

審査意見への対応を記載した書類（6月）

（目次）情報理工学部 情報理工学科（通信教育課程）

1. 3つのポリシー（ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシーをいう。以下同じ。）について、以下の点が明確になるよう具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・7

（1）カリキュラム・ポリシーについて、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「I. 3.（4）教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）」において説明しているが、具体的にどの内容がカリキュラム・ポリシーに当たるのか判然とせず、同書類p.11の「（表1）養成する人材像と3つの方針との相関」において示されている3つのポリシーの対応関係の妥当性を判断することができない。このため、本学が掲げるカリキュラム・ポリシーを改めて明示するとともに、ディプロマ・ポリシーと整合した適切なカリキュラム・ポリシーが設定されていることについて、図や表を用いつつ明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。・・・・・・・・・・・・・7

（2）アドミッション・ポリシーについて、関連する審査意見への対応を踏まえ、ディプロマ・ポリシーやカリキュラム・ポリシー、教育課程等との整合性を担保した上で、妥当なものであることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。・・・・9

2. 本学科は、大学通信教育設置基準第8条第2項に規定する「昼間又は夜間において授業を行う学部が通信教育を併せ行う場合」に該当するものとして申請しているが、情報理工学部に通学課程として設置されている学科は「情報理工学科」であり本学科とは学科名称が異なることや、例えば、通学課程（情報理工学科）で配置されている授業科目「プロジェクト科目」や「卒業研究」が本学科では配置されていないなど、教育課程に相当以上の差異が見受けられることから、本学科が「通信教育を併せ行う場合」に該当するのか疑義がある。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、通学課程（情報理工学科）の養成する人材像及び3つのポリシーを明示するとともに、養成する人材像及び3つのポリシー、教育課程について本学科との差異や差異が生じる理由を具体的に説明することにより、本学科が「通信教育を併せ行う場合」に該当することの妥当性について明確に説明すること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・16

3. 本学科の授与する学位に付記する専攻分野の名称は「情報理工学」であり、名称に「工学」を冠する一方、学科名称は「情報理工学科」、授与する「学位の分野」は「理学関係」のみとしていることから、授与する学位に付記する専攻分野の名称が、学科名称や

学位の分野に照らして、適切であるかどうか疑義がある。このため、本学科の授与する学位に付記する専攻分野の名称について、関連する審査意見への対応や学位の分野、学科名称、教育課程を踏まえ、その妥当性を明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・34

4. 審査意見1のとおり、カリキュラム・ポリシーの妥当性について疑義があることから、教育課程全体が妥当であるとの判断をすることができない。このため、関連する審査意見への対応や以下に例示する点を踏まえて、本学科の教育課程が適切なディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、修得すべき知識や能力等に係る教育が網羅され、体系的が担保された上で、適切に編成されていることを明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・36

(1) 本学科の養成する人材像について、「映像などによる表現を行うこと」を掲げているが、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.11 「(表1) 養成する人材像と3つの方針との相関」を確認する限り、当該人材像を踏まえて、ディプロマ・ポリシー【B. 思考・判断・表現】に区分する「情報技術と社会との関わりについて情報を収集し、整理することができる。」及び「情報科学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。」並びに【D. 技能】に区分する「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」ことを掲げるとともに、必要な資質・能力を科目区分「専門教育科目」に配置する授業科目により、修得させる計画であるように見受けられる。このことについて、「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」の「資料2 カリキュラムチェックリスト」を確認すると、【B. 思考・判断・表現】に「もっとも強く関与」する科目には演習科目がなく全て講義科目であり、【D. 技能】に「もっとも強く関与」する科目はプログラミングの演習を行う科目であることから、どのようにして「映像などによる表現を行う」人材を養成する計画なのか判然とせず、養成する人材像に整合した教育課程が適切に編成されているのか疑義がある。このため、養成する人材像に掲げる「映像などによる表現を行う」人材がどのような人材なのか具体的に明示し、当該人材を養成するために適切な教育課程（授業形態及び授業方法を含む）が編成されていることについて、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーとの整合も踏まえて、明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。・・・・・・・・・・・・・・・・・・58

(2) 本学科のディプロマ・ポリシーについて、「【B. 思考・判断・表現】情報科学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。」ことを掲げているが、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.11 「(表1) 養成する人材像と3つの方針との相関」を確認する限り、本ディプロマ・ポリシーに掲げる資質・能力について、科目区分「専門教育科目」に配置する授業科目により、修得させる計画であるよう

に見受けられる。このことについて、「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」の「資料 2 カリキュラムチェックリスト」を確認すると、上記の審査意見のとおり、【B. 思考・判断・表現】に「もっとも強く関与」する科目には演習科目がなく全て講義科目であることに加えて、課題発見や解決策を提案する内容が含まれる科目が配置されていないように見受けられることから、ディプロマ・ポリシーに整合した教育課程が適切に編成されているとは判断することができない。このため、本ディプロマ・ポリシーに掲げる「問題を発見及び分析し、その解決策を提案できる」資質・能力を修得するために適切な教育課程（授業形態及び授業方法を含む）が編成されていることについて、カリキュラム・ポリシーとの整合も踏まえて、明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。・・64

（3）本学科の養成する人材像について、「情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現を目指すことのできる人材」を掲げた上で、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「I. 3. （2）通信教育部情報理工学部情報理工学科で養成する人材像と教育上の目的」において、上記の人材像を踏まえた4つのタイプの人材を提示するとともに、それぞれの人材を養成するために必要な4つの分野を設けていることを説明している。上記を踏まえ、「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」の「資料1 履修モデル」において、4つのタイプの人材に応じた履修モデルを示しているが、4つのタイプの人材を養成するに当たり、必要な資質・能力の修得をどのようにして担保しているのか判然とせず、提示された4つのタイプの人材を踏まえた教育課程が適切に編成されているとは判断することができない。このため、4つのタイプの人材それぞれに必要な資質・能力の修得が履修モデルの提示などによって確実に可能であることを具体的に説明することにより、教育課程の妥当性を説明するか、履修上の区分を設けた上で卒業要件を設定するなどにより、提示された4つのタイプの人材に必要な資質・能力を確実に修得できるよう適切に改めること。・・68

5. 本学科の授業方法については、全てオンデマンド型のメディア授業で実施する計画であることを説明しているが、適切な授業方法となっているか、以下の点について疑義がある。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、以下に指摘する点について、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「V. 8. （2）教育の質の確保」で説明している授業の受講のフローに基づき、各コンテンツ（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）のサンプルや、各コンテンツにおける具体的な LMS の活用方法を明示することにより、各授業科目の達成目標に照らして授業方法が適切であることを明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。（是正事項）・・73

(1) 演習科目をオンデマンド型のメディア授業で実施する方法について、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「VII. 3. メディア利用による授業の実施体制」において、「演習科目については、コンテンツの構成を柔軟にすることにより、演習の都度、演習内容を小テストでこまめに確認する等の対応を行う。」ことや、同書類の「V. 8. (1) 双方向性の確保」において、学生と LMS の機能により小テストや課題、質疑応答等を行うことにより双方向性を確保することを説明している。しかしながら、本学科の演習科目はプログラミングの演習を行う科目であるため、「コンテンツの構成を柔軟にする」ことが具体的にどのようなことを想定しているのか判然としないことに加えて、演習内容を小テストで確認することや授業後の質疑応答等によって、各演習科目の達成目標を適切に達成することができるかどうか疑義がある。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・73

(2) 授業科目名に「コミュニケーション」を冠する科目や科目区分「外国語系科目」について、例えば、「ビジネスコミュニケーション」のシラバスを確認すると、達成目標に「効果的なコミュニケーション技術を習得する。」ことを掲げているが、どのようにして講義形式のオンデマンド型のメディア授業によって、「効果的なコミュニケーション技術を習得する」のか判然とせず、達成目標に整合した授業形態や授業方法になっているのか疑義がある。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・73

6. 単位認定試験について、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「V. 1. (2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック」において、「単位認定試験（略）に関しては解答の正誤に関する結果を学生に公表する。また、正答に関する解説をテキスト、または、動画コンテンツにより行う。これらは試験の解答の後に閲覧・視聴できるように設定する。」ことを説明しているが、単位認定試験の実施期間や解答の正誤に関する結果及び解説の公表時期に関して具体的な説明がないように見受けられることから、公正性が担保された上で単位認定試験が実施されるのか判然としない。このため、単位認定試験の実施期間や解答の正誤に関する結果及び解説の公表時期について明確にするとともに、単位認定試験が公正性が担保された上で実施されることについて具体的に説明すること。
(是正事項)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・84

7. 「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.33 「(表6) 入学者選抜で求める出願書類とアドミッション・ポリシーとの関連」において、選抜制度、出願書類、アドミッション・ポリシーとの関連を示しているが、アドミッション・ポリシーに掲げる「大学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、当該アドミッション・ポリシーを評価・判定する「入学志望理由書」や「調査書」等において、具体的に何を評価・判定するのかについて説明がないことから、選抜方法がアドミッション・ポリシーに照らして適

切であるとは判断することができない。このため、アドミッション・ポリシーに掲げる「必要な基本知識や技能」が具体的に何を指しているのか明示するとともに、当該アドミッション・ポリシーを評価・判定する「入学志望理由書」や「調査書」等において、具体的に何を判定・評価するのか説明することにより、アドミッション・ポリシーに照らして選抜方法が適切であることを明確にすること。（是正事項）・・・・・・・・・・89

8. 選抜方法として「一般選抜」、「学校推薦型選抜」、「社会人選抜」の3つを設けているが、「一般選抜」と「社会人選抜」に関して、「一般選抜」の対象者が説明されていないことに加えて、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.33「（表6）入学者選抜で求める出願書類とアドミッション・ポリシーとの関連」では、両選抜が合わせて記載されており、両選抜の違いが明確でない。このため、「一般選抜」の対象者を明示するなどにより、「社会人選抜」との違いを明確にすること。（改善意見）・・・・・・・・・・98

9. 本学科の教育研究実施組織について、基幹教員は4名となっているが、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「XII. 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」において、「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、情報理工学部教授会で審議する。本学科の基幹教員は情報理工学部教授会の構成員となることで、これらの意思決定に参画する。」と説明していることを踏まえると、本学科の基幹教員である4名以外に、通学課程の教員が本学科の教育課程の編成等の意思決定に参画するように見受けられることから、本学科の学位プログラムに対して責任を担う基幹教員4名に本学科の教育課程の編成等に係る意思決定権が適切に確保されているのか判然とせず、本学科の教育研究に係る責任の所在が明確となっている教育研究実施組織が適切に編成されているのか疑義がある。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、情報理工学部教授会における本学科の基幹教員4名の役割を明らかにするとともに、本学科の管理運営体制を具体的に説明することにより、教育研究に係る責任の所在が明確となっている教育研究実施組織が適切に編成されていることを明確にすること。（是正事項）・・・・・・・・・・100

10. 本学科の教育の実施体制について、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.26「8.（1）双方向性の確保」において、指導補助者を8名配置し、非常勤又は大学院生を充てることを想定している。本学科の教育の実施体制については、基幹教員が4名のみ、通学課程を併せて担当する基幹教員以外の教員が13名であるということ踏まえれば、指導補助者8名が適切に授業運営の補助を行うことが必要であると考えられるが、収容定員870名に対して、小テストやレポートに対する添削、学生との質疑応答、授業コンテンツの作成補助などの多くの業務を専属ではない8名の指導補助者によって全て担当すること

が可能なのか疑義がある。また、学生からの履修等に対して質疑応答を行う通信教育事務部には何名の職員を配置する計画なのか説明がないように見受けられることから、教育研究実施組織が適切に編制されているとは判断することができない。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、指導補助者の想定している具体的な業務量（他の業務を兼務することにより生じる業務量を含む）や通信教育事務部の体制を明示するとともに、本学科の教育研究実施組織が適切に編制されていることについて具体的かつ明確に説明すること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・102

11. 主要授業科目のうち、一部の科目を基幹教員以外の教員が担当する計画であることについて、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「IX. 3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置」において、通学課程との連携を重視し、通学課程である情報理工学部情報理工学科及び工学部情報理工学科の教員が担当する体制を構築していることを説明しているが、「教員名簿」を確認すると、当該教員については、本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等に参画していないことから、本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等には参画しない教員が主要授業科目を担当することの妥当性について疑義があり、主要授業科目の担当教員が適切に配置されているとは判断することができない。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、主要授業科目を本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等には参画しない教員が担当することが妥当であることについて、大学設置基準第8条の規定を踏まえ、明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。また、本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等には参画しない基幹教員以外の教員が担当する主要授業科目の授業コンテンツの妥当性をどのようにして担保し、主要授業科目としての質を確保する計画なのか具体的に説明すること。（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・107

12. 教員資格審査において、「不可」や「保留」、「適格な職位・区分であれば可」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）・・・・・・・・・・・・・・・・・・111

13. 基本計画書の「指導補助者」が0名である一方、通信教育実施方法説明書の「指導補助者」は8名となっており、書類間で不整合があることから、申請書類の記載の不整合等について、網羅的に確認した上で、適切に改めること。（是正事項）・・・・・・・・・・118

(是正事項) 情報理工学部 情報理工学科 (通信教育課程)

1. 3つのポリシー (ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシーをいう。以下同じ。) について、以下の点が明確になるよう具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(1) カリキュラム・ポリシーについて、「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」の「I. 3. (4) 教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)」において説明しているが、具体的にどの内容がカリキュラム・ポリシーに当たるのか判然とせず、同書類 p. 11 の「(表 1) 養成する人材像と 3 つの方針との相関」において示されている 3 つのポリシーの対応関係の妥当性を判断することができない。このため、本学が掲げるカリキュラム・ポリシーを改めて明示するとともに、ディプロマ・ポリシーと整合した適切なカリキュラム・ポリシーが設定されていることについて、図や表を用いつつ明確に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

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

(対応)

