

1 1. <研究スペースの整備が不十分>

学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペースが確保されているか不明であるため、研究スペースの使用方法を具体的に説明するか、適切に改めること。【2学科共通】

(対応)

学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペースの確保状況について再検討を行った結果、研究スペースを追加で確保した。さらに確保している研究スペースすべてについて想定される使用方法について説明を行い、運用できることを明らかにする(詳細は資料 21 参照)。

■研究スペースの追加確保について

36 階の 366、367 教室(可動パーティションで 2 教室に分割できる大部屋 197 m²: 資料 21 の配置図 5 参照)は、当初は「演習室」としていた教室であり、通常授業での利用ではなく、イレギュラーな状況に対応するために確保していた。本審査意見を受け、この部屋を学生へのグループ研究指導を主な目的とする教室とし、グループ指導用の机、椅子、パーティションを配置し、整備を行った。レイアウトを自由に変えることができる仕様としており、基本的な配置としては 8~10 名の 8 グループを余裕で確保できる広さがある。廊下側壁面には収納棚もあるため、活動途中の制作物などを仮保管する機能も有している。

27 階は学長室や研究個室を数多く配置しているフロアであり、それらの部屋とともに、ミーティングに利用可能なスペースを確保している。

■研究スペースの確保状況と利用方法について

学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペースを次の表にまとめた。それらの配置図及び利用方法については資料 21 にまとめている。

表 学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペース

資料 21	エリア	室名	面積	仕様	用途
配置図 1	27F ①	教員エリア内 ミーティングルーム	22 m ²	固定机、椅子、プロジェクタ、ホワイトボード	産学企業等とのミーティング、教員間ミーティング。
配置図 2	27F ②	教員エリア内 ミーティングルーム	15 m ²	机、椅子	
		教員エリア内 オープンワーク・ソファ ミーティングエリア	120 m ²	机、椅子、ソファ席	
配置図 3	30F	304	75 m ²	机、椅子	ミーティング、プロジェクト単位で貸出運用など。
配置図 4	36F	361-363	186 m ²	OA 床、3 人長机、椅子、パーティション、ホワイトボード	学生研究活動ルーム、およびグループ研

配置図 5	36F	366-367	198 m ²	4人テーブル、椅子、パーティション	究指導に利用
-------	-----	---------	--------------------	-------------------	--------

■ 研究スペースが不足した場合の対応

27階と30階には教員同士や来客者との打ち合わせのための専用ミーティングスペース・共同研究スペースを十分に確保しているが、同時刻に予定が重なった場合には、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 m²、34 m²、34 m²）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。

さらにひっ迫する場合でも、同一校舎内の他校の空き会議室等も状況によって借りることも可能であることを考えると、バックアップ体制も十分であると考えている。

（新旧対照表）設置の趣旨等を記載した書類

新	旧
<p>8.2.1 教員の研究室</p> <p>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、<u>追加</u>、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19①、資料20①）。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。</p>	<p>8.2.1 教員の研究室</p> <p>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、<u>共同研究室（教員専用）を30階に2室（計75.0 m²）</u>、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249.8 m²）を確保する（資料18①、資料19①）。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841.38 m²、36名の専任教員1人当たりで算出すると23.4 m²のスペースを確保している。</p>

<p>8.2.1.3 共同研究室</p> <p>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。</p> <p><u>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21配置図3)。</u></p>	<p>8.2.1.3 共同研究室</p> <p>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。<u>加えて、他の研究室を集約しているフロアに位置させることで、教員が主導して進めていくプロジェクトなどでの専用利用を想定している。</u></p>
<p>8.2.1.4 その他スペース</p> <p>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21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)、ソファミーティング席(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。<u>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。</u></p> <p><u>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)。</u>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。</p>	<p>8.2.1.4 その他スペース</p> <p>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。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)、ソファミーティング席(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。</p> <p>(追加)</p>

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 19②）。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 20②）。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 22）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 20）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 22）から算出している。

表 1 時間割案（資料 22）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	
	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 19）

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 19③）。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 20

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 18②）。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 19②）。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(追加)から算出した専用講義室の授業利用の平均稼働率は 34.0%であり、修学上支障のない運用が可能である。

(追加)

(追加)

(追加)

演習室はすべて専用で 11 室確保している（資料 18③）。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 19③）。37 階 371～376 の 6 教室は、床に有線

<p>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<u>57.4%</u>であり、修学上支障のない運用が可能である。</p> <p>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19④、資料20④)。情報処理施設全体の授業利用の平均稼働率は<u>27.2%</u>であり、修学上支障のない運用が可能である。</p> <p>実験・実習工場は専用で3室を確保している(資料19⑤)。364、351は情報工学科で主に利用する設備を配置している(資料20⑤)。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<u>15.6%</u>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、<u>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</u>、修学上支障のない運用が可能である。</p>	<p>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<u>44.2%</u>であり、修学上支障のない運用が可能である。</p> <p>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18④、資料19④)。情報処理施設全体の授業利用の平均稼働率は<u>21.7%</u>であり、修学上支障のない運用が可能である。</p> <p>実験・実習工場は専用で3室を確保している(資料18⑤)。364、351は情報工学科で主に利用する設備を配置している(資料19⑤)。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<u>43.3%</u>であり、修学上支障のない運用が可能である。</p> <p>(追加)</p>
---	---

<p>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</p> <p>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19⑥）。</p> <p>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20⑥、資料21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。</p> <p><u>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21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、制作物を仮保管スペースも確保している。</u></p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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</p> <p>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18⑥）。</p> <p>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19⑥）。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。</p> <p>研究活動に利用するPC設備については、<u>情報処理施設の設備を授業外で利用するが、別途、貸出用ノートPC（200台整備）も整備しており、学生は貸出利用できる環境にある。</u></p> <p>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。</p>
---	--

（新旧対照表）設置の趣旨等を記載した書類（添付資料）

新	旧
<u>資料19</u>	<u>資料18</u>
<u>資料20</u>	<u>資料19</u>
<u>資料21</u>	<u>（追加）</u>
<u>資料22</u>	<u>資料20</u>

【資料 19_校舎施設の整備計画】

各教室の面積、稼働率、施設・設備の利用業況等をエリアごとに表した。

(※安全性の観点により、非表示といたします。)

【資料 20_施設図面及び設備設置計画】

各教室のフロアマップ、見取図、施設・設備等をエリアごとに表した。

(※安全性の観点により、非表示といたします。)

【資料 21_グループ研究指導やミーティングに活用できる研究スペース】

学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペースの配置図、面積、仕様、用途等を表した。

(※安全性の観点により、非表示といたします。)

時間割表 (案)

資料 22

東京国際工科専門職大学 工科学部

	時間割番号			前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)
情報工学科	1 - 1	AI戦略コース	モデル	前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)
	1 - 2	IoTシステムコース	モデル	前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)
	1 - 3	ロボット開発コース	モデル	前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)
デジタルエンタテインメント学科	2 - 1	ゲームプロデュースコース	プログラマー系モデル	前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)
	2 - 2	ゲームプロデュースコース	プランナー系モデル	前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)
	2 - 3	CGアニメーションコース	モデル	前期	後期(10~11月)	後期(1~2月)

東京国際工科専門職大学 年間スケジュール

年次	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
	入学式	G W			夏 期 休 暇 お 盆	期 末 試 験			期 末 試 験	冬 期 休 暇		期 末 試 験 イ ベ ン ト	春 期 休 暇
1年	1 2 3	4 5 6	7 8 9 10 11 12 13			14 15 試験	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13				12 13 14 15	試験	
2年	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13			インターン I 7.5h×10日	14 15 試験	1 2 3 4 5 6 7 8		試験		インターン II 7.5h×30日		
3年	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13				14 15 試験			1 2 3 4		5 6 7 8	試験	
4年	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13				14 15 試験	インターン III 7.5h×20日					試験	インターン IV 7.5h×20日

各時間割の運用時期

前期	後期 (10~11月)	後期 (1~2月)
----	----------------	--------------

1年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠa	C言語基礎	企画・発想法Ⅰ		情報工学演習
	担当	菅谷	菊間	爰川		富山
	教室	354/355	374-376	353		371-373
II	科目	英語コミュニケーションⅠa	C言語基礎	比較文化論		情報工学演習
	担当	菅谷	菊間	蔵原		富山
	教室	354/355	374-376	353		371-373
III	科目			感性をはかる	ネットワーク基礎	電子回路基礎
	担当			駒井	辻野	荒金
	教室			371-373	353	251&364
IV	科目	社会と倫理			デザインエンジニアリング概論	電子回路基礎
	担当	片方			富山	荒金
	教室	353			352	251&364
V	科目					
	担当					
	教室					

2年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		情報数学応用			地域共創デザイン実習
	担当		駒井			大関&武本&西田&駒井 他
	教室		354/355			Bホール&311&312
II	科目	データベース基礎と応用	人工知能基礎			地域共創デザイン実習
	担当	鈴木雅	斎藤亜			大関&武本&西田&駒井 他
	教室	374-376	354/355			Bホール&311&312
III	科目	人工知能システム開発Ⅰ				地域共創デザイン実習
	担当	大関				大関&武本&西田&駒井 他
	教室	257/258				Bホール&311&312
IV	科目	人工知能システム開発Ⅰ		英語コミュニケーションⅡa	プログラミング言語概論演習	地域共創デザイン実習
	担当	大関		菅谷	三宅	大関&武本&西田&駒井 他
	教室	257/258		354/355	371-373	Bホール&311&312
V	科目			英語コミュニケーションⅡa		
	担当			菅谷		
	教室			354/355		

3年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ソフトウェアシステム開発		深層学習	情報セキュリティ応用
	担当		荒金&武本&三宅		山本裕	三宅
	教室		371-373&364		374-376	352
II	科目	サプライチェーンマネジメント	ソフトウェアシステム開発		深層学習	
	担当	辻野	荒金&武本&三宅		山本裕	
	教室	353	371-373&364		374-376	
III	科目	英語コミュニケーションⅢa	画像・音声認識		自然言語処理実習	技術英語
	担当	菅谷	山本裕		鈴木雅	鈴木雅
	教室	371-373	371-373		257/258	353
IV	科目	英語コミュニケーションⅢa	画像・音声認識		自然言語処理実習	
	担当	菅谷	山本裕		鈴木雅	
	教室	371-373	371-373		257/258	
V	科目			知的財産権論		
	担当			境		
	教室			353		

4年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーションⅣ	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	菅谷	自習	自習
	教室	361-363	361-363	371-373	361-363	361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーションⅣ	卒業研究制作	企業経営論
	担当	自習	自習	菅谷	自習	本西
	教室	361-363	361-363	371-373	361-363	374-376
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	富山&大関 他	自習	自習	自習
	教室	361-363	374-376	361-363	361-363	361-363
IV	科目	ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	卒業研究制作	ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作
	担当	西田&山本裕&爰川	富山&大関 他	富山&大関 他	西田&山本裕&爰川	自習
	教室	374-376	374-376	374-376	374-376	361-363
V	科目	ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	卒業研究制作	ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作
	担当	西田&山本裕&爰川	自習	富山&大関 他	西田&山本裕&爰川	自習
	教室	374-376	361-363	374-376	374-376	361-363

1年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				コミュニケーションと記号論	
	担当 教室				中谷 353	
II	科目	プロジェクトマネジメント	企画・発想法II		線形代数	解析学
	担当 教室	小柳 352	斎藤亜 374-376		三宅 353	藤井 374-376
III	科目	英語コミュニケーションIb			情報数学	組込みC, C++言語
	担当 教室	菅谷 374-376			菊間 374-376	広田 371-373
IV	科目	英語コミュニケーションIb	回路・プリント基板設計	確率統計論	Pythonプログラミング	組込みC, C++言語
	担当 教室	菅谷 374-376	山口直 251&364	辻野 353	斎藤亜 371-373	広田 371-373
V	科目		回路・プリント基板設計			
	担当 教室		山口直 251&364			

2年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		パターン認識	人工知能システム開発II
	担当 教室		大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312		駒井 374-376	山本裕 257/258
II	科目		地域共創デザイン実習		パターン認識	人工知能システム開発II
	担当 教室		大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312		駒井 374-376	山本裕 257/258
III	科目	人工知能システム開発II	地域共創デザイン実習	パターン認識	英語コミュニケーションIIb	機械学習
	担当 教室	山本裕 257/258	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	駒井 374-376	菅谷 354/355	大関 354/355
IV	科目	人工知能システム開発II	地域共創デザイン実習	パターン認識	英語コミュニケーションIIb	機械学習
	担当 教室	山本裕 257/258	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	駒井 374-376	菅谷 354/355	大関 354/355
V	科目					
	担当 教室					

3年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					

4年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363

1年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				コミュニケーションと記号論	
	担当 教室				中谷 353	
II	科目	プロジェクトマネジメント	企画・発想法II		線形代数	解析学
	担当 教室	小柳 352	斎藤亜 374-376		三宅 353	藤井 374-376
III	科目	英語コミュニケーションIb			情報数学	組込みC, C++言語
	担当 教室	菅谷 374-376			菊間 374-376	広田 371-373
IV	科目	英語コミュニケーションIb	回路・プリント基板設計	確率統計論	Pythonプログラミング	組込みC, C++言語
	担当 教室	菅谷 374-376	山口直 251&364	辻野 353	斎藤亜 371-373	広田 371-373
V	科目		回路・プリント基板設計			
	担当 教室		山口直 251&364			

2年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	
	担当 教室					
II	科目	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)
	担当 教室					
III	科目	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)
	担当 教室					
IV	科目	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)
	担当 教室					
V	科目	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)	インターシップII(1.2月 6週)
	担当 教室					

3年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				人工知能応用	リソースマネジメント
	担当 教室				山本裕 257/258	爰川 374-376
II	科目				人工知能応用	リソースマネジメント
	担当 教室				山本裕 257/258	爰川 374-376
III	科目	ソリューション開発I	英語コミュニケーションIIIb		グローバル市場化戦略	人工知能応用
	担当 教室	小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364	菅谷 374-376		辻野 352	山本裕 257/258
IV	科目	ソリューション開発I	英語コミュニケーションIIIb	ソリューション開発I	グローバル市場化戦略	人工知能応用
	担当 教室	小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364	菅谷 374-376	小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364	辻野 352	山本裕 257/258
V	科目			ソリューション開発I		
	担当 教室			小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364		

4年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)	インターシップIV(1.2月 4週)
	担当 教室					

IoTシステムコース モデル

1年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	感性をはかる	企画・発想法 I	情報工学演習	デザインエンジニアリング概論		
	担当 教室	駒井 353	爰川 353	富山 352	富山 352		
II	科目	社会と倫理	ネットワーク基礎	情報工学演習		英語コミュニケーション I a	
	担当 教室	片方 352	辻野 352	富山 352		伊藤 354/355	
III	科目	電子回路基礎		比較文化論		英語コミュニケーション I a	
	担当 教室	荒金 251&364		蔵原 352		伊藤 354/355	
IV	科目	電子回路基礎				C言語基礎	
	担当 教室	荒金 251&364				菊間 354/355	
V	科目					C言語基礎	
	担当 教室					菊間 354/355	

2年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目			プログラミング言語概論演習	英語コミュニケーション II a	地域共創デザイン実習	
	担当 教室			三宅 371-373	菅谷 354/355	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
II	科目			IoTデバイスプログラミング I	英語コミュニケーション II a	地域共創デザイン実習	
	担当 教室			辻野 371-373	菅谷 354/355	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
III	科目			センサ・アクチュエータ	IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習	
	担当 教室			広田 251&364	藤井 257/258	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
IV	科目	デバイス・ネットワーク		センサ・アクチュエータ	IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習	
	担当 教室	藤井 354/355		広田 251&364	藤井 257/258	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
V	科目	データベース基礎と応用			IoTシステム開発 I		
	担当 教室	鈴木雅 353			藤井 257/258		

