

基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	学部の学科の設置								
フリガナ設置者	ガッコウホウジン オオサカデンキツウシンダイガク 学校法人 大阪電気通信大学								
フリガナ大学の名称	オオサカデンキツウシンダイガク 大阪電気通信大学								
大学本部の位置	大阪府寝屋川市初町18番8号								
大学の目的	<p>本学は、教育基本法および学校教育法に基づき専門の学術を教授研究し、知的ならびに道徳的な完成を期し、更に応用能力を展覧させ得る人材の育成を目的とする。</p>								
新設学部等の目的	<p>総合情報学部 デジタルゲーム学科は、主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成する。</p>								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	総合情報学部 デジタルゲーム学科	4	275	3年次 3年次	1102	学士 (情報学)	工学関係	令和8年4月 第1年次 令和10年4月 第3年次	大阪府四條畷市 清滝1130-70
	計		275		1102				
同一設置者内における変更状況 (定員の移行、名称の変更等)	<p>総合情報学部 デジタルゲーム学科(廃止) (Δ 153) (3年次編入学定員) (Δ 1) ゲーム&メディア学科(廃止) (Δ 122)</p> <p>※令和8年4月学生募集停止 (3年次編入学定員は令和10年4月学生募集停止)</p>								
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数			
	総合情報学部 デジタルゲーム学科	88 科目	83 科目	22 科目	193 科目	124 単位			
新設	学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員 (助手を除く)
			教授	准教授	講師	助教	計		
	総合情報学部 デジタルゲーム学科		14 (14)	11 (11)	4 (4)	0 (0)	29 (29)	0 (0)	67 (67)
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの		14 (14)	11 (11)	4 (4)	0 (0)	29 (29)	/	/
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
	小計（a～b）		14 (14)	11 (11)	4 (4)	0 (0)	29 (29)		
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）		14 (14)	11 (11)	4 (4)	0 (0)	29 (29)			
計		14 (14)	11 (11)	4 (4)	0 (0)	29 (29)	0 (0)		
分	計		14 (14)	11 (11)	4 (4)	0 (0)	29 (29)	0 (0)	67 (67)

大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数12人

情報通信工学部 情報工学科	8 (9)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	13 (14)	0 (0)	80 (80)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 9 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	8 (9)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	13 (14)	/	/	
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	8 (9)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	13 (14)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等て教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	8 (9)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	13 (14)			
情報通信工学部 通信工学科	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	93 (93)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	/	/	
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等て教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			
健康情報学部 健康情報学科	12 (14)	12 (12)	4 (4)	0 (0)	28 (30)	0 (0)	92 (92)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 7 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	11 (13)	8 (8)	4 (4)	0 (0)	23 (25)	/	/	
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	5 (5)			
小計（a～b）	12 (14)	12 (12)	4 (4)	0 (0)	28 (30)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等て教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	12 (14)	12 (12)	4 (4)	0 (0)	28 (30)			
総合情報学部 情報学科	6 (7)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	11 (12)	0 (0)	74 (74)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 7 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (10)	/	/	
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	2 (2)			
小計（a～b）	6 (7)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	11 (12)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等て教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	6 (7)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	11 (12)			

建築・デザイン学部 建築・デザイン学科		9 (10)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	15 (16)	0 (0)	83 (83)
a.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	9 (10)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	15 (16)		
b.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
小計（a～b）		9 (10)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	15 (16)		
c.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
d.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
計（a～d）		9 (10)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	15 (16)		
合 計		83 (90)	55 (56)	18 (18)	0 (0)	156 (164)	0 (0)	282 (282)
職 種		専 属			そ の 他			計
事 務 職 員		81 (81)			42 (42)			123 (123)
技 術 職 員		0 (0)			20 (20)			20 (20)
図 書 館 職 員		1 (1)			0 (0)			1 (1)
そ の 他 の 職 員		0 (0)			0 (0)			0 (0)
指 導 補 助 者		0 (0)			0 (0)			0 (0)
計		82 (82)			62 (62)			144 (144)
校 地 等	区 分	専 用	共 用		共用する他の学校等の専用		計	
	校 舎 敷 地	121,022.77㎡	0㎡		0㎡		121,022.77㎡	
	そ の 他	170,309.72㎡	0㎡		0㎡		170,309.72㎡	
	合 計	291,332.49㎡	0㎡		0㎡		291,332.49㎡	
校 舎		専 用	共 用		共用する他の学校等の専用		計	
		74,657.02㎡ (74,657.02㎡)	0㎡ (0㎡)		0㎡ (0㎡)		74,657.02㎡ (74,657.02㎡)	
教 室 ・ 教 員 研 究 室		教 室	240室		教 員 研 究 室		34室	
						大学全体		
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図 書 〔うち外国書〕		学術雑誌 〔うち外国書〕		機械・器具 点	標本 点	図書・学術雑誌は図書館に登録がある資料に限る 大学等全体での共用分
		冊	電子図書 〔うち外国書〕	種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕			
	総合情報学部	54,877 [64,453]	120 [1]	448 [357]	288 [259]	8,357	0	
	デジタルゲーム学科	(54,877 [64,453])	(120 [1])	(448 [357])	(288 [259])	(8,357)	(0)	
計		54,877 [64,453] (54,877 [64,453])	120 [1] (120 [1])	448 [357] (448 [357])	288 [259] (288 [259])	8,357 (8,357)	0 (0)	
スポーツ施設等		スポーツ施設		講堂		厚生補導施設		大学全体
		3,343.1㎡		0㎡		3,432.18㎡		
経費の見積り及び維持方法の概要	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次
		教員1人当り研究費等	830千円	830千円	830千円	830千円	—千円	—千円
	共同研究費等	0千円	0千円	0千円	0千円	—千円	—千円	
	図書購入費	3,740千円	3,740千円	3,740千円	3,740千円	—千円	—千円	
	設備購入費	4,760千円	4,760千円	4,760千円	4,760千円	—千円	—千円	
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	
	1,632千円	1,582千円	1,582千円	1,582千円	—千円	—千円		
学生納付金以外の維持方法の概要		補助金、付随事業・利益事業収入、雑収入						

大学等の名称	大阪電気通信大学				学位又は称号	収容定員充足率	開設年度	所在地					
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員						収容定員			
既設大学の状況	工学部		年	人	年次	人							
	電気電子工学科	4	80	—	320	学 士 (工 学)	1.16	昭和 36年度	大阪府寝屋川市 初町18番8号				
	電子機械工学科	4	80	—	320	学 士 (工 学)	1.21	昭和 40年度		令和6年度入 学定員増 (26人、基 礎理工学 科)			
	機械工学科	4	90	—	360	学 士 (工 学)	1.15	昭和 50年度					
	基礎理工学科	4	86	—	292	学 士 (工 学)	1.15	平成 19年度					
	環境科学科	4	—	—	180	学 士 (工 学)	—	平成 23年度		令和6年度よ り学生募集 停止(環境 科学科、建 築学科)			
	建築学科	4	—	—	160	学 士 (工 学)	—	平成 30年度					
	建築・デザイン学部								大阪府寝屋川市 初町18番8号				
	建築・デザイン学科	4	150	—	300	学 士 (工 学)	1.10	令和 6年度					
	情報通信工学部								大阪府寝屋川市 初町18番8号				
	情報工学科	4	160	—	640	学 士 (情報工学)	1.15	平成 17年度					
	通信工学科	4	80	—	320	学 士 (工 学)	1.23	平成 17年度					
	医療健康科学部								大阪府四條畷市 清滝1130-70				
	医療科学科	4	80	第3年次 1	242	学 士 (工 学)	—	平成 16年度		令和6年度編 入学定員減 (4人、医療 科学科、健 康スポーツ 科学科)			
	理学療法学科	4	40	—	120	学 士 (理学療法学)	—	平成 18年度		令和7年度よ り学生募集 停止(医療 健康科学 部)			
	健康スポーツ科学科	4	70	第3年次 1	212	学 士 (健康科学)	—	平成 20年度		令和9年度編 入学定員募 集停止			
	健康情報学部								大阪府四條畷市 清滝1130-70				
	健康情報学科	4	165	第3年次 2	165	学 士 (工 学)	1.06	令和 7年度					
	総合情報学部								大阪府四條畷市 清滝1130-70				
	デジタルゲーム学科	4	153	第3年次 1	575	学 士 (情報学)	1.11	平成 30年度		令和6年度編 入学定員減 (4人、デジ タルゲーム 学科)			
ゲーム&メディア学科	4	122	—	452	学 士 (情報学)	1.19	平成 30年度		令和7年度入 学定員増 (13人、デ ジタルゲー ム学科、12 人ゲーム& メディア学 科)				
情報学科	4	90	—	360	学 士 (情報学)	1.18	平成 20年度						

工学研究科 博士後期課程 工学専攻	3	12	—	36	博士 (工学)	0.03	令和 2年度	大阪府寝屋川市 初町18番8号
工学研究科 博士前期課程 工学専攻	2	70	—	140	修士 (工学)	0.70	令和 2年度	大阪府寝屋川市 初町18番8号
医療福祉工学研究科 博士後期課程 医療福祉工学専攻	3	5	—	15	博士 (工学)	0.07	平成 19年度	大阪府四條畷市 清滝1130-70
医療福祉工学研究科 博士前期課程 医療福祉工学専攻	2	10	—	20	修士 (工学)	1.35	平成 17年度	大阪府四條畷市 清滝1130-70
総合情報学研究科 博士後期課程 総合情報学専攻	3	5	—	15	博士 (情報学)	0.20	令和 2年度	大阪府四條畷市 清滝1130-70
総合情報学研究科 博士前期課程 総合情報学専攻	2	30	—	60	修士 (情報学)	0.85	令和 2年度	大阪府四條畷市 清滝1130-70
附属施設の概要	該当なし							

(注)

- 1 共同学科の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「新設分」及び「既設分」の備考の「大学設置基準別表第一イ」については、専門職大学にあっては「専門職大学設置基準別表第一イ」、短期大学にあっては「短期大学設置基準別表第一イ」、専門職短期大学にあっては「専門職短期大学設置基準別表第一イ」にそれぞれ読み替えて作成すること。
- 3 「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 4 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」及び「スポーツ施設等」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」、「スポーツ施設等」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 6 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

教 育 課 程 等 の 概 要																
（総合情報学部デジタルゲーム学科）																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要 授業 科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実 習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手		基 幹 教 員 以 外 の 教 員 （ 助 手 を 除 く ）
人文・社会・自然群	大学の学び	総合教養	1前		2		○			1	1				7	オムニバス
		総合ゼミナール	1前		2			○							1	
		日本語上達法1	1前		2		○								2	
		社会生活と法	1前		2		○								1	
		OECU概論1	1前		1		○			1						
	視野を広げる	異文化の理解	1後		2		○								1	
		政治学	1後		2		○								1	
		発達心理学	1後		2		○								1	
		現代社会と青年の心理	1前		2		○								1	
		アジアの言語と文化	1後		2		○								1	
		ヨーロッパの言語と文化	1後		2		○								1	
		大阪の文化と歴史	1後		2		○								3	オムニバス
		高齢者社会と医療福祉	1後		2		○								1	
	社会とつながる	からだの科学	1前		2		○								1	
		現代社会を考える	1前		2		○								5	オムニバス
		歴史学の世界	1前		2		○								1	
		経済学の世界	1前		2		○								1	
		哲学の世界	1前		2		○								1	
		文学の世界	1後		2		○								1	
		日本国憲法	1後		2		○								1	
		教育制度論	1前		2		○								1	
		ジェンダー論	1後		2		○								1	
		国際コミュニケーション	1前		2		○								1	
		平和学	1前		2		○								3	オムニバス
		技術と	日本の近代史	1後		2		○								1
	企業社会と労働		1後		2		○								1	
	日本語上達法2		1後		2		○								1	
	文字の文化と歴史		1後		2		○								1	
	学術横断講座		1前		2		○								8	オムニバス
	研究交流講座		1後		2		○								6	オムニバス
小計（30科目）		-	-	0	59	0			-	2	1	0	0	0	39	
外国語群	英語	Core English 1	1前		1				○						4	
		Core English 2	1後		1				○						4	
		Core English 3	1前		1				○						5	
		Core English 4	1後		1				○						5	
		Applied English 1	2前		1				○						2	
		Applied English 2	2後		1				○						2	
		Practical English 1	2前		1				○						2	
		Practical English 2	2後		1				○						2	
	中国語	Advanced English 1	3前		1				○						1	
		Advanced English 2	3後		1				○						1	
		中国語1	2前		1				○						1	
		中国語2	2後		1				○						1	
	日本語	中国語3	3前		1				○						1	
		中国語4	3後		1				○						1	
		日本語1	1前		1				○	1						
		日本語2	1後		1				○	1						
	グローバル	日本語3	1前		1				○	1						
		日本語4	1後		1				○	1						
	グローバル	グローバル研修（英語）	3前		2				○						1	
		グローバル研修	3前		2				○	1						
小計（20科目）		-	-	0	22	0			-	1	0	0	0	0	13	

専門教育科目	表現活動1	1後		2			○		1	2					
	表現活動2	2後		2			○		1	2					
	特別活動1	1後		2			○		1	2					
	特別活動2	2後		2			○		1	2					
	ゼミナール1	3前	○	2			○		14	11	3				
	ゼミナール2	3後	○	2			○		14	11	3				
	卒業研究・卒業制作	4通	○	8			○		14	11	3				
	小計(137科目)		—	—	26	253	0	—	14	11	4				
合計(193科目)			—	—	26	343	0	—	14	11	4	0	0	12	
学位又は称号		学士(情報学)		学位又は学科の分野				工学関係							
卒業・修了要件及び履修方法								授業期間等							
<p>・共通科目 人文・社会・自然群より8単位以上、外国語群より4単位以上、健康・スポーツ群より2単位以上、情報基礎群より0単位以上、各群を合わせて14単位から34単位まで</p> <p>・専門教育科目 90単位から110単位まで(必修科目26単位を含む。)</p> <p>学科共通の必修科目26単位に加え、各専攻の必修科目は次のとおりとする。</p> <p>デジタルゲーム専攻 ゲーム学 2単位 ゲーム&メディア専攻 遊戯の歴史 2単位 ゲーム・社会デザイン専攻 ゲーム概論 2単位</p> <p>・卒業要件単位 124単位以上 (履修科目の登録の上限:44単位(年間))</p>								1学年の学期区分				2学期			
								1学期の授業期間				13週			
								1時限の授業の標準時間				105分			

授業科目の概要

（総合情報学部デジタルゲーム学科）

科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
大学 の学 びリ テラ シ	総合教養		この授業では、①さまざまな社会問題や研究分野を知り、それらを多角的、総合的に理解することで、専門分野の枠を超えて共通に求められる教養を身につけること、②社会や歴史について広く知るることによって、これから自身が学ぼうとしている専門分野の社会的・歴史的な意義や課題を理解することを目的としている。 （オムニバス方式／全13回） （53 安達 未来／1回）心と行動の科学 （45 日坂 真樹／2回）医療と福祉の工学 （41 田中 則子／1回）リハビリテーションと理学療法 （41 田中 則子／1回）スポーツにおける理学療法士の活動 （57 神野 周太郎／2回）競技・生涯スポーツの拡大と諸問題 （11 横石 隆／1回）ゲーム制作におけるアイデアの出し方・考え方 （20 ナガタ タケシ／1回）ゲームと教育 （49 升谷 保博／1回）インターネットのしくみ （63 南津 佳宏／1回）わかったつもりのことばのやりとり （58 立本 秀洋／1回）現代物理学入門 （53 安達 未来／1回）まとめ	オムニバス方式
	総合ゼミナール		この授業は、受講生が「憲法改正問題」について学び、現在議論されていることの問題点を理解し、自分の考えを持つことができるようになることを目的とする。 この授業では、いま議論されている憲法改正の提案内容について学ぶだけでなく、憲法改正論議の起源までさかのぼって、その歴史を理解するとともに、現在の議論の仕方の問題点や、自分なりの憲法改正についての考えができるようになることを目指す。	
	日本語上達法Ⅰ		大学での学びに必要な文章力の基礎を身につけることを主目的とする。そのため、長文の読解、小論文や自己PR文、レポートの書き方を扱っていく。	
	社会生活と法		現代社会ではありとあらゆるところに紛争・トラブルのタネが潜んでおり、仕事上のトラブルのほか、労働条件が切り下げ・解雇、親子、夫婦の間で離婚、遺産相続、詐欺や悪徳商法、地域社会での騒音や悪臭や日照、またマンション管理をめぐるトラブルに巻き込まれるかもしれない。現代社会ではそうした紛争を中立公平に解決するうえで法や裁判が果たす役割がきわめて大きくなっている。講義では断片的知識を詰め込むのではなく、新たに直面した問題に対処できる力、法的な考え方を身につけられるようにすることを目標とする。	
	OECU概論Ⅰ		本授業の目的は、学生自身が大阪電気通信大学（OECU）で学ぶ意義や目的を明確にし、それを具現化するために身につけておくべき素養を備えることにある。本授業では、本学の基本理念である「人間力」と「技術力」を育み、自らの力で人生を切り開いていける実践的な実学教育、及び学部教育・研究内容について理解を深め、本学での学びにおける目標を設定する。そして、それを実現するために必要な、大学での学びの作法・技法の修得を目指す。	
人文・社会・自然 群 共通科目	異文化の理解		人・物・情報の移動が国を越えて日常的になされている時代において、文化の違いから様々な摩擦も起こっている。異文化接触に伴って生じる問題点を想定して、それに具体的な検討を加えることにより、単に異文化に関する知見を得るだけでなく、国際的な視野と国際人としての視点を養う。	
	政治学		この講義では政治に関する基礎的な知識を身につけるとともに、学問的観点から政治と向き合うことができるようになることを目的としている。私たちが欲しい時に欲しいものをすべて手に入れることができたならば、政治は存在しないであろう。政治とは、人間が集団で生きるなかで生じる力の関係をめぐる問題でもあり、利害関係の妥協点を見つける、あるいは何らかの理想を追求していく作業でもある。なぜ民主主義がふさわしい政治体制だとされているのか、民主主義は実際にどのように運用されているのか、政策はどのように作られるのか、といった点に加えて、これまでの政治学そのものに疑問を投げかける視点や国際政治について学ぶなかで、自分自身の政治志向についても客観視できるようになることを目指す。	
	発達心理学		本科目では、胎生期、乳幼児期、児童期、思春期に至る子どもの心身の発達と学習の過程、自己認識、仲間関係等について、心理学な観点から理解することである。	
	現代社会と青年の心理		本講義は、次のことを目的としている。 1. 現代社会の特徴や課題を考察できる。 2. 青年期の発達やその特徴について心理学の理論・知識と概念を習得し理解できる。 3. 習得した理論・知識や概念をもとに、現代社会に生きる青年の心理を考察し、諸問題の解決に向けた方法を理解できる。 この授業は、現代社会のニーズを把握し問題点を抽出しながら、これからの社会を生き抜くうえで青年の抱える課題を、心理学的に把握するために必要といえる。	

アジアの言語と文化	アジアには多種多様な語族や語系に属する言語が分布しているが、本講義は漢字・漢字語を中心に日本語・中国語・韓国語を比較しながら、言語や文化の同質性と異質性を様々な角度から見ることによって、考える力と複合的な視点を養うことを目的としている。更に日本語・中国語・韓国語の三言語で東アジアの古典を読むことをチャレンジし、古典を通して人間のあり方、生きる知恵と学習の意義を学ぶ。	
ヨーロッパの言語と文化	この授業は、ヨーロッパの言語と文化について受講生が一定の理解を得ること、異文化、別の生活、暮らし方の理解を通して人間と社会に関して考える力を身に付けることを目的とする。そのため、現代ヨーロッパ文化の源流となった古代ギリシアとキリスト教を考察する。	
大阪の文化と歴史	<p>大阪の文化と歴史をより深く知り、大阪の豊穡な世界を味わうことを目的とする。</p> <p>哲学・文学・歴史学を専門とする複数の教員によるオムニバス形式の講義により、様々な角度から大阪を見つめ直すことで、広く社会の多様性を理解する力をも身につける。</p> <p>(74 向村 九音/1回) 大阪にまつわる神話—住吉の神の物語 (74 向村 九音/1回) 商売繁盛の神さま—大阪のえびす振興 (74 向村 九音/1回) 和歌に詠まれた大阪—「小倉百人一首」を中心に (74 向村 九音/1回) 遊女と大阪—江口の遊女伝書にみる聖と俗の往還 (74 向村 九音/1回) 近世の色恋—井原西鶴が描いた大坂の男女 (96 吉村 智博/1回) 近代都市大阪の誕生—商都から工都へ/街道から鉄道へ (96 吉村 智博/1回) 描かれた大阪の相貌—絵図・地図のコスモロジー (96 吉村 智博/1回) 盛り場の近代と文化—道頓堀・千日前のあゆみ (96 吉村 智博/1回) 被差別民の”大大阪”—都市下層社会の諸相 (96 吉村 智博/1回) 都市社会生活と市民—大阪府社会部の100年 (66 小田 直寿/1回) 大阪文化の基本構図—趣味の楽しみから広がる世界 (66 小田 直寿/1回) 日本最大の経済都市—大大阪の理想と展望 (66 小田 直寿/1回) 戦争と大阪—戦争の経験を考える</p>	オムニバス方式
高齢者社会と医療福祉	超高齢社会を迎えた現在、高齢者が健康で活躍できる社会の実現が望まれている。そのために、高齢者の生理的状況を理解し、医療と福祉を支援する技術の現状を理解できるようになることを目的とする。具体的には、老化にともなう生理機能の変化を理解する。また、高齢者の心理状態を理解する。さらに、超高齢社会について知識として理解するとともに、これらに対する自分の考えをまとめられるようにする。	
からだの科学	本講義は、自分のからだに興味を持ち健康な生活をおくるために、人間の身体の構造や仕組みや働きについて学習し、その基本的な機能について理解することを目的としている。そこで、トピックス的に日常生活の中で感じる色々な自分の事象について着目し、それぞれの臓器がどのように動いているのか、身体の事象を例に解説する。	
現代社会を考える	<p>文明が高度に発展するなかで、交通・情報等によるグローバル化が進展し、様々な問題が多様化・複雑化する現代社会において、より高度な専門性と共に、より広い視野に立った多角的・総合的なものの見方、考え方が求められている。本科目では、総合科目を担当する専任教員がオムニバス形式で授業を行い、各教員が、それぞれの教員の専門領域あるいは関心を持つ事柄、学生諸君にぜひ伝えたい事柄を取り上げ、本科目を通じて現代社会についての多角的、総合的な理解を促す。</p> <p>(オムニバス方式/全13回)</p> <p>(46 平沼博将/3回) 保育施設での事故・安全を考える (34 金田(福島) 啓稔/3回) 日本社会とスポーツ (64 村木 有也/3回) 運動を科学する (53 安達 未来/2回) 人間の「心」から現代社会を見つめ直す (43 中里見(宇野) 博/2回) 現代社会と原発</p>	オムニバス方式
歴史学の世界	歴史学とは、どのような学問かを知ることが目的である。高校までの日本史や世界史といった基礎的知識を学ぶカリキュラムと違って、学問としての歴史学は、史料の発見・発掘などをもとに、あらゆる事物を対象に日々新たな知見が付け加えられていくものである。現行の技術や制度といった一見すると歴史と関係がないような事物であっても、全ては歴史的経緯の中で形作られたものであって、そこには人間的な営為との相互作用があった。歴史学はそうした相互作用を明らかにするのである。講義を通して歴史学研究の一端を知ること、受講者は物事の歴史性を批判的に捉える視点を会得することができる。	
経済学の世界	この講義は、現在おこっている経済問題に触れながら、経済学的基本知識と近年の日本経済の動きについて学生諸君に理解を深めるためおこなう。就職活動や就職先会社で働くためには経済学的基本的理解と、近年の日本経済の動きについての理解は不可欠である。毎回作成したプリントを基本に新聞の切抜きなどを使って具体的に身近な問題と関連づけてわかりやすく解説する。	
哲学の世界	目的は(1)哲学することを学ぶこと、(2)哲学の面白さを感じること、(3)明晰に思考することを学ぶこと、である。本講義では、最初の哲学者たちを取り上げ、古代ギリシアの初期思想家たちの哲学を考察することで、哲学の問題のあり方・成り立ちを知り、哲学の二つの柱であるヴィジョン(ものの見方・考え方)とアーギュメント(議論)について学び、世界と自分について少しでも理解を深めることができるようになることを目的としている。	
文学の世界	本講義では、主として中世から現代までの日本文学作品の中から数点を選び(内1~2回は外国作品(翻訳)も併用する予定)、その読解を通して、文学が読者に語るメッセージを読み解いていく。その中で、①文学とはどのような芸術か、②文学の本質、③人間と社会に対する文学の価値とはたらき、④自分にとっての文学の価値を考えたい。そして、講義を終えた後は、これらのことを「自分の言葉」で説明できるようにする。	

日本国憲法	<p>この授業は、「日本国憲法」の基礎的な知識を学ぶことを目的とする。「憲法」は一般の「法律」と違い、国民を縛るためのものではなく、政府を縛るものである。政府は憲法の範囲内でしか法律を作ることができず、その意味で、憲法は社会的なOSであると同時に、市民生活を支え、政府による戦争や人権侵害などから市民を守っている。しかし、どんなに素晴らしい内容の憲法を持っていても、その実現を政府に押しつけるのは、いつでも市民の力にかかっている。だから、憲法について学ぶことは、この国の「主権者」たる市民として生きる上での基礎的な知識を得ることでもある。この授業では、最初に日本国憲法制定の歴史から学び、次に国民の基本的な人権、この憲法の特徴である「平和主義」について学ぶ。最後に司法の独立や、民主主義の現状と問題点について学ぶ。</p>	
教育制度論	<p>現代学校教育に関する社会的及び制度的事項についての基礎的知識を習得し、内外の教育課題とその解決のための諸政策・制度の有効性を理解するとともに、学校と地域との連携に関する理解及び学校安全への対応に関する基礎的知識を習得する。</p>	
ジェンダー論	<p>ジェンダーやセクシュアリティという言葉を見たり聞いたりしたことがある人は多いと思われる。生物学的な性別（オスとメス）であるセックスと、ジェンダー、セクシュアリティといった「性」に関連する概念は、私たち一人ひとりの「生」と深く関わりを持っている。なぜなら、それらは私たちを取り囲む「ルール」として、日常生活に深く組み込まれているからである。講義では、「当たり前」「常識」とみなされがちなこの「ルール」が、私たちにどのような影響を与えているのかを考えるために、「性」をめぐる社会通念・制度・規範を取り上げる。そして、現代の暮らしや社会問題をジェンダーの視点で学ぶことによって、社会を多角的に見る視点を身につけることを目的とする。</p>	
国際コミュニケーション	<p>諸言語圏における言語行動の比較を通して、異言語文化間で発生するコミュニケーションギャップの実際を考察するとともに、そのギャップを越えてコミュニケーションが成り立っていく過程ならびに要因を追究し、異なる文化の間におけるコミュニケーションのあり方を探る。それにより世界や日本の社会・文化の多様性に対する理解を深め、グローバル化した現代の日本と世界との関係がどうあるべきかを考え、真の「国際人」への足がかりを築くことを目指す。</p>	
平和学	<p>この授業は、学生が「平和学(Peace Studies)」の基本的な事柄について理解でき、差別や暴力、戦争のない、より自由で平等な社会を希求し、自ら行動できるようにすることを目的とする。平和学は新しい学問であり、その分野は広く、ますます発展している。この講義では、3人の担当教員の専門に応じて、法学、哲学、心理学からのアプローチを中心に、平和学に関する様々なトピックや、概念、思想について学ぶ。 (オムニバス方式全13回) (43 中里見(宇野) 博/1回) 平和学とは何か (34 金田(福島) 啓啓/4回) 戦後憲法と日本の平和 (43 中里見(宇野) 博) /4回) ホブズ、ロック、ルソーについて (46 平沼 博将/4回) 平和を創る心理学</p>	オムニバス方式
日本の近代史	<p>明治維新以降の近代日本のあゆみのなかで出現してきた諸問題と日本人がそれにどう対応してきたか、またその過程で人々が形成してきた意識のありようを知り、それを通して近代日本の特徴を理解する。あわせて解決してきた事項といまも抱えている課題についても知る。また、近代日本の歴史を動かしてきた多くの人々と彼らを支えてきた社会的・歴史的基盤についても知る。具体的な事例としては、明治以降、世界の中でもっとも激しい体験を重ねた公害問題、そして国民生活に密接な関わりをもった制度改革(身分制度・暦・貨幣経済制度・徴兵制度)についてである。公害・環境問題や社会制度の歴史的な経緯を知ること、さらにそれを通して見えてくる日本の科学技術や社会構造・社会意識の歴史的ありようを理解することを目的とする。</p>	
企業社会と労働	<p>産業社会においては、産業社会に特徴的な技術システムの高度化や、制度の大規模化・複雑化などから、特有の人間関係が発達し、労働疎外等も問題になることが多い。こうした産業における人間関係、労働疎外の問題、これらと関係して重要な意味をもつ組織の動態など、産業社会の諸制度について考察する。</p>	
日本語上達法2	<p>この授業は、受講生が大学に必要な(アカデミックな)レポートや卒業研究を、よりよく書けるようになることを目的とする。そのために必要な、アカデミックな日本語の「読む・書く」能力を向上する課題に取り組む。</p>	
文字の文化と歴史	<p>日本の文化と歴史を学ぶ上で、文字は最も重要な要素と言える。日本語の文章表現は漢字とかな及びカタカナを用いるが、漢字やかなの歴史を知ること、日本文化を知ることには直結する。また、近年、コンピュータの利用に伴い、文字を書くことが少なくなったため、文字を意識して書くこと、美しく書くことなどはとても困難な状況になっていることが窺える。ここでは、日本の文字の歴史を理解し、美しい文字の臨書なども体験し、現代における文字の芸術性なども含め、幅広く文字の文化を理解する。</p>	

人文・社会・自然群	科学と技術	学術横断講座	<p>本講義の目的は、次の通りである。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 大学における「学問」と「研究」をキーワードに、異なる分野の基本的な概念、理論、及び方法論を理解し、それらがどのように相互に関連し、補充し合っているかを学ぶ。 2. 各分野の知識を統合し、複雑な問題に対して多角的な視点からアプローチする能力を養う。 3. 異分野間のアイデアの結合により、新しい概念や解決策を生み出す創造的な思考力を身に着ける。 4. 現代社会の複雑な課題に対して、多様な領域から俯瞰することで、持続可能な問題解決能力を身に着ける。 <p>(オムニバス方式全13回)</p> <p>(50 溝井 浩/1回) 「学術横断講座」概論 (50 溝井 浩/1回) 人工知能の歴史 (50 溝井 浩/1回) 工業デザイン (44 早坂 昇/1回) 信号処理 (50 溝井 浩/1回) 核融合炉 (54 伊藤 義道/1回) 完全シャッフルの数理 (36 柴垣 佳明/1回) レーダー気象学 (39 竹内 和広/1回) 大規模言語モデルと知能 (50 溝井 浩/1回) 量子医療 (61 疋田 真一/1回) 目は動くカメラ (51 森田 成昭/1回) 分光分析 (90 前田 郁弥/1回) 宇宙を楽しむ天文学 (50 溝井 浩/1回) 「学術横断講座」総論</p>	オムニバス方式
		研究交流講座	<p>本講義の目的は、次の通りである。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 異なる分野の研究者の研究手法、概念、成果について理解する。 2. 多様な研究スキルとその思考法について知識を広める。 3. さまざまな研究成果やアイデアを統合し、新しい視点や研究テーマを発掘する力を身につける。 4. 研究が社会や産業界に与える影響についての理解を深める。 <p>(オムニバス方式全13回)</p> <p>(50 溝井 浩/1回) 「研究交流講座」概論 (50 溝井 浩/1回) 加速器実験 (31 入部 正継/2回) 制御工学-自動制御の原理を応用した道具の歴史- (59 多米田 裕一郎/1回) 極高エネルギー現象 (50 溝井 浩/1回) 大学における研究と教育とはなにか？ (50 溝井 浩/1回) さまざまな測定装置 (39 田代 徹也/回) 工作機械 (50 溝井 浩/1回) 設計から製作まで (51 湯口 宜明/回) 生体分子の構造 (50 溝井 浩/1回) 研究発表の方法 (89 前田 郁弥/回) 電波天文学 (50 溝井 浩/1回) 「研究交流講座」総論</p>	オムニバス方式
外国語群	英語	Core English 1	比較的平易な英文教材を用いて、基本的な語彙を増強し、英文の構造や文法事項を確認する実習を通して、読解に必要な基礎を固める。多読学習を導入し、英語を英語のまま理解する力を併せて涵養する。	
		Core English 2	Core English 1 で習得したことを基に、比較的平易な英文教材を用いて、基本的な語彙をさらに増強し、英文の構造や文法事項を確認する実習を通して、読解に必要な基礎を固める。多読学習を継続し、速読力の涵養につなげる。	
		Core English 3	主にリスニングの演習を通して、英語による平易な会話などを理解できる力を涵養する。英語らしいリズムを構成するイントネーションや強勢などを意識した発音ができるようになる。	
		Core English 4	Core English 3 で習得したことを基に、主にリスニングの実習を通して、比較的平易な会話などを理解できる力をさらに伸ばす。英語らしいリズムを意識しながら、自分の考えを平易な英語で表現できる力を涵養する。	
		Applied English 1	語彙を増強し、英語による比較的平易な会話などを理解できる力を涵養する。さらにさまざまなトピックについて英語で自分の意見や考えを述べるができるようにコミュニケーションの技能を高める。	
		Applied English 2	Applied English 1 で習得したことを基に、さらに語彙を増強し、英語による比較的平易な会話などを理解できる力を涵養する。さらにさまざまなトピックについて英語で自分の意見や考えを述べるができるようにコミュニケーションの技能を高める。	
		Practical English 1	異文化間コミュニケーション練習を通して文化間のギャップを意識・理解し、英語で標準的な発音が出来ようになり、語彙と平易な表現での発信力を獲得する	
		Practical English 2	Practical English 1 の学修をもとに、異文化間コミュニケーション練習を通して文化間のギャップを意識・理解し、英語で標準的な発音が出来ようになり、できる限り英語の視点（より客観的な視点）で発言できるようになる。	
		Advanced English 1	この授業では、①さまざまな題材のメディア素材に触れながら、英語のリスニング・スピーキングのスキルを伸ばす。②英→日の字幕翻訳を行い、異文化間の言語コミュニケーションを実践しつつメタ言語能力を高める。ことを目的としている。	
		Advanced English 2	この授業では、Advanced English IIに引き続き、①さまざまな題材のメディア素材に触れながら、英語のリスニング・スピーキングのスキルを伸ばす。②英→日の字幕翻訳を行い、異文化間の言語コミュニケーションを実践しつつメタ言語能力を高める。ことを目的としている。	
中国語	中国語 I	初修学生を対象とし、発音から基礎的な表現、文法、作文を習得することにより、平易な中国語を聞き、話すことができること。また、中国語を学ぶ楽しさを知り、言葉の文化的背景（歴史・地理・社会・生活等）などにも触れて理解する。		

外国語群	中国語	中国語 2	中国語の基本単語500語、ピンイン（表音ローマ字）の読み方と綴り方、単文の基本文型、文法を理解し、日常挨拶語約50～80を理解その基本的な運用を行うことができる。また、中国語圏の文化に関する初歩的な事象について概略を説明することができる。	
		中国語 3	中国語の常用語800～1,000の発音（ピンイン表記）及び単語の意味を習得し、中国語の簡単な文章を読み、書くことができる。簡単な日常会話ができる。また、中国語圏の文化に関する初歩的な事象について概略を説明することができる。	
		中国語 4	中国語の常用語1,000～1,500の発音（ピンイン表記）及び単語の意味を習得し、中国語の簡単な文章を読み、書くことができる。簡単な日常会話ができる。そして、中国語を学ぶ楽しさを知り、言葉の文化的背景（歴史・地理・社会・生活等）などにも触れて理解する。	
		日本語 1	外国人留学生を対象とした認定科目であり、日本語能力検定N2級相当の日本語の読解力ならびに会話能力があると認められた場合に認定授与される。	
	日本語	日本語 2	外国人留学生を対象とした認定科目であり、日本語能力検定N2級相当の日本語の読解力ならびに会話能力があると認められた場合に認定授与される。	
		日本語 3	外国人留学生を対象とした認定科目であり、日本語能力検定N1級相当の日本語の読解力ならびに会話能力があると認められた場合に認定授与される。	
		日本語 4	外国人留学生を対象とした認定科目であり、日本語能力検定N1級相当の日本語の読解力ならびに会話能力があると認められた場合に認定授与される。	
	グローバル	グローバル研修（英語）	近年のグローバルな人材の育成のニーズに対応し、国際交流センターが認める留学プログラムに参加することで世界の多様性を認識する。交換留学やプログラムにおける各種活動を通して、視野を広げ、教養・見識を高めることを目的とする。	
		グローバル研修	英語圏を主として一定期間滞在し、単に英語の技能を磨くのみならず、その国に暮らす人びとに接し、歴史や文化、社会への理解を深め、多様な視点を内面化していくことによって、グローバルな視座を獲得する。	
	共通科目	スポーツ・健康・群	健康・スポーツ科学論	健康とは、単に病気や障害の無いことを指すわけではない。身体的・精神的・社会的に満たされた状態になってはじめて、人は健康であるということができる（WHO憲章）。ストレス社会と呼ばれ、心理社会的に様々な負荷がかかる現代社会において、自分の体と心を守り社会で適応していく（よりよく生きる）ためには、健康について多様な側面から理解し、健康を維持する態度やスキルを身につけることが重要である。 そこで本講義では、睡眠・運動等の身体的健康、ストレス等の精神的健康、社会適応に関わる対人スキルといった健康科学のテーマについて学び、健康行動を実践できる能力を身につけることを目的とする。
スポーツ文化論			スポーツは人びとの人生や暮らしをより豊かにし充実したものと看做し、世界共通の人類の「文化」である。その価値は「個人的価値」「社会的価値」「観賞的価値」「経済的価値」「国際的価値」を見出すことができる。そこで、これら価値に関連する事象を取り上げ「スポーツ文化」について考察し、自身とスポーツの関わりについて考究する。	
スポーツ実習 1			スポーツ実習において繰り返し行われる積極的かつ主体的な運動・スポーツ行動による生体への働きかけは、(1)人間が本来的に持っている各種の欲求を満たし、(2)生きていることの実感を得させ、(3)人間としての生育をはたさせ、(4)人間生活及び大学生活における修学と研究の基礎となる心身の健康を保持増進させるものである。また、スポーツ活動の場面において生じる時々刻々の局面の事態に対処するには、その局面の状況を的確に把握し、総合的な判断にしたがって、迅速に行動しなければならないが、実習を経験することにより、総合的な判断力を効果的に育成することが期待出来る。 スポーツ実習 1においては上記のスポーツに内在する教育効果に加え「集団」について着目し、「スポーツにおける人間関係と集団について」考察を深めることを目的とする。	
スポーツ実習 2			スポーツ実習において繰り返し行われる積極的かつ主体的な運動・スポーツ行動による生体への働きかけは、(1)人間が本来的に持っている各種の欲求を満たし、(2)生きていることの実感を得させ、(3)人間としての生育をはたさせ、(4)人間生活及び大学生活における修学と研究の基礎となる心身の健康を保持増進させるものである。また、スポーツ活動の場面において生じる時々刻々の局面の事態に対処するには、その局面の状況を的確に把握し、総合的な判断にしたがって、迅速に行動しなければならないが、実習を経験することにより、総合的な判断力を効果的に育成することが期待出来る。 スポーツ実習 2においては、上記のスポーツに内在する教育効果に加え、生涯スポーツを視野に入れた自己とスポーツとの最適な関わりを発見を目的とする。	
スポーツ実習 3			スポーツ実習において繰り返し行われる積極的かつ主体的な運動・スポーツ行動による生体への働きかけは、(1)人間が本来的に持っている各種の欲求を満たし、(2)生きていることの実感を得させ、(3)人間としての生育をはたさせ、(4)人間生活及び大学生活における修学と研究の基礎となる心身の健康を保持増進させるものである。また、スポーツ活動の場面において生じる時々刻々の局面の事態に対処するには、その局面の状況を的確に把握し、総合的な判断にしたがって、迅速に行動しなければならないが、実習を経験することにより、総合的な判断力を効果的に育成することが期待出来る。 スポーツ実習 3においては上記のスポーツに内在する教育効果に加え、高度化した競技スポーツの技術に着目し、技術・戦術について実践を通して考察する。	

共通科目	基礎情報	情報	AI・データサイエンス入門	<p>情報通信技術(ICT)の急速な進歩に伴い、目まぐるしく変化する現代社会において高度な情報のデジタル化が進展している。その中で数理・データサイエンス・AIを含めたICTを適切かつ効果的に活用して、主体的な問題の発見とスピーディな解決能力が求められている。本授業では、社会における様々な分野における実問題を概観し、それらの問題解決の考え方と方法論について、数理・データサイエンス・AI、情報及びコンピュータを含めたICTの果たす役割やその影響などを理解し、これらを活用した問題発見、解決能力を身につけるために、実践事例を中心とした講義及び演習を行う。また、本授業を履修することで数理・データサイエンス・AIのリテラシーレベルを習得する。</p> <p>(オムニバス方式/全13回) (32 江原 康生/1回) データサイエンス・AI利活用の動向、問題解決のための情報、データ活用 (32 江原 康生/1回) 情報、データ活用 (32 江原 康生/1回) データの取り扱い、統計の基本 (32 江原 康生/1回) 問題解決におけるデータ分析(1) 相関と回帰 (32 江原 康生/1回) 問題解決におけるデータ分析(2) データに潜む因果関係 (32 江原 康生/1回) 問題解決における様々なグラフの活用 (60 中村 英夫/1回) データ・AI 利活用の事例 (1) 生体信号処理の応用事例 (62 水野 裕志/1回) データ・AI 利活用の事例 (2) 医療安全における応用事例 (37 上善 恒雄/1回) データ・AI 利活用の事例 (3) 社会を支えるデータ (33 大西 克彦/1回) データ・AI 利活用の事例 (4) 医療・福祉・VRにおける応用事例 (22 沼田 哲史/1回) データ・AI 利活用の事例 (5) ゲーム開発におけるAI技術 (32 江原 康生/1回) データ、AI倫理とメディアリテラシー (32 江原 康生/1回) データ、AI利活用とセキュリティ</p>	オムニバス方式
		情報	ゲーム学	○	<p>ゲームは、ハードウェア、ソフトウェア、デザイン、アート、メディアといった多くの要素のかかわる創造物であり、その制作に携わるためには、それらに対する知識も少なからず必要である。本科目においてはゲームを取り巻く環境やゲームを構成する要素、ゲーム制作に携わるための知識について解説する。合わせてゲームが現代の情報化と社会に与える影響、ゲームにおける著作権等の知的所有権の所在、ゲーム制作に関しての情報モラルも解説する。</p>
専門教育科目	ゲーム開発	ゲームの心理学		<p>本科目では、ゲームを制作するにあたって、知っておくべき心理学の基礎(人間がどのようにして五感で情報を受け取り、反応し、感情が発生するのかという基本的な仕組みから対人コミュニケーション、心の不調まで)を学習する。心理学系の実習科目の基礎理論となる心理学概論に位置づけられるが、非常に幅広い範囲を13回という限られた時間内で学習するため、各ジャンルの要点を説明する講義形式の科目となる。</p>	
		プログラミング演習1		<p>デジタルゲームの制作過程においてプログラミングは最も多くの人材を必要とされる工程であり、プログラミングに関する基本的な知識は極めて重要である。本科目では、一般的なシステム開発にも用いられる代表的なオブジェクト指向言語によって、基礎的なプログラミングが行えるようになるためのノウハウを教授した後、様々なコンピュータ機器をその言語によって計測・制御に使用する方法を教授する。到達目標は本格的にクラスを使った多様なプログラミングができる技術を身につけることである。</p>	
		プログラミング演習2		<p>デジタルゲームの制作過程においてプログラミングは最も多くの人材を必要とされる工程であり、プログラミングに関する基本的な知識は極めて重要である。本科目では、代表的なオブジェクト指向言語を採用し、高度なプログラミングを行えるようになるための基礎を教授する。題材とする言語で記述された既存のアプリケーションのソースコードを読めるようにし、特定の機能を実現しているコード箇所を特定して、思い通りの動作に修正できる技術を身につけることを目的とする。また、演習を通して、コーディングの基礎力をつけることを目標とする。</p>	
		プログラミング演習3		<p>デジタルゲームの制作過程においてプログラミングは最も多くの人材を必要とされる工程であり、プログラミングに関する基本的な知識は極めて重要である。本科目では、代表的なオブジェクト指向言語を採用し、実習Iに引き続いて、より高度なプログラミングを行えるようになるための基礎を教授する。題材とする言語で記述された既存のアプリケーションのソースコードを読めるようにし、特定の機能を実現しているコード箇所を特定して、思い通りの動作に修正できる技術を身につけることを目的とする。また、演習を通して、様々な外部デバイスやネットワークなどの高度な技術を実現できるようになることを目標とする。</p>	
		プログラミング演習4		<p>デジタルゲームの制作過程においてプログラミングは最も多くの人材を必要とされる工程であり、プログラミングに関する実務的な知識は極めて重要である。本科目では、3DCGを使ったプログラミングの基礎を固めるために、線形代数などに代表される幾何学的計算を実地で経験することを目的としている。題材とする言語を例として3DCGの基本的な概念を学んだ上で、3次元の幾何学的計算の基礎を知る事を目標としている。また3DCGのゲームを題材に、様々な実装作業ができるようになる事も目標としている。</p>	

スクリプトプログラミング1		近年のソーシャルゲームクライアントのひとつ、Webブラウザ用クライアントの実装に使われるJavaScriptについて解説・実習を行う。 プログラミング初心者を対象にJavaScriptによるゲーム実装に必要な技術について総合的な知識を獲得し、簡単なゲームなら独りで作成できるようになることを目的とする。JavaScriptによりWebブラウザ上で動くゲームを作成できるようになることを到達目標とする。	
スクリプトプログラミング2		情報システムの設計と管理の基礎として、実用性が高いスクリプト言語を使ってプログラミングの基本的概念を学び、日常的な情報処理を習得することを目的とする演習科目である。到達目標は、次の通りである。 ・自分でマニュアルや文献を参考にしながらスクリプト言語を使いこなせるようになる。 ・インターネット等で公開されたソースコードなどを参考に、模倣・流用・改良を行い、スクリプトを自分の考えるためのツールとして習熟すること。	
スクリプトプログラミング3		ゲームアプリケーション、Webアプリケーション、メディアアート制作のために必要となるさまざまなプログラミング手法について学習する。ここでは用途に応じてさまざまなスクリプト言語を取り上げる。ソフトウェア設計、データ処理、画像処理、アニメーション制御の基礎的なプログラミング演習から始め、最終的には、ゲームAIに用いられるアルゴリズムの検討や、ハードウェア制御に関する高度なプログラミング技術、情報システムの設計と管理についても学習する。	
知的財産権		本科目では、クリエイターにとって職業として必須の知識であり、自らの権利を守るため以上に他者の権利を侵害した時のダメージは計り知れないものになる「知的財産権」について学ぶ。著作権、産業財産権（特許権、実用新案権、意匠権、商標権）、その他関連する権利を含めた「知的財産権」（知的所有権）について一通りの知識を得ると同時に、知的財産を扱う際の情報モラルを身につけることにより、知的財産権の側面から情報化と社会の関係を理解し、もって個別の問題に対する基礎的な力を育成することを目標とする。	
ゲーム制作入門演習		広く使われているゲーム開発環境を用いて簡単なゲームの制作を通して、ゲーム作成に必要な基礎知識を身に付けることを目的とする。また、グラフィックス制作とプログラミングの実習を通して、他の科目における学習が必要となる項目をより良く把握できるようにする。ゲーム作成に必要な各種ツールの基本の使い方と、その相互関係について理解することを目標とする。また、それらのツールを使用して、簡単な自分のアイデアを形にすることを体験させ、以後の専門科目でより高度な制作技法を学ぶための導入とすることを目標とする。	
インタラクティブメディア概論		人の働きかけ（操作）が変わると、提示される情報やその提示方法が変わるインタラクティブなメディアが一般的になりつつある。ゲームもインタラクティブなメディアの一つであるが、従来の紙媒体（新聞や雑誌）や電話などの通信媒体もインタラクティブなメディアへとダイナミックに変化すると共に、社会におけるその影響力や意味合いも大きく変化し続けている。本科目では、高度情報化社会におけるインタラクティブなメディアのあり方について考える。	
UI・UXデザイン		UI（ユーザインタフェース）とは、ユーザと製品・サービスの接触面を指し、ユーザの目に触れ使用するすべての部分、情報を指す。一方、UX（ユーザエクスペリエンス）とは、ユーザがサービスを利用して獲得できる体験であり、ユーザが製品・サービスを通して感じたことすべてを指す。本科目では、ユニバーサルデザインの観点からUI、UXの設計活動に取り組み、デジタルコンテンツにおける、より豊かなインタフェースとエクスペリエンスについて考察する契機とする。	
ゲーム史		本科目は、ゲームの歴史・ゲームを取り巻く状況を、ゲームのジャンルなどをベースに学ぶ科目である。またゲームにおける「本質的な楽しさ」の解説と、「ゲームを面白くする為のテクニック」の紹介を通して、ゲームクリエイターに必要な「楽しさを創造する能力」を身につける事を目的とする。また、「本質的な楽しさ」を理解する事で、ゲームを他の幅広いクリエイションやメディア展開へと応用出来る能力を身に付ける事も目的とする。	
ゲームデザイン		本科目では、ゲームに関する企画書の書き方を通して、ゲームの内容及魅力をどのように他人へと伝えるかを学ぶ。また、ゲームという行為や成果物そのものを構成する諸要素を構造的に理解すると共に、それらが影響を及ぼす遊び手や社会との関係性の構築にまで考察を巡らせ、ゲームというユーザー体験を設計することの考え方を理解し、新たなゲームの企画に応用できるようにすることを目的とする。	
遊戯の歴史	○	遊戯は古代から人々の生活に深く根付き、文明の発展とともに多様な形で進化を遂げてきた。本科目では、歴史上のさまざまな盤上遊戯や身体・感覚を使った遊戯が、どのように人々に親しまれ、時代ごとに楽しみ方や役割が変化してきたのかを紹介する。学生は、遊戯の歴史や文化的価値を深く理解するとともに、それが現代社会においてどのような影響を与えているのかを学ぶ。さらに、自らの視点を通して遊戯との新たな関わり方を模索する機会を得ることを目指す。	
ゲームミュージック演習		近年、コンピュータ技術の発展がめざましく、情報メディアは写真、音楽、映像、ゲームなど多様化の一途をたどるとともに、それらメディアの制作、さらには配信にもコンピューターが使用されている。本科目では、それら多様化するメディアのうち、主に音楽について取り扱う。本科目では「DAW」と呼ばれる音楽制作ソフトウェアを中心とした近年の音楽制作システムの基本概念と操作方法を学ぶ。また、音楽を作る上で必要不可欠なコード、メロディ、リズム等についての基礎、またシンセサイザーの音作り、そしてエフェクトの使い方を、初心者を対象にした内容で講義する。	

ゲーム概論	○	本科目では、ゲームをさまざまなテーマごとに俯瞰し、体系的に学ぶ。扱うテーマは、ゲーム文化の変遷、入力装置、ゲームジャンル、グラフィック、サウンド、さらにはゲームを取り巻く環境など、幅広く取り上げる。講義では具体的な作品やデータを用い、プレイヤー、制作者、メディア、社会といった多様な視点から解説する。またこれらの知識を基にディスカッションを行い、ゲームの本質やこれからのゲームの可能性について考察する。	
ゲーム表現		本科目では、ゲームを構成要素ごとに分け、その表現方法と効果について、ゲーム開発経験者の視点から実践的に解説する。講義では、実際のゲーム作品やデモゲームを用い、どのような表現がゲームの楽しさを生み出し、プレイヤーを惹きつけているのかを詳しく学ぶ。また、ディスカッションや課題作成を通して、これらの表現方法の可能性を探り、ゲームに限らないさまざまな分野で活用するための基礎を身につけることを目指す。	
ゲームジャム入門		「ゲームジャム」とは、限られた時間や条件内で即興チームにより実験的なアイデアを立案し、最低限プレイ可能なプロトタイプゲームをつくりあげるイベントである。本科目は、そうしたゲームジャムの要点である、即興性や実験性、共同性などを含めたゲーム試作の体験を、様々な題材や手法で行う入門的な科目である。なお、本科目では、ゲーム制作に関連するプログラムなどのハードスキルではなく、創造性や発信力、主体性など、ゲーム制作に限らず社会で求められるソフトスキルに主眼を置き、それらをゲームジャムを模した工程を通して獲得することを目指す。 (オムニバス方式/全13回) (24 森 善龍/13回) 初回ガイダンス (1回) 及び 2 回目以降の授業における全体のファシリテーター (12回) (27 稲浦 綾/5回) 初回ガイダンス (1回)、アナログゲーム制作を体験する (4回) (3 阿部 吾郎/5回) 初回ガイダンス (1回)、多様なゲーム制作を体験する (4回) (17 シン ジュヒョン/5回) 初回ガイダンス (1回)、シリアスゲーム制作を体験する (4回)	オムニバス方式
ゲーム試作入門		本科目では、ゲーム開発未経験の学生が、短い期間で簡単なデジタルゲーム制作を行う。プログラミングなどの専門知識を必要としない開発環境を用い、限られた機能とリソースの中で創意工夫し、自らのアイデアを実現する過程を楽しむことを目指す。本科目を通して、デジタルゲームがどのように開発されるかの基本概念を理解し、それは今後履修するゲーム試作科目に繋がる基礎力を養う土台となる。	
ゲーム試作演習 1		本科目では、初歩的なゲーム開発を体験した学生が、業界でも使用されるゲーム開発環境を用いて、本格的なデジタルゲーム制作について学び、実際に開発まで行う。座学と演習を組み合わせた授業形態であるが、プログラムをゼロから書いたり、複雑な 3D モデリングをしたりするのではなく、ビジュアルスクリプティングのようなローコード開発や、生成 AI の活用といった、低コスト・高効率なゲーム制作手法を採用する。これにより、座学に多くの時間を取られることなく、自らのアイデアに反映させることを目指す。知識や経験の不足を補うためにテクノロジーを最大限活用し、必要なツールやサービスの使い方を幅広く習得する。本科目を通して、プログラミングの基本的な概念とゲーム開発のプロセスを理解し、さらに高度なゲーム開発技術を学ぶ今後の履修科目に繋げる。	
ゲーム試作演習 2		本科目では、既にゲーム開発を体験した学生が、さらに高度な技術を学ぶために、業界でも使用されるゲーム開発環境を用いて、デジタルゲーム制作を行う。座学と演習を組み合わせた授業形態で、ビジュアルスクリプティングのようなローコード開発を中心に、ゲームエンジンを使ったレベルデザインや生成 AI を活用した素材制作といった、モダンなゲーム開発技術全般を広く学び、自らのアイデアをゲームという形に落とし込む総合的なスキルを養う。また、限られた時間と経験の中で、テクノロジーを活用しながら創意工夫を重ね、完成度を高めていく過程を経て、ゲーム開発の楽しさと達成感を味わうことを目指す。本科目を通して、これまで学んできたプログラミングを始めとする開発スキルの定着を図ると同時に、ゲームのDX技術を様々な社会問題の解決に応用する着想をも得る。	
ゲームプログラミング基礎		本科目では、より本格的なゲーム開発に興味を持ち、プログラミングを学びたいと考える学生が、ゲーム開発の基盤となるプログラミングの基礎を学ぶ。座学と演習を組み合わせた授業形態で、業界でも使用されるプログラミング言語と開発ツールを用い、コードの書き方、プログラミングの考え方、基本的なアルゴリズムなどを総合的に習得しながら、プログラミングの本質の理解を目指す。学習の題材としてはデジタルゲームを扱うが、これは、自分で組んだプログラムの動作を視覚的に分かりやすい形で確認できる上に、学んだ技術を「遊び」という形に具現化できるというメリットを持つ。もちろん、プログラミングやその周辺の IT 技術は、ゲームに限らず現代社会のあらゆる場面で広く活用されており、それを理解することで、新たな視点を得ることに繋がる。	

ゲームプログラミング		<p>本科目では、より本格的なゲーム開発に興味を持ち、プログラミングを学んできた学生が、ゲーム開発の基盤となるプログラミングをより深く学ぶ。座学と演習を組み合わせた授業形態で、業界でも使用されるプログラミング言語と開発ツールを用い、実践的なコードの書き方、アルゴリズムやデータ構造を習得しながら、プログラミングの本質の理解を目指す。学習の題材としてはデジタルゲームを扱うが、これは、自分で組んだプログラムの動作を視覚的に分かりやすい形で確認できる上に、学んだ技術を「遊び」という形に具現化できるというメリットを持つ。もちろん、プログラミングやその周辺の IT 技術は、ゲームに限らず現代社会のあらゆる場面で広く活用されており、それを深く理解することで、社会問題などの課題解決にも応用可能なスキルを高め、自身の将来の選択肢も広げる。</p>	
バーチャル表現入門		<p>本科目は、バーチャル技術の基礎を学び、デジタル空間での表現方法を理解する事を目的としている。具体的には、バーチャルリアリティ (VR) や拡張現実 (AR) の基本概念を理解し、3Dモデリングやアニメーション、インタラクティブデザインの基礎技術を身につける事を目標とする。また講義と実践を通して、デジタル表現の可能性を探求し、創造的なアイデアを形にする力を養うことも目標としている。</p>	
バーチャル表現演習 1		<p>本科目は、バーチャル表現技術を活用した実践的なプロジェクトを通して、基礎技術を応用する力を獲得する事を目的としている。3Dモデリング、ライティング、シューター制作などを取り入れた課題に取り組み、デジタル空間での視覚表現を深め、制作プロセスの理解と問題解決能力を向上させることを目標としている。</p>	
バーチャル表現演習 2		<p>本科目は、バーチャル表現演習1で学んだ内容を踏まえ、より高度なバーチャル表現技術を習得する事を目的としている。具体的には、キャラクターアニメーション、物理演算、リアルタイムレンダリングを活用し、インタラクティブなバーチャル体験をデザイン・制作する。またチーム制作に取り組み、コミュニケーション力やプロジェクト管理能力を身につけられる事も目標としている。</p>	
バーチャルコミュニケーション演習 1		<p>本科目は、バーチャル空間でのコミュニケーション手法を学ぶことを目的としている。具体的には、アバター制作や仮想空間デザインを通して、効果的な情報伝達やインタラクション設計を探求する。またVR空間でのプレゼンテーションやイベント運営を体験し、実践的なスキルを身につける事を目標としている。</p>	
バーチャルコミュニケーション演習 2		<p>本科目は、バーチャルコミュニケーション演習1で学んだ内容を踏まえ、バーチャル空間でのコミュニケーション能力をさらに向上させる事を目的としている。具体的には、複雑なシナリオ設計、多人数参加型イベントの構築、社会的インタラクションの設計に挑戦する。チーム制作を通して、創造的で効果的なバーチャルコミュニケーションを実現するための実践力を養う。</p>	
キャラクター美術解剖学		<p>本科目は、エンターテインメントコンテンツ制作において必要不可欠な人物描画スキルを習得することを目的とする。美術解剖学の基礎知識を学び、骨格・筋肉・脂肪など人体構造を理解することで、観察力や分析力を高める。授業では提出物の添削を通して共通の課題を明確化し、具体例を示しながら指導を行うことで、全体の学びを促進する。これにより、受講者は人物描画のスキルだけでなく、モノを見る力や構造を理解する力を養うことができる。幅広い分野で役立つ基盤的スキルを提供し、長期的な創作活動の支えとなる力を育成する。さらに、ポージングや運動力学を通して動きのある表現力を習得し、実践的なキャラクター制作に必要な技術が高められる。</p>	
3Dモデリング演習 1		<p>本科目では、3DCG制作の基盤となるデジタル彫刻ツール「ZBrush」の基本操作や制作プロセスを学ぶ。受講者は、スピード彫刻課題を通して観察力やツール操作を向上させ、質の高い作品制作に必要なスキルを養う。座学と実技を組み合わせた構成で、具体的な課題を計画・実行する力を高めるとともに、自身の得意分野や苦手分野を把握し、デジタルツールとの親和性を深める。オリジナルの人型キャラクター制作を最終目標とし、デジタル彫刻技術の応用力を習得する。これにより、3Dモデリングの基礎的な技術とデジタル制作における自己理解を深め、さらなる創作活動への足掛かりを築く。</p>	
3Dモデリング演習 2		<p>ZBrushの基本操作を習得済みの学生を対象とする本科目では、応用的な操作技術と表現方法を学び、ヴィネット (ミニジオラマ) の制作を通してスキルを高める。コンセプトアート制作から始まり、それを基にした立体造形やキャラクター制作を行う。美術解剖学の知識を応用し、正確で説得力のあるキャラクターを造形するとともに、テクスチャリングや物理ベースレンダリング技術を習得する。また、制作過程では技術面のサポートやフィードバックを通して、受講者が自己のアイデアを具現化する能力を養う。ゲームや映像制作において求められるハイクオリティな3DCG作品制作のスキルを身につけることを目指し、制作の全体像を理解する力を育成する。</p>	
キャラクター造形演習		<p>本科目は、ZBrushを用いてより高度な3DCG作品制作に挑戦し、プロレベルの技術と表現力を習得することを目指す。受講者は、デジタルスカルプト技術を応用し、形状のシルエットやディテールを追求したキャラクター造形を行う。授業では、個別指導やディスカッションを通して未学習の技術や実践的な制作方法を習得し、計画力と課題解決能力を高める。完成作品はポートフォリオ用の印刷物や展示物としても活用できる品質を目指し、中間及び最終提出時にはプレゼンテーションを実施する。これにより、受講者は作品を多面的に検証し、実制作からプレゼンテーションまでの一連のプロセスを経験することができる。</p>	

ゲーム開発	総合3DCG演習 1	本科目では、コンピュータグラフィックスの基礎知識に加え、実際に3DCGソフトウェアを用いて系統的に表現手法を学び、3DCG制作技術を理解する。また、テクノロジーとクリエイティビティの両面から3DCGを捉え、しっかりとした基本コンセプトと技法を習得する。ツールとしては汎用ソフトウェアを使用し、インターフェイスの説明からアニメーション作成まで、一連の流れの基本的で重要な部分のみを学ぶ。複雑な3DCGアプリケーションを学ぶには、この授業だけでは時間が足りないので、細かいテクニックや応用は、これ以降の3DCG関連授業で継続的に学んでいくことを想定する。	
	総合3DCG演習 2	本科目ではコンピュータグラフィックスの基本知識や経験に加え、実際に3DCGソフトウェアを用いて系統的に表現手法を学び、3DCG制作技術の更なる理解と技術習得を行う。また、テクノロジーとクリエイティビティの両面から3DCGを捉え、しっかりとした基本コンセプトと技法を習得する。ツールとしては汎用3DCGソフトウェアを用いて3DCGグラフィックスの基本を学びつつ、Photoshopなどの2DCGソフトウェアとの連携によって完成度を高める手法についても学ぶなど、表現の幅を広げる為のツールとしての3DCGグラフィックス制作技法の習得を目的とする。	
	総合3DCG演習 3	本科目は、3DCGソフトを使用した動画映像（すなわち3DCGアニメーション）制作の基礎を学ぶ演習形態の科目である。特に、3次元コンピュータ・グラフィックス（3DCG）及びコンピュータ・アニメーション（3DCGアニメーション）に強い興味を持つ者を対象とする。制作ツールとしては、汎用の3DCGソフトウェアを用いて、モデリングやテクスチャリング、リギングやアニメーション設定など、3DCGアニメーション制作の為の基礎を学び、3DCGアニメーションの原理と基本的な制作プロセスを理解、習得することを目的とする。なお、本授業は、後の総合3DCG演習4へと展開する前提として位置づける。	共同
	総合3DCG演習 4	本科目は、3DCGソフトを使用した動画映像（すなわち3DCGアニメーション）制作を学ぶ演習形態の科目である。特に、3次元コンピュータ・グラフィックス（3DCG）及び、コンピュータ・アニメーション（3DCGアニメーション）に強い興味を持つ者を対象とする。制作ツールとしては、汎用の3DCGソフトウェアを用いて、モデリングやテクスチャリング、リギングやアニメーション設定など、3DCGアニメーション制作の為の制作工程を学び、3DCGアニメーション制作のプロセスを理解、習得することを目的とする。更には、モーションキャプチャーデータの活用など、関連ソフトやシステムとのより高度な連携によるモーション技術の学習も見据える。	共同
	ゲームと人工知能	人工知能は、人間の知能のメカニズムの解明と人間の知能の諸機能を計算機上で実現することを目指した分野である。人工知能という言葉は広い意味で使われるようになったが、本講義では探索アルゴリズムや知識データベース、人工ニューラルネットワークなどの基礎的分野を学習し、知識処理に関連する自己組織化マップや人工生命の話題についても概観する。ゲーム分野においてはNPC(NonPlayerCharacter)のビヘイビアを作り出す手法としてもゲームAIという言葉が使われるが、それにとどまらず、戦略的ゲームやレベルデザイン、メタレベルのゲーム設計の基礎となる知識と思考力を獲得する。必要に応じてプログラミング演習をまじえて実践的応用に近づけるようにする。	
メディア表現	映像制作基礎演習	本科目では、映像についての基本的な演出と制作を学ぶ。主に一連の実制作ワークフローと、全体スケジュール及び個別作業の進行管理という二つの柱についてそれぞれの理解を深める。実社会と関わりのある課題作品の制作を通して、具体的な目標の自己設定と問題解決能力の獲得を目指す。映像素材制作においては、業務用ビデオカメラや、照明、録音機材など専用機材を利用する機会も想定しており、映像編集に利用するソフトとしてはこの分野で一般的に用いられているAdobe社等の各種アプリケーションを利用する予定。後の映像制作演習へと展開する前提としても位置付けている。	共同
	映像制作演習	現代はスマートフォンやインターネット動画の普及により無数の映像情報を受けとって生活をしている。もはや映像のない生活は考えられない上に身近にもなったが、実際に制作する機会はまだ少ない。本科目では、業務にも使用されているデジタルビデオカメラと映像編集ソフトウェアを用いて撮影から編集を通して自由に映像を扱うことを目標とする。また、今後情報発信するクリエイターとして必要なスキルとして知識と専門的な技術を具体的に学ぶ。	共同
	アニメーション概論	本科目では、アニメーション的表現を含む映像作品全般における基礎的な知識を得る機会として、商業的作品や芸術的作品、作画的表現や実写的表現、アナログ的手法やデジタル的手法など、様々なジャンルや手法による映像作品の鑑賞を通して、作品が持つ表現的背景や技術的背景などについて学ぶ。 また、単なる表現手法的な意味合いだけではなく、「アニメーション」の語源とも言われている「アニマ（生命のない動かないものに命を与えて動かす・命を吹き込む）」という創造行為について知り、理解できるようになることを目的とする。更に、個人的独自性がもたらす社会的創造性についても芸術論的視点から考察する。	

デザイン基礎演習		<p>ビジュアルコミュニケーションデザインの本質は、さまざまな社会要素の関係を調整し、他者に対して利益を図る新たな提案の視覚化にある。デザイナー自身が、社会のあらゆる動向に目を向け、深く論理的に考えつつ、自分自身のそして他者の情動を感じ取ることに敏感であること、そして真摯に「かたち」や「しくみ」の具体化に取り組むことが、社会にとって有益なデザイン表現へとつながるのである。デザインワークのプロセスが、コンピュータ機器とアプリケーションソフトウェアによって広く一般に解放されたことにより、今後、ビジュアルコミュニケーションデザインの考え方や表現技術は、社会生活を送るうえで欠くことのできないものとなるであろう。だれもが自分の思考や感性を可視化する表現者として存在することが求められるのである。そうした背景を踏まえて、本科目ではデジタルエンタテインメントコンテンツ分野でのデザイン表現の基礎的な能力を身に付けることを目指す。</p>	
デッサン演習 1		<p>本科目は、初心者を対象に、ビジュアルクリエイションに欠かせないデッサンの基礎技能を習得することを目的としている。鉛筆の基本的な使い方や陰影のつけ方、構図の取り方などの描画技法を学ぶとともに、デッサン習得の基盤である「観察力」を養う。モチーフの形状や質感、光と影の関係を正確に捉える力を身につけることで、三次元の物体を二次元の平面に描き写し、物体の本質や造形美を理解し、それを表現する技術を磨く。イラストや3DCG、映像デザインなど、すべての視覚表現の基礎となる「見る力」と「描く力」を育成する科目である。</p>	共同
デッサン演習 2		<p>本科目は、「デッサン1」で学んだ基礎をさらに深め、より高度な技術と観察力を習得することを目的としている。パースの原理や楕円などの基本形状の描写から、複雑な形状や空間表現、質感、陰影の表現を細密な描画を通して学び、デッサンの応用力を強化する。また、授業冒頭では短時間のクロッキーを行い、動きや印象を瞬時に捉える訓練を通して、対象物の本質を理解し、表現力を向上させる。デッサンの上達は、観察、描写、考察、修正を繰り返す中で得られるものであり、努力を惜しまず取り組む姿勢が求められる。3DCGやイラストレーション、映像制作など、さまざまな分野に応用可能な実践的な描写力を養う科目である。</p>	共同
デッサン演習 3		<p>本科目は、「デッサン1」及び「デッサン2」で習得した基礎技術をさらに発展させ、高度なデッサン力を身につけることを目的としている。人体デッサンや風景画、自画像の描写を通して、観察力と描写力を一層深く、表現力豊かな作品を制作できるようになることを目指す。特に、人体の構造や動きを学ぶことで、キャラクターデザインなどの実践的なクリエイティブ分野に活用できる知識と技術を習得する。また、遠近法や明暗法を活用した風景描写を通して空間表現の理解を深める。アナログ描画の技術を極めることで、すべての視覚表現における新たな可能性を広げる科目である。</p>	
モーションデザイン入門演習		<p>人や動物、モノなどの動きをデジタルデータとして収録し、CGで作成されたキャラクターなどに適用し、リアルな動きを表現することができるモーションキャプチャー技術は映画やゲームなどのエンターテインメント分野だけではなく、医療やスポーツなど様々な分野でも活用されている。本科目では、大学のモーションキャプチャスタジオも利用し、モーションキャプチャーという技術についての理解促進を目的とする。また、3DCGアニメーション制作のワークフローにおけるモーションキャプチャー技術の位置付けや連動性についても学びながら、3DCGアニメーション制作における先進的な技術の理解を深める。</p>	
モーションデザイン演習		<p>人や動物、モノなどの動きをデジタルデータとして収録し、CGで作成されたキャラクターなどに適用し、リアルな動きを表現することができるモーションキャプチャー技術は映画やゲームなどのエンターテインメント分野だけではなく、医療やスポーツなど様々な分野でも活用されている。本科目では、大学のモーションキャプチャスタジオを活用し、モーションキャプチャー技術を軸とした3DCGアニメーション作品の完成を目指す過程で企画、収録、シーン撮影、仕上げ、公開（完成）までの一貫した制作フローを学びながら、3DCGアニメーション制作における先進的な技術の理解や経験を深める。</p>	
キャラクターデザイン演習		<p>本科目では、基本的に2Dでイラストを描く方法を学ぶ。想定としてはアニメーションやゲーム等における登場キャラクターの制作である。しかし、魅力的なキャラクターを創造する為には、先ずそのキャラクターが存在する世界観を豊かに想像（創造）する過程がとて大切となる。本科目内では、そうした事前設定の構想、構築力に加え、そこから具体的なキャラクターへとイメージを展開、発展させつつ、各種イメージや演出に適した表現方法や描写手法などの技術力の習得も目的とする。ゲームクリエイターやアニメーション作家などをを目指す者に欠かせないキャラクター設計に関する幅広い知識や表現力を身につける。</p>	
イラストレーション演習		<p>「イラストレーション」という言葉の定義は様々である。イラストレートという言葉の語源が、ラテン語の「照らす」「明るくする」という意味の語であり、これが転じて「分かりやすくする」という意味になったものである通り、イラストレーションには、文章やデータの一覧表を見ただけでは掴みにくい内容を具体的にイメージできるものにする大きな役割がある。そのため、イラストレーションは、アニメやゲームだけに必要な表現ではなく、教育、医療、政治など社会のあらゆる分野で必要な技術であるといえる。本科目は、イラストレーションを適切に応用する能力を身に付けることを目的とする。</p>	
Webデザイン演習 1		<p>本科目では、CMSを利用したWebサイト制作を通して、文字、画像、色、図形を総合的にデザインの素材として取り扱い、Webコンテンツ制作の専門知識を得て、それらを適切に応用する能力を身に付けることを目指す。また、ゲーム制作にも通じるインタラクティブ性を持つビジュアルデザイン、ユーザーインターフェイス制作の感性、技術の習得も視野に入れている。</p>	

Webデザイン演習2	本科目では、プログラミング技術とデザイン表現の融合するメディアとして、さまざまな閲覧環境の中でファンクション（機能）とフィクション（物語）を魅せるコンテンツ制作に取り組む。Webコンテンツの表現の可能性について考え、その近未来像と可能性について考える起点とするとともに、SEO対策やアクセス解析などWebサイト運営についても実践的に学習する。	
Webプログラミング	本科目では、インタラクティブなウェブサイト構築に必要な技術を基礎から学ぶ。動的なWebページ制作やセキュリティ問題、サーバサイドの技術まで取り上げ、総合的な知識の獲得を目的としている。具体的には、HTMLとCSSを使ったウェブページの制作に取り組み、動的なウェブページの仕組みを理解することを目標とする。	
キャラクタライズ創作論	一般に創作とは「想像上の物語や世界観を生み出す」行為を指すが、ゲームやSNSが全盛の現代では仮想の人格を現実の人物が演じる行為まで含め「キャラクター性（人物・小道具・舞台）の構築及びその情報発信」と捉え直す事ができる。本授業では映画・CM、音楽・MV、小説・漫画・アニメ、ゲーム・XR、SNS等の媒体を横断的に解釈し得るキャラクター性の構築を起点とした創作論を学び、構想力を鍛錬する。	
物理現象とCG表現	高品位な映画やゲーム、アニメの制作現場においては、例えば重力にひかれて落下するヒーローが何秒後にどんな軌道を描いて着地するかといった、よりリアルな表現を追求する姿勢が求められる。本科目ではさまざまな物体や人物の移動・衝突、あるいはカメラや照明にまつわる物理現象を学び、それらを視覚化するソフトウェアの体験を通じ、直感だけに頼らない精緻な描写力を鍛錬する。	
キャラクタライズ創作演習	創作論で学んだキャラクター性の構築を起点とする着想プロセスを用いて、物語やゲーム等のコンテンツを構想し、内容に応じた企画書（シナリオ、絵コンテなど）へと落とし込み、具体的な映像やアプリの制作を実践する。また一連のプロセスにおいてユーザーに受容される条件（共感性や文学性）を考察し、最終目的であるコミュニケーションや課題解決を可能にするクリエイターとしての資質を鍛錬する。	
クロスメディア表現演習	キャラクター性ベースの創作論とその実践を踏まえ、例えば映画とトークライブ、教育番組とクイズゲームなど異なる表現を複合的に用いるイベントを構想し、作品の企画・制作、実行計画の立案に加え、宣伝等のアイデアを練る。また来場者とのコミュニケーションにおいて質を高める条件（臨場感や立体感、意外性）を考察し、内容の充実を図り、魅力的な体験を提供し得るプロデューサー、クリエイターとしての資質を鍛錬する。	
メディア表現演習	本学科で学ぶ表現では、デジタルメディアを使った表現が中心であるが、現実世界にある「もの」を注意深く観察した経験がなければ、それをデジタルで再現した際にリアルな表現には成り難い。実際に物と関わることで、デジタルメディアによって現実世界の事象を再現する際によりリアルな表現が可能になると考える。運営計画的には、「ものと時間」「ものとスケール」「ものと音」という3つパートに分け、特に映像表現に必要な「時間」「視覚」「音」という要素についてアナログ素材と格闘し作品制作を通して学ぶ。なお、本科目は後の表現実習2へと展開する前提として位置づける。	
2DCGアニメーション演習1	本科目では、2DCGアニメーション制作における基礎技術を習得することを目的とし、After Effectsを使用してアニメーション制作の基礎から実践への入口を学ぶ。授業では初めてAfter Effectsを使用する学生を対象とし、ソフトウェアのインターフェイスや基本的な操作方法の理解から始め、キーフレームアニメーションやエフェクトの活用方法など、アニメーション制作の基礎技術を段階的に習得する。さらに、短いアニメーション作品の制作を通して、実践的なスキルを身につけるとともにアニメーション表現の基本的なプロセスを体験する。 (オムニバス方式/全13回) (23 廣瀬 俊彦/7回) After Effectsでの基礎的な2DCG技術を体験する。 (28 仲宗根 将晃/6回) After Effectsでの実践的な2DCG技術を体験する。	オムニバス方式
2DCGアニメーション演習2	本科目では、「2DCGアニメーション実習1」で学んだ基礎技術を発展させ、より高度なアニメーション制作の技術と表現力を習得することを目的とする。授業では、キャラクターやオブジェクトの動きをより精緻にデザインするためのアニメーション技法や、複数の要素を組み合わせた複雑なアニメーションの制作手法を学ぶ。また、アニメーションの構成や演出にも重点を置き、動きの魅力を高めるためのタイミングやリズムの調整、視覚的なストーリーテリングを強化する技術を習得する。最終的には、自身の作品を制作し、演出力やデザイン力を発揮する実践的なプロジェクトに取り組む。 (オムニバス方式/全13回) (23 廣瀬 俊彦/7回) After Effectsでの初歩的な2DCG表現に挑戦する。 (28 仲宗根 将晃/6回) After Effectsでの専門的な2DCG表現に挑戦する。	オムニバス方式
メディア論	コミュニケーションを媒介するメディアの存在は、時代とともに変化してきた。現代社会においては、メディアを介して情報伝達されるだけでなく、出来事がメディアを媒介して生まれ、メディアを通してさまざまな事象が相互に関係するようになった。空間や時間を超えることを可能とした活字・印刷、映像、音像などのメディアの変遷の過程にも注目しつつ、メディアへの理解を深める。	
ライブ配信演習1	本科目は、配信技術の基礎を学ぶ。OBSなどの基礎的な技術を活用し、学生自身が自分のPCを活用してライブ配信ができるようになることを目的とする。	

ライブ配信演習 2		本科目は、配信向けカメラやカメラスイッチャーなどを活用した演習を行う。 配信の基礎的な技術に加え、配信スタジオに設置されているようなプロ仕様の機器を活用して配信ができるようになることを目的とする。	
eスポーツマネジメント		本科目は、eスポーツ業界の変遷を知り、新しいコンテンツを用いることの有用性などを考える。また、eスポーツプレイヤーのプレイに対する心身のマネジメントの必要性についても学ぶ。	
eスポーツイベント入門演習		本科目では、eスポーツ及びeスポーツイベントの基礎的内容を理解することを目的とする。eスポーツの代表的な種目・タイトルを知り、いくつかをプレイしてみることで、それらの面白さや難しさを体験する。また、この体験を通し、個人でのプレイ、グループでのプレイにおいて、問題や課題を発見し、それらを解決する方法を考えられるようになる。	
eスポーツイベント演習		本科目は、1年次配当の「eスポーツイベント入門演習」の受講者を上級者としてサポートすることを通し、eスポーツ及びeスポーツイベントについての理解を深めることを目的とする。また、配信なども視野に入れたeスポーツイベントの企画、運営を行い、イベント運営に必要な知見を得る。	
音楽理論		本科目では、音楽を「音による情報デザイン」としてとらえ、音楽が人間にどのように影響を与えるのか、または社会に関わるのかをテーマに、「音楽の地域性」と「音楽の時代性」または「音楽の内側」と「音楽の外側」について相互に学習する。様々な音楽ジャンルについて歴史や理論を通して学び、また音や音楽による仕組みや現象を理解することで、それらを分析的に理解出来るようになることを目的とする。本科目を修得することで音楽と音響に関する基礎的な専門知識を得て、それらをサウンド関連の制作に適切に応用する能力を身に付けることができる。	
サウンドデザイン演習		本科目は、サウンド制作、音響制作に興味を持つ初級、中級者を対象に行う実習科目である。また、ライブイベントなどを想定したPAシステムの計画や機材オペレーションについても実践しながら身につけることを目的とする。	
音楽制作演習		本科目は、音楽制作における基礎的な制作技術を養うことを目的とし、音のしくみの基本的な理解と基礎的な技術を修得し、そして創作表現に対する幅広い気づきを得ることを目指す。本科目を修得することで、DAW (Digital Audio Workstation) を使用したコンピュータ・ベースによる音楽制作の基本技術と、ソングライティングを中心とした作曲・編曲の基礎を学ぶことができる。	
映像音響演習		映像表現において音楽・音響の存在について検討することはその有無を問わず不可欠であり、音楽・音響の演出によって映像における鑑賞者への伝わり方が大きく変化する。映像に関する音楽・音響の制作技術を学び、映像全体の演出について理解することを目的とする。それらの技術と理論の両面実践することによって、制作現場に対応できる能力を身につけることができる。本科目を受講することで、多様な映像表現における音楽制作及びサウンドデザインの技術的獲得とその応用のため研鑽を続けられる姿勢を身に付けることができる。	
メディアコミュニケーションデザイン演習 1		メディアコミュニケーションデザインは、アイデアや複雑な情報をわかりやすく、効果的に視覚化する分野であり、デジタル技術による変革により進化している。メディアとコミュニケーションは密接な関係にあり、相互に影響し合っている。さらに、多様な文化やアイデンティティなどもメディアコミュニケーションの枠組みの中に存在する。メディアコミュニケーションデザインには多様な文化・思想に対する想像力と理解力が不可欠であり、受容性も必要である。本科目の目的は、メディアコミュニケーションデザインの基礎を理解し、理論を実践に結びつけ、発想力と表現力を身につけることである。学生はグループで協力し、与えられたテーマに基づき、ポスター、絵本、アニメーションなどのメディアを駆使して、受け手の共感や興味を喚起するコンテンツをデザインする。本科目を修得することでエンタテインメントコンテンツ分野の学際的研究や制作に必要な基礎的な専門知識を得られ、それらを適切に応用する能力を身につけることができる。	
メディアコミュニケーションデザイン演習 2		メディアコミュニケーションデザインは、アイデアや複雑な情報をわかりやすく、効果的に視覚化する分野であり、デジタル技術による変革により進化している。 本科目は、メディアコミュニケーションデザインの基礎的内容からステップアップし、学生たちが実践的なスキルを高め、創造的かつ効果的なコミュニケーションデザインを追求することを目的とする。グループで協力し、異なった視点を取り入れながら、絵本、ゲームなどのメディアコンテンツを企画から制作まで手がけ、学生自身が考案したプロジェクトを通しリアルなデザイン経験を重視する。特に、言語コミュニケーションやアイデンティティの多様性を考慮し、受け手の共感と興味を呼び起こすデザインアプローチを経験することができる。本科目を修得することでエンタテインメントコンテンツ分野の基礎的な専門知識を得られ、それらを適切に応用する能力を身に付けることができる。	
メディアアート演習		情報技術と芸術表現が融合するメディアアートの制作演習を通して、発想したイメージを具体的な形態に作り上げる能力を養うことを目的としている。メイカーズカルチャーや電子工作、制御技術などをテーマとして、ハンドワークやデジタルツールを使い分け、リアルな素材と対峙することを通して、設定した目標を達成するための技術や手法を獲得する。	
デジタルファブリケーション演習		3Dプリンタやカッティングマシンなどの多様な工作機械を有したFab Labを活用した造形表現の実習を展開し、ゲームに用いるアイテム、各種のフィギュアやプロダクトといった立体物の設計に取り組む。アイデアやイメージを各種アプリケーションソフトウェアで視覚化し、さらにCADツールを用いて立体造形としてのデータを作成することで、3D造形としてのアウトプットまでをおこなう。	

メディア表現	映像・映画概論	映像とは、生の役者や実存するライブ空間で撮影された実写映像や、粘土や切絵、手書きのイラストやキャラクターなどに命を吹き込んだアニメーション映像、そしてコンピューターなどのバーチャル空間で作成されたCG映像など実に様々な表現手法や形態がある。また、テレビや映画、インターネットやスマートフォンなど実に多様な媒体にて発信される動画情報でもある。本科目では、国内外で発表された数多くの映像・映画作品の鑑賞に加え、それらのメイキング情報からも多くを学ぶことを想定し、受講生の動画情報に対する感性を磨くことを目的とする。	
	映像設計	本科目では、ビデオゲームを含む映像という表現形態を構成する諸要素を構造的に理解することを主な目標とする。具体的には、技術的成立の流れから、現在のさまざまな商業利用シーンについて知り、加えて基本的な企画方法と工程管理方法も学ぶことで、ビデオゲームを含む映像コンテンツ制作に必要な知識・理解の基礎を身につける。画像・映像を記録したい、鑑賞したいという意味は、生存能力として視覚に強く依存することを選択した人類の、好ましいもの、畏敬するものを自身に取り込みたい、知りたい、という欲求に根ざす。人類は科学技術の進歩と共にこの欲求を満たす商業的なサービスの発展を現在も強く推し進めている。そのように欲求と結びついたビジネスが技術=映像表現力を進化させて来たことを踏まえ、現在の映画・TV番組・動画配信・動画広告・展示映像・インタラクティブアート・XR・ビデオゲームなどの商業映像についての概要を理解する。また、そうした俯瞰的な視点による映像コンテンツ全般の知識をベースに、ビデオゲームを含む映像コンテンツの構想方法として、基礎的なプランニングとマネジメントを理解する。本科目を修得することで、デジタルゲームやエンタテインメントコンテンツ分野における基礎的な専門知識を包括的に有し、それらを適切に応用する能力を備えられる。	
	アニメーション技法	本科目は、アニメーション技法における基礎的な知識を身につけてもらうことを第一の目的とする。アニメーション表現における多様性について、技術的な側面に加え、歴史的な背景や地域性などの社会的要素、さらに芸術的要素や作家性なども含めた多角的な視点を持ち、アニメーション映像は元より、映像表現そのものに対する幅広い見識と審美眼を養うことができる。	
	グラフィックデザイン演習1	グラフィックデザインは、「感じ」そして「考えた」ことから発生するアイデアを、視覚化する創造活動に他ならない。今日においてそれは、デジタル化された情報として具現化することができ、情報メディアを構成するひとつとして存在する。本科目では、グラフィックデザインにおいて意識すべき基本的な要素や概念、またそれらがデジタル化された際の特性についての理解を目指す。	
	グラフィックデザイン演習2	本科目では「グラフィックデザイン・実習1」で学んだ、デザインを支える色、形、文字を用いた図形処理・画像処理の理論と技術を応用したインフォグラフィックスの制作を通して、情報デザインのプロセスを理解し、複雑な情報を分かりやすく伝えるデザインの役割について学ぶ。人間の視覚と認知の特性、視覚表現を制御する方法、秩序立った情報の構造化とその効果について理解し、ユーザービリティやアクセシビリティを考慮したを設計能力を身につける。	
	プロダクトデザイン演習	ユニバーサルデザインは、ひとのさまざまな差異を考慮した上で、すべてのひとに同じ操作性や機能を提供することを主眼とするものであり、今日のデザイン設計に関わるあらゆる領域において必要とされる要素である。ユニバーサルデザインの考え方、開発プロセス、設計のための一般的な手法について、実際のプロダクトの事例を通して考え、デザイン設計におけるユニバーサルデザインの重要性について理解を深めることを目的とする。またプロダクトデザインに不可欠な、図法の基礎についても学ぶ。平面上に立体物を表現するための方法として、三面図・等角投影図を取り上げ、その作図・描画方法を理解するとともに、デジタル環境での製図やイメージ表現を通して、立体構造物に対する観察眼を養うことを目的とする。	
社会デザイン	エディトリアルデザイン演習	エディトリアルデザインは、編集と出版に向けた図書設計のことを指す。現代では、編集と出版のプロセス及びワークフローにおいて、コンピュータによるデジタル環境での統合的な情報処理がおこなわれている。情報の抽出・関係化・解釈といった「編集」を中心に据え、エディトリアルデザインにおけるアプリケーションソフトウェアの複合利用による課題制作を通して、情報のビジュアルライズとパッケージングについて考える契機とする。具体的には、印刷・出版における業界標準となっているページレイアウトソフトを利用して、出版物におけるテキストの扱いから誌面の構造に対する理解などを経て、雑誌誌面のデザイン制作にあたる。	
	社会学概論	私たちは自由に考え、行動しているとお思いだろうか。もちろんそうした側面もあるものの、私たちの価値観や行動、選択は一見自由なようである、実際には社会と密接な関係を持ち、時に大きく社会の影響を受けている。普段はあまり意識されないそのつながりを、「常識」を疑うことで今一度よく考えてみよう。本科目では、私たちの日常生活におけるさまざまな現象をテーマとして取り上げ、社会学的に考察し、「当たり前」と思っていることを今一度、色々な視点から考え、多角的に物事を考える姿勢を身につけることを目指す。 具体的には以下の内容を習得することを目標とする。 1. 現代社会の特徴を客観的にみる。 2. 人間関係や現代社会のありかたについて自分の考えを持つ。 3. 社会に出てからのライフプランを立てる。 4. ゲーム等の文化コンテンツがどのように社会と接点をもっているか理解する。	

問題解決の基礎		<p>視座・視点・価値観の考え方、Plan-Do-See (PDS) の考え方、ブレインストーミング法、手段目的分析法など、問題解決の基本的な考え方及び基本手順を理解する。また、問題解決に活用できる手法を社会での実例とともに具体的に学び、実社会で役立つ能力を身につける。加えて、企画の視点や企画法についても学び、ゲーム開発における基礎的な考え方について理解する。</p>	
コミュニケーションの基礎		<p>現代社会の一員として、他者と共に円滑にプロジェクトや仕事を進めるためには、コミュニケーション能力は必要不可欠といえる。本科目では、モノの見方、視座の考え方、自らの意見をまとめる確に述べること、相手の意見に耳を傾け円滑に話し合いができることなど、コミュニケーションの基礎を学ぶ。さらに、演習やワークショップを通して、リーダーシップ、フォローアップ、積極的傾聴法など実生活や仕事に応用できるコミュニケーションスキルを身につける。</p>	
課題解決の基礎 1		<p>ゲームは我々の日常生活に不可欠な要素となっている。単にゲームをプレイして楽しむだけでなく、学習意欲を向上させる教育ツール、患者のリハビリテーション支援、防災訓練 まで、様々な課題解決のために活用されるものも増えている。これらの背景を踏まえ、本科目では、ゲームを含む多様なメディアを用いた課題解決に必要な基礎知識とスキルを学び、課題解決のための基本的なアプローチを考える。また、具体的な事例分析を通して、効果的な活用方法を考察する。さらに、AIツールの活用など、最新技術を用いた課題解決の方法についても議論し、デジタル時代における新しい課題解決法やツールの活用、協働による創造的な解決策の導出方法について探求する。 (オムニバス方式/全13回) (27 稲浦 綾/7回) 課題解決に必要な基礎的知識やスキルを理解する。 (17 シン ジュヒョン/6回) 課題解決に必要な基礎的知識やスキルを活用する。</p>	オムニバス方式
課題解決の基礎 2		<p>本科目では、多様なシーンで直面する課題の解決を目指し、クリティカル・シンキング (Critical thinking) を基礎とした実践的な知識を学ぶ。課題設定や解決に対する多角的な視点を養い、最新のテクノロジーの活用方法への理解も深める。様々な課題に対するアプローチを体系的に学び、グループワークを通して協働での課題解決力を培う。具体的には社会的影響を考慮するソーシャル・インパクト (Social impact) やサステナビリティ (Sustainability) などのアプローチも取り入れながら、包括的な視点からの実社会で活用できる課題解決の方法論を習得する。これらの学びを通して、理論と実践の両面から課題解決能力を養成し、多元化する現代社会における創造的な解決策を提案できる力を身につける。 (オムニバス方式/全13回) (27 稲浦 綾/7回) 課題解決に必要な実践的知識やスキルを理解する。 (17 シン ジュヒョン/6回) 課題解決に必要な実践的知識やスキルを活用する。</p>	オムニバス方式
シリアスゲーム入門		<p>本科目では、エンタテインメント性のみならず、教育、医療、防災、環境、まちづくりなど幅広い分野で活用される「シリアスゲーム」の基礎知識を学ぶ。多様な事例を通してシリアスゲームの基本概念と各分野における活用、歴史的変遷について触れる。また、社会課題解決のためのシリアスゲームの可能性と課題について考察する力を養い、実践的な活用に向けた視座を得る。これらを通して、シリアスゲームが社会にもたらす影響や価値について深く理解し、今後の発展可能性や新たな応用分野についても探求する。加えて、ARやXR、Metaverseなどのデジタルテクノロジーの進化により変化するシリアスゲームのトレンドや動向、国内外での新しい活用事例についても学ぶ。</p>	
シリアスゲーム演習		<p>本科目では、実社会の課題に対してシリアスゲームによるアプローチを実践的に学ぶ。教育、医療、防災、環境などの分野から具体的な課題を設定し、ゲームの企画案から評価までのプロセスを体験的に習得する。「社会課題の解決」という目的とゲームならではの「おもしろさ」という要素を効果的に両立させ、ゲーム特有の特徴を活かした「体験」や「再現」の手法について探求する。グループワークを通して実際のプロトタイプ制作も行い、シリアスゲームの制作に必要な企画力、デザイン思考、プロジェクトマネジメントのスキルも養成する。また、プレイテストやユーザーフィードバックを通して、ゲームアクセシビリティとシリアスゲームとしての完成度を高めるための改善プロセスについても学ぶ。</p>	
ゲームと社会		<p>80年代にテレビゲームが誕生し、人々の生活に溶け込むようになってから、ゲームと社会の関係性は常に議論的となっている。特に子供に与える影響や中毒性といった観点から、ゲームがもたらす負の側面に焦点が当てられることが多かった。しかし近年ではその特性やメカニズムを活かし、社会課題の解決に積極的に役立てようとする動きが注目を集めている。本科目では、シリアスゲーム研究者による理論的な分析と、ゲーム開発経験者による実践的な知見を融合させ、ゲームと社会の関係性を多面的に解説する。さらに、社会をゲームの「テーマ」として捉え、ゲームの思考やゲームそのものを活用することで社会の様々な課題を解決する方法を、演習形式で探っていく。 (オムニバス方式/全13回) (3 阿部 吾郎/7回) ゲーム開発経験者による実践的な知見を理解する。 (17 シン ジュヒョン/6回) シリアスゲーム研究者による理論的な分析を理解する。</p>	オムニバス方式

社会デザイン	ゲームと社会設計1	<p>本科目では、シリアスゲーム研究とゲーム開発の双方の視点を通して、ゲームの社会的活用の現状と可能性を体系的に学ぶ。まず、ゲームの社会的活用の歴史と現状を踏まえ、「人と社会」を繋ぐソーシャル・メディアとしてのゲームの役割や、その背景にある社会・文化的要因について考察する。さらに、それらのゲームに内包される表現や仕組みを分析し、社会課題解決に役立つ実践的な知見を得ることを目指す。講義では、日本国内及び東アジア地域の事例を中心に、欧米や北欧など、ゲームの社会的活用が進んでいる地域の多様な事例を取り上げる。それらを比較分析し、地域ごとの特徴や成功要因を明らかにするとともに、ゲームの更なる社会的活用の可能性について考える。</p> <p>(オムニバス方式/全13回)</p> <p>(3 阿部 吾郎/7回) ゲームの社会的活用の現状と可能性を理解する。</p> <p>(17 シン ジュヒョン/6回) ゲームの社会的活用の多様な事例を比較分析する。</p>	オムニバス方式
	ゲームと社会設計2	<p>本科目では、シリアスゲーム研究とゲーム開発の双方の視点を通して、ゲームの社会的活用の理論と実践を体系的に学ぶ。まず、シリアスゲームやソーシャル・インパクトゲーム、ゲーミフィケーションといった事例を通して、ゲームが人と社会を繋ぐメディアとして果たす役割を理解し、さらにその効果を支えるゲームの特性を考察する。また、テーマ設定や様々なニーズを反映するインクルーシブデザイン (Inclusive design) などの実践的な方法論を学ぶ。これらの理論を基にフィールドワークやワークショップを行い、ゲームを用いた社会課題解決の手法を体得することを目指す。</p> <p>(オムニバス方式/全13回)</p> <p>(3 阿部 吾郎/7回) ゲームが人と社会を繋ぐメディアとして果たす役割を理解する。</p> <p>(17 シン ジュヒョン/6回) テーマ設定や様々なニーズを反映する実践的な方法論を理解する。</p>	オムニバス方式
	ゲームコミュニケーション演習	<p>本科目では、「ゲーム表現」「ゲームと社会設計1・2」で学んだ知識を活かし、社会に存在するさまざまな課題を「楽しく」解決する方法を追求する。授業はワークショップ形式で進行し、まず身近な問題や改善したい社会のテーマを見つける。その後、ゲーム制作の手法を応用して複数の改善策を考え、最も効果的な方法とその理由を検討する。最終的にはレポートや成果物を通して結果を発表する。これらの演習を通して、ゲーム表現を社会における円滑なコミュニケーションの潤滑油とする力を養う。</p>	
	DXと社会設計1	<p>本科目は、デジタル技術を活用して社会課題を可視化し、解決策を考える力を養うことを目的とする。そして、デジタルツールやビジュアライゼーション技術の基礎を習得し、プロジェクト企画・試作までの実践力を付ける。DXと社会的課題の意義を学び、参考事例や調査方法について理解を深める。ビジュアライゼーション技術の習得を行い、写真の合成や2Dグラフィック、アニメーションを活用した基礎的なビジュアル制作、映像やCGを活用した表現方法の学習、AR技術や空間・模型制作の基礎を学ぶ。プロジェクトや発表において学んだ技術をどのように使用するか、シーズという意識や経験を育てる。最後に課題を通して、ツールの使い方や課題解決力を段階的に評価する。</p>	
	DXと社会設計2	<p>本科目は、デジタル技術を用いてプロトタイプを制作し、社会課題に対するインタラクティブな解決策を提案する力を養うことを目的とする。そして、プログラミングやプロトタイプングツールの基本を習得し、デバイスやCG技術の統合的な活用法を学ぶ。地域課題など具体的なニーズをテーマに設定して、課題解決方法の考察を行う。デジタル技術の基礎を学び、プロトタイプングツールを使ったデザインやモックアップの制作を行う。また簡易プログラミングやインタラクティブコンテンツ制作を行う。プロジェクトや発表において学んだ技術を具体的にどのように使用するか、シーズという意識や経験を育てる。課題を通して、ツールの使い方や課題解決力を段階的に評価する。</p>	
	DXデザイン演習	<p>本科目は、デジタル技術を活用した実践的なプロジェクトを通して、課題解決力とチームワークを養うことを目的とする。そして、グループで協働し調査・企画・設計・制作・発表のプロセスを実践する経験を得る。「DXと社会設計1」ではデジタルツールやビジュアライゼーション技術を、「DXと社会設計2」ではプログラミングやプロトタイプングツールを学ぶことで習得したシーズとしての基礎力を活用し、各グループでテーマとなる社会課題などのニーズを選定し、現地調査やインタビュー、データ収集を通して、プロトタイプと企画の資料を制作する。最終的には、多様な社会的課題ニーズに応じ選定した適切なデジタル技術シーズを用いてプロトタイプを完成させ、展示や発表を行う。</p>	
情報工学	ゲームの数学1	<p>総合情報分野において数学の基礎知識は必要不可欠である。本講義は、高校数学1までの知識をもとにして、専門研究を行う上で必要な数学の初歩的な内容について解説と演習を行う。具体的には、これまでに学んできた数学とのつながりを考慮しながら、講義と演習を通して整式の展開、因数分解、1次・2次関数、指数・対数関数、三角関数、複素数、微分、積分、ベクトルと空間図形などについて扱う。本講義・演習は、本学のそれぞれの学部、学科のディプロマポリシーに沿った目的を有している。</p>	
	ゲームの数学2	<p>総合情報分野、特にプログラミングにおいて重要である線形代数と離散数学についてその基本的な知識や応用する技能について学ぶ。具体的には、ゲームの数学1で修得した知識・技能を土台として、ベクトルと行列の演算、連立方程式と行列、線形写像の計算、集合と関係・関数、論理、グラフ理論、オートマトンの基礎などについて扱う。本科目を修得することで、デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ開発の基礎的な専門知識を得て、それらを適切に応用する能力を身に付けることができる。</p>	

確率・統計入門	確率・統計は、確率課程、情報理論、多変量解析などへ発展して行く基礎を与える科目であり、その応用は多方面にわたる。本科目では「確率とは何か」、「確率変数」、「確率分布」などの確率の基礎から、「正規分布」、「区間推定」まで、理論とその実際の使い方がうまく関連しているよう講義及び演習を行う。
人工知能	人工知能(AI)は、人間の知的活動を再現する技術で、知識型AIとデータ駆動型AIに分けられる。本講義では、知識型AIの探索、知識表現、推論などを学び、演習を通して知識モデリングの実践力を養う。その後、機械学習や深層学習といったデータ駆動型AIの基本技術を習得し、AI技術の将来展望を議論することで、適切な技術選択と応用力を身に付けることを目指す。
データサイエンス基礎	情報化社会の進展により、データに基づく意思決定が重要視されているが、不適切なデータ収集や分析は誤った判断を招く。本講義では、データサイエンスの入門として、記述統計や推測統計を基礎に統計学の考え方や分析手法を演習形式で学ぶ。
人間工学	人間工学は、人間の身体的特性や心理的特性に基づいて、使いやすい物や環境を設計し、実現するための学問である。本科目では、事例に則して、人間にとって快適な人工物環境について考える。
プログラミングシステム論	本科目では、プログラミングを行うための様々な環境について、それぞれの特徴を取り上げながら解説する。そしてそれらを構成する要素である、コンパイラ、リンカ、インタプリタ、ヴァーチャルマシンなどの役割とその原理について詳しく説明し、実際にインタプリタの作成を通して、字句解析、構文解析、意味解析、コード生成、最適化といった言語設計手法について学ぶ。インタプリタやコンパイラの基礎技術に関する用語が理解できるようになることと、自分の作成するアプリケーションにインタプリタの手法を活用したデータ処理の技法を活用できるようになることを目的とする。
ゲームセンサー論	センサー技術の進歩により小型携帯機器にもGPSや加速度センサーなどが組み込まれ、これらのセンサーを利用したサービスが広まりつつある。センサーを適切に利用することで、直感的で使いやすいインタフェースや新しいゲームが実現できる。本科目では、各種のセンサーの仕組みや、それと関連するサービスについて概説した後、センサーを利用したゲームや情報システムの企画立案まで行い、センサーの利用についての理解を深める。
情報ネットワーク	ネットワークを利用した様々なサービスが導入される中、ネットワークで送受信される情報には、盗み見されたり、改ざんされてはならない重要なものが含まれている。仕事現場においても、ネットワークサービスは多く活用されており、情報の秘匿性と信頼性は守らなければならない。本科目では、情報セキュリティにおける基本的な要素である暗号について学習した後、秘密を守る機能である秘匿機能及び改ざんを防止する認証、署名機能がどのように活用されているかについての理解を深め、関連知識を獲得するとともに、安全で豊かな社会の実現に向けた志向を身につける事を目標としている。
ネットワークシステム	昨今のゲーム用ハードウェアやゲーミングPCでは、複数のコアが搭載されたマルチコアCPUが使用されることが当たり前となった。その性能を最大限に発揮できるようにするために、マルチスレッドやロック、パフォーマンス解析の知識について学ぶ。また、WindowsやmacOSなどに代表されるグラフィカルなインタフェースをもったOS上で動作するアプリケーションを設計するための基礎を身につける。それと同時に、ソケット通信を用いたネットワーク・プログラミングについての基礎的な知識を身に付けた上で、多様なネットワーク技術とそれを利用するためのプログラミング技術についても包括的に学ぶ。
アルゴリズム基礎論	コンピュータによる処理の手順を表すアルゴリズムはプログラムよりもより抽象的な概念であり、プログラミング以前に覚えておくべきことだとも言える。本科目では、探索や並べ替えといった基本的なアルゴリズムについて学び、その効率に関する基本的概念について教授する。また、それらについて実際に動作することを確認するための演習も行う。 到達目標は、講義内で取り上げる全ての探索、並べ替えアルゴリズムについて、 ・様々な状況下において、適切なアルゴリズムの選択ができるようになること ・計算量の基礎的な概念であるオーダーについて理解すること ・状況に応じて適切な変更を施すことができるようになることである。
データ構造とアルゴリズム	本科目では、リストや木構造、ハッシュといった典型的なデータ構造とそれを利用する様々なアルゴリズムやアプリケーションについて理解し、それらの効率を論じるための数学的な基礎知識について学習する。アプリケーションを構築していく上で必要となる、効率的なアルゴリズムを設計し、必要に応じて様々なデータ構造を適切に使用できる能力を獲得することを目的とする。本科目を習得することで、デジタルゲームとエンタテインメントコンテンツ分野における基礎的な専門知識を包括的に有し、それらを適切に応用する能力を備えることができる。
オブジェクト指向ソフトウェア開発	オブジェクト指向は、システムの振る舞いをオブジェクト間の作用として定義することで細かく厳密に記述するための、現代のソフトウェア開発において欠かすことのできない重要な考え方である。本科目では、オブジェクト指向に基づいたプログラミング手法についてその概要と応用的側面について学ぶ。C++によるオブジェクト指向プログラミングの演習を行ったあと、UMLによる図解を元にした設計手法を学ぶことで、総合的なプログラミングの技術を高めることを目的とする。

情報工学	ヒューマンインタラクション		<p>社会の情報化が進み、大量の情報が短時間で処理されるに至った今日でも、情報の最大の発信源は人間であり、また、究極の利用者も人間である。今後、情報ネットワークの利用形態の多様化に伴い、人間相互で行われている高度なコミュニケーションが、人間と情報システムとの間で行えるように、人間と機械あるいは計算機システムとの対話技術の高度化が必要不可欠となる。本科目では、人間と情報システムとの間で情報伝達をなめらに行うための対話技術について、様々な角度から全般的に学ぶ。本科目を習得することで、デジタルゲームとエンタテインメントコンテンツ分野における基礎的な専門知識を包括的に有し、それらを適切に応用する能力を備えることができる。</p>	
	アクティブシンキング		<p>本科目は、デジタルゲーム学科3専攻での多様な学びや経験という言葉ば4年間に渡る“旅”において、自分なりの“地図”を作成し（＝自身と社会を知る）、それをもとに“旅の計画”を組み立てる（＝目的と手段を設定する）ことを最大の目標とする。そのためには主体的な思考力が必要となるが、授業内では様々な個人作業やグループワークを体験しながら自己や他者に対する認識を深めつつ、自身の学習計画における基準や物差しとなる視点を獲得することで、学生生活における適切な目標を設定するとともに、その実現に向けた効果的な手段を選択し得る能力を養う。</p>	
マネジメント	ゲームプランニング		<p>ゲームを制作する場合、その工程では様々なセクションに関連する多くの作業が発生する。本科目においてはそういった他セクションと関わるアイデアの立案方法やチームの取り回し方法など、プランニングに関する作業を多角的な観点で解説し、演習的な課題を元にその理解と技術の習得を行う事を目的としている。</p>	
	コンテンツマネジメント		<p>本科目では、「プロデュース」に関する概念やスキルを演習形式にて体験的に学ぶことを主な目的とする。具体的には、授業内においてプロデュースという行為を「自己の興味よりも、他者の興味を優先した創造的行動」+「他者目線での成果物を効率的に生産し、効果的に広める行為」として設定、認識した上で、コンテンツクリエイション（企画・制作）とプロダクションマネジメント（制作工程管理）の双方について体験的に学習する。具体的には、数人のグループを構成の上、仕事を発注する立場の「クライアント」側と、その案件を受注する立場の「制作プロダクション」側のそれぞれに別れ、互いに一定のガイドラインに沿った制作課題を発注し合うと共に、作品制作を通じた創造的な問題解決策を提示・発表するという、模擬クライアントワークを行う予定。また、様々な外部情報から得た主観的な興味や関心を、不特定多数の他者と共有可能な客観的な魅力（＝コンテンツ）として再構築できるようにすることも目的とする。</p>	
	コンセプトメイキング		<p>エンターテインメントの世界では、まずは分かりやすいコンセプトが求められる。本科目では、エンターテインメントにおけるコンセプトとは何かを見つけ出し、ゲーム、映像、CM、アニメ、マンガ、WEBコンテンツなど、多様化したコンテンツメディアの豊富な具体例を示すと共に、コンセプト自体の考案方法、コンセプトから具体的な製品・商品・サービスへの展開方法などについて学んでいく。さらに、ゲーム産業が生み出したノウハウを他のメディア産業に活かすゲーミフィケーションの考え方や実例、ソーシャルアプリの考え方など、今後注目の新メディアについての考察も進める。</p>	
	マーケティング論		<p>どんなコンテンツを制作するのか、またそれにどのような価格付けをするのか。そのコンテンツを、何を媒介させて発信・流通させるのか、どんなプロモーション活動の方法によってユーザーに働きかけるのか、などがマーケティングにおける重要な課題だろう。消費者の環境が変化する中で、展開されているマーケティングの事例紹介を通して、デジタル社会におけるコンテンツマーケティングに関する基礎的な概念の理解を深める。</p>	
	広告デザイン		<p>広告とは消費者に対して何かしらの行動を促す目的を持ったコンテンツである。本科目では、文字・図形・画像・音声を組み合わせた実際の広告表現を素材として、広告の心理・経済・造形といった複合的な視点から広告媒体の特性を理解することを目指す。また、映像・音響技術によって訴求効果を高める現代の広告コンテンツや、近年急速に増加しているウェブ広告やデジタルサイネージなど、新しい広告のスタイルや社会的意味合いについての考察にも取り組む。</p>	
キャリア	OECU概論2		<p>本科目は、大阪電気通信大学高等学校の3年生生徒を対象として、デジタルゲーム学科3専攻がターゲットとするさまざまな研究・制作領域についての理解の端緒となる講義や演習をおこなう。デジタルゲームに関わる多様な知識や技術について知り、エンターテインメントを中軸に据えつつも単なる娯楽にとどまらずメディアとしての社会との関わりやコミュニケーションツールとしての役割などにも目を向ける契機とする。</p>	
	インターンシップ		<p>将来の職業に関連した企業や団体などで2週間から4週間程度の職業体験をおこなう。学科の授業で獲得した知識や技能が、実社会でどのように活かされているのかを具体的な経験を通して理解し、それらをより一層確かなものにすることを目指す。</p>	
	キャリア実践	○	<p>本科目では、就職活動に必要な基礎知識として、業界や職種の研究方法、ビジネスマナーなどを体系的に学ぶ。自己の強みを分析し、その強みを他者に伝えるためのエントリーシート・履歴書などの書き方を身につける。競争力を身につけるために、集団面接などの実践により、十分な自己表現力を獲得することを目的とする。</p>	
	キャリア実践上級	○	<p>本科目では、業界や職種の研究方法、自己分析方法などを体系的に学ぶとともに、実社会で働く企業人と接点を持つことで、自らのキャリアを考えられるようになることを目指す。</p>	
	キャリアと学び	○	<p>私たちの生活には「製品」と「サービス」が必要不可欠であり、これらの多くは「会社」が提供している。私たちの生活に欠かせない存在である「会社」とはどのような仕組みであるかを理解する。また、社会の動向や時事問題に目を向け、この時代に社会に出ることを主体的に捉え、自らの価値観、職業観を形成する。</p>	

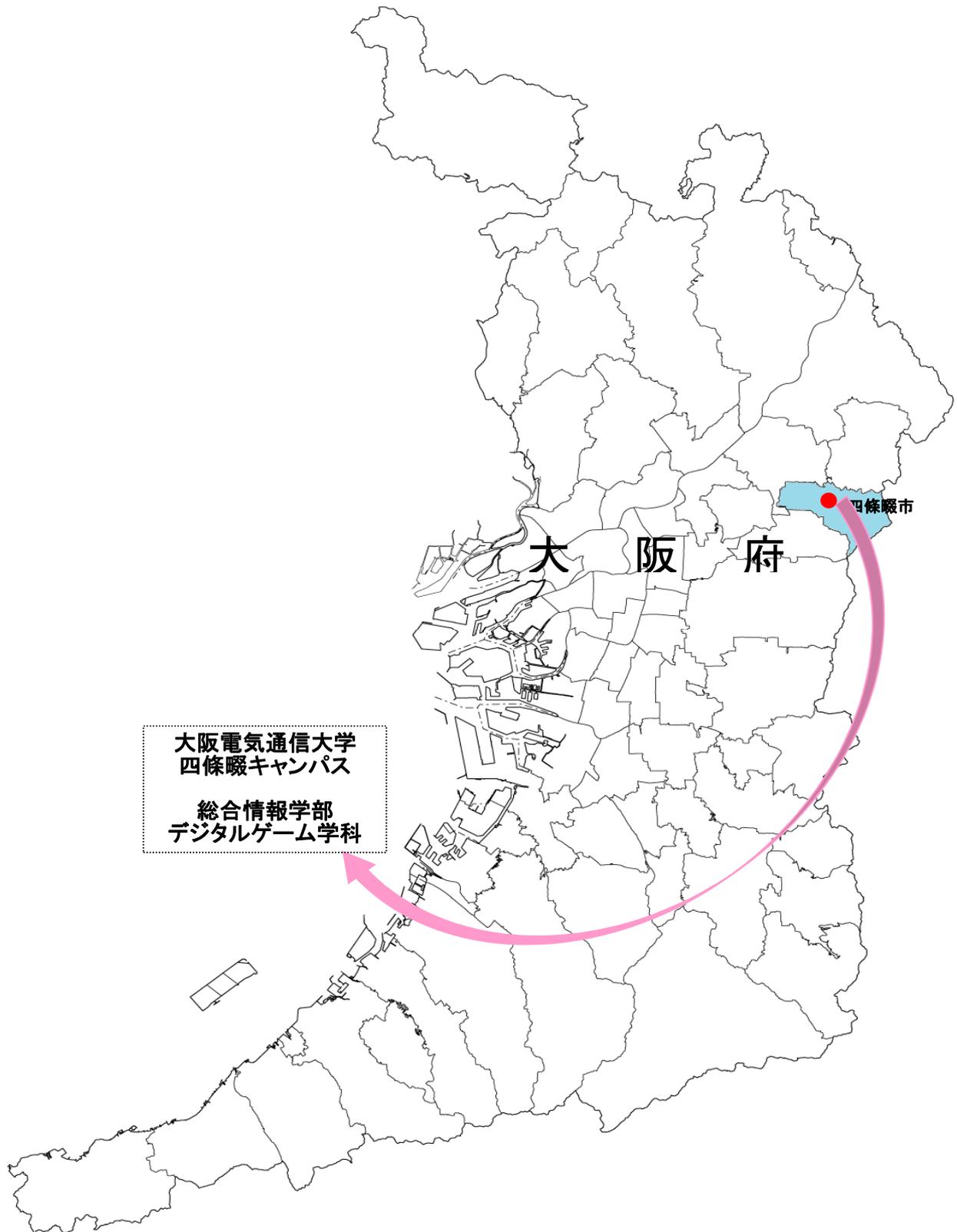
キャリア	キャリアプランニング	○	<p>本科目では、社会の動向や時事問題に目を向け、この時代に社会に出ることを主体的に捉えられるようになること、加えて自らの価値観、職業観についての理解を更に深め、自身の適性を客観的に認識した上で自らの強みや考えを的確に他者へ伝えられるようになることを目的とする。また、進路選択先候補としての業界や業種の広がりを知り、自らのキャリアパスについて明確なイメージが持てるようになることを目標とする。</p>	
リテラシー	総合ゲーム基礎1	○	<p>本科目は、デジタルゲーム学科3専攻の様々な教員の専門分野に触れながら、ゲームに関連する幅広い学問分野や技術分野、創造分野に触れることを目的とする。また、多様な知識や経験、きっかけを得ることで、学科3専攻ごとの特色を理解して自主的に目標を設定し、ゲームに関する総合的な学習に主体性を持って取り組めるようになることを目標とする。</p> <p>(オムニバス方式/全13回)</p> <p>(9 寺山 直哉/13回) 初回ガイダンス (1回) 及び2回目以降の授業における全体のファシリテーター (12回)</p> <p>(24 森 善龍/3回) ゲームデザインに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(11 横石 隆/3回) ゲームプログラミングに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(14 和田 真一/3回) ゲームグラフィックに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(1 渡部 隆志/1回) グラフィックデザインに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(29 森田 浩司/1回) 映像制作や動画配信に関する知見を理解・体験する。</p> <p>(13 由良 泰人/1回) メディアアートに関する知見を理解・体験する。</p>	オムニバス方式
	総合ゲーム基礎2	○	<p>本科目は、デジタルゲーム学科3専攻の様々な教員の専門分野に触れながら、ゲームに関連する幅広い学問分野や技術分野、創造分野に触れることを目的とする。また、多様な知識や経験、きっかけを得ることで、学科3専攻ごとの特色を理解して自主的に目標を設定し、ゲームに関する総合的な学習に主体性を持って取り組めるようになることを目標とする。</p> <p>(オムニバス方式/全13回)</p> <p>(9 寺山 直哉/13回) 初回ガイダンス (1回) 及び2回目以降の授業における全体のファシリテーター (12回)</p> <p>(1 渡部 隆志/1回) グラフィックデザインに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(29 森田 浩司/1回) 映像制作や動画配信に関する知見を理解・体験する。</p> <p>(13 由良 泰人/1回) メディアアートに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(20 永田 武士/3回) バーチャル表現に関する知見を理解・体験する。</p> <p>(17 シン ジュヒョン/3回) シリアスゲームに関する知見を理解・体験する。</p> <p>(3 阿部 悟郎/3回) 多様なゲーム性に関する知見を理解・体験する。</p>	オムニバス方式
	コンピュータリテラシー	○	<p>コンピュータと各種システムについて基礎的な知識や使用・活用方法を習得したうえで、今後の学生生活と将来の社会生活に役立つ実務的なスキルを実習によって身につけることを目的とする。また、情報の取り扱いに伴う事件や事故などの事例を題材に、関連法令、ルール、及び情報技術を確認し、情報社会で適正な活動を模索し続けるための考え方を獲得する。</p>	
	芸術概論		<p>本科目では、現代美術や現代音楽、メディアアート、ダンス、演劇、パフォーマンスなどの純粋芸術を対象として、さまざまな表現方法の作品について紹介する。</p> <p>歴史的変遷やテーマ設定を通して、またそれぞれの表現と産業や技術の発展との関わりにも言及しながら理解を促し、芸術表現活動全般についての基礎的な知識を修得することを目的とする。</p>	
	メディアリテラシー		<p>本科目では、コンピュータとは何か(コンピュータのハードウェアとしての構造とその機能)を踏まえて、コンピュータを用いた基本的な事務処理や文書作成等で良く用いられる基本的なソフトウェアについて、その意義や機能、利用方法を修得する。また、専門科目教育におけるデジタルコンテンツの制作において、利用が必須となるいくつかのツールを用いて、その基本的な考え方を学ぶ。各回ではそれぞれに対応した課題提出物を課し、その達成度を評価する。</p>	
	クリエイティブライティング		<p>考えや発想を言葉に変換するプロセスに必要な能力を訓練し、言葉による表現力の向上を目指す。五感で感じたあらゆる世界(人文、自然、バーチャル)を観察・想像し、物事の外観から本質まで、各段階で得た情報や感じたことを言葉で表現する。また、ストーリーの成り立ち、構成、展開の手法について学び、独創性と感動を与えるオリジナルなストーリーづくりに取り組む。</p>	
	プロジェクト	プロジェクト演習1		<p>本科目では、デジタルゲーム学科3専攻の幅広い研究・制作領域の中から、担当教員の専門性を背景としたテーマを設定し、その中から1つを選択した上で、各プロジェクトメンバー構成によってプロジェクト型の演習をおこなう。各テーマごとに設けられた目標・成果に向けて、企画・研究・開発・制作・発表などさまざまな段階で積極的に取り組むことを通して、コラボレーションのためのコミュニケーションスキルの涵養と専門領域の深化に向けた端緒とすることを目的とし、プロジェクト演習2へと展開することを意図している。</p>

専門教育科目	プロジェクト	プロジェクト演習2		本科目では、デジタルゲーム学科3専攻の幅広い研究・制作領域の中から、担当教員の専門性を背景としたテーマを設定し、その中から1つを選択した上で、各プロジェクトメンバー構成によってプロジェクト型の演習をおこなう。各テーマごとに設けられた目標・成果に向けて、企画・研究・開発・制作・発表などさまざまな段階で積極的に取り組むことを通して、コラボレーションのためのコミュニケーションスキルの涵養と専門領域の深化に向けた端緒とすることを目的とし、後の総合プロジェクト演習へと展開することを意図している。	
		総合プロジェクト演習		本科目は、学内外の会社・団体・組織・部署・個人や市区町村を始めとする地域などを外部クライアントに見立て、それらが持つ幅広い課題や各種テーマに対する取り組みをプロジェクト化し、創造性豊かに解決する本格的な問題解決型プロジェクト授業である。基本的に各担当教員と各配属学生が1チームを構成し、1クライアントを抱えながら各チームのクライアントワークを実行する。各クライアント案件のテーマごとに設けられた目標・成果に向けて、企画・研究・開発・制作・発表などの各段階で積極的に取り組むことを通して、コラボレーションの為のコミュニケーションスキルの涵養と専門領域の深化に向けた端緒とすること、更に実際のクライアントより提出、設定された課題解決やテーマ実践に挑むことにより、高い社会性を獲得することを目標とし、以前のプロジェクト系演習の集大成的な位置づけとする。	
	その他	表現活動1		作品制作や学内外における課外活動を通して、感性を磨き、技術・経験を高めることを目的とする。次の内容から1つを選択し、活動後に単位認定のための履修登録をおこなう。 (1)先端マルチメディア合同研究所(JIAMS)で指定する産学連携関連活動 (2)eスポーツプロジェクトで指定するイベント関連活動 (3)大阪電気通信大学チャンネル(電ch!)プロジェクトで指定する創作関連活動 (4)その他、学科や本科目担当教員が指定する学内外における各種活動(作品展示など) (5)他学部他学科の科目で特に指定するもの	
		表現活動2		作品制作や学内外における課外活動を通して、感性を磨き、技術・経験を高めることを目的とする。次の内容から1つを選択し、活動後に単位認定のための履修登録をおこなう。 (1)先端マルチメディア合同研究所(JIAMS)で指定する産学連携関連活動 (2)eスポーツプロジェクトで指定するイベント関連活動 (3)大阪電気通信大学チャンネル(電ch!)プロジェクトで指定する創作関連活動 (4)その他、学科や本科目担当教員が指定する学内外における各種活動(作品展示など) (5)他学部他学科の科目で特に指定するもの	
		特別活動1		交換留学や学内外における各種活動を通して、視野を広げ、教養・見識を高めることを目的とする。 次の内容から1つを選択し、活動後に単位認定のための履修登録をおこなう。 (1)国際交流センター主催の短期留学プログラム (2)国際交流センター主催の日本文化講座(地域連携による)※外国人留学生のみ対象 (3)大学コンソーシアム大阪単位互換制度による他大学講義の受講 (4)その他、学科や本科目担当教員が指定する学内外における各種活動(学会発表など) (5)他学部他学科の科目で特に指定するもの	
		特別活動2		交換留学や学内外における各種活動を通して、視野を広げ、教養・見識を高めることを目的とする。 次の内容から1つを選択し、活動後に単位認定のための履修登録をおこなう。 (1)国際交流センター主催の短期留学プログラム (2)国際交流センター主催の日本文化講座(地域連携による)※外国人留学生のみ対象 (3)大学コンソーシアム大阪単位互換制度による他大学講義の受講 (4)その他、学科や本科目担当教員が指定する学内外における各種活動(学会発表など) (5)他学部他学科の科目で特に指定するもの	
		ゼミナール1	○	学科専任教員が各研究室で展開している研究や制作の専門的な事項についての講義をおこない、研究室の特徴などについて紹介する。卒業研究・卒業制作をおこなう研究室を決定する上で、重要な情報を得る機会であると同時に、学科全体の研究・制作活動の全容を掴み、デジタルゲームに関する学際領域についての理解を深め、学生各自の研究・制作の端緒とする。	
	ゼミナール2	○	配属研究室ごとに、指導教員のもとでテーマに沿った研究もしくは制作活動のための準備・研修などをおこなう。4年次での卒業研究・卒業制作のための準備期間として位置づけ、専門分野での活動についての準備や研修を通して、自らの目標設定をおこなうに十分な情報と知識を得ることを目標としている。		
	卒業研究・卒業制作	○	所属研究室の指導教員のもとでテーマに沿った研究・制作をおこなう。卒業研究では、その意義と達成度、研究の過程や結果によって得られた知見などを明らかにすることを目的とする。卒業制作では、作品テーマの探求、表現方法や制作技術について深く掘り下げることを目的とする。研究・制作の成果については、学科が主催する卒業研究・卒業制作成果発表会で発表をおこない、論文・作品を提出もしくは公開することを通して学科専門教育の集大成とする。		

学校法人大阪電気通信大学 設置認可等に関わる組織の移行表

令和7年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和8年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
大阪電気通信大学				大阪電気通信大学				
工学部				工学部				
電気電子工学科	80	-	320	電気電子工学科	80	-	320	
電子機械工学科	80	-	320	電子機械工学科	80	-	320	
機械工学科	90	-	360	機械工学科	90	-	360	
基礎理工学科	86	-	344	基礎理工学科	86	-	344	
建築・デザイン学部				建築・デザイン学部				
建築・デザイン学科	150	-	600	建築・デザイン学科	150	-	600	
情報通信工学部				情報通信工学部				
情報工学科	160	-	640	情報工学科	160	-	640	
通信工学科	80	-	320	通信工学科	80	-	320	
健康情報学部				健康情報学部				
		3年次				3年次		
健康情報学科	165	2	664	健康情報学科	165	2	664	
（医療工学専攻）				（医療工学専攻）				
（理学療法学専攻）	(40)		(160)	（理学療法学専攻）	(40)		(160)	
（スポーツ科学専攻）				（スポーツ科学専攻）				
総合情報学部				総合情報学部				
		3年次				3年次		
デジタルゲーム学科	153	1	614	デジタルゲーム学科	0	0	0	令和8年4月学生募集停止
ゲーム&メディア学科	122	-	488	ゲーム&メディア学科	0	-	0	令和8年4月学生募集停止
情報学科	90	-	360	<u>デジタルゲーム学科</u>	275	1	1102	学科の設置（届出）
				情報学科	90	-	360	
計	1256	3年次 3	5030	計	1256	3年次 3	5030	
大阪電気通信大学大学院				大阪電気通信大学大学院				
工学研究科				工学研究科				
工学専攻（M）	70	-	140	工学専攻（M）	70	-	140	
工学専攻（D）	12	-	36	工学専攻（D）	12	-	36	
医療福祉工学研究科				医療福祉工学研究科				
医療福祉工学専攻（M）	10	-	20	医療福祉工学専攻（M）	10	-	20	
医療福祉工学専攻（D）	5	-	15	医療福祉工学専攻（D）	5	-	15	
総合情報学研究科				総合情報学研究科				
総合情報学専攻（M）	30	-	60	総合情報学専攻（M）	30	-	60	
総合情報学専攻（D）	5	-	15	総合情報学専攻（D）	5	-	15	
計	132	-	286	計	132	-	286	

大阪府内における学舎の位置



アクセス

キャンパスの最寄り駅は、関西エリアの幅広い地域が通学圏内の好立地。
授業やクラブ活動が終わったあとのお出かけもスムーズです。

寝屋川キャンパス (工学部・情報通信工学部)



寝屋川キャンパス

〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8
Tel.072-824-1131(代) Fax.072-824-0014



京阪本線「寝屋川市」駅までの所要時間(目安)

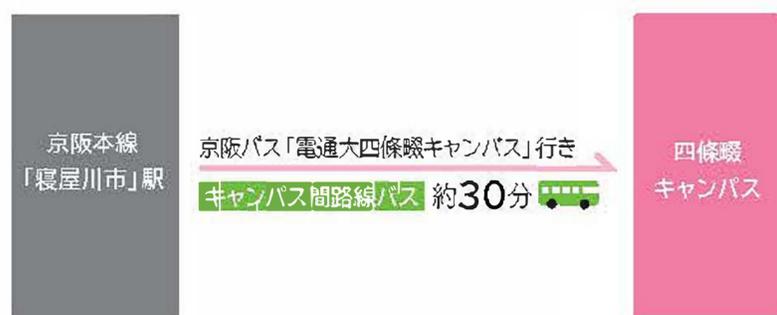
枚方市駅から	約 8分	祇園四条駅から	約41分
京橋駅から	約13分	千里中央駅から	約42分
大阪(梅田)駅から	約28分	堺東駅から	約53分
天王寺駅から	約32分	三ノ宮駅から	約65分

四條畷キャンパス (医療健康科学部・総合情報学部)



四條畷キャンパス

〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70
Tel.072-876-3317(代) Fax.072-876-3321



キャンパスを結ぶ 路線バス

キャンパスをラクラク移動! キャンパス間をバスが運行しています。

Point.01

クラブ学生の味方!

