

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	オオサカコクサイコウカセンモンシヨクダイガク 大阪国際工科専門職大学 (International Professional University of Technology in Osaka)							
大学本部の位置	大阪市北区梅田三丁目3番1号							
大学の目的	大阪国際工科専門職大学は工科分野において、西日本の中心である大阪を拠点に、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、社会と文化を理解し、集積する企業群と情報技術を結ぶイノベーションの起点となり、社会に寄り添うものづくりをプロデュースす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 多様な業種が集積する地域産業における未来の課題を洞察し、課題解決に向けた実践力、高付加価値な創造力、志向性のある倫理観を兼ね備え、グローバルにビジネスを展開できるイノベーションの起点となる人材の教育・養成を目的とする。地域の産業界や社会との連携・共創を通じて、そのイノベーションの実現手段である社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材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 人工知能システム・IoTシステム・ロボットを中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通じて、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、課題解決に向けた実践力、高付加価値な創造力を身につけ、集積する企業群と情報技術を結ぶイノベーションの起点となり、社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材を養成する。 ・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・実践活動を通じて、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、課題解決に向けた実践力、高付加価値な創造力を身につけ、集積する企業群と情報技術を結ぶイノベーションの起点となり、社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材を養成する。 							
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 月 第 年次	
	情報工学科 [Department of Information Technology]	4	120	-	480	情報工学士 (専門職) [Bachelor of Information Technology]	令和3年4月 第1年次	大阪市北区梅田 三丁目3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		160	-	640			

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 大阪					
	昼間部 先端ロボット開発学科 (募集停止) (△140)					
	H A L 名古屋					
	昼間部 先端ロボット開発学科 (募集停止) (△80)					
	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	23科目	36科目	15科目	73科目	128単位
工科学部 デジタルエンタテインメント学科	22科目	33科目	10科目	64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		12 (12)	4 (4)	1 (1)	3 (3)	20 (20)	0 (0)	13 (12)
	工科学部 デジタルエンタテインメント学科		6 (6)	5 (5)	1 (1)	1 (1)	13 (13)	0 (0)	17 (15)
	計		18 (18)	9 (9)	2 (2)	4 (4)	33 (33)	0 (0)	- (-)
既 設 分	該当なし		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
	計		- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
合 計			18 (18)	9 (9)	2 (2)	4 (3)	33 (33)	0 (0)	- (-)
教員以外の職員の概要	職 種		専 任		兼 任		計		
	事 務 職 員		8 (7) 人		3 (6) 人		11 (13) 人		
	技 術 職 員		0 (0) 人		7 (3) 人		7 (3) 人		
	図 書 館 専 門 職 員		1 (1) 人		1 (1) 人		2 (2) 人		
	そ の 他 の 職 員		0 (0) 人		29 (21) 人		29 (21) 人		
	計		9 (8) 人		40 (31) 人		49 (39) 人		
校 地 等	区 分	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。 大阪国際工科専門 職大学 (収容定員：640 人) (基準6,400㎡) 国際ファッション 専門職大学 (収容定員：158 人) (基準：1,580 ㎡) 大阪モード学園 (収容定員： 1,160人) (基準-㎡) HAL大阪 (収容定員： 1,340人) (基準-㎡)
	校 舎 敷 地	0 ㎡	3,300 ㎡		0 ㎡		3,300 ㎡		
	運 動 場 用 地	0 ㎡	0 ㎡		0 ㎡		0 ㎡		
	小 計	0 ㎡	3,300 ㎡		0 ㎡		3,300 ㎡		
	そ の 他	0 ㎡	0 ㎡		0 ㎡		0 ㎡		
	合 計	0 ㎡	3,300 ㎡		0 ㎡		3,300 ㎡		

	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。			
	5,985㎡ (2,838㎡)	5,681㎡ (5,681㎡)	13,628㎡ (16,775㎡)	25,294㎡ (25,294㎡)	大阪国際工科専門 職大学 (専用：5,985 ㎡) (基準：7,980 ㎡) 国際ファッション 専門職大学大阪 ファッションクリ エーション・ビジ ネス学科 (専用：2,201 ㎡) (基準：1,169 ㎡) 大阪モード学園 (専用：4,774 ㎡) (基準：3,160 ㎡) H A L 大阪 (専用：6,024 ㎡) (基準：4,160 ㎡) 基準合計：16,469 ㎡			
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			
	5 室	8 室	4 室	5 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			33 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	図書は同居する 学校と共有す 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	37,944 [2,044] (32,394 [1,938])	322 [67] (322 [67])	21 [21] (21 [21])	682 (682)	7,872 (7,149)	0 (0)	
	計	37,944 [2,044] (32,394 [1,938])	322 [67] (322 [67])	21 [21] (21 [21])	682 (682)	7,872 (7,149)	0 (0)	
図書館	面積	閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数				
	409.17 ㎡	140		26,945				
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 142.0㎡			-			
					他の大学・専門 学校と共有。			

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		1,600千円	1,600千円	1,600千円	1,600千円	-	-	
	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	1,068,277千円	184,317千円	44,085千円	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	1,720千円	1,500千円	1,560千円	1,620千円			
	工科学部	デジタルエンタテインメント学科	1,760千円	1,540千円	1,600千円	1,660千円			
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	38	2年次 2	78	ファッション ビジネス学士 (専門職)	1.08		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	38	2年次 2	78	ファッション クリエイショ ン・ビジネス 学士(専門 職)	1.13		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	38	2年次 2	78	ファッション クリエイショ ン・ビジネス 学士(専門 職)	1.06		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	120	— 年次 人	120	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	80	— 年次 人	80	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	400	3年次 200	1,400	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	400	3年次 200	1,400	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				
	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								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			
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	【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	—	0.49	昭和46年 4月	大阪府大阪市 北区梅田 三丁目3番2号				
	ファッション技術学科	3	30	—	90	—	0.35		同上				
	ファッションビジネス学科	2	30	—	60	—	0.44		同上				
	ファッション学科	3	30	—	60	—	1.00		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	名古屋モード学園											
	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				
	【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	20	—	110	高度専門士 (服飾・家政分野)	1.19	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			平成31（令和 元）年度入学定 員減（△15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)	0.66		同上					
ファッション技術学科	3	20	—	75	専門士 (服飾・家政分野)	0.88		同上			平成31（令和 元）年度入学定 員減（△15人）		
ファッションビジネス学科	2	30	—	60	専門士 (服飾・家政分野)	1.09		同上					
スタイリスト学科	2	30	—	60	専門士 (服飾・家政分野)	0.95		同上					
インテリア学科	3	30	—	60	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		
グラフィック学科	3	30	—	60	専門士 (服飾・家政分野)	1.12		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	30	—	60	専門士 (服飾・家政分野)	1.17		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		
	【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		
	ファッション技術学科	3	30	—	90	—	0.93		同上		
	ファッションビジネス学科	2	30	—	60	—	0.61		同上		
	ファッション学科	3	30	—	60	—	0.80		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		
		年	人	年次人	人		倍				
【昼間部】											
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	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	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			
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			

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	H A L 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
	C G 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	
	C G 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	
	情報処理学科	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	
情報処理学科	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		
	年	人	年次 人	人		倍				
【昼間部】 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)	—	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		
	情報処理学科	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	
		年	人	年次人	人		倍			
	【昼間部】									
	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)
	臨床工学技術士特科	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	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	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	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	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	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		
	スポーツトレーナー学科	2	30	—	60	—	0.00			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		
	理学療法学科	4	40	—	200	専門士 (医療専門課程)	0.25			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		
	鍼灸学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.07			同上		
柔道整復学科	3	30	—	90	専門士 (医療専門課程)	0.17	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	
	【昼間部】 医療専門課程	年	人	年次人	人		倍		
	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
	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
	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
	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

令和2年度入学生より学生募集停止

平成30年度高度専門看護学科から名称変更

令和2年度入学定員減(△40人)

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】 医療専門課程	年	人	年次 人	人				
	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	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Ⅰa	1前	2				○			1				兼3	
		英語コミュニケーションⅠb	1後	2				○			1				兼3	
		英語コミュニケーションⅡa	2前	2				○			1				兼3	
		英語コミュニケーションⅡb	2後	1				○			1				兼3	
		英語コミュニケーションⅢa	3前	2				○			1				兼3	
		英語コミュニケーションⅢb	3後	1				○			1				兼3	
		英語コミュニケーションⅣ	4前	1				○			1				兼3	
	小計(7科目)	—	11	0	0		—			0	1	0	0	0	兼4	
	スキル科目	生活言語コミュニケーション論	1後	1				○								兼1
		小計(1科目)	—	1	0	0		—			0	0	0	0	0	兼1
	倫理科目	社会と倫理	2後	2			○									兼1
		小計(1科目)	—	2	0	0		—			0	0	0	0	0	兼1
	基盤科目	資源としての文化	1前	2			○									兼1
		経済学入門	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3	
職業専門科目	実習科目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5					臨	3	1				共同	
		臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5					臨	2	1	1	1		共同	
		臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5					臨	2	1	1	1		共同	
		地域共生ソリューション開発Ⅰ	3後	2				○		2	1				共同	
		地域共生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		—		7	2	2	2	0	0	
	実習科目A群	人工知能システム開発実習	2前		3				○		1					
		人工知能システム社会応用	3前		3				○	1						
		人工知能サービスビジネス応用	3後		2				○	1						
		小計(3科目)	—	0	8	0		—		2	0	1	0	0	0	
	実習科目B群	IoTシステム開発実習	2前		3				○	1			1			
		IoTシステム社会応用	3前		3				○	1	1					
		IoTサービスデザインビジネス応用	3後		2				○	1	1					
		小計(3科目)	—	0	8	0		—		2	1	0	1	0	0	
	実習科目C群	組込みシステム開発実習	2前		3				○				1			
		自動制御システム社会応用	3前		3				○		1					
		ロボットサービスビジネス応用	3後		2				○	2						
		小計(3科目)	—	0	8	0		—		1	1	0	1	0	0	
	講義・演習科目	情報工学概論	1前	2				○			3					共同
		デザインエンジニアリング概論	1前	3					○		1					※講義
ソフトウェア開発基礎		1前	3					○							※講義	
エレクトロニクス基礎		1前	3					○		1					※講義	
コンピュータシステム		1前	2				○					1				
情報数学		1後	2				○					1				
線形代数		1後	2				○				1					
解析学		1後	2				○					1				
物理解析基礎		1後	2				○			1						
組込みプログラミング		1後	3					○					1		※講義	
Pythonプログラミング		1後	1.5					○					1		※講義	
オペレーティングシステム		1後	1.5					○							※講義	
確率統計論		2前	2				○					1				
計算科学		2前	1.5					○		1					※講義	
電子回路演習		2前	1.5					○			1				※講義	
データベース基礎と応用		2前	2				○			1						
技術英語		3前	2				○					1				
ソフトウェアシステム開発	3前	2					○		2			1		共同		
情報セキュリティ	3前	2				○			1							
情報技術者倫理	3前	2				○										
小計(20科目)	—	42	0	0		—			6	1	2	3	0	兼1		

