

基本計画書

基本計画									
事項	記入欄						備考		
計画の区分	研究科の専攻の設置								
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ダイガクイン 大阪電気通信大学大学院 (Osaka Electro-Communication University Graduate School)								
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	本学大学院は、学術の理論及び応用を教授研究し、その深奥を究めて、文化の進展に寄与することを目的とする。								
新設学部等の目的	映像、メディア分野等多方面に総合的に展開しうる情報技術の基礎及び応用を教授研究するとともに情報化技術及びコンテンツ制作力をもって、生活文化の向上に寄与できる専門的な人材を養成する。								
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	取容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地	【基礎となる学部】 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
	総合情報学研究科 (Graduate School of Information Science and Arts)	年	人	年次人	人		年月 第 年次	大阪府四條畷市清滝 1130-70	
	総合情報学専攻博士前期課程 (Division of Information Science and Arts Master's Degree Program)	2	30	-	60	修士(情報学)	2020年4月 第1年次		
	総合情報学専攻博士後期課程 (Division of Information Science and Arts Doctoral Degree Program)	3	5	-	15	博士(情報学)	2020年4月 第1年次		
	計		35	-	75				
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>大阪電気通信大学大学院 工学研究科 工学専攻(M) (70) (2019年4月届出) 工学専攻(D) (12) (2019年4月届出)</p> <p>工学研究科 先端理工学専攻(M) (廃止) (△15) 先端理工学専攻(D) (廃止) (△3) 電子通信工学専攻(M) (廃止) (△20) 電子通信工学専攻(D) (廃止) (△3) 制御機械工学専攻(M) (廃止) (△30) 制御機械工学専攻(D) (廃止) (△5) 情報工学専攻(M) (廃止) (△35) 情報工学専攻(D) (廃止) (△5) ※2020年4月学生募集停止</p> <p>総合情報学研究科 デジタルアート・アニメーション学専攻(M) (廃止) (△10) デジタルゲーム学専攻(M) (廃止) (△10) コンピュータサイエンス専攻(M) (廃止) (△10) コンピュータサイエンス専攻(D) (廃止) (△5) ※2020年4月学生募集停止</p> <p>2020年4月名称変更 大阪電気通信大学 医療福祉工学部→医療健康科学部 医療福祉工学科→医療科学科</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			
		講義	演習	実験・実習	計				
	総合情報学専攻博士前期課程	34科目	8科目	8科目	50科目	30単位			
総合情報学専攻博士後期課程	0科目	1科目	0科目	1科目	12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	
			教授	准教授	講師	助教	計	助手	人
新 設 分	総合情報学研究科		17	10	1	0	28	0	2
	総合情報学専攻博士前期課程		(18)	(11)	(1)	(0)	(30)	(0)	(2)
	総合情報学研究科		17	10	1	0	28	0	0
	総合情報学専攻博士後期課程		(18)	(11)	(1)	(0)	(30)	(0)	(0)
	工学研究科		35	18	2	0	55	0	1
	工学専攻博士前期課程		(42)	(20)	(2)	(0)	(64)	(0)	(1)
	工学研究科		35	18	2	0	55	0	0
	工学専攻博士後期課程		(42)	(20)	(2)	(0)	(64)	(0)	(0)
	計		52	28	3	0	83	0	3
			(60)	(31)	(3)	(0)	(94)	(0)	(3)
既 設 分	医療福祉工学研究科		9	6	0	0	15	0	1
	医療福祉工学専攻博士前期課程		(13)	(6)	(0)	(0)	(19)	(0)	(1)
	医療福祉工学研究科		9	6	0	0	15	0	0
	医療福祉工学専攻博士後期課程		(13)	(6)	(0)	(0)	(19)	(0)	(0)
	計		9	6	0	0	15	0	1
		(13)	(6)	(0)	(0)	(19)	(0)	(1)	
合 計		61	34	3	0	98	0	4	
		(73)	(37)	(3)	(0)	(113)	(0)	(4)	
教員以外の職員の概要	職 種		専 任		兼 任		計		
	事 務 職 員		90人		34人		124人		
			(90)		(34)		(124)		
	技 術 職 員		18		2		20		
			(18)		(2)		(20)		
	図 書 館 専 門 職 員		2		0		2		
		(2)		(0)		(2)			
そ の 他 の 職 員		0		0		0			
		(0)		(0)		(0)			
計		110		36		146			
		(110)		(36)		(146)			
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				
	87,584.13㎡ (87,830.07㎡)	0.00㎡ (0.00㎡)	0.00㎡ (0.00㎡)		87,584.13㎡ (87,830.07㎡)				
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				
	69室	9室	120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					
		総合情報学研究科 総合情報学専攻		30 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〕 種	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点		
	総合情報学研究科	285,982 [59,283]	3,710 [3,112]	2,142 [2,091]	7,680	7,674	45		
	総合情報学専攻	(285,952 [59,273])	(3,705 [3,107])	(2,137 [2,086])	(7,676)	(7,631)	(45)		
計	285,982 [59,283] (285,952 [59,273])	3,710 [3,112] (3,705 [3,107])	2,142 [2,091] (2,137 [2,086])	7,680 (7,676)	7,674 (7,631)	45 (45)			
図書館	面積	閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数					
	3,093.58㎡	426		335,800		大学全体			
体育館	面積	体育館以外のスポーツ施設の概要							
	3,253.10㎡	テニスコート5面		トレーニングルーム					

2019年4月
届出済み

2019年4月
届出済み

大学全体

学部単位での特定不能なため、
大学全体の数

大学全体

経費の積り 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。 上段は博士前期課程、後段は博士後期課程。			
		教員1人当り研究費等		177千円	185千円	185千円	185千円	185千円		— 千円		
		共同研究費等		0千円	0千円	0千円	0千円	0千円		— 千円		
		図書購入費	1,100千円	1,107千円	1,114千円	1,114千円	1,114千円	1,114千円		— 千円		
	設備購入費	1,820千円	1,832千円	1,844千円	1,845千円	1,845千円	1,845千円	— 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	
	1,150千円		1,050千円		— 千円		— 千円		— 千円		— 千円	
	1,150千円		1,050千円		1,050千円		— 千円		— 千円		— 千円	
学生納付金以外の維持方法の概要			手数料, 補助金, 受取利息・配当金									
既設大学の状況	大学の名称	大阪電気通信大学										
	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			
工学部	工学部	年	人	年次人	人		倍		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)	1.07	1961年度				
	電子機械工学科	4	80	—	320	学士(工学)	1.09	1965年度				
	機械工学科	4	90	—	360	学士(工学)	1.06	1975年度				
	基礎理工学科	4	60	—	240	学士(工学)	1.10	2007年度				
	環境科学科	4	90	—	360	学士(工学)	1.00	2011年度				
	建築学科	4	80	—	160	学士(工学)	1.14	2018年度				
	情報通信工学部						1.06		大阪府寝屋川市初町18番8号			
	情報工学科	4	160	—	640	学士(情報工学)	1.06	2005年度				
	通信工学科	4	80	—	320	学士(工学)	1.08	2005年度				
	医療福祉工学部						1.06		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)	1.03	2004年度				
	理学療法学科	4	40	—	160	学士(理学療法)	1.06	2006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)	1.08	2008年度				
総合情報学部						1.07		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)	—	2000年度	※2015年度より学生募集停止				
デジタルゲーム学科	4	—	—	—	学士(情報学)	—	2003年度	※2018年度より学生募集停止				
デジタルゲーム学科	4	140	第3年次5	280	学士(情報学)	1.04	2018年度					
ゲーム&メディア学科	4	110	—	220	学士(情報学)	1.01	2018年度					
情報学科	4	90	—	360	学士(情報学)	1.16	2005年度					
金融経済学部								大阪府寝屋川市早子町12-16				
資産運用学科	4	—	—	—	学士(ファイナンス)	—	2009年度	※2018年度より学生募集停止				

既設	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)	0.44	1992 年度		
	電子通信工学専攻	3	3	—	9	博 士 (工 学)	0.00	2006 年度		
	制御機械工学専攻	3	5	—	15	博 士 (工 学)	0.13	1992 年度		
大	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)	0.73	1990 年度		
	電子通信工学専攻	2	20	—	40	修 士 (工 学)	0.37	2006 年度		
	制御機械工学専攻	2	30	—	60	修 士 (工 学)	0.61	1990 年度		
学	情報工学専攻	3	5	—	15	博 士 (工 学)	0.00	1992 年度		
	工学研究科 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)	0.20	2007 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
の	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)	0.30	2004 年度		
	デジタルゲーム学専攻	2	10	—	20	修 士 (情報学)	0.75	2005 年度		
	コンピュータ サイエンス専攻	2	10	—	20	修 士 (情報学)	1.15	2006 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
状	医療福祉工学専攻	3	5	—	15	博 士 (工 学)	0.33	2007 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
況	医療福祉工学専攻	2	10	—	20	修 士 (工 学)	1.10	2005 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に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																
(総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程)																
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			
全コース共通科目	特別研究1	1前	2				○		17	7	1					
	特別研究2	1後	2				○		17	7	1					
	特別研究3	2前	2				○		17	7	1					
	特別研究4	2後	2				○		17	7	1					
	ゼミナール1	1前	1					○	17	10	1					
	ゼミナール2	1後	1					○	17	10	1					
	ゼミナール3	2前	1					○	17	10	1					
	ゼミナール4	2後	1					○	17	10	1					
小計(8科目)	—	—	12	0	0	—	—	17	10	1	0	0				
コース専門科目	デジタルアート・アニメーション分野	比較映像特論	1後		2		○								兼1	隔年
		サウンドデザイン特論	1前		2		○		1							隔年
		クリエイティブマネジメント特論	1後		2		○		1							隔年
		イメージビジュアルライゼーション特論	1前		2		○		1							隔年
		ビジュアルデザイン特論	1後		2		○			1						隔年
		ミクストメディアアート特論	1前		2		○			1						隔年
		ハイブリッドアニメーション特論	1前		2		○			1						隔年
		キャラクターコミュニケーション特論	1後		2		○		1							隔年
		映像文化特論	1後		2		○									兼1
	情報分野	エンターテインメント工学特論	1後		2		○			1						隔年
		アートマネジメント特論	1前		2		○		1							隔年
		マーケティング特論	1前		2		○		1							隔年
小計(12科目)	—	0	24	0	—	—	—	5	4	0	0	0	兼2			
デジタルゲーム学コース	情報分野	情報アーキテクチャ特論	1前		2		○		1						隔年	
		ソフトウェア構成学特論	1後		2		○		1						隔年	
		教育ゲーム特論	1後		2		○		1						隔年	
		プログラミング環境特論	1前		2		○			1					隔年	
		問題解決特論	1後		2		○		1						隔年	
		スクリプトプログラミング特論	1前		2		○		1						隔年	
		デジタルメディアデザイン特論	1前		2		○		1						隔年	
	芸術分野	デジタルゲーム特論	1前		2		○			1					隔年	
		ゲーム・グラフィックス特論	1後		2		○			1					隔年	
		情報デザイン特論	1後		2		○		1						隔年	
		ゲームアート特論	1前		2		○			1					隔年	
	ブランニング・プロデュース特論	1後		2		○		1						隔年		
	コース共通分野	デジタルゲーム学研究	1前		2		○		6	3	1				オムニバス・共同(一部)	
		プレゼンテーション実習1	1前		1			○	6	3	1				集中・共同	
		プレゼンテーション実習2	1後		1			○	6	3	1				集中・共同	
プレゼンテーション実習3		2前		1			○	6	3	1				集中・共同		
プレゼンテーション実習4	2後		1			○	6	3	1				集中・共同			
小計(17科目)	—	0	30	0	—	—	—	6	3	1	0	0				

教育課程等の概要															
（総合情報学専攻 総合情報学専攻 博士前期課程）															
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		
コース専門科目	学情分野	情報理論特論	1後	2		○			1						隔年
		アルゴリズム特論	1後	2		○			1						隔年
	タコン分野	オペレーティングシステム特論	1前	2		○			1						隔年
		計算機援用工学特論	1後	2		○			1						隔年
		情報ネットワーク特論	1後	2		○				1					隔年
	メデ分野	コンピュータグラフィックス応用工学	1後	2		○				1					隔年
		バーチャルリアリティ特論	1前	2		○			1						隔年
		ロボティクス特論	1前	2		○			1						隔年
		コンピュータビジョン特論	1後	2		○				1					隔年
	コース共通分野	コンピュータサイエンス演習1	1前	2			○		6	3					オムニバス ・共同 オムニバス ・共同 オムニバス ・共同 オムニバス ・共同
		コンピュータサイエンス演習2	1後	2			○		6	3					
		コンピュータサイエンス演習3	2前	2			○		6	3					
		コンピュータサイエンス演習4	2後	2			○		6	3					
小計（13科目）		—	0	26	0	—		6	3	0	0	0			
合計（50科目）			—	12	80	0	—	17	10	1	0	0	兼2		
学位又は称号		修士（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									
<デジタルアート・アニメーション学コース> ・必修科目…12単位 ・選択科目…18単位以上 <デジタルゲーム学コース> ・必修科目…12単位 ・選択科目…自コースのコース共通分野から4単位を含む18単位以上 <コンピュータサイエンスコース> ・必修科目…12単位 ・選択科目…自コースのコース共通分野の8単位を含む18単位以上 <全コース共通> ・合計…30単位以上 他コース及び他研究科の科目8単位以内を選択科目に充当可 履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする 本学大学院に2年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、当該研究科の目的に応じ、修士の学位論文又は特定の課題についての研究及び制作活動の成果の審査並びに最終試験に合格すること。 ただし、優れた研究業績を上げた者については、在学期間を1年以上とすることができる。						1学年の学期区分		2期							
						1学期の授業期間		15週							
						1時限の授業時間		90分							

（注）

- 1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校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。

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士後期課程)																	
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				
専 門 科 目	総合情報学特殊研究	1～3通	12					○				7					
小計（1科目）		—	12	0	0	—			7	0	0	0	0				
合計（1科目）		—	12	0	0	—			7	0	0	0	0				
学位又は称号		博士（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									
<p>・必修科目…12単位</p> <p>本学大学院に5年(博士前期課程を修了した者)にあつては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査及び最終試験に合格すること。</p> <p>ただし、在学期間に関しては、優れた研究業績を上げた者については、本学大学院に3年(博士前期課程に2年以上在学し、当該課程を修了した者)にあつては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学すれば足りるものとする。</p> <p>修士の学位若しくは専門職学位を有する者又は、学校教育法施行規則第156条の規定により大学院への入学資格に関し修士の学位を有する者と同以上の学力があると認められた者が、本学大学院に入学した場合の修了要件は、博士後期課程に3年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査及び最終試験に合格することとする。</p> <p>ただし、優れた研究業績を上げた者については、1年以上在学すれば足りるものとする。</p>								1 学年の学期区分				2期					
								1 学期の授業期間				15週					
								1 時限の授業時間				90分					

(注)

- 1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校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。

教 育 課 程 等 の 概 要															
(総合情報学研究科 デジタルアート・アニメーション学専攻 修士課程)															
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		
芸術	比較映像特論	1後		2		○									兼1 隔年
	情報音響芸術表現特論	1後		2		○			1						隔年
	イメージビジュアルイゼーション特論	1前		2		○			1						隔年
	ビジュアルデザイン特論	1後		2		○				1					隔年
	ハイブリッドアニメーション特論	1前		2		○				1					隔年
	キャラクターコミュニケーション特論	1前		2		○			1						隔年
	写真文化特論	1後		2		○									2019年未開講
	ミクストメディアアート特論	1前		2		○				1					隔年
	マインドデザイン特論	1後		2		○			1						隔年
	映像文化特論	1前		2		○									兼1 隔年
小計 (10科目)		—	0	20	0	—			4	3	0	0	0	兼2	
情報	エンターテインメント工学特論	1後		2		○				1					隔年
	アートマネジメント特論	1前		2		○			1						隔年
	マーケティング特論	1前		2		○			1						隔年
	メディアコミュニケーション特論	1後		2		○			1						隔年
	小計 (4科目)		—	0	8	0	—			3	1	0	0	0	
共通	ゼミナール1	1前	1					○	7	4					
	ゼミナール2	1後	1					○	7	4					
	ゼミナール3	2前	1					○	7	4					
	ゼミナール4	2後	1					○	7	4					
	特別研究1	1前	2				○		7	2					
	特別研究2	1後	2				○		7	2					
	特別研究3	2前	2				○		7	2					
	特別研究4	2後	2				○		7	2					
	小計 (8科目)		—	12	0	0	—			7	4	0	0	0	
合計 (22科目)		—	12	28	0	—			7	4	0	0	0	兼2	
学位又は称号			修士 (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							
・必修科目…12単位 ・選択科目…18単位以上 ・合計…30単位以上 履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする。 本学大学院に2年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、当該研究科の目的に応じ、修士の学位論文又は特定の課題についての研究及び制作活動の成果の審査並びに最終試験に合格すること。 ただし、優れた研究業績を上げた者については、在学期間を1年以上とすることができる。								1学年の学期区分			2期				
								1学期の授業期間			15週				
								1時限の授業時間			90分				

(注)

- 1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校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。

教育課程等の概要															
(総合情報学研究科 デジタルゲーム学専攻 修士課程)															
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		
情報	情報ハードウェア特論	1後		2		○			1						隔年
	情報アーキテクチャ特論	1前		2		○			1						隔年
	ソフトウェア構成学特論	1後		2		○			1						隔年
	教育ゲーム特論	1後		2		○				1					隔年
	プログラミング環境特論	1前		2		○					1				隔年
	問題解決特論	1後		2		○				1					隔年
	アニメーションプログラミング特論	1前		2		○			1						隔年
	デジタルメディアデザイン特論	1前		2		○			1						隔年
	小計（8科目）	—	0	16	0	—	—	—	4	1	1	0	0		
芸術	デジタルゲーム特論	1前		2		○				1					隔年
	ゲーム・グラフィックス特論	1後		2		○				1					隔年
	ビジュアルデザイン特論	1後		2		○			1						隔年
	ゲームアート特論	1前		2		○				1					隔年
	プランニング・プロデュース特論	1後		2		○			1						隔年
小計（5科目）	—	0	10	0	—	—	—	2	3	0	0	0			
共通	デジタルゲーム学研究	1前	2			○			6	4	1				オムニバス・共同（一部）
	プレゼンテーション実習1	1前	1					○	6	4	1				集中・共同
	プレゼンテーション実習2	1後	1					○	6	4	1				集中・共同
	プレゼンテーション実習3	2前	1					○	6	4	1				集中・共同
	プレゼンテーション実習4	2後	1					○	6	4	1				集中・共同
	ゼミナール1	1前	1					○	6	4	1				
	ゼミナール2	1後	1					○	6	4	1				
	ゼミナール3	2前	1					○	6	4	1				
	ゼミナール4	2後	1					○	6	4	1				
	特別研究1	1前	2					○	6	2	1				
	特別研究2	1後	2					○	6	2	1				
	特別研究3	2前	2					○	6	2	1				
	特別研究4	2後	2					○	6	2	1				
小計（13科目）	—	14	4	0	—	—	—	6	4	1	0	0			
合計（26科目）		—	14	30	0	—	—	—	6	4	1	0	0		
学位又は称号			修士（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									
・必修科目…14単位 ・プレゼンテーション実習1から4の中から2単位 ・選択科目…14単位以上 ・合計…30単位以上 履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする 本学大学院に2年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、当該研究科の目的に応じ、修士の学位論文又は特定の課題についての研究及び制作活動の成果の審査並びに最終試験に合格すること。 ただし、優れた研究業績を上げた者については、在学期間を1年以上とすることができる。						1学年の学期区分			2期						
						1学期の授業期間			15週						
						1時限の授業時間			90分						

(注)

- 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。
- 私立の大学若しくは高等専門学校等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。
- 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。
- 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。

教育課程等の概要															
（総合情報学研究科 コンピュータサイエンス専攻 博士前期課程）															
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		
情報科学	情報理論特論	1後		2		○			1						隔年
	アルゴリズム特論	1後		2		○			1						隔年
	小計（2科目）	—	0	4	0	—			2	0	0	0	0		
コンピュータメタタシ	オペレーティングシステム特論	1前		2		○			1						隔年
	計算機援用工学特論	1前		2		○			1						隔年
	情報ネットワーク特論	1後		2		○				1					隔年
	小計（3科目）	—	0	6	0	—			2	1	0	0	0		
メディアムアシステ	コンピュータグラフィックス応用工学	1後		2		○				1					隔年
	バーチャルリアリティ特論	1前		2		○			1						隔年
	ロボティクス特論	1前		2		○			1						隔年
	コンピュータビジョン特論	1後		2		○				1					隔年
	小計（4科目）	—	0	8	0	—			2	2	0	0	0		
共通	コンピュータサイエンス演習1	1前	2				○		6	3					オムニバス・共同
	コンピュータサイエンス演習2	1後	2				○		6	3					オムニバス・共同
	コンピュータサイエンス演習3	2前	2				○		6	3					オムニバス・共同
	コンピュータサイエンス演習4	2後	2				○		6	3					オムニバス・共同
	ゼミナール1	1前	1					○	6	3					
	ゼミナール2	1後	1					○	6	3					
	ゼミナール3	2前	1					○	6	3					
	ゼミナール4	2後	1					○	6	3					
	特別研究1	1前	2				○		6	3					
	特別研究2	1後	2				○		6	3					
	特別研究3	2前	2				○		6	3					
	特別研究4	2後	2				○		6	3					
	小計（12科目）	—	20	0	0	—			6	3	0	0	0		
合計（21科目）			—	20	18	0	—		6	3	0	0	0		
学位又は称号		修士（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								
・必修科目…20単位 ・選択科目…10単位以上 ・合計…30単位以上 履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする 本学大学院に2年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえで、当該研究科の目的に応じ、修士の学位論文又は特定の課題についての研究及び制作活動の成果の審査並びに最終試験に合格すること。ただし、優れた研究業績を上げた者については、在学期間を1年以上とすることができる。							1 学年の学期区分		2期						
							1 学期の授業期間		15週						
							1 時限の授業時間		90分						

（注）

- 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。
- 私立の大学若しくは高等専門学校等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。
- 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。
- 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。

教 育 課 程 等 の 概 要															
(総合情報学研究科 コンピュータサイエンス専攻 博士後期課程)															
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		
専 門 科 目	コンピュータ基礎学特殊研究	1～3通		12				○			5	1			
	メディア情報学特殊研究	1～3通		12				○			10	7			
	ゲーム・エンターテインメント情報学 特殊研究	1～3通		12				○			3	3	1		
小計(3科目)		—	0	36	0			—			18	11	1	0	0
合計(3科目)		—	0	36	0			—			18	11	1	0	0
学位又は称号		博士(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								
<p>・必修科目…12単位</p> <p>本学大学院に5年(博士前期課程を修了した者)にあっては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査及び最終試験に合格すること。</p> <p>ただし、在学期間に関しては、優れた研究業績を上げた者については、本学大学院に3年(博士前期課程に2年以上在学し、当該課程を修了した者)にあっては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学すれば足りるものとする。</p> <p>修士の学位若しくは専門職学位を有する者又は、学校教育法施行規則第156条の規定により大学院への入学資格に関し修士の学位を有する者と同程度以上の学力があると認められた者が、本学大学院に入学した場合の修了要件は、博士後期課程に3年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査及び最終試験に合格することとする。</p> <p>ただし、優れた研究業績を上げた者については、1年以上在学すれば足りるものとする。</p>							1学年の学期区分		2期						
							1学期の授業期間		15週						
							1時限の授業時間		90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等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。

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	人間の探求	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	
	文化の社会の理 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	情報社会と情報倫理	2後	2		○								兼1	
		科学の世界	2前	2		○								兼1	
		数理の世界	2後	2		○								兼2	
	小計 (14科目)		—	0	28	0	—	—	—	0	0	0	0	0	兼15
外国語群	英語	基礎英語1	1前	1				○						兼6	
		基礎英語2	1後	1				○						兼6	
		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3	
		英語リーディング4	2後	1				○						兼3	
		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3	
		英語コミュニケーション2	2後	1				○						兼3	
		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・後	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1		
	ドイツ語2	1後	1				○						兼1		
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22	—
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3	
		スポーツ実習2	1後	1				○						兼3	
		スポーツ実習3	3前・後	1				○						兼1	
		スポーツ実習4	4前・後	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	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				○						兼1	
	学部の特 色	仕事と生活	1後	2			○							兼1	
		コンピュータリテラシー	1前	2			○							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	—	—	—	0	0	2	0	0	兼10	オムニバス

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

専門科目	情報工学	データベース概論・演習	3後	2		○							兼1	※講義	
		情報セキュリティ	3後	2		○		1							
		形式システム・計算論	3後	2		○		1							
		プログラミング手法と言語	3後	2		○		1							
	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	1前	2			○	1						兼1	※講義
		スクリプトプログラミング入門・実習	1前	2			○							兼1	※講義
		オブジェクト指向プログラミング・実習	1後	2			○		1					兼1	※講義
		アルゴリズム基礎論	1後	2			○	1		1					
		スクリプトプログラミング演習1	2前	2			○			1					
		データ構造とアルゴリズム	2前	2			○	1							
		オブジェクト指向ソフトウェア開発	2後	2			○			1					
		3Dゲームプログラミング・実習	2後	2			○	1							※講義
		チーム開発技法	2後	2			○			1					
		ゲーム開発実習	3前	2			○								
		インタラクティブプログラミング	3前	2			○							兼1	兼1
		C++プログラミング実習2	3後	2			○							兼1	兼1
		並列・ネットワークプログラミング・実習	3後	2			○				1				※講義
	ハードウェアプログラミング	3後	2			○		1							
	Webプログラミング・実習	4前	2			○							兼1	※講義	
	スクリプトプログラミング演習2	4前	2			○		1							
	先端ゲームプログラミング・実習	4前	2			○				1				※講義	
サウンド	サウンドデザイン・実習	1後	2			○							兼1	※講義	
	音楽理論	2前	2			○							兼1	兼1	
	ゲームミュージック・演習	3後	2			○							兼1	※講義	
プロデュース	ブランニング入門・演習	1後	2			○							兼1	※講義	
	コンテンツマーケティング・演習	2前	2			○							兼1	※講義	
	コンセプトメイキング	2後	2			○							兼1	兼1	
	コンテンツマネジメント・演習	2後	2			○		1					兼1	※講義	
	アンケート調査法基礎	3前	2			○					1			兼1	
	ビジネスマネジメント論	3前	2			○					1				
メディアプロデュース・実習	3後	2			○		1						※講義		
イベントプロデュース	4前	2			○		1								
アート&カルチャー	多文化コミュニケーション	1前	2			○							兼1		
	芸術概論	1前	2			○							兼1		
	視覚表現論	1後	2			○			1						
キャリア形成	アクティブシンキング論・実習	1前	2			○	2							※講義	
	問題解決の基礎	1前	2			○				1				※講義	
	日本語表現法・演習	1後	2			○				1					
	ゲーム・メディア制作特論	1後	2			○				1					
	情報産業英語	2前	2			○				1					
	コミュニケーション技法	2前	2			○					1				
	テクニカルライティング	2前	2			○				1					
ビジネスコミュニケーション・演習	2後	2			○					1			※講義		
キャリアブランニング	2後	2			○							兼1			
プロジェクト	プロジェクト入門・実習	1後	2			○	1						兼2	※講義	
	プロジェクト実習1	2前	2			○	1	3					兼9		
	プロジェクト実習2	2後	2			○	3	2	1				兼7		
	社会プロジェクト実習	3通	2			○	4	2					兼7		
その他	特別活動A	2通	2			○	1								
	特別活動B	2通	2			○	1								
	ゲーム制作実習	3後	2			○				1					
ゼミナール	プレゼミ	3前	2			○	7	4	2						
	ゼミナール	3後	2			○	7	4	2						
	卒業制作	4通	8			○	7	4	2						
	卒業研究	4通	8			○	7	4	2						
小計 (122科目)			-	26	236	0	-	7	4	2			兼39	-	
合計 (176科目)			-	29	313	0	-	7	4	2			兼70	-	
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単位を含む。) 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						

- 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等の取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。

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

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

専門科目	プロデュース	プランニング入門・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 イベントプロデュース メディアプロデュース・実習	1後 2前 2後 2後 3前 3前 3前 3後	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	※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 言葉のデッサン サブカルチャー・コミック論 ナラティブライティング・実習	1前 1前 1後 1後 2前 2前	2 2 2 2 2 2	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1	1兼 1兼 1兼 1兼 1兼 1兼	※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義 ※講義	
	メディア	メディア英語 放送システム 広報システム	2後 2後 3後	2 2 2	○ ○ ○	○ ○ ○	1 1 1	1 1 1	1兼 1兼 1兼	※講義 ※講義 ※講義	
	ライブ	アートイベント アナウンス論・演習 演劇概論 ゲーム・メディアライブ・実習	2後 2後 3前 3後	2 2 2 2	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	1 1 1 1	1 1 1 1	1兼 1兼 1兼 1兼	※講義 ※講義 ※講義 ※講義	
	キャリア形成	アクティビシンキング論・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 キャリアプランニング	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	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1	2兼 1兼 1兼 1兼 1兼 1兼 1兼 1兼 1兼	※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	1 3 2 2	2兼 7兼 9兼 7兼	※講義 ※講義 ※講義 ※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	1 1 1	1兼 1兼 1兼	※講義 ※講義 ※講義	
	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	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	5 5 5 5	4 4 4 4	2 2 2 2	1兼 1兼 1兼 1兼	※講義 ※講義 ※講義 ※講義
	小計 (107科目)	-	-	26 206 0	-	-	5 4 2	5 4 2	兼34	-	
	合計 (161科目)			-	29 283 0	-	-	5 4 2	5 4 2	兼80	-
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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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単位を含む。）各郡あわせて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		

