

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 (Osaka Electro-Communication University)								
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、更に応用能力を展開させ得る人材の育成を目的とする。</p> <p>次に挙げる知識や能力を修得した人材を養成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルゲームを主軸とした対話的な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有し、それらを適切に応用する能力を備えている人材 デジタルゲームを主軸とした対話的なエンタテインメントコンテンツ分野の、各自の適性に合った専門知識を有し、それをコンテンツの創造に適切に応用する能力を備えている人材 科学的な思考力で判断決断し、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める人材 技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している人材 知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる人材 獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している人材 最新科学技術の獲得とその応用のため研鑽を続けられる人材 新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・姿勢等を総合的に活用し、解決できる人材 								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地	
	総合情報学部 [Faculty of Information Science and Arts] デジタルゲーム学科 [Department of Digital Games] 計	4	140	3年次 5	570	学士 (情報学)	平成30年4月 第1年次 平成32年4月 第3年次	大阪府四條畷市 清滝1130-70	
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>大阪電気通信大学</p> <p>工学部 建築学科 (80)</p> <p>総合情報学部 ゲーム&メディア学科 (110)</p> <p>総合情報学部 デジタルゲーム学科 (廃止) (△210) (2年次編入学定員) (△30) (3年次編入学定員) (△10) ※平成30年4月学生募集停止 (2年次及び3年次編入学定員は平成30年4月学生募集停止)</p> <p>金融経済学部 (廃止) 資産運用学科 (△80) (3年次編入学定員) (△30) ※平成30年4月学生募集停止 (3年次編入学定員は平成30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			
	デジタルゲーム学科	講義	演習	実験・実習	計	128 単位			
教員組織の概要	学部等の名称		専任教員等					兼任教員等	
	新設	総合情報学部 デジタルゲーム学科	教授 人	准教授 人	講師 人	助教 人	計 人	助手 人	兼任 人
		総合情報学部 ゲーム&メディア学科	7 (7)	4 (4)	2 (2)	0 (0)	13 (13)	0 (0)	65 (39)
		工学部 建築学科	5 (6)	4 (4)	2 (1)	0 (0)	11 (11)	0 (0)	65 (39)
		計	5 (4)	3 (2)	0 (0)	0 (0)	8 (6)	0 (0)	63 (44)
分	計	17 (17)	11 (10)	4 (3)	0 (0)	32 (30)	0 (0)	- (-)	
								平成29年6月届出 平成29年6月届出	

教 員 組 織 の 概 要	既 設	工学部 電気電子工学科	7 (7)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	96 (96)
		工学部 電子機械工学科	6 (6)	0 (0)	3 (3)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	100 (100)
		工学部 機械工学科	5 (5)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	109 (109)
		工学部 基礎理工学科	4 (4)	2 (2)	4 (4)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	92 (92)
		工学部 環境科学科	6 (6)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	97 (97)
		情報通信工学部 情報工学科	6 (6)	7 (7)	3 (3)	0 (0)	16 (16)	0 (0)	88 (88)
		情報通信工学部 通信工学科	4 (4)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	95 (95)
		医療福祉工学部 医療福祉工学科	6 (6)	1 (1)	3 (3)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	89 (89)
		医療福祉工学部 理学療法学科	5 (5)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	8 (8)	0 (0)	51 (51)
		医療福祉工学部 健康スポーツ科学科	4 (4)	4 (4)	1 (1)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	74 (74)
		総合情報学部 情報学科	6 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	76 (76)
		人間科学研究センター (一般総合科目担当教員)	5 (5)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	0 (0)
		数理学研究センター (共通教育科目担当教員)	4 (4)	3 (3)	3 (3)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	0 (0)
		英語教育センター (英語担当教員)	3 (3)	1 (1)	3 (3)	0 (0)	7 (7)	0 (0)	0 (0)
		計	71 (71)	38 (38)	27 (27)	0 (0)	136 (136)	0 (0)	- (-)
		合計	88 (88)	49 (48)	31 (30)	0 (0)	168 (166)	0 (0)	- (-)
		教員以外の職員 の概要	職 種	専 任	兼 任	計			
			事務職員	78 (78)	38 (38)	116 (116)			
			技術職員	0 (0)	19 (19)	19 (19)			
図書館専門職員	1 (1)		0 (0)	1 (1)					
その他の職員	0 (0)		0 (0)	0 (0)					
計	79 (79)	57 (57)	136 (136)						
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	122,201.41㎡	0.00㎡	0.00㎡	122,201.41㎡				
	運動場用地	170,309.72㎡	0.00㎡	0.00㎡	170,309.72㎡				
	小 計	292,511.13㎡	0.00㎡	0.00㎡	292,511.13㎡				
	そ の 他	0.00㎡	0.00㎡	0.00㎡	0.00㎡				
合計	292,511.13㎡	0.00㎡	0.00㎡	292,511.13㎡					
校 舎		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計				
		88,790.98㎡ (88,790.98㎡)	0.00㎡ (0.00㎡)	0.00㎡ (0.00㎡)	88,790.98㎡ (88,790.98㎡)				
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設	大学全体			
	77 室	8 室	102 室	11 室 (補助職員 0人)	0 室 (補助職員 0人)				
専任教員研究室		新設学部等の名称			室 数				
		デジタルゲーム学科			13 室				
図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点		
	デジタルゲーム学科	28,702 [3,501] (27,790 [3,273])	144 [106] (125 [94])	68 [58] (59 [54])	1,920 (1840)	389 (97)	0 (0)		
	計	28,702 [3,501] (27,790 [3,273])	144 [106] (125 [94])	68 [58] (59 [54])	1,920 (1840)	389 (97)	0 (0)		
図書館		面積	閲覧座席数	取 納 可 能 冊 数	大学全体				
		3,093.58㎡	426	335,800					
体育館		面積	体育館以外のスポーツ施設の概要						
		2,083.10㎡	テニスコート 5面	トレーニングルーム					

経費の 見及び 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	※ 図書費には、電子ジャーナル・データベースの整備費（運用コスト含む）を含む。	
		教員1人当り研究費等		726千円	726千円	726千円	726千円	— 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	3,009千円	3,009千円	3,009千円	3,117千円	3,117千円	— 千円		— 千円
		設備購入費	2,961千円	2,961千円	2,961千円	3,067千円	3,067千円	— 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				
	1,525 千円	1,325 千円	1,325 千円	1,325 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・収益事業収入、雑収入								
大 学 の 名 称 大阪電気通信大学										
既設 大学 等 の 状 況	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	※平成27年度 入学定員増(10人) ※平成27年度 入学定員減(△10人)
		年	人	年次 人	人		倍			
	工学部						1.08		大阪府寝屋川市 初町18番8号	
	電気電子工学科	4	80	—	320	学 士 (工 学)	1.08	昭和 36年度		
	電子機械工学科	4	80	—	320	学 士 (工 学)	1.17	昭和 40年度		
	機械工学科	4	90	—	350	学 士 (工 学)	1.08	昭和 50年度		
	基礎理工学科	4	60	—	240	学 士 (工 学)	1.07	平成 19年度		
	環境科学科	4	90	—	370	学 士 (工 学)	1.04	平成 23年度		
	情報通信工学部						1.02		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)	0.98	平成 17年度		
	通信工学科	4	80	—	320	学 士 (工 学)	1.11	平成 17年度		
	医療福祉工学部						1.02		大阪府四條畷市 清滝1130-70	
	医療福祉工学科	4	80	第3年次 5	330	学 士 (工 学)	1.02	平成 16年度		
	理学療法学科	4	40	—	160	学 士 (理学療法学)	1.03	平成 18年度		
	健康スポーツ科学科	4	70	第3年次 5	290	学 士 (健康科学)	1.01	平成 20年度		
	総合情報学部						1.08		大阪府四條畷市 清滝1130-70	
	デジタルアート・アニメーション学科	4	—	—	—	学 士 (情報学)	—	平成 12年度		※平成27年度より 学生募集停止
	デジタルゲーム学科	4	210	第2年次 30 第3年次 10	830	学 士 (情報学)	1.08	平成 15年度		※平成27年度より 学生定員増(100人) ※平成30年度より 学生募集停止
	情報学科	4	90	—	360	学 士 (情報学)	1.12	平成 17年度		
	金融経済学部						0.77		大阪府寝屋川市 早子町12-16	
	資産運用学科	4	80	第3年次 30	380	学 士 (ファイナンス)	0.77	平成 21年度		※平成30年度より 学生募集停止

既設大学等の状況	工学研究科 博士後期課程								大阪府寝屋川市 初町18番8号
	先端理工学専攻	3	3	—	9	博士(工学)	0.99	平成4年度	
	電子通信工学専攻	3	3	—	9	博士(工学)	0.00	平成18年度	
	制御機械工学専攻	3	5	—	15	博士(工学)	0.00	平成4年度	
	情報工学専攻	3	5	—	15	博士(工学)	0.00	平成4年度	
	工学研究科 博士前期課程								大阪府寝屋川市 初町18番8号
	先端理工学専攻	2	15	—	30	修士(工学)	1.39	平成2年度	
	電子通信工学専攻	2	20	—	40	修士(工学)	0.30	平成18年度	
	制御機械工学専攻	2	30	—	60	修士(工学)	0.46	平成2年度	
	情報工学専攻	2	35	—	70	修士(工学)	0.28	平成2年度	
	総合情報学研究科 博士後期課程								大阪府四條畷市 清滝1130-70
	コンピュータ サイエンス専攻	3	5	—	15	博士(情報学)	0.46	平成19年度	
	総合情報学研究科 博士前期課程								大阪府四條畷市 清滝1130-70
	デジタルアート・ アニメーション学専攻	2	10	—	20	修士(情報学)	0.70	平成16年度	
	デジタルゲーム学専攻	2	10	—	20	修士(情報学)	1.10	平成17年度	
	コンピュータ サイエンス専攻	2	10	—	20	修士(情報学)	1.20	平成18年度	
医療福祉工学研究科 博士後期課程								大阪府四條畷市 清滝1130-70	
医療福祉工学専攻	3	5	—	15	博士(工学)	0.73	平成19年度		
医療福祉工学研究科 博士前期課程								大阪府四條畷市 清滝1130-70	
医療福祉工学専攻	2	10	—	20	修士(工学)	1.10	平成17年度		
附属施設の概要	該当なし								

(注)

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

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	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
人文・社会・自然群	人間の探究	哲学の世界	1前	2		○									兼1	
		発達心理学	1前	2		○									兼1	
		人間形成と教育	1後	2		○									兼1	
		現代社会と青年の心理	1後	2		○									兼1	
		教育制度論	2前	2		○									兼1	
	文化と社会の理解	日本国憲法の理念と現実	1後	2		○									兼1	
		文学の世界	1後	2		○									兼1	
		政治のしくみを探究する	1後	2		○									兼1	
		経済学の世界	1前	2		○									兼1	
		国際コミュニケーション	2前	2		○									兼1	
	科学と自然	日本の近代史を探究する	2後	2		○									兼1	
		情報社会と情報倫理	2後	2		○									兼1	
		科学の世界	2前	2		○				1						
		数理の世界	2後	2		○				1						
小計 (14科目)		—	0	28	0	—				2	0	0	0	0	兼11	—
外国語群	英語	基礎英語1	1前	1					○						兼5	
		基礎英語2	1後	1					○						兼5	
		英語リーディング1	1前	1					○						兼3	
		英語リーディング2	1後	1					○						兼3	
		英語リーディング3	2前	1					○						兼2	
		英語リーディング4	2後	1					○						兼2	
		英語スキルアップセミナー1	3前	1					○						兼3	
		英語スキルアップセミナー2	3後	1					○						兼3	
		英語コミュニケーション1	2前	1					○						兼2	
		英語コミュニケーション2	2後	1					○						兼2	
		英語コミュニケーション3	3前	1					○						兼1	
	英語コミュニケーション4	3後	1					○						兼1		
	英文法セミナー	1前	1					○						兼1		
	中国語	中国語1	1前	1					○						兼2	
中国語2		1後	1					○						兼2		
ドイツ語	ドイツ語1	1前	1					○						兼2		
	ドイツ語2	1後	1					○						兼2		
日本語	日本語1	1前	1					○						兼1		
	日本語2	1後	1					○						兼1		
	日本語3	1前	1					○						兼1		
	日本語4	1後	1					○						兼1		
小計 (21科目)		—	0	21	0	—				0	0	0	0	0	兼18	—
健康・スポーツ群	健康の科学	健康・スポーツ科学論	2前	2				○							兼1	
		スポーツ文化論	2後	2				○							兼1	
		スポーツ実習1	1前	1					○						兼2	
		スポーツ実習2	1後	1					○						兼3	
		スポーツ実習3	3後	1					○						兼1	
	スポーツ実習4	4前	1					○						兼1		
小計 (6科目)		—	0	8	0	—				0	0	0	0	0	兼5	—
キャリア形成群	キャリア形成基礎	大学とその学び	1前	1					○						兼1	
		キャリアと学び	2前	1					○							
		キャリア実践	3通	1					○							
		インターンシップ	3後	2					○							
		社会ボランティア実践	2通	2					○							
	学部の特徴	仕事と生活	1後	2					○							
		コンピュータリテラシー	1前	2					○				1		兼1	
		メディア芸術文化論	1後	2					○						兼1	
		メディアリテラシー	1後	2					○						兼1	
		知的財産権入門	2後	2					○						兼1	
		文字の文化と歴史	2後	2					○						兼1	
		高齢社会と医療福祉	2後	2					○						兼2	
		今日の医療医学の課題	2後	2					○						兼1	
小計 (13科目)		—	3	20	0	—				1	0	2	0	0	兼7	—

専門科目	グラフィックス	コンピュータグラフィックス基礎論	1前		2		○			1			兼2	※講義	
		グラフィックデザイン・実習1	1後		2			○					兼1		
		グラフィックデザイン実習2	2前		2				○						※講義
		3Dグラフィックス・実習1	2前		2				○		1			兼1	
		3Dグラフィックス実習2	2後		2				○					兼1	※講義
		Webデザイン・演習1	3前		4			○						兼1	※講義
		Webデザイン演習2	3後		2			○						兼1	※講義
		キャラクターデザイン・実習	3後		2				○					兼1	※講義
	VRグラフィックス演習	4前		4				○			1				
	クリエイション	デザイン基礎実習	1前		2					○				兼1	
		デッサンの基礎・実習	1後		2					○				兼1	※講義
		映像制作基礎演習	2前		2				○						
		デッサン実習	2前		2					○	1	1		兼2	
		表現実習1	2後		2					○		1		兼1	※講義
		映像制作実習	3前		2					○	1			兼1	※講義
		アドバンスデザイン・実習	3前		2					○				兼1	
		UI・UXデザイン	3前		2			○						兼1	
		コマースデザイン	3前		2			○			1				
		映像シナリオ	3前		2			○						兼1	
		メディアアート・演習	3後		2				○					兼1	※講義
		表現実習2	3後		2					○		2			
		イラストレーション・実習	3後		2					○				兼1	※講義
	エディトリアルデザイン・演習	3後		2				○					兼1	※講義	
	3D造形・実習	3後		2					○		1		兼1	※講義	
	コスチュームデザイン	4前		2				○					兼1		
	アニメーション	アニメーション概論	1前		2			○			1				
アニメーション技法		1後		2			○			1					
2DCGアニメーション・実習1		2前		2					○				兼1	※講義	
2DCGアニメーション実習2		2後		2					○				兼1		
3DCGアニメーション・実習1		2後		2					○				兼1	※講義	
3DCGアニメーション実習2		3前		2					○	1					
モーションプログラミング演習		3後		4				○					兼1		
ゲーム学	ゲーム学	1前	2				○			1					
	ゲーム制作入門実習	1前		2					○		1				
	知的所有権	1後	2				○						兼1		
	インタラクティブメディア概論	1後	2				○			1					
	ゲーム工学概論	1後		2			○			1					
	ゲームシナリオ	2前		2			○				1				
	ゲーム評価法・演習	2後		2				○			1			※講義	
	ゲームデザイン	2後		2			○				1				
	ゲームマネジメント	3後		2			○				1				
	シリアスゲーム論	4前		2			○				1				
ゲームと教育	4前		2			○							兼1		
ゲームの科学	ゲームの心理学	1前	2				○						兼1		
	基礎生物学	1前		2			○						兼1		
	ゲームの数学1	1前		2			○			1					
	基礎力学・物理学	1前		2			○			1					
	基礎天文学	1後		2			○						兼1		
	論理・離散数学	1後		2			○			1					
	ヒューマンインタラクション	2前		2			○			1					
	社会学概論	2前		2			○						兼1		
	ゲームの数学2	2前		2			○			1					
	認知科学	2後		2			○			1					
	確率・統計入門	2後		2			○						兼1		
	人間工学	2後		2			○			1					
	ゲームインタフェース実験	3前		2					○		1			兼2	
ゲームと人工知能	3前		2			○			1						
パズルの数学	4前		2			○			1						
情報工学	デジタル回路基礎	1後		2			○			1					
	C++プログラミング・実習1	2前		2					○				兼1	※講義	
	情報通信論	2前		2			○			1					
	コンピュータアーキテクチャ	2後		2			○			1					
	デジタルインタフェース	2後		2			○			1					
	シミュレーションプログラミング	2後		2				○		1					
	プログラミングシステム論	3前		2			○					1			
	オペレーティングシステム	3前		2			○			1		1			
	ゲームセンサー論	3前		2			○			1					
	データベース概論・演習	3後		2				○					兼1	※講義	

専 門 科 目	情報工学	情報セキュリティ 形式システム・計算論 プログラミング手法と言語	3後 3後 3後	2 2 2	○ ○ ○	1 1 1								兼1 兼1	※講義 ※講義 ※講義	
	プログラミング	オブジェクト指向プログラミング入門・実習 スクリプトプログラミング入門・実習 オブジェクト指向プログラミング・実習 アルゴリズム基礎論 スクリプトプログラミング演習1 データ構造とアルゴリズム オブジェクト指向ソフトウェア開発 3Dゲームプログラミング・実習 チーム開発技法 ゲーム開発実習 インタラクティブプログラミング C++プログラミング実習2 並列・ネットワークプログラミング・実習 ハードウェアプログラミング Webプログラミング・実習 スクリプトプログラミング演習2 先端ゲームプログラミング・実習	1前 1前 1後 1後 2前 2前 2後 2後 2後 3前 3前 3後 3後 4前 4前 4前	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1	※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義			
	サウンド	サウンドデザイン・実習 音楽理論 ゲームミュージック・演習	1後 2前 3後	2 2 2	○ ○ ○									兼1 兼1 兼1	※講義 ※講義 ※講義	
	プロデュース	ブランニング入門・演習 コンテンツマーケティング・演習 コンセプトメイキング コンテンツマネジメント・演習 アンケート調査法基礎 ビジネスマネジメント論 メディアプロデュース・実習 イベントプロデュース	1後 2前 2後 2後 3前 3前 3後 4前	2 2 2 2 2 2 2 2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		1 1 1 1 1 1 1 1				1 1 1 1 1 1 1 1		兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1	※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義		
	アート&カルチャー	多文化コミュニケーション 芸術概論 視覚表現論	1前 1前 1後	2 2 2	○ ○ ○			1						兼1 兼1	※講義 ※講義	
	キャリア形成	アクティブシンキング論・実習 問題解決の基礎 日本語表現法・演習 ゲーム・メディア制作特論 情報産業英語 コミュニケーション技法 テクニカルライティング ビジネスコミュニケーション・演習 キャリアブランニング	1前 1前 1後 1後 2前 2前 2前 2後 2後	2 2 2 2 2 2 2 2 2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		2 1 1 1 1 1 1 1 1				1 1 1 1 1 1 1 1 1		兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1	※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義		
	プロジェクト	プロジェクト入門・実習 プロジェクト実習1 プロジェクト実習2 社会プロジェクト実習	1後 2前 2後 3通	2 2 2 2	○ ○ ○ ○		1 3 2 4	2 2 2 2						兼1 兼7 兼7 兼7	※講義	
	その他	特別活動A 特別活動B ゲーム制作実習	2通 2通 3後	2 2 2	○ ○ ○		1 1 1									
	ゼミナール	プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	3前 3後 4通 4通	2 2 8 8	○ ○ ○ ○		7 7 7 7	4 4 4 4	2 2 2 2							
	小計 (122科目)		—	26	236	0	—	7	4	2	0	0	0	0	兼30	—
	合計 (176科目)		—	29	313	0	—	7	4	2	0	0	0	0	兼65	—
	学位又は称号	学 士 (情 報 学)	学位又は学科の分野		工 学 関 係											
	卒業要件及び履修方法				授業期間等											
	・総合科目 人文・社会・自然群より6単位以上、外国語群より6単位以上、健康・スポーツ群より3単位以上、キャリア形成群より7単位以上（必修科目3単位含む。） ・各群をあわせて24単位から40単位まで ・専門科目 88単位から104単位まで（必修26単位を含む。） ・卒業要件単位 128単位以上 （履修科目の登録の上限：50単位（年間））				1 学年の学期区分						2 期					
					1 学期の授業期間						1 5 週					
					1 時限の授業時間						9 0 分					

(注)

- 1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科の設置又は大学における通信教育の開設の届出を行おうとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。

- 2 私立の大学若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 3 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。
- 4 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。

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	講義等の内容	備考
総合科目 人文・社会・自然群	人間の探究	哲学の世界	本科目では、哲学の様々な分野の中から倫理学という領域を選び、哲学の問題のあり方・成り立ちを考察し、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）について学びます。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に、（3）明晰に思考することを学ぶこと の3つです。到達目標は、現代において有効な思想・考え方について、それぞれどのような立場であり、どんな問題点があるのを学生諸君が理解することである。
		発達心理学	人間は、生物としてのヒトから社会的な存在としての人間になっていくのだと言われます。この科目では、ヒトから人間への発達のプロセスについて、誕生からおおむね9・10歳頃までの発達について取り上げ、人間の発達について考えていきます。田中昌人の発達論を軸に、ピアジェ、フロイト、エリクソンなどの発達論にも触れながら、発達についての基礎的理解を深めながら、同時に自分自身の育ちについて考える機会にします。
		人間形成と教育	本科目では、子どもの発達過程・学習過程の心理学的理解を通して、人間形成における教育の役割について考える。とりわけ「表象機能」という心の働きに焦点をあてることにより、（1）遊びやコミュニケーションの重要性、（2）概念発達における教育の果たす役割、（3）発達障害のある子どもたちの理解と教育について深く学ぶ。到達目標は、乳幼児期から学童期までの子どもの発達過程・学習過程の心理学的理解を通して、人間形成における教育の役割について深く考える力を身につける。ことである。
		現代社会と青年の心理	子どもから大人への移行期にあたる青年期は、生理的にも、社会的にも、また心理的にも不安定な時期であるが、同時に可塑性に富む飛躍の時期でもある。しかしながら豊かな可能性を秘めつつも、現代社会は必ずしもその可能性を十分に開花させるものとはなっておらず、多くの矛盾に満ちている。本科目では、学生自身が現代社会に生きる青年であることをふまえ、現代社会に生きる青年の諸問題を取り上げ、学生自らが自身と向き合いながら、青年期の心理について理解することを目的とする。
		教育制度論	今日わが国の教育制度のかかえる焦眉の課題のなかから、（1）競争原理と市場原理に基づく学校改革に関わって学区制度と学校選択制の問題を、（2）学力低下・学力格差が社会的な問題として論じられているなかでの、学力保障や教育内容に関わる制度のあり方を、（3）学校生活に「子どもの権利」を根づかせるうえで、教師の懲戒権や生徒の参加や権利保障のあり方を、検討する。我が国の問題を客観的に評価するためにイギリスやフィンランドを中心とした世界的な動向も比較検討する。
文化と社会の理解	日本国憲法の理念と現実	この科目では、日本国憲法の「理念」と「現実」とを考えます。日本国憲法などの近代憲法の「理念」は、国家がまずあって憲法が制定されるのではなく、人々が憲法を制定することによって国家を作る、国の政治や社会のあり方の基本を決める、というものです。しかし、ひとたび憲法が制定されたからといって、その後自動的に憲法の内容どおりの政治や社会が実現されていく、というわけではありません。憲法が定める民主主義や個人の権利・自由を実現するためには、国民の「不断的努力」が必要です。そこで、受講生が「国民主権の担い手（主権者の一員）」として、また「権利の主体」として社会で生きてゆく知識等を身につけることを目標とし、そのための素材を提供することが講義の課題・目的です。	
	文学の世界	文学は、人間の心やその在り方を映す鏡である。時間に限定された一生の中で、文学は時間も国境も超えて、私たちに他者の人生を体験させる。私たちは文学に触れることによって、一人の人生以上の「人生」を生きてことができると言えよう。その体験は私たちに、人生の様々な局面での忍耐や選択に、大きな一助となろう。本科目では、古代から現代までの日本文学作品の中から一点を選び、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。特に、私たちの社会が作り出してきた「周辺に置かれた人々」に注目したい。なぜなら、そのような人々に対する意識が、私たちがどのような社会を志向すべきかを示唆する重要な視点の一つになるからである。	

人文・社会・自然群	文化と社会の理解	政治のしくみを探究する	この科目では、「政治」という営みを分析し、理解するための「道具」= 政治学の概要を教授します。民主政治（いわゆる「民主主義」）のもとで生きるわたしたちは、政治とのかかわりを断ち切ることはできません。政治と適切にかかわっていくために、政治学の知識は必須だといえるでしょう。メディアを通して伝えられる「政治」は、できごとの紹介にとどまっていたり、基本的な知識を欠いた解説であったりすることも少なくありません。歴史や思想、制度（しくみ）についての知識を踏まえて「政治」と向き合えるようになることを目標とします。取り上げるテーマは現代政治のさまざまな制度や現象ですが、その背後にある歴史的・思想的背景を理解すること=基本に立ち返ることに重点を置きます。	
		経済学の世界	この科目は、現在おこっている経済問題に触れながら、経済学の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。就職活動や就職し会社で働くためには経済学の基本的理解と、近年の日本経済の動きについての理解は不可欠です。経済学の基本知識の理解と近年の日本経済の流れを把握する目的のために、毎回作成したレジュメを基本に新聞の切抜きなどを使って具体的で身近な問題と関連づけてわかりやすく解説します。	
		国際コミュニケーション	本科目では、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ります。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します。	
		日本の近代史を探究する	この科目では、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解明する。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考える。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考察する。	
科学と自然	科学と自然	情報社会と情報倫理	情報社会は、高い倫理観によって成り立つ社会である。しかし、利便性・有用性については、日常的に恩恵を受けているので理解しやすいが、危険性については、存在することは理解できても深い認識を持っている人は少ない。本科目は、情報社会を「秩序ある社会」にするために、その脅威を知り自身の生活を守れるように振る舞えることや、他者の権利を尊重し侵さないことを学ぶ講義である。到達目標は、次の通りである。 1) 自分を守るために、個人情報等の重要情報について理解し、正しい取扱いができる。 2) 自分を守るために、インターネットの脅威について理解し、予防と対処ができる。 3) 他者の権利を犯さないために、知的財産権について理解し、正しい取扱いができる。	
		科学の世界	近代以降、科学・技術は目覚ましい進歩を遂げ、私たちは日常生活の様々なところで、その恩恵を受けています。しかしながら、科学・技術の進歩は地球環境の大きな変化や資源の枯渇・環境汚染という新たな問題も生じさせることになりました。地球という自然のなかで生きる私たちにとって、科学・技術のあり方を考えることは、理系文系を問わず大切なことです。この科目では、それぞれが様々な視点から自然と人間との関わりについて考え、科学・技術・社会の健全な発展を担うための基礎となる知識と思考法を身につけることを目標とします。	
		数理の世界	現代の社会において、数学は思考の道具として様々な仕事を支援し、また、数学の応用によって実現された技術が現代人の生活を支えている。この授業では、数学が応用されて社会のために役立っている例を紹介することを通して、現代社会における数学の重要性を理解させることを目標とする。様々なところで数学が応用されて役立っている例を、その基盤となっている数学的手法や理論とともに講義する。	

総合科目	外国語群	英語	基礎英語 1	<p>基礎的な語彙で書かれた英文教材を使用し、英文法の基本を確認し英語の基本構造についての理解を深めることを目的とする。易しい英文は辞書を使わず、難しい英文は辞書を用いて読み解くことができるよう、あらゆる英文に対応できる読解力を養う。到達目標は、次の通りである。</p> <p>1) テキストの内容を理解し、本文に出てくる単語、文法、英語表現を身につける。</p> <p>2) 易しい英文は辞書を使わず、難しい英文は辞書を駆使しながら、自力で英文を読み解く。</p>	
			基礎英語 2	<p>「基礎英語 1」と同様、基礎的な語彙で書かれた英文教材を使用し、英文法の基本を確認し英語の基本構造についての理解を深めることを目的とする。易しい英文は辞書を使わず、難しい英文は辞書を用いて読み解くことができるよう、あらゆる英文に対応できる読解力を養う。到達目標は、次の通りである。</p> <p>1) テキストの内容を理解し、本文に出てくる単語、文法、英語表現を身につける。</p> <p>2) 易しい英文は辞書を使わず、難しい英文は辞書を駆使しながら、自力で英文を読み解く。</p>	
			英語リーディング 1	<p>基礎的な語彙で書かれた英文教材(多読(リーディングシャワー)用書籍)を使用し、基本的な英文法や文構造を確認しながら読解力を養うことを目的とする。到達目標は</p> <p>1) テキストの内容を理解し、本文に出てくる単語、文法、英語表現を身につける。</p> <p>2) 易しい英文は辞書を使わず、難しい英文は辞書を駆使しながら、自力で英文を読み解く。 ことである。</p>	
			英語リーディング 2	<p>「英語リーディング 1」と同様、基礎的な語彙で書かれた英文教材(多読(リーディングシャワー)用書籍)を使用し、基本的な英文法や文構造を確認しながら読解力を養うことを目的とする。到達目標は、次の通りである。</p> <p>1) テキストの内容を理解し、本文に出てくる単語、文法、英語表現を身につける。</p> <p>2) 易しい英文は辞書を使わず、難しい英文は辞書を駆使しながら、自力で英文を読み解く。</p>	
			英語リーディング 3	<p>さまざまな題材について教材を読みながら、英語の構造や文法を確認し理解を深めることにより、読解力の向上を目指す。到達目標は、次の通りである。また、eラーニングを活用し、単語力、文法力の強化をはかっていく。</p> <p>1) 語彙を増強する。</p> <p>2) 基本的な文法事項を定着させ、英文の構造を正確に把握することができる。</p> <p>3) 各チャプターで紹介されるリーディングスキル等に基づき、英文を読むコツを会得する。</p>	
			英語リーディング 4	<p>さまざまな題材について教材を読みながら、英語の構造や文法を確認し理解を深めることにより、読解力の向上を目指す。到達目標は、次の通りである。また、eラーニングを活用し、単語力、文法力の強化をはかっていきます。</p> <p>1) 語彙を増強する。</p> <p>2) 基本的な文法事項を定着させ、英文の構造を正確に把握することができる。</p> <p>3) 各チャプターで紹介されるリーディングスキル等に基づき、英文を読むコツを会得する。</p>	
			英語スキルアップセミナー 1	<p>主にリーディング・リスニング・ライティングに関し、これまで培ってきた基礎学力を基に、より実践的な英語力を養成することを目的とする。到達目標は、次の通りである。</p> <p>1) 自分の英語語彙力・リスニング力を正確に把握できる。</p> <p>2) 自分の興味・英語レベルに合った教材を選択できる。</p> <p>3) 初回に受験する「診断テスト」の語彙・リスニングのレベル判定結果を、最終回に受験する「修了テスト」でレベルを上げるため、学習計画をたてることができる。 ことである。</p>	

英語スキルアップセミナー2	主にリーディング・リスニング・ライティングに関し、これまで培ってきた基礎学力を基に、より実践的な英語力を養成することを目的とする。また、大学主催の短期海外語学研修に参加し、所定の発表会を行うことによっても授与する。到達目標は、次の通りである。 1) 自分の英語語彙力・リスニング力を正確に把握できる。 2) 自分の興味・英語レベルに合った教材を選択できる。 3) 初回に受験する「診断テスト」の語彙・リスニングのレベル判定結果を、最終回に受験する「修了テスト」でレベルを上げるため、学習計画をたてることができる。	
英語コミュニケーション1	主にスピーキング・リスニングの基礎学力を強化することを目的とする。到達目標は、次の通りである。 1) リスニング能力を向上させる。 2) 口頭でのコミュニケーション能力を向上させる。	
英語コミュニケーション2	「英語コミュニケーション1」と同様、主にスピーキング・リスニングの基礎学力を強化することを目的とする。到達目標は、次の通りである。 1) リスニング能力を向上させる。 2) 口頭でのコミュニケーション能力を向上させる。	
英語コミュニケーション3	英会話を中心とした授業によって、日常生活のレベルで意見交換できる程度の英語運用能力の養成を目標とする。英語を話す機会を多く持ち、英語による質疑応答、物事の描写の方法などについての基本的な表現方法の習得を目指す。到達目標は、次の通りである。 1) リスニング能力を向上させる。 2) 口頭でのコミュニケーション能力を向上させる。 3) ある程度の長さの英文を発話できる。	
英語コミュニケーション4	本講義は英語で行われる。 英会話を中心とした授業によって、日常生活のレベルで意見交換できる程度の英語運用能力の養成を目標とする。英語を話す機会を多く持ち、英語による質疑応答、物事の描写の方法などについての基本的な表現方法の習得を目指す。到達目標は 1) リスニング能力を向上させる。 2) 口頭でのコミュニケーション能力を向上させる。 3) ある程度の長さの英文を発話できる。である。	
英文法セミナー	本科目は英語を不得意とする学生を対象に開講する。基礎レベルの文法知識を身につけることにより文の仕組みが理解でき読解力が向上することを目的とする。到達目標は、基礎レベルの文法知識を身につけ、英文の仕組みが理解できるようになる、ことである。	
中国語1	この科目は初めて中国語を学習する学生を対象としている。中国語は声調言語である言葉のため、発音がもっとも大事である。発音学習・発音訓練は授業のポイントとなり、基礎単語、簡単な日常会話を勉強する。中国語の正しい発音、発音記号のピンインを身につけること、基礎語彙100語を記憶すること及び日常会話30句を使えることを目標とする。中国語を学ぶことを通して、中国人の生活、文化に対する理解を深めることを目的とする。	
中国語2	この科目は中国語の基礎を固め、発音から発話に無理なく展開していく。中国語の基本的な文法と構文を勉強するとともに、多メディアを活用して授業を進め、楽しく学べることに焦点を当てる。中国語の単語300語を記憶することと日常会話100句を使えることをめざし、HSK中国語検定2級を獲得することを目標とする。中国語を学ぶことを通して、中国人の生活、文化に対する理解を深めることを目的とする。	
ドイツ語1	ヨーロッパにおけるドイツの役割は、政治的にも経済的にも文化的にも学問的にも、ますますその重要度を高めています。この科目では、ドイツ語の初級文法を習得し、ドイツ語による簡単なコミュニケーション能力を養成すること、及びドイツ語の背景にある文化・社会についても理解を深めることを目指します。到達目標は初歩的なドイツ語を理解し、自己紹介や買い物での会話など日常生活でよく使われる簡単な表現を運用できることです。	

外国語群	ドイツ語	ドイツ語 2	ヨーロッパにおけるドイツの役割は、政治的にも経済的にも文化的にも学問的にも、ますますその重要度を高めています。この科目では、ドイツ語の初級文法を習得し、ドイツ語による簡単なコミュニケーション能力を養成すること、及びドイツ語の背景にある文化・社会についても理解を深めることを目指します。到達目標は初歩的なドイツ語を理解し、自己紹介や買い物での会話など日常生活でよく使われる簡単な表現を運用できることです。	
	日本語	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 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。	
総合科目	健康の科学 健康・スポーツ群	健康・スポーツ科学論	この科目では、スポーツや身体運動の基礎となる健康論、身体論、スポーツ論、スポーツ史、救急法、体力トレーニング法について科学的な基礎知識を教授することにより、スポーツ実習との有機的な関連を目指している。これらの知識を良く理解し、記憶に長くとどめ、将来、自分自身だけでなく、家族や知人に対して指導できなければ意味をなさない。よって、その理解度と応用力が実際に役立つレベルに達するまで教授する。	
		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する、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」として見出すことができる。本科目では、これらの「スポーツ文化」のもたらす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	スポーツは、「体力を向上させる」だけでなく、「他者を尊重しこれと協同する精神、公正さと規律を尊ぶ態度や克己心を養う」、「実践的な思考力や判断力を育む」といった人格の形成に影響をおよぼす。スポーツ実習では、スポーツに内在するこれらの効果に着目し、自身のスポーツとの関わり方について考究し、生涯にわたって幸福で豊かな生活を送るための素養を身につけていくことを大きな目的とする。スポーツ実習 1 では、特に他者との関わり方について考察を深めていくことが目的となる。到達目標は、次の通りである。 ・他者との関わり方、自分への認識を深める。 ・取り組むスポーツに関する基礎知識・技能を身につける。	
		スポーツ実習 2	スポーツは、「体力を向上させる」だけでなく、「他者を尊重しこれと協同する精神、公正さと規律を尊ぶ態度や克己心を養う」、「実践的な思考力や判断力を育む」といった人格の形成に影響をおよぼす。スポーツ実習では、スポーツに内在するこれらの効果に着目し、自身のスポーツとの関わり方について考究し、生涯にわたって幸福で豊かな生活を送るための素養を身につけていくことを大きな目的とする。スポーツ実習 2 では、生涯スポーツを視野に入れた自身のスポーツへの最適な関わり方を発見することが目的となる。到達目標は、次の通りである。 ・他者との関わり方、自分への認識を深める。 ・取り組むスポーツに関する基礎知識・技能を身につける。	

	健康・スポーツ群	健康の科学	スポーツ実習 3	<p>スポーツは、「体力を向上させる」だけでなく、「他者を尊重しこれと協同する精神、公正さと規律を尊ぶ態度や克己心を養う」、「実践的な思考力や判断力を育む」といった人格の形成に影響をおよぼす。スポーツ実習では、スポーツに内在するこれらの効果に着目し、自身のスポーツとの関わり方について考究し、生涯にわたって幸福で豊かな生活を送るための素養を身につけていくことを大きな目的とする。</p> <p>スポーツ実習 3 では、各種目の競技特性について理解を深めていくこと、練習やゲームの運営方法についても考察していくことが目的となる。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他者との関わり方、自分への認識を深める。 ・取り組むスポーツに関する基礎知識・技能を身につける。 	
			スポーツ実習 4	<p>スポーツは、「体力を向上させる」だけでなく、「他者を尊重しこれと協同する精神、公正さと規律を尊ぶ態度や克己心を養う」、「実践的な思考力や判断力を育む」といった人格の形成に影響をおよぼす。スポーツ実習では、スポーツに内在するこれらの効果に着目し、自身のスポーツとの関わり方について考究し、生涯にわたって幸福で豊かな生活を送るための素養を身につけていくことを大きな目的とする。</p> <p>スポーツ実習 4 では、生涯スポーツに向けたスポーツへの関わり方について検討していくこと、自分の身体、身体と心との関係、他者との関わり方について見つけなおすことが目的となる。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他者との関わり方、自分への認識を深める。 ・取り組むスポーツに関する基礎知識・技能を身につける。 	
総合科目	キャリア形成群	キャリア形成	大学とその学び	<p>本科目は「入口教育」として開講し、「本学、大阪電気通信大学とは何か」を大学史と学園指針を通じて知ってもらった後、「大学で学ぶとはどういうことか」について、入学して間もない学生が持つ漠然としたイメージをできるだけ早い段階で明確なものにしてもらい、より良い大学生活を送ってもらうことをねらう。具体的な学習項目には、キャリア発達に関わる4領域12能力を身につける内容も取り入れ、キャリア支援の視点からの「入口教育」も行なう。</p>	
			キャリアと学び	<p>この科目は、社会を支える企業の経営活動や組織構造、給料と人事評価の仕組みや、企業の数字（お金の管理）といった企業に関する様々な内容について解説し、企業活動の中で個々人に必要とされる様々な学びのスキルについて実践的な学習を行うものです。企業の仕組みについて知れば、社会の全体像が見えてくるし、社会の中でのいろいろな仕事の位置づけや役割分担が頭に入ってきて、就職活動や起業をする際にも仕事のイメージを描きながら具体的に希望する企業や職種の選択にも有効です。</p>	
			キャリア実践	<p>この科目では、自分の夢を実現する為に、自らの適性と自分の将来像を明確にし、「自分の将来像について」へのマイルストーンを創造していきます。大学卒業後、「自らの持つ能力を活かすため」の「人生のキャリアデザイン」の形成を進めていきます。自己を客観視する視点の養成・自己資源の再認識を行い、自己理解を深めることや、目指す職種の現状分析を通じて、自らの将来への確実なステップを踏み出すことを期待しています。</p>	
			インターンシップ	<p>本科目では、将来の職業に関連した会社で2～4週間程度の職業体験を行う。学科の授業で獲得した知識や技能が実体験の中でどのように生かされるかを見ることにより、それらをより一層確かなものにする。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・職業体験を通じて、将来の就職活動に活かすことができる。 ・自分自身の長所や短所などを再発見することができる。 ・就職にあたって、現在の自分に対する課題を見つけることができる。 	
			社会ボランティア実践	<p>この科目は、学内外で実施されている近隣地域に貢献できるボランティア活動への参加、または自らが企画したボランティア活動を実践することによって、社会人としての高い社会意識とマナーの向上を目指すとともに、プレゼンテーション、コミュニケーションなどの基本的な対人能力を現場で体験的に身につけることを目的とする。将来のキャリア設計を具体化するためのアクティブ・ラーニング型の科目である。到達目標は</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボランティアを実施する過程で地域社会の構造を理解する。 ・社会人としての高い社会意識とマナーを身につける。 ・プレゼンテーション、コミュニケーションなどの基本的な対人能力を身につける。 ・ボランティアを実施することにより、社会に奉仕することの喜びを知る。 <p>ことである。</p>	

総合科目	キャリア形成群	学部 の 特色	仕事と生活	本科目では、大学4年間のキャリア形成のテーマである、健康で安全・安心、豊かさ、幸せを求めて、集団と個人の関わりの中で目標を持ち、仲間を作り、自分を認めてもらい、社会貢献していくのだというキャリア・マインドを育てていくことを目標としています。そのために、自分を発展させる学習をし、「自分なりの見方や考え方」を持ち、自律人になることです。誰もが、「成功したい」「認められたい」と願い、自分はどのような生き方、働き方をしたらいいのか、心豊かに楽しく生きるにはどうしたらいいのか、自らの考えをしっかりと持って行動することの大切さについて学びます。	
			コンピュータリテラシー	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。	
			メディア芸術文化論	本科目では、アニメーション、マンガ、メディアアート、ダンスなどさまざまな表現方法の作品について紹介する。歴史の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、メディア芸術についての基礎的な知識を修得することを目的とする。到達目標はジャンルを超えた境界線上にある作品、さまざまな形態を織り交ぜた表現といったものが存在することを理解することです。	
			メディアリテラシー	本科目は、各種メディア（新聞、テレビ、インターネット等）から流れる情報を批判的に読み解く能力、および情報発信者としてメディアを有効に活用する能力を磨くことを目的とする。まず知的財産権について基本的な事項を取り上げる。次に、メディアを扱う人間について言語学的・心理学的・社会的な観点から概説する。その後、各メディアについて具体例を挙げながらそれぞれの特徴や問題点について説明をしていく。	
			知的財産権入門	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、知的財産権を取り扱う様々なメディアについてそれぞれの専門家の立場から、知的財産に関する基本的な考え方やその具体的な取り扱ひ方法など、実践的な知識として役に立つ知識を得ると共に、注意すべきポイントを踏まえて契約書を作成するなどの実習を交えて学習する。	
			文字の文化と歴史	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およびカタカナを用いるが、漢字やかなの歴史を知ることには、日本文化を知ることにつながる。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伺える。本科目では、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ことを目標とする。	
			高齢社会と医療福祉	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、この科目では、高齢者の生理的、心理的状況を理解し、医療と福祉を支援する技術の現状について学び、高齢化社会について知識として理解するとともに、自分の考えをまとめることを目的とする。 (オムニバス方式/全15回) (26 吉田正樹/8回) 老化にともなう生理機能の変化を理解する。 (19 長倉俊明/7回) 高齢者の心理状態を理解する。	オムニバス方式
			今日の医療医学の課題	本科目は、将来、医療・医療関係分野、健康科学分野などに従事することをめざす学生を対象として、今日の医療分野や医学の特徴を理解し、それらの課題について問題意識を持ってもらうことを目標とする。そのために、医療従事者・医療施設・医療保険などについて教授した後、救急・災害医療・医療安全について教授する。ついで、感染症・母子保健・ゲノム医学・移植医学について教授する。また、医学診断・診療記録・患者の権利・尊厳死などについて教授する。最後に、医療医学の分野で話題になっているテーマをとりあげ、それについて解説する。学生諸君がこれらのテーマについて自分で考える機会としたい。	