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	講義・演習科目A群	知的システム	2前	1.5				○							※講義	
		人工知能数学	2前	1.5				○		1					※講義	
		機械学習	2後	2				○					1			
		画像・音声認識	2後	2				○		1						
		深層学習	3前	2				○			1					
		自然言語処理	3前	1.5				○						1		※講義
		小計(6科目)	—	0	10.5	0		—		2	1	0	2	0	0	
	講義・演習科目B群	IoTネットワーク	2後	1.5				○		1						※講義
		スマートデバイスプログラミング	2後	1				○			1					
		マイコンプログラミング	2後	1				○			1					
		サーバ・ネットワーク	3前	1.5				○						1		※講義
		IoTシステムプログラミング	3前	2				○						1		
		小計(5科目)	—	0	7	0		—		1	1	0	2	0	0	
	講義・演習科目C群	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		—		2	0	0	0	0	0	
	講義・演習科目A・B・C群共通	データ解析	3前	1.5				○						1		※講義
小計(1科目)		—	0	1.5	0		—		1	0	0	1	0	0		
講義・演習科目A・B・C群共通	制御工学基礎	2前	2			○			1							
	センサ・アクチュエータ	2前	2			○			1							
	小計(2科目)	—	0	4	0		—		2	0	0	0	0	0		
展開科目	関西産業史	1前	1.5					○							兼1 ※講義	
	経営学総論	1前	2				○								兼1	
	地域ビジネスネットワーク論	1後	1.5					○							兼1 ※講義	
	地域共創デザイン実習	2通	6						2	1					兼2 共同	
	知的財産権論	2後	2				○		1							
	アジア・マーケティング	3前	2				○								兼1	
	未来洞察による地域デザイン	3後	1.5					○	1						※講義	
	イノベーションマネジメント	4前	2				○		1							
	徳倫理と志向性	4後	2				○		1							
		小計(9科目)	—	20.5	0	0		—		5	1	0	0	0	兼5	
科総目合	卒業研究制作	4通	4					○	11	3	0	0	0	0	共同	
	小計(1科目)	—	4	0	0		—		11	3	0	0	0	0		
合計(74科目)		—	113	55.0	0		—		12	4	1	3	0	兼16		

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
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 20.5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7科目がコースコア科目となる。 実習科目「人工知能システム開発実習」「人工知能システム社会応用」 「人工知能サービスビジネス応用」 講義・演習科目「知的システム」「機械学習」「深層学習」 「データ解析」 ・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システム開発実習」「IoTシステム社会応用」 「IoTサービスデザインビジネス応用」 講義・演習科目「センサ・アクチュエータ」「IoTネットワーク」 「スマートデバイスプログラミング」 「IoTシステムプログラミング」 ・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「組込みシステム開発実習」「自動制御システム社会応用」 「ロボットサービスビジネス応用」 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			1 5 週					
						1 時限の授業時間			9 0 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	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Ⅰa	1前	2				○		1					兼3
		英語コミュニケーションⅠb	1後	2				○		1					兼3
		英語コミュニケーションⅡa	2前	2				○		1					兼3
		英語コミュニケーションⅡb	2後	1				○		1					兼3
		英語コミュニケーションⅢa	3前	2				○		1					兼3
		英語コミュニケーションⅢb	3後	1				○		1					兼3
		英語コミュニケーションⅣ	4前	1				○		1					兼3
	小計（7科目）	—	11	0	0		—		1	0	0	0	0	兼4	
	スキル科目	生活言語コミュニケーション論	1後	1				○							兼1
		小計（1科目）	—	1	0	0		—		0	0	0	0	0	兼1
	倫理科目	社会と倫理	2後	2			○								兼1
		小計（1科目）	—	2	0	0		—		0	0	0	0	0	兼1
	基盤科目	資源としての文化	1前	2			○					1			
経済学入門		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	1	0	0	兼2	
職業専門科目	実習科目	臨地実務実習Ⅰ	2通	5					臨		2				
		臨地実務実習Ⅱ	3通	7.5					臨		1	1			
		臨地実務実習Ⅲ	4通	7.5					臨						
		ビジネスデジタルコンテンツ制作	3通	6					○	2					共同
		地域デジタルコンテンツ実習	4前	3					○	2					共同
	小計（5科目）	—	29	0	0		—		2	2	1	0	0		
	A群実習科目	ゲームコンテンツ制作Ⅰ	2前		3				○	1	1				共同
		ゲームコンテンツ制作Ⅱ	2後		2				○	1	1				共同
		小計（2科目）	—	0	5	0		—		1	1	0	0	0	
	B群実習科目	デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ	2前		3				○		1				
		デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ	2後		2				○		1				
		小計（2科目）	—	0	5	0		—		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		1前	2			○			1						
ゲーム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						
解析学		1後	2			○			1						
コンピュータグラフィックスⅡ		1後	2			○						1			
ゲームデザイン論		1後	1.5				○		1					※講義	
Python言語		1後	1.5				○							兼1 ※講義	
デジタル造形Ⅱ		1後	3				○			1				※講義	
デジタル映像制作Ⅰ		1後	1.5				○					1		※講義	
統計論		2前	2			○			1						
ゲームアルゴリズム		2前	2			○				1					
ゲームエンジンプログラミング	2前	1.5				○			1				※講義		
技術英語	3前	2			○			1							
ゲームAI	3前	1.5				○							兼1 ※講義		
エンタテインメント設計	3前	1.5				○		1					※講義		
情報技術者倫理	3前	2			○								兼1		
小計（21科目）	—	41.5	0	0		—		3	3	1	1	0	兼2		

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	オブジェクト指向プログラミング	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				○								
		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					
		戦略アルゴリズム	3後	3				○			1				※講義	
		小計（6科目）	—	0	11	0		—			1	2	0	0	0	兼1
	科目 B群	講義・演習	デジタル映像制作Ⅱ	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	1	0	1	0		
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			○					1				
		映像論	2前	2			○						1			
		インタフェースデザイン	3前	1				○							兼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		—			0	1	1	1	0	兼1
展開科目		関西産業史	1前	1.5				○							兼1 ※講義	
		経営学総論	1前	2			○								兼1	
		地域ビジネスネットワーク論	1後	1.5				○							兼1 ※講義	
		地域共創デザイン実習	2通	6					○		1		1		兼3 共同	
		知的財産権論	2後	2			○								兼1	
		アジア・マーケティング	3前	2			○					1				
		未来洞察による地域デザイン	3後	1.5				○							兼1 ※講義	
		イノベーションマネジメント	4前	2			○								兼1	
		徳倫理と志向性	4後	2			○								兼1	
	小計（9科目）	—	20.5	0	0		—			1	0	1	1	0	兼8	
科目 総合		卒業研究制作	4通	4				○			4	3	0	0	0	共同
		小計（1科目）	—	4	0	0		—			4	3	0	0	0	
合計（65科目）			—	115.0	35	0		—			6	5	1	1	0	兼16
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 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単位以上（A, B群の内、1つを選択） 展開科目 20.5単位 総合科目 4単位 以上、合計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合計5科目がコースコア科目となる。 実習科目「ゲームコンテンツ制作Ⅰ」「ゲームコンテンツ制作Ⅱ」 講義・演習科目「オブジェクト指向プログラミング」 「ゲームデザイン実践演習」「戦略アルゴリズム」 ・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「デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ」 「デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ」 講義・演習科目「デジタル映像制作Ⅱ」 「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 学年の学期区分				2 期						
						1 学期の授業期間				1 5 週						
						1 時限の授業時間				9 0 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、文法知識を習得する。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、適宜質問などを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、適宜質問などを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	生活言語コミュニケーション論	「言語」の本質は「話すオト」で人類の生得的能力であり「文字の言葉」は後天的な学習的知識である。二つを混同することなく「社会システムとしての言語」を理解することによって「生活」と「産業労働」の両場面で乖離することのない「言語生活」を送ることができる力を修得する。それは「地域で働き」「地域で生きる」ために不可欠な人間的能力である。	

