

名古屋国際工科専門職大学 学則（案）

第1章 総則

（目的）

第1条 名古屋国際工科専門職大学（以下「本学」という。）は工科分野において、日本のモノづくりの中心である愛知県を拠点に、社会と文化を理解し、現代社会が現在を含めた未来に対して持つ顕在的のみならず潜在的課題解決にむけての期待に応え、かつ、社会の発展に寄与するための国際性を視野に入れた教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となる専門職人材を養成する。

（自己点検及び評価）

第2条 本学は、前条の目的を果たすために、教育・研究水準の向上を図りつつ、教育・研究活動等について自ら点検及び評価を行う。

2. 自己点検及び評価に関する事項については、別に定める。

（教育・研究の資質の維持と向上）

第3条 本学は、常に教育の内容及び質を維持し、さらに改善し、向上させるための組織的な研究を実施するものとする。

2. 教育と研究の資質を改善、向上させるための研修等の実施については、別に定める。

第2章 学部学科及び修業年限

（学部学科）

第4条 本学には、以下の学部・学科および別科を置く。

- (1) 工科学部 情報工学科
- (2) 工科学部 デジタルエンタテインメント学科
- (3) 別科 国家資格別科（1年制）

2. 学部学科および別科の目的は、次に定めるものとする。

- (1) 工科学部

東海地域の強みであるモノづくり産業を理解し、ビジネス応用力、問題発見・解決力、プロトタイプ開発力、高い倫理観を兼ね備え、情報技術を駆使してモノづくり分野でグローバルに活躍できるイノベーション人材の教育・養成を目的とする。

それを実現するため、産業界や地域社会との連携・共創を通じて、イノベーションを目指す技術者として備えるべき資質および能力の涵養をはかる。

- (2) 情報工学科

人工知能・IoT・ロボットを中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通して、情報工学分野における基礎及び専門技術に関する知識と、それらを駆使したソリューションを提案しプロトタイプ開発ができる実践力を身につけさせる。それ

によって、地域やモノづくり分野に対してイノベーションを実現できる情報技術者を養成する。

(3) デジタルエンタテインメント学科

ゲーム・CGを中心としたデジタルコンテンツの制作に関する教育・研究・実践活動を通して、デジタルエンタテインメント分野における基礎及び専門技術に関する知識と実践力を身につけさせる。それによって、デジタルエンタテインメント業界で活躍するクリエイター人材、およびデジタルエンタテインメントとモノづくり分野をつなぐイノベーション人材を養成する。

(4) 国家資格別科（1年制）

「情報処理の促進に関する法律」に基づき経済産業省が認定する国家資格（以下、情報処理技術者試験）に対応した情報処理に関する基礎知識・専門知識を体系的に教育することにより、情報処理技術者試験の合格者を輩出する。

(修業年限)

第5条 本学の修業年限は4年とする（別科を除く）。また、在籍期間は8年を超えることはできない。別科（修業年限1年）の在籍期間は最大3年とする。

2. 職業を有している等の事情により、修業年限を超えて一定の期間にわたり計画的に教育課程を履修し卒業することを希望する旨の申し出があったときは、その計画的な履修計画に関して学長が認定する。
3. 専門性が求められる職業に係る実務の経験を通じて当該職業を担うための実践的な能力を修得した者が本学に入学する場合において、当該実践的な能力の修得を授業科目の履修とみなして単位を与えられた者に対し、与えられた当該単位数、その修得に要した期間その他本学が必要と認める事項を勘案し、1年を超えない範囲で本学が定める期間を修業年限に通算することができる。

第3章 学年、学期及び休業日

(学年及び学期)

第6条 学年は4月1日に始まり翌年3月31日に終わる。

2. 学年を前期と後期の2期に分ける。

(始業及び終業)

第7条 本学の始業及び終業の時刻は次のとおりとする。

- (1) 午前9時50分から午後6時50分を基本とし学部ごとに定める。
 - (2) 臨地実務実習における始業、終業時刻は別に定める。
2. 前項の実施に関して必要な事項は学長が決定するものとする。

(休業日)

第8条 休業日は毎年度に定めるものとする。

2. 学長が必要と認めるときは、休業日を臨時に変更し、または臨時に休業日とすることがある。

第4章 学生の定員及び入学等

(入学資格)

