

設置の趣旨を記載した書類

-目次-

① 設置の趣旨及び必要性	P. 4
1. 社会的な背景	
2. 設置の趣旨・必要性	
(1) 徳島県神山町に設置する必要性	
(2) 社会的な背景を踏まえた必要性	
(3) 高等専門学校設置の趣旨	
3. 設立する学校の概要	
(1) 名称	
(2) 設置場所	
(3) 設置する学科	
(4) 入学定員・学生定員	
4. 建学の精神（基本理念）	
5. 養成する人材像	
6. 称号授与の方針（ディプロマ・ポリシー）	
② 学科等の特色	P. 12
1. 幅広い職業人養成	
2. 総合的教養教育	
3. 新たな産業を牽引する人材育成	
③ 学科等の名称及び称号の名称	P. 14
1. 本学の名称	
2. 学科の名称	
3. 称号の名称	
④ 教育課程の編成の考え方及び特色	P. 15
1. 教育課程の編成及び実施に関する方針（カリキュラム・ポリシー）	
2. 教育課程の構成と特色	
(1) 一般科目	
(2) 専門科目	
⑤ 教育方法、履修指導方法及び卒業要件	P. 22
1. 教育方法	
(1) 授業方法	
(2) 選択科目	

- (3) 成績評価
- (4) 進級・留年
- (5) 卒業要件
- (6) 履修科目の年間登録上限の設定
- 2. 履修指導方法
 - (1) シラバスの提示
 - (2) オリエンテーション・ガイダンスの実施
 - (3) 担任の配置
 - (4) 演習科目の体制

⑥ 多様なメディアを高度に利用して、授業を教室以外の場所で履修させる場合の具体的計画 P. 27

⑦ 企業実習（インターンシップ含む）等の学外実習を実施する場合の具体的計画
. P. 28

- 1. インターンシップの目的
- 2. インターンシップ受入機関の確保方法と状況
- 3. インターンシップ前の指導体制、指導方法
- 4. インターンシップ中の指導体制、指導方法
- 5. インターンシップ後の指導
- 6. 評価・単位認定方法

⑧ 入学者選抜の概要 P. 32

- 1. 入学者受入れの基本方針（アドミッション・ポリシー）
- 2. 選抜の方法
 - (1) 推薦による選抜
 - (2) 学力検査による選抜

⑨ 教員組織の編制の考え方及び特色 P. 33

- 1. 教員組織の編制
- 2. 教員の構成

⑩ 施設、設備の整備計画 P. 34

- 1. 校地、運動場の整備計画
- 2. 校舎等の施設の整備計画
 - (1) 校舎の概要
 - (2) 教育に必要な機器・器具の整備

- 3. 図書等の資料及び図書館の整備計画
 - (1) 図書等の資料の整備計画
 - (2) 図書館の整備計画
- 4. 学生寮の整備計画と管理体制
 - (1) 学生寮の整備計画
 - (2) 学生寮の管理体制

⑪ 管理運営 P. 39

- 1. 教員会議
- 2. 運営会議
- 3. 各種委員会

⑫ 自己点検・評価 P. 40

- 1. 実施方法
- 2. 実施体制
- 3. 点検・評価項目
- 4. 結果の公表

⑬ 情報の公開 P. 42

⑭ 教育内容等の改善を図るための組織的な取組 P. 43

- 1. 開設後の取り組み
- 2. 教育内容等の向上及び改善のための取り組み及び研修等
- 3. 管理運営に必要な教職員への研修等

⑮ 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制 P. 45

- 1. 教育課程内の取り組みについて
- 2. 教育課程外の取り組みについて
- 3. 適切な体制の整備について

① 設置の趣旨及び必要性

1. 社会的な背景

非常に早いスピードで移り変わっていく現代社会において、日本企業が強みとしていた自動車や家電をはじめとするものづくり産業は、テクノロジーやビジネスモデルの世界的な進化、環境問題をはじめとするSDGsの取り組みなどにより優位性を保つことが困難な時代になってきている。また、ITとインターネットの急速な発展に伴い、IT企業はもとよりあらゆる産業の事業活動においてなにかしらのシステムを利用しており、クラウドサービスなどインターネットを基軸とするサービスの利用が必要不可欠となってきている。

一方、GoogleやFacebookをはじめとするインターネット上のインフラとなりうるサービス、Amazon Web Serviceをはじめとするクラウド基盤サービスを提供する企業が多くシェアを獲得しているが、そのようなシステムやサービスを提供する企業は外国籍の企業が多く、日本企業が占めるシェアはかなり少ないといえる。それらの企業では、創業者自身が技術者であったり研究者であったりすることが多く、事業の根幹となる部分を創業者自らの手でつくり上げることができることが大きい。日本においても、技術者が事業の維持・改善を行うだけでなく、技術者自身が社会における課題発見や問題解決を行い、新たな事業を創出していくことができる能力が必要不可欠であるといえる。そのためには、技術者として専門的な知識の習得だけにとどまらず、魅力ある製品やサービスを総合的に創り上げることができるデザイン、魅力ある製品と社会の中での課題や問題解決に結びつけ事業化を行うことができる起業家精神を養い、社会に変化を作り出せる人材の育成が必要である。

技術者を基本として様々な分野で活躍できる人材を育成するために大学の存在は大きいですが、高度成長期に製造現場の人材を強化するために生まれた日本独自の教育機関である高等専門学校（以下、高専）は、近年では従来のものであり、IT企業など最先端の現場においても卒業生の活躍が増えており、改めて注目されている。高専は即戦力の育成を特徴としており、高校入学と同じ年齢から専門的な教育を学び、吸収力の高い年齢において大学受験等に時間を割かれることなく、5年間集中して学べるのが特徴としてあげられる。そのような優れた高専の仕組みを基本とし、本学では優秀な即戦力としての技術者を育成するだけでなく、先にあげたようなデザインや起業家精神を育成するカリキュラムを組み込むことにより、次世代の高専として世の中に変化を作り出せる人材の輩出を促し、世界に誇れる教育機関となることができるといえる。

2. 設置の趣旨・必要性

(1) 徳島県神山町に設置する必要性

徳島県名西郡神山町は、吉野川の支流、鮎喰川の畔に広がる山あいの町で、町面積の83%が山林。徳島市から車で40分ほどの距離に位置している。1955年に隣接する5つの村が合併して誕生。当時の人口は約21,000人であったが、高度経済成長期以降若者の流出が続いたため現在の人口は5,000人余りにまで減少した典型的な過疎の町である。江戸時代は阿波人形浄瑠璃が盛んに上演されるなど芸能の盛んな町で、戦後は杉や檜など林業によって得られた資金が教育に投入されていた。1960年頃より完全学校給食を実施したり、学校の各教室に設置されたテレビを活用した視聴覚教育の全国モデルとして名を馳せたり、東京オリンピックに合わせて中学校には50m公認プールが建設され、さらに中学校の新築校舎には天文台が設置されるなど、科学教育に熱心な土地柄でもある。

そのような背景の神山町では、「せかいのかみやま (globale Kamiyama)」を目指して1990年代初頭に民間主導でスタートした国際交流事業として、日本だけでなく世界各国から芸術家を招待して神山町に滞在しながら芸術作品を創り、作品を神山町に残して行く取り組みを行っている「神山アーティスト・イン・レジデンス」が生まれた。招待した芸術家だけでなく建築家や研究者をはじめとする多様な人材が国内外から神山町を訪れ、国を跨いだ国際的なネットワークが形成されている。このような背景から、世界から客が訪れるレストランや宿、神山町に魅力を感じた外国人アーティストや外国人シェフ、クラフトビール醸造家などが次々に移住や起業することによって、多種多様な人が暮らし、物事をおもしろがる人の密度はどこよりも濃い活気ある町となっている。こうした様子が、米国の新聞「ワシントンポスト」に「日本のポートランド。過疎や高齢化のトレンドに立ち向かう町」と紹介された。今では移住人材や進出企業と、神山町や神山町民との間で、農業や林業分野における協働も進んでいる。例えば『地産地食』をテーマに、地域で生産された農作物をその地域で料理に使うといった、循環できる食の仕組み作りに取り組みながら、農業の担い手を育成する「フードハブプロジェクト」があげられる。また、町産材をほぼ100%使い、熱源に木質バイオマスを活用する集合住宅プロジェクトなどが進行している。なお、神山まるごと高等専門学校（以下、本学）の設立準備委員会発足のきっかけとなっている認定NPO法人グリーンバレーは「日本の田舎をステキに変える」をミッションとし、「創造的過疎」（人口減少を受け入れ、創造的な人材の誘致によって人口構成を健全化させた持続可能な町を目指す）を旗印に、行政と連携・協働しながら神山町のまちづくりを民間の立場から主導している。

神山町では自然豊かな風土に惹かれて自らの意志で移住し、生活しながら地域の課題と向き合い、自ら思考し課題解決を目指す国内外からの移住者（すなわち起業家精神を持ち合わせた人々）が数多く活躍している。加えて、2005年には全国に先駆けて光ファイバー網が全町くまなく整備されたことにより、現在のテレワークの先駆けなるITベンチャー企業のサテライトオフィスが開設され始めた。自然を感じながら生産性を高める新しいワークスタイルを求めて神山町に拠点を新たに設けるなど、神山に主たる拠点として移設したIT企業は15社に及ぶ。

2015年に国連が採択したSDGsの17のゴールと169のターゲットはすべての国や企業が取り組むべき課題として掲げられ世界中で達成に向けた取り組みが行われている。これからは限りある資源を際限なく使い続ける従来型の繁栄ではなく、資源を循環させ末長く持続可能な繁栄への根本的なシフトが求められる。そのような持続可能な社会の実現のために欠かせないテーマの一つは、自然との共生にほかならず、ありとあらゆるものが身近にあり不便を感じない都市部での生活や体験だけでは自然との共生を前提とした持続可能な社会を創っていくための経験を積めるとは言い難い。神山町は豊かな自然だけでなく、先にあげたような過疎化と人口減少という差し迫った課題に加えて様々な問題を地域住民や移住者が一体となり自らが課題解決を行っている町である。このような町に高等教育機関としての高専を設置し、高度な技術者としての専門教育を行うとともに、製品やサービスを総合的に創り上げることができるデザインと起業家精神の教育を受けた学生が学んだことを活かし、問題解決や事業創出を行うことは地域社会においても非常に有益であるといえる。学生にとっても豊かな自然とその自然と共にある暮らしを体験しながら持続可能な社会の実現について考えつつ、現代の通信インフラの充実により都市部と変わらない情報が手に入り、ローカルの視点で地球規模の思考ができる神山町のような場所が、今後世の中に影響を与え変化を起こせる学生を育成するのに最適だと考えられる。

(2) 社会的な背景を踏まえた必要性

絶えず変化している現代社会において、我が国が取り巻く環境は大きく変わることが予想されている。例えば、我が国は少子高齢化を伴う人口減少に突入しており、厚生労働省における「高齢社会白書（令和3年版）」によると、令和35（2053年）年には人口が1億人を割って9,924万人となることが予測されている。また、高齢化と出生数の低下に伴い、生産年齢人口も8,716万人いた平成7（1995）年をピークに減少が進み、令和37（2055）年には4,706万人と約半減近くに減少するという予測がされている。一方、世界に目を向けると、現在77億人いる人口は令和32（2050）年までにはほぼ100億人に達す