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	<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の倫理的な責任について注視する必要がある。この授業では具体的な個人や組織の社会における倫理性について事例を挙げて説明するとともに、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の責任についても専門職が社会に対して持たなければならない倫理について学習する。</p>	
基礎 科目	基盤 科目	資源としての文化	<p>各地で創造された、文書、絵画、書籍、芸術品、さらにはウェブサイト、雑誌、アニメ、ゲームなどの様々な資料群は「文化資源」として捉えることが可能である。これらは、計算機科学の発展や普及を通して様々な保存と利活用が進められており、今後のさらなる発展に期待が集まっている。文化資源を活用した創造を企図するのであれば、文化資源がどのような特徴を持つか、それがどのように情報化されているか、といった観点から検討し、理解を深める必要がある。本講義では、文化資源を、地域の産業、イノベーション、情報発信やアイデンティティに深く関わりを有するものとして位置づける。その上で、1) それらを集集/保存する方法、2) 情報技術を用いて組織化する方法、3) 文化資源やそのデータを活用する方法、といった3つの観点に焦点化し、国際的な文化資源をめぐる動向や、関西地域での先行事例も交えて議論する。</p>	
		経済学入門	<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・技術になることを理解する。</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材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。これは国際関係理論と歴史および「地政学」の理解にはじまり、主要国の政治・経済体制、文化、世界の宗教や民族の違い、それぞれの特徴などについて学ぶ。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、専門職業人材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欧州の右傾化、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、外部機関など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 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。特に、情報技術に基づくツールやシステムに関しては、以降の臨地実務実習においてその理解を深める必要があることを念頭に調査する。事前学習は、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 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。
	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。特に、相手側の取引先企業のニーズを察知する。その問題点を理解して分析し、情報技術を活用した改善案を複数探索、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ぬ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 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。
	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、情報技術を活用したテラーメイドなものづくりによる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。特に、顧客ニーズに呼応したプロトタイプが新たな価値の拡大につながったかを検証し、その価値の敷衍化（ふえんか）を検討する。	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。
	地域共生ソリューション開発Ⅰ	地域の協力企業から提供される情報をもとに、テラーメイド型ビジネスへ転換するためのビジネスモデルを考案し、そのビジネスモデルを効率よく実現するためのソリューションを考案してシステムを開発する。コース横断でチームを編成し、AI、IoT、ロボットの専門技術を生かしたソリューションを考案する。「地域共生ソリューション開発Ⅱ」と連続して、企業の調査分析からアイデア創成、仕様策定、実装まで、一貫したプロダクト開発を通して、プロジェクトマネジメントを実践する。ビジネスモデルやソリューションの策定段階において協力企業や地方自治体へのプレゼンテーションを行い、問題点の指摘やアドバイスを受ける。これにより、視野を広げ、問題解決能力を身につける。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ことを目標とする。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、地域的な社会課題を抱える自治体、団体からの意見を受けて課題を設定するとともに、協議会委員もしくは関連企業従事者による開発システムに対する評価を受ける。	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
職業専門科目	実習科目 地域共生ソリューション開発Ⅱ	「地域共生ソリューション開発Ⅰ」で設計した基本設計書から最終仕様を固め、その設計に基づき製作を行うとともに、単体テスト、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し、振り返りを行うことでプロジェクトマネジメントを実践し、問題点と解決策をまとめる。ソリューションの完成度、テラーメイド型ビジネスモデルの完成度、他者への思いやりの実現度の観点からチーム間で評価し合い、また協力企業や自治体の評価を得て次年度の開発に継承する。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、地域的な社会課題を抱える自治体、団体からの意見を受けて課題を設定するとともに、協議会委員もしくは関連企業従事者による開発システムに対する評価を受ける。	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。
	実習科目 A群 人工知能システム開発実習	音声や画像を対象とした知的処理システムを、「知的システム」で学んだ知識で、各種ライブラリやフレームワークを用いて実際にシステムとして構築することにより、マルチメディア情報処理に関する理解を深める。ライブラリとしてはOpenCVや画像処理ライブラリを用い、AIフレームワークとしては、Caffe、Tensorflow、Chainer等を用いる手法を学ぶ。これらに基づき、各自が企業の業務で活用できる人工知能システムを考案し、開発・評価・改善のPDCAサイクルを体験する。その過程において、アルゴリズムの選択、最適なツールの選択、システム設計と実現方式、プログラムの実装とテスト、最終評価について理解を深める。	
	人工知能システム社会応用	テラーメイド型ビジネスでは、きめ細かな顧客対応が必要なため、受注から製造、保守サポートまで、従来に比べて業務が複雑化し、業務量も大幅に増える。本実習ではこのような業務における効率化や高度化をテーマとして課題に向けた機械学習を活用したシステム開発を行い、開発技術を習得する。課題が設定された後に、使用するアルゴリズムの検討、目標とする結果、利用するAIツールの選定を行い、システム全体の設計を行う。この設計に基づき、プログラミング実装の範囲を決定し、グループ単位でシステムを構築する。また、最後にシステム開発の評価を行い、プロトタイプとしての試作品の開発と評価を体験する。評価は技術的な性能とともに、持続的な社会への適用、デザイン力なども対象とする。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、地域的な社会課題を抱える自治体、団体からの意見を受けて課題を設定するとともに、協議会委員もしくは関連企業従事者による開発システムに対する評価を受ける。	
	人工知能サービスビジネス 応用	機械学習、深層学習、演習などの学習を踏まえ、地域企業が抱える課題の解決や高付加価値商品の開発へと導くための人工知能の高度な応用について企画、実装、評価を行う。まず、自然言語、音声、画像、ビッグデータなどの分野の先進的な応用例とそれを構成している技術を学ぶ。自然言語では、翻訳の高度化、音声ではAIスピーカー、対話ロボット、画像では外観検査、医療画像診断、ビッグデータでは嗜好データからのリコメンドシステムなどの応用の事例を学び、地域企業が抱える課題の解決や高付加価値商品の開発へと導くための新しい人工知能システムの開発を実習として行う。また、その成立条件、達成目標、開発コスト、ビジネス性等の評価を行う。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、課題を抱える中小企業、自治体等からの意見を受け、開発対象とする課題を設定するとともに、協議会委員もしくは関連企業従事者による開発システムに対する評価を受ける。	

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 B群	IoTシステム開発実習	介護現場の見守りシステムや商業施設での環境監視システムなどの先行事例を参考に、各自で地域企業の課題解決やサービス高度化をテーマに定めIoTシステムを開発する。センサデバイス、アクチュエータなど物理世界からヒトへのインタフェースを持つデバイスに加えて、小型ボードコンピュータやスマートデバイスを組み合わせたプロダクトを製作することで、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。それぞれのデバイスに応じた有線無線の通信インタフェースやそのプログラミング手法を選び、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。アイデア検討段階ではレビューによるブラッシュアップを行うとともに、プロジェクト終了時には総合評価を行い、改善点を明確にし次の開発に活かす。	
	IoTシステム社会応用	「IoTシステム開発実習」の経験を活かし、地域における介護業、旅行業、交通業などの企業が抱える課題や地域産業の活性化に資するテーマを設定し、課題解決のために利用可能なIoTシステムを開発する。本実習では、IPネットワークを用いてアクチュエータを動かすエッジシステム、ユーザインタフェース機能を持つスマートデバイス、サーバ・クラウドの3要素が多地点間で連携した、より実用的なシステム開発を行う。アイデア検討から開発、実装まで行う上で、システム機能の目標設定とその検証、開発を効率化できる様々な開発ツールの選定を行うとともに、プロジェクト終了時にプロセス評価を行い、改善効果を評価し、開発の方法論を修得する。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、地域の課題を抱える自治体、団体等からの意見を受け、開発対象とする課題を設定するとともに、協議会委員もしくは課題に関わる関係者により、開発システムに対する評価を受ける。	
	IoTサービスデザインビジネス応用	IoT家電やスマートホーム、シェアリングエコノミーなど、社会へ普及を念頭におきながら、IoT技術を利用した新しいサービスのデザイン設計をグループワークで行う。地域で想定する顧客像を基に、既存のサービスの事例調査や成功不成功の要因分析を行った上で、顧客のきめ細かいニーズに応えられるテラーメイド型の新しいサービスをデザインする。サービス価値の検証を行い、ビジネスモデルも含め、開発に向けたプランを策定し、グループ間でレビューを行い、ブラッシュアップを図った後に、サービスの実装を行う。このプロセスを通して、サービスデザインの手法論及びノウハウを学ぶ。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、課題を抱える企業、自治体等からの意見を受け、開発対象とする課題を設定するとともに、協議会委員もしくは課題に関わる関係者により、開発システムに対する評価を受ける。	
実習科目 C群	組込みシステム開発実習	組込みシステムは、家電製品や機械等に組み込まれるコンピュータシステムであり、汎用的な機能を望まれるノートパソコンなどのシステム構成とは本質的に異なるものである。特定の機能を実現する目的で組み込まれ、広範囲な製品に搭載されてきている。本実習では、各自で専用性の高いロボットを対象として、ある程度の汎用性を保ったロボット用の組込みシステムの設計から、実装、評価までの一連の流れを修得する。 組込みシステムは、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ものであり、目的が大きく異なるマニピュレータや走行車両に使用されるシステムとも多くの共通点を持つことから、様々な分野に応用可能な知識、技術を学ぶことができる。特に情報技術の活用の観点から組込みシステム全体を俯瞰し、汎用部分と専用部分に分けられる能力を身につける。	

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C群	自動制御システム社会応用	自動制御系の理解を促すために、シーケンス制御系、フィードバック制御系に特化した実習とする。シーケンス制御系の実習では、自動販売機をモデルとして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習する。フィードバック制御系の実習では、自動制御システムとして、移動ロボットに特化し、ラストワンマイル問題やMaaSなど、地域が抱える社会的課題をテーマに即した駆動輪操舵方式の車輪型移動ロボットを対象とする。開発は個人の資質を重視したチーム型とし、アジャイル型に適したScrum開発メソッドを適用する。企画、機構設計・製作からインターフェース回路の選定、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“ものづくり”につながる開発スキルを体得させる。また、情報技術活用の観点から、システムインテグレーションを体系化し、ものづくり開発スキルの質向上を図る。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、地域的な社会課題を抱える自治体や団体からの意見を受け、開発対象とするテーマを設定するとともに、協議会委員もしくは関連企業従事者により、開発システムに対する評価を受ける。	
	ロボットサービスビジネス 応用	ロボットが社会に普及するためには、サービスとして価値を提供しなければならない。ロボット単体で解決する事例もあるが、複数かつ異種のロボットまたはシステムと、ネットワークを介して連携することにより、情報技術の活用がなされ、様々な可能性を見出すことができる。広帯域伝送技術により高速・大容量・低遅延通信を可能とする5G技術を活用することで、実現するサービスの多様性はさらに広がるといえる。本実習では、複数のロボットまたはシステムがネットワークを介して連携し、地域や中小企業が抱える課題を解決するソリューションとして、サービスを企画、設計、実装、評価に至るまで、サービスプロバイダとしての“ものづくり”に繋がる開発スキルを体得させる。開発にあたっては、複数のロボット、システム、通信と多岐にわたることから、チーム体制で進める。なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、課題を抱える中小企業、自治体等からの意見を受け、開発対象とするテーマを設定するとともに、協議会委員もしくは課題に関わる関係者により、開発システムに対する評価を受ける。テーマには、一般社会における課題だけでなく、産業界における課題も含むものとする。	
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、多くの応用領域を有している。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。本講義はまず情報工学の全体を概説した後、各コースの本格的な学習に備え、人工知能関連、IoTサービス関連、ロボット関連の前知識を付与すると同時に、学生に学習の動機付けを行う。そのために学生はデモセットやビデオを用いた活用事例紹介、開発模擬体験、展示会見学などを通して適応分野や技術動向を知ると同時に、そこで用いられている技術の背景に存在する様々な学問体系、それらの関連性について学習する。併せて、これからの社会、特に大阪を中心とする関西地域では、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。	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。
	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、この取り扱いは方を学ぶ。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、それらの相互関係を可視化する。次に製品・サービスにおいて重要となるアーキテクチャについて学ぶ。ロボットなどメカトロニクス製品に限らずアーキテクチャはビジネス、ソフトウェア、テクノロジーのあらゆる階層で用いられており、サービス・製品をどのようにデザインするかを学ぶ。さらに、人が技術を効率的に活用するためには人とコンピュータ等とのインターフェースが重要であり、最近ではHCIが研究されている。これらに対応するため、人とコンピュータとの関わり合いや相互作用、人の心理的・身体的特性、コンピュータ技術、社会環境などの関係を複合的に扱い、人がコンピュータをよりよく利用するためにはどのようなデザインが望ましいかを学ぶ。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

