

審査意見への対応を記載した書類（6月）

（目次） 情報学部 情報学科

【設置の趣旨・目的等】

1. 「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」 p 3の「(2) 社会的必要性」において、社会の情報分野に対するニーズや、情報デジタル技術、さらには、デジタル人材の育成の社会的必要性について記載されている。一方で、メディアデザインに関する社会的必要性についての記載は見受けられないことから、教育目標や養成する人材像にメディアデザインを掲げることや、教育課程において「情報システムコース」と「メディアデザインコース」に分けることの必要性が判断できない。そのため、メディアデザインコースを設けることの社会的必要性を明確にするとともに、必要に応じて「設置の趣旨等を記載した書類」を適切に修正すること。（是正事項）・・・3

【教育課程等】

2. 「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」 p 7の「<卒業認定学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）>」において、「学士（情報学）の学位を授与」とあるが、メディアデザインコースを履修した場合に、学士（情報学）に見合った教育課程及び教育研究実施組織等の編制になっていると判断できないことから、メディアデザインコースの教育課程と教育研究実施組織が学士（情報学）に相当することを明確に説明するとともに、適切に修正すること。（是正事項）・・・10
3. 「設置の趣旨を記載した書類（本文）」 p 20の「(ア) 演習科目」について、「3年次に通年科目として配置する【専門セミナー】では、学生は配属された研究室で担当教員の指導を受け」、「同じ担当教員の下で、4年次に開講する【卒業研究】において、自らの研究課題についての研究に取り組む」とある。しかしながら、基幹教員の専門分野が「情報システムコース」に偏っていると見受けられ、「メディアデザインコース」を履修した学生の卒業研究を担当する教員が適切に配置されているか判断できない。また、「メディアデザインコース」に係る主要授業科目の半数近くを兼任教員が担当しており、主要授業科目を責任もって教育できるか判断しづらい。そのため、「メディアデザインコース」の授業や卒業研究を責任もって行うことができる教育研究実施組織が整備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修正すること。（是正事項）・・・27
4. 「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」 p 17の「資料13履修表（情報システムコース）」において、例えば「情報セキュリティ対策」や「情報セキュリティ実践」といった授業科目は3年次から4年次まで履修するように見受けられるが、「基本計画書」 p 9の「教育課程等の概要」では配当年次が3年次となっており、申請書類間で齟齬があるように

見受けられるため、教養科目等の他の授業科目も含めて書類間（教育課程、履修モデル、カリキュラムマップ等）の整合が取れるように改めること。（是正事項）・・・・・・・・・・36

5. 「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」 p13の「資料10 履修モデル（情報システムコース）」、及びp14の「資料11 履修モデル（メディアデザインコース）」において、4年次の履修科目が卒業研究のみの履修モデルになっているため、学部4年間の体系的な教育課程になっているのか説明するとともに、必要に応じて改めることが望ましい。
（改善事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・52

【教育研究実施組織】

6. 教員資格審査において、「不可」となった授業科目について、当該授業科目を担当する教員を基幹教員以外の教員で補充する場合には、主要授業科目は原則として基幹教員が担当することとなっていることを踏まえ、当該授業科目の教育課程における位置付け等を明確にした上で、当該教員を後任として補充することの妥当性について説明すること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・57

【学生確保の見通し・人材需要の社会的動向】

7. 「学生確保の見通し等を記載した書類」の本文及び資料において、いくつかのデータやアンケート調査に基づいた分析が行われているが、本学の情報学部に入学者が充足する見込みであることについての説明が分かりにくいいため、明確に説明すること。（例えば、「学生確保の見通し等を記載した書類（本文）」 p28の「表3-10 高校生アンケート調査」は受験希望者の人数である一方で、「表3-11. 第二志望以下の者の入学率算出」は合格者に占める入学率となっており、受験希望者に対して合格者に占める入学率を乗じるのは適切ではないと見受けられる。）（改善事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・64

(是正事項) 情報学部 情報学科

1. 「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」 p 3の「(2) 社会的必要性」において、社会の情報分野に対するニーズや、情報デジタル技術、さらには、デジタル人材の育成の社会的必要性について記載されている。一方で、メディアデザインに関する社会的必要性についての記載は見受けられないことから、教育目標や養成する人材像にメディアデザインを掲げることや、教育課程において「情報システムコース」と「メディアデザインコース」に分けることの必要性が判断できない。そのため、メディアデザインコースを設けることの社会的必要性を明確にするとともに、必要に応じて「設置の趣旨等を記載した書類」を適切に修正すること。

(対応)

本学部では、「メディアデザイン」という用語を、音・画像・映像などのメディア情報を効果的に処理し、表現するための技術にあたるメディア情報処理と、実際にユーザーに接するコンテンツを設計、制作する技術にあたる情報デザインを組み合わせた領域を指す用語として用いている。

「メディアデザイン」に関する社会的必要性についての記載は見受けられないとの審査意見を踏まえ、「メディアデザイン」に関する知識や技術を持った人材の社会的必要性について、企業のニーズ、愛媛県のデジタル戦略及びそれに基づいた事業で必要とされる技術などの観点から説明を追記し、教育目標や養成する人材像に「メディアデザイン」を掲げることの妥当性を明らかにする。

また、教育課程を「情報システムコース」と「メディアデザインコース」に分けることの必要性が判断できないとの審査意見については、「情報システム」と「メディアデザイン」の2つコースを軸とした教育課程を見直し、「情報システム」を軸としたうえで、「メディアデザイン」の分野も学ぶことができる教育課程に編成し直す。

本学部の教育課程においては、一定レベル以上の確かな情報処理技術を身につけることはコースに関係なく重要であり、基本となる情報処理技術を修得した上で、それに加えてさらに「情報システム」に関する知識を深め、あるいは「メディアデザイン」に関わる様々な知識や技術に学ぶことができるようコース制の教育課程を編成した。しかしながら、審査意見を踏まえ、学士(情報学)を授与するに見合った情報処理技術を全員に修得させることを明確化するために、「メディアデザイン」を「情報システム」と並列関係にある「コース」として配置するよりも、教育課程の軸の部分(コースに当たる部分)を「情報システム」とし、「メディアデザイン」は学びを広げるための専門分野とするほうが、養成する人材像及び学位授与の方針を達成するための教育課程として適切であるとの判断により、コース制は取りやめる。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (本文)

新	旧
<p>3 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(2) 社会的必要性 (注釈の追加と注釈番号の繰下げ)</p> <p>愛媛県においても、2021 (令和 3) 年 3 月に愛媛県が「愛媛県デジタル総合戦略³」を 発表し、(略)</p> <p>³ <u>愛媛県デジタル総合戦略 第 1 期 (R3～R5)</u> https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/95271.pdf</p> <p>⁴ <u>あたらしい愛媛の未来を切り拓く DX 実行プラン</u> https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/105638.pdf (概要) https://www.pref.ehime.jp/page/60521.html</p> <p>⁵ <u>愛媛県デジタル人材育成推進会議設置要綱</u> https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/27358.pdf</p>	<p>3 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(2) 社会的必要性 (注釈の追加と注釈番号の繰下げ)</p> <p>愛媛県においても、2021 (令和 3) 年 3 月に愛媛県が「愛媛県デジタル総合戦略」を 発表し、(略)</p> <p>(追加)</p> <p>³ <u>あたらしい愛媛の未来を切り拓く DX 実行プラン</u> https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/105638.pdf (概要) https://www.pref.ehime.jp/page/60521.html</p> <p>⁴ <u>愛媛県デジタル人材育成推進会議設置要綱</u> https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/27358.pdf</p>
<p>4、5 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(2) 社会的必要性 (注釈の追加と注釈番号の繰下げ)</p> <p><u>また、「DX 実行プラン」では、「力強い DX の展開」として、育成したデジタル人材の受け皿となる産業の DX を推進するとしており、愛媛県の特徴である第一次、第二次、第三次産業のバランスが取れた産業構造や豊かな農林水産品、多様な自然環境等の強みを活かした産業 DX の推進を「愛媛スタイルの産業 DX の推進」として掲げ、IT 関連産業</u></p>	<p>4 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(2) 社会的必要性 (注釈の追加と注釈番号の繰下げ)</p> <p>(追加)</p>

だけでなく、製造業、農林水産業、サービス業等の幅広い既存産業において、産業の高付加価値化や生産性の向上を図る、としている。

実際、令和3～5年の「愛媛県デジタル総合戦略」の取組⁷には、産業のDX推進として、高速無線通信を活用したデジタル技術の実装の促進や旅行者の動態データ等の分析や効果検証に基づく観光プロモーション展開に向けた基盤の構築のほか、農林水産分野では、スマート農業機械を活用した省力化や高品質化への研究や普及促進、魚病や赤潮による被害軽減に向けたリアルタイム遠隔診断システムの構築などが挙げられている。また、愛媛県では、他にも企業と共同で実施しているドローンを活用して橋やため池の状態を画像データとAIを用いて点検し、防災・減災やインフラ点検・診断を省力化・効率化する事業⁸等も行われている。実際に用いられている情報技術に焦点を当てると、例えば、先に挙げた「魚病や赤潮による被害軽減に向けたリアルタイム遠隔診断システムの構築」については、魚病を早期に発見するために、沖合の海中に設置したカメラでいけす内を撮影し、映像を5G通信で遠隔地にあるサーバーに伝送し、AIによる画像認識技術を使って魚の数や活性状況を把握するという技術が用いられている。また、赤潮の発生には海水温度が関係しているため、新開発の高性能な常時多深度海水温観測装置を用いて、南北約65kmにわたるセンサーネットワークを構築し、これまでに用いられていた観測装置からの情報と共にデータを集約するために集積サーバーを構築し、漁業者に分かりやすい表示とするために、海水温多深度時系列変化

<p>表示、海水温三次元分布アニメーション表示を行っている。これらの様々な事業や取組では、データ分析、画像・映像解析、データベース・情報管理システムの構築、アプリケーションソフト開発、AI活用、UI・UX、3Dアニメーション等、様々な情報技術が使われており、それを支え推進していくためには、ネットワークやサーバーなどの情報システムに関する高度な知識と技術を持ったデジタル人材はもちろんのこと、そのほかにも画像・映像等のメディア情報処理やUI・UX及びユーザーのニーズに応えたコンテンツデザイン等の情報デザインに関する幅広い知識と技術を持ったデジタル人材も求められている。</p> <p>⁶ 愛媛県 IT 人材バンク（愛媛県官民連携 IT 人材育成支援コンソーシアム） https://www.pref.ehime.jp/h30580/itjinzaibank.html</p> <p>⁷ 愛媛県デジタル総合戦略 取組一覧（R3～R5） https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/111469.pdf</p> <p>⁸ 「橋梁やため池の維持管理ドローン活用へ」『ドローン技術や ICT を活用した防災・減災に向けて』 https://www.ntt-west.co.jp/brand/ict/ad/pdf/ehime.pdf</p>	<p>⁵ 愛媛県 IT 人材バンク（愛媛県官民連携 IT 人材育成支援コンソーシアム） https://www.pref.ehime.jp/h30580/itjinzaibank.html （追加）</p> <p>（追加）</p>
<p>5 ページ</p> <p>（略）新たに設置するなどの再編を進めているほか⁹（略）</p> <p>愛媛県が、愛媛県内に本社又は事業所を有する IT 企業・ユーザー企業に対して実施した IT 技術者に関するアンケート調査によると、IT 企業の 90%以上が IT スキル標準レベル 2 以上の技術者を求めており、45%以上がレベル 4 以上の技術者を求めて</p>	<p>4 ページ</p> <p>（略）新たに設置するなどの再編を進めているほか⁶（略）</p> <p>愛媛県が、愛媛県内に本社又は事業所を有する IT 企業に対して実施した IT 技術者に関するアンケート調査によると、企業の 90%以上が IT スキル標準レベル 2 以上の技術者を求めており、45%以上がレベル 4 以上の技術者を求めている⁷。また、ニーズ</p>

いる¹⁰。また、ニーズ(採用希望状況)のあるスキルも多様であり、アプリケーション、インフラ、運用設計、UI・UX等、バックエンド、フロントエンドの両面からの人材を求めていることが示されている。特に、IT企業の現在の在籍状況と採用希望状況に差があるのが、インフラとUI・UX等であり、インフラについては、現在の在籍状況の割合が8.6%であるのに対して、採用希望状況は14.6%、UI・UX等については、現在の在籍状況の割合が2.3%であるのに対して、採用希望状況では9.5%と差が大きく、人材が不足していることが見受けられる。UI・UX等については、「愛媛県デジタル総合戦略」の中でも、ICT化からDXへの転換にはUI、UX、ユーザー目線等住民(ヒト)本位の視点の重要性が掲げられている。一方で、ユーザー企業に対する調査結果を見ると、全体の約40%がITスキル標準レベル4の技術者を求めており、アプリケーション、インフラ、運用等のシステム全般に関する高度なスキルを持った技術者に対する採用希望度が高い。

このように地域のニーズとしては、高いレベルの情報インフラやシステムの運用設計の知識や技術を持った人材や、メディア情報処理やUI・UX等を含む情報デザインに関する知識や技術を持ったデジタル人材が求められていると言える。

(注釈番号の繰下げ)

⁹ 愛媛県県立学校振興計画(愛媛県教育委員会)令和5年3月「新設する学科・コース等」
<https://ehime-c.esnet.ed.jp/koukou/shinkou/shiryou/R5newcourse.pdf>

のあるスキルも多様であり、アプリケーション、インフラ、運用設計、UI・UX等、バックエンド、フロントエンドの両面からの人材を求めていることが示されている。さらに、ユーザー企業も同様に、全体の約40%がITスキル標準レベル4の技術者を求めており、アプリケーション、システム全般に関するスキルを持った技術者に対するニーズが高い。

(注釈番号の繰下げ)

⁶ 愛媛県県立学校振興計画(愛媛県教育委員会)令和5年3月「新設する学科・コース等」
<https://ehime-c.esnet.ed.jp/koukou/shinkou/shiryou/R5newcourse.pdf>