第9条 本学に入学できる者は、次の各号の一に該当する者とする。

- (1) 高等学校又は中等教育学校を卒業した者
- (2) 通常の課程による12年の学校教育を修了した者又は通常の課程以外の課程によりこれに相当する学校教育を修了した者
- (3) 外国において学校教育における12年の課程を修了した者又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者
- (4) 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- (5) 専修学校の高等課程(修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る。)で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者
- (6) 文部科学大臣の指定した者
- (7) 高等学校卒業程度認定試験規則による高等学校卒業程度認定試験に合格した者(旧規程による大学入学資格検定に合格した者を含む。)
- (8) 本学において、個別の入学資格審査により、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められた者で、18歳に達した者
- (9) 専門性が求められる職業に係る実務の経験を通じて当該職業を担うための実践的な能力を修得した者

(編入学)

第10条 次の各号の一に該当する者で、本学への入学を志願するものがあるときは、欠員のある場合において選考の上、相当年次に入学を許可することができる。

- (1) 大学を卒業した者(学校教育法第104条第4項に定める独立行政法人大学改革支援・学位授与機構から学位を授与された者を含む。)又は大学に1年以上在学し、所定の単位を修得した者
- (2) 短期大学を卒業した者
- (3) 高等専門学校を卒業した者
- (4) 専修学校の専門課程のうち、文部科学大臣の定める基準を満たすものを修了した者
- (5) 高等学校等の専攻科のうち、文部科学大臣が定める基準を満たすものを修了した者
- (6) 専門性が求められる職業に係る実務の経験を通じて当該職業を担うための実践

的な能力を修得した者

2. 編入学後に在籍すべき期間は、卒業もしくは修了した前項各号に掲げる学校及び課程における修業年限に相当する年数又は在籍していた年数のうち3年以内の期間を控除した期間とする。
3. 編入学を許可された者（以下「編入生」という。）の在籍期間は、前項により控除された期間を合わせて8年を超えることができない。

（入学定員及び収容定員）

第11条 本学の定員を次のとおりとする。

学部	学科	入学定員	編入学定員	収容定員
工科学部	情報工学科	80名	-	320名
	デジタルエンタテインメント学科	40名	-	160名
収容定員計				480名

別科	修業年限	入学定員	収容定員
国家資格別科（1年制）	1年	40名	40名

2. 学部学科において欠員のある場合には、2年次、3年次に編入学を許可する場合がある。

（入学時期）

第12条 本学の入学及び編入学の時期は、原則毎年4月とする。ただし、特別な場合は、他の月での入学を認めることができる。

（志望者の出願）

第13条 本学に入学を志願する者は、本学が別に定める選考料を添えて所定の期日までに入学願書を提出しなければならない。

2. 選考料の納入等に関し、必要な事項は、別に定める。

（合格者の決定）

第14条 入学志願者に対して、本学は別に定める選考を行い、教授会の意見を聴いた上で、学長が合格者を決定する。

2. 入学志願者の選考方法については、別に定める。

(入学手続)

第15条 本学の入学手続は、次のとおりとする。

- (1) 選考の結果、学長が入学を許可した者で、本学に入学しようとする者は、許可した日から指定日以内に、別表3に定める入学金を添えて必要な手続を行う。
- (2) 納付された入学金は、返還しない。
- (3) 授業料その他規定費用に関しては、入学金納付後、指定日以内に納付する。

(入学許可)

第16条 学長は、前条の規定により入学手続きを完了した者に対し、入学を許可する。

第5章 休学、復学、再入学、転入学、転学科、留学、退学及び除籍等

(休学)

第17条 学生が疫病その他やむを得ない事由によって3か月以上休学する場合は、休学願にその事由を記して提出しなければならない。学生が未成年者の場合は保証人による連署を要する。学長の許可により、当年度末まで休学することができる。

2. 休学期間は、連続2年までとし、通算して4年間を超えることができない。ただし、留学等の事情による計画的な休学を希望する場合、あらかじめ学長の許可を得ることにより本規定の期間を超えて休学を認める場合がある。
3. 休学期間中は、届出により、期首に限り復学することができる。
4. 休学期間は、第5条に規定する修業年限に算入しない。