と見込まれていることから、我が国の人口動態は世界とは真逆の方向に進んでいる状況となっている。

また、総人口の減少は我が国におけるGDPに対してマイナスの影響を及ぼすことから、限られた人的資源でより多くの付加価値を生み出し、1人あたりGDPを維持し、さらに持続的成長を図る必要がある。それには、ICTの利活用による生産性の向上が不可欠であることが、総務省の情報通信白書（平成30年版）において指摘されている。

内閣府では第5期科学技術基本計画を平成28年1月に閣議決定し、科学技術を用いてこれらの社会的課題の解決と経済の発展を両立すべくSociety5.0を提唱している。具体的にはIoTで全ての人とモノがつながり、様々な知識や情報が共有され、今までにない新たな価値を生み出し、人工知能（AI）をはじめとする技術を用いて、少子高齢化、地方の過疎化、貧富の格差などの課題や困難を克服するものである。このSociety5.0を推し進めるには、ITの知識と高度な技術力をもった人材が欠かせない存在であると言える。一方で、平成30年に経済産業省が実施した「IT人材需給に関する調査（みずほ情報総研株式会社への委託事業）」によると、2030年には最低でも約16万人、最大で約79万人の不足が報告されていることから、IT人材の養成は喫緊の課題であると考えられる。また、Society5.0で提示されているように、先端技術を産業や社会生活に取り入れることが重要であることを踏まえると、ITをはじめとする様々な新しい技術を年齢や性別に関係なく、便利で安全に提供する必要がある。さらには、イノベーションから新たな価値を創造するために未来を描く力も同時に必要になってくることから、ものづくりとしてのエンジニアリングだけに留まらず、利用者の立場で魅力あるモノを作り出せるデザイン、作り出したモノによって新たな価値創造を行い社会に変化を与えられる起業家精神を持ち合わせた人材が求められていると考えている。

（3）高等専門学校設置の趣旨

日本ならではの教育機関である高専は、これまでものづくりの基礎をはじめ実践的な実験や演習から多くのことを学び、技術立国である日本社会を縁の下から支えるための中堅技術者として産業現場における即戦力となる人材を数多く養成してきた。また、平成20年の中央教育審議会答申「高等専門学校教育の充実について-ものづくり技術力の継承・発展とイノベーションの創出を目指して-」（資料1）では、高専の目的を中堅技術者の養成から実践的・創造的技術者の養成へと方向転換が示され、社会の変化に対応した人材を輩出し、我が国の産業を継続的に支えていくための教育機関として機能してきた。

高専の充実に関する調査研究協力者会議が平成28年3月に公表した「高等専門学校の充実について」（資料2）では、社会の状況を踏まえ「生産工程の中心的・指導的役割を担う技術者の養成に貢献し実績を上げてきたが、今後は更に社会・人・もの・あるいはサービスとものづくりをつなぐ視点を持ってコト作りにも貢献できる高度な技術者を養成することが必要」とした上で、「早期から開始される5年一貫の実践的専門教育を施すことにより、社会・経済の変革を経てなお、20歳の段階で産業界のニーズに応える高度な専門人材を育成」をすることと、「高度な実践力とその後の更なる成長の可能性を兼ね備える人材の育成」が高専が果たすべき役割であると述べており、高専が輩出すべき人材像が、社会の変化に伴い高度化、多様化しつつあることがうかがえる。これは中央教育審議会が平成30年11月に答申した「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」にも反映されており、高専の今後として、新たな産業を牽引する人材育成の強化と教育の質を高めることが求められている。

時代の変化に応じて求められるものが進化してきた高専であるが、普遍的な特徴がある。1つ目は、15歳から20歳という心身ともに成長著しい時期に、専門分野の知識と技術について実践的に学ぶことにある。また、それに合わせて一般科目として人文社会科学を含めた分野の教養を教授することで、偏りのないバランスの取れた人材を輩出してきた点にある。2つ目は、社会のニーズに合った技術者を養成している点である。歴史上においても、イノベーションと科学技術の進化は隣り合わせである。変化が著しい社会の中で新たな価値を生み出す人材を養成するためには、科学知識と技術を身に付けることが必須と言っても過言ではない。

令和3年3月26日に閣議決定された「科学技術・イノベーション基本計画」（資料3）では、新たな社会を支える人材の育成について説明しており、それによると、STEAM教育（science、Technology、Engineering、Arts、Mathematics）等を通じて感性や感覚を磨き、好奇心と探求心、社会の変化に適切に対応する情報リテラシーを身に付けることが重要であると述べられている。高専は、15歳という早期から実践的な教育で専門分野を学びつつ、一般科目からも幅広い教養を身に付けるという特徴を持っており、上記「科学技術・イノベーション基本計画」で述べている新たな社会を支える人材の育成を行うにあたって欠かせない教育機関である。

第5期科学技術基本計画の中で提唱されたSociety5.0の実現に向けた中で「人間の強み」を発揮するためにも、また、「正解がない」と言われるこれからの時代において社会により良い変化を創造するには、技術者として工学だけに限らず、デザインやアートといった分野を横断し、特定分野だけに限らず柔軟に思考できる力が必要であると考え。

そのためには、科学技術の知識や能力に加え、デザインやアート、起業家精神も合わせて学びながら、教員をはじめプロフェッショナルな仕事や思考に触れ、職業観や社会のニーズを知ることが重要である。これらを心身の成長著しい時期に行うためには、高専の仕組みが適切であると判断した。

3. 設立する学校の概要

今回設置する学校は、一学科の私立高等専門学校とする。学校の概要は次のとおり。

(1) 名称

神山まるごと高等専門学校

(2) 設置場所

徳島県名西郡神山町神領字西上角

及び

徳島県名西郡神山町神領字大埜地

(3) 設置する学科

デザイン・エンジニアリング学科

(4) 入学定員・学生定員

入学定員40人、学生定員200人

4. 建学の精神（基本理念）

神山学園理念

まるごと学ぶ学校

人間の豊かな未来を創造するために必要な力を「まるごと」学習する
授業のみならず、課外活動や寮生活などの機会からも「まるごと」学習する
成功も失敗も糧とし、全ての経験から「まるごと」学習する

本学では、我が国の将来を担う人材を輩出することを目指している。複雑化する現代社会において、世の中に変化を作り出すために必要な力も複雑さを増している。世の中に変化を作り出すためには、専門的な知識を学ぶだけでなく、その知識を実践につなげる力や世の中に受け入れてもらう力が必要であり、これらの力は単体ではなく、複合的に学ぶことによってこそ価値があると本学では考える。

また、本学では学習の機会を学校における授業だけではなく、課外活動や、地域住民との交流、寮生活など幅広く捉えている。学生が主体的に成長できる様々な機会を用意し、学生生活の中に数多くの学習機会がある環境を整えることが重要であると考えている。

そして、様々な力を様々な学習機会を高めていく中で、その価値が発揮されるのは実践の場である。実践において学んだことを活かして成功することは素晴らしいことであるが、それ以上に重要なことは挑戦することであると本学では考える。結果が成功であれ失敗であれ、全て成長の糧となりうる貴重な経験である。本学では、「全ての経験に学びがある」と考え、あらゆる経験から学習する姿勢を大切にしている。

5. 養成する人材像

技術者による広い範囲での製品やサービス、仕組みなどの「ものづくり」において既存の高専が作り上げてきた校風を引き継ぎつつ、本学では未来の社会を構成する要素として重要な基盤となるIT分野全般のソフトウェアやサービスを「モノ」と定義し、その中でもインターネットを基盤とするサービスやソフトウェアの構築・開発を中心に据える。この「モノ」をつくる力として、情報工学の中でもソフトウェア開発についての知識・技能が必要であり、このようなIT人材のニーズについては、「平成30年度我が国におけるデータ駆動型社会に係る基盤整備における『IT人材需給に関する調査』」（資料4）によると、IT需要が中位で推移し生産性がさほど向上しなかった場合、本学1期生が卒業する予定の2028年において約42万人のIT人材が不足すると試算されていることから非常に高いニーズがあると言える。

広く「ものづくり」において、製品やサービスを魅力あるものにするためのデザインを行う力は重要である。「平成30年度Society 5.0に向けた人材育成に係る大臣懇談会における『Society 5.0に向けた人材育成』」（資料5）においても、新たな社会を牽引する人材、また共通して求められる力としてデザイン力が必要であると提言されており、本学が対象とするインターネットを基盤とするサービスやソフトウェアの「モノづくり」においても、ユーザーインターフェイスやサービス設計においてデザイン力は必要である。これらを踏まえて、本学では「モノを作る力」として「情報工学を中心としたエンジニアリングとデザイン」と定めた。

一方、「コトを起こす」における「コト」とは、社会において変革や改善を行う対象として、事業やサービス、枠組み、組織といった社会を構成する要素を「コト」と定義する。本学では、与えられた課題を解決するだけにとどまらず、自ら社会における課題発見

と問題解決を行い、新たな仕組みやサービス、事業を創り上げることを「コトを起こす」としている。

「コトを起こす」力として、本学が養成するのは起業家精神（アントレプレナーシップ）である。起業家精神には様々な構成要素があるが、本学では、社会のニーズや課題を本質的に捉える課題発見の力、学んだ知識と技能を用いて解決策を提示し実践することで問題解決をする力に加え、個々の力をまとめ大きな力とするチームワークの力、社会そのものに疑問を持ち変革できることを知り牽引していくことができるリーダーシップの力、失敗を重ねながらも解決に向かって進む精神を学び自信を身に付けていくレジリエンスの力を重視する。

前述の「Society 5.0に向けた人材育成」のなかでもアントレプレナーシップは欠かせない要素であると触れられており、「独立行政法人情報処理推進機構のDX白書2021」（資料6）によると、デジタル事業に対応する人材確保において日本企業では、プロダクトマネージャー、ビジネスデザイナー、テックリード、データサイエンティスト、先端技術エンジニア、UI/UXデザイナー、エンジニア/プログラマーの各分野で45～55%が不足していると回答されており、その質においては70%前後が不足していると回答されている。DXの推進においてはIT人材が持ちうる知識・技能だけで推進することは難しく、変革リーダーや業務プロセス改革を牽引できる人材も求められているとされており、そのような人材は本学が定義した「コトを起こす」力を持った人材といえる。変革を起こしていくためには、課題発見や問題解決の能力に加え、個人の力のみならずチームで問題解決にあたるチームワークやリーダーシップ、また失敗を重ねながら成功に導く自信を身につけていくレジリエンスなどの起業家精神を身に付けることが重要である。

「Society 5.0に向けた人材育成」には、「Society5.0を牽引するための鍵は、技術革新や価値創造の源となる飛躍知を発見・創造する人材と、それらの成果と社会課題をつなげ、プラットフォームをはじめとした新たなビジネスを創造する人材であると考えられる。」との記載がある。そのため、本学では「モノを作る力」と「コトを起こす」力を別々の人材ではなく、「モノを作る力」としての情報工学を中心としたエンジニアリングとデザインの知識・技能によって技術革新や価値創造を行うことができる力と、「コトを起こす」力として社会のニーズや課題を本質的に捉え、自ら課題発見や問題解決を行いチームワークとリーダーシップなどの起業家精神によって新たなビジネスを創造できる力を1人の人材が併せ持つことでより強く社会変革を牽引していくことができると考える。また、このような人材は、前述の通り、専門的な知識や技能だけでなく、様々な社会課題を多面的に理解するための豊かな教養に加えて、より正しく問題解決を行っていくための価値観や倫理観を身に付けておくことは、Society5.0の社会で求められる人材としても重要であると考えられる。

