教養」という指摘があった。

さらに、日本経済再生本部第4次産業革命人材育成推進会議は、ITを中心とした必要人材のスキル・コンピテンシーを次のように設定している¹⁸。

1. 課題設定力、目的設定力
2. データ活用や IT にかかる能力・スキル
3. コンピュータ等の IT リテラシー
4. コミュニケーション能力

¹⁶大学生の「社会人観」の把握と「社会人基礎力」の認知度向上実証に関する調査、経済産業省、平成22年6月

¹⁷平成28年度文部科学省「理工系プロフェッショナル教育推進委託事業」工学分野における理工系人材育成の在り方に関する調査研究、千葉大学(2016)

¹⁸第4次産業革命 人材育成推進会議（第2回）配布資料、日本経済再生本部、平成29年2月

5. 分野を超えて専門知や技能を組み合わせる実践力
6. リーダーになる資質

よって、社会人基礎力にはビジネスの原則を知るだけではなく、「前に踏み出す力（主体的に行動を起こし最後まで粘り強くやり抜く力）」、「チャレンジ精神」、「コミュニケーション能力」、「チームワーク能力」、「リーダーシップ」も重視する必要もある。

以上をまとめると、展開科目を中心として「鋭敏なビジネスセンス」を養成するその必要性とは、

1. ビジネスの仕組みを知らないといけない
2. 協調性を持って行動できないといけない
3. リーダーになる資質を持っていないといけない
4. 新しいものでも躊躇せず、新しい働きや変化に好んで対応できないといけない
5. 机上のデータのみならず、働きかけられないといけない
6. 社会の問題解決だけではなく、真のイノベータとして持続可能かつ発展性まで考慮できないといけない

が列挙でき、そのために具体的には、

1. 経営資源の知識・理解
2. チームワーク力
3. リーダーシップ力
4. チャレンジ精神
5. 三現主義
6. 社会倫理

といった、「知識・理解」、「能力」、「志向・態度」を養成するべきである。

これらの能力の養成の内、本学では展開科目に最も重要な科目として「地域共創デザイン実習」を配する。この科目は実体験に則することが重要で、実際には産学官連携の授業として本学が配する。本学が立地する地域が抱える問題に対して産学官連携で取り組み、授業評価については指導教員のみならず、連携した企業や地域団体にも評価を求める。この実体験によって、我が国の将来において、制度、社会、産業、国際協力、そして人々の生活などあらゆる側面への寄与を肌で感じる事が可能となる。加えて、この「地域共創デザイン実習」は2学科が協力して学ぶ展開的な科目で、学部横断で取り組むことによって、それぞれの学科における創造的な役割を担うための能力を展開させるための授業である。

4.3.4 総合科目

総合科目は、それまでに学んだことを、変化する社会の要請に対し主体的に、また結果に対する倫理的責任を強く持ちつつ敏感に応える“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”となるべく、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるための集大成となる科目を配置する。

4.4 4つの科目区分の観点と体系的教育課程の編成

体系的教育課程の編成については資料 8、9 に概念図を記すとともに、以下に説明する。

4.4.1 4つの科目区分における体系的教育課程の編成

4.4.1.1 基礎科目における体系的教育課程の編成

本学の基礎科目は、4本柱として以下を配置する。教養にあたる基礎的科目のため、英語を除く科目は主として1, 2年次に配置される。国際的コミュニケーション力の養成に重きを置く本学における英語に関連する科目については4年間の学びの場を配置している。

① グローバルコミュニケーション科目

グローバルに活躍するための汎用的技能を育成する科目で構成される。専門職にとって国際的活動のためには英語力が必要で、この学修は必修である。以下の配置による、臨地実務実習の期間と卒業間近の4年次後期を除く期間において、2単元/週以上英語を学ぶことが可能となる。

<配置科目>

- 1年次 前期：「英語コミュニケーションⅠa」 後期：「英語コミュニケーションⅠb」
- 2年次 前期：「英語コミュニケーションⅡa」 後期：「英語コミュニケーションⅡb」
- 3年次 前期：「英語コミュニケーションⅢa」 後期：「英語コミュニケーションⅢb」
- 4年次 前期：「英語コミュニケーションⅣ」

② コミュニケーションスキル科目

①の能力を最大限に生かすためには、社会への正確な発信力が重要である。そこで、発信力を養成する科目を配する。この科目は、プレゼンテーションスキルなどを養成し、単なる発信力のみではなく、効果的な発信力の養成を目指す。

<配置科目>

- 1年次 後期：「コミュニケーションツール」

③ 倫理科目

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の根幹に当たる倫理観を確立する科目を据える。

専門職は、社会的期待に対する回答を社会に提供することを使命とするのであるから社会に対して責任を持つ。したがって組織内で協調的仕事を行う場合も、個人として仕事をする場合もともに倫理的であることが必要条件であり、専門職が社会に対して持たなければならない倫理について学修する。

<配置科目>

3年次 前期：「社会と倫理」

④ 基盤科目

広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を基礎科目の中に加える。本学で要請する専門職は情報技術分野であるがゆえに特有の感性に基づく判断を求められる。これを涵養するために、感性そのものの取り扱いに加え、比較文化論、記号学、などに関する、職能人として基礎的・汎用的な知識・教養を持つことで達成される。また比較文化論は文化に対する感性、記号論はコミュニケーションにおける基礎的な理論の役割を果たす。これは情報工学科（例えばユーザーインターフェース設計などで有益）、デジタルエンタテインメント学科（例えばCGやデジタルゲーム制作では直接必要となる）の両学科の学生に有益である。

<配置科目>

1年次 前期：「比較文化論」、「感性をはかる」

後期：「コミュニケーションと記号論」

4.4.1.2 職業専門科目における体系的教育課程の編成

本学では4.3節で言及した目的と配置をもって、職業専門科目は学科内で共通する科目を集めた学科共通科目と、各学科に据えたコースに呼応したコース別科目の2種類に分類される。その中でも共通科目についてはデザインの思考に対し中核的な科目となる「学科包括科目」となる「情報工学概論」、「デザインエンジニア概論」、「コンテンツデザイン概論」を体系的に用意し編成する。プロトタイプを作成する能力が身につく職業専門科目は、年次が上がるにつれ内容が高度化する。

また、臨地実務実習科目も職業専門科目内に体系的に用意し編成する。臨地実務実習科目に当たる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」については、後の11章「実習の具体的な計画」で明記する。

職業専門科目は、各学科に特徴が出る科目である。以下に、学科別に記す。

情報工学科は、最も大きな分類としてAI、IoT、ロボットといった、本学科が用意した3コースと呼応し、大きく2つの科目群に分かれる。全コースに共通して修得すべき能力を養成する科目を「共通(必修)」科目群、コース別でより一層技術力を深化させる科目を「コース別(選択)」科目群とし、「共通(必修)」科目群はさらに、該当分野全般に精通する「学科包括」科目群、工学に絡んだ数学や英語の理論を修得する「数理英」科目群の他に、「電子回路」「プログラム言語」「情報通信」といった科目群が揃う。選択科目はAI、IoT、ロボットといった3コースと呼応する履修モデルである。AI戦略コース(資料9-1-1)の特徴は、学科共通で学ぶ解析学や確率統計論などの理論科目に続き、「人工知能数学」というAI戦略コースに特化した数学が配されていることや、「人工知能基礎」とった、学科包括科目のAIコースを俯瞰する歴史的背景など導入部分の科目があること、加えて、他コースとは違った実習の動きをし、自然言語処理に特化した実習「メディア情報処理実習」が、講義科目を踏まえた後に実施されるように教育課程が体系だっている。IoTシステムコース(資料9-1-2)の特徴は、資料9-1を見ると分かるように、AI戦略コースと、ロボット開発コースの双方に共通の科目が配されていることが特徴である。段階的に、ハードウェア側とソフトウェア側両方を学びながら、最終的にIoTサービスデザインといった、他コースには感性も必要とする科目が配されている。ロボット開発コース(資料9-1-3)の特徴は、物理の理論科目「力学」に加え、「材料力学・材料工学」といった、理論科目が順序だてて配されていることが他コースには無い特徴であるといえよう。

デジタルエンタテインメント学科も、最も大きな分類としてゲームとCGといった、本学科が用意した2コースと呼応する形で、共通して修得すべき科目と、各コースに特化した科目の大きく2つの科目群に基本的に分かれる。情報工学科と同様に、本学の工科学部として「学科包括」、「数理英」、「情報通信」が配され、その他はコースごとにさらに細分化され学年の進行とともに深化していく。選択科目は、情報工学科同様、ゲームとCGの2コースと呼応する履修モデルが配されている。ゲームプロデュースコース(資料9-2-1)の特徴は、このコースの中でも2つの履修モデルが想定できるところが特徴である。これは、産業界がプログラマーとプランナーそれぞれに特化した人事配置などを行っていることを鑑み他結果でもある。CGアニメーションコース(資料9-2-2)の特徴は、段階的に積み上げられた最後に総合演習が組まれていることである。CG映像の基礎から、表現について段階的に学び、キャラクターデザインのみならず、UI/UXやゲームAIについても学び、最終的にそれらを統合する力がより求められているといえよう。

4.4.1.3 展開科目における体系的教育課程の編成

本学の展開科目は、社会的期待を探索しつつ、その実現について学ぶために、課題を達成するための知識に加え、社会に発信し説明するために必要な知識を学修する。国内のみなら

ず世界の社会的期待を感知し、その解決をビジネスとして実現するためには鋭敏なビジネスセンスが必要であることは言うまでもない。

基礎科目、職業専門科目の学修によって得た思考能力及び知識を身につけて卒業し、それを源泉として自ら専門職の仕事をする場を設定したとき、その能力・知識を有効に発揮・使用し、さらに能力を深化させていくためには、その場で遭遇する多様な社会、組織、協力者などの環境と矛盾することなく行動することが必要である。これは専門職としての仕事をする場において関与する環境とそれに対応する方法に関する知識であるといつてよい。

それは卒業後専門職として歩む道として、専門職の能力を高めつつ成長を続け、最終的にはリーダーとして社会に寄与するという一つの典型を考えた時、その計画を現実化する道で身につけてゆくべきものであり、入学時の動機を成熟させて卒業時の動機とするために必要な科目である。

① ビジネス教養科目群

アイデアはアイデアであつて、アウトプットによってビジネスに変換することで実社会に初めて価値がもたらされるものである。そこで、行動に関する知識や指針となる、企画力、発信力、マネジメント力、市場戦略力、知的財産の保護、現在の諸問題から鑑みる潜在的な社会問題を察知するビジネス展開力などを配する。

<配置科目>

- 1年次 前期：「企画・発想法」
後期：「プロジェクトマネジメント」
- 2年次 後期：「チームワークとリーダーシップ」
- 3年次 前期：「知的財産権論」
- 3年次 後期：「企業経営論」「グローバル市場化戦略」
- 4年次 前期：「ベンチャー起業経営」「持続可能な社会」

「企画・発想法」はプロジェクトの企画方法、アイデアの発想法のツールやテクニックに関する科目である。

これに対して、プロジェクトやチームといった比較的小さな組織単位におけるマネジメント手法やツールについて議論する科目が2つあり、「プロジェクトマネジメント」は科目の名の通り、プロジェクトマネジメントの手法やツールに関する一般的、実践的な科目である。一方、「チームワークとリーダーシップ」はチーム内でのチームワーク力やリーダーシップ力といった個人の能力の養成を意図している。

これらに対し、「知的財産権論」では特許、著作権、意匠権などの知的財産権を取得、保護する法令、メカニズムについて、これらに直接かかわることの多い専門職として学修する。最近は個人情報の保護なども関連してきておりこの科目の重要性は増している。

残りの科目はビジネスを企業という単位で見たときの重要なトピックをカバーする。まず「企業経営論」では特に企業のビジネスプラン、ビジネスモデル、経営戦略と言った経営の根幹にかかわる事項を学修する。「グローバル市場化戦略」は商品マーケティング、市場開拓、海外進出、海外市場戦略などについて論じる。最後に「ベンチャー起業経営」はおそらく本学の卒業生の長い人生の中で経験するかもしれぬベンチャー企業の起業について、特に「ヒト」「モノ」「カネ」に関する基本的知識を学ぶ。

② 地域ビジネス実践科目

産学官連携による実習科目で、テーマ選定、プロジェクト指導、成果評価などを教育課程連携協議会のメンバー機関に協力と支援を依頼する。

企画発想・制作・評価の一貫した制作過程を実践することを通して、地域産業、さらに広く社会一般において価値が創造される過程を実感的に学び、社会の中で働く専門職として地域創生力や国際力といった価値創造を牽引する能力を身につける。

<配置科目>

2年次 通期：「地域共創デザイン実習」

4.4.1.4 総合科目における体系的教育課程の編成

本学では4.3節で言及した目的と配置をもって、「卒業研究制作」を4年次に配することで、本学の学びの集大成となるように体系的な教育課程を編成する。

<配置科目>

4年次 通期：「卒業研究制作」

4.4.2 臨地実務実習を含む実習について

本学では専門職大学設置基準に則り、実習による授業科目を40単位以上配している。加えて、実習科目は全て30時間から45時間までの範囲時間の授業をもって1単位としており、実習が適切に教育課程に含まれている。

また、後の11章で詳細を述べるが、全学部全学科に共通で配置されている臨地実務実習にあたる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」の臨地実務実習先の確保状況は、平成30年10月時点で既に定員数を上回っており、十分数確保しているといえる。さらに、学生の希望に応じて実習先を選択できるよう、開学に向けてさらに実習先を確保する。加えて、「臨地実務実習Ⅲ」の実習先については、海外における臨地実務実習も一定数確保しており、一定の条件を満たすことで海外での実習も参加可能である。

4.5 教育課程編成上の工夫

4.5.1 臨地実務実習実施における教育上の工夫

臨地実務実習に当たる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」において、受け入れ先企業の新規開拓は特別な期間を定めることなく実施するとともに、学生が望む企業にて実習ができるように受け入れ先企業の希望調査を事前に行い、必要に応じて新規開拓に努める。加えて、海外臨地実務実習に参加する学生について、各インターン実施期間に対し時間的余裕をもたせて確定させることで、ビザの取得といった諸手続きの不足等で参加できないといった事態にならないように配慮する。

また、初めての臨地実務実習が行われる「臨地実務実習Ⅰ」の事前指導として、名刺交換、電話の受け答え、メールのやり取りといった社会人のマナー基礎や、臨地実務実習で知り得た機密事項の取り扱い等について学内でオリエンテーションを行い、学生が実習をスムーズに始められるように配慮する。

加えて、オプション授業として（単位を与えるものではない）「海外インターンシップ」を設置する。詳細は11章にて説明する。

4.5.2 入学時の学力差異の補助

入学生の基礎学力格差等を解消できるように、高校の数学・物理・英語を補う「基礎数学」、「基礎物理」と「基礎英語」を開講する。これらは卒業要件に含まれない科目であるが、入学直後に基礎学力の確認を行い、各学科の1年次における授業の習熟に影響が出ると判断される学生に対しては受講を促す。上記で説明した通り、「基礎数学」、「基礎物理」及び「基礎英語」については、入学時の学力差を担保するための科目であり、補講にあたる科目である。よって、大学教育として適切な水準となっていない科目に当たるため、卒業要件に係る単位を与えていない補講科目として設定している。加えて、本学は留学生の入学も想定し、場合に応じて「基礎日本語」といったような、日本語を母国語としない学生に対しての補講も必要に応じて実施する予定である。

4.6 研究活動に関する考え方

本学が掲げる“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”を養成するために、数学、物理学、制御工学、機械設計など工科における基礎知識に加え、情報科学として、情報数学、人工知能、情報システム、機械学習、コンピュータグラフィックス、ソフトウェア工学など、またより高度な階層をもつIoT、ロボティクス、などを学ぶ。これらは社会の中のデザイナーとなるために必修の科目である。またデザイナーは、専門分野を熟知するだけの専門家でなく、実際に社会の中で行為する人であるから、これらの学んだ知識を使ってデザインという行為をするとき、それが外界に与える効果について十分な理解を持つため

に、3年次に配当された「社会と倫理」、4年次の「持続可能な社会」などの科目を学ぶ。さらに、自分のデザインのための広いコミュニケーションを可能にする外国語（英語）を学ぶ。また2年次に配当され産学官連携を目的とした「地域共創デザイン実習」、3年次にはグローバルな視野を養成する「グローバル市場化戦略」は、幅広い連携相手、手段を知る機会である。

このように、デザイン行為のための必要な能力、デザイナーとして社会で行動するときに必要なグローバルな思考や地域文化と国際性の理解に必要な能力が習得される。それらを前提とし、4年間の学びの集大成の科目として4年次に「卒業研究制作」を全学部全学科に必修科目として配置し、研究・制作を行う教育課程を編成している。

このような教育を支えるために必要な研究をすべての教員が行う。研究は科学的知識生産のための領域別に固有の方法による研究でなく、「領域×IT」という応用領域において社会的期待に対しデザイナーとして応える創造行為のための研究である。科学的知識生産のための研究は分析的、説明的であるが、「領域×IT」という応用領域におけるデザインは、異なる複数の領域に関わる知識を運用し説明ではなく新たな人工物を創造する。例えば、電気モータの性能を電磁気学の知識を応用して分析的に説明するのが科学的知識であるが、モータの設計はそのような性能を満たすモータの諸元を電磁気学、モータの回路理論、モータの冷却の知識、モータの制御工学といったありとあらゆる知識を動員して導出する。モータの設計ですらこのようなのであるから、ロボットの設計ではこれをはるかに超える深さと幅の知識が必要となり、ロボットを一つのエージェントとするIoTシステムの設計はさらに複雑になることは言うまでもない。そのことはロボット・デザイナーになるための知識量が極めて膨大となることを意味するが、一方で幸いなことにコンピュータの力やチームワークのおかげですべてを必ずしも知る必要もなく、チームワークやリーダーシップを実習の過程で学ぶことの重要性が正当化される。

このようにいわば複合領域、多領域融合における知識の統合、それはデザイン思考に基づくシステムインテグレーションの結果、ソフトウェアとしてインプリメントする過程であると言えるが、このような研究が両学科での研究の主要な形態の一つであると予想され、4年次総合科目「卒業研究制作」において行う学生の研究でも、スケールは小さくなるもののそのことは変わらないであろう。つまり、その時点までに修得した基礎科目、職業専門科目、展開科目に関する技術・知識を集結し、テーマ選定におけるニーズ調査、分析においては学術論文・特許調査、学会等での研究発表の聴講、専門技術展での情報収集、アンケート等によるユーザー調査を基に行う。これまでに学んできたグローバル性や地域性を考慮しビジネスとの接点に重きを置いた応用研究がテーマとなるのである。

学生の研究成果は卒業制作や卒業論文としてまとめ、制作物つまりプロトタイプは学内に展示し継承するが、研究成果を対外コンペティションや企業向けプレゼンテーション、学会などで公開し評価を受け、参加者との交流により情報交換及び人脈作りを行うことも本人の成長のために重要である。

