

基本計画書

基本計画								
事項	記入欄						備考	
計画の区分	専門職大学の設置							
フリガナ設置者	ガッコウホウジンジケイガクエン 学校法人滋慶学園							
フリガナ大学の名称	トウキョウジョウホウデザインセンモンシヨクダイガク 東京情報デザイン専門職大学 (Tokyo Information Design Professional University)							
大学本部の位置	東京都江戸川区小松川二丁目7番							
大学の目的	教育基本法及び学校教育法に基づき、情報学に関わる学術の教授及び研究を行うとともに、産業界との連携により、実践的かつ創造的な能力を備え、高い素養と倫理観をもった職業人を育成し、社会の発展に寄与することを目的とする。							
新設学部等の目的	情報に関する専門知識や情報技術を社会の需要につなげるために実践的かつ創造的に活用できる能力を身につけた人材を養成し、社会に貢献することを目的とする。							
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地
	情報デザイン学部 (Faculty of Information Design) 情報デザイン学科 (Department of Information Design)	4年	160人	— 年次人	640人	情報学士（専門職） (Bachelor of Informatics)	令和5年4月 第1年次	東京都江戸川区小松川二丁目7番
	計		160	—	640			
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）	該当なし							
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数		
		講義	演習	実習	計			
	情報デザイン学部 情報デザイン学科	71科目	32科目	27科目	130科目	130単位		

教員組織概要	学部等の名称		専任教員等					兼任教員等	
			教授	准教授	講師	助教	計	助手	
教員組織概要	新設	情報デザイン学部 情報デザイン学科	20 (17)	7 (5)	1 (1)	- (-)	28 (23)	3 (3)	19 (11)
			- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	
		計	20 (17)	7 (5)	1 (1)	- (-)	28 (23)	- (-)	19 (11)
	既設	該当なし	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
		計	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
合計		20 (17)	7 (5)	1 (1)	- (-)	28 (23)	3 (3)	19 (11)	
教員以外の職員の概要	職種		専任		兼任		計		
	事務職員		25 (25)		-		25 (25)		
	技術職員		-		-		-		
	図書館専門職員		1 (1)		-		1 (1)		
	その他の職員		-		-		-		
計		26 (26)		-		26 (26)			
校地等	区分	専用	共用		共用する他の学校等の専用		計		
	校舎敷地	7923.82㎡	-		-		7923.82㎡		
	運動場用地	1,000㎡	-		-		1,000㎡		
	小計	8923.82㎡	-		-		8923.82㎡		
	その他	1468.91㎡	-		-		1468.91㎡		
合計		10392.73㎡	-		-		10392.73㎡		
校舎		専用	共用		共用する他の学校等の専用		計		
		9956.02㎡ (-㎡)	-		-		9956.02㎡ (-㎡)		
教室等	講義室	演習室	実験実習室		情報処理学習施設		語学学習施設		
	12室	3室	4室		2室 (補助職員 -人)		1室 (補助職員 -人)		
専任教員研究室		新設学部等の名称			室数				
		情報デザイン学部 情報デザイン学科			34室				
					室				
図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点		
	情報デザイン学部 情報デザイン学科	10,607 [1,545] (9,007 [1,505])	41 [19] (41 [19])	14 [10] (14 [10])	70 (70)	1 (1)	-		
	計	10,607 [1,545] (9,007 [1,505])	41 [19] (41 [19])	14 [10] (14 [10])	70 (70)	1 (1)	-		

図書館		面積		閲覧座席数		収納可能冊数		大学全体		
		504.50㎡		106		31,170				
体育館		面積		体育館以外のスポーツ施設の概要						
		0㎡		該当なし						
経費の見積り及び維持方法の概要	経費の見積り	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書費には、電子ジャーナル・データベースの整備費(運用コスト含む)を含む。
		教員1人当り研究費等		250千円	250千円	250千円	250千円	－千円	－千円	
		共同研究費等		1,500千円	1,500千円	1,500千円	1,500千円	－千円	－千円	
		図書購入費	85,771千円	12,000千円	12,000千円	12,000千円	12,000千円	－千円	－千円	
		設備購入費	1,321,117千円	4,000千円	4,000千円	4,000千円	4,000千円	－千円	－千円	
学生1人当り納付金		第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
			1,750千円	1,750千円	1,750千円	1,750千円	－千円	－千円		
学生納付金以外の維持方法の概要			手数料収入、雑収入等							
大学の名称		東京医薬看護専門学校								
学部等の名称		修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
		年	人	年次人	人		倍		東京都江戸川区 東葛西6丁目16番2号	
IT医療事務総合学科		2	30	－	60	専門士	0.40	昭和59年度	令和2年度生より入学定員変更40⇒30、令和5年度より名称変更(医療事務総合学科)	
医療事務科		1	30	－	30	－	0.73	平成22年度	令和4年度生より入学定員変更60⇒30、令和5年度より名称変更(医療事務専科)	
くすり総合学科		2	40	－	80	専門士	0.78	昭和59年度		
化粧品総合学科		2	40	－	80	専門士	1.39	昭和60年度		
臨床工学技士科		3	40	－	120	専門士	0.95	平成17年度		
救急救命士科		3	40	－	120	専門士	1.12	平成19年度		
言語聴覚士科		3	40	－	120	専門士	0.84	平成6年度		
言語聴覚士科2年制		2	0	－	40	専門士	－	平成24年度	令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止(夜間部)	
言語聴覚士科2年制		2	40	－	80	－	0.73	令和4年度	令和4年度生より新設(昼間部)	
視能訓練士科		3	40	－	120	専門士	1.03	平成10年度		
視能訓練士科1年制		1	40	－	40	－	0.83	平成22年度		
歯科衛生士科		3	80	－	160	専門士	1.07	平成26年度	令和4年度生より入学定員変更40⇒80、令和4年度より名称変更(歯科衛生士科)	
歯科衛生士科Ⅱ部		3	0	－	80	専門士	－	平成26年度	令和4年度生より学生募集停止、令和5年度で廃止予定	
看護学科		3	40	－	120	－	1.10	令和4年度	令和4年度生より新設	
バイオデータサイエンス学科		4	40	－	160	－	－	令和5年度	令和5年度生より新設予定	
スキンケアアドバイザー科		1	30	－	30	－	0.50	令和4年度	令和4年度生より新設	
大学の名称		東京コミュニケーションアート専門学校								
学部等の名称		修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
		年	人	年次人	人		倍		東京都江戸川区 西葛西5丁目3番1号	
TCA研究科昼間部一		1	20	－	20	－	0.75	平成12年度	平成31年度生より入学定員変更40⇒20	
クリエイティブデザイン科昼間部一		3	80	－	320	－	0.84	平成12年度	令和2年度生より入学定員変更80⇒120、令和4年度生より入学定員変更120⇒80	
クリエイティブデザイン科昼間部二		3	80	－	240	専門士	0.88	平成12年度		
eエンターテイメント科昼間部一		3	120	－	360	専門士	0.80	平成12年度	平成31年度生より入学定員変更80⇒120	
eエンターテイメント科昼間部二		3	40	－	280	専門士	0.86	平成12年度	平成31年度生より入学定員変更80⇒120、令和4年度生より入学定員変更120⇒40	
スーパークリエイター科昼間部一		4	40	－	160	高度専門士	0.76	平成28年度		
スーパークリエイター科昼間部二		4	120	－	400	－	1.49	令和3年度	令和4年度生より入学定員変更40⇒120	
自動車デザイン科		4	20	－	100	高度専門士	0.48	平成20年度	令和2年度生より入学定員変更40⇒20	

	エコ・コミュニケーション科昼間部一	3	-	-	40	専門士	-	平成17年度	令和3年度生より学生募集停止、令和4年度廃止予定
	大学の名称	東京福祉専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	介護福祉士科	2	76	-	190	専門士	0.70	平成22年度	東京都江戸川区 西葛西5丁目10番32号 令和4年度生より入学定員変更114⇒76、令和5年度生より入学定員変更76⇒72
	社会福祉科	4	36	-	143	高度専門士	1.06	平成2年度	令和2年度生より入学定員変更35⇒36
	心理カウンセラー科	4	36	-	143	高度専門士	1.09	平成31年度	令和2年度生より入学定員変更35⇒36
	作業療法士科昼間部	3	40	-	120	専門士	0.83	平成10年度	
	作業療法士科夜間部	3	40	-	120	専門士	0.92	平成13年度	
	こども保育科	2	120	-	240	専門士	0.71	平成10年度	令和5年度生より入学定員変更120⇒80
	社会福祉士一般養成科	1	40	-	40	-	1.00	平成27年度	
	精神保健福祉士一般養成科	1	40	-	40	-	1.05	平成13年度	令和5年度生より学生募集停止、令和5年度で廃止予定
	国際福祉ビジネス科	1	40	-	40	-	0.09	平成24年度	
	キャリアデザイン科	1	40	-	40	-	0.68	平成31年度	
	IT医療ソーシャルワーカー学科	4	36	-	144	-	0.22	令和4年度	令和4年度生より新設
	大学の名称	東京スポーツ・レクリエーション専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	スポーツアナリスト科	4	40	-	80	-	0.30	令和3年度	東京都江戸川区 西葛西7丁目13番12号 令和5年度生より学生募集停止、令和6年度で廃止予定
	スポーツトレーナーズペシヤリスト科	4	40	-	160	-	0.40	令和3年度	令和5年度より名称変更(スポーツ科学トレーナー学科)
	スポーツビジネス科	2	80	-	160	専門士	1.71	平成25年度	平成31年度生より入学定員変更40⇒80
	アスレチックトレーナー養成科昼間部	2	40	-	80	専門士	0.83	平成25年度	令和5年度より名称変更(アスレチックメディカルトレーナー学科)
	パーソナルトレーナー科	2	40	-	80	専門士	1.35	平成7年度	
	アスレチックトレーナー養成科土日部	2	40	-	80	専門士	0.51	平成13年度	令和5年度生より学生募集停止、令和6年度で廃止予定
	スポーツトレーナー科	2	80	-	160	専門士	0.83	平成13年度	令和3年度生より入学定員変更160⇒80
	レジャービジネス科	2	40	-	80	-	-	令和5年度	令和5年度生より新設予定
	スポーツインストラクター科	2	40	-	80	-	-	令和5年度	令和5年度生より新設予定
	アスレチックメディカルトレーナー科 午後部	2	40	-	80	-	-	令和5年度	令和5年度生より新設予定
	大学の名称	東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	音楽テクノロジー科昼間部一	2	40	-	80	専門士	0.99	平成12年度	東京都江戸川区 西葛西3丁目14番8号
	音楽テクノロジー科昼間部二	2	60	-	120	専門士	1.05	平成12年度	令和3年度生より入学定員変更80⇒60
	音楽テクノロジー科昼間部一	3	40	-	120	専門士	1.00	平成12年度	
	音楽テクノロジー科昼間部二	3	20	-	60	-	0.93	令和3年度	
	プロミュージシャン科昼間部一	2	40	-	80	専門士	1.10	平成12年度	
	プロミュージシャン科昼間部二	2	40	-	80	専門士	0.33	平成12年度	令和2年度生より入学定員変更80⇒40
	ダンス&アクターズ科昼間部一	2	80	-	160	専門士	1.00	平成12年度	

既設大学等の状況

	ダンス&アクターズ科 昼間部二	2	40	—	80	専門士	0.25	平成12 年度	令和2年度生より入学 定員変更80⇒40
	スーパーeエンターテ イメント科昼間部二	4	40	—	80	—	0.48	令和2 年度	
	TSM研究科昼間部一	1	20	—	20	—	0.70	平成25 年度	
	TSM研究科昼間部二	1	20	—	20	—	0.65	平成25 年度	
	総合音楽科昼間部一	3	40	—	120	—	0.94	平成26 年度	
	総合音楽科昼間部二	3	40	—	120	—	0.88	平成26 年度	
	大 学 の 名 称	札幌ベルエポック製菓調理ウェディング専門学校 (2023年4月より札幌ベルエポック製菓調理専門学校)							
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
		年	人	年次 人	人		倍		
	パティシエ科	2	40	—	120	専門士	0.76	平成14 年度	令和4年度より名称変更(パ ティシエ科)、令和4年度生 より入学定員変更80⇒40
	製菓・調理師科	2	40	—	120	専門士	0.75	平成14 年度	令和4年度生より入学定員変 更80⇒40、令和5年度生より 名称変更(調理師科)
	カフェ科	2	0	—	40	専門士	—	平成17 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
	ウェディング科	2	0	—	40	—	—	令和3 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
	カフェ・スイーツ専科	1	40	—	40	—	—	令和5 年度	令和5年度生より新設 予定
	大 学 の 名 称	東京スクールオブミュージック専門学校渋谷							
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
		年	人	年次 人	人		倍		
	パフォーマンスアーツ 科昼間部一	2	0	—	40	専門士	—	平成27 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
	パフォーマンスアーツ 科昼間部二	2	40	—	80	専門士	0.89	平成27 年度	令和2年度生より入学 定員変更80⇒40
	音楽テクノロジー科 昼間部一	2	40	—	120	専門士	0.53	平成27 年度	令和2年度生より入学定員変 更40⇒80、令和4年度生より 入学定員変更80⇒40
	音楽テクノロジー科 昼間部二	2	40	—	80	専門士	0.86	平成27 年度	
	音楽テクノロジー科 昼間部一	3	80	—	160	専門士	1.25	平成27 年度	令和4年度生より入学 定員変更40⇒80
	スーパーeエンターテ イメント科昼間部二	4	40	—	160	—	0.41	令和2 年度	
	TSM渋谷研究科昼間部 二	1	40	—	40	—	0.85	令和2 年度	
	総合音楽科昼間部一	3	20	—	60	—	—	令和6 年度	令和6年度生より新設 予定
	総合音楽科昼間部二	3	20	—	60	—	—	令和6 年度	令和6年度生より新設 予定
	大 学 の 名 称	東京俳優・映画&放送専門学校							
	学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
		年	人	年次 人	人		倍		
	総合芸術科昼間部一	4	36	—	144	—	0.40	平成30 年度	令和5年度生より入学 定員変更36⇒35
	映画俳優科昼間部一	3	36	—	108	専門士	0.67	平成16 年度	令和5年度生より入学 定員変更36⇒35
	映画俳優科昼間部二	3	36	—	108	専門士	0.65	平成16 年度	令和5年度生より学生募集停 止、令和6年度廃止予定
	映画制作科昼間部一	3	36	—	108	専門士	0.99	平成16 年度	令和5年度生より入学 定員変更36⇒35
	映画制作科昼間部二	3	72	—	216	専門士	0.57	平成16 年度	令和2年度生より入学定員変 更36⇒72、令和5年度生より 入学定員変更72⇒30
	総合芸術科昼間部一	4	35	—	140	—	—	令和5 年度	令和5年度生より新設 予定

既設大学等の状況

既設大学等の状況	大学の名称	福岡ベルエポック美容専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	美容師科	2	120	—	240	専門士	0.74	平成16年度	福岡県福岡市博多区大博町4番17
	ヘアメイク科	2	40	—	80	専門士	1.80	平成22年度	令和5年度生より入学定員変更40⇒80
	ブライダルヘアメイク科	2	40	—	80	専門士	0.43	令和2年度	令和4年度より名称変更（ブライダルヘアメイク科）
	トータルビューティ科	2	80	—	160	専門士	0.68	平成16年度	令和5年度生より入学定員変更80⇒40
	美容師科（高等課程）	3	40	—	120	—	1.48	令和4年度	令和4年度生より新設
	ビューティWEBデザイナー科	2	40	—	80	—	—	令和5年度	令和5年度生より新設予定
	大学の名称	札幌ベルエポック美容専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	美容師科	2	120	—	240	専門士	0.65	平成17年度	北海道札幌市中央区北1条東1丁目7番1号
	ヘアメイク科	2	60	—	100	専門士	1.19	平成26年度	令和2年度生より入学定員変更80⇒40、令和4年度生より入学定員変更40⇒60
	トータルビューティ科	2	40	—	120	専門士	0.92	平成17年度	令和4年度生より入学定員変更80⇒40
	大学の名称	東京ダンス・俳優&舞台芸術専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	ダンス&アクターズ科昼間部一	2	80	—	200	専門士	0.63	平成27年度	東京都渋谷区渋谷1丁目24番6号 令和4年度生より入学定員変更120⇒80
	ダンス&アクターズ科昼間部二	2	80	—	160	専門士	0.85	平成27年度	令和2年度生より入学定員変更120⇒80
	スーパーダンス科昼間部二	3	40	—	120	—	0.19	令和2年度	
	メディア&テクノロジー科昼間部一	4	20	—	80	—	1.00	令和4年度	令和4年度生より新設
	大学の名称	東京ベルエポック製菓調理専門学校							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍			
パティシエ科	2	40	—	80	専門士	0.88	平成20年度	東京都江戸川区中葛西4丁目2番5号 令和2年度生より入学定員変更36⇒40	
パティシエ実践科	2	40	—	112	—	0.69	平成27年度	令和2年度生より入学定員変更72⇒40、令和5年度生より募集停止	
調理師科	2	72	—	144	専門士	0.94	平成22年度	令和3年度生より入学定員変更36⇒72、令和5年度生より入学定員変更72⇒36	
カフェビジネス科	2	40	—	80	専門士	0.55	平成22年度	令和2年度生より入学定員変更36⇒40	
製菓調理師科	2	—	—	—	専門士	—	平成23年度	令和2年度生より入学定員変更36⇒72、令和3年度生より学生募集停止	
パティシエ・調理師Wライセン斯科	3	36	—	108	—	—	令和5年度	令和5年度生より新設予定	
大学の名称	東京メディカル・スポーツ専門学校								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
	年	人	年次人	人		倍			
柔道整復師科午前コース	3	60	—	180	専門士	0.94	平成21年度	東京都江戸川区西葛西3丁目1番16号	
柔道整復師科午後コース	3	30	—	90	専門士	0.80	平成21年度		
鍼灸師科午前コース	3	30	—	90	専門士	0.99	平成21年度		
鍼灸師科午後コース	3	30	—	90	専門士	0.88	平成21年度		
理学療法士科I部	4	40	—	160	高度専門士	1.08	平成21年度		