<p>¹⁰ IT技術者に関する県内IT企業・ユーザー企業へのアンケート結果概要 https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/27390.pdf</p>	<p>¹¹ IT技術者に関する県内IT企業・ユーザー企業へのアンケート結果概要 https://www.pref.ehime.jp/uploaded/attachment/27390.pdf</p>
<p>7、8 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(4) 養成する人材像</p> <p>また、専門分野を、情報ネットワーク、情報セキュリティ、情報システム構築等を中心とする「情報システム分野」とメディア情報処理や情報デザインに関する「メディアデザイン分野」の2分野とし、多種多様な技術が連携・融合して新しい産業や技術革新が起こる実情に鑑み、「情報システム」を中心に情報処理技術とそれを支える知識の修得に主軸を置きつつも、さらに「メディアデザイン」に関する知識や技術も身につけることができるカリキュラムを編成する。</p> <p>「情報システム分野」には、情報システムの基礎から応用までを包括的に学び、ITスキル標準レベル2程度の情報処理技術の土台を築きつつ、さらにITスキル標準レベル3以上のシステムの設計、開発、運用に関連する理論及び技術を修得できる科目を配置し、データベース、ネットワーク、セキュリティ対策、プログラミング等、情報技術の様々な側面を網羅する学びと、チームで活動するためのプロジェクト管理やコミュニケーションスキルの重視によって、実務での課題解決能力を養う。</p> <p>「メディアデザイン分野」には、文字・画像・音・映像や物理現象等のメディア情報をコンピュータで効果的に処理し、表現する理論及び技術、またユーザーを意識した</p>	<p>6 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(4) 養成する人材像</p> <p>また、専門分野を「情報システム」「メディアデザイン」の2つに大別し、各分野を深く学ぶことに主軸を置きつつも、多種多様な技術が連携・融合して新しい産業や技術革新が起こる実情を鑑み、2つの専門分野を相補的に相互に学べるカリキュラムを編成する。</p> <p>「情報システムコース」では、情報システムの基礎から応用までを包括的に学び、システムの設計、開発、運用に関連する理論及び技術を修得できる学修を提供し、データベース、ネットワーク、セキュリティ対策、プログラミング等、情報技術の様々な側面を網羅する学びによって、実務での課題解決能力を養う。また、チームで活動するためのプロジェクト管理やコミュニケーションスキルも重視し、卒業後は情報システムの専門家として、多様な業界でキャリアを築くことを想定している。</p> <p>「メディアデザインコース」では、デジタル技術によって文字・画像・音・映像や物理現象の情報をコンピュータで処理する理論及び技術を学び、実践するクリエイティ</p>

<p>コンテンツを設計、制作する情報デザインに関する幅広い理論及び技術を学ぶ科目を配置する。メディア情報処理や情報デザインを支える基盤技術であるシステム開発、ネットワーク技術、セキュリティ対策を「情報システム分野」の科目で学び、それらに加えて「メディアデザイン分野」の科目を総合的に学習することで、多様な知識や技術を身に付けることができ、卒業後は、例えばフルスタックエンジニアとしてのキャリアなどにつながると考えている。</p> <p>さらに、どちらの分野にも必要となる「共通分野」として、これからの産業にとって不可欠な技術と考えられる AI や機械学習に関する科目や全ての産業で必要となっているデータサイエンスに関する科目を配置する。</p>	<p>ブな学修を提供する。人から人へと情報が伝わる時、最も効果的かつ効率的な情報の加工・伝達を考えるという意味では、創造的かつ論理的思考力が求められる領域であり、画像や音響等の情報処理技術とともに、UI、UX を意識した Web デザイン、さらに映像制作、ゲーム、CG 等のコンテンツ制作に学びを広げることで、デジタルメディア業界やクリエイティブ業界でのキャリアを築いていくことを想定している。</p> <p>(追加)</p>
--	---

(是正事項) 情報学部 情報学科

2. 「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」 p 7 の「<卒業認定学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー)>」において、「学士 (情報学) の学位を授与」とあるが、メディアデザインコースを履修した場合に、学士 (情報学) に見合った教育課程及び教育研究実施組織等の編制になっていると判断できないことから、メディアデザインコースの教育課程と教育研究実施組織が学士 (情報学) に相当することを明確に説明するとともに、適切に修正すること。

(対応)

審査意見 1 への対応で述べたとおり、コース制を取りやめつつ、「情報システム専門科目」に対する修得単位数の卒業要件を残すことで、「学士 (情報学)」に見合った教育課程を編成していることが明確となるよう改める。なお、コース制を取りやめることに伴い、教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー) 等については修正し、記載を改める。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (本文)

新	旧
7、8 ページ 1 設置の趣旨及び必要性 (4) 養成する人材像 また、専門分野を、情報ネットワーク、情報セキュリティ、情報システム構築等を中心とする「情報システム分野」とメディア情報処理や情報デザインに関する「メディアデザイン分野」の2分野とし、多種多様な技術が連携・融合して新しい産業や技術革新が起こる実情に鑑み、「情報システム」を中心に情報処理技術とそれを支える知識の修得に主軸を置きつつも、さらに「メディアデザイン」に関する知識や技術も身につけることができるカリキュラムを編成する。 「情報システム分野」には、情報システムの基礎から応用までを包括的に学び、IT スキル標準レベル2 程度の情報処理技術の土台を築きつつ、さらに IT スキル標準レ	6 ページ 1 設置の趣旨及び必要性 (4) 養成する人材像 また、専門分野を「情報システム」「メディアデザイン」の2つに大別し、各分野を深く学ぶことに主軸を置きつつも、多種多様な技術が連携・融合して新しい産業や技術革新が起こる実情を鑑み、2つの専門分野を相補的に相互に学べるカリキュラムを編成する。 「情報システムコース」では、情報システムの基礎から応用までを包括的に学び、システムの設計、開発、運用に関連する理論及び技術を修得できる学修を提供し、デ

<p>ル 3 以上のシステムの設計、開発、運用に関連する理論及び技術を修得できる科目を配置し、データベース、ネットワーク、セキュリティ対策、プログラミング等、情報技術の様々な側面を網羅する学びと、チームで活動するためのプロジェクト管理やコミュニケーションスキルの重視によって、実務での課題解決能力を養う。</p> <p>「メディアデザイン分野」には、文字・画像・音・映像や物理現象等のメディア情報をコンピュータで効果的に処理し、表現する理論及び技術、またユーザーを意識したコンテンツを設計、制作する情報デザインに関する幅広い理論及び技術を学ぶ科目を配置する。メディア情報処理や情報デザインを支える基盤技術であるシステム開発、ネットワーク技術、セキュリティ対策を「情報システム分野」の科目で学び、それらに加えて「メディアデザイン分野」の科目を総合的に学習することで、多様な知識や技術を身に付けることができ、卒業後は、例えばフルスタックエンジニアとしてのキャリアなどにつながると考えている。</p> <p>さらに、どちらの分野にも必要となる「共通分野」として、これからの産業にとって不可欠な技術と考えられる AI や機械学習に関する科目や全ての産業で必要となっているデータサイエンスに関する科目を配置する。</p>	<p>データベース、ネットワーク、セキュリティ対策、プログラミング等、情報技術の様々な側面を網羅する学びによって、実務での課題解決能力を養う。また、チームで活動するためのプロジェクト管理やコミュニケーションスキルも重視し、卒業後は情報システムの専門家として、多様な業界でキャリアを築くことを想定している。</p> <p>「メディアデザインコース」では、デジタル技術によって文字・画像・音・映像や物理現象の情報をコンピュータで処理する理論及び技術を学び、実践するクリエイティブな学修を提供する。人から人へと情報が伝わる時、最も効果的かつ効率的な情報の加工・伝達を考えるという意味では、創造的かつ論理的思考力が求められる領域であり、画像や音響等の情報処理技術とともに、UI、UX を意識した Web デザイン、さらに映像制作、ゲーム、CG 等のコンテンツ制作に学びを広げることで、デジタルメディア業界やクリエイティブ業界でのキャリアを築いていくことを想定している。</p> <p>(追加)</p>
<p>8、9 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(6) 3つのポリシー</p> <p>カリキュラム・ポリシーでは、1) 科目の区分、2) ～7) 教育内容、8) 授業形式・授業方法、9) 評価方法、10) 教育課程及び</p>	<p>7、8 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(6) 3つのポリシー</p> <p>カリキュラム・ポリシーでは、1) 科目の区分、2) コース設定、3) ～8) 教育内容、9) 授業形式・授業方法、10) 評価方法、11)</p>

<p>学修成果の検証方法、を定めている。</p> <p>(略)</p> <p>(削除)</p> <p>2) (略)</p> <p>3) (略)</p> <p>4) (略)</p> <p>5) (略)</p> <p>6) (略)</p> <p>7) (略)</p> <p>8) (略)</p> <p>9) (略)</p> <p>10) (略)</p>	<p>教育課程及び学修成果の検証方法、を定めている。</p> <p>(略)</p> <p>2) <u>卒業に必要な単位数は、「情報システムコース」又は「メディアデザインコース」のコース別に定める。コースは2年次に決定する。</u></p> <p>3) (略)</p> <p>4) (略)</p> <p>5) (略)</p> <p>6) (略)</p> <p>7) (略)</p> <p>8) (略)</p> <p>9) (略)</p> <p>10) (略)</p> <p>11) (略)</p>																
<p>11、12 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(7) 養成する人材像及び3つのポリシーの各項目との相関性及び整合性</p> <p>表 1-2 養成する人材像と カリキュラム・ポリシー の関係性</p> <table border="1" data-bbox="240 1328 780 1473"> <tr> <th>養成する人材が身に付ける能力</th> </tr> <tr> <td>※右欄の科目区分によって、養成する人材像を達成する教育課程を編成する。</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="240 1570 780 2000"> <tr> <th>カリキュラム・ポリシー</th> </tr> <tr> <td>1) (略)</td> </tr> <tr> <td>(削除)</td> </tr> <tr> <td>2) (略)</td> </tr> <tr> <td>3) (略)</td> </tr> <tr> <td>4) (略)</td> </tr> </table>	養成する人材が身に付ける能力	※右欄の科目区分によって、養成する人材像を達成する教育課程を編成する。	カリキュラム・ポリシー	1) (略)	(削除)	2) (略)	3) (略)	4) (略)	<p>9、10 ページ</p> <p>1 設置の趣旨及び必要性</p> <p>(7) 養成する人材像及び3つのポリシーの各項目との相関性及び整合性</p> <p>表 1-2 養成する人材像と カリキュラム・ポリシー の関係性</p> <table border="1" data-bbox="799 1328 1355 1518"> <tr> <th>養成する人材が身に付ける能力</th> </tr> <tr> <td>※右欄の科目区分及びコース区分によって、養成する人材像を達成する教育課程を編成する。</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="799 1570 1355 2000"> <tr> <th>カリキュラム・ポリシー</th> </tr> <tr> <td>1) (略)</td> </tr> <tr> <td>2) <u>卒業に必要な単位数は、「情報システムコース」又は「メディアデザインコース」のコース別に定める。コースは2年次に決定する。</u></td> </tr> <tr> <td>3) (略)</td> </tr> <tr> <td>4) (略)</td> </tr> <tr> <td>5) (略)</td> </tr> </table>	養成する人材が身に付ける能力	※右欄の科目区分及びコース区分によって、養成する人材像を達成する教育課程を編成する。	カリキュラム・ポリシー	1) (略)	2) <u>卒業に必要な単位数は、「情報システムコース」又は「メディアデザインコース」のコース別に定める。コースは2年次に決定する。</u>	3) (略)	4) (略)	5) (略)
養成する人材が身に付ける能力																	
※右欄の科目区分によって、養成する人材像を達成する教育課程を編成する。																	
カリキュラム・ポリシー																	
1) (略)																	
(削除)																	
2) (略)																	
3) (略)																	
4) (略)																	
養成する人材が身に付ける能力																	
※右欄の科目区分及びコース区分によって、養成する人材像を達成する教育課程を編成する。																	
カリキュラム・ポリシー																	
1) (略)																	
2) <u>卒業に必要な単位数は、「情報システムコース」又は「メディアデザインコース」のコース別に定める。コースは2年次に決定する。</u>																	
3) (略)																	
4) (略)																	
5) (略)																	

<p>5) (略)</p> <p>6) (略)</p> <p>7) (略)</p> <p>8) (略)</p> <p>9) (略)</p> <p>10) (略)</p>	<p>6) (略)</p> <p>7) (略)</p> <p>8) (略)</p> <p>9) (略)</p> <p>10) (略)</p> <p>11) (略)</p>
<p>13、14 ページ</p> <p>2学部・学科等の特色</p> <p>(1) 高等教育の中核基盤としての「<u>専門人材の輩出</u>」</p> <p>このような人材育成を行ううえで、本学部の学びにおける特色は以下の3項目に集約される。</p> <p>ア <u>2つの分野によって、興味関心に応じて学びを広げられるカリキュラム</u></p> <p>(略)</p> <p>ア <u>2つの分野によって、興味関心に応じて学びを広げられるカリキュラム</u></p> <p>(略) <u>社会の中では、システムの構築やメディア情報の処理、コンテンツ制作等は、独立した知識や技術の分野として存在しているわけではなく、相互に関連しながら機能している。そのため、本学部では、情報システムや情報インフラの構築・管理・運用に焦点を当てた分野(「情報システム分野」)だけでなく、メディア情報処理と情報デザインに焦点を当てた分野(「メディアデザイン分野」)を置き、それぞれを「情報システム専門科目」「メディアデザイン専門科目」として設定し、科目を配置している。また、膨大なデータを分析し、それを課題解決に活用するデータサイエンスの分野や、生成系AIに代表されるAIや機械学習の分野は、近年特に注目を集めている。これらのAI・データサイエンス分野は今後社会のいたる</u></p>	<p>12、13 ページ</p> <p>2学部・学科等の特色</p> <p>(1) 高等教育の中核基盤としての「<u>専門人材の輩出</u>」</p> <p>このような人材育成を行ううえで、本学部の学びにおける特色は以下の3項目に集約される。</p> <p>ア <u>情報学を2つの側面から自由に学べるコース制カリキュラム</u></p> <p>(略)</p> <p>ア <u>情報学を2つの側面から自由に学べるコース制カリキュラム</u></p> <p>(略) <u>そのため、本学部では、中心的な専門分野を、情報システムや情報インフラの構築・管理・運用に焦点を当てた分野(「情報システム」)と、メディア情報処理とコンテンツデザインに焦点を当てた分野(「メディアデザイン」)の2つに大別し、それぞれを「情報システム専門科目」「メディアデザイン専門科目」として設定し、科目を配置している。また、膨大なデータを分析し、それを課題解決に活用するデータサイエンスの分野や、生成系AIに代表されるAIや機械学習の分野は、近年特に注目を集めている。これらのAI・データサイエンス分野は今後社会のいたるところで活用が進むことが予想されることから、<u>両コース共通の専門科</u></u></p>