- 1 学部等，研究科等若しくは高等専門学校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。

教育課程等の概要															
(総合情報学部情報学科)															
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	人間の探求	哲学の世界	1前		2		○								兼1
		発達心理学	1前		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
		人間形成と教育	1後		2		○								兼1
		現代社会と宗教	2後		2		○								兼1
		道徳と教育	2後		2		○								兼1
	文化の理解	歴史学の世界	1前		2		○								兼1
		日本の近代史を探究する	2後		2		○								兼1
		文学の世界	1後		2		○								兼1
		芸術の世界	1前		2		○								兼1
		国際コミュニケーション	2前		2		○								兼1
		現代社会を考える1	1前		2		○								兼5 オムニバス
		現代社会を考える2	1後		2		○								兼5 オムニバス
		異文化の理解	1後		2		○								兼1
社会の認識と人権	日本国憲法の理念と現実	2後		2		○								兼1	
	社会生活と法	2前		2		○								兼1	
	経済学の世界	1前		2		○								兼1	
	家族のくらしと社会	1後		2		○								兼1	
	企業社会と労働	2前		2		○								兼1	
	政治のしくみを探究する	1後		2		○								兼1	
総合ゼミナール	総合ゼミナール	2前・後		2		○								兼1	
小計(27科目)		—	0	54	0	—			0	0	0	0	0	兼22	—
外国語群	英語	英語1	1前		2		○								兼2
		英語2	1後		2		○								兼2
		英語3	1前		2		○								兼2
		英語4	1後		2		○								兼2
		英語5	2前		2		○								兼2
		英語6	2後		2		○								兼2
		英語7	3前		2		○								兼2
		英語8	3後		2		○								兼2
		英語総合セミナー1	2前		2		○								兼1
		英語総合セミナー2	2後		2		○								兼1
		英語総合セミナー3	3前		2		○								兼1
		英語総合セミナー4	3後		2		○								兼1
		コミュニケーション英語1	2前		2		○								兼1
		コミュニケーション英語2	2後		2		○								兼1
	コミュニケーション英語3	3前		2		○								兼1	
	コミュニケーション英語4	3後		2		○								兼1	
	基礎英文法 a	1前		2		○								兼1	
	基礎英文法 b	1後		2		○								兼1	
	ドイツ語	ドイツ語初級1	1前		2		○								兼1
		ドイツ語初級2	1後		2		○								兼1
	中国語	中国語初級1	1前		2		○								兼2
		中国語初級2	1後		2		○								兼2
	韓国語	韓国語初級1	1前		2		○								兼1
		韓国語初級2	1後		2		○								兼1
小計(24科目)		—	0	48	0	—			0	0	0	0	0	兼14	—

総合科目	健康・スポーツ群	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3		
		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	0	兼4	—	
基礎専門科目	数学	線形代数学	1前		2		○				1							
		空間幾何	1後		2		○				1							
		離散数学	1後		2		○					1						
		微積分学1	1後		2		○										兼1	
		微積分学2	2前		2		○										兼1	
		確率・統計	2前		2		○					1						
	理科	基礎化学	1前		2		○											兼1
		基礎生物学	1前		2		○											兼1
		力学	2前		2		○											兼1
		電気・電子回路	2後		2		○											兼1
	情報	論理回路	1前		2		○				1							
		情報リテラシ演習1	1前		2			○										兼1
		情報リテラシ演習2	1後		2			○										兼1
		Linux演習	2前		2			○				1						
		コンピュータと社会	1前		2		○					1						
		C++プログラミング実習1	1前	2					○		2	2						
		C++プログラミング実習2	1後	2					○		2	1						
		ウェブデザイン演習	2後		2			○										兼1
	数値解析演習	2後		2			○			1								
	ソフトウェア科学	アルゴリズムとデータ構造1	2後		2		○				1							
アルゴリズムとデータ構造2		3前		2		○				1								
プログラミング言語論		2後		2		○				1								
C++プログラミング実習3		2前		2				○		1							兼1	
C++プログラミング実習4		2後		2				○		1								
C++プログラミング応用演習1		3前		2			○				1							
C++プログラミング応用演習2		3後		2			○				1							
グループプログラミング演習		2後		2			○			1								
ソフトウェア設計論		3前		2		○											兼1	
Javaプログラミング演習		3前		2			○				1							
コンピュータ工学	オブジェクト指向設計論	4前		2		○											兼1	
	ソフトウェアとシステムの検証	3後		2		○											兼1	
	コンピュータアーキテクチャ1	1後		2		○				1								
	コンピュータアーキテクチャ2	2前		2		○				1								
	論理設計1・演習	2前		4			○			1							※講義	
	論理設計2・演習	2後		4			○			1							※講義	
	ロボティクス	2後		2		○				1								
	組み込みソフトウェア開発基礎演習	3前		2			○			1								
情報システム	組み込みソフトウェア開発演習	3後		2			○			1							兼2	
	コンピュータ計測と制御	4前		2		○											兼1	
	情報システム実験	2前	2					○		2							兼2	
	情報ネットワーク	2前		2		○					1							
	ウェブプログラミング演習	2後		2			○				1							
	オペレーティングシステム	3前		2		○				1								
	データベース	3前		2		○					1							
	並列分散システム	3後		2		○				1								
情報メディア	情報システムの構築・運用・管理	3後		2		○											兼1	
	情報セキュリティ	3前		2		○				1								
	符号理論	3後		2		○				1								
	情報ネットワーク応用演習	4前		2			○			1								
	ヒューマンコンピュータインタラクション	1後		2		○					1						兼1	
	CGデザイン演習	1後		2			○										兼1	
	CGプログラミング演習	2後		2			○				1							
	GUIデザイン演習	3後		2			○				1							
画像情報処理	3前		2		○					1								
情報メディア論	4前		2		○											兼1		
モデリング・シミュレーション手法	3後		2		○					1								
知識処理	4後		2		○											兼1		

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全 コ ー ス 共 通 科 目	特別研究1	<p>社会での協働は個々の判断と実行により達成される。また高度な専門性が要求される場では継続的探究心と問題解決力により、新たな創成に寄与できる能力が必要である。</p> <p>本科目では、研究活動を通して、高度に専門化した分野において、協調と倫理を前提とした自主的な行動力と計画力及び表現力を育成する。指導教員による専門分野に関する指導に加え、他の専門分野の教員による指導も行い、専門性・独自性を高めつつも、高い研究倫理を持って、広く社会に貢献できる研究・制作ができるように進める。</p> <p>この特別研究1では、専門分野に関する基礎知識を固め、研究・制作の位置付けを明らかにするため、目標とする分野の関連研究や先行研究、作品などに関する調査・分析を行う。各指導教員はその専門分野の立場から幅広い視野で知識や発想力が得られるように指導し、学生自身の問題設定を促す。</p> <p>(1 上善恒雄) 交通や防災、商工業などへの応用を視野に入れて、自らの研究テーマについてゼミナールでの議論を踏まえて基礎調査を進めながら研究計画を固める。</p> <p>(2 石関秀行) コミック原作/ゲームシナリオおよびディレクションほかをテーマとして扱う。コミックやゲームなどのエンターテインメント領域における様々な作品に触れ、基礎的な知識を修得する。</p> <p>(3 上田和浩) パペット-CGアニメーションほかをテーマとして扱う。アニメーション、ゲーム、メディアアート作品など、あらゆる創造的生産活動の源泉であるイメージーションを視覚化するための技術と基礎的知識の修得を目指す。</p> <p>(4 魚井宏高) ソフトウェア科学を学ぶものとして必要な離散数学、形式言語、論理、計算論といった知識について、論文を購読しつつ確実に身に付けさせる。</p> <p>(5 門林理恵子) 文化遺産のデジタルドキュメンテーションに関する技術、ガイドライン、国際標準などの調査を通じて、基本的な知識を習得させる。</p> <p>(6 北嶋暁) VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計に関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(7 鴻巣敏之) 符号理論・情報理論・情報数理論用に関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(9 高見友幸) 論文購読: Deep Learningの数学、ビッグデータ処理の数学に関する論文を読み、その概要を各自が発表する。</p> <p>(10 寺山直哉) CGを中心とした映像の企画・制作・プロデュースをテーマとして扱う。多様なCGIを活用した映像制作に関する技術や理論の修得を目指す上に、コンテンツに関わるコミュニケーション能力などを社会で正しく活用する倫理観と責任感を身に付けることを目指す。</p> <p>(11 南角茂樹) 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSに関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(12 登尾啓史) 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティに関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(13 原久子) アートマネジメント/文化政策/現代芸術/メディアアート研究をテーマとして扱う。芸術文化をひろく捉え、多角的にフィールドワーク、事例研究、文献研究を行ない、分析、考察を行う。</p> <p>(14 藤田高弘) ブランニングの活用。個人の思考によるオリジナリティの重要性と有効性を研究事例に基づいて調査・分析する。</p> <p>(15 升谷保博) ロボティクス・メカトロニクスに関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(16 山路敦司) 作曲/サウンドデザイン/ポピュラー音楽/ゲーム音楽をテーマとして扱う。音楽および音響表現を用いた様々な作品について、楽曲分析や音響解析に基づく調査と研究を行う。</p> <p>(17 渡邊郁) グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムに関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(18 渡部隆志) 制作活動の端緒として、ビジュアルコミュニケーションデザイン領域における自身の興味関心を起点に、具体的な作品として表現することに取り組む。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全 コ ー ス 共 通 科 目	特別研究 1	<p>(20 大西克彦) ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスに関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(21 金村仁) ビジュアルアート、立体造形、インスタレーションについて過去の作品を鑑賞し、分析を行い、理論に基づく作品制作の基礎を築く。</p> <p>(22 倉地宏幸) 文字、画像やイラスト、インフォグラフィックスを複合的に用いたビジュアルコミュニケーションによる情報伝達について理解し、デザイン的な方法による問題解決を思考できるようにする。</p> <p>(23 小枝正直) ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学に関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(24 佐藤礼華) シリアスゲームの開発・応用に関する理論・実施の手法を学ぶものとして必要な3DCG、VR、AR、プログラミングといった知識について、論文を購読しつつ確実に身に付けさせる。</p> <p>(27 久松潤之) Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングに関する基礎的な研究指導を行う。</p> <p>(28 廣瀬俊彦) ビジュアルアート領域におけるアナログ、デジタル作品の調査研究を行ない、先端アートの流れを把握させる。</p> <p>(30 沼田哲史) プログラミング技術に関する論文を独自にまとめ学生間で紹介し合っって比較・検討を行うことにより、現状を把握して解決すべき問題を明らかにする。</p>	
	特別研究 2	<p>社会での協働は個々の判断と実行により達成される。また高度な専門性が要求される場では継続的探究心と問題解決力により、新たな創成に寄与できる能力が必要である。</p> <p>本科目では、研究活動を通して、高度に専門化した分野において、協調と倫理を前提とした自主的な行動力と計画力及び表現力を育成する。指導教員による専門分野に関する指導に加え、他の専門分野の教員による指導も行い、専門性・独自性を高めつつも、高い研究倫理を持って、広く社会に貢献できる研究・制作ができるように進める。</p> <p>この特別研究2では、特別研究1で行った基礎調査の焦点を絞り込み、自らの研究・制作テーマを設定する。研究目標を設定し、研究計画を立て、それに基づき実験や開発、制作などを進める。各指導教員はその専門分野の経験と展望から、学生の研究・制作の目標と計画の適正な設定を支える。</p> <p>(1 上善恒雄) 工学的応用を考える上で、自治体や交通事業者などの現場の状況把握や意見収集は必須である。情報・電子系のコミュニティはもちろん、建築・土木系の研究者や現場を抱える事業者や自治体などと協同して実際の課題や制約事項を念頭に、システム開発や実証実験の基盤を固める。</p> <p>(2 石関秀行) コミック原作/ゲームシナリオおよびディレクションをテーマとして扱う。エンターテインメント作品の詳細な分析を行い、制作者の意図的な仕掛けを理解し、その上で、自らの創作活動において、その知識を活かしていく。</p> <p>(3 上田和浩) パペット-CGアニメーションほかをテーマとして扱う。制作品制作上の問題点や改善点の検証、修正を行いながら制作技術を発展させる。</p> <p>(4 魚井宏高) 最新のソフトウェア構成手法、プログラミング言語について、最新の研究結果に基づき、自ら新しい課題を見つけることを指導する。</p> <p>(5 門林理恵子) 文化遺産のデジタル記録に必要なレーザー計測技術、3次元CG、VR等の技術を外部機関との連携プロジェクトを通じて実践的に身につけさせる。</p> <p>(6 北嶋暁) VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計に関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(7 鴻巣敏之) 符号理論・情報理論・情報数理論にに関する研究目標の指導を行う。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全 コ ー ス 共 通 科 目	特別研究2	<p>(9 高見友幸) 論文購読: インタラクティブプログラミングとその応用に関する論文を読み、その概要を各自が発表する。修士論文作成のための様々なスキルの獲得を目指す。</p> <p>(10 寺山直哉) CGを中心とした映像の企画・制作・プロデュースをテーマとして扱う。社会性を意識した映像制作に取り組みながら、技術力やコミュニケーション力の向上に努める。</p> <p>(11 南角茂樹) 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSに関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(12 登尾啓史) 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティに関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(13 原久子) アートマネジメント/文化政策/現代芸術/メディアアート研究をテーマとして扱う。社会とのつながりを重視し、総合的な視野からの思考を修得できるように研究や作品制作に取り組んでいく。</p> <p>(14 藤田高弘) プランニングの影響。プランニングが社会や組織・個人に与える影響について研究事例に基づいて調査・分析する。</p> <p>(15 升谷保博) ロボティクス・メカトロニクスに関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(16 山路敦司) 作曲/サウンドデザイン/ポピュラー音楽/ゲーム音楽をテーマとして扱う。制作技術の修得のみならず文化的観点や音響心理学など教養面にも注力しながら作品制作に取り組む。</p> <p>(17 渡邊郁) グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムに関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(18 渡部隆志) 制作活動の展開として、ビジュアルコミュニケーションデザイン領域における自身の問題意識を基盤に、コンセプトと表現の関係について作品制作を通して模索する。</p> <p>(20 大西克彦) ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスに関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(21 金村仁) 「手を動かし描く」という視覚芸術における普遍的な基本技能習得の向上を図る。</p> <p>(22 倉地宏幸) 複合的なデザイン力を発展させて社会性のある作品制作を進めながら、問題解決に取り組む。</p> <p>(23 小枝正直) ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学に関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(24 佐藤礼華) シリアスゲームの医療現場の応用について、最新の研究結果に基づき、自ら新しい課題を見つけることを指導する。</p> <p>(27 久松潤之) Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングに関する研究目標の指導を行う。</p> <p>(28 廣瀬俊彦) ビジュアルアート領域における技術的側面の調査をおこない、基礎的、主軸となる技術の修得をおこなう。</p> <p>(30 沼田哲史) 問題解決に必要な事項を検討し、最新の研究について調べながら様々な模索を行い、新しい技術を確立しながら、問題の本質の理解と解決に努める。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全 コ ー ス 共 通 科 目	特別研究3	<p>社会での協働は個々の判断と実行により達成される。また高度な専門性が要求される場では継続的探究心と問題解決力により、新たな創成に寄与できる能力が必要である。</p> <p>本科目では、研究活動を通して、高度に専門化した分野において、協調と倫理を前提とした自主的な行動力と計画力及び表現力を育成する。指導教員による専門分野に関する指導に加え、他の専門分野の教員による指導も行い、専門性・独自性を高めつつも、高い研究倫理を持って、広く社会に貢献できる研究・制作ができるように進める。</p> <p>この特別研究3では、特別研究2で設定した目標と計画に基づき、独自の視点から新しい知見や得るための仮説・検証や論理の組み立て、あるいは独自の芸術性を追求するためのプロセス設計を行い、研究に必要な実験や開発、資料作りや作品の制作を行う。各指導教員は学生が目的意識を持って自主的に研究や制作に取り組めるように、その段階に応じて、プロセスを確認しながら環境を整え、情報を示唆するなど、探究心を保持しながら研究・制作を遂行できるように専門分野に応じて導く。</p> <p>(1 上善恒雄) 課題に取り組むためのシステム開発や実証実験を進め、必要に応じて軌道修正しながら仮説を検証するためのデータ収集や分析を進める。</p> <p>(2 石関秀行) コミック原作/ゲームシナリオおよびディレクションほかをテーマとして扱う。エンターテインメント作品として必要な構成員を駆使し、さらに一歩進んだアイデアを入れて、既存の作品と差別化された新しい作品を創作できるよう指導する。</p> <p>(3 上田和浩) パペット-CGアニメーションほかをテーマとして扱う。3DCGアニメーション、ストップモーションアニメーション、3Dゲーム、2Dゲーム、メディアアート作品の制作技術を磨き、質の高い作品制作ができるように指導する。</p> <p>(4 魚井宏高) 自ら発見した情報科学分野の課題について、その意義を認識させ、解決手法についての議論を行い、自らそれを取り纏めさせる。</p> <p>(5 門林理恵子) デジタル文化遺産分野における課題の発見と解決手法の提案をさせ、システム開発や実験を計画的に実施する力をつけさせる。</p> <p>(6 北嶋暁) VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計に関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(7 鴻巣敏之) 符号理論・情報理論・情報数理論にに関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(9 高見友幸) 画像認識AIまたは将棋対局AIアルゴリズムの様々な手法を検討する。実践的な評価を加え、その結果を予稿にまとめた上で成果発表を行う。</p> <p>(10 寺山直哉) CGを中心とした映像の企画・制作・プロデュースをテーマとして扱う。多様なCGIを活用した映像の企画や制作、プロデュースに関する研究や作品制作を発展させる。</p> <p>(11 南角茂樹) 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSに関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(12 登尾啓史) 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティに関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(13 原久子) アートマネジメント/文化政策/現代芸術/メディアアート研究をテーマとして扱う。芸術文化がもつ社会的意義・役割・効果について多角的に理解した上で、社会性を伴った研究や作品制作を発展させる。</p> <p>(14 藤田高弘) プロデュースの活用。どのようなプランニングの場合、どのようなプロデュース方法が一番有効的であるのかを、具体的なシミュレーションで導き出す。</p> <p>(15 升谷保博) ロボティクス・メカトロニクスに関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(16 山路敦司) 作曲/サウンドデザイン/ポピュラー音楽/ゲーム音楽をテーマとして扱う。音楽や音響について、芸術的表現の追求のみならず商業的表現における領域横断的な実践に基づき研究・作品制作を発展させる。</p> <p>(17 渡邊郁) グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムに関する応用的な研究指導を行う。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全 コ ー ス 共 通 科 目	特別研究 3	<p>(18 渡部隆志) 制作活動の発展として、ビジュアルコミュニケーションデザイン領域における自身のテーマを軸に、コンセプトと表現の関係について作品制作を通して明確にする。</p> <p>(20 大西克彦) ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスに関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(21 金村仁) 技術の進歩とともに複雑化し多様化している視覚芸術について、その知見と技術を作品制作につなげる。</p> <p>(22 倉地宏幸) グラフィックデザイン、Webデザイン、デジタルアプリケーションなどについてビジュアルコミュニケーションと社会性の関連から考察し、作品の完成を目指す。</p> <p>(23 小枝正直) ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学に関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(24 佐藤礼華) 医療分野のゲーム応用課題について、その意義を認識させ、解決手法についての議論を行い、自らそれを取り纏めさせる。</p> <p>(27 久松潤之) Webアプリケーション・センサーネットワーク・eラーニングに関する応用的な研究指導を行う。</p> <p>(28 廣瀬俊彦) ビジュアルアート領域における作品コンセプトを複数提案、議論をおこない、テーマとなる作品コンセプトの構築にとりくむ。</p> <p>(30 沼田哲史) 問題を解決するに至った過程を取りまとめた資料を作成し、その手法に関する議論を行い、必要に応じて補足すべきことを補足し、修正などを行う。</p>	
	特別研究 4	<p>社会での協働は個々の判断と実行により達成される。また高度な専門性が要求される場では継続的探究心と問題解決力により、新たな創成に寄与できる能力が必要である。</p> <p>本科目では、研究活動を通して、高度に専門化した分野において、協調と倫理を前提とした自主的な行動力と計画力及び表現力を育成する。指導教員による専門分野に関する指導に加え、他の専門分野の教員による指導も行い、専門性・独自性を高めつつも、高い研究倫理を持って、広く社会に貢献できる研究・制作ができるように進める。</p> <p>この特別研究4では、特別研究1、2、3により進められた成果をもとに研究を学位論文や対外発表資料に取りまとめて完成させる。各指導教員は、知的財産権を保護しつつ学会や展示会などの公開の場でその成果を公表することにより、研究・作品を洗練化するように指導する。そして学生独自の視点を持って新たな課題を設定して自立できるように促す。</p> <p>(1 上善恒雄) 研究者の基礎能力を育むため、これまでの研究成果の記述と発表を対外的に行い、自ら発展的課題を発見させる。</p> <p>(2 石関秀行) コミック原作/ゲームシナリオおよびディレクションほかをテーマとして扱う。これまで学修の成果の総括として制作物を完成させ、学外で発表することにより今後の自立した活動の基盤が築けるようにする。</p> <p>(3 上田和浩) パペット-CGアニメーションほかをテーマとして扱う。修得した制作技術によりアニメーション、ゲーム、アート関連の作品を完成させ、学外発表を行うことにより今後の活動の基盤となる能力を身につけさせる。</p> <p>(4 魚井宏高) 自ら発見した情報科学分野の課題について、その意義や解決手段をまとめて、成果として公表させ、自立できる研究者としての能力を身につけさせる。</p> <p>(5 門林理恵子) これまでの研究成果を論文として取りまとめ、対外的な発表を行うことで、研究者として自立できる能力を獲得させる。</p> <p>(6 北嶋暁) VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計に関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(7 鴻巣敏之) 符号理論・情報理論・情報数理論に関する学位論文をまとめる指導を行う。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
全 コ ー ス 共 通 科 目	特別研究 4	<p>(9 高見友幸) ジェスチャ認識デバイスまたはIoT制御のための様々な手法を検討する。実践的な評価を加え、その結果を予稿にまとめた上で成果発表を行う。</p> <p>(10 寺山直哉) CGを中心とした映像の企画・制作・プロデュースをテーマとして扱う。作品制作や研究を完成させて公表し、コンテンツに関わるコミュニケーション力を社会に活かす能力を身に付ける。</p> <p>(11 南角茂樹) 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSに関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(12 登尾啓史) 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティに関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(13 原久子) アートマネジメント/文化政策/現代芸術/メディアアート研究をテーマとして扱う。社会性のある研究や作品制作を完成させて公表し、広義の芸術活動を行っていくための基盤とする。</p> <p>(14 藤田高弘) プロデュースの実施。これまでの調査・研究・シミュレーションによって実践的なプロデュースのノウハウを習得し、新たな企画をプロデュース・発表する事によりオリジナリティの高いプロデュース能力を体得させる。</p> <p>(15 升谷保博) ロボティクス・メカトロニクスに関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(16 山路敦司) 作曲/サウンドデザイン/ポピュラー音楽/ゲーム音楽をテーマとして扱う。学修した知見や制作技術を活かして研究・作品制作を完成させ公表することで、音楽や音響の分野で活動していく基盤を築く。</p> <p>(17 渡邊郁) グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムに関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(18 渡部隆志) 制作活動の総括として、ビジュアルコミュニケーションデザイン領域における自身のテーマにより、領域での文脈に位置づけることのできる作品を発表する。</p> <p>(20 大西克彦) ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスに関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(21 金村仁) デジタル表現とアナログ表現と言った二元論におさまらず、俯瞰した視点を持って作品を完成させ、学外で発表を行うことにより今後の活動の基盤とする。</p> <p>(22 倉地宏幸) ユニークで社会性のある作品を完成させて学外発表を行い、自立したビジュアルコミュニケーション活動の軸とする。</p> <p>(23 小枝正直) ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学に関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(24 佐藤礼華) 自ら発見した医療分野ゲーム応用の課題について、その意義や解決手段をまとめて、成果として公表させ、自立できる研究者としての能力を身に付けさせる。</p> <p>(27 久松潤之) Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングに関する学位論文をまとめる指導を行う。</p> <p>(28 廣瀬俊彦) ビジュアルアート領域における自身の作品制作のプランとコンセプトを取りまとめ、発表、議論をおこない、制作者としての能力を身につけさせる。</p> <p>(30 沼田哲史) 現状に基づいて問題を把握し、新しい技術を確立し、それを解決するに至った一連のプロセスを論文に取り纏め、成果として公表させ、研究者として必要な能力を身に付けさせる。</p>	

授 業 科 目 の 概 要				
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
全 コ ー ス 共 通 科 目	ゼミナール1	他学生や教員と研究内容等について議論することを通して、プレゼンテーション能力を含むコミュニケーション能力を育成し、視野を広げるとともに、組織での計画推進を実践する。 このゼミナール1では、先行研究や作品の動向調査を中心に議論を進めることで自らのテーマの位置付けを明らかにする。専門を横断した学生同士の議論により、広い視野を持って社会から要請される問題意識を共有する。各教員は学生の自主性を重んじながらそれぞれの専門分野に応じて適切な視点を与える。		
	ゼミナール2	他学生や教員と研究内容等について議論することを通して、プレゼンテーション能力を含むコミュニケーション能力を育成し、視野を広げるとともに、組織での計画推進を実践する。 このゼミナール2では、研究・制作を発表するために求められる文章作成能力、表現力の基礎を固めるため、論文やプレゼンテーション資料、作品などの制作プロセスについて学生同士が協調して進めていく。各教員はそれぞれの専門分野の立場から論理的な考え方をさせるようにし、学生の計画を促すように議論を支える。		
	ゼミナール3	他学生や教員と研究内容等について議論することを通して、プレゼンテーション能力を含むコミュニケーション能力を育成し、視野を広げるとともに、組織での計画推進を実践する。 このゼミナール3では、独自の視点から新しい知見を得るための仮説・検証や論理の組み立てを進めながら、各自の途中成果発表を元に議論を行い、対外発表を前提に研究や制作を協調して進める。各教員は専門分野に応じて、学生の研究・制作の着実な進捗を促す。		
	ゼミナール4	他学生や教員と研究内容等について議論することを通して、プレゼンテーション能力を含むコミュニケーション能力を育成し、視野を広げるとともに、組織での計画推進を実践する。 このゼミナール4では、対外発表や学位取得のための成果を整え、研究や制作をより良く完成させるための議論を行い、論文や作品の内容や表現の充実を図る。各教員は専門分野に応じて、学生同士の協調と切磋琢磨を促し、研究・制作を完成に導き、さらに学生自らの視点からの新たな課題発見を促す。		
デ ジ タ ル ア ー ト ・ ア ニ メ ー シ ョ ン 学 コ ー ス コ ー ス 専 門 科 目	芸 術 分 野	比較映像特論	異なる2本の「映像」作品の比較によって、その作品が持つ特徴、意義、社会的影響、時代背景などを考察し、映像作品の持つ「力」を検証する。 受講生各自、持ち回りで比較作品のプレゼンテーションを行い、その後ディスカッションに繋げる。 比較する映像の種類は、映画、TV番組、アート作品、実写、アニメなど種類は問わないが、単に「好き」だからなどという理由でなく、その映像が持つ社会的意味、役割、あるいは、自分に対してどのような「変化」を与えたかなど、受講者全員でディスカッションできるようなプレゼンテーションを行うことを意識する。	隔年
		サウンドデザイン特論	サウンドにおける表現は、映像メディアなど視覚による表現との関連性において、それらを同一線上において扱うことで表現の相乗効果を生み出すように作用させるものである。この相互効果について「情報デザイン」の文脈として位置付け理解することを目的とする。また、実際の音楽および音響表現を用いた作品や事例分析を中心に、文化、社会、美学などによる観点や音響心理学における認知の現象など、多角的かつ総合的に検討できるようになることを目指す。	隔年
		クリエイティブマネジメント特論	クリエイションにおける創造性の豊かさは、作者の自己認識の深さと密接に関係しているという視点に立ち、自分の思考や発想パターンなどを客観的に再認識することで、自身の創造性や独自性を発見するきっかけをつかもうと試みる。また、自身のシーズとしての創造性を如何に社会のニーズとマッチさせるかなどもについても考える。 更に、個人的独自性がもたらす社会的創造性の可能性などについても芸術学的な視点から考察する。この科目を修得することで、これまでに獲得した技術や理論、コミュニケーション能力などを社会で正しく活用する倫理観と責任感を身に付けることができる。	隔年
		イメージビジュアルライゼーション特論	イマジネーションは、あらゆる創造的生産活動の源泉であり、その動機付けともなる非常に重要な要素である。しかしイマジネーション自体は形の無い曖昧なものであり、それに明確な形を与えるための技術、技能、知識が伴わない場合、イマジネーションも又そこからの創造物も結果的に貧弱な形でしか相手に伝わらない。 この授業ではイマジネーションを視覚化するための技術と基礎的知識を、授業を通して習得、研究し、イマジネーションの質、幅を高め、創作物のクオリティを上げ、ビジュアルコミュニケーション能力を高めることを目指す。	隔年

授 業 科 目 の 概 要				
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
デジタルアート・アニメーション学コース	芸術分野	ビジュアルデザイン特論	15世紀のグーテンベルグの活版印刷術の発明によって、情報は常に複製されるようになり、その流通量は増大していった。18世紀の産業革命以降、新聞やポスターなどの印刷メディアは急速に発展し、文字だけでなく、絵画やイラスト、インフォグラフィックスを用いたビジュアルコミュニケーションの領域が拡大した。 この講義は、デジタル工作機器を用いた印刷ワークショップや、国立国会図書館、民族学博物館、大阪歴史博物館などの見学を交えながら、印刷技術の発展の歴史を紐解き、21世紀の高度情報化社会におけるヴィジュアルコミュニケーションとヴィジュアルデザインについて学ぶことを目的とする。	隔年
		ミクストメディアアート特論	アート、視覚芸術は、技術の進歩とともに複雑化し多様化して来た。 特に20世紀後半になると多くの大衆が芸術を享受できるようになり、そのために視覚芸術の領域も多彩になっていった。 その複雑化した視覚芸術の中でも、映像、CG、イラストレーションなどのデジタル表現とそのルーツでもあるアナログ表現を比較しながら、それらの実践におけるコンセプトメイキングとその制作方法を考察する。そのことを通してより広い視野を持って視覚芸術を鑑賞できるようになり、履修者それぞれの作品制作へと反映できる教養と技術を身につけて欲しい。	隔年
		ハイブリッドアニメーション特論	現在、さまざまなVR（ヴァーチャルリアリティ）のコンテンツが制作されているが、その中でゲームと同じように国外で注目を集めているコンテンツがVRアニメーションである。VRは作られた空間を現実のように感じることが出来るため、まるで自分がアニメ作品の中にいるかのような体験をVRアニメでは可能にする。ツールも市場も、現在のVRアニメーション業界はまだ小規模だが、映像の視聴デバイスがテレビからスマートフォン、そしてウェアラブル端末へと移行している現在、今後伸びる事が期待される。本講義では、VRアニメーションについて調べ、実際に受講者の能力を集結して作品を制作する。完成した作品は、Facebook上の「Virtual Animation」グループに投稿し、海外からの意見を積極的に取り入れながら制作していく。試行錯誤を繰り返しながらより独自性のあるコンテンツを制作するトレーニングがこの授業の目的である。	隔年
		キャラクターコミュニケーション特論	多くのエンターテインメント作品は、制作者が意図的な仕掛けを施している。ごく稀に偶発の産物で出来上がるものもあるが、ドキュメンタリーといえども構成の段階で、制作者が作意的に仕掛けを施す。本講義では、黒澤明監督の「用心棒」「七人の侍」等を題材として、シナリオ分析を中心に制作者の意図的な仕掛けを分析していく。一つの作品を丁寧に分析することは、修士課程の制作の糧となることが期待できるはずである。	隔年
		映像文化特論	物語映像としてのドラマ（フィクション）記録映像としてのドキュメンタリー（ノンフィクション）という2つの領域をベースとして、現代や過去という時間や社会という空間やその中で生きる人間をどのように映像というメディアが表現しているのかを、1クルールのテレビドラマの視聴を体験する事やドキュメンタリー作品等の視聴と講義内の対話を通して考察していく。	隔年
		エンターテインメント工学特論	近年のテクノロジーの発達によって、コンテンツやメディアはどんどん変容している。人間が受容可能なコンテンツやメディアを構築するためには、テクノロジーの本質を理解した上で、人間の情報処理能力に合わせたデザインが必要である。また、コンテンツに対する人間の応答は、様々なセンサーにより得られる生理指標により、客観的に分析することができる可能性がある。 本科目では、人工知能をはじめとするテクノロジーの本質をきちんと理解した上で、新しいメディア、コンテンツについて考える。	隔年
情報分野	アートマネジメント特論	ゲームも含め、芸術文化が社会課題と向き合う一つの方法として用いられることが増えている。社会と積極的に関わる実践の現状や課題、これからの可能性について多角的に事例を調査し、議論する場とし、実践的な場を設け、体験を通して理解を促してゆく。芸術文化がもつ社会的意義・役割・効果について多角的に理解した上で、アートマネジメントの重要性を把握し、社会に役立てる思考を修得する。	隔年	