3年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目		ソフトウェアシステム開発	IoTデバイスプログラミング III		IoTシステム開発 II	
	担当 教室		荒金&武本&三宅 371-373&364	武本 374-376		藤井 257/258	
II	科目		ソフトウェアシステム開発	IoTデバイスプログラミング III	技術英語	IoTシステム開発 II	
	担当 教室		荒金&武本&三宅 371-373&364	武本 374-376	鈴木雅 352	藤井 257/258	
III	科目	サプライチェーンマネジメント	英語コミュニケーション III a	知的財産権論	情報セキュリティ応用	IoTシステム開発 II	
	担当 教室	辻野 352	菅谷 371-373	境 371-373	三宅 374-376	藤井 257/258	
IV	科目		英語コミュニケーション III a				
	担当 教室		菅谷 371-373				
V	科目						
	担当 教室						

4年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	伊藤 371-373	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	企業経営論	英語コミュニケーション IV	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	本西 353	伊藤 371-373	自習 361-363	自習 361-363
IV	科目	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	西田&山本裕&爰川 374-376	富山&大関 他 374-376	富山&大関 他 374-376	西田&山本裕&爰川 374-376	自習 361-363	自習 361-363
V	科目	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	西田&山本裕&爰川 374-376	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	西田&山本裕&爰川 374-376	自習 361-363	自習 361-363

1年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	企画・発想法Ⅱ	英語コミュニケーションⅠb	線形代数		
	担当 教室	斎藤 亜 374-376	伊藤 371-373	三宅 354/355		
II	科目	コミュニケーションと記号論	組込みC, C++言語	英語コミュニケーションⅠb	Pythonプログラミング	
	担当 教室	中谷 353	広田 374-376	伊藤 371-373	斎藤 亜 354/355	
III	科目	組込みC, C++言語	プロジェクトマネジメント	制御工学基礎	情報数学	
	担当 教室	広田 374-376	小柳 371-373	遠山 374-376	菊間 352	
IV	科目	解析学			回路・プリント基板設計	
	担当 教室	藤井 353			山口直 251&364	
V	科目	確率統計論			回路・プリント基板設計	
	担当 教室	辻野 353			山口直 251&364	

2年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	人工知能システム開発Ⅱ	地域共創デザイン実習		英語コミュニケーションⅡb	サーバ・ネットワーク
	担当 教室	山本裕 257/258	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312		菅谷 354/355	菊間 354/355
II	科目	人工知能システム開発Ⅱ	地域共創デザイン実習		英語コミュニケーションⅡb	サーバ・ネットワーク
	担当 教室	山本裕 257/258	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312		菅谷 354/355	菊間 354/355
III	科目	地域共創デザイン実習	人工知能システム開発Ⅱ		IoTデバイスプログラミングⅡ	
	担当 教室	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	山本裕 257/258		武本 374-376	
IV	科目	地域共創デザイン実習	人工知能システム開発Ⅱ		IoTデバイスプログラミングⅡ	
	担当 教室	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	山本裕 257/258		武本 374-376	
V	科目					
	担当 教室					

3年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当 教室					
II	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当 教室					
III	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当 教室					
V	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当 教室					

4年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363

1年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	企画・発想法Ⅱ	英語コミュニケーションⅠb	線形代数		
	担当 教室	斎藤 亜 374-376	伊藤 371-373	三宅 354/355		
II	科目	コミュニケーションと記号論	組込みC, C++言語	英語コミュニケーションⅠb	Pythonプログラミング	
	担当 教室	中谷 353	広田 374-376	伊藤 371-373	斎藤 亜 354/355	
III	科目		組込みC, C++言語	プロジェクトマネジメント	制御工学基礎	情報数学
	担当 教室		広田 374-376	小柳 371-373	遠山 374-376	菊間 352
IV	科目		解析学			回路・プリント基板設計
	担当 教室		藤井 353			山口直 251&364
V	科目	確率統計論				回路・プリント基板設計
	担当 教室	辻野 353				山口直 251&364

2年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)
	担当 教室					

3年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		IoTサービスデザイン		英語コミュニケーションⅢb	グローバル市場化戦略
	担当 教室		藤井 257/258		菅谷 371-373	辻野 352
II	科目		IoTサービスデザイン		英語コミュニケーションⅢb	グローバル市場化戦略
	担当 教室		藤井 257/258		菅谷 371-373	辻野 352
III	科目	ソリューション開発Ⅰ	リソースマネジメント		IoTサービスデザイン	
	担当 教室	小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364	爰川 352		藤井 257/258	
IV	科目	ソリューション開発Ⅰ	リソースマネジメント	ソリューション開発Ⅰ	IoTサービスデザイン	
	担当 教室	小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364	爰川 352	小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364	藤井 257/258	
V	科目			ソリューション開発Ⅰ		
	担当 教室			小柳&鈴木雅&山口直 371-373&364		

4年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)
	担当 教室					

1年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目			C言語基礎		比較文化論	
	担当 教室			菊間 371-373		蔵原 353	
II	科目			C言語基礎		企画・発想法 I	
	担当 教室			菊間 371-373		爰川 353	
III	科目	社会と倫理	英語コミュニケーション I a		デザインエンジニアリング概論	情報工学演習	
	担当 教室	片方 353	須賀 354/355		富山 352	富山 371-373	
IV	科目	ネットワーク基礎	英語コミュニケーション I a		電子回路基礎	情報工学演習	
	担当 教室	辻野 352	須賀 354/355		荒金 251&364	富山 371-373	
V	科目		感性をはかる		電子回路基礎		
	担当 教室		駒井 353		荒金 251&364		

2年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	センサ・アクチュエータ	データベース基礎と応用	英語コミュニケーション II a		地域共創デザイン実習	
	担当 教室	広田 251&364	鈴木雅 374-376	伊藤 354/355		大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
II	科目	センサ・アクチュエータ		英語コミュニケーション II a	機械設計	地域共創デザイン実習	
	担当 教室	広田 251&364		伊藤 354/355	荒金 251&364	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
III	科目		組込システム制御実習	プログラミング言語概論演習	機械設計	地域共創デザイン実習	
	担当 教室		小柳 251&364	三宅 354/355	荒金 251&364	大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
IV	科目		組込システム制御実習			地域共創デザイン実習	
	担当 教室		小柳 251&364			大関&武本&西田&駒井 他 Bホール&311&312	
V	科目		組込システム制御実習				
	担当 教室		小柳 251&364				

3年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	ロボット制御	ソフトウェアシステム開発		技術英語		
	担当 教室	遠山 371-373	荒金&武本&三宅 371-373&364		鈴木雅 353		
II	科目	ロボット制御	ソフトウェアシステム開発		サプライチェーンマネジメント	知的財産権論	
	担当 教室	遠山 371-373	荒金&武本&三宅 371-373&364		辻野 353	境 374-376	
III	科目	情報セキュリティ応用		英語コミュニケーション III a		自動制御機械開発実習	
	担当 教室	三宅 354/355		伊藤 371-373		小柳 251&364	
IV	科目			英語コミュニケーション III a		自動制御機械開発実習	
	担当 教室			伊藤 371-373		小柳 251&364	
V	科目					自動制御機械開発実習	
	担当 教室					小柳 251&364	

4年前期

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV	企業経営論	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	須賀 371-373	本西 374-376	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	須賀 371-373	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
IV	科目	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	西田&山本裕&爰川 374-376	富山&大関 他 374-376	富山&大関 他 374-376	西田&山本裕&爰川 374-376	自習 361-363	自習 361-363
V	科目	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作	ソリューション開発 II	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	西田&山本裕&爰川 374-376	自習 361-363	富山&大関 他 374-376	西田&山本裕&爰川 374-376	自習 361-363	自習 361-363

ロボット開発コース モデル

1年後期(10~11月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	回路・プリント基板設計	英語コミュニケーション1b	プロジェクトマネジメント		組込みC, C++言語	
	担当	山口直	須賀	小柳		広田	
	教室	251&364	371-373	353		371-373	
II	科目	回路・プリント基板設計	英語コミュニケーション1b			組込みC, C++言語	
	担当	山口直	須賀			広田	
	教室	251&364	371-373			371-373	
III	科目		企画・発想法II	制御工学基礎	コミュニケーションと記号論	解析学	
	担当		斎藤亜	遠山	中谷	藤井	
	教室		371-373	352	371-373	374-376	
IV	科目		確率統計論	力学	線形代数	情報数学	
	担当		辻野	遠山	三宅	菊間	
	教室		374-376	352	374-376	374-376	
V	科目						
	担当						
	教室						

2年後期(10~11月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習	人工知能システム開発II	ロボット機構	ロボット機構	
	担当		大関&武本&西田&駒井 他	山本裕	遠山	遠山	
	教室		Bホール&311&312	257/258	371-373&364	371-373&364	
II	科目		地域共創デザイン実習	人工知能システム開発II	ロボット機構	ロボット機構	
	担当		大関&武本&西田&駒井 他	山本裕	遠山	遠山	
	教室		Bホール&311&312	257/258	371-373&364	371-373&364	
III	科目		地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションIIb	人工知能システム開発II		
	担当		大関&武本&西田&駒井 他	伊藤	山本裕		
	教室		Bホール&311&312	354/355	257/258		
IV	科目		地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションIIb	人工知能システム開発II		
	担当		大関&武本&西田&駒井 他	伊藤	山本裕		
	教室		Bホール&311&312	354/355	257/258		
V	科目						
	担当						
	教室						

3年後期(10~11月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当						
	教室						
II	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当						
	教室						
III	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当						
	教室						
IV	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当						
	教室						
V	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	
	担当						
	教室						

4年後期(10~11月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	富山&大関 他	自習	富山&大関 他	自習	自習	自習
	教室	374-376	361-363	374-376	361-363	361-363	361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	富山&大関 他	自習	富山&大関 他	自習	自習	自習
	教室	374-376	361-363	374-376	361-363	361-363	361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363

1年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	回路・プリント基板設計	英語コミュニケーション I b	プロジェクトマネジメント		組込みC, C++言語	
	担当	山口直	須賀	小柳		広田	
	教室	251&364	371-373	353		371-373	
II	科目	回路・プリント基板設計	英語コミュニケーション I b			組込みC, C++言語	
	担当	山口直	須賀			広田	
	教室	251&364	371-373			371-373	
III	科目		企画・発想法 II	制御工学基礎	コミュニケーションと記号論	解析学	
	担当		斎藤亜	遠山	中谷	藤井	
	教室		371-373	352	371-373	374-376	
IV	科目		確率統計論	力学	線形代数	情報数学	
	担当		辻野	遠山	三宅	菊間	
	教室		374-376	352	374-376	374-376	
V	科目						
	担当						
	教室						

2年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
II	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
III	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
IV	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
V	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	
	担当						
	教室						

3年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目		リソースマネジメント		英語コミュニケーション III b		
	担当		爰川		伊藤		
	教室		352		374-376		
II	科目		リソースマネジメント	産業用ロボット実習	英語コミュニケーション III b		
	担当		爰川	西田	伊藤		
	教室		352	251&364	374-376		
III	科目	ソリューション開発 I		産業用ロボット実習	産業用ロボット実習	グローバル市場化戦略	
	担当	小柳&鈴木雅&山口直		西田	西田	辻野	
	教室	371-373&364		251&364	251&364	353	
IV	科目	ソリューション開発 I		ソリューション開発 I	産業用ロボット実習	グローバル市場化戦略	
	担当	小柳&鈴木雅&山口直		小柳&鈴木雅&山口直	西田	辻野	
	教室	371-373&364		371-373&364	251&364	353	
V	科目			ソリューション開発 I			
	担当			小柳&鈴木雅&山口直			
	教室			371-373&364			

4年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
II	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
III	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
IV	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
V	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	
	担当						
	教室						

1年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習 I a	社会と倫理	コンテンツデザイン概論	
	担当		山本浩&竹淵	片方	源田&斎藤直	
	教室		313	371-373	354/355	
II	科目	デジタル造形 I	デジタルコンテンツ総合実習 I a	情報通信工学	比較文化論	
	担当	山本浩	山本浩&竹淵	蛭田	蔵原	
	教室	371-373		313	374-376	352
III	科目	プログラム構成基礎 I	ゲームアルゴリズム I	造形の為の数理	感性をはかる	デジタルコンテンツ総合実習 I a
	担当	竹淵	森川	山本浩	大上	山本浩&竹淵
	教室	374-376	353	374-376	374-376	313
IV	科目	英語コミュニケーション I a	企画・発想法 I			
	担当	門田	中谷			
	教室	371-373	353			
V	科目	英語コミュニケーション I a				
	担当	門田				
	教室	371-373				

2年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲームハード概論			地域共創デザイン実習
	担当		二村			藤田&近藤 他
	教室		374-376			Bホール&311&312
II	科目					地域共創デザイン実習
	担当					藤田&近藤 他
	教室					Bホール&311&312
III	科目	ゲームプログラミング I	デジタルコンテンツ総合実習 II	プログラミング言語	英語コミュニケーション II a	地域共創デザイン実習
	担当	水上	土居&渡部	藤田	門田	藤田&近藤 他
	教室	371-373	313	374-376	354/355	Bホール&311&312
IV	科目	ゲームプログラミング I	デジタルコンテンツ総合実習 II	ゲームアルゴリズム III	英語コミュニケーション II a	地域共創デザイン実習
	担当	水上	土居&渡部	森川	門田	藤田&近藤 他
	教室	371-373	313	371-373	354/355	Bホール&311&312
V	科目		ゲーム構成論 I	ゲームアルゴリズム III		
	担当		山根	森川		
	教室		352	371-373		

3年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ビジネスマネジメント	デジタルコンテンツ制作応用		ゲーム構成法 I	英語コミュニケーション III a
	担当	齋藤長	斎藤直&近藤		山根	門田
	教室	374-376	313		374-376	354/355
II	科目		デジタルコンテンツ制作応用			英語コミュニケーション III a
	担当		斎藤直&近藤			門田
	教室		313			354/355
III	科目	技術英語		デジタルコンテンツ制作応用		
	担当	山根		斎藤直&近藤		
	教室	374-376		313		
IV	科目		ゲームプログラミング II	デジタルコンテンツ制作応用		知的財産権論
	担当		水上	斎藤直&近藤		境
	教室		371-373	313		353
V	科目					知的財産権論
	担当					境
	教室					353

4年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	企業経営論	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV
	担当	自習	自習	本西	自習	門田
	教室	361-363	361-363	374-376	361-363	371-373
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV
	担当	自習	自習	自習	自習	門田
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	371-373
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	源田&中谷 他	自習	自習	源田&中谷 他	自習
	教室	313	361-363	361-363	313	361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	源田&中谷 他	自習	自習	源田&中谷 他	自習
	教室	313	361-363	361-363	313	361-363