理学療法士科Ⅱ部	4	40	—	160	専門士	1.01	平成21年度	
大 学 の 名 称	東京ベルエポック美容専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
メイクアップ科	2	40	—	80	専門士	0.91	平成22年度	東京都江戸川区西葛西6丁目24番16号 令和5年度生より名称変更(メイクファッション科)
ヘアメイク科	2	80	—	150	専門士	1.26	平成29年度	令和4年度生より入学定員変更70⇒80、令和5年度生より入学定員変更80⇒100
美容師科	2	120	—	228	専門士	0.99	平成21年度	令和2年度生より入学定員変更90⇒108、令和4年度生より入学定員変更108⇒120
美容師実践科	3	—	—	—	専門士	—	平成25年度	令和2年度生より学生募集停止
大 学 の 名 称	東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
アニメ総合制作科 昼間部二	2	40	—	80	専門士	1.06	平成23年度	東京都江戸川区北葛西4丁目10番1号
パフォーマンスアート科 昼間部一	2	40	—	120	専門士	0.81	平成23年度	令和4年度生より入学定員変更80⇒40
パフォーマンスアート科 昼間部二	2	40	—	120	専門士	0.51	平成23年度	令和4年度生より入学定員変更80⇒40
スーパーテクノロジー科 昼間部一	4	40	—	100	—	0.53	令和3年度	令和4年度生より入学定員変更20⇒40
スーパーテクノロジー科 昼間部二	3	40	—	80	—	1.66	令和3年度	令和4年度生より入学定員変更20⇒40
スーパーテクノロジー科 昼間部一	3	40	—	120	—	—	令和5年度	令和5年度生より新設予定
大 学 の 名 称	東京ウェディング・ホテル専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
ウェディングプランナー科	3	40	—	120	—	0.95	令和3年度	東京都江戸川区西葛西3丁目1番15号
ウェディング科	2	80	—	160	専門士	1.03	平成26年度	令和3年度生より入学定員変更120⇒80、令和5年度生より募集停止、令和6年度で廃止予定
国際ウェディングホテル科	1	0	—	0	—	0.00	令和3年度	令和4年度生より募集停止、令和4年度で廃止予定
ウェディング科	3	80	—	240	—	—	令和5年度	令和5年度生より新設予定
大 学 の 名 称	北海道ハイテクノロジー専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
ITメディア学科	3	80	—	240	専門士	1.06	令和3年度	北海道恵庭市恵み野北2丁目12番1
宇宙・ロボット学科	3	30	—	110	専門士	0.20	令和3年度	令和4年度生より入学定員変更40⇒30
AIスマートアグリ学科	3	30	—	110	専門士	0.25	令和3年度	令和4年度生より入学定員変更40⇒30
救急救命士学科	3	100	—	300	専門士	1.05	平成4年度	
義肢装具士学科	3	30	—	90	専門士	0.44	平成18年度	令和5年度生より募集停止、令和7年度で廃止予定
柔道整備師学科	3	30	—	150	—	0.59	令和3年度	令和4年度生より入学定員変更60⇒30
スポーツ鍼灸師学科	3	30	—	90	—	0.65	令和3年度	令和4年度生より名称変更(スポーツ鍼灸師科)、令和5年度生より名称変更(鍼灸師科)
アスレティックトレーナー学科	2	40	—	80	—	0.35	令和3年度	令和4年度生より名称変更(アスレティックトレーナー科)、令和5年度生より募集停止、令和6年度で廃止予定

既設大学等の状況

既設大学等の状況

大学の名称								
北海道エコ・動物自然専門学校								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
動物飼育学科	2	80	—	160	専門士	0.79	平成23年度	北海道恵庭市恵み野西5丁目10番4 令和5年度生より入学定員変更80⇒40
総合ペット学科	2	0	—	40	専門士	—	平成15年度	令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
動物看護師学科	3	40	—	120	—	0.75	令和3年度	
総合ペット学科	3	40	—	120	—	0.66	令和4年度	令和4年度生より新設
動物医療飼育学科	4	40	—	160	—	—	令和5年度	令和5年度生より新設予定
大学の名称								
福岡デザイン&テクノロジー専門学校								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
クリエイティブデザイン科 昼間Ⅰ部	3	80	—	320	専門士	1.00	平成8年度	福岡県福岡市博多区石城町21番地2 令和4年度生より入学定員変更120⇒80
クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部	3	80	—	240	専門士	1.00	平成8年度	令和4年度生より入学定員変更120⇒80
スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	4	80	—	200	高度専門士	1.00	平成29年度	令和4年度生より入学定員変更40⇒80
スーパークリエイター科 昼間Ⅱ部	4	40	—	160	高度専門士	0.98	令和2年度	
大学の名称								
福岡スクールオブミュージック&ダンス専門学校								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
音楽プロデュース科	3	40	—	120	専門士	0.30	平成11年度	福岡県福岡市博多区石城町21番地2
商業音楽科昼間Ⅰ部	2	40	—	80	専門士	0.90	平成11年度	令和2年度生より入学定員変更80⇒40、令和5年度生より入学定員変更40⇒30
商業音楽科昼間Ⅱ部	2	40	—	80	専門士	1.03	平成11年度	令和2年度生より入学定員変更80⇒40、令和5年度生より入学定員変更40⇒30
プロミュージシャン科	2	80	—	160	専門士	0.48	平成11年度	令和5年度生より入学定員変更80⇒20
ダンス&アクターズ科 昼間Ⅰ部	2	40	—	80	専門士	1.09	平成11年度	
ダンス&アクターズ科 昼間Ⅱ部	2	40	—	80	専門士	0.49	平成11年度	
スーパーeエンターテインメント科	4	20	—	80	—	0.43	令和3年度	令和5年度生より入学定員変更20⇒40
総合音楽研究科	1	30	—	30	—	0.27	平成13年度	
大学の名称								
福岡医健・スポーツ専門学校								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
柔道整復科	3	90	—	270	専門士	0.95	平成14年度	福岡県福岡市博多区石城町7番30号
スポーツ科学科 昼間Ⅰ部	2	40	—	80	専門士	0.83	平成14年度	
スポーツ科学科 昼間Ⅱ部	2	40	—	80	専門士	0.76	平成14年度	
鍼灸科	3	60	—	180	専門士	0.93	平成16年度	
救急救命公務員科	3	35	—	105	専門士	1.04	平成16年度	平成31年度生より入学定員変更50⇒35
理学療法科	4	80	—	320	高度専門士	1.06	平成19年度	
作業療法科	4	40	—	160	高度専門士	0.46	平成19年度	
薬業科	2	40	—	80	専門士	0.46	平成21年度	
歯科衛生士科	3	40	—	120	専門士	1.02	平成23年度	
看護科	3	40	—	120	専門士	1.08	平成27年度	

既設大学等の状況

研究科	1	40	—	40	—	0.15	平成16年度	
スポーツマネジメントテクノロジー科 昼間Ⅰ部	4	20	—	80	—	0.45	令和4年度	令和4年度生より新設
大学の名称	福岡ECO動物海洋専門学校							
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
エコ・コミュニケーション科	2	80	—	360	専門士	0.90	平成16年度	福岡県福岡市博多区大博町4番16号 令和4年度生より入学定員変更280⇒80
エコ・コミュニケーション科	3	120	—	200	専門士	1.00	平成16年度	令和4年度生より入学定員変更40⇒120
動物コミュニケーション科	3	40	—	120	—	0.50	令和2年度	
エコ・テクノロジー科	4	20	—	80	—	0.50	令和4年度	令和4年度生より新設
動物看護科	4	30	—	120	—	0.93	令和4年度	令和4年度生より新設
動物看護科昼間Ⅰ部	3	40	—	120	—	0.90	令和4年度	令和4年度生より新設
動物看護科昼間Ⅱ部	3	40	—	120	—	0.98	令和4年度	令和4年度生より新設
大学の名称	仙台農業テック&カフェ・パティシエ専門学校							
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
調理師科	2	40	—	80	専門士	0.63	平成23年度	宮城県仙台市宮城野区榴岡4丁目11-20
カフェ・パティシエ科	2	0	—	40	専門士	—	平成23年度	令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
農芸テクノロジー科	4	20	—	80	—	0.45	令和4年度	令和4年度生より新設、令和5年度生より名称変更（農芸テクノロジー科）
食健康テクノロジー科	3	40	—	120	—	0.68	令和4年度	令和4年度生より新設、令和5年度生より名称変更（食健康流通IT科）
大学の名称	仙台医健・スポーツ専門学校							
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
スポーツ科学科	2	0	—	40	専門士	—	平成19年度	宮城県仙台市若林区新寺2丁目1-11 令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
柔道整備科Ⅰ部	3	90	—	270	専門士	0.86	平成19年度	
視能訓練科	3	40	—	120	専門士	0.58	平成23年度	
理学療法科Ⅰ部	4	80	—	320	高度専門士	0.90	平成19年度	
こども保育科	3	0	—	80	専門士	—	平成29年度	令和4年度生より学生募集停止、令和5年度で廃止予定
スポーツマネジメントテクノロジー科 昼間Ⅱ部	4	20	—	80	—	0.15	令和4年度	令和4年度生より新設
プロスポーツトレーナー科 昼間Ⅱ部	3	30	—	90	—	0.83	令和4年度	令和4年度生より新設
大学の名称	福岡キャリアナリー農業・食テクノロジー専門学校							
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
	年	人	年次人	人		倍		
調理師科	2	0	—	40	専門士	—	平成21年度	福岡県福岡市博多区石城町20番地9 令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
製菓・製パン科 昼間Ⅰ部	2	0	—	40	専門士	—	平成21年度	令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
製菓・製パン科 昼間Ⅱ部	2	0	—	40	専門士	—	平成21年度	令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
カフェ総合科 昼間Ⅰ部	2	0	—	20	専門士	—	平成21年度	令和2年度入学定員40⇒20、令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定

カフェ総合科 昼間Ⅱ部	2	0	—	20	専門士	—	平成21 年度	令和2年度入学定員40⇒20、 令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
食&マネジメント科	3	0	—	40	—	—	令和2 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和5年度で廃止予定
農芸テクノロジー科	4	20	—	80	—	0.35	令和4 年度	令和4年度生より 新設
食健康テクノロジー科 昼間Ⅰ部	3	80	—	240	—	1.08	令和4 年度	令和4年度生より 新設
食健康テクノロジー科 昼間Ⅱ部	3	40	—	120	—	0.00	令和4 年度	令和4年度生より 新設
大 学 の 名 称	福岡ウェディング&ホテル・IR専門学校(2023年4月より福岡ホテル・観光&ウェディング専門学校)							
学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	年	人	年次 人	人		倍		
プライダル総合科 昼 間Ⅰ部	2	0	—	40	専門士	—	平成26 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
プライダル総合科 昼 間Ⅱ部	2	0	—	40	専門士	—	平成26 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
エアライン科 昼間Ⅰ部	2	0	—	40	専門士	—	平成26 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
エアライン科 昼間Ⅱ部	2	0	—	40	専門士	—	平成26 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
ホスピタリティビジネ ス科 昼間Ⅰ部	3	40	—	120	専門士	0.73	平成31 年度	令和4年度生より名称変更 (ホスピタリティビジネス 科 昼間Ⅰ部)
ホスピタリティ科	2	0	—	20	専門士	—	令和2 年度	令和4年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
ホスピタリティ マネジメント科	4	20	—	80	—	0.13	令和3 年度	
ホスピタリティビジネ ス科 昼間Ⅱ部	3	40	—	120	—	0.35	令和4 年度	令和4年度生より 新設
大 学 の 名 称	仙台ECO動物海洋専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	年	人	年次 人	人		倍		
エコ・コミュニケー ション科 昼間Ⅰ部	3	35	—	75	専門士	1.19	令和3 年度	令和4年度生より入学定員変更20⇒ 35、令和4年度生より名称変更(エ コ・コミュニケーション科昼間Ⅰ 部)
エコ・コミュニケーショ ン科(2年制) 昼間Ⅰ部	2	80	—	160	専門士	1.06	令和4 年度	令和4年度生より 新設
エコ・コミュニケーショ ン科(2年制) 昼間Ⅱ部	2	80	—	160	専門士	1.10	令和4 年度	令和4年度生より 新設
エコ・テクノロジー科 昼間Ⅱ部	4	20	—	80	専門士	0.45	令和4 年度	令和4年度生より 新設
大 学 の 名 称	仙台デザイン&テクノロジー専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	年	人	年次 人	人		倍		
クリエイティブコミュニケー ション科 昼間Ⅰ部	3	40	—	120	専門士	1.68	令和2 年度	宮城県仙台市若林区 新寺2丁目1-11 令和5年度生より入学 定員変更40⇒120
クリエイティブコミュニケー ション科 昼間Ⅱ部	3	80	—	160	専門士	1.70	令和2 年度	令和4年度生より入学定員変 更40⇒80、令和5年度より入 学定員変更80⇒10
スーパークリエイター 科 昼間Ⅰ部	4	40	—	135	—	1.15	令和3 年度	令和4年度生より入学 定員変更15⇒40
スーパークリエイター 科 昼間Ⅱ部	4	15	—	60	—	0.47	令和3 年度	令和5年度生より入学 定員変更15⇒30
大 学 の 名 称	仙台スクールオブミュージック&ダンス専門学校							
学 部 等 の 名 称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	定員 超過率	開設 年度	所 在 地
	年	人	年次 人	人		倍		
音楽コミュニケーション 科 昼間Ⅰ部	2	40	—	80	専門士	1.15	令和2 年度	宮城県仙台市若林区 新寺2丁目1-11
音楽コミュニケーション 科 昼間Ⅱ部	2	40	—	80	専門士	1.03	令和2 年度	令和5年度生より入学 定員変更40⇒20
音楽コミュニケーション 科 昼間Ⅰ部	3	—	—	—	専門士	—	令和2 年度	令和3年度生より学生募集停 止、令和4年度で廃止予定
スーパーeエンターテ イメント科	4	20	—	80	—	0.78	令和3 年度	
パフォーマンスアーツ 科 昼間Ⅱ部	3	20	—	60	—	1.15	令和4 年度	令和4年度生より新設、令和 5年度生より入学定員変更20 ⇒40

既設大学等の状況

既設大学等の状況	大学の名称	東京ホテル・ウエディング&IR専門学校 (2023年4月より東京ホテル・観光&ホスピタリティ専門学校)							
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地
		年	人	年次人	人		倍		
	IR・MICE マネジメント科	4	40	—	160	—	0.53	令和3年度	東京都江戸川区西葛西5丁目3番地13号 令和5年度生より名称変更(ホスピタリティマネジメント科)
	IR・ホテル&リゾート科 昼間部一	3	40	—	120	—	0.35	令和3年度	令和5年度生より名称変更(ホテル&リゾート科 昼間部一)
	IR・ホテル&リゾート科 昼間部二	3	40	—	120	—	0.59	令和3年度	令和5年度生より名称変更(ホテル&リゾート科 昼間部二)
	キャリアナリー&レストラン科 昼間部一	3	40	—	120	—	0.05	令和3年度	令和5年度生より学生募集停止、令和6年度で廃止予定
	キャリアナリー&レストラン科 昼間部二	3	40	—	120	—	0.00	令和3年度	令和4年度で廃止予定
	IR・エアライン科	2	0	—	40	—	—	令和3年度	令和4年度生より学生募集停止、令和4年度で廃止予定
	大学の名称	札幌看護医療専門学校							
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
	年	人	年次人	人		倍			
看護学科	3	80	—	240	—	1.03	令和3年度	北海道札幌市厚別区厚別中央1条5丁目1番5号	
視能訓練士学科	3	40	—	120	—	1.06	令和3年度		
歯科衛生士学科	3	40	—	120	—	1.10	令和3年度		
臨床工学技士学科	3	40	—	120	—	1.08	令和3年度		
大学の名称	TCA東京ECO動物海洋専門学校								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
	年	人	年次人	人		倍			
エコ・コミュニケーション科 昼間部一	3	40	—	120	—	0.95	令和3年度	東京都江戸川区西葛西6丁目29番9号	
エコ・コミュニケーション科 昼間部一	2	120	—	240	—	1.03	令和3年度		
エコ・コミュニケーション科 昼間部二	2	200	—	400	—	0.91	令和3年度		
エコ・インベーション科	4	40	—	160	—	0.15	令和3年度		
動物看護科	3	40	—	120	—	0.91	令和3年度		
附属施設の概要	該当なし								

(注)

- 1 共同学科等の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「教員組織の概要」の「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「教員組織の概要」の「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 3 私立の大学又は高等専門学校に於ける学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」及び「体育館」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 4 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」、「体育館」及び「経費の見積り及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 6 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

