

# 目 次

審査意見1 養成する人材像と3つのポリシーについて	2
(1) (是正事項)	
(2) (是正事項)	
(3) (是正事項)	
(4) (是正事項)	
(5) (是正事項)	
審査意見2 教育課程全体の妥当性について	15
(1) (是正事項)	
(2) (是正事項)	
(3) (是正事項)	
(4) (是正事項)	
(5) (是正事項)	
(6) (是正事項)	
(7) (是正事項)	
(8) (是正事項)	
審査意見3 (是正事項) 学事歴等と授業期間について	49
審査意見4 (改善事項) 探求と探究の意味について	50
審査意見5 (是正事項) インターンシップについて	52
審査意見6 (改善事項) 多様なメディアを利用した授業について	57
審査意見7 (改善事項) 学位取得に対する教育過程等について	59
審査意見8 (改善事項) 進級・留年の項目について	61
審査意見9 (改善事項) アドミッションポリシーと選抜方法の関わりについて	64
審査意見10 (改善事項) 教員配置について	68
審査意見11 (是正事項) 専任教員について	70
審査意見12 (是正事項) 校舎について	72
審査意見13 (改善事項) 図書館について	75
審査意見14 学生寮について	76
(1) (是正事項)	
(2) (是正事項)	
(3) (是正事項)	
審査意見15 情報の公開について	80
審査意見16 自己点検・評価について	82
審査意見17 記載の誤りについて	83
審査意見18 育成する人材の社会的需要について	87
審査意見19 学費援助の詳細について	92

養成する人材像と3つのポリシー(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・ポリシーをいう。以下同じ。)について、以下の点を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(1)「設置の趣旨を記載した書類」の「5.養成する人材像」では、本校が養成する人材像として掲げる「モノをつくる力で、コトを起こす人」について、「社会に求められている『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身に付けた人材を育成する」と説明している。しかし、「社会に求められている『モノをつくる力』」の範囲や定義の説明がなされておらず、それが「情報工学を中心としたエンジニアリングとデザインから身に付けられるものであるかどうか」が判然としない。また、「未来の社会を変える『コトを起こす』ため」についても「コトを起こす」の内容が説明されていないため、そのために身に付けるべき能力がなぜ「起業家精神」であるかが不明確であり、「モノをつくる力」と「コトを起こす」との関係性も明らかでない。また、本校における人材養成においては、前述の「情報工学を中心としたエンジニアリングとデザイン」及び「起業家精神」に加えて、「自己効力感および社会変革意識の醸成」を重要視しているものと見受けられるが、示された養成する人材像からはこれらの関係性が判然としない。このため、本校の設置に係る社会的なニーズをより具体的に説明した上で、「モノをつくる力」及び「コトを起こす」ために身に付けるべき能力がそのニーズに合致したものであることを明らかにするとともに、「モノをつくる力」と「コトを起こす」の関係性についても整理して明確に説明すること。また、その説明に当たっては、養成する人材像と「自己効力感および社会変革意識の醸成」の関係性を明らかにするとともに、申請書内における「モノづくり」における「モノ」と「ものづくり」における「もの」、「モノをつくる力」における「モノ」の定義や違い、「コトを起こす」における「コト」の定義も明確に説明すること。

(対応)

「設置の趣旨等を記載した書類」の「5.養成する人材像」の項目を全面的に改訂した。

申請書内における「ものづくり」「モノづくり」「コトを起こす」について下記の通り整理するとともに定義づけを行った。また、本学における情報工学、デザイン、起業家精神の3分野についても詳しくは後述することとするが、以下の通り対象とする分野を定義した。

- 「ものづくり」における「もの」とは、技術者による広い範囲での「ものづくり」において作り上げられる製品やサービス、仕組みと定義する。
- 「モノづくり」における「モノ」とは、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と定義する。その中でも、インターネット上のWebサービスやDX実現のためのソフトウェア分野を主とする。
- 「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、仕組み、組織といった社会を構成する要素を「コト」と定義する。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ない、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。
- 「情報工学」の中でも本学では、IT分野におけるインターネットを基盤とするサービス・ソフトウェアの開発を行う知識・技能を対象とする。
- 「デザイン」の中でも本学では、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を開発するうえで必要な、Web、UI/UXをはじめとするデザインの知識・技能を対象とする。
- 「起業家精神」の中でも本学では、社会のニーズや課題を本質的に捉える力、学んだ知識と技能を用いて解決策を提示し「モノ」を作ることによって解決する力、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。つまり、「課題発見」「問題解決」「チームワーク」「リーダーシップ」「レジリエンス」を主な対象とする。

「モノづくり」における「モノ」をIT分野におけるインターネットを基盤とするサービス・ソフトウェアとしたことから、「モノを作る力」として情報工学の中でもソフトウェア開発を行うことができるIT人材としての知識・技能が必要である。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1）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2）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、IT分野の製品・サービス開発においてもこれらのデザイン力は必要である。これらを踏まえて、本学は「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」と定めている。

また、前述の「Society 5.0に向けた人材育成」（資料2）のなかでもアントレプレナーシップ（起業家精神）は欠かせない要素であると触れられている。「独立行政法人情報処理推進機構のDX白書2021」（資料3）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。

また自ら変革を起こしていく手段としての起業を考えた場合、日本国内の起業状況をGlobal Entrepreneurship Monitorの調査（資料4）から見ると、起業の計画段階から起業後3年半までの起業活動者が成人人口に占める割合は、統計をとった全47ヵ国41位となっており、世界でも低水準となっている。本学ではこの原因の一つとして、自己効力感や社会変革意識の低さに着目した。日本財団の「18歳意識調査『第20回-社会や国に対する意識調査-』」（資料5）によると、日本の若者は米国や中国などの諸外国に比べ、自己効力感（自分の力で変えることができる意識や自信）や社会変革意識（社会は変えることができるという認識）が低い。これが起業を行う人材が少ない要因の一つと考え、自己効力感や社会変革意識を高めるところから、起業家精神の養成を実践していくことが求められると考えている。前回書類では、養成する人材像において自己効力感と社会変革意識についての記載を行ったが、改めて本学としての起業家精神の定義を磨く中で、本学としてはそれらは起業家精神に含まれているとの結論に至り、養成する人材像において冗長な説明になっていると考え削除した。

「Society 5.0に向けた人材育成」（資料2）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、そのような人材は、設置等の趣旨内の「①設置の趣旨及び必要性、2. 設置の趣旨・必要性、(3) 高等専門学校設置の趣旨」に記載の通り、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。以上のことより、本学が養成する人材像は社会的なニーズがあると考えている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (10-11ページ)

①設置の趣旨及び必要性

新	旧
<p>5. 養成する人材像</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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』」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。</u></p> <p><u>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』」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「ものづくり」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</u></p>	<p>5. 養成する人材像</p> <p>既存の高専が作り上げてきたものづくりへの校風を引き継ぎつつ、本学における「ものづくり」とは、インターネット上のWebサイトやWebサービスを中心としたソフトウェア分野を主な対象としている。本学では情報工学を中心としたWebサイトやWebサービスを構築するソフトウェア分野を主な対象としたものづくりのためのエンジニアリングに加えて、本質を理解した上で社会が求めるものを自分で考え、魅力ある製品やサービスを生み出すためのデザインと併せて2つの力をしっかりと身に付けることが重要であると考えている。</p> <p>また、日本財団の「18歳意識調査『第20回-社会や国に対する意識調査-』」(資料4)によると、国際的に見ても日本の若者は自己効力感や社会変革意識が低く、特に「自分で国や社会を変えられると思う」と考えている若者は、アメリカの65.7%や中国の65.6%と比べ、日本は18.3%と著しく低い状況となっている。そこで、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て、自己効力感および社会変革意識の醸成と、自らが作り上げたものを事業や起業を通じて広める起業家精神も重要な要素だと位置付けた。</p> <p>以上を鑑み、本学では基本理念で掲げた「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、社会に求められている「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身につけた人材を育成することを目的とする。</p>

新	旧
<p><u>を中心としたエンジニアリングとデザイン」と定めた。</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>「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。</u></p> <p><u>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」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。</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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</u></p>	<p>「モノをつくる力」は、「設置の趣旨・必要性」でもあげたようなIT人材の育成を目指しソフトウェア分野(主としてプログラミング)を中心とした情報工学を基本にエンジニアリングを学び、Webサイトやインターネットサービスの開発が行える人材の育成を行う。また、社会のニーズや課題を本質的に捉え社会に求められている魅力ある「モノ」を創ることができるように、アート分野を含んだデザインを学びながら身に付ける。「コトを起こす人」を育成するために、コミュニケーションやリーダーシップをはじめとした地域や関係者を巻き込む力や、失敗を恐れず、失敗しても再度チャレンジする起業家精神を養っていく。</p>

新	旧
<p><u>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。</u></p> <p><u>「Society 5.0に向けた人材育成」には、</u>  <u>「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</u>  <u>「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る。</u></p> <p><u>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。</u></p>	

養成する人材像と3つのポリシー(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・ポリシーをいう。以下同じ。)について、以下の点を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(2)(1)のとおり、養成する人材像が身に付けるべき資質・能力が判然としないため、ディプロマ・ポリシーの妥当性やその整合性を判断することができない。このため、(1)への対応を踏まえて、養成する人材像とディプロマ・ポリシーの整合性について、明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

養成する人材像の対応に伴い、ディプロマ・ポリシーを以下のように改めた。

- 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。

情報工学に関する項目(以下、DP-I)について、広義の「ものづくり」に関する知識・技能となっていたが、本学では「ものづくり」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知識・技能である「モノを作る力」を、養成する人材像の要素に定めたことから、「モノ」を定義するとともにその趣旨が表現できるように「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。」とした。

デザインに関する項目(以下、DP-II)について、「ものづくり」におけるデザイン全般に関する記載となっていたが、DP-Iの変更に倣って「モノづくり」に変更した。本学で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をモノづくりの対象として定めたことから、本学で求めるデザインは「モノづくり」に求められる知識・技能であることを表現するために、「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。」とした。

起業家精神の項目(以下、DP-III)について、本学ではIT分野における情報工学、デザインに加えて、社会の変革や新たな価値創造のためのリーダーシップをはじめとする起業家精神も養成することから、起業家精神分野の中でも課題発見などのより具体的な求める能力を記載し、「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

ーシップを發揮しながら、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。」とした。

教養や倫理感の項目（以下、DP-IV）については、基本的に申請時のままとし、より趣旨がわかりやすく伝わるために一部表現の変更を行った。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (11ページ)

新	旧
<p>6. 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）</p> <p>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。</p> <p>I. <u>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。</u></p> <p>II. <u>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。</u></p> <p>III. <u>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發揮しながら、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。</u></p> <p>IV. <u>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。</u></p>	<p>6. 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）</p> <p>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。</p> <p>I. ものづくりに必要な情報工学に関する基礎知識と実践的技術を有している。</p> <p>II. デザインの重要性を理解し、デザインを活かした魅力的なものづくりを行う能力とともに新しい価値を生み出す姿勢を有している。</p> <p>III. 社会のニーズや課題を本質的に捉える力を養うとともに、捉えた課題を元に、人と協同して、社会に変化を起こしていくための起業家精神を有している。</p> <p>IV. 技術者としての豊かな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人間性を身につけている</p>



養成する人材像と3つのポリシー(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・ポリシーをいう。以下同じ。)について、以下の点を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(3)(1)及び(2)のとおり、養成する人材像及びディプロマ・ポリシーの妥当性やその整合性を判断することができないため、示されたカリキュラム・ポリシーが、ディプロマ・ポリシーの達成のために、どのような教育課程を編成し、どのような教育内容・方法を実施し、学修成果をどのように評価するのかを定める基本的な方針として妥当なものであるかを判断することができない。このため、(1)及び(2)への対応を踏まえ、養成する人材像及びディプロマ・ポリシーに整合したカリキュラム・ポリシーが適切に設定されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

#### (対応)

養成する人材像、ディプロマ・ポリシーの対応に伴い、ディプロマ・ポリシーで掲げる各項を達成できるようカリキュラム・ポリシーを以下の通り改めた。

- 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、失敗から次につなが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。

情報工学分野の専門科目(以下、CP-I)については、広義の意味として「ソフトウェア分野」という用語を用いていたため、本学における「モノづくり」の分野を明確にするよう具体的な内容を追記し、専門科目の中でも情報工学を中心に据えることから「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。」に変更した。

デザイン分野の専門科目(以下、CP-II)については、広義の意味として「デザイン」という用語を用いていたため、学ぶべきデザイン分野を明確に表現するために、「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。」に変更した。

起業家精神分野の専門科目(以下、CP-III)については、「ものづくり」の要素の記載があり、本項目の意図が曖昧になっていたため削除した。また、直接的に起業家精神分野に該当する科目以外にも、各演習科目での取組も通じて起業家精神を養うこととしているため、その趣旨を表現するために「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、失敗から次につなが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。」に変更した。

一般科目（以下、CP-IV）については、IT人材（＝技術者）を養成する人材像の中心に据えることからどのような立場で教養を身に付けるべきか明確にするため、「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。」とした。

専門科目総合分野（以下、CP-V）については、「社会の課題を考察する」のみならず、問題解決に向けた実践も伴うことから、その趣旨が伝わるように、「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。」と表現を変更した。

（新旧対照表） 設置の趣旨等を記載した書類 （14-15ページ）

新	旧
<p>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）</p> <p>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。</p> <p>（教育の内容）</p> <p>I. <u>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。</u></p> <p>II. <u>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。</u></p> <p>III. <u>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。</u></p> <p>IV. <u>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。</u></p> <p>V. <u>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。</u></p>	<p>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）</p> <p>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。</p> <p>（教育の内容）</p> <p>I. 社会やあらゆる産業で不可欠な要素であるソフトウェア分野を中心とした情報工学の科目を配置する。</p> <p>II. 社会のニーズや課題の本質を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幅広く身に付けるための科目を配置する。</p> <p>III. 自ら課題を探求し本質を理解したうえで問題解決のためのものづくりを行う能力や、社会に変化を起こせるようなリーダーシップやチームワーク、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。</p> <p>IV. 実践的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自然科学、社会科学、人文科学などの科目を配置する。</p> <p>V. 社会を知り、学んだ知識と技術を統合し、社会の課題を考察する科目を配置する。</p>



養成する人材像と3つのポリシー(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・ポリシーをいう。以下同じ。)について、以下の点を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(4)アドミッション・ポリシーについて、関係する審査意見への対応を踏まえ、ディプロマ・ポリシーやカリキュラム・ポリシー、教育課程等との整合性を担保した上で、妥当なものであることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

養成する人材像、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの対応に伴い、各項を達成できるようアドミッション・ポリシーを以下の通り改めた。

- I. IT分野におけるモノづくりに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

本学の求める「モノづくり」に関する素養として、AP-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」を設定し、「コトを起こす」素養として、AP-II「多様な価値観を受け入れ、自分の意見を伝えられる人」を設定した。

また、本学ではこれまで学んできた知識・技術よりも、必要とされることを学習することができる学習力をより重視している。特に本学が軸足を置く情報工学はテクノロジーの進歩が目覚ましく、在学中に学習した内容が、そのまま社会で継続的に活用できるものになるとは限らない。そのため、本学では、成長を継続するための力として学習する力を重視し、その素養としてAP-III「情報を適切に処理することができる思考力がある人」、AP-IV「正解のない問いに対して、独自の解を出せる人」、AP-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」を設定した。情報を適切に処理する思考力、ならびに、正解のない問いに対して独自の解を出せる力、ここに加えて継続的な学習意欲に基づき、効果的な学習をしていく学習力があれば、必要とされる学習は適宜効果的に行っていくことが出来ると考えている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (27-28ページ)

⑧入学者選抜の概要

新	旧
<p>1. 入学者受入れの基本方針 (アドミッション・ポリシー)</p> <p>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、</p>	<p>1. 入学者受入れの基本方針 (アドミッション・ポリシー)</p> <p>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、</p>