時間割 2-1

工科学部 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 プログラマー系モデル

資料22

1年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	企画・発想法Ⅱ	確率統計論		デジタルコンテンツ総合実習Ⅰb	
	担当 教室	齋藤長 371-373	辻野 353		竹瀨&山本浩 313	
II	科目		プログラム構成基礎Ⅱ	プログラミング言語基礎	デジタルコンテンツ総合実習Ⅰb	
	担当 教室		竹瀨 353	山根 354/355	竹瀨&山本浩 313	
III	科目	解析学	プログラム構成基礎Ⅱ	デジタル造形Ⅱ	デジタルコンテンツ総合実習Ⅰb	
	担当 教室	藤井 352	竹瀨 353	山本浩 371-373	竹瀨&山本浩 313	
IV	科目	ゲームアルゴリズムⅡ	組織化とリーダーシップ	英語コミュニケーションⅠb	コミュニケーションと記号論	計算機幾何学
	担当 教室	森川 374-376	斎藤直 371-373	門田 374-376	中谷 371-373	山根 371-373
V	科目	数理造形論		英語コミュニケーションⅠb		線形代数
	担当 教室	土居 352		門田 374-376		三宅 352

2年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習	ゲームプログラミングⅠ	英語コミュニケーションⅡb	
	担当 教室		藤田&近藤 他 Bホール&311&312	水上 371-373	門田 374-376	
II	科目	プログラミング言語	地域共創デザイン実習	ゲームプログラミングⅠ	英語コミュニケーションⅡb	
	担当 教室	藤田 354/355	藤田&近藤 他 Bホール&311&312	水上 371-373	門田 374-376	
III	科目		地域共創デザイン実習		ゲームアルゴリズムⅢ	
	担当 教室		藤田&近藤 他 Bホール&311&312		森川 374-376	
IV	科目		地域共創デザイン実習		デジタルコンテンツ総合実習Ⅱ	ゲームアルゴリズムⅢ
	担当 教室		藤田&近藤 他 Bホール&311&312		土居&渡部 313	森川 374-376
V	科目				デジタルコンテンツ総合実習Ⅱ	
	担当 教室				土居&渡部 313	

3年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					

4年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	源田&中谷 他 313	自習 361-363	源田&中谷 他 313	自習 361-363	自習 361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	源田&中谷 他 313	自習 361-363	源田&中谷 他 313	自習 361-363	自習 361-363

1年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	企画・発想法Ⅱ	確率統計論		デジタルコンテンツ総合実習Ⅰb		
	担当	齋藤長	辻野		竹淵&山本浩		
	教室	371-373	353		313		
II	科目		プログラム構成基礎Ⅱ	プログラミング言語基礎	デジタルコンテンツ総合実習Ⅰb		
	担当		竹淵	山根	竹淵&山本浩		
	教室		353	354/355	313		
III	科目	解析学	プログラム構成基礎Ⅱ	デジタル造形Ⅱ	デジタルコンテンツ総合実習Ⅰb		
	担当	藤井	竹淵	山本浩	竹淵&山本浩		
	教室	352	353	371-373	313		
IV	科目	ゲームアルゴリズムⅡ	組織化とリーダーシップ	英語コミュニケーションⅠb	コミュニケーションと記号論	計算機幾何学	
	担当	森川	齋藤直	門田	中谷	山根	
	教室	374-376	371-373	374-376	371-373	371-373	
V	科目	数理造形論		英語コミュニケーションⅠb		線形代数	
	担当	土居		門田		三宅	
	教室	352		374-376		352	

2年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
II	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
III	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
IV	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	
	担当						
	教室						
V	科目	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	インターンシップⅡ(1.2月 6週)	
	担当						
	教室						

3年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	デジタルコンテンツ制作応用	グローバル市場化戦略			ゲーム構成法Ⅱ	
	担当	齋藤直&近藤	小野			山根	
	教室	313	354/355			371-373	
II	科目	デジタルコンテンツ制作応用	グローバル市場化戦略	デジタルコンテンツ制作応用		ゲーム構成法Ⅱ	
	担当	齋藤直&近藤	小野	齋藤直&近藤		山根	
	教室	313	354/355	313		371-373	
III	科目			デジタルコンテンツ制作応用	リソースマネジメント	英語コミュニケーションⅢb	
	担当			齋藤直&近藤	爰川	門田	
	教室			313	353	371-373	
IV	科目				ゲームプログラミングⅢ	英語コミュニケーションⅢb	
	担当				水上	門田	
	教室				371-373	371-373	
V	科目				ゲームプログラミングⅢ		
	担当				水上		
	教室				371-373		

4年後期(1~2月)

時間帯		月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
II	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
III	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
IV	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	
	担当						
	教室						
V	科目	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	インターンシップⅣ(1.2月 4週)	
	担当						
	教室						

1年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習 1a	社会と倫理	コンテンツデザイン概論	
	担当		山本浩&竹渕	片方	源田&斎藤直	
	教室		313	371-373	354/355	
II	科目	デジタル造形 I		デジタルコンテンツ総合実習 1a	情報通信工学	比較文化論
	担当	山本浩		山本浩&竹渕	蛭田	蔵原
	教室	371-373		313	374-376	352
III	科目	プログラム構成基礎 I	ゲームアルゴリズム I	造形の為の数理	感性をはかる	デジタルコンテンツ総合実習 1a
	担当	竹渕	森川	山本浩	大上	山本浩&竹渕
	教室	374-376	353	374-376	374-376	313
IV	科目	英語コミュニケーション 1a	企画・発想法 I			
	担当	門田	中谷			
	教室	371-373	353			
V	科目	英語コミュニケーション 1a				
	担当	門田				
	教室	371-373				

2年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	エンタテインメント心理学			ゲームアルゴリズム III	地域共創デザイン実習
	担当	二村			森川	藤田&近藤 他
	教室	371-373			371-373	Bホール&311&312
II	科目	エンタテインメント心理学	ゲームハード概論	プロジェクトマネジメント(ゲーム)	ゲームアルゴリズム III	地域共創デザイン実習
	担当	二村	二村	斎藤直	森川	藤田&近藤 他
	教室	371-373	374-376	374-376	371-373	Bホール&311&312
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習 II	ゲーム構成論 I	英語コミュニケーション IIa	地域共創デザイン実習
	担当		土居&渡部	山根	門田	藤田&近藤 他
	教室		313	374-376	354/355	Bホール&311&312
IV	科目		デジタルコンテンツ総合実習 II		英語コミュニケーション IIa	地域共創デザイン実習
	担当		土居&渡部		門田	藤田&近藤 他
	教室		313		354/355	Bホール&311&312
V	科目					
	担当					
	教室					

3年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ビジネスマネジメント	デジタルコンテンツ制作応用			英語コミュニケーション IIIa
	担当	齋藤長	斎藤直&近藤			門田
	教室	374-376	313			354/355
II	科目		デジタルコンテンツ制作応用			英語コミュニケーション IIIa
	担当		斎藤直&近藤			門田
	教室		313			354/355
III	科目	技術英語		デジタルコンテンツ制作応用		
	担当	山根		斎藤直&近藤		
	教室	374-376		313		
IV	科目			デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプランニング演習 I	知的財産権論
	担当			斎藤直&近藤	川上	境
	教室			313	371-373	353
V	科目				ゲームプランニング演習 I	知的財産権論
	担当				川上	境
	教室				371-373	353

4年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	企業経営論	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV
	担当	自習	自習	本西	自習	門田
	教室	361-363	361-363	374-376	361-363	371-373
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV
	担当	自習	自習	自習	自習	門田
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	371-373
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	源田&中谷 他	自習	自習	源田&中谷 他	自習
	教室	313	361-363	361-363	313	361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	源田&中谷 他	自習	自習	源田&中谷 他	自習
	教室	313	361-363	361-363	313	361-363

1年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	企画・発想法 II	確率統計論		デジタルコンテンツ総合実習 1b	ゲームアルゴリズム II
	担当	齋藤長	辻野		竹瀨&山本浩	森川
	教室	371-373	353		313	374-376
II	科目		プログラム構成基礎 II	映像論 I	デジタルコンテンツ総合実習 1b	
	担当		竹瀨	渡部	竹瀨&山本浩	
	教室		353	352	313	
III	科目	解析学	プログラム構成基礎 II	デジタル造形 II	デジタルコンテンツ総合実習 1b	ゲームプロデュース演習
	担当	藤井	竹瀨	山本浩	竹瀨&山本浩	川上
	教室	352	353	371-373	313	371-373
IV	科目		組織化とリーダーシップ	英語コミュニケーション 1b	コミュニケーションと記号論	
	担当		斎藤直	門田	中谷	
	教室		371-373	374-376	371-373	
V	科目	数理造形論		英語コミュニケーション 1b		線形代数
	担当	土居		門田		三宅
	教室	352		374-376		352

2年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ゲームアルゴリズム III	地域共創デザイン実習		ゲーム構成論 II	英語コミュニケーション II b
	担当	森川	藤田&近藤 他		二村	門田
	教室	371-373	Bホール&311&312		374-376	374-376
II	科目	ゲームアルゴリズム III	地域共創デザイン実習		ゲーム構成論 II	英語コミュニケーション II b
	担当	森川	藤田&近藤 他		二村	門田
	教室	371-373	Bホール&311&312		374-376	374-376
III	科目		地域共創デザイン実習			
	担当		藤田&近藤 他			
	教室		Bホール&311&312			
IV	科目		地域共創デザイン実習		デジタルコンテンツ総合実習 II	
	担当		藤田&近藤 他		土居&渡部	
	教室		Bホール&311&312		313	
V	科目				デジタルコンテンツ総合実習 II	
	担当				土居&渡部	
	教室				313	

3年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)
	担当					
	教室					
II	科目	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)
	担当					
	教室					
III	科目	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)
	担当					
	教室					
IV	科目	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)
	担当					
	教室					
V	科目	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)	インターンシップ III(10月 4週)
	担当					
	教室					

4年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	自習	自習	自習	自習	自習
	教室	361-363	361-363	361-363	361-363	361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	源田&中谷 他	自習	源田&中谷 他	自習	自習
	教室	313	361-363	313	361-363	361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当	源田&中谷 他	自習	源田&中谷 他	自習	自習
	教室	313	361-363	313	361-363	361-363

1年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	企画・発想法 II	確率統計論		デジタルコンテンツ総合実習 1b	ゲームアルゴリズム II
	担当 教室	齋藤長 371-373	辻野 353		竹瀨&山本浩 313	森川 374-376
II	科目		プログラム構成基礎 II	映像論 I	デジタルコンテンツ総合実習 1b	
	担当 教室		竹瀨 353	渡部 352	竹瀨&山本浩 313	
III	科目	解析学	プログラム構成基礎 II	デジタル造形 II	デジタルコンテンツ総合実習 1b	ゲームプロデュース演習
	担当 教室	藤井 352	竹瀨 353	山本浩 371-373	竹瀨&山本浩 313	川上 371-373
IV	科目		組織化とリーダーシップ	英語コミュニケーション 1b	コミュニケーションと記号論	
	担当 教室		齋藤直 371-373	門田 374-376	中谷 371-373	
V	科目	数理造形論		英語コミュニケーション 1b		線形代数
	担当 教室	土居 352		門田 374-376		三宅 352

2年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)	インターンシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					

3年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	デジタルコンテンツ制作応用	グローバル市場化戦略			
	担当 教室	齋藤直&近藤 313	小野 354/355			
II	科目	デジタルコンテンツ制作応用	グローバル市場化戦略	デジタルコンテンツ制作応用		
	担当 教室	齋藤直&近藤 313	小野 354/355	齋藤直&近藤 313		
III	科目	ゲームプランニング演習 II		デジタルコンテンツ制作応用	リソースマネジメント	英語コミュニケーション III b
	担当 教室	川上 354/355		齋藤直&近藤 313	爰川 353	門田 371-373
IV	科目	ゲームプランニング演習 II			ゲームプランニング演習 II	英語コミュニケーション III b
	担当 教室	川上 354/355			川上 374-376	門田 371-373
V	科目				ゲームプランニング演習 II	
	担当 教室				川上 374-376	

4年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)	インターンシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					

1年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	デジタル造形 I	造形の為の数理	デジタルコンテンツ総合実習 I a	英語コミュニケーション I a	
	担当 教室	山本浩 371-373	山本浩 352	山本浩&竹渕 313	門田 374-376	
II	科目	プログラム構成基礎 I	ゲームアルゴリズム I	デジタルコンテンツ総合実習 I a	英語コミュニケーション I a	コンテンツデザイン概論
	担当 教室	竹渕 374-376	森川 353	山本浩&竹渕 313	門田 374-376	源田&斎藤直 371-373
III	科目	情報通信工学	企画・発想法 I			デジタルコンテンツ総合実習 I a
	担当 教室	蛭田 371-373	中谷 352			山本浩&竹渕 313
IV	科目			比較文化論	感性をはかる	
	担当 教室			蔵原 353	大上 353	
V	科目				社会と倫理	
	担当 教室				片方 353	

2年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	映像論 II		ゲームプログラミング I		地域共創デザイン実習
	担当 教室	渡部 374-376		水上 374-376		藤田&近藤 他 Bホール&311&312
II	科目		プログラミング言語	ゲームプログラミング I	仮想身体実践演習	地域共創デザイン実習
	担当 教室		藤田 374-376	水上 374-376	山本浩 291&313	藤田&近藤 他 Bホール&311&312
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習 II	生体の観察と表現	英語コミュニケーション II a	地域共創デザイン実習
	担当 教室		土居&渡部 313	阿久津 377	須賀 371-373	藤田&近藤 他 Bホール&311&312
IV	科目		デジタルコンテンツ総合実習 II	ゲーム構成論 I	英語コミュニケーション II a	地域共創デザイン実習
	担当 教室		土居&渡部 313	山根 352	須賀 371-373	藤田&近藤 他 Bホール&311&312
V	科目					
	担当 教室					

3年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション III a	デジタルコンテンツ制作応用			ビジネスマネジメント
	担当 教室	須賀 374-376	斎藤直&近藤 313			斎藤長 371-373
II	科目	英語コミュニケーション III a	デジタルコンテンツ制作応用			技術英語
	担当 教室	須賀 374-376	斎藤直&近藤 313			山根 374-376
III	科目		知的財産権論	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミング II	ゲーム構成法 I
	担当 教室		境 371-373	斎藤直&近藤 313	水上 374-376	山根 374-376
IV	科目		知的財産権論	デジタルコンテンツ制作応用		
	担当 教室		境 352	斎藤直&近藤 313		
V	科目					
	担当 教室					

4年前期

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	門田 371-373
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	企業経営論	卒業研究制作	英語コミュニケーション IV
	担当 教室	源田&中谷 他 313	自習 361-363	本西 371-373	源田&中谷 他 313	門田 371-373
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	源田&中谷 他 313	自習 361-363	自習 361-363	源田&中谷 他 313	自習 361-363

1年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	数理造形論		映像論 I	デジタルコンテンツ総合実習 1b	計算機幾何学
	担当 教室	土居 353		渡部 352	竹瀨&山本浩 313	山根 352
II	科目	企画・発想法 II	英語コミュニケーション I b	デジタル造形 II	デジタルコンテンツ総合実習 1b	
	担当 教室	齋藤長 371-373	門田 374-376	山本浩 371-373	竹瀨&山本浩 313	
III	科目	確率統計論	英語コミュニケーション I b	コミュニケーションと記号論	デジタルコンテンツ総合実習 1b	
	担当 教室	辻野 353	門田 374-376	中谷 353	竹瀨&山本浩 313	
IV	科目	解析学	プログラム構成基礎 II	線形代数	プログラミング言語基礎	組織化とリーダーシップ
	担当 教室	藤井 353	竹瀨 371-373	三宅 374-376	山根 374-376	斎藤直 352
V	科目		プログラム構成基礎 II			
	担当 教室		竹瀨 371-373			

