

基本計画書

基本計画								
事項	記入欄						備考	
計画の区分	専門職大学の設置							
フリガナ設置者	ガッコウホウジン ニホンキョウウイクザイダン 学校法人 日本教育財団							
フリガナ大学の名称	ナゴヤコクサイコウカセンモンシヨクダイガク 名古屋国際工科専門職大学 (International Professional University of Technology in Nagoya)							
大学本部の位置	愛知県名古屋市中村区名駅四丁目27番1号							
大学の目的	名古屋国際工科専門職大学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。							
新設学部等の目的	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 ・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。 							
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地
	工科学部 [Faculty of Technology]	年	人	年次人	人		年月第年次	
	情報工学科 [Department of Information Technology]	4	80	-	320	情報工学士(専門職) [Bachelor of Information Technology]	令和3年4月第1年次	愛知県名古屋市中村区名駅四丁目27番1号
	デジタルエンタテインメント学科 [Department of Digital Entertainment]	4	40	-	160	デジタルエンタテインメント学士(専門職) [Bachelor of Digital Entertainment]	令和3年4月第1年次	同上
	計		120	-	480			

同一設置者内における変更状況 (定員の移行, 名称の変更等)	H A L 名古屋					
	昼間部 先端ロボット開発学科 (募集停止) (△80)					
	H A L 大阪					
	昼間部 先端ロボット開発学科 (募集停止) (△140)					
	首都医校					
	昼間部 助産学科 (名称変更) 助産師学科へ変更 精神保健福祉学科 (名称変更) 精神保健福祉士学科へ変更 社会福祉学科 (名称変更) 社会福祉士学科へ変更					
	大阪医専					
	昼間部 歯科衛生学科 (102) 令和2年度指定申請, 令和3年度新設予定 介護福祉学科 (廃止) (△80) 精神保健福祉学科 (名称変更) 精神保健福祉士学科へ変更 夜間部 歯科衛生学科 (102) 令和2年度指定申請, 令和3年度新設予定					
	名古屋医専					
	昼間部 高度看護保健学科 (定員減) (△160) 高度専門士看護学科 (160) 令和2年度指定申請, 令和3年度新設予定 保健学科 (名称変更) 保健師学科へ変更 助産学科 (名称変更) 助産師学科へ変更 視能療法学科 (名称変更) 視能訓練学科へ変更 (定員増) (40) 修業年限変更 (4年⇒3年) 入学定員変更 (20→40) 精神保健福祉学科 (名称変更) 精神保健福祉士学科へ変更 社会福祉学科 (名称変更) 社会福祉士学科へ変更 夜間部から昼間部へ変更 夜間部 理学療法学科 (廃止) (△160) 視能訓練学科 (廃止) (△60)					
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数
		講義	演習	実験・実習	計	
	工科学部 情報工学科	22科目	36科目	16科目	74科目	128単位
	工科学部 デジタルエンタテインメント学科	21科目	34科目	10科目	65科目	128単位

教員組織の概要	学部等の名称		専任教員等					兼任教員等	
			教授	准教授	講師	助教	計	助手	
新設分	工科学部 情報工学科		10 (9)	- (-)	4 (3)	2 (1)	16 (13)	1 (1)	8 (6)
	工科学部 デジタルエンタテインメント学科		5 (4)	0 (0)	5 (5)	0 (0)	10 (9)	0 (0)	11 (7)
	計		15 (13)	- (-)	9 (8)	2 (1)	26 (22)	1 (1)	- (-)
	該当なし		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
	計		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
合計		15 (13)	- (-)	9 (8)	2 (1)	26 (22)	1 (1)	- (-)	
教員以外の職員の概要	職種		専任		兼任		計		
	事務職員		8人 (7)		4人 (5)		12人 (12)		
	技術職員		0 (0)		7 (3)		7 (3)		
	図書館専門職員		1 (1)		1 (1)		2 (2)		
	その他の職員		0 (0)		29 (21)		29 (21)		
	計		9 (8)		41 (30)		50 (38)		
校地等	区分	専用	共用	共用する他の学校等の専用		計			
	校舎敷地	0 m ²	3,539 m ²	0 m ²		3,539 m ²			
	運動場用地	0 m ²	0 m ²	0 m ²		0 m ²			
	小計	0 m ²	3,539 m ²	0 m ²		3,539 m ²			
	その他	0 m ²	0 m ²	0 m ²		0 m ²			
	合計	0 m ²	3,539 m ²	0 m ²		3,539 m ²			
								以下の大学、専修学校と共用。 名古屋国際工科専門職大学 (収容定員：480人) (基準4,800m ²) 国際ファッション専門職大学国際ファッション学部 名古屋ファッションクリエイション・ビジネス学科 (収容定員：158人) (基準1,580m ²) 名古屋モード学園 (収容定員：925人) (基準-m ²) HAL名古屋 (収容定員：1,080人) (基準-m ²) 名古屋医専 (収容定員：1,439人) (基準-m ²) 借用面積： 1,390.51m ² 借用期間：平成17年10月17日から30年間。	

	専 用		共 用		共用する他の 学校等の専用		計		以下の大学、専修 学校と共用。 名古屋国際工科専 門職大学 (専用：5,209 ㎡) (基準：6,406 ㎡) 国際ファッション 専門職大学国際 ファッション学部 名古屋ファッショ ンクリエイショ ン・ビジネス学科 (専用：2,346 ㎡) (基準：1,169 ㎡) 名古屋モード学園 (専用：4,452 ㎡) (基準：2,573 ㎡) H A L名古屋 (専用：4,361 ㎡) (基準：3,380 ㎡) 名古屋医専 (専用：11,137 ㎡) (基準：4,557 ㎡) 基準合計：18,085 ㎡		
	5,209㎡ (2,369 ㎡)		12,447 ㎡ (13,843 ㎡)		24,605 ㎡ (26,048 ㎡)		42,260 ㎡ (42,260 ㎡)				
校 舎											
教室等	講義室		演習室		実験実習室		情報処理学習施設		語学学習施設		
	10室		1室		3室		2室 (補助職員 0人)		0 室 (補助職員 0人)		
専 任 教 員 研 究 室	新設学部等の名称				室 数						
	工科学部				29 室						
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称		図書 〔うち外国書〕 冊		学術雑誌 〔うち外国書〕 種		電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点	図書は校舎を共 有する学校と共 用する。 新規追加は電子 書籍を主体とす る。 学生はポータル サイト経由で時 間の制約なく個 人のパソコン、 スマートホン等 で電子書籍をダ ウンロードし、 閲覧が可能。
	工科学部		44,500 [2,700] (38,847 [2,583])		252 [63] (252 [63])		18 [18] (18 [18])	302 (287)	6,800 (6,252)	0 (0)	
	計		44,500 [2,700] (38,847 [2,583])		252 [63] (252 [63])		18 [18] (18 [18])	302 (287)	6,800 (6,252)	0 (0)	
図書館	面積		閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数				他の大学・専門学 校と共有。		
	891.8 ㎡		173		48,000						
体育館	面積		体育館以外のスポーツ施設の概要								
	0 ㎡		トレーニングルーム 173㎡		-						

経費の 見積り 及び 維持 方法 の 概要	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	
	教員1人当り研究費等		250千円	250千円	250千円	250千円	-	-	
	共同研究費等		1,250千円	1,250千円	1,250千円	1,250千円	-	-	
	図書購入費	10,000千円	1,110千円	1,110千円	1,110千円	1,110千円	-	-	
	設備購入費	614,628千円	87,596千円	48,904千円	0千円	0千円	-	-	
学生1人当り 納付金	学部	学科	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次			
	工科学部	情報工学科	1,670千円	1,480千円	1,540千円	1,600千円			
	工科学部	デジタルエンタテインメント学科	1,710千円	1,520千円	1,580千円	1,640千円			
学生納付金以外の維持方法の概要			収益事業・手数料収入・雑収入等						
既設 大学 等の 状況	大 学 の 名 称	国際ファッション専門職大学							
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	国際ファッション学部 ファッションクリエイション学科	4年	80人	— 年次 人	160人	ファッション クリエイショ ン学士(専門 職)	1.02 倍	平成31 (令和 元)年 度	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号
	国際ファッション学部 ファッションビジネス学科	4年	38人	2年次 2人	78人	ファッショ ン ビ ジ ネ ス 学 士 (専 門 職)	1.08 倍		同上
	国際ファッション学部 大阪ファッション クリエイション ・ビジネス学科	4年	38人	2年次 2人	78人	ファッショ ン ク リ エ イ シ ョ ン ・ ビ ジ ネ ス 学 士 (専 門 職)	1.13 倍		大阪府大阪市 北区梅田 三丁目3番2号
	国際ファッション学部 名古屋ファッション クリエイション ・ビジネス学科	4年	38人	2年次 2人	78人	ファッショ ン ク リ エ イ シ ョ ン ・ ビ ジ ネ ス 学 士 (専 門 職)	1.06 倍		愛知県名古屋市 中村区名 駅 四丁目27番1号
	大 学 の 名 称	東京国際工科専門職大学							
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	工科学部 情報工学科	4年	120人	— 年次 人	120人	情報工学士 (専門職)	1.15 倍	令和2年 度	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号
	デジタルエンタテインメント学科	4年	80人	— 年次 人	80人	デジタルエン タテインメン ト学士 (専門職)	1.15 倍		
	大 学 の 名 称	東京通信大学							
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	通信教育課程 情報マネジメント学部 情報マネジメント学科	4年	400人	3年次 200人	1,400人	学士 (情報マネジ メント)	1.33 倍	平成30 年度	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号
	人間福祉学部 人間福祉学科	4年	400人	3年次 200人	1,400人	学士 (人間福祉)	0.91 倍		同上

学 校 の 名 称	東京モード学園									
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定 員 超過率	開設 年度	所 在 地	
既 設 大 学 等 の 状 況	【昼間部】 ファッション専門課程	年	人	年次 人	人		倍			
	ファッションデザイン学科	4	35	—	140	高度専門士 (服飾・家政分野)	2.10	昭和54年 11月	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号	
	ファッションデザイン学科	3	35	—	105	専門士 (服飾・家政分野)	1.79		同上	
	ファッション技術学科	3	35	—	105	専門士 (服飾・家政分野)	0.84		同上	
	ファッションビジネス学科	3	35	—	105	専門士 (服飾・家政分野)	0.46		同上	
	ファッションビジネス学科	2	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	1.35		同上	
	スタイリスト学科	2	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	1.91		同上	
	インテリア学科	3	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	1.93		同上	令和2年度 就 業年限を2年か ら3年へ変更
	グラフィック学科	3	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	2.20		同上	令和2年度 就 業年限を2年か ら3年へ変更
	メイク・ネイル学科	2	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	2.72		同上	
	総合基礎学科	3	80	—	80	—	4.18		同上	令和2年度 就 業年限を1年か ら3年へ変更 し、入学定員減 (△40)
	美容専門課程									
	ヘア・メイクアーティスト学科	3	80	—	240	専門士 (衛生分野)	0.56		同上	
	美容学科	2	80	—	160	専門士 (衛生分野)	0.25		同上	
	【夜間部】 ファッション専門課程									
	ファッションデザイン学科	3	30	—	90	—	1.37		同上	
	ファッション技術学科	3	30	—	90	—	0.89		同上	
	ファッションビジネス学科	2	30	—	60	—	1.00		同上	
	ファッション学科	2	30	—	60	—	2.60		同上	令和2年度 就 業年限を2年か ら3年へ変更

学 校 の 名 称	大阪モード学園									
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地	
既 設 大 学 等 の 状 況	【昼間部】	年	人	年次 人	人		倍			
	ファッション専門課程									
	ファッションデザイン学科	4	30	—	130	高度専門士 (服飾・家政分野)	0.87	昭和46年 4月	大阪府大阪市 北区梅田 三丁目3番2号	平成31（令和 元）年度入学定 員減（△5人）
	ファッションデザイン学科	3	35	—	105	専門士 (服飾・家政分野)	0.94		同上	
	ファッション技術学科	3	35	—	105	専門士 (服飾・家政分野)	0.66		同上	
	ファッションビジネス学科	3	—	—	—	専門士 (服飾・家政分野)	—		同上	平成31（令和 元）年度入学生 より学生募集停 止
	ファッションビジネス学科	2	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	1.10		同上	
	スタイリスト学科	2	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	0.44		同上	
	インテリア学科	3	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	0.60		同上	令和2年度 就 業年限を2年か ら3年へ変更
	グラフィック学科	3	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	1.20		同上	令和2年度 就 業年限を2年か ら3年へ変更
	メイク・ネイル学科	2	35	—	70	専門士 (服飾・家政分野)	1.21		同上	
	総合基礎学科	3	70	—	70	—	2.03		同上	令和2年度 就 業年限を1年か ら3年へ変更 し、入学定員減 (△35)
	美容専門課程									
	ヘア・メイクアーティスト学科	3	40	—	160	専門士 (衛生分野)	0.66		同上	平成31（令和 元）年度入学定 員減（△40人）
	美容学科	2	40	—	80	専門士 (衛生分野)	0.49		同上	

既設大学等の状況	総合基礎学科	3	40	—	40	—	2.82	昭和41年 4月	愛知県名古屋市 中村区名駅 四丁目27番1号	令和2年度 就 業年限を1年か ら3年へ変更 し、入学定員減 (△40)	
	美容専門課程 ヘア・メイクアーティスト学科	3	40	—	120	専門士 (衛生分野)	0.92				同上
	美容学科	2	40	—	80	専門士 (衛生分野)	0.34	同上	同上	同上	
	【夜間部】										
	ファッション専門課程										
	ファッションデザイン学科	3	30	—	90	—	0.31	同上	同上	同上	
	ファッション技術学科	3	30	—	90	—	0.93	同上	同上	同上	
	ファッションビジネス学科	2	30	—	60	—	0.61	同上	同上	同上	
	ファッション学科	3	30	—	60	—	0.80	同上	同上	令和2年度 就 業年限を2年か ら3年へ変更	
	学 校 の 名 称	HAL東京									
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地		
	【昼間部】	年	人	年次 人	人		倍				
	デジタル専門課程										
ゲーム企画学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—	平成21年 4月	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止		
ゲーム4年制学科	4	40	—	240	高度専門士 (工業分野)	6.34	同上	同上	平成31(令和 元)年度ゲーム 制作学科から名 称変更し、入学 定員減(△40 人)		
ゲームデザイン学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—	同上	同上	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止		
CG映像学科	4	40	—	160	高度専門士 (工業分野)	2.58	同上	同上			
アニメ・イラスト学科	4	40	—	160	高度専門士 (工業分野)	2.76	同上	同上			

既設 大学等 の 状 況	グラフィックデザイン学科	4	40	—	160	高度専門士 (工業分野)	0.29	平成21年 4月	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号		
	カーデザイン学科	4	40	—	160	高度専門士 (工業分野)	0.23		同上		
	先端ロボット開発学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—		同上	令和2年度入学生より学生募集停止	
	高度情報学科	4	40	—	160	高度専門士 (工業分野)	1.83		同上	平成31(令和元)年度高度情報処理学科から名称変更	
	WEB開発学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—		同上	平成31(令和元)年度入学生より学生募集停止	
	ミュージック学科	4	40	—	160	高度専門士 (工業分野)	1.02		同上		
	ゲーム学科	2	40	—	80	専門士 (工業分野)	3.34		同上		
	CG学科	2	40	—	80	専門士 (工業分野)	3.34		同上		
	WEB学科	2	40	—	80	専門士 (工業分野)	1.01		同上		
	情報処理学科	2	40	—	80	専門士 (工業分野)	2.05		同上		
	ミュージック学科	2	40	—	80	専門士 (工業分野)	0.65		同上		
	国家資格学科	1	20	—	20	—	0.00		同上		
	【夜間部】										
	デジタル専門課程										
	ゲーム学科	2	30	—	60	—	0.44		同上		
	CG映像学科	2	30	—	60	—	0.79		同上		
グラフィックデザイン学科	2	30	—	60	—	0.21		同上			
WEBデザイン学科	2	30	—	60	—	0.25		同上			

	ネットワーク学科	2	30	—	60	—	0.00	平成21年 4月	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号	
	情報処理科	2	30	—	60	—	0.54		同上	
	学 校 の 名 称	HAL大阪								
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入 学 定 員	編 入 学 定 員	収 容 定 員	学 位 又 は 称 号	定 員 超 過 率	開 設 年 度	所 在 地	
既 設 大 学 等 の 状 況	【昼間部】 デジタル専門課程	年	人	年次 人	人		倍			
	ゲーム企画学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—	昭和59年 4月	大阪府大阪市 北区梅田 三丁目3番1号	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止
	ゲーム4年制学科	4	70	—	280	高度専門士 (工業分野)	2.97		同上	平成31(令和 元)年度ゲーム 制作学科から名 称変更
	ゲームデザイン学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—		同上	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止
	CG映像学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	1.61		同上	
	アニメ・イラスト学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	1.21		同上	
	グラフィックデザイン学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	0.23		同上	
	カードデザイン学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	0.14		同上	
	先端ロボット開発学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	0.32		同上	
	高度情報学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	1.68		同上	平成31(令和 元)年度高度情 報処理科から 名称変更
	WEB開発学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—		同上	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止
	ミュージック学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	0.97		同上	
	ゲーム学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	2.75		同上	
	CG学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	2.66		同上	

既設大学等の状況	WEB学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	0.55	昭和59年 4月	大阪府大阪市 北区梅田 三丁目3番1号		
	情報処理科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	2.24		同上		
	ミュージック学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	0.79		同上		
	国家資格学科	1	20	—	20	—	0.00		同上		
	【夜間部】 デジタル専門課程										
	ゲーム学科	2	30	—	60	—	0.26		同上		
	CG映像学科	2	30	—	60	—	0.46		同上		
	グラフィックデザイン学科	2	30	—	60	—	0.19		同上		
	WEBデザイン学科	2	30	—	60	—	0.15		同上		
	ネットワーク学科	2	30	—	60	—	0.07		同上		
	情報処理科	2	30	—	60	—	0.35		同上		
	学 校 の 名 称	HAL名古屋									
学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定 員 超過率	開設 年度	所 在 地			
【昼間部】 デジタル専門課程	年	人	年次 人	人		倍					
ゲーム企画学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—	昭和61年 4月	愛知県名古屋市 中村区名駅 四丁目27番1号	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止		
ゲーム4年制学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	4.99		同上	平成31(令和 元)年度ゲーム 制作学科から名 称変更		
ゲームデザイン学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—		同上	平成31(令和 元)年度入学生 より学生募集停 止		

既設大学等の状況	CG映像学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	1.81	昭和61年 4月	愛知県名古屋市 中村区名駅 四丁目27番1号		
	アニメ・イラスト学科	4	35	—	110	高度専門士 (工業分野)	1.84		同上		平成31(令和元)年度入学定員増(15人)
	グラフィックデザイン学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	0.21		同上		
	カーデザイン学科	4	20	—	80	高度専門士 (工業分野)	0.41		同上		
	先端ロボット開発学科	4	20	—	80	高度専門士 (工業分野)	0.55		同上		
	高度情報学科	4	35	—	140	高度専門士 (工業分野)	1.61		同上		平成31(令和元)年度高度情報処理学科から名称変更
	WEB開発学科	4	—	—	—	高度専門士 (工業分野)	—		同上		平成31(令和元)年度入学生より学生募集停止
	ミュージック学科	4	20	—	80	高度専門士 (工業分野)	1.47		同上		
	ゲーム学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	2.23		同上		
	CG学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	1.81		同上		
	WEB学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	0.70		同上		
	情報処理科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	2.13		同上		
	ミュージック学科	2	20	—	40	専門士 (工業分野)	0.62		同上		
	国家資格学科	1	20	—	20	—	0.00		同上		
	【夜間部】 デジタル専門課程 ゲーム学科	2	30	—	60	—	0.15		同上		