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	ソフトウェア開発基礎	最初にコンピュータシステム、アルゴリズム、データ表現、機械語とプログラミング言語、コンパイラ理論、開発環境といったプログラミングに関する基礎知識を身につける。その上で、C言語の言語要素をパソコンの汎用OSと標準入出力を使った演習を通して学習する。プログラミング言語の文法やアルゴリズムなどの講義と、プログラミング演習を組み合わせ、自らの手で実際にプログラムを動作させることで理解を深めるような形態とする。またプログラミングの学習速度は個人差が大きいため、コンパイル時のエラーなど不具合に対する対処方法を早期に学び自ら問題点を発見・解決できるスキルを習得することで、プログラミング演習時は基礎から応用へ段階的に用意された例題とプログラミング課題を学生個人のペースで進められるようにする。	演習30時間 講義30時間
	エレクトロニクス基礎	まず、電圧・電流などの電子回路の基本項目を、オームの法則やキルヒホッフの法則による計算と、ブレッドボードを用いた回路製作を通じて学ぶ。また、コイルとコンデンサの基本については電磁気学を用いてその原理を理解する。次にデジタル論理回路の基本としてのトランジスタ/FETの動作特性に続き、アナログ信号の標準化・量子化によるデジタル数値表現、論理回路(組合せ回路、順序回路)、カルノー図、論理ICの種類と電気的特性など、デジタル回路設計において必須の基礎知識を身につける。更に電子回路シミュレータによる回路の動作検証を行い、コンピュータを用いた回路設計の工程を理解する。最後にコンピュータシステムにおける入力、出力、演算、制御、記憶からなる5大ハードウェア機能を、マルチメディアデータの表現形式とともに学ぶ。	演習30時間 講義30時間
	コンピュータシステム	情報処理の中心となるコンピュータシステムについて、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について学習する。ソフトウェアについてはプログラムの処理の仕組みやハードウェア間の連携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、デジタル情報を確実に伝送するための誤り検出訂正、複数端末間による並列分散処理、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。	
	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。また、アルゴリズムの計算量の概念を理解し、計算量オーダーの見積もり方について学ぶ。	

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	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習得することは、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習する。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習得する。まず、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。そして、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。また、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。微分方程式の解法について学ぶことで、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	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習する。即ち、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、ロボットの力学を学ぶ。またロボットの動力学モデルで用いられる角速度、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習する。また、振動現象の解析ためにフーリエ変換についても学習する。	
	組込みプログラミング	組込み機器に使用されるマイクロコンピュータのプログラム開発について、プログラミング言語やセンサ類と組み合わせた組込みシステムおよび産業用プラットフォームと関連付けて学び、マイコンおよびその周辺機能を制御する組込みプログラミングスキルを身につける。プログラミング言語はC言語およびC++言語を使用し、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、およびプログラム・トレースやデバッグ技法を学ぶ。またC++プログラミングと併せて UML (Unified Modeling Language) を用いたオブジェクト指向の設計手法や入出力デバイスの制御プログラムを学ぶ。	演習 30 時間 講義 30 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	Pythonプログラミング	本科目ではAIやIoTをはじめとし、ロボット制御やWebアプリなど幅広い分野で活発に使われているPythonの特徴を理解し、開発環境の構築から実装、さらに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について演習を通じて理解する。特にPythonは高機能で使いやすい外部ライブラリが豊富なことで知られており、本科目でも数値計算やデータ処理など代表的なモジュールの使い方を学ぶ。また、学習の過程でオブジェクト指向プログラミングのような代表的なプログラミングパラダイムについても理解を深めるとともに、アルゴリズムと計算量の関係を考察し、アルゴリズム選択の重要性を理解する。授業の最終回では総理解を問う演習を実施し、理解度を確認する。	演習 15時間 講義 15時間
	オペレーティングシステム	オペレーティングシステム（OS）は、ハードウェアの抽象化を定義し、コンピュータ利用者間の資源の共有を管理する。本科目では、オペレーティングシステムのネットワークに対するインタフェース、カーネルモードとユーザモードの違いの理解、オペレーティングシステムの設計と実装に対する主要なアプローチの開発という観点から、OSとハードウェアアーキテクチャ、並行プロセス、メモリ管理、デバイスドライバ、ファイルシステム、ネットワーク機能と通信、並列分散処理、仮想マシンといったオペレーティングシステムの基本的な知識について習得する。またOSは業務の効率化や生活の質、生産性の向上など人間社会に大きな影響を与えていることを学ぶ。	演習 15時間 講義 15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、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、表計算ソフトを用い、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。学生の理解を促進するために、授業で確率、統計量を計算するプログラミングコードも学習する。	
	計算科学	物理現象は運動方程式などによって記述することができるが、それを解析的に解くことはごく簡単な例を除いて困難である。そこで、コンピュータによる数値計算を用いて解く数値シミュレーションが有効である。コンピュータによる計算の精度は有限であり、計算手法を誤ると、桁落ちや誤差の蓄積により実際とは異なる結果になったり、計算が破綻したりする危険性がある。本授業では数値シミュレーションを正確かつ効率良く実行する手法を身につける。	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	電子回路演習	基本的な電子回路の設計・製作演習を通じて電子回路についての知識・理論を理解するとともに実践的な電子回路製作技術を習得する。まずは電気電子回路図の読み書きの方法を学ぶ。続いて回路図CAD・基板CADを用いた回路設計の方法を学習すると共に、基板の材質や製造工程を学ぶことで、回路を設計・製作する技術を総合的に学習する。また、ユニバーサル基板を用いて回路を製作する演習を通して、自ら設計した回路を基板に手実装・完成検査まで行い、実践的な回路・基板設計技術や部品の扱い方を習得する。さらに、集積回路設計によく利用されているハードウェア記述言語の基礎について学ぶ。	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、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）などについて具体例を用いて学習する。また、データベース管理システムの役割やデータベース操作言語SQLについて学ぶとともに、データベースを応用したシステムを構築するに当たって留意すべき事項を理解する。さらには、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習得し、データサイエンティストの素養を身につける。	
	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、英語によ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。	
	ソフトウェアシステム開発	ソフトウェアを効率的に開発するために、あるいは高性能かつ高信頼なソフトウェア製品を生み出すために、多種多様な開発手法やツールが存在する。特に能力も経験もバラバラなメンバーが集まる大きな開発プロジェクトではこれらの技法が重要である。本科目ではソフトウェア工学の見地から、現場での取り組みを踏まえた演習を通して、開発プロセス、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、Webプラットフォーム、モバイルプラットフォームについて総合的に学ぶ。併せて開発の各フェーズで利用される支援ツール（ファイルの版・構成管理など）についても使用方法を習得するとともに、ネットワーク利用における情報セキュリティなど開発に関連する周辺知識についても理解を深める。演習では企業のチーム開発を想定したモデルケースを疑似体験することにより、問題を発見する力とその解決策を考える力を養う。	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
職業専門科目 講義・演習科目	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。身近に起こりうるコンピュータウイルス侵入の可能性、コンピュータウイルスの感染場所と感染後の動作による分類について学習する。駆除する方法としてアンチウイルスソフトウェアの基本的な仕組みについて学習する。また、インターネットを中心とするネットワーク上の様々なサイバー攻撃手法及び攻撃への対策を学ぶ。それに、暗号化・認証手法等セキュリティ技術および、セキュリティの具体的な対処方法についても習得する。	
	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“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”として持つべき倫理観とは、現実のかつ高度で専門的な倫理観である。在阪企業のビジネスモデルについての理解を前提に、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をはじめとして、具体的には自動化技術やセンサ技術等により得られる高度で膨大な情報に対する倫理的な取扱い、また、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本科目で習得する。	
	知的システム	学習・推論など人間の知能のはたらきと同等な（あるいはそれ以上の）機能をコンピュータ上で実現する知的システムである人工知能について学ぶ。特に機械学習は自然言語処理・音声認識・顔認証などの画像処理の分野で成果を挙げており、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人材が求められる。人工知能の活用により、従来人間が担っていた業務を自動化することにより、効率化を促し、生産性向上の実現が期待される。この科目では、知的システムにおける知識表現や探索の動作原理の把握と、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習得し、事例によってそれらを確認する。	演習 15 時間 講義 15 時間
	人工知能数学	1年生後期で履修した情報数学、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。解析学の応用として、複素数を導入し、フーリエ級数の考え方を理解し、画像や音声処理への応用を通してイメージをつかむ。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本科目で学ぶ。	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	機械学習	機械学習では大量のデータに対し、その中に含まれているパターンをルール化することにより未知のデータに対する判断を提供する。学習時に正解データを用いる教師あり学習に加えて、強化学習という手法を用いることで、ルールのみを用いた教師なし学習も可能となった。本講義では、機械学習が有効な適用範囲を理解するとともに、深層学習との違いについても学ぶ。機械学習を効率良く用いるための、データの前処理、正規化、特徴量の抽出といった技法も学ぶとともに、ビッグデータの扱いや多様なアルゴリズムの選択基準を理解する。これらの理解により、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。	
	画像・音声認識	画像・音声認識はコンピュータ/ロボットの目と耳に相当する重要な技術である。古くから盛んな分野であったが、コンピュータの性能向上や人工知能技術の進歩により、最近では発展が著しい。本講義では、今後技術が進展しても必要となる基本的な認識技術として、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。実際の業務を想定した実装演習を行い、従来人手で行われていた業務を自動化することにより効率化を促し、生産性向上の実現方法を学ぶ。	
	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。画像認識を中心に実績のある、各層に畳み込み (Convolution) を用いた深層畳み込みニューラルネットワーク (DCNN) の仕組みを学ぶ。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とともに、計算量と精度のトレードオフについて考察する。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、実際の業務を想定した実装演習を行い、従来人手で行われていた業務を自動化することにより効率化を促し、生産性向上の実現方法を学ぶ。	
	自然言語処理	人間の日常の意思疎通のために用いられる自然言語は歴史や文化的背景の下、多様な地域で異なる言語が用いられている。しかし、コミュニケーション手段としての特性に注目すると共通性が現れる。そのため自然言語をコンピュータで扱うためのツールとして、形態素解析、統語・意味解析等の基礎技術が確立されている。本講義ではこれらの技術を実際のツールを用いることで、それぞれの処理がどのように行われるのかを例題を用いて確認しながら理解する。また、授業計画の後半ではグループ単位で課題設定をし、グループワークで解決手段の実現に取り組む。最後に、期末レポートとして発表を行い、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 B 群	IoT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、講義とプログラミング演習を通して学ぶ。具体的にはまず、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てシステム設計ができるようになるための知識を習得する。また、最近のデバイス間通信に関する技術動向を理解する。さらに、PC端末とIoTデバイスから成るシステムを対象として取り上げ、決められた条件下で双方が適切にデータ通信するための仕組みを、プログラミング演習を通して理解し、IoTエンジニアに必要なデバイス・ネットワークの設計構築技術を習得する。	演習 15時間 講義 15時間
		スマートデバイスプログラミング	IoTを利用したシステムを開発するにあたり、スマートデバイスを対象にしたプログラム開発技法を習得する。ここでは、モバイルOSのAndroidをベースとしたスマートデバイス上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スマート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低消費エネルギー通信プロトコルのプログラミングについても学ぶ。演習では実際の業務を想定した実装演習を行い、スマートデバイスから情報を参照したり周辺デバイスを制御するプログラムを作成し業務を自動化することにより効率化を促し、生産性向上の実現方法を学ぶ。	
		マイコンプログラミング	IoTデバイスを利用したシステム開発のため、組み込み機器を対象としたプログラム開発手法を習得する。本講義では、Linuxをベースとした組み込みOSを用いてハードウェア制御を含むアプリケーションの構築手法を学ぶ。特に組み込み機器のLinux OSからIoTデバイスのデータを取得する手法や、IoTデバイスを制御する手法を学ぶ。また、組み込み機器とネットワークサーバとの通信技術を学ぶ。演習ではインターネットからエッジデバイスの情報へアクセスしたり、エッジデバイスの制御を目標とする。	
		サーバ・ネットワーク	本科目ではIoTシステムを開発する際に、テスト用/本番用（実利用時）のネットワーク環境を開発者自身が設計・構築できるように、サーバ構築やネットワーク設計について学び、演習を通じて総合的な運用技術を習得する。まず、サーバによく利用されているLinuxサーバの構築について学ぶ。続いてネットワークアーキテクチャの設計（サーバ・クライアントの配置やプロトコルなど）、およびシステムの予想される性能の評価技術を学ぶ。併せて実施する演習を通して、個人でサーバを構築・運用できる能力を身につける。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、必要な能力を有したサーバを構築し、システム全体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システムプログラミング	IoTデバイスを利用したシステム開発のため、IoTデバイス、マイコン、インターネット上のサーバが協調するシステムを対象としたアプリケーションの構築手法を学ぶ。本講義では、Linuxを搭載したマイコンとIoTデバイスとしてのAndroid端末、サーバが同一のネットワーク内に構築されたシステムを用いて、相互に制御を行う手法を学ぶ。特に、IoTデバイス上の各種センサからのデータを収集し、サーバ上に集積する手法や、集積したデータを活用してIoTデバイスやマイコンを制御するプログラムを作成し業務を自動化することにより効率化を促し、生産性向上の実現方法を学ぶ。	
	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、部材に作用する力により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り、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る、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、使用法などを学習する。ロボットの利用現場では業務効率化や生産性向上が図られているが、実際に材料力学・材料工学がどのように活かされるかを情報技術の観点から理解する。	
	機械設計	前半では、物性に関する関連科目を受けて、ロボットの可動部の設計に必要な機構と構造を学ぶ。アームロボットの多軸関節の機構を例に、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。また、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製図の技法を学ぶと共に、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。ロボットの利用現場では業務効率化や生産性向上が図られているが、実際に機械設計がどのように活かされるかを情報技術の観点から理解する。	
	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、同次変換行列、リンクパラメータ、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、情報技術を活用した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。また、これらのシミュレーションが業務の効率化や生産性の向上にどのように寄与するかを理解する。	