以上のことから、本学では「モノをつくる力で、コトを起こす人」を養成する人材像とし、社会に求められる「モノをつくる力」を情報工学を中心としたエンジニアリングとデザインに加え、未来の社会を変える「コトを起こす」ために起業家精神を身につけ、さらに豊かな教養と倫理観を有する人材を養成することを目的とする。

なお、養成する人材像と後述するディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシーとの関係性について、図式化したものを別紙に示した。（資料7）

6. 称号授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

本学では以下の能力を修得し、学則で定める所定の卒業要件単位を取得した学生に対して卒業を認定し「準学士（工学）」と称することを認めます。

- I. IT分野におけるインターネットを基盤とするサービスやソフトウェア開発を「モノづくり」とし、そのモノづくりに必要な情報工学に関する知識と技能を有している。
- II. プロダクトデザインやUI/UXデザインといった、IT分野におけるモノづくりに求められるデザイン力を有し、魅力ある製品やサービスをつくるうえでデザインの重要性を理解している。
- III. 社会における事業やサービス、枠組み、組織といった社会を構成する要素に対して変革や改善を行うことを「コトを起こす」とし、そのコトを起こすために必要な起業家精神を有している。具体的には、社会のニーズや課題を本質的に捉え、自ら社会における課題発見を行い、情報工学の知識・技能を活用して「モノづくり」を行うことで問題解決を実践する中でチームワークやリーダーシップを発揮しながら、社会に変化を起こしていくための新しい価値を生み出す力を有している。
- IV. 技術者としての教養を身に付けるとともに、多様な価値観を受け入れた上で、高い倫理観に基づいた行動がとれる豊かな人間性を身につけている。

② 学科等の特色

平成17年に中央教育審議会答申「我が国の高等教育の将来像」の『高等教育の多様な機能と個性・特色の明確化』の章において示された7つの機能・特色、ならびに、平成30年の中央教育審議会答申「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」で示された高専に期待される役割を考慮し、本学の機能・特色については、「幅広い職業人養成」と「総合的教養教育」を重点的に担う教育を特色とし、日々変化して社会においてもものづくりへの高い意欲と技術力を身に付け、それを形にできるデザインへの重要性を理解した上で多様な人々と連携・協働することで社会に変化を生み出せる人材を輩出する機能を担う。また、SDG'sの考えをもとに持続可能な社会と第5期科学技術基本計画の中で提唱されたSociety5.0の実現に向けて「新たな産業を牽引する人材育成の強化」も行う。

1. 幅広い職業人養成

より一層変化への柔軟な対応が求められる現代社会において、ものづくりを行う職業人は基礎技術や理論に裏付けされた高い技能等を習得し、また自ら能力を継続的に高める努

力を行いながら、事業現場の改善や改革を推し進めるリーダーシップを持ち合わせた人材が求められている。平成29年に将来構想部会「今後の高等教育の将来像の提示に向けた論点整理」にも示されている産業界からの「実践的な職業教育の充実への期待」の高まりもあり、本学の専任教員による基礎技術や理論の教育、実践的演習に加えて、エンジニアからデザイナー、アーティストといった幅広い産業界の第1線で活躍されている職業人から、事業現場で発生している問題や求められている課題や技能、能力について学ぶ科目も多く配置し、今必要とされるニーズを持ち合わせた職業人の養成を行う。

2. 総合的教養教育

ものづくりの事業現場をはじめとする実社会において、高い専門性はもとより各分野を横断した知識や技能を習得しており、課題解決に対して総合的に取り組める人材が求められている。そのため、本学科ではソフトウェア開発能力を身に付けた人材の育成を核としているが、情報工学分野だけにとどまらずデザイン分野、起業家精神の育成を行う幅広い科目を配置し、与えられた課題を確実に解決するだけでなく、自ら課題発見し本質をとらえて主体的なものづくりが行える人材の育成を行う。

3. 新たな産業を牽引する人材育成

近年の日本における人口動態によると数十年先の人口減少は確実視されており、人口はより都市部に集中する傾向から地方の人口は著しく減少することが予測されている。地方における地域経済の活性化、新産業の創出が求められており、都市部における新事業、新サービスの創出に比べ重要な課題であると考えられる。中央教育審議会が平成30年11月に答申した「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」においても、2040年頃の社会変化に対応すべく、「高等教育は、我が国のみならず世界が抱える課題に教育と研究を通じて真摯に向き合い、新たな社会・経済システム等の提案をしていくこと、その成果を社会に還元することを通じて、社会からの評価と支援を得るという好循環を形成することにより、「知の共通基盤」から更に進んで「知と人材の集積拠点」としての機能を継続的に発展させていくことが重要」であるとともに、人口減少下の地域における高等教育が果たす役割の重要性について指摘した上で、「高等専門学校は新たな産業を牽引する人材の強化」を求めると挙げている（参照：「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」本文P.11、P.13、P.43より抜粋）。本学の設置予定地である神山町も少子高齢化が進み過疎

の問題と真摯に向き合っている自治体であり、学内の教育だけにとどまらず地域産業との関りや地域課題の解決に取り組む科目も配置しており、自分たちが住む地域の課題を学生自らが問題解決に取り組むことによって、新たな事業創出を行うことができる人材の育成を目指す。

③ 学科等の名称及び称号の名称

1. 本学の名称

本学は、日本人らしい自然観に基づいた人間力と多様性、高い技術を併せ持った人間を輩出することを目指している。その実現のために、情報工学を中心とした「エンジニアリング」と「デザイン」分野における専門性の高い学びを分野横断的に学ぶことに加え、コミュニケーションやリーダーシップ、レジリエンスといった起業家精神を身につける。また、授業での学び以外にも、世界が注目する自然豊かな神山町を生活の拠点とすることから、地域住民との交流や寮生活からも経験することを特色としている。これらを通して、どんな場所どんな時代であっても、社会で活躍する上で基礎・土台となる人間力を身に付けられると考えている。広辞苑によると、「まるごと」には全部そっくりという意味を有しており、学校での幅広い分野における学びに加え、地域住民の皆様との取り組み、寮生活からの学びなど学業と生活すべてから「まるごと」学ぶ神山学園の理念を学校名称に含めることで、学校及び学生のアイデンティティを深めることを目的とし、本学の名称を「神山まるごと高等専門学校」とする。

英語名称は、「Kamiyama Marugoto College of Design, Engineering and Entrepreneurship」とする。

2. 学科の名称

本学が人材を輩出するにあたり、もっとも重要であり核と考えているのが「モノをつくる力」である。この「モノをつくる力」とは、自分の好きなものだけを作り、与えられた課題をそのまま作り上げるだけでなく、本質を理解して社会に変化を与えるためには何を作るべきか考え、魅力ある「モノ」を形にする情報工学を中心としたエンジニアリングとデザイン力である。「エンジニアリング」と「デザイン」の力を人材の核として着実に

身に付けることを目的としてカリキュラムを配していることからこれら二つを併記し、学科名を「デザイン・エンジニアリング学科」とする。

また、英語名称は「Department of Design and Engineering」とする。

3. 称号名称

称号の名称は、教育・研究の主たる対象が工学であり、かつ分かりやすい表現が望ましいことから、「準学士（工学）」とする。

それに合わせて、英語名称は「Associate degree in Engineering」とする。

④ 教育課程の編成の考え方及び特色

1. 教育課程の編成および実施に関する方針（カリキュラム・ポリシー）

本学では、ディプロマポリシーに掲げた知識・技能の修得、ならびに養成する人材像で掲げた「モノをつくる力で、コトを起こす人」を育成するためのカリキュラムポリシーを以下に示す。

（教育の内容）

- I. インターネットを基盤とするサービスやソフトウェア開発に必要な情報工学に関する知識・技能を身に付ける科目を専門科目の中心として配置する。
- II. デザインの基本からはじめ、ソフトウェア分野におけるデザインの知識・技能を中心に、魅力あるサービス・製品を作ることができる科目を配置する。
- III. 自ら課題発見を行い、問題解決のためのチームワークやリーダーシップ、失敗から次につなげるレジリエンスといった起業家精神を養う科目を配置するとともに、各演習科目においても課題設定から自らが行ったりチームで取り組むことで、起業家精神を実践的に学ぶこととする。
- IV. 技術者としての教養をはじめ多様性や倫理観など豊かな人間性を身に付ける人文科学、自然科学、社会科学などの科目を配置する。
- V. 社会を知り、学んだ知識と技術を統合し、課題発見・問題解決を実践する科目を配置する。

（学修成果の評価方針）

学修の成果の評価については、シラバスに到達目標と成績表基準を明示し、筆記試験・レポート・実技試験に加え、発表やフィールドワークにおける授業への取り組みを含めて多面的に評価する。

2. 教育課程の構成と特色

各カリキュラム・ポリシーに対応する授業科目の配置については、下記の方針に基づいて配置を行っている。

- CP-Iは「インターネットを基盤とするサービスやソフトウェア開発に必要な情報工学に関する知識・技能を身に付ける科目を専門科目の中心として配置する。」とされていることから、関連する科目として主に情報工学分野の科目を配置している。
- CP-IIは「デザインの基本からはじめ、ソフトウェア分野におけるデザインの知識・技能を中心に、魅力あるサービス・製品を作ることができる科目を配置する。」とされていることから、関連する科目として主にデザイン分野の科目を配置している。
- CP-IIIは「自ら課題発見を行い、問題解決のためのチームワークやリーダーシップ、失敗から次につなげるレジリエンスといった起業家精神を養う科目を配置するとともに、各演習科目においても課題設定から自らが行ったりチームで取り組むことで、起業家精神を実践的に学ぶこととする。」とされていることから、関連する科目として主に起業家精神分野の科目を配置している。
- CP-IVは「技術者としての教養をはじめ多様性や倫理観など豊かな人間性を身に付ける人文科学、自然科学、社会科学などの科目を配置する。」とされていることから、関連する科目として主に一般分野の科目を配置している。
- CP-Vは「社会を知り、学んだ知識と技術を統合し、課題発見・問題解決を実践する科目を配置する。」とされていることから、関連する科目として主に総合分野の科目を配置している。

なお、本学の教育課程は、高等専門学校設置基準第十六条において定められているとおり、一般科目と専門科目に分けている。

一般科目は「国語分野」「英語分野」「社会科学分野」「自然科学分野」「保健体育分野」「美術分野」の6つの分野で構成となっている。

(1) 一般科目

ア. 国語分野（必修5科目10単位）

国語分野としては「文章表現」、「国語Ⅰ、Ⅱ」、「論文作成法」「SFプロトタイプング」の5科目を配置した。

5年間を通して必要となる文章やレポート作成、プレゼンといった伝える力を学ぶ「文章表現」を1年次に配置した。また2年次と4年次に古典文学から現代文学までの日本文学

に触れることで日本の文化に関心を持つとともに日本人としての自然観や美意識を学ぶ「国語Ⅰ」「国語Ⅱ」を配置している。5年次には卒業研究・制作などに必要な論文の読解力、構成・作成力を学ぶ「論文作成法」を設置した。同じく5年次に「SFプロトタイピング」を設置し、1～4年次で学んだ一般科目・専門科目の幅広い知識を元に、遠い未来の世界をSF小説という形にする過程でその世界観や生活様式・テクノロジーといった設定を行い、常識にとらわれない新しい価値を思考する方法を学ぶ。

イ. 英語分野（必修5科目16単位）

英語分野としては1～5年次まで「英語Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ」の5科目を配置した。基本的な読み・書き・会話の基礎を学ぶとともに、専門分野の各科目とも連携を行い英語科目外でも英語を使う機会を増やしインターリーブ学習と反復学習を組み合わせながら、実戦的な英語の習得を目指す。