(1) 審査意見 1 における指摘のとおり、カリキュラム・ポリシーについて具体的にどの内容がカリキュラム・ポリシーに相当するのか明確になっていなかったため、カリキュラム・ポリシーの体裁を改め、以下に明示する (表 1)。また、養成する人材像と 3 つのポリシーとの相関を説明するための「開設の趣旨等を記載した書類 (表 1) 養成する人材像と 3 つの方針との相関」について、3 月申請時のカリキュラム・ポリシーが不明瞭であったことに起因し、各ポリシーの対応関係が明示できていなかった。養成する人材像と 3 つの方針との相関を明確に示すため、養成する人材像と各ポリシーの項目とのリンクを図示するよう改めた【資料 1】。

なお、3 つのポリシーについては審査意見 2 及び 3 において、体裁に限らず内容に関わる指摘があった。このため、審査意見 2 及び 3 への対応により、通学課程の情報理工学科が本学科を併せ行うことの妥当性を担保するために、学科名称を「情報科学科」から「情報理工学科」に修正するとともに、通学課程のポリシーと整合するように内容の見直しも行った。

(表 1) 通信教育部情報理工学部情報理工学科 カリキュラム・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）＞

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、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。

(2) 審査意見1(2)の指摘事項のうち、アドミッション・ポリシーとディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーとの整合性については、上述の審査意見1(1)への対応に伴い整備した相関図【資料1】のとおりである。アドミッション・ポリシーと「教育課程」との整合性について以下に説明する。

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。審査意見をふまえ、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2）。

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。

（表2）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
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	○共通科目（情報理工学セミナー）
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）

（新旧対照表）開設の趣旨等を記載した書類（8ページ）

新	旧
<p><教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）></p> <p>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。</p> <p>1. 基盤教育科目</p> <p>社会で活躍する能力を深めるために「ラ</p>	<p>（4）教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）</p> <p>本学科では、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）を達成するために教育課程について基盤教育科目、専門教育科目を設定する。教育の実施にあたっては、双方向性を担保しながら全科目オンラインで行うという特色を踏まえ、講義と演</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>2. 専門教育科目</p> <p>(2-1) 基礎・共通科目</p> <p>・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。</p> <p>(2-2) 3つの科目区分で学ぶ専門教育</p> <p>・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。</p> <p>(2-2-1) コンピュータサイエンス科目</p> <p>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。</p> <p>(i)「数理ユニット」</p> <p>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。</p> <p>(ii)「情報セキュリティユニット」</p> <p>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。</p> <p>(iii)「コンピュータシステムユニット」</p> <p>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</p>	<p>習を組み合わせることで、知識と技能の習得を目指す。これらの科目は、学修の成果(授業で提示される小テストや課題、単位認定試験)によって総合的に評価する。なお、教育課程全体については、卒業認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)の到達度をチェックすることにより行う。</p> <p>①基盤教育科目</p> <p>基盤教育では、「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」及び「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、『こころ豊かに生きる』『知性を磨く』『技能を活かす』という3つの成長の観点から教育プログラムとして展開し、「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し、教育課程編成・実施の方針(カリキュラムポリシー)を以下のように定めている。</p> <p>①-1 ライフ・キャリアデザイン系科目</p> <p>大学における学びの基礎を修得し、それぞれの専門分野の知識・技能を学修する上で基盤となる素養を身につけることができる科目を配置する。さらに、自らのキャリアプランを構築しプランどおり進める習慣を体得し、社会人として必要とされる知識・技能及び倫理観や社会と主体的・協働的に関わる就業意識を身につけることのできる科目を配置する。</p> <p>①-2 人間・社会科学系科目、科学技術系科目</p> <p>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</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>(2-2-2) AI・データサイエンス科目</p> <p>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。</p> <p>(i)「AIユニット」</p> <p>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。</p> <p>(ii)「データサイエンスユニット」</p> <p>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。</p> <p>(2-2-3) デジタルゲーム・メディア科目</p> <p>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。</p> <p>(i)「デジタルゲームユニット」</p> <p>ゲーム制作を主な題材とし、ゲーミフ</p>	<p>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の科目を配置する。</p> <p>①-3 外国語系科目</p> <p>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科目を配置する。また、国外に在住し日本語を母語としない者（以下、国外在住者）を受け入れた場合に対応するため、専門科目に取り組む基礎となる日本語を段階的に学修することができる科目を配置する。</p> <p>②専門教育科目</p> <p>専門教育に関しては、「情報技術を通じ人にやさしい社会の実現」をコンセプトに4分野からのアプローチによる学びの実現を目指す。これを実現するために体系的な学びとして基礎群「基礎科目」を土台に「情報システム科目」「AI技術科目」「デジタルゲーム・メディア科目」「ビジネスデータサイエンス科目」の科目群を専門群として設置する。これらの科目群から柱として選択する科目群を中心に、関連する科目群を組み合わせて履修することで、専門的知識・技能を修得するとともに、より広い思考・判断・関心・意欲を涵養することを目標とする。</p> <p>上記の目標を達成するために以下のように開講科目を各年次に配当する。</p> <p>ア. 1年次に基礎群を配置し、情報科学の学修にとって基本的な知識である数学、情報利活用、情報科学、データサイエンスについて学ぶ。また、基本的な技能であるコンピュータプログラミングやメディア技術を身につける。</p> <p>イ. 1年次から4年次に専門群（情報シス</p>

新	旧
<p><u>イ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。</u></p> <p><u>(ii)「メディアユニット」</u></p> <p><u>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。</u></p> <p>(2-3) 共通科目</p> <p><u>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。</u></p> <p>3. 学修成果の評価の方針</p> <p><u>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。</u></p> <p><入学者受入れの方針（アドミッション・ ポリシー）></p>	<p><u>テム、AI 技術、デジタルゲーム・メデイ ア、ビジネスデータサイエンス) を配置 し、専門分野の知識・技能を学ぶ。その過 程で、専門知識を統合した思考・判断・表 現力を養成し、社会における情報科学分野 の果たす役割を理解し、情報科学分野の利 活用に対する関心と意欲を向上させる。</u></p> <p><u>(5) 入学者受入れの方針（アドミッショ ン・ポリシー）</u></p> <p>①入学者受入れの方針（アドミッション・ ポリシー）</p> <p>通信教育部情報理工学部では、情報技術 を核とした知識・技能を身につけるととも</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>A. <u>通信教育部情報理工学部</u>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。</p> <p>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。</p> <p>C. 情報技術に関心をもち、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。</p> <p>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。</p>	<p>に、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさ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。</p> <p>A. <u>大学</u>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。</p> <p>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。</p> <p>C. 情報技術に関心をもち、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。</p> <p>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。</p>

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (11 ページ)

新	旧
<p>(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</p> <p>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。</p> <p>また、本学科のアドミッション・ポリシ</p>	<p>(6) 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</p> <p>「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」との相関を表1に示す。</p>

<p>一は、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2）。</p> <p>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。</p> <p>（表2）アドミッション・ポリシーと教育課程との対応（略）</p>	
--	--

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

2. 本学科は、大学通信教育設置基準第8条第2項に規定する「昼間又は夜間において授業を行う学部が通信教育を併せ行う場合」に該当するものとして申請しているが、情報理工学部に通学課程として設置されている学科は「情報理工学科」であり本学科とは学科名称が異なることや、例えば、通学課程（情報理工学科）で配置されている授業科目「プロジェクト科目」や「卒業研究」が本学科では配置されていないなど、教育課程に相当以上の差異が見受けられることから、本学科が「通信教育を併せ行う場合」に該当するののか疑義がある。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、通学課程（情報理工学科）の養成する人材像及び3つのポリシーを明示するとともに、養成する人材像及び3つのポリシー、教育課程について本学科との差異や差異が生じる理由を具体的に説明することにより、本学科が「通信教育を併せ行う場合」に該当することの妥当性について明確に説明すること。

(対応)

審査意見2をふまえ、本学科が「通信教育を併せ行う場合」に該当することの妥当性について説明するために、まず、本学科の授業を併せ行う通学課程（情報理工学科）の養成する人材像及び3つのポリシーについて【資料2】に明示する。ご指摘のとおり、本学科の学科名称は「情報科学科」であり通学課程（情報理工学科）と異なっていること、また、通学課程（情報理工学科）で配置されている教育課程との差異が相当以上あることなど、「併せ行う場合」に該当する計画として妥当ではなかった。このため、以下の対応を行った上で、本学科と通学課程との差異について明確に説明する。

1. 対応

1) 学科名称の変更

審査意見をふまえ、本学科の名称を通学課程（情報理工学科）と揃え、「情報科学科」から「情報理工学科」に変更する。

2) 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、3つのポリシーの変更

審査意見1と関連し、当初の本学科の養成する人材像及び3つのポリシーについては、カリキュラム・ポリシーが不明瞭であったことに加え、通学課程（情報理工学科）と異なっていたことから、「通学課程が「併せ行う」」ことの妥当性が示されていなかった。このため、カリキュラム・ポリシーの対応を行いながら、通学課程（情報理工学科）の養成する人材像、及び3つのポリシーと整合するよう、本学科の養成する人材像及び3つのポリシーを修正した【資料3】。

3) 授業科目の変更

ご指摘のとおり、本学科の授業科目については「プロジェクト科目」や「卒業研究」を配置していないなど、通学課程（情報理工学科）との差異があった。また、科目区分や主

要授業科目の配置についても異なっており、この観点においても「通学課程が併せ行う」ことが成立しているとはいえなかった。このため、上記2)の対応に基づく本学科の養成する人材像や3つのポリシーをふまえながら、配置する授業科目を、通学課程の授業科目と合わせるよう見直しを行った。授業科目については、通学課程（情報理工学科）の教育課程と合わせるよう修正した。

まず、科目区分について通学課程の科目区分の体系と合わせるとともに、審査意見で例示のあった「プロジェクト科目」や「卒業研究」のうち、授業手法として本学科と適合する「卒業研究」に相当する科目（「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」）を4年次に必修科目として配置する。このセミナーは演習により実施することから、実施方法については審査意見5への対応で後述する。その他の科目についても見直しを行い当初申請の授業科目について、通学課程と合致させるための授業科目の名称変更、科目の位置づけ、並び順を改め編成した。

2. 通学課程（情報理工学科）と通信教育課程の差異について

上記1の対応により、通学課程（情報理工学科）が併せ行うことの妥当性の観点で、本学科の養成する人材像、3つのポリシー及び教育課程を修正したが、本学科が対象とする学生の層、及び授業手法が通学課程と異なることにより、養成する人材像、3つのポリシー及び授業科目に以下のとおり差異が生じている。

1) 養成する人材像及び3つのポリシーに関する差異について

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3】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（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、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、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「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。

2) 授業科目の差異について

授業科目について、上記1の対応のとおり通学課程（情報理工学科）との整合性に留意しながら、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、修正している。すなわち、通学課程の養成する人材像及び3つのポリシーと「対象者」「授業手法」の観点で差異のある本学科のこれらに整合するよう配置したため、通学課程との差異は「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4】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【資料6】

4) について、オンデマンド型の授業においては、受講生が学修意欲を持ち続け主体的に学ぶことが重要であるとの認識により、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、受講生がいつでもどこでも自分のペースで受講できる、集中して一定期間に受講する場合もある等、通信教育特有の学修方

法を考慮して、効果的に授業内容を配信することを目的に変更を行った。なお、これについては、【資料 6】において科目ごとに変更内容及び理由を明示し、変更後も通学課程と同一の教育効果、質を担保していることを示す。

以上、1) 2) で示したとおり、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り、通学課程（情報理工学科）が併せ行うことについて妥当であると考えられる。

（新旧対照表）開設の趣旨等を記載した書類（7 ページ）

新	旧
<p>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「<u>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</u>」のために、<u>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。</u>情報理工学科を開設して以来、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、<u>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目指してきた。</u></p> <p><u>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</u></p>	<p>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を<u>地理的・時間的制約を持たずに受けられる環境を整えることで、多様な学生を受け入れ、「情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現を目指すことのできる人材」を育成することである。</u></p> <p><u>以上より、Society5.0 に貢献する多彩なデジタル人材を育成するため、新しい学習環境での学び方を提供する通信教育によって情報系学科での継続的な人材養成を可能とする、通信教育部情報理工学部情報科学科（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）を新たに開設する。</u></p>

新	旧
<p>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、本学は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、授業は一部の演習科目を除き、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、通学課程で掲げる人材像の要素のうち、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。</p> <p>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、<u>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。</u></p>	

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (8 ページ)

新	旧
<p>(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</p> <p>通信教育部は、<u>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、人にやさしい社会を目指すこのできる人材養成」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、人にやさしい社会を目指すこのできる人材」とする。</u></p> <p>具体的には<u>通学課程（情報理工学科）コースに掲げる人材像と対応する、以下の3タイプの人材像を設定する。</u></p> <p><u>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</u></p> <p><u>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</u></p>	<p>(1) 通信教育部情報理工学部で養成する人材像と教育上の目的</p> <p>通信教育部情報理工学部は前述したデジタル社会のニーズに貢献するため、養成する人材像を、「<u>情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現を目指すことのできる人材</u>」とし、上記の人材養成を教育上の目的とする。</p> <p>(2) 通信教育部情報理工学部情報科学科で養成する人材像と教育上の目的</p> <p>通信教育部情報理工学部情報科学科では、通信教育部情報理工学部と同様に「<u>情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現を目指すことのできる人材</u>」を養成する人材像とする。<u>DX 環境における地理的・時間的な制約のない自由な学習環境を提供することで、情報技術を基盤とした情報セキュリティ、システム開発、AI などの技術を修得し、これらを先端技術に活用することのできる人材を養成する。</u></p> <p>具体的には以下の4タイプの人材を想定する。</p> <p><u>①情報科学や情報工学分野の基礎となる科目群を中心に履修し、数理的な思考力や情報技術を身につけるとともに情報システムの構築法を学び、AI 技術やデジタルゲーム分野への応用、ビジネス分野での情報の</u></p>

