

# 通信教育開設の趣旨を記載した書類

## 目 次

I. 開設の趣旨及び必要性	5
1. 通信教育部情報理工学部情報理工学科開設の経緯	
2. 通信教育部情報理工学部情報理工学科開設の趣旨・必要性	
3. 養成する人材像及び3つのポリシー	
(1) 通信教育部情報理工学部情報理工学科の養成する人材像	
(2) 通信教育部情報理工学部情報理工学科の3つのポリシー	
(3) 3つのポリシー及び教育課程に関する通学課程と通信教育課程との差異について	
(4) 養成する人材像と卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）、教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）、及び入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）の関連	
4. 通信教育部情報理工学部情報理工学科の中心的な学問分野	
II. 学部、学科等の特色	15
1. 通信教育部情報理工学部情報理工学科の特色	
2. 上位組織の特色に変更が生じるか	
III. 学部、学科等の名称及び学位の名称	16
IV. 教育課程の編成の考え方及び特色	16
1. 教育課程編成・実施の方針に基づく各授業科目の配置	
(1) 基盤教育科目	
(2) 専門教育科目	
2. 科目区分の設定及びその理由	
(1) 基盤教育科目	
(2) 専門教育科目	
3. 各科目群の科目構成、履修順序（配当年次）の考え方、必修・選択科目の構成とその理由	
(1) 基盤教育科目	
(2) 専門教育科目	
4. 養成する人材像と授業科目との対応関係	

5. 主要授業科目の設定	
(1) 基盤教育科目	
(2) 専門教育科目	
6. 単位時間及び1年間の授業期間の設定	
V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件	27
1. 教育方法	
(1) オムニバス方式で実施する授業	
(2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック	
(3) 演習科目の実施方法	
2. 履修指導の方法	
3. 成績評価基準・GPA・卒業要件	
(1) 成績評価基準	
(2) GPA	
(3) 進級条件	
(4) 卒業要件	
4. 履修モデル	
5. 卒業研究の単位認定についての考え方	
6. CAP制についての考え方	
7. 他大学における授業科目の履修	
8. 国外在住者への履修指導や生活指導等についての配慮	
9. 多様なメディアを利用した授業の実施	
(1) 双方向性の確保	
(2) 教育の質の確保	
VI. 編入学定員を設定する場合の具体的計画	36
1. 既修得単位の認定方法	
2. 履修指導方法	
3. 教育上の配慮等	
VII. 通信教育を実施する場合の具体的計画	37
1. 通信教育により十分な教育効果が得られる分野	
2. 教育・研究水準確保の方策	
3. メディア利用による授業の実施体制	
4. 単位の計算方法、単位の認定や成績評価の方法	
5. 添削指導の実施、メディア利用による指導の実施体制及び指導教員との連携	

6.	履修指導の時期、方法、体制等	
7.	学生からの質問及び学修相談への対応体制等	
8.	情報通信機器等の整備	
9.	教員の負担の程度	
10.	入学者選抜の概要	
11.	教育上の配慮	
12.	メディア教材等の作成の具体的な計画	
13.	単位時間数について	
VIII.	取得可能な資格	50
IX.	教育研究実施組織等の編制の考え方及び特色	50
1.	教員配置の考え方	
2.	実務経験を有する教員の活用	
3.	教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置	
4.	中心的な研究分野及び研究体制	
5.	教員の年齢構成、完成年度までに定年を迎える教員	
6.	研究教育の分野横断的な取り組み	
7.	目標管理型の教員個人評価制度	
8.	教員及び事務職員の協働、連携体制	
X.	研究実施についての考え方、体制、取組	53
1.	研究実施についての考え方、実施体制、環境整備	
2.	技術職員、URAの配置	
XI.	施設、設備等の整備計画	54
1.	校地、運動場の整備計画	
(1)	校地の整備計画	
(2)	運動場の整備計画	
(3)	学生の休息等空地の整備状況	
2.	校舎等施設の整備計画	
3.	図書等の資料及び図書館の整備計画	
XII.	管理運営	57
1.	将来を見据えた中長期計画の設定	
2.	学長、役職者の権限の明確化	

3.	学長による意思決定と教授会の役割の明確化	
4.	通信教育部情報理工学部情報理工学科における教育課程の編成等に係る会議等	
5.	大学と法人組織の権限と責任の明確化	
XIII.	自己点検・評価	59
1.	大学の自己点検・評価	
2.	自己点検・評価の実施体制	
3.	結果の活用・公表	
XIV.	情報の公表	61
XV.	教育内容等の改善を図るための組織的な研修等	64
1.	学部懇話会の実施	
2.	教員研修と情報共有	
3.	情報理工学部におけるFDへの取り組み	
4.	教育研究活動等の適切かつ効果的な運営を図るための研修等の取り組み	
XVI.	社会的・職業的自立に関する指導等及び体制	65
1.	教育課程内の取り組み	
2.	教育課程外の取り組み	
3.	適切な体制の整備	

## 通信教育開設の趣旨を記載した書類

### I. 開設の趣旨及び必要性

#### 1. 通信教育部情報理工学部情報理工学科開設の経緯

岡山理科大学（以下、「本大学」という。）は、「ひとりひとりの若人が持つ能力を最大限に引き出し、技術者として社会人として社会に貢献できる人材を養成する」を建学の理念として、昭和 39(1964)年に創立し、理工系学部を中心に 5 万人を超える卒業生を輩出してきた。この理念は、創立者加計勉が、原爆投下後の広島に立った際、日本の復興には新たな価値を創造する高い能力を有する人材の育成が急務と考え、教育による実践力の高い調和のとれた人格の涵養を目的として掲げたものである。

本大学は、岡山県岡山市の市街地を望む緑に囲まれた半田山の丘陵地に立地する岡山キャンパスと、愛媛県今治市の緑に囲まれた丘陵地に立地する今治キャンパスの 2 キャンパスからなる。現在、岡山キャンパスは、理学部、工学部、情報理工学部、生命科学部、生物地球学部、教育学部、経営学部の 7 学部 18 学科、今治キャンパスは獣医学部の 1 学部 2 学科、全学では 8 学部 20 学科の構成としている。これらの学部学科における教育は、ひとりひとりの学生の個性と可能性に働きかけ、学生の持つ潜在的な能力を引き出し、創立者が理想とした、実践的で応用力と創造力に富み、社会に貢献できる有為な人材の養成に寄与してきた。また、「世界各国と日本との共存・共栄の土台として国際交流が不可欠である」という創立者の強い意志のもと、海外の多くの大学と協定を結び、教育・研究面での交流を深めてきた。

このような本大学において、情報技術を核とした教育を時代の変化や要望に即した変遷を辿りながら長年行ってきた。平成 9 (1997) 年 4 月に開設した「総合情報学部」は、時代の要請に応え、岡山地域の産業の発展などに社会貢献するため、情報技術を核とする 4 つの学科で発足し、各学科の専門分野を修得するために情報技術を使いこなす情報ジェネラリストの養成を目指してきた。特に、総合情報学部数理情報学科は、この学部の核を担う学科として、数理的思考に長けた情報技術者を養成するという趣旨で発足し、平成 13 (2001) 年に社会の情勢に合わせ、学科名を情報科学科に変更し、情報技術者養成の色を濃くした学生教育を行ってきた。更に、様々な機器がネットワークにつながる IoT (Internet of Things) 時代の到来に対応し、将来的にはあらゆるものがネットワークで連携する IoE (Internet of Everything) の実現に貢献するべく、令和 4 (2022) 年 4 月、総合情報学部情報科学科及び工学部知能機械工学科を改組し、情報技術と機械制御技術を融合する教育研究を行う新たな学部学科として、情報理工学部情報理工学科を設置した。

一方で、急速に進むグローバル化とコロナ禍は社会や働き方に大きな影響を及ぼし、テレワークやオンライン会議が常態化したニューノーマル社会に突入し、企業の DX 化が急

激に進んでいる。また、デジタル田園都市国家構想において、「全国どこでも誰もが便利で快適に暮らせる社会」を目指すため、「デジタルの力を活用した地方の社会課題解決」が挙げられているように、地方創生や成長へ貢献するために専門的なデジタル知識・能力を有する「デジタル推進人材」育成を継続する体制作りが高等教育機関に強く求められている。

さらに、ニューノーマル社会では高等教育機関における教育のあり方も、学びの環境・場所・時間を選ばない新たなスタイルへと変貌し、質的な転換期を迎えようとしている。DX化によって教育環境が変化し、ビデオオンデマンド（VOD）システム、学習状況を把握する学習システムなどのインターネットや AI（Artificial Intelligence、人工知能）をより積極的に利用する新しい学習環境が整いつつあり、このような新しい学習環境においては、高等学校卒業生や社会人、加えて国外居住者も対象とする教育を行うことが可能である。デジタル田園都市国家構想が求めるデジタル推進人材育成においても、自治体や企業と連携したりカレント教育の推進が求められており、社会人を対象としたデジタル人材育成体制の整備も急務と言える。

このような社会の要望に応えるべく、デジタル化に対応した人材育成と DX による新しい学習環境を鑑み、オンラインでの学びを基盤とした通信制課程における情報系学科での継続的な人材養成を目指して、令和 7（2025）年 4 月、通学制の情報理工学部が併せ行う体制により通信教育部情報理工学部情報理工学科（以下、「本学科」という。）を開設することとする。

## 2. 通信教育部情報理工学部情報理工学科開設の趣旨・必要性

現代社会では、IoT（Internet of Things）で人とモノがつながり、様々な知識や情報が共有され、新たな価値を生み出す Society5.0 の実現にむけて、コンピュータやネットワーク、AI を融合し、多くの変革をもたらしている。

コンピュータの高性能化とネットワークの高速大容量化は、クラウド化を進めるとともに、大量のデータ（ビッグデータ）を収集することによって、人間社会の動向をも分析できるようになってきている。AI については、深層学習への発展により、物体の認識率や翻訳性の向上がみられるようになった。また、大規模言語モデルを用いることで、より自然な対話が可能になりつつある。特に生成 AI は、画像と言語の生成に大きな変革をもたらしている。この変革は、知識の表現や習得方法に変化をもたらしつつあり、人間の知的表現の発信、知識・技能や思考の習得の場である教育にも影響を与えている。

情報処理技術はエンターテインメント分野においても多大な発展と貢献をしており、特にゲーム技術は情報処理技術と相互に影響し合いながら発展してきた。この発展は教育分野においても、ゲーミフィケーションによる授業が行われるなど、ゲーム技術やゲーム分野での考え方は情報分野のみならず他分野にも影響を与えている。また、人を引き付けるための映像表現、キャラクターデザイン、アニメーション技法などの知識・技能は、情報

処理技術の理解と発展に影響するため、デジタル人材養成の場では必要な教育分野となっ  
てきている。

このように急速に変化する時代の流れは Society5.0 の想定を超えることが予想され、情  
報技術が生活や社会のあらゆる場面で用いられるようになり、人々の生活の質 QOL  
(Quality of Life) 向上に寄与するだけでなく、情報の安全性確保が生活や社会の安全性に  
も影響を及ぼすことが考えられる。このような社会の中で、安全や QOL に配慮した人に  
優しい社会を想定した新たな情報基盤を構築できるデジタル人材である情報技術者、デー  
タサイエンティスト、AI 技術者、メディア技術者などを育成することは大学に求められる  
使命と言える。

一方、情報処理技術がより社会に浸透してきており、高速ネットワークのインフラ基盤  
が整ってきている中、教育管理のシステム化が一層進んできている。LMS (Learning  
Management System) の活用が進み、授業においても VOD (Video On Demand) の利用、質  
疑・応答や資料の共有などが行われているため、学習場所や時間を問わない教育が可能と  
なってきた。このような新しい学習環境を活用することにより、高等学校卒業生だけでな  
く社会人や国外居住者も対象とした教育を実践することが可能である。

本学科の開設の趣旨は、時代の要請に即して長年行われてきた本大学の情報技術者養成  
教育、特に令和4年度に開設した情報理工学部情報理工学科における「情報技術を核とし  
て社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発、センサや  
ロボット技術などを用いたシステム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張  
し、人に優しい社会を目指すことのできる人材養成」のために、地理的、時間的な制約の  
ない学習環境でいつでもどこでも繰り返し学習でき、確実に知識、技能を身につけられ  
るよう、オンデマンド型のメディア授業で展開するものである。情報理工学科は開設以来、  
主に高等学校からの進学者を対象に、通学・対面での授業実施を前提で、情報科学、機械  
工学、人間科学などの分野に精通し情報技術と機械制御技術の高度な融合を実現できる技  
術者の養成を行ってきた。

一方、これらの情報技術は、AI による革新的な技術によって急速に発展し社会の産業構  
造、人々の生活を劇的に変えようとしている。これらの変化に対応できる能力を有するデ  
ジタル人材 (情報技術者、データサイエンティスト、AI 技術者、メディア技術者) の養  
成は新卒者のみならず、既に就労している社会人などあらゆる層でニーズが高まっている。  
本学はこれらのニーズに応えるため、通学課程をベースとした通信教育により、高等学  
校からの進学者から社会人まで、あらゆる世代が学ぶことのできる地理的・時間的な制約  
のない学習環境を整備する。さらに、多様な背景をもつ受講生を想定し、受講生がいつ  
でもどこでも繰り返し学習でき、確実に知識、技能を身につけられる教育効果を得るため、一  
部の演習科目を除き授業は全て、オンデマンド型のメディア授業で展開する。したがって、  
これまで通学課程で実施してきた主に高等学校からの進学者を対象とした対面実施の教育  
とは「対象者」「授業手法」の点で異なる。このため、養成する人材像についても通学課

程において対面による実験・実習が前提となっている「センサやロボット技術などを用いたシステム開発」については、通信教育では扱わず「コンピュータサイエンス」「AI・データサイエンス」「デジタルゲーム・メディア」分野による人材の養成を行う。

以上をふまえた、通信教育部情報理工学部情報理工学科の養成する人材像は、通学課程との実施方法の差異をふまえ「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」と設定し、入学定員 200 名、2 年次編入学定員 10 名、3 年次編入学定員 20 名の学科として新たに開設する。

### 3. 養成する人材像及び3つのポリシー

「2 通信教育部情報理工学部情報理工学科開設の趣旨及び必要性」で述べたとおり、通信教育部情報理工学部情報理工学科は、通学課程（情報理工学科）が併せ行う通信教育課程として、開設する。したがって、養成する人材像をはじめ3つのポリシー、教育課程等は全て通学課程（情報理工学科）【資料 1】をベースに以下のとおり設定する。

#### （1）通信教育部情報理工学部情報理工学科の養成する人材像

通信教育部は、通学課程（情報理工学部）における人材養成を、あらゆる世代を対象とした地理的・時間的な制約のない学習環境で展開するため、オンデマンド型（演習の一部は同時双方向）のメディア授業を取り入れる。通学課程と同様に「人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材養成」を目指すため、通信教育部では実験・実習など対面授業を前提とする「センサやロボット技術を活用したシステム開発」は対象外とし、「情報システム開発により」具現化する。したがって、通信教育部情報理工学部で養成する人材像は「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」とする。

具体的には通学課程（情報理工学科）の各コースに掲げる人材像と対応する以下の3タイプを人材像として設定する。

①通学課程（情報理工学科）コンピュータサイエンスコースに対応した通信教育部における養成する人材像

コンピュータサイエンスを中心とする領域では、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、情報を対象とした数理的アプローチ法、コンピュータネットワーク技術やセキュリティ技術の仕組みや運用手法、インターネットサービスやデータベースシステムなどの情報システム開発手法の応用について教育する。また、これらの技術を支える基盤であり、データ分析やアルゴリズムの開発に必須である数学について教育する。このことにより数理的思考力や実践力を生かし、変化する情報技術に対応できる人材を養成する。

②通学課程（情報理工学科）AI・データサイエンスコースに対応した通信教育部におけ

る養成する人材像

AI・データサイエンスを中心とする領域では、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、先端技術であるAI分野における機械学習やAIプログラミング技術、データサイエンス分野におけるデータの分析法について教育する。このことにより先端技術や分析法を生かし、変化する情報技術に対応できる人材やデータから社会を分析し行動指針につなげられる人材を養成する。

③通学課程（情報理工学科）デジタルゲーム・メディアコースに対応した通信教育部における養成する人材像

デジタルゲーム・メディアを中心とする領域では、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、ゲーム制作のプロセスを通じて現実の世界から本質を構成する要素の抽出とシミュレーションによる再構成、及び人間の感覚の基礎や、仮想現実、拡張現実、複合現実を通じた人間の経験範囲の拡張を実現する方法について教育する。このことにより、ゲーム分野の開発・制作能力はもとより、情報技術を多様に応用できる人材を養成する。

これらの人材養成を実現するために、情報技術の核となる数理的な知識をベースとして、「コンピュータサイエンス」「AI・データサイエンス」「デジタルゲーム・メディア」の領域を設ける。

## （2）通信教育部情報理工学部情報理工学科の3つのポリシー

### <卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）>

本学科の養成する人材像に基づき、本学科では次のとおり卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）を定める。卒業要件を充足し、以下の能力を身につけた者に、学士（情報理工学）の学位を授与する。

#### A. 知識・理解

- ・社会での活躍に向けた教養と基礎知識を身につけている。
- ・これからの社会で必要とされる情報技術に基づいた「人間機能の拡張」の実現に向けて、これらの分野に関する基礎的な知識を身につけた上で、いずれかの科目区分に関連する知識を身につけている。

- ①コンピュータサイエンス：数学、情報科学、コンピュータネットワーク技術の知識
- ②AI・データサイエンス：機械学習、AIプログラミング、データ処理技術の知識
- ③デジタルゲーム・メディア；デジタルゲームやメディア制作の技能、メディア工学の知識

#### B. 思考・判断・表現

- ・情報技術と社会との関わりについて情報を収集し、整理し、他者に説明することができる。
- ・情報技術に関する知識や教養をもとに問題を発見及び分析し、その解決策を提案できる。

### C. 関心・意欲・態度

- ・情報社会や様々な身近な機器に対し関心をもち、社会に貢献するための主体性や協調性を身につけている。
- ・社会にある様々な問題解決に関心をもち、技術者としての視野を身につけている。

### D. 技能

- ・自ら課題を設定し、計画的に解決することができる。
- ・社会人として自分の考えを分かりやすく伝えることができる。

### <教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）>

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）の達成のために、教育課程を基盤教育科目、専門教育科目の2本の柱を軸として教育課程を編成し、実施する。

#### 1. 基盤教育科目

社会で活躍する能力を深めるために「ライフ・キャリアデザイン系」「人間・社会科学系」「科学技術系」「外国語系」の系列科目群を設置する。

#### 2. 専門教育科目

##### （2-1）基礎・共通科目

- ・1年次に基礎・共通科目として、情報理工学の基礎的な知識・技能を習得するための「数学基礎科目」「情報基礎科目」を配置する。

##### （2-2）3つの科目区分で学ぶ専門教育

- ・1～4年次に情報理工学の専門的な知識・技能を習得するための科目を、3つの科目区分に分けて配置する。

##### （2-2-1）コンピュータサイエンス科目

情報理工学の中心技術である情報科学とコンピュータネットワーク技術の基礎を学ぶ「コンピュータサイエンス科目」を配置する。これらは「数理ユニット」「情報セキュリティユニット」「コンピュータシステムユニット」で構成する。

##### （i）「数理ユニット」

情報科学の理論的基盤となる現代数学（解析学、幾何学、代数学、確率論）の概念的基本的な枠組みと情報科学への応用を学ぶための科目を配置する。これらは講義形式で実施する。