(復学)

第18条 前条の者が復学しようとする場合は、届け出て学長の許可を受けなければならない。

2. 復学を許可された者は、休学期間に応じて復学する学科の学費を免除する。

(再入学)

第19条 退学者が再入学を願い出たときは、欠員のある場合に限り、学長がこれを許可することがある。

2. 第10条第2項及び第3項の規定は、再入学を許可された者に準用する。

(転入学)

第20条 他の大学に在籍している学生で、本学に転入学を志願する者があるときは、欠員のある場合に限り、選考の上、転入学を許可することができる。

2. 第10条第2項及び第3項の規定は、転入学を許可された者に準用する。

(転学科)

第21条 他の学科への転学科を志願する者は、定員に余裕のある場合に限り、選考の上これを許

可することがある。

2. 転学科した者の在学期間には、元の学科の在学期間の全部または一部を算入することができる。

(留学)

第22条 外国の大学等に留学を志願する者は、あらかじめ学長の許可を受けるものとする。

2. 前項の許可を得て留学した期間は、在学期間に通算することができる。

(転学)

第23条 他の大学に転学しようとする者は、その事由を記し、学長の許可を受けなければならない。

(退学)

第24条 退学しようとする者は、その事由を記し、学長の許可を受けなければならない。

(除籍)

第25条 学生が次の各号のいずれかに該当する場合は、学長は除籍することができる。

- (1) 本学が定めた指定日まで授業料等の納付を怠り督促しても納付しない者
- (2) 第5条に定める在籍期間を超えた者
- (3) 第17条に定める休学期間を超えた者
- (4) 学生が死亡した場合

第6章 授業科目、履修方法、試験及び成績の評価

(授業科目)

第26条 授業科目は、基礎科目、職業専門科目、展開科目、総合科目とする。

2. 授業科目及び単位数は、別表1のとおりとする。
3. 授業科目の履修方法に関する事項は、別に定める。

(履修方法)

第27条 授業は、講義、演習、実験、実習若しくは実技のいずれかにより又はこれらの併用により行うものとする。

2. 前項の授業を、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で行うことができる。
3. 臨地実務実習については、校舎及び附属施設以外の本学が指定する場所で行うことができる。

(単位数の計算方法)

第28条 単位の計算方法は、次の各号のとおりとする。

- (1) 1単位の授業科目を45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とする。
- (2) 講義および演習については15～30時間の授業をもって1単位とする。
- (3) 実験、実習及び実技については、30～45時間の授業をもって1単位とする。
- (4) 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法を併用して行う場合については、その組み合わせに応じ、前2号に規定する基準を考慮して本学が定める時間の授業をもって1単位とする。
- (5) 卒業研究等の授業科目については、これらに必要な学修等を考慮して単位数を定めることができる。

(単位認定方法)

第29条 授業科目修了の単位認定は、所定の授業回数の8割以上の出席を前提とし、小テスト、筆記試験、レポート課題、研究課題、制作物、実習評価の中から科目毎に適切な方法を組み合わせることとする。

(成績の評価)

第30条 授業科目の成績の評価は、秀、優、良、可、及び不可とし、秀、優、良及び可を合格とする。

(他大学等の授業科目の履修)

第31条 本学が教育上有益と認めるときは、学生が他の大学又は短期大学において修得した授業科目の単位を、60単位を超えない範囲で本学において修得した単位と認めることができる。

2. 前項の規定は、学生が外国の大学又は短期大学で修得した授業科目の単位認定に際しても準用する。
3. 本条の実施に関して必要な事項は別に定める。

(大学以外の教育施設等における学修)

第32条 本学が教育上有益と認めるときは、専門職大学設置基準第25条第1項に基づき文部科学大臣が定める大学以外の教育施設等において、学生が行う学修を、本学における授業科目の履修とみなし単位を与えることができる。

2. 前項により与えることができる単位数は、前条により本学において履修したものとみなす単位数と合わせて60単位を超えないものとする。
3. 本条の実施に関して必要な事項は別に定める。

(既修得単位の認定)

第33条 本学が教育上有益と認めるときは、学生が入学する前に大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位及び前条第1項に規定する学修を本学における