クラブ活動でバスに乗る必要がある場合は、1日1往復まで乗車が無料に。活動の幅が広がります。

Point.02

キャンパスを直結!

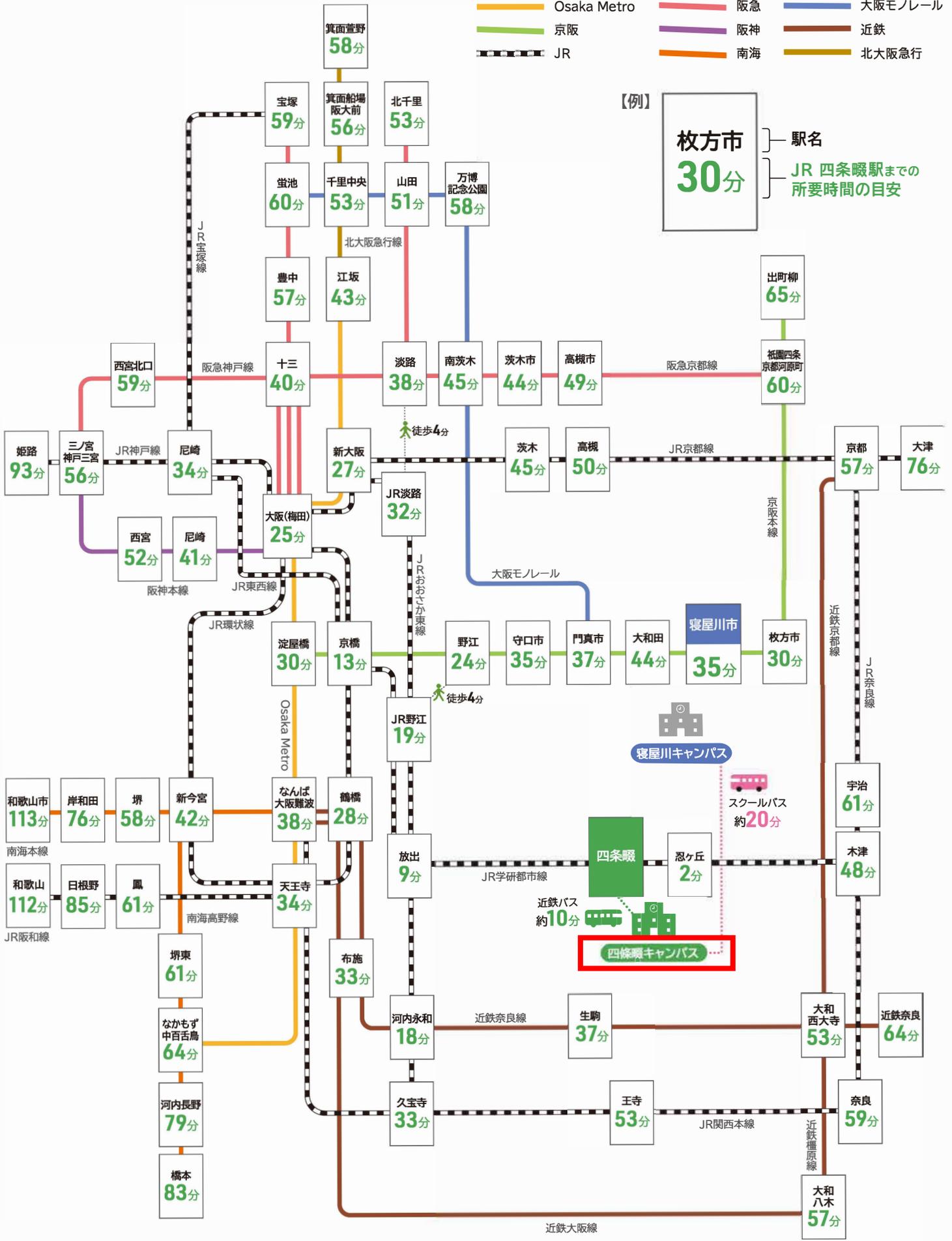
寝屋川・四條畷のキャンパスを乗り換えなしで行き来可能。通学や授業での移動を手助けします。
(寝屋川から四條畷 所要時間約30分)

Point.03

30分間隔で運行!

30分間隔で運行しています。また、スムーズな運行を行うため、混雑する時間帯は直行便を配車しています。

-
 Osaka Metro
-
 京阪
-
 JR
-
 阪急
-
 阪神
-
 南海
-
 大阪モノレール
-
 近鉄
-
 北大阪急行



【例】

枚方市
30分

駅名
JR 四条畷駅までの
所要時間の目安

寝屋川キャンパス

スクールバス
約20分

四條畷

近鉄バス
約10分

四條畷キャンパス

第1章 総則

(名称)

第1条 本大学は、大阪電気通信大学(以下「本学」という。)と称する。

(目的)

第2条 本学は、教育基本法(昭和22年法律第25号)及び学校教育法(昭和22年法律第26号)に基づき専門の学術を教授研究し、知的並びに道徳的な完成を期し、更に応用能力を展開させ得る人材の育成を目的とする。

(自己点検評価等)

第2条の2 本学は、教育研究水準の向上を図り、前条の目的及び社会的使命を達成するため、教育研究活動等の状況について自ら点検及び評価を行い、その結果を公表する。

(学部及び学科)

第3条 本学に次の学部及び学科をおく。

学部	学科
工学部	電気電子工学科 電子機械工学科 機械工学科 基礎理工学科
健康情報学部	健康情報学科
情報通信工学部	情報工学科 通信工学科
総合情報学部	デジタルゲーム学科 情報学科
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科

2 前項各学部及び学科の人材の養成に関する目的は、大阪電気通信大学学部規則(以下「学部規則」という。)に定める。

(機構)

第3条の2 本学に各学部学科と連携し専門力及び社会人基礎力教育の検討及び実施のため共通教育機構をおく。

(大学院)

第3条の3 本学に大学院をおく。

2 大学院の学則は、別に定める。

(附属施設及び機関)

第3条の4 本学に図書館、国際交流センター、メディアコミュニケーションセンター、エレクトロニクス基礎研究所、メカトロニクス基礎研究所、情報学研究所、先端マルチメディア合同研究所、衛星通信研究施設、研究連携推進センター、地域連携・リカレント推進センター、ICT社会教育センター、教育開発推進センター、総合学生支援センター、実験センター、課外活動支援センター、医務室その他の附属施設及び機関を置く。

2 附属施設及び機関に関する事項は、各規則に定める。

(収容定員)

第4条 学部及び学科の収容定員は次のとおりとする。

学部	学科	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80名	—	320名
	電子機械工学科	80名	—	320名
	機械工学科	90名	—	360名
	基礎理工学科	86名	—	344名
	小計	336名	—	1,344名
健康情報学部	健康情報学科	165名	2名	664名
情報通信工学部	情報工学科	160名	—	640名
	通信工学科	80名	—	320名
	小計	240名	—	960名
総合情報学部	デジタルゲーム学科	275名	1名	1,102名
	情報学科	90名	—	360名
	小計	365名	1名	1,462名
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科	150名	—	600名
合計		1,256名	3名	5,030名

(修業年限及び在学年限)

第5条 学部の修業年限は4年とする。

2 学生は8年を超えて在学することはできない。

3 前2項の規定にかかわらず、職業を有している等の事情により、修業年限を超えて一定の期間にわたり計画的に教育課程を履修し卒業することを希望する学生(以下「長期履修学生」という。)がその旨を申し出たときは、その計画的な履修を認めることができる。

4 長期履修学生の申し出は、入学時に行うものとする。

第2章 学年、学期及び休業日

(学年)

第6条 学年は4月1日に始まり翌年の3月31日に終わる。

(学期)

第7条 学年を分けて次の2学期とする。

前期 4月1日から9月30日まで

後期 10月1日から翌年3月31日まで

2 学長は、前項に定める前期の終期及び後期の始期を変更することができる。

(休業日)

第8条 休業日は次のとおりとする。

(1) 日曜日

(2) 国民の祝日に関する法律(昭和23年法律第178号)に規定する休日

(3) 本学の創立記念日 10月1日

(4) 夏期休業日 8月1日から9月30日まで

(5) 冬期休業日 12月24日から翌年1月7日まで

2 前項の規定にかかわらず、特に必要な場合には休業日に授業を行うことがある。

3 学長は必要な場合、学部教授会の議を経て、休業日を臨時に変更し、又は第1項に定めるもののほか、臨時の休業日を定めることができる。

第3章 入学、退学、休学、転部及び転科

(入学の時期)

第9条 入学の時期は学年の始めとする。

(入学資格)

第10条 本学に入学することができる者は、次の各号のいずれかに該当する者とする。

(1) 高等学校又は中等教育学校を卒業した者

(2) 通常の課程による12年の学校教育を修了した者

(3) 外国において学校教育における12年の課程を修了した者、又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者

(4) 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者

(5) 専修学校の高等課程(修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る。)で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者

(6) 文部科学大臣の指定した者

(7) 高等学校卒業程度認定試験規則(平成17年文部科学省令第1号)により文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験又は大学入学資格検定規程(昭和26年文部省令第13号)により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者

(8) 本学において、相当の年齢に達し、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認めたる者

(入学の出願)

第11条 本学に入学を志願する者は、本学所定の書類に入学検定料を添えて指定の期日までに提出しなければならない。

2 入学検定料については、別に定める。

(入学者の選考)

第12条 前条の入学志願者については、選考により入学を許可すべき者を決定する。

2 前項の選考の方法及び基準は、運営会議の議を経て学長が定める。

(入学手続及び入学許可)

第13条 前条の選考の結果に基づき合格の通知を受けた者は、指定の期日までに、誓約書その他本学所定の書類を提出するとともに、所定の入学金及び学費を納付しなければならない。

2 学長は前項の入学手続を完了した者に入学を許可する。

3 前項により入学を許可された者は、入学式に出席し、かつ入学の宣誓をしなければならない。

(編入学、再入学)

第14条 本学に編入学を志願する者があるときは、編入学定員の範囲において、又は、編入学定員のない学科においては欠員のある場合に限り、選考のうえ入学を許可する。

2 本学に再入学を志願する者があるときは、選考のうえ入学を許可する。

3 編入学及び再入学について必要な事項は、別に定める。

(退学)

第15条 退学しようとする者は、学長の許可を受けなければならない。

(休学)

第16条 疾病その他やむを得ない事情により、3か月以上にわたって修学することのできない者は、学長が許可した場合休学することができる。

(休学の期間)

第17条 休学期間は学年末を超えることはできない。ただし、特別の理由がある場合は、学長が許可した場合、休学期間を延長することができる。

2 休学期間は通算して2年以内とする。ただし、特別の理由がある場合は、更に2年以内に限って延長することができる。

3 休学期間は在学年数に算入しない。

(復学)

第18条 休学の理由が消滅した場合は、学長が許可した場合、復学することができる。ただし、休学期間が3か月未満となる場合は、休学許可を取り消す。

(除籍)

第19条 学長は、次の各号のいずれかに該当する者を除籍する。

- (1) 第5条第2項に定める在学年限を超えた者
- (2) 学費の納入を怠り、督促してもなお納入しない者
- (3) 死亡した者
- (4) 第13条第3項に定める入学式に正当な理由なく欠席した者又は宣誓しない者

(転部)

第20条 転部を願い出た者については、志望する学部欠員がある場合に限り、選考のうえ許可することがある。

(転科)

第20条の2 転科を願い出た者については、志望する学科に欠員がある場合に限り、選考のうえ許可することがある。

(二重学籍の禁止)

第20条の3 本学の学生は、本学が認めた場合を除いて、他の学部、研究科又は他の大学(短期大学を含む。)に在籍することはできない。

第4章 教育課程及び履修方法等

(授業科目)

第21条 教育課程は、授業科目を4年間に配当し、これを編成する。

2 授業科目を、共通科目及び専門教育科目に区分し、区分ごとに修得すべき単位数を定める。

3 専門教育科目については、学科ごとに必修科目を定める。

4 開設する授業科目の名称、単位数、配当年次等については、学部規則に定める。

5 授業科目の履修について必要な事項は、別に定める。

6 授業科目は、その授業の方法、内容及び年間の計画並びに成績評価の基準をあらかじめ学生に明示するものとする。

(授業の方法)

第21条の2 授業は、講義、演習、実験、実習若しくは実技のいずれかにより又はこれらの併用により行うものとする。

2 文部科学大臣が別に定めるところにより、前項の授業を、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることができる。

3 前項の授業の方法により修得する単位数は、60単位を超えないものとする。

(教育内容等の改善のための組織的な研修等)

第21条の3 本学は、本学の授業の内容及び方法の改善を図るための組織的な研修及び研究を実施するものとする。

(教職課程)

第22条 第21条に定めるもののほか、教職に関する授業科目をおく。

2 前項の授業科目の名称、単位数、配当年次等は、学部規則に定める。

(単位の計算方法)

第23条 1単位の授業科目は、45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、おおむね15時間から45時間の授業をもって1単位とし、詳細は学部規則に定める。

2 前項の規定に関わらず、卒業研究、卒業制作及び卒業設計の授業科目については、学修の成果を評価して単位を授与することが適切と認められる場合、これに必要な学修等を考慮して単位数を定める。

(授業期間)

第23条の2 各授業科目の授業は、13週にわたる期間を単位として行う。ただし、教育上の特別の必要があると認められる場合は、13週より短い特定の期間において授業を行うことができる。

(単位の授与等)

第24条 授業科目を履修し、試験その他の本学が定める適切な方法により学修の成果を評価し、合格した者には、所定の単位を与える。

2 試験等の成績は、S(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(不可)をもって表し、S(秀)、A(優)、B(良)、C(可)を合格とする。

3 前項の規定にかかわらず、特に定める授業科目の成績は、G(合格)、D(不合格)をもって表す。

4 授業科目の成績評価は、学部規則第23条に従って適切に行うものとする。

5 試験について必要な事項は、別に定める。

(他の大学等における授業科目の履修又は学修)

第24条の2 教育上有益と認めるときは、学生が本学の定めるところにより他の大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、本学における授業科目の履修により修得したものとみなす。

2 教育上有益と認めるときは、学生が行う短期大学又は高等専門学校の専攻科における学修その他文部科学大臣が定める学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与える。

3 学生が外国の大学又は短期大学に留学する場合には、第1項の規定を準用する。

4 前3項により修得したものとみなし、又は与える単位数は、合わせて60単位を超えないものとする。

5 教育上有益と認める基準及び手続きについては、別に定める。

(入学前の既修得単位等の認定)

第24条の3 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、本学に入学した後の本学における授業科目の履修により修得したものとみなす。

2 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に行った前条第2項に規定する学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与える。

3 学生が外国の大学又は短期大学において修得した単位については、第1項の規定を準用する。

- 4 前3項により修得したものとみなし、又は与える単位数は、編入学及び再入学の場合を除き、前条第1項から第3項までにより本学において修得したものとみなし、又は与える単位数と合わせて60単位を超えないものとする。
- 5 教育上有益と認める基準及び手続きについては、別に定める。

(特別の課程)

第24条の4 本学は、教育研究の成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与するため、文部科学大臣が別に定めるところにより、本学の学生以外の者を対象とした特別の課程を編成し、これを修了した者に対し、修了の事実を証する証明書を交付することができる。

- 2 特別の課程の編成等に関し必要な事項は、別に定める。

第5章 卒業及び学士の学位等

(卒業の要件)

第25条 本学を卒業するためには、4年(編入学又は再入学した者については、第14条第3項によって定める年数)以上在学し、学部規則に定めるところにより、124単位以上を修得しなければならない。

- 2 学長は、前項の規定にかかわらず、本学の学生として3年以上在学し、大学院への進学を希望している者で、学部の定める卒業要件を満たし、かつ、優秀な成績を修めたと認めた場合、学部長が推薦し教授会の意見を参酌し、卒業を認めることができる。

(卒業)

第26条 学長は、前条の規定による卒業の要件を備えた者には、教授会の意見を参酌し、卒業を認め、学士の学位を授与する。

- 2 学士の学位は、卒業した学部に応じて、次のとおり定める。

工学部 学士(工学)

健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻 学士(工学)

健康情報学科 理学療法学専攻 学士(理学療法学)

健康情報学科 スポーツ科学専攻 学士(スポーツ科学)

情報通信工学部 情報工学科 学士(情報工学)

通信工学科 学士(工学)

総合情報学部 学士(情報学)

建築・デザイン学部 学士(工学)

(資格の取得)

第27条 本学において取得することができる教育職員免許状の種類は、次のとおりとする。

学部	学科	免許状の種類
工学部	電気電子工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
	電子機械工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	機械工学科	中学校教諭一種免許状(数学)(技術) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	基礎理工学科	中学校教諭一種免許状(数学)(理科) 高等学校教諭一種免許状(数学)(理科)
健康情報学部	健康情報学科 医療工学専攻	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	健康情報学科 スポーツ科学専攻	中学校教諭一種免許状(保健体育) 高等学校教諭一種免許状(保健体育)
情報通信工学部	情報工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
	通信工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
総合情報学部	情報学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(情報)

- 2 前項の教育職員免許状授与の所要資格を取得しようとする者は、第25条に定める卒業の要件を満たすほか、教育職員免許法(昭和24年法律第147号)及び同法施行規則(昭和29年文部省令第26号)に定める所要の単位を修得しなければならない。

- 3 前項に定める資格を得るための履修方法は、別に定める。

第6章 科目履修生、研究生及び外国人留学生等

(科目履修生)

第28条 本学において特定の授業科目を履修することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、科目履修生として入学を許可することがある。

- 2 科目履修生について必要な事項は、別に定める。

(聴講生)

第28条の2 本学において特定の授業科目を聴講することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、聴講生として入学を許可することがある。

- 2 聴講生について必要な事項は、別に定める。

(研究生)

第29条 本学において特定の専門事項について研究することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、研究生として入学を許可することがある。

2 研究生について必要な事項は、別に定める。

(外国人留学生)

第30条 外国人で本学に入学を志願する者があるときは、運営会議で選考のうえ、外国人留学生として入学を許可することがある。

2 外国人留学生について必要な事項は、別に定める。

第7章 学費及びその他の費用

(学費)

第31条 入学金及び学費の金額は別表第4のとおりとする。

(その他の費用)

第32条 学費の他学習等に必要の費用は、別にこれを徴収することがある。

(学費等の納入)

第33条 学費及びその他の費用の納入については、別に定める。

(休学の場合の学費)

第34条 休学期間中の者については学費を免除し、在籍料を徴収する。

2 在籍料については、別に定める。

(既納の学費等)

第35条 既納の学費等は原則としてこれを返付しない。

第8章 賞罰

(表彰)

第36条 次の各号のいずれかに該当する者に対し、学部長は学部教授会の議を経て、これを賞することがある。

(1) 成績特に優秀なる者

(2) 品行方正にして他学生の模範となる者

(懲戒)

第37条 本学の規則に違反し、又は学生としての本分に反する行為をした者は、学部教授会の議を十分に考慮した上で、学長が懲戒する。

2 前項の懲戒の種類は、退学、停学及び訓告とする。

3 前項の退学は、次の各号のいずれかに該当する者についてこれを行う。

(1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者

(2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者

(3) 正当の理由なくして、出席常でない者

(4) 本学の秩序を乱し、その他学生としての本分に著しく反した者

4 懲戒の手続きについては、別に定める学生の懲戒処分に関する規則による。

第9章 教育研究実施組織等

(教育研究実施組織等)

第37条の2 本学は、教育研究上の目的を達成するため、必要な教員及び事務職員からなる教育研究実施組織を編成する。

2 本学は、教育研究実施組織を編成するに当たり、教育研究活動等の運営が組織的かつ効果的に行われるよう、教員及び事務職員等相互の適切な役割分担の下での協働や組織的な連携体制を確保しつつ、教育研究に係る責任の所在を明確にする。

3 本学は、学生に対し、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、専属の職員を置く組織を編成する。

4 本学は、教育研究実施組織及び前項の組織の円滑かつ効果的な業務の遂行のための支援、大学運営に係る企画立案、本学以外の者との連携、人事、総務、財務、広報、情報システム並びに施設及び設備の整備その他の大学運営に必要な業務を行うため、専属の職員を置く組織を編成する。

5 本学は、大学及び学部等の教育上の目的に応じ、学生が卒業後自らの資質を向上させ、社会的及び職業的自立を図るために必要な能力を、教育課程の実施及び厚生補導を通じて培うことができるよう、大学内の組織の有機的な連携を図り、適切な体制を整える。

(職員)

第38条 本学の職員の種類は次のとおりとする。

学長、教授、准教授、講師、助教、助手、事務職員

2 学長は、人格が高潔で、学識が優れ、かつ、大学運営に関し識見を有する者であって、校務をつかさどり所属職員を統督する。

3 教授は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の特に優れた知識、能力及び実績を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

4 准教授は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の優れた知識、能力及び実績を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

5 講師は、教授又は准教授に準ずる。

6 助教は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の知識及び能力を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事す

る。

7 助手は、その所属する組織における教育の円滑な実施に必要な業務に従事する。

8 事務職員に関する事項は、学校法人大阪電気通信大学事務組織規則に規定するほか、必要に応じ別に定める。

第38条の2 本学に必要な応じて副学長を置くことができる。

2 副学長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の管理運営に関する重要な事項についての企画及び各部門間の調整を行う。

第38条の3 学部に学部長をおき、教授をもって充てる。

2 学部長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の教学運営業務を遂行し、各学部内の業務を処理するとともに、各学部
に所属する職員を指揮監督する。

第38条の4 削除

第38条の5 本学は、各授業科目について、当該授業科目を担当する教員以外の教員、学生その他の大学が定める者(以下、「指導補助者」という。)に補助させることができ、また、十分な教育効果を上げることができる認められる場合は、当該授業科目を担当する教員の指導計画に基づき、指導補助者に授業の一部を分担させることができる。

第39条 削除

第10章 運営組織

(運営会議)

第40条 本学に、運営会議をおく。

2 運営会議は、大学及び大学院の運営に関する全学的事項を審議し、学長の意思決定の円滑化を図る。

3 運営会議に関する事項は、別に定める。

(学部教授会)

第41条 本学の各学部及び共通教育機構に、学部教授会をおく。

2 学部教授会に関する事項は、別に定める。

第42条 削除

第42条の2 削除

第43条 削除

第11章 その他

(施行細則)

第44条 本学則の施行に必要な細則は、別に定める。

(学則の改正)

第45条 本学則の改正は、学部教授会での意見を参酌し、運営会議の審議を経て学長が理事長に上程し、常任理事会での審議を経て理事会で決定する。

附 則 1

本学則は昭和36年4月1日からこれを施行する。

昭和40年3月20日改正

昭和40年4月1日施行

昭和49年3月4日改正

昭和49年4月1日施行

昭和50年4月1日改正・施行

昭和52年4月1日改正・施行

昭和53年4月1日改正・施行

昭和54年4月1日改正・施行

昭和55年4月1日改正・施行

昭和55年10月31日改正・施行

昭和56年4月1日改正・施行

昭和57年4月1日改正・施行

昭和58年4月1日改正・施行

昭和59年4月1日改正・施行

昭和60年4月1日改正・施行

昭和60年6月13日改正・施行

昭和61年4月1日改正・施行

昭和62年4月1日改正・施行

昭和63年4月1日改正・施行

平成元年4月1日改正・施行

平成2年4月1日改正・施行

平成3年4月1日改正・施行

平成4年4月1日改正・施行

平成5年4月1日改正・施行

平成6年4月1日改正・施行

平成7年4月1日改正・施行

平成8年4月1日改正・施行

平成9年4月1日改正・施行

平成10年4月1日改正・施行

平成10年11月1日改正・施行

平成11年4月1日改正・施行
 平成12年4月1日改正・施行
 平成13年4月1日改正・施行
 平成14年4月1日改正・施行

附 則 2

- 第21条、第25条および第26条については、昭和54年度以前に入学した者、昭和55年度2年次以上に編入学または再入学した者、昭和56年度3年次以上に編入学または再入学した者ならびに昭和57年度4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 第21条、第25条および第26条については、昭和59年度以前に入学した者、昭和60年度2年次以上に編入学または再入学した者、昭和61年度3年次以上に編入学または再入学した者ならびに昭和62年度4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 第31条については、昭和60年度以前に入学、編入学または再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 第19条第2号については、昭和59年度以前に入学した者、昭和60年度以前に2年次以上に編入学または再入学した者、昭和61年度以前に3年次以上に編入学または再入学した者ならびに昭和62年度以前に4年次に再入学した者には適用しない。
- 第4条に規定する収容定員は、昭和62年度から平成元年度までの間は、次のとおりとする。

学部学科		昭和62年度		昭和63年度		平成元年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部	電子工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名
	通信工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名
	電子物性工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名
	電子機械工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名
	経営工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名
	精密工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名
	応用電子工学科	120名	360名	120名	400名	120名	440名

- 第21条、第25条および第26条については、昭和61年度以前に入学した者、昭和62年度2年次以上に編入学または再入学した者、昭和63年度3年次以上に編入学または再入学した者ならびに平成元年度4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 昭和63年度以前の入学者については、学費のうち維持・拡充費を次のとおりとする。
 - 昭和61～63年度入学者 288,400円
 - 昭和59、60年度入学者 257,500円
 - 昭和57、58年度入学者 216,300円
- 第21条、第22条、第25条、第26条および第27条については、平成元年度以前に入学した者、平成2年度2年次以上に編入学または再入学した者、平成3年度3年次以上に編入学または再入学した者ならびに平成4年度4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成2年度から平成13年度までの間は、次のとおりとする。

学部学科		平成2年度		平成3年度		平成4年度		平成5年度～平成10年度		平成11年度		平成12年度		平成13年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部	電子工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490
	通信工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490
	電子物性工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490
	電子機械工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490
	経営工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490
	精密工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490
	応用電子工学科	130	490	130	500	130	510	130	520	120	510	120	500	120	490

- 第21条、第25条、第26条については、平成2年度以前に入学した者、平成3年度2年次以上に編入学または再入学した者、平成4年度3年次以上に編入学または再入学した者ならびに平成5年度4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 第21条、第25条、第26条については、平成3年度以前に入学した者、平成4年度2年次以上に編入学または再入学した者、平成5年度3年次以上に編入学または再入学した者ならびに平成6年度4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 第21条、第23条、第25条、第26条については、平成6年度2年次以上に在学する者、平成7年度3年次以上に在学する者ならびに平成8年度4年次に在学する者は従前の当該規定を適用する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成7年度から平成13年度までの間は、次のとおりとする。

学部・学科		平成7年度	平成8年度	平成9年度	平成10年度	平成11年度	平成12年度	平成13年度

学部	学科	入学定員	収容定員												
工学部	電子工学科	120	510	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	通信工学科	120	510	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	電子物性工学科	120	510	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	電子機械工学科	120	510	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	精密工学科	120	510	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	応用電子工学科	120	510	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	小計	720	3450	720	3260	720	3070	720	2880	660	2820	660	2760	660	2700
情報工学部	情報工学科	190	190	190	380	190	570	190	760	180	750	180	740	180	730
合計		910	3640	910	3640	910	3640	910	3640	840	3570	840	3500	840	3430

14 経営工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成7年3月31日に当該学科に在学する者が、在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

15 第4条に規定する収容定員は、平成8年度から平成13年度までの間は、次のとおりとする。

学部・学科		平成8年度		平成9年度		平成10年度		平成11年度		平成12年度		平成13年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部	電子工学科	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	通信工学科	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	電子物性工学科	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	電子機械工学科	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	知能機械工学科	120	120	120	240	120	360	110	470	110	460	110	450
	応用電子工学科	120	500	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450
	小計	720	3260	720	3070	720	2880	660	2820	660	2760	660	2700
情報工学部	情報工学科	190	380	190	570	190	760	180	750	180	740	180	730
合計		910	3640	910	3640	910	3640	840	3570	840	3500	840	3430

16 精密工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成8年3月31日に当該学科に在学する者が、在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

17 第4条に規定する収容定員は、平成9年度から平成14年度までの間は、次のとおりとする。

学部・学科		平成9年度		平成10年度		平成11年度		平成12年度		平成13年度		平成14年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部	電子工学科	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450	110	440
	通信工学科	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450	110	440
	電子材料工学科	120	120	120	240	110	350	110	460	110	450	110	440
	電子機械工学科	120	490	120	480	110	470	110	460	110	450	110	440
	知能機械工学科	120	240	120	360	110	470	110	460	110	450	110	440
	光システム工学科	120	120	120	240	110	350	110	460	110	450	110	440
	小計	720	3070	720	2880	660	2820	660	2760	660	2700	660	2640
情報工学部	情報工学科	190	570	190	760	180	750	180	740	180	730	180	720
合計		910	3640	910	3640	840	3570	840	3500	840	3430	840	3360

18 電子物性工学科および応用電子工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成9年3月31日に当該学科に在学する者が、在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

19 工学部については、改正後の第3条にかかわらず、平成10年3月31日に当該学部 に在学する者が在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

20 第4条に規定する収容定員は、平成11年度は次のとおりとする。

学部・学科		平成11年度	
		入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	120	480
	通信工学科	120	480
	電子材料工学科	120	480

	電子機械工学科	120	480
	知能機械工学科	120	480
	光システム工学科	120	480
	小計	720	2880
情報工学部	情報工学科	190	760
合計		910	3640

21 第4条に規定する収容定員は、平成12年度から平成18年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度平成12年度		平成13年度		平成14年度		平成15年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部 第1部	電子工学科	118	478	116	474	114	468	112	460	110	452	110	446	110	442
	通信工学科	110	470	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440
	電子材料工学科	110	470	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440
	電子機械工学科	110	470	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440
	知能機械工学科	110	470	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440
	光システム工学科	110	470	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440
	小計	668	2828	666	2774	664	2718	662	2660	660	2652	660	2646	660	2642
工学部 第2部	電子工学科	60	180	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	知能機械工学科	60	180	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	360	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
総合情報学部	情報工学科	188	758	186	754	184	748	182	740	180	732	180	726	180	722
	メディア情報文化学科	130	130	130	260	130	420	130	580	130	580	130	580	130	580
	小計	318	888	316	1014	314	1168	312	1320	310	1312	310	1306	310	1302
合計	1106	4076	1102	4268	1098	4366	1094	4460	1090	4444	1090	4432	1090	4424	

22 情報工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成12年3月31日に当該学科に在学する者が在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

23 第4条に規定する収容定員は、平成13年度から平成19年度までの間は、次のとおりとする。

学部・学科		年度平成13年度		平成14年度		平成15年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度		平成19年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部 第1部	電子工学科	116	474	114	468	112	460	110	452	110	446	110	442	110	440
	通信工学科	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440
	電子材料工学科	80	430	80	390	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440
	知能機械工学科	90	440	90	410	90	380	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	430	80	390	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320
	小計	586	2694	584	2558	582	2420	580	2332	580	2326	580	2322	580	2320
工学部 第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	知能機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
総合情報学部	情報工学科	186	754	184	748	182	740	180	732	180	726	180	722	180	720
	メディア情報文化学科	130	260	130	420	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580
	小計	316	1014	314	1168	312	1320	310	1312	310	1306	310	1302	310	1300
合計	1022	4188	1018	4206	1014	4220	1010	4124	1010	4112	1010	4104	1010	4100	

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は期間付定員を含む。

24 第4条に規定する収容定員は、平成13年度から平成19年度までの間は、次のとおりとする。

学部・学科		年度平成13年度		平成14年度		平成15年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度		平成19年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部 第1部	電子工学科	116	474	114	468	112	460	110	452	110	446	110	442	110	440
	通信工学科	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440
	電子材料工学科	80	430	80	390	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	110	460	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440
	知能機械工学科	90	440	90	410	90	380	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	430	80	390	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320

	医療福祉工学科	80	80	80	160	80	250	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	666	2774	664	2718	662	2670	660	2672	660	2666	660	2662	660	2660
工学部 第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	知能機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
総合情報学部	情報工学科	186	754	184	748	182	740	180	732	180	726	180	722	180	720
	メディア情報文化学科	130	260	130	420	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580
	小計	316	1014	314	1168	312	1320	310	1312	310	1306	310	1302	310	1300
合計		1102	4268	1098	4366	1094	4470	1090	4464	1090	4452	1090	4444	1090	4440

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は期間付定員を含む。

25 第4条に規定する収容定員は、平成14年度から平成20年度までの間は、次のとおりとする。

学部・学科		年度平成14年度		平成15年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度		平成19年度		平成20年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部 第1部	電子工学科	114	468	112	460	110	452	110	446	110	442	110	440	110	440
	通信工学科	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440
	電子材料工学科	80	390	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	110	450	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440	110	440
	機械工学科	90	410	90	380	90	360	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	390	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	医療福祉工学科	80	160	80	250	80	340	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	664	2718	662	2670	660	2672	660	2666	660	2662	660	2660	660	2660
工学部 第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
総合情報学部	情報工学科	184	748	182	740	180	732	180	726	180	722	180	720	180	720
	メディア情報文化学科	130	420	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580
	小計	314	1168	312	1320	310	1312	310	1306	310	1302	310	1300	310	1300
合計		1098	4366	1094	4470	1090	4464	1090	4452	1090	4444	1090	4440	1090	4440

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は期間付定員を含む。

26 工学部第1部および工学部第2部の知能機械工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成14年3月31日に当該学科に在学する者が在学なくなるまでの間、従前の学則を存続する。

附 則

1 この学則は、平成15年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成15年度から平成19年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度平成15年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度		平成19年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	102	450	100	432	100	416	100	402	100	400
	通信工学科	100	430	100	420	100	410	100	400	100	400
	電子材料工学科	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	430	100	420	100	410	100	400	100	400
	機械工学科	90	380	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320
	医療福祉工学科	80	250	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	632	2640	630	2612	630	2576	630	2542	630	2540
工学部第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
総合情報学部	情報工学科	182	740	180	732	180	726	180	722	180	720
	メディア情報文化学科	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580
	小計	312	1320	310	1312	310	1306	310	1302	310	1300
合計		1064	4440	1060	4404	1060	4362	1060	4324	1060	4320

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は期間付定員を含む。

附 則

1 この学則は、平成15年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成15年度から平成19年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		平成15年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度		平成19年度	
		学部	学科	入学定員	収容定員								
工学部第1部	電子工学科	102	450	100	432	100	416	100	402	100	400	100	400
	通信工学科	100	430	100	420	100	410	100	400	100	400	100	400
	電子材料工学科	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	430	100	420	100	410	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	380	90	360	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	350	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	医療福祉工学科	80	250	80	340	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	632	2640	630	2612	630	2576	630	2542	630	2540	630	2540
工学部第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
総合情報学部	情報工学科	182	740	180	732	180	726	180	722	180	720	180	720
	メディア情報文化学科	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580
	デジタルゲーム学科	110	110	110	220	110	360	110	500	110	500	110	500
	小計	422	1430	420	1532	420	1666	420	1802	420	1800	420	1800
合計	1174	4550	1170	4624	1170	4722	1170	4824	1170	4820	1170	4820	

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は期間付定員を含む。

附 則

この学則は、平成15年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成15年9月16日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成16年4月1日から施行する。

2 平成15年度末に工学部第1部医療福祉工学科に在籍中の学生すべてを平成16年度から医療福祉工学部医療福祉工学科学生とする。

3 第4条に規定する収容定員は、平成16年度から平成19年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		平成16年度		平成17年度		平成18年度		平成19年度	
		学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	432	100	416	100	402	100	400	100	400
	通信工学科	100	420	100	410	100	400	100	400	100	400
	電子材料工学科	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	420	100	410	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	小計	550	2272	550	2236	550	2202	550	2200	550	2200
工学部第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480	120	480
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	340	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	80	340	80	340	80	340	80	340	80	340
総合情報学部	情報工学科	180	732	180	726	180	722	180	720	180	720
	メディア情報文化学科	130	580	130	580	130	580	130	580	130	580
	デジタルゲーム学科	110	220	110	360	110	500	110	500	110	500
	小計	420	1532	420	1666	420	1802	420	1800	420	1800
合計	1170	4624	1170	4722	1170	4824	1170	4820	1170	4820	

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は、期間付定員を含む。

附 則

1 この学則は、平成16年4月1日から施行する。

2 改正後の別表第1-5については、平成15年度以前に入学した者、平成16年度に2年次以上に編入学または再入学した者、平成17年度に3年次以上に編入学または再入学した者および平成18年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

1 この学則は、平成17年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成17年度から平成20年度までの間、次のとおりとする。

年度	平成17年度	平成18年度	平成19年度	平成20年度
----	--------	--------	--------	--------

学部・学科		年度		年度		年度		年度	
学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	416	100	402	100	400	100	400
	通信工学科	100	410	100	400	100	400	100	400
	電子材料工学科	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	410	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	80	320	80	320	80	320	80	320
	小計	550	2236	550	2202	550	2200	550	2200
工学部第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240
	機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	380	120	420	120	460	120	500
	小計	120	380	120	420	120	460	120	500
総合情報学部	情報工学科	180	726	180	722	180	720	180	720
	メディア情報文化学科	130	580	130	580	130	580	130	580
	デジタルゲーム学科	110	360	110	500	110	500	110	500
	小計	420	1666	420	1802	420	1800	420	1800
合計		1210	4762	1210	4904	1210	4940	1210	4980

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は、期間付定員を含む。

附 則

- この学則は、平成17年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成17年度から平成20年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		年度		年度		年度	
学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	416	100	402	100	400	100	400
	通信工学科	—	310	—	200	—	100	—	—
	電子材料工学科	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	410	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	240	—	160	—	80	—	—
	小計	370	2,056	370	1,842	370	1,660	370	1,480
工学部第2部	電子工学科	60	240	60	240	60	240	60	240
	機械工学科	60	240	60	240	60	240	60	240
	小計	120	480	120	480	120	480	120	480
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	80	340	80	340	80	340	80	340
情報通信工学部	情報工学科	180	180	180	360	180	540	180	720
	通信工学科	100	100	100	200	100	300	100	400
	光システム工学科	80	80	80	160	80	240	80	320
	小計	360	360	360	720	360	1,080	360	1,440
総合情報学部	情報工学科	—	546	—	362	—	180	—	—
	メディア情報文化学科	130	580	130	580	130	580	130	580
	デジタルゲーム学科	110	360	110	500	110	500	110	500
	小計	240	1,486	240	1,442	240	1,260	240	1,080
合計		1,170	4,722	1,170	4,824	1,170	4,820	1,170	4,820

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は、期間付定員を含む。

- 工学部第1部通信工学科および光システム工学科ならびに総合情報学部情報工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成17年3月31日に当該学科に在学する者が、在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

附 則

- この学則は、平成17年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成17年度から平成20年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		年度		年度		年度	
学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	416	100	402	100	400	100	400
	通信工学科	—	310	—	200	—	100	—	—
	電子材料工学科	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	410	100	400	100	400	100	400

	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	240	—	160	—	80	—	—
	小計	370	2,056	370	1,842	370	1,660	370	1,480
工学部第2部	電子工学科	40	220	40	200	40	180	40	160
	機械工学科	40	220	40	200	40	180	40	160
	小計	80	440	80	400	80	360	80	320
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	380	120	420	120	460	120	500
	小計	120	380	120	420	120	460	120	500
情報通信工学部	情報工学科	180	180	180	360	180	540	180	720
	通信工学科	100	100	100	200	100	300	100	400
	光システム工学科	80	80	80	160	80	240	80	320
	小計	360	360	360	720	360	1,080	360	1,440
総合情報学部	情報工学科	—	546	—	362	—	180	—	—
	メディア情報文化学科	100	550	100	520	100	490	100	460
	デジタルゲーム学科	110	360	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	70	70	140	70	210	70	280
	小計	280	1,526	280	1,522	280	1,380	280	1,240
合計		1,210	4,762	1,210	4,904	1,210	4,940	1,210	4,980

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度までの収容定員は、期間付定員を含む。

附 則

この学則は、平成17年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成17年5月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成18年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成18年度から平成21年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		平成18年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員		
工学部第1部	電子工学科	100	402	100	400	100	400	100	400	100	400
	通信工学科	—	200	—	100	—	—	—	—	—	—
	電子材料工学科	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	400	100	400	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	160	—	80	—	—	—	—	—	—
	小計	370	1,842	370	1,660	370	1,480	370	1,480	370	1,480
工学部第2部	電子工学科	40	200	40	180	40	160	40	160	40	160
	機械工学科	40	200	40	180	40	160	40	160	40	160
	小計	80	400	80	360	80	320	80	320	80	320
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	420	120	460	120	500	120	500	120	500
	小計	120	420	120	460	120	500	120	500	120	500
情報通信工学部	情報工学科	180	360	180	540	180	720	180	720	180	720
	通信工学科	100	200	100	300	100	400	100	400	100	400
	光システム工学科	80	160	80	240	80	320	80	320	80	320
	小計	360	720	360	1,080	360	1,440	360	1,440	360	1,440
総合情報学部	情報工学科	—	362	—	180	—	—	—	—	—	—
	メディア情報文化学科	—	420	—	290	—	130	—	—	—	—
	デジタルアート・アニメーション学科	100	100	100	200	100	330	100	330	100	460
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	140	70	210	70	280	70	280	70	280
	小計	280	1,522	280	1,380	280	1,240	280	1,240	280	1,240
合計		1,210	4,904	1,210	4,940	1,210	4,980	1,210	4,980	1,210	4,980

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度の収容定員は、期間付定員を含む。

3 総合情報学部メディア情報文化学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成18年3月31日に当該学科に在学する者が在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

附 則

1 この学則は、平成18年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成18年度から平成21年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		平成18年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度	
		学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	402	100	400	100	400	100	400	100	400
	通信工学科	—	200	—	100	—	—	—	—	—	—
	電子材料工学科	—	240	—	160	—	80	—	—	—	—
	応用化学科	80	80	80	160	80	240	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	400	100	400	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	160	—	80	—	—	—	—	—	—
	小計	370	1,842	370	1,660	370	1,480	370	1,480	370	1,480
工学部第2部	電子工学科	40	200	40	180	40	160	40	160	40	160
	機械工学科	40	200	40	180	40	160	40	160	40	160
	小計	80	400	80	360	80	320	80	320	80	320
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	420	120	460	120	500	120	500	120	500
	小計	120	420	120	460	120	500	120	500	120	500
情報通信工学部	情報工学科	180	360	180	540	180	720	180	720	180	720
	通信工学科	100	200	100	300	100	400	100	400	100	400
	光システム工学科	80	160	80	240	80	320	80	320	80	320
	小計	360	720	360	1,080	360	1,440	360	1,440	360	1,440
総合情報学部	情報工学科	—	362	—	180	—	—	—	—	—	—
	メディア情報文化学科	100	520	100	490	100	460	100	460	100	460
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	140	70	210	70	280	70	280	70	280
	小計	280	1,522	280	1,380	280	1,240	280	1,240	280	1,240
合計		1,210	4,904	1,210	4,940	1,210	4,980	1,210	4,980	1,210	4,980

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度の収容定員は、期間付定員を含む。

- 3 工学部第1部電子材料工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成18年3月31日に当該学科に在学する者が在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

附 則

- 1 この学則は、平成18年4月1日から施行する。
2 第4条に規定する収容定員は、平成18年度から平成21年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		平成18年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度	
		学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	402	100	400	100	400	100	400	100	400
	通信工学科	—	200	—	100	—	—	—	—	—	—
	電子材料工学科	80	320	80	320	80	320	80	320	80	320
	電子機械工学科	100	400	100	400	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	160	—	80	—	—	—	—	—	—
	小計	370	1,842	370	1,660	370	1,480	370	1,480	370	1,480
工学部第2部	電子工学科	20	180	20	140	20	100	20	80	20	80
	機械工学科	40	200	40	180	40	160	40	160	40	160
	小計	60	380	60	320	60	260	60	240	60	240
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	420	120	460	120	500	120	500	120	500
	理学療法学科	40	40	40	80	40	120	40	160	40	160
	小計	160	460	160	540	160	620	160	660	160	660
情報通信工学部	情報工学科	180	360	180	540	180	720	180	720	180	720
	通信工学科	80	180	80	260	80	340	80	320	80	320
	光システム工学科	80	160	80	240	80	320	80	320	80	320
	小計	340	700	340	1,040	340	1,380	340	1,360	340	1,360
総合情報学部	情報工学科	—	362	—	180	—	—	—	—	—	—
	メディア情報文化学科	100	520	100	490	100	460	100	460	100	460
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	140	70	210	70	280	70	280	70	280
	小計	280	1,522	280	1,380	280	1,240	280	1,240	280	1,240
合計		1,210	4,904	1,210	4,940	1,210	4,980	1,210	4,980	1,210	4,980

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度の収容定員は、期間付定員を含む。

附 則

- この学則は、平成18年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成18年度から平成21年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		平成18年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	402	100	400	100	400	100	400
	通信工学科	—	200	—	100	—	—	—	—
	電子材料工学科	—	240	—	160	—	80	—	—
	応用化学科	80	80	80	160	80	240	80	320
	電子機械工学科	100	400	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	160	—	80	—	—	—	—
	小計	370	1,842	370	1,660	370	1,480	370	1,480
工学部第2部	電子工学科	20	180	20	140	20	100	20	80
	機械工学科	40	200	40	180	40	160	40	160
	小計	60	380	60	320	60	260	60	240
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	420	120	460	120	500	120	500
	理学療法学科	40	40	40	80	40	120	40	160
	小計	160	460	160	540	160	620	160	660
情報通信工学部	情報工学科	180	360	180	540	180	720	180	720
	通信工学科	80	180	80	260	80	340	80	320
	光システム工学科	—	80	—	80	—	80	—	—
	光・エレクトロニクス学科	80	80	80	160	80	240	80	320
	小計	340	700	340	1,040	340	1,380	340	1,360
総合情報学部	情報工学科	—	362	—	180	—	—	—	—
	メディア情報文化学科	—	420	—	290	—	130	—	—
	デジタルアート・アニメーション学科	100	100	100	200	100	330	100	460
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	140	70	210	70	280	70	280
	小計	280	1,522	280	1,380	280	1,240	280	1,240
合計	1,210	4,904	1,210	4,940	1,210	4,980	1,210	4,980	

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度の収容定員は、期間付定員を含む。

- 情報通信工学部光システム工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成18年3月31日に当該学科に在学する者が在学しなくなるまでの間、従前の学則を存続する。

附 則

- この学則は、平成18年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成18年度から平成21年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		平成18年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	100	402	100	400	100	400	100	400
	通信工学科	—	200	—	100	—	—	—	—
	電子材料工学科	—	240	—	160	—	80	—	—
	応用化学科	80	80	80	160	80	240	80	320
	電子機械工学科	100	400	100	400	100	400	100	400
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	160	—	80	—	—	—	—
	環境技術学科	60	60	60	120	60	180	60	240
小計	430	1,902	430	1,780	430	1,660	430	1,720	
工学部第2部	電子工学科	—	160	—	100	—	40	—	—
	機械工学科	—	160	—	100	—	40	—	—
	小計	—	320	—	200	—	80	—	—
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	420	120	460	120	500	120	500
	理学療法学科	40	40	40	80	40	120	40	160
	小計	160	460	160	540	160	620	160	660

情報通信工 学部	情報工学科	180	360	180	540	180	720	180	720
	通信工学科	80	180	80	260	80	340	80	320
	光システム工学科	80	160	80	240	80	320	80	320
	小計	340	700	340	1,040	340	1,380	340	1,360
総合情報学 部	情報工学科	—	362	—	180	—	—	—	—
	メディア情報文化学科	—	420	—	290	—	130	—	—
	デジタルアート・アニメーション学科	100	100	100	200	100	330	100	460
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	140	70	210	70	280	70	280
	小計	280	1,522	280	1,380	280	1,240	280	1,240
合計	1,210	4,904	1,210	4,940	1,210	4,980	1,210	4,980	

(注) 工学部第1部電子工学科および総合情報学部情報工学科の平成18年度の収容定員は、期間付定員を含む。

- 3 工学部第2部電子工学科および機械工学科については、改正後の第3条にかかわらず、平成18年3月31日に当該学科に在学する者が、存在なくなるまでの間、従前の学則を存続する。

附 則

- この学則は、平成18年4月1日から施行する。
- 改正後の規定にかかわらず、平成17年度以前に入学した者、平成18年度に2年次以上に編入学、再入学、転部または転科した者、平成19年度に3年次以上に編入学、再入学、転部または転科した者および平成20年度に4年次に編入学または再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- この学則は、平成19年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成19年度から平成22年度までの間、次のとおりとする。

年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度		平成22年度	
学部・学科		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部第1部	電子工学科	90	390	90	380	90	370	90	360
	通信工学科	—	100	—	—	—	—	—	—
	電子材料工学科	—	160	—	80	—	—	—	—
	応用化学科	80	160	80	240	80	320	80	320
	電子機械工学科	90	390	90	380	90	370	90	360
	機械工学科	90	360	90	360	90	360	90	360
	光システム工学科	—	80	—	—	—	—	—	—
	環境技術学科	60	120	60	180	60	240	60	240
	基礎理工学科	40	40	40	80	40	120	40	160
小計	450	1,800	450	1,700	450	1,780	450	1,800	
工学部第2部	電子工学科	—	100	—	40	—	—	—	—
	機械工学科	—	100	—	40	—	—	—	—
	小計	—	200	—	80	—	—	—	—
医療福祉工学 部	医療福祉工学科	120	460	120	500	120	500	120	500
	理学療法学科	40	80	40	120	40	160	40	160
	小計	160	540	160	620	160	660	160	660
情報通信工学 部	情報工学科	160	520	160	680	160	660	160	640
	通信工学科	80	260	80	340	80	320	80	320
	光システム工学科	—	80	—	80	—	—	—	—
	光・エレクトロニクス学 科	80	160	80	240	80	320	80	320
	小計	320	1,020	320	1,340	320	1,300	320	1,280
総合情報学部	情報工学科	—	180	—	—	—	—	—	—
	メディア情報文化学科	—	290	—	130	—	—	—	—
	デジタルアート・アニメーション学科	100	200	100	330	100	460	100	460
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500
	メディアコンピュータシステム学科	70	210	70	280	70	280	70	280
	小計	280	1,380	280	1,240	280	1,240	280	1,240
合計	1,210	4,940	1,210	4,980	1,210	4,980	1,210	4,980	

附 則

- この学則は、平成19年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成19年度から平成22年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度		平成19年度		平成20年度		平成21年度		平成22年度	
		学部	学科	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学部	電子工学科	90	90	90	180	90	270	90	360		
	応用化学科	80	80	80	160	80	240	80	320		
	電子機械工学科	90	90	90	180	90	270	90	360		
	機械工学科	90	90	90	180	90	270	90	360		
	環境技術学科	60	60	60	120	60	180	60	240		
	基礎理工学科	40	40	40	80	40	120	40	160		
	小計	450	450	450	900	450	1350	450	1800		
工学部第1部	電子工学科	—	300	—	200	—	100	—	—		
	通信工学科	—	100	—	—	—	—	—	—		
	電子材料工学科	—	160	—	80	—	—	—	—		
	応用化学科	—	80	—	80	—	80	—	—		
	電子機械工学科	—	300	—	200	—	100	—	—		
	機械工学科	—	270	—	180	—	90	—	—		
	光システム工学科	—	80	—	—	—	—	—	—		
	環境技術学科	—	60	—	60	—	60	—	—		
小計	—	1350	—	800	—	430	—	—			
工学部第2部	電子工学科	—	100	—	40	—	—	—	—		
	機械工学科	—	100	—	40	—	—	—	—		
	小計	—	200	—	80	—	—	—	—		
医療福祉工学部	医療福祉工学科	120	460	120	500	120	500	120	500		
	理学療法学科	40	80	40	120	40	160	40	160		
	小計	160	540	160	620	160	660	160	660		
情報通信工学部	情報工学科	160	520	160	680	160	660	160	640		
	通信工学科	80	260	80	340	80	320	80	320		
	光システム工学科	—	80	—	80	—	—	—	—		
	光・エレクトロニクス学科	80	160	80	240	80	320	80	320		
	小計	320	1020	320	1340	320	1300	320	1280		
総合情報学部	情報工学科	—	180	—	—	—	—	—	—		
	メディア情報文化学科	—	290	—	130	—	—	—	—		
	デジタルアート・アニメーション学科	100	200	100	330	100	460	100	460		
	デジタルゲーム学科	110	500	110	500	110	500	110	500		
	メディアコンピュータシステム学科	70	210	70	280	70	280	70	280		
	小計	280	1380	280	1240	280	1240	280	1240		
合計		1210	4940	1210	4980	1210	4980	1210	4980		

3 工学部第1部については、改正後の規定にかかわらず、平成19年3月31日に当該学部にて在学する者が、在学しなくなるまでの間、従前の学則を適用する。

附 則

この学則は、平成19年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成19年4月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成20年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成20年度から平成22年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		年度			平成20年度			平成21年度			平成22年度		
		学部	学科	入学定員	編入学定員	収容定員	入学定員	編入学定員	収容定員	入学定員	編入学定員	収容定員	
工学部	電子工学科	90	—	180	90	—	270	90	—	360			
	応用化学科	80	—	160	80	—	240	80	—	320			
	電子機械工学科	90	—	180	90	—	270	90	—	360			
	機械工学科	90	—	180	90	—	270	90	—	360			
	環境技術学科	60	—	120	60	—	180	60	—	240			
	基礎理工学科	40	—	80	40	—	120	40	—	160			
	小計	450	—	900	450	—	1,350	450	—	1,800			

工学部第1部	電子工学科	—	—	200	—	—	100	—	—	—
	電子材料工学科	—	—	80	—	—	—	—	—	—
	応用化学科	—	—	80	—	—	80	—	—	—
	電子機械工学科	—	—	200	—	—	100	—	—	—
	機械工学科	—	—	180	—	—	90	—	—	—
	環境技術学科	—	—	60	—	—	60	—	—	—
	小計	—	—	800	—	—	430	—	—	—
工学部第2部	電子工学科	—	—	40	—	—	—	—	—	—
	機械工学科	—	—	40	—	—	—	—	—	—
	小計	—	—	80	—	—	—	—	—	—
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	10	460	80	10	420	80	5	375
	理学療法学科	40	—	120	40	—	160	40	—	160
	健康スポーツ科学科	70	—	70	70	—	140	70	5	215
	小計	190	10	650	190	10	720	190	10	750
情報通信工学部	情報工学科	160	—	680	160	—	660	160	—	640
	通信工学科	80	—	340	80	—	320	80	—	320
	光システム工学科	—	—	80	—	—	—	—	—	—
	光・エレクトロニクス学科	—	—	160	—	—	160	—	—	80
	小計	240	—	1,260	240	—	1,140	240	—	1,040
総合情報学部	メディア情報文化学科	—	—	130	—	—	—	—	—	—
	デジタルアート・アニメーション学科	100	30	330	100	30	460	100	30	460
	デジタルゲーム学科	130	30	520	130	30	540	130	30	560
	メディアコンピュータシステム学科	100	—	310	100	—	340	100	—	370
	小計	330	60	1,290	330	60	1,340	330	60	1,390
合計	1,210	70	4,980	1,210	70	4,980	1,210	70	4,980	

3 大阪電気通信大学情報通信工学部光・エレクトロニクス学科は、改正後の規定にかかわらず、平成20年3月31日に当該学科に在学する学生が当該学科に在学なくなるまでの間、存続するものとする。

附 則

- この学則は、平成20年4月1日から施行する。
- 第31条については、平成19年度以前に入学、編入学または再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、平成20年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成20年4月1日から施行する。

附 則

- この学則は、平成20年4月1日から施行する。
- 改正後の別表第1—2、別表第1—6及び別表第1—7にかかわらず、各学科に平成19年度以前に入学した者、平成20年度に2年次以上に再入学、転部又は転科した者、平成21年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成22年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- この学則は、平成21年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成21年度から平成23年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		平成21年度			平成22年度			平成23年度		
		入学定員	編入学定員	収容定員	入学定員	編入学定員	収容定員	入学定員	編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	90	—	90	90	—	180	90	—	270
	電子工学科	—	—	180	—	—	180	—	—	90
	応用化学科	80	—	240	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	90	—	270	90	—	360	90	—	360
	機械工学科	90	—	270	90	—	360	90	—	360
	環境技術学科	60	—	180	60	—	240	60	—	240
	基礎理工学科	40	—	120	40	—	160	40	—	160
	小計	450	—	1,350	450	—	1,800	450	—	1,800
工学部第1部	電子工学科	—	—	100	—	—	—	—	—	—
	応用化学科	—	—	80	—	—	—	—	—	—
	電子機械工学科	—	—	100	—	—	—	—	—	—

	機械工学科			90							
	環境技術学科			60							
	小計			430							
医療福祉工 学部	医療福祉工学科	80	10	420	80	5	375	80	5	330	
	理学療法学科	40		160	40		160	40		160	
	健康スポーツ科学科	70		140	70	5	215	70	5	290	
	小計	190	10	720	190	10	750	190	10	780	
情報通信工 学部	情報工学科	160		660	160		640	160		640	
	通信工学科	80		320	80		320	80		320	
	光・エレクトロニクス学 科			160			80				
	小計	240		1,140	240		1,040	240		960	
総合情報学 部	デジタルアート・アニメ ーション学科	100	30	460	100	30	460	100	30	460	
	デジタルゲーム学科	130	30	540	130	30	560	130	30	580	
	メディアコンピュータシ ステム学科	100		340	100		370	100		400	
	小計	330	60	1,340	330	60	1,390	330	60	1,440	
合計			1,210	70	4,980	1,210	70	4,980	1,210	70	4,980

附 則

- この学則は、平成21年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、平成21年度から平成23年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		平成21年度				平成22年度				平成23年度			
		入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電子工学科	80			260	80			340	80			330
	応用化学科	60			220	60			280	60			260
	電子機械工学科	80			260	80			340	80			330
	機械工学科	80			260	80			340	80			330
	環境技術学科	60			180	60			240	60			240
	基礎理工学科	40			120	40			160	40			160
	小計	400			1,300	400			1,700	400			1,650
工学部第1部	電子工学科				100								
	応用化学科				80								
	電子機械工学科				100								
	機械工学科				90								
	環境技術学科				60								
小計				430									
医療福祉工 学部	医療福祉工学科	80		10	420	80		5	375	80		5	330
	理学療法学科	40			160	40			160	40			160
	健康スポーツ科学科	70			140	70		5	215	70		5	290
	小計	190		10	720	190		10	750	190		10	780
情報通信工 学部	情報工学科	160			660	160			640	160			640
	通信工学科	80			320	80			320	80			320
	光・エレクトロニクス学 科				160				80				
	小計	240			1,140	240			1,040	240			960
総合情報学 部	デジタルアート・アニメ ーション学科	100	15	5	450	100	15	5	440	100	15	5	455
	デジタルゲーム学科	110	15	5	510	110	15	5	500	110	15	5	515
	メディアコンピュータシ ステム学科	90			330	90			350	90			370
	小計	300	30	10	1,290	300	30	10	1,290	300	30	10	1,340
金融経済学 部	アセット・マネジ メント学科	80			80	80			160	80		30	270
合計		1,210	30	20	4,960	1,210	30	20	4,940	1,210	30	50	5,000

附 則
この学則は、平成20年10月1日から施行する。

- 附 則
- この学則は、平成21年4月1日から施行する。
 - 医療福祉工学部医療福祉工学科については、改正後の別表第4の規定にかかわらず、平成21年3月31日に当該学科に在学する者には従前の規定を適用する。

附 則
この学則は、平成21年4月1日から施行する。

- 附 則
- この学則は、平成21年4月1日から施行する。
 - 改正後の別表第1—1第3号及び別表第1—8については、平成21年3月31日に当該学科に在学する者、平成21年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成22年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者並びに平成23年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則
この規則は、平成21年4月1日から施行する。

- 附 則
- この学則は、平成22年4月1日から施行する。
 - 改正後の別表第1—3については、平成22年3月31日に当該学科に在学する者、平成22年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成23年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者並びに平成24年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

- 附 則
- この学則は、平成22年4月1日から施行する。
 - 改正後の第27条及び別表第2(2)については、平成22年3月31日に当該学科に在学する者、平成22年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成23年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者並びに平成24年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。
 - 改正後の別表第1—1(2)については、当該学科に平成20年度に1年次に入学、再入学、転部又は転科した者、平成21年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成22年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者並びに平成23年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

- 附 則
- この学則は、平成23年4月1日から施行する。
 - 第4条に規定する収容定員は、平成23年度から平成25年度までの間、次のとおりとする。

年度 学部・学科		平成23年度				平成24年度				平成25年度			
		入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	—	330	80	—	—	320	80	—	—	320
	応用化学科	—	—	—	200	—	—	—	120	—	—	—	60
	電子機械工学科	80	—	—	330	80	—	—	320	80	—	—	320
	機械工学科	80	—	—	330	80	—	—	320	80	—	—	320
	環境技術学科	—	—	—	180	—	—	—	120	—	—	—	60
	基礎理工学科	60	—	—	180	60	—	—	200	60	—	—	220
	環境科学科	100	—	—	100	100	—	—	200	100	—	—	300
	小計	400	—	—	1,650	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	—	5	330	80	—	5	330	80	—	5	330
	理学療法学科	40	—	—	160	40	—	—	160	40	—	—	160
	健康スポーツ科学科	70	—	5	290	70	—	5	290	70	—	5	290
	小計	190	—	10	780	190	—	10	780	190	—	10	780
情報通信工学部	情報工学科	160	—	—	640	160	—	—	640	160	—	—	640
	通信工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	小計	240	—	—	960	240	—	—	960	240	—	—	960
総合情報学部	デジタルアート・アニメーション学科	100	15	5	455	100	15	5	455	100	15	5	455
	デジタルゲーム学科	110	15	5	515	110	15	5	495	110	15	5	495
	メディアコンピュータシス	90	—	—	370	90	—	—	360	90	—	—	360

	テム学科												
	小計	300	30	10	1,340	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310
金融経済学部	アセット・マネジメント学科	80	—	30	270	80	—	30	380	80	—	30	380
合計		1,210	30	50	5,000	1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030

3 大阪電気通信大学工学部応用化学科及び工学部環境技術学科は、改正後の規定にかかわらず、平成23年3月31日に当該学科に在学する学生が当該学科に在学しなくなるまでの間、存続するものとする。

附 則

この学則は、平成22年10月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成23年2月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成23年4月1日から施行する。

2 改正後の別表第1—1、別表第1—6、別表第1—7、別表第1—9及び別表第2にかかわらず、各学科に平成22年度以前に入学した者、平成23年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成24年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成25年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、平成23年7月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成24年4月1日から施行する。

2 改正後の別表第1—3及び別表第1—5にかかわらず、各学科に平成23年度以前に入学した者、平成24年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成25年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成26年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

1 この学則は、平成24年4月1日から施行する。

2 改正後の別表第1—4については、当該学科に平成23年度以前に入学した者、平成24年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成25年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成26年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

1 この学則は、平成24年4月1日から施行する。

2 改正後の別表第1—7、別表第1—8及び別表第2については、各学科に平成23年度以前に入学した者、平成24年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成25年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成26年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、平成24年6月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成25年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成25年度から平成27年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		平成25年度				平成26年度				平成27年度			
		入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	応用化学科	—	—	—	60	—	—	—	—	—	—	—	—
	電子機械工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	機械工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	環境技術学科	—	—	—	60	—	—	—	—	—	—	—	—
	基礎理工学科	60	—	—	220	60	—	—	240	60	—	—	240
	環境科学科	100	—	—	300	100	—	—	400	100	—	—	400
	小計	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	—	5	330	80	—	5	330	80	—	5	330
	理学療法学科	40	—	—	160	40	—	—	160	40	—	—	160
	健康スポーツ科学科	70	—	5	290	70	—	5	290	70	—	5	290
	小計	190	—	10	780	190	—	10	780	190	—	10	780
情報通信工学部	情報工学科	160	—	—	640	160	—	—	640	160	—	—	640
	通信工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	小計	240	—	—	960	240	—	—	960	240	—	—	960
総合情報学部	デジタルアート・アニメーション学科	100	15	5	455	100	15	5	455	100	15	5	455
	デジタルゲーム学科	110	15	5	495	110	15	5	495	110	15	5	495

	メディアコンピュータシステム 学科	—	—	—	270	—	—	—	180	—	—	—	90
	情報学科	90	—	—	90	90	—	—	180	90	—	—	270
	小計	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310
金融経済学部	アセット・マネジメント学科	80	—	30	380	80	—	30	380	80	—	30	380
	小計	80	—	30	380	80	—	30	380	80	—	30	380
合計		1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030

3 大阪電気通信大学総合情報学部メディアコンピュータシステム学科は、改正後の規定にかかわらず、平成25年3月31日に当該学科に在学する学生が当該学科に存学しなくなるまでの間、存続するものとする。

附 則

この学則は、平成25年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成25年4月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成25年4月1日から施行する。

2 改正後の別表第1—10については、平成24年度以前に入学した者、平成25年度に2年次以上に編入学、再入学又は転部した者、平成26年度に3年次以上に編入学、再入学又は転部した者及び平成27年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

1 この学則は、平成26年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成26年度から平成28年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		平成26年度				平成27年度				平成28年度			
		入学 定員	2年次 編入 学定 員	3年次 編入 学定 員	収容 定員	入学 定員	2年次 編入 学定 員	3年次 編入 学定 員	収容 定員	入学 定員	2年次 編入 学定 員	3年次 編入 学定 員	収容 定員
工学部	電気電子工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	応用化学科	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	電子機械工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	機械工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	環境技術学科	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	基礎理工学科	60	—	—	240	60	—	—	240	60	—	—	240
	環境科学科	100	—	—	400	100	—	—	400	100	—	—	400
	小計	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	—	5	330	80	—	5	330	80	—	5	330
	理学療法学科	40	—	—	160	40	—	—	160	40	—	—	160
	健康スポーツ科学科	70	—	5	290	70	—	5	290	70	—	5	290
	小計	190	—	10	780	190	—	10	780	190	—	10	780
情報通信工学部	情報工学科	160	—	—	640	160	—	—	640	160	—	—	640
	通信工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	小計	240	—	—	960	240	—	—	960	240	—	—	960
総合情報学部	デジタルアート・アニメーション学科	100	15	5	455	100	15	5	455	100	15	5	455
		110	15	5	495	110	15	5	495	110	15	5	495
	デジタルゲーム学科	—	—	—	180	—	—	—	90	—	—	—	—
	メディアコンピュータシステム 学科	90	—	—	180	90	—	—	270	90	—	—	360
	情報学科	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	小計	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310
金融経済学部	アセット・マネジメント学科	—	—	30	300	—	—	30	220	—	—	—	110
	資産運用学科	80	—	—	80	80	—	—	160	80	—	30	270
	小計	80	—	30	380	80	—	30	380	80	—	30	380
合計		1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030

3 大阪電気通信大学金融経済学部アセット・マネジメント学科は、改正後の規定にかかわらず、平成26年3月31日に当該学科に在学する学生が当該学科に在学しなくなるまでの間、存続するものとする。

附 則

この学則は、平成26年4月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成27年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、平成27年度から平成29年度までの間、次のとおりとする。

3 大阪電気通信大学総合情報学部デジタルアート・アニメーション学科は、改正後の規定にかかわらず、平成27年3月

31日に当該学科に在学する学生が当該学科に在学しなくなるまでの間、存続するものとする。

学部・学科		平成27年度				平成28年度				平成29年度			
		入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	電子機械工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	機械工学科	90	—	—	330	90	—	—	340	90	—	—	350
	基礎理工学科	60	—	—	240	60	—	—	240	60	—	—	240
	環境科学科	90	—	—	390	90	—	—	380	90	—	—	370
	小計	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600	400	—	—	1,600
医療福祉学部	医療福祉工学科	80	—	5	330	80	—	5	330	80	—	5	330
	理学療法学科	40	—	—	160	40	—	—	160	40	—	—	160
	健康スポーツ科学科	70	—	5	290	70	—	5	290	70	—	5	290
	小計	190	—	10	780	190	—	10	780	190	—	10	780
情報通信工学部	情報工学科	160	—	—	640	160	—	—	640	160	—	—	640
	通信工学科	80	—	—	320	80	—	—	320	80	—	—	320
	小計	240	—	—	960	240	—	—	960	240	—	—	960
総合情報学部	デジタルアート・アニメーション学科	—	15	5	355	—	—	5	240	—	—	—	120
	デジタルゲーム学科	210	15	5	595	210	30	5	710	210	30	10	830
	メディアコンピュータシステム学科	—	—	—	90	—	—	—	—	—	—	—	—
	情報学科	90	—	—	270	90	—	—	360	90	—	—	360
	小計	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310	300	30	10	1,310
金融経済学部	アセット・マネジメント学科	—	—	30	220	—	—	—	110	—	—	—	—
	資産運用学科	80	—	—	160	80	—	30	270	80	—	30	380
	小計	80	—	30	380	80	—	30	380	80	—	30	380
合計	1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030	1,210	30	50	5,030	

附 則

- この学則は、平成27年4月1日から施行する。
- 改正後の別表第1—1、1—2及び1—6については、平成26年度以前に入学した者、平成27年度に2年次以上に編入学、再入学又は転部した者、平成28年度に3年次以上に編入学、再入学又は転部した者及び平成29年度に4年次に編入学、再入学又は転部した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この規則は、平成27年2月1日から施行する。

附 則

- この学則は、平成27年4月1日から施行する。
- 改正後の別表第2については、各学科に平成26年度以前に入学した者、平成27年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成28年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成29年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- この学則は、平成28年4月1日から施行する。
- 改正後の別表第1—4については、当該学科に平成27年度以前に入学した者、平成28年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成29年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成30年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- この学則は、平成28年4月1日から施行する。
- 改正後の別表第1—3及び別表第1—5については、当該学科に平成27年度以前に入学した者、平成28年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成29年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成30年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、平成29年1月1日から施行する。

附 則

- この学則は、平成29年4月1日から施行する。
- 金融経済学部アセット・マネジメント学科については、改正後の規定にかかわらず、平成29年3月31日に当該学科に在学する者が、在学しなくなるまでの間、従前の学則を適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成29年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1-8については、当該学科に平成28年度以前に入学した者、平成29年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成30年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成31年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成30年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第26条及び第27条については、平成29年度以前に入学した者、平成30年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成31年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者並びに平成32年度に4年次に再入学した者は従前の当該規定を適用する。
- 3 第4条に規定する収容定員は、平成30年度から平成32年度までの間、次のとおりとする。

年度		平成30年度			平成31年度			平成32年度		
学部・学科		入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	機械工学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	基礎理工学科	60	—	240	60	—	240	60	—	240
	環境科学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	建築学科	80	—	80	80	—	160	80	—	240
	小計		480	—	1,680	480	—	1,760	480	—
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80	5	330	80	5	330	80	5	330
	理学療法学科	40	—	160	40	—	160	40	—	160
	健康スポーツ科学科	70	5	290	70	5	290	70	5	290
	小計		190	10	780	190	10	780	190	10
情報通信工学部	情報工学科	160	—	640	160	—	640	160	—	640
	通信工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	小計		240	—	960	240	—	960	240	—
総合情報学部	デジタルゲーム学科(注1)	—	—	700	—	—	450	—	—	210
	デジタルゲーム学科(注2)	140	—	140	140	—	280	140	5	425
	ゲーム&メディア学科	110	—	110	110	—	220	110	—	330
	情報学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	小計		340	—	1,310	340	—	1,310	340	5
金融経済学部	資産運用学科	—	—	270	—	—	160	—	—	80
合計		1,250	10	5,000	1,250	10	4,970	1,250	15	4,985

(注1) 平成29年度廃止分

(注2) 平成30年度開設分

- 4 大阪電気通信大学総合情報学部デジタルゲーム学科及び金融経済学部資産運用学科は、改正後の規定にかかわらず、平成30年3月31日に当該学科に在学する学生が当該学科に在学しなくなるまでの間、存続するものとする。

附 則

この学則は、平成30年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成30年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この学則は、平成31年4月1日から施行する。
- 2 別表第4に規定する入学金及び学費について、平成31年3月31日に在学する者は、次の表のとおりとする。

学部	項目	金額(円)
工学部	入学金	200,000
情報通信工学部 総合情報学部	学費 (内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 340,000 学生活動支援費 7,000	1,332,000
医療福祉工学部	入学金	200,000
医療福祉工学科	学費 (内訳 単位：円)	1,382,000

	授業料 985,000 維持拡充費 340,000 実験実習料 50,000 学生活動支援費 7,000	
医療福祉工学部	入学金	200,000
理学療法学科	学費 (内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 340,000 実験実習料 300,000 学生活動支援費 7,000	1,632,000
医療福祉工学部	入学金	200,000
健康スポーツ科学科	学費 (内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 240,000 実習料 100,000 学生活動支援費 7,000	1,332,000
金融経済学部	入学金	200,000
資産運用学科	学費 (内訳 単位：円) 授業料 800,000 維持拡充費 200,000 学生活動支援費 7,000	1,007,000

附 則

この学則は、平成30年10月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成30年11月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成31年4月1日から施行する。

附 則

- この学則は、2019年4月1日から施行する。
- 改正後の別表第2の規定にかかわらず、2019年3月31日に在学する者は、在籍の間、従前の規定を適用する。
- 改正後の別表第2の規定にかかわらず、2019年3月31日に他大学及び本学において教職課程を有する学部・学科に在学し、教職課程を有する学部・学科に編入学及び転部・転科する者は、在籍の間、従前の規定を適用する。ただし、本学、他大学及び短期大学を卒業した者は除く。

附 則

この学則は、2019年4月1日から施行する。

附 則

- この学則は、2020年4月1日から施行する。
- 改正後の第26条、第27条、別表第1—4、別表第1—5、別表第1—6、別表第2及び別表第4にかかわらず、各学科に2019年度以前に入学した者、2020年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2021年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2022年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。
- 第4条に規定する収容定員は、2020年度から2022年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		2020年度			2021年度			2022年度		
		入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	機械工学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	基礎理工学科	60	—	240	60	—	240	60	—	240
	環境科学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	建築学科	80	—	240	80	—	320	80	—	320
	小計	480	—	1,840	480	—	1,920	480	—	1,920
医療福祉工学部	医療福祉工学科	—	5	250	—	5	170	—	—	85
	理学療法学科	—	—	120	—	—	80	—	—	40
	健康スポーツ科学科	—	5	220	—	5	150	—	—	75
	小計	—	10	590	—	10	400	—	—	200
医療健康科学部	医療科学科	80	—	80	80	—	160	80	5	245
	理学療法学科	40	—	40	40	—	80	40	—	120

	健康スポーツ科学科	70	—	70	70	—	140	70	5	215
	小計	190	—	190	190	—	380	190	10	580
情報通信工学部	情報工学科	160	—	640	160	—	640	160	—	640
	通信工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	小計	240	—	960	240	—	960	240	—	960
総合情報学部	デジタルゲーム学科(注1)	—	—	210	—	—	—	—	—	—
	デジタルゲーム学科(注2)	140	5	425	140	5	570	140	5	570
	ゲーム&メディア学科	110	—	330	110	—	440	110	—	440
	情報学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	小計	340	5	1,325	340	5	1,370	340	5	1,370
金融経済学部	資産運用学科	—	—	80	—	—	—	—	—	—
合計		1,250	15	4,985	1,250	15	5,030	1,250	15	5,030

(注1) 2017年度廃止分

(注2) 2018年度開設分

- 4 大阪電気通信大学医療福祉工学部医療福祉工学科、理学療法学科及び健康スポーツ科学科は、改正後の規定にかかわらず、2020年3月31日に当該学科に在学する学生が当該学科に在学しなくなるまでの間、存続するものとする。

附 則

- 1 この学則は、2020年4月1日から施行する。
2 改正後の別表第1—1から別表第1—5、別表第1—10、別表第1—11及び別表第1—13にかかわらず、各学科に2019年度以前に入学した者、2020年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2021年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2022年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、2020年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この学則は、2020年4月1日から施行する。
2 改正後の別表第2にかかわらず、各学科に2019年度以前に入学した者、2020年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2021年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2022年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、2020年9月1日から施行する。

附 則

この学則は、2021年9月1日から施行する。

附 則

- 1 この学則は、2024年4月1日から施行する。
2 改正後の第21条、第25条及び第27条の規定にかかわらず、2023年度以前に入学した者は、従前の当該規定を適用する。
3 第4条に規定する収容定員は、2024年度から2026年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		2024年度			2025年度			2026年度		
		入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	機械工学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	基礎理工学科	86	—	266	86	—	292	86	—	318
	環境科学科	—	—	270	—	—	180	—	—	90
	建築学科	—	—	240	—	—	160	—	—	80
	小計	336	—	1,776	336	—	1,632	336	—	1,488
医療健康科学部	医療科学科	80	1	326	80	1	322	80	1	322
	理学療法学科	40	—	160	40	—	160	40	—	160
	健康スポーツ科学科	70	1	286	70	1	282	70	1	282
	小計	190	2	772	190	2	764	190	2	764
情報通信工学部	情報工学科	160	—	640	160	—	640	160	—	640
	通信工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	小計	240	—	960	240	—	960	240	—	960
総合情報学部	デジタルゲーム学科	140	1	566	140	1	562	140	1	562
	ゲーム&メディア学科	110	—	440	110	—	440	110	—	440
	情報学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	小計	340	1	1,366	340	1	1,362	340	1	1,362
建築・デザイン	建築・デザイン学科	150	—	150	150	—	300	150	—	450

学部										
合計	1,256	3	5,024	1,256	3	5,018	1,256	3	5,024	

附 則

- この学則は、2024年4月1日から施行する。
- 医療健康科学部医療科学科については、改正後の別表第4の規定にかかわらず、2024年3月31日に当該学科に在学する者には従前の規定を適用する。

附 則

- この学則は、2024年4月1日から施行する。
- 改正後の第24条第2項の規定にかかわらず、2023年度以前に入学した学生、2024年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2025年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2026年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この学則は、2024年4月1日から施行する。

附 則

- この学則は、2025年4月1日から施行する。
- 第4条に規定する収容定員は、2025年度から2027年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		2025年度			2026年度			2027年度		
		入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	機械工学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	基礎理工学科	86	—	292	86	—	318	86	—	344
	環境科学科	—	—	180	—	—	90	—	—	—
	建築学科	—	—	160	—	—	80	—	—	—
	小計	336	—	1,632	336	—	1,488	336	—	1,344
医療健康科学部	医療科学科	—	1	242	—	1	162	—	—	81
	理学療法学科	—	—	120	—	—	80	—	—	40
	健康スポーツ科学科	—	1	212	—	1	142	—	—	71
	小計	—	2	574	—	2	384	—	—	192
健康情報学部	健康情報学科	165	—	165	165	—	330	165	2	497
情報通信工学部	情報工学科	160	—	640	160	—	640	160	—	640
	通信工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	小計	240	—	960	240	—	960	240	—	960
総合情報学部	デジタルゲーム学科	153	1	575	153	1	588	153	1	601
	ゲーム&メディア学科	122	—	452	122	—	464	122	—	476
	情報学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	小計	365	1	1,387	365	1	1,412	365	1	1,437
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科	150	—	300	150	—	450	150	—	600
合計	1,256	3	5,018	1,256	3	5,024	1,256	3	5,030	

- 改正後の第26条及び第27条の規定にかかわらず、2024年度以前に入学した者、2025年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した者、2026年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2027年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。
- 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2024年度以前に入学した者は、従前の当該規定を適用する。
- 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2025年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した者、2026年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2027年度に4年次に編入学又は再入学した者の入学金及び学費は次の通りとする。

学部	入学金	学費		
		項目	1年次	2年次以降
医療健康科学部	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
医療科学科		実験実習料	70,000	70,000
医療健康科学部	250,000	授業料	1,232,000	1,432,000
理学療法学科		実験実習料	300,000	300,000
医療健康科学部	250,000	授業料	1,082,000	1,282,000
健康スポーツ科学科		実習料	100,000	100,000

附 則

この学則は、2025年4月1日から施行する。

附 則（2025年3月29日理事会決裁。デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科改組に伴う対応）

1 この学則は、2026年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、2026年度から2028年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		2026年度			2027年度			2028年度		
		入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	機械工学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	基礎理工学科	86	—	318	86	—	344	86	—	344
	環境科学科	—	—	90	—	—	—	—	—	—
	建築学科	—	—	80	—	—	—	—	—	—
	小計	336	—	1,488	336	—	1,344	336	—	1,344
医療健康科学部	医療科学科	—	1	162	—	—	81	—	—	—
	理学療法学科	—	—	80	—	—	40	—	—	—
	健康スポーツ科学科	—	1	142	—	—	71	—	—	—
	小計	—	2	384	—	—	192	—	—	—
健康情報学部	健康情報学科	165	—	330	165	2	497	165	2	664
情報通信工学部	情報工学科	160	—	640	160	—	640	160	—	640
	通信工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	小計	240	—	960	240	—	960	240	—	960
総合情報学部	デジタルゲーム学科(注1)	—	1	435	—	1	295	—	—	154
	デジタルゲーム学科(注2)	275	—	275	275	—	550	275	1	826
	ゲーム&メディア学科	—	—	342	—	—	232	—	—	122
	情報学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	小計	365	1	1,412	365	1	1,437	365	1	1,462
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科	150	—	450	150	—	600	150	—	600
合計		1,256	3	5,024	1,256	3	5,030	1,256	3	5,030

(注1) 2025年度廃止分

(注2) 2026年度開設分

3 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2025年度以前に入学した者は、従前の当該規定を適用する。

4 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2026年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2027年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2028年度に4年次に編入学又は再入学した者の入学金及び学費は次の通りとする。

学部	入学金	学費		
		項目	1年次	2年次以降
総合情報部	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
ゲーム&メディア学科		実験実習料	50,000	50,000

別表第1 削除

別表第2 削除

別表第3 削除

別表第4 入学金及び学費

単位：円

学部	入学金	学費		
		項目	1年次	2年次以降
工学部	250,000	授業料	1,282,000	1,482,000
情報通信工学部				
総合情報学部 情報学科				
総合情報学部	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
デジタルゲーム学科		実験実習料	50,000	50,000
健康情報学部	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
健康情報学科 医療工学専攻		実験実習料	70,000	70,000
健康情報学部	250,000	授業料	1,232,000	1,432,000
健康情報学科 理学療法専攻		実験実習料	300,000	300,000
健康情報学部	250,000	授業料	1,082,000	1,282,000

健康情報学科		実習料	100,000	100,000
スポーツ科学専攻				
建築・デザイン学部	200,000	授業料	1,382,000	1,482,000

別表第5 削除

第1章 総則

(趣旨)

第1条 この規則は、大阪電気通信大学学則(以下「学則」という。)に基づき、修学に関して必要な事項を定める。

(学部及び学科の人材の養成に関する目的)

第2条 学則第3条の規定に基づき、各学部の人材の養成に関する目的は、次のとおりとする。

- (1) 工学部は、産業社会の基盤である総合的な工学技術を支え発展させるために、工学技術の基礎知識及び応用に関する実学教育を通じて、学生の学修成果の向上及び学修目標の達成を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。
- (2) 健康情報学部は、人々の健康維持増進を目指し、情報技術を基にした、医療科学・工学・スポーツ科学の知識と技術の実学教育を通じて、学生の学習成果の向上及び学習目標の達成並びに技能の向上を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。
- (3) 情報通信工学部は、社会の基盤技術である情報通信工学にかかわる基礎知識及び応用に関する実学教育を通じて、学生の学修成果の向上及び学修目標の達成を支援し、情報通信技術をベースとして広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。
- (4) 総合情報学部は、多様な生活文化の創造を支えるために、情報技術の基礎知識及び応用に関する実学教育並びにコンテンツ制作活動を通じて、学生の学修成果の向上及び学修目標の達成並びに技能の向上を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。
- (5) 建築・デザイン学部は、人間を取り巻くあらゆる空間の設計・造形と構築に関する知識と技術の実学教育を通じて、学生の学修成果の向上及び学修目標の達成並びに技能の向上を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。

2 学則第3条の規定に基づき、各学科の人材の養成に関する目的は、次のとおりとする。

- (1) 電気電子工学科は、電気電子情報社会を支える5分野(半導体デバイス、電気電子回路、計測制御、情報技術、電力)について基礎から学び、高度情報化社会を支える基盤技術である電気電子工学に含まれる多くの技術分野のうち、学生自身が適性ある分野を講義・実習を通して見極め、自らの目標を設定したうえで、多彩に配置された実験・演習を通して社会で活躍できる技術力を修得した人材を育成することを目的とする。
- (2) 電子機械工学科は、ロボットやIoT、自動運転に代表される「メカトロニクス」の基礎である機械、電気電子、計測制御、情報の4分野の知識を教授すると共に、学生の適性に即した専門性の高い実験・実習による実践的な深化教育を通して、将来の超スマート社会の実現を担うメカトロニクスエンジニアを育成することを目的とする。
- (3) 機械工学科は、社会活動の基盤を支えるモノづくりに必要不可欠な機械工学の専門知識とそれを活かすための技術を総合的に教授することによって、国内外の産業界で広く活躍できる機械技術者を育成することを目的とする。
- (4) 基礎理工学科は、広範な科学知識、理数系的な思考力、高いコミュニケーション能力を兼ね備えた理数系ジェネラリストとして現代の社会に広く貢献する技術の獲得、また、人の健康維持に関与する食品に関する技術の基礎及び応用力の包括的な教授による「食環境」を守る技術の獲得により、未来に貢献しうる専門的な技術者・研究者や教育者(数学・理科教員等)を育成することを目的とする。
- (5) 健康情報学科は、情報技術を基に医療科学、工学、スポーツ科学の知識と技術を融合させた総合力で、疾病や障害を有する低体力者からアスリートまで、あらゆる人々の健康を支援し、健全な社会の形成と存続に貢献できる専門的人材を育成することを目的とする。
- (6) 情報工学科は、人間の活動に不可欠な「情報」を扱うシステムを作り出すための基盤となるコンピュータハードウェア・ソフトウェア・ネットワークに関わる知識と技術を、数理的な知識体系に基づいて、基礎から応用に至るまで実学教育を通して教授することにより、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材の育成を目的とする。
- (7) 通信工学科は、情報通信社会を支える3要素(ブロードバンド・マルチメディア・インターネット)の技術について基礎から教授することにより、情報化社会の発展に貢献する通信のスペシャリストの育成を目的とする。
- (8) デジタルゲーム学科は、主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に

関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成することを目的とする。

(9) 情報学科は、進化し続けるICTやIoT技術の基盤となる知識の修得、即戦力となり得る実践力の獲得、コミュニケーション能力等を中心とした社会性の向上の3項目を教育目標とし、情報のスペシャリストとして社会で活躍できる人材の育成を目的とする。

(10) 建築・デザイン学科は、すべての人々が安全で快適に生活できる社会を支える都市と建築、インテリアにいたる幅広いスケールの実空間や、デジタル技術により構築された情報空間など、現実と仮想を問わない、人間を取り巻くありとあらゆる空間の設計・造形と構築に関する知識と技術を講義する実学教育を通じて、学生の人間的成長を支援し、広く社会及び産業界で活躍でき、持続可能な社会の発展に貢献することができる専門的人材の育成を目的とする。

(教育課程の編成方法)

第3条 教育課程は、各授業科目を必修科目、選択必修科目及び選択科目に分け、これを4年間に配当し、編成する。

2 前項に規定する必修科目、選択必修科目及び選択科目の区分は次のとおりとする。

(1) 必修科目とは、卒業までに必ず単位を修得しなければならない授業科目をいう。

(2) 選択必修科目とは、指定された授業科目の中から一定の単位を修得しなければならない授業科目をいう。

(3) 選択科目とは、科目の区分ごとに所定の単位数を修得しなければならない授業科目をいう。

(授業科目)

第4条 学則第21条に基づく授業科目の名称、単位数、必修科目・選択必修科目・選択科目の別及び配当年次(以下「教育課程」という。)は別表第1のとおりとする。

2 入学時に適用された教育課程は、原則として卒業時まで適用する。ただし、転部・転科及び再入学にあたっては、転部・転科及び再入学先の教育課程を適用する。

(教職課程)

第5条 学則第22条に基づく教職に関する授業科目の名称、単位数、必修科目・選択必修科目・選択科目の別及び配当年次は別表第2のとおりとする。

(単位の計算方法)

第5条の2 学則第23条の規定に基づき、1単位に必要な授業時間数は、次の各号の基準による。

- (1) 講義及び演習については、15時間から30時間の授業をもって1単位とする。
- (2) 実験、実習及び実技については、30時間から45時間の授業をもって1単位とする。
- (3) 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合の1単位の授業時間については、その組み合わせに応じ、前2号に規定する基準に基づき計算する。

(授業科目の開講期間)

第6条 第4条第1項に定める授業科目は、学則第7条に定める前期若しくは後期又はその双方の学期に亘って配置し開講する。

- 2 前項の授業科目の中には、特定期間に集中して授業を行うことがある。
- 3 一部の授業科目については、年度によってその開講する期間を変更することがある。
- 4 一部の授業科目については、年度によって開講しないことがある。

(授業時間)

第7条 授業時間は、次のとおりとする。

時限	寝屋川キャンパス	四條畷キャンパス
1時限	9：00～10：45	9：30～11：15
2時限	10：55～12：40	11：25～13：10
3時限	13：25～15：10	13：55～15：40
4時限	15：20～17：05	15：50～17：35
5時限	17：15～19：00	17：45～19：30

- 2 原則として、授業時間は、1時限から4時限までとする。

(クラス編成)

第8条 授業科目によっては、クラスに分けて授業を行うことがある。

第2章 授業科目の履修

(履修登録)

第9条 履修する授業科目は、登録しなければならない。

- 2 登録の時期は、前期及び後期の初めとする。
- 3 不合格等により、同じ授業科目を再度履修するときは、改めて登録しなければならない。
- 4 登録をしない授業科目は、単位を与えない。
- 5 一つの授業時間に2科目以上の授業科目を重複して登録することはできない。
- 6 上位年次配当の授業科目は登録することができない。
- 7 単位を取得した授業科目は、再度登録することができない。

(授業出席の義務)

第10条 学生は、授業に出席し、遅刻、欠席等のないように努めなければならない。

2 正当な理由がなく出席が常でない者は、科目担当者の判断によりその科目の受験資格を失うことがある。

3 欠席証明書は、次の各号のいずれかに該当する事由で授業を欠席した場合に、その理由を証する書類を提出した者に対して学務課又は四條畷学務課で発行する。

(1) 病気又は負傷等、医師が就学に耐えられないと判断したもの(医師の診断書が必要)

(2) 3親等以内の親族の死亡又は葬儀による忌引(公的証明書の写し又は葬儀日程がわかるものが必要。原則3日間以内)

(3) 交通機関による1時間以上の遅延(交通機関の遅延証明書が必要)

(4) 学会発表及び本学の教育目的と密接な関係があると認められる重要な資格試験のため(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)

(5) 就職試験(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)

(6) 教育実習及び教員免許状取得に関わる介護等の体験(事前の申し出が必要)

(7) 課外活動の公式試合(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)

(8) 裁判員制度等による裁判員又は裁判員候補者等に選任された場合(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)

(9) 大阪府以外の地域の特別警報又は警報等による登学不能

(10) その他やむを得ないと認めた場合

第3章 進級・卒業要件

(進級・卒業要件)

第11条 各年次への進級及び卒業の要件は、別表第3のとおりとする。

(進級・卒業判定)

第12条 進級の判定は、各年度の3月に行う。

2 卒業の判定は、4年次生及び卒業の見込がある3年次生について行い、当該判定の時期は、第24条第2項及び第3項に定める単位授与の時期とする。

3 前項により卒業判定した結果、卒業要件を満たす場合、当該時期をもって卒業とする。ただし、年度途中の場合は、当該学生の願い出により、当該年度の9月又は3月に変更を認めることがある。

(卒業延期)

第13条 4年次生で第11条の要件を満たさず卒業できなかった場合は、卒業延期とする。

2 卒業延期となった者は、卒業延期生という。

第4章 成績評価の方法

(成績評価の方法)

第14条 成績評価は、試験、小テスト、課題レポート、その他本学が定める適切な手法により行う。

2 前項の成績評価終了後において、学科が認める授業科目については、一定の補習等を実施することにより成績の再評価を行うことができる。ただし、再評価の実施は授業科目開講の期中に限る。

3 第16条の各号のいずれかに該当する場合、成績評価を受けることはできない。

(試験の区分)

第14条の2 試験は、定期試験、追試験及び卒業再試験とする。

2 定期試験は、学修到達度を確認する試験であり、原則として学期末に行う。ただし、授業の都合により学期末以外に行うことがある。

3 追試験は、病気その他やむを得ない理由により定期試験を受験できなかった者に対して行う試験をいう。

4 卒業再試験は、成績評価の結果、不合格となった授業科目について4年次生に限り再度成績評価を行うことをいう。

5 試験は、面接方式又はオンライン方式によって行う。ただし、卒業再試験については、科目の担当教員が適当と判断した場合、試験以外の方法によって替えることができる。

(試験の時間)

第15条 定期試験の時間は、第7条に定める時間を準用する。

2 試験は定刻までに入室すること。試験時間は60分とする。

(受験の制限)

第16条 次の各号のいずれかに該当する場合は、試験を受験することはできない。

(1) 休学又は停学期間中の場合

(2) 授業科目担当者より出席が常でない等の理由により、受験資格なし(成績評価の対象としない)と認められた場合

(学生証等の提示)

第17条 試験の受験者は、定刻までに指定された試験室に入り、常に学生証を机の上に置かなければならない。

2 卒業再試験の受験者は、学生証及び受験票(以下「学生証等」という。)を机の上に置かな

ければならない。

- 3 オンライン試験により実施する場合、第1項の試験室とは周囲に他者の存在が無くオンラインに接続できる環境を指す。
- 4 受験者は学生証等を、試験監督者の指示がある場合、速やかにカメラで撮影できる状態にしておかなければならない。

(遅刻及び退室)

第18条 試験開始後30分以内の遅刻は、受験を認める。ただし、試験時間は延長しない。

- 2 受験者の退室は、試験開始後40分を経過してから認める。

(参照・持込許可条件)

第19条 試験時における参照・持込許可物については、次のとおりとする。

記号	参照・持込許可物
A	一切不可
B	すべて可
C	教科書
D	自筆ノート(コピーは一切不可)
E	電卓(機能性能上の限定はしない)
F	<C、D、E以外の指定物>

- 2 受験中、机におくことのできる物品は、学生証等及び前項に規定する物品のほかは次のとおりとする。

- (1) 筆記用具(ボールペン、万年筆、鉛筆、消しゴム、小刀等)
- (2) 時計(ただし、電子計算機、辞書機能つきは除く。)
- (3) 定規、物差し、コンパス(ただし、科目担当者が使用を認めない場合がある。)

(不正行為)

第20条 試験中に不正行為をした者に対する取り扱いは、別に定める。

(追試験)

第21条 追試験を受験できる者は、次の各号のいずれかに該当する事由により定期試験を受験できなかった者とする。

- (1) 病気又は負傷等、医師が就学に耐えられないと判断したもの(医師の診断書が必要)
- (2) 3親等以内の親族の死亡又は葬儀による忌引(公的証明書の写し又は葬儀日程がわかるものが必要。原則3日間以内)
- (3) 交通機関による1時間以上の遅延(交通機関の遅延証明書が必要)

- (4) 学会発表及び本学の教育目的と密接な関係があると認められる重要な資格試験のため(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)
 - (5) 就職試験(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)
 - (6) 裁判員制度等による裁判員又は裁判員候補者等に選任された場合(事前に証明できる書類を添付し、申し出が必要)
 - (7) その他学部長がやむを得ないと認めた場合(原則として学務課又は四條畷学務課が指定する証明書が必要)
- 2 追試験の受験を希望する場合は、当該科目の試験実施日から数えて3日以内(窓口休止日を除く)に、「追試験受験願」と受験できなかった理由を証する書類を添えて提出しなければならない。
- 3 追試験を欠席した者については、再度の追試験を行わない。

(卒業再試験)

第22条 卒業再試験を受験できる者は、4年次生で、かつ次の各号のいずれかに該当する者とする。

- (1) 卒業要件に対する単位不足者
 - (2) 教育職員免許状取得又は無線従事者免許取得のための必要単位不足者
- 2 卒業再試験を受験できる科目は、4年次に履修した科目で、成績評価の結果、第23条に規定するD評価を得た科目に限る。
- 3 第1項第1号の不足単位数のうち、選択必修科目及び選択科目の受験できる単位数は、それぞれの不足単位数の3倍までとする。
- 4 卒業再試験を実施しない授業科目は、次のとおりとする。
- (1) 定期試験を実施しない実験、実習、実技、演習又は製図の授業科目
 - (2) その他学科が指定する授業科目
- 5 卒業再試験は、年度末に実施する。ただし、卒業延期生については、6月及び9月に実施することがある。
- 6 卒業再試験の受験手続きは、指定の期日に卒業再試験受験願を提出し、別に定める卒業再試験料を納入しなければならない。

(成績の再評価)

第22条の2 成績の再評価は、次の各号のいずれも満たす者を対象とする。

- (1) 本学に在籍する1年次～3年次生の全員、及び4年次生にあつては前期開講科目を履修する者

- (2) 次条に規定する評価がDであった授業科目のうち、学科が定める基準を満たす者
- 2 成績の再評価を実施する科目は、学期毎に学科が定める。
 - 3 成績の再評価は、一定の補習等を行ったうえで実施することとする。
 - 4 成績の再評価は、原則として正規の授業時と同じ形式で行う。ただし、科目担当者により同等の評価ができると判断した場合は、この限りではない。
 - 5 成績の再評価により合格となった際の成績は、60点の評価又はGの評語とする。

第5章 成績及び単位

(成績の評価)

第23条 成績の評価は、次の基準のとおりとし、S、A、B、Cを合格、Dを不合格とする。

- 2 成績は、最高を100点とし、60点以上を合格とする。

評語	点数
S	100点～90点
A	89点～80点
B	79点～70点
C	69点～60点
D	59点～0点

- 3 未受験等により評価不可能の場合は、Eの評語をもって表す。
- 4 休学又は懲戒による停学が含まれる場合は、登録した授業科目の成績を評価しないことがある。
- 5 学則第24条第3項に規定するG(合格)、D(不合格)の評語をもって表す授業科目は、次のとおりとする。

- (1) 卒業研究、卒業制作又は卒業設計
- (2) その他学科で定める授業科目

- 6 学則第24条の2、第24条の3及び編入学に関する規則第6条の規定により単位を認定した授業科目については、Nの評語をもって表す。

(単位の授与)

第24条 前条の規定により、合格と判定した授業科目については、所定の単位を与える。

- 2 単位を授与する月は、9月又は3月とする。
- 3 卒業延期生に対しては、卒業再試験等で合格した授業科目について、前項に規定するほか、6月に単位を与える場合がある。

(総合成績評価)

第25条 第23条の成績の評価に対して次の各号に掲げるグレード・ポイントを設定し、不合格の授業科目を含めて、履修科目のグレード・ポイントの平均(グレード・ポイント・アベレージ(以下「GPA」という。))を算出し、総合成績評価を行う。