##### （ii）「情報セキュリティユニット」

現代のインターネット技術を基礎として情報通信におけるセキュリティの基本的な考え方と技術を学ぶための科目を配置する。これらは講義または演習形式で実施する。

##### （iii）「コンピュータシステムユニット」

現代のインターネット技術を支えている情報処理システム、及び関連したソフトウェアの知識、技術を学ぶための科目を配置する。これらは講義または演習形式で実施する。

### (2-2-2) AI・データサイエンス科目

データを大量に集積し人間の認知力・判断力を高め拡張するため、機械学習、AI プログラミング技術及びデータ処理技術を学ぶ「AI・データサイエンス科目」を配置する。これらは「AI ユニット」「データサイエンスユニット」で構成する。

#### (i) 「AI ユニット」

機械学習、自然言語処理など現在の AI 関連技術の知識、プログラミング技術、実践的なデータ処理への応用を学ぶための科目を配置する。これらは講義または演習形式で実施する。

#### (ii) 「データサイエンスユニット」

大規模なデータ処理の基本となるアルゴリズム、データベースシステム、コンピュータシステムの知識、プログラミング技術について学ぶ科目を配置する。これらは講義または演習形式で実施する。

### (2-2-3) デジタルゲーム・メディア科目

ゲーム制作のプロセスを通じて現実から本質をなす要素の抽出とシミュレーションによる再構成、及び人間の感覚の基礎を学び、XR（仮想現実、拡張現実、複合現実）を通じた人間の経験の範囲の拡張について学ぶ「デジタルゲーム・メディア科目」を配置する。これらは「デジタルゲームユニット」「メディアユニット」で構成する。

#### (i) 「デジタルゲームユニット」

ゲーム制作を主な題材とし、ゲーミフィケーションの考え方を軸にして、身体の延長としての機械と人間の親和性や表現手段としての XR について学ぶための科目を配置する。これらは講義または演習形式で実施する。

#### (ii) 「メディアユニット」

映像・音響表現と人間の感覚の関係を学び、人間の体験や経験の拡張を支援する機器の応用について学ぶための科目を配置する。これらは講義または演習形式で実施する。

### (2-3) 共通科目

4 年次に 4 年間で学んだ知識・技能を総合し卒業研究に相当する演習科目として「情報理工学セミナー 1」「情報理工学セミナー 2」を配置する。演習を通して思考・判断・表現力を養成するとともに、社会における情報理工学の果たす役割への理解、情報理工学の利点を生かした自身のキャリアパスに対する関心と意欲を涵養する。

## 3. 学修成果の評価の方針

学修成果の評価にあたっては、小テストや課題、ディスカッションの内容、単位認定試験を客観的に評価し、達成目標への到達度に応じて評価する。なお、「情報理工学セミナー 1、2」については、課題への取り組みのプロセスや制作物、プレゼンテーションなどをルーブリック指標によって客観的に評価し、達成目標への到達度に応じて評価する。

## <入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）>

通信教育部情報理工学部では、情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間のもつ様々な機能を拡張し人に優しい社会の実現を目指すことのできる人材の養成を目指している。そのために、以下の資質をもつ人を国内外から幅広く求める。

A. 通信教育部情報理工学部での教育を受けるために必要な基本知識や技能を身につけている。

B. 身につけている知識や技能に基づいて論理的に考え判断し、説明ができる。

C. 情報技術に関心を持ち、自身が志向する目的を達成するため、主体的で協働的な学習活動を通じて知識や経験を重ねていく向上心や情熱を有する。

D. 通信教育部情報理工学部での学修を通じて自身のもてる能力を伸ばし、社会に貢献する意欲を有する。

#### (求める人物像)

- 情報技術の活用やシステムの開発等を通じて、人に優しい社会づくりに貢献しようとする人
- 科学的な知識と社会的な倫理を総合的に判断し、思考しようとする人
- 物事を多面的に考察、理解し、要点をまとめることができる人
- 他者と協働しながら、新たな課題について積極的に取り組む意欲のある人
- 自らの学びを実現したい人

#### (3) 3つのポリシー及び教育課程に関する通学課程と通信教育課程との差異について

本学科と通学課程（情報理工学科）の養成する人材像及び3つのポリシーの差異について、【資料2】の比較対照表によって示し、差異が生じる理由について以下に説明する。

通学課程（情報理工学科）の養成する人材像とは、「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発、センサやロボット技術などを用いたシステム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」である。令和4年度に開設して以来、情報理工学科は本学既存の学部・学科と同様、主に高等学校からの進学者を対象に、通学・対面での授業実施を前提で、情報科学、機械工学、人間科学などの分野に精通し情報技術と機械制御技術の高度な融合を実現できる技術者の養成を行ってきた。

一方、これらの情報技術は、AIによる革新的な技術によって急速に発展し社会の産業構造、人々の生活を劇的に変えようとしている。これらの変化に対応できる能力を有するデジタル人材の養成は新卒者のみならず、既に就労している社会人などあらゆる層でニーズが高まっている。本学はこれらのニーズに応えるため、通学課程をベースとした通信教育により、高等学校からの進学者から社会人まで、さらに、多様な背景をもつ受講生を想定し、受講生がいつでもどこでも繰り返し学習でき、確実に知識、技能を身につけられる教育効果を得るため、授業は演習科目の一部を除きオンデマンド型のメディア授業で展開す

る。したがって、これまで通学課程で実施してきた主に高等学校からの進学者を対象とした対面実施の教育とは、「対象者」「授業手法」の点で異なる。このため、養成する人材像についても、「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」とする。通学課程との差異は対象者及び授業手法が異なることが理由である。ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー及びアドミッション・ポリシーについても「対象者」「授業手法」の観点で通学課程と差異のある本学科の養成する人材像に基づき設定した。このため、3つのポリシーにおける通学課程との差異は、「対象者」「授業手法」によるものである。

これらに基づき編成する授業科目についても本学科の養成する人材像及び3つのポリシーとも整合するよう配置する。通学課程の授業科目との差異は「対象者」あるいは「授業手法」によるものである。

差異に関する具体的な理由を以下に示すとともに、差異のある科目についていずれの理由に相当するのかを【資料3】に区分して示す。

- 1) 【授業手法の違いによるもの】通学課程における実験・実習科目など、面接での実施が前提となる科目のため通信教育の授業科目として実施しないもの。
- 2) 【対象者の違いにより実施しないもの】社会人あるいは多様な背景を持つ受講生の受け入れを想定していることから、通学課程で設定された当該授業の到達目標の水準が、これら多様な受講生と合わないため通信教育の授業科目として実施しないもの
- 3) 【対象者に合わせ科目を充実させるもの】養成する人材像の対象者として社会人あるいは多様な背景を持つ受講生を想定し、通学課程の授業の一部を実社会で活用できる内容へ充実させるもの。
- 4) その他、通学課程の授業を引き継ぎ実施するが内容に一部変更のあるもの

授業科目の達成目標に向けて通信教育を効果的に行うために、受講生の多様性に対応しつつ、受講生が自分のペースで受講できる等、通信教育特有の学修方法を考慮したものである【資料4】。

以上のとおり、本学科の養成する人材像、3つのポリシー及び授業科目の一部については通学課程（情報理工学科）と差異があるが、これは対象者及び授業手法の違いによるものである。

#### **（4）養成する人材像と卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）、教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）、及び入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）の相関**

本学科の「養成する人材像」と「卒業認定・学位授与の方針」「教育課程編成・実施の方針」及び「入学者受入れの方針」との相関を【資料5】に示す。

（表1）アドミッション・ポリシーと教育課程との対応

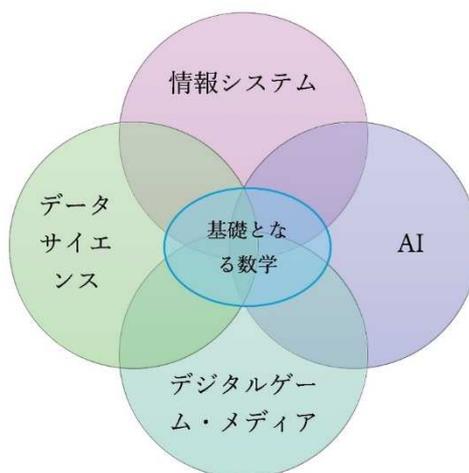
	アドミッション・ポリシー	求める人物像	教育課程
A. 知識 技能	大学での教育をうけるために必要な基本知識や技能を身につけている。	情報技術の活用やシステムの開発等を通じて、人に優しい社会づくりに貢献しようとする人	基盤教育科目 専門教育科目 ○基礎・共通科目
B. 思考力 判断力 表現力	身につけている知識・技能に基づいて論理的に考え判断し、説明できる。	科学的な知識と社会的な倫理を総合的に判断し、思考しようとする人	専門教育科目 ○基礎・共通科目) ○情報理工学の専門知識・技能を学ぶ3つの区分の科目 ○共通科目（情報理工学セミナー）
C. 主体性 積極性	情報技術に関心を持ち、自身が志向する目的を達成するため主体的で協働的な学習活動を通じて知識や経験を重ねていく向上心や情熱を有する。	他者と協働しながら、新たな課題について積極的に取り組む意欲のある人	
D. 多様性 共同性	通信教育部情報理工学部での学修を通じて自身の持てる能力を伸ばし、社会に貢献する意欲を有する。	自らの学びを実現したい人	基盤教育科目 専門教育科目 ○共通科目（情報理工学セミナー）

また、本学科のアドミッション・ポリシーは、養成する人材像、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーとの整合性を図るため、入学時に求める人物像を併記している。これらと入学後の教育課程との対応を以下のとおり明示する（表1）。

本学科のディプロマ・ポリシーを達成して卒業するためには、核となる情報技術の理解と活用能力が必要である。カリキュラム・ポリシーに記載されている、社会で活躍する能力を深めるとともに、3つの科目区分うちのいずれかの領域における専門的な知識・技能を習得できる資質・意欲を有する者の選抜を目指して、アドミッション・ポリシーを定める。

#### 4. 通信教育部情報理工学部情報理工学科の中心的な学問分野

本学科の研究対象とする中心的な学問分野は情報理工学であり、基礎となる数学、情報システム、AI、デジタルゲームやメディア、データサイエンスなどを含む。



## II. 学部、学科等の特色

### 1. 通信教育部情報理工学部情報理工学科の特色

本学科は通学課程が併せ行う学科として、養成する人材像に基づき数理的な知識・技能を基盤として、コンピュータサイエンス、AI・データサイエンス、デジタルゲーム・メディアに通じる情報理工学の能力育成を、全科目オンライン環境のメディア授業によって実践することを教育上の特徴とする。

学問分野のコンピュータサイエンスは数理的な基礎からアルゴリズム、ネットワーク、セキュリティ、Web システム等について学ぶ。AI・データサイエンスは、AI 分野でこれまで使われてきたアルゴリズムから生成 AI に至る先端技術、及びネットワークとの応用について学ぶ。また、データの取り扱い方、ビジネスにおける応用について学ぶ。デジタルゲーム・メディアは、ゲーム開発に関するプログラミング、プロジェクト管理、ゲームをデザインするために必要な要素となるキャラクターデザインなどを学ぶとともに、映像編集、映像制作に関する映像ストーリーミングなど、メディア情報の利活用法を学ぶ。

このような学びを実現するために、専門教育科目にコンピュータサイエンス科目、AI・データサイエンス科目、デジタルゲーム・メディア科目の科目区分を設定しこれらの区分を中心とした人材養成に求められる資質・能力を身につけるために各科目区分において修得すべき授業科目を設定し、履修モデル【資料 6】を提供する。

履修モデルに示したように、「コンピュータサイエンス科目」を中心として履修する場合は、変化する情報技術に対応できる数理的な思考力や情報技術を身につけるため、「ネットワークプログラミング」「データベースプログラミング」「データ構造とアルゴリズム」6 単位の修得を求める。「AI・データサイエンス科目」を中心として履修する場合は、変化する情報技術に対応できる人材やデータ分析を行動指針に繋げられる人材を養成するための技術力や分析力を身につけるため「AI 概論」「AI プログラミング 1」「データサイエンス」の 6 単位の修得を求める。「デジタルゲーム・メディア科目」を中心として履修する場合は情報技術を多様に応用できる発想力、創造力を身につけるため「ゲームプログラミング」「Web デザインプログラミング」「ゲームメカニクス」の 6 単位の修得を求める。

これらの学修を、通学を必要とせず、地理的・時間的な制約のないオンライン環境で提供することによって、個々に適した学びを実現するとともに、社会人や国外在住者など多様な学生を対象として、社会のニーズに即し実践力のあるデジタル人材を養成する。

### 2. 上位組織の特色に変更が生じるか

通信教育部の開設に伴い、大学の特色に変更は生じない。

### III. 学部、学科等の名称及び学位の名称

通学課程の情報理工学部が併せ行うことをふまえ、学部の名称は「通信教育部 情報理工学部（英訳名称：Distance Education Course Faculty of Information Science and Engineering）」とする。学科の名称は、通学課程の「情報理工学科」と合わせて情報理工学科（英訳名称：Department of Information Science and Engineering）」とする。本学科の教育課程は、通学課程の情報理工学科の教育課程をふまえ、数学及び情報科学等の情報技術の基礎分野である「理学関係」と、システム開発、AI 技術等の情報技術の応用である「工学関係」で構成していることから、学位の名称は「学士（情報理工学）（英訳名称：Bachelor of Information Science and Engineering）」とし学位の分野は理学関係・工学関係とする。

### IV. 教育課程の編成の考え方及び特色

#### 1. 教育課程編成・実施の方針に基づく各授業科目の配置

本学科は、基盤教育科目、専門教育科目を2本の柱とした教育課程編成・実施の方針に基づき、通学課程（情報理工学科）の授業科目を基に通信教育で実施するための授業科目を配置する。

##### （1）基盤教育科目

基盤教育科目は、人として生きていくうえで大切とされる人間性を涵養するとともに、専門教育を効果的に学び・活かすためのラーニング・スキルや社会で活躍するための基盤となる汎用能力の育成を目的として、以下の系列ごとに授業科目を配置する。

##### （1-1）ライフ・キャリアデザイン系科目

教育課程の編成・実施の方針「成長を実感し、社会で活躍する能力を深めるために基盤教育科目を置く」に基づき、大学におけるラーニング・スキルを身につけるための必修科目「フレッシュマンセミナー」や社会での活躍に必要なコミュニケーションスキルを身につける「コミュニケーション1」を置く。

##### （1-2）人間・社会科学系科目、科学技術系科目

人文学、社会科学、自然科学、情報科学などを通じて、豊かな人間性の養成と知的社会人としての幅広い教養及び将来活用できる技能を伸ばすため、「人間」「文化」「社会」「データ」「自然」「技術」をテーマとした「読みとく」科目を選択科目で配置する。

##### （1-3）外国語系科目

異文化理解を深め基礎的なコミュニケーションに必要な英語を段階的に学修することができるよう、基礎的な英文法、英語表現を学びながら異文化に触れる科目として「基盤英語1」「基盤英語2」を配置するとともに、情報理工学で用いる実用的な英語を演習により身につける「English for Computer Science」「English for Business Field」を選択必修科目として配置する。また母国語が日本語でない者が専門科目に取り組み基礎となる日本語を段階的に学修することができるよう「基盤日本語1」「基盤日本語2」を配置する。また

実社会で必要な日本語を演習により身につける「情報系日本語」「ビジネス日本語」を選択必修科目として配置する。

## (2) 専門教育科目

専門教育科目の教育課程の編成・実施の方針に基づき通学課程と同様「情報技術を核とした人間の機能の拡張」をコンセプトにした専門的な学びを実現するため、「基礎・共通科目」「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」「共通科目」を配置する。

### (2-1) 基礎・共通科目

教育課程の編成・実施の方針に基づき、情報理工学の学修にとって基本的な知識である数学や情報科学を身につける基礎・共通科目を「数学基礎科目」「情報基礎科目」に区分し配置する。数学基礎科目には「数学入門」「情報基礎数学 1」「情報基礎数学 2」を配置して情報理工学の基本となる数学を身につけさせる。また、「情報理工学フロンティア」「コンピュータ概論」「情報システム概論」「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」を配置し、情報科学の基礎を身につける。これらの基礎知識と関係して実践的にプログラミングの技能を身につける「基礎プログラミング」「応用プログラミング」を配置する。

### (2-2) 3つの科目区分で学ぶ専門教育

1年次における基礎・共通科目の学びを深め、各専門分野の知識、技能を学ぶために、主に2年次から4年次に「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」を置く。これらは通学課程（情報理工学科）のコース科目に対応したものである。各区分には通学課程（情報理工学科）と同様に、専門体系の細目となる2つ以上のユニット科目群を配置する。このようにユニット構成にすることで情報技術の専門分野のまとまりに基づき各ユニットで修得できる知識、技能が明確になり、オンデマンド型で受講する学生の計画的な履修を支援する。これらの科目に配置する授業科目については「3.各科目群の科目構成」で後述する。

### (2-3) 共通科目

4年次に4年間の学びを総括し、自ら設定した課題に対して情報を収集、分析し、仮説・検証した上で課題解決策を思考し、結論をまとめ発表する演習科目を通学課程の卒業研究に相当する「情報理工学セミナー1、2」を必修科目として配置する。

以上のとおり、本学科は教育課程の編成・実施の方針に基づき、基盤教育科目、専門教育科目の各科目区分を設定するとともに、これらのもとに授業科目を体系的に配置する（図2）。



(図2) 情報理工学科の教育課程の体系図

## 2. 科目区分の設定及びその理由

本学科の教育課程編成・実施の方針に基づき、科目区分は以下のとおり設定する。

(表2) 情報理工学科の科目区分

(1)基盤教育科目	(1-1)	ライフ・キャリアデザイン科目			
	(1-2)	人間・社会科学系科目 科学技術系科目			
	(1-3)	外国語系科目	英語科目 日本語科目		
(2)専門教育科目	(2-1)	基礎・共通科目	数学基礎科目 情報基礎科目		
	(2-2)	(2-2-1)	コンピュータサイエンス科目	数理ユニット 情報セキュリティユニット コンピュータシステムユニット	
			(2-2-2)	AI・データサイエンス科目	AIユニット データサイエンスユニット
				(2-2-3)	デジタルゲーム・メディア科目
	(2-3)	共通科目			

### (1) 基盤教育科目

基盤教育科目では、以下の科目区分を設定する。

#### (1-1) ライフ・キャリアデザイン科目

ラーニング・スキルを獲得させるとともに、キャリアプランを構築し実践する習慣を段

階的に習得させるために「ライフ・キャリアデザイン科目」の科目区分を設定する。

### **(1-2) 人間・社会科学系科目及び科学技術系科目**

豊かな人間性の養成と知的社会人としての幅広い教養を身につけさせるために「人間・社会科学系科目」「科学技術系科目」の科目区分を設定する。

### **(1-3) 外国語系科目**

国内学生に異文化を理解させるとともに、各自の関心や目的に合わせた語学力を修得させるために「外国語系科目 英語科目」の科目区分を設定する。国外在住者等母国語が日本語でない者には日本文化への理解や日本語を用いた多様なコミュニケーションを学ぶために「外国語系科目 日本語科目」の科目区分を設定する。

## **(2) 専門教育科目**

専門教育科目は「基礎・共通科目」と「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」「共通科目」で構成する。

### **(2-1) 基礎・共通科目**

1年次に履修し、専門分野の基礎的な知識、技能を修得させるために「基礎・共通科目」の区分を設定する。情報理工学分野の概要を学ぶ「数学基礎科目」「情報基礎科目」に区分し、「数学入門」「情報基礎数学1」あるいは「コンピュータ概論」「情報システム概論」などどの分野においても基礎となる科目を配置する。

### **(2-2) 3つの科目区分で学ぶ専門教育**

通学課程（情報理工学科）のコース科目に対応して、「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」の科目区分を設定する。これらの区分に求められる資質・能力を身につけるために各科目区分において修得すべき授業科目を選択して学ぶよう履修指導する。