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
デジタルアート・アニメーション学コース	情報分野	マーケティング特論	隔年
	コース専門科目	情報アーキテクチャ特論	隔年
デジタルゲーム学コース	情報分野	ソフトウェア構成学特論	隔年
	情報分野	教育ゲーム特論	隔年
	情報分野	プログラミング環境特論	隔年

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
情報分野	問題解決特論	<p>問題解決に渦巻く社会において、誰もが直面するであろう問題（「問題解決者としての人間の機能的特徴とはどのようなものなのか、それらをどのように活かしていけば問題解決ができるのであろうか」）について、学部レベルで修得した問題解決能力を踏まえながら、教科書の題材を研究して問題解決能力を深化させる。特に、「自由に目標を作り出すことができる」人間の問題解決者としての心理的能力について探求する。</p> <p>この科目を修得することで、自らの専門分野において、新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけることを目指す。また、チュート方式による受講によって、現代技術社会に広く対応できるプレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることを目指す。</p>	隔年
	スクリプトプログラミング特論	<p>ゲームアプリケーション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を学習する。プログラミング言語として、python3を中心に、いくつかのスクリプト言語を取り上げる。アニメーションプログラミング、計測プログラミング、サーバクライアントプログラミングの具体的な実装例を修得し、エンタテインメントアプリケーションに応用できるまでの技術力を養う。演習時には、プログラムの解説用として、python3を用いるが、受講者は、各自が通常使っているプログラミング言語で演習を行ってよい。</p> <p>この科目を修得することで、自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけることができる。</p>	隔年
	デジタルメディアデザイン特論	<p>デジタルメディアを利用することで、情報とその受け手との間だけでなく、送り手と受け手の間に「やりとり（インタラクション）」が生まれる。このとき、受け手は、視覚的に表現された情報とのインタラクションを通じて、送り手がたどった思考の道筋を追体験することにより、表現された内容の理解を一層深めることが可能となる。</p> <p>そのためには、情報の内容と主張に応じた視覚的表現とインタラクションをデザインする必要がある。学術情報や様々なオープンデータを用いて、情報視覚化技術とインタラクション設計技術を修得することを目指す。</p> <p>インタラクティブなデジタルメディアを制作し、グランフロント大阪ナレッジキャピタルThe Labなどにおいて展示・発表を行う。一般の人々からのフィードバックを得て、考察を行い、デジタルメディアデザインに必要な考え方の深化を図る。</p> <p>この科目を修得することで、自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけることができる。</p>	隔年
	デジタルゲーム学コース	デジタルゲーム特論	<p>ゲームは、ハードウェア、ソフトウェア、デザイン、アート、メディアといった多くの要素のかかわる創造物であり、その制作に携わるためには、それらに対する知識も少なからず必要である。この講義においては現時点における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。合わせてゲーム業界団体が主催するCEDECなどが公開している資料なども活用し、ゲーム業界が将来直面するであろう状況なども考える。</p> <p>この科目を修得することで、人の考えを理解し自分の考えも適切に伝えることができ、協働作業の中で自分の役割を果たしながら、自らの専門知識を活かし、文化・経済・テクノロジーなど様々な面において社会に貢献できる意思を持つことが目的である。</p>
芸術分野	ゲーム・グラフィックス特論	<p>ゲームに使われるグラフィックスは、ゲームの開発手法、ゲームの内容、プレイ方法など様々な面とかかわっているが、単に視覚的にきれいに表現できればよいというわけではない。そのため、この授業では、ゲームグラフィックスに関する構造、企画などの手法分析、プレイヤとマシンの間のインタラクティブ性の解析などから、グラフィックスの基本要素や表現手法及び最新技術などに関する内容を議論していく。自らの専門知識を活かし、グラフィックスに関するテクノロジーの様々な面において継続的な探求心を持ち、社会に貢献できる応用力を身につけることを目指す。</p>	隔年

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
デジタルゲーム学コース 芸術分野 コース専門科目	情報デザイン特論	<p>わたしたちの身のまわりにあるあらゆるプロダクツやコンテンツは、誰かの手によってデザインされた形体と内容を持って存在し、デザイン表現を通じてさまざまな情報が視覚化されている。ユーザは、提示された形体や内容から情報を受け取り、思考、行為へと遷移し、そこにコミュニケーションが発生する。</p> <p>プロダクツやコンテンツを介して、送り手と受け手の間に成立するビジュアルコミュニケーションの本質、そこに込められたデザイナーの発想や意図、その根底にある理論や手法についての理解を促し、制作に取り組む上での意識をより深化させることを目指す。</p> <p>情報を構造化、統合し、意味を与える「情報デザイン能力」について、段階的な演習を通して、テーマ世界を観察する眼差し(=デザインマインド)を涵養することを目的とする。</p> <p>この科目を修得することで、現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることを目指す。</p>	隔年
	ゲームアート特論	<p>この講義では様々な表現の実験映像や短編長編映像、2D・3Dの映像等をモチーフとして、その起承転結、序破急などのストーリー構成を研究し、レポートにまとめる。また実際に映像作品を制作することで、今後のゲーム制作や映像制作の発想と構成基準となる力を修得することを目指す。ここでは短編長編映像を中心に様々なアプローチの映像構成や多彩な表現手法の作品を見ることで、これまで持ち合わせなかった発想力や表現手法の可能性を探っていく。実際に多くの映像作品を見て、高度なテクニックや斬新なアイデアを学び、その映像構成を分析、作品ごとにひとつずつレポートを作成する。またストーリー作成の実験を行い、そこから見えてくる魅力あるコンテンツとは何なのかを考え、構成に軸を置いた実際の実験映像制作を行う。さらにそこから抽出したノウハウを基にオリジナル映像を制作し、これからの映像表現の可能性を探る。</p> <p>この科目を修得することで、自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけることを目指す。</p>	隔年
	プランニング・プロデュース特論	<p>無限の可能性を秘めているゲームというコンテンツは、テクノロジーの進化と市場のニーズに伴い常に変化している。それらに柔軟に対応するために、高度なクリエイティブ能力、プロデュース能力が求められている。</p> <p>本特論ではコンテンツ・プロデュース事例を調査・考察し、各個人のランニング能力を高めると共に、未来のプロデュースの在り方を探る。自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を養い、高度に専門化した分野において、チームでの協働作業で自己の役割を果たした上で、さらに継続的な探究心と問題解決力を保持し、新たな技術の創成に寄与できる能力と、現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることを目指す。</p>	隔年

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
デジタルゲーム学 コース コース専門科目	デジタルゲーム学研究	<p>デジタルゲーム学は、情報科学、工学、芸術、デザインの表現技術等の非常に幅広い領域と関係している。多様なデジタルコンテンツの開発および制作のためには、自身が専門とする分野だけでなく、関連する分野とも密接に連携をとることが必要とされる。本講義では、毎週の授業ごとに講義の担当者が変わる。各担当者が深く関わる分野を学修することにより、デジタルゲーム学を様々な視点から鳥瞰することを目的とする。また、講義やe-learningによる演習を通じて、研究者倫理について学修する。</p> <p>この科目を修得することで、高度に専門化した分野において、チームでの協働作業で自己の役割を果たした上で、さらに継続的な探究心と問題解決力を保持し、新たな技術の創成に寄与できる能力を身につけることができる。</p> <p>（オムニバス方式／全15回）</p> <p>（1 上善恒雄・4 魚井宏高・5 門林理恵子・9 高見友幸・14 藤田高弘・18 渡部隆志・24 佐藤礼華・26 中根康之・28 廣瀬俊彦・29 横山宏・30 沼田哲史／1回）（共同）テーマ説明</p> <p>（5 門林理恵子／4回）ガイダンス、博物学・考古学の情報技術応用研究について、研究倫理について、総括）</p> <p>（29 横山宏（平成34年度より5 門林理恵子）／1回）教育学研究について</p> <p>（18 渡部隆志／1回）デザイン学研究について</p> <p>（30 沼田哲史／1回）ソフトウェア工学研究について</p> <p>（9 高見友幸／1回）ゲーム研究について</p> <p>（1 上善恒雄／1回）社会システム研究について</p> <p>（26 中根康之／1回）ゲーム産業研究について</p> <p>（4 魚井宏高／1回）ヒューマンインタフェース研究について</p> <p>（24 佐藤礼華／1回）環境設計・VR応用について</p> <p>（14 藤田高弘／1回）映像制作・演出研究について</p> <p>（28 廣瀬俊彦／1回）芸術学研究について</p>	オムニバス方式・共同（一部）
	プレゼンテーション実習1	<p>大学院における研究成果や作品は、学会等での外部発表で評価を受けることにより、その質を高めることが可能となる。研究内容や作品の意図を十分に理解してもらうには、論理的に説明する能力、相手の意見を的確に理解する能力をはじめとする総合的なプレゼンテーション能力が必須である。</p> <p>この科目では、外部発表の目的と目標を明確にするために外部発表実施計画書を作成・発表し、その妥当性の評価を受ける。効果的なプレゼンテーション資料の作成と発表方法も学ぶ。</p> <p>この科目を修得することで、現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることができる。</p> <p>プレゼンテーション実習1では芸術・ゲーム開発などの制作関連のテーマで、学内やそれに準ずる場での発表を目指す。</p>	共同
	プレゼンテーション実習2	<p>大学院における研究成果や作品は、学会等での外部発表で評価を受けることにより、その質を高めることが可能となる。研究内容や作品の意図を十分に理解してもらうには、論理的に説明する能力、相手の意見を的確に理解する能力をはじめとする総合的なプレゼンテーション能力が必須である。</p> <p>この科目では、外部発表の目的と目標を明確にするために外部発表実施計画書を作成・発表し、その妥当性の評価を受ける。効果的なプレゼンテーション資料の作成と発表方法も学ぶ。</p> <p>この科目を修得することで、現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることができる。</p> <p>プレゼンテーション実習2では芸術・ゲーム開発などの制作関連のテーマで、学外の展示会、他大学や企業等との連携活動、またはそれに準ずる場での発表を目指す。</p>	共同
	プレゼンテーション実習3	<p>大学院における研究成果や作品は、学会等での外部発表で評価を受けることにより、その質を高めることが可能となる。研究内容や作品の意図を十分に理解してもらうには、論理的に説明する能力、相手の意見を的確に理解する能力をはじめとする総合的なプレゼンテーション能力が必須である。</p> <p>この科目では、外部発表の目的と目標を明確にするために外部発表実施計画書を作成・発表し、その妥当性の評価を受ける。効果的なプレゼンテーション資料の作成と発表方法も学ぶ。</p> <p>この科目を修得することで、現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることができる。</p> <p>プレゼンテーション実習3では理論・システム構築などの工学関連のテーマで、学内やそれに準ずる場での発表を目指す。</p>	共同

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
デジタルゲーム学コース	コース共通分野	<p>大学院における研究成果や作品は、学会等での外部発表で評価を受けることにより、その質を高めることが可能となる。研究内容や作品の意図を十分に理解してもらうには、論理的に説明する能力、相手の意見を的確に理解する能力をはじめとする総合的なプレゼンテーション能力が必須である。</p> <p>この科目では、外部発表の目的と目標を明確にするために外部発表実施計画書を作成・発表し、その妥当性の評価を受ける。効果的なプレゼンテーション資料の作成と発表方法も学ぶ。</p> <p>この科目を修得することで、現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけることができる。</p> <p>プレゼンテーション実習4では理論・システム構築などの工学関連のテーマで、学会、他大学や企業との連携活動、またはそれに準ずる場での発表を目指す。</p>	共同
	情報分野	<p>情報理論特論</p> <p>情報理論の中でも符号理論に焦点をあてる。現代の情報化社会の発達はデジタル情報通信技術の進歩に負うところが大きく、なかでも符号化技術による信頼性向上は必要不可欠な基礎技術である。本講義では、デジタル情報の伝送・記録の際に生じる誤りを検出・訂正する符号、すなわち誤り訂正符号について講義する。特に、代数学などの理論を応用した代数的誤り訂正符号の構成法・復号法、誤り訂正能力の解析を中心に論じる。</p>	隔年
コース専門科目	コンピュータシステム分野	<p>アルゴリズム特論</p> <p>理論計算機科学における世紀の未解決問題としてP≠NP問題があり、多くの研究者はこの問題を解くために努力しており、近年理論計算機科学は飛躍的に進歩しつつある。その理論計算機科学の中心的な話題である「問題の困難さの理論」は暗号やセキュリティ技術の安全性に深く関係している。本授業ではこのような理論計算機科学のトピックスを講述する。</p>	隔年
	コンピュータシステム分野	<p>オペレーティングシステム特論</p> <p>学部では主に汎用オペレーティングシステム（汎用OS）に関して学んだが、大学院では主にリアルタイムオペレーティングシステム（RTOS）に関して内部構造にまで踏み込んで学ぶ。RTOSは主に組み込みシステムに使用されるOSであり、最初に組み込みシステムについて紹介する。さらに、オペレーティングシステムに関する進んだ研究に必要な一歩進んだ概念について、理論的に、あるいは理論化できない内容に関しても科学的な整理を与えることを目的とする。たとえば、近年は組み込みシステムもマルチCPU（マルチコア）の密結合分散システムで構成される場合も増えてきたが、その場合の排他制御方式に関して整理する。</p>	隔年
	コンピュータシステム分野	<p>計算機援用工学特論</p> <p>本講義の目的は、LSI設計の各工程で用いられる様々なCAD（Computer Aided Design）ツールについて、基本的なアルゴリズムを理解することである。LSI設計においてCADツールの使用が必須になっているが、そのツールの使い方によってLSIの性能などが大幅に変わり得る。</p>	隔年
	コンピュータシステム分野	<p>情報ネットワーク特論</p> <p>急速に発展しつつあるインターネットを支えるネットワーク技術の理解、および、最新の研究トピックスの概要を知ることが目的とする。教科書を利用したゼミ形式で授業を行う。演習として、簡単なプログラミングを行う。</p>	隔年
	メディアシステム分野	<p>コンピュータグラフィックス応用工学</p> <p>コンピュータグラフィックス(CG)を利用したシステムやアプリケーションの設計においては、CGのリアリティを高める技術以外にも、CGを利用したインタフェースやインタラクション手法の検討も重要な要素である。そこで本授業では、CG技術を応用したインタラクション手法や、デバイスを含むインタラクションデザインについての最新事例について学び、CGを利用したシステムに必要な設計要素の概念を習得する。</p>	隔年
メディアシステム分野	<p>バーチャルリアリティ特論</p> <p>本稿では、物理シミュレーションに関係する論文（Physically Based Modeling:Principles and Practice、Co-Chairs:David Baraff and Andrew Witkin Carnegie Mellon University）を輪講することにより、軟体の変形や剛体の衝突に関する計算を実際のPCで実施する際、気を付けるべき事項を学習する。また、論文は英語なので、技術論文を講読する際に気を付けるべき文法（主語と述語の見つけ方、関係代名詞による修飾、現在分詞と過去分詞による修飾、典型的なイデオロムなど）について、注意しながら読み進む。</p>	隔年	
メディアシステム分野	<p>ロボティクス特論</p> <p>ロボットは、様々なハードウェア要素とソフトウェア要素から構成されており、ソフトウェアの重要性が年々増している。ロボット用のソフトウェアの開発を効率化・高度化するためには、ロボット用のソフトウェアプラットフォームが重要である。本講義では、その代表であるROS（Robot Operating System）を取り上げ、これを使いながら、ロボットのソフトウェアの考え方や開発手法について学ぶ。</p>	隔年	

授 業 科 目 の 概 要			
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
コンピュータサイエンスコース コンピュータサイエンスコース コース共通分野	メディアアシスタンス分野 コンピュータビジョン特論	近年、自動運転車や一般物体認識など、コンピュータビジョン技術を用いた製品やサービスが多数、発表されている。コンピュータビジョンは2次元画像を入力とし、その画像に映っている物体に関する情報をデータとして出力する処理である。コンピュータビジョンの究極の目標は、コンピュータとカメラにより、人間の視覚と同等の機能を実現することであるが、そのためには様々な知識(数学、物理学、生理学、認知科学、計算機科学、電子工学等)が必要となる。本講義では、コンピュータビジョンの歴史や、理論の理解、最新技術の習得を目的とする。	隔年
	コンピュータサイエンス演習1	本演習では3つの能力:「読解能力」、「発表能力」、「討論能力」の育成を目的とする。担当の学生は、自身の研究の状況に応じて「論文紹介」「サーベイ」「研究発表」を行う。担当以外の学生は、それに対して質疑を行う。特に、この科目では関連研究や先行研究の調査を重視する。加えて、研究者倫理について学び、研究者としての行動規範を理解する。1回の演習を教員2名が担当し、質疑応答を指導する。 (オムニバス方式/全15回) (6 北嶋暁/3回) VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計の観点から指導する。 (7 鴻巣敏之/3回) 符号理論・情報理論・情報数理応用の観点から指導する。 (11 南角茂樹/3回) 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSの観点から指導する。 (12 登尾啓史/4回) 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティの観点から指導する。 (15 升谷保博/4回) ロボティクス・メカトロニクスの観点から指導する。 (17 渡邊郁/4回) グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムの観点から指導する。 (20 大西克彦/3回) ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスの観点から指導する。 (23 小枝正直/3回) ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学の観点から指導する。 (27 久松潤之/3回) Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングの観点から指導する。	オムニバス方式・共同
	コンピュータサイエンス演習2	本演習では3つの能力:「読解能力」、「発表能力」、「討論能力」の育成を目的とする。担当の学生は、自身の研究の状況に応じて「論文紹介」「サーベイ」「研究発表」を行う。担当以外の学生は、それに対して質疑を行う。特に、この科目では関連研究や先行研究のサーベイを重視する。1回の演習を教員2名が担当し、質疑応答を指導する。 (オムニバス方式/全15回) (6 北嶋暁/3回) VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計の観点から指導する。 (7 鴻巣敏之/3回) 符号理論・情報理論・情報数理応用の観点から指導する。 (11 南角茂樹/3回) 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSの観点から指導する。 (12 登尾啓史/4回) 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティの観点から指導する。 (15 升谷保博/4回) ロボティクス・メカトロニクスの観点から指導する。 (17 渡邊郁/4回) グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムの観点から指導する。 (20 大西克彦/3回) ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスの観点から指導する。 (23 小枝正直/3回) ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学の観点から指導する。 (27 久松潤之/3回) Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングの観点から指導する。	オムニバス方式・共同

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
コース専門科目 コース共通分野 コンピュータサイエンスコース	コンピュータサイエンス演習3	本演習では3つの能力：「読解能力」、「発表能力」、「討論能力」の育成を目的とする。担当の学生は、自身の研究の状況に応じて「論文紹介」「サーベイ」「研究発表」を行う。担当以外の学生は、それに対して質疑を行う。特に、この科目では自身の研究発表を重視する。加えて、研究者倫理について学び、研究者としての行動規範を理解する。1回の演習を教員2名が担当し、質疑応答を指導する。 （オムニバス方式／全15回） （6 北嶋 暁／3回） VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計の観点から指導する。 （7 鴻巣 敏之／3回） 符号理論・情報理論・情報数理応用の観点から指導する。 （11 南角 茂樹／3回） 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSの観点から指導する。 （12 登尾 啓史／4回） 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティの観点から指導する。 （15 升谷 保博／4回） ロボティクス・メカトロニクスの観点から指導する。 （17 渡邊 郁／4回） グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムの観点から指導する。 （20 大西 克彦／3回） ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスの観点から指導する。 （23 小枝 正直／3回） ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学の観点から指導する。 （27 久松 潤之／3回） Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングの観点から指導する。	オムニバス方式・共同
	コンピュータサイエンス演習4	本演習では3つの能力：「読解能力」、「発表能力」、「討論能力」の育成を目的とする。担当の学生は、自身の研究の状況に応じて「論文紹介」「サーベイ」「研究発表」を行う。担当以外の学生は、それに対して質疑を行う。特に、この科目では、学位論文へ向けての研究発表を重視する。1回の演習を教員2名が担当し、質疑応答を指導する。 （オムニバス方式／全15回） （6 北嶋暁／3回） VLSI工学・計算機設計工学・組み込みシステム設計の観点から指導する。 （7 鴻巣敏之／3回） 符号理論・情報理論・情報数理応用の観点から指導する。 （11 南角茂樹／3回） 組み込みシステム・組み込みリアルタイムOSの観点から指導する。 （12 登尾啓史／4回） 複合現実感・医用工学・バーチャルリアリティの観点から指導する。 （15 升谷保博／4回） ロボティクス・メカトロニクスの観点から指導する。 （17 渡邊郁／4回） グラフ理論・ネットワーク理論・アルゴリズムの観点から指導する。 （20 大西克彦／3回） ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックスの観点から指導する。 （23 小枝正直／3回） ロボット工学・画像処理・コンピュータビジョン・医用工学の観点から指導する。 （27 久松潤之／3回） Webアプリケーション・センサーネットワーク・e-ラーニングの観点から指導する。	オムニバス方式・共同

（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書類を作成する必要はない。

授 業 科 目 の 概 要			
（総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士後期課程）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	総合情報学特殊研究	<p>博士後期課程で自ら研究テーマを進めている学生に対して、コンピュータサイエンスの基盤となる理論的要素、コンピュータと人間のインタフェースとなる人間工学的要素、メディア、他分野の科学的研究支援、交通・観光など、社会的応用を目指した要素について、地域や他大学、研究機関、企業など、応用分野の外部組織との連携や、利用者からのフィードバックを得るためにアウトリーチも意識した実践的な方針で、担当する教員の専門分野の立場から横断的にかつ研究指導する。</p> <p>（1 上善恒雄）情報技術の交通や空間設計応用を主に専門とする立場から、公共交通の安全性確保、渋滞緩和、防災・防犯から、まちの魅力を伝える観光コンテンツなど、応用分野の専門家や事業者・自治体などと実践的な連携を行いながら研究指導を行う。</p> <p>（2 魚井宏高）ヒューマンインタフェース研究の専門的立場から、並列コンピュータから人間への情報伝達手段およびその入力インタフェースについて研究指導する。 また、ヒューマンインタフェースの別の側面であるインターネットコンテンツの組織知化検索インタフェース高度化とソフトウェア開発方法などについても合わせて研究指導する。</p> <p>（3 門林理恵子）デジタル技術を応用した考古学や博物学に関する専門的立場から、遺跡や出土物、古文書などに対するデジタル技術を駆使した計測、モデル化、復元などの最新の発掘、調査手法の研究と、さらには仮想現実などを応用した歴史の疑似体験をはじめとしたデジタルミュージアム技術を中心に、情報技術の科学応用について研究指導を行う。</p> <p>（4 高見友幸）ゲームの起源を探る博物学的研究から、広いフィールドで身体を駆使するような新たなゲーム分野の展開に至るまでの研究を進め、「ゲーム学」研究のパイオニア的立場から、エンタテインメントへの活用を想定した情報技術について研究指導を行う。</p> <p>（5 登尾啓史）バーチャルリアリティ研究の専門的立場から、視覚・聴覚・触覚を融合させた複合現実感の一例として触覚フィードバックデバイスを説明したり、現実世界の物の動きをリアルに表現する物理シミュレーション、およびその医用応用についても研究指導する。</p> <p>（6 升谷保博）コンピュータシステムおよびロボティクスを中心に、人とコンピュータ、コンピュータとロボット、およびロボット同士のインタラクションについて研究指導する。人工知能や遠隔操作の観点からロボサッカーを取り上げたりもする。人間・ロボット・コンピュータをネットワークで上手に結ぶ観点から、それらのネットワーク応用についても研究指導する。</p> <p>（7 渡邊郁）コンピュータの基盤技術を核とし、コンピュータアーキテクチャ、アルゴリズム、設計や解析の手法、近似解法、メタヒューリスティクス、並列アルゴリズムなどについて指導する。</p>	

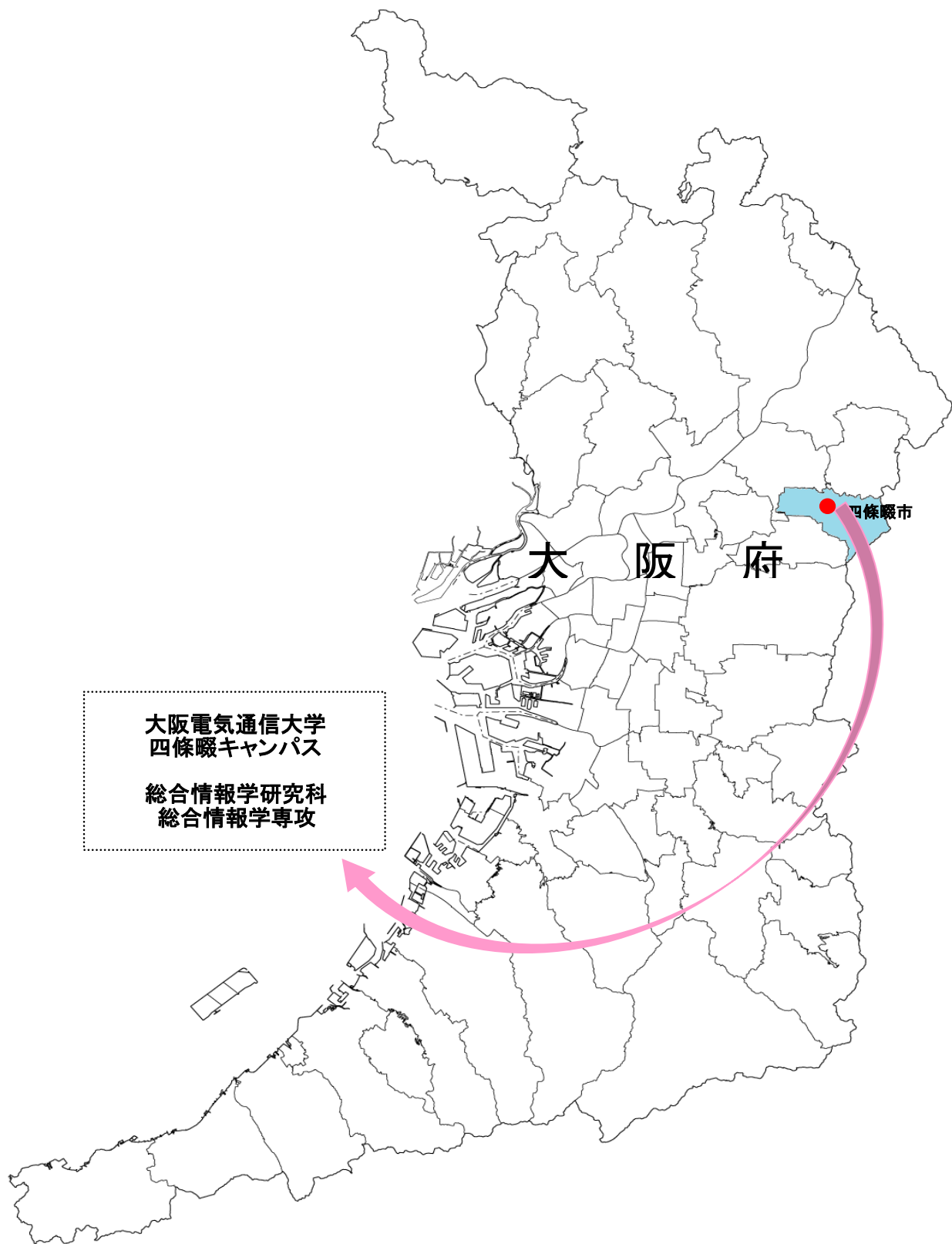
（注）

- 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¹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 設置認可等に関わる組織の移行表