新	旧
<p>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。</p>	<p>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。</p>
<p>I. <u>IT分野におけるモノづくりに興味や関心がある人</u></p>	<p>I. モノづくりに対して興味や関心がある人</p>
<p>II. <u>多様な価値観を受け入れ、自分の意見を伝えられる人</u></p>	<p>II. 専門的な学習に必要な基礎学力を有している人</p>
<p>III. <u>情報を適切に処理することができる思考力がある人</u></p>	<p>III. 論理的思考・創造的思考を働かせて独自の解を出せる人</p>
<p>IV. <u>正解のない問いに対して、独自の解を出せる人</u></p>	<p>IV. 多様な価値観を受け入れ、自分の意見を伝えられる人</p>
<p>V. <u>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</u></p>	<p>V. 主体的に学習し続ける意欲があり、学んだことを活かせる人</p>

審査意見1 (5) (是正事項) 神山まるごと高等専門学校 デザイン・エンジニアリング学科

養成する人材像と3つのポリシー(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・ポリシーをいう。以下同じ。)について、以下の点を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(5) (1)～(4)についてそれぞれ明確に説明し、必要に応じて適切に改めた上で、養成する人材像及び3つのポリシーの関係性や整合性について、図や表を用いつつ、改めて明確に説明すること。

(対応)

審査意見1の(1)～(4)の対応に基づき、養成する人材像とディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシーの各関連性を「養成する人材像と3ポリシーの関連図」(資料6)に示す。

養成する人材像の「IT分野の知識・技能」の要素をディプロマ・ポリシーではDP-I、DP-IVとして掲げた。「デザイン」の要素はDP-II、DP-III、「起業家精神」の要素はDP-III、「豊かな教養・倫理観」の要素はDP-IVにて掲げた。

ディプロマ・ポリシーで掲げたDP-Iを養成するため、カリキュラム・ポリシーでCP-Iとして設定し、DP-IIを養成するためにCP-II、DP-IIIを養成するためにCP-III、CP-V、DP-IVを養成するためにCP-IVとしてそれぞれ設定した。

本学のカリキュラム・ポリシーに基づき入学者に求める素養として、CP-Iを学ぶ素養としてAP-I、CP-IIIを学ぶための素養としてAP-II、その他CPを通じてDPに必要な知識・技能を獲得していくための素養としてAP-III、AP-IV、AP-Vをそれぞれ設定した。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (10-11ページ)

①設置の趣旨及び必要性

5. 養成する人材像

新	旧
<p>(略)</p> <p>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。</p> <p>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】</p>	<p>(略)</p> <p>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。</p>

審査意見2 (1) (是正事項) 神山まるごと高等専門学校 デザイン・エンジニアリング学科

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系性が担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(1)本校の主要な教育内容と考えられる「情報工学」、「デザイン」及び「起業家精神」に係る能力について、養成する人材像やディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーでは、いずれかに比重を置くことなくバランス良く身につけるように見受けられる。一方で、編成された教育課程では、プログラミング等の情報工学を中心とした編成になっており、その整合性に疑義がある。

(対応)

意見1-(1)の対応で説明の通り、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知識・開発能力を養成する人材像の核に据えており、カリキュラムは情報工学を中心に編成している。そのため「情報工学」「デザイン」及び「起業家精神」の3要素を均等に配置しておらず、「情報工学」を主たる学修分野とし、それに加えて「デザイン」と「起業家精神」の知識や能力を身に付けることとしている。養成する人材像の各要素の関係性を図示したものを「養成する人材像の構成図」(資料7)に示す。なお、資料にも記載があるが各要素の円筒の大きさは編成した教育課程の各分野の比率を表しているが、正確な比率を表しているものではないため参考までとされたい。

養成する人材像やディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーにおいて、上記の趣旨が十分に表現できていないと判断し、養成する人材像を全面的に改訂し、ディプロマ・ポリシーにおいては、デザインと起業家精神に該当するDP-IIとDP-IIIに、IT分野における情報工学が中心にあり、その上でデザインと起業家精神を設定している趣旨の文言の追加を行い、カリキュラム・ポリシーにおいても、専門科目の中で情報工学を中心に配置していることを明記した。

(新旧対照表)

審査意見1 (1)、審査意見1 (2)、審査意見1 (3)を参照のこと。

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的に担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(2)例えば、カリキュラム・ポリシーのV.では「社会を知り、学んだ知識と技術を統合し、社会の課題を考察する科目」を掲げているが、これに対応する授業科目が判然としないなど、各カリキュラム・ポリシーに対応する授業科目の配置や考え方が不明確であり、整理して改めて説明することが必要である。

(対応)

CP-V「社会を知り、学んだ知識と技術を統合し、社会の課題を考察する科目を配置する。」については、意見1(3)で記載の通り「社会を知り、学んだ知識と技術を統合し、課題発見・問題解決を实践する科目を配置する。」と変更を行った。このCP-Vに直接対応する科目として、「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」、「建築ワークショップ演習」、「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」を配置している。各カリキュラム・ポリシーと授業科目の関連性を「3ポリシーと科目関連表」(資料8)に示す。

なお、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。」としていることから、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。」としていることから、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、起業家精神を实践的に学ぶこととする。」としていることから、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。」としていることから、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・問題解決を实践する科目を配置する。」としていることから、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。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (15ページ)

④教育課程の編成の考え方及び特色

新	旧
2. 教育課程の構成と特色	2. 教育課程の構成と特色



新	旧
<p><u>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。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>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。」としていることから、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。</u></li> <li>• <u>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。」としていることから、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。</u></li> <li>• <u>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。」としていることから、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。</u></li> <li>• <u>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。」としていることから、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。</u></li> <li>• <u>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。」としていることから、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。</u></li> </ul> <p><u>なお、</u>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>

新	旧
	いる。

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的が担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(3)本校では、一般科目と並行して、1年次から積極的に専門科目を学ぶことを特色としているが、必要な数学の基礎知識等が適切に身についた上で専門科目を履修することができるように各授業科目の配当年次を設定することや、入学者選抜において必要な基礎知識等を担保すること、開設する授業科目の内容を工夫することなどがなされているのかが不明確である。

(対応)

本学では1年次から積極的に専門科目を学ぶことを特色としているが、1年次に配置した情報工学分野の専門科目は、情報工学概論と基礎的なプログラミング科目にとどまっている。プログラミングを行うにあたっての基礎的な数学知識については、入学者選抜において一般入試においては数学の学力選抜を行い、推薦入試においては内申書の確認を行うことで、中学卒業時に必要な数学の基礎知識が十分であることを担保する。また、「基礎プログラミングⅠ」をはじめ、講義・演習の中で必要な数学知識はそれぞれの科目内で取り扱うこととしているため、事前に学習できる設計であると認識している。

しかしながら、「2. 教育課程の構成と特色」の自然科学分野の説明、ならびに情報数学のシラバス内にて誤解を招く表現があったため、新旧対照表の通り改めた。5年次前期に配置している「離散数学」と5年次後期に配置している「情報数学」は、さまざまな命題に取り組むための知識を習得し、プログラミングや問題解決に数学的知識を活かすことを目的としているが、卒業研究等の在学中においても該当科目より得た知識を演習等で活用できるようにするため、それぞれ「離散数学」は4年前期、「情報数学」は5年前期に変更を行った。伴って、「線形代数学」の配当年次を4年前期から5年前期に変更を行った。

また、情報工学以外のデザイン分野、起業家分野においても、デザイン分野の専門科目の基礎知識として、1年次の一般科目美術分野の「表現基礎」「グラフィックデザイン」を配置しており、起業家精神分野の専門科目を学ぶ上で必要な社会の成り立ちを学ぶために1年次に一般科目社会科学分野の「現代社会A」を配置している。

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 線形代数学 (26ページ)

新	旧
対象学年 <u>5</u>	対象学年 4

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 離散数学 (27ページ)

新	旧
対象学年 <u>4</u> (中略)	対象学年 5 (中略)

新	旧
<p><b>【概要】</b>            離散数学の学習内容の大半は新規に登場する抽象度の高い概念のため、これらの概念を定着させ、実際に応用するためにも多くの具体例に沿った問題を扱っていく。学生が将来技術者となったときに数学を道具として使えることを目的とし、<u>5年前期</u>に学ぶ情報数学に向けた概念理解とその取り扱いに習熟するとともに、情報工学への応用という観点からの理解を深めさせる。</p>	<p><b>【概要】</b>            離散数学の学習内容の大半は新規に登場する抽象度の高い概念のため、これらの概念を定着させ、実際に応用するためにも多くの具体例に沿った問題を扱っていく。学生が将来技術者となったときに数学を道具として使えることを目的とし、後期に学ぶ情報数学に向けた概念理解とその取り扱いに習熟するとともに、情報工学への応用という観点からの理解を深めさせる。</p>

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 情報数学 (28ページ)

新	旧
<p><b>【概要】</b>            情報数学は、<u>数学概念である集合、関係、写像を学習し、知識処理や推論の基礎として有用な数理論理学を理解する。計算機上の情報表現についても修得することで、</u>学生が将来技術者となったときに数学を道具として使えることを目的とし、<u>4年前期</u>に学んだ離散数学の概念を拡張し、論理の基本的性質の理解とその取り扱いに習熟するとともに、情報工学への応用という観点からの理解を深めさせる。</p>	<p><b>【概要】</b>            情報数学は、まず基本的な数学概念である集合、関係、写像をまず学習する。さらに、知識処理や推論の基礎として有用な数理論理学を理解し、計算機上の情報表現についても修得する。学生が将来技術者となったときに数学を道具として使えることを目的とし、前期に学んだ離散数学の概念を拡張し、論理の基本的性質の理解とその取り扱いに習熟するとともに、情報工学への応用という観点からの理解を深めさせる。</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (16ページ)

④教育課程の編成の考え方及び特色

2. 教育課程の構成と特色 (1)一般科目

エ. 自然科学分野

新	旧
<p>エ. 自然科学分野            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、<u>高度なプログラミングやさまざまな命題</u></p>	<p>エ. 自然科学分野            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。            また情報工学で必要な「離散数学」「情報数</p>

新	旧
<u>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。</u>	学」を5年次に配置している。

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的が担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(4)(3)に加え、専門科目における各授業科目についても、例えば「基礎プログラミングI」と当該授業科目での学びを応用して演習を行う「プログラミング演習I」は、いずれも1年次通年として配置されている一方で、シラバスを見ると「基礎プログラミングI」で学ぶプログラミングの基礎的な学修を終える前に、「プログラミング演習I」でプログラムの企画構想・作成を行うカリキュラムになっているなど、演習科目の授業計画や内容が適切であるか、また、講義科目で学んだ知識を、演習科目を通じて効果的に身に付けることができる教育課程となっているのかが不明確である。

(対応)

演習科目において表1に示す通り、主たる接続元の講義科目や演習科目で学んだ知識を、当該演習科目を通じて効果的に身に付けることができると考えている。また、詳細な各科目の接続関係性を「カリキュラムマップ」(資料9)に示した。

表1 演習科目の接続元科目リスト

科目名	主たる接続元科目名
3年通期 アントレプレナーシップ演習	2年通期 アントレプレナーシップ概論
5年通期 起業ワークショップ演習	3年通期 アントレプレナーシップ演習 3年通期 現代社会B
4年通期 ネイバーフード演習	1年通期 ネイバーフード概論A 3年通期 アントレプレナーシップ演習
5年通期 食農ワークショップ演習	演習に必要な知識は本科目内にて講義を行うため接続元なし
4年前期 デザインエンジニアリング演習	3年前期 エンジニア探究 3年後期 デザイナー探究 3年通期 応用プログラミング 3年通期 Webプログラミング I 3年通期 アントレプレナーシップ演習
4年後期 デザインエンジニアリング実践	1年通期 ネイバーフード概論A 3年前期 エンジニア探究 3年後期 デザイナー探究 3年通期 応用プログラミング

	3年通期 アントレプレナーシップ演習 3年通期 IoTシステム 4年前期 WebプログラミングⅡ
4年前期 建築ワークショップ演習	3年前期 建築探究 3年後期 建築デザイン
4年後期 アートワークショップ演習	2年通期 地球・自然環境 3年後期 アーティスト探究
4年後期 循環型プロダクトワークショップ演習	2年通期 地球・自然環境 3年通期 アントレプレナーシップ演習 4年前期 デザインエンジニアリング演習

なお、ご指摘の「基礎プログラミングⅠ」「プログラミング演習Ⅰ」については、講義科目の学修進捗に合わせた演習内容の設定としており、1年次初頭の演習ではプログラミング知識が乏しい状態でプログラムの企画構想を行うことにより、必要な知識や考慮不足などの課題発見を行い、持ちうる知識の中でどうやって実現するかを自ら問題解決を行うという指導方法を予定していた。しかし、ご指摘の通り講義科目で学んだ知識を、演習科目を通じて効果的に見つけることを意図した趣旨からみると、誤解を与えかねない構成となっていた。

以上の認識より、「基礎プログラミングⅠ」2単位と「プログラミング演習Ⅰ」4単位の合計6単位の科目構成を、「基礎プログラミングⅠ」を3単位、「プログラミング演習Ⅰ」を3単位に変更したうえで、「基礎プログラミングⅠ」を前期週2回、後期週1回とし、「プログラミング演習Ⅰ」を前期週1回、後期週2回に変更し、講義が先行する構成とした。この再配置によって、「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」で効果的に身に付ける教育課程とした。なお、「基礎プログラミングⅡ」と「プログラミング演習Ⅱ」については、「プログラミング演習Ⅱ」に必要な知識を「基礎プログラミングⅠ」と「プログラミング演習Ⅰ」、並びに進捗に合わせて「基礎プログラミングⅡ」から学んでいることから当初計画通りとした。

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 基礎プログラミングⅠ (38ページ)

新	旧
単位数 履修 3  <b>【授業の進め方】</b> 本授業では代表的なプログラミング言語であるC言語の基礎的な知識とプログラミング能力を取得します。 授業はコンピュータを操作しながらの演習形式で進めます。 授業では多数の演習問題に取り組むことによ	単位数 履修 2  <b>【授業の進め方】</b> 本授業では代表的なプログラミング言語であるC言語の基礎的な知識とプログラミング能力を取得します。 授業はコンピュータを操作しながらの演習形式で進めます。 授業では多数の演習問題に取り組むことによ

新			旧		
<p>って理解を進めます。</p> <p><u>本科目の修得単位数は3単位ですので、45回(前期30回、後期15回)の授業があります。</u></p> <p>授業計画</p> <p>前期</p>			<p>って理解を進めます。</p> <p>授業計画</p> <p>前期</p>		
1週	<u>ガイド ス、プログ ラミングの 基礎知識</u>	授業の進め 方を説明す る	1週	ガイド ス	授業の進め 方を説明す る
2週	<u>コンパイラ のしくみ、 開発環境</u>	<u>コンパイラ をインスト ールし、ソ ースをコン パイルでき るようにす る</u>	2週	コンパイラ のインスト ール	コンパイラ をインスト ールする
3週	<u>printfの文 法、書式文 字列</u>	<u>printf関数 を使用でき る</u>	3週	プログラミ ングの基礎 知識	簡単なプロ グラムを作 成し、コン パイルの方 法を学ぶ
4週	<u>変換指定と 変数、配 列・計算誤 差</u>	<u>変換指定と 変数、配列 が使える、 計算精度を説 明できる</u>	4週	printfの文 法	printf関数 の使い方を 学ぶ
5週	<u>暗黙の型変 換・演算子</u>	<u>暗黙の型変 換を理解 し、演算子 の使い方を 学ぶ</u>	5週	printfの書 式文字列	printf関数 の書式文字 列について 学ぶ
6週	<u>scanf関数、 条件文</u>	<u>scanf関数と 条件文の記 述ができる</u>	6週	変換指定と 変数	変換指定と 変数の宣 言、使い方 を学ぶ
7週	<u>関係演算 子、論理演 算子</u>	<u>関係演算子 と論理演算 子を説明で きる</u>	7週	計算誤差・ 配列	計算精度に ついて理解 し、さらに 配列につい て学ぶ