#### **(2-2-1) コンピュータサイエンス科目**

情報科学の理論からシステムの応用まで、情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけさせるとともに、情報システムの構築法を修得させることによって、変化する情報技術に対応できる能力を身につけさせるため「コンピュータサイエンス科目」の科目区分を置く。

#### **(2-2-2) AI・データサイエンス科目**

先端技術である AI 技術に関する専門知識、技能を修得、あるいはデータ分析の技能を修得させるため、「AI・データサイエンス」の科目区分を置く。

#### **(2-2-3) デジタルゲーム・メディア科目**

ゲームを通じた情報技術や情報技術を利活用するための専門知識、技能を修得させるため「デジタルゲーム・メディア科目」の科目区分を置く。

### **(2-3) 共通科目**

4年次に4年間の学びを総括し、自ら設定した課題に対して情報を収集、分析し、仮説・検証した上で課題解決策を思考し、結論をまとめ発表する演習科目を通学課程の卒業

研究に相当する「情報理工学セミナー1、2」を必修科目として配置する。

### 3. 各科目群の科目構成、履修順序（配当年次）の考え方、必修・選択科目の構成とその理由

#### （1）基盤教育科目

基盤教育科目の各科目群の科目構成については、「IV.1 教育課程編成・実施の方針に基づく各授業科目の配置」で示したとおりである。初年次において大学における学びを円滑に進め、キャリア形成に関する気づきを与えることを重視し「フレッシュマンセミナー」（1単位）「コミュニケーション1」（2単位）を1年次春学期の必修科目に設定する。

#### （2）専門教育科目

##### （2-1）基礎・共通科目

専門教育科目の基礎・共通科目の授業科目は全て1年次に配置し、3つの科目区分（「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」）と共通科目（「情報理工学セミナー1、2」）の履修に進むための数学と情報科学の基礎となる科目である。そのため「数学基礎科目」に「数学入門」（2単位）「情報基礎数学1」（2単位）を主要授業科目として配置する。また、情報科学分野の概論と社会における利活用を学ぶ「情報理工学フロンティア」（2単位）、情報科学の基礎である「コンピュータ概論」（2単位）「情報システム概論」（2単位）「基礎プログラミング」（2単位）、「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」（2単位）を必修科目として配置する。

##### （2-2）3つの科目区分で学ぶ専門教育

専門教育科目の3つの科目区分（「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」）は、基礎・共通科目の学修から、それぞれの専門をより深化するように学年に応じて配置している。1年次、2年次では、基礎基礎科目の知識から各専門の入門へ導き、3年次、4年次では、専門性の高い科目を配置し、専門的な知識技能の習得を深化させる科目配置としている。学生の興味・関心に応じて多様な学び方ができるように、全て選択科目として配置するが、本学科の掲げる3つのタイプの人材を養成するために必要な科目については、3つの科目区分のうち柱となる科目区分において必ず修得するよう履修指導する。

##### （2-2-1）コンピュータサイエンス科目

コンピュータサイエンス科目は、現代社会のインフラストラクチャーであり、情報理工学を中心技術である情報科学とコンピュータネットワーク技術の基礎について学ぶ。対象とする主な分野は数学、情報科学、ネットワークセキュリティであり、「数理ユニット」、「情報セキュリティユニット」、「コンピュータシステムユニット」の3つのユニットで構成する。

（i）「数理ユニット」では情報科学の理論的基盤となる現代数学（解析学、幾何学、代

数学、確率論)の概念的基本的な枠組みと情報科学への応用を学ぶ。このため2年次に「数理科学」(2単位)、3年次に「情報数理」(2単位)、4年次に「数理シミュレーション」(2単位)を配置する。

(ii)「情報セキュリティユニット」では現代のインターネット技術を基礎として情報通信におけるセキュリティの基本的な考え方と技術を学ぶ。このため、2年次に「インターネット論」(2単位)3年次に「情報セキュリティ」(2単位)及び「ネットワークプログラミング」(2単位)を配置する。

(iii)「コンピュータシステムユニット」は現代のインターネット技術を支えている情報処理システムならびに関連したソフトウェアの基本的な知識、技術を学ぶ。このため2年次に「データ構造とアルゴリズム」(2単位)「Webシステムプログラミング」を学んだ後、3年次に「データベースプログラミング」(2単位)4年次の「プロジェクトマネジメント論」(2単位)等により応用的・発展的な知識、技能を学ぶ。数理的思考力や実践力を生かし、変化する情報技術に対応できる人材を養成するため、コンピュータサイエンス科目から「ネットワークプログラミング」「データベースプログラミング」「データ構造とアルゴリズム」6単位の修得を求める。

#### (2-2-2) AI・データサイエンス科目

AI・データサイエンス科目は、データを大量に集積することで人間の認知・判断の限界を突破し、さらに拡張するため、機械学習、AIプログラミング技術、データ分析について学ぶ。対象とする主な分野は機械学習・AIプログラミング、データ処理技術の基礎と応用であり、「AIユニット」、「データサイエンスユニット」の2つのユニットで構成する。

(i)「AIユニット」では機械学習、自然言語処理など現在のAI関連技術の基礎知識、プログラミング技術、実践的なデータ処理への応用を学ぶ。このため、1年次から「AI概論」(2単位)によりAI及びAI技術に関する知識を理解した後、2年次に「AIプログラミング1」「AIプログラミング2」の演習によりAIを用いるプログラミング技術を修得する。さらにこれらの基礎知識・技能をもとに3年次以降で「機械学習」(2単位)「AIロボティクス」(2単位)を配置し、実践的なデータ処理への応用を学ぶ。

(ii)「データサイエンスユニット」では大規模なデータ処理の基本となるアルゴリズム、データベースシステム、コンピュータシステムの知識、プログラミング技術について学ぶ。このため、1年次の「基礎データ解析」(2単位)「統計」(2単位)によりデータ処理の基本となる知識を学んだ後、3年次以降「データサイエンス」(2単位)など、より専門的な学びによりデータに関する知識を積み上げる。さらに「データの可視化」(2単位)、「データ解析プログラミング」(2単位)などの演習科目により身につけた知識のもと、実践的な能力を身につける。

先端技術や分析法を生かし、変化する情報技術に対応できる人材やデータから社会を分析し行動指針につなげられる人材を養成するため、AI・データサイエンス科目から「AI概論」「AIプログラミング1」「データサイエンス」6単位の修得を求める。

### (2-2-3) デジタルゲーム・メディア科目

デジタルゲーム・メディア科目は、ゲーム制作のプロセスを通じて現実から本質をなす要素の抽出とシミュレーションによる再構成、及び人間の感覚の基礎を学び、XR（仮想現実、拡張現実、複合現実）を通じた人間の経験の範囲の拡張について学ぶ。対象となる主な分野はデジタルゲームやメディア制作の技法、及びその基礎となるメディア工学であり、「デジタルゲームユニット」、「メディアユニット」の2つのユニットで構成する。

(i) 「デジタルゲームユニット」ではゲーム制作を主な題材とし、身体の延長としての機械と人間の親和性や表現手段としてのXRについて学ぶ。このため2年次に「ゲームプログラミング」(2単位)「Webデザインプログラミング」(2単位)など演習科目を配置することで、ゲームの制作に繋がる技法を学ぶとともに、3年次には「ゲームメカニクス」「ゲームグラフィックス」(2単位)等により、実践で修得した技能を知識に再構築する。

(ii) 「メディアユニット」では映像・音響表現と人間の感覚の関係を学び、人間の体験や経験の拡張を支援する機器の応用について学ぶ。このため1年次に「メディアリテラシ」(2単位)「アニメーションデザイン」(2単位)を配置するとともに2年次以降「キャラクターデザイン」「メディアアート」等発展的な能力を身につける科目を配置する。

ゲーム分野の開発・制作能力はもとより、情報技術を多様に応用できる人材を養成するためデジタルゲーム・メディア科目から「ゲームプログラミング」「Webデザインプログラミング」「ゲームメカニクス」6単位の修得を求める。

### (2-3) 共通科目

「共通科目」には通学課程(情報理工学科)の「総合科目群」に対応し、卒業研究、制作等、これまでに学習した事項から、計画的に情報を収集、整理し、問題の解決策を提案することで、社会に貢献する主体性や協調性を身につけることを目指す。通学課程では3年次よりプレゼミナールとして研究室に配属しプログラム開発等の実践を行う「プロジェクト科目1」(2単位)「プロジェクト科目2」(2単位)を経て4年次の「卒業研究1」

(4単位)「卒業研究2」(4単位)で実施するが、本学科において多様な背景を持つ学生の履修に配慮し、「情報理工学セミナー1」(2単位)「情報理工学セミナー2」(2単位)として必修科目で配置する。単位数の考え方については「V.教育方法、履修指導方法及び卒業要件 5 卒業研究の考え方」で後述する。

## 4. 養成する人材像と授業科目との対応関係

通学課程(情報理工学科)の養成する人材像をふまえ、本学科の養成する人材像は「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」である。まず、養成する人材像を構成する3つの要素「社会にある問題を発見・分析し」「情報システム開発を行う」「人間の持つ様々な機能を拡張し」の基盤ともなる「情報技術を核として」に関わる資質・能力として、情報技術の基礎となる数学や情

報に関する知識を持ち、さらにプログラミングなどの基本技能を有することが求められる。このため、本学科のディプロマ・ポリシーにおいて「A. 知識・理解」の項目に「これからの社会で必要とされる情報技術」を定め、これに対応し「基礎・共通科目」の主要授業科目「数学入門」「情報基礎数学 1」、あるいは「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」をディプロマ・ポリシーAに最も強く関与する科目として位置づけている。また、プログラミングなどの基本技能を身につけるために、ディプロマ・ポリシー「D.技能」の項目において、「自ら課題を設定し、計画的に解決することができる」を定め、これに対応した演習科目「基礎プログラミング」を主要科目として配置する。また、Aの情報技術の知識に関して3つの領域「コンピュータサイエンス」「AI・データサイエンス」「デジタルゲーム・メディア」ごとに、身につけるべき能力を示している。「コンピュータサイエンス」領域は「数学、情報科学、コンピュータネットワーク技術の知識」の修得を求めているため、「数理科学」「情報セキュリティ」「情報理論」「オペレーティングシステム」を「最も強く関与する科目」として設定する。「AI・データサイエンス」領域では「機械学習、AIプログラミング、データ処理技術の知識」の修得を求めているため、「インタラクティブシステム」「知的ネットワークコンピューティング」「生成AI論」「コンピュータビジョン」を位置づける。

これらの「情報技術」を基に「社会にある問題を発見・分析し新たな知見を得る」ために必要な資質・能力とは、現在、そして未来のデジタル社会を見渡し情報を収集して、現状分析できる能力や分析結果を組み立て新たな知見を得ることのできる分析力、思考力、論理的説明能力である。したがってこのような資質・能力を身につけるために本学科のディプロマ・ポリシーにおいて「B.思考・判断・表現」の項目で「B-1 情報技術と社会との関わりについて情報を収集し、整理し、他者に説明することができる」「B-2 情報技術に関する知識や教養をもとに問題を発見及び分析し、その解決策を提案できる」を設定する。これらのディプロマ・ポリシーに最も強く関与する科目を3つの科目区分にそれぞれ位置づける。「コンピュータサイエンス科目」においては「情報数理」「数理シミュレーション」「データ構造とアルゴリズム」を配置する。「AI・データサイエンス科目」には「AIアルゴリズム」「機械学習」「自然言語処理」「AIロボティクス」「データサイエンス」「統計」「基礎データ解析」「応用データ解析」「データの可視化」を配置する。「デジタルゲーム・メディア科目」には「ゲームメカニクス」「アニメーションデザイン」「キャラクターデザイン」「映像ストーリー制作論」「メディアアート」「映像制作技術論」を配置する。

「情報システム開発を行う」ために必要な資質・能力については、コンピュータ、AI・データサイエンス、デジタルゲーム・メディアのいずれの領域においても、情報技術の基礎知識を基にプログラミングなどにより新しいシステムを開発できる発想力、創造力である。また、社会における開発現場においては、他者と協働して開発し課題解決にあたる等、主体的に関わる態度や協調性も重要である。このため本学科のディプロマ・ポリシー

において「C.関心・意欲・態度」の項目において「情報社会や様々な身近な機器に対し関心を持ち、社会に貢献できるための主体性や協調性を身につけている」「社会にある様々な問題解決に関心を持ち、技術者としての視野を身につけている」を掲げている。また、実際に開発に携わるための「D.技能」も必要であり「社会人としての自分の考え方を分かりやすく伝えることができる」能力も求められる。まず、「C.関心・意欲・態度」の項目に示す「主体性」や「協調性」あるいは「技術者としての視野」を身につけるため、DPのCに最も強く関与する科目として基盤教育科目からは「コミュニケーション 1」「コミュニケーション 2」等が該当する。これらによって「主体性」「協調性」を身につける。また、「技術者としての視野」に最も強く関与する科目として「ゲームシステム概論」「インターネット論」「プロジェクトマネジメント論」「AI概論」「ゲーミフィケーション」「ゲームプロジェクト論」、さらにビジネスなど実社会における問題解決、視野を有する人材養成に関与する科目を充実させるために位置づけた「簿記原理」「ファイナンシャルプランニング」によって「技術者としての視野を有する」人材を養成する。また「情報システム開発」を行うための「D.技能」としては「基礎プログラミング」「応用プログラミング」「ネットワークプログラミング」「Webシステムプログラミング」「データベースプログラミング」「AIプログラミング 1」「AIプログラミング 2」「データ解析プログラミング」「ゲームプログラミング」「Webデザインプログラミング」のプログラミングに関する演習科目を配置する。これにより「情報システム開発を行う」ことのできる実践的な能力を有する人材を養成する。

本学科への入学直後の1年次前期において、本学科の理念や教育内容を示すとともに、4年間の学びの目標をたて、情報技術を学ぶ関心・意欲・態度を高めるとともに、主体性を持ち協調性を養うことの重要性を認識させるための「情報理工学フロンティア」を配置する。また、4年次には4年間の学びを振り返りつつこれらを総括し、社会にある課題を見出し解決のためのプロセスを検討し、解決策を提案するための総合力を養う「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」を配置する。これにより「情報技術を核として」「社会にある問題を発見・分析し新たな知見を得」「情報システム開発を行うことにより」「人間の持つ様々な機能を拡張し」「人に優しい社会を目指すことのできる」人材を養成する。

以上の、本学科の養成する人材像とディプロマ・ポリシーと各授業科目との対応関係については、カリキュラムチェックリスト【資料7】に示す。また、教育課程の編成・実施の方針に基づく、各授業科目の年次配当、位置づけについてはカリキュラムツリー【資料8】に示す。

## 5. 主要授業科目の設定

本大学では、主要授業科目として、必修科目や選択必修科目、各学部学科における共通の基礎科目、各コースにおける重要な専門科目を中心に設定することを全学の方針とし

ている。

本学科の主要授業科目は、大学全体の主要授業科目設定の方針、また通学課程である情報理工学部情報理工学科の主要授業科目をふまえ、本学科の養成する人材像、卒業認定・学位授与の方針に基づき基盤教育科目、専門教育科目から以下のとおり設定する。これらの主要授業科目とディプロマ・ポリシーとの関与の程度については、カリキュラムチェックリスト【資料7】に示す。

### **(1) 基盤教育科目**

基盤教育科目においては、通信教育で実施する本学科において特に日常生活や、将来の人間関係の場面で必要不可欠なコミュニケーション能力を養うことの重要性に基づき、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）の「C.関心・意欲・態度」に最も強く関与し、また「B.思考・判断・表現」及び「D.技能」に強く関与する必修科目として位置づけた「コミュニケーション1」を主要授業科目に設定する。

### **(2) 専門教育科目**

#### **(2-1) 基礎・共通科目**

基礎・共通科目は、3つの専門分野を学ぶための基礎となる科目を配置している。初めに、本学科の各領域に関する最新の社会的な動向や研究の潮流を知り情報理工学に関する関心、意欲を喚起し、幅広い視野を持たせるための「情報理工学フロンティア」を主要授業科目として位置づける。その上で数理的な知識・技能を学び、情報科学の学修にとって基本的な知識を学ぶ科目である「数学基礎科目」から「数学入門」「情報基礎数学1」を、「情報基礎科目」から「コンピュータ概論」「基礎プログラミング」「応用プログラミング」「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」を主要授業科目とする。これらは全て基幹教員が担当する。卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）の「A.知識・理解」あるいは「C.関心・意欲・態度」「D.技能」に最も強く関与する科目で構成する。

#### **(2-2) 3つの科目区分から学ぶ専門分野**

##### **(2-2-1) コンピュータサイエンス科目**

コンピュータサイエンス科目は、情報科学の理論からシステムの応用までを扱い「数理ユニット」「情報セキュリティユニット」「コンピュータシステムユニット」で構成する。「数理ユニット」からは理論の中でも情報科学分野の中心的な知識を構成する「情報数理」、「情報セキュリティユニット」からは「ネットワークプログラミング」、「コンピュータシステムユニット」からは「Webシステムプログラミング」「データベースプログラミング」「データ構造とアルゴリズム」を主要授業科目とする。これらは全て本学科の基幹教員が担当する。

##### **(2-2-2) AI・データサイエンス科目**

AI・データサイエンス科目は、先端技術であるAI技術を扱う「AIユニット」とデータの利活用やデータ処理技術を扱う「データサイエンスユニット」で構成する。「AIユニッ

ト」では情報技術を核とした数理的な知識を身につけ、AI の仕組みを理解し、AI を開発できるようになるための基礎科目である「AI 概論」「AI アルゴリズム」、AI を通じて情報の利活用による分析を学ぶ「AI プログラミング 1」「AI プログラミング 2」「機械学習」を主要授業科目とする。「データサイエンスユニット」ではデータの取り扱い方や数理的な知識・技能、データ処理法を通じた情報の利活用による分析を学ぶ「データサイエンス」「統計」「データ解析プログラミング」「基礎データ解析」「データの可視化」を主要授業科目とする。

### (2-2-3) デジタルゲーム・メディア科目

デジタルゲーム・メディア科目は、ゲームを通じた情報技術を扱う「デジタルゲームユニット」と情報技術を利活用するメディア分野を扱う「メディアユニット」で構成する。基礎的な技術や利用法である「ゲームプログラミング」「Web デザインプログラミング」「ゲームメカニクス」を主要授業科目とし全て基幹教員が担当する。

(2-2-1) から (2-2-3) の科目区分の主要授業科目全体で、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）におけるすべての項目（「A.知識・理解」「B.思考・判断・表現」「C.関心・意欲・態度」「D.技能」）に強く関与するよう構成している。

### (2-3) 共通科目

共通科目は 4 年間の学びを総括し、通学課程（情報理工学科）の「総合科目群」に対応し、卒業研究、制作等、これまでに学習した事項から、計画的に情報を収集、整理し、問題の解決策を提案することで、社会に貢献する主体性や協調性を身につけることを目指す科目である。「情報理工学セミナー 1」「情報理工学セミナー 2」はいずれも主要授業科目として位置づけ、これらは基幹教員が担当する。受講者が主体的に各々の課題に取り組み卒業研究を進捗させ完成させることができるよう、基幹教員の他に 39 名の補助指導者を配置して基幹教員との役割分担のもと学生を支援する。「V.教育方法、履修指導方法及び卒業要件」において後述するが、「情報理工学セミナー 1、2」の教育、支援体制を整備し主要授業科目としての質を担保する。

## 6. 単位時間及び 1 年間の授業期間の設定

本大学においては、1 単位の授業科目を、45 時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、次の基準により単位数を計算する。

(1) 講義及び演習は、15 時間から 30 時間までの範囲で本大学が定める時間の授業をもって 1 単位とする。

(2) 実験、実習及び実技は、30 時間から 45 時間までの範囲で本大学が定める時間の授業をもって 1 単位とする。

(3) 1 つの授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち 2 以上の方法の併用により行う場合については、その組み合わせに応じ、(1)及び(2)を考慮して、本大学が