成績評価(100点満点)	科目グレード・ポイント
(1) 90点以上	4
(2) 80点以上89点以下	3
(3) 70点以上79点以下	2
(4) 60点以上69点以下	1
(5) 59点以下	0
(6) 未受験	0

2 前項のGPAは、科目グレード・ポイントに各科目単位数を乗じ、その総和を履修登録単位数の総和で除して算出する。

3 GPAは、修学指導、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用いる。

4 GPAの数値により、次の各号の修学指導を行う。

(1) 年間GPAが0.600未満の者には、学科主任又はグループ担任が修学状況に関する面談を行い、改善を促す。

(2) 連続する2学期において、各学期のGPAが共に0.600未満の者には、学科主任又はグループ担任が保護者同席の上で、修学に関する指導を行う。

(3) 1年次後期以降で、連続する3学期において当該期間のGPAが0.600未満の者には、学部長が退学を勧告することができる。

第6章 その他

(編入学等の教育課程適用)

第26条 編入学、再入学、転部及び転科の者の教育課程は、それぞれ在籍する年次の教育課程を適用する。

(交通機関の運行停止又は台風等による授業及び定期試験の取り扱い)

第27条 交通機関の運行停止又は台風等によって次の各号に定めるいずれかの事態が生じたときの授業及び定期試験の取り扱いは、次項及び第3項の定めるところによる。

- (1) 特別警報又は暴風警報が大阪府下のいずれかの地域に発令されたとき
- (2) 次のいずれかの交通機関が、自然災害又は計画運休等により運行を停止しているとき

- ア 京阪電鉄本線の全面運行停止
- イ 大阪メトロとJR大阪環状線の同時運行停止
- ウ JR学研都市線の全面運行停止(四條畷キャンパスのみ)
- エ 四條畷キャンパスに入構する路線バス及びキャンパス間スクールバスの同時運行停止(四條畷キャンパスのみ)

2 授業の取り扱いは、次のとおりとする。

- (1) 午前7時以降で前項各号の事態となっている場合は、1時限及び2時限の授業を休講とする。
- (2) 午前11時の時点で前項各号の事態が解消しているときは、3時限からの授業を行う。
- (3) 午前11時以降で前項各号の事態となっている場合は、3時限から5時限までの授業を休講とする。
- (4) 学外での実習等の場合は、各実習先又は実習担当教員の指示に従うものとする。

3 定期試験期間中の取り扱いは、次のとおりとする。ただし、第1項第2号ウ又はエに該当する場合、寝屋川キャンパスについても適用することがある。

- (1) 午前7時以降で第1項各号の事態となっている場合は、1時限及び2時限の定期試験は行わない。
- (2) 午前11時の時点で第1項各号の事態が解消しているときは、3時限からの定期試験を行う。
- (3) 午前11時以降で第1項各号の事態となっている場合は、3時限から5時限までの定期試験を行わない。

4 自然災害又は計画運休以外の事由に伴う運行の停止が発生したとき、授業又は定期試験時間中に、特別警報若しくは暴風警報が発令されたとき、又はその他自然災害等が発生したときの授業及び定期試験の取り扱いについては、前2項の規定にかかわらず、学長の指示による。

(改廃)

第28条 この規則の改廃は、教務委員会からの発議に基づき、運営会議での審議を経て学長が決定し、教授会に報告するとともに理事長に報告する。

附 則

- 1 この規則は、平成10年4月1日から施行する。
- 2 履修要綱(昭和36年4月1日制定)は廃止する。

附 則

この規則は、平成10年6月11日から施行する。

附 則

- 1 この規則は、平成11年4月1日から施行する。
- 2 第21条にかかわらず、工学部第1部電子工学科および情報工学部情報工学科に在籍する者のうち平成10年度以前に入学した者、平成11年度2年次以上に編入学または再入学した者には従前の教育課程を適用する。

附 則

この規則は、平成12年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成13年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成14年4月1日から施行する。
- 2 第8条の適用については、工学部第1部および第2部に、この要綱の施行の日(以下「施行日」という。)の前日に在籍する者で、施行日以後も引き続き在籍するものには、従前の規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成14年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成14年10月22日から施行する。

附 則

この要綱は、平成15年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成15年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成16年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成16年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第5号については、平成15年度以前に入学した者、平成16年度に2年次以上に編入学または再入学した者、平成17年度に3年次以上に編入学または再入学した者および平成18年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成17年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成18年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第1号および第3号から第6号までについては平成17年度以前に入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この要綱は、平成18年9月1日から施行する。
- 2 工学部第2部については、施行日以後も引き続き当該学部にて在籍する者には、従前の規定を適用する。
- 3 改正後の第18条第3項第2号の適用については、平成17年までの教育課程適用者には、従前の規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成19年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成20年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第2号および第7号から第8号までについては平成20年度以前に入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成21年2月3日から施行する。

附 則

この要綱は、平成21年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成22年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第3号については、平成21年度以前に入学した者、平成22年度に2年次以上に再入学した者、平成23年度に3年次以上に再入学した者及び平成24年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成23年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成24年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成25年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成25年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第11号については、平成24年度以前に入学した者、平成25年度に2年次以上に編入学、再入学又は転部した者、平成26年度に3年次以上に編入学、再入学又は転部した者及び平成27年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成25年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成26年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成28年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第4号及び第6号については、当該学科に平成27年度以前に入学した者、平成28年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成29年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成30年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。
- 3 改正後の別表第1第11号については、金融経済学部アセット・マネジメント学科に平成25年度に入学した者、平成26年度に2年次に転部した者及び平成27年度に3年次に編入学した者に準用する。

附 則

- 1 この要綱は、平成29年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第10号については、当該学科に平成28年度以前に入学した者、平成29年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成30年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成31年度に4年次に再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この要綱は、平成30年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第10号については、デジタルゲーム学科に平成29年度以前に入学した者、平成30年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成31年度に3年

次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び平成32年度に4年次に再入学した者は、従前のデジタルゲーム学科の当該規定を適用する。

附 則

この要綱は、平成30年4月1日より施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成30年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第21条については、平成29年度以前に入学した者、平成30年度に2年次以上に編入学又は再入学した者、平成31年度に3年次以上に編入学又は再入学した者、平成32年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。
- 3 別表第1の各年次進級要件における単位及び科目の指定に関する変更については、従前の教育課程適用者についても適用する。また、当該変更に伴う表外注記の改正についても同様に適用する。

附 則

この要綱は、平成30年10月1日より施行する。

附 則

- 1 この要綱は、平成31年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1第1号から第11号までについては、平成30年度以前に入学した者、平成31年度に2年次以上に編入学又は再入学した者、平成32年度に3年次以上に編入学又は再入学した者、平成33年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この要綱は、2020年4月1日より施行する。
- 2 改正後の別表第1第5号から第7号までについては、当該学科に2019年度以前に入学した者、2020年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2021年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2022年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この要綱は、2020年4月1日より施行する。
- 2 改正後の別表第1第1号、第6号から第7号及び第9号については、当該学科に2019年度以前に入学した者、2020年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2021年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2022年度に4年次に編入学

又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この要綱は、2020年10月1日より施行する。

附 則

この規則は、2021年9月1日から施行する。

附 則

- 1 この規則は、2022年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第3第8号については、2021年度以前に入学した者、2022年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2023年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2024年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2022年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第3第2号については、2021年度以前に入学した者、2022年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2023年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2024年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2022年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第2にかかわらず、各学科に2021年度以前に入学、編入学又は再入学した者、2022年度に2年次以上に転部又は転科した者及び2023年度に3年次以上に転部又は転科した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この規則は、2022年9月6日から施行する。

附 則

- 1 この規則は、2023年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1―7については、2022年度以前に入学、編入学、再入学、転部又は転科した者、2023年度に2年次以上に再入学、転部又は転科した者、2024年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2025年度に4年次に編入学又は再入学した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2023年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第3第3号、第4号、第5号及び第9号にかかわらず、2019年度以前に入学、編入学、再入学、転部又は転科した者、2020年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2021年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2022年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した者は、従前の当該規定を適用する。
- 3 改正後の別表第3第8号にかかわらず、2021年度以前に入学、編入学、再入学、転部又は転科した者、2022年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2023年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2024年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2023年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第3にかかわらず、2018年度以前に入学、編入学、再入学、転部又は転科した者、2019年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2020年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2021年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2024年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第2条、別表第1—1、別表第1—2、別表第1—3、別表第1—4、別表第1—5、別表第1—6、別表第1—10及び別表第1—11の規定にかかわらず、工学部電気電子工学科、電子機械工学科、機械工学科、環境科学科及び建築学科、情報通信工学部情報工学科及び通信工学科に2023年度以前に入学した学生、2024年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2025年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2026年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2024年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1—12、1—13、1—14については、2023年度以前に入学、編入学、再入学、転部又は転科した学生、2024年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2025年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2026年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2024年4月1日から施行する。

- 2 改正後の第23条及び別表第2にかかわらず、2023年度以前に入学、編入学、再入学、転部又は転科した者、2024年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2025年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者及び2026年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した者は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2024年4月1日から施行する。
- 2 改正後の別表第1—10の規定にかかわらず、情報通信工学部情報工学科に2023年度以前に入学した学生、2024年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2025年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2026年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則

この規則は、2024年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この規則は、2024年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第22条、別表第1—11、別表第3(7)の規定にかかわらず、工学部電気電子工学科、電子機械工学科、機械工学科、基礎理工学科、環境科学科及び建築学科、情報通信工学部情報工学科及び通信工学科に2023年度以前に入学した学生、2024年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2025年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2026年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則

- 1 この規則は、2024年4月1日から施行する。

附 則

- 1 この規則は、2025年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第2条、別表第1—7、別表第1—8、別表第1—9、別表第2及び別表第3の規定にかかわらず、医療健康科学部に2024年度以前に入学した学生、2025年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2026年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2027年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則(2025年1月30日運営会議での審議を経て学長が決定 2026年4月総合情報学部デジタルゲーム学科設置に対応するため)

- 1 この規則は、2026年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第2条、別表第1—12、別表第1—13及び別表第3の規定にかかわらず、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科に2025年度以前に入学した学生、2026年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2027年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生並びに2028年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

附 則 (2025年2月13日運営会議での審議を経て学長が決定京阪バス路線廃止に伴う改正)

この規則は、2026年4月1日から施行する。

別表第1—1 工学部 電気電子工学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件 単位数		
				1年次	2年次	3年次	4年次			
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期			
共 人 文 社 会 自 然 群 目 目 目 目 目 目 目 目 目 目	大学の学 びリテラ シー	総合教養	2	△	2・0				8 単 位 以 上	人 文 ・ 社 会 ・ 自 然 群 、 外 国 語 群 、 健 康 ・ スポ
		総合ゼミナール	2	△	2・0					
		社会生活と法	2	△	2・0					
		現代社会と青年の 心理	2	△	2・0					
		OECU概論1	1	△	1・0					
	視野を広 げる	異文化の理解	2	△	0・2					
		政治学	2	△	0・2					
		発達心理学	2	△	0・2					
		アジアの言語と文 化	2	△	0・2					
		ヨーロッパの言語	2	△	0・2					

		Intermediate Communication 2	1	<input type="checkbox"/>		0・2		
		資格対策英語1	1	<input type="checkbox"/>		2・0		
		資格対策英語2	1	<input type="checkbox"/>		0・2		
		Advanced Discourse 1	1	<input type="checkbox"/>			2・0	
		Advanced Discourse 2	1	<input type="checkbox"/>			0・2	
		Advanced Communication 1	1	<input type="checkbox"/>			2・0	
		Advanced Communication 2	1	<input type="checkbox"/>			0・2	
	中国語	中国語1	1	△	2・0			
		中国語2	1	△	0・2			
		中国語3	1	△		2・0		
		中国語4	1	△		0・2		
健康・スポーツ グループ	健康とス ポーツ	スポーツ実習1	1	△	2・0			1単 位以 上
		スポーツ実習2	1	△	0・2			
		スポーツ実習3	1	△		(2・ 0)(0・ 2)		
		健康・スポーツ科学 論	2	△		2・0		
		スポーツ文化論	2	△		0・2		
プロ ジェ クト スキ ル形 成群	プロジェ クト活動	プロジェクト活動 スキル入門	2	○	2・0			必修 科目 2単 位を 含 み、4
		プロジェクト活動 演習1	1	△		2・0		
		プロジェクト活動 演習2	1	△		0・2		

		キャリア設計プロジェクト実践	2	△		2・0		単位以上
日本語活用		日本語上達法1	2	△	2・0			
		日本語上達法2	2	△	0・2			
		日本語活用法	2	△		(2・0)(0・2)		
地域プロジェクト活動		地域プロジェクト活動1	2	△	1・1			
		地域プロジェクト活動2	2	△		1・1		
スキルアップ		グローバル研修	2	△			2・0	
		グローバル研修(英語)	2	△			2・0	
社会を知る		就業体験実習	2	△		2・2		
		インターンシップ	2	△			2・2	
情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			必修科目 4単位、 選択科目をあわせて8単位まで
		コンピュータリテラシー1	2	○	2・0			
		コンピュータリテラシー2	2	△	0・2			
		プログラミング基礎演習	2	○	0・2			

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単	必	週時間数	卒業要件単
----	------	---	---	------	-------

		位 数	選	1年次	2年次	3年次	4年次	位数	
				前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期		
基礎 専門 科目	数学	基礎解析学1・演習	3	△	4・0				必修科目8 単位、選択 科目をあわ せて14単位 から30単位 まで
		基礎解析学2・演習	3	△	0・4				
		基礎解析学3・演習	3	△		4・0			
		線形代数	2	△	0・2				
		微分方程式	2	△		0・2			
		確率・統計	2	△		2・0			
		解析学	2	△			2・0		
	物理	物理学1・演習	3	○	4・0				
		物理学・実験	3	○	0・4				
		物理学2	2	△	0・2				
		現代物理学入門	2	△		2・0			
	工学入門	電気電子工学入門	2	○	2・0				
		OECU概論2	1	△	1・0				
専門 科目	実験	工学基礎実験	2	○	4・0			必修科目40 単位、選択 必修科目4 単位、選択 科目をあわ せて68単位 から88単位 まで	
		電気電子工学実験1	2	○		4・0			
		電気電子工学実験2	2	○		0・4			
		電気電子工学実験3	2	○			4・0		
	電気電子 工学基礎	電気数学・演習	2	○	〈4・ 0〉・ 〈0・0〉				
		基礎電磁気学・演習	2	○	〈0・ 4〉・ 〈0・0〉				
		電磁気学1	2	△		〈0・ 4〉・ 〈0・0〉			
	電磁気学2	2	△		〈0・				

				0) ・ 〈4・0〉		
	電気電子設計製図	2	△			2・0
電気・電子回路	電気回路1	2	○	〈0・0〉 ・ 〈0・4〉		
	電気回路2	2	△		〈0・0〉 ・ 〈0・4〉	
	基礎電気回路	2	○	〈4・0〉 ・ 〈0・0〉		
	基礎電子回路	2	○		〈4・0〉 ・ 〈0・0〉	
	電気回路演習	2	○		〈4・0〉 ・ 〈0・0〉	
	電子回路演習	2	□		〈0・0〉 ・ 〈4・0〉	
	デジタル電子回路	2	△			〈4・0〉 ・ 〈0・0〉
	アナログ電子回路	2	△			2・0
エネルギー・電気応用	画像・映像工学	2	△			〈0・0〉 ・ 〈4・0〉
	電気機器	2	○		〈0・4〉 ・ 〈0・0〉	

	パワーエレクトロニクス応用	2	△			0・2	
	パワーエレクトロニクス・演習	2	△			〈0・0〉・〈4・0〉	
	音響工学	2	△			2・0	
	電気法規と施設管理	2	△				2・0
	送配電工学	2	△			0・2	
	発電工学	2	□			2・0	
	高電圧変電工学	2	△			2・0	
情報	プログラム演習1	2	○		2・0		
	プログラム演習2	2	□		0・2		
	コンピュータ・ハードウェア	2	△		0・2		
	ハードウェア設計演習	2	△			0・2	
	情報工学1	2	○	〈0・0〉・〈0・4〉			
	情報工学2	2	△		〈0・4〉・〈0・0〉		
	情報工学3	2	△			〈0・4〉・〈0・0〉	
	コンピュータ・ソフトウェア・演習	2	△			0・2	
	データサイエンス基礎	2	△		2・0		

	人工知能	2	△		0・2	
計測制御	制御工学・演習	2	○		〈0・4〉・ 〈0・0〉	
	ロボット制御	2	△		2・0	
	デジタル信号処理	2	△		〈0・0〉・ 〈0・4〉	
	計測・センサ工学	2	□		0・2	
	信号システム理論 特論	2	△			0・2
電子・光 デバイス	固体物理学・演習	2	□		〈0・0〉・ 〈4・0〉	
	半導体工学・演習	2	○		〈4・0〉・ 〈0・0〉	
	電気電子材料	2	△		0・2	
	半導体デバイス	2	△		〈4・0〉・ 〈0・0〉	
	光エレクトロニクス	2	△		〈0・4〉・ 〈0・0〉	
	量子物理学	2	△		2・0	
専門総合	特別ゼミナール1	2	△	2・0		
	特別ゼミナール2	2	△		0・2	
	特別ゼミナール3	2	△		2・0	
	プレゼミナール	2	○		0・2	
	電気電子工学創成	2	△		0・2	

	演習						
	異分野協働エンジニアリング・デザイン演習	2	△			1・1	
	卒業研究	8	○				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—2 工学部 電子機械工学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件 単位数		
				1年次	2年次	3年次	4年次			
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期			
共 通 科 目 ・ 自 然 群	大学の学	総合教養	2	△	2・0				6 単 位 以 上	人 文・ 社 会・ 自然 群、 外国 語 群、 健 康・ スポ ーツ 群、 プロ ジェ クト
	びリテラ	総合ゼミナール	2	△	2・0					
	シー	社会生活と法	2	△	2・0					
		現代社会と青年の心 理	2	△	2・0					
		OECU概論1	1	△	1・0					
	視野を広	異文化の理解	2	△	0・2					
	げる	政治学	2	△	0・2					
		発達心理学	2	△	0・2					
		アジアの言語と文化	2	△	0・2					
		ヨーロッパの言語と 文化	2	△	0・2					
	社会とつ	現代社会を考える1	2	△	2・0					
	ながる	現代社会を考える2	2	△	0・2					
		歴史学の世界	2	△	2・0					
		経済学の世界	2	△	2・0					
		哲学の世界	2	△	2・0					

		教育制度論	2	△	2・0					スキル形成群、情報基礎群をあわせて19単位から40単位まで	
		文学の世界	2	△	0・2						
		日本国憲法	2	△	0・2						
		ジェンダー論	2	△	0・2						
	世界を知る	国際コミュニケーション	2	△	2・0						
		平和学	2	△	2・0						
	日本を知る	企業社会と労働	2	△	2・0						
		日本の近代史	2	△	0・2						
		技術と倫理	2	△	0・2						
	科学と技術	学術横断講座	2	△	2・0						
		研究交流講座	2	△	0・2						
		科学のための教養1	2	△	2・0						
		科学のための教養2	2	△	0・2						
外国語群	英語	Core English 1	1	△	2・0						3単位以上
		Core English 2	1	△	0・2						
		Core English 3	1	△	2・0						
		Core English 4	1	△	0・2						
		Intermediate Discourse 1	1	△		2・0					
		Intermediate Discourse 2	1	△		0・2					
		Intermediate Communication 1	1	△		2・0					
		Intermediate Communication 2	1	△		0・2					
		資格対策英語1	1	△		2・0					
		資格対策英語2	1	△		0・2					
		Advanced Discourse 1	1	△			2・0				

		Advanced Discourse 2	1	△			0・2		
		Advanced Communication 1	1	△			2・0		
		Advanced Communication 2	1	△			0・2		
	中国語	中国語1	1	△	2・0				
		中国語2	1	△	0・2				
		中国語3	1	△		2・0			
		中国語4	1	△		0・2			
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	スポーツ実習1	1	△	2・0				2単位以上
		スポーツ実習2	1	△	0・2				
		スポーツ実習3	1	△			(2・0)(0・2)		
		健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			
		スポーツ文化論	2	△		0・2			
プロジェクトスキル形成群	プロジェクト活動	プロジェクト活動スキル入門	2	○	2・0				必修科目2単位を含み、4単位以上
		プロジェクト活動演習1	1	△		2・0			
		プロジェクト活動演習2	1	△		0・2			
		キャリア設計プロジェクト実践	2	△			2・0		
	日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△	0・2				
		日本語活用法	2	△			(2・0)(0・		

						2)			上
地域プロジェクト活動	地域プロジェクト活動1	2	△	1・1					
	地域プロジェクト活動2	2	△		1・1				
スキルアップ	グローバル研修	2	△				2・0		
	グローバル研修(英語)	2	△				2・0		
社会を知る	就業体験実習	2	△			2・2			
	インターンシップ	2	△				2・2		
情報基礎群	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0					必修科目4単位を 含み、4単位以上
	コンピュータリテラシー1	2	○	2・0					
	コンピュータリテラシー2	2	△	0・2					
	プログラミング基礎演習	2	○	0・2					

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	必選	週時間数				卒業要件 単位数
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	
基数学	基礎解析学1・演習	3	△	4・0				必修科目3

基礎 専門 科目	基礎解析学2・演習	3	△	0・4				単位、選択 科目をあ わせて、14 単位から 30単位ま で	
	基礎解析学3・演習	3	△		4・0				
	線形代数	2	△	2・0					
	微分方程式	2	△		0・2				
	確率・統計	2	△		2・0				
	解析学	2	△			2・0			
	物理／化 学	力学1・演習	3	△	0・4				
		力学2	2	△		2・0			
		基礎物理学	2	△	2・0				
		物理学・実験	3	○	4・0				
基礎化学		2	△		2・0				
工学入門	基礎電気回路	2	△	2・0					
	OECU概論2	1	△	1・0					
専門 科目	数理基礎	電磁気学1	2	△		2・0		必修科目 24単位、選 択科目を あわせて 64単位か ら88単位 まで	
		電磁気学2	2	△		0・2			
		力学3	2	△		0・2			
		メカトロニクス応用 数学	2	△			〈0・ 4〉・ 〈0・0〉		
	機械基礎 力学	材料力学1	2	△		2・0			
		材料力学2	2	△		0・2			
		機械要素設計	2	△			2・0		
		機械運動学	2	△			〈4・ 0〉・ 〈0・0〉		
		熱工学	2	△					2・0
		流体力学	2	△					2・0
機械モデル論		2	△			2・0			
生産・加 工	基礎製図1	1	△	0・2					
	基礎製図2	2	△		2・0				

	CAD基礎	1	△	0・2		
	CAD応用	2	△		2・0	
	工作法1	2	△		2・0	
	工作法2	2	△		0・2	
	材料工学	2	△		0・2	
電気・電子	電気回路1	2	△	0・2		
	電気回路2	2	△		2・0	
	基礎電子回路	2	△	0・2		
	高電圧変電工学	2	△		2・0	
	電子回路	2	△		0・2	
	デジタル回路	2	△			2・0
情報・制御	コンピュータ演習1	2	△		〈4・0〉・〈0・0〉	
	コンピュータ演習2	2	△		〈0・4〉・〈0・0〉	
	コンピュータ工学1	2	△		0・2	
	コンピュータ工学2	2	△			2・0
	センシング論	2	△		0・2	
	制御基礎論	2	△		0・2	
	システム制御工学	2	△			2・0
	データサイエンス基礎	2	△		2・0	
メカトロニクス総合	人工知能	2	△		0・2	
	メカトロニクス基礎演習	2	○	0・2		
	メカトロニクス実践演習1	2	△		2・0	
	メカトロニクス実践	2	△		0・2	

	演習2						
	メカトロニクス創成演習	2	△			〈4・0〉・〈0・0〉	
	メカトロニクス1	2	△		〈0・0〉・〈4・0〉		
	メカトロニクス2	2	△			2・0	
	ロボット工学	2	△			0・2	
	電子機械演習1	3	○			4・0	
	電子機械演習2	3	○			0・4	
	電子機械実験1	3	○			4・0	
	電子機械実験2	3	○			0・4	
その他	異分野協働エンジニアリング・デザイン演習	2	△			1・1	
	特別ゼミナール1	2	△	2・0			
	特別ゼミナール2	2	△		0・2		
	特別ゼミナール3	2	△			2・0	
	プレゼミナール	2	○			0・2	
	卒業研究	8	○				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

別表第1-3 工学部 機械工学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	必選	週時間数				卒業要件	
				1年次	2年次	3年次	4年次	単位数	
				前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期		
共人	大学の学 総合教養	2	△	2・0				6単人	

通文・ 科社 目会・ 自然 群	びリテラ シー	総合ゼミナール	2	△	2・0				位 以 上	文・ 社 会・ 自然 群、 外国 語 群、 健 康・ スポ ーツ 群、 プロ ジェ クト スキ ル形 成 群、 情報 基礎 群を あわ せて 22単 位か ら34 単位 まで
		社会生活と法	2	△	2・0					
		現代社会と青年の心 理	2	△	2・0					
		OECU概論1	1	△	1・0					
	視野を広 げる	異文化の理解	2	△	0・2					
		政治学	2	△	0・2					
		発達心理学	2	△	0・2					
		アジアの言語と文化	2	△	0・2					
		ヨーロッパの言語と 文化	2	△	0・2					
	社会とつ ながる	現代社会を考える1	2	△	2・0					
		現代社会を考える2	2	△	0・2					
		歴史学の世界	2	△	2・0					
		経済学の世界	2	△	2・0					
		哲学の世界	2	△	2・0					
		教育制度論	2	△	2・0					
		文学の世界	2	△	0・2					
		日本国憲法	2	△	0・2					
		ジェンダー論	2	△	0・2					
	世界を知 る	国際コミュニケーション	2	△	2・0					
		平和学	2	△	2・0					
	日本を知 る	企業社会と労働	2	△	2・0					
		日本の近代史	2	△	0・2					
		技術と倫理	2	△	0・2					
	科学と技 術	学術横断講座	2	△	2・0					
		研究交流講座	2	△	0・2					
		科学のための教養1	2	△	2・0					
		科学のための教養2	2	△	0・2					

外国語群	英語	Core English 1	1	△	2・0				4単位以上	
		Core English 2	1	△	0・2					
		Core English 3	1	△	2・0					
		Core English 4	1	△	0・2					
		Intermediate Discourse 1	1	△		2・0				
		Intermediate Discourse 2	1	△		0・2				
		Intermediate Communication 1	1	△		2・0				
		Intermediate Communication 2	1	△		0・2				
		資格対策英語1	1	△		2・0				
		資格対策英語2	1	△		0・2				
		Advanced Discourse 1	1	△			2・0			
		Advanced Discourse 2	1	△			0・2			
		Advanced Communication 1	1	△			2・0			
		Advanced Communication 2	1	△			0・2			
		中国語	中国語1	1	△	2・0				
			中国語2	1	△	0・2				
	中国語3		1	△		2・0				
	中国語4		1	△		0・2				
	健康・スポーツ	健康とスポーツ	スポーツ実習1	1	△	2・0			2単位以上	
			スポーツ実習2	1	△	0・2				
スポーツ実習3			1	△			(2・0)(0・			

群						2)			
		健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			
		スポーツ文化論	2	△		0・2			
プロジェクトスキル形成群	プロジェクト活動	プロジェクト活動スキル入門	2	△	2・0			2単位以上	
		プロジェクト活動演習1	1	△		2・0			
		プロジェクト活動演習2	1	△		0・2			
		キャリア設計プロジェクト実践	2	△			2・0		
	日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△	0・2				
		日本語活用法	2	△		(2・0)(0・2)			
	地域プロジェクト活動	地域プロジェクト活動1	2	△	1・1				
		地域プロジェクト活動2	2	△		1・1			
	スキルアップ	グローバル研修	2	△			2・0		
		グローバル研修(英語)	2	△			2・0		
	社会を知る	就業体験実習	2	△		2・2			
		インターンシップ	2	△			2・2		
	情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			必修科目4
			コンピュータリテラシー1	2	○	2・0			

		コンピューターリテラシー2	2	△	0・2					単位、選択科目をあわせて12単位まで
		プログラミング基礎演習	2	○	0・2					
		プログラミング演習1	2	△		2・0				
		プログラミング演習2	2	△		0・2				

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	必選	週時間数				卒業要件 単位数
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期	
基礎 専門 科目	基礎解析学1演習	2	△	4・0				必修科目6 単位、選択 科目をあ わせて14 単位から 23単位ま で
	基礎解析学2演習	2	△	0・4				
	基礎解析学3演習	2	△		4・0			
	微分方程式	2	△		0・2			
	線形代数	2	△	2・0				
	確率・統計	2	△		[2・0] [0・2]			
	解析学	2	△			2・0		

物理／化学	基礎力学演習	2	○	4・0				
	基礎物理学	2	△	0・2				
工学入門	物理学実験	2	○	4・0				
	機械工学入門	2	○	2・0				
	OECU概論2	1	△	1・0				
専門 科目 基礎	力学	工業力学及び演習1	3	○	0・4			必修科目
		工業力学及び演習2	2	□C		2・0		33単位、選
	・運動学	機械運動学	2	□C		2・0		択必修科
		機械力学1	2	○		0・2		目30単位
		機械力学演習	1	□A		0・2		以上(□A
		機械力学2	2	□C			2・0	から4単位
	材料力学	材料力学1	2	○		2・0		以上、□B
		材料力学演習	1	□A		2・0		から4単位
		材料力学2	2	□C		0・2		以上、□C
		材料力学3	2	□D			2・0	から14単
	熱力学	流体力学1	2	○		0・2		位以上、□
		・流体力学演習	1	□A		0・2		Dから8単
		流体力学2	2	□C			2・0	位以上)、
		熱力学1	2	○		2・0		選択科目
		熱力学演習	1	□A		2・0		をあわせ
		熱力学2	2	□C		0・2		て68単位
	計測御工学	伝熱工学	2	□C			2・0	から82単
		計測工学	2	□D			2・0	位まで
		制御工学1	2	○		0・2		
		・制御工学演習	1	□A		0・2		
	制御工学2	2	□D			2・0		
機械	機械材料学	2	□C			0・2		
	機械工作法1	2	○			2・0		

材 料 ・ 設 計	機械工作法演習	1	□A		2・0	
	機械工作法2	2	□D		0・2	
	機械要素設計1	2	○		2・0	
	機械要素設計演習	1	□A		2・0	
	機械要素設計2	2	□D		0・2	
機 械 創 成	機械創成工学実習	2	□C		0・4	
	発展創成実習	2	□B			4・0
設 計 ・ 製 図	図学基礎	2	□D	2・0		
	機械製図基礎	2	○	0・2		
	CAD実習	1	□D		2・0	
	3次元CAD実習	1	□D		0・2	
	機械設計製図1	2	○			4・0
	機械設計製図2	2	□B			0・4
機 械 工 学 実 験	機械工学実験1	2	○			4・0
	機械工学実験2	2	○			0・4
電 気 ・ 電 子	電気電子工学	2	□C		0・2	
	電気機器学	2	□D			2・0
機 械 応 用	ロボット工学	2	□B			2・0
	(前川製作所講座)機械 設備装置工学	2	□B			2・0
	異分野協働エンジニ アリング・デザイン演 習	2	□B			1・1
情 報	データサイエンス基 礎	2	△		2・0	
	人工知能	2	△			0・2
そ の 他	特別ゼミナール1	2	□B	2・0		
	特別ゼミナール2	2	□B		0・2	

特別ゼミナール3	2	□B		2・0
プレゼミナール	2	□D		0・2
卒業研究	8	○		◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □A、□B、□C、□D：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—4 工学部 基礎理工学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件単位数	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期		
共 通 科 目 人 文 ・ 社 会 ・ 自 然 群	大学 総合教養	2	△	2・0				6単 位か ら26 単位 まで	人文・社 会・自然群、 外国語群、 健康・スポ ーツ群、プ ロジェクト スキル形成 群、情報基 礎群をあわ せて24単位 から36単位 まで
	の学 びリ ー	2	△	2・0					
	テラ シー	2	△	2・0					
	現代社会と 青年の心理	2	△	2・0					
	OECU概論1	1	△	1・0					
	視野 を広 げる	2	△	0・2					
	異文化の理 解	2	△	0・2					
	政治学	2	△	0・2					
	発達心理学	2	△	0・2					
	アジアの言 語と文化	2	△	0・2					
ヨーロッパ の言語と文 化	2	△	0・2						
社会 とつ	現代社会を 考える1	2	△	2・0					

なが る	現代社会を 考える2	2	△	0・2				
	歴史学の世 界	2	△	2・0				
	経済学の世 界	2	△	2・0				
	哲学の世界	2	△	2・0				
	教育制度論	2	△	2・0				
	文学の世界	2	△	0・2				
	日本国憲法	2	△	0・2				
	ジェンダー 論	2	△	0・2				
世界 を知 る	国際コミュ ニケーション	2	△	2・0				
	平和学	2	△	2・0				
日本 を知 る	企業社会と 労働	2	△	2・0				
	日本の近代 史	2	△	0・2				
	技術と倫理	2	△	0・2				
科学 と技 術	学術横断講 座	2	△	2・0				
	研究交流講 座	2	△	0・2				
	科学のため の教養1	2	△	2・0				
	科学のため の教養2	2	△	0・2				
外国	英語	Core	1	<input type="checkbox"/>	2・0			選択

語群	English 1						必修 科目 2単 位を 含 み、3 単位 から 16単 位ま で
	Core	1	<input type="checkbox"/>	0・2			
	English 2						
	Core	1	<input type="checkbox"/>	2・0			
	English 3						
	Core	1	<input type="checkbox"/>	0・2			
	English 4						
	Intermediate Discourse 1	1	<input type="checkbox"/>		2・0		
	Intermediate Discourse 2	1	<input type="checkbox"/>		0・2		
	Intermediate Communication 1	1	<input type="checkbox"/>		2・0		
	Intermediate Communication 2	1	<input type="checkbox"/>		0・2		
	資格対策英 語1	1	<input type="checkbox"/>		2・0		
	資格対策英 語2	1	<input type="checkbox"/>		0・2		
Advanced Discourse 1	1	<input type="checkbox"/>			2・0		
Advanced Discourse 2	1	<input type="checkbox"/>			0・2		
Advanced Communication	1	<input type="checkbox"/>			2・0		

		tion 1							
		Advanced Communica tion 2	1	□				0・2	
	中国 語	中国語1	1	△	2・0				
		中国語2	1	△	0・2				
		中国語3	1	△		2・0			
		中国語4	1	△		0・2			
健 康・ スポ ーツ 群	健康 とス ポー ツ	スポーツ実 習1	1	△	2・0				2単 位か ら6 単位 まで
	ポー ツ	スポーツ実 習2	1	△	0・2				
		スポーツ実 習3	1	△			(2・0) (0・2)		
		健康・スポー ツ科学論	2	△		2・0			
		スポーツ文 化論	2	△		0・2			
プロ ジェ クト スキ ル形 成群	プロ ジェ クト	プロジェク ト活動スキ ル入門	1	△	2・0				2単 位か ら10 単位 まで
	活動	プロジェク ト活動演習1	1	△		2・0			
		プロジェク ト活動演習2	1	△		0・2			
		キャリア設 計プロジェ クト実践	1	△			2・0		
	日本 語活	日本語上達 法1	2	△	2・0				

	用	日本語上達 法2	2	△	0・2			
		日本語活用 法	2	△		(2・0) (0・2)		
	地域 プロ ジェ クト 活動	地域プロジ ェクト活動1	2	△	1・1			
		地域プロジ ェクト活動2	2	△		1・1		
	スキ ルア ップ	グローバル 研修	2	△			2・0	
		グローバル 研修(英語)	2	△			2・0	
	社会 を知 る	インターン シップ	2	△			2・2	
	情報 基礎 群	情報 AI・データ サイエンス 入門	2	△	2・0			必修 科目 2単 位を 含 み、2 単位 から 8単 位ま で
		コンピュー タリテラシ ー1	2	○	2・0			
		コンピュー タリテラシ ー2	2	△	0・2			
プログラミ ング基礎演 習		2	△		2・0			

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必選		週時間数				卒業要件単位 数	
			数 理 科 学 専 攻	環 境 化 学 専 攻	1年次	2年次	3年次	4年次		
					前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期		
基礎 専門 科目	数学	基礎解析学1・演習	2	△	△	4・0				必修科目2単 位、選択科目 をあわせて 12単位から 22単位まで
		基礎解析学2・演習	2	△	△	0・4				
		基礎解析学3・演習	2	△	△		4・0			
		線形代数	2	△	△	2・0				
	理科 基礎	物理学1・演習	2	△	△	4・0				
		物理学実験	2	○	○	0・4				
		物理学2	2	△	△	0・2				
		物理学3	2	△	△		2・0			
		化学1	2	△	△	2・0				
		化学2	2	△	△	0・2				
生物化学	2	△	△	2・0						
専 門 科 目	数学 系	幾何学1	2	□a	△		2・0			数理学専 攻：必修科目 14単位、選択 必修科目14 単位以上(□a から4単位以 上、□bから4
		幾何学2	2	□a	△			0・2		
		代数学1	2	□a	△		0・2			
		代数学2	2	□a	△			2・0		
		常微分方程式	2	□a	△		0・2			
		解析学	2	□a	△			2・0		
		応用解析	2	□a	△			0・2		

	確率・統計	2	□a	△		0・2			単位以上、□c
	コンピュータと 確率・統計	2	□a	△			2・0		から4単位以 上、□dから2
物理系	地球科学	2	□b	△		2・0			単位以上)、選
	一般力学	2	□b	△		0・2			択科目あわせ
	熱力学	2	□b	△		0・2			て、66単位か
	電磁気学	2	□b	△		0・2			ら88単位ま
	量子力学	2	□b	△			2・0		で
	電気回路・演習	2	□b	△			2・0		環境化学専
	物性科学	2	□b	△			0・2		攻：必修科目
	宇宙科学	2	□b	△			0・2		12単位、選択
化学系	物理化学1	2	□c	△		2・0			必修科目4単
	物理化学2	2	□c	△		0・2			位以上(□eか
	有機化学1	2	□c	△		2・0			ら4単位以
	有機化学2	2	□c	△		0・2			上)、選択科目
	無機化学	2	□c	△		0・2			あわせて、66
	高分子化学	2	□c	△			2・0		単位から88
	放射線化学	2	□c	△			2・0		単位まで
	電気化学	2	□c	△			2・0		
	ナノ科学	2	□c	△			0・2		
	有機機器分析	2	□c	△			0・2		
生物系	生化学	2	△	△	0・2				
	微生物学	2	△	△		2・0			
	食品微生物学実 験	2	△	□e		0・8			
	生物学実験	2	△	△		2・0			
食品衛生系	分析化学	2	△	△	0・2				
	食品化学	2	△	△		2・0			
	食品工学	2	△	△		0・2			
	空気調和・冷凍工	2	△	△			2・0		

	学						
	食品衛生学	2	△	△			2・0
	食品製造学	2	△	△			0・2
	公衆衛生学	2	△	△			0・2
	食品化学実験	2	△	□e			4・0
実 験・演 習	工学基礎実験	2	○	○	4・0		
	サイエンス実験	2	○	□e		4・0	
	化学実験	2	□d	□e		0・8	
	応用数理演習	2	□d	△		0・4	
	工学基礎製図	1	△	△		0・2	
	CAD基礎	2	△	△			2・0
情 報・計 測・シ ミュ レー ショ ン	コンピュータ・シ ミュレーション	2	△	△		0・2	
	機械学習入門	2	△	△			0・2
シ ョ ン	データサイエン ス基礎	2	△	△		2・0	
	人工知能	2	△	△			0・2
融 合・そ の他	OECU概論2	1	△	△	1・0		
	基礎理工学入門	2	△	△	2・0		
	アクティブサイ エンスゼミナ ール	2	△	△			0・2
	基礎理工学特別 ゼミナール	2	△	△			0・2
	特別ゼミナール1	2	△	△	2・0		
	特別ゼミナール2	2	△	△		0・2	
	特別ゼミナール3	2	△	△			2・0
	自然科学特別講 義	2	△	△			2・0

	数理科学特別講義	2	△	△			2・0
	異分野協働エンジニアリング・デザイン演習	2	△	△		1・1	
	プレゼミナール	2	○	○		0・2	
	卒業研究	8	○	○			◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □a、□b、□c、□d、□e：選択必修科目 △：選択科目
別表第1—5 削除

別表第1—6 削除

別表第1—7 健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻

(1) 共通科目

(2025年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	必選	週時間数				卒業要件単位数
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期	
人文・社会・自然群	大学の学び	総合教養	2	△	2・0			必修科目2単 位、選択必修 科目1単位以 上(□aから1 単位以上)、選 択科目をあわ せて20単位 から34単位 まで
	びり	総合ゼミナール	2	△	2・0			
	テラ	社会生活と法	2	△	2・0			
	シー	OECU概論1	1	△	1・0			
	視野	エレクトロニクス入門	2	△	2・0			
	を広	異文化の理解	2	△	0・2			
	げる	政治学	2	△	0・2			
		発達心理学	2	△	0・2			
		現代社会と青年の心理	2	△	2・0			
		アジアの言語と文化	2	△	0・2			
	ヨーロッパの言語と文化	2	△	0・2				
	大阪の文化と歴史	2	△	0・2				
	高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2				

		からだの科学	2	△	2・0			
社会		現代社会を考える	2	△	2・0			
とつ		歴史学の世界	2	△	2・0			
なが		経済学の世界	2	△	2・0			
る		哲学の世界	2	△	2・0			
		文学の世界	2	△	0・2			
		日本国憲法	2	△	0・2			
		教育制度論	2	△	2・0			
		ジェンダー論	2	△	0・2			
世界		国際コミュニケーション	2	△	2・0			
を知		平和学	2	△	2・0			
る								
日本		日本の近代史	2	△	0・2			
を知		企業社会と労働	2	△	0・2			
る		文字の文化と歴史	2	△		0・2		
外国	英語	Core English 1	1	□a	2・0			
語群		Core English 2	1	□a	0・2			
		Core English 3	1	□a	2・0			
		Core English 4	1	□a	0・2			
		Practical English 1	1	□a		2・0		
		Practical English 2	1	□a		0・2		
日本	日本語	日本語1	1	△		2・0		
		日本語2	1	△		0・2		
		日本語3	1	△			2・0	
		日本語4	1	△			0・2	
中国	中国語	中国語1	1	△		2・0		
		中国語2	1	△		0・2		
		中国語3	1	△			2・0	
		中国語4	1	△			0・2	
プロ	日本	日本語上達法1	2	△	2・0			

ジェ クト スキ ル形 成群	語活 用	日本語上達法2	2	△		2・0			
		アカデミック・ライティング	2	△	0・2				
	地域 プロ ジェ クト 活動	地域プロジェクト活動	2	△		0・2			
		グローバル研修	2	△			2・0		
	社会 を知 る	グローバル研修(英語)	2	△			2・0		
		キャリアデザイン	2	△			0・2		
		キャリア形成論	2	△			1・1		
	情報 基礎 群	情報	インターンシップ	2	△		2・2		
			AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			
			コンピュータリテラシー1	2	○	2・0			
コンピュータリテラシー2			2	△	0・2				
		プログラミング基礎演習	2	△	0・2				

(注) 必選欄 ○: 必修科目 □a: 選択必修科目 △: 選択科目

(2) 専門教育科目

(2025年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位 数	必選	週時間数				卒業要件 単位数	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期		
学 科 共 通 科	健康 分野 科学	健康科学基礎1	2	△	2・0				必修科目
		健康科学基礎2	2	△	2・0				14単位、選
		健康情報学概論	2	□c	2・0				択必修科
		OECU概論2	1	△	1・0				目12単位
	医学	医学概論	2	△	2・0				以上(□b

目

	医療関係法規	1	△	0・1				から6単位
	公衆衛生学	1	△	0・1				以上、□c
	スポーツコンディショニング	2	△		2・0			から6単位以上、□c
	スポーツリハビリテーション	2	△			2・0		から4単位)、選択
身体機能	解剖生理学1	2	○	2・0				科目あわ
	解剖生理学2	2	○	0・2				せて、90
	基礎運動学	2	△	2・0				単位から
心身の健康	コミュニケーション論	2	△	2・0				104単位ま
	心理学	2	△	0・2				で
	ヘルスプロモーション論	1	△	0・1				
	栄養学	2	△		0・2			
	発育発達学	2	△		0・2			
	社会福祉概論	2	△			0・2		
	生涯スポーツ	生涯スポーツ実習A	1	△	2・0			
スポーツ	身体・スポーツ文化論	2	△	0・2				
	生涯スポーツ実習B	1	△	0・2				
	生涯スポーツ論	1	△	0・1				
情報分野	データサイエンス基礎	2	△		2・0			
	人工知能	2	△			0・2		
	プログラミング応用実習	2	□b		4・0			
	データ処理プログラミング	2	□b		0・4			
	医療健康統計入門	2	△		0・2			
	医療健康統計演習	2	△			2・0		
	医療データサイエンス演習	2	△			0・2		

情報 工 学・ シス テム ※2	情報	情報工学基礎演習	2	△	0・2			
	工	情報システム工学	2	△		2・0		
	学・	医療情報システム	2	△		2・0		
	シス							
	テム							
	※2							
	スポ	スポーツ情報学	2	△	0・2			
	ーツ	スポーツ情報学演習	2	△		2・0		
	と情	ゲーム分析実習	1	△	0・2			
	報	スポーツ計測システム 実習	1	△		0・2		
アカデミ ックスキ ル	プレゼミ	2	□c			2・0		
	ゼミナール	2	□c			0・2		
	卒業研究	8	○				◎・◎	
	医療工学 関連科目	数学	基礎解析学1演習	2	△	4・0		
		基礎解析学2演習	2	△	0・4			
		線形代数	2	△	0・2			
		微分方程式	2	△		0・2		
解析学		2	△			2・0		
確率・統計		2	△		0・2			
医用数学		2	△		2・0			
応用数学と臨床医工学		2	△			0・2		
物理		基礎力学演習	2	△	4・0			
基礎物理学		2	△	0・2				
物理学入門	2	△	0・2					

医学	免疫学	1	△		0・1		
	生化学	2	△		2・0		
	臨床生化学	1	△		0・1		
	病理学	1	△		0・1		
	薬理学	1	△			1・0	
	基礎医学特別演習	1	△				1・0
	臨床内科学総論	2	△			2・0	
	臨床外科学総論	2	△			0・2	
	チーム医療概論	1	△			1・0	
	応用医学総論	2	△				2・0
	臨床医学特別演習	1	△				1・0
電気・電子工学	基礎電気工学	2	△	0・2			
	応用電気工学	2	△		2・0		
	電気電子工学実験	2	○		4・0		
	基礎電子工学	2	△		2・0		
	応用電子工学	2	△		0・2		
	医用電気電子工学演習	1	△		0・1		
	医用情報工学演習	1	△			0・1	
	医用工学特別演習	2	△				0・2
機械工学	医用機械工学演習	1	△		0・1		
	医用材料工学	2	△	0・2			
	生体物性工学	2	△		0・2		
	医用機械工学	2	△		0・2		
	メカトロニクス	2	△			2・0	
	基礎製図演習	2	△			2・0	
	製図・CAD実習	1	△			2・0	
医用機器学	計測工学	2	△		2・0		
	医用機器学概論	2	△	0・2			
	医用計測学	2	△			2・0	
	生体計測装置学	2	△		0・2		

		医用生体計測学演習	1	△			0・1	
		生体計測装置学実習	2	□b			0・4	
		医用治療機器学	2	△			2・0	
		医療安全管理学	2	△			2・0	
		医用機器安全管理学実習	2	□b			4・0	
		医用機器学・安全管理学特別演習	2	△				2・0
		臨床支援技術学	2	△			0・2	
生体機能代行技術学		呼吸療法装置学	2	△			2・0	
		血液浄化療法装置学	2	△			0・2	
		体外循環装置学	2	△			2・0	
		生体機能代行装置学実習	2	△			0・4	
		臨床工学技士総合演習	2	△				0・2
健康福祉工学		認知科学とデザイン	2	△			2・0	
		ヒト型ロボット製作実習	2	□b			4・0	
		ヒト型ロボット制御実習	2	□b			0・4	
		創造製作実習	2	□b			0・4	
臨床実習		臨床実習(臨床工学)	7	△			0・14	
		医療工学特別講義	2	△				0・2
医療工学キャリア形成		健康情報学演習	2	□c	2・0			
		生体医工学実習	2	□b		4・0		
		医療工学基礎実習	2	□c	0・4			
		医療工学実習	2	□c			4・0	
理学療法 学関連科	基礎	機能解剖学	2	△	2・0			
	医学	機能解剖学演習	2	△	0・2			

目

	運動学	2	△	0・2			
	運動学実習	2	△		4・0		
	生理学演習	2	△		2・0		
	解剖学演習	2	△		2・0		
	基礎医学実習	2	△		0・4		
臨床	一般臨床内科学	2	△		2・0		
医学	神経内科学	2	△		2・0		
	リハビリテーション医学	2	△	0・2			
	整形外科学	2	△		2・0		
	障害学演習	2	△		0・2		
	臨床精神医学	2	△			2・0	
	臨床医学探究	2	△				2・0
基礎	接遇マナーとコミュニケーション	1	△	0・1			
理学	療法						
学	日常生活活動学実習	2	△		0・4		
	物理療法学実習	2	△		4・0		
	運動療法学実習	2	△		4・0		
	理学療法管理学	2	△			0・2	
	理学療法関係法規	2	△		2・0		
	理学療法評価学	2	△		2・0		
	理学療法評価学実習1	2	△		4・0		
	理学療法評価学実習2	2	△		0・4		
	生体動作探究	2	△	0・2			
	姿勢・動作解析学演習	2	△		0・2		
	義肢装具学実習	2	△			4・0	
	チームマネジメント	2	△		0・2		
理学	神経系理学療法学演習A	2	△		0・2		
療法	内部障害系理学療法学	2	△		0・2		
治療	演習A						

学	小児系理学療法学演習	2	△		2・0		
	運動系理学療法学演習A	2	△		0・2		
	神経系理学療法学演習B	2	△		0・2		
	内部障害系理学療法学演習B	2	△		2・0		
	老年系理学療法学演習	2	△		0・2		
	運動系理学療法学演習B	2	△		2・0		
	神経系理学療法学演習C	2	△		2・0		
	予防理学療法学演習	2	△		0・2		
	地域理学療法学演習	2	△		0・2		
	運動系理学療法学基礎演習	2	△		0・2		
	運動系理学療法学発展演習	2	△		0・2		
	神経系理学療法学基礎演習	2	△		0・2		
	神経系理学療法学発展演習	2	△		0・2		
	スポーツ理学療法特修A	1	△		1・0		
	スポーツ理学療法特修B	1	△		0・1		
	応用 理学 療法学・	実践理学療法学演習A	2	△		2・0	
		実践理学療法学演習B	2	△		2・0	
		臨床理学療法学演習A	2	△		0・2	
地域健康支援実習		2	△		2・2		
チームリハビリテーション		2	△		0・2		
総合理学療法学演習A		2	△			0・2	
総合理学療法学演習B		2	△			0・2	
総合理学療法学演習C		2	△			0・2	
臨床理学療法学演習B		2	△			2・0	

		臨床理学療法学探究	2	△			2・0	
学外 実習		臨床実習(理学療法)1	1	△		0・2		
		臨床実習(理学療法)2	3	△			6・0	
		臨床実習(理学療法)3	6	△			0・12	
		臨床実習(理学療法)4	1	△			0・2	
		臨床実習(理学療法)5	10	△			0・20	
スポーツ 科学関連 科目	ひ と・ 社会 とス ポ ーツ	体育・スポーツ原理	2	△		2・0		
		体育・スポーツ社会学	2	△		0・2		
	ス ポ ー ツ	スポーツマネジメント とス 論	2	△			2・0	
		スポーツビジネス論	2	△			2・0	
	ス ポ ー ツ と か ら だ	スポーツバイオメカニ クス	2	△		2・0		
		運動生理学	2	△		2・0		
		体力測定評価演習	2	△		2・0		
		健康スポーツ科学実習	1	△		0・2		
		スポーツ栄養学演習	2	△			2・0	
		運動生理学実習	1	△			0・2	
	こ ろ と ス ポ ー ツ	体育・スポーツ心理学	2	△		2・0		
		健康心理学	2	△			2・0	
	ス ポ ー ツ 医 学	スポーツ医学と救急救 命演習	2	△		0・2		
		精神医学	2	△			0・2	
	ス ポ ー ツ 教 育	スポーツ教育学	1	△	0・1			
		スポーツ教育学基礎演 習1	1	△		0・1		
スポーツ教育学基礎演 習		1	△			1・0		

	習2						
	スポーツ教育学応用演習	2	△			1・1	
	学校保健	2	△			0・2	
スポーツ コーチング	トレーニング論	2	△	2・0			
	スポーツコーチング論	1	△	0・1			
	スポーツトレーニング 実習	1	△		2・0		
	スポーツコーチング実 習	1	△			2・0	
	スポーツ指導実習	1	△			0・2	
ヘル ス プロ モ ーシ ョン	生活習慣病と介護予防	2	△		0・2		
	健康運動指導基礎演習	2	△		0・2		
	健康トレーニング実習	1	△			2・0	
	健康運動指導応用演習	2	△			0・2	
生涯 スポ ーツ	スポーツ・レクリエーシ ョン論	2	△		2・0		
	スポーツ・レクリエーシ ョン実習	1	△		0・2		
	アダプテッドスポーツ	2	△				2・0
eス ポー ツ	eスポーツ科学概論	1	△			1・0	
	eスポーツ科学演習	1	△			1・0	
スポ ーツ 方法	スポーツ方法実習(器械 運動)	1	△	2・0			
	スポーツ方法実習(ベー スボール型球技)	1	△	2・0			
	スポーツ方法実習(ネッ ト型球技1)	1	△	0・2			

スポーツ方法実習(陸上競技)	1	△	0・2			
野外活動	2	△		2・0		
スポーツ方法実習(ネット型球技2)	1	△		2・0		
スポーツ方法実習(武道)	1	△		2・0		
スポーツ方法実習(eスポーツ)	1	△		2・0		
スポーツ方法実習(水泳・水中運動)	1	△		0・2		
体づくり運動と運動遊び	1	△		0・2		
スポーツ方法実習(ダンス)	1	△		0・2		
スポーツ方法実習(海洋スポーツ)	1	△			2・0	
スポーツ方法実習(バスケットボール)	1	△			2・0	
スポーツ方法実習(ニュースポーツ)	1	△			2・0	
スポーツ方法実習(冬季スポーツ)	1	△			0・2	
スポーツ方法実習(ゴール型球技)	1	△			0・2	

(注) 必選欄 ○：必修科目 □b・□c・□d：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—8 健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻

(1) 共通科目

(2025年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位 数	必選	週時間数				卒業要件単 位数
				1年次	2年次	3年次	4年次	

					前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	
人 文・ 社 会・ 自然 群	大学 の学	総合教養	2	△	2・0				必修科目2単 位、選択必修 科目1単位以 上(□aから1 単位以上)、 選択科目を あわせて20 単位から24 単位まで
		総合ゼミナール	2	△	2・0				
	びり テラ	社会生活と法	2	△	2・0				
		OECU概論1	1	△	1・0				
	シー	エレクトロニクス入門	2	△	2・0				
		視野 を広 げる	異文化の理解	2	△	0・2			
	政治学		2	△	0・2				
	発達心理学		2	△	0・2				
	現代社会と青年の心理		2	△	2・0				
	アジアの言語と文化		2	△	0・2				
	ヨーロッパの言語と文化		2	△	0・2				
	大阪の文化と歴史		2	△	0・2				
	高齢者社会と医療福祉		2	△	0・2				
	からだの科学		2	△	2・0				
	社会 とつ なが る		現代社会を考える	2	△	2・0			
		歴史学の世界	2	△	2・0				
		経済学の世界	2	△	2・0				
		哲学の世界	2	△	2・0				
		文学の世界	2	△	0・2				
		日本国憲法	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△	2・0				
		ジェンダー論	2	△	0・2				
	世界 を知 る	国際コミュニケーション	2	△	2・0				
		平和学	2	△	2・0				
	日本 を知 る	日本の近代史	2	△	0・2				
		企業社会と労働	2	△	0・2				
		文字の文化と歴史	2	△		0・2			

外国語群	英語	Core English 1	1	□a	2・0			
		Core English 2	1	□a	0・2			
		Core English 3	1	□a	2・0			
		Core English 4	1	□a	0・2			
		Practical English 1	1	□a		2・0		
		Practical English 2	1	□a		0・2		
	日本語	日本語1	1	△		2・0		
		日本語2	1	△		0・2		
		日本語3	1	△			2・0	
		日本語4	1	△			0・2	
	中国語	中国語1	1	△		2・0		
		中国語2	1	△		0・2		
		中国語3	1	△			2・0	
		中国語4	1	△			0・2	
	プロジェクトスキル形成群	日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0		
			日本語上達法2	2	△		2・0	
アカデミック・ライティング			2	△	0・2			
地域プロジェクト活動		地域プロジェクト活動	2	△		0・2		
		グローバル研修	2	△			2・0	
ルアップ		グローバル研修(英語)	2	△			2・0	
		社会を知る	キャリアデザイン	2	△			0・2
キャリア形成論			2	△			1・1	
インターンシップ			2	△			2・2	
情報		情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0		

基礎 群	コンピュータリテラシー1	2	○	2・0			
	コンピュータリテラシー2	2	△	0・2			
	プログラミング基礎演習	2	△	0・2			

(注) 必選欄 ○：必修科目 □a：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2025年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位 数	必選	週時間数				卒業要件 単位数	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期		
学 科 共 通 科 目	基礎 科学	健康科学基礎1	2	△	2・0				必修科目 80単位、 選択必修 科目20単 位以上(□ bから20 単位以 上)、選択 科目あわ せて、100 単位から 104単位 まで
		健康科学基礎2	2	△	2・0				
		健康情報学概論	2	○	2・0				
		OECU概論2	1	△	1・0				
	医学	医学概論	2	△	2・0				
		医療関係法規	1	△	0・1				
		公衆衛生学	1	△	0・1				
		スポーツコンディショニング	2	△		2・0			
		スポーツリハビリテーション	2	△			2・0		
	身体 機能	解剖生理学1	2	○	2・0				
		解剖生理学2	2	○	0・2				
		基礎運動学	2	△	2・0				
	心身 の健 康	コミュニケーション論	2	△	2・0				
		心理学	2	△	0・2				
		ヘルスプロモーション論	1	△	0・1				
		栄養学	2	△		0・2			
		発育発達学	2	△		0・2			
		社会福祉概論	2	△			0・2		

情報分野	生涯スポーツ	生涯スポーツ実習A	1	△	2・0			
		身体・スポーツ文化論	2	△	0・2			
		生涯スポーツ実習B	1	△	0・2			
		生涯スポーツ論	1	△	0・1			
	データサイエンス	データサイエンス基礎	2	△		2・0		
		人工知能	2	△			0・2	
		プログラミング応用実習	2	△		4・0		
		データ処理プログラミング	2	△		0・4		
		医療健康統計入門	2	△		0・2		
		医療健康統計演習	2	△			2・0	
		医療データサイエンス演習	2	△			0・2	
	情報工学・システム	情報工学基礎演習	2	△		0・2		
		情報システム工学	2	△			2・0	
		医療情報システム	2	△			2・0	
	スポーツと情報	スポーツ情報学	2	△	0・2			
		スポーツ情報学演習	2	△		2・0		
		ゲーム分析実習	1	△		0・2		
		スポーツ計測システム実習	1	△			0・2	
		スポーツ工学	2	△			0・2	
		スポーツ計測システム開発実習	1	△				2・0
	スポーツシミュレーション	2	△				2・0	
アカデミックスキ	プレゼミ	2	△			2・0		
	ゼミナール	2	△			0・2		

	ル	卒業研究	8	○				◎・◎
医療工学 関連科目	数学	基礎解析学1演習	2	△	4・0			
		基礎解析学2演習	2	△	0・4			
		線形代数	2	△	0・2			
		微分方程式	2	△		0・2		
		解析学	2	△			2・0	
		確率・統計	2	△		0・2		
		医用数学	2	△		2・0		
		応用数学と臨床医工学	2	△			0・2	
	物理	基礎力学演習	2	△	4・0			
		基礎物理学	2	△	0・2			
		物理学入門	2	△	0・2			
	医学	免疫学	1	△		0・1		
		生化学	2	△		2・0		
		臨床生化学	1	△		0・1		
		病理学	1	△		0・1		
		薬理学	1	△			1・0	
		基礎医学特別演習	1	△				1・0
		臨床内科学総論	2	△			2・0	
		臨床外科学総論	2	△			0・2	
		チーム医療概論	1	△			1・0	
		応用医学総論	2	△				2・0
		臨床医学特別演習	1	△				1・0
	電 気・電 子工 学	基礎電気工学	2	△	0・2			
		応用電気工学	2	△		2・0		
		電気電子工学実験	2	△		4・0		
		基礎電子工学	2	△		2・0		
		応用電子工学	2	△		0・2		
		医用電気電子工学演習	1	△		0・1		
医用情報工学演習		1	△			0・1		

	医用工学特別演習	2	△				0・2
機械 工学	医用機械工学演習	1	△		0・1		
	医用材料工学	2	△	0・2			
	生体物性工学	2	△		0・2		
	医用機械工学	2	△		0・2		
	メカトロニクス	2	△			2・0	
	基礎製図演習	2	△			2・0	
	製図・CAD実習	1	△			2・0	
	医用 機器 学	計測工学	2	△		2・0	
医用機器学概論		2	△	0・2			
医用計測学		2	△			2・0	
生体計測装置学		2	△		0・2		
医用生体計測学演習		1	△			0・1	
生体計測装置学実習		2	△		0・4		
医用治療機器学		2	△		2・0		
医療安全管理学		2	△			2・0	
医用機器安全管理学実習		2	△			4・0	
医用機器学・安全管理学 特別演習		2	△				2・0
臨床支援技術学		2	△			0・2	
生体 機能 代行 技術 学	呼吸療法装置学	2	△		2・0		
	血液浄化療法装置学	2	△		0・2		
	体外循環装置学	2	△			2・0	
	生体機能代行装置学実習	2	△			0・4	
	臨床工学技士総合演習	2	△				0・2
健康 福祉 工学	認知科学とデザイン	2	△			2・0	
	ヒト型ロボット製作実習	2	△			4・0	
	ヒト型ロボット制御実習	2	△			0・4	
	創造製作実習	2	△			0・4	
臨床	臨床実習(臨床工学)	7	△			0・14	

	実習	医療工学特別講義	2	△				0・2
	医療	健康情報学演習	2	△	2・0			
	工学	生体医工学実習	2	△		4・0		
	キャリア	医療工学基礎実習	2	△	0・4			
	リア	医療工学実習	2	△			4・0	
	形成							
理学療法 学関連科 目	基礎 医学	機能解剖学	2	○	2・0			
		機能解剖学演習	2	△	0・2			
		運動学	2	○	0・2			
		運動学実習	2	△		4・0		
		生理学演習	2	○		2・0		
		解剖学演習	2	○		2・0		
		基礎医学実習	2	△		0・4		
	臨床 医学	一般臨床内科学	2	○		2・0		
		神経内科学	2	○		2・0		
		リハビリテーション医学	2	○	0・2			
		整形外科学	2	○		2・0		
		障害学演習	2	△		0・2		
		臨床精神医学	2	○			2・0	
		臨床医学探究	2	○				2・0
	基礎 理学 療法 学	接遇マナーとコミュニケーション	1	○	0・1			
		日常生活活動学実習	2	○		0・4		
		物理療法学実習	2	○		4・0		
		運動療法学実習	2	○		4・0		
		理学療法管理学	2	○			0・2	
理学療法関係法規		2	△		2・0			
理学療法評価学		2	○		2・0			
理学療法評価学実習1		2	○		4・0			
理学療法評価学実習2		2	○		0・4			

	生体動作探究	2	△	0・2			
	姿勢・動作解析学演習	2	△		0・2		
	義肢装具学実習	2	○			4・0	
	チームマネジメント	2	△		0・2		
理学 療法 治療 学	神経系理学療法学演習A	2	□b		0・2		
	内部障害系理学療法学演習A	2	□b		0・2		
	小児系理学療法学演習	2	□b			2・0	
	運動系理学療法学演習A	2	□b		0・2		
	神経系理学療法学演習B	2	□b		0・2		
	内部障害系理学療法学演習B	2	□b			2・0	
	老年系理学療法学演習	2	□b			0・2	
	運動系理学療法学演習B	2	□b			2・0	
	神経系理学療法学演習C	2	□b			2・0	
	予防理学療法学演習	2	□b			0・2	
	地域理学療法学演習	2	○			0・2	
	運動系理学療法学基礎演習	2	□b			0・2	
	運動系理学療法学発展演習	2	□b			0・2	
	神経系理学療法学基礎演習	2	□b			0・2	
	神経系理学療法学発展演習	2	□b			0・2	
	応用 理学 療法	スポーツ理学療法特修A	1	□b			1・0
スポーツ理学療法特修B		1	□b			0・1	
実践理学療法学演習A		2	△			2・0	
	実践理学療法学演習B	2	△			2・0	
	臨床理学療法学演習A	2	△			0・2	

学	地域健康支援実習	2	△		2・2			
	チームリハビリテーション	2	○			0・2		
	総合理学療法学演習A	2	○				0・2	
	総合理学療法学演習B	2	○				0・2	
	総合理学療法学演習C	2	△				0・2	
	臨床理学療法学演習B	2	△				2・0	
	臨床理学療法学探究	2	□b				2・0	
学外 実習	臨床実習(理学療法)1	1	○		0・2			
	臨床実習(理学療法)2	3	○			6・0		
	臨床実習(理学療法)3	6	○			0・12		
	臨床実習(理学療法)4	1	○				0・2	
	臨床実習(理学療法)5	10	○				0・20	
スポーツ 科学関連 科目	体育・スポーツ原理	2	△		2・0			
	体育・スポーツ社会学	2	△		0・2			
	スポーツマネジメント論	2	△			2・0		
	スポーツビジネス論	2	△				2・0	
	スポーツバイオメカニクス	2	△		2・0			
	運動生理学	2	△		2・0			
	体力測定評価演習	2	△		2・0			
	健康スポーツ科学実習	1	△		0・2			
	スポーツ栄養学演習	2	△			2・0		
	運動生理学実習	1	△			0・2		
	こころと スポーツ	体育・スポーツ心理学	2	△		2・0		
	健康心理学	2	△			2・0		
	スポ	スポーツ医学と救急救命	2	△		0・2		

スポーツ	演習						
医学	精神医学	2	△			0・2	
スポーツ	スポーツ教育学	1	△	0・1			
スポーツ	スポーツ教育学基礎演習	1	△		0・1		
教育	1						
	スポーツ教育学基礎演習	1	△			1・0	
	2						
	スポーツ教育学応用演習	2	△			1・1	
	学校保健	2	△			0・2	
スポーツ	トレーニング論	2	△	2・0			
スポーツ	スポーツコーチング論	1	△	0・1			
コーチ	スポーツトレーニング実	1	△		2・0		
ング	習						
	スポーツコーチング実習	1	△			2・0	
	スポーツ指導実習	1	△			0・2	
ヘル	生活習慣病と介護予防	2	△		0・2		
スプ	健康運動指導基礎演習	2	△		0・2		
ロモ	健康トレーニング実習	1	△			2・0	
ーション	健康運動指導応用演習	2	△			0・2	
生涯	スポーツ・レクリエーシ	2	△		2・0		
スポ	ョン論						
ーツ	スポーツ・レクリエーシ	1	△		0・2		
	ョン実習						
	アダプテッドスポーツ	2	△				2・0
eスポ	eスポーツ科学概論	1	△			1・0	
ーツ	eスポーツ科学演習	1	△			1・0	
スポ	スポーツ方法実習(器械	1	△	2・0			
ーツ	運動)						
方法	スポーツ方法実習(ベー	1	△	2・0			

スボール型球技)						
スポーツ方法実習(ネット型球技1)	1	△	0・2			
スポーツ方法実習(陸上競技)	1	△	0・2			
野外活動	2	△		2・0		
スポーツ方法実習(ネット型球技2)	1	△		2・0		
スポーツ方法実習(武道)	1	△		2・0		
スポーツ方法実習(eスポーツ)	1	△		2・0		
スポーツ方法実習(水泳・水中運動)	1	△		0・2		
体づくり運動と運動遊び	1	△		0・2		
スポーツ方法実習(ダンス)	1	△		0・2		
スポーツ方法実習(海洋スポーツ)	1	△			2・0	
スポーツ方法実習(バスケットボール)	1	△			2・0	
スポーツ方法実習(ニュースポーツ)	1	△			2・0	
スポーツ方法実習(冬季スポーツ)	1	△			0・2	
スポーツ方法実習(ゴール型球技)	1	△			0・2	

(注) 必選欄 ○：必修科目 □b：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—9 健康情報学部 健康情報学科 健康スポーツ科学専攻

(1) 共通科目

(2025年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位 数	必選	週時間数				卒業要件単 位	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期		
人文・ 社会・ 自然 群	大学	総合教養	2	△	2・0				必修科目8単 位、選択必修 科目1単位以 上(□aから1 単位以上)、 選択科目を あわせて20 単位から34 単位まで
	の学	総合ゼミナール	2	△	2・0				
	びり	社会生活と法	2	△	2・0				
	テラ	OECU概論1	1	△	1・0				
	シー	エレクトロニクス入門	2	△	2・0				
	視野	異文化の理解	2	△	0・2				
	を広	政治学	2	△	0・2				
	げる	発達心理学	2	△	0・2				
		現代社会と青年の心理	2	△	2・0				
		アジアの言語と文化	2	△	0・2				
		ヨーロッパの言語と文化	2	△	0・2				
		大阪の文化と歴史	2	△	0・2				
		高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2				
		からだの科学	2	△	2・0				
	社会	現代社会を考える	2	△	2・0				
	とつ	歴史学の世界	2	△	2・0				
	なが	経済学の世界	2	△	2・0				
	る	哲学の世界	2	△	2・0				
		文学の世界	2	△	0・2				
		日本国憲法	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△	2・0				
		ジェンダー論	2	△	0・2				
	世界	国際コミュニケーション	2	△	2・0				
	を知	平和学	2	△	2・0				
	る								
	日本	日本の近代史	2	△	0・2				

	を知る	企業社会と労働	2	△	0・2			
	る	文字の文化と歴史	2	△		0・2		
外国語群	英語	Core English 1	1	□a	2・0			
		Core English 2	1	□a	0・2			
		Core English 3	1	□a	2・0			
		Core English 4	1	□a	0・2			
		Practical English 1	1	□a		2・0		
		Practical English 2	1	□a		0・2		
	日本語	日本語1	1	△		2・0		
		日本語2	1	△		0・2		
		日本語3	1	△			2・0	
		日本語4	1	△			0・2	
	中国語	中国語1	1	△		2・0		
		中国語2	1	△		0・2		
		中国語3	1	△			2・0	
		中国語4	1	△			0・2	
	プロジェクトスキ	日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0		
			日本語上達法2	2	△		2・0	
アカデミック・ライティング			2	○	0・2			
ル形成群	地域プロジェクト活動	地域プロジェクト活動	2	△		0・2		
		スキ	グローバル研修	2	△		2・0	
	ルアップ	グローバル研修(英語)	2	△			2・0	
		社会	キャリアデザイン	2	○			0・2
	を知る	キャリア形成論	2	△			1・1	

	る	インターンシップ	2	△			2・2	
情報 基礎 群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			
		コンピュータリテラシー1	2	○	2・0			
		コンピュータリテラシー2	2	○	0・2			
		プログラミング基礎演習	2	△	0・2			

(注) 必選欄 ○：必修科目 □a：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2025年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位 数	必選	週時間数				卒業要件 単位数	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期		
学 科 共 通 科 目	健康 科学 分野	基礎 健康科学基礎1	2	△	2・0				必修科目 13単位、 選択必修 科目20単 位以上(□ bから2単 位以上)、 選択科目 あわせ て、90単 位から 104単位 まで
		健康科学基礎2	2	△	2・0				
		健康情報学概論	2	△	2・0				
		OECU概論2	1	△	1・0				
	医学	医学概論	2	△	2・0				
		医療関係法規	1	△	0・1				
		公衆衛生学	1	△	0・1				
		スポーツコンディショニング	2	△		2・0			
		スポーツリハビリテーション	2	△			2・0		
	身体 機能	解剖生理学1	2	△	2・0				
		解剖生理学2	2	△	0・2				
		基礎運動学	2	△	2・0				
	心身 の健 康	コミュニケーション論	2	△	2・0				
		心理学	2	△	0・2				
		ヘルスプロモーション論	1	□b	0・1				
		栄養学	2	△		0・2			

		発育発達学	2	△	0・2		
		社会福祉概論	2	△		0・2	
生涯 スポ ーツ	生涯	生涯スポーツ実習A	1	△	2・0		
	身体・	身体・スポーツ文化論	2	△	0・2		
	生涯	生涯スポーツ実習B	1	△	0・2		
	生涯	生涯スポーツ論	1	□b	0・1		
情報 報 分 野	デー	データサイエンス基礎	2	△		2・0	
	タサ	人工知能	2	△		0・2	
	イエ	プログラミング応用実習	2	△		4・0	
	ンス	データ処理プログラミング	2	△		0・4	
		医療健康統計入門	2	△		0・2	
		医療健康統計演習	2	△		2・0	
		医療データサイエンス演習	2	△		0・2	
情報 工 学・シ ステ ム	情報	情報工学基礎演習	2	△		0・2	
	情報	情報システム工学	2	△		2・0	
	医療	医療情報システム	2	△		2・0	
スポ ーツ と情 報	スポ	スポーツ情報学	2	△	0・2		
	スポ	スポーツ情報学演習	2	△		2・0	
	ゲー	ゲーム分析実習	1	△		0・2	
	スポ	スポーツ計測システム実習	1	△		0・2	
	スポ	スポーツ工学	2	△		0・2	
	スポ	スポーツ計測システム開発実習	1	△			2・0
	スポ	スポーツシミュレーション	2	△			2・0

アカデミックスキル	プレゼミ	2	○			2・0	
	ゼミナール	2	○			0・2	
	卒業研究	8	○				◎・◎
医療工学 関連科目	数学	基礎解析学1演習	2	△	4・0		
		基礎解析学2演習	2	△	0・4		
		線形代数	2	△	0・2		
		微分方程式	2	△		0・2	
		解析学	2	△			2・0
		確率・統計	2	△		0・2	
		医用数学	2	△		2・0	
		応用数学と臨床医工学	2	△			0・2
	物理	基礎力学演習	2	△	4・0		
		基礎物理学	2	△	0・2		
		物理学入門	2	△	0・2		
	医学	免疫学	1	△		0・1	
		生化学	2	△		2・0	
		臨床生化学	1	△		0・1	
		病理学	1	△		0・1	
		薬理学	1	△			1・0
		基礎医学特別演習	1	△			1・0
		臨床内科学総論	2	△			2・0
		臨床外科学総論	2	△			0・2
		チーム医療概論	1	△			1・0
		応用医学総論	2	△			2・0
		臨床医学特別演習	1	△			1・0
	電気・電子工学	基礎電気工学	2	△	0・2		
		応用電気工学	2	△		2・0	
		電気電子工学実験	2	△		4・0	
		基礎電子工学	2	△		2・0	
		応用電子工学	2	△		0・2	

	医用電気電子工学演習	1	△		0・1		
	医用情報工学演習	1	△			0・1	
	医用工学特別演習	2	△				0・2
機械 工学	医用機械工学演習	1	△		0・1		
	医用材料工学	2	△	0・2			
	生体物性工学	2	△		0・2		
	医用機械工学	2	△		0・2		
	メカトロニクス	2	△			2・0	
	基礎製図演習	2	△			2・0	
	製図・CAD実習	1	△			2・0	
医用 機器 学	計測工学	2	△		2・0		
	医用機器学概論	2	△	0・2			
	医用計測学	2	△			2・0	
	生体計測装置学	2	△		0・2		
	医用生体計測学演習	1	△			0・1	
	生体計測装置学実習	2	△		0・4		
	医用治療機器学	2	△		2・0		
	医療安全管理学	2	△			2・0	
	医用機器安全管理学実習	2	△			4・0	
	医用機器学・安全管理学 特別演習	2	△				2・0
	臨床支援技術学	2	△			0・2	
生体 機能 代行 技術 学	呼吸療法装置学	2	△		2・0		
	血液浄化療法装置学	2	△		0・2		
	体外循環装置学	2	△			2・0	
	生体機能代行装置学実習	2	△			0・4	
	臨床工学技士総合演習	2	△				0・2
健康 福祉 工学	認知科学とデザイン	2	△			2・0	
	ヒト型ロボット製作実習	2	△			4・0	
	ヒト型ロボット制御実習	2	△			0・4	

		創造製作実習	2	△			0・4	
臨床 実習	医療	臨床実習(臨床工学)	7	△			0・14	
		医療工学特別講義	2	△			0・2	
	工学 キャ リア 形成	健康情報学演習	2	△	2・0			
		生体医工学実習	2	△		4・0		
		医療工学基礎実習	2	△	0・4			
		医療工学実習	2	△			4・0	
	理学療法 学関連科 目	基礎 医学	機能解剖学	2	△	2・0		
機能解剖学演習			2	△	0・2			
運動学			2	△	0・2			
運動学実習			2	△		4・0		
生理学演習			2	△		2・0		
解剖学演習			2	△		2・0		
基礎医学実習			2	△		0・4		
臨床 医学		一般臨床内科学	2	△		2・0		
		神経内科学	2	△		2・0		
		リハビリテーション医学	2	△	0・2			
		整形外科学	2	△		2・0		
		障害学演習	2	△		0・2		
		臨床精神医学	2	△			2・0	
		臨床医学探究	2	△				2・0
基礎 理学 療法 学		接遇マナーとコミュニケーション	1	△	0・1			
		日常生活活動学実習	2	△		0・4		
		物理療法学実習	2	△		4・0		
		運動療法学実習	2	△		4・0		
		理学療法管理学	2	△			0・2	
		理学療法関係法規	2	△		2・0		
		理学療法評価学	2	△		2・0		

	理学療法評価学実習1	2	△		4・0		
	理学療法評価学実習2	2	△		0・4		
	生体動作探究	2	△	0・2			
	姿勢・動作解析学演習	2	△		0・2		
	義肢装具学実習	2	△			4・0	
	チームマネジメント	2	△		0・2		
理学療法治療学	神経系理学療法学演習A	2	△		0・2		
	内部障害系理学療法学演習A	2	△		0・2		
	小児系理学療法学演習	2	△			2・0	
	運動系理学療法学演習A	2	△		0・2		
	神経系理学療法学演習B	2	△		0・2		
	内部障害系理学療法学演習B	2	△			2・0	
	老年系理学療法学演習	2	△			0・2	
	運動系理学療法学演習B	2	△			2・0	
	神経系理学療法学演習C	2	△			2・0	
	予防理学療法学演習	2	△			0・2	
	地域理学療法学演習	2	△			0・2	
	運動系理学療法学基礎演習	2	△			0・2	
	運動系理学療法学発展演習	2	△			0・2	
	神経系理学療法学基礎演習	2	△			0・2	
	神経系理学療法学発展演習	2	△			0・2	
	スポーツ理学療法特修A	1	△			1・0	
スポーツ理学療法特修B	1	△			0・1		
応用	実践理学療法学演習A	2	△			2・0	

理学療法学	実践理学療法学演習B	2	△			2・0	
	臨床理学療法学演習A	2	△			0・2	
	地域健康支援実習	2	△		2・2		
	チームリハビリテーション	2	△			0・2	
	総合理学療法学演習A	2	△				0・2
	総合理学療法学演習B	2	△				0・2
	総合理学療法学演習C	2	△				0・2
	臨床理学療法学演習B	2	△				2・0
	臨床理学療法学探究	2	△				2・0
	学外実習	臨床実習(理学療法)1	1	△			0・2
臨床実習(理学療法)2		3	△			6・0	
臨床実習(理学療法)3		6	△			0・12	
臨床実習(理学療法)4		1	△				0・2
臨床実習(理学療法)5		10	△				0・20
スポーツ科学関連科目	体育・スポーツ原理	2	△			2・0	
	体育・スポーツ社会学	2	△			0・2	
	スポーツマネジメント論	2	△				2・0
	スポーツビジネス論	2	△				2・0
	スポーツバイオメカニクス	2	△			2・0	
	運動生理学	2	△			2・0	
	体力測定評価演習	2	△			2・0	
	健康スポーツ科学実習	1	○			0・2	
	スポーツ栄養学演習	2	△				2・0
	運動生理学実習	1	△				0・2
こころとスポーツ	体育・スポーツ心理学	2	△			2・0	
	健康心理学	2	△				2・0

スポーツ							
スポーツ	スポーツ医学と救急救命演習	2	△		0・2		
医学	精神医学	2	△			0・2	
スポーツ	スポーツ教育学	1	□b	0・1			
スポーツ	スポーツ教育学基礎演習1	1	△		0・1		
教育	スポーツ教育学基礎演習2	1	△			1・0	
	スポーツ教育学応用演習	2	△			1・1	
	学校保健	2	△			0・2	
スポーツ	トレーニング論	2	△	2・0			
スポーツ	スポーツコーチング論	1	□b	0・1			
コーチ	スポーツトレーニング実習	1	△		2・0		
ング	スポーツコーチング実習	1	△			2・0	
	スポーツ指導実習	1	△			0・2	
ヘル	生活習慣病と介護予防	2	△		0・2		
スプ	健康運動指導基礎演習	2	△		0・2		
ロモ	健康トレーニング実習	1	△			2・0	
ーシ	健康運動指導応用演習	2	△			0・2	
ョン							
生涯	スポーツ・レクリエーション論	2	△		2・0		
スポーツ	スポーツ・レクリエーション実習	1	△		0・2		
	アダプテッドスポーツ	2	△				2・0
eスポ	eスポーツ科学概論	1	△			1・0	
ーツ	eスポーツ科学演習	1	△			1・0	
スポ	スポーツ方法実習(器械)	1	△	2・0			

スポーツ 方法	運動)						
	スポーツ方法実習(ベースボール型球技)	1	△	2・0			
	スポーツ方法実習(ネット型球技1)	1	△	0・2			
	スポーツ方法実習(陸上競技)	1	△	0・2			
	野外活動	2	△		2・0		
	スポーツ方法実習(ネット型球技2)	1	△		2・0		
	スポーツ方法実習(武道)	1	△		2・0		
	スポーツ方法実習(eスポーツ)	1	△		2・0		
	スポーツ方法実習(水泳・水中運動)	1	△		0・2		
	体づくり運動と運動遊び	1	△		0・2		
	スポーツ方法実習(ダンス)	1	△		0・2		
	スポーツ方法実習(海洋スポーツ)	1	△			2・0	
	スポーツ方法実習(バスケットボール)	1	△			2・0	
	スポーツ方法実習(ニュースポーツ)	1	△			2・0	
	スポーツ方法実習(冬季スポーツ)	1	△			0・2	
スポーツ方法実習(ゴール型球技)	1	△			0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 □b：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—10 情報通信工学部 情報工学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件 単位数			
				1年次	2年次	3年次	4年次				
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期				
共 通 科 目 人 文 ・ 社 会 ・ 自 然 群	大学の学	総合教養	2	△	2・0				4 単 位 以 上	人 文 ・ 社 会 ・ 自 然 群、 外 国 語 群、 健 康 ・ ス ポ ー ツ 群、 プ ロ ジ ェ ク ト ス キ ル 形 成 群 を あ わ せ て 22 単 位	
	びリテラ	総合ゼミナール	2	△	2・0						
	シー	社会生活と法	2	△	2・0						
	現代社会と青年の心	2	△	2・0							
	理	OECU概論1	1	△	1・0						
	視野を広 げる	異文化の理解	2	△	0・2						
		政治学	2	△	0・2						
		発達心理学	2	△	0・2						
		アジアの言語と文化	2	△	0・2						
		ヨーロッパの言語と 文化	2	△	0・2						
	社会とつ ながる	現代社会を考える1	2	△	2・0						
		現代社会を考える2	2	△	0・2						
		歴史学の世界	2	△	2・0						
		経済学の世界	2	△	2・0						
		哲学の世界	2	△	2・0						
		教育制度論	2	△	2・0						
		文学の世界	2	△	0・2						
		日本国憲法	2	△	0・2						
		ジェンダー論	2	△	0・2						
	世界を知 る	国際コミュニケーシ ョン	2	△	2・0						
		平和学	2	△	2・0						

	日本を知る	企業社会と労働	2	△	2・0				から 30単 位ま で
		日本の近代史	2	△	0・2				
		技術と倫理	2	△	0・2				
	科学と技術	学術横断講座	2	△	2・0				
		研究交流講座	2	△	0・2				
		科学のための教養1	2	△	2・0				
		科学のための教養2	2	△	0・2				
外国語群	英語	Core English 1	1	□	2・0			選 択 必 修 科 目 4 単 位 以 上 を 含 み 4 単 位 以 上	
		Core English 2	1	□	0・2				
		Core English 3	1	□	2・0				
		Core English 4	1	□	0・2				
		Intermediate Discourse 1	1	□		2・0			
		Intermediate Discourse 2	1	□		0・2			
		Intermediate Communication 1	1	□		2・0			
		Intermediate Communication 2	1	□		0・2			
		資格対策英語1	1	□		2・0			
		資格対策英語2	1	□		0・2			
		Advanced Discourse 1	1	□			2・0		
		Advanced Discourse 2	1	□			0・2		
		Advanced Communication 1	1	□			2・0		
		Advanced Communication 2	1	□			0・2		
		中国語	中国語1	1	△	2・0			

		中国語2	1	△	0・2				
		中国語3	1	△		2・0			
		中国語4	1	△		0・2			
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	スポーツ実習1	1	△	2・0				3単位以上
		スポーツ実習2	1	△	0・2				
		スポーツ実習3	1	△			(2・0)(0・2)		
		健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			
		スポーツ文化論	2	△		0・2			
プロジェクトスキル形成群	プロジェクト活動	プロジェクト活動スキル入門	2	△	2・0			2単位以上	
		プロジェクト活動演習1	1	△		2・0			
		プロジェクト活動演習2	1	△		0・2			
		キャリア設計プロジェクト実践	2	△			2・0		
	日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△	0・2				
		日本語活用法	2	△			(2・0)(0・2)		
	地域プロジェクト活動	地域プロジェクト活動1	2	△	1・1				
		地域プロジェクト活動2	2	△			1・1		
	スキルアップ	グローバル研修	2	△			2・0		
グローバル研修(英)		2	△			2・0			

		語)							
	社会を知る	就業体験実習	2	△		2・2			
		インターンシップ	2	△			2・2		
情報 基礎 群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0				必修科目2 単位、 選択科目をあわせて6 単位まで
		コンピュータ基礎演習	2	○	2・0				
		コンピュータで文化を測る	2	△	0・2				

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	必選	週時間数				卒業要件単位数
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期	
基礎	基礎解析学1演習	2	△	4・0				必修科目18
	基礎解析学2演習	2	△	0・4				単位、選択科

専門科目	基礎解析学3演習	2	△		4・0			目をあわせて22単位から40単位まで
	線形代数	2	△	2・0				
	解析学	2	△			2・0		
	確率・統計1	2	△	2・0				
	確率・統計2	2	△	0・2				
	応用数学	2	△		2・0			
	離散数学	2	△			2・0		
理科	基礎力学	2	△	2・0				
	基礎物理学	2	△	0・2				
情報	OECU概論2	1	△	1・0				
	情報工学入門	2	△	2・0				
	情報工学概論	2	△	0・2				
	コンピュータ工学1	2	○	2・0				
	コンピュータ工学2	2	○	0・2				
	データベース基礎演習	2	△	0・2				
	プログラミング入門演習1	2	○	〈4・0〉・〈0・0〉				
	プログラミング入門演習2	2	○	〈0・4〉・〈0・0〉				
	プログラミング基礎演習1	2	○	〈0・0〉・〈4・0〉				
	プログラミング基礎演習2	2	○	〈0・0〉・〈0・4〉				
	基礎電気回路	2	△		2・0			
	基礎電子回路	2	△		0・2			

	情報工学基礎実験1	3	○		[4・0] [0・4]		
	情報工学基礎実験2	3	○		[4・0] [0・4]		
専 門 科 目	情報理論1	2	△		2・0		区分「情報工 学」から必修 科目6単位、 選択科目8単 位以上、区分 「コンピュ ータネット ワーク」「知 能情報科学」 「データサ イエンス」 「情報シス テム」「メデ ィア情報処 理」「その 他」から必修 科目10単位、 選択科目30 単位以上あ わせて54単 位から80単 位まで
	情報理論2	2	△		0・2		
	論理回路1	2	△		2・0		
	論理回路2	2	△		0・2		
	数値計算論	2	△			0・2	
	プログラミング応用 演習1	2	△		〈4・ 0〉・ 〈0・0〉		
	プログラミング応用 演習2	2	△		〈0・ 4〉・ 〈0・0〉		
	プログラミング発展 演習1	2	△		〈0・ 0〉・ 〈4・0〉		
	プログラミング発展 演習2	2	△		〈0・ 0〉・ 〈0・4〉		
	知能情報科学演習	2	△			2・0	
	メディア情報処理演 習	2	△			2・0	
情報システム設計演 習	2	△			2・0		
データサイエンス演 習	2	△			2・0		
情報工学実験1	3	○			[4・0] [0・4]		

	情報工学実験2	3	○			[4・0]	
						[0・4]	
コンピュータネットワーク	コンピュータネットワーク基礎	2	△		2・0		
	コンピュータアーキテクチャ	2	△		0・2		
	ネットワーク工学	2	△		0・2		
	オペレーティングシステム	2	△			2・0	
	ネットワークプログラミング論	2	△			2・0	
	クラウドコンピューティング	2	△			0・2	
知能情報科学	知能情報科学基礎	2	△		2・0		
	知能情報科学応用	2	△		0・2		
	データベース工学	2	△			2・0	
	アルゴリズム設計論	2	△			2・0	
	人工知能	2	△			0・2	
	ソフトコンピューティング	2	△			0・2	
データサイエンス	データサイエンス基礎	2	△		2・0		
	データサイエンス応用	2	△		0・2		
	ビッグデータサイエンス	2	△			2・0	
	オペレーションズリサーチ	2	△			2・0	
	認知科学	2	△			2・0	
	データマイニング	2	△			0・2	

	データマネジメント	2	△		0・2	
情報システム	情報システム学基礎	2	△	2・0		
	情報システム学応用	2	△	0・2		
	情報特許論	2	△	0・2		
	集積回路学	2	△		2・0	
	組み込みシステム論	2	△		0・2	
	ヒューマンインタフェース	2	△		0・2	
	情報セキュリティ工学	2	△		0・2	
	メディア情報処理	メディア情報処理学基礎	2	△	2・0	
メディア情報処理	メディア情報処理学応用	2	△	0・2		
	カラービジョン	2	△		2・0	
	音声・言語情報処理	2	△		2・0	
	コンピュータグラフィックス	2	△		0・2	
	画像情報処理	2	△		0・2	
	ロボット工学	2	△		0・2	
	その他	特別ゼミナール1	2	△	2・0	
特別ゼミナール2		2	△	0・2		
先端情報工学1		2	△	2・0		
先端情報工学2		2	△	0・2		
プレゼミナール		2	○		0・2	
卒業研究		8	○			◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

別表第1—11 情報通信工学部 通信工学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件単位 数		
				1年次	2年次	3年次	4年次			
				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期			
共通 科目	人文・社 会・自 然群	大学の学	総合教養	2	△	2・0				2単 位 以 上 人文・社 会・自然 群、外国語 群、健康・ スポーツ 群、プロジ ェクトス キル形成 群、情報基 礎群をあ わせて22 単位から 40単位ま で
		びリテラ	総合ゼミナール	2	△	2・0				
		シー	社会生活と法	2	△	2・0				
			現代社会と青年の 心理	2	△	2・0				
			OECU概論1	1	△	1・0				
	視野を広 げる		異文化の理解	2	△	0・2				
			政治学	2	△	0・2				
			発達心理学	2	△	0・2				
			アジアの言語と文 化	2	△	0・2				
			ヨーロッパの言語 と文化	2	△	0・2				
			コンピュータで文 化を測る	2	△	0・2				
	社会とつ ながる		現代社会を考える 1	2	△	2・0				
			現代社会を考える 2	2	△	0・2				
			歴史学の世界	2	△	2・0				
			経済学の世界	2	△	2・0				
			哲学の世界	2	△	2・0				
			教育制度論	2	△	2・0				
			文学の世界	2	△	0・2				
			日本国憲法	2	△	0・2				
		ジェンダー論	2	△	0・2					

	世界を知る	国際コミュニケーション	2	△	2・0				
		平和学	2	△	2・0				
	日本を知る	企業社会と労働	2	△	2・0				
		日本の近代史	2	△	0・2				
		技術と倫理	2	△	0・2				
	科学と技術	学術横断講座	2	△	2・0				
		研究交流講座	2	△	0・2				
		科学のための教養1	2	△	2・0				
		科学のための教養2	2	△	0・2				
	外国語群	英語	Core English 1	1	□	2・0			選択必修科目4単位以上を含み4単位以上
			Core English 2	1	□	0・2			
			Core English 3	1	□	2・0			
Core English 4			1	□	0・2				
Intermediate Discourse 1			1	□		2・0			
Intermediate Discourse 2			1	□		0・2			
Intermediate Communication 1			1	□		2・0			
Intermediate Communication 2			1	□		0・2			
資格対策英語1			1	□		2・0			
資格対策英語2			1	□		0・2			
Advanced Discourse 1			1	□			2・0		

		Advanced Discourse 2	1	□			0・2		
		Advanced Communication 1	1	□			2・0		
		Advanced Communication 2	1	□			0・2		
	中国語	中国語1	1	△	2・0				
		中国語2	1	△	0・2				
		中国語3	1	△		2・0			
		中国語4	1	△		0・2			
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	スポーツ実習1	1	△	2・0				1単位以上
		スポーツ実習2	1	△	0・2				
		スポーツ実習3	1	△			(2・0)(0・2)		
		健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			
		スポーツ文化論	2	△		0・2			
プロジェクトスキル形成群	プロジェクト活動	プロジェクト活動スキル入門	2	○	2・0			必修科目2単位を含み4単	
		プロジェクト活動演習1	1	△		2・0			
		プロジェクト活動演習2	1	△		0・2			
		キャリア設計プロジェクト実践	2	△			2・0		
		日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0			
		日本語上達法2	2	△	0・2				

		日本語活用法	2	△		(2・0)(0・2)			位以上
	地域プロジェクト活動	地域プロジェクト活動1	2	△	1・1				
	活動	地域プロジェクト活動2	2	△		1・1			
	スキルアップ	グローバル研修	2	△			2・0		
		グローバル研修(英語)	2	△			2・0		
	社会を知る	就業体験実習	2	△		2・2			
		インターンシップ	2	△			2・2		
情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0				必修科目4単位、選択科目をあわせて6単位まで
		コンピュータリテラシー	2	○	2・0				
		プログラミング基礎演習	2	○	0・2				

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位 数	必選	週時間数				卒業要件 単位数	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期		
基礎 専門 科目	数学	基礎解析学1演習	2	△	4・0				必修科目6 単位、選択 科目をあ わせて、12 単位から 22単位ま で
		基礎解析学2演習	2	△	0・4				
		基礎解析学3演習	2	△		4・0			
		微分方程式	2	△		0・2			
		線形代数	2	△	2・0				
		確率・統計	2	△		2・0			
		解析学	2	△			2・0		
	物理	物理学1演習	2	△	4・0				
		物理学実験	2	○	4・0				
		物理学2	2	△	0・2				
工学入門	情報通信工学入門	2	○	2・0					
	基礎電気回路	2	○	2・0					
	OECU概論2	1	△	1・0					
専門 科目	通信方式	電気回路1a・演習	2	○	〈0・ 0〉・ 〈4・0〉				必修科目 28単位、選 択必修科 目10単位 以上、選択 科目をあ わせて62 単位から 90単位ま で
		電気回路1b・演習	2	○	〈0・ 0〉・ 〈0・4〉				
		基礎電磁気学1・演習	2	○	〈0・ 0〉・ 〈4・0〉				
		基礎電磁気学2・演習	2	○	〈0・				

			0) ・ <0・4>			
	電気回路2	2	□		2・0	
	電子回路1	2	□		2・0	
	電磁気学1	2	□		2・0	
	計測工学	2	△		0・2	
	電子回路2	2	□		0・2	
	電磁気学2	2	□		0・2	
	パルス回路	2	△			2・0
	アンテナ工学	2	□			2・0
	伝送線路工学	2	△			0・2
	ワイヤレス通信	2	△			0・2
情報通信	通信工学基礎	2	△	0・2		
ネットワ ーク	情報伝送工学	2	□			2・0
	ネットワーク工学	2	△			2・0
	光通信工学	2	△			2・0
	デジタル伝送工学	2	△			0・2
	ネットワーク設計	2	△			0・2
	モバイル通信	2	△			0・2
	光エレクトロニクス	2	△			0・2
	電波法規	2	△			
情報工学	基礎情報工学	2	□	0・2		
	コンピュータ工学	2	□		2・0	
	ソフトウェア工学	2	□		2・0	
	情報通信理論	2	△		0・2	
	コンピュータシステ ム	2	□		0・2	
	マルチメディア情報 処理	2	△			2・0
	符号理論	2	△			2・0

	情報セキュリティ	2	△			0・2	
	プログラミング演習1	2	□		2・0		
	プログラミング演習2	2	□		0・2		
	プログラミング応用演習	2	□			2・0	
	Webプログラミング	2	△			0・2	
	データサイエンス基礎	2	△		2・0		
	人工知能	2	△			0・2	
実験	工学基礎実験	2	○	0・4			
	電気実験1	2	○		4・0		
	電気実験2	2	○		0・4		
	情報通信工学実験1	2	○			4・0	
	情報通信工学実験2	2	○			0・4	
その他	特別ゼミナール1	2	△	2・0			
	特別ゼミナール2	2	△		0・2		
	特別ゼミナール3	2	△			2・0	
	プレゼミナール	2	○			0・2	
	異分野協働エンジニアリング・デザイン演習	2	△			1・1	
	IoT実習	1	△				2・0
	卒業研究	8	○				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—12 総合情報学部 デジタルゲーム学科

(1) 共通科目

(2026年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件単位 数
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				前期・	前期・	前期・	前期・	

					後期	後期	後期	後期		
人文・社会・自然群	大学の学び びりテラ シー	総合教養	2	△	2・0				8単位 から 28単 位ま で 人文・ 社会・ 自然 群、外 国語 群、健 康・ス ポーツ 群、情 報基礎 群をあ わせて 14単位 から34 単位ま で	
		総合ゼミナール	2	△	2・0					
		日本語上達法1	2	△	2・0					
		社会生活と法	2	△	2・0					
		OECU概論1	1	△	1・0					
	視野を広 げる	異文化の理解	2	△	0・2					
		政治学	2	△	0・2					
		発達心理学	2	△	0・2					
		現代社会と青年の心理	2	△	2・0					
		アジアの言語と文化	2	△	0・2					
		ヨーロッパの言語と文化	2	△	0・2					
		大阪の文化と歴史	2	△	0・2					
		高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2					
		からだの科学	2	△	2・0					
	社会とつ ながる	現代社会を考える	2	△	2・0					
		歴史学の世界	2	△	2・0					
		経済学の世界	2	△	2・0					
		哲学の世界	2	△	2・0					
		文学の世界	2	△	0・2					
		日本国憲法	2	△	0・2					
教育制度論		2	△	2・0						
ジェンダー論		2	△	0・2						
国際コミュニケーション		2	△	2・0						
平和学		2	△	2・0						
日本の近代史		2	△	0・2						
企業社会と労働	2	△	0・2							
日本語上達法2	2	△	0・2							

		文字の文化と歴史	2	△	0・2				
	科学と技	学術横断講座	2	△	2・0				
	術	研究交流講座	2	△	0・2				
外国語群	英語	Core English 1	1	△	2・0				4単位 から 18単 位ま で
		Core English 2	1	△	0・2				
		Core English 3	1	△	2・0				
		Core English 4	1	△	0・2				
		Applied English 1	1	△		2・0			
		Applied English 2	1	△		0・2			
		Practical English 1	1	△		2・0			
		Practical English 2	1	△		0・2			
		Advanced English 1	1	△			2・0		
		Advanced English 2	1	△			0・2		
	中国語	中国語1	1	△		2・0			
		中国語2	1	△		0・2			
		中国語3	1	△			2・0		
		中国語4	1	△			0・2		
	日本語	日本語1	1	△	2・0				
		日本語2	1	△	0・2				
		日本語3	1	△	2・0				
		日本語4	1	△	0・2				
	グローバ ル	グローバル研修(英語)	2	△			2・0		
グローバル研修		2	△			2・0			
健康・ス ポ ー ツ 群	健康とス ポーツ	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0		2単位 から6 単位 まで	
		スポーツ文化論	2	△		0・2			
		スポーツ実習1	1	△	2・0				
		スポーツ実習2	1	△	0・2				
		スポーツ実習3	1	△			[2・0] [0・2]		

情報 情報 基礎 群	情報	AI・データサイエンス 入門	2	△	2・0					0単位 から2 単位 まで
---------------------	----	-------------------	---	---	-----	--	--	--	--	------------------------

(注) 必選欄 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2026年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	必選			週時間数				卒業要件単位数
			デジタルゲーム専攻	ゲーム&メディア専攻	ゲーム・社会デザイン専攻	1年次 前期 ・ 後期	2年次 前期 ・ 後期	3年次 前期 ・ 後期	4年次 前期 ・ 後期	
専門教育科目	ゲーム学	2	○	△	△	2・0				必修科目28 単位、選択 科目をあわ せて90単位 から110単 位まで
	ゲームの心理学	2	△	△	△	2・0				
	プログラミング演習 1	2	△	△	△	2・0				
	プログラミング演習 2	2	△	△	△	0・2				
	プログラミング演習 3	2	△	△	△		2・0			
	プログラミング演習 4	2	△	△	△		0・2			
	ゲーム開発 スクリプトプログラ ミング1	2	△	△	△	2・0				
	スクリプトプログラ ミング2	2	△	△	△		2・0			
	スクリプトプログラ ミング3	2	△	△	△			2・0		
	知的財産権	2	△	△	△	0・2				
	ゲーム制作入門演習	2	△	△	△	2・0				
	インタラクティブメ ディア概論	2	△	△	△	0・2				
	UI・UX デザイン	2	△	△	△			0・2		
	ゲーム史	2	△	△	△		2・0			
	ゲームデザイン	2	△	△	△		0・2			

遊戯の歴史	2	△	○	△	2・0			
ゲームミュージック演習	2	△	△	△			0・2	
ゲーム概論	2	△	△	○	2・0			
ゲーム表現	2	△	△	△		2・0		
ゲームジャム入門	2	△	△	△	〈4・0〉・〈0・0〉			
ゲーム試作入門	2	△	△	△	〈0・4〉・〈0・0〉			
ゲーム試作演習1	2	△	△	△	0・4			
ゲーム試作演習2	2	△	△	△		4・0		
ゲームプログラミング基礎	2	△	△	△	0・2			
ゲームプログラミング	2	△	△	△		0・2		
バーチャル表現入門	2	△	△	△	4・0			
バーチャル表現演習1	2	△	△	△	0・2			
バーチャル表現演習2	2	△	△	△		2・0		
バーチャルコミュニケーション演習1	2	△	△	△		0・4		
バーチャルコミュニケーション演習2	2	△	△	△			4・0	
キャラクター美術解剖学	2	△	△	△	2・0			
3Dモデリング演習1	2	△	△	△	0・4			
3Dモデリング演習2	2	△	△	△		4・0		
キャラクター造形演習	2	△	△	△		0・2		
総合3DCG演習1	2	△	△	△	4・0			
総合3DCG演習2	2	△	△	△	0・4			
総合3DCG演習3	2	△	△	△		0・4		
総合3DCG演習4	2	△	△	△			2・0	
ゲームと人工知能	2	△	△	△			2・0	
映像制作基礎演習	2	△	△	△	2・0			
映像制作演習	2	△	△	△		4・0		
アニメーション概論	2	△	△	△	2・0			
デザイン基礎演習	2	△	△	△	2・0			
デッサン演習1	2	△	△	△	0・4			
デッサン演習2	2	△	△	△		4・0		
デッサン演習3	2	△	△	△			0・4	
モーショングデザイン入門演習	2	△	△	△		2・0		

モーショングデザイン 演習	2	△	△	△			4・0	
キャラクターデザイン 演習	2	△	△	△			0・2	
イラストレーション 演習	2	△	△	△			0・2	
Web デザイン演習 1	2	△	△	△			4・0	
Web デザイン演習 2	2	△	△	△			0・2	
Web プログラミング	2	△	△	△			0・2	
キャラクターライズ創 作論	2	△	△	△	0・2			
物理現象と CG 表現	2	△	△	△			2・0	
キャラクターライズ創 作演習	2	△	△	△			0・4	
クロスメディア表現 演習	2	△	△	△			4・0	
メディア表現演習	2	△	△	△			2・0	
2DCG アニメーション 演習 1	2	△	△	△			2・0	
2DCG アニメーション 演習 2	2	△	△	△			0・2	
メディア論	2	△	△	△			0・2	
ライブ配信演習 1	2	△	△	△	2・0			
ライブ配信演習 2	2	△	△	△			2・0	
e スポーツマネジメ ント	2	△	△	△			0・2	
e スポーツイベント 入門演習	2	△	△	△	0・4			
e スポーツイベント 演習	2	△	△	△			0・4	
音楽理論	2	△	△	△	2・0			
サウンドデザイン演 習	2	△	△	△	0・2			
音楽制作演習	2	△	△	△			2・0	
映像音響演習	2	△	△	△			0・2	
メディアコミュニケ ーションデザイン演 習 1	2	△	△	△	2・0			
メディアコミュニケ ーションデザイン演 習 2	2	△	△	△	0・2			
メディアアート演習	2	△	△	△			2・0	
デジタルファブリケ ーション演習	2	△	△	△			0・2	
映像・映画概論	2	△	△	△	2・0			
映像設計	2	△	△	△	0・2			
アニメーション技法	2	△	△	△	0・2			

	グラフィックデザイン演習1	2	△	△	△	0・2			
	グラフィックデザイン演習2	2	△	△	△		2・0		
	プロダクトデザイン演習	2	△	△	△			2・0	
	エディトリアルデザイン演習	2	△	△	△			2・0	
社会デザイン	社会学概論	2	△	△	△		2・0		
	問題解決の基礎	2	△	△	△	2・0			
	コミュニケーションの基礎	2	△	△	△	0・2			
	課題解決の基礎1	2	△	△	△		2・0		
	課題解決の基礎2	2	△	△	△		0・2		
	シリアスゲーム入門	2	△	△	△		2・0		
	シリアスゲーム演習	2	△	△	△			4・0	
	ゲームと社会	2	△	△	△	0・2			
	ゲームと社会設計1	2	△	△	△		2・0		
	ゲームと社会設計2	2	△	△	△		0・2		
	ゲームコミュニケーション演習	2	△	△	△			4・0	
	DXと社会設計1	2	△	△	△		2・0		
	DXと社会設計2	2	△	△	△		0・2		
DXデザイン演習	2	△	△	△			4・0		
情報工学	ゲームの数学1	2	△	△	△	2・0			
	ゲームの数学2	2	△	△	△		2・0		
	確率・統計入門	2	△	△	△		0・2		
	人工知能	2	△	△	△			0・2	
	データサイエンス基礎	2	△	△	△		2・0		
	人間工学	2	△	△	△		2・0		
	プログラミングシステム論	2	△	△	△			2・0	
	ゲームセンサー論	2	△	△	△			2・0	
	情報ネットワーク	2	△	△	△		0・2		
	ネットワークシステム	2	△	△	△			0・2	
	アルゴリズム基礎論	2	△	△	△	0・2			
	データ構造とアルゴリズム	2	△	△	△		2・0		
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2	△	△	△		0・2		
ヒューマンインタラクション	2	△	△	△			2・0		
スマ	アクティブシンキング	2	△	△	△	2・0			

	ゲームプランニング	2	△	△	△	0・2			
	コンテンツマネジメント	2	△	△	△		0・2		
	コンセプトメイキング	2	△	△	△		0・2		
	マーケティング論	2	△	△	△			2・0	
	広告デザイン	2	△	△	△			2・0	
キャリア	OECU 概論2	1	△	△	△	1・0			
	インターンシップ	2	△	△	△			2・2	
	キャリア実践	2	○	○	○		1・1		
	キャリア実践上級	2	○	○	○			1・1	
	キャリアと学び	2	○	○	○	0・2			
	キャリアプランニング	2	○	○	○		2・0		
リテラシー	総合ゲーム基礎1	2	○	○	○	2・0			
	総合ゲーム基礎2	2	○	○	○	0・2			
	コンピュータリテラシー	2	○	○	○	2・0			
	芸術概論	2	△	△	△	2・0			
	メディアリテラシー	2	△	△	△	0・2			
	クリエイティブライティング	2	△	△	△	0・2			
プロジェクト	プロジェクト演習1	2	△	△	△		2・0		
	プロジェクト演習2	2	△	△	△		0・2		
	総合プロジェクト演習	2	△	△	△			2・2	
その他	表現活動1	2	△	△	△	0・2			
	表現活動2	2	△	△	△		0・2		
	特別活動1	2	△	△	△	0・2			
	特別活動2	2	△	△	△		0・2		
	ゼミナール1	2	○	○	○			2・0	
	ゼミナール2	2	○	○	○			0・2	
	卒業研究・卒業制作	8	○	○	○				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

別表第1-13 削除

別表第1-14 総合情報学部 情報学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	コース別		週時間数				卒業要件単位数	
			必選		1年次	2年次	3年次	4年次		
			CSコース	DMコース	前期・前期	前期・前期	前期・前期	前期・前期	CSコース	DMコース

					ス	後期	後期	後期	後期	ース	ース		
人 文・社 会・自 然群	大学 の学 びリ テラ シー	総合教養	2	△	△	2・0				8	人	8	人
		総合ゼミナール	2	△	△	2・0				位	文	位	文
		日本語上達法1	2	△	△	2・0				か	・社	か	・社
		社会生活と法	2	△	△	2・0				ら	会	ら	会
		OECU概論1	1	△	△	1・0				12	・自	28	・自
	視野 を広 げる	異文化の理解	2	△	△	0・2				単	然	単	然
		発達心理学	2	△	△	0・2				位	群、	位	群、
		アジアの言語と文 化	2	△	△	0・2				ま	外	ま	外
		ヨーロッパの言語 と文化	2	△	△	0・2				で	語	で	語
		大阪の文化と歴史	2	△	△	0・2				語	群、	語	群、
		高齢者社会と医療 福祉	2	△	△	0・2				健	康	健	康
		からだの科学	2	△	△	2・0				・ス		・ス	
		現代社会と青年の 心理	2	△	△	2・0				ポ	ー	ポ	ー
		政治学	2	△	△	0・2				ツ	群、	ツ	群、
		社会 とつ なが る	現代社会を考える	2	△	△	2・0				情	報	情
	歴史学の世界	2	△	△	2・0				基	礎	基	礎	
	経済学の世界	2	△	△	2・0				群	を	群	を	
	哲学の世界	2	△	△	2・0				合	わ	合	わ	
	文学の世界	2	△	△	0・2				せ		せ		
	日本国憲法	2	△	△	0・2				て		て		
教育制度論	2	△	△	2・0				14		14			
ジェンダー論	2	△	△	0・2									
国際コミュニケー ション	2	△	△	2・0									
平和学	2	△	△	2・0									

		日本の近代史	2	△	△	0・2				単	単			
		企業社会と労働	2	△	△	0・2				位	位			
		日本語上達法2	2	△	△	0・2				か	か			
		文字の文化と歴史	2	△	△	0・2				ら	ら			
外国 語群	英語	Core English 1	1	□a	△	2・0				選	18	4単	34	
		Core English 2	1	□a	△	0・2				択	単	位	単	
		Core English 3	1	□a	△	2・0				必	位	か	位	
		Core English 4	1	□a	△	0・2				修	ま	ら	ま	
		Applied English 1	1	□a	△		2・0			科	で	18	単	で
		Applied English 2	1	□a	△		0・2			□	単	位	ま	で
		Practical English 1	1	□a	△		2・0			a4	単	位	ま	で
		Practical English 2	1	□a	△		0・2			単	位	以上、		
	中国 語	中国語1	1	△	△		2・0			選				
		中国語2	1	△	△		0・2			択				
		中国語3	1	△	△			2・0		科				
		中国語4	1	△	△			0・2		目				
グロ ーバ ル	グローバル研修 (英語)	2	△	△			2・0		を	8				
	グローバル研修	2	△	△			2・0		合	単				
健 康・ス	健康 とス	健康・スポーツ科 学論	2	△	△		2・0		わ	位	2	2		
									せ	単	位	位		
									て	8				
									単	位				
									ま	で				

ポーツ群	ポーツ	スポーツ文化論	2	△	△		0・2			か	か
		スポーツ実習1	1	△	△	2・0				ら6	ら6
		スポーツ実習2	1	△	△	0・2				単	単
		スポーツ実習3	1	△	△			[2・0] [0・2]		位	位
情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	△	2・0				0単	0単
										位	位
										から2	から2
										単	単
										位	位
										まで	まで

(注) 必選欄 △：選択科目 □a：選択必修科目

CSコース：コンピュータサイエンスコース、DMコース：デジタルメディアコース

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	コース別		週時間数				卒業要件単位数	
			必選		1年次	2年次	3年次	4年次	CSコース	DMコー ス
			CSコ ース	DM コー ス	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期		
基礎 専門 科目	基礎解析学1演習	2	○	△	4・0				必修科目 16単位、	必修科目 2単位、選
	基礎解析学2演習	2	△	△	0・4				選択必修 科目(□	択科目を あわせて
	情報数学1	2	○	△	2・0				b)4単位	20~36単
	情報数学2	2	○	△	0・2				以上、選	位
	ベクトルと行列	2	○	△	2・0				択科目を	