ウ. 社会科学分野（8科目のうち、必修6科目12単位、選択2科目のうち1科目選択2単位）

社会科学分野は「歴史」「現代社会A、B」「社会学基礎」「倫理」「心理学」「法律」「地理」の8科目を配置した。

本学が考える人間力形成において必要であると思われる科目を配置し、それぞれの科目において本学の目指すべき要素を取り入れた授業を行う。世の中の仕組みとしての政治や社会経済を学ぶ「現代社会A」を1年次に配置した。また、3年次には「現代社会A」で学んだ知識を基本としてより具合的に会社や組織・チームでの役割や仕事内容、ビジネスモデルを学ぶ「現代社会B」を配置した。1年次に配置した「歴史」では、日本史・世界史における時代の流れの中でのデザイン・アート史、テクノロジー史といった内容も組み込み、例えば産業革命においてどういった時代背景でどのようなニーズがあり、どういった人々がどんな技術を使って改革を起こしていったかを歴史から知ることで、自ら社会に変化を与えるにはどのように行動すべきかといった視点も学ぶ。5年次に配置している「社会学基礎」では、不確かな情報に左右されることなくデータや事実に基づき自分自身の考えや意思決定を自己批判する能力を学ぶ。インターネットサービスをはじめとするソフトウェア産業において、個人情報や機密情報といった重要情報を取り扱う機会も多く、情報セキュリティの観点からも本学が育成する技術者には技術者自身が「してはならない」ことを定めた他律的で強制力が伴う「法」と、「すべきである」という自律的な意識に基づく倫理について理解し実践できる能力を身に付ける「法律」を5年次に配置した。また

同じく5年次に配置した「地理」では、都市部や地方における違いや課題、同じ観点で世界にも目を向けることにより幅広い知識や価値観、相対的視点を養う。

エ. 自然科学分野（必修14科目30単位）

自然科学分野は「基礎数学Ⅰ、Ⅱ」「代数幾何学」「微分積分学」「確率統計学」「解析学Ⅰ、Ⅱ」「線形代数学」「離散数学」「情報数学」「物理」「化学」「地球・自然環境」「認知科学」の14科目を配置した。

自然科学分野ならびに専門科目を学ぶ上で必要な数学科目を1～4年次に配置した。また、高度なプログラミングやさまざまな命題に取り組むための数学的知識を習得するために「離散数学」を4年次、「情報数学」を5年次に配置している。1年次に配置している「物理」や「化学」から物事を正しく理解する知識を学んだうえで、本学を設置する神山町の豊かな自然を通じて自然界からも体感的に理論を学ぶ「地球・自然科学」を2年次に配置した。また、脳や五感といった人間として自分自身を理解するための「認知科学」を4年次に配置している。

オ. 保健体育分野（必修4科目8単位）

保健体育分野は「保健体育Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ」の4科目を配置した。

本学では健康で活力ある社会生活を送るために必要な体力の保持増進に関する知識として1～4年次にかけて保健体育を学ぶ。体力の保持増進のために体を動かす体育に加え1年次と2年次配置している「保健体育Ⅰ、Ⅱ」では、本学を設置する神山町の山々や河川を利用した校外での体育活動を通じてリーダーシップやチームワーク、フォロワーシップも学ぶ。3年次に配置している「保健体育Ⅲ」では、運動を行う際に各種センサーを身体に取り付けデータを取得し、健康管理につながる行動や体の動かし方などをデータ分析することによって自身の健康管理に生かすなど本学科の特色を生かした保健体育を行う。また、4年次に配置している「保健体育Ⅳ」では、ダンスや新しいスポーツなどを取り入れるなど総合的教養としての保健体育を目指す。

カ. 美術分野（必修3科目6単位）

美術分野は「表現基礎」「グラフィックデザイン」「写真・映像デザイン」の3科目を配置した。

デッサンをはじめとして自らの頭の中のイメージを形にする力の習得をおこなう「表現基礎」、デザインの基礎となる「グラフィックデザイン」を1年次に配置した。3年次に配

置した「写真・映像デザイン演習」では、写真撮影や映像制作を通じてデザイン分野を広く学び、専門科目の4年次に配置されている各ワークショップ演習や5年次に配置されている卒業研究・卒業制作にも必要なデザイン系ソフトウェアの操作習得も行う。

(2) 専門科目

専門科目は「情報工学分野」「デザイン分野」「起業家精神分野」「総合分野」の4つの分野での構成となっている。

ア. 情報工学分野（19科目のうち、必修17科目39単位、選択2科目のうち1科目選択2単位）

情報工学分野は「ITブートキャンプ」「情報工学基礎」「基礎プログラミングⅠ、Ⅱ」「プログラミング演習Ⅰ、Ⅱ」「応用プログラミング」「WebプログラミングⅠ、Ⅱ」「アルゴリズム」「電気電子工学基礎」「IoTシステム」「コンピュータアーキテクチャ」「データ処理」「人工知能」「電子回路」「統計データ分析」「ネットワーク・インターネット」「コンピュータセキュリティ」の19科目を配置した。

本学が育成する人材の核となるWebサイトやインターネットサービスの開発を行うための情報工学分野を重点的に配置し、インターネットサービスと組み合わせられるケースが今後一層多くなるIoTや人工知能も科目として取り入れている。

1年次に情報工学分野の基礎を学ぶ「情報工学基礎」、5年間を通して学ぶ内容を俯瞰的に知り演習を通じて体感する「ITブートキャンプ」を配置し、Webサイト作成やWebプログラミング、マイコンとセンサーなどを使ったプログラミングなど本校が目指すモノづくりや問題解決につながる学びの動機付けとしている。

プログラミングの基礎をはじめ、大規模なWebサイト開発や高品質なサービス開発の基礎につながる知識を学ぶ「基礎プログラミングⅠ、Ⅱ」、基礎プログラミングで学んだ内容を実践する「プログラミング演習Ⅰ、Ⅱ」をそれぞれ1年次と2年次に配置した。「基礎プログラミングⅠ」は1年次前期週2回、後期週1回、「プログラミング演習Ⅰ」は1年次前期週1回、後期週2回の授業構成とし、「基礎プログラミングⅠ」で学んだ知識を「プログラミング演習Ⅰ」で効果的に身につける教育課程としている。

オブジェクト指向などより実践的なプログラミング手法を学ぶ「応用プログラミング」、プログラミングに必要な手順や方法、手段を学ぶ「アルゴリズム」を3年次に、

WebサイトやWebサービスを開発・構築するうえで必要な知識や概念、技術を学ぶ「WebプログラミングⅠ、Ⅱ」を3年次と4年次に配置した。

インターネットサービスと連動するIoT関連を理解し開発するための要素を学ぶ、「電気電子工学基礎」を2年次、「IoTシステム」を3年次、「電子回路」を4年次にそれぞれ配置した。3年次にはさまざまなAIの手法と理論を理解し課題に対して適切な手法の選択を学ぶ「人工知能」、コンピューターの構成要素と歴史を理解し、現在とこれからの最新技術についても学ぶ「コンピュータアーキテクチャ」を配置した。ビッグデータを扱うための基礎となる「統計データ分析」を3年次に、様々なデータ変換や手法を学ぶ「データ処理」を5年次に配置した。また、ネットワークやインターネットの歴史から基礎を学ぶ「ネットワーク・インターネット」、Webセキュリティをはじめとして、サイバーセキュリティを基礎からしっかりと学ぶ「コンピュータセキュリティ」を5年次に配置した。

イ. デザイン分野（8科目のうち、必修6科目9単位、選択2科目のうち1科目選択2単位）

デザイン分野は「エディトリアルデザイン」「Webデザイン」「UI/UXデザイン」「建築デザイン」「プロダクトデザイン」「3DCG&CADデザイン」「ゲームエンジン」「ジェネラティブデザイン」の8科目を配置した。

紙媒体やWebサイトなどの構成・レイアウトを学ぶ「エディトリアルデザイン」、ユーザにとって使いやすく魅力あるWebサイトを構築するための「Webデザイン」「UI/UXデザイン」を2年次に配置した。平面におけるデザインだけでなく3次元表現が多用されてきていることから、3次元データの制作を学ぶ「3DCG&CADデザイン」と3次元での空間認識や構築力を養うための「建築デザイン」を3年次に配置した。素材や機能といった魅力的なモノづくりを行うためのデザインをはじめ、持続可能性の視点をもった製品開発を行うための「プロダクトデザイン」を4年次に配置した。また、3次元空間で物体を動かす際の物理シミュレーションをゲーム制作を通じた学ぶ「ゲームエンジン」、アルゴリズムを用いてコンピュータでデザインを行う「ジェネラティブデザイン」を5年次に配置している。

ウ. 起業家精神分野（12科目のうち、必修6科目11単位、選択6科目のうち3科目選択4単位）

起業家精神分野は「アントレプレナーシップ概論」「アントレプレナーシップ演習」「ネイバーフッド概論A、B」「ネイバーフッド演習」「起業ワークショップ演習」「食農

ワークショップ演習」「起業家探究」「エンジニア探究」「アーティスト探究」「デザイナー探究」「建築家探究」の12科目を配置した。

2年次に配置した「アントレプレナーシップ概論」、3年次に配置した「アントレプレナーシップ演習」を通じて起業家精神の基本的な考え方や姿勢を学び、シミュレーションとして課題設定し、解決を行う手段として起業を体験する「起業ワークショップ演習」を5年次に配置した。1年次の「ネイバーフッド概論A」では大企業や人口が集中している都市部の社会経済だけでなく、地域経済や地域社会といった小規模なコミュニティがどのように形成されているか学び、4年次の「ネイバーフッド演習」でどのような課題があり発展させていくべきかワークショップ等を通じて学ぶ。5年次に配置した「ネイバーフッド概論B」では、ネイバーフッド概論Aを踏まえて主にオンライン上でのコミュニティの在り方についても学ぶ。5年次に配置した「食農ワークショップ演習」では神山町でのフィールドワークやワークショップを通して食と農業の在り方を学ぶ。3年次に配置した「起業家探究」「エンジニア探究」「アーティスト探究」「デザイナー探究」「建築家探究」は、それぞれの分野で活躍されている方々から日々の仕事内容やどのような職業なのかを学ぶとともに、どのような動機で職業を選択しどのような目標・目的をもって仕事に取り組んでいるのかなどを聞くことで、自分自身の将来のキャリア形成を考えるきっかけとする。

エ. 総合分野（7科目のうち、必修3科目12単位、選択4科目のうち2科目選択4単位）

総合分野は「インターンシップ」「卒業研究/制作」「デザインエンジニアリング演習」「デザインエンジニアリング実践」「循環型プロダクトワークショップ演習」「建築ワークショップ演習」「アートワークショップ演習」の7科目を配置した。

与えられたテーマを基に自ら課題発見、問題解決を行うためのプロトタイピングを行う「デザインエンジニアリング演習」、神山町を始めとする地域から実際の課題を発見し問題解決を実践的に行う「デザインエンジニアリング実践」、自然再生サイクル/マテリアル循環サイクルをベースとした循環型プロダクトに関する学習と制作実践を行う「循環型プロダクトワークショップ演習」、小さな建築の設計・制作から論理的組み立て3次元的感觉を養う「建築ワークショップ演習」、アート制作を通じてアーティストが0から生み出すプロセスを学ぶ「アートワークショップ演習」を4年次に配置した。また同じく4年次に配置した「インターンシップ」は、学校で学んだ学習内容と実社会での経験を結び付け学習意欲を高めるとともに、学生の目線においてインターンシップで学んだことをフィードバックしてもらうことにより、実践的な教育を目的とする本学の授業内容の改善につなげ