定める時間の授業をもって1単位とする。

これをふまえ本学科の講義及び演習において、1単位科目は45時間以上の学修時間を要する授業設計とする。具体的には、1単位科目のメディア授業は90分相当の授業×8回で構成する。メディア授業における動画コンテンツは繰り返し視聴など、内容を咀嚼する時間が必要な場合があり、それを1授業あたり30分と想定し、1単位科目のメディア授業の総時間は実質16時間を想定している。メディア授業以外に、1回の授業に対する予習・復習や課題学修などの時間外学修が必要であるため、学修総時間を45時間以上と想定している。

1年間の授業期間については、学年を春学期（4月1日から9月10日）と秋学期（9月11日から翌年3月31日）に分けて、上記の学修時間が確保できるように各学期において15週の授業を行うことができるように設定する。

## V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

### 1. 教育方法

本学科は開設の趣旨に基づき、通学課程（情報理工学科）をベースとした通信教育により、大学進学者から社会人まで、あらゆる世代が学ぶことのできる地理的・時間的な制約のない学習環境を整備する。さらに、多様な背景をもつ受講生を想定し、受講生がいつでもどこでも繰り返し学習でき、確実に知識、技能を身につけられる教育効果を得るため、本学科の授業はLMS【資料9】を利用し演習科目の一部を除いて全てオンデマンド型のメディア授業で実施する。授業は講義及び演習で構成する。

基盤教育科目では、教育課程編成・実施の方針に基づき、大学での学びの基礎となる知識・技能・素養や幅広い教養、社会人としての基礎知識、外国語をインターネットで配信されるVODによって学ぶため、講義または演習形式で行う。

専門教育科目においては、「情報理論」「AI概論」「ゲームメカニクス」「基礎データ解析」等、情報科学の理論を理解する授業科目を講義形式とする。一方、プログラミングなど繰り返し演習することによって技能を身につける「基礎プログラミング」「応用プログラミング」等の科目は演習形式とする。演習形式については以下「1教育方法（3）演習科目の実施方法」に後述する方法によりオンデマンド型のメディア授業においても同時双方向性を担保する。これらの講義と演習の組み合わせにより、学生は講義で学んだ理論を実践的な課題に活かす能力を身につけるとともに、演習等、実践の場での経験を理論や知識に再構築する創造的思考力を身につける。このように情報科学の知識と技能を講義形式と演習形式との往還で体得することによって、本学科が掲げる「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材養成」を実現する。これらの授業科目の履修については、1年次の必修科目「フレッシュマンセミナー」で履修方法や履修モデルについて説明し、「情報理工学フロンティア」において3分野のトピックスを紹介することで、学生が自ら履修の計画を立てられるよう指導する。

メディア授業では、動画コンテンツと小テストがオンライン教材の軸となる。さらに必要に応じてテキストコンテンツや（同一授業回に提出が求められない）課題、LMS の機能を用いたディスカッションを提供する。動画コンテンツにより知識を効果的に提供し、知識の定着や理解度確認のために動画コンテンツの間や授業開始または終了時に小テストを行う。小テストの設問回答、添削指導、質疑応答を毎回の講義終了後、速やかに行う。LMS にコメントなどが投稿されると通知機能があり、できるだけ同時に近い双方向性を確保する。また、小テストや通常の課題とは別に、単位認定試験やそれに相当する課題を課し、その結果を評価に用いる。

その他の教育方法を以下に列挙する。

### **（１）オムニバス方式で実施する授業**

基盤教育科目及び専門教育科目の一部については、幅広い視点や多様な価値観を身につけることができるよう、オムニバス方式で実施する。基盤教育科目ライフ・キャリアデザイン系科目の「コミュニケーション 2」、外国語系科目の「English for Computer Science」、人間・社会科学系科目の「人間を読みとく B」及び科学技術系科目「自然を読みとく A」「技術を読みとく A」はオムニバス形式で実施する。

また、情報理工学の概論となる「情報理工学フロンティア」は基幹教員が各自の専門性について紹介し、専門群の各分野に関する理解を促すため、オムニバス形式とする。さらに、「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」「情報セキュリティ」「自然言語処理」「AI・ロボティクス」「ファイナンシャルプランニング」「財務諸表論」「データの可視化」は基礎知識から最先端の技術や応用知識など幅広い内容を扱うため、専門性のある教員を配置したオムニバス形式とする。

### **（２）小テスト、単位認定試験に対するフィードバック**

通信教育部の試験及び成績評価に関しては、岡山理科大学通信教育部規程、岡山理科大学学則、岡山理科大学成績評価に関する規程及び岡山理科大学通信教育部期末試験実施細則に基づき実施する。

単位認定試験の受験資格は、動画及び小テストからなる授業コンテンツをすべて視聴することが条件となる。受講生は 10 分程度の授業動画と次の授業動画との間に挿入される小テストを受け、直前の授業動画を振り返りながら学習を進める。小テストで回答できない箇所は授業動画に戻り内容を確認してのち、再び小テストに挑戦することになる。なお、小テストの正答率によっては次の動画に進めない仕掛けを LMS 上に施すこともできる。このような学習を繰り返し、1 つの授業科目を終了するまでに受講者を確実な理解に導く。授業コンテンツの視聴を完了すること自体が学習の達成基準となり、単位認定試験の受験資格となる。

単位認定試験は学期末に 2 週間の期間をとって行う。固定的な時間割は設定せず、受講者は自分の都合に合わせて試験期間内に 1 回に限り受験する。試験問題は設問ごとに複数題作成し、ランダムに出題する。したがって受講者はそれぞれ異なった問題を解くことに

なる。試験は 45～90 分間とし、顔認証によってログインした受講者は制限時間まで受験する。LMS の機能により受験中の顔写真を不定期に撮影することがあるため、デバイスのカメラを起動させたまま行う。なお、合理的配慮の必要な受講者については、本学規定に基づき、試験時間の延長ができる。

試験終了後、自動採点により受講者は即時に自身の得点を確認できる。ただし、実際に試験内容を振り返るのは、解答の正誤及び解説が公表される試験期間終了後となる。解説はテキストや動画コンテンツにより行い、LMS で閲覧・視聴できる。受講者は授業コンテンツを視聴している場合と同様に質問や意見交換を LMS 上で行うことができる。

### (3) 演習科目の実施方法

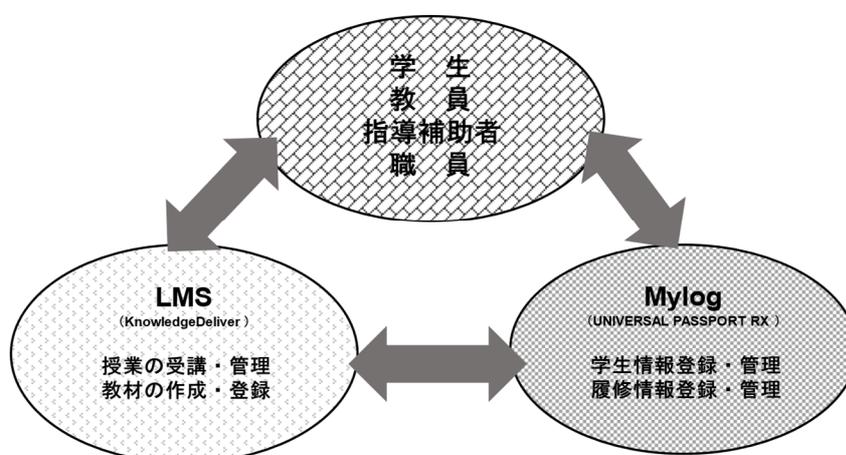
本学科は平成 13 年文部科学省告示第 51 号（大学設置基準第二十五条第二項の規定に基づく大学が履修させることができる授業等）第 2 号に基づき、毎回の授業の実施に当たって、当該授業を行う教員若しくは指導補助者が当該授業の終了後すみやかにインターネットその他の適切な方法を利用することにより、設問解答、添削指導、質疑応答等による十分な指導を併せ行い、かつ、当該授業に関する学生の意見の交換の機会を確保することによって、オンデマンド型のメディア授業で実施する。演習科目についても一部を除きオンデマンド型での実施を基本とする。講義科目においては 10 分間の動画に小テストを加え 1 授業あたり 6 本の内容で構成するが、演習科目においては 10 分+小テストの構成に限定せず、演習に関する事前説明、課題提示、演習の実施、回答の確認とフィードバックという過程のなかで、実際に受講生が演習に取り組む時間については柔軟性を持たせる【資料 10】。また、演習の時間内には講師との質疑応答あるいは学生同士のグループ討議、ディスカッションを設け、同時双方向性を確保する。質疑応答やディスカッションについては、掲示板機能を用いる。ディスカッション開始の指示後、掲示板への書き込みを期限内に行うように指示する授業構成とすることで、受講生に対する講師のフィードバック、あるいは受講生同士の意見交換に関するタイムラグを防ぐ。また、演習科目のうち、「English for Computer Science」のコミュニケーション能力を養う演習科目や、「基礎プログラミング」「AI プログラミング 1」、卒業研究に相当する「情報理工学セミナー 1」「情報理工学セミナー 2」においては、受講生が他の受講生や講師とのリアルタイムによる意見交換により同時双方向性が担保できる機会を設ける。これにより受講生は表現の技術を高めるとともに、コミュニケーションによって視野を広げ思考を深め新たな気づきを得る。また、受講生が相互に刺激を受けることで、学びのモチベーションを維持向上することにも繋がる。以上のことから、15 回の演習のうちの 1 回は、日時を決めてリアルタイムの同時双方向で実施する【資料 11】。

これらの演習における掲示板への書き込み状況をはじめ、受講生の受講について動画の視聴回数や演習におけるつまづき箇所などは随時、データを集計することができ、当該授業科目の改善のためのエビデンスとして活用することが可能であり「VII. 通信教育を実施する場合の具体的計画 2. 教育・研究水準確保の方策」で後述するカリキュラム・アセス

メント・チェックに活用する。

## 2. 履修指導の方法

本学科において、履修登録、履修状況の確認は岡山理科大学ポータルサイト mylog（以下、「mylog」という。）で行い、授業コンテンツの受講は LMS で行うという形で役割を分けている。詳細は「VII. 通信教育を実施する場合の具体的計画 6.履修指導の時期、方法、体制等」で後述する。



(図3) 情報理工学科で整備する履修指導等の環境

## 3. 成績評価基準・GPA・卒業要件

### (1) 成績評価基準

表3の成績評価基準に基づいて、科目ごとの単位認定を行う。

(表3) 成績評価基準

点数	100～90点	89～80点	79～70点	69～60点	59～0点	受講・受験せず
評価	S(秀)	A(優)	B(良)	C(可)	D(不可)	E
Grade Point	4点	3点	2点	1点	0点	0点

\*合否のみを判定する科目の評価は、O：合格、X：不合格とする。

\*科目認定する科目の評価は、N：科目認定とする。

### (2) GPA

成績の概況を判断する指標として、Grade Point の数値の平均値 GPA を用いる。GPA の算出方法は以下のとおりとする。

$$\frac{(S \text{ の単位数}) \times 4 + (A \text{ の単位数}) \times 3 + (B \text{ の単位数}) \times 2 + (C \text{ の単位数}) \times 1}{\text{総履修登録単位数}}$$

\*小数点第3位以下切り捨て

\*総履修登録単位数には、成績評価D、Eの単位数を含む

\*成績評価がO(合格)、X(不合格)、N(科目認定)の科目の単位数は、GPA算出に含めない

### (3) 進級条件

本学科は、4年次の「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」を履修するまでに専門分野の学びを計画的に進め、単位取得ができているかを確認するため、3年次から4年次への進級条件を表4のように設ける。

(表4) 進級条件

進級条件	<b>3年次から4年次</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・専門教育科目と基盤教育科目を合わせて102単位以上を修得すること。</li> <li>・外国語系科目については、卒業要件を満たす4単位を修得すること。</li> <li>・3年次までの専門教育科目の必修科目10単位をすべて修得すること。</li> </ul>
------	--

### (4) 卒業要件

本学科の卒業要件は、4年以上在籍し、必修科目をすべて修得した上で、基盤教育科目34単位以上、専門教育科目80単位以上を修得し、合計124単位以上を修得することと定める。

#### ①基盤教育科目

基盤教育科目の卒業要件は34単位以上を修得することとする。基盤教育科目の必修科目は社会で活躍するための教養や基礎知識、社会人としてのコミュニケーションの基礎となる学びとして、ライフ・キャリアデザイン科目の中から「コミュニケーション1」2単位、「フレッシュマンセミナー」1単位の2科目を設定する。外国語系科目は全て選択必修とし、母国語が日本語の学生は英語科目から4単位、母国語が日本語でない学生は日本語科目から4単位を修得する。

#### ②専門教育科目

必修科目は、1年次に情報理工学分野の知識・技能につながる基礎群の科目である「情報理工学フロンティア」「コンピュータ概論」「情報システム概論」「基礎プログラミング」「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」の5科目、4年次の「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」の2科目に設定する。また、主に2年次から4年次に配当している3つの科目区分（「コンピュータサイエンス科目」「AI・データサイエンス科目」「デジタルゲーム・メディア科目」）の中から柱となる科目区分を選択し、

各区分の指定する3科目6単位を必ず修得するよう履修指導する。

#### 4. 履修モデル

本学科の養成する人材像「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、に優しい社会を目指すことのできる人材」に基づき、具体的な人材像ごとに【資料6】のとおり履修モデルを示す。

①通学課程（情報理工学科）コンピュータサイエンスコースに対応した通信教育部における養成する人材像

コンピュータサイエンスを中心とする領域では、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、情報を対象とした数理的アプローチ法、コンピュータネットワーク技術やセキュリティ技術の仕組みや運用手法、インターネットサービスやデータベースシステムなどの情報システム開発手法の応用について教育する。また、これらの技術を支える基盤であり、データ分析やアルゴリズムの開発に必須である数学について教育する。このことにより数理的思考力や実践力を生かし、変化する情報技術に対応できる人材を養成する。このため、履修条件としてコンピュータサイエンス科目から「ネットワークプログラミング」「データベースプログラミング」「データ構造とアルゴリズム」6単位の修得を求める。

②通学課程（情報理工学科）AI・データサイエンスコースに対応した通信教育部における養成する人材像

AI・データサイエンスを中心とする領域では、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、先端技術であるAI分野における機械学習やAIプログラミング技術、データサイエンス分野におけるデータ処理について教育する。このことにより先端技術や分析法を生かし、変化する情報技術に対応できる人材やデータから社会を分析し行動指針につなげられる人材を養成する。このため、AI・データサイエンス科目から「AI概論」「AIプログラミング1」「データサイエンス」6単位の修得を求める。

③通学課程（情報理工学科）デジタルゲーム・メディアコースに対応した通信教育部における養成する人材像

デジタルゲーム・メディアを中心とする領域では、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、ゲーム制作のプロセスを通じて現実の世界から本質を構成する要素の抽出とシミュレーションによる再構成、及び人間の感覚の基礎や仮想現実、拡張現実、複合現実を通じた人間の経験範囲の拡張を実現する方法について教育する。このことにより、ゲーム分野の開発・制作能力はもとより、情報技術を多様に応用できる人材を養成する。このためデジタルゲーム・メディア科目から「ゲームプログラミング」「Webデザインプログラミング」「ゲームメカニクス」6単位の修得を求める。

2年次編入学、3年次編入学に対応した履修モデルについては「VI. 編入学定員を設定する場合の具体的計画」で後述する。

## 5. 卒業研究の単位認定についての考え方

本学科では卒業研究を学修の集大成と位置付けており、4年次に演習科目である「情報理工学セミナー1」2単位及び「情報理工学セミナー2」2単位を配置する。

「情報理工学セミナー1」は、基幹教員が分担して学生を担当し、3年次まで修得した知識や技術を応用し、課題を解決する能力を養成する。研究の方向性を定めるにあたり、専門書や文献を調査し情報理工学分野の専門知識を深め、情報理工学分野における社会ニーズや研究動向を踏まえ、「情報理工学セミナー2」に備えた研究課題を設定し計画を立てる。

「情報理工学セミナー2」では、教員の指示のもと自ら設定した研究課題を解決する能力を養う。課題解決においては、成果を生み出すことを重要視し、開発したシステム、データ分析の成果物を提出させる。また、成果物に対するプレゼンテーション資料を作成し、卒業研究を完成させる。

「情報理工学セミナー1」と「情報理工学セミナー2」を評価する際はルーブリック評価を用いる。ルーブリック評価では、ディプロマ・ポリシーに掲げる各能力・資質の達成度に関する評価指標を設定し、研究の実施状況と成果物に対するプレゼンテーションを基幹教員が評価する。

このように、本学科では各専門分野での学びの集大成としての成果物作成に向けた指導を行い、ディプロマ・ポリシーを踏まえてその成果を評価することとしている。成果物の作成に費やす時間だけでなく、その成果物に関する発表のために必要な時間も考慮し、「情報理工学セミナー1」2単位、「情報理工学セミナー2」2単位と設定する。

## 6. CAP制についての考え方

本学科においては、1単位の学修時間（授業時間及び授業外の学修時間の合計）が45時間であることを鑑み、単位の実質化のため、各学期に履修できる単位数の上限を22単位と設定する。

なお、学生が準備学習や復習を効果的かつ確実に行えるよう支援するため、シラバスに各回の授業内容・準備学習、達成目標を示している。

## 7. 他大学における授業科目の履修

本大学では、教育上有益と認められる場合は、学生が本大学の定めるところにより他の大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、60単位を超えない範囲で本大学における授業科目の履修により修得したものとして単位を認定することとしている。また、教育上有益と認めるときは、学生が行う短期大学又は高等専門学校の特攻科における学修その他文部科学大臣が別に定める学修のうち本大学が適当と認めるものを、本大学における授業科目の履修とみなして、単位を認定することとしている。さらに教育

上有益と認めるときは、学生が本大学に入学する前に大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位についても本大学に入学した後の授業科目の履修により修得したものとみなすことができるとしている。なお、以上の定めにより取得可能な単位数は、あわせて60単位を超えないこととしている。

この制度を利用し、学生の科目選択の幅を広げ、学習意欲を高めることを意図して、以下の大学と単位互換協定を締結している【資料12】。

#### ①大学コンソーシアム岡山

岡山大学、岡山県立大学、岡山学院大学、岡山商科大学、岡山理科大学、川崎医科大学、川崎医療福祉大学、吉備国際大学、倉敷芸術科学大学、環太平洋大学、くらしき作陽大学、山陽学園大学、就実大学、中国学園大学、ノートルダム清心女子大学、美作大学の16大学の間で単位互換協定を結んでいる。この協定に基づいて履修し修得した単位は、本大学における授業科目の履修により取得したものとみなすことができる。

#### ②放送大学

1回45分のビデオ視聴と教材学習（自学自習）を15回行う。8回目の授業後に課す通信指導（レポート）と、岡山大学内の地域学習センターで実施される単位認定試験に合格することで単位を修得することができ、取得した単位は、本大学における授業科目の履修により取得したものとみなすことができる。

### 8. 国外在住者への履修指導等についての配慮

国外在住者を受け入れた場合、履修登録の方法、連絡の取り方、LMSの利用法について解説した動画を入学前から利用できるようにする。履修登録などが完了しない学生については、LMSの機能により、通信教育事務部がメール配信等で注意喚起を含めた指導を行う。履修モデルの指導については、mylogやLMS上での履修ガイドや学生便覧を用いて行うが、卒業までの履修計画についてはフレッシュマンセミナーで解説し、国外在住者のニーズに合わせた科目履修を指導する。2年次以降では興味分野の変更など履修相談は、LMSの掲示板機能を通じて行う。また、母国語が日本語でない学生の外国語科目の履修は、日本語科目を原則として履修するよう指導する。進路指導は、2年次と3年次で開講する「キャリアデザイン1」「キャリアデザイン2」で進学や就職に関連した支援を行う。災害時・緊急時の対応は、グローバルセンターと協力して行う。また、卒業研究に相当する「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」の担当教員が、LMSの掲示板機能や配信機能を通じて大学院進学や就職支援相談を行う。災害時・緊急時の対応は、グローバルセンターと協力して行う。