一方、特にデジタルエンタテインメント学科での作品制作は人工物の設計とは、やや色合いが異なる。これは科学的知識、工学的知識だけを統合してプログラムの動作原理としてインプリメントするのが情報工学科における研究であるのに対比して、デジタルエンタテインメント学科での作品制作は、科学的知識、工学的知識に加えて感性に基づく判断が大きな役割を果たす。もちろん、感性に基づく判断は情報工学科の人工物設計でも必要である。例えばユーザーインターフェースの設計やユーザビリティの考慮といった時、客観的に計測できる物理量以外のファクタを考慮せねばならない。それは情報工学科でも同様の事情であり、したがって両学科ともに感性を涵養する科目群を学び、また演習や実習、卒業研究制作でも感性に基づく判断を求められ、最終的には研究にも反映していく。

5. 教員組織の編成の考え方及び特色

5.1 教員組織の編成方法と教員の配置計画

本学における教員組織の編成方針と配置計画は、保証する資質を持った教員を必要な人数をもって組織し配置することが基本的な考え方である。

その中でも、設置の趣旨、特色、教育体制等、様々な面において新しい試みである専門職大学という点を考慮し、開学時は教育・研究経験年数や実務経験が豊富な人材を中心に教員を組織し配する。その教員らを中心として組織を編成・配置することによって、プラクティカルかつアカデミックな人材育成に対し、どちらの面もその経験をもって対応できるようにする。他方、1章に明記した通り、教員には具体的な到達目標の1つとして研究を奨励するが、特にそれは若手教員にフォーカスされ、ベテラン教員は学生のみならず若手教員の育成にも注力する。これにより、教員の学位取得等を支援していくことで、開学時以降の教員組織の新陳代謝にも注力する。

これら教員は、本学が中心的学問分野に置いている工学系の学位保有者を中心に、芸術系や社会文化系や科学系と多岐にわたる。加えて、本学の教員組織において特徴的なのは、外国語科目の専任教員を組織に組み込む点である。本学は国際工科として英語コミュニケーションを教授できる専任の教員を配することで、グローバルな視野を持って社会に羽ばたけるような人材を養成するための教員組織を強固にしている。

以上のことから、本学は保証する資質を持った教員を中心に編成されるとともに、そこに配される若手教員らの融合によって、急速な時代変化へも柔軟に対応できるように配置し、理系ならではの論理的思考能力と、芸術家ならではの美的感性が涵養されるとともに、英語の専門家によって身につく語学力から生まれるグローバルな目線、そして豊富な実務家教員による実践力の育成によって、本学の目指す人材が育成・輩出されるような教員組織とする。

本学の完成年度における収容人数は 800 名であり、必要専任教員数は 30 名である。本学の完成年度における専任教員数の構成の他、職位構成、年齢構成については、資料 14 に記す。

5.2 授業科目の開発や教育課程の編成・不断の見直しのための「適切な体制」

本学は、授業科目の開発、教育課程の編成・不断の見直しは、既に 4 章で述べた通り、教育課程連携協議会の意見を反映し授業の開発や教育課程の編成を行うとともに、不断の見直しを行う。この教育課程連携協議会の構成員には、既に言及した臨地実務実習先の事業者のみならず、授業の実施等において本学と連携する事業者や、本学の中心的学問分野において広範囲に事業を行う団体の関係者といった本法人の外部者が含まれる。他方、教育課程連携協議会には実務経験や教育実績がある教授クラスであることはもちろん、本学の中でも最も中核的であるような教員と、本法人の中でも役職を持つ職員も過半数を超えない範囲で配しており、学外関係者の意見や専門領域に関わる社会ニーズが、教育現場で実際に働く教職員も含めて適切に開発・編成・見直され反映されるような体制となっている。

5.3 中核的な科目に対する教員配置について

本学の教育目標を達成するための重要科目は、原則として専任教授、専任准教授が担当する。例えば、各学科における分野全般に精通するための学科包括科目は専任教員の中でも中核的な教員が担当し、教育の理念と各学科で学ぶ内容との関連について述べ、その分野を俯瞰する。また、本学における、「地域共創デザイン実習」、及び、「卒業研究制作」は複数の教授・准教授を主に配置し最終審査を行う。

加えて、非常勤講師については、豊富な実務経験または研究実績を有し、教育実績を持つ教員を配置する。

5.4 実務経験を有する教員の編成

本学の教員の中でも実務経験を有する教員（以下、実務家教員）は、必ず 5 年以上の業務経験を持ち、かつ、例えば業績が認められる実務経験の有無等から判断し、高度な実務の能力を持った者としている。加えて、在籍する若しくは在籍していた企業や組織において責務ある職位での業務経験を持つ者等には、専門職大学設置基準第 37 条から第 42 条に則り、その職位に応じて、教授、准教授、講師、助教、助手としている。

これら実務家教員のうち専任教員数は、専門職大学設置基準第 35 条と第 36 条に則り既定の人数以上を配する。

5.5 研究業績のある実務家教員数

本学において 5 章 4 節で言及した実務家教員のうち、大学において教授、准教授、専任の講師、助教といった経歴や、博士、修士または学位規則第 5 条の 2 に規定する専門職学位を有する者、加えて企業等に在籍し実務に係る研究上の業績を有する者を、専門職大学設置基準第 36 条に則り、一定数含み配する。

5.6 みなし専任教員の責任

みなし専任教員の職位が教授の場合、みなし専任であっても本学における教育研究の内容を向上させることを目的とした教授会の構成員にあたり責任を担う者となる。加えて、教授会の構成員でないみなし専任においても、後の 14 章で明記する「自己点検・評価」において、本学の目的に照らして適切な教育研究活動が行われているか定期的に自己点検・評価を行い、学部の運営等について責務が全うされたかの確認が行われる。よって、本学におけるみなし専任は学部等の運営について責任を担う者である。

5.7 教員の研究分野と研究体制

1.4 節に明記した通り、教員に具体的な到達目標をもって研究を奨励し、研究発表を積極的に推進するため、個人研究費及び共同研究費を設けるとともに、科学研究費等の競争的資金の獲得のための研修会等を開催する。個人研究費については職位による区別は設けず、特に若手研究者の育成に注力し、完成年度に昇任させることを目指す。そのために、教員の研究時間を確保するとともに、研究成果の発表の機会を設け、学位取得を支援していく。また、学内の研究発表を定期的で開催する機会を設ける。以上の方法により、ディプロマ・ポリシーの実現を組織として担保するバランスのとれた教員組織の編成を行う。

5.8 教員組織の年齢構成

教員組織の年齢構成については資料 14 に記す。

なお、本学は 65 歳になる誕生日をもって定年となるが（資料 15）、専門職大学運営を円滑に行うために、開学時には定年を越える経験豊富な教員を配置し、完成年度までその役割を担う。また、教員の退職時期を予め考慮の上、後任者については、「①科目に適した教員を採用する」、「②公募により広く適任者を求め公正な採用を行う」、「③学内教員の昇格によって補充する」ことを行い、バランスのとれた年齢構成となるように教員組織の継続性に留意する。

5.9 教員組織の計画

完成年度において高齢の教員が偏ることとなるものの、完成年度以降は教育・研究の継続および教育研究内容の質の向上を維持するとともに新規採用により適正な年齢構成、職位構成で教員組織が保持できるよう努める。

本学では、後任者について

- ①科目に適した教員を採用する
 - ②公募により広く適任者を求め、科目に適した教員を公正な審査にて採用する
 - ③学内教員の昇格によって補充する
- を行う予定である。

①科目に適した教員を採用する

本学の教育課程の編成・体系を加味し、担当いただく科目に適した教員を採用することとする。加えて、本学はコースに沿った選択科目を複数用意しているため、学生の希望に添えるように学生のコース希望の変動も加味した教員採用を行う。

②公募により広く適任者を求め、科目に適した教員を公正な審査にて採用する

本法人や本学の採用ホームページだけではなく、民間事業者やコンサルタント会社なども利用した公募により適任者を求める。教育・研究の中心となる教授については40代の教員を中心に採用することを検討し、また同時に若手教員の採用も行うことで年齢の平準化を図っていく。

③学内教員の昇格によって補充する

完成年度以降は、実績を積み上げた教員の内部昇格を行い教員組織の新陳代謝にも注力し、教授、准教授、講師、助教の職位のバランスに配慮した教員組織となるよう編成する。この内部昇格に向けて、ベテラン教員による若手教員の学位取得等を支援していく。教育研究の継続性が図られるよう、教育手法について専任の教授等が若手教員に対し直接的に指導を行うとともに、研究水準確保や若手教員の学位取得に資するよう、専任の教授等の指導のもと、定期的に講習会を実施する。

5.10 リーダーシップを発揮できる教員組織体制の整備

学長の選考と異なり、学部長の選考については法令上は規定されていないが、本学では学長等選考規定（案）によって、学部長、学科長についても基準を設けている。特に完成年度までは、以下のような方針としている。

■学部長予定者について

学部長は教員組織のトップとして工科学部にある 2 学科をまとめてマネジメントすることが求められるため、大学教授の経験者（アカデミア教員）から選ぶことを予定している。学部長はその大学組織での経験を活かして本学の教員組織をまとめ上げ、円滑に業務を進める。

■学科長予定者について

学科長はアカデミア教員から選抜される学部長に対し、専門職大学の制度趣旨を鑑み、実務家教員の専任教授を配置し、産業界からの意見を反映させやすい組織を目指す。さらに完成年度まで学科長の業務を継続し安定した組織づくりを率先できるよう、完成年度までに定年をむかえることがない教員から選ぶこととしている。

6. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

6.1 卒業要件

本学の卒業要件は、既に述べたディプロマ・ポリシーに準じており、このディプロマ・ポリシーに明記した項目は、卒業要件の単位を修得すると得られるものである。よって、学生は本学に 4 年以上在籍し、所定の単位を取得した者、つまり、ディプロマ・ポリシーを満たした者は学長が卒業を認定することとし、これを学則に規定する。加えて、本学の履修設定の要点をまとめた資料を添付する（資料 16-1、16-2）。

6.1.1 コース運用に基づいた卒業要件と履修設定

本学では、ディプロマ・ポリシーにおいて、各コースに求める能力を設定している。よって、本学の卒業要件は、ディプロマ・ポリシーで求める能力を学生が修得できるように、コースに係る履修設定を配しているところに特徴がある。

<情報工学科の卒業要件>

基礎科目	
必修科目	20 単位
職業専門科目	
実習科目	
必修科目	26 単位
選択必修科目	8 単位以上（A～C 群の内、1 つを選択）
講義・演習科目	

必修科目	36.5 単位
選択必修科目	9 単位以上 (A~C 群の内、1 つを選択)
展開科目	20.5 単位
総合科目	4 単位
以上、合計 124 単位以上を取得。	
※1 実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。	
※2 A~C 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目については、履修要項などで別途定める。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。	

情報工学科は必修科目 107 単位、選択科目 17 単位以上、計 124 単位以上を取得することを卒業要件とする。内訳は、「基礎科目」の 20 単位は全て必修、「職業専門科目」のうち実習科目は必修 26 単位、選択必修 8 単位以上、講義・演習科目は必修 36.5 単位、選択必修 9 単位以上、「展開科目」は必修 20.5 単位、「総合科目」の 4 単位は必修とする。

また、選択必修科目には、A~C 群の内、1 つを選択することとしている。ここでいう A~C 群とは、学生が所属するコース、つまり、各コースに据えた科目群のことで、A 群が「AI 戦略コース」、B 群が「IoT システムコース」、C 群が「ロボット開発コース」に当たる。注書きについては後述する。

<デジタルエンタテインメント学科>

基礎科目	
必修科目	20 単位
職業専門科目	
実習科目	
必修科目	29 単位
選択必修科目	5 単位以上 (A、B 群の内、1 つを選択)
講義・演習科目	
必修科目	39 単位
選択必修科目	6.5 単位以上 (A、B 群の内、1 つを選択)
展開科目	20.5 単位
総合科目	4 単位
以上、合計 124 単位以上を取得。	
※1 実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。	

※2 A、B群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目については、履修要項などで別途定める。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

デジタルエンタテインメント学科は必修科目 112.5 単位、選択科目 11.5 単位以上、計 124 単位以上を取得することを卒業要件とする。内訳は、「基礎科目」の 20 単位は全て必修、「職業専門科目」のうち実習科目は必修 29 単位、選択必修 5 単位以上、講義・演習科目は必修 39 単位、選択必修 6.5 単位以上、「展開科目」は必修 20.5 単位、「総合科目」の 4 単位は必修とする。

また、選択必修科目には、A、B群の内、1つを選択することとしている。ここでいうA、B群とは、各コースに据えた科目群のことで、A群が「ゲームプロデュースコース」、B群が「CGアニメーションコース」に当たる。注書きについては後述する。

6.1.2 コースコア科目について

本学では、情報工学科、デジタルエンタテインメント学科どちらにもコースを設置しており、それに伴ってディプロマ・ポリシーに各コースに求める能力も設定しているため、このディプロマ・ポリシーで求める能力を学生が修得できるように、選択必修科目の内、必ず取得すべき科目を「コースコア科目」として設定する。

本学は、工科学分野において学問のみならず実践の能力を融合させる新たな大学教育を目指す専門職大学である。ここでいう本学における実践の能力とは、ディプロマ・ポリシーにおいて“プロトタイプ開発力”、“俯瞰力”、“問題発見力”、“チャレンジ精神”、“三現主義”が特に該当し、これらの能力・志向・態度を重要視している。この能力を養成する主要科目は、実践的な科目に位置する実習科目であるため、どのコースにおいても非常に重要な科目であることは明らかである。以上のことから、実習科目については全てコースコア科目とする。

加えて、本学のディプロマ・ポリシーにある“分析”、“判断”、“創造”の養成を中心に担っている職業専門科目の講義・演習科目についても、同様にコースコア科目を設定する。ただし、講義・演習科目については、共通科目（全コース必修科目）でディプロマ・ポリシーをある程度満たせるため、実習のようにコース別科目群を全てコースコア科目にする必要はない。重要なのは、どの科目を履修すればディプロマ・ポリシーに明記ある基準に到達できるか、ということであるから、講義・演習科目については一律ではなく、以下の科目をコースコア科目として設定する。卒業要件におけるコース科目の説明については注釈を追記することで対応する。

<情報工学科>

- AI 戦略コース : 「機械学習」、「深層学習」、「画像・音声認識」、
「データ解析」
- IoT システムコース : 「デバイス・ネットワーク」、「サーバ・ネットワーク」
「IoT デバイスプログラミングⅢ」、「データ解析」
- ロボット開発コース : 「機械設計」、「ロボット機構」、「ロボット制御」

<デジタルエンタテインメント学科>

- ゲームプロデュースコース : 『「ゲームプログラミングⅠ」、「ゲームプログラミングⅡ」』もしくは『「ゲームデザイン実践演習」、「ゲームハード概論」』のどちらか2科目と「ゲームAIⅡ」
- CGアニメーションコース : 「デジタルキャラクタ実践演習」、「CGアニメーション総合演習」

これらコースコア科目のうち、デジタルエンタテインメント学科のゲームプロデュースコースにおいては、コースコア科目に『「ゲームプログラミングⅠ」、「ゲームプログラミングⅡ」』もしくは『「ゲームデザイン実践演習」、「ゲームハード概論」』のどちらか2科目を取得することとしている。このようなコースコア科目の中でさらに選択必修と設定されている科目を「準コースコア科目」と呼ぶこととする。

準コースコア科目を設定した理由は、ディプロマ・ポリシーにある“コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有している”に対し、対象業種・業界として、プログラムを実際に組むプログラマーと、ゲームづくりの上流から下流まで関わるプランナーが想定でき、それに沿った形でディプロマ・ポリシーを充たしている必要があるため選択式としている。

6.2 授業方法に適した学生数の設定

6.2.1 クラス数について

専門職大学設置基準第17条に則り、基本的に1つの授業に対し40人以下の編成としている。

入学定員が120名の工科学部の情報工学科については3クラス以上、入学定員80名のデジタルエンタテインメント学科については2クラス以上にクラス分けすることで、1クラスが40名以下となるように配慮する。

6.2.2 40 名を超える学生が同時に受講することの必要性とその教育効果

40 名を超える学生が同時に受講することとしている科目について、十分な教育効果を上げることができるよう、例えば、工科学部情報工学科では、「臨地実務実習Ⅰ」、「臨地実務実習Ⅱ」、「臨地実務実習Ⅲ」、「地域共創デザイン実習」、「卒業研究制作」、「ソリューション開発Ⅰ」「ソリューション開発Ⅱ」などの科目について、1 名以上の教員を補充、若しくは教員が複数回にわたって授業を行うことで、実質 40 名以下の授業体制とする。

加えて、各学科の産業界分野や研究分野における著名人をゲストスピーカーとして招集し登壇する場合に限り、40 名を超える学生数での授業を行う。ただし、これは卒業単位に係る通常授業とは別に実施する特別授業として行うことを想定している。通常授業の中でゲストスピーカーを招集することが想定されるのは各学部・各学科の 1 年次前期に配している学科包括科目であるが、これについては、必ず各科目の担当指導教員とともに、専任の教員が補助として着くことで、実質 40 名以下となるようにする。

6.3 履修モデル

1.3 節等でも言及したが、情報工学科は「AI 戦略コース」と「IoT システムコース」と「ロボット開発コース」に、デジタルエンタテインメント学科は「ゲームプロデュースコース」と「CG アニメーションコース」に分かれている。さらに、「ゲームプロデュースコース」は“プランナー系”と“プログラマー系”に細分化される。そこで本学では、受験生が入学を検討している段階から、本学ホームページで履修モデル等を示し、卒業までの道筋を入学検討者が想定・理解しやすいように入学前指導として活用する。

卒業後の進路について、情報工学科における「AI 戦略コース」ではディープラーニングやニューラルネットワーク等に代表される人工知能技術を用いて、事業化している企業やそれらに関連した機関を、「IoT システムコース」ではクラウドサービス等における IoT 技術を活用したシステムやサービスを展開している企業やそれに関連した機関を、「ロボット開発コース」では自動運転や介護ロボットのみならず、将来を見据えたロボットを利用したサービス分野等の企業やそれに関連した機関を想定している。また、この 3 コースは密接に関連しており、例えば、ロボットの学習データをクラウドに蓄積するといった一連の先端技術を横断できる人となるようにカリキュラムが組まれている。

「ゲームプロデュースコース」の進路先は、ゲーム産業はもちろんのこと、VR や AR といった 3D 市場、「CG アニメーションコース」の進路先は映画業界や漫画・アニメといったメディア市場を主に想定しており、どちらもその市場におけるプランナー・デザイナー・エンジニアといった人材を養成するようなカリキュラムとなっている。

上記に記した各種コースの履修モデルは資料 17 に添付する。加えて、コース運用における詳細については、後に記す。

6.4 入学前における実務経験の単位換算

実務経験を有する者の単位換算については、実務経験歴および編転入学試験をもって行う。詳細については、後の 12.1 節 既修得単位等の認定方法 (3)「実務の経験を通じた実践的な能力」(4)「編転入学試験」に記載する。