授業科目の履修とみなし単位を与えることができる。

2. 学生が本学に入学する前に専門性が求められる職業に係る実務の経験を通じ、当該職業を担うための実践的な能力を修得している場合において、学長が教育上有益と認めるときは、当該実践的な能力の修得を本学における授業科目の履修とみなし、30単位を超えない範囲で本学の定めるところにより単位を与えることができる。
3. 前2項により認定できる単位数は、編入学、転入学の場合を除き、第31条及び第32条によりみなす単位数と合わせて60単位を超えないものとする。
4. 本条の実施に関して必要な事項は別に定める。

第7章 卒業・修了及び学位授与

(卒業・修了要件)

第34条 本学の学部学科に4年以上（別科は1年以上）在学し、別表2に定める卒業・修了要件を満たした者には、教授会の意見を聴いた上で、学長が卒業・修了を認定する。

(卒業・修了時期)

第35条 学部学科の卒業時期は、4年以内で別表2の卒業・修了要件を満たした者は4年の最終学期の最終日を卒業日とし、別科の修了時期は、1年以内で別表2の卒業・修了要件を満たした者は1年の最終学期の最終日を修了日とし、そうでない者は卒業・修了要件を満たした最終学期の最終日を卒業・修了日とする。

(学位)

第36条 本学の学部学科を卒業した者には以下の学位を授与する。

- (1) 情報工学科：情報工学士（専門職）
 - (2) デジタルエンタテインメント学科：デジタルエンタテインメント学士（専門職）
2. 学位及び学位の授与については、別に定める名古屋国際工科専門職大学学位規定による。

第8章 賞罰

(表彰)

第37条 学生として顕彰に値する行為があった者は、学長が教授会の意見を聴いた上で、表彰することがある。

(懲戒)

第38条 学長は、本学の学則もしくは規定等に反し、または学生の本分に反する行為があった者を懲戒に処することができる。

2. 前項の懲戒の種類は、戒告、停学及び退学とする。
3. 前項の退学は、次の各号の一に該当する場合に行うことがある。

- (1) 公序良俗に反した者
- (2) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
- (3) 成業の見込みがないと認められた者
- (4) 本学の秩序を乱し、その他学生の本分に反した者

第9章 選考料、入学金及び授業料等

(授業料等)

第39条 選考料、入学金及び授業料等の金額は、別表3のとおりとする。

(授業料等の納付)

第40条 選考料、入学金及び授業料等は、別に定める期日までに納付しなければならない。

(納付した授業料等の取扱い)

第41条 納付した選考料、入学金及び授業料等は返還しない。

2. 選考料、入学金及び授業料等の取扱いに関する事項は、別に定める。

第10章 履修証明プログラム

(履修証明プログラム)

第42条 本学の教育研究上の資源を活かし、社会人等への学習機会を広く提供するため、学校教育法第105条に規定する課程として履修証明プログラムを開設することができる。

第11章 公開講座等

(公開講座等)

第43条 本学は、広く地域・社会に対し学習の機会を提供するとともに、一般市民の教養を高め文化の向上に資するため、公開講座等を開設することができる。

第12章 教職員組織

(職員の種類)

第44条 学校教育法第92条の定めに従い、本学に、学長、教授、准教授、専任講師、助教、助手及び職員その他必要な教職員を置く。

2. 学長は、本学の校務をつかさどり、本学教職員を統督する。

(副学長)

第45条 本学に、副学長を置くことができる。

2. 副学長は、学長の職務を助ける。

(学部長)

第46条 学校教育法第92条の定めに従い、本学の学部に、学部長を置くことができる。なお、学部を構成する学科に学科長を置くことができる。

2. 学部長は、学部に関する事項を、学科長は学科に関する事項を統括する。

(事務組織)

第47条 本学に事務組織として管理部を置く。

第13章 教授会等

(教授会)

第48条 本学に教授会を置く。

2. 教授会に関する事項については、別に定める。

(委員会)

第49条 本学に、大学運営に必要な専門委員会を置くことができる。

2. 委員会に関する事項については、別に定める。

(大学評議会)