専門科目	グラフィックス	コンピュータグラフィックス基礎論	CG（コンピュータグラフィックス）は、様々な分野で広く応用されている。特にゲーム分野では、CG技術の発展により表現手法も多様となり、その現状や将来性などについて理解する必要がある。CG技術の基本は、「図形処理と画像処理」の技術であり、ゲーム開発のみではなく、様々な分野でのシミュレーションにも応用される。本科目では、CG技術の基本的な考え方や仕組みを学ぶことによって、CG技術を使った今後のゲーム制作などに展開するための基礎を養う。	
		グラフィックデザイン・実習 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促す。	実習：45時間 講義：15時間
		グラフィックデザイン実習 2	グラフィックデザインにおける情報の収集から編集、視覚表現までのプロセスを、コンピュータを利用したデジタル環境で実習し、ハンドワークの延長線上にある表現ツールとしての側面と、デジタル環境における表現メディアとしての特性について考察する起点とする。また、デザイン活動の根幹を成す要素として、タイポグラフィ表現の基盤となる知識と技術についての理解を促し、デザイナーとしての眼差しを養う。	
		3Dグラフィックス・実習 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ため、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。	実習：45時間 講義：15時間
		3Dグラフィックス実習 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。	
		Webデザイン・演習 1	情報文化、情報メディアの革命ともいえるインターネットの成長は、ここ数年凄まじいものがある。この科目では、主にその視覚的な美しさと機能性、およびエンターテインメント性を追求し、今後より広がるであろうWeb環境を見据え、マルチメディア表現の可能性を探っていく。またゲーム制作にも共通するインタラクティブ性をも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、技術の習得を目指す。	演習：30時間 講義：30時間
		Webデザイン演習 2	Webデザインの領域は、インターネット技術や通信環境の拡張に伴い時々刻々と変化している。プログラミング技術とデザイン表現の融合する表現メディアとして、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。	
キャラクターデザイン・実習	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）する過程がとても大切となる。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。	実習：45時間 講義：15時間		

専門科目 クリエイション	グラフィックス	VRグラフィックス演習	バーチャル・リアリティ（以下VRと略す）の基礎理論の理解の上に、具体的なコンテンツ制作を通して、VRに特化したグラフィックス表現について演習を展開する。VRは新たなゲーム体験や映像体験を実現するメディアとして、急速な浸透の過程にある。VRの持つ可能性や人間の生理的な受容特性にも目を向けつつ、企画から制作までのプロセスを実践的に学んでいく。	
		デザイン基礎実習	デザインとは視覚的な情報だけではなく空間的な情報も扱うものである。そこでは、色や形、光や影に加え、位置や奥行き、更に大きさや重さ、硬さや柔らかさなど様々な情報を認識する事に加え、それらを他者へ効果的に伝達するための手段も必要とされる。本科目では、リアル空間における平面的な情報や立体的な情報、そしてバーチャル空間（PC空間）における平面的な情報や立体的な情報に対する基本的な理解や本質的な視点、そして基礎的な作業方法などについて実践的に学ぶ。	
		デッサンの基礎・実習	ゲーム、グラフィック、映像、CG、その他、全てのビジュアルに関わるものを創り出そうとするとき、その根源的な力となるのがデッサン力である。その基本は「見極める」ことにあり、物体を徹底的に観察し、その形を追い、光を感じることで、物体の本質が見えてくる。そして3次元のものを2次元に描き写すことによって、その物もつ究極の美しい造形美を知ることができる。しかし、基本的なデッサンの力をつけるだけでも、強い持続力と忍耐力が必要になる。観察し描く、失敗しまた描く、そしてまた観察し修正を繰り返す。そういった作業を続けることが力をつける上で非常に重要になる。この科目では、デッサンとしての表現技術を学ぶことよりも、ものを観察し見極める力をつけることに重点を置く。	実習：45時間 講義：15時間
		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、全体スケジュールおよ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じて、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。	
		デッサン実習	デッサンの基礎・実習で学んだことを更に掘り下げ、パースや楕円、質感等の表現のレベルアップをはかり、3DCGやイラストレーション、映像、Web、グラフィックデザインなどに必要な観察力や描写力を強化していくことを目指す。また、冒頭に短時間のクロッキーをおこない、ものの印象、動きを瞬時に捉え、描写する訓練をおこなう。デッサンの上達はとにかく観察し、描き、考え、修正し、また描くことを繰り返すことで得られる。	
		表現実習 1	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つのパートに分け、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。尚、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。	
		映像制作実習	本科目では、映像制作についての幅広い演出と制作手法について学ぶ。主に現在この分野で一般的に用いられている編集ソフトウェアであるAdobe社のAfter Effectsを主軸としたデジタルツールを用いて、今日的な映像表現における手法的多様性を身につけてもらうことを目的とする。内容的には実写映像の撮影や編集・加工だけではなく、2DCGや映像素材としてのアニメーション制作に関する要素も含める。制作に利用するソフトウェアとしては他にAdobe Premiere、Photoshop、Illustratorなどを利用する予定。	
		アドバンスデザイン・実習	デザインというキーワードは、現代においてますます拡がりを見せている。この科目では、ユニバーサルデザイン、ヒューマンセンタードデザイン、デザインシンキングなど、ひととデザインの関わりに焦点を当て、拡張するデザインの世界について考え、制作に取り組むことを通じて、感性と思考のバランスの上に成立する他者のための設計思想と関係調整行為の重要性について認識する。	実習：45時間 講義：15時間

<p>UI・UXデザイン</p>	<p>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のすべてを指す。 この科目では、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。</p>	
<p>コマーシャルデザイン</p>	<p>コマーシャルデザインは、購買行動を促す目的を持った広告コンテンツ制作を意味する。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論述し、様々な広告媒体の特性を理解する。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、新しいコマーシャルメッセージのスタイルや社会的意味合いについての考察も行い、商業的情報伝達における新規性の探求をテーマとして、具体的なコマーシャル媒体に関するアイデアの構想にも取り組む。</p>	
<p>映像シナリオ</p>	<p>映画・ドラマ・ゲームなど時間軸視覚表現（映像）には、必ず“ストーリー”が存在する。そして、そのストーリーを構成する為の具体的な手法がシナリオです。「七人の侍」「用心棒」などの傑作を残した映画監督・黒沢明氏は「優れたシナリオが無ければ優れた映画は生まれない」という名言を残しています。シナリオは、ストーリーを持つすべての作品のスタートラインといってもいいでしょう。本科目で学ぶ構成法は、シナリオのみならず、ライトノベルの構成、就職活動で必須な履歴書・エントリーシート・作文・小論文の構成にも役立つよう想定。しっかりした構成法をマスターして、人を感動させる文章を書けるようにすることに主眼を置く。</p>	
<p>メディアアート・演習</p>	<p>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じて、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。メイカース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。</p>	<p>演習：15時間 講義：15時間</p>
<p>表現実習2</p>	<p>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。 本科目では、運営的に「ものと時間」「ものとスケール」「ものと音」という3つのパートに分ける。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。</p>	
<p>イラストレーション・実習</p>	<p>イラストレーションは従来の挿絵、図解、図絵などによる解説といった狭義のカテゴリーを超越し、ファインアートとコマーシャルアートの境界に存在する絵画表現のひとつとして存在する。 描画材料の研究、表現テーマの探求などを経て、具体的な表現活動として作品制作に取り組むことで、表現におけるオリジナリティや作家性などについて考察する機会とする。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>
<p>エディトリアルデザイン・演習</p>	<p>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である。現代では、編集と出版のプロセスおよ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」を中心に据えて、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。</p>	<p>演習：15時間 講義：15時間</p>
<p>3D造形・実習</p>	<p>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。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>

ク リ エ イ シ ヨ ン	コスチュームデザイン	コスチュームやファッションは“第二の皮膚”とも言われるように、私たちの身体や気持ちを常に覆っていると同時に、それを身につける主体の個性や人格（キャラクター）そのものであるとも言える。本科目では、コスチュームデザインを、個人や集合体における他者や外部との関係性の構築手段という視点にて、身体論や社会論的な観点も交えながら概観する。更に、コンテンツなどの情報やイメージとそれを表現するメディアとしての身体との関係性に対する理解や考察も深める。また、日本のポップカルチャーであるコスプレ（Cosplay）についても概観すると共に、その今日的な役割などについて多角的な視点で考察する。	
	アニメーション	<p>アニメーション概論</p> <p>本科目では、アニメーション表現における基礎的学習の機会として、商業的作品や芸術的作品、アナログの手法やデジタルの手法など、様々なジャンルや手法によるアニメーション映像作品の鑑賞を中心に、それら作品の生まれた文化的背景や技術的背景等について紹介する。それにより、「アニメーション」という創造行為に関する幅広い認識を持ってもらうことを主な目的とする。更に、個人の独自性がもたらす社会的創造性についても芸術学的視点から言及する。</p> <p>アニメーション技法</p> <p>本科目は、アニメーション技法におけ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授業である。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ってもらいたい。</p> <p>2DCGアニメーション・実習1</p> <p>本科目は、平面アニメーションの作成において先ずは必要不可欠となる基礎的な作画技術の習得を第一の目的とする。アナログツールとしてのアニメーション専用作画用紙、もしくはデジタルツールとしてのペンタブレットを使用し、実際のプロのアニメーション制作現場において「動画」と呼ばれている作業工程に相当する実践的な学習に主眼を置いて、作画作業のワークフローにおける理解や技術習得を目指し、後の2DCGアニメーション実習2へと展開する前提として位置づける。</p> <p>2DCGアニメーション実習2</p> <p>本科目は、平面アニメーションの作成において先ずは必要不可欠となる基礎的な作画技術の習得を第一の目的とする。アナログツールとしてのアニメーション専用作画用紙、もしくはデジタルツールとしてのペンタブレットを使用し、実際のプロのアニメーション制作現場において「動画」と呼ばれている作業工程に相当する実践的な学習に主眼を置いて、作画作業のワークフローにおける理解や技術習得、そしてアニメーション作品における「描く」という行為そのものへの俯瞰的可能性について考えるきっかけとしたい。</p> <p>3DCGアニメーション・実習1</p> <p>この科目は、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）制作の基礎を学ぶ実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）および、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。尚、本授業は、後の3DCGアニメーション実習2へと展開する前提として位置づける。</p> <p>3DCGアニメーション実習2</p> <p>この科目は、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）制作を学ぶ実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）および、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。</p> <p>モーショングラフィクス 演習</p> <p>本科目では、モーショングラフィクスシステムを利用し、実際にショートアニメーションを制作する。その過程にて企画、収録、シーン撮影、発表までの一貫した制作フローを体験することで、研究や自主作品制作におけるモーショングラフィクスシステムの可能性を実感することを目的とする。 また、純粋芸術作品ではなく、商業芸術作品としてのクライアントワークへの理解を深めることを目的とした、レクチャーなどを通じて作品制作の過程を学び、授業終了時には作品のプレゼンテーション発表も行う。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p> <p>実習：45時間 講義：15時間</p>

専門科目

アニメーション

専門科目	ゲーム学	ゲーム学	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。この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、ゲーム制作に関する情報モラルも解説する。	
		ゲーム制作入門実習	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じて、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じて、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。	
		知的所有権	本科目では、デジタルゲームやコンテンツの開発、販売の際に留意しなければならない、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応用力を育成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。	
		ゲーム工学概論	デジタルゲームの工学的側面について、その考え方のもとになる要素として、情報工学における基礎的概念である2進数や論理演算などについて教授した後、デジタル回路やコンピュータの基礎知識を確認する。到達目標は ・コンピュータやデジタル回路の基礎知識を得る。 ・数理・情報技術の基盤となる考え方を知る。 ・情報化社会と情報技術分野の文化や思想を考える。 ことである。	
		ゲームシナリオ	本科目では、ゲームの歴史・ゲームを取り巻く状況やゲームにおける「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。	
		ゲーム評価法・演習	本科目では、ゲームコンテンツ、ゲーム機器、ゲームインタフェース等についての様々な評価の視点を学び、ゲームの設計に活かせる考え方を身につけることを目的としている。また、実際にゲームのプレイ状況を見ながら、動的・時系列的にコンテンツや機器の操作性、プレイヤーの評価なども試み、総合的なゲーム評価の視野を広げ、ひいてはゲーム開発能力へと繋がる客観的な判断力や思考力の醸成も図る。	演習：15時間 講義：15時間
		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、ゲームの内容や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。	
ゲームマネジメント	マネジメントを簡単に言えば経営・管理となる。このため、プロデューサーやディレクターなどの管理職に必要な技能とみられることが多い。しかしながら、本来のマネジメントとは、仕事全体を細かく把握して、成功に導くための管理技術である。これは働くものが共通に持ち合わせる認識であり、共通の技能である。 本科目では、ゲーム制作を題材としてその中で行われる各種管理の考え方を紹介し、「ゲームクリエイター」に必要なマネジメントの考え方を身につけることを目的とする。			

ゲーム学	シリアスゲーム論	シリアスゲームは、従来のエンターテインメントにとどまらず、教育や医療をはじめとするさまざまな社会的課題の解決を目的として、開発・利用されるデジタルゲームである。教育工学の視点も参照しつつ、そのコンセプトや開発・導入の考え方について、実際のプロジェクトでの事例を交えて論ずる。デジタルゲームが広げる教育・学習での可能性を考える契機とする。	
	ゲームと教育	EdutainmentやEntercationなどの用語をあげるまでもなく、多くの人が教育の場面でのゲーム利用について、その大きな可能性を見出している。最近では、ビジネスや軍事、教育、医療福祉など、社会問題を解決するためにゲームの技術を応用するというシリアスゲームも注目されてきた。ここでは「教育とは何か」について学び、「教育の場面で有効なゲームの特性とは何か」について議論すると共に理解を深める。	
専門科目	ゲームの心理学	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15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。	
	基礎生物学	iPS細胞の実用化など、生命科学の最新研究は加速している。今を象徴するこれらに共通しているのは、歳月をかけた自然の創造から外れて人間の存在が生命に強く作用している点で生物学と関わっていることであるが、急速な変化にはまだ是非を確認できない事柄にも、各自で方向を決めなければならない状況を生んでいる。 本科目は、生物学の基礎を学ぶことによって、種々の専門分野の背景を広げると共に、暮らしに流れる生物学・生命科学の情報を取得し必要な時に適正な判断を導くための下地の形成を目指す。	
	ゲームの数学1	この科目ではゲームを制作する上で必須であるコンピュータグラフィックスの基礎であり、また工学全般で必須の知識である線形代数の基礎的部分、ベクトルと行列について学ぶ。到達目標は、次の通りである。 ・ベクトルと行列の基本演算ができる。 ・ベクトルの微分に関する概念を知る。 ・同時座標系を使って3次元ベクトルの回転・拡大・並行移動が定義できる。 ・線形代数を応用したプログラミングができる。	
	基礎力学・物理学	力学、物理学は理系の重要な基礎的科目というだけでなく、これらを理解し、それを使いこなすことができることは、デジタルゲーム開発においても重要である。この授業では高校課程の物理を前提としない。力学の基本的な概念である力、速度、加速度といった項目から解説を行い、これらを十分に習得してから本格的な力学の演習問題を考えていく。物体の運動については、直線運動、放物線運動、円運動、単振動に限定する。さらに、振動・波動・光を例にとり、古典的な物理学を教授し、それがミクロの世界の法則である量子力学と、どのような一致、違いがあるのかを示し、より深い物理的意味を理解することを目的とする。また、電磁気学、特殊相対論、原子物理学も題材として取り上げる。	
	基礎天文学	我々の住んでいる地球は、太陽やそのほかの惑星をはじめ、さまざまな天体にとりかこまれて存在している。また、これらの天体は銀河系をはじめとしたさまざまな規模の構造をなしつつ、宇宙全体を形作っている。これらの天体は、場合によっては地球やその上で暮らす人類にとって直接的な影響を与えることもある。この科目では、宇宙や天体について、天文学の発達の歴史や最新の成果を踏まえて学習し、現在明らかにされている宇宙の姿についての理解を深める。講義内容は地球や太陽など身近な天体からはじめ、次第に遠方の天体、規模の大きな構造へと展開していく予定である。	
	論理・離散数学	主として、コンピュータサイエンスの基礎数学である論理数学の内容を教授する。本科目では、基本的な論理学の基礎と共に、文章から論理的表現への変換や、命題論理と述語論理を用いた証明法、帰納推論の基礎などの論理学の基礎、ならびに、集合、関数の基礎的概念や、グラフ理論におけるいくつかの著名な定理とその応用、オートマトンとその受理言語や、チューリング機械の決定不能性といった離散数学の基礎的な事柄を教授する。	
	ゲームの科学		

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。</p> <p>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か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論ずる。</p>
社会学概論	<p>本科目では、社会現象・流行・社会問題・対人関係などを中心とした、社会学の基礎や概要を若者の視点から学習することを目的とする。個人と個人だけではなく、個人と社会、社会と個人の関係についても学習し、ゲーム制作や多様なメディア展開において役立てられる科目としたい。具体的な学習方法としては、レポート提出形式やグループワークによる学習形式、およびプレゼンテーション形式など、多様な学びへのアプローチを想定する。</p>
ゲームの数学 2	<p>本科目では微分と積分について学習する。微分と積分は自然科学においても工学においても、これなしでは何もなし得ないほどに重要である。また、デジタルゲームの制作過程においても、たとえば、ボールの運動、旗のゆらぎ、流れる水の表現等の様々な領域に関係しており、これらの表現は根底では、微分、積分、微分方程式と結びついている。高校課程の微分積分の知識を前提とせず、全く基本的な事柄から授業を開始するが、大学課程で必要となる偏微分、特殊関数、テイラー展開、複素数論も授業範囲に含めている。</p>
認知科学	<p>人間の心の仕組みを明らかにすることをめざす認知科学は、心理学、哲学、言語学、人工知能などの分野にまたがる学際的な学問領域である。認知科学によって得られる知見は、人にとって使いやすいシステムを実現するための基礎となるものである。認知科学的視点に基づき、コンピュータなどの複雑な人工物のインタフェースや情報環境の設計を行えるようになる。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わかりにくいインタフェースについて、認知的側面から問題点を指摘ができる。 ・使いやすい認知的人工物の提案ができる。
確率・統計入門	<p>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くよう講義および演習を行う。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・正規分布の意味を理解し、表を使って確率の値を求められるようにすること。 ・推定の意味を理解し、値を求められるようにすること。 ・2変量のデータの、平均、分散、回帰直線を求めることができること。
人間工学	<p>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ます。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間工学の基本的概念について理解する。 ・人間工学的な視点で、身の回りの品の問題点を指摘できる。 ・ユニバーサルデザインの考え方に基づいた製品提案ができる。
ゲームインタフェース実験	<p>本科目では、コンピュータゲーム（家庭用テレビゲーム）をプレイする人間の行動や心理状態について、科学的な立場に立った理解を深める態度の育成を目指す。特に、仮説を立て、正しくデータを計測し、それらの結果の考察から知見を得るといった科学的なものの考え方や見方を育成することに重点を置いている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・脳波計測実験：ゲームをする時間に応じて脳波の状態がどのように変化するかを計測し、ゲームの種別とプレイ時間、脳の活性状態との関連について調べる。

ゲームの科学	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、本科目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(Non Player Character)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することが目的である。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くようにする。	
	パズルの数学	本科目は数学に親しむために、パズルやゲームを題材に、数学的な考え方を学習することが目的である。数学理論に関連したパズル的な考え方、ゲームに応用できそうな数学について、各担当者から様々な数学要素を例を取り上げて紹介する。また、応用的な演習も行い、興味を深めることも重要です。到達目標は、次の通りである。 ・楽しい数学を発見する。 ・複雑系やカオスの考え方、論理学の考え方、自己言及についてなど、数学の考え方に馴染む。 ・数学的な考え方を元に、コンピュータプログラムを作成し、他の人に説明できるようになる。	
専門科目	デジタル回路基礎	デジタル回路に関する知識は、ハードウェア技術の習得にとって欠くことのできない中核となるものである。本科目ではデジタル回路の基礎事項について詳細にする。さらに、デジタル回路の設計法、デジタルICの機能と使用法、マイクロコンピュータの仕組みについても解説する。これらの基礎知識を習得した後に、ゲームハードウェアに用いられている様々なデジタル回路の理解を目指し、簡単な抵抗回路(直流)およびコンデンサ回路の機能を理解する。	
	C++プログラミング・実習1	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であるC++によって、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。既存のアプリケーションのC++のソースコードを読むようにし、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、実習を通して、コーディングの基礎力をつけることを目標とする。	実習：45時間 講義：15時間
	情報通信論	情報化社会の動脈としてもはや欠かせないライフラインの一部となった情報ネットワークの根底にある情報通信の概念と技術について、情報理論、符号理論、伝送技術、TCP/IPプロトコル、ネットワークアプリケーション構築法、セキュリティなど、様々な側面から、基本的な考え方を俯瞰的に教授する。情報通信に関する基礎的事項である、情報量、概念、符号化の考え方、変調、無線通信、インターネットの基本プロトコルであるTCP/IPの技術概要などの工学的知識を持ち、その立場から今後の情報通信技術を応用して社会に役立てる視点を持つことが目標である。	
	コンピュータアーキテクチャ	本科目では、コンピュータを構成するプロセッサ、バス、周辺装置、メモリなどの基本設計手法について学修する。マイクロコンピュータを含むデジタル回路のハードウェア設計およびソフトウェア設計についての理解を目指します。到達目標は、次の通りである。 ・機械語とはどういうものかを理解する。 ・4ビットCPUの仕組みを理解する。 ・コンピュータプログラムが動作する原理を理解する。 ・マイクロコンピュータのプログラミング手法を知る。	
	デジタルインタフェース	本科目では、計算機システムにおける、文字、図形、音声、画像、デジタルデータなどのデータ入出力に関するハードウェアとソフトウェアについて、それらの現状と規格、仕組みについて学修する。デジタルゲームシステムに用いられる様々な種類の入出力インタフェースおよびその設計手法についての理解を目指す。到達目標は、次の通りである。 ・マイクロコンピュータを用いて各種センサの制御ができること。 ・赤外線レーダまたは赤外線カメラを用いたアプリケーションを制作できること。	

<p>シミュレーションプログラミング</p>	<p>シミュレーションとは、コンピュータを用いて現実に起こり得る現象を画面上の仮想空間に再現させることである。したがって、広い意味では、デジタルゲームもそれ自体がシミュレーションと言えるだろう。本科目では、デジタルゲームをシミュレーションという側面から探求していく。シミュレーションは、主に理工学の研究において有用な手法であるが、ゲーム制作の場においても、たとえば、プランニング段階でのシミュレーションや、ゲームコントローラの操作のためのシミュレーションは非常に有効である。この科目を履修することで、シミュレーションの概念と手法を習得し、ゲーム開発に応用してほしい。</p>	
<p>プログラミングシステム論</p>	<p>この科目では、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じて、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。</p>	
<p>オペレーティングシステム</p>	<p>この科目では、オペレーティングシステム (OS) の今日までの発展の歴史を振り返るとともに、その基本機能である入出力管理、プロセス管理、記憶管理、ファイルシステム、を中心にその基礎を講述する。OSの基本原理のうち</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多重プロセスとプロセススケジューリングモデルを用いた処理効率の見積もり ・排他制御と資源管理の様々な手法と、デッドロック現象 ・仮想記憶の仕組みとその効率 ・様々な入出力装置とその効率 <p>について、特に理解して、様々な問題を解けるようになることが目標である。</p>	
<p>ゲームセンサー論</p>	<p>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を行い、センサーの利用についての理解を深める。</p>	
<p>データベース概論・演習</p>	<p>現在は大量の情報資源がデータベース化されており、それらの情報検索では、データベース管理システムの利用が不可欠となっている。本科目では、情報検索システムの基本概念とデータベースの基本知識・技術を習得する。基礎となるデータモデルを例示し、それを修正する演習などを通じて応用への理解を広める。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・データベースの基本知識・技術について理解し、ファイルとデータベースの違いやデータベースの意義を理解している。 ・SQLの文法と用法を理解し、PHPからデータベースを利用することができる。 ・E-Rモデル、リレーショナルデータモデルといったデータモデルを理解し、身近な題材について設計を行うことができる。 	<p>演習：15時間 講義：15時間</p>
<p>情報セキュリティ</p>	<p>情報に対するセキュリティ技術は、著作者として自らの著作権を守るためにも、情報サービス提供者として顧客の個人情報を保護するためにも、また利用者としてネット犯罪や機密漏洩を予防するためにも、習得すべき現代の教養と言えます。情報セキュリティの基礎となる暗号技術と実際のネットワークセキュリティ技術の習得が目的であり、暗号システムについて基本的なプログラミングを行うことやOpenSSLやPGPの利用も体験します。</p>	
<p>形式システム・計算論</p>	<p>本科目では計算機の考え方の基礎的な理論と計算量理論の基礎について概観する。共に抽象的な思考のための理論であるのでゲーム開発にすぐに効果が得られるものばかりではないが、学問としてのゲーム開発を研究する上では必須の基礎知識であるとも言える。本学科は抽象論を取り扱う機会が比較的少ないので、数学的なモデルの取り扱いについて、基礎的な部分にも十分に時間をかけて数学的思考方法についても慣れようとする。</p>	

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">情報工学</p>	<p>プログラミング手法と言語</p>	<p>様々なプログラミング手法を具体的に利用するために、様々なプログラミング言語がある。この科目では、アセンブラ言語からはじまり手続き型、構造型、オブジェクト指向、論理型、関数型、汎用スクリプト言語といった主立ったプログラミング手法の理論とその実装であるプログラミング言語の紹介を中心に、なぜそのような手法や言語を創造する必要があったのか?ということについて、ときにそれらの言語を体験することを交えて教授する。</p>	
	<p>オブジェクト指向 プログラミング入門・実習</p>	<p>本科目では、近年の代表的なオブジェクト指向言語であるC#を用いて、現在使われている一般的なプログラミングの手順と手法について、実習を含めて解説する。それと同時に、コンピュータおよび情報処理、特にアルゴリズムに関する基本的な知識について教授する。実習では、実際のプログラミングの過程を知り、情報処理と計測・制御に関する基本的な技術・手法を習得することを目的とする。プログラミングのための開発環境を使いこなして、C#言語の文法とその意味について理解し、整数型と浮動小数点型、文字列型及びそれらの配列に関する基本的な処理が行えるようになることを目標とする。また、各種の実習を通じ、10進数と16進数の変換や、CGの基本など、今後のゲームプログラミングに必要となる基本的な知識についても理解できるようになることを目標とする。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>
	<p>スクリプト プログラミング入門・実習</p>	<p>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。到達目標は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です。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>
	<p>オブジェクト指向 プログラミング・実習</p>	<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り、またその技法を様々なセンサデバイスでの計測・制御に応用できることを紹介する。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>
	<p>アルゴリズム基礎論</p>	<p>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、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>である。</p>	
	<p>スクリプト プログラミング演習 1</p>	<p>情報システムの設計と管理の基礎として、実用性が高く学習しやすいスクリプト言語(Processing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す。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分でマニュアルや文献を参考にしながらProcessing言語の詳細や拡張機能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ものや、本科目を受講している他の人のソースコードを読み、良い悪いを判断し、良いところを模倣し、下手なところは改善案を考えながらProcessingを自分の考えるためのツールとして習熟すること。 	
	<p>データ構造とアルゴリズム</p>	<p>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概説し、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解説する。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。特に、プログラムの実行効率の計算ができるようになることや、数学的な基礎知識に基づき、目的に応じて、C#において用意されている各種のコレクション関連クラスを適切に選択し利用できるようになることを目標とする。</p>	

専門科目

プログラミング

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">専門科目</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">プログラミング</p>	<p>オブジェクト指向ソフトウェア開発</p>	<p>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を解説する。さらに、テスト駆動開発やリファクタリングといった、実際の開発現場でも必要性の高い開発手法を紹介し、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。</p>	
	<p>3Dゲームプログラミング・実習</p>	<p>本科目は、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、OpenGLを実地で経験することが目的です。そのために、自主的な制作を中心に進めます。到達目標は、次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> • OpenGLを例として3DCGの基本的な概念を知る。 • 3次元の幾何学的計算の基礎を知る。 • OpenGLを使って3DCGの基本的な描画ができるようになる。 • 制作した作品の企画／構造／工夫点についてアピールできる。 	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>
	<p>チーム開発技法</p>	<p>多くのソフトウェア開発において、チームによって共同開発が行われる。この授業では、多くの開発現場においてよく使われる技法やツールを紹介するとともに、チーム開発を支えるために登場した最新のツールを紹介する。そしてその中のいくつかのツールを使いながら、実際のチーム開発を体験する演習を行う。</p> <p>チーム開発においては、会話の上手さよりも、チーム開発をスムーズに進めるための各種の知識が重要である。この授業では、各種のそういった知識を説明しながら、その知識を活用するための演習を繰り返し行い、その必要性を実感してもらう。</p>	
	<p>ゲーム開発実習</p>	<p>この科目では、ゲーム開発に必要な技術を、ユーザビリティのデザインとプログラミングの両面から解説し、種々の演習を通じてゲーム開発のノウハウに習熟することを目的とする。サンプルとなるゲームプログラムやゲームデザインの実例を配布し、その要素技術を解説したうえで、具体的な修正・改善を行う演習課題を与える形で進める。</p> <p>ゲーム開発の技術は時代とともに急速に変化する。そこで、従来から使われている重要な技術について重点的に解説するとともに、最新技術についても随時紹介し、旧来の技術からの移り変わりについて解説することで、技術の進歩や歴史についても理解を深めることを目標とする。</p>	
	<p>インタラクションプログラミング</p>	<p>本科目では、ゲーム開発の中でも中心的な役割を持つ、コンピュータグラフィックスを用いて直観的なコンピュータ操作を提供するグラフィカルユーザインタフェースの理解と演習を中心として、ヒューマンコンピュータインタラクションの基礎概念と基礎知識を学習する。そして、使いやすさに関する基礎概念を理解できることやこれらの概念と知識に基づいて基本的なヒューマンインタフェースを設計できること、基本的なGUIプログラミングができることを目標とする。</p>	
	<p>C++プログラミング実習2</p>	<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であるC++によって、実習1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。既存のアプリケーションのC++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、実習を通して、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>	
	<p>並列・ネットワークプログラミング・実習</p>	<p>9個のプロセッサコアを積んだPlayStation 3に代表されるように、現代のコンピュータでは、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解説する。また、WindowsやMac OS X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、マルチスレッドの知識についても教授し、実際のプログラミングについても実習する。</p> <p>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、クラウドに代表される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包括的に解説する。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>

専 門 科 目	ハードウェアプログラミング	デジタルゲームの制作においては、ゲームソフトウェアの制作に注目が集まりがちであるが、ゲームコントローラやゲームプラットフォームもデジタルゲームの面白さを決める大きな要素である。本科目では、ゲーム制作におけるハードウェア関連の技術のうち、マイクロコンピュータのプログラミング手法について講義する。現在では、ほとんどすべての電子機器にマイクロコンピュータが用いられており、マイクロコンピュータの応用技術を習得することは、デジタルゲームの制作のみならず、情報工学一般にとっても必須である。	
	Webプログラミング・実習	本科目では、ショッピングサイトや日記サイトなど、インタラクティブなウェブサイトの構築に必要な技術を基礎から解説する。また動的なWebページを作成する方法について解説し、その過程においてセキュリティ問題についても解説する。HTMLとCSSの書き方の基礎から、インタラクティブなサイトをデザインするために必要なサーバサイドの技術まで、総合的な知識を獲得し理解することを目的とし、HTMLとCSSを使った現代的なウェブページの制作ができる能力を身に付け、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。	実習：45時間 講義：15時間
	スクリプト プログラミング演習2	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。プログラミング言語は、Actionscript3.0、ruby、pythonの他、さまざまなスクリプト言語を取り上げる。開発環境としては、Adobe Gaming SDKを中心に解説する。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、情報システム的设计と管理についても学習する。	
	先端ゲーム プログラミング・実習	本科目では、VR(仮想現実感)やAR(付加的現実感)の他、最新のセンサー、センシング技術などの、開講時点であまり一般的でない装置、概念、技法を用いたゲームを新たに企画創造することを試みる。まずはじめに主だった技術とその利用方法について概説した後、学生のチームによる自主的な企画・制作となるが、必要に応じて補足的な解説、指導を行う。目標は、新しい技術を積極的に利用する姿勢とそのための手順を身につけることである。	実習：45時間 講義：15時間
サ ウ ン ド	サウンドデザイン・実習	この科目は、サウンド制作、音響デザインに興味を持つ初級、中級者を対象に行う実習科目である。サウンドレコーディングを行う際に必要となる基礎的な知識から、様々な情報メディア、録音メディア、デジタルツールを用いた録音や編集などの実践的な技能までを学びながら、自身で音響作品を制作することを目的、目標とする。また、マルチメディア表現の一環として、映像作品におけるサウンドエディティングやサウンドを用いた作品制作・表現など、総合的なサウンドデザインも行う。	実習：45時間 講義：15時間
	音楽理論	この科目では、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、又は社会に関わるのかをテーマに、「音楽の内側」と「音楽の外側」について相互に学習する。音や音楽の現象や構造を理解することで、それらを立体的かつ客観的に分析し、そこにある必然的な意味を聴き取り、考える能力を身につけることを目的とし、さらに現代の音楽文化を取り巻く社会的状況についても分析し、今後のあり方についての展望を考える。	
	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ます。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います。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びます。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します。	演習：15時間 講義：15時間
プ ロ デ ュ ー ス	プランニング入門・演習	机上のプランニングでは理想論になる場合も多く、現実や現状を踏まえたものとかげ離れてしまう場合が多々ある。時代は常に動いており、コンテンツ制作も時代のニーズに応じた展開が必要となる。また、プランニング作業には時間的、経済的制約があることも多い故、既存アイデアを活用するなどの効率化も大切となる。本科目では、そんな現状を踏まえつつ、既存のゲームを分析し、その中の諸要素を抜き出すと共にアレンジすることでオリジナルのプランを作成する。更に、他者が作成したゲームをプレイし、客観的な評価を与えることで、自身が作成したゲームの評価も見直してみる。	演習：15時間 講義：15時間

<p>コンテンツ マーケティング・演習</p>	<p>マーケティングとは、個人や組織の目標を達成する活動を生み出すために、アイデア、商品、サービスのコンセプトづくり、価格設定、プロモーション、流通などを計画し実行する創造的プロセスである。コンテンツ制作の最大の課題は、どれだけ顧客創造、需要創造、そして文化創造や社会創造に対して貢献するかと言えるが、具体的には、売上・利益などの経済的目標や、共感・感動などの表現的目標を達成するために、企画から制作、流通までの一連の循環的活動を効率的、効果的に実践する必要がある。本科目では、コンテンツ制作におけるマーケティング的知識の理解と、その基礎的な実践感覚の習得を目的とする。</p>	<p>演習：15時間 講義：15時間</p>
<p>コンセプトメイキング</p>	<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きます。更に、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と実例、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>	
<p>コンテンツ マネジメント・演習</p>	<p>本科目では、プロデュースに関する概念やスキルを、具体的な作品制作企画の立案と制作における各種プロダクションマネジメント（制作工程管理）の演習形式を通して体験的に学ぶ事を目的とする。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）として再構築するスキルを高めると共に、自己の再発見能力を養うことも目指す。更に、クライアントワークの基本的なワークフロー構造を体験的に学ぶ工夫も取り入れる想定。</p>	<p>演習：15時間 講義：15時間</p>
<p>アンケート調査法基礎</p>	<p>この科目では、アンケート調査の基礎知識（企画、調査票作成、調査実施、結果集計、分析、報告）を解説し、具体的なデータ（数値データ、カテゴリカル・データ）を用いて、それらの処理方法（グラフ、チャート、表）や表現方法を解説する。また、人間のやる気などを主観的なデータとして捉えるアンケート法も取り上げる。授業の後半では、各自でアンケートの企画・実施・分析の演習を行ない、その結果をレポートにまとめ、アンケート調査での重要なポイントの理解を図る。</p>	
<p>ビジネスマネジメント論</p>	<p>本科目では、多くの学生が卒業後企業へ就職することを前提に、より自分自身をアピールすることができ、実際のビジネス界で役立つ人材になるために必要なコミュニケーション力、分析力、交渉力などの「ソフトスキル」を身につけていく重要性を理解することを目的とする。また、企業活動におけるマーケティング・コミュニケーション活動の重要性認識と基本知識を理解することによって、企業経営活動やビジネスへの興味関心を深め、自らのキャリア形成に対する理論的応用と、多様化していく個人と組織との関係性理解を通じて、問題解決能力の向上を期待する。</p>	
<p>メディアプロデュース・実習</p>	<p>時代と共に日々進化する多種多様なメディアに対し、目的に応じたメディアの利用方法やコミュニケーションについて考察する。また、コミュニケーション・ツールとしての各種メディアを活用して具体的な企画・表現に関する実習を行う。映像作品の企画・構成案作成などの演出的要素から、構図の決め方・カメラワーク・ライティングなどの技術的要素を具体的に検証し、実際に撮影スタジオを利用して体得する。特にスタジオの映像合成技術を活用した技術水準の高い作品制作に挑戦することや、多様な一般公開なども視野に入れた社会性豊かな実習を想定している。</p>	<p>実習：45時間 講義：15時間</p>
<p>イベントプロデュース</p>	<p>イベントの形態は、その規模を含めて様々だが、「誰かが、人を集め、何かを伝える」という主旨の裏には最も重要な「イベントの目的」が存在する。 人を集める・人に何かを伝える・人に認知させる・人に興味を持たせる、これらは、何らかの目的達成のためのイベントの基本原則である。この科目では、イベントを企画する段階から時間軸のプロセスを経て、「最終的な目的達成」のために、最高のパフォーマンスを発揮できるよう、イベントのノウハウや、プランニング方法等、実際のイベント運営を通して具体的に学び、今後の社会におけるイベントの方向性も探っていく。</p>	

アート & カルチャ	多文化コミュニケーション	異なる文化・思想・肉体的背景を持つ人とコミュニケーションする時や異文化に接触する時には、まずは異文化に対する想像力や理解力が必要になってくる。それらを元にした異文化コミュニケーション能力は、共通の言語や認識ばかりではなく、多様な文化・思想・肉体に対する許容性も備えなければならない。本科目では、多文化間で発生するコミュニケーションギャップなども考察するとともに、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及し、多様な文化間におけるコミュニケーションのあり方を探ります。	
	芸術概論	本科目では、ゲームやアニメーション、映画、音楽、マンガ、イラストなどのいわゆる商業芸術だけではなく、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に至るまで、さまざまな表現方法の作品について紹介する。また、歴史の変遷やテーマ設定を通して、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、幅広い文脈や解釈における芸術についての基礎的な知識や見識を修得することを目的とする。	
	視覚表現論	ゲームやアニメーション、映像などは言うまでもなく複合的な表現である。CG、映像、音楽、音声、テキスト、シナリオ、プログラムなど多くの領域が関わっている。そのなかでも視覚に関する領域は重要な役割をはたしている。本科目では、特に視覚に特化して、CG、アニメーション、映像など現代の視覚表現からはじまり、そのルーツである西洋、東洋の美術、デザイン、映画など古今東西の様々なジャンルの視覚による表現をひもときながら、現代の私たちが今後なすべき表現とは一体どのようなものであるのかを考察する。	
専 門 科 目	アクティブシンキング論・実習	クリエイターを目指す者にとっての必須の「能力」は、企画・構成能力、制作能力、プレゼンテーション能力だと言えるが、それらの基礎となる最も大切な「力」が行動力である。更にその行動力をコントロールしているのが思考力である。自分の考えや意思を正確かつ具体的に伝えるために、どう考え行動する事が一番効果的なのか？ 更にその表現手段は最善か？ そもそも表現の目的は何なのか？ などを様々な事例を基に学び、考え、自ら伝える。その過程で最適な思考や行動を学びながら、具体的な表現方法をマスターしていく。	実習：45時間 講義：15時間
	問題解決の基礎	本科目では、視座・視点・価値観に対する考え方に始まり、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や手法を社会での実例とともに具体的に学ぶことで、様々な業界・業態・職種などの就労環境は勿論のこと、人生における自身の生活環境も含む幅広い実社会において役立つ能力を身につけることを目標とする。また、企画における視点の整理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も学んでいく。	
	キャリア形成	社会人に当然のごとく要求される能力において、ドキュメンテーション、コミュニケーション、プレゼンテーションで自分の考えを表現することが不可欠であると言われて久しい。現在では、レベルがいろいろあるにしても、すでに大学生のときから日常的に要求されている。本学科で各自所有するノートパソコンにおいても、これらの能力を発揮するのに有効な表現ツールがいくつか組み込まれているが、何と言っても基本は、文書作成ツール、表計算ツール、プレゼンテーションツールである。本科目では、それらの常識的なスキルを各自の日常的なスキルとして習得することを目指す。	演習：15時間 講義：15時間
	ゲーム・メディア制作特論	ゲームやメディアの制作現場では、どのような仕事をしているのだろうか。また、大学で学んだ事はそれらの現場で実際はどの様に役立つのだろうか。そして、それらの現場で働く為には、どのようなことを学ぶ必要があるのだろうか。この科目では、制作現場で働く方々の講義を交え、そういった疑問に答えつつ、ゲーム・メディア制作についての知識を教授する。	
	情報産業英語	グローバルな現代においては、英語は世界共通語として様々な分野で必要とされる言語であり、インターネットなどにより得られる世界の最新情報は、主として英語で発信されている。特にデジタルゲーム分野では、英語での溢れるほどの情報の中から必要で的確な情報を選択し、コンピュータ・ネットワークやアプリケーションに関する知識を獲得する能力が必要となる。また、自らも情報を的確に表現できる発信者としての英語能力が要求される。この授業では、英語情報を理解するための読み書きなどを中心に、実践的な英語能力を身につけることを目的とする。	

専 門 科 目	キ ャ リ ア 形 成	コミュニケーション技法	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。モノの見方、視座の考え方、自らの意見を述べることや相手の意見を取り入れながら交渉することの重要性といったコミュニケーションの基礎を学び、さらには演習やワークショップを通して、リーダーシップ、フォロワーシップ、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学ぶ。	
		テクニカルライティング	仕事では、テクニカル・ライティング（以下、TW）という「正確かつ効果的に伝達するための文書作成技法」の能力を身に付けていることが求められる。 TWの対象分野は、科学技術に限らず、実務の文章全般である。具体的には、企画書、設計書、取り扱い説明書、操作マニュアル、特許、ビジネスレター、報告書、申請書、論文、レポートなどである。本科目では、TWの基礎的な知識や技法の理解をねらう。到達目標は、次の通りである。 ・技術文章の位置づけ・特徴が説明できる。 ・技術文章を記述するための重要項目・作法が説明できる。 ・技術文章を記述することができる。	
		ビジネス コミュニケーション・演習	現代社会において、ビジネスに活用されるコミュニケーションのツールは多岐にわたる。情報収集力や情報活用能力はもちろんのこと、電子メールやWebメール、文書作成ソフトや表計算ソフトなどの活用能力はビジネスにおけるコミュニケーションを下支えする能力として必要不可欠である。 本科目では、多様なメディアにおけるビジネスコミュニケーションの基盤となるソフトウェアの活用方法を学び、かつそれらを活かしたコミュニケーションの基礎を身につけることを目的とする。	演習：15時間 講義：15時間
		キャリアプランニング	本科目は、経営学や心理学的視点、マーケティング的視点からのアプローチによるキャリアプランニングの理論と実践入門であり、その目的はライフキャリア発達の基礎的な考え方の習得と、就職活動計画化を支援し卒業後の進路開発行動を円滑にできるようにすることであり、社会人となるための出口教育として、講義形式によるキャリア形成のための知識・技術の習得に加え、時代の流れやビジネス環境の理解促進を通じて、社会参加に必要な見識やコミュニケーション力を高めることでもある。	
		プ ロ ジ ェ ク ト	プロジェクト入門・実習	“プロジェクト”とは多くの場合、1人でできるものではありません。さまざまな立場の人間が関わって、試行錯誤を繰り返しながら成功させるために作業を進めていきます。プロジェクトを進める際に一番重要なことは、メンバー間のコミュニケーションです。本科目では、アイスブレイクなどを通してメンバー間における心の障壁を取り払いつつ、それぞれのコミュニケーション能力を高める練習を続けながら、実際にいくつかの問題解決型プロジェクトを進行させていきます。内容としては、学内外の身近な問題を解決していくなどの実用的且つ実践的なものにしていく予定です。
プロジェクト実習1	本科目では、デジタルゲーム学科とゲーム&メディア学科両学科の幅広い研究・制作領域の中から、担当教員の専門性を背景とした13のテーマを設定している。その中から1つを選択し、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実習をおこなう。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、後のプロジェクト実習2へと展開する前提として位置づける。			
プロジェクト実習2	本科目では、デジタルゲーム学科とゲーム&メディア学科両学科の幅広い研究・制作領域の中から、担当教員の専門性を背景とした12のテーマを設定している。その中から1つを選択し、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実習をおこなう。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、後の社会プロジェクト実習へと展開する前提として位置づける。			