2年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ゲームプログラミング I	地域共創デザイン実習		英語コミュニケーション II b	
	担当 教室	水上 371-373	藤田&近藤 他 Bホール&311&312		須賀 371-373	
II	科目	ゲームプログラミング I	地域共創デザイン実習		英語コミュニケーション II b	仮想身体実践演習
	担当 教室	水上 371-373	藤田&近藤 他 Bホール&311&312		須賀 371-373	山本浩 291&313
III	科目	プログラミング言語	地域共創デザイン実習			生体の観察と表現
	担当 教室	藤田 374-376	藤田&近藤 他 Bホール&311&312			阿久津 377
IV	科目		地域共創デザイン実習		デジタルコンテンツ総合実習 II	
	担当 教室		藤田&近藤 他 Bホール&311&312		土居&渡部 313	
V	科目				デジタルコンテンツ総合実習 II	
	担当 教室				土居&渡部 313	

3年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)	インターンシップⅢ(10月 4週)
	担当 教室					

4年後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
II	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
III	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363	自習 361-363
IV	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	源田&中谷 他 313	自習 361-363	源田&中谷 他 313	自習 361-363	自習 361-363
V	科目	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作	卒業研究制作
	担当 教室	源田&中谷 他 313	自習 361-363	源田&中谷 他 313	自習 361-363	自習 361-363

1年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	数理造形論		映像論 I	デジタルコンテンツ総合実習 1b	計算機幾何学
	担当 教室	土居 353		渡部 352	竹瀨&山本浩 313	山根 352
II	科目	企画・発想法 II	英語コミュニケーション I b	デジタル造形 II	デジタルコンテンツ総合実習 1b	
	担当 教室	齋藤長 371-373	門田 374-376	山本浩 371-373	竹瀨&山本浩 313	
III	科目	確率統計論	英語コミュニケーション I b	コミュニケーションと記号論	デジタルコンテンツ総合実習 1b	
	担当 教室	辻野 353	門田 374-376	中谷 353	竹瀨&山本浩 313	
IV	科目	解析学	プログラム構成基礎 II	線形代数	プログラミング言語基礎	組織化とリーダーシップ
	担当 教室	藤井 353	竹瀨 371-373	三宅 374-376	山根 374-376	齋藤直 352
V	科目		プログラム構成基礎 II			
	担当 教室		竹瀨 371-373			c

2年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
II	科目	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
III	科目	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
IV	科目	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					
V	科目	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)	インターシップ II (1.2月 6週)
	担当 教室					

3年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミング III			グローバル市場化戦略
	担当 教室	齋藤直&近藤 313	水上 371-373			小野 353
II	科目	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミング III	デジタルコンテンツ制作応用		グローバル市場化戦略
	担当 教室	齋藤直&近藤 313	水上 371-373	齋藤直&近藤 313		小野 353
III	科目	英語コミュニケーション III b		デジタルコンテンツ制作応用		CGアニメーション総合演習
	担当 教室	須賀 374-376		齋藤直&近藤 313		源田&山本浩 313
IV	科目	英語コミュニケーション III b			リソースマネジメント	CGアニメーション総合演習
	担当 教室	須賀 374-376			爰川 353	源田&山本浩 313
V	科目					
	担当 教室					

4年後期(1~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
II	科目	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
III	科目	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
IV	科目	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					
V	科目	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)	インターシップ IV (1.2月 4週)
	担当 教室					

12. <入学者選抜の方法が不明確>

入学者選抜について、AO入試と一般入試の違いが不明確であり、アドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる選抜方法であるか不明である。書類審査や適性等に関する検査の内容を示した上で、アドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる選抜方法であるか明確に説明すること。【2学科共通】

(対応)

AO入試と一般入試の違いは、各種検査項目の重みづけである。また、AO入試と一般入試はいずれも、見直し後のアドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる選抜方法である。

以下ではまず、修正を図ったアドミッション・ポリシーそのものについて説明する。その上で、書類審査と適性等に関する検査の内容を明らかにし、さらにAO入試及び一般入試がいずれもアドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる選抜方法であることを示す。

■アドミッション・ポリシーの変更

審査意見1、2、3等を踏まえて、養成する人材像、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーなどを見直したことに伴い、アドミッション・ポリシーについても修正した。主な修正内容は、①「デザイン学」に関する文言の削除・修正、②分類事項の整理、③社会と協調し主体的に社会責務を担うのに必要な能力である、コミュニケーション力に関する事項と持続可能な社会に対する自律的な態度、である。

以下では、修正後のアドミッション・ポリシーについて明記する。修正箇所には下線を引いている。

【東京国際工科専門職大学のアドミッション・ポリシー】

本学の教育理念は“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の養成であり、こうした人材の育成を目標にディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーを見直した。これらの方針に基づく教育内容を踏まえ、アドミッション・ポリシーにおいて以下の学習成果を確認できる学生を求めることを定める。

【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。

【工科学部のアドミッション・ポリシー】

工科学部で求めるのは、本学の教育理念に共感し、「社会とともにあるデザイナー」を志すことによって社会的使命を果たそうとする学生である。したがって、本学の学修課程を経ることによって、その実現に必要な知識・技術の修得を図ろうとする学生を受け入れる。

【知識・技能】

高校卒業程度の学習を終えている人。

【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構想と使命感を持っている人。

【意欲】
制作意欲を含み、学修動機が明確な人。

【情報工学科のアドミッション・ポリシー】

情報工学科では、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成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・ポリシーに沿った教育を行う。

これらの方針に基づく教育内容を踏まえ、アドミッション・ポリシーにおいて以下に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に貢献しようとする学生を求めることを定める。

【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改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。

【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】

デジタルエンタテインメント学科では、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成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・ポリシーに沿った教育を行う。

これらの方針に基づく教育内容を踏まえ、アドミッション・ポリシーにおいて次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に貢献しようとする学生を求めることを定める。

【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改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。

■書類審査と適性等に関する検査の内容について

書類審査は、入学資格の確認とともに、入試申請時に提出された志望理由書をもとに学修意欲の正当性を中心に評価する検査である。

適性等に関する検査は、基礎学力を中心に、論理的思考力等も測るものとして実施する検査である。40分間25問で構成される内容で、教科・科目の別を問わずこれまでの学修成果の定着並びにこれからの学修に向けたレディネスを横断的に確認する。

なお、教科・科目に即さない理由は、高校卒業生のみならず、大学卒業者や社会人経験者などを広く受け入れることに鑑み、共通の検査をもってレディネスを確認することが公平性を担保するものとするためである。そこで、受験生の混乱を避けるために具体的な教科・科目名を明記せず、「適性等に関する検査」としている。

■AO入試と一般入試の選抜方法

1. AO入試と一般入試の選抜方法の相違点

AO入試と一般入試の違いは、各種検査項目の重みづけである。

従前、AO入試と一般試験について、受け入れる人材像や実施する検査項目の重みづけを明示していなかったため、本審査意見を踏まえて以下の通り整理する。

表1 AO入試と一般入試における各種検査項目の重みづけ

検査の種類	何を確認する検査方法なのか	選抜方法	
		AO入試	一般入試
		情報工学に強い関心を持ち、社会的な問題を踏まえた現実性や学習意欲の正当性といった基準を有し、課題解決に向けて意欲的に学修し、実践しようとする人を求める。よって、アドミッション・ポリシーに掲げる項目の内、「思考力・判断力・表現力」と「主体性・協働性」に重きを置いた評価を行う。さらに、これまでの学修の定着並びにこれからの学修に向けたレディネス等も確認する。	情報工学に強い関心を持ち、これまでの学修の定着、並びにこれからの学修に向けたレディネス等を身に付けている人の選抜を目的とする。よって、アドミッション・ポリシーにおける「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」に重きをおいた評価を行う。さらに、社会的な問題を踏まえた現実性や学習意欲の正当性なども確認する。
適性等に関する検査	主に「知識・技能」を確認	○	◎
受講式検査	主に「思考力・判断力・表現力等」を確認	○	◎
面接	主に「主体性・協調性」と「学習意欲の正当性」を確認	◎	○
書類審査	入学資格と、主に「学習意欲の正当性」を確認	◎	○

※表中の○と◎は重みづけを表す。◎は○よりも重視されることを意味する。

2. AO入試と一般入試の内容

【AO入試】

情報工学に強い関心を持っている人を求める。また、現実社会が抱える問題を直視・課題を発見することができ、それらの解決に向けて積極的に学修し、解決を図ろうとする意欲的な人を選抜する。

そこで、AO入試では書類審査及び面接に重点を置き、アドミッション・ポリシーに掲げる項目のうち、「思考力・判断力・表現力」と「主体性・協働性」に重きを置いた評価を行う。さらに、これまでの学修の定着並びにこれからの学修に向けたレディネス等を、適性等に関する検査（40分間で25問の問題を回答する内容）と、受講式検査（40分程度の講義を受けて受講姿勢及びその内容の理解度を測る）の2種類で確認する。

【一般入試】

情報工学に強い関心を持っている人を求める。また、本学での学修開始にあたって必要とされ

る基礎知識を十分に修得している上、入学後の学修に向けたレディネス等を身につけている人を選抜する。

そこで、一般入試では適性等に関する検査と受講式検査に重点を置き、アドミッション・ポリシーにおける「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」に重きをおいた評価を行う。さらに、社会的な問題を踏まえた現実性や学修意欲の正当性などを書類審査と面接審査の2種類で確認する。

■アドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる適切な選抜方法である理由

上述の通り、本学がアドミッション・ポリシーにおいて定める能力は4項目に区分される。それぞれの能力は、以下の方法によって測る。

- 【知識・技能】：適性等に関する検査
- 【思考力・判断力・表現力】：受講式検査
- 【主体性・協働性】：面接
- 【意欲】：書類審査、面接審査

AO及び一般入試ともに4項目すべての能力を測定することとするが、評価ウェイトを変えて実質的には選抜方法を複数用意することで、受験生は自身の持つ能力に応じて入試区分を選択することができる。これは、多様な受験生の確保にも資する

以上により、アドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる適切な選抜方法であると考えている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類

新	旧
<p>9. 入学者選抜の概要</p> <p>9.1 入学選抜における入学者の多様性の確保への配慮</p> <p>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。</p> <p>「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。</p> <p>「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。</p> <p>9.1.1 アドミッション・ポリシー</p>	<p>9. 入学者選抜の概要</p> <p>9.1 入学選抜における入学者の多様性の確保への配慮</p> <p>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。</p> <p>「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。</p> <p>「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。</p> <p>9.1.1 アドミッション・ポリシー</p>

<p>以下に、本学におけるアドミッション・ポリシーを記す。</p> <p>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</p> <p>“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成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。</p> <p>【知識・技能】 <u>（削除）</u> 高校卒業程度の「基礎学力」「思考力」「読解力」を有する人。</p> <p>【思考力・判断力・表現力】 <u>学問の追求より、社会的課題に強い関心をもつ人。</u> <u>（削除）</u> 制作意欲を含み、学修動機が明確な人。</p> <p>【主体性・協働性】 <u>（削除）</u> 社会や地域に貢献したいと考える人。</p> <p><u>（削除）</u> グローバルな視点で世界に向けて活躍しようとする人。</p> <p>【意欲】 <u>制作意欲を含み、学修動機が明確な人。</u></p> <p><u>（削除）</u></p> <p>9.1.1.2 工科学部のアドミッション・ポリシー</p> <p>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」になるよ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。</p> <p>【知識・技能】 高校卒業程度の学習を終えている人。</p> <p>【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。 <u>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。</u></p> <p>【主体性・協働性】 社会にどのような貢献をしたいかという<u>構想と使命感</u>を持っている人。</p> <p>【意欲】</p>	<p>以下に、本学におけるアドミッション・ポリシーを記す。</p> <p>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</p> <p>“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。</p> <p>【知識・技能】 <u>基礎学力：高校卒業程度の「基礎学力」「思考力」「読解力」を有する人。</u></p> <p>【思考力・判断力・表現力】 <u>デザイン学への共鳴：伝統的な分科に基づく学問分野より、より顕在する社会的課題に強い関心をもつ人。</u> <u>知的好奇心：制作意欲を含み、学修動機が明確な人。</u></p> <p>【主体性・協働性】 社会的責務：社会的責任を理解し、社会や地域に貢献したいと考える人。 国際性：グローバルな視点で世界に向けて活躍しようとする人。</p> <p><u>（追加）</u></p> <p><u>また、そのために、入学選抜においては、以下のような評価軸とする。</u></p> <p><u>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の大きさ</u> <u>②制作を意図する対象に関する基礎的知識の水準と想起を持つに至った経過の正当性</u> <u>③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</u></p> <p>9.1.1.2 工科学部のアドミッション・ポリシー</p> <p>工科学部で<u>学習</u>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」になるよ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<u>学習</u>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。</p> <p>【知識・技能】 高校卒業程度の学習を終えている人。</p> <p>【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</p>
--	---

<p><u>制作意欲を含み、学修動機が明確な人。</u></p> <p>9.1.1.3 情報工学科のアドミッション・ポリシー</p> <p>“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の<u>養成</u>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。</p> <p>【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。 <u>自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人。</u> 【主体性・協働性】 <u>(削除)</u> 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。 <u>自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人。</u> 【意欲】 <u>制作意欲を含み、学修動機が明確な人。</u></p>	<p>持っている人。 <u>(追加)</u> 【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。</p> <p>9.1.1.3 情報工学科のアドミッション・ポリシー</p> <p>“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。</p> <p>【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おり、<u>価値創造を行う意思を有する人。</u>制作意欲を含み、学修動機が明確な人。 <u>(追加)</u> 【主体性・協働性】 <u>態度：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。</u> <u>(追加)</u></p>
<p>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</p> <p>“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の<u>養成</u>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。</p> <p>【知識・技能】 <u>理数・語学の基礎的学力を有する人。</u> 【思考力・判断力・表現力】 <u>(削除)</u> 様々な対象観察や工作、<u>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。</u> <u>自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人。</u> 【主体性・協働性】 <u>(削除)</u> 多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人。</p>	<p>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</p> <p>“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。</p> <p>【知識・技能】 <u>基礎学力：知識としては理数系の知識と芸術的な表現に興味を持っている人。</u> 【思考力・判断力・表現力】 <u>知的好奇心：様々な対象観察や工作 (追加) に対して好奇心を持っている人。</u><u>先端的な技術に対して興味を持っている人。</u> 【主体性・協働性】 <u>態度：多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人。</u> <u>(追加)</u></p>