6.5 履修科目の年間登録上限等

本学ではプロフェッショナル人材の育成に向け、大学のように広く教養を身につける科目編成ではなく、学生の興味・関心が置かれる分野に重きを置き、その多くが必修科目で固められた編成となっている。また、履修科目の年間上限を設定するほどの選択科目も配置していないため、CAP 制度を設けなくても、学修時間を確保できる編成となっている。

多くの必修科目で固められたカリキュラムのため、一見、学生の選択肢があまりない教育課程に見えるが、配置された授業の多くは学生自身が課題を自主的に見つけそれを解決する PBL の授業体系になっており、個々の意欲が置かれる分野において自由度がある授業内容のため、選択肢は学生の可能性に応じて無限大とも言える。

6.6 授業内容に応じた授業方法の設定

本学は専門職大学設置基準に則り、科目区分を「基礎科目」、「職業専門科目」、「展開科目」、「総合科目」とし、「基礎科目」は全学科に共通する英語コミュニケーション力強化のための授業と、一般教養として基礎に位置する講義を中心とした授業、「職業専門科目」は各学科における実践力の育成に位置する講義・演習・実習の授業、「展開科目」は工学分野外の座学を中心に学び、他方、今までの学びを実習を通して価値創造力を体感する授業、「総合科目」は 4 年間の学びの集大成に位置する授業としている。

これらの授業は、本学ではアウトプットを意識し、座学と演習の反復による知識の定着・深化を図る。

6.7 コースについて

6.7.1 コースごとの教育課程について

教育課程の詳細を資料 8, 9, 16, 17 にて示す。本学が配置するコースとは履修モデルであって、何かの資格取得などには一切紐付いていない。つまり、コースの違いは職業専門科目の選択科目（卒業要件で 17 単位分）にあり、本学におけるコースはその選択科目の履修方法を指定する「履修上の区分」に過ぎない。

6.7.2 コースの定員について

コースごとの定員は設けませんが、運用上の目安として次の上限を設けている。

＜情報工学科：入学定員 120 名＞

AI 戦略コース ： 上限 80 名

IoT システムコース ： 上限 80 名

ロボット開発コース ： 上限 40 名

＜デジタルエンタテインメント学科：入学定員 80 名＞

ゲームプロデュースコース ： 上限 60 名

CG アニメーションコース ： 上限 60 名

なお、これらの上限の違いは、各学科の入学定員、および、本法人内の同種専門学校の類似する学科への近年の入学者数を勘案したためである。仮に、希望者数が上限枠を超えるような事態が生じた場合には選抜を行う。選抜方法については、後述「コース運用について」において説明する。

6.7.3 コースの運用について

＜学生の配置時期＞

2 年次より行う。なお、各コースに対応する授業科目の履修は 1 年次後期に始まるものの、学生の習熟度や進路選択にかかる時間に配慮し、1 年次後期のコース別選択科目の定員は設けない。したがって、1 年次後期の選択科目は情報工学科で最大 120 名、デジタルエンタテインメント学科で最大 80 名となる。よって、情報工学科で年間開講数 3 回、デジタルエンタテインメント学科で年間開講数 2 回を想定する。(資料 18)

＜学生の選抜方法＞

仮にコース上限を超える学生の希望があった場合、まずは希望する学生と教職員との面談によって調整を図る。調整が見つからない場合は、必要に応じて選抜を行う。選抜では、基本的に 1 年次の成績を重視する。選抜が行われる可能性があることを予め告知しておくために、入学後すぐに行うオリエンテーションにてコース選択についての時期や運用方法を伝達する。

6.7.4 その他、コース運用における注意事項について

<2年次以降のコース変更について>

2年次以降、コース変更は基本的に認めない。仮に、コース変更を希望する場合は、未履修の科目について在席期間中に履修可能であること、かつ、変更先コースの定員枠に余裕があることが条件となる。

<受講生が40名を超える場合の運用補法について>

本学では、各授業について40名を超えて履修登録がある場合、当該科目については複数名の教員を配置するもしくは同じ授業を2回以上に分けて行う。したがって、すべての授業科目において、教員1人が同時に授業を行う学生数は40名以下とする。

7. 教育課程連携協議会

7.1 教育課程連携協議会の位置づけ

本学は、産業界及び地域社会との連携により、教育課程を編成、及び円滑かつ効果的に実施するために、教育課程連携協議会を設ける。構成員の任期は申し出があった段階で交代、年間の開催回数は1回とし場合に応じて臨時に開催する。

教育課程連携協議会は、次の各号に掲げる者をもって構成する。

- (1) 学長が指名する教員その他の職員
- (2) 当該専門職大学の課程に係る職業に就いている者又は当該職業に関連する事業を行う者による団体のうち、広範囲の地域で活動するものの関係者であって、当該職業の実務に関し豊富な経験を有するもの
- (3) 地方公共団体の職員、地域の事業者による団体の関係者その他の地域の関係者
- (4) 臨地実務実習（専門職大学設置基準第29条第1項第4号に規定する臨地実務実習をいう。）その他の授業科目の開設又は授業の実施において当該専門職大学と協力する事業者
- (5) 当該専門職大学の教員その他の職員以外の者であって学長が必要と認めるもの

また、教育課程連携協議会の構成員における役割・権限として、次の事項について審議し、学長に意見を述べる。

- (1) 産業界及び地域社会との連携による授業科目の開設その他の教育課程の編成に関する基本的な事項

- (2) 産業界及び地域社会との連携による授業の実施その他の教育課程の実施に関する基本的な事項及びその実施状況の評価に関する事項

7.2 構成員の規定区分

本学の教育課程連携協議会は、専門職大学設置基準第 11 条第 2 項に規定する各区分の要件に合致した構成員で組織する。

本学は教育課程連携協議会を編成・開催し、各学科に関する専門職能分野の団体の職員（職業区分）、自治体若しくはそれに準ずる地域に関係する団体の職員（地域区分）、教育課程編成や臨地実務実習等に協力する事業者（協力）、本学の教育課程編成にかかわる専任教授（教職員）、及び統轄責任者（教職員）で構成する。構成員の所属・役職一覧を資料 19 に示すとともに、各構成員の正当理由を以下に説明する。なお、教育課程連携協議会構成員名簿にある番号と統一して記載する。

7.2.1 「職種」区分における構成員の正当性

- (1) 一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 理事
人材育成委員会 副委員長

当該団体は、IT 関連企業 500 有余社から構成され、我が国のソフトウェア産業の活性化に貢献。活動分野もビジネスマッチング、スタートアップ支援など多岐にわたり、来るべき第 4 次産業革命に備えた事業創出、人材育成に尽力している。

また当該人物においては、業界において豊富な経験を有し、特段 IT 人材の育成分野においての造詣は深い。IoT 時代のビジネス課題において、企業へのソリューションシステムを導入、先導するなど産業界との連携も豊富である。

以上の事柄から、本学の情報工学科における「職業」区分の構成員として合致している。

- (2) IEEE 日本支部 理事会承認理事
特定非営利活動法人ブロードバンド・アソシエーション（NPO 法人 BA）理事長
特定非営利活動法人映像産業振興機構（NPO 法人 VIPO） 理事

NPO 法人 BA においては、産官学を基軸としたネットワークを構築し、新たなブロードバンドサービス・ビジネスを展開、情報化社会の発展及び、21 世紀型産業の創生に寄与している。また、課題先進国ともいわれる我が国において、ICT 技術での最適ソリューションの創出を目指し、その活動領域を拓けている。

NPO 法人 VIPO においては、我が国のコンテンツ産業の国際競争力向上及び、活性化に寄与することを目的として設立された組織である。「人材育成」と「市場開拓」を柱に掲げ、業界ジャンルを超えた幅広いネットワークを有している。

当該人物においては、上記にもある権威ある団体組織にて要職を担う者である。加えて、民間研究機関、大学研究機関、その他 NPO 法人においても重要な役割を歴任、豊富なキャリアを有する者であり、且つ産業界との連携も強い。

以上の事柄から、本学における「職業」区分の構成員として合致している。

(3) 公益財団法人画像情報教育振興協会
教育事業部 教育企画推進部 部長

当該団体は、「画像情報分野において優れた人材を育成すること」を理念に掲げ、CG 関連のクリエイター、エンジニアの育成と文化振興を目的とする公益法人である。また、30 余年の歴史をもつ権威ある団体であり、団体主催の「CG 検定」は当該職を志す者の登竜門ともいわれるべき存在でもある。同分野での人材育成においては相当量のノウハウを有している。

当該人物においては、同団体の前身となる研究会より携わり、設立メンバーとして従事。検定試験、教材作成やセミナー等の企画運営に尽力するなど、教育普及にも大いに貢献する優れた有識者である。

以上の事柄から、本学のデジタルエンタテインメント学科における「職業」区分の構成員として合致している。

7.2.2 「地域」区分における構成員の正当性

(4) 新宿区文化観光産業部 産業振興課 課長

新宿区は、本学立地の自治体であり、地域社会との連携を図るものである。同区は東京都庁を始め、都市機能の中核を担う存在であり、企業オフィス群と我が国有数の商業地を併せ持つ、世界的にも特異な地域といえる。また、近年はインバウンドの急増から一層のグローバル化が進み、多種多様な文化の集合地でもある。ローカル及びグローバルでの情報収集・発信をおこなうためにも同区との密な連携は必要不可欠である。

当該人物は、同区産業振興課で従事しており、専門職大学の根幹たる産業界との連携を円滑に図るためにも有効な人選である。

以上の事柄から、本学における「地域」区分の構成員として合致している。

(5) 東京商工会議所 新宿支部 事務局長

当該事務局長は東京商工会議所における業務の経験が長く、新宿支部としても若年層を対象としたビジネスプランコンテスト「SHINJUKU DREAM ACTIVATION」を主導し、区内所在の大学で参加促進セミナーを実施するなど、産学公連携の実績が豊富な人物である。東京商工会議所新宿支部の協力を得ることにより、地元企業とより密接な関係を構築できることで、「地域共創デザイン実習」が計画する「教育課程連携協議会の協力と支援のも

とに実施」の実現性が高まるとともに、本授業科目に相応しい課題が広く集まると見込んでい
る。

7.2.3 「協力」区分における構成員の正当性

(6) 日本電信電話株式会社

研究企画部門 人材戦略担当 担当部長

当該企業は、明治より官営企業として発足し、民営化された現代に至るまで我が国の通信
基盤の根幹を構築した。同社は、今日においても不断の研究開発を重ね、通信技術の先駆者
としてその地位を確立している。また、次世代の ICT 時代を見据えた人材育成・教育事業
にも注力しており、強力なパートナーとなる。さらに、本学の臨地実務実習先の一つである。

当該人物においては、同社研究開発部門でのキャリアを重ねており、豊富な経験を有する
者である。現在はその経験から後身の教育、育成にも尽力している。

以上の事柄から、本学の情報工学科における「協力」区分の構成員として合致している。

(7) 富士通デザイン株式会社

デザイン・ビジネス推進室 シニアディレクター

当該企業は、富士通株式会社 100%出資の系列企業である。「人・社会・ICT 技術のより
良い関係構築」を企業命題に掲げ、急速に進化するデジタル革新時代において、新たな ICT
システムを構想し、サービス及びプロダクト展開に繋げている。同分野の次世代トレンドを
教育課程に反映する上で有効である。

当該人物は、母体である富士通株式会社から同社に出向、現在は「デザイン思考」の推進
者として、ソリューション・ベースドの観点から先進的なプロダクトを創造、発信しており、
近現代的な社会課題アプローチを実践している。

以上の事柄から、本学の情報工学科における「協力」区分の構成員として合致している。

(8) 株式会社バンダイナムコスタジオ 取締役

当該企業は、株式会社バンダイナムコエンターテインメント 100%出資の系列企業であ
る。家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、モバイルコンテンツなどの企画・開発・運営を
手掛けている。同社の展開するゲームタイトルは日本のみならず、世界を魅了する作品も数
多い。優れたエンターテインメントコンテンツを創造する人材を育成する上で、強力なパー
トナーとなる。さらに、本学の臨地実務実習先の一つである。

当該人物は、ゲームハード機のパイオニアである初期ファミリーコンピュータから現在
は SONY プレイステーション、任天堂 Wii、ソーシャルゲームに至るまで、多種のタイト

ルをディレクション・プロデュースしている。人々を魅了するコンテンツ制作において、優れた経験と知識を有している。

以上の事柄から、本学のデジタルエンタテインメント学科における「協力」区分の構成員として合致している。

(9) 株式会社スクウェア・エニックス 執行役員

当該企業は、ゲーム、アミューズメント、出版、マーチャンダイジングなどのコンテンツサービスを提供している。ゲームにおいては、「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」シリーズ等、世界を魅了する作品を数多くリリースしている。本法人の専門学校HALにおいては、毎年同社による特別講義を開催、また多数卒業生も同社に就職しており、当法人の人材教育への理解も深い。さらに、本学の臨地実務実習先の一つである。

当該人物は、同社人事部担当執行役員を務める者であり、人材育成及び発掘の分野において優れた経歴を有する者である。

以上の事柄から、本学のデジタルエンタテインメント学科における「協力」区分の構成員として合致している。

(10) 株式会社コスモ・コンピューティングシステム 代表取締役

当該企業は、ナショナル企業から教育機関、医療機関など幅広いラインアップの取引先に対してシステムソフトウェアを開発している。近年の急速な技術革新に伴う複雑化した事業課題に最適なソリューションを提供しており、その知見も豊富である。また、次世代を担う若手エンジニアを対象とする海外研修にも注力しており、グローバルでの人材育成ノウハウは相当の蓄積がある。本学の海外での臨地実務実習先の一つである。

当該人物は、同社において海外販路開拓、支社設立にも携わっており、豊富且つ高度な専門知識に併せて、グローバルなキャリアを積んでいる。また、現在は同社経営者として優れたビジネス手腕を発揮している。

以上の事柄から、本学のデジタルエンタテインメント学科における「協力」区分の構成員として合致している。

7.2.4 「教職員」区分における構成員の正当性

(11) 東京国際工科専門職大学（仮称） 副学長 兼 工科学部長

工科学部情報工学科 教授

当該教員は情報工学科の教授として就任予定であるとともに、教育課程編成に関わっている。これまで、東京大学及びオランダ・イギリスの大学での教育経験があり、教育課程編成に関する審議を行うことができる教員として適している。

(12) 東京国際工科専門職大学（仮称）

工科学部 デジタルエンタテインメント学科 学科長、教授

当該教員は、ゲーム業界で長らく実務家として活躍するとともに、一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会（CESA）やコンピュータエンタテインメントデベロッパーズカンファレンス（CEDEC）での技術委員、人材育成部会副部長などを歴任し、業界での技術教育に関しての深い知見を有しており、本学のデジタルエンタテインメント学科における「教職員」の区分の構成員として教育課程編成に関する審議を行うことができる教員として適している。

(13) 東京国際工科専門職大学（仮称）統轄責任者

当該職員は、本学の経営的観点から大学運営に責任をもってあたる職務を持ち、教育課程連携協議会の意見を大学評議会や理事会に伝える役割を担っており、経営の観点から意見を述べ、審議に参加する構成員として適している。

7.3 産業界等との連携におけるその役割

本学の教育課程連携協議会が、産業界等との連携という役目を果たす組織として十分に機能することを以下に説明する。

7.3.1 各区分における機能と役割

7.3.1.1 「職業」にかかる連携機能

本学が扱う領域は変化の激しい業界であり、必要な最新情報を得るためには、特定企業からの情報よりも業界団体が情報を有する企業とのパイプ役となることが望ましく、各団体には産業界とのパイプ役を期待している。実際には、それを教育課程に落とし込むために、各学科における実習科目で扱うテーマについての助言を得る等を想定している。これによって、現状の産業界のニーズを吸い上げるとともに、それを実際の制作系科目で取り扱うことが可能となり実践知が養成される。

以上の事柄から、この区分における構成員は産業界とのパイプを有する団体を優先し、役職者若しくは過去の役職者が望ましい。よって、本学における職業区分の構成員は、例えば、各学科に関連する産業界の公益社団法人若しくは一般社団法人に所属する者としており、情報工学科では一般社団法人コンピュータソフトウェア協会（CSAJ）と特定非営利活動法人ブロードバンド・アソシエーション（BA）、デジタルエンタテインメント学科では公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS）と特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）の現役職員等が構成員として、「職業」に係る機能を十分に担うことができる。

7.3.1.2 「地域」にかかる連携機能

本学の地域の課題にも取り組むという方針を踏まえ、「地域」に区分される構成員には、地域課題に取り組む教育課程に関して意見を得る他、産学官連携先、若しくは産学官連携先の紹介窓口としての役割を期待している。実際には、それを教育課程に落とし込むために、学科問わず本学の展開科目に配された「地域共創デザイン実習」で扱うテーマについての助言を貰うこと等を想定している。これによって、地域が抱える問題や、取り組んでいる現状の課題を直接的に吸い上げるとともに、それを実際に取り扱う実習に取り組むことで地域に還元する実践知が養成される。

担当教員は、授業開始に先立ち、教育課程連携協議会の「地域の関係者」区分の構成員からの紹介を受け、「地域共創デザイン実習」が取り組むべき地域課題を抱える企業・団体をピックアップする。分科会にて課題内容や実施の難易度などを考慮して検討し、複数の課題を選定する。

1. 協力企業・団体は、オリエンテーションにて学生全体に対し課題についての説明を行う。
2. 中間報告等で学生の取り組みに対して中間チェックを行う。
3. 最終成果物に対して、評価を行う。
4. 学期末には分科会にて教育課程連携協議会の構成員及び担当教員などと当該授業科目を振り返り、翌年度に向けて授業の質の向上を図る。

以上の事柄から、この区分における構成員は本学が立地する地域課題に実際にかかわるような行政若しくはそれに準ずる団体の役職員が望ましい。よって、本学における職業区分の構成員には、申請時現在、新宿区文化観光産業部の産業振興の役職者が協議会構成員として、「地域」に係る機能を十分に担うことができる。

7.3.1.3 「協力」にかかる連携機能

各業界に属し、人材需要動向や最新技術動向を有する企業に協力を貰うことは、教育課程の開発のみならず、教員の交流や養成など、様々な面において非常に有効であると考えられる。

以上を踏まえ、本学では「協力」の区分に、臨地実務実習受け入れ先や産学官連携提携先のうち、人材需要動向や最新技術動向を有する企業、特に、人材需要動向については、東京を中心とする全国的な動向のみならず、世界的な視点も把握できる企業に所属する人物が構成員として、「協力」に係る機能を十分に担うことができる。

7.3.1.4 「教職員」にかかる連携機能

教育課程連携協議会の審議を正しく本学に反映するためには、本学の役職者を据えるべきである。

そこで、本学では、外部委員からの地域の意見や業界・職種の意見を正しく吸い上げるため、教育課程編成に中心的な役割を果たす教授を構成員として配置する。加えて、統轄責任者を経営側構成員として配置する。統轄責任者は会議の招集・開催・議事進行・議事録・及び大学評議会や理事会への報告など責任を持って行う。このような構成員にすることで、「教職員」に係る機能を十分に担うことができる。