既設大学等の状況	CG映像学科	2	30	—	60	—	0.25	昭和61年4月	愛知県名古屋市中村区名駅四丁目27番1号		
	グラフィックデザイン学科	2	30	—	60	—	0.29		同上		
	WEBデザイン学科	2	30	—	60	—	0.15		同上		
	ネットワーク学科	2	30	—	60	—	0.00		同上		
	情報処理科	2	30	—	60	—	0.35		同上		
	学 校 の 名 称	首都医校									
	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所 在 地		
	【昼間部】	年	人	年次人	人		倍				
	医療専門課程										
	救急救命学科	3	25	—	105	専門士 (医療専門課程)	0.60	平成21年4月	東京都新宿区西新宿一丁目7番3号	令和2年度入学定員減(△15人)	
	臨床工学学科	4	23	—	143	高度専門士 (医療専門課程)	0.29		同上	令和2年度入学定員減(△17人)	
	臨床工学技士特科	1	40	—	40	—	0.67		同上		
	高度専門士看護学科	4	80	—	320	高度専門士 (医療専門課程)	0.80		同上	平成30年度高度専門看護学科から名称変更	
	実践看護学科Ⅰ	3	80	—	240	専門士 (医療専門課程)	0.84		同上		
実践看護学科Ⅱ	3	40	—	120	専門士 (医療専門課程)	0.49		同上			
高度看護保健学科	4	20	—	80	高度専門士 (医療専門課程)	0.87		同上			
助産学科	1	25	—	25	—	0.80		同上			
歯科衛生学科	3	23	—	103	専門士 (医療専門課程)	0.27		同上	令和2年度入学定員減(△17人)		
理学療法学科	4	40	—	280	高度専門士 (医療専門課程)	0.61		同上	令和2年度入学定員減(△40人)		
作業療法学科	4	20	—	140	高度専門士 (医療専門課程)	0.37		同上	令和2年度入学定員減(△20人)		

既設大学等の状況	言語聴覚学科	2	20	—	60	専門士 (医療専門課程)	0.20	平成21年 4月	東京都新宿区 西新宿 一丁目7番3号	令和2年度入学 定員減 (△20 人)		
	鍼灸学科	3	20	—	80	専門士 (医療専門課程)	0.22			同上	令和2年度入学 定員減 (△10 人)	
	柔道整復学科	3	22	—	82	専門士 (医療専門課程)	0.44			同上	令和2年度入学 定員減 (△8 人)	
	福祉専門課程											
	介護福祉学科	2	—	—	—	専門士 (福祉専門課程)	—			同上	同上	令和2年度入学 生より学生募集 停止
	精神保健福祉学科	1	20	—	20	—	0.45			同上	同上	令和2年度入学 定員減 (△20 人)
	社会福祉学科	1	20	—	20	—	0.60			同上	同上	令和2年度入学 定員減 (△20 人)
	医療情報専門課程											
	診療情報管理学科	3	—	—	—	専門士 (医療情報専門課程)	—			同上	同上	令和2年度入学 生より学生募集 停止
	医療秘書学科	2	—	—	—	専門士 (医療情報専門課程)	—			同上	同上	令和2年度入学 生より学生募集 停止
	健康・スポーツ専門課程											
	アスレティックトレーナー学科	3	30	—	90	専門士 (健康・スポーツ専門課程)	0.18			同上	同上	
	スポーツトレーナー学科	2	30	—	60	—	0.00			同上	同上	
	【夜間部】											
	医療専門課程											
	歯科衛生学科	3	40	—	120	専門士 (医療専門課程)	0.51			同上	同上	
	理学療法学科	4	40	—	200	専門士 (医療専門課程)	0.25			同上	同上	平成30年度入学 定員減 (△40 人)
作業療法学科	4	40	—	160	専門士 (医療専門課程)	0.17	同上	同上				
鍼灸学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.07	同上	同上				
柔道整復学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.17	同上	同上				

既設大学等の状況	学校の名称	大阪医専							所在地		
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度			
		年	人	年次人	人		倍				
	【昼間部】 医療専門課程										
	臨床工学学科	4	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	0.43	平成12年 4月	大阪府大阪市 北区大淀中 一丁目10番3号		
	臨床工学技士特科	1	—	—	—	—	—		同上	令和2年度入学生より学生募集停止	
	救急救命学科	3	40	—	120	専門士 (医療専門課程)	0.66		同上		
	理学療法学科	4	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	1.00		同上		
	作業療法学科	4	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	0.42		同上		
	言語聴覚学科	2	40	—	80	専門士 (医療専門課程)	0.35		同上		
	高度専門士看護学科	4	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	0.97		同上	平成30年度高度専門看護学科から名称変更	
	実践看護学科	3	80	—	240	専門士 (医療専門課程)	0.95		同上		
	高度看護保健学科	4	40	—	280	高度専門士 (医療専門課程)	0.94		同上	令和2年度入学定員減(△40人)	
	鍼灸学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.21		同上		
	柔道整復学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.38		同上		

既設大学等の状況	福祉専門課程												
	介護福祉学科	2	40	—	80	専門士 (福祉専門課程)	0.00	平成12年 4月	大阪府大阪市 北区大淀中 一丁目10番3号				
	精神保健福祉学科	1	40	—	40	—	0.65		同上				
	医療情報専門課程												
	診療情報管理学科	3	—	—	—	専門士 (医療情報専門課程)	—		同上	令和2年度入学生より学生募集停止			
	健康・スポーツ専門課程												
	アスレティックトレーナー学科	3	20	—	60	専門士 (健康・スポーツ専門課程)	0.70		同上				
	スポーツトレーナー学科	2	20	—	40	—	0.00		同上				
	【夜間部】												
	医療専門課程												
	臨床工学学科	4	—	—	—	専門士 (医療専門課程)	—		同上	平成29年度入学生より募集停止			
	理学療法学科	4	40	—	160	専門士 (医療専門課程)	0.31		同上				
	作業療法学科	4	40	—	160	専門士 (医療専門課程)	0.15		同上				
	言語聴覚学科	3	—	—	—	専門士 (医療専門課程)	—		同上	令和2年度入学生より学生募集停止			
視能訓練学科	3	40	—	160	専門士 (医療専門課程)	0.55		同上	令和2年度視能療法学科から名称変更し、修業年限を4年から3年へ変更				
鍼灸学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.26		同上					
柔道整復学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.18		同上					

学 校 の 名 称	名古屋医専									
	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所 在 地	
既設大学等の状況	【昼間部】	年	人	年次人	人		倍			
	医療専門課程									
	救急救命学科	3	28	—	84	専門士 (医療専門課程)	0.68	平成20年 4月	愛知県名古屋市 中村区名駅 四丁目27番1号	
	臨床工学学科	4	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	0.55		同上	
	高度看護保健学科	4	80	—	320	高度専門士 (医療専門課程)	0.66		同上	
	実践看護学科Ⅰ	3	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	1.07		同上	令和2年度高度 専門士看護学科 から名称変更 し、修業年限3 年へ変更
	実践看護学科Ⅱ	3	40	—	200	専門士 (医療専門課程)	0.79		同上	令和2年度実践 看護学科から名 称変更し、入学 定員減 (△40)
	保健学科	1	40	—	40	—	1.00		同上	
	助産学科	1	40	—	40	—	0.95		同上	令和2年度入学 定員減 (△40 人)
	歯科衛生学科	3	25	—	75	専門士 (医療専門課程)	0.76		同上	
	理学療法学科	4	40	—	160	高度専門士 (医療専門課程)	0.63		同上	
	作業療法学科	4	20	—	140	高度専門士 (医療専門課程)	0.21		同上	令和2年度入学 定員減 (△20 人)
	言語聴覚学科	2	20	—	60	専門士 (医療専門課程)	0.57		同上	令和2年度入学 定員減 (△20 人)
	視能療法学科	4	—	—	—	高度専門士 (医療専門課程)	—		同上	令和2年度入学 生より学生募集 停止
	鍼灸学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.50		同上	
柔道整復学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.49		同上		

既設大学等の状況	福祉専門課程										
	精神保健福祉学科	2	40	—	40	—	0.30		同上		
	医療情報専門課程										
	診療情報管理学科	3	20	—	60	専門士 (医療情報専門課程)	0.55		同上		
	医療秘書学科	2	20	—	40	専門士 (医療情報専門課程)	0.00		同上		
	【夜間部】										
	医療専門課程										
	歯科衛生学科	3	25	—	75	専門士 (医療専門課程)	0.97		同上		
	理学療法学科	4	40	—	160	専門士 (医療専門課程)	0.13		同上		
	視能訓練学科	3	20	—	20	専門士 (医療専門課程)	0.85		同上	令和2年度開設	
鍼灸学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.84		同上			
柔道整復学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.26		同上			
福祉専門課程											
社会福祉学科	1	40	—	40	—	0.10		同上			
附属施設の概要	該当なし										

教育課程等の概要															
(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			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
基礎科目	英語コミュニケーションⅠa 英語コミュニケーションⅠb 英語コミュニケーションⅡa 英語コミュニケーションⅡb 英語コミュニケーションⅢa 英語コミュニケーションⅢb 英語コミュニケーションⅣ	1前	2				○							兼2	
		1後	2				○							兼2	
		2前	2				○							兼1	
		2後	1				○							兼2	
		3前	2				○							兼1	
		3後	1				○							兼1	
		4前	1				○							兼1	
	小計(7科目)	—	11	0	0		—		0	0	1	0	0	兼2	
	科目群A	コミュニケーションツール	1後	1				○		1					
		小計(1科目)	—	1	0	0		—		1	0	0	0	0	0
目倫理科	社会と倫理	2前	2			○								兼1	
	小計(1科目)	—	2	0	0		—		0	0	0	0	0	兼1	
基礎科目	多文化共生社会	1前	2			○								兼1	
	経済入門	1前	2			○								兼1	
	国際関係論	1後	2			○								兼1	
小計(3科目)	—	6	0	0		—		0	0	0	0	0	兼2		
職業専門科目	実習科目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5					1		2	2			共同
		臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5					2		2	1			共同
		臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5					4		1				共同
		ソリューション開発Ⅰ	3後	2				○		2			1		共同
		ソリューション開発Ⅱ	4前	4				○		2			1		共同
	小計(5科目)	—	26	0	0		—		6	0	2	2	1	0	
	実習科目A群	AIシステム開発	2前		2			○		1					
		メディア情報処理実習	2後		1			○		1					
		ビジネスAIシステム開発	3前		3			○		1					兼1
		地域AIサービス応用	3後		2			○		1					
小計(4科目)	—	0	8	0		—		3	0	0	0	0	兼1		
実習科目B群	IoTシステム開発	2前		3			○		1						
	ビジネスIoTシステム開発	3前		3			○				1				
	地域IoTサービス応用	3後		2			○				1				
	小計(3科目)	—	0	8	0		—		1	0	1	0	0	0	
実習科目C群	組込みシステム制御実習	2前		3			○					1			
	ビジネスロボット開発	3前		3			○				1				
	地域ロボットサービス応用	3後		2			○		1						
小計(3科目)	—	0	8	0		—		1	0	1	1	0	0		
講義・演習科目	情報工学概論	1前	2			○			1						
	デザインエンジニアリング概論	1前	3				○		1					※講義	
	プログラミング言語	1前	3				○		1					※講義	
	コンピュータアーキテクチャ	1前	4			○			1					※講義	
	エレクトロニクス工学	1前	1.5				○		1					※講義	
	情報数学	1後	2			○			1						
	線形代数	1後	2			○			1					兼1	
	解析学	1後	2			○			1					兼1	
	物理解析基礎	1後	2			○					1				
	Pythonプログラミング基礎	1後	1.5				○		1					※講義	
	リアルタイムシステム	1後	3				○		2					※講義	
	ハードウェア設計	1後	3				○				1			※講義	
	確率統計論	2前	2			○					1			※講義	
	Pythonプログラミング応用	2前	1.5				○		1					※講義	
	データベース基礎と応用	2前	2			○						1			
	情報セキュリティ	2後	2			○			1						
	技術英語	3前	2			○								兼1	
	ソフトウェアシステム開発	3前	2				○		1						
	情報技術者倫理	3前	2			○			1						
小計(19科目)	—	42.5	0	0		—		8	0	2	2	0	兼2		
講義・演習科目A群	人工知能基礎	2前		1.5			○					1		※講義	
	自然言語処理	2前		1.5			○		1					※講義	
	人工知能数学	2前		1.5			○					1		※講義	
	機械学習	2後		2			○					1			
	深層学習	3前		2			○		1						
	画像・音声認識	3前		2			○		1						
小計(6科目)	—	0	10.5	0		—		1	0	0	1	0	0		

教育課程等の概要																	
(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			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
職業専門科目	デバイス・ネットワーク	2後		1.5				○			1					※講義	
	IoTデバイスプログラミングⅠ	2後		1				○			1						
	エッジデバイス設計	2後		1				○			1						
	サーバ・ネットワーク	3前		1.5				○				1				※講義	
	IoTデバイスプログラミングⅡ	3前		2				○				1					
	小計(5科目)	—	0	7	0			—			3	0	1	0	0	0	
	材料力学・材料工学	2後		2				○						1			
	機械設計	2後		2					○					1			
	ロボット機構	3前		2					○			1					
	ロボット制御	3前		2					○			1					
小計(4科目)	—	0	8	0			—			1	0	1	1	0	0		
A・B・C群共通科目	データ解析	3前		1.5				○					1				※講義
	小計(1科目)	—	0	1.5	0			—			0	0	1	0	0	0	
	制御工学基礎	2前		2				○			1						
B・C・群共通科目	IoTの基礎	2前		2				○			1						
	小計(2科目)	—	0	4	0			—			2	0	0	0	0	0	
	展開科目	1前	2					○									兼1
展開科目	ビジネス総論	1前	1.5					○			1						※講義
	モノづくり総論	1前	1.5						○		1						※講義
	組織と意思決定	1後	1.5						○		1						※講義
	地域共創デザイン実習	2通	6							○	1		1				兼2
	ファイナンスとコストマネジメント	2後	2					○									兼1
	グローバルビジネス戦略	3前	2					○									兼1
	知的財産の活用と保護	3後	2					○									兼1
	デザインとイノベーション	4前	1.5						○		1						※講義
	持続可能な社会におけるビジネス	4後	1.5						○								兼1
小計(9科目)	—	20	0	0			—			1	0	1	0	0	0	兼4	
科総目合	卒業研究制作	4通	4					○			6						共同
	小計(1科目)	—	4	0	0			—			6	0	0	0	0	0	
合計(74科目)			—	112.5	55.0	0		—			10	0	4	2	1	兼8	
学位又は称号	情報工学士(専門職)					学位又は学科の分野					工学分野						
卒業・修了要件及び履修方法						授業期間等											
基礎科目 必修科目 20単位 職業専門科目 実習科目 必修科目 26単位 選択科目 8単位以上(A~C群の内、1つを選択) 講義・演習科目 必修科目 42.5単位 選択科目 7.5単位以上(A~C群の内、1つを選択) 展開科目 20単位 総合科目 4単位 以上、合計128単位以上を取得。 ※1 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。 ※2 A~C群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、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」 「IoTデバイスプログラミングⅡ」 「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」						1学年の学期区分				2期							
						1学期の授業期間				15週							
						1時限の授業時間				90分							

教育課程等の概要															
(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			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
基礎科目	英語コミュニケーションⅠa	1前	2					○			1				兼2
	英語コミュニケーションⅠb	1後	2					○			1				兼2
	英語コミュニケーションⅡa	2前	2					○							兼2
	英語コミュニケーションⅡb	2後	1					○		1					兼2
	英語コミュニケーションⅢa	3前	2					○							兼2
	英語コミュニケーションⅢb	3後	1					○							兼2
	英語コミュニケーションⅣ	4前	1					○							兼2
	小計(7科目)	—	11	0	0			—		1	0	0	0	0	兼2
	コミュニケーションツール	1後	1					○							兼1
	小計(1科目)	—	1	0	0			—		0	0	0	0	0	兼1
目倫理科	社会と倫理	2前	2			○									兼1
	小計(1科目)	—	2	0	0			—		0	0	0	0	0	兼1
	基礎科目	多文化共生社会	1前	2			○			1					
	経済入門	1前	2			○			1						
	国際関係論	1後	2			○			1						
小計(3科目)	—	6	0	0			—		2	0	0	0	0	0	
職業専門科目	実習科目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5					臨	1		2			共同
		臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5					臨	2		1			共同
		臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5					臨	1		2			共同
		ビジネスコンテンツ制作実習	3通	6					○	2					兼1
		デジタルコンテンツ総合実習	4前	3					○	2					兼1
	小計(5科目)	—	29	0	0			—		3	0	4	0	0	兼1
	A群実習科目	ゲーム制作技術総合実習	2前		3				○	1					
		地域振興ゲーム制作実習	2後		2				○	1					
	小計(2科目)	—	0	5	0			—		1	0	0	0	0	0
	B群実習科目	CGアニメーション総合実習	2前		3				○			1			
	地域振興CGアニメーション制作実習	2後		2				○	1						
小計(2科目)	—	0	5	0			—		1	0	1	0	0	0	
講義・演習科目	コンテンツデザイン概論	1前	2				○			1					
	コンピュータグラフィックスⅠ	1前	2				○				1				
	電子情報工学概論	1前	2				○			1					
	ゲーム構成論Ⅰ	1前	2				○			1					
	C++プログラミング基礎	1前	3					○			1				※講義
	デジタル造形Ⅰ	1前	3					○			1				※講義
	CGデザイン基礎	1前	1.5					○			1				※講義
	線形代数	1後	2				○				1				兼1
	解析学	1後	2				○				1				兼1
	コンピュータグラフィックスⅡ	1後	2				○				1				
	ゲームアルゴリズムⅠ	1後	2				○				1				
	オブジェクト指向プログラミング	1後	1.5					○			1				※講義
	ゲーム構成論Ⅱ	1後	1.5					○			1				※講義
	デジタル造形Ⅱ	1後	3					○			1				※講義
	デジタル映像表現技法基礎	1後	1.5					○			1				※講義
	統計論	2前	2				○								兼1
	ゲームアルゴリズムⅡ	3前	1.5					○			1				※講義
	技術英語	3前	2				○			1					
	情報技術者倫理	3前	2				○								兼1
	AR/VRコンテンツ基礎	3前	1.5					○			1				※講義
	エンタテインメント設計	3前	1.5					○			1				※講義
小計(21科目)	—	41.5	0	0			—		2	0	5	0	0	兼3	

教育課程等の概要																
(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			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
職業専門科目	講義・演習科目A群	ゲームプログラム構成基礎	2前	3			○				1				※講義	
		ゲームプログラミングI	2後	1.5			○				1				※講義	
		ゲームデザイン実践演習	2後	1			○				1				※講義	
		ゲームプログラミングII	3前	1.5			○				1				※講義	
		ゲームプログラミングIII	3後	1			○				1				※講義	
		マルチプラットフォームプログラミング	3後	3			○								兼1 ※講義	
		小計(6科目)	—	0	11.0	0				0	0	3	0	0	兼1	
	講義・演習科目B群		デジタル映像表現技法応用	2前	3			○				1				※講義
			デジタルキャラクタ実践演習	2後	3			○				1				※講義
			CGアニメーション総合演習	3後	1			○			1					
			小計(3科目)	—	0	7	0				1	0	2	0	0	0
	実習・演習科目A・B群		コンテンツ制作マネジメント	2前	2		○					1				
		映像論	2前	2		○				1						
		インターフェースデザイン	3前	1			○			1						
		ゲームハード概論	3前	1.5			○				1				※講義	
		小計(4科目)	—	0	6.5	0				2	0	2	0	0	0	
展開科目		ビジネス総論	1前	2		○				1						
		モノづくり総論	1前	1.5			○								兼1 ※講義	
		組織と意思決定	1後	1.5			○								兼1 ※講義	
		地域共創デザイン実習	2通	6				○		1		1			兼2 共同	
		ファイナンスとコストマネジメント	2後	2			○			1						
		グローバルビジネス戦略	3前	2			○			1						
		知的財産の活用と保護	3後	2			○								兼1	
		デザインとイノベーション	4前	1.5			○								兼1 ※講義	
		持続可能な社会におけるビジネス	4後	1.5			○								兼1 ※講義	
	小計(9科目)	—	20	0	0				2	0	1	0	0	兼3		
科総目合		卒業研究制作	4通	4			○			3		2			共同	
		小計(1科目)	—	4	0	0				3	0	2	0	0	0	
合計(65科目)			—	114.5	34.5	0				5	0	5	0	0	兼11	
学位又は称号	デジタルエンタテインメント学士(専門職)						学位又は学科の分野			工学分野						
卒業・修了要件及び履修方法						授業期間等										
基礎科目 必修科目 20単位						1学年の学期区分								2期		
職業専門科目 実習科目 必修科目 29単位 選択科目 5単位以上(A, B群の内、1つを選択)																
講義・演習科目 必修科目 41.5単位 選択科目 8.5単位以上(A, B群の内、1つを選択)						1学期の授業期間								15週		
展開科目 20単位 総合科目 4単位 以上、合計128単位以上を取得。 ※1 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。 ※2 A, B群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、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」 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」																
						1時限の授業時間								90分		