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

本学においてメディア授業を実施することについては「通信教育部規程」に明示してい

る。本学科では、インターネット等による通信手段を介して非同時に授業を行う。学生は基本的に動画コンテンツを視聴し、用意された小テストに解答することで授業を受講する。さらに、LMS のディスカッション機能を活用し、掲示板機能により学生の意見交換の機会を実現する。また、小テストや通常の課題とは別に、単位認定試験やそれに相当する課題を課し、その結果を成績評価に用いる。小テストや単位認定試験の解答、課題に対する提出物に対しては担当教員から LMS を通じてフィードバックを行う。

### (1) 双方向性の確保

本学科のメディア授業は非対面かつ非同時ではあるが、LMS の機能により小テスト、課題、質疑応答、ディスカッションにおいて、学生との意見交換ができるよう設定する。また、授業終了後に速やかに回答、添削指導、質疑応答等に対応するため、授業担当教員を支援する指導補助者 39 名を配置する。指導補助者は本学非常勤講師の任用基準を満たす者【資料 13】、あるいは本学大学院生から選任する。小テストは教員による出題、学生による解答、それに対するフィードバックという双方向の流れを持つ。課題に関しては担当教員または担当教員の指示のもと指導補助者が提出物の添削を適宜行い、添削内容について学生に提示する。小テスト、課題のフィードバックに関して学生から質問がある場合は LMS の質疑応答機能でやりとりを行うこととなる。質疑応答では、担当教員または指導補助者が（自動返答も含め、）回答を行う。授業に関する質問・意見、特に次回以降の授業に関わるような内容に関しては迅速に回答を行う。なお、LMS には投稿されたコメントの通知機能が搭載されている。ディスカッション機能は教員と学生による意見交換を可能とする。各授業の終わりには授業アンケートを実施し、回答が必要な意見に対しては回答を提示する。

以上の環境により、本学科のメディア授業の双方向性を確保する。

### (2) 教育の質の確保

本学科の授業は、動画コンテンツで対面授業と同等の教育の質を確保するために、動画コンテンツと小テストの組み合わせで構成し、配信した動画の理解度を小テストで確認するフローを繰り返す。双方向性を確保するために、動画コンテンツと小テスト以外に、テキストコンテンツや課題、ディスカッション機能を備えることで面接授業に近い環境を整備する。これらは「動画コンテンツ」→「テキストコンテンツ」（演習課題のポイント指示）→「課題の提示」→「ディスカッション」→「テキストコンテンツ」（ディスカッションの集約、成果物の提出あるいは課題の回答）等のフローを想定する【資料 10】。受講生には各回の演習受講にあたり必要な準備学習について教科書の該当箇所の予習や、前回の演習の復習を指示することで、受講生がオンデマンド型の演習を自分のペースで進められるよう支援するとともに、ディスカッションにおいても受講生が自身の考えや意見を整理して提示できることを促進する。さらに演習課題や課題へのフィードバックについては LMS の機能によって、受講生による演習課題への取り組み状況や質問への回答が即時に行うことが可能であり、演習課題を提示する場合は回答期限を設定し、動画コンテンツやテ

キストで学んだ内容をもとにすぐに演習でき、さらに演習の結果を自ら確認できるようにする。さらにディスカッションについても掲示板機能を活用し、一定の期間内に投稿を促し、受講生同士の意見交換及び結果のまとめなどの指示を出すことで、同時双方向性を担保した演習とする。

また、たとえば小テストの受講後でなければ解説動画のコンテンツが見られないよう、担当教員がコンテンツ（動画コンテンツ、小テスト、テキストコンテンツ、課題、ディスカッション機能）の視聴順序を調整する。

受講状況については、LMS に備わっている動画コンテンツの視聴記録機能を用いて確認する。また、小テストの受験状況については受講生からの回答の提出によって判断する。無回答提出やランダム回答の場合は、受講したものと認めない場合がある。これらの受講記録により試験受験の可否を判断し、試験を受けた者に対して評価、単位認定を行う。

試験は正誤に関する結果を学生に通知する。さらに、次のいずれかの方法でフィードバックを行う。

- (1) 試験の結果の通知と同時またはその後にテキストベースで解説を送信する。
- (2) 試験後に視聴可能となる動画コンテンツにおいて試験の解説を行う。

本学科は以上の体制、方法により、毎回の授業の終了後、すみやかに設問回答、添削指導、質疑応答等の指導を行う。

## VI. 編入学定員を設定する場合の具体的計画

本学科が特色とする、地理的・時間的な制約のないオンライン環境で提供する学びに対する多様なニーズに対応するため、2年次に10名、3年次に20名の編入学定員を設定する。

### 1. 既修得単位の認定方法

編入学を希望する学生は、既卒学校の成績証明書並びに当該科目の講義内容（シラバス）を本大学に提出し、入学試験委員会で審査し、可否、単位認定及び入学年度を決定する。なお、2年次への編入学の場合は31単位、3年次へ編入学の場合は62単位を上限として認める。

既修得単位の認定の方法、科目の読み替えについては【資料14】のとおりである。

### 2. 履修指導方法

2年次編入学、3年次編入学の学生を対象とした履修モデルを【資料15】のとおり示す。既修得単位の状況を考慮しながら、4分野の専門群の適切な選択等、LMSの掲示板機能、応答機能を通じて履修指導する。

### 3. 教育上の配慮等

編入学生には1年次への新入生と同様に履修指導やガイダンスを行うなど、スムーズに学修を進められるよう支援する。

## VII. 通信教育を実施する場合の具体的計画

### 1. 通信教育により十分な教育効果が得られる分野

本学科が対象とする教育研究分野は、情報技術を核としてコンピュータサイエンス分野、AI・データサイエンス分野、デジタルゲーム・メディア分野の3つを柱としており、これら3分野の知識・技能は、講義、演習を通じて伝達可能であり、さらにコンテンツを繰り返し視聴できるなど自学自修の環境が整備できる。

### 2. 教育・研究水準確保の方策

本大学の通学制の学科では、教育の質保証のために以下のような施策を実施している。

#### (1) シラバスチェック

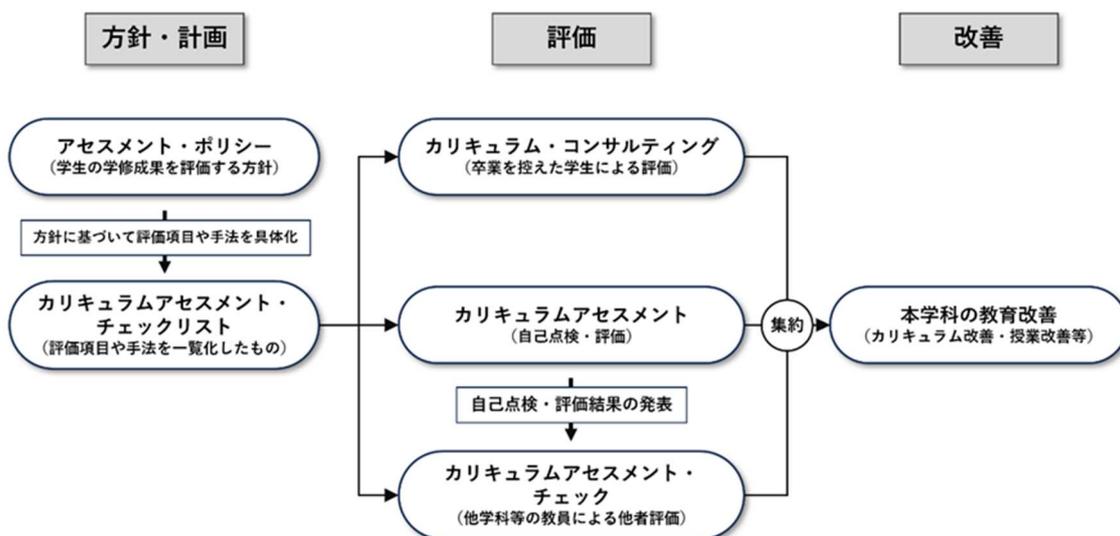
シラバスの記載内容の質確保のために、シラバスの作成後、セルフチェックだけでなく、他の教員によるチェックも行っている。

#### (2) 科目ナンバリング

授業科目に適切な番号を付し分類することで、学修の段階や順序等を表し、教育課程の体系性を明示している。

#### (3) カリキュラムの自己評価・他者評価 (図4)

各学科は2年に1度、教育の質保証の観点からカリキュラムアセスメントとカリキュラムアセスメント・チェックを行っている【資料16】。カリキュラムアセスメントとは、学生がディプロマ・ポリシーを満たして卒業・修了したかどうかを教員が自己点検・評価する仕組みである。また、カリキュラムアセスメント・チェックとは、各学科・研究科の教員が、自身で作成したカリキュラムアセスメントについてエビデンスを基に他学科・他研究科の教員に説明し、他者評価を受けることでフィードバックを得る仕組みである。



(図4) カリキュラムの自己評価・他者評価の全体像

#### (4) 学生によるカリキュラムの振り返り

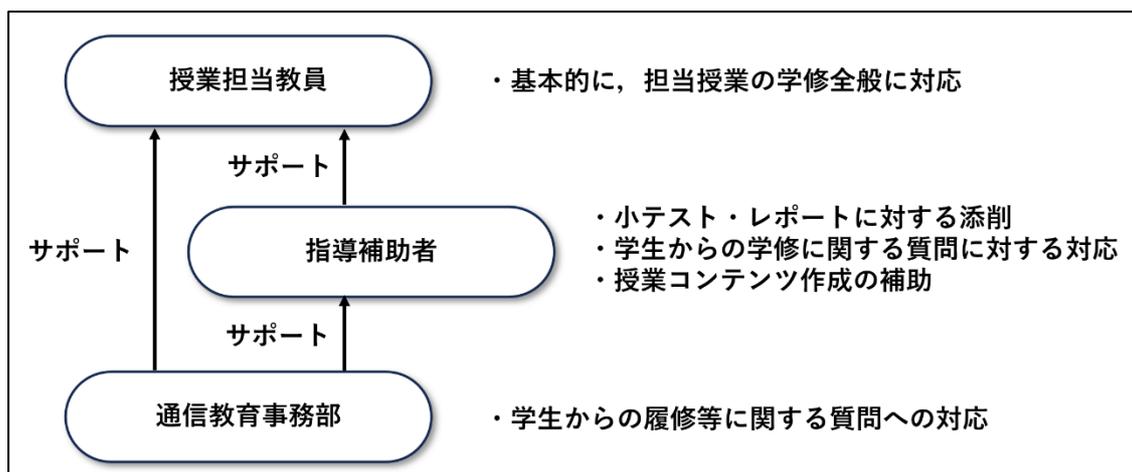
卒業・修了を控えている学生に、カリキュラムを振り返ってもらい、カリキュラムの長所と改善点に関する意見聴取とその割合を調べる取り組み（カリキュラム・コンサルティング）を行っている。

通信制の本学科においても通学制の学科と同様に、これらの取り組みを行い、教育・研究水準を確保する。

さらに本学科では、動画コンテンツの質保証のために、動画コンテンツの他者チェックを行う体制を整備する。他者チェックは本学科に所属する基幹教員が行うことで、コンテンツ作成者のみならず、チェックする教員にとっても自らのコンテンツの在り方を振り返る機会となる。これにより、学科としてのコンテンツの質保証を確保するとともに、教育の水準を維持する。

### 3. メディア利用による授業の実施体制

本学科におけるメディアを利用した効果的な学びを実現するための双方向性を確保するために、設問回答、添削指導、質疑応答等に随時対応できる指導補助者を配置し、授業の実施にあたっては、以下の体制を整備する。具体的には、図 5 のとおり、授業担当教員、指導補助者、通信教育事務部の役割を明確にした上で、連携してメディア授業を運営する。各授業の責任者は授業担当教員であるが、指導補助者と通信教育事務部が授業担当教員をサポートする。



(図 5) 実施体制図

本学科のメディア授業では、動画コンテンツと小テストがオンライン教材の軸となる。さらに必要に応じて課題や LMS の機能を用いたディスカッションなどを追加で提供する。動画コンテンツにより知識を効果的に提供し、知識の定着や理解度確認のために小テスト

を行う。

1回の授業では動画コンテンツと小テストが必ず入り、合わせて90分相当の学修内容を提供する。必要に応じて（授業時間内に提出が求められない）課題やLMSの機能を用いたディスカッションなどを追加するが、90分相当の学修内容は動画コンテンツと小テストの2種類のコンテンツで確保される。授業の到達目標、及び各回の内容に応じて、動画コンテンツと小テストの回数や、コンテンツの視聴と小テストの順序は効果的に組み合わせる。例えば、動画コンテンツ+小テストを3セットで90分相当といった構成も可能である。演習科目については、演習科目においては10分+小テストの構成に限定せず、演習に関する事前説明、課題提示、演習の実施、回答の確認とフィードバックという過程のなかで、実際に受講生が演習に取り組む時間については柔軟性を持たせる【資料10】。

LMSには動画コンテンツの再生途中で確認問題を挿入する機能が搭載されている。確認問題は選択形式であり、正答すると続きを視聴できるが、不正解であれば再生箇所が前に戻され、問題を受けなおすために再視聴する必要がある。この機能は演習にも活用する。各科目各回の進捗の目安を予め設定し、予定どおりに学修が進んでない学生に対して、LMS自動フォローメール機能を活用しサポート連絡を行う。なお、当該学生に配信した自動フォローメールは、授業担当教員、指導補助者にも届く。

#### 4. 単位の計算方法、単位の認定や成績評価の方法

単位認定については、単位認定試験の結果、課題に対する提出物、授業の小テストの結果、LMSを用いたディスカッションの内容を総合的に判断し、成績評価の評語及び評価点を判断する。単位認定試験とは、その授業の最後に行う期末試験に相当する。「岡山理科大学通信教育部規程」「岡山理科大学成績評価に関する規程」「岡山理科大学通信教育部期末試験実施細則」に基づき、授業ごとに学修の達成基準を定量的に決め、その基準に到達した場合のみ単位認定試験を受験することができる。単位認定試験は学期末に2週間の期間をとって行う。固定的な時間割は設定せず、受講者は自分の都合に合わせて試験期間内に1回に限り受験する。試験問題は設問ごとに複数題作成し、ランダムに出題する。したがって受講者はそれぞれ異なった問題を解くことになる。試験は45～90分間とし、顔認証によってログインした受講者は制限時間まで受験する。LMSの機能により受験中の顔写真を不定期に撮影することがあるため、デバイスのカメラを起動させたまま行う。

評価は、S（評価点90点～100点）、A（評価点80点～89点）、B（評価点70点～79点）、C（評価点60点～69点）、D（評価点0点～59点）、E（15回学習しなかったまたは単位認定試験の未受験）と定め、S・A・B・Cを合格とし、D・Eを不合格とする。但し、「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」に関しては、単位認定試験ではなく、成果物やプレゼンテーション資料により成績評価を行う。

なお、合理的配慮の必要な受講者については、本学規定に基づき、試験時間の延長ができる。

試験終了後、自動採点により受講者は即時に自身の得点を確認できる。ただし、実際に試験内容を振り返るのは、解答の正誤及び解説が公表される試験期間終了後となる。解説はテキストや動画コンテンツにより行い、LMS で閲覧・視聴できる。受講者は授業コンテンツを視聴している場合と同様に質問や意見交換を LMS 上で行うことができる。

## 5. 添削指導の実施、メディア利用による指導の実施体制及び指導教員との連携

小テスト作成や学生からの提出物等に対する添削指導や、授業に関する各種質問については、当該授業科目の担当教員自身が行うことを原則とするが、教員の負担軽減等の観点から、教員の指導・監修のもと、共同して補助にあたる指導補助者を配置する。指導補助者の役割は以下の3つである。

### (1) 小テスト・レポートに対する添削

当該授業科目の担当教員だけではきめ細かな添削指導が難しい場合、指導補助者が添削指導の補助を行う。指導補助者は担当教員の指示のもと添削及び担当教員からの指示に基づく評価基準による評価等を行う。

### (2) 学生からの質問に対する対応

当該授業科目の担当教員が学生からの質問に速やかに対応できない場合、指導補助者が担当教員に代わって速やかに対応する。対応にあたっては科目担当教員と連携し、対応内容はその都度担当教員に報告する。

### (3) 授業コンテンツ作成の補助

当該授業科目の担当教員が授業コンテンツを作成する場合に指導補助者が作成補助を行う。動画コンテンツの撮影・編集や作成動画のアップロード、小テスト作成の補助などを行う。指導補助者は授業担当教員が担当する当該授業において十分な指導が行えるよう、質疑応答、試験や課題に対する添削を支援するとともに、必要に応じてコンテンツ作成の補助を行う。

### (4) 卒業研究の指導補助

本学科において4年次に開講する通学課程の卒業研究に相当する演習科目「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」を配置する。基幹教員は分担して学生を担当し、3年次まで修得した知識や技術を応用し、課題を解決する能力を養成する。研究の方向性を定めるにあたり、専門書や文献を調査する手法を学生に示し、また、成果物の作成、提出、プレゼンテーション資料作成まで導く必要がある。これらの演習を200名の定員に対して実施する体制として本学の非常勤講師任用基準を満たす者を中心に、卒業研究の進捗に関する助言や、資料収集、調査等に関する質問対応を行う。

## 6. 履修指導の時期、方法、体制等

学生が入学する前から mylog および LMS 上に通学制の学生同様の『学生便覧』『履修ガイド』『教育の目標と方針』を配付するとともに、通信教育である本学科の学生を対象

とした「mylog および LMS の操作ガイド」の電子資料を配付し、履修指導を行う。『学生便覧』は修学に関する基本情報のほか、単位制度や授業時間割、及び卒業要件等の規定、本学科で履修するカリキュラム、諸手続きなど大学生活における基本情報について説明するものである。『履修ガイド』は通信教育の学修の進め方や履修方法、履修登録の手順を示すものである。『教育の目標と方針』は大学全体、及び学部・学科の教育目標、3つの方針、カリキュラム・チェックリスト、カリキュラム・ツリーを示し、学生が3つの方針を理解した上で、自らの学びを設計するために用いる。「mylog および LMS の操作ガイド」は mylog および LMS のそれぞれの使い分けや操作方法を説明するものである。また、同時に通信教育の学修の進め方や履修方法、履修登録の手順、mylog および LMS の操作方法に関するガイダンス映像を LMS 内に設置し視聴可能とする。履修相談は、LMS 上のメッセージ機能で受け付ける。特に、国外在住者や社会人の履修指導については、履修状況を学期ごとに確認し、通信教育部事務部や基幹教員が個別に相談に応じる。また、よくある質問に対しては、学生自身で疑問を解決できるように LMS 内に FAQ として掲載する。

## 7. 学生からの質問及び学修相談への対応体制等

### (1) 授業に関する質問

授業に関する質問は当該授業科目の担当教員または指導補助者が対応する。学生は LMS の該当科目内の質疑応答機能を用いて書き込む。担当教員または指導補助者はすみやかに回答を行う。また、学生は LMS のディスカッション機能を用いて質問することも出来る。この場合は、質問内容と回答内容は同科目の履修者全員と共有される。さらに、学生は Google Workspace を利用できるため、同時双方向でのやり取りが必要であれば、Google Meet を用いてコミュニケーションをとる。