7.3.2 産業界等との連携

産学・官学の連携について教育課程連携協議会がその役割を十分に果たす組織となるように、教育課程連携協議会は原則として東京近郊の構成員とし、地域に関する議論も行われるように配慮する。

7.3.3 教育課程の不断の見直しを行うために必要な体制の整備

教育課程の不断の見直しについては、学長が議長を務める大学評議会（学長、統轄責任者、学部長、担当理事から構成される）からの方針・指示を受け、教授会及び教授会の下部組織として設置される教育課程に関する専門委員会が推進する。

自己点検・自己評価による教職員からのフィードバック意見や教育課程連携協議会からの意見、及び年2回実施される学生アンケートからの意見などは教授会に情報が集約され、専門委員会が教育課程連携協議会（及びその分科会）などの関係部署と連携して詳細な分析・改善案策定を進める。改善案が大学評議会に提案がなされ、大学評議会ではそれを受け検討がなされる。結果を詳細に分析することにより、教育課程編成に適切な方向性、あるいはFD活動の方向性などを判断する有用な情報とする。

教育課程連携協議会は、外部構成員のほか、本学教員として学部長や学科責任者が中心となって出席し、地域の意見や業界・職種の意見を吸い上げる機能の一つとして存在する。最低年1回の定例会議を開催し、そこで、産業界、地域社会の構成員などから出た改訂意見について大学評議会・理事会へと報告され、対応検討要否の方針を立案し、理事会の審議事項にかかるものは理事会で検討される。教育課程連携協議会を補う組織として、必要に応じて特定の目的のための分科会を設置する。実際に実習等の教育実施に関わった産業界や地域社会の関係者および本学教員が分科会メンバーとなり、教育実施下で生じた問題点・改善点などが議論される。それらは教育課程連携協議会・大学評議会へと報告・提案がなされ、大学評議会からの方針・指示を受け専門委員会にて対策・検討を進める。その後、理事会にて決議を経てカリキュラム改訂、学則変更となる。

7.4 複数学科に跨る実質的な審議

本学は1学部2学科構成になっており、教育課程連携協議会の構成委員の「職業」「協力」「教職員」の区分においてはそれぞれの学科に対応したメンバーを、「地域」の区分においては、両学科に跨るメンバーを構成することによって、「職業」「地域」「協力」「教職員」全ての区分において、情報工学科とデジタルエンタテインメント学科の双方について審議が可能なメンバーを配している。さらに、協力には両学科とも海外制作プロジェクトや技術提供など、国際的な活動を行った経験のある委員を据えており、本学特有の“国際”の部分に関しても専攻する産業に絡めて議論することが可能であり、実質的な審議を行うことができる構成である。

8. 施設、設備等の整備計画

8.1 校地、運動場の整備計画

8.1.1 校地

本学は、本法人の“環境が人を育てる”といった教育理念や、日本の首都東京から発信するグローバルに活躍できる人材の養成等、様々な面を考慮し、本法人が所有する既存校舎を利用した校地とする。

本学は、本法人が東京都新宿区に保有する総合校舎「モード学園コクーンタワー」の敷地を校地として使用し、当該校舎の27階、31階、36階、37階を専有し、1階から6階及び15階、25階、26階、29階、30階、35階、42階、50階を共有する。当該校舎は新宿（西口）駅前徒歩3分に位置し、駅から東京都庁方面へ通ずる地下通路に直結している。また、新宿駅はJR等多くの路線が乗り入れるターミナル駅でもあり、通学する学生や学び直しをする社会人、教職員にとっても利便性が極めて高い場所である。

また、学生が休息や交流できるように3フロア分の高さを保持した学生サロンや、緑を設置した学生サロン、外の景色を一望できる学生サロンなど、様々な形の開放感あふれる空間を複数フロアに設置する。

本学の校舎は縦に高い都市型キャンパスであり、校舎面積は専門職大学設置基準を充足している。

安全性を含めた学生への配慮として、以下の取り組みを行う。

①共有スペースへの配慮

既存学校である東京モード学園、HAL東京、首都医校、東京通信大学、国際ファッション専門職大学の計5校と本学の学生へ配慮し、授業開始時間・終了時間ならびに休憩時間

を異なった時間帯に設定することにより、登下校時や休憩時の校舎入口や共有スペースの混雑を避ける。

②エレベーターの複数配置

校舎内に、停止階が異なる高層エレベーターを 14 基（50 階まで全階に停まるエレベーター2 基、48 階まで 3 階ごとに停まるエレベーター4 基、39 階まで 3 階ごとに停まるエレベーター8 基）、低層エレベーター4 基（6 階まで 2 基、5 階まで 2 基）計 18 基のエレベーターを設置し、学生がスムーズに縦に移動できるようにする。

時間割・利用教室の編成では教室間移動の動線を考慮し、授業間移動はできる限り上下 2 フロア移動で済むようにするとともに、その教室間移動にはできる限り階段を利用することを推奨することで校舎全体としての EV の円滑運用に配慮している。

8.1.2 運動場

本学は運動場は所有しない代わりに、13 階にトレーニングルームを使用することができる。トレーニングマシンやフリーウエイト等、様々なフィットネス機器がそろう。

8.1.3 本校舎以外での教育

専門職大学設置基準第 29 条第 1 項第 4 号に定める臨地実務実習について、実習受け入れ施設にて実施する。

8.2 校舎等施設の設備計画

本学は、教育課程が十分に遂行できる校舎等の整備を行い、本学の目指す人材育成に必要な施設・設備を確保する。以下、具体的な施設利用予定から学修上支障のないことを説明する（資料 20、21、22）。詳細については、8.2.1 項、8.2.2 項に記すとともに、資料 23「時間割表（案）」には主に使用する教室名を明記する。

事務組織を構成する教職員は、モード学園コクーンタワー1 階管理室を他校と共有し、学生の教学等の支援を行う。また、既設学校とは、一部の設備を共有する。モード学園コクーンタワー1 階には主に入学検討者や来客が利用するエントランスがあり、また応接室（サロン）が設置されており、本学への入学検討者や来客にも活用する。2 階には学生エントランスがあり、本学の学生と既設学校の学生が共有する。このように、エントランスを分けることは、学生のみならず、来客などへの配慮にもつながる。その他、共有設備の詳細については 8.2.4 項で記す。

8.2.1 教員の研究室

専任教員については、研究執務に専念できるように、そのために必要な各教員専用として利用できる個室研究室を 25 階、27 階、35 階、37 階、38 階に合計 38 室（9.7～15.9 m²、平均 11.9 m²）確保している。それに加え、その他スペース（ミーティング・交流の場）として 27 階に 2 か所（計 240.8 m²）を確保する（資料 20①、資料 21①）。これらの個室は、施錠管理ができる仕様で秘匿性は担保される。教員が専用する研究スペースとして合計 766.35 m²、36 名の専任教員 1 人当たりで算出すると 21.3 m²のスペースを確保している。

8.2.1.1 教員の研究領域

1.4 項「教育研究上の到達目標」、4.6 項「研究活動に関する考え方」、5.1 項の「教員組織の編成方法と教員の配置計画」等にて既に言及したが、教員は具体的な到達目標の 1 つとして研究を奨励するが、特にそれは若手教員にフォーカスされ、ベテラン教員は学生のみならず若手教員の育成にも注力する。これにより、教員の学位取得等を支援していくことで、開校時以降の教員組織の新陳代謝にも注力する。さらに、本学では『Getting started with the SDGs in Universities（資料 13）』を参考に、SDGs の指針に合った研究を推奨する。

以上のことを踏まえ、本学では、教員用個室の研究室のうち、一部の個室研究室は、4 年次の学生が基本的に専有する共同研究室に隣接させる。これにより、ベテラン教員は学生と若手教員を同時に指導できるような導線を整え、教員組織の新陳代謝を促す。加えて、SDGs の指針に合った研究に対応できるように、個室研究室の他に、共同研究室(304)（合計 75.0 m²）も用意する。ここの設備については、フレキシブルに対応できるように、開校年次はテーブル、イス、キャビネットのみとし、就任する教員が持ちこむ設備等に配慮する。

8.2.1.2 個室研究室

専任教員 36 名に対し、教員増も見越し 38 室の個室研究室を確保する。各個室研究室は、講義準備や各種調査、研究活動等のための執務スペースとして専有利用することができる。

個室研究室には専用大型キャビネット（施錠可能）を 1 台以上とサイドキャビネット（施錠可能）1 台、書棚 1 台を設置し、研究資料、教育資料、機材などを保管・管理できる環境を用意する。加えて、専任教員それぞれが簡単な打ち合わせや面談ができる座席を 2 席配置する。

8.2.1.3 共同研究室

30階に共同研究室(304)を2室確保する(合計75.0㎡)。この共同研究室の特徴は可動式パーティションであり、利用状況に応じて結合し1室としても利用可能となる。

本室は施錠管理できる機密性の高いスペースであるため、産学連携企業先とのミーティングやプロジェクト推進のための占有利用を想定している(資料22配置図3)。

8.2.1.4 その他スペース

27階271、274には、個室研究室以外のスペースを確保している(資料22配置図1、2)。ここには、コピースペース、ロッカースペース、ミーティングルーム2室、ライブラリ、パントリー(2箇所)、オープンワーク(8人席の大型テーブル2セット)、ソファーマーティング席(4席)などを配置している。教員、学生、企業人の交流の場として、学科、分野を超えたシームレスなシナジー、共創を促進させる。ミーティングルームについては機密性を保持し、NDA(秘密保持契約)を締結しなければならない産学連携先との打ち合わせなどで優先して利用する。

打ち合わせ等の予定が同時間に重なった場合には、本校舎に共用施設として、1階の応接室7室と会議室5室、ならびに3階に3つの会議室(104㎡、34㎡、34㎡)も利用することができる(校地校舎等の図面6~7ページ参照)。共用の会議室については、共通予約表で利用を管理する運用を行っており、必要に応じて利用が可能である。

8.2.1.5 専任教員へのノートPCの貸与

教育活動や研究活動サポートの一環として専任教員一人一人が自由に携帯、利用可能なノートPCを貸与する。膨大な教育・研究資料のデジタル化、小型化、軽量化、ネットワーク化を実現しており、スムーズな研究環境移動を可能とする。これにより、時と場所を選ばず、フレキシブルに教育・研究開発を効率よく行うことができる。また、Wi-Fiなどのネットワーク設備を充実させ、どこからでもデータにアクセスできるようにし、教育・研究、ひいては会議等の自由度をも向上させることができる。

8.2.2 必要な教室の整備計画

教室数の詳細については資料20で一覧にて示すとともに、以下で本学の教育カリキュラムに支障がないことを記す。

8.2.2.1 講義室、演習室、情報処理施設、実験・実習工場などの整備

専用の講義室として5室、共用の講義室2室の合計7室を確保する(資料20②)。専用の講義室は床固定の机・椅子がいわゆるスクール形式で配置されており、各席は有線LAN

及び電源のコンセントを有する（資料 21 ②）。主に 40 人以下で行う講義で使用する。さらに共用の大講義室 2 室があり、2 学科合同の授業（地域共創デザイン実習）や臨地実務実習のオリエンテーション・発表会など、大人数が一堂に会する場合に使用する。完成年度での時間割案（資料 23）から算出した専用講義室の授業利用の平均稼働率は 22.7%であり、修学上支障のない運用が可能である。

なお、稼働率（資料 21）は、上限を設けたコース運用で想定される授業回数を考慮した時間割案（資料 23）から算出している。

表 1 時間割案（資料 23）の前提条件

学科	情報工学科			デジタルエンタテインメント学科	
コース	AI 戦略	IoT システム	ロボット開発	ゲームプロデュース	CG アニメーション
1 年	120 名(3 クラス)			80 名(2 クラス)	
2 年	50 名(2 クラス)	50 名(2 クラス)	20 名	50 名(2 クラス)	30 名
3 年	50 名(2 クラス)	50 名(2 クラス)	20 名	50 名(2 クラス)	30 名
4 年	50 名(2 クラス)	50 名(2 クラス)	20 名	50 名(2 クラス)	30 名

表 2 教室稼働率（資料 20）

教室分類	専用教室	平均稼働率	備考
講義室	5 室	23%	別科用講義室を除く。空き時間を自習室として運用。
演習室	9 室	57%	授業のみで運用。
情報処理施設	3 室	27%	空き時間を研究活動及び自習用に開放。
実験・実習工場	3 室	16%	空き時間を研究活動で利用。
上記合計	20 室	34%	他校と共有する教室は除外

※完成年度における臨地実務実習が行われていない前期前半（4～6 月）の時間割案から算出。

演習室はすべて専用で 9 室確保している（資料 20 ③）。固定されていない机・椅子を配置しており、授業に応じて配置も変更可能な仕様となっており、アクティブラーニング形式の演習などに利用しやすい（資料 21 ③）。37 階 371～376 の 6 教室は、床に有線 LAN 及び電源のコンセントを整備している。35 階 354、355 は机上に有線 LAN と電源のコンセントを整備している。演習室の授業利用の平均稼働率は 57.4%であり、修学上支障のない運用が可能である。

情報処理施設はすべて専用で3室を確保し、新たに整備する開発用PC266台を整備する(資料20④、資料21④)。情報処理施設全体の授業利用の平均稼働率は27.2%であり、修学上支障のない運用が可能である。

実験・実習工場は専用で3室を確保している(資料20⑤)。364、251は情報工学科で主に利用する設備を配置している(資料21⑤)。291はデジタルエンタテインメント学科で主に利用する設備を整備している。実験・実習工場の授業利用の平均稼働率は15.6%である。実験・実習工場については通常授業での稼働率を抑えている代わりに、教員や学生が研究や政策活動などで必要に応じて利用するような仕組みを想定しており、修学上支障のない運用が可能である。

8.2.2.2 共同研究室(卒業制作研究用専有スペース)の整備

4年次には、学科共通で通期科目の「卒業研究制作」を配置しており、4年次学生の研究活動を推進するスペースとして、36階に専用室3室、及び共同研究スペースとして37階378、36階365、25階252の3室を確保している(資料20⑥)。

36階の3室は可動式パーティションをオープンにして186㎡の1部屋としても利用できる(資料21⑥、資料22配置図4)。ここは終日4年次学生が専用できる部屋として、研究や制作活動を行ったり制作物などを保管したりしておくことが可能となっている。さらに同フロアにもう2室共同研究スペース(366-367)を確保している(資料22配置図5)。こちらは、グループでの研究・制作活動を行う学生に対して教員が指導を行うためのグループ指導に適したスペースであり、8~10名程度のグループで活動しやすいような机・椅子を配置している。仕切りは可動パーティションであるため、グループ学生人数に応じてフレキシブルな利用が可能である。この部屋には収納棚も設置しており、制作物の仮保管スペースも確保している。

研究活動に利用するPC設備については、情報処理施設の設備を授業外で利用する。

この共同研究スペースは、主に研究用の設備を配置している。教員の個室研究室を側に配置しており、特に教員立ち合いのもとで行うべき実験・作業を行う場所として利用する。

8.2.2.3 学生の自習活動についてのサポート

上記で明記した研究活動以外に、主に1~3年次学生の日々の課題制作や自主学習、自主的なコンテンツ制作活動についても同様に環境を提供するために、予約することなく自由に利用できる自習教室を開放する(資料20⑦)。

311 学生自習室 224.98㎡ 1室 183席(講義室を兼ねる※)

312 学生自習室 224.98㎡ 1室 183席(講義室を兼ねる※)

授業時間帯(9:50~18:50 予定)における授業外学生の平均は326人であり、その100%の学生の利用を想定してもそれに足る座席数を確保している。また講義室・演習室も授業外の時間帯は自習教室として運用可能であり、自習室は十分確保できている。

また、これらの全ての環境や機材を学生に開放することで、学生個々の各種学習活動に十分な環境を提供する。

8.2.2.4 学生面談のスペースについて

学生の進路指導、就職指導など、プライバシーを確保したうえでの面談専用の個室スペースを17室設置している(資料20⑧)。個室面談室の一部はロールカーテンで視線を防ぐ対策を講じ、カウンセリング等に配慮したつくりとする。また面談が可能なオープンなスペースも10か所を確保している。さらに各教員の個室研究室でも学生との面談が可能であり、学生面談のスペースは十分に確保できている。

8.2.2.5 学生控室の整備

学生控室はモード学園コクーンタワーの共用として4か所(459㎡)を確保しているほか(資料20⑨)、27階と31階の専用フロアにベンチを配備したくつろぎスペースを配置している。またこれら以外にも、講義室や演習室は授業時間外及び放課後の時間帯に学生に開放することでさらにスペースを確保する。

8.2.3 実験等に関する器具等の整備

本学は実習、演習などの授業に対し、様々な設備投資を行う。まず以下に、主な大規模設備投資について明記する。

最も大きな設備投資として大規模AIサーバの導入が挙げられる。これらは主に情報工学科における人工知能開発等の実習で利用される。また、先端工学技術として3Dプリンタも導入し、IoT、ロボット系の授業においてプロトタイプ制作を推進する。

本学では2学科に共通してコンピュータでの実習・演習が大きなウエイトを占めるため、開発用PCを大規模に導入する。特にデジタルエンタテインメント学科では、高機能なソフトウェアやそれが動作する高性能な開発用PCを必要とする。授業で一人一台環境を実現し、さらに授業時間外の自習で利用するのに必要な台数分を整備する。また、ゲームや動画の先端技術として注目されている仮想現実と訳されるVirtual Realityなどの制作に欠かせないモーションキャプチャシステムや撮影機材等も導入し、先端技術の技能を習得できるように設備を整える。

その他、CNCフライス盤、プリント基板加工機、ロボットアームキット、オシロスコープ、SIMフリーandroidタブレット、双腕ヒューマロイドロボット、ドローン開発キット、

レゴマインドストーム、実習用ロボット、工具類一式、4K 対応カメラ、一眼レフカメラ等、様々な機材を新たに導入する。これらの機材・設備における設置場所については資料 21 に記す。

8.2.4 同一設置者によるほかの学校との共有

本法人の既存学校と共有する施設は、主に学生が利用する図書室や学生のエントランス、主に教員が利用する会議室等、授業を行う際に基本的には使用しない設備である。学生の修学には支障がないだけでなく、ファッションや医療といった分野を学ぶ系列校の学生や教員組織との交流が見込まれ、幅広い知識と教養が身につけやすい環境となっている。下記の通り明確な使用ルールを定め、学生が支障なく使用できるよう運用する。

【図書室】

追加購入の書籍は電子図書を中心にそろえ、自宅でも 24 時間 365 日閲覧可能とする。

【運動施設】

運動場は所有していないが、校舎内にトレーニングルームを有しており、学生は運動施設として使用することができる。平日は、国際ファッション専門職大学 18:00~19:00、東京国際工科専門職大学 19:00~20:00 の時間帯で、土曜日は 10:00~18:00 の時間帯で開放する。