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目 英語コミュニケーション I a	発音訓練による発音・イントネーションの矯正を行うとともに、英語リスニングの基礎力を涵養する。授業開始時に前授業ユニットの復習用ミニリスニングテストを行う（10分）。当日の教授内容は、学習支援システムによりマテリアルを事前提示し、予習を義務付ける（反転授業形式）。授業ではペア・ワークを多用してリスニング演習を行う（45分）。次にペアまたはグループでリスニングの SCRIPT を使用してロールプレイを行い、発音やイントネーションの確認とスピーキング力を向上させる。正確なスピーキング力養成のため、毎回項目を決めて、文法ルールを理解し文の構造の分析も行う。教員は基本的に英語で授業を行い、学生グループを巡回して、会話に参加したり、個別の質疑応答を行う。	
	英語コミュニケーション I b	英語リスニングの応用力を涵養し、学習した表現を使ってコミュニケーションができるようにする。英語コミュニケーション I a の内容を高度化し、さらに英会話演習を行う。授業開始時に前授業ユニットの復習用ミニリスニングテストを行う（10分）。当日の教授内容は、学習支援システムによりマテリアルを事前提示し、予習を義務付ける（反転授業形式）。授業ではペア・ワークを多用してリスニング演習、テーマ別に必要表現のインプット、音声面からのリズムチェックを行う（45分）。次にペアまたはグループでリスニングの SCRIPT を使用してロールプレイを行い、スピーキング力を向上させる。最後にリスニングと同様の状況で学生間で自由英会話とクラス発表をさせて、創造的な会話力を涵養する。教員は基本的に英語で授業を行い、学生グループを巡回して、会話に参加したり、個別の質疑応答を行う。期末に一年間の学習到達度を測る TOEIC® Speaking & Writing IP テストを実施する。	
	英語コミュニケーション II a	プレゼンテーションの基本に関する（スピーキング中心の）英会話教材を用いて、基本的なコミュニケーション英語を学習したうえで、学生グループによるロールプレイを多用して英語による発信力を養う。週ごとにプレゼンテーションのテーマ、シチュエーションを設定し、必要な表現をインプットしていく。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。学生には授業のトピックに関連した1～2分の英語スピーチを義務付け、授業中に発表時間を設けて、ルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行う。発表後には振り返りの時間も設け、改善点を認識した上で、次回の課題に取り組むことができるようにする。授業前に映像教材を学習支援システムを通じて学生に視聴させて英語リスニング力を強化し、授業ではアクティビティーを中心に行う（反転授業形式）。最終的に学生はグループで共同して5分程度のプレゼンテーションを行う。	
	英語コミュニケーション II b	英語コミュニケーション II a の内容を高度化し、さらに実践的なプレゼンテーションに関する英会話教材を用いて、実践的なコミュニケーション英語を学習したうえで、学生グループによるロールプレイを多用して英語による発信力を養う。テーマを設定し、意見交換のための英語表現、文法知識を修得する。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。学生には授業のトピックに関連した1～2分の英語スピーチを義務付け、授業中に発表時間を設けて、ルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行う。発表後には振り返りの時間も設け、改善点を認識した上で、次回の課題に取り組むことができるようにする。授業前に映像教材を学習支援システムを通じて学生に視聴させて英語リスニング力を強化し、授業ではアクティビティーを中心に行う（反転授業形式）。学生はグループで共同して5分程度のプレゼンテーションを行う。期末に TOEIC® Speaking & Writing IP を実施する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目 英語コミュニケーションⅢa	英会話ロールプレイを多用して高度なリスニング力と英語会話を涵養する。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。教材はTEDのような学術的内容に関するプレゼンテーション教材を使用する。授業ではプレゼンテーションやディスカッションの理解のための応用英語表現に習熟させようとして、学生グループによるディスカッションを実施する。学生には教員が与えた課題に対してスライドを使用した短いプレゼンテーションを義務付け、その後教員や学生との質疑応答演習を行い、学習トピックの達成度を判断するルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行う。授業前に映像教材を学習支援システムを通じて学生に視聴させて英語リスニング力を強化し、授業ではアクティビティーを中心に行う（反転授業形式）。最終的に学生はグループで共同して10分程度のプレゼンテーションを行う。就職活動向けに、期末にTOEIC® IP試験を実施する。	
	英語コミュニケーションⅢb	英会話ロールプレイを多用して、より高度なリスニングと英語会話を涵養する。英語コミュニケーションⅢaを高度化して英語による発信力を養う。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。教材はTEDのような学術的内容に関するプレゼンテーション教材を使用する。授業では応用英語表現に習熟させようとして、ペアによる英語の議論、グループ分けによるチーム対抗のディベート演習を行う。また指名されたグループが各自の専門に關係するトピックで10分程度のプレゼンテーションを行い、それに関する質疑応答やディスカッションの演習を行う。加えて、司会やコメント、適宜質問などははさんで学生の英語による発信を補助・指導する。演習後には、学習トピックの達成度を判断するルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行い、振り返りによって、学生が改善点を認識できるよう指導する。期末にTOEIC® IP試験を実施する。	
	英語コミュニケーションⅣ	英会話ロールプレイを多用して、より高度で実践的なリスニング力と英語による発信力を涵養する。授業の最初にリスニング演習を行い、スクリプトを利用してペア、グループによるスピーキング演習を行う（30分）。授業前に学習支援システムで提示されたトピックに関して、重要英語表現を確認したのち、その表現を活用してペアによる英語の議論、グループ分けによるチーム対抗のディベート演習を行う。また指名されたグループが各自の専門に關係するトピックでプレゼンテーションを行い、それに関する質疑応答やディスカッションの演習を行う。加えて、司会やコメント、適宜質問などははさんで学生の英語による発信を補助・指導する。演習後には、学習トピックの達成度を判断するルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行い、振り返りによって、学生が改善点を認識できるよう指導する。	
コミュニケーションスキル科目	コミュニケーションツール	本授業は相手に対して情報を提示し、理解・納得を得るためのプレゼンテーション方法を学修し、コミュニケーション力の向上を図ることを目的とする。視覚的にわかりやすいプレゼンテーション資料の作成スキルとシナリオベースの発表スキルを身につける。プレゼンテーション資料の作り方と発表方法を学び、実践演習を通してプレゼンテーション能力を修得する。パワーポイントやキーノートなどのプレゼンテーションツールの活用法についても学び、第三者評価を行うことでプレゼンテーション力を高める。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 科目	倫理 科目 社会と倫理	本学の育成するデザイナー像は、仕事の結果に対する倫理的責任を強く持ちながら、変化する社会の要請に対して敏感に反応し対応する、社会とともにあるデザイナー (Designer in Society) の育成を目指している。ここでは、我々が個人としての活動に責任を持つとともに、日常的なデザイン行為や使用している技術、社会的な規範に反しないよう高い倫理性を持って監視する姿勢を持つことが必要で、これは、健全な社会を維持していくために重要な行為である。そして近い将来、専門的な職業人として属する企業や起業する個人としても、単に利益を追求するばかりでなく、企業の組織的活動が社会に与える影響にも責任を持ち、社会の発展に貢献するために遵守を求められる規範について、まず注視することが求められる。この授業では個人や組織が社会において求められる倫理性について事例を挙げて説明するとともに、同時に存在する法との類似点・相違点を意識しながら理解を深めていく。さらに、我々が将来に向かって、困難な問題を克服し、持続可能な社会を維持していくために求められるこれからの視点についても、考察していく。	
基 盤 科 目	多文化共生社会	急速に進展を続けるグローバル化により、国境を超えて人々が移動しており、日本においても、様々な文化的背景をもった人々と共生する時代を迎えている。SDGsの〔目標10〕では『人や国の不平等をなくそう』が掲げられ、国内及び各国間の不平等を是正する（2030年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、経済的地位、その他の状況に関わりなく、すべての人々の能力を向上させて、社会的・経済的・政治的に関与できるように促進）ことを目標としている。本講義では、日本国内やドイツやカナダなどの事例を映像も活用して参考にしながら、日本型多文化共生社会のあり方や未来への展望について議論し、様々な角度から、偏見や誤解に依らない本質的な理解を目指すことを目的とする。	
	経済入門	職業人、そして社会人として欠かせない教養であるマクロ経済にかかる知識を実践的に学ぶ。はじめに需要と供給の関係など、経済を学ぶうえでの必須理論を簡潔に学修する。次いで、職業人として、また社会人として欠かせないマクロ経済や財政などに関する実践的な教養を修得する。これは、GDPの概念と経済成長の必要性や、金融・財政政策の目的と目標の把握に始まる。そのうえで、デフレ脱却の必要性や我が国財政の実態、経常収支の動向など、時事的な経済トピックスについて客観的かつ現実的な見方・考え方を学ぶ。さらに、成長会計の概念を修得したうえで、少子高齢化に代表される我が国経済社会の課題を把握し、その対処としてサプライ（供給）サイドの抜本的な改革が必要であること、そして本学の学生自身が改革の先鋒になることの重要性を認識する。また、マクロ経済の見方・考え方の修得が、経営戦略の立案に欠かせない知識・手法になり得ることを理解する。	
	国際関係論	国際的な業務展開を視野に入れる専門職業人に欠かせない教養である国際政治、経済、社会、文化などにかかる知識および分析手法を修得する。これは「地政学」の理解にはじまり、主要国の政治・経済体制、世界の宗教や民族、それぞれの特徴と違いなどについて学ぶ。次いで、社会・経済・財政指標の入手法や見方を把握し、定性分析と合わせて、基本レベルのカントリー・リスク分析手法を修得する。また、アジア通貨危機や欧州債務危機といった世界に大きな影響を与えた経済危機について、その発生原因、日本経済や本邦企業への影響、専門職業人として汲み取るべき教訓などを整理する。さらに近年、世界的に注目を集めている移民・難民問題、中国の課題、ASEANの発展といった、時事的なトピックスを学修する。なお、各国の定性情報等を入手するための情報インフラとして、外部機関が提供する情報サービスの活用方法を身につける。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 実習科目	臨地実務実習Ⅰ	学生がはじめて取り組む臨地実務実習となるこの授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれらを作り出すために必要とされるツールやシステムなどを対象とし、それに関する業務内容、ビジネスプロセスなどを理解することを主たる目的とする。事前学修は、主に実習先事業者についての事前調査を行い、実習期間で体得すべき内容の認識を深める。実習期間中は、実習先事業者の指導のもと、実習先事業者の業務内容や基本的な技術を学ぶ。また、事後指導として、実習指導者によって得た評価をもとに、問題点について原因と対策をまとめ、プレゼンテーション形式で発表することで、次の臨地実務実習などにつなげる授業とする。	共同 同時受講学生数 最大想定 80人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足。
	臨地実務実習Ⅱ	実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブ製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに存在する課題や問題点を、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えて全体を俯瞰しながら発見する能力を修得する。次に、その問題点を理解して分析し、改善案を複数探索、考案する。例えば、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツを補助するシステムや、業務時間の効率化を上げるツール制作を実施する。実習先事業者の指導のもと、自ら企画し計画を立案、運用して成果物を提出する。学生は実習指導者から随時評価を受けることで、必要に応じて予定を立て直し、制作物を修正するという過程を通して、ベストを追求するためには失敗や繰り返しを恐れない態度が必要であることを学ぶ。	共同 同時受講学生数 最大想定 80人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足。
	臨地実務実習Ⅲ	臨地実務実習の集大成となる本授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題の所在をとらえ、何らかのプロトタイプを制作する。加えて、臨地実務実習Ⅱと同様に、学生は実習指導者から随時評価を受けることで、実現したプロトタイプの有用性や価値、開発で得た経験や今後の課題も含めて評価を客観的に理解するとともに、臨地実務実習Ⅲでは実習期間内で修正案を考えより良い解決案を提示することで、実践的な問題解決力を修得することを目的とする。	共同 同時受講学生数 最大想定 80人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足。
	ソリューション開発Ⅰ	協力企業から提供される課題またはオリジナルの企画をもとに、ソリューションを考案しシステムを開発する。AI戦略コースは画像認識、行動検知サービスのソリューション、IoTシステムコースはIoTサービスのソリューション、ロボット開発コースは人工知能を搭載したロボットのソリューションを考える。各コースごとのチーム構成とするが、他コースとの交流を積極的に行い創造性豊かなモノづくりをめざす。前後期に分けて、ニーズ調査からアイデア創成、仕様策定、実装、ビジネスモデル構築まで、一貫したプロダクト開発を行う。プロジェクトマネジメントも実践する。企画の策定段階において協力企業へのプレゼンテーションを行い、問題点やアドバイスを受ける。これにより、視野を広げ、開発を通して問題解決能力を身につける。前期は企画のための調査、要素技術の実験/検証、プロトタイピングによる実現性評価を行い基本設計書を作成する。なお、この授業は教育課程連携協議会の協力と支援のもとに実施する。	共同 同時受講学生数 最大想定 80人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足。

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 実習科目	ソリューション開発Ⅱ	ソリューション開発Ⅱでは開発物の最終仕様を固め、詳細設計に基づき製作し、組合せテスト、システムテストを経て完成させる。開発のフェーズ毎にドキュメントを整備する。プロジェクトマネジメントを振り返り、問題点と解決策をまとめる。完成したソリューションに対しては、完成度やビジネスモデルの観点からチーム間で評価し合い、また協力企業の評価を得て次年度の開発に継承する。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力と支援のもとに実施する。	共同 同時受講学生数 最大想定 80人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足。
	AIシステム開発	人工知能基礎科目で学んだ学修内容をプログラミング実装することで人工知能アプリケーションの開発技術を利用できるよう修得する。OpenCVや画像処理ライブラリを用い、顔画像検出や各種フィルタ処理を行う。また、Caffe、Tensorflow、Chainer等のAIフレームワークの利用法を修得する。併せて、Linux OS上でのPythonプログラミングについても学修する。これらを基に、人工知能のアプリケーションを開発し、開発後にシステム評価を行う。アルゴリズムの選択、特徴量の設定、適用AIツールの選択、解決のためのシステム設計と実現方式、プログラム実装・テスト、システム評価を行う。開発システムの発表、評価を行い、改良を行うPDCAサイクルを体験する。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとにテーマを設定する。	
	メディア情報処理実習	様々な様相の形態・伝達経路などの性質により大別され、それらが複合する場合（マルチメディア）もあるが、本実習では言語及び音声メディアを中心に、画像、映像の表現メディアとの関係も考慮しつつ、それらの情報処理のためのツール群の実践を通じて基礎から利活用までを学ぶ。自然言語処理及び音声言語処理の基本技法を汎用のソフトウェア/ツールを用いた実習を通じて学び、設定した課題を解決するために選択すべき手段とその実行結果を評価・確認すべく、グループワークによる実践を主体とした実施内容とする。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとにテーマを設定する。	
	ビジネスAIシステム開発	機械学習系科目で学んだ理論・技術、臨地実務実習Ⅰや地域共創デザイン実習で学んだ地域・産業界の持つ課題を基礎として、産業的課題に共通する制約事項を考慮したAIシステム開発実習を通じて、適切な技術選択・手法選択に必要な設計力・デザイン力を修得する。制約事項としては、コスト・リソース・時間などが挙げられ、特にAIシステムに関しては、学習モデル、データ、パラメータの選定がこれらの制約事項に対して大きな影響を与える。産業レベルの要求事項を含む課題を設定し、システム開発における仕様検討・設計・実装の各段階で与えられた要求事項に対する評価を行い、各工程・手法にフィードバックする重要性を学修する。また、システム完成後のチューニングや追加学習によりシステム完成度を高める手法を含め、AIシステムにおける総合的な課題解決法を学ぶ。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 実習科目A群	地域AIサービス応用	ビジネスAIシステム開発で修得した方法論を基に、臨地実務実習等を通じて経験した地域の課題を分析し、AIシステムを基盤としてそのような課題に対する技術横断的な問題解決法を学ぶ。自治体や協力企業の持つ課題・テーマを基に対象課題を設定し、他分野のものづくり・サービス要素を取り込んだAIサービス構築に対する応用力を修得する。データ変換、インターフェース追加、マルチモーダル学習、学習済みモデルの統合などの他のシステムとの接続方法、VR、シミュレーション等のモデルベースや大規模データベースとの連携など、他分野の要素を取り込みやすいシステム設計を軸に、想定顧客の要求するAIサービスを意識したサービスデザインプロセスを体得する。実習を通じて、次年度のソリューション開発Ⅱ、卒業研究制作に繋がるAIサービスの企画・デザイン手法を学ぶ。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	
	IoTシステム開発	課題解決のテーマを定めてIoTシステムを開発する。事例調査からニーズ・アイデア検討、仕様策定、システム実装、動作検証までのプロダクト開発の方法論の基礎を修得する。センサデバイス・アクチュエータなど物理世界・ヒトへのインタフェースを持つデバイスと小型ボードコンピュータやモバイル端末と組み合わせた実働するプロダクトを製作する上で、デバイスに応じた有線無線の電気インタフェースやプログラミング言語を選び、IoTシステムの特徴であるサイバーフィジカル連携の実際を体験する実習を行う。アイデア検討のレビューによるブラッシュアップやプロジェクト終了時の評価を行い、改善点を次の開発に活かす。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとにテーマを設定する。	
	ビジネスIoTシステム開発	IoTシステム開発、IoTデバイスプログラミング等の学習および臨地実務実習Ⅰや地域共創デザイン演習で学んだ地域・産業界の持つ課題の体験を基にして、産業的課題に共通する制約事項を考慮したIoTシステム開発実習を通じて、適切な技術選択・手法選択に必要な設計力・デザイン力を修得する。制約事項としては、コスト・リソース・時間などが挙げられ、特にIoTシステムに関しては、エッジシステムの規模、台数、通信・情報集約手法の選択がこれらの制約事項に対して大きな影響を与える。産業レベルの要求事項を含む課題を設定し、システム開発における仕様検討・設計・実装の各段階で与えられた要求事項に対する評価を行い、各工程・手法にフィードバックする重要性を学修する。また、システムから得られるデータの分析手法の最適化やクラウドサービスの有効活用によりシステムとしての向上を図る手法を含め、IoTシステムにおける総合的な課題解決法を学ぶ。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	
	地域IoTサービス応用	ビジネスIoTシステム開発で修得した方法論を基に、臨地実務実習等を通じて経験した地域の課題を分析し、IoTシステムを基盤としてそのような課題に対する技術横断的な問題解決法を学ぶ。自治体や協力企業の持つ課題・テーマを基に対象課題を設定し、他分野のものづくり・サービス要素を取り込んだIoTサービス構築に対する応用力を修得する。有用なIoTサービスは大規模なることが多く、導入コストなどの制約に対して、MVP (Minimum Viable Product) の観点でシステム設計を評価することは重要である。また、IoTシステムをインターフェースとして他のシステムと統合したサービスを構成することが多く、IoTサービスのプランニング、構築プロセスにおいて想定顧客の要求事項に対応する方法論を学修する。実習を通じて、次年度のソリューション開発Ⅱ、卒業研究制作に繋がるIoTサービスの企画・デザイン手法やノウハウを学ぶ。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 実習科目C群	組込みシステム制御実習	組込みシステムは、電機製品の制御用コントローラとして専用に開発され、汎用的な機能が望まれるノートPCなどのシステム構成とは本質的に異なる。本演習では、ある程度の汎用性を持ちながら、専用性を兼ね備えたロボット用の組込みシステムを学修する。ロボット用の組込みシステムは、筐体を保持しつつ外界に目的とする物理量を適宜リアルタイムで制御することが求められる。ロボット用組込みシステムの特徴は、目的とした動作に対し、それがきちんと遂行されたか、入力量と出力結果を常に監視するインターフェースが搭載されていることである。マネージャや走行車両に使われるシステムでは目的は大きく異なっても組込みシステムには多くの共通点がある。これらのシステムの開発では、開発環境の構築と共にシステムのパフォーマンス、メンテナンス特性にも着目する。なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとにテーマを設定する。	
	ビジネスロボット開発	自動制御系に用いられる要素部品の名称、機能、特性を理解したのち、産業的課題に共通する制約事項を考慮した開発実習を通じて、適切な技術選択・手法選択に必要な設計力・デザイン力を修得する。シーケンス制御系の学修では、自動販売機をモデルとし、フローチャートを作成し、センサ信号の扱い、エラー処理など実務に即したシステム構築を学修する。フィードバック制御系の実習では、駆動輪操舵方式の車輪型移動ロボットを課題とする。開発は個人の資質を重視しつつアジャイル型に適したScrum開発メソッドを適用する。制御プログラミングでは、内界センサによる軌跡追従制御、外界センサによるマッピング、SLAMによる自己位置推定などを行う。機構設計から回路の選定、制御プログラムまでを一貫して手掛けることで、システムインテグレータとしての“モノづくり”につながる開発スキルを体得する。最後に、産業レベルの要求事項を含む課題を設定し、ロボットシステムにおける総合的な課題解決法を学ぶ。	
	地域ロボットサービス応用	地域で広く利用されている産業用ロボットの設置調整手法を中心に、ビジネスロボット開発で学んだ開発技術、臨地実務実習Ⅰや地域共創デザイン実習で学んだ地域・産業界の持つ課題を基礎として、修得した方法論を基に、ロボットシステムによる問題解決法を学ぶ。ロボットを意図した通りに動かし、必要な作業を行わせるための「ティーチング」作業について学修する。産業用ロボットの基本構成などにはじまり、記憶させた動作（再生）をプログラミングで施すための前提知識、座標系、ティーチングの仕組み・機能について学び、実際に導入するための手法、稼働までに生じる課題などを理解する下地を体得する。後半には地域の自治体・企業より提示された課題に対しこれまで修得してきたロボット開発・設定の技術と企画・デザイン手法を駆使して地域課題の解決に応用できるロボットやサービスを企画し、実現可能な形で設計する。実習を通じて、次年度のソリューション開発Ⅱ、卒業研究制作に繋がるロボット開発の企画・デザイン手法を学ぶ。なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	
講義・演習科目	情報工学概論	情報工学はコンピュータによる情報処理を工学的に扱う学問分野であり、多くの応用領域がある。情報工学科にはAI戦略、IoTシステム、ロボット開発の3つの専門コースがある。各専門コースの基礎を構成する学問体系として、現実世界をモデル化するデータ構造とアルゴリズム、ハードウェアの並列性と遅延が性能設計に与える影響、人工知能技術の基礎と探索の動作原理、ソフトウェア開発に必要な基本概念と技術、プログラミング言語の歴史的な発展と言語処理系の基礎、コンピュータゲームを支えるグラフィックスと視覚化を支えるメディア技術、情報技術がもつ社会的な意味、情報技術者が社会において果たすべき義務と責任について理解する。併せて、これからの社会では、どのような人材が求められているのか、そのために何を学ぶ必要があるのかを理解し、学科の人材育成目標とコース体系を把握する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	デザインエンジニアリング 概論	この授業では、Designer in Societyの核となるデザインエンジニアリングの概念及びその方法論を演習形式によって具体的に理解することを目的とする。まず、デザインはユーザー要求から始まるが、この取り扱い方を学ぶ。次に簡単な製品やサービスを分析し、その機能、内部構造、機構をビジネス、ソフトウェア、テクノロジーから階層的に分析し、それらの間の相互関係を可視化する手法を理解する。情報技術が社会的、文化的、経済的な価値を創造する上での義務と責任を果たすために必要な知識、協同コミュニケーションのデザイン、複合現実、拡張現実、仮想現実に関する物理モデリングとレンダリング、システムアーキテクチャなどの新しい対話デザイン、デジタル技術が社会的、文化的、経済的な価値を創造する上で安全性の義務と社会的責任を果たすために必要な知識、ソーシャルエンジニアリングに見られるセキュリティ要素としての人間的要因、ユーザーインタラクションの実現方法としての対話型システムの設計法、ソフトウェア開発プロセスとプロジェクト管理手法、人間行動とコンピュータシステムの相互作用とその設計法などを理解する。最後にデザインエンジニアリングの過程を解説し、創造的デザインの方法論を取り入れる方法を学ぶ。	演習 30時間 講義 30時間
	プログラミング言語	プログラミング言語の概論と導入として、コンピュータシステム、データ表現、機械語とプログラミング言語、コード生成、コンパイル理論、デバッグ、開発環境といったプログラミングに関する基礎知識を学習する。C++やPythonなどの他言語の修得においても基盤となるC言語を取り上げ、C言語における基本構文、型定義、メモリ管理、関数等の基礎を学んだ後、再帰構造、並べ替え、探索法などの様々なデータ構造とアルゴリズムについてプログラミング演習を通じて理解を深める。手続き型プログラムだけでなく、イベント駆動型プログラム、オブジェクト指向言語を使用したプログラミングを学ぶことで、プログラミング言語の特性に対応したプログラム設計の基礎を身につける。	演習 30時間 講義 30時間
	コンピュータアーキテクチャ	コンピュータで情報を処理するために必要である情報のメディア表現について情報のデジタル表現、文字コード、標本化、量子化、圧縮について理解する。さらにコンピュータアーキテクチャについて、コンピュータシステムの構成要素であるハードウェアとソフトウェア、コンピュータシステム同士を接続する通信ネットワークについて、それぞれの構成と動作原理を理解する。ハードウェアについては入力、出力、演算、制御、記憶の各装置の機能を、次にシステム上で動作するオペレーティングシステム(OS)とアプリケーションソフトウェアについて学修する。さらに、OSについてプロセス管理をはじめとする重要な機能と、コンピュータ間をつなぐ通信ネットワーク(LAN, WAN)についてTCP/IPプロトコルを中心とした通信手順と、デジタル情報を確実に伝送するための誤り検出訂正、暗号などの符号理論を学修することで、インターネット上で展開されているアプリケーションを実現するのに必要なICT技術の重要な要素を理解する。	
	エレクトロニクス工学	本科目では、情報システムを構成している電子回路について、基本となる電子部品と回路構成の基礎知識および関連する電磁気学を学ぶ。まず、電圧・電流などの基本項目、抵抗の性質、オームの法則やキルヒホッフの法則による計算から回路の基本を学ぶ。また、電子回路シミュレータにより回路の動作解析を行う。そして、コンデンサやコイルの性質を学び、回路シミュレータにより動作解析を行う。その後、電磁気学を用いて、コンデンサ、コイルの性質を導き、その動作原理を理論的に理解する。次に、能動素子の特性を学び、シミュレータを使った動作確認ができるようになる。また、IC/LSIで実現されるデジタル回路について基礎を学び、デジタル回路の特徴を理解する。	演習 15時間 講義 15時間