### (2) 履修に関する質問

履修に関する質問・相談は通信教育部事務部が対応する。LMS 内に設置する履修に関する問い合わせフォームを通して質疑応答のやり取りを行う。よくある質問に対しては、LMS 内に FAQ として掲載する。また、同時双方向でのやり取りが必要であれば、Google Meet を用いてコミュニケーションをとる。

### (3) その他の質問

その他、LMS を含む通信技術に関する質問や学生生活に関わる相談などに関しては、通信教育部事務部が対応する。LMS ではこれらを一括して質問を受け付ける問い合わせフォームを用意する。よくある質問に対しては、LMS 内に FAQ として掲載する。また、同時双方向でのやり取りが必要であれば、Google Meet を用いてコミュニケーションをとる。

## 8. 情報通信機器等の整備

本学科は、学生が Office365 education を利用できる環境を整備する。したがって教員は Word、Excel、PowerPoint 等の Office スイートを使ってレポート等を作成するよう学生に

指示できる。また、学生には Google workspace、大学メールとして利用する Gmail、Google フォームなど Google アプリの利用が可能な環境を提供する。何らかの原因で LMS を用いた小テストが受けられない場合は、代替措置として Google フォームで小テストを実施する。

## 9. 教員の負担の程度

授業担当教員に対し、質疑応答の量、試験や課題に対する添削の量、コンテンツ作成の補助。卒業研究（「情報理工学セミナー1、2」）の指導補助等に関する業務量を考慮して 39 名の指導補助者を配置する【資料 17】。指導補助者はレポートの添削、授業コンテンツ作成の補助などを行う。また、学生への通知に関しては LMS の自動通知機能を利用する。頻度の高い質問に対しては、学生自身で解決できるように LMS 内に FAQ として掲載することで教員の負担を軽減する。

## 10. 入学者選抜の概要

### (1) 入学者受け入れの方針（アドミッション・ポリシー）

本学科は、情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会の実現を目指すことのできる人材の養成を目的とする。

このため、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）、教育課程の編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）に基づき、入学者受け入れの方針（アドミッション・ポリシー）を表 5 のとおり定める。また、アドミッション・ポリシーの各項目に対応した「学力の3要素」も関連づけている。

(表 5) 情報理工学科のアドミッション・ポリシー、学力の3要素

アドミッション・ポリシー (AP)		学力の3要素
AP-A	通信教育部情報理工学部での教育を受けるために必要な基本知識や技能を身につけている人	知識・技能
AP-B	身につけている知識や技能に基づいて論理的に考え判断し、説明ができる人	思考力・判断力・表現力
AP-C	情報技術に関心を持ち、自身が志向する目的を達成するため、主体的で協働的な学習活動を通じて知識や経験を重ねていく向上心や情熱を有する人	主体性・積極性
AP-D	通信教育部情報理工学部での学修を通じて自身のもてる能力を伸ばし、社会に貢献する意欲を有する人	多様性・協働性

### (2) 選抜方法

本学科では、アドミッション・ポリシーに基づき、一般選抜、学校推薦型選抜、社会人選抜を実施する計画である。それぞれの選抜制度、及び募集人員は表 6 に示すとおりである。

各選抜制度においては入学者受け入れの方針（アドミッション・ポリシー）に定める資質・能力を評価するために、以下の出願書類を求め、「判定・評価内容」に基づき選抜を行う。これらの判定・評価内容とアドミッション・ポリシーとの関連については表 7-1、表 7-2 のとおりである。

(表 6) 選抜制度・募集人員

選抜制度	募集対象	専願・併願	募集人員	2 年次編入学	3 年次編入学
一般選抜	・高等学校卒業程度の者 (海外在住者含む)	併願	20 名	10 名	20 名
学校推薦型選抜	・高等学校卒業程度の者 (海外在住者含む) ・高等学校長より推薦を受けた者	専願	10 名		
社会人選抜	・満 23 歳に達し、社会人経験を 5 年以上有する者。 (通学課程における「社会人入学者選抜」対象者と同一)	併願	170 名		

(表 7-1) 学校推薦型選抜・一般選抜における書類選考の内容

出願書類	提出内容	一般選抜 (併願)	学校推薦 型選抜 (専願)	判定・評価内容	学力の基本要素	AP と の関連
入学 志願書	-	○	○			
入学志望 理由書	本学科への志望動機 の記載	○	○	本学での学びに関する動機、意欲 及び説明能力を評価する。	思考力・判断力・ 表現力 主体性・積極性	AP-B AP-C
調査書	高等学校 の成績	○	○	高等学校等を卒業し本学で学修す るために必要な能力を判定する。 英語についてはコミュニケーション 英語 I、数学については数学 I、情報については情報 I または 「情報の科学」の習得を確認する とともに、英語、数学、情報の各 科目の評点を判定する。	知識・技能 主体性・積極性	AP-A AP-C
推薦書	高等学校 における 活動の評 価	-	○	出願者の能力や経験、他者への関 係性に関する記載を確認し、高等 学校での活動を評価する。	主体性・積極性 多様性・協働性	AP-C AP-D

(表 7-2) 社会人選抜における書類選考の内容

出願書類	提出内容	社会人選抜	判定・評価内容	学力の基本要素	APとの 関連
入学 志願書	-	○			
入学志望 理由書	本学科への志 望動機の記載	○	本学での学びに関する動機、意 欲、及び説明能力を判定する。 社会人としての経験と本学での 学びに関する動機との関連性につ いても評価する。	思考力・判断力・ 表現力 主体性・積極性	AP-B AP-C
卒業証明 書・単位 修得証明 書または 卒業証明 書のコピー、または 合格成 績証明書	高等学校等、 最終学校の卒 業証明書	○	高等学校等を卒業するために必 要な能力を判定する。	知識・技能 主体性・積極性	AP-A AP-C
経歴書	現所属と12年 間以上の学校 在籍、社会人 歴の記載	○	高等学校卒業以降、社会人とし ての知識、態度、技能が身につ いているか経歴より判定する。	主体性・積極性 多様性・協働性	AP-C AP-D

### ①一般選抜

一般選抜は、アドミッション・ポリシーに掲げる「A 通信教育部情報理工学部での教育を受けるために必要な基本知識や技能」を確認するために、高等学校での「調査書」により、英語についてはコミュニケーション英語Ⅰ、数学については数学Ⅰ、情報については情報Ⅰまたは「情報の科学」の習得を確認するとともに、英語、数学、情報の各科目の評点を判定する。また、アドミッション・ポリシー「B 身につけている知識や技能に基づいて論理的に考え判断し、説明ができる」及び「C 情報技術に関心を持ち、自身が志向する目的を達成するため、主体的で協働的な学習活動を通じて知識や経験を重ねていく向上心や情熱を有する」ことを確認するために「入学志望理由書」の提出を求め、志望動機の記載によって本学での学びに関する動機、意欲及び説明能力を評価する。

### ②学校推薦型選抜

学校推薦型選抜は、専願制であり、特に高等学校における活動の業績等、主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度を重視して、アドミッション・ポリシー「D.自身のもてる能力を伸ばし社会に貢献する意欲を有する」ことを確認するため、一般選抜において求める書類及び評価内容に加え、高等学校長からの「推薦書」により、出願者の能力や経験、他者への関係性に関する記載を確認し、高等学校での活動を評価する。

### ③社会人選抜

「社会人」とは、企業等の在職者、離職者、主婦など（夜間又は通信制学校の在籍期間も社会人経験に含む）であり、「社会人選抜」は「社会人」で本大学において勉学しようとする意欲のある者を対象とする。社会人選抜は、社会人としての経歴及び本学部志望

の動機を重視して評価する。このため、「入学志望理由書」において、本学での学びに関する動機、意欲、及び説明能力を確認するとともに、社会人としての経験と本学での学びに関する動機との関連性についても評価する。これらによってアドミッション・ポリシー「B 身につけている知識や技能に基づいて論理的に考え判断し、説明ができる」及び「C 情報技術に関心を持ち、自身が志向する目的を達成するため、主体的で協働的な学習活動を通じて知識や経験を重ねていく向上心や情熱を有する」ことを確認する。また、「経歴書」において現所属と12年間以上の学校在籍、社会人歴の記載を求め、高等学校卒業以降、社会人としての知識、態度、技能が身につけているかを経歴より判定する。これらによってアドミッション・ポリシー「C 情報技術に関心を持ち、自身が志向する目的を達成するため、主体的で協働的な学習活動を通じて知識や経験を重ねていく向上心や情熱を有する」及び「D 自身のもてる能力を伸ばし社会に貢献する意欲を有する」ことを確認する。なお、アドミッション・ポリシーAに掲げる「情報理工学部での教育を受けるために必要な基本知識や技能」については、学校推薦型選抜及び一般選抜の対象者と異なり、多様な背景を持つ社会人の受け入れを想定するため「高等学校等最終学歴の卒業証明書」によって高等学校等を卒業するために必要な能力の有無を確認する。このため、「数学」「情報」「英語」の基本知識のレベルの多様性に対応するため、入学前教育あるいは入学後のリメディアル教育を準備する。

本学の通学制における入学前教育については「数学」「英語」について、入学予定者はビデオ講座を受講し、郵送による添削学習型で行っている。入学後のリメディアル教育については「数学」は対面型で実施している。本通信制において、「数学」「英語」の入学前教育は通学制同様、ビデオ講座受講と郵送による添削学習型で行う。「数学」のリメディアル教育については、LMSによるビデオ閲覧と課題提出で各科目履修に必要な高校で履修する範囲の知識を得る。通学制の「英語」については基盤教育科目「基礎英語」で英語の基礎力を身につける形であり、通信制の「英語」においては基本的な英文法に関してオンラインでの課題を課し、提出された課題について個々の学生へフィードバックをする形で英語科目の履修に関する準備を行う。

通学制の「情報」については入学前教育及びリメディアル教育については未整備である。「情報」に関する基礎的な内容の補完は学科専門科目で対応している。通信制においても、入学後に初年次の専門教育科目においてLMSによるビデオ閲覧と課題提出でレベルアップを図る。

### (3) 選抜体制

選抜体制は、公正な判定を保ち、入試の透明性の確保を図るよう運営する。

本大学の入学選抜方法を検討する組織として、副学長（教育担当）を委員長、各学部長、各学科代表を委員とする入試委員会を設置している。該当委員会では、選抜方法の検討を行う。具体的には、入学者選抜実施年度の前年度の12月の入試委員会から開始する。学科

から提出された選抜方法の原案に対し、複数回入試委員会を開催して選抜方法の内容に関する検討を重ね、入学者選抜実施年度の 6 月の入試委員会で選抜方法を確定し、入学者選抜要項を作成して配布する。

また、本大学の入学選抜を行う組織として、学長を委員長、各学部長、各学科長を委員とする入学委員会を設置している。入学委員会の下部組織として、通信教育部情報理工学部内において、学部長と基幹教員を中心に入学者選抜委員会を設置する。

入学者選抜委員会は、入学者選抜の実施、入学者選抜実施後の採点、合否原案の作成、などの業務を行う。入学者選抜委員会の合否判定原案は、大学の入学委員会、学科会議を経て、学部教授会で審議する多段階の判定手順を踏み、適正な判定が行われるよう選抜体制を整える。

#### (4) 国外在住者の受入れ

本学科の教育課程は全てインターネットを用いて配信することから、国外在住者も国内学生と同様に、インターネット環境のもと本学科の授業を受講することが可能である。日本国外に在住し、日本語を母語としない者で、本学科を志望する国外在住者について、次の①～⑤のいずれかに該当する場合、選考により受け入れる。

- ① 外国において学校教育における 12 年の課程を修了した者又は修了見込みの者
- ② 上記①に準ずる者
- ③ 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程又は相当する課程を有するものとして認定又は指定した在外教育施設の当該課程を修了した者又は修了見込みの者
- ④ 文部科学大臣の指定した者
- ⑤ 本大学において、個別の入学資格審査による認定を受けた者

また、日本語能力の資格要件は、日本語で授業を行うため日本語能力試験 N2 レベル相当以上とする。

#### (5) 社会人の受入れ

社会人に関しては、一般選抜を実施する。実務経歴を含めた入学志望理由書の提出を必要とし、書類審査などから総合的に判定する。大学・短期大学・専門学校等に在籍歴がある場合は個別に既修得単位を認定し、入学後は学力の状況が異なることから、専門科目の中でも基礎的な科目や基盤教育科目からの履修を指導する。さらに、受講生の多様性を考慮し、数学、情報及び英語の入学前教育あるいはリメディアル教育を整備し、必要に応じて履修の指導を行い、正課の授業の受講に関係する知識を補完する。授業の受講状況については、LMS の機能で把握し、単位取得状況などについて不安がある場合は、基幹教員や通信教育事務部が個別に対応する。また、通信教育部は時間的な制限がないことが長所であるが、社会人が抱えがちな問題や卒業研究に相当する「情報理工学セミナー」での研究の進め方について不安がある場合は、実務経験のある基幹教員が中心になり個別に相談に

応じる。

## (6) 科目等履修生

本学科では正規の課程を受ける学生以外に科目等履修生、単位互換履修生を受け入れる。

本学科では教育効果を高めることに配慮し、1科目の開講期間は学期単位にする。1授業科目15回の授業進行は、1回分の授業を一定期間の学習時間を設けて、かつ授業科目の順序を保ちながら学期の15週目において授業を終了させる。また、科目等履修生、単位互換履修生対象とする開講科目は、本学科開設後完成年次まで進行年次に合わせて科目を提供することになる。

科目等履修生は、1科目から履修でき、単位認定試験に合格すると正規の単位を与えられる。本学科の出願資格を満たす者を対象として書類審査による選考を行い教育に支障のない範囲で受け入れる。修業年限は1学期とし、延長手続きを行えば在学期間の延長を認める。再入学の手続きはこれを妨げない。単位互換履修生は、他の大学又は短期大学の学生を協定に基づいて受け入れ、本学科の授業科目を履修できる。単位認定等については科目等履修生に準じる。

### 1.1. 教育上の配慮

授業で用いるテキスト資料はデジタル資料として手に入れられるものに限定し、購入する必要があるものは、購入サイトを明示する。入学後のガイダンスにより、通信教育への不安を軽減し、円滑に学修できるよう配慮する。また、本大学の図書館が提供するオンラインシステム上の電子書籍や資料は通信教育部の学生も使用することができ、参考書や興味関心のある書籍を読むことができる。更に、グローバルセンターが開催するオンライン国際交流プログラムなど、オンラインで開催されるイベントには通学制の学生と同様に参加可能である。

### 1.2. メディア教材等の作成の具体的な計画

本学内に収録室と通信教育専用の事務部を設置する。動画コンテンツに関しては担当教員個人で動画撮影・編集ができる場合は個人で行い、手助けが必要な場合や機材がそろっていない場合は収録室を利用して撮影する。また、動画編集に関しては外注して製作することも可能である。

本学科のメディア教材の作成の手順及びスケジュールは表8のとおりである。また、授業コンテンツ作成、配信の手順に基づき、各年次に配置した授業科目において、表9のスケジュールで実施する。

本学科で教育研究に必要となる授業コンテンツの多くは、先端技術の内容を多く含み、移り変わりの速い専門内容を含むため、通信教育部 LMS に配置した授業コンテンツに改善、修正、見直しの必要が生じた場合、各コンテンツ完成後も適宜、より適切な内容とな

るよう、小テストや単位認定試験の内容もあわせて更新することで、授業コンテンツを充実させる。

(表 8) 授業コンテンツ作成、配信の年間スケジュール

作成期間 (配信の前年 1年間)	期間	手順	内容
	180日	事前準備	○シラバス確認 授業の到達目標、各回の内容確認
		構成、資料作成	○全授業回の動画コンテンツ、小テストの構成と資料作成
	120日	動画編集 LMS アップロード	○授業コンテンツの撮影、編集 ○LMS への授業コンテンツアップロード ○LMS への小テスト・課題の配置 ○単位認定試験の作成 ○単位認定試験の LMS への配置 ○デジタル教科書の指定
	60日	確認、調整	○授業コンテンツの試聴 ○授業コンテンツの第3者チェック ○授業コンテンツの修正、調整
配信期間 (1年間)	240日	授業の実施	○開講  (随時、コンテンツの確認、チェック)
	60日	点検	○授業アンケート結果の参照 ○コンテンツの改善点の洗い出し
	60日	改善	○資料、動画コンテンツの修正、調整

(表9) 授業コンテンツ作成、配信の4年間のサイクル

	令和6年度 (開設前年度)	令和7年度 (1年目)	令和8年度 (2年目)	令和9年度 (3年目)	令和4年度 (完成年度)
コンテンツの作成・配信	1年次科目 【作成】	1年次科目 【配信】	2年次科目 【配信】	3年次科目 【配信】	4年次科目 【配信】
コンテンツの点検・改善		○授業アンケート 確認	○授業アンケート 確認 ○1~2年次 カリキュラムアセスメント カリキュラムアセスメント・チェ ック	○授業アンケート 確認	○授業アンケート 確認 ○1-4年次 ★カリキュラムアセスメント ★カリキュラムアセスメン ト・チェック ★カリキュラムコンサルティ ック ●アセスメント、カリキュ ラム・コンサルティング結 果をふまえた教 育課程の改善

### 13. 単位時間数について

一単位科目は45時間以上の学修時間を要する授業設計としている。具体的には、一単位科目のメディア授業は90分相当の授業×8回で構成する。1回の授業では動画コンテンツと小テストが必ず入り、必要に応じて課題やLMSを用いたディスカッションなどを追加する。90分相当の学修内容は動画コンテンツと小テストの2種類のコンテンツで確保する。動画コンテンツは複数回視聴や一時停止、巻き戻し再生を想定して作成するので、各動画コンテンツの視聴後に復習や複数回視聴が必要となる場合がある。このような内容の咀嚼時間を1授業あたり30分と想定し、一単位科目のメディア授業の総時間は実質16時間を

想定している。メディア授業以外に、1回の授業に対する予習・復習や課題学修などの時間外学修が必要であるため、学修総時間を45時間以上と想定している。

## VIII. 取得可能な資格

次の国家資格は、本学科の学習内容と関連し、受験資格を問わず受験可能である。なお、資格取得が卒業の必須条件ではない。

基本情報技術者、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント。

## IX. 教育研究実施組織等の編制の考え方及び特色

### 1. 教員配置の考え方

本学科は「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得るところや情報システム開発を行うことにより人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会の実現を目指すことのできる人材」の養成と情報技術に関連する専門分野における研究を展開するため、通学制の情報理工学部が併せ行う体制としている。このことから大学通信教育設置基準第8条第2項に基づき増加する基幹教員数である11名の基幹教員を配置する。このうち10名を開設時に配置し、令和8年度にはすべての基幹教員を配置する。通信教育実施方法説明書に記載のとおり、11名の基幹教員は本学科の通信教育の課程を専ら担当する者が7名、通学の課程（情報理工学部）を併せて担当する者を4名配置する。基幹教員以外の教員については通学の課程を併せて担当する者を9名配置する。

本学科の教員組織を編制する際の方針として、本学科に設置する情報技術の核となる数理的な知識をベースとし、コンピュータサイエンス、AI・データサイエンス、デジタルゲーム・メディアの3専門分野を包括的にカバーできるように、教育上主要と認める授業科目に基幹教員をバランスよく配置するとともに、基幹教員以外である、情報理工学科の教員についても、情報技術分野における十分な経験と実績をもつ教員を配置することを基本的な考え方としている。

### 2. 実務経験を有する教員の活用

本学科では、コンピュータサイエンス、AI・データサイエンス、デジタルゲーム・メディアの3専門分野を設け、「情報技術を通じた人に優しい社会の実現」に寄与することを目指している。そのため、実社会やビジネスの場での情報技術についてその活用や課題を知識と経験から伝えることのできる実務家教員を採用している。コンピュータサイエンスやAI技術などの専門科目教育を担う教員として、岡山地方にある情報関連の中堅企業において多数の研究実績を上げた教員1名を配置し、実務と研究の両面について教育する。実務経験を有する教員は、自身の専門分野以外にも特にビジネスと関連する専門科目の教育も担当するほか、キャリア形成へのアドバイスも行うことが可能である。このことにより、設定されている3専門分野に興味を持つ学生に対して広い視野と実践力を涵養する教