<p>ところで活用が進むことが予想されることから、<u>両分野に共通する専門科目として位置づけ、「共通専門科目」に科目を配置している。それによって、2つの分野の中で、学生が情報学の専門性を深めていくと同時に、それぞれの興味関心に応じて主体性を持って柔軟に知識や技術を広げ深めていけるようなカリキュラムを提供する。</u></p>	<p><u>目として位置づけ、「共通専門科目」に科目を配置している。また、社会の中では、システムの構築やメディア・データの処理、コンテンツ制作等は、独立した知識や技術の分野として存在しているわけではなく、相互に関連しながら機能している。そのため、本学部では、「情報システム」と「メディアデザイン」という2つの分野を学科として分けるのではなく、学生が専門性を深めていくと同時に、自らの専門分野に軸足を置きつつも、学生それぞれが主体性を持って柔軟に知識や技術を広げ深めていけるように、1つの学科内に「情報システム」分野を中心に学ぶ「情報システムコース」と、「メディアデザイン」分野を中心に学ぶ「メディアデザインコース」の2コースを配置し、2年次からコースに分かれて学修することとしている。ただし、コースの違いはそれぞれのコースの専門科目（「情報システム専門科目」「メディアデザイン専門科目」）の必要単位数の違いのみであり、コースに関係なく学生はどちらの専門科目も履修することが可能である。</u></p>
<p>14 ページ イ アウトカムを意識し、体系性と順次性を考慮した「目標別プログラム」 (略) その代わりとして、本学部のカリキュラムでは、<u>専門性と体系性を考慮して13のプログラム（以下「目標別プログラム」という。）を設定しており、プログラムごとに順次性を考慮した科目配置を行っている</u>（資料4）。</p>	<p>13 ページ イ アウトカムを意識し、体系性と順次性を考慮した「目標別プログラム」 (略) その代わりとして、本学部のカリキュラムでは、<u>専門性と体系性を考慮して14のプログラム（以下「目標別プログラム」という。）を設定しており、プログラムごとに順次性を考慮した科目配置を行っている</u>（資料4）。</p>

<p>目標別プログラムは、情報システム分野に 6 プログラム (「情報システム構築」「情報セキュリティ対策」「情報ネットワーク構築」「クラウド開発」「アプリ開発」「デジタル回路設計」)、メディアデザイン分野に 5 プログラム (「画像処理・画像解析」「物理シミュレーション」「映像制作」「<u>デジタルクリエイション</u>」「Web 構築」) として、AI・データサイエンス分野に 2 プログラム (「データサイエンス」「AI・機械学習」) を設定している。</p>	<p>目標別プログラムは、情報システム分野に 6 プログラム (「情報システム構築」「情報セキュリティ対策」「情報ネットワーク構築」「クラウド開発」「アプリ開発」「デジタル回路設計」)、メディアデザイン分野に 6 プログラム (「画像処理・画像解析」「物理シミュレーション」「<u>CG アニメーション</u>」「映像制作」「<u>ゲームクリエイション</u>」「Web 構築」) として、AI・データサイエンス分野に 2 プログラム (「データサイエンス」「AI・機械学習」) を設定している。</p>
<p>15 ページ</p> <p>この 13 の目標別プログラムを定めることにより、カリキュラム全体で必修科目を定めるのではなく、学生自らがアウトカムを意識して、主体的に自らが学ぶ内容を決めていくことを促し、丁寧な履修指導も併せて行うことで、一人一人に適した学びの提供が可能となる。</p>	<p>14 ページ</p> <p>この 14 の目標別プログラムを定めることにより、カリキュラム全体で必修科目を定めるのではなく、学生自らがアウトカムを意識して、主体的に自らが学ぶ内容を決めていくことを促し、丁寧な履修指導も併せて行うことで、一人一人に適した学びの提供が可能となる。</p>
<p>17 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色 (1) 教育課程の編成の基本的な考え方 (削除)</p>	<p>16 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色 (1) 教育課程の編成の基本的な考え方 <u>本学部では、「2 学部・学科等の特色」で述べているとおり、養成する人材像に基づいて、「情報システム」と「メディアデザイン」の 2 つのコースを設定しているが、1 年次はコースを選択させず、必修科目を配置することによって、両コースに共通して土台となる科目を中心に学修させ、2 年次からのコース選択に備える。</u></p>
<p>18 ページ</p> <p>2 年次以降は、「専門科目群」では、学生</p>	<p>17 ページ</p> <p>2 年次以降は、「専門科目群」では、<u>学生</u></p>

<p>の主体性や多種多様な興味関心を尊重するために、カリキュラム全体としての必修科目は必要最低限に留め、その代わりに、専門性と体系性を考慮して設定している目標別プログラム（資料4）によって、学生が順次性も意識しながらディプロマ・ポリシーに定めている力を身に付けることができるよう科目を配置している。</p>	<p><u>各自が選択したコースに分かれて自身が学修を組み立てるが、</u>学生の主体性や多種多様な興味関心を尊重するために、カリキュラム全体としての必修科目は必要最低限に留め、その代わりに、専門性と体系性を考慮して設定している目標別プログラム（資料4）によって、学生が順次性も意識しながらディプロマ・ポリシーに定めている力を身に付けることができるよう科目を配置している。</p>
<p>21、22 ページ</p> <p>(イ) 共通専門科目</p> <p>「専門科目群」の「共通専門科目」は、「情報システム」と「メディアデザイン」の<u>両分野</u>に共通する知識基盤や技術に関する科目と、<u>両分野</u>のどちらにも関連する分野である「AI・データサイエンス分野」の科目を配置している。実際に配置する科目の一覧は表 4-5 のとおりである。</p> <p>(略)</p> <p>【情報学概論】は情報学全体を広く概観する科目で、【卒業研究】を担当する全教員がオムニバス方式で授業を実施する。</p>	<p>20、21 ページ</p> <p>(イ) 共通専門科目</p> <p>「専門科目群」の「共通専門科目」は、「情報システム」と「メディアデザイン」の<u>両コース</u>に共通した内容の専門科目を配置しており、<u>両コース</u>に共通する知識基盤や技術に関する科目と、<u>両コース</u>のどちらにも関連する分野である「AI・データサイエンス分野」の科目を配置している。実際に配置する科目の一覧は表 4-5 のとおりである。</p> <p>(略)</p> <p>【情報学概論】は情報学全体を広く概観する科目で、<u>学生たちがコース選択等にも活用することを想定しており、</u>【卒業研究】を担当する全教員がオムニバス方式で授業を実施する。</p>
<p>22、23 ページ</p> <p>(ウ) 情報システム専門科目</p> <p>1 年次配当科目の【情報数学】【オペレーティングシステム】【Linux 実践】は、<u>いくつかの「目標別プログラム」の必須科目となっている専門科目であるため、1 年次のガイダンスにて強調して履修指導する。</u></p>	<p>22 ページ</p> <p>(ウ) 情報システム専門科目</p> <p><u>本来であれば、コース選択後に専門科目の履修が始まる</u>ことが理想であるが、<u>1 年次配当科目の【情報数学】【オペレーティングシステム】【Linux 実践】はコース選択の前に配当される専門科目となる。</u>これらの科</p>

	<p>目は、<u>2 年次配当とすると科目の順次性や体系性に影響を与える科目であるため、順次性と体系性を優先した結果、1 年次配当科目とした。そのため、1 年次配当の専門科目の履修については 1 年次のガイダンスにて強調して指導する。</u></p>
<p>23 ページ</p> <p>(エ) メディアデザイン専門科目</p> <p>「メディアデザイン専門科目」は、メディアデザイン分野の科目を配置している。<u>これらの科目は、メディアとテクノロジーが交差するメディア情報処理領域と、ユーザーとの接点である人と社会のためにコンテンツを創造することができる情報デザイン領域についての知識や技術を修得するための科目である。</u>メディアデザイン専門科目は、細別すると「<u>メディア情報処理領域</u>」と「<u>情報デザイン領域</u>」となるが、1 年次配当の【マルチメディア】、2 年次配当の【実写映像制作 I】【実写映像制作 II】については両分野に共通した科目である。「メディアデザイン専門科目」においても、「<u>目標別プログラム</u>」の必須科目としている 1 年次配当の科目があるため、<u>ガイダンスにおいて強調して履修指導を行う。</u></p> <p>メディアデザイン分野の目標別プログラムは「画像処理・画像解析」「物理シミュレーション」「映像制作」「<u>デジタルクリエイション</u>」「Web 構築」の 5 つであり、各プログラムに対応した科目を意識しながら、学生は自分の興味関心に従って学びを深めていくことができる（資料 4）。</p>	<p>22、23 ページ</p> <p>(エ) メディアデザイン専門科目</p> <p>「メディアデザイン専門科目」は、メディアデザイン分野の科目を配置している。<u>これらの科目は、ユーザーとの接点であるメディアとテクノロジーが交差する領域において、人と社会のためにコンテンツを創造することができるメディアデザインのプロフェッショナルを育成することを目的とした科目である。</u>メディアデザイン専門科目は、細別すると「<u>メディア情報処理関係</u>」と「<u>コンテンツ制作関係</u>」となるが、1 年次配当の【マルチメディア】、2 年次配当の【実写映像制作 I】【実写映像制作 II】については両分野に共通した科目である。「メディアデザイン専門科目」においても、<u>コース選択前の 1 年次配当の科目があるが、こちらにも順次性や体系性を優先した結果であり、ガイダンスにおいて強調して履修指導を行う。</u></p> <p>メディアデザイン分野の目標別プログラムは「画像処理・画像解析」「物理シミュレーション」「<u>CG アニメーション</u>」「映像制作」「<u>ゲームクリエイション</u>」「Web 構築」の 6 つであり、各プログラムに対応した科目を意識しながら、学生は自分の興味関心に従って学びを深めていくことができる（資料 4）。</p>

<p>24 ページ</p> <p>表 4-7 「メディアデザイン専門科目」の科目配置</p> <p>区分</p> <p>メディア情報処理領域</p> <p>情報デザイン領域</p>	<p>23 ページ</p> <p>表 4-7 「メディアデザイン専門科目」の科目配置</p> <p>区分</p> <p>メディア情報処理関係</p> <p>コンテンツ制作関係</p>
<p>28 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>(3) 主要授業科目の設定の考え方</p> <p>表 4-9 教育課程上主要と認める授業科目 (主要授業科目)</p> <p>「目標別プログラム」の中で、「マイスター科目」と定められている科目</p> <p>(削除)</p> <p>主要授業科目は基幹教員が担当しているが、表 4-9 に示している主要授業科目のうち、【Web 制作】及びUnity 等のゲーム開発用ソフトウェアを使う【ゲームクリエーションⅠ】【ゲームクリエーションⅡ】については、主に開発用ソフトウェア等を使ってコンテンツ制作を行う科目であり、これらのコンテンツの制作を実際に最前線で行っている経験豊富な実務家教員に直接指導を受けることが教育効果として最も高いと考え、<u>基幹教員と兼任教員が共同で担当している。</u></p>	<p>27 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>(3) 主要授業科目の設定の考え方</p> <p>表 4-9 教育課程上主要と認める授業科目 (主要授業科目)</p> <p>「目標別プログラム」の中で、「マイスター科目」と定められている科目</p> <p><u>CG アニメーションⅠ、Ⅱ、Ⅲ</u></p> <p><u>原則として、主要授業科目は基幹教員が担当しているが、表 4-9 に示している主要授業科目のうち、<u>Maya 等の 3DCG アニメーションソフトウェアを使う【CG アニメーションⅠ】【CG アニメーションⅡ】【CG アニメーションⅢ】、【Web 制作】</u>及びUnity 等のゲーム開発用ソフトウェアを使う【ゲームクリエーションⅠ】【ゲームクリエーションⅡ】については、主に開発用ソフトウェア等を使ってコンテンツ制作を行う科目であり、これらのコンテンツの制作を実際に最前線で行っている経験豊富な実務家教員に直接指導を受けることが教育効果として最も高いと考え、兼任教員が担当している。</u></p>
<p>29、30 ページ</p> <p>5 教育方法、履修指導方法及び卒業要件</p> <p>(2) 履修指導方法及び履修モデル</p> <p>入学後のオリエンテーション期間に、資料 4、資料 10 <u>及び資料 11</u> のようなカリキ</p>	<p>28、29 ページ</p> <p>5 教育方法、履修指導方法及び卒業要件</p> <p>(2) 履修指導方法及び履修モデル</p> <p>入学後のオリエンテーション期間に、資料 4、資料 10、<u>資料 11 及び資料 12</u> のよう</p>

<p>キュラムマップと目標別プログラム一覧、履修モデルを掲載した配付物を示したうえで説明することで、科目の体系性を理解して履修を行うように、ガイダンスの中で履修指導を実施する。ガイダンスでは、「社会実践科目群」及び「目標別プログラム」の各特徴を周知し、<u>特にアウトカムを意識した目標別プログラム選択と履修が推奨される</u> 1 年次配当科目を中心に履修指導を行う。</p> <p>(略)</p> <p>(削除)</p>	<p>なカリキュラムマップと目標別プログラム一覧、履修モデルを掲載した配付物を示したうえで説明することで、科目の体系性を理解して履修を行うように、ガイダンスの中で履修指導を実施する。ガイダンスでは、<u>特に、2つのコースの違いや「社会実践科目群」及び「目標別プログラム」の各特徴を周知し、アウトカムを意識したコース選択及びプログラム選択指導並びに各コースに進む上で履修が推奨される</u> 1 年次配当科目を中心に履修指導を行う。(略)</p> <p><u>なお、資料 10 の履修モデルは「情報システムコース」の学生のモデル例であり、資料 11 の履修モデルは「メディアデザインコース」の学生のモデル例である。</u></p>
<p>30 ページ</p> <p>(3) 卒業要件</p> <p>本学部の卒業要件は、各区分に定められた必要単位数及び必修科目を修得し、かつ全体で 124 単位以上の単位を修得することで満たされる。卒業に必要な単位数の詳細は資料 <u>12</u> のとおりである。</p> <p>「リベラルアーツ科目群」では、全体で 24 単位以上の修得を必要とし、区分別には「人文科学分野」「社会科学分野」「自然科学分野」において各 2 単位以上、「言語文化科目」において 4 単位以上の修得を必要とする。</p> <p>「専門科目群」では、「演習科目」から 10 単位、「共通専門科目」及び「情報システム専門科目」から 40 単位以上の修得を必要とする。また、「社会実践科目群」からは 10 単位以上の修得を必要とし、「一般教育科目群」「周辺科目群」も合わせた学部の専門科目全体で 92 単位以上の修得を必要とする。</p>	<p>29 ページ</p> <p>(3) 卒業要件</p> <p>本学部の卒業要件は、各区分に定められた必要単位数及び必修科目を修得し、かつ全体で 124 単位以上の単位を修得することで満たされる。卒業に必要な単位数の詳細は資料 <u>13</u> 及び資料 <u>14</u> のとおりである。</p> <p>「リベラルアーツ科目群」では、全体で 24 単位以上の修得を必要とし、区分別には「人文科学分野」「社会科学分野」「自然科学分野」において各 2 単位以上、「言語文化科目」において 4 単位以上の修得を必要とする。</p> <p>「専門科目群」では、「演習科目」から 10 単位、「<u>情報システムコース</u>」に所属する学生は、「共通専門科目」及び「情報システム専門科目」から 40 単位以上、「<u>メディアデザインコース</u>」に所属する学生は、「共通専門科目」及び「<u>メディアデザイン専門科目</u>」から <u>40 単位以上</u>の修得を必要とする。また、</p>