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	情報数学	本講義ではまず、コンピュータ科学・情報科学の基礎である「離散数学」の基本を学ぶ。これは人工知能、制御工学、データベースなどの基礎をなす、集合、関数、論理などの諸概念（全射、単射、命題論理記号、述語論理記号、二項関係、同値関係、半順序関係、全順序関係、再帰的定義など）を扱う。次に、グラフ理論の基礎、木の探索、グラフの連結性、オートマトンの基本構成、正規表現などを学ぶ。データ構造とアルゴリズムでは、ソート、ツリー、ハッシュ、再帰を学ぶ。代表的アルゴリズムを題材にして空間計算量・時間計算量に関する評価についても学ぶ。	
	線形代数	線形代数は運動学、回路理論、制御理論、有限要素法、最適化手法、人工知能、画像処理、コンピュータグラフィックスなど多くの工学分野において基礎となる必須の学問である。また連立方程式の解法など実用的な計算アルゴリズムを修得することは、エンジニアにとって極めて重要である。この講義では、ベクトル・行列の定義から始まり、外積や逆行列の演算、線型空間における諸概念（階数、基底、線形結合）、連立一次方程式の性質、行列の対角化や固有値問題まで理論及び実際の計算技法について演習形式で学修する。演習問題には単なる数学としての問題だけではなく、出来る限り実際の応用問題を用いる。	
	解析学	微分積分を中心とした数学であり、関数を用いて自然現象を表現して分析するための方法論である解析学を修得する。物理現象を解析することがロボットやセンサ・IoT分野にとって必要不可欠であることを学ぶ。また、ゲームやCGなどの分野においても物理シミュレーションなどの処理で解析学が重要な役割を持つことを理解する。偏微分・全微分、リーマン積分・重積分、複素関数とその微分について学ぶ。さらに、微分方程式の解法について学修し、具体的な物理現象を例に微分や積分に関わる要素と減衰振動の関係などについて理解する。	
	物理解析基礎	古典力学は、あらゆる理学・工学の基本であるとされるが、ロボットの運動・制御に生ずる力学的問題を扱う方法を学ぶ。本講義では、静力学分野についての力学問題を抽出・整理し適切な解析を行うためのモデリングや定式化の方法をも学ぶ。また、関連する数学的手法の理解と体得にも注力する。 講義の前半は力学の表現方法と質点系の力学、後半では剛体の力学について学修する。具体的には、力の表現、力のつり合い、重心、慣性力、ニュートンの運動方程式、質点系の運動、運動量と仕事、エネルギー、慣性モーメント、剛体の運動、仮想仕事の原理を学ぶ。角速度、角加速度、ジャイロモーメントなど剛体の3次元運動の物理量について学修し、ロボットの運動解析を例として取り上げる。また、振動現象の解析のためにフーリエ変換についても学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	Pythonプログラミング基礎	IoTやAIの分野でC/C++言語と並んで広く使用されているPython言語によるプログラム開発手法を修得する。本科目では、Python言語の基礎知識を修得し、プログラム開発環境の構築からその環境上でのプログラム製作、デバッグ支援システムの利用法などの基本的なプログラム開発手法を演習を通じて理解する。また、アルゴリズムとデータ構造の基本概念を理解し、効率的にプログラミングできる能力を身につける。	演習 15時間 講義 15時間
	リアルタイムシステム	コンピュータを実際の機器の中で使用するには、リアルタイムシステムの理解が不可欠である。この科目ではオペレーティングシステムとリアルタイムシステムの基礎概念、さらに、組込みシステム、オブジェクト指向プログラミングの概念を理解し実習を行いながら身につける。さらに、組込みシステムのプログラミングとして、C言語をベースとしたマイコンプログラミングを学修する。組込みシステムでは、機器の小型化のために、CPU、メモリや入出力インターフェースを一つのチップに収めたシングルチップマイコンが利用される。これを搭載したマイコンボードを利用してマイコンおよびその周辺機能を制御するプログラミングスキルを身につける。プログラミング技法としては、割込みプログラミングおよびイベント駆動型の状態遷移型プログラミングを学ぶ。オブジェクト指向プログラミングでは、「プログラミング言語」に引き続きその手法と実装についてUML(Unified Modeling Language)を用いた再利用性や拡張性の高い設計手法を学び、C++言語による実装を修得する。クラス設計やクラス間の関係性の表現、インターフェースの実装など、設計をオブジェクト指向言語に落とし込む実装を学び、高度な抽象化がマイコンプログラミングにおいても役立つことを理解する。	演習 30時間 講義 30時間
	ハードウェア設計	「エレクトロニクス工学」で学んだ電子回路の理論知識をベースに、『アーキテクチャーと構成』における「デジタル回路とデジタルシステム」のCADツール、FPGA(Field programmable gate array)の利用に至る組合せ回路と順序回路の構成法、ハードウェア記述言語(Verilog/VHDL)さらに、『システム基礎』における「状態と状態機械」の理論と実践技術を学ぶ。 講義においては、「エレクトロニクス工学」よりさらに実践的な電気電子回路図の読み書き方法を学習する。続いて回路図CAD・基板CADを用いた回路設計、パターン設計(オートワーク)の方法を学習すると共に、基板の材質や製造工程などを学ぶことで、電子回路設計エンジニアに求められる回路設計・製作・実装技術を総合的に学習する。演習においては講義で学んだ知識をベースとして、スルーホール実装部品及び表面実装部品を含む回路の回路設計からパターン設計までの作業を回路図CAD・基板CADを用いて行う手順を学ぶ。最終的には自ら回路設計した回路を基板に手実装・完成検査までを行い、回路・基板設計技術や部品の扱い方を修得する。	演習 30時間 講義 30時間
	確率統計論	基本的な統計学の概念について理解し、データ処理法を学ぶ。統計に関するデータの収集、整理、解析、分布の推定方法を理解する。平均、分散、二項分布、確率分布と母集団分布、母集団と標本の違いについて学ぶ。統計学的推計など統計解析の知識を学ぶ。正規分布の典型的な場合について、性質を学び、仮説検定が行えるようにする。また、相関の求め方、回帰直線の求め方を学び、実際に計算ができるようにする。また、視覚的に結果を捉えるため、表計算ソフトを利用して講義を行う。これら典型的なデータを算出したり、グラフ化をできるようにする。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	Pythonプログラミング応用	高機能化したコンピュータのアプリケーション開発の多様化に応じて今までに考案されてきた様々なプログラミング言語について、主な言語の特徴や相違点を理解し、重要な言語について理解を深める講義と演習を行う。今までに実用された多種多様なプログラミング言語は、手続型、関数型、オブジェクト指向型といった特徴をもち、開発の目的によって適する言語が異なる。本科目では、AI、IoT、ロボット開発で利用されるプログラミング言語を中心に特徴と文法の基礎を理解する。その中からPython言語を中心にプログラミング演習を行い詳細を理解する。	演習15時間 講義15時間
	データベース基礎と応用	データベースの概要として、データベースとは何か、リレーショナルデータベースの主な機能について学び、パン屋のレシートなどを題材にモデリング手法やSQLアルゴリズムについて理解する。データの分析法として、データモデリング、E/R図、主キー・外部キー、データの正規化（第3正規化まで）について学修する。次に、ビッグデータ、分散データベース化、クラウド化に対応したNotOnlySQL(No-SQL)、Hadoopなどについて学び、データ解析の基礎を修得し、データサイエンティストの素養を身につける。	
	情報セキュリティ	情報セキュリティとは何か、事例を元に情報セキュリティ対策の必要性を理解する。とくに情報技術がもつ社会的、文化的、経済的な脅威とリスクを知るとともに、情報技術者がセキュリティについての義務と責任を果たすための知識の必要性を理解する。まず、セキュリティの基礎であるCIA（機密性、完全性、可用性）、リスク・脅威・脆弱性・攻撃ベクタの概念、認証と認可・アクセス制御、信頼（トラスト）と信頼の概念、倫理（責任ある開示）を修得する。また、セキュリティバイデザイン、ネットワークセキュリティ、セキュリティガバナンス、安全性保証などのセキュリティ設計知識を修得する。	
	技術英語	英語技術文書を教材とし、専門技術に関する用語や、英語表現を学び、英語で表現する高度な発信力を涵養する。教材はあらかじめ学習支援システムを通じて学生に提示され、個人での予習が義務付けられる（反転授業形式）。授業ではグループに分かれて、協力して課題に取り組むよう、教員が適宜指導する。学生は、各授業ユニットに定められた英文教材を読解して確認し、パワーポイント資料の発表のために必要な英文サマリーを作成し、プレゼンテーション資料として完成し、発表する。発表後には、学習支援システムのフォーラムにおいて、学生がパワーポイント資料に対する学生相互評価と振り返りを英語で発信し、発表内容に関する活発な意見交換ができるよう教員が適宜補助・指導する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	講義・演習科目	ソフトウェアシステム開発 ソフトウェアの市場投入後の不具合をなくすために企業の開発プロジェクトでは様々な取り組みが行われている。本科目ではソフトウェア工学の見地から、ソフトウェア開発の高信頼性技術を学ぶ。企業の取り組みを踏まえ、各種の開発技法、開発プロセスとプラクティス、設計技術、コーディングスタイル、テスト技術、検証技術、レビュー技法、ドキュメンテーション、プロジェクト管理を総合的に学ぶ。併せて、ファイルの版、構成管理やネットワーク利用における情報セキュリティについても学ぶ。開発の各フェーズで利用される支援ツールについても理解する。演習では、チーム開発のモデルケースを疑似体験することで問題点とその解決策、およびシステムの発展的な将来像を考える。	
		情報技術者倫理 本学が扱う情報工学およびデジタルエンタテインメントの分野における現実的かつ高度で専門的な倫理観とは、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”として持つべき高い倫理観であり、東海地域に根差した企業個々のビジネス特性や組織風土に対する深い理解を前提に、SDGsに代表されるような持続可能な社会のためのあるべきビジネスモデルに対する展望、自動化技術やセンサ技術により得られる高度かつ膨大な情報に対する倫理的な取扱い、深い没入感をも実現するエンタテインメント技術における倫理的配慮など、高度かつ専門的な情報技術者が等しく有していなければならない知見や行動規範を修得する。	
	講義・演習科目A群	人工知能基礎 自然言語処理、音声認識、顔認証などの画像処理の分野では、学習・推論・判断など人間の知能のはたらきと同様の機能が必要である。これらの機能をコンピュータ上に実現した人工知能が利用されている。応用領域が広がる中、人工知能の開発技術や利用技術に携わるエンジニアが求められる。エンジニアは、コンピュータ、オペレーティングシステム、プログラミングなどの幅広い技術に精通している必要がある。この科目では、これらの重要事項の把握と、人工知能の入門的部分として、人工知能に適した問題、不適な問題、問題設定の立て方、前処理、目標とする精度の検討などを修得し、事例によってそれらを確認する。	演習 15 時間 講義 15 時間
		自然言語処理 人間の言葉である自然言語はコミュニケーション手段としての共通する特性とともに日本語・英語などにおいて長年の歴史・文化的背景の下に独自の特徴を備えており、これを計算機処理の対象とする際には留意すべき点が多い。そのため、形態素解析、統語・意味解析等の基礎技術について、講義による解説を経て実際のツールを用いて処理過程の確認と例題の実行を試みる。また、授業計画の後半では、グループワークを通じて課題設定を行い、その解決手段の実現に取り組み、最終的に期末レポートを作成、発表を行って相互理解を深める。	演習 15 時間 講義 15 時間