ウェア 科学	ミング実習1						
	C++プログラ ミング実習2	2	○	□d	0・4		
	C++プログラ ミング実習3	2	○	□d		4・0	
	C++プログラ ミング実習4	2	□c	△		0・4	
	プログラミン グ総合演習1	2	□c	□d		2・0	
	プログラミン グ総合演習2	2	□c	△		0・2	
	プログラミン グ総合演習3	2	□c	△			2・0
	グループプロ グラミング演 習	2	○	△		0・2	
	オブジェクト 指向設計論	2	△	△			2・0
	コンピ ュータ 工学	コンピユー ターキテク チャ1	2	○	△	0・2	
コンピユー ターキテク チャ2		2	□c	△		2・0	
論理回路		2	○	△		2・0	
論理設計演 習		4	□c	△		0・4	
組み込みシ ステム論		2	□c	△			2・0
コンピユー ター計測と 制御		2	△	△			2・0
情報シ ステム	情報システ ム実験	2	○	○		4・0	
	情報ネット ワーク	2	○	△		2・0	

	ク						
	ウェブプログラミング演習	2	△	△	0・2		
	オペレーティングシステム	2	○	△		2・0	
	情報セキュリティマネジメント	2	△	△		2・0	
	情報システム設計論	2	○	△		2・0	
	並列分散システム	2	△	△		0・2	
	情報システム管理理論	2	△	△		0・2	
情報メディア	ヒューマンコンピュータインタラクション	2	△	△	0・2		
	CGプログラミング演習	2	△	△	0・2		
	画像情報処理	2	△	△		2・0	
	GUIデザイン演習	2	△	△		0・2	
	コンピュータモデリング手法	2	△	△		0・2	
	情報メディア論	2	△	△			2・0
	データ解析手法	2	△	△			0・2
ITキャリア形成	スタディスキル	2	○	○	1・1		
	情報学入門	2	△	△	2・0		
	テクニカルプレゼンテーション	2	○	△	0・2		

	問題解決法	2	△	△		2・0		
	ITマネージメント	2	△	△		0・2		
	エンジニアリングデザイン演習	2	○	△			2・0	
	テクニカルコミュニケーション	2	○	△			0・2	
	キャリアプランニング	2	○	○			0・2	
	IT産業論	2	○	○				2・0
	インターンシップ	2	△	△			2・2	
	OECU概論2	1	△	△	1・0			
	データサイエンス基礎	2	△	△		2・0		
ゼミ及び研究	プレゼミ	2	○	○		1・1		
	卒業研究	8	○	○			◎・◎	
	特別研究	4	△	△				◎・◎

(注) コース別必選欄 ○：必修科目 □b、□c、□d：選択必修科目 △：選択科目
総合情報学部その他学科の指定された科目を専門科目の選択科目として10単位まで認定する。

CSコース：コンピュータサイエンスコース

DMコース：デジタルメディアコース

別表第1—15 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件単位数
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	

共通科目 目 自然群	大学	総合教養	2	△	2・0				8単位以上 人文・社会・自然群、 外国語群、 健康・スポーツ群、プロジェクト スキル形成群、情報基礎群をあわせて24単位から36単位まで	
		の学	総合ゼミナール	2	△	2・0				
	社会	テラシー	社会生活と法	2	△	2・0				
			現代社会と青年の心理	2	△	2・0				
			OECU概論1	1	△	1・0				
	視野を広げる	異文化の理解	異文化の理解	2	△	0・2				
			政治学	2	△	0・2				
			発達心理学	2	△	0・2				
			アジアの言語と文化	2	△	0・2				
			ヨーロッパの言語と文化	2	△	0・2				
			現代社会を 考える1	2	△	2・0				
	ながる	現代社会を 考える2	現代社会を 考える2	2	△	0・2				
			歴史学の世界	2	△	2・0				
			経済学の世界	2	△	2・0				
			哲学の世界	2	△	2・0				
			教育制度論	2	△	2・0				
			文学の世界	2	△	0・2				
			日本国憲法	2	△	0・2				
			ジェンダー	2	△	0・2				

		論						
	世界を知る	国際コミュニケーション	2	△	2・0			
		平和学	2	△	2・0			
	日本を知る	企業社会と労働	2	△	2・0			
		日本の近代史	2	△	0・2			
		技術と倫理	2	△	0・2			
外国語群	英語	Core English 1	1	□	2・0			選択必修科目4単 位を 含 み、4 単位 以上
		Core English 2	1	□	0・2			
		Core English 3	1	□	2・0			
		Core English 4	1	□	0・2			
		Intermediate Discourse 1	1	□		2・0		
		Intermediate Discourse 2	1	□		0・2		
		Intermediate Communication 1	1	□		2・0		
		Intermediate	1	□		0・2		

		Communication 2						
		資格対策英語1	1	□		2・0		
		資格対策英語2	1	□		0・2		
		Advanced Discourse 1	1	□			2・0	
		Advanced Discourse 2	1	□			0・2	
		Advanced Communication 1	1	□			2・0	
		Advanced Communication 2	1	□			0・2	
	中国語	中国語1	1	△	2・0			
		中国語2	1	△	0・2			
		中国語3	1	△		2・0		
		中国語4	1	△		0・2		
健康・スポーツ群	健康・スポーツ	スポーツ実習1	1	△	2・0			1単位以上
		スポーツ実習2	1	△	0・2			
		スポーツ実習3	1	△			0・2	
		健康・スポーツ科学論	2	△		2・0		
		スポーツ文化論	2	△		0・2		

プロジェクトスキル形成群	プロジェクト	プロジェクト活動スキル入門	1	△	2・0				3単 位以 上
	活動	プロジェクト活動演習1	1	△		2・0			
		プロジェクト活動演習2	1	△		0・2			
		キャリア設計プロジェクト実践	1	△			2・0		
	日本語活用	日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△	0・2				
		日本語活用法	2	△		2・0			
	地域プロジェクト活動	地域プロジェクト活動1	2	△	1・1				
		地域プロジェクト活動2	2	△		1・1			
	スキルアップ	グローバル研修	2	△			2・0		
		グローバル研修(英語)	2	△			2・0		
	社会を知る	インターンシップ	2	△			2・2		
	情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			

	コンピューター1	2	○	2・0						位を含み、2
	コンピューター2	2	△	0・2						単位以上
	プログラミング基礎演習	2	△	0・2						

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必選		週時間数				卒業要件単位 数	
			建 築 専 攻	空 間 デ ザ イ ン 専 攻	1年次	2年次	3年次	4年次		
					前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期		
基 礎 専 門 科 目	数学 基礎数学	2	△	△	2・0				4単位から11 単位まで	
	物理 力学	2	△	△	2・0					
		物理学	2	△	△	0・2				
	建築・ デザイ ン入門	建築学入門	2	△	△	2・0				
		空間デザイン	2	△	△	2・0				
		建築構造入門	2	△	△	2・0				
		OECU概論2	1	△	△	1・0				
専 建築設	建築・デザイン	2	○	○	0・4				建築専攻：必	

門 計 実 習 科 目	ン設計基礎実 習							修科目50単 位、選択科目
	建築設計実習 1	4	○	○		8・0		あわせて、77 単位から96単 位まで
	建築設計実習 2	4	○	△		0・8		空間・デザイ ン専攻：必修 科目26単位、
	建築設計実習 3	4	△	△			8・0	選択科目あわ せて、77単位
建 築 計 画	建築・デザイ ン総合演習	4	△	△			0・4	から96単位ま で
	建築史・都市 史1	2	△	△		2・0		
	建築史・都市 史2	2	△	△		0・2		
	建築史・都市 史3	2	△	△			2・0	
	建築史実習	2	△	△				4・0
	建築計画1	2	○	△		2・0		
	建築計画2	2	○	△		0・2		
	住環境計画	2	△	△			0・2	
	都市・街並み 計画	2	△	△			2・0	
	環境デザイン 論	2	△	△			0・2	
建 築 環 境	建築環境工学 1	2	○	△	0・2			
	建築環境工学 2	2	△	△		2・0		
	建築環境工学 実習	2	△	△			0・4	

建築設備	建築設備1	2	○	△		0・2		
	建築設備2	2	△	△			2・0	
建築構造	建築構造力学1	2	○	△	0・2			
	建築構造力学2	2	○	△		2・0		
	建築構造力学3	2	△	△		0・2		
	建築構造力学4	2	△	△			2・0	
建築一般構造	建築構造1	2	○	△		0・2		
	建築構造2	2	○	△			2・0	
	建築構造3	2	○	△			0・2	
建築材料	建築材料・構成概論	2	○	△	2・0			
	建築材料・構造実験	2	△	△			4・0	
建築生産	建築生産1	2	○	△			2・0	
	建築生産2	2	△	△			0・2	
	建築経済	2	△	△			0・2	
建築法規	建築法規	2	○	△			2・0	
建築実務	建築技術者倫理	2	○	△			0・2	
空間デザイン	空間デザイン概論	2	△	○	2・0			
	建築都市デザイン	2	△	△		0・2		
	インテリアデザイン概論	2	△	△		2・0		

	インテリアデザイン実践	2	△	△		0・2		
	ランドスケープデザイン	2	△	△			2・0	
	建築プロジェクトデザイン	2	△	△			0・2	
アート &デザイン	基礎造形	2	△	○	2・0			
	空間芸術表現論	2	△	△		0・2		
	デッサン実習	2	△	○	4・0			
	デザイン概論	2	△	△	2・0			
	デザイン基礎演習	2	△	△	0・2			
機能デザイン	自然災害概論	2	△	△	0・2			
	都市環境の設備1	2	△	△		0・2		
	都市環境の設備2	2	△	△			2・0	
	住環境設備実験	2	△	△			0・4	
	空間環境デザイン1	2	△	△	0・2			
	空間環境デザイン2	2	△	△		2・0		
	構造デザイン総論	2	△	△		2・0		
デジタルデザイン	デジタル空間の表現	2	△	△		2・0		
	コンピュータ製図実習	1	△	△		2・0		

	コンピューター ショナルデザ イン	2	△	△		2・0		
	サイバー空間 創成	2	△	△		0・2		
	行動シミュレ ーション	2	△	△			0・2	
	Building Information Modeling	2	△	△			2・0	
データ 指向デ ザイン	空間表現の情 報技術	2	△	△	0・2			
	社会データ分 析	2	△	△		2・0		
	空間シミュレ ーション	2	△	△			0・2	
	建築空間DX	2	△	△			2・0	
	都市空間DX	2	△	△			2・0	
	構造シミュレ ーション	2	△	△				2・0
	空間情報数理	2	△	△				2・0
データ サイエ ンス	データサイエ ンス基礎	2	△	△		2・0		
	人工知能	2	△	△			0・2	
その他	特別ゼミナー ル1	2	△	△		2・0		
	特別ゼミナー ル2	2	△	△		0・2		
	建築・デザイ ンプレゼミナ	2	○	○		0・2		

	ール1						
	建築・デザイン ンプレゼミナ ール2	2	○	○			2・0
	建築・デザイン ンプレゼミナ ール3	2	○	○			0・2
	卒業研究	8	○	○			◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

別表第2 教職課程

(1) 教科及び教科の指導法に関する科目 工学部電気電子工学科

(2024年度からの教育課程)

免許教 科	免許法施行規則に定 める科目区分等		授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				
						1年次	2年次	3年次	4年次	
						前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	
数学	教科に関 する専門 的事項	代数学	代数学1	2	○		0・2			
			代数学2	2	△			2・0		
		幾何学	幾何学1	2	○		2・0			
			幾何学2	2	△			0・2		
	各教科の指導法(情 報通信技術の活用を 含む。)			数学科教育法1	2	○		2・0		
				数学科教育法2	2	○		0・2		
				数学科教育法3 *	2	△			2・0	
				数学科教育法4 *	2	△			0・2	
工業	教科に関 する専門 的事項	職業指導	職業指導	2	○		2・0			
			各教科の指導法(情 報通信技術の活用を 含む。)		工業科教育法1	2	○		2・0	
	工業科教育法2	2			○		0・2			

情報	教科に関する専門的事項	情報社会	情報と職業	2	○	0・2		
		情報社会 (職業に関する内容を 含む。)・情報倫理	情報科教育法1	2	○	2・0		
			情報科教育法2	2	○	0・2		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)								

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(2) 教科及び教科の指導法に関する科目 工学部電子機械工学科

(2022年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等	授業科目	単位数	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次
					前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期
数学	教科に関する専門的事項	代数学	代数学1	2	○	0・2		
			代数学2	2	△		2・0	
		幾何学	幾何学1	2	○	2・0		
			幾何学2	2	△		0・2	
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	数学科教育法1	2	○	2・0			
		数学科教育法2	2	○	0・2			
		数学科教育法3 *	2	△		2・0		
		数学科教育法4 *	2	△		0・2		
工業	教科に関する専門的事項	職業指導	職業指導	2	○	2・0		
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	工業科教育法1	2	○	2・0		
	工業科教育法2		2	○	0・2			

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(3) 教科及び教科の指導法に関する科目 工学部機械工学科

(2024年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等		授業科目	単位数	必選	週時間数				
						1年次	2年次	3年次	4年次	
						前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期	
数学	教科に関する事項	代数学	代数学1	2	○		0・2			
			代数学2	2	△			2・0		
		幾何学	幾何学1	2	○		2・0			
			幾何学2	2	△			0・2		
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)			数学科教育法1	2	○		2・0		
				数学科教育法2	2	○		0・2		
				数学科教育法3 *	2	△			2・0	
				数学科教育法4 *	2	△			0・2	
工業	教科に関する事項	職業指導	職業指導	2	○		2・0			
			各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		工業科教育法1	2	○		2・0	
	工業科教育法2	2			○		0・2			
	技術	教科に関する事項	材料加工(実習を含む。)	木材加工	2	△		2・0		
生物育成			栽培	2	○		2・0			
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)				技術科教育法1	2	○		2・0		
				技術科教育法2	2	○		0・2		
				技術科教育法3	2	○		2・0		
				技術科教育法4	2	○		0・2		

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(4) 教科及び教科の指導法に関する科目 工学部基礎理工学科

(2024年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等	授業科目	単位数	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次
					前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期
数学	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	数学科教育法1	2	○		2・0		
		数学科教育法2	2	○		0・2		
		数学科教育法3 *	2	△			2・0	
		数学科教育法4 *	2	△			0・2	
理科	教科に関する専門的事項	「物理学実験、化学実験、生物学実験、地学実験」	1	△		2・0		
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	理科教育法1	2	○		2・0	
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	理科教育法2 *	2	△		0・2		
		理科教育法3	2	○		0・2		
		理科教育法4 *	2	△			0・2	

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(注3) 「物理学実験、化学実験、生物学実験、地学実験」は、中一種においては、物理学実験・化学実験・生物実験・地学実験に読み替える。

(5) 削除

(6) 教科及び教科の指導法に関する科目 健康情報学部健康情報学科

(2025年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等	授業科目	単位数	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次

			数		前期・後	前期・後	前期・後	前期・後
					期	期	期	期
数学	教科に関する専門的事項	代数学	代数学1	2	○		0・2	
			代数学2	2	△		2・0	
		幾何学	幾何学1	2	○		2・0	
			幾何学2	2	△		0・2	
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	数学科教育法1		2	○		2・0	
		数学科教育法2		2	○		0・2	
		数学科教育法3 *		2	△		2・0	
		数学科教育法4 *		2	△		0・2	
工業	教科に関する専門的事項	職業指導		2	○		2・0	
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		工業科教育法1	2	○		2・0
			工業科教育法2	2	○		0・2	
保健体育	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	保健体育科教育法1		2	○		2・0	
		保健体育科教育法2		2	○		0・2	
		保健体育科教育法3		2	△		2・0	
		* 保健体育科教育法4 *		2	△		0・2	

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(7) 削除

(8) 教科及び教科の指導法に関する科目 情報通信工学部情報工学科

(2024年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等	授業科目	単位数	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次
					前期・後	前期・後	前期・後	前期・後

						期	期	期	期
数学	教科に関する事項	代数学	代数学1	2	○		0・2		
			代数学2	2	△			2・0	
		幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
			幾何学2	2	△			0・2	
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	数学科教育法1		2	○		2・0		
		数学科教育法2		2	○		0・2		
		数学科教育法3 *		2	△			2・0	
		数学科教育法4 *		2	△			0・2	
工業	教科に関する事項	職業指導		2	○		2・0		
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		工業科教育法1	2	○		2・0	
	工業科教育法2		2	○		0・2			
情報	教科に関する事項	情報社会(職業に関する内容を含む。)・情報倫理		2	○		0・2		
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		情報科教育法1	2	○		2・0	
	情報科教育法2		2	○		0・2			

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(9) 教科及び教科の指導法に関する科目 情報通信工学部通信工学科

(2024年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等	授業科目	単位数	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次
					前期・後	前期・後	前期・後	前期・後

					期	期	期	期
数学	教科に関する専門的事項	代数学	代数学1	2	○		0・2	
			代数学2	2	△			2・0
		幾何学	幾何学1	2	○		2・0	
			幾何学2	2	△			0・2
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	数学科教育法1		2	○		2・0	
		数学科教育法2		2	○		0・2	
		数学科教育法3 *		2	△			2・0
		数学科教育法4 *		2	△			0・2
工業	教科に関する専門的事項	職業指導		2	○		2・0	
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		工業科教育法1	2	○		2・0
	工業科教育法2		2	○		0・2		
情報	教科に関する専門的事項	情報社会(職業に関する内容を含む。)・情報倫理		2	○		0・2	
		各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		情報科教育法1	2	○		2・0
	情報科教育法2		2	○		0・2		

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(10) 削除

(11) 教科及び教科の指導法に関する科目 総合情報学部情報学科

(2024年度からの教育課程)

免許教科	免許法施行規則に定める科目区分等	授業科目	単位	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次

			数		前期・後	前期・後	前期・後	前期・後
					期	期	期	期
数学	教科に関する事項	代数学	代数学1	2	○		0・2	
			代数学2	2	△		2・0	
		幾何学	幾何学1	2	○		2・0	
			幾何学2	2	△		0・2	
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	数学科教育法1		2	○		2・0	
		数学科教育法2		2	○		0・2	
		数学科教育法3 *		2	△		2・0	
		数学科教育法4 *		2	△		0・2	
情報	教科に関する事項	情報社会(職業に関する内容を 含む。)・情報倫理	情報と職業	2	○		0・2	
			各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)		情報科教育法1	2	○	
			情報科教育法2	2	○		0・2	

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(12) 教育の基礎的理解に関する科目等

工学部、情報通信工学部、医療健康科学部、総合情報学部

(2024年度からの教育課程)

免許法施行規則に定める科目区分等		授業科目	単位数	必選	週時間数			
科目	各科目に含めることが必要な事項				1年次	2年次	3年次	4年次
					前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期
教育の基礎的理解	教育の理念並びに教育に関する	教育原理	2	○		2・0		

に関する	歴史及び思想						
科目	教職の意義及び 教員の役割・職務 内容(チーム学校 運営への対応を 含む。)	教職論	2	○		0・2	
	教育に関する社 会的、制度的又は 経営的事項(学校 と地域との連携 及び学校安全へ の対応を含む。)	教育制度論	2	○		0・2	
	幼児、児童及び生 徒の心身の発達 及び学習の過程	教育心理学	2	○		2・0	
		発達心理学	2	△	0・2		
		現代社会と青年の心 理	2	△	2・0		
	特別の支援を必 要とする幼児、児 童及び生徒に対 する理解	特別ニーズ教育の基 礎と方法	2	○		2・0	
	教育課程の意義 及び編成の方法 (カリキュラム・ マネジメントを 含む。)	教育課程論	2	○		0・2	
道徳、総 合的な学 習の時間 等の指導 法及び生 徒指導、 技術	道徳の理論及び 指導法	道徳教育の理論と方 法 *	2	△		2・0	
	総合的な探究の 時間の指導法	教育方法技術論と総 合的な学習の時間の 指導法	2	○		2・0	

教育相談 等に関する 科目	情報通信技術を 活用した教育の 理論及び方法	情報通信技術活用論	2	○			2・0	
	特別活動の指導 法	特別活動指導法	2	○		0・2		
	生徒指導の理論 及び方法	生徒・進路指導論	2	○			0・2	
	進路指導及びキ ャリア教育の理 論及び方法							
	教育相談(カウ セリングに関す る基礎的な知識 を含む。)の理論 及び方法	教育相談	2	○			0・2	
教育実践 に関する 科目	教育実習	教育実習1	2	○				2・2
		教育実習2 *	2	△				2・2
		事前・事後指導	1	○				1・1
	教職実践演習	教職実践演習(中・高)	2	○				0・2

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(注3) 総合的な探究の時間の指導法は、中一種においては、総合的な学習の時間の指導法に読み替える。

健康情報学部

(2025年度からの教育課程)

免許法施行規則に定め る科目区分等		授業科目	単位 数	必選	週時間数			
					1年次	2年次	3年次	4年次
科目	各科目に含めるこ とが必要な事項				前期・ 後期	前期・ 後期	前期・ 後期	前期・後 期

教育の基礎的理解に関する科目	教育の理念並びに教育に関する歴史及び思想	教育原理	2	○		2・0		
	教職の意義及び教員の役割・職務内容(チーム学校運営への対応を含む。)	教職論	2	○		0・2		
	教育に関する社会的、制度的又は経営的事項(学校と地域との連携及び学校安全への対応を含む。)	教育制度論	2	○		0・2		
	幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程	教育心理学	2	○		2・0		
		発達心理学	2	△	0・2			
		現代社会と青年の心理	2	△	2・0			
	特別の支援を必要とする幼児、児童及び生徒に対する理解	特別ニーズ教育の基礎と方法	2	○		2・0		
	教育課程の意義及び編成の方法(カリキュラム・マネジメントを含む。)	教育課程論	2	○			0・2	
道徳、	道徳の理論及び指導法	道徳教育の理論と方法*	2	△		2・0		
総合的な学習の時間等	総合的な学習の時間の指導法	教育方法技術論と総合的な学習の時間の指導法	2	○		2・0		
	教育の方法及び技術							
	情報通信技術を活用	情報通信技術活用論	2	○			2・0	

の指 導法	用した教育の理論 及び方法							
及び	特別活動の指導法	特別活動指導法	2	○		0・2		
生徒 指 導、 教育 相談	生徒指導の理論及 び方法	生徒・進路指導論	2	○			0・2	
	進路指導及びキャ リア教育の理論及 び方法							
等に 関す る科 目	教育相談(カウンセ リングに関する基 礎的な知識を含 む。)の理論及び方 法	教育相談	2	○			0・2	
教育 実践 に関 する 科目	教育実習	教育実習1	2	○				2・2
		教育実習2 *	2	△				2・2
		事前・事後指導	1	○				1・1
	教職実践演習	教職実践演習(中・高)	2	○				0・2

(注1) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(注3) 総合的な探究の時間の指導法は、中一種においては、総合的な学習の時間の指導法に読み替える。

(13) 大学が独自に設定する科目

(2019年度からの教育課程)

免許法施行規則に定める科 目区分等	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数			
				1年次	2年次	3年次	4年次
				前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期	前期・後 期
大学が独自に設定する科目	介護等体験指導 *	1	△			2・0	

(注1) 必選欄 △：選択科目

(注2) *印の授業科目は、中一種必修とする。

別表第3 進級・卒業要件一覧表

(1) 工学部 電気電子工学科、電子機械工学科、機械工学科

(2024年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数				
		学科	電気電子工学 科	電子機械工学 科	機械工学科	
共通科目		人文・社会・自然群		8～14単位	6～16単位	6～16単位
		外国語群	選択必修 科目	4～8単位	—	—
			選択科目	0～4単位	3～12単位	4～12単位
			計	4～12単位	3～12単位	4～12単位
		健康・スポーツ群		1～5単位	2～5単位	2～7単位
		プロジェクト スキル形 成群	必修科目	2単位	2単位	—
			選択科目	2～15単位	2～14単位	2～14単位
			計	4～17単位	4～16単位	2～14単位
		情報基礎群	必修科目	4単位	4単位	4単位
			選択科目	0～4単位	0～4単位	0～8単位
			計	4～8単位	4～8単位	4～12単位
		計		22～42単位	19～40単位	22～34単位
		専門教育科 目	基礎専門 科目	必修科目	8単位	3単位
選択科目	6～22単位			11～29単位	8～17単位	
計	14～30単位			14～30単位	14～23単位	
専門科目	必修科目		卒業研究	8単位		
			卒業研究 以外	32単位	16単位	25単位
	選択必修科目		4～10単位	—	□A 4～7単 位 □B 4～16単 位	

				□C 14～20 単位 □D 8～18単 位	
		選択科目	16～40単位	40～64単位	0～4単位
		特別選択科目	0～10単位	0～10単位	0～10単位
		計	68～88単位	64～88単位	68～82単位
合計	124単位				

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち、94単位以上を修得していること。 3 次の授業科目の単位を修得していること。 電気電子工学科：工学基礎実験 2単位、電気電子工学実験1 2単位、プレゼミナール 2単位 電子機械工学科：(授業科目、単位の指定はない。) 機械工学科：(授業科目、単位の指定はない。)
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目

グローバル研修

グローバル研修(英語)

就業体験実習

インターンシップ

別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教育の基礎的理解に関する科目等のうち次の科目は履修制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

(注2) 特別選択科目による他学科専門科目の履修について

自身の所属する学科に無い、他学科の学科専門科目のうち、実験、実習、演習及びゼミナール関連科目を除く授業科目について履修することができ、特別選択科目として10単位まで単位認定される。ただし、2年次生以上でかつ在籍年次より下の年次に配当されている授業科目を履修できることとする。また、科目担当教員の受講許可を必要とする。

(2) 工学部 基礎理工学科

(2024年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数		
		数理科学専攻	環境化学専攻	
共通科目	人文・社会・自然群		6～26単位	
	外国語群	選択必修科目	2～14単位	
		選択科目	0～4単位	
		計	3～16単位	
	健康・スポーツ群		2～6単位	
	プロジェクトスキル形成群		2～10単位	
	情報基礎群	必修科目	2単位	
		選択科目	0～6単位	
		計	2～8単位	
	計		24～36単位	
専門教育科目	基礎専門科目	必修科目		
	専門科目	選択科目		
	計	12～22単位		
専門科目	必修科目	卒業研究	8単位	8単位
		卒業研究以外	6単位	4単位

目	選択必修科目	<input type="checkbox"/> a 4～18単位 <input type="checkbox"/> b 4～16単位 <input type="checkbox"/> c 4～20単位 <input type="checkbox"/> d 2～4単位	<input type="checkbox"/> e 4～8単位
	選択科目	8～50単位	36～72単位
	特別選択科目	0～10単位	0～10単位
	計	66～88単位	
合計	124単位		

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち、94単位以上を修得していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
インターンシップ

別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教育の基礎的理解に関する科目等のうち次の科目は履修制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

(注2) 特別選択科目による他学科専門科目の履修について

自身の所属する学科に無い、他学科の学科専門科目のうち、実験、実習、演習及びゼミナール関連科目を除く授業科目について履修することができ、特別選択科目として

10単位まで単位認定される。ただし、2年次生以上でかつ在籍年次より下の年次に配当されている授業科目を履修できることとする。また、科目担当教員の受講許可を必要とする。

(3) 健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻

(2025年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数	
共通科目	必修科目	2単位	
	選択必修科目a	1～6単位	
	選択科目	17～31単位	
	計	20～34単位	
専門教育科目	必修科目	卒業研究	8単位
		卒業研究以外	6単位
	選択必修科目b	6～16単位	
	選択必修科目c	6～12単位	
	選択科目	64～78単位	
	計	90～104単位	
	合計	124単位	

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち94単位以上を修得していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
 国家試験受験資格取得に必要な指定科目
 別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教職に関する科目のうち次の科目は履修
 制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

(注2) 留年生に対する特例措置

- ① 留年した1年次生で前年度までの進級要件に対する修得単位数が20単位以上の者は、1年次配当科目のほか、2年次に配当された科目のうち30単位以内の授業科目の履修を認める。ただし、専門教育科目の実習科目の履修は認めない。
- ② 留年したことのある2年次生で前年度までの進級要件に対する修得単位数が50単位以上の者は、2年次配当科目のほか、3年次に配当された科目のうち30単位以内の授業科目の履修を認める。ただし、専門教育科目で実習科目の履修は認めない。なお、プレゼミは履修登録すること。
- ③ 上記①、②とも、低学年配当の必修科目を優先して履修する。

(4) 健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻

(2025年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数	
共通科目	必修科目	2単位	
	選択必修科目a	1～6単位	
	選択科目	17～21単位	
	計	20～24単位	
専門教育科目	必修科目	卒業研究	8単位
		卒業研究以外	72単位
	選択必修科目b	20～24単位	
	選択科目	0～4単位	
	計	100～104単位	
合計		124単位	

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	休学・停学期間を除き3年以上在学していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目

国家試験受験資格取得に必要な指定科目

(注2) 留年生に対する特例措置

- ① 留年した1年次生で前年度までの進級要件に対する修得単位数が20単位以上の者は、1年次配当科目のほか、2年次に配当された科目のうち30単位以内の授業科目の履修を認める。
- ② 留年したことのある2年次生で前年度までの進級要件に対する修得単位数が50単位以上の者は、2年次配当科目のほか、3年次に配当された科目のうち30単位以内の授業科目の履修を認める。
- ③ 上記①、②とも、低学年配当の必修科目を優先して履修する。

(5) 健康情報学部 健康情報学科 スポーツ科学専攻

(2025年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数	
共通科目	必修科目	8単位	
	選択必修科目a	1～6単位	
	選択科目	11～25単位	
	計	20～34単位	
専門教育科目	必修科目	卒業研究	8単位
		卒業研究以外	5単位

	選択必修科目b	2～4単位
	選択科目	75～89単位
	計	90～104単位
合計		124単位

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち94単位以上を修得していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目

別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教職に関する科目のうち次の科目は履修制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

(注2) 留年生に対する特例措置

- ① 留年した1年次生で前年度までの進級要件に対する修得単位数が20単位以上の者は、1年次配当科目のほか、2年次に配当された科目のうち30単位以内の授業科目の履修を認める。
- ② 留年したことのある2年次生で前年度までの進級要件に対する修得単位数が50単位以上の者は、2年次配当科目のほか、3年次に配当された科目のうち30単位以内の授業科目の履修を認める。
- ③ 上記①②とも、低学年配当の必修科目を優先に履修する。

(6) 情報通信工学部 情報工学科

(2024年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数		
共通科目	人文・社会・自然群		4～16単位	
	外国語群	選択必修科目	4～8単位	
		選択科目	0～4単位	
		計	4～12単位	
	健康・スポーツ群		3～5単位	
	プロジェクトスキル形成群		2～10単位	
	情報基礎群	必修科目	2単位	
		選択科目	0～4単位	
		計	2～6単位	
	計		22～30単位	
専門教育科目	基礎専門科目	必修科目	18単位	
		選択科目	4～22単位	
		計	22～40単位	
	専門科目	情報工学	必修科目	6単位
			選択科目	8～20単位
		情報工学以外	必修科目	2単位
			選択科目	30～54単位
		卒業研究	必修科目	8単位
		特別選択科目		0～10単位
	計		54～80単位	
合計			124単位	

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち、94単位以上を修得していること。

卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。
------	--

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目

グローバル研修

グローバル研修(英語)

就業体験実習

インターンシップ

別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教育の基礎的理解に関する科目等のうち次の科目は履修制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

(注2) 特別選択科目による他学科専門科目の履修について

自身の所属する学科に無い、他学科の学科専門科目のうち、実験、実習、演習、ゼミナール関連科目を除く授業科目について履修することができ、特別選択科目として10単位まで単位認定される。ただし、2年次生以上でかつ在籍年次より下の年次に配当されている授業科目を履修できることとする。また、科目担当教員の受講許可を必要とする。

(7) 情報通信工学部 通信工学科

(2024年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数	
共通科目	人文・社会・自然群	2～14単位	
	外国語群	選択必修科目	4～8単位
		選択科目	0～4単位
		計	4～12単位
	健康・スポーツ群	1～5単位	

	プロジェクトスキル形成群	必修科目	2単位	
		選択科目	2～12単位	
		計	4～12単位	
	情報基礎群	必修科目	4単位	
		選択科目	0～2単位	
		計	4～6単位	
	計		22～40単位	
	専門教育科目	基礎専門科目	必修科目	6単位
			選択科目	6～16単位
			計	12～22単位
専門科目		必修科目	卒業研究	8単位
			卒業研究以外	20単位
		選択必修科目	10～28単位	
		選択科目	14～41単位	
		特別選択科目	0～10単位	
		計	62～90単位	
		合計	124単位	

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち94単位以上を修得していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目

グローバル研修

グローバル研修(英語)

就業体験実習

インターンシップ

別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教育の基礎的理解に関する科目等のうち次の科目は履修制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

(注2) 特別選択科目による他学科専門科目の履修について

自身の所属する学科に無い、他学科の学科専門科目のうち、実験、実習、演習、ゼミナール関連科目を除く授業科目について履修することができ、特別選択科目として10単位まで単位認定される。ただし、2年次生以上でかつ在籍年次より下の年次に担当されている授業科目を履修できることとする。また、自学科主任の許可及び科目担当教員の受講許可を必要とする。

(8) 総合情報学部 デジタルゲーム学科

(2026年度からの教育課程)

区分	卒業要件単位数		
共通科目	人文・社会・自然群		8～28単位
	外国語群		4～18単位
	健康・スポーツ群		2～6単位
	情報基礎群		0～2単位
	計		14～34単位
専門教育科目	必修科目	卒業研究・卒業制作	8単位
		卒業研究・卒業制作以外	20単位
	選択科目		62～82単位
	計		90～110単位
合計			124単位

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	休学・停学期間を除き2年以上在学していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位94単位以上を修得していること。
卒業要件	1 休学・停学期間を除き4年以上在学していること。 2 卒業要件単位数 124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
インターンシップ

(注2) 他学科履修

総合情報学部他学科専門科目のうち、指定された授業科目について、選択科目として10単位まで履修することができる。

(9) 削除

(10) 総合情報学部 情報学科

(2024年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数		
		CSコース (コンピュータサイエンスコース)	DMコース (デジタルメディアコース)	
共通科目	人文・社会・自然群	8～12単位	8～28単位	
	外国語群	選択必修科目 □a 4～8単位	—	
		選択科目	0～4単位	—
		合計	4～8単位	4～18単位
	健康・スポーツ	2～6単位	2～6単位	

	ツ群		
	情報基礎群	0～2単位	0～2単位
	計	14～18単位	14～34単位
基礎専門科目	必修科目	16単位	2単位
	選択必修科目	□b 4～6単位	—
	選択科目	0～12単位	18～34単位
	計	20～30単位	20～36単位
専門科目	必修科目	48単位	18単位
	選択必修科目	□c 12～20単位	□d 4～8単位
	選択科目	12～34単位	30～72単位
	計	80～94単位	56～94単位
合計		124単位	124単位

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 CSコース又はDMコースのいずれかの卒業要件単位数が90単位以上を修得していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業時に所属コースの卒業要件単位数124単位以上を修得していること。(なお4年次途中でのコース変更は認めない。)

(注1) 履修制限

- ① 一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目

インターンシップ

別表第2に定める教職課程の科目 ただし、教育の基礎的理解に関する科目等のう

ち次の科目は履修制限単位数に算入する。

発達心理学

現代社会と青年の心理

教育制度論

② 卒業研究に着手している期間、3年次の授業時間割に編成された卒業研究の時間において、次の科目を除き授業を履修することはできない。

(a) スタディスキル、C++プログラミング実習1、C++プログラミング実習2、情報システム実験、キャリアプランニング、IT産業論

(b) 教職課程における免許取得上の必修科目

(注2) 留年生に対する特例措置

留年したことのある3年次生は、4年次配当科目を履修することができる。また、卒業要件を満たした場合、卒業することができる。

(注3) 卒研着手条件

3年次生以上で、かつ「プレゼミ」の科目に合格していること。

(注4) 他学科履修

4年次生は、総合情報学部 of 他学科の開講科目の中で、学科で指定された科目を同一年度に10単位まで履修することができる。なお、合格した場合は専門科目の選択科目(△)として単位認定する。

(11) 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科

(2024年度からの教育課程)

区分		卒業要件単位数		
		建築専攻	空間デザイン専攻	
共通科目	人文・社会・自然群		8～24単位	
	外国語群	選択必修科目	4～8単位	
		選択科目	0～4単位	
		計	4～12単位	
	健康・スポーツ群		1～5単位	
	プロジェクトスキル形成群		3～14単位	
	情報基礎群	必修科目	2単位	
		選択科目	0～6単位	
		計	2～8単位	

		計	24～36単位		
専門教 育科目	基礎 科目	選択科目		4～11単位	
		専門 科目	必修科目	卒業研究	8単位
	卒業研究以外			42単位	18単位
	選択科目		23～49単位	47～73単位	
	特別選択科目		0～10単位	0～10単位	
	計		77～96単位		
合計		124単位			

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	1 休学・停学期間を除き2年以上在学していること。 2 総修得単位50単位以上を修得していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位数のうち、94単位以上を修得していること。
卒業要件	休学・停学期間を除き4年以上在学し、卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
インターンシップ

(注2) 特別選択科目による他学科専門科目の履修について

自身の所属する学科に無い、他学科の学科専門科目のうち、実験、実習、演習、ゼミナール関連科目を除く授業科目について履修することができ、特別選択科目として10単位まで単位認定される。ただし、2年次生以上でかつ在籍年次より下の年次に配当されている授業科目を履修できることとする。また、科目担当教員の受講許可を必要とする。

学則 変更事項を記載した書類

この法人は、この度、総合情報学部デジタルゲーム学科を新たに設置することとなったので、これに伴い、同時期に廃止及び収容定員変更する学科に関連する内容と併せて、学則を次のとおり変更する。

1. 第3条第1項において、「総合情報学部デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科」から「総合情報学部デジタルゲーム学科」へ変更する。

(事由) 2026年4月から総合情報学部デジタルゲーム学科を設置し、同時に総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科を募集停止するため。

2. 第4条において、設置、募集停止及び入学定員・3年次編入定員・収容定員変更を行う学科の定員を次のとおり改める。

学部学科名	改正対象	改正前	改正後
総合情報学部デジタルゲーム学科	入学定員	153名	275名
	3年次編入学定員	1名	1名
	収容定員	614名	1,102名
総合情報学部ゲーム&メディア学科	入学定員	122名	0名
	収容定員	488名	0名

(事由) 2026年4月から総合情報学部デジタルゲーム学科を設置し、同時に総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科を募集停止するため。

3. 附則として、次の附則を加える。

- 1 この学則は、2026年4月1日から施行する。
- 2 第4条に規定する収容定員は、2026年度から2028年度までの間、次のとおりとする。
(定員の一覧 略)
- 3 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2025年度以前に入学した者は、従前の当該規定を適用する。
- 4 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2026年度に2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、2027年度に3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した学生及び2028年度に4年次に編入学又は再入学した者の入学金及び学費は次の通

りとする。

(入学金及び学費の一覧 略)

(事由) 施行日及び完成年度までの移行措置を、明確にするため。

4. 別表第4(入学金及び学費)の総合情報学部の入学金、学費等を2分割し、デジタルゲーム学科の入学金、学費等の内容を加える。

(事由) 2026年4月から総合情報学部デジタルゲーム学科を設置するため。

以上

大阪電気通信大学学則の一部改正（案）について

【改正の趣旨】

- ・デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科改組に伴う対応

改正案	現行
<p>○大阪電気通信大学学則</p> <p style="text-align: right;">昭和36年4月1日 制定</p> <p>第1章 総則</p> <p>(名称)</p> <p>第1条 本大学は、大阪電気通信大学(以下「本学」という。)と称する。</p> <p>(目的)</p> <p>第2条 本学は、教育基本法(昭和22年法律第25号)及び学校教育法(昭和22年法律第26号)に基づき専門の学術を教授研究し、知的並びに道徳的な完成を期し、更に応用能力を展開させ得る人材の育成を目的とする。</p> <p>(自己点検評価等)</p> <p>第2条の2 本学は、教育研究水準の向上を図り、前条の目的及び社会的使命を達成するため、教育研究活動等の状況について自ら点検及び評価を行い、その結果を公表する。</p> <p>(学部及び学科)</p> <p>第3条 本学に次の学部及び学科をおく。</p>	<p>○大阪電気通信大学学則</p> <p style="text-align: right;">昭和36年4月1日 制定</p> <p>第1章 総則</p> <p>(名称)</p> <p>第1条 本大学は、大阪電気通信大学(以下「本学」という。)と称する。</p> <p>(目的)</p> <p>第2条 本学は、教育基本法(昭和22年法律第25号)及び学校教育法(昭和22年法律第26号)に基づき専門の学術を教授研究し、知的並びに道徳的な完成を期し、更に応用能力を展開させ得る人材の育成を目的とする。</p> <p>(自己点検評価等)</p> <p>第2条の2 本学は、教育研究水準の向上を図り、前条の目的及び社会的使命を達成するため、教育研究活動等の状況について自ら点検及び評価を行い、その結果を公表する。</p> <p>(学部及び学科)</p> <p>第3条 本学に次の学部及び学科をおく。</p>

学部	学科
工学部	電気電子工学科 電子機械工学科 機械工学科 基礎理工学科
健康情報学部	健康情報学科
情報通信工学部	情報工学科 通信工学科
総合情報学部	デジタルゲーム学科 情報学科
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科

2 前項各学部及び学科の人材の養成に関する目的は、大阪電気通信大学学部規則(以下「学部規則」という。)に定める。

(機構)

第3条の2 本学に各学部学科と連携し専門力及び社会人基礎力教育の検討及び実施のため共通教育機構をおく。

(大学院)

第3条の3 本学に大学院をおく。

2 大学院の学則は、別に定める。

(附属施設及び機関)

第3条の4 本学に図書館、国際交流センター、メディアコミュニケーション

学部	学科
工学部	電気電子工学科 電子機械工学科 機械工学科 基礎理工学科
健康情報学部	健康情報学科
情報通信工学部	情報工学科 通信工学科
総合情報学部	デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア学科 情報学科
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科

2 前項各学部及び学科の人材の養成に関する目的は、大阪電気通信大学学部規則(以下「学部規則」という。)に定める。

(機構)

第3条の2 本学に各学部学科と連携し専門力及び社会人基礎力教育の検討及び実施のため共通教育機構をおく。

(大学院)

第3条の3 本学に大学院をおく。

2 大学院の学則は、別に定める。

(附属施設及び機関)

第3条の4 本学に図書館、国際交流センター、メディアコミュニケーション

オンセンター、エレクトロニクス基礎研究所、メカトロニクス基礎研究所、情報学研究所、先端マルチメディア合同研究所、衛星通信研究施設、研究連携推進センター、地域連携・リカレント推進センター、ICT社会教育センター、教育開発推進センター、総合学生支援センター、実験センター、課外活動支援センター、医務室その他の附属施設及び機関を置く。

2 附属施設及び機関に関する事項は、各規則に定める。

(収容定員)

第4条 学部及び学科の収容定員は次のとおりとする。

学部	学科	入学定員	3年次編 入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80名	—	320名
	電子機械工学科	80名	—	320名
	機械工学科	90名	—	360名
	基礎理工学科	86名	—	344名
	小計	336名	—	1,344名
健康情報学部	健康情報学科	165名	2名	664名
情報通信工学部	情報工学科	160名	—	640名
	通信工学科	80名	—	320名
	小計	240名	—	960名
総合情報学部	デジタルゲーム学科	275 名	1名	1,102 名
	情報学科	90名	—	360名

オンセンター、エレクトロニクス基礎研究所、メカトロニクス基礎研究所、情報学研究所、先端マルチメディア合同研究所、衛星通信研究施設、研究連携推進センター、地域連携・リカレント推進センター、ICT社会教育センター、教育開発推進センター、総合学生支援センター、実験センター、課外活動支援センター、医務室その他の附属施設及び機関を置く。

2 附属施設及び機関に関する事項は、各規則に定める。

(収容定員)

第4条 学部及び学科の収容定員は次のとおりとする。

学部	学科	入学定員	3年次編 入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80名	—	320名
	電子機械工学科	80名	—	320名
	機械工学科	90名	—	360名
	基礎理工学科	86名	—	344名
	小計	336名	—	1,344名
健康情報学部	健康情報学科	165名	2名	664名
情報通信工学部	情報工学科	160名	—	640名
	通信工学科	80名	—	320名
	小計	240名	—	960名
総合情報学部	デジタルゲーム学科	153 名	1名	614 名
	ゲーム&メディア学科	122 名	—	488 名

	小計	365名	1名	1,462名
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科	150名	—	600名
合計		1,256名	3名	5,030名

(修業年限及び在学年限)

第5条 学部の修業年限は4年とする。

- 2 学生は8年を超えて在学することはできない。
- 3 前2項の規定にかかわらず、職業を有している等の事情により、修業年限を超えて一定の期間にわたり計画的に教育課程を履修し卒業することを希望する学生(以下「長期履修学生」という。)がその旨を申し出たときは、その計画的な履修を認めることができる。
- 4 長期履修学生の申し出は、入学時に行うものとする。

第2章 学年、学期及び休業日

(学年)

第6条 学年は4月1日に始まり翌年の3月31日に終わる。

(学期)

第7条 学年を分けて次の2学期とする。

前期 4月1日から9月30日まで

後期 10月1日から翌年3月31日まで

- 2 学長は、前項に定める前期の終期及び後期の始期を変更することがで

	情報学科	90名	—	360名
	小計	365名	1名	1,462名
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科	150名	—	600名
合計		1,256名	3名	5,030名

(修業年限及び在学年限)

第5条 学部の修業年限は4年とする。

- 2 学生は8年を超えて在学することはできない。
- 3 前2項の規定にかかわらず、職業を有している等の事情により、修業年限を超えて一定の期間にわたり計画的に教育課程を履修し卒業することを希望する学生(以下「長期履修学生」という。)がその旨を申し出たときは、その計画的な履修を認めることができる。
- 4 長期履修学生の申し出は、入学時に行うものとする。

第2章 学年、学期及び休業日

(学年)

第6条 学年は4月1日に始まり翌年の3月31日に終わる。

(学期)

第7条 学年を分けて次の2学期とする。

前期 4月1日から9月30日まで

後期 10月1日から翌年3月31日まで

- 2 学長は、前項に定める前期の終期及び後期の始期を変更することがで

きる。

(休業日)

第8条 休業日は次のとおりとする。

- (1) 日曜日
- (2) 国民の祝日に関する法律(昭和23年法律第178号)に規定する休日
- (3) 本学の創立記念日 10月1日
- (4) 夏期休業日 8月1日から9月30日まで
- (5) 冬期休業日 12月24日から翌年1月7日まで

2 前項の規定にかかわらず、特に必要な場合には休業日に授業を行うことがある。

3 学長は必要な場合、学部教授会の議を経て、休業日を臨時に変更し、又は第1項に定めるもののほか、臨時の休業日を定めることができる。

第3章 入学、退学、休学、転部及び転科

(入学の時期)

第9条 入学の時期は学年の始めとする。

(入学資格)

第10条 本学に入学することができる者は、次の各号のいずれかに該当する者とする。

- (1) 高等学校又は中等教育学校を卒業した者
- (2) 通常の課程による12年の学校教育を修了した者
- (3) 外国において学校教育における12年の課程を修了した者、又はこ

きる。

(休業日)

第8条 休業日は次のとおりとする。

- (1) 日曜日
- (2) 国民の祝日に関する法律(昭和23年法律第178号)に規定する休日
- (3) 本学の創立記念日 10月1日
- (4) 夏期休業日 8月1日から9月30日まで
- (5) 冬期休業日 12月24日から翌年1月7日まで

2 前項の規定にかかわらず、特に必要な場合には休業日に授業を行うことがある。

3 学長は必要な場合、学部教授会の議を経て、休業日を臨時に変更し、又は第1項に定めるもののほか、臨時の休業日を定めることができる。

第3章 入学、退学、休学、転部及び転科

(入学の時期)

第9条 入学の時期は学年の始めとする。

(入学資格)

第10条 本学に入学することができる者は、次の各号のいずれかに該当する者とする。

- (1) 高等学校又は中等教育学校を卒業した者
- (2) 通常の課程による12年の学校教育を修了した者
- (3) 外国において学校教育における12年の課程を修了した者、又はこ

れに準ずる者で文部科学大臣の指定した者

- (4) 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- (5) 専修学校の高等課程(修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る。)で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者
- (6) 文部科学大臣の指定した者
- (7) 高等学校卒業程度認定試験規則(平成17年文部科学省令第1号)により文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験又は大学入学資格検定規程(昭和26年文部省令第13号)により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者
- (8) 本学において、相当の年齢に達し、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められた者

(入学の出願)

第11条 本学に入学を志願する者は、本学所定の書類に入学検定料を添えて指定の期日までに提出しなければならない。

- 2 入学検定料については、別に定める。

(入学者の選考)

第12条 前条の入学志願者については、選考により入学を許可すべき者を決定する。

- 2 前項の選考の方法及び基準は、運営会議の議を経て学長が定める。

れに準ずる者で文部科学大臣の指定した者

- (4) 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- (5) 専修学校の高等課程(修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る。)で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者
- (6) 文部科学大臣の指定した者
- (7) 高等学校卒業程度認定試験規則(平成17年文部科学省令第1号)により文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験又は大学入学資格検定規程(昭和26年文部省令第13号)により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者
- (8) 本学において、相当の年齢に達し、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められた者

(入学の出願)

第11条 本学に入学を志願する者は、本学所定の書類に入学検定料を添えて指定の期日までに提出しなければならない。

- 2 入学検定料については、別に定める。

(入学者の選考)

第12条 前条の入学志願者については、選考により入学を許可すべき者を決定する。

- 2 前項の選考の方法及び基準は、運営会議の議を経て学長が定める。

(入学手続及び入学許可)

第13条 前条の選考の結果に基づき合格の通知を受けた者は、指定の期日までに、誓約書その他本学所定の書類を提出するとともに、所定の入学金及び学費を納付しなければならない。

- 2 学長は前項の入学手続を完了した者に入学を許可する。
- 3 前項により入学を許可された者は、入学式に出席し、かつ入学の宣誓をしなければならない。

(編入学、再入学)

第14条 本学に編入学を志願する者があるときは、編入学定員の範囲において、又は、編入学定員のない学科においては欠員のある場合に限り、選考のうえ入学を許可する。

- 2 本学に再入学を志願する者があるときは、選考のうえ入学を許可する。
- 3 編入学及び再入学について必要な事項は、別に定める。

(退学)

第15条 退学しようとする者は、学長の許可を受けなければならない。

(休学)

第16条 疾病その他やむを得ない事情により、3か月以上にわたって修学することのできない者は、学長が許可した場合休学することができる。

(休学の期間)

第17条 休学期間は学年末を超えることはできない。ただし、特別の理

(入学手続及び入学許可)

第13条 前条の選考の結果に基づき合格の通知を受けた者は、指定の期日までに、誓約書その他本学所定の書類を提出するとともに、所定の入学金及び学費を納付しなければならない。

- 2 学長は前項の入学手続を完了した者に入学を許可する。
- 3 前項により入学を許可された者は、入学式に出席し、かつ入学の宣誓をしなければならない。

(編入学、再入学)

第14条 本学に編入学を志願する者があるときは、編入学定員の範囲において、又は、編入学定員のない学科においては欠員のある場合に限り、選考のうえ入学を許可する。

- 2 本学に再入学を志願する者があるときは、選考のうえ入学を許可する。
- 3 編入学及び再入学について必要な事項は、別に定める。

(退学)

第15条 退学しようとする者は、学長の許可を受けなければならない。

(休学)

第16条 疾病その他やむを得ない事情により、3か月以上にわたって修学することのできない者は、学長が許可した場合休学することができる。

(休学の期間)

第17条 休学期間は学年末を超えることはできない。ただし、特別の理

由がある場合は、学長が許可した場合、休学期間を延長することができる。

2 休学期間は通算して2年以内とする。ただし、特別の理由がある場合は、更に2年以内に限って延長することができる。

3 休学期間は在学年数に算入しない。

(復学)

第18条 休学の理由が消滅した場合は、学長が許可した場合、復学することができる。ただし、休学期間が3か月未満となる場合は、休学許可を取り消す。

(除籍)

第19条 学長は、次の各号のいずれかに該当する者を除籍する。

- (1) 第5条第2項に定める在学年限を超えた者
- (2) 学費の納入を怠り、督促してもなお納入しない者
- (3) 死亡した者
- (4) 第13条第3項に定める入学式に正当な理由なく欠席した者又は宣誓しない者

(転部)

第20条 転部を願い出た者については、志望する学部欠員がある場合に限り、選考のうえ許可することができる。

(転科)

第20条の2 転科を願い出た者については、志望する学科に欠員がある場

由がある場合は、学長が許可した場合、休学期間を延長することができる。

2 休学期間は通算して2年以内とする。ただし、特別の理由がある場合は、更に2年以内に限って延長することができる。

3 休学期間は在学年数に算入しない。

(復学)

第18条 休学の理由が消滅した場合は、学長が許可した場合、復学することができる。ただし、休学期間が3か月未満となる場合は、休学許可を取り消す。

(除籍)

第19条 学長は、次の各号のいずれかに該当する者を除籍する。

- (1) 第5条第2項に定める在学年限を超えた者
- (2) 学費の納入を怠り、督促してもなお納入しない者
- (3) 死亡した者
- (4) 第13条第3項に定める入学式に正当な理由なく欠席した者又は宣誓しない者

(転部)

第20条 転部を願い出た者については、志望する学部欠員がある場合に限り、選考のうえ許可することができる。

(転科)

第20条の2 転科を願い出た者については、志望する学科に欠員がある場

合に限り、選考のうえ許可することがある。

(二重学籍の禁止)

第20条の3 本学の学生は、本学が認めた場合を除いて、他の学部、研究科又は他の大学(短期大学を含む。)に在籍することはできない。

第4章 教育課程及び履修方法等

(授業科目)

第21条 教育課程は、授業科目を4年間に配当し、これを編成する。

- 2 授業科目を、共通科目及び専門教育科目に区分し、区分ごとに修得すべき単位数を定める。
- 3 専門教育科目については、学科ごとに必修科目を定める。
- 4 開設する授業科目の名称、単位数、配当年次等については、学部規則に定める。
- 5 授業科目の履修について必要な事項は、別に定める。
- 6 授業科目は、その授業の方法、内容及び年間の計画並びに成績評価の基準をあらかじめ学生に明示するものとする。

(授業の方法)

第21条の2 授業は、講義、演習、実験、実習若しくは実技のいずれかにより又はこれらの併用により行うものとする。

- 2 文部科学大臣が別に定めるところにより、前項の授業を、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることができる。

合に限り、選考のうえ許可することがある。

(二重学籍の禁止)

第20条の3 本学の学生は、本学が認めた場合を除いて、他の学部、研究科又は他の大学(短期大学を含む。)に在籍することはできない。

第4章 教育課程及び履修方法等

(授業科目)

第21条 教育課程は、授業科目を4年間に配当し、これを編成する。

- 2 授業科目を、共通科目及び専門教育科目に区分し、区分ごとに修得すべき単位数を定める。
- 3 専門教育科目については、学科ごとに必修科目を定める。
- 4 開設する授業科目の名称、単位数、配当年次等については、学部規則に定める。
- 5 授業科目の履修について必要な事項は、別に定める。
- 6 授業科目は、その授業の方法、内容及び年間の計画並びに成績評価の基準をあらかじめ学生に明示するものとする。

(授業の方法)

第21条の2 授業は、講義、演習、実験、実習若しくは実技のいずれかにより又はこれらの併用により行うものとする。

- 2 文部科学大臣が別に定めるところにより、前項の授業を、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることができる。

3 前項の授業の方法により修得する単位数は、60単位を超えないものとする。

(教育内容等の改善のための組織的な研修等)

第21条の3 本学は、本学の授業の内容及び方法の改善を図るための組織的な研修及び研究を実施するものとする。

(教職課程)

第22条 第21条に定めるもののほか、教職に関する授業科目をおく。

2 前項の授業科目の名称、単位数、配当年次等は、学部規則に定める。

(単位の計算方法)

第23条 1単位の授業科目は、45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、おおむね15時間から45時間の授業をもって1単位とし、詳細は学部規則に定める。

2 前項の規定に関わらず、卒業研究、卒業制作及び卒業設計の授業科目については、学修の成果を評価して単位を授与することが適切と認められる場合、これに必要な学修等を考慮して単位数を定める。

(授業期間)

第23条の2 各授業科目の授業は、13週にわたる期間を単位として行う。

ただし、教育上の特別の必要があると認められる場合は、13週より短い特定の期間において授業を行うことができる。

(単位の授与等)

3 前項の授業の方法により修得する単位数は、60単位を超えないものとする。

(教育内容等の改善のための組織的な研修等)

第21条の3 本学は、本学の授業の内容及び方法の改善を図るための組織的な研修及び研究を実施するものとする。

(教職課程)

第22条 第21条に定めるもののほか、教職に関する授業科目をおく。

2 前項の授業科目の名称、単位数、配当年次等は、学部規則に定める。

(単位の計算方法)

第23条 1単位の授業科目は、45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、おおむね15時間から45時間の授業をもって1単位とし、詳細は学部規則に定める。

2 前項の規定に関わらず、卒業研究、卒業制作及び卒業設計の授業科目については、学修の成果を評価して単位を授与することが適切と認められる場合、これに必要な学修等を考慮して単位数を定める。

(授業期間)

第23条の2 各授業科目の授業は、13週にわたる期間を単位として行う。

ただし、教育上の特別の必要があると認められる場合は、13週より短い特定の期間において授業を行うことができる。

(単位の授与等)

第24条 授業科目を履修し、試験その他の本学が定める適切な方法により学修の成果を評価し、合格した者には、所定の単位を与える。

- 2 試験等の成績は、S(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(不可)をもって表し、S(秀)、A(優)、B(良)、C(可)を合格とする。
- 3 前項の規定にかかわらず、特に定める授業科目の成績は、G(合格)、D(不合格)をもって表す。
- 4 授業科目の成績評価は、学部規則第23条に従って適切に行うものとする。
- 5 試験について必要な事項は、別に定める。

(他の大学等における授業科目の履修又は学修)

第24条の2 教育上有益と認めるときは、学生が本学の定めるところにより他の大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、本学における授業科目の履修により修得したものとみなす。

- 2 教育上有益と認めるときは、学生が行う短期大学又は高等専門学校の専攻科における学修その他文部科学大臣が定める学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与える。
- 3 学生が外国の大学又は短期大学に留学する場合には、第1項の規定を準用する。
- 4 前3項により修得したものとみなし、又は与える単位数は、合わせて60単位を超えないものとする。
- 5 教育上有益と認める基準及び手続きについては、別に定める。

第24条 授業科目を履修し、試験その他の本学が定める適切な方法により学修の成果を評価し、合格した者には、所定の単位を与える。

- 2 試験等の成績は、S(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(不可)をもって表し、S(秀)、A(優)、B(良)、C(可)を合格とする。
- 3 前項の規定にかかわらず、特に定める授業科目の成績は、G(合格)、D(不合格)をもって表す。
- 4 授業科目の成績評価は、学部規則第23条に従って適切に行うものとする。
- 5 試験について必要な事項は、別に定める。

(他の大学等における授業科目の履修又は学修)

第24条の2 教育上有益と認めるときは、学生が本学の定めるところにより他の大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、本学における授業科目の履修により修得したものとみなす。

- 2 教育上有益と認めるときは、学生が行う短期大学又は高等専門学校の専攻科における学修その他文部科学大臣が定める学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与える。
- 3 学生が外国の大学又は短期大学に留学する場合には、第1項の規定を準用する。
- 4 前3項により修得したものとみなし、又は与える単位数は、合わせて60単位を超えないものとする。
- 5 教育上有益と認める基準及び手続きについては、別に定める。

(入学前の既修得単位等の認定)

第24条の3 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、本学に入学した後の本学における授業科目の履修により修得したものとみなす。

2 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に行った前条第2項に規定する学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与える。

3 学生が外国の大学又は短期大学において修得した単位については、第1項の規定を準用する。

4 前3項により修得したものとみなし、又は与える単位数は、編入学及び再入学の場合を除き、前条第1項から第3項までにより本学において修得したものとみなし、又は与える単位数と合わせて60単位を超えないものとする。

5 教育上有益と認める基準及び手続きについては、別に定める。

(特別の課程)

第24条の4 本学は、教育研究の成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与するため、文部科学大臣が別に定めるところにより、本学の学生以外の者を対象とした特別の課程を編成し、これを修了した者に対し、修了の事実を証する証明書を交付することができる。

2 特別の課程の編成等に関し必要な事項は、別に定める。

第5章 卒業及び学士の学位等

(入学前の既修得単位等の認定)

第24条の3 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、本学に入学した後の本学における授業科目の履修により修得したものとみなす。

2 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に行った前条第2項に規定する学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与える。

3 学生が外国の大学又は短期大学において修得した単位については、第1項の規定を準用する。

4 前3項により修得したものとみなし、又は与える単位数は、編入学及び再入学の場合を除き、前条第1項から第3項までにより本学において修得したものとみなし、又は与える単位数と合わせて60単位を超えないものとする。

5 教育上有益と認める基準及び手続きについては、別に定める。

(特別の課程)

第24条の4 本学は、教育研究の成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与するため、文部科学大臣が別に定めるところにより、本学の学生以外の者を対象とした特別の課程を編成し、これを修了した者に対し、修了の事実を証する証明書を交付することができる。

2 特別の課程の編成等に関し必要な事項は、別に定める。

第5章 卒業及び学士の学位等

(卒業の要件)

第25条 本学を卒業するためには、4年(編入学又は再入学した者については、第14条第3項によって定める年数)以上在学し、学部規則に定めるところにより、124単位以上を修得しなければならない。

2 学長は、前項の規定にかかわらず、本学の学生として3年以上在学し、大学院への進学を希望している者で、学部の定める卒業要件を満たし、かつ、優秀な成績を修めたと認めた場合、学部長が推薦し教授会の意見を参酌し、卒業を認めることができる。

(卒業)

第26条 学長は、前条の規定による卒業の要件を備えた者には、教授会の意見を参酌し、卒業を認め、学士の学位を授与する。

2 学士の学位は、卒業した学部に応じて、次のとおり定める。

工学部 学士(工学)

健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻 学士(工学)

健康情報学科 理学療法学専攻 学士(理学療法学)

健康情報学科 スポーツ科学専攻 学士(スポーツ科学)

情報通信工学部 情報工学科 学士(情報工学)

通信工学科 学士(工学)

総合情報学部 学士(情報学)

(卒業の要件)

第25条 本学を卒業するためには、4年(編入学又は再入学した者については、第14条第3項によって定める年数)以上在学し、学部規則に定めるところにより、124単位以上を修得しなければならない。

2 学長は、前項の規定にかかわらず、本学の学生として3年以上在学し、大学院への進学を希望している者で、学部の定める卒業要件を満たし、かつ、優秀な成績を修めたと認めた場合、学部長が推薦し教授会の意見を参酌し、卒業を認めることができる。

(卒業)

第26条 学長は、前条の規定による卒業の要件を備えた者には、教授会の意見を参酌し、卒業を認め、学士の学位を授与する。

2 学士の学位は、卒業した学部に応じて、次のとおり定める。

工学部 学士(工学)

健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻 学士(工学)

健康情報学科 理学療法学専攻 学士(理学療法学)

健康情報学科 スポーツ科学専攻 学士(スポーツ科学)

情報通信工学部 情報工学科 学士(情報工学)

通信工学科 学士(工学)

総合情報学部 学士(情報学)

建築・デザイン学部 学士(工学)

(資格の取得)

第27条 本学において取得することができる教育職員免許状の種類は、次のとおりとする。

学部	学科	免許状の種類
工学部	電気電子工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
	電子機械工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	機械工学科	中学校教諭一種免許状(数学)(技術) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	基礎理工学科	中学校教諭一種免許状(数学)(理科) 高等学校教諭一種免許状(数学)(理科)
健康情報学部	健康情報学科 医療工学専攻	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	健康情報学科 スポーツ科学専攻	中学校教諭一種免許状(保健体育) 高等学校教諭一種免許状(保健体育)
	情報通信工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
情報通信工学部	通信工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
	総合情報	情報学科

建築・デザイン学部 学士(工学)

(資格の取得)

第27条 本学において取得することができる教育職員免許状の種類は、次のとおりとする。

学部	学科	免許状の種類
工学部	電気電子工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
	電子機械工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	機械工学科	中学校教諭一種免許状(数学)(技術) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	基礎理工学科	中学校教諭一種免許状(数学)(理科) 高等学校教諭一種免許状(数学)(理科)
健康情報学部	健康情報学科 医療工学専攻	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)
	健康情報学科 スポーツ科学専攻	中学校教諭一種免許状(保健体育) 高等学校教諭一種免許状(保健体育)
	情報通信工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
情報通信工学部	通信工学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)(工業)(情報)
	総合情報	情報学科

学部	高等学校教諭一種免許状(数学)(情報)	学部	高等学校教諭一種免許状(数学)(情報)
<p>2 前項の教育職員免許状授与の所要資格を取得しようとする者は、第25条に定める卒業の要件を満たすほか、教育職員免許法(昭和24年法律第147号)及び同法施行規則(昭和29年文部省令第26号)に定める所要の単位を修得しなければならない。</p> <p>3 前項に定める資格を得るための履修方法は、別に定める。</p> <p style="text-align: center;">第6章 科目履修生、研究生及び外国人留学生等 (科目履修生)</p> <p>第28条 本学において特定の授業科目を履修することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、科目履修生として入学を許可することがある。</p> <p>2 科目履修生について必要な事項は、別に定める。</p> <p style="text-align: center;">(聴講生)</p> <p>第28条の2 本学において特定の授業科目を聴講することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、聴講生として入学を許可することがある。</p> <p>2 聴講生について必要な事項は、別に定める。</p> <p style="text-align: center;">(研究生)</p> <p>第29条 本学において特定の専門事項について研究することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、研究生として入学を許可することがある。</p>	<p>2 前項の教育職員免許状授与の所要資格を取得しようとする者は、第25条に定める卒業の要件を満たすほか、教育職員免許法(昭和24年法律第147号)及び同法施行規則(昭和29年文部省令第26号)に定める所要の単位を修得しなければならない。</p> <p>3 前項に定める資格を得るための履修方法は、別に定める。</p> <p style="text-align: center;">第6章 科目履修生、研究生及び外国人留学生等 (科目履修生)</p> <p>第28条 本学において特定の授業科目を履修することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、科目履修生として入学を許可することがある。</p> <p>2 科目履修生について必要な事項は、別に定める。</p> <p style="text-align: center;">(聴講生)</p> <p>第28条の2 本学において特定の授業科目を聴講することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、聴講生として入学を許可することがある。</p> <p>2 聴講生について必要な事項は、別に定める。</p> <p style="text-align: center;">(研究生)</p> <p>第29条 本学において特定の専門事項について研究することを志願する者があるときは、本学の教育研究に支障のない限り、学部教授会で選考のうえ、研究生として入学を許可することがある。</p>		

2 研究生について必要な事項は、別に定める。

(外国人留学生)

第30条 外国人で本学に入学を志願する者があるときは、運営会議で選考のうえ、外国人留学生として入学を許可することがある。

2 外国人留学生について必要な事項は、別に定める。

第7章 学費及びその他の費用

(学費)

第31条 入学金及び学費の金額は別表第4のとおりとする。

(その他の費用)

第32条 学費の他学習等に必要な費用は、別にこれを徴収することがある。

(学費等の納入)

第33条 学費及びその他の費用の納入については、別に定める。

(休学の場合の学費)

第34条 休学期間中の者については学費を免除し、在籍料を徴収する。

2 在籍料については、別に定める。

(既納の学費等)

第35条 既納の学費等は原則としてこれを返付しない。

第8章 賞罰

(表彰)

第36条 次の各号のいずれかに該当する者に対し、学部長は学部教授会

2 研究生について必要な事項は、別に定める。

(外国人留学生)

第30条 外国人で本学に入学を志願する者があるときは、運営会議で選考のうえ、外国人留学生として入学を許可することがある。

2 外国人留学生について必要な事項は、別に定める。

第7章 学費及びその他の費用

(学費)

第31条 入学金及び学費の金額は別表第4のとおりとする。

(その他の費用)

第32条 学費の他学習等に必要な費用は、別にこれを徴収することがある。

(学費等の納入)

第33条 学費及びその他の費用の納入については、別に定める。

(休学の場合の学費)

第34条 休学期間中の者については学費を免除し、在籍料を徴収する。

2 在籍料については、別に定める。

(既納の学費等)

第35条 既納の学費等は原則としてこれを返付しない。

第8章 賞罰

(表彰)

第36条 次の各号のいずれかに該当する者に対し、学部長は学部教授会

の議を経て、これを賞することがある。

- (1) 成績特に優秀なる者
 - (2) 品行方正にして他学生の模範となる者
- (懲戒)

第37条 本学の規則に違反し、又は学生としての本分に反する行為をした者は、学部教授会の議を十分に考慮した上で、学長が懲戒する。

- 2 前項の懲戒の種類は、退学、停学及び訓告とする。
- 3 前項の退学は、次の各号のいずれかに該当する者についてこれを行う。
 - (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
 - (2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
 - (3) 正当の理由なくして、出席常でない者
 - (4) 本学の秩序を乱し、その他学生としての本分に著しく反した者
- 4 懲戒の手続きについては、別に定める学生の懲戒処分に関する規則による。

第9章 教育研究実施組織等

(教育研究実施組織等)

第37条の2 本学は、教育研究上の目的を達成するため、必要な教員及び事務職員からなる教育研究実施組織を編成する。

- 2 本学は、教育研究実施組織を編成するに当たり、教育研究活動等の運営が組織的かつ効果的に行われるよう、教員及び事務職員等相互の適

の議を経て、これを賞することがある。

- (1) 成績特に優秀なる者
 - (2) 品行方正にして他学生の模範となる者
- (懲戒)

第37条 本学の規則に違反し、又は学生としての本分に反する行為をした者は、学部教授会の議を十分に考慮した上で、学長が懲戒する。

- 2 前項の懲戒の種類は、退学、停学及び訓告とする。
- 3 前項の退学は、次の各号のいずれかに該当する者についてこれを行う。
 - (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
 - (2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
 - (3) 正当の理由なくして、出席常でない者
 - (4) 本学の秩序を乱し、その他学生としての本分に著しく反した者
- 4 懲戒の手続きについては、別に定める学生の懲戒処分に関する規則による。

第9章 教育研究実施組織等

(教育研究実施組織等)

第37条の2 本学は、教育研究上の目的を達成するため、必要な教員及び事務職員からなる教育研究実施組織を編成する。

- 2 本学は、教育研究実施組織を編成するに当たり、教育研究活動等の運営が組織的かつ効果的に行われるよう、教員及び事務職員等相互の適

切な役割分担の下での協働や組織的な連携体制を確保しつつ、教育研究に係る責任の所在を明確にする。

- 3 本学は、学生に対し、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、専属の職員を置く組織を編成する。
- 4 本学は、教育研究実施組織及び前項の組織の円滑かつ効果的な業務の遂行のための支援、大学運営に係る企画立案、本学以外の者との連携、人事、総務、財務、広報、情報システム並びに施設及び設備の整備その他の大学運営に必要な業務を行うため、専属の職員を置く組織を編成する。
- 5 本学は、大学及び学部等の教育上の目的に応じ、学生が卒業後自らの資質を向上させ、社会的及び職業的自立を図るために必要な能力を、教育課程の実施及び厚生補導を通じて培うことができるよう、大学内の組織の有機的な連携を図り、適切な体制を整える。

(職員)

第38条 本学の職員の種類は次のとおりとする。

学長、教授、准教授、講師、助教、助手、事務職員

- 2 学長は、人格が高潔で、学識が優れ、かつ、大学運営に関し識見を有する者であって、校務をつかさどり所属職員を統督する。
- 3 教授は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の特に優れた知識、能力及び実績を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授

切な役割分担の下での協働や組織的な連携体制を確保しつつ、教育研究に係る責任の所在を明確にする。

- 3 本学は、学生に対し、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、専属の職員を置く組織を編成する。
- 4 本学は、教育研究実施組織及び前項の組織の円滑かつ効果的な業務の遂行のための支援、大学運営に係る企画立案、本学以外の者との連携、人事、総務、財務、広報、情報システム並びに施設及び設備の整備その他の大学運営に必要な業務を行うため、専属の職員を置く組織を編成する。
- 5 本学は、大学及び学部等の教育上の目的に応じ、学生が卒業後自らの資質を向上させ、社会的及び職業的自立を図るために必要な能力を、教育課程の実施及び厚生補導を通じて培うことができるよう、大学内の組織の有機的な連携を図り、適切な体制を整える。

(職員)

第38条 本学の職員の種類は次のとおりとする。

学長、教授、准教授、講師、助教、助手、事務職員

- 2 学長は、人格が高潔で、学識が優れ、かつ、大学運営に関し識見を有する者であって、校務をつかさどり所属職員を統督する。
- 3 教授は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の特に優れた知識、能力及び実績を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授

し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

4 准教授は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の優れた知識、能力及び実績を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

5 講師は、教授又は准教授に準ずる。

6 助教は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の知識及び能力を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

7 助手は、その所属する組織における教育の円滑な実施に必要な業務に従事する。

8 事務職員に関する事項は、学校法人大阪電気通信大学事務組織規則に規定するほか、必要に応じ別に定める。

第38条の2 本学に必要な応じて副学長を置くことができる。

2 副学長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の管理運営に関する重要な事項についての企画及び各部門間の調整を行う。

第38条の3 学部に学部長をおき、教授をもって充てる。

2 学部長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の教学運営業務を遂行し、各学部内の業務を処理するとともに、各学部にも所属する職員を指揮監督する。

第38条の4 削除

し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

4 准教授は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の優れた知識、能力及び実績を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

5 講師は、教授又は准教授に準ずる。

6 助教は、専攻分野について、教育上、研究上又は実務上の知識及び能力を有し、かつ、大学における教育を担当するにふさわしい教育上の能力を有すると認められる者であって、学生を教授し、その研究を指導し、又は研究に従事する。

7 助手は、その所属する組織における教育の円滑な実施に必要な業務に従事する。

8 事務職員に関する事項は、学校法人大阪電気通信大学事務組織規則に規定するほか、必要に応じ別に定める。

第38条の2 本学に必要な応じて副学長を置くことができる。

2 副学長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の管理運営に関する重要な事項についての企画及び各部門間の調整を行う。

第38条の3 学部に学部長をおき、教授をもって充てる。

2 学部長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の教学運営業務を遂行し、各学部内の業務を処理するとともに、各学部にも所属する職員を指揮監督する。

第38条の4 削除

第38条の5 本学は、各授業科目について、当該授業科目を担当する教員以外の教員、学生その他の大学が定める者(以下、「指導補助者」という。)に補助させることができ、また、十分な教育効果を上げることができると思われる場合は、当該授業科目を担当する教員の指導計画に基づき、指導補助者に授業の一部を分担させることができる。

第39条 削除

第10章 運営組織

(運営会議)

第40条 本学に、運営会議をおく。

2 運営会議は、大学及び大学院の運営に関する全学的事項を審議し、学長の意思決定の円滑化を図る。

3 運営会議に関する事項は、別に定める。

(学部教授会)

第41条 本学の各学部及び共通教育機構に、学部教授会をおく。

2 学部教授会に関する事項は、別に定める。

第42条 削除

第42条の2 削除

第43条 削除

第11章 その他

(施行細則)

第44条 本学則の施行に必要な細則は、別に定める。

第38条の5 本学は、各授業科目について、当該授業科目を担当する教員以外の教員、学生その他の大学が定める者(以下、「指導補助者」という。)に補助させることができ、また、十分な教育効果を上げることができると思われる場合は、当該授業科目を担当する教員の指導計画に基づき、指導補助者に授業の一部を分担させることができる。

第39条 削除

第10章 運営組織

(運営会議)

第40条 本学に、運営会議をおく。

2 運営会議は、大学及び大学院の運営に関する全学的事項を審議し、学長の意思決定の円滑化を図る。

3 運営会議に関する事項は、別に定める。

(学部教授会)

第41条 本学の各学部及び共通教育機構に、学部教授会をおく。

2 学部教授会に関する事項は、別に定める。

第42条 削除

第42条の2 削除

第43条 削除

第11章 その他

(施行細則)

第44条 本学則の施行に必要な細則は、別に定める。

(学則の改正)

第45条 本学則の改正は、学部教授会での意見を参酌し、運営会議の審議を経て学長が理事長に上程し、常任理事会での審議を経て理事会で決定する。

附 則 (2025年3月29日理事会決裁。デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科改組に伴う対応)

1 この学則は、2026年4月1日から施行する。

2 第4条に規定する収容定員は、2026年度から2028年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科		2026年度			2027年度			2028年度		
		入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員	入学定員	3年次編入学定員	収容定員
工学部	電気電子工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	電子機械工学科	80	—	320	80	—	320	80	—	320
	機械工学科	90	—	360	90	—	360	90	—	360
	基礎理工学科	86	—	318	86	—	344	86	—	344

(学則の改正)

第45条 本学則の改正は、学部教授会での意見を参酌し、運営会議の審議を経て学長が理事長に上程し、常任理事会での審議を経て理事会で決定する。

	環境科学科	—	—	90	—	—	—	—	—
	建築学科	—	—	80	—	—	—	—	—
	小計	336	—	1,488	336	—	1,344	336	—
									4
医療健康	医療科学科	—	1	162	—	—	81	—	—
科学部	理学療法学科	—	—	80	—	—	40	—	—
	健康スポーツ科	—	1	142	—	—	71	—	—
	学科								
	小計	—	2	384	—	—	192	—	—
健康情報	健康情報学科	165	—	330	165	2	497	165	2
学部									
情報通信	情報工学科	160	—	640	160	—	640	160	—
工学部	通信工学科	80	—	320	80	—	320	80	—
	小計	240	—	960	240	—	960	240	—
総合情報	デジタルゲーム	—	1	435	—	1	295	—	—
学部	学科(注1)								
	デジタルゲーム	275	—	275	275	—	550	275	1
	学科(注2)								
	ゲーム&メディ	—	—	342	—	—	232	—	—
	ア学科								
	情報学科	90	—	360	90	—	360	90	—
	小計	365	1	1,435	365	1	1,435	365	1
									46

				12			37			2
建築・デザイン学部	建築・デザイン学	150	—	450	150	—	600	150	—	600
							0			
合計		1,256	324	5,056	1,256	324	5,030	1,256	324	5,030

(注1) 2025年度廃止分

(注2) 2026年度開設分

3 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2025年度以前に入学した者は、
従前の当該規定を適用する。

4 改正後の別表第4の規定にかかわらず、2026年度に2年次以上に編入
学、再入学、転部又は転科した者、2027年度に3年次以上に編入学、再
入学、転部又は転科した学生及び2028年度に4年次に編入学又は再入学
した者の入学金及び学費は次の通りとする。

学部	入学金	学費		
		項目	1年次	2年次以降
総合情報部	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
ゲーム&メディア学科		実験実習料	50,000	50,000

別表第1 削除

別表第2 削除

別表第3 削除

別表第1 削除

別表第2 削除

別表第3 削除

別表第4 入学金及び学費

単位：円

学部	入学金	学費		
		項目	1年次	2年次以降
工学部 情報通信工学部	250,000	授業料	1,282,000	1,482,000
総合情報学部 情報学科				
総合情報学部 デジタルゲー ム学科	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
		実験実習料	50,000	50,000
健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
		実験実習料	70,000	70,000
健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻	250,000	授業料	1,232,000	1,432,000
		実験実習料	300,000	300,000
健康情報学部 健康情報学科 スポーツ科学	250,000	授業料	1,082,000	1,282,000
		実習料	100,000	100,000

別表第4 入学金及び学費

単位：円

学部	入学金	学費		
		項目	1年次	2年次以降
工学部 情報通信工学部	250,000	授業料	1,282,000	1,482,000
総合情報学部				
健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻	250,000	授業料	1,332,000	1,532,000
		実験実習料	70,000	70,000
健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻	250,000	授業料	1,232,000	1,432,000
		実験実習料	300,000	300,000
健康情報学部 健康情報学科 スポーツ科学 専攻	250,000	授業料	1,082,000	1,282,000
		実習料	100,000	100,000
建築・デザイ ン学部	200,000	授業料	1,382,000	1,482,000

専攻				
建築・デザイン学部	200,000	授業料	1,382,000	1,482,000
別表第5 削除				

学部規則 変更事項を記載した書類

この法人は、この度、総合情報学部デジタルゲーム学科を新たに設置することとなったので、学部規則を次のとおり変更する。

1. 第2条第2項第8号を「デジタルゲーム学科は、主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成することを目的とする。」に改める。

(事由) 2026年4月より、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科の2学科を総合情報学部デジタルゲーム学科の1学科へ改組転換し、新しく学科の人材の養成に関する目的を定めるため。

2. 第2条第2項第9号(ゲーム&メディア学科)を削る。

(事由) 2026年4月より、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科の2学科を総合情報学部デジタルゲーム学科の1学科へ改組転換するため。

5. 附則として、次の附則を加える。

- 1 この規則は、2026年4月1日から施行する。
- 2 改正後の第2条、別表第1—12、別表第1—13及び別表第3の規定にかかわらず、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科に2025年度以前に入学した学生、2026年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2027年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生並びに2028年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

(事由) 施行日及び完成年度までの移行措置を明確にするため。

6. 別表第 1-12（総合情報学部 デジタルゲーム学科）の内容を改める。

（事由）2026 年 4 月より、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科の 2 学科を総合情報学部デジタルゲーム学科の 1 学科へ改組転換し、教育課程を新しく定めるため。

7. 別表第 1-13（総合情報学部 ゲーム&メディア学科）を削除する。

（事由）2026 年 4 月より、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科の 2 学科を総合情報学部デジタルゲーム学科の 1 学科へ改組転換し、別表第 1-12 に統合したため。

8. 別表第 3 において（総合情報学部 デジタルゲーム学科）の内容を改める。

（事由）2026 年 4 月より、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科の 2 学科を総合情報学部デジタルゲーム学科の 1 学科へ改組転換し、教育課程表を改めたため。

9. 別表第 3 において（総合情報学部 ゲーム&メディア学科）を削除する。

（事由）2026 年 4 月より、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科の 2 学科を総合情報学部デジタルゲーム学科の 1 学科へ改組転換し、教育課程表を改めたため。

以上

大阪電気通信大学学部規則の一部改正（案）について

【改正の趣旨】 2026年4月開設 総合情報学部デジタルゲーム学科設置に伴う改正

改正案	現行
<p>○大阪電気通信大学学部規則</p> <p>(略)</p> <p>(学部及び学科の人材の養成に関する目的)</p> <p>第2条 学則第3条の規定に基づき、各学部の人材の養成に関する目的は、次のとおりとする。</p> <p>(1) ～ (3)</p> <p>(略)</p> <p>(4) 総合情報学部は、多様な生活文化の創造を支えるために、情報技術の基礎知識及び応用に関する実学教育並びにコンテンツ制作活動を通じて、学生の学修成果の向上及び学修目標の達成並びに技能の向上を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。</p> <p>(5)</p>	<p>○大阪電気通信大学学部規則</p> <p>(略)</p> <p>(学部及び学科の人材の養成に関する目的)</p> <p>第2条 学則第3条の規定に基づき、各学部の人材の養成に関する目的は、次のとおりとする。</p> <p>(1) ～ (3)</p> <p>(略)</p> <p>(4) 総合情報学部は、多様な生活文化の創造を支えるために、情報技術の基礎知識及び応用に関する実学教育並びにコンテンツ制作活動を通じて、学生の学修成果の向上及び学修目標の達成並びに技能の向上を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的とする。</p> <p>(5)</p>

(略)

2 学則第3条の規定に基づき、各学科の人材の養成に関する目的は、次のとおりとする。

(1) ～ (7)

(略)

(8) デジタルゲーム学科は、主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成することを目的とする。

(9) 情報学科は、進化し続けるICTやIoT技術の基盤となる知識の修得、即戦力となり得る実践力の獲得、コミュニケーション能力等を中心とした社会性の向上の3項目を教育目標とし、情報のスペシャリストとして社会で活躍できる人材の育成を目的とする。

(略)

2 学則第3条の規定に基づき、各学科の人材の養成に関する目的は、次のとおりとする。

(1) ～ (7)

(略)

(8) デジタルゲーム学科は、デジタルゲームを軸とする主に対話的なエンタテインメントコンテンツ分野の学際的研究や制作を通して、幅広い意味でのエンタテインメントに関する高度な知識と技術の修得を支援し、協調性とコミュニケーション能力を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成することを目的とする。

(9) ゲーム&メディア学科は、エンタテインメントコンテンツの企画・制作・教育を軸とするデジタル分野の学際的研究や制作を行い、関連するメディアの幅広い知識と高度な制作技術を修得し、それらのコンテンツの意義や魅力を広く社会に発信することでビジネスにつなげ、社会で継続的に貢献できる人材を育成することを目的とする。

(10) 情報学科は、進化し続けるICTやIoT技術の基盤となる知識の修得、即戦力となり得る実践力の獲得、コミュニケーション能力等を中心とした社会性の向上の3項目を教育目標とし、情報のスペシャリストとして社会で活躍できる人材の育成を目的とする。

(10) 建築・デザイン学科は、すべての人々が安全で快適に生活できる社会を支える都市と建築、インテリアにいたる幅広いスケールの実空間や、デジタル技術により構築された情報空間など、現実と仮想を問わない、人間を取り巻くありとあらゆる空間の設計・造形と構築に関する知識と技術を講義する実学教育を通じて、学生の人間の成長を支援し、広く社会及び産業界で活躍でき、持続可能な社会の発展に貢献することができる専門的人材の育成を目的とする。

(略)

附 則(2025年1月30日運営会議での審議を経て学長が決定 2026年4月総合情報学部デジタルゲーム学科設置に対応するため)

1 この規則は、2026年4月1日から施行する。

2 改正後の第2条、別表第1—12、別表第1—13及び別表第3の規定にかかわらず、総合情報学部デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科に2025年度以前に入学した学生、2026年度に2年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生、2027年度に3年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生並びに2028年度に4年次に編入学、再入学、転部又は転科した学生は、従前の当該規定を適用する。

別表第1—1 工学部 電気電子工学科

(略)

別表第1—2 工学部 電子機械工学科

(11) 建築・デザイン学科は、すべての人々が安全で快適に生活できる社会を支える都市と建築、インテリアにいたる幅広いスケールの実空間や、デジタル技術により構築された情報空間など、現実と仮想を問わない、人間を取り巻くありとあらゆる空間の設計・造形と構築に関する知識と技術を講義する実学教育を通じて、学生の人間の成長を支援し、広く社会及び産業界で活躍でき、持続可能な社会の発展に貢献することができる専門的人材の育成を目的とする。

(略)

別表第1—1 工学部 電気電子工学科

(略)

別表第1—2 工学部 電子機械工学科

(略)				
別表第1—3 工学部 機械工学科				
(略)				
別表第1—4 工学部 基礎理工学科				
(略)				
別表第1—5 削除				
別表第1—6 削除				
別表第1—7 健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻				
(略)				
別表第1—8 健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻				
(略)				
別表第1—9 健康情報学部 健康情報学科 健康スポーツ科学専攻				
(略)				
別表第1—10 情報通信工学部 情報工学科				
(略)				
別表第1—11 情報通信工学部 通信工学科				
(略)				
別表第1—12 総合情報学部 デジタルゲーム学科				
(1) 共通科目				
(2026年度からの教育課程)				
区分	授業科目	単必	週時間数	卒業要件単

(略)				
別表第1—3 工学部 機械工学科				
(略)				
別表第1—4 工学部 基礎理工学科				
(略)				
別表第1—5 削除				
別表第1—6 削除				
別表第1—7 健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻				
(略)				
別表第1—8 健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻				
(略)				
別表第1—9 健康情報学部 健康情報学科 健康スポーツ科学専攻				
(略)				
別表第1—10 情報通信工学部 情報工学科				
(略)				
別表第1—11 情報通信工学部 通信工学科				
(略)				
別表第1—12 総合情報学部 デジタルゲーム学科				
(1) 共通科目				
(2024年度からの教育課程)				
区分	授業科目	単必	週時間数	卒業要件単

大阪電気通信大学学部規則の一部改正（案）について

			位 選 数	1年	2年	3年	4年	位数	
				次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期		
人 文 ・ 社 会 ・ 自 然 群	大学の学び リテラシー	総合教養	2	△2・0				8単 位か ら28 単位 まで	人 文・ 社 会・ 自 然 群、 外 国 語 群、 健 康・ スポ ーツ 群、 情 報 基 礎 群を あわ
		総合ゼミナール	2	△2・0					
		日本語上達法1	2	△2・0					
		社会生活と法	2	△2・0					
	視野を広げ る	OECU概論1	1	△1・0					
		異文化の理解	2	△0・2					
		政治学	2	△0・2					
		発達心理学	2	△0・2					
		現代社会と青年 の心理	2	△2・0					
		アジアの言語と 文化	2	△0・2					
		ヨーロッパの言 語と文化	2	△0・2					
		大阪の文化と歴 史	2	△0・2					
		高齢者社会と医 療福祉	2	△0・2					

			位 選 数	1年	2年	3年	4年	位数	
				次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期		
人 文 ・ 社 会 ・ 自 然 群	大学の学び リテラシー	総合教養	2	△2・0				8単 位か ら28 単位 まで	人 文・ 社 会・ 自 然 群、 外 国 語 群、 健 康・ スポ ーツ 群、 情 報 基 礎 群を あわ
		総合ゼミナール	2	△2・0					
		日本語上達法1	2	△2・0					
		社会生活と法	2	△2・0					
	視野を広げ る	OECU概論1	1	△1・0					
		異文化の理解	2	△0・2					
		政治学	2	△0・2					
		発達心理学	2	△0・2					
		現代社会と青年 の心理	2	△2・0					
		アジアの言語と 文化	2	△0・2					
		ヨーロッパの言 語と文化	2	△0・2					
		大阪の文化と歴 史	2	△0・2					
		高齢者社会と医 療福祉	2	△0・2					

大阪電気通信大学学部規則の一部改正（案）について

群	2					単位 まで		
	Core English 3	1	△	2・0				
	Core English 4	1	△	0・2				
	Applied English 1	1	△		2・0			
	Applied English 2	1	△		0・2			
	Practical English 1	1	△		2・0			
	Practical English 2	1	△		0・2			
	Advanced English 1	1	△		2・0			
	Advanced English 2	1	△		0・2			
	中国語	中国語 1	1	△			2・0	
		中国語 2	1	△			0・2	
		中国語 3	1	△			2・0	
		中国語 4	1	△			0・2	
	日本語	日本語 1	1	△	2・0			
		日本語 2	1	△	0・2			

群	2					単位 まで		
	Core English 3	1	△	2・0				
	Core English 4	1	△	0・2				
	Applied English 1	1	△		2・0			
	Applied English 2	1	△		0・2			
	Practical English 1	1	△		2・0			
	Practical English 2	1	△		0・2			
	Advanced English 1	1	△		2・0			
	Advanced English 2	1	△		0・2			
	中国語	中国語 1	1	△			2・0	
		中国語 2	1	△			0・2	
		中国語 3	1	△			2・0	
		中国語 4	1	△			0・2	
	日本語	日本語 1	1	△	2・0			
		日本語 2	1	△	0・2			

大阪電気通信大学学部規則の一部改正（案）について

		日本語 3	1	△	2・0			
		日本語 4	1	△	0・2			
	グローバル	グローバル研修 (英語)	2	△		2・0		
		グローバル研修	2	△		2・0		
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	健康・スポーツ科学論	2	△	2・0			2単位から6単位まで
		スポーツ文化論	2	△	0・2			
		スポーツ実習 1	1	△	2・0			
		スポーツ実習 2	1	△	0・2			
		スポーツ実習 3	1	△			[2・0] [0・2]	
情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			0単位から2単位まで

(注) 必選欄 △：選択科目

(2) 専門教育科目

		日本語 3	1	△	2・0			
		日本語 4	1	△	0・2			
	グローバル	グローバル研修 (英語)	2	△		2・0		
		グローバル研修	2	△		2・0		
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	健康・スポーツ科学論	2	△	2・0			2単位から6単位まで
		スポーツ文化論	2	△	0・2			
		スポーツ実習 1	1	△	2・0			
		スポーツ実習 2	1	△	0・2			
		スポーツ実習 3	1	△			[2・0] [0・2]	
情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0			0単位から2単位まで

(注) 必選欄 △：選択科目

(2) 専門教育科目 **デジタルゲーム学科**

(2026年度からの教育課程)										(2024年度からの教育課程)											
区分	授業科目	単位数	必選			週時間数				卒業要件単位数	区分	授業科目	単位数	必選	週時間数				卒業要件単位数		
			デジタルゲーム専攻	ゲーム&メディア専攻	ゲーム・社会デザイン専攻	1年次	2年次	3年次	4年次						1年次	2年次	3年次	4年次			
						前期 ・ 後期	前期 ・ 後期	前期 ・ 後期	前期 ・ 後期						前期 ・ 後期	前期 ・ 後期	前期 ・ 後期	前期 ・ 後期		前期 ・ 後期	前期 ・ 後期
専門教育科目	ゲーム学	2	○	△	△	2・0				必修科目28	専門教育科目	グラフィックス	3Dグラフィックス演習1	2	△	0・4				卒業研究以外必修科目	
	ゲームの心理学	2	△	△	△	2・0				科目をあわせて90単位から110単位まで		グラフィックス	3Dグラフィックス演習2	2	△		4・0			20単位、卒業研究8単位、選択科目をあわせて90単位から110単位まで	
	プログラミング演習1	2	△	△	△	2・0						クリエイション	デザイン基礎演習	2	△	2・0					
	プログラミング演習2	2	△	△	△	0・2						クリエイション	デッサンの基礎演習	2	△	0・4					
	プログラミング演習3	2	△	△	△		2・0					クリエイション	映像制作基礎演習	2	△		2・0				
	プログラミング演習4	2	△	△	△		0・2					クリエイション	デッサン演習	2	△		4・0				
	スクリプトプログラミング1	2	△	△	△	2・0						クリエイション	表現演習1	2	△		0・4				
	スクリプトプログラミング2	2	△	△	△		2・0					クリエイション	映像制作演習	2	△			2・0			
	スクリプトプログラミング3	2	△	△	△			2・0				クリエイション	UI・UXデザイン	2	△			2・0			
	知的財産権	2	△	△	△	0・2						クリエイション	表現演習2	2	△			0・4			
													クリエイション	イラストレーシ	2	△			0・2		

	ゲーム制作入門演習	2	△	△	△	2・0			
	インタラクティブメディア概論	2	△	△	△	0・2			
	UI・UXデザイン	2	△	△	△			0・2	
	ゲーム史	2	△	△	△		2・0		
	ゲームデザイン	2	△	△	△		0・2		
	遊戯の歴史	2	△	○	△	2・0			
	ゲームミュージック演習	2	△	△	△			0・2	
	ゲーム概論	2	△	△	○	2・0			
	ゲーム表現	2	△	△	△		2・0		
	ゲームジャム入門	2	△	△	△	<4・0>・<0・0>			
	ゲーム試作入門	2	△	△	△	<0・4>・<0・0>			
	ゲーム試作演習1	2	△	△	△	0・4			
	ゲーム試作演習2	2	△	△	△		4・0		
	ゲームプログラミング基礎	2	△	△	△	0・2			
	ゲームプログラミング	2	△	△	△		0・2		
	バーチャル表現入門	2	△	△	△	4・0			
	バーチャル表現演習1	2	△	△	△	0・2			
	演習								
	視覚表現論	2	△			0・2			
アニメーション	アニメーション	2	△			2・0			
	概論								
	2DCGアニメーション演習	2	△				0・2		
	3DCGアニメーション演習1	2	△					0・4	
	3DCGアニメーション演習2	2	△						2・0
	モーションデザイン演習	2	△						4・0
ゲーム制作	ゲーム学	2	○			2・0			
	ゲーム制作入門演習	2	△			2・0			
	知的財産権	2	○			0・2			
	インタラクティブメディア概論	2	△			0・2			
	ゲーム史	2	△				2・0		
	ゲームデザイン	2	△				0・2		
	シリアスゲーム論	2	△					0・2	
	ゲームの心理学	2	△			2・0			

デッサン演習3	2	△	△	△		0・4		
モーションデザイン入門演習	2	△	△	△		2・0		
モーションデザイン演習	2	△	△	△		4・0		
キャラクターデザイン演習	2	△	△	△		0・2		
イラストレーション演習	2	△	△	△		0・2		
Webデザイン演習1	2	△	△	△		4・0		
Webデザイン演習2	2	△	△	△		0・2		
Webプログラミング	2	△	△	△		0・2		
キャラクターライズ創作論	2	△	△	△	0・2			
物理現象とCG表現	2	△	△	△		2・0		
キャラクターライズ創作演習	2	△	△	△		0・4		
クロスメディア表現演習	2	△	△	△		4・0		
メディア表現演習	2	△	△	△		2・0		
2DCGアニメーション演習1	2	△	△	△		2・0		
2DCGアニメーション演習2	2	△	△	△		0・2		
メディア論	2	△	△	△		0・2		
演習1								
プログラミング	2	△				2・0		
演習2								
プログラミング	2	△				0・2		
演習3								
データ構造とアルゴリズム	2	△				2・0		
オブジェクト指向ソフトウェア開発	2	△				0・2		
スクリプトプログラミング演習2	2	△				2・0		
プログラミング	2	△				2・0		
演習4								
ネットワークシステム	2	△				0・2		
Webプログラミング	2	△				0・2		
スクリプトプログラミング演習3	2	△				2・0		
マネジメント								
ゲームプランニング	2	△	0・2					
アクティブシン	2	△	2・0					

ライブ配信演習1	2	△	△	△	2・0			
ライブ配信演習2	2	△	△	△		2・0		
eスポーツマネジメント	2	△	△	△		0・2		
eスポーツイベント入門演習	2	△	△	△	0・4			
eスポーツイベント演習	2	△	△	△			0・4	
音楽理論	2	△	△	△	2・0			
サウンドデザイン演習	2	△	△	△	0・2			
音楽制作演習	2	△	△	△		2・0		
映像音響演習	2	△	△	△		0・2		
メディアコミュニケーションデザイン演習1	2	△	△	△	2・0			
メディアコミュニケーションデザイン演習2	2	△	△	△	0・2			
メディアアート演習	2	△	△	△		2・0		
デジタルファブリケーション演習	2	△	△	△		0・2		
映像・映画概論	2	△	△	△	2・0			
映像設計	2	△	△	△	0・2			
アニメーション技法	2	△	△	△	0・2			

	キング演習							
	コンテンツマーケティング	2	△			2・0		
	コンテンツマネジメント	2	△			0・2		
	ビジネスマネジメント論	2	△				2・0	
キャリア形成	大学とその学び	2	○		2・0			
	キャリアと学び	2	△		0・2			
	キャリア実践	2	○			1・1		
	インターンシップ	2	△				2・2	
	問題解決の基礎	2	△		2・0			
	ゲーム・メディア制作特論	2	△		0・2			
	コミュニケーション技法	2	△		0・2			
	キャリアプランニング	2	○			2・0		
	キャリア実践上級	2	○				1・1	
	OECU概論2	1	△		1・0			
プロジェ	プロジェクト入	2	○		0・2			

	グラフィックデザイン演習1	2	△	△	△	0・2				
	グラフィックデザイン演習2	2	△	△	△		2・0			
	プロダクトデザイン演習	2	△	△	△			2・0		
	エディトリアルデザイン演習	2	△	△	△			2・0		
社会デザイン	社会学概論	2	△	△	△		2・0			
	問題解決の基礎	2	△	△	△	2・0				
	コミュニケーションの基礎	2	△	△	△	0・2				
	課題解決の基礎1	2	△	△	△		2・0			
	課題解決の基礎2	2	△	△	△		0・2			
	シリアスゲーム入門	2	△	△	△		2・0			
	シリアスゲーム演習	2	△	△	△			4・0		
	ゲームと社会	2	△	△	△	0・2				
	ゲームと社会設計1	2	△	△	△		2・0			
	ゲームと社会設計2	2	△	△	△		0・2			
	ゲームコミュニケーション演習	2	△	△	△			4・0		
	DXと社会設計1	2	△	△	△		2・0			
	DXと社会設計2	2	△	△	△		0・2			
	DXデザイン演習	2	△	△	△			4・0		
	情	ゲームの数学1	2	△	△	△	2・0			

クト	門演習								
	プロジェクト演習1	2	△				2・0		
	プロジェクト演習2	2	△				0・2		
	プロジェクト演習3	2	△					2・2	
	特別活動A	2	△				◎・		
							◎		
	特別活動B	2	△				◎・		
							◎		
	ゼミナール	プレゼミ	2	○				2・0	
		ゼミナール	2	○				0・2	
	卒業研究	8	○					◎・	
								◎	

	ゲームの数学2	2	△	△	△	2・0		
	確率・統計入門	2	△	△	△	0・2		
	人工知能	2	△	△	△		0・2	
	データサイエンス基礎	2	△	△	△	2・0		
	人間工学	2	△	△	△	2・0		
	プログラミングシステム論	2	△	△	△		2・0	
	ゲームセンサー論	2	△	△	△		2・0	
	情報ネットワーク	2	△	△	△	0・2		
	ネットワークシステム	2	△	△	△		0・2	
	アルゴリズム基礎論	2	△	△	△	0・2		
	データ構造とアルゴリズム	2	△	△	△	2・0		
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2	△	△	△	0・2		
	ヒューマンインタラクション	2	△	△	△		2・0	
マネジメント	アクティブシンキング	2	△	△	△	2・0		
	ゲームプランニング	2	△	△	△	0・2		
	コンテンツマネジメント	2	△	△	△		0・2	
	コンセプトメイキング	2	△	△	△		0・2	

	マーケティング論	2	△	△	△			2・0	
	広告デザイン	2	△	△	△			2・0	
キャリア	OECU 概論 2	1	△	△	△	1・0			
	インターンシップ	2	△	△	△			2・2	
	キャリア実践	2	○	○	○		1・1		
	キャリア実践上級	2	○	○	○			1・1	
	キャリアと学び	2	○	○	○	0・2			
	キャリアプランニング	2	○	○	○		2・0		
	リテラシー	総合ゲーム基礎1	2	○	○	○	2・0		
総合ゲーム基礎2		2	○	○	○	0・2			
コンピュータリテラシー		2	○	○	○	2・0			
芸術概論		2	△	△	△	2・0			
メディアリテラシー		2	△	△	△	0・2			
クリエイティブライティング		2	△	△	△	0・2			
プロジェクト	プロジェクト演習1	2	△	△	△		2・0		
	プロジェクト演習2	2	△	△	△		0・2		
	総合プロジェクト演習	2	△	△	△			2・2	
その他	表現活動1	2	△	△	△	0・2			
	表現活動2	2	△	△	△		0・2		

特別活動1	2	△	△	△	0・2			
特別活動2	2	△	△	△		0・2		
ゼミナール1	2	○	○	○			2・0	
ゼミナール2	2	○	○	○			0・2	
卒業研究・卒業制作	8	○	○	○				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

別表第1—13 削除

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

別表第1—13 総合情報学部 ゲーム&メディア学科

(1) 共通科目

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単 位 数	必 選	週時間数				卒業要件単 位数	
				1年次	2年次	3年次	4年次		
				前期 後期	前期 後期	前期 後期	前期 後期		
人 文 社 会 ・ 自 然 群	大学の学び	2	△	2・0				8単位 から2 8単位 まで	人文・
	リテラシー	2	△	2・0					社会・
	日本語上達法1	2	△	2・0					自然
	社会生活と法	2	△	2・0					群、外
	OECU概論1	1	△	1・0					国語
	視野を広げ	2	△	0・2					群、健
	る	2	△	0・2					康・ス
政治学	2	△	0・2				ポーツ		
発達心理学	2	△	0・2				群、情		
現代社会と青年	2	△	2・0				報基		
の心理									

		アジアの言語と文化	2	△	0・2					基礎群を あわ せて1 4単位 から34 単位 まで
		ヨーロッパの言語と文化	2	△	0・2					
		大阪の文化と歴史	2	△	0・2					
		高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2					
		からだの科学	2	△	2・0					
	社会とつながる	現代社会を考える	2	△	2・0					
		歴史学の世界	2	△	2・0					
		経済学の世界	2	△	2・0					
		哲学の世界	2	△	2・0					
		文学の世界	2	△	0・2					
		日本国憲法	2	△	0・2					
		教育制度論	2	△	2・0					
		ジェンダー論	2	△	0・2					
		国際コミュニケーション	2	△	2・0					
		平和学	2	△	2・0					
		日本の近代史	2	△	0・2					
		企業社会と労働	2	△	0・2					

		日本語上達法2	2	△	0・2					
		文字の文化と歴史	2	△	0・2					
外国語群	英語	Core English 1	1	△	2・0			4単位		
		Core English 2	1	△	0・2			から1		
		Core English 3	1	△	2・0			8単位		
		Core English 4	1	△	0・2			まで		
		Applied English 1	1	△		2・0				
		Applied English 2	1	△		0・2				
		Practical English 1	1	△		2・0				
		Practical English 2	1	△		0・2				
		Advanced English 1	1	△			2・0			
		Advanced English 2	1	△			0・2			
		中国語		中国語1	1	△		2・0		
				中国語2	1	△		0・2		
				中国語3	1	△			2・0	
				中国語4	1	△			0・2	

日本語	日本語1	1	△	2・0			
	日本語2	1	△	0・2			
	日本語3	1	△	2・0			
	日本語4	1	△	0・2			
グローバル	グローバル研修 (英語)	2	△			2・0	
	グローバル研修	2	△			2・0	
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0	2単位から6単位まで
		スポーツ文化論	2	△		0・2	
	スポーツ実習1	1	△	2・0			
	スポーツ実習2	1	△	0・2			
	スポーツ実習3	1	△			[2・0]	
						[0・2]	
情報基礎群	情報	AI・データサイエンス入門	2	△	2・0		0単位から2単位まで

(注) 必選欄 △: 選択科目

(2) 専門教育科目 ゲーム&メディア学科

(2024年度からの教育課程)

区分	授業科目	単必	週時間数	卒業
----	------	----	------	----

				位 選 数	1年	2年	3年	4年	要件 単 位 数
					次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	次 前 期・ 後期	
専 門 科 目	ゲ ー ム	ゲ ー ム 学	ゲ ー ム 学	2	△	2・0			卒 業
			ゲ ー ム の 心 理 学	2	△	2・0			制 作・
			イ ン タ ラ ク ティ ブ メ デ ィ ア 概 論	2	△	0・2			研 究 以 外
			遊 戯 の 歴 史	2	△		2・0		必 修
			知 的 財 産 権	2	○		0・2		科 目1
			ゲ ー ム 評 価 法 演 習	2	△		0・2		8 単 位、
			ゲ ー ム と 学 び ・ 演 習	2	△			2・0	卒 業 制 作・
	ゲ ー ム 制 作	ゲ ー ム 制 作	ゲ ー ム ・ メ デ ィ ア 制 作 特 論	2	△	0・2			研 究8 単 位、
			ゲ ー ム 制 作 入 門 演 習	2	△	0・2			選 択 科 目 を あ わ せ て90
			ゲ ー ム ・ 映 像 シ ナ リ オ	2	△		2・0		
			ゲ ー ム ビ ジ ネ ス	2	△		0・2		
			ゲ ー ム 制 作 演 習	2	△			2・0	

		キャラクターデザイン演習	2	△		0・2			単位 から1
		ゲームミュージック演習	2	△		0・2			10単 位ま で
プロデュース		プランニング入門演習	2	△	2・0				
		コンセプトメイキング	2	△		0・2			
		イベント制作概論	2	△		0・2			
		メディア論	2	△		0・2			
マーケティング		コンテンツマーケティング演習	2	△		2・0			
		マーケティング論	2	△		2・0			
		広告デザイン	2	△		2・0			
ライブ		ライブ配信演習1	2	△	0・2				
		ライブ配信演習2	2	△		2・0			
		ゲーム・メディアライブ演習	2	△		0・2			
メディア	CG	3Dグラフィックス演習1	2	△	2・0				
ア		3Dグラフィックス	2	△	0・2				

		メディア表現演習	2	△	2・0		
		メディアアート演習	2	△	2・0		
		デジタルファブリケーション演習	2	△	0・2		
		先端メディア表現演習	2	△		4・0	
	映像	映像・映画概論	2	△	2・0		
		映像制作基礎演習	2	△	2・0		
		アニメーション概論	2	△	2・0		
		アニメーション技法	2	△	0・2		
		映像設計	2	△	0・2		
		映像制作演習	2	△	2・0		
		デザイン表現	デザイン基礎演習	2	△	2・0	
		グラフィックデザイン演習1	2	△	0・2		
		グラフィックデザイン演習2	2	△	2・0		

		イラストレーショ ン演習	2	△	0・2		
		プロダクトデザイ ン演習	2	△		2・0	
		エディトリアルデ ザイン演習	2	△		2・0	
		UI・UXデザイン	2	△		0・2	
	情報デザイ ン	スクリプトプログ ラミング入門演 習	2	△	2・0		
		プログラミング演 習1	2	△	0・2		
		スクリプトプログ ラミング演習	2	△		2・0	
		Webデザイン演 習1	2	△		4・0	
		Webデザイン演 習2	2	△		0・2	
		プログラミング演 習2	2	△		0・2	
		アルゴリズム基 礎論	2	△		2・0	
リテラ	アートリテ	芸術概論	2	△	2・0		

	シー ラシー	メディア芸術文 化論	2	△	2・0			
		演劇概論	2	△	0・2			
		デッサンの基礎 演習	2	△	0・4			
		クリエイティブライ ティング	2	△	0・2			
		物語のデザイン	2	△		2・0		
		デッサン演習	2	△		4・0		
		コミュニケーション	問題解決の基礎	2	△	2・0		
	シー	文書処理リテラ シー	2	△	0・2			
		ビジネスコミュニ ケーション演習	2	△		0・2		
		プロジェクト	プロジェクト演習 1	2	△	0・2		
	プロジェクト	プロジェクト演習 2	2	△		0・2		
		社会プロジェクト 演習	2	△			0・2	
	情報リテラ シー	社会学概論	2	△		2・0		
		情報通信論	2	△		2・0		
認知科学		2	△		0・2			

キャリア ア	キャリア形 成基礎	コンピュータリテ	2	○	2・0			
		ラシー						
		学びとキャリア	2	○	2・0			
		仕事とキャリア	2	○	0・2			
		メディアリテラシ	2	△	0・2			
		ー						
		キャリアプランニ	2	○		2・0		
		ング						
		キャリア実践	2	○		0・2		
		キャリア実践上	2	○			1・1	
級								
インターンシップ	2	△			2・2			
ゼミナ ール	ゼミナール	プレゼミ	2	○		2・0		
		制作・研究	2	○		0・2		
		卒業制作・研究	8	○				◎・ ◎
全学共 通	全学共通	OECU概論2	1	△	1・0			
		データサイエン	2	△		2・0		
		ス基礎						
		人工知能	2	△		0・2		
その他	その他	特別活動	2	△		◎・ ◎		

(注) 必選欄 ○:必修科目 △:選択科目

別表第1—14 総合情報学部 情報学科

(略)

別表第1—15 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科

(略)

別表第2 教職課程

(略)

別表第3 進級・卒業要件一覧表

(1) 工学部 電気電子工学科、電子機械工学科、機械工学科

(略)

(2) 工学部 基礎理工学科

(略)

(3) 健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻

(略)

(4) 健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻

(略)

(5) 健康情報学部 健康情報学科 スポーツ科学専攻

(略)

(6) 情報通信工学部 情報工学科

(略)

(7) 情報通信工学部 通信工学科

(略)

別表第1—14 総合情報学部 情報学科

(略)

別表第1—15 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科

(略)

別表第2 教職課程

(略)

別表第3 進級・卒業要件一覧表

(1) 工学部 電気電子工学科、電子機械工学科、機械工学科

(略)

(2) 工学部 基礎理工学科

(略)

(3) 健康情報学部 健康情報学科 医療工学専攻

(略)

(4) 健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻

(略)

(5) 健康情報学部 健康情報学科 スポーツ科学専攻

(略)

(6) 情報通信工学部 情報工学科

(略)

(7) 情報通信工学部 通信工学科

(略)

(8) 総合情報学部 デジタルゲーム学科

(2026年度からの教育課程)

区分	卒業要件単位数		
共通科目	人文・社会・自然群	8～28単位	
	外国語群	4～18単位	
	健康・スポーツ群	2～6単位	
	情報基礎群	0～2単位	
	計	14～34単位	
専門教育科目	必修科目	卒業研究・卒業制作	8単位
		卒業研究・卒業制作以外	20単位
	選択科目	62～82単位	
	計	90～110単位	
	合計	124単位	

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	休学・停学期間を除き2年以上在学していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位94単位以上を修得していること。
卒業要件	1 休学・停学期間を除き4年以上在学していること。 2 卒業要件単位数 124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。

(8) 総合情報学部 デジタルゲーム学科

(2024年度からの教育課程)

区分	卒業要件単位数		
共通科目	人文・社会・自然群	8～28単位	
	外国語群	4～18単位	
	健康・スポーツ群	2～6単位	
	情報基礎群	0～2単位	
	計	14～34単位	
専門教育科目	必修科目	卒業研究	8単位
		卒業研究以外	20単位
	選択科目	62～82単位	
	計	90～110単位	
合計	124単位		

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	休学・停学期間を除き2年以上在学していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位94単位以上を修得していること。
卒業要件	1 休学・停学期間を除き4年以上在学していること。 2 卒業要件単位数 124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。

ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
インターンシップ

(注2) 他学科履修

総合情報学部その他学科専門科目のうち、指定された授業科目について、選択科目として10単位まで履修することができる。

(9) 削除

ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
インターンシップ

(注2) 他学科履修

総合情報学部その他学科専門科目のうち、指定された授業科目について、選択科目として10単位まで履修することができる。

(9) 総合情報学部 ゲーム&メディア学科

(2024年度からの教育課程)