学校法人滋慶学園 設置認可等に関わる組織の移行表

令和4年度(2022)				令和5年度(2023)				変更の事由
入学定員	編入学定員	収容定員		入学定員	編入学定員	収容定員		
				東京情報デザイン専門職大学				専門職大学新設
				情報デザイン学部				
				情報デザイン学科				
				160	0	640		
合計				160	0	640		
東京医薬看護専門学校				東京医薬看護専門学校				
IT医療事務総合学科	30	0	60	医療事務総合学科	30	0	60	名称変更
医療事務科	30	0	30	医療事務専科	30	0	30	名称変更
くすり総合学科	40	0	80	くすり総合学科	40	0	80	
化粧品総合学科	40	0	80	化粧品総合学科	40	0	80	
臨床工学技士科	40	0	120	臨床工学技士科	40	0	120	
救急救命士科	40	0	120	救急救命士科	40	0	120	
言語聴覚士科	40	0	120	言語聴覚士科	40	0	120	
言語聴覚士科2年制	0	0	0					令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
言語聴覚士科2年制	40	0	80	言語聴覚士科2年制	40	0	80	
視能訓練士科	40	0	120	視能訓練士科	40	0	120	
視能訓練士科1年制	40	0	40	視能訓練士科1年制	40	0	40	
歯科衛生士科	80	0	240	歯科衛生士科	80	0	240	
歯科衛生士科Ⅱ部	0	0	0	歯科衛生士科Ⅱ部	0	0	0	令和4年度生より学生募集停止、学科廃止予定
看護学科	40	0	120	看護学科	40	0	120	
スキンケアアドバイザー科	30	0	30	スキンケアアドバイザー科	30	0	30	
				バイオデータサイエンス学科	40	0	160	学科設置(届出)
合計				530	0	1,240	合計	
				530	0	1,400		
東京コミュニケーションアート専門学校				東京コミュニケーションアート専門学校				
クリエイティブデザイン科昼間部一	80	0	240	クリエイティブデザイン科昼間部一	80	0	240	
クリエイティブデザイン科昼間部二	80	0	240	クリエイティブデザイン科昼間部二	80	0	240	
eエンターテイメント科昼間部一	120	0	360	eエンターテイメント科昼間部一	120	0	360	
eエンターテイメント科昼間部二	40	0	120	eエンターテイメント科昼間部二	40	0	120	
スーパークリエイター科昼間部一	40	0	160	スーパークリエイター科昼間部一	40	0	160	
スーパークリエイター科昼間部二	120	0	480	スーパークリエイター科昼間部二	120	0	480	
自動車デザイン科	20	0	80	自動車デザイン科	20	0	80	
TCA研究科昼間部一	20	0	20	TCA研究科昼間部一	20	0	20	
エコ・コミュニケーション科昼間部一	0	0	0					学科廃止(届出)
合計				520	0	1,700	合計	
				520	0	1,700		
東京福祉専門学校				東京福祉専門学校				
介護福祉科	76	0	152	介護福祉科	72	0	144	定員変更(△4)
社会福祉科	36	0	144	社会福祉科	36	0	144	
心理カウンセラー科	36	0	144	心理カウンセラー科	36	0	144	
作業療法士科昼間部	40	0	120	作業療法士科昼間部	40	0	120	
作業療法士科夜間部	40	0	120	作業療法士科夜間部	40	0	120	
こども保育科	120	0	240	こども保育科	80	0	160	定員変更(△40)
社会福祉士一般養成科	40	0	40	社会福祉士一般養成科	40	0	40	
精神保健福祉士一般養成科	40	0	40	精神保健福祉士一般養成科	0	0	0	令和5年度生より学生募集停止、廃止予定
国際福祉ビジネス科	40	0	40	国際福祉ビジネス科	40	0	40	
キャリアデザイン科	40	0	40	キャリアデザイン科	40	0	40	
IT医療ソーシャルワーカー学科	36	0	144	IT医療ソーシャルワーカー学科	36	0	144	
合計				544	0	1,224	合計	
				544	0	1,096		

東京スポーツ・レクリエーション専門学校				東京スポーツ・レクリエーション専門学校			
スポーツトレーナー科	80	0	160	スポーツトレーナー科	80	0	160
スポーツアナリスト科	40	0	160	スポーツアナリスト科	0	0	0 令和5年度生より学生募集停止
スポーツビジネス科	80	0	160	スポーツビジネス科	80	0	160
アスレチックトレーナー養成科屋間部	40	0	80	アスレチックメディカルトレーナー学科	40	0	80 名称変更
パーソナルトレーナー科	40	0	80	パーソナルトレーナー科	40	0	80
アスレチックトレーナー養成科土日部	40	0	80	アスレチックトレーナー養成科土日部	0	0	0 令和5年度生より学生募集停止
スポーツトレーナースペシャリスト科	40	0	160	スポーツ科学トレーナー学科	40	0	160 名称変更
				レジャービジネス科	40	0	80 学科設置(届出)
				スポーツインストラクター科	40	0	80 学科設置(届出)
				アスレチックメディカルトレーナー科(午後部)	40	0	80 学科設置(届出)
合計	360	0	880	合計	400	0	880

東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校				東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校			
音楽テクノロジー科屋間部一	40	0	80	音楽テクノロジー科屋間部一	40	0	80
音楽テクノロジー科屋間部二	60	0	120	音楽テクノロジー科屋間部二	60	0	120
音楽テクノロジー科屋間部一	40	0	120	音楽テクノロジー科屋間部一	40	0	120
音楽テクノロジー科屋間部二	20	0	60	音楽テクノロジー科屋間部二	20	0	60
プロミュージシャン科屋間部一	40	0	80	プロミュージシャン科屋間部一	40	0	80
プロミュージシャン科屋間部二	40	0	80	プロミュージシャン科屋間部二	40	0	80
ダンス&アクターズ科屋間部一	80	0	160	ダンス&アクターズ科屋間部一	80	0	160
ダンス&アクターズ科屋間部二	40	0	80	ダンス&アクターズ科屋間部二	40	0	80
スーパーeエンターテイメント科屋間部二	40	0	160	スーパーeエンターテイメント科屋間部二	40	0	160
TSM研究科屋間部一	20	0	20	TSM研究科屋間部一	20	0	20
TSM研究科屋間部二	20	0	20	TSM研究科屋間部二	20	0	20
合計	440	0	980	合計	440	0	980

札幌ベルエポック製菓調理ウエディング専門学校				札幌ベルエポック製菓調理専門学校				名称変更(認可申請)
パティシエ科	40	0	80	パティシエ科	40	0	80	
製菓・調理師科	40	0	80	調理師科	40	0	80	名称変更
カフェ科	0	0	0					令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
ウエディング科	0	0	0					令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
				カフェ・スイーツ専科	40	0	40	学科設置(届出)
合計	80	0	160	合計	120	0	200	

東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				
パフォーミングアーツ科屋間部一	0	0	0					令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
パフォーミングアーツ科屋間部二	40	0	80	パフォーミングアーツ科屋間部二	40	0	80	
音楽テクノロジー科 屋間部一	40	0	80	音楽テクノロジー科 屋間部一	40	0	80	
音楽テクノロジー科 屋間部二	40	0	80	音楽テクノロジー科 屋間部二	40	0	80	
音楽テクノロジー科 屋間部一	80	0	240	音楽テクノロジー科 屋間部一	80	0	240	
スーパーeエンターテイメント科屋間部二	40	0	160	スーパーeエンターテイメント科屋間部二	40	0	160	
TSM渋谷研究科屋間部二	40	0	40	TSM渋谷研究科屋間部二	40	0	40	
合計	280	0	680	合計	280	0	680	

東京俳優・映画&放送専門学校				東京俳優・映画&放送専門学校			
総合芸術科屋間部一	36	0	144	総合芸術科	35	0	140 定員変更(Δ1)
映画俳優科屋間部一	36	0	108	映画俳優科屋間部一	35	0	105 定員変更(Δ1)
映画俳優科屋間部二	36	0	108	映画俳優科屋間部二	0	0	0 令和5年度生より学生募集停止
映画制作科屋間部一	36	0	108	映画制作科屋間部一	35	0	105 定員変更(Δ1)
映画制作科屋間部二	72	0	216	映画制作科屋間部二	30	0	90 定員変更(Δ42)
				総合芸術科屋間部二	35	0	140 学科設置(届出)
合計	216	0	684	合計	170	0	580

福岡ベルエポック美容専門学校				福岡ベルエポック美容専門学校			
美容師科	120	0	240	美容師科	120	0	240
ヘアメイク科	40	0	80	ヘアメイク科	80	0	160 定員変更(40)
ブライダルヘアメイク科	40	0	80	ブライダルヘアメイク科	40	0	80
トータルビューティ科	80	0	160	トータルビューティ科	40	0	80 定員変更(Δ40)
				ビューティWEBデザイナー科	40	0	80 学科設置(届出)
合計	280	0	560	合計	320	0	640

札幌ベルエポック美容専門学校			
美容師科	120	0	240
ヘアメイク科	60	0	120
トータルビューティ科	40	0	80
合計	220	0	440

札幌ベルエポック美容専門学校			
美容師科	120	0	240
ヘアメイク科	60	0	120
トータルビューティ科	40	0	80
合計	220	0	440

東京ダンス・俳優&舞台芸術専門学校			
ダンス&アクターズ科屋間部一	80	0	160
ダンス&アクターズ科屋間部二	80	0	160
スーパーダンス科屋間部二	40	0	120
メディア&テクノロジー科屋間部一(新設)	20	0	80
合計	220	0	520

東京ダンス・俳優&舞台芸術専門学校			
ダンス&アクターズ科屋間部一	80	0	160
ダンス&アクターズ科屋間部二	80	0	160
スーパーダンス科屋間部二	40	0	120
メディア&テクノロジー科屋間部一	20	0	80
合計	220	0	520

東京ベルエポック製菓調理専門学校			
パティシエ科	40	0	80
パティシエ実践科	40	0	80
調理師科	72	0	144
カフェビジネス科	40	0	80
製菓調理師科	0	0	0
合計	192	0	384

東京ベルエポック製菓調理専門学校			
パティシエ科	40	0	80
パティシエ実践科	0	0	0
調理師科	36	0	72
カフェビジネス科	40	0	80
製菓調理師科	0	0	0
パティシエ・調理師Wライセンス科	36	0	108
合計	152	0	340

令和5年度生より学生募集停止
定員変更(△36)
令和3年度生より学生募集停止
学科設置(届出)

東京メディカル・スポーツ専門学校			
柔道整復師科午前コース	60	0	180
柔道整復師科午後コース	30	0	90
鍼灸師科午前コース	30	0	90
鍼灸師科午後コース	30	0	90
理学療法士科Ⅰ部	40	0	160
理学療法士科Ⅱ部	40	0	160
合計	230	0	770

東京メディカル・スポーツ専門学校			
柔道整復師科午前コース	60	0	180
柔道整復師科午後コース	30	0	90
鍼灸師科午前コース	30	0	90
鍼灸師科午後コース	30	0	90
理学療法士科Ⅰ部	40	0	160
理学療法士科Ⅱ部	40	0	160
合計	230	0	770

東京ベルエポック美容専門学校			
美容師科	120	0	240
ヘアメイク科	80	0	160
メイクアップ科	40	0	80
美容師実践科	0	0	0
合計	240	0	480

東京ベルエポック美容専門学校			
美容師科	120	0	240
ヘアメイク科	100	0	200
メイクファッション科	40	0	80
美容師実践科	0	0	0
合計	260	0	520

定員変更(20)
名称変更(届出)
令和2年度生より学生募集停止、学科廃止予定

東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校			
アニメ総合制作科屋間部二	40	0	80
パフォーミングアーツ科屋間部一	40	0	80
パフォーミングアーツ科屋間部二	40	0	80
スーパーテクノロジー科屋間部一	40	0	160
スーパーテクノロジー科屋間部二	40	0	120
合計	200	0	520

東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校			
アニメ総合制作科屋間部二	40	0	80
パフォーミングアーツ科屋間部一	40	0	80
パフォーミングアーツ科屋間部二	40	0	80
スーパーテクノロジー科屋間部一	40	0	160
スーパーテクノロジー科屋間部二	40	0	120
スーパーテクノロジー科屋間部一	40	0	120
合計	240	0	640

学科設置(届出)

東京ウェディング・ホテル専門学校			
ウェディングプランナー科	40	0	120
ウェディング科	80	0	160
国際ウェディングホテル科	0	0	0
合計	120	0	280

東京ウェディング・ホテル専門学校			
ウェディングプランナー科	40	0	120
ウェディング科	0	0	0
ウェディング科	80	0	240
合計	120	0	360

令和5年度生より募集停止
令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
学科設置(届出)

北海道ハイテクノロジー専門学校				北海道ハイテクノロジー専門学校			
ITメディア学科	80	0	240	ITメディア学科	80	0	240
宇宙・ロボット学科	30	0	90	宇宙・ロボット学科	30	0	90
AIスマートアグリ学科	30	0	90	AIスマートアグリ学科	30	0	90
救急救命士学科	100	0	300	救急救命士学科	100	0	300
義肢装具士学科	30	0	90	義肢装具士学科	0	0	0 令和5年度生より募集停止
柔道整復師学科	30	0	90	柔道整復師学科	30	0	90
スポーツ鍼灸師学科	30	0	90	鍼灸師学科	30	0	90 名称変更(届出)
アスレティックトレーナー学科	40	0	80	アスレティックトレーナー学科	0	0	0 令和5年度生より募集停止
合計	370	0	1,070	合計	300	0	900

北海道エコ・動物自然専門学校				北海道エコ・動物自然専門学校			
動物飼育学科	80	0	160	動物飼育学科	40	0	80 定員変更(△40) 令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
総合ペット学科	0	0	0				
動物看護師学科	40	0	120	動物看護師学科	40	0	120
総合ペット学科	40	0	120	総合ペット学科	40	0	120
				動物医療飼育学科	40	0	160 学科設置(届出)
合計	160	0	400	合計	160	0	480

福岡デザイン&テクノロジー専門学校				福岡デザイン&テクノロジー専門学校			
クリエイティブデザイン科 昼間Ⅰ部	80	0	240	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅰ部	80	0	240
クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部	80	0	240	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部	80	0	240
スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	80	0	320	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	80	0	320
スーパークリエイター科 昼間Ⅱ部	40	0	160	スーパークリエイター科 昼間Ⅱ部	40	0	160
合計	280	0	960	合計	280	0	960

福岡スクールオブミュージック&ダンス専門学校				福岡スクールオブミュージック&ダンス専門学校			
音楽プロデュース科	40	0	120	音楽プロデュース科	40	0	120
商業音楽科 昼間Ⅰ部	40	0	80	商業音楽科 昼間Ⅰ部	30	0	60 定員変更(△10)
商業音楽科 昼間Ⅱ部	40	0	80	商業音楽科 昼間Ⅱ部	30	0	60 定員変更(△10)
プロミュージシャン科	80	0	160	プロミュージシャン科	20	0	40 定員変更(△60)
ダンス&アクターズ科 昼間Ⅰ部	40	0	80	ダンス&アクターズ科 昼間Ⅰ部	40	0	80
ダンス&アクターズ科 昼間Ⅱ部	40	0	80	ダンス&アクターズ科 昼間Ⅱ部	40	0	80
スーパーeエンターテイメント科	20	0	80	スーパーeエンターテイメント科	40	0	160 定員変更(20)
総合音楽研究科	30	0	30	総合音楽研究科	30	0	30
合計	330	0	710	合計	270	0	630

福岡医健・スポーツ専門学校				福岡医健・スポーツ専門学校			
柔道整復科	90	0	270	柔道整復科	90	0	270
スポーツ科学科 昼間Ⅰ部	40	0	80	スポーツ科学科 昼間Ⅰ部	40	0	80
スポーツ科学科 昼間Ⅱ部	40	0	80	スポーツ科学科 昼間Ⅱ部	40	0	80
鍼灸科	60	0	180	鍼灸科	60	0	180
救急救命公務員科	35	0	105	救急救命公務員科	35	0	105
理学療法科	80	0	320	理学療法科	80	0	320
作業療法科	40	0	160	作業療法科	40	0	160
薬業科	40	0	80	薬業科	40	0	80
歯科衛生士科	40	0	120	歯科衛生士科	40	0	120
看護科	40	0	120	看護科	40	0	120
研究科	40	0	40	研究科	40	0	40
スポーツマネジメントテクノロジー科 昼間Ⅰ部	20	0	80	スポーツマネジメントテクノロジー科 昼間Ⅰ部	20	0	80
合計	565	0	1,635	合計	565	0	1,635

仙台ECO動物海洋専門学校			
エコ・コミュニケーション科 昼間Ⅰ部2年制	80	0	160
エコ・コミュニケーション科 昼間Ⅱ部2年制	80	0	160
エコ・コミュニケーション科 昼間Ⅰ部3年制	35	0	105
エコ・テクノロジー科 昼間Ⅱ部	20	0	80
合計	215	0	505

仙台ECO動物海洋専門学校			
エコ・コミュニケーション科 昼間Ⅰ部2年制	80	0	160
エコ・コミュニケーション科 昼間Ⅱ部2年制	80	0	160
エコ・コミュニケーション科 昼間Ⅰ部	35	0	105
エコ・テクノロジー科 昼間Ⅱ部	20	0	80
合計	215	0	505

仙台デザイン&テクノロジー専門学校			
クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部	40	0	120
クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅱ部	80	0	240
スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	40	0	160
スーパークリエイター科 昼間Ⅱ部	15	0	60
合計	175	0	580

仙台デザイン&テクノロジー専門学校				
クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部	120	0	360	定員変更(80)
クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅱ部	10	0	30	定員変更(△70)
スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	40	0	160	
スーパークリエイター科 昼間Ⅱ部	30	0	120	定員変更(15)
合計	200	0	670	

仙台スクールオブミュージック&ダンス専門学校			
音楽コミュニケーション科 昼間Ⅰ部	40	0	80
音楽コミュニケーション科 昼間Ⅱ部	40	0	80
スーパーeエンターテイメント科	20	0	80
音楽コミュニケーション科 昼間Ⅰ部	0	0	0
パフォーミングアーツ科 昼間Ⅱ部	20	0	60
合計	120	0	300

仙台スクールオブミュージック&ダンス専門学校				
音楽コミュニケーション科 昼間Ⅰ部	40	0	80	
音楽コミュニケーション科 昼間Ⅱ部	20	0	40	定員変更(△20)
スーパーeエンターテイメント科	20	0	80	
パフォーミングアーツ科 昼間Ⅱ部	40	0	120	学科廃止(届出) 定員変更(20)
合計	120	0	320	

東京ホテル・ウエディング&IR専門学校			
IR・MICE マネジメント科	40	0	160
IR・ホテル&リゾート科 昼間部一	40	0	120
IR・ホテル&リゾート科 昼間部二	40	0	120
キャリアナリー&レストラン科 昼間部一	40	0	120
キャリアナリー&レストラン科 昼間部二	0	0	0
IR・エアライン科	0	0	0
合計	160	0	520