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目A群	人工知能数学	1年生後期で履修した解析学及び線形代数を踏まえて、2年生以降で学ぶ専門科目の深い理解を目指すため、機械学習などに適用される数理的手法の理論的な枠組みについて演習を通じて習得する。また、線形代数学の応用として数値最適化の基礎、主成分分析などを学び、具体的なサービスの数値モデルを通して数理的手法の重要性を理解する。 加えて、ラプラス変換についてもここで学ぶ。	演習 15時間 講義 15時間
	機械学習	機械学習はデータ分析などの画像認識などとは異なる対象に対して優位性があり、使用されている。強化学習という手法を用いて、ルールのみを用いる、教師なし学習も可能となった。本講義では、機械学習の効果や有効な適用範囲、深層学習との違いについての知識も身につける。データの前処理、正規化、特徴量の抽出、予測などの事項を学ぶ。ビッグデータの扱いや、使用するアルゴリズムの選択などでの影響を学ぶ。これらの学修により、データサイエンティストの入門者としてのスキルを身につける。	
	深層学習	深層学習(Deep Learning)は、機械学習の1種である「ニューラルネットワーク (Neural Network)」の階層を深めたアルゴリズムで人工知能(AI)の主要技術である。画像認識から実績のある畳み込みニューラルネットワーク(CNN)の仕組みを学び、また音声や自然言語処理の深層学習に適用されている技術を学び、深層学習(Deep Learning)の効果的な適用の仕組みを学ぶ。さらに、実例を通して、前処理、データ数増加、多段構成によって推論の改善効果が得られることを学ぶ。ニューラルネットワークの計算および学習を行うためのオープンソースソフトウェアライブラリを利用して、実装演習を行う。	
	画像・音声認識	画像・音声認識はロボットの目と耳に相当する重要な技術である。難解であったが、コンピュータの進歩や人工知能の進歩により、最近では進展が速くなってきた。本講義では、人工知能が進展しても必要となる認識技術として、カメラからの入力方法、前処理、ステレオカメラによる距離計測、対応点処理などの技術を学ぶ。音声認識に関しては、マイクロホンからの音の入力、音の知覚、音圧レベル、スペクトラム、フォルマント構造、特徴量の抽出、音響モデルについて学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目B群	デバイス・ネットワーク	IoTシステムで使われるデバイス間のデータ通信技術について、講義による理解とともにプログラミング演習を通して学修する。まず、デバイス間の物理的な通信インタフェースやプロトコル、接続構成（トポロジ）などを選定し、通信ネットワークの速度や通信処理の負荷などを考慮した設計ができるスキルを修得する。また、最近のデバイス間通信技術に関する技術動向を解説する。さらに、PC端末やIoTデバイスを利用したIoTシステムの事例を基に、その構成、通信データのプロトコルをプログラミング演習を通して体験し、IoTシステムに必要なデバイス・ネットワークの設計構築技術を修得する。	演習 15時間 講義 15時間
	IoTデバイスプログラミング I	IoTデバイスを利用したシステムを開発するにあたり、ハードウェア制御を対象にしたプログラム開発技法を修得する。ここでは、モバイルOSのAndroidをベースとして、ハードウェア制御のアプリケーションを構築できるようにする。モバイルアプリケーションとIoTデバイス間との通信技術、ネットワークサーバとの通信技術を学ぶ。この中で、IoTシステムで利用される通信プロトコルのプログラミングについても学ぶ。仕上げにモバイル端末からIoTデバイスの情報を参照したり、IoTデバイスを制御するプログラミングの総合演習を行う。	
	エッジデバイス設計	IoTシステムの構成には、データ取得や分析結果に基づくアクションの起点となるエッジデバイスが重要となる。リソースに制限のあるエッジデバイスの設計により、IoTシステムの運用、メンテナンスのコストやネットワークインフラに対する負荷が増大する。本科目では、エッジデバイスの基本構成とサーバとの分散処理について学修し、エッジデバイスによりデータを適切にクレンジングし、必要なデータのみサーバに送信する方法について学ぶ。また、より高度なエッジデバイスとして、AIの学習モデルを搭載したエッジAIの基礎について学修し、アプリケーションに対して適切なエッジデバイスの設計手法を身につける。	
	サーバ・ネットワーク	IoTシステムで使われるサーバ技術について演習を通して学修する。まず、Linuxの基礎的な操作方法や、シェルスクリプト言語を学ぶ。サーバ、クライアント、ルータ等の配置やプロトコルのシステム設計を学び、性能の予測及び評価技術を学ぶ。これらを通して、サーバを構築、管理できるスキルを修得する。講義の後半では、与えられた要求仕様またはサービス仕様から、必要なサーバを構築し、その性能を評価する演習を行う。	演習 15時間 講義 15時間

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業 専門 科目	講義・演習科目B群 IoTデバイスプログラミングⅡ	IoTデバイスとクラウドサービスを組み合わせ、データ取得、データ処理、制御、可視化等の一連の機能を実現するシステム開発技法を修得する。主要なクラウドサービス及びそれらが提供するIoT関連機能に触れ、クラウド上でのデータの取り扱いを学ぶ。演習では、生活や産業で有用なシステムをグループで考案し、設計から実装、運用までを行う。グループ発表を通して互いのシステムを評価し、生活や産業への応用可能なIoTデバイスとクラウドサービスの利活用を議論する。	
	講義・演習科目C群 材料力学・材料工学	ロボットは、機械と電気、制御技術の融合体であるが、最終的には物理的な存在である機械システムとしてのロボットを実現しこれを制御することになる。ロボットを安全かつスムーズに運動させるためには、部材に作用する力のために生じる変形や振動などの現象を理解し、これを解析することが重要である。また、最適化設計するための学問である材料力学について学ぶ。加えて、ロボットを製作する際に用いる様々な材料の特徴や性質について理解する必要があり、そのために特に金属材料、プラスチック材料に関して、それらの特性、使用法などを学修する。	
	機械設計	物性に関する関連科目を受けて、本科目ではロボットの可動部の設計に必要な機構と構造を学ぶ。機構では、アームロボットの多軸関節の機構設計を例にロボットで利用される動力伝達機構とその慣性モーメント、摩擦などの物理計算方法を理解する。構造ではロボット設計に必要な構造体の応力や変形、強度、重心などの構造に関する力学を学ぶ。後半では、機械製作を行うために必要な、構造体の図面の書き方や機械CADの操作を含めた設計技法、近年は3Dプリンタによる試作品開発も増えているが、プリンタの造形方式の特徴や留意点、加工方法について学ぶ。	
	ロボット機構	ロボットを構成する機械要素とロボットの解析と設計法について学ぶ。具体的には、ロボット機械要素、座標系の設定法、座標変換マトリクス、DHパラメータ、順逆運動学、ヤコビ行列、速度解析、静力学、動力学、軌道生成について学ぶ。さらに、産業用ロボットの機構を参考に、実際のロボットの設計法を身につける。あわせて、より理解を深めるために、MATLABなどのシミュレーションプログラムを使って、ロボットの運動シミュレーションを行い、機構の設計・評価法を学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要				
(工科学部 情報工学科)				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
職業専門科目	講義・演習科目C群	ロボット制御	本授業は、ロボットを制御するための必要知識を学修する。制御工学基礎をもとにロボットの実際の制御法について学ぶ。モータのダイナミクスと制御、ロボット制御の基礎、サーボ系の構成、安定性と制御性能、計算トルク法、位置と力のハイブリッド制御、適応制御について学ぶ。あわせて、MATLABなどのシミュレーションプログラムを用いて、産業用ロボットについて動的なモデルを作成し、実際に実機で評価実験を行うことで、実際のロボット制御法を学ぶ。	
	講義・演習科目A・B群共通	データ解析	本講義では、データ解析のための基本的な統計学的手法、大規模データ処理に関する手法、機械学習アプローチを適用した課題解決のための特徴量の抽出・モデル策定・評価などに関する基本技術に関して、具体例などを適用して学んでいく。モデル策定と評価に関しては、一般化線形回帰モデルを中心に因子分析、主成分分析等を使用し、データフィッティングの評価方法を修得する。2年次に学習した機械学習によるモデリングの結果に、これらの分析手法を適用し、機械学習におけるモデル精度向上について学修する。主な使用ツールとしてPythonやRを使ったデータ解析を演習として取り入れ、データ解析のためのライブラリ（Scikit-learnなど）の使用方法を修得させ、実践力を養う。	演習15時間 講義15時間
	講義・演習科目B・C群共通	制御工学基礎	古典制御理論による制御法について学修する。運動とモデル化、ラプラス変換、伝達関数、ブロック線図、時間応答、極と零点の応答、周波数応答、ベクトル軌跡、ボード線図、フィードバック制御の安定性、フィードバック制御系の設計について学ぶ。随時、制御工学に必要な数学も学修する。さらに、理解を深めるためにMATLABなどの制御系シミュレーションプログラムも利用する。台車付倒立振り子をモデル化し、フィードバック制御系の設計を行い、シミュレーションで過渡応答、定常的な偏差を評価することで、制御系の設計法を学修する。	
		IoTの基礎	本科目では、IoTの基礎知識を修得するために、IoTを取り巻く大きな流れとIoTの基本的な考え方、標準的なIoTシステムを構成する物理的な構成要素の役割と構成例を学ぶ。次にIoTによる新たなサービスの創出を理解するため、業界・分野をまたがったデータやシステムの連携、組み合わせで新たなサービスや事業を創出する仕組みを学ぶ。具体的な事例として、人間協調型ロボットや産業用ロボット、自動運転、スマートデバイス、ウェアラブルデバイスへ応用を学びIoTの基礎知識を修得する。 後半では、IoTシステムで重要なセンサについて、基礎知識から利用方法、産業界での応用事例を学び、今後の作品制作や就職後の業務に活用するための基礎知識を養成する。具体的には世の中で広く使われているセンサの種類や構造を学ぶ。また、マイクロプロセッサを通じてセンサを利用するために必要となるインタフェース回路の理論や構造と、マイクロプロセッサに取り込んだセンサの値をソフトウェアで加工するための信号処理手法を学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目	ビジネス総論	大半の学生においてビジネス実務経験がないという前提のもと、企業経営全般にかかる基礎知識および基本的な理論・概念について学ぶ。はじめに、企業の究極の目標、スマイル・カーブ、理念とビジョンといった根幹概念を理解する。次いでモチベーションやイノベーションといった人的資源管理や経営管理を学ぶ。続いて、財務諸表の読み方を学ぶとともに、ファイナンスの基本概念である現在価値および配当割引モデルなどを学修する。また、マーケティングやサプライチェーン・マネジメントにかかる基本概念を修得する。さらに、デザイン思考についてケーススタディ等も用いて理解を深める。最後に、競争戦略の初歩的な立案・分析にかかるフレームワークを学修するのと併せて、企業経営における不確実性（ブラック・スワン）との向き合い方を議論する。	
	モノづくり総論	人間のモノづくりの歴史をグローバルに概観し、産業革命以降の大量生産・大量消費の産業構造やその中でのモノづくりの過程を世界の基幹産業を中心に学習し、創業以来の技術や製品の革新を導いた人や組織の思想や行動、事業化のプロセス、現代の企業経営における取組みを考察する。具体的に理解を深めるため、東海地域の基幹産業である自動車業界を例に挙げて、メーカーの実務や実態を説明し、企業訪問なども含めたプログラムを提供する。その中で現代の経営で重視されている「デザイン経営」の考え方や手法、創造価値を担保する「知的財産権管理」、人類社会や地球環境の「持続可能な社会の実現」、事業の国際的展開に伴う課題を考察する「国際経営管理」などに焦点を当て理解を深める。	演習 15 時間 講義 15 時間
	組織と意思決定	組織行動学は、組織を構成する人間が示す行動や態度を体系的に分析・解明し、企業においては経営者、役員、従業員のどのような行動、態度が業績の向上や失敗の回避につながるかを論理的に解明して、企業経営をより良い方向に導こうとするものである。そこで本講義では、前半において、組織行動学の基礎的知識や理論を身近な例を採り上げながら学び、後半においては、東海地区の基幹産業である自動車業界の現場を採り上げ、特にメーカーのモノづくりに関する中核部門を中心に、ピラミッド型組織においてすり合わせや打ち合わせを重ね高いレベルの意思決定や高品質なものを作り出すといった組織行動学上の視点で、創業時から今日に至る過程を考察し、モノづくりに携わる人や組織の行動や態度、在り方がいかに成果に影響するかを実際の企業活動を例に採り上げて学習する。	演習 15 時間 講義 15 時間
	地域共創デザイン実習	この実習においては、地域の、文化・歴史、産業、生活環境、行政などそれぞれの地域特有な問題について考え、地域が抱える特有の問題の解決や、さらに進展・展開すべき項目に着目し地域のさらなる可能性を探るプロジェクトである。実習を円滑に実施するために必要とされる基本的な企画発想法、そして自らのアイデアを周囲に浸透させ計画へ昇華させるコミュニケーション手法、それらを形にして運用するプロジェクトマネジメントの手法など一連の流れを座学にて学習を行い、その後、指導教員のもと複数の専門性や興味の異なる学生で構成されるグループで演習を行う。地域が抱える問題項目を抽出し、具体的な問題提起をおこない、要求項目を選定し具体的な設計に至るまでの一連のデザイン行為を通して、企業や個人の社会的倫理観や社会的効果・影響力についても考える。今まで学習した個々の専門領域と、それら複数の専門性が輻輳することによって自由な好奇心や興味から生まれたユニークなアイデアを具現化し、未解決の問題に対処していく過程も重要とする。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力と支援のもとに実施する。	共同 同時受講学生数 最大想定 120人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目	ファイナンスとコストマネジメント	企業において財務戦略を立案・実施し、コストを管理し利益を確保する際に欠かせない基本知識・手法について学ぶ。本講義の前半では、財務諸表を用いたリスク分析手法、負債性資本と株主資本の違い、資本調達コストと最適資本構成、現在価値とDCF法、フリー・キャッシュフロー、プロジェクト価値と企業価値の評価方法など、ファイナンス理論の根幹となる概念ないし理論を修得する。また、金融・資本市場の見方と為替・金利・株式各市場の相関について学ぶ。本講義の後半では、愛知県（中部圏）の自動車産業の競争力の源泉の一つである原価企画と原価改善、ITプロジェクトをはじめとしたデジタル創作物のコスト・マネジメント、アメーバ経営を含む利益管理など、最新のコスト・マネジメントの概念ないし理論について学修する。	
	グローバルビジネス戦略	日本のモノづくりの中心の一つである愛知県（中部圏）発で、世界的に通用するに至ったマネジメントの概念に、「トヨタ生産システム（TPS）」と「カイゼン」がある。本講義の前半では、「TPS」と「カイゼン」の概念と理論について、事例等を交えながら経営的視点からその本質と要諦を学ぶ。本講義の後半では、グローバル競争の激化とデジタル経済化の進行というビジネス環境の下で、修得したITスキル（専門知識・技術）により、「TPS」「カイゼン」の強みをさらに錬磨するとともに、新たな価値を創造するための戦略軸について、自動車産業の事例を通して学ぶ。具体的には、デジタル・デザイン、デジタル開発、デジタル・エンジニアリング、バーチャル試作、スマートモノづくり、デジタル販売金融、自動運転、コネクティッド、モビリティ・サービスなどについて学修する。	
	知的財産の活用と保護	実経済社会には、人間の創造的活動により生み出される無形の財産である、多くの知的財産があることを認識するとともに、それらに対する法的な保護がどのようになされているのかを理解する。例えば、知的財産は形がある財産（有体物）とは異なることから、特にデジタル的な技術と融合されると、場所・時間・利用者の数といった制約がほとんど存在しない形で利用することができる。これにより莫大な富を生み出すことが可能となる。また、新たな知的財産も日々出現してくる。この授業では、こうした知的財産権とされるもののうち、経済社会で法的紛争となることの多い特許権と著作権に絞って理解を深めていく。また、知的財産・コンテンツを巡って法的な紛争に発展した事案についても適宜、解説を加えることで、現実のビジネスにおける熾烈な利害対立についても実感してもらおう。	
	デザインとイノベーション	東海地域を代表する「トヨタ」「ヤマハ」「ホンダ」といった企業は、その製品のデザインそれ自体がイノベーション、或いは、斬新なデザインの導入が技術や素材を革新させてきた。その背景には、「ヒューマン・セントリック（人間中心）」「ユーザー視点」「潜在的価値の発掘」といった概念を包含しているデザインシンキング（デザイン思考）、すなわち、ユーザー視点でニーズを発見し、既存の製品やサービスとは異なる新たな価値を持ったものを提供するという考え方で生み出されるものが、いかにイノベーションなものへと創造させるかは興味のあるところであり、このデザインとイノベーションの関係を体系的に説いていくことはモノづくりを進めていく上で大変重要なことである。この授業では、さまざまな事例をもとに、いかにデザイン思考がイノベーションを生み出していくのかを、グループワークやフィールドワーク通じ、知識として体感することで、創造活動をしていく上で大変重要であるビジネス視点で、思考する能力を涵養する。	演習 15時間 講義 15時間

授 業 科 目 の 概 要			
(工科学部 情報工学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目	持続可能な社会におけるビジネス	<p>経済社会において企業（株式会社）の果たすべき役割は大きい。その時々 の社会に適合するように経営を行うことで、その地域に根ざした存在とな り、さらには営利活動そのものが持続可能な社会に向けた取り組みそのも のとなる事例も確認できる。別の言い方をすれば、持続可能な社会と矛盾 した行動は、個人であっても企業であっても正当化されない時代となって きており、この授業を通じて、その基礎的な概念を学ぶ必要がある。</p> <p>本講義では、必要に応じて、国連SDGsに言及しながら、持続可能性に関す る概念の概要、それらの歴史について理解を深め、最終的には東海地域の 業界や企業の現状や将来像を念頭に、情報工学・デジタルエンタテインメ ントの技術を活かし、現代に求められる持続可能なビジネスモデルの展望 について議論することを目指す。持続可能性という概念は環境やエネル ギー問題から出発した議論であったが、近時のSDGsは貧困、戦争、資源分 配など様々な分野に関する総合的な開発目標に発展している。また、情報 の共有、合意形成促進などの観点から情報ツールが果たす役割が重要と なってきた。本講義では、東海地域の産業特性に対する情報ツールの 貢献可能性という独自の視点も加味したディスカッションが成立するよ うになるまでの理解を得ることを目標とする。</p>	演習 15時間 講義 15時間
総合科目	卒業研究制作	<p>情報工学に関連する分野についてテーマを設定し、それぞれの専門分野の 指導教員のもとで研究・制作に取り組み、期末にはその成果を発表する。 3年次までに修得した基礎科目、職業専門科目、展開科目に関する技術・ 知識を集結して取り組むことで、総合的な制作能力や問題解決能力を養 う。</p>	共同 同時受講学生数 最大想定 80人 (理由と必要性) 学生40名に対し教 員1名以上の教員充 足

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目 英語コミュニケーションⅠ a	発音訓練による発音・イントネーションの矯正を行うとともに、英語リスニングの基礎力を涵養する。授業開始時に前授業ユニットの復習用ミニリスニングテストを行う（10分）。当日の教授内容は、学習支援システムによりマテリアルを事前提示し、予習を義務付ける（反転授業形式）。授業ではペア・ワークを多用してリスニング演習を行う（45分）。次にペアまたはグループでリスニングのスキriptを使用してロールプレイを行い、発音やイントネーションの確認とスピーキング力を向上させる。正確なスピーキング力養成のため、毎回項目を決めて、文法ルールを理解し文の構造の分析も行う。教員は基本的に英語で授業を行い、学生グループを巡回して、会話に参加したり、個別の質疑応答を行う。	
	英語コミュニケーションⅠ b	英語リスニングの応用力を涵養し、学習した表現を使ってコミュニケーションができるようにする。英語コミュニケーションⅠaの内容を高度化し、さらに英会話演習を行う。授業開始時に前授業ユニットの復習用ミニリスニングテストを行う（10分）。当日の教授内容は、学習支援システムによりマテリアルを事前提示し、予習を義務付ける（反転授業形式）。授業ではペア・ワークを多用してリスニング演習、テーマ別に必要表現のインプット、音声面からのリズムチェックを行う（45分）。次にペアまたはグループでリスニングのスキriptを使用してロールプレイを行い、スピーキング力を向上させる。最後にリスニングと同様の状況で学生間で自由英会話とクラス発表をさせて、創造的な会話力を涵養する。教員は基本的に英語で授業を行い、学生グループを巡回して、会話に参加したり、個別の質疑応答を行う。期末に一年間の学習到達度を測るTOEIC® Speaking & Writing IP テストを実施する。	
	英語コミュニケーションⅡ a	プレゼンテーションの基本に関する（スピーキング中心の）英会話教材を用いて、基本的なコミュニケーション英語を学習したうえで、学生グループによるロールプレイを多用して英語による発信力を養う。週ごとにプレゼンテーションのテーマ、シチュエーションを設定し、必要な表現をインプットしていく。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。学生には授業のトピックに関連した1～2分の英語スピーチを義務付け、授業中に発表時間を設けて、ルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行う。発表後には振り返りの時間も設け、改善点を認識した上で、次回の課題に取り組むことができるようにする。授業前に映像教材を学習支援システムを通じて学生に視聴させて英語リスニング力を強化し、授業ではアクティビティーを中心に行う（反転授業形式）。最終的に学生はグループで共同して5分程度のプレゼンテーションを行う。	
	英語コミュニケーションⅡ b	英語コミュニケーションⅡaの内容を高度化し、さらに実践的なプレゼンテーションに関する英会話教材を用いて、実践的なコミュニケーション英語を学習したうえで、学生グループによるロールプレイを多用して英語による発信力を養う。テーマを設定し、意見交換のための英語表現、文法知識を修得する。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。学生には授業のトピックに関連した1～2分の英語スピーチを義務付け、授業中に発表時間を設けて、ルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行う。発表後には振り返りの時間も設け、改善点を認識した上で、次回の課題に取り組むことができるようにする。授業前に映像教材を学習支援システムを通じて学生に視聴させて英語リスニング力を強化し、授業ではアクティビティーを中心に行う（反転授業形式）。学生はグループで共同して5分程度のプレゼンテーションを行う。期末にTOEIC® Speaking & Writing IPを実施する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目 英語コミュニケーションⅢa	英会話ロールプレイを多用して高度なリスニング力と英語会話を涵養する。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。教材はTEDのような学術的内容に関するプレゼンテーション教材を使用する。授業ではプレゼンテーションやディスカッションの理解のための応用英語表現に習熟させうえで、学生グループによるディスカッションを実施する。学生には教員が与えた課題に対してスライドを使用した短いプレゼンテーションを義務付け、その後教員や学生との質疑応答演習を行い、学習トピックの達成度を判断するルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行う。授業前に映像教材を学習支援システムを通じて学生に視聴させて英語リスニング力を強化し、授業ではアクティビティーを中心に行う（反転授業形式）。最終的に学生はグループで共同して10分程度のプレゼンテーションを行う。就職活動向けに、期末にTOEIC® IP試験を実施する。	
	英語コミュニケーションⅢb	英会話ロールプレイを多用して、より高度なリスニングと英語会話を涵養する。英語コミュニケーションⅢaを高度化して英語による発信力を養う。授業最初に教材の英語表現に関するミニテストを実施する。教材はTEDのような学術的内容に関するプレゼンテーション教材を使用する。授業では応用英語表現に習熟させうえで、ペアによる英語の議論、グループ分けによるチーム対抗のディベート演習を行う。また指名されたグループが各自の専門に関係するトピックで10分程度のプレゼンテーションを行い、それに関する質疑応答やディスカッションの演習を行う。加えて、司会やコメント、適宜質問などははさんで学生の英語による発信を補助・指導する。演習後には、学習トピックの達成度を判断するルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行い、振り返りによって、学生が改善点を認識できるよう指導する。期末にTOEIC® IP試験を実施する。	
	英語コミュニケーションⅣ	英会話ロールプレイを多用して、より高度で実践的なリスニング力と英語による発信力を涵養する。授業の最初にリスニング演習を行い、スクリプトを利用してペア、グループによるスピーキング演習を行う（30分）。授業前に学習支援システムで提示されたトピックに関して、重要英語表現を確認したのち、その表現を活用してペアによる英語の議論、グループ分けによるチーム対抗のディベート演習を行う。また指名されたグループが各自の専門に関係するトピックでプレゼンテーションを行い、それに関する質疑応答やディスカッションの演習を行う。加えて、司会やコメント、適宜質問などははさんで学生の英語による発信を補助・指導する。演習後には、学習トピックの達成度を判断するルーブリックによる学生相互評価、教員評価を行い、振り返りによって、学生が改善点を認識できるよう指導する。	
	コミュニケーションスキル科目	コミュニケーションツール	本授業は相手に対して情報を提示し、理解・納得を得るためのプレゼンテーション方法を学修し、コミュニケーション力の向上を図ることを目的とする。視覚的にわかりやすいプレゼンテーション資料の作成スキルとシナリオベースの発表スキルを身につける。プレゼンテーション資料の作り方と発表方法を学び、実践演習を通してプレゼンテーション能力を修得する。パワーポイントやキーノートなどのプレゼンテーションツールの活用法についても学び、第三者評価を行うことでプレゼンテーション力を高める。