る。5年次に配置した「卒業研究/制作」では、各学生がこれまで学んだ知識や技術を基礎に研究テーマを掲げ、指導教官のもとで研究を深めることによって、課題解決能力や、卒業後の進路に対する意識を醸成する。

(資料8：カリキュラムマップ)

(資料9：3ポリシーと科目関連表)

⑤ 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

1. 教育方法

(1) 授業方法

本学では目標とする人材を育成するために、技術者として普遍的な知識や実践的教養を習得する一般科目と、専門分野の知識・技術・経験を習得する専門科目を設定しており、下記の方針に基づく授業方法を行う。

ア. 講義、演習、実験の考え方

一般科目をはじめ専門的な基礎科目は講義を中心とした授業を基本とするが、講義科目によっては授業内で演習や実験を組み合わせ、より効果的な授業を行う。演習や実験科目については、単に与えられた課題に取り組むだけでなくアクティブラーニングやPBL教育、グループワークなどの双方向的授業を基本とし、自分で課題設定からその解決を行うことにより実践的な課題解決能力を養成する。

なお、講義時間は1時限を90分、30週2学期制とする。年間の学事暦例は「2023年度カレンダー例(資料10)」に記載している。

イ. アクティブラーニング

通常の「講義」では一方的な知識の伝達になりやすいことに加え、教員が学生個別の学修動向を把握しにくいことから、応用科目や演習科目などではその教育効果には限界がある。授業内容に応じで少人数のグループを編成し、グループディスカッション、グループワーク、ディベートといった「アクティブラーニング(能動的学修)」形式の授業を行うことで、問題の本質を理解し課題設定を行い、解決に必要な知識や技能を学生自ら選択して学ぶことを目指す。また、個人での課題解決に加え、グループ単位で課題解決に取り組

むことで多様な考え方を知り、他者を受け入れチームワークを発揮することにより、社会における組織作りを実践的に知ることを期待する。

ウ. PBL 教育

前述のアクティブラーニングの一環として課題解決演習（PBL）を取り入れ、実社会における課題に対して統合的な解決策を戦略的に立案できる力を養う。教員が準備した課題に対して学生が受動的に学ぶのではなく、実社会における「課題」を学生自ら文献やインターネット情報からの調査、インタビューやグループでのディスカッションなどを通じて、能動的に学ぶ。

学生たちは課題の設定、仮説の設定、調査・演習準備、調査・演習、分析、仮説の検証といったプロセスを繰り返すことにより、本質的な課題を発見する力や具体的な解決策を提案できる力の育成を目指す。学内にとどまらず科目によっては学外との連携を通じて、社会人基礎力となる自律性、協働性、創造性を養い、課題に真摯に向き合い最後までやり抜く力を身に付ける。

(2) 選択科目

ア. 一般科目

一般科目については、5年次後期開講の「法律」「地理」の2科目の中から、1科目を選択履修するよう指導する。なお、どちらの選択科目を履修しても、本学が定めるディプロマ・ポリシーを満たすよう設計した。

イ. 専門科目

専門科目については、学生が卒業後に希望する職業や分野を意識できるよう、選択科目を配置している。

情報工学分野においては、4年次後期の「電子回路」「統計データ分析」の2科目の中から、1科目を選択履修するよう指導する。

デザイン分野においては、5年次前期の「ゲームエンジン」「ジェネラティブデザイン」の2科目の中から、1科目を選択履修するよう指導する。

起業家精神分野においては、3年次前期の「エンジニア探究」「建築家探究」、3年次後期の「デザイナー探究」「アーティスト探究」、4年次通期の「起業ワークショップ演習」「食農ワークショップ演習」のそれぞれ2科目の中から、1科目を選択履修するよう指導する。

総合分野においては、4年次前期の「デザインエンジニアリング演習」「建築ワークショップ演習」、4年次後期の「アートワークショップ演習」「循環型プロダクトワークショップ演習」のそれぞれ2科目の中から、1科目を選択履修するよう指導する。

なお、各専門科目を履修する上で欠かせない科目については必修科目とし、必ず修得させるよう科目を配置している。また、どの選択科目の履修を選択しても、学習・教育目標やディプロマポリシーを満たすように設計している。

(3) 成績評価

学生が卒業時まで身に付ける各能力を担保することを目的に、科目ごとに設定した達成レベルに基づき厳正な評価を行う。各科目の成績は、担当教員がその科目の特性を考慮して、各種試験、プレゼンテーション・発表、レポート、成果物、グループワーク、授業態度、演習及び実習などを総合して100点法で評価する。その上で、各科目の成績を秀、優、良、可、不可5段階で評価し、可以上を合格とする。

また、GPA (Grade Point Average) 制度を導入し、学生が主体的かつ具体的に成績達成目標を設定できるようにするとともに、学ぶ意欲を高める。また、自らの学修履歴を把握することができることから、教員におけるきめ細やかな履修指導へつなげられる。

GPAの算出方法及び成績評価基準は以下のとおりである。

$$GPA = \frac{4 \times (\text{秀の修得単位数}) + 3 \times (\text{優の修得単位数}) + 2 \times (\text{良の修得単位数}) + 1 \times (\text{可の修得単位数})}{\text{履修登録した科目の単位数の総数}}$$

表：成績評価基準

評価		GP	区分
評定	評点		
秀	100～90点	4	
優	89～80点	3	
良	79～70点	2	
可	69～60点	1	
不可	59点以下	0	不合格

(4) 進級・留年

次の各号に定める条件を満たした者について各学年の課程を修了した者として進級を認めるものとする。

- 1) 年間欠席日数が出席すべき日数の3分の1を超えないこと。
- 2) 各学年の必修科目を履修していること。
- 3) 各学年において下表に示す単位数以上を修得していること。

学年	累計単位数
1年生	25
2年生	51
3年生	87
4年生	121

- 4) 第1学年は、特別活動の履修成果が合格であり、成績評価に30点未満の科目がないこと。
- 5) 第2学年は、特別活動の履修成果が合格であり、成績評価に30点未満の科目がないこと。
- 6) 第3学年は、特別活動の履修成果が合格であり、第1学年及び第2学年の必修科目を全て修得していること。
- 7) 第4学年は、第3学年の必修科目を全て修得していること。

留年した者に対して、第1学年から第3学年では、原則的に全科目を再履修することとし、第4学年と第5学年では、現学年において単位を修得した科目は再履修の必要はなく、自主的な研究や学習を推奨することとする。

(5) 卒業要件

本学デザインエンジニアリング学科の卒業に必要な単位数を以下のとおり定め、単位取得に加え90単位時間分の特別活動を行った者に、準学士（工学）の称号を付与する。

区分	必修	選択	卒業要件
一般科目	82単位	2単位	84単位
専門科目	71単位	12単位	83単位
合計	153単位	14単位	167単位

(6) 履修科目の年間登録上限の設定

本学の特色として、一般科目と専門科目の配当年次を、1学年から5学年まで同時並行で履修するよう設定していることに加え、4・5年次の選択科目についても学年制として構成していることから、履修科目数で学修上過度な負担になる可能性はないことから、CAP制は設定しないこととする。

2. 履修指導方法

(1) シラバスの提示

シラバスには授業の目的や学修目標、到達目標、授業計画、評価方法の他、参考文献等の情報を明記した上で、学生が常に閲覧できるように環境を整備する。具体的には、学内の学生・教員用Webサイト内にて全授業科目のシラバスを掲示する。

また、同Webサイトには教員のオフィスアワーを掲載することで、シラバスや授業に関する疑問や質問に対応できるよう、環境整備を行う。

(2) オリエンテーション・ガイダンスの実施

入学時は授業オリエンテーションを実施し、カリキュラム全体の考え方とその履修方法に加え、学習方法についても丁寧に説明を行い、義務教育と異なる教育課程であることを十分に理解させ、高専での学びや生活を支援する。

また、2年次以降も年度開始時にはガイダンスを実施する。前年度の履修状況を確認した上で、カリキュラム全体から見た新年度から始まる授業科目の位置づけを明確にし、学修計画を立てられるようにするとともに、学年が上がるにつれて卒業研究のテーマや卒業後の進路など、学生の目標や進路選択がスムーズに行われるよう、指導を行う。

入学前の段階(入試広報)や入学時(オリエンテーション等)から、「進学・編入を視野に入れている場合には、編入希望先によって単位認定の基準が異なり、編入後、認定される単位や、学位取得までに必要な単位数が変わる」ということを学生およびその保護者に対しあらかじめ明確に周知することとする。

卒業後の専攻科進学、大学編入を希望する学生が現れた場合には、個別に希望の学部への進学・編入条件を確認し、それらを踏まえた履修指導を行っていく予定である。また、進学・編入含む卒業後の進路を検討する際のサポート機関として、キャリアセンターの立ち上げも検討している。

(3) 担任の配置

学生の日常的な支援を目的に、各学年に担任を配置する。担任は主担任と副担任の2人体制とし、学生の学修内容のほか、私生活や学校生活、就職などの相談に応じ、学生をサポートする。また、1年生から3年生にかけて特別活動を行うが、その運営についても行う。担任は学年に所属する学生の傾向を見ながら、教員会議で議論した後、校長が毎年度決定する。

(4) 演習科目の体制

演習科目について、履修学生に対する適切な指導体制を担保するために、担当教員とは別に、授業前の教具・資料などの事前準備支援や授業中のサポートを行うスタッフを設置する。また校外活動が予定されている科目については引率サポート等を行うことで、担当教員が当該科目の指導に集中できる環境を整える。なお、本スタッフは、授業負担を考慮した上で、教員の中から任命する予定である。

⑥ 多様なメディアを高度に利用して、授業を教室以外の場所で履修させる場合の具体的計画

一部の授業科目において、多様なメディアを利用した授業を行う。具体的には、Web会議ツールを使用し、同時双方向型の「ライブ授業」を展開する。学生は講義室もしくは演習室で受講し、Web会議ツールでつながった講師による講義の他、ディスカッションや質疑応答などを行う。

なお、学校側には適切な教職員を「補助指導者」として配置し、授業の進行に支障が出ないように配慮する。具体的には、接続不良などのトラブルが起きた際に対応するほか、対面授業に相当する教育効果を損ねることのないよう、意見交換や教員と学生とのやりとりが円滑に行われるよう適宜補助を行う。

また、コミュニケーションツールを活用し、Web会議のURLの管理・発行や、授業に関する学生からの質疑応答、教員からの事前・事後連絡や課題等の配付・提出などを行いやすくする。また、授業時間以外でもコミュニケーションツールを活用して、双方向でスムーズなコミュニケーションが取れる体制を構築する。

多様なメディアを活用した授業科目は、「心理学」、「法律」、「地理」の3科目6単位（うち2科目は選択科目）で行う。従って、高等専門学校設置基準第十八条で定める60単位以下で配置している。

また、多様なメディアを利用した授業を行う上で、教育環境の整備は欠かせないものである。本学では、講義室及び演習室の各室にライブ授業が可能な設備を整備するほか、入学時より全学生に対しノート型PCの準備を求めており、これら機能を十分に活かせるよう本学の全室に無線LANを配備し、高速ネットワークを構築することで、各授業を支障なく展開できるようにする。