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習する。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、情報技術を活用した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。さらに、それらが現場での業務の効率化や生産性に向上にどのように寄与したかについての理解も深める。	
	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、主成分分析などを適用して、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。 また、n次元データ圧縮の数学的手法である主成分分析に関して、その概要を学ぶとともに、具体的な例題を使ってその意義と手法を把握する。機械学習のモデル実装の例として、実際の業務を想定し主にPythonやRを使ったデータ解析を取り入れ、その中でデータ解析のためのライブラリ（Scikit-learnなど）の使用方法を具体的に学び、データ解析により業務を効率化し、生産性向上の実現方法を学ぶ。	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習する。制御対象のモデリング、ラプラス変換、伝達関数、ブロック線図、時間応答、システムの極と零点とシステムの応答特性との関係、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習する。さらに、演習により理解を深めるために、代表的な制御CADツールであるMATLABを用いた制御系設計と制御系シミュレーションを実施する。演習として、台車付き倒立振り子を対象として、制御対象のモデリングからフィードバック制御系の設計までを行い、シミュレーションにより過渡応答、定常的な偏差などを評価することで、一貫した制御系の設計方法を学習する。	
		センサ・アクチュエータ	メカトロニクスで重要なセンサとアクチュエータについて、基礎知識から利用方法、実社会での応用例までを学習する。具体的には世の中で広く使われているセンサ・アクチュエータ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・アクチュエータを利用する際に必要となるインタフェース回路の構成と動作特性、マイクロプロセッサに取り込んだセンサ出力をソフトウェアで加工するための信号処理手法を学ぶ。これらの手法が、情報技術を活用した業務効率化や生産性向上にどのように貢献し得るのか、その可能性についても検討する。	

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
展開科目	関西産業史	大阪を中心として広がる関西圏は長く日本の政治・経済の中心であった歴史とそれによって培われた多様な文化を持ち、日本の一地域として大きな特徴を持っている。本科目では関西の産業、特にものづくりに焦点を当て、関西を代表する企業（ハードメーカー、ソフトメーカー等）や関西に数多く存在する特色を持った中小ものづくり企業を事例として紹介し、その特徴や他地域との違いを議論・考察する。その過程を通じて人材や情報、産業など多くの面で首都圏への一極集中・画一化が進む現在の日本の危険性（視点の固定化とそれに伴う思考の硬直化等）と多様性“Diversity”の重要性を学ぶ。そのうえで、地域の活性化プロジェクトの成功事例を通じて、関西が日本の他地域、あるいは世界の他地域とのつながりの中で求められる役割を理解する。	演習 15時間 講義 15時間
	経営学総論	経営学は主に6つの分野（経営戦略論、マーケティング論、人・組織論、オペレーション論、会計学、ファイナンス論）から構成されている。これら6分野とビジネスモデルの4要素（ターゲット、バリュー、ケイパビリティ、収益モデル）を関連付けて理解する。 「経営戦略論」「マーケティング論」の分野では、事業のターゲット（誰を狙うのか）とバリュー（提供できる価値は何か）の実現について、「人・組織論」「オペレーション論」の分野では、事業のケイパビリティ（どうやって価値を提供するか）の設計について、「会計学」「ファイナンス論」の分野では、事業の収益モデル（お金の回し方）の構築について、それぞれ学修する。	
	地域ビジネスネットワーク論	本講義では、地域の企業や人材のネットワークを構築し、地域発のイノベーションを達成するために、必要な知見について議論する。講義は3つのパートで構成される。第一に、地域のビジネスネットワークについて理解するための理論に関する講義である。取締役の兼任ネットワーク分析や企業間関係論、社会ネットワークに関する理論、それらのネットワークを動員するための交渉学など、戦略形成のための方法論についてレクチャーを行う。第二に、大阪を中心とする関西圏のビジネスネットワークに関する分析である。まず、産業構成や中小企業の現状などについて把握した上で、事例研究を通じて実践的な知見を得る。そして、第三に講義後半から実施する、個人プロジェクトである。これまでの講義内容を踏まえた実践として、与えられた課題に個人プロジェクトを立ち上げ、教員と成果物を通じてブラッシュアップし、レポートを作成する。	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（人口・産業の流出など）について洞察し、地域が抱える特有の問題の解決や、さらに付加価値を加えて進展・展開すべき項目（高付加価値型産業への転換、アジア現地展開の強化・深化、情報技術の強力な活用など）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。ここでの主題はデザインの対象となる制作物そのものを完成させることばかりではない。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協力して演習を行い、それぞれが、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。ここでは、今まで学習した個々の専門領域の他に、参加者それぞれの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する過程も重要である。これら、複数の専門性が輻輳することによってオリジナリティーのある考え方や未解決の問題に対処していこうとする姿勢を実習する科目である。 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 160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	知的財産権論	実社会には、人間の創造的活動により生み出される無形の財産として、多くの知的財産があることを認識するとともに、その価値を理解する。知的財産は形がある財産（有体物）とは異なり、異なる場所で同時に使用することも可能であり、直接的な管理が難しい。このため、権利者として必要となる、権利の獲得、他者からの保護、活用の各局面において無体物としての特性に応じたコントロール手法を学ぶ。また、知的財産の受け手側として、どこに知的財産が存在し、どこまで利用できるのかという事についても学習する。	
	アジア・マーケティング	近年、中国、インド、韓国、ASEAN諸国などに代表される通り、アジアの市場成長が著しい。また、同地域での国際的な商品流通もまた活発であり、国内市場だけでなく、国外市場も視野に入れた戦略プラン策定の重要性が高まっている。事実、情報サービスやデジタルコンテンツなどは、情報技術の標準化の進展や、プラットフォームの普及などグローバルな商品・サービスの展開の重要性が増している。 本講義では、アジア地域を対象として、国際的なマーケティングおよび市場化および市場形成（イノベーション）のための戦略を構想する枠組みについて検討する。自国におけるマーケティングと国際的なマーケティングでは、文化的差異や制度的差異、さらには地理的・経済的な環境の違いなど、考慮すべき論点が複数存在する。そのため、ここではマーケティングに関する基礎理論を概観し、各国の市場の特徴について整理し理解を深めた上で、商品企画を題材に、マーケティングのプランニングを実践することで、プロダクトの付加価値最大化と市場化戦略について学ぶ。	
	未来洞察による地域デザイン	Designer in Societyを実践するためには、広く社会を鳥瞰し未来の製品・サービスが地域社会で活用されることにより、未来の人々が付加価値を享受し得る社会像を描き出すことが必要である。この授業では、社会、製品・サービス、技術が互いに複合的に影響しあって新たな製品・サービスが生み出されることに関して、実際の講義・演習を通して学ぶ。そのために未来洞察、シナリオプランニングの手法を用いて未来の地域社会像を描き、そこに必要な付加価値を持った新製品・サービスを創出するプロセスを学びながらプロデュース力を磨く。さらに、大阪に集積する中小企業等地域の特性を理解しスピード感のある製品・サービス開発するための手法についても学ぶ。	演習 15時間 講義 15時間
	イノベーションマネジメント	イノベーションとは、単に技術革新のことを指すのではなく、新しい生産物の創出・生産方法の導入・市場の開拓・資源の獲得・組織の実現と定義されている。すなわち新しいアイデアから社会的意義のある新たな価値を創造し、社会的に大きな変化をもたらす人・組織・社会の変革を意味する。従って、イノベーション創出のためには既存の製品・サービスに関する多面的な問題発見力が重要であり、その本質を理解する必要がある。本授業では、企業が技術開発の成果をイノベーションに結びつけるまでの様々な不確実性を理解し、その不確実性を克服するための、戦略論とマネジメント手法を理解することを目的とする。授業ではイノベーションマネジメントに関する理論面の講義に加え、具体的なイノベーションに関する事例を用いることにより企業が直面する具体的なイノベーション創出に対する課題を学ぶ。さらに、関西企業におけるテラーメイド型ビジネスのイノベーション実現のための戦略についても学ぶ。また世界には、シリコンバレー等、イノベーションが多発する地域がある。実際の事例を使いイノベーションが連鎖的に起こる地域の条件とは何かについて我が国の地域イノベーションの取り組みと比較しながら学ぶ。	