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
基礎 科目	倫理 科目	社会と倫理	<p>本学の育成するデザイナー像は、仕事の結果に対する倫理的責任を強く持ちながら、変化する社会の要請に対して敏感に反応し対応する、社会とともにあるデザイナー (Designer in Society) の育成を目指している。ここでは、我々が個人としての活動に責任を持つとともに、日常的なデザイン行為や使用している技術、社会的な規範に反しないよう高い倫理性を持って監視する姿勢を持つことが必要で、これは、健全な社会を維持していくために重要な行為である。そして近い将来、専門的な職業人として属する企業や起業する個人としても、単に利益を追求するばかりでなく、企業の組織的活動が社会に与える影響にも責任を持ち、社会の発展に貢献するために遵守を求められる規範について、まず注視することが求められる。この授業では個人や組織が社会において求められる倫理性について事例を挙げて説明するとともに、同時に存在する法との類似点・相違点を意識しながら理解を深めていく。さらに、我々が将来に向かって、困難な問題を克服し、持続可能な社会を維持していくために求められるこれからの視点についても、考察していく。</p>
	基盤 科目	多文化共生社会	<p>急速に進展を続けるグローバル化により、国境を超えて人々が移動しており、日本においても、様々な文化的背景をもった人々と共生する時代を迎えている。SDGsの「目標10」では『人や国の不平等をなくそう』が掲げられ、国内及び各国間の不平等を是正する（2030年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、経済的地位、その他の状況に関わりなく、すべての人々の能力を向上させて、社会的・経済的・政治的に関与できるよう促進）ことを目標としている。本講義では、日本国内やドイツやカナダなどの事例を映像も活用して参考にしながら、日本型多文化共生社会のあり方や未来への展望について議論し、様々な角度から、偏見や誤解に依らない本質的な理解を目指すことを目的とする。</p>
		経済入門	<p>職業人、そして社会人として欠かせない教養であるマクロ経済にかかる知識を実践的に学ぶ。はじめに需要と供給の関係など、経済を学ぶうえでの必須理論を簡潔に学修する。次いで、職業人として、また社会人として欠かせないマクロ経済や財政などに関する実践的な教養を修得する。これは、GDPの概念と経済成長の必要性や、金融・財政政策の目的と目標の把握に始まる。そのうえで、デフレ脱却の必要性や我が国財政の実態、経常収支の動向など、時事的な経済トピックスについて客観的かつ現実的な見方・考え方を学ぶ。さらに、成長会計の概念を修得したうえで、少子高齢化に代表される我が国経済社会の課題を把握し、その対処としてサプライ（供給）サイドの抜本的な改革が必要であること、そして本学の学生自身が改革の先鋒になることの重要性を認識する。また、マクロ経済の見方・考え方の修得が、経営戦略の立案に欠かせない知識・手法になり得ることを理解する。</p>
		国際関係論	<p>国際的な業務展開を視野に入れる専門職業人に欠かせない教養である国際政治、経済、社会、文化などにかかる知識および分析手法を修得する。これは「地政学」の理解にはじまり、主要国の政治・経済体制、世界の宗教や民族、それぞれの特徴と違いなどについて学ぶ。次いで、社会・経済・財政指標の入手方法や見方を把握し、定性分析と合わせて、基本レベルのカントリー・リスク分析手法を修得する。また、アジア通貨危機や欧州債務危機といった世界に大きな影響を与えた経済危機について、その発生原因、日本経済や本邦企業への影響、専門職業人として汲み取るべき教訓などを整理する。さらに近年、世界的に注目を集めている移民・難民問題、中国の課題、ASEANの発展といった、時事的なトピックスを学修する。なお、各国の定性情報等入手するための情報インフラとして、外部機関が提供する情報サービスの活用方法を身につける。</p>

授 業 科 目 の 概 要				
(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	講義等の内容	備考	
職業 専門 科目	実習 科目	臨地実務実習Ⅰ	学生がはじめて取り組む臨地実務実習となるこの授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれらを作り出すために必要とされるツールやシステムなどを対象とし、それに関する業務内容、ビジネスプロセスなどを理解することを主たる目的とする。事前学修は、主に実習先事業者についての事前調査を行い、実習期間で体得すべき内容の認識を深める。実習期間中は、実習先事業者の指導のもと、実習先事業者の業務内容や基本的な技術を学ぶ。また、事後指導として、実習指導者によって得た評価をもとに、問題点について原因と対策をまとめ、プレゼンテーション形式で発表することで、次の臨地実務実習などにつなげる授業とする。	共同
		臨地実務実習Ⅱ	実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブ製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに存在する課題や問題点を、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えて全体を俯瞰しながら発見する能力を修得する。次に、その問題点を理解して分析し、改善案を複数探索、考案する。例えば、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツを補助するシステムや、業務時間の効率化を上げるツール制作を実施する。実習先事業者の指導のもと、自ら企画し計画を立案、運用して成果物を提出する。学生は実習指導者から随時評価を受けることで、必要に応じて予定を立て直し、制作物を修正するという過程を通して、ベストを追求するためには失敗や繰り返しを恐れない態度が必要であることを学ぶ。	共同
		臨地実務実習Ⅲ	臨地実務実習の集大成となる本授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題の所在をとらえ、何らかのプロトタイプを制作する。加えて、臨地実務実習Ⅱと同様に、学生は実習指導者から随時評価を受けることで、実現したプロトタイプの有用性や価値、開発で得た経験や今後の課題も含めて評価を客観的に理解するとともに、臨地実務実習Ⅲでは実習期間内で修正案を考えより良い解決案を提示することで、実践的な問題解決力を修得することを目的とする。	共同
		ビジネスコンテンツ制作実習	三年次の総合的な学修の成果としてPBL（問題解決型学習）によって『ビジネスとして成功する』総合的なデジタルコンテンツの作品制作を行う。同一グループ内で役割を分担し相互の得意分野を総合して、『事業収益まで考慮しての』作品を作る。自己採点とともにリーダーはメンバーの貢献度を評価し全体評価の加点要素とする。ここでの目標は、卒業研究・制作を目指すために、複数の教員の参加によって制作上の課題を発見し、その解決方法について討議するとともに、担当教官の教育評価についての共通の理解を目指すことである。また外部のコンペティション等にも積極的に応募し、相対的な社会的評価を得る。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力と支援のもとに実施する。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業 専門 科目	デジタルコンテンツ総合実習	ここまでの学修を生かし、PBLによって総合的なデジタルコンテンツの作品制作を行う。クライアントから課題提示される形ではなく、自ら製品企画を立ち上げ企業に売り込む形とする。社会的な需要や課題を分析し、それらを解決するための企画を検討して、プロトタイプまで制作する。想定提携企業にプレゼンテーションを行い、評価を得る。その後の製品化は、企業とタイアップを行う場合と、学生チームを結成して卒業研究制作に持ち越す場合に分かれる。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	共同
	ゲーム制作技術総合実習	本授業までに学んだことを活かし、一定の要件を満たす簡易なゲームを自らの計画により制作する。制作においては適切なゴールを設定し、自らの力量を推し量り、必要に応じ独習によりスキルを獲得しながらセルフマネジメントを行い、最終的に制作したゲーム及び制作計画の優位点についてプレゼンテーションを行うこととする。進捗管理シートを活用し、制作状況をよく把握し続け、成果物は完成度を上げることを目指すが、そこに至らない場合であっても都度自己分析や原因究明を重要視した授業とする。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	
	地域振興ゲーム制作実習	本授業は、ゲーム制作技術総合実習での学修に続き、ここまでに学んだことや成果を活かし、より魅力あるゲームを自らの計画により制作・改良する。制作するゲームでは『地域特徴を表現すること』『地域課題の解決に貢献すること』を意識しながら、見栄え、プレイ感双方を高めるための改良を必ず加えるものとする。最終的に制作したゲームはどのような点が優れているのかプレゼンテーションを行うこととする。進捗管理シートを活用し、制作状況をよく把握し続け、成果物の完成度を上げることを目指すが、そこに至らない場合であっても都度自己分析や原因究明を重要視した授業とする。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	
	CGアニメーション総合実習	CGデザインの基礎やデジタル造形の手法、数値造形の理論などを用いて、シンプルなCGアニメーションを制作する。作品テーマはクライアントから提示されたものとする。一通りの制作手法を確認するため、個人制作とする。初歩的なキャラクターや背景デザイン、絵コンテをつくるプリプロダクションに始まり、モデリング、リギング、アニメーション、レイアウト、ライティング、レンダリングなどのプロダクションへと移行する。課題の分析と解決を教員と共にを行い、1本の映像を作り上げたという結果に重点を置く。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業 専門 科目	実習 科目 B 群	地域振興CGアニメーション制作実習 CGアニメーション総合実習での制作経験を生かし、PBLによって総合的なCGアニメーションの作品制作を行う。クライアントから提示される仕様や水準、納期に従って企画立案し、それをプレゼンテーションする。クライアントから寄せられる修正項目に対応しながら、グループ内で作業を分担し、相互の得意分野を総合した作品をつくる。また、『地域特徴を表現する事』『地域課題の解決に貢献すること』を意識し、先端的なCGの表現手法も積極的に取り入れ、高いクオリティも実現する。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力のもとに実施する。	
	講義・演習科目	コンテンツデザイン概論 デジタルエンタテインメント学科では、映像、ゲーム・CG・アニメといったデジタルコンテンツの企画・設計・制作を学ぶ。これらデジタルエンタテインメントの基盤となる考え方や人間と人間、人間とマシンとのコミュニケーションについてメディアテクノロジーの変遷を踏まえて解説する。またゲームコンテンツの対象の広がりを理解し、将来的に高次のクリエイターとして活躍するためには、何を学ぶ必要があるのかを自覚するためのガイダンスである。	
		コンピュータグラフィックス I CGアニメーションやゲームのデジタルコンテンツを制作するための映像に必要なデータ生成と表現について、各フェーズ（モデリング、アニメーション、レンダリング等）における様々な手法を修得する。特定のDCCに依存することがない一般的な知識を理解し、目的とするコンテンツの表現を最適に制作できる手法を選択できるようになることを目指す。また、それぞれの手法については、制作における全体のプロセス間でのデータの関連性・連続性を知ることで、理解を深める。	
		電子情報工学概論 コンピュータを道具として活用するために必要となる、基本的なコンピュータの知識と技術を学修し、コンピュータを利用した情報処理能力を身につける。コンピュータの仕組みやコンピュータを構成する装置の学修といったハードウェアに関することと、ソフトウェアの動作の仕組みやオペレーティングシステムが果たす役割などソフトウェアに関すること、さらに、コンピュータ同士が接続されたインターネットの仕組みやクラウドについても学修する。 また、コンピュータシステムにおける情報セキュリティ全般に対する学修を行う。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	ゲーム構成論 I	本科目では、ボードゲームからVRゲームまで様々なゲームに共通するゲームデザインの基本原理について学ぶ。過去のゲーム論を参照すると同時に、ゲーマーの心理についても理解する。様々なジャンルのゲームタイトルを説明できるようになるため、ストーリー、アートワーク、テクノロジー、ゲームメカニクスといったゲームの各要素についても説明できるようになる。本科目では情報科学、心理学、ユーザ分析などいろいろな分野の知見を学ぶことによってゲームデザインを行えるようになる総合的なアプローチをとる。また、社会の中でのゲームデザイナーの仕事を考えるために、ステークホルダーとの関係および社会への影響や社会的責任についても理解を深める。	
	C++プログラミング基礎	C++プログラミング基礎ではゲームの基本的な構造を学修する。授業前半ではC言語を用いながらプログラムの構成要素を学修する。C言語でプログラムの構成要素を学び、他のプログラミング言語と比較するための素地を身につける。授業後半ではゲーム開発で利用するドメイン固有言語を利用してノベルゲームを制作する。ノベルゲーム制作を通じて一定のボリュームのあるゲームの構成要素を学修する。ゲームは共同制作が基本であるため演習は複数人組で実施する。共同制作を通じてゲーム制作は作業分担と納期までの実現可能性を考慮しながら開発が進められることを学修する。最後にシミュレーションゲーム制作の演習を実施し、今まで学修した内容を踏まえてゲームを共同制作する。	演習 30 時間 講義 30 時間
	デジタル造形 I	モデリング要素、造形手法、質感設定、ライティング、レンダリングといったモデリングの基本手法を身につけ、その確認として室内空間モデリングに挑戦する。また、スカルプトツールや3Dペイントツールなどの応用手法も学び、キャラクタモデルを制作する。これらのモデルを用い、ボリュームレンダリング、ハイダイナミックレンジ、物理ベースレンダリングと掛け合わせることで、高精細で美しい表現を修得する。さらに、映像以外のモデルの出力先として、3Dプリンタ、ゲームエンジンによるリアルタイムレンダリングを学び、CGによって作られたモデルの汎用性・可能性を理解し、デジタル造形Ⅱへと繋ぐ。	演習 30 時間 講義 30 時間
	CGデザイン基礎	デジタルコンテンツ業界で活用されている2次元ビジュアル表現を理解し、そのデジタル画像制作のための手法やワークフローを実践的に学修する。CGによる色彩と混色、ベクタとラスタというデータ形式、それらを作り出すためのソフトウェアといった基礎項目から学びはじめ、ベクタ形式画像による曲線やオブジェクト、タイポグラフィの表現、ラスタ形式画像による色調補正や画像合成、フィルタ処理の表現へと学修を進める。また、実際の産業応用の事例にも着目し、その表現に即した結果になるよう努める。	演習 15 時間 講義 15 時間

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	線形代数	線形代数は運動学、回路理論、制御理論、有限要素法、最適化手法、人工知能、画像処理、コンピュータグラフィックスなど多くの工学分野において基礎となる必須の学問である。また連立方程式の解法など実用的な計算アルゴリズムを修得することは、エンジニアにとって極めて重要である。この講義では、線形空間、線形結合、基底、内積、行列とベクトルによる連立一次方程式、逆行列、行列式、ランク、対角化、固有値問題などのトピックについて理論及び実際の計算技法について演習形式で学修する。課題の問題には単なる数学としての問題だけではなく、出来る限り実際の応用問題を用いる。	
	解析学	微分積分を中心とした数学であり、関数を用いて自然現象を表現して分析するための方法論である解析学を修得する。物理現象を解析することがロボットやセンサ・IoT分野にとって必要不可欠であることを学ぶ。また、ゲームやCGなどの分野においても物理シミュレーションなどの処理で解析学が重要な役割を持つことを理解する。偏微分・全微分、リーマン積分・重積分、複素関数とその微分について学ぶ。さらに、微分方程式の解法について学修し、具体的な物理現象を例に微分や積分に関わる要素と減衰振動の関係などについて理解する。	
	コンピュータグラフィックスⅡ	「コンピュータグラフィックスⅠ」で学んだ、デジタルコンテンツ制作の各プロセスにおける手法の背景技術を理解する。描画ライブラリやDCCツールに依存しない基本的な技術知識を学ぶことにより、企画や制作やプログラミングで適切な手法を実施できるようになる。座標変換、モデリング手法（パラメトリック、ポリゴン、ボリウム等）、レンダリングプロセス、アニメーション（階層構造）や物理シミュレーション等のアルゴリズムについて理解する。また、効率的で最適なプロセスの提案と表現を実現するための手法を創造できるようになる。	
	ゲームアルゴリズムⅠ	コンピュータゲームにおいては映像や音声データなどはもちろんのこと、物体の位置や速度、重さなどの物理量、キャラの体力や得点などといったゲームパラメータなどすべて数値で表現され、それをどのように保持し演算するかはゲームの質や面白さを決定づける重要なファクターとなる。また、演算においては正確さや必要な量を扱うことも重要であるが、有限のメモリと処理時間の中では適切に省略することも多々求められる。また、面白くするために演算結果に加工したり、数値を感覚的に調整することも多々ある。この授業ではそうした数値の扱いを様々な実例・事象に対して理論的、実践的双方からのアプローチで理解することで、現実の事象をゲーム内の表現に落とし込んだり、ゲームルールを数値演算に置き換えることができるようになる。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業 専門 科目	講義・演習科目 オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向プログラミングでは、ゲームエンジンを利用しながらゲーム開発のプログラム構成を学修する。ゲームエンジンでは指定されたアーキテクチャが提供されている。すべてのプログラムをゲームエンジンのアーキテクチャで実装するとプログラムが複雑化する。ゲームエンジンのアーキテクチャに沿いつつも、切り離された機能についてはオブジェクト指向による開発を行うのが定石である。ゲームを動作させるための一連の動作をC#言語で記述し、ゲーム内のオブジェクトをゲームエンジン上で表現する講義を行う。ゲームの機能をオブジェクト指向で実装できるようになる。	演習 15時間 講義 15時間
	ゲーム構成論Ⅱ	ゲーム構成論Ⅰの内容を踏まえて、ゲームデザインの個別テーマを講義に演習を交えながら深めていく。まず分析手法について学び、実際に過去のゲームを選んでプレイ分析や要素分析を行う。またゲームのナラティブ分析について学び、発売されたゲームに関する学生のナラティブ分析を批評する。分析手法の次はよいゲームデザインについて講義と演習を行う。まずデジタルゲーム以前から存在する基本的なゲームのデザインについて、アナログゲームを題材として演習を行う。次にゲーム開発はなぜ難しいのかを学修し、開発中もユーザーエクスペリエンスにフォーカスするために代表的なデザインのフレームワークを学ぶ。後半はそれまでの学修内容に基づき、デザインのフレームワークを用いたアナログゲームのデザイン、ドキュメンテーション演習中心の授業を行う。	演習 15時間 講義 15時間
	デジタル造形Ⅱ	アニメーション制作の基本手法を身につけ、その確認としてバウンスングボールアニメーションに挑戦する。また、キャラクターアニメーションの一環として各種リギング手法、キャラクター動作のための原則、手法、演出を学び、表情や動作の演技が伴ったキャラクターアニメーションを制作する。シミュレーションによるアニメーションも修得し、衝突するモデルや液体、気体、布の動きなど、物理現象に即したアニメーションを制作する。いずれの制作作業も自ら設定した対象をCG映像として具体化できることが目的である。さらに、ライトやカメラもアニメーション対象となり演出上有効であること、モーションキャプチャなどのサンプリングは作業効率に有用であることを学ぶ。	演習 30時間 講義 30時間
	デジタル映像表現技法基礎	現代は、CGやVFX(視覚効果)がテレビや映画の中で盛んに使われ、どこに使われているかが分からないくらいリアリティのある表現を可能にしている。本講義では、デジタル映像の制作に関わる基本的な知識を学びながら、制作ツールの概念を理解し、実際にツールの操作を学ぶ。また、映像制作に必要なスキル、具体的には映像素材の取り込みから、編集、音入れ、書き出しまでの流れを修得させる。また、簡単な合成の理論を理解し、合成ツールを用いて素材の重ね合わせ、エフェクト追加などを修得する。	演習 15時間 講義 15時間