専 門 科 目	プロジェクト	社会プロジェクト実習	<p>本科目は、学内外の会社や団体、個人を外部クライアントとして想定し、それらから募集した幅広い課題を解決することで問題解決型のプロジェクト授業とする。基本的に13人の各教員と各配属学生が1チームとなって1クライアントを抱えながら、クライアントワークとしてのプロジェクトを実行する。</p> <p>各クライアントによる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、更に実際のクライアントから提出された課題解決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、これまでのプロジェクト系実習の集大成的な位置づけとする。</p>	
		その他	特別活動A	<p>交換留学プログラムへの参加や学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している。</p> <p>交換留学プログラムについては、本学国際交流センターが企画・募集をおこない実施する。学外における活動としては、大学コンソーシアム大阪の単位互換制度による他大学講義の受講、外国人留学生向け地域連携日本文化講座、学科が指定する外部講義の受講や、外部での論文発表や作品展示などを対象としている。</p>
	特別活動B		<p>交換留学プログラムへの参加や学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している。</p> <p>交換留学プログラムについては、本学国際交流センターが企画・募集をおこない実施する。学外における活動としては、大学コンソーシアム大阪の単位互換制度による他大学講義の受講、外国人留学生向け地域連携日本文化講座、学科が指定する外部講義の受講や、外部での論文発表や作品展示などを対象としている。</p>	
	ゲーム制作実習		<p>東京ゲームショウや京都国際マンガ・アニメフェアといった学外での学修成果発表の活動を通して、社会とつながるデジタルコンテンツ制作に携わるための職業人としての視野を広げ、教養・見識を高めることを目的とする。作品展示を通じて関連業界のクリエイターとコミュニケーションを取ることは、将来の職業観の涵養に大いに役立つであろう。また、一般来場者からの意見は、ユーザーの立場に立ったものづくりの視点を喚起する要素となるであろう。</p>	
	ゼミナール	プレゼミ	<p>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行い、研究室の特徴などについて紹介する。</p> <p>卒業研究や卒業制作を行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。</p> <p>なお、3年次前期に海外提携校へ留学を行った場合は、その成果報告をもってこの科目の可否を判定するものとする。</p>	
		ゼミナール	<p>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・研修などを行う。</p> <p>4年次での卒業研究もしくは卒業制作のための準備期間として位置づける。</p> <p>卒業研究・卒業制作に向けた専門分野の活動について準備学習や研修を通して、自らの目標設定を行うに十分な情報と知識を得ることを目標としている。</p> <p>なお、3年次後期に海外提携校へ留学を行った場合は、その成果報告をもってこの科目の可否を判定するものとする。</p>	
		卒業制作	<p>所属研究室の指導教員のもとでテーマに沿った作品制作を行う。</p> <p>作品制作におけるテーマの探求、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。</p> <p>作品内容とその成果について、学科が主催する卒業研究・卒業研究成果発表会で発表を行い、卒業作品を公開することを通して、学科専門教育の集大成とする。</p>	
		卒業研究	<p>所属研究室の指導教員のもとでテーマに沿った研究を行う。</p> <p>研究の意義とその達成度、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。</p> <p>研究内容とその成果について、学科が主催する卒業研究・卒業制作成果発表会で発表を行い、卒業論文を提出することを通して、学科専門教育の集大成とする。</p>	

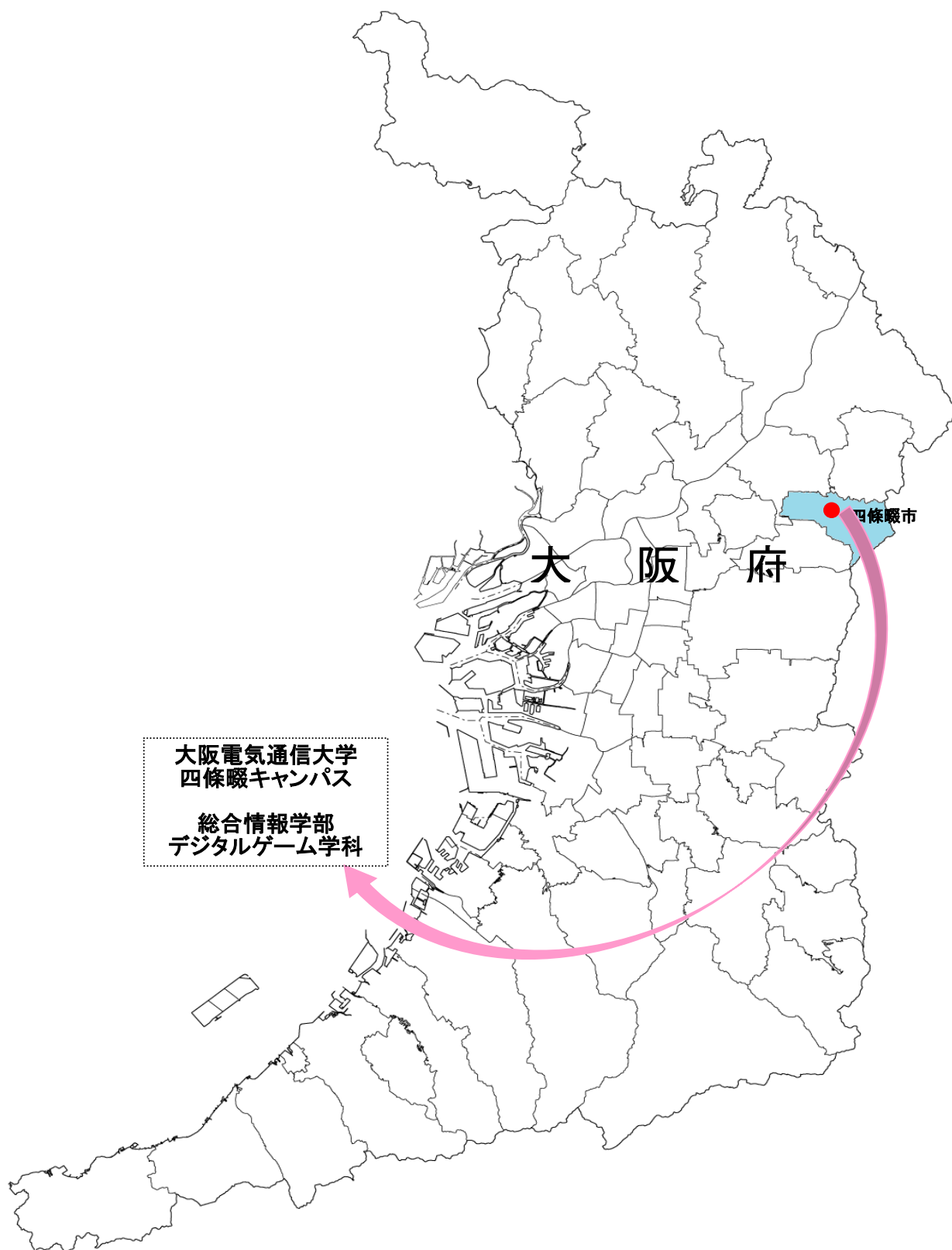
(注)

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 私立の大学若しくは高等専門学校^{（注）}の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。

学校法人大阪電気通信大学 設置認可等に関する組織の移行表

平成29年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	平成30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	60	-	240	基礎理工学科	60	-	240	
環境科学科	90	-	360	環境科学科	90	-	360	
				<u>建築学科</u>	<u>80</u>	-	<u>320</u>	学科の設置(届出)
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	
医療福祉工学部				医療福祉工学部				
医療福祉工学科	80	第3年次 (5)	330	医療福祉工学科	80	第3年次 (5)	330	
理学療法学科	40	-	160	理学療法学科	40	-	160	
健康スポーツ科学科	70	第3年次 (5)	290	健康スポーツ科学科	70	第3年次 (5)	290	
総合情報学部				総合情報学部				
デジタルゲーム学科	210	第2年次 (30) 第3年次 (10)	950	<u>デジタルゲーム学科</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	平成30年4月 学生募集停止
				<u>デジタルゲーム学科</u>	<u>140</u>	第3年次 (5)	<u>570</u>	学科の設置(届出)
				<u>ゲーム&メディア学科</u>	<u>110</u>	-	<u>440</u>	学科の設置(届出)
情報学科	90	-	360	情報学科	90	-	360	
金融経済学部				<u>金融経済学部</u>				
資産運用学科	80	第3年次 (30)	380	<u>資産運用学科</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	平成30年4月 学生募集停止
計	1210	80	5030	計	<u>1250</u>	<u>15</u>	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 博士後期課程	16	-	48	→ 工学研究科 博士後期課程	16	-	48	
工学研究科 博士前期課程	100	-	200	工学研究科 博士前期課程	100	-	200	
医療福祉工学研究科 博士後期課程	5	-	15	医療福祉工学研究科 博士後期課程	5	-	15	
医療福祉工学研究科 博士前期課程	10	-	20	医療福祉工学研究科 博士前期課程	10	-	20	
総合情報学研究科 博士後期課程	5	-	15	総合情報学研究科 博士後期課程	5	-	15	
総合情報学研究科 博士前期課程	30	-	60	総合情報学研究科 博士前期課程	30	-	60	
計	166	-	358	計	166	-	358	

大阪府内における学舎の位置



アクセス

3つあるキャンパスの最寄り駅は、それぞれ大阪・梅田から30分以内、京都から40分台と、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) 駅前キャンパス



- 京阪本線「寝屋川市」駅までの所要時間(目安)
- 京橋駅から……約11分
 - 大阪駅から……約25分
 - 天王寺駅から……約30分
 - 京都駅から……約48分
 - 三ノ宮駅から……約54分
 - 大阪空港から……約54分
 - 関西空港から……約83分

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.072-825-4589
駅前キャンパス
〒572-8537 大阪府寝屋川市早子町12-16 Tel.072-824-8900 Fax.072-824-8903

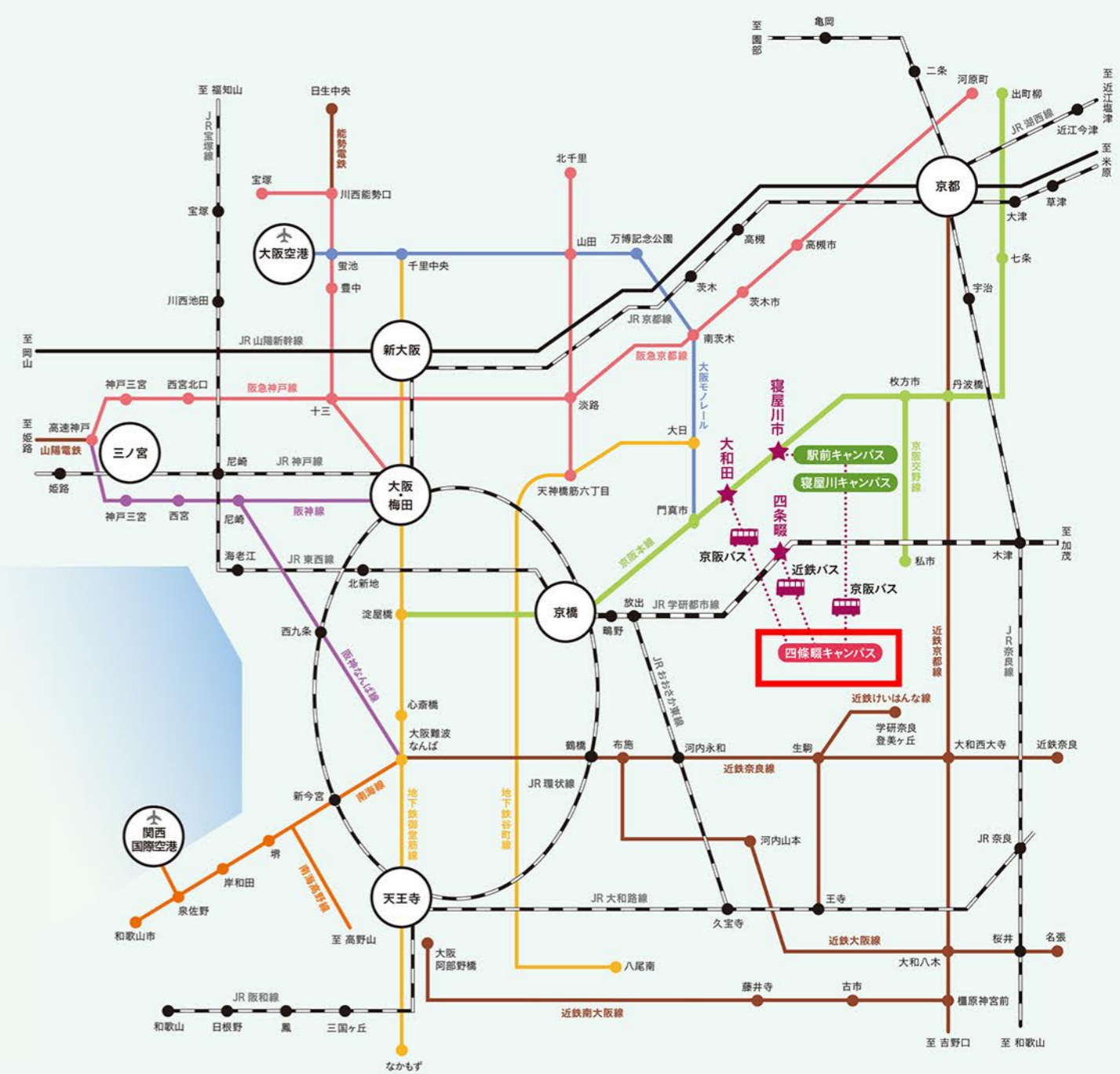
四條畷キャンパス(医療福祉工学部・総合情報学部)



- JR学研都市線「四條畷」駅までの所要時間(目安)
- 京橋駅から……約13分
 - 大阪駅から……約25分
 - 天王寺駅から……約30分
 - 京都駅から……約59分
 - 三ノ宮駅から……約54分
 - 大阪空港から……約71分
 - 関西空港から……約84分

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 Fax.072-876-3321

忍ヶ丘駅～四條畷キャンパス
約2km



3キャンパスを結ぶ 路線バス

3つの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。

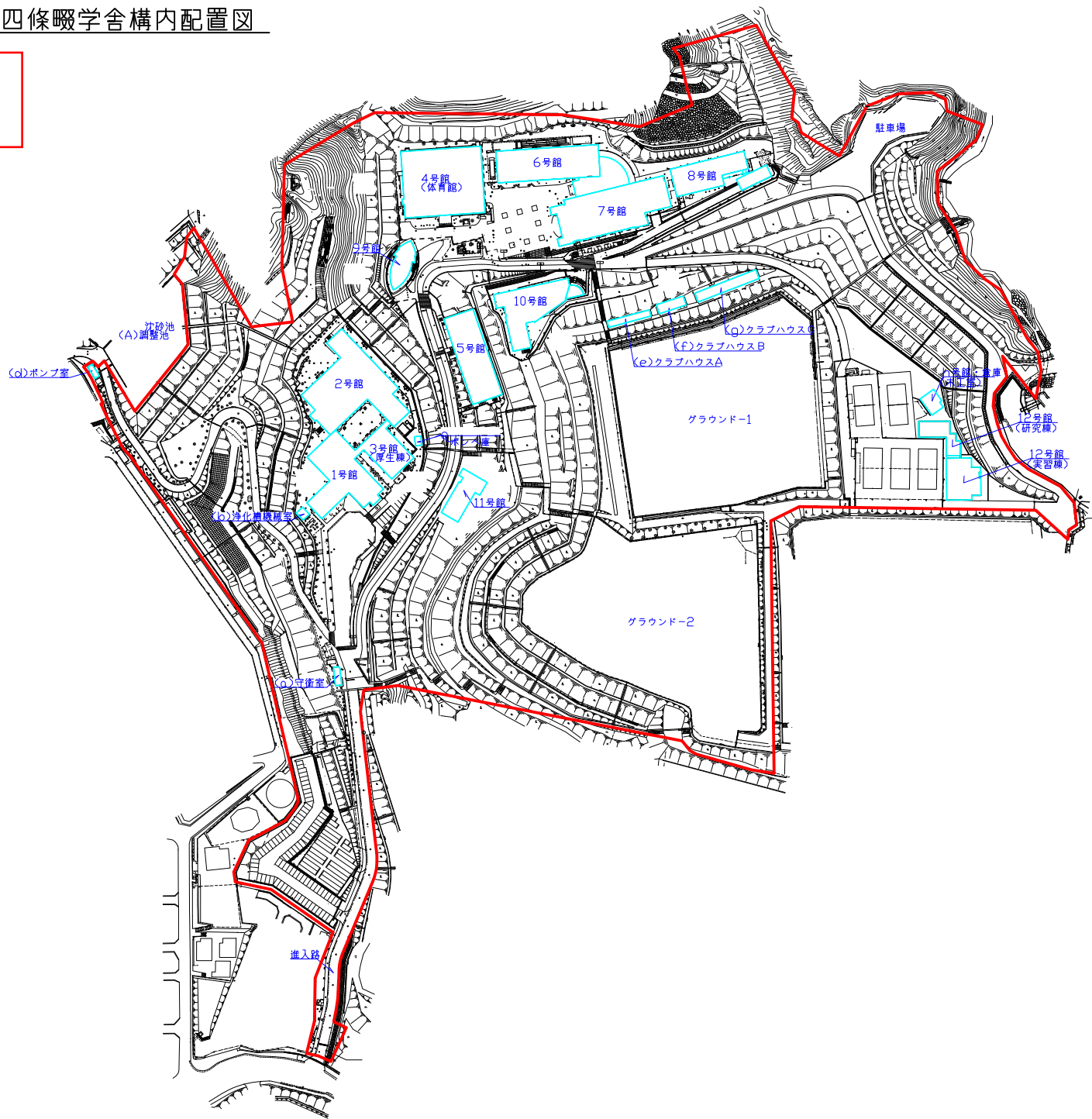


- 3キャンパスを直結!**
駅前・寝屋川・四條畷の3キャンパスを乗り換えなしで行き来可能。通学や授業での移動を手助けします。(駅前↔四條畷所要時間約30分)
- 30分間隔で運行!**
運行時間は8:20～21:50。30分間隔で運行しています。また、スムーズな運行を行うため、混雑する時間帯は直行便を配車しています。
- クラブ学生の味方!**
クラブ活動でバスに乗る必要がある場合は、1日1往復まで乗車が無料に。活動の幅が広がります。
- 1か月4,000円!**
寝屋川市駅から四條畷キャンパスへ通学する学生のために、大学にて前・後期ごとに半期定期券を24,000円で販売しています。1か月あたり4,000円で何度でも利用できます。



大阪電気通信大学 四條畷学舎構内配置図

四條畷キャンパス
校地面積
150,791,00m²



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。

(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 環境科学科 建築学科
医療福祉工学部	医療福祉工学科 理学療法学科 健康スポーツ科学科
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

2 前項各学部の目的は、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、学生の学習成果の向上及び学習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) 医療福祉工学部は、人々の生活の質の向上をめざし、医療、健康、福祉及びリハビリテーションに活用可能な技術の基礎知識及び応用に関する実学教育を通じて、学生の学習成果の向上及び学習目標の達成を支援し、広く社会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、学生の学習成果の向上及び学習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。

(大学院)

第3条の2 本学に大学院をおく。

2 大学院の学則は、別に定める。

(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	60名	—	240名
	環境科学科	90名	—	360名
	建築学科	80名	—	320名
	小計		480名	—
医療福祉工学部	医療福祉工学科	80名	5名	330名
	理学療法学科	40名	—	160名
	健康スポーツ科学科	70名	5名	290名
	小計	190名	10名	780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	140名	5名	570名
	ゲーム&メディア学科	110名	—	440名
	情報学科	90名	—	360名
	小計	340名	5名	1,370名
合計		1,250名	15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15日まで

後期 9月16日から翌年3月31日まで

(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15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。

(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、欠員のある場合に限り、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、学長が許可すれば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、学長が許可すれば、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、学長が許可すれば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 次の各号のいずれかに該当する者は、学長が除籍する。
- (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。

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、総合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、別表第1のとおりとする。
- 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、実習も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。なお、これにより修得する単位数は60単位を超えないものとする。
- 3 第1項の授業を、外国において履修させることができる。前項の規定により、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室以外の場所で履修させる場合についても、同様とする。

(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、別表第2のとおりとする。

(単位の計算方法)

第23条 各授業科目の単位数は、次の基準により計算する。

- (1) 講義については、15時間の授業をもって1単位とする。
- (2) 演習については、15時間又は30時間の授業をもって1単位とする。
- (3) 実験、実習及び実技については、30時間の授業をもって1単位とする。
- (4) 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。

(授業期間)

第23条の2 各授業科目の授業は、15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、15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、その試験に合格した者には、所定の単位を与える。

- 2 試験等の成績は、A(優)、B(良)、C(可)、D(不可)をもって表し、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、当該基準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つた前条第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、別表第1に定めるところにより、128単位以上を修得しなければならない。

- 2 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議を経て、学長は卒業を認めることができる。

(卒業)

第26条 前条の規定による卒業の要件を備えた者には、教授会の議を経て、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)

医療福祉工学部 医療福祉工学科 学士(工学)

理学療法学科 学士(理学療法学)

健康スポーツ科学科 学士(健康科学)

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)

(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)
	環境科学科	中学校教諭一種免許状(理科)(技術) 高等学校教諭一種免許状(理科)(工業)
医療福祉工学部	医療福祉工学科	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)
	健康スポーツ科学科	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	デジタルアート・アニメーション学科	高等学校教諭一種免許状(情報)
	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。

停学の期間は在学年数に算入しない。

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

第9章 職員組織

(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、技術職員、用務員

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、校務を掌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 事務職員は学内の事務の処理にあたる。

9 技術職員は学生に対し、実験、実習等の技術上の指導及び設備又は機器等の管理並びに整理にあたる。

10 用務員は学内の雑務の処理に従事する。

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。

(事務組織)

第39条 本学に、庶務、会計及び施設に関する事務を処理するため事務局を、学生の厚生補導に関する事務を処理するため学生部を、学生の就職に関する事務を処理するため就職部を、大学の教務に関する事務を処理するため教務部を、大学の入学試験及び入試広報に関する事務を処理するため入試部をおく。

2 事務局に事務局長をおき事務職員をもって、学生部に学生部長をおき教授又は事務職員をもって、就職部に就職部長をおき教授又は事務職員をもって、教務部に教務部長をおき教授又は事務職員をもって、入試部に入試部長をおき教授又は事務職員をもって充てる。

3 事務局長、学生部長、就職部長、教務部長及び入試部長は、学長の監督の下に、それぞれの事務を掌理する。

第39条の2 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 本学の各学部に、学部教授会をおく。

2 学部教授会は、学部の運営に関する事項を審議し、学長が決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

3 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 附属施設

(図書館)

第44条 本学に図書館をおく。

2 図書館に館長をおき教授をもって充てる。

- 3 図書館長は学長の統督の下に図書館の管理運営にあたる。
- 4 その他図書館について必要な事項は、別に定める。

(国際交流センター)

第44条の2 本学に海外の大学等の高等教育機関及び学生と本学との国際交流並びに留学生の修学支援を行うため国際交流センターをおく。

- 2 国際交流センターにセンター長をおき教授をもって充てる。
- 3 センター長は学長の統督の下に国際交流センターの管理運営にあたる。
- 4 その他国際交流センターについて必要な事項は、別に定める。

(教育開発推進センター)

第44条の3 本学に教育力の向上並びに教育活動の点検と評価の推進のため教育開発推進センター(以下「センター」という。)をおく。

- 2 センターにセンター長をおき教授をもって充てる。
- 3 センター長は学長の統督の下にセンターの管理運営にあたる。
- 4 その他センターについて必要な事項は、別に定める。

(総合学生支援センター)

第44条の4 本学に学生の生活支援及び障がいをもった学生の修学支援を行うため総合学生支援センターをおく。

- 2 総合学生支援センターにセンター長をおき教授をもって充てる。
- 3 センター長は学長の統督の下に総合学生支援センターの管理運営にあたる。
- 4 その他総合学生支援センターについて必要な事項は、別に定める。

(メディアコミュニケーションセンター)

第45条 本学の情報ネットワークサービスに関する次の各号の業務を行うため、本学にメディアコミュニケーションセンターをおく。

- (1) 教育、研究に必要なコンピュータ及び情報ネットワークサービス
 - (2) コンピュータ及び情報ネットワークサービスの充実を図るための企画・開発
 - (3) その他学長が必要と認めた業務
- 2 メディアコミュニケーションセンターにセンター長、副センター長及び必要な職員をおく。
 - 3 センター長は教授をもって充てる。
 - 4 その他メディアコミュニケーションセンターに関し、必要な事項は別に定める。

第45条の2 削除

(エレクトロニクス基礎研究所)

第45条の3 エレクトロニクスの基礎分野に関する次の各号の業務を行うため、本学にエレクトロニクス基礎研究所(以下「FERI」という。)をおく。

- (1) 教育研究に必要な機器の共同利用サービス
- (2) エレクトロニクス素子素材等に関する研究及びその推進に必要な業務
- (3) その他学長が必要と認めた業務

- 2 FERIに所長及び必要な職員をおく。
- 3 所長は教授をもって充てる。
- 4 その他FERIに関し必要な事項は、別に定める。

(衛星通信研究施設)

第45条の4 衛星通信に関する研究を推進するため、情報通信工学部に衛星通信研究施設を設ける。

- 2 衛星通信研究施設に関し必要な事項は、別に定める。

(メカトロニクス基礎研究所)

第45条の5 メカトロニクスの基礎分野に関する研究を推進するため、本学にメカトロニクス基礎研究所(以下「MERI」という。)を設ける。

- 2 MERIに所長及び必要な職員をおく。
- 3 所長は教授をもって充てる。
- 4 その他MERIに関し必要な事項は、別に定める。

(情報学研究所)

第45条の6 情報学に関する研究を推進するため、本学に情報学研究所(以下「II」という。)を設ける。

- 2 IIに所長及び必要な職員をおく。
- 3 所長は教授をもって充てる。
- 4 その他、IIに関し必要な事項は、別に定める。

(実験センター)

第45条の7 実験科目の教育等に関する業務を行うため、本学に実験センターを設ける。

- 2 実験センターにセンター長をおく。
- 3 センター長は、教授をもって充てる。
- 4 その他、実験センターに関し必要な事項は、別に定める。

(研究連携推進センター)

第45条の8 本学に研究連携活動を活性化させるため、研究連携推進センターをおく。

- 2 研究連携推進センターにセンター長をおき教授をもって充てる。
- 3 センター長は学長の統督の下に研究連携推進センターの管理運営にあたる。
- 4 その他研究連携推進センターに関し必要な事項は、別に定める。

(地域連携推進センター)

第45条の9 本学に地域連携活動を活性化させるため、地域連携推進センターをおく。

- 2 地域連携推進センターにセンター長をおき教授をもって充てる。
- 3 センター長は学長の統督の下に地域連携推進センターの管理運営にあたる。
- 4 その他地域連携推進センターに関し必要な事項は、別に定める。

(保健施設)

第46条 本学の職員並びに学生の健康診断、健康相談、救急処置等を行うため医務室を設ける。

第12章 その他

(施行細則)

第47条 本学則の施行に必要な細則は、別に定める。

(学則の改訂)

第48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

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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。
- 5 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\年度		昭和62年度		昭和63年度		平成元年度	
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
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

- 6 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。
- 7 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。
 - (1) 昭和61～63年度入学者 288,400円
 - (2) 昭和59、60年度入学者 257,500円
 - (3) 昭和57、58年度入学者 216,300円
- 8 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。
- 9 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\年度		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	
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	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
---------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

10 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。

11 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。

12 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。

13 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\年度		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	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	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\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	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\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		平成14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	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\年度		平成11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	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	
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	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	
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	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	
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	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	
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	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15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	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
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
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

- この学則は、平成15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	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
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
	デジタルゲーム学科	110	110	110	220	110	360	110	500	110	500
		小計	422	1430	420	1532	420	1666	420	1802	420
合計		1174	4550	1170	4624	1170	4722	1170	4824	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

- この学則は、平成16年4月1日から施行する。
- 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。
- 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
	通信工学科	100	420	100	410	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	420	100	410	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	2272	550	2236	550	2202	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	80	340	80	340	80	340	80	340
	小計	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
	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	220	110	360	110	500	110	500
	小計	420	1532	420	1666	420	1802	420	1800
合計		1170	4624	1170	4722	1170	4824	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16年4月1日から施行する。
- 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

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

- 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\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
	通信工学科	—	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	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	40	200	40	180	40	160	40	160
	機械工学科	40	200	40	180	40	160	40	160
	小計	80	400	80	360	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
	小計	120	420	120	460	120	500	120	500
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	100	200	100	300	100	400	100	400
	光システム工学科	80	160	80	240	80	320	80	320
	小計	360	720	360	1,080	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	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 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
	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	40	200	40	180	40	160	40	160
	機械工学科	40	200	40	180	40	160	40	160
	小計	80	400	80	360	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
	小計	120	420	120	460	120	500	120	500
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	100	200	100	300	100	400	100	400
	光システム工学科	80	160	80	240	80	320	80	320
	小計	360	720	360	1,080	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
	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	収容	入学	収容	入学	収容	入学	収容
		定員	定員	定員	定員	定員	定員	定員	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	80	320	80	320	80	320	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	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	100	520	100	490	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	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。

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\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
	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。

- 3 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

- 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
	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 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。

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	1,350	450	1,800
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	—
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。
- 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\年度		平成21年度			平成22年度			平成23年度					
学部	学科	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	—	—	270
合計		1,210	30	20	4,960	1,210	30	20	4,940	1,210	30	50	5,000

附 則

1 この学則は、平成21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\年度		平成21年度			平成22年度			平成23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

- 1 この学則は、平成21年4月1日から施行する。
- 2 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

- 1 この学則は、平成21年4月1日から施行する。
- 2 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

- 1 この学則は、平成22年4月1日から施行する。
- 2 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

- 1 この学則は、平成22年4月1日から施行する。
- 2 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。
- 3 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 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。

- 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。

学部・学科\年度		平成23年度				平成24年度				平成25年度			
学部	学科	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テム学科	90	—	—	370	90	—	—	360	90	—	—	360
	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

附 則

- この学則は、平成23年4月1日から施行する。
- 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

- この学則は、平成24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

- 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\年度		平成25年度				平成26年度				平成27年度			
学部	学科	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

- この学則は、平成25年4月1日から施行する。
- 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

- この学則は、平成26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\年度		平成26年度				平成27年度				平成28年度			
学部	学科	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
	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	—	—	—	180	—	—	—	90	—	—	—	—
	情報学科	90	—	—	180	90	—	—	270	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	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

この学則は、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。
- 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。
- 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\年度		平成27年度				平成28年度				平成29年度			
学部	学科	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	—	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	5,030	1,210	30	5,030	1,210	30	5,030	30	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

- この学則は、平成29年4月1日から施行する。
- 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

- この学則は、平成30年4月1日から施行する。
- 改正後の第26条及び第27条については、平成30年度以前に入学した者、平成31年度2年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者、平成32年度3年次以上に編入学、再入学、転部又は転科した者ならびに平成33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30年度から平成32年度までの間、次のとおりとする。

学部・学科\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	—	1,840
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	1,325
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

- 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。

別表第1—1 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

(1) 総合科目(共通)

(平成27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	人間の探求	哲学の世界	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、キャリア形成群をあわせて24単位から40単位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△		2・0			
		人間形成と教育	2	△	0・2				
		現代社会と宗教	2	△		0・2			
		道徳と教育	2	△		0・2			
	文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0				
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2			
		文学の世界	2	△	0・2				
		芸術の世界	2	△	2・0				
		国際コミュニケーション	2	△		2・0			
		現代社会を考える1	2	△	2・0				
		現代社会を考える2	2	△	0・2				
		異文化の理解	2	△	0・2				
		日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△		[2・0] [0・2]			
	社会の認識と人権	日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2			
		社会生活と法	2	△		2・0			
		経済学の世界	2	△	2・0				
		家族のくらしと社会	2	△	0・2				
		企業社会と労働	2	△		2・0			
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2				
	自然の認識と科学の方法	環境の科学	2	△		2・0			
		生命の科学	2	△		0・2			
		情報活用リテラシー	2	△	2・0				
		情報社会と情報倫理	2	△		0・2			
	総合ゼミナール	総合ゼミナール	2	△		[2・0] [0・2]			
外国語群	英語	基礎英語1	1	□	2・0			選択必修科目4単位以上を含み6単位以上	
		基礎英語2	1	□	0・2				
		英語リーディング1	1	□	2・0				
		英語リーディング2	1	□	0・2				
		英語リーディング3	1	□		2・0			
		英語リーディング4	1	□		0・2			
		英語リーディング5	1	□			2・0		
		英語リーディング6	1	□			0・2		
		英語スキルアップセミナー1	1	□		2・0			
		英語スキルアップセミナー2	1	□		0・2			
		英語スキルアップセミナー3	1	□			2・0		
		英語スキルアップセミナー4	1	□			0・2		
		英語スキルアップセミナー5	1	□			2・0		
		英語スキルアップセミナー6	1	□			0・2		
		英語コミュニケーション1	1	□		2・0			
		英語コミュニケーション2	1	□		0・2			
		英語コミュニケーション3	1	□			2・0		
		英語コミュニケーション4	1	□			0・2		
		英文法セミナー	1	□	2・0				
	ドイツ語	ドイツ語1	1	△	2・0				
		ドイツ語2	1	△	0・2				
ドイツ語特別ゼミナール		1	△		2・0				

	フランス語	フランス語1	1	△	2・0					
		フランス語2	1	△	0・2					
	中国語	中国語1	1	△	2・0					
		中国語2	1	△	2・0					
		中国語3	1	△	0・2					
		中国語特別ゼミナール	1	△		2・0				
	韓国語	韓国語1	1	△	2・0					
		韓国語2	1	△	0・2					
	健康・スポーツ群	健康の科学	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			3単位以上
			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]			
スポーツ実習4			1	△				[2・0] [0・2]		
キャリア形成群	キャリア形成	キャリア入門	2	○ (注2) △ (注3)	2・0				6単位以上、電気電子学科のみ、必修科目4単位を含み6単位以上	
		電気電子工学入門(注4)	2	○	2・0					
		メカトロニクス基礎演習(注5)	2	△	2・0					
		機械工学入門(注6)	2	△	2・0					
		基礎理工学入門(注7)	2	△	2・0					
		グローバル研修	2	△		0・2				
		地域連携プロジェクト入門	2	△		0・2				
		地域連携ボランティア入門	2	△		0・2				
		キャリア概論	2	△		2・0				
		キャリアデザイン演習	2	△		0・2				
		キャリア設計	2	△			2・0			
インターンシップ	2	△			0・4					

(注1) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(注2) 必選欄 ○：電気電子工学科

(注3) 必選欄 △：電子機械工学科、機械工学科、基礎理工学科

(注4) 電気電子工学科のみ配当

(注5) 電子機械工学科のみ配当

(注6) 機械工学科のみ配当

(注7) 基礎理工学科のみ配当

(2) 専門教育科目 電気電子工学科

(平成27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 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	
基礎専門科目	基礎解析・演習	4	△	4・0				必修科目11単位、選択科目あわせて24単位から40単位まで
	基礎微積分1・演習	4	△	[4・0] [0・4]				
	基礎微積分2・演習	4	△	[0・4]	[4・0]			
	微分積分1・演習	4	△	4・0				
	微分積分2・演習	4	△	0・4				
	微分方程式	2	△		0・2			
	線形代数1	2	△	2・0				
	線形代数2	2	△	0・2				
	確率・統計	2	△		2・0			
	物理	物理学1・演習	4	○	4・0			
物理学・実験		3	○	0・4				

専門科目		物理学2	2	△	0・2				
		現代物理学入門	2	△		2・0			
	情報	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				
	工学入門	基礎電気回路	2	○	2・0				
	実験	工学基礎実験	2	○	4・0				必修科目40単位、選択必修科目2単位、選択科目あわせて、56単位から80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		
		電気電子工学実験4	2	○			0・4		
	電気電子工学基礎	電気数学・演習	2	○	2・0				
		基礎電磁気学・演習	2	○	2・0				
		電磁気学1	2	△		2・0			
		電磁気学2	2	△		0・2			
		電気電子設計製図	2	△			2・0		
	電気・電子回路	電気回路1	2	○	0・2				
		電気回路2	2	△		0・2			
		基礎電子回路	2	○		2・0			
		電気回路演習	2	○		2・0			
		電子回路演習	2	□		0・2			
		デジタル電子回路	2	△			2・0		
		アナログ電子回路	2	△			0・2		
		LSI設計工学	2	△			2・0		
	エネルギー・電気応用	画像・映像工学	2	△			0・2		
		電気機器	2	△			2・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・2		
		音響工学	2	△			0・2		
		電気法規と施設管理	2	△				2・0	
	送配電工学	2	△			0・2			
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・2					
	情報工学2	2	△		2・0				
	情報工学3	2	△			2・0			
	コンピュータ・ソフトウェア・演習	2	△			0・2			
計測制御	制御工学・演習	2	○			2・0			
	ロボット制御	2	△			2・0			
	デジタル信号処理	2	△			0・2			
	計測・センサ工学	2	△		0・2				
	電磁波工学	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・2				
	半導体工学・演習	2	○		2・0				
	電気電子材料	2	△			0・2			
	半導体デバイス	2	△			2・0			
	光エレクトロニクス	2	△			2・0			
	量子物理学	2	△			2・0			
	半導体デバイス工学	2	△				2・0		
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				
	電気電子連携講座	2	△			0・2			
	プレゼミナール	2	○			0・2			
	知的財産権	2	△			2・0			
	電気電子工学創成演習	2	△			0・2			
	卒業研究	8	○				◎・◎		

(注) 必選欄 △：選択科目

(3) 専門教育科目 電子機械工学科

(平成27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・演習	4	△	4・0				必修科目5単位、選択科目あわせて、24単位から40単位まで	
		基礎微積分1・演習	4	△	[4・0] [0・4]					
		基礎微積分2・演習	4	△	[0・4]	[4・0]				
		微分積分1・演習	4	△	4・0					
		微分積分2・演習	4	△	0・4					
		微分方程式	2	△		0・2				
		線形代数1	2	△	2・0					
		線形代数2	2	△	0・2					
		確率・統計	2	△		2・0				
	物理/化学		力学1・演習	4	△	4・0				
			力学2	2	△		2・0			
			基礎物理学	2	△	0・2				
			物理学・実験	3	○	4・0				
			化学1	2	△		2・0			
			化学2	2	△		0・2			
	情報		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				
	工学入門	基礎電気回路	2	○	2・0					
専門科目	数理基礎	電磁気学1	2	△		2・0			必修科目20単位、選択科目あわせて、56単位から80単位まで	
		電磁気学2	2	△		0・2				
	機械基礎力学	機械運動学	2	△		2・0				
		力学3	2	△		0・2				
		材料力学1	2	△		2・0				
		材料力学2	2	△		0・2				
		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	工作法1	2	△		2・0				
		工作法2	2	△		0・2				
		材料工学	2	△			2・0			
		図学及び製図	1	△	0・2					
		工学基礎製図	1	△		2・0				
		CAD基礎	2	△		0・2				
		設計製図1	2	○			4・0			
	設計製図2	2	○			0・4				
	電気・電子	電気回路1	2	△	0・2					
		電気回路2	2	△		2・0				
		電子回路1	2	△		0・2				
		電子回路2	2	△			2・0			
		電気回路演習	2	△	0・2					
		電子回路演習	2	△			0・2			
		デジタル回路	2	△				2・0		
		電気実験	2	○		0・4				
	情報・制御	コンピュータ演習1	2	△		2・0				
		コンピュータ演習2	2	△		2・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1		2	△		0・2					
センシング論2		2	△			2・0				
制御基礎論		2	△			2・0				

その他	システム制御工学	2	△			0・2	
	基礎工学	2	△	0・2			
	工学英語	2	△			2・0	
	知的財産権入門	2	△			2・0	
	メカトロニクス1	2	△		0・2		
	メカトロニクス2	2	△			2・0	
	ロボット工学	2	△			0・2	
	電子機械実験1	2	○			4・0	
	電子機械実験2	2	○			0・4	
	特別ゼミナール1	2	△		2・0		
	特別ゼミナール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

(4) 専門教育科目 機械工学科

(平成27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・演習	4	△	4・0				必修科目3単位、選択科目あわせて24単位から40単位まで
	基礎微積分1・演習	4	△	[4・0] [0・4]					
	基礎微積分2・演習	4	△	[0・4]	[4・0]				
	微分積分1・演習	4	△	4・0					
	微分積分2・演習	4	△	0・4					
	線形代数1	2	△	2・0					
	線形代数2	2	△	0・2					
	確率・統計	2	△		2・0				
	物理／化学	力学1・演習	4	△	4・0				
	力学2	2	△	0・2					
	基礎物理学	2	△	0・2					
	物理学・実験	3	○	4・0					
	化学1	2	△		2・0				
	化学2	2	△		0・2				
情報	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						
工学入門	基礎電気回路	2	△	2・0					
専門科目	機械基礎	力学・運動学	工業力学及び演習1	2	○	0・2			必修科目31単位、選択必修科目25単位以上(□Aから4単位以上、□Bから2単位以上、□Cから12単位以上、□Dから7単位以上)、選択科目あわせて56単位から80単位まで
		工業力学及び演習2	2	□C		2・0			
		機械運動学	2	□C		2・0			
		機械力学1	2	○		0・2			
		機械力学演習	2	□A		0・2			
		機械力学2	2	□C			2・0		
	材料力学	材料力学1	2	○		2・0			
		材料力学演習	2	□A		2・0			
		材料力学2	2	□C		0・2			
	熱・流体力学	流体力学1	2	○		0・2			
		流体力学演習	2	□A		0・2			
		流体力学2	2	□C			2・0		
		熱力学1	2	○		2・0			
		熱力学演習	2	□A		2・0			
		熱力学2	2	□C		0・2			
	計測・制御工学	伝熱工学	2	□C			2・0		
		計測工学	2	□D		2・0			
		制御工学1	2	○		0・2			

		制御工学演習	2	<input type="checkbox"/> A		0・2			
		制御工学2	2	<input type="checkbox"/> D			2・0		
機械材料・設計		機械材料学	2	<input type="checkbox"/> C			0・2		
		機械工作法1	2	<input type="radio"/>			2・0		
		機械工作法演習	2	<input type="checkbox"/> A			2・0		
		機械工作法2	2	<input type="checkbox"/> D			0・2		
		機械要素設計1	2	<input type="radio"/>			2・0		
		機械要素設計演習	2	<input type="checkbox"/> A			2・0		
		機械要素設計2	2	<input type="checkbox"/> D			0・2		
		機械創成	機械創成工学実習	2	<input type="checkbox"/> C			0・4	
	発展創成実習	2	<input type="checkbox"/> D				4・0		
設計・製図		図学基礎	1	<input type="checkbox"/> D	2・0				
		機械製図基礎	1	<input type="radio"/>	0・2				
		テクニカルイラストレーション	2	<input type="checkbox"/> D			0・2		
		CAD実習	1	<input type="checkbox"/> D		2・0			
		3次元CAD実習	1	<input type="checkbox"/> D		0・2			
		機械設計製図1	2	<input type="radio"/>			4・0		
		機械設計製図2	2	<input type="checkbox"/> C			0・4		
機械工学実験		機械工学実験1	2	<input type="radio"/>			4・0		
		機械工学実験2	2	<input type="radio"/>			0・4		
		電気機器学	2	<input type="checkbox"/> D			2・0		
情報		コンピュータ演習1	2	<input type="checkbox"/> D		2・0			
		コンピュータ演習2	2	<input type="checkbox"/> D		0・2			
機械応用		自動車工学	2	<input type="checkbox"/> B				2・0	
		流体機械	2	<input type="checkbox"/> B				2・0	
その他		ロボット工学	2	<input type="checkbox"/> B				2・0	
		工学倫理	2	<input type="checkbox"/> B				2・0	
		特別ゼミナール1	2	<input type="checkbox"/> D		2・0			
		特別ゼミナール2	2	<input type="checkbox"/> D		0・2			
		機械工学連携講座	2	<input type="checkbox"/> B			0・2		
		ブレゼミナール	2	<input type="checkbox"/> B			0・2		
		卒業研究	8	<input type="radio"/>					◎・◎