新			旧		
8週	<u>for文、while文</u>	<u>for文、while文を理解し説明できる</u>	8週	1週～7週までの振り返り	1週～7週で学んだ内容を振り返り、説明することができる
9週	<u>前期1週～8週までの振り返り</u>	<u>前期1週～8週で学んだ内容を振り返り、説明することができる</u>	9週	暗黙の型変換・演算子	暗黙の型変換を理解し、演算子の使い方を学ぶ
10週	<u>フローチャート</u>	<u>フローチャートを書くことができる</u>	10週	復習	これまでの学んだことを復習し、理解を深める
11週	<u>コーディング規約・コメント</u>	<u>コーディング規約の重要性とコメントの書き方を学ぶ</u>	11週	scanf関数	scanf関数の使い方を学ぶ
12週	<u>switch文、複合代入演算子・多重ループ</u>	<u>switch文、複合代入演算子を学び、多重ループを理解する</u>	12週	条件文	条件文を理解し、使い方を学ぶ
13週	<u>10進数、2進数、16進数</u>	<u>10進数と2進数、16進数の相互変換ができる</u>	13週	関係演算子	関係演算子について学ぶ
14週	<u>文字コード、文字列型、文字の入力</u>	<u>文字コードを理解し、文字変数に文字を入力できる</u>	14週	論理演算子	論理演算子について学ぶ
15週	<u>文字コードへの演算</u>	<u>文字コードへの演算による変換を理解する</u>	15週	for文	for文を理解し、使い方を学ぶ

新			旧		
後期			後期		
1週	<u>文字列とscanf</u>	<u>文字列について理解し、scanf関数で文字列を入力できる</u>	1週	復習	これまでに学んだことを復習し、理解を深める
2週	<u>文字列操作</u>	<u>文字列を操作するプログラムを作成できる</u>	2週	while文	while文を理解し、使い方を学ぶ
3週	<u>文字列の複写と数値への変換</u>	<u>文字列の複写と数値の相互変換方法を理解する</u>	3週	while文の演習	演習問題を解き、理解を深める
4週	<u>文字列操作関数</u>	<u>文字列操作関数を使うことができる</u>	4週	フローチャート①	フローチャートの書き方を理解する
5週	<u>後期1週～4週までの振り返り</u>	<u>後期1週～4週で学んだ内容を振り返り、説明することができる</u>	5週	フローチャート②	フローチャートを実際に作成し理解を深める
6週	<u>関数定義</u>	<u>関数を定義できる</u>	6週	コーディング規約・コメント	コーディング規約の重要性とコメントの書き方を学ぶ
7週	<u>戻り値のない関数と関数プロトタイプ宣言</u>	<u>voidの使い方と関数プロトタイプ宣言について学ぶ</u>	7週	復習	これまでに学んだことを復習し、理解を深める
8週	<u>文字列を引数とする関数</u>	<u>文字列を引数とする関数を定義できる</u>	8週	1週～7週までの振り返り	1週～7週で学んだ内容を振り返り、説明することができる

新			旧		
9週	<u>ローカル変数とグローバル変数</u>	<u>ローカル変数とグローバル変数を説明できる</u>	9週	複合代入演算子・多重ループ	複合代入演算子を学び、多重ループを理解する
10週	<u>後期6週～9週までの振り返り</u>	<u>後期6週～9週で学んだ内容を振り返り、説明することができる</u>	10週	switch文	switch文を理解し、使い方を学ぶ
11週	<u>do文と多次元配列</u>	<u>do文の使い方と多次元配列を理解する</u>	11週	10進数と2進数①	記数法について学ぶ
12週	<u>アドレス演算子・間接演算子</u>	<u>アドレス演算子と間接演算子を説明できる</u>	12週	10進数と2進数②	10進数と2進数の変換方法を学ぶ
13週	<u>ポインタを引数とする関数</u>	<u>ポインタを引数とする関数の定義方法を学ぶ</u>	13週	16進数	10進数と16進数の変換方法を学ぶ
14週	<u>ポインタと配列</u>	<u>ポインタと配列の関係を理解する</u>	14週	文字コード	文字コードの仕組みを理解する
15週	<u>ポインタへの演算</u>	<u>ポインタへの演算について理解する</u>	15週	文字コードへの演算	文字コードへの演算による変換を理解する

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 基礎プログラミングⅡ (39ページ)

新	旧
<p>目的・到達目標</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C言語の文法を理解し、簡単な関数を使ったプログラムを作成できる。</li> <li>・<u>ファイルの入出力ができる。</u></li> </ul>	<p>目的・到達目標</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C言語の文法を理解し、簡単な関数を使ったプログラムを作成できる。</li> <li>・ポインタとポインタを用いたデータ処理、</li> </ul>

新			旧		
<p>・簡単なデータ構造を説明できる。</p>			<p>構造体を用いた簡単なプログラムが作成できる。</p> <p>・文字列の処理ができる。</p>		
授業計画			授業計画		
前期			前期		
1週	<u>ガイダンスと基礎プログラミングIの復習</u>	講義の進め方、評価方法、講義概要について説明する。	1週	ガイダンスとプログラミングIの復習	講義の進め方、評価方法、講義概要について説明する。
2週	<u>構造体①</u>	<u>構造体の定義方法と利用方法を理解する</u>	2週	文字列とscanf	文字列について理解し、scanf関数を使った入力を学ぶ
3週	<u>構造体②</u>	<u>構造体の定義方法と利用方法を理解する</u>	3週	文字列操作	文字列を操作するプログラムを理解する
4週	<u>構造体ポインタ、配列</u>	<u>構造体ポインタと構造体配列について理解する</u>	4週	演習	演習問題を解き、理解を深める
5週	<u>動的メモリ管理①</u>	<u>動的メモリ管理の仕組みを理解する</u>	5週	文字列の複写と数値への変換	文字列の複写と数値の相互変換方法を理解する
6週	<u>動的メモリ管理②</u>	<u>malloc関数、free関数の使用方法を理解する</u>	6週	演習	演習問題を解き、理解を深める
7週	<u>動的メモリ管理③</u>	<u>動的メモリ管理の応用プログラムを理解する</u>	7週	文字列操作関数	文字列操作関数を学ぶ
8週	<u>前期1週～7週までの振り返り</u>	<u>前期1週～7週で学んだ内容を振り</u>	8週	復習	これまで学んだことを復習し、理

新			旧		
		<u>返り、説明 できる</u>			解を深める
9週	<u>ファイルシ ステム</u>	<u>ファイルシ ステムにつ いて理解す る</u>	9週	1週～7週ま での振り返 り	1週～7週で 学んだ内容 を振り返 り、自らの 言葉で説明 する
10週	<u>テキストフ ァイル操作 ①</u>	<u>fopen関数、 fclose関数 の理解する</u>	10週	関数定義	関数定義の 方法を理解 する
11週	<u>テキストフ ァイル操作 ②</u>	<u>テキストフ ァイルの読 み書きがで きる</u>	11週	戻り値のな い関数と関 数プロトタ イプ宣言	voidの使い 方と関数プ ロトタイプ 宣言につい て学ぶ
12週	<u>バイナリフ ァイル操作</u>	<u>バイナリフ ァイルの読 み書きがで きる</u>	12週	演習	演習問題を 解き、理解 を深める
13週	<u>ファイル操 作の応用①</u>	<u>ファイルの コピー、結 合、分割が できる</u>	13週	文字列を引 数とする関 数	文字列を引 数とする関 数について 学ぶ
14週	<u>ファイル操 作の応用②</u>	<u>ファイル読 み出し位置 の変更がで きる</u>	14週	ローカル変 数とグロー バル変数	ローカル変 数とグロー バル変数
15週	<u>ディレクト リ操作</u>	<u>ディレクト リの作成、 カレントデ ィレクトリ の移動がで きる</u>	15週	演習	演習問題を 解き、理解 を深める
後期			後期		
1週	<u>変数の修飾 子</u>	<u>変数の修飾 子の使い方 を理解する</u>	1週	do文と多次 元配列	do文の使い 方と多次元 配列を理解 する

新			旧		
2週	<u>三項演算子</u>	<u>三項演算子の使い方を理解する</u>	2週	アドレス演算子・間接演算子	アドレス演算子とポインタ型について理解する
3週	<u>ビット操作</u>	<u>ビット操作を理解する</u>	3週	アドレス演算子・間接演算子	ポインタ型と間接演算子について理解する
4週	<u>キャスト</u>	<u>キャストによる型変換を理解する</u>	4週	ポインタを引数とする関数	ポインタを引数とする関数の定義方法を学ぶ
5週	<u>プリプロセッサとマクロ</u>	<u>プリプロセッサとマクロを理解する</u>	5週	ポインタと配列	ポインタと配列の関係性を理解する
6週	<u>プリプロセッサと条件コンパイル</u>	<u>条件コンパイルの方法を理解する</u>	6週	ポインタへの演算	ポインタへの演算について理解する
7週	<u>後期1週～7週までの振り返り</u>	<u>後期1週～7週までの振り返り説明できる</u>	7週	復習	これまで学んだことを復習し、理解を深める
8週	<u>多次元配列</u>	<u>多次元配列の使い方を理解する</u>	8週	1週～7週までの振り返り	1週～7週で学んだ内容を振り返り、自らの言葉で説明する
9週	<u>配列とリングバッファ</u>	<u>リングバッファの作り方を理解する</u>	9週	構造体①	構造体の定義方法と利用方法を理解する
10週	<u>スタック</u>	<u>スタックの作り方を理解する</u>	10週	構造体②	構造体の定義方法と利用方法を理解する
11週	<u>キュー</u>	<u>キューの作り方を理解</u>	11週	構造体ポインタ	構造体ポインタについて

新			旧		
12週	<u>線形リスト</u> ①	<u>する</u> <u>線形リスト</u> <u>の構造につ</u> <u>いて理解す</u> <u>る</u>	12週	演習①	て理解する 演習問題を 解き、理解 を深める
13週	<u>線形リスト</u> ②	<u>線形リスト</u> <u>の実装方法</u> <u>について理</u> <u>解する</u>	13週	演習②	演習問題を 解き、理解 を深める
14週	<u>線形リスト</u> ③	<u>線形リスト</u> <u>の実装方法</u> <u>について理</u> <u>解する</u>	14週	演習③	演習問題を 解き、理解 を深める
15週	<u>双方向リス</u> <u>ト</u>	<u>双方向リス</u> <u>トの構造と</u> <u>実装方法を</u> <u>理解する</u>	15週	演習④	演習問題を 解き、理解 を深める

(新旧対照表) シラバス(授業計画) プログラミング演習 I (40ページ)

新	旧
単位数 履修 <u>3</u>	単位数 履修 4
目的・到達目標 <b>【目的】</b> <u>基礎プログラミングIで学んだことを元に実</u> <u>際にプログラムを作成できるようになると</u> <u>もに、個人またはグループで応用的なプログ</u> <u>ラムを作成できるようになるのが目的です。</u>	目的・到達目標 <b>【目的】</b> 基礎プログラミングIで学んだことを応用し て、個人またはグループでプログラムを作成 できるようになるのが目的です。
<b>【到達目標】</b> <u>・基礎プログラミング I で学んだことを元に</u> <u>プログラムを作成できる。</u>	<b>【到達目標】</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人、グループで作ろうとするプログラムを企画・構想できる。</li> <li>・企画・構想したプログラムを実装できる。</li> <li>・作成したプログラムを他人にプレゼンター</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人、グループで作ろうとするプログラムを企画・構想できる。</li> <li>・企画・構想したプログラムを実装できる。</li> <li>・作成したプログラムを他人にプレゼンター</li> </ul>

新	旧								
<p>ションできる。</p> <p>評価方法</p> <p><u>前期はレポート作成を4回課し評価します。</u></p> <p><u>後期はプロジェクト演習ごとに下記の観点で評価し、2回の演習の平均を評価点とする。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・企画・構想プレゼンテーション(30%)</li> <li>・作成したプログラムの完成度(30%)</li> <li>・作成したプログラムのデモ、プレゼンテーション(40%)</li> </ul> <p><u>前後期の評価点を平均し、60%以上を合格とします。</u></p> <p>教育方法</p> <p><b>【授業の進め方】</b></p> <p><u>本科目の修得単位数は3単位ですので、年間45回（前期15回、後期30回）の授業があります。</u></p> <p><u>前期は基礎プログラムⅠの授業に対応したプログラム作成演習を行い、後期は個人でのプロジェクト演習とグループでのプロジェクト演習を実施します。それぞれのプロジェクト演習ではプログラムを企画・構想し、その内容をプレゼンテーションします。企画・構想に従ってプログラムを実装し、その結果をデモとプレゼンテーションを実施します。</u></p> <p>グループでのプロジェクト演習ではグループのメンバー同士のコミュニケーションが重要ですので、積極的にコミュニケーションする時間を設けましょう。</p> <p>授業計画</p> <p>前期</p> <table border="0" data-bbox="215 1765 774 1915"> <tr> <td style="width: 10%;">1週</td> <td style="width: 30%;"><u>開発環境、コンパイラのインストール</u></td> <td style="width: 30%;"><u>開発環境とコンパイラをインストールする</u></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> </table>	1週	<u>開発環境、コンパイラのインストール</u>	<u>開発環境とコンパイラをインストールする</u>		<p>ションできる。</p> <p>評価方法</p> <p>プロジェクト演習ごとに下記の観点で評価し、4回の演習の平均を評価点とする。評価点60%以上を合格とします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・企画・構想プレゼンテーション(30%)</li> <li>・作成したプログラムの完成度(30%)</li> <li>・作成したプログラムのデモ、プレゼンテーション(40%)</li> </ul> <p>教育方法</p> <p><b>【授業の進め方】</b></p> <p>個人でのプロジェクト演習を2回、グループでのプロジェクト演習を2回実施します。それぞれのプロジェクト演習ではプログラムを企画・構想し、その内容をプレゼンテーションします。企画・構想に従ってプログラムを実装し、その結果をデモとプレゼンテーションを実施します。</p> <p>グループでのプロジェクト演習ではグループのメンバー同士のコミュニケーションが重要ですので、積極的にコミュニケーションする時間を設けましょう。</p> <p>授業計画</p> <p>前期</p> <table border="0" data-bbox="821 1765 1380 1948"> <tr> <td style="width: 10%;">1週</td> <td style="width: 30%;">プロジェクト演習Ⅰ①</td> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 30%;">個人で作成するプログラムの仕様を企画・構想する</td> </tr> </table>	1週	プロジェクト演習Ⅰ①		個人で作成するプログラムの仕様を企画・構想する
1週	<u>開発環境、コンパイラのインストール</u>	<u>開発環境とコンパイラをインストールする</u>							
1週	プロジェクト演習Ⅰ①		個人で作成するプログラムの仕様を企画・構想する						



新			旧		
2週	<u>コンパイルと実行</u>	<u>サンプルプログラムをコンパイルと実行する</u>	2週	プロジェクト演習 I ②	個人で作成しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)
3週	<u>printfの文法、書式文字列の演習</u>	<u>printfを利用したプログラムを作成する</u>	3週	プロジェクト演習 I ③	企画構想したプログラムを作成する
4週	<u>変換指定と変数、配列・計算誤差の演習</u>	<u>変換指定と変数、配列・計算誤差を考慮したプログラムを作成する</u>	4週	プロジェクト演習 I ④	企画構想したプログラムを作成する
5週	<u>暗黙の型変換・演算子の演習</u>	<u>暗黙の型変換・演算子を利用したプログラムを作成する</u>	5週	プロジェクト演習 I ⑤	企画構想したプログラムを作成する
6週	<u>scanf関数、条件文の演習</u>	<u>scanf関数、条件文のプログラムを作成する</u>	6週	プロジェクト演習 I ⑥	個人で作成したプログラムを説明し、プレゼン資料を作成する
7週	<u>関係演算子、論理演算子の演習</u>	<u>関係演算子、論理演算子を利用したプログラムを作成する</u>	7週	プロジェクト演習 I ⑦	個人で作成したプログラムを説明する(プレゼンテーション・デモ)
8週	<u>for文、while文の演習</u>	<u>for文、while文のプログラムを作成する</u>	8週	プロジェクト演習 II ①	グループで作成するプログラムの仕様を企画・構想する