<p>自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考 えている人。</p> <p><u>【意欲】</u> 制作意欲を含み、学修動機が明確な人。</p>	
<p>9.1.2 入学者選抜方法 上記のアドミッション・ポリシーに基づき、 本学においては入試選抜を行う。上記で既に 述べたが、それぞれの受験生の状況を鑑み、 受験生自らの判断により真の能力、十分な力 が発揮でき、それを評価できるよう複数の選 抜方式として、大卒では「AO 入試」「推薦 入試」「一般入試」を実施することとし、 「帰国生枠」「社会人枠」といった特定の入 試枠を設けないことで多種多様な人に門戸を 開く。各入試の募集人員の割合は、AO 入試 40～60%、推薦入試 10～20%、一般入試 40 ～60%程度の割合のもとに計画する。 加えて、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 23）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/chuko/chukyo0/gijiroku/attach/1345223.htm）。 本学ではそれに対応するために、特段入試枠 は設けないが、例えば、留学生については日 本語能力試験 2 級相当の日本語能力を別途出 願条件の一つに課すこととする。</p> <p>「AO 入試」「推薦入試」「一般入試」とい った全ての入試は、アドミッション・ポリシ ーの方針のもと行う。どの入試区分におい ても、アドミッション・ポリシーに記した「知 識・技能」については主に適性等に関する検 査、「思考力・判断力・表現力」については 主に受講式検査、「主体性・協働性」につい ては主に面接審査、「意欲」については書類 審査と面接審査で総合的に合否を判定する。 以下、入試区分ごとにアドミッション・ポリ シーとの関係も含め具体的な入学選抜の実 施方法を記す。</p> <p>因みに、本学がアドミッション・ポリシーに</p>	<p>9.1.2 入学者選抜方法 上記のアドミッション・ポリシーに基づき、 本学においては入試選抜を行う。上記で既に 述べたが、それぞれの受験生の状況を鑑み、 受験生自らの判断により真の能力、十分な力 が発揮でき、それを評価できるよう複数の選 抜方式として、大卒では「AO 入試」「推薦 入試」「一般入試」を実施することとし、 「帰国生枠」「社会人枠」といった特定の入 試枠を設けないことで多種多様な人に門戸を 開く。各入試の募集人員の割合は、AO 入試 40～60%、推薦入試 10～20%、一般入試 40 ～60%程度の割合のもとに計画する。 加えて、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 23）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/chuko/chukyo0/gijiroku/attach/1345223.htm）。 本学ではそれに対応するために、特段入試枠 は設けないが、例えば、留学生については日 本語能力試験 2 級相当の日本語能力を別途出 願条件の一つに課すこととする。</p> <p>「AO 入試」「推薦入試」「一般入試」とい った全ての入試は、アドミッション・ポリシ ーの方針のもと行う。どの入試区分におい ても、アドミッション・ポリシーに記した「知 識・技能」については主に適性等に関する検 査、「思考力・判断力・表現力」については 主に受講式検査、「主体性・協働性」につい ては主に書類審査で総合的に合否を判定す る。以下、入試区分ごとにアドミッション・ ポリシーとの関係も含め具体的な入学選抜の 実施方法を記す。</p> <p><u>（追加）</u></p>

において定める能力は 4 項目に区分される。それぞれの能力は、以下の方法によって測る。

【知識・技能】：適性等に関する検査

【思考力・判断力・表現力】：受講式検査

【主体性・協働性】：面接

【意欲】：書類審査、面接審査

AO 及び一般入試ともに 4 項目すべての能力を測定することとするが、評価ウェイトを変えて実質的には選抜方法を複数用意することで、受験生は自身の持つ能力に応じて入試区分を選択することができる。これは、多様な受験生の確保にも資する

以上により、アドミッション・ポリシーに掲げた内容を確認できる適切な選抜方法である。

【AO 入試】

情報工学に強い関心を持っている人を求める。また、現実社会が抱える問題を直視・課題を発見することができ、それらの解決に向けて積極的に学修し、解決を図ろうとする意欲的な人を選抜する。

そこで、AO 入試では書類審査及び面接に重点を置き、アドミッション・ポリシーに掲げる項目のうち、「思考力・判断力・表現力」と「主体性・協働性」に重きを置いた評価を行う。さらに、これまでの学修の定着並びにこれからの学修に向けたレディネス等を、適性等に関する検査（40 分間で 25 問の問題を回答する内容）と、受講式検査（40 分程度の講義を受けて受講姿勢及びその内容の理解度を測る）の 2 種類で確認する。

【推薦入試】

高等学校段階での良好な学習状況、真摯な学習態度、意欲的な部活動、委員会活動、学校内外の行事への取り組み及び基礎的学力について、調査書をもとにした書類審査を通して確認するとともに、ガイダンス（3 つのポリシー及びカリキュラムの具体的な説明）を実施した上で面接試験を実施し、本学での学修意欲及び社会的責務に対する考えを確認する。適性等に関する検査（40 分間で 25 問の問題を回答する内容）並びに受講式検査（40 分程度の講義を受けて受講姿勢及びその内容の理解度を測る）で基本的な学習態度の習得状況も確認し、総合的に判断する。なお、推

【AO 入試】

書類審査、適性等に関する検査（40 分間で 25 問の問題を回答する内容）並びに受講式検査（40 分程度の講義を受けて受講姿勢及びその内容の理解度を測る）で基本的な学習態度の習得状況を見極め、ガイダンス（3 つのポリシー及びカリキュラムの具体的な説明）を実施した上で面接を実施し、本学での学修意欲や適性、関心及び社会的責務に対する考えを確認する。

【推薦入試】

高等学校段階での良好な学習状況、真摯な学習態度、意欲的な部活動、委員会活動、学校内外の行事への取り組み及び基礎的学力について、調査書をもとにした書類審査を通して確認するとともに、ガイダンス（3 つのポリシー及びカリキュラムの具体的な説明）を実施した上で面接試験を実施し、本学での学修意欲及び社会的責務に対する考えを確認する。適性等に関する検査（40 分間で 25 問の問題を回答する内容）並びに受講式検査（40 分程度の講義を受けて受講姿勢及びその内容の理解度を測る）で基本的な学習態度の習得状況も確認し、総合的に判断する。なお、推薦基準については高校の教育方針・進学実績・就職実績・学外活動実績に加え、開学後においては本学への入学者の実績等に基づき、別途定めた上で、高校に通知するものとする。

80

【一般入試】

基礎学力を適性等に関する検査（40 分間で 25 問の問題を回答する内容）で確認するとともに、受講式検査（40 分程度の講義を受けて受講姿勢及びその内容の理解度を測る）で基本的な学習態度の習得状況を見極め、ガイダンス（3 つのポリシー及びカリキュラムの具体的な説明）を実施した上で面接を実施し、本学での学修意欲及び社会的責務に対する考えを確認する。

（追加）

薦基準については高校の教育方針・進学実績・就職実績・学外活動実績に加え、開学後においては本学への入学者の実績等に基づき、別途定めた上で、高校に通知するものとする。

【一般入試】

情報工学に強い関心を持っている人を求める。また、本学での学修開始にあたって必要とされる基礎知識を十分に修得している上、入学後の学修に向けたレディネス等を身につけている人を選抜する。

そこで、一般入試では適性等に関する検査と受講式検査に重点を置き、アドミッション・ポリシーにおける「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」に重きをおいた評価を行う。さらに、社会的な問題を踏まえた現実性や学修意欲の正当性などを書類審査と面接審査の2種類で確認する。

9.1.3 AO入試と一般入試の違い

上記試験内容において、AO入試と一般入試の違いをより明確にするために、以下にその詳細を記す。

<AO入試と一般入試の選抜方法の相違点>

AO入試と一般入試の違いは、各種検査項目の重みづけである。詳細について、以下の通り整理する。

表 1 AO入試と一般入試における各種検査項目の重みづけ

検査の種類	何を確認する検査方法なのか	選抜方法	
		AO入試	一般入試
適性等に関する検査	主に「知識・技能」を確認	○	◎
受講式検査	主に「思考力・判断力・表現力」を確認	○	◎
面接	主に「主体性・協働性」と「学修意欲の正当性」を確認	◎	○
書類審査	入学資格と、主に「学修意欲の正当性」を確認	◎	○

※表中の○と◎は重みづけを表す。◎は○よりも重複されることを意味する。

13. <学術雑誌の整備が不十分>

専攻分野に照らして十分な学術雑誌が整備されているか不明確であるため、学術雑誌の一覧を示した上で、明確に説明すること。【2学科共通】

(対応)

審査意見1等を踏まえて教育課程を見直したことに伴い、学術雑誌を含む図書全般を見直すとともに、不足していた学術雑誌の拡充を図ることとした。

加えて、図書室を共用する系列校が整備している学術雑誌も利用できることを説明し、十分な研究環境があることを示す。

- ①国内/海外の学術雑誌の拡充
- ②その他、図書利用に関する整備状況について
- ③系列校で継続購入している学術雑誌についての明示
- ④専任教員が所蔵・整備している主要学会誌の活用

①国内/海外の学術雑誌の拡充

本是正意見をきっかけとして図書の整備状況に関して見直しをした結果、学術雑誌の数が少ないと判断し、審査意見1を踏まえた教育課程の見直しと並行して購入図書も見直しを行った。見直し後の蔵書数一覧を資料23にて示す。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・学科共通と合わせ合計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25-1,2)。具体的な新規購入図書一覧を資料24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。

②図書利用に関する整備状況について

論文情報データベース・電子ジャーナル購読のプラットフォームは、すでに予定していた「JDreamIII」「Academic OneFile」に加え、新たに「情報学広場」を追加する。「情報学広場」によって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・英文誌などにアクセスすることが可能となる。

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(NACISIS-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。

③系列校で継続購入している学術雑誌についての明示

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25-3に示す。

④専任教員が所蔵・整備している主要学会誌の活用

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。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。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類

新	旧
8.3.2 図書等の資料整備	8.3.2 図書等の資料整備

<p>本学の図書室には、<u>開学時に図書 65,774 冊、雑誌 206 種</u>（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。東京国際工科専門職大学の専門図書の学科毎の整備状況の詳細は資料 <u>23</u> に添付する。あわせて開学時の新規購入図書一覧を資料 <u>24</u> に添付する。</p> <p>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「<u>J dreamⅢ</u>」「<u>Academic One File</u>」「<u>情報学広場</u>」（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。</p> <p>充実に向けては教員からの提案の他、学生向けに「<u>リクエストカード</u>」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。</p>	<p>本学の図書室には、<u>図書 58,332 冊、雑誌 13,649 種</u>（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。東京国際工科専門職大学の専門図書の学科毎の整備状況の詳細は資料 <u>21</u> に添付する。あわせて開学時の新規購入図書一覧を資料 <u>22</u> に添付する。</p> <p>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「<u>J dreamⅢ</u>」「<u>Academic One File</u>」（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。</p> <p>充実に向けては教員からの提案の他、学生向けに「<u>リクエストカード</u>」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。</p>
<p><u>8.3.3 学術雑誌の整備状況</u> <u>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 13 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 25-1,2）。</u><u>具体的な新規購入図書一覧を資料 22 に示す。</u><u>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。</u><u>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。</u><u>例として、関連分野の 30 誌を資料 25-3 に示す。</u> <u>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 20）。</u><u>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。</u></p>	<p><u>（追加）</u></p>
<p><u>8.3.4 図書館の利活用の充実</u> “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</p>	<p><u>8.3.3 図書館の利活用の充実</u> “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</p>

<p>ているが、さらに図書を増やすことを予定している。</p> <p>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。</p>	<p>ているが、さらに図書を増やすことを予定している。</p> <p>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、電子書籍 Maruzen eBook も含まれる。これらによって、国内及び海外の学術文献や論文情報を検索することが可能となる。</p>
---	---

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (添付資料)

新	旧
<u>資料23</u>	<u>資料21</u>
<u>資料24</u>	<u>資料22</u>
<u>資料25</u>	<u>(追加)</u>

蔵書数一覧

資料23

蔵書数一覧 (開学時)

		図書 (冊)		学術雑誌 (種)			
			[うち 外国書]		電子ジャーナル		[うち 外国書]
					[うち 外国書]		
東京国際工科専門職大学合計		15,774	190	70	15	15	15
情報工学科	既存	11,167	45	2	0	0	0
	新規購入	260	0	29	13	13	13
	合計	11,427	45	31	13	13	13
デジタルエン タテインメン ト学科	既存	3,213	81	8	0	0	0
	新規購入	238	0	9	0	0	0
	合計	3,451	81	17	0	0	0
学科共通	既存	857	64	17	0	0	0
	新規購入	39	0	5	2	2	2
	合計	896	64	22	2	2	2
東京国際工科 専門職大学計	既存	15,237	190	27	0	0	0
	新規購入	537	0	43	15	15	15
	合計	15,774	190	70	15	15	15
モード学園コクーンタワー蔵書合計		65,774	4,432	206	15	15	15