2019年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	2020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	
建築学科	80	-	320	建築学科	80	-	320	
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				<u>医療健康科学部</u>				名称変更
医療福祉工学科	80	第3年次 5	330	<u>医療科学科</u>	80	第3年次 5	330	名称変更
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	140	第3年次 5	570	デジタルゲーム学科	140	第3年次 5	570	
ゲーム&メディア学科	110	-	440	ゲーム&メディア学科	110	-	440	
情報学科	90	-	360	情報学科	90	-	360	
計	1250	15	5030	計	1250	15	5030	
大阪電気通信大学大学院				大阪電気通信大学大学院				
工学研究科				工学研究科				
先端理工学専攻(M)	15	-	30	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
先端理工学専攻(D)	3	-	9	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
電子通信工学専攻(M)	20	-	40	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
電子通信工学専攻(D)	3	-	9	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
制御機械工学専攻(M)	30	-	60	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
制御機械工学専攻(D)	5	-	15	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
情報工学専攻(M)	35	-	70	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
情報工学専攻(D)	5	-	15	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
医療福祉工学研究科				医療福祉工学研究科				
医療福祉工学専攻(M)	10	-	20	10	-	20		
医療福祉工学専攻(D)	5	-	15	5	-	15		
総合情報学研究科				総合情報学研究科				
デジタルアート・アニメーション学専攻(M)	10	-	20	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
デジタルゲーム学専攻(M)	10	-	20	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
コンピュータサイエンス専攻(M)	10	-	20	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
コンピュータサイエンス専攻(D)	5	-	15	0	-	0	2020年4月学生募集停止	
計	166	-	358	70	-	140	専攻の設置(届出)	
				12	-	36	専攻の設置(届出)	
				10	-	20		
				5	-	15		
				0	-	0	2020年4月学生募集停止	
				0	-	0	2020年4月学生募集停止	
				0	-	0	2020年4月学生募集停止	
				0	-	0	2020年4月学生募集停止	
				30	-	60	専攻の設置(届出)	
				5	-	15	専攻の設置(届出)	
計	166	-	358	計	132	-	286	

大阪府内における学舎の位置



アクセス

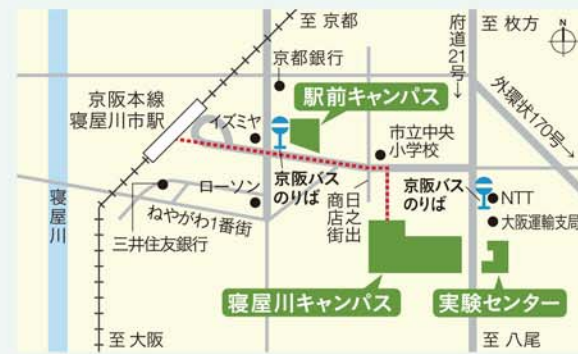
3つあるキャンパスの最寄り駅は、それぞれ大阪・梅田から30分以内、京都から40分台と、関西エリアの幅広い地域が通学圏内の好立地。授業やクラブ活動が終わったあとのお出かけもスムーズです。

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)



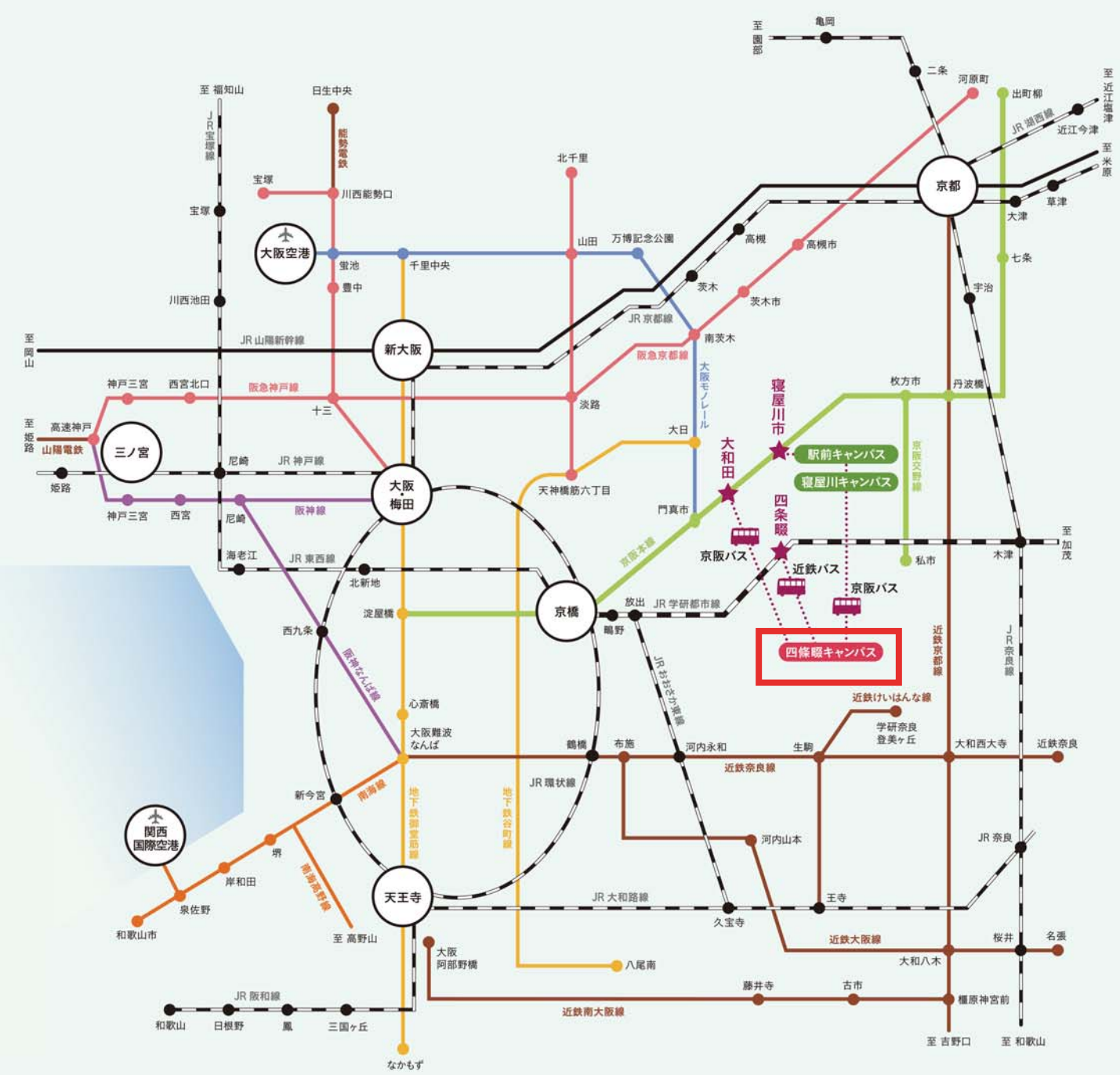
JR学研都市線「四條畷」駅までの所要時間(目安)

- 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



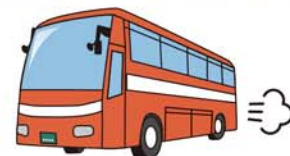
四條畷キャンパス
〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70 Tel.072-876-3317 Fax.072-876-3321

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



↑
S=1:2500

四條畷キャンパス
校地面積 150,791.00㎡
校舎面積 27,921.28㎡

7. 1 学則全文

大阪電気通信大学大学院学則

第1章 総則

(名称)

第1条 本大学に大学院をおき、大阪電気通信大学大学院(以下「本学大学院」という。)と称する。

(目的)

第2条 本学大学院は、学術の理論及び応用を教授研究し、その深奥を究めて、文化の進展に寄与することを目的とする。

(研究科)

第3条 本学大学院に次の研究科をおく。

- (1) 工学研究科
- (2) 医療福祉工学研究科
- (3) 総合情報学研究科

2 前項各研究科の目的は、次のとおりとする。

- (1) 工学研究科は、産業基盤の根幹をなす工学及び科学技術の基礎及び応用を教授研究するとともに、高度な工学技術をもって産業社会に貢献しうる専門的な人材を育成することを目的とする。
- (2) 医療福祉工学研究科は、医療、福祉及びリハビリテーションの各分野に展開しうる工学技術の基礎及び応用を教授研究するとともに、社会生活の質向上に向けて、当該分野で活躍できる専門的な人材を育成することを目的とする。
- (3) 総合情報学研究科は、映像、メディア分野等多方面に総合的に展開しうる情報技術の基礎及び応用を教授研究するとともに、情報化技術及びコンテンツ制作力をもって、生活文化の向上に寄与できる専門的な人材を育成することを目的とする。

3 本学大学院各研究科に研究科委員会をおく。

(課程及び修業年限)

第4条 研究科に博士課程をおく。

2 博士課程は、これを前期2年及び後期3年の課程に区分し、前期2年の課程を博士前期課程、後期3年の課程を博士後期課程とする。

3 博士前期課程は、修士課程として取り扱う。

4 博士前期課程の標準修業年限は、2年とし、在学年限は、4年を超えないものとする。

5 博士後期課程の標準修業年限は、3年とし、在学年限は、6年を超えないものとする。

6 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、標準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課程を修了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。

7 長期履修学生の申し出は、入学時に行うものとする。

(課程の目的)

第4条の2 博士前期課程は、広い視野に立って精深な学識を授け、専攻分野における研究能力又は高度の専門性を要する職業等に必要の高度の能力を養うことを目的とする。

2 博士後期課程は、専攻分野について研究者として自立して研究活動を行い、又はその他の高度に専門的な業務に従事するに必要な高度の研究能力及びその基礎となる豊かな学識を養うことを目的とする。

(専攻及び課程の収容定員)

第5条 本学大学院各研究科の専攻及び課程の収容定員は、次のとおりとする。

研究科	専攻	博士前期課程		博士後期課程	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学研究科	工学専攻	70名	140名	12名	36名
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名	5名	15名
総合情報学研究科	総合情報学専攻	30名	60名	5名	15名

2 各専攻に次のコースを置く。

専攻名	コース名
工学専攻	先端理工学コース
	電子通信工学コース
	制御機械工学コース
	情報工学コース
総合情報学専攻	デジタルアート・アニメーション学コース
	デジタルゲーム学コース
	コンピュータサイエンスコース

第2章 学年、学期及び休業日

(学年・学期)

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。

2 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7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、研究科委員会の議を経て、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、除籍及び懲戒等

(入学の時期)

第8条 入学の時期は、学年又は学期の始めとする。

(入学資格)

第9条 本学大学院の博士前期課程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) 学校教育法(昭和22年法律第26号)第83条に定める大学を卒業した者
- (2) 学校教育法第104条第4項の規定により学士の学位を授与された者
- (3) 外国において学校教育における16年の課程を修了した者
- (4) 大学に3年以上在学し、又は外国において学校教育における15年の課程を修了し、当該研究科において、所定の単位を優秀な成績をもって修得したものと認められた者
- (5) 学校教育法施行規則(昭和22年文部省令第11号)第155条第1項第5号の規定により、文部科学大臣が別に指定する専修学校の専門課程(修業年限が4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。)を文部科学大臣が定める日以後に修了した者
- (6) 学校教育法施行規則(昭和22年文部省令第11号)第155条第1項第6号の規定に基づき、文部科学大臣が指定(昭和28年文部省告示第5号)した者
- (7) 学校教育法第83条に定める大学を卒業した者と同等以上の学力があると認められた者

2 本学大学院の博士後期課程に入学することのできる者は、次の各号のいずれかに該当する者とする。

- (1) 修士の学位を有する者
- (2) 専門職学位を有する者
- (3) 外国において、修士若しくは専門職学位又はこれに相当する学位を得た者
- (4) 修士の学位を有する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10条 本学大学院に入学を志願する者は、本学大学院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。

(入学者の選考)

第11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 選考の基準及び方法は、研究科委員会の議を経て学長が定める。

(入学手続及び入学許可)

第12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、誓約書その他本学大学院所定の書類を提出するとともに、所定の入学金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、再入学及び転学)

第13条 本学大学院に編入学又は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、選考のうえ相当年次に入学を許可することができる。

2 前項の規定により入学を許可された者の既に修得した授業科目及び単位数の取り扱い並びに在学すべき年数については、研究科委員会の議を経て、学長が決定する。

3 本学大学院から他の大学院に転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。

4 その他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14条 退学しようとする者は、理由を記した退学願を学長に提出し、学長の許可を受けなければならない。

2 博士後期課程に3年以上在学し、所定の単位を修得した者は、学期末をもって満期退学したものと取り扱う。

(休学)

第15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、学長の許可を得て休学することができる。

(休学の期間)

第16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、学長の許可を得て、休学期間を延長することができる。

2 博士前期課程の休学期間は、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 博士後期課程の休学期間は、通算して3年以内とする。ただし、特別の理由がある場合は、更に3年以内に限って延

長することができる。

4 休学期間は、在学年数に算入しない。

(復学)

第17条 休学の理由が消滅した場合は、学長の許可を得て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18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4条第4項及び第5項に定める在学年を超えた者
- (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) 入学式に正当な理由なく欠席した者又は宣誓しない者

(懲戒)

第19条 本学大学院の規則に違反し、又は学生としての本分に反する行為をした者は、研究科委員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。ただし、停学の期間が3か月以内の場合には、在学年数に算入することができる。

3 前項の退学は、次の各号のいずれかに該当する者についてこれを行う。

- (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
- (2) 学業を怠り、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) 本学大学院の秩序を乱し、その他学生としての本分に著しく反した者

第4章 教育方法、授業科目及び履修方法

(教育方法)

第20条 本学大学院の教育は、授業科目の授業及び学位論文の作成等に対する指導(以下「研究指導」という。)によって行うものとする。

2 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。

3 研究指導は、第38条に規定する教員が行うものとする。

(教育方法の特例)

第20条の2 各専攻においては、教育上必要があると認められる場合、標準修業年限の全期間にわたり、夜間その他特定の時間又は時期において授業又は研究指導を行う等の適当な方法により教育を行うことができる。

(他の大学院等における研究指導)

第20条の3 当該研究科が教育上有益と認めるときは、学生が他の大学院又は研究所等において必要な研究指導を受けることができる。ただし、博士前期課程の学生について認める場合には、当該研究指導を受ける期間は、一年を超えないものとする。

(成績評価基準等の明示等)

第20条の4 各研究科は、学修の成果及び学位論文に係る評価並びに修了の認定に当たっては、客観性及び厳格性を確保するため、学生に対してその基準をあらかじめ明示するとともに、当該基準にしたがって適切に行うものとする。

(授業の方法)

第20条の5 授業は、講義、演習、実験、実習若しくは実技のいずれかにより又はこれらの併用により行うものとする。

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

3 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等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20条の6 本学は、当該研究科の授業及び研究指導の内容及び方法等の改善を図るため、組織的な研修及び研究を行うものとする。

(授業科目及び単位数)

第21条 授業科目、単位数等は、別表第1のとおりとする。

2 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、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。

(履修方法)

第22条 博士前期課程における授業科目の履修は、次のとおりとする。

(1) 学生は、2年以上在学し必修科目・選択科目を含め30単位以上を修得しなければならない。

2 博士後期課程における授業科目の履修は、次のとおりとする。

(1) 学生は、3年以上在学し特殊研究を含め12単位以上を修得しなければならない。

3 学生は、指導教員の承認を受け、毎年指定する期間内にその学年で履修しようとする授業科目について履修登録を行わなければならない。

4 学長は、当該学生の研究上、特に必要と認めた場合に限り、他研究科又は他大学の大学院で履修した授業科目を本学大学院所定の単位に充当することができる。

(特別の課程)

第22条の2 本学大学院は、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。

(入学前の既修得単位等の認定)

第22条の3 本学大学院は、教育上有益と認めるときは、学生が大学院に入学する前に大学院又は他の大学院において修得した授業科目の単位を大学院に入学した後の大学院における授業科目の履修により修得したものとみなすことができる。

- 2 前項により修得したものとみなす単位数は、現在在籍している課程において修得した単位以外のものについては、10単位を超えてはならない。

第5章 試験及び課程修了

(試験)

第23条 本学大学院における正規の授業科目を履修した者に対しては、学期末に試験を課するか、又は研究報告を提出させる。

- 2 各授業科目の試験の成績の評価は、A、B、C、Dとし、A(優)、B(良)、C(可)を合格、D(不可)を不合格とする。合格した授業科目については所定の単位を与える。

- 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。

(修了の要件)

第24条 博士前期課程の修了の要件は、本学大学院に2年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、当該研究科の目的に応じ、修士の学位論文又は特定の課題についての研究及び制作活動の成果の審査並びに最終試験に合格することとする。ただし、優れた研究業績を上げた者については、在学期間を1年以上とすることができる。

- 2 博士課程の修了の要件は、本学大学院に5年(博士前期課程(修士課程を含む。以下同じ。)を修了した者にあつては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査及び最終試験に合格することとする。ただし、在学期間に関しては、優れた研究業績を上げた者については、本学大学院に3年(博士前期課程に2年以上在学し、当該課程を修了した者にあつては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学すれば足りるものとする。

- 3 前項の規定にかかわらず、修士の学位若しくは専門職学位を有する者又は、学校教育法施行規則第156条の規定により大学院への入学資格に関し修士の学位を有する者と同等以上の学力があると認められた者が、本学大学院に入学した場合の修了要件は、博士後期課程に3年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査及び最終試験に合格することとする。ただし、優れた研究業績を上げた者については、1年以上在学すれば足りるものとする。

第6章 学位及びその授与等

(学位の授与)

第25条 修士の学位は、前条に定める博士前期課程を修了した者に対し、学長がこれを授与する。

- 2 博士の学位は、前条に定める博士課程を修了した者に対し、学長がこれを授与する。

(論文提出による博士の学位)

第26条 前条第2項に定める者の他、本学大学院の博士課程を経ずに博士の学位を得ようとする者は、学位論文を提出して、審査を請求することができる。

- 2 本学大学院の行う博士論文の審査及び試験に合格し、かつ、本学大学院の博士課程を修了した者と同等以上の学力を有すると認められた者に対し、博士の学位を学長が授与する。

(学位の種類)

第27条 本学大学院の各研究科で授与する学位は、次のとおりとする。

研究科	博士前期課程	博士後期課程
工学研究科	修士(工学)	博士(工学)
医療福祉工学研究科	修士(工学)	博士(工学)
総合情報学研究科	修士(情報学)	博士(情報学)

(学位規則)

第28条 本学大学院の学位について、必要な事項は、別に定める。

(教育職員免許状)

第29条 高等学校教諭一種免許状所有者が、修士の学位を授与されたときは、選択したコースにより次の専修免許状の取得資格を有することができる。

研究科名	専攻名	免許状の種類
工学研究科	工学専攻	中学校教諭専修免許状(理科) 中学校教諭専修免許状(技術) 高等学校教諭専修免許状(理科) 高等学校教諭専修免許状(工業) 高等学校教諭専修免許状(情報)

- 2 免許状授与の所要資格の取得方法については、別に定める。

第7章 科目履修生、研究生及び外国人留学生等

(科目履修生)

第30条 本学大学院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、本学大学院生の教育研究に支障のない限り、学長は、科目履修生として入学を許可することができる。

- 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30条の2 本学大学院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、本学大学院生の教育研究に支障のない限り、学長は、聴講生として入学を許可することができる。
- 2 聴講生について必要な事項は別に定める。
(研究生)
- 第31条 本学大学院において特定の研究課題について研究することを志願する者があるときは、本学大学院学生の教育研究に支障のない限り、学長は、研究生として入学を許可することができる。
- 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32条 外国人で本学大学院に入学を志願する者があるときは、学長は、研究科委員会の議を経て、外国人留学生として入学を許可することができる。
- 2 外国人留学生について必要な事項は、別に定める。
第8章 学費及びその他の費用
(学費)
- 第33条 入学金及び学費の金額は、別表第2のとおりとする。
(その他の費用)
- 第34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できる。
(学費等の納入)
- 第35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36条 休学期間中の者については、学費を免除し、別に定める在籍料を徴収する。
(既納の学費等)
- 第37条 既納の学費等は、原則としてこれを返付しない。
第9章 教員組織、運営組織及び事務組織
(教員組織)
- 第38条 本学大学院の授業及び研究指導を担当する者は、大阪電気通信大学学則第38条に規定する教授、准教授、講師の中から、大阪電気通信大学大学院担当教員選考基準に規定する資格に該当する専任の教員をもって充てる。
- 2 必要に応じて、他大学の大学院担当教員若しくは、その他の有資格者に授業又は研究指導の担当を依頼することができる。
- 第38条の2 本学は、教育研究活動等の組織的かつ効果的な運営を図るため、教員と事務職員等との適切な役割分担の下で、これらの者の間の連携体制を確保し、これらの者の協働によりその職務を行うものとする。
(科長)
- 第39条 本学大学院各研究科に研究科長(以下「科長」という。)をおき、前条の資格に該当する博士後期課程研究指導教員をもって充てる。
- 2 科長は、学長を補佐し、その命を受けて本学大学院の運営を遂行し、各研究科内の業務を処理するとともに、各研究科に所属する教員を指揮監督する。
(研究科委員会)
- 第40条 研究科委員会は、研究科における教育研究に関する事項を審議する。
- 2 研究科委員会は、当該研究科の科長及び各専攻の教員をもって組織する。
- 3 科長は、研究科委員会を招集し、その議長となる。
- 4 科長が職務を遂行できないときは、あらかじめ科長の指名した博士後期課程研究指導教員が科長の職務を代行する。
(研究科委員会の審議事項)
- 第41条 研究科委員会は、研究科に関する次の事項を審議し、学長が決定を行うにあたり意見を述べるものとする。
- (1) 教育課程に関する事項
 - (2) 学生の入学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) 学生の補導及び懲戒に関する事項
 - (6) 授業科目及び研究指導担当に関する事項
 - (7) 教育研究予算の配分に関する事項
 - (8) 教員の資格審査に関する事項
 - (9) 科長候補者の選考に関する事項
 - (10) 前各号のほか、この学則で研究科委員会の議を経るべきものと定められた事項
 - (11) 大学院に関する学則及び規則に関する事項
 - (12) 学長から付議又は諮問された事項及び専攻主任会議又はコース主任会議から提起された事項
 - (13) その他研究科の運営に関する事項
(専攻主任会議及びコース主任会議)
- 第41条の2 科長を補佐し研究科の円滑な運営に関する具体的業務を行うために、専攻主任会議又はコース主任会議をおく。
- 2 専攻主任会議及びコース主任会議に関する事項は、別に定める。
(事務組織)
- 第42条 本学大学院の事務の処理は、本学事務組織をもって行う。

第10章 付属施設

(図書室)

第43条 本学大学院に図書室を設ける。

(施設、設備の共用)

第44条 本学大学院の学生は、本学の施設、設備等をその課程の修得並びに研究達成のため使用することができる。

第11章 その他

(諸規則の準用)

第45条 本学大学院学則に定めるほか、本学の学則及びその他の諸規則を準用する。

(学則の改訂)

第46条 本学則の改正は、研究科委員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、平成2年4月1日から施行する。

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5年9月24日改正・施行

平成6年4月1日改正・施行

平成6年9月22日改正・施行

平成7年4月1日改正・施行

平成7年7月18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13年9月16日改正・施行

平成14年4月1日改正・施行

附 則 2

第5条に規定する平成6年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科名	専攻名	前期課程		後期課程	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学研究科	総合電子工学専攻	20名	30名	5名	15名
	制御機械工学専攻	20名	30名	5名	15名
	情報工学専攻	20名	30名	5名	15名

2 第5条に規定する平成13年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科名	専攻名	前期課程		後期課程	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学研究科	総合電子工学専攻	30名	50名	5名	15名
	制御機械工学専攻	30名	50名	5名	15名
	情報工学専攻	35名	55名	5名	15名

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16年4月1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。

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4月1日から施行する。

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18年4月1日から施行する。
- 第5条に規定する平成18年度および平成19年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		年度		平成18年度				平成19年度			
		研究科名	専攻名	修士課程		博士後期課程		修士課程		博士後期課程	
				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
工学研究科	総合電子工学専攻	15名	45名	3名	13名	15名	30名	3名	11名		
	電子通信工学専攻	20名	20名	3名	3名	20名	40名	3名	6名		
	制御機械工学専攻	30名	60名	5名	15名	30名	60名	5名	15名		
	情報工学専攻	35名	70名	5名	15名	35名	70名	5名	15名		
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名			10名	20名				
総合情報学研究科	メディア情報文化学専攻	20名	40名			20名	40名				
	デジタルゲーム学専攻	10名	20名			10名	20名				

- 改正後の別表第1については、平成17年度以前に入学した者には、従前の当該規定を適用する。

附 則

- この学則は、平成18年4月1日から施行する。
- 第5条に規定する平成18年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		年度		平成18年度			
		研究科名	専攻名	修士課程		博士後期課程	
				入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学研究科	総合電子工学専攻	30名	60名	5名	15名		
	制御機械工学専攻	30名	60名	5名	15名		
	情報工学専攻	35名	70名	5名	15名		
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名				
総合情報学研究科	メディア情報文化学専攻	10名	30名				
	デジタルゲーム学専攻	10名	20名				
	コンピュータサイエンス専攻	10名	10名				

附 則

この学則は、平成18年4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。

附 則

- この学則は、平成19年4月1日から施行する。
- 第5条に規定する平成19年度および平成20年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		年度		平成19年度				平成20年度			
		研究科	専攻	修士課程		博士後期課程		修士課程		博士後期課程	
				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
工学研究科	総合電子工学専攻	15名	30名	3名	11名	15名	30名	3名	9名		
	電子通信工学専攻	20名	40名	3名	6名	20名	40名	3名	9名		
	制御機械工学専攻	30名	60名	5名	15名	30名	60名	5名	15名		
	情報工学専攻	35名	70名	5名	15名	35名	70名	5名	15名		
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名			10名	20名				
総合情報学研究科	メディア情報文化学専攻	10名	20名			10名	20名				
	デジタルゲーム学専攻	10名	20名			10名	20名				
	コンピュータサイエンス専攻	10名	20名	5名	5名	10名	20名	5名	10名		

附 則

- この学則は、平成19年4月1日から施行する。
- 第5条に規定する平成19年度および平成20年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		年度		平成19年度				平成20年度			
		研究科	専攻	修士課程		博士後期課程		修士課程		博士後期課程	
				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
工学研究科	総合電子工学専攻	15名	30名	3名	11名	15名	30名	3名	9名		
	電子通信工学専攻	20名	40名	3名	6名	20名	40名	3名	9名		
	制御機械工学専攻	30名	60名	5名	15名	30名	60名	5名	15名		
	情報工学専攻	35名	70名	5名	15名	35名	70名	5名	15名		
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名	5名	5名	10名	20名	5名	10名		
総合情報学研究科	メディア情報文化学専攻	10名	20名			10名	20名				
	デジタルゲーム学専攻	10名	20名			10名	20名				
	コンピュータサイエンス専攻	10名	20名			10名	20名				

附 則

- この学則は、平成19年4月1日から施行する。
- 第5条に規定する平成19年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		年度		平成19年度			
		研究科	専攻	修士課程		博士後期課程	
				入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
工学研究科	総合電子工学専攻	15名	30名	3名	11名		
	電子通信工学専攻	20名	40名	3名	6名		
	制御機械工学専攻	30名	60名	5名	15名		
	情報工学専攻	35名	70名	5名	15名		
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名				
総合情報学研究科	メディア情報文化学専攻	—	10名				
	デジタルアート・アニメーション学専攻	10名	10名				
	デジタルゲーム学専攻	10名	20名				
	コンピュータサイエンス専攻	10名	20名				

- 総合情報学研究科メディア情報文化学専攻については、改正後の第5条にかかわらず、平成19年3月31日に当該専攻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19年1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

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20年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成21年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成22年4月1日から施行する。

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4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成23年4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。
- 第5条に規定する平成24年度及び平成25年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		年度		平成24年度				平成25年度			
		研究科	専攻	修士課程		博士後期課程		修士課程		博士後期課程	
				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
工学研究科	総合電子工学専攻		15名		6名						3名
	先端理工学専攻	15名	15名	3名	3名	15名	30名	3名	6名		
	電子通信工学専攻	20名	40名	3名	9名	20名	40名	3名	9名		
	制御機械工学専攻	30名	60名	5名	15名	30名	60名	5名	15名		
	情報工学専攻	35名	70名	5名	15名	35名	70名	5名	15名		
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名	5名	15名	10名	20名	5名	15名		
総合情報学研究科	デジタルアート・アニメーション学専攻	10名	20名			10名	20名				
	デジタルゲーム学専攻	10名	20名			10名	20名				
	コンピュータサイエンス専攻	10名	20名	5名	15名	10名	20名	5名	15名		

- 工学研究科総合電子工学専攻については、改正後の第5条にかかわらず、平成24年3月31日に当該専攻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24年4月1日から施行する。
- 工学研究科総合電子工学専攻については、改正後の第29条にかかわらず、平成24年3月31日に当該専攻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。
- 改正後の別表第1については、平成23年度以前に入学した者には、従前の当該規定を適用する。

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。

附 則

- この学則は、平成26年4月1日から施行する。
- 工学研究科各専攻については、改正後の別表第1にかかわらず、平成25年度以前に入学した者に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。

附 則

この学則は、平成28年4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。
- 医療福祉工学研究科医療福祉工学専攻及び総合情報学研究科デジタルゲーム学専攻については、改正後の別表第1にかかわらず、平成28年度以前に入学した者に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。

附 則

この学則は、平成30年8月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成30年11月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成31年4月1日から施行する。

附 則

- この学則は、2020年4月1日から施行する。
- 第5条に規定する2020年度、2021年度及び2022年度の収容定員は、次のとおりとする。

研究科・専攻		2020年度		2021年度				2022年度					
		専攻		専攻		専攻		専攻		専攻		専攻	
研究科	専攻	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
工学研究科	先端理工学専攻	—	15名	—	6名	—	—	—	3名	—	—	—	—
	電子通信工学専攻	—	20名	—	6名	—	—	—	3名	—	—	—	—
	制御機械工学専攻	—	30名	—	10名	—	—	—	5名	—	—	—	—
	情報工学専攻	—	35名	—	10名	—	—	—	5名	—	—	—	—
	工学専攻	70名	70名	12名	12名	70名	140名	12名	24名	70名	140名	12名	36名
医療福祉工学研究科	医療福祉工学専攻	10名	20名	5名	15名	10名	20名	5名	15名	10名	20名	5名	15名
総合情報学研究科	デジタルアート・アニメーション学専攻	—	10名	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	デジタルゲーム学専攻	—	10名	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	コンピュータサイエンス専攻	—	10名	—	10名	—	—	—	5名	—	—	—	—
	総合情報学専攻	30名	30名	5名	5名	30名	60名	5名	10名	30名	60名	5名	15名

別表第1

工学研究科 教育課程表
工学専攻 博士前期課程

科目区分		授業科目	単位数			修了要件単位数
			必修	選択必修	選択	
全コース共通科目		特別研究1	2			必修科目…12単位 選択したコースの選択必修科目…10単位以上 選択必修科目と選択科目を合わせて14単位以上
		特別研究2	2			
		特別研究3	2			
		特別研究4	2			
		ゼミナール1	1			
		ゼミナール2	1			
		ゼミナール3	1			
コース専門科目	総合電子工学分野	固体物理学特論1		1		(他コースの科目8単位以内を選択科目に充当可) 履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする 合計…30単位以上
		固体物理学特論2		1		
		半導体工学特論1		1		
		半導体工学特論2		1		
		ナノ工学特論			2	
		先端計測特論			2	
	物質化学分野	有機化学特論		2		
		無機化学特論		2		
		バイオナノテクノロジー特論			2	
		ケミカルバイオロジー特論		2		
		分子分光光学特論			2	
		資源工学特論			2	
	基礎科学分野	量子物理学特論		2		
		現代物理学特論		2		
		先端物理学特論			2	
		シミュレーション統計力学特論1			1	
		シミュレーション統計力学特論2			1	
		地球物理学特論			2	
	数理解析分野	複素解析特論		2		
		現代幾何学特論		2		
数理物理学特論				2		
確率モデル特論				2		