新	旧
<p>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。</p> <p>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</p> <p>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ビッグ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。</p> <p>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</p> <p>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を学び、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。</p> <p>これらの人材養成を実現するために、情</p>	<p>利活用について学ぶことで、変化する情報技術に対応できる人材</p> <p>②先端技術であるAIを中心に、情報システムやデータサイエンスについて学び、数理的思考力や技術を身につけ、新しい技術を社会に浸透できる人材</p> <p>③ゲーム開発や映像制作などの科目を中心に履修し、情報の利活用について学ぶことで楽しさと情報技術を融合した想像力や技術力を身につけ、社会における情報技術の利用促進に寄与できる人材</p> <p>④データの分析手法やビジネス分野での適用を考えた科目を中心に、情報システムやAI技術を応用した分析や技術について学び、社会の課題分析に生かせる人材</p> <p>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、①システム化を図る「情報システム分野」、②機械学習や人工知能を踏まえた生成AIにみられるような先端技術を学ぶ「AI技術分野」、③情報技術を用いた表現を実現する「デジタルゲーム・メディア分野」、④情報分野を活用する金融や流通システムなどを対象としたデータ分析を行う「ビジネスデータサイエンス分野」を設置する。</p>

新	旧
<p>報技術の核となる数理的な知識をベースとして、「<u>コンピュータサイエンス</u>」「<u>AI・データサイエンス</u>」「<u>デジタルゲーム・メディア</u>」の領域を設ける。</p> <p><u>(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</u> <u><卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）></u></p> <p>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。</p> <p>A. 知識・理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・<u>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。</u> <p>①<u>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</u></p> <p>②<u>AI・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</u></p> <p>③<u>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</u></p> <p>B. 思考・判断・表現</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報技術と社会との関わりについて情 	<p><u>(3) 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）</u></p> <p>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。</p> <p>A. 知識・理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・<u>現代社会で必要とされる情報科学分野の知識を身につけている。</u> <p>B. 思考・判断・表現</p>

新	旧
<p>報を収集し、整理し、他者に説明することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>C. 関心・意欲・態度</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>D. 技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p><u>＜教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）＞</u></p> <p><u>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。</u></p> <p>1. 基盤教育科目</p> <p><u>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。</u></p> <p>2. 専門教育科目</p> <p>（2-1）基礎・共通科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報技術と社会との関わりについて情報を収集し、整理することができる。 ・情報科学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。 <p>C. 関心・意欲・態度</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>D. 技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・デジタル技術を利用して、自己表現できる技能を身につけている。 <p>（4）教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）</p> <p><u>本学科では、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）を達成するために教育課程について基盤教育科目、専門教育科目を設定する。教育の実施にあたっては、双方向性を担保しながら全科目オンラインで行うという特色を踏まえ、講義と演習を組み合わせることで、知識と技能の習得を目指す。これらの科目は、学修の成果（授業で提示される小テストや課題、単位認定試験）によって総合的に評価する。なお、教育課程全体については、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）の到達度をチェックすることにより行う。</u></p> <p>①基盤教育科目</p>

新	旧
<p>配置する。</p> <p>(2-2) 3つの科目区分で学ぶ専門教育</p> <p>・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。</p> <p>(2-2-1) コンピュータサイエンス科目</p> <p>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。</p> <p>(i)「数理ユニット」</p> <p>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。</p> <p>(ii)「情報セキュリティユニット」</p> <p>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。</p> <p>(iii)「コンピュータシステムユニット」</p> <p>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。</p> <p>(2-2-2) AI・データサイエンス</p>	<p>基盤教育では、「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」及び「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、『こころ豊かに生きる』『知性を磨く』『技能を活かす』という3つの成長の観点から教育プログラムとして展開し、「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し、教育課程編成・実施の方針(カリキュラムポリシー)を以下のように定めている。</p> <p>①-1 ライフ・キャリアデザイン系科目</p> <p>大学における学びの基礎を修得し、それぞれの専門分野の知識・技能を学修する上で基盤となる素養を身につけることができる科目を配置する。さらに、自らのキャリアプランを構築しプランどおり進める習慣を体得し、社会人として必要とされる知識・技能及び倫理観や社会と主体的・協働的に関わる就業意識を身につけることのできる科目を配置する。</p> <p>①-2 人間・社会科学系科目、科学技術系科目</p> <p>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の科目を配置する。</p> <p>①-3 外国語系科目</p> <p>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科目を配置する。また、国外に在住し日本語を母語としない者(以下、国外在住者)を受け入れた場合に対応するた</p>

新	旧
<p>科目</p> <p>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。</p> <p>(i)「AIユニット」</p> <p>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。</p> <p>(ii)「データサイエンスユニット」</p> <p>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。</p> <p>(2-3-3) デジタルゲーム・メディア科目</p> <p>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。</p> <p>(i)「デジタルゲームユニット」</p> <p>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について学ぶための科目を配置</p>	<p>め、専門科目に取り組む基礎となる日本語を段階的に学修することができる科目を配置する。</p> <p>②専門教育科目</p> <p>専門教育に関しては、「情報技術を通じ人にやさしい社会の実現」をコンセプトに4分野からのアプローチによる学びの実現を目指す。これを実現するために体系的な学びとして基礎群「基礎科目」を土台に「情報システム科目」「AI技術科目」「デジタルゲーム・メディア科目」「ビジネスデータサイエンス科目」の科目群を専門群として設置する。これらの科目群から柱として選択する科目群を中心に、関連する科目群を組み合わせて履修することで、専門的知識・技能を修得するとともに、より広い思考・判断・関心・意欲を涵養することを目標とする。</p> <p>上記の目標を達成するために以下のように開講科目を各年次に配当する。</p> <p>ア. 1年次に基礎群を配置し、情報科学の学修にとって基本的な知識である数学、情報利活用、情報科学、データサイエンスについて学ぶ。また、基本的な技能であるコンピュータプログラミングやメディア技術を身につける。</p> <p>イ. 1年次から4年次に専門群（情報システム、AI技術、デジタルゲーム・メディア、ビジネスデータサイエンス）を配置し、専門分野の知識・技能を学ぶ。その過程で、専門知識を統合した思考・判断・表現力を養成し、社会における情報科学分野の果たす役割を理解し、情報科学分野の利活用に対する関心と意欲を向上させる。</p>

新	旧
<p>する。これらは講義または演習形式で実施する。</p> <p><u>(ii)「メディアユニット」</u></p> <p>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。</p> <p><u>(2-3) 共通科目</u></p> <p>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。</p> <p>3. 学修成果の評価の方針</p> <p>学習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。</p> <p><u><入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）></u></p> <p>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</p>	<p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p><u>(5) 入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）</u></p> <p><u>①入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）</u></p> <p>通信教育部情報理工学部では、情報技術を</p>

新	旧
<p><u>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やさ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。</u></p> <p>A. <u>通信教育部情報理工学部</u>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。</p> <p>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。</p> <p>C. 情報技術に関心をもち、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。</p> <p>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。</p> <p><u>①求める人物像</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 	<p>核とした知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさ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。</p> <p>A. <u>大学</u>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。</p> <p>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。</p> <p>C. 情報技術に関心をもち、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。</p> <p>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。</p> <p><u>②求める人物像</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 <p><u>③学んでほしいこと</u></p> <p>●<u>情報技術を学ぶために必要な数学、情報、英語などの基礎学力を身につけておくこと</u></p>

新	旧
<p><u>(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</u></p> <p><u>本学科の養成する人材像については、前述のとおり通学課程が「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」として5つのコースごとの人材像を掲げており、これに対し、通信教育課程では「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」とし3つの科目区分を設定する。これらの差異は、「センサやロボット技術などを用いたシステム開発」という実験・実習を前提とした要素を通信教育課程では対象外としていることにある。これに伴い通信教育課程では、通学課程で具体化する5つのコース（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、AIロボティクス、メカトロニクス）のうち、3つ（コンピュータサイエンス、AI・データサイエ</u></p>	<p><u>●情報分野に関連した活動、プログラミング作成、ゲーム制作やデジタルメディア制作などのものづくり経験、職場や地域活動、学校行事や課外活動などで協働して活動した経験があることが望ましい</u></p> <p><u>●解決しようとする問題点を自らの考え方で整理し、筋道を立てて説明できる習慣を身につけておくこと</u></p>

新	旧
<p> <u>ンス、デジタルゲーム・メディア) に対応した科目区分を設ける。養成する人材像の差異をふまえ、3つのポリシーの差異は【資料2】のとおりである。また、これらに基づき編成する授業科目について【資料3】において、以下の区分に基づき差異の理由を示す。</u> </p> <p> <u>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。</u> </p> <p> <u>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</u> </p> <p> <u>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。</u> </p> <p> <u>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【資料4】。</u> </p> <p> <u>オンデマンド型の授業においては、受講生が学修意欲を持ち続け主体的に学ぶことが重要であるとの認識により、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、受講生がいつでもどこでも自分のペースで受講できる、集中して一定期間に受講する場合もある等、通信教育特有の学修方法を考慮して、効果的に授業内容を配信すること</u> </p>	

新	旧
<p>を目的に変更を行った。なお、これについては、【資料4】において科目ごとに変更内容及び理由を明示し、変更後も通学課程と同一の教育効果、質を担保していることを示す。</p> <p>(略)</p> <p>II. 学部、学科等の特色</p> <p>1. 通信教育部情報理工学部情報理工学科の特色</p> <p>本学科は<u>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</u>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。</p> <p>学問分野の<u>コンピュータサイエンス</u>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。<u>AI・データサイエンス</u>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、<u>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</u>。<u>デジタルゲーム・メディア</u>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、<u>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</u>。</p> <p>このような学びを実現するために、<u>専門教育科目にコンピュータサイエンス科目、</u></p>	<p>(略)</p> <p>II. 学部、学科等の特色</p> <p>1. 通信教育部情報理工学部情報科学科の特色</p> <p>本学科の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、<u>情報システム、AI 技術、デジタルゲーム、メディア映像、データサイエンスに通じる情報科学</u>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。</p> <p>学問分野の<u>情報システム</u>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。<u>AI</u>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。<u>デジタルゲーム</u>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。メディア映像は、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。<u>データサイエンス</u>は、<u>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</u>。</p> <p>このような学びを実現するために、<u>専門群として情報システム科目、AI 技術科目、デジタルゲーム・メディア科目、ビジネス</u></p>

新	旧
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>「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が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。</p> <p>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。</p>	<p>データサイエンス科目の科目区分を設定しこれらの区分から中心となる1つの科目区分を選択し、関連の深い区分を組み合わせることで学ぶ履修モデル【資料1】を提供する。</p> <p>履修モデルに示したように、「情報システム科目」を中心として「AI 技術科目」「デジタルゲーム・メディア科目」あるいは「ビジネスデータサイエンス科目」を選択する場合は、情報処理技術の知識や技能を身につけた上で、これらの技術をデジタル社会において利活用する能力を修得することが可能となる。また、「AI 技術科目」を中心として、その基礎となる「情報システム科目」、応用となる「デジタルゲーム・メディア科目」を選択することで最先端技術である AI 技術の基礎から応用まで、一貫した学びを構築することが可能となる。「デジタルゲーム・メディア科目」を中心として「情報システム科目」あるいは「AI 技術科目」あるいは「ビジネスデータサイエンス科目」を選択することで、ゲームやメディア映像など情報処理技術への興味を促すとともに、情報システムや AI 技術についての学びに発展させることも可能となる。「ビジネスデータサイエンス」科目を中心として、「情報システム科目」や「AI 技術科目」を選択することで、リカレント教育を必要とする社会人など、ビジネスに必要な統計分析に関する知識、技能をベースに、情報システムや AI 技術など最先端の知識、技能を身につけることも可能とする。</p> <p>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</p>

新	旧
	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。

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

3. 本学科の授与する学位に付記する専攻分野の名称は「情報理工学」であり、名称に「工学」を冠する一方、学科名称は「情報科学科」、授与する「学位の分野」は「理学関係」のみとしていることから、授与する学位に付記する専攻分野の名称が、学科名称や学位の分野に照らして、適切であるかどうか疑義がある。このため、本学科の授与する学位に付記する専攻分野の名称について、関連する審査意見への対応や学位の分野、学科名称、教育課程を踏まえ、その妥当性を明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

当初、本学科の授与する学位に付記する専攻分野の名称は「情報理工学」としており、名称に「工学」を冠する一方で、学科名称は「情報科学科」、授与する「学位の分野」は「理学関係」のみとしていた。ご指摘のとおり、授与する学位に付記する専攻分野の名称は、学科名称や学位の分野に照らし、適切ではなかった。このため、本学科の教育課程及び審査意見2をふまえ、学科名称を「情報理工学科」に改めるとともに、学位の分野は「理学関係・工学関係」に改める。

本学科の教育課程については、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。このため、学位の専攻分野に付記する名称は「情報理工学」とし、学位の分野は「理学関係・工学関係」とし関係書類を修正するとともに、「開設の趣旨等を記載した書類 III. 学部、学科等の名称及び学位の名称」において、学科名称及び学位の専攻分野とその理由について説明を加える。

(新旧対照表) 基本計画書 (1 ページ)

新	旧
新設学部等の名称 通信教育部情報理工学部情報理工学科	新設学部等の名称 通信教育部情報理工学部情報科学科
学位の分野 理学関係 工学関係	学位の分野 理学関係
組織の移行表 岡山理科大学通信教育部 情報理工学部情報理工学科	組織の移行表 岡山理科大学通信教育部 情報理工学部情報科学科

(新旧対照表) 教育課程等の概要 (基本計画書 16 ページ)

新	旧
学位又は学科の分野 理学関係 工学関係	学位又は学科の分野 理学関係

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (15 ページ)

新	旧
<p>Ⅲ. 学部、学科等の名称及び学位の名称 <u>通学課程の情報理工学部が併せ行うこと</u> <u>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)」</u> <u>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。</u></p>	<p>Ⅲ. 学部、学科等の名称及び学位の名称 <u>本学部の開設の趣旨及び教育課程の特色を踏まえ、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)」</u> <u>とし、学科の名称は「情報科学科 (英訳名称: Department of Information Science)」とする。学位については、「学士 (情報理工学) (英訳名称: Bachelor of Information Science and Engineering)」とする。</u></p>

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

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

(対応)

審査意見1への対応により、本学科の養成する人材像、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシーを修正し、養成する人材像と3つのポリシーとの相関について改めた。また、審査意見2をふまえ、通学課程(情報理工学科)と同一の分野の学位を出す学科としての質を確保する観点により、本学科の教育課程について抜本的に見直しを行った。これに伴い、カリキュラム・ポリシーや教育課程を変更したことに対応し、「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」「2. 科目区分の設定及びその理由」「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」を変更する。