第50条 本学に、教学にかかわる全学的に重要な事項を審議することを目的とする大学評議会を置く。

2. 大学評議会に関する事項については、別に定める。

(教育課程連携協議会)

第51条 本学に、産業界および地域社会との連携による教育課程の開設・編成・実施に関する基本的な事項やその実施状況の評価に関する事項を審議することを目的とする教育課程連携協議会を置く。

2. 教育課程連携協議会に関する事項については、別に定める。

第14章 附属施設及び附置組織

(図書館)

第52条 本学に、図書館を置き、図書館長を置くことができる。

2. 図書館長は、図書館に関する事項を主管する。図書館に関する事項については、別に定める。

(附置組織・機関)

第53条 本学に、以下の全学的な附置組織・機関を置く。

- (1) アドミッション・センター
- (2) キャリア・サポートセンター
- (3) 地域連携センター

2. 附置組織・機関に関する事項については、別に定める。

第15章 雑則

(施行の細目)

第54条 この学則に定めるものを除くほか、この学則の実施の手続きその他実施について必要な細目は学長が別に定める。

附 則

この学則は、令和3年4月1日から施行する。

別表1 授業科目及び単位数

(1)工科学部 情報工学科

科目区分		授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考
基礎科目	シグロ ン科 目バ ルコ ミ ュ ニ ケ ー	英語コミュニケーションⅠa	1前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅠb	1後	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡa	2前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡb	2後	1	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢa	3前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢb	3後	1	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅣ	4前	1	必修	演習	
	科シ ンケ コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン ツ ー ル	コミュニケーションツール	1後	1	必修	演習	
	科倫 目理	社会と倫理	2前	2	必修	講義	
	基 盤 科 目	多文化共生社会	1前	2	必修	講義	
経済入門		1前	2	必修	講義		
国際関係論		1後	2	必修	講義		
職業 専 門 科 目	実 習 科 目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5	必修	実習	臨地実務実習
		臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5	必修	実習	臨地実務実習
		臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5	必修	実習	臨地実務実習
		ソリューション開発Ⅰ	3後	2	必修	実習	
		ソリューション開発Ⅱ	4前	4	必修	実習	
	A 群 実 習 科 目	AIシステム開発	2前	2	選択	実習	
		メディア情報処理実習	2後	1	選択	実習	
		ビジネスAIシステム開発	3前	3	選択	実習	
		地域AIサービス応用	3後	2	選択	実習	
	B 群 実 習 科 目	IoTシステム開発	2前	3	選択	実習	
		ビジネスIoTシステム開発	3前	3	選択	実習	
		地域IoTサービス応用	3後	2	選択	実習	
	C 群 実 習 科 目	組込みシステム制御実習	2前	3	選択	実習	
		ビジネスロボット開発	3前	3	選択	実習	
		地域ロボットサービス応用	3後	2	選択	実習	
	講 義 ・ 演 習 科 目	情報工学概論	1前	2	必修	講義	
		デザインエンジニアリング概論	1前	3	必修	演習 ※講義	
		プログラミング言語	1前	3	必修	演習 ※講義	
		コンピュータアーキテクチャ	1前	4	必修	講義	
		エレクトロニクス工学	1前	1.5	必修	演習 ※講義	
		情報数学	1後	2	必修	講義	
		線形代数	1後	2	必修	講義	
		解析学	1後	2	必修	講義	
物理解析基礎		1後	2	必修	講義		
Pythonプログラミング基礎		1後	1.5	必修	演習 ※講義		
リアルタイムシステム		1後	3	必修	演習 ※講義		
ハードウェア設計		1後	3	必修	演習 ※講義		
確率統計論		2前	2	必修	講義		
Pythonプログラミング応用		2前	1.5	必修	演習 ※講義		
データベース基礎と応用		2前	2	必修	講義		
情報セキュリティ	2後	2	必修	講義			