区分	卒業要件単位数		
共通科目	人文・社会・自然群		8～28単位
	外国語群		4～18単位
	健康・スポーツ群		2～6単位
	情報基礎群		0～2単位
	計		14～34単位
専門教育科目	必修科目	卒業制作・研究	8単位
		卒業制作・研究以外	18単位
	選択科目		64～84単位
	計		90～110単位
合計			124単位

(10) 総合情報学部 情報学科

(略)

(11) 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科

(略)

2年次進級要件	休学・停学期間を除き1年以上在学していること。
3年次進級要件	休学・停学期間を除き2年以上在学していること。
4年次進級要件	1 休学・停学期間を除き3年以上在学していること。 2 卒業要件単位94単位以上を修得していること。
卒業要件	1 休学・停学期間を除き4年以上在学していること。 2 卒業要件単位数124単位以上を修得していること。

(注1) 履修制限

一年度内に履修できる単位数は、44単位を超えないものとする。
ただし、所定の単位を優れた成績をもって修得した者に、年間4単位の緩和措置を設けることがある。なお、緩和措置については当該年度内で有効とし、緩和措置の累積は行わない。また、次の科目の単位数については履修制限単位数に含めない。

履修登録する時点で夏期及び春期集中科目として開講予定の科目
インターンシップ

(注2) 他学科履修

総合情報学部の他学科専門科目のうち、指定された授業科目について、選択科目として10単位まで履修することができる。

(10) 総合情報学部 情報学科

(略)

(11) 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科

(略)

○学部教授会規則

平成17年4月19日

制定

(趣旨)

第1条 この規則は、大阪電気通信大学学則(以下「学則」という。)第41条第2項の規定に基づき、学部教授会(以下「教授会」という。)の構成と運営に関し必要な事項を定める。

(構成)

第2条 教授会は、当該学部等所属の専任の教員をもって組織する。

2 この規則において「教員」とは、学則第38条に規定する教授、准教授及び講師をいう。

3 複数の学部等が合同で教授会を開催することができる。

(審議事項等)

第3条 教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

(1) 学生の入学、卒業及び課程の修了

(2) 学位の授与

(3) 前2号に掲げるもののほか、教育研究に関する重要な事項で、教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定める次の事項

ア 教育課程に関する事項

イ 学生の身分の取扱いに関する事項

ウ 学生の学修指導及び評価に関する事項

エ 学生の厚生補導、賞罰に関する事項

オ 教育の改善及び研究に関する事項

カ 教員の人事選考に関する事項

キ 学部長等の選考に関する事項

ク 学部等に関する学則及び規則に関する事項

ケ 主任会から提起された事項

コ その他学部等の運営に関する事項

2 前項第1号の入学に関する事項については、合否判定会議の審議をもって代えることができる。

3 教授会は、第1項に規定するもののほか、学長、学部長及び機構長(以下この項において「学長等」という。)がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、及び学長等の

求めに応じ、意見を述べることができる。

(主任会)

第4条 教授会は、教授会の構成員のうちの一部をもって構成される主任会を置くことができる。

2 主任会に関する事項は、別に定める。

(教員選考委員会)

第5条 第3条第1項第3号カの人事選考に関する事項を審議するため、教員選考委員会をおく。

2 教員選考委員会に関する規則は、別に定める。

(教授会の招集)

第6条 教授会は、あらかじめ議案を通知して、学部長等がこれを招集し、その議長となる。複数の学部等が合同で教授会を開催する場合には、議長は当該学部長等の中で定める。

2 学部長等が職務を遂行できないときは、学部長等の指名した者が、学部長等の職務を代行する。

(教授会の運営)

第7条 教授会の運営は、次のとおりとする。

(1) 教授会は、構成員の過半数の出席によって成立し、その議決は、構成員である出席者の過半数によって行う。ただし、可否同数の場合は、議長が決する。

(2) 前号の構成員数には休職中の者、在外研究員及び国内研究員の数は含めない。

(3) 教授会の議事は、議長の指名する書記によって記録し、次回教授会の冒頭に確認した後、議事録として構成員に公開するものとする。

(4) 教授会が必要と認めた場合、構成員以外の者の出席を求め意見を聴くことができる。

(改廃)

第8条 この規則の改廃は、教授会での意見を参酌し、運営会議の審議を経て学長が決定し、理事長へ報告する。

附 則

1 この規則は、平成17年5月1日から施行する。

2 学部教授会規則(平成7年4月1日制定)は、廃止する。

附 則

この規則は、平成22年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成30年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、2021年9月1日から施行する。

附 則(2025年2月13日運営会議での審議を経て学長が決定 認証評価受審時の指摘により、教授会に関する規定を整理することに伴う改正のため)

この規則は、2025年2月13日から施行する。

設置の趣旨等を記載した書類

資料目次

【資料1】 総合情報学部デジタルゲーム学科 カリキュラムマップ

【資料2】 総合情報学部デジタルゲーム学科の時間割

【資料3】 総合情報学部デジタルゲーム学科の履修モデル

【資料4】 インターンシップ実習先一覧

【資料5】 学校法人大阪電気通信大学定年規則

【資料6】 活動評価シート

【資料7】 FD・SD 実施テーマ

【資料8】 専門教育課程キャリア形成科目群及びプロジェクト科目群 授業科目概要

【資料9】 就職支援体制

DP (1)	専門知識・技能を修得し、実践する力	【手】 【頭】
DP (2)	コミュニケーション力	【心】
DP (3)	課題を発見し、問題を解決する力	【手】 【頭】
DP (4)	他者と協力して目的を達成する力	【手】 【頭】 【心】
DP (5)	自らを律し、学び続ける力	【手】 【心】
DP (6)	総合力	【手】 【頭】 【心】

授業科目	単位数	必選			配当年次	DP(1)	DP(2)	DP(3)	DP(4)	DP(5)	DP(6)
		デジタルゲーム専攻	ゲーム&メディア専攻	ゲーム・社会デザイン専攻							
総合教養	2	△	△	△	1	◎		○		○	○
総合ゼミナール	2	△	△	△	1		○	◎		○	
日本語上達法1	2	△	△	△	1		○			○	◎
社会生活と法	2	△	△	△	1			◎	○	○	
OECU概論1	1	△	△	△	1	◎		○			
異文化の理解	2	△	△	△	1		○	○	◎		
政治学	2	△	△	△	1			○	◎	○	
発達心理学	2	△	△	△	1			◎	○	○	
現代社会と青年の心理	2	△	△	△	1			◎		○	
アジアの言語と文化	2	△	△	△	1		◎	○	○		
ヨーロッパの言語と文化	2	△	△	△	1		◎	○	○		
大阪の文化と歴史	2	△	△	△	1			◎		○	
高齢者社会と医療福祉	2	△	△	△	1	○		◎			
からだの科学	2	△	△	△	1	◎		○			
現代社会を考える	2	△	△	△	1			◎	○	○	
歴史学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
経済学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
哲学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
文学の世界	2	△	△	△	1			◎	○	○	
日本国憲法	2	△	△	△	1			○	○	◎	
教育制度論	2	△	△	△	1			◎	○	○	
ジェンダー論	2	△	△	△	1			◎	○	○	
国際コミュニケーション	2	△	△	△	1		◎	○	○		
平和学	2	△	△	△	1			○	○	◎	
日本の近代史	2	△	△	△	1			◎	○	○	
企業社会と労働	2	△	△	△	1			◎	○	○	
日本語上達法2	2	△	△	△	1		○			○	◎
文字の文化と歴史	2	△	△	△	1	○		◎			
学術横断講座	2	△	△	△	1			◎	○	○	
研究交流講座	2	△	△	△	1			◎	○	○	
Core English 1	1	△	△	△	1		◎	○			
Core English 2	1	△	△	△	1		◎	○			
Core English 3	1	△	△	△	1		◎		○		
Core English 4	1	△	△	△	1		◎		○		
Applied English 1	1	△	△	△	2		◎				
Applied English 2	1	△	△	△	2		◎	○			
Practical English 1	1	△	△	△	2		◎		○		
Practical English 2	1	△	△	△	2		◎		○		
Advanced English 1	1	△	△	△	3		◎		○		
Advanced English 2	1	△	△	△	3		◎		○		
日本語1	1	△	△	△	1						
日本語2	1	△	△	△	1						
日本語3	1	△	△	△	1						
日本語4	1	△	△	△	1						
中国語1	1	△	△	△	2		◎		○	○	
中国語2	1	△	△	△	2		◎		○	○	
中国語3	1	△	△	△	3		◎		○	○	
中国語4	1	△	△	△	3		◎		○	○	
グローバル研修(英語)	2	△	△	△	3		◎	○	○		
グローバル研修	2	△	△	△	3		◎	○			
健康・スポーツ科学論	2	△	△	△	2			◎	○	○	
スポーツ文化論	2	△	△	△	2			○	○	◎	
スポーツ実習1	1	△	△	△	1		◎	○	○	○	
スポーツ実習2	1	△	△	△	1		○	○	◎	○	
スポーツ実習3	1	△	△	△	3		○	○	○	◎	
AI・データサイエンス入門	2	△	△	△	1	◎	○	○			

ゲーム学	2	○	△	△	1	◎				○	
ゲームの心理学	2	△	△	△	1	◎		○		○	
プログラミング演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
プログラミング演習2	2	△	△	△	1	◎		○			○
プログラミング演習3	2	△	△	△	2	◎		○			○
プログラミング演習4	2	△	△	△	2	◎		◎	○	○	
スクリプトプログラミング1	2	△	△	△	1	◎		○			○
スクリプトプログラミング2	2	△	△	△	2	◎		◎		○	
スクリプトプログラミング3	2	△	△	△	3	◎		○			○
知的財産権	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲーム制作入門演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
インタラクティブメディア概論	2	△	△	△	1	◎		○			○
UI・UXデザイン	2	△	△	△	3	◎		○			○
ゲーム史	2	△	△	△	2	◎		○			○
ゲームデザイン	2	△	△	△	2	◎		○			○
遊戯の歴史	2	△	○	△	1	◎					○
ゲームミュージック演習	2	△	△	△	3	◎		○			○
ゲーム概論	2	△	△	○	1	◎	○				○
ゲーム表現	2	△	△	△	2	◎	○				○
ゲームジャム入門	2	△	△	△	1	◎	○	○	◎		
ゲーム試作入門	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲーム試作演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲーム試作演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
ゲームプログラミング基礎	2	△	△	△	1	◎		○			○
ゲームプログラミング	2	△	△	△	2	◎		○			○
バーチャル表現入門	2	△	△	△	1	◎				○	
バーチャル表現演習1	2	△	△	△	1	◎				○	
バーチャル表現演習2	2	△	△	△	2	◎				○	
バーチャルコミュニケーション演習1	2	△	△	△	2		◎	○			
バーチャルコミュニケーション演習2	2	△	△	△	3		◎	○			
キャラクター美術解剖学	2	△	△	△	1	◎		○			○
3Dモデリング演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
3Dモデリング演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
キャラクター造形演習	2	△	△	△	2	◎		○			○
総合3DCG演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
総合3DCG演習2	2	△	△	△	1	◎		○			○
総合3DCG演習3	2	△	△	△	2	◎		○			○
総合3DCG演習4	2	△	△	△	3	◎		○			○
ゲームと人工知能	2	△	△	△	3	◎					○
映像制作基礎演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
映像制作演習	2	△	△	△	2			○	◎		○
アニメーション概論	2	△	△	△	1	◎		○			○
デザイン基礎演習	2	△	△	△	1	○		◎			○
デッサン演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
デッサン演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
デッサン演習3	2	△	△	△	3	◎		○			○
モーションデザイン入門演習	2	△	△	△	2		◎		○		○
モーションデザイン演習	2	△	△	△	3	◎		○			○
キャラクターデザイン演習	2	△	△	△	3		○	○	◎		
イラストレーション演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
Webデザイン演習1	2	△	△	△	2	◎		○			○
Webデザイン演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
Webプログラミング	2	△	△	△	3	◎		○			○
キャラクターライズ創作論	2	△	△	△	1		◎		○		○
物理現象とCG表現	2	△	△	△	2		◎		○		○
キャラクターライズ創作演習	2	△	△	△	2		○		◎		○
クロスメディア表現演習	2	△	△	△	3			○		○	◎
メディア表現演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
2DCGアニメーション演習1	2	△	△	△	2	◎		○			○
2DCGアニメーション演習2	2	△	△	△	2	◎		○			○
メディア論	2	△	△	△	3	◎		○			○
ライブ配信演習1	2	△	△	△	1	◎		○			○
ライブ配信演習2	2	△	△	△	2			◎	○		○
eスポーツマネジメント	2	△	△	△	2	◎	○				
eスポーツイベント入門演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
eスポーツイベント演習	2	△	△	△	3		○	○	◎		
音楽理論	2	△	△	△	1	◎		○			○
サウンドデザイン演習	2	△	△	△	1	◎		○			○
音楽制作演習	2	△	△	△	2	◎		○			○
映像音響演習	2	△	△	△	2	◎		○			○
メディアコミュニケーションデザイン演習1	2	△	△	△	1		◎	○			○
メディアコミュニケーションデザイン演習2	2	△	△	△	1	○	◎	○			
メディアアート演習	2	△	△	△	2			◎			○
デジタルファブリケーション演習	2	△	△	△	2	○		◎			○
映像・映画概論	2	△	△	△	1	◎		○			○
映像設計	2	△	△	△	1	◎	○	○			

アニメーション技法	2	△	△	△	1	◎		○		○	
グラフィックデザイン演習1	2	△	△	△	1	○		◎		○	
グラフィックデザイン演習2	2	△	△	△	2	○		◎		○	
プロダクトデザイン演習	2	△	△	△	3	○		◎		○	
エディトリアルデザイン演習	2	△	△	△	3	○		◎		○	
社会学概論	2	△	△	△	2	○	○	◎			
問題解決の基礎	2	△	△	△	1	○	○	◎			
コミュニケーションの基礎	2	△	△	△	1	○	◎		○		
課題解決の基礎1	2	△	△	△	2		○	◎	○		
課題解決の基礎2	2	△	△	△	2		○	◎	○		
シリアスゲーム入門	2	△	△	△	2	◎		○		○	
シリアスゲーム演習	2	△	△	△	3	○		○			◎
ゲームと社会	2	△	△	△	1	◎		○		○	
ゲームと社会設計1	2	△	△	△	2	○		◎		○	
ゲームと社会設計2	2	△	△	△	2	○		◎		○	
ゲームコミュニケーション演習	2	△	△	△	3	○		○			◎
DXと社会設計1	2	△	△	△	2	○		◎		○	
DXと社会設計2	2	△	△	△	2	○		◎		○	
DXデザイン演習	2	△	△	△	3			○	○		◎
ゲームの数学1	2	△	△	△	1			◎	○	○	
ゲームの数学2	2	△	△	△	2	◎				○	
確率・統計入門	2	△	△	△	2	◎				○	
人工知能	2	△	△	△	3	◎		○			○
データサイエンス基礎	2	△	△	△	2	◎	○	○			
人間工学	2	△	△	△	2	◎		○		○	
プログラミングシステム論	2	△	△	△	3	◎		○		○	
ゲームセンサー論	2	△	△	△	3	◎		○		○	
情報ネットワーク	2	△	△	△	2	◎				○	
ネットワークシステム	2	△	△	△	3	◎		○			○
アルゴリズム基礎論	2	△	△	△	1	◎		○			
データ構造とアルゴリズム	2	△	△	△	2	◎		○			
オブジェクト指向ソフトウェア開発	2	△	△	△	2	◎		○		○	
ヒューマンインタラクション	2	△	△	△	3	◎		○			
アクティブシンキング	2	△	△	△	1		○	◎	○		
ゲームプランニング	2	△	△	△	1		○	○	◎		
コンテンツマネジメント	2	△	△	△	2			○	◎	○	
コンセプトメイキング	2	△	△	△	2	◎		○		○	
マーケティング論	2	△	△	△	3	◎		○		○	
広告デザイン	2	△	△	△	3	◎		○		○	
OECU概論2	1	△	△	△	1		○	○		◎	
インターンシップ	2	△	△	△	3		○	○			◎
キャリア実践	2	○	○	○	2	○		○		◎	
キャリア実践上級	2	○	○	○	3	○				◎	○
キャリアと学び	2	○	○	○	1	○		◎		○	
キャリアプランニング	2	○	○	○	2	○		○		◎	
総合ゲーム基礎1	2	○	○	○	1	◎		○		○	
総合ゲーム基礎2	2	○	○	○	1	◎		○		○	
コンピュータリテラシー	2	○	○	○	1	◎	○			○	
芸術概論	2	△	△	△	1	◎				○	○
メディアリテラシー	2	△	△	△	1	◎		○		○	
クリエイティブライティング	2	△	△	△	1			◎		○	○
プロジェクト演習1	2	△	△	△	2		○		◎		○
プロジェクト演習2	2	△	△	△	2		○		◎		○
総合プロジェクト演習	2	△	△	△	3				○	◎	○
表現活動1	2	△	△	△	1		○			○	◎
表現活動2	2	△	△	△	2		○			○	◎
特別活動1	2	△	△	△	1		○			○	◎
特別活動2	2	△	△	△	2		○			○	◎
ゼミナール1	2	○	○	○	3			○		○	◎
ゼミナール2	2	○	○	○	3			○		○	◎
卒業研究・卒業制作	8	○	○	○	4			○		○	◎

前期	1年			2年			3年			4年			
	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	
月	1	Core English I	長井 絵美	2102	シリアスゲーム入門	シン ジュヒョン	10102	広告デザイン	原 久子	10201			
		Core English I	東澤 統彦	2201	モーションデザイン入門演習	田中 重輝	10111	ゲームコミュニケーション演習	阿部 悟郎	10214			
		Core English I	中村 哲也	2204									
		Core English I	伊藤 加奈子	2101									
		スポーツ実習 I	金田 啓裕	グラウンド									
		スポーツ実習 I	鳥 和成	グラウンド									
	2	Core English I	長井 絵美	2102	ゲームの数学2	魚井 宏高	10102	ゲームセンサー論	門林 理恵子	10201			
		Core English I	東澤 統彦	2201	メディアアート演習	由良 泰人	10111	ゲームコミュニケーション演習	阿部 悟郎	10214			
		Core English I	中村 哲也	2204									
		Core English I	伊藤 加奈子	2101									
		スポーツ実習 I	金田 啓裕	グラウンド									
		スポーツ実習 I	鳥 和成	グラウンド									
	3	プログラミング演習 I	沼田 哲史	10102	人間工学	門林 理恵子	6213	スクリプトプログラミング3	横石 隆	10214			
		プログラミング演習 I	植野 雅之	10201	グラフィックデザイン演習2	倉地 宏幸	10111	プロダクトデザイン演習	渡部 隆志	6111			
	4	映像制作基礎演習	由良 泰人、廣瀬 俊彦、森田 浩司	6208	ゲーム試作演習2	森本 健	6105、6107、6108						
		総合ゲーム基礎 I	寺山 直哉、森 善龍、横石 隆、和田 良一、渡部 隆志、森田 浩司、由良 泰人	10111	物理現象とCG表現	浅田 伸	6208						
	5	音楽理論	山路 敦司	6208	ゲーム試作演習2	森本 健	6105、6107、6108						
	火	1	ゲームの数学 I	香川 智修	2205	社会学概論	喜多 満里花	10102	ゲームと人工知能	横石 隆	10201		
			バーチャル表現入門	永田 武士	10201	音楽制作演習	山路 敦司	6208	シリアスゲーム演習	シン ジュヒョン	10214		
		2	アニメーション概論	寺山 直哉	6208	音楽制作演習	山路 敦司	6208	シリアスゲーム演習	シン ジュヒョン	10214		
バーチャル表現入門			永田 武士	10201	音楽制作演習	山路 敦司	6208	シリアスゲーム演習	シン ジュヒョン	10214			
3		Core English 3	南津 佳広	6107	プログラミング演習3	沼田 哲史	10102	クロスメディア表現演習	浅田 伸	6110			
		Core English 3	トマ ガブリエル	2105	課題解決の基礎 I	稲浦 綾、シン ジュヒョン	6111						
		Core English 3	小林 麻那	2103	データ構造とアルゴリズム	魚井 宏高	10111	プログラミングシステム論	沼田 哲史	10214			
		Core English 3	長井 絵美	2104	ライブ配信演習2	森田 浩司	6105、6108	DXデザイン演習	田中 健司	6208			
		問題解決の基礎	稲浦 綾	10102	ゲームと社会設計 I	阿部 悟郎、シン ジュヒョン	10102						
4		Core English 3	立本 秀洋	2101	プロジェクト演習 I	門林 理恵子、渡部 隆志、石川 秀之、魚井 宏高、原 久子、山路 敦司、田中 健司、田中 重輝、中根 康之、沼田 哲史、植野 雅之、倉地 宏幸、森 善龍、森田 浩司	10201、6110、6111、6213、6214、7113、7108 (JIAMS CGスタジオ)	DXデザイン演習	田中 健司	6208			
		Core English 3	トマ ガブリエル	2105									
		Core English 3	小林 麻那	2103									
		遊戯の歴史	木子 香	10102									
5		スクリプトプログラミング演習 I	西田 憲司	10111				中国語3	金 昌吉	2101			

前期	1年			2年			3年			4年			
	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	
水	1	社会生活と法	中里見 博	2210	ゲーム表現	阿部 悟郎	6208						
		総合教養	安達 未来、横石 隆、永田 武士、升谷 保博、溝井 浩、田中 則子、日坂 真樹、立本 秀洋、神野 周太郎	2111	メディア表現演習	由良 泰人	10214						
		哲学の世界	金田 啓稔	2107									
		経済学の世界	牧野 泰典	2110									
		教育制度論	平沼 博将	2211									
		歴史学の世界	樫本 喜一	2105									
	2	総合ゼミナール	松村 一徳	2203									
		現代社会と青年の心理	安達 未来	2210				ゼミナール1	(全教員)	各研究室			
		日本語上達法1	松村 一徳	2105									
		日本語上達法1	八島 由香	2205									
		からの科学	赤滝 久美	2211									
		平和学	中里見 博、平沼 博将、金田 啓稔	2204									
	3	学術横断講座	溝井 浩、早坂 昇、伊藤 義道、柴垣 佳明、竹内 和広、疋田 真一、森田 成昭、前田 郁弥	2107									
		国際コミュニケーション	中里見 宏	2110									
		メディアコミュニケーションデザイン演習1	木子 香	10111	DXと社会設計1	田中 健司	6208	ヒューマンインタラクション	魚井 宏高	10201			
ゲームジャム入門※前期前半		森 善龍、稲浦 綾、阿部 悟郎、シンジュヒョン	6105、6107、6108				総合3DCG演習4	仲宗根 将晃、田中 重輝	10214				
ゲーム試作入門※前期後半		森本 健	6105、6107、6108										
キャラクター美術解剖学		和田 真一	6208	スクリプトプログラミング2	横石 隆	10102	総合3DCG演習4	仲宗根 将晃、田中 重輝	10214				
4	ゲームジャム入門※前期前半	森 善龍、稲浦 綾、阿部 悟郎、シンジュヒョン	6105、6107、6108	スクリプトプログラミング2	植野 雅之	10201							
	ゲーム試作入門※前期後半	森本 健	6105、6107、6108	バーチャル表現演習2	永田 武士	10201							
5	ゲーム学	中根 康之	6208	中国語1	金 昌吉	2101							
木	1	デザイン基礎演習	渡部 隆志	10214、6105、6107、6108			総合プロジェクト演習	寺山 直哉、木子 香、横石 隆、阿部 悟郎、上田 和浩、由良 泰人、和田 真一、シンジュヒョン、田中 健司、田中 重輝、永田 武士、廣瀬 俊彦、森 善龍、森本 健、稲浦 綾、仲宗根 将晃、浅田 真、眞下 義和	各研究室等				
	2	ゲーム制作入門演習	森 善龍	10214									
	3	ライブ配信演習1	森田 浩司	6105、6108									
	4	ゲーム概論	阿部 悟郎	10201	2DCGアニメーション演習1	廣瀬 俊彦、仲宗根 将晃	10214	ゲームと人工知能	横石 隆	6208			
	5	芸術概論	原 久子	10102				エディトリアルデザイン・演習	渡部 隆志	6111			
金	1	映像・映画概論	林 圭太	10111	Applied English1	高橋 章夫	2101						
	2	ゲームの心理学	牧田 香	10111	Applied English1	高松 珠麻	2102						
	3	総合3DCG演習1	仲宗根 将晃	10214	ゲーム史	中根 康之	10214	マーケティング論	上善 恒夫	6110			
	4	総合3DCG演習1	仲宗根 将晃	10214	Webデザイン演習1	倉地 宏幸	10111						
	5	総合3DCG演習1	仲宗根 将晃	10214	デッサン演習2	廣瀬 俊彦、上田 和浩	6205						
集中授業	1	アクティブシンキング	藤田 高弘、寺山 直哉	6205、6208、6213、6214	3Dモデリング演習2	和田 真一	6105、6108	バーチャルコミュニケーション演習2	永田 武士	10201			
	2	映像制作演習	由良 泰人、森田 浩司	10111				モーショングラフィック演習	田中 重輝	10214			
	3	コンピュータリテラシー	荒木 千秋	10102	3Dモデリング演習2	和田 真一	6105、6108	バーチャルコミュニケーション演習2	永田 武士	10201			
	4				映像制作演習	由良 泰人、森田 浩司	10111	モーショングラフィック演習	田中 重輝	10214			
	5				健康・スポーツ科学論	大西 理恵子	2110						
集中授業	1	現代社会を考える	安達 未来、金田 啓稔、平沼 博将、中里見 博、村木 有也	2110	データサイエンス基礎	阪口 昌彦	2110	グローバル研修(英語)	杉村 寛子	—	卒業研究・卒業制作(通年)	全教員	各教員室
	2	AI・データサイエンス入門	江原 康生、沼田 哲史、上善 恒雄、大西 克彦、中村 英夫、水野 裕司	2210	キャリアプランニング	門林 理恵子、原 久子、稲浦 綾	6208、6213、6214	グローバル研修	渡部 隆志	—			
	3	OECU概論1	渡部 隆志	—	キャリア実践(通年集中)	中根 康之、横石 隆、木子 香	6208、6213、6214	インターンシップ(通年集中)	中根 康之、木子 香	—			
	4	OECU概論2	渡部 隆志	—				キャリア実践上級(通年集中)	中根 康之、横石 隆、木子 香	6208、6213、6214			
	5	日本語1	渡部 隆志	—									
6	日本語3	渡部 隆志	—										

後期	1年			2年			3年			4年		
	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室
月	1	Core English2	長井 絵美	2102	ゲームプログラミング	森本 健	10111					
		Core English2	東澤 統彦	2201	Webデザイン演習2	倉地 宏幸	10214					
		Core English2	中村 哲也	2204								
		Core English2	伊藤 加奈子	2101								
		スポーツ実習2	金田 啓稔	グラウンド								
		スポーツ実習2	鳥 和成	グラウンド								
	スポーツ実習2	松本 賢次	体育館									
	2	Core English2	長井 絵美	2102	プログラミング演習4	横石 隆	10111					
		Core English2	東澤 統彦	2201	DXと社会設計2	田中 健司	10214					
		Core English2	中村 哲也	2204								
		Core English2	伊藤 加奈子	2101								
		スポーツ実習2	金田 啓稔	グラウンド								
		スポーツ実習2	鳥 和成	グラウンド								
	スポーツ実習2	松本 賢次	体育館									
	3	メディアコミュニケーションデザイン演習2	木子 香	10111	プロジェクト演習2	門林 理恵子、渡部 隆志、石関 秀之、魚井 宏高、原 久子、山路 敦司、田中 重輝、中根 康之、沼田 哲史、植野 雅之、倉地 宏幸、森田 浩司	10201, 6110, 6111, 6213, 6214, 7113, 7108 (JIAMS CGスタジオ)	ネットワークシステム	横石 隆	10214		
3Dモデリングス演習1		和田 真一	6105, 6107, 6108									
4	グラフィックデザイン演習1	倉地 宏幸	10214	コンセプトメイキング	石関 秀之	10111	キャラクターデザイン・実習	懸樋 奈々	6208			
	3Dモデリングス演習1	和田 真一	6105, 6107, 6108									
5				ゲームデザイン	中根 康之	10111						
火	1	クリエイティブライティング	木子 香	10201	オブジェクト指向ソフトウェア開発	沼田 哲史	10214	メディア論	原 久子	6208		
		デッサン演習1	廣瀬 俊彦、上田 和浩	6205	デジタルファブリケーション演習	田中 健司	10111					
	2	メディアリテラシー	植野 雅之	10111	Practical English2	南津 佳広	6107	UI・UXデザイン	渡部 隆志	10214		
		デッサン演習1	廣瀬 俊彦、上田 和浩	6205	Practical English2	トマ ガブリエル	2105					
	3	Core English 4	南津 佳広	6107	コンテンツマネジメント	寺山 直哉	10111, 10102, 10103	Webプログラミング	西田 憲司	10214		
		Core English 4	トマ ガブリエル	2105								
		Core English 4	小林 麻耶	2103								
		Core English 4	長井 絵美	2104								
	キャラクターライズ創作論	浅田 伸	10201									
	4	Core English 4	立本 秀洋	2101	情報ネットワーク	横石 隆	10111	中国語4	金 昌吉	2101		
		Core English 4	トマ ガブリエル	2105								
		Core English 4	小林 麻耶	2103								
	5	スクリプトプログラミング演習1	西田 憲司	10111	スポーツ文化論	金田 啓稔	2205					

後期	1年			2年			3年			4年		
	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室	授業科目	担当者	教室
水	1	アジアの言語と文化	中里見 博	2210	キャラクター造形演習	和田 真一	10214					
		ヨーロッパの言語と文化	加藤 智也	2110	バーチャルコミュニケーション演習I	永田 武士	10111					
		文学の世界	富田 成美	2107								
		ジェンダー論	堀 あきこ	2111								
		日本の近代史	小田 直寿	2211								
		文字の文化と歴史	藤川 智彦	8106								
	企業社会と労働	牧野 泰典	2103									
	2	発達心理学	平沼 博将	2110	イラストレーション演習	倉地 宏幸	10214	総合プロジェクト演習	寺山 直哉、木子 香、 横石 隆、阿部 悟郎、 上田 和浩、由良 泰人、 和田 真一、シンジュンヒョン、 田中 健司、田中 重輝、 永田 武士、廣瀬 俊彦、 森 善龍、森本 健、 稲浦 綾、仲宗根 将晃、 浅田 伸、真下 義和	各研究室等		
		ジェンダー論	堀 あきこ	2111	バーチャルコミュニケーション演習I	永田 武士	10111					
		異文化の理解	中里見 博	2210								
		政治学	中川 洋一	2211								
		大阪の文化と歴史	吉村 智博、向村 九音、 小田 直寿	2104								
		高齢者社会と医療福祉	長倉 俊明	8106								
		日本語上達法2	松村 一徳	2105								
		日本語上達法2	安達 未来	2205								
研究交流講座	溝井 浩、入部 正継、 多米田 裕一郎、 田代 徹也、湯口 宣明、 前田 郁弥	2107										
3	日本国憲法	中里見 博	2210	総合3DCG演習3	仲宗根 将晃、田中 重輝	6208	eスポーツイベント演習	森田 浩司	6205			
	アルゴリズム基礎論	魚井 宏高	10111									
	アルゴリズム基礎論	植野 雅之	10214									
	eスポーツイベント入門演習	石関 秀之	6105,6107、 6108									
	コミュニケーションの基礎	稲浦 綾	10103	総合3DCG演習3	仲宗根 将晃、田中 重輝	10214	eスポーツイベント演習	森田 浩司	6205			
4	eスポーツイベント入門演習	石関 秀之	6105,6107、 6108									
	インタラクティブメディア概論	門林 理恵子	10111	中国語2	金 昌吉	2101						
木	総合3DCG演習2	仲宗根 将晃	10214	映像音響演習	山路 敦司	6213	デッサン演習3	廣瀬 俊彦	6205			
	ゲームと社会	阿部 悟郎、シンジュンヒョン	10111									
	総合3DCG演習2	仲宗根 将晃	10214	ゲームと社会設計2	阿部 悟郎、シンジュンヒョン	6208	デッサン演習3	廣瀬 俊彦	6205			
	プログラミング演習2	沼田 哲史	10102									
	プログラミング演習2	植野 雅之	10201									
金	ゲームプログラミング基礎	森本 健	10111	確率・統計入門	福井 昌則	10102	ゼミナール2	全教員	各研究室			
	サウンドデザイン演習	森田 浩司	10214									
	映像設計	真下 義和	6208	Applied English2	高橋 章夫	2101						
				Applied English2	高松 琢麻	2102						
集中授業	アニメーション技法	上田 和浩	6208	キャラクタライズ創作演習	浅田 伸	10214						
	ゲーム試作演習I	森本 健	10111									
	ゲームプランニング	石関 秀之	6110	キャラクタライズ創作演習	浅田 伸	10214	Advanced English 2	南津 佳広	6107			
	ゲームプランニング	森 善龍	6111	課題解決の基礎2	稲浦 綾、シンジュンヒョン	6208						
	ゲーム試作演習I	森本 健	10111									
集中授業	総合ゲーム基礎2	寺山 直哉、渡部 隆志、 森田 浩司、由良 泰人、 永田 武士、 シンジュンヒョン、阿部 悟郎	6208	eスポーツマネジメント	石関 秀之	10111	スポーツ実習3	金田 啓絵	グラウンド			
	キャリアと学び	稲浦 綾	6111	2DCGアニメーション演習2	廣瀬 俊彦、仲宗根 将晃	10111	ゲームミュージック演習	山路 敦司	6213			
集中授業	知的財産権	下出 一	2110	表現活動2	寺山 直哉、永田 武士、 森 善龍	—	人工知能	古崎 晃司	2110	卒業研究・卒業制作 (通年)	全教員	各教員室
	日本語2	渡部 隆志	—	特別活動2	寺山 直哉、永田 武士、 森 善龍	—	インターンシップ(通年集中)	中根 康之、木子 香	—			
	日本語4	渡部 隆志	—	キャリア実践(通年集中)	中根 康之、横石 隆、 木子 香	6208,6213、 6214	キャリア実践上級(通年集中)	中根 康之、横石 隆、 木子 香	6208,6213、 6214			
	表現活動I	寺山 直哉、永田 武士、 森 善龍	—									
	特別活動I	寺山 直哉、永田 武士、 森 善龍	—									

総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻 履修モデル

・ア(どのような人材を養成するのか)
 主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成する。

・ウ(卒業後の進路等)

専攻により次のような進路を想定している。

・デジタルゲーム専攻

ゲームおよびデジタルコンテンツのスペシャリスト(ゲームプランナー、ゲームプログラマー、ゲームグラフィッカー、モーションデザイナー) [ゲーム業界]

科目区分		1年		2年		3年		4年	
共通科目	人文・社会・自然群	総合教養 現代社会を考える	2 2	国際コミュニケーション ジェンダー論	2 2				
	外国語群	Core English 1 Core English 2	1 1	Core English 3 Core English 4	1 1				
	健康・スポーツ群	スポーツ実習1 スポーツ実習2	1 1						
	情報基礎群			AI・データサイエンス入門	2				
専門教育科目	ゲーム開発	○ゲーム学 ゲームの心理学 ゲーム制作入門演習 ゲーム概論 知的財産権 プログラミング演習1 プログラミング演習2 ゲームプログラミング基礎	2 2 2 2 2 2 2 2	ゲーム史 ゲームデザイン プログラミング演習3 キャラクター美術解剖学 3Dモデリング演習1	2 2 2 2 2	ゲームと人工知能 UI・UXデザイン 3Dモデリング演習2 プログラミング演習4	2 2 2 2		
	メディア表現			デッサン演習1 デザイン基礎演習	2 2	デッサン演習2 物理現象とCG表現	2 2		
	社会デザイン	問題解決の基礎 コミュニケーションの基礎	2 2	シリアスゲーム入門	2				
	情報工学	ゲームの数学1(AS) アルゴリズム基礎論	2 2	ゲームの数学2 人間工学 データ構造とアルゴリズム 情報ネットワーク オブジェクト指向ソフトウェア開発	2 2 2 2 2	プログラミングシステム論 ゲームセンサー論 ヒューマンインタラクション ネットワークシステム	2 2 2 2		
	マネジメント	アクティブシンキング ゲームプランニング	2 2						
	キャリア	○キャリアと学び	2	○キャリアプランニング ○キャリア実践	2 2	○キャリア実践上級 インターンシップ	2 2		
	リテラシー	○総合ゲーム基礎1 ○総合ゲーム基礎2 ○コンピュータリテラシー	2 2 2						
	プロジェクト			プロジェクト演習1 プロジェクト演習2	2 2	総合プロジェクト演習	2		
	その他					○ゼミナール1 ○ゼミナール2	2 2	○卒業研究・卒業制作	8
単位数 計			44		42		30		8

○：必修科目

単位数 総合計	124
---------	-----

総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻 履修モデル

・ア(どのような人材を養成するのか)

主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成する。

・ウ(卒業後の進路等)

専攻により次のような進路を想定している。

・ゲーム&メディア専攻

ゲームおよびデジタルコンテンツのクリエイター (ゲーム映像のCGディレクター・デザイナー、エフェクトデザイナー、サウンドデザイナー) [ゲーム・エンタテインメント業界]

科目区分		1年		2年		3年		4年	
共通科目	人文・社会・自然群	総合教養 総合ゼミナール 異文化の理解 文学の世界	2 2 2 2	学術横断講座 文字の文化と歴史 研究交流講座	2 2 2	現代社会を考える	2		
	外国語群	Core English 1 Core English 2	2 2	Core English 3 Core English 4	2 2				
	健康・スポーツ群	スポーツ実習Ⅰ	1	スポーツ文化論	2				
	情報基礎群	AI・データサイエンス入門	2						
専門教育科目	ゲーム開発	○遊戯の歴史 スクリプトプログラミングⅠ 知的財産権 総合3DCG演習Ⅰ	2 2 2 2	スクリプトプログラミング2 総合3DCG演習2 総合3DCG演習3 ゲーム概論	2 2 2 2	ゲームミュージック演習 UI・UXデザイン 総合3DCG演習4	2 2 2		
	メディア表現	映像制作基礎演習 アニメーション概論 サウンドデザイン演習 ライブ配信演習Ⅰ アニメーション技法 eスポーツイベント入門演習	2 2 2 2 2 2	2DCGアニメーション演習Ⅰ 2DCGアニメーション演習2 ライブ配信演習2 キャラクターライズ創作演習	2 2 2 2	クロスメディア表現演習 メディア論 eスポーツイベント演習	2 2 2		
	社会デザイン								
	情報工学					人工知能 (Pオンデマンド)	2		
	マネジメント	アクティブシンキング ゲームプランニング	2 2	コンセプトメイキング	2	マーケティング論 広告デザイン	2 2		
	キャリア	○キャリアと学び	2	○キャリア実践 ○キャリアプランニング	2 2	○キャリア実践上級 インターンシップ	2 2		
	リテラシー	○総合ゲーム基礎Ⅰ ○総合ゲーム基礎2 ○コンピュータリテラシー	1 1 1	メディアリテラシー クリエイティブライティング	2 2				
	プロジェクト			プロジェクト演習Ⅰ プロジェクト演習2	2 2	総合プロジェクト演習	2		
	その他					○ゼミナールⅠ ○ゼミナール2	2 2	○卒業研究・卒業制作	8
	単位数 計		44		42		30		8

○：必修科目

単位数 総合計	124
---------	-----

総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻 履修モデル

・ア(どのような人材を養成するのか)

主にデジタル技術を使用した多様なゲームやエンタテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンタテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会及び産業界で継続的に貢献できる人材を育成する。

・ウ(卒業後の進路等)

専攻により次のような進路を想定している。

・ゲーム・社会デザイン専攻

ゲームおよびデジタルビジネスのジェネラリスト(ゲームプロデューサー、ゲームディレクター、ゲームプロジェクトマネージャー、DXビジネスデザイナー、DXアーキテクト、UXデザイナー) [ゲーム業界]

科目区分		1年		2年		3年		4年	
共通科目	人文・社会・自然群	総合教養 現代社会を考える	2 2			ジェンダー論 国際コミュニケーション	2 2		
	外国語群	Core English 1 Core English 2	1 1	Core English 3 Core English 4	1 1				
	健康・スポーツ群	スポーツ実習 1 スポーツ実習 2	1 1						
	情報基礎群			AI・データサイエンス入門	2				
専門教育科目	ゲーム開発	○ゲーム概論 ゲーム制作入門演習 ゲームジャム入門(1Q) ゲーム試作入門(2Q) バーチャル表現入門 総合3DCG演習1 ゲーム試作演習1 バーチャル表現演習1	2 2 2 2 2 2 2 2	ゲーム表現 ゲーム試作演習2 バーチャル表現演習2 バーチャルコミュニケーション演習1 ゲームの心理学	2 2 2 2 2	ゲームと人工知能 UI・UXデザイン バーチャルコミュニケーション演習2	2 2 2		
	メディア表現	映像制作基礎演習 デザイン基礎演習	2 2	アニメーション概論 デジタルファブリケーション演習 2DCGアニメーション演習1	2 2 2				
	社会デザイン	問題解決の基礎 コミュニケーションの基礎 ゲームと社会	2 2 2	課題解決の基礎1 シリアスゲーム入門 ゲームと社会設計1 課題解決の基礎2 ゲームと社会設計2 DXと社会設計1 DXと社会設計2	2 2 2 2 2 2 2	シリアスゲーム演習 ゲームコミュニケーション演習 DXデザイン演習	2 2 2		
	情報工学					人工知能(Pオンデマンド)	2		
	マネジメント	アクティブシンキング	2			マーケティング論	2		
	キャリア	○キャリアと学び	2	○キャリアプランニング ○キャリア実践	2 2	インターンシップ ○キャリア実践上級	2 2		
	リテラシー	○総合ゲーム基礎1 ○総合ゲーム基礎2 ○コンピュータリテラシー	2 2 2						
	プロジェクト			プロジェクト演習1 プロジェクト演習2	2 2	総合プロジェクト演習	2		
	その他					○ゼミナール1 ○ゼミナール2	2 2	○卒業研究・卒業制作	8
	単位数 計			44		42		30	

○：必修科目

単位数 総合計	124
---------	-----

インターンシップ実習先一覧

実習施設名	所在地	受入れ可能人数
株式会社ベオスアイティホールディングス	大阪府大阪市北区中崎西2-4-43 山本ビル梅田6階B	若干名
NPO法人ピープルアクティブライフ	大阪府大阪市北区池田町3-1 ぷららてんま 2F	若干名
株式会社one A	大阪府大阪市鶴見区放出東3丁目30-20	若干名
大阪司法書士会	大阪府大阪市中央区和泉町1丁目1-6	若干名
株式会社クラックスシステム	大阪府大阪市中央区南本町4丁目5-20 住宅金融支援機構・矢野ビル 10階	若干名
株式会社エフ・ラボ	大阪府大阪市西区阿波座1丁目11-17 西本町有楽ビル 6F	若干名
フルタニ産業株式会社	大阪府大阪市西区新町2丁目4-2 なにわ筋SIAビル	若干名
株式会社近鉄・都ホテルズ ホテル近鉄ユニパーサル・シティ	大阪府大阪市此花区島屋6丁目2-68	若干名
特定非営利活動法とよなか市民環境会語アジェンダ21	大阪府豊中市服部本町1丁目10番9号	若干名
大阪石材工業株式会社	大阪府東大阪市水走3-8-43	若干名
八尾市役所	大阪府八尾市本町1丁目1-1	若干名
由利ロール株式会社	京都府京都市右京区西院南井御料町6-4	若干名

○学校法人大阪電気通信大学定年規則

昭和49年4月1日

制定

第1条 この規則は、学校法人大阪電気通信大学就業規則(以下、「就業規則」という。)第41条の定めに基づき、本法人に勤務する専任職員の定年に関する事項を定める。

第2条 職員の定年は、次のとおりとする。

- (1) 学長 満74歳
- (2) 校長 満68歳
- (3) 教授 満68歳
- (4) その他の職員 満65歳

2 学長、校長については、任期の定めにかかわらず前項の適用を受けるものとする。

第3条 職員は、定年に達した日の属する年度末をもって、当然に雇用契約が終了し、退職するものとする。

第4条 退職一時金支給については、就業規則別表1「退職一時金支給率表」中、定年による支給率を適用する。

第5条 削除

第6条 勤続年数が満20年以上の職員が退職するときは、その受けるべき退職一時金に関し、定年による支給率を適用する。

第7条 法人は、退職期日の60日以前に文書をもって、定年該当者にその旨通知するものとする。

附 則

この規程は、昭和49年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、昭和55年3月31日から施行する。

附 則

この規程は、昭和62年2月24日から施行する。

附 則

この規程は、平成3年2月6日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成4年3月27日から施行する。

2 第5条については、平成4年4月1日以降採用者から適用する。

附 則

この規則は、平成7年5月27日から施行する。

附 則

この規則は、平成16年4月1日から施行する。

附 則

1 この規則は、平成19年4月1日から施行する。

2 削除

附 則

この規則は、平成20年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成21年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成21年5月23日から施行する。

附 則

この規則は、2019年3月30日から施行する。

2023年度における活動評価シート

- ① 該当する項目（数値を記入できる項目を含む）のチェックボックス□に☑を入れてください。
 ② 該当する項目のうち、F列に単位が入力されているものは、必要に応じて枠内に数値を入力してください。
 ※ 所属・氏名および太枠内のみ編集してください。

所属： ○○学科
 氏名： 電通 太郎

○教育

1. 授業担当（学部）

① No.

	数値	単位
<input type="checkbox"/> 1 授業を担当した（週持時間数の年間合計を記入）		時間
<input type="checkbox"/> 2 卒業研究・制作の指導をした		人

2. 授業担当（大学院）

<input type="checkbox"/> 3 授業を担当した（週持時間数の年間合計を記入）		時間
<input type="checkbox"/> 4 修士論文審査の主査を務めた		人
<input type="checkbox"/> 5 修士論文審査の副査を務めた		人
<input type="checkbox"/> 6 博士論文（課程）審査、（論文）審査の主査を務めた		人
<input type="checkbox"/> 7 博士論文（課程）審査、（論文）審査の副査を務めた		人

※授業や学生指導において、工夫したことや改善したことがあれば記述してください。
 ※執筆・開発した教科書や教材があれば記述してください。
 ※授業改善において取り組んだことがあれば、科目名・内容や方法、実施期間、概要を記述してください。

3. 正課外活動

<input type="checkbox"/> 8 学内学生団体の部長（顧問）をした		
<input type="checkbox"/> 9 留学生の指導をした（チューター、カウンセラー）		
<input type="checkbox"/> 10 就職に際して推薦状を書いた		
<input type="checkbox"/> 11 資格取得支援のための講座を担当した		回

※正課外活動や学生関連のイベントを開催・担当した場合は記述してください。
 ※資格取得支援の講座名を記述してください。

○研究

1. 著作物（著書・論文等）

<input type="checkbox"/>	12 単著を刊行した（学術書・注釈書・辞書・学術的翻訳書等）		冊
<input type="checkbox"/>	13 共著を刊行した（学術書・注釈書・辞書・学術的翻訳書等）		冊
<input type="checkbox"/>	14 査読付国際雑誌に論文を発表した		本
<input type="checkbox"/>	15 査読付国内雑誌に論文を発表した（査読付紀要を含む）		本
<input type="checkbox"/>	16 総説・解説・紀要論文等を発表した		本
<input type="checkbox"/>	17 創作活動（建築、美術、音楽等）を行った		点
<input type="checkbox"/>	18 特許を出願した		件
<input type="checkbox"/>	19 特許を取得した		件

2. 学会報告

<input type="checkbox"/>	20 国内学会で研究報告をした（ポスター発表や作品発表などを含む）		回
<input type="checkbox"/>	21 国際学会で研究報告をした（ポスター発表や作品発表などを含む）		回

3. 研究資金等

<input type="checkbox"/>	22 学内の競争的研究資金に応募した		件
<input type="checkbox"/>	23 学内の競争的研究資金を獲得した（継続中も含める）		件
<input type="checkbox"/>	24 学外の競争的研究資金に応募した		件
<input type="checkbox"/>	25 学外の競争的研究資金を獲得した（継続中も含める）		件
<input type="checkbox"/>	26 奨学寄附金を受領した		件
<input type="checkbox"/>	27 受託研究・受託事業・学外共同研究を受け入れた		件

※著作物、学会報告、研究資金等について、具体的に記述してください。

○大学運営

1. 入試・広報

- | | | | | |
|--------------------------|----|-------------------------------------|----------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | 28 | 入学試験において出題や採点あるいは実施の責任者を務めた | | |
| <input type="checkbox"/> | 29 | 入学試験において出題や採点の委員を務めた | | |
| <input type="checkbox"/> | 30 | 模擬授業、体験授業、学生募集のための高校訪問や見学会で講義等を担当した | <input type="text"/> | 回 |

2. 役職・委員

- | | | | | |
|--------------------------|----|---------------------|----------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | 31 | 学長、副学長、学部長、研究科長を務めた | <input type="text"/> | 回 |
| <input type="checkbox"/> | 32 | 部長、研究所長、センター長等を務めた | <input type="text"/> | 回 |
| <input type="checkbox"/> | 33 | 学科主任その他専攻・コース主任を務めた | | |
| <input type="checkbox"/> | 34 | 全学的な委員会の委員長を務めた | <input type="text"/> | 回 |
| <input type="checkbox"/> | 35 | 全学的な委員会の委員を務めた | <input type="text"/> | 回 |

※入試、広報などの大学運営について、特記事項等があれば記述してください。

○社会貢献活動

1. 公的機関

※公的機関で役職、役員、委員等を務めていれば記述してください。

例) 政府、地方公共団体の審議会「〇〇委員会」の委員を務めた、大学機関別認証評価の委員を務めた、公開講座「〇〇〇〇」の講師を務めた、国家試験「〇〇〇〇」の試験委員を務めた等

2. 産学連携、社会貢献活動

※産学連携、学外団体の社会貢献活動について、特記事項等があれば記述してください。

例) 活動名や参加団体名等

○その他

※その他、教育、研究、大学運営、社会貢献活動以外で特記事項等があれば記述してください。

FD・SD 実施テーマ

2025年度テーマ一覧

日程等		テーマ	講師
第1回	2025年4月24日	GSSC予定	調整中
第2回	2025年5月15日	学内教育実践事例報告 D予算事業結果報告	調整中
第3回	2025年6月19日	入学準備教育とプレイスメントテストの実施報告	調整中
第4回	2025年8月25日	SD	調整中
第5回	2025年9月25日	JABEEへの取り組み紹介	情報学科北嶋暁教授
第6回	2025年10月30日	調整中	調整中
第7回	2025年12月4日	調整中	調整中
第8回	2026年2月26日	調整中	調整中

2024年度テーマ一覧

日程等		テーマ	講師
第1回	2024年5月23日	学内教育実践事例報告 D予算事業結果報告	2023年度D予算活用者
第2回	2024年6月13日	入学準備教育とプレイスメントテストの実施報告	教育開発推進センター斎藤幸一特任講師ほか2名
第3回	2024年8月26日	SD（大学衛生委員会）メンタルヘルス研修	(株)ホリスティックコミュニケーション 代表取締役 豊田直子氏
第4回	2024年9月26日	GPS-Academicの受験結果報告と今後の展開	ベネッセキャリア：赤松氏ほか2名
第5回	2024年12月5日	生成AIと探究	スクールエージェント(株)教育DXオーガナイザー 伊藤圭亮氏
第6回	2025年2月25日	ストロークを意識したコミュニケーション体験	ラーニングバリュー

2023年度テーマ一覧

日程等		テーマ	講師
第1回	2023年5月11日	2022年度リメディアル教育実践報告	全学科リメディアル教育担当者
第2回	2023年6月8日	入学準備教育とプレイスメントテストの実施報告	教育開発推進センター斎藤幸一特任講師ほか2名
第3回	2023年7月6日	生成系AIの教育への活用可能性	副学長兼宗進教授ほか1名
第4回	2023年8月24日	メンタルヘルスセルフケア研修	(株)ホリスティックコミュニケーション 代表取締役 豊田直子氏
第5回	2023年9月14日	DPに基づく学修成果の可視化について	学務部柴垣部長ほか2名
第6回	2023年10月12日	105分13回授業の実施に向けて	大阪学院大学西田教授ほか2名
第7回	2024年2月29日	合理的配慮の義務化に向けた本学の取り組み	総合学生支援センター

専門教育課程キャリア形成科目及びプロジェクト科目群 授業科目の概要

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	
専門教育科目	キャリア	OECU概論 2	本科目は、大阪電気通信大学高等学校の3年生生徒を対象として、デジタルゲーム学科3専攻がターゲットとするさまざまな研究・制作領域についての理解の端緒となる講義や演習をおこなう。デジタルゲームに関わる多様な知識や技術について知り、エンターテインメントを中軸に据えつつも単なる娯楽にとどまらずメディアとしての社会との関わりやコミュニケーションツールとしての役割などにも目を向ける契機とする。
		インターンシップ	将来の職業に関連した企業や団体などで2週間から4週間程度の職業体験をおこなう。学科の授業で獲得した知識や技能が、実社会でどのように活かされているのかを具体的な経験を通して理解し、それらをより一層確かなものにすることを目指す。
		キャリア実践	本科目では、就職活動に必要な基礎知識として、業界や職種の研究方法、ビジネスマナーなどを体系的に学ぶ。自己の強みを分析し、その強みを他者に伝えるためのエントリーシート・履歴書などの書き方を身につける。競争力を身につけるために、集団面接などの実践により、十分な自己表現力を獲得することを目的とする。
		キャリア実践上級	本科目では、業界や職種の研究方法、自己分析方法などを体系的に学ぶとともに、実社会で働く企業人と接点を持つことで、自らのキャリアを考えられるようになることを目指す。
		キャリアと学び	私たちの生活には「製品」と「サービス」が必要不可欠であり、これらの多くは「会社」が提供している。私たちの生活に欠かせない存在である「会社」とはどのような仕組みであるかを理解する。また、社会の動向や時事問題に目を向け、この時代に社会に出ることを主体的に捉え、自らの価値観、職業観を形成する。
		キャリアプランニング	本科目では、社会の動向や時事問題に目を向け、この時代に社会に出ることを主体的に捉えられるようになること、加えて自らの価値観、職業観についての理解を更に深め、自身の適性を客観的に認識した上で自らの強みや考えを的確に他者へ伝えられるようになることを目的とする。また、進路選択先候補としての業界や業種の広がりを知り、自らのキャリアパスについて明確なイメージが持てるようになることを目標とする。
	プロジェクト	プロジェクト演習 1	本科目では、デジタルゲーム学科3専攻の幅広い研究・制作領域の中から、担当教員の専門性を背景としたテーマを設定し、その中から1つを選択した上で、各プロジェクトメンバー構成によってプロジェクト型の演習をおこなう。各テーマごとに設けられた目標・成果に向けて、企画・研究・開発・制作・発表などさまざまな段階で積極的に取り組むことを通して、コラボレーションのためのコミュニケーションスキルの涵養と専門領域の深化に向けた端緒とすることを目的とし、プロジェクト演習2へと展開することを意図している。
		プロジェクト演習 2	本科目では、デジタルゲーム学科3専攻の幅広い研究・制作領域の中から、担当教員の専門性を背景としたテーマを設定し、その中から1つを選択した上で、各プロジェクトメンバー構成によってプロジェクト型の演習をおこなう。各テーマごとに設けられた目標・成果に向けて、企画・研究・開発・制作・発表などさまざまな段階で積極的に取り組むことを通して、コラボレーションのためのコミュニケーションスキルの涵養と専門領域の深化に向けた端緒とすることを目的とし、後の総合プロジェクト演習へと展開することを意図している。
		総合プロジェクト演習	本科目は、学内外の会社・団体・組織・部署・個人や市区町村を始めとする地域などを外部クライアントに見立て、それらが持つ幅広い課題や各種テーマに対する取り組みをプロジェクト化し、創造性豊かに解決する本格的な問題解決型プロジェクト授業である。基本的に各担当教員と各配属学生が1チームを構成し、1クライアントを抱えながら各チームのクライアントワークを実行する。各クライアント案件のテーマごとに設けられた目標・成果に向けて、企画・研究・開発・制作・発表などの各段階で積極的に取り組むことを通して、コラボレーションの為のコミュニケーションスキルの涵養と専門領域の深化に向けた端緒とすること、更に実際のクライアントより提出、設定された課題解決やテーマ実践に挑むことによって、高い社会性を獲得することを目標とし、以前のプロジェクト系演習の集大成的な位置づけとする。

キャリア支援体制

【資料9】

就職対策委員

学科担当制

キャリアセンター 学科担当

工学部	電気電子工学科
	電子機械工学科
	機械工学科
	基礎理工学科
	(環境科学科)
	(建築学科)
情報通信工学部	情報工学科
	通信工学科
建築・デザイン学部	建築・デザイン学科
健康情報学部	健康情報学科
(医療健康科学部)	(医療科学科)
	(理学療法学科)
	(健康スポーツ科学科)
	<u>デジタルゲーム学科</u>
総合情報学部	ゲーム&メディア学科
	情報学科

○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○

・個々の学生の
就活状況
把握・共有

・学科ごとの
就活イベント
の企画・実施

・求人情報の
学科内展開

・来校企業への
対応、求人
企業の開拓

□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □

□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □
□ □ □ □

2025.4.1現在

() 内は募集停止の学科を示す

資料目次

- 【資料1】「新たなクールジャパン戦略」 (内閣府知的財産戦略推進事務局)
- 【資料2】「ゲーミフィケーションによる参加型まちづくり」
(国土交通省 日本全国の都市デジタルツイン実現プロジェクト PLATEAU)
- 【資料3】「防災エリアマネジメント DX」
(国土交通省 日本全国の都市デジタルツイン実現プロジェクト PLATEAU)
- 【資料4】「令和5年度地域デジタル人材育成・確保推進事業
(ゲーミフィケーションを活用した人材育成等に関する調査事業)」
(KPMG コンサルティング株式会社)
- 【資料5】開設時から10年間の全国と関西の18歳人口の推移
- 【資料6】令和6(2024)年度私立大学・短期大学等入学志願動向
2. 地域別の動向(大学・学校別)(日本私立学校振興・共済事業団)
- 【資料7】令和5(2023)年度私立大学・短期大学等入学志願動向
2. 地域別の動向(大学・学校別)(日本私立学校振興・共済事業団)
- 【資料8】令和6(2024)年度私立大学・短期大学等入学志願動向
4. 学部系統別の動向(大学) (日本私立学校振興・共済事業団)
- 【資料9】令和5(2023)年度私立大学・短期大学等入学志願動向
4. 学部系統別の動向(大学) (日本私立学校振興・共済事業団)
- 【資料10】令和6(2024)年度私立大学・短期大学等入学志願動向
学部系統別の動向 過去5ヵ年の推移(大学)
(日本私立学校振興・共済事業団)
- 【資料11】令和5(2023)年度私立大学・短期大学等入学志願動向
学部系統別の動向 過去5ヵ年の推移(大学)
(日本私立学校振興・共済事業団)
- 【資料12】新設組織が置かれる都道府県への入学状況 (別紙1)
- 【資料13】既設学科等の入学定員の充足状況(直近5年間)
工学部 電気電子工学科(別紙2-1)割愛
- 【資料14】既設学科等の入学定員の充足状況(直近5年間)
工学部 電子機械工学科(別紙2-2)割愛

- 【資料 15】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
工学部 機械工学科 (別紙 2 - 3)割愛
- 【資料 16】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
工学部 基礎理工学科 数理科学専攻 (別紙 2 - 4)割愛
- 【資料 17】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
工学部 基礎理工学科 環境化学専攻 (別紙 2 - 5)割愛
- 【資料 18】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
工学部 建築学科 (別紙 2 - 6)割愛
- 【資料 19】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
情報通信工学部 情報工学科 (別紙 2 - 7)割愛
- 【資料 20】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
情報通信工学部 通信工学科 (別紙 2 - 8)割愛
- 【資料 21】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
建築・デザイン学部 建築・デザイン学科 建築専攻 (別紙 2 - 9)割愛
- 【資料 22】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
建築・デザイン学部 建築・デザイン学科 空間デザイン専攻 (別紙 2 - 10)割愛
- 【資料 23】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
医療健康科学部 医療科学科 (別紙 2 - 11)割愛
- 【資料 24】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
医療健康科学部 理学療法学科 (別紙 2 - 12)割愛
- 【資料 25】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
医療健康科学部 健康スポーツ科学科 (別紙 2 - 13)割愛
- 【資料 26】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
総合情報学部 デジタルゲーム学科 (別紙 2 - 14)割愛
- 【資料 27】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
総合情報学部 ゲーム&メディア学科 (別紙 2 - 15)割愛
- 【資料 28】既設学科等の入学定員の充足状況(直近 5 年間)
総合情報学部 情報学科 (別紙 2 - 16)割愛
- 【資料 29】既設学科等の学生募集のための PR 活動の過去の実績 (別紙 3 - 1)割愛
- 【資料 30】既設学科等の学生募集のための PR 活動の過去の実績 (別紙 3 - 2)割愛

【資料 31】大阪電気通信大学「総合情報学部デジタルゲーム学科」(仮称)

設置に関するニーズ調査 結果報告書【高校生対象調査】

【資料 32】調査回答者に提示した「総合情報学部デジタルゲーム学科」(仮称)

リーフレット

【資料 33】調査対象とした高等学校の一覧

【資料 34】大阪電気通信大学「総合情報学部デジタルゲーム学科」(仮称)

設置に関するニーズ調査 結果報告書【企業対象調査】

新たなクールジャパン戦略

2024年6月4日

知的財産戦略本部

目次

I 総論

1. クールジャパンのリポート（再起動）	1
2. クールジャパンを取り巻く環境の変化	3
(1) アフターコロナにおける「日本ファン」の拡大、多様化・深化	
(2) デジタル化・DX化の推進、新たな技術の活用	
(3) 国際的な政治・経済情勢リスクの高まり	
(4) 「サステナブル」に続く「ウェルビーイング」などの意識の高まり	
(5) 2025年大阪・関西万博	
3. クールジャパン戦略の振り返り	4
(1) これまでの取組	
① コンテンツの海外展開、クリエイター支援	
② インバウンド誘致	
③ 農林水産物・食品の輸出	
④ 海外への情報発信	
(2) 進捗状況	
① コンテンツの海外展開	
② インバウンド誘致	
③ 農林水産物・食品の輸出	
④ ブランドイメージ	
(3) 課題	
① PDCAサイクルの欠如	
② 体制における課題	
③ ビジネスモデルにおける課題	
④ 人材における課題	
4. 新たなクールジャパン戦略のビジョン	15
(1) 世界市場を前提として、再投資に回すエコシステムを確立するクールジャパン	
(2) 好循環の回転により、ブランド価値を引き上げるクールジャパン	
(3) クリエイター等の担い手とともに成長するクールジャパン	
5. 新たなクールジャパン戦略の基本的な方向性	17
(1) 基幹産業として国際競争力を高める	
(2) モノ単体ではなく、体験価値で勝負し、高い利益をあげる	
(3) インテリジェンス機能高め、戦略的な広報を行う	
(4) 分野連携のクロスオーバーを拡大する	
(5) データ駆動型でPDCAサイクルを高速に回す	

II 具体的な取組

II- (i) コンテンツ

1. 現状	20
2. デジタル化に伴う共通課題	21
(1) デジタル化・DX化に対応できていない産業構造・商慣習	
(2) デジタルプラットフォームの収益配分	
(3) 深刻な海賊版被害	
3. 分野別課題	23
(1) ゲーム	
(2) アニメ	
(3) マンガ（出版）	
(4) 実写（映画／ドラマ／ファクチュアル）	
(5) 音楽／ライブ・エンターテインメント	
4. 対応方針・今後の取組	26
(1) 基幹産業として、海外展開に関するデータを充実させ、PDCAサイクルを高速に回す	
(2) 海外へのビジネス展開力を高める	
(3) デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める	
(4) コンテンツ産業を支える人材を強化する	
(5) 官民一体となって海賊版対策を強化する	
(6) 官民の連携体制を強化する	

II- (ii) インバウンド、農林水産物・食品の輸出、地域の魅力の発信など横断的な取組

1. 現状	38
2. 高付加価値化に向けた共通課題	38
3. 分野別課題	40
(1) インバウンド誘致	
(2) 農林水産物・食品の輸出	
(3) デザイン、アート、ビューティー、ファッションの海外展開	
4. 対応方針・今後の取組	43
(1) 体験価値化、高付加価値化を進め、持続可能なエコシステムを構築する	
(2) マーケットインの視点を重視した価値訴求により市場の新規開拓・拡大を図る	
(3) デザイン、アート機能を強化する	
(4) イノベーション、人材育成を強化する	
(5) 国際的な政治・経済情勢リスクに対応する	
(6) 発信力を強化する	

I 総論

1. クールジャパンのリポート（再起動）

クールジャパンに着目した政策は、2010年頃の経済産業省の取組から始まるが、2012年12月にクールジャパン戦略担当大臣が置かれて以降は、内閣府知的財産戦略推進事務局が司令塔となつて、関係省庁等における様々な取組と連携しながら、全体的な取りまとめを行う形で進められている。

すなわち、内閣府知的財産戦略推進事務局では、2015年12月に「クールジャパン官民連携プラットフォーム」を設立し、官民一体となってクールジャパンを深化させつつ取り組む体制を構築した。また、2019年9月には「クールジャパン戦略」（2019年9月3日 知的財産戦略本部）を策定し、取り組むべき施策の方向性を示した。

しかし、この直後から、新型コロナウイルス感染症の拡大により、飲食、観光、文化芸術、イベント・エンターテインメントなど、クールジャパン関連分野が大きな打撃を受けた。政府は関係業界と協力しながら各種支援策を講じ、クールジャパン関連分野の存続、そこで活躍する人々の就労機会の確保や活動の継続を図ってきた。

その後、水際措置の緩和などアフターコロナを迎え、クールジャパンを取り巻く環境は大きく変化し、新たなフェーズに移ってきている。

第一の環境変化としては、アニメやゲームを中心に日本のコンテンツの人气が世界中で非常に高まっていることが挙げられる。

具体的には、世界的に動画配信サービスが普及していく中で¹、日本のアニメやマンガが、海外において一部の層だけでなく、一般的な多くの若者を惹きつけている²。アニメそのものに限らず、これを実写化したドラマ³やテーマソングも人気を博している⁴。家庭用ゲームも、元々競争力があつたが、デジタル配信に適応して海外展開がさらに伸びている。ゲームのキャラクターを活用した映画⁵や長らく難しいとされてきた字幕付の実写映画も大ヒットしている⁶。

このことでコンテンツ産業は、輸出額などの海外展開において鉄鋼産業に匹敵し、半導体産業に迫る⁷勢いの4.7兆円規模⁸と大きなビジネスとなり、多くの外貨を獲得する基幹産業として位置付

¹ 世界の動画配信市場は、2025年で1,371億ドル（2018年比で約3.1倍）に成長するとの予測がある。（「情報通信白書令和5年版 データ集」（総務省）による。）

² 例えば、バスケットボールの人気マンガ『スラムダンク』の映画版『THE FIRST SLAM DUNK』が世界興行収入390億円、動員3,700万人を超え多くの話題を呼び、また、『すずめの戸締まり』は世界興行収入460億円、動員4,600万人を超えるなど人気を博している。さらに、『君たちはどう生きるか』が米国アカデミー賞（長編アニメーション賞）に選ばれた。

³ 例えば、米Netflixにおいて、2023年8月に配信された『ONE PIECE（ワンピース）』が世界46カ国で初登場1位を獲得し、93カ国でトップ10入りを記録した。また、同年12月に配信された『幽☆遊☆白書』は週間グローバルトップ10（非英語シリーズ）で初登場1位、英語を含む全言語シリーズで全世界2位を獲得した。ハリウッドでは日本のマンガ原作の実写化が相次いで行われており、今後も、このような傾向が続くものと期待される。

⁴ 例えば、『鬼滅の刃』のオープニングテーマであるLiSAの『紅蓮華』が「海外で最も再生された国内アーティストの楽曲」1位となり、LiSAが「海外で最も再生された国内アーティスト」1位となった（いずれも2020年。Spotifyによる。）。また、『推しの子』のオープニングテーマであるYOASOBIの『アイドル』が、米ビルボード・グローバル・チャート“Global Excl. U.S.”において日本語楽曲初の1位を獲得した（2023年。Billboard JAPANによる。）。

⁵ 例えば、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』は全世界興行収入が約1,908億円となり、アニメーション作品において歴代2位の大ヒットを記録した。

⁶ 例えば、米国において、『ゴジラ-1.0』が邦画実写作品の中で全米興収ランキング歴代1位になるとともに、米国アカデミー賞（視覚効果賞）に選ばれた。

⁷ 鉄鋼産業の輸出額は5.1兆円、半導体産業の輸出額は5.7兆円である（いずれも2022年）。（それぞれ出典については、図表6参照）

⁸ 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（株）ヒューマンメディア）による。

けられるようになってきている。

また、訪日外国人がアニメ作品等に登場した場所や原作者の出身地等を訪問する「ゆかりの地巡り」⁹も盛んになり、コンテンツ人気インバウンドにも大きな波及効果をもたらしている¹⁰。

第二の環境変化としては、外国人の日本の「食」への期待・関心が高まっていることが挙げられる。

日本の「食」は最大の来日動機¹¹となっており、これまで典型的であった寿司や天ぷら等のみならず、ラーメン、カレー、焼肉やおにぎりなどにも人気が広がっている。また、地域産品で「おもてなし」をする地方のオーベルジュには、交通難の地域であるにもかかわらず、訪日外国人がそのためだけにやってくることも多い。

第三の環境変化としては、インバウンドにおいて、訪日経験が2回以上の外国人（リピーター）が増える¹²とともに、滞在期間も長期化する¹³など、訪日外国人の多様化・深化が見られることが挙げられる。

初めて訪日する外国人は、いわゆる「ゴールデンルート」（東京、京都、大阪）を訪れたり、有名な観光地を巡ったりすることが多い。他方、何回も訪日している外国人は、様々な場所を訪問するよりも、1つの場所・地域を長期間かけて「ありのままを味わう」あるいは「非日常的な体験をする」という「体験」に価値を見出し、対価を支払うようになっている¹⁴。

このほか、米国と中国の対立、ロシアのウクライナ侵攻など世界的に安全保障を巡る環境が厳しくなっている。このような状況の中、世界中の日本ファンを増やし、日本の文化等の魅力で世界を惹きつける「ソフトパワー」を高めていくことは、日本の政治外交や安全保障にも貢献するものとして、その重要性を増している。

こうした環境変化の潮目を捉え、更なる高みを目指して、クールジャパンを「リブート」（再起動）すべき時期が到来した。

日本には、コンテンツ、多様でおいしい食、様々な地域の自然・伝統など、広義の意味での知的資産（IP）が既に数多く存在している。これら IP を活用して、デジタル化が進展する中、新たな技術も取り入れて「イノベーション」を起こしながら、多様化・深化した「日本ファン」に対して高い「体験価値」を提供し、高い利益をあげて外貨を獲得し、それを関係者による再投資に回していくという好循環を確立できる絶好の機会に立っている。

このためには、中核となるコンテンツ産業の国際競争力の強化、クールジャパンの担い手の育成や外国人を含めた多様な人材の活用、新しい技術の活用も含めたデジタル化・DX化を推進してい

⁹ いわゆる「聖地巡礼」と言われることもある。

¹⁰ インバウンド観光客のうち、ゆかりの地巡りを行った者は115万人、アニメ関連グッズの購入額は350億円と試算されている。また、潜在的なゆかりの地巡りの需要は260万人と見込まれ、4,000億円の国内支出が期待されている。（新しい資本主義実現会議（第23回）（2023年10月25日）資料1による。）

¹¹ 訪日前に期待していたことについて、2014年以降、「日本食を食べること」が常に1位（2023年：83.2%）となっている。（「訪日外国人消費動向調査」（観光庁）による。）

¹² 約401万人（2011年）から約2,047万人（2019年）まで大きく増加している。（「訪日外客統計」及び「訪日外国人消費動向調査」（いずれも観光庁）をもとに試算。）

¹³ 滞在期間（観光・レジャー）について、6日間以下の滞在の割合が減少し（71.1%（2011年）から61.7%（2019年）と9.4ポイント減少）、7～13日間の滞在の割合が増加している（20.0%（2011年）から30.7%（2019年）と10.7ポイント増加）。（「訪日外国人消費動向調査」（観光庁）による。）

¹⁴ インバウンドに限らず、例えば、食についても、初期段階においては、日本の菓子やカップ麺などから親和度が上がり、次の段階で、おにぎりやラーメン、さらに次の段階で、牛丼やカレーライスなどに進み、寿司などのブレイクスルーを経て、天ぷらや焼きそば、刺身などの難しい食べ物に関心が高まるといったように消費者の成長、熟度が上がっていくとの指摘があり、このことを考慮する必要がある。

くことが重要である。

今回は、前回策定した「クールジャパン戦略」で示した基本的なコンセプトやアプローチを踏まえつつ、中核であるコンテンツ産業に関する戦略も含め、クールジャパンを取り巻く環境の変化に対応した実効的なアクションプランベースで「新たなクールジャパン戦略」を策定することとした。

2. クールジャパンを取り巻く環境の変化

(1) アフターコロナにおける「日本ファン」の拡大、多様化・深化

日本のコンテンツや食の人気の世界的に本格化するとともに、インバウンドの回復などクールジャパンに対する世界の需要が高まっており、日本ファンは拡大し、多様化・深化している¹⁵。

コンテンツ分野では、デジタル配信の世界的な拡大により、消費行動が変化し（動画配信、音楽配信におけるサブスクリプション視聴の増加など）、世界のコンテンツ市場が大きく拡大しており、高い成長が見込まれている¹⁶。これらの変化に応じて、現在のアニメ、マンガ、ゲーム人気を足掛かりに、成長する世界市場を獲得し、さらにこれを拡大していくため、海外市場に対応したビジネスモデルへの構造改革が求められている。

インバウンドにおいても、需要が急速に回復¹⁷する中において、ディープな日本ファンへの対応として、高い「体験価値」の提供、日本独自のラグジュアリーな価値の提供などが求められている。

農林水産物・食品の輸出は、コロナ禍においても好調であったが、日本の食・食文化に対する外国人の関心は大きく高まっており、訪日時における日本食の体験や外国での日本の食・食文化の拡大を通じ、更なる海外展開を図っていく大きな機会となっている。

(2) デジタル化・DX化の推進、新たな技術の活用

世界のあらゆる分野において、デジタル化・DX化が進んでいるが、日本のクールジャパン関連分野におけるデジタル化・DX化の取組は遅れている¹⁸。

コンテンツ分野におけるデジタル配信への対応や制作体制のDX化、生成AIを活用したクリエイションの支援や効率化、ライブ・イベント等におけるチケット販売のデジタル化・インターフェースの改善、インバウンド等におけるデジタル化・DX化による生産性の向上、Web3やVR／メタバースなどの新たな技術を活用した「価値体験」の創出や流通の仕組みを構築することが重要になっている。

¹⁵ 近年、野球、サッカー、バスケットボール、テニスなどにおいて、多くの日本のスポーツ選手が世界で活躍しており、スポーツを契機として日本ファンになる外国人も多くなっている。このような選手を増やし日本ファンを拡大するとともに、これらの日本ファンをインバウンド（訪日）や日本食の体験などの行動変容につなげていくことが重要である。

¹⁶ 例えば、2020年～2025年の年平均成長率について、アニメ：29.19%、映画：29.05%、音楽：12.85%、マンガ：9.33%、ゲーム：6.07%とコンテンツ市場の成長率は、世界のGDP成長率（約3%）を大きく上回るとされている。（「Entertainment Contents ∞ 2023 参考資料集」（一社）日本経済団体連合会）による。）

¹⁷ 訪日外国人旅行者は、2,507万人（2023年）となり、水際措置撤廃以降、右肩上がり急回復を遂げ、単月では同年10月に初めて2019年同月比100%を超え、年間累計では2019年比78.6%と8割程度まで回復が進んでいる。（日本政府観光局（JNTO）資料による。）

¹⁸ 世界のエンターテインメント&メディアの収益について、デジタルの割合が66%（2022年）まで高まっている（2018年は55%）。このような中、日本においては、映像のデジタル化比率は71.0%、音楽のデジタル化比率は52.5%と他国と比較してもかなり低位となっている（いずれも2022年）。（新しい資本主義実現会議（第26回）（2024年4月17日）資料1より）

(3) 国際的な政治・経済情勢リスクの高まり

米国と中国の対立、ロシアのウクライナ侵攻、中東における紛争の拡大など日本の安全保障を取り巻く環境が厳しくなるなど国際的な政治・経済情勢リスクが高まっている。こうした中で安全保障の観点からも、世界から「共感」を得て日本ファンを拡大するクールジャパンの重要性が高まっている。

また、リスクが顕在化する場合に備えて、輸出先等を一部の国・地域に過度に依存せず、様々な海外市場から成るポートフォリオを構築することが重要になっている。

(4) 「サステナブル」に続く「ウェルビーイング」などの意識の高まり

世界的にSDGsをはじめ『サステナブル』という価値は、あらゆる分野において共通語になったと言っても過言ではなく、加えて、『トランスフォーマティブ』、『ウェルビーイング』といった意識が高まっている。インバウンドで訪日する外国人の中には、人間と自然が調和した里山など、日本のありのままの姿、『オーセンティック』な魅力を求めていることも多い。

世界から「共感」を得て、日本ファンを拡大するとともに深化させていくには、このような価値・意識を念頭に置き、海外からの借り物ではない日本独自の「体験価値」を訴求しながら、クールジャパンの取組を進めることが重要である。

(5) 2025年大阪・関西万博

来年(2025年)に日本国際博覧会(大阪・関西万博)が開催され、開催期間中に350万人の訪日外国人の来場が見込まれている。また、会場外においても、様々なイベントの開催が見込まれるとともに、地方公共団体との交流¹⁹なども含めて、大阪・関西以外にも全国各地に外国人が訪れることが見込まれる。

大阪・関西万博は、日本のテクノロジーだけでなく、日本の魅力を世界に向けて発信する絶好のチャンスであり、会場外や開催期間前後における関連イベント等を含め、これを活用しながら、更なる日本ファンの拡大、ソフトパワーの強化を図っていくことが重要である。

3. クールジャパン戦略の振り返り

(1) これまでの取組

内閣府知的財産戦略推進事務局では、2013年12月～2021年12月の間、地方版クールジャパン推進会議を開催し(16回)、地方における海外展開の成功事例や課題などについて議論を行ってきた。また、2015年に「クールジャパン官民連携プラットフォーム」を設立し、近年においては、地域の魅力の発掘・磨き上げ・発信に取り組み、優良事例の蓄積・フレーム化、人的(担い手)ネットワークの構築に注力している。

関係省庁では、内閣府が司令塔となって関係機関²⁰とも連携して、次のとおり、コンテンツの海外展開、クリエイター支援、インバウンド誘致、農林水産物・食品の輸出、海外への情報発信などに取り組んでいる²¹。

¹⁹ 万博国際交流プログラムにおいて、ナショナルデー等を活用し、全国の地方公共団体のこども・若者等と万博参加国の国際交流を促進することとされている。

²⁰ 主な関係機関は、図表1参照。以下、図表1中の略称を用いることがある。

²¹ 2019年9月に「クールジャパン戦略」を策定するとともに、その後、関係省庁間の連携を強化するため同年11月に「クールジャパン戦略会議」を設置し、省庁連携による成功事例の創出に向けた議論などを実施している(4回)。

① コンテンツの海外展開、クリエイター支援

経済産業省は、コンテンツ産業の海外展開を促進するため、コンテンツ産業向けの補助金を通じた支援を実施している。具体的には、海外展開を促進するためのローカライズ・プロモーション支援、デジタル化を促進するためのデジタル技術を活用した新たな取組に対する支援やコンテンツ制作・流通工程の効率化に資するシステム開発支援、映像産業のグローバル展開に向けた国内映像制作支援や海外映像制作会社のロケ誘致支援などを実施してきた。

また、海外展開に当たり、事業者にとって逸失利益となる海賊版対策の取組（正規版の流通促進を含む。）やコンテンツの制作現場改善の取組などを実施してきた。

さらに、株式会社海外需要開拓支援機構（以下「クールジャパン機構」という。）²²においては、特に、日本の商品・サービスと海外現地の消費者をつなぐプラットフォームの役割を果たす事業への投資など、クールジャパン機構の投資先を通じて、より多くの国内事業者の海外需要開拓を促進するという波及効果を狙った支援を行ってきた²³。

文化庁は、マンガ、アニメ、ゲームなどのメディア芸術における創作活動や人材育成に対する支援をはじめ日本映画の振興、舞台芸術等の創造活動への支援、日本のアートのグローバル展開の推進など各ジャンルの振興、芸術家等の活動基盤の強化や新進芸術家等の海外研修への支援、未来のトップアーティスト等の国際的な活動への支援などクリエイター等の支援に係る幅広い取組、海賊版対策を行ってきた。また、日本芸術文化振興会に基金を設置し、若手の中で特に才能があり、国内外で活躍が期待されるクリエイター等を戦略的に選抜し、公演の企画、制作から海外展開まで複数年度にわたって支援してその活動を後押しすることとしている。

総務省は、地方公共団体や観光産業等の事業者と放送事業者等が連携し、各地の魅力を伝える放送コンテンツを海外放送事業者と共同制作して世界に発信する取組等を支援し、日本への関心を高めて海外から需要を呼び込み、地域経済の活性化やソフトパワーの強化を推進している。また、国際見本市の支援を通じて取引機会を確保し、日本の放送コンテンツの海外展開を促進している。

② インバウンド誘致

政府は、2016年3月に「明日の日本を支える観光ビジョン」を策定し、2030年に訪日外国人旅行者数を6,000万人、訪日外国人旅行消費額を15兆円（いずれも2030年）とすることなどを目標に設定している。

これを踏まえ観光庁は、日本政府観光局（JNTO）と連携し、外国人目線でのWebサイトの充実、海外旅行博への出展等による訪日プロモーションを実施してきた。また、コロナ禍においても、将来的な訪日を呼びかけるため、SNSの発信等を継続して実施してきた。水際措置の緩和以降は、サステナブルや体験価値を重視するといった訪日外国人旅行者の意識変化を踏まえ、『持続可能な観光』、『消費額拡大』、『地方誘客促進』をキーワードとするプロモーションに

²² 日本の生活文化の特色を活かした魅力ある商品・サービスの海外需要開拓を行う事業活動及びそれを支援する事業活動に対して、民業補完に徹しながら、リスクマネー供給等の支援を行う機関として、2013年11月に設立された官民ファンドである。

²³ クールジャパン機構については、11-12頁参照。

取り組んでいる。

③ 農林水産物・食品の輸出

農林水産省は、日本貿易振興機構（JETRO）による輸出事業者サポート、日本食品海外プロモーションセンター（JFOODO）による現地消費者向け戦略的プロモーションの取組を支援してきた。また、JETRO は、海外見本市におけるジャパンパビリオンの出展、国内外での商談会の開催、サンプル展示ショールームの設置等を通じ、国内事業者へ海外バイヤー等との商談機会の提供を行ってきた。JFOODO は、海外現地において品目・国地域ごとに戦略的なプロモーションを実施しており、2023年度は、和牛（米国・欧州）、日本茶（米国・欧州）、水産物（台湾、香港、米国）、日本酒（中国、米国、香港、シンガポール）、本格焼酎（米国）、コメ（香港、シンガポール）等のプロモーションを実施した。

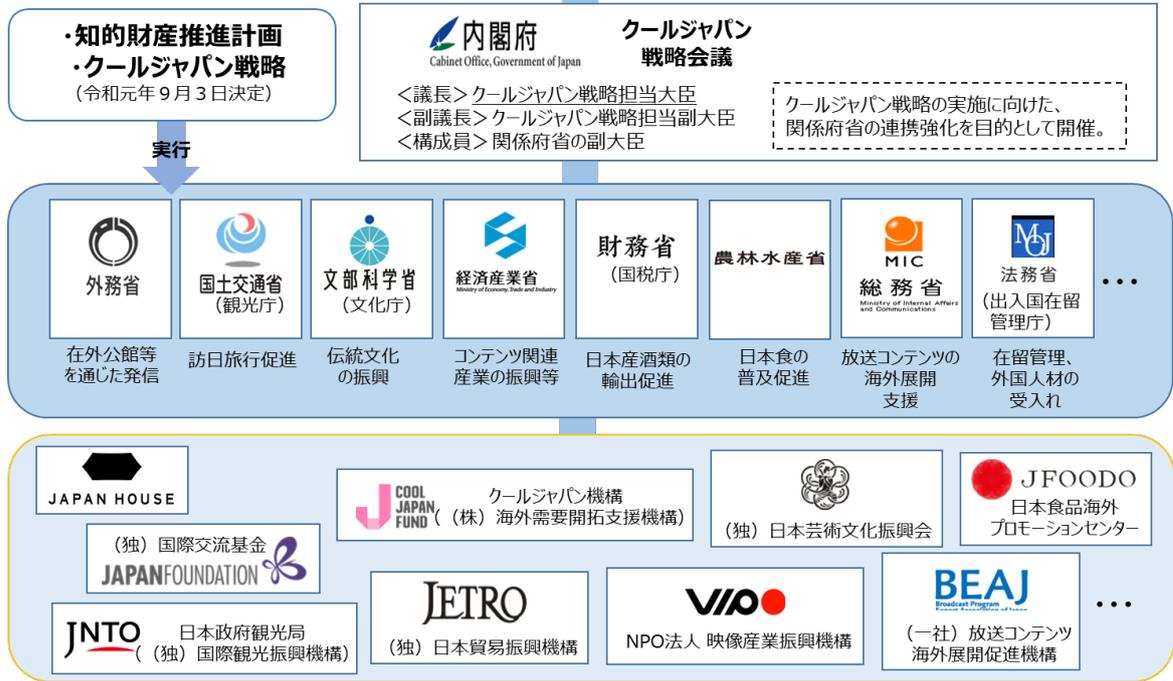
国税庁は、国際的プロモーション等による日本産酒類の認知度向上、事業者の販路開拓支援、酒類事業者によるブランド化の取組や海外展開・酒蔵ツーリズムに関する取組の支援などを行うとともに、地理的表示（GI）の普及・活用等を実施してきている。また、伝統的酒造りのユネスコ無形文化遺産登録に向けた機運醸成、酒類製造者への指導や相談対応等の技術支援等を実施している。

④ 海外への情報発信

外務省は、世界各地にある在外公館を通じて日本の多様な魅力を紹介するとともに、ジャパン・ハウス²⁴において、伝統文化からポップカルチャー、和食・日本酒に至るまで、日本の多様な魅力を発信してきた。また、国際交流基金を通じて、日本文化に関する多種多様な公演や展示、日本映画の上映・配信やテレビ番組の提供、日本語教育の充実について、在外公館等と連携しつつ取り組んでいる。

²⁴ 外務省において、2017年から2018年にかけてロンドン、ロサンゼルス、サンパウロの3都市に事業拠点を開設し、日本の魅力を表現・発信することにより、日本への深い理解と共感の裾野を広げていく活動を行っている。

クールジャパン戦略担当大臣
 <内閣府設置法第9条に基づく特命担当大臣>
 ・クールジャパン戦略に関する事項

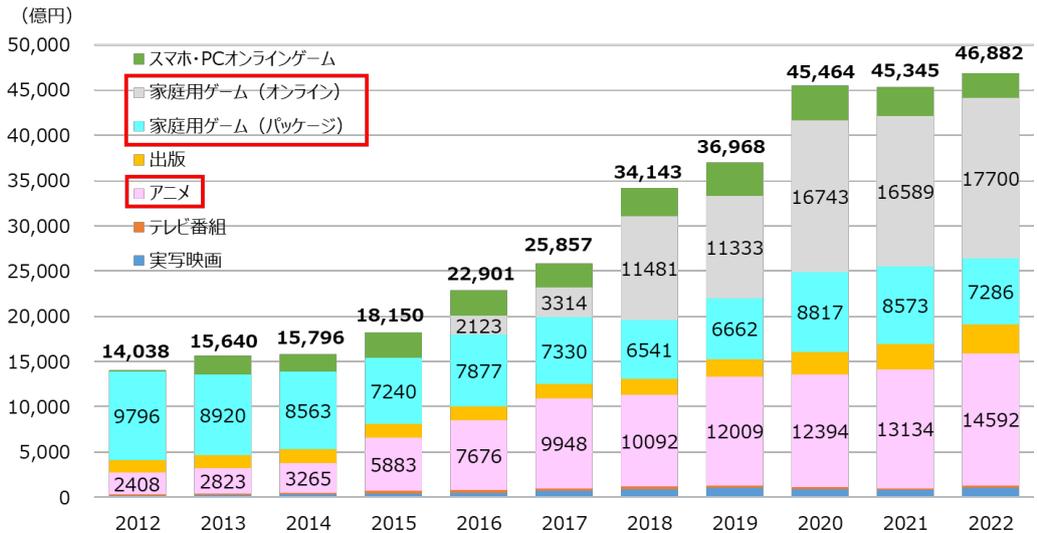


【図表1 クールジャパン戦略の推進に関する体制】

(2) 進捗状況

① コンテンツの海外展開

日本のコンテンツの海外における売上の市場規模は、アニメやゲームを中心に拡大してきており、4.7兆円(2022年)となっている(2012年(1.4兆円)比:約3.3倍)²⁵。これは海外展開(輸出額)において、鉄鋼産業に匹敵し、半導体産業に迫る規模²⁶である。



(資料) 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」((株) ヒューマンメディア) をもとに作成

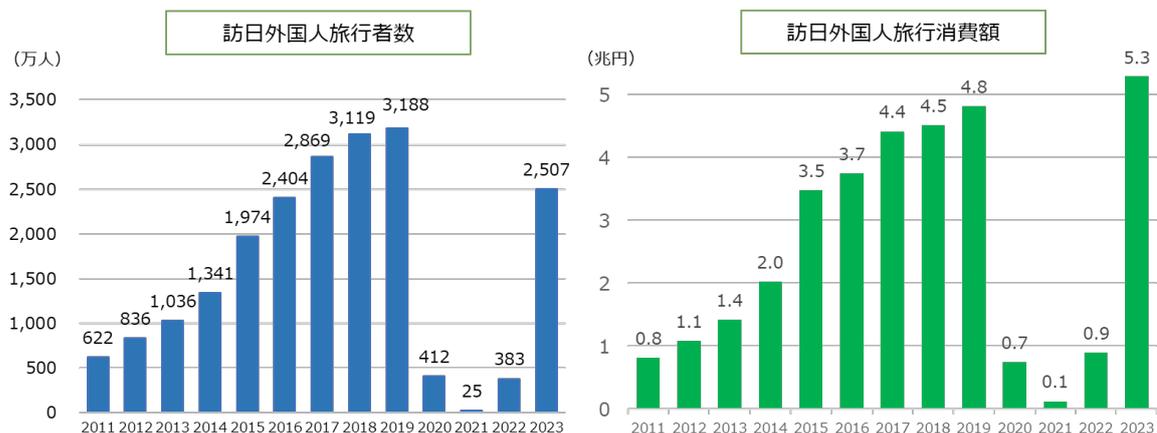
【図表2 日本のコンテンツの海外市場規模とジャンル別内訳】

²⁵ 前掲注(8)参照。

²⁶ 前掲注(7)参照。

② インバウンド誘致

訪日外国人旅行者数は、コロナ禍前まで増加を続け、3,188万人（2019年）となったが（2012年（836万人）比：3.8倍）、コロナ禍中は激減した。現在、コロナ禍から順調に回復しており、2,507万人（2023年）となっている²⁷。訪日外国人旅行消費額は、2023年に5兆3,065億円と過去最高を更新した（2012年（1兆861億円）比：約4.9倍）²⁸。

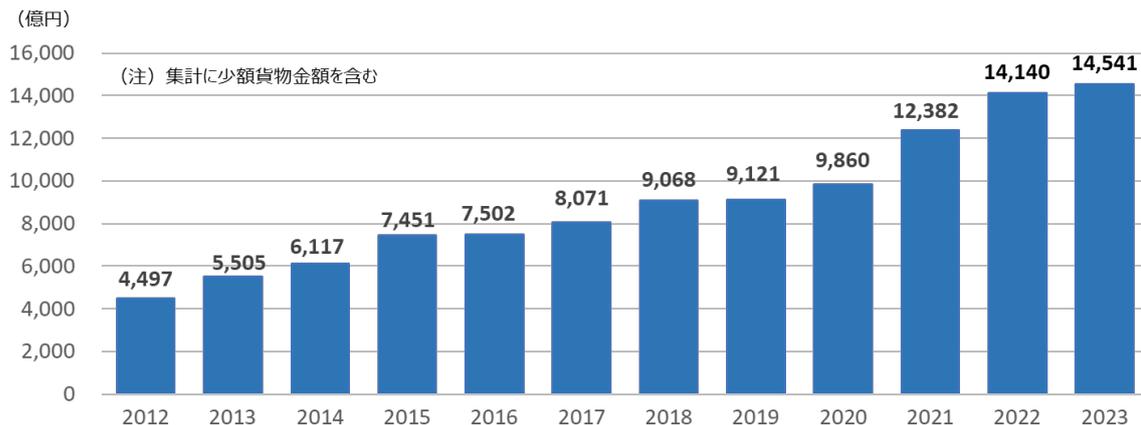


（資料） 「訪日外客統計」（日本政府観光局（JNTO））及び「訪日外国人消費動向調査」（観光庁）をもとに作成

【図表3 訪日外国人旅行者数及び訪日外国人旅行消費額】

③ 農林水産物・食品の輸出

農林水産物・食品の輸出額は、11年連続で増加しており、1兆4,541億円（2023年）と過去最高を更新した（2012年（4,497億円）比：約3.2倍）²⁹。日本産酒類の輸出額³⁰は、増加傾向で、1,344億円（2023年）となっている（2012年（207億円）比：約6.5倍）³¹。



（資料） 農林水産省資料（「貿易統計」（財務省）をもとに作成）をもとに作成

【図表4 農林水産物・食品の輸出】

²⁷ 日本政府観光局（JNTO）報道発表（2024年1月17日）による。

²⁸ 訪日外国人消費動向調査（観光庁）による（2020年～2022年分は試算値である。）。

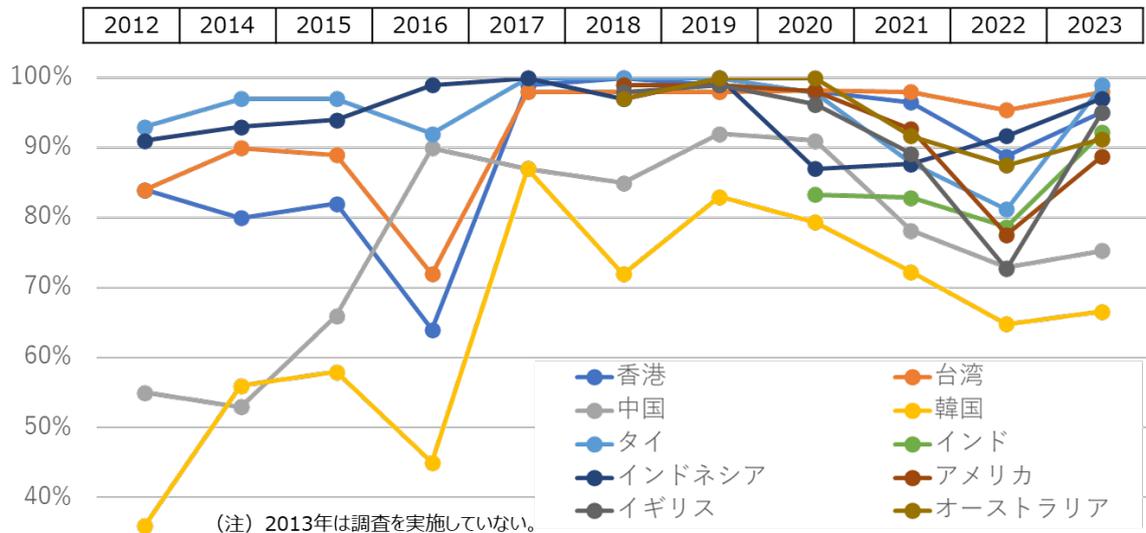
²⁹ 農林水産省資料（「貿易統計」（財務省）をもとに作成）による。

³⁰ 農林水産物・食品の輸出額の内数である。

³¹ 「最近の日本産酒類の輸出動向について」（国税庁）による。

④ ブランドイメージ³²

日本への好感度（「大好き」及び「好き」の割合（合計））についてみると、多くの国・地域で90%を超えている（2023年）。「次に旅行したい国・地域」について、アジアの居住者においては、2012年以降、常に日本が1位となっており、近年、欧州、米国、豪州の居住者においても日本は上位にある（2020年、2021年及び2023年で1位）。旅行観光開発指標では、日本は2015年に初めてベスト10に入り、2021年に1位となった。国家ブランド指標に関する調査では、日本は概ね高い評価を得ている。



(資料) 「クールジャパン戦略 KGI/KPI 策定に向けた基礎調査分析及び仮説提案」(内閣府) より
 「世界12カ国の親日度調査」(アウンコンサルティング(株)) をもとに作成

【図表5 日本の好感度(国・地域別「大好き」、「好き」の割合(合計))】

これらについて、様々な政策や政府の取組との直接的な因果関係を分析することは難しいが、全体として一定の成果が出ているものと考えられる。

関係省庁等においては、上記の取組のほか、例えば、次に示すように制度の整備・見直し等を行い、クールジャパン戦略を推進するための環境整備に取り組んできている。

○ コンテンツについては、累次の著作権法(昭和45年法律第48号)改正により、コンテンツの創造、適切な保護及び活用の促進、コンテンツ産業の振興等を図ってきている。

- 2018年の著作権法の改正により、デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定³³やアーカイブの利活用促進に関する権利制限規定を整備した。
- インターネット上の海賊版による被害が深刻さを増していたことを踏まえて、2020年の著作権法の改正により、リーチサイト対策や侵害コンテンツのダウンロード違法化など、海賊版対策の強化を図った。
- 放送番組の視聴者の利便性向上やコンテンツ産業の振興等の観点から、放送と同様の円滑な権利処理を実現するため、2021年の著作権法の改正により、放送番組のインターネット同時配信等の権利処理の円滑化を図った。

³² 「クールジャパン戦略 KGI/KPI 策定に向けた基礎調査分析及び仮説提案」(内閣府) による。

³³ 著作権者の権利を制限し、著作権者の許諾なく著作物を利用することができる例外的な場面を定めた規定のことである。

➤ 2023年の著作権法の改正により、未管理公表著作物等の利用に関する裁定制度を創設し、許諾を得て利用することが困難な著作物等について、適法な利用を促し、それにより発生した対価を著作権者等に還元する仕組みを構築した³⁴。

- インバウンドについては、長期滞在する訪日外国人旅行者や増加するリピーターによる地域独自の文化や産業の体験・交流などを重視した旅行商品（いわゆる地域体験・交流型旅行商品）に対するニーズの高まりを受けて、2017年に旅行業法（昭和27年法律第239号）を改正し、地域の観光資源・魅力を活かした体験・交流型旅行商品の企画・販売の促進に向けた見直しを行った。
- 農林水産物等の輸出については、2019年に制定された農林水産物及び食品の輸出の促進に関する法律（令和元年法律第57号）に基づき、政府一体となって輸出先国・地域との規制に係る協議等を行う体制を整備するなど輸出促進の取組を進めてきた。また、2014年に制定された特定農林水産物等の名称の保護に関する法律（平成26年法律第84号）に基づき、地理的表示（GI）保護制度³⁵を導入し、農林水産物等のブランディングや輸出促進に取り組んでいる。

（3）課題

クールジャパン戦略の更なる推進に向けては、次に掲げるとおり、PDCAサイクルの欠如、体制・ビジネスモデル・人材面での課題がある。

① PDCAサイクルの欠如

コンテンツの海外展開、インバウンド誘致、農林水産物等の輸出などの個別分野の取組については、実績値を定量的に把握し、進捗管理できるが、実際には目標値が設定されていないものがある。

また、主観的な要素に左右されるソフトパワーとしての日本のイメージや、「日本ファン」の浸透度などを含めたクールジャパン全体としてのKGI/KPIは設定されていない。進捗管理にどのようなデータを把握すべきか不明確である。

このため、個別分野ごとに一定の評価をしたり、エピソードベースで語ったりすることはできても、クールジャパン全体について、特に定量的に進捗管理や成果の評価がしにくく、適切にPDCAサイクルを回せているとは言い難い。

② 体制における課題

○ 分野連携・分野横断の取組が不十分

近年では、日本のアニメ等の世界における人気の本格化によって、他分野とのコラボレーションの効果が高まってきている。外国人の関心が高い「アニメ／マンガ」や「食」を入口・起点として、インバウンド誘致、農林水産物等の輸出のプロモーションを行うことは有効であるものと考えられる。実際にJFOODOでは、そうした取組を始め、効果を上げている³⁶。

³⁴ 2026年春頃の本格施行に向けて、文化庁を中心に準備を進めているところである。

³⁵ 酒類の地理的表示（GI）保護制度は、酒税の保全及び酒類業組合等に関する法律（昭和28年法律第7号）に基づく告示（2015年10月30日国税庁告示第19号）によって運用されている。

³⁶ 例えば、JFOODOは、2024年1月に米国ロサンゼルスアニメイベントでブースを出展し、日本食の喫食機会を提供した。ブース来場者への調査において、約3/4（74%）の者が「日本食が登場するアニメを観て、日本食を食べたくなった」と回答しており、日本のアニメが日本産食材・日本食への関心喚起や喫食体験に導く力を持っていることを示唆するものと考えられる。

しかし、分野を連携した取組や分野横断的な取組、あるいは、海外の現地に関する情報収集・分析・共有は限られており、必ずしも十分ではなかった。また、こうした分野連携・分野横断の取組は関係者の任意の協力を期待され、適切な対価が支払われないことが多いため、持続性に欠ける問題がある。

○ インテリジェンス機能に乏しい

クールジャパンは最終消費者を対象としているが故に、更なる海外展開を推進していくためには、世界各国・地域において、どのような消費実態にあり、何が求められているのか、そのようなニーズがある理由は何か、どのようにプロモーションすると日本の魅力が伝わり、コンテンツの海外展開、インバウンド誘致、農林水産物等の輸出の増加につながるのかといった調査・分析（ニーズ調査、マーケット分析）機能の充実が必要である³⁷。同時に、現地のニーズに合致した商品・サービスを適切に提供するためには、現地プレイヤー等とのマッチング機能も重要である。

このような調査・分析に当たっては、それぞれの国・地域において、アニメやマンガなどのコンテンツをはじめとする日本の魅力が、いつ頃から、どのような過程を経て広がったのか過去の経緯を把握することも重要である。

しかし、現状では、このような「インテリジェンス」機能が十分に整備されているとは言い難い。

○ 独自プラットフォームが少ない

コンテンツをはじめとしたクールジャパン関連分野の需要開拓に当たっては、適切な流通チャネルを確保することが重要である。

例えば、コンテンツ分野では、動画配信や音楽配信におけるサブスクリプションのビジネスモデルが主流となる中で、グローバルなコンテンツ流通チャネルの重要性が増しているが、配信プラットフォームは海外の大手事業者に大きく依存しており、独自のグローバルな流通チャネルを有していないため、自らの判断に基づいて戦略的に海外需要開拓を進めることが十分にできていない。今後、自ら流通チャネルを作る、あるいは、既存の流通チャネルを積極的に活用すべく、出資等により既存の流通チャネルの「枠」を確保し、協業していくことはより重要になっている³⁸。

こうした国内外の流通チャネルを確保するため、クールジャパン機構は、これまで様々なプラットフォーム事業等への投資を行っている。具体的には、国内事業者が海外現地消費者に向けた需要開拓を行うための「橋頭保」として店舗拠点やデジタルプラットフォーム、卸売等のサプライチェーンなどに出資等を行ってきた。このような取組により、欧州における地域産品のブランディングや需要開拓、中国における日本酒の需要開拓などに貢献する等、波及効果や呼び水効果など全体としての政策的効果は果たしていると言える³⁹。

³⁷ 過去の成功事例や失敗事例を分析することが、今後の取組に有効であるものと考えられる。

³⁸ 例えば、ソニーグループ株式会社は、2021年にアメリカのアニメ配信プラットフォームのクランチロール社を買収して海外展開を進めるなど、一部では独自の流通チャネルによる取組が見られる。

³⁹ 投資先のサービスを活用した企業は 5,220 社、投資先のバリューアップとしてビジネスマッチングを行った企業は 77 社、機構の出資を呼び水に民間から出融資された資金倍率は 2.1 倍（いずれも 2023 年 3 月末時点）とマイルストーンを大きく超える水準で達成している。

他方、所期の目標を達成できなかったところもあり、同機構の累積損益は 356 億円の赤字（2023 年 3 月末時点）となっている。これは同機構のこれまで 10 年間の運営の中で、人件費や税等の運営コストの累積が概ね半分を占めることの構造上の問題に加え、投資案件の株式売却や減損計上などによるものである。現状では、2022 年 11 月に策定された修正後計画における累積損益の目標額（363 億円の赤字）を約 8 億円上回っているものの、同機構が経営改善の取組を進める中で、今後の累積損失の解消に向けた進捗状況⁴⁰を注視していくことが必要となっている⁴¹。

このように、同機構には、収益性について改善すべき課題がある一方で、前述のとおり、出資等により「レバレッジ」を効かせながら、グローバルな流通チャンネルを創出・確保していくことは、さらに重要な課題となっている。今後の同機構の政策性・収益性の目標の達成状況を見つつ、関係機関との連携も含め、政策効果を最大化するよう取組を進めていくことが必要である。

③ ビジネスモデルにおける課題

○ コンテンツ分野は国内市場向けが中心

コンテンツ分野においては、アニメや家庭用ゲームを中心に海外展開は進んできたものの、日本市場が相応の規模であったことから、全体としては国内市場を前提としたビジネスモデルが中心であり、海外展開を前提としたビジネスモデルは限定的となっている。しかし、人口減少が進む中で国内のコンテンツ市場が今後大きく成長することが見込めず、今後成長が見込まれる海外市場の取り込みが重要になっている⁴²。

音楽分野では、国際的に主流となっているストリーミング配信への対応が遅れるなどデジタル化・DX 化への乗り遅れは否めない。日本の優れたクリエイティビティはそのままに、「プロセス」や「手法」を改善していくことが重要である。

本格的な海外展開を目指すには、国際水準ベースでのデジタル化・DX 化は不可欠であり、さらに持続的に取り組むべき課題として、音楽のみならず、アニメ、マンガ、実写映像などの各ジャンルにおいて、アナログが前提であった際のビジネスモデルや商慣習や制作手法を見直すとともに、国際水準ベースでのコンプライアンスの遵守、労働環境の改善（長時間労働の解消、やりがい搾取の改善など）が求められることになる。

アニメや実写などの映像分野については、日本国内において、グローバルプラットフォームの動画コンテンツのプロダクションのハブ化を目指すべきであるとの意見があり、これにより国内外から優秀な人材が集まることが期待される。

⁴⁰ 2024 年 3 月末時点の決算値については、同年 6 月下旬に公表される見込みである。

⁴¹ クールジャパン機構は、支援基準に従い、海外需要獲得の政策目的、波及効果及び収益確保の蓋然性を持ち、民間だけでは十分に集まらない中長期的なリスクマネーを必要とする案件に投資を行っている。このような基本的な考えの下、これまでの投資案件の評価を踏まえ、今後の投資の方向性について、政策目的の実現を前提に、より収益性の観点を踏まえたポートフォリオを構築していくため、主な投資対象として、①海外現地に事業基盤があり、日本の生活文化産業の現地需要開拓に貢献する事業者、②安定した収益基盤の下で海外需要開拓を行う事業者、③堅い技術基盤を持ち、海外需要開拓を行う事業者と整理している。

なお、日本のクールジャパン関連分野の海外展開等は好調であり、大きなチャンスが到来しているとの認識の下、今後の投資の量と質が重要であり、萎縮せず取り組むべきとの意見がある。

⁴² エンターテインメント&メディア収入の 2021 年～25 年の年平均成長率について、日本は低位（53 か国の中で最低）である。（「Entertainment Contents ∞ 2023 参考資料集」（（一社）日本経済団体連合会）による。）

また、コンテンツ分野では、海賊版⁴³による被害がグローバルに拡大し、危機的な状況にあることから、海賊版対策を強化していくことが海外市場の取り込みには不可欠である。

○ 再投資のエコシステムが形成されていない

これまでも「モノ売り」から「コト売り」への転換による高付加価値化の重要性が指摘されてきたが、体験価値を提供して高い利益をあげ、その収益が様々なステークホルダーに適切に配分・還元され、それがさらに再投資に回るというエコシステムは形成されていない。

実写映像分野では、これまで国内市場を前提とした制作（特に映画制作）が主であったことや多重下請構造の中で制作費が圧縮され、十分な収益がクリエイターやスタッフに配分されず、次の制作への再投資につながる余地が乏しくなるケースが散見された。

インバウンドにおいても、いわゆる「爆買い」と言われているように訪日外国人が日用品等を大量に購入することが行われてきた一方、サービスを提供する側においても、訪日外国人に対するサービスについて、価値ベースの値付けができておらず、原価から積み上げた「良心的な」価格で提供することが多く、高い利益率で外貨を稼ぐことが十分にできていないとの指摘がある。現在、インバウンドが回復している中で訪日外国人の平均消費額は上昇しており⁴⁴、一部の観光地やサービスにおいて、外国人観光客を前提とした価格付けができていくところもあるが⁴⁵、日本の各地域、関連する各分野すべてにおいて、高い体験価値を提供して国際水準ベースの価格で収益をあげ、その利益を更なる再投資につなげていくことが必要となっている。

特に、深い「体験価値」を求めるディープな日本ファン向けのサービスの開発・提供が重要であり、また、高付加価値旅行者向けのラグジュアリーな価値の提供に力を入れていく必要がある。

しかし、多くの地域において、デジタル化・DX化の取組が著しく遅れており、情報発信力が欠如しているとの指摘がある。例えば、依然として紙の観光パンフレットが主流となっている、WebサイトやSNSの情報が適切に更新されていない（更新の頻度が低い、リンクが切れているなど）、あるいは、ライブ・イベント等におけるイベント情報やチケット販売のデジタル化、現場におけるリアルタイムの字幕化などのサービスの充実が遅れインバウンド誘客の機会を逸しているなどの点が指摘されており、UI/UXの改善を図り⁴⁶、利便性を向上させるといった基本的なところから取り組んでいくことが必要である。

また、ブロックチェーン/Web3やNFT等の新たな技術を活用して体験価値を「アセット」化して、高付加価値なサービス・商品を提供していくことも重要である。

⁴³ アニメ、マンガ、映画、音楽等の様々なコンテンツが国境を越えて流通しているが、これらのコンテンツを無断でコピーし、正当な対価を権利者に支払うことなく利用できる状態にした著作権侵害コンテンツのことをいわゆる「海賊版」としている。

⁴⁴ 訪日外国人（一般客）1人当たりの旅行支出は21.3万円（2019年比+34.2%）と推計される（2023年）。（訪日外国人消費動向調査による。）

⁴⁵ 例えば、三重県大紀町の古民家を活用した民泊について、古民家の隣にある畑で春菊やキノコを採ってこることができるようにするとともに、地域の住民と触れ合えるようなテーマを設けて、ファーム・ツアー・テーブルというコンセプトに変えたことにより、3倍の価格設定とすることができ、訪日プランとして米国で人気を博している事例がある。また、地域の食文化、地域の住民と触れ合えるところを橋渡しすることによって、これまで訪れなかった外国人が地域を訪れるというエコシステムの形成につながっている。

⁴⁶ UIはUser Interface、UXはUser Experienceのこと。近年、AIの活用によって、多言語化などについて、簡易に取り組むことができるようになってきている。

このように、高い体験価値を提供して国際水準ベースの価格で収益を上げるためには、様々な課題を克服していく必要があり、そのためには新規参入者の取組が重要である。国内資本、海外資本を問わず、新規参入を促進する仕組みを構築することが求められる。

○ 日本の魅力が海外に十分に届いていない

クールジャパンとは、世界から「クール（かっこいい）」と捉えられる（その可能性のあるものを含む）日本の「魅力」であり、日本人がクールとは捉えないものであっても、世界の人々からクールと捉えられるものはクールジャパンである⁴⁷。日本の魅力を海外に伝えるためには、世界の目線を起点としたマーケットインの発想で取組を進め、それを効果的に発信していく必要がある。

クールジャパン官民連携プラットフォームの活動において、地方の魅力の発掘・磨き上げに取り組んできたが、基本的には国内の関係者間で共有して横展開を目指す取組が多く、その成果を直接海外に届けているものは多くない。

政府全体でも、国際広報、在外公館やジャパン・ハウス、各種の展示会・イベント等を活用して、様々な日本の魅力を発信してきているが、SNSでの発信・拡散を含めて戦略的な取組が十分にできているとは言い難い。政府首脳間の往来の中で、今や強い影響力を持つようになったアニメやマンガのキャラクター等を活用した「トップセールス」的な活動も大きな効果が期待できる象徴的なものとして重要であるとの指摘もある。

ライブ・エンターテインメント等は、海外現地における公演といった「場」での体験を通じて、熱心なファンコミュニティを醸成する必要があるところ、海外公演そのものがハイリスクとなっており、事業者にとっては高いハードルとなっている。

当然ながら政府の発信では限界があり、国内外における民間の「日本ファン」を通じた発信・拡散が重要であるが、こうした海外でのイベントと日本側の取組との連動が十分にできていないとの指摘もある。

④ 人材における課題

○ クリエイターが活動する環境の整備が不十分

日本のコンテンツの競争力は、多くの多様なクリエイターの活躍によって成り立っている。新たなクリエイターを発掘・育成するとともに、適切な収益が配分され、クリエイターが多様な流通チャンネルを自らの判断で選択できることも含め競争的な環境の中で活動できることが重要である。