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
1	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルコーチング <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
2	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	坂本真樹先生が教える人工知能がほぼわかる本 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
3	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の創発 ―知能の進化とシミュレーション― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
4	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゲーム産業における人工知能 (人工知能: journal of Japanese Society for Artificial Intelligence Vol.32 No.2) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
5	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能とは <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
6	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
7	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	情報社会の「哲学」―グーグル・ビッグデータ・人工知能― <※同時アクセス数1台>	勤草書房	1
8	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLABによるシステムプログラミング ―プロセス・ロボット・非線形システム制御からDCS構築まで― <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
9	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	エクストリームプログラミング <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
10	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
11	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゴール&ストラテジ入門 ―残念なシステムの無くし方: GQM+Strategies― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
12	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Docker コンテナ実践検証 (Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
13	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能入門 <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
14	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発実践 ―科学技術シミュレーションソフトの設計― <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
15	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発 改訂2版 (IT text) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
16	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Dockerエキスパート養成読本 ―活用の基礎と実践ノウハウ満載!― (Software design plusシリーズ) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
17	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	一人称研究のすすめ ―知能研究の新しい潮流― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
18	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Event-B ―リファインメント・モデリングに基づく形式手法― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
19	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア品質知識体系ガイド ―SQuBOK Guide V2―第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
20	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェアエンジニアリング基礎知識体系 ―SWEBOK V3.0― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
21	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	オートマトン・形式言語理論 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
22	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門パターン認識と機械学習 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
23	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 第3版 (情報科学こんせぶつ 7) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
24	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェアシステム工学入門 (未来へつなぐデジタルシリーズ) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
25	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の方法 ―ゲームからWWWまで― (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
26	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	オンラインジャッジではじめるC/C++プログラミング入門 = Online programming challenge! <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
27	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	イラストで学ぶ人工知能概論 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
28	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能と人工生命の基礎 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
29	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	AIによる大規模データ処理入門 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
30	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	リファクタリング(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
31	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	テスト駆動開発(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
32	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	データベース(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
33	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	実践反復型ソフトウェア開発 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
34	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	形式手法入門 ―ロジックによるソフトウェア設計― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
35	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のための画像処理プログラミング演習 ―Visual C++,.NET版― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
36	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Java(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
37	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Ruby(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
38	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイル概論(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
39	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	知識システムの実装基礎 ―スライドで理解する人工知能技術― <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
40	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	チームコンサート超入門 ―デスマーチ対策ツール: IBM rational team concert ―改訂版 <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
41	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	抽象によるソフトウェア設計 ―Alloyではじめる形式手法― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
42	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Gitによるバージョン管理 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
43	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	情熱プログラマー ―ソフトウェア開発者の幸せな生き方― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
44	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのAIアプリケーション ―C言語で作るネットワークエージェントと機械学習― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
45	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	知能の原理 ―身体性に基づく構成論的アプローチ― <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
46	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学(情報工学レクチャーシリーズ) <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
47	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Cによるソフトウェア開発の基礎 ―データ構造とアルゴリズムの基礎から― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
48	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門git <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
49	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	「要求」の基本原則(技評SE選書 003) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
50	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発はなぜ難しいのか ―一月の神話を超えて―(技評SE選書 005) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
51	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発の名著を読む 第2版(技評SE選書 004) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
52	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発で伸びる人、伸びない人 第2版(技評SE選書 002) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
53	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Manage It!現場開発者のための達人式プロジェクトマネジメント <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
54	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	新人工知能の基礎知識 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
55	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	SPINモデル検査 ―検証モデリング技法 = Model checking with SPIN― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
56	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Subversion実践入門 ―達人プログラマに学ぶバージョン管理― 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
57	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルプラクティス ―達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
58	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルレトロスペクティブズ ―強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
59	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア品質知識体系ガイド—SQuBOK Guide— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
60	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Ship it!ソフトウェアプロジェクト成功のための達人式ガイドブック <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
61	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのAI(エーアイ)プログラミング—C言語で作る人工知能と人工無能— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
62	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発へのSWEBOKの適用 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
63	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	チャンス発見の情報技術—ポストデータマイニング時代の意思決定支援— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
64	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	例題でわかるC++Builder—しっかり作れるビジュアルソフト— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
65	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ニューラルネットワークとファジィ信号処理(デジタル信号処理ライブラリー9) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
66	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のためのC++ <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
67	臨床医学、診断・治療	電子書籍/内国書	情報工学科	未来を動かすソフトアクチュエーター—高分子・生体材料を中心とした研究開発—(新材料・新素材シリーズ) <※同時アクセス数1台>	シーエムシー出版	1
68	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかる技術英語 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
69	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	アクリルロボット工作ガイド <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
70	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	タミヤ工作パーツで作るしくみがわかるロボット工作教室 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
71	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	若い技術者のための機械・金属材料 第3版(※) <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
72	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実務に役立つ機械設計の考え方×進め方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
73	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学—大学課程—改訂2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
74	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学(Professional engineer library) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
75	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	振動工学—振動の基礎から実用解析入門まで—新装版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
76	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	回転体力学の基礎と制振 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
77	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学(Professional engineer library)(※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
78	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械・金属材料学(Professional engineer library)(※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
79	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	次世代ものづくりのための電気・機械一体モデル(共立スマートセレクション=Kyoritsu smart selection 3) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
80	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械設計法 第3版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
81	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学べる機械力学 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
82	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	技術者のためのぬじの力学—材料力学と数値解析で解き明かす— <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
83	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械材料学 <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
84	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械図面の見方・描き方 改訂2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
85	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械設計入門(First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
86	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械製図入門(First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
87	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械要素入門1(First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
88	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機械要素入門 2 (First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
89	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	材料力学 ―機械設計の基礎― (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
90	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	実例で学ぶ機械力学・振動学 ―ロボットから身近な乗り物まで― (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
91	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	絵ときでわかる機械設計 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
92	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	気体軸受技術 一設計・製作と運転のテクニック― <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
93	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	材料力学 第3版新装版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
94	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	演習で学ぶ機械力学 第3版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
95	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	入門立体形状のラビッドプロトタイプング <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
96	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	基礎から学ぶ実用機械の設計 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
97	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機構学 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
98	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	Excelで解く機械設計計算 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
99	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	実践気体軸受の設計と解析 ―有限要素法による動圧・静圧気体軸受解析― <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
100	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	教科書では教えない機械設計製図 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
101	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	基礎から学ぶ機構学 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
102	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機械強度設計のためのCAE入門 ―有限要素法活用のノウハウ― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
103	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機構学入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
104	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	やさしい機械設計の考え方・進め方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
105	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	ナノスケールサーボ制御 ―高速・高精度に位置を決める技術― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
106	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機械力学 (専門基礎ライブラリー) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
107	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機械の設計考え方・解き方 第3版(わかりやすい機械教室) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
108	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	マルチボディダイナミクスの基礎 ―3次元運動方程式の立て方― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
109	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	やさしい機械図面の見方・描き方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
110	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機構学 改訂(機械系大学講義シリーズ 12) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
111	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	振動学 (機械系大学講義シリーズ 11) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
112	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	図解機械材料 第3版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
113	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	初めて学ぶ基礎機械システム <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
114	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機械力学と構造 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
115	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	力学・材料・機械要素など (基礎シリーズ . 機械要素概論 1) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
116	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	情報工学科	機構・伝達・プレーキなど (基礎シリーズ . 機械要素概論 2) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
117	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械の力学計算法(機械計算法シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
118	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	Mathematicalによるメカニズム <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
119	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 一考え方・解き方一 第3版(わかりやすい機械教室) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
120	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	大学基礎機械材料 SI単位版 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
121	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 一基礎と演習一 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
122	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械材料科学(機械系大学講義シリーズ6) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
123	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学(機械系大学講義シリーズ10) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
124	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
125	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械要素設計 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
126	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学(実教理工学全書) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
127	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	ミニフライス盤CNC化実践マニュアル 一ものづくりをステップアップ一(Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
128	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	ミニ旋盤マスターブック 一基礎から応用までよくわかる一 <※同時アクセス数1台>	誠文堂新光社	1
129	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械加工学の基礎 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
130	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめでの研磨加工 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
131	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械製作法要論(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
132	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械加工学(機械系大学講義シリーズ27) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
133	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子入門(First Stageシリーズ 電気・電子) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
134	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子の基礎(専門基礎ライブラリー) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
135	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかる電気 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
136	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子概論(基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
137	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気工学概論 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
138	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	過渡現象の基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
139	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	即戦力エンジニアになるための電気・電子回路入門 一イラストと図解で回路の基礎と応用力が身に付く一 <※同時アクセス数1台>	誠文堂新光社	1
140	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電気電子材料講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
141	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電気電子計測講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
142	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	完全図解電気と電子の基礎教室 一回路の理解から制御まで一 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
143	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子回路 一アナログ・デジタル回路一(ロボティクスシリーズ2)(※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
144	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子機能材料 改訂3版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
145	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子工学のための基礎数学 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
146	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	電気電子計測 (基本を学ぶ) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
147	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	回路理論 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
148	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	現代電気電子材料 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
149	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	回路理論 (基本を学ぶ) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
150	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	電気・電子計測 第3版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
151	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	電気・電子計測入門 新版 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
152	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	教えて?わかった!電気電子計測 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
153	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	電気電子数学入門 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
154	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	学生のための電気回路 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
155	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	基礎から学ぶ電気回路計算 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
156	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	電気数学 (専門基礎ライブラリー) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
157	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	数値電界計算の基礎と応用 (理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
158	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	回路理論の計算法 第2版(電気計算法シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
159	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	電気・電子の基礎数学 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
160	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	入門回路理論 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
161	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	複素数・三角の基礎 新訂版(電気用数学2) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
162	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	新電磁気計測 (大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
163	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	交流理論 第3版(電気工学基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
164	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	情報工学科	エレクトロニクスのための過渡現象—理論と演習— 新訂版(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
165	電気機器	電子書籍/国内書	情報工学科	マンガでわかるモーター <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
166	電気機器	電子書籍/国内書	情報工学科	永久磁石同期モータの制御—センサレスベクトル制御技術— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
167	電気機器	電子書籍/国内書	情報工学科	原理からわかるモータ技術入門 <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
168	電気機器	電子書籍/国内書	情報工学科	無停電電源システム実務読本 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
169	電気機器	電子書籍/国内書	情報工学科	たのしくできる単相インバータの製作と実験 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
170	電気機器	電子書籍/国内書	情報工学科	たのしくできるやさしい電源の作り方 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
171	発電	電子書籍/国内書	情報工学科	災害対応ロボットのいま—原発の除染と廃炉の現状と展望を探る—(ロボコンマガジン No.95) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
172	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	情報工学科	CMOS RF回路設計 <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
173	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	情報工学科	無線工学 B 第2版(1・2陸技受験教室 3) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
174	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	情報工学科	無線工学の基礎 第2版(1・2陸技受験教室 1) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
175	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学 A 第2版(1・2陸技受験教室 2) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
176	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	電波の基礎と応用(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
177	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	光ファイバ通信概論(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
178	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	アンテナおよび電波伝搬(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
179	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	通信ネットワーク(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
180	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線機器システム(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
181	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	高周波電磁気学(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
182	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	XBeelによるArduino無線ロボット工作 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
183	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	誰でも作れるセンサロボット <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
184	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット機構学(ロボティクスシリーズ 8) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
185	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットの人類学—二〇世紀日本の機械と人間— <※同時アクセス数1台>	世界思想社教学社	1
186	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット考学と人間—未来のためのロボット工学— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
187	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アクチュエータ工学入門—「動き」と「力」を生み出す驚異のメカニズム—(ブルーバックス B-1873) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
188	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	RCサーボロボット製作入門—PICではじめる!— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
189	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット工学の基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
190	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アンドロイドを造る <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
191	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットのためのC言語によるマイコン制御の考え方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
192	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	これで歩く!二足歩行ロボット入門 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
193	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	実践ロボットプログラミング—LEGO Mindstorms NXTで目指せロボコン!— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
194	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカにこだわる!オリジナルロボットD・I・Y <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
195	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	人とロボットの「間」をデザインする <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
196	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	二足歩行ロボット自作入門—60日のできる!— <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
197	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	確率ロボティクス (Mynavi advanced library) <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
198	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ヒューマノイド工学—生物進化から学ぶ2関節筋ロボット機構— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
199	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	未来型アクチュエータ材料・デバイス <※同時アクセス数1台>	シーエムシー出版	1
200	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるPICロボット工作 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
201	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	知能ロボット(ハイテック選書) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
202	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	回路シミュレータLTspiceで学ぶ電子回路 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
203	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	スイッチング電源の原理と設計 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
204	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかるデジタル回路講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
205	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電子回路講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
206	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路概論 (First stageシリーズ 電気・電子) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
207	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス入門 (First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
208	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス電子回路 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
209	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのFPGA設計 ―VHDLによる回路記述からシミュレーションまで― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
210	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学べる論理回路 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
211	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	回路解析力が身につく電子回路入門 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
212	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アクティブ・プラズモニクス <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
213	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	VHDLによるFPGA設計&デバッグ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
214	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	パワーデバイス <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
215	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	半導体・MEMSのための超臨界流体 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
216	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	イメージセンサの本質と基礎 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
217	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのメカトロニクス 新装版 ―電子回路・センサ・アクチュエータのきほん― <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
218	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	らくらく図解LED発光ダイオードのしくみ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
219	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路と組込みプログラミング ―モータ制御で学ぶ― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
220	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の基礎 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
221	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解・つくる電子回路 ―正しい工具の使い方、うまく作るコツ― (ブルーボックス B-1553) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
222	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の計算法 (電気計算法シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
223	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	最新メカトロニクス入門 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
224	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	最新電子回路入門 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
225	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゼロから学ぶデジタル論理回路 (ゼロから学ぶシリーズ) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
226	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゼロから学ぶ電子回路 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
227	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるセンサ回路と制御実験 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
228	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス概論 1: 入門編 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
229	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス概論 2: 応用編 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
230	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路 (大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
231	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解電子回路の基礎 ―ポイントスタディー 第3版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
232	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解・わかる電子回路 ―基礎からDOS/V活用まで― (ブルーボックス B-1084) <※同時アクセス数1台>	講談社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
233	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路通論 下(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
234	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路通論 上(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
235	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子デバイス工学(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
236	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の考え方・読み方 ―図解シーケンス― 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
237	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎電子回路(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
238	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子工学概論 1(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
239	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング道への招待(※) <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
240	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語で学ぶコンピュータ科学とプログラミング <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
241	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムの基礎とデータ構造 ―数理とCプログラム― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
242	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	グラフ・ネットワークアルゴリズムの基礎(数理とCプログラム) <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
243	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンテンツ産業とイノベーション ―テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積― <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
244	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	楽しく学べるBASICプログラミング ―i99-BASICによる計測・制御システム開発入門―(※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
245	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	楽しく学べるC言語 <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
246	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	夢みるプログラム ―人工無脳・チャットボットで考察する会話と心のアルゴリズム― <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
247	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムとデータ構造 第2版(情報工学レクチャーシリーズ) <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
248	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングElixir <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
249	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	達人プログラマー 新装版 ―職人から名匠への道― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
250	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Deep Learning Javaプログラミング ―深層学習の理論と実装―(Impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
251	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyで数独 ―AIプログラミング入門― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
252	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Python機械学習プログラミング ―達人データサイエンティストによる理論と実践―(impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
253	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータと数学(現代基礎数学2)(※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
254	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Kinect v2プログラミング実践 ―医療やビジネスで注目されるKinect v2多機能センサーの可能性を広げる実践プログラムを学ぼう!―(Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
255	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Scala関数型デザイン&プログラミング ―Scalazコントリビューターによる関数型徹底ガイド―(Impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
256	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ユニバーサルWindowsアプリ開発(Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
257	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータサイエンス ―計算を通して世界を観る―(サイエンス・バレット 028) <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
258	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	対話システム(自然言語処理シリーズ7) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
259	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	今すぐ使えるかんたんPhotoshop Elements 14(Imasugu Tsukaeru Kantan Series) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
260	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaによる3DCG入門(※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
261	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピューター(今度こそわかるシリーズ) <※同時アクセス数1台>	講談社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
262	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C#エンジニア養成読本 ―はじめて学ぶC#から最新C#6.0まで情報満載!― (Software design plusシリーズ) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
263	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	最新iOSプログラミング徹底解説 <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
264	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語プログラミングなるほど実験室 ―コンピュータのしくみがよくわかる!― <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
265	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語によるPICプログラミング入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
266	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ科学とプログラミング入門 ―コンピュータとアルゴリズムの基礎― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
267	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーPhotoshop & Illustrator CC+CS6 (※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
268	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pythonで始めるプログラミング入門 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
269	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	よくわかるMicrosoft Excel 2013マクロ/VBA (FOM出版のみどりの本) <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
270	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	すごいErlangゆかいに学ぶ! <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
271	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	リファクタリング 新装版 ―既存のコードを安全に改善する― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
272	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyのしくみ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
273	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム理論入門 新版 (※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
274	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語による画像処理プログラミング入門: サンプルプログラムから学ぶ ―サンプルプログラムから学ぶ―新版 (※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
275	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門C言語 (※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
276	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Xcode5ではじめるObjective-Cプログラミング <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
277	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	XcodeではじめるSwiftプログラミング <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
278	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Objective-C超入門 ―ゼロからしっかり学べるiPhoneプログラミング―改訂第3版 <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
279	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Kinect v2プログラミング入門 ―Visual Basicで構築するセンサーアプリ集: Unity連携でモーションキャプチャも実現できる!―v1.0.0版 (Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
280	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スッキリわかるJava入門 実践編 第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
281	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スッキリわかるJava入門 [入門編] 第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
282	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	APIデザインの極意 ―Java/NetBeansアーキテクト探究ノート― <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
283	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	TypeScriptリファレンス <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
284	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	画像処理 (未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series 28) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
285	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Linuxによる並行プログラミング入門 <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
286	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	チューリングの計算理論入門 ―チューリング・マシンからコンピュータへ― (ブルーバックス B-1851) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
287	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング20言語習得法 ―初心者のための実践独習ガイド― (ブルーバックス B-1881) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