東京ホテル・観光&ホスピタリティ専門学校				
ホスピタリティマネジメント科	40	0	160	名称変更
ホテル&リゾート科 昼間部一	40	0	120	名称変更
ホテル&リゾート科 昼間部二	40	0	120	名称変更
キャリアナリー&レストラン科 昼間一部	0	0	0	令和5年度生より学生募集停止
				学科廃止予定 令和4年度生より学生募集停止、学科廃止(届出)
合計	120	0	400	

札幌看護医療専門学校			
看護学科	80	0	240
視能訓練士学科	40	0	120
歯科衛生士学科	40	0	120
臨床工学技士学科	40	0	120
合計	200	0	600

札幌看護医療専門学校			
看護学科	80	0	240
視能訓練士学科	40	0	120
歯科衛生士学科	40	0	120
臨床工学技士学科	40	0	120
合計	200	0	600

TCA東京ECO動物海洋専門学校			
エコ・コミュニケーション科 昼間部一	40	0	120
エコ・コミュニケーション科 昼間部一	120	0	240
エコ・コミュニケーション科 昼間部二	200	0	400
エコ・イノベーション科	40	0	160
動物看護科	40	0	120
合計	440	0	1,040

TCA東京ECO動物海洋専門学校			
エコ・コミュニケーション科 昼間部一	40	0	120
エコ・コミュニケーション科 昼間部一	120	0	240
エコ・コミュニケーション科 昼間部二	200	0	400
エコ・イノベーション科	40	0	160
動物看護科	40	0	120
合計	440	0	1,040

教育課程等の概要														
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)														
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手	
基礎科目	数学(線形代数)	1前	2			○			1	1				共同
	数学(微分積分)	1前	2			○			2					共同
	物理(力学)	1前		2		○			1					
	数学(確率・統計)	1後		2		○			1					
	物理(電子回路)	1後		2		○			1					
	論理学	1・2③		1		○			1					
	情報リテラシー	1・2前		2		○			1					※演習
	現代社会学	1・2後		2		○								兼1
	科学技術フロンティア	1・2前		2		○			1					
	企業経営のための経済学基礎	2前		2		○				1				
	異文化理解	1・2後		2		○								兼1
	アカデミックスタディ	1①	1				○		2	2				集中, 共同
	ウェルネス	1・2前		1			○							兼1
	脳と心のしくみ入門	1・2前		2		○								兼1
	キャリアデザインⅠ	1後	2			○			1					※演習
	キャリアデザインⅡ	2後	2			○			1					※演習
	ビジネスコミュニケーション	3②	1			○			1					
	キャリアデザインⅢ	3④		1		○			1					※演習
	色彩構成基礎	1・2前		2			○							兼1
	ビジュアル表現基礎	1・2前		2			○							兼1
	ビジュアルコミュニケーション基礎	1・2後		1			○							兼1
	造形表現基礎	1・2後		2			○							兼1
	音楽表現基礎	1・2前		1			○							兼1
	コミュニケーション英語Ⅰ	1・2前		1			○							兼3
	コミュニケーション英語Ⅱ	1・2後		1			○							兼3
	コミュニケーション英語Ⅲ	1・2前		1			○							兼3
	コミュニケーション英語Ⅳ	1・2後		1			○							兼3
	コミュニケーション英語Ⅴ	3前		1			○							兼3
小計 (28科目)	—		10	34	0	—			10	4	0	0	0	兼11
職業専門科目	コンピュータ基礎	1前	1				○		2					オムニパス
	Cプログラミング	1前	2					○	1	1			1	※講義
	Pythonプログラミング	1前	2					○	2				1	共同
	情報デザイン基礎	1後	2			○			1	1				共同
	情報数学(情報・符号理論)	1後	2			○			2					共同
	プログラミング応用	1後		2				○	1	1			1	共同
	Linux演習	1後		1				○	1				1	共同
	セキュリティ基礎	1③	1			○			1	1				共同
	情報関連法規と情報倫理	1④	1			○			1					兼1
	情報システム基礎	2前	2			○			1					オムニパス
	技術英語	2前	1				○		1					※演習
	インターネット技術概論	2後	2			○			1					
	Web技術	2後	1					○	1				1	
	人工知能	2後	2			○			1	1				共同
スクリプトプログラミング	2①		1		○			1	1				※演習	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 科目	数学（線形代数）	線形代数は微分積分とならび、科学全ての分野において必要となる基礎的な数学知識の一つであり、情報デザインを学ぶ学生にとって必要な数学の基礎として、重要な知識の一つといえる。本科目では、行列の演算と基本変形、応用として連立一次方程式の解法と行列式の性質を学び、逆行列の求め方を学ぶ。また、線形空間の基底を定めることにより、線形写像が行列で表現できることを理解し行列の対角化可能性を学ぶ。これらの具体的な計算例を通して、理論の理解を深めることを目標とする。	共同
	数学（微分積分）	微分積分は、線形代数とならび、科学全ての分野において必要となる基礎的な数学知識の一つであり、情報デザインを学ぶ学生にとって必要な数学の基礎として、重要な知識の一つといえる。本科目では、微分積分学の体系的理解と計算力の養成を図る。そのため、1変数および多変数の微分法、1変数および多変数の積分法を学ぶ。さらに級数の理論についても扱い、微分積分の基礎を理解し、微分及び偏微分の計算、逆三角関数や双曲線関数の理解、テイラーの定理の利用、多変数関数の極値の問題の解法、不定積分・定積分とその応用、重積分とその応用等の修得を目標とする。	共同
	物理（力学）	「物理（力学）」では、コンピュータグラフィックスなどの仮想空間における物体およびその運動を表現するために必須となる、実空間での力の作用による物体の運動について学ぶ。ベクトルを用いた質点の位置や速度・加速度など運動の表し方、ニュートンの運動の三法則に加え、力のつり合いや力のモーメント、運動量と力学的エネルギー、時間に関する微分を用いた運動方程式による各種の運動の表し方について考える。さらに、複数の質点が集まった質点系の取り扱いに進み、併進運動と回転運動を伴った運動を取り扱い、これを剛体に拡張することで、実在する物体に関する取り扱いについて学ぶ。	
	数学（確率・統計）	確率・統計は、科学全ての分野において必要となる基礎的な数学知識の一つであり、情報デザインを学ぶ学生にとって必要な数学の基礎として、重要な知識の一つといえる。また、これらの理論や考え方は、データサイエンス等の分野の学修を深めるうえで基本的な考え方であり、ビジネスの現場においても着目されている。本科目では、不確定事象を数学的に扱う方法（確率論）を学修し、さらに、ある不確定事象の観測結果から、確率論に基づいてその事象の確率的な性質を推定および検定する方法（統計学）を学修する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	物理（電子回路）	「物理（電子回路）」では、コンピュータやスマートフォンをはじめとする、あらゆる電子機器を構成する電子回路の基礎的な事項について学ぶ。はじめに、電子回路を構成する半導体の動作原理について学ぶ。この半導体を基に、電子回路の基本的な構成要素であるダイオードやトランジスタなどの能動素子について学ぶ。さらに、これらの能動素子を組み合わせる回路およびオペアンプ（演算増幅器）の動作や、コンピュータの動作原理の一つである論理演算を行う論理回路について学ぶ。	
	論理学	コンピュータは論理回路で構成され、プログラムは論理的に書かれなければならない。実世界の多くの状態、現象、問題は、論理式で記述することができ、十分な情報が与えられれば、論理式の正否を機械的に判断することや、ある論理式が表す状態から別の論理式の状態への推移が可能であるか、すなわち解があるかどうかは、機械的に判定できることがわかっている。本科目では、論理学の基礎を学び、正しい論理的思考または正しい推論を行うのに必要とされる基礎的な知識と技術を修得することを目標とする。また、この学習を通して、自身の思考や推論、他者の意見や論証が論理的で正しいかどうかなど、批判的に思考する基礎を身につける。	
現代社会	情報リテラシー	情報系の学習をするに当たって、前提となる情報システムの基礎知識、また情報サービスを使って社会生活を営む上での常識的な事項を確認する。また、現代社会や学生生活においてもリテラシーともいうべき、Windowsの基本的概念と操作法を習得する。ネットワークの設定とプリンタおよび各種USBデバイスの接続、セキュリティの設定法を知る。Wordを用いた文書の作成と段落やフォントの設定、Excelの表計算における入力規則と数式計算、パワーポイントによる図の作成とプレゼンテーションの方法ができることを目標とする。	講義 15 時間 演習 15 時間
	現代社会学	現代の日本において、顕在化する社会問題についての理解を深めることを目的とする。日本では今後も人口減少・少子高齢化が進み、様々な分野に影響を与えると見込まれており、都市への人口集中と地方の疲弊、都市のスポンジ化（空洞化）、労働力不足、介護・福祉のミスマッチなどの深刻化の問題から、情報化、グローバル化の進展による働き方改革、ITの活用、国際交流と移民問題、地球環境問題などの発生など、現代社会が直面する問題を取りあげ、その背景と取り組むべき課題について学修する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 科目	へ現代社会	科学技術フロンティア	
		企業経営のための経済学基礎	
		異文化理解	講義 15 時間 演習 15 時間
へキャリア	アカデミックスタディ	「アカデミックスタディ」では、大学で学ぶために必要な基本的事項について学ぶ。入学後の早期にこれらを身に付けることにより、基礎教育から専門教育へスムーズに移行し、4年間の大学での学びを充実させることが可能となる。本科目では、課題調査研究をグループワークで行うことも含め、図書館の利用方法、情報の検索・収集と取扱い、論理的な文章作成、レポートの作成法、話の仕方・聞き方、プレゼンテーション技法などの大学で求められる学び方を修得する。これに加え、将来を意識することの重要性とそのための学び方についても考える。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 科目	ウェルネス	ウェルネスとは、健康を身体の側面だけでなくより広義に総合的に捉えた概念で、米国のハルバート・ダン医師が「輝くように生き生きしている状態（1961）」と提唱したのが最初の定義といわれている。昨今、私たちにとって健康とは個人、社会、地球環境にまたがる大きな課題となっていることは周知の事実である。こうした観点から、本科目では、心身の健康やキャンパスにおける安全、ならびに社会における望ましい人間関係、環境と健康等についての知識と行動規範の習得を目標とする。学生が健康なキャンパスライフを送る基礎、そして将来、心身ともに健康な職業人として、社会で活躍するための出発点を形成することを目的とする。	
	脳と心のしくみ入門	現代ほど心の健康について言われるような時代はなく、文明の発展と同時に私たちの心に大きな負担を強いるようになってきている。それは時として私たちの人生に大きな影響を与えることもあり、様々な対策が行われるようになってきている。自分たちのメンタルヘルスを守るために、まず大切なのは適切な知識を得、メンタルヘルスに関して様々な方向から見て行くことで、自身のメンタルヘルスを考えるきっかけとすることが必要である。本科目では、脳の働きなどを含めたメンタルヘルスに関する正しい知識を身につけることを目的とする。自身のメンタルヘルスの状態について考え、健康を保てるよう応用できる力を養い、精神的に健康な生活を送れることを目標とする。	
	キャリアデザインⅠ	キャリアデザインとは、理想とする将来の自分を実現するためにどのような仕事・職業や働き方・生き方が相応しいかを考え、目標設定を行い、実現に向けて設計することであることを理解する。また、将来求められる社会の仕組みの変化について、メンバーシップ型雇用・ジョブ型雇用、ワークシフト・ライフシフト、SDGs等を題材に学習したうえで、人生や仕事において自分自身のなりたい姿を描くことの必要性について理解し、個々の夢や目標を実現するための原則や目標設定の仕方、生じた問題への対処法に関する知識と技法について学習する。	講義 15 時間 演習 15 時間
	キャリアデザインⅡ	他者と協調・協働しながら創造につなげることができる態度やその方法について、質問会議、ブレインストーミング・KJ法、ワールドカフェの手法を通して理解するとともに、集団や組織の場あるいは個人的な場における人間関係について学習し、自己や自我の認識、自己と他者との関係、他者相互間の関係などの理解と人間関係の多様なあり方についての理解を深め、他者との円滑な信頼関係の構築に取り組むことができる姿勢を養う。また、モチベーションや意志力を引き上げる基本方法や、好奇心を持って持続的に学習するための基本方法について理解する。	講義 15 時間 演習 15 時間

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 科目	ビジネスコミュニケーション	会議、プレゼンテーションなどのビジネスシーンにおけるコミュニケーション力を高めることで、業務効率や良質な意思決定が可能となる。また、共通したプロトコルを持つことで、異文化コミュニケーションを円滑に進めることができる。日本企業における問題を観察する中で、理論や体系を学ぶことで、今後の授業の円滑な運営を可能とするとともに、企業インターンにおいて効率的なビジネス業務を可能とする実践的な授業を行う。また、ビジネスコミュニケーションの要素を学び、日常の講義や企業活動のコミュニケーションについて、意識づけられた状態をゴールとする。	
	キャリアデザインⅢ	学生が将来への目的意識を明確に持てるよう、自己の個性を理解したうえで主体的に進路を選択できる能力及び卒業後も自律・自立して学習できる態度を育成する。まず、情報デザイン分野における外部講師による講話を通じて、企業が求める人材像、企業の仕組みを中心に職業及び企業理解を図る。また、自分のキャリアを拓くために、自分のやれること（SEEDS）、やるべきこと（NEEDS）、やりたいこと（WANTS）を整理したうえで、目標設定とその方法について説明できるようにする。さらに、生涯学習が求められる時代において、学習の活動を続けていくことの必要性と学習の手段や方法について理解する。	講義 10 時間 演習 5 時間
	色彩構成基礎	昨今の視覚表現はデジタルに依存することが多いが、本来はアナログで表現可能である。デジタルが発展したために省略された途中経過、アナログだからこそ生まれた偶然性、そして黄金律のようにアナログでありながらデジタル的な数値で構成された構造物等を知ることは、より深く世界を洞察する力につながる。本科目では、視覚情報の基本要素である、形、色、構成について、その根本的原理を学び、その世界と人間の感性の有り様がデザインの領域でどう活用されているのかを理解する。	
アート	ビジュアル表現基礎	デザイナーに求められる基礎能力として、モノの構成を理解するための観察力、モノの構成を意図した通りに操作できる造形力、そして造形したモノを伝えるための表現力がある。これらの能力を統合したデザイン伝達手段の一つとしてスケッチがある。スケッチ表現技能を習得するためには、多くのモノを見て真似ることが重要であるとの考えから、数から逃れず多く人工物のデッサン、スケッチを描くことを求める。また、習得を助けるために製図法、特に透視図法について論理的に理解することを重視する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目 ヘアート	ビジュアルコミュニケーション基礎	本科目では、ビジュアルコミュニケーションの基本的原理を学び、色彩・タイポグラフィ・構成について基礎的な理論の把握と造形要素としての特性を理解する。グラフィックソフト操作・UI/UXデザイン制作を通じ、情報デザインの基礎となる技術を学ぶ。また、本科目で学ぶ課題を通じ、将来の課題解決等のプロジェクトにおけるプレゼンテーション制作に資することを目指す。情報デザインの基礎演習を重ねることで、心に浮かぶアイデアを視覚化し、コミュニケーションをとれるようになることを目的とする。	
	造形表現基礎	デザイン（設計）行為は、多様な仕様や機能、ニーズなどを実際に実行できる実体に置き換える作業であり、基本的なプロセスは以下の2つに分割される。 1) 仕様、機能、ニーズなどとそれを実現している実体との既存の関係をさぐる：調査、分析 2) それらを満足すると考えられる実体の発想と試作、検証：モデリングとプロトタイピング 本科目では、特に2)で求められる「モデリングとプロトタイピングの具体的な技術」をデザイン要素の少ない課題で実践することにより技術修得を目指す。	
	音楽表現基礎	音や音楽は元来より人類にとって生活上の重要な信号や記号として機能してきた向きがある。現代においても音や音楽はそれ自体のものであるのみならず、映像作品のBGMや効果音、生活機器や公共空間における音として多くの役割を担い、様々なメディアおよび現代人の生活の一部を形成(デザイン)している。本科目では、様々な音楽作品や、映像作品、ゲーム、生活空間における音楽や効果音等について、演習を通して多様な音楽文化、そして生活や社会、各種メディアにおける音や音楽とその役割と効果について理解を深める。	
語学	コミュニケーション英語 I	大学英語の基礎、特に音声英語への移行のための第一歩として、短めのダイアログ等を題材として、リスニングの入門および基礎固めを行うとともに、文単位の理解を確認・徹底することにより、リーディングにつながる基礎力も固める。それらの活動を通して最低限の短い日常会話、表現のスピーキングをマスターし、同時に簡潔な基本的英文の読解・理解力、簡潔な基本的英文のライティング力を身に付ける。なお、授業の一部においては、アクティブラーニングの形式を取り入れた英会話の授業を実施する。 Level:Toeic400点未満	共同