しかし、近年クリエイターが活動する環境は改善されつつあると言われるものの、デジタル時代に対応した仕組みに十分に移行できていない。

また、特にマンガや音楽やインディーゲーム等の個性が強くなってきたジャンルにおいては、クリエイターが自立的に活動を続けるには、法務や会計やプロモーション等の業務をサポートする環境が整備されていることが重要であるが、これが十分に整備されているとは言い難い⁴⁸。

⁴⁷ 「クールジャパン戦略」（2019年9月3日 知的財産戦略本部）参照。

⁴⁸ この点に関し、専門家によるサポートとともに、クリエイターやプロデューサー自身のセルフマネジメント能力（基本的な関連知識）が重要であるとの指摘がある。

○ ビジネス・プロデューサー等の人材が不足

クールジャパン全体あるいはコンテンツ分野でも、海外ビジネスにつなげるプロデューサーが不足している。地方の魅力の発掘・磨き上げにおいても、素晴らしい取組を行っている事例があるものの、自然、文化、伝統などのポテンシャルを活かしてプロデュースする人材が不足している。

また、特に地方においては、デジタル化・DX化の取組は必ずしも十分ではなく、デジタル化・DX人材の育成が重要である。さらに、日本の魅力をストーリーとして適切に伝えることができるガイドが不足しているという指摘もあり、今後インバウンドの拡大が見込まれる中で、ガイドの育成は急務の課題である。

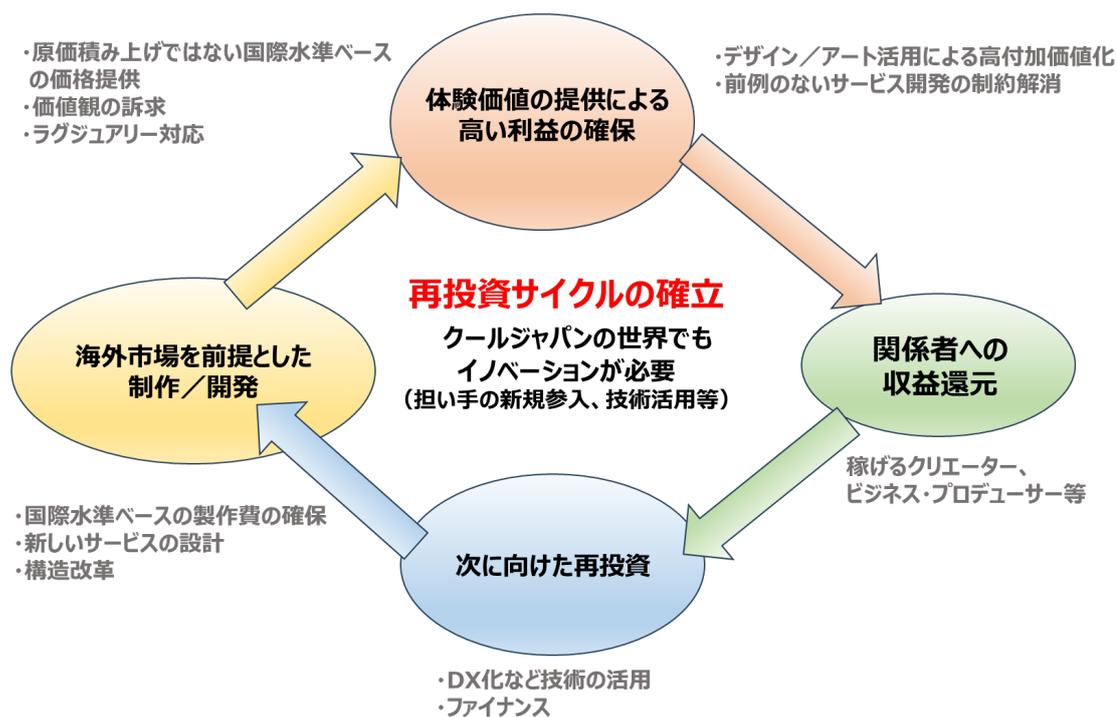
4. 新たなクールジャパンのビジョン

クールジャパン戦略の策定から4年以上が経過し、新たなフェーズに移行する中で、次に掲げるビジョンに基づき、基幹産業としての競争力強化・高い経済成長、コンテンツ等を活用したソフトパワーの強化、デジタル化・DX化の推進、クリエイター支援や適切な対価還元の実現、十分な資金が再投資に回るエコシステムの形成などに向けて、新たな取組を強力に進める。

(1) 世界市場を前提として、再投資に回すエコシステムを確立するクールジャパン

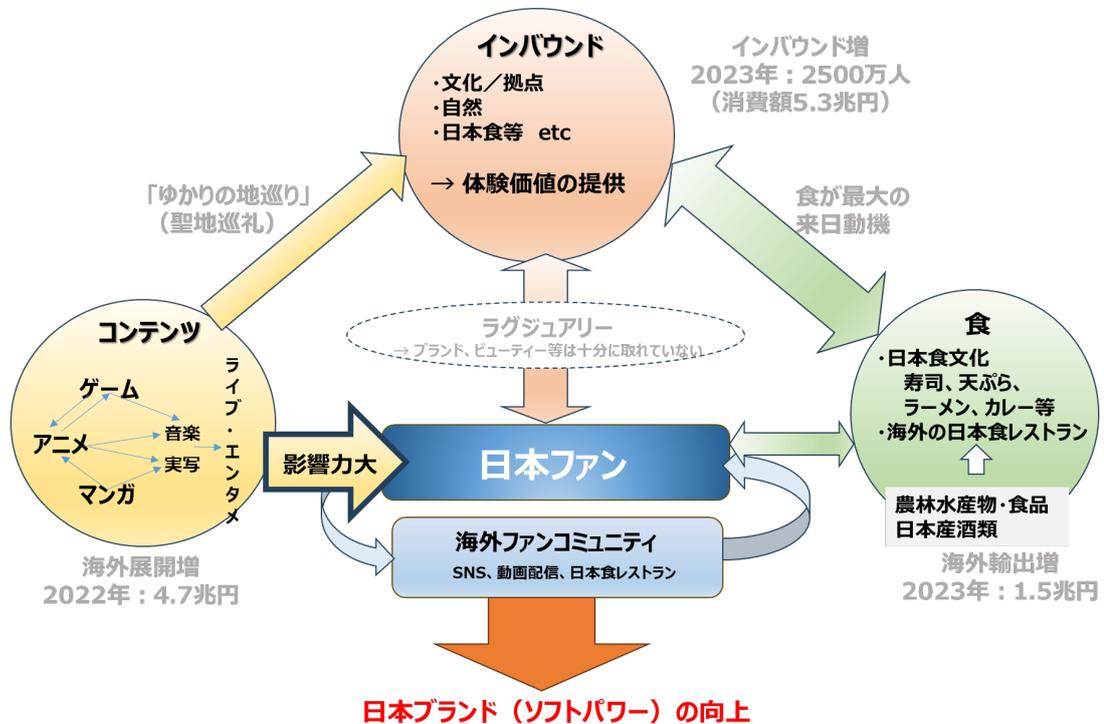
日本ファンの深化に伴い、量的拡大だけではなく、体験価値等の提供により高い利益をあげる高付加価値構造に変えていく。また、国内の人口減少が見込まれる中、コンテンツや農林水産物等の海外展開、インバウンドの拡大等による経済成長、外貨獲得の重要性が増している。

これらコンテンツや農林水産物等の海外展開、インバウンドを中心とするクールジャパン関連分野を基幹産業として位置付け、世界の市場を獲得していくため、国際競争力を強化していく。国際水準ベースで外貨を獲得し、それを再投資に回していくというエコシステムを形成する。



(2) 好循環の回転により、ブランド価値を引き上げるクールジャパン

アニメやマンガなどのコンテンツが日本のブランドイメージを先行して引き上げ、コンテンツと食が中心となって牽引してインバウンドにつなげ、それがさらに様々な魅力の人氣に広がり、ブランド価値を引き上げる好循環を実現していく。



同時に、国際的な政治・経済情勢が不安定になる中、世界における日本ファンを拡大することが安全保障の観点からも重要である。世界中の日本ファンの量的な拡大とともに、世界各国・地域における政治や経済の意思決定を行う層、影響力を有する層においても日本ファンになってもらい、国際社会において日本という存在がなくてはならないものにしていくようブランド価値の向上を図る。

(3) クリエイター等の担い手とともに成長するクールジャパン

クールジャパンは、それぞれの分野、地域などにおいて、クリエイターや生産者や事業者などの担い手の活躍によって成り立っているものであり、クールジャパンを持続可能なものとするため、クリエイターや担い手を育成するとともに、その活動を支える環境を整備していく。

クリエイターや担い手は日本人に限られるものではなく、外国人を積極的に活用するなど「人」のグローバル化や多様化を推進する。既に海外において、日本食を提供するレストランを経営⁴⁹する外国人も多く、醤油を製造・販売するなど日本の伝統・文化を継承する取組に携わっている外国人もいる。また、フランスに修行に行った日本人のシェフが日本に帰国してフランス料理の普及に貢献しているように、海外から来日して働いたり、修行したりした外国人が帰国した後、自国で日本の魅力の発信に貢献することも歓迎されるべきことである。このように、外国人コミュニティを活用するとともに、海外における日本の魅力の発信を担っている外国人の活動を広げ

⁴⁹ 海外における日本食レストランは、約 18.7 万店舗（2023 年）あるとされている。（「海外における日本食レストラン数の調査結果」（農林水産省）による。）

ていく。

5. 新たなクールジャパン戦略の基本的な方向性

(1) 基幹産業として国際競争力を高める

新たなクールジャパン戦略では、クールジャパン関連分野を基幹産業と位置付け、国際競争力の強化を図り、更なる海外展開を推進する。

このためには、世界において動画や音楽を中心に配信プラットフォームによるコンテンツ提供が主流となる中、ビジネスモデルの変革や産業全体の構造改革を進めることにより、市場ニーズを的確に捉え、サービスを提供できるようにする。これにはイノベーション⁵⁰が重要であり、若手のクリエイターやスタートアップが活躍することができるエコシステムを形成するとともに、新規参入を促す仕組みを構築する。

また、特にコンテンツ分野においては、国際水準ベースのデジタル化・DX化の推進、コンプライアンスの徹底等を行い、他の国・地域との比較において遜色ない制作環境や能力ある者にとって魅力ある就労環境を整備する⁵¹。

(2) モノ単体ではなく、体験価値で勝負し、高い利益をあげる

新たなクールジャパン戦略では、量的・面的な拡大に加えて、高付加価値化の取組による国際水準ベースでの外貨の獲得、意思決定層や富裕層への日本の魅力の訴求⁵²といった質的な側面にも着目して取組を推進する。

高付加価値化の取組においては、単なる「モノ売り」ではなく「コト売り（体験価値）」が重要であり、『サステナブル』、『オーセンティック』、『トランスフォーマティブ』といった価値を重視した体験価値を創出する。また、外国人の中には、日本のことを知らない層からディープな日本ファンまでグラデーションがあり、それぞれのレベルに適したプロモーション、サービス提供を行う。

(3) インテリジェンス機能を高め、戦略的な広報を行う

例えば、米国で売れているものが東南アジアで売れるとは限らない。また、米国においても、今売れているものが今後も売れるとは限らない。

コンテンツの海外展開、農林水産物等の輸出、インバウンド誘致を図っていくには、世界各国・地域において、また、そこに住んでいる人々の属性（年齢や性別など）において、何が求められているのか、どのような発信であれば興味・関心を惹きつけることができるのかなど、きめ細やかに調査・分析することが必須であり、戦略的にリソースを投入していく。さらに、海外マーケットのニーズに応じて、適切に商品・サービスや情報を提供するには、現地プレイヤー等とのマッチングにより販路を開拓・拡大する。

新たなクールジャパン戦略では、オールジャパンの体制で、産学官が連携してインテリジェン

⁵⁰ ここでは技術的なものだけを指すのではなく、新しい IP の創出、制作手法やプロセスの変革、新しいビジネスモデルの創出などを含む広い概念として用いている。

⁵¹ 海外マーケットにおいて、海外の制作事業者や配信事業者と競争あるいは協業していくためには、作品のクリエイティビティだけではなく、国際水準ベースの制作手法（デジタル化等）や制作環境、労働環境が求められる。

⁵² 例えば、首脳が外国を訪れる際の政府専用機に日本のアニメやマンガのキャラクター（IP）を描くことによって、世界中の人々に強力にアピールできるといった意見もある。

ス機能を果たす拠点・体制を整備するとともに、国・地域ごとの「日本ファン」のレベルに応じた発信など戦略的な広報を行い、ファンコミュニティの形成につなげていく。マーケットは常に変化し続けるため、インテリジェンス機能についても、マーケットの変化に柔軟に対応していくことが求められる。

(4) 分野連携のクロスオーバーを拡大する

「アニメ／マンガ」、「食」、「インバウンド」といった分野は、他の分野と組み合わせることによって、大きな相乗効果を生み出すことが期待できる。

これまでのクールジャパンに関する取組においても、「輸出とインバウンドの好循環」や「デジタル技術を活用した新たなビジネスモデルの確立」といった分野横断・分野連携に取り組んできた⁵³。また、アニメやマンガ、映画やドラマに登場した場所や原作者の出身地などゆかりの地を訪れる外国人が増えたり⁵⁴、アニメに登場する日本の食や文化、ファッション等のアイテムが海外で人気を博したりということが生じている⁵⁵。

新たなクールジャパン戦略では、「アニメ／マンガ」や「食」を入口・起点として、発信・プロモーションを行うなど、これらの分野を中心に、分野横断・分野連携の取組を拡大する。

(5) データ駆動型でPDCAサイクルを高速に回す

新たなクールジャパン戦略では、個別分野における進捗管理に限らず、日本ファンの拡大、ソフトパワー強化といったブランド価値の向上を目的としたKGI / KPIを設定し、データに基づくクールジャパンの取組を推進する。

具体的には、次に掲げる事項を目標達成指標（KGI）として定め、その達成に向けて取組を進める。

- コンテンツの海外展開、インバウンド（訪日外国人旅行消費額）、農林水産物等の海外展開、ファッションや化粧品等の海外展開などクールジャパン関連産業において、経済効果として、2033年までに50兆円以上の規模とする。参考として、2028年までに30兆円以上の規模とすることを中間的な目標とする。

⁵³ 例えば、農泊や酒蔵ツーリズムといった取組が挙げられる。また、メタバース空間での体験を入口に、リアルでの物販やサービスにつなげていこうとする取組なども行われている。

⁵⁴ 前掲注(10)参照。

⁵⁵ 例えば、ラーメンは、「自国で知られている日本の料理」で48.5%と寿司に次いで2番目に高い割合となっているが（「訪日外国人からみた日本の“食”に関する調査」（2023年4月）（農林中央金庫））、日本のアニメの中でラーメンが取り上げられていたことが世界的なラーメンブームに影響を与えたといった意見がある。

[参考] 経済効果の KGI を設定するに当たって、参考とした各分野の実績値⁵⁶

	(参考) 実績値
コンテンツの海外展開	(4.7 兆円 (2022 年))
訪日外国人旅行消費額	(5.3 兆円 (2023 年))
農林水産物・食品の輸出額	(1.5 兆円 (2023 年))
主たる食品メーカーの海外売上	(3.5 兆円 (2022 年))
ファッションの輸出	(0.9 兆円 (2022 年))
主たるファッションメーカーの海外売上	(1.4 兆円 (2022 年))
化粧品の輸出	(0.8 兆円 (2022 年))
主たる化粧品メーカーの海外売上	(1.1 兆円 (2022 年))

- 日本ファンの拡大に向けて、各国・地域における「日本が大好き」の割合について、2033 年までに 10 ポイント上昇させる⁵⁷。参考として、2028 年までに 5 ポイント上昇させることを中間的な目標とする。

[参考] 各国・地域における「日本が大好き」の割合 (2021 年)

・香港	: 63.4%	・タイ	: 45.6%	・英国	: 27.7%
・台湾	: 63.4%	・インドネシア	: 30.4%	・中国	: 24.5%
・マレーシア	: 54.5%	・米国	: 32.5%	・韓国	: 23.5%
・オーストラリア	: 51.0%				

(資料) 「世界 12 ヶ国の親日度調査」(アウンコンサルティング (株))

これらの目標の達成に向けて、次の 3 つの評価指標 (KPI) を定め、モニタリングしていくこととする。

- 日本の魅力の体験率
 - ・ アニメ/マンガ等のコンテンツ体験
 - ・ 日本食の体験/日本産の食品等の購入
 - ・ 日本企業の製品の購入
- 上記の体験により、訪日意向を高めた者の割合
- 上記の体験により、「日本が好き」になった者の割合

⁵⁶ 訪日外国人旅行消費額及び農林水産物・食品の輸出額については、政府として、それぞれ 2030 年に達成すべき目標値を定めている (前者: 15 兆円、後者: 5 兆円)。

⁵⁷ 2024 年度度から内閣府において独自に調査を行いフォローアップしていくこととしており、本 KGI の基準については 2024 年度調査の結果を用いることを予定している。

Ⅱ 具体的な取組

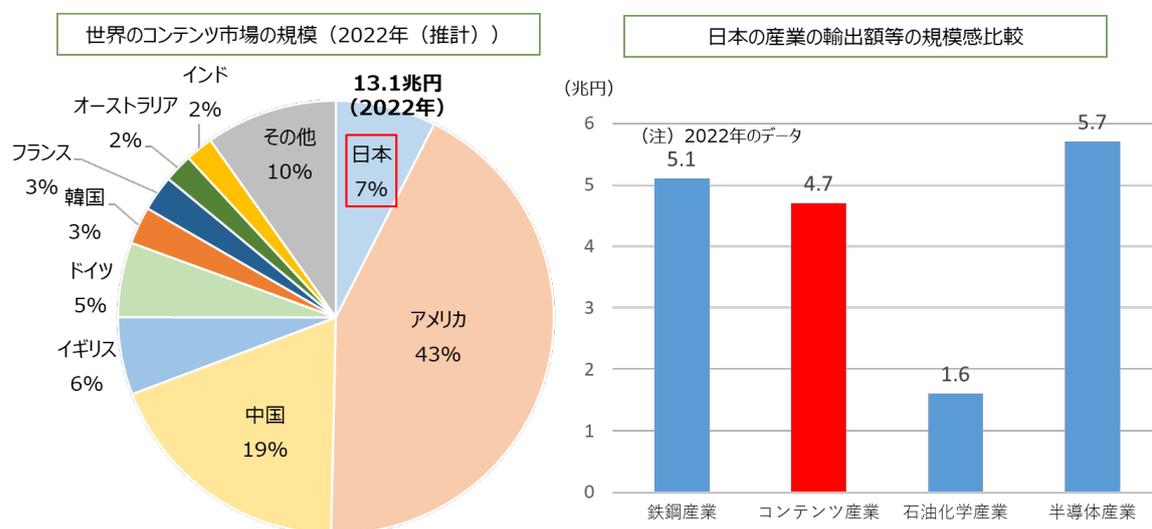
Ⅱ－（い）コンテンツ

1. 現状

日本のコンテンツ産業の規模は13.1兆円（2022年）、海外展開はアニメ、ゲーム（家庭用）を中心に年々増加傾向にあり4.7兆円（2022年）となっており、これは鉄鋼産業に匹敵し、半導体産業に迫る規模である⁵⁸。

近年、日本のアニメやマンガが、海外で一般的な多くの若者を惹きつけるなど、世界中の人々の日本への興味を喚起する「入口」として、コンテンツは非常に大きな役割を果たしている。これまで日本が培ってきたIPなどの無形資産をフルに活用して、さらに海外展開を推進することが期待される。

なお、コンテンツの海外展開については、現時点では目標値が定められていないが、今後は目標値を定め、PDCAサイクルを回しながら取組を進めていく。



（資料）左図（世界のコンテンツ市場の規模）については、

「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（（株）ヒューマンメディア）をもとに作成
右図（日本の産業の輸出額等の規模感）については、それぞれ次の資料等をもとに作成

鉄鋼産業：「鉄鋼輸出入実績概況」（（一社）日本鉄鋼連盟）

コンテンツ産業：「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（（株）ヒューマンメディア）

石油化学産業（石油化学製品の国別輸出額）：石油化学工業協会からの聴き取り

半導体産業（半導体等電子部品）：「貿易統計」（財務省）

【図表6 世界のコンテンツ市場の規模⁵⁹など】

世界においては、デジタル化の進展により動画や音楽を中心に配信プラットフォームによるコンテンツ提供が主流となってきており、多数の者が多様なコンテンツにアクセスできるようになると

⁵⁸ 前掲注（7）及び（8）参照。

⁵⁹ 各国・地域の規模感（割合）については、「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（（株）ヒューマンメディア）における各国・地域のコンテンツ市場の規模の合計を世界のコンテンツ市場の規模と仮定し、その規模に対する各国・地域のコンテンツ市場の規模の割合を算出したものである。

ともに、自らがクリエイターとして活動することもできるようになってきている。このような変化に伴い、世界のコンテンツ市場は飛躍的に拡大し、今後も成長が見込まれている⁶⁰。

また、近年においては、ユーザーによる二次創作、三次創作、・・・(まとめて「n次創作」という。)が活発に行われるようになり、例えば、VTuberのファンコミュニティが世界中に形成されているが、n次創作された作品がファンコミュニティ内、コミュニティ間で流通・共有されることに伴い、日本の音楽の海外展開が進展するといったケースが見られる。このような動きは今後さらに広がっていくものと見込まれる。

2. デジタル化に伴う共通課題

(1) デジタル化・DX化に対応できていない産業構造・商慣習

日本のコンテンツ産業は、これまで国内市場を前提としたビジネスモデルが中心となっており、デジタル化・DX化の取組も遅れていることから、新しいサービスが生まれにくかったり、生産性が低かったりするなど、産業構造や商慣習に係る課題も多い。

例えば、海外展開向けの事業開発、広告販促、テクノロジー、マーケティング、組織運営、資金調達等を行う人材が不足しており、独自の流通チャンネルを握れていないことが指摘されている。また、依然としてアナログ時代のビジネスモデルを前提とした契約が行われ、クリエイターに適切な収益が配分されていないといった指摘もあり、デジタル時代に適した契約の在り方について見直しを図っていくことは不可避となっている。

映像のデジタル化率 (2022年)	音楽のデジタル化率 (2022年)	ゲームのデジタル化率 (2022年)
映像配信/市場全体	音楽配信/市場全体	家庭用オンライン+PC+スマホ/市場全体
■中国 100%	■中国 100%	■中国 99.3%
■米国 94.3%	■米国 87.1%	■米国 91.9%
■日本 71.0%	■日本 52.5%	■日本 90.9%

(資料) 新しい資本主義実現会議 (第26回) (2024年4月17日) 資料1をもとに作成

【図表7 コンテンツ産業におけるデジタル化の状況】

◆ 人材育成に当たって、留意すべき事項

デジタル時代の新たなコンテンツ産業を支える人材の育成については、次のことに留意しつつ取組を進める必要がある。

- 高等教育機関においてもコンテンツを含む学科等は存在する⁶¹。また、海外へ留学してスキル等を修得するという選択肢もある。
- 他方で、将来を見据え、産業界において、どのようなスキルの人材が不足しているのか、どのような人材を育成することを高等教育に求めているのかニーズを明確化することが重要である。産業界として、例えば、クリエイターなのか、ビジネス・プロデューサーなのか、VFXやVR等の最新のデジタル技術のスキルを持つ人材なのか、求める人材やスキルを明確にすることが重要である。なお、その際、新卒者に求めるものなのか、社会人教

⁶⁰ 世界のコンテンツ市場は、2020年には約1.1兆ドル(約149兆円)であったものが、2025年には約1.3兆ドル(約183兆円)まで成長すると見込まれている。(*「Entertainment Contentsの2023 参考資料集」*(一社)日本経済団体連合会による。)

⁶¹ 東京藝術大学、日本映画大学、日本大学など。

育によって身に着けることを求めるのかによっても対応は異なる。

- これらのことを踏まえて、高等教育におけるカリキュラムの整備・充実を図っていくことが重要であり、大学などの教育機関と産業界との対話を通じて、コンテンツ産業における人材育成の強化・充実を図っていくことが必要である。

(2) デジタルプラットフォームの収益配分

プラットフォームを活用したコンテンツビジネスにおいては、一般的にネットワーク効果が働くため、大規模なデジタルプラットフォーム（DPF）との関係で、流通事業者やクリエイターが対等な関係を確保できるかが課題となっている。

収益配分が適切に行われているか、収益配分の前提や今後の交渉の前提となる視聴数等のデータが適切に開示されているか、二次利用の権利に係る交渉が適切に行われているか、一方的な不利益変更がないか、“お奨め”のアルゴリズムが公正か等の論点があり、DPFと流通事業者やクリエイターとの間で大きな問題が生じていないか注視する必要がある。

また、DPFから流通事業者に配分された収益について、さらに関係者間でどのように適切に配分するかに関しても、クリエイターやコンテンツホルダー等への適切な対価還元・収益配分といった観点から注視すべきである。

◆ プラットフォームに関連する政府の検討

プラットフォームを活用したビジネスに関しては、次のとおり、政府において様々な検討が行われている。

- アプリストアについて、デジタルプラットフォーム取引透明化法⁶²において、透明化が義務付けられているが、さらにスマートフォンのアプリストア等の市場に関する競争環境を確保するための法制度について、公正取引委員会において、検討されていたところ、国会に法律案⁶³が提出された（2024年4月26日）。
- 動画配信サービスについて、公正取引委員会が、「コネクテッドTV及び動画配信サービス等に関する実態調査報告書」（2024年3月6日）の中で、動画配信サービスに係る市場における競争状況の評価を実施した。

当該評価では、動画配信サービス市場は、現状では、全体において特定の事業者が独占的・寡占的地位にはなく、一定程度競争的な環境にあるものの、動画共有サービスをはじめとする隣接市場からの競争圧力や市場の成長サイクルにおいて成長期から成熟期を迎えることに伴い、今後、経営統合などを通じてサービスの淘汰が進んでいくことで、特定の事業者による市場シェアの集中が進む可能性があり、その場合には、当該事業者の交渉力が現状よりも増大する可能性がある旨が指摘されている。

- 文化庁「文化審議会著作権分科会政策小委員会」において、競争政策など諸政策の動向及び国際的ハーモナイゼーションの観点やデジタルプラットフォームサービスが果たす役割等の側面などを考慮して、取引の透明性、対価の妥当性・公平性、適切な競争関係等の視点から論点の整理・検討が行われている。

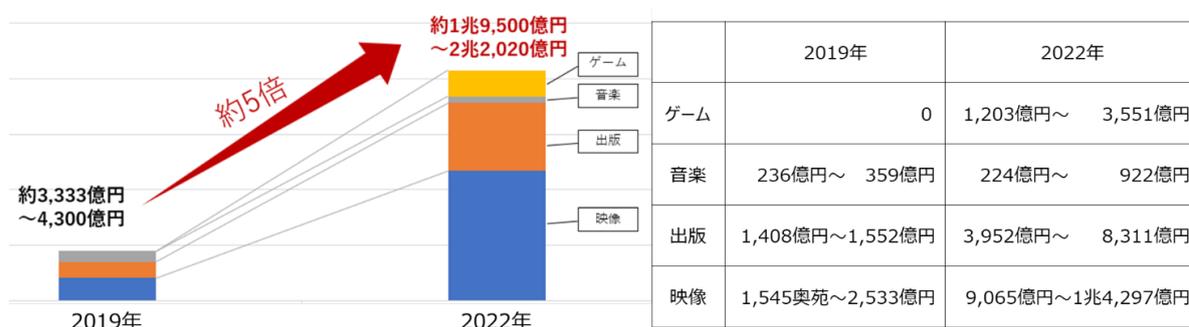
⁶² 特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律（令和2年法律第38号）。

⁶³ スマートフォンにおいて利用される特定ソフトウェアに係る競争の促進に関する法律案。

- インターネット上の違法・有害情報への対応として、総務省「プラットフォームサービスに関する研究会 第三次とりまとめ」（2024年2月公表）を踏まえ、同年5月にプロバイダ責任制限法⁶⁴が改正され、大規模プラットフォーム事業者に対する削除対応の迅速化や運用状況の透明化を義務付けることとされている。

（3）深刻な海賊版被害

日本コンテンツ（マンガ等）の海賊版サイトについて、国内向けの海賊版サイトへのアクセスは減少しているが、外国語（英語及びベトナム語）翻訳による海賊版サイトへの月間アクセス数（合計）は約5.3億回となっている⁶⁵。このように海外の事業者が運営する海外向けのサイトによる被害が拡大し深刻な状況になっている。



（資料）（一社）コンテンツ海外流通促進機構資料をもとに作成

【図表8 日本コンテンツの海賊版（オンライン）被害額（推計）】

3. 分野別課題

（1）ゲーム

ゲームは、既に海外展開やデジタル化が進んでおり、家庭用ゲームを中心に海外展開は約2.8兆円（2022年）と好調である。

しかし、コンソールとモバイルのほか昨今はPCが加わる中、モバイルゲームを中心に海外勢のプレゼンスが増しており⁶⁶、相対的に日本のゲームパブリッシャーの立ち位置が弱くなっている。また、売上の上位は発売から時間が経過しているIPが占めており、どのように新規のIP、ゲームタイトルを生み出していくかが課題となっている。

このため、新規IPの創出、PCゲーム市場への対応の強化が必要になっており、新規IP、コアコンセプトを創り出せるクリエイターの育成、インディーゲーム市場等で活躍できる人材の育成が重要である。また、XRや3D映像への展開など波及効果が見込まれるゲームエンジンを他

⁶⁴ 特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（平成13年法律第137号）。2024年5月に、特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律の一部を改正する法律（令和6年法律第25号）が公布され、本文に記載されている内容が盛り込まれるとともに、題名を「特定電気通信による情報の流通によって発生する権利侵害等への対処に関する法律」（略称：情報流通プラットフォーム対処法）に改められることとされている。

⁶⁵ 国内向けサイトのアクセス数上位10サイトへの月間アクセス数（2023年11月分）は最盛期の約4億回から約1.2億回以下に減少。外国語翻訳によるサイトは、大手8サイト（多くはベトナム系）へのアクセス数。（一社）ABJ調べによる。）

⁶⁶ 日本のコンテンツのエコシステムの形成に向けて、状況を注視し、必要に応じて、対応を検討することが重要である。

分野へ展開し、分野融合のビジネス展開に取り組むべきである。

海外展開においては、各国の規制（特に、個人情報保護、ルートボックス規制（ガチャ規制）など）を適切に把握し対応することが必要であり、このためにはインテリジェンス機能の強化、整備が課題である。

（２）アニメ

アニメは、動画配信への対応も進みつつあり、動画配信や映画等により海外展開は約 1.5 兆円（2022 年）と好調である。

日本が強みを有する分野であり、動画配信等により海外展開の機会が拡大しており、音楽、ゲーム、実写、キャラクター等への波及効果も非常に大きい。

一方で、アニメ業界の現場は慢性的な人材不足にあり、プロデューサー、監督、脚本、キャラクターデザイン、アニメーターなど特定の人材⁶⁷を育成するのが難しいと言われる。アニメ業界には中小企業が多く、企業体力に応じて人材育成の取組に差が生じており、特に、アニメ制作の全体統括を担当する若手プロデューサーが不足している。

また、配信に当たって、アニメ制作事業者は海外プラットフォームとの間で優越的な交渉を強いられるケースが多い。

このため、中小規模の制作事業者における人材育成、特に若手プロデューサーの育成のための体制整備、現場の実態に見合った国際水準ベースの制作費の確保に欠かせない交渉力や制作体制の構築にリソースを配分できるアニメ制作事業者への変革が望まれる。さらに、海外プラットフォームに対する交渉力の強化や権利の取得が課題である。

（３）マンガ（出版）

マンガ（出版）は、スマートフォンの普及により電子コミックの売上が大きく増加し、今後も拡大傾向と見込まれている。海外展開は約 3,200 億円（2022 年）であり、近年はアニメ人気と相まって海外における日本マンガの人気はさらに高まっている。

才能ある作家の多様性、それを支える編集者等のプロデューサーによるクリエイション、マンガ雑誌や出版社の独自アプリなど作品を世に出す場の多様性が日本の強みである。

海外では、デジタル（電子）ではなく紙ベースのものが多く（人気が高く）、現地出版社へのライセンスアウトの形式が多いため、海外で出版されるものは、アニメ化された作品かつライセンスアウトのノウハウを持つ大手出版社の作品が多数を占めている。その際、現地版の発刊にタイムラグが生じるため、海賊版が横行する原因になっている。

今後は、様々なデジタルの流通チャネルの出現に対応するため、出版社による組織的なマネジメントのみならず、個人の作家が創作活動に専念できるよう、外部のプロデューサー等がサポートする形態を選択することができるオープンなエコシステムの形成が課題である。

（４）実写（映画／ドラマ／ファクチュアル）

実写（映画／ドラマ／ファクチュアル）⁶⁸は、動画配信への対応が進みつつあるものの、海外展開は約 1,300 億円（2022 年）と小規模である。

⁶⁷ アニメ業界の労働需給はダイヤモンドプル型であり、労働需要の拡大が加速して人材不足となっている。

⁶⁸ 映画やドラマ等のほかミュージックビデオも日本のプロモーションに貢献するとの意見がある。

最近では、日本の実写映画が米国配収で 50 百万ドルを超えるといった動きや海外の大手動画配信の視聴者数ランキングで上位にランキングするなどの動きが出てきている。このことから、動画配信等を通じた日本をテーマとした作品の今後の海外展開のポテンシャルは十分にある。

しかし、高度な VFX 技術を活用できるハイスキルなデジタル人材、若手人材が不足するとともに、法務や経理などの専門知識が必要とされる人材が適切に配置されていないケース⁶⁹が多い。また、労働環境の改善、コンプライアンスの徹底、会計の透明化、多重下請構造の解消など、今後、持続的に日本独自の商慣習を見直していくことが不可欠である。

スキル向上には、現場の実態に見合った国際水準ベースの制作費の確保（資金調達）、制作環境・体制の整備、海外作品のロケ誘致や国際共同制作が鍵となる。

また、国内の人材育成の体制を整備するとともに、海外留学も充実させ、人材育成を行うことが必要である。制作サイドの様々なレベルや部署で積極的に海外と交わる機会を増やすことによって、新しい考え方や取組を学ぶことができるため、国内型のモデルとは異なる新しいモデルの芽を育むことが期待される。

（5）音楽／ライブ・エンターテインメント

世界市場においてストリーミングによる配信が主流となる中、日本はストリーミング対応が遅れている。音楽の海外展開のデータは存在しない。

ストリーミングによる配信が主流となることにより、国際的にシームレスな市場形成が急速に進み、産業構造が大きく変化してきている中、世界的に高い評価を得る日本のアーティストも出てきている。

ストリーミングのチャート等によると、アニメとタイアップした楽曲が海外でも比較的聴かれている傾向があるが、近年は SNS を起点としてヒットする楽曲も見られる。このようなアニメとのタイアップによるアニメファンの取り込み、SNS の有効活用に加えて、日本独自のボーカロイドや VTuber 等の文化に基づくデスクトップミュージックやバーチャルアーティストなど、多様で長く蓄積されてきた日本の音楽の強みを活かしていくことにより、今後、海外展開の拡大が見込める。

デジタル化やグローバル化により構造変化が生じていること、それに伴い新譜と旧譜の比率が逆転したことなど現状を適切に理解し、それに応じたビジネスモデルへの転換、商慣習の見直し、クリエイターとの契約の在り方の見直し等を行うことが必要になっている。また、海外展開のデータを適切に把握するとともに、目標値を設定し、それを達成するために戦略的に施策を講じていくことが重要である。さらに、実演家・レコード製作者に対して適切な対価を還元する観点から、国際的な著作権制度や報酬請求権の導入に係る関係者の合意形成及び円滑な徴収・分配体制の見直し等を踏まえつつ、実演家・レコード製作者への望ましい対価還元の在り方について検討を進めるべきである⁷⁰。

⁶⁹ 特に、大規模作品を制作する場合、海外の制作事業者や配信事業者等と協業するに当たっては、法務や経理などの専門知識やスキルが求められることが多い。今後、大規模作品を制作したり、スケールを上げていくためには、このような点の改善が重要であるものと考えられる。

⁷⁰ 商業用レコードが公の場で利用される場合については、実演及びレコードに関する世界知的所有権機関条約（いわゆる WPPT）第 15 条第 1 項及び実演家、レコード製作者及び放送機関の保護に関する国際条約（いわゆるローマ条約）第 12 条において、実演家及びレコード製作者への報酬請求権の導入が求められているが、留保を付すことが可能（WPPT 第 15 条第 3 項及びローマ条約第 16 条）であり、日本は留保を宣言している。

ライブ・エンターテインメントは、コロナ禍において大きな影響を受け、政府においても各種支援策を講じてきたところであるが、今後、成長が見込まれている中で、さらに収益力を強化していく必要がある⁷¹。例えば、音楽のライブは、単に音楽を聴くだけでなく、アーティストや同じアーティストを応援するファンとの一体感を味わうという大きな体験価値を提供する場となっており、海外でのライブ公演等を通じてグローバルに日本の音楽のファンダムを形成していく取組も求められている。音楽の海外展開の推進に当たっては、日本の音楽を日本国内で体験価値として享受できる機会を設けることが重要⁷²であり、海外からもライブに参加しやすい環境⁷³を整備していくことが重要である。

ライブ・エンターテインメントにおいては、舞台芸術も重要なジャンルである。音楽、舞台芸術いずれも、アウトバウンド（海外公演）については、経済合理性に関するリスクが課題となっており、インバウンド（国内でのライブ等）については、イベント情報やチケット販売のデジタル化、現場におけるリアルタイムの字幕化などのサービスの充実が遅れていることが課題であるとの指摘がある。このため、インフラ整備、サポート体制の支援など官民が連携して取り組むことが重要である。

4. 対応方針・今後の取組⁷⁴

(1) 基幹産業として、海外展開に関するデータを充実させ、PDCAサイクルを高速に回す

コンテンツ産業を基幹産業と位置付け、戦略的に取り組むため、PDCAサイクルを高速に回しながら、産業の成長、国際競争力の強化、海外展開の推進に取り組む。

コンテンツ産業の海外展開などに関し、目標値を設定し、KPIとなるデータを整備しつつ、見える化を図るとともに、こうしたデータに基づき、官民で進捗状況を確認しながら取組を進めていく。

<政府>

- 日本発のコンテンツの海外市場規模を、2033年までに20兆円とすることを目標値として設定する。参考として、2028年までに10兆円の規模とすることを中間的な目標とする。

併せて、目標値の計測に必要な統計データ等の改善・整備について、検討を行う。

[参考]

- ・（一社）日本経済団体連合会の提言⁷⁵において、2033年に15～20兆円とされている。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 日本のコンテンツ産業の構造改革と強靱化（海賊版対策を含む。）を官民一体となって進めるために、クリエイターを含めた官民協議会を設置し、官民のこれまでの取組の検証、これを

⁷¹ 国内のライブにおいては、比較的安価な水準で一律の料金が設定されることが多いが、高付加価値のサービス提供と合わせて高い利益を獲得し、再投資に回すエコシステムを形成していくことが重要であるとの指摘がある。

⁷² インバウンドにおいて、訪日して日本国内のライブに参加したいというニーズがある。訪日時に素晴らしいライブを体験して、帰国後に日本の音楽の普及に貢献してくれることが期待される。

⁷³ 例えば、日本国内で開催されるライブのチケットが海外で入手することが困難であるとの指摘があり、NFTの活用なども含めて、デジタル化・DX化を進めていくことが重要である。

⁷⁴ 本戦略においては、主たる役割を明確にするために、政府の取組だけではなく、民間に期待される役割や取り組むことが望まれる事項を記載している。それぞれ記載がない取組についても、必要に応じて、政府は民間の取組をサポートするなど官民一体となって取組を進めることが重要である。

⁷⁵ 「Entertainment Contents ∞ 2023」（2023年4月11日）。

踏まえた今後の具体的かつ骨太な方針の検討、進捗状況の確認・共有等を行う。

【内閣府（知財）、関係府省】

<民間>

- ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽などの各ジャンルにおいて、各業界団体ベースで海外展開の目標値を設定する。また、特に音楽については、海外展開の進捗を管理するためのデータを整備する。

(2) 海外へのビジネス展開力を高める

海外のマーケティング情報の収集・共有化、海外の現地プレイヤー等とのマッチング機能の強化、分野連携・クロスオーバーの展開、外部からの資金調達の促進、情報発信における多言語化対応、海外の大規模作品（実写）のロケ誘致による技術力の向上や海外への PR、国際水準ベースの労働環境の整備やコンプライアンスの徹底、日本独自の商慣習の見直し、最先端のスタジオの整備などに取り組む。

<政府>

- 海外のマーケティング情報の収集・共有化、海外の現地プレイヤー等とのマッチング機能の強化を図るため、JETRO にコンテンツ専門人材を配置し、コンテンツ産業の海外展開支援や現地マーケット等へのコアネットワークの構築を推進する。

【経済産業省、内閣府（知財）、関係府省】

- 国際水準ベースの制作費を確保し、日本の豊富な IP を活かした高品質な映像作品の製作を促すべくグローバルに競争力を有する映像作品の制作費支援を行う。また、高品質な映像作品の製作に当たっては、完成度の高い企画開発が求められることから、プリプロダクションへの支援も併せて実施することにより、高品質な映像製作に係る一貫した支援体制を構築する。支援に当たっては、コンプライアンスの遵守や労働環境の改善等を条件化することを検討する。

【経済産業省】

- 拡大する海外需要を獲得し、日本発のコンテンツ市場の拡大を図るため、コンテンツの海外展開のための制作能力の強化、制作・流通ノウハウの取得、流通プラットフォームの機能強化、プロモーションやローカライゼーション（翻訳等）等の支援を行う。

【経済産業省、文化庁、総務省、関係府省】

- 世界的に影響のある美術館での作品の展示機会の確保に係る支援を検討する。また、国際映画祭や国際ブックフェア、国際見本市における日本パビリオンの出展やその場での作品のプロモーションを支援する。

【経済産業省、文化庁、総務省、関係府省】

- とりわけ拡大する海外需要を獲得し、日本発のコンテンツ市場の拡大を図るため、日本コンテンツのグローバルなファンダム形成に資する海外現地におけるライブ公演等への支援を行う。

【経済産業省】

- 海外映像作品のロケ誘致を推進するため、相談窓口やサポート体制などの強化、許認可等手続などの個別課題の解決に向けて、フィルムコミッション（FC）、許認可権者、製作者等が取

り組むべき事項等をまとめたガイドライン⁷⁶を改訂し、関係者間でのより一層の浸透や相互理解を進める。

また、ロケ誘致による経済・社会的効果、海外へのPR効果を効果的に実現するため、観光促進のためのコンテンツの活用等、ロケツーリズムの推進について、官民一体となって取組を進める。

【内閣府（知財）、警察庁、消防庁、国土交通省、文化庁、法務省、観光庁、関係省庁】

- ロケ誘致による経済・社会的な産業振興を効果的に実現すべく、VFXを含むポストプロダクション工程も含めた誘致に向けて、インセンティブ付与及び効果的な運用に取り組む。

【経済産業省】

- 民間活力等による国民公園や公的施設について、現代的な文化・情報発信拠点等とするための機能強化を図る。具体的には、北の丸公園について、最先端の科学、芸術、文化等に関する発信拠点として活用することを検討する。

【文化庁、環境省、関係府省】

- 広く国民に親しまれるとともに、海外でも高く評価され、日本への理解や関心を高める役割を果たすメディア芸術の意義に鑑み、日本の優れたメディア芸術分野の人材育成並びに関連資料の収集・保存及び展示・活用を推進するとともに、振興の中核ともなる「メディア芸術ナショナルセンター」（仮称）としてマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組を推進する。

【文化庁】

- 日本の文学作品やマンガ等を海外における批評家・インフルエンサーや図書館などの制度化された枠組みの中で価値付けるため、国内外有識者、出版業界等からなる関係者協議会を構築し、図書館等への推薦作品リストを整備する。

【文化庁】

- 文学作品やマンガ等を海外へ発信・普及させるため、作家ごとの海外展開や包摂性のあるテーマに基づいた展開がなされるよう、その価値を伝えることができる仲介者への支援等を行う。併せて、海外の文化や価値観を踏まえた翻訳や批評を行うことができる海外の専門家の発掘・育成を行う。

【文化庁】

- 外交・交流強化が必要な国において、現地のニーズを踏まえたラインナップによる劇場での上映やオンライン配信等を実施し、対日理解を促進するとともに、日本映画をはじめとする映像コンテンツの視聴需要を高めるなど、海外展開の土壌づくりを行う。

【外務省】

<民間>

- 海外プラットフォームなどグローバルプレイヤーとの協業を見据えて、ビジネスモデルの転換、日本独自の商慣習や制作手法の見直し、デジタル化・DX化等に積極的に取り組む。

⁷⁶ 「ロケ撮影の円滑な実施のためのガイドライン」（2020年8月25日 内閣府、警察庁、消防庁、国土交通省、文化庁）

- コンテンツの海外展開に当たっては、プラットフォームや現地の事業者には各種権利をすべて譲渡、独占許諾するのではなく、映像化、商品化など IP の多元展開ができるような契約を締結することが望ましい。日本の IP ホルダーが海外の事業者と対等で公正な契約を締結できるようなサポート体制、情報共有等が極めて重要である⁷⁷。単一メディアによる一過性のヒットに終わらせることなく、IP の多元展開を通じた「経済圏」の拡大を通じて、持続的に高い収益性を実現する。
- 従来型の自社内等における制作費の確保にとどまらず、国内外から広く外部資金の調達にも取り組み、国際水準ベースの制作費を確保するための資金調達を行う。国内市場におけるビジネスモデルを念頭に置いた資金調達の在り方のみならず、海外展開や IP の多元展開を念頭に置いた多様な資金調達の在り方も選択肢に入れたコンテンツ制作を行う。
- 日本の映画製作の持続性を確保するため、日本映画制作適正化認定制度（映適）を着実に推進する。また、その進捗や効果を注視しつつ、ドラマなど動画や放送等の他ジャンルも含めてコンテンツ産業に関わる業界全体で労働環境の改善を進める。
- 海外におけるスタジオ整備（バーチャルプロダクション、VFX を含む。）の状況や国内外のニーズ等を踏まえ、日本におけるスタジオ整備の在り方について、具体的な構想を検討する。併せて、映像上の背景や建築物などのデジタルアセットの制作やアーカイブ化についても検討する。
 なお、新たに整備されるスタジオについては、コンテンツやエンターテインメントに関する情報発信や見学・体験ができる観光の拠点として活用するといった観点を踏まえて、検討する。

（3）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める

製作の DX 化、ブロックチェーン／Web 3 や NFT などの新たな技術を活用したビジネスモデルの構築、デジタルに適合した収益配分や契約関係の見直し、海外プラットフォームとの対等な関係を構築するための交渉力の向上、プラットフォームなど二次流通チャンネルの確保などに取り組み、クリエイターが様々な流通チャンネルや働き方などを選択できる環境を整備する。また、レコード演奏・伝達に係る実演家及びレコード製作者への望ましい対価還元の在り方について検討する。

日本の文化資産・学術資産等のアーカイブは、日本の魅力を発信するものとして、クールジャパンの取組にも資する。デジタルアーカイブのポータルサイトである「ジャパンサーチ」を基軸としつつ、デジタルアーカイブの取組を推進する。

生成 AI については、文章、画像、音楽、動画生成の AI も出てくるなどマルチモーダル化が進んでいる。今後の生成 AI の技術の進展も踏まえ、コンテンツ産業の在り方が大きく変わっていく可能性があることも指摘されており、そのような将来的な見通しを踏まえつつ、構造改革を進めていく必要がある。生成 AI を用いたコンテンツ生成については、一律に排除されるべきもの

⁷⁷ これらの取組が今後の日本のコンテンツ産業の成否を決めると言っても過言ではないとの指摘がある。

ではなく、単純作業を代替することで効率化が図られクリエイティブな思索を行うための時間を生み出したり、様々な組み合わせを瞬時に試行することで新しいクリエイティビティを発揮することができたり、クリエイティブな活動に貢献することも多い。権利保護とのバランスを踏まえつつ生成 AI の利活用が推進されるよう、社会的な合意形成、受容性の向上を図る。

また、生成 AI 等の新たなテクノロジーは、仕事の内容（タスク）を変化させ、労働者等の役割を変化させることが想定される。生成 AI 等の導入により、業務負担の軽減や、生産性の向上が期待できる一方、失業リスクや格差の拡大なども一部では懸念されている⁷⁸。急速に普及する生成 AI のリスクを軽減しながら、その恩恵を最大化できるように、利用者を含めたすべての AI の関係者が協力して、責任ある形で AI の利用が促進されることが重要である。

<政府>

- デジタルアーカイブについて、社会が持つ知や文化的・歴史的資源等の記録を未来へ伝えるとともに、それらの利活用による新たな価値創造の活性化を推進するため、ジャパンサーチを基軸としたデジタルアーカイブの取組を推進する。併せて、関係省庁及び各分野のアーカイブ機関の連携の下、2026 年度以降の戦略を策定し、コンテンツのデジタル化等の取組を推進する。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 今後のコンテンツ産業の消費者及び担い手はデジタルネイティブ層が中核となってくることが想定される中で、新たなデジタル技術⁷⁹等を活用し、高品質なデジタルコンテンツを創出することが可能な産業基盤を整備することが、将来のコンテンツ産業の競争力を左右する。そこで、新たなデジタル技術等を活用した良質なデジタルコンテンツの創出を促すとともに、そのようなコンテンツを制作・発信できるクリエイターの育成を支援する。

【文化庁、経済産業省】

- 動画配信サービスに係る調査結果や著作権政策、情報通信政策等の各政策の動向を踏まえながら、公正かつ自由な競争の実現に向けて、海外プラットフォームとの対等な関係が構築されるよう、一方的なルール変更（不利益変更）の有無や透明性の向上に係る取組（視聴者数等のデータの公開）、収益配分、コンテンツの二次利用に係る権利設定等について実態の把握を進める。

【公正取引委員会、文化庁、総務省、内閣府（知財）】

- デジタル時代に対応したコンテンツ創作の好循環を促し、クリエイターへの対価還元の拡大等にも資するものとなるよう、改正著作権法⁸⁰に基づく未管理公表著作物等の利用に関する裁定制度の円滑な運用に向けた必要な準備を行う。

また、制度の施行に合わせて「分野横断権利情報検索システム」が構築・運用されるよう、権利者、利用者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得つつ、各分野のデータベースを保有する団体等との連携、可能な限りデジタルで完結できるシステムの設計・開発等に向けた取組を進める。

⁷⁸ 2023 年度 雇用政策研究会 中間整理『新たなテクノロジーが雇用に与える影響について』（2023 年 12 月 21 日 厚生労働省）参照。

⁷⁹ 現時点で、例えば、ブロックチェーン/Web 3、NFT、AI、メタバース、VR などを想定しているが、今後新たに実用化される技術についても積極的に活用することが期待される。

⁸⁰ 著作権法の一部を改正する法律（令和 5 年法律第 33 号）により改正された著作権法。2026 年春頃の本格施行が見込まれている。

【文化庁】

- 分野を横断する一元的な窓口組織による新しい権利処理の仕組みを含めた、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度の実現を促進するために、インターネット上のコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の協力体制及び役割分担の枠組みについて、コンテンツ制作者に対してコンテンツ流通取引の場を提供するデジタル・プラットフォーマーの優位な関係性、市場における UGC の増加等のコンテンツ産業の将来的な姿、欧米の制度における通信関係事業者の媒介者責任の位置付け等を踏まえて検討し、結論を得る。また、当該結論を踏まえ、新制度の円滑な開始準備及び継続的運用に資する措置を、デジタル時代のスピードの要請にも対応した形で実現する。その際、先端技術の活用についても検討の範疇に含める。

【総務省、関係府省】

- デジタル化の進展により、配信プラットフォームによるコンテンツの提供が主流になっているところ、日本独自のプラットフォームが少ない状況に鑑み、自らの判断に基づく戦略的なコンテンツの海外展開をできるようにするため、日本独自のプラットフォームの創出や二次流通プラットフォーム等への支援を検討する。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 実写について、独自の流通チャネルの確保の在り方等について検討を行う。

【総務省】

- 店舗等におけるレコード（原盤）の演奏や公への伝達に関し、国際的な著作権制度との調和等の観点のほか、報酬請求権の導入に係る関係者の合意形成の見通しや円滑な徴収・分配体制の見通し等を踏まえつつ、実演家及びレコード製作者への望ましい対価還元の在り方について検討する。

【文化庁、関係府省】

- 生成 AI について、「AI と著作権に関する考え方について」（2024 年 3 月 15 日 文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会）に基づき、著作権制度等に関し、社会に分かりやすい形で周知啓発を行うとともに、好事例等の収集及び関係者への共有を行いながら、必要に応じた更なる明確化に向けた検討と、検討結果の周知を継続的に行う。

【文化庁】

- 生成 AI における俳優や声優等の肖像や声等の利用・生成に関し、不正競争防止法との関係について、考え方の整理を行い、必要に応じ、見直しの検討を行う。また、他人の肖像や声等の利用・生成に関し、その他の関連法についても、法的考え方の整理を行う。

【経済産業省、文化庁、特許庁、法務省、消費者庁】

- AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」（2024 年月 5 月 28 日）等を踏まえ、AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、各知的財産法と AI の適用関係や各主体に期待される取組例等について周知し、取組を促進する。

【内閣府（知財）、経済産業省、総務省、文化庁】

- 生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解の獲得、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況、海賊版を掲載した Web サイトに関する情報の共有など、関係当事者間における適切なコミュニケーションを促進する。

【文化庁、経済産業省】

- メタバース等の利活用に関して様々なユースケースを念頭に置きつつ整理した課題を踏ま

え、社会実装に向けた有効な方策について、必要な検討を行う。メタバースプラットフォームが負う役割等についての整理を踏まえ、自由で多様性に満ち、かつ安全・安心に過ごすことができるメタバース空間の構築に向けた有効な方策について、必要な検討を行う。

【総務省、関係省庁】

- コンテンツ分野における NFT の活用について、コンテンツホルダーの権利保護や利用者保護の課題に対応するよう、必要な施策を推進する。

【経済産業省、文化庁、内閣府（知財）】

- 日本のコンテンツ産業における新たな成長分野の開拓とクリエイターエコノミーの創出促進に向け、Web 3 やメタバース等の次世代技術を活用した、個々のクリエイターを支援する環境整備の取組、IP を活用したビジネスモデルの高度化、新たなコンテンツ体験価値の提供を図る取組を支援する。

【経済産業省、文化庁、関係省庁】

<民間>

- デジタル技術の進展やコロナ禍の影響により、文化資産・学術資料や音楽、映像、書籍をはじめとしたコンテンツの過去作品の新たな利用ニーズが増加したことを踏まえ、国内のみならず海外も見据えたデジタル配信・アーカイブ化等の取組を推進する。

- 世界のマーケットの動向を踏まえつつ、ゲーム、アニメ、実写、マンガ、音楽などの各ジャンルにおいて、新たなデジタル技術を活用して高品質なデジタルコンテンツを創出することに取り組む。

- 音楽においては、音楽媒体がレコード・CD などからデジタル配信へと移行する中で、製造・流通コストに変化が生じていることから、各プレイヤー（レコード会社、音楽出版社、作詞家、作曲家、実演家）における収益配分、契約の在り方を含めて、デジタル・ビジネスモデルに対応していく。

また、出版（マンガ）においても、電子コミックの売上が増加していることを踏まえ、コンテンツ制作における取引適正化、各プレイヤー（出版社、クリエイター）における収益配分、契約の在り方を含めて、デジタル・ビジネスモデルに対応していく。

- デジタル化の進展により、配信プラットフォームによるコンテンツ提供が主流になっているが、日本独自のプラットフォームが少ない状況に鑑み、自らの判断に基づく戦略的なコンテンツの海外展開をできるようにするため、各業界が連携・協力し、日本独自のプラットフォームの創出に取り組む。

- AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」（2024 年 5 月 28 日）を踏まえ、各関係主体（AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者（業務利用者）、権利者、業務外利用者（一般利用者））は、法・技術・契約の各手段を組み合わせながら、AI 技術の促進と知的財産権の適切な保護の両立を図るエコシステムの実現に向けた取組を進める。

- 生成 AI や関連する技術・仕組みの概要、クリエイター等の権利者が自らの著作物等について、どのような形で利用されたい、あるいは利用されたくないと考えているのか、といった点に関する共通理解の醸成に向けて、関係当事者間における適切なコミュニケーションを図る。
- 俳優、声優、アナウンサー等の肖像や声等を利用して、AIによりデジタルレプリカを生成し、コンテンツで利用することについて、人格・職域保護の観点から民間ルールの検討に取り組む。

(4) コンテンツ産業を支える人材を強化する

コンテンツ産業を支える人材を強化するため、次のとおり、海外派遣も含めた異才／クリエイターの育成のための枠組みの構築、最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイターの育成、実践的なプロデューサーの育成強化（留学を含む。）、クリエイターのビジネスサポートを行うスタートアップ等の活用、求められるスキルの具体化・見える化と高等教育における重点整備、スキルに応じた処遇の確保・待遇の改善、外国人の担い手の活用に取り組む。

<政府>

- 海外展開を視野に入れた若手クリエイターやアーティスト等の挑戦を支援し、育成体制を強化するため、ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽、舞台芸術、アートなどをはじめとする次代を担うクリエイター等による作品や公演の企画、交渉、制作、発表、海外展開までの一体的な活動について、複数年にわたって弾力的に支援する。

【文化庁】

- コンテンツ産業の競争力強化に向け、クリエイター等（デジタルクリエイターを含む。）の発掘・育成、活躍の機会拡大等に向けた取組を支援する。また、制作に携わるスタッフの能力向上、制作技術や海外展開に向けたコンテンツの制作・流通等のノウハウの習得⁸¹、海外向けコンテンツの資金調達や管理等を含むプロデュース人材やマネジメント人材の育成、コンテンツ産業のDX化を進める人材など、最先端の技術動向等を踏まえた人材育成（海外への留学によるものを含む。）を支援する。

【文化庁、経済産業省、総務省、関係府省】

- 日本の文化芸術の国際発信強化とグローバル展開をビジネスの考え方を取り入れつつ効果的・戦略的に進めるため、トップレベルのアーティスト等を発掘し、当該芸術分野における国際的な中心地域のほか、今後の経済成長やグローバルサウスの観点も含めて、グローバルレベルでのキャリアを積むことができる場への参加支援・マッチング、海外におけるネットワーク構築やプロモーション活動に関するサポート等の総合的な支援プログラムを官民共同で実施する。

【文化庁】

- コンテンツ制作・流通における最新のデジタル技術の活用促進やイノベーションを通じた活性化を図るため、最新技術を活用したコンテンツ制作・流通のサービス提供やクリエイターのビジネスサポートを行うスタートアップ等の支援を行う。

【経済産業省、関係府省】

⁸¹ 放送コンテンツについては、4K技術等の制作技術のノウハウ習得支援を検討している。

- コンテンツ業界における適切な人材育成のために、産業界において明確化した各ジャンルにおいて求める人材・スキルに関するミスマッチの状況などの実態について、官民が連携して改善のための方策の在り方を検討する。また、産業界のニーズに応じて、大学など高等教育機関等におけるコンテンツ産業を支える人材育成強化のための取組を支援する。

【経済産業省、文部科学省、文化庁、関係府省】

- 著作物の利用に係る契約をサポートするため、契約書の標準的ひな型の提供を行う「著作権契約書作成支援システム」や著作権に必ずしも精通していない方々向けの「誰でもできる著作権契約マニュアル」の公開等を通じて、フリーランスのクリエイター等を支援する。

【文化庁】

- クリエイターの適切な収益の確保に向けて、クリエイターが事業展開する際の契約作成などに関する課題について、弁護士等の専門家による個別支援を行う相談窓口の体制を強化する。

【文化庁】

- 文化芸術分野の適正な契約関係の構築に向け、2022年7月に公表した契約書のひな型を含むガイドライン⁸²の普及・啓発を行うとともに、研修会の実施や相談窓口の設置等の具体的な取組によって、フリーランスの芸術家等を含む文化芸術関係者の活動環境の改善に向けた取組を進展させる。

【文化庁】

- コンテンツ産業における取引適正化を図るため、下請法⁸³に関するガイドライン（広告、放送コンテンツ、アニメーション制作業等）などについて、必要に応じて見直すとともに、2024年秋に施行されるフリーランス・事業者間取引適正化等法⁸⁴と併せ、幅広く周知を行い、遵守の徹底を図る。

特に映画産業については、民間が取り組む映画の制作現場が適正に稼働するために創設された作品認定制度（映適）等の仕組みについて、その進捗や効果を注視する。また、放送コンテンツについては、ガイドライン⁸⁵の改訂を行い、クリエイターへの適切な対価還元のために必要な取引・製作環境を整備する。

これらの取組により、現場のエコシステムにも配慮しつつ、実効性あるものとして、優秀な人材が働きたくくなるような労働環境の改善、処遇・待遇の改善を図る。

【内閣官房、公正取引委員会、厚生労働省、総務省、経済産業省】

- クリエイター個人の創造性が最大限発揮される取引環境を整備するため、音楽・放送番組等の分野における実演家と芸能事務所・プロダクションとの取引等の実態の把握をはじめとして、事業者団体、レコード会社、放送事業者との関係等についても調査を実施する。調査結果を踏まえて、優越的地位の濫用防止等に関する独占禁止法上及び競争政策上の具体的な考え方を明確にする指針を策定する。

【公正取引委員会】

<民間>

⁸² 「文化芸術分野の適正な契約関係構築に向けたガイドライン」（2022年7月27日 文化芸術分野の適正な契約関係構築に向けた検討会議）。

⁸³ 下請代金支払遅延等防止法（昭和31年法律第120号）。

⁸⁴ 特定受託事業者に係る取引の適正化等に関する法律（令和5年法律第25号）。

⁸⁵ 「放送コンテンツの製作取引適正化に関するガイドライン（第7版）」（2020年9月30日 総務省）。

- コンテンツ産業を支える人材育成の強化を図るため、コンテンツ産業の各ジャンルにおいて求める人材・スキルを明確化した上で、専門スキルに応じた処遇の確保・待遇の改善を行う。併せて、求める人材との適切なマッチングを実現するため、産業界のニーズに応じて、大学など高等教育機関等におけるコンテンツ履修項目の重点強化を図る。
- 人権を守るためコンプライアンス遵守を徹底し、他の国・地域との比較において遜色ない制作環境、優秀な人材が働きたくなるような労働環境を整備する。また、クリエイターに対する多様な選択肢の確保と適切な競争が可能となるエコシステムを整備する
- 日本から海外に留学した人材の帰国後の受皿を提供し、社内環境やキャリアパス等を整備する。また、海外から日本に留学した外国人が修学した後も日本国内で活躍できる環境を整備する⁸⁶。業界団体においても、意識改革とともに、こうした取組をサポートする。

(5) 官民一体となって海賊版対策を強化する

デジタル化に伴い、コンテンツはグローバルに展開する一方で、海賊版による被害も拡大しており、依然として深刻な状況にある。特に、近年は、海外の海賊版サイト（海賊版アプリを含む。以下同じ。）による海外発海外向けのアクセスが著しく増加している。海賊版サイトの運営によって得られる違法な広告収入が犯罪組織の収益にもなり得ることなどから、国際連携・国際執行の強化の観点から政府間の早急な対応が求められている。

ただし、海賊版対策としての国際連携・国際執行の強化等は、利用者が日本のコンテンツに合法的にアクセスできる環境整備が整っていないければ、実質的な解決にはならない。海賊版対策を実効性あるものとするためには、正規版の流通促進と一体的に取り組む必要がある。したがって、国として、コンテンツの海外展開を推進し、民間による正規版の流通促進等を支援するとともに、成長・拡大する海外市場で得られる著作権者等の正当な利益を確保しエコサイクルを回していくため、次のとおり、インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー⁸⁷を踏まえて、官民一体となって対策の強化に取り組む⁸⁸。

<政府>

- 海賊版対策に係る実務者級の関係府省庁連絡会議を開催し、最新情報の共有等を図りながら、インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニューに基づく取組を政府一体となって進める。

【内閣府（知財）、警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、経済産業省】

- 海外の現地の人々に向けて日本のコンテンツを配信する海外の海賊版サイト等の巧妙化・多様化⁸⁹に対応し、在外公館等を通じた現地の言語での周知啓発、海賊版サイト等に関する情報

⁸⁶ 民間による取組だけではなく、在留資格など制度・規制に関することについては、必要に応じて、政府においても検討が必要である。

⁸⁷ 「インターネット上の海賊版への総合的な対策メニュー及び工程表」（2019年10月 内閣府、警察庁、総務省、法務省、文部科学省、経済産業省）。その後の状況の変化などを踏まえ、2021年4月及び2024年5月に更新（内閣府、警察庁、総務省、法務省、外務省、文部科学省、経済産業省）。

⁸⁸ 海賊版対策に当たっては、クリエイターエコノミー（クリエイターが価値を生み出し、その対価を得られる構造をはじめとする経済圏）の活性化とのバランスに留意すべきとの意見がある。

⁸⁹ 初期においては、日本国内の事業者が国内向けに海賊版サイトを運営しているものが多かったが、海外の事業者が国内

提供のインセンティブ付与等の在り方の検討、二国間協議や各種国際会議等の場での働きかけなどの取組を官民一体となって推進する。

【内閣府（知財）、警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、経済産業省】

- CDN⁹⁰サービス事業者における海賊版サイトへのサービス提供の停止など、海賊版サイトの運営に利用される各種民間事業者のサービスについて必要な対策措置が講じられるよう、当該民間事業者への働きかけ等を行う。

【総務省、内閣府（知財）、関係府省】

- インターネット上の違法・有害情報への対応として、削除対応の迅速化や運用状況の透明化を大規模プラットフォーム事業者に義務付けるためのプロバイダ責任制限法⁹¹の改正（2024年5月）に基づき、省令等の制度整備やガイドライン等を通じ、どのような情報を流通させることが法令違反や権利侵害となるのかの明確化、及びそれらの適切な運用を図るなど、プラットフォーム事業者に対する実効的な対策を推進する。

【総務省】

<民間>

- 海賊版等により日本のコンテンツが浸透している国・地域について、日本のコンテンツの人氣が高くニーズがあるものと考えられることから、市場開拓の機会と捉え、海賊版対策の取組と併せて、現地の言語への翻訳、現地事業者へライセンスアウトなどを含めた海外市場への展開を図る。
- コンテンツ産業界が一丸となり、本人確認など海賊版対策に資する取組が不十分であるが故に海賊版サイトの運営やこれへのアクセスに利用されている民間事業者のサービスを利用しないなど民間事業者による自主的な取組を促進する。
- 民間主導の取組に関し、例えば、民間ミッションの派遣、現地警察と連携した懸賞金制度や、他分野で功を奏した取組を参考にあらゆる方策を検討・実施し、海外向け海賊版サイト等への更なる対策強化を行う。

（6）官民の連携体制を強化する

官民の連携体制を強化するため、次のとおり、インテリジェンス機能の整備、データ・戦略の共有に取り組むとともに、関係省庁の施策メニューを一覧化するなどユーザーフレンドリーな機能の構築・整備に取り組む。

<政府>

- 日本のコンテンツ産業の構造改革と強靱化（海賊版対策を含む。）を官民一体となって進めるために、クリエイターを含めた官民協議会を設置し、官民のこれまでの取組の検証、これを踏まえた今後の具体的かつ骨太な方針の検討、進捗状況の確認・共有等を行う。（再掲）

向けに運営したり、海外の事業者が海外向けに運営したりするケースが増えている（いずれのケースも、日本のコンテンツを違法に配信等しているものである。）。

⁹⁰ Content Delivery Network の略で、Web サイトのコンテンツを複製・保存し、最適な経路でエンドユーザーに配信するネットワークのこと。これにより、Web サイトの表示速度を早めたり、アクセスの集中を分散させることができる。

⁹¹ 前掲注（64）参照。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 海外のマーケティング情報の収集・共有化、海外の現地プレイヤー等とのマッチング機能の強化を図るため、JETRO にコンテンツ専門人材を配置し、コンテンツ産業の海外展開支援や現地マーケット等へのコアネットワーク構築を推進する。（再掲）

【経済産業省、内閣府（知財）、関係府省】

- 政府が実施するコンテンツ産業の支援施策・支援ツールについて、スタートアップ支援策の事例⁹²を参考に、体系的に整理・メニュー化するとともに、コンテンツ関連予算や関連する統計、指標、データ等についても整理し、一元的かつユーザーフレンドリーな形で提供する。また、各支援機関間の支援方針の共有・連携の強化を図る。

【内閣府（知財）、経済産業省、文化庁、総務省、関係府省】

- コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援の一層の強化のため、中期的な財源確保等も含めた在り方について検討を行う。

【内閣府（知財）、関係府省】

<民間>

- 政府の支援等を活用しながら、海外プラットフォームなどグローバルプレイヤーとの協業を見据えて、ビジネスモデルの転換、日本独自の商慣習や制作手法の見直し、デジタル化・DX化、人材育成等に積極的に取り組む。

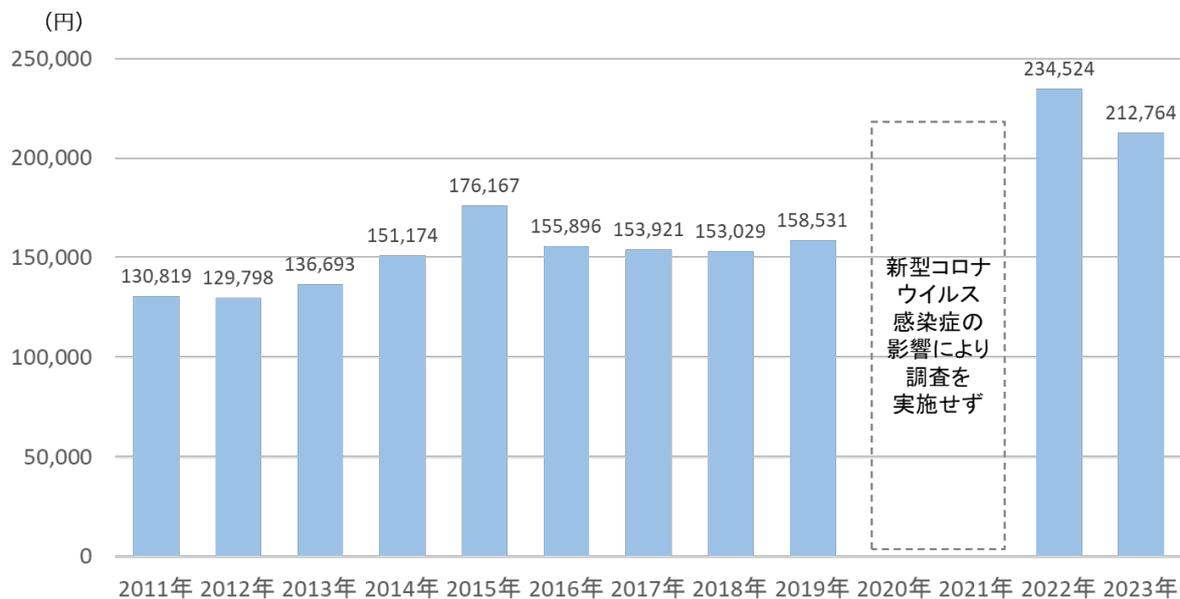
⁹² 経済産業省の Web サイトにおいて、スタートアップ支援策のポータルを設け、施策を一覧できるように示したり、検索したりできるようになっている。

<<https://www.meti.go.jp/policy/newbusiness/startup/index.html>>

Ⅱ－(ii) インバウンド、農林水産物・食品の輸出、地域の魅力の発信など横断的な取組⁹³

1. 現状

インバウンドはコロナ禍から順調に回復しており、訪日外国人旅行者は2,500万人を超え、訪日外国人旅行消費額は5兆3,065億円（2019年比+10.2%）と過去最高を更新した（いずれも2023年）⁹⁴。訪日外国人旅行者1人当たりの旅行支出額についても、20万円を超えて、コロナ禍前の水準を上回っている⁹⁵。



（資料） 「訪日外国人消費動向調査」（観光庁）をもとに作成

【図表9 訪日外国人旅行者1人当たりの旅行支出額の推移】

また、農林水産物等の輸出は1兆4,541億円（2023年）とコロナ禍中も含めて過去最高を更新し続けるなど継続的に拡大している⁹⁶。

このほか、クールジャパンを代表する分野として、ビューティー（化粧品）やファッションが挙げられるが、化粧品の輸出は2016年に輸出金額が輸入金額を超え、その後も増加傾向にあり、7,545億円（2022年）となっている⁹⁷。ファッション（衣料品）の輸出は、812億円（2022年）と近年増加傾向にある⁹⁸。

2. 高付加価値化に向けた共通課題

クールジャパンの取組を継続的に続けていくには、その取組が持続可能なものでなければならず、そのためには、高付加価値の商品・サービスを提供することによって高い利益をあげ、その収益が再投資に回るといったエコシステムを形成することが重要であり、次のことに取り組んでいく必要がある。

⁹³ 前回策定した「クールジャパン戦略」で示した基本的なコンセプトやアプローチ等を変更するものでないため、伝統芸能や工芸といった分野についても、それぞれ置かれている状況等を踏まえて、クールジャパンの取組を推進することが重要である。

⁹⁴ 前掲注(27)及び(28)参照。

⁹⁵ 「訪日外国人消費動向調査」（観光庁）による。

⁹⁶ 前掲注(29)参照。

⁹⁷ 貿易統計（財務省）による。

⁹⁸ 貿易統計（財務省）による。

- 原価から値付けするのではなく価値から値付けして国際水準ベースで外貨を獲得することに取り組むために、サービスの高度化、コンテンツの高付加価値化を進める⁹⁹。

なお、サービスの高度化、高付加価値化を進めるに当たっては、ラグジュアリーな価値の提供が重要であり、特に近年では、文化や独自性に重きを置くモダンラグジュアリーの価値観が重視される傾向が強くなっていることに留意が必要である¹⁰⁰。

- 世界的にコスト競争から付加価値の獲得競争に構造が変化している中で、デザインやアートといった観点を活用して、社会全体として創造性、発想力を高める。
- 外国人目線でのプロデュースや新たな技術の活用も有効な手段であるものと考えられることから、サポートする中小企業への支援、スタートアップの育成、新たな技術を活用した高付加価値化の取組を推進する¹⁰¹。
- 高付加価値のサービスを提供しようとする、どのような規制に抵触するのか判断が困難であったり、前例がないために行政との調整に時間を要したりするといった指摘がある。事業者が高付加価値なサービスを提供しやすい環境を整備する。

これらの取組を底上げ¹⁰²するために社会全体としてデザインやアートに関する機能の強化を図っていくことが重要である。

また、日本の魅力を海外に伝えビジネスを展開していくためには、魅力を商品やサービスとして形をつくり、販路を開拓し、プロモーションを行うといったプロセスが必要であり、それを担うプロデューサーの役割が重要である。特に、外国人目線で日本の魅力を海外向けにプロデュースすることができる外国人プロデューサーが重要な役割を果たすことが期待されており、そのためには、外国人プロデューサーが日本で活動しやすい環境を整備し、多様な分野の多くの外国人プロデューサーに活躍してもらうために日本進出の窓口を広くすることに取り組んでいく。

日本ファンの拡大、日本のブランド価値の向上のためには、海外への発信を強化する必要がある。この点に関し、日本に居住している外国人は、海外への情報発信やイメージ向上、インバウンド誘致に貢献してくれるため、国内の外国人コミュニティを活用すべきとの指摘がある。外国人が日本に居住したくなる環境の整備、外国人コミュニティとの連携強化を図っていく。

⁹⁹ 特に地方においては、地元意識、横並び意識といった観点から、価値から値付けして高い価格を設定することに躊躇することが多いといった指摘もあり、意識の改革やマインドの醸成も重要である。

¹⁰⁰ ラグジュアリーの価値観は変化・多様化しており、「クラシックラグジュアリー」（従来型）と「モダンラグジュアリー」（新型）の2つに大別されると言われている。クラシックラグジュアリーは、富や権力を重要視する価値観を持っており、高い快適性、サービスの質の高さ、ステータスシンボルなどを求める傾向があり、モダンラグジュアリーは、文化や独自性を重要視する価値観を持っており、本物の体験、エコツーリズム、サステナビリティなどを求める傾向があると言われている。

また、慶應義塾大学等において、日本発（JAPAN）、本物の（AUTHENTIC）、心地よさ（LUXURY）を体現する日本の魅力「JAXURY」を発信する取組が行われている。

¹⁰¹ 例えば、スキーリゾートとして世界からの評価が高いニセコ（北海道）では、「Niseko Powder Token2.0」を2023年度に発売し、スキー場だけではなく、レストランや地元のバーなどの一連の利用体験をNFT化し、リアルな体験価値と結びつけ、価値向上につなげている。<<https://niseko-nft.com>>参照。

また、人口750人の限界集落である山古志地域（新潟県）では、将来に地域を残し、つないでいくことを目指し、デジタル住民票NFTである「Nishikigoi NFT」を流通することで、地域の関わり方を世界に開放し、関係人口の増加に取り組んでいる。

¹⁰² 地域のブランディングにおけるアートの有効性が確認されるとともに、アートを通じて発見・表現された土地の魅力を求めて、観光に訪れる人々が増え、特産品等の需要の獲得につながった事例がある。例えば、瀬戸内海の直島では、現代アートというイメージが発信力を強化し、瀬戸内の景色等とともにSNS等で拡散されている。この結果、来場者数はかつては年間1万人程度であったが、75万人以上（2019年）まで増加した。（後掲注110参照。）

3. 分野別課題

(1) インバウンド誘致

インバウンドについては、訪日外国人リピーターの増加や滞在期間の長期化に対応して、高い体験価値を提供して高い利益を得る取組をさらに強化していくべきである。世界的に共通語になった「サステナブル」に加えて、「オーセンティック」、「トランスフォーマティブ」、「ウェルビーイング」といった意識・考え方が重視されるようになっており、日本に内在しているこれらの価値を、どのようにデザインするかというブランド戦略が求められる。

オーセンティックな価値は日本中どの地域にも存在しているが、その魅力が埋もれていることが多い。世界の人々の新たな価値観に合わせて、魅力を発掘し、磨き上げ、発信していく取組¹⁰³を継続すべきである。

また、トランスフォーマティブについても、歴史・文化・自然と日本各地にそれぞれ魅力的なストーリーがあり、ウェルビーイングな体験ができるコンテンツ、その土地ならではのアドベンチャーリズム、スピリチュアルな魅力のあるエリアも多数存在し、日本は絶好のデスティネーションとなる可能性を秘めている。この可能性を開花させるには、日本の複層的なハイコンテクストな文化をどのように伝えていくか、表現力とメディア力、コンテンツ力が重要である。

これらを踏まえて、各国・地域のニーズに合わせたインバウンド誘致を実践し、日本を愛する外国人を増やすことにより、輸出とインバウンドの好循環といった持続可能なエコシステムの構築に取り組むべきである。ニーズを捉えることは価値の提供につながり、この付加価値が価格に反映され再投資の原資となる。地域独自の素材を学びや専門性、希少価値の高い体験として磨き上げることで、高付加価値な持続性の高いサービスの提供が可能となる。

特に地方においては、「サステナブル」、「オーセンティック」、「トランスフォーマティブ」といった価値を有するエリアが多数存在する。持続可能なエコシステムを形成するため、これらの価値をしっかりと魅力として形づくる必要がある。このような取組を進めることによって、訪日外国人を地方に誘客することができるようになり、オーバーツーリズムの解消に寄与するものと考えられる¹⁰⁴。

このためには高い体験価値を提供できるコンテンツの開発・整備が不可欠であり、高付加価値旅行者向けのラグジュアリーな価値の提供、例えば、日本の歴史・文化・自然の魅力を満喫できる非日常的な体験、その時・その場所でしか味わうことができないような希少価値の高い体験など、特にディープな日本の魅力を求める外国人に対応できる地域独自の高い付加価値を有するコンテンツの提供が求められる。

また、海外で展開している OTA (Online Travel Agent) から宿泊予約ができなかったり、キャッシュレス決済に対応していなかったり、あるいは、依然として紙ベースで顧客管理や労務管理が行われ非効率が温存されているなどデジタル化・DX化をはじめ取り組むべき課題も多い。

インバウンドにおいて、ガイドは非常に重要な役割を果たすものであるが、単に観光案内を行うのではなく、日本の魅力をストーリーとして適切に伝えることができる質の高いガイドが不足

¹⁰³ これらの取組の具体的な手法等については、「知的財産推進計画 2023」(2023年6月9日 知的財産戦略本部)の「10. クールジャパン戦略の本格稼働と進化」を参照。

¹⁰⁴ 政府においても、「オーバーツーリズムの未然防止・抑制に向けた対策パッケージ」(2023年10月18日 観光立国推進閣僚会議)を取りまとめ、地方部への誘客を推進している。

している、あるいは、ガイドが安心して活動することができる環境が整っていないといった指摘がある。体験価値の提供による高付加価値化を進め、ガイドを含めた関係者に適切に収益を還元することによって、再投資に回るエコシステムを形成し、処遇の改善、魅力ある労働環境の整備を図ることが重要である。

DX化やキャッシュレス化の推進とともに、多言語化を含めて、例えば、アニメやマンガを活用したクロスオーバーの情報発信やプロモーションの強化を図っていくことも重要である。

(2) 農林水産物・食品の輸出

農林水産物等の輸出について、政府は、輸出拡大実行戦略¹⁰⁵に基づき、認定農林水産物・食品輸出促進団体（以下「認定品目団体¹⁰⁶」という。）を中核としたオールジャパンでの輸出促進、輸出支援プラットフォームによる海外現地での支援、大ロット輸出に向けたモデル産地の形成、知的財産の保護・活用等の取組を強力に推進している。

また、JETROは、認定品目団体の要望も踏まえ、輸出重点品目のターゲット国・地域の消費者ニーズ、商慣行、規制等に関する調査及び情報提供、海外見本市の出展における連携等の取組を実施するとともに、ターゲット国・地域において、日本産食材サポーター店や現地商流に精通した輸入商社及び卸業者等の関係者と連携しつつ、現地における商流構築活動の支援を強化している。

さらに、JFOODOは、認定品目団体が実施するマーケティング活動を支援するとともに、認定品目団体等と連携して取り組むオールジャパンでのプロモーションにおいて、品目や国・地域を重点化し、現地ニーズに合わせて複数の輸出重点品目を組み合わせたプロモーションを進める等の品目横断的な取組を展開し、新たな需要の拡大に取り組んでいる。

このような取組により、農林水産物等の輸出額は年々増加し、2023年には1兆4,541億円と過去最高となっているものの、2030年までに5兆円という輸出額目標の達成に向けて、成長する海外市場も視野に入れた農業・食品産業への転換が必要である。

このため、輸出先の多角化も進めつつ、地域ぐるみの生産・流通の転換による輸出産地の形成、未開拓の現地商流へのアプローチの強化、日本の食品産業事業者による海外現地における加工・流通施設等に対する投資案件形成への支援等を通じ、輸出拡大の取組をより一層進めていくべきである。

なお、ALPS処理水¹⁰⁷の海洋放出に伴い、中国、ロシア、香港及びマカオが輸入規制措置を強化する中、誤った情報の是正や科学的根拠に基づかない輸入規制措置の即時撤廃の働きかけを行うとともに、輸出先の多角化、新規開拓が重要な課題となっている。

インバウンドで訪日した際の日本における食体験の素晴らしさについて、自国に戻って発信・拡散することや、海外で日本食レストランを経営し、日本食に関わる食材を生産・販売する外国人の担い手の取組がある。こうした例を通じて、日本の食・食文化に対する認知・理解が深まるとともに、その魅力の普及・浸透に伴い、日本の食に関わる産業全体が拡大し、農林水産物等の

¹⁰⁵ 「農林水産物・食品の輸出拡大実行戦略」（2020年11月 農林水産物・食品の輸出拡大のための輸入国規制への対応等に関する関係閣僚会議）。累次の改訂を重ね、直近では2023年12月に改訂している。

¹⁰⁶ 国が、農林水産物及び食品の輸出の促進に関する法律に基づき、輸出重点品目ごとに、生産から販売に至る関係者が連携し、輸出の促進を図る法人を認定品目団体として認定している。

¹⁰⁷ 東京電力福島第一原子力発電所の建屋内にある放射性物質を含む水について、トリチウム以外の放射性物質を安全基準を満たすまで浄化した水のこと。

輸出も増加していくことが期待される。

このような観点からも、海外において、日本の食・食文化全体が普及・浸透する取組を行うことが重要である¹⁰⁸。また、世界的な健康志向の高まりやライフスタイルの変化に対して、日本の食が貢献することができる可能性があり、ニーズを適切に把握するといったマーケットインの視点がさらに求められている。

(3) デザイン、アート、ビューティー、ファッションの海外展開

デザインについては、各地域のデザイン資源の総体をジャパン・デザインとして統合・発信することにより、海外に対する日本の生活文化の PR やプレゼンスの向上に活用することができ、デザインの方法論が地域ならではの特徴や魅力の発見、これを起点とする地域の産業活性化、文化創造、観光等に活用することができると言われている¹⁰⁹。

また、アート等については、それ自体が経済的価値を持つだけでなく、その他の産業にも波及効果をもたらすとともに、文化的・創造的な雇用は、その分野においてイノベーションを喚起すると言われている¹¹⁰。

「日本ファン」が多様化・深化し、「ありのままを味わう」あるいは「非日常的な体験をする」という「体験」対価を支払う日本ファンが増える中、ディープな日本ファンの更なる形成を目的とした、日本のブランド提供価値に根ざしたラグジュアリーといった世界観の創造・拡大を促進するには、その源泉となり得る地域の伝統・文化を現代の文脈に合致した形や海外で受容されやすい形にアップデートしていくことや新しいアイデアを創造するクリエイターを支援していくことが重要である。

そのため、地域や企業においてデザインやアートが活用され、再投資が行われていくための環境整備や事例の創出、クリエイターの活躍機会の創出・拡大に向けた人材育成支援等を進め、日本のブランド価値の効用を最大化することが必要である。

ビューティー（化粧品）については、コンテンツや食と並んで日本が世界において強い競争力を有し得る分野である。海外展開を視野に入れたものづくりにおいて、日本の文化、日本で培った技術を大切にしつつ、進出先国の化粧の文化等を取り入れていくことが必要である。世界の人々の肌質や髪質等は多様であり、東アジアを中心に発展してきた日本企業は、この領域において、世界的な欧米企業と比較してアジア圏において競争力を有していることから、この強みを活かして積極的に海外展開を図るべきであるとの指摘がある。また、海外展開に当たっては、国内需要に依存したビジネスモデルから脱却し、成長著しいアジアを中心とする海外需要を取り込んで発展させていくことが重要である¹¹¹。

ファッションについては、拡大する海外需要を獲得していくため、日本の独自の強みを戦略的に海外に発信していくことが重要である。ラグジュアリーの概念において、地域の伝統・文化、個人の創造性等の要素の重要性が高まっており、この変化を捉え、日本の伝統技術・技法をクリエイター人材（アーティスト・デザイナー）との協業を促進することで、より高い付加価値をつ

¹⁰⁸ さらには、食に関わるモノ（箸や器など）と一体的にプロモーションを行ったり、アニメなどコンテンツとのクロスオーバーに取り組んだりすることにより、大きな効果が期待できるといった意見がある。

¹⁰⁹ 「これからのデザイン政策を考える研究会」第3回（2023年3月23日）事務局資料（経済産業省）による。

¹¹⁰ 「アートと経済社会について考える研究会 報告書」（2023年7月4日 経済産業省）による。

¹¹¹ 他方で、日本の化粧品の輸出額は中国を含めて90%以上をアジアが占めていることから、マーケットの多角化・分散、新規開拓を進めることも重要である。

けて展開することが求められる。

4. 対応方針・今後の取組¹¹²

(1) 体験価値化、高付加価値化を進め、持続可能なエコシステムを構築する

『オーセンティック』、『トランスフォーマティブ』などモダンラグジュアリーの視点を意識しつつ、世界から求められる価値を体験することができる商品・サービスを提供し、体験価値による高付加価値化に取り組み、国際水準ベースの価格で収益をあげ、その利益を更なる再投資につなげていくという持続可能なエコシステムを構築する。

そのために、優良事例を収集し、それらを体系化・フレームワーク化し、成功要因やノウハウを抽出し、地域への落とし込み、横展開を図る。この際、アカデミアとの連携を通じて高付加価値化の仕組みを構築するとともに、人材育成にも取り組む。

- 地域資源を活用した体験コンテンツの開発や地方における高付加価値なインバウンド観光地づくりを行う。この際、自然・文化・アクティビティの構成要素を通じて日本の本質を深く体験できるアドベンチャーツーリズムのほか、エコツーリズムやインフラツーリズムなど地域の魅力が最大となるようコンテンツの磨き上げや海外への発信などを行う。また、これらの取組を行う事業者等（特に新規参入やスタートアップなどの事業者等）に伴走して支援を行うことを検討する。

【観光庁、環境省、文化庁、国土交通省】

- 訪日外国人リピーターの増加、消費額の向上につながる新たな交流市場、観光資源を形成する。また、地域周遊や長期滞在を促進するため、観光地域づくり法人（DMO）が中心となり、地域が一体となって行う取組に対し、総合的な支援を行う。

【観光庁】

- 多様な訪日外国人のニーズに対応し、日本の魅力をストーリーとして適切に伝えることができる質の高いガイドの確保、育成を行う。また、訪日外国人の期待が高い食の分野について、日本の食や食文化の魅力を伝えることができる人材の育成を進めるとともに、地域固有の食や食文化についての情報の発信を行う。

【観光庁、農林水産省】

- 地域の食・食文化の魅力で訪日外国人旅行者を誘客する重点地域（農泊 食文化海外発信地域「SAVOR JAPAN」）の拡大を図り、専門家の派遣等により、オーセンティック志向やサステナブルツーリズムといった訪日外国人のニーズに対応した食体験コンテンツを造成・磨き上げる。

食文化や農山漁村の魅力と現地でしかできない体験等を海外へ一元的に発信することにより、海外の消費者の日本食・食文化への興味・関心を高め、インバウンド消費と農林水産物・食品の輸出市場の相乗的な拡大を図る。

【農林水産省】

- 訪日外国人旅行者の増加・消費額の増加、生産性向上、観光地経営の高度化、観光デジタル

¹¹² 前節のコンテンツ産業と異なり、官と民を分けず政府の取組としての記載となっているが、民間においては、政府の支援等をうまく活用するなど官民一体となって取組を進めることが重要である。

人材の育成・活用等を図る。このため、新たな技術の活用を含む観光分野のDX¹¹³を推進する。また、データ分析による地域の魅力の可視化といったインバウンド誘致や各地域の実情に応じたオーバーツーリズム対策の実施などを支援する。

【観光庁】

- 農山漁村滞在型旅行である「農泊」を推進するため、古民家等を活用した滞在施設の整備、地域資源を活用した食事メニューや体験・交流プログラムの開発等を支援するとともに、戦略的な国内外へのプロモーションを行う。

【農林水産省、観光庁】

- 高い鮮度の水産物、漁業体験、独自の風景や歴史など、漁村ならではの地域資源を活用する事業である海業を全国で展開することにより、交流促進と水産物の消費増進を図るとともに、漁業地域の所得と雇用機会の確保を図る。

【農林水産省】

- 国立公園における滞在体験の魅力向上に向けて、美しい自然の中での感動体験を柱とした滞在型・高付加価値観光を推進し、国立公園のブランド化を進め、国内外からの誘客に貢献する。

国立公園満喫プロジェクトの取組を全国の国立公園へ展開し、利用拠点の再生・上質化、自然体験活動の促進、サステナビリティの向上等の受入環境整備を行うとともに、アドベンチャー旅行やサステナブルツーリズムの推進、SNS やデジタル技術等も活用した国内外への魅力発信・プロモーションを行う。

また、自然環境の保全と調和した脱炭素化を加速化するため、先行してカーボンニュートラルに取り組むエリアを「ゼロカーボンパーク」と位置付けて、必要に応じて支援を行う。

【環境省】

- 2025 年大阪・関西万博に向けて、最高峰の文化資源を活用した観光コンテンツの更なる磨き上げや創出を行うとともに、日本の文化芸術の多様性を世界に示す取組を全国で展開する。また、戦略的・一体的なプロモーションを推進することにより、訪日機運の醸成と万博（大阪・関西圏）から地方への誘客を図る。

【文化庁、関係府省】

- 文化観光推進法¹¹⁴に基づく文化観光拠点の整備の促進、日本遺産等の文化資源の魅力向上や発信強化を図るなど、文化資源を中核とする観光拠点・地域を整備する。

【文化庁、観光庁】

- 食文化の明確化・価値化に向けた取組の支援、食文化の文化的価値に気づきを与える情報発信や顕彰、地域固有の食や食文化情報の整理などを行い、日本の魅力ある食文化の保護・継承・活用を図る。

【文化庁、農林水産省】

- 化粧品産業ビジョン検討会「化粧品産業ビジョン～日本の先端技術と文化に基づいた Japan Beauty を世界に発信し、人々の幸せ（well-being）と世界のサステナビリティに貢献する産業へ～」(令和3年4月)を踏まえ、新規需要を取り込んだビジネス戦略への転換、「日本」ブランドの確立、デジタル技術の活用を前提としたマーケティング戦略への転換、多様な人材の活用等について検討・取組を促進する。

¹¹³ 特に地域における面的なDXが重要であるといった意見がある。

¹¹⁴ 文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律（令和2年法律第18号）。

【経済産業省】

- ファッション産業の国際競争力を強化するため、持続可能なビジネスモデルやエコシステムへの転換、クリエイター等と地域の文化資源との協業等による付加価値の創出、その他基盤整備等を支援し、グローバル展開やデジタル市場への参入等を促進する。

【経済産業省】

- 地方の高い価値を有する資源を NFT 化してグローバルなプラットフォームで流通させ、国際水準ベースの価格で収益を得る取組を推進する。この際、多数の NFT がプラットフォームに出展されるとともに、それらの取引が活発に行われるよう仕組みを検討し、必要に応じて支援する。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 地方の魅力の発掘・磨き上げに取り組む高付加価値化の優良事例を収集し、アカデミア等との連携を通じて、体系化・フレームワーク化し、成功要因やノウハウを抽出する。ワークショップ等を通じて、地域への落とし込みや横展開を図るとともに、人材育成に取り組む。

【内閣府（知財）】

（2）マーケットインの視点を重視した価値訴求により市場の新規開拓・拡大を図る

SDGs に代表される社会的課題の解決や健康志向の高まりといった価値観・ライフスタイルの変化に関し、クールジャパンの取組によって、日本が貢献できる可能性がある。

例えば、世界で多くの人々が小麦アレルギーで苦しんでいるが、日本は世界でも類を見ない高水準の基準を満たしたノングルテン米粉¹¹⁵の生産・輸出を推進している。

また、コロナ禍を経て、自己免疫力の重要性の認識が高まった結果、日本の発酵食文化が健康志向の高まりとともに世界から注目を集めている。世界的な健康志向の高まりによって、緑茶飲料や抹茶、日本産大豆を使用した納豆等の輸出額が増加している。

さらに、近年、世界各地で大きな地震が数多く発生しているが、産学連携で生まれた日本発の「インスタントハウス」¹¹⁶は被災地で簡易住宅として展開されており、現地での資材調達や技術指導による新たな雇用創出も目指し、現地で持続可能な体制づくりの取組も行われている。

このように、世界から真に何を求められているのかというマーケットインの視点をさらに重視した取組を進める。

- 単なるモノ売りではなく、世界的な社会的課題の解決や健康志向の高まりといった価値観・ライフスタイルの変化に貢献できるというブランド価値の向上を図り、新しい市場の開拓、既存市場の拡大に取り組む。特に、農林水産物等の輸出、食・食文化の海外展開に当たっては、高品質といった強みを活かすべく、規格の制定、イノベーションの創出・活用、地理的表示（GI）によるブランディング強化に取り組む。

¹¹⁵ 米粉の製造工程において、グルテンが混入する可能性のある箇所を特定し、グルテンの混入を防ぐことにより、製品のグルテン含有量が 1 ppm 以下となるように製造工程を管理する規格である「ノングルテン米粉の製造工程管理 JAS（JAS0014）」を制定した。なお、米粉及び米粉製品についても、輸出拡大実行戦略における輸出重点品目に定められている。

¹¹⁶ 簡単な組み立てで即座に機能する住宅システムであり、テント膜と断熱材のシンプルな構造で、1 日で簡単に建設することができ、太陽光発電パネルなどの設備も接続できる。構造は頑丈で断熱性、遮音性に優れ、完成サイズの 100 分の 1 の大きさで運べるコンパクトな設計のため、運搬や保管も容易で災害時や緊急避難時に迅速な簡易住宅の構築が可能である。

【農林水産省、国税庁、関係府省】

- その地域ならではの自然環境、文化、風習等に由来する品質、伝統、ものがたりを有する地理的表示（GI）製品について、観光庁などの関係省庁、関係者と連携し、地域の観光資源の一つとして活用するとともに、広く周知する取組を推進する。

【農林水産省、関係省庁】

- 「農林水産物・食品の輸出拡大実行戦略」を踏まえ、日本産酒類の一層の輸出拡大を図るため、国際的プロモーション等による認知度向上や日本の酒類事業者と海外バイヤーとのマッチング支援等による販路拡大に積極的に取り組む。また、商品の差別化・高付加価値化等のため、酒類事業者によるブランド化の取組や海外展開・酒蔵ツーリズムに関する取組を支援するとともに、地理的表示（GI）の普及・活用、技術支援等を実施する。

【国税庁】

- 世界における価値観やライフスタイルの変化を捉えて、真に何が求められているか、日本の魅力が貢献できるかといった視点から、海外のマーケティング情報の収集・共有化等の機能を強化する。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 海外における日本の農林水産物・食品のブランド製品の模倣品等の流通を防ぐため、外国との地理的表示（GI）の相互保護の枠組みづくり及び海外現地市場や海外 EC サイトの調査、農林水産物・食品の模倣品疑義情報相談窓口の運用等を通じた不正使用の侵害対策を推進する。

【農林水産省、外務省、特許庁】

- 社会や人々の価値観の変化により、SDGs や ESG 投資の重要性が高まってきており、クールジャパン機構においても、今後、世界が直面する様々な社会課題のうち、防災、超高齢化社会、循環型経済など日本が強みを発揮し得る点を明確に認識し、海外需要開拓の支援に取り組む。

【経済産業省】

（3）デザイン、アート機能を強化する

デザインは、美観の向上やイノベーションを通じて、顧客体験の質を向上させ、地域の特徴を活かした観光コンテンツの造成や地域の産業振興、文化創造につなげることができる。アートは、コンテンツの価値を非連続に向上させる効果があり、文化創造産業以外の産業の活性化も期待できるものである¹¹⁷。

このように、デザインやアートに関する機能の強化は、文化・創造セクターの成長につながるだけでなく、企業価値の向上、地域の文化創造、社会の創造性の向上など日本社会全体にポジティブな影響を及ぼすことから、デザインやアートの機能を活用して横串を通し、クールジャパンの取組の底上げを図る。このため、デザインのアーカイブ化、美術品等の積極的な活用、国際的なアートフェアの国内誘致などに取り組む。

- 日本文化のグローバル展開を推進するため、アジアを中心とするアーティスト、キュレーター、クリエイター等によるネットワークを構築した上で、西洋美術史とは異なる文脈から、ポ

¹¹⁷ このほか、アートを振興することにより、海外の富裕層の日本への関心が高まり、インバウンドによる大きな経済効果につながることも期待できる。

ップカルチャー等も含めたアートの「新たな価値」を形成し、世界に向けて発信していくための国際的な取組を持続的に実施する。

【文化庁】

- 地方公共団体や企業等によるアート投資を促し、アーティスト等に資金が還元される環境を整備するため、地域における公共空間や遊休空間などのアーティスト等への積極的な開放、企業等が保有する十分に活用されていない美術品などの積極的な活用等を行う。また、これらの基盤強化を通じて、世界的アーティストを輩出しやすい環境整備を図る。

【経済産業省】

- 国内の美術館や企業等が保存している日本の世界に誇る生活文化を形作った日本企業の工業製品や、きものを含むファッション等のデザイン資源を活用できる基盤を整備する。このため、自国の産業競争力強化や次世代デザイナーの育成を行うとともに、観光資源としても活用されている海外の事例を参照し、国内の美術品を保有する機関と連携しながら、これからの時代のアーカイブの在り方の検討を進める。

【経済産業省】

- 日本アート市場の国際拠点化・活性化の実現に向けて、国際的なアートフェア・オークションの国内誘致や海外市場の顧客を取り込むための環境及び体制の整備を進める。

【文化庁】

- 国際的なイベントにおけるアートの国際発信に係る取組を行う。

【文化庁】

- 美術品・文化財管理の標準に向けた国際標準の導入やシステム開発を進めるとともに、日本の美術品市場における流通促進のための基盤整備に向けた価格評価事業者認定制度の構築、客観的な価格評価実現に向けたシステム開発等を進める。

【文化庁】

(4) イノベーション、人材育成を強化する

国際水準ベースで外貨を獲得するため、イノベーションを生み出し、新しい商品・サービスを提供し、高付加価値化を進める¹¹⁸。このため、イノベーションを生み出す中小企業やスタートアップの支援、新規参入しやすい環境の整備を図るとともに、新たな技術を活用した取組を推進する。

また、外国人の活用も含めてプロデューサーの確保・育成、DX人材やガイド¹¹⁹の育成などを行う。さらに、これらプロデューサー等が活動しやすい環境の整備を図る。

- イノベーティブな商品・サービスの開発等により高付加価値化を進める中小企業への支援、スタートアップの育成に取り組むとともに、新しい事業者が参入しやすい環境を整備する。また、ブロックチェーン／Web 3、NFT、AI、メタバース、VR など新たな技術を活用した取組を推進する。

¹¹⁸ 日本の素晴らしい魅力を活かした高付加価値化の取組として、寺社・仏閣を活用した取組に期待する意見がある。一部の寺社・仏閣においては、既に取組を行っているところもあるが、まだ不十分と言わざるを得ない。手法等に配慮しつつ、社会的な受容性の向上も含めて、オールジャパンで取組を推進することが重要である。

¹¹⁹ 相手に合わせて、日本の魅力を適切にストーリーとして伝えることができる質の高いガイドの育成が強く求められている。

【経済産業省、内閣府（知財）、関係府省】

- 農林水産物等の海外展開においても、イノベーションを通じた取組¹²⁰が行われていることなどを踏まえて、これまで海外展開が困難であった国・地域におけるマーケットの開拓、日本の食・食文化の普及などに取り組む。

【農林水産省】

- 前例のない高付加価値サービスを提供しようとする際に、規制・制度等が障壁となる場合がある。政府においては、規制改革関連制度として、規制改革推進会議のほか、国家戦略特別区域制度をはじめとする特区制度、規制のサンドボックス制度（新技術等実証制度）、グリーゾーン解消制度など各種制度を設けている。また、各種制度の活用について助言を行う一元的窓口を設けている。これらの制度や窓口について、一層の周知を図るなど活用を促進することにより、高付加価値サービスの提供に必要な規制改革等を推進する。

【内閣府（規制改革推進室、地方創生推進事務局）、
内閣官房（新しい資本主義実現本部事務局）、経済産業省】

〔参考〕活用できる制度例

- ・ 規制改革推進会議【内閣府（規制改革推進室）】
<<https://www8.cao.go.jp/kisei-kaikaku/index.html>>
- ・ 規制改革・行政改革ホットライン【内閣府（規制改革推進室）】
<https://form.cao.go.jp/kokumin_koe/opinion-0016.html>
- ・ 国家戦略特区制度【内閣府（地方創生推進事務局）】
<<https://www.chisou.go.jp/tiiki/kokusentoc/index.html>>
- ・ 規制のサンドボックス制度【内閣官房（新しい資本主義実現本部事務局）、経済産業省】
<<https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/s-portal/regulatorysandbox.html>>
- ・ グリーゾーン解消制度、新事業特例制度【経済産業省】
<https://www.meti.go.jp/policy/jigyousaisei/kyousouryoku_kyouka/shinjigyo-kaitakuseidosuishin/index.html>
- ・ スタートアップ挑戦支援事業【独立行政法人中小企業基盤整備機構】
<<https://www.smrj.go.jp/venture/bace/reboot/>>
- ・ スタートアップ新市場創出タスクフォース【経済産業省】
<<https://www.meti.go.jp/press/2022/04/20220426005/20220426005.html>>
- ・ 一元的窓口【内閣官房（新しい資本主義実現本部事務局）】
<<https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/s-portal/pdf/underlyinglaw/ichigenmadoguchi.pdf>>

- 日本の魅力を展開する外国人プロデューサーのネットワークを構築し、多くの分野の連携を創出する。「コンテンツ」×「インバウンド」（例えば、アニメツーリズム）、「食」×「インバウンド」（例えば、農泊や酒蔵ツーリズム）あるいは「自然・文化体験」×「インバウンド」（例えば、アドベンチャーツーリズム）といった分野連携・分野融合してプロデュースすることができる外国人プロデューサー同士のネットワーク化に取り組む。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 多様な訪日外国人のニーズに対応し、日本の魅力をストーリーとして適切に伝えることができる質の高いガイドの確保、育成を行う。また、訪日外国人の期待が高い食の分野について、

¹²⁰ 例えば、日本発で、低温・高湿の保管環境を実現することで、食材や食品の鮮度を長期間、高品質に保つことを可能にした、冷蔵庫、冷凍庫に次ぐ第三の鮮度保持技術（ZEROCO（ゼロコ））などが挙げられる。

日本の食や食文化の魅力を伝えることができる人材の育成を進めるとともに、地域固有の食や食文化についての情報の発信を行う。(再掲)

【観光庁、農林水産省】

- 地域におけるクールジャパンの担い手、人材の高度化を図るため、プロデューサーやアドバイザーの招聘を支援する。また、地域における取組を支援するために、地方のアカデミアとの連携を図る。

【内閣府（知財）、関係省庁】

(5) 国際的な政治・経済情勢リスクに対応する

農林水産物等の輸出について、ALPS 処理水に伴う海外における輸入規制の事案等に対応するため、誤った情報の是正や科学的根拠に基づかない輸入規制措置の即時撤廃の働きかけを行うとともに、輸出先の多角化、新規開拓に取り組む¹²¹。また、インバウンドについても、国際的な政治・経済情勢等を踏まえ、出国元に関し、様々な国・地域から成るポートフォリオを構築するため、マーケットの多角化・分散、新規開拓に取り組む。

また、EU における食品などの包装に関する新しい規制の導入に際して日本酒の輸出が禁止されかけた事案¹²²のように、国際的な様々な規制の動向等を把握し適切に対応する。

- 農林水産物等の輸出先やインバウンドの出国元を一部の国・地域に過度に依存することを避けるため、海外マーケットのニーズを適切に把握しつつ、輸出先の多角化、新たなマーケットの開拓を行う。

【農林水産省、国税庁、観光庁】

- 海外における規制の動向を把握し、日本の農林水産物等の輸出等に不利な影響が及ばないように、政府、民間それぞれのレベル、ルートで適切に対応する。

【農林水産省、国税庁、外務省、関係府省】

(6) 発信力を強化する

日本ファンの拡大、日本のブランド価値の向上に向けて、各国・地域の政財界の意思決定層や富裕層を含めて、日本の魅力を多くの国・地域に届けるため、発信力の強化に取り組む¹²³。その際、関係府省等によって分野間、官民の連携を図り、点ではなく面でプロモーションを行うなど効果的な発信を行う。

これらの取組に関しては、KPI となるデータを整備しつつ、見える化を図るとともに、データに基づき、進捗状況を確認しながら取組を進めていく。

- 在外公館やジャパン・ハウス、国際交流基金を通じた魅力の発信等について、各国・地域の

¹²¹ 農林水産省において、ホタテ貝の殻剥きなどの加工について、中国以外の国に拠点を移すための支援を行うなど既に対応している取組もある。

¹²² EU 域内において、食品を製造・販売する事業者に対して、2030 年から一定割合の容器のリサイクル又はリユースを義務付ける規制を導入しようとするもので、日本政府から EU 当局への働きかけにより、日本酒の瓶はリユース義務の対象から除外される見込みである。

¹²³ 国・地域の違いや日本ファンが多様化していることを踏まえて、伝える内容や伝え方を工夫するなど留意が必要である。

需要に応じ、関係府省、関係機関や民間等と連携した適切なプロモーション事業や幅広い分野に関するレクチャー・公演・展示・上映等の文化事業をオンラインも活用しつつ実施し、戦略的な広報・文化活動を展開する。

【外務省、内閣府（知財）、関係府省】

- ジャパン・ハウスの発信力の更なる活用・強化を図る。その際、ジャパン・ハウスにおける発信がビジネスにつながるよう、発信面のみならず、商流等の確保に留意する。

【外務省、内閣府（知財）、関係府省】

- 関係府省、関係機関等からの発信について、SNS を活用した拡散も含めて連携を図り、それぞれの知見やリソースを活かして発信力をさらに高め合うとともに、政府の国際広報による情報発信を強化する。

【内閣府（政府広報）、関係府省】

- 政府首脳や財界要人の外国訪問時、国際会議や海外イベント等において、アニメやマンガのキャラクターなど日本が培ってきた強いIPを活用したトップセールスに関する方策を検討し、継続的に実施していく。

【内閣府（知財）、関係府省】

- 農林水産物等の輸出の増加に向けて、品目単体のプロモーションだけでなく、日本の食・食文化全体の魅力を訴求するとともに、器や箸といった食に関わるモノと一体としたプロモーションを行い、海外における日本の食・食文化の認識・浸透度の底上げを図る。

【農林水産省、国税庁、関係府省】

- 日本の伝統的なこうじ菌を使った酒造り技術について、次世代への技術伝承及び世界的な認知度を向上させるため、ユネスコ無形文化遺産への登録を目指すとともに、シンポジウムの開催等、様々な普及啓発活動等に取り組む。

【国税庁、文化庁】

- 2025 年に開催される大阪・関西万博には、開催期間中に 350 万人の訪日外国人の来場が見込まれており、日本の魅力を世界に向けて発信する絶好のチャンスである。この機会を最大限に活かすため、万博会場内外、開催期間の前後を含めて、観光、食、文化などクールジャパンに関わる様々な分野に関し、関係省庁のみならず官民が連携し、オールジャパンで日本の魅力の発信に取り組む。

【内閣府（知財）、観光庁、農林水産省、国税庁、文化庁、内閣官房（万博）、関係府省】

- 日本ファンの中には訪日を契機に自身の興味・関心が広がり、様々な共創を経てビジネスにつながる場合がある。そういった国内に居住する外国人を増やすとともに、外国人目線での日本の魅力の発掘・磨き上げ、海外への発信を強化するため、日本ファンの外国人ネットワークを積極的に活用する。このため、日本で活躍する外国人の起業家や日本への留学生などを増加させるための課題¹²⁴を洗い出し、環境整備に取り組む。

【内閣府（知財）、法務省、文部科学省、金融庁、国土交通省、関係府省】

- 外国人留学生は、諸外国との相互理解及び友好親善の増進や日本の様々な魅力を積極的に海

¹²⁴ 在留資格に関する指摘や来日初期（6 ヶ月間）の金融機関の口座開設が困難であるなどの指摘がある。なお、在留資格について、起業目的の場合には、特例制度（外国人起業活動促進事業（スタートアップビザ））が設けられているほか、文化活動を目的とする場合の在留資格も既に設けられている。また、起業目的の場合には、来日から6 ヶ月経過する以前でも一定の条件の下、口座開設を可能とするよう金融庁から金融機関に通知が発出されている。

外発信する上で果たす役割等の意義がある。このため、教育未来創造会議第二次提言¹²⁵等を踏まえつつ、海外との大学間連携の推進及び地域等と連携した大学の国際化や留学生交流の環境の整備を推進する。

【文部科学省】

- クールジャパン官民連携プラットフォームにおいて、これまでの地方の魅力の発掘・磨き上げの取組に加えて、日本ファンの拡大に向けて、日本に居住する外国人からの発信や国内外のメディア等と連携した海外への発信を強化する。

【内閣府（知財）】

- 政府が実施するクールジャパン関連産業の支援施策・支援ツールについて、スタートアップ支援策の事例¹²⁶を参考に、体系的に整理・メニュー化するとともに、クールジャパン関連予算や関連する統計、指標、データ等についても整理し、一元的かつユーザーフレンドリーな形で提供する。また、各支援機関間の支援方針の共有・連携の強化を図る。さらに、目標値の計測に必要なデータ等について整備する。

【内閣府（知財）、関係府省】

- クールジャパン機構と関係府省、関係機関等との連携を深めるため、クールジャパン官民連携プラットフォーム等も活用しつつ、世界の視点や新たな取組等に関する情報の同機構への提供や同機構の既投資案件について当該プラットフォームに参加した会員との情報共有や連携支援を行う。

【経済産業省、内閣府（知財）】

¹²⁵ 「未来を創造する若者の留学促進イニシアティブ」（2023年4月27日 教育未来創造会議）。

¹²⁶ 前掲注（92）参照。

ゲーミフィケーションによる参加型まちづくり 技術検証レポート

Technical Report on Gamification Methodology for Community Building with Citizen Engagement



【資料2】 PLATEAU
by MLIT



目次

I. 実証概要	2	7. ユーザインタフェース	79
1. 全体概要	3	8. システムテスト結果	85
2. 実施体制	5		
3. 実証エリア	6	IV. 実証技術の検証	90
4. スケジュール	7	1. システムの検証	91
		2. 自治体内検討業務での検証	104
II. 実証技術の概要	8	① 検証内容	104
1. 活用技術	9	② 検証結果	107
2. Cities: Skylines	10	3. まちづくりワークショップでの検証	109
3. Mapbox	13	① 検証内容	109
		② 検証結果	118
III. 実証システム	14	4. 検証結果まとめ	120
1. 実証フロー	15		
2. 業務要件	16	V. 成果と課題	121
3. アーキテクチャ全体図	25	1. 今年度の実証で得られた成果	122
4. システム機能	26	① 3D都市モデルによる技術面での優位性	122
5. アルゴリズム	28	② 3D都市モデルによる政策面での優位性	123
6. データ	70	2. 今後の取り組みに向けた課題	124
① 活用データ	70		
② データ処理	75	用語集	125
③ 出力データ	77		