新			旧		
9週	<u>1週～8週までの総合演習</u>	<u>1週～8週までの総合演習</u>	9週	プロジェクト演習Ⅱ②	グループで作成しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)
10週	<u>フローチャートの演習</u>	<u>フローチャートを作成する</u>	10週	プロジェクト演習Ⅱ③	企画構想したプログラムを作成する
11週	<u>コーディング規約・コメントの演習</u>	<u>コーディング規約・コメントの書き方を演習する</u>	11週	プロジェクト演習Ⅱ④	企画構想したプログラムを作成する
12週	<u>switch文、複合代入演算子・多重ループの演習</u>	<u>switch文、複合代入演算子・多重ループのプログラムを作成する</u>	12週	プロジェクト演習Ⅱ⑤	企画構想したプログラムを作成する
13週	<u>10進数、2進数、16進数の演習</u>	<u>10進数、2進数、16進数を相互変換の演習を行う</u>	13週	プロジェクト演習Ⅱ⑥	企画構想したプログラムを作成する
14週	<u>文字コード、文字列型、文字の入力の演習</u>	<u>文字コード、文字列型、文字の入力のプログラムを作成する</u>	14週	プロジェクト演習Ⅱ⑦	グループで作成したプログラムを説明する プレゼン資料を作成する
15週	<u>文字コードへの演算の演習</u>	<u>文字コードへの演算を使用したプログラムを作成する</u>	15週	プロジェクト演習Ⅱ⑧	グループで作成したプログラムを説明する (プレゼンテーション・デモ)
後期			後期		

新			旧		
1週	<u>プロジェクト演習Ⅰ①</u>	個人で作成するプログラムの仕様を企画・構想する	1週	プロジェクト演習Ⅲ①	個人で作成するプログラムの仕様を企画・構想する
2週	<u>プロジェクト演習Ⅰ②</u>	個人で作成しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)	2週	プロジェクト演習Ⅲ②	個人で作成しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)
3週	<u>プロジェクト演習Ⅰ③</u>	企画構想したプログラムを作成する	3週	プロジェクト演習Ⅲ③	企画構想したプログラムを作成する
4週	<u>プロジェクト演習Ⅰ④</u>	企画構想したプログラムを作成する	4週	プロジェクト演習Ⅲ④	企画構想したプログラムを作成する
5週	<u>プロジェクト演習Ⅰ⑤</u>	企画構想したプログラムを作成する	5週	プロジェクト演習Ⅲ⑤	企画構想したプログラムを作成する
6週	<u>プロジェクト演習Ⅰ⑥</u>	個人で作成したプログラムを説明し、プレゼン資料を作成する	6週	プロジェクト演習Ⅲ⑥	個人で作成したプログラムを説明するプレゼン資料を作成する
7週	<u>プロジェクト演習Ⅰ⑦</u>	個人で作成したプログラムを説明する(プレゼンテーション・デモ)	7週	プロジェクト演習Ⅲ⑦	個人で作成したプログラムを説明する(プレゼンテーション・デモ)
8週	<u>プロジェクト演習Ⅱ①</u>	グループで作成するプログラムの仕様を企画・構想する	8週	プロジェクト演習Ⅳ①	グループで作成するプログラムの仕様を企画・構想する

新			旧		
9週	<u>プロジェクト演習Ⅱ②</u>	グループで作成しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)	9週	プロジェクト演習Ⅳ②	グループで作成しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)
10週	<u>プロジェクト演習Ⅱ③</u>	企画構想したプログラムを作成する	10週	プロジェクト演習Ⅳ③	企画構想したプログラムを作成する
11週	<u>プロジェクト演習Ⅱ④</u>	企画構想したプログラムを作成する	11週	プロジェクト演習Ⅳ④	企画構想したプログラムを作成する
12週	<u>プロジェクト演習Ⅱ⑤</u>	企画構想したプログラムを作成する	12週	プロジェクト演習Ⅳ⑤	企画構想したプログラムを作成する
13週	<u>プロジェクト演習Ⅱ⑥</u>	企画構想したプログラムを作成する	13週	プロジェクト演習Ⅳ⑥	企画構想したプログラムを作成する
14週	<u>プロジェクト演習Ⅱ⑦</u>	グループで作成したプログラムを説明する プレゼン資料を作成する	14週	プロジェクト演習Ⅳ⑦	グループで作成したプログラムを説明する プレゼン資料を作成する
15週	<u>プロジェクト演習Ⅱ⑧</u>	グループで作成したプログラムを説明する (プレゼンテーション・デモ)	15週	プロジェクト演習Ⅳ⑧	グループで作成したプログラムを説明する (プレゼンテーション・デモ)

新			旧		
<p><b>【授業の進め方】</b>            本科目の修得単位数は4単位ですので、年間60回（前期30回、後期30回）の授業があります。</p> <p>個人でのプロジェクト演習を2回、グループでのプロジェクト演習を2回実施します。それぞれのプロジェクト演習ではプログラムを企画・構想し、その内容をプレゼンテーションします。企画・構想に従ってプログラムを実装し、その結果をデモとプレゼンテーションを実施します。グループでのプロジェクト演習ではグループのメンバー同士のコミュニケーションが重要ですので、積極的にコミュニケーションする時間を設けましょう。<u>プロジェクト演習Ⅰは基礎プログラミングⅠで学習した範囲で演習に取り組みましょう。</u></p>			<p><b>【授業の進め方】</b></p> <p>個人でのプロジェクト演習を2回、グループでのプロジェクト演習を2回実施します。それぞれのプロジェクト演習ではプログラムを企画・構想し、その内容をプレゼンテーションします。企画・構想に従ってプログラムを実装し、その結果をデモとプレゼンテーションを実施します。</p> <p>グループでのプロジェクト演習ではグループのメンバー同士のコミュニケーションが重要ですので、積極的にコミュニケーションする時間を設けましょう。</p>		
授業計画			授業計画		
後期			後期		
1週	プロジェクト演習Ⅲ①	個人で作成するプログラムの仕様を企画・構想する	1週	プロジェクト演習Ⅲ①	個人で製作するプログラムの仕様を企画・構想する
2週	プロジェクト演習Ⅲ②	個人で作成しようとするプログラムを説明する（プレゼンテーション）	2週	プロジェクト演習Ⅲ②	個人で製作しようとするプログラムを説明する（プレゼンテーション）
6週	プロジェクト演習Ⅲ⑥	個人で作成したプログラムを説明し、プレゼン資料を作成する	6週	プロジェクト演習Ⅲ⑥	個人で製作したプログラムを説明するプレゼン資料を作成する
7週	プロジェクト演習Ⅲ⑦	個人で作成したプログラムを説明	7週	プロジェクト演習Ⅲ⑦	個人で製作したプログラムを説明

新			旧		
8週	プロジェクト演習Ⅳ①	する(プレゼンテーション・デモ) グループで <u>作成</u> するプログラムの仕様を企画・構想する	8週	プロジェクト演習Ⅳ①	する(プレゼンテーション・デモ) グループで製作するプログラムの仕様を企画・構想する
9週	プロジェクト演習Ⅳ②	グループで <u>作成</u> しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)	9週	プロジェクト演習Ⅳ②	グループで製作しようとするプログラムを説明する(プレゼンテーション)
14週	プロジェクト演習Ⅳ⑦	グループで <u>作成</u> したプログラムを説明するプレゼン資料を作成する	14週	プロジェクト演習Ⅳ⑦	グループで製作したプログラムを説明するプレゼン資料を作成する
15週	プロジェクト演習Ⅳ⑧	グループで <u>作成</u> したプログラムを説明する(プレゼンテーション・デモ)	15週	プロジェクト演習Ⅳ⑧	グループで製作したプログラムを説明する(プレゼンテーション・デモ)

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (17-18ページ)

④教育課程の編成の考え方及び特色

2. 教育課程の構成と特色 (2) 専門科目 ア. 情報工学分野

新	旧
(略) 1~3年次にかけて基礎的なプログラミングを学ぶ「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。	(略) 1~3年次にかけて基礎的なプログラミングを学ぶ「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、

新	旧
<p><u>「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。</u></p> <p>3年次により実践的な「応用プログラミング」、WebサイトやWebサービスの開発を学ぶ「WebプログラミングⅠ、Ⅱ」を3年次と4年次に配置した。</p>	<p>3年次により実践的な「応用プログラミング」、WebサイトやWebサービスの開発を学ぶ「WebプログラミングⅠ、Ⅱ」を3年次と4年次に配置した。</p>

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的性が担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(5)情報工学分野について、プログラミングに関する授業科目が充実している一方で、その基盤となる計算機の基礎や情報工学の理論等を学ぶ授業科目が配置されていない。また、情報を扱う上で必要となる情報リテラシーや情報モラルを学ぶ授業科目も配置されていない。

(対応)

プログラミングを習得する上で必要な計算機ならびに情報工学の最低限の知識は「ITブートキャンプ」(1年次)内で設定している「BASICプログラミング、プログラミング演習、アルゴリズム基礎、OSとC言語、プログラム開発手法、ネットワーク、ゲーム開発演習、Webページ基礎、サーバープログラム、Webプログラミング演習」の各項目で基礎を体験的に学び、「情報工学基礎」(1年次)内で設定している各項目において基礎を網羅的に学ぶ。さらに、「コンピュータアーキテクチャ」(4年次)で体系的に学ぶように科目を配置した。オペレーティングシステムやコンパイラなどのシステムプログラムについては昨今のコンピューティング環境がオンプレミス(物理的なコンピュータ)からクラウド(仮想的なコンピュータやサービス)に移行している傾向が見られることから、相対的に重要度が低下していると考え、独立した科目ではなく1年次～3年次に配置している「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」の中で総合的に取り扱う計画である。

また、情報リテラシーについては「情報工学基礎」と「社会学基礎」の両科目を通して学ぶこととしているが、シラバス内に明示的な記載をしていなかったため、対象科目のシラバス内に授業項目として明示することとした。情報モラルについては、インターネットを扱う上での基本的な事項を「情報工学基礎」で、技術者としての倫理感の醸成は「卒業研究」「卒業制作」における指導を通して担当教員から学ぶこととしている。また、法的な側面からは「法律」の科目内にて「情報倫理(担当教員、金西計英(非常勤、徳島大学))」として取り扱う計画である。

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 社会学基礎 (15ページ)

新			旧		
授業計画 後期			授業計画 後期		
1週	データから 見る社会学	データから <u>私たちが住 む社会を俯瞰</u> すること で、客観的 な判断力や 問題発見能 力を身につ ける	1週	データから 見る社会学	データから 社会を知る ことで、客 観的な判断 力や問題発 見能力を身 につける



新			旧		
2週	<u>社会を知るための情報リテラシー</u>	<u>データを正しく読み解くポイントを知り、社会を知るための一次情報にアクセスするための力を身につける</u>	2週	「家族」を 考える	家族社会学の立場から日本の家族形態の変化について考察する
3週	<u>「家族」を 考える</u>	<u>家族社会学の立場から日本の家族形態の変化について考察する</u>	3週	「人口」を 考える	人口論の立場から少子高齢化や労働人口の問題について考察する
4週	<u>「人口」を 考える</u>	<u>人口論の立場から少子高齢化や労働人口の問題について考察する</u>	4週	「地域」を 考える	地方論、地域社会学の立場から地域が抱える問題を考察する
5週	<u>「地域」を 考える</u>	<u>地方論、都市論、都市社会学の立場から地域が抱える問題を考察する</u>	5週	「都市」を 考える	都市論、都市社会学の立場から都市の特徴と問題を考察する

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 情報工学基礎 (38ページ)

新	旧
<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p><u>情報リテラシーを身につけ、情報を扱う道具であるコンピュータの基本的な利用方法を学び、活用できるようにする。</u></p> <p>授業計画</p> <p>前期</p>	<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>コンピュータの基本的な利用方法を学び、道具として活用できるようにする。</p> <p>授業計画</p> <p>前期</p>

新			旧		
1週	<u>情報リテラシー①インターネットの利点と危険性</u>	<u>インターネットの概要と利点について学び、 潜む危険性について知る</u>	1週	タッチタイピング	タッチタイピングの方法を学ぶ
2週	<u>情報リテラシー②自分を守り、他人を傷つけないためには</u>	<u>情報社会におけるコミュニケーションに関して学ぶ</u>	2週	電子メール	電子メールの種類やマナーを学ぶ
3週	<u>情報リテラシー③事例研究</u>	<u>情報リテラシーに関して事例より学ぶ</u>	3週	情報社会とSNS①	情報社会におけるインターネットの役割について学ぶ
4週	<u>タッチタイピング</u>	<u>タッチタイピングの方法を学ぶ</u>	4週	情報社会とSNS②	情報社会におけるSNSの役割について考察し、議論する
5週	<u>電子メール</u>	<u>電子メールの種類やマナーを学ぶ</u>	5週	プレゼンテーション①	プレゼンテーションの方法や効果的なスライドの作り方について考察し、議論する
6週	<u>情報社会とSNS</u>	<u>情報社会におけるSNSの役割について考察し、議論する</u>	6週	プレゼンテーション②	テーマを設定した上で、その内容についてのプレゼンテーションを行う

新			旧		
7週	<u>プレゼンテーション①</u>	<u>プレゼンテーションの方法や効果的なスライドの作り方について考察し、議論する</u>	7週	プレゼンテーション③	テーマを設定した上で、その内容についてのプレゼンテーションを行う
8週	<u>プレゼンテーション②</u>	<u>テーマを設定した上で、その内容についてのプレゼンテーションを行う</u>	8週	インターネット①	社会に対するインターネットの役割について考察し、議論する
9週	<u>インターネット①</u>	<u>社会に対するインターネットの役割について考察し、議論する</u>	9週	インターネット②	インターネットの問題点について考察し、議論する
10週	<u>インターネット②</u>	<u>インターネットの問題点について考察し、議論する</u>	10週	インターネット③	インターネット上の様々なメディアについて学ぶ
11週	<u>インターネット③</u>	<u>インターネット上の様々なメディアについて学ぶ</u>	11週	インターネット④	情報検索の方法について学ぶ
12週	<u>インターネット④</u>	<u>情報検索の方法について学び、調査した結果について議論する</u>	12週	インターネット⑤	情報検索して調査した結果について議論する

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的に担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(6)デザイン分野について、デザインに関する知的財産権やもの(モノ)づくりに必要な人間工学を学ぶ授業科目が配置されていない。また、「3DCG&CADデザイン」では、Blenderの操作習得を通じたもの(モノ)づくりを行う能力を身に付けることとされているが、当該ソフトウェアは一般的にゲームキャラクターやアニメーションの作成に用いられるものであり、本校が掲げるもの(モノ)づくりを行う能力を身に付けるためのソフトウェアとして適切なものか疑義がある。

(対応)

デザイン分野における知的財産権は、一般科目の「法律」で取り扱う情報分野における知的財産権と同時に取り扱う計画である。また、人間工学については一般科目の「認知科学」内で人間の身体的・認知的・心理的特性を学び、専門科目の「プロダクトデザイン」内でウェルビーイングを前提としたシステム・製品の設計・デザインを実践的に学ぶこととしている。

「3DCG&CADデザイン」では3DCADや3Dモデリングソフトウェアから製品設計や3次元空間デザインを学ぶことを目的としている。一般的に Blender はアウトプットとしてゲームやアニメーションで利用される認識であるが、このソフトウェアの本質は3Dモデリングであり、3DCADだけでは表現できない有機的な三次元表現（例えば義手・義足の表面モデリングや人に優しい物理インターフェイスデザイン）を行う手法を学ぶために取り入れている。また Blender には Python 等のプログラミング言語から操作できるAPIが公開されており、5年次の「ジェネラティブデザイン」でも利用を予定している。ジェネラティブデザインではアルゴリズムから生成される有機的なデザインを行う手法の学修を目的としている。