⑦ 企業実習（インターンシップ含む）等の学外実習を実施する場合の具体的計画

1. インターンシップの目的

本学では、高専の特色である実践的な教育を基本としており、学校で受けた教育を社会での就労体験と結びつける役割として、「インターンシップ」の科目を配置している。具体的には、4年次の夏季休暇期間中の10日間、企業等に赴き就労体験を行う。

なお、インターンシップは次の3つを主な目的及び期待成果としている。

- 1) 自己の職業適性や将来設計について考える機会とするとともに、主体的な職業選択や高い職業意識の育成を促す。
- 2) 社会の仕組みや仕事及び業務への理解に加え、社会人として求められる社会的スキルの習得と、課題に対処する実践スキルを習得する。
- 3) 学校での学習内容と実社会での経験を結び付け学習意欲を高めるとともに、学生の目線でインターンシップで学んだことをフィードバックしてもらうことにより、実践的な教育を目的とする本学の授業内容の改善につなげる。

2. インターンシップ受入機関の確保方法と状況

基本的には、本校が指定したインターンシップ受入機関の中から学生が受入先機関を選択する方法で実施する。ただし、学生自身が独自に探索してきた企業についても、インターンシップ担当教員陣とインターンシップ支援チームからなるインターンシップ実施委員会が、実習期間や実習内容について、既に受入れ承諾を得ている機関と同等の実習内容及び対応がなされるか審議した上で、インターンシップを通じて身につけることが期待さ

れる教育効果が十分に得られると判断した場合、本校インターンシップ支援チームから改めて実習先に対し学生の受入を要請し、十分な協議・意見交換のうえで協定を締結し、インターンシップ受入先機関一覧に加えるものとする。

インターンシップ受入先機関の決定から学生の派遣先の決定までの流れは下記のようになっている。

①受入先機関への「インターンシップ受入れの手引き」送付、回答依頼

インターンシップ支援チームは、受入先機関に対して「インターンシップ受入れの手引き」を送付し、必要に応じて意見交換を行いながら、本校のインターンシップの趣旨に同意を求めるとともに、実習内容についてインターンシップ担当教員間で審議して実習先を決定する。

「インターンシップ受入れの手引き」には主に以下の内容を記載する。

- ・インターンシップを行う目的や趣旨、本校の教育課程上の位置付け
- ・インターンシップを通じて身につけることが期待される教育効果
- ・適切な実習を行うための各種取り組み
- ・安全確保・事故時の責任の所在や保証・適切な実習指導の条件等

これらの基準を満たしており、インターンシップの受入れ意思のある企業には、受入依頼と共に送付する調査フォームへの回答をもって、インターンシップの受入に承諾いただいたものとする。

②受入先機関からの回答を元に内容等の協議

インターンシップ支援チームは、受入先機関から送付された調査フォームの回答を確認し、受入先機関との情報交換・意見伝達の間として打ち合わせの機会を設ける。調査フォームの回答期限は7月中旬頃とし、回答前の相談については、1.に述べたように、受入先期間候補より問い合わせ等があった場合等、必要に応じて随時インターンシップ支援チーム職員が対応を行う。

回答後の情報交換・意見伝達の場については、調査フォーム受領後～7月末までの期間に最低1回、インターンシップ支援チーム担当者と受入先機関担当者の打ち合わせを設定することは必須とし、必要に応じて複数回協議の場を設けることとする。

③学生への受入先機関の提示、希望調査

インターンシップ支援チームは、受入先機関より返答のあった条件・プログラム内容を一覧化し学生に提示する。学生は提示された受入先機関一覧の中から、派遣を希望する機関を第三希望まで選択し、希望調査表に記入・提出する。

④学生の派遣先の決定

インターンシップ担当教員の審議を経て学生のインターンシップ先企業を振り分け、実習先の決定通知を学生に提示する。その後、インターンシップ支援チームは受入先企業への正式依頼、学生と受入先機関との間での秘密保持契約等の締結のサポート、学生情報シートの送付などの対応を行う。学生は派遣に備え、学生情報シートの作成やその他事前課題への取り組みを開始する。

なお、現段階において7機関、合計44人分の受入可能な承諾（資料11）を得ており、これらの実習機関は本学の学びの分野である「情報工学」と「デザイン」に力を入れている機関である。具体的な機関については、「主要なインターンシップ受入機関一覧」（資料12）に示した。

3.インターンシップ前の指導体制、指導方法

インターンシップを実施するにあたり、本校の定めるインターンシップの目的の達成及び本校と実習先企業間の連携体制の構築、情報交換、意見伝達を目的とし、インターンシップ支援チームを設置する。インターンシップ支援チームでは、授業科目の担当である専任教員5人(インターンシップ担当教員)が履修指導および単位認定まで担当し、受入機関との事務手続き等のサポートを職員2名が担当する。学生自身の受入機関の探索支援、受入機関との事務手続き等のサポート、インターンシップ前・期間中・実施後を通じて受入機関とのコミュニケーションを担当するとともに、トラブルが生じた際の対応にあたる。インターンシップに先立ち、「インターンシップの実施ガイドライン」（資料13）に基づき、インターンシップ担当教員が学生に対して事前学習を実施する。オリエンテーション

は4年次の4月に実施し、インターンシップの意義・背景を説明するとともに、インターンシップでの学習の進め方や準備の仕方、一般的なマナーの重要性について理解させる。さらに、4年前期は授業として目的を明確にさせるとともに、個人情報や企業情報をはじめとした機密保持などのルールや緊急時の対応および学校への報告・連絡方法について共有した上で、インターンシップ実施中の事前課題について提示する。

4. インターンシップ中の指導体制、指導方法

実習機関の代表者、ならびに指導担当者とインターンシップ担当教員の間で事前に両者のインターンシップの目的と目標、安全対策、各種法令の遵守について合意することとする。また、実習期間決定後は、実習機関と学校間で契約（資料14）を締結するとともに、実習機関と学生間も誓約書（資料15）を取り交わす。

インターンシップ期間中の学生への指導は、基本的に実習機関の指導担当者が行うこととするが、毎日就業後にレポートを本学のインターンシップ担当教員宛てにオンラインで送付することとし、インターンシップ担当教員が学生のインターンシップ状況を把握するとともに必要に応じて個別に指導を行う。

インターンシップ中は学生にとってこれまでとは異なる環境で行動することとなるため、期間中に疑問が生じた際やトラブルがあった場合は、速やかに本学のインターンシップ支援チームに連絡、報告し、その指示を仰ぐことを徹底する。インターンシップ支援チームは、学生からの報告を受けた場合には、校長及びインターンシップ担当教員へ報告を行い、適切な対処について講じる。なお、インターンシップ中での事故等に備え、傷害保険・付帯賠償責任保険の加入を義務付けると共に、本校内に非常時の対応体制を構築し、学生毎に実習先の担当者連絡先、宿泊施設等を含む緊急連絡網を構築して、実習先、保護者に周知する。

5. インターンシップ後の指導

インターンシップ終了後、就業レポートとともに先に示したインターンシップの目的に沿って、インターンシップ期間中に体験したこと、学んだこと、自分が成長したことなどをレポートとしてまとめ、インターンシップ担当教員へ提出する。また、10月に報告会を設け、教員複数人に対し発表と、口頭試問を受けることとする。

インターンシップ担当教員は、受入機関の指導担当者より学生の就業状況や取り組んだ姿勢などの報告を受けるよう、インターンシップ後も連携を図る。

6.評価・単位認定方法

インターンシップ期間中の就業状況と指導担当者の評価を参考とした上で、レポート及び報告会での発表に基づき、インターンシップ担当教員が単位の認定を行う。

⑧ 入学者選抜の概要

1. 入学者受入れの基本方針（アドミッション・ポリシー）

本学は、「モノをつくる力」として情報工学を基とするエンジニアリングと社会のニーズや課題を本質的に捉え魅力あるサービスや製品を作ることができるデザインを学習し、起業家精神を学び社会に変化を与えられる「コトを起こす」人材の育成を目的とする。この目的を達成させるため、次のとおり入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）を定める。

- I. IT分野におけるモノづくりに対して興味や関心がある人
- II. 多様な価値観を受け入れ、自分の意見を伝えられる人
- III. 情報を適切に処理することができる思考力がある人
- IV. 正解のない問いに対して、独自の解を出せる人
- V. 必要な学習を続ける意欲があり、学んだことを活かせる人

2. 選抜の方法

本学では、アドミッションポリシーに基づき、入学志願者の能力、意欲、適性などを多面的かつ総合的に判定し、かつ多様な学生を確保するために、推薦による選抜と学力選抜を行う。

(1) 推薦入試における選抜

推薦入試においては、全体定員の20%程度の約8名を上限とする。出願にあたっては、中学校長から提出される調査書、推薦書に加えて、課題レポートの提出を必須とする。その結果で選抜された入学志願者に対して、さらにワークショップ、面接による総合評価により選抜を行う。なお、推薦入試で不合格となった場合でも一般入試における選抜を受検することは可能である。各選抜方法の概要とアドミッションポリシーとの関係は参考資料16の通りである。

(2) 一般入試における選抜

推薦による選抜と合わせて、学科の入学定員を40名とする。

出願にあたっては、中学校における調査書及び、課題レポートの提出を必須とし、出願書類を提出した学生に対しては、本学指定の期日までに学力検査並びに小論文検査を行う。

その結果で選抜された入学志願者に対して、ワークショップ、面接による総合評価により選抜を行う。各選抜方法の概要とアドミッションポリシーとの関係は参考資料15の通りである。

⑨ 教員組織の編制の考え方及び特色

1. 教員組織の編制

本学の専任教員は、一般科目教員10人、デザイン・エンジニアリング学科の専門科目教員11人の21人で編成している。教員の年齢構成については、50代が30%、40代が30%、30代が40%（開校時点）となっており極端な偏りはない。

一般科目を担当する専任教員10人は、准教授1人、講師4人、助教5人とした。修士以上の学位を保有している教員は7人となっている。また、10人全員が担当する分野における高等学校教諭の一種又は専修免許を保持しており、一般科目の教育を行うに十分な能力を有している。専門科目を担当する専任教員11人は、教授3人、准教授7人、助教1人を配置した。修士以上の学位を保有している教員は11人、そのうち博士の学位を有する教員は9人となっており、専門科目の教育及び研究指導を行うに十分な能力を有している。

本学の養成する人材像である「モノをつくる力で、コトを起こす人」を達成するため、実践的な教育の実現と、卒業後における職業人としての模範的存在となることを目的に、実務家教員を配置する。実務家教員は、専門分野における5年以上の実務の経験を有し、高度の実務の能力を有する者とし、それに加え、国内外における専門分野の優れた実績や、大学等での教育経験、優れた知識や技術、自治体等でのアドバイザーの実績を考慮して配置している。実務家教員は6人が該当し、修士以上の学位を保有する教員は5人、そのうち博士の学位を有する教員は4人となっており、実務経験に加えて研究能力も有していることから、専任教員としての十分な能力を有しているといえる。なお、実務家教員6人のうち、4人が高専設置基準第八条の二に該当する教員として配置する。

また、専任教員に加え、13人の兼任教員を配置する。兼任教員は担当科目の分野において、十分な実績があるものを配置する。

2. 教員の構成

本学の一般科目教員は、国語、英語、社会科学、自然科学、保健体育及び美術の各分野における教育の実績を有するもので構成する。デザイン・エンジニアリング学科の専門科目教員は、情報工学、プログラミング、電気電子工学、人工知能、コンピュータセキュリティ等の工学分野を専門とする教員、Webデザイン、プロダクトデザイン、3DCG等のデザイン分野を専門とする教員、地域学やアントレプレナーシップを専門とする教員で構成する。