電子通信工学コース	コース共通分野	現象数理学特論		2	
		先端理工英語1		1	
		先端理工英語2		1	
	光・電子デバイス工学分野	半導体デバイス工学		2	
		光デバイス工学		2	
		集積デバイス工学			2
		光・電子デバイス工学特論			2
	光・マイクロ波工学分野	電磁波論		2	
		アンテナ工学		2	
		電磁計測特論			2
		電波応用工学特論			2
		衛星通信工学特論			2
		電力システム工学			2
	通信・ネットワーク工学分野	ネットワーク工学特論		2	
		情報セキュリティ		2	
		信号処理		2	
		暗号理論特論			2
		信号システム理論特論			2
		情報システム工学特論			2
制御機械工学コース	計測制御工学分野	現代制御特論		2	
		ロボティクス特論			2
		計測工学特論		2	
		バイオメカニズム論			2
		アクチュエータ工学特論			2
	機械・加工学分野	機械力学特論		2	
		材料力学特論		2	
		加工学特論			2
		CAD工学特論			2
	エネルギー・環境工学分野	熱工学特論		2	
		環境設計工学			2
		エネルギー変換工学特論			2
		流体工学特論		2	
コース共通分野	テクニカルコミュニケーション1		2		
	テクニカルコミュニケーション2		2		
	国際工学技術特論1			2	
	国際工学技術特論2			2	
	産学連携機械工学特論			2	
情報工学コース	情報基礎学分野	情報数理学特論		2	
		自然言語処理特論		2	
	情報処理工学分野	パターン認識特論		2	
		知能情報処理特論		2	
		三次元計測特論		2	
		画像情報解析特論		2	
		コンピュータビジョン特論		2	
	生産管理工学分野	計算機統計学特論		2	
		人間工学特論		2	
	計算機基礎学分野	理論計算機科学特論		2	
		システムLSI設計特論		2	
	視覚情報学分野	コンピュータグラフィックス特論		2	
		光情報センシング特論		2	
		光情報処理特論		2	

工学専攻 博士後期課程

科目区分	授業科目	授業を行う年次	単位数		修了要件単位数
			必修	選択	
先端理工学コース	先端理工学特殊研究	1-3	12		選択したコースの1科目(12単位)
電子通信工学コース	電子通信工学特殊研究	1-3	12		
制御機械工学コース	制御機械工学特殊研究	1-3	12		
情報工学コース	情報工学特殊研究	1-3	12		

医療福祉工学研究科 教育課程表
医療福祉工学専攻 博士前期課程

科目区分	授業科目	単位数			修了要件単位数
		必修	選択必修	選択	
生体医工学分野	ヒューマンインターフェース特論		2		必修科目…22単位 選択必修科目…4単位以上 (2以上の科目区分の中から修得すること)
	時系列信号処理特論		2		
	生体計測特論		2		
	医用物理学特論		2		
	医療情報分析学特論		2		
医療工学分野	臨床工学特論		2		選択必修科目と選択科目を合わせて8単位以上 (他研究科の科目4単位以内を選択科目に充当可)
	医療機器学特論		2		
	医用微小デバイス工学特論		2		
	生殖医学特論		2		
福祉工学分野	福祉情報工学特論		2		
	運動機構学特論		2		
健康運動科学分野	健康体力学特論		2		履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする
	身体機能解析学特論		2		
	運動心理学特論		2		
	補完代替医療特論		2		
	ヘルスケア機器学特論		2		
リハビリテーション科学分野	臨床運動学特論		2		合計…30単位以上
	スポーツ傷害理学療法特論		2		
	運動計測学特論		2		
	運動発達学特論		2		
共通分野	医療福祉工学総論	2			
	特別講義1			2	
	特別講義2			2	
	ゼミナール1	1			
	ゼミナール2	1			
	ゼミナール3	1			
	ゼミナール4	1			
	特別演習1	2			
	特別演習2	2			
	特別演習3	2			
	特別演習4	2			
	特別研究1	2			
	特別研究2	2			
	特別研究3	2			
特別研究4	2				

医療福祉工学専攻 博士後期課程

授業科目	授業を行う年次	単位数		修了要件単位数
		必修	選択	
医療福祉工学特殊研究	1—3	12		1科目(12単位)

総合情報学研究科 教育課程表
総合情報学専攻 博士前期課程

科目区分	授業科目	単位数			修了要件単位数
		必修	選択必修	選択	
全コース共通科目	特別研究1	2			<デジタルアート・アニメーション学コース> 必修科目…12単位 選択科目…18単位以上
	特別研究2	2			
	特別研究3	2			
	特別研究4	2			
	ゼミナール1	1			
	ゼミナール2	1			
	ゼミナール3	1			

コース専門科目	アニメーション学コース	芸術分野	ゼミナール4	1		<デジタルゲーム学コース> 必修科目…14単位 選択必修科目…2単位以上 選択科目14単位以上 <コンピュータサイエンスコース> 必修科目…20単位 選択科目…10単位以上 <全コース共通> 合計…30単位以上 他コース及び他研究科の科目8単位以内を選択科目に充当可 履修については、研究指導を担当する教員の指示に従うものとする
			比較映像特論		2	
			サウンドデザイン特論		2	
			クリエイティブマネジメント特論		2	
			イメージビジュアルライゼーション特論		2	
			ビジュアルデザイン特論		2	
			ミクストメディアアート特論		2	
			ハイブリッドアニメーション特論		2	
	キャラクターコミュニケーション特論		2			
	映像文化特論		2			
	情報分野	エンターテインメント工学特論		2		
		アートマネジメント特論		2		
		マーケティング特論		2		
	デジタルゲーム学コース	情報分野	情報アーキテクチャ特論		2	
			ソフトウェア構成学特論		2	
			教育ゲーム特論		2	
			プログラミング環境特論		2	
			問題解決特論		2	
			スクリプトプログラミング特論		2	
			デジタルメディアデザイン特論		2	
		芸術分野	デジタルゲーム特論		2	
			ゲーム・グラフィックス特論		2	
			情報デザイン特論		2	
			ゲームアート特論		2	
		コース共通分野	プランニング・プロデュース特論		2	
			デジタルゲーム学研究	2		
			プレゼンテーション実習1		1	
	プレゼンテーション実習2			1		
	プレゼンテーション実習3			1		
	プレゼンテーション実習4			1		
	コース共通分野		デジタルゲーム学研究	2		
	コンピュータサイエンスコース	情報科学分野	情報理論特論		2	
アルゴリズム特論				2		
コンピュータシステム分野		オペレーティングシステム特論		2		
		計算機援用工学特論		2		
		情報ネットワーク特論		2		
メディアシステム分野		コンピュータグラフィックス応用工学		2		
		バーチャルリアリティ特論		2		
		ロボティクス特論		2		
コース共通分野		コンピュータビジョン特論		2		
		コンピュータサイエンス演習1	2			
		コンピュータサイエンス演習2	2			
	コンピュータサイエンス演習3	2				
コンピュータサイエンス演習4	2					

総合情報学専攻 博士後期課程

授業科目	授業を行う年次	単位数		修了要件単位数
		必修	選択	
総合情報学特殊研究	1-3	12		1科目(12単位)

別表第2

入学金及び学費(年額)

内訳		金額(円)
入学金		100,000
学費	授業料	900,000
	実験実習料	150,000
合計		1,150,000

(注) 博士前期課程に引続き博士後期課程に進学する者の博士後期課程の入学金は、これを免除する。

○大阪電気通信大学大学院研究科運営規則

(趣旨)

第1条 この規則は、大阪電気通信大学大学院学則(以下「学則」という。)第3条第1項各号に定める各研究科の運営について必要な事項を定めるものである。

(研究科委員会の構成)

第2条 学則第3条第3項に定める大学院研究科委員会(以下「研究科委員会」という。)の構成員(以下「構成員」という。)は、学則第40条第2項のとおりする。ただし、研究科委員会が必要と認めた場合は、構成員以外の出席及び発言を求めることができる。

- 2 研究科委員会出席者の身上に関する事項を審議するときは、議長は、その者の退席を求めることができる。
- 3 研究科委員会は、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。
- 4 研究科委員会は、研究科長(以下「科長」という。)の招集により原則として毎月1回開催する。
- 5 研究科委員会の議案は、3日前までに構成員に通知するものとする。ただし、緊急を要する場合はこの限りではない。
- 6 研究科委員会の議事は記録し、議事録は構成員に対して公開するものとする。

(科長の職務)

第3条 学則第39条第1項に定める科長は、研究科委員会を主催し、運営会議で定めた方針に基づいて、研究科の運営に当たる。

- 2 科長の任期は2年とし、1回の再任を妨げない。

(専攻会議)

第4条 専攻ごとに、各専攻の構成員からなる専攻会議をおく。

- 2 専攻会議の運営については、各専攻で定める。

(専攻主任)

第5条 専攻ごとに専攻主任をおく。

- 2 専攻主任の任務は次の各号のとおりとする。
 - (1) 専攻会議を主催し、専攻内の意見をまとめる。

- (2) 専攻を代表して他専攻との調整に当たる。
- (3) 専攻内の事務を統轄する。
- (4) 専攻内重要事項について科長の諮問に応じる。

3 専攻主任は、各専攻会議で教授の中より選出する。専攻主任の任期は当該年度とし、再任を妨げない。

(専攻主任会議)

第6条 学則第41条の2に基づく専攻主任会議は、各専攻主任をもって組織し、科長がこれを招集し議長となる。

2 科長は、大学事務局長又は四條畷事務部長を同席させるものとし、必要と認めた場合は、その他の者の出席及び発言を求めることができる。

3 専攻主任会議は、次の各号の業務を行う。

- (1) 研究科委員会の議事の整理並びに研究科委員会に提出する議案の検討及び起案
- (2) 研究科委員会の決定事項の実施に関して必要な諸施策の検討
- (3) 専攻間の意見交換及び調整
- (4) 研究科の長期計画に関する事項の検討
- (5) その他科長が必要と認めた事項の検討

(大学院教員の資格審査)

第7条 専攻は、その所属する構成員の資格審査又は新たに当該専攻の構成員とすべき候補者についてその教員の専門分野を明記し、次の書類を付して科長に資格審査を申請する。

- (1) 履歴書(学歴、学位、職歴、専門分野、所属学会、学会及び社会における活動、資格、賞罰等)
- (2) 研究業績録(論文、講演論文、著書、作品発表、著作物等)
- (3) 教育研究業績書(教育上の能力に関する事項、職務上の実績に関する事項)
- (4) 主要業績資料(主要論文別刷、主要作品等)

2 科長は、前項の申請を受けて審査が必要と認めたとき、意見を付して学長に申請する。

3 学長は、前項の申請を受けて当該教員と面談し妥当と認めたとき、運営会議で意見を聴取し、必要に応じて科長に審査を依頼する。

4 科長は、前項の依頼を受けたとき、当該大学院博士後期課程指導教員会議(以下「指導教員会議」という。))に諮り、申請1件ごとに大学院資格審査委員会(以下「審査委員会」という。))を設置し、その審査を付託する。

5 審査委員会は、当該専攻より推薦された博士後期課程研究指導教員2名及びその他の専

攻から選出された博士後期課程研究指導教員3名の委員をもって組織する。ただし、総合情報学研究科において、修士課程研究指導教員及び修士課程研究指導補助教員の審査をする場合は、この限りでない。

- 6 前項のその他の専攻から選出される委員は、運営会議で推薦された候補者6名の中から、指導教員会議において投票により選出する。
- 7 審査委員会は、申請のあった教員について大阪電気通信大学大学院担当教員選考基準に基づき資格を審査し、結果を科長に報告する。
- 8 審査委員会は申請のあった教員の業績を縦覧に供するとともに、指導教員会議構成員からの質問等を受け付ける期間を7日間、設けなければならない。
- 9 縦覧、質疑応答期間中に提出された質問への回答は審査結果に含めることとし、指導教員会議において報告しなければならない。
- 10 科長は審査委員会の報告を指導教員会議に諮り、審査委員会代表に審査結果を説明させる。
- 11 指導教員会議は、審査委員会の審査結果について、専門的見地から適格性を審議して可否投票を行い、意見を取りまとめ、研究科長に報告する。
- 12 科長は、指導教員会議の審議結果について、研究科委員会の意見を聴取した後、研究科委員会の意見を学長に報告する。
- 13 学長は、科長から報告のあった研究科委員会の意見を参酌し、運営会議の議を経て決定し、理事長に報告する。
- 14 本学学部における教員採用人事の候補者を当該専攻の構成員とする資格審査については、次に掲げる条件をすべて満たしている場合に限り、科長は、指導教員会議に諮ることなく、当該の資格審査委員会を審査委員会とみなして審査を付託し、第4項から第6項に定める手続きを省略することができる。
 - (1) 教員補充の申請に大学院を担当できることが明記されていること。
 - (2) 当該候補者の選考にあたる資格審査委員会の委員全員が博士後期課程研究指導教員であること。ただし、総合情報学研究科において、修士課程研究指導教員及び修士課程研究指導補助教員の審査をする場合はこの限りではない。なお、資格審査委員会に博士後期課程研究指導教員ではない学部長等が委員として入っている場合には、当該大学院における資格審査では審査委員会の構成員から除外する。
 - (3) 資格審査委員会の委員のうち、当該専攻の委員が少なくとも1名以上いること。
- 15 本学学部における昇任人事候補者の資格変更審査又は新たに当該専攻の構成員とする

資格審査については、次に掲げる条件を満たしている場合に限り、科長は、指導教員会議に諮ることなく、当該の昇任審査委員会を審査委員会とみなして審査を付託し、第4項から第6項に定める手続きを省略することができる。

(1) 当該候補者の昇任を審査する昇任審査委員会委員全員が博士後期課程研究指導教員であること。ただし、資格審査委員会に博士後期課程研究指導教員ではない学部長等が委員として入っている場合には、当該大学院における資格審査では審査委員会の構成員から除外する。なお、総合情報学研究科において、修士課程研究指導教員及び修士課程研究指導補助教員の審査をする場合はこの限りではない。

(2) 専攻から資格審査の申請があること。

(改廃)

第8条 この規則の改廃は、研究科委員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

この規則は、平成2年12月18日から施行する。

附 則

この規則は、平成4年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成7年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成8年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成10年5月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成10年10月20日から施行する。

附 則

この規則は、平成11年12月9日から施行する。

附 則

この規則は、平成16年12月21日から施行する。

附 則

この規則は、平成19年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成22年3月16日から施行する。

附 則

1 この規則は、平成25年4月1日から施行する。

2 この規則の施行の日の前日に研究科長の職にある者が引き続き選任された場合、第3条第2項の規定に関わらず、以後の再任はできない。

附 則

この規則は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成30年8月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成31年2月12日から施行する。

設置の趣旨等を記載した書類

目次

1. 設置の趣旨及び必要性	p. 1
2. 修士課程までの構想か、又は、博士課程の設置を目指した構想か	p. 3
3. 専攻等の名称及び学位の名称	p. 3
4. 教育課程の編成の考え方及び特色	p. 3
5. 教員組織の編成の考え方及び特色	p. 6
6. 教育方法、履修指導、研究指導の方法及び修了要件	p. 8
7. 特定の課題についての研究成果の審査を行う場合	p. 12
8. 施設・設備等の整備計画	p. 13
9. 基礎となる学部との関係	p. 16
10. 入学者選抜の概要	p. 17
11. 管理運営	p. 18
12. 自己点検・評価	p. 20
13. 情報の公表	p. 20
14. 教育内容等の改善のための組織的な研修等	p. 23

1. 設置の趣旨及び必要性

1. 1 教育研究上の理念・目的

大阪電気通信大学は、時代のニーズにマッチした確かな技術力と人間力を身につけ、社会で役立つ人材を育成・輩出することを目指している。更に本学大学院では、学士で培った研究に関する基礎能力を更に発展させるべく、工学・医療・総合情報の各研究分野において、それぞれ志す専門分野の真理の探究に努め、未来社会の進展に貢献できる責任ある人材を輩出することを使命としている。その使命を達成するために現在、大学院に工学研究科、医療福祉工学研究科、総合情報学研究科の3研究科を置いている。

1. 2 総合情報学研究科の改編

「大阪電気通信大学大学院学則」第3条第2項において、総合情報学研究科の目的を「映像、メディア分野等多方面に総合的に展開しうる情報技術の基礎及び応用を教授研究するとともに、情報化技術及びコンテンツ制作力をもって、生活文化の向上に寄与できる専門的な人材を育成する」こととしている。情報分野における技術の進展・複合化が急速に進む現代において、それらの目的を従前以上に確実に達成することを目指し、総合情報学研究科を再編する。

この改編により、従来のコンピュータサイエンス専攻、デジタルゲーム学専攻、デジタルアート・アニメーション学専攻の3専攻の教育研究機能を、博士前期課程（修士課程）・博士後期課程ともに新たに設置する「総合情報学専攻」へ集約し、専門分野間の連携を密なものにすることで情報技術分野の様々な側面に跨る課題を高度な専門知識と協調性に基づいて解決する能力を持つ人材育成を行う。

1. 3 設置の趣旨

高度情報化社会において情報技術が社会基盤として定着し、ネットワークメディアが生活の要ともなり、産業としての情報の枠を超えて、文化的側面はもとより、社会生活のあらゆる場面で、その知識と技術が柔軟に融合した教育体制が必要とされるようになった。

スマートフォンの普及に伴い、インターネットのクラウドサービスが様々な社会システムを革新し、ソサエティ5.0と言われる新しい産業革命の波が押し寄せている。高度情報化社会の進展に柔軟に即応できる専門的職業人を育成するため、このたび総合情報学研究科を総合情報学専攻の一専攻とし、そこにコンピュータサイエンス、デジタルゲーム学、デジタルアート・アニメーション学の3コースを設ける。

各コースでは、自身が選択したコースの授業に加えて他のコースの授業を履修することにより、情報技術を基礎とした専門性を有しながら、デジタルメディアでの表現力やプロジェクト管理能力、企画力など高度情報化社会で即戦力となるスペシャリストを目指すことができ、数理的要素から芸術性などの文化的要素も合わせて、異なる分野の研究者の指

導が受け易くなり、研究の幅を広げることができる。

1. 4 養成する人物像

高度情報化社会の基盤となる情報技術の根幹をなすコンピュータサイエンスの基礎と応用とともに、デジタルメディアの芸術的表現や社会での適用のための企画・管理能力に関しても教授研究の対象とする。それにより、基盤となる情報通信ネットワーク、グラフィクス、計測・制御技術から、映像やゲームの開発、World Wide Webをはじめとしたデジタルコンテンツ、ロボティクスなどの応用分野において、以下の条件を満たした上で、社会に貢献できる専門的な人材を育成することを目的とする。

ディプロマポリシーは、次のとおりである。

博士前期課程では、情報技術分野の基礎・専門知識を広く修得し、以下の条件を満たし、各分野における専門家として社会に貢献しようと認められた者に「修士（情報学）」の学位を授与する。

- (1) 自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけている。
- (2) 高度に専門化した分野において、チームでの協働作業で自己の役割を果たした上で、さらに継続的な探究心と問題解決力を保持し、新たな技術の創成に寄与できる能力を身につけている。
- (3) 現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけている。

博士後期課程では、以上の条件に加えて、新しい分野を開拓し、独創的な研究を遂行でき、リーダーとしての強い責任感を有すると認められた者に「博士（情報学）」の学位を授与する。

1. 5 修了後の進路および社会的な需要

修了後の進路および社会的な需要としては、博士前期課程修了後の進路は、ソフトウェア開発、通信、情報サービス等の情報通信業、ゲームなどのデジタルコンテンツ、映像制作などのクリエイター関連、機械・組み込み、計測・制御、ロボティクス等の技術者、研究者としての就業、大学院博士後期課程への進学である。

博士後期課程修了後の進路は、製造業、情報通信業等の企業における研究・開発部門の研究者、大学などの教員である。

今日の経済情勢において、高度な専門知識・技術を有する情報系人材やデジタルクリエイターの需要は高まっていて、修了後の就業については十分な需要があると考えている。

この度設置する総合情報学専攻の改組前の総合情報学研究科の各専攻の就職率は、近年上昇傾向にあり、全国平均を上回る数値となっていることから、この度設置する総合情報学専攻の修了後の就業の需要は十分あることがうかがえる。

現在開設している総合情報学研究科全体（3専攻）の就職率（2017年度）88.2%
全国平均の就職率（2017年度）（文部科学統計要覧より）77.9%

2. 修士課程までの構想か、又は、博士課程の設置を目指した構想か

総合情報学研究科総合情報学専攻は、博士課程の設置を目指した構想である。

3. 専攻の名称及び学位の名称

総合情報学研究科を一専攻化するに当たり、従来の3専攻：コンピュータサイエンス専攻、デジタルゲーム学専攻、デジタルアート・アニメーション学専攻を統合する名称として「総合情報学専攻」を選択した。

博士前期課程の学位名称は「修士（情報学）」、博士後期課程の学位名称は「博士（情報学）」である。また、英文名称は以下の通りである。

- | | |
|-----------|---|
| ・総合情報学研究科 | Graduate School of Information Science and Arts |
| ・総合情報学専攻 | Division of Information Science and Arts |
| ・博士前期課程 | Master's Degree Program |
| ・修士（情報学） | Master of Informatics |
| ・博士後期課程 | Doctoral Degree Program |
| ・博士（情報学） | Doctor of Informatics |

4. 教育課程の編成の考え方及び特色

4. 1 大学院の教育方針

大阪電気通信大学は、時代のニーズにマッチした確かな技術力と人間力を身につけ、社会で役立つ人材を育成・輩出することを使命としている。本学の大学院では工学研究科、医療福祉工学研究科、総合情報学研究科の3研究科を設置しており、それぞれの研究科内の各専攻において、実践的な実学の教育研究体制を構築している。すなわち、大学院でのカリキュラムや研究指導では、各専攻における専門性を追求しながら、人間生活や地球環境に関わるより幅広い分野の科学技術に対する興味と理解を深め、これからの社会や産業に貢献できる技術者としての人間力を養う。そのために、学修してきた知識や技能を応用しながら着実に課題を解決していく「問題解決能力」に加えて、社会のニーズから自分の研究課題を見出すことができる「問題発掘能力」を培っていく。

4. 2 総合情報学研究科総合情報学専攻

総合情報学研究科のカリキュラム・ポリシーは次のとおりである。

総合情報学研究科では、コンピュータサイエンス、デジタルゲーム、デジタルアートおよびアニメーションの分野において社会に貢献できる人材を育成することを目的としている。ネットワークが高度に発達した現代の情報化社会では、これらの分野における技術の進展と複合化が急速に進み、また技術の研究・開発段階から実社会での応用・事業展開にいたるサイクルも速く、技術力のみならず創造力、表現力が必要になり、さらには企画力、管理力などの総合的な能力が社会から要求されるようになった。

そのため、総合情報学研究科は総合情報学専攻のもとに、コンピュータサイエンス、デジタルゲーム学、デジタルアート・アニメーション学の 3 コースを設置し、選択したコースの授業に加えて他のコースの授業を履修することができるようにすることで、幅広い知識を獲得できるようにした。また、研究・開発・制作活動においては分野の異なる指導者の指導が受け易くなり、活動の幅を広げることができる。

これらのコースにおけるカリキュラムを通じて博士前期課程（修士課程）では以下の目標を目指します。

- (1) 自ら進んで学び、高度な専門知識を修得し、また創造力と表現力を身につける。
- (2) 問題を設定し、自ら解決する能力を修得する。
- (3) 人の考えを理解し、自己の考えを適切に伝達できるコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力および協調性を身につける。
- (4) 研究および創造活動に対する正しい倫理観を身につける。

博士後期課程では、更に以下の目標を目指します。

- (5) 新しい分野を開拓し、独創的な研究を遂行できる能力を修得する。
- (6) リーダーとして責任感を持ち、課題解決を統率していく能力を修得する。

博士前期課程においては、各コースの共通科目として「特別研究」と「ゼミナール」を置き、必修とする。「特別研究」は指導教員の指導の下、研究を立案・実施し、実践的な研究能力を養うことを目的としている。研究指導は主指導教員の他に 1 名あるいは複数の副指導教員を置き、互いに補佐・連携して大学院生の「特別研究」遂行を補助する。この副指導教員制度を通して、異なる分野の研究者の指導が受け易くなり、研究の幅を広げることができる。「ゼミナール」は「特別研究」を補完する科目であり、総合情報学研究科において重視している科目である。大学院生は定期的に研究成果、関連する文献の内容等を発表し、教員を含む聴講者と質疑応答を行う。それを通してプレゼンテーション能力を修得するとともに問題解決能力を涵養する。また、研究の進捗状況を自ら把握する。研究を支える専門知識は各コースに設けられた科目群を通して修得する。専門知識の幅を広げるために、自身が選択したコースの科目に加えて他コース及び他研究科の科目を 8 単位まで履

修できる制度を新たに導入している。

博士後期課程においては複数の指導教員が担当する「総合情報学特殊研究」を置き、異なる分野の研究者の指導を受け易くする体制を整えている。

4. 3 博士前期課程コンピュータサイエンスコース

コンピュータサイエンスコースは情報科学、コンピュータシステム、メディアシステムの3分野に加えて、コース内での共通分野として全教員が担当する演習から構成されている。

(1) 情報科学

情報の理論的基盤となる情報理論およびアルゴリズムに関する専門知識を教授する。

(2) コンピュータシステム

コンピュータシステムを構成する基礎としてのオペレーティングシステムやネットワークに関する専門知識とともに、医療や制御などのコンピュータの実践的応用についても最先端研究事例をもとに専門知識を教授する。

(3) メディアシステム

デジタルメディアの基礎となるコンピュータグラフィクスや画像認識技術、最近急速に進展しているバーチャルリアリティに関する技術とその応用的側面、さらにこれらの技術を適用するロボティクスに関して、実践的な開発・研究を通して専門知識を教授する。

4. 4 博士前期課程デジタルゲーム学コース

ゲームコンテンツ制作技術や柔軟な発想による人とコンピュータの間をつなぐインタフェース技術、さらにはデジタルメディアや娯楽に関する文化的・産業的側面も視野に入れた分野において、社会に貢献できる人材を育成することを目的とし、情報技術をベースに芸術性を併せ持った創造力の育成を目指している。

情報技術分野と芸術分野からなる科目に加えて、これらを総合的な視野で教授するためにコース内の共通分野として、全教員が担当し、デジタルゲームを様々な専門的視点から教授する科目と、社会において能動的立場で企画・立案、計画推進できる人材育成を目的としたプレゼンテーションを主とした演習により構成している。

(1) 情報分野

ソフトウェアの設計と開発、デジタルメディアのデザイン、空間設計、教育応用、プロジェクト推進など、それぞれ実践的かつ専門的見地から教授する。

(2) 芸術分野

デジタルゲームの企画・構成、グラフィクスの制作技術、情報デザイン、芸術的創造、映像制作など、それぞれ実践的かつ専門的見地から教授する。

4. 5 博士前期課程デジタルアート・アニメーション学コース

デジタルゲーム学コースと同様に、情報技術と芸術性を併せ持つ人材の育成を目的としているが、本コースでは映像制作、音楽、視覚イメージなど芸術的・文化的創造を軸として、そのためにコンピュータサイエンスを応用するという観点で、多くの芸術分野に加えて情報技術分野を教授する構成になっている。

(1) 芸術分野

映像制作、アニメーション、作曲、音響、視覚表現、様々なメディアによる表現、対話的コンテンツ、映像文化、美術・芸術活動などに関して、社会的に第一線で活動している専門家により実践的かつ専門的見地から教授する。

(2) 情報分野

情報技術を応用した創造活動を支えるための情報技術と、プロジェクトマネジメントや市場との関連など、産業として必要となる知識についても教授する。

4. 6 総合情報学専攻博士後期課程

博士後期課程ではコースに分割せず、専攻として一本化した上で、「総合情報学特殊研究」が置かれている。博士前期課程では、関連する学部・学科との関連した教育の連続性を鑑みて3つのコースを設けた上で総合情報学専攻内のコース間を跨いだ学習・研究の自由度を確保した。しかし、博士後期課程では、学生が独立した研究者として、広範な情報技術分野から、独自の視点を持って、自らの分野を確立してもらうため、コースに分けずに専攻として一本化した課程としてまとめた。

担当する教員それぞれの専門分野から、マンマシンインタフェース、バーチャルリアリティ、ロボティクス、アルゴリズム、ゲーム文化研究、考古学・博物学応用、IoTや都市環境への応用など、社会での応用を前提として先端的な研究開発を行う。

社会的応用を前提としていることから、自身の専門に加えて関連分野との連携・協調し、広い視野で情報技術の専門家として貢献することができる人材育成を目的とする。また、自ら主体的に研究を立案・遂行することで、その問題に対して高い倫理観を持って主体的に取り組み、その成果を正確かつ適切に公表することができる能力を持たせる。

5. 教員組織の編成の考え方及び特色

5. 1 教員組織編成の考え方

総合情報学研究科の授業及び研究指導を担当する者は、総合情報学部の教員の中から、以下の「大阪電気通信大学大学院担当教員選考基準」に定める資格を十分に満たしていると考えられる者をもって充てる。社会での実践力育成を目的とした教育研究上の指導能力

が求められることから、担当教員は専門分野について高度の技術・技能を有し、社会での実践的な知識と経験を有していることが必要である。

「大阪電気通信大学大学院担当教員選考基準」

I 修士課程を担当する教員にあつては、次のいずれかに該当し、かつ、その担当する専門分野に関し、高度な教育研究上の指導能力があると認められる者とする。

- (イ) 博士の学位を有し、研究上の業績を有する者
- (ロ) 研究上の業績がイの者に準ずると認められる者
- (ハ) 芸術、体育等特定の専門分野について高度の技術・技能を有する者
- (ニ) 専攻分野について、特に優れた知識及び経験を有する者