授 業 科 目 の 概 要				
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)				
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
基礎 科目	へ 語 学 ▽	コミュニケーション英語Ⅱ	コミュニケーション英語Ⅰの英語力をさらに向上させるため、自然かつ簡潔な文体の英語の文章を題材にして、リーディング活動を中心に進めながら、発展的なリスニング活動も並行して行なう。その際、ディクテーションを取り入れて、アクティブ・ボキャブラリーを増やすことで、英語作文能力・英語プレゼンテーション力向上のための総合的英語コミュニケーション能力の向上にも取り組む。授業の一部においては、アクティブラーニングの形式を取り入れた英会話の授業を実施する。 Level:ToEIC500 点未満	共同
		コミュニケーション英語Ⅲ	コミュニケーション英語Ⅰ・Ⅱの英語力をさらに向上させるため、英語によるプレゼンテーションの準備から実施までを学ぶ。複数の人を対象に、特定の目的と内容を持って英語でプレゼンテーションをするための基礎的な力を養成する。基本的には、特定のテーマについてグループ単位で調査を行い、原稿及び資料を作成し、発表するという演習を行う。そしてお互いの発表に対して質疑応答を行う。プレゼンテーション技術の基礎を学び、アイコンタクトの取り方や適切な発声の仕方を練習する。 Level:ToEIC600 点未満	共同
		コミュニケーション英語Ⅳ	コミュニケーション英語Ⅰ・Ⅱ・Ⅲの英語力をさらに向上させるため、英語によるスピーチの練習を行い、コミュニケーションにおいて自分の意見を相手に伝えるための技術を学習する。著名人のスピーチや演説を聞き、シャドーイングを行い練習を重ねる。さらに、原稿の書き方を学び、幾つかの話題について自分で原稿を書き、発表を行う。発表内容を考えるために英語で書く、資料や原稿を読む、発音やイントネーションに留意して話す、他人の発表を聴く、といった4技能の演習を繰り返して行う。 Level:ToEIC700 点未満	共同
		コミュニケーション英語Ⅴ	コミュニケーション英語Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳの英語力をさらに向上させるため、英語によるスピーチの練習を行い、コミュニケーションにおいて自分の意見を明確に分かりやすく相手に伝えるための技術を学習する。著名人のスピーチや演説を聞き、シャドーイングを行い練習を重ねる。さらに、原稿の書き方を学び、幾つかの話題について自分で原稿を書き、発表を行う。発表内容を考えるために英語で書く、資料や原稿を読む、発音やイントネーションに留意して話す、他人の発表を聴く、といった4技能の演習を繰り返して行う。 Level:ToEIC800 点未満	共同

授 業 科 目 の 概 要			
（情報デザイン学部 情報デザイン学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 ↑情報専門基礎↓	コンピュータ基礎	<p>Web、AI、セキュリティ、グラフィクスなど、さまざまな情報処理が実行される土台がコンピュータである。Society5.0時代を迎え、コンピュータの姿が変化の中でコンピュータについて理解することが必要である。変化が激しいからこそコンピュータの基本原理・本質を理解することで、進展・変化を見守り、追隨していく目をもつことができる。コンピュータにはハードウェア（プロセッサ・メモリ・入出力機器など）、ソフトウェア（基本ソフトウェア・応用ソフトウェア）、周辺機器（マウス・キーボード・ハードディスクなど）とインターネット通信機器などさまざまな要素がある。本科目ではそれらの各々について、歴史や原理を踏まえ概説し、実機を用いた演習も交えコンピュータの基本原理や本質を理解することを目標とする。</p> <p>（オムニバス方式／全14回） （4 平田 俊明／全7回） コンピュータの歴史、コンピュータの種類と情報処理関連、インターネット関連機器とソフトウェアについて担当する。 （25 三矢 輝章／全7回） コンピュータ関連機器の歴史や種類、及びコンピュータハードウェアについて担当する。</p>	<p>オムニバス方式</p> <p>講義 10 時間 演習 20 時間</p>
	Cプログラミング	<p>情報システム・ソリューションを構築するためには、プログラミング言語を駆使したソフトウェアの開発が必須である。プログラミング言語には、数多くの種類が存在しているが、本科目では基本的なプログラミング言語として幅広く使用されているC言語を学ぶ。C言語は、LinuxなどのOSから、多くの組み込み・IoTデバイスを動作させるプログラム言語であり高効率のプログラムを開発できる。また、デバッガを用いて効率的にプログラム開発を進める方法を学ぶ。そしてオープンソースなどのプログラムコードを読めるようになることを目的とし、C言語を使って基本的なプログラムが書けるようになることを到達目標とする。</p>	共同
	Pythonプログラミング	<p>情報システムを構成するには、プログラミング言語を駆使したソフトウェアの開発が必須である。基本的なプログラミング言語としてPythonを学ぶ。Pythonはデータサイエンスなどの分野で広く使用されており、文法が比較的簡単で使いやすい言語である。Pythonの基礎を学び、簡単なプログラムを自分で考え実装してみることによってプログラミング能力を養う。Pythonが広く使用される要因として、様々な専門的なライブラリが容易に使えることも挙げられる。主要なライブラリの使い方を学び、ライブラリを適切に利用すれば小規模でも実践的なプログラミングができることを体験してスキル向上を目指す。</p>	共同
	情報デザイン基礎	<p>現代社会は、情報によって連携を広げ、さまざまな価値とサービスを生んでいる。歴史的には、人間社会は、食料、資源、エネルギーを巡って協調あるいは対立を繰り返してきたが、情報は、これらと異なり、形や質量がないにも関わらず、ますます重要性を増しており、デジタルトランスフォーメーション、Society5.0などの潮流の中心にある。本科目では、情報の価値が何なのか、何によって情報の価値が生まれているのかを学び、社会において情報を活用して産業や社会を豊かにする基本的な考え方を学ぶ。</p>	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 ↑情報専門基礎↓	情報数学（情報・符号理論）	現在の高度に情報化された社会において、情報通信、コンピューティングといったデジタル社会基盤の根幹となるのが情報・符号理論である。情報理論は、情報を定量的に扱うことで、通信の効率や信頼性、安全性の限界を明らかにする学問である。また、特にデータ圧縮や誤り訂正のための符号化、すなわちメッセージの変換法を検討することも重要な課題となる。本科目では、これら理論の基礎となる数学的知識を補強しつつ、特に確率に基づく情報のデジタル表現と情報源の符号化、通信路の符号化の仕組みを理解することを目的とする。	共同
	プログラミング応用	情報システムを構成するソフトウェアの開発において、オブジェクト指向は重要な概念である。例えば、各モジュールの内部構造を知らなくても利用できるように設計することで、開発効率が上がり変更が容易となる。本科目では、プログラミング言語としてC++とJavaを用いて、オブジェクト指向におけるカプセル化、継承、ポリモーフィズム等について理解する。オブジェクト指向に基づいたプログラムの設計から実装までを経験することによって、ソフトウェア開発能力を身につける。	共同
	Linux 演習	Linux はクライアント PC で利用されることはそれほど多くはないが、Linux 系のソフトウェアは OS 自体もオープンソースソフトウェアであり、多くのサブシステムもオープンソースとして公開されることが多いため、サーバーや組み込み系では有力なオペレーティングシステムである。このような Linux の基礎と使用方法を Linux ディストリビューションのひとつである CentOS を使った演習を通して学び、Linux の CLI (Command Line Interface) を自由に使いこなしてシステム開発する実力をつける。	
	セキュリティ基礎	情報セキュリティとは、情報の機密性、完全性、可用性の3要素からなることを基礎として、その各々を侵害する不正アクセスや攻撃がどのようにして起こるかを学習する。その防護の方法として、暗号、認証やネットワークにおけるファイアウォールの働きを学習する。日常で重要となるパスワードの選び方や保存の方法を学び、PC やスマートフォンのセキュリティ設定を体験する。社会として情報セキュリティを実現するために、不正行為を法律的また国際規格としてどのように定めているか、また個人情報の保護がどのように定められているかを学ぶ。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
（情報デザイン学部 情報デザイン学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 〈情報専門基礎〉	情報関連法規と情報倫理	個人情報保護法施行により個人の情報に対する法意識が高まっている。その一方で、個人情報流出の問題や著作権侵害の問題、情報倫理関連の事件が頻発している。情報社会においては法だけではなく、倫理意識が重要である。また、情報社会において自身の行為が適正かどうかを判断する基準を倫理意識に照らし合わせて判断できる必要がある。そのため、社会問題や心の問題についても取り扱うことにより、応用倫理としての情報倫理という側面からの講義、ならびにそれに応じた議論を行う。 （オムニバス方式／全7回） （ 27 岡崎 浩司／全3回） 情報通信関連法規の概説を中心に、情報倫理に関わる法制度について講義する。 （ 29 齋藤 長行／全4回） 情報社会特有の社会的問題について取り上げ、倫理観の醸成を促す講義、ならびに演習を行う。	オムニバス方式 講義 10 時間 演習 5 時間
	情報システム基礎	デジタル情報は、通信や蓄積によって劣化しないため、大規模化、複雑化した情報システムを構成するのに適している。たとえば高度な並列化と分散化によって高速化や高信頼化を図ることができる。ところが、それを設計する人間の論理的思考能力には限界があるため、大規模なシステムの設計では誤りが生じやすく、必ずしもシステムの品質は向上しない。高品質の情報システムを構成するためのシステム工学、信頼性工学、またそれらを駆使した並列システムや分散システムの構成法を学ぶ。	
	技術英語	情報技術分野における国際化対応は、極めて重要なものである。様々な価値観や文化的背景の異なる人々と協働するために、多様性の受容、コミュニケーションやプレゼンテーションなどを共通言語となる英語で行う必要がある。そのため基礎的な英語力と併せて、専門領域における英語力が必須となる。本科目では、学術論文、特許明細書、マニュアル、仕様書等の各種技術文書の読解力を修得する。また、業務に必要な最低限のリスニング力、プレゼンテーション能力を身につけることを目標とする。そのため、複数の単元に分けて授業を実施し、各単元の課題を解くことによって必要な能力を修得する。	
	インターネット技術概論	インターネットは、世界中のコンピュータなどの情報機器を接続するネットワークである。インターネットでは、多くのホストコンピュータの中から、どのように目的のホストを選び出し、そこに到達する経路を決めるのかなど様々な通信技術が必要となる。本科目では、インターネットで典型的に用いられている、IP や TCP などのプロトコルを取り上げ、それらの通信制御技術と、Web などのネットワークサービスに加えて、近年重要性が増しているネットワークセキュリティについても学習する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 〈職業専門基礎〉	Web 技術	Web はグローバルな情報インフラとして日常生活に必要不可欠なものとなっている。Web 技術はインターネット上での情報発信、情報共有、情報検索、ショッピング、決済などを実現する重要な技術である。Web の仕組みから学習し、Web ページの作成方法、Web サーバーの構築方法を学習し、Web に関するセキュリティについても学習する。動的なコンテンツを扱えるような Web アプリケーションについても学習するとともに、自分でも Web アプリケーションが構築できるようにすることを目標とする。	
	人工知能	人工知能は、計算機により人の知的な振る舞いの再現を目指した学問分野である。本科目では、人工知能の基本的な概念、方法論について学ぶ。さらに、第三次人工知能ブームを迎え、我々を取り巻く社会で起きている様々な変化を知り、過去から現代を経て、将来の社会がどのように変化していくかを考える。そのような社会において様々な分野で大量のデータがどのように処理され、そこから得られた知見がどのように活用されているかの最新の動向を学ぶ。日本の置かれている社会・経済的課題の現状について大まかに振り返り、我が国がおかれている状況において生産性向上が今後の課題であることを理解する。	共同
	スクリプトプログラミング	スクリプト言語とは、アプリケーションソフトウェアを作成するための簡易的なプログラミング言語全般を指す。そのため、情報システムを利用するとき、各種のプログラムがオープンソース等で入手可能なことも多いため、本格的なプログラムを開発することよりも、それらのプログラムを組み合わせさせて便利に使用するためのスクリプトを作成する機会が増大している。本科目では、より本格的なスクリプト言語としての Perl、Ruby、Javascript などのインタプリタ型言語を学習し、それぞれの言語の特長を理解するとともに、基礎的なスクリプトを作成できることを目標とする。	講義 10 時間 演習 5 時間
	信号処理	音声や映像などに代表される、時間と共に変化する信号データの処理について学ぶ。実世界中のデータは時間と共に連続的に変化するアナログ量、連続量である。これをデジタルデータに変換することで演算の対象とすることができる。それにより、雑音を取り除くこと、映像を鮮明にすること、見えない部分を際立たせること、音質や画質を落とさずにデータ量を圧縮することができる。信号処理技術は IoT や CG、アニメーション、Web デザイン、ゲーム、メディア処理を支える基盤技術である。こうした信号処理について、離散化、量子化、サンプリング定理、フーリエ変換、フィルタリングなどの基礎的概念の修得を到達目標とする。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 〈情報専門基礎〉	アルゴリズム	アルゴリズムとはプログラムによって問題を解決するための手順や計算方法であり、アルゴリズムを学ぶこととは、プログラムを作成するための基礎を身につけることである。本科目では、プログラミングを行うために重要な論理的思考を身につけることを主眼として、データを効率的に扱うためのデータ構造を理解しながら、ソートや探索などの処理を主な題材として、様々なアルゴリズムを解説する。その際にアルゴリズムの性能を評価するための指標として、計算量の概念を解説しながら、アルゴリズムの特徴の違いについても理解を深める。また、アルゴリズムは実際にコーディングをすることで理解が深まるため、授業中にも演習の時間を設ける。	共同 講義 20 時間 演習 10 時間
	オペレーティングシステム	現代のほとんどのコンピュータは、オペレーティングシステムによって管理されており、ユーザーのプログラムを実行するには、オペレーティングシステムの制御とサービスが必須である。そのオペレーティングシステムの目的、構造、役割を理解する。高信頼、高セキュリティのシステムを構成するためにオペレーティングシステムの機能をどのように選択・組み合わせるべきかについても学ぶ。本科目では、オペレーティングシステムの目的、構造、種類がわかる、オペレーティングシステムが行うプロセスやメモリの管理法が分かることを到達目標とする。	
	数値計算	現実世界には、力学や電子回路などの連続的な関数、あるいは微分方程式で表現できる問題が多数存在し、その問題を解析的に解く際や、シミュレーションによって近似解を見つける際には、コンピュータの高い計算能力を用いた数値計算が実施されている。しかし、コンピュータの数値表現は有限の精度であるため、コンピュータが扱うことができる性能以上の計算を行うと求めたい答えと異なる結果となる。本科目では、コンピュータの数値表現を理解し、効率的な数値計算を行う方法を学ぶ。	
	制御システム	「制御」とは、実世界中で物体を目標位置に移動させる、目標速度に保たせる、目標角度に回転させる、温度や水位や圧力を目標の値にするなどを行う際の理論と技術である。実世界では、慣性があるために動いている物体をすぐに止めることはできない。風呂やプールの水位を、すぐに希望の値にすることはできない。エアコンの温度設定をしても、部屋の温度をすぐに希望の値にすることはできない。これらはみな、われわれが日常的に経験することである。理論と技術に基づき、実際に、希望の位置や水位、温度に素早く正確に到達させ、それを保たせる仕組みが「制御システム」である。これは実世界のロボットやIoT技術は勿論のこと、仮想世界のコンピュータグラフィックスやアニメーション、3Dゲームの基礎にも繋がる。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門基礎	コンピュータアーキテクチャ	効率の良いプログラムを書くにはコンピュータアーキテクチャの知識が不可欠である。なぜなら、コンピュータアーキテクチャの進歩はプログラムを効率的に実行することを目指しており、その特性を理解して初めてコンピュータの性能を最大限に引き出したプログラム開発が可能になるからである。授業ではノイマン型のコンピュータの基本概念とその基本アーキテクチャを講義する。高性能なアーキテクチャを実現するための方式と、その方式を活かすためのプログラミング手法についても議論する。	
	プログラム言語処理系	プログラムを動作させるには、高級言語で書かれたプログラムを実行可能な機械語のプログラムへ変換することが必要である。この処理をプログラム言語処理系と呼ぶ。これを学ぶことにより、普段書いているプログラムがコンピュータの内部でどのように動作しているかが理解できるようになり、効率の良いプログラムを書くための知識が得られる。本科目では、プログラム言語処理系を構成する技法について理論と実装方法を学び、簡単な言語処理系をプログラミングしながら学ぶ。	講義 10 時間 演習 20 時間
	通信とネットワーク	現代の情報システムは、通信ネットワークに多数のコンピュータが接続されて構成される。インターネット経由でネットワーク上に展開されたサーバーやデータベース等を連携させサービスを提供するクラウドサービスが使われる他、家庭やオフィスでの情報機器と周辺機器間の接続に用いられる通信インタフェースがあり、コンピュータの内部にも、メモリバスや IO バスなど複数の通信システムが巡らされている。本科目では情報システムを実現するための基礎技術を体系的に学習する。	
	データベース構築技術	データベースは Web アプリケーションをはじめとして、あらゆる情報システムのミドルウェアとして必要不可欠な存在となっている。データベース構築技術では、まず、基礎理論としての関係データベースについて学習する。与えられた情報からデータベースを構築するための設計理論や、検索言語である SQL について学習する。ビッグデータ解析のためのデータウェアハウスや、トランザクション処理についても学習する。MySQL を用いて実習することにより、Web アプリケーションなどと連携したデータベース構築ができるようになることを目標とする。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	〈情報専門基礎〉 ヒューマンファクタ	ヒューマンファクタは、人間が利用するシステムや環境を安全で使いやすいものとするために考慮すべき人的要因であり、本科目ではこれを理解し考慮することで、情報システムを設計する考え方と方法について学ぶ。そのために、まず人間中心設計の基本と人間と情報システムの関わりについて理解し、また人間の諸特性として感覚・知覚・認知機能とその計測評価方法について学ぶ。さらに情報システム利用時に生じやすいストレスや疲労、ヒューマンエラーや利用体験としてのユーザエクスペリエンスを理解し、その計測評価方法について学ぶ。その上で、最近の技術である人間の諸特性を拡張する技術に対してそれまでの学習内容を基にヒューマンファクタを考察し、ヒューマンファクタについて理解を深める。	共同
	〈情報専門発展〉 情報デザイン応用	産業革命以降、動力革命（石炭・石油）、電力、エレクトロニクス、情報と情報技術の発展とともに、プレイヤーが入れ替わりながら、社会・経済・産業が発展してきた。この大きな流れの中で、現代はデジタル変革のまっただ中にあり、世界と日本の位置づけを理解する必要がある。本科目では、大きな技術革新と社会の発展の歴史を振り返りながら、情報そのものと情報技術、デジタル革新が、どのように社会をドライブしているのかを理解し、情報デザイン学科で学ぶ意義についてマインドセッティングすることをゴールとする。	共同
	Windows プログラミング	WindowsPC用のアプリケーションプログラムを開発する手法を学ぶ。プログラミング環境として、主としてVisual C#を取り上げ、ウインドウを開いてテキストや画像を表示したり、メニューやマウスクリックでプログラムを実行させる方法などを学習する。また、C#で必要となるオブジェクト指向の考え方やこれを表現するUMLモデリングについても触れる。後半では、総合演習としてグループでのアプリケーション開発を実施し、ソフトウェアの開発の流れも体験する。また、実用上有用なExcel/VBAについても学習する。	
	数理・統計プログラム	数理・統計とは、実験結果や測定値などのデータから、考えている母集団の性質を合理的に推定する方法を与えるものである。本科目では、数理・統計の最も基本的概念を学ぶとともに、その手法について学ぶ。特に、現実に観測されたデータに基づいた問題解決のための、統計的思考力を養うことを主目的とする。そのために、統計的推論・検定・線形モデルを中心に、「データを読む、説明する、扱う」といった数理・データサイエンス・AIの基本的な活用法に触れながら講義、ならびに問題演習を行う。	