別表1 授業科目及び単位数

(1)工科学部 情報工学科

科目区分		授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考
職業 専門 科目	習講 科義 目・演	技術英語	3前	2	必修	講義	
		ソフトウェアシステム開発	3前	2	必修	演習	
		情報技術者倫理	3前	2	必修	講義	
	A 講 群義 ・演 習科 目	人工知能基礎	2前	1.5	選択	演習 ※講義	
		自然言語処理	2前	1.5	選択	演習 ※講義	
		人工知能数学	2前	1.5	選択	演習 ※講義	
		機械学習	2後	2	選択	演習	
		深層学習	3前	2	選択	演習	
		画像・音声認識	3前	2	選択	演習	
	B 講 群義 ・演 習科 目	デバイス・ネットワーク	2後	1.5	選択	演習 ※講義	
		IoTデバイスプログラミング I	2後	1	選択	演習	
		エッジデバイス設計	2後	1	選択	演習	
		サーバ・ネットワーク	3前	1.5	選択	演習 ※講義	
		IoTデバイスプログラミング II	3前	2	選択	演習	
	科講 目義 C 群 演習	材料力学・材料工学	2後	2	選択	講義	
		機械設計	2後	2	選択	演習	
		ロボット機構	3前	2	選択	演習	
		ロボット制御	3前	2	選択	演習	
	共 A 習講 通・科義 B 目・演 群	データ解析	3前	1.5	選択	演習 ※講義	
		共 B 習講 通・科義 C 目・演 群	制御工学基礎	2前	2	選択	講義
IoTの基礎	2前		2	選択	講義		
展 開 科 目	ビジネス総論	1前	2	必修	講義		
	モノづくり総論	1前	1.5	必修	演習 ※講義		
	組織と意思決定	1後	1.5	必修	演習 ※講義		
	地域共創デザイン実習	2通	6	必修	実習		
	ファイナンスとコストマネジメント	2後	2	必修	講義		
	グローバルビジネス戦略	3前	2	必修	講義		
	知的財産の活用と保護	3後	2	必修	講義		
	デザインとイノベーション	4前	1.5	必修	演習 ※講義		
持続可能な社会におけるビジネス	4後	1.5	必修	演習 ※講義			
総合科目	卒業研究制作	4通	4	必修	演習		

別表1 授業科目及び単位数

(2)工科学部 デジタルエンタテインメント学科

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考	
基礎科目	シグロ ン科 目バ ルコ ミ ュ ニ ケ ー	英語コミュニケーションⅠa	1前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅠb	1後	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡa	2前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅡb	2後	1	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢa	3前	2	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅢb	3後	1	必修	演習	
		英語コミュニケーションⅣ	4前	1	必修	演習	
	科シ ンケ コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン ツ ー ル	コミュニケーションツール	1後	1	必修	演習	
	科倫 目理	社会と倫理	2前	2	必修	講義	
	基 盤 科 目	多文化共生社会	1前	2	必修	講義	
経済入門		1前	2	必修	講義		
国際関係論		1後	2	必修	講義		
職業 専 門 科 目	実 習 科 目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5	必修	実習	臨地実務実習
		臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5	必修	実習	臨地実務実習
		臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5	必修	実習	臨地実務実習
		ビジネスコンテンツ制作実習	3通	6	必修	実習	
		デジタルコンテンツ総合実習	4前	3	必修	実習	
	目 A 群 科	ゲーム制作技術総合実習	2前	3	選択	実習	
		地域振興ゲーム制作実習	2後	2	選択	実習	
	目 B 群 科	CGアニメーション総合実習	2前	3	選択	実習	
		地域振興CGアニメーション制作実習	2後	2	選択	実習	
	講 義 ・ 演 習 科 目	コンテンツデザイン概論	1前	2	必修	講義	
		コンピュータグラフィックスⅠ	1前	2	必修	講義	
		電子情報工学概論	1前	2	必修	講義	
		ゲーム構成論Ⅰ	1前	2	必修	講義	
		C++プログラミング基礎	1前	3	必修	演習 ※講義	
		デジタル造形Ⅰ	1前	3	必修	演習 ※講義	
		CGデザイン基礎	1前	1.5	必修	演習 ※講義	
		線形代数	1後	2	必修	講義	
		解析学	1後	2	必修	講義	
		コンピュータグラフィックスⅡ	1後	2	必修	講義	
		ゲームアルゴリズムⅠ	1後	2	必修	講義	
		オブジェクト指向プログラミング	1後	1.5	必修	演習 ※講義	
		ゲーム構成論Ⅱ	1後	1.5	必修	演習 ※講義	
		デジタル造形Ⅱ	1後	3	必修	演習 ※講義	
		デジタル映像表現技法基礎	1後	1.5	必修	演習 ※講義	
		統計論	2前	2	必修	講義	
		ゲームアルゴリズムⅡ	3前	1.5	必修	演習 ※講義	
		技術英語	3前	2	必修	講義	
情報技術者倫理		3前	2	必修	講義		
AR/VRコンテンツ基礎		3前	1.5	必修	演習 ※講義		
エンタテインメント設計	3前	1.5	必修	演習 ※講義			