その上で、本意見に対し、以下の対応を行う。

- 1) 「開設の趣旨等を記載した書類 IV 教育課程の編成の考え方及び特色」の項目中、「4. 養成する人材像と授業科目との対応関係」で具体的な説明追加

教育課程全体の妥当性について説明するために、修正後のディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づき、これらが示す修得すべき知識や能力等に係る授業科目を配置した。それらの対応関係の妥当性、及び教育課程の体系的性について、「4. 養成する人材像と授業科目との対応関係」で具体的に説明するとともに、対応関係を可視化するために、カリキュラム・チェックリスト【資料7】を改めて整備し、ディプロマ・ポリシーの各項目と授業科目とが対応していることを示す。さらに、カリキュラム・ツリーにより、授業科目の系統別に内容の順序性、体系的性を明示する【資料8】。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (16 ページ)

新	旧
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	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

新	旧
<p>針に基づき、<u>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。</u></p> <p>（１）基盤教育科目</p> <p>基盤教育科目は、<u>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。</u></p> <p>（１－１）ライフ・キャリアデザイン系科目</p> <p>教育課程の編成・実施の方針「<u>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</u>」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<u>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」</u>を置く。</p> <p>（１－２）人間・社会科学系科目、科学技術系科目</p>	<p>本学科は、<u>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、各授業科目を配置する。</u></p> <p>（１）基盤教育科目</p> <p>基盤教育科目の<u>教育課程の編成・実施の方針に基づき</u>「<u>人として生きていくうえで大切とされる人間性</u>」の涵養、「<u>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</u>」及び「<u>社会で活躍するための基盤となる汎用能力</u>」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。</p> <p>（１－１）ライフ・キャリアデザイン系科目</p> <p>教育課程の編成・実施の方針「<u>大学における学びの基礎を修得し、専門分野の知識・技能を学修する上で基盤となる素養を身につける科目を配置する</u>」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」を置く。<u>また「自らのキャリアプランを構築しプラン通り進める習慣を体得し、社会人として必要とされる知識・技能及び倫理観や社会と主体的・協働的に関わる就業意識を身につけることのできる科目を配置する」</u>に基づき、必修科目「<u>コミュニケーション1</u>」を置き、<u>社会人基礎力の向上やキャリア形成を促進する「キャリアデザイン1」「キャリアデザイン2」等を選択科目で配置する。</u></p> <p>（１－２）人間・社会科学系科目、科学技術系科目</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>(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、<u>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。</u>また<u>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。</u>また<u>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。</u></p> <p>(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<u>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</u></p>	<p><u>教育課程の編成・実施の方針「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の科目を配置する」に基づき、「人間」「文化」「社会」「データ」「自然」「技術」をテーマとした「読みとく」科目や「数学入門」「メディア文化論」を選択科目で配置する。</u></p> <p>(1-3) 外国語系科目 <u>教育課程の編成・実施の方針「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科目を配置する」に基づき、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「英語コミュニケーション 1」「英語コミュニケーション 2」を配置するとともに、情報科学で用いる実用的な英語を学ぶ「English for Computer Science」「English for Business Communication」を選択必修科目として配置する。</u>また「<u>国外在住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科目を配置する」に基づき、「日本語 1」「日本語 2」「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。</u></p> <p>(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「<u>情報技術を通じた人にやさしい社会の実現</u>」をコンセプトにした専門的な学びを実現するため、「<u>基礎群」「専門群</u>」を置き、<u>専門群には「情報システム科目」「AI 技術科目」「デジタルゲーム・メ</u></p>

新	旧
<p>タルゲーム・メディア科目」「<u>共通科目</u>」を配置する。</p> <p>(2-1) 基礎・共通科目</p> <p>教育課程の編成・実施の方針に基づき、<u>情報理工学</u>の学修にとって基本的な知識である<u>数学や情報科学</u>を身につける<u>基礎・共通科目</u>を「<u>数学基礎科目</u>」「<u>情報基礎科目</u>」に区分し配置する。<u>数学基礎科目</u>には「<u>数学入門</u>」「<u>情報基礎数学 1</u>」「<u>情報基礎数学 2</u>」を配置して<u>情報理工学の基本となる数学</u>を身につけさせる。また、「<u>情報理工学フロンティア</u>」「<u>コンピュータ概論</u>」「<u>情報システム概論</u>」「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」を配置し、<u>情報科学の基礎</u>を身につける。これらの<u>基礎知識と関係して実践的にプログラミングの技能</u>を身につける「<u>基礎プログラミング</u>」「<u>応用プログラミング</u>」を配置する。</p> <p>(2-2) 3つの科目区分による専門教育</p> <p>1年次における<u>基礎・共通科目</u>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「<u>コンピュータサイエンス科目</u>」「<u>AI・データサイエンス科目</u>」「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」を置く。これらは<u>通学課程（情報理工学科）のコース科目</u>に対応したものである。各区分には<u>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</u>を配置する。このように<u>ユニット構成</u>にすることで<u>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</u>で受講する学生の計画的な履修を支</p>	<p>ディア科目」「<u>ビジネスデータサイエンス科目</u>」の科目群を配置する。</p> <p>(2-1) 基礎群</p> <p>教育課程の編成・実施の方針に基づき、<u>情報科学</u>の学修にとって基本的な知識である<u>数学や数理的思考</u>を身につける「<u>情報基礎数学 1</u>」「<u>情報基礎数学 2</u>」、<u>及び情報科学の基礎</u>を学ぶ「<u>情報科学フロンティア</u>」「<u>基礎プログラミング</u>」「<u>応用プログラミング</u>」を配置する。また、<u>専門群を構成する4分野の学び（情報システム、AI技術、デジタルゲーム・メディア、ビジネスデータサイエンス）</u>に誘導する「<u>情報システム概論</u>」「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」「<u>ゲーム概論</u>」「<u>簿記基礎</u>」を配置する。</p> <p>(2-2) 専門群</p> <p>教育課程の編成・実施の方針に基づき、1年次における<u>基礎群</u>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「<u>情報システム科目</u>」「<u>AI技術科目</u>」「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」「<u>ビジネスデータサイエンス科目</u>」の科目群を置く。これらの<u>科目群</u>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。</p>

新				旧			
<p>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。</p> <p>(2-3) 共通科目</p> <p>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。</p> <p>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)。</p> <p>2. 科目区分の設定及びその理由</p> <p>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。</p> <p>(表2) 情報理工学科の科目区分</p>				<p>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)。</p> <p>2. 科目区分の設定及びその理由</p> <p>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。</p> <p>(表2) 情報科学科の科目区分</p>			
(1) 基盤教育科目	(1-1)	ライフ・キャリアデザイン科目		(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			(1-2)	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		(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) 専門教育科目	(2-1)	基礎群	基礎科目
	(2-2)	(2-2-1)	数理ユニット 情報セキュリティユニット コンピュータサイエンス科目 コンピュータシステムユニット		(2-2)	専門群	情報システム A I 技術科目 デジタルゲーム・メディア科目 ビジネスデータサイエンス科目

新				旧	
	(2-2-2)	AI・データサイエンス科目	AI ユニツト		
	(2-2-3)	デジタルゲーム・メディア科目	デジタルゲームユニット メディアユニット		
(2-3)	共通科目				
<p>(1) 基盤教育科目</p> <p>基盤教育科目では、以下の科目区分を設定する。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。<u>国外在住者等母国語が日本語でない者</u>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</p>			<p>(1) 基盤教育科目</p> <p>基盤教育科目では、以下の科目区分を設定する。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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</p>		

新	旧
<p>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。</p> <p>(2) 専門教育科目 専門教育科目は「<u>基礎・共通科目</u>」と「<u>コンピュータサイエンス科目</u>」「<u>AI・データサイエンス科目</u>」「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」「<u>共通科目</u>」で構成する。</p> <p>(2-1) <u>基礎・共通科目</u> 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「<u>基礎・共通科目</u>」の区分を設定する。<u>情報理工学分野の概要</u>を学ぶ「<u>数学基礎科目</u>」「<u>情報基礎科目</u>」に区分し、「<u>数学入門</u>」「<u>情報基礎数学1</u>」あるいは「<u>コンピュータ概論</u>」「<u>情報システム概論</u>」などどの分野においても基礎となる科目を配置する。</p> <p>(2-2) <u>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</u>に対応して、「<u>コンピュータサイエンス科目</u>」「<u>AI・データサイエンス科目</u>」「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」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。</p> <p>(2-2-1) <u>コンピュータサイエンス科目</u> 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</p>	<p>語系科目 日本語科目」の科目区分を設定する。</p> <p>(2) 専門教育科目 専門教育科目は<u>基礎群</u>と<u>専門群</u>で構成する。</p> <p>(2-1) <u>基礎群</u> 1年次に履修し、<u>4つの専門分野</u>を学ぶための基礎的な知識、技能を修得させるために「<u>基礎群</u>」の科目区分を設定する。<u>情報科学分野の概要</u>を学ぶ「<u>情報科学フロンティア</u>」をはじめとした、<u>専門群</u>のどの分野においても基礎となる科目を必修科目として配置する。</p> <p>(2-2) <u>専門群</u> 「<u>情報技術を通じた人にやさしい社会の実現</u>」をコンセプトにして、<u>情報技術の利活用法、データ分析やAI技術を含めた情報システムの知識、技能、情報技術をより身近にする映像表現及びゲームの知識、技能を修得させるために「情報システム科目」「AI技術科目」「デジタルゲーム・メディア科目」「ビジネスデータサイエンス科目」</u>の科目区分を設定する。<u>4つの科目区分は相互に密接に関連することから、4つのうち柱として選択する科目区分を中心に、関連する科目区分を選択して学ぶよう履修指導する。</u></p> <p>(2-2-1) <u>情報システム科目</u> 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</p>

新	旧
<p>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「<u>コンピュータサイエンス科目</u>」の科目区分を置く。</p> <p>(2-2-2) <u>AI・データサイエンス科目</u> 先端技術である AI 技術に関する専門知識、技能を修得、<u>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」</u>の科目区分を置く。</p> <p>(2-2-3) <u>デジタルゲーム・メディア科目</u> ゲームを通じた情報技術や情報技術を活用するための専門知識、技能を修得させるため「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」の科目区分を置く。</p> <p>(2-3) 共通科目 <u>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。</u></p> <p>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</p> <p>(1) 基盤教育科目</p>	<p>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「<u>情報システム科目</u>」の科目区分を置く。</p> <p>(2-2-2) <u>AI 技術科目</u> 先端技術である AI 技術に関する専門知識、技能を修得させるため、「<u>AI 技術科目</u>」の科目区分を置く。</p> <p>(2-2-3) <u>デジタルゲーム・メディア科目</u> ゲームを通じた情報技術や情報技術を活用するための専門知識、技能を修得させるため「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」の科目区分を置く。</p> <p>(2-2-4) <u>ビジネスデータサイエンス科目</u> <u>実社会におけるデータの利活用やデータ処理技術に関する専門知識、技能を修得させるため「ビジネスデータサイエンス科目」</u>の科目区分を置く。</p> <p>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</p> <p>(1) 基盤教育科目</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>(2) 専門教育科目</p> <p>(2-1) 基礎・共通科目</p> <p>専門教育科目の<u>基礎・共通科目</u>の授業科目は全て1年次に配置し、<u>3つの科目区分</u>（「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<u>数学と情報科学の基礎となる科目</u>である。そのため「<u>数学基礎科目</u>」に「<u>数学入門</u>」(2単位)「<u>情報基礎数学1</u>」(2単位)を主要授業科目として配置する。また、<u>情報科学分野の概論と社会における利活用を学ぶ</u>「<u>情報理工学フロンティア</u>」(2単位)、<u>情報科学の基礎である</u>「<u>コンピュータ概論</u>」(2単位)「<u>情報システム概論</u>」(2単位)「<u>基礎プログラミング</u>」(2単位)、「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」(2単位)を必修科目として配置する。</p> <p>(2-2) 3つの科目区分で学ぶ専門教育</p>	<p>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。</p> <p>(2) 専門教育科目</p> <p>(2-1) 基礎群</p> <p>専門教育科目の<u>基礎群</u>の授業科目は全て1年次に配置し、<u>専門群の科目の履修に進むための基礎となる科目</u>である。そのため<u>の必修科目として、情報科学分野の概論と社会における利活用を学ぶ</u>「<u>情報科学フロンティア</u>」(2単位)、<u>情報科学の基礎である</u>「<u>基礎プログラミング</u>」(2単位)、「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」(2単位)、「<u>コンピュータ概論</u>」(2単位)、「<u>情報システム概論</u>」(2単位)を配置する。また、<u>数学や数理的思考を学ぶ</u>「<u>情報基礎数学1</u>」(2単位)「<u>情報基礎数学2</u>」(2単位)「<u>応用プログラミング</u>」(2単位)を選択科目として配置する。さらに専門群「<u>デジタルゲーム・メディア科目</u>」の導入科目として「<u>ゲーム概論</u>」(2単位)を、「<u>ビジネスデータサイエンス科目</u>」の導入科目として「<u>簿記基礎</u>」(2単位)を選択科目として配置する。なお「<u>情報システム科目</u>」及び「<u>AI技術科目</u>」の導入科目には「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」(2単位)を位置づける。</p> <p>(2-2) 専門群</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>学生の興味・関心に応じて多様な学び方ができるよう、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。</p> <p>（2-2-1）コンピュータサイエンス科目</p> <p>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。</p> <p>（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。</p>	<p>専門教育科目の専門群の科目は、基礎群の学修から、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、基礎群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。</p> <p>4つの科目群のうち柱となる科目群を中心に、関連の深い科目群を組み合わせることで履修できるように、選択科目に設定する。</p> <p>（2-2-1）情報システム科目</p> <p>情報システム科目においては、2年次生を対象に情報科学のシステムに関連するプログラミングの基礎を学ぶ「Webシステムプログラミング」（2単位）「データベースプログラミング」（2単位）「情報理論」（2単位）を配置する。3年次、4年次生を対象に、高いレベルの技術が必要な「ネットワークプログラミング」（2単位）、システム開発の運用や管理を学ぶ「プロジェクトマネジメント論」（2単位）を配置する。</p> <p>（2-2-2）AI技術科目</p> <p>AI技術科目においては、1年次生を対象にAI技術の実例を紹介する「AI概論」（2単位）、2年次生を対象にAI技術を演習する「AI基礎プログラミング」（2単位）「AI応用プログラミング」（2単位）を配置する。3年次生、4年次生を対象に、大規模言語モデルのような先端技術を理解するための知識を学ぶ「自然言語処理」（2単位）や先端技術の利活用を学ぶ「生成AI論」（2単位）を配置する。</p> <p>（2-2-3）デジタルゲーム・メディア科目</p>