8.3 図書等の資料及び図書館の設備計画

8.3.1 図書館の整備

本学では、既設専修学校の図書室及びインターネットラウンジ等の関連設備を大学図書館として共同利用する。図書室は、閲覧席、蔵書検索用 PC、DVD 等視聴席を備えている。無線 LAN が使える環境を整備し、学生は自習できる環境となっている。施設を共同利用するが、図書室は平日 9:00~21:00 まで利用できるため双方の修学に支障なく問題はない。

また、今後は電子図書を主体に図書を整備していく。本学の学生であれば 24 時間 365 日電子図書の閲覧が可能であるため、学生の利便性を更に高めることとなる。

8.3.2 図書等の資料整備

本学の図書室には、開学時に図書 65,774 冊、雑誌 206 種（電子図書含む）を配架し、学生が図書館で閲覧できる環境を整備する。本学の専門図書の学科毎の整備状況の詳細は資料 24 に添付する。あわせて開学時の新規購入図書一覧を資料 25 に添付する。

上記に加え、視聴覚資料 15 点(情報工学科)、データベースとして「J dreamⅢ」「Academic One File」「情報学広場」(学科共通)を導入する。以上から、各学科に対して十分な図書や資料等が整備されていると言える。

充実に向けては教員からの提案の他、学生向けに「リクエストカード」を設置し学生の興味関心や意向も確認する。視聴覚資料は技術習得に欠かせないものであり、授業での活用の他、学生の自己学習で活用できるよう整備を図る。管理については、既に導入している図書管理システムを継続活用し、書誌情報をデータベース化し、適切な貸出・返却サービス、蔵書点検等、図書館としての機能と利用者の利便性が担保されるシステムを維持する。

8.3.3 学術雑誌の整備状況

今回新たに情報工学科として 29 誌(うち海外書 13 誌)、デジタルエンタテインメント学科として 9 誌、学科共通として 5 誌(うち海外書 2 誌)、合計 43 誌(うち、外国書 15 誌)の学術雑誌を整備することとした(資料 26-1,2)。具体的な新規購入図書一覧を資料 26 に示す。購入図書についてもより専攻分野に照らして適切なものを精選したが、開学後も状況に応じて追加・見直しを継続して行う。

本学キャンパス内で図書室を共用する系列校がそれぞれ整備する学術雑誌も利用が可能である。例として、関連分野の 30 誌を資料 26-3 に示す。

本学キャンパスの 27 階 271 にはオープンラックを配置したライブラリースペースがある(資料 21)。専任教員から継続寄贈を受ける主要学会誌や書籍を配置し、他教員や学生にも閲覧できるような環境を整えることで学術雑誌を一とする図書や研究資料の更なる充実を図る。

8.3.4 図書館の利活用の充実

“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の育成には本質的に図書の利活用は重要で、本学は既に多くの図書が導入されているが、さらに図書を増やすことを予定している。

8.3.2 項で説明した図書などの資料整備計画ですでに触れたが、これらは、抄録のみならず本文もダウンロード可能な科学技術工学・医学関係 6000 万件にアクセスできる J-Dream III、自然科学から人文社会科学の論文誌 1800 誌にアクセスできる Academic OneFile、情報処理学会発行の出版物のうち会誌・論文誌・研究報告・シンポジウム論文集・欧文誌・英文誌の創刊号から最新号まですべてのデータが閲覧できる「情報学広場」、電子書籍 Maruzen eBook も含まれる。これらや国立研究開発法人科学技術振興機構の電子ジャーナル検索システム「J-STAGE」によって、国内及び海外の学術文献や論文情報を検索するこ

ことが可能となる。さらに国立情報学研究所が提供している図書館間相互貸借サービス (NACSIS-ILL) にも加盟し、他大学所蔵の学術雑誌取り寄せや論文複写依頼が可能である。

上記の図書に関して、本学ではデジタルライブラリ技術による資料アクセスの提供を予定している。流動が激しくより複雑化、複合化する現代社会において、本学が目指す、変化する社会の要請に対し、主体的にまた結果に対する倫理的責任を強く持ちつつ敏感に応える、“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の養成のためには、従来の図書館とは違う、未来を見据えた図書館を設置するべきである。

ここでいう、未来を見据えた図書館とは、例えば、“環境が人を育てる”と考える本法人が重要視する「将来自分はこうなりたい」という学生各々が持つ確固とした信念が、現在置かれている住居といった環境に阻害されることなく、ひとりでも多くの人に提供できるような図書館である。この実現のためには、ICT 技術を活用し電子書籍の提供など、デジタルライブラリ技術を活用した、図書館サービスの提供に注力していくことが重要である。

これらを通じて、例えばロボット工学や IoT 分野、若しくはゲーム研究やなどの本専門職大学の学生や教員が必要とする、最新の研究・知見にアクセス可能になる。これは例えば、これまでの専修学校内の図書室では持ち得なかった機能であり、さらには書店でも代替し得ない機能である。その利活用を促進する大きな魅力の一つになると想定している。

また、電子書籍に限らず、電子ジャーナルの提供も予定している。このような電子書籍や電子ジャーナルなど、電子資料へのアクセスは図書館という場所に縛られず、提供される予定である。加えて、入学時オリエンテーションにおける図書館利用ルール周知、専任教員研究室前における図書室利用案内の掲示、定期的なメールによる図書館利用告知、新着図書情報の更新などで学生の利活用を十分に引き出す計画をしている。

上記のような図書館の充実を予定しているが、その上でも図書室の共有利用に支障はないと考える。それは、既設の専修学校の教育課程の大半は制作であり、その際学生が自習する場合の成果物は、特殊なソフトウェアや装置を必要とする場合が多いため、主に校内の実習室や自己所有の PC において制作されるものが多いことや、電子書籍を中心に図書の充実をはかるため、図書館の閲覧席の利用動向に大きな変化はないと考えられるからである。

加えて、以下のような理由から専門職大学の学生もまた図書室に滞在するよりも、コンピュータが使用できる環境も積極的に選択すると考えられる。

- ・デジタルコンテンツ制作はもちろんのこと、アーカイブ等の調査も図書室ではなく高性能の PC がある環境が望ましい。情報工学分野においても文献よりも機材を使用しながらの調査研究が主体となる。

・キャンパスはすべて交通アクセス至便の立地条件を備えているため、学生には遠方からの通学者が多く見込まれる。文献は電子書籍を中心にそろえ、自宅からでも閲覧が可能とすることで、大学に居残らずとも学習研究が可能である。

以上の点から、図書の充実は図書館という限定された空間だけではなく、時・場所を選ばない工科大学ならではの利活用計画が設計されているため、図書館の利用が学生にとって支障ないと考えられる。

9. 入学者選抜の概要

9.1 入学選抜における入学者の多様性の確保への配慮

入学選抜における入学者の多様性の確保に向け、「入学検討者へのアナウンス」と「入学者選抜」の2点を配慮することで本学は対応する。

「入学検討者へのアナウンス」については、ホームページや学校案内書で本学及び学部・学科の教育内容等を示すとともに、必要に応じてアドミッション・センターで入学前の相談にも応じ学修目的を明確にした上で志望動機等を確認できるように配慮する。

「入学者選抜」においては、学生受け入れの方針（アドミッション・ポリシー）のもとで行う。「入学者選抜」とAPとの関係性は、後述で詳しく説明するが、多種多様な入学者の確保に向け、留学生・帰国生や社会人といった背景で入試を特別に細分化し枠を設けることはせず、大枠として「アドミッション・オフィス入試（以下、AO入試）」「推薦入試」「一般入試」の3つの枠を設けることで広く門戸を開く。

9.1.1 アドミッション・ポリシー

以下に、本学におけるアドミッション・ポリシーを記す。

9.1.1.1 東京国際工科専門職大学のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備えた学生を入学させる。

【知識・技能】

高校卒業程度の「基礎学力」「思考力」「読解力」を有する人

【思考力・判断力・表現力】

社会的課題に強い関心をもつ人

【主体性・協働性】

社会や地域に貢献したいと考える人

グローバルな視点で世界に向けて活躍しようとする人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.1.2 工科学部のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

工科学部で学修する者は、本学の使命に共感し、「社会とともにあるデザイナー」になるうとするものである。よって、自分は社会の中で何をしたいのかという動機を持ち、本学の学修過程を履修することでそれが実現されることを理解している学生を入学させる。

【知識・技能】

高校卒業程度の学習を終えている人

本学で学ぶに必要な日本語力を有している人

【思考力・判断力・表現力】

どのような専門職になりたいかという意志を持っている人

自分の考えを伝えるためのコミュニケーション力を有している人

【主体性・協働性】

社会にどのような貢献をしたいかという動機を持っている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.1.3 情報工学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。

【知識・技能】

理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

主にテクノロジー分野の学修に強い興味と意欲を持っている人

自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

テクノロジーを通して、社会や地域に貢献したいと考える人

自立した姿勢で社会の課題に取り組もうと考えている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.1.4 デジタルエンタテインメント学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。

【知識・技能】

理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

様々な対象観察や工作、先端的な技術や芸術的な表現に対して好奇心を持っている人
自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人
自立した姿勢で社会の課題に取り組もうと考えている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.2 入学者選抜の趣旨

本学は上記アドミッション・ポリシーを掲げているが、学力の3要素である「1. 知識・技能の確実な習得」、「(1.を基にした) 2. 思考力、判断力、表現力」、「3. 主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度」と共に、「4. 意欲」を非常に重視しており、これは本学の特徴的な点でもある。

さらに本学では、これらアドミッション・ポリシーに掲げる条件を全て満たしていることは勿論、多種多様な人材確保に向けて、以下に記す3つに特化した人材を確保するために入試選抜を行う。

- ① 関心を持つ課題の現実性、正当性とその実現に対する意欲が大きい人
- ② 制作を意図する対象に関する基礎的知識の水準と、動機を持つに至った経過に正当性がある人
- ③ これまでの学修に真摯に取り組み、社会が持つ問題に関する知識と自分の意図との関連性がある人

上記 3 つの項目に特化した人材の確保が重要と考えた理由は、本学が養成を目指す人材像に基づく。すなわち、本学の教育理念である“Designer in Society”に向け、社会の発展と調和を目指した教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成するには、何かを“実現”するための能力が欠かせない。その能力については、未来に対する「意欲」、現状持ちあわせる「基礎的知識の水準」、過去に努力してきたという「真摯な態度」にそれぞれ特化した学生がいると考えたためである。

9.1.3 入学者選抜方法

本学の入学者選抜はそれぞれの受験生の状況を鑑み、上記 3 項目にそれぞれ特化した学生を確保するために、本学では①を AO 入試、②を一般入試、③を推薦入試の対象として、募集人数の割合は①40%～60%、②30%～60%、③10%～20%程度で計画する。

①を AO 入試に据えた理由は、本学がアドミッション・ポリシーに記す全ての項目において基準を満たしているだけでなく、特に“学習意欲”を持ち、本学の教育理念に相応しい学生を選抜しようとするところにあるため、①から③のうち、【意欲】を最大に尊重している①が AO 入試に最も相応しいと考えるためである。

②を一般入試に据えた理由は、本学がアドミッション・ポリシーに記す全ての項目において基準を満たしているだけでなく、特に数学や語学といった“基礎的知識の水準”が高く、本学の教育理念に相応しい学生を選抜しようとするところにあるため、①から③のうち、【知識・技能】を最大限尊重している②が一般入試に最も相応しいと考えるためである。

③を推薦入試に据えた理由は、本学がアドミッション・ポリシーに記す全ての項目において基準を満たしているだけでなく、特にこれまでに真摯に勉学に励み、主体的に部活動や委員会活動といった学校社会の中での役割や、ボランティア活動などの社会的な活動を通し、得られた責任感等を高く持った学生を選抜しようとするところにあるため、①から③のうち、【主体性・協働性】を尊重している③が推薦入試に最も相応しいと考えるためである。

以上、ここまでの説明をまとめると以下となる。

<AO 入試> 関心を持つ課題の現実性、正当性とその実現に対する意欲が大きい人

本学がアドミッション・ポリシーに掲げる 4 項目のうち、【意欲】つまりは学習意欲の正当性について重視する入学選抜とする。

<一般入試> 制作を意図する対象に関する基礎的知識の水準と、動機を持つに至った経過に正当性がある人

本学がアドミッション・ポリシーに掲げる 4 項目のうち、【知識・技能】つまりは基礎的知識の水準について重視する入学選抜とする。

＜推薦入試＞ 社会が持つ問題に関する知識の広さと自分の意図との関連の正当性がある人

本学がアドミッション・ポリシーに掲げる4項目のうち、【主体性・協働性】つまりはこれまでの真摯な学習態度と、社会に対する責任感について重視する入学選抜とする。

一方、独立行政法人日本学生支援機構による、平成29年度外国人留学生在籍状況調査結果（資料27）によると外国人留学生数は急激な右肩上がり、結果として学習意欲や日本語力といった問題を抱える留学生を安易に受け入れているのではないかという懸念が一般的に増している（文部科学省 Web ページより一部抜粋 「留学生交流の現状と課題」（最終閲覧日：平成30年10月16日）

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/attach/1345223.htm。

本学ではそれに対応するために、工科学部のアドミッション・ポリシーにて“本学で学ぶに必要な日本語力を有している人”と記すだけでなく、具体的に、日本語を母国語としない受験者については、日本語能力試験 N2 以上、日本留学試験の日本語科目「読解・聴解・聴読解」の合計得点 200 点以上、BJT ビジネス日本語能力テスト 400 点以上等、本学で学修するに必要な日本語能力を証する書類を1つ以上提出することを別途出願条件に加えることとする。

9.1.4 アドミッション・ポリシーと各検査項目の関係、内容の詳細

本学では、アドミッション・ポリシーに掲げる内容を多面的・総合的に評価するために、学生選抜において「適性等に関する検査」、「受講式検査」、「面接」、「書類審査」を設けている。以下に各検査項目について、具体的に説明する。

＜適性等に関する検査＞

[目的]：主に学力の3要素のうち「知識・技能」を確認

一般入試でのみ実施する。AO入試と推薦入試における「知識・技能」については、適性等に関する検査の代わりに、調査書などを用いた書類審査をもって確認する。

適性等に関する検査は、基礎的知識の水準を計るために、数理の問題となる“①数理処理力”と、語学力を問う問題として“②語学力”、“③読解力と論理的思考力”の3項目同一検査内に実施する。

[試験形態]：筆記試験

[試験方式]：マークシート式

[試験内容]：

[一般入試]：40分間25問程度（①10問程度、②5問程度、③10問程度）、基礎学力の有無と共に、知識の水準も計るレベル。

<受講式検査>

[目的]：主に学力の3要素のうち「思考力・判断力・表現力」を確認

AO入試と一般入試で実施する。この検査には、学習意欲の正当性や、志望動機に係る“思考力”を問う記述式の問題が配される。推薦入試における「思考力・判断力・表現力」については、受講式検査の代わりに、調査書、推薦書や、これまでの活動歴等といった書面上の審査と、面接での質疑応答内容で総合的に判断する。

「思考力・判断力・表現力」の具体的な検査内容とは、「思考力」についてはテクノロジー分野に関する興味関心とその正当性、社会問題への責任感、国際的な視点等、答えがない自身の考えを書くような問題である。それに加えて、「判断力」については物事を判断するための観察力等、「表現力」については論理的な表現力について確認する。AO入試と一般入試で内容に違いはない。

[試験形態]：筆記試験

[試験方式]：記述式

[試験内容]：

[AO入試]：「思考力・判断力・表現力」を問う。50分5問程度

[一般入試]：「思考力・判断力・表現力」を問う。50分5問程度

<面接>

[目的]：主に学力の3要素のうち「主体性・協働性」と「学習意欲の正当性」を確認

アドミッション・ポリシーでも明確なように、本学は「意欲」を非常に重視している。よって、どの入試区分でも、学習意欲に関する個別質問が実施される。

AO入試では特に重視される項目であるため、「意欲」に関する質問事項が多い。それに伴い、「主体性・協働性」のうち、主体性に関しても問うこととなる。推薦入試は、「意欲」に加えて、「これまでの学修に真摯に取り組んでいるか」という過去の実績に重きを置いているため、それに関する事柄や、それに伴う「主体性・協働性」という観点の質問も実施され、その他、「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」についても、必要に応じて書類審査とあわせて総合的に問う。一般入試は「主体性・協働性」と「学習意欲の正当性」について最低限のラインを充たしているかという観点で行うため、他の入試と違い、集団面接で行う。

[試験形態]：面接

[試験方式]：個別、もしくは集団

[試験内容]：

[AO入試]：個別面接。「学習意欲の正当性」に重きを置き、「主体性・協働性」についても問う。

[一般入試]：学生5,6人程度が同時に行う集団面接。「学習意欲の正当性」、「主体性・協働性」について確認する程度。

[推薦入試]：個別面接。「これまでの学修態度」に重きを置き、「学習意欲の正当性」、「主体性・協働性」についても問う。必要に応じて「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力」についても書類審査とあわせて総合的に問う。

<書類審査>

[目的]：主に受験資格の確認と「学習意欲の正当性」、「知識・技能」等を中心的に確認
一般入試においては、書類審査は「学習意欲の正当性」の事前の確認と、受験資格について確認するために行う。AO入試は上記に加えて「知識・技能」を、推薦入試は「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力」、「主体性・協働性」についても、調査書を中心とし、推薦書、これまでの活動歴等がわかる書類と共に、面接での質疑応答内容で総合的に判断する。ただし、推薦入試では、推薦書とこれまでの活動履歴がわかる書類の提出を必須とする。

また、日本語を母国語としない受験者については日本語能力試験 N2 以上、日本留学試験の日本語科目「読解・聴解・聴読解」の合計得点 200 点以上、BJT ビジネス日本語能力テスト 400 点以上等、本学で学修するに必要な日本語能力を証する書類を 1 つ以上提出することを別途定めているため、それらも書類審査に含まれる。(入学の基準に満たしているが、入学後の語学力の差異を補完するために、「基礎数学」、「基礎英語」、「基礎物理」に加えて、必要に応じて「基礎日本語」も卒業要件に関係しない(単位を与えない)補講として行う。)

[試験形態]：志望理由書や調査書等、事前書類の提出

[試験内容]：

[AO入試]：調査書や志望理由書等によって、「知識・技能」と「学習意欲の正当性」を総合的に確認する。加えて、受験資格について確認する。

[一般入試]：調査書や志望理由書等によって、「学習意欲の正当性」の確認と、受験資格について確認する程度。

[推薦入試]：推薦書、調査書や内申書、志望理由書等によって、「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」と「主体性・協働性」と「学習意欲の正当性」を総合的に確認する。加えて、受験資格について確認する。