別表1 授業科目及び単位数

(2)工科学部 デジタルエンタテインメント学科

科目区分		授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考
職業専門科目	A群 講義・演習科目	ゲームプログラム構成基礎	2前	3	選択	演習 ※講義	
		ゲームプログラミングⅠ	2後	1.5	選択	演習 ※講義	
		ゲームデザイン実践演習	2後	1	選択	演習	
		ゲームプログラミングⅡ	3前	1.5	選択	演習 ※講義	
		ゲームプログラミングⅢ	3後	1	選択	演習	
		マルチプラットフォームプログラミング	3後	3	選択	演習 ※講義	
	B群 講義・演習科目	デジタル映像表現技法応用	2前	3	選択	演習 ※講義	
		デジタルキャラクタ実践演習	2後	3	選択	演習 ※講義	
		CGアニメーション総合演習	3後	1	選択	演習	
	A・B群共通 講義・演習科目	コンテンツ制作マネジメント	2前	2	選択	講義	
		映像論	2前	2	選択	講義	
		インターフェースデザイン	3前	1	選択	演習	
		ゲームハード概論	3前	1.5	選択	演習 ※講義	
	展開科目	ビジネス総論	1前	2	必修	講義	
モノづくり総論		1前	1.5	必修	演習 ※講義		
組織と意思決定		1後	1.5	必修	演習 ※講義		
地域共創デザイン実習		2通	6	必修	実習		
ファイナンスとコストマネジメント		2後	2	必修	講義		
グローバルビジネス戦略		3前	2	必修	講義		
知的財産の活用と保護		3後	2	必修	講義		
デザインとイノベーション		4前	1.5	必修	演習 ※講義		
持続可能な社会におけるビジネス		4後	1.5	必修	演習 ※講義		
総合科目	卒業研究制作	4通	4	必修	演習		

別表1 授業科目及び単位数 (3)別科 国家資格別科(1年制)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数	必修・選択	授業形態	備考
専門科目	コンピュータ基礎	1前	2	必修	講義	
	アルゴリズムⅠ	1前	3	必修	演習	
	アルゴリズムⅡ	1後	3	必修	演習	
	システムデザイン	1前	3	必修	演習 ※講義	
	コンピュータシステム	1前	6	必修	演習 ※講義	
	プログラム言語Ⅰ	1前	3	必修	演習	
	プログラム言語Ⅱ	1後	3	必修	演習	
	ネットワーク技術	1後	3	必修	演習 ※講義	
	データベース技術	1後	3	選択	演習 ※講義	
	情報マネジメント	1前	3	選択	演習 ※講義	
	情報化と経営	1前	4	必修	講義	

別表2 卒業・修了要件

工科学部

(1)情報工学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1単位
	倫理科目	必修	2単位
	基盤科目	必修	6単位
職業専門科目	実習科目	必修	26単位
		選択	8単位以上（A～C群の内、1つを選択）
	講義・演習科目	必修	42.5単位
		選択	7.5単位以上（A～C群の内、1つを選択）
展開科目		必修	20単位
総合科目		必修	4単位

※本学は単位制を採用し、128単位以上を修得することを卒業要件とする。

※実習の選択科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。

※A～C群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

- ・ AI戦略コースでは以下8科目がコースコア科目となる。
 実習科目 「AIシステム開発」「メディア情報処理実習」「ビジネスAIシステム開発」
 「地域AIサービス応用」
 講義・演習科目 「人工知能基礎」「人工知能数学」「機械学習」「深層学習」
- ・ IoTシステムコースでは以下7科目がコースコア科目となる。
 実習科目 「IoTシステム開発」「ビジネスIoTシステム開発」「地域IoTサービス応用」
 講義・演習科目 「IoTの基礎」「IoTデバイスプログラミングⅠ」「データ解析」
 「IoTデバイスプログラミングⅡ」
- ・ ロボット開発コースでは以下6科目がコースコア科目となる。
 実習科目 「組込みシステム制御実習」「ビジネスロボット開発」
 「地域ロボットサービス応用」
 講義・演習科目 「制御工学基礎」「機械設計」「ロボット機構」