	「社会実践科目群」からは <u>コース問わず</u> 10 単位以上の修得を必要とし、「一般教育科目群」「周辺科目群」も合わせた学部の専門科目全体で 92 単位以上の修得を必要とする。
--	--

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (資料)

新	旧
<p>【別添資料 1】(資料 4) 目標別プログラム一覧</p> <p>「新」参照 (削除)</p> <p>(マップ記号の繰上げ)</p> <p>K (略)</p> <p>L (略)</p> <p>M (略)</p> <p>(「プログラム」の名称変更)</p> <p>「L デジタルクリエイション」</p> <p>(「科目」の移動)</p> <p>「L デジタルクリエイション」</p> <p>「必須」から「推奨」への移動</p> <p>CG アニメーション基礎 (黒字)</p> <p>CG アニメーション I (黒字)</p> <p>CG アニメーション II (黒字)</p> <p>CG アニメーション III (黒字)</p>	<p>【別添資料 1】(資料 4) 目標別プログラム一覧</p> <p>「旧」参照</p> <p>「K CG アニメーション」の列を削除</p> <p>(マップ記号の繰上げ)</p> <p>L (略)</p> <p>M (略)</p> <p>N (略)</p> <p>(「プログラム」の名称変更)</p> <p>「M ゲームクリエイション」</p> <p>(「科目」の移動)</p> <p>「M ゲームクリエイション」</p> <p>「必須」から「推奨」への移動</p> <p>CG アニメーション基礎 (黒字)</p> <p>CG アニメーション I (赤字)</p> <p>CG アニメーション II (赤字)</p> <p>CG アニメーション III (赤字)</p>
<p>【別添資料 2】(資料 6) カリキュラム・ポリシーの教育内容と科目区分の関係</p> <p>「新」参照 (カリキュラム・ポリシーの番号繰上げ)</p> <p>CP2 を削除したことに伴い CP3 以降の番号を繰り上げる。</p> <p>CP2</p> <p>CP3</p> <p>CP4</p>	<p>【別添資料 2】(資料 6) カリキュラム・ポリシーの教育内容と科目区分の関係</p> <p>「旧」参照 (カリキュラム・ポリシーの番号繰上げ)</p> <p>CP3</p> <p>CP4</p> <p>CP5</p>

CP5 CP6 CP7	CP6 CP7 CP8
<p>【別添資料3】(資料9) 科目とディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの整合性 「新」参照 (カリキュラム・ポリシーの番号繰上げ) CP2 を削除したことに伴い CP3 以降の番号を繰り上げる。</p> <p>CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7</p> <p>(「配当年次」の修正) 科目区分3「人文科学分野」「社会科学分野」「自然科学分野」科目区分2・3「健康文化科目」 1・2・3・4</p> <p>科目区分3「言語文化応用科目」「言語文化講義科目」 2・3・4</p> <p>科目名「CGアニメーションⅠ」 2・3</p> <p>科目名「自然言語処理」「応用情報学」「CGアニメーションⅡ」「CGアニメーションⅢ」 3・4</p> <p>(卒業要件の変更) 科目区分2・3「共通専門科目」</p>	<p>【別添資料3】(資料9) 科目とディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの整合性 「旧」参照 (カリキュラム・ポリシーの番号繰上げ)</p> <p>CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8</p> <p>(「配当年次」の修正) 科目区分3「人文科学分野」「社会科学分野」「自然科学分野」科目区分2・3「健康文化科目」 1</p> <p>科目区分3「言語文化応用科目」「言語文化講義科目」 2</p> <p>科目名「CGアニメーションⅠ」 2</p> <p>科目名「自然言語処理」「応用情報学」「CGアニメーションⅡ」「CGアニメーションⅢ」 3</p> <p>(卒業要件の変更) 科目区分2・3「共通専門科目」</p>

<p>情報システム専門科目と合わせて</p> <p>科目区分 2・3「情報システム専門科目」 (削除) (削除) (削除)</p> <p>科目区分 2・3「メディアデザイン専門科目」 (削除) (削除) (削除) (削除)</p> <p>主要科目からの削除 (削除) (削除) (削除)</p>	<p>選択コース科目と合わせて</p> <p>科目区分 2・3「情報システム専門科目」 (情報システムコース) (メディアデザインコース) 0 単位以上</p> <p>科目区分 2・3「メディアデザイン専門科目」 (情報システムコース) 0 単位以上 (メディアデザインコース) 共通選択科目と合わせて 40 単位以上</p> <p>主要科目からの削除 CG アニメーションⅠ CG アニメーションⅡ CG アニメーションⅢ</p>
<p>【別添資料 4】(資料 10) 履修モデル 「新」参照 (資料名称の変更) 履修モデル</p> <p>(履修年次の変更) 「人文科学分野」 4 年次前期 哲学Ⅰ 2 単位</p> <p>(科目の削除) 「社会科学分野」 2 年次前期 (削除)</p> <p>(科目の追加) 「健康文化科目」 4 年次前期 身体運動学 2 単位</p>	<p>【別添資料 4】(資料 10) 履修モデル 「旧」参照 (資料名称の変更) 履修モデル <u>(情報システムコース)</u></p> <p>(履修年次の変更) 「人文科学分野」 1 年次前期 哲学Ⅰ 2 単位</p> <p>(科目の削除) 「社会科学分野」 2 年次前期 経済学の基礎Ⅰ 2 単位</p> <p>(科目の追加) 「健康文化科目」 4 年次前期 (追加)</p>

<p>「共通専門科目」 4 年次後期 応用情報学</p> <p>(各学期の合計単位数) 1 年次前期 16 単位 2 年次前期 18 単位 4 年次前期 6 単位 4 年次後期 4 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数) 「社会科学分野」 4 単位 「自然科学分野」 4 単位 「健康文化科目」 2 単位 「共通専門科目」 28 単位</p>	<p>「共通専門科目」 4 年次後期 (追加)</p> <p>(各学期の合計単位数) 1 年次前期 18 単位 2 年次前期 20 単位 4 年次前期 2 単位 4 年次後期 2 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数) 「社会科学分野」 6 単位 「自然科学分野」 6 単位 「健康文化科目」 0 単位 「共通専門科目」 26 単位</p>
<p>【別添資料5】(資料 11) カリキュラムマップ 「新」参照 (マップ記号の繰上げ) K (略) L (略) M (略)</p> <p>(「マイスター科目」からの削除) (削除) (色囲みなし) (削除) (色囲みなし) (削除) (色囲みなし)</p>	<p>【別添資料5】(資料 12) カリキュラムマップ 「旧」参照 (マップ記号の繰上げ) L (略) M (略) N (略)</p> <p>(「マイスター科目」からの削除) CG アニメーションⅠ (色囲み) CG アニメーションⅡ (色囲み) CG アニメーションⅢ (色囲み)</p>

<p>(配当年次を表す矢印の追記)</p> <p>自然言語処理 応用情報学 CG アニメーションⅠ CG アニメーションⅡ CG アニメーションⅢ 「教養教育科目」 「言語文化科目」 「健康文化科目」</p>	<p>(配当年次を表す矢印の追記)</p> <p>(追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p>
<p>【別添資料6】(資料12) 履修表 「新」参照 (資料名称の変更) 履修表</p> <p>(罫線の追記)</p> <p>1年次と2年次間の縦線 「言語文化基礎科目」 「一般教育科目群」 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」 「キャリア形成支援科目」 「周辺科目群」</p> <p>2年次と3年次間の縦線 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」 「キャリア形成支援科目」 「周辺科目群」</p> <p>3年次と4年次間の縦線</p>	<p>【別添資料6】(資料13) 履修表 「旧」参照 (資料名称の変更) 履修表(情報システムコース)</p> <p>(罫線の追記)</p> <p>1年次と2年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p> <p>2年次と3年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p> <p>3年次と4年次間の縦線</p>

「共通専門科目」	(追加)
「情報システム専門科目」	(追加)
「メディアデザイン専門科目」	(追加)
「プロジェクト科目」	(追加)

(新旧対照表) 教育課程等の概要

新	旧
11、16、17 ページ 卒業・修了要件及び履修方法 リベラルアーツ科目群から、教養教育科目より人文科学分野，社会科学分野及び自然科学分野よりそれぞれ2単位以上，言語文化科目より4単位以上を含む24単位以上，専門科目群から，演習科目10単位，共通専門科目及び情報システム専門科目より40単位以上，社会实践科目群より10単位以上を含む92単位以上を修得し，合計124単位以上取得すること。〔履修登録の上限：44単位（年間）ただし，前年度のGPAが3.0以上の場合は，上限を50単位（年間）とする。〕	11、16、17 ページ 卒業・修了要件及び履修方法 リベラルアーツ科目群から，教養教育科目より人文科学分野，社会科学分野及び自然科学分野よりそれぞれ2単位以上，言語文化科目より4単位以上を含む24単位以上，専門科目群から，演習科目10単位，共通専門科目及び選択するコース専門科目より40単位以上，社会实践科目群より10単位以上を含む92単位以上を修得し，合計124単位以上取得すること。〔履修登録の上限：44単位（年間）ただし，前年度のGPAが3.0以上の場合は，上限を50単位（年間）とする。〕

(新旧対照表) 学則

新	旧
9 ページ 学則案の全文 第7条 各学部の授業科目は，教授会の定める教育課程に従い，各年次に配当する。 (略) <情報学部情報学科> (略) (3) 専門科目群 演習科目 10単位 共通専門科目， <u>情報システム</u> 専門科目 40	9 ページ 学則案の全文 第7条 各学部の授業科目は，教授会の定める教育課程に従い，各年次に配当する。 (略) <情報学部情報学科> (略) (3) 専門科目群 演習科目 10単位 共通専門科目， <u>コース</u> 専門科目 40単位以

<p>単位以上 計 50 単位以上</p> <p>69 ページ</p> <p>松山大学学則変更の事項と事由 第7条の授業科目について、情報学部における履修方法、単位取得について追記した。</p> <p><u><情報学部情報学科></u> (略)</p> <p><u>(3) 専門科目群</u> 演習科目 10単位 共通専門科目, <u>情報システム専門科目</u> 40</p> <p>単位以上 計 50単位以上 (略)</p> <p>73 ページ</p> <p>松山大学学則新旧対照表 第7条 各学部の授業科目は、教授会の定める教育課程に従い、各年次に配当する。 (略)</p> <p><u><情報学部情報学科></u> (略)</p> <p><u>(3) 専門科目群</u> 演習科目 10単位 共通専門科目, <u>情報システム専門科目</u> 40</p> <p>単位以上 計 50単位以上 (略)</p>	<p>上 計 50 単位以上</p> <p>69 ページ</p> <p>松山大学学則変更の事項と事由 第7条の授業科目について、情報学部における履修方法、単位取得について追記した。</p> <p><u><情報学部情報学科></u> (略)</p> <p><u>(3) 専門科目群</u> 演習科目 10単位 共通専門科目, <u>コース専門科目</u> 40単位以</p> <p>上 計 50単位以上 (略)</p> <p>73 ページ</p> <p>松山大学学則新旧対照表 第7条 各学部の授業科目は、教授会の定める教育課程に従い、各年次に配当する。 (略)</p> <p><u><情報学部情報学科></u> (略)</p> <p><u>(3) 専門科目群</u> 演習科目 10単位 共通専門科目, <u>コース専門科目</u> 40単位以</p> <p>上 計 50単位以上 (略)</p>
---	--

3. 「設置の趣旨を記載した書類(本文)」p20の「(ア) 演習科目」について、「3年次に通年科目として配置する【専門セミナー】では、学生は配属された研究室で担当教員の指導を受け」、「同じ担当教員の下で、4年次に開講する【卒業研究】において、自らの研究課題についての研究に取り組む」とある。しかしながら、基幹教員の専門分野が「情報システムコース」に偏っていると見受けられ、「メディアデザインコース」を履修した学生の卒業研究を担当する教員が適切に配置されているか判断できない。また、「メディアデザインコース」に係る主要授業科目の半数近くを兼任教員が担当しており、主要授業科目を責任もって教育できるか判断としない。そのため、「メディアデザインコース」の授業や卒業研究を責任もって行うことができる教育研究実施組織が整備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修正すること。

(対応)

本学部の教員の多くは幅広い研究分野を持っており、学生の興味関心に応じて半数程度の教員が「メディアデザイン」に関連する卒業研究を担当できると考えている。しかしながら、基幹教員の専門分野に偏りがあり、卒業研究を担当する教員が適切に配置されているか判断できないとの審査意見を踏まえ、既述のとおりコース制を取りやめ「情報システム」を軸にした教育課程に改めることに加え、主要授業科目である「マイスター科目」と卒業研究との関連性を高めることで、十分に卒業研究を実施できる教育体制が整備されていることを明確にする。

本学部の教育課程では、「目標別プログラム」が学生の知識や技術の修得に重要な役割を果たしており、各プログラムの中で学修の目標となるアウトカムにつながる科目を「マイスター科目」と呼称し、主要授業科目としている。卒業研究で取り組むテーマと「マイスター科目」は関連性があることが予想されることから、コース制を取りやめたことに伴って「メディアデザイン」関連の「目標別プログラム」を6つから5つに減じたうえで、すべての「マイスター科目」を、卒業研究で基幹教員として「可」となっている教員が担当者(共同の担当者を含む)となるように改め、教員資格審査を受けることとする。それによって、「目標別プログラム」の情報システム分野の「マイスター科目」を担当する基幹教員数が7名、AI・データサイエンス分野は3名(情報システム分野を兼ねる教員1名、メディアデザイン分野を兼ねる教員1名を含む)、メディアデザイン分野は6名となり、十分に卒業研究を実施できる教育体制となる。