II 博士後期課程を担当する教員にあつては、次のいずれかに該当し、かつ、その担当する専門分野に関し、極めて高度な教育研究上の指導能力があると認められる者とする。

- (イ) 博士の学位を有し、研究上の顕著な業績を有する者
- (ロ) 研究上の業績がイの者に準ずると認められる者
- (ハ) 専攻分野について、特に優れた知識及び経験を有する者

この選考基準において、修士課程研究指導教員、博士後期課程研究指導教員とは、I、IIに定める資格を有する教員をいう。また、修士課程研究指導補助教員、博士後期課程研究指導補助教員とは、I、IIに定める資格に準じた資格を有する教員をいう。

専攻を構成する専任教員の専門分野を、資料に示す。【資料1：専任教員の専門分野】

5. 2 教員の年齢構成

開設時の教員の年齢構成は、次の通り、教育研究水準の維持・向上及び活性化に支障がない構成となっている。

専任教員30名のうち、30歳以上40歳未満は1名、40歳以上50歳未満は6名、50歳以上60歳未満は17名、60歳以上70歳未満は6名である。50歳代の教員が多い構成となっているが、教育の中核を担う年齢層であり、定年までも概ね10年以上あることから、充実した教育研究を支援することができる体制となっている。

なお、本学の定年は68歳を迎えた年度末であり、定年を超える雇用の計画はない。今後は時代に即応した分野の若手を中心とした教員を積極的に採用することで、一層社会のニーズに応じた教育研究の活性化を図る。

定年に関する規程を資料に示す。

【資料2：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、研究指導の方法及び修了要件

6. 1 博士前期課程

教育方法

教育課程表に示された科目群において、学部で修得した専門知識、技術に基づいて、さらに高度な専門知識、応用技術を教授する。研究指導は一連の科目「特別研究」において、担当指導教員が直接的に行う。研究成果は「特別研究」の補完科目である一連の「ゼミナール」において、定期的に発表し、研究の進捗状況を明らかにするとともに、異なる分野の教員の指導を受ける。

総合情報学研究科では、高度情報化社会で活躍できる創造力を持つ人材の養成を目的としていることから、修士の学位論文に加えて、特定のコース履修者に対しては制作活動の成果物としての「修士作品」も研究成果の最終審査対象としている。最終的な研究成果として、修士論文もしくは修士作品にまとめ、公聴会での発表、口頭試問を通して評価する。

履修指導

新入生に対して入学式直後にガイダンスを実施し、授業時間割、シラバスに関する説明、履修登録の方法、課程の修了要件、修了までのスケジュールなどの説明を行う。

授業科目の履修については、学生の意思を尊重した上で、担当指導教員の指導に基づき、ある特定の分野の授業科目に偏らないように決定している。

学生の単位修得状況を前・後期末に、専攻として確認し、適宜、履修指導を担当指導教員が行っている。

修了までのスケジュール表を資料に示す。

【資料3：博士前期課程修了までのスケジュール表】

コースごとの履修モデルを資料に示す。

【資料4：博士前期課程各コース履修モデル】

研究指導の方法

研究課題の選定、関連する文献の調査・講読、研究の遂行、学内外での発表および修士の学位論文の作成及び修士の学位作品の制作は、担当指導教員が責任を持って、「特別研究」において指導する。研究の進捗状況は、「特別研究」の補完科目である「ゼミナール」において、定期的に発表することにより確認している。また、学外での発表を積極的に推奨している。発表の際、質疑応答を通して得られる他分野の研究者の意見を慎重に検討し、研究に反映させ、研究をより進展させる努力をすることが発表者には求められている。

修士の学位論文又は修士の学位作品の提出に関わる手続きについては、修士論文及び修士作品審査日程に基づき、担当指導教員の指導の下、行われている。最終的な研究成果である修士の学位論文もしくは修士の学位作品は、公開の公聴会での発表、口頭試問を通

して審査され、その質を大学として確認している。

修了要件

修了要件は、本学大学院に 2 年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、修士の学位論文又は制作活動の成果である修士の学位作品の審査ならびに最終試験に合格することである。ただし、優れた研究業績を上げた者については、在学期間を 1 年以上とすることができる。

修了要件単位数は、全コースについて必修科目「特別研究」、「ゼミナール」の 12 単位、さらにコンピュータサイエンスコースについてはコースの必修科目「コンピュータサイエンス演習」の 8 単位が加わり、デジタルゲーム学コースについてはコースの必修科目「デジタルゲーム学研究」2 単位と、選択必修科目「プレゼンテーション実習」を 2 単位以上、これらに選択科目を合わせて、合計 30 単位以上である。また、他コースもしくは他研究科の科目 8 単位以内を選択科目に充当することができる。

研究分野及び基礎的素養を涵養する関連分野

教育課程表において、科目群を「コンピュータサイエンスコース」、「デジタルゲーム学コース」、「デジタルアート・アニメーション学コース」の三つのコースに分類している。

教育課程表の科目区分の「分野」によって、ある特定の研究分野において求められる専門知識、技術の範囲を明示している。ある「分野」に分類された科目群の履修を通して、その「分野」の技術者としての知識、技術を修得することができる。

共通分野として、必修もしくは選択必修科目になっている科目については、コース内のあらゆる専門にわたって、演習やプレゼンテーションなど広い視野を持った実践的内容で、社会での即戦力となる人材育成のための教育方法を準備している。

選択したコースの科目に加えて、他のコースの科目や他研究科の科目を履修することにより、幅広い専門知識を修得できるようにすることを目的とした履修制度を用意している。

学位論文及び制作活動の成果に対する審査体制

総合情報学研究科では、社会で活躍できる創造性のある人材育成を目的としていることから、デジタルゲーム学コース及びデジタルアート・アニメーション学コースを履修した者については、修士論文に加えて、特定の課題についての研究である制作活動の成果としての修士作品も審査対象として認めている。

修士論文及び修士作品に対する審査は、総合情報学研究科委員会に審査委員会を設けて行う。審査委員会の委員は、担当指導教員を主査とし、当該論文及び作品制作活動に関連ある授業科目担当の教員 2 名以上を加える。修士論文及び修士作品は公開の公聴会で発表される。また、審査委員会は、修士の学位に関する試験を行う。試験は、修士論文及び修士作品を中心に、これに関係ある科目について口頭試問により行われる。審査委員会は、

修士論文及び修士作品の審査結果をまとめ、修士の学位に関する試験結果とともに、修士の学位審査報告書を作成し、総合情報学研究科長に提出する。総合情報学研究科委員会は、学位審査報告書に基づき、修士の学位授与について審査を行う。総合情報学研究科長は、その審査結果を学長に報告するとともに意見を述べる。学長は、その意見に基づいて、修士の学位の授与を決定する。

6. 2 博士後期課程

教育方法

総合情報学専攻に「総合情報学特殊研究」を置き、情報技術に関連して、基盤的分野から応用的側面に至る様々な専門性をもつ教員が指導を行う。

研究課題の選定、関連分野の文献の調査・講読、研究の遂行などの指導は担当指導教員が行う。研究成果は、学内で定期的に発表し、研究の進捗状況を明らかにするとともに、異なる研究分野の教員の指導を受ける。また、学外での発表、論文公表を積極的に進める。最終的な研究成果は博士の学位論文としてまとめ、公聴会での発表、口頭試問を通して評価する。

履修指導

新入生に対して入学式直後にガイダンスを実施し、履修登録の方法、課程の修了要件、修了までのスケジュールなどの説明を行う。

修了までのスケジュール表を資料に示す。

【資料 5：博士後期課程修了までのスケジュール表】

なお、博士後期課程は、開設科目が 1 科目であるため、履修モデルは作成していない。

研究指導の方法

研究課題の選定、関連する文献の調査・講読、研究の遂行、学内外での発表、論文の公表および博士の学位論文の作成は担当指導教員が、責任を持って、「特殊研究」において指導する。研究の進捗状況は、定期的に学内で発表することにより確認している。また、学外での発表を積極的に推奨している。発表の際、質疑応答を通して得られる他分野の研究者の意見を慎重に検討し、研究に反映させ、研究をより進展させる努力をすることが発表者には求められている。

博士の学位論文提出に関わる手続きについては、博士論文審査日程に基づき、担当指導教員の指導の下、行われている。最終的な研究成果である博士の学位論文は、公開の公聴会での発表、口頭試問を通して審査され、その質を大学として確認している。

修了要件

修了要件は、本学大学院に 5 年（博士前期課程を修了した者にあつては、当該課程にお

ける2年の在学期間を含む。)以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、博士の学位論文の審査ならびに最終試験に合格することである。ただし、優れた研究業績を上げた者については、本学大学院に3年(博士前期課程に2年以上在学し、当該課程を修了した者にあつては、当該課程における2年の在学期間を含む。)以上在学すれば足りるものとする。

修了要件単位数は、「総合情報学特殊研究」1科目12単位である。

学位論文審査体制

博士論文の審査は、総合情報学研究科指導教員会議に審査委員会を設けて行う。審査委員会の委員は、当該論文に関連ある博士後期課程研究指導教員のうちから指導教員会議において3名以上選出するものとし、担当指導教員が主査となる。審査委員会は、論文の審査を行うとともに、学位申請者の研究成果を確認するため、試験を行う。また、審査委員会は、公聴会を開催する。審査委員会は、論文審査の結果及び試験の結果をまとめた博士論文審査報告書を作成し、指導教員会議へ報告する。指導教員会議は、博士論文審査報告書に基づき、博士の学位授与について審査を行う。審査は、無記名投票による可否投票とし、出席者の3分の2以上の同意をもって可否の審査結果とする。総合情報学研究科長は審査結果を学長に報告するとともに意見を述べる。学長は、その意見に基づき、博士の学位の授与を決定する。

6. 3 学位論文の公表

修士の学位論文は本学図書館に保管されている。

博士の学位論文については「博士学位論文内容の要旨及び審査結果の要旨」を本学ホームページにて公表する。また、学位論文は本学図書館及び国会図書館にて保管、公表されている。

6. 4 研究の倫理審査体制

研究倫理審査体制としては、本学の研究に携わる教員や大学院生が等しく認識すべき倫理や基本的責務、研究活動の基本的姿勢等を明確化するために「大阪電気通信大学研究倫理ガイドライン」を策定し、周知している。

【資料6：大阪電気通信大学研究倫理ガイドライン】

また、研究活動における不正行為又はその恐れのある行為を防止する体制を整備するため、「大阪電気通信大学における公正な研究活動の推進等に関する規程」を策定し、周知している。

【資料7：大阪電気通信大学における公正な研究活動の推進等に関する規程】

この規程に基づき研究倫理向上推進委員会を設置し、以下の業務を行っている。

(1) 研究活動における不正行為の実態の把握・検証

- (2) 不正防止計画の作成・推進
- (3) 関係部局と協力し不正発生要因に対する改善策の実施
- (4) 本学研究者の行動に関する規範の浸透を図るための方策の推進

研究倫理向上推進委員会は、学長を委員長とし、最高管理責任者として全体を統括している。

研究科長は、研究倫理教育責任者として統括管理責任者の指示の下、以下の職務を行い研究科所属教員の倫理審査体制を構築している。

- (1) 自己の管理監督又は指導する部局等における研究倫理教育の実施を促進し、実施状況を確認する。
- (2) 研究科の構成員が、適切に研究活動を行っているか等をモニタリングし、必要に応じて改善を指導する。
- (3) 学内の部門の長と連携し、学生の研究者倫理に関する規範意識を徹底していくため、学生に対する研究倫理教育の実施を促進する。

7. 特定の課題についての研究成果の審査を行う場合

大阪電気通信大学大学院学則第 24 条に「博士前期課程の修了の要件は、本学大学院に 2 年以上在学し、所定の単位を修得し、かつ、必要な研究指導を受けたうえ、当該研究科の目的に応じ、修士の学位論文又は特定の課題についての研究及び制作活動の成果の審査並びに最終試験に合格することとする。」と定めており、総合情報学研究科総合情報学専攻では、博士前期課程において、デジタルゲーム学コース及びデジタルアート・アニメーション学コースを履修した者に限り、制作活動の成果物である修士作品を審査の対象とすることができる。

指導教員の指導のもとで、作品で表現すべきコンセプトなどの目的を設定した上で、修士作品の制作活動を行う。修士作品の評価については、修士論文と同様に審査委員会を設けて、修士作品の方向性に合わせて、作品を創造する技術、芸術性や娯楽性などの評価基準を軸として審査する。

総合情報学研究科は、養成する人物像で述べたとおり、情報通信、グラフィクス、計測・制御技術から、映像やゲームの開発、デジタルコンテンツ、ロボティクスなどの情報技術分野の基礎力を持ち、その応用分野において、社会に貢献できる専門的な人材を育成することを目的としており、課題を解決できる応用力、協調性、継続的な探究心と問題解決力、表現力を身につけていることを審査するためには、論文という形態のみならず、継続的に丹念な制作活動を他者と協調して続け、その真価をアピールする機会を与えることが適当な方法である。

この修士作品の制作活動という課題設定により、表現すべきコンセプトや文化的背景、表現に必要となる技術要素などが研究対象となる。その制作過程において、「ゼミナール」や展示会での学外発表も併せて、指導教員の指導のもと、高度な専門性を持った制作活動を維持する。一般にも開かれた展示会などに参加し、対象作品が閲覧・評価される機会を通して、専門家のみならず様々な立場の人々からの新たな視点をフィードバックすることも作品という形態をとることのメリットである。

8. 施設・設備等の整備計画

8. 1 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となり当然に大学設置基準を満たすものである。

四條畷キャンパスでは、これまで総合情報学研究科を3専攻（デジタルアート・アニメーション学専攻、デジタルゲーム学専攻、コンピュータサイエンス専攻）に分けてそれぞれの専門分野に特化した教育を行ってきたが、昨今の教育のボーダレス化、グローバル化に鑑み、3専攻を一旦廃止して、新たに総合情報学専攻を設置し、既設の総合情報学部3学科（デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科、情報学科）を土台とし、分野の壁を越えた大学院教育及び研究を実現する。講義室、実験・演習室、研究室などの各教室と運動場などの基本的な教育研究の設備環境は十分に整備されている。

四條畷キャンパスは自然豊かな立地にあり、敷地面積も十分に確保されていることから、キャンパス内の各所に学生の憩いの場が設けられており、屋外の各所にも休憩用の椅子やスペースが設置されている。

950名の観客を収容可能でバリアフリーステージや大型スクリーン等の設備を備え、学生の卒業制作発表や式典及び講演会・音楽会・演劇等を行うことが出来るKONAMIホールを整備している。

さらに、大阪平野を一望できる眺望があり、学生同士の交流や懇親会等を開催できるKOZUKIホールを整備し、常時学生に開放している。

四條畷キャンパスには第1グラウンド（野球場：12,439 m²）と第2グラウンド（陸上競技場：12,111 m²）が整備されている。体育館は、1,350 m²のアリーナとトレーニング室（163.60 m²）、機能訓練室（111.40 m²）を備えている。その他硬式用テニスコート2面、軟式用テニスコート1面及び武道場（208.98 m²）、エアロビクス練習室（143.84 m²）が整備されている。こ

れらは主に授業やクラブ活動で利用されている。

8. 2 校舎等施設の整備計画

新設する総合情報学専攻は、現在、総合情報学研究科に置かれたデジタルアート・アニメーション学専攻、デジタルゲーム学専攻、コンピュータサイエンス専攻の機能を基礎とするものであり（各専攻とも、2020年4月学生募集停止予定）、各専攻の教育・研究施設を引き継ぐこととなる。

本専攻の教育研究施設の整備状況は下表のとおりであり、専攻の教育研究の遂行、教育課程の実現のために十分な環境を整えている。

総合情報学研究科総合情報学専攻において使用する教育研究施設の整備状況
<ul style="list-style-type: none">・ 教員室30室・ 研究室35室・ 教室32室・ コンピュータ演習室4室・ 先端マルチメディア合同研究所 (KONAMIホール、放送設備、モーションキャプチャスタジオ・映像スタジオ、 音像スタジオ)・ 図書館・ 体育館 (1,350㎡)

上表のうち、本専攻の専門施設として、先端マルチメディア合同研究所を設置し実験及び実習等に必要な装置や器具を備え、教育研究活動の充実を図っている。

先端マルチメディア合同研究所内のモーションキャプチャスタジオは、人間の動作をCGキャラクターに反映させるための各種装置を備えたスタジオであり、関西最大級の広さを誇る。

映像編集スタジオは、ハイビジョンカメラでの撮影からフルデジタル編集まで可能であり、プロの現場と同じ制作環境を備えている。又、ブルーバックで撮影した映像にリアルタイムで背景やテロップを合成するクロマキー合成等も行える各種装置を備えたスタジオである。又、実際にケーブルテレビの番組制作、大学のPRビデオ・CM製作などにも使用され、民放地上波やネット上でのオンエアに向けた番組制作プロジェクト「電ch！（でんちゃん）」などの様々な学生主体の企画が進行している。

音像スタジオでは、主に映像にのせるBGMや効果音、ナレーションを収録している。プレイステーションの「実況パワフルプロ野球」の歓声やニンテンドーDSのBGM、テレビドラマにもこのスタジオで収録されたものがあり、映画・音楽・テレビ業界で世界標準のPRO TOOLS HDをメインシステムとした収録及び編集、マスタリング、MA作業を行うことができ、多人数によるアフレコが可能な収録ブースや、5.1chマルチサラウンドでの音声制作・編集が可能なスタジオである。

先端マルチメディア合同研究所の運営は、本学と企業の相互協力により、外部のプロスタッフが運営・管理に携わり、プロの制作現場でありながら学生もアシスタントとして現場をサポートし、学内にいながらプロの技術や仕事のノウハウを学ぶことができ、生きた教材として学べる創造性と刺激に満ちた研究が盛んに行われている。

大学院生の研究室等は学部生と共通であり、研究室の面積は、大学院生を収容する想定で確保されている。

研究室の見取り図を資料として示す。【資料 8：研究室見取図】

また、実験に必要な各種設備については、大学院の研究に十分な環境を整えている。

研究発表やディスカッション等を行う際には、会議室やゼミ室が使用できるよう、十分な室数が整備されている。

総合情報学専攻各コースの時間割案を資料として示す。

隔年開講科目が多いため、開設 1 年目となる 2020 年度と開設 2 年目となる 2021 年度の時間割表を示す。【資料 9：総合情報学専攻博士前期課程授業時間割案】

8. 3 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 29 万冊、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、「JDreamIII」「MathSciNet」などと契約を行い利用者が希望する情報を的確に収集できる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及び研究科が異なっており、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。総合情報学研究科総合情報学専攻は、四條畷キャンパスにあるため四條畷館を主に利用することが想定される。

四條畷館には、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、個人パソコンを持ち込んでの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 等の図書館所蔵の視聴覚資料が館内で視聴ができるよう、パーソナルスペースも確保している。図書、視聴覚資料ともに所蔵がないものについては、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。

学術研究用の雑誌については、和雑誌については I/O、数学セミナー、Cut、美術手帖：BT、イラストレーション、Axis：アクシスなど、洋雑誌については ARTnews、Communication Arts、Theoretical Computer Science、Algorithmica、The Computer journal、IEEE transactions on visualization and computer graphicsなどを整備している。

所蔵の無い資料については、国立国会図書館や他大学図書館、British Libraryなどに関

覧・複写・貸出の依頼を行い、利用者が求める論文や図書を入手しており、利用者が求める資料を1つでも多く手元に届けられるよう手配を行っている。また、他大学図書館などから同様の依頼があった際は、当館に所蔵のある資料であれば積極的に対応を行い、図書館同士の相互協力にも貢献している。

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2012年からの取り組みで英語教育研究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は教員と連携して図書館内にてビブリオバトルを開催し、学生の読書意欲の向上、プレゼンテーション能力の育成など学修支援活動の一翼を担っている。

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、学生などと連携して、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。

9. 基礎となる学部との関係

このたび新たに設置する総合情報学研究科総合情報学専攻とその基礎となる学部学科の関係を、資料に示す。

【資料10：基礎となる学部と博士前期課程及び後期課程の関係図】

総合情報学部3学科（デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科、情報学科）を基礎とし、その専門性を深く勉強研究することを可能とするため、総合情報学研究科に総合情報学専攻を設置するものである。

デジタルゲーム学科の学びを更に深めるため、主な進学先として総合情報学専攻にデジタルゲーム学コースを用意する。ゲーム&メディア学科の学びを更に深めるため、主な進学先として総合情報学専攻にデジタルアート・アニメーション学コースを用意する。情報学科の学びを更に深めるため、主な進学先として総合情報学専攻にコンピュータサイエンスコースを用意する。このように、総合情報学部における学びを更に深めることができるよう、総合情報学専攻博士前期課程に各コースを設置し、専門性に応じた教育課程を編成している。

博士後期課程はコースを設けず、博士前期課程の幅広い学びを基礎に、複合的な領域の研究が行えるよう組織を整備している。学生が独立した研究者として、広範なコンピュータサイエンスから、独自の視点を持って、自らの分野を確立してもらおう環境として、専攻

を一本化した課程としている。

なお、基礎となる学部学科のうち、デジタルゲーム学科及びゲーム&メディア学科については、現届出時点では開設 2 年目にあたり、未だ完成年度を迎えていない。しかしながらこれらの学科の設置は、改組によって実現しており、改組前の時点から、情報技術の基礎や応用に幅広く対応できる施設や教員を始めたとした教育研究の支援体制が十分に備わっていることを申し添える。

10. 入学者選抜の概要

10.1 アドミッション・ポリシー

総合情報学研究科は、現代社会の基盤である情報技術の根幹をなすコンピュータサイエンスを基本とし、日本が世界を先導しているゲームやアニメーションなどのコンテンツ制作やネットワーク、グラフィクス、計測・制御などの高度情報化社会に必要なとされる研究分野に対して、高度な技術力と創造力および表現力により、社会に貢献できる専門的な人材を育成することを目的としている。このため、次のような学生を求めている。

- (1) 社会に関する幅広い教養と、情報関連分野において新たな技術を生み出すための基礎能力を有し、自主的に計画・行動ができる人。
- (2) 情報関連分野において高度な専門知識を修得し、新しい分野を開拓し、自ら問題解決をしたいと思っている人。
- (3) 自らの専門性を持って、研究や創作などを通して社会に貢献する意欲のある人。

10.2 学生募集の概要

上記アドミッション・ポリシー及び求める人物像に基づき、次の学生募集を実施する。

なお、募集人員は入試ごとには定めず、専攻の入学定員とし、博士前期課程についてはコースごとの人数の目安を定めている。

課程	専攻	コース	入学定員	コースごとの人数の目安
博士前期課程	総合情報学専攻	デジタルアート・アニメーション学コース	30名	10名
		デジタルゲーム学コース		10名
		コンピュータサイエンスコース		10名

博士前期課程

①内部進学入学試験

大阪電気通信大学を卒業見込みの者で、3年次終了時の学業成績が上位の者又は大学院進学後の担当指導予定教員が特に推薦する者を対象として実施する。

選考は面接及び書類審査により総合的に行う。

②一般入学試験

大学を卒業した者又は卒業見込みの者を対象として実施する。

選考は口述試験及び書類審査により総合的に行う。

③社会人入学試験

大学を卒業した者で、正規職員として同一の教育・研究機関、官公庁、企業等で専攻と関連する分野における業務に2年以上従事している者を対象に実施する。

選考は口述試験及び書類審査により総合的に行う。

④外国人留学生入学試験

外国の国籍を有する者で、外国において学校教育における16年の課程を修了した者又は修了見込みの者を対象として実施する。

選考は口述試験及び書類審査により総合的に行う。

博士後期課程

①一般入学試験

修士の学位を有する者又は取得見込み等の者を対象として実施する。

選考は口述試験及び書類審査により総合的に行う。

②社会人入学試験

修士の学位を有する者で、正規職員として同一の教育・研究機関、官公庁、企業等で専攻と関係する分野における業務に2年以上従事している者を対象に実施する。

選考は口述試験及び書類審査により総合的に行う。

③外国人留学生入学試験

外国の国籍を有する者で、外国において修士に相当する学位を得た者又は修了見込みの者を対象として実施する。

選考は口述試験及び書類審査により総合的に行う。

1.1. 管理運営

①運営会議

大学（学部及び大学院）全体に係る教育及び研究に関する最高審議機関として、運営会議を設置している。構成員は、学長、副学長、各学部長、共通教育機構長、各研究科長、学務部長、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、次の事項を審議する。

- (1)教育の基本方針及び教育編成並びに大学の将来計画に関する事項
- (2)教育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

さらに、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。運営会議の設置にともなって、以下の組織における役割についても変更を加えている。

②総合情報学研究科委員会

総合情報学研究科の教員及びその中から選ばれた科長をもって総合情報学研究科委員会が組織されている。総合情報学研究科委員会は、総合情報学研究科に関する次の事項を審議し、学長が決定を行うにあたり意見を述べる。

- (1)教育課程に関する事項
- (2)学生の入学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)学生の補導及び懲戒に関する事項
- (6)授業科目及び研究指導担当に関する事項
- (7)教育研究予算の配分に関する事項
- (8)教員の資格審査に関する事項
- (9)科長候補者の選考に関する事項
- (10)大学院学則で研究科委員会の議を経るべきものと定められた事項
- (11)大学院に関する学則及び規則に関する事項
- (12)学長から付議又は諮問された事項及びコース主任会議から提起された事項
- (13)その他研究科の運営に関する事項

③コース主任会議

科長を補佐し、総合情報学研究科の円滑な運営に関する具体的な業務を行うために、コース主任会議をおく。

コース主任会議は科長と各コース主任をもって組織し、次の業務を行う。

- (1)研究科委員会の議事の整理並びに研究科委員会に提出する議案の検討及び起案
- (2)研究科委員会の決定事項の実施に関して必要な諸施策の検討
- (3)コース間の意見交換及び調整
- (4)研究科の長期計画に関する事項の検討
- (5)その他科長が必要と認めた事項の検討

1 2. 自己点検・評価

自己点検・評価については、毎年度、日本高等教育評価機構の基準項目に準じて大学全体について自己点検評価を行い、結果を自己点検評価書にまとめている。この自己点検評価書は、学長を議長とし、全学部長、全研究科長等を構成員とした IRE 委員会において審議して作成し、大学 HP で公開している。自己点検評価書内の大学院の部分については、研究科長を取りまとめ役とし、所属の専攻主任が自専攻の自己点検・評価を行っている。

自己点検・評価の結果については、自己点検評価書が完成した段階で、研究科の構成員による審議機関である研究科委員会において報告し、改善に向けての周知を行っている。

1 3. 情報の公表

1 3. 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）に学報を発行し、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行っている。

1 3. 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 <https://www.osakac.ac.jp/>

①大学の教育研究上の目的に関すること

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⇒学部、学科、課程、研究科、専攻ごとの名称及び教育研究上の目的

②教育研究上の基本組織に関すること

大学院学則第5条に規定されており、大学ホームページ上に公開している。

トップ⇒大学紹介⇒学則・設置認可／届出に関する書類⇒大阪電気通信大学大学院学則

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。

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。

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。

1) 入学者受入れ方針

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⇒大学院のアドミッション・ポリシー

2) 入学者の数、収容定員、在学学生数、卒業者数、進学者数、就職者数

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⇒「入学者数、入学者推移」、収容定員、在学者数、学位授与（卒業・修了）者数、進学・就職者数

3) 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⇒主な内定先及び内定先業種⇒大学院

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、年間の授業計画

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

大学院学則第 23 条及び第 24 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⇒大学院（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（大学院）

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。

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、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も、大学ホームページ上に掲載し、積極的に情報公開している。

14. 教育内容等の改善のための組織的な研修等

14.1 FD・SD 研修会の開催

教育改革に対する意識啓発を図るために、大学教職員全員を対象として、FD・SD 研修会を開催している。2018年度の主なテーマは以下の通りである。

- ・リメディアル教育実践紹介
- ・シラバスの考え方ー授業デザインの道具としてー
- ・配慮願いを取り巻く社会的現状と本学のシステム
- ・本学に帰属意識の高い学生は授業をどうみているのか
- ・アセスメントポリシー確立の取り組みについて
- ・「OECU 教育モデル開発」結果について
- ・社会人基礎力の育成を目指した新しい総合科目の提案

2018年度のFD・SD研修会の実施について、資料に示す。

【資料11：2018年度FD・SD研修実施テーマ】

FD・SD研修会は、授業のない日程で、寝屋川キャンパスと四條畷キャンパスの2キャンパス間を同時中継することにより、教職員全員が参加できるように配慮して、開催している。

14.2 授業アンケートの実施

総合情報学研究科で開講している全授業科目について、学生を対象とした授業アンケートを毎年前期と後期に実施している。質問項目は、教員の授業への取り組み、説明方法、授業レベル、学生の授業内容への関心、総合評価であり、回答は無記名式である。また、アンケートには自由記述欄が設けられている。

アンケート結果は総合情報学研究科長が確認し、評価の低い授業科目の担当教員に「授業改善プラン」の提出を求め、授業改善に努めている。

資 料 目 次

資料 1	専任教員の専門分野
資料 2	学校法人大阪電気通信大学定年規則
資料 3	博士前期課程修了までのスケジュール表
資料 4	博士前期課程各コース履修モデル
資料 5	博士後期課程修了までのスケジュール表
資料 6	大阪電気通信大学研究倫理ガイドライン
資料 7	大阪電気通信大学における公正な研究活動の推進等に関する規程
資料 8	研究室見取図
資料 9	総合情報学専攻博士前期課程授業時間割案
資料 10	基礎となる学部と博士前期課程及び後期課程の関係図
資料 11	2018 年度 F D ・ S D 研修実施テーマ

専任教員の専門分野

デジタルアート・アニメーション学コース

研究領域	職名	教員氏名	専門分野
情報デザイン分野	教授	山路敦司	音楽・サウンドデザイン
	准教授	倉地宏幸	グラフィックデザイン
映像デザイン分野	教授	上田和浩	アニメーションデザイン
	准教授	永田武士	CG・映像デザイン
メディアデザイン分野	教授	石関秀行	シナリオ・ゲームデザイン
	准教授	金村仁	ビジュアルアート
情報・マネジメント分野	教授	小森一平	ビジネスマネジメント
	教授	寺山直哉	CG・映像マネジメント
	教授	原久子	アートマネジメント
	准教授	植野雅之	対話型学習環境