新	旧
<p>(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。</p> <p>(iii)</p> <p>「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。</p> <p>(2-2-2) AI・データサイエンス科目</p> <p>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。</p>	<p>デジタルゲーム・メディア科目においては、2年次生を対象にゲームを通じたプログラミング技術の基礎と実践を学ぶ「ゲームプログラミング」(2単位) を配置する。3年次生、4年次生を対象に、ゲーム開発をより俯瞰して考えゲームの仕組みを学ぶ「ゲームメカニクス」(2単位) やゲーム開発過程を学ぶ「ゲームプロジェクト論」(2単位) を配置する。</p> <p>(2-2-4) ビジネスデータサイエンス科目</p> <p>ビジネスデータサイエンス科目では、1年次生を対象にデータ解析の基本であるデータの集計や可視化の基礎を学ぶ「基礎データ解析」(2単位) を配置し、2年次生には、マクロなどの簡易言語を用いた統計ツールやデータ処理を学ぶ「応用データ解析」(2単位) を配置する。3年次、4年次生には、高度なデータの可視化を行う「データの可視化」(2単位)、プログラミングを含めたデータ処理について演習する「データ解析プログラミング」(2単位) を配置する。</p>

新	旧
<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>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。</p>	

新	旧
<p>(2-2-3) デジタルゲーム・メディア 科目</p> <p>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。</p> <p>①「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。</p> <p>②「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。</p> <p>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</p>	

新	旧
<p>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。</p> <p><u>(2-3) 共通科目</u></p> <p><u>「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。</u></p>	

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (22 ページ)

新	旧
<p>4. 養成する人材像と授業科目との対応関係</p> <p><u>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</u></p>	<p>4. 養成する人材像と授業科目との対応関係</p> <p>本学科の養成する人材像、及び卒業認定・学位授与の方針（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2】に示す。また、教育課程の編成・実施</p>

新	旧
<p>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」</p>	<p>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3】に示す。</p>

新	旧
<p>領域では「機械学習、A I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A I論」「コンピュータビジョン」を位置づける。</p> <p>これらの「核とした情報技術」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。「A I・データサイエンス科目」には「A I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</p>	

新	旧
<p>論」「メディアアート」「映像制作技術論」を配置する。</p> <p>「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</p>	

新	旧
<p>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ログラミング」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。</p> <p>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。</p>	

新	旧
<p>以上の本学科の養成する人材像、及び卒業認定・学位授与の方針（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。</p> <p>5. 主要授業科目の設定</p> <p><u>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的な基礎科目、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。</u></p> <p>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、<u>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</u>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。</p> <p>(1) 基盤教育科目</p> <p>基盤教育科目においては、<u>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」</u>を主要授業科目に設定する。</p>	<p>5. 主要授業科目の設定</p> <p>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、専門教育科目の基礎群、専門群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2】に示す。</p> <p>(1) 基盤教育科目</p> <p>基盤教育科目においては、本学科の卒業認定・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」</p>

新	旧
<p>(2) 専門教育科目</p> <p>(2-1) <u>基礎・共通科目</u></p> <p><u>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。</u>初めに、<u>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。</u>その上で<u>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。</u>これらは<u>全て基幹教員が担当する。</u>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。</p> <p>(2) <u>3つの科目区分から学ぶ専門分野</u></p> <p>(2-2-1) <u>コンピュータサイエンス科目</u></p> <p><u>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」、</u><u>「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」、</u><u>「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</u></p>	<p>及び「D. 技能」に強く関与する必修科目「コミュニケーション1」を主要授業科目に設定する。</p> <p>(2) 専門教育科目</p> <p>(2-1) <u>基礎群</u></p> <p><u>基礎群は、4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。</u>その中でも<u>コンピュータシステムの数理的な知識・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「情報科学フロンティア」「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。</u>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。</p> <p>(2) <u>専門群</u></p> <p>(2-1) <u>情報システム科目</u></p> <p><u>情報システム科目は、情報科学の理論からシステムの応用までを扱い、理論の中でも情報科学分野の中心的な知識を構成する「データ構造とアルゴリズム」「情報理</u></p>

新	旧
<p>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。</p> <p><u>(2-2-2) AI・データサイエンス科目</u></p> <p>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。</p> <p><u>(2-2-3) デジタルゲーム・メディア科目</u></p> <p>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。</p>	<p>論」「情報数理」を主要授業科目とする。また、システムの情報の利活用による分析を学ぶ「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」を主要授業科目とする。</p> <p><u>(2-2) AI 技術科目</u></p> <p>AI 技術科目は、先端技術である AI 技術を扱い、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 基礎プログラミング」「AI 応用プログラミング」「機械学習」を主要授業科目とする。</p> <p><u>(2-3) デジタルゲーム・メディア科目</u></p> <p>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や情報技術を利用するメディア分野を扱い、基礎的な技術や利用法である「ゲームプログラミング」「ゲームメカニクス」、映像などでの表現について学ぶ「メディアリテラシー」「アニメーションデザイン」を主要授業科目とする。</p> <p><u>(2-4) ビジネスデータサイエンス科目</u></p>

新	旧
	<p><u>ビジネスデータサイエンス科目は、実社会におけるデータの利活用やデータ処理技術を扱い、その中でも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「基礎データ解析」「データサイエンス」「データの可視化」「データ解析プログラミング」を主要授業科目とする。</u></p> <p><u>以上、(2-1) から (2-4) の専門群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。</u></p>

(1) 本学科の養成する人材像について、「映像などによる表現を行うこと」を掲げているが、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.11 「(表1) 養成する人材像と3つの方針との相関」を確認する限り、当該人材像を踏まえて、ディプロマ・ポリシー【B. 思考・判断・表現】に区分する「情報技術と社会との関わりについて情報を収集し、整理することができる。」及び「情報科学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。」並びに【D. 技能】に区分する「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」ことを掲げるとともに、必要な資質・能力を科目区分「専門教育科目」に配置する授業科目により、修得させる計画であるように見受けられる。このことについて、「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」の「資料2 カリキュラムチェックリスト」を確認すると、【B. 思考・判断・表現】に「もっとも強く関与」する科目には演習科目がなく全て講義科目であり、【D. 技能】に「もっとも強く関与」する科目はプログラミングの演習を行う科目であることから、どのようにして「映像などによる表現を行う」人材を養成する計画なのか判然とせず、養成する人材像に整合した教育課程が適切に編成されているのか疑義がある。このため、養成する人材像に掲げる「映像などによる表現を行う」人材がどのような人材なのか具体的に明示し、当該人材を養成するために適切な教育課程（授業形態及び授業方法を含む）が編成されていることについて、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーとの整合も踏まえて、明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

本意見でのご指摘のとおり、「映像などによる表現を行うこと」に「もっとも強く関与する科目」に位置づけた科目の授業形態が講義形式に偏っており、本学科が掲げる養成する人材像及びディプロマ・ポリシーの各項目と授業科目、あるいは授業形態との整合性について明示できていなかった。このため、例示のあった「映像などによる表現を行う」以外の人材像も含め一体的に見直しを行う。

なお、本意見において指摘のあった「映像などの表現を行うこと」については、審査意見2への対応に伴い本学科の養成する人材像を変更したために、修正後の人材像では本学科の「養成する人材像」として掲げていない。

したがって、本意見で求められている、本学科が養成する人材をふまえた教育課程（授業形態及び授業方法含む）の適切性に関する具体的な説明については、改めて掲げた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、人に優しい社会を目指すことのできる人材」に関し以下のとおり対応する。

1) 本学科の養成する人材像に求められる資質・能力の明確化

本学科が掲げる養成する人材像について細分し、各要素において求められる資質・能

力について明示する。

2) 資質・能力の修得と関連するディプロマ・ポリシーの明確化と授業科目の対応の可視化

1) により明示した資質・能力を修得するためのディプロマ・ポリシーを関連付けるとともに、これらのもとに各授業科目を配置する。これらのシラバスにおいて、当該科目の位置づけを確認しながらディプロマ・ポリシーと関連づけた到達目標を設定することで、ディプロマ・ポリシーと各授業科目とを整合させる。また、これらをカリキュラム・チェックリストで可視化することにより、教育課程全体で養成する人材像、及びディプロマ・ポリシーに掲げる資質・能力が具現化できていることを示す。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (22 ページ)

新	旧
<p>4. 養成する人材像と授業科目との対応関係</p> <p><u>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</u></p>	<p>4. 養成する人材像と授業科目との対応関係</p> <p>本学科の養成する人材像、及び卒業認定・学位授与の方針（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2】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3】に示す。</p>

新	旧
<p>一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。「デジタルゲーム・メディア」領域においては「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」の修得を求めているため、「ゲームグラフィックス」「ゲームプロジェクト論」をDPの「A. 知識・理解」に最も強く関与する科目として位置づけている。</p> <p>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</p>	

新	旧
<p>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。</p> <p>「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</p>	

新	旧
<p>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「簿記基礎」「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</p>	

新	旧
<p>「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。</p> <p>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。</p> <p>以上の、本学科の養成する人材像、及び卒業認定・学位授与の方針（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。</p>	

(2) 本学科のディプロマ・ポリシーについて、「【B. 思考・判断・表現】情報科学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。」ことを掲げているが、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の p.11 「(表1) 養成する人材像と3つの方針との相関」を確認する限り、本ディプロマ・ポリシーに掲げる資質・能力について、科目区分「専門教育科目」に配置する授業科目により、修得させる計画であるように見受けられる。このことについて、「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」の「資料2 カリキュラムチェックリスト」を確認すると、上記の審査意見のとおり、【B. 思考・判断・表現】に「もっとも強く関与」する科目には演習科目がなく全て講義科目であることに加えて、課題発見や解決策を提案する内容が含まれる科目が配置されていないように見受けられることから、ディプロマ・ポリシーに整合した教育課程が適切に編成されているとは判断することができない。このため、本ディプロマ・ポリシーに掲げる「問題を発見及び分析し、その解決策を提案できる」資質・能力を修得するために適切な教育課程（授業形態及び授業方法を含む）が編成されていることについて、カリキュラム・ポリシーとの整合も踏まえて、明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(対応)

本意見のとおり、本学科のディプロマ・ポリシー【B. 思考・判断・表現】情報科学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」に最も強く関与する授業科目には講義科目しか配置しておらず、課題発見や解決策を提案する内容も含まれていなかった。このため、これらに適切に対応し問題を発見及び分析し、その解決策を提案できる資質、能力を確実に身につけることができるように関連する授業科目を配置するとともに授業形態についても見直しを行う。

1) ディプロマ・ポリシー【B. 思考・判断・表現】「問題を発見及び分析し、その解決策を提案できる」に関与する必修科目の設置

上記及び審査意見2の対応をふまえ、ディプロマ・ポリシー【B. 思考・判断・表現】において求める課題発見や解決策を提案できる内容を含む科目として、通学課程（情報理工学科）の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」を「共通科目」区分に4年次必修科目として追加する。この科目は、4年間の学びを総括しながら、担当教員のもと自らの関心、意欲に基づき、あるいは教員のサポートによる気づきを得て、課題を1年間かけて研究、あるいは開発を行う演習科目である。これらへの取り組みを通して、学生は思考、判断し、表現する資質、能力を身につける。演習科目であるため。実施方法については、審査意見5の対応により、具体化する。

2) 授業形態の見直し

審査意見5への対応も含めディプロマ・ポリシー【B. 思考・判断・表現】に関与する授業科目の授業形態について、当該ディプロマ・ポリシーが求める資質・能力を身につけられるよう、各授業科目に設定する目標を達成できるよう適切な授業形態とするために、一部は講義形態から演習形態に変更した。

(新旧対照表) 教育課程等の概要

新	旧
基盤教育科目 外国語系科目 English for Computer Science 授業形態：演習	基盤教育科目 外国語系科目 English for Computer Science 授業形態：講義
English for Business <u>Field</u> 授業形態：演習	English for Business <u>Communication</u> 授業形態：講義
ビジネス日本語 授業形態：演習	ビジネス日本語 授業形態：講義
専門教育科目 データの可視化 授業形態：演習	専門教育科目 データの可視化 授業形態：講義
<u>情報理工学セミナー1</u> 授業形態：演習	(新設)
<u>情報理工学セミナー2</u> 授業形態：演習	(新設)

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (22 ページ)

新	旧
4. 養成する人材像と授業科目との対応関係 <u>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。</u> (略)	4. 養成する人材像と授業科目との対応関係 本学科の養成する人材像、及び卒業認定・学位授与の方針（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2】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3】に示す。

新	旧
<p>これらの「核とした情報技術」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。</p> <p>(略)</p> <p>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</p>	

新	旧
<p><u>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。</u></p> <p>以上の、本学科の養成する人材像、及び卒業認定・学位授与の方針（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。</p>	

(3) 本学科の養成する人材像について、「情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現を目指すことのできる人材」を掲げた上で、「設置の趣旨等を記載した書類（本文）」の「I. 3. (2) 通信教育部情報理工学部情報理工学科で養成する人材像と教育上の目的」において、上記の人材像を踏まえた4つのタイプの人材を提示するとともに、それぞれの人材を養成するために必要な4つの分野を設けていることを説明している。上記を踏まえ、「設置の趣旨等を記載した書類（資料）」の「資料1 履修モデル」において、4つのタイプの人材に応じた履修モデルを示しているが、4つのタイプの人材を養成するに当たり、必要な資質・能力の修得をどのようにして担保しているのか判然とせず、提示された4つのタイプの人材を踏まえた教育課程が適切に編成されているとは判断することができない。このため、4つのタイプの人材それぞれに必要な資質・能力の修得が履修モデルの提示などによって確実に可能であることを具体的に説明することにより、教育課程の妥当性を説明するか、履修上の区分を設けた上で卒業要件を設定するなどにより、提示された4つのタイプの人材に必要な資質・能力を確実に修得できるよう適切に改めること。