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目	統計論	基本的な統計学の概念について理解し、データ処理法を学ぶ。統計に関するデータの収集、整理、解析、分布の推定方法を理解する。平均、分散、二項分布、確率分布と母集団分布、母集団と標本の違いについて学ぶ。統計学的推計など統計解析の知識を学ぶ。正規分布の典型的な場合について、性質を学び、仮説検定が行えるようにする。また相関の求め方、回帰直線の求め方を学び、実際に計算をできるようにする。また、Python言語を用い、これら典型的なデータの算出やグラフ化をできるようにする。	
	ゲームアルゴリズムⅡ	ゲームにおけるNPC思考ルーチンは従来型の非自律的なAIと現代的な自律的AIに大別される。「ゲームアルゴリズムⅡ」では、NPC思考ルーチンを制作できるようになるために、その基礎編として従来型の非自律的AIが発達する歴史的過程、実装の基礎となる数学的知識、アルゴリズム知識を修得する。また、自作ゲームに応用できるよう、ビデオゲームに使用される従来型思考ルーチン（非自律型AI）の代表的類型を個別に学修する。さらに、パターンムーブメント、ランダムと確率、追跡と逃避、経路探索、評価関数等のアルゴリズムとデータ構造を理解し、ドットイート型のアクションゲームやリバーシといったゲームにおけるAIモデルについて、その教理的構造と機能特徴に対する知見を修得する。そのうえで、ゲームプランニングにおいて、レベルデザインに応じた最適なAIモデルの選定と設計を行い、将来のエンタテインメントにおけるAIの重要性、役割、可能性について理解を深める。	演習 15時間 講義 15時間
	技術英語	英語技術文書を教材とし、専門技術に関する用語や、英語表現を学び、英語で表現する高度な発信力を涵養する。教材はあらかじめ学習支援システムを通じて学生に提示され、個人での予習が義務付けられる（反転授業形式）。授業ではグループに分かれて、協力して課題に取り組むよう、教員が適宜指導する。学生は、各授業ユニットに定められた英文教材を読解して確認し、パワーポイント資料の発表のために必要な英文サマリーを作成し、プレゼンテーション資料として完成し、発表する。発表後には、学習支援システムのフォーラムにおいて、学生がパワーポイント資料に対する学生相互評価と振り返りを英語で発信し、発表内容に関する活発な意見交換ができるよう教員が適宜補助・指導する。	
	情報技術者倫理	本学が扱う情報工学およびデジタルエンタテインメントの分野における現実的かつ高度で専門的な倫理観とは、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”として持つべき高い倫理観であり、東海地域に根差した企業個々のビジネス特性や組織風土に対する深い理解を前提に、SDGsに代表されるような持続可能な社会のためのあるべきビジネスモデルに対する展望、自動化技術やセンサ技術により得られる高度かつ膨大な情報に対する倫理的な取扱い、深い没入感をも実現するエンタテインメント技術における倫理的配慮など、高度かつ専門的な情報技術者が等しく有していなければならない知見や行動規範を修得する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業専門科目	講義・演習科目 AR/VRコンテンツ基礎	AR (Augmented Reality: 拡張現実) とVR (Virtual Reality: 仮想現実) の基本概念を学び、これらの技術の基盤となっているコンピュータグラフィックスとコンピュータビジョンの基礎と連携方法について学習する。また、ゲーム、工業、医療および教育などの各分野におけるAR/VRの応用事例を学ぶ。AR/VRでは様々な入出力装置が用いられるため、カメラや距離センサ、ヘッドマウントディスプレイ (HMD) などの各装置の特徴を理解する。これらの装置と各種ライブラリを用い、AR/VRのプログラミング方法を学習する。ARプログラミングではカメラのキャリブレーション方法やカメラから取得した画像にCGを重畳させてモニタに表示する処理などを学ぶ。また、VRプログラミングでは簡易的な3DCG空間のステレオ映像をHMDに表示する方法などを学ぶ。	演習 15時間 講義 15時間
	エンタテインメント設計	個々のコンテンツから発せられる刺激が視覚、聴覚、触覚、体感などの感覚受容器で受容され、大脳に送られて、知覚・意味形成に至るまでのメカニズムについて学ぶ。続いてコンテンツが内包する知覚心理学的要素と、そこから生じる意味的要素などについて、映像コンテンツとの比較も交えて考察する。その後、人間の情動を効果的に誘導するための具体的な設計方法論について、制作演習を通して実践的な理解を深める。また、コンテンツによって表現される仮想世界と現実世界の関係性や、表現されたコンテンツが現実世界に与える影響、コンテンツが内包する作家性、現実世界に対する批評性についても学ぶ。	演習 15時間 講義 15時間
講義・演習科目A群	ゲームプログラム構成基礎	「ゲームプログラム構成基礎」では、ゲームのアーキテクチャについて学修する。ゲームはグラフィック・サウンド・エフェクト等の様々な構成要素が組み合わさっている。それぞれがどのようなプログラム・原理で動作しているのか学修する。また、本授業はゲーム制作の構成要素ごとに専門的な内容を紹介するとともに演習課題で定着を図り、最終的に興味のある構成要素を主体としたゲームを共同制作する。	演習 30時間 講義 30時間
	ゲームプログラミング I	C++と統合開発環境を用いて、Windowsのプログラム作成技術を学ぶ。簡単な画面表示からはじめ、キー入力などの、ゲーム作成に必要な、基本的な要素技術を学修する。ゲーム画面は連続する静止画であることを理解し、それに沿って動作するゲームの基本構造を学ぶ。それら要素技術と基本構造の理解の上に、ゲーム開発に用いられる一般的なライブラリを用いて、2Dグラフィック表現によるプログラム、そしてポリゴンを用いた3Dグラフィックプログラムが作成できることを、この科目の到達目標とする。	演習 15時間 講義 15時間

授 業 科 目 の 概 要				
(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	講義等の内容	備考	
職業 専門 科目	講義・ 演習 科目 A群	ゲームデザイン実践演習	本授業では、オリジナリティのあるゲームの企画を提案できるように学修する。企画書や仕様書や指示書の作り方、ゲーム企画における伝わりやすい効果的なプレゼンテーションの仕方、ストーリーテリングの書き方などを中心に学ぶ。オリジナリティのあるゲームデザインを設計するための考え方を修得し、幅広いゲーム制作の知識を身につけるとともに、企画を考えて仕様に落とし込む力、それをプレゼンテーション資料にして人に伝える力、といった実践力も養成する。	
		ゲームプログラミングⅡ	本科目では、より高度なゲーム作成のためのプログラムスキルを学修する。シーンを構成する際に重要な要素となるカメラの時系列での移動や切替制御、キャラクタなど階層構造で制御が必要となる物体のアニメーション処理、マルチメッシュモデル、基本形状による当たり判定に加え、地形などの複雑な形状との高度な当たり判定の実現方法などについて学修する。授業内で簡単なゲーム作品を作成し、学生同士で相互評価を行う。単に機能をプログラムできたことにとどまらず、「ゲームが人を楽しませることを目的とする」ことも学修する。この科目は、統合開発環境の操作に習熟していることと、線形代数の理解を必要とする。	演習 15時間 講義 15時間
		ゲームプログラミングⅢ	ゲームプログラミングⅡに引き続き、さらに高度なゲーム表現のために、GPU (Graphic Processing Unit)を活用するための手法について学ぶ。GPUはCPUとは別に独立して存在するICであり、主に画面上に表示される画像の生成を担っている装置であるが、高い並列処理機能を持っているため、処理内容によってはCPUよりもはるかに高い処理効率を発揮することができる。本科目ではそのGPUについて、基礎的な構造の理解と代表的な適した処理、および処理の記述や効率的な並列処理のアルゴリズム、実装方法などについて学修する。	
		マルチプラットフォームプログラミング	より多くのプレイヤーに作品の接触機会を増やすため、現在では複数の環境へリリースするためのマルチプラットフォーム開発が主流となっており、そのノウハウはプログラマー/プランナー共に求められるものとなっている。この講義では、マルチプラットフォームの必要性を理解し、そのプログラミングスタイル、移植性を考えたプログラミング、開発における注意点を学修する。また、マルチプラットフォームに有用とされ広く利用されているツールを知り、そのメリット・デメリットを把握することにより実際の開発にあたって有効なツール選定やチーム編成を行うための知識を修得する。そのほか、演習ではアーキテクチャが異なるプラットフォーム間で実際に移植作業を行い、ソースコード及びビルド、動作確認後の注意点について学修する。またグローバル展開の際に重要な多言語対応実装の学修も行う。	演習 30時間 講義 30時間

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業専門科目	講義・演習科目B群 デジタル映像表現技法応用	この講義では「デジタル映像表現技法基礎」で培った知識やスキルを踏まえて、実際の映像制作に必要な理論と実践を行っていく。VFXの要素は大きく合成、エフェクトとCGアニメーションの2つの要素に分かれ、それぞれの要素を体系的、かつ効率的につなげて行えるようになる。形式としては、座学の理論概論と演習を連続で行い、理論を理解した上で、実際の機材やツールを使用しながら行っていく。その範囲は企画、プロット、シナリオ、絵コンテ、実写撮影、CG、合成、編集までを網羅する。前提となるデジタル映像の制作工程、実写やカメラの基礎知識も養う。	演習30時間 講義30時間
	デジタルキャラクタ実践演習	前半は人体をモチーフに3Dスキャニングしたモデルを用いて、3次元身体形状を把握する。その3次元身体形状に運動を可能とするリギングも行い、身体の構造・運動機能について考察する。また、モーションキャプチャによるアニメーションデータも適用し、仮想空間でのフォトリアルな人体の表現を完結させる。後半はオリジナルキャラクタの制作を行う。前半で学修した身体構造を参考に生体やその運動機能として破綻しないキャラクタをデザインする。そのデザインを元に、スカルプティング、3Dペインティングの技術を用いてモデリングを行う。また、人体リグの構造にキャラクタ特有の誇張表現や表情変化を可能とするリギングも行い、デジタルキャラクタが生き生きと動作するため仕組みを構築する。	演習30時間 講義30時間
	CGアニメーション総合演習	これまでに修得したCGの表現手法や映像の理論、演出論、芸術的思考を用いて、CGアニメーション作品制作を行う。表現するコンテンツのスタイルとして、ショートアニメーションやコマーシャル、プロモーションビデオ、モーショングラフィックス、イラストなどが想定されるが、新しいスタイルを模索してもよい。先導的なCG表現の分析、表現の意図、伝達すべき対象、参考資料収集、コンセプトアートといった準備を綿密に行い、制作の方針を確かなものとする。制作工程全体を俯瞰した手順の分解、スケジューリングも行い、クオリティと作業効率の両面から作品制作計画を練る。実制作の各段階で、技術的問題点、表現の方向の問題点を分析しながら、クオリティの高い完成品になるよう制作を進める。また、外部のコンペティション等にも積極的に応募し、相対的な社会的評価を得る。	
講義・演習科目A・B群共通	コンテンツ制作マネジメント	コンテンツを制作するためのプロジェクトを構成し、そのマネジメントを行えるようになるために、プロジェクトマネジメントに関する考え方と手法を理解し実施できる。様々なプロジェクトに合わせた手法を理解した知識から選択することができ、マネジメント計画を作成できる。作成した計画を遂行するために必要なマネジメント手法を選択でき、また、進行途中で変化する開発内容をスケジュールに適切に反映できるようになることを目指す。また、プロジェクトマネジメントを遂行するための工程管理やアセット管理のソフトウェア環境を適切に遂行できるようになる。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
職業専門科目 講義・演習科目A・B群共通	映像論	現代社会のあらゆる局面で使われている映像は使用目的や媒体、ターゲットによって満たすべき必要条件や到達すべき目標が異なることを学ぶ。数多くの段階、無数の手法の集合体である映像制作を、1つの流れとして俯瞰し、制作が複雑に細分化されても最終的に1つの映像作品としてまとめることができる視点を身につける。そしてそれらの各過程の1つ1つで使われる主たる技法、歴史の中で培われてきた理論や原則とともに最先端の技術によって新たに生み出される制作手法を修得する。	
	インターフェースデザイン	アプリケーションやウェブサイトに使われるフラットデザインやナビゲーションデザイン、フォトインパクトデザインなどの手法を紐解き、ユーザーエクスペリエンス（UX）を考慮したインターフェースの役割を学ぶ。デザインの違いによって人々と環境の関係性が変化し、そこから楽しさも生まれることを理解する。その理解度を試すため、アプリケーションUIデザイン、アイコンデザインに挑戦する。また、ゲームUIについても学修し、ゲーム性に対するインターフェースの影響も分析する。ゲームデバイスごと、ゲームの種類ごとのUIについても調べ、オリジナルのゲームUIデザインを行う。	
	ゲームハード概論	年々進化・変化するハードや市場においてゲーム開発を収益事業として成り立たせ続けるために、プラットフォームの本質を理解し、変化に対応する力を身につける。そのために実際のゲームハードの機能面の進化を時系列に学び、またサウンド・グラフィックなど個別の機能についてその仕組みも含めて理解する。ここから「ハードの理解」を「プラットフォームの理解」に広げていき、これらハードやプラットフォームの進化がゲームの楽しみ方や収益構造にも変化をもたらしていることを学ぶ。	演習 15 時間 講義 15 時間
展開科目	ビジネス総論	大半の学生においてビジネス実務経験がないという前提のもと、企業経営全般にかかる基礎知識および基本的な理論・概念について学ぶ。はじめに、企業の究極の目標、スマイル・カーブ、理念とビジョンといった根幹概念を理解する。次いでモチベーションやイノベーションといった人的資源管理や経営管理を学ぶ。続いて、財務諸表の読み方を学ぶとともに、ファイナンスの基本概念である現在価値および配当割引モデルなどを学修する。また、マーケティングやサプライチェーン・マネジメントにかかる基本概念を修得する。さらに、デザイン思考についてケーススタディ等も用いて理解を深める。最後に、競争戦略の初歩的な立案・分析にかかるフレームワークを学修するのと併せて、企業経営における不確実性（ブラック・スワン）との向き合い方を議論する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
展開科目	モノづくり総論	人間のモノづくりの歴史をグローバルに概観し、産業革命以降の大量生産・大量消費の産業構造やその中のモノづくりの過程を世界の基幹産業を中心に学習し、創業以来の技術や製品の革新を導いた人や組織の思想や行動、事業化のプロセス、現代の企業経営における取組みを考察する。具体的に理解を深めるため、東海地域の基幹産業である自動車業界を例に挙げて、メーカーの実務や実態を説明し、企業訪問なども含めたプログラムを提供する。その中で現代の経営で重視されている「デザイン経営」考え方や手法、創造価値を担保する「知的財産権管理」、人類社会や地球環境の「持続可能な社会の実現」、事業の国際的展開に伴う課題を考察する「国際経営管理」などに焦点を当て理解を深める。	演習 15時間 講義 15時間
	組織と意思決定	組織行動学は、組織を構成する人間が示す行動や態度を体系的に分析・解明し、企業においては経営者、役員、従業員のどのような行動、態度が業績の向上や失敗の回避につながるかを論理的に解明して、企業経営をより良い方向に導こうとするものである。そこで本講義では、前半において、組織行動学の基礎的知識や理論を身近な例を採り上げながら学び、後半においては、東海地区の基幹産業である自動車業界の現場を採り上げ、特にメーカーのモノづくりにおける中核部門を中心に、ピラミッド型組織においてすり合わせや打ち合わせを重ね高いレベルの意思決定や高品質なものを作り出すといった組織行動学上の視点で、創業時から今日に至る過程を考察し、モノづくりに携わる人や組織の行動や態度、在り方がいかに成果に影響するかを実際の企業活動を例に採り上げて学習する。	演習 15時間 講義 15時間
	地域共創デザイン実習	この実習においては、地域の、文化・歴史、産業、生活環境、行政などそれぞれの地域特有な問題について考え、地域が抱える特有の問題の解決や、さらに進展・展開すべき項目に着目し地域のさらなる可能性を探るプロジェクトである。実習を円滑に実施するために必要とされる基本的な企画発想法、そして自らのアイデアを周囲に浸透させ計画へ昇華させるコミュニケーション手法、それらを形にして運用するプロジェクトマネジメントの手法など一連の流れを座学にて学習を行い、その後、指導教員のもと複数の専門性や興味の異なる学生で構成されるグループで演習を行う。地域が抱える問題項目を抽出し、具体的な問題提起をおこない、要求項目を選定し具体的な設計に至るまでの一連のデザイン行為を通して、企業や個人の社会的倫理観や社会的効果・影響力についても考える。今まで学習した個々の専門領域と、それら複数の専門性が輻輳することによって自由な好奇心や興味から生まれたユニークなアイデアを具現化し、未解決の問題に対処していく過程も重要とする。 なお、この授業は教育課程連携協議会の協力と支援のもとに実施する。	共同 同時受講学生数 最大想定 120人 (理由と必要性) 学生40名に対し教員1名以上の教員充足
	ファイナンスとコストマネジメント	企業において財務戦略を立案・実施し、コストを管理し利益を確保する際に欠かせない基本知識・手法について学ぶ。本講義の前半では、財務諸表を用いたリスク分析手法、負債性資本と株主資本の違い、資本調達コストと最適資本構成、現在価値とDCF法、フリー・キャッシュフロー、プロジェクト価値と企業価値の評価方法など、ファイナンス理論の根幹となる概念ないし理論を修得する。また、金融・資本市場の見方と為替・金利・株式各市場の相関について学ぶ。本講義の後半では、愛知県（中部圏）の自動車産業の競争力の源泉の一つである原価企画と原価改善、ITプロジェクトをはじめとしたデジタル創作物のコスト・マネジメント、アメーバ経営を含む利益管理など、最新のコスト・マネジメントの概念ないし理論について学修する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(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	講義等の内容	備考
展開科目	グローバルビジネス戦略	日本のモノづくりの中心の一つである愛知県（中部圏）発で、世界的に通用するに至ったマネジメントの概念に、「トヨタ生産システム（TPS）」と「カイゼン」がある。本講義の前半では、「TPS」と「カイゼン」の概念と理論について、事例等を交えながら経営的視点からその本質と要諦を学ぶ。本講義の後半では、グローバル競争の激化とデジタル経済化の進行というビジネス環境の下で、習得したITスキル（専門知識・技術）により、「TPS」「カイゼン」の強みをさらに錬磨するとともに、新たな価値を創造するための戦略軸について、自動車産業の事例を通して学ぶ。具体的には、デジタル・デザイン、デジタル開発、デジタル・エンジニアリング、バーチャル試作、スマートモノづくり、デジタル販売金融、自動運転、コネクティッド、モビリティ・サービスなどについて学修する。	
	知的財産の活用と保護	実経済社会には、人間の創造的活動により生み出される無形の財産である、多くの知的財産があることを認識するとともに、それらに対する法的な保護がどのようになされているのかを理解する。例えば、知的財産は形がある財産（有体物）とは異なることから、特にデジタル的な技術と融合されると、場所・時間・利用者の数といった制約がほとんど存在しない形で利用することができる。これにより莫大な富を生み出すことが可能となる。また、新たな知的財産も日々出現してくる。この授業では、こうした知的財産権とされるもののうち、経済社会で法的紛争となることの多い特許権と著作権に絞って理解を深めていく。また、知的財産・コンテンツを巡って法的な紛争に発展した事案についても適宜、解説を加えることで、現実のビジネスにおける熾烈な利害対立についても実感してもらう。	
	デザインとイノベーション	東海地域を代表する「トヨタ」「ヤマハ」「ホンダ」といった企業は、その製品のデザインそれ自体がイノベーション、或いは、斬新なデザインの導入が技術や素材を革新させてきた。その背景には、「ヒューマン・セントリック（人間中心）」「ユーザー視点」「潜在的価値の発掘」といった概念を包含しているデザインシンキング（デザイン思考）、すなわち、ユーザー視点でニーズを発見し、既存の製品やサービスとは異なる新たな価値を持ったものを提供するという考え方で生み出されるものが、いかにイノベーションなものへと創造させるかは興味のあるところであり、このデザインとイノベーションの関係を体系的に説いていくことはモノづくりを進めていく上で大変重要なことである。この授業では、さまざまな事例をもとに、いかにデザイン思考がイノベーションを生み出していくのかを、グループワークやフィールドワーク通じ、知識として体感することで、創造活動をしていく上で大変重要であるビジネス視点で、思考する能力を涵養する。	演習 15 時間 講義 15 時間
持続可能な社会におけるビジネス	経済社会において企業（株式会社）の果たすべき役割は大きい。その時々々の社会に適合するように経営を行うことで、その地域に根ざした存在となり、さらには営利活動そのものが持続可能な社会に向けた取り組みそのものとなる事例も確認できる。別の言い方をすれば、持続可能な社会と矛盾した行動は、個人であっても企業であっても正当化されない時代となってきており、この授業を通じて、その基礎的な概念を学ぶ必要がある。本講義では、必要に応じて、国連SDGsに言及しながら、持続可能性に関する概念の概要、それらの歴史について理解を深め、最終的には東海地域の業界や企業の現状や将来像を念頭に、情報工学・デジタルエンタテインメントの技術を活かし、現代に求められる持続可能なビジネスモデルの展望について議論することを目指す。持続可能性という概念は環境やエネルギー問題から出発した議論であったが、近時のSDGsは貧困、戦争、資源分配など様々な分野に關した総合的な開発目標に発展している。また、情報の共有、合意形成促進などの観点から情報ツールが果たす役割が重要となってきている。本講義では、東海地域の産業特性に対しての情報ツールの貢献可能性という独自の視点も加味したディスカッションが成立するようになるまでの理解を得ることを目標とする。	演習 15 時間 講義 15 時間	