上述した本学の入学者選抜について、まとめると表 3 となる。

表 3 入学者選抜要点まとめ

検査項目	試験形態	試験方式	試験区分					
			AO入試		一般入試		推薦入試	
適性等に関する検査	筆記試験	マークシート式	—		25問/40分	100点	—	
【知識・技能】 ・ 数理処理力 ・ 語学力 ・ 読解力、論理的思考力								
受講式検査	筆記試験	記述式	5問/50分	100点	5問/50分	100点	—	
【思考力・判断力・表現力】 ・ テクノロジーに関する思考力 ・ 判断するのに必要な観察力 ・ 相手に伝える表現力								
面接	面接	個別 or 集団	15分/1人 (個別)	150点	30分/5人 (集団)	50点	20分/1人 (個別)	
【意欲】			・ 学修意欲の正当性		◎		◎	◎
【主体性・協働性】			・ 主体性		◎		○	◎
			・ 協働性		○		◎	◎
書類審査	書類事前提出	調査書、志望理由書など	調査書、志望理由書等	150点	調査書、志望理由書等	50点	推薦書、調査書、志望理由書等	
【知識・技能】			・ 基礎学力		面接とあわせて総合判断		参考程度で実施	面接とあわせて総合判断
【思考力・判断力・表現力】			・ 社会的、国際的活動等					
【意欲】	・ 学修意欲の正当性							

9.2 社会人等の要件や定義

本学における社会人の定義は、「教育機関に属さず、一定の役割・責任をもって社会と関わり、活動を行った経験のある者」であり、その期間やそれにより対価を得たかどうかにはよらない。よって、帰国生、大卒者や社会人経験を有するような18歳以上の人を社会人と定義し、それらの学生にも広く門戸を開く。

9.3 留学生への対応

本法人では、本学を日本語能力が十分にある者に対し主に日本語で教育を行う専門職大学と位置付けており、入学定員に対する留学生の割合は、以下に示す通り1割程度になることを想定している。

同法人・同種・同立地の専門学校（以下、HAL 東京）における在籍者数データを参考にすると、IT系学科（本学であれば情報工学科が近い）における留学生の割合は約2割、ゲーム・CG系学科（本学であればデジタルエンタテインメント学科が近い）では約3割であり、確かに可能性としては、本学でも最大で同水準の留学生比率が見込まれることも考えられなくもない。

しかし、本学とHAL 東京とは入学方法の違いがあり、また留学生も日本人と同様の入試を受験しなければならないことから、HAL 東京に比して大幅に留学生の割合は下がると予測される。すなわち、HAL 東京では本学の日本語能力の試験に相当する検査のみが行われているのに対し、本学ではAO入試で面接と書類審査に加え受講式試験、一般入試ではさらにマークシート式試験が課されている。そもそも、本学は留学生に限定した入試区分は特に設けておらず、これらの相違から本学において留学生比率は高々1割程度になると予測している。

参考として、平成31年4月に開学した国際ファッション専門職大学と、同法人・同種・同立地の専門学校（東京モード学園）との留学生比率を示す。平成31年4月時点の在校生データによると、東京モード学園の関連学科での留学生比率は約4割程度なのに対し、国際ファッション専門職大学では、留学生のための入試区分を設けているにも関わらず、東京・大阪・名古屋の3キャンパス全体で留学生比率は約3%、東京キャンパスだけに限定しても5%未満に留まっている。ちなみに国際ファッション専門職大学は、本学と似たような広報戦略や学生確保活動を行っている。これらのことから、本学でも留学生の入学割合は同種専門学校と比較して留学生比率は下がると予想される。

本学は、留学生の入学者数に関係なく「出入国管理及び難民認定法」及び関係法令を遵守し、直近の社会情勢を踏まえた「留学生の在籍管理の徹底に関する新たな対応方針（文部科学省・出入国在留管理庁、令和元年6月11日）」にも適合するべく、確実な在籍管理を実施する。ここでいう確実な在籍管理とは、留学生担当職員による在籍管理はもちろ

んのこと、カリキュラム・ポリシーでも定めている担任制度に基づき担任教職員を通した各種手続きの進捗管理などを指す。当然ながら、入国管理局への定期報告は確実に実施する。

日常においては留学生の出欠管理を徹底し、長期欠席者や出席状況の良好でない者には注意指導、警告を行い、本国の緊急連絡先とも連携して対応する。また在留期限の近づいてきた留学生全員にリマインドを実施し、期限の満了前に確実に査証の更新手続きをするよう指導する。卒業後、日本で就職する留学生には在留資格の変更手続きを適切にサポートする。

HAL 東京ではいずれも上記のような方針を徹底しており、法務省入国管理局より留学生の在籍管理状況における「適正校」の認定を受けており、参考で上記した東京モード学園も同様に「適正校」である。

10. 取得可能な資格

資格は、学修成果を評価する一環と位置付けている。社会で実務上必要とされている知識体系をベンチマークする指標の 1 つであるため、学生に対してはこれらの資格について周知し、本学の科目履修によって資格取得のきっかけとする。その際には、同校舎の専修学校で開講・実施している国家試験対策講座の活用を促し、効率よく資格取得できるようバックアップする。

- (1) 基本情報技術者（国家資格）
- (2) 応用情報技術者（国家資格）
- (3) データベーススペシャリスト（国家資格）
- (4) ネットワークスペシャリスト（国家資格）
- (5) エンベデッドシステムスペシャリスト（国家資格）
- (6) 情報処理安全確保支援士（国家資格）
- (7) 情報セキュリティマネジメント試験（国家資格）
- (8) 情報検定 情報システム試験 基本スキル/プログラミングスキル/システムデザインスキル
- (9) 情報検定 情報活用試験 3 級/2 級/1 級
- (10) CG クリエイター検定 エキスパート/ベーシック
- (11) CG エンジニア検定 エキスパート/ベーシック
- (12) 画像処理エンジニア検定 エキスパート/ベーシック

11. 実習の具体的な計画

11.1 実習の目的

本学の実習の骨格と実際に企業と調整した実施例を資料 28、29 に添付する。本学の実習の位置づけは、特にディプロマ・ポリシーの以下の項目の養成である。

<工科学部ディプロマ・ポリシー【抜粋】>

4. 情報技術を応用する領域を主導する専門職人材として、対象領域を俯瞰する能力を有する。
5. 情報技術を応用する領域を主導する専門職人材として、問題を発見・設定する力を有している。
7. プロトタイプを実際に開発する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

<情報工学科ディプロマ・ポリシー【抜粋】>

4. 本学科が扱う 3 履修モデル（AI, IoT, ロボット）と社会との接点を理解し、情報システム技術をコアとして、システムインテグレーションに関する知識を総合的に俯瞰することができる。
5. 情報工学を主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。
7. 情報技術を応用して対象領域の課題を解決するソリューションのプロトタイプを開発する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

<デジタルエンタテインメント学科ディプロマ・ポリシー>

4. 本学科が扱う 2 履修モデル（ゲーム、CG）と社会との接点を理解し、デジタルコンテンツ、情報システム技術、ビジネスに関する知識などを総合的に俯瞰することができる。
5. デジタルコンテンツを主導する専門職人材として問題を発見し設定する能力を有している。
7. デジタルコンテンツのプロトタイプを開発する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

つまり、keywordsは「俯瞰力」、「問題発見力」、「プロトタイプ開発力」、「チャレンジ精神」「三現主義」である。本学では以下に詳細を記すが、「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」を配し、それらは2年次～4年次まで段階的に配され、上記のkeywordsが段階的にクリアできるように設定されているところである。別途、実習の内容で具体的に説明する。

加えて、一定の英語力等における水準等をクリアし海外臨地実務実習に参加する学生に対しては、ディプロマ・ポリシーの「9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している」に対し、実体験をもって国際情勢やグローバル視野を育成することも目的となる。

11.2 実習先の確保状況

11.2.1 実習先の確保状況について

全学部全学科に共通で配置されている臨地実務実習「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」における、臨地実務実習先の確保状況は、定員数を上回っており、十分数確保していると言える。加えて、コース別の上限にも達している。又、本学では学生の希望に応じて実習先を選択できるよう、開学に向けてさらに実習先を確保する。また、「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」の実習先については、海外における臨地実務実習も一定数確保しており、条件を満たすことで海外での実習も参加が可能である。企業の選定理由については資料30に、その結果の実習先の確保状況については資料31に記す。実習先の選定（妥当性）については、次の項で説明する。

ちなみに、本学は情報工学科とデジタルエンタテインメント学科の2学科構成であるため、企業によっては2学科の学生を同時に受け入れる企業もあるが、「臨地実務実習先の確保状況の説明書」にある受け入れ人数は、学科ごとの最大受け入れ人数である。つまり、例えば、ある企業で「臨地実務実習Ⅲ」における受け入れ学生数が情報工学科で3名、デジタルエンタテインメント学科で2名であるとすると、その企業は「臨地実務実習Ⅲ」では最大5名の学生を受け入れるということである。加えて、詳細は後述するが、臨地実務実習先の受け入れ人数は基本的に実習指導者1名に対し学生6名、最大学生数8名としているため、9名以上になる場合は、8名増加ごとに1名の指導教員をつけることにしており、本学は教育の質が担保できるように重複も加味して各企業に承諾書を得ている。

もちろん、「臨地実務実習先の確保状況の説明書」にある各施設の学生受け入れ人数は最大受け入れ人数として設定・記載しているが、受け入れ先の業務・業績状況によって実際の受け入れ可能人数が変動する可能性があるため、毎年必ず配属先調整前に確認を行い、学生6人に対し1名、最大でも学生8名に対し1名以上の実習指導者という体系を必ず維持する。加えて、本学は開学後も実習先の新規確保に努め、実習先の質と量の更なる向上を図る。

11.2.2 実習先の妥当性

以下に、実習先の選定理由について明記する。

11.2.2.1 全科目、全学科、全コースで満たされるべき基準

- ① 臨地実務実習先となるそれぞれの企業が、専門職大学の授業科目水準として相応しい実習指導を行うことができる人物を、実習指導者として配置できるか。
- ② 臨地実務実習先となるそれぞれの企業は、本学が主体的に学修内容を決定すること、また、実習を大学教育の一環として行うことについて十分な理解を示しているか。
- ③ 臨地実務実習先となるそれぞれの企業及び施設が、『専門職大学等の臨地実務実習の手引き（平成 31 年 1 月）』等で定められているその他の要件についても満たしているか。

11.2.2.2 各学科で満たされるべき基準

<情報工学科>

- ① 臨地実務実習先となるそれぞれの企業の事業内容が、情報工学科の学生が専攻する AI、IoT、ロボット分野に該当している。加えて、科目の到達目標の全てを達成する指導を行うことができる。

<デジタルエンタテインメント学科>

- ① 臨地実務実習先となるそれぞれの企業の事業内容が、デジタルエンタテインメント学科の学生が専攻するゲームプロデュース、CG アニメーション分野に該当している。加えて、科目の到達目標の全てを達成する指導を行うことができる。

ここでいう、「科目の到達目標の全てを達成する指導を行うことができる。」とは、例えば、情報工学科における「臨地実務実習Ⅲ」の場合シラバスにある到達目標の一つにある「専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」に対し、実際の実習指導者が指導を行えるかどうかである。審査意見 7(6)も加味し、例えば、実習指導者によっては、AI 戦略コースの学生の制作物に対して適切なアドバイスや評価を行うことが難しいため、その場合に該当すると判断した場合、AI 戦略コースの学生は当該施設を選択することの内容にリストから外す。

以上の事柄を精査し、それぞれの科目と企業ごとにコース別で実施可否を資料 30-1, 2 にまとめる。

11.2.2.3 各科目で満たされるべき基準

以下に、授業毎に満たされる基準を記す。各科目に関する評価についてはそれぞれ別に用意したルーブリック評価表（資料 32-1, 2, 3）を用いる。それについては、「11.3.4 成績評価方法」にて説明する。

「臨地実務実習Ⅰ」

本学の臨地実務実習として初めて取り組む「臨地実務実習Ⅰ」は本学の教育課程の比較的早期段階にある。よって、学生に対しての技術指導や課題提示に対して、高度な技術レベルを教えられるのではなく、指導の充実が求められる。

加えて、当該科目の到達目標は、「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」である。ここで言う相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスは企業ごとに様々であるが、当該科目では特殊なビジネスプロセスではなく一般的なビジネスプロセスの理解を求めている。

以上の事から、ビジネスプロセスが特殊になりがちな小企業は適切な実習先に満たない可能性が高い。

「臨地実務実習Ⅱ」

「臨地実務実習Ⅱ」は本学の教育課程の3年次後期に配されている。よって、実習科目で産学連携等を経験してきた学生へ適切な難度の目標設定などを指導できることが求められる。

加えて、当該科目の到達目標は、「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」である。よって、企業の性質だけ見れば「臨地実務実習Ⅰ」ほど、学生の専攻分野にマッチングしている必要性や一般的なビジネスプロセスを踏んでいる企業に限定されるような基準は必要ない。一方で、課題解決のために学生が専攻する分野の技術を用いた提案をする手前の段階である課題の発見・理解に位置づけられる当該科目は、課題解決のために学生が専攻する分野の技術を用いた提案を目的としていないが、それを想定して指導できる必要性はあるため、指導者の資質として学生へ適切な難度の目標設定などが指導できる必要性がある。

以上の事から、実習指導者の資質が重要である。別審査意見 7(2)で詳細は述べるが、指導者について適切に見直しを計ったため、既に申請している企業で現状問題ないと考えられる。ただし、教育課程の進行度から、学生の語学（特に英語）に関する能力が当該科目の実習内容を国外で行ったとしても同等でできるレベルに達していないと判断したため、「臨地実務実習Ⅱ」から、海外実習先を全て外す。

「臨地実務実習Ⅲ」

「臨地実務実習Ⅲ」は本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが求められる。

当該科目の到達目標は「プロトタイプの実現及び評価を理解する」である。よって、学生が専攻する分野に置ける制作物に対し、的確な評価ができること求められる。加えて、学生のプロトタイプ開発に対し、適切な指導を行う必要があるため、当該科目の実習先や実習指導者は学生の専攻に対して「臨地実務実習Ⅰ、Ⅱ」と同等かそれ以上のマッチング度が求められる。

11.2.3 実習施設における適切な指導者の配置

基本的に実習施設に本学の担当指導教員は配置せず受け入れ先の企業が用意することとする。本学における実習指導者とは、受け入れ先の実務経験年数が必ず5年以上であり、その実習において豊富な業務経験や実績等を持つ者とする。また、責任者として人事部などの後方部門が実習指導責任者となる場合があるが、実際の指導にあたる者は、先に述べた条件をクリアしている、受け入れ先の実務経験年数が必ず5年以上の実務経験を有し、その実習において豊富な業務経験や実績等を持つ、指導者として相応しい者とする。

既に述べたが、施設の実習指導者と学生の人数比率については、実習指導者1名につき6名程度までを基本とし、多人数受け入れの場合には実習指導者を増員するよう施設に要請し、実習指導者1名につき最大で8名とする。

ここでいう実習指導者について、本学では一部企業について、代表取締役を据えている。こうした企業はすべて、必然的に従業員規模が20名以下の企業になった。当該実習先の代表取締役は技術者でもあり、各臨地実務実習にある到達目標にある項目を学生が達成するために必要な専門的（この場合は、各学科、各コース）指導も可能なため、実習内容に適した実習指導を行うことが十分にできる実習指導者であると判断した。

11.2.4 実習中の教員の指導について

「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」における実習中の指導は受け入れ先企業の立地、教職員のスケジュール、臨地実務実習に参加する学生の特徴等を踏まえ、海外臨地実務実習を除き、教職員が協力して巡回し、企業側の担当者による指導がいきわたっているのか等を確認する。

原則、実習先への移動方法は徒歩、若しくは公共交通機関を利用する。加えて、2週間に1回は学生と担当教員が本学の校地に集まってコミュニケーションを取り、不測の事態が起こっていないか、臨地実務実習先で水準をクリアしたレベルの教育が施されているのか等を確認する。また、海外臨地実務実習については現地視察を行わない代わりに、電話やメー

ルといった手段を利用して綿密に学生や企業と連絡を取り合い教員が指導をすることとする。具体的な教員による巡回指導方法については、以下に臨地実務実習授業ごとに記すとともに、実際の巡回計画（臨地実務実習）（案）を資料 33 に記す。

・「臨地実務実習Ⅰ」

実施時期は原則として 2 年次 1～2 月、実施日数は 20 日間（期間は 4 週間）であり、その間に 2 回の巡回指導と 2 回の帰校日指導（本学キャンパスにおいて教員が学生に対して行う実習指導）を実施する。

・「臨地実務実習Ⅱ」

実施時期は原則として 3 年次 10 月～11 月、実施日数は 30 日間（期間は 6 週間）であり、実習先が国内の場合は、その間に 3 回の巡回指導と 3 回の帰校日指導を実施する。

実習先が海外の場合は、スカイプといったインターネットを介したビデオ通話等の通信手段を用いて面談を週 1 回実施する。帰校日は設けない。

・「臨地実務実習Ⅲ」

実施時期は原則として 4 年次 7～9 月、実施日数は 30 日間（期間は 6 週間）であり、実習先が国内の場合は、その間に 3 回の巡回指導と 3 回の帰校日指導を実施する。

実習先が海外の場合は、スカイプといったインターネットを介したビデオ通話等の通信手段を用いて面談を週 1 回実施する。帰校日は設けない。

11.2.5 臨地実務実習実施期間

大学での授業運用との兼ね合いから、臨地実務実習Ⅰ～Ⅲの臨地実務実習は、基本的にそれぞれ決められた時期に実施される。「臨地実務実習Ⅰ」は 1 月から 2 月末まで、「臨地実務実習Ⅱ」は 10 月から 11 月下旬まで、「臨地実務実習Ⅲ」は 7 月から 9 月末までとし、その期間内に規定時間以上の実習時間を確保する。そのため、臨地実務実習受講日時は受け入れ先施設や団体によって異なる。

ただし、臨地実務実習はそれぞれ通年で配当する。これは、学生が希望する受け入れ先の受け入れ態勢などを考慮したためであり、企業や学生の都合に合わせてフレキシブルに実習実施を可能とするためである。よって、上記期間に限定されるものではない。

また、臨地実務実習を 4 年次にも配当したのは、基本的に多くの科目が履修済みであり、即戦力として最も重要な実践力を強化するためである。加えて、企業とのミスマッチ防止はもちろん、学生個々の得意・不得意の明確化によって、卒業に向けた教員の最終的なフォロー、入社後の充実度といった部分に寄与する。よって、4 年次にも臨地実務実習（臨地実務実習Ⅲ）を配当することは大きな意味があると言える。

11.3 実習水準確保の方策

大学教育としてふさわしい実習水準を確保するために、本学では臨地実務実習実施準備期間を十分に確保すると同時に体制を整える。以下、詳細を明記する。

11.3.1 実習内容について

本学の臨地実務実習については、全学科とも2年次に「臨地実務実習Ⅰ」、3年次に「臨地実務実習Ⅱ」、4年次に「臨地実務実習Ⅲ」を段階的に編成している。以下に、本学の臨地実務実習にあたる「臨地実務実習Ⅰ」、「臨地実務実習Ⅱ」、「臨地実務実習Ⅲ」の授業の到達目標及びテーマを記すとともに、これら到達目標に対して、具体的業務内容がどのように設定されているのかを以下に説明する。