I. 実証概要 > 1. 全体概要

全体概要 (1/2)

ユースケース名	ゲーミフィケーションによる参加型まちづくり
実施場所	茨城県銚田市
目標・課題 ・創出価値	<ul style="list-style-type: none">● 都市計画・まちづくりの分野における自治体の内部での検討業務や市民を対象としたワークショップ、教育の現場における地域学習等において3D技術を用いた検討・検証ツールに対するニーズが多い。しかし、その制作や応用には専門知識や高価なソフトウェアが必要なことから、活用が進んでいない。● 都市育成シミュレーションゲーム（以下、ゲーム）にオープンデータである3D都市モデルとを組み合わせるための専用のMOD（Modification: 改変プログラム）を開発・公開し、現実の都市を再現するシステムを構築することで、専門知識を持たない自治体職員や市民でも簡単かつ安価に都市のビジュアライゼーション、シミュレーションツールを導入することができる。● システムの活用により、まちづくりの計画検討やワークショップ、教育の現場等で活用することができる。
ユースケース の概要	<ul style="list-style-type: none">● 本実証では新たに開発したMODを使用して3D都市モデルをゲームに取込み、簡単に操作可能なまちづくりのシミュレータとして利用できることになった。● 開発したシステムを活用して、自治体職員の業務効率の改善や市民のまちづくりへの理解・関心、参加意識の向上に関する有用性の検証を行った。

IV. 実証技術の検証 > 2.自治体内検討業務での検証 公共施設の移設検討における利活用検証

検証内容

- 都市現況ゲームデータを公共施設の移設検討資料として、関係部署が参加するワークショップで活用した。
- 検討の主体者である都市計画課職員に対しては業務効率改善等の効果について、その他のワークショップの参加者に対しては検討業務以外での活用に関してアンケート調査を行った。

期間	2022年10月19日（水）～11月4日（金） 10月28日（金）に関係者間でのワークショップ（検討会）を実施
場所	銚田市役所内
対象者	銚田市職員 12名 （都市計画課、財政課、政策企画部他）
内容	公共施設移転を想定した協議資料として活用。 議論の内容に応じて建物位置や種類の変更を加え検討を行う。



図 銚田市役所内での検討会の様子

IV. 実証技術の検証 > 2.自治体内検討業務での検証 公共施設の移設検討における利活用検証

検証内容

- ワークショップでは公共施設の移転箇所の検討や規模の異なる建物を配置して景観や周辺環境に関する課題や対応策などの協議を行った。

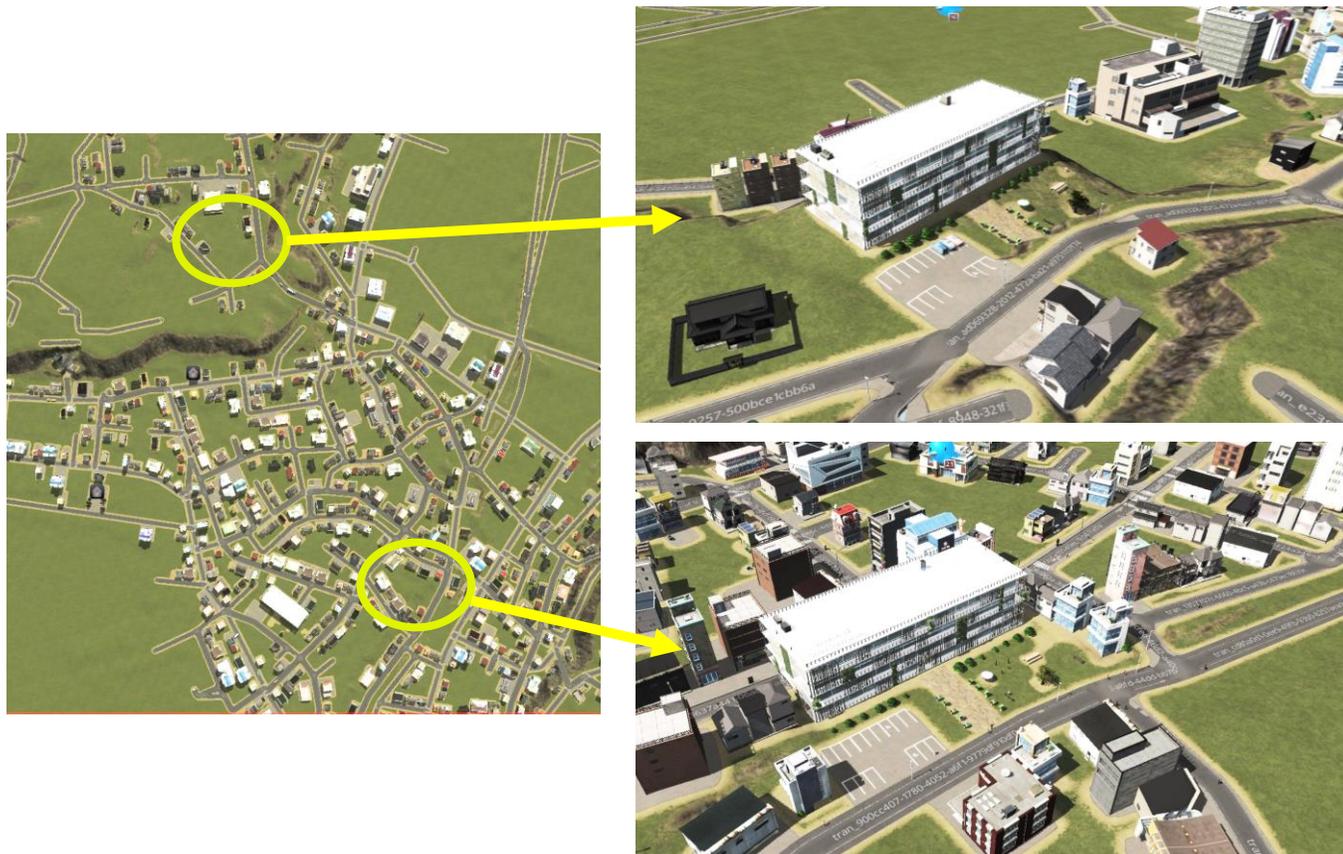


図 移設箇所の比較検討（イメージ）



図 建物規模の比較検討（イメージ）

IV. 実証技術の検証 > 2.自治体内検討業務での検証 公共施設の移設検討における利活用検証

検証結果

- ワークショップの運営効率化、検討以外への活用評価ともKPIを上回る結果となり、3D都市モデルとシミュレーションゲームの組み合わせによる有用性が確認された。
- 実証に使用したゲームデータは都市の再現性向上のため、様々な既存アセットを使用しており、データの容量が増加する要因となった。
 - これにより、従来、自治体が所有している一般業務用のPCでの動作が不安定となったため、ゲーム用のPCを用意する必要があった。
 - 実証を行った銚田市以外の自治体においても通常使用しているPCは同程度の性能であると考えられるため、自治体内業務での利活用にあたっては、機材の整備が課題となる可能性がある。

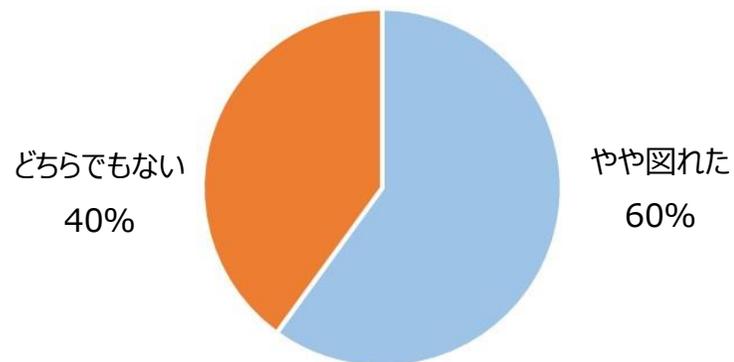
KPI	KPIの評価方法	達成度・結果
① ワークショップ運営の効率化の効果があったか。 (50%以上が効果ありと評価)	「資料作成、準備の低減がはかれたか」、「説明ツールとして効果的であったか」について、ワークショップの運営主体である都市計画課職員を対象にしたアンケート調査。	準備の効率化が図れた 60% 説明ツールとして効果的であった 60% (N=5)
② 庁内説明や広報等の検討以外の活用評価。 (70%以上が検討以外への活用法を回答)	ワークショップの参加者へのアンケート調査。	回答数：11 (92%) (N=12)

IV. 実証技術の検証 > 2.自治体内検討業務での検証 公共施設の移設検討における利活用検証

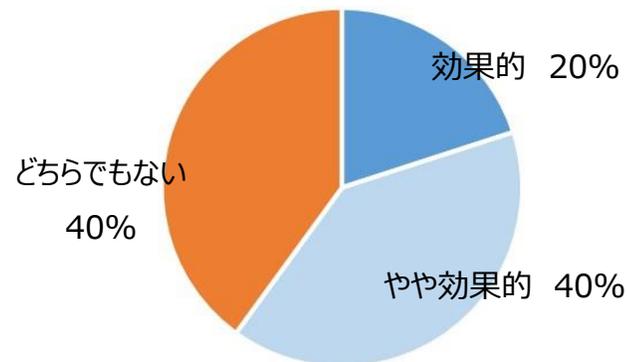
検証結果（都市計画課職員へのアンケート結果）

- ワークショップの運営効率化については60%の職員から肯定的な回答があり、「説明ツールとしても効果的であった」との回答があった。
- リアルタイムに検討案の変更、比較が可能であることや、3D特有のわかりやすいビジュアルによるイメージ共有を評価する意見もあり、今後のまちづくり検討分野での活用が期待される。

資料の準備における効率化が図れたか（N=5）



説明ツールとして効果的であったか（N=5）



【自由回答意見】

- リアルタイムで庁舎移転をすることができるため、その場でイメージの共有ができる。
- 実際にゲームとしての操作だけで色々な見方が可能であった。
- ゲーム操作と理解できればそれだけで説明資料として活用可能な点が効率的。
- 人や車の動きがもっとリアルになると使い方が増える。

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：概要

- 都市現況ゲームデータを活用し、公共施設の配置、道路位置・幅員の変更などの操作を加えることで、「市内の人口を増やす」、「理想的な駅前づくり」などを目的としたまちづくりをゲーム内で行い、その成果を発表するワークショップを実施した。
- 上記ワークショップへの参加を通じて、まちづくりへの関心と参加意欲向上への有用性に関してアンケート調査を行った。

期間	1回目：2022年12月19日（月） 2回目：2023年 1月23日（月）
場所	茨城県立鉾田第一高等学校
対象者	1回目：8名（ライフ・サイエンス部） 2回目：13名（ライフ・サイエンス部、かるた部）
内容	市内の人口を増やす、理想的な駅前づくりなどを目的としたまちづくりをゲーム内で行う。



図 1回目 ワークショップの様子

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第1回ワークショップ

- 1回目のワークショップは1人につき1台のノートパソコンを用意し、個人ワーク形式で行った。
- 個人ワーク開始前に都市計画課担当者がまちづくりの方針について説明を行い、この方針を考慮したまちづくりを行うことなどを条件とした。
- 3D都市モデルから都市計画決定情報（用途地域）の読み込みを行い、用途地域（ゲーム内では区画）の定められたセルのみを対象として操作を行うことも条件とした。

期間	2022年12月19日（月）
対象者	ライフ・サイエンス部：8名
実施方法	個人ワーク
ワークショッププロセス	<ol style="list-style-type: none"> 1. 概要・目的説明（5分） 2. 銚田市のまちづくりの方針説明（5分） 3. 目標、条件説明（5分） 4. 個人ワーク（まちづくりの検討）（55分） 5. 結果・成果発表（35分）

【目標】

- 市内の人口を増やす。

【条件】

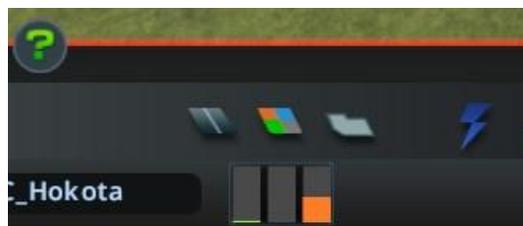
- 銚田市のまちづくり方針を考慮した施策を実施すること。
- まちの景観に配慮すること。
- 市役所の移転を行うこと。
- 区画の変更は都市計画決定区域内のセルのみとすること。



IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第1回ワークショップ

- ゲーム内の人口を増やすため、需要に応じた区画の割り当てや公共施設の不足箇所に必要な施設の配置を行うなどの検討を行った。



需要を確認(オフィス、産業が不足している状態)



時間経過とともに建物が建設される



区画を住宅からオフィスに変更



人口の推移を考察・発表

図 検討内容



IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第1回ワークショップ

- 参加した生徒の中には、普段から使用する駅や通学路に課題があると感じていた生徒もあり、ゲーム内で課題解決策を検討する取り組みもみられた。



駅前に商業施設を配置



通学路を桜並木に



市役所跡地に公園を設置

☒ 検討内容

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第1回ワークショップ



図 個人ワークの様子



図 結果・成果発表の様子

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第2回ワークショップ

- 2回目のワークショップは2～4名のグループワークとし、各グループのメンバー間で協議を行いながらゲームに意見を反映する形式とした。
- 参加者全員で現状の駅前空間の課題や理想的な空間づくりについての意見交換を行い、検討箇所の洗い出しを行ったうえでグループワークを開始した。

期間	2023年1月23日（月）
対象者	ライフ・サイエンス部：7名、かるた部：6名
実施方法	グループワーク（2～4名の4グループ）
ワークショッププロセス	<ol style="list-style-type: none"> 1. 概要・目的説明（5分） 2. 目標、条件説明（5分） 3. 意見交換（10分） 4. まちづくりの検討（40分） 5. 結果・成果発表（35分）

【目標】

- 魅力的な駅前づくりと市役所の跡地利用を考える。

【条件】

- 用途地域等は考慮せず、自由に建物の配置、道路の計画を行う。
- 駅と高校をつなぐアクセス道路を計画すること。

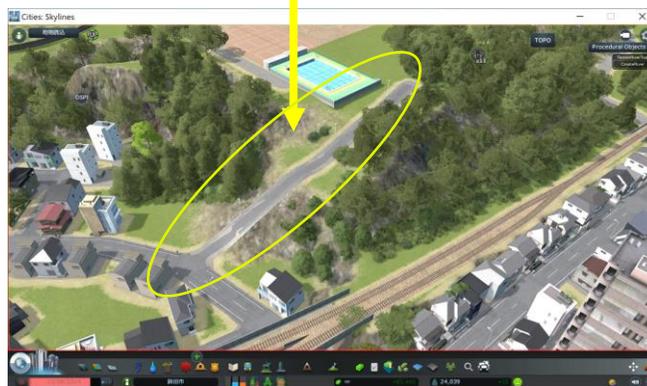
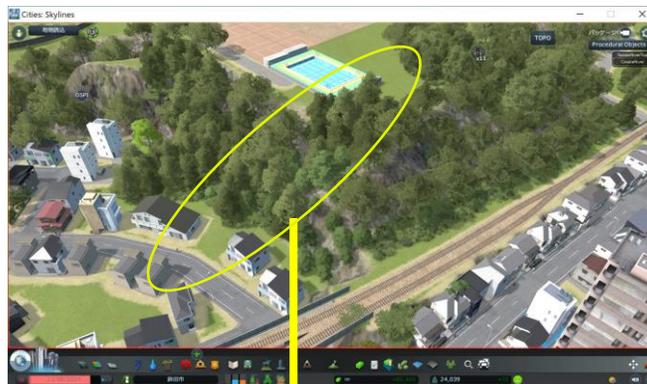
IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第2回ワークショップ

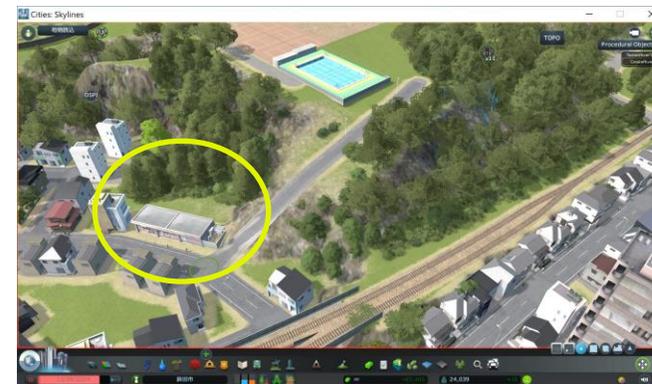
- グループワークではゲーム画面を確認しながら、メンバー間での空間づくりの方針についての協議を行い、その決定内容に沿ってゲームデータの変更が行われた。
- 変更を加えたゲームデータを確認し、新たに発見した課題への対策や利便性向上のための対策が行われた。



グループごとに空間づくりの方針を協議



高校へのアクセス道路を作成



検討内容を深耕(アクセス道路に店舗を配置した例)

図 検討内容(高校へのアクセス道路検討)

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証内容：第2回ワークショップ



図 グループワークの様子



図 結果・成果発表の様子

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

検証結果

- ワークショップ後に実施したアンケート調査の結果、「まちづくりの理解、参加意欲の向上」、「今後のまちづくりへの関心の向上」に関してKPIを上回る結果となり、3D都市モデルとシミュレーションゲームの組み合わせによる有用性が確認された。
- ゲームを活用したことによる高校生の評価は高く、駅前の施設イメージや車窓から見たランドスケープの作り方といった、詳細なデザイン検討を行う学生がいるなど、若年層との親和性が高い手法であることが確認された。

KPI	KPIの評価方法	達成度・結果（肯定的回答）
① まちづくりの理解、参加意欲を高める効果があったか（80%以上が効果ありと評価）	参加者へのアンケート調査	まちづくりの理解につながった 100% まちづくりへの参加意欲が高まった 100% (N=13)
② まちづくりへの関心を持つことができたか（80%以上が効果ありと評価）	参加者へのアンケート調査	関心を持つことができた 92% (N=13)

【参加意欲が高まったと回答した理由（自由回答）】

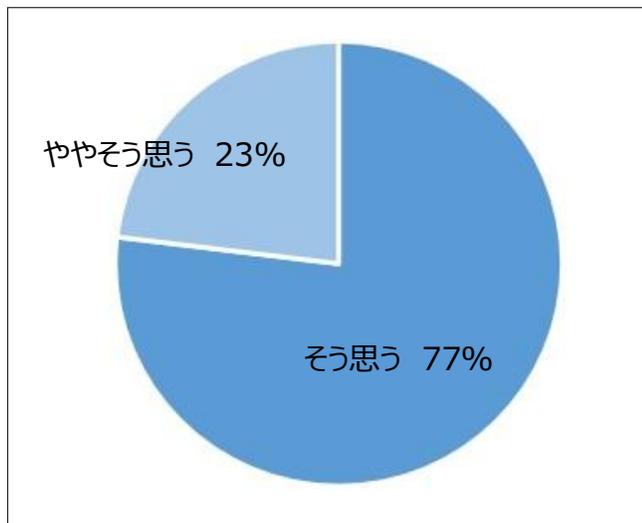
- 簡単に自分が思い描いている町にできるので、どんどん試してみることができるからです。
- ゲームなのでつまらなくなるのが少ないと思ったから。
- もっとこうしたい！と思うことがふえて、もっとゲームを活用してまちづくりをしたいと思ったから。

IV. 実証技術の検証 > 3.まちづくりワークショップでの検証 高校のクラブ活動における利活用検証

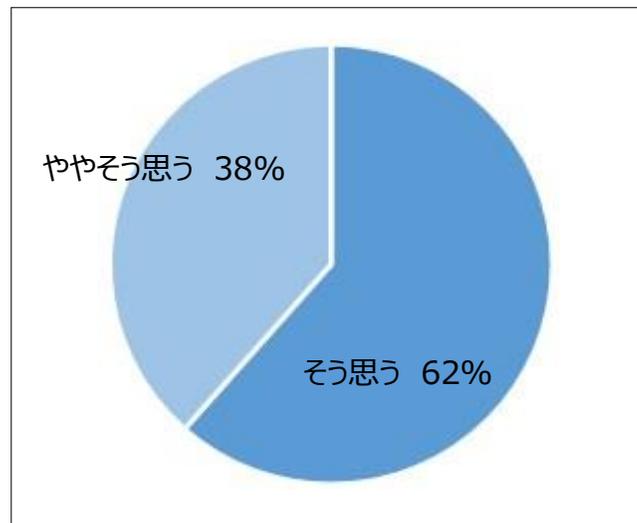
検証結果

- まちづくりの理解・参加意欲向上については参加した生徒全員から肯定的な回答が得られた。
- まちづくりへの関心に関する設問に対しても90%以上の生徒から肯定的な回答があり、ゲームを用いたワークショップへの参加をきっかけに、今後のまちづくりへ参画するなどの可能性がある。

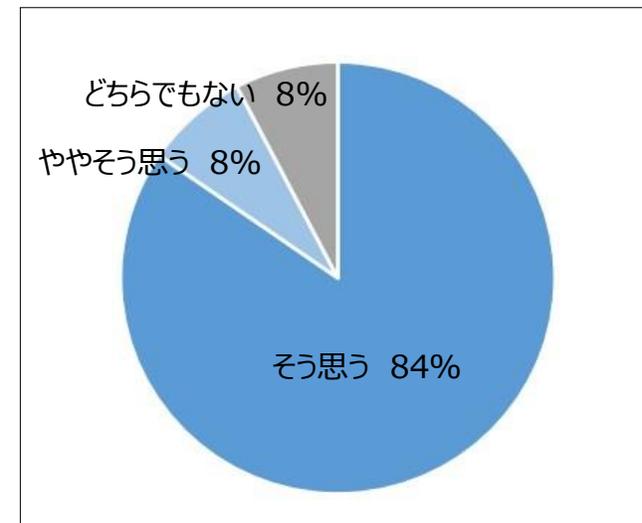
今回の体験を通して「まちづくり」の仕組みや課題などの理解につながったと思いますか？



ゲームを活用することでまちづくりへの参加意欲が高まったと思いますか？



「まちづくり」に関心を持つことができたと思いますか？



N=13

V. 成果と課題 > 1. 今年度の実証で得られた成果

① 3D都市モデルによる技術面での優位性 | サマリ

- 都市の現況を再現したゲームデータの作成は、従来、様々な外部サービスを活用し、手作業により行っていた。
- 3D都市モデルの形状、属性を活用することにより、自動的に都市の形態、構成を保持したゲームデータを作成でき、作業時間や手間が削減された。

表 3D都市モデルによる技術面での優位性

項目	技術面での優位性
地形の再現	<ul style="list-style-type: none"> 実在都市の地形再現に必要な外部サービスを利用した高さマップの作成作業が不要となり、3D都市モデル（dem、luse）を参照した地形作成をゲーム画面上から行うことで作業時間や手間が削減できた。
高速道路、道路の再現	<ul style="list-style-type: none"> 従来は地図画像を参考にした手作業であったのに対し、3D都市モデル（tran）の形状、属性を活用することで、位置、幅員、構造をゲーム上に再現することが可能となり、作業時間や手間が削減された。
建物の再現	<ul style="list-style-type: none"> 従来は地図画像や現地写真を参考にした手作業であったのに対し、3D都市モデル（bldg）の形状、属性を活用することで、実在都市の建物の高さ、用途に従ったゲーム上の区画の割当、公共施設の配置を自動的に行え、建物名称をゲーム上に再現でき、作業時間や手間が削減された。
区域区分の再現	<ul style="list-style-type: none"> 従来は自治体が公開している情報（PDF等）を手作業で参考にしたのに対し、3D都市モデル（urf）を活用することで、ゲーム上の区画として再現でき、作業時間や手間が削減された。

V. 成果と課題 > 1. 今年度の実証で得られた成果

② 3D都市モデルによる政策面での優位性 | サマリ

自治体内検討業務の効率化、市民のまちづくりへの理解、関心、参加意識向上

- 本実証のシステムが自治体内検討業務の効率化、市民のまちづくりへの理解、関心、参加意識向上に寄与すると確認された。
- まちづくり検討の用途以外の分野や他都市においても、3D都市モデルを活用して都市現況ゲームデータを作成することで、様々な場面、用途で利活用の可能性がある。

表 3D都市モデルによる政策面での優位性

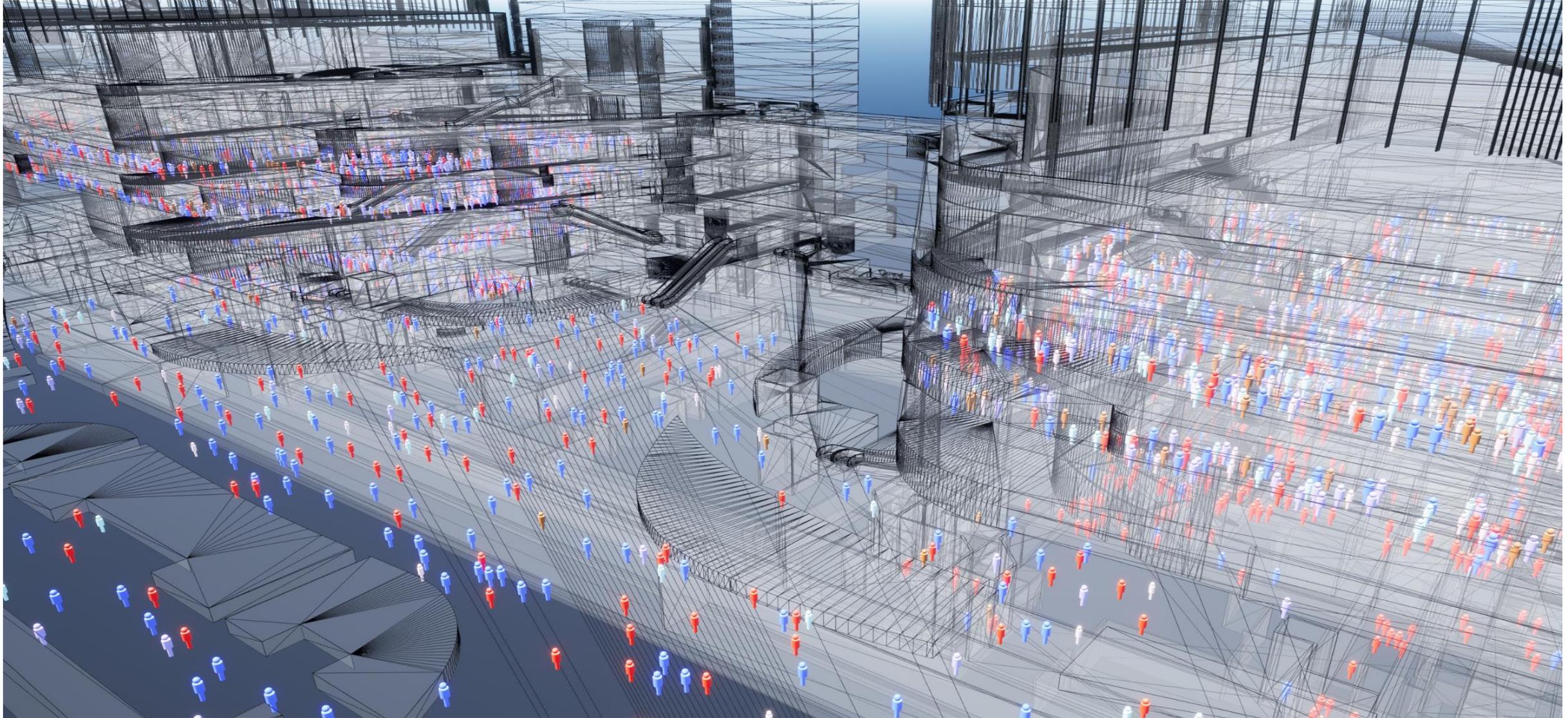
項目	想定される政策面での優位性
自治体内検討業務の効率化	<ul style="list-style-type: none"> • 検討業務において従来使用されてきたパース画像、イメージ動画に代わり、新たな検討手法となる可能性がある。 • 実際の都市が再現されており「計画をイメージしやすく検討しやすい」「説明がしやすい」という評価が得られたことから、検討業務の効率化が可能である。 • 検討業務以外の分野や他都市における活用の可能性がある。
学校教育やワークショップへの活用	<ul style="list-style-type: none"> • 身近なまちを題材とすることで、まちづくりやその検討内容をより理解でき、関心や参加意識の向上が図られる可能性がある。 • 多様な検討に対応できるワークショップの企画、運営の手法を確立することで、幅広い年代を対象とすることや他都市でのワークショップ、学校教育の場での活用の可能性がある。

防災エリアマネジメントDX 技術検証レポート

Technical Report for Digital transformation of area management for disaster prevention



【資料3】 PLATEAU
by MLIT



目次

I. 実証概要			
1. 全体概要	3		
2. 実施体制	5		
3. 実証エリア	6		
4. スケジュール	9		
II. 実証技術の概要			
1. 活用技術	11		
2. Unreal Engine(UE)	12		
3. Cesium ion	14		
4. Cesium for Unreal	15		
5. Rhinoceros	16		
6. Blender/BlenderGIS	17		
7. Anima	18		
8. Revit	19		
III. 実証システム			
1. 実証フロー	21		
2. 想定事業機会	24		
3. アーキテクチャ全体図	25		
4. システム機能	27		
5. アルゴリズム	59		
6. データ	62		
①活用データ	62		
②データ処理	68		
③出力データ	77		
7. ユーザインタフェース	85		
8. システムテスト結果	90		
IV. 実証技術の検証			
1. シミュレーション環境の検証：災害時	92		
① 検証内容	92		
② 検証結果	105		
2. シミュレーション環境の検証：災害時再検証	112		
① 検証内容	112		
② 検証結果	117		
3. シミュレーション環境の検証：イベント時	126		
① 検証内容	126		
② 検証結果	131		
4. 実証システムの価値検証：高輪ゲートウェイエリア	139		
① 検証内容	139		
② 検証結果	145		
5. 実証システムの価値検証：大丸有エリア	149		
① 検証内容	149		
② 検証結果	152		
V. 成果と課題			
1. 今年度の実証で得られた成果	157		
① 3D都市モデルによる技術面での優位性	157		
② 3D都市モデルによるビジネス面での優位性	158		
2. 今後の取り組みに向けた課題	159		
用語集			161

I. 実証概要 > 1. 全体概要

全体概要 (1/2)

テーマ	都市計画・まちづくり
ユースケース名	防災エリアマネジメントDX
実施場所	東京都港区 品川駅北周辺地区
目標・課題 ・創出価値	<ul style="list-style-type: none">• エリアマネジメントはまちの持続的な価値向上のため、まちの維持管理、にぎわい創出、環境、防災、防犯、地域連携など、多岐にわたる活動を実施する。• エリアマネジメント活動はアナログな対応が多く、実施のために必要な関係各所との合意形成にコストが相当数かかることから、活動範囲に制約を受けやすく、持続的な活動財源確保のハードルが高い。<ul style="list-style-type: none">- 「防災」は重要性が認識される一方で、潜在的リスクは把握されにくいいため、合意形成が困難かつ成果を実感しづらい、といった理由から取組が停滞しやすい。• 今回の実証実験では、3D都市モデルを活用した大規模誘導・避難シミュレーション環境を整備し、災害時の潜在的リスクや、これに対応するために必要な避難誘導計画を三次元的に可視化する。
ユースケース の概要	<ul style="list-style-type: none">• 3D都市モデルを利用した大規模誘導・避難シミュレーション環境を構築し、都市再生安全確保計画（官民連携によるエリアの防災計画）の更新に向けて、計画検証や合意形成をサポートすると共に有用性を検証することで、防災を切り口にしたエリアマネジメントのDXを目指す。

I. 実証概要 > 1. 全体概要

全体概要 (2/2)

実証仮説	<ul style="list-style-type: none">● 3D都市モデルを活用した大規模誘導・避難シミュレーション環境を活用することで、関係者間の合意形成を実施しやすくなる。<ul style="list-style-type: none">- 災害リスクの関係者間共有や合意形成コストの軽減に寄与できる。● 都市開発が完了していないエリアにおいて、3D都市モデルを活用した避難シミュレーションをおこなうことによって、防災エリアマネジメントのフィジビリティ検証に活用できる。<ul style="list-style-type: none">- 大規模避難を実施する際に、人の過剰な滞留が発生する危険個所を特定することができる。- 避難誘導を行うことで避難に要する時間を短縮できる。- 避難先の収容ボリュームが十分かを検証できる。
検証ポイント	<ul style="list-style-type: none">● 従来の会議体における平面図等を用いた計画検討と比較してより良い計画が作れるか。<ul style="list-style-type: none">- 計画策定時にわからなかった新たな課題が見出せるか。- まちのウィークポイント・プレイスを特定できるか。- 危険が発生する状況（どこでどんな状況になるか）を把握できるか。- より良い誘導策等を検討できるか。- 課題の早期発見により、まちびらきに先行して対策を検討でき、地区の安全安心要素を増やせるか。- まちびらき前の段階からまちの安全性をシミュレーションで評価できるか。● 災害対策議論時に共通認識形成に役立つか。<ul style="list-style-type: none">- 潜在的なリスクや状況の可視化により迅速な共通認識の形成や意識変革ができるか。

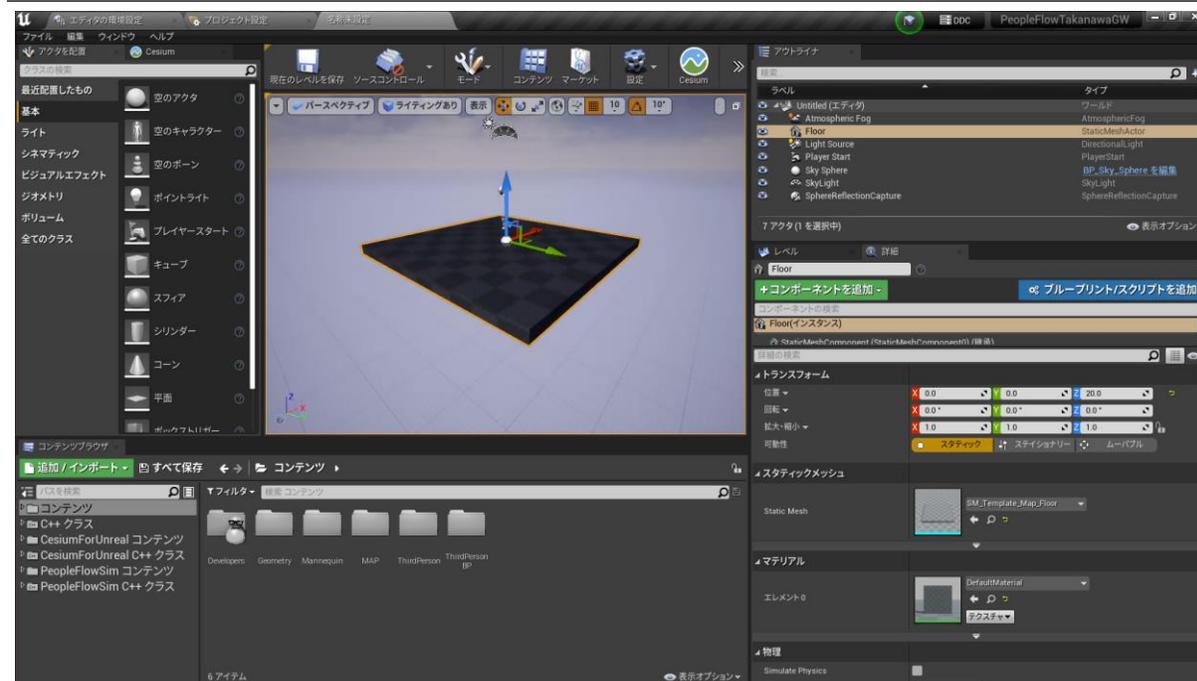
Ⅱ. 実証技術の概要 > 2. Unreal Engine Unreal Engine (UE) について

高品質な3Dコンテンツ制作を可能とする制作プラットフォーム

概要

項目	詳細
名称	Unreal Engine
概要	<ul style="list-style-type: none"> 米 Epic Games社によって開発・提供されるゲームエンジン（3D制作プラットフォーム）
主な機能	<ul style="list-style-type: none"> 高品質なリアルタイム3D描画機能 ゲーム開発向けリアルタイム空間処理機能（経路探索等） ゲームキャラクター向け判断制御機能
本ユースケースで利用する機能	<ul style="list-style-type: none"> リアルタイム3D描画機能 経路探索機能 衝突回避機能

Unreal Engineの画面イメージ



II. 実証技術の概要 > 2. Unreal Engine 本ユースケースで利用する主な機能

人流シミュレーション環境を構築するにあたって利用した機能は以下のとおり

機能名*	詳細
Artificial Intelligence	プロジェクト内のキャラクターや他のエンティティの人工知能 (AI) を作成できる
Character	基本的な二足歩行の動作機能を持つキャラクターを作成できる
Crowd Manager	群衆の旋回、回避を制御する機能である
Replay System	ゲームプレイを記録し、後で再生して見ることができる
Navigation System	コリジョンの配置情報などから、キャラクターが移動できる領域を生成できる
Navigation Modifier Volume	キャラクターが移動できる領域を修正する機能である
Collision	オブジェクト同士が衝突した時の挙動をシミュレートする機能である
Behavior Tree	NPCなどのAIがどのような行動をするかを定義するものである
Spawn	ゲーム中に新しいオブジェクトを生成する機能である

II. 実証技術の概要 > 6. Blender/BlenderGIS

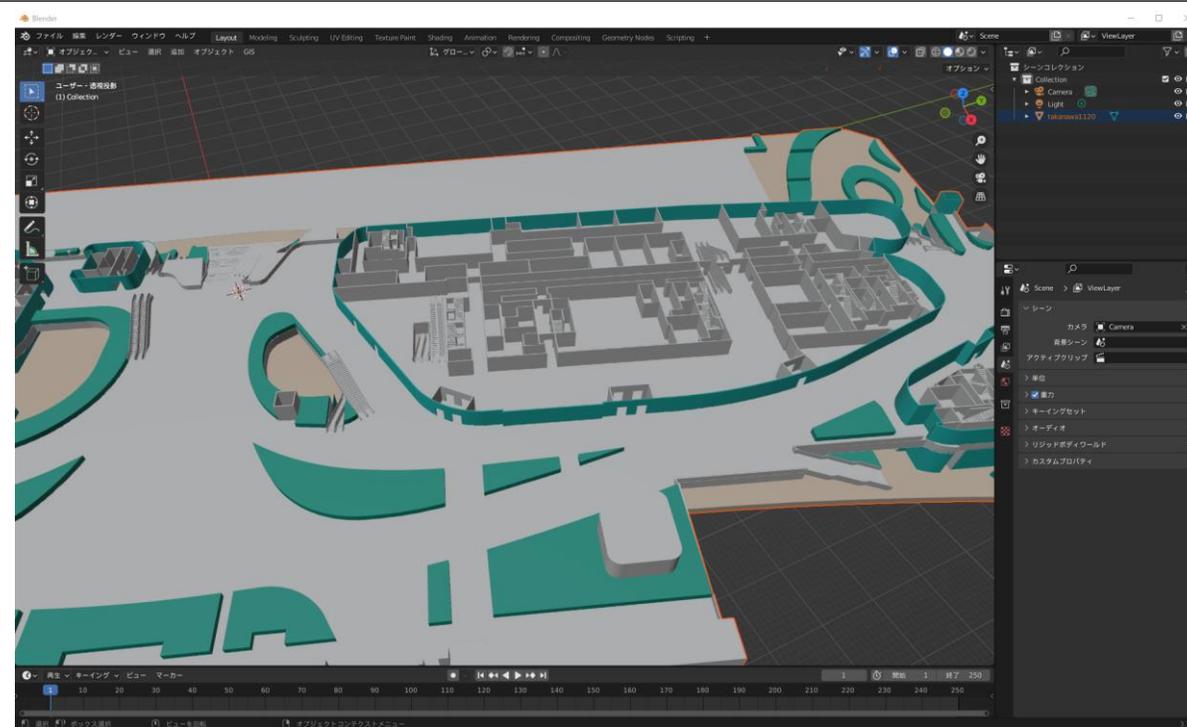
Blender/BlenderGISについて

オープンソースの統合型3DCG制作ソフトで、BlenderGISアドオンを使うことでGISデータにも対応する

概要

使用イメージ

項目	詳細
名称	Blender (本体)、BlenderGIS (アドオン)
概要	<ul style="list-style-type: none"> • 3DCGアニメーションを作成するためのオープンソースの統合環境アプリケーション • 3Dのモデリング、レンダリング、アニメーション等幅広い用途に利用可能 • BlenderGISアドオンを使うことでOpenStreetMapを利用しモデルを世界座標系に容易に置ける
主な機能	<ul style="list-style-type: none"> • 3Dモデリング (作成、編集、三角メッシュ化等) • 3Dレンダリング • データ変換
本ユースケースで利用する機能	<ul style="list-style-type: none"> • OpenStreetMapを使った建物モデルの位置合わせ



Ⅱ. 実証技術の概要 > 7. Anima

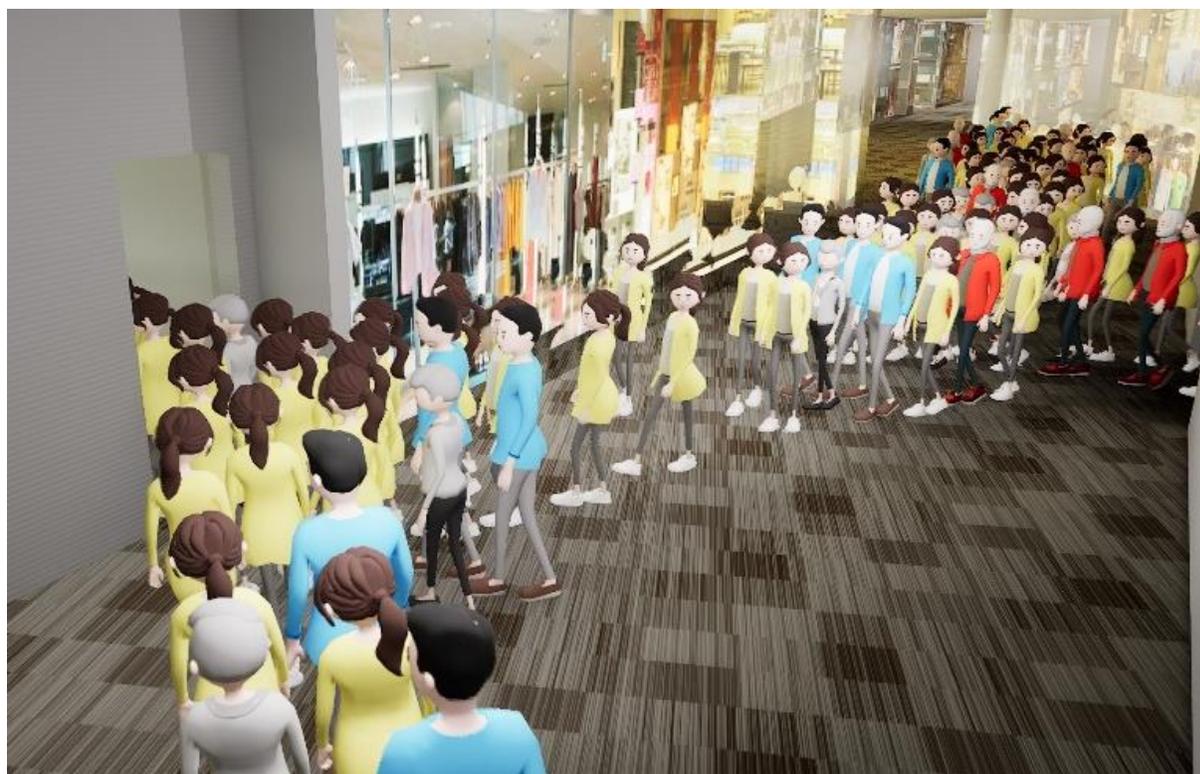
Animaについて

建築ビジュアライゼーションなどに最適な群衆キャラクターアニメーション、3Dキャラクターアニメーションを手軽に作成できるソフトウェア

概要

Animaで作成されたビジュアル（一例）

項目	詳細
名称	Anima
概要	<ul style="list-style-type: none"> • XYZ Design社が開発した建築ビジュアライゼーションなどに最適な群衆キャラクターアニメーション、3Dキャラクターアニメーションを手軽に作成できるソフトウェア • 階段を登る動作や扉を開ける動きの再現やキャラクター同士の衝突回避の機能を持つ
主な機能	<ul style="list-style-type: none"> • キャラクターの定義 • キャラクターへのアニメーション付与 • 群衆シミュレーション
本ユースケースで利用する機能	<ul style="list-style-type: none"> • シミュレーション結果のアニメーション化



IV. 実証技術の検証 > 4. 実証システムの価値検証：高輪GWエリア > ① 検証内容 検証詳細



高輪ゲートウェイエリアを対象とした検証の詳細は以下の通り

目的	高輪ゲートウェイ駅周辺地区 広域連携連絡会 第2回安全安心WGでの、 ①シミュレーション結果と計画検証結果の共有と自由討議、②計画作成部会への報告内容の確認
実施期間	令和4（2022）年12月21日（水）
実施場所	Tokyo Yard Building 2 階Playground
主な参加者	<p>高輪ゲートウェイ駅周辺地区 広域連携連絡会 安全安心WGの会員</p> <p>【会員】</p> <ul style="list-style-type: none"> 東日本旅客鉄道(株)、品川駅北周辺地区市街地再開発準備組合、(株)NTTドコモ*1、品川シーズンテラス(株)*2、東京ガスネットワーク(株)、東日本電信電話(株)、(株)えきまちエナジークリエイト、東京電力パワーグリッド(株)、泉岳寺駅地区市街地再開発 特定建築者、東京都下水道局、東京都交通局 <p>【アドバイザー】</p> <ul style="list-style-type: none"> 東京大学 加藤孝明教授 <p>【オブザーバー】</p> <ul style="list-style-type: none"> 港区防災危機管理室防災課、港区街づくり支援部都市計画課、港区高輪地区総合支所、港区芝浦港南地区総合支所（参加者数30名）
検証内容	<ul style="list-style-type: none"> 3D都市モデルを活用したシミュレーションの有用性は認められるか <ul style="list-style-type: none"> - シミュレーション環境やアウトプットデータの整理・条件設定は利用しやすいか - シミュレーションによって抽出された課題・対応策は妥当か 3D都市モデルを活用することは市民・行政・事業者の合意形成・議論活性化に寄与するか

*1 出典：12/22個別対応

*2 出典：12/27個別対応

IV. 実証技術の検証 > 4. 実証システムの価値検証：高輪GWエリア > ① 検証内容

自由討議・アンケート参加者一覧



有用性を検証するため事業者や自治体など計22名からシステムに対する意見のヒアリングを実施し、事後アンケートは22名の回答を得た

参加者属性

企業名等	部署	人数
品川駅北周辺地区 市街地再開発準備組合	-	1名
(株)NTTドコモ	総務部	1名
東日本旅客鉄道(株)	品川ユニット	1名
品川シーズンテラス(株)	管理部	1名
東京ガスネットワーク(株)	東京中支店	1名
東日本電信電話(株)	企画総務部	1名
	第二ビジネスイノベーション部	1名
(株)えきまちエナジークリエイト	エンジニアリング事業部	2名
東京電力パワーグリッド(株)	銀座支社	1名
泉岳寺駅地区 市街地再開発 特定建築者	-	2名
東京都下水道局	芝浦水再生センター	1名
東京都交通局	総務部	1名

企業名等	部署	人数
東京大学	生産技術研究所	1名
港区	防災課	1名
	都市計画課	2名
	高輪地区総合支所	2名
	芝浦港南地区総合支所	2名

IV. 実証技術の検証 > 4. 実証システムの価値検証：高輪GWエリア > ① 検証内容 検証当日の様子

検証当日の様子は以下の通り

安全安心WGでの対面形式での会議の様子



自由討議の様子



IV. 実証技術の検証 > 4. 実証システムの価値検証：高輪GWエリア > ②検証結果

結果サマリ



3D都市モデルによる大規模人流シミュレーション環境は、まちづくりや防災業務への活用が期待される一方で、シミュレーションの設定項目・分析メニューの拡充が望まれる

観点	内容
まちづくりへの活用	<ul style="list-style-type: none"> • 災害が発生する前に課題を把握することで、有事の際に備えるための対策シミュレーションや別の課題・対策の検討が実施できる • 弱点を事前に把握できることで、根幹であるまちを災害に強く作り上げていく長期的施策を実施することができる
防災業務への活用	<ul style="list-style-type: none"> • 事前に防災訓練のポイントを把握することで有効な防災訓練を実施できる <ul style="list-style-type: none"> - 防災はまちの人の協力が不可欠のため、安全安心への関心を高めることが必要
議論の可視化	<ul style="list-style-type: none"> • 2Dでの検討やイメージを伴わない議論ではできないところまで検討を深めることができる <ul style="list-style-type: none"> - 可視化によって共通認識が生まれ、議論の底上げにつながる - 普段防災に関わらない地元の人や住人・住むことを検討している人にもイメージが伝わり、防災に強いまちとして魅力の一つとできる
分析メニューの豊富さ	<ul style="list-style-type: none"> • シミュレーションに組み込みたい設定は施設やシミュレーションによって異なるため多様な設定が必要 <ul style="list-style-type: none"> - シミュレーションの設定項目をさらに増やし、自由な設定が出来ることが必要 - シミュレーション通りにいかない場合のプランBまで検討できることや余裕を持った設定が必要

IV. 実証技術の検証 > 5. 実証システムの価値検証：大丸有エリア > ① 検証内容 検証詳細

大丸有エリアを対象とした検証の詳細は以下の通り

目的	<ul style="list-style-type: none">都市再生安全確保計画策定地区であり、まちづくり、エリアマネジメントの先進的な取り組みを行っている商業業務地区である、大丸有地区へのシミュレーション環境の有用性のヒアリング・意見交換
実施期間	令和5（2023）年1月11日（水）
実施場所	大手町パークビル 3階会議室
主な参加者	<p>【大丸有地区】</p> <ul style="list-style-type: none">一般社団法人大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会（エリア防災委員会、スマートシティ推進委員会） <p>【アドバイザー】</p> <ul style="list-style-type: none">東京大学 加藤孝明教授 <p>【オブザーバー】</p> <ul style="list-style-type: none">国土交通省都市局品川北 J V（東日本旅客鉄道(株)、KDDI(株)、(株)日建設計） （参加者数24名）
検証内容	<ul style="list-style-type: none">3D都市モデルを活用したシミュレーションの有用性は認められるか<ul style="list-style-type: none">- シミュレーション環境やアウトプットデータの整理・条件設定は利用しやすいか- シミュレーションによって抽出された課題・対応策は妥当か3D都市モデルを活用することは市民・行政・事業者の合意形成・議論活性化に寄与するか

IV. 実証技術の検証 > 5. 実証システムの価値検証：大丸有エリア > ① 検証内容 検証当日の様子

検証当日の様子は以下の通り

ヒアリング・意見交換の様子



V. 成果と課題 > 1. 今年度の実証で得られた成果

① 3D都市モデルによる技術面での優位性

項目	想定される技術面での優位性
人流シミュレーションの 他都市への転用性	<ul style="list-style-type: none"> 既存OSS（Cesium for Unreal）をカスタマイズし、その内容を公開することで他のエリアであっても3D Tiles形式の3D都市モデルを利用した人流シミュレーション環境を構築することが可能となった 複数の3D Tilesを取り込んだ場合に3D都市モデルの地理座標を維持した状態で取り込むことが可能なため、周辺の3D都市モデルを含めた人流シミュレーション環境を構築することも可能となった
人流シミュレーションの精緻化	<ul style="list-style-type: none"> Unreal Engineの機能を活用することにより、3D都市モデル上での建物内外の移動経路計算や人・モノとの衝突判定等が可能となり、これまで2Dシミュレーションではできなかった、個々人の粒度での3次元(横・縦)を移動するシミュレーションが可能となった
シミュレーションのために3Dモデル作成の工数削減	<ul style="list-style-type: none"> 従来のシミュレーションでも問題となる3Dモデルの作成において、3D都市モデルを使ったモデル作成のフローが定義できたことにより、工数削減が期待される
BIMからのシミュレーション用のモデル化	<ul style="list-style-type: none"> 現状BIMには多くの情報が内包されており、シミュレーションに使うにはデータが重く、パラメータを変える複数回の試行には向いていない。そのためBIMから必要な情報を3D都市モデル（LOD4）化することで軽量化でき、汎用的に大規模なシミュレーションが可能となる
ビジュアルのリッチ化	<ul style="list-style-type: none"> シミュレーションの結果に床・壁の表現を追加し、従来の動かない人型モデルではなく手足が動くモデルにすることによりスピード感や密具合などが直感的に伝えられる

【報告書】
**令和5年度地域デジタル人材育成・確保
推進事業**
**（ゲーミフィケーションを活用した人材育
成等に関する調査事業）**

2024年3月29日

KPMGコンサルティング株式会社

Contents

01	エグゼクティブサマリー	P.3
02	事業の背景・目的、概要	P.7
03	ゲーミフィケーションを取り巻く状況	P.18
04	ゲーミフィケーションの取組拡大に向けた主要論点	P.23
05	学びの領域におけるゲーミフィケーションの効果の整理	P.27
06	学校教育現場への導入支援のあり方の分析	P.44
07	ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの考え方	P.52
08	ゲーミフィケーションを活用した今後の取組拡大にむけた検討点	P.57

■ ゲーミフィケーションの社会における価値

➤ 個人の日常の課題から、企業などの組織、そして社会課題といったあらゆるレベルの様々な課題を解決できる可能性を持つことがゲーミフィケーションの価値である

- ゲーミフィケーションは単にゲーム手法を流用することではなく、その背景にあるゲーム業界がこれまで培ってきたナレッジを理解した上で、ユーザーを惹き付けて楽しませながら課題解決を図るものである
- 既に日本が抱える様々な社会課題に活用されており、そのアプローチも多様で方法論の面から見ても課題解決に対する応用可能性は高い

■ 人材育成（学び）の領域におけるゲーミフィケーションの効果

- ゲーミフィケーションは、まず学習者の学習に向かう姿勢・態度の変化をもたらし、その上でマインド・スキルや知識の向上に効果を発揮する
- ゲーミフィケーションは学習への効果がある一方で、活用においては留意が必要な点があり、対象とする内容やユーザー、目的等を考慮して適切なゲーミフィケーションの取り入れ方を判断する必要がある
- 学習する内容の難易度が高い場合はゲーミフィケーションを導入しても効果を発揮しにくい
 - 学習者のモチベーションが既に高い場合はゲーミフィケーションが不要もしくは逆効果になる場合がある
 - ゲーミフィケーションに面白さを出すためにはエンターテインメント性が必須である一方、教育での適用においてはコンテンツを調整することが必要な場合がある

ライフステージにおけるデジタル人材育成の主な取組

社会全体でデジタル人材育成が急務となる中、学校教育現場においてもデジタル人材育成の動きが活性化しており、そのツールの一つとして注目されるゲーミフィケーションの学ぶ意欲を高める手法や楽しく学ぶ仕組みのデザインの知識の普及は、デジタル人材不足の改善策として有効である。

ライフステージにおけるデジタル人材育成の主な動向例

学校教育（小・中・高）



高等教育（大学）



就業期（社会人）



スキルレベル	基礎	応用
目的	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラミング的思考を獲得する ■ 社会がコンピュータ等の情報技術に支えられていることを理解する ■ 各教科内での実施により学びを確実なものにする 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 高度なデジタル活用スキルを備えるデジタル人材の確保
主要課題	<p align="center">全てのライフステージにおける課題：学習意欲向上、学習継続支援</p>	
主な動向例	<ul style="list-style-type: none"> ■ デジタル技術に触れる機会の確保 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 大学教育を経た高度デジタル人材であることの証明
	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラミング教育の必修化 ■ GIGAスクール構想による1人1台の端末配布やインフラ整備 ■ 大学入学共通テストにおける「情報Ⅰ」の受験の必須化（国公立） 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度 ■ 数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアムの整備
		<ul style="list-style-type: none"> ■ デジタル人材になるための指標や教育機会の確保
		<ul style="list-style-type: none"> ■ デジタル人材育成のための教育、リスキリング機会の提供 ■ DX分野に求められるスキル標準の設定 ■ 地域におけるデジタル人材確保・DX促進※

スキルそのものより考え方を習得することに焦点を当てている導入段階で、学習意欲向上、学習継続支援が特に求められるステージであり、かつツールとして注目されるなかで取組例も多いことから、まずは学校教育現場（小・中・高）におけるデジタル人材育成に焦点を置く。

※令和4年度事業において、自治体職員向けにゲーミフィケーション活用のデジタル人材育成への効果検証を実施

ゲーミフィケーションとは

ゲーミフィケーションは単にゲーム手法を流用することではなく、その背景にあるゲーム業界がこれまで培ってきたナレッジを理解した上で活用し、ユーザーを惹き付けて楽しませながら課題解決を図るものである。

ゲーミフィケーションの考え方



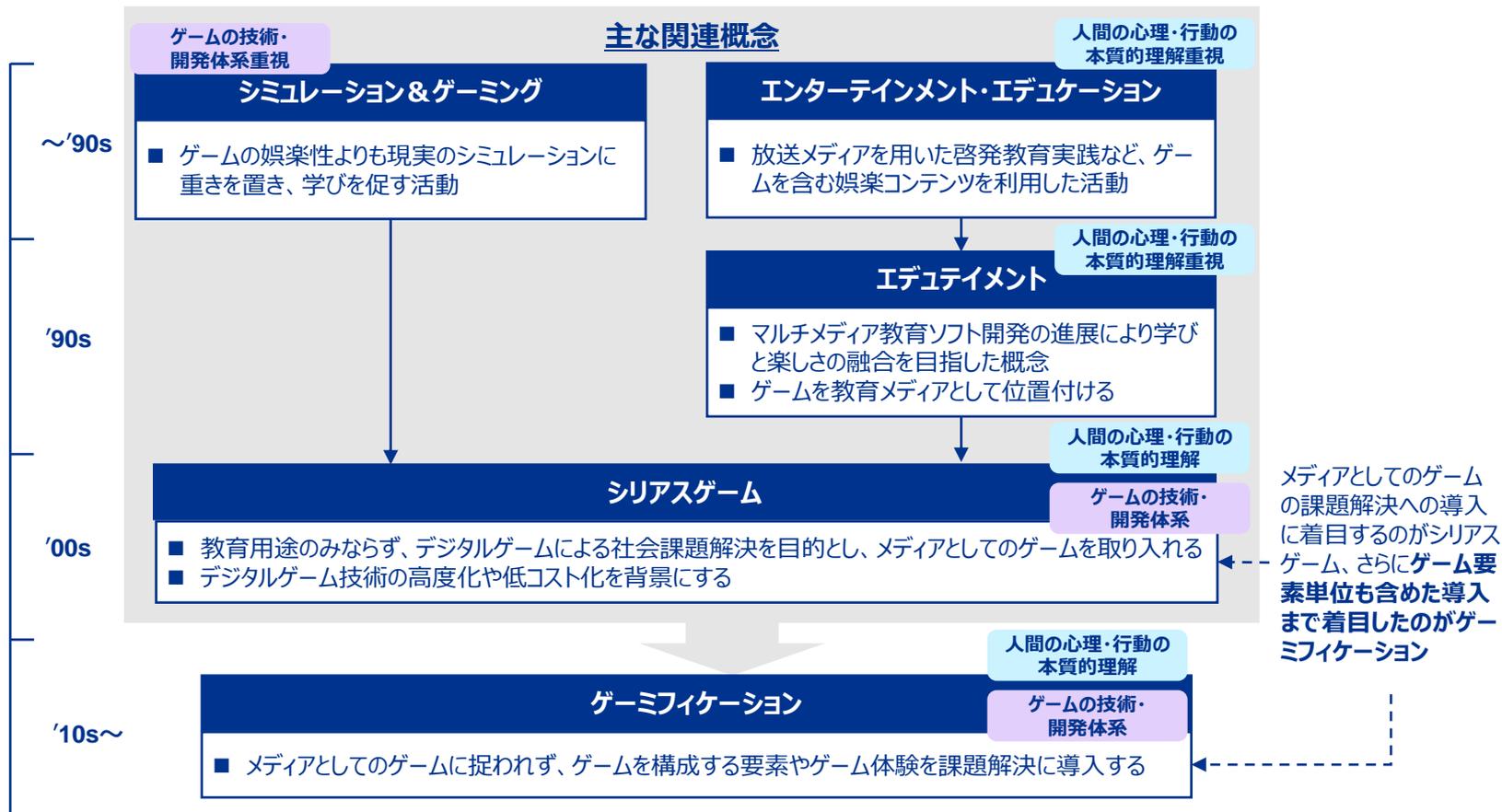
※狭義にはゲーム要素やゲームデザインの手法をゲーム以外の分野に取り入れることとされるが、学習ゲームなどを取り入れることも含めて広義のゲーミフィケーションとして理解されている。本研究会では、ゲーム要素だけでなく、デジタルゲームやアナログゲームを教育に取り入れる取り組みも含めた広義のゲーミフィケーションについて議論する。

(出所) セガ エクスペディア提供資料よりKPMG作成

ゲーミフィケーション概念の成り立ち

「ゲームの技術・開発体系」重視の流れと「人間の心理・行動の本質的理解」重視の流れからメディアとしてのゲームを課題解決に導入するシリアスゲームにつながり、さらに要素単位での導入に着目したのがゲーミフィケーションである。

主な関連概念例とゲーミフィケーション概念の成り立ち

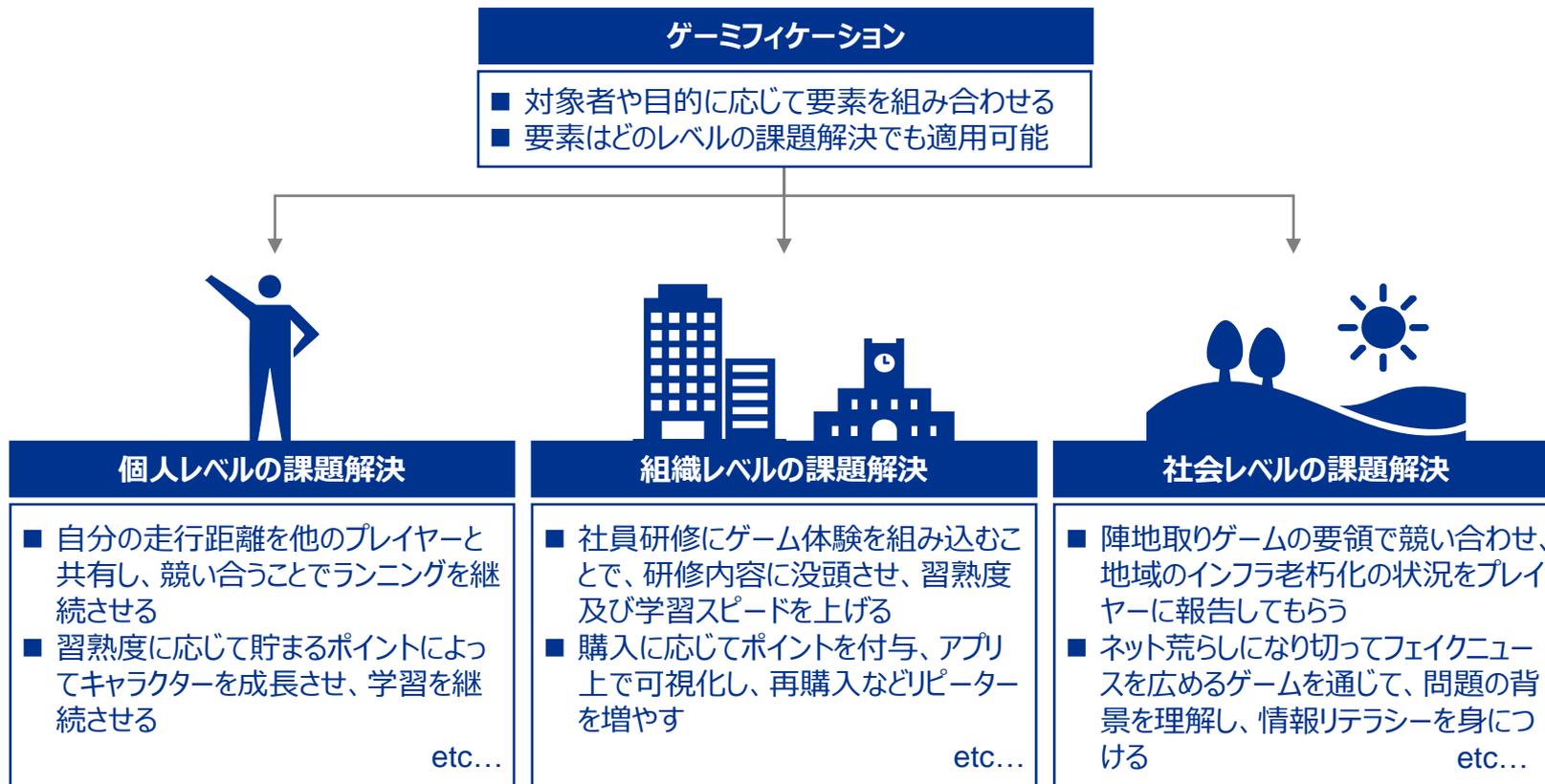


(出所) 藤本徹ほか「シリアスゲーム (メディアテクノロジーシリーズ5)」 コロナ社 2024よりKPMG作成

ゲーミフィケーション活用の社会的価値

ゲーミフィケーションは、個人の日常の課題から、企業などの組織、そして社会課題といったあらゆるレベルで活用されている。人々の様々な課題を解決できる可能性を持つことがゲーミフィケーションの価値である。

ゲーミフィケーション活用の社会的価値の考え方



社会課題解決におけるゲーミフィケーション活用

ゲーミフィケーションは、既に様々な社会課題解決のために活用されているが、そのアプローチ方法は多様であり、方法論の面から見ても、更なる応用可能性は高い。

日本社会の抱える課題に対応するゲーミフィケーション活用例

高齢化への対応

- モーションセンサーを活用し、ゲームクリアのために体を動かすことでリハビリテーションを促進する
- アプリ上で5人組のチームをつくり、フレイル予防と社会参加を促進する

人材育成（学び）

- 人気ゲームの動作をプログラミングで再現してみることで、プログラミングに親近感を持たせる
- チーム形式で対戦するゲームを用いて、英語でコミュニケーションを取りながら、勝利に向けて必要な問題解決力を向上させる

共生社会の実現

- 障がいを持つ人でも同じようにプレイできるというゲームの特徴を活用し、競技大会で同じ体験を共有することで相互理解を深める
- 3Dキャラクターが手話をアニメーションで紹介し、手話当てゲームを楽しみながら手話を習得する

地方創生

- 実際の3D都市モデルを組み込んだまちづくりシミュレーションゲームを操作してもらい、市民のまちづくりへの関心を高める
- 地域資源をテーマにしたRPGゲームを開発し、県内外の人の関心を高め、観光促進を図る

災害の激甚化

- 陣地取りゲームの要領で競い合わせ、地域のインフラ老朽化の状況をユーザーに報告してもらう
- 災害により帰宅困難になった想定で、ゲームの物語を通してどのような対処をするか合意形成し、発災時の対応を事前共有する

脱炭素

- 電力ひっ迫時に外出を促し、行動に応じてキャラクターの成長やポイント還元を行い、電力消費を抑える
- 生活行動におけるカーボンフットプリントを見える化し、削減量を競うことで環境に良い習慣を身に付ける

...

（出所）日本の抱える課題は、首相官邸「経済財政運営と改革の基本方針 2023」や「第二百十三回国会における岸田内閣総理大臣施政方針演説」を参照

本事業における検討の方向性

小中高生の「人材育成（学び）」において、ゲーミフィケーションがどのような効果をもたらし、課題解決に役立つかを示しつつ、今後の取組拡大に向けて体験できる場をいかに増やすかを検討。

ゴール

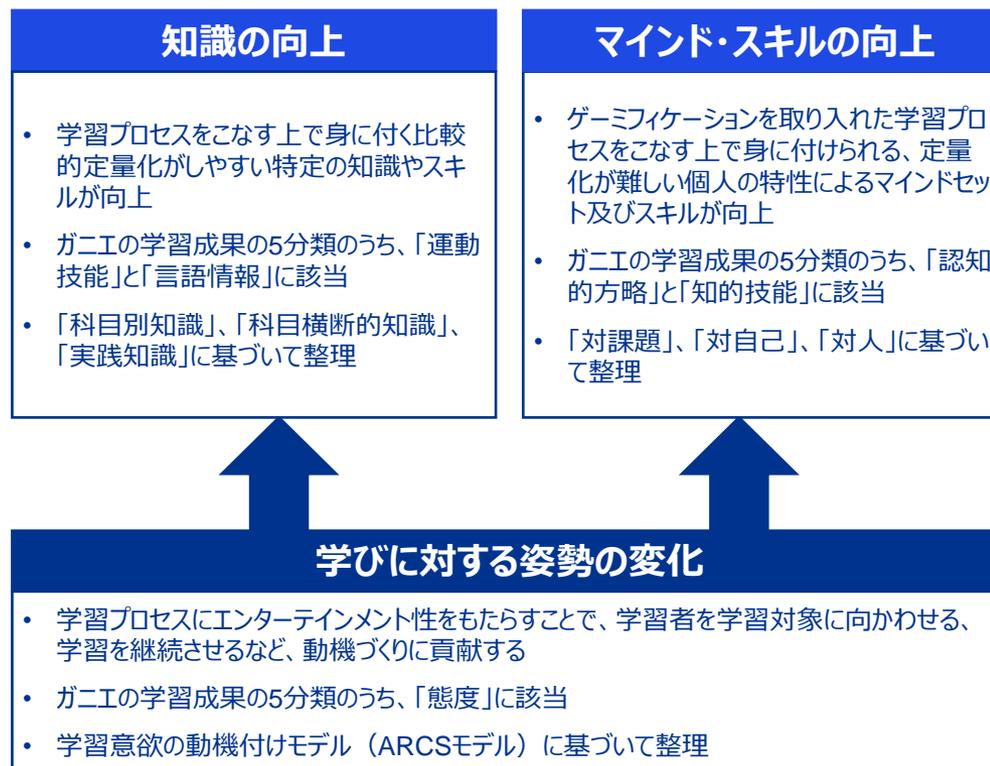
ゲーミフィケーションを活用した取組の拡大による「人材育成（学び）」領域の課題解決

論点	検討の方向性	対象	本事業における取組内容
「人材育成（学び）」の領域において、ゲーミフィケーションを効果的な課題解決「ツール」としていかに活用してもらえるか	1 ゲーミフィケーションが学びにもたらす効果についての認知をいかに向上するか	小中高生、親	<ul style="list-style-type: none"> ■ ゲーミフィケーションの効果の調査 ■ ゲーミフィケーション活用の限界の調査
	2 ゲーミフィケーションの効果が発揮しやすく、ステークホルダーの関心を高めやすい学校教育現場への導入はなぜ機能しているのか	学校教育現場	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学校教育現場への導入支援のあり方の分析
	3 ゲーミフィケーションコンテンツの供給、及び導入に必要な人材をいかに増やすか	ゲーミフィケーション事業者	<ul style="list-style-type: none"> ■ ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの考え方整備

①ヒアリングから得られたゲーミフィケーションの学習への効果

ゲーミフィケーションは、まず学習者の学習に向かう姿勢・態度の変化をもたらし、その上でマインド・スキルや知識の向上に効果を発揮する。

ヒアリングから得られたゲーミフィケーションにおける学習への効果



(参考) 学習効果をまとめるために使用するモデル

ヒアリングから得られた学習への効果はガニエの学習成果の5分類を基に、学びに対する姿勢はARCSモデルを基に整理する。

ガニエの学習成果の5分類

ガニエの学習成果の5分類はアメリカの学習心理学者ガニエ (Robert M. Gagne) によって提唱され、学習目標を体系的にまとめている。

ガニエの学習成果の5分類

成果の性質

ガニエの学習成果の5分類	成果の性質
言語情報	<ul style="list-style-type: none">指定されたものを覚える宣言的知識再生的学習
運動技能	<ul style="list-style-type: none">筋肉を使って体を動かす／コントロールする力スポーツ以外に、キーボードのタッチタイピングや外国語学習での発音方法なども含まれる
知的技能	<ul style="list-style-type: none">規則を未知の事例に適用する力手続き的知識
認知的方略	<ul style="list-style-type: none">自分の学習過程を効果的にする力学習技能
態度	<ul style="list-style-type: none">ある物事や状況を選ぼう／避けようとする気持ち

ARCSモデル

ARCSモデルは1983年にアメリカの教育工学者ケラー (John M. Keller) によって提唱された動機付けの理論であり、学習者の学習意欲を刺激・保持することを目指している。



(出所) ガニエの学習効果、ARCSモデルよりKPMG作成

ゲーミフィケーションの学習への効果の全体像

ゲーミフィケーションの学習への効果は以下のようにまとめることができる。

学びに対する姿勢	 注意	好奇心	目的志向	
	 関連性	共感	目標志向と完遂 (根気、持続性等)	
	 自信	メタラーニングスキル	成長志向	自己効力感/ ポジティブな自己指向
	 満足感	オープンマインド	誠実性	モチベーション
マインド・スキル	 対課題	適応力/柔軟性/調整/ 俊敏性	批判的思考力	問題解決力
	 對自己	責任感 (内的コントロールを含む) 創造性/創造的思考/ 発明的思考	自己認識/自己調整/ 自己制御 反省的思考力/評価/ モニタリング	柔軟性/ストレス耐性
	 対人	思いやり	他者の尊重	参加/コミュニケーション スキル/協働スキル
知識	 科目別知識			
	 科目横断的知識			
	 実践知識			

ゲーミフィケーションの学習への効果 学びに対する姿勢への効果

ARCSモデル による分類	ゲーミフィケーションの 学習への効果	ゲーミフィケーションを活かした概要や例・イメージ	ゲーミフィケーション の要素 (p33)
 注意	好奇心	学ぶ方法が「ゲーム」であることで興味を持たせ、「！」マークがついているなど、修了により何かが起こることを示唆することで、教材の実施を促す	<ul style="list-style-type: none"> イベントフラグ 世界観 原体験想起
	目的志向	ランダムに手に入る仮定の報酬（ゲーム内アイテムなど）を、教材の実施に対する報酬として設定することで、注意を引き付ける	<ul style="list-style-type: none"> ランダム報酬 段階ゴール 進捗可視化
 関連性	共感	テーマに親しみを持ちやすい形で学習内容が将来どのように社会に貢献することにつながるか（これを学習することでどのように社会貢献できるか）を提示することで、当事者意識をもたらす	<ul style="list-style-type: none"> 社会貢献 理解者のコミュニケーション アバター貸与 ストーリーテリング
	目標志向と完遂 （根気、持続性等）	学習に取り組むことに、なんらかの使命感があるように感じさせることによって、目標への意識がより強くなり完遂のモチベーションが保たれやすくなる	<ul style="list-style-type: none"> 使命感 アチーブメントシンボル 達成演出
 自信	メタラーニングスキル	ゲームコンテンツをクリアするために必要な知識を習得したいと思わせ、学習の進め方、方法などを自ら選べるようにすることで、方法論を自分で開拓する能力を高めるとともに、自律感によるモチベーション向上をもたらす	<ul style="list-style-type: none"> 自律的選択 共通目標 貢献実感 メンターシップ
	成長志向	ランキングによって他者と比べたり、過去の自分との比較ができるようにすることで、成長実感を得られ、またより成長したいと思えるようにする	<ul style="list-style-type: none"> 相対的進歩表現 ストックポイント
	自己効力感／ポジティブな自己指向	ユーザーの工夫や創造性に対してポジティブなフィードバックを細やかに返すことで、創造性の発揮により高いモチベーションをもたらす	<ul style="list-style-type: none"> ポジティブフィードバック コレクションセット パーソナライズ ランダム報酬
★★★ ★★★ 満足感	オープンマインド（他者、新しいアイデア・経験に対して）	学習者同士が気軽にコミュニケーションを取ることができる機会を用意することによって、他者や他者の思考に対してより開けたマインドを醸成する	<ul style="list-style-type: none"> 社交場 達成の共有 権利付与 有能の共有
	誠実性	学習に取り組む上で守るべき規範についてしっかりと明示し守られるようにすることで、学習完了時により満足感を得られるようにする	<ul style="list-style-type: none"> ルール明示 互酬の機会 社交場
	モチベーション	学習の進捗や結果に対してバッジ・称号などのアチーブメントシンボルを与えることによって、学習プロセスに対するとっつきにくさや苦手意識を払拭し、学習に取り組む動機、また学習後のモチベーションを向上する	<ul style="list-style-type: none"> ルール明示 互酬の機会 社交場

ゲーミフィケーションの学習への効果 マインド・スキルへの効果

分類	ゲーミフィケーションの学習への効果	ゲーミフィケーションを活かした概要や例・イメージ	ゲーミフィケーションの要素 (p33)
 対課題	適応力／柔軟性／調整／俊敏性	結果のためにとるべき手段が複数あり、かつそれらに優劣が付けられないような学習プログラムを提供することにより、課題に対して柔軟なアプローチをとる力をはぐくむ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 複数最適解 ・ 不確実性トッピング ・ 外部環境インタラクション
	批判的思考力	メリットとデメリットがトレードオフ関係にある事項に対して、自分なりの根拠をもって選択することが求められる課題を通じて、批判的思考力をはぐくむ	<ul style="list-style-type: none"> ・ トレードオフ ・ ルール明示
	問題解決力	複雑な課題に対して、ゼロからの解決を求めるのではなく、選択肢の中からの組み合わせによって取り組めるようなプログラムを準備する。これにより、低いハードルで問題解決力をはぐくむプログラムを提供する	<ul style="list-style-type: none"> ・ コミットメント ・ 自律的選択 ・ 複数最適解
 対自己	責任感（内的コントロールを含む）	事前に宣言することでより多い報酬を得るようなメカニクス（3日連続で課題に取り組むことに事前にベットするなど）を取り入れることで、達成可能性を高める	<ul style="list-style-type: none"> ・ コミットメント ・ 使命感
	自己認識／自己調整／自己制御	難しい課題の後には比較的簡単な課題を与えることで、成長した感覚と一息つく効果を与え、自己肯定感・コントロール感を与える	<ul style="list-style-type: none"> ・ 踊り場 ・ 進捗可視化 ・ 自律的選択
	柔軟性／ストレス耐性	途切れず課題を行うことで報酬が増加するようなメカニクスによって、損失回避のために自らを律し連続での課題実施ができるようにする	<ul style="list-style-type: none"> ・ 連続報酬 ・ 進行サポート
	創造性／創造的思考／発明的思考	ミスなどが評価に影響せず、自由に試行錯誤を繰り返せる環境を提供することで、創造的な活動に従事しやすくする	<ul style="list-style-type: none"> ・ サンドボックス ・ あそび
	反省的思考力／評価／モニタリング	自身のアウトプットが他者に評価されたり、他者のアウトプットと比較ができる機会を提供することで、自ら省みる力をはぐくむ	<ul style="list-style-type: none"> ・ ショークース
 対人	思いやり	自分よりある側面で未熟な他者のメンターとなる機会を通じて、思いやりの力をはぐくむ	<ul style="list-style-type: none"> ・ メンターシップ
	他者の尊重	お互いに相手を尊重し、貢献しあったり、何かを与え合う機会を通じて、他者を尊重する心を学べるようにする	<ul style="list-style-type: none"> ・ 互酬の機会 ・ ストーリーテリング ・ 世界観
	参加／コミュニケーションスキル／協働スキル	共通の目標に向けてチームで取り組む機会を作ることで、他者と協働する力を身に付けられるようにする	<ul style="list-style-type: none"> ・ 共通目標 ・ 仮想敵 ・ ルール明示

ゲーミフィケーションの学習への効果 知識への効果

分類	概要	ゲーミフィケーションの要素 (p33)
 <p>科目別知識</p>	<p>すべてのコミュニケーションを英語にする、ゲームのルールに基づいた地図を制作するといった、英語・社会・地理・プログラミングなど、対象科目に対する知識を習得し、活用できる</p>	<ul style="list-style-type: none"> 各ゲーミフィケーションコンテンツのゴール（学習目標）による 要素単位ではなくコンテンツ全体で獲得を目指す
 <p>科目横断的知識</p>	<p>英語でコミュニケーションを取りながらサンドボックス型のゲームで作品を制作する、ゲームを制作しプレゼンをする等の探究学習を通して科目別で身に付けた知識を組み合わせることができる</p>	
 <p>実践知識</p>	<p>身に付けた知識を社会課題に対して応用し行動ができる</p>	

事例①株式会社イオンファンタジー（ゲームカレッジLv.99）

楽しく遊びながら能力向上を促すオンラインスクールサービスを提供している。ゲームを教科書に代わるツールとして活用し、トレーナーのファシリテートの下でゲーム攻略に必要なマインド・スキルを育みながらレッスンの目的を達成することで、学習者の考える力を伸ばす。

取組概要

マイクラフトコース

- ・ 英語コース
- ・ サバイバルコース
- ・ コマンド・クラフト

ポケモンユナイトコース

- ・ 日本語コース
- ・ 英語コース



オンラインスクールはトレーナーがグループにつき、音声・カメラはZoom、ゲームは各々の機器を使用して接続し、授業を実施。

サービスの工夫点

①



ゲームは教科書代わり

②



トレーナーによるファシリテート

③



複数人で同じゲームを遊ぶ

ポイント

- ① レッスン形式でトレーナーがファシリテートをし、目標やテーマを達成するためにゲームをツールとして授業を実施している。
- ② トレーナーは子どものゲームのやりすぎを防止する役割をしており、攻略サイト制作経験がある人材を採用しているため、わかりやすく伝える能力に長けている。
- ③ 集団レッスン形式で複数人で同じゲーム体験をすることにより、チームプレーやコミュニケーションの向上を含めた面白さを提供している。

代表的な効果

学びに対する姿勢

- ・ 子どもが楽しいと思えるゲームで遊びながら能力を伸ばすことができるため、**子どもが義務感を感じずに継続しやすい**

マインド・スキル

- ・ ゲームを楽しみながらクリアするために**必要な論理的思考力、コミュニケーション力、問題発見力、問題解決力等**を養う
- ・ トレーナーがレッスン内でゲームプレイをファシリテートすることによって、**家庭内でのゲームへの向き合い方の改善や学校の授業を通して学べない能力（時間の管理、目標設定等）**を培うことができる

知識

- ・ ゲームプレイを楽しみながら**プログラミング**を身に付けたり、必要なコミュニケーションを全て**英語**で実施することによって知識を養う

事例②株式会社セガ（ぷよぷよプログラミング）

GIGAスクール構想をきっかけに2020年から人気ゲーム『ぷよぷよ』のサンプルコードを活用し、プロ仕様のプログラミング言語が学べる『ぷよぷよプログラミング』を無償提供している。

取組概要

授業概要（小中学校向け）

1時間目

『ぷよぷよ』とは？
プログラミングの準備
『ぷよぷよ』を作ってみよう

2時間目

『ぷよぷよ』を完成させよう
完成したらテストをしよう
自分の好きな『ぷよぷよ』に変えてみよう

3時間目

ゲームの様々な活用方法について知ろう
高齢者・障がい者・初心者の方がゲーム
をするときに困ることを考えてみよう

ぷよぷよプログラミングの特徴

1



サンプルコードで
学べる

2



プロ仕様のプログラミ
ング言語を使用

3



ワンクリックで開発
整備が可能

ポイント

- 1 現在のプログラミング学習では初歩段階で難解な内容に当たるものが多く、学習者が挫折してしまうので、サンプルコードで学べる『ぷよぷよプログラミング』を設計した。
- 2 Scratchは子どもにとって始めやすいがゲーム開発現場では使用しないため、プロ開発者も使用するJavaScriptを採用している。
- 3 開発環境の準備は専門知識が必要なため、ワンクリックで開発環境を整備できるMonaca Educationを活用している。他にも利用者の端末のOSを選ばない、クラウド対応である。

代表的な効果

学びに 対する姿勢

- ・ ソースコードを写経させることでゲームが動くことにより、プログラミングに対するハードルを下げることができ、興味を引きやすい
- ・ 学習した内容を活かすことで、ぷよが動く成功体験により、自己効力感と自信が得られる

マインド・ スキル

- ・ 思い通りにぷよを動かすために試行錯誤し、問題解決力や反省的思考を養うことができる
- ・ ゲームの背景、落下速度、ステージの大きさ、ぷよの見た目等をカスタマイズすることにより、クリエイティブ力を発揮できる

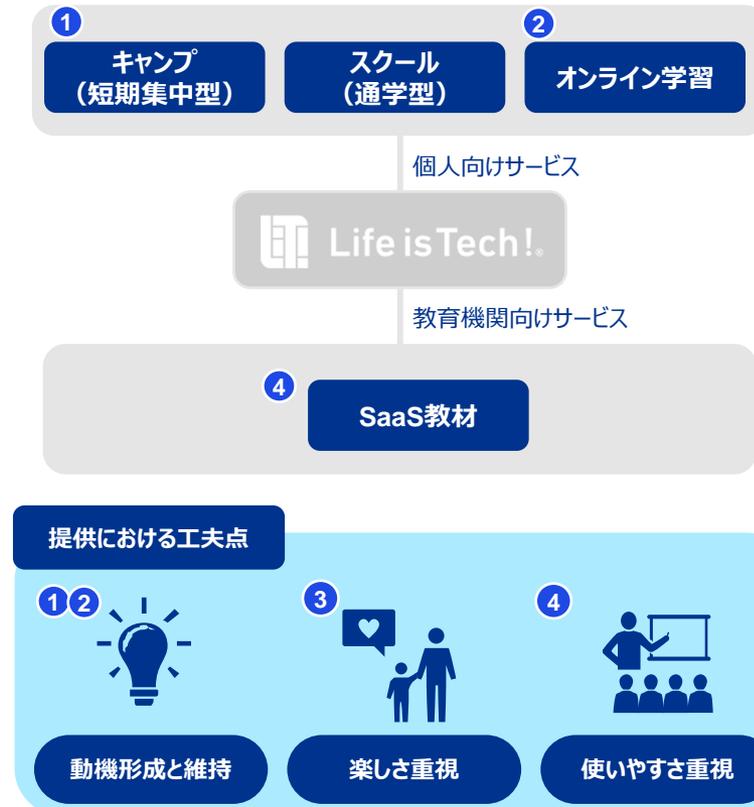
知識

- ・ ソースコードに触れ、ゲーム設計を楽しみながらプログラミングを身に付けることができる

事例③ライフイズテック株式会社

個人と法人向けにデジタルイノベーション人材育成サービスを提供しており、中高生向けにはIT・プログラミングの5日間キャンプ、通学型のスクールおよびオンライン学習教材『テクノロジー魔法学校』等を提供している。提供するサービスのエンターテインメント性を重要視している。

取組概要



ポイント

- 1 レクリエーションによる空間の楽しさを形成したのちに、生徒に寄り添って自然な会話の中でやりたいことを設定し、1日の開発の時間を段階的に増やすことで、キャンプがレクリエーション中心からプログラミング中心にシフトしている。
- 2 オンライン学習教材『テクノロジー魔法学校』ではプログラミングを魔法とし、ストーリーパートとレッスンパートの構成により自走型学習サイクルを形成している。
- 3 キャンプ等は、直接的に生徒が対象になる。生徒が楽しいことが保護者の合意を得るポイントにもなるため、楽しさを増幅することにフォーカスしている。
- 4 学校への導入では、教職員の存在が重要であり、実際の授業で使いやすい、教育現場に合わせたコンテンツ提供を行っている。

代表的な効果

学びに対する姿勢

- 学習対象を面白さで決める学生にとって、ゲーミフィケーションによるエンターテインメント要素を取り入れた**動機形成**が効果的
- キャンプで生徒自身がやりたいことを決めることにより、目標思考やモチベーションが高められる
- 『テクノロジー魔法学校』ではプログラミングを身に付けることでストーリーを進めるため、成長志向を促す
- ゲームコンテンツやレクリエーションを楽しみながら**プログラミング**を身に付けることができる

知識

※ここでは中高生及び教育機関に提供しているサービスに限定。他に教職員向け研修、社会人向けのDX研修、大学生メンター育成プログラムを提供している

事例④熊本県山鹿市

プログラミング学習と地域のクリエイティブ人材の養成を目的に「山鹿市の魅力が伝わるゲームを作成すること」を目的にした授業「e-City YAMAGA プロジェクト」を開始。現在は全6校に「e-City YAMAGA プロジェクト」を導入し、将来的には全国モデルとして導入を目指している。

取組概要

「山鹿市の魅力が伝わるゲームを作成すること」を目的とした授業「e-City YAMAGA プロジェクト」

1



教育現場にNintendo Switchを導入し、ICT支援員による導入授業を実施

2



生徒は山鹿市の魅力が伝わるゲームを作るために5人チームで活動し、それぞれで制作したパートを合体してゲームを完成させる



授業カリキュラムの最後には工夫した点を含めたプレゼンを実施し、別のチームが制作ゲーム遊ぶ

授業の工夫点

2



ゲームを作るプロセスを体験できる

3



山鹿市の魅力を知ることができる

4



スキルではなく活動全体を評価

ポイント

- 1 Nintendo Switchとプログラミングゲーム「ナビつき！ つくってわかるはじめてゲームプログラミング」を教育現場に取り入れる。
- 2 ゲームを考え、制作し、プレゼンをすることにより、製品企画・開発・プレゼンという一貫したプロセスを体験するという高いレベルの経験ができる。
- 3 生徒は自分でゲームソフトを進めながらプログラミングを学び、教職員の役割は山鹿市の魅力や特徴を教えることが中心となっている。
- 4 評価はプログラミングスキルの優劣に注目するのではなく、「面白いゲームを作ることができれば合格」にすることで、必然的にゲーム制作スキルが必要となり、子どもたちは熱心に何度もブラッシュアップに励むためスキルが自然と身に付く。

代表的な効果

学びに対する姿勢

- ゲームが楽しいため、学習に対する意欲向上と苦手意識の払拭ができる
- ゲーム完成のために子どもは自発的にお互いに教え合いながら学ぶようになる

マインド・スキル

- グループワークのため、自分の担当パートに対する責任感が醸成される
- ゲーム制作する過程で、問題解決力や創造性が養われる

知識

- ゲーム設計を楽しみながらプログラミングを身に付けることができる

事例⑤枚方市（桃太郎電鉄 教育版）

枚方市では桃太郎電鉄（桃鉄）教育版を導入をするとともに、桃鉄を活用した授業設計を共有する「桃研」を通して、コンテンツの活用に対するハードルを下げている。教育現場だけでなく、教職員同士の横のつながりやゲーム会社を巻き込むことにより、学習者のモチベーションや自己効力感を上げている。

取組概要

枚方市立小倉小学校

授業を通して枚方市版の桃鉄を制作することで探究学習をし、ゲーム内に枚方市の駅を追加する

1



導入として桃鉄を遊び、ゲームの要素を知る

2



枚方市マップを作る過程で地理や収益計算などを学習



子どものアイデアを実際にコナミ社にプレゼンする機会を設ける

枚方市教育委員会

3 4



コンテンツ活用方法を共有する桃鉄研究会「桃研」を結成

枚方市立 菅原東小学校

1



高学年を中心に操作性やルールに慣れてから、地理や算数を楽しく学ぶ

ポイント

- 1 子どもの興味関心を引く授業設計をすることは時間がかかり難しいため、優れたコンテンツを適材適所で活用できれば楽しめる授業が作りやすい。
- 2 ゲームは導入時のみに使用。マップを制作するために手本が教科書ではなく、ゲームであることにより、前向きに手本を確認する子どもがより多くなるため、学習の流れが作りやすくて良い。
- 3 桃研で授業設計を共有することで、桃鉄の活用方法に悩んでいる先生の一助になる。
- 4 学校の教職員が一人でも桃研に所属することで、桃鉄の活用に対する不安を解消し、導入につなげることができる。

代表的な効果

学びに 対する姿勢

- ゲームの面白さが子どもの興味を引く
- ゲームを手本とすることで勉強に対する苦手意識を払拭する
- 外部に向けてプレゼンをすることにより、モチベーションが向上

マインド・ スキル

- ゲームで順番を守ることやゲームをする上でのコミュニケーションを通して他者への思いやりを育む
- 枚方市マップを作るためのリサーチ力や説得力のあるプレゼンをするための論理的思考力が養われる

知識

- ゲームを通して地理や算数・数学を楽しく学ぶことができる

ゲーミフィケーション活用上の留意点

ゲーミフィケーションは学習への効果がある一方で、活用においては留意が必要な点があり、対象とする内容やユーザー、目的等を考慮して適切なゲーミフィケーションの取り入れ方を判断する必要がある。

ゲーミフィケーション活用上の留意点



学習科目の難易度が 高いケース

高等教育機関の学習対象となる科目やトピックの難易度が高い場合、ゲーミフィケーションの取り入れ方が困難であり、効果を発揮しづらい。



学習者のモチベーションが 既に高いケース

学習対象そのものに面白みを感じる学習者にとって、キャラクターとともに学ぶ設定やポイントを稼ぐ、競争心を掻き立てる仕掛け等、ゲーミフィケーションが不要もしくは学習内容と組み合わせることによって学習者のモチベーションを下げる逆効果を生む場合がある。



学習目的とゲーム要素が対応 しないケース

ゲーミフィケーションに面白さを出すためにはエンターテインメント性が必須である一方、面白いゲームが必ず教育にも応用できるとは限らないため、コンテンツを調整することが必要な場合がある。

事例①コナミデジタルエンタテインメント（桃太郎電鉄 教育版）

パターン①：ゲーム会社伴走型

桃太郎電鉄シリーズは30年以上続いており、教育機関からの要望により2023年1月から教育機関向けにブラウザ対応の『桃太郎電鉄教育版Lite～日本って面白い～（桃鉄教育版）』を無償で提供。教育機関向けのゲーム仕様に改良し、教育関係者へのサポート体制を強化している。

取組概要



教育版の特徴

- 学びたい地方を限定してのプレイ
- 駅周辺の地理情報やランドマークの情報を表示 ④
- 先生が管理ツールからゲームをコントロール
- 『貧乏神』は出てこない仕様で持ち金の変動しすぎないように調整 ⑤
- 授業で使える白地図シートも提供
- 探究学習にも活用できる『物件編集機能（ベータ版）』を追加

ポイント・効果

- 1 生徒向けには**基本的なルールの説明があるマニュアル**を、先生向けには**管理ツールや授業での活用マニュアル**を、教育機関には**ホワイトリスト登録マニュアル**を提供し、導入のハードルを下げている。
- 2 枚方市では、「**桃太郎電鉄研究会（桃研）**」を毎月開催、ノウハウや成功事例を共有する**コミュニティ**を形成し、教職員同士の横のつながりを強化している。
- 3 コナミ社が定期的に**セミナー開催**や**情報発信**をすることにより、桃鉄を知らない生徒も簡単に参加できるゲームの要素や他校の活用事例を発信するとともに先生同士の交流の場を設定する。
- 4 教育版向けに導入していたランドマークの情報表示機能をゲーム本編に逆輸入する**プラス影響**が出ている。
- 5 **アンケート**を通してゲームバランスを考慮したアップデートをしている。

今後に向けて

- 教材としての利用は始まったばかりであり、ノウハウを蓄積するべく、教材研究や事例共有を行うコミュニティづくりについて、更なる拡大が望まれる
- PCを利用した学びとなるため、授業設計以外にPCの取り扱いに関する環境構築やリテラシー醸成にもつなげていきたい
- 学校・教室のインフラ環境は地域によって異なり、回線速度が一定でない教室の改善などGIGAスクールの進捗と歩調を合わせたい

事例②ユニバーサル志縁センター（Minecraftカップ）

デジタル教育の格差をなくすことを目的に、「Minecraft」を活用した取組を実施しており、社会的意義をテーマにした大会を開催している。保護者へのサポートと理解を高めるためにSNSを活用したグループの運営や定期的なイベントの開催によりコミュニティづくりに励んでいる。

取組概要



5

審査基準

構想力

調査力

技術力

計画遂行力

テーマ性

表現力

ポイント・効果

- 1 Facebookコミュニティには教師、コーチ、保護者、過去参加者等が所属しており、大会に関する質疑応答の場となっている。
- 2 学校からパンフレットを配布したり、自治体や地域パートナーで独自の賞を設置、ワークショップを共同開催したりするなど等、保護者が信頼できる機関が関与することで効果的に**保護者の認知度を高めている**。
- 3 大会以外に**ワークショップや展示会**を実施し、保護者の参加を推奨している。保護者が子どもと一緒に参加する、発表を鑑賞することにより、保護者の理解度が向上。
- 4 大会出場者に**教材を無料で提供**することにより、継続的な参加と保護者の口コミによる認知度の向上。
- 5 Minecraftカップはスポーツと異なり、スキルを評価するのではなく、社会課題に沿った作品を評価するため、芸術発表会に近いことで差別化している。

今後に向けて

大人による 応援サポート

- ・ eスポーツ以外にゲームが評価される機会を増やすことが望ましい
- ・ 保護者からの理解が高まることによって、より子どもが参加しやすくなる

教育環境

- ・ ゲームの内容や活用方法により効果が異なることがより一般的に知られるようになることでゲームを通じたIT環境への接点を増やす

教育関係者

- ・ 関係者のエデュテイメントに対する理解向上により更なる浸透を図る

事例③株式会社セガ エックスディー

セガグループ全体ではエンターテインメントを様々な形で提供しているが、特にBtoBまたはBtoBtoCのサービス提供を目的にゲーミフィケーションサービスを開始。エンターテインメントとクライアントワークのノウハウを組み合わせ、目的に合わせた最適なゲーミフィケーションコンテンツを提供している。

取組概要



ゲーミフィケーションを活用したサービスの効果

得たい効果に合わせてゲーミフィケーションコンテンツを変える必要がある



ポイント・効果

- 1 あるべき体験に合わせて、最適なエンターテインメントをアプリやWEBサービスだけではなくリアルまで含めて様々な形態で提供する。
- 2 ゲーミフィケーションを活用し、楽しそうに見せたり介入すると何かしてもらえる仕組みにしたりすることで、導入ハードルを下げる。
- 3 e-learningや研修でも活用されており、進めていく動線が見えることにより継続を促す等、UIやUXにより継続性を担保している。
- 4 「好きになってもらう」効果を得るためには、ユーザーの嗜好（キャラクター好き、世界観好き、学習内容好き等）に合わせたコンテンツを作成する必要がある。そのためには高いエンターテインメントのノウハウが必要であり、難易度が高い。

今後に向けて

業界への理解

- ゲーミフィケーション市場が成熟し、ゲーミフィケーションに対する理解が浸透することによってより期待値にあったサービスを提供することが可能となる
- マーケティングのGRPのような業界共通の中間指標を整備し、データサンプル数を増やすことによって結果の分析だけでなく、予測までできるようになることが望ましい

人材

- ゲーム制作とCX領域のクライアントワークのスキルが必要であることが浸透し、両方のスキルを備えている人材が増加することが望ましい

ゲーミフィケーションを機能させる主なスキル調査のアプローチ

ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの考え方を定義し、社会課題解決を志す人材に幅広くアプローチする可能性を高める。ゲーミフィケーション事業を展開する企業へのヒアリングと有識者の知見から、求められるスキルセットを取りまとめる。

スキル整備の目的

ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの考え方を整備することで、将来的な人材確保を図り、体験の場を増やす

- ゲーム制作現場は慢性的な人材不足であり、ゲーミフィケーションを担う人材へのリソース配分は限られている
- ゲーミフィケーションが社会課題を解決できるということを啓蒙しつつスキルの考え方を示すことで、社会課題解決を志す人材にアプローチする
- ゲーム制作と現場のニーズをシームレスにつなぐ役割の重要性を示し、**求められるスキルセットの間口の広さ**を見せることで、幅広い業界・業種からのアクセス可能性を示す

アプローチ

- ヒアリングから抽出された示唆を基に、**研究会における有識者による議論**をもって、ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルを整備する
- 「課題解決を目的とするゲーミフィケーションとエンターテインメント目的の従来のゲーム制作では、**スキルセットにおいて異なる点は何か**」という観点から取りまとめる

ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの考え方

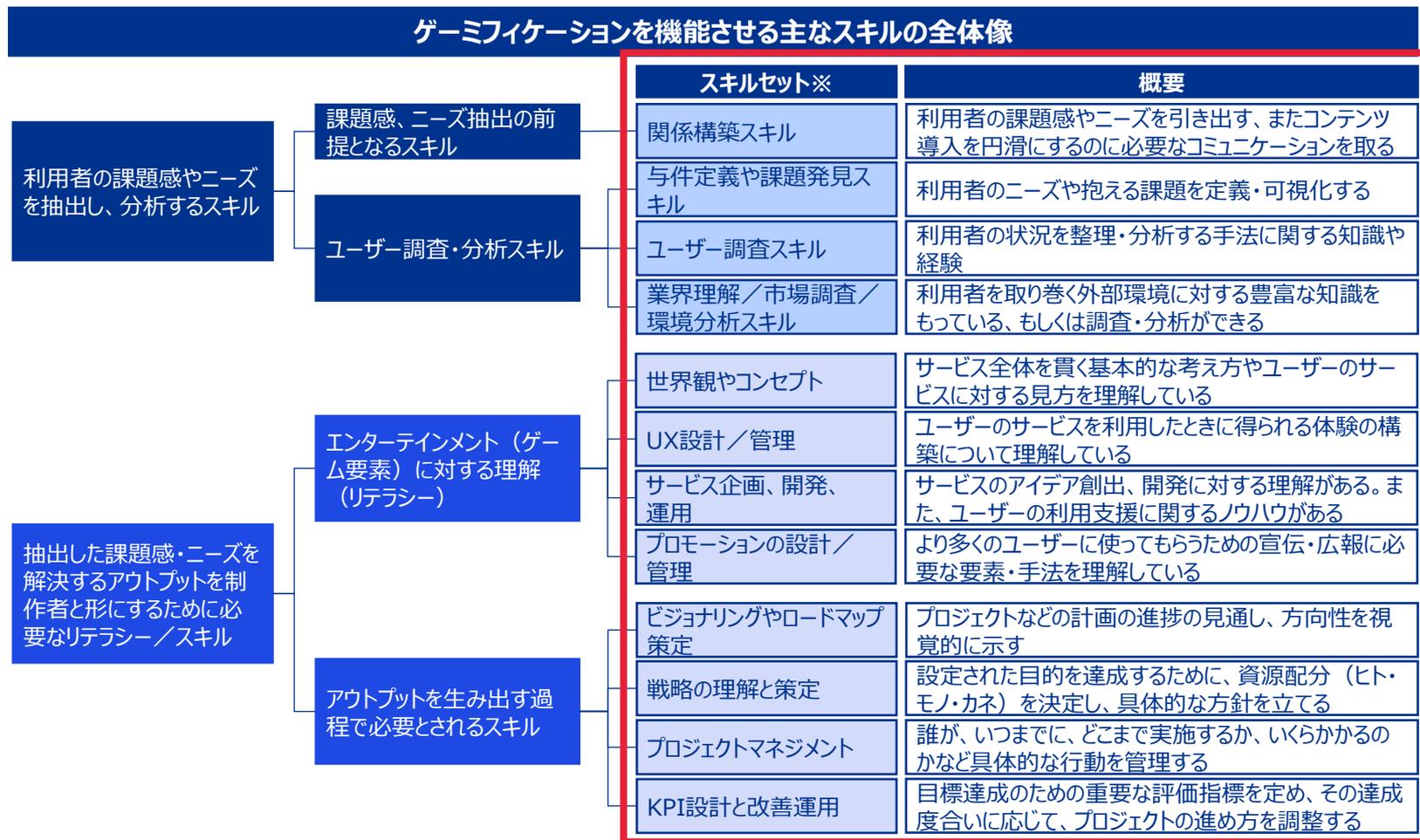
利用される現場において実際に機能するゲーミフィケーションを作り上げるには、利用者の課題感やニーズを汲み取り、その情報をもって制作者とアウトプットについてコンテンツのバランスを調整できる能力が求められる。

ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの考え方



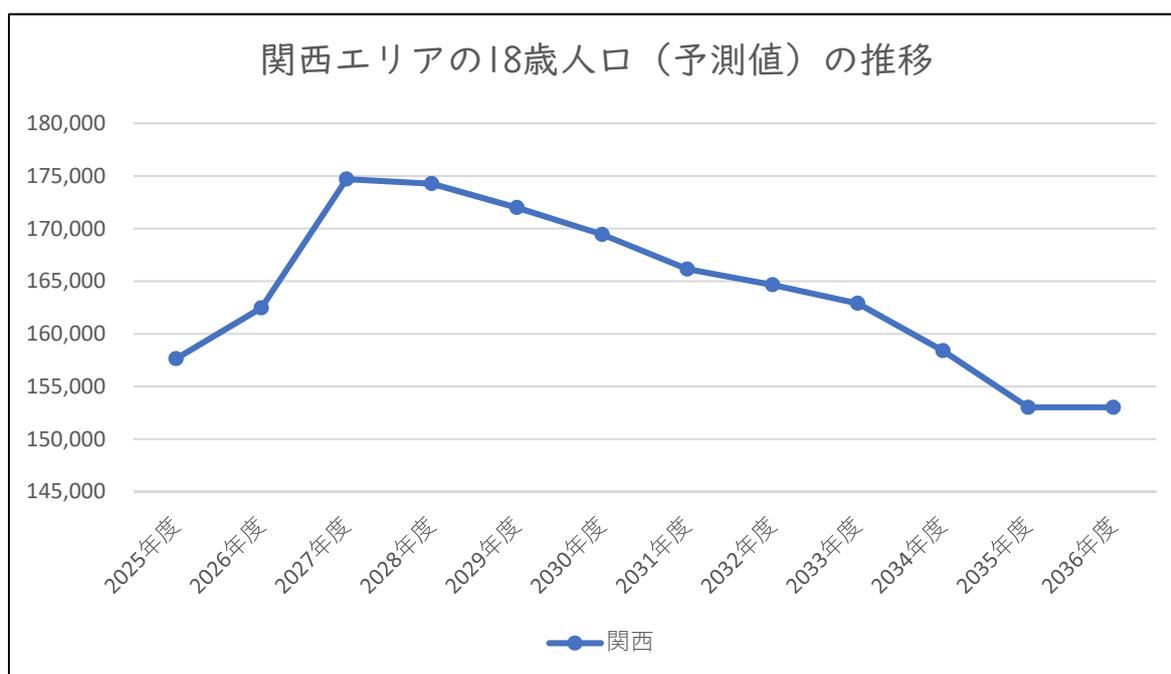
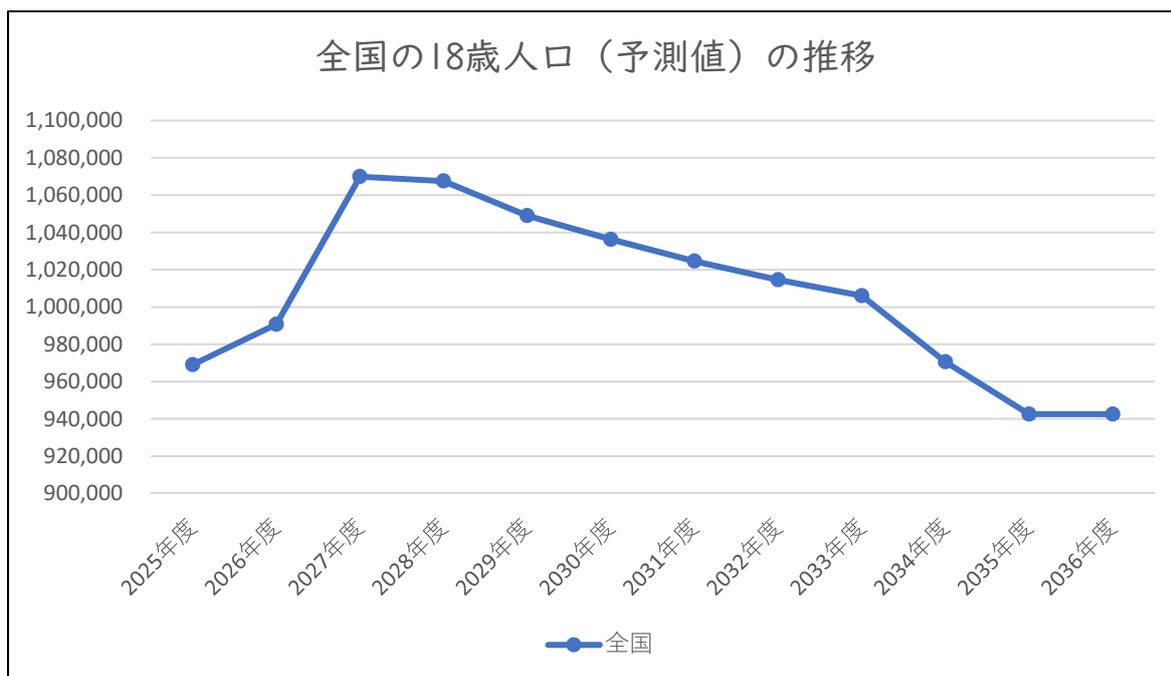
ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルの全体像

ゲーミフィケーションを機能させる主なスキルによって利用者と制作者をつなぎ、ゲーミフィケーションを機能させることが望ましい。



※セガ エクスペリエンス提供資料よりKPMG作成

開設時から10年間の全国と関西の18歳人口の推移



令和6年度の学校基本調査より、算出加工した。各年度における18歳人口は以下のデータを用いた。

2025年度	高校2年生の生徒数＋中等教育学校前期課程2年生
2026年度	高校1年生＋中等教育学校後期課程1年生
2027年度	中学3年生＋中等教育学校前期課程2年生＋義務教育学校9年生
2028年度	中学2年生＋中等教育学校前期課程1年生＋義務教育学校8年生
2029年度	中学1年生＋義務教育学校7年生
2030年度	小学6年生＋義務教育学校6年生
2031年度	小学5年生＋義務教育学校5年生
2032年度	小学4年生＋義務教育学校4年生
2033年度	小学3年生＋義務教育学校3年生
2034年度	小学2年生＋義務教育学校2年生
2035年度	小学1年生＋義務教育学校1年生
2036年度	就学前については、義務教育ではないため小学1年生の生徒数とした。