なお、5年次の「ゲームエンジン」においてはUnityの利用を予定している。昨今のゲーム開発においてよりリアルなゲーム体験が求められており、ゲームを作る基礎ソフトウェアとしてのゲームエンジンは高度な物理シミュレーターとしての側面もある。本学ではUnityを物理シミュレーターとして活用することでよりリアルな表現を行う技術・知識の習得を目的としており、ゲームをつくるという用途に限らない技術・知識の習得を目指す計画である。

(新旧対照表) 授業科目の概要 法律 (2ページ)

新	旧
<p>社会で生きる上で必要な憲法、法と人権、<u>知的財産権</u>、個人情報保護について学び、法と倫理の違いについて考える。また情報を扱う者としての倫理観を養う。</p>	<p>社会で生きる上で必要な憲法、法と人権、知て財産、個人情報保護について学び、法と倫理の違いについて考える。また情報を扱う者としての倫理観を養う。</p>

(新旧対照表) 授業科目の概要 プロダクトデザイン (4ページ)

新	旧
<p>身の回りにある製品は、見た目の良さだけでなく、ユーザーの立場からの機能や使いやすさ、素材、持続可能性などさまざまな視点を組み合わせてデザインされている。<u>ウェルビーイングを前提としたシステム・製品の設計・デザインを実践的に学ぶこと</u>を通して、新しい価値を生み出す能力の獲得を目指す。具体的には、CMF(色、素材、加工方法)、インターネットに接続することによる機能IoTについて事例をもとに研究し、新しい魅力的な製品のプロトタイプを作成を行う。</p>	<p>身の回りにある製品は、見た目の良さだけでなく、ユーザーの立場からの機能や使いやすさ、素材、持続可能性などさまざまな視点を組み合わせてデザインされている。こうしたプロダクトデザインのための知識とスキルの習得を通して「デザイン力を活かした魅力的なモノづくりを行う能力とともに新しい価値を生み出す能力」の獲得を目指す。具体的には、CMF(色、素材、加工方法)、インターネットに接続することによる機能IoTについて事例をもとに研究し、新しい魅力的な製品のプロトタイプを作成を行う。</p>

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 認知科学 (29ページ)

新	旧
<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>脳の仕組み、記憶のプロセス、視聴覚情報の近くと処理の仕組みを体系的に学び、<u>人間工学の観点から人間の認知と感覚の科学的仕組みを解釈する。</u></p>	<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>脳の仕組み、記憶のプロセス、視聴覚情報の近くと処理の仕組みを体系的に学び、人間の認知と感覚の科学的仕組みを解釈する。</p>

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 3DCG&CADデザイン (58ページ)

新	旧
<p>【概要】</p> <p>本科目では3DCAD・3Dモデリング (Blenderなど) <u>ソフトウェア</u>の操作習得を通して、空間設計を学ぶとともに「<u>デザインを活かした魅力的なモノづくりを行う能力</u>」の獲得を目指す。図面から立体を表現する図法や複数の2次元の図面から描かれた空間や立体の認識研究を行った後、<u>3DCADを用いて立体表現の演習を行い、3DCADだけでは表現できない有機的なデザインなどを3Dモデリングソフトウェアを用いて表現の演習を行う。</u>3Dソフトウェアの基本的な操作方法を習得した上で、短期課題に取り組み、アイデアを立体表現によって魅力的に伝えるプレゼンテーション発表を行う。＜講義10時間、演習20時間＞</p>	<p>【概要】</p> <p>本科目では3DCAD・3Dモデリング (Blenderなど) の操作習得を通して、ディプロマポリシーにおける「<u>デザイン力を活かした魅力的なモノづくりを行う能力とともに新しい価値を生み出す能力</u>」の獲得を目指す。図面から立体を表現する図法や複数の2次元の図面から描かれた空間や立体の認識研究を行った後、3DCAD・3Dモデリング (Blenderなど) を用いた図面・立体表現の演習を行う。3DCAD・3Dモデリング (Blenderなど) の基本的な操作方法を習得した上で、短期課題に取り組み、アイデアを立体表現によって魅力的に伝えるプレゼンテーション発表を行う。＜講義10時間、演習20時間＞</p>

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的に担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(7) 起業家精神分野において、必修科目は「アントレプレナーシップ論」、「アントレプレナーシップ演習」及び「起業家探求」の3科目のみとなっているが、例えば、選択科目として配置されている「起業ワークショップ演習」等を履修せずに、起業家精神の要素として本校がカリキュラム・ポリシーにおいて掲げるリーダーシップやチームワーク、レジリエンス等を適切に身に付けるために十分な内容・構成となっているか疑義がある。

(対応)

本校では起業家精神（アントレプレナーシップ）の中でも「課題発見」「問題解決」「チームワーク」「リーダーシップ」「レジリエンス」を重視する要素とし、カリキュラム・ポリシーで掲げている。これら要素の基礎については、「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」を通じて学び、「起業家探究」でそれら要素を実践されている起業家、経営者の方々から経験談や実践的考えを学ぶこととしている。

また、これらの要素を演習を通して体験的に学ぶ科目として専門科目（総合分野）の「デザインエンジニアリング実践」「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」「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」を設定している。これらの演習科目は、情報工学分野ならびにデザイン分野を演習テーマとしているが、取り組む課題を具体的に与えたり選択肢の中から選ばせるのではなく、各演習分野における社会ニーズや背景、問題解決のための条件を確認したうえで、取り組む課題自体を学生自らが発見・設定したり、少人数のグループ単位で問題解決に取り組むことで、起業家精神の各要素を身に付ける計画である。

このように、起業家精神を直接的に学習する必修科目は「アントレプレナーシップ論」、「アントレプレナーシップ演習」及び「起業家探究」の3科目だが、複数の演習科目を学習するプロセスの中でも起業家精神を養うことが出来ると考えており、起業家精神分野を適切に身に付けるために十分な内容・構成となっていると考えている。しかしながら、カリキュラム・ポリシーの表現上、直接的に学習する科目以外からは起業家精神を学ばないように受け取れる文章となっていたため、カリキュラム・ポリシーⅢの表記を変更した。

(新旧対照表)

審査意見1 (3)を参照のこと。

審査意見1のとおり、養成する人材像及び3つのポリシーの妥当性について疑義があるため、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。審査意見1をはじめとした関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が、適正なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的が担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(8) 学科等の特色に挙げている「各分野を横断した知識や技能」を修得するためには、例えば、複数の基礎的な授業科目の履修により修得した知識や技能などを総合し、より実践的かつ応用的な能力を総合的に向上させるための授業科目を体系的に配置すること等が求められるものと考えられるが、本校の教育課程を見ると、他の授業科目との連携や融合に乏しい個々の講義科目であったり、演習科目の位置付けが不明確であったりするなど、履修した複数の授業科目で得られた知識や技能等を架橋し、横断的かつ体系的に学ぶことができる教育課程となっているか疑義がある。

(対応)

基礎的な科目の履修により習得した知識や技能を統合し、より実践的かつ応用的な能力を総合的に向上させる科目として専門科目の総合分野に各演習を配置している。代表的科目として「デザインエンジニアリング演習」と「デザインエンジニアリング実践」があり、起業家精神分野で学んだ課題発見やチームワーク、リーダーシップを発揮し、情報工学分野およびデザイン分野で履修した知識・技能を用いてプロトタイピングを行い、問題解決を試みる科目である。両科目の違いは「デザインエンジニアリング演習」は広く社会を対象としているのに対して、「デザインエンジニアリング実践」は対象を地域社会に限定しており、実際に地域住民や地域の企業からヒアリングを行いながら演習を進める計画である。

そのほかの総合分野の演習科目についても、情報工学分野とデザイン分野で履修した知識・技能を用いて演習を進めることとしているが、シラバス上で明確な記載がなく独立した演習かのように見受けられる部分があったため、「建築ワークショップ演習」「アートワークショップ演習」については用いる知識・技能について明記を行った。また、各演習科目へ接続する基礎・応用科目については「カリキュラムマップ」(資料9)に記載している。

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 建築ワークショップ演習 (74ページ)

新	旧
<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>小さな建築の実現を目標にこれまで学んだ知識を活用しチーム設計演習を行う。情報工学やデザインで学んだ知識を活用し、制作物の基本設計から実施施工まで建築の一連のプロセスを疑似的に経験することにより、設計と施工との相関関係を学ぶ。</p>	<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>小さな建築の実現を目標にチーム設計演習を行う。基本設計から実施施工まで建築の一連のプロセスを疑似的に経験することにより、設計と施工との相関関係を学ぶ。</p>

(新旧対照表) シラバス(授業計画) アートワークショップ演習 (76ページ)

新	旧
<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>アート実現を目標に<u>これまで学んだ知識を活用し</u>チーム制作演習を行う。環境は自然や土地・風土のみならず、そこで暮らす人の文化・風習・歴史の積み重ねの上に成り立っている。<u>情報工学やデザインで学んだ知識を活用し、作品の素材収集や制作技法、</u>素材収集と制作技法と環境リサーチのスタディを重ね最終案を練り、アート制作のプロセス、作品展示を体感する。</p>	<p>目的・到達目標</p> <p>【目的】</p> <p>アート実現を目標にチーム制作演習を行う。環境は自然や土地・風土のみならず、そこで暮らす人の文化・風習・歴史の積み重ねの上に成り立っている。素材収集と制作技法と環境リサーチのスタディを重ね最終案を練り、アート制作のプロセス、作品展示を体感する。</p>



審査意見3 (是正事項) 神山まるごと高等専門学校 デザイン・エンジニアリング学科

本校の学事暦等が示されていないことから、高等専門学校設置基準第15条に定める1年間の授業を行う期間(定期試験等の期間を含め、35週にわたることを原則とする)が適切に設定されているかが不明確なため、明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

本科として前期授業と前期末試験、後期授業と後期末試験、各期末試験の返却・解説日、自然災害や社会情勢等による休講に備えた予備日、本科以外の在学生対象の学校行事として下記を予定しており、開校初年度の予定している前期授業と前期末試験、後期授業と後期末試験、各期末試験の返却・解説日、主要な学校行事を記載した予定表を「2023年度カレンダー例」(資料10)で例示する。

- 入学式 (1年生)
- オリエンテーション (1年生)
- 体育大会 (全学年)
- 高専祭 (全学年)
- 研修旅行 (4年生)
- 卒業式 (5年生)

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (20 ページ)

⑤教育方法、履修指導方法及び卒業要件

1. 教育方法

新	旧
<p>(1) 授業方法 (中略)</p> <p>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、 (中略)</p> <p>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。</p> <p>なお、講義時間は1時限を90分、30週2学期制とする。<u>年間の学事暦例は「2023年度カレンダー例【資料9】に記載している。</u></p>	<p>(1) 授業方法 (中略)</p> <p>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、 (中略)</p> <p>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。</p> <p>なお、講義時間は1時限を90分、30週2学期制とする。</p>

審査意見4 (改善事項) 神山まるごと高等専門学校 デザイン・エンジニアリング学科

教育課程等の概要に記載された専門科目の起業家精神分野の授業科目において、「探求」を冠する科目と「探究」を冠する科目があるが、それぞれの言葉の使い分けが不明確であるため、言葉の意味の違いも踏まえつつ、授業科目の名称の妥当性について説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

当該授業科目において、「探求」を冠する科目については、表記を「探究」と改め、統一することとした。「高等学校学習指導要領(平成30年告示)」(資料11)によると「総合的な学習の時間は、課題を解決することで自己の生き方を考えていく学びであるのに対して、総合的な探究の時間は、自己の在り方 生き方と一体的で不可分な課題を自ら発見し、解決していくような学びを展開していく。」とある。本校で予定している当該授業の方向性とこの考え方は一致することから、「探求」を改め「探究」に統一することとした。

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 目次 (1ページ)

新	旧
(起業家精神分野) 起業家 <u>探究</u> エンジニア <u>探究</u> 建築家 <u>探究</u> デザイナー <u>探究</u> アーティスト <u>探究</u>	(起業家精神分野) 起業家探求 エンジニア探求 建築家探求 デザイナー探求 アーティスト探求

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (19ページ)

④教育課程の編成の考え方及び特色

2 教育課程の構成と特色

(2) 専門科目

新	旧
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」「 <u>起業家探究</u> 」「 <u>エンジニア探究</u> 」「 <u>アーティスト探究</u> 」「 <u>デザイナー</u>	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」「 <u>起業家探求</u> 」「 <u>エンジニア探求</u> 」「 <u>アーティスト探求</u> 」「 <u>デザイナー</u>

<p>探究」 「建築家探究」 の12科目を配置した。 (中略)</p> <p>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。</p>	<p>探求」 「建築家探求」 の12科目を配置した。 (中略)</p> <p>3年次に配置した「起業家探求」「エンジニア探求」「アーティスト探求」「デザイナー探求」「建築家探求」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。</p>
---	---

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (22ページ)

⑤教育方法、履修指導方法及び卒業要件

(2) 選択科目

イ. 専門科目

新	旧
<p>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科目選択履修するよう指導する。</p>	<p>起業家精神分野においては、3年次前期の「エンジニア探求」「建築家探求」、3年次後期の「デザイナー探求」「アーティスト探求」、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科目選択履修するよう指導する。</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (40ページ)

15 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

新	旧
<p>1. 教育課程内の取り組みについて</p> <p>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。</p> <p>「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」「インターンシップ」</p>	<p>1. 教育課程内の取り組みについて</p> <p>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。</p> <p>「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」「エンジニア探求」「アーティスト探求」「デザイナー探求」「建築家探求」「起業家探求」「デザインエンジニアリング実践」「インターンシップ」</p>

インターンシップについて、以下の点を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(1)本校が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や、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等について、本校のインターンシップ担当教員やインターンシップ支援チーム等から実習先企業に対してあらかじめ説明を行い、十分な理解を得た上で、インターンシップを実施することができるよう、必要な連携体制や、情報交換、意見伝達の間が設けられているのか不明確である。

(2)学生自らが実習先企業を確保することを基本としているが、実習先の企業には実習時の安全確保、事故時の責任の所在や保証、適切な実習指導の実施などを確保する必要があり、学校が当該企業と必要な協議や協定の締結等が想定されるところ、本校として適切な実習を確保する仕組みとなっているか不明確である。

(対応)

(1)インターンシップ実施の手順や方法について、下記の通り明確にした。

### 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。なお、「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・意見伝達の間については、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間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。

以上の流れの中で、必要な連携体制は整えられており、情報交換・意見伝達の間も設けられていると考えている。

(2)「設置の趣旨等を記載した書類」26ページでは、インターンシップ支援チームの支援を受けながら学生自ら実習機関を確保することを推奨していたが、ご指摘を踏まえて協議した結果、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に変更した。

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、インターンシップ受入先機関一覧に加えるものとする。なお、その際の審議基準は、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であり、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。

また、ご指摘のあった「事故時の責任の所在や保証」「適切な実習指導の実施」に関しては、受入先機関に対して要求する基準を「インターンシップ受入れの手引き」に明確に記載し、受入機関にはその内容に賛同・承諾いただくことを前提として協定の締結等を行う。また、「実習時の安全確保」については、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、保護者に周知することとしている。インターンシップ期間中に担当教員が当該企業を訪問するなど、学生の勤務状況の確認や企業担当者との情報交換・意見伝達の間を設けることも積極的に実施していくことを検討している。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (25～27ページ)

新	旧
<p>2. インターンシップ受入機関の確保方法と状況</p> <p><u>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、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</u></p>	<p>2. インターンシップ先の確保の状況</p> <p>インターンシップは学生自身の適性や趣向に合わせることを肝要であり、本学の特色の1つである起業家精神の実践という趣旨も含めて、実習機関は学生自らが情報収集を行い、探索し、確保することを基本方針として推奨する。その一方で、情報収集及び探索を全面的に支援するためインターンシップ支援チームを設け、実習機関及びその機関での実習内容などについて学生に都度情報提供を行う。</p>

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・意見伝達の場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10）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11）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

また、学生自ら実習機関を確保することを推奨しているものの、さまざまな理由から実習機関を確保できないリスクも想定しうるため、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6）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7）に示した。

3. インターンシップ前の指導体制、指導方法  
インターンシップ支援チームとして、授業科目の担当である専任教員5人(以下、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。しかしながら、

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、  
(中略)  
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～誓約書(資料14)を取り交わす。