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	徳倫理と志向性	基礎科目で学ぶ「社会と倫理」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、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た。また、職業専門科目で学ぶ「情報技術者倫理」では、技術が社会に与える影響に対するエンジニアの責任を論じてきた。これらは、主にカント由来の義務的な行為としての道徳のありかた、すなわち「どうあるべきか」といった視点から義務論的・道徳説に基づく。しかしながら、近年の人工知能やロボットの最先端技術の急速な発展により、これらの人工物が我々の社会に浸透しつつあり、人工システムが事故を起こしたり、非道徳的な発言をするなど、技術の進展による事物との相互作用が、人間中心的な考え自身の限界を露呈させている（ポスト・ヒューマニズム）。このような人間と人工物の共生社会では、アナスの発達主義的徳倫理学に着目したフーコーの説く「どうあるべきか」ではなく「どうありたいか」が課題となり、さらに社会的な組み直しを主張するラ・トゥールや技術の道徳化を謳うフェルベークを学ぶことが肝要である。これらを通じて様々な環境やタスクに対応するプロフェッショナル（専門職）に求められる志向性のある徳倫理を理解し、「Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）」として具現化することを学ぶ。	
総合科目	卒業研究制作	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。また、その成果が本学のディプロマ・ポリシーとどのように関連しているかを確認する（複数が望ましい）。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、価値創造力などを養う。	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 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、文法知識を習得する。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	生活言語コミュニケーション論	「言語」の本質は「話すアウト」で人類の生得的能力であり「文字の言葉」は後天的な学習的知識である。二つを混同することなく「社会システムとしての言語」を理解することによって「生活」と「産業労働」の両面面で乖離することのない「言語生活」を送ることができる力を修得する。それは「地域で働き」「地域で生きる」ために不可欠な人間的能力である。	

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の倫理的な責任について注視する必要がある。この授業では具体的な個人や組織の社会における倫理性について事例を挙げて説明するとともに、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の責任についても専門職が社会に対して持たなければならない倫理について学習する。</p>	
基礎 科目	基盤 科目	資源としての文化	<p>各地で創造された、文書、絵画、書籍、芸術品、さらにはウェブサイト、雑誌、アニメ、ゲームなどの様々な資料群は「文化資源」として捉えることが可能である。これらは、計算機科学の発展や普及を通して様々な保存と利活用が進められており、今後のさらなる発展に期待が集まっている。文化資源を活用した創造を企図するのであれば、文化資源がどのような特徴を持つか、それがどのように情報化されているか、といった観点から検討し、理解を深める必要がある。本講義では、文化資源を、地域の産業、イノベーション、情報発信やアイデンティティに深く関わりを有するものとして位置づける。その上で、1) それらを集集/保存する方法、2) 情報技術を用いて組織化する方法、3) 文化資源やそのデータを活用する方法、といった3つの観点に焦点化し、国際的な文化資源をめぐる動向や、関西地域での先行事例も交えて議論する。</p>	
		経済学入門	<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・技術になることを理解する。</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材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。これは国際関係理論と歴史および「地政学」の理解にはじまり、主要国の政治・経済体制、文化、世界の宗教や民族の違い、それぞれの特徴などについて学ぶ。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、専門職業人材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欧州の右傾化、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、外部機関など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。特に、情報技術に基づくツールやシステムに関しては、以降の臨地実務実習においてその理解を深める必要があることを念頭に調査する。事前学習は、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。	
	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。特に、相手側の取引先企業のニーズを察知する。その問題点を理解して分析し、情報技術を活用した改善案を複数探索、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。	
	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、情報技術を活用したテラーメイドなものづくりによる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。特に、顧客ニーズに呼応したプロトタイプが新たな価値の拡大につながったかを検証し、その価値の敷衍化（ふえんか）を検討する。	
	ビジネスデジタルコンテンツ制作	三年次までの学修の成果として、関西の企業からテーマの提案を受け、PBL（Problem-based Learning）による総合的なデジタルコンテンツ作品のグループ制作を行う。与えられたテーマの中で要求されている仕様や水準などについてグループ内で共有し、関西の企業の期待に寄り添い、地域が抱えている問題を考察し、倫理観のある企画立案を行う。制作時には企画に沿った課題を設定し、互いの得意分野を活かした役割分担を決め、課題の解決方法を考察しながらコンテンツ制作計画を立てる。授業の途中でテーマの発案元企業に対してのプレゼンテーションや、グループ間でのレビューを行い、設定した課題とその解決策が正しいかを検証し、ブラッシュアップを図る。授業の最後には発案元の企業からの評価や、グループ間での相互評価を受け、制作工程の振り返りを行い、次の「地域デジタルコンテンツ制作演習」につなげる。また海外を視野に入れた外部のコンペティション等にも積極的に応募し、社会的評価を受ける。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、制作対象とする課題を設定するとともに、協議会委員もしくは関西の企業従事者による制作コンテンツに対する評価を受ける。	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	実習科目 地域デジタルコンテンツ実習	これまでの学びを活かし、PBL (Problem-based Learning) 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。中小企業におけるコンテンツ制作では、クライアントからの依頼を受けて制作する機会が多い。自社による新規開発が難しい状況であるが、オリジナリティの高いコンテンツの新規開発は中小企業にとっても重要な課題である。関西にはアイデアを付加したオリジナリティの高い製品を生み出してきた企業が存在する。その歴史を研究するとともに、新たな発想を行いながら情報技術を活用し制作を行う。本実習においては、企業から企画を提示される形ではなく、自ら企画を立ち上げ企業に売り込む形とする。アジアを中心とした国際的な社会的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。提携する関西の企業にプレゼンテーションを行い、評価を受ける。その後の製品化は、関西の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、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、協議会委員もしくは関西の企業従事者による制作コンテンツに対する評価を受ける。	共同	
	実習科目A群	ゲームコンテンツ制作Ⅰ	これまでの学びを活かし、遊びとして完結したミニゲームの個人制作を行う。自分自身で企画立案を行うが、その際にハードウェアの特性を特に意識する。その後、スケジュールを策定し必要となるスキルを身につけながらゲームの完成を目指す。進捗管理シートを活用し、制作状況を把握し続ける。制作中には様々な問題が発生するが、その都度課題を設定し、解決策を模索しながら完成度の高い成果物となるように制作を行う。また完成後に、制作時に発生した問題とその解決方法、苦勞した点、工夫した点などの制作物に関するプレゼンテーションを実施する。	共同
		ゲームコンテンツ制作Ⅱ	「ゲームコンテンツ制作Ⅰ」に続き、これまでの学びを活かし、より魅力あるゲームの個人制作を行う。自身で企画立案を行うが、ハードウェアの特性を意識した、繰り返しプレイしたくなるような仕組みを導入し、魅力あるゲームとなるよう企画する。その後、スケジュールを策定し必要となるスキルを身につけながらゲームを完成する。進捗管理シートを活用し、制作状況の把握を続け効率化と品質の向上を図る。制作中には様々な問題が発生するが、その都度課題を設定し、解決策を模索しながら完成度の高い成果物となるように制作を行う。また完成後に、制作時に発生した問題とその解決方法、苦勞した点、工夫した点などの制作物に関するプレゼンテーションを実施する。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、制作対象とする課題を設定する。課題の解釈においては、クライアントやユーザーが何を期待しているのか、抱えている問題点は何か、を考察し、クライアントやユーザーに寄り添った制作を行う。完成後には協議会委員もしくは関西の企業の従事者による制作コンテンツに対する評価を受ける。	共同
	実習科目B群	デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ	これまでの学びを活かし、デジタル映像コンテンツの個人制作を行う。制作テーマはクライアントから提示されることを想定し、まずはテーマを正しく解釈するところから始め、その後資料収集をはじめとしたプリプロダクション業務を行い、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業務へ移行する。テーマの解釈においては、想定するクライアントが何を期待しているのか、抱えている問題点は何か、を考察し、クライアントやユーザーに寄り添った企画と制作を行う。制作時にはテーマに沿ったテーマを設定し、どのように解決したのかを随時検証していく。完成時には、テーマをどう解釈し、どのように表現したのか、自身が一番力を入れたシーンはどのような課題をどのように解決したのかなど、制作物に関するプレゼンテーションを実施する。	