(2) デジタルエンタテインメント学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1単位
	倫理科目	必修	2単位
	基盤科目	必修	6単位
職業専門科目	実習科目	必修	29単位
		選択	5単位以上 (A, B群の内、1つを選択)
	講義・演習科目	必修	41.5単位
		選択	8.5単位以上 (A, B群の内、1つを選択)
展開科目		必修	20単位
総合科目		必修	4単位

※本学は単位制を採用し、128単位以上を修得することを卒業要件とする。

※実習の選択科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。

※A, B群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

- ・ゲームプロデュースコースでは以下5科目がコースコア科目となる。
 実習科目 「ゲーム制作技術総合実習」 「地域振興ゲーム制作実習」
 講義・演習科目 「ゲームプログラム構成基礎」 「ゲームデザイン実践演習」
 「マルチプラットフォームプログラミング」
- ・CGアニメーションコースでは以下5科目がコースコア科目となる。
 実習科目 「CGアニメーション総合実習」 「地域振興CGアニメーション制作実習」
 講義・演習科目 「デジタル映像表現技法応用」 「デジタルキャラクタ実践演習」
 「CGアニメーション総合演習」

別科

(3) 国家資格別科(1年制)

科目区分		必修・選択	履修要領
専門科目		必修	30単位
		選択	6単位

※本学は単位制を採用し、30単位以上を修得することを修了要件とする。

別表3 授業料等

工科学部

(1)情報工学科

選考料		30,000円
入学金		250,000円
授業料	1年目	1,420,000円
	2年目	1,480,000円
	3年目	1,540,000円
	4年目	1,600,000円

(2)デジタルエンタテインメント学科

選考料		30,000円
入学金		250,000円
授業料	1年目	1,460,000円
	2年目	1,520,000円
	3年目	1,580,000円
	4年目	1,640,000円

別科

(3)国家資格別科(1年制)

選考料		30,000円
入学金		50,000円
授業料		930,000円

名古屋国際工科専門職大学 教授会規定（案）

（目的）

第 1 条 本規定は、学校教育法第 93 条、および名古屋国際工科専門職大学(以下「本学」)学則第 13 章第 48 条に基づき、本学に設置する教授会の組織及び運営等について定め、本学における教育研究の内容を向上させることを目的とする。

（構成）

第 2 条 教授会は、次の各号に定める教職員により構成される。

(1) 教授

(2) 学長に任命された教職員

2. 議長は、学長または学長が任命する教授が担当し、議長が教授会を招集する。議長が止むを得ない事情で教授会に出席できない場合には、学長の指名した者が議長の職務を代行する。

（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。

（役割）

第 4 条 教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うに当たり審議のうえ意見を述べる。

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

(定足数及び議決数)

第 5 条 教授会の定足数は、構成員の過半数とし、議事は、議長を含む出席者の過半数でこれを決し、可否同数の場合は、議長の決するところによる。

2. 前項の定足数からは、休職中の者、その他長期にわたり出席できないものを除く。
3. 前項の定足数には、委任状も含むものとする。
4. 議長は、教授会構成員に直接利害のある事項について審議するときは、当該構成員の退席を求めることができる。

(委員会)

第 6 条 教授会は、教授会に属する教職員のうち一部の者をもって構成される専門委員会を設ける。

2. 前項の委員会についての規則は別途定める。

(非構成員の出席)

第 7 条 議長は、必要があるときには、教職員を陪席させ、又は構成員以外の者を出席させて意見を求めることができる。

(守秘義務)

第 8 条 学生の個人情報に関する事項及び人事に関する事項の審議内容については、秘密を漏らしてはならない。

付 則

この規定は、令和 3 年 4 月 1 日より施行する。