(中略)

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。

相応の負荷がかかることから、インターンシップ担当教員、職員以外の教職員も全面的にサポートする。インターンシップは学生自らが情報収集を行い、探索し、確保することを基本方針としているため、インターンシップ支援チームは学生からの相談に随時対応し、学生をサポートしていく。

インターンシップに先立ち、  
(中略)  
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～誓約書(資料10)を取り交わす。

(中略)

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。



「設置の趣旨を記載した書類」において、多様なメディアを高度に利用した授業科目として、「心理学」、「法律」及び「地理」が挙げられているが、これらの授業科目を多様なメディアで教授することについて、対面授業に相当する教育効果を有するかや、学生の意見交換の機会が適切に確保されているか、また多様なメディアを用いることで想定される教育効果が不明確である。したがって、関係告示(高等専門学校設置基準第17条の2第1項の規定に基づき、高等専門学校が履修させることができる授業について定める件(平成13年文部科学省告示第53号))との整合性が判然としないことから、これらについて明確に説明すること。

(説明)

多様なメディアを高度に利用した授業科目が「対面授業に相当する教育効果を有するか」という点においては、本校では同時双方向型での「ライブ授業」を展開する方針であり、授業中、教員と学生が、対面授業時と同様、互いに映像・音声等によるやりとりを行うことができるようになってきている。また、受信側となる講義室もしくは演習室には「指導補助者」として教員を配置し、授業の進行に支障の出ることのないよう配慮することとしている。関係告示(平成13年文部科学省告示第53号)内には「「指導補助者」は、当該授業を行う教員の補助として、当該教員の指導計画の下で、当該教員と密接な連絡をとりつつ学生等に対して質疑応答等の指導を行う者を指し、当該授業の分野に係る学士以上の学位を有しているなどこれらの指導を十分に行い得る資質能力を有する者であること。」とあるが、本校の教員は全員学士以上の学位を有しており、日頃から学生・教員間で密に連絡をとっている状態であるため、指導補助者としての対応は十分に行い得ると判断した。以上のことから、対面授業に相当する教育効果が著しく損なわれる可能性は低いと考えられる。

また、学生の意見交換の機会については、授業内外でコミュニケーションツールを活用した意見交換の時間及び場を設けることで担保されると考えている。初回及び2回目の授業については、担当教員を本校に派遣し、対面授業とすることも検討中である。成績評価についても、あらかじめ定められた評価基準に沿って教員の権限と責任において厳正に行うこととしている。以上の点を検討した上で、平成13年文部科学省告示第53号との整合性を保持しつつ、授業運営を行っていく。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (24～25ページ)

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

新	旧
<p>一部の授業科目において、 (中略)ディスカッションや質疑応答などを行う。</p> <p><u>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。</u></p>	<p>一部の授業科目において、 (中略)ディスカッションや質疑応答などを行う。</p> <p>なお、学校側には適切な教職員を配置し、授業の進行に支障が出ないよう配慮する。</p> <p>また、コミュニケーションツールのチャット</p>

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。

機能を活用し、Web会議のURLの管理・発行や、授業に関する学生からの質疑その応答、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し、授業時間以外でも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。

本校の教育課程等を踏まえると、本校の卒業後に高等専門学校専攻科への進学や大学への編入学等により学位取得を目指す学生を想定していないように見受けられるが、例えば、大学改革支援・学位授与機構が定める専攻の区分「情報工学」の学士取得に必要な各修得単位の審査基準を踏まえた履修指導を行うことや、あらかじめ適切な周知を行うことなどによって、卒業後に学位取得を視野に入れている学生に不利益が生じないようにすることが必要であり、これらについて明確に説明すること。

(対応)

本学の卒業後に学生が学位取得を目指す場合、学生が目指す可能性のある学位は情報工学(学士)に限らず様々なケースが考えられるうえに、同じ学位取得を目指す場合においても、編入しようとする大学・学部等によって認定される単位数が異なる。本学では、そういった事実を知らずに学位取得を目指す場合に不利益が生じる可能性があると考えており、履修指導や周知等の対策が必要であると考えている。

まず、対応としては、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。

続いて、履修指導についてだが、前述の理由により、学生の進学希望先により、学生が留意すべきことが異なることから、個別に履修指導を行う必要性が発生することが自明であると考えている。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。

本学としては、学位取得を目指す学生が著しい不利益を被ることのないよう、できる限りの配慮をしている認識である。具体的には、近隣の徳島大学理工学部意見に求め、本校卒業後当該学部編入し学位取得を目指す場合には、現時点において本校の教育課程は「単位認定の基準と照らし合わせて著しくズレのあるものではない」というコメントを得ている。しかしながら、同じ大学・学部であっても年度によって教育課程の変更が行われる可能性もあることから、継続的に最新の情報収集に努める必要性を認識している。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (24ページ)

⑤教育方法、履修指導方法及び卒業要件

2. 履修指導方法

新	旧
<p>(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。</p> <p>また、2年次以降も年度開始時にはガイダンス</p>	<p>(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。</p> <p>また、2年次以降も年度開始時にはガイダンス</p>

新	旧
<p>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。</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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。</u></p>	<p>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。</p>

設置の趣旨等を記載した書類に示された「進級・留年」の項目について、以下に挙げる点が不明確であることから、必要に応じて係る説明を充実すること。

(1)本項目の中で、留年についての記載がある一方で、進級に関する記載がなく、進級要件として定める単位数等の考え方等が不明確である。

(2)「各授業科目において、出席すべき授業数の3分の1に満たない者」は原則として留年とすることとなっているが、例えば、一つの授業のみであっても、その授業時間の3分の1に出席が満たない場合は留年となることを踏まえれば、学生にとっては非常に厳しい設定となっているようにも見受けられるところ、その設定の妥当性が不明確である。

(3)(2)のとおり、留年に関する規定が学生にとって非常に厳しい設定となっているように見受けられることから、進級できない学生が一定数生じることも想定されるが、留年した学生について、教育課程の履修や寮生活を含めた学生生活に対する支援や配慮等に係る具体的な方策が不明確である。

(対応)

設置の趣旨等を記載した書類の「進級・留年」の項目において、進級(学年の修了)に関する記載をなかったことと、指摘の通り留年条件が厳しい条件となっていたため「進級・留年」の項目を下記の通り改めた。

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。

なお、留年した学生に対しては、第1学年から第3学年で留年した者は、原則的に全科目を再履修することとし、第4学年と第5学年で留年した者は、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。

また、(3)の意見について、留年した学生については留年の要因となった科目の履修状況など現学年の担任及び副担任が把握を行い、科目教員と連携し単位取得できるようサポートを行うこととする。寮生活に関しては、現学年の担任が寮務係に相談の上、学生寮を運営する一般社団法人のスタッフと連携して当該学生のケアを行うこととする。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (23ページ)

⑤教育方法、履修指導方法及び卒業要件

1. 教育方法

新	旧										
<p>(4) 進級・留年</p> <p><u>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。</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <u>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。</u></li> <li>2) <u>各学年の必修科目を履修していること。</u></li> <li>3) <u>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。</u></li> </ol> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">学年</th> <th style="text-align: center;">累計単位数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1年生</td> <td style="text-align: center;">25</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2年生</td> <td style="text-align: center;">51</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3年生</td> <td style="text-align: center;">87</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4年生</td> <td style="text-align: center;">121</td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> <li>4) <u>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。</u></li> <li>5) <u>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。</u></li> <li>6) <u>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。</u></li> <li>7) <u>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。</u></li> </ol>	学年	累計単位数	1年生	25	2年生	51	3年生	87	4年生	121	<p>(4) 進級・留年</p> <p>1学年から4学年については、以下のいずれかに該当する者は、原則として留年とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 該当学年における必修科目で不可があった者</li> <li>2) 各授業科目において、出席すべき授業数の3分の1に満たない者</li> <li>3) 特別活動の欠課時数が年間授業時数の3分の1を超える者</li> </ol>
学年	累計単位数										
1年生	25										
2年生	51										
3年生	87										
4年生	121										

新	旧
<p><u>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。</u></p>	

審査意見1及び2のとおり、養成する人材像や3つのポリシー、教育課程の妥当性について判断することができないため、入学者選抜全体が妥当であるとの判断をすることはできないが、アドミッション・ポリシーに「専門的な学習に必要な基礎学力」を掲げる一方で、「学力検査による選抜」において課す学力検査は数学のみとなっており、加えて、「本学指定の適性検査」の内容も不明確である。また、各選抜において実施されるワークショップの具体的な内容が判然としないなど、アドミッション・ポリシーに掲げる能力とそれらを測るために設定された各選抜方法の整合性や妥当性が不明確である。このため、各入学者選抜について、関連する審査意見への対応を踏まえて、アドミッション・ポリシーに照らして適切な選抜方法であることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

意見1-(4)に記載した通り、アドミッション・ポリシーは頂いた意見を踏まえ、より本学として求める項目として下記のように変更している。

- I. IT分野におけるモノづくりに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

その上で、選抜方法としては、「学力検査による選抜」のうち「数学による学力検査」を変更した。まず、「III. 情報を適切に処理することができる思考力がある人」を測定するために、1次選抜において、数学に加えて国語の学力検査も行うこととする。これは、身につけてきた知識・技能に基づき、適切に情報を処理することが出来るかを問うものであり、本学の定めるアドミッション・ポリシーに適した方法であると判断した。また、この学力検査は1年次から行われる科目を理解するに資するだけの基礎知識を有していることの担保にもなると考えている。

また、アドミッション・ポリシーに掲げた「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」を測定するために、1次選抜に小論文の検査を追加することにした。本学では、これまで学んできた知識・技術を総称する学力に加えて、必要とされることを学習することができる力として、学習力を重視していることから、学力検査において問われる範囲を予告し、試験のための準備として各自で学習を行ってきたうえで、学力試験を受験いただこうと考えている。小論文は、学力検査実施後に行われ、実際に学力検査を受験し終わった経験をもとに、本校受験の決意から出願時まで、並びに出題範囲が予告されてから今日までの、自分自身の学習の取り組みについて振り返りながら、自らの学習力をテーマとした小論文を執筆いただくことを想定している。

上記2つの変更に伴い、適性検査の位置づけが変わったため、適性検査の結果は選抜に直接的には使わずに、2次選抜で行われる面接の参考資料として、1次選抜通過者にのみ実施することとした。なお、適性検査の内容としては、人や課題に向き合う際の行動特性を評価するための試験をオンラインで受験して頂くことを想定している。

これらを踏まえて、本学の掲げるアドミッション・ポリシーに基づき、どの選抜方法でどのような内容の検査を行うか、またその検査でどのような項目を評価する計画であるかを記載する。



推薦書	実施 予定内容	在籍中学校による推薦書の提出を求める。
	各選抜での 評価項目と APとの対応	<ul style="list-style-type: none"> <li>・推薦理由への回答  (Ⅰ. IT分野におけるモノづくりに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)</li> </ul>
課題 レポート	実施 予定内容	絶対的な正解のない課題を複数設定し、その回答をレポートにまとめて提出することを求める。なお、回答方法は課題ごとに異なり、制限字数の少ないものや多いもの、「A4用紙1枚で自由に表現しなさい」など言語による回答に縛られないものも含まれる。
	各選抜での 評価項目と APとの 関連性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モノづくりへの意欲や、これまでの実績を問う設問への回答  (Ⅰ. IT分野におけるモノづくりに興味や関心がある人)</li> <li>・絶対的な正解のない課題に対する回答の論理性、創造性や独自性  (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)</li> <li>・学習に対する意欲や、これまでの実績を問う設問への回答  (Ⅲ. 情報を適切に処理することができる思考力がある人  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)</li> </ul>
調査書	実施 予定内容	在籍中学校による調査書の提出を求める。
	各選抜での 評価項目と APとの 関連性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中1～中3 の1学期までの内申点  (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)</li> <li>・課外活動での実績  (Ⅰ. IT分野におけるモノづくりに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)</li> <li>・生活態度に関する評価  (Ⅱ. 多様な価値観を受け入れ、自分の意見を伝えられる人)</li> </ul>
学力 検査	実施 予定内容	数学及び国語のテストを実施する。
	各選抜での 評価項目と APとの	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本学が実施する数学テストの点数  (Ⅲ. 情報を適切に処理することができる思考力がある人)</li> <li>・本学が実施する国語テストの点数</li> </ul>

	関連性	(Ⅲ. 情報を適切に処理することができる思考力がある人)
小論文 検査	実施 予定内容	学力検査を実際に受験し終わった経験をもとに、本校受験の決意から出願時まで、並びに出題範囲が予告されてから今日までの、自分自身の学習の取り組みについて振り返りながら、自らの学習力をテーマとした小論文を課す。
	各選抜での 評価項目と APとの 関連性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習力をテーマとした小論文の内容</li> </ul> (Ⅲ. 情報を適切に処理することができる思考力がある人 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)
ワークシ ョップ	実施 予定内容	与えられたテーマに対して、制限時間の中で実際にモノづくりを行うことを求め、その取組過程と最終的な成果物を評価する。
	各選抜での 評価項目と APとの関連性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作過程の取り組み姿勢に対する評価</li> </ul> (Ⅰ. IT分野におけるモノづくりに興味や関心がある人) <ul style="list-style-type: none"> <li>・制作した成果物に対する評価</li> </ul> (Ⅳ. 正解のない問いに対して、独自の解を出せる人)
面接	実施 予定内容	ワークショップ終了後に行い、これまでの取組みや提出物に対する評価を補完する目的で、複数の面接官による面接審査を行う。なお、人や課題に向き合う際の行動特性を評価するための適性検査を事前に実施し、面接内容を考える参考資料とする。
	各選抜での 評価項目と APとの 関連性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モノづくりへの意欲や、これまでの実績を問う設問への回答</li> </ul> (Ⅰ. IT分野におけるモノづくりに興味や関心がある人) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークショップ制作物への様々な評価に対する反応</li> </ul> (Ⅱ. 多様な価値観を受け入れ、自分の意見を伝えられる人) <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な視点から問われる質問への回答</li> </ul> (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) <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習に対する意欲や、これまでの実績を問う設問への回答</li> </ul> (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)

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (24ページ)

## ⑧ 入学者選抜の概要

### 2. 選抜の方法

新	旧
<p>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</p>	<p>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</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>(1) <u>推薦入試における選抜</u></p> <p>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。</p> <p>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<u>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12の通りである。</u></p> <p>(2) <u>一般入試における選抜</u></p> <p>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。</p> <p>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、<u>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。</u></p> <p><u>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12の通りである。</u></p>	<p>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。</p> <p>(1) 推薦による選抜</p> <p>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。</p> <p>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、本学指定の適性検査結果及び課題レポートの提出を必須とする。出願書類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学力検査を受検することは可能である。</p> <p>(2) 学力検査による選抜</p> <p>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。</p> <p>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する。本学への適性と精勤な勉学意欲を有し、総合的に優れた志願者を受け入れるため、本学指定の適性検査、数学による学力検査を実施し、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。</p>

演習科目について、配置する教員数が1名となっている科目が散見されるなど、履修学生に対する適切な指導体制が担保されているか不明確なことから、適切な指導体制が担保されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて補助を行う教員等を適切に配置する等の措置を講じること。

(対応)

本学が1学科のみの設置であることから、一般科目教員を主に担当科目数が少ない教員がおおり、当該教員は相応の空き時間が想定される。指摘の通りいくつかの演習科目において担当教員が1名となっているが、主に授業負担が少ない教員が、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、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予定である。授業サポートを行う教員は、授業サポート科目を受け持つことで、他教員より授業負担が高くなることのないよう配慮している。