専任教員の専門分野

デジタルゲーム学コース

研究領域	職名	教員氏名	専門分野
情報システム分野	教授	魚井宏高	ヒューマンインタフェース
	教授	上善恒雄	応用数理・社会情報学
	講師	沼田哲史	プログラミング
	准教授	横山宏	情報教育学
応用コンテンツ分野	教授	高見友幸	ゲーム史学・開発論
	教授	門林理恵子	デジタル文化遺産学
	准教授	佐藤礼華	環境設計情報学
	准教授	中根康之	ゲーム文化論
メディア情報学分野	教授	渡部隆志	メディアデザイン
	准教授	廣瀬俊彦	ビジュアルアート
	教授	藤田高弘	映像制作論

専任教員の専門分野

コンピュータサイエンスコース

研究領域	職名	教員氏名	専門分野
情報科学分野	教授	鴻巣敏之	数理情報・情報理論
	教授	渡邊郁	アルゴリズム論
コンピュータシステム分野	教授	南角茂樹	組み込みリアルタイムシステム
	教授	北嶋暁	計算機援用工学
	准教授	久松潤之	情報ネットワーク工学
メディア工学分野	准教授	大西克彦	ヒューマンコンピュータインタラクション
	教授	登尾啓史	仮想・複合現実感
	教授	升谷保博	ロボティクス
	准教授	小枝正直	コンピュータビジョン

学校法人大阪電気通信大学定年規則

第1条 この規則は、学校法人大阪電気通信大学就業規則(以下、「就業規則」という。)第41条の定めに基づき、本法人に勤務する専任職員の定年に関する事項を定める。

第2条 職員の定年は、次のとおりとする。

- (1) 学長 満74歳
- (2) 校長 満68歳
- (3) 教授 満68歳
- (4) その他の職員 満65歳

2 学長、校長については、任期の定めにかかわらず前項の適用を受けるものとする。

第3条 職員は、定年に達した日の属する年度末をもって、当然に雇用契約が終了し、退職するものとする。

第4条 退職一時金支給については、就業規則別表1「退職一時金支給率表」中、定年による支給率を適用する。

第5条 削除

第6条 勤続年数が満20年以上の職員が退職するときは、その受けるべき退職一時金に関し、定年による支給率を適用する。

第7条 法人は、退職期日の60日以前に文書をもって、定年該当者にその旨通知するものとする。

附 則

この規程は、昭和49年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、昭和55年3月31日から施行する。

附 則

この規程は、昭和62年2月24日から施行する。

附 則

この規程は、平成3年2月6日から施行する。

附 則

1 この規程は、平成4年3月27日から施行する。

2 第5条については、平成4年4月1日以降採用者から適用する。

附 則

この規則は、平成7年5月27日から施行する。

附 則

この規則は、平成16年4月1日から施行する。

附 則

1 この規則は、平成19年4月1日から施行する。

2 削除

附 則

この規則は、平成20年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成21年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成21年5月23日から施行する。

附 則

この規則は、2019年5月23日から施行する。

博士前期課程修了までのスケジュール(3月期)

年次・学期	履修登録及び学位論文の提出等	研究指導
1年次前期	履修登録(4月) から 成績発表(9月)	特別研究1: 専門分野に関する基礎知識を固め、研究・制作の位置付けを明らかにするため、目標とする分野の関連研究や先行研究、作品などに関する調査・分析を行う。各指導教員はその専門分野の立場から幅広い視野で知識や発想力が得られるように指導し、学生自身の問題設定を促す。
		ゼミナール1: 先行研究や作品の動向調査を中心に議論を進めることで自らのテーマの位置付けを明らかにする。専門を横断した学生同士の議論により、広い視野を持って社会から要請される問題意識を共有する。各教員は学生の自主性を重んじながらそれぞれの専門分野に応じて適切な視点を与える。
1年次後期	履修再登録(9月) から 成績発表(3月)	特別研究2: 基礎調査の焦点を絞り込み、自らの研究・制作テーマを設定する。研究目標を設定し、研究計画を立て、それに基づき実験や開発、制作などを進める。各指導教員はその専門分野の経験と展望から、学生の研究・制作の目標と計画の適正な設定を支える。
		ゼミナール2: 研究・制作を発表するために求められる文章作成能力、表現力の基礎を固めるため、論文やプレゼンテーション資料、作品などの制作プロセスについて学生同士が協調して進めていく。各教員はそれぞれの専門分野の立場から論理的な考え方をさせるようにし、学生の計画を促すように議論を支える。
2年次前期	履修登録(4月) から 成績発表(9月)	特別研究3: 新しい知見を得るための仮説・検証や論理の組み立て、あるいは独自の芸術性を追求するためのプロセス設計を行い、研究に必要な実験や開発、資料作りや作品の制作を行う。各指導教員は学生が目的意識を持って自主的に研究や制作に取り組めるように、その段階に応じて、プロセスを確認しながら環境を整え、情報を示唆するなど、探究心を保持しながら研究・制作を遂行できるように専門分野に応じて導く。
		ゼミナール3: 自らの視点から新しい知見を得るための仮説・検証や論理の組み立てを進めながら、各自の途中成果発表を元に議論を行い、対外発表を前提に研究や制作を協調して進める。各教員は専門分野に応じて、学生の研究・制作の着実な進捗を促す。
2年次後期	履修再登録(9月) から 成績発表(3月)	特別研究4: ここまでに進められた成果をもとに研究を学位論文や対外発表資料に取りまとめて完成させる。各指導教員は、知的財産権を保護しつつ学会や展示会などの公開の場でその成果を公表することにより、研究・作品を洗練化するように指導する。そして学生独自の視点を持って新たな課題を設定して自立できるように促す。
		ゼミナール4: 対外発表や学位取得のための成果を整え、研究や制作をより良く完成させるための議論を行い、論文や作品の内容や表現の充実を図る。各教員は専門分野に応じて、学生同士の協調と切磋琢磨を促し、研究・制作を完成に導き、さらに学生自らの視点からの新たな課題発見を促す。
	学位申請書の提出(1月) 修士論文・作品の提出(2月) 修士論文・作品発表会(2月) 論文審査及び口頭試問(2月) 学位授与の判定結果の発表(3月)	

博士前期課程 デジタルアート・アニメーション学コース 履修モデル

研究領域	教育課程上の 科目区分	授業科目	単位数			履修モデル		
			必修	選択必修	選択	映像・ 情報表現	メディア・ 情報設計	アート・ 文化産業
全コース共通 科目		特別研究1	2			○	○	○
		特別研究2	2			○	○	○
		特別研究3	2			○	○	○
		特別研究4	2			○	○	○
		ゼミナール1	1			○	○	○
		ゼミナール2	1			○	○	○
		ゼミナール3	1			○	○	○
		ゼミナール4	1			○	○	○
情報デザイン分野	芸術分野	サウンドデザイン特論			2	○	○	
映像デザイン分野		ビジュアルデザイン特論			2	○	○	○
		比較映像特論			2			
メディアデザイン分 野		イメージビジュアライゼーション特論			2	○		○
		ハイブリッドアニメーション特論			2	○	○	
		映像文化特論			2			
情報・マネジメント 分野		ミクストメディアアート特論			2	○		
		キャラクターコミュニケーション特論			2	○	○	○
情報・マネジメント 分野	クリエイティブマネジメント特論			2	○		○	
	エンターテインメント工学特論			2		○		
	アートマネジメント特論			2			○	
	情報分野	マーケティング特論			2			
他コース科目								
情報システム分野	情報分野	情報アーキテクチャ特論			2		○	
応用コンテンツ分野		スクリプトプログラミング特論			2			○
		デジタルメディアデザイン特論			2			○
メディア情報学分野	芸術分野	デジタルゲーム特論			2			○
		情報デザイン特論			2		○	
		ゲームアート特論			2	○		
メディア工学分野	メディアシス テム分野	プランニング・プロデュース特論			2	○		
		コンピュータグラフィックス応用工学			2		○	
		バーチャルリアリティ特論			2			○
		コンピュータビジョン特論			2		○	

博士前期課程 デジタルゲーム学コース 履修モデル

研究領域	教育課程上の科目区分	授業科目	単位数			履修モデル		
			必修	選択必修	選択	視覚・情報表現	システム・情報設計	ゲーム・情報産業
	全コース共通科目	特別研究1	2			◎	◎	◎
		特別研究2	2			◎	◎	◎
		特別研究3	2			◎	◎	◎
		特別研究4	2			◎	◎	◎
		ゼミナール1	1			◎	◎	◎
		ゼミナール2	1			◎	◎	◎
		ゼミナール3	1			◎	◎	◎
		ゼミナール4	1			◎	◎	◎
情報システム分野	情報分野	情報アーキテクチャ特論			2		○	
		ソフトウェア構成学特論			2		○	
		教育ゲーム特論			2		○	
		プログラミング環境特論			2		○	
応用コンテンツ分野		問題解決特論			2			
		スクリプトプログラミング特論			2			○
		デジタルメディアデザイン特論			2			○
メディア情報学分野	芸術分野	デジタルゲーム特論			2			○
		ゲーム・グラフィックス特論			2	○		
		情報デザイン特論			2	○		
		ゲームアート特論			2	○		
		プランニング・プロデュース特論			2			
デジタルゲーム学コース共通分野		デジタルゲーム学研究	2			◎	◎	◎
		プレゼンテーション実習1		1		●	●	●
		プレゼンテーション実習2		1		●	●	●
		プレゼンテーション実習3		1				
		プレゼンテーション実習4		1				

他コース科目

情報デザイン分野	芸術分野	ビジュアルデザイン特論			2			○
映像デザイン分野		イメージビジュアルライゼーション特論			2	○		
情報マネジメント分野		ハイブリッドアニメーション特論			2	○		
		クリエイティブマネジメント特論			2			○
コンピュータシステム分野	情報分野	マーケティング特論			2			○
	オペレーティングシステム特論			2		○		
メディア工学分野	メディアシステム分野	情報ネットワーク特論			2		○	○
		コンピュータグラフィックス応用工学			2		○	
		バーチャルリアリティ特論			2	○		
		コンピュータビジョン特論			2	○		

博士前期課程 コンピュータサイエンスコース 履修モデル

研究領域	教育課程上の科目区分	授業科目	単位数			履修モデル		
			必修	選択必修	選択	基礎情報科学	ユーザインタフェース	制御・ロボット・AI
全コース共通科目		特別研究1	2			◎	◎	◎
		特別研究2	2			◎	◎	◎
		特別研究3	2			◎	◎	◎
		特別研究4	2			◎	◎	◎
		ゼミナール1	1			◎	◎	◎
		ゼミナール2	1			◎	◎	◎
		ゼミナール3	1			◎	◎	◎
		ゼミナール4	1			◎	◎	◎
情報科学分野		情報理論特論			2	○		
		アルゴリズム特論			2	○		
コンピュータシステム分野		オペレーティングシステム特論			2	○	○	○
		計算機援用工学特論			2			○
		情報ネットワーク特論			2	○		
メディア工学分野	メディアシステム分野	コンピュータグラフィックス応用工学			2		○	
		バーチャルリアリティ特論			2		○	○
		ロボティクス特論			2			○
		コンピュータビジョン特論			2			○
コンピュータサイエンスコース共通分野		コンピュータサイエンス演習1	2			◎	◎	◎
		コンピュータサイエンス演習2	2			◎	◎	◎
		コンピュータサイエンス演習3	2			◎	◎	◎
		コンピュータサイエンス演習4	2			◎	◎	◎
他コース科目								
情報システム分野	情報分野	ソフトウェア構成学特論			2		○	
メディア情報学分野	芸術分野	情報デザイン特論			2	○		
情報デザイン分野		ビジュアルデザイン特論			2		○	

博士後期課程修了までのスケジュール（3月期）

年次	履修登録及び学位論文の提出等	研究指導
1年次	履修登録（4月）	研究課題の決定 研究計画の立案 研究の遂行 学内、学外での研究成果の発表
2年次		研究の遂行 学内、学外での研究成果の発表
3年次	学位申請書の提出（12月） 博士論文の提出（1月） 博士論文公聴会（2月） 博士の学位に関する試験及び論文審査（2月） 学位授与の判定結果の発表（3月）	研究の遂行 学内、学外での研究成果の発表

大阪電気通信大学研究倫理ガイドライン

1. 目的

大阪電気通信大学は、伝統的な学風の特徴である、自由闊達な思考とあくなき探求の精神に基づき、絶えざる自己変革を通じてつねに科学的精神を高揚し、すべての人々の尊厳と幸福のために貢献していく。このガイドラインでは、大阪電気通信大学において研究に携わる者が等しく認識すべき倫理や基本的責務、研究活動の基本的姿勢等を明確化するために必要な事項を定める。

2. 原則**(1) 尊厳**

本学は、人間の尊厳を守り、生命倫理を尊重し、人類や社会の安全と自然環境の保全に努めなければならない。

(2) 研究活動の公正性・透明性の確保

本学は、研究活動の倫理的妥当性をつねに吟味し、その諸過程において公正性・透明性を重視するとともに、説明責任を果たさなければならない。

(3) 研究交流の促進

本学は、研究の交流を積極的に推進し、学外の研究者と学生との自由で開かれた交流や協力を努めなければならない。また、学外交流にあたっては、自主、平和利用、情報公開の3つの原則に基づかなければならない。

3. 大学の責務

(1)本学は、研究倫理に係る意識を高め、研究活動に係る不正行為及び研究費の取扱における不正行為を防止するため、研究活動及び研究費の適切な管理・運営等について必要な措置を講じる。

(2)本学は、研究活動に不適切な行為が認められた場合は、速やかに原因の究明と適切な措置を講じ、学内外への説明責任を果たす。

4. 研究者の責務

このガイドラインにおける「研究者」とは、本学に所属する教員、研究員の他、本学で研究活動に従事するすべての者を指し、学生も研究活動に従事するときは、研究者に準ずるものとする。

(1) 行動規範

研究者は、学術研究が社会からの信頼と負託の上に成り立っていることを自覚し、良心と信念に従って、誠実に行動する。

(2) 法令等の遵守

研究者は、当該研究において人間の尊厳と基本的人権を尊重し、社会の理解を得られるように努める。また、国際的に認められた規範、規約および条約等、国内の法令、指針等および本学の諸規程を遵守する。

(3) 差別やハラスメントの排除

研究者は、研究活動のあらゆる局面において、各個人の人格と自由を尊重し、国籍、性別、年齢等による差別を行わない。また、研究上の優位な立場や権限を利用して、その指示、指導等を受ける者に不利益を与えるような言動をとらない。

(4) 環境・安全への配慮、生命倫理の尊重

研究者は、協働して研究に従事する人々の安全や環境に対して、責任ある取り組みを行う。研究実施上、環境・安全に対して有害となる可能性のあるものを取り扱う場合には、関連する法令、本学規則、関連省庁や学会等の指針等を遵守し、必要に応じて学内外の委員会での承認を受けるとともに、特に、人や動物を対象とした研究においては生命倫理を最大限に尊重する。

(5) 研究等交流の原則

学外機関との交流の決定及び運用に関する基準は、次の自主・平和利用・情報公開の3原則に基づくものとする。

① 自主の原則

イ. 研究を担当する本学研究者の自由や創意が尊重され、研究者の意思決定の自由が確保されていること。

ロ. 人事の決定権等が本学に確保されている等、交流が大学の自治を侵害するものでないこと。

② 平和利用の原則

イ. 軍事開発や人権抑圧等反人類的内容を目的とする研究は行わないこと。

ロ. 交流による研究成果が、明白に軍事開発や人権抑圧等反人類的内容の目的で利用されるものではないこと。

③ 情報公開の原則

イ. 交流による研究成果については、公開を禁止されたものではないこと。

ロ. 工業所有権等の取得及びその他合理的理由のため公表を制約する場合は、合理的期間

の範囲内とされていること。

(6) 審査の公正性

研究者は、他者の研究論文の査読や審査にあたる場合には、審査対象者の属性や審査対象者との関係等によって不当な評価を行うことなく、学問的な基準や当該審査の審査基準に基づいて、公正に審査を行う。

(7) 研究費の適正な使用

研究者は、研究の実施、研究費の使用にあたっては、研究の助成目的等を最大限に尊重するとともに、本学規則及び研究費ごとに定められた条件や使用ルール等を遵守する。

(8) 学術研究における不正行為の防止

研究者は、研究活動のあらゆる局面において、捏造、改ざん、盗用等の不正行為を行わないこと、加担しないことはもとより、研究、調査データの記録保存や適切な取扱いを徹底し、不正行為の発生を未然に防止するよう研究環境の整備に努める。また、研究を指導する立場にある者は、不正行為が行われないよう、指揮下にある研究活動及び研究者等の管理、配慮を行う。

(9) 研究成果の適切な発表、オーサーシップ

研究者は、研究成果の公表について、データや論拠の信頼性の確保に向けて十分留意するとともに、他の研究者の研究成果やオリジナリティーを尊重して公正かつ適切な引用を行うことを基本姿勢とする。また、学術論文等の発表に際しては、オーサーシップや既に発表されている関連データの利用や著作権等について、各研究組織、研究分野、学術誌ごとにある固有の慣例やルールに則って細心の注意を払い、著者全員の十分な了解のもとに行う。

(10) 個人情報の保護

研究者は、研究の過程で入手した他者の個人情報の保護に努め、本学規則に基づき適正な取扱いを行う。

(11) 利益相反の適正なマネジメント

研究者は、自らの研究活動にあたって、利益相反や責務相反の発生に十分な注意を払い、かかる状況が発生する場合には、本学規則に基づき情報公開を行い、適正なマネジメントを行う。

附 則

このガイドラインは、平成30年7月24日から施行する。

大阪電気通信大学における公正な研究活動の推進等に関する規程

(目的)

第1条 この規程は、大阪電気通信大学(以下「本学」という。)における研究活動における不正行為又はその恐れのある行為を防止する体制を整備し、もって本学における健全な研究活動の発展に資することを目的とする。

(定義)

第2条 この規程において用いる用語は、次の各項の定義によるものとする。

- (1) 「研究者等」とは、次に掲げる者をいう。
 - (ア) 本学の職員、学術研究員、博士研究員又は嘱託職員
 - (イ) 本学の施設設備を利用する者で、この規程に従う旨の契約をした者
 - (ウ) 本学の学生、研究生又は客員研究員であって、本学職員の指導の下に研究を行っている者
- (2) 研究活動における「不正行為」とは、次に掲げる行為をいう。
 - (ア) 捏造 存在しないデータ、研究結果等を作成すること。
 - (イ) 改ざん 研究資料・機器・過程を変更する操作を行い、データ、研究活動によって得られた結果等を真正でないものに加工すること。
 - (ウ) 盗用 他の研究者のアイデア、分析・解析方法、データ、研究結果、論文又は用語を当該研究者の了解又は適切な表示なく流用すること。
- 2 新たな研究成果により従来の仮説や研究成果が否定されることは、研究活動の本質でもあって、科学的に適切な方法により正当に得られた研究成果が結果的に誤りであったとしても、それは不正行為には当たらない。
- 3 この規程において、「悪意」とは、被告発者を陥れるため、又は被告発者が行う研究を妨害するためなど、専ら被告発者に何らかの損害を与えることや本学に不利益を与えることを目的とする意思をいう。
- 4 この規程において、「配分機関」とは、文部科学省、独立行政法人科学技術振興機構、独立行政法人日本学術振興会、各府省庁(各府省庁から当該研究資金に係る委託を受けた機関を含む。)等をいう。
- 5 この規程において、「研究データ」とは、実験の生データ及び実験・観察ノート等、外

部に発表する論文又は研究成果を導出するために必要とした各種データ等をいう。

(研究者等の責務)

第3条 本学の研究者等は、高い倫理性及び自己規律を保持し、公正な研究活動を行わなければならない。

(研究データの保存等)

第4条 本学の研究者等は、適正な保存方法により、一定期間(各研究分野の特性に依るが、概ね5年)研究データを保存し、必要に応じて当該研究データを開示しなければならない。

(組織)

第5条 本学の研究倫理の向上を図る組織として、第8条第2項で定める最高管理責任者を委員長とする研究倫理向上推進委員会を設置する。

(役割)

第6条 研究倫理向上推進委員会は、次の各号に掲げる業務を行う。

- (1) 研究活動における不正行為の実態の把握・検証に関すること。
- (2) 前号に基づき不正防止計画を作成・推進し、関係部局と協力し不正発生要因に対する改善策を講ずること。
- (3) 本学研究者の行動に関する規範の浸透を図るための方策を推進すること。
- (4) その他必要な事項に関すること。

(組織の構成)

第7条 委員会は、次の各号の者をもって組織する。

- (1) 学長
- (2) 副学長
- (3) 大学事務局長
- (4) 研究科長
- (5) 学部長
- (6) 共通教育機構長
- (7) 研究機構長(研究所長又は研究施設長の中から学長が指名した1名)
- (8) 研究連携推進センター長
- (9) 学務部長
- (10) 四條畷事務部長
- (11) 大学事務局次長
- (12) 研究支援室長

(13) 学長が指名する教職員

(14) その他、学長が必要に応じて指名する専門的知識を有する学外者
(職務)

第8条 委員会には以下の責任者を置く。

2 委員長は学長とし、最高管理責任者とする。最高管理責任者は、本学全体を統括し、研究活動において最終責任を負う。最高管理責任者は、不正防止対策の基本方針を策定・周知するとともに、それらを実施するために必要な措置を講じる。また、以下に定める統括管理責任者及び研究倫理教育責任者が責任を持って研究倫理教育が行えるよう、本学全体を統率する。

3 副委員長は副学長とし、最高管理責任者を補佐する。

4 統括管理責任者は大学事務局長とする。統括管理責任者は、不正防止対策の組織横断的な体制の責任者として、最高管理責任者の下、下記の職務を行う。

(1) 基本方針に基づき、本学全体の具体的な対策を策定・実施する。

(2) 実施状況を確認するとともに、最高管理責任者に報告する。

(3) 不正行為を事前に防止し、公正な研究活動を推進するために研究倫理教育を実施する。

5 研究科長、学部長、共通教育機構長、研究機構長、研究連携推進センター長及び学務部長をして、研究倫理教育責任者とする。研究倫理教育責任者は、統括管理責任者の指示の下、下記の職務を行う。

(1) 自己の管理監督又は指導する部局等における研究倫理教育の実施を促進し、実施状況を確認するとともに、実施状況を統括管理責任者に報告する。

(2) 自己の管理監督又は指導する部局等において、構成員が、適切に研究活動を行っているか等をモニタリングし、必要に応じて改善を指導する。

(3) 学務部長、研究科長及び学部長は連携し、学生の研究者倫理に関する規範意識を徹底していくため、研究科及び学部の教育研究上の目的及び専攻分野の特性に応じて、学生に対する研究倫理教育の実施を促進する。

6 四條畷事務部長、大学事務局次長及び研究支援室長をして、研究倫理教育副責任者とする。研究倫理教育副責任者は、研究倫理教育責任者を補佐し、研究倫理の涵養を図る。

(不正防止計画の策定及び実施)

第9条 最高管理責任者は、不正防止計画案を統括管理責任者へ提示する。

2 統括管理責任者は、不正防止計画を実施し、事業年度ごとに実施状況を調査し、最高管

理責任者へ報告しなければならない。

3 研究倫理教育責任者は、研究倫理教育の実施計画を策定し、実施し、状況を統括管理責任者へ報告しなければならない。

4 最高管理責任者は、本学における実施状況を把握し、必要に応じて改善を指示する。

(研究活動のルールに関する相談窓口)

第10条 本学における研究活動におけるルールについて本学内外からの相談を受ける窓口を置く。

2 相談窓口は、研究支援室とする。

3 相談窓口は、本学における効率的な研究遂行のための適切なルールの作成や遵守の体制を支援するよう努めるものとする。

(告発受付窓口)

第11条 研究活動における不正行為に関する告発又は告発までに至らない段階の相談等(以下「告発等」という。)は、学校法人大阪電気通信大学公益通報等に関する規則第2条に定める法人内部監査室を通じて受け付ける。

(告発の取扱い)

第12条 告発等は、告発受付窓口に対する書面、電話、FAX、電子メール、面談等を通じて、直接行われるべきものとする。

2 原則として、告発は顕名により行われ、不正行為を行ったとする研究者・グループ、不正行為の態様等、事案の内容が明示され、かつ不正とする科学的な合理性のある理由が示されているもののみを受け付ける。ただし、匿名による告発があった場合、告発の内容に応じ、顕名の告発があった場合に準じた取扱いをすることができる。

3 告発等を受け付けたときは、速やかに最高管理責任者に報告するものとする。

4 告発等の受付や調査・事実確認を行う者は、自己との利害関係を持つ事案には関与してはならない。

(告発者・被告発者の取扱い)

第13条 告発を受け付ける場合、個室で面談したり、電話や電子メール等を窓口の担当職員以外は見聞できないようにしたりするなど、告発内容や告発者の秘密を守るため適切な方法を講じなければならない。

2 受付窓口へ寄せられた告発の告発者、被告発者、告発内容及び調査内容について、調査結果の公表まで、告発者及び被告発者の意に反して調査関係者以外に漏えいしないよう、関係者の秘密保持を徹底しなければならない。

- 3 悪意に基づく告発を防止するため、告発は原則として顕名によるもののみ受け付ける。
- 4 告発には不正とする科学的な合理性のある理由を示すことが必要であり、告発者に調査に協力を求める場合がある。また、調査の結果、悪意に基づく告発であったことが判明した場合は、氏名の公表や懲戒処分、刑事告発を行うこともある旨を告知する。
- 5 悪意に基づく告発であることが判明しない限り、単に告発したことを理由に、告発者に対し、解雇、降格、減給その他不利益な取扱いをしてはならない。
- 6 相当な理由なしに、単に告発等がなされたことのみをもって、被告発者の研究活動を部分的又は全面的に禁止したり、解雇、降格、減給その他不利益な取扱いをしたりしてはならない。

(告発の受付によらないものの取扱い)

第14条 告発の意思を明示しない相談については、相談を受け付けた法人内部監査室は、その内容に応じ、告発に準じてその内容を確認・精査し、相当の理由があると認めた場合は、相談者に対して告発の意思があるか否かを確認しなければならない。

- 2 前項の相談について、告発の意思表示がなされない場合にも、最高管理責任者の判断でその事案の調査を開始することができる。
- 3 学会等の科学コミュニティや報道により不正行為の疑いが指摘された場合は、本学に告発があった場合に準じた取扱いをすることができる。
- 4 不正行為の疑いがインターネット上に掲載されていることを、本学が確認した場合、本学に告発があった場合に準じた取扱いをすることができる。ただし、不正行為を行ったとする研究者・グループ、不正行為の態様等、事案の内容が明示され、かつ不正とする科学的な合理性のある理由が示されている場合のみとする。

(警告)

第15条 不正行為が行われようとしている、又は不正行為を求められているという告発等については、最高管理責任者は、その内容を確認・精査し、合理的な理由があると認めたときは、被告発者に警告を行うものとする。ただし、被告発者が本学の研究者等でないときは、警告に代えて被告発者の所属する機関に当該事案を回付することができる。

(調査を行う機関)

第16条 本学に所属する研究者等に係る不正行為の告発があった場合、原則として、本学が告発された事案の調査を行う。

- 2 被告発者が本学と異なる研究機関で行った研究活動に係る告発があった場合、本学と当該研究活動が行われた研究機関とが合同で、告発された事案の調査を行う。

- 3 被告発者が、告発された事案に係る研究活動を行っていた際に所属していた研究機関を既に離職している場合、本学は、離職した研究機関と合同で、告発された事案の調査を行う。
- 4 本学は、告発された事案に係る研究活動の分野に関連がある機関や学協会等の科学コミュニティがある場合、関連がある機関や学協会等の科学コミュニティに調査を委託すること又は調査を実施する上での協力を求める。

(予備調査)

- 第17条 最高管理責任者は、告発を受け付けた後速やかに、調査委員会を設置し予備調査を行う。調査委員会の構成は、被告発者の所属する学部長、被告発者の所属する学科から1名、大学事務局長、学長が指名する学外有識者3名で構成される。
- 2 調査委員会は、告発を受け付けた後速やかに、告発された不正行為が行われた可能性、告発の際示された科学的な合理性のある理由の論理性、告発された事案に係る研究活動の公表から告発までの期間が、研究成果の事後の検証を可能とするもの(生データ、実験・観察ノート、実験試料・試薬等)については、合理的な保存期間を超えるか否か等、告発内容の合理性、調査可能性等について予備調査を行う。
 - 3 最高管理責任者は、予備調査の結果、告発がなされた事案が本調査をすべきものか30日以内に決定する。
 - 4 本調査を行わないことを決定した場合、その旨を理由とともに告発者に通知するものとする。この場合、最高管理責任者は予備調査に係る資料等を保存し、その事案に係る配分機関等及び被告発者の求めに応じ開示するものとする。

(本調査)

- 第18条 本調査を行うことを決定した場合、最高管理責任者は、告発者及び被告発者に対し、本調査を行うことを通知し、調査への協力を求める。被告発者が本学以外の機関に所属している場合は、その所属機関にも通知する。
- 2 最高管理責任者は、当該事案に係る配分機関等及び文部科学省に本調査を行う旨報告する。
 - 3 本調査の実施の決定後、実際に本調査が開始されるまでの期間の目安は30日以内とする。

(調査体制)

- 第19条 本調査は、予備調査で設置した調査委員会が引き続き行う。
- 2 最高管理責任者が必要と認める場合には、委員を追加することができる。ただし、学外有識者の数が半数以上とする必要がある。

- 3 最高管理責任者は、調査委員会に調査を当たらせるに際し、委員の氏名や所属を告発者及び被告発者に示すものとする。これに対し、告発者及び被告発者は、7日以内に異議申立てをすることができる。異議申立てがあった場合、調査委員会は内容を審査し、その内容が妥当であると判断したときは、最高管理責任者は、当該異議申立てに係る調査委員を交代させるとともに、その旨を告発者及び被告発者に通知する。

(調査方法・権限)

第20条 本調査は、告発された事案に係る研究活動に関する論文や実験・観察ノート、生データ等の各種資料の精査や、関係者のヒアリング、再実験の要請等により行われる。この際、被告発者の弁明の聴取が行われなければならない。

- 2 告発された不正行為が行われた可能性を調査するために、調査委員会が再実験等により再現性を示すことを被告発者に求める場合、又は被告発者自らの意思によりそれを申し出て調査委員会がその必要性を認める場合は、それに要する期間及び機会(機器、経費等を含む。)に関し本学により合理的に必要と判断される範囲内において、これを行う。その際、調査委員会の指導・監督の下に行うこととする。

- 3 この調査権限に基づく調査委員会の調査に対し、告発者及び被告発者等の関係者は誠実に協力しなければならない。また、本学以外の機関において調査がなされる場合も誠実に協力しなければならない。