授 業 科 目 の 概 要			
（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	講義等の内容	備考
総合 科目	卒業研究制作	デジタルコンテンツに関連する分野についてテーマを設定し、それぞれの専門分野の指導教員のもとで研究・制作に取り組み、期末にはその成果を発表する。3年次までに修得した基礎科目、職業専門科目、展開科目に関する技術・知識を集結して取り組むことで、総合的な制作能力や問題解決能力を養う。	共同

学校法人日本教育財団 設置認可に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
国際ファッション専門職大学 国際ファッション学部				国際ファッション専門職大学 国際ファッション学部				
ファッションクリエイション学科	80		320	ファッションクリエイション学科	80		320	
		2年次				2年次		
ファッションビジネス学科	38	2	158	ファッションビジネス学科	38	2	158	
		2年次				2年次		
大阪ファッションクリエイション・ビジネス学科	38	2	158	大阪ファッションクリエイション・ビジネス学科	38	2	158	
		2年次				2年次		
名古屋ファッションクリエイション・ビジネス学科	38	2	158	名古屋ファッションクリエイション・ビジネス学科	38	2	158	
		2年次				2年次		
計	194	6	794	計	194	6	794	
東京国際工科専門職大学 工科学部				東京国際工科専門職大学 工科学部				
情報工学科	120		480	情報工学科	120		480	
デジタルエンタテインメント学科	80		320	デジタルエンタテインメント学科	80		320	
計	200		800	計	200		800	
				大阪国際工科専門職大学				大学新設
				工科学部				
				情報工学科				120
				デジタルエンタテインメント学科				40
				計				160
				640				
				名古屋国際工科専門職大学				大学新設
				工科学部				
				情報工学科				80
				デジタルエンタテインメント学科				40
				計				120
				480				

学校法人日本教育財団 設置認可に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
東京通信大学				東京通信大学				
情報マネジメント学部 3年次				情報マネジメント学部 3年次				
情報マネジメント学科	400	200	2,000	情報マネジメント学科	400	200	2,000	
人間福祉学部 3年次				人間福祉学部 3年次				
人間福祉学科	400	200	2,000	人間福祉学科	400	200	2,000	
計	800	400	4,000	計	800	400	4,000	
東京モード学園				東京モード学園				
【昼間部】				【昼間部】				
ファッションデザイン学科 4年制	35	-	140	ファッションデザイン学科 4年制	35	-	140	
ファッションデザイン学科 3年制	35	-	105	ファッションデザイン学科 3年制	35	-	105	
ファッション技術学科	35	-	105	ファッション技術学科	35	-	105	
ファッションビジネス学科 3年制	35	-	105	ファッションビジネス学科 3年制	35	-	105	
ファッションビジネス学科 2年制	35	-	70	ファッションビジネス学科 2年制	35	-	70	
スタイリスト学科	35	-	70	スタイリスト学科	35	-	70	
インテリア学科	35	-	105	インテリア学科	35	-	105	
グラフィック学科	35	-	105	グラフィック学科	35	-	105	
メイク・ネイル学科	35	-	70	メイク・ネイル学科	35	-	70	
総合基礎学科	80	-	240	総合基礎学科	80	-	240	
ヘア・メイクアーティスト学科	80	-	240	ヘア・メイクアーティスト学科	80	-	240	
美容学科	80	-	160	美容学科	80	-	160	
【夜間部】				【夜間部】				
ファッションデザイン学科	30	-	90	ファッションデザイン学科	30	-	90	
ファッション技術学科	30	-	90	ファッション技術学科	30	-	90	
ファッションビジネス学科	30	-	60	ファッションビジネス学科	30	-	60	
ファッション学科	30	-	90	ファッション学科	30	-	90	
計	675	-	1845	計	675	-	1845	
大阪モード学園				大阪モード学園				
【昼間部】				【昼間部】				
ファッションデザイン学科 4年制	30	-	120	ファッションデザイン学科 4年制	30	-	120	
ファッションデザイン学科 3年制	35	-	105	ファッションデザイン学科 3年制	35	-	105	
ファッション技術学科	35	-	105	ファッション技術学科	35	-	105	
ファッションビジネス学科 2年制	35	-	70	ファッションビジネス学科 2年制	35	-	70	
スタイリスト学科	35	-	70	スタイリスト学科	35	-	70	
インテリア学科	35	-	105	インテリア学科	35	-	105	
グラフィック学科	35	-	105	グラフィック学科	35	-	105	
メイク・ネイル学科	35	-	70	メイク・ネイル学科	35	-	70	
総合基礎学科	70	-	210	総合基礎学科	70	-	210	
ヘア・メイクアーティスト学科	40	-	120	ヘア・メイクアーティスト学科	40	-	120	
美容学科	40	-	80	美容学科	40	-	80	
【夜間部】				【夜間部】				
ファッションデザイン学科	30	-	90	ファッションデザイン学科	30	-	90	
ファッション技術学科	30	-	90	ファッション技術学科	30	-	90	
ファッションビジネス学科	30	-	60	ファッションビジネス学科	30	-	60	
ファッション学科	30	-	90	ファッション学科	30	-	90	
計	545	-	1490	計	545	-	1490	

学校法人日本教育財団 設置認可に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
名古屋モード学園				名古屋モード学園				
【昼間部】				【昼間部】				
ファッションデザイン学科 4年制	20	-	80	ファッションデザイン学科 4年制	20	-	80	
ファッションデザイン学科 3年制	35	-	105	ファッションデザイン学科 3年制	35	-	105	
ファッション技術学科	20	-	60	ファッション技術学科	20	-	60	
ファッションビジネス学科 2年制	30	-	60	ファッションビジネス学科 2年制	30	-	60	
スタイリスト学科	30	-	60	スタイリスト学科	30	-	60	
インテリア学科	30	-	90	インテリア学科	30	-	90	
グラフィック学科	30	-	90	グラフィック学科	30	-	90	
メイク・ネイル学科	30	-	60	メイク・ネイル学科	30	-	60	
総合基礎学科	40	-	120	総合基礎学科	40	-	120	
ヘア・メイクアーティスト学科	40	-	120	ヘア・メイクアーティスト学科	40	-	120	
美容学科	40	-	80	美容学科	40	-	80	
【夜間部】				【夜間部】				
ファッションデザイン学科	30	-	90	ファッションデザイン学科	30	-	90	
ファッション技術学科	30	-	90	ファッション技術学科	30	-	90	
ファッションビジネス学科	30	-	60	ファッションビジネス学科	30	-	60	
ファッション学科	30	-	90	ファッション学科	30	-	90	
計	465	-	1255	計	465	-	1255	
HAL東京				HAL東京				
【昼間部】				【昼間部】				
ゲーム4年制学科	40	-	160	ゲーム4年制学科	40	-	160	
CG映像学科	40	-	160	CG映像学科	40	-	160	
アニメ・イラスト学科	40	-	160	アニメ・イラスト学科	40	-	160	
グラフィックデザイン学科	40	-	160	グラフィックデザイン学科	40	-	160	
カーデザイン学科	40	-	160	カーデザイン学科	40	-	160	
高度情報学科	40	-	160	高度情報学科	40	-	160	
ミュージック学科	40	-	160	ミュージック学科	40	-	160	
ゲーム学科	40	-	80	ゲーム学科	40	-	80	
CG学科	40	-	80	CG学科	40	-	80	
WEB学科	40	-	80	WEB学科	40	-	80	
情報処理科	40	-	80	情報処理科	40	-	80	
ミュージック学科	40	-	80	ミュージック学科	40	-	80	
国家資格学科	20	-	20	国家資格学科	20	-	20	
【夜間部】				【夜間部】				
ゲーム学科	30	-	60	ゲーム学科	30	-	60	
CG映像学科	30	-	60	CG映像学科	30	-	60	
グラフィックデザイン学科	30	-	60	グラフィックデザイン学科	30	-	60	
WEBデザイン学科	30	-	60	WEBデザイン学科	30	-	60	
ネットワーク学科	30	-	60	ネットワーク学科	30	-	60	
情報処理科	30	-	60	情報処理科	30	-	60	
計	680	-	1900	計	680	-	1900	

学校法人日本教育財団 設置認可に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
HAL大阪				HAL大阪				
【昼間部】				【昼間部】				
ゲーム4年制学科	70	-	280	ゲーム4年制学科	70	-	280	
CG映像学科	35	-	140	CG映像学科	35	-	140	
アニメ・イラスト学科	35	-	140	アニメ・イラスト学科	35	-	140	
グラフィックデザイン学科	35	-	140	グラフィックデザイン学科	35	-	140	
カーデザイン学科	35	-	140	カーデザイン学科	35	-	140	
先端ロボット開発学科	35	-	140	先端ロボット開発学科	0	-	0	令和3年4月 学生募集停止
高度情報学科	35	-	140	高度情報学科	35	-	140	
ミュージック学科	35	-	140	ミュージック学科	35	-	140	
ゲーム学科	20	-	40	ゲーム学科	20	-	40	
CG学科	20	-	40	CG学科	20	-	40	
WEB学科	20	-	40	WEB学科	20	-	40	
情報処理科	20	-	40	情報処理科	20	-	40	
ミュージック学科	20	-	40	ミュージック学科	20	-	40	
国家資格学科	20	-	20	国家資格学科	20	-	20	
【夜間部】				【夜間部】				
ゲーム学科	30	-	60	ゲーム学科	30	-	60	
CG映像学科	30	-	60	CG映像学科	30	-	60	
グラフィックデザイン学科	30	-	60	グラフィックデザイン学科	30	-	60	
WEBデザイン学科	30	-	60	WEBデザイン学科	30	-	60	
ネットワーク学科	30	-	60	ネットワーク学科	30	-	60	
情報処理科	30	-	60	情報処理科	30	-	60	
計	615	-	1840	計	580	-	1700	
HAL名古屋				HAL名古屋				
【昼間部】				【昼間部】				
ゲーム4年制学科	35	-	140	ゲーム4年制学科	35	-	140	
CG映像学科	35	-	140	CG映像学科	35	-	140	
アニメ・イラスト学科	35	-	140	アニメ・イラスト学科	35	-	140	
グラフィックデザイン学科	35	-	140	グラフィックデザイン学科	35	-	140	
カーデザイン学科	20	-	80	カーデザイン学科	20	-	80	
先端ロボット開発学科	20	-	80	先端ロボット開発学科	0	-	0	令和3年4月 学生募集停止
高度情報学科	35	-	140	高度情報学科	35	-	140	
ミュージック学科	20	-	80	ミュージック学科	20	-	80	
ゲーム学科	20	-	40	ゲーム学科	20	-	40	
CG学科	20	-	40	CG学科	20	-	40	
WEB学科	20	-	40	WEB学科	20	-	40	
情報処理科	20	-	40	情報処理科	20	-	40	
ミュージック学科	20	-	40	ミュージック学科	20	-	40	
国家資格学科	20	-	20	国家資格学科	20	-	20	
【夜間部】				【夜間部】				
ゲーム学科	30	-	60	ゲーム学科	30	-	60	
CG映像学科	30	-	60	CG映像学科	30	-	60	
グラフィックデザイン学科	30	-	60	グラフィックデザイン学科	30	-	60	
WEBデザイン学科	30	-	60	WEBデザイン学科	30	-	60	
ネットワーク学科	30	-	60	ネットワーク学科	30	-	60	
情報処理科	30	-	60	情報処理科	30	-	60	
計	535	-	1520	計	515	-	1440	

学校法人日本教育財団 設置認可に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
首都医校				首都医校				
【昼間部】				【昼間部】				
救急救命学科	25	-	75	救急救命学科	25	-	75	
臨床工学学科	23	-	92	臨床工学学科	23	-	92	
臨床工学技士特科	40	-	40	臨床工学技士特科	40	-	40	
高度専門士看護学科	80	-	320	高度専門士看護学科	80	-	320	
実践看護学科Ⅰ	80	-	240	実践看護学科Ⅰ	80	-	240	
実践看護学科Ⅱ	40	-	120	実践看護学科Ⅱ	40	-	120	
高度看護保健学科	20	-	80	高度看護保健学科	20	-	80	
助産学科	25	-	25	助産師学科	25	-	25	令和3年4月 学科名称変更
歯科衛生学科	23	-	69	歯科衛生学科	23	-	69	
理学療法学科	40	-	160	理学療法学科	40	-	160	
作業療法学科	20	-	80	作業療法学科	20	-	80	
言語聴覚学科	20	-	40	言語聴覚学科	20	-	40	
鍼灸学科	20	-	60	鍼灸学科	20	-	60	
柔道整復学科	22	-	66	柔道整復学科	22	-	66	
精神保健福祉学科	20	-	20	精神保健福祉士学科	20	-	20	令和3年4月 学科名称変更
社会福祉学科	20	-	20	社会福祉士学科	20	-	20	令和3年4月 学科名称変更
アスレティックトレーナー学科	30	-	90	アスレティックトレーナー学科	30	-	90	
スポーツトレーナー学科	30	-	60	スポーツトレーナー学科	30	-	60	
【夜間部】				【夜間部】				
歯科衛生学科	40	-	120	歯科衛生学科	40	-	120	
理学療法学科	40	-	160	理学療法学科	40	-	160	
作業療法学科	40	-	160	作業療法学科	40	-	160	
鍼灸学科	30	-	90	鍼灸学科	30	-	90	
柔道整復学科	30	-	90	柔道整復学科	30	-	90	
計	758	-	2277	計	758	-	2277	
大阪医専				大阪医専				
【昼間部】				【昼間部】				
臨床工学学科	40	-	160	臨床工学学科	40	-	160	
救急救命学科	40	-	120	救急救命学科	40	-	120	
理学療法学科	40	-	160	理学療法学科	40	-	160	
作業療法学科	40	-	160	作業療法学科	40	-	160	
言語聴覚学科	40	-	80	言語聴覚学科	40	-	80	
高度専門士看護学科	40	-	160	高度専門士看護学科	40	-	160	
実践看護学科	80	-	240	実践看護学科	80	-	240	
高度看護保健学科	40	-	160	高度看護保健学科	40	-	160	
鍼灸学科	30	-	90	鍼灸学科	34	-	102	令和3年度新設予定
柔道整復学科	30	-	90	鍼灸学科	30	-	90	
介護福祉学科	40	-	80	柔道整復学科	30	-	90	
精神保健福祉学科	40	-	40	精神保健福祉士学科	0	-	0	令和3年4月 学生募集停止
アスレティックトレーナー学科	20	-	60	精神保健福祉士学科	40	-	40	令和3年4月 学科名称変更
スポーツトレーナー学科	20	-	40	アスレティックトレーナー学科	20	-	60	
【夜間部】				【夜間部】				
理学療法学科	40	-	160	スポーツトレーナー学科	20	-	40	
作業療法学科	40	-	160	理学療法学科	40	-	160	
視能訓練学科	40	-	120	作業療法学科	40	-	160	
鍼灸学科	30	-	90	視能訓練学科	40	-	120	
柔道整復学科	30	-	90	歯科衛生学科	34	-	102	令和3年度新設予定
計	720	-	2260	鍼灸学科	30	-	90	
				柔道整復学科	30	-	90	
				計	748	-	2384	

学校法人日本教育財団 設置認可に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
名古屋医専				名古屋医専				
【昼間部】				【昼間部】				
救急救命学科	28	-	84	救急救命学科	28	-	84	
臨床工学学科	40	-	160	臨床工学学科	40	-	160	
高度看護保健学科	80	-	320	高度看護保健学科	<u>40</u>	-	<u>160</u>	入学定員変更(△40)
				高度専門士看護学科	<u>40</u>	-	<u>160</u>	令和3年度新設予定
実践看護学科 I	40	-	120	実践看護学科 I	40	-	120	
実践看護学科 II	40	-	120	実践看護学科 II	40	-	120	
保健学科	40	-	40	保健師学科	40	-	40	令和3年4月 学科名称変更
助産学科	40	-	40	助産師学科	40	-	40	令和3年4月 学科名称変更
歯科衛生学科	25	-	75	歯科衛生学科	25	-	75	
理学療法学科	40	-	160	理学療法学科	40	-	160	
作業療法学科	20	-	80	作業療法学科	20	-	80	
言語聴覚学科	20	-	40	言語聴覚学科	20	-	40	
								令和3年4月 募集再開
				視能訓練学科	<u>40</u>	-	<u>120</u>	/入学定員変更(20)/ 修業年限変更(4⇒3 年)/学科名称変更
鍼灸学科	30	-	90	鍼灸学科	30	-	90	
柔道整復学科	30	-	90	柔道整復学科	30	-	90	
精神保健福祉学科	40	-	40	精神保健福祉士学科	40	-	40	令和3年4月 学科名称変更
				社会福祉士学科	<u>40</u>	-	<u>40</u>	夜間部から昼間部へ変更/学科名称変更
診療情報管理学科	20	-	60	診療情報管理学科	20	-	60	
医療秘書学科	20	-	40	医療秘書学科	20	-	40	
【夜間部】				【夜間部】				
歯科衛生学科	25	-	75	歯科衛生学科	25	-	75	
理学療法学科	40	-	160		<u>0</u>	-	<u>0</u>	令和3年4月 学生募集停止
視能訓練学科	20	-	60		<u>0</u>	-	<u>0</u>	令和3年4月 学生募集停止
鍼灸学科	30	-	90	鍼灸学科	30	-	90	
柔道整復学科	30	-	90	柔道整復学科	30	-	90	
社会福祉学科	40	-	40		<u>0</u>	-	<u>0</u>	昼間部へ変更
計	738	-	2074	計	<u>718</u>	-	<u>1974</u>	