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

(5) 専門教育科目 基礎理工学科

(平成27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・演習	4	△	4・0				必修科目3単位、選択科目あわせて、24単位から40単位まで	
		基礎微積分1・演習	4	△	[4・0] [0・4]					
		基礎微積分2・演習	4	△	[0・4]	[4・0]				
		微分積分1・演習	4	△	4・0					
		微分積分2・演習	4	△	0・4					
		線形代数1	2	△	2・0					
		線形代数2	2	△	0・2					
	理科		物理学1・演習	4	△	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			
			化学1	2	△	2・0				
			化学2	2	△	0・2				
			生物学	2	△			2・0		
		地球科学	2	△		2・0				
情報		熱学	2	△			0・2			
		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			
専門科目	数学系	複素数の数学	2	□a		2・0		必修科目16単位、選択必修科目18単位以上(□aから4単位以上、□bから8単位以上、□cから4単位以上、□dから2単位以上)、選択科目あわせて、56単位から80単位まで	
		常微分方程式	2	□a		2・0			
		離散数学	2	□a		0・2			
		ベクトル解析	2	□a			2・0		
		確率・統計1	2	□a		0・2			
		応用代数学	2	□a			2・0		
		応用幾何学	2	□a		0・2			
		フーリエ解析	2	□a			2・0		
		確率・統計2	2	□a			2・0		
		数理解析	2	□a			0・2		
		現象数理学特論	2	△					2・0
		複素解析特論	2	△					2・0
		微分方程式特論1	1	△					0・1
		微分方程式特論2	1	△					0・1
		物理系	電気回路・演習	2	□b				2・0
電気磁気基礎	2		□b	0・2					
電磁気学	2		□b		0・2				
量子物理・化学	2		□b		0・2				
光計測工学	2		□b			2・0			
一般力学	2		□b		0・2				
電磁物理学	2		□b			0・2			
物性科学	2		□b			0・2			
量子力学	2		□b			2・0			
地球物理学特論	2		△				2・0		
量子物理学特論	2		△				2・0		
現代物理学特論	2		△				0・2		
半導体工学特論1	1		△				0・1		
半導体工学特論2	1	△				0・1			
化学系	無機化学	2	□b	0・2					
	無機材料化学	2	□b			2・0			
	有機化学	2	□b		0・2				
	物理化学1	2	□b		2・0				
	物理化学2	2	□b		0・2				
	高分子化学	2	□b			2・0			
	機器分析	2	□b				2・0		
	電気化学	2	□b				0・2		
実験・演習	サイエンス実験	2	○			4・0			
	化学実験	2	○			0・4			
	応用サイエンス実験	2	□d				4・0		
	工学基礎実験	2	○	4・0					
	応用数学演習	2	□d				4・0		
	コンピュータ・シミュレーション	2	△		0・2				
	シミュレーション化学	2	△			2・0			
計測・データ処理	2	△				0・2			
融合・その他	基礎理工学ゼミナール1	2	□c			2・0			
	基礎理工学ゼミナール2	2	□c			0・2			
	基礎理工学ゼミナール3	2	□c				2・0		
	基礎理工学ゼミナール4	2	□c				0・2		
	基礎理工学ゼミナール5	2	□c				2・0		
	特別ゼミナール1	2	△			2・0			
	特別ゼミナール2	2	△			0・2			
	基礎理工学特別講義1	2	△				2・0		
	基礎理工学特別講義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 □a、□b、□c、□d：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—2 工学部 環境科学科

(1) 総合科目

(平成27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	人間の探求	哲学の世界	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、キャリア形成群をあわせて24単位から40単位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△		2・0			
		人間形成と教育	2	△	0・2				
		現代社会と宗教	2	△		0・2			
		道徳と教育	2	△		0・2			
	文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0				
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2			
		文学の世界	2	△	0・2				
		芸術の世界	2	△	2・0				
		国際コミュニケーション	2	△		2・0			
		現代社会を考える1	2	△	2・0				
		現代社会を考える2	2	△	0・2				
		異文化の理解	2	△	0・2				
		日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△		[2・0] [0・2]			
	社会の認識と人権	日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2			
		社会生活と法	2	△		2・0			
		経済学の世界	2	△	2・0				
		家族のくらしと社会	2	△	0・2				
		企業社会と労働	2	△		2・0			
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2				
	自然の認識と科学の方法	環境の科学	2	△		2・0			
		生命の科学	2	△		0・2			
	社会とコンピュータ	情報活用リテラシー	2	△	2・0				
		情報社会と情報倫理	2	△		0・2			
総合ゼミナール	総合ゼミナール	2	△		[2・0] [0・2]				
外国語群	英語	基礎英語1	1	△	2・0			6単位以上	
		基礎英語2	1	△	0・2				
		英語リーディング1	1	△	2・0				
		英語リーディング2	1	△	0・2				
		英語リーディング3	1	△		2・0			
		英語リーディング4	1	△		0・2			
		英語リーディング5	1	△			2・0		
		英語リーディング6	1	△			0・2		
		英語スキルアップセミナー1	1	△		2・0			
		英語スキルアップセミナー2	1	△		0・2			
		英語スキルアップセミナー3	1	△			2・0		
		英語スキルアップセミナー4	1	△			0・2		
		英語スキルアップセミナー5	1	△			2・0		
		英語スキルアップセミナー6	1	△			0・2		
		英語コミュニケーション1	1	△		2・0			
		英語コミュニケーション2	1	△		0・2			
		英語コミュニケーション3	1	△			2・0		
		英語コミュニケーション4	1	△			0・2		
		英文法セミナー	1	△	2・0				
	ドイツ語	ドイツ語1	1	△	2・0				
		ドイツ語2	1	△	0・2				
		ドイツ語特別ゼミナール	1	△		2・0			

	フランス語	フランス語1	1	△	2・0					
		フランス語2	1	△	0・2					
	中国語	中国語1	1	△	2・0					
		中国語2	1	△	2・0					
		中国語3	1	△	0・2					
		中国語特別ゼミナール	1	△		2・0				
	韓国語	韓国語1	1	△	2・0					
		韓国語2	1	△	0・2					
	健康・スポーツ群	健康の科学	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			
			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]			
スポーツ実習4			1	△				[2・0] [0・2]		
キャリア形成群	キャリア形成	キャリア入門	2	△	2・0					
		環境科学入門	2	△	0・2					
		グローバル研修	2	△		0・2				
		地域連携プロジェクト入門	2	△		0・2				
		地域連携ボランティア入門	2	△		0・2				
		キャリア概論	2	△		2・0				
		キャリアデザイン演習	2	△		0・2				
		キャリア設計	2	△				2・0		
		インターンシップ	2	△				0・4		

(注) 必選欄 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(平成27年度からの教育課程)

区分	授業科目	単位数	コース別必選			週時間数				卒業要件単位数	
			1コース	2コース	3コース	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		
特別基礎科目	地球環境の物理	2	○	○	○	2・0				必修科目6単位	
	地球環境の化学	2	○	○	○	2・0					
	環境社会学	2	○	○	○	2・0					
基礎専門	物理学1・演習	4	△	△	△	4・0				必修科目7単位、選択科目あわせて、30単位から62単位まで	
	物理学2	2	△	△	△	0・2					
	物理学・実験	3	○	○	○	0・4					
	化学1	2	△	△	△	2・0					
	化学2	2	△	△	△	0・2					
	生活化学実験	2	○	○	○	4・0					
	生物1	2	△	△	△	2・0					
	地球環境の生物	2	△	△	△	0・2					
	地球科学	2	△	△	△		2・0				
	環境基礎	有機化学1	2	△	△	△	0・2				
		有機化学2	2	△	△	△		2・0			
		無機化学	2	△	△	△	0・2				
		無機材料化学	2	△	△	△		2・0			
		生物2	2	△	△	△	0・2				
物理化学1		2	△	△	△		2・0				
高分子化学		2	△	△	△		2・0				
熱力学1		2	△	△	△		2・0				
熱力学演習		2	△	△	△		2・0				
工業力学1		2	△	△	△	0・2					
工学基礎製図	1	△	△	△	0・2						
CAD基礎	2	△	△	△		2・0					

	基礎電気回路	2	△	△	△		2・0			
	環境科学実験	2	○	○	○		4・0			
数学	基礎解析・演習	4	△	△	△	4・0				
	基礎微積分1・演習	4	△	△	△	[4・0] [0・4]				
	基礎微積分2・演習	4	△	△	△	0・4				
	微積分1・演習	4	△	△	△	[4・0] [0・4]				
	微積分2・演習	4	△	△	△	0・4				
	線形代数1	2	△	△	△			2・0		
	環境の数学	2	△	△	△	2・0				
情報	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				
	プログラミング演習	2	△	△	△			2・0		
専門科目 環境科学共通	電気電子工学1	2	△	△	△			2・0	36単位から68単位まで (1コースは必修科目16 単位を含む。 2コースは必修科目16 単位を含む。 3コースは必修科目20 単位を含む。)	
	電気電子工学2	2	△	△	△			0・2		
	電気実験	2	△	△	○			0・4		
	化学実験	2	○	○	△			0・4		
	大気と水の環境学	2	△	△	△			0・2		
	気象観測	2	△	△	△			2・0		
	リサイクル論	2	△	△	△			2・0		
	環境倫理	2	△	△	△					2・0
	エコ化学	有機化学3	2	△	△	△				0・2
		物理化学2	2	△	△	△				0・2
機器分析		2	△	△	△			2・0		
電気化学		2	△	△	△			0・2		
環境と電池		2	△	△	△			2・0		
エコマテリアル		2	△	△	△			0・2		
ナノ化学		2	△	△	△			0・2		
エコ化学実験1		2	○	△	△			4・0		
エコ化学実験2		2	○	△	△			0・4		
バイオ化学	生化学	2	△	△	△			0・2		
	バイオ材料	2	△	△	△			2・0		
	高分子材料	2	△	△	△			0・2		
	化学生物学	2	△	△	△			2・0		
	食品化学	2	△	△	△			0・2		
	数理生物学	2	△	△	△			2・0		
	環境・化学コンピュータ演習	2	△	△	△			0・2		
	環境・化学シミュレーション	2	△	△	△			2・0		
	バイオ化学実験1	2	△	○	△			4・0		
バイオ化学実験2	2	△	○	△			0・4			
エネルギー機械	機械CAD	2	△	△	△			0・2		
	流体力学1	2	△	△	△			0・2		
	流体力学2	2	△	△	△			2・0		
	熱力学2	2	△	△	△			0・2		
	伝熱工学	2	△	△	△			2・0		
	材料力学	2	△	△	△			2・0		
	機械力学	2	△	△	△			0・2		
	設計工学	2	△	△	△			2・0		
	空気調和・冷凍工学	2	△	△	△			0・2		
	エネルギー変換工学	2	△	△	△			0・2		
	エネルギー機械実験1	2	△	△	○			4・0		
	エネルギー機械実験2	2	△	△	○			0・4		
	エネルギー機械演習	4	△	△	○			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		
	プレゼミナール	2	○	○	○			0・2		
	卒業研究	8	○	○	○				◎・◎	

(注) コース別必選欄

○：必修科目 △：選択科目

1コース：エコ化学コース

2コース：バイオ化学コース

3コース：エネルギー機械コース

別表第1—3 工学部 建築学科

(1) 総合科目

(平成30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	人間の探求	哲学の世界	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、キャリア形成群をあわせて24単位から40単位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△		2・0			
		人間形成と教育	2	△	0・2				
	文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0				
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2			
		文学の世界	2	△	0・2				
		国際コミュニケーション	2	△		2・0			
		現代社会を考える1	2	△	2・0				
		現代社会を考える2	2	△	0・2				
		異文化の理解	2	△	0・2				
		日本語上達法1	2	△	2・0				
	社会の認識と人権	日本語上達法2	2	△		2・0			
		日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2			
		社会生活と法	2	△		2・0			
		経済学の世界	2	△	2・0				
		家族のくらしと社会	2	△	0・2				
	自然の認識と科学の方法	企業社会と労働	2	△		2・0			
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2				
	社会とコンピュータ	環境の科学	2	△		2・0			
		生命の科学	2	△		0・2			
	総合ゼミナール	情報活用リテラシー	2	△	2・0				
情報社会と情報倫理		2	△		0・2				
外国語群	英語	総合ゼミナール	2	△		2・0			
		基礎英語1	1	□	2・0			選択必修科目4単位以上を含み6単位以上	
		基礎英語2	1	□	0・2				
		英語リーディング1	1	□	2・0				
		英語リーディング2	1	□	0・2				
		英語リーディング3	1	□		2・0			
		英語リーディング4	1	□		0・2			
		英語スキルアップセミナー1	1	□		2・0			
		英語スキルアップセミナー2	1	□		0・2			
		英語コミュニケーション1	1	□		2・0			
		英語コミュニケーション2	1	□		0・2			
		英語コミュニケーション3	1	□			2・0		
	英語コミュニケーション4	1	□			0・2			
	ドイツ語	英文法セミナー	1	□	<4・0> ・<0・0>				
		ドイツ語1	1	△	2・0				
	フランス語	ドイツ語2	1	△	0・2				
フランス語1		1	△	2・0					
中国語	フランス語2	1	△	0・2					
	中国語1	1	△	<4・0>					

					・〈0・0〉			
		中国語2	1	△	〈0・4〉			
		中国語3	1	△	〈0・0〉			
					・〈4・0〉			
健康・スポーツ群	健康の科学	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0		3単位以上
		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	△		0・2		
		スポーツ実習4	1	△			2・0	
キャリア形成群	キャリア形成	キャリア入門	2	△	2・0			6単位以上
		建築学入門	2	△	2・0			
		グローバル研修	2	△		0・2		
		地域連携プロジェクト入門	2	△		0・2		
		地域連携ボランティア入門	2	△		0・2		
		キャリア概論	2	△	2・0			
		キャリアデザイン演習	2	△	0・2			
		キャリア設計	2	△		2・0		
		インターンシップ	2	△			0・4	

(注1) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(注2) 〈 〉：クォーター科目

(2) 専門教育科目

(平成30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・演習	4	△	4・0			24単位から40単位まで
		基礎微積分1・演習	4	△	(4・0) (0・4)			
		基礎微積分2・演習	4	△	(0・4)	(4・0)		
		微分積分1・演習	4	△	4・0			
		微分積分2・演習	4	△	0・4			
		線形代数1	2	△	2・0			
		線形代数2	2	△	0・2			
		確率・統計	2	△		2・0		
	物理	力学1・演習	4	△	4・0			
		力学2	2	△	0・2			
		基礎物理学	2	△	0・2			
		物理学・実験	3	△	4・0			
	情報	コンピューターリテラシー1	2	△	2・0			
	コンピューターリテラシー2	2	△	0・2				
	プログラミング基礎演習	2	△	0・2				
工学入門	基礎電気回路	2	△	2・0				
専門科目	建築設計製図	建築設計基礎実習	2	○	0・4			必修科目36単位、選択必修科目8単位、選択科目を合わせて56単位から80単位まで
		建築設計実習1	4	○		8・0		
		建築設計実習2	4	○		0・8		
		建築設計実習3	4	△			8・0	
		建築設計実習4	4	△			0・8	
	建築計画	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	
		建築計画1	2	○		2・0		
		建築計画2	2	○		0・2		
		住環境計画	2	△			0・2	
		インテリア計画	2	△			0・2	
		都市・街並み計画	2	△			2・0	

	環境デザイン論	2	△			0・2	
環境工学・建築設備	建築環境工学1	2	○	0・2			
	建築環境工学2	2	△		2・0		
	建築環境工学演習	4	△			0・4	
	建築設備1	2	○		0・2		
	建築設備2	2	△			2・0	
建築構造・材料	建築構造力学1	2	○	2・0			
	建築構造力学2	2	○	0・2			
	建築構造力学3	2	△		2・0		
	建築構造力学4	2	△		0・2		
	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	2	○		0・2		
	建築材料・構造実験	2	△			4・0	
建築生産・法規	建築生産1	2	○			0・2	
	建築生産2	2	△			0・2	
	建築経済	2	△			0・2	
	BIM実習	1	△			0・2	
	建築法規	2	○			2・0	
その他	建築技術者倫理	2	○			2・0	
	建築史実習	2	△				4・0
	建築設計実務実習	2	△				4・0
	2次元CAD実習	1	△		2・0		
	3次元CAD/DTP実習	1	△		0・2		
	コンピューターショナルデザイン実習	1	△			2・0	
	特別ゼミナール1	2	△		2・0		
	特別ゼミナール2	2	△		0・2		
	建築プレゼミナール1	2	△		0・2		
	建築プレゼミナール2	2	△			2・0	
	プレゼミナール	2	○			0・2	
	卒業設計	8	□				◎・◎
	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—4 医療福祉工学部 医療福祉工学科

(1) 総合科目

(平成28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 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		
人文・社会・自然群	人間の探求	哲学の世界	2	△	2・0				8単位以上 人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群をあわせて24単位から40単位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△		2・0			
		人間形成と教育	2	△	0・2				
		現代社会と宗教	2	△		0・2			
		道徳と教育	2	△		2・0			
		文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0			
	日本の近代史を探究する	2	△		0・2				
	文学の世界	2	△	0・2					
	芸術の世界	2	△	2・0					
	国際コミュニケーション	2	△		2・0				
	現代社会を考える	2	△		2・0				
	異文化の理解	2	△	0・2					
日本語上達法1	2	△		2・0					
日本語上達法2	2	△		0・2					

		文字の文化と歴史	2	△		0・2				
社会の認識と人権		日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2				
		社会生活と法	2	△		2・0				
		経済学の世界	2	△	2・0					
		家族のくらしと社会	2	△	0・2					
		企業社会と労働	2	△		0・2				
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2					
		高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2					
		今日の医療医学の課題	2	△	0・2					
		社会とコンピュータ		情報法と企業	2	△		2・0		
				情報活用リテラシー	2	△	2・0			
				情報社会と情報倫理	2	△		0・2		
				エレクトロニクス入門	2	△	2・0			
		外国語群	英語	英語1	2	△	2・0			12単位以上
				英語2	2	△	0・2			
英語3	2			△	2・0					
英語4	2			△	0・2					
英語5	2			△		2・0				
英語6	2			△		0・2				
英語総合セミナー1	2			△		2・0				
英語総合セミナー2	2			△		0・2				
コミュニケーション英語1	2			△		2・0				
コミュニケーション英語2	2			△		0・2				
基礎英文法a	2			△	2・0					
基礎英文法b	2			△	0・2					
医学英語1	2			△			2・0			
医学英語2	2			△			0・2			
ドイツ語			ドイツ語初級1	2	△	2・0				
			ドイツ語初級2	2	△	0・2				
中国語			中国語初級1	2	△	2・0				
			中国語初級2	2	△	0・2				
韓国語			韓国語初級1	2	△	2・0				
			韓国語初級2	2	△	0・2				
健康・スポーツ群	健康とスポーツ	スポーツの科学	2	△		0・2		4単位以上		
		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			
		スポーツ実習4	1	△					2・0	

(注) 必選欄 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(平成28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	数学基礎演習	4	□a	4・0				選択必修科目18単位以上(□aから6単位以上、□bから6単位以上及び□cから6単位以上)34単位まで
	基礎解析・演習	4	□a	[4・0] [0・4]				
	微分積分・演習	4	□a	0・4				
	線形代数1	2	□a	2・0				
	線形代数2	2	□a	0・2				
	微分方程式	2	□a		2・0			
	確率・統計	2	□a		2・0			
	医用数学	2	□a		2・0			
	応用数学と臨床医工学	2	□a		0・2			
	応用数学と振動学	2	□a			2・0		

理科	物理学基礎演習	4	<input type="checkbox"/> b	4・0					
	力学・演習	4	<input type="checkbox"/> b	0・4					
	基礎生理学	2	<input type="checkbox"/> b	2・0					
	健康と化学	2	<input type="checkbox"/> b	2・0					
	基礎物理学	2	<input type="checkbox"/> b	0・2					
	医用物理学	2	<input type="checkbox"/> b		2・0				
	情報	コンピュータリテラシー1	2	<input type="checkbox"/> c	2・0				
		コンピュータリテラシー2	2	<input type="checkbox"/> c	0・2				
		プログラミング基礎演習1	2	<input type="checkbox"/> c	2・0				
		プログラミング基礎演習2	2	<input type="checkbox"/> c	0・2				
		情報工学基礎演習	2	<input type="checkbox"/> c		2・0			
		プログラミング応用演習	2	<input type="checkbox"/> c		0・2			
専門科目	医学	生理学	2	<input type="radio"/> ○	2・0				必修科目13単位、選択必修科目8単位以上(<input type="checkbox"/> dから2単位以上、 <input type="checkbox"/> eから6単位以上)選択科目をあわせて64単位から80単位まで
		解剖学	2	<input type="checkbox"/> d	2・0				
		機能解剖学	2	<input type="checkbox"/> d	2・0				
		公衆衛生学	1	<input type="checkbox"/> △		0・1			
		医療関係法規	1	<input type="checkbox"/> △		0・1			
		免疫学	2	<input type="checkbox"/> △		2・0			
		看護学と介護予防	2	<input type="checkbox"/> △		2・0			
		生化学	2	<input type="checkbox"/> △		2・0			
		病理学	2	<input type="checkbox"/> △		0・2			
		薬理学	2	<input type="checkbox"/> △		0・2			
		医学概論・基礎医学特別演習	2	<input type="checkbox"/> △			0・2		
		臨床内科学総論	2	<input type="checkbox"/> △		0・2			
		臨床生理学	2	<input type="checkbox"/> △			2・0		
		臨床外科学総論	2	<input type="checkbox"/> △			0・2		
		臨床検査学	2	<input type="checkbox"/> △			2・0		
		女性小児医学	2	<input type="checkbox"/> △			0・2		
		臨床医学特別演習	2	<input type="checkbox"/> △				2・0	
		情報工学	デジタル回路	2	<input type="checkbox"/> △		0・2		
	計測工学		2	<input type="checkbox"/> △		2・0			
	システム工学		2	<input type="checkbox"/> △		0・2			
	医療情報学特別実習		3	<input type="checkbox"/> e			6・0		
	医用情報工学演習		2	<input type="checkbox"/> △			0・2		
	電気・電子工学	電気回路学	2	<input type="checkbox"/> △	0・2				
		応用電気回路学	2	<input type="checkbox"/> △		2・0			
		電気電子工学実験	3	<input type="radio"/> ○		6・0			
		電子回路学	2	<input type="checkbox"/> △		2・0			
		医用電子工学実験	3	<input type="checkbox"/> e		0・6			
		応用電子回路学	2	<input type="checkbox"/> △			2・0		
電気電子回路演習		2	<input type="checkbox"/> △			0・2			
機械工学	機械工学基礎演習	2	<input type="checkbox"/> △	0・2					
	材料工学	2	<input type="checkbox"/> △		2・0				
	生体物性工学	2	<input type="checkbox"/> △		0・2				
	材料力学	2	<input type="checkbox"/> △		0・2				
	流体力学	2	<input type="checkbox"/> △			2・0			
	基礎製図演習	2	<input type="checkbox"/> △			0・2			
	機械製図実習	1	<input type="checkbox"/> △			0・2			
医用機器学	医用機器学	2	<input type="checkbox"/> △	0・2					
	生体計測装置学	2	<input type="checkbox"/> △		0・2				
	生体計測装置学実習	3	<input type="checkbox"/> e			6・0			
	医用治療機器学	2	<input type="checkbox"/> △			2・0			
	医用機器安全制御学	2	<input type="checkbox"/> △			2・0			
	医用機器安全管理学	2	<input type="checkbox"/> △			0・2			
	先端医療工学	2	<input type="checkbox"/> △			0・2			
生体機能代行技術学	生体機能代行装置学1	2	<input type="checkbox"/> △		2・0				
	生体機能代行装置学2	4	<input type="checkbox"/> △		0・4				
	生体機能代行医用機器学実習	3	<input type="checkbox"/> e			0・6			
	生体機能代行装置学実習	3	<input type="checkbox"/> △				6・0		
健康福祉工学	ヒト型ロボット創造製作実習	3	<input type="checkbox"/> e			6・0			

	ヒト型ロボット歩行制御実習	3	□e			0・6	
	健康スポーツ統計学	2	△			2・0	
	生活支援工学	2	△			0・2	
	福祉機器学	2	△			0・2	
	福祉住環境特別実習	1	△			0・2	
	リハビリテーション工学	2	△			2・0	
卒業研究・臨床実習	臨床実習	4	△			8・0	
	特別講義	2	△			0・2	
	卒業研究	8	○			◎・◎	
キャリア形成科目	基礎医学・福祉工学入門実習	2	△	4・0			必修科目2単位、選択科目をあわせて6単位から16単位まで
	アカデミック・ライティング	2	△	0・4			
	生体医工学基礎実習	2	△		4・0		
	ベーシックキャリアデザイン	2	△		1・1		
	キャリアデザイン	2	△			4・0	
	プレゼミ	2	○			0・4	
	生体医工学応用実習	2	△			4・0	
	臨床工学特別実習	2	△			0・4	

(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 医療福祉工学部 理学療法学科

(1) 総合科目

(平成28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	人間の探求	哲学の世界	2	△	2・0			8単位以上 人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群をあわせて24単位から26単位まで
		発達心理学	2	△	2・0			
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2			
		教育制度論	2	△		2・0		
		人間形成と教育	2	△	0・2			
		現代社会と宗教	2	△		0・2		
		道徳と教育	2	△		2・0		
	文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0			
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2		
		文学の世界	2	△	0・2			
		芸術の世界	2	△	2・0			
		国際コミュニケーション	2	△		2・0		
		現代社会を考える	2	△		2・0		
		異文化の理解	2	△	0・2			
		日本語上達法1	2	△		2・0		
	社会の認識と人権	日本語上達法2	2	△		0・2		
		文字の文化と歴史	2	△		0・2		
		日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2		
		社会生活と法	2	△		2・0		
		経済学の世界	2	△	2・0			
		家族のくらしと社会	2	△	0・2			
		企業社会と労働	2	△		0・2		
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2			
	社会とコンピュータ	高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2			
		今日の医療医学の課題	2	△		2・0		
		情報法と企業	2	△		2・0		
		情報活用リテラシー	2	△	2・0			
情報社会と情報倫理		2	△		0・2			
	エレクトロニクス入門	2	△	2・0				

外国語群	英語	英語1	2	△	2・0				12単位以上
		英語2	2	△	0・2				
		英語3	2	△	2・0				
		英語4	2	△	0・2				
		英語5	2	△		2・0			
		英語6	2	△		0・2			
		英語総合セミナー1	2	△		2・0			
		英語総合セミナー2	2	△		0・2			
		コミュニケーション英語1	2	△		2・0			
		コミュニケーション英語2	2	△		0・2			
		基礎英文法a	2	△	2・0				
		基礎英文法b	2	△	0・2				
		医学英語1	2	△	2・0				
		医学英語2	2	△	0・2				
ドイツ語	ドイツ語初級1	2	△	2・0					
	ドイツ語初級2	2	△	0・2					
中国語	中国語初級1	2	△	2・0					
	中国語初級2	2	△	0・2					
韓国語	韓国語初級1	2	△	2・0					
	韓国語初級2	2	△	0・2					
健康・スポーツ群	健康の科学	スポーツの科学	2	△	0・2			4単位以上	
		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		
		スポーツ実習4	1	△			2・0		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(平成24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 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	
基礎専門科目	数学	基礎生体数学	2	△	2・0			8単位から10単位
		確率・統計	2	△		2・0		
	理科	基礎生体物理学	2	△	2・0			
		基礎生体解析学	2	△	2・0			
	情報	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				
専門科目	支援工学	生体計測工学	2	△	0・2			必修科目90単位、選択科目を あわせて90単位から92単位
		福祉環境デザイン論	2	△			0・2	
		リハビリテーション工学	2	△			0・2	
		基礎コンピュータ工学	2	△			0・2	
	基礎医学	生理学1	2	○	2・0			
		生理学2	2	○	2・0			
		解剖学1	2	○	2・0			
		解剖学2	2	○	2・0			
		基礎医学実習	4	△	0・4			
		機能解剖学演習1	2	○	2・0			
		機能解剖学演習2	2	○	2・0			
		運動学演習1	2	○	0・2			
		運動学演習2	4	○	0・4			
	臨床医学	医療の制度	2	△		2・0		
リスク管理学		2	△		2・0			
臨床医学1		2	△		2・0			
	臨床医学2	2	○		2・0			

	臨床医学3	2	○		0・2		
	臨床医学4	2	○		0・2		
	臨床医学5	2	○		0・2		
	臨床心理学	2	△		2・0		
	基礎医学特論1	2	△			2・0	
	基礎医学特論2	2	○			0・2	
	基礎医学特論3	2	○			0・2	
	基礎医学特論4	2	○			0・2	
	臨床理学療法学演習1	2	○			0・2	
	臨床理学療法学演習2	2	○			0・2	
	臨床理学療法学演習3	2	○			0・2	
基礎理学療法学	日常生活活動学演習	2	△		0・2		
	障害学概論	2	△	0・2			
	理学療法評価学演習1	4	○		4・0		
	理学療法評価学演習2	4	○		0・4		
	物理療法学演習	4	△		4・0		
	義肢装具学演習1	2	△			2・0	
	義肢装具学演習2	2	△			2・0	
	運動療法学1	2	△		2・0		
	運動療法学2	2	△		2・0		
	生体運動解析学演習	2	△		2・0		
理学療法治療学	運動系理学療法学演習1	2	△		0・2		
	運動系理学療法学演習2	2	△		0・2		
	呼吸循環系理学療法演習	2	△			2・0	
	小児系理学療法学演習	2	△			2・0	
	神経系理学療法学演習1	4	△		0・4		
	神経系理学療法学演習2	2	○			2・0	
	スポーツ系理学療法学演習	2	○			2・0	
	老年系理学療法学演習	2	○		0・2		
応用理学療法学	実践運動系理学療法学演習1	2	△			2・0	
	実践運動系理学療法学演習2	2	△			0・2	
	実践介助法演習	2	△			2・0	
	チームリハビリテーション特論	2	△			2・0	
	実践評価学演習1	2	△			2・0	
	実践評価学演習2	2	△			0・2	
	実践理学療法演習1	4	△			4・0	
	実践理学療法演習2	4	△			0・4	
	実践理学療法演習3	2	○			0・2	
	総合技術特論1	2	△				2・0
	総合技術特論2	2	○				0・2
	総合技術特論3	2	○				0・2
	総合技術特論4	2	○				0・2
	総合技術特論5	2	○				0・2
総合理学療法技術演習	2	○				0・2	
卒業研究・学外実習	臨床実習1	1	△		0・2		
	臨床実習2	1	○		0・2		
	臨床実習3	1	○			2・0	
	臨床実習4	2	○			0・4	
	臨床実習5	4	○				0・8
	臨床実習6	10	○				0・20
	卒業研究	8	○				◎・◎
キャリア形成科目	理学療法学概論	2	○	2・0			必修科目 2 単位、選択科目を あわせて 4 単位から 6 単位
	アカデミック・ライティング	2	△	0・2			
	理学療法キャリアデザイン1	2	△	0・2			
	理学療法キャリアデザイン2	2	△		2・0		
	理学療法キャリアデザイン3	2	△		0・2		
	ベーシックキャリアデザイン	2	△		0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

別表第1—6 医療福祉工学部 健康スポーツ科学科

(1) 総合科目

(平成28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	人間の探求	哲学の世界	2	△	2・0				8単位以上 人文・社会・自然群、 外国語群をあわせて 24単位から40単 位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△		2・0			
		人間形成と教育	2	△	0・2				
		現代社会と宗教	2	△		0・2			
	道徳と教育	2	△		2・0				
	文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0				
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2			
		文学の世界	2	△	0・2				
		芸術の世界	2	△	2・0				
		国際コミュニケーション	2	△		2・0			
		現代社会を考える	2	△		2・0			
		異文化の理解	2	△	0・2				
		日本語上達法1	2	△		2・0			
		日本語上達法2	2	△		0・2			
		文字の文化と歴史	2	△		0・2			
	社会の認識と人権	日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2			
		社会生活と法	2	△		2・0			
		経済学の世界	2	△	2・0				
		家族のくらしと社会	2	△	0・2				
		企業社会と労働	2	△		0・2			
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2				
		高齢者社会と医療福祉	2	△	0・2				
	今日の医療医学の課題	2	△	0・2					
	社会とコンピュータ	情報法と企業	2	△		2・0			
		情報活用リテラシー	2	△	2・0				
		情報社会と情報倫理	2	△		0・2			
		エレクトロニクス入門	2	△	2・0				
	外国語群	英語	英語1	2	△	2・0			
英語2			2	△	0・2				
英語3			2	△	2・0				
英語4			2	△	0・2				
英語5			2	△		2・0			
英語6			2	△		0・2			
英語総合セミナー1			2	△		2・0			
英語総合セミナー2			2	△		0・2			
コミュニケーション英語1			2	△		2・0			
コミュニケーション英語2			2	△		0・2			
基礎英文法a			2	△	2・0				
基礎英文法b			2	△	0・2				
医学英語1			2	△			2・0		
医学英語2			2	△			0・2		
ドイツ語		ドイツ語初級1	2	△	2・0				
		ドイツ語初級2	2	△	0・2				
中国語		中国語初級1	2	△	2・0				
		中国語初級2	2	△	0・2				
韓国語		韓国語初級1	2	△	2・0				
		韓国語初級2	2	△	0・2				

(注) 必選欄 △：選択科目

(2) 専門教育科目

(平成28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	社会学	コミュニケーション論	2	<input type="checkbox"/> a	2・0			選択必修科目22単位以上(<input type="checkbox"/> aから6単位以上、 <input type="checkbox"/> bから4単位以上、 <input type="checkbox"/> cから4単位以上、 <input type="checkbox"/> dから4単位以上)28単位まで	
		ビジネス概論	2	<input type="checkbox"/> a	2・0				
		教育学	2	<input type="checkbox"/> a	0・2				
		心理学	2	<input type="checkbox"/> a	0・2				
		社会福祉学	2	<input type="checkbox"/> a		2・0			
	数学	数学リテラシー・演習	4	<input type="checkbox"/> b	4・0				
		基礎解析・演習	4	<input type="checkbox"/> b	4・0				
		統計入門	2	<input type="checkbox"/> b		2・0			
	理科	基礎力学	2	<input type="checkbox"/> c	2・0				
		生物学	2	<input type="checkbox"/> c	2・0				
		化学	2	<input type="checkbox"/> c	2・0				
		物理学	2	<input type="checkbox"/> c	0・2				
	情報	コンピュータリテラシー1	2	<input type="checkbox"/> d	2・0				
		コンピュータリテラシー2	2	<input type="checkbox"/> d	0・2				
		コンピュータ基礎演習	2	<input type="checkbox"/> d	0・2				
専門科目	生体情報学	くらしとコンピュータ	2	<input type="checkbox"/> e	0・2			必修科目22単位、選択必修科目20単位以上(<input type="checkbox"/> eから6単位以上、 <input type="checkbox"/> fから8単位以上、 <input type="checkbox"/> gから6単位以上)、選択科目14単位以上をあわせて56単位から72単位まで	
		くらしとエネルギー	2	<input type="checkbox"/> e		2・0			
		生体計測学	2	<input type="checkbox"/> e		2・0			
		バイオメカニクス	2	<input type="checkbox"/> e		0・2			
		システム情報処理演習	2	<input type="checkbox"/> e		0・2			
		生体計測学・実習	4	<input type="checkbox"/> e		0・6			
		生体電気計測学演習	2	<input type="checkbox"/> e			2・0		
		健康スポーツ統計学演習	2	<input type="checkbox"/> e			2・0		
		医療情報学演習	2	<input type="checkbox"/> e			0・2		
		生体情報工学	2	<input type="checkbox"/> e			2・0		
		プログラミング応用演習	2	<input type="checkbox"/> e			0・2		
		リハビリゲーム論	2	<input type="checkbox"/> e					2・0
		リハビリテーション工学	2	<input type="checkbox"/> e					2・0
		医学	解剖学	2	<input type="checkbox"/> f	2・0			
	生理学1		2	<input type="checkbox"/> f	2・0				
	生理学2		2	<input type="checkbox"/> f	0・2				
	生化学		2	<input type="checkbox"/> f	0・2				
	健康と化学		2	<input type="checkbox"/> f		2・0			
	運動生理学		2	<input type="checkbox"/> f		2・0			
	機能解剖学		2	<input type="checkbox"/> f		2・0			
	神経筋生理学		2	<input type="checkbox"/> f		0・2			
公衆衛生と医療の法律	2		<input type="checkbox"/> f		0・2				
スポーツコンディショニング演習	2		<input type="checkbox"/> f			2・0			
スポーツ医学と救急救命演習	2		<input type="checkbox"/> f			2・0			
精神医学	2		<input type="checkbox"/> f			0・2			
医療福祉学	運動生理学・実習	4	<input type="checkbox"/> f			0・6			
	臨床心理学	2	<input type="checkbox"/> g		0・2				
	発育・発達と老化	2	<input type="checkbox"/> g		0・2				
	リハビリテーション学演習	2	<input type="checkbox"/> g			2・0			
	運動療法学演習	2	<input type="checkbox"/> g			2・0			
	介護予防学	2	<input type="checkbox"/> g			2・0			
	福祉機器学	2	<input type="checkbox"/> g			2・0			
生活環境論	2	<input type="checkbox"/> g			0・2				
健康運動指導学	生活習慣病・健康管理概論	2	<input type="checkbox"/> g		2・0				
	基礎栄養学	2	<input type="checkbox"/> g		2・0				
	健康づくり運動の理論と施策	2	<input type="checkbox"/> g		2・0				
	応用栄養学演習	2	<input type="checkbox"/> g		0・2				
	体力測定と評価	2	<input type="checkbox"/> g		0・2				

	運動と心の健康増進	2	△		0・2		
	運動行動変容の理論と実際	2	△		0・2		
	健康運動指導演習	2	△		0・2		
	運動障害と予防	2	△			2・0	
	健康運動指導学特別演習	2	△				2・0
スポーツ実技・健康づくり運動	器械運動1	1	△	2・0			
	ソフトボール	1	△	2・0			
	バレーボール1	1	△	0・2			
	スポーツトレーニング	1	△	0・2			
	エアロビックダンス	1	△	0・2			
	スキー・スノーボード	1	△	0・2			
	バスケットボール1	1	△		2・0		
	創作ダンス	1	△		2・0		
	水泳・水中運動	1	△		2・0		
	陸上競技1	1	△		2・0		
	テニス1	1	△		0・2		
	武道1	1	△		0・2		
	器械運動2	1	△		0・2		
	バレーボール2	1	△			2・0	
	テニス2	1	△			2・0	
	野外活動	1	△			2・0	
	スポーツ方法実習1	1	△			2・0	
	健康運動指導実技	1	△			2・0	
	武道2	1	△				2・0
	スポーツ方法実習2	1	△				2・0
バスケットボール2	1	△				0・2	
陸上競技2	1	△				0・2	
スポーツ教育学	運動学	2	△	2・0			
	スポーツ文化論	2	△	0・2			
	体育原理	2	△	0・2			
	体育心理学	2	△		2・0		
	スポーツ施設・用具論	2	△		0・2		
	学校保健	2	△		0・2		
	体育社会学	2	△			0・2	
	スポーツ指導演習	2	△			0・2	
卒業研究・ゼミナール	スポーツクラブ実習	1	△			0・2	
	卒業研究	8	○				◎・◎
キャリア形成群	健康スポーツ科学と医学概論	2	○	2・0			必修科目8単位、選択科目をあわせて10単位から12単位まで
	キャリアデザイン	2	△		2・0		
	アカデミック・ライティング	2	△		2・0		
	プレゼミ	4	○			2・2	
	キャリア特別演習	2	○				

(注) 必選欄 ○：必修科目 □a・□b・□c・□d・□e・□f・□g：選択必修科目

△：選択科目

別表第1—7 情報通信工学部

(1) 総合科目(共通)

(平成27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	人間の探求	哲学の世界	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、キャリア形成群をあわせて24単位から40単位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
		教育制度論	2	△		2・0			
		人間形成と教育	2	△	0・2				
		現代社会と宗教	2	△		0・2			
		道徳と教育	2	△		0・2			
	文化の理解	歴史学の世界	2	△	2・0				
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2			
		文学の世界	2	△	0・2				
		芸術の世界	2	△	2・0				
		国際コミュニケーション	2	△		2・0			
		現代社会を考える1	2	△	2・0				
		現代社会を考える2	2	△	0・2				
		異文化の理解	2	△	0・2				
		日本語上達法1	2	△	2・0				
		日本語上達法2	2	△		[2・0] [0・2]			
	社会の認識と人権	日本国憲法の理念と現実	2	△		0・2			
		社会生活と法	2	△		2・0			
		経済学の世界	2	△	2・0				
		家族のくらしと社会	2	△	0・2				
		企業社会と労働	2	△		2・0			
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2				
	自然の認識と科学の方法	環境の科学	2	△		2・0			
		生命の科学	2	△		0・2			
	社会とコンピュータ	コンピュータと情報活用術	2	△	2・0				
		コンピュータで文化を測る	2	△	0・2				
		情報活用リテラシー	2	△	2・0				
情報社会と情報倫理		2	△		0・2				
総合ゼミナール	総合ゼミナール	2	△		[2・0] [0・2]				
外国語群	英語	基礎英語1	1	□	2・0			選択必修科目4単位以上を含み6単位以上	
		基礎英語2	1	□	0・2				
		英語リーディング1	1	□	2・0				
		英語リーディング2	1	□	0・2				
		英語リーディング3	1	□		2・0			
		英語リーディング4	1	□		0・2			
		英語リーディング5	1	□			2・0		
		英語リーディング6	1	□			0・2		
		英語スキルアップセミナー1	1	□		2・0			
		英語スキルアップセミナー2	1	□		0・2			
		英語スキルアップセミナー3	1	□			2・0		
		英語スキルアップセミナー4	1	□			0・2		
		英語スキルアップセミナー5	1	□			2・0		
		英語スキルアップセミナー6	1	□			0・2		
		英語コミュニケーション1	1	□		2・0			
		英語コミュニケーション2	1	□		0・2			
		英語コミュニケーション3	1	□			2・0		
		英語コミュニケーション4	1	□			0・2		
		英文法セミナー	1	□	2・0				
		ドイツ語	ドイツ語1	1	△	2・0			

		ドイツ語2	1	△	0・2				
		ドイツ語特別ゼミナール	1	△		2・0			
	フランス語	フランス語1	1	△	2・0				
		フランス語2	1	△	0・2				
	中国語	中国語1	1	△	2・0				
		中国語2	1	△	2・0				
		中国語3	1	△	0・2				
		中国語特別ゼミナール	1	△		2・0			
	韓国語	韓国語1	1	△	2・0				
		韓国語2	1	△	0・2				
健康・スポーツ群	健康の科学	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			3単位以上
		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]		
		スポーツ実習4	1	△				[2・0] [0・2]	
キャリア形成群	キャリア形成	情報キャリア入門(注2)	2	△	2・0				6単位以上
		情報工学入門(注2)	2	△	2・0				
		通信キャリア入門(注3)	2	○	2・0				
		情報通信工学入門(注3)	2	○	2・0				
		グローバル研修	2	△		0・2			
		地域連携プロジェクト入門	2	△		0・2			
		地域連携ボランティア入門	2	△		0・2			
		キャリア概論	2	△		2・0			
		キャリアデザイン演習	2	△		0・2			
		キャリア設計	2	△			2・0		
		インターンシップ	2	△			0・4		

(注1) 必選欄 □：選択必修科目 △：選択科目

(注2) 情報工学科のみ配当

(注3) 通信工学科のみ配当

(2) 専門教育科目 情報工学科

(平成27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 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	
基礎専門科目	数学	基礎解析・演習	4	△	4・0			必修科目12単位、選択科目あわせて24単位から40単位まで
		基礎微積分1・演習	4	△	[4・0] [0・4]			
		基礎微積分2・演習	4	△	0・4			
		微分積分1・演習	4	△	4・0			
		微分積分2・演習	4	△	0・4			
		線形代数1	2	△	2・0			
		線形代数2	2	△	0・2			
		確率・統計1	2	△	0・2			
		確率・統計2	2	△		2・0		
		応用数学1	2	△		2・0		
		応用数学2	2	△		0・2		
理科		基礎力学	2	△	2・0			
		基礎物理学	2	△	0・2			
		化学1	2	△	2・0			
		化学2	2	△	0・2			
		生物1	2	△	2・0			
		生物2	2	△	0・2			
情報		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						
		Cプログラミング入門1	2	△	2・0						
		Cプログラミング入門2	2	△	0・2						
		Cプログラミング入門演習1	2	○	2・0						
		Cプログラミング入門演習2	2	○	0・2						
		コンピュータ基礎演習1	2	△	2・0						
		コンピュータ基礎演習2	2	△	0・2						
		情報科学英語	2	△		2・0					
	電気・電子	基礎電子回路1	2	△		2・0					
		基礎電子回路2	2	△		0・2					
		基礎電気回路1	2	△	2・0						
		基礎電気回路2	2	△	0・2						
		電子基礎実験1	2	○		[4・0] [0・4]					
		電子基礎実験2	2	○		[4・0] [0・4]					
専門科目	基盤専門科目	情報工学基礎	情報数学1	2	△		2・0			必修科目14単位、基盤専門科目選択科目16単位以上、郡別専門科目16単位以上をあわせて56単位から80単位まで	
			情報数学2	2	△		0・2				
			情報理論1	2	△		2・0				
			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				
			Cプログラミング	2	△		2・0				
			Cプログラミング演習	2	△		2・0				
	コンピュータ応用演習	2	△		0・2						
	計算機システム	プログラミング言語学	2	△		2・0					
		オペレーティングシステム	2	△		0・2					
		コンピュータアーキテクチャ1	2	△		2・0					
		コンピュータハードウェア	2	△		0・2					
		コンピュータアーキテクチャ2	2	△			2・0				
	情報ネットワーク	ネットワーク工学1	2	△		0・2					
		ネットワーク工学2	2	△			2・0				
	知的情報処理	アルゴリズム基礎論	2	△		2・0					
		コンパイラ論	2	△		0・2					
		人工知能	2	△			2・0				
		アルゴリズム設計論	2	△			2・0				
		データベース工学	2	△			2・0				
	統計情報解析	統計工学	2	△			2・0				
		人間工学	2	△			2・0				
	情報システム	ソフトウェア工学	2	△			2・0				
		集積回路学	2	△			2・0				
		認知科学	2	△			2・0				
		制御工学	2	△			2・0				
	メディア情報工学	画像工学	2	△			2・0				
		信号処理学	2	△			2・0				
		視覚情報学	2	△			2・0				
	実験	情報工学実験1	2	○			[4・0] [0・4]				
		情報工学実験2	2	○			[4・0] [0・4]				
群別専門科目	計算機システム	並列分散処理	2	△		0・2					
		オートマトンと計算論	2	△			(2・0)	2・0			
	情報ネットワーク	ネットワークプログラミング	2	△			0・2				
		情報セキュリティ工学	2	△			0・2				
	知的情報処理	ソフトコンピューティング	2	△			0・2				
		情報管理	2	△			0・2				
		バイオ情報学	2	△			(2・0)	2・0			
	統計情報解析	多変量データ解析	2	△			0・2				