授 業 科 目 の 概 要			
（情報デザイン学部 情報デザイン学科）			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 （情報専門発展）	認知科学	認知科学は、さまざまな人間の知的活動を計算機上で実現することを目指した研究分野である。昨今では、身体的や進化的な視点を取り入れるなど、学際的に展開してきた研究分野ともいえる。本科目では、認知科学の歴史を学ぶと共に、様々な分野に応用されている例を基に、認知科学の基本的な手法を学ぶ。中でも見る、聞く、言葉話す、覚える、考える、他者とかかわるといった日常的に無意識に行われる知的活動を可能にする心と働きを、学際的な観点から追究する認知科学について学習する。	
	CG モデリング演習	マルチメディアにおいて、コンピュータグラフィックス（CG）は仮想世界を作る技術として重要な技術の一つである。そして、この3次元可視化技術を習得することは、受講者らが今後、臨地実習や卒業研究等を進める上で有用である。本科目の目的は3次元コンピュータグラフィックスの基礎を習得することである。本科目の到達目標は、3次元コンピュータグラフィックスにおける基本的技術・モデリング技術・アニメーション技術・実写合成技術を学び、自ら問題を設定し作品を作り上げることにより創造性を発揮できることである。	
	CG プログラミング演習	コンピュータグラフィックス（3DCG）の技術は、エンタテインメントだけでなく CT や CAD といった産業界でも必要不可欠な技術である。3DCG の基礎技術を学ぶことは、CG がどのように生成されているかを理解することにつながり、より高度な CG 技術の理解や新たな技術の開発につながっていく。本科目の目的は 3DCG の基礎を習得し、CG 技術の全体像を理解することである。本科目の到達目標は、コンピュータグラフィックスに関わる基本的な技術、計算、アルゴリズムを理解し実装できるようになること、デバッグも含むプログラミングの力を付けることである。	講義 10 時間 演習 20 時間
	並列計算	プロセッサのクロック周波数の向上による性能改善に限界が見えてきたことから、複数のプロセッサ・コアを搭載した CPU が広く使われている。スーパーコンピュータは、その CPU をさらに複数搭載して高い処理能力を実現している。また、画像処理のための開発された GPU を汎用計算に利用する GPGPU のような特定用途向けのプロセッサも注目を集めている。これらの複数プロセッサ・コアを使いこなすソフトウェア技術が並列計算である。授業では、並列プログラミングの代表的方式としてマルチプロセスとマルチスレッドの原理と実装方法を学び、さらには GPGPU の特性を活かしたプログラミング方法を学ぶ。	講義 10 時間 演習 5 時間

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 〈情報専門発展〉	情報デザイン展開	本科目では、現代から未来に向かって、情報と情報技術が新たな価値を生み出す産業や社会に貢献する姿を描く。また、ブロックチェーンや信用表示などの新しい情報技術が生み出す価値や、複数の情報が組み合わされることによって創造される新しい価値について考察する。一方で、情報技術の信頼性やサイバーセキュリティ、またデジタルデバイドなどの情報の負の側面が、今後の社会にどのような影響を及ぼすかについても理解を深める必要があるため、それらに対する規制の動きについて概観する。	共同
	モバイルシステム	スマートフォンやタブレット端末などのモバイル端末は、多くの人々が利用する情報端末として中心的なものとなった。モバイル端末を用いるモバイルシステムの特徴としては、位置情報機能、無線通信機能、センサデバイスの機能を備えている点である。モバイルシステムを設計するためには、その構成要素を十分に理解することが必要である。本科目では、携帯電話に代表される移动通信システムを支える様々な要素技術の基本的概念を学ぶ。基本的な信号理論から始め、移动通信特有の電波伝搬特性とそれに適した高速化・通信品質向上のための様々な技術の仕組みを学習する。	
	分散システム	情報システムは、多くのユーザーが1台のコンピュータを共同利用する姿から出発し、一人のユーザーが1台のホストを占有するワークステーションあるいはパーソナルコンピュータ型に推移し、現在では一人あるいは多数のユーザーが、多数のサーバーを、それと意識せずに利用する分散サーバー方式に移行している。このような分散システムは、負荷分散あるいは機能分散によって信頼性および性能の向上を図ろうとするが、情報のリアルタイムでの共有や処理の同期を取ることが困難になるため、却って品質が劣化する恐れも生じる。本科目では、分散システムをセキュアかつ高効率で構成するための方法を学ぶ。	
	メディア処理	人の様々な活動で使われる製品やサービスにおいて、様々なメディア処理技術が活用されている。メディア処理技術とは、音声や画像などのメディアに対して、情報処理技術を活用し、情報の抽出、加工などを行う事である。例えば、インターネット上のサービスでは、デジタル化されたメディアを使って様々な情報が伝達され、共有可能となっている。本科目では、人間社会を支える様々なサービスや製品におけるメディアの使われ方や、そのためのデジタル化の手法、デジタル化されたメディアを処理する情報処理について学ぶ。	講義 10 時間 演習 20 時間

授 業 科 目 の 概 要

（情報デザイン学部 情報デザイン学科）

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	パターン認識	膨大な数の数値の集まりの中には、何か意味のある傾向や有用な情報が埋まっていることがある。例えば、スマートフォンやデジタルカメラで撮った写真のデータは、各画素の明るさと色の情報を表す数値が、全画素数（百万～千万）だけ集まった膨大な数値の集まりである。われわれ人間は、この数値の集まりだけを眺めても、そこに何が映っているか想像することはできない。しかし、各数値に対応した明るさ・色を表示した画面をみれば、そこに何が映っているのかは一目瞭然である。このような数値の集まりの中に埋もれている、意味のある傾向や情報のことを「パターン」と呼ぶ。適切に表現（表示）されれば、人にとってはパターンの認識は一目瞭然で容易なことである。しかし、その原理や仕組みは解明されていない。このため、人のパターン認識能力を、コンピュータのプログラムに組むことはできない。したがって、人とは反対に、コンピュータにとってはパターン認識はとても難しい問題である。本科目では、この難問であるコンピュータによるパターン認識の基礎となる、統計的パターン認識の考え方とその適用法を学ぶ。特にパターン認識の構成に必要なデータの前処理、特徴量の抽出、識別器の構成を理解する。	
	ゲームエンジン演習（CG）	ゲームエンジンとは、ゲーム開発するためにつくられた統合開発環境である。ゲームエンジンは多数の市販ゲームソフトで使用されているだけでなく、近年では建築や映像分野でも使用され、アニメーションスタジオやCGスタジオでの使用実績が高まっている。本科目ではゲームエンジンの本来の使用方法であるゲーム制作を通して、ゲームエンジンの使用方法を学ぶ。またその上で、アニメーションや実写映画でゲームエンジンを使用することのメリット、リアルタイム処理の映像コンテンツでの活用法を考察する。	
	ゲームエンジン演習（GAME）	ゲームエンジンとは、ゲーム開発するためにつくられた統合開発環境である。近年のゲームは高度化され、3DCGやサウンドなどのリアルタイム処理や、複数のプラットフォームへ対応するなど、ゲーム開発には欠かせない機能が実装されている。本科目ではこれまでに学んだプログラミングの知識を活かし、ゲームエンジンを使用したゲーム制作に必要な技術の基礎知識や考え方を身に付ける。また付随して、ゲーム制作に欠かせないC#の応用と、3DCGのプログラマーとしての処理方法についても学ぶ。	
	ゲーム制作演習	全14回の授業を前半と後半に分けて、ゲームと遊びについて考え、ゲームの制作工程を理解し、実際に学生同士のチームによるゲーム制作を行う。前半は遊び、面白さ、行動の要素分解によるゲームの構造を理解し、チームでアナログゲームの制作を行う。後半はコンセプト作成から企画立案を行うプロセスの理解をし、チームで企画立案、仕様作成を行い、これまで学んできたプログラミング技術、ゲームエンジンを用い、実際に学生同士のチームでゲーム制作を行う。最後に学生同士の試遊会を行い、自分達が作った成果物に対する他人からの評価を得て、ゲーム制作実習に向けての開発課題を設定する。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	IoT システム	コンピュータは、小型化、高性能化、低廉化が進み、スマートフォン、家電製品、デジタルカメラ、自動車、時計や通信機などさまざまな機器に組み込まれ、種々の状態を検出したリ、多様な機器を制御する等、多くの用途で使用されている。さらに近年では多様な物自体にセンサーとコンピュータが組み込まれ、インターネットを介して情報のやり取りが行われている。それらを総称して Internet of Things (IoT) と呼ばれている。本科目は IoT の概念と基礎を学ぶために、座学だけでなく、IoT の典型的な形態であるセンサーを接続した小型のコンピュータをインターネットに接続し、データを遠隔収集して加工する演習を行いながら学ぶ。	講義 20 時間 演習 10 時間
	モデルベース型デザイン論	自動車、航空機から IoT 機器に至るまで、組み込みソフトウェアの重要性は高まっている。例えば、自動車には 100 個以上の ECU が搭載されており、自動追従や緊急ブレーキなどの制御を行っている。こうしたソフトウェアの開発には、事前の入念なシステム設計とチームによる開発、テストと更新を含めた開発管理が必要である。UML や SysML は、大規模かつ複雑なリアルタイムシステムの開発に適したモデリング言語であり、設計の上流からコーディングまでを支援するツールである。本科目ではソフトウェア開発の方法論を理解し、UML や SysML を用いてシステムの要件、動作、構造を記述する方法を学習する。	
	クラウドとビッグデータ	従来は自前のサーバーで稼働していた企業の基幹アプリから、消費者向けアプリまでがクラウドに移行している。一方、SNS や IoT などがクラウドで実行されることによってビッグデータが蓄積され、これを利用した新たなビジネスが生み出されている。本科目では、クラウドと Web アプリケーションを比較することによって、クラウド技術、クラウドサービスについて学習する。また、クラウドとビッグデータ、IoT、AI の関係についても学習する。音声認識や画像認識などのアプリケーションを、AI クラウドを用いて簡単に構築できるようになることを目標とする。	
	サーバー構築技術	LINUX 環境によるクライアントサーバーを構成するための方法を学ぶ。仮想環境によりサーバーを構築していく技術を学ぶ。Web サーバー、DNS (Domain Name System) サーバー、メールサーバー、データベースサーバー、プロキシサーバーなどを起動、運用する方法、また各サーバーを冗長化して高信頼化したり、複数のサーバーに負荷分散する方法、及びサーバーの運用管理、監視手法や構築技術を学ぶ。仮想環境技術を用いて LINUX 上にサーバーを構築、設定し実習形式で学習する。システムエンジニア、ネットワークエンジニアの養成に重要な授業である。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 〈情報専門発展〉	データサイエンス	本科目ではデジタル社会の「読み・書き・そろばん」である、「数理・データサイエンス・AI」基本技能を習得する。データサイエンスとは、ビックデータの背後に隠れている意味のある情報を抽出する手法を指すものであり、画像データやセンサデータ（時系列データ）を対象としたパターン認識やデータマイニングの分野で幅広く利用されている。本科目では、主にオープンデータを例として取り上げ、データの特徴を理解するとともに分析や活用の方法を理解する。簡単な実例を Python や R を用い実習することで、データ加工、可視化、データ分析の基本的な手法を体感しながら理解を深める。さらに、大量のデータから変数間の関係や特殊なパターンを探し出す技術データマイニングについて学ぶ。	
	機械学習	現在様々な研究分野、産業分野で利用されている人工知能やデータサイエンスの基礎となる重要な情報技術のひとつが機械学習である。本科目では、計算機に事物や概念を学習させる、つまり外部から与えられた情報により計算機がその情報に適応したモデルを獲得し（学習）、このモデルにより未知の情報に対応する（予測）とはどういうことなのか、「機械学習」の基本的な考え方や技法を丁寧に紹介する。まず、機械学習の基本である、学習データがある場合の回帰、分類問題、学習データがない場合のクラスタリングを説明する。次に、理論的基盤となるベイズ推定、強力な実践的ツールであるニューラルネットワークを説明する。また、必要に応じて、統計的推論や最適化手法についても説明する。課題例や適用事例の実習により理解を深め、最新の展開などについても紹介する。	
	セキュアプログラミング	ソフトウェアに関する脆弱性を悪用した不正アクセスなどのサイバー攻撃は多数存在し、インターネットや組織経営に大きな悪影響を与えている。特に Web サイトへのサイバー攻撃は巧妙化、悪質化しており、適切なプログラム設計、実装による対応は重要となる。本科目では、ソフトウェア開発においてプログラムの脆弱性を分析し、脆弱性を設計段階から排除するための指針となるセキュアプログラミングと呼ばれる手法について学習する。Windows 及び LINUX 環境を用いて、アプリケーションに関するサイバー攻撃事例や対応するセキュアプログラムについて実習形式により学習する。また、セキュアプログラムに関する知識やスキルを用いて組織を支援する情報処理安全確保支援士の業務と役割について理解する。	
	ネットワークセキュリティ	近年の情報システムサービスはネットワークを介して他システムと相互作用することが一般的であり、インターネットやイントラネット、4G や 5G 等のワイヤレスネットワークを活用することでビジネスやサービスを導出できる反面、サイバー攻撃も巧妙化、多様化しており、多種多様な攻撃の観測、攻撃の分析、分析に基づく対策（対処方法）など、様々なセキュリティに関する活動が必要となる。本科目では、ネットワークに起因する攻撃に焦点を当て、攻撃挙動の観測、分析、対処のための基礎的な手法を学習する。さらに、多くのサイバー攻撃で使用されるマルウェア（ウイルスなど）の分析、対処についても学習する。	