また、当初は、主要授業科目のうち、主に開発用ソフトウェア等を使ってコンテンツ制作を行う科目については、実際にこれらを制作している実務家教員に直接指導を受けることが教育効果として最も高いと考え、兼任教員のみを担当としていたが、「メディアデザイン」に関連する主要授業科目の半数近くを兼任教員が担当しており、主要授業科目を責任もつ

て教育できるか判然としないとの審査意見を踏まえ、既述のとおり、「メディアデザイン」の5つの「目標別プログラム」の「マイスター科目」のうち、兼任教員のみを担当者として配置していた「Web制作」「ゲームクリエーションⅠ」「ゲームクリエーションⅡ」について、卒業研究を担当する基幹教員を共同担当者として追加で配置し、教員資格審査を受けることとする。それによって、主要授業科目全てを基幹教員が担当する体制が整い、卒業研究を含めて全ての主要授業科目を責任を持って行うことができる教育研究実施組織とする。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (本文)

新	旧
<p>27、28 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>(3) 主要授業科目の設定の考え方</p> <p>表 4-9 教育課程上主要と認める授業科目 (主要授業科目)</p> <p>「目標別プログラム」の中で、「マイスター科目」と定められている科目 (削除)</p> <p>主要授業科目は基幹教員が担当しているが、表 4-9 に示している主要授業科目のうち、【Web制作】及びUnity等のゲーム開発用ソフトウェアを使う【ゲームクリエーションⅠ】【ゲームクリエーションⅡ】については、主に開発用ソフトウェア等を使ってコンテンツ制作を行う科目であり、これらのコンテンツの制作を実際に最前線で行っている経験豊富な実務家教員に直接指導を受けることが教育効果として最も高いと考え、<u>基幹教員と兼任教員が共同で担当している。</u></p>	<p>27 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>(3) 主要授業科目の設定の考え方</p> <p>表 4-9 教育課程上主要と認める授業科目 (主要授業科目)</p> <p>「目標別プログラム」の中で、「マイスター科目」と定められている科目 <u>CGアニメーションⅠ、Ⅱ、Ⅲ</u></p> <p><u>原則として、</u>主要授業科目は基幹教員が担当しているが、表 4-9 に示している主要授業科目のうち、<u>Maya等の3DCGアニメーションソフトウェアを使う【CGアニメーションⅠ】【CGアニメーションⅡ】【CGアニメーションⅢ】</u>、【Web制作】及びUnity等のゲーム開発用ソフトウェアを使う【ゲームクリエーションⅠ】【ゲームクリエーションⅡ】については、主に開発用ソフトウェア等を使ってコンテンツ制作を行う科目であり、これらのコンテンツの制作を実際に最前線で行っている経験豊富な実務家教員に直接指導を受けることが教育効果として最も高いと考え、兼任教員が担当している。</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (資料)

新	旧
<p>【別添資料1】(資料4) 目標別プログラム一覧 「新」参照 (削除)</p> <p>(マップ記号の繰上げ)</p> <p>K (略) L (略) M (略)</p> <p>(「プログラム」の名称変更) 「L デジタルクリエイション」</p> <p>(「科目」の移動) 「L デジタルクリエイション」 「必須」から「推奨」への移動</p> <p>CG アニメーション基礎 (黒字) CG アニメーションⅠ (黒字) CG アニメーションⅡ (黒字) CG アニメーションⅢ (黒字)</p>	<p>【別添資料1】(資料4) 目標別プログラム一覧 「旧」参照 「K CG アニメーション」の列を削除</p> <p>(マップ記号の繰上げ)</p> <p>L (略) M (略) N (略)</p> <p>(「プログラム」の名称変更) 「M ゲームクリエイション」</p> <p>(「科目」の移動) 「M ゲームクリエイション」 「必須」から「推奨」への移動</p> <p>CG アニメーション基礎 (黒字) CG アニメーションⅠ (赤字) CG アニメーションⅡ (赤字) CG アニメーションⅢ (赤字)</p>
<p>【別添資料4】(資料10) 履修モデル 「新」参照 (資料名称の変更) 履修モデル</p> <p>(履修年次の変更) 「人文科学分野」 4年次前期 哲学Ⅰ 2単位</p> <p>(科目の削除) 「社会科学分野」 2年次前期 (削除)</p>	<p>【別添資料4】(資料10) 履修モデル 「旧」参照 (資料名称の変更) 履修モデル <u>(情報システムコース)</u></p> <p>(履修年次の変更) 「人文科学分野」 1年次前期 哲学Ⅰ 2単位</p> <p>(科目の削除) 「社会科学分野」 2年次前期 経済学の基礎Ⅰ 2単位</p>

<p>(科目の追加) 「健康文化科目」 4 年次前期 身体運動学 2 単位</p> <p>「共通専門科目」 4 年次後期 応用情報学</p> <p>(各学期の合計単位数) 1 年次前期 16 単位 2 年次前期 18 単位 4 年次前期 6 単位 4 年次後期 4 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数) 「社会科学分野」 4 単位 「自然科学分野」 4 単位 「健康文化科目」 2 単位 「共通専門科目」 28 単位</p>	<p>(科目の追加) 「健康文化科目」 4 年次前期 (追加)</p> <p>「共通専門科目」 4 年次後期 (追加)</p> <p>(各学期の合計単位数) 1 年次前期 18 単位 2 年次前期 20 単位 4 年次前期 2 単位 4 年次後期 2 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数) 「社会科学分野」 6 単位 「自然科学分野」 6 単位 「健康文化科目」 0 単位 「共通専門科目」 26 単位</p>
<p>【別添資料 5】(資料 11) カリキュラムマ ップ 「新」参照 (マップ記号の繰上げ) K (略) L (略) M (略)</p>	<p>【別添資料 5】(資料 12) カリキュラムマ ップ 「新」参照 (マップ記号の繰上げ) L (略) M (略) N (略)</p>

<p>(「マイスター科目」からの削除)</p> <p>(削除) (色囲みなし)</p> <p>(削除) (色囲みなし)</p> <p>(削除) (色囲みなし)</p> <p>(配当年次を表す矢印の追記)</p> <p>CG アニメーションⅠ</p> <p>CG アニメーションⅡ</p> <p>CG アニメーションⅢ</p> <p>「教養教育科目」</p> <p>「言語文化科目」</p> <p>「健康文化科目」</p>	<p>(「マイスター科目」からの削除)</p> <p>CG アニメーションⅠ (色囲み)</p> <p>CG アニメーションⅡ (色囲み)</p> <p>CG アニメーションⅢ (色囲み)</p> <p>(配当年次を表す矢印の追記)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p>
<p>【別添資料6】(資料12) 履修表</p> <p>「新」参照</p> <p>(資料名称の変更)</p> <p>履修表</p> <p>(罫線の追記)</p> <p>1年次と2年次間の縦線</p> <p>「言語文化基礎科目」</p> <p>「一般教育科目群」</p> <p>「共通専門科目」</p> <p>「情報システム専門科目」</p> <p>「メディアデザイン専門科目」</p> <p>「プロジェクト科目」</p> <p>「キャリア形成支援科目」</p> <p>「周辺科目群」</p> <p>2年次と3年次間の縦線</p> <p>「共通専門科目」</p> <p>「情報システム専門科目」</p> <p>「メディアデザイン専門科目」</p> <p>「プロジェクト科目」</p> <p>「キャリア形成支援科目」</p> <p>「周辺科目群」</p>	<p>【別添資料6】(資料13) 履修表</p> <p>「旧」参照</p> <p>(資料名称の変更)</p> <p>履修表 <u>(情報システムコース)</u></p> <p>(罫線の追記)</p> <p>1年次と2年次間の縦線</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>2年次と3年次間の縦線</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p>

3年次と4年次間の縦線 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」	3年次と4年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加)
---	---

(新旧対照表) 教育課程等の概要

新	旧
9ページ 主要授業科目 (削除) (削除) (削除)	9ページ 主要授業科目 CGアニメーションⅠ CGアニメーションⅡ CGアニメーションⅢ
9ページ 基幹教員等の配置 Web制作 教授 1 備考 ※講義 共同 ゲームクリエーションⅠ 教授 1 備考 ※講義 共同 ゲームクリエーションⅡ 教授 1 備考 ※講義 共同 教授小計 5	9ページ 基幹教員等の配置 Web制作 教授 0 (追加) ゲームクリエーションⅠ 教授 0 (追加) ゲームクリエーションⅡ 教授 0 (追加) 教授小計 4
14ページ 基幹教員等の配置 Web制作 教授 1	14ページ 基幹教員等の配置 Web制作 教授 0

備考 ※講義 共同	(追加)
ゲームクリエイションⅠ	ゲームクリエイションⅠ
教授 1	教授 0
備考 ※講義 共同	(追加)
ゲームクリエイションⅡ	ゲームクリエイションⅡ
教授 1	教授 0
備考 ※講義 共同	(追加)
教授小計	教授小計
5	4

(新旧対照表) 授業科目の概要

新	旧
Web 制作 共同 講義 15 時間 演習 15 時間	Web 制作 (追加)
ゲームクリエイションⅠ 共同 講義 15 時間 演習 15 時間	ゲームクリエイションⅠ (追加)
ゲームクリエイションⅡ 共同 講義 15 時間 演習 15 時間	ゲームクリエイションⅡ (追加)

(新旧対照表) シラバス (授業計画)

新	旧
Web 制作 (追加) 【別添資料 7】	Web 制作 シラバスの提出なし。
ゲームクリエイションⅠ (追加) 【別添資料 8】	ゲームクリエイションⅠ シラバスの提出なし。

ゲームクリエイションⅡ (追加)【別添資料9】	ゲームクリエイションⅡ シラバスの提出なし。
----------------------------	---------------------------

(新旧対照表) 教員名簿〔教員の氏名等〕

新	旧
<p>【氏名】檀 裕也①</p> <p>【担当授業科目の名称】</p> <p>情報学概論※</p> <p>プログラミングⅠ</p> <p>情報学部基礎セミナー</p> <p>専門セミナー</p> <p>卒業研究</p> <p>マルチメディア</p> <p>人工知能概論</p> <p>Web デザイン</p> <p><u>ゲームクリエイションⅠ</u></p> <p><u>ゲームクリエイションⅡ</u></p> <p>キャリア探索</p> <p>プロジェクト実践</p> <p>マネジメント実践</p> <p>地域連携インターンシップ</p>	<p>【氏名】檀 裕也 1</p> <p>【担当授業科目の名称】</p> <p>情報学概論※</p> <p>プログラミングⅠ</p> <p>情報学部基礎セミナー</p> <p>専門セミナー</p> <p>卒業研究</p> <p>マルチメディア</p> <p>人工知能概論</p> <p>Web デザイン</p> <p>(追加)</p> <p>(追加)</p> <p>キャリア探索</p> <p>プロジェクト実践</p> <p>マネジメント実践</p> <p>地域連携インターンシップ</p>
<p>【氏名】田中 健吾④</p> <p>【担当授業科目の名称】</p> <p>情報学概論※</p> <p>プログラミングⅠ</p> <p>情報学部基礎セミナー</p> <p>専門セミナー</p> <p>卒業研究</p> <p>プログラミングⅡ</p> <p>物理と情報処理</p> <p>情報セキュリティ基礎</p> <p><u>Web 制作</u></p> <p>プログラミング実践</p> <p>地域連携インターンシップ</p>	<p>【氏名】田中 健吾 8</p> <p>【担当授業科目の名称】</p> <p>情報学概論※</p> <p>プログラミングⅠ</p> <p>情報学部基礎セミナー</p> <p>専門セミナー</p> <p>卒業研究</p> <p>プログラミングⅡ</p> <p>物理と情報処理</p> <p>情報セキュリティ基礎</p> <p>(追加)</p> <p>プログラミング実践</p> <p>地域連携インターンシップ</p>

(新旧対照表) 審査対象教員一覧

新	旧
<p>檀 裕也 調書番号 ① 専門委員会 情報 専攻分野 <u>コンピューター系(ソフトウェア)</u> 主要専攻分野 ○ 担当授業科目名 <u>ゲームクリエーションⅠ</u></p> <p>専門委員会 情報 専攻分野 <u>コンピューター系(ソフトウェア)</u> 主要専攻分野 ○ 担当授業科目名 <u>ゲームクリエーションⅡ</u></p>	<p>檀 裕也 調書番号 1 (追加)</p> <p>(追加)</p>
<p>田中 健吾 調書番号 ④ 専門委員会 情報 専攻分野 <u>コンテンツ系(Web 情報)</u> 担当授業科目名 <u>Web制作</u></p>	<p>田中 健吾 調書番号 8 (追加)</p>

(是正事項) 情報学部 情報学科

4. 「設置の趣旨等を記載した書類(資料)」 p17の「資料13 履修表(情報システムコース)」において、例えば「情報セキュリティ対策」や「情報セキュリティ実践」といった授業科目は3年次から4年次まで履修するように見受けられるが、「基本計画書」 p9の「教育課程等の概要」では配当年次が3年次となっており、申請書類間で齟齬があるように見受けられるため、教養科目等の他の授業科目も含めて書類間(教育課程、履修モデル、カリキュラムマップ等)の整合が取れるように改めること。

(対応)

当初の資料13「履修表(情報システムコース)」は、履修推奨年次(配当年次)を示しているのではなく、履修可能年次を表示した表であるが、申請書類間で齟齬があるように見受けられるとの審査意見を踏まえて、履修表の記載をわかりやすく改める。また、当初の資料10「履修モデル(情報システムコース)」には、配当年次以外の年次で履修をしている科目があるが、これも配当年次を履修開始年次としたためであるので、教養科目等の他の授業科目も含めて配当年次を履修推奨年次として記載を改め、すべての書類間で整合性が取れていることが明確となる表記とする。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類(本文)

新	旧
20 ページ 4 教育課程の編成の考え方及び特色 (2) 科目区分 ア リベラルアーツ科目群 (イ) 言語文化科目 表 4-3 「言語文化科目」の科目配置 区分 2・3・4年次配当科目	19 ページ 4 教育課程の編成の考え方及び特色 (2) 科目区分 ア リベラルアーツ科目群 (イ) 言語文化科目 表 4-3 「言語文化科目」の科目配置 区分 2年次配当科目
20 ページ 4 教育課程の編成の考え方及び特色 (2) 科目区分 ア リベラルアーツ科目群 (ウ) 健康文化科目 「健康文化科目」には、講義科目として【身体運動学】【スポーツ医学】、教職課程を履修する学生を対象とした実習科目として	19 ページ 4 教育課程の編成の考え方及び特色 (2) 科目区分 ア リベラルアーツ科目群 (ウ) 健康文化科目 「健康文化科目」には、講義科目として【身体運動学】【スポーツ医学】、教職課程を履修する学生を対象とした実習科目として