本学ではこれらの教員による協働教育体制を構築し、学際意識の醸成、分野の複合・融合につながる環境を実現する。また授業設計においても一般科目と専門科目を横断・連携するような、教員人材の分野間での有効活用と分野境界領域での協働体制を促進する。

⑩ 施設、設備の整備計画

1. 校地、運動場の整備計画

本学を設置する場所は、徳島県名西郡神山町である。位置は徳島駅からバスで約 65 分で、「神山中学前」下車後、徒歩 5 分の場所にキャンパスがある。

当該キャンパスの校地面積は合計で 23,923 m²で、鮎喰川を挟んで、向かい合うように 2 つの校舎を配置している。旧・神山中学校の校舎である西上角校舎の校地面積は 15,671m²あり、目の前に運動場 (7,807m²) も整備されていることから、ゆとりのある空地を確保している。また、新築校舎を配置する大埜地校舎の校地面積は8,252m²あり、自然豊かな神山町の景観に配慮した設計を行っており、適切な空地を確保している。また、校舎間の距離は 400mほどとなっており、管理及び教育に支障をきたすものではない。

なお、校地は借用地となっており、神山町と開学後 30 年間にわたり使用できる賃借契約を締結している。

2. 校舎等の施設の整備計画

(1) 校舎の概要

本学の設置に伴い、神山中学校校舎を活用するのに加え、校舎を新設する。

新設する大埜地校舎には、講義室、演習室、大講義室、研究エリア、教員研究室を配置している。新設であるメリットを活かし、学生が学習に集中できるよう、機能性に配慮した校舎を整備する。なお、大埜地校舎の校舎面積は合計で1,894.69㎡である。

講義室（45席）は学年ごとに1室、計5室配置する。学生は隣接する3つの演習室（45席）を加えた計8つの部屋での受講がメインとなってくる。さらに、大講義室（226席）1室を配しており、大人数でも支障なく授業が行えるよう、音響はじめとする視聴覚設備を整備する。また、専任教員については2人1部屋の研究室を10室配置し、研究スペースへのアクセスを良くすることで、利便性を高めている。実務家のみなし教員や外部の教員についても授業の準備、資料整理等のための研究室も設けるとともに、複数の教職員が授業を準備する場所として教員室を配置する。また、授業準備に加え、教員同士の軽微な打ち合わせを可能とするため研究室前にラウンジを配置する。これら教員が使う設備以外に、授業時に事務職員が業務を行えるための事務室を配置する。研究エリアについては、教員間での研究や打合せ、学生におけるアクティブラーニングなど、様々な場面で使用できるよう、シンプルな空間を設計した。なお、学生の授業以外でのコミュニケーションを促進することを目的に、講義室・演習室側のホワイエにはベンチや机・椅子を配置し、学生控室として利用する。同様に、研究エリアにも移動可能な机・椅子を配置することで、日常の交流を育めるよう配慮した。

西上角校舎は、神山中学校の校舎を改修し、活用する。なお、本校の校舎として活用するのは、4階建ての校舎のうち1・2階の西側部分と屋上にある天体観測室及び準備室に加え、同一敷地内の技術教室、屋外トイレ、体育館とする。

4階建ての校舎では、理科室や事務室など、もともと学校校舎であった構造を活かし、整備する。1階には校長室と事務室、書類保管庫、サーバー管理室等の管理関係施設と、図書館、保健室、理科室を配置している。理科室（46席）は物理や化学の講義のほか、実験に対応できるよう、部屋内には薬品や実験器具を保管するため施錠可能な備品室を配す。

2階には、大会議室と中会議室、小会議室2室、相談室、教員室、第一美術室、第二美術室、美術準備室、療養室2室を設けた。第一美術室（46席）と第二美術室（26席）の間には準備室を配している。ここには、美術に関連する機材や備品を収容するとともに、教員が美術室を利用する授業の準備を行う教員室として利用する。また、学生の制作物も準備室にて管理する。

なお、1・2階の一部と、3・4階は学生寮を運営する法人が整備・運営を行うため、学校施設から除いているが、校舎と寮が同じ建物内に集約されていることは、本学の特色の

1つであると考えており、学びと生活が一体となった教育環境を提供できるものと考えている。

西上角校舎に隣接した体育館および技術室も学校施設として活用する。体育館（726.00㎡）はバスケットコート2面分の広さがあり、体育の授業のほか、課外活動など学生が自由に利用できるよう、原則開放する。また、ステージもあるため式典や集会など、講堂としても活用する。技術教室（248.43㎡）はメインの技術教室と準備室に加え、教員が技術室を利用する授業の準備を行う教員室として利用する準備室や、多目的で使用可能な倉庫、物置を整備する。技術室はものづくりに関する多様な機器・機材を配置し、美術やIoTに関する授業で使用するほかに、放課後など授業以外でも厳重な安全管理体制を敷いた上で、学生が使用できるようにする。

以上の教室等の整備を踏まえ、1年次から5年次までの週ごとの時間割を組んでみたところ、支障なく授業科目を配置できることから、学修環境に問題はない。

また、大埜地校舎の新築工事は令和4年3月に着工し、10か月間の工事期間を経て同年12月に竣工を予定している。西上角校舎の改修工事は令和4年4月に着工し、9か月間の工事期間を経て同年12月に竣工を予定しており、令和5年4月開学に向けて整備を行う。

（資料17：時間割表）

（資料18：校舎整備の工程表）

（2）教育に必要な機器・器具の整備

ア. 理科室

理科室は物理及び化学で使用する。4人掛けの実験机（一部流し台付き）を設置している。自然科学を身近に感じられるよう、力学的エネルギー保存の法則実験器、熱陰極式クルックス管、電子天びんなどの器具に加え、ビーカーやフラスコなどは、学生1～2人に1本ずつ使用できるよう、配慮している。化学については薬品を使用する機会を想定し、ドラフトチャンバーや純水製造装置、薬品庫など、安全性に十分な配慮を行った上で配置を行う。

イ. 第一美術室・第二美術室・美術準備室

美術室（第一、第二、準備室ともに）は、主に表現基礎、写真映像デザイン基礎、建築デザインで使用することから、多様なアート作品の制作を行う上での必要な機械・器具を配置する。美術・アート・デザインの基礎を身に付ける上でかかせない、デッサンで使用

するイーゼル（大22台、小20台）や、石膏像、版画プレス機、作品乾燥棚を配置するとともに、関連する美術教具を多数整備する。

また、写真・映像制作も同教室を使用することから、カメラ（計10台）やレンズのほか、関連するAV機器も整備する。

ウ. 技術教室

主に建築ワークショップ演習、アートワークショップ演習で使用するほか、美術室で扱えない大型の制作物を扱う際に使用する。設置場所である神山町は木材が豊富な場所であることもあり、積極的に使用を予定している。これら木材のほか、金属など、素材・目的に応じて使い分けられるよう、種類が異なる切断機械（丸のこ、帯のこ）や角のみ盤、電気ドリルなどの工具を多数配置する。

なお、扱うには危険が伴う機械・工具が多く集まっているため、使用時は扱いが慣れている教員を必ず配置した上で、十分に注意を払った上で使用する。

3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

(1) 図書等の資料の整備計画

本学の設置に伴う図書、学術雑誌及び視聴覚資料の整備計画については、高専の特色でもある「一般科目」「専門科目」での教育目的を十分に勘案して整備する。「一般科目」では、入学時期から講義のみならず、自ら積極的に学び、知識を習得するために、多様な分野の図書等をそろえる。また、「専門科目」は、情報工学分野、デザイン工学分野、ビジネス分野など、教育研究内容を中心にそろえることとしている。以上を勘案して、学年進行完了時点で、図書3,492冊（うち外国書364冊）、学術雑誌38種（うち外国雑誌5種

※電子ジャーナル含む）、視聴覚資料13点を整備することとし、完成年度以降も、適宜整備することとしている。なお、図書3,492冊のうち、402冊は電子書籍で整備をする。

（資料19：図書等目録）

(2) 図書館の整備計画

図書館は、西上角校舎の1階に配置しており、全体で121㎡を確保している。図書館内には、閲覧席、サービスカウンター、視聴覚コーナー、検索コーナーの他、書庫を配置する。

閲覧席は本学の学生定員200人に対し、12%にあたる24席を整備する。そのうち、2席は視聴覚資料も視聴可能とする。

図書館は、利用者の利便性を損なわないように、平日8:30～21:00、土日祝8:30～17:00の開館を予定している。

管理運営システムを導入することで、図書データの管理を簡略化するとともに、学生における蔵書検索や貸出・返却の利便性を高められるなど、適切な環境整備を行う。これら図書館の運営については、専門的なスタッフとして司書を配置するとともに、教員会議等で適宜検討して図書館機能の充実とサービス向上に努めることとしている。

4. 学生寮の整備計画と管理体制

(1) 学生寮の整備計画

本学は全寮制とし、「学び」と「生きる」を同時に経験し、学生同士の生活交流や、地域住民とのより密接な交流から、コミュニケーション能力や社会性、自立心を育むことを目的に、全学生が生活可能となる学生寮を整備する。

学校法人の事務局長を最終責任者として、寮運営を担当する一般社団法人と、それぞれの責任を明記した協定を結び、一般社団法人にその運営を委託する。一般社団法人には、本学の目指す養成する人材像並びに教育課程を十分に理解した上で、運営することを求める。学校法人には、寮生活に関する業務を担当する寮務係を任命し、一般社団法人に委託された業務の監督と、学生の厚生補導の観点から学校法人と一般社団法人の連携を図る役割を担う。最終的な責任は学校法人にあり、学校法人側の窓口である寮務係のみで対応することが困難な場面においては、当該問題等に関係する教職員間で協議し解決していく。また、教育課程と寮生活とのつながりを強固なものにしていくために、各学年に配置される担任や寮務係と一般社団法人で、週に1度を目安とした定例会議を設ける。

一般社団法人には、本学の目指す養成する人材像並びに教育課程を十分に理解した上で、運営することを求め、学校法人と一般社団法人が同じ認識を持った上で、寮の運営が行われるように努める。また、普段の生活においても、清掃や寮内での決め事、イベントなどを通じて、それぞれが自身の役割を果たす中で、自己効力感が養われ、また問題解決やリーダーシップなどの起業家精神が養われるような機会に恵まれる運営をしていくことを求める予定である。

1-3年生寮の1階には全学生が利用可能な食堂を配置し、3食の食事を提供する。4・5年生の学生寮は、校舎から徒歩10分以内で、学習・生活する上で十分な広さの取れる要地であることを条件とした敷地を探し、令和5年度中に神山町と上記の一般社団法人にて敷地貸与契約を締結後に建設し、1期生が4年生となる令和8年4月までに整備を行う。

(資料20：寮の整備計画)

(2) 学生寮の管理体制

学生寮は一般社団法人が管理運営を行う一方で、学校教育との密接な関連や、特に1年生などの入学初期の環境の変化から想定される様々な負担へのケアなどを考慮し、本学においても管理体制を整える。具体的には、学生寮の運営に係る責任者として寮務主事を配置する。寮務主事は、学生寮運営を円滑に行えるよう、一般社団法人の責任者やスタッフと都度協議しながら、学生寮における学生の厚生補導に関することを掌理する。また、寮務委員会を設け、学生寮運営についての様々な事項を、運営する一般社団法人とともに協議し、学生が教育および生活の面で支障がないよう、適切に対応する。