授 業 科 目 の 概 要			
（情報デザイン学部 情報デザイン学科）			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	リスク分析とインシデント 対応	本科目では、多くの企業などが実施している、リスク評価、インパクト分析に関わる手法を学習し、評価分析結果に基づき、適切なセキュリティ対策の導出方法について学ぶ（この手法は「リスク分析」と呼ぶ）。組織の情報資産（システムや重要なデータなど）に対する脅威（サイバー攻撃）や脆弱性の発見と分析手法について学ぶ。実在したインシデント事例（サイバー攻撃や情報漏えいなどの事件・事故）を題材に原因分析や再発防止、内部統制問題や組織改善など組織に求められるリスク対応及び復旧方法をケーススタディにより学ぶ。また、リスクに関する知識を用いて組織を支援する情報処理安全確保支援士の業務と役割について理解する。	
	暗号と認証技術	セキュアなシステムを構築するための重要な要件として、通信やストレージ中のデータを暗号化し、権限のないものからデータを保護することが必要となる。本科目では、暗号方式の基礎として、暗号と復号操作に同じ暗号鍵を使用する共通鍵暗号方式と、異なる暗号鍵を用いる公開鍵暗号方式を学ぶ。特に、後者について、通信相手の相互認証やデータ作成元を保障する署名などの応用を想定し、公開鍵暗号に基づく証明書や電子署名の手法についても学習する。さらに進んだ暗号として、量子暗号や関数暗号を学習する。	
	コンテンツ制作実習	デジタルコンテンツの企画を一から立ち上げ制作することで、これまでの授業で学んできたゲーム制作およびCGの技術の理解を深めること、企画立ち上げから発表までの企画立案、コンセプト策定、プレゼンテーションがしっかりできるようになること、必要な知識を自ら調べ学ぶ独習の習慣を身に着けること、グループワークやスケジュール管理を通してコンテンツ制作に必要なマネジメントの基礎を学ぶことをテーマとする。また、これまでの授業で取り上げなかったコンテンツ開発に必要な発展的な技術や知識についても理解を深める。	
	モーションキャプチャー 実習	モーションキャプチャーとは、CGキャラクターのアニメーションをつけたり、スポーツ選手の動きを解析したりするなど、人やモノの動きをデジタルデータにする技術である。映画やアニメーションの3DCG作成では、動きや表情の再現を効率的に行うことが可能になった。またこの技術により、動きのデータ収集や分析・評価もしやすくなり、スポーツなどでは動きを科学的に分析する用途でも使用されている。本科目では、モーションキャプチャーシステムの理解と技術の習得を目指し、3DCGアニメーションの作成を行う。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	ゲーム制作実習	ゲーム制作演習で学んだ事を基に更に実践的なチームでのゲーム制作を行う。チームでコンセプト作成から企画立案、仕様作成を行い、これまで学んできたプログラミング技術、ゲームエンジンを用い、実際に学生同士のチームがゲーム制作を行う。各回の冒頭に15分程度のゲームの開発現場の事例紹介を各テーマで行う。最後に学生同士の試遊会を行い、自分達が作った成果物に対する他人からの評価を得て、次機会のゲーム開発に向けての開発課題を設定する。本科目での成果物はポートフォリオとして就職活動等で利用することを前提とする。	共同
	感性情報処理	感性情報処理は、空間のさまざまな対象の曖昧な情報を直感的に感じ取る際に生じる情報処理過程であり、本科目ではこれを理解し考慮することで、さまざまな視聴覚情報メディアの設計・評価の方法について学ぶ。そのために、感性に深く関連する情動の基礎を理解し、また環境と対象を認識する上で不可欠な自己の身体感覚と他者理解、環境の認識やそれらの基礎をなす多感覚統合と感性について理解するとともに、感性データの測定と評価について学ぶ。さらに、視聴覚情報メディアの要素をなす視覚イメージ、聴覚情報、音声・言語の感性情報処理に関する最近の知見を理解し、その上で、好みに関わる感性やマーケティングにおける感性とその評価分析について学ぶ。	講義 20 時間 演習 10 時間
	システムプログラミング	Linux は、オープンソースのオペレーティングシステムであり、世界中で幅広く利用されている。例えば、サーバーの構築、アプリケーション開発、ネットワークルーター、ゲーム端末、組み込みシステムの開発、3D モデリングなど汎用性に富んでおり、実際の開発現場においても非常に便利なオペレーティングシステムといえる。本科目では、Linux の仕組みおよびシステムコールを用いたプログラム作成方法の基本を学んだ後、Linux カーネルの仕組みに関する理解を深める。前半では、Linux カーネルの基礎を理解した後、標準入出力、ファイルアクセス、プロセスの操作、シグナルなどのシステムプログラミングの基礎を学び、TCP/IP を用いたネットワーク通信を行うプログラムの作成方法を通して理解を深める。後半では、Linux カーネルモジュール管理方法およびカーネルのビルド方法、デバイスドライバの開発方法の概要を学ぶ。	
	ロボット学概論	近年、ロボット工学の発展に伴い様々なロボットが身近な社会に進出してきている。超高齢化社会の中で、今後ロボットの活躍は産業分野だけにとどまらず、生活支援や医療分野など、私たちの身近なところにも拡大していく流れは止まらない。本科目では、ロボット工学の歴史を学ぶことから始め、現在社会で活躍しているロボットの概要や特徴を理解すると同時に、産業用ロボット、介護ロボット、医療用ロボット、サービスロボット、知能ロボット等の仕組みや制御方法の基礎について学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	IoT セキュリティ	コンピュータが小型化し、ワイヤレスネットワークが普及するに従い、自動車、家電、医療機器、モバイル機器などインターネットに接続する IoT を用いたサービスを実現する社会が実現されつつある。しかしながら、IoT 機器やシステムが簡易な構造で十分なセキュリティ対策が施されていないこともあり、近年、多くの IoT 機器やシステムが攻撃の対象となり、多種多様な被害が発生している。本科目では、IoT の活用の視点からセキュリティを追求し、現状の IoT に関連するセキュリティ課題や実態を認識し、関連する攻撃に対する対策手法、IoT システムの設計時や運用時に具体的に考慮すべき技術などについて学習する。	
	プラグイン開発演習	スクリプト言語を使った Maya のプラグイン開発、ツール開発について学ぶ。Maya はデジタルコンテンツ業界で最もよく使われている 3DCG ソフトの一つである。豊富な機能が搭載されているが、プロジェクト固有で欲しい機能を追加したり、業務を効率化したり、独自フォーマットのデータを出力するためにはプラグインによる機能拡張が必要不可欠である。プラグイン開発は、業務上の問題点から業務の効率化を図るために行われることが多いことから、それぞれの分野で求められる俯瞰的な知識として、業務全体のワークフロー、アセットパイプライン、エンジニア以外の職種の業務内容、他分野のシステム、実際に発生した課題とソリューションについても学び、エンジニアとしての在り方を身につけることを目的とする。	
	ゲーム情報学	ゲーム情報学はゲームを対象とした情報処理の研究分野である。ゲームは情報学的に分類することができ、人工知能によって、問題を創る・解く、対戦する、人を楽しませる、といった様々なタスクがある。本科目では、思考ゲームの中でも二人零和有限確定完全情報ゲームに分類される、将棋や囲碁を対象として、人間を超える目標に向かって試行錯誤してきた歴史と、応用されてきた技術について学び、近年必須となってきた機械学習についても触れる。さらに、スポーツや芸術などとの関連性や応用に関する研究事例について学ぶ。	
	クラウド応用演習	従来は自前のサーバーで稼働していた企業の基幹アプリから消費者向けアプリまでがクラウドに移行している。SNS や IoT などクラウドと連携して実行されることによってビッグデータが蓄積され、これを利用した新たなビジネスが生み出されている。本演習では、クラウドとビッグデータで学習した知識をもとにして、クラウドを実際に使いながらクラウドサービスの利用技術を修得する。SaaS、PaaS、IaaS における代表的なクラウドサービスの利用を通して、その違いやアプリケーション開発についての知識と技術を修得する。SaaS と PaaS の代表的なクラウドである GitHub と Heroku を実際に使いながら、クラウド上のプログラム開発技術とアプリケーション開発技術を修得することを目標とする。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	Web アプリケーション開発演習	Web アプリケーションとは、Web ページと共通の技術を応用して構築・運用されるアプリケーションソフトである。プログラムやデータの主要部分は Web サーバー上に置かれ、利用者はインターネットなどを通じて遠隔から Web ブラウザでこれにアクセスし、表示や操作を行う。2000 年代前半頃までは利用者による入力や操作、サーバーへのデータ送信のたびに Web ページの遷移や再読込が必要なものが多かったが、近年ではブラウザ側で簡易なクライアントソフトを動作させて同じ画面を表示したまま通信可能なものが一般的となっている。そこで、本科目では、Web サイト上に、動的コンテンツを含む情報を提示する Web アプリケーションを開発する手順を学ぶ。Web サーバーには、クラウドサーバーの Linux 上の Apache2 を、プログラミング言語として PHP および Python を用いてアプリケーション開発を行う。アプリケーションとしては、入力された値を用いて BMI を計算したり、グラフを描画するプログラムを作成する。	
	IoT デバイス開発演習	情報通信技術が普及した現代、あらゆる機器がインターネットにつながるようになってきている。今後益々広がる技術が IoT であるといえ、IoT が広がることにより、IoT の開発ができるエンジニアの需要が高まってきている。本科目では、IoT デバイスの開発法を演習により体験学習する。IoT では、ネットワーク接続機能を持つ小さなコンピュータをモノに組込んだ IoT デバイスを用いる。組み込みコンピュータには、ARM Cortex-M を使い、統合開発環境 (IDE) には、ARM-mbed を用いる。簡単なプログラムを C、C++ で作成し、LED の点滅、温度や明るさ、加速度などのセンサーの読み取り、音の入出力などの実世界インターフェースを作る。Wi-Fi モジュールを接続し、ネットワークから温度、光、音などを制御する IoT システムを開発する。	
	デジタルマーケティング演習	マーケティングの役割は商品やサービスが売れる仕組みをやることである。デジタル時代のマーケティングでは、Web サイト、スマートフォンアプリ、IoT など様々なチャンネルからデータを収集することが可能であり、それらのデータを収集し分析することが重要となる。しかし、マーケティング戦略につながるデータ分析ができるようになる為には、実際にデータを用いた分析の経験を要する。本科目では、実際のマーケティングデータを利用した分析を通して、戦略につながるインサイトを導き出すための方法論を学習し、統計やマーケティングの基礎知識をベースに、実務的な分析の進め方を経験し理解することをゴールとする。	
	人工知能演習	近年、ビッグデータやクラウドを利用した計算能力の向上を背景として、機械学習や深層学習が飛躍的な進化を遂げ、あらゆる分野で人工知能技術が活用されるようになってきている。今後はさらに急速に社会に浸透し、私たちの生活に大きく影響を与えることは間違いない。本科目では、人工知能技術の基礎的な技術をコンピュータプログラムで実装し、人工知能技術の社会応用に従事するために必要な技術の習得を目指す。そのため、社会での実例を題材として学術データ等を含む、実データ・実課題を用いた演習により、「データを読む、説明する、扱う」といった数理・データサイエンス・AI の基本的な活用法を習得する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	脅威分析演習	本科目では、情報システムや IoT システムをセキュアに設計・構成するために、システムのセキュリティ性能を分析する方法を学ぶ。システムを構成する要素間のデータの流れをグラフ化し、spoofing, tampering, repudiation, information disclosure, denial of service, privilege escalation に注目する STRIDE 法 などを用いて、攻撃される可能性のある要素、攻撃の方法、生じうる被害などを推定する。攻撃の方法には、CAPEC などの攻撃パターンデータベースを参考にする。いくつかのシステム的具体例について、これらの脅威分析を実施する。また、情報システムの要素に対する脆弱性検査の方法、システム全体に対するペネトレーションテストの方法を学ぶ。	
	ロボット学実習	ロボット技術に関して、特に高度なプログラミングの知識を身につけることを目的とする。具体的にはロボットプログラミングのミドルウェアである ROS 2 (Robot Operating System 2) でのロボットプログラミングを学ぶ。授業では、自己位置推定や地図作成、経路探索といった移動機能、画像処理や音声処理といったコミュニケーション機能を構築するプログラミング課題を解くことで、最先端のロボットソフトウェア技術の習得を行う。UbuntuOS や Python 言語に関する十分な知識と経験が履修には必要である。	共同
	セキュリティマネジメントと標準化	情報システムなどを利用している企業や組織のセキュリティを高め、安全に運用するためには、技術だけでなく、組織的、人的、物理的などの組織を総合的に管理するための対策（セキュリティマネジメントと呼ぶ）が必要である。そのようなセキュリティマネジメントの規格として、ISMS (Information Security Management System) があり、その制御システム（工場・プラント）版として CSMS (Cyber Security Management System) がある。本科目では、個々のセキュリティ技術を総括的に俯瞰するセキュリティの管理技術、およびセキュリティマネジメントに深く関連する標準化内容、関連する認証制度を学ぶ。	
	プラグイン開発実習	MayaAPI を使った Maya のプラグイン開発について学ぶ。Maya はデジタルコンテンツ業界で最もよく使われている 3DCG ソフトの一つである。豊富な機能が搭載されているが、プロジェクト固有で欲しい機能を追加したり、業務を効率化したり、独自フォーマットのデータを出力するためにはプラグインによる機能拡張が必要不可欠である。複雑な処理を行ったり、スクリプトではアクセスできない機能を使った高度な機能を持ったプラグインを開発するためには、MayaAPI の使用が必須である。本科目では、Maya プラグインの性質やニーズについて理解したうえで、MayaAPI を使ったプラグインの作成方法を学び、最終的にはプラグインとスクリプトと組み合わせたツールを作成する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報専門発展	ゲーミフィケーション論	コンピュータゲームの技術とゲーム産業とが生み出したノウハウを他の産業や分野に活かすゲーミフィケーションの考え方と実例、ソーシャルアプリの考え方など、今後の社会を生き抜いていくのに必要な考え方を学習する。この授業を修得することで、デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野の基礎的な専門知識を得て、それらを他分野に展開する能力を身に付けることを目指す。このためには当然ながら、ゲームを利用する人間についての理解と洞察が不可欠である。正確で論理的なコンピュータとは異なり、人間は集中が続かず、飽きっぽく、時として非論理的で、間違え易く、感情に左右され易い。ここに、ゲームが成立する本質が存在する。本科目では、こうした人間の特性について、心理学や認知科学、社会心理学など関連する諸分野にも視野を拡げて学習する。	共同
	クラウド応用実習	従来は自前のサーバーで稼働していた企業の基幹アプリから消費者向けアプリまでがクラウドに移行している。SNS や IoT などもクラウドと連携して実行されることによってビッグデータが蓄積され、これを利用した新たなビジネスが生み出されている。本科目では、クラウドとビッグデータで学習した知識と、クラウド応用演習で修得した技術をもとにして、実際に稼働しているクラウド上でアプリケーションを開発する実習を通して、クラウド上でのアプリケーション開発、運用についての知識と技術を修得する。代表的な IaaS である Amazon Web Service (AWS) を利用し、その上で、Web アプリ、機械学習アプリ、自然言語処理アプリの開発を実習することにより、クラウド上で、ビッグデータ、IoT、AI を統合したシステムを構築できるようになることを目標とする。同時にアプリケーション実行環境である Docker についても利用技術を修得する。	
	Web アプリケーション開発 実習	Web アプリケーションとは、Web ページと共通の技術を応用して構築・運用されるアプリケーションソフトである。プログラムやデータの主要部分は Web サーバー上に置かれ、利用者はインターネットなどを通じて遠隔から Web ブラウザでこれにアクセスし、表示や操作を行う。2000 年代前半頃までは利用者による入力や操作、サーバーへのデータ送信のたびに Web ページの遷移や再読込が必要なものが多かったが、近年ではブラウザ側で簡易なクライアントソフトを動作させて同じ画面を表示した状態で通信可能なものが一般的となっている。そこで、本科目では、Web サイト上に、データベース検索を含む Web アプリケーションの開発法を学ぶ。Web サーバーには、クラウドサーバー Linux 上の Apache2 を、データベースには、PostgreSQL または MySQL を使用し、プログラミング言語として PHP を用いてアプリケーション開発を行う。アプリケーションとしては、簡単なショッピングサイトを想定し、登録されたユーザーが安全にショッピングを行うためのセッション管理についても学習する。	
	IoT デバイス開発実習	情報通信技術が普及した現代、あらゆる機器がインターネットにつながるようになってきている。今後益々広がる技術が IoT であるといえ、IoT が広がることにより、IoT の開発ができるエンジニアの需要が高まってきている。本科目では、Raspberry Pi を題材にして、Linux ベースの高度な IoT デバイスの開発技法を学ぶ。Raspberry Pi のネットワークと Web サーバーを適切に動作させる。GPIO ポートに AD 変換チップを接続し、シリアルインターフェースを介して温度センサーの値を読み取るプログラムを作成する。また、USB カメラから音響や映像を入力する方法を学習する。これらの情報を Web サイトに構成し、Wi-Fi ネットワークを通じて発信できるようにする。また、そのためのセキュリティの設定を学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 ↑情報専門発展↓	デジタルマーケティング実習	近年、ビッグデータや人工知能などの活用に関心が高まっている。特に、デジタルマーケティングの分野においては取得できるデータは拡大し続けており、これらの膨大なデータを活用することがマーケティング戦略立案において重要な役割を占めている。昨今では、マーケティング関連のデータが質・量ともに拡大するだけではなく、ディープラーニングや機械学習などを活用したデータ分析の手法も進化している。そのため、データサイエンスの分野においても、最新の知識を修得し、マーケティングデータ分析に応用できる能力が求められている。本科目では、「デジタルマーケティング演習」で学んだ成果をベースに、さらにレベルの高いデータを題材にして、具体的なデータ分析を行い、マーケティング戦略を立案できるようになることをゴールとする。具体的には、企業が実際に使用しているマーケティングデータをもとに、Pythonなどを活用したデータ分析を実習することで、デジタルマーケティングのデータ分析のあり方を学修する。	
	パターン・メディア処理実習	我々は文字や画像、音声、映像等の媒体（メディア）を介して広義の情報をやりとりしている。過去数十年の間にこれらの媒体はコンピュータ処理が可能となった。各種メディアの入力、出力、加工、蓄積、伝送により、雑誌も書籍も映画も音楽もゲームも、電子的に流通されるようになり、サブスクライブサービスやデジタルエンターテインメントとして隆盛を極めている。そして、画像、音声、映像等の各種メディアの内容は、人間にとって意味のある情報である「パターン」を成している。人間にとって、パターンを認識することは容易なことであるが、機械にとっては困難である。本科目では、画像、音声、映像等の各種メディアの入力、出力、加工、蓄積、伝送などの具体的な技法について、現実場面でも多用されている手法を学ぶ。また、各種メディアに含まれるパターンの抽出、認識する技法についても、具体例を題材にして学ぶ。	
	セキュリティ監査実習	社会生活や組織活動の中に深く浸透する情報技術において、資産価値のある「情報」をいかに適切に効率的に保護するかは喫緊の課題である。このため、組織体の事業目的、事業規模に応じた情報セキュリティ確保の活動が必須となる。このような情報セキュリティ確保は、安全な社会活動を支える基盤となっており、国際社会においても重要な課題と位置づけられている。 監査業務は監査業務実施の計画、予備監査、実地監査、監査報告書（監査調書）作成、監査報告会の各手続きがある。また、情報セキュリティ監査は運用監査、技術監査と大きく分けることができる。本科目では、経済産業省が定める情報セキュリティ監査制度における、情報セキュリティ監査基準、管理基準を参考に監査業務、監査手続きを実習、ケーススタディ形式で学習する。技術監査にはペネトレーションテスト（疑似攻撃や侵入テスト）、脆弱性診断分析などがあり、情報処理技術者のシステム、ネットワーク、セキュリティの知識、スキルが必要となる。監査人として求められる情報処理技術も併せて学習する。	
職業専門科目 ↑情報デザイン↓	デザイン思考	デジタルビジネスでは、広義のデザインを活用してビジネスコンセプトやビジネスそのものを設計することが主流である。サービス設計、ユーザー体験を検討する上で、デザインを活用するという考え方は、欧米ではすでに一般的であり、日本でも新興サービスを中心に主流になりつつある。本講義では、簡単に目に触れることのできる浅い知識によるデザイン思考ではなく、「ユーザードリブン」であるとはどういうことか、という本質的な学びに迫るために発展し活用されているデザイン思考の体系の基礎を学習する。欧米で一般化しているデザイン思考をデジタル分野で応用するため、基礎的な概念とそのプロセスを理解することを目的とする。また、デザイン思考の一般的な基礎プロセスを理解したうえで、そのプロセスに沿って自ら試行的に実践できる知識とスキルを修得することを目的とする。	講義 20 時間 演習 10 時間