<p>【体育（教職）】を配置する。なお、健康文化科目は全て1・2・3・4年次配当科目として配置する。</p>	<p>【体育（教職）】を配置する。なお、健康文化科目は全て1年次配当科目として配置する。</p>
<p>22 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>（2）科目区分</p> <p>ウ 専門科目群</p> <p>（イ）共通専門科目</p> <p>表 4-5 「共通専門科目」の科目配置</p> <p>3年次配当科目</p> <p>自然言語処理[※]</p> <p>応用情報学[※]</p> <p>欄外</p> <p>※3・4年次配当科目</p>	<p>19 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>（2）科目区分</p> <p>ウ 専門科目群</p> <p>（イ）共通専門科目</p> <p>表 4-5 「共通専門科目」の科目配置</p> <p>3年次配当科目</p> <p>自然言語処理</p> <p>応用情報学</p> <p>欄外</p> <p>（追加）</p>
<p>24 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>（2）科目区分</p> <p>ウ 専門科目群</p> <p>（エ）メディアデザイン専門科目</p> <p>表 4-7 「メディアデザイン専門科目」の科目配置</p> <p>区分 2年次配当科目</p> <p>CG アニメーションⅠ^{※1}</p> <p>区分 3年次配当科目</p> <p>CG アニメーションⅡ^{※2}</p> <p>CG アニメーションⅢ^{※2}</p> <p>欄外</p> <p>※1 2・3年次配当科目</p> <p>※2 3・4年次配当科目</p>	<p>23 ページ</p> <p>4 教育課程の編成の考え方及び特色</p> <p>（2）科目区分</p> <p>ウ 専門科目群</p> <p>（エ）メディアデザイン専門科目</p> <p>表 4-7 「メディアデザイン専門科目」の科目配置</p> <p>区分 2年次配当科目</p> <p>CG アニメーションⅠ</p> <p>区分 3年次配当科目</p> <p>CG アニメーションⅡ</p> <p>CG アニメーションⅢ</p> <p>欄外</p> <p>（追加）</p> <p>（追加）</p>

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (資料)

新	旧
<p>【別添資料3】(資料9) 科目とディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの整合性 「新」参照 (カリキュラム・ポリシーの番号繰上げ) CP2 を削除したことに伴い CP3 以降の番号を繰り上げる。 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7</p> <p>(「配当年次」の修正) 科目区分3「人文科学分野」「社会科学分野」「自然科学分野」科目区分2・3「健康文化科目」 1・2・3・4</p> <p>科目区分3「言語文化応用科目」「言語文化講義科目」 2・3・4</p> <p>科目名「CGアニメーションⅠ」 2・3</p> <p>科目名「自然言語処理」「応用情報学」「CGアニメーションⅡ」「CGアニメーションⅢ」 3・4</p> <p>(卒業要件の変更) 科目区分2・3「共通専門科目」 情報システム専門科目と合わせて</p>	<p>【別添資料3】(資料9) 科目とディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの整合性 「旧」参照 (カリキュラム・ポリシーの番号繰上げ) CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8</p> <p>(「配当年次」の修正) 科目区分3「人文科学分野」「社会科学分野」「自然科学分野」科目区分2・3「健康文化科目」 1</p> <p>科目区分3「言語文化応用科目」「言語文化講義科目」 2</p> <p>科目名「CGアニメーションⅠ」 2</p> <p>科目名「自然言語処理」「応用情報学」「CGアニメーションⅡ」「CGアニメーションⅢ」 3</p> <p>(卒業要件の変更) 科目区分2・3「共通専門科目」 選択コース科目と合わせて</p>

<p>科目区分 2・3「情報システム専門科目」 (削除) (削除) (削除)</p> <p>科目区分 2・3「メディアデザイン専門科目」 (削除) (削除) (削除) (削除)</p> <p>主要科目からの削除 (削除) (削除) (削除)</p>	<p>科目区分 2・3「情報システム専門科目」 (情報システムコース) (メディアデザインコース) 0 単位以上</p> <p>科目区分 2・3「メディアデザイン専門科目」 (情報システムコース) 0 単位以上 (メディアデザインコース) 共通選択科目と合わせて 40 単位以上</p> <p>主要科目からの削除 CG アニメーションⅠ CG アニメーションⅡ CG アニメーションⅢ</p>
<p>【別添資料 4】(資料 10) 履修モデル 「新」参照 (資料名称の変更) 履修モデル</p> <p>(履修年次の変更) 「人文科学分野」 4 年次前期 哲学Ⅰ 2 単位</p> <p>(科目の削除) 「社会科学分野」 2 年次前期 (削除)</p> <p>(科目の追加) 「健康文化科目」 4 年次前期 身体運動学 2 単位</p>	<p>【別添資料 4】(資料 10) 履修モデル 「旧」参照 (資料名称の変更) 履修モデル <u>(情報システムコース)</u></p> <p>(履修年次の変更) 「人文科学分野」 1 年次前期 哲学Ⅰ 2 単位</p> <p>(科目の削除) 「社会科学分野」 2 年次前期 経済学の基礎Ⅰ 2 単位</p> <p>(科目の追加) 「健康文化科目」 4 年次前期 (追加)</p>

<p>「共通専門科目」 4 年次後期 応用情報学</p> <p>(各学期の合計単位数) 1 年次前期 16 単位 2 年次前期 18 単位 4 年次前期 6 単位 4 年次後期 4 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数) 「社会科学分野」 4 単位 「自然科学分野」 4 単位 「健康文化科目」 2 単位 「共通専門科目」 28 単位</p>	<p>「共通専門科目」 4 年次後期 (追加)</p> <p>(各学期の合計単位数) 1 年次前期 18 単位 2 年次前期 20 単位 4 年次前期 2 単位 4 年次後期 2 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数) 「社会科学分野」 6 単位 「自然科学分野」 6 単位 「健康文化科目」 0 単位 「共通専門科目」 26 単位</p>
<p>【別添資料 5】(資料 11) カリキュラムマ ップ 「新」参照 (マップ記号の繰上げ) K (略) L (略) M (略)</p> <p>(「マイスター科目」からの削除) (削除) (色囲みなし) (削除) (色囲みなし) (削除) (色囲みなし)</p>	<p>【別添資料 5】(資料 12) カリキュラムマ ップ 「旧」参照 (マップ記号の繰上げ) L (略) M (略) N (略)</p> <p>(「マイスター科目」からの削除) CG アニメーションⅠ (色囲み) CG アニメーションⅡ (色囲み) CG アニメーションⅢ (色囲み)</p>

<p>(配当年次を表す矢印の追記)</p> <p>CG アニメーションⅠ CG アニメーションⅡ CG アニメーションⅢ 「教養教育科目」 「言語文化科目」 「健康文化科目」</p>	<p>(配当年次を表す矢印の追記)</p> <p>(追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p>
<p>【別添資料6】(資料12) 履修表 「新」参照 (資料名称の変更) 履修表</p> <p>(罫線の追記)</p> <p>1年次と2年次間の縦線 「言語文化基礎科目」 「一般教育科目群」 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」 「キャリア形成支援科目」 「周辺科目群」</p> <p>2年次と3年次間の縦線 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」 「キャリア形成支援科目」 「周辺科目群」</p> <p>3年次と4年次間の縦線 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」</p>	<p>【別添資料6】(資料13) 履修表 「旧」参照 (資料名称の変更) 履修表 <u>(情報システムコース)</u></p> <p>(罫線の追記)</p> <p>1年次と2年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p> <p>2年次と3年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p> <p>3年次と4年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加)</p>

(新旧対照表) 教育課程等の概要

新	旧
リベラルアーツ科目群	リベラルアーツ科目群
教養教育科目	教養教育科目
人文科学分野	人文科学分野
哲学Ⅰ	哲学Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
哲学Ⅱ	哲学Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
論理学Ⅰ	論理学Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
論理学Ⅱ	論理学Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
倫理学Ⅰ	倫理学Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
倫理学Ⅱ	倫理学Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
比較文化論Ⅰ	比較文化論Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
比較文化論Ⅱ	比較文化論Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
文章表現Ⅰ	文章表現Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
文章表現Ⅱ	文章表現Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
芸術 (音楽)	芸術 (音楽)
1・2・3・4 前	1 前
芸術 (美術)	芸術 (美術)
1・2・3・4 後	1 後
心理学	心理学
1・2・3・4 後	1 後
社会科学分野	社会科学分野
経済学の基礎Ⅰ	経済学の基礎Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前

経済学の基礎Ⅱ	経済学の基礎Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
経営学の基礎Ⅰ	経営学の基礎Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
経営学の基礎Ⅱ	経営学の基礎Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
社会学の基礎Ⅰ	社会学の基礎Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
社会学の基礎Ⅱ	社会学の基礎Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
法学の基礎	法学の基礎
1・2・3・4 前	1 前
日本国憲法	日本国憲法
1・2・3・4 後	1 後
政治学の基礎Ⅰ	政治学の基礎Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
政治学の基礎Ⅱ	政治学の基礎Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
国際関係論Ⅰ	国際関係論Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
国際関係論Ⅱ	国際関係論Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
地域と福祉	地域と福祉
1・2・3・4 前	1 前
自然科学分野	自然科学分野
統計学Ⅰ	統計学Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
統計学Ⅱ	統計学Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
数学Ⅰ	数学Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前
数学Ⅱ	数学Ⅱ
1・2・3・4 後	1 後
環境学Ⅰ	環境学Ⅰ
1・2・3・4 前	1 前

<p>環境学Ⅱ 1・2・3・4 後 生物学 1・2・3・4 前 物理学 1・2・3・4 後 化学 1・2・3・4 後 地学 1・2・3・4 前 科学史 1・2・3・4 後 薬と健康 1・2・3・4 後</p> <p>言語文化科目 言語文化応用科目 英語プレゼンテーションⅠ 2・3・4 前 英語プレゼンテーションⅡ 2・3・4 後 英語コミュニケーションⅠ 2・3・4 前 英語コミュニケーションⅡ 2・3・4 後 英語ライティングⅠ 2・3・4 前 英語ライティングⅡ 2・3・4 後 英語リーディングⅠ 2・3・4 前 英語リーディングⅡ 2・3・4 後</p> <p>言語文化講義科目 英語学Ⅰ</p>	<p>環境学Ⅱ 1 後 生物学 1 前 物理学 1 後 化学 1 後 地学 1 前 科学史 1 後 薬と健康 1 後</p> <p>言語文化科目 言語文化応用科目 英語プレゼンテーションⅠ 2 前 英語プレゼンテーションⅡ 2 後 英語コミュニケーションⅠ 2 前 英語コミュニケーションⅡ 2 後 英語ライティングⅠ 2 前 英語ライティングⅡ 2 後 英語リーディングⅠ 2 前 英語リーディングⅡ 2 後</p> <p>言語文化講義科目 英語学Ⅰ</p>
---	---

<p>2・3・4 前 英語学Ⅱ 2・3・4 後 英語圏文学Ⅰ 2・3・4 前 英語圏文学Ⅱ 2・3・4 後</p> <p>健康文化科目 身体運動学 1・2・3・4 前 スポーツ医学 1・2・3・4 後 体育(教職) 1・2・3・4 通</p> <p>専門科目群 共通専門科目 自然言語処理 3・4 後 応用情報学 3・4 後</p> <p>メディアデザイン専門科目 CGアニメーションⅠ 2・3 後 CGアニメーションⅡ 3・4 前 CGアニメーションⅢ 3・4 後</p>	<p>2 前 英語学Ⅱ 2 後 英語圏文学Ⅰ 2 前 英語圏文学Ⅱ 2 後</p> <p>健康文化科目 身体運動学 1 前 スポーツ医学 1 後 体育(教職) 1 通</p> <p>専門科目群 共通専門科目 自然言語処理 3 後 応用情報学 3 後</p> <p>メディアデザイン専門科目 CGアニメーションⅠ 2 後 CGアニメーションⅡ 3 前 CGアニメーションⅢ 3 後</p>
---	---

(新旧対照表) 教員名簿 [教員の氏名等]

新	旧
<p>細川(井上)美苗 配当年次 英語リーディングⅠ 2・3・4前 英語リーディングⅡ 2・3・4後 英語圏文学Ⅰ 2・3・4前 英語圏文学Ⅱ 2・3・4後</p>	<p>細川(井上)美苗 配当年次 英語リーディングⅠ 2前 英語リーディングⅡ 2後 英語圏文学Ⅰ 2前 英語圏文学Ⅱ 2後</p>
<p>神谷 厚徳 配当年次 英語学Ⅰ 2・3・4前 英語学Ⅱ 2・3・4後</p>	<p>神谷 厚徳 配当年次 英語学Ⅰ 2前 英語学Ⅱ 2後</p>
<p>矢次 綾 配当年次 比較文化論Ⅰ 1・2・3・4前 比較文化論Ⅱ 1・2・3・4後</p>	<p>矢次 綾 配当年次 比較文化論Ⅰ 1前 比較文化論Ⅱ 1後</p>
<p>長井 俊朗 配当年次 文章表現Ⅰ 1・2・3・4前 文章表現Ⅱ 1・2・3・4後</p>	<p>長井 俊朗 配当年次 文章表現Ⅰ 1前 文章表現Ⅱ 1後</p>
<p>松本 直樹 配当年次 経済学の基礎Ⅱ 1・2・3・4後</p>	<p>松本 直樹 配当年次 経済学の基礎Ⅱ 1後</p>

<p>大倉 祐二 配当年次 社会学の基礎 I 1・2・3・4 前 社会学の基礎 II 1・2・3・4 後</p>	<p>大倉 祐二 配当年次 社会学の基礎 I 1 前 社会学の基礎 II 1 後</p>
<p>槻木(加) 玲美 配当年次 環境学 I 1・2・3・4 前 環境学 II 1・2・3・4 後 地学 1・2・3・4 前</p>	<p>槻木(加) 玲美 配当年次 環境学 I 1 前 環境学 II 1 後 地学 1 前</p>
<p>樽木 武治 配当年次 スポーツ医学 1・2・3・4 後</p>	<p>樽木 武治 配当年次 スポーツ医学 1 後</p>
<p>田中 英登 配当年次 体育 (教職) 1・2・3・4 通</p>	<p>田中 英登 配当年次 体育 (教職) 1 通</p>
<p>中塚 智之 配当年次 論理学 I 1・2・3・4 前 論理学 II 1・2・3・4 後 経済学の基礎 I 1・2・3・4 前 統計学 I 1・2・3・4 前 統計学 II 1・2・3・4 後 数学 I</p>	<p>中塚 智之 配当年次 論理学 I 1 前 論理学 II 1 後 経済学の基礎 I 1 前 統計学 I 1 前 統計学 II 1 後 数学 I</p>