288	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門者のJavaScript ―作りながら学ぶwebプログラミング― (ブルーバックス B-1850) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
289	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaプログラマーなら習得しておきたいJava SE 8実践プログラミング ―新機能を一挙に解説!― (Impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
290	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	JavaとUMLで学ぶオブジェクト指向プログラミング <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
291	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Python 一言語によるプログラミングイントロダクション—(世界標準MIT教科書) < ※同時アクセス数1台 >	近代科学社	1
292	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	1ランク上のPICマイコンプログラミング—シミュレータとデバグの活用法— < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
293	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	よくわかる初心者のためのパソコン入門—Windows 8対応—(FOM出版のみどりの本) < ※同時アクセス数1台 >	富士通エフ・オー・エム	1
294	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタル作法—カーニハン先生の「情報」教室— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
295	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	型システム入門—プログラミング言語と型の理論— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
296	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングClojure 第2版 < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
297	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	マイコンプログラミング実習—PIC16トレナーによる— < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
298	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるクリエイターGIMP 2.8独習ナビ (できるクリエイターシリーズ) < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
299	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Adobe JavaScriptリファレンス (New thinking and new ways) < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
300	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	GPUプログラミング入門—CUDA5による実装— < ※同時アクセス数1台 >	講談社	1
301	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実践コンピューターリテラシー入門 < ※同時アクセス数1台 >	実教出版	1
302	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのOSコードリーディング—UNIX V6で学ぶカーネルのしくみ—(Software design plusシリーズ) < ※同時アクセス数1台 >	技術評論社	1
303	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Androidエンジニア養成読本 Vol.2—現場で役立つノウハウと仕事にしたい人のための必須知識満載!—(Software design plusシリーズ) < ※同時アクセス数1台 >	技術評論社	1
304	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Androidプログラミングマスターブック < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
305	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	関数プログラミング入門—Haskellで学ぶ原理と技法— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
306	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ARプログラミング—Processingでつくる拡張現実感のレシピ— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
307	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaで学ぶデータ構造とアルゴリズム < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
308	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スーパーコンピュータ (岩波講座計算科学 別巻) < ※同時アクセス数1台 >	岩波書店	1
309	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	バイオメトリクス教科書—原理からプログラミングまで— < ※同時アクセス数1台 >	コロナ社	1
310	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Apache POI入門—Java+Apache POI APIでExcelドキュメントを操作する— < ※同時アクセス数1台 >	ラトルズ	1
311	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	速習C言語入門—脳に定着する新メソッドで必ず身につく—第2版 < ※同時アクセス数1台 >	マイナビ	1
312	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングコンテストチャレンジブック—問題解決のアルゴリズム活用力とコーディングテクニックを鍛える—第2版 < ※同時アクセス数1台 >	マイナビ	1
313	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アプリビジネスで転ばないためのスマートフォンアプリの基礎知識 (New thinking and new ways) < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
314	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	初級Java—やさしいJava = Java for beginners— < ※同時アクセス数1台 >	実教出版	1
315	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムを、はじめよう < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
316	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピューターリテラシー (ファーストステップ) < ※同時アクセス数1台 >	近代科学社	1
317	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための基礎Java < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
318	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	7つの言語7つの世界—Ruby, Io, Prolog, Scala, Erlang, Clojure and Haskell— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
319	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムと表計算—基本情報技術者試験— < ※同時アクセス数1台 >	実教出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
320	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	高性能コンピュータ技術の基礎 <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
321	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	電腦の教室 ―コンピュータリテラシー― 新版 <※同時アクセス数1台>	武蔵野美術大学出版局	1
322	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	絶対現場主義C#入門 ―食べるプログラマーになるために― <※同時アクセス数1台>	フトルズ	1
323	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解コンピュータアーキテクチャ入門 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
324	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングClojure <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
325	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングRuby1.9 言語編 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
326	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングRuby1.9 ライブラリ編 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
327	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェア・通信ネットワーク 改訂3版(図解コンピュータ概論) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
328	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ハードウェア 改訂3版(図解コンピュータ概論) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
329	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ設計の基礎 <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
330	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラマー“まだまだ”現役続行(技評SE選書 019) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
331	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんC#(プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
332	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんC言語(プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
333	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんJava(プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
334	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pythonスタートブック ―いちばんやさしいPythonの本― <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
335	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
336	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー(入門編) <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
337	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー(総合編) <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
338	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングHaskell <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
339	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アセンブリ言語スタートブック ―CASL II & COMET II で学ぶ― <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
340	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	効果的プログラム開発技法 第5版 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
341	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラマのための論理パズル ―難題を突破する論理思考トレーニング― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
342	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ネットメディアと「コミュニティ」形成 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
343	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報セキュリティ教科書 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
344	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングErlang <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
345	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Cによる探索プログラミング ―基礎から遺伝的アルゴリズムまで― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
346	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングR ―基礎からグラフィックスまで― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
347	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyで作る奇妙なプログラミング言語 ―へんな言語のつくりかた― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
348	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	基礎から学ぶコンピュータアーキテクチャ <※同時アクセス数1台>	森北出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
349	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための詳解C <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
350	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Squeakプログラミング ―簡単に作れるビジュアル教材― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
351	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	On Lisp ―advanced techniques for common Lisp― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
352	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング入門Java 改訂版(情報処理技術者テキスト) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
353	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コード・クラフト ―エクセレントなコードを書くための実践的技法― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
354	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	使える!MATLAB/Simulinkプログラミング <※同時アクセス数1台>	講談社	1
355	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ビジュアルコンピューティング ―3次元CGによる画像生成― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
356	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	テキストマイニングを使う技術 ―基礎技術と適用事例から導く本質と活用法― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
357	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム入門擬似言語(情報処理技術者テキスト) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
358	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシー-Photoshop & Illustrator CS2 for Windows <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
359	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ハードウェアを知り、ソフトウェアを書く(Write Great Code Vol.1) <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
360	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	低いレベルで考え、高いレベルで書く(Write Great Code Vol.2) <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
361	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Write portable code ―複数プラットフォームに移植可能なソフトウェアの開発技法― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
362	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータの名著・古典100冊 ―若きエンジニア「必読」のブックガイド―改訂新版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
363	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	あるごりずむ <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
364	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaで学ぶ数値解析 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
365	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	システム設計 ―基幹業務システム開発のためのウォーターフォールモデル技法― 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
366	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語によるH8マイコン制御 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
367	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための基礎C <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
368	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Excelで学ぶ遺伝的アルゴリズム <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
369	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	最新プログラミング技術入門「C言語」(基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
370	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門ANSI-C 3訂版(基礎編) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
371	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピュータ ―超並列計算のからくり―(ブルーバックス B-1469) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
372	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのプログラミング C言語編 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
373	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのプログラミング Java編 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
374	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシー-Photoshop & Illustrator ―Photoshop 7.0・Illustrator 10 for Windows― <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
375	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータグラフィックスの基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
376	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための入門Java ―JBuilderではじめるプログラミング― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
377	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報の数理(シリーズ数学の世界2) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
378	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	たのしくできる並列処理コンピュータ <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
379	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめて学ぶC言語入門 改訂版 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
380	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	オブジェクト指向のためのJava入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
381	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	10 lessons はじめて学ぶJavaプログラミング <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
382	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピュータ入門 (情報科学) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
383	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Mathematicalによるプレゼンテーション—創作グラフィックス— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
384	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	遺伝的プログラミング (情報科学) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
385	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ言語と処理 (新・数学とコンピュータシリーズ 1) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
386	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語—むりなくマスターできる体系的な学習システム: ANSI規格準拠—(情報処理教育標準テキストシリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
387	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pascalビギナズテキスト—Turbo+Sun Pascal— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
388	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	やさしいCOBOL入門—操作の基本とプログラム技法— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
389	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	The Pascal—textbook— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
390	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ビギナズFORTRANプログラミング <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
391	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム入門 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
392	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解Z80マシン語制御のすべて—ハードからソフトまで— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
393	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	FORTRANの学び方 改訂版(コンピュータ学習シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
394	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実例によるマイコンのプログラミング—N-BASIC— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
395	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラム例によるCOBOLの入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
396	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ALGOLの学び方 (コンピュータ学習シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
397	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作物を楽しむ自由のために—最高裁著作権判例を超えて— <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
398	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法入門 第2版(※) <※同時アクセス数1台>	有斐閣	1
399	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	クリエイターが知っておくべき権利や法律を教わってきました。—必読!— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
400	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法(※) <※同時アクセス数1台>	有斐閣	1
401	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法概論(※) <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
402	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアの法的保護 新版 <※同時アクセス数1台>	有斐閣	1
403	数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	万能コンピュータ—ライブニッツからチューリングへの道すじ— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
404	数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	BASICによる高校数学 (新・数学とコンピュータシリーズ 3) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
405	代数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	行列と線形計算 (新・数学とコンピュータシリーズ 4) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
406	幾何学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	有限要素法で学ぶ現象と数理—FreeFem++数理思考プログラミング—(シリーズ応用数理 第4巻) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
407	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	製品開発のための実験計画法 —JMPによる応答曲面法・コンピュータ実験— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
408	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるやさしく学ぶExcel統計入門 —難しいことはパソコンにまかせて仕事で役立つデータ分析ができる本— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
409	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのS-PLUS/R言語プログラミング —例題で学ぶS-PLUS/R言語の基本— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
410	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	確率統計(新・数学とコンピュータシリーズ6) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
411	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C#で学ぶ偏微分方程式の数値解法 —CAEプログラミング入門— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
412	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータによるグラフィックス(新・数学とコンピュータシリーズ9) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
413	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	数値計算(新・数学とコンピュータシリーズ5) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
414	理論物理学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	計算物理学 —コンピューターで解く凝縮系の物理—(フロー式物理演習シリーズ21) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
415	生物科学、一般生物学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	バイオテクノロジーのためのコンピュータ入門(バイオテクノロジー教科書シリーズ11) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
416	工業基礎学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Fortran90/95による有限要素法プログラミング —非線形シェル要素プログラム付— <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
417	工業基礎学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解マイコンはじめてのパソコン計測・制御 —BASIC・アセンブラ・マシン語— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
418	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	いちばんやさしいPHPの教本 —人気講師が教える実践Webプログラミング—第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
419	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタルコンテンツアセッサ入門 —DCA資格2級・3級テキスト— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
420	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ちゃんと使える力を身につけるWebとプログラミングのきほんのきほん <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
421	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	いちばんやさしいPHPの教本 —人気講師が教える実践Webプログラミング— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
422	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワークセキュリティ <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
423	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	AngularJSアプリケーションプログラミング <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
424	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Webプログラミング —基礎からのステップアップ—(※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
425	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワーク = Computer network (情報工学テキストシリーズ 第4巻) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
426	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実践Ruby on Rails 4 —現場のプロから学ぶ本格Webプログラミング— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
427	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワーク概論(未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series 27) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
428	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Ruby on Rails 4 アプリケーションプログラミング <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
429	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーFlash CS5/ActionScript3.0 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
430	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3次元画像処理入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
431	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3D立体映像がやってくる —テレビ・映画の3D普及はこうなる!— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
432	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3D立体映像表現の基礎 —基本原理から制作技術まで— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
433	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ARMAシステムとデジタル信号処理(デジタル信号処理ライブラリー6) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
434	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	カルマンフィルタと適応信号処理(デジタル信号処理ライブラリー5) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
435	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	画像処理工学 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
436	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタルフィルタと信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 2) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
437	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	高速アルゴリズムと並列信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 4) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
438	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報通信とデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 8) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
439	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	モバイルコンピュータのデータ通信 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
440	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ネットワークのためのIPv6とWWW <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
441	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	マルチメディアとデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 10) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
442	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ネットワークエンジニアのためのTCP/IP入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
443	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	たのしくできるRaspberry Piとブレッドボードで電子工作 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
444	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータアーキテクチャ (情報工学レクチャーシリーズ) <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
445	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータアーキテクチャ 第2版 (※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
446	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	名刺サイズの魔法のパソコンRaspberry Piで遊ぼう! 改訂第4版 <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
447	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	自作エミュレータで学ぶx86アーキテクチャ—コンピュータが動く仕組みを徹底理解!— <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
448	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ工学入門 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
449	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	計算機システム基礎 (シリーズ知能機械工学 7) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
450	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実例で学ぶRaspberry Pi電子工作—作りながら応用力を身につける—(ブルーバックス B-1950) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
451	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	新編マイクロコンピュータ技術入門 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
452	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ボクのBeagleBone Black工作ノート <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
453	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Raspberry Piユーザーガイド 第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
454	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ設計概論—CMOSから組込みCPUまで— (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
455	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Raspberry Piで学ぶ電子工作—超小型コンピュータで電子回路を制御する—(ブルーバックス B-1891) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
456	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ理論の起源 (第1巻) <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
457	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	BeagleBone Black(ビーグルボーンブラック)で遊ぼう!—Raspberry Piより高機能で高性能— <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
458	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	モジュール化で理解する電子工作の基本ワザ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
459	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	+Gainer—physical computing with gainer— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
460	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	JavaからはじめようAndroidプログラミング—Android Studio対応版— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
461	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Android Pattern Cookbook—マーケットで埋もれないための差別化戦略— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
462	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	初歩からわかるAndroid最新プログラミング 増補改訂版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
463	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんAndroidアプリ作成入門 (プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
464	素描、描画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	なぞってカンタン!パースグリッドスケッチ練習ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
465	映画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ファンタジーのイデオロギー—現代日本アニメ研究—(未発選書 第20巻) <※同時アクセス数1台>	ひつじ書房	1
466	映画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンテンツクリエイション (メディア学大系 3) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
467	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	サバイバルモードマイクラフト攻略指南スーパーガイド (Impress mook) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
468	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるマイクラフト建築パーフェクトブック困った!&便利ワザ大全—パソコン/iPhone/Android/PS4/PS3/PS Vista/Xbox One/Xbox 360/Wii U対応— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
469	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Unityによる2Dゲーム開発入門—プログラミング初心者がゲームを公開する最短コース— <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
470	材料力学	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学—機械技術者のために—(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
471	情報	電子書籍/内国書	情報工学科	ICTビジネス (メディア学大系 8) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
472	情報	電子書籍/内国書	情報工学科	IoT時代のビッグデータビジネス革命—新スマートシティ創造のための実践的活用術— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
473	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	意思決定と経済の心理学 (朝倉実践心理学講座 1) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
474	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	マーケティングと広告の心理学 (朝倉実践心理学講座 2) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
475	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	デザインと色彩の心理学 (朝倉実践心理学講座 3) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
476	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	発想と企画の心理学 (朝倉実践心理学講座 4) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
477	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	わかりやすさとコミュニケーションの心理学 (朝倉実践心理学講座 5) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
478	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	コンピテンシーとチーム・マネジメントの心理学 (朝倉実践心理学講座 6) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
479	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	感情マネジメントと癒しの心理学 (朝倉実践心理学講座 7) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
480	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	対人関係と恋愛・友情の心理学 (朝倉実践心理学講座 8) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
481	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	運動と健康の心理学 (朝倉実践心理学講座 9) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
482	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	感動と商品開発の心理学 (朝倉実践心理学講座 10) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
483	数学	電子書籍/内国書	学科共通	離散数学への入門—わかりやすい離散数学— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
484	数学	電子書籍/内国書	学科共通	解析入門 1 (基礎数学 2) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
485	数学	電子書籍/内国書	学科共通	解析入門 2 (基礎数学 3) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
486	数学	電子書籍/内国書	学科共通	線型代数演習 (基礎数学 4) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
487	数学	電子書籍/内国書	学科共通	多様体の基礎 (基礎数学 5) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
488	数学	電子書籍/内国書	学科共通	微分方程式入門 (基礎数学 6) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
489	数学	電子書籍/内国書	学科共通	解析演習 (基礎数学 7) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
490	数学	電子書籍/内国書	学科共通	偏微分方程式入門 (基礎数学 12) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
491	数学	電子書籍/内国書	学科共通	数学の基礎—集合・数・位相—(基礎数学 14) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
492	数学	電子書籍/内国書	学科共通	線型代数入門 (基礎数学 1) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
493	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造の理論と方法 (創造性研究 1) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
494	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造の語型(創造性研究2) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
495	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造と企業(創造性研究3) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
496	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造と教育(創造性研究4) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
497	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	日本の科学者と創造性(創造性研究5) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
498	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造性研究と測定(創造性研究6) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
499	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造的な問題解決(創造性研究7) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
500	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造的なイメージ(創造性研究8) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
501	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	「驚き」から「閃き」へ(創造性研究9) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
502	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	異分野・異文化の交流と創造性(創造性研究10) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
503	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス入門(シリーズ国際ビジネス1) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
504	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス理論(シリーズ国際ビジネス2) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
505	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	グローバル企業の市場創造(シリーズ国際ビジネス3) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
506	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス研究の新潮流(シリーズ国際ビジネス5) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
507	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	実践力を鍛える戦略ノート マーケティング編 <※同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
508	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	1週間でLPCの基礎が学べる本, 第2版(徹底攻略) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレスジャパン	1
509	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	5G教科書: LTE/LoTから5Gまで(インプレス標準教科書シリーズ) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレス	1
510	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Chainerによる実践深層学習(ディープラーニング): 複雑なNNの実装方法 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
511	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Game Programming Patterns: ソフトウェア開発の問題解決メニュー(impress top gear) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレス	1
512	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLAB/Simulinkによるモデルベースデザイン入門 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
513	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLABではじめるプログラミング教室 電子版 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
514	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Pythonで動かして学ぶ!あたらしい深層学習の教科書: 機械学習の基本から深層学習まで(AI&TECHNOLOGY) 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
515	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書: 理論を理解して基礎を固める(AI&TECHNOLOGY) 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
516	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	カラー図解Raspberry Piではじめる機械学習: 基礎からディープラーニングまで(ブルーバックス, B-2052) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
517	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム図鑑: 絵で見てわかる26のアルゴリズム 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
518	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	カラー図解最新Raspberry Piで学ぶ電子工作: 作って動かしてしくみがわかる(ブルーバックス, B-1977) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
519	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ゲームクリエイターの仕事: イマドキのゲーム制作現場を大解剖! 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
520	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ゲームプログラマのためのコーディング技術: コーディングパターン オブジェクト指向 コードメトリクス 電子版 <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
521	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	データ分析が支えるスマホゲーム開発: ユーザー動向から見えてくるアプリケーションの姿 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレスジャパン	1
522	数学	電子書籍/内国書	学科共通	はじめての離散数学 電子版 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
523	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングコンテスト攻略のためのアルゴリズムとデータ構造: AIZU ONLINE JUDGE 電子版 <※同時アクセス数1台>	マイナビ出版	1
524	情報	電子書籍/内国書	学科共通	プロの資料作成力: 意思決定者を動かすテクニックとおもてなしの心 電子版 <※同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
525	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	マスタリングTCP/IP: 入門編, 第5版 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
526	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットと解析力学 (ロボティクスシリーズ, 10) 電子版 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
527	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	逆引きPython標準ライブラリ: 目的別の基本レシピ180+! (impress top gear) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレス	1
528	数学	電子書籍/内国書	学科共通	経済学のための実験統計学 電子版 <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
529	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	現場で使える!TensorFlow開発入門: Kerasによる深層学習モデル構築手法 (AI&TECHNOLOGY) 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
530	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	リファクタリング: 既存のコードを安全に改善する, 新装版 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
531	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	達人プログラマー: 職人から名匠への道 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
532	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	深層学習 (機械学習プロフェッショナルシリーズ) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
533	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ディープラーニングG検定公式テキスト: JDLA資格試験学習書 (深層学習教科書) <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
534	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	制御工学の基礎 電子版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
535	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門ロボット工学 電子版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
536	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門者のLinux: 素朴な疑問を解消しながら学ぶ (ブルーバックス, B-1989) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
537	数学	電子書籍/内国書	学科共通	離散数学への入門: わかりやすい離散数学 電子版 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
電子書籍/内国書 集計						
						情報工学科 260 デジタルエンタテインメント学科 238 学科共通 39
1	情報	視聴覚資料	学科共通	情報学へのとびら'16 [全15巻] 1セット		15
視聴覚資料 集計						15
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人工知能 隔月 (冊子)	オーム社	1
2	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報の科学と技術 月刊 (冊子)/本誌のみ	一般社団法人 情報科学技術協会	1
3	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報通信学会誌 季刊 (冊子)/本誌のみ	情報通信学会	1
4	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経サイエンス	日経BP	1
5	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアデザイン 月刊 (冊子)	技術評論社	1
6	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日経エレクトロニクス(冊子)/本誌のみ	日経BP	1
7	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータソフトウェア 季刊 (冊子)	岩波書店	1
8	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会論文誌C(電子・情報・システム部門誌)	電気学会	1
9	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測と制御	計測自動制御学会	1
10	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測自動制御学会論文集	計測自動制御学会	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
11	情報工学	学術雑誌	情報工学科	精密工学会誌 = Journal of the Japan Society of Precision Engineering	精密工学会	1
12	情報工学	学術雑誌	情報工学科	知能と情報：日本知能情報フuzzy学会誌：journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics.	日本知能情報フuzzy学会.	1
13	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会誌	電気学会	1
14	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	日本ロボット学会	1
15	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌 = Journal of the Society of Mechanical Engineers60,000	日本機械学会	1
16	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本物理学会誌	日本物理学会	1
17	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Web+DB Press	技術評論社	1
18	情報工学	学術雑誌	情報工学科	トランジスタ技術	CQ出版	1
19	情報工学	学術雑誌	情報工学科	テレコミュニケーション	リックテレコム	1
20	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	1
21	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	画像電子学会誌	画像電子学会	1
22	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	照明学会誌	照明学会	1
23	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本シミュレーション学会論文誌	日本シミュレーション学会	1
24	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本音響学会誌	日本音響学会	1
25	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	月刊アミューズメント産業	アミューズメント産業出版	1
26	ビジネス	学術雑誌	学科共通	オペレーションズ・リサーチ	公益社団法人 日本オペレーションズ・リサーチ学会	1
27	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ヒューマンインタフェース学会論文誌 = Transactions of Human Interface Society.	ヒューマンインタフェース学会.	1
28	ビジネス	学術雑誌	学科共通	Harvard Business Review	ダイヤモンド	1
29	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Communications Magazine	IEEE	1
30	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Software	IEEE	1
31	情報工学	冊子&電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Spectrum	IEEE	1
32	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE transactions on robotics : a publication of the IEEE Robotics and Automation Society	IEEE	1
33	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet of Things Journal	IEEE	1
34	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Multimedia Magazine	IEEE	1
35	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Network Magazine	IEEE	1
36	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Intelligent Systems Magazine	IEEE	1
37	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet Computing Magazine	IEEE	1
38	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Proceedings of the IEEE	IEEE	1
39	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Academy of Management Review	ACADEMY OF MANAGEMENT	1
40	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Transactions of the ASME Journal of mechanical design	ASME	1
41	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Artificial Intelligence	Elsevier	1
42	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	CITE	Association for the Advancement of Computing in Education	1