(対応)

審査意見2をふまえ本学科の養成する人材像を次のとおり変更した。「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。これに伴い、開設の趣旨等を記載した書類（本文）で示す4つのタイプの人材についても通学課程に示すコースごとの人材像に合わせるよう以下のとおり3つの人材像に整理した。

<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>

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、人にやさしい社会を目指すことのできる人材。

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。

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を学び、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。

以上、3つの人材像に基づき、求められる資質・能力について明示するとともに、これらの能力を身につけることができるよう、履修条件を設定する。

	具体的な人材像	求める資質・能力	履修条件
タイプ①	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	数理的な思考力や情報技術	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」の6単位を修得すること
タイプ②	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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新技術の開発に携わることのできる論理的思考力、発想力 ・ 情報分析、課題解決力 	AI・データサイエンス科目のAIユニットから「AI概論」「AIプログラミング1」「データサイエンス」の6単位を修得すること
タイプ③	ゲーム分野の開発・制作能力を有し、情報技術を多様に応用できる人材	発想力、創造力、技術力	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」を6単位修得すること

以上に基づき、【資料9】のとおり養成する人材像に対応した履修モデルを明示する。

(新旧対照表) 教育課程の概要

新	旧
<p>卒業要件</p> <p>(1) 4年以上在籍し、必修科目をすべて修得した上で、基盤教育科目から34単位以上、専門教育科目から80単位以上を修得し、合計124単位以上修得すること。</p> <p>(2) 基盤教育科目の外国語系科目は、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単位を修得すること。</p> <p>(3) 専門教育科目の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」を6単位、または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」を6単位、またはデジタルゲーム・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」を6単位修得すること。</p>	<p>卒業要件</p> <p>(1) 4年以上在籍し、必修科目をすべて修得した上で、基盤教育科目から34単位以上、専門教育科目から80単位以上を修得し、合計124単位以上修得すること。</p> <p>(2) 基盤教育科目の外国語系科目は、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単位を修得すること。</p>

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (31 ページ)

新	旧
<p>4. 履修モデル</p> <p>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、人にやさ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</p>	<p>4. 履修モデル</p> <p>本学科の養成する人材像「情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現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1】のとおり履修モデルを示す。</p>

新	旧
<p>とに、【資料6】のとおり履修モデルを示す。</p> <p>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</p> <p>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」の合計6単位の修得を求める。</p> <p>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</p> <p>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「A I</p>	<p>①情報科学や情報工学分野の基礎となる科目群を中心に履修し、数理的な思考力や情報技術を身につけるとともに情報システムの構築法を学び、AI技術やデジタルゲーム分野への応用、ビジネス分野での情報の利活用について学ぶことで、変化する情報技術に対応できる人材。</p> <p>②先端技術であるAIを中心に、情報システムやデータサイエンスについて学び、数理的思考力や技術を身につけ、新しい技術を社会に浸透できる人材。</p> <p>③ゲーム開発や映像制作などの科目を中心に履修し、情報の利活用について学ぶことで楽しさと情報技術を融合した想像力や技術力を身につけ、社会における情報技術の利用促進に寄与できる人材。</p> <p>④データの分析手法やビジネス分野での適用を考えた科目を中心に、情報システムやAI技術を応用した分析や技術について学び、社会の課題分析に生かせる人材。</p> <p>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。</p>

新	旧
<p>概論」「A Iプログラミング1」「データサイエンス」の合計6単位の修得を求める。</p> <p>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</p> <p>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を学び、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」合計6単位の修得を求める。</p> <p>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。</p>	

(是正事項) 情報理工学部 情報理工学科 (通信教育課程)

5. 本学科の授業方法については、全てオンデマンド型のメディア授業で実施する計画であることを説明しているが、適切な授業方法となっているか、以下の点について疑義がある。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、以下に指摘する点について、「設置の趣旨等を記載した書類(本文)」の「V. 8. (2) 教育の質の確保」で説明している授業の受講のフローに基づき、各コンテンツ(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)のサンプルや、各コンテンツにおける具体的なLMSの活用方法を明示することにより、各授業科目の達成目標に照らして授業方法が適切であることを明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。

(1) 演習科目をオンデマンド型のメディア授業で実施する方法について、「設置の趣旨等を記載した書類(本文)」の「VII. 3. メディア利用による授業の実施体制」において、「演習科目については、コンテンツの構成を柔軟にすることにより、演習の都度、演習内容を小テストでこまめに確認する等の対応を行う。」ことや、同書類の「V. 8. (1) 双方向性の確保」において、学生とLMSの機能により小テストや課題、質疑応答等を行うことにより双方向性を確保することを説明している。しかしながら、本学科の演習科目はプログラミングの演習を行う科目であるため、「コンテンツの構成を柔軟にする」ことが具体的にどのようなことを想定しているのか判然としないことに加えて、演習内容を小テストで確認することや授業後の質疑応答等によって、各演習科目の達成目標を適切に達成することができるかどうか疑義がある。

(2) 授業科目名に「コミュニケーション」を冠する科目や科目区分「外国語系科目」について、例えば、「ビジネスコミュニケーション」のシラバスを確認すると、達成目標に「効果的なコミュニケーション技術を習得する。」ことを掲げているが、どのようにして講義形式のオンデマンド型のメディア授業によって、「効果的なコミュニケーション技術を習得する」のか判然とせず、達成目標に整合した授業形態や授業方法になっているのか疑義がある。

(対応)

審査意見5をふまえ「設置の趣旨等を記載した書類(本文)」の「V. 8. (2) 教育の質の確保で説明している授業の受講フローに基づき、動画コンテンツ、小テスト、テキストコンテンツ、課題、ディスカッションのサンプルを示す【資料10】。また、これらのコンテンツにおけるLMSの活用方法についての説明を追記する。

(1) プログラミングの演習においては「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や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。受講生にはシラバスにより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、シラバスに提示した準備学習や事後学習により、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。なお、演習科目のうち「English for Computer Science」「基礎プログラミング」「AI プログラミング」「情報理工学セミナー1」「情報理工学セミナー2」については1 Semester (15回) のうち1回は時間を決めて同時双方向の演習を実施する。

(2) 審査意見 1 及び 2 への対応により、本学科の教育課程を見直し、変更後の「コミュニケーション」に関連する科目は、基盤教育科目のライフ・キャリアデザイン科目「コミュニケーション 1」「コミュニケーション 2」、及び外国語系科目の「English for Computer Science」「English for Business Field」「情報系日本語」「ビジネス日本語」である。審査意見をふまえ、これらの科目の授業形態については到達目標をふまえ、講義形式ではなく「演習形式」に改めた。その上でコミュニケーションに関する演習の質を担保するために、「English for Computer Science」はオンデマンド型の演習に加えて、1 Semester (全 15 回) のうち 1 回は、実施時間を決めて同時双方向の授業を取り入れ、実際にコミュニケーションを持つ場を設けることを明示する。また、コミュニケーションは意見や考えを伝えることが目的であるため、LMS 上のディスカッション機能を用いたテキストコミュニケーションを活発に行うなど、コミュニケーションの実践を行う場を提供する。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (27 ページ)

新	旧
V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件 1. 教育方法 <u>本学科は開設の趣旨に基づき、通学課程</u> <u>(情報理工学科) をベースとした通信教育</u> <u>により、高等学校からの進学者から社会人</u>	V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件 1. 教育方法

新	旧
<p>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<u>演習科目の一部を除い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。</u></p> <p>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、<u>全てを講義または演習形式で行う。</u></p> <p>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。<u>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。</u>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「<u>情報技術を核として</u></p>	<p>本学科の授業は LMS【資料 4】を利用し<u>全て</u>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。</p> <p>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、<u>全てを講義形式で行う。</u></p> <p>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。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「<u>情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさしい社会の実現を目指すことのできる人材養成</u>」を実現する。これらの授業科目の履修につ</p>

新	旧
<p><u>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</u>」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、「<u>情報理工学フロンティア</u>」において<u>3分野</u>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。</p>	<p>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、「<u>情報科学フロンティア</u>」において<u>4分野</u>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。</p>

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (28 ページ)

新	旧
<p><u>(2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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</u></p>	<p><u>(2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック</u></p> <p><u>小テストと単位認定試験（以下、小テストと単位認定試験を合わせて「試験」という。）に関しては解答の正誤に関する結果を学生に公表する。また、正答に関する解説をテキスト、または、動画コンテンツにより行う。これらは試験の解答の後に閲覧・視聴できるように設定する。</u></p>

新	旧
<p>基準となり、<u>単位認定試験の受験資格となる。</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>(3) 演習科目の実施方法</u></p> <p><u>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</u></p>	

新	旧
<p>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</p>	

新	旧
<p>上することにも繋がる。以上のことから、<u>15回の演習のうち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】。</u></p> <p><u>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。</u></p>	

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (34 ページ)

新	旧
<p>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</p> <p>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、<u>掲示板機能により</u>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</p>	<p>8. 多様なメディアを高度に利用して、授業を教室以外の場所で履修させる場合の具体的計画</p> <p>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、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。</p>

新	旧
<p>ックを行う。</p> <p>(1) 双方向性の確保</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>(2) 教育の質の確保</p> <p>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、</p>	<p>(1) 双方向性の確保</p> <p>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 8 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6】、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。</p> <p>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。</p> <p>(2) 教育の質の確保</p> <p>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、</p>

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

新	旧
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>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。</p> <p style="text-align: center;">(略)</p> <p>3. メディア利用による授業の実施体制 (略)</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>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。</p> <p style="text-align: center;">(略)</p> <p>3. メディア利用による授業の実施体制 (略)</p> <p>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。</p>

新	旧
<p>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、<u>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】。</u></p> <p>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。</p>	<p>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、コンテンツの構成を柔軟にすることにより、演習の都度、演習内容を小テストでこまめに確認する等の対応を行う。</p> <p>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</p>

(是正事項) 情報理工学部 情報理工学科 (通信教育課程)

6. 単位認定試験について、「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」の「V. 1. (2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック」において、「単位認定試験 (略) に関しては解答の正誤に関する結果を学生に公表する。また、正答に関する解説をテキスト、または、動画コンテンツにより行う。これらは試験の解答の後に閲覧・視聴できるように設定する。」ことを説明しているが、単位認定試験の実施期間や解答の正誤に関する結果及び解説の公表時期に関して具体的な説明がないように見受けられることから、公正性が担保された上で単位認定試験が実施されるのか判然としない。このため、単位認定試験の実施期間や解答の正誤に関する結果及び解説の公表時期について明確にするとともに、単位認定試験が公正性が担保された上で実施されることについて具体的に説明すること。

(対応)

審査意見 6 をふまえ、本学科が実施する単位認定試験の実施期間や解答の正誤に関する結果及び解説の公表時期について、明確にする。

1) 単位認定試験の実施期間について

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。公平性を担保するために、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。受験中に通信が切れた場合、学生は通信状況が安定している場所へ移動し、再度ログインした上で、続きから試験を再開できる。

2) 解答の正誤に関する結果及び解説の公表時期

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) 単位認定試験の実施方法

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。

以上の本学科における単位認定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定め、これに基づき実施する。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (28 ページ)

新	旧
<p>(2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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</u></p>	<p>(2) 小テスト、単位認定試験に対するフィードバック</p> <p><u>小テストと単位認定試験（以下、小テストと単位認定試験を合わせて「試験」という。）に関しては解答の正誤に関する結果を学生に公表する。また、正答に関する解説をテキスト、または、動画コンテンツにより行う。これらは試験の解答の後に閲覧・視聴できるように設定する。</u></p>

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

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (39 ページ)

新	旧
<p>4. 単位の計算方法、単位の認定や成績評価の方法</p> <p>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</p>	<p>4. 単位の計算方法、単位の認定や成績評価の方法</p> <p>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</p>

新	旧
<p>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。<u>「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。</u></p> <p>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。</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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</u></p>	<p>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。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。単位認定試験を行う際には顔画像認証等で本人確認を厳重に行い、不正を防止する。評語は、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。</p>

新	旧
<u>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。</u>	

(是正事項) 情報理工学部 情報理工学科 (通信教育課程)

7. 「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」の p.33 「(表6) 入学者選抜で求める出願書類とアドミッション・ポリシーとの関連」において、選抜制度、出願書類、アドミッション・ポリシーとの関連を示しているが、アドミッション・ポリシーに掲げる「大学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、当該アドミッション・ポリシーを評価・判定する「入学志望理由書」や「調査書」等において、具体的に何を評価・判定するのかについて説明がないことから、選抜方法がアドミッション・ポリシーに照らして適切であるとは判断することができない。このため、アドミッション・ポリシーに掲げる「必要な基本知識や技能」が具体的に何を指しているのか明示するとともに、当該アドミッション・ポリシーを評価・判定する「入学志望理由書」や「調査書」等において、具体的に何を判定・評価するのか説明することにより、アドミッション・ポリシーに照らして選抜方法が適切であることを明確にすること。

(対応)

審査意見をふまえ、本学科のアドミッション・ポリシーに掲げる「必要な基本知識や技能」を明確にしたうえで、設定した入学者選抜方法とアドミッション・ポリシーの各項目との関連について説明を以下に示すとともに、開設の趣旨等を記載した書類「VII. 通信教育を実施する場合の具体的計画 10. 入学者選抜の概要」に追記する。

まず、審査意見 1 及び 2 をふまえ、本学科のアドミッション・ポリシーについては、通学課程 (情報理工学科) の養成する人材像及び 3 つのポリシーをふまえ、本学科の 3 つのポリシーを一体的に見直した結果以下のとおり変更している。

アドミッション・ポリシー

新	旧 (3月申請)
<p>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。</p> <p>A. <u>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。</u></p>	<p>通信教育部情報理工学部では、情報技術を核とした知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさ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。</p> <p>A. <u>大学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。</u></p> <p>B. <u>身につけている知識や技能に基づい</u></p>