1・2・3・4前 数学Ⅱ 1・2・3・4後	1前 数学Ⅱ 1後
牧本 公明 配当年次 法学の基礎 1・2・3・4前 日本国憲法 1・2・3・4後	牧本 公明 配当年次 法学の基礎 1前 日本国憲法 1後
甲斐 朋香 配当年次 政治学の基礎Ⅰ 1・2・3・4前 政治学の基礎Ⅱ 1・2・3・4後	甲斐 朋香 配当年次 政治学の基礎Ⅰ 1前 政治学の基礎Ⅱ 1後
新井 雄喜 配当年次 国際関係論Ⅰ 1・2・3・4前 国際関係論Ⅱ 1・2・3・4後	新井 雄喜 配当年次 国際関係論Ⅰ 1前 国際関係論Ⅱ 1後
川和田 晶子 配当年次 科学史 1・2・3・4後	川和田 晶子 配当年次 科学史 1後
山内 行玄 配当年次 薬と健康 1・2・3・4後	山内 行玄 配当年次 薬と健康 1後
武智 研志 配当年次 応用情報学 3・4後	武智 研志 配当年次 応用情報学 3後

<p>森岡 千穂 配当年次 応用情報学 3・4後</p>	<p>森岡 千穂 配当年次 応用情報学 3後</p>
<p>内倉 崇 配当年次 化学 1・2・3・4後</p>	<p>内倉 崇 配当年次 化学 1後</p>
<p>吉川 直輝 配当年次 身体運動学 1・2・3・4前</p>	<p>吉川 直輝 配当年次 身体運動学 1前</p>
<p>山本 希 配当年次 哲学Ⅰ 1・2・3・4前 哲学Ⅱ 1・2・3・4後</p>	<p>山本 希 配当年次 哲学Ⅰ 1前 哲学Ⅱ 1後</p>
<p>泉 浩徳 配当年次 倫理学Ⅰ 1・2・3・4前 倫理学Ⅱ 1・2・3・4後 地域と福祉 1・2・3・4前</p>	<p>泉 浩徳 配当年次 倫理学Ⅰ 1前 倫理学Ⅱ 1後 地域と福祉 1前</p>
<p>政本 香 配当年次 心理学 1・2・3・4後</p>	<p>政本 香 配当年次 心理学 1後</p>
<p>福富 彩子 配当年次 芸術（音楽） 1・2・3・4前</p>	<p>福富 彩子 配当年次 芸術（音楽） 1前</p>

<p>高島(安田)麻子 配当年次 芸術（美術） 1・2・3・4後</p>	<p>高島(安田)麻子 配当年次 芸術（美術） 1後</p>
<p>西原 真治 配当年次 経営学の基礎 I 1・2・3・4前 経営学の基礎 II 1・2・3・4後</p>	<p>西原 真治 配当年次 経営学の基礎 I 1前 経営学の基礎 II 1後</p>
<p>菊地 英明 配当年次 物理学 1・2・3・4後</p>	<p>菊地 英明 配当年次 物理学 1後</p>
<p>中井 一浩 配当年次 生物学 1・2・3・4前</p>	<p>中井 一浩 配当年次 生物学 1前</p>
<p>Harry Francis CARLEY III 配当年次 英語コミュニケーション I 2・3・4前 英語コミュニケーション II 2・3・4後</p>	<p>Harry Francis CARLEY III 配当年次 英語コミュニケーション I 2前 英語コミュニケーション II 2後</p>
<p>Nathan CROCKER 配当年次 英語プレゼンテーション I 2・3・4前 英語プレゼンテーション II 2・3・4後</p>	<p>Nathan CROCKER 配当年次 英語プレゼンテーション I 2前 英語プレゼンテーション II 2後</p>

<p>Julia Mika KAWAMOTO</p> <p>配当年次</p> <p>英語ライティング I</p> <p>2・3・4前</p> <p>英語ライティング II</p> <p>2・3・4後</p>	<p>Julia Mika KAWAMOTO</p> <p>配当年次</p> <p>英語ライティング I</p> <p>2前</p> <p>英語ライティング II</p> <p>2後</p>
<p>二宮 崇</p> <p>配当年次</p> <p>自然言語処理</p> <p>3・4後</p>	<p>二宮 崇</p> <p>配当年次</p> <p>自然言語処理</p> <p>3後</p>
<p>大塚 寛</p> <p>配当年次</p> <p>応用情報学</p> <p>3・4後</p>	<p>大塚 寛</p> <p>配当年次</p> <p>応用情報学</p> <p>3後</p>
<p>大沼 信</p> <p>配当年次</p> <p>CGアニメーション I</p> <p>2・3後</p> <p>CGアニメーション II</p> <p>3・4前</p> <p>CGアニメーション III</p> <p>3・4後</p>	<p>大沼 信</p> <p>配当年次</p> <p>CGアニメーション I</p> <p>2後</p> <p>CGアニメーション II</p> <p>3前</p> <p>CGアニメーション III</p> <p>3後</p>

(改善事項) 情報学部 情報学科

5. 「設置の趣旨等を記載した書類 (資料)」 p13 の「資料 10 履修モデル (情報システムコース)」、及び p14 の「資料 1 1 履修モデル (メディアデザインコース)」において、4 年次の履修科目が卒業研究のみの履修モデルになっているため、学部 4 年間の体系的な教育課程になっているのか説明するとともに、必要に応じて改めることが望ましい。

(対応)

本学部の教育課程では、履修可能年次を 4 年次のみとしている科目は卒業研究以外にはないため、履修モデルでは 4 年次の履修科目を卒業研究のみとしていたが、科目の順次性に従って履修をすると、実際には、履修開始年次が 3 年次の科目を 4 年次に履修することも想定しており、教育課程は 4 年間の体系性を持った課程となっていると考えている。しかしながら、履修モデルは履修指導で学生に示すものでもあるため、審査意見を踏まえ、審査意見 4 への対応により改めた配当年次に合わせて、4 年間の教育課程であることがわかる履修モデルに改める。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (本文)

新	旧
29 ページ 5 教育方法、履修指導方法及び卒業要件 (2) 履修指導方法及び履修モデル 入学後のオリエンテーション期間に、資料 4、資料 10 <u>及び資料 11</u> のようなカリキュラムマップと目標別プログラム一覧、履修モデルを掲載した配付物を示したうえで説明することで、科目の体系性を理解して履修を行うように、ガイダンスの中で履修指導を実施する。ガイダンスでは、「社会実践科目群」及び「目標別プログラム」の各特徴を周知し、 <u>特にアウトカムを意識した目標別プログラム選択と履修が推奨される</u> 1 年次配当科目を中心に履修指導を行う。 (略)	28、29 ページ 5 教育方法、履修指導方法及び卒業要件 (2) 履修指導方法及び履修モデル 入学後のオリエンテーション期間に、資料 4、資料 10、 <u>資料 11 及び資料 12</u> のようなカリキュラムマップと目標別プログラム一覧、履修モデルを掲載した配付物を示したうえで説明することで、科目の体系性を理解して履修を行うように、ガイダンスの中で履修指導を実施する。ガイダンスでは、 <u>特に、2つのコースの違いや</u> 「社会実践科目群」及び「目標別プログラム」の各特徴を周知し、アウトカムを意識した <u>コース選択及びプログラム選択指導並びに各コースに進む上で履修が推奨される</u> 1 年次配当科目を中心に履修指導を行う。(略)
(削除)	なお、資料 10 の履修モデルは「情報システ

	ムコース」の学生のモデル例であり、資料11の履修モデルは「メディアデザインコース」の学生のモデル例である。
--	---

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (資料)

新	旧
<p>【別添資料1】(資料4) 目標別プログラム一覧</p> <p>「新」参照</p> <p>「K CGアニメーション」の列を削除</p> <p>(マップ記号の繰上げ)</p> <p>K (略)</p> <p>L (略)</p> <p>M (略)</p> <p>(「プログラム」の名称変更)</p> <p>「L デジタルクリエイション」</p> <p>(「マイスター科目」からの削除)</p> <p>(削除) (黒字)</p> <p>(削除) (黒字)</p> <p>(削除) (黒字)</p>	<p>【別添資料1】(資料4) 目標別プログラム一覧</p> <p>「旧」参照</p> <p>(削除)</p> <p>(マップ記号の繰上げ)</p> <p>L (略)</p> <p>M (略)</p> <p>N (略)</p> <p>(「プログラム」の名称変更)</p> <p>「M ゲームクリエイション」</p> <p>(「マイスター科目」からの削除)</p> <p>CGアニメーションI (赤字)</p> <p>CGアニメーションII (赤字)</p> <p>CGアニメーションIII (赤字)</p>
<p>【別添資料4】(資料10) 履修モデル</p> <p>「新」参照</p> <p>(資料名称の変更)</p> <p>履修モデル</p> <p>(履修年次の変更)</p> <p>「人文科学分野」</p> <p>4年次前期</p> <p>哲学I 2単位</p> <p>(科目の削除)</p> <p>「社会科学分野」</p>	<p>【別添資料4】(資料10) 履修モデル</p> <p>「旧」参照</p> <p>(資料名称の変更)</p> <p>履修モデル <u>(情報システムコース)</u></p> <p>(履修年次の変更)</p> <p>「人文科学分野」</p> <p>1年次前期</p> <p>哲学I 2単位</p> <p>(科目の削除)</p> <p>「社会科学分野」</p>

<p>2 年次前期 (削除)</p> <p>(科目の追加) 「健康文化科目」</p> <p>4 年次前期 身体運動学 2 単位</p> <p>「共通専門科目」</p> <p>4 年次後期 応用情報学</p> <p>(各学期の合計単位数)</p> <p>1 年次前期 16 単位</p> <p>2 年次前期 18 単位</p> <p>4 年次前期 6 単位</p> <p>4 年次後期 4 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数)</p> <p>「社会科学分野」 4 単位</p> <p>「自然科学分野」 4 単位</p> <p>「健康文化科目」 2 単位</p> <p>「共通専門科目」 28 単位</p>	<p>2 年次前期 経済学の基礎 I 2 単位</p> <p>(科目の追加) 「健康文化科目」</p> <p>4 年次前期 (追加)</p> <p>「共通専門科目」</p> <p>4 年次後期 (追加)</p> <p>(各学期の合計単位数)</p> <p>1 年次前期 18 単位</p> <p>2 年次前期 20 単位</p> <p>4 年次前期 2 単位</p> <p>4 年次後期 2 単位</p> <p>(科目分野の合計単位数)</p> <p>「社会科学分野」 6 単位</p> <p>「自然科学分野」 6 単位</p> <p>「健康文化科目」 0 単位</p> <p>「共通専門科目」 26 単位</p>
<p>(削除)</p>	<p>(資料 11) 履修モデル (メディアデザインコース)</p>
<p>【別添資料 5】(資料 11) カリキュラムマップ</p>	<p>【別添資料 5】(資料 12) カリキュラムマップ</p>

<p>「新」参照 (マップ記号の繰上げ)</p> <p>K (略) L (略) M (略)</p> <p>(「マイスター科目」からの削除) (削除) (色囲みなし) (削除) (色囲みなし) (削除) (色囲みなし)</p> <p>(配当年次を表す矢印の追記) CG アニメーションⅠ CG アニメーションⅡ CG アニメーションⅢ 「教養教育科目」 「言語文化科目」 「健康文化科目」</p>	<p>「新」参照 (マップ記号の繰上げ)</p> <p>L (略) M (略) N (略)</p> <p>(「マイスター科目」からの削除) CG アニメーションⅠ (色囲み) CG アニメーションⅡ (色囲み) CG アニメーションⅢ (色囲み)</p> <p>(配当年次を表す矢印の追記) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p>
<p>【別添資料6】(資料12) 履修表 「新」参照 (資料名称の変更) 履修表</p> <p>(罫線の追記) 1年次と2年次間の縦線 「言語文化基礎科目」 「一般教育科目群」 「共通専門科目」 「情報システム専門科目」 「メディアデザイン専門科目」 「プロジェクト科目」 「キャリア形成支援科目」 「周辺科目群」</p> <p>2年次と3年次間の縦線</p>	<p>【別添資料6】(資料13) 履修表 「旧」参照 (資料名称の変更) 履修表(情報システムコース)</p> <p>(罫線の追記) 1年次と2年次間の縦線 (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加) (追加)</p> <p>2年次と3年次間の縦線</p>

「共通専門科目」	(追加)
「情報システム専門科目」	(追加)
「メディアデザイン専門科目」	(追加)
「プロジェクト科目」	(追加)
「キャリア形成支援科目」	(追加)
「周辺科目群」	(追加)
3年次と4年次の間の縦線	3年次と4年次の間の縦線
「共通専門科目」	(追加)
「情報システム専門科目」	(追加)
「メディアデザイン専門科目」	(追加)
「プロジェクト科目」	(追加)
削除	(資料14) 履修表 (メディアデザインコース)

(是正事項) 情報学部 情報学科

6. 教員資格審査において、「不可」となった授業科目について、当該授業科目を担当する教員を基幹教員以外の教員で補充する場合には、主要授業科目は原則として基幹教員が担当することとなっていることを踏まえ、当該授業科目の教育課程における位置付け等を明確にした上で、当該教員を後任として補充することの妥当性について説明すること。

(対応)

審査意見を踏まえ、教員資格審査において「関連する業績が不足」しているとして「不可」となった「データサイエンスⅠ」については、当該科目が主要授業科目であることを考慮し、基幹教員を担当教員として補充する。そのため、既に別の科目で基幹教員として「可」となっている教員が当該科目を担当するにあたり十分な実績と能力を備えていることから、当該教員を後任の科目担当者とし、教員資格審査を受けることとする。

また、新たに「データサイエンスⅠ」の教員資格審査を受ける基幹教員の授業負担を考慮して教育研究上支障がないようにするために、当該教員を担当教員としている「プログラミングⅠ」の科目担当者に、既に別の科目で基幹教員として「可」となっている教員を追加し、教員資格審査を受けることとする。