⑪ 管理運営

学則の定めるところにより、本学では教員会議、運営会議、委員会を置く。

教員会議は、教育・研究などの学校運営に関する事項について審議するとともに、円滑な遂行を図ることを目的に置く。また、運営会議は、校長のもと、学校運営に関する重要事項を審議することを目的に置く。さらに、教員会議の審議事項に必要な検討及び起案などのため、専門委員会を置く。各会議および委員会の概要は以下の通りである。

1. 教員会議

教員会議は、校長、教授、准教授、専任講師、助教で構成し、原則として毎月1回開催するほか、必要に応じて適宜開催する。

なお、教員会議では以下の事項について審議し、校長が決定を行うに当たり意見を述べらるものとする。

- (1) 学則その他諸規程に関する事項
- (2) 教育課程に関する事項
- (3) 学生の入学、退学、休学、復学及び転学に関する事項
- (4) 学生の成績評価、進級判定、卒業認定に関する事項

- (5) 学生の厚生指導に関する事項
- (6) 学生の賞罰等に関する事項
- (7) その他校長が必要と認めた事項

2. 運営会議

運営会議は、校長、副校長、教務主事、学生主事、寮務主事、事務部長とその他校長が必要と認める者で構成し、原則として毎月1回開催するほか、必要に応じて適宜開催する。

なお、運営会議では以下の重要事項を審議するものとする（資料21）。

- (1) 学則その他諸規程の制定、改廃に関する事項
- (2) 評価に関する事項
- (3) 学校の教育研究に関する事項
- (4) 予算に関する事項
- (5) その他に学校の管理運営に関する重要な事項

3. 各種委員会

委員会は、専任教員及び事務職員により構成することとし、定期的又は必要に応じて開催する。

なお、以下の委員会を置く。

- (1) 入試委員会
- (2) 倫理委員会
- (3) FD・SD委員会
- (4) 自己点検・評価委員会

⑫ 自己点検・評価

本学の教育理念及び教育目標に基づき、教育研究活動等の状況を自ら点検・評価することで、現状を正確に把握・認識するとともに、達成状況を評価し、評価結果に基づく改善の推進と教育研究水準の向上を図ることを目的とする。

1. 実施方法

「自己点検・評価委員会」を設け、本委員会を教育研究活動の改善のサイクルの中心に位置づけ、責任体制を明確にする。また、教育、研究、部署、法人ごとに自己点検目標を設定し、その達成状況を委員会内で評価することで、その結果に基づく改善推進を図ることとする。また、完成年度後には、「自己点検・評価委員会」で取りまとめた自己評価をもとに、文部科学大臣の認証を受けた認証評価機関による評価を受ける。

2. 実施体制

「自己点検・評価委員会」は、校長を委員長として、副校長、教務主事、学生主事、寮務主事、事務部長の他、校長が必要と認めた者を構成員とし、組織的な自主点検・評価を実施する。

なお、教育研究水準の向上と質保証の観点から、自己点検・評価は全校的に取り組むことが前提であると考えている。「自己点検・評価委員会」において自己点検・評価の基本方針と評価項目を作成・決定し、教育、研究、部署、法人ごとに設定された自己点検目標に対して評価を行う。年度末には、自己点検・自己評価の結果を理事会に報告する。

また、関係する産業界の企業や団体、地域の自治体等によって組織する「外部評価委員会」に対しても年度末の自己点検・評価結果を報告し、本校の卒業生に求める能力や専門性等に関する意見を求めることとする。外部評価委員会の開催後、自己点検・評価委員会は、聴取した意見を、FD・SD委員会を中心とした該当する委員会に振り分けてフィードバックし、教育の質向上に繋がるPDCAサイクルを回す仕組み作りに取り組んでいく予定である。

3. 点検・評価項目

- (1) 教育理念・目標及び3つのポリシーに関すること
- (2) 教育活動に関すること
- (3) 研究活動に関すること
- (4) 学生生活に関すること
- (5) 学寮に関すること
- (6) 社会との連携に関すること
- (7) 技術者・社会人としての倫理観に関すること
- (8) 学校の管理運営に関すること

- (9) 将来計画に関すること
- (10) 施設設備に関すること
- (11) その他学校運営に関すること

4. 結果の公表

点検・評価の結果を報告書としてまとめ、学生、教職員に周知する。また、点検・評価の結果を公表し、社会からの評価を受けることで、教育研究活動等の改善と教育研究水準の一層の向上に努める。

⑬ 情報の公開

高専における人材養成や教育研究上の目的をはじめとする、教育研究活動等の状況に関する情報について、広く社会に公表する。公表は本学のオフィシャルウェブサイトや学校案内などの刊行物への掲載など、広く一般に周知を図ることができる方法で実施する。

なお、公開する情報については、以下の教育研究活動等の状況を予定している。

- (1) 高専の教育研究上の目的に関すること
- (2) 教育研究上の基本組織に関すること
- (3) 教員組織及び教員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること
- (4) 入学者に対する受け入れ方針、入学者の数、学生定員及び在学する学生の数、卒業した者の数並びに進学者数及び就職者数、その他進学及び就職等の状況に関する
こと
- (5) 教育課程の編成及び実施方針に関すること
- (6) 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること
- (7) 学修の成果に係る評価及び卒業の認定に当たっての基準に関すること
- (8) 卒業の認定方針に関すること
- (9) 校地、校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関すること
- (10) 授業料、入学料その他の高専が徴収する費用に関すること
- (11) 学校が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること
- (12) その他の関連する情報
 - ・教育上の目的に応じ学生が修得すべき知識及び能力に関する情報
 - ・学則等各種規程
 - ・自己点検・評価報告書
 - ・認証評価の結果

⑭ 教育内容等の改善を図るための組織的な取組

本学の目的は、社会に求められている「モノをつくる力」をエンジニアリングとデザインから身に付けた上で、未来の社会を変える「コトを起こす」ために起業家精神を学んだ人材の育成である。その目的達成のため、全教職員が教育の理念や養成する人材像等を共通認識として理解していることが必須であり、学生の学修状況を把握した上で、授業方法の更なる開発や改善を推進することが求められる。

そこで、「FD・SD委員会」を設け、同委員会が中心となって研修の充実を図るとともに、全教職員が本学の理念や教育目的をはじめ、学校全体の課題や教育内容等の改善について解決策を検討していくこととする（資料22）。

1. 開設後の取り組み

本学は新設校であり、教職員はこれまで様々な経歴をもった人材で配置されていることから、教育の理念や養成する人材像の早期共有が重要と捉え、開校当初は校長が主催した研修を実施する。ここでは、教育の理念や養成する人材像のほか、3ポリシー（入学者の受け入れ方針、教育課程編成・実施方針、称号授与方針）をはじめとした本学のアイデンティティを共有するとともに、教職員間で隔てなく自由な意見交換を行うことで、学校運営に必要な相互理解と知識・スキルを高めていく。

2. 教育内容等の向上および改善のための取り組み及び研修等

本学の目的を達成する上で、学生の学修状況の把握は全教職員が把握すべき事項であると考えている。そこで、学修状況を客観的に把握するため学生に対し授業評価アンケートを実施する。授業評価アンケートはシラバスで定めた目標への達成度を把握するとともに、担当教員が授業の課題や問題点を振り返り改善することで、より良い授業を展開するための情報収集を目的とし、「FD・SD委員会」が中心となって項目を設定する。また、教員側も自己評価を科目ごとに行うことで、双方の結果を照らし合わせて授業内容等が常に機能しているか点検する。

さらに、「FD・SD委員会」が中心となって授業内容等について組織的に向上および改善を図るためにFD研修を実施する。FD研修では、以下の項目について研修や講演会を開催する。

- ・ 本学の教員、職員としての資質について
- ・ 技術者・社会人としての倫理観について
- ・ カリキュラム構成と内容、授業方法の向上・改善について
- ・ 一般科目と専門科目の連携について
- ・ 評価方法の点検・改善について
- ・ 教材の開発について
- ・ 各専門分野における最新の研究について
- ・ 教育全般の最新情報について
- ・ 学校運営上での危機管理について
- ・ いじめ対策、ハラスメントについて

3. 管理運営に必要な教職員への研修等

新設校である本学が円滑な運営を行っていく上で、事務職員の資質と能力の強化は欠かせないものである。そのため、私立学校の職員として求められる知識および技能の習得と、資質および能力を向上させることを目的に、「FD・SD委員会」が中心となって、以下の項目についてSD研修や講演会を開催する。

- (1) 教育の理念や養成する人材像、3ポリシー（入学者の受け入れ方針、教育課程編成・実施方針、称号授与方針）など本学の目的について
- (2) 学校教育法や私立学校法、高等専門学校設置基準をはじめとする教育および学校法令に関する法律、省令について
- (3) 学校事務職員として必要な専門知識と技能の習得（教務、学生対応、広報、募集、総務、会計・経理など）について
- (4) 業務支援ツールやシステムに関する活用と取扱いについて
- (5) 学校運営上での危機管理について

また、新入職員に対しては、上記に加えビジネススキルやマナーをはじめとする基本的な能力に関する研修も実施する。

⑮ 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

学校教育法第百十五条において、高専の目的を「深く専門の学芸を教授し、職業に必要な能力を養成する」としており、社会的・職業的に自立した学生を輩出することは、高等専門学校の責務であると考えている。本学では以下の取り組みを行うことで、社会的・職業的に自立した学生の養成を行う。

1. 教育課程内の取り組みについて

本学では社会的・職業的自律を主として起業家精神から学ぶこととし、専門科目の以下の授業科目を配置する。

「アントレプレナーシップ概論」「アントレプレナーシップ演習」「ネイバーフッド概論A、B」「ネイバーフッド演習」「エンジニア探究」「アーティスト探究」「デザイナー探究」「建築家探究」「起業家探究」「デザインエンジニアリング実践」「インターシップ」

2. 教育課程外の取り組みについて

本学では、学生支援の一環で、学生のキャリア形成支援の取り組みに関するセミナー等を継続的に行う。特に学生の進路選択時期については、進学希望、就職希望などに応じたセミナーや説明会を適宜開催し、積極的な参加を促す。

また、授業科目内でのゲストスピーカーや、全寮制のメリットを生かして放課後などに開催する特別講義の外部講師として、エンジニア、デザイナー、アーティスト、起業家など、第一線で活躍する多数の人材の招聘を予定しているが、それらの外部講師との交流会についても、積極的な参加を促す。さらに、卒業後の進路の1つとして、起業も選択肢になり得ることから、起業を支援するためのセミナーも開催する。

3. 適切な体制の整備について

学生の卒業後のキャリア形成や、就職および進学、起業に関する支援を「キャリア支援チーム」を設置してサポートを行う。同チームは、教員の中から校長が指名した者を責任者として配置するとともに、副校長、学生主事、教務主事に加え、以上の4名が選出したその他の複数の教職員で構成する。本学は少人数の学生数ということもあり学生からの要

望を積極的に受け入れ、「キャリア支援チーム」でその内容を協議した上で学生が求める支援を行っていく。

就職や進学、起業支援において多くの情報を用意し、学生に提供する必要があるため「キャリア支援チーム」の統括のもと、学生が適切に情報を校内インフラで閲覧できるような環境整備を行う。また、学業に関する相談および質問については、オフィスアワー制度や教員と学生のコミュニケーションツールを運用し対応する。