科目種別	科目名	担当教員	授業サポート
一般	保健体育 I	古屋佑奈	阪本恒平
一般	保健体育 II	古屋佑奈	新井啓太
一般	保健体育 III	古屋佑奈、鈴木厚行	
一般	保健体育 IV	古屋佑奈	阪本恒平
一般	写真・映像デザイン	原田泰、新井啓太	
専門	プログラミング演習 I	正木忠勝	塩見拓博
専門	プログラミング演習 II	正木忠勝	塩見拓博
専門	Webプログラミング I	鈴木知真	光永文彦
専門	Webプログラミング II	鈴木知真	光永文彦
専門	アントレプレナーシップ演習	入江英也、須藤順	大山力也
専門	起業ワークショップ演習	佐野淳也、須藤順	大山力也
専門	食農ワークショップ演習	非常勤(真鍋太一、株式会社フードハブ・プロジェクト)	佐野淳也
専門	デザインエンジニアリング	関戸大、鈴木厚行、越後	

	実践	正志、佐野淳也	
専門	デザインエンジニアリング演習	鈴木厚行、鈴木知真、西川仁、鵜飼裕司	
専門	建築ワークショップ演習	越後正志	新井啓太
専門	アートワークショップ演習	越後正志	新井啓太
専門	循環型プロダクトワークショップ演習	非常勤 (井田幸男、株式会社コクヨ) 非常勤 (横手綾美、株式会社コクヨ)	古屋佑奈

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (24ページ)

⑤ 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

2. 履修指導方法

新	旧
<p>(4) 演習科目の体制</p> <p><u>演習科目について、履修学生に対する適切な指導體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。</u></p>	(なし)

審査意見11 (是正事項) 神山まると高等専門学校 デザイン・エンジニアリング学科

高等専門学校以外の業務の従事日数が多い者について、専任教員として疑義があることから、その妥当性を明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

当該教員である伊藤直樹に変えて、原田康を専任教員として申請することとした。

(新旧対照表) 教員名簿 別記様式第3号(その2の1) 教員の氏名等

新	旧
3 2 <u>原田泰</u>	3 伊藤直樹

(新旧対照表) シラバス(授業計画) エディトリアルデザイン (55ページ)

新	旧
担当教員 <u>原田泰</u>	担当教員 伊藤直樹

(新旧対照表) シラバス(授業計画) Wedデザイン (56ページ)

新	旧
担当教員 <u>原田泰</u>	担当教員 伊藤直樹

(新旧対照表) シラバス(授業計画) UI/UXデザイン (57ページ)

新	旧
担当教員 <u>原田泰</u>	担当教員 伊藤直樹

(新旧対照表) シラバス(授業計画) デザイナー探究 (67ページ)

新	旧
担当教員 <u>原田泰</u>	担当教員 伊藤直樹

(新旧対照表) シラバス(授業計画) 卒業研究/制作 (78ページ)

新	旧
<p>担当教員 関戸大、正木忠勝、佐野淳也、鈴木厚行、 越後正志、鈴木知真、<u>原田泰</u></p> <p>授業計画 <u>原田泰</u> <u>人や地域の歴史や記憶、未来への可能性を示すICTを活用したコンテンツ制作</u></p>	<p>担当教員 関戸大、正木忠勝、伊藤直樹、佐野淳也、鈴木厚行、越後正志、鈴木知真</p> <p>授業計画 伊藤直樹 人や地域の歴史や記憶を残すARコンテンツ制作システムの構築</p>

整備される校舎について、高等専門学校設置基準で専用の施設を備えることが求められている教員室及び学生控室が見受けられないことから、その整備計画を明らかにするとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

教員室は、教員が授業準備等を行うための部屋として整備を計画している。大埜地校舎の教室棟「講師室」及び西上角校舎の「会議室2」を教員室として活用する計画である。名称についても「教員室」に変更した。なお、大埜地校舎の教室棟には、授業準備に加え、教員同士の軽微な打ち合わせが可能となるよう、研究室前にラウンジを配置する。また、西上角校舎の美術室並びに技術室については、科目の特性上、利用する教具も多いことから「美術準備室」「技術室・準備室」を独自に整備しており、どちらも授業の準備を行うための教員室として活用する計画である。

また、学生控室については、学生の授業以外でのコミュニケーションを促進するスペースとして整備する大埜地校舎の教室棟「ホワイエ1」「ホワイエ2」を活用する計画である。なお、「ホワイエ1」「ホワイエ2」については、名称の変更は行わない予定である。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (30ページ)

⑩ 施設、設備の整備計画

2. 校舎等の施設の整備計画

新	旧
<p>(1) 校舎の概要</p> <p>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。</p> <p>(中略)</p> <p>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、<u>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。</u></p> <p>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</p>	<p>(1) 校舎の概要</p> <p>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。</p> <p>(中略)</p> <p>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、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。</p> <p>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ことを目的に、</p>



新	旧
<p>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、<u>学生控室として利用する</u>。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。</p> <p>(中略)</p>	<p>講義室・演習室側のホワイエにはベンチや机・椅子を配置する。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。</p> <p>(中略)</p>
<p>2階には、大会議室と中会議室、小会議室、相談室、<u>教員室</u>、<u>第一美術室</u>、<u>第二美術室</u>、<u>美術準備室</u>、<u>療養室2室</u>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、<u>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</u>。また、<u>学生の制作物も準備室にて管理する</u>。</p> <p>(中略)</p>	<p>2階には、大会議室と中会議室、小会議室2室、相談室、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、学生の制作物も管理する。</p> <p>(中略)</p>
<p>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。技術室(248.43㎡)はメインの技術室に加え、<u>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</u>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。</p>	<p>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、多目的で使用可能な倉庫2部屋を整備する。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。</p>

(新旧対照表) 校地校舎等の図面(4ページ)

新	旧
教員室	講師室

(新旧対照表) 校地校舎等の図面(5ページ)

新	旧
<u>教員室</u> <u>会議室2</u> <u>会議室3</u>	講師室 会議室3 会議室4

図書館の開館時間が不明確であるため、学生の授業時間や利便性等への配慮や対応を含めて、明確に説明すること。

(対応)

図書館の開館時間は、平日8:30～21:00、土日祝8:30～17:00を予定している。授業前並びに授業後にも利用できるように開館時間を設定し、利用者にとっての利便性を損なわないように配慮する計画である。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (33ページ)

⑩ 施設、設備の整備計画

3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

新	旧
<p>(2) 図書館の整備計画</p> <p>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。閲覧席は本学の収容定員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。</p> <p>図書館は、 <u>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。</u></p> <p>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。</p>	<p>(2) 図書館の整備計画</p> <p>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。閲覧席は本学の収容定員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。</p> <p>図書館には、</p> <p>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。</p>

学生寮について、本校を設置する学校法人(以下、「学校法人」という。)と異なる一般社団法人(以下、「一般社団法人」という。)が管理運営することとなっているが、高等専門学校における多様の学びの場の一つでもある学生寮の重要性に鑑み、以下の点について明確にするとともに、必要に応じて適切に改めること。

(1)学生寮での生活の中で生じる学生間の問題や不慮の事態が生じた際の危機管理体制など、寮生活における本校の責任体制について、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寮務主事の役割や、学校法人と一般社団法人との間で結ぶ協定の内容等も踏まえて、明確に説明すること。

(対応)

学生寮は、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協定を結び、一般社団法人にその運営を委託する。学生寮との連携をより強めるため、学校法人の事務局長が、寮運営法人の理事も兼任する予定である。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が滞りなく行われているか監督するとともに、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ものとする。なお、前回書類では寮務主事となっていたが、当校での役割名に合わせて寮務係とした。協定には主に責任体制を記載するが、最終的な責任は学校法人にあり、一般社団法人はその責任下で業務を遂行する責任があること、並びに、学校法人側の窓口として寮務係を配置することを明記する。

学生寮での生活の中で生じる学生間の問題や不慮の事態が生じた際には、一般社団法人から寮務係に速やかに情報が共有されるよう連絡体制を整備する計画である。寮務係は逐次その内容を踏まえて、状況のヒアリング、問題解決のための助言指導、必要に応じて関係者との各種調整、保護者や担当教員等への情報共有に努めることとする。その際に、寮務係のみで対応することが困難な場面においては、当該問題や事態に応じて関係する教職員間で協議の上、方策を決定・実行することとする。

(新旧対照表)

意見14-(3)の後にまとめて記載する。

学生寮について、本校を設置する学校法人(以下、「学校法人」という。)と異なる一般社団法人(以下、「一般社団法人」という。)が管理運営することとなっているが、高等専門学校における多様の学びの場の一つでもある学生寮の重要性に鑑み、以下の点について明確にするとともに、必要に応じて適切に改めること。

(2)本校が「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」ことから、寮生活が人間形成等に与える影響等も本校の養成する人材像に資するものとして計画されているものと考えられるが、高等専門学校の教育課程と寮生活とのつながりや、各学年に配置される担任と寮務主事の連携など、学校での学びと寮生活が一体となった教育方法等について明確に説明すること。

(説明)

本学は、養成する人材像「モノをつくる力で、コトを起こす人」の育成を目指しており、寮生活の経験がその人材像に資するものであると考えている。

前述の通り、寮運営の最終的な責任は学校法人にあり、一般社団法人はその責任下で業務を遂行する役割となる。そのため、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。

このように、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ため、高等専門学校の教育課程と寮生活とのつながりは、常に意識されるものであり、そのつながりは有機的に存在し続けると考えている。一例であるが、2年次に配置した「アントレプレナーシップ概論」をはじめとした各授業において起業家講師を招聘することとなっているが、その際当該講師には学生寮に一定期間滞在し、夕食時や夜間など、授業以外の時間でも学生と交流の機会を持ってもらうよう要請する予定である。また、5年次に配置されている「食農ワークショップ演習」は、学生寮の食事を提供する予定となっている(株)フードハブ・プロジェクトの協力のもと開講される予定であり、普段自分自身が口にしていた食事にどのような人が関わっているのか、またどのような背景でつくられているのかを知ること、学生寮で口にする食事の機会にも、教育的な効果が生まれるものと期待している。

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。

これらはいくまでも一例であるが、本学としては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ことで、養成する人材像「モノをつくる力で、コトを起こす人」の実現を目指していきたいと考えている。また、そのつながりを強化するために、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計画である。

(新旧対照表)

意見14-(3)の後にまとめて記載する。

学生寮について、本校を設置する学校法人(以下、「学校法人」という。)と異なる一般社団法人(以下、「一般社団法人」という。)が管理運営することとなっているが、高等専門学校における多様の学びの場の一つでもある学生寮の重要性に鑑み、以下の点について明確にするとともに、必要に応じて適切に改めること。

(3)4、5年次に入寮することとなる、神山町から貸与される近隣敷地に建設を予定している学生寮について、学校までの距離や所要通学時間等が不明確であるため、学生の負担に対する配慮を含めて、明確に説明すること。

(説明)

4、5年次の寮建設予定地については、本学としては、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て探しており、神山町としても本校の意向を十分考慮の上、候補地を挙げてくれている。現在、複数の候補地を、校舎からの距離、地形、広さ等を考慮した上で検討しているところであり、いずれの場合だとしても、学生への負担は軽微になる計画である。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (34ページ)

⑩ 施設、設備の整備計画

4. 学生寮の整備計画と管理体制

新	旧
<p>(1)学生寮の整備計画</p> <p>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。</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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</u></p>	<p>(1) 学生寮の整備計画</p> <p>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。なお、学生寮の整備及び管理運営は一般社団法人が行う。</p>

新	旧
<p><u>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、学校法人与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。</u></p> <p>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、<u>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。</u></p>	<p>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、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。</p>

本校が公開する情報について、学校教育法施行規則第172の2第1項第1号において公表することとなっている「卒業又は修了の認定に関する方針」「教育課程の編成及び実施に関する方針」が見受けられないことから、これらの情報を適切に公表することについて、申請書上も明確にすること。

(対応)

ご指摘の通り、「設置等の趣旨を記載した書類」37ページ「情報の公開」において、「卒業又は修了の認定に関する方針」「教育課程の編成及び実施に関する方針」について記載していなかったため、申請書上にこれらの情報を適切に公表することを追記した。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (37ページ)

### 13 情報の公開

新	旧
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>(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、<u>学生定員</u>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) <u>教育課程の編成及び実施方針</u>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) <u>卒業の認定方針</u>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) <u>授業料、入学金</u>その他の高専が徴収する</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>(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、<u>収容定員</u>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) 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                      (6) 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                      (7) 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                      (8) 授業料、入学金その他の大学が徴収する費</p>



新	旧
<p>費用に関すること</p> <p><u>(11)</u> 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</p> <p><u>(12)</u> その他の関連する情報</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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</li> <li>・ 学則等各種規程</li> <li>・ 自己点検・評価報告書</li> <li>・ 認証評価の結果</li> <li>・ 事業報告書等</li> </ul>	<p>用に関すること</p> <p>(9) 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</p> <p>(10) その他の関連する情報</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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</li> <li>・ 学則等各種規程</li> <li>・ 自己点検・評価報告書</li> <li>・ 認証評価の結果</li> <li>・ 事業報告書等</li> </ul>

本校が「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」ことを掲げていることに鑑みれば、関係する産業界の企業や団体、地域の自治体等からの本校の卒業生に求める能力や専門性等に関する聴取や意見交換を踏まえて、教育課程等の不断の見直しを図る仕組みを設けることが望ましいと考えられることから、全校的な自己点検・評価において、外部の識者の意見も反映しつつ、教育の質向上につながるPDCAサイクルを回すことを可能とする仕組みを充実すること。

(対応)

ご指摘を受け、理事会に対して自己点検・評価結果を年度末に報告することに加え、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」を設置することとした。自己点検・評価委員会は、外部評価委員会に対して、年度末の自己点検・評価結果を報告するとともに、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。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (36ページ)

12 自己点検・評価

新	旧
<p>2. 実施体制</p> <p>「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。</p> <p>(中略)</p> <p>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。<u>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。</u></p>	<p>2. 実施体制</p> <p>「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。</p> <p>(中略)</p> <p>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。</p>

審査意見17 (是正事項) 神山まると高等専門学校 デザイン・エンジニアリング学科

「設置の趣旨を記載した書類」等の説明において、「高等専門学校」を「大学」、「称号」を「学位」、「学生定員」を「収容定員」と記載しているなど、記載の誤りが散見されるため、網羅的に確認した上で、適切に改めること。

(対応)

当該記載内容をご指摘いただいた形に改めた。具体的な変更内容は下記新旧対照表の通りである。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 目次

新	旧
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・ <u>学生</u> 定員 4. 建学の精神(基本理念) 5. 養成する人材像 6. <u>称号</u> 授与の方針(ディプロマ・ポリシー)	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・収容定員 4. 建学の精神(基本理念) 5. 養成する人材像 6. 学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)
2 学科等の特色 . . . . . P. 11 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	2 学科等の特色 . . . . . P. 11 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 <u>称号</u> の名称 . . . . P. 13 1. 本学の名称 2. 学科の名称 3. <u>称号</u> の名称	3 学科等の名称及び学位の名称 . . . . P. 13 1. 本学の名称 2. 学科の名称 3. 学位の名称

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (9ページ)

①設置の趣旨及び必要性

新	旧
<p>3. 設立する学校の概要</p> <p>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。</p> <p>(中略)</p> <p>(4) 入学定員・<u>学生</u>定員</p> <p>入学定員40人、<u>学生</u>定員200人</p>	<p>3. 設立する学校の概要</p> <p>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。</p> <p>(中略)</p> <p>(4) 入学定員・<u>収容</u>定員</p> <p>入学定員40人、<u>収容</u>定員200人</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (11ページ)

①設置の趣旨及び必要性

新	旧
<p>6. <u>称号</u>授与の方針(ディプロマ・ポリシー)</p> <p>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「<u>準</u>学士(工学)」と称することを認めます。</p>	<p>6. 学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)</p> <p>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「<u>準</u>学士(工学)」と称することを認めます。</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (13-14ページ)

新	旧
<p>③ 学科等の名称及び<u>称号</u>の名称</p> <p>(中略)</p> <p>3. <u>称号</u>名称</p> <p><u>称号</u>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、「<u>準</u>学士(工学)」とする。</p> <p>それに合わせて、英語名称は「Associate degree in Engineering」とする。</p>	<p>③ 学科等の名称及び<u>学位</u>の名称</p> <p>(中略)</p> <p>3. <u>学位</u>名称</p> <p><u>学位</u>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、「<u>準</u>学士(工学)」とする。</p> <p>それに合わせて、英語名称は「Associate degree in Engineering」とする。</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (33ページ)