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
職業専門科目 実習科目B群	デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ	「デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ」に続き、これまでの学びを活かし、デジタル映像コンテンツのグループ制作を行う。制作テーマを提示するクライアントの要望やその要望の背景にある課題を理解し、まずはテーマを正しく解釈するところから始め、クライアントやユーザーに寄り添った課題解決策を考察しながら作品制作を行う。スケジュールを策定し、各自の作業分担を明確化し、それぞれの得意な技術を統合して作品制作を行う。ライティングを始めとした新しい表現技法も取り入れながら情報技術を活用し、作業効率や品質の向上を意識して完成度を高めていく。 なお、本実習は、教育課程連携協議会の協力のもと、制作対象とする課題を設定するとともに、協議会委員もしくは関西の企業従事者による制作コンテンツに対する評価を受ける。	
	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。コンテンツは常に対象者（ユーザー）を意識することになるが、多種多様なユーザーに対して細分化しターゲターメイド型の開発を行う必要がある。年齢を始め様々な条件ごとに感情を揺さぶるポイントと手法にどのようなものがあるのかなど考察や研究の手法を学ぶ。さらに、コンテンツが対象者に与える影響は様々なものがあり、研究されている影響について学修し、表現者としての倫理観を考える。 またゲームコンテンツの対象は、欧米に加え昨今のアジアでの市場の広がり急成長を遂げており、将来的に高次のクリエイターとして活躍するためには、更に広がる多種多様な市場とユーザーに対して、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	映画やゲームに代表されるデジタルコンテンツ制作工程において必要とされるモデリング、リギング、アニメーション、マテリアル表現、ライティング、レンダリング、合成などデータ生成と表現についての様々な手法を修得する。ただDCCツールを利用できるということではなく、様々な要求に対して目的とする表現の最適な制作手法を選択できるようになることを目標とする。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どのようにデータが関連し連続するのか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習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	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。既存のゲームを参照しながら、ユーザーの心理についても理解する。様々なジャンルのゲームを考察するために、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概要を知り学ぶ。本科目ではゲームデザインを通じて、情報科学、心理学、ユーザ分析などいろいろな分野の理論を紹介し、様々なアプローチからの視点があることを知る。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、社会への影響や社会的責任についても理解を深める。	
	ゲームプログラミング基礎	ゲームプログラミング基礎では、現在、世の中で利用されている様々なプログラム言語の基本となっているC言語について学ぶ。C言語を習得しておくことはゲーム開発に使用されている様々なプログラム言語の基礎を汎用的に習得しておくことに他ならない。C言語の基本構文や命令、変数・配列の概念、関数の利用方法および自作関数の作成、基本アルゴリズムの考え方などの学習を通じて、プログラムを作成するために必要となる基本的な知識を習得する。そして、この科目での学習を基礎として様々なプログラム言語へと発展、応用していくことを目指す。	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る。また、3Dペイントツールなどの応用手法も学び、その確認としてプロップ、室内空間モデリングに挑戦する。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習得する。映像以外のモデルの出力先として、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平面デザインの表現技法を理解し、デジタル画像制作のためのワークフロー及び制作技術を実践的に学修する。CGでの混色表現や配色理論、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オブジェクトの描画方法、文字情報の扱い方と活用方法、ラスタ形式画像による色調や画像の補正、合成技法、フィルタ処理の活用へと学修を進める。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。さらに、制作した課題作品を毎回プレゼンテーション形式で発表することで、自身の作品のアウトプットと他者の作品のインプットを行う習慣を身につける。	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習得することは、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習する。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習得する。まず、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。そして、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。また、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。微分方程式の解法について学ぶことで、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	映画やゲームに代表されるデジタルコンテンツ制作工程において必要とされるモデリング、レンダリング、アニメーション等のデータ生成や表現について背景技術を理解する。ただDCCツールを利用できるということではなく、企画や制作、プログラミングで適切な手法を実施できるよう技術に関する知識を学び、座標変換、平面や曲面、スキニング等のモデリング手法、レンダリングプロセス、アニメーション（階層構造）・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、様々な要求において、効率的かつ最適な制作工程を提案し、表現を実現させるための手法が創造できるようになる。	
		ゲームデザイン論	ゲームという言葉から家庭用ゲーム機やスマートフォンで遊ぶデジタルゲームをイメージする人は多いと思うが、トランプやすごろくといったアナログゲームもゲームである。ゲームとはルールを定め競い合うことから始まり、コンピュータの登場により、複雑な計算を瞬時に行い、映像技術の進化により多彩な表現が可能となり、今日に至っている。入力装置に関して、コントローラ以外にもセンサーの普及により様々な遊びにつながっている。ゲームをデザインするということは、ルールを作り、そのルールにそって行動し、結果によって、プレイヤーの感情を揺さぶるものをデザインするということであり、感情を揺さぶる体験を導き出すための、ソフトウェア、ハードウェア、理論などを活用した既存コンテンツを知り手法を学ぶ。 また、これらのゲームデザインは、デジタルゲームをはじめ、広告、教育など様々なジャンルで活用できることを知る。	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	Python言語	この授業はプログラミング言語Pythonを利用したプログラムを作成できるようになることを目的とする。基本的なデータ構造やオブジェクト指向プログラミングについて理解するために、既に学んだプログラミング言語との違いや、標準ライブラリを使用したプログラム作成方法、ファイルやキーボードなどからI/Oを使用したプログラム作成方法を学ぶ。また、実践的な能力を養成するために、開発環境の構築、資料を参照した科学計算やDCCプラグインといったプログラム作成もあわせて行う。	演習 15時間 講義 15時間
	デジタル造形Ⅱ	「アニメーションに適したモデル」をテーマに、スカルプトツールの扱いを含めたキャラクタモデリング制作手法を身につける。また、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ボールアニメーションに挑戦する。キャラクタアニメーションの一環として各種リギングの基本、歩行キャラクタアニメーションを制作する。ノンリニアデフォーマやブレンドシェイプなどのデフォーマの一部や衝突するモデルや布の動きなど、物理現象に即したアニメーションの基本を身につけ、リアルなアニメーションだけでなく、モデリングへの応用力を身につける。いづ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
	デジタル映像制作Ⅰ	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、ペイント系ソフト、合成ソフト、編集ソフトなどの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、簡単な合成の理論を理解し、合成ソフトを用いて素材の合成、キーフレームによるアニメーション作成方法などを習得する。また、編集ソフトを用いて、映像素材の取り込み、編集、音入れ、書き出しなどの映像制作に必要な基本的なスキルを習得し、実際に撮影、合成、編集を行ってデジタル映像作品を制作する。	演習 15時間 講義 15時間
	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。また関連の求め方、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。	

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		
	ゲームアルゴリズム	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・事象から理論的、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たりできるようにする。	
	ゲームエンジンプログラミング	本講義では、C#を学修しながらゲーム開発に必要なオブジェクト指向プログラミングの基礎について理解する。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が、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ため、ゲームを動作させるための一連の動作をC#言語で記述できるようにゲームエンジン上でもプログラミングを行い実行しゲームエンジンの使い方にも慣れるようにする。	演習 15時間 講義 15時間
	技術英語	情報技術の専門職が実際に遭遇することになる英語資料を用い、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。さらに、情報技術の専門職が体験することになる状況をシミュレートして、求められる英語の把握能力、コミュニケーション能力を磨く。	
	ゲームAI	ゲームAIを学ぶにあたって基礎となるゲーム理論を解説し、遊びにおける戦略的な考え方について理解する。また、チェスや将棋といったゲームにおけるアルゴリズムや実際にビデオゲームに使われているAIモデルについて、その数理的構造と機能特徴に対する知見を習得する。エンタテインメントにおける制作プロセスでのAI、ゲーム内でのAI等、応用事例の知見を高め、代表的なAIモデルの応用適正についての知識を習得する。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授業とする。	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 エンタテインメント設計	本授業では、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、広範なコンテンツの実例をふまえて考察する。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学び、表現することがユーザーひいては社会に与える影響を考え、表現者としての倫理を学び責任を自覚する。	演習 15時間 講義 15時間
	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“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”として持つべき倫理観とは、現実的かつ高度で専門的な倫理観である。在阪企業のビジネスモデルについての理解を前提に、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をはじめとして、具体的には自動化技術やセンサ技術等により得られる高度で膨大な情報に対する倫理的な取扱い、また、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本科目で修得する。	
講義・演習科目A群	オブジェクト指向プログラミング	「ゲームプログラミング基礎」「ゲームエンジンプログラミング」で履修した知識の理解を深め、オブジェクト指向プログラミングの考え方、C++での表現に関する技術を、演習を通じて修得する。後半では、STL (Standard Template Library) やデザインパターンの考え方や実装方法を修得し、効率的なソフトウェア開発が行えるようになる。	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などの書き方などを中心に学ぶ。 アイデアをゲームに表現として落とし込むゲームデザインの手法を学修するうえで重要なのは、そのアイデアを他者に伝えることである。オリジナリティが高ければ高いほど、存在しない表現や遊びとなり、他者に伝えるのは難しい。制作チームのメンバー、クライアント、ゲームユーザーなど、それぞれの知識や立場の違いで解釈も変わり、知りたい情報も違う。伝える相手のことを知り、相手の立場に立って、伝える方法を取捨選択しながらプレゼンテーションの準備を行い実践しなければならない。その難しさを実際に体験しながら、アイデアを仕様に落とし込む実践力、人に伝える力を養成する。	
	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、「ゲームは、ターゲットに対してテラーメイド的思考をベースに発想し組み立て、情報技術を活用して生産性を高め効率よく開発し、その結果人を楽しませる」ことを学修する。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。	
	戦略アルゴリズム	ゲームで用いられる様々な戦略的なアルゴリズムについて学ぶ。これらのアルゴリズムについては、より高いクオリティのゲーム、つまりプレイヤーが違和感を感じないゲームにするためには重要なものである。例えばジャンプの物理シミュレーションにおいて、子ども向けアクションゲームの場合は、滞空時間を現実よりも長くすることで攻撃や防御のゲーム性を高めることができるが、よりリアルな世界観のゲームの場合は、現実と違いが大きいと違和感が大きくなる。ゲームの内容に応じたテラーメイドによるアルゴリズムを構築することがとても重要である。 物理シミュレーションや人工知能に関するアルゴリズム、データの圧縮に関することや、経路探索等に関することをゲームプログラムに用いることで、プレイヤーにゲームをより自然な感覚で楽しませることが出来る。	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 デジタル映像制作Ⅱ	この講義では「デジタル映像制作Ⅰ」で身につけ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（視覚効果）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、それぞれの要素の特徴を理解し上手く組み合わせることで、より高度な映像表現を目指す。形式としては、講義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の使用方法を学習する。その範囲は実写やカメラの基礎知識、企画、プロット、シナリオ、絵コンテ、実写撮影、CG、合成、エフェクト、アニメーション、編集までを網羅する。また、近年のデジタル映像制作に取り入れられているフォトグラメトリー、シーンリニアワークフローについても学習する。最終課題として、学習した知識やスキルを組み合わせたデジタル映像作品を制作し、講義の最後に発表と講評を行う。	演習30時間 講義30時間
	デジタルキャラクタ実践演習	前半は現実の人体をモチーフに高解像度の3Dスキャンデータによる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	これまでに習得した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段階を綿密に行い、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スケジューリングも行い、これまでに習得した情報技術を駆使して、作業効率化、生産性の向上を行なうことで、クオリティを高め作品企画を練る。実制作の段階では、技術的問題点を分析し、クオリティの高い出力結果になるよう試行錯誤する。また、海外を視野に入れ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概観し、プロジェクト環境を踏まえた適切なマネジメント手法について議論する。また、開発のフロー、環境の変動に基づく外部性の影響など、コンテンツの制作においてみられるマネジメントの特徴を議論する。その上で講義の後半において、ここまでの講義で得た知見を活かすための仮想プロジェクトを題材とするグループワークを実施する。	