	統計の品質管理	2	△			0・2	
	オペレーションズリサーチ	2	△			(2・0)	2・0
	データマイニング	2	△			(2・0)	2・0
情報システム	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	
	ロボット工学	2	△			0・2	
メディア情報工 学	画像情報処理	2	△			0・2	
	音声・言語情報処理	2	△			0・2	
	カラービジョン	2	△			0・2	
	光情報処理	2	△			(2・0)	2・0
	コンピュータグラフィックス	2	△			(2・0)	2・0
教養	情報特許論	2	△			(2・0)	2・0
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		
	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

(3) 専門教育科目 通信工学科

(平成27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 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		
基礎専門科目	数学	基礎解析・演習	4	△	4・0			必修科目7単位、選択科目あわせて、24単位から40単位まで	
		基礎微積分1・演習	4	△	[4・0] [0・4]				
		基礎微積分2・演習	4	△	[0・4]	[4・0]			
		微分積分1・演習	4	△	4・0				
		微分積分2・演習	4	△	0・4				
		微分方程式	2	△		0・2			
		線形代数1	2	△	2・0				
		線形代数2	2	△	0・2				
		確率・統計	2	△		2・0			
		物理	物理学1・演習	4	△	4・0			
		物理学・実験	3	○	4・0				
		物理学2	2	△	0・2				
	情報	コンピュータリテラシー1	2	△	2・0				
		プログラミング基礎演習	2	○	0・2				
	工学入門	基礎電気回路	2	○	2・0				
専門科目	通信方式	電気回路1a・演習	2	○	0・2			必修科目30単位、選択必修科目10単位以上 (□H又は□Sいずれか一方の選択必修科目)選択科目をあわせて56単位から80単位まで	
		電気回路1b・演習	2	○	0・2				
		基礎電磁気学1・演習	2	○	0・2				
		基礎電磁気学2・演習	2	○	0・2				
		電気回路2	2	□H		2・0			
		電子回路1	2	□H		2・0			
		電磁気学1	2	□H		2・0			
		計測工学	2	△		0・2			
		電子回路2	2	□H		0・2			
		電磁気学2	2	□H		0・2			
		パルス回路	2	△			2・0		
		電磁波工学1	2	□H			2・0		
		伝送線路工学	2	△			0・2		
		電磁波工学2	2	△			0・2		
	情報通信ネットワーク		基礎通信工学	2	○	0・2			
			情報伝送工学1	2	□H				2・0
			ネットワーク工学	2	△				2・0
		光通信工学	2	△			2・0		

情報工学	情報伝送工学2	2	△			0・2	
	情報交換工学	2	△			0・2	
	移動通信工学	2	△			0・2	
	光エレクトロニクス	2	△			0・2	
	電波法規	2	△				2・0
	基礎情報工学	2	□S	0・2			
	計算機工学	2	□S		2・0		
	ソフトウェア工学	2	□S		2・0		
	情報通信理論	2	△		0・2		
	コンピュータシステム	2	△		0・2		
	マルチメディア工学	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	□S		2・0		
	プログラミング演習2	2	□S		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		
	プレゼミナール	2	○			0・2	
	卒業研究	8	○				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □H・□S：選択必修科目 △：選択科目

別表第1—8 総合情報学部 デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科

(1) 総合科目(共通)

(平成30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	人間の探究	哲学の世界	2	△	2・0				6単位から16単位まで 人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群、キャリア形成群をあわせて24単位から40単位まで
		発達心理学	2	△	2・0				
		人間形成と教育	2	△	0・2				
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2				
	文化と社会の理解	教育制度論	2	△		2・0			
		日本国憲法の理念と現実	2	△	0・2				
		文学の世界	2	△	0・2				
		政治のしくみを探究する	2	△	0・2				
		経済学の世界	2	△	2・0				
		国際コミュニケーション	2	△		2・0			
		日本の近代史を探究する	2	△		0・2			
科学と自然	情報社会と情報倫理	2	△		0・2				
	科学の世界	2	△		2・0				
	数理の世界	2	△		0・2				
外国語群	英語	基礎英語1	1	□	2・0			選択必修科目4単元以上、選択科目2単位以上をあわせて10単位まで	
		基礎英語2	1	□	0・2				
		英語リーディング1	1	□	2・0				
		英語リーディング2	1	□	0・2				
		英語リーディング3	1	□		2・0			
		英語リーディング4	1	□		0・2			
		英語スキルアップセミナー1	1	□			2・0		
		英語スキルアップセミナー2	1	□			0・2		
		英語コミュニケーション1	1	□		2・0			

		英語コミュニケーション2	1	□		0・2			
		英語コミュニケーション3	1	△			2・0		
		英語コミュニケーション4	1	△			0・2		
		英文法セミナー	1	△	[2・0] [0・2]				
	中国語	中国語1	1	△	2・0				
		中国語2	1	△	0・2				
	ドイツ語	ドイツ語1	1	△	2・0				
		ドイツ語2	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				
健康・スポーツ群	健康の科学	健康・スポーツ科学論	2	△		2・0			3単位から7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]		
		スポーツ実習4	1	△				[2・0] [0・2]	
キャリア形成群	キャリア形成基礎	大学とその学び	1	○	2・0			必修科目3単位、選択科目4単位以上をあわせて11単位まで	
		キャリアと学び	1	○		2・0			
		キャリア実践	1	○			1・1		
		インターンシップ	2	△			0・4		
		社会ボランティア実践	2	△		2・2			
	学部の特徴	仕事と生活	2	△	0・2				
		コンピュータリテラシー	2	△	2・0				
		メディア芸術文化論	2	△	0・2				
		メディアリテラシー	2	△	0・2				
		知的財産権入門	2	△		0・2			
		文字の文化と歴史	2	△		0・2			
		高齢社会と医療福祉	2	△		0・2			
		今日の医療医学の課題	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 デジタルゲーム学科

(平成30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 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	
専門科目	グラフィックス	コンピュータグラフィックス基礎論	2	△	2・0			必修科目26単位、選択必修科目8単位、選択科目をあわせて88単位以上
		グラフィックデザイン・実習1	2	△	0・4			
		グラフィックデザイン実習2	2	△		4・0		
		3Dグラフィックス・実習1	2	△		4・0		
		3Dグラフィックス実習2	2	△		0・4		
		Webデザイン・演習1	4	△			4・0	
		Webデザイン演習2	2	△			0・2	
		キャラクターデザイン・実習	2	△			0・4	
		VRグラフィックス演習	4	△			4・0	
	クリエイション	デザイン基礎実習	2	△	4・0			
		デッサンの基礎・実習	2	△	0・4			
		映像制作基礎演習	2	△		2・0		
		デッサン実習	2	△		4・0		
表現実習1		2	△		0・4			
映像制作実習		2	△			4・0		
	アドバンストデザイン・実習	2	△			4・0		

	UI・UXデザイン	2	△			2・0	
	コマースデザイン	2	△			2・0	
	映像シナリオ	2	△			2・0	
	メディアアート・演習	2	△			0・2	
	表現実習2	2	△			0・4	
	イラストレーション・実習	2	△			0・4	
	エディトリアルデザイン・演習	2	△			0・2	
	3D造形・実習	2	△			0・4	
	コスチュームデザイン	2	△				2・0
アニメーション	アニメーション概論	2	△	2・0			
	アニメーション技法	2	△	0・2			
	2DCGアニメーション・実習1	2	△		4・0		
	2DCGアニメーション実習2	2	△		0・4		
	3DCGアニメーション・実習1	2	△		0・4		
	3DCGアニメーション実習2	2	△			4・0	
	モーションプログラミング演習	4	△			0・4	
ゲーム学	ゲーム学	2	○	2・0			
	ゲーム制作入門実習	2	△	4・0			
	知的所有権	2	○	0・2			
	インタラクティブメディア概論	2	○	0・2			
	ゲーム工学概論	2	△	0・2			
	ゲームシナリオ	2	△		2・0		
	ゲーム評価法・演習	2	△		0・2		
	ゲームデザイン	2	△		0・2		
	ゲームマネジメント	2	△			0・2	
	シリアスゲーム論	2	△				2・0
	ゲームと教育	2	△				2・0
ゲームの科学	ゲームの心理学	2	○	2・0			
	基礎生物学	2	△	2・0			
	ゲームの数学1	2	△	2・0			
	基礎力学・物理学	2	△	2・0			
	基礎天文学	2	△	0・2			
	論理・離散数学	2	△	0・2			
	ヒューマンインタラクション	2	△		2・0		
	社会学概論	2	△		2・0		
	ゲームの数学2	2	△		2・0		
	認知科学	2	△		0・2		
	確率・統計入門	2	△		0・2		
	人間工学	2	△		0・2		
	ゲームインタフェース実験	2	△			4・0	
	ゲームと人工知能	2	△			2・0	
	パズルの数学	2	△				2・0
情報工学	デジタル回路基礎	2	△	0・2			
	C++プログラミング・実習1	2	△		4・0		
	情報通信論	2	△		2・0		
	コンピュータアーキテクチャ	2	△		0・2		
	デジタルインタフェース	2	△		0・2		
	シミュレーションプログラミング	2	△		0・2		
	プログラミングシステム論	2	△			2・0	
	オペレーティングシステム	2	△			2・0	
	ゲームセンサー論	2	△			2・0	
	データベース概論・演習	2	△			0・2	
	情報セキュリティ	2	△			0・2	
	形式システム・計算論	2	△			0・2	
	プログラミング手法と言語	2	△			0・2	
プログラミング	オブジェクト指向プログラミング入門・実習	2	△	4・0			
	スクリプトプログラミング入門・実習	2	△	4・0			
	オブジェクト指向プログラミング・実習	2	△	0・4			
	アルゴリズム基礎論	2	△	0・2			
	スクリプトプログラミング演習1	2	△		2・0		

	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		
	3Dゲームプログラミング・実習	2	△		0・4		
	チーム開発技法	2	△		0・2		
	ゲーム開発実習	2	△			4・0	
	インタラクションプログラミング	2	△			2・0	
	C++プログラミング実習2	2	△			0・4	
	並列・ネットワークプログラミング・実習	2	△			0・4	
	ハードウェアプログラミング	2	△			0・2	
	Webプログラミング・実習	2	△				4・0
	スクリプトプログラミング演習2	2	△				2・0
	先端ゲームプログラミング・実習	2	△				4・0
サウンド	サウンドデザイン・実習	2	△	0・4			
	音楽理論	2	△		2・0		
	ゲームミュージック・演習	2	△			0・2	
プロデュース	プランニング入門・演習	2	△	0・2			
	コンテンツマーケティング・演習	2	△		2・0		
	コンセプトメイキング	2	△		0・2		
	コンテンツマネジメント・演習	2	△		0・2		
	アンケート調査法基礎	2	△			2・0	
	ビジネスマネジメント論	2	△			2・0	
	メディアプロデュース・実習	2	△			0・4	
	イベントプロデュース	2	△				2・0
アート&カルチャー	多文化コミュニケーション	2	△	2・0			
	芸術概論	2	△	2・0			
	視覚表現論	2	△	0・2			
キャリア形成	アクティブシンキング論・実習	2	△	4・0			
	問題解決の基礎	2	△	2・0			
	日本語表現法・演習	2	○	0・2			
	ゲーム・メディア制作特論	2	○	0・2			
	情報産業英語	2	△		2・0		
	コミュニケーション技法	2	△		2・0		
	テクニカルライティング	2	△		2・0		
	ビジネスコミュニケーション・演習	2	△		0・2		
	キャリアプランニング	2	○		0・2		
プロジェクト	プロジェクト入門・実習	2	○	0・4			
	プロジェクト実習1	2	○		4・0		
	プロジェクト実習2	2	○		0・4		
	社会プロジェクト実習	2	○			2・2	
その他	特別活動A	2	△		◎・◎		
	特別活動B	2	△		◎・◎		
	ゲーム制作実習	2	△			0・4	
ゼミナール	プレゼミ	2	○			2・0	
	ゼミナール	2	○			0・2	
	卒業制作	8	□				◎・◎
	卒業研究	8	□				◎・◎

(注) 必選欄 ○：必修科目 □：選択必修科目 △：選択科目

(3) 専門教育科目 ゲーム&メディア学科

(平成30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 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	
専門科目	コンピュータグラフィックス基礎論	2	△	2・0				必修科目26単位、選択必修科目8単位、選択科目をあわせて88単位以上
	グラフィックデザイン・実習1	2	△	0・4				
	グラフィックデザイン実習2	2	△		4・0			
	3Dグラフィックス・実習1	2	△		4・0			

	3Dグラフィックス実習2	2	△		0・4			
	Webデザイン・演習1	4	△			4・0		
	Webデザイン演習2	2	△			0・2		
	キャラクターデザイン・実習	2	△			0・4		
	VRグラフィックス演習	4	△				4・0	
クリエイション	デザイン基礎実習	2	△	4・0				
	映像・映画概論	2	△	2・0				
	デッサンの基礎・実習	2	△	0・4				
	映像設計	2	△	0・2				
	映像制作基礎演習	2	△		2・0			
	デッサン実習	2	△		4・0			
	表現実習1	2	△		0・4			
	映像制作実習	2	△			4・0		
	アドバンストデザイン・実習	2	△			4・0		
	UI・UXデザイン	2	△			2・0		
	コマーシャルデザイン	2	△			2・0		
	映像シナリオ	2	△			2・0		
	映像音響論・実習	2	△			4・0		
	メディアアート・演習	2	△			0・2		
	表現実習2	2	△			0・4		
	イラストレーション・実習	2	△			0・4		
	エディトリアルデザイン・演習	2	△			0・2		
	3D造形・実習	2	△			0・4		
		コスチュームデザイン	2	△				2・0
	アニメーション	アニメーション概論	2	△	2・0			
アニメーション技法		2	△	0・2				
2DCGアニメーション・実習1		2	△		4・0			
2DCGアニメーション実習2		2	△		0・4			
3DCGアニメーション・実習1		2	△		0・4			
3DCGアニメーション実習2		2	△			4・0		
モーションプログラミング演習		4	△			0・4		
3DCGアニメーション実習3		2	△				4・0	
ゲーム学		ゲーム学	2	○	2・0			
	ゲーム制作入門実習	2	△	4・0				
	知的所有権	2	○	0・2				
	インタラクティブメディア概論	2	○	0・2				
	ゲームシナリオ	2	△		2・0			
	ゲーム評価法・演習	2	△		0・2			
	ゲームデザイン	2	△		0・2			
	シリアスゲーム論	2	△			2・0		
	ゲームと教育	2	△			2・0		
ゲームの科学	ゲームの心理学	2	○	2・0				
	社会学概論	2	△		2・0			
	認知科学	2	△		0・2			
情報工学	情報通信論	2	△		2・0			
	データベース概論・演習	2	△			0・2		
	情報セキュリティ	2	△			0・2		
プログラミング	オブジェクト指向プログラミング入門・実習	2	△	4・0				
	スクリプトプログラミング入門・実習	2	△	4・0				
	オブジェクト指向プログラミング・実習	2	△	0・4				
	アルゴリズム基礎論	2	△	0・2				
	スクリプトプログラミング演習1	2	△		2・0			
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2	△		0・2			
	3Dゲームプログラミング・実習	2	△		0・4			
	チーム開発技法	2	△		0・2			
	スクリプトプログラミング演習2	2	△			2・0		
	ゲーム開発実習	2	△			4・0		
	Webプログラミング・実習	2	△				4・0	
	サウンド	サウンドデザイン・実習	2	△	0・4			
		音楽理論	2	△		2・0		

	音楽制作・実習	2	△		0・4		
	ゲームミュージック・演習	2	△			0・2	
プロデュース	プランニング入門・演習	2	△	0・2			
	コンテンツマーケティング・演習	2	△		2・0		
	コンセプトメイキング	2	△		0・2		
	コンテンツマネジメント・演習	2	△		0・2		
	アンケート調査法基礎	2	△			2・0	
	ビジネスマネジメント論	2	△			2・0	
	イベントプロデュース	2	△			2・0	
	メディアプロデュース・実習	2	△			0・4	
	アート&カルチャー	多文化コミュニケーション	2	△	2・0		
芸術概論		2	△	2・0			
視覚表現論		2	△	0・2			
言葉のデッサン		2	△	0・2			
サブカルチャー・コミック論		2	△		2・0		
ナラティブライティング・実習		2	△		4・0		
メディア		メディア英語	2	△		0・2	
	放送システム	2	△		0・2		
	広報システム	2	△			0・2	
ライブ	アートイベント	2	△		0・2		
	アナウンス論・演習	2	△		0・2		
	演劇概論	2	△			2・0	
	ゲーム・メディアライブ・実習	2	△			0・4	
キャリア形成	アクティブシンキング論・実習	2	△	4・0			
	問題解決の基礎	2	△	2・0			
	日本語表現法・演習	2	○	0・2			
	ゲーム・メディア制作特論	2	○	0・2			
	情報産業英語	2	△		2・0		
	コミュニケーション技法	2	△		2・0		
	テクニカルライティング	2	△		2・0		
	ビジネスコミュニケーション・演習	2	△		0・2		
	キャリアプランニング	2	○		0・2		
プロジェクト	プロジェクト入門・実習	2	○	0・4			
	プロジェクト実習1	2	○		4・0		
	プロジェクト実習2	2	○		0・4		
	社会プロジェクト実習	2	○			2・2	
その他	特別活動A	2	△		◎・◎		
	特別活動B	2	△		◎・◎		
	ゲーム制作実習	2	△			0・4	
ゼミナール	プレゼミ	2	○			2・0	
	ゼミナール	2	○			0・2	
	卒業制作	8	□				◎・◎
	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—9 総合情報学部 情報学科

(1) 総合科目

(平成29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	CSコース		DMコース	
				前期・後期	前期・後期	前期・後期	前期・後期				
人文・社会・自然群	人間の探求	2	△	2・0				8単位	24単位	8単位以上	人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群
	哲学の世界	2	△	2・0							
	発達心理学	2	△	2・0							
	現代社会と青年の心理	2	△	0・2							
	教育制度論	2	△		2・0						
	人間形成と教育	2	△	0・2							
現代社会と宗教	2	△		0・2							

基礎専門科目	数学	線形代数学	2	○	□c	2・0			必修科目 16単位、 選択必修 科目4単 位以上、 選択科目 をあわせ て24～40 単位まで	必修科目 4単位、選 択必修科 目8単位 以上、選 択科目を あわせて 20～40単 位まで
		空間幾何	2	△	□c	0・2				
		離散数学	2	○	□c	0・2				
		微分積分学1	2	△	△	0・2				
		微分積分学2	2	△	△		2・0			
		確率・統計	2	○	□c		2・0			
	情報理論	2	○	□c		0・2				
	理科	基礎化学	2	□a	△	2・0				
		基礎生物学	2	□a	△	2・0				
		力学	2	□a	△		2・0			
		電気・電子回路	2	□a	△		0・2			
	情報	論理回路	2	○	□c	2・0				
		情報リテラシ演習1	2	△	□c	2・0				
		情報リテラシ演習2	2	△	□c	0・2				
		Linux演習	2	△	△		2・0			
		コンピュータと社会	2	○	□c	2・0				
		C++プログラミング実習1	2	○	○	4・0				
C++プログラミング実習2		2	○	○	0・4					
ウェブデザイン演習		2	△	△		0・2				
数値解析演習		2	△	△		0・2				
専門科目	ソフトウェア科学	アルゴリズムとデータ構造1	2	○	□d	0・2		必修科目 48単位、 選択必修 科目12単 位以上、 選択科目 をあわせ て64～80 単位まで	必修科目 18単位、 選択必修 科目10単 位以上、 選択科目 をあわせ て48～84 単位まで	
		アルゴリズムとデータ構造2	2	○	□d		2・0			
		プログラミング言語論	2	○	□d	0・2				
		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	□b	△	0・4				
		C++プログラミング応用演習1	2	□b	△		2・0			
		C++プログラミング応用演習2	2	□b	△		0・2			
		グループプログラミング演習	2	○	△	0・2				
		ソフトウェア設計論	2	○	□d		2・0			
		Javaプログラミング演習	2	□b	△		2・0			
	オブジェクト指向設計論	2	□b	△			2・0			
	ソフトウェアとシステムの検証	2	△	△		0・2				
	コンピュータ工学	コンピュータアーキテクチャ1	2	○	□d	0・2				
コンピュータアーキテクチャ2		2	○	□d		2・0				
論理設計1・演習		4	△	△		4・0				
論理設計2・演習		4	△	△		0・4				
ロボティクス		2	△	△		0・2				
組み込みソフトウェア開発基礎演習		2	□b	△		2・0				
組み込みソフトウェア開発演習		2	△	△		0・2				
コンピュータ計測と制御		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	○	□d		2・0				
	ウェブプログラミング演習	2	□b	△	0・2					
	オペレーティングシステム	2	○	□d		2・0				
	データベース	2	□b	□d		2・0				
	並列分散システム	2	□b	△		0・2				
	情報システムの構築・運用・管理	2	△	□d		0・2				
	情報セキュリティ	2	△	□d		2・0				
符号理論	2	△	△		0・2					
情報ネットワーク応用演習	4	△	△			4・0				
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デザイン演習	2	△	△	0・2					
	CGプログラミング演習	2	△	△		0・2				
	GUIデザイン演習	2	△	△		0・2				
	画像情報処理	2	△	△		2・0				
	情報メディア論	2	△	△			2・0			
	モデリング・シミュレーション手法	2	△	△		0・2				
知識処理	2	△	△			0・2				
ITキャリア形成	スタディスキル	2	○	○	1・1					
	ITマネジメント	2	△	□d	0・2					
	テクニカルライティング	2	○	△	0・2					
	テクニカルプレゼンテーション	2	○	△		2・0				

	問題解決法	2	○	△		2・0			
	グループディスカッション	2	○	△			0・2		
	エンジニアリングデザイン演習	2	○	△			2・0		
	キャリアプランニング1	2	○	○			0・2		
	キャリアプランニング2	2	○	○				2・0	
	インターンシップ	2	△	△			0・4		
ゼミ及び研究	プレゼミ	2	○	○		1・1			
	卒業研究	8	○	○			◎・◎		
	特別研究	4	□b	△				◎・◎	

(注)コース別必選欄 ○：必修科目 □a、□b、□c、□d：選択必修科目 △：選択科目

総合情報学部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2 教職課程

(1) 教科に関する科目 工学部電気電子工学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		
情報	情報と職業	情報と職業	2	○		0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(2) 教科に関する科目 工学部電子機械工学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(3) 教科に関する科目 工学部機械工学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		

	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		
技術	木材加工(製図及び実習を含む。)	木材加工	2	○		2・0		
	栽培(実習を含む。)	栽培	2	○		2・0		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(4) 教科に関する科目 工学部基礎理工学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
理科	生物学実験(コンピュータ活用を含む。)	生物学実験 *	1	△		2・0		
	地学実験(コンピュータ活用を含む。)	地学実験 *	1	△		2・0		

(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。

(5) 教科に関する科目 工学部環境科学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		
技術	木材加工(製図及び実習を含む。)	木材加工	2	○		2・0		
	栽培(実習を含む。)	栽培	2	○		2・0		
理科	生物学実験(コンピュータ活用を含む。)	生物学実験 *	1	△		2・0		
	地学実験(コンピュータ活用を含む。)	地学実験 *	1	△		2・0		

(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。

(6) 教科に関する科目 医療福祉工学部医療福祉工学科

(平成24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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		
情報	情報と職業	情報と職業	2	○		0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(7) 教科に関する科目 情報通信工学部情報工学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		
情報	情報と職業	情報と職業	2	○		0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(8) 教科に関する科目 情報通信工学部通信工学科

(平成27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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
工業	職業指導	職業指導	2	○		2・0		
情報	情報と職業	情報と職業	2	○		0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(9) 削除

(10) 教科に関する科目 総合情報学部情報学科

(平成25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			
免許教科	教科に関する科目				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	代数学	代数学1	2	○		2・0		
		代数学2	2	△		0・2		
	幾何学	幾何学1	2	○		2・0		
		幾何学2	2	△		0・2		
	解析学	解析学1	2	○			2・0	
		解析学2	2	△			0・2	
情報	情報と職業	情報と職業	2	○		0・2		

(注) 必選欄 ○：必修科目 △：選択科目

(11) 教職に関する科目

工学部、情報通信工学部、医療福祉工学部

(平成27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

教育の意義等に関する科目	教職の意義及び教員の役割	教職論	2	○	2・0		
	教員の職務内容(研修、服務及び身分保障等を含む。) 進路選択に資する各種機会の提供等						
教育の基礎理論に関する科目	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		
	幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程(障害のある幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程を含む。)	教育心理学	2	○	2・0		
		発達心理学	2	△	2・0		
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2		
		人間形成と教育	2	△	0・2		
教育に関する社会的、制度的又は経営的事項	教育学の世界	2	○	2・0			
教育課程及び指導法に関する科目	教育課程の意義及び編成の方法	教育課程論	2	○	0・2		
	各教科の指導法	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		
		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		
		工業科教育法1	2	○	2・0		
		工業科教育法2	2	○	0・2		
		情報科教育法1	2	○	2・0		
		情報科教育法2	2	○	0・2		
		理科教育法1	2	○	2・0		
		理科教育法2	2	○	0・2		
		理科教育法3*	2	△	2・0		
		理科教育法4*	2	△	0・2		
		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		
	道徳の指導法	道徳教育の理論と方法*	2	△	2・0		
	特別活動の指導法	特別活動指導法	2	○	2・0		
教育の方法及び技術(情報機器及び教材の活用を含む。)	教育の方法と技術	2	○	0・2			
生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目	生徒指導の理論及び方法	生徒・進路指導論	2	○	2・0		
	進路指導の理論及び方法	教育相談	2	○	0・2		
教育実習	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) 各教科の指導法の履修は、当該教科の教育法を修得すること。

(注3) *印の授業科目は、中一種必修とする。

総合情報学部 情報学科

(平成25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	週時間数			
科目	各科目に必要な事項			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
教育の意義等に関する科目	教職の意義及び教員の役割 教員の職務内容(研修、服務及び身分保障等を含む。) 進路選択に資する各種機会の提供等	教職論	2	○	2・0		

教育の基礎理論に関する科目	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		
	幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程(障害のある幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程を含む。)	教育心理学	2	○		2・0		
		発達心理学	2	△	2・0			
		現代社会と青年の心理	2	△	0・2			
		人間形成と教育	2	△		0・2		
教育に関する社会的、制度的又は経営的事項	教育制度論	2	○		2・0			
教育課程及び指導法に関する科目	教育課程の意義及び編成の方法	教育課程論	2	○		0・2		
	各教科の指導法	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		
	情報科の指導法	情報科教育法1	2	○		2・0		
		情報科教育法2	2	○		0・2		
	道徳の指導法	道徳教育の理論と方法 *	2	△		2・0		
特別活動の指導法	特別活動指導法	2	○		2・0			
教育の方法及び技術(情報機器及び教材の活用を含む。)	教育の方法と技術	2	○		0・2			
生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目	生徒指導の理論及び方法	生徒・進路指導論	2	○		2・0		
	進路指導の理論及び方法							
	教育相談(カウンセリングに関する基礎的な知識を含む。)	教育相談	2	○		0・2		
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) 各教科の指導法の履修は、当該教科の教育法を修得すること。

(注3) *印の授業科目は、中一種必修とする。

(12) 教科又は教職に関する科目

(平成18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
教科又は教職に関する科目	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 削除

別表第4 入学金及び学費

学部	項目	金額(円)
工学部 情報通信工学部 総合情報学部	入学金	200,000
	学費 (内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 340,000	1,325,000
	入学金	200,000
医療福祉工学部医療福祉工学科	学費 (内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 340,000 実験実習料 50,000	1,375,000
	入学金	200,000
	学費	1,625,000
医療福祉工学部理学療法学科	入学金	200,000
	学費	1,625,000

	(内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 340,000 実験実習料 300,000	
医療福祉工学部健康スポーツ科学科	入学金	200,000
	学費 (内訳 単位：円) 授業料 985,000 維持拡充費 240,000 実習料 100,000	1,325,000

別表第5 削除

学部教授会規則

平成17年4月19日

制定

最近改正 平成27年2月24日

(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3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、講師をいう。

3 複数の学部が合同で教授会を開催することができる。

(審議事項)

第3条 教授会は、学部の運営に関する次の事項について審議し、学長が決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

- (1) 教育課程に関する事項
- (2) 学生の入学、卒業及び課程の修了その他学生の身分の取扱いに関する事項
- (3) 学位の授与の基準に関する事項
- (4) 学生の学修指導及び評価に関する事項
- (5) 学生の厚生補導、賞罰に関する事項
- (6) 教育の改善及び研究に関する事項
- (7) 教員の人事選考に関する事項
- (8) 学部長の選考に関する事項
- (9) 学部に関する学則及び規則に関する事項
- (10) 学長から付議又は諮問された事項及び主任会から提起された事項
- (11) その他学部の運営に関する事項

(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7号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、学部長がこれを招集し、その議長となる。

複数の学部が合同で教授会を開催する場合には、議長は当該学部長の間で定める。

2 学部長が職務を遂行できないときは、学部長の指名した者が、学部長の職務を代行する。

(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理事長に上程し、常任理事会での審議を経て理事長が決裁する。

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。

設置の趣旨等を記載した書類
(総合情報学部 デジタルゲーム学科)

目次

1、設置の趣旨及び必要性	p.1
2、学部・学科等の特色	p.6
3、学部・学科等の名称及び学位の名称	p.6
4、教育課程の編成の考え方及び特色	p.7
5、教員組織の編成の考え方及び特色	p.11
6、教育方法，履修指導方法及び卒業要件	p.12
7、施設，設備等の整備計画	p.13
8、入学者選抜の概要	p.15
9、取得可能な資格	p.20
10、企業実習（インターンシップを含む。）や海外語学研修等の 学外実習を実施する場合の具体的計画	p.20
11、編入学定員を設定する場合の具体的計画	p.21
12、管理運営	p.23
13、自己点検・評価	p.24
14、情報の公表	p.25
15、教育内容等の改善を図るための組織的な研修等	p.28
16、社会的・職業的自立に関する指導等及び体制	p.29

1 設置の趣旨及び必要性

(1) 学校法人大阪電気通信大学のMV² (Mission/Value/Vision) と教育方針

学校法人大阪電気通信大学では、設置する大阪電気通信大学及び大阪電気通信大学高等学校を含む学園全体のこれまでの伝統と卒業生が社会で受けられている高い評価をかみしめ、初心に戻って本学園運営の基本となるビジョンを再確認するために、次のとおりMV² (Mission/Value/Vision) を策定した。

Mission : 「人間力と技術力で人生を楽しめる人材」を育成・輩出します。

Value : 学生・生徒の力を信じ、共に、成長できる場をつくり続けます。

Vision :

【技術】人間力と技術力を活かし、活躍する人材を輩出する学園としてさらに社会的認識（社会的評価）の輪が広がっています。

【満足】在学生、卒業生、保護者、教職員がより高い満足感と誇りを持っている学園となっています。

【多様性】さまざまな学生・生徒が集い、共に学ぶことのできる包容力のある学園となっています。

このMV²における人間力と技術力を「人生の土台となる力」と本学では解釈し、学生・生徒が豊かな人生を築くため、この人間力と技術力を養うことを**Mission**の基礎としている。人間力とは、友人と、教職員と、地域社会と、正面から向き合っていく普遍的な力である。例えば、人間愛・責任感・共生力・対応力等を意味する。その人間力に、建学以来培ってきた実践教育により、確かな技術力を付加価値として付与することで、人生の選択肢を広げることができる。

本学園では、卒業後も、人と社会の幸せを願い、人間力と技術力を磨き続け、一步一步着実に自らの力で前進できる人材こそが人生を楽しめる人材であると信じている。このような人材こそ、本学園が社会に残したい人材であり、その人材輩出こそが本学園の最も重要な社会貢献と考えている。

Missionを達成するために、教職員はすべての学生・生徒が人間力・技術力を伸ばすことができると信じ、個々に最適な支援・教育・環境を提供する。

そして、**Vision**に支えられて、**Mission**を達成することにより、人間力と技術力を活かし、活躍する人材を輩出することを目指している。

MV²に基づいた教育方針として、「実学」を重視した教育を教職員一体となつて行い、次の能力が身に付くことを目指している。

- ・ (手) 手が動かせる
与えられた／考えた課題に対して手が出せる

- ・ (頭) 絵が描ける
自分の考えが具象化できる (図表化できる)
- ・ (心) コミュニケーションができる
双方向の意思疎通：人の考えが理解できる, 自分の考えを伝えられる

(2) 大阪電気通信大学の成り立ち及び学部学科の変遷

学校法人大阪電気通信大学は、昭和36年4月、大阪電気通信大学を開設、全国の私立大学で初めて電子工学科を設置し、56年に及ぶ電子工学教育の歴史を有する。翌昭和37年4月に通信工学科を増設、昭和40年4月には3学科(電子物性工学科、電子機械工学科、経営工学科)、昭和50年4月にはさらに2学科(精密工学科、応用電子工学科)を増設した。かくして、工学部は7学科となり、一貫してエレクトロニクス(電子工学)とこれを基礎とする先端科学技術である計算機工学、通信工学、制御機械工学および情報工学の諸分野の教育研究を実施し、多くの卒業生を産業各界に送ってきた。平成2年4月には、大学工学部を基礎として大学院工学研究科博士前期課程に総合電子工学専攻、制御機械工学専攻、情報工学専攻の3専攻を設置し、平成4年4月には、上記3専攻の博士後期課程を設置した。これにより大阪電気通信大学は高等教育機関としての体制を整備した次第である。

近年、あらゆる科学技術が急速な進展をなし得た根幹をなすものはエレクトロニクスを基盤としたコンピュータハード技術の向上、すなわち情報工学技術の発展によるものと言って過言ではない。このような認識のもとに本学では平成7年4月に情報工学科を開設したが、21世紀のデジタル情報社会においては情報工学技術と並行して、とくにコンピュータソフト情報技術が重要な役割を担うものと考えられる。このことから、本学では21世紀社会のデジタル・マルチメディア情報環境におけるグローバルな情報文化社会の形成に貢献することができる人材を育成するため、平成12年4月に情報工学部にメディア情報文化学科を開設すると同時に、情報工学部を文理混合型学部にあつた新しい名称、総合情報学部に変更した。

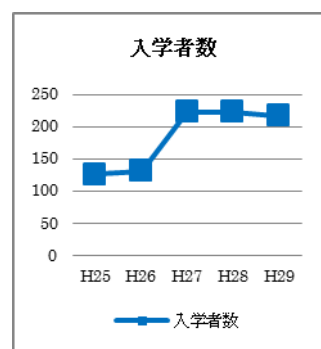
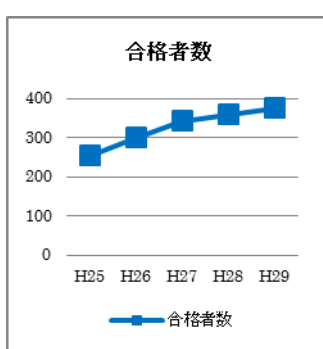
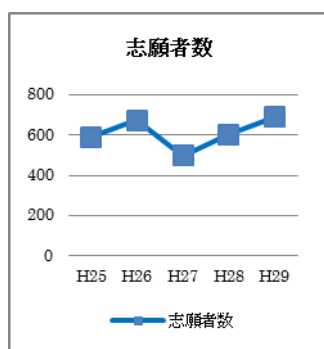
21世紀情報文化社会の生活文化の充実と向上は、高度なエレクトロニクス技術とコンピュータ利用デジタル技術の融合により達成されるものであり、こうした技術の応用は次第に日常生活の中に浸透し、生活の活性化、あるいは潤いや豊かさなどをもたらすものと予想される。コンピュータもしくはコンピュータを内蔵した機器とその上のソフトウェアから構成される「デジタルゲーム」は、上述のような生活文化の充実向上に最も重要な役割を果たすものであると考えられる。そこで、このような21世紀社会の趨勢を先取して、平成15年度にデジタルゲーム学科を改組転換によって開設し、デジタルゲームのデザイン(企画、設計)と制作に関して系統的な教育と研究を行い、将来の新しいゲームの発展を担うことによって、新しい感性豊かな生活文化社会の創造に貢献

できる人材の育成に務めてきた。そのことが正しかったことは、デジタルゲーム学科への志願者数が、平成27年度の定員増以降も常に一定水準以上を保持しており（図1）、さらに、この分野に対する求人倍率も常に増加傾向にあることからみても明らかである。

【資料1：卒業後の市場状況】

図1：入学志願者数の推移（平成25年度～平成29年度）

年度	志願者数					合格者数					入学者数				
	H25年	H26年	H27年	H28年	H29年	H25年	H26年	H27年	H28年	H29年	H25年	H26年	H27年	H28年	H29年
デジタルゲーム学科	589	673	498	603	688	254	301	343	360	376	127	132	223	223	217



（3）新学科（デジタルゲーム学科）設置の背景

アニメーション、漫画と並んで日本のクール・ジャパン戦略の一角を担うゲーム産業ではあるが、そこへの高度な人材提供を行うべき大学での教育、特にゲーム制作を主眼とした学科の設置は未だ進んでいるとは言えず、「デジタルゲーム学科」開設から十数年経過した現在であっても、「ゲーム」を冠した4年制大学の学科は、本学と東京工芸大学「ゲーム学科」の二つに留まっているのが現状である。

デジタルゲーム学科は開設以来一貫して「ゲームをつくる人を育てる」を目標としてきた。ここで述べるところの「ゲームをつくる」とは、単に情報科学に代表されるプログラミングの技術だけでなく、企画立案能力、チームリーダーとしての運営技法、2D3Dのグラフィックス・アニメーションや音響効果、BGMなど極めて多岐に渡っている。

しかしながら、平成27年度の定員増後のデジタルゲーム学科においては、過去2年間の科目の履修状況からの調査で「ゲームをつくる人」を積極的に目指す学生の比率は約6割程度であることがわかっており、これは定員増前のデジタルゲーム学科の実際の入学者数(入学定員の約1.1倍)とほぼ一致している。にもかかわらず、入学試験での競争率は実質的に上昇傾向にあり、このことから、「ゲームをつくる人」の志望者がそれ以外の志望者(要するに、今回別途設置を希望する「ゲーム&メディア学科」の領域)に

よって入学の機会を失っていると考えられる。その理由は、本学には単一の「デジタルゲーム学科」ではなく「ゲーム業界」を目指す志望者がそこにすべて集まってしまうことが原因と考えられる。そこで、単一の「ゲーム」学科を、「ゲームを作る人」の育成を目指すデジタルゲーム学科と「ゲームを伝へる人」の育成を目指すゲーム&メディア学科の2つに分け、総体で定員増を行うことで、実質的には「ゲームをつくる人」の志望者をより多く受け入れられるようにして実質的な定員を増やすことが、前回の入学定員増員から4年に満たないものの、志望者にとっても、大学にとっても急務であると考え、今回、「デジタルゲーム学科」ならびに「ゲーム&メディア学科」の設置を行いたい。

「デジタルゲーム学科」は、先に述べたように、ゲーム業界におけるゲームの開発、すなわち「ゲームをつくる人」を育成することを目的とし、それらの分野への就業者数を卒業生の7割程度にすることを目標とする。

「デジタルゲーム学科」は現在の「デジタルゲーム学科」から入学定員を70名削減し140名とする。削減した70名分は「ゲーム&メディア学科」に移して、さらに「デジタルゲーム学科」及び同時期に募集停止予定の「金融経済学部資産運用学科」が持つ編入学定員を一部入学定員化することで110名の入学定員とする。これによって、「デジタルゲーム学科」の求める「ゲームを作る人」を目指す学生を、これまでよりも多く受け入れることが可能となる。また、「デジタルゲーム学科」はこれまでより「ゲームをつくる」に集中するために、「ゲーム&メディア学科」では対象としない範囲の情報科学・情報工学分野により重きを置くこととし、両学科の違いを明確にする。

その点をふまえた、デジタルゲーム学科のディプロマポリシーを、以下に示す。

■ デジタルゲーム学科 ディプロマポリシー

(a) 知識・理解

- ・デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野の基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている。
- ・デジタルゲームを主軸とした対話的なエンタテインメントコンテンツ分野の、各自の適性に応じた専門知識を有し、それをコンテンツの創造に適切に応用する能力を備えている。

(b) 汎用的技能

- ・科学的な思考力で判断決断し、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める。
- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している。

(c) 姿勢・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる。
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している。
- ・最新科学技術の獲得とその応用のため研鑽を続けられる。

(d) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・姿勢等を総合的に活かし、解決できる。

(4) 大学・学会における学問領域としてのゲーム

日本において「ゲーム」の名称のついた4年制大学の学科は、本学の「デジタルゲーム学科」が平成15年に設置された後でも、平成22年に東京工芸大学「ゲーム学科」が設置されたのみではあるが、大学院では本学とほぼ同時期から東京大学大学院情報学環にてゲームに関する講座・講義が行われており、また、多くの先進国の大学においては「ゲーム」の名称のついた学科・研究所が多数存在して、教育・研究活動が活発に続いている。

例としては、

米 MIT GameLab <http://gamelab.mit.edu/>

米 NYU Game Center <http://gamecenter.nyu.edu/>

米 USC Games <http://games.usc.edu/>

蘭 HKU Game Design

<https://www.hku.nl/Home/Research/Professorships/InteractiveNarrativeDesign.htm>

蘭 HVA Game Development

<http://www.hva.nl/onderwijs/opleidingen/content/fdmci/game-development/game-development.html>

など、枚挙に暇がない。学会活動においても、

日本では平成15年に「ゲーム学会 <http://www.gameamusementsociety.org/>」が、平成18年に「デジタルゲーム学会 <http://digrajapan.org/>」が発足し、各々年に一度の大会や研究会など活発に活動している他、情報処理学会ゲーム情報学研究会やエンタテインメントコンピューティング研究会等の研究会も年に数度開かれている。さらにゲーム開発者が主として開発上での様々な課題や、先端的な話題について議論するコンファレンスである CEDEC(Computer Entertainment Developers Conference)も平成14年より年々規模を拡大して年に一度開催されている。また世界では、IT分野で最も権威のある学会である ACM(Association for Computing Machinery)の研究会である ACM SIG Game (<https://acm.cs.uic.edu/sig-game>)をはじめ幾つもの研究会が存在する。また米、独、中国で年に一度(計年3回)開催される GDC(Game Developers Conference) が参加者数千人規模の最も権威の高いコンファレンスとなっている。

2 学部学科の特色

「デジタルゲーム学科」はこれまでと変わらず、ゲーム産業を主軸として、デジタル技術を駆使して人が参加して楽しむことのできるコンテンツの企画・開発・制作に携わる、すなわち、「ゲームをつくる人」を育てることを目標とする。この観点での人材育成を行う学科は未だ国内には数少ない。

また、「デジタルゲーム学科」における教育研究の到達目標ルートは、様々な学習要素を最終的にゲーム作品制作へと集約していくスペシャリストを目指すピラミッド型であるのに対して、「ゲーム&メディア学科」では、むしろ逆にゲーム性に対する興味や理解から入りつつも、徐々に他メディアへと学習や研究の幅を広げてゆき、最終的には幅広いコンテンツメディア間で横断的に活躍できるジェネラリストを目指す、言わば逆ピラミッド型であり、両学科で育成する人材像は明らかに異なるものである。

「デジタルゲーム学科」と「ゲーム&メディア学科」の設置により、総合情報学部はこれまでの、情報科学+メディアアート系の「デジタルゲーム学科」と、情報科学+工学系の「情報学科」に加えて、情報メディア+メディアアート系の「ゲーム&メディア学科」が加わることになり、全体としてよりバランスの取れた学問領域をカバーすることができ、情報科学の基礎から応用、さらにはそれが社会に及ぼす産業的影響の領域までを教授可能な体制となる事が見込まれる。

3 学部学科の名称及び学位の名称

先に述べたように、本学科はゲーム産業を主軸として、デジタル技術を駆使して人が参加して楽しむことのできるコンテンツの企画・開発・制作に携わる、すなわち、「ゲームをつくる人」を育てるという観点から、名称を

「デジタルゲーム学科」(英訳名称: Department of Digital Games)

とし、学位については、情報科学の分野を基礎とした学問を体系的に教授することと、総合情報学部設置の趣旨と抵触しないように

学士(情報学 Bachelor of Informatics)