2. 地域別の動向（大学・学校別）

全国を21の地域に区分した。集計は学校所在地ごととした。

地域区分	年度	集計 学校数	入学定員 A	志願者数 B	受験者数 C	合格者数 D	入学者数 E	志願倍率 B/A	合格率 D/C	歩留率 E/D	入学定員 充足率 E/A
		校	人	人	人	人	人	倍	%	%	%
北海道	R5	23	10,978	34,331	33,504	22,515	10,818	3.13	67.20	48.05	98.54
	R6	24	11,058	33,361	32,571	23,448	10,426	3.02	71.99	44.46	94.28
	増減	1	80	△ 970	△ 933	933	△ 392	△ 0.11	4.79	△ 3.59	△ 4.26
東北 (宮城を除く)	R5	23	5,086	10,690	10,464	7,033	4,272	2.10	67.21	60.74	84.00
	R6	23	5,056	10,021	9,772	6,512	3,951	1.98	66.64	60.67	78.14
	増減	0	△ 30	△ 669	△ 692	△ 521	△ 321	△ 0.12	△ 0.57	△ 0.07	△ 5.86
宮城	R5	11	8,439	30,572	29,988	18,916	8,299	3.62	63.08	43.87	98.34
	R6	12	8,629	29,716	29,160	19,177	8,357	3.44	65.76	43.58	96.85
	増減	1	190	△ 856	△ 828	261	58	△ 0.18	2.68	△ 0.29	△ 1.49
関東 (埼玉、千葉、東京、 神奈川を除く)	R5	24	10,408	39,295	38,238	18,866	10,145	3.78	49.34	53.77	97.47
	R6	24	10,634	40,088	38,972	19,510	10,884	3.77	50.06	55.79	102.35
	増減	0	226	793	734	644	739	△ 0.01	0.72	2.02	4.88
埼玉	R5	26	17,637	73,674	70,329	42,551	17,196	4.18	60.50	40.41	97.50
	R6	25	15,565	67,238	64,117	35,794	14,194	4.32	55.83	39.65	91.19
	増減	△ 1	△ 2,072	△ 6,436	△ 6,212	△ 6,757	△ 3,002	0.14	△ 4.67	△ 0.76	△ 6.31
千葉	R5	26	16,199	181,096	172,912	67,202	15,467	11.18	38.86	23.02	95.48
	R6	26	16,142	175,270	167,647	65,083	15,258	10.86	38.82	23.44	94.52
	増減	0	△ 57	△ 5,826	△ 5,265	△ 2,119	△ 209	△ 0.32	△ 0.04	0.42	△ 0.96
東京	R5	118	184,186	1,625,399	1,543,334	570,084	190,553	8.82	36.94	33.43	103.46
	R6	116	186,339	1,649,086	1,563,707	572,396	190,437	8.85	36.61	33.27	102.20
	増減	△ 2	2,153	23,687	20,373	2,312	△ 116	0.03	△ 0.33	△ 0.16	△ 1.26
神奈川	R5	27	23,316	128,821	121,868	65,867	23,048	5.53	54.05	34.99	98.85
	R6	27	23,355	119,837	112,718	60,564	22,489	5.13	53.73	37.13	96.29
	増減	0	39	△ 8,984	△ 9,150	△ 5,303	△ 559	△ 0.40	△ 0.32	2.14	△ 2.56
甲信越	R5	23	5,874	13,983	13,663	10,195	5,654	2.38	74.62	55.46	96.25
	R6	23	5,954	12,604	12,232	9,551	5,458	2.12	78.08	57.15	91.67
	増減	0	80	△ 1,379	△ 1,431	△ 644	△ 196	△ 0.26	3.46	1.69	△ 4.58
北陸	R5	13	5,724	23,354	22,441	15,475	5,302	4.08	68.96	34.26	92.63
	R6	13	5,784	22,676	21,776	15,605	5,128	3.92	71.66	32.86	88.66
	増減	0	60	△ 678	△ 665	130	△ 174	△ 0.16	2.70	△ 1.40	△ 3.97
東海 (愛知を除く)	R5	21	9,170	31,282	30,344	22,366	8,183	3.41	73.71	36.59	89.24
	R6	21	9,170	29,514	28,830	22,001	8,299	3.22	76.31	37.72	90.50
	増減	0	0	△ 1,768	△ 1,514	△ 365	116	△ 0.19	2.60	1.13	1.26
愛知	R5	45	36,639	264,031	257,066	123,800	37,278	7.21	48.16	30.11	101.74
	R6	45	36,730	268,189	260,967	125,813	36,322	7.30	48.21	28.87	
	増減	0	91	4,158	3,901	2,013	△ 956	0.09	0.05	△ 1.24	△ 2.85
近畿 (京都、大阪、兵庫を除く)	R5	14	4,553	15,718	15,137	9,146	3,875	3.45	60.42	42.37	85.11
	R6	14	4,488	13,452	13,008	8,846	3,630	3.00	68.00	41.04	80.88
	増減	0	△ 65	△ 2,266	△ 2,129	△ 300	△ 245	△ 0.45	7.58	△ 1.33	△ 4.23
京都	R5	26	37,215	376,530	357,741	137,971	37,726	10.12	38.57	27.34	101.37
	R6	26	37,317	369,753	352,697	134,254	36,733	9.91	38.06	27.36	98.44
	増減	0	102	△ 6,777	△ 5,044	△ 3,717	△ 993	△ 0.21	△ 0.51	0.02	△ 2.93
大阪	R5	53	49,585	502,691	478,851	172,045	50,271	10.14	35.93	29.22	101.38
	R6	52	49,858	498,768	475,220	179,257	50,588	10.00	37.72	28.22	101.46
	増減	△ 1	273	△ 3,923	△ 3,631	7,212	317	△ 0.14	1.79	△ 1.00	0.08
兵庫	R5	28	23,902	140,774	133,029	65,346	22,461	5.89	49.12	34.37	93.97
	R6	27	23,662	150,114	141,527	66,264	22,448	6.34	46.82	33.88	94.87
	増減	△ 1	△ 240	9,340	8,498	918	△ 13	0.45	△ 2.30	△ 0.49	0.90
中国 (広島を除く)	R5	21	8,767	24,248	23,571	16,157	7,146	2.77	68.55	44.23	81.51
	R6	21	8,957	21,781	21,190	14,533	7,014	2.43	68.58	48.26	78.31
	増減	0	190	△ 2,467	△ 2,381	△ 1,624	△ 132	△ 0.34	0.03	4.03	△ 3.20
広島	R5	14	9,013	33,511	32,852	22,292	8,290	3.72	67.86	37.19	91.98
	R6	14	9,008	35,749	35,243	24,967	7,808	3.97	70.84	31.27	86.68
	増減	0	△ 5	2,238	2,391	2,675	△ 482	0.25	2.98	△ 5.92	△ 5.30
四国	R5	9	4,355	10,073	9,886	8,582	3,677	2.31	86.81	42.85	84.43
	R6	10	4,425	9,295	9,111	8,316	3,373	2.10	91.27	40.56	76.23
	増減	1	70	△ 778	△ 775	△ 266	△ 304	△ 0.21	4.46	△ 2.29	△ 8.20
九州 (福岡を除く)	R5	28	12,305	29,658	29,249	21,394	11,675	2.41	73.14	54.57	94.88
	R6	28	12,300	28,277	27,625	21,164	11,604	2.30	76.61	54.83	94.34
	増減	0	△ 5	△ 1,381	△ 1,624	△ 230	△ 71	△ 0.11	3.47	0.26	△ 0.54
福岡	R5	27	19,284	123,070	119,341	56,221	19,263	6.38	47.11	34.26	99.89
	R6	27	19,443	119,682	116,444	57,625	20,329	6.16	49.49	35.28	104.56
	増減	0	159	△ 3,388	△ 2,897	1,404	1,066	△ 0.22	2.38	1.02	4.67
全国計	R5	600	502,635	3,712,801	3,543,808	1,494,024	500,599	7.39	42.16	33.51	99.59
	R6	598	503,874	3,704,471	3,534,534	1,490,680	494,730	7.35	42.17	33.19	98.19
	増減	△ 2	1,239	△ 8,330	△ 9,274	△ 3,344	△ 5,869	△ 0.04	0.01	△ 0.32	△ 1.40

2. 地域別の動向（大学・学校別）

全国を21の地域に区分した。集計は学校所在地ごととした。

地域区分	年度	集計 学校数	入学定員 A	志願者数 B	受験者数 C	合格者数 D	入学者数 E	志願倍率 B/A	合格率 D/C	歩留率 E/D	入学定員 充足率 E/A
		校	人	人	人	人	人	倍	%	%	%
北海道	R4	24	11,158	40,092	39,128	25,803	11,402	3.59	65.95	44.19	102.19
	R5	23	10,978	35,389	34,472	23,249	10,818	3.22	67.44	46.53	98.54
	増減	△ 1	△ 180	△ 4,703	△ 4,656	△ 2,554	△ 584	△ 0.37	1.49	2.34	△ 3.65
東北 (宮城を除く)	R4	22	4,992	11,760	11,465	7,615	4,578	2.36	66.42	60.12	91.71
	R5	23	5,086	10,690	10,464	7,033	4,272	2.10	67.21	60.74	84.00
	増減	1	94	△ 1,070	△ 1,001	△ 582	△ 306	△ 0.26	0.79	0.62	△ 7.71
宮城	R4	11	8,389	33,887	33,114	19,601	8,558	4.04	59.19	43.66	102.01
	R5	11	8,439	30,572	29,988	18,916	8,299	3.62	63.08	43.87	98.34
	増減	0	50	△ 3,315	△ 3,126	△ 685	△ 259	△ 0.42	3.89	0.21	△ 3.67
関東 (埼玉、千葉、東京、 神奈川を除く)	R4	25	11,638	47,582	45,506	21,727	11,579	4.09	47.75	53.29	99.49
	R5	24	10,408	39,295	38,238	18,866	10,145	3.78	49.34	53.77	97.47
	増減	△ 1	△ 1,230	△ 8,287	△ 7,268	△ 2,861	△ 1,434	△ 0.31	1.59	0.48	△ 2.02
埼玉	R4	26	17,612	80,697	76,933	44,746	17,576	4.58	58.16	39.28	99.80
	R5	26	17,637	73,674	70,329	42,551	17,196	4.18	60.50	40.41	97.50
	増減	0	25	△ 7,023	△ 6,604	△ 2,195	△ 380	△ 0.40	2.34	1.13	△ 2.30
千葉	R4	25	14,644	177,722	169,691	61,944	14,272	12.14	36.50	23.04	97.46
	R5	26	16,199	181,096	172,912	67,202	15,467	11.18	38.86	23.02	95.48
	増減	1	1,555	3,374	3,221	5,258	1,195	△ 0.96	2.36	△ 0.02	△ 1.98
東京	R4	117	183,031	1,652,726	1,564,947	566,376	189,405	9.03	36.19	33.44	103.48
	R5	118	184,186	1,625,399	1,543,334	570,084	190,553	8.82	36.94	33.43	103.46
	増減	1	1,155	△ 27,327	△ 21,613	3,708	1,148	△ 0.21	0.75	△ 0.01	△ 0.02
神奈川	R4	25	22,824	136,026	128,819	65,036	22,899	5.96	50.49	35.21	100.33
	R5	27	23,316	128,821	121,868	65,867	23,048	5.53	54.05	34.99	98.85
	増減	2	492	△ 7,205	△ 6,951	831	149	△ 0.43	3.56	△ 0.22	△ 1.48
甲信越	R4	23	5,759	14,975	14,632	10,096	5,656	2.60	69.00	56.02	98.21
	R5	23	5,874	13,983	13,663	10,195	5,654	2.38	74.62	55.46	96.25
	増減	0	115	△ 992	△ 969	99	△ 2	△ 0.22	5.62	△ 0.56	△ 1.96
北陸	R4	13	5,549	26,755	25,745	15,467	5,429	4.82	60.08	35.10	97.84
	R5	13	5,724	23,354	22,441	15,475	5,302	4.08	68.96	34.26	92.63
	増減	0	175	△ 3,401	△ 3,304	8	△ 127	△ 0.74	8.88	△ 0.84	△ 5.21
東海 (愛知を除く)	R4	21	8,940	38,545	37,444	22,511	8,313	4.31	60.12	36.93	92.99
	R5	21	9,170	31,282	30,344	22,366	8,183	3.41	73.71	36.59	89.24
	増減	0	230	△ 7,263	△ 7,100	△ 145	△ 130	△ 0.90	13.59	△ 0.34	△ 3.75
愛知	R4	45	36,659	279,783	271,716	130,430	37,416	7.63	48.00	28.69	102.06
	R5	45	36,639	264,031	257,066	123,800	37,278	7.21	48.16	30.11	101.74
	増減	0	△ 20	△ 15,752	△ 14,650	△ 6,630	△ 138	△ 0.42	0.16	1.42	△ 0.32
近畿 (京都、大阪、兵庫を除く)	R4	15	4,533	20,007	19,329	9,640	4,100	4.41	49.87	42.53	90.45
	R5	14	4,553	15,718	15,137	9,146	3,875	3.45	60.42	42.37	85.11
	増減	△ 1	20	△ 4,289	△ 4,192	△ 494	△ 225	△ 0.96	10.55	△ 0.16	△ 5.34
京都	R4	26	36,934	364,250	348,114	139,098	37,414	9.86	39.96	26.90	101.30
	R5	26	37,215	376,542	360,319	137,971	37,726	10.12	38.29	27.34	101.37
	増減	0	281	12,292	12,205	△ 1,127	312	0.26	△ 1.67	0.44	0.07
大阪	R4	53	48,515	523,262	495,322	176,774	49,956	10.79	35.69	28.26	102.97
	R5	53	49,585	502,690	478,850	172,045	50,271	10.14	35.93	29.22	101.38
	増減	0	1,070	△ 20,572	△ 16,472	△ 4,729	315	△ 0.65	0.24	0.96	△ 1.59
兵庫	R4	28	23,523	142,177	134,631	66,551	22,791	6.04	49.43	34.25	96.89
	R5	28	23,902	140,774	133,029	65,346	22,461	5.89	49.12	34.37	93.97
	増減	0	379	△ 1,403	△ 1,602	△ 1,205	△ 330	△ 0.15	△ 0.31	0.12	△ 2.92
中国 (広島を除く)	R4	21	8,672	24,864	24,182	16,830	7,577	2.87	69.60	45.02	87.37
	R5	21	8,767	24,205	23,526	16,157	7,146	2.76	68.68	44.23	81.51
	増減	0	95	△ 659	△ 656	△ 673	△ 431	△ 0.11	△ 0.92	△ 0.79	△ 5.86
広島	R4	14	9,013	36,876	36,152	22,773	8,604	4.09	62.99	37.78	95.46
	R5	14	9,013	33,511	32,852	22,292	8,290	3.72	67.86	37.19	91.98
	増減	0	0	△ 3,365	△ 3,300	△ 481	△ 314	△ 0.37	4.87	△ 0.59	△ 3.48
四国	R4	9	4,355	11,796	11,594	9,074	3,912	2.71	78.26	43.11	89.83
	R5	9	4,355	10,073	9,886	8,582	3,677	2.31	86.81	42.85	84.43
	増減	0	0	△ 1,723	△ 1,708	△ 492	△ 235	△ 0.40	8.55	△ 0.26	△ 5.40
九州 (福岡を除く)	R4	28	11,925	31,197	30,662	21,208	11,527	2.62	69.17	54.35	96.66
	R5	28	12,305	29,658	29,249	21,394	11,675	2.41	73.14	54.57	94.88
	増減	0	380	△ 1,539	△ 1,413	186	148	△ 0.21	3.97	0.22	△ 1.78
福岡	R4	27	19,274	127,507	123,869	55,461	19,230	6.62	44.77	34.67	99.77
	R5	27	19,284	123,070	119,341	56,221	19,263	6.38	47.11	34.26	99.89
	増減	0	10	△ 4,437	△ 4,528	760	33	△ 0.24	2.34	△ 0.41	0.12
全国計	R4	598	497,939	3,822,486	3,642,995	1,508,761	502,194	7.68	41.42	33.29	100.85
	R5	600	502,635	3,713,827	3,547,308	1,494,758	500,599	7.39	42.14	33.49	99.59
	増減	2	4,696	△ 108,659	△ 95,687	△ 14,003	△ 1,595	△ 0.29	0.72	0.20	△ 1.26

4. 学部系統別の動向（大学）

全学部を『今日の私学財政』の系統区分と同様に区分した（学部系統区分については、27ページを参照）。

系統区分	年度	集計 学部数	入学定員 A	志願者数 B	受験者数 C	合格者数 D	入学者数 E	志願倍率 B/A	合格率 D/C	歩留率 E/D	入学定員 充足率 E/A
		学部	人	人	人	人	人	倍	%	%	%
医学	R5	31	4,153	102,449	94,948	9,455	4,171	24.67	9.96	44.11	100.43
	R6	31	4,243	113,753	105,149	9,751	4,261	26.81	9.27	43.70	100.42
	増減	0	90	11,304	10,201	296	90	2.14	△ 0.69	△ 0.41	△ 0.01
歯学	R5	17	1,995	7,423	6,811	3,875	1,566	3.72	56.89	40.41	78.50
	R6	17	1,995	7,982	7,286	3,795	1,525	4.00	52.09	40.18	76.44
	増減	0	0	559	475	△ 80	△ 41	0.28	△ 4.80	△ 0.23	△ 2.06
薬学	R5	60	11,276	74,627	69,834	32,753	10,674	6.62	46.90	32.59	94.66
	R6	62	11,416	71,663	67,239	31,993	10,304	6.28	47.58	32.21	90.26
	増減	2	140	△ 2,964	△ 2,595	△ 760	△ 370	△ 0.34	0.68	△ 0.38	△ 4.40
保健系	R5	272	40,720	171,920	164,994	80,009	39,414	4.22	48.49	49.26	96.79
	R6	279	41,435	153,563	147,498	78,305	37,724	3.71	53.09	48.18	91.04
	増減	7	715	△ 18,357	△ 17,496	△ 1,704	△ 1,690	△ 0.51	4.60	△ 1.08	△ 5.75
理・工学系	R5	172	60,899	745,076	709,765	293,618	62,044	12.23	41.37	21.13	101.88
	R6	171	60,725	753,291	718,490	298,211	60,355	12.40	41.51	20.24	99.39
	増減	△ 1	△ 174	8,215	8,725	4,593	△ 1,689	0.17	0.14	△ 0.89	△ 2.49
農学系	R5	25	8,850	82,069	77,130	32,361	9,144	9.27	41.96	28.26	103.32
	R6	25	8,890	86,942	82,152	31,883	9,028	9.78	38.81	28.32	101.55
	増減	0	40	4,873	5,022	△ 478	△ 116	0.51	△ 3.15	0.06	△ 1.77
人文科学系	R5	251	68,526	474,386	455,194	206,138	65,979	6.92	45.29	32.01	96.28
	R6	252	68,939	486,534	466,734	209,248	66,154	7.06	44.83	31.62	95.96
	増減	1	413	12,148	11,540	3,110	175	0.14	△ 0.46	△ 0.39	△ 0.32
社会科学系	R5	541	174,614	1,355,134	1,295,485	519,139	179,337	7.76	40.07	34.55	102.70
	R6	543	174,681	1,338,226	1,278,347	517,288	179,019	7.66	40.47	34.61	102.48
	増減	2	67	△ 16,908	△ 17,138	△ 1,851	△ 318	△ 0.10	0.40	0.06	△ 0.22
家政学	R5	81	15,113	46,651	44,251	26,088	13,452	3.09	58.95	51.56	89.01
	R6	82	15,114	41,015	38,585	24,687	12,662	2.71	63.98	51.29	83.78
	増減	1	1	△ 5,636	△ 5,666	△ 1,401	△ 790	△ 0.38	5.03	△ 0.27	△ 5.23
教育学	R5	114	19,038	90,525	86,541	43,267	17,433	4.75	50.00	40.29	91.57
	R6	115	18,838	89,036	84,860	42,165	17,244	4.73	49.69	40.90	91.54
	増減	1	△ 200	△ 1,489	△ 1,681	△ 1,102	△ 189	△ 0.02	△ 0.31	0.61	△ 0.03
体育学	R5	11	5,190	10,413	10,184	7,102	5,191	2.01	69.74	73.09	100.02
	R6	10	4,670	9,417	9,121	6,129	4,579	2.02	67.20	74.71	98.05
	増減	△ 1	△ 520	△ 996	△ 1,063	△ 973	△ 612	0.01	△ 2.54	1.62	△ 1.97
芸術系	R5	57	14,448	60,391	57,834	24,676	15,217	4.18	42.67	61.67	105.32
	R6	56	14,500	63,311	60,393	24,222	15,191	4.37	40.11	62.72	104.77
	増減	△ 1	52	2,920	2,559	△ 454	△ 26	0.19	△ 2.56	1.05	△ 0.55
その他	R5	318	77,813	491,737	470,837	215,543	76,977	6.32	45.78	35.71	98.93
	R6	327	78,428	489,738	468,680	213,003	76,684	6.24	45.45	36.00	97.78
	増減	9	615	△ 1,999	△ 2,157	△ 2,540	△ 293	△ 0.08	△ 0.33	0.29	△ 1.15
合計	R5	1,950	502,635	3,712,801	3,543,808	1,494,024	500,599	7.39	42.16	33.51	99.59
	R6	1,970	503,874	3,704,471	3,534,534	1,490,680	494,730	7.35	42.17	33.19	98.19
	増減	20	1,239	△ 8,330	△ 9,274	△ 3,344	△ 5,869	△ 0.04	0.01	△ 0.32	△ 1.40

4. 学部系統別の動向（大学）

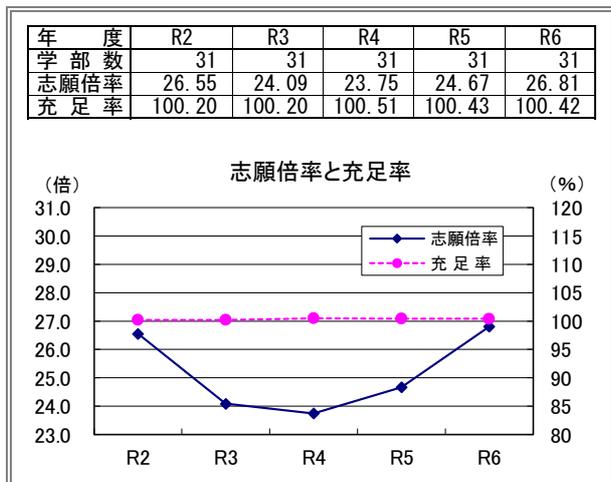
全学部を『今日の私学財政』の系統区分と同様に区分した（学部系統区分については、27ページを参照）。

系統区分	年度	集計 学部数	入学定員 A	志願者数 B	受験者数 C	合格者数 D	入学者数 E	志願倍率 B/A	合格率 D/C	歩留率 E/D	入学定員 充足率 E/A
		学部	人	人	人	人	人	倍	%	%	%
医学	R4	31	4,125	97,957	90,253	9,634	4,146	23.75	10.67	43.04	100.51
	R5	31	4,153	102,448	94,947	9,455	4,171	24.67	9.96	44.11	100.43
	増減	0	28	4,491	4,694	△ 179	25	0.92	△ 0.71	1.07	△ 0.08
歯学	R4	17	2,015	7,773	7,038	3,800	1,534	3.86	53.99	40.37	76.13
	R5	17	1,995	7,423	6,811	3,875	1,566	3.72	56.89	40.41	78.50
	増減	0	△ 20	△ 350	△ 227	75	32	△ 0.14	2.90	0.04	2.37
薬学	R4	60	11,391	76,635	71,916	33,351	10,798	6.73	46.37	32.38	94.79
	R5	60	11,276	74,627	69,940	32,753	10,674	6.62	46.83	32.59	94.66
	増減	0	△ 115	△ 2,008	△ 1,976	△ 598	△ 124	△ 0.11	0.46	0.21	△ 0.13
保健系	R4	266	39,729	184,961	177,173	81,466	39,444	4.66	45.98	48.42	99.28
	R5	272	40,720	171,927	165,001	80,009	39,414	4.22	48.49	49.26	96.79
	増減	6	991	△ 13,034	△ 12,172	△ 1,457	△ 30	△ 0.44	2.51	0.84	△ 2.49
理・工学系	R4	166	62,294	777,971	742,100	296,505	65,001	12.49	39.95	21.92	104.35
	R5	172	60,899	745,078	710,622	293,618	62,044	12.23	41.32	21.13	101.88
	増減	6	△ 1,395	△ 32,893	△ 31,478	△ 2,887	△ 2,957	△ 0.26	1.37	△ 0.79	△ 2.47
農学系	R4	25	8,875	79,742	73,968	33,997	9,110	8.99	45.96	26.80	102.65
	R5	25	8,850	82,069	77,130	32,361	9,144	9.27	41.96	28.26	103.32
	増減	0	△ 25	2,327	3,162	△ 1,636	34	0.28	△ 4.00	1.46	0.67
人文科学系	R4	250	68,634	498,558	477,386	212,472	67,898	7.26	44.51	31.96	98.93
	R5	251	68,526	474,386	455,464	206,138	65,979	6.92	45.26	32.01	96.28
	増減	1	△ 108	△ 24,172	△ 21,922	△ 6,334	△ 1,919	△ 0.34	0.75	0.05	△ 2.65
社会科学系	R4	528	171,944	1,379,714	1,315,956	518,994	176,631	8.02	39.44	34.03	102.73
	R5	541	174,614	1,355,137	1,296,383	519,139	179,337	7.76	40.05	34.55	102.70
	増減	13	2,670	△ 24,577	△ 19,573	145	2,706	△ 0.26	0.61	0.52	△ 0.03
家政学	R4	82	15,758	57,521	54,374	31,209	15,015	3.65	57.40	48.11	95.28
	R5	81	15,113	46,651	44,251	26,088	13,452	3.09	58.95	51.56	89.01
	増減	△ 1	△ 645	△ 10,870	△ 10,123	△ 5,121	△ 1,563	△ 0.56	1.55	3.45	△ 6.27
教育学	R4	108	18,165	97,469	93,061	43,022	16,951	5.37	46.23	39.40	93.32
	R5	113	18,708	87,385	83,473	42,230	17,094	4.67	50.59	40.48	91.37
	増減	5	543	△ 10,084	△ 9,588	△ 792	143	△ 0.70	4.36	1.08	△ 1.95
体育学	R4	11	5,190	12,619	12,271	7,751	5,409	2.43	63.17	69.78	104.22
	R5	11	5,190	10,413	10,184	7,102	5,191	2.01	69.74	73.09	100.02
	増減	0	0	△ 2,206	△ 2,087	△ 649	△ 218	△ 0.42	6.57	3.31	△ 4.20
芸術系	R4	56	14,083	56,788	54,183	23,611	14,858	4.03	43.58	62.93	105.50
	R5	57	14,448	60,391	57,834	24,676	15,217	4.18	42.67	61.67	105.32
	増減	1	365	3,603	3,651	1,065	359	0.15	△ 0.91	△ 1.26	△ 0.18
その他	R4	308	75,736	494,778	473,316	212,949	75,399	6.53	44.99	35.41	99.56
	R5	319	78,143	495,892	475,268	217,314	77,316	6.35	45.72	35.58	98.94
	増減	11	2,407	1,114	1,952	4,365	1,917	△ 0.18	0.73	0.17	△ 0.62
合計	R4	1,908	497,939	3,822,486	3,642,995	1,508,761	502,194	7.68	41.42	33.29	100.85
	R5	1,950	502,635	3,713,827	3,547,308	1,494,758	500,599	7.39	42.14	33.49	99.59
	増減	42	4,696	△ 108,659	△ 95,687	△ 14,003	△ 1,595	△ 0.29	0.72	0.20	△ 1.26

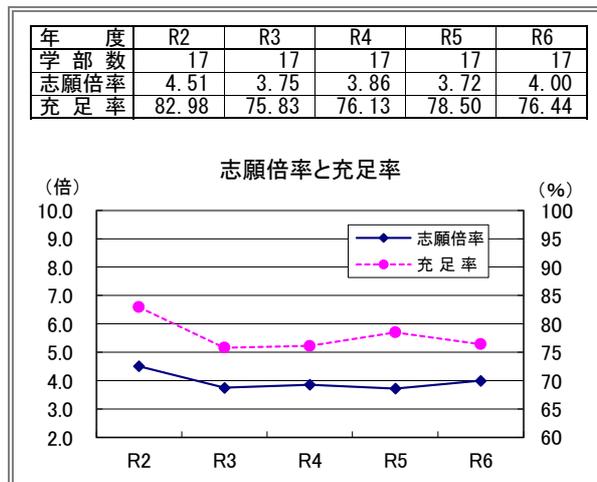
学部系統別の動向 過去5カ年の推移（大学）

過去5カ年における学部系統別の学部数、志願倍率、入学定員充足率を下表に示した。

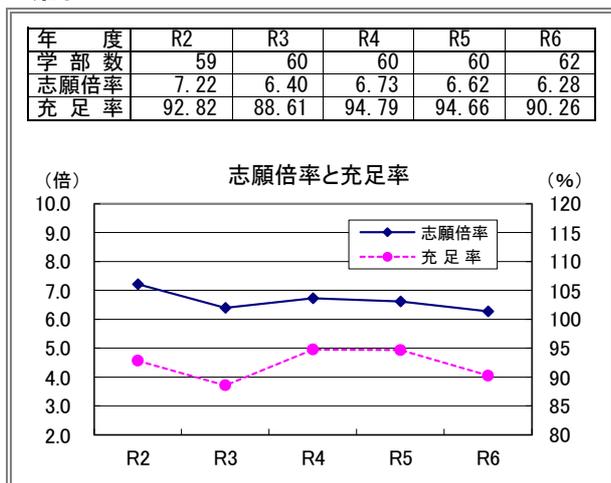
医学



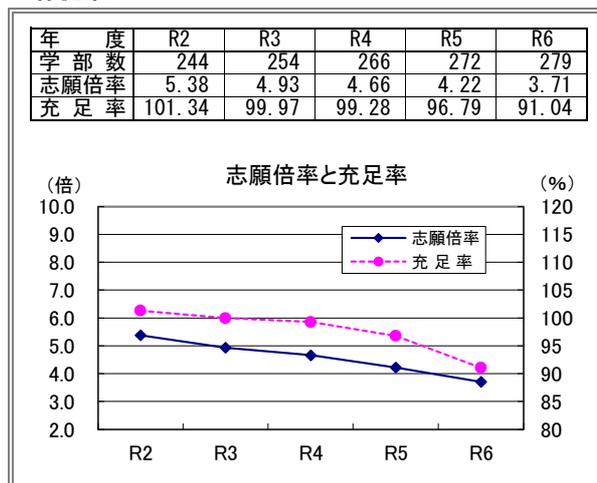
歯学



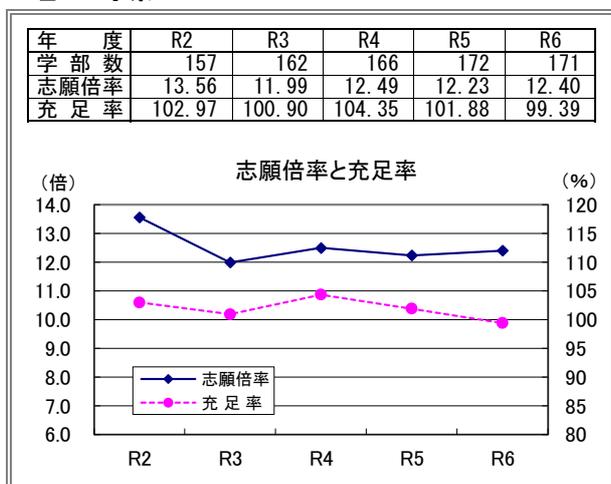
薬学



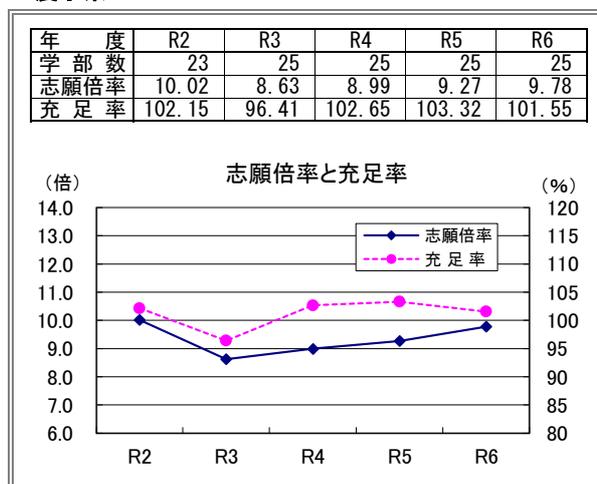
保健系



理・工学系

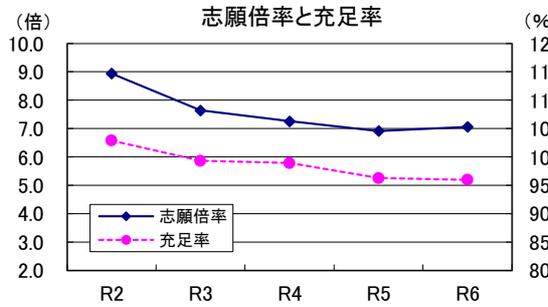


農学系



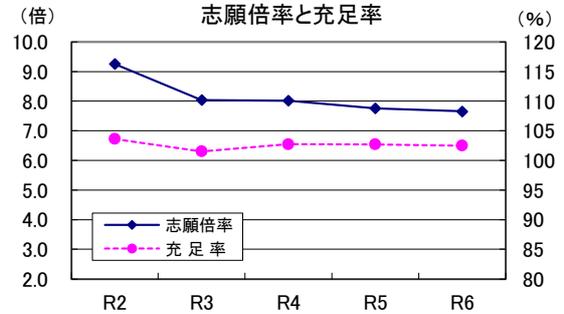
人文科学系

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	245	245	250	251	252
志 願 倍 率	8.94	7.64	7.26	6.92	7.06
充 足 率	102.88	99.30	98.93	96.28	95.96



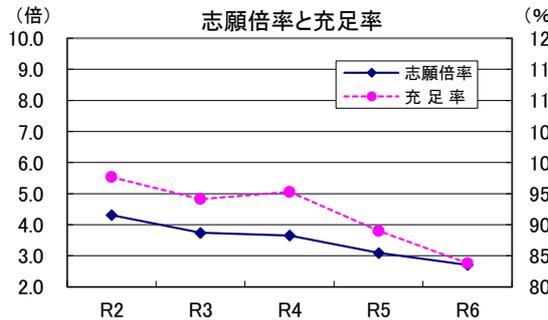
社会科学系

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	520	526	528	541	543
志 願 倍 率	9.26	8.04	8.02	7.76	7.66
充 足 率	103.65	101.56	102.73	102.70	102.48



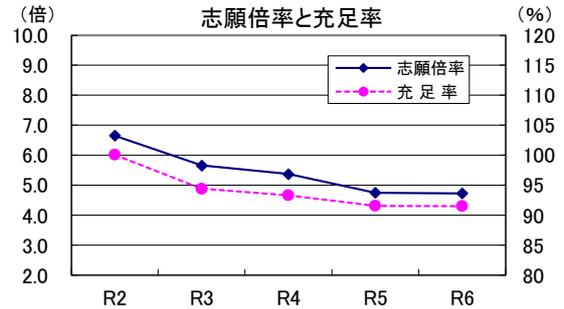
家政学

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	84	83	82	81	82
志 願 倍 率	4.31	3.74	3.65	3.09	2.71
充 足 率	97.67	94.11	95.28	89.01	83.78



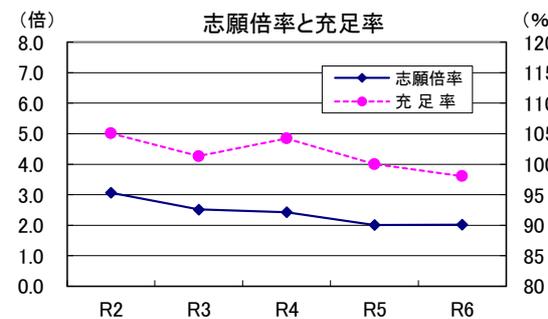
教育学

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	103	104	108	114	115
志 願 倍 率	6.66	5.66	5.37	4.75	4.73
充 足 率	100.09	94.40	93.32	91.57	91.54



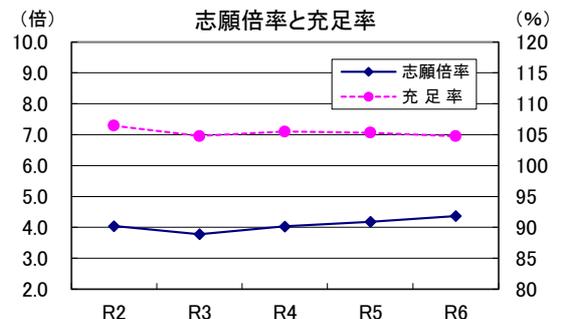
体育学

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	11	11	11	11	10
志 願 倍 率	3.07	2.52	2.43	2.01	2.02
充 足 率	105.06	101.31	104.22	100.02	98.05



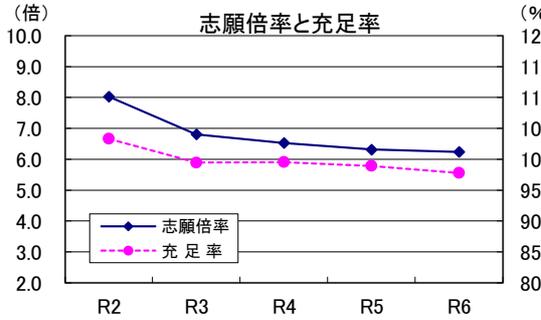
芸術系

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	58	56	56	57	56
志 願 倍 率	4.04	3.78	4.03	4.18	4.37
充 足 率	106.45	104.78	105.50	105.32	104.77



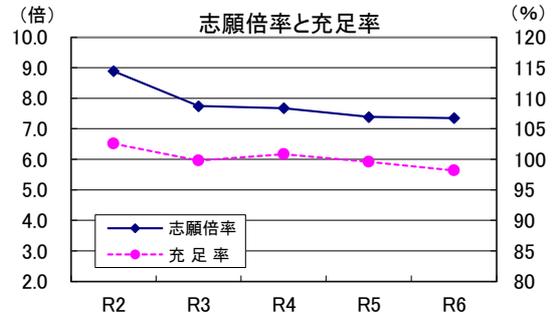
その他

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	297	304	308	318	327
志願倍率	8.03	6.81	6.53	6.32	6.24
充 足 率	103.34	99.48	99.56	98.93	97.78



合計

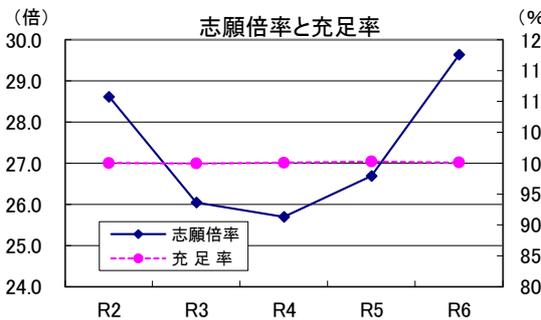
年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	1,849	1,878	1,908	1,950	1,970
志願倍率	8.90	7.74	7.68	7.39	7.35
充 足 率	102.61	99.81	100.85	99.59	98.19



参 考

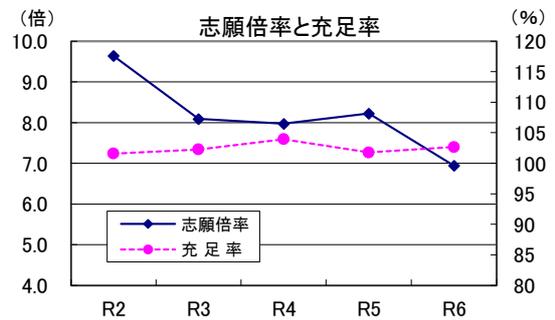
医学部（6年制）

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	31	31	31	31	31
志願倍率	28.62	26.05	25.70	26.69	29.64
充 足 率	100.03	99.95	100.08	100.27	100.11



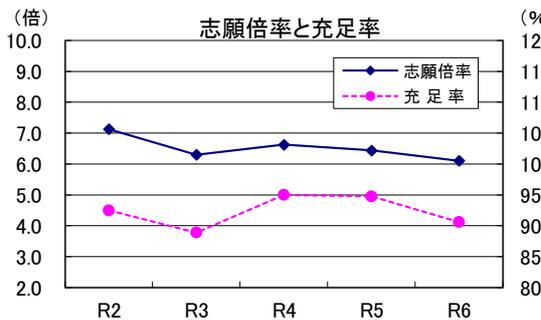
医学部（4年制）

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	5	5	5	5	5
志願倍率	9.64	8.09	7.97	8.22	6.94
充 足 率	101.57	102.25	103.96	101.76	102.65



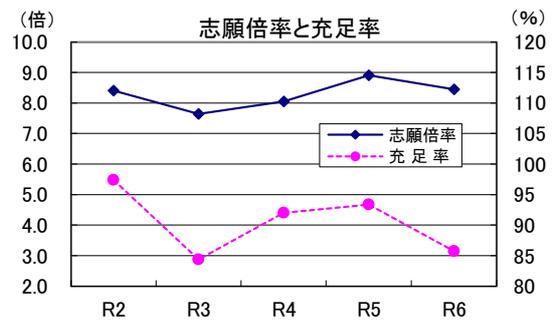
薬学部（6年制）

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	59	60	60	60	62
志願倍率	7.13	6.30	6.63	6.44	6.11
充 足 率	92.49	88.92	95.01	94.76	90.62



薬学部（4年制）

年 度	R2	R3	R4	R5	R6
学 部 数	13	13	14	14	14
志願倍率	8.41	7.65	8.05	8.91	8.45
充 足 率	97.39	84.40	92.02	93.37	85.75

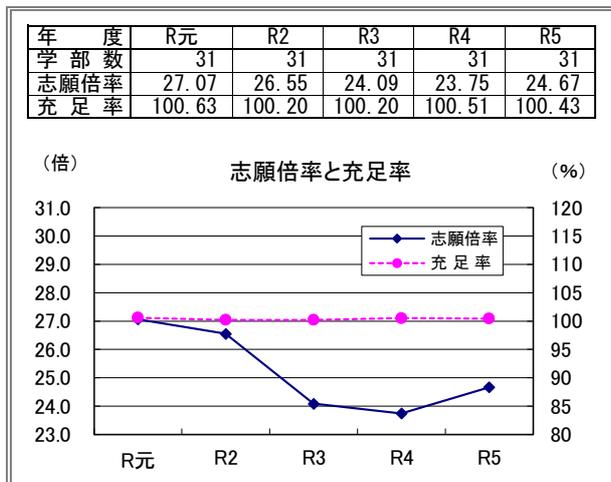


※医学、理・工学系、農学系、体育学、医学部の志願倍率目盛、歯学の充足率目盛は他の系統と異なる。

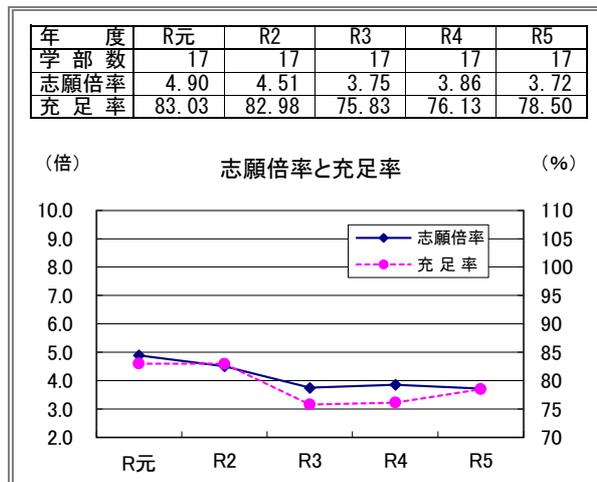
学部系統別の動向 過去5カ年の推移（大学）

過去5カ年における学部系統別の学部数、志願倍率、入学定員充足率を下表に示した。

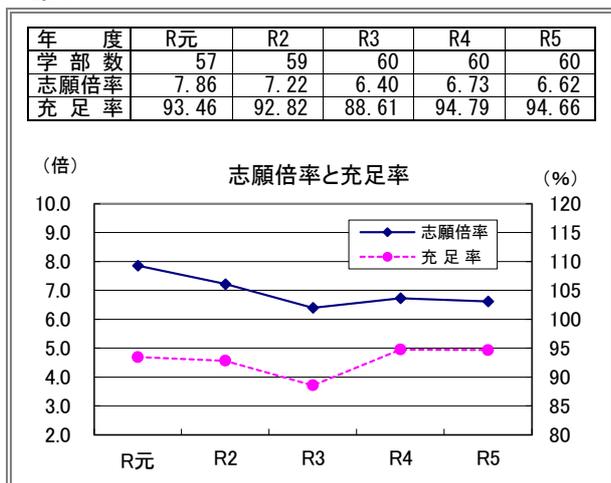
医学



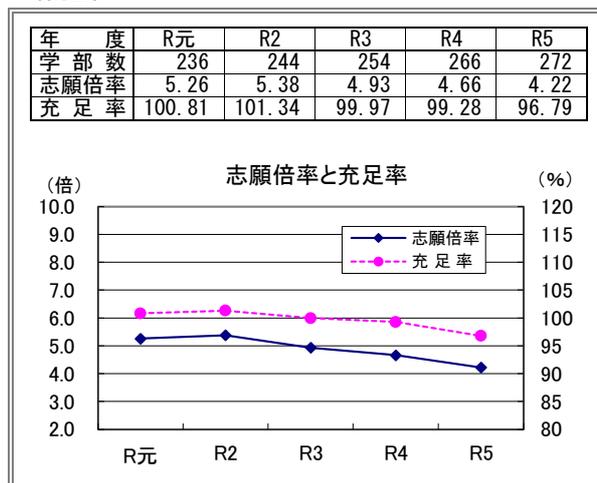
歯学



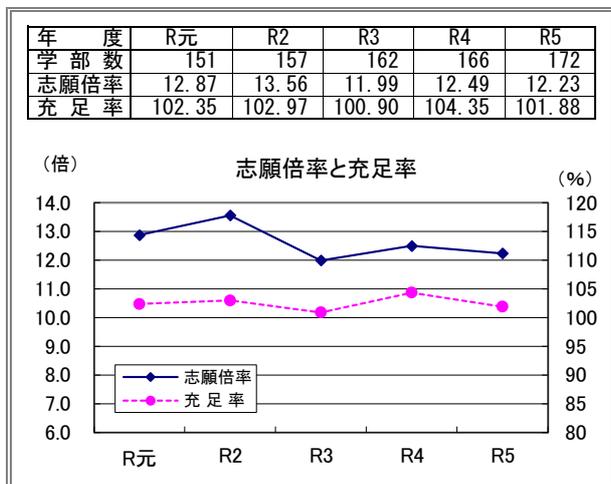
薬学



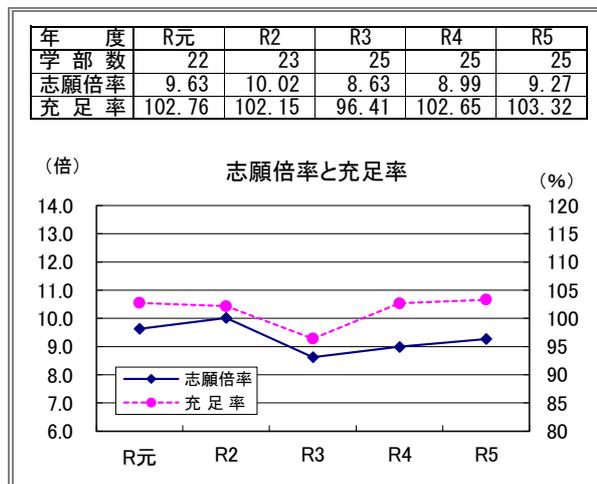
保健系



理・工学系

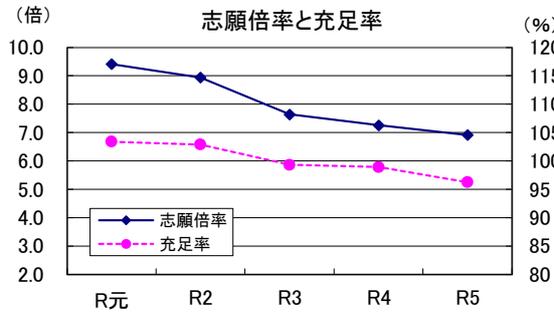


農学系



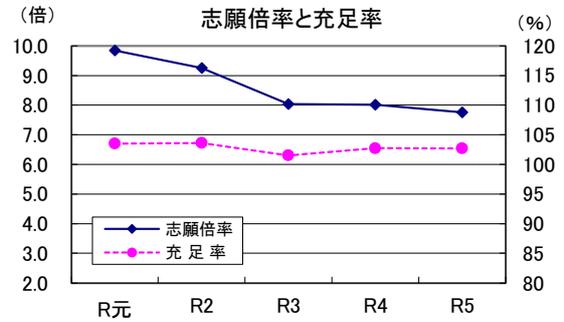
人文科学系

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	243	245	245	250	251
志願倍率	9.41	8.94	7.64	7.26	6.92
充 足 率	103.40	102.88	99.30	98.93	96.28



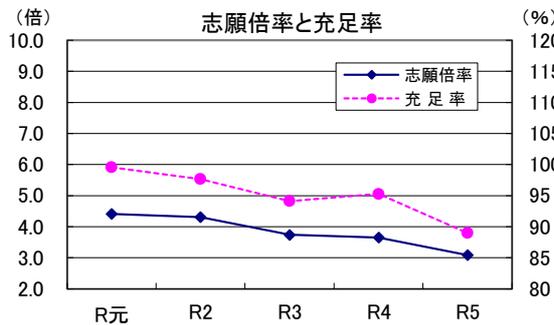
社会科学系

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	515	520	526	528	541
志願倍率	9.85	9.26	8.04	8.02	7.76
充 足 率	103.51	103.65	101.56	102.73	102.70



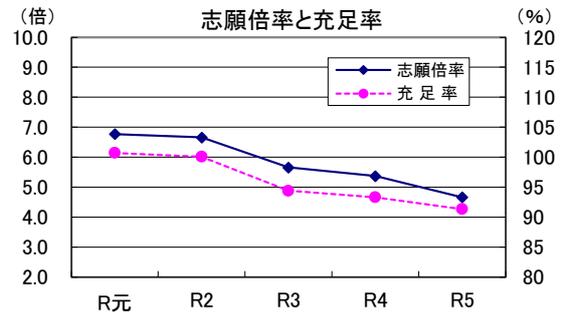
家政学

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	84	84	83	82	81
志願倍率	4.41	4.31	3.74	3.65	3.09
充 足 率	99.56	97.67	94.11	95.28	89.01



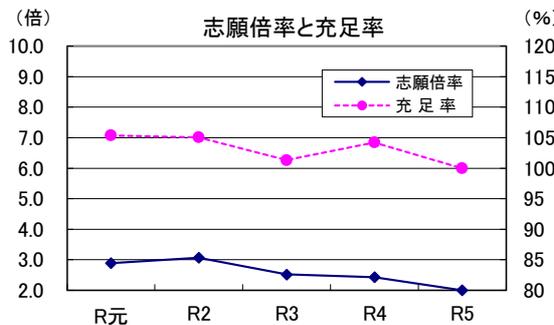
教育学

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	101	103	104	108	113
志願倍率	6.77	6.66	5.66	5.37	4.67
充 足 率	100.75	100.09	94.40	93.32	91.37



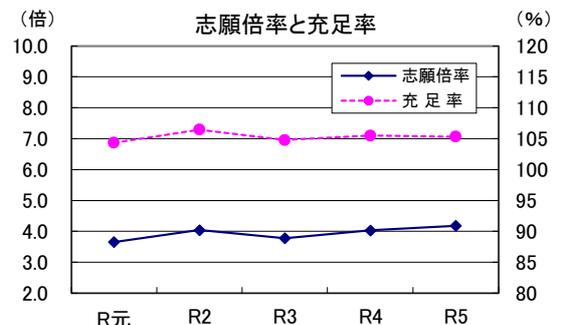
体育学

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	11	11	11	11	11
志願倍率	2.89	3.07	2.52	2.43	2.01
充 足 率	105.38	105.06	101.31	104.22	100.02



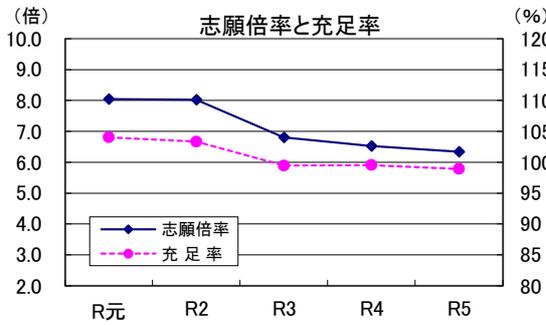
芸術系

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	58	58	56	56	57
志願倍率	3.66	4.04	3.78	4.03	4.18
充 足 率	104.37	106.45	104.78	105.50	105.32



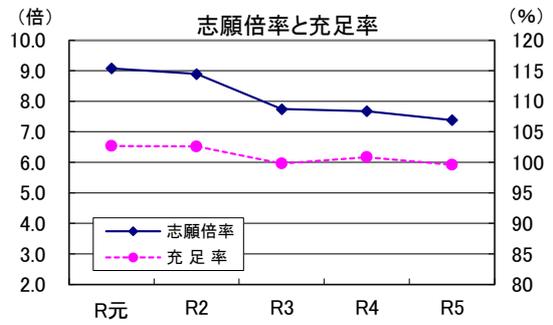
その他

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	288	297	304	308	319
志願倍率	8.05	8.03	6.81	6.53	6.35
充 足 率	104.04	103.34	99.48	99.56	98.94



合計

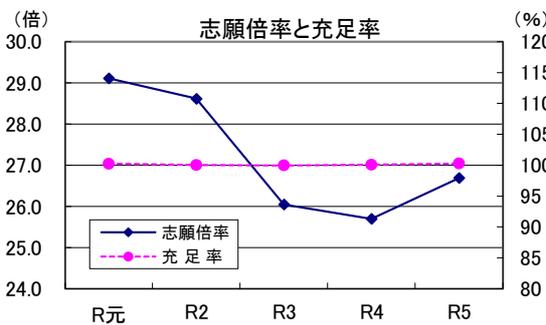
年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	1,814	1,849	1,878	1,908	1,950
志願倍率	9.08	8.90	7.74	7.68	7.39
充 足 率	102.67	102.61	99.81	100.85	99.59



参 考

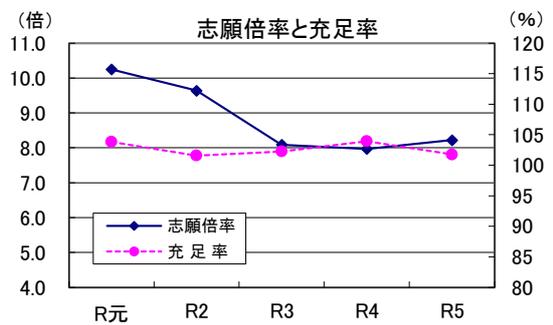
医学部（看護学科を除く）

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	31	31	31	31	31
志願倍率	29.11	28.62	26.05	25.70	26.69
充 足 率	100.25	100.03	99.95	100.08	100.27



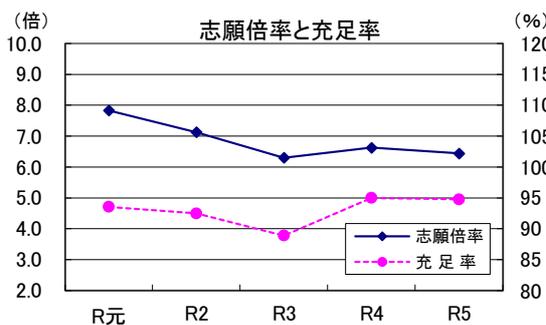
医学部（看護学科）

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	5	5	5	5	5
志願倍率	10.25	9.64	8.09	7.97	8.22
充 足 率	103.82	101.57	102.25	103.96	101.76



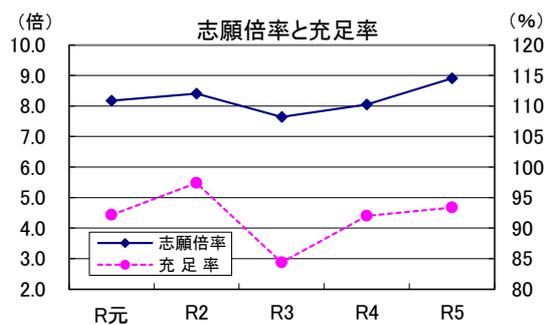
薬学部（6年制）

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	57	59	60	60	60
志願倍率	7.83	7.13	6.30	6.63	6.44
充 足 率	93.55	92.49	88.92	95.01	94.76



薬学部（4年制）

年 度	R元	R2	R3	R4	R5
学 部 数	13	13	13	14	14
志願倍率	8.18	8.41	7.65	8.05	8.91
充 足 率	92.16	97.39	84.40	92.02	93.37



※医学、理・工学系、農学系、医学部の志願倍率目盛、歯学系の充足率目盛は他の系統と異なる。

新設組織が置かれる都道府県への入学状況

○出身高校の所在地県別の入学者数の構成比（上位5都道府県）※直近年度

	都道府県名	人数	構成比
1	大阪府	788人	54.3%
2	兵庫県	254人	17.5%
3	京都府	104人	7.2%
4	奈良県	72人	5.0%
5	滋賀県	29人	2.0%
	全体	1,452人	100.0%

※「学校基本調査」の「出身高校の所在地県別入学者数」から作成すること。

※大学、学部、学部の学科、短期大学、短期大学の学科を設置する場合のみ作成（専門職大学、専門職短期大学、高等専門学校を含む）。大学院は作成不要。

○新設組織が置かれる都道府県の定員充足状況

	新組織所在地 (都道府県)	充足率		
		令和4年度	令和5年度	令和6年度
1	大阪府	102.69%	101.38%	101.46%
2				

※2校地で教育課程を実施する場合はそれぞれの状況を記載すること。

○新設組織の学問分野（系統区分）の定員充足状況

	系統区分	充足率		
		令和4年度	令和5年度	令和6年度
1	理・工学系	104.35%	101.88%	99.39%
2				

※「系統区分」は日本私立学校振興・共済事業団の「今日の私学財政」の系統区分に従うこと。

大阪電気通信大学
「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称)
設置に関するニーズ調査
結果報告書
【高校生対象調査】

令和7年3月
株式会社 進研アド

© Shinken-Ad. Co., Ltd. All Rights Reserved.

1. 調査目的

2026年4月開設予定の大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称)の設置構想に関して、高校生からの進学ニーズを把握する。

2. 調査概要

		高校生対象調査		
		調査①	調査②	調査③
調査対象		留め置き調査 (高校2年生)	オープンキャンパス 参加者 (高校2年生)	資料請求者 (高校2年生)
調査エリア		滋賀県、京都府、 大阪府、兵庫県、 奈良県	— (オープンキャンパス にて参加者に 直接配布)	—
調査方法		高校留め置き調査	オープンキャンパス での配布・回収	Web回答
調査 対象 数	依頼 数	8,035名 (34校)	—	2,449名
	有効 回収 数	4,799名 (33校) 有効回収率:59.7%	109名	34名 有効回収率:1.4%
調査時期		2024年10月28日(月)～ 2024年11月27日(水)	2024年8月24日(土) 2024年9月8日(日)	2024年12月23日(月)～ 2025年1月12日(日)
調査実施 機関		株式会社 進研アド		

※重複してアンケートに回答していないかを聞く質問を設け、「同じアンケートに回答したことがある」と回答した人は集計から除外している。各調査回答者の重複はない。

3. 調査項目

高校生対象調査

- ・性別
- ・学年
- ・高校種別
- ・高校所在地
- ・所属クラス
- ・高校卒業後の希望進路
- ・志望する設置者
- ・興味のある学問分野
- ・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」の特色に対する魅力度
- ・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」への受験意向
- ・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」への入学意向

入学意向調査 調査結果

※報告書内の表中の%の母数は、
特に断りがない場合、回答者全体(4,942名)

回答者の属性

※本調査は、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称)に対する需要を確認するための調査として設計。以下3種類の調査を実施して、合計4,942名から有効な回答を得た。

- ①留め置き調査
- ②オープンキャンパス調査
- ③接触者調査

※各調査とも、重複してアンケートに回答していないかを聞く質問を設け、「同じアンケートに回答したことがある」と回答した人は集計から除外している。そのため、①留め置き調査、②オープンキャンパス調査、③接触者調査で回答した高校生の間に回答者の重複はない。

- 調査対象者別の回答者数は、①留め置き調査が4,799名、②オープンキャンパス調査が109名、③接触者調査が34名である。回答者全体に占める割合は、①留め置き調査が97.1%、②オープンキャンパス調査が2.2%、③接触者調査が0.7%である。
- 回答者の性別は「男性」が57.7%、「女性」が39.7%である。
- 回答者の学年は「2年生」が100.0%である。
- 回答者の高校種別は、「公立」が4.5%、「私立」が95.3%である。
- 回答者の在籍高校所在地は、大阪電気通信大学の所在地である「大阪府」が56.5%で最も多い。次に「京都府」が29.7%、「兵庫県」が5.7%と続く。
- 回答者の所属クラスは「文系クラス(文系コース)」が45.5%で最も多い。次に「理系クラス(理系コース)」が23.1%と続く。

■調査対象

	標本数	留め置き 調査	オープン キャンパス 調査	接触者調査
上段: % 下段: 件数(名)				
全体	4,942	97.1 4,799	2.2 109	0.7 34

■性別

	標本数	男性	女性	回答しない	無回答
上段: % 下段: 件数(名)					
全体	4,942	57.7 2,853	39.7 1,961	1.6 80	1.0 48

■学年

	標本数	1 年生	2 年生	3 年生	無 回答
上段: % 下段: 件数(名)					
全体	4,942	0.0 0	100.0 4,942	0.0 0	0.0 0

■高校種別

	標本数	国立	公立	私立	無 回答
上段: % 下段: 件数(名)					
全体	4,942	0.0 0	4.5 222	95.3 4,710	0.2 10

回答者の属性

■高校所在地

	標本数	茨城県	群馬県	千葉県	東京都	静岡県	三重県	滋賀県	京都府	大阪府	兵庫県
上段:% 下段:件数(名)											
全体	4,942	0.1 3	0.0 1	0.0 1	0.0 2	0.0 1	0.1 3	5.6 275	29.7 1,468	56.5 2,791	5.7 283

	標本数	奈良県	和歌山県	島根県	岡山県	香川県	高知県	福岡県	鹿児島県	沖縄県	無回答
上段:% 下段:件数(名)											
全体	4,942	2.0 97	0.1 4	0.0 1	0.0 1	0.0 2	0.0 1	0.0 1	0.0 1	0.1 3	0.1 3

■所属クラス

	標本数	文系クラス (文系コース)	理系クラス (理系コース)	コース 選択はない	その他	無回答
上段:% 下段:件数(名)						
全体	4,942	45.5 2,247	23.1 1,141	12.5 620	13.9 689	5.0 245

高校卒業後の希望進路

- 回答者のうち、今後「大学」に進学することを検討・希望している人は82.3%。次いで「専門学校」に進学が19.8%と続く。「短期大学」に進学は5.0%、「専門職大学」に進学は5.3%、「専門職短期大学」に進学は1.1%である。
- 高校卒業後の希望進路として「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した人に、設置者ごとの進学希望を複数回答で聴取した。その結果、大阪電気通信大学の該当する「私立」への進学を希望する人は88.9%、「国立」が17.9%、「公立」が25.9%であった。

■高校卒業後の進路

Q1. あなたは、卒業後の進路をどのように考えていますか。
現在検討している進路すべてに○をつけてください。(複数選択可)

	標 本 数	大 学	短 期 大 学	専 門 職 大 学	専 門 職 短 期 大 学	専 門 学 校	就 職	そ の 他	無 回 答
上段: % 下段: 件数(名)									
全体	4,942	82.3 4,068	5.0 246	5.3 260	1.1 52	19.8 980	6.1 299	2.9 141	0.7 37

※「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した4,198名を抽出

■高校卒業後の進路(設置者別)

Q2. Q1で①～④を選択した方に質問です。(※Q1で①～④を選択しなかった方は、Q3に進んでください。)
志望する大学等の設置者の希望を選択してください。
現在検討している(希望している)設置者すべてに○をつけてください。(複数選択可)

	標 本 数	私 立	国 立	公 立	そ の 他	無 回 答
上段: % 下段: 件数(名)						
全体	4,198	88.9 3,732	17.9 752	25.9 1,087	0.0 1	0.9 36

※%の母数は、Q1で「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した4,198名

興味のある学問分野

- 回答者の興味のある学問分野を複数回答で聴取したところ、「その他」を除き「社会科学(法学、商学、社会学など)」が21.2%で最も高い。各専攻の学びと関連する学問分野は以下の通り。

「ゲーム・社会デザイン専攻」・・・ゲーム学、社会情報学(ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと社会をつなげる学び):10.0%

「デジタルゲーム専攻」・・・デジタルゲーム学(デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の学び):9.2%

「ゲーム&メディア専攻」・・・ゲーム&メディア学(ゲーム制作技術を応用し、映像デザインなどの表現の可能性を拓ける学び):10.7%

回答者のうち、私立大学進学希望者に限定すると、「社会科学(法学、商学、社会学など)」が26.5%で最も高い。各専攻の学びと関連する学問分野は以下の通り。

「ゲーム・社会デザイン専攻」・・・ゲーム学、社会情報学(ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと社会をつなげる学び):10.5%

「デジタルゲーム専攻」・・・デジタルゲーム学(デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の学び):9.8%

「ゲーム&メディア専攻」・・・ゲーム&メディア学(ゲーム制作技術を応用し、映像デザインなどの表現の可能性を拓ける学び):11.8%

<私立大学進学希望者>

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。

■興味のある学問分野

Q3. ここからは**全員**にお聞きします。

高校を卒業後、学びたいと考えている興味のある学問分野を次の中から選択してください。

以下の項目から、興味のある学問分野すべてに○をつけてください。(複数選択可)

※現時点で進学を希望されていない方も、進学する場合を想像してお答えください。

上段:% 下段:件数(名)	標本数	ゲーム学、社会情報学 (ゲーム制作と技術で ゲームと社会を つなげる学び)	デジタルゲーム学 (デジタル技術による エンターテインメント 制作の学び)	ゲーム&メディア学 (ゲーム制作技術による 応用し、映像デザイン などの表現の可能性を 拓げる学び)	工学※デジタル ゲーム学、ゲーム & メディア学を除く	理学(数学、物理学、 生物学など)	人文科学(文学、史学 など)
全体	4,942	10.0 496	9.2 453	10.7 531	9.1 449	8.3 408	8.5 419

上段:% 下段:件数(名)	標本数	社会科学(法学、商学、 社会学など)	保健(医学、薬学、 看護学など)	芸術(美術、音楽など)	その他	分からない	無回答
全体	4,942	21.2 1,047	17.2 852	10.6 524	23.8 1,178	15.6 770	0.8 38

<私立大学進学希望者ベース>

上段:% 下段:件数(名)	標本数	ゲーム学、社会情報学 (ゲーム制作と技術で ゲームと社会を つなげる学び)	デジタルゲーム学 (デジタル技術による エンターテインメント 制作の学び)	ゲーム&メディア学 (ゲーム制作技術による 応用し、映像デザイン などの表現の可能性を 拓げる学び)	工学※デジタル ゲーム学、ゲーム & メディア学を除く	理学(数学、物理学、 生物学など)	人文科学(文学、史学 など)
私立大学 進学希望者	3,633	10.5 380	9.8 356	11.8 427	9.2 335	8.5 307	10.2 372

上段:% 下段:件数(名)	標本数	社会科学(法学、商学、 社会学など)	保健(医学、薬学、 看護学など)	芸術(美術、音楽など)	その他	分からない	無回答
私立大学 進学希望者	3,633	26.5 963	17.4 632	10.3 376	20.5 745	14.8 536	0.2 6

※%の母数は、私立大学進学希望者(3,633名)

※ここからは、下記の①～③の条件すべてに合致する回答者を、
大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン
専攻」のターゲット層と定義し、分析を行う。

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の
学びと関連する学問分野への興味あり
(ゲーム学、社会情報学(ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと
社会をつなげる学び)に興味あり)

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」クロス集計結果

- Q5. 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)が開設された場合、受験を希望しますか。
上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。
- Q6. **Q5で①～③(受験する)を選択した専攻**についてお答えください。
大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)の「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)を受験して合格した場合、入学を希望しますか。
それぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

回答者数 (合計)	Q1 卒業後の進路	Q2 進学希望の 大学設置者	Q3 興味のある 学問分野	Q5 新設組織の 受験希望有無	Q6 合格した場合の 入学希望有無
4,942名	うち、 ①大学 に進学 4,068名 (82.3%)	うち、 ①私立 3,633名 (73.5%)	うち、 ①ゲーム学、 社会情報学 (ゲーム制作と 技術で社会課 題に取り組 み、ゲームと 社会をつなげ る学び) を選択 380名 (7.7%) ※新設組織に 該当する 学問分野を 選択した者 のみ記載	うち、	①入学する 27名 (0.5%)
				①第一志望として 受験する 38名 (0.8%)	②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 9名 (0.2%)
					③入学しない 2名 (0.0%)
				②第二志望として 受験する 76名 (1.5%)	①入学する 5名 (0.1%) ②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 56名 (1.1%) ③入学しない 1名 (0.0%)
				③第三志望以降 として受験する 107名 (2.2%)	①入学する 1名 (0.0%) ②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 91名 (1.8%) ③入学しない 9名 (0.2%)
				④受験しない	

入学見込者※
27名

※%の母数は、回答者全体(4,942名)

※「入学見込者」=ターゲット層のうち、Q5で「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」を「第一志望として受験する」かつQ6で「入学する」と回答した人

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の特色に対する魅力度

【総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻 ターゲット層】
下記の①～③の条件すべてに合致する回答者: 380名(回答者全体の7.7%)

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の学びと関連する学問分野への興味あり
(ゲーム学、社会情報学(ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと社会をつなげる学び)に興味あり)



- ・ターゲット層における「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の特色に対する魅力度は、「A. **ゲーム・社会デザイン専攻** ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。」の94.2%である。
- ・同様に、ターゲット層のうち、「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人(第一志望者)における「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の特色「A」に対する魅力度は、96.3%である。

※魅力度＝「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した人の合計値

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の特色に対する魅力度

Q4. 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。
それぞれの特色について、あなたはどの程度魅力を感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

特色A. **ゲーム・社会デザイン専攻** ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。

上段: % 下段: 件数(名)	標本数	特色A
ターゲット層	380	94.2 358
第一志望者	27	96.3 26

※第一志望者:

ターゲット層(大学進学希望×私立×関連学問分野興味あり)該当者のうち、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」を「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人

※ここからは、下記の①～③の条件すべてに合致する回答者を、
大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の
ターゲット層と定義し、分析を行う。

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の学びと
関連する学問分野への興味あり
(デジタルゲーム学(デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の
学び)に興味あり)

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」クロス集計結果

- Q5. 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)が開設された場合、受験を希望しますか。
上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。
- Q6. **Q5で①～③(受験する)を選択した専攻**についてお答えください。
大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)の「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)を受験して合格した場合、入学を希望しますか。それぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

回答者数 (合計)	Q1 卒業後の進路	Q2 進学希望の 大学設置者	Q3 興味のある 学問分野	Q5 新設組織の 受験希望有無	Q6 合格した場合の 入学希望有無
4,942名	うち、	うち、	うち、	うち、	うち、
	①大学 に進学 4,068名 (82.3%)	①私立 3,633名 (73.5%)	②デジタル ゲーム学(デ ジタル技術に よるエンター テインメント コンテンツ制作 の学び) を選択 356名 (7.2%) ※新設組織に 該当する 学問分野を 選択した者 のみ記載	①第一志望として 受験する 98名 (2.0%)	①入学する 78名 (1.6%)
					②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 20名 (0.4%)
					③入学しない 0名 (0.0%)
	②第二志望として 受験する 59名 (1.2%)	①入学する 5名 (0.1%)	②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 47名 (1.0%)		
			③入学しない 0名 (0.0%)		
			④入学しない 0名 (0.0%)		
	③第三志望以降 として受験する 99名 (2.0%)	①入学する 1名 (0.0%)	②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 87名 (1.8%)		
			③入学しない 8名 (0.2%)		
			④受験しない		
					入学見込者※ 78名

※%の母数は、回答者全体(4,942名)

※「入学見込者」=ターゲット層のうち、Q5で「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」を「第一志望として受験する」かつQ6で「入学する」と回答した人

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の特色に対する魅力度

【総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻 ターゲット層】

下記の①～③の条件すべてに合致する回答者: 356名(回答者全体の7.2%)

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の学びと関連する学問分野への興味あり
(デジタルゲーム学(デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の学び)に興味あり)



- ターゲット層における「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の特色に対する魅力度は、「B. デジタルゲーム専攻 ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。」の94.9%である。
- 同様に、ターゲット層のうち、「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人(第一志望者)における「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の特色「B」に対する魅力度は、100.0%である。

※魅力度＝「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した人の合計値

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」
の特色に対する魅力度

Q4. 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。
それぞれの特色について、あなたはどの程度魅力を感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

特色B. デジタルゲーム専攻 ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。

上段: % 下段: 件数(名)	標本数	特色B
ターゲット層	356	94.9 338
第一志望者	78	100.0 78

※第一志望者:

ターゲット層(大学進学希望×私立×関連学問分野興味あり)該当者のうち、
大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」を
「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人

※ここからは、下記の①～③の条件すべてに合致する回答者を、
大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の
ターゲット層と定義し、分析を行う。

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の学びと
関連する学問分野への興味あり
(ゲーム&メディア学(ゲーム制作技術を応用し、映像デザインなどの表現の可能性を
広げる学び)に興味あり)

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」クロス集計結果

- Q5. 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)が開設された場合、受験を希望しますか。
上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。
- Q6. **Q5で①～③(受験する)を選択した専攻**についてお答えください。
大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)の「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)を受験して合格した場合、入学を希望しますか。それぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

回答者数 (合計)	Q1 卒業後の進路	Q2 進学希望の 大学設置者	Q3 興味のある 学問分野	Q5 新設組織の 受験希望有無	Q6 合格した場合の 入学希望有無
4,942名	①大学 に進学 4,068名 (82.3%)	①私立 3,633名 (73.5%)	③ゲーム&メ ディア学(ゲー ム制作技術を 応用し、映像 デザインなど の表現の可能 性を広げる学 び) を選択 427名 (8.6%) ※新設組織に 該当する 学問分野を 選択した者 のみ記載	うち、	うち、
				①第一志望として 受験する 72名 (1.5%)	①入学する 60名 (1.2%) ②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 11名 (0.2%) ③入学しない 1名 (0.0%)
				②第二志望として 受験する 66名 (1.3%)	①入学する 1名 (0.0%) ②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 49名 (1.0%) ③入学しない 3名 (0.1%)
				③第三志望以降 として受験する 127名 (2.6%)	①入学する 0名 (0.0%) ②志望順位が上位 の他の専攻・ 志望校が不合格 の場合に入学する 112名 (2.3%) ③入学しない 7名 (0.1%)
				④受験しない	入学見込者※ 60名

※%の母数は、回答者全体(4,942名)

※「入学見込者」=ターゲット層のうち、Q5で「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」を「第一志望として受験する」かつQ6で「入学する」と回答した人

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の特色に対する魅力度

【総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻 ターゲット層】

下記の①～③の条件すべてに合致する回答者: 427名(回答者全体の8.6%)

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の学びと関連する学問分野への興味あり
(ゲーム&メディア学(ゲーム制作技術を応用し、映像デザインなどの表現の可能性を拓げる学び)に興味あり)



- ターゲット層における「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の特色に対する魅力度は、「C. ゲーム&メディア専攻 ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲームだけではない表現の可能性を拓げるクリエイターを養成。」の93.2%である。
- 同様に、ターゲット層のうち、「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人(第一志望者)における「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の特色「C」に対する魅力度は、100.0%である。

※魅力度＝「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した人の合計値

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム&メディア専攻」の特色に対する魅力度

Q4. 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。
それぞれの特色について、あなたはどの程度魅力を感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

特色C. **ゲーム&メディア専攻** ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。
ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲーム
だけではなく表現の可能性を広げるクリエイターを養成。

上段: % 下段: 件数(名)	標本数	特色C
ターゲット層	427	93.2 398
第一志望者	60	100.0 60

※第一志望者:

ターゲット層(大学進学希望×私立×関連学問分野興味あり)該当者のうち、
大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」を
「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人

卷末資料 調査票



◆大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)についてお聞きします。

大阪電気通信大学では、現在高校2年生のみなさんが大学生となる2026年(令和8年)4月に、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻、デジタルゲーム専攻、ゲーム&メディア専攻」(仮称)を設置することを構想しています。

※ ここからは、アンケートに同封している資料を見てからお答えください ※

Q4 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。それぞれの特色について、あなたはどの程度魅力を感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

		とても魅力を感じる	ある程度魅力を感じる	あまり魅力を感じない	まったく魅力を感じない
A.	ゲーム・社会デザイン専攻 ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。	①	②	③	④
	デジタルゲーム専攻 ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。	①	②	③	④
	ゲーム&メディア専攻 ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲームだけではなく表現の可能性を広げるクリエイターを養成。	①	②	③	④

Q5 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)が開設された場合、受験を希望しますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

		第一志望として受験する	第二志望として受験する	第三志望以降として受験する	受験しない
総合情報学部 デジタル ゲーム学科	ゲーム・社会デザイン専攻 →	①	②	③	④
	デジタルゲーム専攻 →	①	②	③	④
	ゲーム&メディア専攻 →	①	②	③	④

※第一志望、第二志望は選択する志望順位が重ならないようにご回答ください。

Q6 Q5で①～③(受験する)を選択した専攻についてお答えください。
大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)の「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)を受験して合格した場合、入学を希望しますか。それぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

		入学する	志望順位が上位の他の専攻・志望校が不合格の場合に入学する	入学しない
総合情報学部 デジタル ゲーム学科	ゲーム・社会デザイン専攻 →	①	②	③
	デジタルゲーム専攻 →	①	②	③
	ゲーム&メディア専攻 →	①	②	③

※「入学する」を選んだ専攻が、1個または0個になるようにご回答ください。

Q7 最後に全員にお聞きします。
あなたは過去に、本学のオープンキャンパスや、在籍する高校で、今回の調査と同じ内容(質問)の大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科(仮称、設置構想中)に関するアンケート調査に回答したことがありますか。(あてはまる番号1つに○)

- ① 同じアンケートに回答したことはない ② 同じアンケートに回答したことがある

*** 質問は以上です。ご協力ありがとうございました。***

調査票(接触者調査)

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 (仮称、設置構想中) に関するアンケート

選択肢記号の説明

- 複数選択 (チェックボックス)
- 単一選択 (ラジオボタン)
- 単一選択 (プルダウン)

FAS

F1 高校名 ▲ 設問文を折りたたむ

1. 高校名

FAS

F2 高校コード ▲ 設問文を折りたたむ

1. 高校コード

FAS

F3 顧客会員ID ▲ 設問文を折りたたむ

1. 顧客会員ID

FAS

F4 回答者ID ▲ 設問文を折りたたむ

1. 回答者ID

FAS

F6 割付セル ▲ 設問文を折りたたむ

1. 割付セル

SAR

Q1 あなたの性別を教えてください。(1つ選択) ▲ 設問文を折りたたむ

- 1. 男性
- 2. 女性
- 3. 回答しない

SAR

Q2 あなたの学年を教えてください。(1つ選択)
※中等教育学校に在籍されている方は、高等学校の学年に換算した場合に該当するものをお選びください。 ▲ 設問文を折りたたむ

- 1. 1年生
- 2. 2年生
- 3. 3年生
- 4. その他

調査票(接触者調査)

SAP

Q3

あなたが在籍している高校の都道府県を教えてください。

▲ 設問文を折りたたむ

- ▽ 1. 北海道
- ▽ 2. 青森県
- ▽ 3. 岩手県
- ▽ 4. 宮城県
- ▽ 5. 秋田県
- ▽ 6. 山形県
- ▽ 7. 福島県
- ▽ 8. 茨城県
- ▽ 9. 栃木県
- ▽ 10. 群馬県
- ▽ 11. 埼玉県
- ▽ 12. 千葉県
- ▽ 13. 東京都
- ▽ 14. 神奈川県
- ▽ 15. 新潟県
- ▽ 16. 富山県
- ▽ 17. 石川県
- ▽ 18. 福井県
- ▽ 19. 山梨県
- ▽ 20. 長野県
- ▽ 21. 岐阜県
- ▽ 22. 静岡県
- ▽ 23. 愛知県
- ▽ 24. 三重県
- ▽ 25. 滋賀県
- ▽ 26. 京都府
- ▽ 27. 大阪府
- ▽ 28. 兵庫県
- ▽ 29. 奈良県
- ▽ 30. 和歌山県
- ▽ 31. 鳥取県
- ▽ 32. 島根県
- ▽ 33. 岡山県
- ▽ 34. 広島県
- ▽ 35. 山口県
- ▽ 36. 徳島県
- ▽ 37. 香川県
- ▽ 38. 愛媛県
- ▽ 39. 高知県
- ▽ 40. 福岡県
- ▽ 41. 佐賀県
- ▽ 42. 長崎県
- ▽ 43. 熊本県
- ▽ 44. 大分県
- ▽ 45. 宮崎県
- ▽ 46. 鹿児島県
- ▽ 47. 沖縄県
- ▽ 48. 日本国外

調査票(接触者調査)

SAR

Q4

あなたが通っている高校の設置者を教えてください。(1つ選択)

▲ 設問文を折りたたむ

- 1. 国立
- 2. 公立
- 3. 私立
- 4. その他

FAS

Q5

あなたが通っている高校名を教えてください。

※高校名は省略せずに、正式名称でお書きください。

(例) ●●県立●●高等学校、●●市立●●高等学校など

※学校名が「●●高等学校」の名称でない方は、二つ目の枠内に学校名を省略せずに、正式名称でお書きください。

▲ 設問文を折りたたむ

1.	Q5S1【FA】立	Q5S1FA	
2.	Q5S2【FA】高等学校	Q5S2FA	

SAR

Q6

あなたが所属しているクラス(コース)を教えてください。(1つ選択)

▲ 設問文を折りたたむ

- 1. 文系クラス (文系コース)
- 2. 理系クラス (理系コース)
- 3. コース選択はない
- 4. その他

MAC

Q7

あなたは、卒業後の進路をどのように考えていますか。

現在検討している進路をすべて選択してください。(複数選択可)

▲ 設問文を折りたたむ

- 1. 大学
- 2. 短期大学
- 3. 専門職大学
- 4. 専門職短期大学
- 5. 専門学校
- 6. 就職
- 7. その他

MAC

Q8

前問で「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した方に質問です。

志望する大学等の設置者の希望を選択してください。

現在検討している(希望している)設置者をすべて選択してください。(複数選択可)

▲ 設問文を折りたたむ

- 1. 私立
- 2. 国立
- 3. 公立
- 4. その他

調査票(接触者調査)

MAC

Q9

高校を卒業後、学びたいと考えている興味のある学問分野を次の中から選択してください。

以下の項目から、興味のある学問分野をすべて選択してください。(複数選択可)
※現時点で進学を希望されていない方も、進学する場合を想像してお答えください。

▲ 設問文を折りたたむ

- 1. ゲーム学、社会情報学（ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと社会をつなげる学び）
- 2. デジタルゲーム学（デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の学び）
- 3. ゲーム&メディア学（ゲーム制作技術を応用し、映像デザインなどの表現の可能性を拡げる学び）
- 4. 工学※デジタルゲーム学、ゲーム&メディア学を除く
- 5. 理学（数学、物理学、生物学など）
- 6. 人文科学（文学、史学など）
- 7. 社会科学（法学、商学、社会学など）
- 8. 保健（医学、薬学、看護学など）
- 9. 芸術（美術、音楽など）
- 10. その他
- 11. 分からない

MTS

Q10

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科（仮称、設置構想中）には、以下のような特色があります。

それぞれの特色について、あなたはどの程度魅力を感じますか。（それぞれ、あてはまるものを1つ選択）

▲ 設問文を折りたたむ

項目リスト

Q10S1

1. ゲーム・社会デザイン専攻ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。

Q10S2

2. デジタルゲーム専攻ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。

Q10S3

3. ゲーム&メディア専攻ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲームだけではない表現の可能性を拡げるクリエイターを養成。

選択肢リスト

- 1. とても魅力を感じる
- 2. ある程度魅力を感じる
- 3. あまり魅力を感じない
- 4. まったく魅力を感じない

調査票(接触者調査)

MTS

Q11

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科（仮称、設置構想中）が開設された場合、受験を希望しますか。

上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」（いずれも仮称）のそれぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

※第一志望、第二志望は選択する志望順位が重ならないようにご回答ください。

▲ 設問文を折りたたむ

項目リスト

Q11S1	1. ゲーム・社会デザイン専攻
Q11S2	2. デジタルゲーム専攻
Q11S3	3. ゲーム&メディア専攻

選択肢リスト

1. 第一志望として受験する
2. 第二志望として受験する
3. 第三志望以降として受験する
4. 受験しない

MTS

Q12

前問で、いずれかの志望順位で「受験する」を選択した専攻についてお答えください。

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科（仮称、設置構想中）の「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」（いずれも仮称）を受験して合格した場合、入学を希望しますか。

それぞれの専攻について、次より1つずつ選択してください。

※「入学する」を選んだ専攻が、1個または0個になるようにご回答ください。

▲ 設問文を折りたたむ

項目リスト

Q12S1	1. ゲーム・社会デザイン専攻 前問での回答：【Q11S1の選択内容】
Q12S2	2. デジタルゲーム専攻 前問での回答：【Q11S2の選択内容】
Q12S3	3. ゲーム&メディア専攻 前問での回答：【Q11S3の選択内容】

選択肢リスト

1. 入学する
2. 志望順位が上位の他の専攻・志望校が不合格の場合に入学する
3. 入学しない

SAR

Q13

あなたは過去に、大阪電気通信大学のオープンキャンパスや、在籍する高校で、今回の調査と同じ内容（質問）の大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科（仮称、設置構想中）に関するアンケート調査に回答したことがありますか。

▲ 設問文を折りたたむ

1. 同じ内容のアンケートに回答したことはない
2. 同じ内容のアンケートに回答したことがある

バーチャルとリアルがつながるこれからの新しい世界で、
活発な社会・経済活動をおこなえる人材を育成。
大阪電気通信大学が、ゲーム教育・研究の中心地になる。

総合情報学部 * デジタルゲーム学科 (1学科3専攻制)

【専攻を横断する専門科目】

〔総合ゲーム基礎〕

ゲームに関する多様な要素技術と各専攻の専門領域を講義と演習で学ぶ

〔プロジェクト演習〕

PBLでグループワークによる課題解決に取り組む

〔プレゼミナール1,2〕

ゲーム系11, メディア系9, 社会デザイン系7の計27研究室から選択

卒業研究・卒業制作へつなげる多様な選択肢の提供

〔卒業研究・卒業制作〕

専攻の特徴を活かした多様な成果の発表を実施
フィジカル空間とサイバー空間を融合し社会へ発信

【新たな教育・研究環境の創出】

教育, 研究, 会議, 交流, 各種イベントの場
国際交流協定校や企業との連携
充実したオンライン教育コンテンツ

メタバース (サイバー空間)

人が時間と場所を越えて交わる空間

ゲームに関する知識と技術の共有

研究機関としての設備機器の充実

デジタルスタジオ (フィジカル空間)

モーションキャプチャー, 映像, 音像, CGスタジオ
課外活動用プロジェクトルーム
JIAMSアトリエ造形スタジオがデジタル対応

【設置概要】

修業年限: 4年

設置年度: 2026年4月予定

入学定員: 275名

ゲーム・社会デザイン専攻 70名

デジタルゲーム専攻 115名

ゲーム&メディア専攻 90名

設置場所: 大阪電気通信大学 四條畷キャンパス
大阪府四條畷市清滝1130-70

学位: 学士 (情報学)

初年度納付金: 1,632,000円

内訳) 入学金 250,000円

授業料 1,332,000円

実験実習料 50,000円

2年次納付金: 1,582,000円

内訳) 授業料 1,532,000円

実験実習料 50,000円

【類似学部・学科との初年度納付金比較】

関西大学 総合情報学部 総合情報学科	1,562,000円
立命館大学 映像学部 映像学科	2,230,800円
立命館大学 情報理工学部 情報理工学科	1,921,400円
近畿大学 情報学部 情報学科	1,712,000円



四條畷キャンパス アクセス

大阪府四條畷市清滝1130-70

JR学研都市線 四條畷駅 ◀バス10分▶ 四條畷キャンパス

<https://www.osakac.ac.jp/>

〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8

TEL 072-824-1131 (代表) FAX 072-824-1141



All New DIGITAL GAMES

2026年4月

総合情報学部 デジタルゲーム学科*

1学科3専攻制へ

日本初の設置から23年を迎えるデジタルゲーム学科を刷新し、新設する構想を進めています。

これまでのデジタルゲーム学科とゲーム&メディア学科の教育・研究内容を「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」とし、新たに「ゲーム・社会デザイン専攻」を加えた1学科3専攻によって、専攻間での柔軟な科目履修やゼミ選択ができる多様性と、各専攻の領域を深化、探求できる専門性を両立した学びを構築します。

メタバースをはじめとしたサイバー空間技術と、モーションキャプチャーなどを活用したフィジカル空間技術を融合させた学習環境が特徴です。この環境を活用し、ゲームエンジンを使用したリアルタイムレンダリング技術、さらには高度なシステムと専用ソフトによるデジタルキャラクターのモーション生成や編集技術などを学ぶことができます。バーチャルとリアルがつながるこれからの新しい世界で、活発な社会・経済活動をおこなえる人材の育成を目指します。

ゲームをつかったその先へ

*仮称・設置構想中
記載の内容は、構想中のものであり、変更される可能性があります。

ゲームはエンターテインメントの枠を超えて、
 社会の課題を解決する、新たな領域へ。
 2026年4月 デジタルゲーム学科*が進化する。

*仮称・設置構想中

総合情報学部
 *デジタルゲーム学科
 (1学科3専攻制)

NEW ゲームで変える
ゲーム・社会デザイン専攻
 Games for Social Design

ゲームを創ったその先へ、
 社会をゲームとしてデザインする!

ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。メタバースやVTuberの構築・活用技術、社会課題の解決を目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性も学び、ゲームと社会をつなげる総合的DX人材を養成。

ゲームを創る
デジタルゲーム専攻
 Digital Games

ゲーム開発をゼロから学び、
 エンタメの魅力を深める!

ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、ますます進化するゲーム制作における専門的な知識や技術を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。

ゲームを拓げる
ゲーム&メディア専攻
 Games & Media

ゲームだけじゃない、
 コンテンツ表現の可能性を拓げる!

ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、さまざまなメディアでの表現力を磨き、ゲームにとどまらず表現の可能性を拓げるクリエイターを養成。

アドミッション・ポリシー

デジタルゲーム学科は、おもにデジタル技術を使用した多様なゲームやエンターテインメントコンテンツ分野の企画・開発・教育・活用を軸とする学際的研究や制作を通じて、広義のエンターテインメントや関連するメディア、そして多様なコミュニケーションの設計に関する幅広い知識と高度な技術の修得を支援し、協調性や主体性を持って、広く社会および産業界で継続的に貢献できる人材を育成することを目的としています。そのような人材を育成するにあたり、各専攻ごとに知識・意欲・情熱を持った入学者を求めます。

2024年実就職ランキング

👑 関西圏 第2位

大学通信ONLINE (2024年7月25日発表) による2024年実就職ランキング (卒業生数1,000人以上) において全国11位、関西圏の大学では2位になりました。

ゲームが単なる遊びではなく、
 社会インフラ化する時代の学び

【学びの系統】

情報系・文系

入試は文系・理系の選択が可能

【代表的な科目】

- ・総合ゲーム基礎
- ・バーチャルコミュニケーション演習
- ・ゲームと社会
- ・社会プロジェクト演習

募集人数: 70名

【想定される進路】

- ・ゲームプロデューサー
- ・ゲームディレクター
- ・ゲームプロジェクトマネージャー
- ・DXビジネスデザイナー
- ・UXデザイナー
- ・映像、イベントのテクニカルディレクター
- ・デジタルコミュニティデザイナー など

【おもな就職先企業】

株式会社スクウェア・エニックス, プラチナゲームズ株式会社, 株式会社コロプラ, 株式会社サファリゲームズ, 東映デジタルセンターツークン研究所, 株式会社D・A・G, 株式会社SAFEHOUSE, 株式会社f4samurai, 株式会社TREE Digital Studio, ソフトバンク株式会社, 株式会社DTS など (2018年度~2023年度: デジタルゲーム学科およびゲーム&メディア学科実績の専攻関連)

【学びの系統】

理系・情報系

入試は文系・理系の選択が可能

【代表的な科目】

- ・ゲーム制作入門演習
- ・ゲームプランニング
- ・プログラミング演習
- ・3Dグラフィックス演習

募集人数: 115名

【想定される進路】

- ・ゲームプランナー
- ・ゲームプログラマー
- ・ゲームグラフィッカー
- ・モーションデザイナー
- ・IT業界のプログラマー
- ・インターネット, Webエンジニア
- ・アプリ開発 など

【おもな就職先企業】

株式会社カプコン, 株式会社セガ, アマゾンジャパン合同会社, 富士ソフト株式会社, 株式会社インターネットイニシアティブ, 株式会社デンソーテン, 京セラコミュニケーションシステム株式会社, 株式会社NTTフィールドテクノ, 株式会社トーセ, 株式会社デジタル・メディア・ラボ, 株式会社関西東通 など (2021~2023年度: デジタルゲーム学科実績)

【学びの系統】

情報系・芸術系

入試は文系・理系の選択が可能

【代表的な科目】

- ・映像制作基礎演習
- ・サウンドデザイン演習
- ・3DCGアニメーション演習
- ・先端メディア表現演習

募集人数: 90名

【想定される進路】

- ・ゲーム映像のCGディレクター
- ・ゲーム映像のCGデザイナー
- ・サウンドデザイナー
- ・映像クリエイター
- ・インターネット, Webデザイナー
- ・広告プロデューサー
- ・eスポーツの企画・運営 など

【学びのキーワード】

メディアアート&デザイン
 ゲームグラフィクス
 ローコードプログラミング
 eスポーツ
 動画配信

調査対象とした高等学校名等の一覧

地域	学校名	
滋賀県	近江兄弟社高等学校	光泉カトリック高等学校
京都府	大谷高等学校 京都先端科学大学附属高等学校 京都明德高等学校 向陽高等学校 東山高等学校	京都成章高等学校 京都文教高等学校 京都両洋高等学校 花園高等学校
大阪府	上宮高等学校 大阪商業大学高等学校 大阪信愛学院高等学校 大阪電気通信大学高等学校 興國高等学校 金光大阪高等学校 精華高等学校 浪速高等学校 箕面自由学園高等学校	大阪高等学校 大阪商業大学堺高等学校 大阪青凌高等学校 大阪緑涼高等学校 好文学園女子高等学校 四條畷学園高等学校 大商学園高等学校 阪南大学高等学校 早稲田摂陵高等学校
兵庫県	育英高等学校 東洋大学附属姫路高等学校	彩星工科高等学校
奈良県	奈良育英高等学校	奈良大学附属高等学校

34校

大阪電気通信大学
「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称)
設置に関するニーズ調査
結果報告書
【企業対象調査】

令和7年2月
株式会社 進研アド

© Shinken-Ad. Co., Ltd. All Rights Reserved.

1. 調査目的

2026年4月開設予定の大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称)設置構想に関して、企業からの採用ニーズを把握する。

2. 調査概要

		企業対象調査
調査対象		企業の採用担当者
調査エリア		北海道、埼玉県、東京都、神奈川県、新潟県、石川県、山梨県、長野県、岐阜県、愛知県、滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、岡山県、徳島県、香川県、愛媛県、福岡県、佐賀県
調査方法		郵送調査
調査対象数	依頼数	1,016企業
	回収数(回収率)	220企業(21.7%)
調査時期		2024年11月5日(火)～2024年12月5日(木)
調査実施機関		株式会社 進研アド

3. 調査項目

企業対象調査
<ul style="list-style-type: none">・人事採用への関与度・本社(本部)所在地・業種・正規社員の従業員数・正規社員の平均採用人数・本年度の採用予定数・採用したい学問分野・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」の特色に対する魅力度・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」の社会的必要性・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」卒業生に対する採用意向・大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」卒業生に対する毎年の採用想定人数

採用意向調査 調査結果

※報告書内の表中の%の母数は、
特に断りがない場合、回答企業全体(220企業)

回答企業(回答者)の属性

※本調査は、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」に対する人材需要を確認するための調査として設計。大阪電気通信大学の卒業生就職先として想定される企業の人事関連業務に携わっている人を対象に調査を実施し、220企業から回答を得た。

- 回答者の人事採用への関与度を聞いたところ、「採用の決裁権があり、選考にかかわっている」人は28.6%、「採用の決裁権はないが、選考にかかわっている」人が60.9%と、採用や選考に関わっている人事担当者から意見を聴取できていると考えられる。
- 回答企業の本社(本部)所在地は、大阪電気通信大学の本部所在地である「大阪府」が49.5%と最も多い。次いで「東京都」が24.5%、「京都府」が5.0%と続く。
- 回答企業の業種としては「情報通信業」が46.8%で最も多い。次いで「製造業」が15.5%、「卸売・小売業」が13.6%と続く。
- 回答企業の正規社員の従業員数は、「100名～500名未満」が37.3%と最も多い。次いで「50名未満」が18.2%、「1,000名～5,000名未満」が14.1%と続く。100名以上の比較的規模が大きい企業が6割を超える。

回答企業の採用状況(過去3か年平均)／
本年度の採用予定数／採用したい学問分野

- 回答企業の平均的な正規社員の採用人数は「1名～5名未満」が24.1%と最も多く、次いで「5名～10名未満」が20.9%、「10名～20名未満」が15.0%と続く。毎年正規社員を採用している企業がほとんどである。
- 回答企業の本年度の採用予定数は、「昨年度並み」が66.8%と最も多く、次いで「増やす」が27.7%である。回答企業の多くで昨年以上の採用が予定されている模様である。
- 回答企業の採用したい学問分野を複数回答で聞いたところ、「学んだ学問分野にはこだわらない」が46.4%で最も高い。「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」の学びと関連する「ゲーム学、社会情報学(ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと社会をつなげる学び)」は23.2%、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の学びと関連する「デジタルゲーム学(デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の学び)」は27.7%、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」の学びと関連する「ゲーム&メディア学(ゲーム制作技術を応用し、映像デザインなどの表現の可能性を拓ける学び)」は21.8%である。

回答企業(回答者)の属性、採用状況等

■人事採用への関与度

Q1. アンケートにお答えいただいている方の、人事採用への関与度をお教えてください。
(あてはまる番号1つに○)

	標本数	かあり採用の決裁権が かわつていない	かな採用の決裁権は かわつていない	提意見する立場にある か見を収集、情報や 採用時には直接	無回答
上段: % 下段: 件数(企業)					
全体	220	28.6 63	60.9 134	6.4 14	4.1 9

■本社(本部)所在地

Q2. 貴社・貴団体の本社(本部)所在地について、都道府県名をお教えてください。

	標本数	北海道	埼玉県	東京都	神奈川県	新潟県	石川県	山梨県	長野県	岐阜県	愛知県	滋賀県
上段: % 下段: 件数(企業)												
全体	220	0.5 1	0.5 1	24.5 54	2.3 5	0.5 1	0.5 1	0.5 1	0.5 1	0.5 1	3.6 8	1.8 4

	標本数	京都府	大阪府	兵庫県	奈良県	岡山県	徳島県	香川県	愛媛県	福岡県	佐賀県	無回答
上段: % 下段: 件数(企業)												
全体	220	5.0 11	49.5 109	4.5 10	1.8 4	0.5 1	0.5 1	0.5 1	0.5 1	1.4 3	0.5 1	0.0 0

■業種

Q3. 貴社・貴団体の業種について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

	標本数	情報通信業	製造業	農業・林・漁・ 鉱業	建設業	水道業 熱供給・ 電気・ガス・	運輸業	卸売・小売業	金融・保険業
上段: % 下段: 件数(企業)									
全体	220	46.8 103	15.5 34	0.0 0	4.5 10	0.5 1	3.2 7	13.6 30	0.0 0

	標本数	不動産業	医療・福祉	サービス業	複合サービス 事業	宿泊業 飲食店・	公務	その他	無回答
上段: % 下段: 件数(企業)									
全体	220	0.5 1	0.9 2	7.3 16	0.9 2	1.8 4	0.0 0	4.1 9	0.5 1

回答企業(回答者)の属性、採用状況等

■正規社員の従業員数

Q4. 貴社・貴団体の従業員数(正規社員)について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

	標本数	50名未満	500名未満	5000名未満	15000名未満	51,000名未満	51,000名以上	無回答
上段:% 下段:件数(企業)								
全体	220	18.2 40	13.6 30	37.3 82	12.3 27	14.1 31	4.5 10	0.0 0

■正規社員の平均採用人数

Q5. 貴社・貴団体の過去3か年の平均的な正規社員の採用数について、お教えてください。(あてはまる番号1つに○)

	標本数	0名	51名未満	150名未満	2100名未満	3200名未満	5300名未満	15000名未満	100名以上	無回答
上段:% 下段:件数(企業)										
全体	220	0.9 2	24.1 53	20.9 46	15.0 33	10.0 22	6.4 14	8.2 18	13.6 30	0.9 2

■本年度の採用予定数

Q6. 貴社・貴団体の本年度の採用予定数は、昨年度と比較していかがですか。(あてはまる番号1つに○)

	標本数	増やす	昨年度並み	減らす	未定	無回答
上段:% 下段:件数(企業)						
全体	220	27.7 61	66.8 147	1.8 4	3.6 8	0.0 0

■採用したい学問分野

Q7. 貴社・貴団体では、今後、大学でどのような学問分野を学んだ人物を採用したいとお考えですか。
(あてはまる番号すべてに○)

	標本数	ゲーム学、社会情報学 (ゲーム制作と技術で 社会課題に取り組み、 ゲームと社会をつなげる 学び)	デジタルゲーム学 (デジタル技術による エンターテインメント コンテンツ制作の学び)	ゲーム&メディア学 (ゲーム制作技術を応用し、 映像デザインなどの 表現の可能性を拡げる学び)	工学※デジタルゲーム学、 ゲーム&メディア学を除く	理学(数学、物理学、 生物学など)	人文科学 (文学、史学など)
上段:% 下段:件数(企業)		23.2 51	27.7 61	21.8 48	35.9 79	20.9 46	8.6 19
全体	220						

	標本数	社会科学(法学、商学、 社会学など)	保健(医学、薬学、 看護学など)	芸術(美術、音楽など)	その他	学んだ学問分野には こだわらない	無回答
上段:% 下段:件数(企業)		12.3 27	3.6 8	7.7 17	3.6 8	46.4 102	0.5 1
全体	220						

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」
の特色に対する魅力度

「総合情報学部 デジタルゲーム学科」の特色に対する魅力度(※)は、3つの項目すべてで7割を超える。

- 最も魅力度が高いのは「B. デジタルゲーム専攻 ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。」で77.3%である。また、「とても魅力を感じる」の割合も31.8%みられた。
- 次に魅力度が高いのは「A. ゲーム・社会デザイン専攻 ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。」で74.1%、「C. ゲーム&メディア専攻 ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲームだけではない表現の可能性を拡げるクリエイターを養成。」で73.6%と続く。

※魅力度＝「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した企業の合計値

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」の特色に対する魅力度

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」の特色に対する魅力度

Q8. 大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。貴社・貴団体(ご回答者)にとって、これらの特色はそれぞれの程度魅力に感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

特色A. **ゲーム・社会デザイン専攻** ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。

特色B. **デジタルゲーム専攻** ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。

特色C. **ゲーム&メディア専攻** ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲームだけではない表現の可能性を拡げるクリエイターを養成。

上段:% 下段:件数(企業)	標 本 数	魅 と も 感 じ る	魅 あ る 程 度 感 じ る	魅 あ ま り 感 じ な い	魅 ま っ た く 感 じ な い	魅 力 度 (※)	無 回 答
特色A	220	27.7 61	46.4 102	22.3 49	2.7 6	74.1 163	0.9 2
特色B	220	31.8 70	45.5 100	19.5 43	2.7 6	77.3 170	0.5 1
特色C	220	25.0 55	48.6 107	23.6 52	2.3 5	73.6 162	0.5 1

※魅力度=「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した企業の合計値

※魅力度は、件数をもとに%を算出し、小数点第二位を四捨五入しているため、「とても魅力を感じる」と「ある程度魅力を感じる」の合計値と必ずしも一致しない

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム・社会デザイン専攻」の社会的必要性

- ・「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」について「必要だと思う」と回答した企業は、88.2% (194企業) であり、多くの企業がこれからの社会にとって必要な学部・学科・専攻と捉えていることがうかがえる。

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生の採用意向/
毎年の採用想定人数

- ・「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業は77.7% (171企業) であり、予定している入学定員70名を上回る数の採用意向がみられた。
- ・「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業へ、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生の採用を毎年何名程度想定しているか聞いたところ、採用想定人数の合計は**317名**で、予定している入学定員数を4倍以上上回る採用意向がみられた。

このことから、安定した人材需要があることがうかがえる。

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム・社会デザイン専攻」の社会的必要性

Q9. 貴社・貴団体(ご回答者)は、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)は、これからの社会にとって必要だと思われますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

上段:% 下段:件数(企業)	標本数	必要だと思 う	必要だと思 わない	無回答
全体	220	88.2 194	11.4 25	0.5 1

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生に対する採用意向

Q10. 貴社・貴団体(ご回答者)では、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)を卒業した学生について、採用したいと思われますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

上段:% 下段:件数(企業)	標本数	採用したいと思 う	採用したいと思 わない	無回答
全体	220	77.7 171	19.1 42	3.2 7



「採用したいと思う」と答えた171企業のみ抽出

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生に対する毎年の採用想定人数

Q11. Q10でいずれかの専攻の卒業生を「1. 採用したいと思う」と回答された方におたずねします。「1. 採用したいと思う」と回答された専攻を卒業した学生について、採用を考える場合、毎年何名程度の採用を想定されますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

標本数	単位	1名	2名	3名	4名	5名 5 9名	10名 以上	計 (※ よ び た 採 用 企 業 数 ・ 計 人 数 ・)
		%	企業数	名	%	企業数	名	
全体	171	60.2%	21.1%	6.4%	0.6%	5.3%	3.5%	⇒ 166 317
		103	36	11	1	9	6	
		103	72	33	4	45	60	

※%の母数は、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業(171企業)

※ 毎年の採用想定人数・計 「5名~9名」=5名、「10名以上」=10名 を代入し合計値を算出

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
デジタルゲーム専攻」の社会的必要性

- ・「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」について「必要だと思ふ」と回答した企業は、90.5% (199企業) であり、多くの企業がこれからの社会にとって必要な学部・学科・専攻と捉えていることがうかがえる。

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
デジタルゲーム専攻」卒業生の採用意向/毎年の採用想定人数

- ・「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業は80.0% (176企業) であり、予定している入学定員115名を上回る数の採用意向がみられた。
- ・「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業へ、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」卒業生の採用を毎年何名程度想定しているか聞いたところ、採用想定人数の合計は323名で、予定している入学定員数を2倍以上上回る採用意向がみられた。

このことから、安定した人材需要があることがうかがえる。

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」の社会的必要性

Q9. 貴社・貴団体(ご回答者)は、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)は、これからの社会にとって必要だと思われますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

上段:% 下段:件数(企業)	標本数	必要だと思 う	必要だと思 わない	無回答
全体	220	90.5 199	9.1 20	0.5 1

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」卒業生に対する採用意向

Q10. 貴社・貴団体(ご回答者)では、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)を卒業した学生について、採用したいと思われますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

上段:% 下段:件数(企業)	標本数	採用したいと思 う	採用したいと思 わない	無回答
全体	220	80.0 176	17.3 38	2.7 6



「採用したいと思う」と答えた176企業のみ抽出

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」卒業生に対する毎年の採用想定人数

Q11. Q10でいずれかの専攻の卒業生を「1. 採用したいと思う」と回答された方におたずねします。「1. 採用したいと思う」と回答された専攻を卒業した学生について、採用を考える場合、毎年何名程度の採用を想定されますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

標本数	単位	1名	2名	3名	4名	5名 ~ 9名	10名 以上	計
		%	61.4%	18.2%	8.0%	0.6%	6.3%	
企業数	108	32	14	1	11	5		
名	108	64	42	4	55	50		

※%の母数は、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 デジタルゲーム専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業(176企業)

※ 毎年の採用想定人数・計 「5名~9名」=5名、「10名以上」=10名 を代入し合計値を算出

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム&メディア専攻」の社会的必要性

- 「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」について「必要だと思う」と回答した企業は、88.2% (**194企業**)であり、多くの企業がこれからの社会にとって必要な学部・学科・専攻と捉えていることがうかがえる。

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科
ゲーム&メディア専攻」卒業生の採用意向/毎年の採用想定人数

- 「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業は75.9% (**167企業**)であり、予定している入学定員90名を上回る数の採用意向がみられた。
- 「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業へ、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」卒業生の採用を毎年何名程度想定しているか聞いたところ、採用想定人数の合計は**292名**で、予定している入学定員数を3倍以上上回る採用意向がみられた。

このことから、安定した人材需要があることがうかがえる。

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」
の社会的必要性

Q9. 貴社・貴団体(ご回答者)は、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)は、これからの社会にとって必要だと思われませんか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

上段:% 下段:件数(企業)	標本数	必要だと思 う	必要だと思 わない	無回答
全体	220	88.2 194	10.9 24	0.9 2

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」
卒業生に対する採用意向

Q10. 貴社・貴団体(ご回答者)では、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)を卒業した学生について、採用したいと思われませんか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

上段:% 下段:件数(企業)	標本数	採用したいと思 う	採用したいと思 わない	無回答
全体	220	75.9 167	20.9 46	3.2 7



「採用したいと思う」と答えた167企業のみ抽出

■大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」
卒業生に対する毎年の採用想定人数

Q11. Q10でいずれかの専攻の卒業生を「1. 採用したいと思う」と回答された方におたずねします。
「1. 採用したいと思う」と回答された専攻を卒業した学生について、採用を考える場合、
毎年何名程度の採用を想定されますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

標本数	単位	1名	2名	3名	4名	5名 ~ 9名	10名 以上	計 (※ ~)
		%	64.7%	17.4%	5.4%	0.6%	5.4%	
企業数	108	29	9	1	9	5	161	
名	108	58	27	4	45	50	292	

※%の母数は、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業(167企業)

※ 毎年の採用想定人数・計 「5名~9名」=5名、「10名以上」=10名 を代入し合計値を算出

卷末資料 調査票

大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」 (仮称、設置構想中)に関するアンケート

大阪電気通信大学では2026年(令和8年)4月より、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻、デジタルゲーム専攻、ゲーム&メディア専攻」(仮称)の設置を構想しています。
このアンケートは採用ご担当者の皆様からご意見をお伺いし、より充実した大学や学部・学科・専攻にするための参考資料とさせていただきます。
このアンケートで得られた情報や回答内容は、上記の目的のための統計資料としてのみ活用し、個人を特定することは一切ありません。
つきましては、ぜひアンケートへのご協力をお願いいたします。

※ このアンケートや同封した資料に記載されている「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)に関する事項はすべて予定であり内容が変更になる可能性があります。

はじめに、貴社・貴団体についてお伺いいたします。

Q1. アンケートにお答えいただいている方の、人事採用への関与度をお教えてください。

(あてはまる番号1つに○)

1. 採用の決裁権があり、選考にかかわっている
2. 採用の決裁権はないが、選考にかかわっている
3. 採用時には直接かかわらず、情報や意見を収集、提供する立場にある

Q2. 貴社・貴団体の本社(本部)所在地について、都道府県名をお教えてください。

本社(本部)所在地

都・道・府・県 ←1つに○

Q3. 貴社・貴団体の業種について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

- | | | |
|------------------|-----------|--------------|
| 1. 情報通信業 | 6. 運輸業 | 11. サービス業 |
| 2. 製造業 | 7. 卸売・小売業 | 12. 複合サービス事業 |
| 3. 農・林・漁・鉱業 | 8. 金融・保険業 | 13. 飲食店・宿泊業 |
| 4. 建設業 | 9. 不動産業 | 14. 公務 |
| 5. 電気・ガス・熱供給・水道業 | 10. 医療・福祉 | 15. その他 |

Q4. 貴社・貴団体の従業員数(正規社員)について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

- | | | |
|---------------|------------------|--------------------|
| 1. 50名未満 | 3. 100名～500名未満 | 5. 1,000名～5,000名未満 |
| 2. 50名～100名未満 | 4. 500名～1,000名未満 | 6. 5,000名以上 |

Q5. 貴社・貴団体の過去3か年の平均的な正規社員の採用数について、お教えてください。

(あてはまる番号1つに○)

- | | | |
|-------------|--------------|---------------|
| 1. 0名 | 4. 10名～20名未満 | 7. 50名～100名未満 |
| 2. 1名～5名未満 | 5. 20名～30名未満 | 8. 100名以上 |
| 3. 5名～10名未満 | 6. 30名～50名未満 | |

Q6. 貴社・貴団体の本年度の採用予定数は、昨年度と比較していかがですか。(あてはまる番号1つに○)

- | | |
|----------|--------|
| 1. 増やす | 3. 減らす |
| 2. 昨年度並み | 4. 未定 |

Q7. 貴社・貴団体では、今後、大学でどのような学問分野を学んだ人物を採用したいとお考えですか。

(あてはまる番号すべてに○)

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| 1. ゲーム学、社会情報学
(ゲーム制作と技術で社会課題に取り組み、ゲームと社会をつなげる学び) | 3. ゲーム&メディア学
(ゲーム制作技術に応用し、映像デザインなどの表現の可能性を拡げる学び) | 7. 社会科学
(法学、商学、社会学など) |
| 2. デジタルゲーム学
(デジタル技術によるエンターテインメントコンテンツ制作の学び) | 4. ※デジタルゲーム学、ゲーム&メディア学を除く
工学
理学
(数学、物理学、生物学など) | 8. 保健
(医学、薬学、看護学など) |
| | 5. 人文科学
(文学、史学など) | 9. 芸術
(美術、音楽など) |
| | 6. 学んだ学問分野には
こだわらない | 10. その他 |

裏面へ続く→

調査票

大阪電気通信大学では、2026年(令和8年)4月に、「総合情報学部 デジタルゲーム学科 ゲーム・社会デザイン専攻、デジタルゲーム専攻、ゲーム&メディア専攻(仮称)」の設置を構想しています。

※ ここからは、アンケートに同封している資料をご覧くださいの上でお答えください ※

Q8. 大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。

貴社・貴団体(ご回答者)にとって、これらの特色はそれぞれどの程度魅力に感じますか。

(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

		とても魅力を感じる	ある程度魅力を感じる	あまり魅力を感じない	まったく魅力を感じない
A.	ゲーム・社会デザイン専攻 ゲーム業界やアート分野、ゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。ゲーム制作技術はもちろん、メタバースやVTuberの構築・活用技術、更に地域や社会問題の解決を主な目的とするシリアスゲームなどゲームの新しい可能性についても学び、ゲームと社会を繋げていく総合的なDX人材を養成。	→ 1	2	3	4
	デジタルゲーム専攻 ゲーム業界で活躍する第一線の教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミング、グラフィック制作など、専門的な技術や表現力を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。	→ 1	2	3	4
	ゲーム&メディア専攻 ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による幅広い学びが特徴。ゲームの技術や知識に加えeスポーツやCG映像、イラストなど、様々な技術や表現力を包括的に磨き、ゲームだけではなく表現の可能性を広げるクリエイターを養成。	→ 1	2	3	4

Q9. 貴社・貴団体(ご回答者)は、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)は、

これからの社会にとって必要だと思われますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」

「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。

(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

		1.必要だと思う	2.必要だと思わない
総合情報学部 デジタル ゲーム学科	ゲーム・社会デザイン専攻 →	1	2
	デジタルゲーム専攻 →	1	2
	ゲーム&メディア専攻 →	1	2

Q10. 貴社・貴団体(ご回答者)では、大阪電気通信大学「総合情報学部 デジタルゲーム学科」(仮称、設置構想中)を

卒業した学生について、採用したいと思われますか。上記の学科に設けられる「ゲーム・社会デザイン専攻」

「デジタルゲーム専攻」「ゲーム&メディア専攻」(いずれも仮称)のそれぞれの専攻について、お答えください。

(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

		1.採用したいと思う	2.採用したいと思わない
総合情報学部 デジタル ゲーム学科	ゲーム・社会デザイン専攻 →	1	2
	デジタルゲーム専攻 →	1	2
	ゲーム&メディア専攻 →	1	2

Q11. Q10でいずれかの専攻の卒業生を「1. 採用したいと思う」と回答された方におたずねします。

「1. 採用したいと思う」と回答された専攻を卒業した学生について、採用を考える場合、

毎年何名程度の採用を想定されますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

		1名	2名	3名	4名	5名 ~9名	10名 以上
総合情報学部 デジタル ゲーム学科	ゲーム・社会デザイン専攻 →	1	2	3	4	5	6
	デジタルゲーム専攻 →	1	2	3	4	5	6
	ゲーム&メディア専攻 →	1	2	3	4	5	6

～質問は以上です。ご協力ありがとうございました。～