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
職業専門科目 講義・演習科目A・B群共通	映像論	デジタル映像の制作時に必要となる映像理論について学修する。デジタル映像制作時、表現方法を考慮し制作する必要がある。映像技術の進展とともに映像コンテンツのメディアとしての影響力を理解する必要がある。ここでは映像の特性、表現技術、表現技法など視聴する側から発信する側としての知識を身につける。また映像の技術と表現の歴史を学び、未来に向けた新しい映像コンテンツ制作ができるようにする。最先端の映像制作技術を説明し、今制作の現場でどのようなことが行われているかの知識を習得する。	
	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についても学習し、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	関西産業史	大阪を中心として広がる関西圏は長く日本の政治・経済の中心であった歴史とそれによって培われた多様な文化を持ち、日本の一地域として大きな特徴を持っている。本科目では関西の産業、特にものづくりに焦点を当て、関西を代表する企業（ハードメーカー、ソフトメーカー等）や関西に数多く存在する特色を持った中小ものづくり企業を事例として紹介し、その特徴や他地域との違いを議論・考察する。その過程を通じて人材や情報、産業など多くの面で首都圏への一極集中・画一化が進む現在の日本の危険性（視点の固定化とそれに伴う思考の硬直化等）と多様性“Diversity”の重要性を学ぶ。そのうえで、地域の活性化プロジェクトの成功事例を通じて、関西が日本の他地域、あるいは世界の他地域とのつながりの中で求められる役割を理解する。	演習 15時間 講義 15時間

授 業 科 目 の 概 要			
（工科学部 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	経営学総論	経営学は主に6つの分野（経営戦略論、マーケティング論、人・組織論、オペレーション論、会計学、ファイナンス論）から構成されている。これら6分野とビジネスモデルの4要素（ターゲット、バリュー、ケイパビリティ、収益モデル）を関連付けて理解する。 「経営戦略論」「マーケティング論」の分野では、事業のターゲット（誰を狙うのか）とバリュー（提供できる価値は何か）の実現について、「人・組織論」「オペレーション論」の分野では、事業のケイパビリティ（どうやって価値を提供するか）の設計について、「会計学」「ファイナンス論」の分野では、事業の収益モデル（お金の回し方）の構築について、それぞれ学修する。	
	地域ビジネスネットワーク論	本講義では、地域の企業や人材のネットワークを構築し、地域発のイノベーションを達成するために、必要な知見について議論する。講義は3つのパートで構成される。第一に、地域のビジネスネットワークについて理解するための理論に関する講義である。取締役の兼任ネットワーク分析や企業間関係論、社会ネットワークに関する理論、それらのネットワークを動員するための交渉学など、戦略形成のための方法論についてレクチャーを行う。第二に、大阪を中心とする関西圏のビジネスネットワークに関する分析である。まず、産業構成や中小企業の現状などについて把握した上で、事例研究を通じて実践的な知見を得る。そして、第三に講義後半から実施する、個人プロジェクトである。これまでの講義内容を踏まえた実践として、与えられた課題に個人プロジェクトを立ち上げ、教員と成果物を通じてブラッシュアップし、レポートを作成する。	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（人口・産業の流出など）について洞察し、地域が抱える特有の問題の解決や、さらに付加価値を加えて進展・展開すべき項目（高付加価値型産業への転換、アジア現地展開の強化・深化、情報技術の強力な活用など）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。ここでの主題はデザインの対象となる制作物そのものを完成させることばかりではない。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協力して演習を行い、それぞれが、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。ここでは、今まで学習した個々の専門領域の他に、参加者それぞれの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する過程も重要である。これら、複数の専門性が輻輳することによってオリジナリティーのある考え方や未解決の問題に対処していこうとする姿勢を実習する科目である。 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 160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。
	知的財産権論	実社会には、人間の創造的活動により生み出される無形の財産として、多くの知的財産があることを認識するとともに、その価値を理解する。知的財産は形がある財産（有体物）とは異なり、異なる場所で同時に使用することも可能であり、直接的な管理が難しい。このため、権利者として必要となる、権利の獲得、他者からの保護、活用の各局面において無体物としての特性に応じたコントロール手法を学ぶ。また、知的財産の受け手側として、どこに知的財産が存在し、どこまで利用できるのかという事についても学修する。	

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	アジア・マーケティング	近年、中国、インド、韓国、ASEAN諸国などに代表される通り、アジアの市場成長が著しい。また、同地域での国際的な商品流通もまた活発であり、国内市場だけでなく、国外市場も視野に入れた戦略プラン策定の重要性が高まっている。事実、情報サービスやデジタルコンテンツなどは、情報技術の標準化の進展や、プラットフォームの普及などグローバルな商品・サービスの展開の重要性が増している。 本講義では、アジア地域を対象として、国際的なマーケティングおよび市場化および市場形成（イノベーション）のための戦略を構想する枠組みについて検討する。自国におけるマーケティングと国際的なマーケティングでは、文化的差異や制度的差異、さらには地理的・経済的な環境の違いなど、考慮すべき論点が複数存在する。そのため、ここではマーケティングに関する基礎理論を概観し、各国の市場の特徴について整理し理解を深めた上で、商品企画を題材に、マーケティングのプランニングを実践することで、プロダクトの付加価値最大化と市場化戦略について学ぶ。	
	未来洞察による地域デザイン	Designer in Societyを実践するためには、広く社会を鳥瞰し未来の製品・サービスが地域社会で活用されることにより、未来の人々が付加価値を享受し得る社会像を描き出すことが必要である。この授業では、社会、製品・サービス、技術が互いに複合的に影響しあって新たな製品・サービスが生み出されることに関して、実際の講義・演習を通して学ぶ。そのために未来洞察、シナリオプランニングの手法を用いて未来の地域社会像を描き、そこに必要な付加価値を持った新製品・サービスを創出するプロセスを学びながらプロデュース力を磨く。さらに、大阪に集積する中小企業等地域の特性を理解しスピード感のある製品・サービス開発するための手法についても学ぶ。	演習 15時間 講義 15時間
	イノベーションマネジメント	イノベーションとは、単に技術革新のことを指すのではなく、新しい生産物の創出・生産方法の導入・市場の開拓・資源の獲得・組織の実現と定義されている。すなわち新しいアイデアから社会的意義のある新たな価値を創造し、社会的に大きな変化をもたらす人・組織・社会の変革を意味する。従って、イノベーション創出のためには既存の製品・サービスに関する多面的な問題発見力が重要であり、その本質を理解する必要がある。本授業では、企業が技術開発の成果をイノベーションに結びつけるまでの様々な不確実性を理解し、その不確実性を克服するための、戦略論とマネジメント手法を理解することを目的とする。授業ではイノベーションマネジメントに関する理論面の講義に加え、具体的なイノベーションに関する事例を用いることにより企業が直面する具体的なイノベーション創出に対する課題を学ぶ。さらに、関西企業におけるテラーメイド型ビジネスのイノベーション実現のための戦略についても学ぶ。また世界には、シリコンバレー等、イノベーションが多発する地域がある。実際の事例を使いイノベーションが連鎖的に起こる地域の条件とは何かについて我が国の地域イノベーションの取り組みと比較しながら学ぶ。	

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	徳倫理と志向性	基礎科目で学ぶ「社会と倫理」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、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た。また、職業専門科目で学ぶ「情報技術者倫理」では、技術が社会に与える影響に対するエンジニアの責任を論じてきた。これらは、主にカント由来の義務的な行為としての道徳のありかた、すなわち「どうあるべきか」といった視点から義務論的・道徳説に基づく。しかしながら、近年の人工知能やロボットの最先端技術の急速な発展により、これらの人工物が我々の社会に浸透しつつあり、人工システムが事故を起こしたり、非道徳的な発言をするなど、技術の進展による事物との相互作用が、人間中心的な考え自身の限界を露呈させている（ポスト・ヒューマニズム）。このような人間と人工物の共生社会では、アナスの発達主義的徳倫理学に着目したフォーコーの説く「どうあるべきか」ではなく「どうありたいか」が課題となり、さらに社会的な組み直しを主張するラ・トゥールや技術の道徳化を謳うフェルベークを学ぶことが肝要である。これらを通じて様々な環境やタスクに対応するプロフェッショナル（専門職）に求められる志向性のある徳倫理を理解し、“Designer in Society（社会ともにあるデザイナー）”として具現化することを学ぶ。	
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。また、その成果が本学のディプロマ・ポリシーとどのように関連しているかを確認する（複数が望ましい）。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、価値創造力などを養う。	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 / 480
				デジタルエンタテインメント学科				40 / 160
				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 / 320
				デジタルエンタテインメント学科				40 / 160
				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		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		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 【昼間部】				名古屋医専 【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)
実践看護学科 I	40	-	120	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 II	40	-	120	実践看護学科 I	40	-	120	
保健学科	40	-	40	実践看護学科 II	40	-	120	
助産学科	40	-	40	保健師学科	40	-	40	令和3年4月 学科名称変更
歯科衛生学科	25	-	75	助産師学科	40	-	40	令和3年4月 学科名称変更
理学療法学科	40	-	160	歯科衛生学科	25	-	75	
作業療法学科	20	-	80	理学療法学科	40	-	160	
言語聴覚学科	20	-	40	作業療法学科	20	-	80	
				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>	