とする。

4 教育課程の編成の考え方及び特色

デジタルゲーム学科のカリキュラムポリシーを次に示す。

■ デジタルゲーム学科 カリキュラムポリシー

(a) 獲得すべき力

- ・ 友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」
- ・ デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野に関する専門的な「技術力」
- ・ 自分と異なる他者の意見をも「聴く」ことができる双方向のコミュニケーション力
- ・ デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野の全体にわたる基礎的な事項の概要を説明できる知識・理解力

(b) 学修内容

・ 初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。このため大学入門などで大学の学修に必要な能力を育成します。

・ 教養科目

総合科目では、人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群等の講義・実習を履修し広範で多様な文化・教養に触れ、専門性につながる基本的な学習姿勢を身につけることにより、職業人としての素地を養います。

・ 専門教育

専門科目を、キャリアユニット、アート&デザインユニット、エンジニアリングユニット、デベロップメントユニット、マネジメントユニット、グラフィックユニット、の6つのユニット（科目群）に分類しています。キャリアユニット（必修）を含む3つを選択履修し、個々の専門領域の知識と技能の基盤を形成します。

アート&デザインユニットでは、デッサンの基礎から芸術的表現、人間の認知理論や多様なデザイン表現の技術を学びます。

エンジニアリングユニットでは、ハードウェアやネットワークを含めたシステム構築技術を学びます。

デベロップメントユニットでは、ソフトウェア開発等の情報処理技術を中心に、ゲーム開発の技術を学びます。

マネジメントユニットでは、エンタテインメントをプロデュースする手法やマーケティング、プランニング、マネージメントの関連知識を学びます。

グラフィックユニットでは、2D/3D CG 等、デジタルコンテンツの制作技法

を学び、技術の向上を図ります。

学修の集大成となる4年次の卒業研究・卒業制作では、その成果を一般の方も参加できる場で展示・発表することで、成果に対する評価を得るとともに、来場者に対するホスピタリティを実践的に学びます。

・キャリア教育

キャリアユニットを必修としています。キャリアユニットではプロジェクトを推進し、情報化社会でキャリアを形成するための基礎を学びます。

企画・設計・実現にいたる開発プロジェクトにチームで取り組む実習や企業での実践的方法を体験するインターンシップ、学外での展示会への出展等も、さらなる知識と経験を得る機会として、キャリアユニットに科目を配しています。

(c) 教育方法

- ・ 学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール(OECU MyPage)に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の振り返りを行います。また、記載内容に対して、グループ担任もしくは指導教員がコメントを返します。

(d) 学修成果の評価

- ・ 修学要綱に定めるGPAを用いて、修学指導を行います。また、GPAは、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ます。
- ・ 各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを学修支援ツール上で提示します。
- ・ 各学期末に、学修成果を具体的に把握するため、グループ担任もしくは指導教員により面談を実施します。

(e) 進路

- ・ デジタルゲーム学科の卒業生は、デジタルゲームならびにエンタテインメントコンテンツの企画・制作、情報技術に基づくさまざまなコンテンツ開発、その他情報メディア関連分野、教職、大学院への進学等の進路を選択することを想定しています。

以上のカリキュラムポリシーに基づき、教育課程の編成の考え方及び特色を具体的に次のとおり説明する。

本学科の教育課程は、全学の教育課程の体系に準じて、総合科目(人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群、キャリア形成群)と専門科目からなる。

総合科目は、本学の教養教育として位置づけられ、「社会人基礎力を醸成する」を目的として各科目(群)の編成を行っている。特に、キャリア形成群は中心的な科目群であり、学部学生としての基礎的な能力の育成から社会人基礎力の醸成に至る本学の特色た

る実学教育の根幹をなすものである。以下、各々の科目群についてその目的と教育概要について述べる。

- ・ 人文・社会・自然群

人間のありようや教育の重要性、個人の自由と平等、社会において担うべき責任を理解し、公正に判断する能力を養うことや、文化・科学の成り立ちと、現代社会における様々な課題の認識を理解する。

- ・ 外国語群

国際社会に対応できる英語能力をはじめとする外国語によるコミュニケーション能力を養うとともに、日本文化と外国文化の理解を通じ、国際感覚を高め、相互の個性を尊重し、信頼し合う精神を養う。

- ・ 健康・スポーツ群

生涯にわたって自ら健康を維持していくことができるための素養と、健康に関する情報が氾濫する現代社会において、科学の観点から健康に関する基礎知識を学び、自身で健康を守るための素養を身につける。

- ・ キャリア形成群

社会人としての基礎力である「学び」のあり方について、まず本学、すなわち大阪電気通信大学の学生としての学びからはじめて、社会人の学びや、学部・学科の卒業生としての基本的な教養、ならびに関連する社会情勢とその問題点に関する知識を身につける。

また、専門科目については、それぞれの科目での学習内容に基づいた14の区分(カテゴリ)を設定しており、科目の学習内容がどのような分野に所属するかを示している。これとは別に、カリキュラムポリシーに示しているように、専門科目を6つの科目群(キャリア、デベロップメント、エンジニアリング、アート&デザイン、グラフィックス、マネジメント)として編成し、1つの必修群(キャリア)と、他2つの選択群を修得することによって、多彩ながらもその中の専門的な領域を深く体系的に学ぶことができる様に履修指針と卒業・進級要件を定めている。この6つの科目群については、カリキュラムマップ(専門科目)として、添付資料に示す。

【資料2：カリキュラムマップ】

「デジタルゲーム学科」並びに「ゲーム&メディア学科」両学科に共通し、かつこれまでの本学にはない特徴な科目(群)として、キャリア科目群がある。必修科目群でもあるキャリア科目群では、アクティブラーニングを大胆に取り入れたプロジェクト科目(PBL)(プロジェクト実習1、2、社会プロジェクト実習)を2、3年生で行い、段階的に実社会との接点を取り入れていくことで、学生の卒業後の進路選択や、社会人、職業人としての応用力を身に付けることができるように構成している。

さらに、デジタルゲーム学科においては「ゲームをつくる人を育てる」とのポリシーに基づき、ゲーム開発の基幹である情報工学並びにその基礎である数学の科目を充実して開講する。具体的には「ゲームの数学 1,2」「論理・離散数学」「デジタル回路基礎」「C++プログラミング・実習 1,2」「ゲーム工学概論」「ゲームセンサー論」「オペレーティングシステム」「ハードウェアプログラミング」「シミュレーションプログラミング」「ゲームと人工知能」「並列・ネットワークプログラミング・実習」「形式システム・計算論」等が挙げられるが、それらの集大成的な科目として「先端ゲームプログラミング・実習」を置き、開講時点での先端的なソフトウェア技術・ハードウェア装置を用いた実習を行う。

以下、各々の科目群についてその目的と教育概要について述べる。

- ・ キャリア群

本学科における職業人としての応用力育成の根幹をなす科目群であり、卒業後活躍すべき業界に関する知識、常に対象となる人間に関する様々な知見、問題解決や、自己を見つめる手法、プロジェクトを用いたグループワークを多用し社会での自身の役割分担のあり方などについて教授する。

- ・ デベロップメント群

デジタルゲーム制作の基本である、プログラミングと情報工学のソフトウェア分野についてその基礎から教授する。具体的には、物理・数学、(オブジェクト指向)プログラミング、アルゴリズム、情報通信、情報セキュリティ、2D・3Dグラフィックスプログラミング等である。

- ・ エンジニアリング群

デベロップメントと同様に、デジタルゲームと密接な関連のある情報工学分野特にハードウェアに関する教授を主として行う。具体的には、物理・数学、デジタル回路、人間工学、ゲームインタフェース、ハードウェアプログラミング等である。

- ・ アート&デザイン群

本学科の目指すところである、「ゲームをつくる」に密接に関連するメディア系の根幹でもある、芸術・デザイン関連の基礎知識から応用までを教授する。具体的には、デッサンや、グラフィック・デザイン、音楽理論、キャラクターや衣装デザイン、視覚表現に関連する演習等である。

- ・ グラフィックス群

今やデジタルゲーム作りに欠かせない技術・技法であるコンピュータグラフィックスの制作に関して、ツールに依存しない基本的な知識も含めて、デジタル技術を利用した2D・3Dグラフィックスの制作技法や、アニメーション、Web制作について教授する。

- ・ マネジメント群

ゲームの企画立案から、マーケティング、チームマネジメントやシナリオ作成など、ゲーム制作の運営・管理を行う様々な手法について学修する。具体的には、問題解決、ゲームデザイン、プランニング、コンセプトメイキング、コンテンツマーケティング、ゲーム評価法などである。

なお、すべての科目群には、そのほぼ半数の基幹科目が設定されており、(キャリア科目群)必修科目と共に、特定の科目群を修めるための選択必修科目としての役割を果たす。

5 教員組織の編成の考え方及び特色

本学科は教授7名、准教授4名、講師2名の合計13名の専任教員で教員組織を構成するが、「ゲーム&メディア学科」との関係性からも、必要に応じて「ゲーム&メディア学科」の教員も本学科の専門科目の担当を行うことやその逆、両学科での合同開講科目などを通じて、本学科の専任教員だけではカバーできない特定の分野におけるより深い教授を行うことや、両学科の学生間の関係性も深めていく計画である。

「デジタルゲーム学科」の教育課程における中心的な科目(ゲーム学、インタラクティブメディア概論、プロジェクト実習1,2、社会プロジェクト実習、日本語表現法演習、ゲーム・メディア制作特論、ゲームの数学1,2、ゲーム工学概論、データ構造とアルゴリズム、並列・ネットワークプログラミング・実習等)は主として「デジタルゲーム学科」専任教員が担当し、一部は「ゲーム&メディア学科」の専任教員が担当する。それ以外の非常勤教員が担当する科目においても専任教員の担当者を置き、教育の質の管理を行う。

具体的な専任教員の担当する分野は以下の通りであり、本学科の目的とする分野(情報工学、プログラミング、ゲーム、コンピュータグラフィックス、アート・デザイン、企画)については十分にカバーできると考えている。

1. 情報工学、ゲームプログラミング 教授2名 講師1名
2. ゲーム企画、マネジメント等 准教授1名
3. ハードウェア、情報工学、ゲーム開発 教授1名
4. コンピュータグラフィックス、情報工学 教授1名
5. コンピュータグラフィックス、国際交流 准教授1名
6. アート・デザイン 准教授2名
7. アニメーション、アート、マネジメント 教授2名

8. 映像・プロデュース 教授 1名
9. キャリア形成論・教育工学・情報工学 講師 1名

教員の年齢構成は、60代1名、50代7名、40代5名である。本学の定年については、学校法人大阪電気通信大学定年規則（資料3）第2条において、教授が満68歳、その他の職員（准教授、講師含む）は65歳と規定されているが、完成年次となる平成33年度までに定年となる教員はいない。

【資料3：学校法人大阪電気通信大学定年規則】

6 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

本学科では、デジタルゲームを軸としたエンタテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わるための必要な知識・教養を身につけることを目指している。そのために、講義形式で基礎知識を習得する一方で、少人数の体制で実践力を養う、演習及び実習形式の授業をカリキュラムの中に多く設けている。また、学年に応じて基礎から実践へと体系的な学修ができるよう、カリキュラムマップを設けている。このうち、キャリア群は必修であり、他5つの科目群より2つを、その科目群に所属する科目の一定数以上の単位修得と必修指定されている科目の修得によって取得する必要があるため、卒業に至る履修モデルのマップは10種類となる。

【資料4：履修モデル例】

卒業要件については、総合科目で計24単位以上40単位以下(人文・社会・自然群6単位以上、キャリア形成群7単位以上(必修3単位を含む)、外国語群6単位以上(選択必修4単位以上を含む)、健康・スポーツ群3単位以上)、専門科目で卒業研究もしくは卒業制作8単位を含み計88単位以上(必修26単位含む)を加えて、合計128単位以上を修得したものが学位(情報学)を得て卒業となる。

CAP制については、全学で実施しているCAP制に準じ、履修登録できる単位数に制限を設け、各学年年間50単位までの科目履修を上限とするが、過年次に不合格となった科目や、卒業研究・制作等の点数評価によらず合否を認定する科目についてはそれらの制限から除外することとする。

7 施設・設備等の整備計画

ア、校地・運動場の整備計画

本学は、大阪府の東北部、淀川沿いの寝屋川市に「寝屋川キャンパス」と「駅前キャンパス」を設置し、寝屋川市に隣接する関西文化学術研究都市のエントランスゾーンに位置する四條畷市清滝に「四條畷キャンパス」がある。

校地面積については、寝屋川キャンパス 54,164.49 m²、駅前キャンパス 1,178.64 m²、四條畷キャンパス 150,791.00 m²、その他（グラウンド）86,377.00 m²、合計 292,511.13 m²となり大学設置基準を満たしている。

新学科が教育研究を行う予定である四條畷キャンパスには、主として医療福祉工学部の3学科及び総合情報学部の2学科並びに医療福祉工学研究科の1専攻及び総合情報学研究科の3専攻の教育研究施設を配置している。四條畷キャンパスでは、医療福祉工学部の収容定員は780名、総合情報学部の現在の収容定員は1,310名で合計2,090名の収容定員であるところ、ゲーム&メディア学科の設置並びにデジタルゲーム学科の募集停止及び設置を行うことで、総合情報学部の収容定員は60名増えて1,370名となる。校地・運動場については、60名が増加しても大学設置基準を十分に満たす事には変わりはなく、対応が可能である。

イ、校舎等施設の整備計画

デジタルゲーム学科については、入学定員210名のうち70名を削減し、また編入学定員のうち2年次30名、3年次5名を削減して、ゲーム&メディア学科の入学定員(110名)とすることを予定している。これら新学科設置による四條畷キャンパス全体の学生数の増加は前述のとおり計60名となる予定であり、キャンパス全体の収容定員2,090名に対して増加分は僅少であることから、既存の設備・施設を活用しながら運営をおこなっていくことが充分可能である。既存の設備・施設で運営が可能となるエビデンスとして、授業時間割の作成案を添付する。

【資料5：授業時間割案】

以下、使用する特徴的な施設について説明を加える。

劇場型のコナミホール（950席）は全学的な行事や同キャンパスで開催される数々の催しに活用している。

研究施設として、先端マルチメディア合同研究所(JIAMS)を設置している。JIAMSは、本学における産学官連携の中心施設であり、西日本最大級のモーションキャプチャスタジオ、映像編集スタジオ及び音像編集スタジオを備えている。また、デジタルゲーム学科内にあるCG合成撮影を行うマルチスタジオもJIAMSが管理している。これらの施設を利用して、学生が中心となりメディア番組を作成するなど、学生の教

育施設としても大きな役割を果たしている。一方、芸術系での「もの」を対象とした制作の作業ができるスペースとして、JIAMS 所管のアトリエを整備している。

体育施設としては、多目的グラウンド 2 面（うち 1 面は夜間照明設備完備）、夜間照明設備完備のテニスコート 5 面、体育館及びトレーニング室を整備している。

平成 25 年 3 月に四條畷キャンパスのネットワーク及び 4 つの演習室を更新し、IT 教育環境の更なる充実を図った。

ウ、図書等の資料及び図書館の整備計画

本学は、工学を中心とする教育研究を柱として、理工系図書を中心に蔵書数約 283,000 冊、雑誌約 3,800 点を有する図書館を設置している。一方で、情報化社会に対応して、情報検索システムの構築及びオンライン化や学術雑誌の電子ジャーナル化など、環境、設備の充実に努めている。特に情報検索システムについては、「CiNii」、「JDreamIII」及び「Web of Science」を利用し的確な情報収集体制を構築している。

図書館は寝屋川キャンパス図書館（本館）及び四條畷キャンパス図書館のほか、駅前キャンパスに図書室を配置している。各キャンパスにおいて設置学部が異なっており、本館は工学・情報通信分野、四條畷館は医療系、生物学、スポーツ科学、ソフトウェア分野、駅前図書室は経済学、金融学分野を重点的に収書している。既存の総合情報学部に設置するデジタルゲーム学科は、四條畷キャンパスにあるため、四條畷キャンパス図書館を主に利用することが想定される。

四條畷キャンパス図書館には 58 席の閲覧席を設置しており、ここで自習に励む学生が多い。また、個人パソコンの持ち込み、使用が可能だけでなく、学内 LAN に接続するための無線 LAN を整備しており、個人パソコンやタブレット端末、スマートフォン等を Wi-Fi 接続して利用することができる。その他、DVD 等の視聴覚資料も館内で視聴ができるよう、パーソナルスペースが確保されている。図書、視聴覚資料ともに所蔵がないものは学生の要望を受け付けており、学生一人ひとりのニーズに応えている。

図書館では、近年、特筆すべき 3 つの学生支援策を講じている。

第 1 は平成 24 年からの取り組みで英語教育センターと連携して英語の習熟度に応じたレベルの本をたくさん読むこと（多読、リーディングシャワー）によって英語に慣れ親しみ、理解力の向上を目指している。多読授業を開始してから年々図書館利用者が増えており、多読図書の所蔵も増えている。

第 2 はカリキュラム上の各教育科目において指定された教科書、参考書を各館にてそれぞれ配架し、学生の図書館利用と学習の便宜向上を図っている。

第 3 は就職部と連携して、就職対策図書、資格取得に必要な過去問題等の関連図書を配架している。就職対策図書を帯出した学生には、後に就職にどのように役立った

か等アンケートを依頼し、さらに就職に有利となる本の収書と学生へのPRも行っている。

このように図書館を単なる「知識の宝庫」として受動的に整備するだけでなく学内の教員、学生、各部課室と連携して、図書館のより効率的な利用を目指して積極的に取り組んでいる。

8 入学者選抜の概要

(1) 入学者選抜の方針

「デジタルゲーム学科」のアドミッションポリシーを以下に示す。

■ デジタルゲーム学科 アドミッションポリシー

(知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修教科のうち「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている。
- (2) 高等学校までの履修教科のうち「国語」を学び、基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている。
- (3) 高等学校までの履修教科のうち「英語」を学び、基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている。
- (4) 高等学校までの履修科目のうち、「情報（社会と情報 または 情報の科学）」を学び、情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を身に付けている。
- (5) 高等学校までの履修教科のうち「理科」を学び、自然の事物・現象について科学的に探究する能力を身に付けている。

(思考力・判断力・表現力)

- (6) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる。

(主体性)

- (7) 工学・科学・芸術を俯瞰する広い視野で学習や研究に取り組める人。
- (8) 論理的思考能力あるいは視覚的表現力や芸術的創造力がある人。
- (9) デジタル技術を応用したゲームやメディアアートを自らつくり、それが広く供されることで社会生活を豊かにしたい人。

「デジタルゲーム学科」のアドミッションポリシーにおける「ゲーム&メディア学科」との主な違いは、知識・技能における教科の優先度と、主体性の部分における以下の点であり、本学科の学修・出口の方向性が異なることを明示する。

(主体性)

・デジタル技術を応用したゲームやメディアアートを自らつくり、それが広く供されることで社会生活を豊かにしたい人。

(2) 入学者選抜方法・体制

選抜方法については、アドミッション・ポリシーに沿い、デジタルゲーム学科の教育を受けるにふさわしい能力・意欲・適性などを多面的・総合的に判定し公正かつ妥当な方法で入学者を選抜するため、主に以下の選抜制度を実施する。

① 指定校推薦入試〔約 9%〕

本学が指定する学校の学校長が推薦する学業・人物ともに特に優秀な者について、出願書類による審査および面接により総合的に評価し、意欲ある優秀な人材を確保することを目的とする。

② 公募推薦入学試験〔約 30%〕

高校での学習成績・人物が優秀で、出身高等学校長が推薦する者を対象とし、適性検査の結果に加え、調査書の内容や各種資格取得の有無など、総合的な観点から人物を評価することで、主体性を有した優秀な人材を確保することを目的とする。

◇適性検査の内容

理系型	文系型
数学の素養	国語の素養(古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)の素養 又は 理科(物理, 化学, 生物より選択)の素養	外国語(英語)の素養

③ 一般入学試験〔約 25%〕

本学独自の学力試験により選抜をおこなう。文系型や理系型、2教科判定・3教科判定などの多様な判定方式を設けることで、幅広い対象から学習意欲の高い優秀な人材を選抜することを目的とする。

◇学力試験の内容

前期		
理系型		文系型
3 教科判定	2 教科判定	2 教科判定
数学	数学	国語 (古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)	外国語(英語) 又は	外国語(英語)
理科(物理, 化学, 生物より選択)	理科(物理, 化学, 生物より選択) の高得点採用	—

後期	
理系型	文系型
2 教科判定	2 教科判定
数学	国語 (古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)	外国語(英語)

④ 一般入学試験（大学入試センター試験を利用した入学試験）〔約 6%〕

大学入試センター試験の成績により選抜をおこなう。本学独自の学力試験をおこなわないことで、受験生の負担を軽減し、デジタルゲーム学科での学びに関心を持つ者に受験の門戸を広げ、広範な地域からより学習意欲の高い優秀な人材を選抜することを目的とする。

◇指定科目

前期	
理系型	文系型
3 教科判定	2 教科判定
数学 「数学Ⅰ」「数学Ⅰ・数学A」から1科目 及び 「数学Ⅱ」「数学Ⅱ・数学B」から1科目	国語（古文・漢文を除く）
外国語 「英語（リスニングは除く）」	外国語 「英語（リスニングは除く）」
理科 「物理基礎」「化学基礎」「生物基礎」から2科目 又は 「物理」「化学」「生物」から1科目 の高得点採用	—

後期	
理系型	文系型
2教科判定	2教科判定
数学 「数学Ⅰ」「数学Ⅰ・数学A」から1科目 及び 「数学Ⅱ」「数学Ⅱ・数学B」から1科目	国語（古文・漢文を除く）
外国語 「英語（リスニングは除く）」	外国語 「英語（リスニングは除く）」

⑤ 得意科目セレクト入学試験〔約6%〕

適性検査の2科目のうち、受験者自身の得意科目の配点を大きくすることにより、得意能力を積極的に評価し、特定の科目に秀でた自主性の高い人材を選抜することを目的とする。

◇適性検査の内容

理系型	文系型
数学の素養	国語の素養(古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)の素養	外国語(英語)の素養

⑥ 専門学科・総合学科特別入学試験〔約5%〕

適性検査の1科目の結果に加え、調査書の内容を積極的に評価し、専門高校および総合高校で培った専門性や多様性に優れた人材を選抜することを目的とする。

◇適性検査の内容

数学の素養

⑦ AO入学試験〔約19%〕

デジタルゲーム学科の教育内容に強い関心を持ち、学びに対して意欲的で探究心旺盛な者を対象とし、通常の学力試験では評価できない、やる気や適性（センス）を高く評価する。具体的には、調査書等で一定の学力を確認するとともに、情報科学やメディアアートに対する関心度を課題小論文(思考や問題解決力)や保有する資格(自己研鑽)、動画や音楽等の自主制作作品(主体性や表現力)、面接(人物像)などにより多面的に評価し、総合的な観点からデジタルゲーム学科での学びを熱望する人材を選抜することを目的とする。

⑧ 社会人入学試験〔若干名〕

2年以上の就業経験を有する者を対象とし、デジタルゲーム学科での学びに関する口頭試問と書類審査により総合的に評価し、自らの教養を高めたいとする意欲ある人材を選抜することを目的とする。

⑨ 帰国生徒入学試験〔若干名〕

外国での学校教育を2年以上受けた者を対象とし、学力試験と面接により総合的に評価し、海外での貴重な経験を活かし国際的に活躍したいとする意欲ある人材を選抜することを目的とする。

◇学力試験の内容

理系型	文系型
数学の素養	国語の素養(古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)の素養 又は 理科(物理, 化学, 生物より選択)の素養	外国語(英語)の素養

⑩ 外国人留学生入学試験〔若干名〕

外国籍を有する者を対象とし、学力試験と面接により総合的に評価し、本学への留学経験を活かし日本や自国あるいは国際的に活躍したいとする意欲ある人材を選抜することを目的とする。

◇学力試験の内容

I 期	
理系型	文系型
数学の素養	国語の素養(古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)の素養 又は 理科(物理, 化学, 生物より選択)の素養	外国語(英語)の素養

II 期	
理系型	文系型
数学	国語 (古文・漢文を除く範囲)
外国語(英語)	外国語(英語)
理科(物理, 化学, 生物より選択)	—

9 取得可能な資格

全国大学実務教育協会 資格取得（事前に指定された学科科目を修得するのみで取得認定）

上級情報処理士、情報処理士、ウェブデザイン実務士

10 企業実習（インターンシップを含む。）や海外語学研修等の学外実習を実施する場合の具体的計画

（1）選択科目「インターンシップ」

デジタルゲーム学科では、将来の職業に関連した企業を中心に、2～4週間程度の職業体験（インターンシップ）を行う予定であり、3年次配当科目として単位認定を行う。学科の授業で獲得した知識や技能が実体験の中でどのように生かされるかを見ることにより、それらをより一層確かなものにすることを目指している。

ア 実施及び運営

3年次生を対象とし、事前に担当教員との面談等を行うことで実習先企業を決定する。また、実習の開始にあたり、事前研修として挨拶・電話応対を初めとしたビジネスマナーの研修を行い、実習終了時には企業担当者に実習の成果を発表する「実習報告会」を設けフィードバックを受けることで、学生自身が実習成果に対し客観的な視点による気づきを得られるような仕組みを設けている。

イ 実習先の確保の状況（資料6参照）

本学科の学びに関連する企業はもちろんのこと、幅広い分野の実習先を設けている。

【資料6：インターンシップ実習先一覧】

ウ 実習先との連携体制

実習先の企業とは、企業との結びつきを有する就職部が主体となり連携をとる。インターンシップの実施に当たっては、企業側担当者にインターンシップの目的・教育効果などの実施計画を事前に伝えるとともに、実習開始後には学科担当教員が企業に出向き状況の確認を行い、学習効果が発揮できるようなフォローアップ体制を設けている。

エ 成績評価体制及び単位認定方法

インターンシップへの参加、報告書の作成、報告会での発表についての総合評価により、単位認定を行っている。報告会に実際に行き、実習報告のすべてを行うことで単位が認定される。

(2) 選択科目「特別活動A」「特別活動B」

ア 実習の概要

デジタルゲーム学科では、留学を初めとした学外での実習その他活動に対し、その活動後に単位認定のための履修登録をおこない、学科が定める到達目標の基準を満たすことで単位認定を行う科目「特別活動A」「特別活動B」を設けている。その中における、主な活動である留学プログラムについて、実習先及び単位認定方法等について述べる。

イ 実習先の確保の状況及び運営等

実習先 (留学)	内容	期間
北京科技大学 (中国)	中国の文化や現地学生との交流を図るプログラム	7日間程度のプログラム 8月下旬～9月中旬
湖西大学校 (韓国)	韓国の文化に触れ、現地学生との交流を日本の他大学の学生と合同で実施するプログラム	10日間程度のプログラム 8月下旬～9月中旬

ウ 実習先との連携体制

学生が実習するに際し、本学国際交流センターを通じ、申込みを行う。国際交流センターは、実施に先立ち実習先機関に対し、直接、日程の設定、実習内容及び実施体制の確認を行う。実習終了後、実習先機関から実習時の状況等の報告を受ける。

エ 成績評価体制及び単位認定方法

学生は、帰国後の報告会で実習の報告を行う。

当該科目の成績担当教員が単位認定の条件を満たしていることの確認を行い、該当者の成績報告書を教務部に提出する。単位は「特別活動A」「特別活動B」とともに2単位として認定する。

11 編入学定員を設定する場合の具体的計画

デジタルゲーム学科への編入学は3年次編入として5名を予定している。対象は情報系の高等専門学校、専修学校専門課程（修業年限が2年以上、総授業時数が1,700時間以上又は62単位以上であるものに限る。）、短期大学、大学の卒業生等を想定している。

(1) 選考

編入学の選考は、口頭試問及び面接によるものとする。入学前の修得単位は、編入学する前に在籍した他の大学等における授業科目及び単位のほか、科目履修生として修得した単位を含めることができる。

(2) 既修得単位の認定方法

入学前の既修得単位の認定基準は、次のとおりとする。

ア) 編入学者の単位認定は、個別認定と包括認定の併用方式で行う。

イ) 認定する既修得単位数は、下記の別表のとおり、授業科目の区分ごとに認定する単位の上限を設け、既修得単位数と学部で定める教育課程に必要な履修単位数とを合わせて、128単位以上を卒業必要単位数とする。

別表：編入学者の既修得単位数の設定上限

区分	要卒業単位数	既修得単位数の認定の上限
総合科目	24～40単位	23単位
専門科目	80～96単位	44単位 (卒業研究・卒業制作の8単位など3年次以降に担当の必修科目を除く)
合計	128単位	67単位

(3) 履修指導方法

編入学生に対しては、編入学のための既修得単位認定を確認の上、2年間の履修指導を行うとともに、学生個々の履修状況や希望に応じたきめ細かな履修指導を行う。ほとんどの編入学生は情報・プログラミング関係の学問分野を修めてくると考えられることから、プログラミングと情報工学を中心としているデベロップメント科目群とエンジニ

アリング科目群，ならびに企画・運営を中心とするマネジメント科目群に属する科目を軸に学修指導を行う予定である。

【資料 7：3 年次編入学生 カリキュラムマップ】

12 管理運営

(1) 運営会議

大学全体に係る教育及び研究に関する最高審議機関として、全学教授会に代わるものとして、平成 27 年度より設置している。構成員は、学長、副学長、各学部長、各研究科長、学生部長、教務部長、就職部長、入試部長及び大学事務局長であり、必要に応じて学長が招集して議長となる。また、構成員は、審議内容に応じて、教育開発推進センター長、図書館長、メディアコミュニケーションセンター長が出席している。

運営会議は、(1)教育の基本方針と大学の将来計画に関する事項、(2)研究予算の編成方針に関する事項、(3)学生の入学、卒業及び課程の修了その他学生の身分の取扱いに関する事項、(4)学位の授与の基本に関する事項、(5)学生の懲戒の決定に関する事項、(6)教員人事の方針、選考基準及び最終選考に関する事項、(7)学部長及び研究科長の選考に関する事項、(8)学則その他の重要な規則の制定改廃に関する事項、(9)自己点検及び外部評価に関する事項、(10)学部その他の機関相互の連絡・調整に関する事項、(11)理事会から付議又は諮問された事項及び学部教授会又は大学院研究科委員会から提起された事項、(12)その他大学の運営に関する重要事項、について審議する。

運営会議は、学部及び大学院に渉る全学的事項について意見を集約し、学長の意思決定の円滑化を図る機能を有している。

(2) 学部教授会及び主任会

学部教授会は各学部には所属する専任教員で組織し、学部における (1)教育課程に関する事項、(2)学生の入学、卒業及び課程の修了その他学生の身分の取扱いに関する事項、(3)学位の授与の基準に関する事項、(4)学生の試験、学修指導及び評価に関する事項、(5)学生の厚生補導、賞罰に関する事項、(6)教育の改善及び研究に関する事項、(7)教員人事の人事選考に関する事項、(8)学部長の選考に関する事項、(9)学部に関する学則及び規則に関する事項、(10)学長から付議又は諮問された事項及び主任会から提起された事項、(11)その他学部の運営に関する事項、について審議し、学長が決定を行うにあたり意見を述べるものとしている。

学部の運営を円滑に行うために各学部には主任会を置いている。主任会は、学部長と各学科主任で組織する。ここでは、学部運営上の具体的業務の協議・調整を行い、(1)

学部教授会へ提出される議案の検討、(2)学部教授会決議事項の具体化に関する諸施策の検討、(3)学部の各種計画に関する事項、(4)その他、学長及び学部長が必要と認めた事項、について協議している。

(3) 所属施設の運営

教育を担う附属施設としては、図書館、実験センター、メディアコミュニケーションセンター及び教育開発推進センターがあり、主として研究を担う附属施設としては、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、衛星通信研究施設、情報学研究施設及び先端マルチメディア合同研究所がある。これらは、大学における教育研究の目的を達成するために、学部や大学院との連携をとりながら、それぞれ適切に運営されている。

(4) 各種委員会

教育業務の円滑な運営を図るため、教授会の下に以下の委員会が設置されている。

①教務委員会

学長を委員長として関係部署長等の委員を召集して開催する委員会であり、教育課程、授業計画及び試験等の教育課程において重要となる事項について審議している。

②就職対策委員会

各学科ごとに就職対策委員をおき、就職部長の招集により開催する委員会であり、就職に関する市場状況、進路指導状況などを共有し、就職部と連携しながら学生の就職指導を円滑に進められるようにしている。

③入試委員会

学長を委員長として入試部及び関係部署長等の委員を召集して開催しており、年度の入試計画及び募集広報に関わる戦略の方針など、募集施策において重要となる事項について審議を行っている。

13 自己点検・評価

本学は使命・目的において、確かな実学の教育とそれをベースにした人間力の養成を掲げており、その教育の実行と効果に対する自己点検・評価のシステムとして自己点検・評価委員会にあたるIRE委員会を設置し、全学における教育・研究の自己点検・評価を行い、改善を図るシステムを構築している。さらに、教員及び学科ごとにおいても毎年自己評価・点検を実施している。

また、これらの教育点検の一部とFD活動を担い、自己点検・評価のPDCAサイクルを円滑に促進するための組織として教育開発推進センターを設置している。

(1) IRE委員会

IRE委員会は、委員長である学長のもと、主要構成員として各学部長及び研究科長並びに入試部長、教務部長、学生部長及び就職部長によって構成されており、教学に係る部門の長が適切に状況を判断できる体制になっている。また、当該委員会は、IR (Institutional Research) 作業部会及びIE (Institutional Evaluation) 作業部会で構成されており、前者は本学の教育研究に関する情報の収集と分析を行うのに対し、後者は本学の自己点検・評価に向けて必要な準備作業を行っている。

さらに、自己点検・評価の各種資料は、学長が教授会及び理事会において説明しており、教学部門と経営部門の意思疎通を図っている。

(2) 教員及び学科の自己点検評価

全教員に対して、自己点検評価である「活動評価」を実施し、統計処理をした上で、教授会及び理事会で報告している。評価項目について様式を添付資料(資料8)で示す。

また、学科ごとの教員の自己点検・評価書は、学科主任に回付し、学科運営の参考資料として活用している。この評価書は、教員(個人)が継続的な改善策を考慮した(PDCAのサイクルを組み込んだ)FDという位置づけで実施している。一方、各学科においても、年度ごとに自己点検・評価を行い、教育開発推進センターがとりまとめた「学科教育点検・評価書」を作成し、大学ホームページ上に公開している。

【資料8：活動評価シート 様式】

14 情報の公表

(1) 紙媒体を通じての提供

紙媒体による情報提供については、定期的(年3回)発行する学報を発行し、保護者・卒業生をはじめ近隣の各種機関など幅広く配布し、本学の取組みについて周知をおこなっている。また、上記以外にも大学案内及び各種学部学科紹介パンフレット等を適宜発行・配布し、学部学科ごとの詳細情報の周知に努めている。

(2) インターネットを通じての提供

学校教育法施行規則等の一部を改正する省令(平成22年文部科学省令第15号)の趣旨に沿って、大学が公的な教育機関として、社会に対する説明責任を果たすとともに、

教育の質向上の観点から、教育研究に関する情報については、大学ホームページ上に次のとおり公開している。

大学ホームページ URL (<http://www.osakac.ac.jp/>)

① 大学の教育研究上の目的に関すること

大学学則第2条及び第3条第2項に規定されており、大学学則は大学ホームページ上に公開している。

ホームページ（トップ⇒大学紹介⇒学則・設置認可／届出に関する書類⇒2017年度版大阪電気通信大学学則）

② 教育研究上の基本組織に関すること

大学学則第3条第1項に規定されており、大学学則は大学ホームページ上に公開している。

ホームページ（トップ⇒大学紹介⇒学則・設置認可／届出に関する書類⇒2017年度版大阪電気通信大学学則）

③ 教員組織、教員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること

1) 教員組織と各教員が保有する学位及び業績

次のとおり大学ホームページ上に公開している。

ホームページ（トップ⇒大学紹介⇒教員情報データベース（学位、業績等））

2) 教員の数

次のとおり大学ホームページ上に公開している。

ホームページ（トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒教職員数等）

④ 入学者に関する受入れ方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生の数、卒業又は修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関すること

次のとおり大学ホームページ上に公開している。

ア. 入学者受入れ方針

（トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒入学者に関する受入方針、入学者数、収容定員、在学者数、卒業（修了）者数、進学者数、就職者数⇒大学のアドミッションポリシー）

イ. 入学者の数、在学学生数、卒業者数、進学者数、就職者数

（トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒入学者に関する受入方針、入学者数、収容定員、在学者数、卒業（修了）者数、進学者数、就職者数⇒入学者数、入学者推移、在学者数、学位授与（卒業・修了）者数、進学・就職者数）

ウ. 収容定員

大学学則第4条に規定されており、学則は大学ホームページ上に公開している。
(トップ⇒大学紹介⇒学則・設置認可/届出に関する書類⇒2017年度版大阪電気通信大学学則)

エ. 進学・就職の状況

進学・就職の状況及び主な就職内定先については、次のとおり大学ホームページ上に公開している。
(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒入学者に関する受入方針、入学者数、収容定員、在学者数、卒業(修了)者数、進学者数、就職者数⇒進学・就職者数、主な内定先及び内定先業種)

⑤ 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること

次のとおり大学ホームページ上に公開している。

(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業計画(シラバス又は年間授業計画の概要)⇒WEBシラバス)

⑥ 学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準に関すること

大学学則第24条及び第25条に規定されており、次のとおり大学ホームページ上に公開している。

(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準⇒大学(学則))

⑦ 校地・校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関すること

寝屋川キャンパス、四條畷キャンパス、駅前キャンパスの3つのキャンパスがあるが、各キャンパスの建物の配置及び施設の情報については、次のとおり大学ホームページ上に情報公開している。

(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒校地・校舎の施設その他の学生の教育研究環境⇒寝屋川キャンパス、駅前キャンパス、四條畷キャンパス)

⑧ 授業料、入学料その他の大学が徴収する費用に関すること

次のとおり大学ホームページ上に公開している。

(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒授業料、入学料その他の大学等が徴収する費用⇒学費(大学))

⑨ 大学が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること

次のとおり大学ホームページ上に公開している。

ア. 学生の修学及び心身の健康等に関する支援

(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒学生の修学、進路選択及び心身の健康等に
係る支援⇒修学・心身の健康等に関する支援)

イ. 進路選択に関する支援

(トップ⇒大学紹介⇒教育情報の公表⇒学生の修学、進路選択及び心身の健康等に
係る支援⇒進路選択に関する支援)

⑩ その他

財務情報、学則等の各規程、設置認可申請書及び届出書、設置計画履行状況等報告書、自己点検・自己評価報告書及び認証評価等の情報について、大学ホームページ上に掲載している。

15 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等

教育目的の達成状況を測る指標の1つとして、各学科で「学修効果の測定方法」を策定し、各学科の特性を活かした評価方法を開発している。評価方法の種類は、学修課題全体と専門的知識に関するレーダーチャート、分野ごとの修得単位数の年次経過、総合的な自己評価シート、科目横断的な記述試験等に分類できる。

また、教育目的の達成状況を見るには、在学生の評価だけでなく、卒業生（大学院修了生を含む）の評価も不可欠であると考え、卒業時（学位授与判定後）に「卒業生満足度調査」を行い、そのアンケート結果を受け科目担当教員が「授業改善プラン」を策定して学生に示し、プランに基づいて授業の改善をすることで授業内容の充実を図っている。

一方、組織的な研修としては、「学科教育点検・評価（FD）」を平成20年度より実施しており、各学科にて教育目標やカリキュラムの位置づけ、教育改善・授業点検、成績評価法、学生指導、卒業研究指導、学科独自の教育等を振り返りながら改善を試みている。また、教育開発推進センターにおいて、定期的に学内FD研修会を実施し教員の能力向上に努めると同時に、学外のFD研修会についても、開催案内を通知して参加を奨励している。

また、大学職員に必要な知識・技能を修得させるための取組としては、年度毎に「職員の職能開発（SD）」に関する実施方針を作成し、部課長会等を通じて職員に周知するとともに、年に数回、教育開発推進センター（CED）が主体となり、教員を含む職員を対象とした研修を実施している。主なテーマとしては、「3つのポリシーに基づく大学の取組みの自己点検・評価と内部質保証」「大学運営に関する法律について」「経常

費補助金を見据えた大学改革に関するもの」「特性がある学生への支援に関するもの」などである。

【資料9：FD・SD 実施テーマ】

さらに、大学職員として必要な業務スキルの向上を目的として、外部講師を迎えた研修を毎年実施すると共に、外部機関主催の研修について法人契約を締結し参加を奨励するなど、職員が自らの知識・技能を向上させることができる機会を幅広く設けている。

16 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

(1) 教育課程内の取組について

本学科の、学生に対する社会的・職業的自立に関する取組は、教育課程においてはまず、教養教育である総合科目内でのキャリア形成群が中心となって社会人基礎力を高める教育を行い、同時並行して専門科目においてはキャリア科目群において、本学科の卒業生が目指すべきゲーム並びにIT系業界における基本的な職業的な知識、技能の教育と、社会人としての応用力(仕事力)を身に付けるためのPBL(プロジェクトに基づく教育)を行う。特に、ゲーム開発企業の協力を得て行う先端的なゲーム開発プロジェクトへの参加は学生に極めて好評である。

(2) 教育課程外の取組について

就職に対する意識を醸成させる取組みとして、学科ごとに3年次初期より就職ガイダンスを実施すると同時に、就職支援講座として「業界研究」「筆記対策」「面接対策」等のプログラムを教育課程外に設け、就職活動に臨むにあたっての基本スキルを自覚させるとともに、それらの修得による不安解消を指導している。

また、教育課程外の取組として、本学の先端マルチメディア合同研究所(JIAMS)におけるOJT(オン・ザ・ジョブ・トレーニング)がある。JIAMSでは、関西最大規模のモーションキャプチャ装置や、バーチャルスタジオとしての機能も備えた映像スタジオ、5.1chサラウンド音響を映像と共に編集可能な音像スタジオ、約1000名収容可能でHD映像とサラウンド音響を備えたホール(シアター)を持つ産学連携の研究・制作施設であり、学生達は、それらの施設を単に各々の作品制作に利用するだけでなく、近隣自治体や産業界といった本物のクライアント(顧客)から来る業務について、その制作スタッフとしてプロフェッショナルの指導の下で「本物の仕事」に携わることができる。この仕組みは本学で既に15年に及ぶ実績があり、顧客満足度も高く、進路決定への寄与度も高いことから、学生からも好評である。

(3) 就職支援の体制について

本学では就職部を中心として、低年次からのキャリア形成を目指した取り組みを行っている。就職指導担当者を学科ごとに配置し、進路に関する相談や指導を専属的に行うことで、一人ひとりの学生に応じた的確な支援が実施できる体制になっている。また、学科ごとの就職指導担当者には、教員と職員をあてており、相互に連携を取りながら学生の希望や進捗状況を把握するとともに、相談と適切な助言の体制を整えている。また、学科教員による企業訪問を行い、企業側の望む人材像の把握に努めている。

資料目次

- 資料 1 卒業後の市場状況
- 資料 2 カリキュラムマップ
- 資料 3 学校法人大阪電気通信大学定年規則
- 資料 4 履修モデル例
- 資料 5 授業時間割
- 資料 6 インターンシップ実習先一覧
- 資料 7 3年次編入学生 カリキュラムマップ
- 資料 8 活動評価シート 様式
- 資料 9 F D ・ S D 実施テーマ

卒業後における就職市場の状況

■市場状況について

DODA 転職求人倍率レポート（2016年12月）より抜粋

https://doda.jp/guide/kyujin_bairitsu/

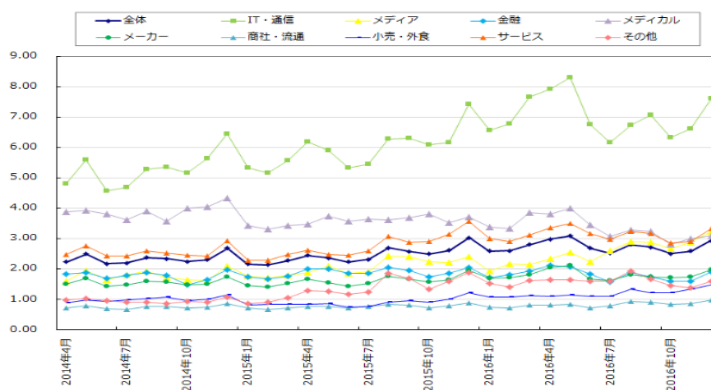
1、業界の動向

業種別：求人数が特に伸びたのは「金融」（前月比107.0%）、「メディア」（前月比105.5%）

業種	求人倍率	前月比	前年同月比	求人数	転職希望者数
全体	2.93	↑ 0.34	↓ -0.10	-	-
IT・通信	7.62	↑ 1.01	↑ 0.19	📦📦📦📦📦+	👤👤👤👤👤
メディア	3.25	↑ 0.38	↑ 0.85	📦📦📦📦	👤👤
金融	1.90	↑ 0.29	↓ -0.15	📦📦📦📦	👤👤👤👤
メディカル	3.10	↑ 0.11	↓ -0.62	📦📦📦📦	👤👤👤
メーカー	1.97	↑ 0.23	↑ 0.01	📦📦📦📦📦+	👤👤👤👤👤+
商社/流通	0.97	↑ 0.10	↑ 0.09	📦📦	👤👤👤
小売/外食	1.47	↑ 0.13	↑ 0.24	📦📦📦📦	👤👤👤👤👤
サービス	3.34	↑ 0.43	↓ -0.23	📦📦📦📦📦+	👤👤👤👤👤+
その他	1.59	↑ 0.20	↓ -0.30	📦📦📦	👤👤👤