<p>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。</p> <p>C. 情報技術に関心をもち、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。</p> <p>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。</p>	<p>て論理的に考え判断し、説明ができる。</p> <p>C. 情報技術に関心をもち、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。</p> <p>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。</p>
--	---

変更後のアドミッション・ポリシーの各項目に基づき人材を受け入れるため、本学科は「学校推薦型選抜」「一般選抜」「社会人選抜」の選抜方法を設定している。いずれの選抜も書類による選考を行うため、関連する審査意見8をふまえ、まず本学科が設定する「学校推薦型選抜」「一般選抜」及び「社会人選抜」における違いを明確にした上で（表5）、各選抜で提出を求める書類においてアドミッション・ポリシーに照らし、「基本知識や技能」に関し判定・評価内容を示す（表6-1、表6-2）。

表5 通信教育部情報理工学部情報理工学科の入学選抜方法

選抜方法	対象者
一般選抜（併願）	・高等学校卒業程度の者（海外在住者含む）
学校推薦型選抜（専願）	・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
社会人選抜（併願）	・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「社会人入学選抜」対象者と同じ）

表6-1 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 6-2 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、技能が身につけ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

また、各選抜とアドミッション・ポリシーの各項目との関連については以下のとおりである。

一般選抜では、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

では情報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。

学校推薦型選抜では専願制であり、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。

社会人選抜では、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、社会人に限らず、「数学」「情報」「英語」の基本知識のレベルに関する受講生の多様性に対応するため入学前教育及び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」「理科」については、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」「理科」は対面型で実施している。本通信制において、「数学」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。

一方、通学制の情報理工学科において、「情報」及び「英語」については入学前教育及

びリメディア教育については未整備である。「情報」は学科専門科目で対応している。「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。通信制においては、「情報」については LMS によるビデオ閲覧と課題提出で専門科目への導入を行う。「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。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (42 ページ)

新	旧
<p>10. 入学者選抜の概要</p> <p>(1) 入学者受け入れの方針 (アドミッション・ポリシー)</p> <p>本学科は、情報技術を核として<u>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。</u></p> <p>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。</p> <p>(表 5 別紙 1)</p> <p>(2) 選抜方法</p> <p>本学科では、<u>アドミッション・ポリシー</u>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 (表 6 別紙 2)。</p> <p>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<u>資質・能力</u>を評価するために、以下の出</p>	<p>10. 入学者選抜の概要</p> <p>(1) 入学者受け入れの方針 (アドミッション・ポリシー)</p> <p>本学科は、情報技術を核とした<u>知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさ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</u></p> <p>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 4 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。</p> <p>(表 4 別紙 1)</p> <p>(2) 選抜方法</p> <p>本学科では、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り、それぞれの選抜制度、及び募集人員は表 5 に示すとおりである (表 5 別紙 2)。</p> <p>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) に定める能力を評価するために、以下の出願書類</p>

新	旧
<p>願書類を求め、「<u>判定・評価内容</u>」に基づき選抜を行う。これらの<u>判定・評価内容</u>と<u>アドミッション・ポリシー</u>との関連については表 7-1、表 7-2 のとおりである。 (表 7-1, 7-2 別紙 2)</p> <p>①一般選抜 一般選抜は、<u>アドミッション・ポリシー</u>に掲げる「<u>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</u>」を確認するために、<u>高等学校での「調査書」</u>により、<u>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。</u>また、<u>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」</u>ことを確認するために「<u>入学志望理由書</u>」の提出を求め、<u>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。</u></p> <p>②学校推薦型選抜 学校推薦型選抜は、<u>専願制</u>であり、特に<u>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」</u>ことを確認するため、<u>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</u></p>	<p>を求める。<u>これらの書類とアドミッション・ポリシーとの関連については表 6 のとおりである。</u> (表 6 別紙 2)</p> <p>①一般選抜 一般選抜は、<u>大学入学後の学修に対する意欲等を問う入学志望理由書及び卒業証明書・調査書等によって (以下、入学志望理由書を含む出願書類)、アドミッション・ポリシーに定める A から D に関連する学力の 3 要素の全てを評価し、総合的に合否を判定する。</u></p> <p>②学校推薦型選抜 学校推薦型選抜は、<u>入学志望理由書を含む出願書類によってアドミッション・ポリシーの A から D に関連する学力の 3 要素の全てを評価するとともに、高等学校校長からの推薦書によって、アドミッション・ポリシー C 及び D に定める主体性・積極性や多様性・協働性の要素を重点的に評価し、合否を判定する。</u></p>

新	旧
<p>する記載を確認し、高等学校での活動を評価する。</p> <p>③社会人選抜</p> <p>「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、<u>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。</u>このため、「<u>入学志望理由書</u>」において、<u>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、社会人としての経歴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。</u>これらによって<u>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」</u>及び「<u>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</u>」ことを確認する。また、「<u>経歴書</u>」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、<u>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。</u>これらによってアドミッション・ポリシー「<u>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</u>」及び「<u>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</u>」ことを確認する。なお、<u>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</u></p>	<p>③社会人選抜</p> <p>「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、<u>大学入学後の学修に対する意欲等を問う入学志望理由書を含む出願書類により、アドミッション・ポリシーに定めるAからDに関連する学力の3要素の全てを評価し、総合的に合否を判定する。</u></p>

新	旧
<p>本知識や技能」については、<u>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。</u></p> <p><u>本学の通学制における入学前教育については「数学」「英語」については、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。</u></p> <p><u>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。</u></p>	

新	旧
<p style="text-align: center;">(略)</p> <p>(5) 社会人の受入れ</p> <p>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。<u>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。</u></p>	<p style="text-align: center;">(略)</p> <p>(5) 社会人の受入れ</p> <p>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。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。</p>

(改善事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

8. 選抜方法として「一般選抜」、「学校推薦型選抜」、「社会人選抜」の3つを設けているが、「一般選抜」と「社会人選抜」に関して、「一般選抜」の対象者が説明されていないことに加えて、「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」の p.33 「(表 6) 入学者選抜で求める出願書類とアドミッション・ポリシーとの関連」では、両選抜が合わせて記載されており、両選抜の違いが明確でない。このため、「一般選抜」の対象者を明示するなどにより、「社会人選抜」との違いを明確にすること。

(対応)

審査意見 8 及び関連する審査意見 7 をふまえ、一般選抜と社会人選抜の対象者を明確にするとともに、「開設の趣旨等を記載した書類 (本文)」 「(表 6) 入学者選抜で求める出願書類とアドミッション・ポリシーとの関連」について、選抜の違いを区分し明示する。

通信教育部情報理工学部情報理工学科の入学者選抜方法 (再掲)

選抜方法	対象者
一般選抜 (併願)	・ 高等学校卒業程度の者 (海外在住者含む)
学校推薦型選抜 (専願)	・ 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
社会人選抜 (併願)	・ 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)

表 6 についても審査意見 7 への対応に伴い表 6-1 (学校推薦型選抜・一般選抜における書類選考の内容) . 表 6-2 (社会人選抜における書類選考の内容) に修正した (再掲) 。

表 6-1 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3 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

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (42 ページ)

新	旧
(審査意見7への対応 再掲)	(審査意見7への対応 再掲)

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

9. 本学科の教育研究実施組織について、基幹教員は4名となっているが、「設置の趣旨等を記載した書類(本文)」の「**XII. 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**」において、「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、情報理工学部教授会で審議する。本学科の基幹教員は情報理工学部教授会の構成員となることで、これらの意思決定に参画する。」と説明していることを踏まえると、本学科の基幹教員である4名以外に、通学課程の教員が本学科の教育課程の編成等の意思決定に参画するよう見受けられることから、本学科の学位プログラムに対して責任を担う基幹教員4名に本学科の教育課程の編成等に係る意思決定権が適切に確保されているのか判然とせず、本学科の教育研究に係る責任の所在が明確となっている教育研究実施組織が適切に編制されているのか疑義がある。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、情報理工学部教授会における本学科の基幹教員4名の役割を明らかにするとともに、本学科の管理運営体制を具体的に説明することにより、教育研究に係る責任の所在が明確となっている教育研究実施組織が適切に編制されていることを明確にすること。

(対応)

当初は通信教育部情報理工学部情報理工学科の教育課程の編成等、学生の入学、卒業、学位の授与等の事項に関して情報理工学部教授会で審議することとし、その教授会に通信教育部の基幹教員が入る体制としていたが、ご指摘のとおり、通信教育部の基幹教員4名の役割や位置づけを明示していなかったため、本学科の教育研究に係る責任の所在が不明確となっていた。

審査意見をふまえ、本学科の教育課程の編成等に関しては通信教育部情報理工学科の基幹教員を構成員とする通信教育部情報理工学科会議を設置し、基幹教員が責任を持つ体制を明確にする。そのうえで、本学科の教育を併せ行う通学課程との調整が必要な件については、本学科の基幹教員が通学課程の情報理工学部教授会に参画し協議する。

なお、教員審査結果及び審査意見12への対応に伴い、本学科の教育研究実施組織は、通学課程の情報理工学科を併せて担当する基幹教員4名、及び基盤教育センター教員4名を本学科の基幹教員として追加した。

これにより、本学科の基幹教員は教授8名、准教授2名、助教1名となる。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (58 ページ)

新	旧
4. <u>通信教育部情報理工学部情報理工学科</u> における教育課程の編成等に係る会議等	4. <u>通信教育部情報理工学部情報科学科</u> における教育課程の編成等に係る会議等

新	旧
<p>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、<u>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。</u>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。</p>	<p>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、情報理工学部教授会で審議する。本学科の基幹教員は情報理工学部教授会の構成員となることで、これらの意思決定に参画する。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。</p>

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

10. 本学科の教育の実施体制について、「設置の趣旨等を記載した書類 (本文)」の p.26「8. (1) 双方向性の確保」において、指導補助者を8名配置し、非常勤又は大学院生を充てることを想定している。本学科の教育の実施体制については、基幹教員が4名のみ、通学課程を併せて担当する基幹教員以外の教員が13名であるということ踏まえれば、指導補助者8名が適切に授業運営の補助を行うことが必要であると考えられるが、収容定員870名に対して、小テストやレポートに対する添削、学生との質疑応答、授業コンテンツの作成補助などの多くの業務を専属ではない8名の指導補助者によって全て担当することが可能なのか疑義がある。また、学生からの履修等に対して質疑応答を行う通信教育事務部には何名の職員を配置する計画なのか説明がないように見受けられることから、教育研究実施組織が適切に編制されているとは判断することができない。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、指導補助者の想定している具体的な業務量 (他の業務を兼務することにより生じる業務量を含む) や通信教育事務部の体制を明示するとともに、本学科の教育研究実施組織が適切に編制されていることについて具体的かつ明確に説明すること。

(対応)

審査意見9への対応により、基幹教員4名から11名に増員した。指導補助者についても、8名から39名に増員して授業を補助する体制をとる。また、メディアサポート2名を含む6名の職員を配置する通信教育事務部の体制を明示するとともに、教育研究実施組織の編制について具体的かつ明確に説明する。

その上で、審査意見10をふまえ指導補助者の業務量を示すために、授業運営関係における業務体系及び全体の業務量の見積りを【資料12】に示す。

本学の授業運営は、「1. 授業準備」「2. 授業」「3. 授業補助」「4. LMS・履修」「5. 授業評価」「6. FD」の6つの業務で構成されており、指導補助者の業務は「3. 授業補助」に該当する。

授業補助業務は、小テストやレポートに対する添削、学生との質疑応答、授業コンテンツの作成補助、単位認定試験時の補助のほか、卒業論文の指導補助等を想定している。それぞれの年間発生予想件数に1件当たりの想定業務時間を乗じて、年間合計時間を算出し、それらを担当人数で除して1人あたりの年間及び週単位業務量を見積もった。それによると、年間業務量は13,949時間、補助指導者を含む担当人数は42名、1人あたりの年間業務量は332時間、週単位に直すと約11時間、1日あたり2.2時間の業務量となり、おおむね授業を補助できると考えている。なお、担当人数42名の内訳は、指導補助者39名と、事務職員3名である。卒業論文の指導補助については、本学非常勤講師の任用基準を満たす者を中心に選任し、その他の業務については大学院生も加えて選任する予定である。

次に、学生からの履修等に対して質疑を行う等の業務は、【資料12】「4. LMS・履修」

で整理している。履修相談、LMS の技術相談に対して、メディアサポート 2 名を含む事務職員 6 名で対応する。年間業務量は 725 時間、担当人数は 6 名、1 人あたりの年間業務量は 120 時間、週単位に直すと約 4 時間、1 日あたり 0.8 時間の業務量と見ている。

以上、指導補助員 39 名、事務職員 6 名で授業運営の補助体制を整えており、教育研究実施組織を適切に編制していると考えている。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (34 ページ)

新	旧
<p>(1) 双方向性の確保</p> <p>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、又は担当教員の指示のもと補助指導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</p>	<p>(1) 双方向性の確保</p> <p>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 8 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 6】、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</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>本学の授業運営は、「1. 授業準備」「2. 授業」「3. 授業補助」「4. LMS・履修」「5. 授業評価」「6. FD」の6つの業務で構成されており、指導補助者の業務は「3. 授業補助」に該当する【資料17】。</p> <p>授業補助業務は、小テストやレポートに対する添削、学生との質疑応答、授業コンテンツの作成補助、単位認定試験時の補助のほか、卒業論文の指導補助等を想定している。それぞれの年間発生予想件数に1件当たりの想定業務時間を乗じて、年間合計時間を算出し、それらを担当人数で除して1人あたりの年間及び週単位業務量を見積もった。それによると、年間業務量は13,949時間、補助指導者を含む担当人数は42名、1人あたりの年間業務量は332時間、週単位の直すと約11時間、1日あたり2.2時間の業務量となり、おおむね授業を補助できると考えている。なお、担当人数42名の内訳は、指導補助者39名と、事務職員3名である。卒業論文の指導補助については、本学非常勤講師の任用基準を満たす者【資料13】を中心に選任し、その他の業務については本学大学院生も加えて選任する。</p> <p>なお、学生からの履修相談、LMSの技術相談に対して、メディアサポート2名を含む事務職員6名で対応する。年間業務量は725時間、担当人数は6名、1人あたりの年間業務量は120時間、週単位の直すと約4時間、1日あたり0.8時間の業務量と見</p>	<p>意見に対しては回答を提示する。</p> <p>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。</p>