育を可能にする。

### 3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置

本大学では、主要授業科目として、必修科目や選択必修科目、各学部学科における共通の基礎科目、各コースにおける重要な専門科目を中心に設定することを全学の方針としている。これをふまえ本学科は、情報理工学分野を学び、学問上の基盤となりかつ重要な科目を主要授業科目として配置しており、これらの科目には原則、本学科の基幹教員を配置する。科目区分ごとの教員配置及びその考え方は以下のとおりである。

#### (1) 基礎・共通科目

基礎・共通科目では本学科の専門教育科目の中で入門的な科目を配置する。数学及びコンピュータシステムの知識や技術を学ぶ科目を主要授業科目に設定し、「数学入門」「情報基礎数学1」「情報科学フロンティア」「コンピュータ概論」「基礎プログラミング」「応用プログラミング」「インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門」については基幹教員が担当する。

#### (2) 3つの科目区分から学ぶ専門科目

##### (2-1) コンピュータサイエンス科目

ここでは、情報科学の理論やシステムの基盤を学ぶ授業科目を配置している。このため、システム構築に関する基礎となる科目を主要授業科目として配置しており、「情報数理」「ネットワークプログラミング」「Web システムプログラミング」「データベースプログラミング」「データ構造とアルゴリズム」については基幹教員が担当する。

##### (2-2) AI・データサイエンス科目

AI・データサイエンス科目の AI ユニットでは、AI の先端技術を学ぶ授業科目を配置している。このため AI の基盤的科目を主要授業科目としており、「AI 概論」「AI プログラミング 1」「AI プログラミング 2」「AI アルゴリズム」「機械学習」について基幹教員が担当する。

AI・データサイエンス科目のデータサイエンスユニットでは、実社会におけるデータの利活用やデータ処理技術を学ぶ授業科目を配置している。その中でもデータの取り扱い方や数理的なデータ処理法を主要授業科目としており、「データサイエンス」「統計」「データ解析プログラミング」「基礎データ解析」「データの可視化」に基幹教員を配置する。

##### (2-3) デジタルゲーム・メディア科目

ここでは、ゲームを通じた情報技術や情報技術の利活用を学ぶための授業科目を配置している。このため、基礎的な技術や利用法を学ぶ科目を主要授業科目として配置し「ゲームプログラミング」「Web デザインプログラミング」「ゲームメカニクス」は基幹教員が担当する。

##### (2-4) 共通科目

卒業論文に相当する主要授業科目として、「情報理工学セミナー1、2」を配置する。

基幹教員 9 名が担当し、指導補助者 39 名が支援する。

#### 4. 中心的な研究分野及び研究体制

本学科の教育研究実施組織が対象とする研究分野は情報理工学であり、コンピュータサイエンス分野、AI・データサイエンス分野、デジタルゲーム・メディア分野である。それぞれの分野に基幹教員を配置する。

#### 5. 教員の年齢構成、完成年度までに定年を迎える教員

本学科の基幹教員は 11 名であり、教員の職位の内訳は、教授 8 名、准教授 2 名、助教 1 名である。学位の取得状況は、博士 10 名、修士 1 名である。就任予定者はすべて担当科目に関する研究業績・教育経験又は実務経験を有しており、本学科の主要授業科目を担当するほか、特に実務経験を有する者については、社会における経験をふまえたキャリア指導など、学生を導くことができる人材である。基幹教員の完成年度の年齢構成は、30 代 1 名、50 代 7 名、60 代 3 名であり、完成年度までに定年に達する教員はいない。基幹教員の年齢構成により、申請組織の完成年次まで教育研究水準の維持向上及び教育研究の活性化を図る。

#### 6. 研究教育の分野横断的な取り組み

本学科は、コンピュータサイエンス、AI・データサイエンス、デジタルゲーム・メディアを専門とする基幹教員で構成する。各教員の専門分野は、親和性が高く、AI 技術を利用した教育情報システムの開発、ゲームを利用した教育、教育にかかわるデータサイエンスなど、通信課程の教育を融合した研究を行い、その成果を教育に反映させる。

また、教育分野ではカリキュラムに沿って教育を進めながら、学期毎に履修状況、単位取得状況、質問の状況を調査し、講義方法の改善や LMS の機能の妥当性を検討する。

#### 7. 目標管理型の教員個人評価制度

本大学では、後述する教育内容等の改善を図るための組織的な研修に加えて、教員組織の改善・向上の取り組みとして、目標管理型の教員個人評価制度を導入している【資料 18】。この制度において教員は自らの業務全般（教育・学生支援、研究、社会貢献、管理運営の 4 領域）について、年度初めに領域別の目標及びエフォート率を設定し、翌年度当初に 1 年間の活動実績の自己点検・評価を行うとともに新たな年度の目標を設定する。そして、過去 2 年間の自己点検・評価結果に対して部局長（学部長及び機構長）の責任のもと、部局別教員個人評価実施委員会が「部局教員個人評価」を行う【資料 19】。この部局による教員個人評価案に対して、全学の教員個人評価実施委員会において確認と部局間調整が行われた後、学長が最終評価を決定する【資料 20】。この評価結果は、昇任発議の際や個人研究費を傾斜配分する際に反映される。各部局長は、評価結果に基づき所属教員と

面談を行い、次年度に向けた指導・助言を行う。本学部においても、教員個人評価制度によって所属教員の業務全般に対する取り組み状況を確認するとともに、教員個人による自律的な資質向上と能力開発を促し、教員組織の継続的な改善・向上に繋げていく。

## 8. 教員及び事務職員の協働、連携体制

本大学は学生の課外活動、修学、進路選択及び心身の健康に関する指導及び援助等の厚生補導を組織的に行うため、教育研究組織に学生支援機構を置き、各センター専属の教員に加え、各学科の教員がセンター員を兼務する。これに連携する事務部署として学生支援部、キャリア支援部、情報基盤センター事務部を置き、専属の事務職員を配置している。これらの体制により、教員と職員の役割分担のもと協働して業務にあたる。また、教育研究活動の質向上を目的として、教育推進機構、研究・社会連携機構を置き、各センター専属の教員に加え、各学科の教員がセンター員を兼務する。これらの機構と連携した事務部署として教学支援部、今治キャンパス教学・学生支援部、大学運営事務部、今治キャンパス学部運営事務部、及び研究・社会連携部を置き、専属の事務職員を配置する。以上の他、組織の円滑かつ効果的な業務遂行のための支援を行うための事務部署として、企画部、庶務部、経理部、入試広報部の事務組織を整備し、専属の事務職員4名、メディアサポート2名を配置する【資料21】。

通信教育部に関しては、上記の体制と連携しながら、本学科における教育研究の実施、及び厚生指導等を支援する組織として、通信教育事務部を置き、専属の事務職員を配置する。

## X. 研究実施についての考え方、体制、取組

### 1. 研究実施についての考え方、実施体制、環境整備

本学科に所属する教員の中で、実務経験を有する者は画像 AI 応用システムの開発、デジタルゲーム開発の企画とプロデュース、それぞれの実務分野において顕著な実績をもっている。その他、工業・医療などの分野におけるデータ処理・解析、自然言語処理モデルの開発・評価、統計数学、知能情報学、マルチエージェントシステム、外国語教育学等の研究をしており、それぞれ多数の研究成果を発表している。

これら教員の研究実績に基づいて、それぞれの研究分野においてさらなる研究成果を上げることが目標とし、日本学術振興会科学研究費補助金や各種民間補助金、本学におけるプロジェクト研究推進費などを獲得し、研究活動を継続的に実施する。さらに、それぞれの研究活動の一部分として、ネットシステムによる通信教育環境に基づく教育プロセスの改善を目標とし、研究活動を実施して行く予定である。このような研究活動の成果は本学・本学科の教育改革に貢献する。

### 2. 技術職員、URA の配置

本学科において、学科専任の技術員は配置しない。

URA については、本学の研究・社会連携を担う研究・社会連携機構が、学内の共同研究・学術振興会や民間助成などによる外部資金の獲得・これらの事務処理などを担当する。また本機構が主催する、外部資金獲得を目指す各種勉強会、学内教員を中心とする申請書ブラッシュアップ活動、会議による都度の予算執行確認、各種研修会、補助金を使用した各種論理教育など、必要に応じた各種支援を実施している。これら既存の組織や各種学内機能を活用することで、円滑な研究計画の立案、研究活動の実施を可能とする。

## XI. 施設、設備等の整備計画

### 1. 校地、運動場の整備計画

本学は、岡山キャンパスと今治キャンパスの2つのキャンパスを有する。

岡山キャンパスは、JR 岡山駅からバスで約 20 分、岡山市街地を望む丘陵地（岡山市北区理大町 1 番 1 号）に位置する。校地内は本学の緑豊かな自然環境を維持しつつ、教育研究、学生生活にふさわしい環境にするべく整備を行っている。岡山キャンパスの校舎敷地面積 138,985 m<sup>2</sup>、運動場用地 115,599 m<sup>2</sup>であり、校舎面積は、講義室、研究室、実験・実習室、図書館、体育館附属施設等を合わせて 103,854 m<sup>2</sup>である。

今治キャンパスは、愛媛県今治市（いこいの丘 1-3）に開設した獣医学部及び獣医学教育病院を有する。校舎敷地面積 45,745 m<sup>2</sup>、運動場用地 8,214 m<sup>2</sup>であり、校舎面積は 23,372 m<sup>2</sup>である。

両キャンパスの校地面積及び校舎面積を表 10 に示す。

両キャンパス合わせて、本学の校地面積は 308,543 m<sup>2</sup>、校舎面積は 127,226 m<sup>2</sup>であり、大学設置基準第 37 条（校地の面積 75,500 m<sup>2</sup>）及び第 37 条の 2（校舎の面積 75,215 m<sup>2</sup>）の基準を十分に満たしている。

（表 10） 校地・校舎面積

（単位：m<sup>2</sup>）

		岡山 キャンパス	今治 キャンパス	合計	大学設置基準
校地 面積	校舎敷地	138,985	45,745	184,730	75,500
	運動場敷地	115,599	8,214	123,813	
	合計	254,584	53,959	308,543	
校舎面積		103,854	23,372	127,226	75,215

#### （1）校地の整備計画

本学は「ビジョン 2026」において「学生の成長に主眼をおく人材育成拠点」となることを宣言しており、これを実現するため、「学生自らが進んで学修に向かう環境を整え、時代を先取りした研究と最先端の教育を可能にする教育研究環境を整備する。」を教育研究環境の整備に関する方針とし、教育・研究等の環境整備を行っている。この方針は、教職

員間で共有するとともに、ビジョンに基づき様々な観点で教育研究環境を整備する際の指針となっている。本学部においてもこの方針に基づき施設・設備を整備する。

## (2) 運動場の整備計画

岡山キャンパスの運動場は笹ヶ瀬校地内（岡山市北区横井上大谷 921-16）に設けており、学生は校舎より徒歩にて移動することができる。運動場には、体育館（3,716 m<sup>2</sup>）、テニスコート 5 面、グラウンド、サッカー場、野球場、アーチェリー場、弓道場などの施設を整備している。これらの施設は、放課後の課外活動でも利用している。さらに、C1 号館に柔道、剣道、居合道、古武道等が行えるトレーニングルーム及び学生・教職員の体力増進を目的にしたフィットネスルームを設けている。

## (3) 学生の休息等空地の整備状況

学生の休息スペースとして、屋外には校舎周辺の広場に学生の憩いの場を設け、ベンチやテーブルを配している。特に市街地を眺望できるスカイテラス屋上の学生広場は、開放感に満ちた休憩・交流の場となっている。屋内の自習や憩いのスペースとして、A1 号館 1 階、A3 号館 1 階、C1 号館 1 階・4 階・5 階・7 階、スカイテラス 1 階等にスペースを配置している。A1 号館や C3 号館の学生食堂も食事時間帯以外は休息スペースとしての利用を認めている。さらに A1 号館には、スチューデント・コモンズ（多目的ホール、ミーティングルーム 2 室、談話室 1 室）、レストラン、図書館（ラーニングコモンズ、図書館ラウンジを含む）を設置している。スチューデント・コモンズは学生の自立的な学修の場であると同時に、学生や教職員相互の交流・コミュニケーションを高めるスペースとなっている。学生が集い、様々な情報資源から得られる情報を用いて議論を進めるアクティブ・ラーニングを提供する施設として、課題解決能力やプレゼンテーション能力の養成を目指している。また、学生企画のワークショップや成果発表会等のイベントを行うことができる空間として、主体的な「学び」を促す仕組みや機会を提供している。

## 2. 校舎等施設の整備計画

完成年度である令和 10(2028)年度の全学の校舎面積は 127,226 m<sup>2</sup>（大学設置基準 75,215 m<sup>2</sup>）である。教育研究環境の整備に関する方針に基づき、全教員に個人研究室を配置しており、本学科においても 11 名の基幹教員について同様に配置する。本学科完成年度における全学の教室は 658 室（講義室 82 室、演習室 153 室、実験実習室 423 室）であり、この他、コンピュータ実習室 12 室、語学学習室 10 室を備える。

本学科で使用する通信教育を実施するための施設・設備の主な整備計画を以下に挙げる。

### (ア) 研究室 (13 室)

基幹教員全員に対して個別に研究室 (A1 号館 5 階 24.00 m<sup>2</sup> 1 室、B1 号館 2 階 24.72 m<sup>2</sup> 1

室、同 3 階 48.00 m<sup>2</sup> 1 室、同 4 階 48.00 m<sup>2</sup> 1 室、B5 号館 2 階 24.00 m<sup>2</sup> 2 室、同 4 階 24.00 m<sup>2</sup> 1 室、同 5 階 24.00 m<sup>2</sup> 4 室、フロンティア理工学研究所実験棟 2 階 24.00 m<sup>2</sup> 2 室) を配置する。なお、予備の研究室 (B5 号館 5 階 24.00 m<sup>2</sup> 2 室) を含んでいる。

(イ) 機器室 (5 室)

通信教育部として機器室 (A1 号館 6 階 72.00 m<sup>2</sup> 1 室、B5 号館 4 階 24.00 m<sup>2</sup> 1 室、同 5 階 24.00 m<sup>2</sup> 2 室、45.50 m<sup>2</sup> 1 室) を配置する。

(ウ) 収録室 (2 室)

動画コンテンツの撮影のために、収録室を (30.00 m<sup>2</sup> 1 室、20.40 m<sup>2</sup> 1 室) を B5 号館 5 階に配置する。

(エ) 編集室 (1 室)

動画コンテンツ編集、及び授業コンテンツ制作ために編集室を (28.77 m<sup>2</sup> 1 室) を B5 号館 5 階に配置する。

(オ) 通信教育事務局 (1 室)

通信教育事務局を (96.03 m<sup>2</sup> 1 室) を B5 号館 5 階に配置する。また、部屋の一角に書類保管用の倉庫 (18.20 m<sup>2</sup>) も配置する。

### 3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

岡山キャンパスの図書館は、A1 号館、A2 号館、C2 号館の 3 つの建物に分かれており、分野別に蔵書を行っている。本学科の完成年度である令和 10 (2028) 年度の延べ床面積は 3,978 m<sup>2</sup>、閲覧席は 706 席 (岡山キャンパスに設置する学部・研究科の収容定員の 10.9%) となる。

A1 号館 4 階の図書館には学生のアクティブ・ラーニングを支援するラーニングコモンズ、飲食可能なラウンジ、グループ学習用のセミナー室 (3 室) を配置し、より充実した図書館環境を提供する。

通信教育となる本学科は他の学科と同様に、「学認」に対応する。本学では、学認を通して出版社のサイト (Elsevier, Springer Nature, Taylor & Francis, Wiley, 日経 BP, Maruzen eBook Library など) の電子ジャーナル、電子図書、データベースへの学外からのアクセスを可能としている。

図書館では毎年 3 回、各学部、学科へ購入希望図書の調査を行い図書を購入している。近年は、できるだけ電子図書の整備を重点化している。現在、大学全体で 11,966 点の電子図書を所蔵している。今後の本学科関連書は電子図書で選書する。その他、蔵書検索 (OPAC) は、インターネットで可能であり、遠隔地への冊子図書の利用は郵送で対応する。往復の送料の内、学生より大学への送料については、図書館が負担し補助する予定である。

本学科開設にあたって、通学制の情報系の学部・学科の図書を共用することとし、通信教育部用に新たに図書等の資料を拡充する計画はないが、これまで通り基礎資料の整備に

努め、情報科学、コンピュータ、ソフトウェア、ゲーム、アニメーション等の分野を中心に、電子図書を整備する。該当分野関連の図書は 25,653 冊を所蔵しており、電子図書は 1,111 点にアクセス可能である。学術雑誌については『日系コンピュータ』、『日経ソフトウェア』など 7 誌の和電子ジャーナル、また洋雑誌は全て電子ジャーナルで『The Annals of statistics』、『The computer journal』を含め 125 誌を購読している。

Web で利用できるデータベースは、11 タイトルを契約している。また、無償公開されているデータベースやオンラインジャーナルの検索ツールなど 38 タイトルのリストを Web で公開している。本学科関連として検索できるデータベースとしては「Web of Science」、  
「J-Dream III」が利用可能である。

国立情報学研究所の NACSIS-CAT/ILL をはじめ、国立国会図書館、岡山県図書館間相互貸借システムなどを利用して、図書館間の相互貸借（ILL、Inter Library Loan）を行っている。学内からの ILL の受付は、Web からの申し込みも可能としている。その他、サンメディアの ARROW や G サーチの RightFind による海外からの文献取り寄せや、岡山県大学図書館協議会の協定に基づく県内の他大学図書館の共同利用を通じ、教育・研究を支援する体制を整えている。

## **XII. 管理運営**

### **1. 将来を見据えた中長期計画の設定**

本大学では、理念・目的を念頭に置き、長期的な展望を見据えた目指すべき将来像としてビジョン 2026 を平成 28（2016）年に策定した。ビジョン 2026 は、組織全体で進むべき方向を一致させ、戦略的な組織運営を行うこと、ビジョン実現のため一体感のある改革を推進することを意図したものである。ビジョン 2026 の前文においては、本大学が目指すべき方向性・将来像として、「学生の成長に主眼をおく人材育成拠点」となることを宣言した。この前文を受けて「ビジョン 1：学生ひとりひとりが成長を実感できる人材育成拠点」となることを掲げ、その実現のため「ビジョン 2：教育を支える個性的で魅力ある研究の推進」、「ビジョン 3：国際性豊かな人材の輩出」、「ビジョン 4：地域の課題解決や活性化への貢献」の各領域で推進すべき方向性を示し、ビジョン 1～4 の共通課題として「ビジョン 5：明確な方針と的確な組織マネジメントに基づく内部質保証システムの確立」を位置づけることで、5 つの「柱」を相互に関連づけた。さらに、令和 4(2022)年度より新たに 2 つの重点事項として「ビジョン 6：明確なブランド形成とその浸透」、「ビジョン 7：ニューノーマルなキャンパスライフを支える DX の推進」を追加した。

このうち、管理運営に関わる方針は、「ビジョン 5：明確な方針と的確な組織マネジメントに基づく内部質保証システムの確立」に関連するアクションプランとして、次のとおり定め、学内に周知した。