<情報工学科>

「臨地実務実習Ⅰ」

授業の到達目標及びテーマ

「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。

(能力)

- ・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。
- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。

(志向・態度)

- ・社会人としての最低限のビジネスマナー身につけている。
- ・三現主義（現場・現実・現物）とは何かを体感し理解している。

「臨地実務実習Ⅰ」のシラバス（本学の実習骨格）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅰ」は初めての臨地実務実習として2年次の後期に配されており、基本的なビジネスプロセス等の理解に主題を置いている。その中でも、専門性に関する到達目標に関しては『ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している』という項目で、これを充たすために実施計画（臨地実務実習先個別実施計画）では、その企業の業務を実践してみることが業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、情報工学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 29-1-1 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① 企業が対応可能な業務の理解（15 時間）
- ② 企業が納入したシステムの簡易版の開発計画（22.5 時間）
- ③ 企業が納入したシステムの簡易版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（45 時間）
- ④ 企業が納入したシステムの簡易版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（45 時間）
- ⑤ 企業が納入したシステムの簡易版の製作発表（22.5 時間）

となっており、「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」を充たすために、ソフトウェア設計業務の実践やソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践といった基本技術を実践する授業内容が盛り込まれている。

<情報工学科>

「臨地実務実習Ⅱ」

授業の到達目標及びテーマ

「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。
- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せず全体を俯瞰しつつ分析することができる。
- ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。
- ・改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。

(志向・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・三現主義（現場・現実・現物）を理解し、他人に説明することができる。

「臨地実務実習Ⅱ」のシラバス（本学の実習骨格）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅱ」の到達目標は問題点や課題を発見

し、それについて理解することである。「臨地実務実習Ⅱ」は「臨地実務実習Ⅲ」の最終目的である社会の問題・課題解決のために、学生が専攻する領域（コース）のプロトタイプ開発が正しく実践されるために必要な、問題・課題発見に主軸が置かれている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」ということや、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」という項目で、これを充たすために実施計画（臨地実務実習先個別実施計画）では、その企業の業務を実践してみるだけでなく、改善点の発見といった項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、情報工学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 29-1-2 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① 企業が納入実績のあるシステムの開発計画（30 時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムにおける要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（75 時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムにおけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（75 時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの製作発表（22.5 時間）
- ⑤ 企業が納入実績のあるシステムの改善点の発見（22.5 時間）

となっており「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」を充たすために、企業が納入実績のあるシステムの製作発表を通し、複数案を考えその中の最善案を実際に制作する他、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」を充たすために、制作のみならず実際に改善点を発見させる期間が実習内容に盛り込まれている。

<情報工学科>

「臨地実務実習Ⅲ」

「プロトタイプを実現して評価する」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。
- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。
- ・専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。
- ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。

(志向・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・三現主義（現場・現実・現物）を理解し、それに沿った行動をすることができる。

「臨地実務実習Ⅲ」のシラバス（本学の実習骨格）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅲ」はディプロマ・ポリシーにある“プロトタイプの開発”を実践するだけでなく、評価を正しく理解することで、改めて問題発見につながるように考えられることを到達目標に定めている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」という項目が特に重要で、これを充たすために実施計画（臨地実務実習先個別実施計画）では、例えば、システム改良版の制作と発表などの項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、情報工学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 29-1-3 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① 企業が納入実績のあるシステムの改良版の開発計画（37.5 時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムの改良版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（82.5 時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムの改良版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（82.5 時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの改良版の製作発表（22.5 時間）

となっており「専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」を充たすために、納入実績のあるシステムの改良版の製作発表が実習内容に盛り込まれている。

<デジタルエンタテインメント学科>

「臨地実務実習 I」

授業の到達目標及びテーマ

「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」

【到達目標】

(知識・理解)

・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。

(能力)

・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。
・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。

(志向・態度)

・社会人としての最低限のビジネスマナー身につけている。
・三現主義（現場・現実・現物）とは何かを体感し理解している。

「臨地実務実習 I」のシラバス（本学の実習骨格、資料 28-2-1）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習 I」は初めての臨地実務実習として 2 年次の後期に配されており、基本的なビジネスプロセス等の理解に主題を置いている。その中でも、専門性に関する到達目標に関しては「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」という項目で、これを充たすために実施計画（臨地実務実習先個別実施計画）では、その企業の業務を実践してみることが業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、デジタルエンタテインメント学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 29-2-1 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務を理解する。
(7.5 時間)
- ② 企業が提示した課題（プロジェクト分析、アセット制作、プログラム開発等）を実現するための必要技術を理解し、実習計画を立案する。(30 時間)
- ③ 計画に沿って実習を進める。適宜、企業担当者に報告しフィードバックを受けながら、成果物を制作する。(75 時間)
- ④ 最終プレゼンテーションに向け、成果物のブラッシュアップ、資料作成を進める。(30 時間)
- ⑤ 最終プレゼンテーション、及びフィードバックを受ける。(7.5 時間)

となっており、「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」を充たすために、企業が提示した課題（プロジェクト分析、アセット制作、プログラム開発等）を実現するための必要技術を理解し、実習計画を立案するといった基本技術を実践する授業内容が盛り込まれている。

<デジタルエンタテインメント学科>

「臨地実務実習Ⅱ」

授業の到達目標及びテーマ

「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。
- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せず全体を俯瞰しつつ分析することができる。
- ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CGアニメーション）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。
- ・改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。

(志向・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・三現主義（現場・現実・現物）を理解し、他人に説明することができる。

「臨地実務実習Ⅱ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 28-2-2）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅱ」の到達目標は問題点や課題を発見し、それについて理解することである。「臨地実務実習Ⅱ」は「臨地実務実習Ⅲ」の最終目的である社会の問題・課題解決のために、学生が専攻する領域（コース）のプロトタイプ開発が正しく実践されるために必要な、問題・課題発見に主軸が置かれている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CGアニメーション）を主に用いて解決

する案を複数提示することができる。」ということや、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」という項目で、これを充たすために実施計画（臨地実務実習先個別実施計画）では、その企業の業務を実践してみるだけでなく、改善点の発見といった項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、デジタルエンタテインメント学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 29-2-2 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務（コンテンツ、サービス）を理解する。（7.5 時間）
- ② 既存業務の改善提案（サービス、プロセス等）をもとに、目的と実施手段、必要技術、計画をまとめる。（30 時間）
- ③ 立案した計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75 時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75 時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30 時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5 時間）

となっており「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CG アニメーション）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」を充たすために、既存業務の改善提案（サービス、プロセス等）をもとに、目的と実施手段、必要技術、計画をまとめる他、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」を充たすために、立案した計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける期間が実習内容に盛り込まれている。

<デジタルエンタテインメント学科>

「臨地実務実習Ⅲ」

「プロトタイプを実現して評価する」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。
- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。
- ・専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CG アニメーション）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。
- ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。

(志向・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・三現主義（現場・現実・現物）を理解し、それに沿った行動をすることができる。

「臨地実務実習Ⅲ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 28-2-3）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅲ」はディプロマ・ポリシーにある“プロトタイプの開発”を実践するだけでなく、評価を正しく理解することで、改めて問題発見につながるように考えられることを到達目標に定めている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CG アニメーション）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」という項目が特に重要で、これを充たすために実施計画（臨地実務実習先個別実施計画）では、例えば、競合会社を意識した改善提案などの項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、デジタルエンタテインメント学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 29-2-3 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① オリエンテーションとして、本実習の目的、環境構築、業務内容の説明（業界説明と企業の位置や価値とビジネス、コンテンツ構築プロセスにおける受入部署の役割等）を理解する。（7.5 時間）
- ② 扱っているサービスや構築プロセスを対象に、競合会社を意識した改善提案及び計画を立案する。（30 時間）
- ③ 計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75 時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75 時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30 時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5 時間）

となっており「専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CGアニメーション）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」を充たすために、フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行するといった内容が実習内容に盛り込まれている。

11.3.2 実習における事前・事後の指導計画

事前の指導として、社会人としてのマナーや実習の心得、守秘義務等についての教育を、初回臨地実務実習にあたる「臨地実務実習Ⅰ」が行われる2年次に行う。

また、各臨地実務実習の前に必ず学内オリエンテーションを実施し、実習の心構えや必要書類の準備や諸手続き等についてアナウンスし必要に応じて個別面談を実施し、各臨地実務実習の目的を明確化し、実習に関する認識を深め学生が達成度を明確に体感できるように配慮する。加えて、実習先、つまり受け入れ先企業の意見も考慮の上、必要に応じて受け入れ先でも事前にオリエンテーションを行い、実習先への通学方法、必要な書類や持ち物の確認、受け入れ先企業の予備知識の習得も指導する。

事後の指導は、次の臨地実務実習が有効になるように、若しくは社会に出てからも役立つように振り返りを行う。加えて、指導を受けた受け入れ先企業へのお礼状の送付、実習要項の提出といったアナウンスとともに、実習を通して得た機密情報の取り扱い方等について再度注意喚起を行い、外部に情報が漏れないように徹底する。

また、臨地実務実習報告会を実施することで、他学生が臨地実務実習を通して得た知識や教養や体験談を知り、新たな発見からの創意工夫や価値創造が生み出されるようにする。

11.3.3 臨地実務実習先と学生のマッチング方法

学生が実際に赴く企業は、上記観点によって選定された企業であるが、さらに学生が望む将来像や、学生個々の能力を考慮し、本学の養成する“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”になるに相応しい企業で実習ができるよう、受け入れ先の希望調査を事前に行う。本学ではこの調整・準備に必要な時間に余裕を持たせている。それは、学生のみならず企業とも連携を密に取るためである。これは、本学で養成する人材が身につける必要がある職業倫理観のみならず、学生自身に目的意識が明確化されることによって、より主体的・能動的な実習を可能にするとともに、企業側に臨地実務実習の目的を理解してもらうためでもある。

先に述べた、事前に行う受け入れ先の希望調査については、資料 34 の臨地実務実習フローチャートに則った運用とする。これは、2学科に跨ぐ全ての学生が、満足のいく企業で

臨地実務実習を行えるようにするために、数多く用意されている受け入れ先連携企業の選考フローを明確にすることで対応する。具体的なオペレーションは以下を想定しており、2学科から学生を受け入れる施設においては、施設ごとに主管となる担当教員・キャリアサポートセンターを決め、連携を図りながら参加学生の確定を行う。

11.3.3.1 受け入れ企業の公開・確定

各臨地実務実習約2~3ヶ月前に受け入れ可能企業と最大受け入れ人数、臨地実務実習での実習内容を学生に公開する。それをもって、学生に対して、第1希望から第3希望までの企業をヒアリングし、担当教員、キャリアサポートセンター職員による学生面談、選考を実施する。

選考結果については、必要に応じて受け入れ施設とも調整を行う。この時、受け入れ人数を超えた企業については、担当教員、キャリアサポートセンター職員による協議を実施し、予め受け入れ施設と選考基準の優先順位付けを調整し、その基準に沿って選考を実施する。なお、選考基準については、学業成績、特定科目の成績、資格保有状況、出席率、面談内容とする。

11.3.4 成績評価方法

学則に明記があるように、単位認定は所定の授業回数の8割以上の出席を前提としているため、学生の出欠状況については、企業側と連絡を取りあって認識するのはもちろんのこと、実習時に利用する書類のうち、出席の詳細が確認できる「実習出席表」（資料35 p.8）をもって実施終了後も確認を取ることとする。その上で、成績の評価については、習熟度に合わせてルーブリック評価（資料32-1, 2, 3）を利用し、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。

ここで重要なのは、評価はもちろんのこと、次につながるような振り返りである。よって、必要に応じて実習先の指導者からの報告や、臨地実務実習終了後の個別学生面談も実施し、成績評価とは別に学生にフィードバックを行う。

11.3.5 複数施設の場合における一定水準の確保

臨地実務実習に当たる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」における臨地実務実習実施先は基本的に単一施設とし、複数にわたることのないように配慮する。例外として複数に及ぶ場合は、臨地実務実習実施先企業の実習指導責任者やその企業の長等と打ち合わせの上、学生の負担にならないように配慮するとともに、事前に学生に複数拠点にわたることを説明する。

11.3.6 実習指導者の配置

既に述べたが、実習指導者は受け入れる学生 6 名、最大 8 名に対して 1 名以上とすることで、学生に対して実習指導者の目が確実に届く体制を必ず維持することで、実習水準が適切に確保される。

11.4 実習先との連携体制

受け入れ先企業との連携体制については、指導教員の巡回によって、企業側の担当者と直に接して連携を取る。加えて、不測の事態や天災などによる集中的な問い合わせにも対応できるように、担当外の教員や職員と手分けをし、メールや電話等の通信手段も利用する。

また、実施前の実習内容の確認、実施後のフィードバック等、実習期間外も受け入れ先企業と打ち合わせを重ね、情報交換を行うことで、実施先の教育の質を担保するとともに、時代の変化に呼応した実習内容になるように方策する。以下に、項目別で詳細を説明する。

11.4.1 実習先との協議・連絡体制

11.4.1.1 実習前の協議

実習先との事前の協議として、臨地実務実習実施前にやり取りを行う書類の 1 つに、資料 36 の本学が求める臨地実務実習の業務内容を組み立てるために書面のやり取りを行う。この書面を基に、後に説明する学生と企業のマッチングを図る。受け入れ企業選定方法については、後に詳細を記す。受け入れ先企業が決まった学生については、既に述べたように学生へ事前指導を個別に行う他、教職員は受け入れてもらう学生も必要に応じて同行させた上で企業に訪問し、具体的な実習内容について協議する。

11.4.1.2 実習中の連絡体制

実習中の連絡体制については、既に述べた巡回計画とは別に、本学はキャリアサポートセンターを設置し、受け入れ先企業からの連絡が必ず受けられる体制とし、実習の質を担保できるようにする。

キャリアサポートセンターの構成員は、本学の教職員で構成され、実習前から連携する企業の現地視察や各種契約書類の整理などに携わることで、指導教員の負担軽減のみならず、企業と密な連携を可能とする。さらに、キャリアサポートセンターは複数人で構成されるため、不測の問題が発生したとしても、迅速な対応が可能となる。万が一、実習内容が不適切であるなどの問題が認められた場合は、受け入れ先への状況改善を依頼する、場合によっては受け入れ先の変更など、速やかに事態の改善を図る役目も担う。

11.4.1.3 実習における指導の方針

実習における指導方針は、本学の教育理念やカリキュラム・ポリシーと同等であるべきである。例えば、科目認定のためには出席率について学則に定める通り 80%以上であるため、各種臨地実務実習もその出席率を求める。一方で、実際の企業で業務に当たる姿勢として、各企業が定める休暇連絡を上司に当たる指導教員に入れることは社会人としては当たり前のマナーである。よって、本学が求める指導方針の他に、各受け入れ企業の受け入れ方針も本学では必ず考慮する。これは企業によって様々あるが、既に述べた事前協議でのすり合わせの他、企業側の希望に応じて臨地実務実習受け入れ選考面接を事前に行うことで企業と学生の間には齟齬が生まれないようにする。特に、文化的背景が異なるため海外臨地実務実習については必ず選考面接を実施し、それに通過した学生がその企業の臨地実務実習を実施できることとする。

11.4.2 実習先での教育の質の保証の方策

11.4.2.1 実習指導者の選任基準

実習指導者の選任基準は、必ず実務経験が 5 年以上であり、その実習において豊富な業務経験や実績等を持つ、指導者として相応しい者とする。この質を担保するために、本学では、既に述べた教職員が事前に訪問する事前協議にて、その実習指導者が各臨地実務実習の指導者として相応しいかも同時に判断することとする。この事前協議にて基準に満たない場合は、実習指導者の変更の依頼をキャリアサポートセンターが行い、企業側と調整をするなどの対応を行ったり、必要に応じて、受け入れ先企業の選定から再度行ったりすることで、基準に満たない実習指導者が教鞭をとることがないようにする。

11.4.2.2 実習指導者に対する研修

実習指導者に対する研修は、事前協議で述べたとおり、教職員による企業への事前訪問時に研修を併せて実施することとする。加えて、先方からの研修依頼や、事前協議時に実習指導者として不適合と判断した場合は、キャリアサポートセンターからその旨を通達するとともに、必要に応じて本学に招集し研修を別途行う。受け入れ先が海外や遠隔地の場合でも、その指導者が過去に本学で実習指導者として経験がない場合は、事前に教職員が必ず訪問し実習指導者の適性確認と研修を実施する。

11.5 その他、特記事項

11.5.1 保険加入による安全の確保と守秘義務について

本学の学生は入学時から、臨地実務実習活動中やその往復において、物損や他者への怪我も含め補償するような保険に加入する。ただし、海外臨地実務実習に参加する場合においては、その範囲も保証となる保険に追加で加入することとする。

加えて、受け入れ先企業で得た情報が外部に知られることのないように学生に注意喚起を行うことはもちろん、企業側が不要とする場合を除いて、秘密保持契約をそれぞれの臨地実務実習先と学生が結ぶ。この書類における書式は本学が既に確保した受け入れ先企業が海外も含め多種多様に及ぶため、基本的に企業側のフォーマットに合わせるものとする。

11.5.2 単位認定方法と適切な単位数の設定

情報工学科、デジタルエンタテインメント学科は、教育課程において定めた「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」を履修する。この「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」は「インターンシップの更なる充実に向けて 議論の取りまとめ」（文部科学省 Web ページ インターンシップの推進等に関する調査研究協力者会議（掲載日：平成 29 年 6 月 16 日）http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/koutou/076/gaiyou/1386864.htm）にも明記があるように、就業体験を満了することはもちろんのこと、社会の発展に寄与する人材を輩出するために、少なくとも 2 週間以上の期間とし、学生の目的を明確化させた上で行うものとする。それぞれの概要、成績評価方法、単位認定方法を下記に記す。また、「実習日誌」や「臨地実習報告書」といった実習授業で主に使用する書類を資料 35 に添付する。

成績評価方法は、80%以上の出席率を前提とし、評価が 60 点以上を取得した場合に単位を認定する。単位数は「臨地実務実習Ⅰ」は期間が 4 週間で実働時間が 150 時間以上という観点から 5 単位、「臨地実務実習Ⅱ」は期間が 6 週間で実働時間が 225 時間以上という観点から 7.5 単位、「臨地実務実習Ⅲ」は期間が 6 週間で実働時間が 225 時間以上という観点から、7.5 単位を与えるものとする。

11.5.3 国外における臨地実習について

以下、海外の臨地実務実習について記す。海外臨地実務実習は学生の英語に関する学修度を考慮し「臨地実務実習Ⅲ」にのみ実施を行う。

11.5.3.1 国内での実習との同等性について

海外の臨地実務実習施設において国内の施設と同等の質で実習を行えるかどうかについて、①事前協議の実現性、②実習指導者の確保、③適切な指導の実現性、④依頼内容が実

習指導者へ正しく伝わるか、加えて、以下に詳細を記すが、学生の安全面の確保できるように、⑤現地に日本語対応ができる指導員、若しくは指導員の補助（メンター）が確保できるのか、といった点や、⑥学生のトラブルに対応できるのか（実習先の施設から数時間で学生のもとにかけつけることのできるエージェントが確保できるのか等）などを検証し、厳選した企業のみとしている。