以上のことから、当該科目の担当者変更後も授業運営、教育効果等に支障のない教育研究実施組織が整備できると考える。

(新旧対照表) 授業科目の概要

新	旧
データサイエンスⅠ (講義等の内容) 本授業は、 <u>回帰分析・分類・クラスタリング</u> などについて実データを用いてデータ分析の技法について学びます。授業では、まず Python によるデータ処理の基礎として、 <u>ライブラリについて学んでから、回帰分析(線形回帰、リッジ回帰・ラッソ回帰、ロジスティック回帰)の手法について学び、さらに決定木とランダムフォレスト、主成分分析やクラスター分析などに学びを進めます。</u> この授業を通して、学生は、 <u>データを分析しそれを課題解決に活用するための基礎として、Python によってデータ分析を行うス</u>	データサイエンスⅠ (講義等の内容) 本授業は、 <u>集めたデータを統計学やプログラミングを駆使して分析し、社会やビジネスの課題解決に応用する学問であるデータサイエンスを学びます。</u> 数学的な導出に基づく統計ではなく、 <u>表計算ソフト Excel のデータ分析機能を利用することで、統計をツールとして使い、ビジネスデータの基本的な分析スキルを修得します。</u> 授業では、 <u>まず、アンケートデータを用いて質的変数および量的変数について学び、データの可視化や分析の代表的な方法を学修します。</u> 次に、 <u>平均値や標準偏差などの基本統計量</u>

<u>キルを修得します。</u> (備考) <u>講義 20 時間</u> <u>演習 10 時間</u>	<u>を学び、その後、仮説検定、相関分析、回帰分析、時系列データの分析などについて理解を深めます。学修の到達目標は、Excel を使用して基本的なビジネスデータの分析ができるようになり、データを活用して意思決定に貢献できる力を養うことです。</u> (備考) <u>講義 26 時間</u> <u>演習 4 時間</u>
--	---

(新旧対照表) シラバス

新	旧
データサイエンス I 担当者 平田 浩一 内容の変更【別添資料 10】 「2. 関連する教育諸方針」 「3. 授業のテーマと目的」 「5. 授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度」 「6. アクティブラーニング要素」 「7. 利用教科書」 「8. 参考書」 「※教科書・参考書以外の資料」 「9. 準備学習（予習・復習）」 「10. フィードバック」 「11. 評価の方法・基準」 「12. 学習の到達目標」 「13. その他留意事項について」	データサイエンス I 担当者 志田 洋 内容の変更【別添資料 10】 「2. 関連する教育諸方針」 「3. 授業のテーマと目的」 「5. 授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度」 「6. アクティブラーニング要素」 「7. 利用教科書」 「8. 参考書」 「※教科書・参考書以外の資料」 「9. 準備学習（予習・復習）」 「10. フィードバック」 「11. 評価の方法・基準」 「12. 学習の到達目標」 「13. その他留意事項について」

(新旧対照表) 教員名簿〔教員の氏名等〕

新	旧
平田 浩一 調書番号 ② 担当授業科目 <u>データサイエンス I</u>	平田 浩一 調書番号 2 (追加)

主要授業科目 <u>○</u> 配当年次 <u>2後</u> 担当単位数 <u>2</u> 年間開講数 <u>1</u>	
志田 洋 調書番号 <u>③</u> (削除) 担当授業科目 <u>プログラミング I</u> 主要授業科目 <u>○</u> 配当年次 <u>1前・後</u> 担当単位数 <u>2</u> 年間開講数 <u>1</u>	志田 洋 調書番号 <u>6</u> 担当授業科目 <u>データサイエンス I</u> 主要授業科目 <u>○</u> 配当年次 <u>2後</u> 担当単位数 <u>2</u> 年間開講数 <u>1</u> (追加)

(新旧対照表) 教員個人調書

新	旧
平田 浩一 担当予定授業科目 日付 令和6年 <u>6</u> 月 <u>20</u> 日 <u>データサイエンス I</u> (講義等の内容) <u>本授業は、回帰分析・分類・クラスタリング</u> <u>などについて実データを用いてデータ分析</u> <u>の技法について学びます。授業では、まず</u> <u>Python によるデータ処理の基礎として、ラ</u> <u>イブラリについて学んでから、回帰分析(線</u> <u>形回帰、リッジ回帰・ラッソ回帰、ロジステ</u> <u>ィック回帰)の手法について学び、さらに</u> <u>決定木とランダムフォレスト、主成分分析</u> <u>やクラスター分析などに学びを進めます。</u>	平田 浩一 担当予定授業科目 日付 令和6年 <u>3</u> 月 <u>1</u> 日 (追加)

<p><u>この授業を通して、学生は、データを分析しそれを課題解決に活用するための基礎として、Python によってデータ分析を行うスキルを修得します。</u></p> <p>(備考)</p> <p><u>講義 20 時間</u></p> <p><u>演習 10 時間</u></p> <p>教員就任承諾書</p> <p>日付 令和6年<u>6</u>月<u>20</u>日</p> <p>・データサイエンス I</p>	<p>教員就任承諾書</p> <p>日付 令和6年<u>3</u>月<u>1</u>日</p> <p>(追加)</p>
<p>志田 洋</p> <p>教育研究業績書</p> <p>日付 令和6年<u>6</u>月<u>20</u>日</p> <p>(その他) (学会発表)</p> <p>22 機械学習による鉄道信号設備の状態基準保全に関する研究 (口頭発表)</p> <p>機械設備 (電気転てつ機) の状態基準保全の実現に向け、列車の運転方向を変更する可動部の潤滑油切れの故障モードを模擬し、設訓設備で行った再現試験から得られたデータを<u>プログラミング言語 Python の深層学習用フレームワーク Chainer でプログラミングを行い</u>分析した結果を報告した。設備の良否の分別が可能な事は確認できたが、予防保全設備であるため、教師あり学習の<u>代表である深層学習モデル</u>では分析に必要な十分な異常時データの取得が難しいことを述べた。</p> <p>24 機械学習による踏切遮断かん折損検知に関する考察 (口頭発表)</p> <p>機械設備 (踏切遮断機) の設備故障 (遮断桿が自動車や歩行者等に折られた場合の検知) が機械学習によって可能かの検証結果報告を述べた。共同研究中の JR 四国殿より</p>	<p>志田 洋</p> <p>教育研究業績書</p> <p>日付 令和6年<u>3</u>月<u>1</u>日</p> <p>(その他) (学会発表)</p> <p>22 機械学習による鉄道信号設備の状態基準保全に関する研究 (口頭発表)</p> <p>機械設備 (電気転てつ機) の状態基準保全の実現に向け、列車の運転方向を変更する可動部の潤滑油切れの故障モードを模擬し、設訓設備で行った再現試験から得られたデータを<u>ニューラルネットワークで</u>分析した結果を報告した。設備の良否の分別が可能な事は確認できたが、予防保全設備であるため、教師あり学習では分析に必要な十分な異常時データの取得が難しいことを述べた。</p> <p>24 機械学習による踏切遮断かん折損検知に関する考察 (口頭発表)</p> <p>機械設備 (踏切遮断機) の設備故障 (遮断桿が自動車や歩行者等に折られた場合の検知) が機械学習によって可能かの検証結果報告を述べた。共同研究中の JR 四国殿より</p>

<p>頂いた、実際に事象が発生した時の時系列データを<u>プログラミング言語 Python で製作したマハラノビス距離を求める機械学習ツールで分析した</u>。分析の結果、事象の検知は可能であるが、強風、自動車、歩行者がひっかかったことにより事象発生に至らなかった場合の分別に課題が残る事を述べた。</p> <p>担当予定授業科目 日付 令和6年<u>6</u>月<u>20</u>日 (削除)</p> <p><u>プログラミング I</u> (講義等の内容)</p>	<p>頂いた、実際に事象が発生した時の時系列データを機械学習ツールで分析した。分析の結果、事象の検知は可能であるが、強風、自動車、歩行者がひっかかったことにより事象発生に至らなかった場合の分別に課題が残る事を述べた。</p> <p>担当予定授業科目 日付 令和6年<u>3</u>月<u>1</u>日 <u>データサイエンス I</u> (講義等の内容)</p> <p><u>本授業は、集めたデータを統計学やプログラミングを駆使して分析し、社会やビジネスの課題解決に応用する学問であるデータサイエンスを学びます。数学的な導出に基づく統計ではなく、表計算ソフト Excel のデータ分析機能を利用することで、統計をツールとして使い、ビジネスデータの基本的な分析スキルを修得します。授業では、まず、アンケートデータを用いて質的変数および量的変数について学び、データの可視化や分析の代表的な方法を学修します。次に、平均値や標準偏差などの基本統計量を学び、その後、仮説検定、相関分析、回帰分析、時系列データの分析などについて理解を深めます。学修の到達目標は、Excel を使用して基本的なビジネスデータの分析ができるようになり、データを活用して意思決定に貢献できる力を養うことです。</u></p> <p>(備考) <u>講義 26 時間</u> <u>演習 4 時間</u></p> <p>(追加)</p>
--	--

<p>本授業は、人工知能やデータ解析に使用されているプログラミング言語 Python の基本文法や各種パラダイムを理解し、モダンプログラミングの考え方を身につけます。</p> <p>具体的な授業内容は、画面への文字表示やキーボードからの入力など一番初歩的な処理からはじめ、変数と型、演算子、プログラムの分岐や繰り返し処理、オブジェクトと型、文字列、リスト・タプル・辞書・集合、関数、モジュール・パッケージ、クラス、例外処理、ファイル処理などについて学びます。授業では多くのサンプルプログラムを実際にコーディングやデバッグ、実行することでプログラミングの基礎を身につけます。</p> <p>(備考)</p> <p>主要授業科目 講義 2時間 演習 28時間</p> <p>教員就任承諾書 日付 令和6年6月20日 (削除) ・プログラミング I</p>	<p>教員就任承諾書 日付 令和6年3月1日 ・データサイエンス I (追加)</p>
--	--

(新旧対照表) 審査対象教員一覧

新	旧
<p>平田 浩一 調書番号 ② 専門委員会 情報 専攻分野 コンテンツ系(データ科学) 担当授業科目名 データサイエンス I</p>	<p>平田 浩一 調書番号 2 (追加)</p>
<p>志田 洋 調書番号 ③ (削除)</p>	<p>志田 洋 調書番号 6 専門委員会 情報</p>

<p>専門委員会 <u>情報</u></p> <p>専攻分野 <u>コンピューター系(ソフトウェア)</u></p> <p>担当授業科目名</p> <p><u>プログラミング I</u></p>	<p>専攻分野 <u>コンテンツ系(データ科学)</u></p> <p>主要専攻分野 <u>〇</u></p> <p>担当授業科目名</p> <p><u>データサイエンス I</u></p> <p>(追加)</p>
---	---

(改善事項) 情報学部 情報学科

7. 「学生確保の見通し等を記載した書類」の本文及び資料において、いくつかのデータやアンケート調査に基づいた分析が行われているが、本学の情報学部に入学者が充足する見込みであることについての説明が分かりにくいと、明確に説明すること。
(例えば、「学生確保の見通し等を記載した書類(本文)」p28の「表3-10 高校生アンケート調査」は受験希望者の人数である一方で、「表3-11. 第二志望以下の者の入学率算出」は合格者に占める入学率となっており、受験希望者に対して合格者に占める入学率を乗じるのは適切ではないと見受けられる。)

(対応)

「学生確保の見通し等を記載した書類(本文及び資料)」については、文部科学省大学設置室が公表している「大学の設置等に係る提出書類の作成の手引(令和7年度開設用)」及び同省私学行政課が公表している「学校法人の寄附行為の認可及び寄附行為変更の認可申請書類の作成等に関する手引(令和5年9月改訂版)」に基づき作成しており、後者の225ページに『第一志望×入学する』は全数を入学見込者数に、『第二志望×入学する』は既設組織の実績から適切な割合を乗じて「入学見込者数」に計上する」ことで入学見込者数を説明するように記載されている。この指示に従い『第一志望×入学する』は全数を入学見込者数に計上し、第二志望以下の者で「入学を希望する」と回答したものについては、入学者数を最大数確保するという観点から、受験者全員が合格したと仮定して「合格者に占める入学率」を用いて入学見込者数を記載している。しかしながら、説明が分かりにくいとの審査意見を踏まえ、さらにわかりやすく厳格な見込み数とするために、本学既設学部における令和5年度の入試倍率(1.2)を用いて、第一志望、第二志望以下の者とも受験希望者数を1.2で除して合格見込者数を算出した上で、入学見込者数の推定を行った結果を追記した。なお、その場合でも入学定員を大幅に上回る入学見込者数を得ている。

(新旧対照表) 学生確保の見通し等を記載した書類(本文)

新	旧
30 ページ (3) 学生確保の見通し ④学生確保に関するアンケート調査 今回実施したアンケート調査において、第二志望以下で受験する又は他校が不合格の場合に入学するとした回答者数 447 名 (表 3-10) <u>を合格者とみなし、この人数に</u>	29 ページ (3) 学生確保の見通し ④学生確保に関するアンケート調査 今回実施したアンケート調査において、第二志望以下で受験する又は他校が不合格の場合に入学するとした回答者数 447 名 (表 3-10) <u>に 32%を乗ずると、143 名の入</u>

<p><u>第二志望以下合格者の入学率である32%を乗ずると、143名の入学者が見込まれる。したがって、本学部の入学定員120名に対して、第一志望で入学すると回答した者69名と合わせると212名となる。</u></p> <p><u>入学者の最大数を算出すると上記のような結果となるが、参考値として入学試験による選抜を考慮し、本学既設学部における入試倍率である1.2倍⁹を用いて入学希望者数から合格者数を算出した上で、入学見込者数を試算すると次のようになる。</u></p> <p><u>〔第一志望入学希望者数 69 ÷ 入試倍率 1.2 = 入学見込者数 57 名〕 + 〔第二志望以下受験希望者数 447 名 ÷ 入試倍率 1.2 × 入学率 32% = 入学見込者数 119 名〕</u></p> <p><u>これらの人数を合わせると 176 名となり、この場合でも入学定員 120 名を上回る。</u></p> <p><u>さらに、「(3) ①イ 3) 3月下旬から6月下旬までの追加的取組」に記載している通り、2024(令和6)年4月以降に本学部オープンキャンパス(ミライ体験ツアー)を複数回開催している。当イベントに参加した高等学校3年生の内、2023(令和5)年10月に各高校で実施したアンケートに回答していなかった者に対して、本アンケート調査票を配付して意向調査を行ったところ、本学部を第一志望で受験・入学すると回答した者が追加で6名、第二志望以下の者が3名いたことを付記しておく。</u></p> <p>(注釈)</p>	<p>学が見込まれる。したがって、本学部の入学定員120名に対して、第一志望で入学すると回答した者69名と合わせると212名となる。</p> <p>(注釈)</p>
---	--

<p>⁹【別紙2の2-1～2-6】より、R5年度受験者総数5,961名÷合格者総数4,905名=1.2倍を算出した。</p>	<p>(追加)</p>
---	-------------