新規購入図書一覧

資料 24

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
43	教育工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	学科共通	international Journal on E-Learning (IJEL)	Association for the Advancement of Computing in Education	1
学術雑誌 集計						43
内国28誌/海外15誌 情報工学科 内国16誌/海外13誌 デジタルエンタテインメント学科 内国 9誌/海外 0誌 学科共通 内国 3誌/海外 2誌						
1	データベース	データベース	学科共通	JdreamIII ※ 1大学 IPアドレス 同時アクセス数2台	ジーサーチ	1
2	データベース	データベース	学科共通	Academic OneFile ※ 該当大学におけるIPアドレスにおいてフリーアクセス	Gale	1
3	データベース	データベース	学科共通	情報学広場 ※ アクセス方法(学認)	情報処理学会	1
データベース 集計						3
総計						598

学術雑誌の整備状況

資料25-1

新購入予定の学術雑誌(国内28誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人工知能 隔月 (冊子)	オーム社
2	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報の科学と技術 月刊 (冊子)/本誌のみ	一般社団法人 情報科学技術協会
3	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報通信学会誌 季刊 (冊子)/本誌のみ	情報通信学会
4	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経サイエンス	日経BP
5	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアデザイン 月刊 (冊子)	技術評論社
6	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日経エレクトロニクス(冊子)/本誌のみ	日経BP
7	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータソフトウェア 季刊 (冊子)	岩波書店
8	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会論文誌C(電子・情報・システム部門誌)	電気学会
9	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測と制御	計測自動制御学会
10	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測自動制御学会論文集	計測自動制御学会
11	情報工学	学術雑誌	情報工学科	精密工学会誌 = Journal of the Japan Society of Precision Engineering	精密工学会
12	情報工学	学術雑誌	情報工学科	知能と情報：日本知能情報ファジィ学会誌：journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics.	日本知能情報ファジィ学会
13	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会誌	電気学会
14	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	日本ロボット学会
15	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌 = Journal of the Society of Mechanical Engineers60,000	日本機械学会
16	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本物理学会誌	日本物理学会
17	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Web+DB Press	技術評論社
18	情報工学	学術雑誌	情報工学科	トランジスタ技術	CQ出版
19	情報工学	学術雑誌	情報工学科	テレコミュニケーション	リックテレコム
20	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会
21	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	画像電子学会誌	画像電子学会
22	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	照明学会誌	照明学会
23	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本シミュレーション学会論文誌	日本シミュレーション学会
24	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本音響学会誌	日本音響学会
25	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	月刊アミューズメント産業	アミューズメント産業出版
26	ビジネス	学術雑誌	学科共通	オペレーションズ・リサーチ	公益社団法人 日本オペレーションズ・リサーチ学会
27	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ヒューマンインタフェース学会論文誌 = Transactions of Human Interface Society.	ヒューマンインタフェース学会.
28	ビジネス	学術雑誌	学科共通	Harvard Business Review	ダイヤモンド

学術雑誌の整備状況

資料25-2

新購入予定の学術雑誌(海外15誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Communications Magazine	IEEE
2	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Software	IEEE
3	情報工学	冊子&電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Spectrum	IEEE
4	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE transactions on robotics : a publication of the IEEE Robotics and Automation Society	IEEE
5	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet of Things Journal	IEEE
6	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Multimedia Magazine	IEEE
7	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Network Magazine	IEEE
8	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Intelligent Systems Magazine	IEEE
9	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet Computing Magazine	IEEE
10	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Proceedings of the IEEE	IEEE
11	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Academy of Management Review	ACADEMY OF MANAGEMENT
12	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Transactions of the ASME Journal of mechanical design	ASME
13	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Artificial Intelligence	Elsevier
14	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	CITE	Association for the Advancement of Computing in Education
15	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	International Journal on E-Learning (IJEL)	Association for the Advancement of Computing in Education

学術雑誌の整備状況

資料25-3

系列校(HAL東京)の学術雑誌の一部(27誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Interface	CQ出版
2	情報科学	学術雑誌	情報工学科	情報処理	情報処理学会
3	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	SOUND DESIGNER	サウンド・デザイナー
4	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	CGWORLD	ポーンデジタル
5	グラフィックデザイン	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	イラストノート	誠文堂新光社
6	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	AXIS	アクシス
7	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	プロサウンド	株式会社 ステレオサウンド
8	デザイン	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	イラストレーション	玄光社
9	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	Net Audio	音元出版
10	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	サウンドレコーディングマガジン	リットーミュージック
11	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経SYSTEMS	日経BP社
12	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経ビジネス	日経BP社
13	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経クロストレンド	日経BP社
14	デザイン	学術雑誌	学科共通	NIKKEI DESIGN	日経BP社
15	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経Linux	日経BP社
16	デザイン	学術雑誌	学科共通	デザインノート	誠文堂新光社
17	デザイン	学術雑誌	学科共通	月刊 アドセレクト	リブラ出版
18	デザイン	学術雑誌	学科共通	Web Designing	毎日コミュニケーションズ
19	デザイン	学術雑誌	学科共通	コマーシャル・フォト	玄光社
20	デザイン	学術雑誌	学科共通	MdN	エムディーエヌコーポレーション
21	デザイン	学術雑誌	学科共通	アイデア	誠文堂新光社
22	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経NET WORK	日経BP社
23	デザイン	学術雑誌	学科共通	日経Automotive	日経BP社
24	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経ビジネスassocie	日経BP社
25	グラフィックデザイン	学術雑誌	学科共通	Auto & design	Torino
26	情報科学	学術雑誌	学科共通	放送技術	兼六館出版
27	デザイン	学術雑誌	学科共通	モーターファン・イラストレーテッド	三栄書房

系列校(国際ファッション専門職大学)の購入予定の学術雑誌の一部(3誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	デザイン	学術雑誌	学科共通	デザイン学研究 隔月 (冊子)	日本デザイン学会本部事務局
2	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ビジネスコミュニケーション 月刊 (冊子)/本誌のみ	ビジネスコミュニケーション社
3	ビジネス	学術雑誌	学科共通	経営実務 月刊 (冊子)/別増込み	全国共同出版

14. <教授会等の体制が不十分>

教授会規定では定例の教授会は原則学期に1回の開催とあるが、これにより本学が学則に定める審議事項の審議や、専門職大学に求められる教育課程の編成や不断の見直しを行い、本学の教育研究の水準を向上させる取組を行うことができるか、また、部局の担当教員等の意見を十分集約できるか疑義があるため、学校教育法に照らして上記の妥当性について明確に説明するか、適切に修正すること。

【2学科共通】

(対応)

①本学が学則に定める審議事項の審議、②専門職大学に求められる教育課程の編成や不断の見直し、③本学の教育研究の水準を向上させる取組、④部局の担当教員等の意見を十分集約するなどについて、十分な対応を図るために必要な、教授会の開催頻度にかかる再協議に臨んだ。その結果、「学期に1回」では不十分だと認識に達し、代わって「月に1回」の開催が必要であるとの結論に至った。

そこで、『教授会規定(案)』を以下のとおり変更する。

【変更前】

(開催)

第3条 教授会は、定例会議及び臨時会議とする。

2. 定例会議は、原則学期に1回開催する。

3. 臨時会議は、学長が必要と認めるとき、または、教授会員の3分の1以上の要求があったときに開催する。

【変更後】

(開催)

第3条 教授会は、定例会議及び臨時会議とする。

2. 定例会議は、原則月に1回開催する。

3. 臨時会議は、学長が必要と認めるとき、または、教授会員の3分の1以上の要求があったときに開催する。

(新旧対照表) 東京国際工科専門職大学 教授会規定(案)

新	旧
(開催) 第3条 教授会は、定例会議及び臨時会議とする。 2. 定例会議は、原則 <u>月</u> に1回開催する。 3. 臨時会議は、学長が必要と認めるとき、または、教授会員の3分の1以上の要求があったときに開催する。	(開催) 第3条 教授会は、定例会議及び臨時会議とする。 2. 定例会議は、原則 <u>学期</u> に1回開催する。 3. 臨時会議は、学長が必要と認めるとき、または、教授会員の3分の1以上の要求があったときに開催する。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類

新	旧
<p>13. 管理運営</p> <p>13.1 教学面における管理運営体制</p> <p>13.1.1 教授会等の役割</p> <p>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。</p> <p>13.1.2 運営等</p> <p>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。</p> <p>(1) 学生の入学、卒業及び課程の修了</p> <p>(2) 学位の授与</p> <p>(3) 学生の表彰</p> <p>(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</p> <p>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。</p>	<p>13. 管理運営</p> <p>13.1 教学面における管理運営体制</p> <p>13.1.1 教授会等の役割</p> <p>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。</p> <p>13.1.2 運営等</p> <p>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、定例会議を学期 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。</p> <p>(1) 学生の入学、卒業及び課程の修了</p> <p>(2) 学位の授与</p> <p>(3) 学生の表彰</p> <p>(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</p> <p>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。</p>