新	旧
<p>ている【資料17】。</p> <p>以上、指導補助員 39 名、事務職員 6 名で授業運営の補助体制を整えている。</p>	

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (39 ページ)

新	旧
<p>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</p> <p>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。</p> <p>(1) 小テスト・レポートに対する添削</p> <p>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。</p> <p>(2) 学生からの質問に対する対応</p> <p>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。</p> <p>(3) 授業コンテンツ作成の補助</p> <p>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</p>	<p>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</p> <p>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。</p> <p>(1) 小テスト・レポートに対する添削</p> <p>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。</p> <p>(2) 学生からの質問に対する対応</p> <p>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。</p> <p>(3) 授業コンテンツ作成の補助</p> <p>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</p>

新	旧
<p>助な どのを行う。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。</p> <p>（４）卒業研究の指導補助</p> <p><u>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。</u></p> <p style="text-align: center;">（略）</p> <p>９．教員の負担の程度</p> <p>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。<u>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。</u></p>	<p>助な どのを行う。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。</p> <p style="text-align: center;">（略）</p> <p>９．教員の負担の程度</p> <p>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の必要度合いを考慮して、補助の必要がある場合に指導補助者を配置する。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。</p>

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

11. 主要授業科目のうち、一部の科目を基幹教員以外の教員が担当する計画であることについて、「設置の趣旨等を記載した書類(本文)」の「IX. 3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置」において、通学課程との連携を重視し、通学課程である情報理工学部情報理工学科及び工学部情報理工学科の教員が担当する体制を構築していることを説明しているが、「教員名簿」を確認すると、当該教員については、本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等に参画していないことから、本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等には参画しない教員が主要授業科目を担当することの妥当性について疑義があり、主要授業科目の担当教員が適切に配置されているとは判断することができない。このため、関連する審査意見への対応を踏まえつつ、主要授業科目を本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等には参画しない教員が担当することが妥当であることについて、大学設置基準第8条の規定を踏まえ、明確かつ具体的に説明するとともに、必要に応じて適切に改めること。また、本学科の教育課程の編成等の意思決定に係る会議等には参画しない基幹教員以外の教員が担当する主要授業科目の授業コンテンツの妥当性をどのようにして担保し、主要授業科目としての質を確保する計画なのか具体的に説明すること。

(対応)

審査意見における指摘のとおり、主要授業科目のうち、一部の科目を基幹教員以外の教員が担当する計画としつつ、これらの基幹教員以外の通学課程である情報理工学部情報理工学科及び工学部情報理工学科の教員について、通信教育部の教育課程の編成等の意思決定に係る会議の構成員としていなかったことについて、大学設置基準第8条の規定を踏まえ、適切ではなかった。このため、教育研究実施組織に関連する審査意見4、審査意見9、及び審査意見12に関連して適切に改める。

まず、本学科の主要授業科目についての責任の所在を明確にするために、主要授業科目は全て基幹教員が担当することとした。さらに審査意見9をふまえ、本学科の基幹教員が本学科の教育課程の編成等の意思決定に関わるよう改めることにより、主要授業科目の授業コンテンツの妥当性の検証、主要授業科目としての質の確保の体制を構築する。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (50 ページ)

新	旧
<p>3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置</p> <p>本学科は、<u>情報理工学分野</u>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。</p> <p>(1) <u>基礎・共通科目</u></p> <p><u>基礎・共通科目</u>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。<u>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」</u>については基幹教員が担当する。</p> <p>(2) <u>3つの科目区分から学ぶ専門科目</u></p> <p>(2-1) <u>コンピュータサイエンス科目</u></p> <p>ここでは、<u>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</u>。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、<u>「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」</u>については基幹教員が担当する。</p>	<p>3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置</p> <p>本学科は、<u>情報科学分野を網羅的に</u>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が、<u>通学制の情報理工学部情報理工学科及び工学部情報工学科との連携を重視し、科目の一部は情報理工学部情報理工学科や工学部情報工学科の教員が担当する体制を構築している</u>。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。</p> <p>(1) <u>基礎群</u></p> <p><u>基礎群</u>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。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、「<u>情報科学フロンティア」「基礎プログラミング」「応用プログラミング</u>」については基幹教員が担当する。「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」は情報理工学科の教員が担当する。</p> <p>(2) <u>専門群</u></p> <p>(2-1) <u>情報システム科目</u></p> <p><u>専門群のうち「情報システム科目」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</u>。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、「<u>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</u>」については基幹教員が担当する。「<u>データ構造とアルゴリズム」「情報理論」「情報数理</u>」は情報理工学科、及び情報工学科の教員が担当する。</p>

<p><u>(2-2) AI・データサイエンス科目</u></p> <p>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」「AIプログラミング」「AIアルゴリズム」「機械学習」について基幹教員が担当する。</p> <p>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。</p> <p>(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。</p>	<p><u>(2-2) AI技術科目</u></p> <p>専門群のうち「AI技術科目」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アルゴリズム」「AI基礎プログラミング」「AI応用プログラミング」について基幹教員が担当する。</p> <p>(2-3) デジタルゲーム・メディア科目 専門群のうち「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「ゲームメカニクス」は基幹教員が担当する。「ゲームプログラミング」は情報理工学科の教員が担当し、「アニメーションデザイン」は、当該分野で顕著な業績のある非常勤教員を配置する。</p>
--	---

<p>(2-4) 共通科目</p> <p>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。</p>	<p>(2-4) ビジネスデータサイエンス科目専門群のうち「ビジネスデータサイエンス科目」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、「応用データ解析」「データサイエンス」「データの可視化」「データ解析プログラミング」に基幹教員を配置する。</p>
--	---

(是正事項) 情報理工学部 (通信教育課程)

12. 教員資格審査において、「不可」や「保留」、「適格な職位・区分であれば可」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)

教員資格審査の結果を受け、また他の審査意見をふまえ、本学科の基幹教員を含め教育研究実施組織を見直した。その結果、基幹教員として8名について新たに教員審査を受けることとし、11名の構成となっている。「不可」となった授業科目のうち主要授業科目についてはすべて基幹教員が担当することとした。

(新旧対照表) 開設の趣旨等を記載した書類 (49 ページ)

新	旧
<p>IX. 教育研究実施組織等の編制の考え方及び特色</p> <p>1. 教員配置の考え方</p> <p>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 <u>11名</u>の基幹教員を配置する。<u>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。</u>通信教育実施方法説明書に記載のとおり、<u>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4名、通学の課程(情報理工学部)を併せて担当する者を7名配置する。</u>基幹教員以外の教員については通学の課程を併せて</p>	<p>IX. 教育研究実施組織等の編制の考え方及び特色</p> <p>1. 教員配置の考え方</p> <p>本学科は「情報技術を核とした数理的な知識・技能を身につけるとともに、情報の利活用による分析や映像などによる表現を行うことで人にやさ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 <u>4名</u>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、<u>4名の基幹教員は本学科の通信教育の課程を専ら担当し、通学の課程(情報理工学部)を併せて担当しない。</u>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13名配置する。</p> <p>本学科の教員組織を編制する際の方針とし</p>

新	旧
<p>担当する者を <u>9</u>名配置する。</p> <p>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、<u>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</u>を包括的にカバーできるように、<u>教育上主要と認める授業科目に基幹教員を</u>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。</p> <p>2. 実務経験を有する教員の活用</p> <p>本学科では、<u>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</u>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。<u>コンピュータサイエンス</u>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、<u>自身の専門分野</u>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。</p>	<p>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、情報システム、AI技術、デジタルゲーム・メディア、ビジネスデータサイエンスの4専門分野を包括的にカバーできるように基幹教員として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。</p> <p>2. 実務経験を有する教員の活用</p> <p>本学科では、<u>情報システム分野、AI技術分野、デジタルゲーム・メディア分野、ビジネスデータサイエンス分野の4専門分野</u>を設け、「情報技術を通じた人にやさしい社会の実現」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。<u>まず、デジタルゲームの教育を担う教員として、大手ゲーム開発企業において、先端技術を用いたゲーム開発を統括する立場で豊富な実績を上げた教員1名を配置し、ゲーム開発で必要とされる教養や社会常識も経験を通して伝える。また、情報システムや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。2名の実務経験を有する教員は、<u>各自の専門分野</u>以外にも</u></p>

新	旧
<p>3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置</p> <p>本学科は、<u>情報理工学分野</u>を網羅的に学び、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。</p> <p>(1) 基礎・共通科目</p> <p><u>基礎・共通科目</u>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、「<u>数学入門</u>」「<u>情報基礎数学1</u>」「<u>情報科学フロンティア</u>」「<u>コンピュータ概論</u>」「<u>基礎プログラミング</u>」「<u>応用プログラミング</u>」「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」については基幹教員が担当する。</p> <p>(2) 3つの科目区分から学ぶ専門科目</p> <p>(2-1) コンピュータサイエンス科目</p> <p>ここでは、<u>情報科学の理論やシステムの基盤</u>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</p>	<p>ビジネスデータサイエンス分野にある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4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。</p> <p>3. 教育上主要と認める授業科目への基幹教員の配置</p> <p>本学科は、<u>情報科学分野</u>を網羅的に学び、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が、<u>通学制の情報理工学部情報理工学科及び工学部情報工学科との連携を重視し、科目の一部は情報理工学部情報理工学科や工学部情報工学科の教員が担当する体制を構築している。</u>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。</p> <p>(1) 基礎群</p> <p><u>基礎群</u>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。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、「<u>情報科学フロンティア</u>」「<u>基礎プログラミング</u>」「<u>応用プログラミング</u>」については基幹教員が担当する。「<u>インターネット・セキュリティ・アルゴリズム入門</u>」は情報理工学科の教員が担当する。</p> <p>(2) 専門群</p> <p>(2-1) 情報システム科目</p> <p><u>専門群のうち「情報システム科目」</u>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</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>(2-2) AI・データサイエンス科目 <u>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」「AIアルゴリズム」「機械学習」について基幹教員が担当する。</u> <u>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。</u> (2-3) デジタルゲーム・メディア科目 <u>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。</u></p>	<p>科目として配置しており、「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」については基幹教員が担当する。 「データ構造とアルゴリズム」「情報理論」「情報数理」は情報理工学科、及び情報工学科の教員が担当する。</p> <p>(2-2) AI技術科目 <u>専門群のうち「AI技術科目」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アルゴリズム」「AI基礎プログラミング」「AI応用プログラミング」について基幹教員が担当する。</u></p> <p>(2-3) デジタルゲーム・メディア科目 <u>専門群のうち「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「ゲームメカニクス」は基幹教員が担当する。「ゲームプログラミング」は情報理工学科の教員が担当し、「アニメーションデザイン」は、当該分野で顕著な業績のある非常勤教員を配置する。</u> (2-4) ビジネスデータサイエンス科目</p>

新	旧
<p><u>(2-4) 共通科目</u></p> <p><u>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。基幹教員が主に担当し、基幹教員以外の通学の課程を併せて担当する情報理工学部情報工学科の教員が副として担当する。</u></p> <p>4. 中心的な研究分野及び研究体制</p> <p>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、<u>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</u>である。</p> <p>5. 教員の年齢構成、完成年度までに定年を迎える教員</p> <p>本学科の基幹教員は <u>11</u> 名であり、教員の職位の内訳は、<u>教授 8 名、准教授 2 名、助教 1 名</u> である。学位の取得状況は、<u>博士 10 名、修士 1 名</u> 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 <u>7</u> 名、60代 <u>3</u> 名であり、完成年度までに定年に達す</p>	<p><u>専門群のうち「ビジネスデータサイエンス科目」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、「応用データ解析」「データサイエンス」「データの可視化」「データ解析プログラミング」に基幹教員を配置する。</u></p> <p>4. 中心的な研究分野及び研究体制</p> <p>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科学であり、<u>情報システム分野、AI 技術分野、デジタルゲーム・メディア分野、データサイエンス分野</u>である。それぞれの分野に基幹教員 <u>1 名</u> を配置する。</p> <p>5. 教員の年齢構成、完成年度までに定年を迎える教員</p> <p>本学科の基幹教員は <u>4</u> 名であり、教員の職位の内訳は、<u>教授 2 名、講師 1 名、助教 1 名</u> である。学位の取得状況は、<u>博士 2 名、修士 1 名、学士 1 名</u> 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 <u>1</u> 名、60代 <u>2</u> 名であり、完成年度までに定年</p>

新	旧
<p>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。</p> <p>6. 研究教育の分野横断的な取り組み 本学科は、<u>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</u>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。</p> <p>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。</p> <p>(略)</p> <p>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</p>	<p>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。</p> <p>6. 研究教育の分野横断的な取り組み 本学科は、<u>情報システム、AI、ゲーム開発、データサイエンス</u>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。</p> <p>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。</p> <p>(略)</p> <p>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</p>

新	旧
<p>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、専属の事務職員を配置する。</p> <p>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【資料21】、専属の事務職員を <u>4名、メディアサポート2名</u> を配置する。</p>	<p>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、専属の事務職員を配置する。</p> <p>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【資料13】。</p>

(是正事項) 情報理工学部 情報理工学科 (通信教育課程)

13. 基本計画書の「指導補助者」が0名である一方、通信教育実施方法説明書の「指導補助者」は8名となっており、書類間で不整合があることから、申請書類の記載の不整合等について、網羅的に確認した上で、適切に改めること。

(対応)

審査意見をふまえ書類を確認した結果、ご指摘のとおり基本計画書の「指導補助者」が0名であり、通信教育実施方法説明書の「指導補助者」は8名となっていたため、修正する。審査意見10をふまえ本学科における基幹教員及び指導補助者の業務量を考慮した結果、「指導補助者」は39名となったため、通信教育実施方法説明書及び基本計画書における記載を39名に修正する。

基本計画書 (7 ページ)

新	旧
基本計画書 職種 指導補助者 39人 (17人)	基本計画書 職種 指導補助者 0人 (0人)

通信教育実施方法説明書 (1 ページ)

新	旧
通信教育実施方法説明書 職種 指導補助者 39人 (17人)	通信教育実施方法説明書 職種 指導補助者 8人 (4人)