10 施設、設備の整備計画

3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

新	旧
<p>(2) 図書館の整備計画 (中略) 閲覧席は本学の<u>学生</u>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。</p>	<p>(2) 図書館の整備計画 (中略) 閲覧席は本学の収容定員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。</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (37ページ)

### 13 情報の公開

新	旧
<p>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。</p> <p>(1) 高専の教育研究上の目的に関すること (中略)</p> <p>(4) 入学者に対する受け入れ方針、入学者の数、<u>学生</u>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 (中略)</p> <p>(8) 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</p> <p>(9) 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</p> <p>(10) その他の関連する情報</p>	<p>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。</p> <p>(1) 高専の教育研究上の目的に関すること (中略)</p> <p>(4) 入学者に対する受け入れ方針、入学者の数、収容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 (中略)</p> <p>(8) 授業料、入学料その他の大学が徴収する費用に関すること</p> <p>(9) 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</p> <p>(10) その他の関連する情報</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (38～39ページ)

### 14 教育内容等の改善を図るための組織的な取組

新	旧
<p>(中略)</p> <p>1. 開設後の取り組み</p> <p>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。そこでは、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</p>	<p>(中略)</p> <p>1. 開設後の取り組み</p> <p>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。そこでは、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</p>

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。

(中略)

### 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

育課程編成・実施方針、学位授与方針)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。

(中略)

### 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、学位授与方針)など本学の目的について

本校で養成される人材に対する社会的需要について、企業に対するアンケート調査結果を持って説明されているが、調査対象となっている企業の主業種には、本校で養成する人材の主要な就職先として妥当であるか疑義がある「卸売り・小売業」や「金融・保険業」が含まれているなど、当該調査の調査対象が適切なものかが不明確である。このため、本調査の調査対象企業が本校で養成する人材の主要な就職先として妥当であることを明らかにするとともに、改めて客観的な根拠に基づき、本校で養成する人材に対する社会的、地域的な人材需要があることを明確に説明すること。

(対応)

(1)「卸売り・小売業」や「金融・保険業」等を本校で養成する人材の主要な就職先として含むことの妥当性について

ご指摘の中で「卸売り・小売業」や「金融・保険業」が「主要な就職先として妥当であるか疑義がある」とされているが、その理由は、当該業種に本校の卒業生が就職した場合、本学で学んだことが企業で担当する業務に活かされないのではないかと危惧されているということであると受け止めた。

世の中の企業は「IT企業」と「ユーザー企業」の2つに分けることができる。「IT企業」は、情報システムの開発において、コンサルティングから設計、開発、運用・保守・管理までを一括請負する情報通信企業(SI：システムインテグレーター)及び開発されたソフトウェアを提供するベンダー企業のことを指す。「ユーザー企業」は、開発した情報システムやソフトウェアを利用したり、IT企業にシステム開発・ソフトウェア提供を依頼、発注したりする企業のこと、消費者に対する事業を展開している企業である。

IT企業は、情報システムの開発全般やソフトウェアの提供を主な事業内容としている企業が殆どであるため、情報工学を学んだ本校の卒業生が就職先として働くイメージは持ちやすいと考える。しかしながら、昨今ではユーザー企業においても、企業内にシステム部門やシステム担当人員がおり、開発の発注前に必要となるシステム化企画や発注先の選定、発注条件の交渉や手続き、要件定義などに必要な情報提供、納品されたシステムの検収(ユーザー受け入れテストの実施)、稼働後の日常的な運用業務、社内のシステム利用者に対する窓口などを担当する人員を配置しているケースが増えてきており、これらにはご指摘にあった「卸売り・小売業」や「金融・保険業」の企業も含まれている。

独立行政法人情報処理推進機構のDX白書2021(資料13)によると、業種別DXへの取り組み状況を示したグラフにおいて、「流通・小売業」「金融・保険業」ともに割合にして半数以上の企業がDXに取り組んでいること、また米国と比べ遅れをとっていることがわかる。

また、ユーザー企業の中には、外部に開発を委託せず自社でシステムの内製を行う企業や、子会社や同じ資本系列の関連会社にシステム開発を行う能力を持っている場合もある。

国立高等専門学校機構による「令和3年5月1日現在の本科卒業生の産業別就職者数」(資料14)を見ると、国立高専の卒業生は、「製造業」および「情報通信業」へ就職する者が半数以上を占める中で、「卸売り、小売業」や「金融、保険業」を含む「ユーザー企業」に就職している実績も複数確認できる。これらは卒業生が希望した通りの就職先であったかは定かでないが、少なくとも実績として高専卒業生が「製造業」「情報通信業」以外にも多様な業種において必要とされ、実際に採用されているということがわかる。

2019年IT人材白書（資料15）では、「卸売・小売業」「金融・保険業」を含む「ユーザー企業」において、5年間に渡って「IT人材の”量”に対する過不足感」を調査したデータがあり、この中でIT人材が「大幅に不足している」「やや不足している」と回答した企業は8割を超えている。さらに「大幅に不足している」と回答する企業数が年々増加していることから、情報通信業以外の業種であっても、IT人材を採用したいというニーズが年々高まっていることがわかる。

以上のことから、本校で養成する人材の主要な就職先の中に「卸売り・小売業」や「金融・保険業」等を含めることは妥当であると考えている。

## (2) 本校で養成する人材に対する社会的、地域的な人材需要について

本校が行ったアンケート調査結果の妥当性は(1)にて示した通りであるが、本校で養成される人材に対する社会的需要について、調査対象企業を(1)において定義した「IT企業」と「ユーザー企業」とに分けて分析を行った。

本学が行ったアンケート調査結果では、本校卒業生を「採用したい」と意思表示している企業の割合は、全体としては131件中95件(72.5%)であったが、「ユーザー企業」と定義される運輸業、建設業、製造業、電気・ガス・熱供給・水道業、卸売・小売業、金融・保険業、サービス業、その他業種において、本学卒業生を「採用したい」と回答している企業は59件中38件(64.4%)であった。ともに6割を超えていることから、IT企業のみならず、ユーザー企業においても本校卒業生に対する人材需要は十分にあると言える。

また悲観的に見て、「ユーザー企業」において本校で養成される人材に対する需要が一切ないと仮定したとしても、「IT企業」だけで57件の採用意向を確認しており、1学年40名を大幅に上回る数となっていることから、IT企業だけを主要な就職先と考えた場合であっても、本校卒業生に対する社会的・地域的な人材需要は十分にあると考えている。

## (新旧対照表) 学生の確保見通し等を記載した書類 (10-16ページ)

### (2) 人材需要の動向等社会の要請

#### ② 上記①が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠

新	旧
<p>イ 採用意向調査の結果 (1) <u>調査の概要</u> 本学が養成する人材が、社会的な需要ならびに採用ニーズがあるのか、客観的に捉えるため、第三者機関に依頼し、採用需要アンケートを実施した【資料20】。調査の概要は以下の通りで、131件の回答を得た。</p> <p>(中略)</p> <p>表の通り、「(採用活動を)したことがある」と回答した76件のうち、80.3%にあたる61件が、本学の養成する人材を「採用したい」と回答していることから、過去に高等専門学校生を採用した実績がある企業において、高い需要があると確認できた。</p> <p>(中略)「(採用活動を)検討したことがない」(回収26件のうち、46.2%にあたる12件が「採</p>	<p>イ 採用意向調査の結果</p> <p>本学が養成する人材が、社会的な需要ならびに採用ニーズがあるのか、客観的に捉えるため、第三者機関に依頼し、採用需要アンケートを実施した【資料20】。調査の概要は以下の通りで、131件の回答を得た。</p> <p>(中略)</p> <p>表の通り、「(採用活動を)したことがある」と回答した76件のうち、80.3%にあたる61件が、本学の養成する人材を「採用したい」と回答していることから、過去に高等専門学校生を採用した実績がある企業において、高い需要があると確認できた。</p> <p>(中略)「(採用活動を)検討したことがない」(回収26件のうち、46.2%にあたる12件が「採用したい」と回答)</p>



新	旧
<p>用したい」と回答)</p> <p>(2) <u>調査対象企業の妥当性について</u></p> <p><u>世の中の企業は「IT企業」と「ユーザー企業」の2つに分けることができる。「IT企業」は、情報システムの開発において、コンサルティングから設計、開発、運用・保守・管理までを一括請負する情報通信企業(SI：システムインテグレーター)及び開発されたソフトウェアを提供するベンダー企業のことを指す。「ユーザー企業」は、開発した情報システムやソフトウェアを利用したり、IT企業にシステム開発・ソフトウェア提供を依頼、発注したりする企業のこと、消費者に対する事業を展開している企業である。</u></p> <p><u>IT企業は、情報システムの開発全般やソフトウェアの提供を主な事業内容としている企業が殆どであるため、情報工学を学んだ本校の卒業生が就職先として働くイメージは持ちやすいと考える。しかしながら、昨今ではユーザー企業においても、企業内にシステム部門やシステム担当人員がおり、開発の発注前に必要となるシステム化企画や発注先の選定、発注条件の交渉や手続き、要件定義などに必要な情報提供、納品されたシステムの検収(ユーザー受け入れテストの実施)、稼働後の日常的な運用業務、社内のシステム利用者に対する窓口などを担当する人員を配置しているケースが増えてきており、これまでIT人材の就職先として想定しにくかった「卸売り・小売業」や「金融・保険業」などの企業も就職先となっている。</u></p> <p><u>独立行政法人情報処理推進機構のDX白書2021によると、業種別DXへの取り組み状況を示したグラフにおいて、「流通・小売業」「金融・保険業」ともに割合にして半数以上の企業がDXに取り組んでいること、また米国と比べ遅れをとっていることがわかる【資料21】。また、ユーザー企業の中には、外部に開発を委託せず自社でシステムの内製を行う企業や、子会社や同じ資本系列の関連会社にシステム開発を行う能力を持っている場合もある。</u></p> <p><u>国立高等専門学校機構による「令和3年5月1日現在の本科卒業生の産業別就職者数」を見ると、国立高専の卒業生は、「製造業」および「情報通信業」へ就職する者が半数以上を占める中で、「卸売り、小売業」や「金融、保険業」を含む「ユーザー企業」に就職している実績も複</u></p>	

新	旧
<p>数確認できる。これらは卒業生が希望した通りの就職先であったかは定かでないが、少なくとも実績として高専卒業生が「<u>製造業</u>」「<u>情報通信業</u>」以外にも多様な業種において必要とされ、実際に採用されているということがわかる【資料22】。</p> <p>2019年IT人材白書では、「<u>卸売・小売業</u>」「<u>金融・保険業</u>」を含む「<u>ユーザー企業</u>」において、5年間に渡って「IT人材の”量”に対する過不足感」を調査したデータがあり、この中でIT人材が「<u>大幅に不足している</u>」「<u>やや不足している</u>」と回答した企業は8割を超えている。さらに「<u>大幅に不足している</u>」と回答する企業数が年々増加していることから、情報通信業以外の業種であっても、IT人材を採用したいというニーズが年々高まっていることがわかる【資料23】。</p> <p>以上のことから、本校で養成する人材の主要な就職先の中にユーザー企業を含めることは妥当であり、本調査の対象は妥当であると考えている。</p> <p>(3)本校で養成する人材に対する社会的、地域的な人材需要について</p> <p>本校が行ったアンケート調査結果の妥当性は(2)にて示した通りであるが、本校で養成される人材に対する社会的需要について、調査対象企業を(2)において定義した「IT企業」と「ユーザー企業」とに分けて分析を行った。</p> <p>本学が行ったアンケート調査結果では、本校卒業生を「採用したい」と意思表示している企業の割合は、全体としては131件中95件(72.5%)であったが、「ユーザー企業」と定義される運輸業、建設業、製造業、電気・ガス・熱供給・水道業、卸売・小売業、金融・保険業、サービス業、その他業種において、本学卒業生を「採用したい」と回答している企業は59件中38件(64.4%)であった。ともに6割を超えていることから、IT企業のみならず、ユーザー企業においても本校卒業生に対する人材需要は十分にあると言える。</p> <p>また悲観的に見て、「ユーザー企業」において本校で養成される人材に対する需要が一切ないと仮定したとしても、「IT企業」だけで57件の採用意向を確認しており、1学年40名を大幅に上回る数となっていることから、IT企業だけを主要な就職先と考えた場合であっても、本校卒業</p>	

新	旧
<p><u>生に対する社会的・地域的人材需要は十分にあると考えている。</u></p> <p>以上の通り、政府機関をはじめとする統計調査や公表資料に加え、企業を対象としたアンケート調査において得られた回答結果を踏まえて、本学が養成する人材は社会的なニーズを捉えており、卒業後の社会からの需要は十分にあると考えている。</p>	<p>以上の通り、政府機関をはじめとする統計調査や公表資料に加え、企業を対象としたアンケート調査において得られた回答結果を踏まえて、本学が養成する人材は社会的なニーズを捉えており、卒業後の社会からの需要は十分にあると考えている。</p>

学生納付金の設定の考え方において、「本学独自の奨学金を準備し、高い学費が学生確保ならびに学生における入学決定の障壁とならないよう、学費援助を計画している」とあるが、学費援助の詳細が不明確なため、明確に説明するとともに、学生や保護者等に対する広報・

(対応)

本学では、保護者の課税額に応じた給付型の奨学金を整備する計画である。申請のあった全学生を対象として、課税額が少ない場合は、給付額が多くなるように整備し、規模としては、学費の3割である年間60万円を最小給付額として保証し、学費全額の年間200万円を最大給付額とする計画である。そのため、当校の実質的学費負担額は年間140万円を最大として、世帯年収が少ない場合はさらに負担額が低くなる計画である。なお、奨学金の原資は、企業による出資をもとにした基金の運用益と、寄附金を主とした当校の利益によって賄うものとする。

本奨学金制度については、学生や保護者等に対して学校説明会やWEBサイト等で、その存在を広報・周知する。給付額の計算式については、奨学金の原資により変動するため、改訂が行われ次第、随時更新するものとする。また、個別相談会を実施することで、各家庭の個別事情にも対応をしていく計画である。

なお、前回資料の中で「3校平均1,521,800円」と記載したが、「1,501,800円」であったため、参考資料(資料16)も含めて更新をすることとした。

(新旧対照表) 学生の確保見通し等を記載した書類 (8ページ)

(1) 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況

① 学生の確保の見通し

新	旧
<p>ウ 学生納付金の設定の考え方</p> <p>本学が私立学校であることを鑑み、学生納付金は学校を安定的に運営するための財務的な視点で設定し、入学金 250,000 円（初年度のみ）、学費 2,000,000 円で、初年度納付金の合計を 2,250,000 円とした。なお、学生納付金設定においては既存の私立高等専門学校3校も参考としており、3校の平均を算出したところ <u>1,501,800 円</u>であった。これと比較すると本学の学生納付金が高い設定となったことから、保護者の課税額に応じた本学独自の給付型の奨学金を準備し、高い学費が学生確保ならびに学生における入学決定の障壁とならないよう、学費援助を計画している。<u>具体的には、申請のあった全学生を対象として、学費の3割である年間600,000円を最小給付額として保証し、学費全額の年間2,000,000円を最大給付額とする計画である。そのため、当校の実質的学費負担額は年間1,400,000円を最大として、課税額が少ない場合はさらに負担</u></p>	<p>ウ 学生納付金の設定の考え方</p> <p>本学が私立学校であることを鑑み、学生納付金は学校を安定的に運営するための財務的な視点で設定し、入学金 250,000 円（初年度のみ）、学費 2,000,000 円で、初年度納付金の合計を 2,250,000 円とした。なお、学生納付金設定においては既存の私立高等専門学校3校も参考としており、3校の平均を算出したところ 1,521,800 円であった。これと比較すると本学の学生納付金が高い設定となったことから、保護者の課税額に応じた本学独自の奨学金を準備し、高い学費が学生確保ならびに学生における入学決定の障壁とならないよう、学費援助を計画している。</p>

新	旧
<u>額が低くなる計画である。</u>	