授 業 科 目 の 概 要			
（情報デザイン学部 情報デザイン学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 へ情報デザイン	情報デザイン演習	デザイン思考にて修得した課題解決の各種手法を具体的なフィールドにて実践するため、少人数グループを作り演習を行う。調査・情報収集し、初期課題を見つけたのち、仮説を立てる。この仮説に基づき、共感するユーザーの真因課題を特定し、アイデアを検討して解決策を検討・実施評価する。デザイン思考の手法を活用し特に真因課題特定以降の課題解決案の検討を重視して実施する。有効と考えられる解決方法を、ブレインストーミングを基本にしながら積極的に各グループ内で検討し、解決策をビジュアル化・デザイン化して発表を実施する。	共同
	エスノグラフィ	顧客や消費者を起点としたサービス設計にはデザイン思考のアプローチが必要である。デザイン思考のスキルの一つであるエスノグラフィの手法は、新たなニーズや問題を探索し発見する有効な方法として活用されている。本講義では、情報を活用のヒントを得る手法として、エスノグラフィの方法論について理解することを目的とする。また、エスノグラフィの実践的な利用法について理解し、特にビジネスに活用できるエスノグラフィの手法を修得する。講義後半には、実際にエスノグラフィック・リサーチを実践し、チームでデザイン・アプローチのプロセスの中で工夫しながら調査できることをゴールとする。	講義 20 時間 演習 10 時間
	情報デザイン実習 I	本学が連携する地域の企業や団体等の協力を得て、企業や地域の課題を提供してもらい、実社会における課題解決のプロセスを体験する。学生は将来、企業等に所属して社会の課題の解決のために働くことになる。社会の課題の解決のために働く際には、社会の人々は何を求めているのか、それを求めている人がどのぐらいの数いるのか（市場規模）を知る必要がある。また、それを実現するためにはいくらかかるのか（コスト）やその解決策に社会の人々はどれだけの価値を認めてくれるのか（価格）を見極めることも必要である。本実習では、地域の企業や団体等、ならびに地域の人々は何を求めているのかに焦点を当てて、具体的な課題に取り組む。	共同
	UI/UX デザイン	フロント系の開発・実装、デザイン制作に対して IT の投資配分が大きくシフトする中で、ユーザー接点の作り方、ユーザーへの情報提示の仕方、ユーザーに対して生まれる利便性の差異が大きくなり、その結果、ビジネスパフォーマンスに影響を与えている。 本講義では、ユーザー視点に立ち、優れたユーザー体験を提供し、効果的な成果につながる UX（ユーザー体験）および UI（ユーザーインターフェイス）のデザイン方法論について学ぶ。 デザイン思考アプローチに基づくプロトタイプ設計とテストができることをゴールとする。	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	情報デザイン実習Ⅱ	本学が連携する企業の協力を得て、企業内の課題を提供してもらい、実社会における課題解決のプロセスを体験する。学生は将来、企業等に所属して社会の課題の解決のために働くことになる。社会の課題の解決のために働く際には、社会の人々は何を求めているのか、それを求めている人がどのぐらいの数いるのか（市場規模）を知る必要がある。また、それを実現するためにはいくらかかるのか（コスト）やその解決策に社会の人々はどれだけの価値を認めてくれるのか（価格）を見極めることも必要である。本実習では、連携する企業のニーズ、市場規模はどれくらいなのか、に焦点を当てて、具体的な課題に取り組む。	共同
	情報デザイン実習Ⅲ	本学が連携する企業の協力を得て、企業内の課題を提供してもらい、実社会における課題解決のプロセスを体験する。学生は将来、企業等に所属して社会の課題の解決のために働くことになる。社会の課題の解決のために働く際には、社会の人々は何を求めているのか、それを求めている人がどのぐらいの数いるのか（市場規模）を知る必要がある。また、それを実現するためにはいくらかかるのか（コスト）やその解決策に社会の人々はどれだけの価値を認めてくれるのか（価格）を見極めることも必要である。本実習では、連携する企業のニーズ、市場規模、実際のコストはどれくらいなのか、に焦点を当てて、具体的な課題に取り組む。	共同
職業専門科目	臨地実務実習Ⅰ	臨地実務実習Ⅰでは、システム開発を行う企業等での企業内実習を通し、ジェネリックスキル（汎用的技能=対課題基礎力、対人基礎力、対自己基礎力）を身につける。課題発見フェーズとして、キャンパス内での学習で得た知識・スキルの定着と、情報デザインエンジニアに求められる共創するスキルを学び、今後の課題を明確にする。 3年次第3タームに、情報技術を扱っている現場で業務を体験する。現場は企業規模、業態等幅広い受け入れ先の中から希望する企業を1社選ぶ。また、現場実習前後には学内にて現場実習での体験を有益なものとするための事前教育、事後教育を行う。	共同
	臨地実務実習Ⅱ	臨地実務実習Ⅱでは、システム開発を行う企業等での企業内実習を通し、ジェネリックスキル（汎用的技能=対課題基礎力、対人基礎力、対自己基礎力）を身につける。課題解決フェーズとして、情報の価値に注目し、ITを利用した新しい発想で、業務の各段階や製品のデザインをするという経験を通し、プロフェッショナルとしての意識の進化を図る。 4年次第2タームに、情報技術を扱っている現場で業務を体験する。現場は企業規模、業態等幅広い受け入れ先の中から希望する企業を1社選ぶ。また、現場実習前後には学内にて現場実習での体験を有益なものとするための事前教育、事後教育を行う。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
（情報デザイン学部 情報デザイン学科）			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展 開 科 目	事業戦略	情報と情報技術を利用し新たな発想でデザインした事業を成功させるために、長期的・大局的な観点から事業を対応させていく必要がある。事業環境の変化を理解し、自社の経営資源の競争力を把握し、競争優位を構築・維持するための事業戦略は重要なテーマである。本科目では、情報に関する専門知識や情報技術を他分野に展開するための基礎知識として、事業戦略に関する概念や理論について学ぶ。デジタル関連産業の事例を中心に、事業戦略の理論が関わっているのかを理解する。	
	マーケティング	マーケティングの概念は幅広く、定義には様々なものがあるが、この授業では「マーケティングとは売れる仕組み作りである」の定義を基本に置く。デジタル・ITとの親和性が高いのもマーケティングの特徴である。3C、STP、4Pなど基本的なマーケティングの基本セオリーを学びつつ、IT活用事例など、世の中で注目される新商品・サービスがセオリーではどのように解釈されるかにも注目して授業を進める。授業の終盤では、学生がグループ単位で関心のある業界の企業2、3社を選んでどのようなマーケティング施策の違いがあるか、それはなぜかをまとめて発表してもらう（対象企業は授業の中盤に設定して情報収集を継続する）。	
	アカウンティング	アカウンティング（会計）は企業活動の状況を数字で、エンジニアを含む全てのビジネスパーソンが共通に理解するための重要なツールである。アカウンティングを理解し、決算書が読めるようになることは、ビジネスを理解することと同じである。決算書を利用するのは様々なステークホルダー（利害関係者）である（投資家・株主、銀行、取引先、地域社会、従業員等）。どのステークホルダーが重要性を高めているかを理解する。次に財務3表（損益計算書、貸借対照表、キャッシュフロー計算書）の読み方を理解し、各々、数値は事業活動の結果を反映していることを理解する。授業では常に実際の企業名、商品・サービス名を挙げて、身近なビジネスがどのような決算書の数字になっているか、それはなぜか、を問いかけ確認しながら進行する。授業の終盤には総まとめとして複数会社の財務比較分析をグループ討議でまとめ、発表する。	
	リーダーシップと チームビルディング	情報革命は組織のあり方を変えている。そしてリーダーシップは変わりつつある。ヒエラルキーはフラット化する傾向にあり、流動的な人間関係のネットワークの中に埋没する。そのような中で、デジタルビジネスをデザインし、立ち上げ、継続するためには、いかにチームを作り上げ、チームとしてのパフォーマンスを高めるかが事業の成否を分ける。本科目では、多様なメンバーがチームとして業績を出すためのリーダーシップとチームビルディングについて学ぶ。授業の進め方と方法については、講義のほか、グループによる振り返り、ゲストスピーカーによる事例報告と対話、発表と討論等の諸形式を織り交ぜながら実施する。	講義 20 時間 演習 10 時間

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展 開 科 目	イノベーション戦略	市場が成熟している中で、新しい価値を生み出すためにイノベーションが重要となっている。しかし、技術革新が必ずしもイノベーションに直結することはない。本科目では、学生がイノベーションに挑戦するに当たり、何が論点になるのかを学ぶことを目的とする。イノベーションの様々な形態と社会や産業への影響、そのマネジメントに関する基本的な理論、過去や現在のイノベーション事例、クリステンセンなどの近年のイノベーション論を学ぶとともに、技術革新から未来を予見する能力を高め、イノベーションへの挑戦や課題について理解することをゴールとする。	
	IT産業とイノベーション	IT分野では多様なイノベーションが起きている。従来の業務へのデジタル技術の導入から、ITの活用により生まれた他領域との融合など、先端事例を学ぶことで、ユニークなイノベーションを創造することが可能となる。本科目では、外部の専門家を招聘し、先端的イノベーション事例の紹介を通して、成功要件を学習する。先端事例を通して、情報技術の将来性を理解するとともに、日本のデジタルイノベーションの方向性と課題を理解することを目的とする。また同時にイノベーションを阻害する要因についても考察する。	
	ビジネスプランニング	ビジネスプランニングは、学生が将来①自身で起業する立場、②企業内で新規事業を立案・進行していく立場、③企業内で既存事業の見直しをする立場になってもいずれにも必要なスキルである。本科目ではビジネスプランニングを5つのステップに分解して、成功確率を高めるためのポイントを説明する。ステップ（手順）を説明するのにとどまらず、学生が初期に自身でビジネスプラン素案を立案し、授業の進行に応じて、周囲の反応を受けながら随時、ブラッシュアップしていき、最終回には各自のビジネスプランを発表、相互に評価を行うことにより、ビジネスプランニングの全体像を体感してもらう。	
	人的資源と組織論	企業組織を構成する社員にとって人事は最も関心の高いテーマである。関心が高いテーマであるがゆえに、常に不満もあるという現実に直面する。とりわけ、デジタル社会の中で日本の旧来の人事・組織制度では変革が難しくなっている。本科目では、企業や組織内における人的資源について多様な側面から検討を行い、求められる人材のあり方を学ぶ。また、組織活動の管理や運営について理解を深めることを目的とする。授業の進め方と方法については、講義のほか、グループによる振り返り等の諸形式を織り交ぜながら実施する。	講義 10 時間 演習 5 時間

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目	オペレーションズマネジメント	オペレーションズマネジメントとは、戦略とマーケットからの要求事項を実現し実行するプロセスやシステムをマネジメントすることである。オペレーションを機能別、部門別単位で考えるのではなく、企業全体の視点から捉え、業務連鎖（機能や部門を超えた業務のつながりや連携、流れ）の観点で一貫通貫のオペレーションを追求する考え方である。原材料・部品調達 → 生産 → 物流・流通 → 販売というサプライチェーンマネジメントにおける物の流れだけでなく、情報や知識の流れと戦略の関係をも包含した考え方である。本科目では、情報が鍵となるオペレーションズマネジメントの概念を学ぶことを目的とする。オペレーションズマネジメントの基本を理解した上で、情報をどのように使えば良いのかを理解することをゴールとする。	
	プロジェクトマネジメント	変化する社会状況に応じて、大きくビジネス環境も変化が求められる中で、特定の目的のための組織である「プロジェクト」による活動の機会が増加している。特に、大規模システムの開発では、関与する人材は多く、品質・コスト・納期の管理が複雑となり、システム開発が失敗する確率が高くなる。本科目では、プロジェクトマネジメントの知識と技術を身につけることを目標とし、プロジェクトによる活動の特徴、プロジェクトマネジメントの基本的な知識を身につけ、ソフトウェア開発におけるプロジェクト計画書の作成方法について学ぶ。	
	ファイナンス	コーポレート・ファイナンス（ファイナンス）は、アカウントティング（会計）を学んだ学生を対象に、「企業価値」とは何か、どう算出されるか、向上させるためには何が必要かを体系的に学ぶ科目である。まずアカウントティングとファイナンスの違いを理解する。次に、お金の時間価値（今日の100円と1年後、5年後の100円の価値は違う）を学ぶ。お金の時間的価値を考慮すると、投資判断では回収期間法は望ましくなく、IRR（内部収益率）法ないしNPV（正味現在価値）法で判断すべきことを理解する。続いて、フリーキャッシュフローを理解し、企業価値を向上させるためには、「株主資本コストを上回るROE」か「WACC（加重平均資本コスト）を上回るROIC」が必要であることを学ぶ。授業の終盤ではまとめとして「あの会社を買収するにはいくらかかるか？」をテーマに、グループ討議によって買収価値算定を行って発表してもらおう。	
	知財戦略	技術立国を目指す我が国では、知的財産権（知財）の保護と活用が重要になっており、多くの企業や研究者も、自らの財産として知財を管理している。しかし、権利侵害の事例が後を絶たず、企業等は自らの権利を守り、競争に活かすための知財戦略が必要になっている。知財には、特許権、実用新案権、商標権、著作権、ノウハウなど様々な種類があり、それぞれの権利ごとで、権利の効力や権利取得の手続きが定められている。また、例えば、典型的な知財である特許については、研究開発段階の秘密の保持、特許登録を巡る企業間の異議申し立て、特許取得後のライセンスなどのマネジメントが必要である。本科目では、法律知識に加えて、知財をマネジメントする知財戦略の考え方について学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要

（情報デザイン学部 情報デザイン学科）

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開 科目	国際標準	<p>標準化は、効果的に活用することで、自ら開発した技術を広めることができるなど、ビジネス戦略のツールとなり得る。本科目では、国際標準化の目的や国際標準化団体、国際規格の種類など、国際標準の基本を理解し、またメリット・デメリットと技術的效果について学ぶ。また情報デザインにおいて重要な人間工学分野や情報関連分野の国際規格の概要を理解する。さらに試験方法や認証に基づくビジネス活用について学ぶとともに、具体的な国際標準化戦略の事例を知ること、国際標準化の活用について理解を深める。</p> <p>（オムニバス方式／全7回） （ 10 氏家 弘裕／全3回） 国際標準化活動における企画文書の校正と種類、ならびにISO/TC19の規格について講義する。 （ 23 河合 伸悟／全2回） 国際標準化活動における標準化のメリットデメリット、ならびに情報関連分野の規格について講義する。 （ 27 岡崎 浩司／全2回） 国際標準化活動における試験方法と認証、標準化戦略の事例について講義する。</p>	オムニバス方式
	クロステック研究A	<p>クロステックとは、既存の業界のビジネスとAIやビッグデータ、IoTなどといった先進的なテクノロジーを結びつけて生まれた新たな製品やサービス、あるいはその取り組みを指す。テクノロジーの進化によって様々な業界の境界（クロス）領域で新たなビジネスが続々と誕生する昨今、どこの誰と、どう組めば新たなチャンスを掴むことができるのか。学生が社会に出る前に、情報や情報技術の先進的な利用が進んでいる事例に触れ、高い関心を持つことがリーダーシップを発揮することに有効である。本科目では、第1次・第2次産業にスポットを当て、先駆的な取り組みをしている業界や企業、団体などからゲストスピーカーをお招きし、具体的な事例について講演していただく。</p>	
	クロステック研究B	<p>クロステックとは、既存の業界のビジネスとAIやビッグデータ、IoTなどといった先進的なテクノロジーを結びつけて生まれた新たな製品やサービス、あるいはその取り組みを指す。テクノロジーの進化によって様々な業界の境界（クロス）領域で新たなビジネスが続々と誕生する昨今、どこの誰と、どう組めば新たなチャンスを掴むことができるのか。学生が社会に出る前に、情報や情報技術の先進的な利用が進んでいる事例に触れ、高い関心を持つことがリーダーシップを発揮することに有効である。本科目では、第3次産業にスポットを当て、先駆的な取り組みをしている業界や企業、団体などからゲストスピーカーをお招きし、具体的な事例について講演していただく。</p>	
	クロステック研究C	<p>クロステックとは、既存の業界のビジネスとAIやビッグデータ、IoTなどといった先進的なテクノロジーを結びつけて生まれた新たな製品やサービス、あるいはその取り組みを指す。テクノロジーの進化によって様々な業界の境界（クロス）領域で新たなビジネスが続々と誕生する昨今、どこの誰と、どう組めば新たなチャンスを掴むことができるのか。学生が社会に出る前に、情報や情報技術の先進的な利用が進んでいる事例に触れ、高い関心を持つことがリーダーシップを発揮することに有効である。本科目では、企業内部、行政サービスにスポットを当て、先駆的な取り組みをしている業界や企業、団体などからゲストスピーカーをお招きし、具体的な事例について講演していただく。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
(情報デザイン学部 情報デザイン学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
総合 科目	ビジネスデザインⅠ	情報デザイン分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるために、職業専門科目・展開科目を中心に身につけた知識・技術・スキル・態度を統合した総合的なPBL実習を行う。具体的には課題の要因を探るための調査、学生同士や指導教員との議論、並びに共同作業等を通して、その方法を考え、それを計画的・論理的に実行し、情報や情報技術を活用した新しい商品やサービスを生み出すための実践的かつ創造的な能力を養う。併せて、ビジネスデザインの過程から提案事項をまとめ、グループ討議や発表を通じて、コミュニケーション能力やディベート力、プレゼンテーション能力の向上を図る。そして、中間進捗報告としてこれらをプレゼンテーションするとともに、中間報告書としてまとめることで論文作成手法を身につける。	共同
	ビジネスデザインⅡ	情報デザイン分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるために、職業専門科目・展開科目を中心に身につけた知識・技術・スキルを統合した総合的なPBL実習を行う。具体的には課題の要因を探るための調査、学生同士や指導教員との議論、並びに共同作業等を通して、その方法を考え、それを計画的・論理的に実行し、情報や情報技術を活用した新しい商品やサービスを生み出すための実践的かつ創造的な能力を養う。併せて、ビジネスデザインの過程から提案事項をまとめ、グループ討議や発表を通じて、コミュニケーション能力やディベート力、プレゼンテーション能力の向上を図る。そして、学修の集大成としてこれらをプレゼンテーションするとともに、卒業論文としてまとめることで論文作成手法を身につける。	共同