一方、同等の質を確保できるかどうかについて、現時点では十分な確認ができなかった実習先施設については、特別プログラム（単位は与えない、オプション海外授業）として「海外インターンシップⅠ～Ⅲ」として用意し実施する。これらテスト期間を経ることで、今回、対象から外れた施設においても国内と同等の質で実習を行えると確認できた場合、改めて「臨地実務実習Ⅲ」に配置する、もしくは新たに科目を配置する予定である。

11.5.3.2 学生の選考について

海外臨地実務実習は、希望する学生全てが参加することはできない。参加を希望する学生の内、一定の基準を満たし、かつ、受け入れ先企業による面接（必要に応じて実施する）に合格し、海外臨地実務実習でかかる追加の学費（海外臨地実務実習用の保険への追加加入などが必要なため）が払える学生のみが参加することができる。よって、海外臨地実務実習を希望しない学生が海外の実習先に配属されることはない。

ここでいう、一定の基準とは、3年次前期までの「英語コミュニケーション」の成績やTOEIC®テストの成績等をクリアしたものが受講可能とする。加えて、受け入れ先企業による面接とは、「受け入れ先企業による学生の危機管理能力の判定」を主に測るための面接であって、企業が学生を選抜する面接ではない。

海外臨地実務実習の選考は実際に実習が始まる半年～1年程度前に実施し、国内の臨地実務実習先選考が行われる前に、海外臨地実務実習の可否が確定させる。よって、選考から漏れた学生は海外企業を希望しなかった学生と同タイミングで、国内臨地実務実習の希望調査に参加できる。よって、選考に漏れた場合でも学生に不利益が生じることは基本的にない。

11.5.3.3 学生の安全確保等について

海外施設での臨地実務実習における学生の安全確保等については、以下の対策を講ずる。

- ①教職員が、実習開始前に現地を視察する（最低1回）。
- ②本学に据えるキャリア・サポートセンターが、現地の留学エージェント等も活用して、実習開始前に実習先国及び実習施設が存在する地域の治安情勢（テロや暴

動の発生、衛生状態、社会問題等)に問題がないことを確認する。さらに、実習期間中、治安情勢のモニターを継続する。

- ③学生に何らかのトラブルが生じたあるいはトラブルに巻き込まれた場合、数時間以内に現地の留学エージェントが、実習施設もしくは学生の宿泊先に駆けつけることのできる態勢を整備する。さらに、必要に応じて教職員が現地に赴き対応にあたる。ここで言うエージェントは、実施する海外臨地実務実習先に必ず準備する。
- ④本学の学生は入学時から、臨地実務実習活動中やその往復において、物損や他者への怪我也含め補償するような保険に加入する。ただし、海外臨地実務実習に参加する場合には、その範囲も保証となる保険に追加で加入する。

11.5.3.4 海外の実習施設との事前の協議について

実施是非の再確認や事前協議については、以下の通り国内の実施企業とほぼ同様に行うことができる。

- ①教職員は、事前にメールや電話などを通じて実習指導者と連絡を取り合うほか、現地を視察する（最低1回）。
- ②学生自身も実習先事業者の調査を行い、事前に実習施設を訪問することを基本とする。ただし、実習指導者の都合などで訪問が難しい場合のほか、通常授業との兼ね合いや学生の交通費負担などの観点から訪問が困難であると認められる場合に限り、テレビ電話やメールなどを代替手段として認める。なお、事前訪問を省略する学生に対しては、実習先事業者の認識を深める課題を追加的に課すとともに、臨地実務実習初日の出勤にかかる認識を担当教員及びキャリア・サポートセンターの職員と共有する。

11.5.3.5 実習指導者について

海外臨地実務実習での指導者は、学生への指導の充実やフォロー、安全面の確保などの観点から日本語にも対応できる指導者としている。特に完成年度までは、学生のさらなる安全面を考慮し、指導者全員を日本人としている。勿論、現地での学修は基本的に全て英語で行われるが、学生の安全面等に何か生じた場合は、日本語でも対応可能となっている。

12. 編入学定員を設定する場合の具体的計画

本学においては、欠員がある場合は定員充足まで編入学を認める。

さらに、本法人は同校地内に HAL 東京、東京通信大学を有している。よって、編入にとどまらず、入学希望者のニーズによって様々な学びの体系を案内することも可能である。これは本法人ならではの優位点である。

12.1 既修得単位等の認定方法

既修得単位等について本学が教育上有益と認めるときは、本学における授業科目の履修より修得したものとみなす。認定方法については主に「他大学・専修学校・短期大学での履修科目」、「保有・取得資格」、「実務の経験を通じた実践的な能力」、「編転入学試験」に分類される。詳細は下記に記す。

(1) 「他大学・専修学校・短期大学での履修科目」

他大学等での履修科目の単位認定は、原則取得した単位名ではなく授業の内容で判断する。すなわち、科目名が異なっても、授業内容が同じであれば認定する。一方、科目名が同じであっても授業内容が異なる場合は認定できない。

(2) 「保有・取得資格」

保有・取得資格による単位認定は、特定の科目に限る。
詳細については、資料 37 に記す。

(3) 「実務の経験を通じた実践的な能力」

実務経験者の学び直しを考慮し、その実務経験を通じた実践的な能力の修得を本学の授業科目の履修とみなし、単位を認める場合がある。社会人としての実務経験には必ず個性があることから、編転入学試験時にヒアリングを行う。

この場合、臨地実務実習以外の職業専門科目・展開科目については、情報処理技術者試験等、法令の規定に基づく職業資格、技能検定、技能審査若しくはこれらと同等以上の社会的評価を有する実務の能力に関する審査（国、地方公共団体、独立行政法人その他の公益的法人が行うもの）で認定を受けていることを証する書面を求める。臨地実務実習の単位認定については、実務経験により修得した実践的な能力が本学の教育相当水準であることを判断するため、実務経歴書等の提出を求める。

(4)「編転入学試験」

編転入学試験の結果、及びこれまでの学修歴や実務経験歴を総合的に判断し、一部科目の認定を行う場合がある。

12.2 履修指導方法

編転入学生については、1年次から入学する学生よりもさらに多様な学生の入学が見込まれる。具体的には、大学・短期大学・専修学校等を卒業し、本学が教育する専門知識をある程度有している者や、TOEIC®やTOEFL®で一定のスコアを保有している者、第四次産業革命において ICT 業界等で専門的な業務を担っていた社会人の学び直しや新たな専門知識の習得したい者等を想定している。既修得単位等は入学時に認定され、卒業の要件となる単位の区分や数が定まらないため個別の学生に対して固定的な履修モデルを当てはめることは現時点では難しいが、例として、主に社会人の学び直しを想定した履修モデルを添付する(資料 38)。

12.3 教育上の配慮等

本学への編転入学生の受け入れは学科の定員数を超えない若干名とし、入学時期は基本的に4月のみとしている。よって、履修タイミングは既存学生と同じになる。加えて、専門職大学設置基準等に則り、入学時に認める単位数の上限を超えない範囲で認定し、編転入を認めることで、社会人の学び直しといった面に対し、習得済み知識・教養・技術について単位を与え学修期間を短縮することで配慮する。

13. 管理運営

13.1 教学面における管理運営体制

13.1.1 教授会等の役割

本学は、学校教育法第 93 条に従い、教育研究等に関する重要事項を審議するための教授会を設置する。また、教授会に属する教員で構成される専門委員会を設置する。

13.1.2 運営等

大学運営においては、学校教育法に従い学長がリーダーシップを発揮し、所属教職員を統督する。また、教授会は、定例会議を月 1 回、臨時会議を学長が必要と認めたときまたは教

授会員の 3 分の 1 以上の要求があった場合に開催し、以下の事項を審議したうえで、学長に意見を述べる。

- (1) 学生の入学、卒業及び課程の修了
- (2) 学位の授与
- (3) 学生の表彰
- (4) 前三号に掲げるもののほか、教育研究に関する重要な事項で、教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

前項各号のほか、学長がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、学長の求めに応じ、意見を述べる。

13.2 関連委員会の設置と役割

教授会の下部組織として教学等を審議するための委員会を設置し、専門職大学運営の健全性を確保する。必要に応じて特別委員会を設置し、専門職大学の管理運営を適切に行う。

14. 自己点検・評価

本学は、学則第 1 条（目的）において、「東京国際工科専門職大学（以下「本学」という。）は、工科分野において、日本の首都東京で国際性を理解し、社会の発展と調和を踏まえた研究・教育・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成することで、社会の期待に答えるとともに、社会の発展に寄与することを目的とする。」と定めている。

学則に基づき、本学の目的に照らして適切な教育研究活動が行われているか、定期的に自己点検・評価を行う。

本学では、学長の下に置かれた自己点検・評価委員会で定期的・継続的に自己点検・評価を行う。またこの資料とするために、学生による授業アンケートを実施し、結果の検証等を毎年行う。自己点検・評価の他に、学長から委嘱された外部評価委員によって第三者評価を適切に実施する。

自己点検・評価及び外部評価委員会による評価の結果は、本学のホームページ上で公表する。また、これらの評価を踏まえて中期的な教育研究の改善方針を策定し、PDCA サイクルを確立する。

14.1 SD 活動

本学は、専門職大学設置基準第 58 条に則り、SD（スタッフ・ディベロップメント）委員会を設け、大学の教育活動等の適切かつ効果的な運営を図るため、大学職員に必要な能力及び資質を向上させるための SD 活動を推進し、学長を補佐し教育研究を支援する体制作りを行っていく。

SD 委員会では、経理総務、入学、就職、システム、研究支援の各業務に関する事務職員・技術職員の能力向上と業務改善・部署間連携の強化のため、SD 活動の計画、実施、推進に必要な事項を審議し、その結果を学長に報告する。具体的な SD 活動として、以下の事を実施する。

- ・「教育・学生支援」「学校及び私学関係法規類」「研究支援」「公的研究費の運営・管理」「経理財務関係」「コンプライアンス」「情報リテラシー」などを実施する。
- ・職務遂行上関連のある内容について、大学関係団体や関係学会が実施する講座、セミナー、研修会への参加を奨励する。参加者は、受講レポートを作成し学内で共有する。
- ・新任職員に対し、大学職員として必要な基礎的知識・技術を習得させるため、業務マニュアルをもとに指導を行う。
- ・担当する業務の改善を提案し、業務マニュアルを作成・更新する。
- ・学生アンケートを実施し、アンケート結果を踏まえた改善計画を策定する。
- ・系列校である「東京通信大学」の開講科目について、法人が負担して聴講できる制度を活用し、職員の業務知識向上を図る。

14.2 FD 活動

本学は、専門職大学設置基準第 20 条に則り、授業内容及び方法の改善を図ることを目的に FD（ファカルティ・ディベロップメント）委員会を設置し、FD 活動を推進する。

FD 活動では、実施授業の学生目線から見た分かりやすさの確認、就職状況から本学が目指す教育目標達成の確認、学生によるアンケート等の分析やそれを踏まえての対策等、教員相互の授業参観・授業評価、外部講師を招聘して教育方法改善のための講習会の企画等も含め、教員の教育技能の向上及び能力開発を図るものとする。

また、系列校である「東京通信大学」の開講科目について、法人が負担して聴講できる制度を活用し、教員の能力向上を図る。

FD 活動としてどのような活動が必要かについては、主に教育課程連携協議会での意見及び学生アンケート結果の 2 軸から検討を行う。

学生アンケートは、年に 2 回実施され、教員指導に対する評価項目と教育内容に対する評価項目の 5 段階マークシートと各科目及び各教員に対する自由記述形式のフリーアンサーで構成される。学生アンケート実施後、自由記述形式コメントについては指導教員に速やかにフィードバックされ、意見を集計・分析したうえで学科責任者・学部長に報告する。

速やかに対応すべきものについてはすぐに対応を行うとともに、回答が必要な内容については必ずフィードバックを行う。学生へのフィードバックが必要な内容については、担当教員、学科責任者、学部長で返答内容を検討し、速やかにフィードバックを行うこととしている。このような取り組みや、教育指導及び教育内容に関するアンケートの集計結果の分析により、FD活動として取り上げるべき課題が明確となる。

加えて、各学科の教員は相互の研究における情報交換のため、研究紀要（論文・作品論文）や持ち回りの研究会を実施し、日常的に研究情報を交換し研鑽を積むことによって、教育内容の見直しのみならず新教員の育成にも努め、定年退職等での教員の入れ替えに対しても対応する。

他にも、自己点検・評価委員会による学内評価に加え、定期的に第三者委員会による評価も実施し、その内容を公表、活用する。

学内評価と他者評価の結果を活用して教育研究計画の改善をおこなうPDCAサイクルを確立することで教育・研究水準の確保を行う。

14.3 開学に向けたFD・SDの取り組み

大学開学にあたっては、教職員が本学の理念や方針を共有し、開学までの期間にしっかりと開学準備を行わなければならない。教職員それぞれが大学でも専門学校でもない新しい学校種としての位置づけをしっかりと理解し、認識しておかななければならない。

本学の在り方については、学長自らが教職員に対して伝える研修会を設け、教育の理念の浸透を図る。制度発足初年度に開学する大学に身を置く教職員の責務として、それぞれの教職員は、入学検討者や連携先企業・団体といった外部に対し、専門職大学とはどのような教育機関で、さらに本学がどのような大学であるかを自らが語れるようにならなければならない。そのために教職員間でのグループワークも開催し、理解を深める。

開学準備として、FDの最も中心的な活動として模擬授業を位置づける。基本的に全ての教員に模擬授業を課し、相互でチェックをしあうことで教授法のレベルアップを図るほか、教員によって指導内容が異なることがないようにするチェック機能も兼ねている。例えばプログラミング系科目では、本学としてのコーディングルールの統一化などである。単位認定方法など学生にかかわるルールについては学生要覧にまとめているが、学生からの問い合わせに適切に回答できるよう、必要に応じて理解を深めるための読み合わせも実施する。

14.4 研究に関する FD・SD の取り組み

研究活動に対する基本的な考えとして、各教員独自の研究活動とは別に専門職大学ならではの研究活動に取り組むという方針を持っており、産官学連携や異分野の専門性をもつ教員同士の共同研究を推進するために必要な取り組みを行う。

その端緒として研究能力に強みをもつアカデミア教員と、産業界での実戦経験や社会とのかかわりに強みをもつ実務家教員が、それぞれの強みを相互に教授しあうための講習会を学内で実施する。

その取り組みの中で相互の専門性や志向性を確認しあい、共同研究の可能性を探る。

15. 情報の公表

本学は、教育研究活動等の状況を、在学生や保護者、受験生の他、広く社会へ提供する。利便性や適時性の観点から、このような情報の公開を、ホームページを中心とする媒体を通じて行うこととする。具体的な項目は、次の通りである。

- (1) 専門職大学の教育研究上の目的に関すること
- (2) 本学の目的・理念
- (3) 教育研究上の基本組織に関すること
- (4) 学部・学科の名称
- (5) 教職員編成、教職員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること
- (6) 入学者に関する受け入れ方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生の数、卒業又は課程を修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関すること
- (7) 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること
- (8) 学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定にあたっての基準に関すること
- (9) 校地、校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関すること
- (10) 授業料、入学料その他の専門職大学が徴集する費用に関すること
- (11) 専門職大学が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること
- (12) 学則
- (13) その他

なお、次の事項についてもホームページ上で閲覧できるようにする。

- 教育上の目的に応じた学生が習得すべき知識及び能力に関する情報
- 自己点検・評価報告書
- 財務情報

16. 教育内容等の改善を図るための組織的な研究等

本学は 2 学科において、一部の共通科目はほぼ同一のシラバスで編成されている。よって、各学科の教員間連携により課題点を共有し、教育者や教育手法による教育効果の違いを分析し、各教員にフィードバックすることで教育内容の改善・向上を図れる組織体制になっている。

加えて、各学科の教員は相互の研究における情報交換のため、研究紀要（論文・作品論文）や研究会を実施し、日常的に研究情報を交換し研鑽をつむことによって、教育内容の見直しのみならず新教員の育成にも努めており、定年退職等での教員の入れ替えに対しても対応している。

17. 社会的、職業的自立に関する指導及び体制

17.1 教育課程内の取り組み

本学では、学生の社会的・職業的自立を支援するため、ビジネススキル、知的生産の技術等の科目を開設し、入学後の早い段階からの進路に関する意識付けを行っており、必修の臨地実務実習を通じて就業観等の形成を支援している。

具体的には、「専門職大学設置基準」の内容に基づき、臨地実務実習を実施する。社会に慣れ、学んだことが生かせるよう 2 年次に「臨地実務実習Ⅰ」を実施することで、一度身につけた知識・教養と技術力を実社会で実践する機会を与える。さらに、3 年次と 4 年次には「臨地実務実習Ⅱ」、「臨地実務実習Ⅲ」を配置し、希望する学生に対しては海外での臨地実務実習も参加可能である。ただし、海外での臨地実務実習においては TOEIC® IP のスコア等を求めることで、海外の臨地実務実習にただ参加するだけでなく、職能人として学びを受けられるように配慮した。

17.2 教育課程外の取り組み

臨地実務実習に先立ち、2 年次に臨地実務実習制度に関する説明会を開催するとともに、社会人に求められるビジネスマナー等について学び、臨地実務実習のスムーズな実施を担保する。具体的には、名刺交換の練習や電話の受け答え等の実質的なスキルから、社会人としての身だしなみについて等、教育する。

17.3 適切な体制の設備について

本法人が培ってきた専修学校での組織体制をもとに、全学学生支援組織であるキャリア・サポートセンターが中心となって対応していく。企業・団体の人材需要動向を常に調査・把握し、就職先の確保に努めるものとする。

また、本学の教職員及び学生は、地域における社会的問題に積極的に関与し、社会貢献していく。学生は、臨地実務実習・学内実習/演習等の科目において地域で学ぶ機会が提供されるが、これを円滑にしていくために地域連携センターも設置する。同センターは、公開講座の開設、各種の研修会・講習会の企画・実施、学生ボランティアの調整・実施等を行う。加えて、海外企業や海外教育機関との交渉・提携等の窓口としての機能も担う。海外での臨地実務実習先の開拓、交渉等を行う他、実施に際して必要となる宿泊先等の手配等を担当する。

17.4 大学と法人の連携の充実

教学にかかる重要事項は、学長、副学長、学部長、統轄責任者、及び担当理事で構成する大学評議会で審議し、その結果は担当理事が理事会に報告することとしている。また、審議内容により学長が理事会に参加のうえ、理事会に建議する。また、定期的に、理事長と学長をはじめとする大学評議会構成員との会議を設け、教学の意向として学長の意見を確認し、必要に応じて理事会に報告する。大学評議会規定に関する資料を資料 39,40 に添付する。