※「求人数」「転職希望者数」は、ボリュームをアイコンの数で表しています。
※指数が10を超えるものは+を表示しています。

業種別の転職求人倍率



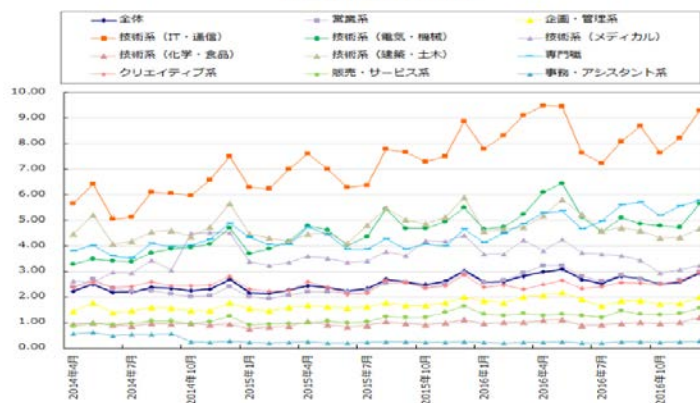
- ・転職市場では、全体の「求人数」は活況。
- ・その中で、「IT・通信」「メディア」分野も対前月比・対前年比ともに上昇しており、年々業界の採用ニーズは高まっているといえる。
- ・その他の業界も、前月比では増加傾向。

2、職種の動向

職種別：求人数が特に伸びたのは「販売・サービス系」（前月比106.0%）、「技術系（電気・機械）」（前月比105.7%）

業種	求人倍率	前月比	前年同月比	求人数	転職希望者数
全体	2.93	↑ 0.34	↓ -0.10	-	-
営業系	2.98	↑ 0.34	↑ 0.05	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤+
企画・管理系	1.98	↑ 0.22	↓ -0.02	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤
技術系（IT・通信）	9.29	↑ 1.09	↑ 0.42	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤
技術系（電機・機械）	5.66	↑ 0.94	↑ 0.16	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤
技術系（メディカル）	3.23	↑ 0.17	↓ -1.19	📄📄📄📄	👤
技術系（化学・食品）	1.19	↑ 0.17	↑ 0.08	📄📄	👤👤
技術系（建築・土木）	4.69	↑ 0.36	↓ -1.19	📄📄📄📄📄+	👤👤👤
専門職	5.79	↑ 0.25	↑ 1.14	📄📄📄📄	👤
クリエイティブ系	2.97	↑ 0.36	↑ 0.10	📄📄📄📄	👤👤
販売・サービス系	1.58	↑ 0.21	↓ -0.07	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤
事務・アシスタント系	0.28	↑ 0.04	↑ 0.02	📄📄	👤👤👤👤👤

職種別の転職求人倍率



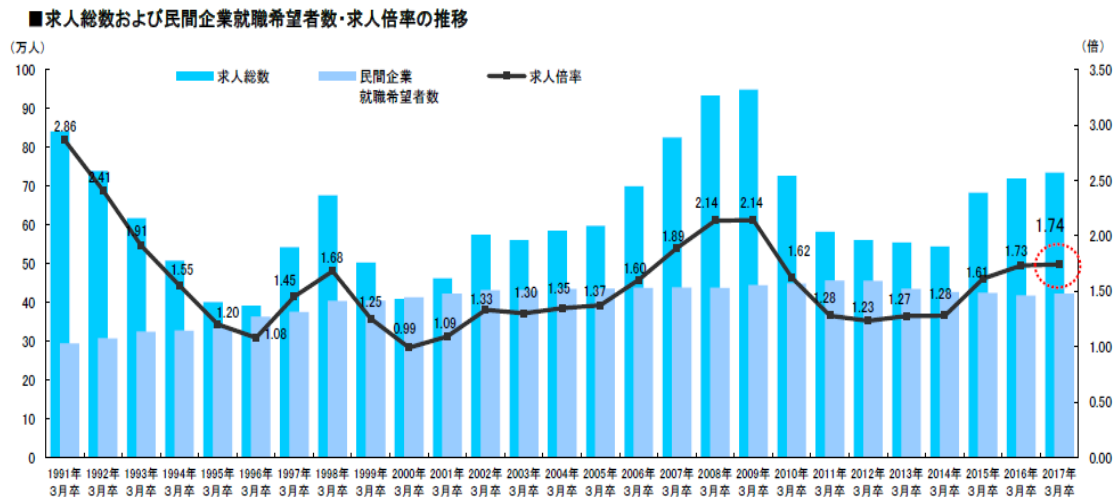
- ・技術系（IT・通信）分野の倍率は市場内で最も高く、かつ増加傾向である。
- ・また、クリエイティブ系も、対前月比・対前年比ともに増加しており、当該学科の卒業生の就職先となるであろう職種については、概ね活況といえる。

3、大卒（＝新卒） 求人倍率について

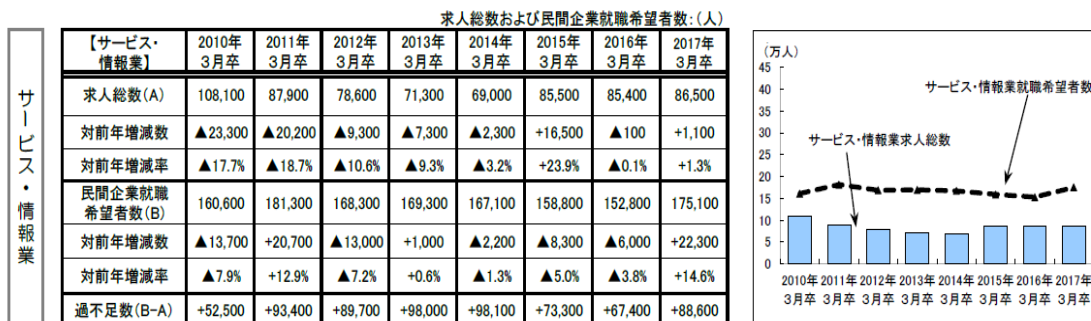
リクルートワークス研究所「大卒求人倍率調査（2017年卒）」 より転載

<http://www.works-i.com/surveys/graduate.html>

1、業界全体の求人倍率



2、サービス・情報業界の大卒求人動向



- ・ 新卒業界においても、求人倍率は増加傾向（1.74倍）であり、転職市場と同傾向が考えられる。
- ・ ゲーム関連業界を含むサービス・情報業界でも、漸増ではあるが、求人総数が増えている。

デジタルゲーム学科 カリキュラムマップ

【専門科目】

全体目標 デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。

専門科目の目標 デジタルゲームを主軸としたエンターテインメントコンテンツの企画・制作を主な題材として、工学・芸術・科学を幅広く学修し、知識と視野を広げ、技能を磨き、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる人材育成を行います。

ユニット(科目群)	1年次	2年次	3年次	4年次
必修ユニット	<p>ゲーム学 ゲームの心理学 知的所有権 インタラクティブメディア概論 ゲーム・メディア制作特論 他</p>	<p>プロジェクト入門・実習 ゲーム</p>	<p>プロジェクト実習 2</p>	<p>社会プロジェクト実習</p>
選択ユニット (5つのユニットから、2つ以上を選択)	<p>Career ゲームと社会の接点を 探求するユニット</p>	<p>プロジェクト実習 1</p>	<p>プロジェクト実習 2</p>	<p>卒業研究 もしくは卒業制作</p>
	<p>Art & Design 芸術とデザインの表現を 掘り下げるユニット</p>	<p>プロジェクト入門・実習 ゲーム・メディア制作特論</p>	<p>プロジェクト実習 1</p>	<p>プレゼミ ゲーム制作実習</p>
	<p>Engineering ハードウェアと工学の 最先端に触れるユニット</p>	<p>ゲーム・メディア制作特論</p>	<p>プロジェクト実習 2</p>	<p>ゼミナール インターンシップ(総合科目) キャリア実践(総合科目)</p>
	<p>Development ソフトウェア開発の技を 究めるユニット</p>	<p>ゲームの数学1(幾何・線形代数) 基礎力学・物理学 論理・離散数学 ゲーム工学概論 デジタル回路基礎 他</p>	<p>プロジェクト実習 1</p>	<p>Web デザイン・演習 1 アドバンストデザイン・実習 コマースナル・デザイン エディトリアルデザイン・演習 キャラクターデザイン・実習 他</p>
	<p>Graphics コンピュータグラフィックスの 技術を磨くユニット</p>	<p>オブジェクト指向プログラミング入門・実習 ゲームの数学1(幾何・線形代数) 基礎力学・物理学 オブジェクト指向プログラミング・実習 アルゴリズム基礎論 他</p>	<p>グラフィックデザイン実習 2 3D グラフィックス・実習 1 2DCG アニメーション・実習 1 表現実習 1 3D グラフィックス実習 2 他</p>	<p>先端ゲームプログラミング・実習</p>
	<p>Management 企画とマネージメントの 感性を磨くユニット</p>	<p>コンピュータグラフィックス基礎論 スクリプトプログラミング入門・実習 視覚表現論 グラフィックデザイン・実習 1 アニメーション技法 他</p>	<p>ゲーム開発実習 プログラミングシステム論 情報セキュリティ 並列・ネットワークプログラミング・実習 プログラミング手法と言語 他</p>	<p>Web プログラミング・実習 スクリプトプログラミング演習 2 先端ゲームプログラミング・実習 パズルの数学</p>
		<p>ゲームシナリオ コンテンツマーケティング・演習 コンセプトメイキング ゲーム評価法・演習 ゲームデザイン 他</p>	<p>Web デザイン・演習 1 イラストレーション・実習 エディトリアルデザイン・演習 3D 造形・実習 モーションプログラミング演習 他</p>	<p>コスチュームデザイン Web プログラミング・実習 スクリプトプログラミング演習 2 VR グラフィックス演習</p>
		<p>問題解決の基礎 多文化コミュニケーション プランニング入門・演習</p>	<p>ビジネスマネジメント論 映像シナリオ ゲームインタフェース実験 メディアプロデュース・実習 ゲームマネージメント 他</p>	<p>イベントプロデュース シリアスゲーム論 ゲームと教育</p>

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

最近改正 平成21年5月23日

第1条 この規則は、学校法人大阪電気通信大学就業規則(以下単に「就業規則」という。)

第39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 定年で退職する職員の退職期日は、定年に達した日の属する年度末とし、退職発令日は3月31日とする。

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。

デジタルゲーム学科 履修モデル① 『ITエンジニア、ゲームプログラマ』

総合科目と必修ユニットである「キャリア」のほか、選択ユニットとして「エンジニアリング」「ディベロッパーメント」を選択。ITエンジニア及びゲームプログラマとして必要な技術・知識を中心に取得します。

	1年		2年		3年		4年		単位数 前期 後期
	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	
人文・社会・自然群	哲学の世界	2	国際コミュニケーション	2	経済学の世界	2			
	現代社会と青年の心理	2	情報社会と情報倫理	2					
	○大学とその学び	1	知的財産権入門	1	○キャリア実践	1			
	仕事と生活	2			インターシブ	2			
キャリア形成群	基礎英語1	1	英語コミュニケーション1	1					
	基礎英語2	1	英語コミュニケーション2	1					
外国語群	英語リーディング1	1							
	英語リーディング2	1							
健康・スポーツ群	スポーツ実習1	1	健康・スポーツ科学論	2					
	スポーツ実習2	1							
総合科目	○ゲーム学	2	○プロジェクト実習1	2	○社会プロジェクト実習	2	卒業研究	8	
	○ゲームの心理学	2	情報産業英語	2	○プレゼミ	2	先端ゲームプログラミング・実習	2	
	アクティブシンキング論・実習	2	コミュニケーション技法	2	ゲームインタフェース実験	2	Webプログラミング・実習	2	
	問題解決の基礎	2	ヒューマンインタラクション	2	オペレーティングシステム	2			
	ゲームの数学1(幾何・線形代数)	2	テクニカルライティング	2	ゲームと人工知能	2			
	基礎力学・物理学	2	C++プログラミング・実習1	2	インタラクションプログラミング	2			
	ゲーム制作入門実習	2	ゲームの数学2(微積分学)	2	ゲームセンサー論	2			
	コンピュータグラフィックス基礎論	2	情報通信論	2	ゲーム開発実習	2			
	○知的所有権	2	データ構造とアルゴリズム	2	プログラミングシステム論	2			
	○プロジェクト入門・実習	2	○プロジェクト実習2	2	○ゼミナール	2			
	○インタラクティブメディア概論	2	○キャリアプランニング	2	メディアアート・演習	2			
	○日本語表現法・演習	2	認知科学	2	3D造形・実習	2			
	○ゲーム・メディア制作特論	2	確率・統計入門	2	C++プログラミング実習2	2			
	論理・離散数学	2	人間工学	2	ハードウェアプログラミング	2			
	ゲーム工学概論	2	コンピュータアーキテクチャ	2	データベース概論・演習	2			
	デジタル回路基礎	2	デジタルインタフェース	2	情報セキュリティ	2			
	○プロジェクト指向プログラミング・実習	2	○プロジェクト指向ソフトウェア開発	2	並列・ネットワークプログラミング・実習	2			
	アルゴリズム基礎論	2	3Dゲームプログラミング・実習	2	形式システム・計算論	2			
			チーム開発技法	2	プログラミング手法と言語	2			
	単位数 計	49	49	49	43	12			

○ 必修科目

総合計 (卒業要件単位:128単位)

153

デジタルゲーム学科 履修モデル② 『シナリオライター、キャラクターデザイナー、アプリケーションエンジニア、ゲームスプリクター』

総合科目と必修ユニットである「キャリア」のほか、選択ユニットとして「アート&デザイン」「グラフィックス」を選択。芸術・デザインの表現を掘り下げると同時にグラフィックスの技術を磨く事で、ビジュアル設計や仕様構築が対応できる人材を育成します。

	1年		2年		3年		4年	
	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期
総合科目	現代社会と青年の心理	2	国際コミュニケーション 情報社会と情報倫理	2 2	経済学の世界 人間形成と教育	2 2		
	○キャリアとその学び 仕事と生活 コンピュータリテラシー	1 2	○キャリアと学び 知的財産権入門	1 2	○キャリア実践	1		
	基礎英語1 基礎英語2	1 1	英語コミュニケーション1 英語コミュニケーション2	1 1				
	英語リーディング1 英語リーディング2	1 1						
健康・スポーツ群		1	健康・スポーツ科学論	2	スポーツ実習3	1		
専門科目	○ゲーム学	2	○プロジェクト実習1	2	○社会プロジェクト実習	2	卒業制作	8
	○ゲームの心理学	2	情報産業英語	2	○フレゼミ	2	コスチュームデザイン	2
	アクティブシンキング論・実習	2	コミュニケーション技法	2	Webデザイン・実習1	4	VRグラフィックス演習	2
	アニメーション概論	2	グラフィックデザイン実習2	2	3DCGアニメーション実習2	2		
	問題解決の基礎	2	スクリプトプログラミング演習1	2	映像制作実習	2		
	コンピュータグラフィックス基礎論	2	3Dグラフィックス・実習1	2	アドバンストデザイン・実習	2		
	基礎生物学	2	2DCGアニメーション・実習1	2	UI・UXデザイン	2		
	スクリプトプログラミング入門・実習	2	音楽理論	2	コマースナル・デザイン	2		
	デザイン基礎実習	2	映像制作基礎演習	2	○ゼミナール	2		
	芸術概論	2	デッサン実習	2	表現実習2	2		
	○知的所有権	2	○プロジェクト実習2	2	イラストレーション・実習	2		
	○プロジェクト入門・実習	2	○キャリアアブランニング	2	エディトリアルデザイン・演習	2		
	○インタラクティブメディア概論	2	ビジネスコミュニケーション・演習	2	Webデザイン演習2	2		
	○日本語表現法・演習	2	表現実習1	2	モーショングラフミング演習	4		
	○ゲーム・メディア制作特論	2	3Dグラフィックス実習2	2	メディアアート・演習	2		
	規範表現論	2	2DCGアニメーション実習2	2	キャリアクターデザイン・実習	2		
	グラフィックデザイン・実習1	2	3DCGアニメーション・実習1	2	3D造形・実習	2		
デッサンの基礎・実習	2	コンセプトメイキング	2					
基礎天文学	2							
単位数計		50		47		44		12

○ 必修科目

総合計 (卒業要件単位:128単位)

153

デジタルゲーム学科 履修モデル③ 『ゲームプロデューサー、ゲームプランナー』

総合科目と必修ユニットである「キャリア」のほか、選択ユニットとして「アート&デザイン」「マネジメント」を選択。芸術・デザインの表現と同時に企画やマネジメントの感性を磨くことで、企画・マーケティングができる人材を育成します。

	1年		2年		3年		4年		科目名	単位数 前期 後期	単位数 前期 後期	
	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期	科目名	単位数 前期 後期				
人文・社会・自然群	人間形成と教育	2	国際コミュニケーション	2	経済学の世界	2						
	現代社会と青年の心理	2	情報社会と情報倫理	2								
	キャリア形成群	1	○キャリアと学び	1	○キャリア実践	1						
		2	知的財産権入門	2								
外国語群	基礎英語1	1	英語コミュニケーション1	1	英語コミュニケーション4	1						
	基礎英語2	1										
健康・スポーツ群	英語リーディング1	1										
	英語リーディング2	1										
健康・スポーツ群	スポーツ実習1	1	健康・スポーツ科学論	2								
	スポーツ実習2	1										
総合科目	○ゲーム学	2	○プロジェクト実習1	2	○社会プロジェクト実習	2	卒業研究	8				
	○ゲームの心理学	2	情報産業英語	2	○プレゼミ	2	イベントプロデュース	2				
	アクティブシンキング論・実習	2	コミュニケーション技法	2	アンケート調査基礎	2	シリアスゲーム論	2				
	アニメーション概論	2	ヒューマンインタラクション	2	ビジネスマネジメント論	2	ゲームと教育	2				
	問題解決の基礎	2	テクニカルライティング	2	映像シナリオ	2						
	多文化コミュニケーション	2	社会学概論	2	映像制作実習	2						
	デザイン基礎実習	2	ゲームシナリオ	2	Webデザイン・演習1	4						
	芸術概論	2	コンテンツマーケティング・演習	2	アドバンストデザイン・実習	2						
	○知的所有権	2	グラフィックデザイン実習2	2	UI・UXデザイン	2						
	○プロジェクト入門・実習	2	音楽理論	2	コマージュナル・デザイン	2						
	○インタラクティブメディア概論	2	映像制作基礎演習	2	○ゼミナール	2						
	○日本語表現法・演習	2	デッサン実習	2	メディアプロデュース・実習**	2						
	○ゲーム・メディア制作特論	2	○プロジェクト実習2	2	ゲームマネジメント	2						
	プランニング入門・演習	2	○キャリアプランニング	2	表現実習2**	2						
	視覚表現論	2	ビジネスコミュニケーション・演習	2	エディトリアルデザイン・演習	2						
	グラフィックデザイン・実習1	2	コンセプトメイキング	2	Webデザイン・演習2	2						
	サウンドデザイン・実習	2	コンテンツマネジメント・演習	2	キャリアクォーターデザイン・実習**	2						
	デッサンの基礎・実習	2	ゲーム評価法・演習	2	ゲームミュージック・演習	2						
		2	ゲームデザイン 表現演習1	2								
	単位数 計	49	50	42	14							

○ 必修科目

総合計 (卒業要件単位:128単位)

155

総合情報学部 デジタルゲーム学科

1 年次

		前 期					
		水		木		金	
		科目名	担当者	教室	科目名	担当者	教室
1	9:00 ~ 10:30	英語リーディング1 (立本秀洋) 2205 (南澤佳広) 2201 (廣田典子) 2101		コンピュータリテラシー (植野雅之) 10111	基礎生物学 (吉村菊子) 6208	多文化コミュニケーション (木子 香) 2105	
			アクティブラーニング論・実習 (藤田高弘) 6208 (寺山直哉) 6205	経済学の世界 (牧野泰典) 2210			デザイン基礎実習 (金村 仁) 10214 (渡部隆志) 10111
2	10:40 ~ 12:10	スポーツ実習1 (村木有也、松本賢次)		哲学の世界 (坂本知宏) 2210	問題解決の基礎 (稲浦 綾) 10111		オフシフト指向ブログ ラミネーション入門・実習 (熊井宏高) 10102 (植野雅之) 10103
3	13:00 ~ 14:30	ゲームの心理学 (牧田 香) 10111	基礎英語1 (熊野昌子) 2201 (畑田広一) 2302 (齋藤駿二) 2104 (平井克尚) 6107 (増田純一) 2101	ゲーム制作入門実習 (沼田哲史) 10111	ゲームの数学1 (上善恒雄) 10111		コンピュータグラフィックス基礎論 (佐藤礼華) 2107
4	14:40 ~ 16:10	ゲーム学 (中根康之) 10214	芸術概論 (原 久子) 6111	ゲーム制作入門実習 (沼田哲史) 10111	スク립トプログラミング 入門・実習 (西田慶司) 10214		ドイツ語1 (加藤智也) 2205 (横田一哉) 2101
5	16:20 ~ 17:50	アニメーション概論 (寺山直哉) 6208	基礎力学・物理学 (高見友幸) 6111	英文法ゼミナー (立本秀洋) 2101			〇大学とその学び (横山 宏) 2107

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

総合情報学部 デジタルゲーム学科
1 年次

後 期										
月		火		水		木		金		
	科目名	担当者	教室	科目名	担当者	教室	科目名	担当者	教室	
1	英語リーディング2 (立本秀洋) 2205 (南津桂広) 2201 (廣田典子) 2101			仕事と生活 (小森一平) (稲浦 綾) 10201 現代社会と青年の心理 (平沼博将) 2211 政治のしくみを探る (木村祐治) 2105 日本国憲法の理念と現実 (中里昂博) 10103 文学の世界 (富田成美) 6214 人間形成と教育 (平沼博将) 2211			アニメーション技法 (上田和浩) 10102			
2	スポーツ実習2 (金田啓絵、鳥 和成、松本賢次)			メディアリテラシー (神崎和男) (梶野雅之) 10201 メディア芸術文化論 (原 久子) 6214			デジタル回路基礎 (高島友幸) 10111			プロジェクト入門・実習 (寺山直樹) 6205 (神崎和男 (田良義人)) 6111
3	13:00 オインタラクティブメディア概論 14:30 (門林恵子) 10214			ゲーム工学概論 (上善恒雄) 10111			〇知的所育権 (田中規久雄) (吉原浩一) 10111			基礎天文学 (大島誠人) 10111 プログラミング入門・演習 (石岡秀行) 10201
4	14:40 〇日本語表現法・演習 (稲浦 綾) 10111 16:10			ゲーム工学概論 (上善恒雄) 10111 論理・継教数学 (魚井宏高) 10111			中国語2 (木子 香) 2103 (金 昌吉) 2201 ドイツ語2 (加藤智由) 2205 (横田一哉) 2101			視覚表現論 (金村 仁) 6205
5	16:20 17:50			クラシックデザイン・実習1 (渡部隆志) 10102 (倉地宏幸) 10103						〇ゲーム・メディア制作特論 (中根謙之) 2107

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

総合情報学部 デジタルゲーム学科
2年次

前期									
月		火		水		木		金	
科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室	
1	9:00 ~ 10:30		情報通信論 (上 菅恒雄) 10111	教育制度論 (佐野正彦) 2105	英語リーディング3 (立本秀井) 2101 (原田晴也) 2102		ゲームの数学2 (高見友幸) 6111		
		テッサン実習 (廣瀬俊彦) 6205 (上田和浩) 6208	グラフィック デザイン実習2 (倉地宏幸) 10103	科学の世界 (高見友幸) 2205	Oキャリアと学び (小森一平) (稲浦 綾) 10102				
2	10:40 ~ 12:10	ゲームシナリオ (中根康之) 10111	データ構造とアルゴリズム (魚井宏高) 10111	国際コミュニケーション (王 少緒) 2104	健康・スポーツ科学論 (久野峻幸) 2110		音楽理論 (山路敦司) 6208		
				プロジェク実習1 (門林理恵子、上田和浩、上善恒雄、中根康之、廣瀬俊彦、原 久子、稲浦 綾、渡部隆志、倉地宏幸、永田武士、横山 宏、野田貴子、田村弘昭) 各研究室、6110、6111					
3	13:00 ~ 14:30	テクニカルライティング (横山 宏) 6110	スクリプトプログラミング演習1 (上善恒雄) 6208		情報産業英語 (佐藤礼華) 10214		ヒューマンインタラク ション (魚井宏高) 10102		2D/3Dアニメーション・ 実習1 (永田武士) 6205
4	14:40 ~ 16:10	コミュニケーション技法 (稲浦 綾) 6205			映像制作基礎演習 (眞下藤和) 6205				
5	16:20 ~ 17:50	社会学概論 (萩田 香) 10214	C++プログラミング・実 習1 (田村弘昭) 6208	英語コミュニケーション1 (原田晴也) 2102 (申 幸月) 2103	コンテンツマーケティング・演習 (森田浩司) 6208				

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

総合情報学部 デジタルゲーム学科
2年次

後 期									
月		火		水		木		金	
	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室
1	9:00 ~ 10:30 人間工学 (門林理恵子) 10102	チーム開発技法 (沼田哲史) 10201	情報社会と情報倫理 (大村基博) 2205	英語リーディング4 (立本秀洋) 2101 (松浦芳子) 2103	デジタルインフォエース (高島友幸) 10214	コンピュータアーキテクチャ (高見友幸) 10103	3Dゲームプログラミング・実習 (上善恒雄) 6208		
2	10:40 ~ 12:10 ゲームデザイン (中根康之) 10214	認知科学 (門林理恵子) 10201	今日の医療医学の課題 (細野剛良) 2102	知的財産権入門 (吉原浩一) 10214	デジタルインフォエース (高島友幸) 10214	ゲーム評価法・演習 (稲浦 綾) 6105			
3	13:00 ~ 14:30 オブジェクト実習2 (魚井宏貴、高見友幸、神崎和男、金村仁、佐藤礼華、沼田哲史、木下香、森田浩司、田中耀司、牧田 善、田村弘昭) 各研究室、10102、10103、10201	シミュレーションプログラミング (高島友幸) 6208	ビジネスコミュニケーション・演習 (稲浦 綾) 10214	3Dグラフィックス実習 2 (松井浩子) 6105	デジタルインフォエース (高島友幸) 10214	2DCGアニメーション 実習2 (穴穂雅央) 6208			
4	14:40 ~ 16:10 コンテンツマネジメント・演習 (寺山直哉) 6205	コンテントマネジメント・演習 (寺山直哉) 6205	オブジェクト指向ソフト ウェア開発 (沼田哲史) 10214	確率・統計入門 (稲井昌則) 10214	3DCGアニメーション・ 実習1 (松井浩子) 6105				
5	16:20 ~ 17:50 英語コミュニケーション2 (原田晴也) 2102 (松浦芳子) 2103	コンセプトメイキング (石岡秀行) 6205	英語コミュニケーション2 (原田晴也) 2102 (松浦芳子) 2103						

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

総合情報学部 デジタルゲーム学科
3年次

前期									
月		火		水		木		金	
科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室		科目名 担当者 教室	
1	9:00 ~ 10:30	Webデザイン・演習1 (倉地宏幸) 10214	アドバンストデザイン・実習 (渡部隆志) 10214	映像シナリオ (石関秀行) 6208	映像制作実習 (藤田高弘) 10214 (永田武工) 10201	ゲームと人工知能(上菅恒 雄) 10201	ゲームと人工知能(上菅恒 雄) 10201	ゲームと人工知能(上菅恒 雄) 10201	ゲーム開発実習 (倉地宏幸) 6205
	10:40 ~ 12:10								
3	13:00 ~ 14:30	ゲームセンター論 (門林理恵子) 10201	プログラミングシステム論 (沼田哲史) 10201	アンケート調査法基礎(横山 宏) 10102	3DCGアニメーション実習2 (上田和浩) 10214	ゲームと人工知能(上菅恒 雄) 10201	ゲームと人工知能(上菅恒 雄) 10201	ゲームと人工知能(上菅恒 雄) 10201	ゲーム開発実習 (倉地宏幸) 6205
		14:40 ~ 16:10	UI・UXデザイン (渡部隆志) 10103						
5	16:20 ~ 17:50	英語スキルアップセミナー1 (南津佳宏) 6107	英語コミュニケーション 3 (南津佳宏) 2201	英語スキルアップセミナー1 (松浦芳子) 6107 英語スキルアップセミナー1 (松浦芳子) 6107	英語スキルアップセミナー1 (松浦芳子) 6107	英語スキルアップセミナー1 (南津佳宏) 6107	英語スキルアップセミナー1 (南津佳宏) 6107	英語スキルアップセミナー1 (南津佳宏) 6107	英語スキルアップセミナー1 (松浦芳子) 6107
		英語スキルアップセミナー1 (南津佳宏) 6107	英語コミュニケーション 3 (南津佳宏) 2201						

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

総合情報学部 デジタルゲーム学科

4年次

		前 期		
		月	火	水
		科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室
1	9:00 10:30		VRグラフィックス演習 (佐藤礼華) 6108	パズルの数学 (上善恒雄) 10111
2	10:40 ~ 12:10			ゲームと教育 (横山 宏) 6110
3	13:00 14:30	Webプログラミング・実習 (西田壽司) 10102	シリアスゲーム論 (佐藤礼華) 10103	スポーツ実習4 (金田啓裕)
4	14:40 ~ 16:10		スク립トプログラミング演習2 (高見友幸) 6105	先端ゲームプログラミング・実習 (沼田哲史) 10201
5	16:20 17:50	イベントプロデュース (藤田高弘) 10103		

通年授業 卒業研究/卒業制作

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

		後 期		
		月	火	水
		科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室	科目名 担当者 教室
1	9:00 10:30			
2	10:40 12:10			
3	13:00 14:30			
4	14:40 16:10			
5	16:20 17:50			

通年授業 卒業研究/卒業制作

備考 ○：必修科目 □：選択必修科目 ()：科目担当者 10101：教室番号

「インターンシップ」実習先一覧

NO.	企業名	所在地	受入人数
1	八尾市役所	大阪府八尾市清水町1-1-6	1名
2	(株)デジタル・ナレッジ	大阪府大阪市西区江戸堀1-12-8 明治安田生命肥後橋ビル12階	1名
3	(株)ナウプロダクション	大阪府大阪市中央区平野町2-1-14 KDX北浜ビル	5～7名
4	(株)ビジネスブレーション	大阪市淀川区西中島6丁目3番14号 DNX新大阪ビル6F	1名
5	(株)アルヴィオン	大阪府吹田市江坂町1-9-10	2名
6	和歌山県経営者協会	和歌山県和歌山市 十番丁19 Wajima十番丁ビル 3階	1名
7	(株)アーティフィス	大阪府大阪市都島区中野町4-3-9 桜ノ宮モリタビル 4F	2名
9	(株)ケー・エス・ディー	大阪府大阪市中央区南久宝寺町4丁目3番5号 南久宝寺 大阪産業ビル8F	1名
10	寺崎電気産業(株)	大阪府大阪市阿倍野区阪南町7-2-10	1名
11	オープンテクノロジー株式会社	東京都新宿区四谷4丁目3番地 四谷トーセイビル 3階	1～2名
12	株式会社 デジタル・メディア・ラボ	東京都中央区八丁堀3-27-10 ヒューリック八丁堀第一ビル	2名
13	協和テクノロジー株式会社	大阪府大阪市北区中崎一丁目2番23号	1名

デジタルゲーム学科 3年次編入学生 カリキュラムマップ

全体目標
 デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。

専門科目
 デジタルゲームを主軸としたエンターテインメントコンテンツの企画・制作を主な題材として、工学・芸術・科学を幅広く学修し、知識と視野を広げ、技能を磨き、社会において創造性のあ
 る実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる人材育成を行います。

		3年		4年		集大成	
		社会プロジェクト実習(通年)					
キャリア(必修)	インターンシップ(総合科目) ゲーム制作実習	インターンシップ(総合科目)	ゲーム制作実習	インターンシップ(総合科目)	卒業研究 or 卒業制作	卒業展(なわてん) & 卒業発表会	
		ゲーム開発実習 プログラミングシステム論 並列・ネットワークプログラミング・実習 情報セキュリティ ゲームと人工知能 データベース概論・演習 形式システム・計算論 プログラミング手法と言語	先端ゲームプログラミング・実習 Webプログラミング・実習 パズルの数学 スク립トプログラミング演習2	ゼミナール			
デベロッパメント	プレゼミ	オペレーティングシステム インタラクションプログラミング ゲームインタフェース実験 C++プログラミング実習2 ゲームセンサ一論 ハードウェアプログラミング 3D造形・実習	アンケート調査基礎 ゲームインタフェース実験 ビジネスマナージメント論 映像シナリオ メディアプロデュース・実習 ゲームマナージメント	キャリア実践(総合科目)	卒業研究 or 卒業制作		
エンジニアリング					先端ゲームプログラミング・実習		
マネジメント					イベントプロデュース シリアスゲーム論 ゲームと教育		

平成27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、E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：〇〇学科
 氏名：電通 太郎

○教育

1. 授業担当(学部)

		数値	単位
<input type="checkbox"/>	1 授業を担当した(週単位の時数を記入)1コマ15週で2.0時間		時間
<input type="checkbox"/>	2 「講義」科目を担当した		コマ
<input type="checkbox"/>	3 「実験・演習」系科目を担当した		コマ
<input type="checkbox"/>	4 必修科目を担当した		コマ
<input type="checkbox"/>	5 担当した必修科目の登録学生数(1科目あたりの平均学生数を記入)		人
<input type="checkbox"/>	6 選択科目・選択必修科目を担当した		コマ
<input type="checkbox"/>	7 担当した選択科目・選択必修科目の登録学生数(1科目あたりの平均学生数を記入)		人
<input type="checkbox"/>	8 休講した場合、補講(または代講)をした		回
<input type="checkbox"/>	9 授業時間以外に学生の質問に応じた		
<input type="checkbox"/>	10 オフィス・アワーで学生を指導した		
<input type="checkbox"/>	11 授業はシラバス通り進んだ		
<input type="checkbox"/>	12 成績評価の方法や基準を明示した		
<input type="checkbox"/>	13 試験の正解や模範解答を公表した		
<input type="checkbox"/>	14 試験の答案を返却した		
<input type="checkbox"/>	15 レポートを返却した		
<input type="checkbox"/>	16 卒業研究・制作の指導をした		人

2. 授業担当(大学院)

<input type="checkbox"/>	17 授業を担当した(週単位のコマ数を記入)		コマ
<input type="checkbox"/>	18 各授業科目の登録学生数(1科目あたりの平均学生数を記入)		人
<input type="checkbox"/>	19 修士論文審査の主査を務めた		人
<input type="checkbox"/>	20 修士論文審査の副査を務めた		人
<input type="checkbox"/>	21 博士論文(課程)審査の主査を務めた		人
<input type="checkbox"/>	22 博士論文(課程)審査の副査を務めた		人
<input type="checkbox"/>	23 博士論文(論文)審査の主査を務めた		人
<input type="checkbox"/>	24 博士論文(論文)審査の副査を務めた		人

3. 教材・教育方法開発

<input type="checkbox"/>	25 単著の教科書を執筆した		冊
<input type="checkbox"/>	26 共著の教科書を執筆した		冊
<input type="checkbox"/>	27 教科書以外の教材を執筆した		冊
<input type="checkbox"/>	28 教科書以外の教材を開発した		冊
<input type="checkbox"/>	29 教え方について独自の工夫をした		
<input type="checkbox"/>	30 留学生に対して特別な指導をした		
<input type="checkbox"/>	31 社会人学生に対して特別な指導をした		
<input type="checkbox"/>	32 障がい学生に対して特別な指導をした		

4. 授業改善活動

<input type="checkbox"/>	33 学内のFD関連研修会に参加した		回
<input type="checkbox"/>	34 学外のFD関連研修会に参加した		回
<input type="checkbox"/>	35 学生による授業評価の結果を授業改善に利用した		

5. 正課外活動

<input type="checkbox"/>	36	学内学生団体の部長(顧問)をした		
<input type="checkbox"/>	37	学内学生団体の実質的な(技術的な)指導をした		
<input type="checkbox"/>	38	学内学生団体の合宿に同行した		
<input type="checkbox"/>	39	学内学生団体の対外試合等に帯同した		
<input type="checkbox"/>	40	留学生の指導をした(チューター、カウンセラー)		
<input type="checkbox"/>	41	学生の就職相談に応じた		
<input type="checkbox"/>	42	就職に際して推薦状を書いた		
<input type="checkbox"/>	43	学生に就職先を紹介した		
<input type="checkbox"/>	44	学生の就職先を訪問した		
<input type="checkbox"/>	45	大学院進学について、相談に応じた		
<input type="checkbox"/>	46	学内の高大連携活動に参加した		
<input type="checkbox"/>	47	学外の高連携活動に参加した		
<input type="checkbox"/>	48	学生関連のイベントを担当した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	49	資格取得支援のための講座を担当した	<input type="text"/>	回

○研究

1. 著作物(著書・論文等)

<input type="checkbox"/>	50	単著の学術書を刊行した	<input type="text"/>	冊
<input type="checkbox"/>	51	学術書以外(注釈書・辞書・学術的翻訳書等)の単著を刊行した	<input type="text"/>	冊
<input type="checkbox"/>	52	共著の学術書を刊行した	<input type="text"/>	冊
<input type="checkbox"/>	53	学術書以外(注釈書・辞書・学術的翻訳書等)の共著を刊行した	<input type="text"/>	冊
<input type="checkbox"/>	54	査読付国際雑誌に論文を発表した	<input type="text"/>	本
<input type="checkbox"/>	55	査読付学外雑誌に論文を発表した	<input type="text"/>	本
<input type="checkbox"/>	56	学内紀要に論文を発表した	<input type="text"/>	本
<input type="checkbox"/>	57	芸術(建築、美術、音楽等)創作活動を行った	<input type="text"/>	本

2. 学会報告

<input type="checkbox"/>	58	国内の学会で研究報告をした	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	59	国内の学会でシンポジウムの報告を担当した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	60	国内の学会で企画リーダー(座長)を務めた	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	61	国際学会で研究報告をした	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	62	国際学会で研究報告をしたシンポジウムの報告を担当した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	63	国際学会で企画リーダー(座長)を務めた	<input type="text"/>	回

3. 研究資金等

<input type="checkbox"/>	64	学内の競争的研究資金に応募した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	65	学内の競争的研究資金を獲得した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	66	学外の競争的研究資金に応募した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	67	学外の競争的研究資金を獲得した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	68	奨学寄附金を受領した	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	69	受託調査研究を引き受けた	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	70	学内の共同研究に加わった	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	71	学外の共同研究に加わった	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	72	学外の客員研究員を受入れた(本学退職教員の客員研究員を除く)	<input type="text"/>	回

4. 研究評価

<input type="checkbox"/>	73	研究活動に対して、国内の機関から表彰を受けた	<input type="text"/>	回
<input type="checkbox"/>	74	研究活動に対して、国外の機関から表彰を受けた	<input type="text"/>	回

○大学運営

1. 入試広報

<input type="checkbox"/>	75	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"/>	76	入学試験において出題や採点の委員を務めた		
<input type="checkbox"/>	77	入学試験において書類選考を担当した		
<input type="checkbox"/>	78	入学試験において面接を担当した		
<input type="checkbox"/>	79	入学試験において試験監督を担当した		
<input type="checkbox"/>	80	オープンキャンパスにおける行事を担当した		
<input type="checkbox"/>	81	学生募集のために高校訪問をした		

2. 学部、学科内

<input type="checkbox"/>	82	学科主任その他専攻主任などを務めた		
<input type="checkbox"/>	83	その他(学科内検討組織等)の委員を務めた	<input type="text"/>	回

3.大学全体

<input type="checkbox"/>	84	学長、副学長、学部長、研究科長を務めた		
<input type="checkbox"/>	85	部長、研究所長、センター長等を務めた		回
<input type="checkbox"/>	86	全学的な委員会の委員長を務めた		回
<input type="checkbox"/>	87	全学的な委員会の委員を務めた		回

○社会貢献活動

1. 公的機関

<input type="checkbox"/>	88	政府の審議会の委員(委員・専門委員・幹事)を務めた		回
<input type="checkbox"/>	89	大学関係機関・団体等の役職を務めた		回
<input type="checkbox"/>	90	大学関係機関・団体等の委員を務めた		回
<input type="checkbox"/>	91	国内の所属学会で役員を務めた		回
<input type="checkbox"/>	92	国外の所属学会で役員を務めた		回
<input type="checkbox"/>	93	所属大学の公開講座等の講師を務めた		回
<input type="checkbox"/>	94	所属大学以外の主催する公開講座等の講師を務めた		回
<input type="checkbox"/>	95	公的機関の要請による研修講座の講師を務めた		回
<input type="checkbox"/>	96	マスコミ媒体から論評やコメントを求められた		回
<input type="checkbox"/>	97	地方公共団体の審議会等の委員を務めた		回
<input type="checkbox"/>	98	国家試験の試験委員を務めた		回

2. 産学連携、知財、TLO

<input type="checkbox"/>	99	企業と連携した活動を行った		
<input type="checkbox"/>	100	企業と連携した社会人向けの教育プログラムを担当した		回
<input type="checkbox"/>	101	特許を出願した		件
<input type="checkbox"/>	102	特許を取得した		件

3. ステークホルダー

<input type="checkbox"/>	103	教育懇談会に参加した		
--------------------------	-----	------------	--	--

4. その他NPO法人等を通じた公益性のある社会貢献活動

<input type="checkbox"/>	104	学外の団体が行う社会貢献活動に参加した		回
--------------------------	-----	---------------------	--	---

【自由記述欄】

その他特記事項等があれば記述してください。

1.教育

2.研究

3.大学運営

4.社会貢献活動

5.その他(教育、研究、大学運営、社会貢献活動以外)

FD・SD 実施テーマ

平成28年度 テーマ 一覧

日程等	テーマ	講師
第1回 平成28年 5月12日 (木)	発達障害学生がかかえる困難と支援の方法	総合学生支援センター 高橋 和子 特任准教授
第2回 平成28年 6月 2日 (木)	「2015年度受領 教育推進費(通称：D予算)」実施・成果報告	工学部電気電子工学科 富岡 明宏 教授 工学部電子機械工学科 鄭 聖薫 教授 工学部環境科学科 中田 亮生 教授
第3回 平成28年 7月 7日 (木)	国語プレイズメントテストの結果について 「日本語上達法1」の授業方法とデザイン 「日本語上達法1」における「合理的配慮」の実践例	工学部人間科学研究センター 平沼 博将 教授 (非常勤講師) 辻 晶子 先生
第4回 平成28年 8月26日 (金)	「授業の基本」研修会－授業の基本と授業づくり－	総合学生支援センター 高橋 和子 特任准教授 滋賀県立大学 理事・副学長 倉茂 好匡 教授
第5回 平成28年12月15日 (木)	「2016年度 リメディアル教育」実施報告	各学科リメディアル教育担当教員
第6回 平成29年 2月24日 (金)	工学系学生に英語多読が必要な理由と効果のしくみ	豊田工業高等専門学校 西澤 一 教授
第7回 平成29年 3月24日 (金)	TA (S A) の仕事	総合情報学部デジタルゲーム学科 横山 宏 准教授 工学部電気電子工学科 小見山 彰 教授 医療福祉工学部医療福祉工学科 松村 雅史 教授 総合情報学部情報科学科 渡邊 郁 教授

平成29年度 テーマ 一覧 (予定)

日程等	テーマ	講師
第1回 平成29年 4月 1日 (土)	新任研修「大阪電気通信大学で教育活動を始めていただくにあたり」 学内教育実践事例報告①	副学長 森 幸治 教授 総合学生支援センター 高橋 和子 特任准教授
第2回 平成29年 6月29日 (木)	平成27年度大阪電気通信大学D予算事業 「OECU教育モデル開発」結果について	U 齊藤 安貴子 先生 E 富岡 明宏 先生 W 魚井 宏高 先生
第3回 平成29年 8月 2日 (水)	「授業の基本」研修会－授業の基本と授業づくり－	滋賀県立大学 理事・副学長 倉茂 好匡 教授

第4回	平成29年 8月 (予定)	SD研修「内容未定」	(予定)総合学生支援センター	高橋 和子	特任准教授
第5回	平成29年10月 (予定)	学内教育実践事例報告② 「社会人基礎力をのばすための工夫」	(予定)学内教員		
第6回	平成29年12月 (予定)	学内教育実践事例報告③ 「リメデイアル教育実践紹介(1)」	(予定)各学科の代表者		
第7回	平成30年 1月 (予定)	学内教育実践事例報告④ 「ラーニングスペース活用事例紹介」	(予定)活用教員		
第9回	平成30年 2月 (予定)	学内教育実践事例報告⑤ 「リメデイアル教育実践紹介(2)」	(予定)各学科の代表者		