#### 管理運営に関わるアクションプラン

##### 1. 方針に基づくガバナンス体制の構築

方針に基づき、責任体制（ガバナンス体制）を明確にして、大学運営が適切に行われる体制を整える。

##### 2. 職員の人材育成システムの構築

大学職員育成ビジョンや各部署の目標に基づき、個々の職員の目標を明確にした上で、能力開発、評価、昇任等が連動した人材育成システムを構築する。

## 2. 学長、役職者の権限の明確化

本大学では、学長、副学長、学部長、研究科長の職を置き、「岡山理科大学学長、副学長、学部長及び研究科長の職務規程【資料 22】」において、学長をはじめ、各々が所掌する権限と職務を明示している。また、この規程に基づき、教育担当、学生支援・国際交流担当、研究・社会連携担当、企画・評価計画担当の 4 名の副学長を置いている。さらに、全学的な組織として、教育推進機構、学生支援機構、研究・社会連携機構を設置し、機構長はそれぞれ、教育担当、学生支援・国際交流担当、研究・社会連携担当の副学長が兼務している。学長は副学長を任命する際に各副学長の職務を明確にしており、各ビジョンに基づくアクションプランの担当と連動させることで機動的に業務を執行する体制を整備している。

## 3. 学長による意思決定と教授会の役割の明確化

本大学の教育推進、学生支援、研究・社会連携、管理運営に関する全学的な審議事項の意思決定の手続きは、大学協議会の審議を経て、学長が決定するとしている。大学協議会に至るまでに、学長を議長とし、副学長、事務局長及び事務局次長で構成する学長会議、学長を議長とし、副学長、事務局長、学部長で構成する学部長等会議を経ることとしている。案件によっては、各種委員会や学部教授会・研究科委員会の審議を経るものもある。全学的な審議事項に関する各会議体の役割と権限を明確にし、議長は学長又は副学長が務めることで責任体制を明確にしている。また、緊急を要する審議事項は、学長会議又は学部長等会議の承認を経て学長が決定できることとしており、迅速に意思決定を行うための手続きも明確にしている。

これらの全学的な審議事項の意思決定の手続きの整理と併せて、平成 29（2017）年度には中期計画「方針に基づき、学長を中心とした的確な意思決定を行うため、学長及び各組織の長の権限と責任を明確にする。」に基づき、全学に関わる全ての委員会について委員会規程を見直し、各委員会の目的、審議事項及び意思決定プロセスを整理した【資料 23】。

学校教育法第 93 条第 1 項の規定に基づく教授会に相当する組織については、「学長裁令第 1 号【資料 24】」において、学部教授会、研究科委員会、留学生別科委員会を置くことを規定している。学部教授会は、本学学則第 58 条第 3 項に基づき、(1)学生の入学、卒業

及び課程の修了、及び(2)学位の授与について審議し、意見を述べることに加え、学長裁定第2号【資料 25】に基づき、教育研究に関する重要事項で教授会の意見を聴くことが必要な事項として「教育課程の編成」について審議し、意見を述べる機能を有する。

#### 4. 通信教育部情報理工学部情報理工学科における教育課程の編成等に係る会議等

本学科の教育は通学制の情報理工学部が併せ行うことから、本学科の教育課程の編成をはじめ、学生の入学、卒業、学位の授与等の事項に関しては、通信教育部情報理工学部情報理工学科の基幹教員で組織する通信教育部情報理工学科会議で意思決定する。そのうえで、本学科を併せ行う通学課程との連携、調整のために、情報理工学部教授会にこれらの基幹教員が参画する体制として、通学課程との調整が必要な事項について協議する。また、通学制の情報理工学部との連携を強化するとともに円滑な運営体制を構築するため、通信教育部情報理工学部長は、通学制の情報理工学部長が兼任する。

#### 5. 大学と法人組織の権限と責任の明確化

学校法人全体としては、私立学校法、学校法人加計学園寄附行為に基づき、法人としての業務執行者を理事長、意思決定機関を理事会、諮問機関を評議員会とし、理事会の運営の円滑化を図るため、常任理事会を置いている。また、理事の業務執行について監査を適切に行っている。令和元（2019）年5月には、理事会機能を一層向上させるために外部理事の担当制を整備し、令和元（2019）年度第1回理事会において、担当を決定した。学長は、学校法人加計学園寄附行為第8条第1項第1号に基づく理事（この法人の設置する学校の学長及び校長のうちから理事会において選任した者）として法人運営を担うとともに、大学の代表者として教育及び研究に関する公務を掌っている。

### XIII. 自己点検・評価

#### 1. 大学の自己点検・評価

本大学は、内部質保証の方針を定め、これに基づき全学的に内部質保証を推進し教育の質向上を図っている【資料 26】。この内部質保証の方針は、全学の計画策定、計画の推進、自己点検・評価及び改善計画の策定など PDCA サイクル全体を視野に含めたものである。その中では、明確な目標設定と目標達成のための実質的な計画の策定、役割と責任を明らかにした計画の推進、KPI 指標に基づく点検・評価と、評価結果に対し責任を持つ組織による改善計画の策定を規定し、自組織による継続的、自律的な質向上を目指している。内部質保証の方針の策定と同時に、内部質保証の推進体制、手続きを「岡山理科大学内部質保証システム」として定め公表している。自己点検・評価はこのシステムを構成する PDCA サイクルのうちの C（チェック）を担うものとして位置づけ、その評価項目を岡山理科大学自己点検・評価規程【資料 27】において以下のとおり定めている。

- 1) 目標・方針に関すること

- 2) 内部質保証に関すること
- 3) 教育体制に関すること
- 4) 教育課程・学習成果に関すること
- 5) 学生の受け入れに関すること
- 6) 学生支援に関すること
- 7) 研究及び研究体制に関すること
- 8) 国際化の推進に関すること
- 9) 社会連携及び地域貢献に関すること
- 10) 教育研究環境の整備に関すること
- 11) 大学運営及び財務に関すること

本学部においては、上記の全学の自己点検・評価の項目に基づき、学部の中期計画に基づく単年度事業の実施状況の点検・評価を行い、継続的な改善を図っていく。

## 2. 自己点検・評価の実施体制

前述の「岡山理科大学内部質保証システム」において、全学の内部質保証を推進する組織として「全学評価・計画委員会」を置き、学部・研究科における評価・計画を担う組織として「学部評価・計画委員会」を設置することを定めている。全学評価・計画委員会と学部評価・計画委員会とは各々の役割に沿い、両者が連携して全学的な内部質保証を推進している。

本学科においては、「通信教育部情報理工学部の質保証推進体制及び手続き【資料 28】」に基づき、本学科の教育を併せ行う情報理工学部評価・計画委員会において、中期的な展望に基づく重点施策を定め、これらの推進のための単年度の事業計画を策定する。委員会では年度の間中期（11月）に事業計画の進捗状況を把握し、年度末には事業の成果及び達成状況を自己点検・評価する。自己点検・評価においては、年度当初に立てた目標及び計画に対する達成状況及び成果を表11の判断基準で評価し、成果及び課題を把握する。

(表 11) 自己点検・評価における評価及び判断基準

評価	判断基準
S	達成しており、目標以上の成果を上げている。
A	達成し、成果を上げている。
B	ほぼ達成したが課題がある。
C	達成状況が不十分であり課題が多い。
D	未達・未実施であり計画の再検討が必要である。

情報理工学部評価・計画委員会では自己点検・評価を行った評価結果については、本学科教員に報告するとともに、全学評価・計画委員会との合同会議（評価・計画委員会合同会

議)において報告し、成果や課題について意見交換を行うことで点検・評価、及び改善計画の適切性について確認する。

さらに、5名の有識者による外部委員（高等教育の専門家3名、地元経済界からの委員1名、地方自治体からの委員1名）と全学評価・計画委員会委員、学部評価計画委員長及び法人本部からの委員で構成する「大学評価委員会【資料 29】」を開催し、全学及び学部の点検・評価及び次年度改善計画の策定状況について確認を行い、内部質保証の有効性を検証する。

### 3. 結果の活用・公表

自己点検・評価の結果、改善が必要な事項については、速やかに適切な措置を講じ、各組織において自律的に改善計画を策定する。事業計画に対する自己点検・評価の他、設置計画履行状況等調査において付された改善意見、指摘事項（改善）についても設置認可時及び届出時の計画を着実に履行できるよう、当該組織あるいは改善事項の重大さによっては全学的な審議プロセスを経て改善を図っている。

自己点検・評価の結果については、本大学ウェブサイト「情報公開」のページにおいて、平成 29（2017）年度までは各年度の事業報告を、平成 30（2018）年度からは「ビジョン 2026」のアクションプランの下で実行した単年度事業の点検・評価を報告書にまとめた『自己点検・評価報告書』を公表している。

なお、認証評価に関しては、第 3 期認証評価として令和 2（2020）年度に大学基準協会の認証評価を受審し、『自己点検・評価報告書』並びに本大学に対する『大学評価結果』を本大学ウェブサイトに公表する。

## XIV. 情報の公表

教育研究活動等の状況に関する情報については、社会に対する説明責任を果たし、教育研究の質を向上させるため、岡山理科大学ホームページ内の「情報公開」において以下の項目を公表している。本学部においても同様の方針で必要な情報を公表する。

HP アドレス（トップ） <https://www.ous.ac.jp/>

>情報公開アドレス <https://www.ous.ac.jp/outline/disclosure>

主な公表項目は次のとおりである。

#### ① 基本情報

・トップ>情報公開>基本情報

ここでは大学の基本となる寄附行為、役員名簿、事業計画、事業報告、学則などを掲載する。

#### ② 自己点検・評価

・トップ>情報公開>自己点検・評価

ここでは年度ごとの自己点検・評価報告書を掲載する。

③ 教育研究上の目的に関する情報

- ・トップ>情報公開>教育研究上の目的に関する情報

ここでは教育研究上の目的（大学、学部、大学院）を掲載する。

④ 教育研究及び事務組織に関する情報

- ・トップ>情報公開>教育研究及び事務組織に関する情報

ここでは教育研究組織図（学部学科・大学院研究科専攻、機構、附属施設）及び事務組織図を掲載する。

⑤ 教員数及び教員が有する業績・学位に関する情報

- ・トップ>情報公開>教員数及び教員が有する業績・学位、教育課程等の編成その他学部の運営に関する参画状況、主要授業科目の担当に関する情報

ここでは、学部学科別・研究科専攻別の教員数と年齢構成、教員保有学位・業績（教員データベース）、教育課程等の編成その他学部の運営に関する参画状況、主要授業科目の担当状況、専任教員1人あたりの学生数、専任教員数と非常勤教員の比率を掲載する。

⑥ 入学、在学、卒業、進路に関する情報

- ・トップ>情報公開>入学、在学、卒業、進路に関する情報

ここではアドミッション・ポリシー（大学、学部、大学院）、入学定員、入学者数・入学者推移、編入学者数、収容定員、収容定員充足率、在学者数、社会人学生数、留学生数、学位授与状況（卒業者数・修了者数）、退学・除籍者及び中退率、留年者数、就職者数・進学者数、主な就職先・進学先、都道府県別の入学者数の情報を掲載する。

⑦ 教育課程に関する情報

- ・トップ>情報公開>教育課程に関する情報

ここではカリキュラム・ポリシー（大学、学部、大学院）、履修モデル、年間授業計画（学年暦）、授業科目の名称・内容・目標並びに年間の授業計画（シラバス）、シラバスガイドライン、アクティブ・ラーニングに関するアクションプラン、実務経験のある教員等による授業科目を掲載する。

⑧ 学修評価及び卒業・修了認定基準に関する情報

- ・トップ>情報公開>学修評価及び卒業・修了認定基準に関する情報

ここではディプロマ・ポリシー（大学、学部、大学院）、学修成果に係る評価、学位論文審査基準、修業年限及び卒業修了に必要な修得単位数、取得可能な学位、履修規程、卒業予定者アンケート調査結果を掲載する。

⑨ 教育研究環境に関する情報

- ・トップ>情報公開>教育研究環境に関する情報

ここでは面積、学校施設、体育施設、蔵書数、キャンパス概要、所在地、主な交通

手段、校舎等の耐震化率、キャンパスライフ施設、課外活動の状況（文化局、体育局）を掲載する。

⑩ 学生納付金に関する情報

- ・トップ>情報公開>学生納付金に関する情報

ここでは授業料、入学金その他の費用、特待生制度の概要を掲載する。

⑪ 学生支援に関する情報

- ・トップ>情報公開>学生支援に関する情報

ここでは進路選択支援、修学支援、心身の健康支援、学生相談窓口、学生生活アンケート、奨学金制度、保険制度、高等教育の修学支援新制度を掲載する。

⑫ その他の情報

- ・トップ>情報公開>その他の情報

ここでは大学の設置等に係る提出書類、財務状況（法人全体、岡山理科大学）、情報開示（法人全体）学校法人会計の特徴・各科目の説明を掲載する。

これらの公表項目の他、以下の項目についても情報公開ページにて公表する。

⑬ 社会貢献、産学官金連携、高大連携、研究活動に関する情報

- ・トップ>情報公開>社会貢献、産学官金連携、高大連携、研究活動に関する情報

ここでは社会貢献、産学官金連携、高大連携、不正行為・不正使用防止の取組み、研究に関する相談及び不正の告発窓口を掲載する。

⑭ 海外協定校に関する情報

- ・トップ>情報公開>海外協定校に関する情報

ここでは海外協定校、協定校からの受入学生数及び海外派遣学生数を掲載する。

⑮ 海外での研究活動に関する情報

- ・トップ>情報公開>海外での研究活動に関する情報

ここでは海外での研究活動を掲載する。

⑯ 教職課程に関する情報

- ・トップ>情報公開>教職課程に関する情報

ここでは教育職員免許法施行規則第22条の6に基づく公表項目を掲載する。

⑰ 動物実験等に関する情報

- ・トップ>情報公開>動物実験等に関する情報

ここでは研究機関等における動物実験等の実施に関する基本指針（平成18年6月1日）第6条第3項に基づく公表項目を掲載する。

⑱ 規程集

- ・トップ>情報公開>規程集

ここでは学位規程、成績評価に関する規程等の教学面に関する規程を掲載する。

## **XV. 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等**

本大学は、「岡山理科大学目指すべき教員像と教員組織の編制方針【資料 30】」を定め、明確な基準に基づく採用・昇任、組織的な能力開発、目標管理型の教員評価制度を一体的に機能させることで、教育の質向上を図っている。「教育内容等の改善のための組織的な研修」、すなわち FD については、この一連の教員人事に関するシステム上に位置づけた上で、教育改革と連動させながら実施している。平成 28(2016)年度に設置した教育推進機構教育開発センターを中心に、マイクロレベル（個々の授業改善）、ミドルレベル（カリキュラム改革）、マクロレベル（全学方針の策定と検証）において次の体制により組織的に展開する。

- 1) 学科・専攻における教育改革において中核的な役割を担う「教育ディベロッパー」
- 2) 教育が直面する課題に対応し、教育改革を集中的に審議する「教育推進機構会議」
- 3) 教育ディベロッパーを始め教職員への能力開発プログラムの提供やカリキュラム開発等技術支援を行う「教育開発センター」

この体制によって、3つのポリシーの見直しや、教育課程の改善などの FD 活動に継続して取り組んでいる。さらに、学生による授業評価アンケート、教員間の授業参観、これらの有効性・妥当性の検証と啓発・周知を図るための講演会等の研修、各種報告書の作成と公開等を行っている。

### **1. 学部懇話会の実施**

学部単位に FD を実施し、学科間の壁を越えた意見交換の場を持つ取り組みを実施している。「学部（研究科含む）懇話会」を学部教授会の前後の時間帯に実施し、教育改革の目的、入試総括、学生募集状況、授業改善事例、新任教員の研究紹介など、教員のニーズに沿った日常的なテーマの情報共有と、教員の資質・能力の向上を両立させている。本学部においても、学部開設の理念の共有や教育、進路指導などに関するテーマで学部懇話会を行う。

### **2. 教員研修と情報共有**

学内の教職員を対象に、教育開発センターが企画立案あるいは共催する講演会等の研修を年間数回実施している。必要に応じて学外からも注目を集めている研究者や実務者を招いたり、他大学の視察を行ったりするなど、先進的な取り組みに関する情報の収集に努め、問題意識の共有・啓発と見識の深化を図っている。

これらの取り組み状況は、学内の主な委員会で報告し、講演会等の資料や実施結果は報告書にまとめてポータルサイト等で公開し、情報の共有を図っている。

### 3. 通信教育部情報理工学部におけるFDへの取り組み

本学部内のワーキンググループにおいて教育内容の見直しを随時行い、学生からのアンケートや教員相互の授業参観から得られた情報を元に開講科目の内容の精査や教材の工夫などを行う。また、学部開設に当たって実務家教員の就任を予定しており、これらの教員が大学において教育研究を円滑に進められるよう、相談体制を整備し、適切な助言を与えることができるようにする。学生からの質疑応答、添削指導等にあたる指導補助者については、採用後、授業開始前までに当該授業の目的などシラバスの記載内容の確認の他、LMS等の操作方法や、学生対応等について研修を行う。

### 4. 教育研究活動等の適切かつ効果的な運営を図るための研修等の取り組み

本学におけるSD活動とは、大学運営や教育、研究並びに学生支援に関する能力及び資質向上のための組織的な取り組みとしている。これに基づき、年間の実施計画をSD推進委員会で企画、実施している。たとえば障がい学生支援やハラスメント対策、情報セキュリティなどの講演会により、最新情報を共有して大学運営の質向上と適切な運営を図っている。

## XVI. 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

### 1. 教育課程内の取り組み

本学科において、生涯を通じての主体的な学びの意味を学び、キャリア目標を自律的に判断・実践していくための技能や知識、表現力を身につけるため、正課としてライフ・キャリアデザイン系科目を配置している。具体的には「フレッシュマンセミナー」「キャリアデザイン1」「キャリアデザイン2」を通じて自己を理解し目標を明確にするとともに将来のキャリアに関して考える機会を設ける。これらの教育課程内の取り組みによって学生は社会的・職業的自立に向けた意識を醸成する。

### 2. 教育課程外の取り組み

教育課程外の取り組みについては、教育研究組織であるキャリア支援センター【資料31】と事務組織であるキャリア支援部、通信教育事務部が協働し、以下に示す支援を正課外に行う。

全在学生在利用できるmylog【資料32】を利用し、求人情報や在学生の就職活動情報を管理する。また、電子メールによる情報発信や土日・休講期間における学生による情報受信体制の整備により、迅速な対応を可能とする就職支援体制を整える。データベースの情報共有は、学生とキャリア支援センターだけでなく、全教員や企業にも組織的に拡大し、双方の連携や迅速な情報提供により、適時な（遅滞のない）進路支援・指導を行う。

以下にキャリア支援センター及びキャリア支援部の支援の概要を記載する。

#### (1) 合同業界研究会・会社説明会

OB・OGが多数在籍する企業を中心に Web 合同業界説明会を開催し採用担当者、卒業生から在籍生に情報提供を行う。また、個別に採用担当者を学内に招き、Web による個別会社説明会を開催する。

#### **(2) 進学指導**

大学院進学を考える学生に対しては、通信教育学部事務部が基幹教員やキャリア支援センターと連携しながら進学指導を行う。

#### **(3) mylog を利用した支援【資料 32】**

教育課程外の支援を実施するために mylog を利用する。mylog は、「求人情報検索」「キャリア相談予約」「学内会社説明会」など、最新の就職関連情報を提供し、学生の就職活動をサポートする。また、学内外で行われる就職関連行事の情報なども提供する。さらに、学内で実施したキャリアガイダンスや各種セミナーの録画をオンデマンドで配信する。

#### **(4) 卒業生に対する支援**

在学生と同様に、卒業生を対象に就職活動の支援を行う。必要に応じて相談・面談を行える体制を整える。

### **3. 適切な体制の整備**

以上の教育課程内外にわたるキャリア形成支援は、キャリア支援センター及びキャリア支援部が中心的な役割を果たし、学生のキャリア形成・進路支援に対して、教学組織及び事務組織による教職協働体制で支援を行う。