学生の確保の見通し等を記載した書類

1. 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況

(1) 学生の確保の見通し

① 定員充足の見込み

現在のデジタルゲーム学科の定員と新たに設置するデジタルゲーム学科の定員を次に示す。

現在のデジタルゲーム学科の定員

入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	收容定員
210	30	10	950

新たに設置するデジタルゲーム学科の定員

入学定員	2年次編入学定員	3年次編入学定員	收容定員
140	—	5	570

デジタルゲーム学科は、現行と平成30年度以降の入学生とでは教育内容を変えることとしたため、手続きとしては一旦募集停止を行い、同じ学科名称で新たに設置する。数字上では、入学定員を70名減じ、2年次編入学定員30名を解消し、3年次編入学定員を5名減じ、その結果收容定員としては380名減じるものである。

新たに設置するデジタルゲーム学科の定員を140名とした根拠を以下に述べる。

デジタルゲーム学科は開設以来一貫して「ゲームをつくる人を育てる」を目標としてきた。ここで述べるところの「ゲームをつくる」とは、単に情報科学に代表されるプログラミングの技術だけでなく、企画立案能力、チームリーダーとしての運営技法、2D3Dのグラフィックス・アニメーションや音響効果、BGMなど極めて多岐に渡っている。

しかしながら、現在のデジタルゲーム学科においては、過去2年間の科目の履修状況からの調査で「ゲームをつくる人」を積極的に目指す学生の比率は約6割程度であることがわかっており、これは定員増前のデジタルゲーム学科の実際の入学者数(入学定員の約1.1倍)とほぼ一致している。にもかかわらず、入学試験での競争率は実質的に上昇傾向にあり、このことから、「ゲームをつくる人」の志望者がそれ以外の志望者(要するに、今回別途設置を計画している「ゲーム&メディア学科」の領域)によって入学の機会を失っていると考えられる。その理由は、本学には単一の「デジタルゲーム学科」しかなく「ゲーム業界」を目指す志望者がそこにすべて集まってしまうことが原因と考えられる。そこで、単一の「ゲーム」学科(現デジタルゲーム学科 入学定員210名)を、「ゲームを作る人」の育成を目指すデジ

タルゲーム学科（入学定員 140 名）と「ゲームを広め伝える人」の育成を目指すゲーム&メディア学科（入学定員 110 名）の 2 つに分け、総体で定員増を行うことで、実質的には「ゲームをつくる人」の志望者をより多く受け入れられるようにしようと考え、この度、デジタルゲーム学科の入学定員を 140 名とした次第である。

また、編入学定員については、今まで学術交流協定を中国の江南大学や北京科技大学と締結し、その協定に基づき毎年現地の大学で入学生を受入れ、一定期間を経てその学生たちを編入学生として本学が受け入れをしてきたが、中国側の大学の事情で学生募集の方針が変わり、本学に留学するための新入生の現地募集ができなくなった。その結果協定に基づく留学生の編入学受け入れが不可能となったため、このたび、2 年次の編入学定員を解消し、3 年次の編入学定員を 10 名から 5 名に減じることとした。日本国内の専修学校専門課程の修了者等には引き続き受入れの門戸を開くため、3 年次編入学定員を 5 名とする次第である。

次に過去 5 年間の志願者数等の推移を示す。

表 1： デジタルゲーム学科における過去 5 年間の志願者数等の推移

	H25 年	H26 年	H27 年	H28 年	H29 年
志願者数	589	673	498	603	688
受験者数	573	657	482	583	664
合格者数	254	301	343	360	376
入学者数	127	132	223	223	217
定員超過率	1.15	1.2	1.06	1.06	1.03

(注) H26 年までは入学定員 110 名、H27 年以降は入学定員 210 名

本学は、21 世紀情報文化社会の趨勢を先取して、平成 15 年度にデジタルゲーム学科を開設し、デジタルゲームのデザイン（企画、設計）と制作に関して系統的な教育と研究を行い、将来の新しいゲームの発展を担うことによって、新しい感性豊かな生活文化社会の創造に貢献できる人材の育成に務めてきた。その結果、デジタルゲーム学科への志願者数が、平成 27 年度の定員増以降も常に一定水準以上を保っており（表 1）、社会のニーズにマッチした将来性のある分野を扱う学科であることがわかるとともに、開設以来の 13 年を経て一層広く社会にデジタルゲーム学科の存在が認知されてきている。

この度、デジタルゲーム学科としては、入学定員を 210 名から 140 名に減じること、より学科の志願倍率を上昇させることとなることは容易に想定され、その結果学生の確保は十分に可能となるものである。

② 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要

表1に基づき、客観的なデータの概要について説明を加える。

過去5年間の志願者数の推移をみると、平成25年度から平成26年度にかけては、志願者数は増加した。平成27年度に一度志願者数は低下したものの、平成28年度はまた増加に転じている。これは平成27年度に入試制度が変更となり、平成26年度までは学部内の併願が可能であったため、学部内の他学科を併願している受験生についても、デジタルゲーム学科を志願しておれば志願者数に計上されていた。平成27年度に制度を改め、併願の制度を廃止したため、デジタルゲーム学科を第1志望とする受験生のみを計上することとなったため、平成27年度に一旦志願者数が減少しているが、実質的には、減少したわけではない。

過去5年間、一貫して定員を充足しており、年々志願者数も増加傾向にあることから、社会のニーズにマッチした将来性のある分野を扱う学科であることが同え、今後も定員充足は十分に可能であるものとする。

このたび、入学定員を210名から140名に70名減じることもあり、一層定員確保を確実なものとするものである。

③ 学生納付金の設定の考え方

デジタルゲーム学科の学生納付金は、現在のデジタルゲーム学科と同額で設定する。

今回新たな学科として設置をするが、既にデジタルゲーム学科は社会一般に周知されていること、また使用する施設等は従前と特に変更もなく、従前と同額が妥当であるとする。

具体的な学生納付金は、次のとおりである。

(単位：円)

	入学金	授業料	維持拡充費	初年次納付金	納付金総額
本学デジタルゲーム学科	200,000	985,000	340,000	1,525,000	5,500,000

比較対象となる近隣他大学の学生納付金は、次のとおりである。

(平成29年度入学生)

(単位：円)

	入学金	授業料	その他諸費	初年次納付金	納付金総額
関西大学 総合情報学部 総合情報学科	260,000	1,213,000 1,355,000 (2年目以降)	—	1,473,000	5,538,000
立命館大学 映像学部	300,000	1,670,400 1,830,400 (2年目以降)	—	1,970,400	7,461,600

関西学院大学	200,000	977,000	260,000	1,437,000	5,553,000
総合政策学部		1,047,000	325,000		
メディア情報学科		(2年目以降)	(2年目以降)		

本学で設定する学生納付金は、近隣他大学との比較からみても妥当な額であると判断する。

(2) 学生確保に向けた具体的な取組状況

本学にて現在行っている学生確保に向けた具体的な取組は、次の通りであり、精力的に取組を行っている。

◆オープンキャンパス

オープンキャンパスは本学の学びの内容や施設紹介、在学生との交流等を通して本学を理解いただく機会となっており、参加者から出願に繋がることが多い。毎年6・7・8月に開催しており、昨年度の総参加者数は1,894名。

◆高校・会場ガイダンス（進学相談会）

高等学校主催の進学相談会や、業者主催の合同説明会に参加し、受験生に對面での訴求をはかっている。昨年度の高校ガイダンスへの参加は161件、会場ガイダンスへの参加は40件。

◆高校への出張授業

高校で実施される模擬授業の依頼に応じ、本学教員が学科の魅力・卒業後の進路などを紹介し専門分野の訴求を含め高校に直接教授している。昨年度は56件の出張授業を実施。

◆高校への訪問

大阪・兵庫・京都など近畿エリアの各高等学校の進路指導部を中心に、高校教員への理解促進をはかっている。昨年度は266件の訪問を実施。

◆大学案内・新設学科パンフレット

学部学科、施設・設備、学生生活サポート、資格取得や就職活動へのサポート等を紹介。資料請求者へ発送、高等学校へ配布している。今年度の大学案内は70,000部発行し、巻頭では新設学科を特集し、学科パンフレットでは学科の特色を端的に紹介している。

◆大学 web サイト、新設学科紹介特設サイト

大学のホームページに新設学科に関連する特設サイトを設置し、動画や画像を用いながら、ビジュアル的に理解しやすく学びの内容を紹介している。

◆ 駅看板・電車内ポスターなどマス媒体広報

各キャンパス最寄駅構内の看板で新設学科開設の予定を広く告知。また JR や京阪電車内のドア横枠にポスターを掲出し、同じく新たな学科の告知やオープンキャンパス開催の周知を図っている。

2. 人材需要の動向等社会の要請

(1) 人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的（概要）

「デジタルゲーム学科」は、ゲーム産業を主軸として、デジタル技術を駆使して人が参加して楽しむことのできるコンテンツの企画・開発・制作に携わる、すなわち、「ゲームをつくる人」を育てることを目標とする。

「ゲームを作る人を育てる」とのポリシーに基づき、ゲーム開発の基幹である情報工学並びにその基礎である数学の知識を習得し、さらに、先端的なソフトウェア技術・ハードウェア装置を用いた実習により、デジタルゲームを主軸とした対話的なエンタテインメントコンテンツ分野に関する専門的な「技術力」及びデジタルゲームを主軸とした対話的なエンタテインメントコンテンツ分野の全体にわたる基礎的な事項の概要を説明できる「知識・理解力」を習得する。

デジタルゲーム学科の卒業生は、デジタルゲーム並びにエンタテインメントコンテンツの企画・制作、情報技術に基づくさまざまなコンテンツ開発、その他情報メディア関連分野、教職、大学院への進学等の進路を想定している。

(2) 上記（1）が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠

デジタルゲーム学科の設置にあたり、デジタルゲーム学科の卒業生の有力な就職先である情報通信業からの求人社数の直近 5 年間の実績を次に示す。

本学への求人社数

	H24 年度	H25 年度	H26 年度	H27 年度	H28 年度
情報通信業	1,029	1,219	1,727	2,250	2,376

※情報通信業：通信業、放送業、情報サービス業、インターネット付随サービス業、映像・音声・文字情報制作業

デジタルゲーム学科の1学年あたりの定員145名（編入学定員を含む）に対し、直近の本学への求人社数は2,376社に上ることから、定員の16倍以上の求人社数となっており、十分な進路が確保されていることが伺える。

一方、資料1「卒業後における就職市場の状況」に基づき、デジタルゲーム学科の卒業生の就職先となる業界の一般的な動向を検証する。

「DODA 転職求人率レポート（2016年12月）」によると、業界の動向としてはIT・通信、メディアの各分野においては、前年と比べて求人数が増加しており、採用のニーズが高まっていることが伺える。

職種の動向としては、技術系（IT・通信）は、求人率が最も高く、前年と比べても求人数は増加しており、求人意欲が非常に高いことが伺える。またクリエイティブ系も求人倍率も伸びてきており、将来に向けて、求人が期待できる。

さらに、リクルートワークス研究所による「大卒求人倍率調査（2017年卒）」によると、求人倍率は増加傾向にあり、ゲーム関連業界を含むサービス・情報業界でも、漸増ではあるが、求人総数が増えている。

以上のように、デジタルゲーム学科の卒業後の就職の見通しは明るく、年々のIT技術の進歩やインターネットをはじめとする情報化社会の進展により、今後も十分な求人が見込まれる。

【資料1：卒業後における就職市場の状況】

資料目次

資料 1	卒業後における就職市場の状況
------	----------------

卒業後における就職市場の状況

■市場状況について

DODA 転職求人倍率レポート（2016年12月）より抜粋

https://doda.jp/guide/kyujin_bairitsu/

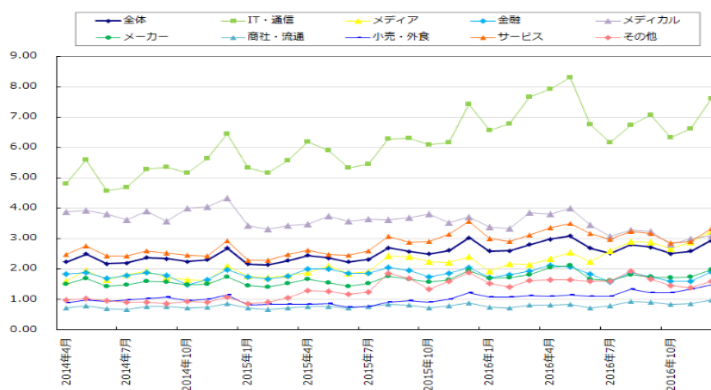
1、業界の動向

業種別：求人数が特に伸びたのは「金融」（前月比107.0%）、「メディア」（前月比105.5%）

業種	求人倍率	前月比	前年同月比	求人数	転職希望者数
全体	2.93	↑ 0.34	↓ -0.10	-	-
IT・通信	7.62	↑ 1.01	↑ 0.19	📦📦📦📦📦+	👤👤👤👤👤
メディア	3.25	↑ 0.38	↑ 0.85	📦📦📦📦	👤👤
金融	1.90	↑ 0.29	↓ -0.15	📦📦📦📦	👤👤👤👤
メディカル	3.10	↑ 0.11	↓ -0.62	📦📦📦📦	👤👤👤
メーカー	1.97	↑ 0.23	↑ 0.01	📦📦📦📦📦+	👤👤👤👤👤+
商社/流通	0.97	↑ 0.10	↑ 0.09	📦📦	👤👤👤
小売/外食	1.47	↑ 0.13	↑ 0.24	📦📦📦📦	👤👤👤👤👤
サービス	3.34	↑ 0.43	↓ -0.23	📦📦📦📦📦+	👤👤👤👤👤+
その他	1.59	↑ 0.20	↓ -0.30	📦📦📦	👤👤👤

※「求人数」「転職希望者数」は、ボリュームをアイコンの数で表しています。
※指数が10を超えるものは+を表示しています。

業種別の転職求人倍率



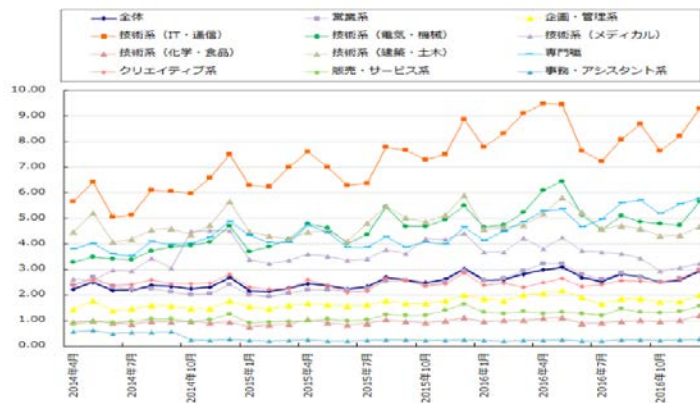
- ・ 転職市場では、全体の「求人数」は活況。
- ・ その中で、「IT・通信」「メディア」分野も対前月比・対前年比ともに上昇しており、年々業界の採用ニーズは高まっているといえる。
- ・ その他の業界も、前月比では増加傾向。

2、職種の動向

職種別：求人数が特に伸びたのは「販売・サービス系」（前月比106.0%）、「技術系（電気・機械）」（前月比105.7%）

業種	求人倍率	前月比	前年同月比	求人数	転職希望者数
全体	2.93	↑ 0.34	↓ -0.10	-	-
営業系	2.98	↑ 0.34	↑ 0.05	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤+
企画・管理系	1.98	↑ 0.22	↓ -0.02	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤
技術系（IT・通信）	9.29	↑ 1.09	↑ 0.42	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤
技術系（電機・機械）	5.66	↑ 0.94	↑ 0.16	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤
技術系（メディカル）	3.23	↑ 0.17	↓ -1.19	📄📄📄📄	👤
技術系（化学・食品）	1.19	↑ 0.17	↑ 0.08	📄📄	👤👤
技術系（建築・土木）	4.69	↑ 0.36	↓ -1.19	📄📄📄📄📄+	👤👤👤
専門職	5.79	↑ 0.25	↑ 1.14	📄📄📄📄	👤
クリエイティブ系	2.97	↑ 0.36	↑ 0.10	📄📄📄📄	👤👤
販売・サービス系	1.58	↑ 0.21	↓ -0.07	📄📄📄📄📄+	👤👤👤👤👤
事務・アシスタント系	0.28	↑ 0.04	↑ 0.02	📄📄	👤👤👤👤👤

職種別の転職求人倍率



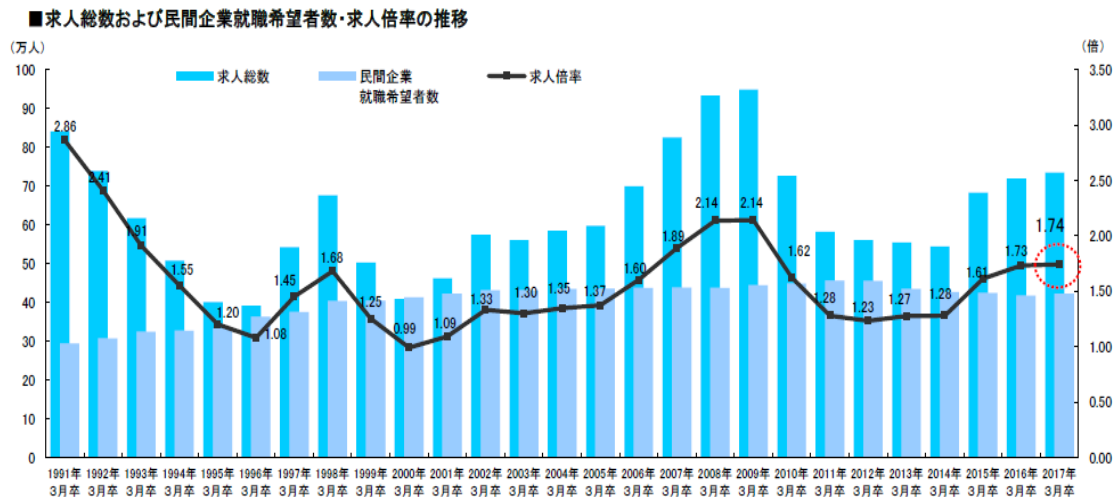
- ・技術系（IT・通信）分野の倍率は市場内で最も高く、かつ増加傾向である。
- ・また、クリエイティブ系も、対前月比・対前年比ともに増加しており、当該学科の卒業生の就職先となるであろう職種については、概ね活況といえる。

3、大卒（＝新卒） 求人倍率について

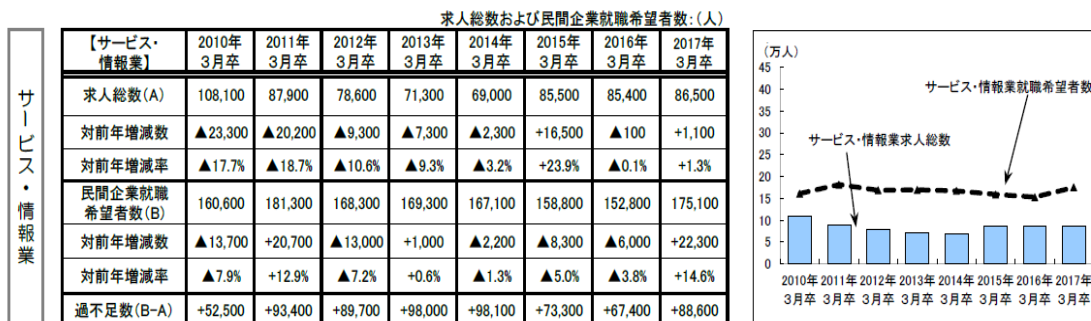
リクルートワークス研究所「大卒求人倍率調査（2017年卒）」 より転載

<http://www.works-i.com/surveys/graduate.html>

1、業界全体の求人倍率



2、サービス・情報業界の大卒求人動向



- ・ 新卒業界においても、求人倍率は増加傾向（1.74倍）であり、転職市場と同傾向が考えられる。
- ・ ゲーム関連業界を含むサービス・情報業界でも、漸増ではあるが、求人総数が増えている。

教 員 名 簿

学 長 の 氏 名 等						
調書 番号	役職名	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額基本給 (千円)	現 職 (就任年月)
-	学長	オオイシ トシミツ 大石 利光 <平成28年4月>		高等学校卒		大阪電気通信大学 学長 (平成28.4~32.3)

(注) 高等専門学校にあっては校長について記入すること。

教 員 の 氏 名 等												
（総合情報学部デジタルゲーム学科）												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	当 年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 週当たり平均 日 数
1	専	教授 (学部長)	ウオイ ヒロタカ 魚井 宏高 〈平成30年4月〉		工学 博士		社会ボランティア実践 論理・離散数学 ヒューマンインタラクション オペレーティングシステム プログラミング手法と言語 オブジェクト指向プログラミング入門・実習 アルゴリズム基礎論 データ構造とアルゴリズム プロジェクト実習2 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	2通 1後 2前 3前 3後 1前 1後 2前 2後 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平10.4)	5日
2	専	教授 (主任)	テラヤマ ナオヤ 寺山 直哉 〈平成30年4月〉		修士 (美術)		アニメーション概論 コンテンツマネジメント・演習 アクティブシンキング論・実習 プロジェクト入門・実習 社会プロジェクト実習 特別活動A 特別活動B プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	1前 2後 1前 1後 3通 2通 2通 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平14.9)	5日
3	専	教授	ウエダ カズヒロ 上田 和浩 〈平成30年4月〉		美術 修士		デッサン実習 アニメーション技法 3DCG アニメーション実習2 プロジェクト実習1 社会プロジェクト実習 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	2前 1後 3前 2前 3通 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平16.4)	5日
4	専	教授	カドバヤシ リエコ 門林 理恵子 〈平成30年4月〉		博士 (工学)		インタラクティブメディア概論 認知科学 人間工学 ゲームセンサー論 プロジェクト実習1 社会プロジェクト実習 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	1後 2後 2後 3前 2前 3通 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平22.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
（総合情報学部デジタルゲーム学科）												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	当 年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 週当たり平均 日 数
5	専	教授	ジョウゼン ツネオ 上善 恒雄 〈平成30年4月〉		博士 (工学)		数理の世界 ゲーム工学概論 ゲームの数学1 ゲームと人工知能 バズルの数学 情報通信論 情報セキュリティ 形式システム・計算論 スクリプトプログラミング演習1 3Dゲームプログラミング・実習 プロジェクト実習1 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	2後 1後 1前 3前 4前 2前 3後 3後 2前 2後 2前 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平16.4)	5日
6	専	教授	タカミ トモユキ 高見 友幸 〈平成30年4月〉		工学 博士		科学の世界 基礎力学・物理学 ゲームの数学2 デジタル回路基礎 コンピュータアーキテクチャ デジタルインタフェース シミュレーションプログラミング ハードウェアプログラミング スクリプトプログラミング演習2 プロジェクト実習2 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	2前 1前 2前 1後 2後 2後 2後 3後 4前 2後 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平9.4)	5日
7	専	教授	フジタ タカヒロ 藤田 高弘 〈平成30年4月〉		芸術 学士		映像制作実習 コマーシャルデザイン メディアプロデュース・実習 イベントプロデュース アクティブシンキング論・実習 社会プロジェクト実習 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	3前 3前 3後 4前 1前 3通 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平15.4)	5日
8	専	准教授	カナムラ ヒトシ 金村 仁 〈平成30年4月〉		学士 (芸術)		デザイン基礎実習 デッサンの基礎・実習□ 表現実習1 表現実習2 3D造形・実習 視覚表現論 プロジェクト実習2 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	1前 1後 2後 3後 3後 1後 2後 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平18.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
（総合情報学部デジタルゲーム学科）												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	当 年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 週当たり平均 日 数
9	専	准教授	サトウ レイカ 佐藤 礼華 〈平成30年4月〉		修士 (工学) ※		コンピュータグラフィックス基礎論 VRグラフィックス演習 シリアスゲーム論 ゲームインタフェース実験 情報産業英語 プロジェクト実習2 社会プロジェクト実習 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	1前 4前 4前 3前 2前 2後 3通 3前 3後 4通 4通	2 4 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平15.4)	5日
10	専	准教授	ナカネ ヤスユキ 中根 康之 〈平成30年4月〉		工学 学士		ゲーム学 ゲームシナリオ ゲームデザイン ゲームマネジメント ゲーム・メディア制作特論 プロジェクト実習1 社会プロジェクト実習 ゲーム制作実習 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	1前 2前 2後 3後 1後 2前 3通 3後 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平21.4)	5日
11	専	准教授	ヒロセ トシヒコ 廣瀬 俊彦 〈平成30年4月〉		学士 (芸術)		3Dグラフィックス・実習1 デッサンの基礎・実習□ デッサン実習 表現実習2 プロジェクト実習1 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	2前 1後 2前 3後 2前 3前 3後 4通 4通	2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平15.4)	5日
12	専	講師	イノウラ アヤ 稲浦 綾 〈平成30年4月〉		博士 (情報 学)		キャリアと学び 仕事と生活 ゲーム評価法・演習□ ビジネスマネジメント論 問題解決の基礎 日本語表現法・演習 コミュニケーション技法 ビジネスコミュニケーション・演習 キャリアプランニング プロジェクト実習1 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	2前 1後 2後 3前 1前 1後 2前 2後 2後 2前 3前 3後 4通 4通	1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 8 8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学 情報特任講師 (平26.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
（総合情報学部デジタルゲーム学科）												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 適 当 たり 平均 日 数
13	専	講師	スマタ サトシ 沼田 哲史 〈平成30年4月〉		博士(情報科学)		キャリア実践 インターンシップ ゲーム制作入門実習 プログラミングシステム論 オブジェクト指向プログラミング・実習 オブジェクト指向ソフトウェア開発 チーム開発技法 並列・ネットワークプログラミング・実習 先端ゲームプログラミング・実習 プロジェクト実習2 プレゼミ ゼミナール 卒業制作 卒業研究	3通 3後 1前 3前 1後 2後 2後 3後 3後 2後 4前 2後 3前 3後 4通 4通	1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 講師 (平17.4)	5日
14	兼任	教授	イシゼキ ヒデユキ 石関 秀行 〈平成30年9月〉		高等学校卒		キャラクターデザイン・実習 映像シナリオ 社会プロジェクト実習 プランニング入門・演習 コンセプトメイキング	3後 3前 3通 1後 2後	2 2 2 2 2	1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平21.4)	
15	兼任	教授	カナダ(フクシマ)ヒロシ 金田(福島) 啓稔 〈平成30年9月〉		修士(教育学)		スポーツ文化論 スポーツ実習2 スポーツ実習3 スポーツ実習4	2後 1後 3後 4前	2 1 1 1	1 1 1 1	大阪電気通信大学工学 部人間科学教育セン ター 教授 (平14.4)	
16 ①	兼任	教授	カンザキ カズオ 神崎 和男 〈平成30年9月〉		文学修士		メディアリテラシー プロジェクト入門・実習 プロジェクト実習2	1後 1後 2後	2 2 2	1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平1.4)	
16 ②	兼任	教授	ユラ ヤスト 由良 泰人 〈平成32年4月〉		短期大学卒		プロジェクト入門・実習 プロジェクト実習2 社会プロジェクト実習	1後 2後 3通	2 2 2	1 1 1	大阪成蹊大学芸術学部 デザイン学科 准教授 (平15.4)	
17 ①	兼任	教授	コモリ イッペイ 小森 一平 〈平成30年9月〉		経営学 修士		キャリアと学び 仕事と生活 ビジネスマネジメント論 キャリアプランニング	2前 1後 3前 2後	1 2 2 2	1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平19.4)	
17 ②	兼任	講師	モリタ コウジ 森田 浩司 〈平成33年4月〉		学士(情報学)		サウンドデザイン・実習 コンテンツマーケティング・演習 プロジェクト実習2 社会プロジェクト実習	1後 2前 2後 3通	2 2 2 2	1 1 1 1	大阪電気通信大学先端 マルチメディア合同研究 所 研究員 (平22.9)	
	兼任	講師	モリタ コウジ 森田 浩司 〈平成30年9月〉		学士(情報学)		サウンドデザイン・実習 コンテンツマーケティング・演習 プロジェクト実習2 社会プロジェクト実習	1後 2前 2後 3通	2 2 2 2	1 1 1 1		
18	兼任	教授	サノ マサヒコ 佐野 正彦 〈平成31年4月〉		教育学 修士		教育制度論	2前	2	1	大阪電気通信大学工学 部人間科学研究セン ター 教授 (平24.4)	
19	兼任	教授	ナガクラ トシアキ 長倉 俊明 〈平成31年9月〉		博士(工学)		高齢社会と医療福祉※	2後	0.9	1	大阪電気通信大学医療 福祉工学部医療福祉工 学 教授 (平14.4)	
20	兼任	教授	ナカサトミ(ウノ) ヒロシ 中里見(宇野) 博 〈平成30年9月〉		修士(法学)※		日本国憲法の理念と現実	1後	2	1	大阪電気通信大学工学 部人間科学研究セン ター 教授 (平28.4)	
21	兼任	教授	ハラ ヒサコ 原 久子 〈平成30年4月〉		学士(文学)		メディア芸術文化論 芸術概論 プロジェクト実習1 社会プロジェクト実習	1後 1前 2前 3通	2 2 2 2	1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平17.4)	
22	兼任	教授	ヒラヌマ ヒロマサ 平沼 博将 〈平成30年9月〉		教育学 修士		現代社会と青年の心理	1後	2	1	大阪電気通信大学工学 部人間科学研究セン ター 教授 (平19.4)	
							人間形成と教育	1後	2	1		

教 員 の 氏 名 等												
（総合情報学部デジタルゲーム学科）												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	当 年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 週当たり平均 日 数
23	兼任	教授	フジカワ(ミヤザキ) トモヒコ 藤川(宮崎) 智彦 〈平成31年9月〉		工学 博士		文字の文化と歴史	2後	2	1	大阪電気通信大学医療 福祉工学部医療福祉工 学科 教授 (平19.4)	
24	兼任	教授	ホソノ タカヨシ 細野 剛良 〈平成31年9月〉		医学 博士		今日の医療医学の課題	2後	2	1	大阪電気通信大学医療 福祉工学部医療福祉工 学科 教授 (平14.4)	
25	兼任	教授	ヤマジ アツシ 山路 敦司 〈平成31年4月〉		博士 (音楽)		表現実習1 音楽理論 ゲームミュージック・演習 社会プロジェクト実習	2後 2前 3後 3通	2 2 2 2	1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平12.4)	
26	兼任	教授	ヨシダ マサキ 吉田 正樹 〈平成31年9月〉		工学 博士		高齢社会と医療福祉※	2後	1.1	1	大阪電気通信大学医療 福祉工学部理学療法学 科 教授 (平10.4)	
27	兼任	教授	ワタナベ タカシ 渡部 隆志 〈平成30年4月〉		短期大 学卒		グラフィックデザイン・実習1 デザイン基礎実習 アドバンスデザイン・実習 UI・UXデザイン エディトリアルデザイン・演習 プロジェクト実習1	1後 1前 3前 3前 3後 2前	2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 教授 (平15.4)	
28	兼任	准教授	ウエノ マサユキ 植野 雅之 〈平成30年4月〉		工学 博士		コンピュータリテラシー メディアリテラシー オブジェクト指向プログラミング入門・実習 C++プログラミング実習2 プロジェクト実習2	1前 1後 1前 3後 2後	2 2 2 2 2	1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平12.4)	
29	兼任	准教授	オウ ショウホウ 王 少鋒 〈平成31年4月〉		博士 (社会学)		国際コミュニケーション	2前	2	1	大阪電気通信大学工学 部人間科学研究セン ター 准教授 (平12.4)	
30	兼任	准教授	クラチ ヒロユキ 倉地 宏幸 〈平成30年9月〉		学士 (芸術)		グラフィックデザイン・実習1 グラフィックデザイン実習2 Webデザイン・演習1 Webデザイン演習2 イラストレーション・実習 3D造形・実習 ゲーム開発実習□ プロジェクト実習1	1後 2前 3前 3後 3後 3前 2前	2 2 4 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平17.4)	
31	兼任	准教授	サカモト(フクオカ) トモヒコ 坂本(福岡) 知宏 〈平成30年4月〉		文学 修士 ※		哲学の世界	1前	2	1	大阪電気通信大学工学 部人間科学研究セン ター 准教授 (平18.4)	
32	兼任	准教授	ナガタ タケシ 永田 武士 〈平成30年4月〉		短期大 学卒		表現実習1 映像制作実習 2DCGアニメーション・実習1 プロジェクト実習1	2後 3前 2前 2前	2 2 2 2	1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平19.4)	
33	兼任	准教授	ヨコヤマ ヒロシ 横山 宏 〈平成30年4月〉		博士 (経営情 報学)		大学とその学び ゲームと教育 ゲームインタフェース実験 アンケート調査法基礎 テクニカルライティング プロジェクト実習1	1前 4前 3前 3前 2前 2前	1 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 准教授 (平4.4)	
34	兼任	講師	オオムラ モトマサ 大村 基将 〈平成31年9月〉		修士 (教育 学)		情報社会と情報倫理	2後	2	1	大阪電気通信大学 情報特任講師 (平27.4)	

教 員 の 氏 名 等												
（総合情報学部デジタルゲーム学科）												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 週 当 たり 平 均 数
35	兼任	講師	キシ カオリ 木子 香 〈平成30年4月〉		文学 学士		中国語1 中国語2 日本語1 日本語2 日本語3 日本語4 多文化コミュニケーション プロジェクト実習2 社会プロジェクト実習	1前 1後 1前 1後 1前 1後 1前 2後 3通	1 1 1 1 1 1 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学総合 情報学部デジタルゲー ム学科 講師 (平21.11)	
36	兼任	講師	タテモト シュウヨウ 立本 秀洋 〈平成30年4月〉		修士 (文学)		英語リーディング1 英語リーディング2 英語リーディング3 英語リーディング4 英文法セミナー	1前 1後 2前 2後 1前	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	大阪電気通信大学工学 部英語教育センター 講師 (平18.4)	
37	兼任	講師	ミナミツ ヨシヒロ 南津 佳広 〈平成30年4月〉		修士 (学術)		英語リーディング1 英語リーディング2 英語スキルアップセミナー1 英語コミュニケーション3	1前 1後 3前 3前	1 1 1 1	1 1 1 1	大阪電気通信大学工学 部英語教育センター 准教授 (平29.4)	
38	兼任	講師	ムラキ ユウヤ 村木 有也 〈平成30年4月〉		修士 (体育 学)※		スポーツ実習1	1前	1	1	大阪電気通信大学工学 部人間科学研究セン ター 講師 (平22.4)	
39	兼任	講師	アズマ(ゴトウ) マリコ 東(後藤) 眞理子 〈平成32年4月〉		TESOL 修 士		英語スキルアップセミナー1 英語スキルアップセミナー2	3前 3後	1 1	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平12.4)	
40	兼任	講師	ウオノ マサコ 魚野 昌子 〈平成30年4月〉		文学 修 士※		基礎英語1 基礎英語2 英語コミュニケーション4	1前 1後 3後	1 1 1	1 1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平23.4)	
41	兼任	講師	オオシマ トモヒト 大島 誠人 〈平成30年9月〉		博士 (理学)		基礎天文学	1後	2	1	兵庫県立大学西はりま 天文台 研究員 (平27.4)	
42	兼任	講師	オオタニ ムネヒロ 大谷 宗啓 〈平成30年4月〉		修士(教 育学)		発達心理学	1前	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平22.9)	
43	兼任	講師	オオハシ マサヒロ 大橋 雅央 〈平成31年9月〉		修士(政 策科学)		2DCGアニメーション実習2	2後	2	1	京都精華大学マンガ学 部アニメーション学科 講師 (平26.4)	
44	兼任	講師	オカダ コウイチ 岡田 広一 〈平成30年4月〉		文学 修 士		基礎英語1 基礎英語2	1前 1後	1 1	1 1	関西外国語大学短期大 学部 准教授 (昭62.4)	
45	兼任	講師	カサギ カズマ 笠木 和磨 〈平成32年9月〉		専門学 校卒		データベース概念・演習	3後	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平27.9)	
46	兼任	講師	カトウ トモヤ 加藤 智也 〈平成30年4月〉		博士 (文学)		ドイツ語1 ドイツ語2	1前 1後	1 1	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平14.5)	
47	兼任	講師	キタマリ ケンタロウ 北泊 謙太郎 〈平成31年9月〉		修士 (文学) ※		日本の近代史を探究する	2後	2	1	大阪大学大学院文学研 究科 助教 (平13.4)	
48	兼任	講師	キタナカ ユウキ 北中 佑樹 〈平成32年4月〉		修士 (情報工 学)		ゲームインタフェース実験	3前	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平25.4)	
49	兼任	講師	キムラ ユウジ 木村 祐治 〈平成30年9月〉		修士(法 学)※		政治のしくみを探究する	1後	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平26.9)	
50	兼任	講師	キン マサヨシ 金 昌吉 〈平成30年4月〉		文学 博 士		中国語1 中国語2	1前 1後	1 1	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平28.4)	

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学部デジタルゲーム学科)												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 適 当 たり 平均 日 数
51	兼任	講師	クワバラ ケイジ 桑原 啓二 <平成30年4月>		修士 (比較 文学) ※		基礎英語 1 基礎英語 2	1前 1後	1 1	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平26.4)	
52	兼任	講師	シン コウゲツ 申 幸月 <平成31年9月>		文学 修士※		英語コミュニケーション1	2前	1	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平29.4)	
53	兼任	講師	タガワ トモコ 田川 とも子 <平成33年4月>		文学 修士		コスチュームデザイン	4前	2	1	神戸女学院大学 非常勤講師 (平成12.4)	
54	兼任	講師	タナカ キクオ 田中 規久雄 <平成30年9月>		修士(法 学) ※		知的所有権	1後	2	1	大阪大学大学院法学研 究科准教授 (平9.4)	
55	兼任	講師	タナカ ケンジ 田中 健司 <平成31年9月>		修士 (メ ディア 表現)		メディアアート・演習 プロジェクト実習2	3後 2後	2 2	1 1	田中健司事務所 アーティスト (平24.4)	
56	兼任	講師	タムラ ヒロアキ 田村 弘昭 <平成31年4月>		工学 修士		C++プログラミング・実習1 インタラクションプログラミング プロジェクト実習1 プロジェクト実習2	2前 3前 2前 2後	2 2 2 2	1 1 1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平27.9)	
57	兼任	講師	チムラ トシヤ 地村 俊也 <平成32年4月>		修士 (情報 学)		社会プロジェクト実習	3通	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平27.4)	
58	兼任	講師	テラモト イクミ 寺本 郁美 <平成32年9月>		修士(情 報学)		モーションプログラミング演習	3後	4	1	株式会社デジタル・メ ディア・ラボ (平25.9)	
59	兼任	講師	トミダ ナルミ 富田 成美 <平成30年9月>		修士 (文学) ※		文学の世界	1後	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平15.9)	
60	兼任	講師	トリ カズシゲ 鳥 和成 <平成30年9月>		修士 (政策 科学)		スポーツ実習2	1後	1	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平18.9)	
61	兼任	講師	ナイトウ タカオ 内藤 貴夫 <平成32年9月>		修士 (文学) ※		英語スキルアップセミナー2	3後	1	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平28.4)	
62	兼任	講師	ナカウチ ケイタ 中内 啓太 <平成30年9月>		修士 (文学) ※		基礎英語 2	1後	1	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平24.4)	
63	兼任	講師	ニシダ ケンジ 西田 憲司 <平成30年4月>		専門学 校卒		スクリプトプログラミング入門・実習 Webプログラミング・実習	1前 4前	2 2	1 1	株式会社亀 代表取締役 (平16.2)	
64	兼任	講師	ノダ ユキコ 野田 由貴子 <平成31年4月>		学士 (情報 学)		プロジェクト実習1	2前	1	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平26.9)	
65	兼任	講師	ハラダ ヤスヤ 原田 靖也 <平成31年4月>		修士 (文学) ※		英語リーディング3 英語コミュニケーション1 英語コミュニケーション2	2前 2前 2後	1 1 1	1 1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平24.4)	
66	兼任	講師	ヒサノ タカユキ 久野 峻幸 <平成31年4月>		修士(学 校教育 学)※		健康・スポーツ科学論	2前	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平28.4)	
67	兼任	講師	ヒライ カツナオ 平井 克尚 <平成30年4月>		博士(人 間環境 学)		基礎英語 1	1前	1	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平28.4)	
68	兼任	講師	ヒラタ カオリ 枚田 香 <平成30年4月>		修士 (人文科 学)		ゲームの心理学 社会学概論 プロジェクト実習2	1前 2前 2後	2 2 2	1 1 1	株式会社リマインド 代 表取締役 (平18.9)	
69	兼任	講師	ヒロタ ノリコ 廣田 典子 <平成30年4月>		博士 (文学)		英語リーディング1 英語リーディング2	1前 1後	1 1	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平成23.4)	

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学部デジタルゲーム学科)												
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 〈就任(予定)年月〉	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る大 学等の職務に 従 事 する 週当たり平均 日 数
70	兼任	講師	フクイ マサノリ 福井 昌則 〈平成31年9月〉		学士 (理学)		確率・統計入門	2後	2	1	EM Software 代表 (平26.4)	
71	兼任	講師	マキノ ヤスノリ 牧野 泰典 〈平成30年4月〉		博士(社 会学)		経済学の世界	1前	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平22.4)	
72	兼任	講師	マシモ ヨシカズ 眞下 義和 〈平成31年4月〉		学士 (芸術)		映像制作基礎演習	2前	2	1	大阪電気通信大学先端 マルチメディア合同研究 所 研究員 (平18.9)	
73	兼任	講師	マスダ ジュンイチ 増田 純一 〈平成30年4月〉		修士(人 文学) ※		英語スキルアップセミナー2 基礎英語1 基礎英語2	3後 1前 1後	1 1 1	1 1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平21.4)	
74	兼任	講師	マツウラ ヨシコ 松浦 芳子 〈平成31年9月〉		博士(比 較文学)		英語リーディング4 英語スキルアップセミナー1 英語コミュニケーション2	2後 3前 2後	1 1 1	1 1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平27.4)	
75	兼任	講師	マツモト ケンジ 松本 賢次 〈平成30年4月〉		修士(ス ポーツ科 学)		スポーツ実習1 スポーツ実習2	1前 1後	1 1	1 1	株式会社ITC 韋テニス センター ITCうつぼテ ニススクール コーチ(平26.4)	
76	兼任	講師	マツイ ヒロコ 松井 浩子 〈平成31年9月〉		短期大 学卒		3Dグラフィックス実習2 3DCGアニメーション・実習1	2後 2後	2 2	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平23.4)	
77	兼任	講師	ヨコタ カズヤ 横田 一哉 〈平成30年4月〉		文学 修士※		ドイツ語1 ドイツ語2	1前 1後	1 1	1 1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (平6.4)	
78	兼任	講師	ヨシハラ コウイチ 吉原 浩一 〈平成31年9月〉		経済学 学士		知的財産権入門 知的所有権	2後 1後	2 2	1 1	東京コンテンツプロ デューサーズ・ラボ株式 会社代表取締役 (平22.4)	
79	兼任	講師	ヨシムラ キクコ 吉村 菊子 〈平成30年4月〉		博士 (薬学)		基礎生物学	1前	2	1	株式会社真上 まかみ 薬局 薬剤師 (平22.4)	

(注)

- 1 教員の数に応じ、適宜枠を増やして記入すること。
- 2 私立の大学若しくは高等専門学校に於ける学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合又は大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 3 「申請に係る学部等に従事する週当たりの平均日数」の欄は、専任教員のみ記載すること。

専任教員の年齢構成・学位保有状況										
職 位	学 位	29歳以下	30～39歳	40～49歳	50～59歳	60～64歳	65～69歳	70歳以上	合 計	備 考
教 授	博 士	人	人	人	1人	2人	1人	人	4人	
	修 士	人	人	人	1人	1人	人	人	2人	
	学 士	人	人	人	人	1人	人	人	1人	
	短期大士学	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
准教授	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	修 士	人	人	人	人	1人	人	人	1人	
	学 士	人	人	人	3人	人	人	人	3人	
	短期大士学	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
講 師	博 士	人	人	2人	人	人	人	人	2人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	短期大士学	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
助 教	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	短期大士学	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
合 計	博 士	人	人	2人	1人	2人	1人	人	6人	
	修 士	人	人	人	1人	2人	人	人	3人	
	学 士	人	人	人	3人	1人	人	人	4人	
	短期大士学	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	

(注)

- 1 この書類は、申請又は届出に係る学部等ごとに作成すること。
- 2 この書類は、専任教員についてのみ、作成すること。
- 3 この書類は、申請又は届出に係る学部等の開設後、当該学部等の修業年限に相当する期間が満了する年度（以下「完成年度」という。）における状況を記載すること。
- 4 専門職大学院の課程を修了した者に対し授与された学位については、「その他」の欄にその数を記載し、「備考」の欄に、具体的な学位名称を付記すること。