(調査の対象となる研究活動)

第21条 調査の対象には、告発された事案に係る研究活動のほか、調査委員会の判断により調査に関連した被告発者の他の研究活動も含めることができる。

(証拠の保全措置)

第22条 最高管理責任者は本調査に当たって、告発された事案に係る研究活動に関して、証拠となるような資料等を保全する措置をとる。本学が告発された事案に係る研究活動が行われた研究機関となっていないときは、調査機関の要請に応じ、告発された事案に係る研究活動に関して、証拠となるような資料等を保全する措置をとる。これらの措置に影響しない範囲内であれば、被告発者の研究活動を制限しない。

(調査の中間報告)

第23条 告発された事案に係る研究活動の予算の配分又は措置をした配分機関等の求めに応じ、調査の終了前であっても、調査の中間報告を当該配分機関等に提出するものとする。

(調査における研究又は技術上の情報の保護)

第24条 調査に当たっては、調査対象における公表前のデータ、論文等の研究又は技術上

秘密とすべき情報が、調査の遂行上必要な範囲外に漏えいすることのないよう十分配慮する。

(認定)

第25条 調査委員会は、本調査の開始後、150日以内を目安として調査した内容をまとめ、不正行為が行われたか否か、不正行為と認定された場合はその内容、不正行為に関与した者とその関与の度合い、不正行為と認定された研究活動に係る論文等の各著者の当該論文等及び当該研究活動における役割を認定する。

- 2 調査委員会は、被告発者が行う説明を受けるとともに、調査によって得られた、物的・科学的証拠、証言、被告発者の自認等の諸証拠を総合的に判断して、不正行為か否かの認定を行う。
- 3 不正行為に関する証拠が提出された場合には、被告発者の説明及びその他の証拠によって、不正行為であるとの疑いが覆されないときは、不正行為と認定される。また、被告発者が生データや実験・観察ノート、実験試料・試薬等の不存在等、本来存在すべき基本的な要素の不足により、不正行為であるとの疑いを覆すに足る証拠を示せないときも同様とする。ただし、被告発者が善良な管理者の注意義務を履行していたにもかかわらず、その責によらない理由(例えば災害等)により、上記の基本的な要素を十分に示すことができなくなった場合等正当な理由があると認められる場合はこの限りではない。また、生データや実験・観察ノート、実験試料・試薬等の不存在等が、各研究分野の特性に応じた合理的な保存期間や被告発者が所属する、又は告発に係る研究活動を行っていたときに所属していた研究機関が定める保存期間を超えることによるものである場合についても同様とする。
- 4 不正行為が行われなかったと認定される場合であって、調査を通じて告発が悪意に基づくものであることが判明したときは、調査委員会は、併せてその旨の認定を行うものとする。この認定を行うに当たっては、告発者に弁明の機会を与えなければならない。
- 5 認定を終了したときは、調査委員会は直ちにその設置者たる最高管理責任者に報告する。
- 6 最高管理責任者は、調査結果を速やかに告発者及び被告発者に通知する。被告発者が本学以外の機関に所属している場合は、その所属機関にも当該調査結果を通知する。
- 7 最高管理責任者は、その事案に係る配分機関等及び文部科学省に当該調査結果を報告する。
- 8 悪意に基づく告発との認定があった場合、最高管理責任者は告発者の所属機関にも通知する。

(不正行為の疑惑への説明責任)

第26条 調査委員会の調査において、被告発者が告発された事案に係る研究活動に関する疑惑を晴らそうとする場合には、自己の責任において、当該研究活動が科学的に適正な方法と手続ののっとり行われたこと、論文等もそれに基づいて適切な表現で書かれたものであることを、科学的根拠を示して説明しなければならない。

2 説明責任の程度及び本来存在するべき基本的要素については、研究分野の特性に応じ、調査委員会の判断に委ねられる。

(不服申立て)

第27条 不正行為と認定された被告発者は、10日以内に不服申立てをすることができる。

2 告発が悪意に基づくものと認定された告発者は、その認定について、10日以内に不服申立てをすることができる。

3 不服申立ての審査は調査委員会が行う。その際、不服申立ての趣旨が新たに専門性を要する判断が必要となるものである場合には、最高管理責任者は、調査委員の交代若しくは追加、又は調査委員会に代えて他の者に審査をさせる。ただし、当該不服申立てについて調査委員会の構成の変更等を必要とする相当の理由がないと認めるときは、この限りでない。

4 不正行為があったと認定された場合に係る被告発者による不服申立てについて、調査委員会は、不服申立ての趣旨、理由等を勘案し、その事案の再調査を行うか否かを速やかに決定する。当該事案の再調査を行うまでもなく、不服申立てを却下すべきものと決定した場合には、直ちに最高管理責任者に報告し、最高管理責任者は被告発者に当該決定を通知する。このとき、当該不服申立てが当該事案の引き延ばしや認定に伴う各措置の先送りを主な目的とすると調査委員会が判断するときには、本学は以後の不服申立てを受け付けられないことができる。

5 最高管理責任者は、被告発者から不正行為の認定に係る不服申立てがあったときは、告発者に通知する。加えて、最高管理責任者は、その事案に係る配分機関等及び文部科学省に報告する。不服申立ての却下及び再調査開始の決定をしたときも同様とする。

6 悪意に基づく告発と認定された告発者から不服申立てがあった場合、最高管理責任者は、被告発者、告発者及び告発者の所属機関に通知する。加えて、その事案に係る配分機関等及び文部科学省に報告する。

(再調査)

第28条 前条に基づく不服申し立てについて、再調査を行う決定を行った場合には、調査

委員会は被告発者に対し、先の調査結果を覆すに足る資料の提出等、当該事案の速やかな解決に向けて、再調査に協力することを求める。その協力が得られない場合には、再調査を行わず、審査を打ち切ることができる。その場合には直ちに最高管理責任者に報告し、最高管理責任者は被告発者に当該決定を通知する。

- 2 調査委員会が再調査を開始した場合は、目安として50日以内に、先の調査結果を覆すか否かを決定し、その結果を直ちに最高管理責任者に報告し、最高管理責任者は当該結果を被告発者及び告発者に通知する。被告発者が本学以外の機関に所属している場合は、その所属機関にも当該調査結果を通知する。加えて、最高管理責任者は、その事案に係る配分機関等及び文部科学省に報告する。
- 3 不服申立てについては、調査委員会は、目安として30日以内に再調査を行い、その結果を直ちに最高管理責任者に報告するものとする。最高管理責任者は、当該結果を告発者及び被告発者等に通知する。加えて、最高管理責任者は、その事案に係る配分機関等及び文部科学省に報告する。

(調査結果の公表)

第29条 最高管理責任者は、不正行為が行われたとの認定があった場合は、速やかに調査結果を公表する。

- 2 前項の公表における公表内容は、次の各号に定めるものとする。
 - (1) 不正行為に関与した者の氏名及び所属
 - (2) 不正行為の概要
 - (3) 不正行為に対して、本学が講じた措置の概要
 - (4) 調査委員会委員の氏名及び所属、調査方法の概要
 - (5) その他最高管理責任者が必要と認めた事項
- 3 前項にかかわらず、個人情報又は知的財産の保護等、最高管理責任者が非公表とするにつき合理的な理由があると認める場合は、一部の事項を非公表とすることができる。
- 4 最高管理責任者は、不正行為が行われなかったとの認定があった場合は、原則として調査結果を公表しない。ただし、調査事案が外部に漏えいしていた場合及び論文等に故意によるものでない誤りがあった場合は、調査結果を公表する。悪意に基づく告発の認定があったときは、調査結果を公表する。

(告発者及び被告発者に対する措置)

第30条 不正行為が行われたとの認定があった場合、不正行為への関与が認定された者及び関与したとまでは認定されないが、不正行為が認定された論文等の内容について責任を

負う者として認定された著者(以下「被認定者」という。)に対しては、就業規則に基づき処分を行うとともに、不正行為と認定された論文等の取下げを勧告する。

2 告発が悪意に基づくものと認定された場合、当該者に対し、就業規則に基づき処分を行う。

(雑則)

第31条 研究倫理向上推進委員会の事務は、法人内部監査室及び担当課の協力を得て、研究支援室において処理する。

(改廃)

第32条 この規程の改廃は、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

この規程は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成27年9月1日から施行する。

附 則

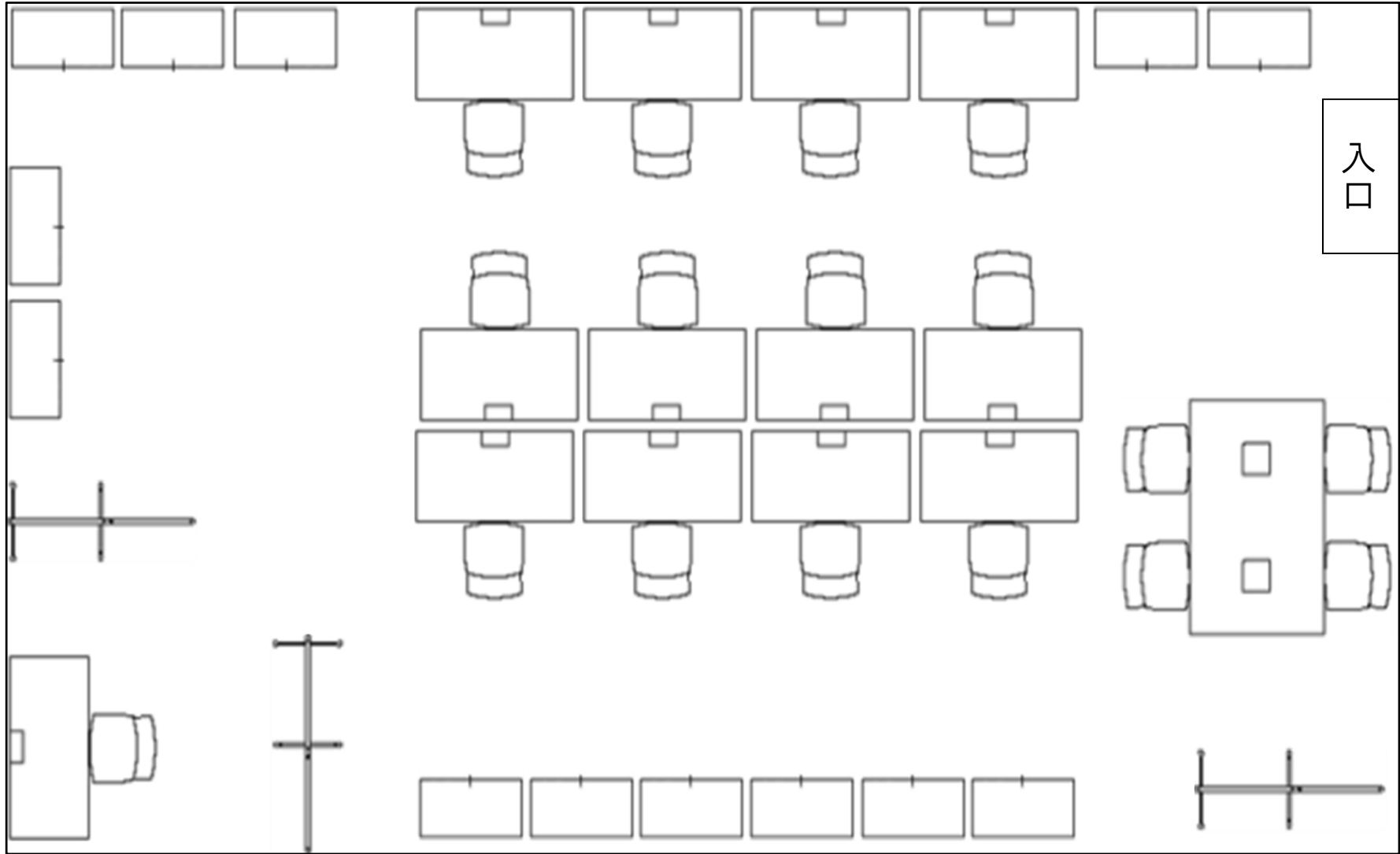
この規程は、平成29年6月13日から施行する。

附 則

この規程は、平成30年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成30年10月1日から施行する。



入口

大阪電気通信大学大学院 総合情報学研究科 総合情報学専攻 研究室見取図

大学院 総合情報学研究科総合情報学専攻博士前期課程 授業時間割 (2020年度)

時限	曜日 期別	コース	月			火			水			木			金			
			科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	
1	9:00 ~ 10:30	前	デジタルア ート・アニメ ーション学									ハイブリッドアニメーショ ン特論	永田	6213				
			デジタル ゲーム学	デジタルメディアデザイン 特論	門林	6214			デジタルゲーム学研究	コース全 教員	10201							
			コンピュ ータサイ エンス															
	後	デジタルア ート・アニメ ーション学																
		デジタル ゲーム学																
		コンピュ ータサイ エンス	情報理論特論	鴻巣	2303b													
2	10:40 ~ 12:10	前	デジタルア ート・アニメ ーション学												マーケティング特論	小森	6213	
			デジタル ゲーム学									ゲームアート特論	廣瀬	10103				
			コンピュ ータサイ エンス				バーチャルリアリティ特論	登尾	2305									
	後	デジタルア ート・アニメ ーション学										映像文化特論	吉本	6213	キャラクターコミュニケー ション特論	石関	6214	
		デジタル ゲーム学				教育ゲーム特論	横山	10201										
		コンピュ ータサイ エンス	コンピュータビジョン特論	小枝	2305	アルゴリズム特論	渡邊	2104										
3	13:00 ~ 14:30	前	デジタルア ート・アニメ ーション学												サウンドデザイン特論	山路	6213	
			デジタル ゲーム学									デジタルゲーム特論	中根	10201				
			コンピュ ータサイ エンス															
	後	デジタルア ート・アニメ ーション学																
		デジタル ゲーム学				プランニング・プロデュー ス特論	藤田	10201						ゲーム・グラフィックス特 論	佐藤	10102		
		コンピュ ータサイ エンス																

大学院 総合情報学研究科総合情報学専攻博士前期課程 授業時間割 (2020年度)

時限	曜日 期別	コース	月			火			水			木			金			
			科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	
4	14:40 ～ 16:10	前	デジタルア ート・アニメ ーション学												ゼミナール1※	コース全 教員		
			デジタル ゲーム学												ゼミナール1※	コース全 教員		
			コンピュ ータサイ エンス													ゼミナール1※	コース全 教員	
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学													ゼミナール2※	コース全 教員	
			デジタル ゲーム学													ゼミナール2※	コース全 教員	
			コンピュ ータサイ エンス													ゼミナール2※	コース全 教員	
5	16:20 ～ 17:50	前	デジタルア ート・アニメ ーション学												ゼミナール3※	コース全 教員		
			デジタル ゲーム学												ゼミナール3※	コース全 教員		
			コンピュ ータサイ エンス	コンピュータサイエンス演 習1/3	コース全 教員	2111										ゼミナール3※	コース全 教員	
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学													ゼミナール4※	コース全 教員	
			デジタル ゲーム学													ゼミナール4※	コース全 教員	
			コンピュ ータサイ エンス	コンピュータサイエンス演 習2/4	コース全 教員	2111										ゼミナール4※	コース全 教員	
集中授業	前	デジタル ゲーム学	集中 (学外発表に応じて実施) 科目: プレゼンテーション実習1 担当: コース全教員															
			集中 (学外発表に応じて実施) 科目: プレゼンテーション実習3 担当: コース全教員															
	後	デジタル ゲーム学	集中 (学外発表に応じて実施) 科目: プレゼンテーション実習2 担当: コース全教員															
			集中 (学外発表に応じて実施) 科目: プレゼンテーション実習4 担当: コース全教員															

※ゼミナール1, 2, 3, 4については、学部授業等の事情により、適宜時間割を変更する場合がある。

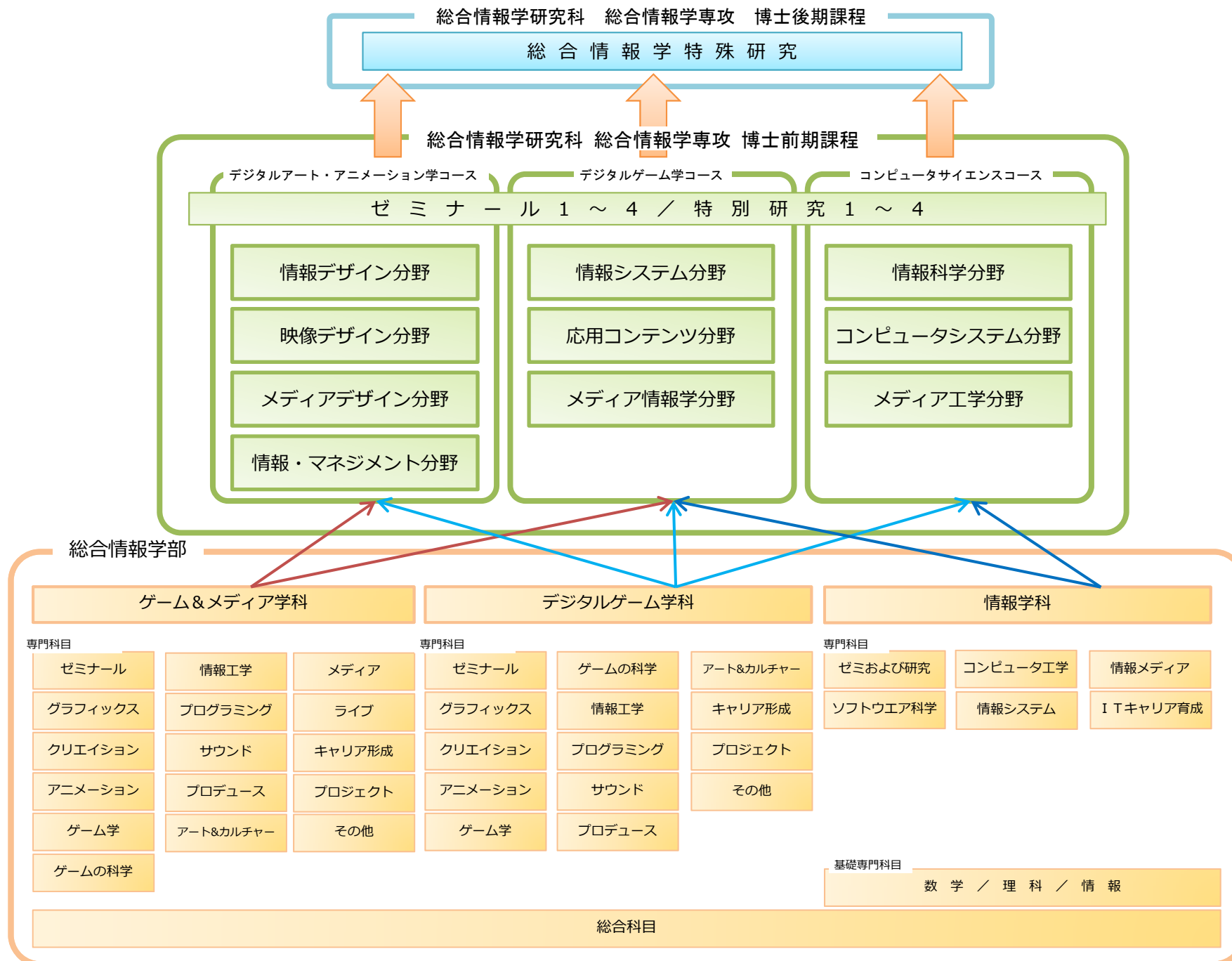
大学院 総合情報学研究科総合情報学専攻博士前期課程 授業時間割 (2021年度)

時限	曜日 期別	コース	月			火			水			木			金				
			科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室		
1	9:00 ~ 10:30	前	デジタルア ート・アニメ ーション学																
			デジタル ゲーム学						デジタルゲーム学研究	コース全 教員	10201								
			コンピュータ サイエンス				ロボティクス特論	升谷	2303a										
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学																
			デジタル ゲーム学																
			コンピュータ サイエンス				コンピュータグラフィック ス応用工学	大西	11101										
2	10:40 ~ 12:10	前	デジタルア ート・アニメ ーション学																
			デジタル ゲーム学												情報アーキテクチャ特論	上善	10201		
			コンピュータ サイエンス							計算機援用工学特論	北嶋	2305							
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学				ビジュアルデザイン特論	倉地	6213				エンターテインメント工学 特論	植野	6213				
			デジタル ゲーム学	情報デザイン特論	渡部	10201	問題解決特論	横山	10201										
			コンピュータ サイエンス							情報ネットワーク特論	久松	2303b							
3	13:00 ~ 14:30	前	デジタルア ート・アニメ ーション学				イメージビジュアライゼー ション特論	上田	6213				アートマネジメント特論	原	6213				
			デジタル ゲーム学				プログラミング環境特論	沼田	6111										
			コンピュータ サイエンス	オペレーティングシステム 特論	南角	11101													
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学																
			デジタル ゲーム学							ソフトウェア構成学特論	魚井	6110							
			コンピュータ サイエンス																

大学院 総合情報学研究科総合情報学専攻博士前期課程 授業時間割 (2021年度)

時限	曜日 期別	コース	月			火			水			木			金			
			科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	科 目	担当	教室	
4	14:40 ~ 16:10	前	デジタルア ート・アニメ ーション学													ゼミナール1※	コース全 教員	
			デジタル ゲーム学													ゼミナール1※	コース全 教員	
			コンピュ ータサイ エンス													ゼミナール1※	コース全 教員	
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学						クリエイティブマネジメン ト特論	寺山	6213					ゼミナール2※	コース全 教員	
			デジタル ゲーム学													ゼミナール2※	コース全 教員	
			コンピュ ータサイ エンス													ゼミナール2※	コース全 教員	
5	16:20 ~ 17:50	前	デジタルア ート・アニメ ーション学						ミクストメディアアート特 論	金村	6213				ゼミナール3※	コース全 教員		
			デジタル ゲーム学						スクリプトプログラミング 特論	高見	2207				ゼミナール3※	コース全 教員		
			コンピュ ータサイ エンス	コンピュータサイエンス演 習1/3	コース全 教員	2111										ゼミナール3※	コース全 教員	
		後	デジタルア ート・アニメ ーション学													ゼミナール4※	コース全 教員	
			デジタル ゲーム学													ゼミナール4※	コース全 教員	
			コンピュ ータサイ エンス	コンピュータサイエンス演 習2/4	コース全 教員	2111										ゼミナール4※	コース全 教員	
集中授業	前	デジタル ゲーム学	集中(学外発表に応じて実施) 科目:プレゼンテーション実習1 担当:コース全教員															
		デジタル ゲーム学	集中(学外発表に応じて実施) 科目:プレゼンテーション実習3 担当:コース全教員															
	後	デジタルア ート・アニメ ーション学	土曜集中 科目:比較映像特論 担当:合田 教室:6213															
		デジタル ゲーム学	集中(学外発表に応じて実施) 科目:プレゼンテーション実習2 担当:コース全教員															
			集中(学外発表に応じて実施) 科目:プレゼンテーション実習4 担当:コース全教員															

※ゼミナール1, 2, 3, 4については、学部授業等の事情により、適宜時間割を変更する場合があります。



FD・SD研修 実施テーマ

2018年度 テーマ一覧

日程等		テーマ	講師
第1回	2018年4月2日（月）	新任研修「教育の基本方針と第1次5カ年計画について」	学長 大石 利光 教授
第2回	2018年5月17日（木）	学内教育実践事例報告① 「社会人基礎力の育成を目指した新しい総合科目の提案」	教育開発推進センター長 森 幸治 教授
第3回	2018年6月14日（木）	学内教育実践事例報告② 「『OECU教育モデル開発』結果について」	工学部電気電子工学科 富岡 明宏 教授 工学部環境科学科 中田 亮生 教授 工学部環境科学科 齊藤 安貴子 教授
第4回	2018年10月4日（木）	学内教育実践事例報告③ 「新たなOECUキャリア教育科目『自分と社会のつながり』実践報告」	工学部電気電子工学科 伊藤 義道 准教授 工学基礎理工学科 森田 成昭 教授 工学部建築学科 添田 晴生 准教授 情報通信工学部情報工学科 竹内 和広 教授 情報通信工学部通信工学科 柴垣 佳明 教授 就職部次長 不破信勝 氏
第5回	2018年11月22日（木）	「総合学生支援センター（GSSC）自立支援室の紹介」	総合学生支援センター長 伊與田 功 教授 総合学生支援センター 高橋 和子 特任准教授
第6回	2019年1月17日（木）	「シラバスの考え方」	教育開発推進センター 齊尾 恭子 准教授
第7回	2019年2月22日（金）	学内教育実践事例報告④ 「大阪電気通信大学 リメディアル教育実践紹介」	各学科リメディアル教育担当教員
第8回	2019年3月22日（金）	「化学物質に係る大阪電通大の現状と現実的な対応について」	NPO法人 教育研究機関化学物質管理ネットワーク 理事長 木下知己氏

動画視聴型FD研修	H30 年度夏期 OECU学生教育改善委員会報告	教育開発推進センター 齊尾 恭子 准教授	
動画視聴型FD研修	アセスメント・ポリシー確立の取り組みについて	大学事務局長 塩田邦成 氏	
—	2018年12月12日（水）	OECUランチョンSD「教務系業務と質保障の関係について①」	教育開発推進センター 齊尾 恭子 准教授
—	2018年12月19日（水）	OECUランチョンSD「教務系業務と質保障の関係について②」	教育開発推進センター 齊尾 恭子 准教授

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り組み状況

(1) 学生確保の見通し

(ア) 定員充足の見込み

このたびの総合情報学研究科総合情報学専攻の入学定員は、博士前期課程については30人、博士後期課程について5人と設定した。

入学定員を設定するにあたり、大阪府内の総合情報学分野の大学院を設置する大学について、学部の入学定員に対する大学院博士前期課程の入学定員の割合と博士前期課程の入学定員に対する博士後期課程の入学定員の割合を参考とした。【資料1】

博士前期課程においては、学部の入学定員に対して9.5%から16.0%の入学定員を設定している。

また、博士後期課程においては、博士前期課程の入学定員に対して10.0%から12.5%の入学定員を設定している。

このたびの総合情報学研究科総合情報学専攻は、基礎となる学部が総合情報学部であることから、3学部を合わせた入学定員340人に対する博士前期課程の入学定員30人の割合は8.8%、博士前期課程の入学定員30人に対する博士後期課程の入学定員5人の割合は16.7%である。

以上のことから、総合情報学研究科総合情報学専攻の入学定員は、競合する大学の学部と大学院の規模割合と比較して、適正な規模であると考えます。

本専攻を設置するにあたり、要望の実態を確認するため、博士前期課程については本学総合情報学部在籍する4年生を、博士後期課程については本学総合情報学研究科修士課程に在籍する1年生と2年生を対象としたアンケート調査を実施した。【資料2】

その結果、「総合情報学研究科総合情報学専攻を受験し合格した場合、入学したいと思いますか」との質問に対し、博士前期課程においては入学定員(30名)を大きく上回る157名(回答者の68.3%)が「入学したい」または「入学を検討したい」と回答している。

また、博士後期課程においては27名(回答者の61.4%)が「入学したい」または「入学を検討したい」と回答している。そのうち、本学大学院総合情報学研究科修士課程に在籍する2年生のみ抽出集計した場合、25名の回答者中17名(回答者の68.0%)が「入学したい」または「入学を検討したい」と回答している。【資料3】

このように、本学の学部在籍者および大学院在籍者に限定した調査結果においても、入学定員を上回る総合情報学研究科総合情報学専攻への進学意向がう

かがえることから、博士前期課程、博士後期課程のいずれにおいても、定員充足については充分に見込みがあると考えられる。

(イ) 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要

このたび、要望の実態を確認するため、博士前期課程については本学総合情報学部在籍する3年生を、博士後期課程については本学大学院総合情報学研究科修士課程に在籍する1年生と2年生を対象としたアンケート調査を実施した。

調査の概要は次のとおりである。

1) 調査の目的

2020年4月開設予定の「総合情報学研究科総合情報学専攻(博士前期課程・博士後期課程)」の設置構想に関して、本学在学生のニーズを把握する。

2) 調査概要

調査対象は以下のとおりとした。

- ・博士前期課程：本学総合情報学部在籍する4年生304名
- ・博士後期課程：本学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻、デジタルゲーム学専攻、コンピュータサイエンス専攻に在籍する修士課程1年生と2年生の48名

調査時期は2019年4月8日から4月18日を実施した。

調査の回収数は博士前期課程が230名(回収率75.7%)、博士後期課程が46名(回収率95.8%)であった。

3) 調査項目

調査の項目は「総合情報学専攻の特色に対する興味・関心」「受験意向」「受験し合格した場合の入学意向」とした。

4) 調査結果

博士前期課程

『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)に興味・関心がありますか。』との設問に対し、回答のあった230名のうち、65名(28.3%)が「とても興味・関心がある」と回答し、76名(33.0%)が「興味・関心がある」と回答した。

『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験してみたいと思いますか。』との設問に対し、回答のあった230名のうち、55名(23.9%)が「受験してみたい」と回答し、79名(34.3%)が「受験を検討したい」と回答した。

『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。』との設問に対し、回答のあった 230 名のうち、59 名(25.7%)が「入学したい」と回答し、98 名(42.6%)が「入学を検討したい」と回答した。

博士後期課程

『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)に興味・関心がありますか。』との設問に対し、回答のあった 44 名のうち、17 名(38.6%)が「とても興味・関心がある」と回答し、13 名(29.5%)が「興味・関心がある」と回答した。

『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験してみたいと思いますか。』との設問に対し、回答のあった 44 名のうち、14 名(31.8%)が「受験したい」と回答し、16 名(36.4%)が「受験を検討したい」と回答した。

『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。』との設問に対し、回答のあった 44 名のうち、14 名(31.8%)が「入学したい」と回答し、13 名(29.5%)が「入学を検討したい」と回答した。

また、予定どおり開設が実現すれば開設初年度の入学対象となる、大学院修士課程 2 年生のみ抽出集計を行ったところ、『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験してみたいと思いますか。』との設問に対し、回答のあった 25 名のうち、8 名(32.0%)が「受験したい」と回答し、10 名(40.0%)が「受験を検討したい」と回答した。また、『「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。』との設問に対し、11 名(44.0%)が「入学したい」と回答し 6 名(24.0%)が「入学を検討したい」と回答した。【資料 3】

(ウ) 学生納付金の設定の考え方

このたびの総合情報学専攻は、総合情報学研究科に既設のデジタルアート・アニメーション学専攻、デジタルゲーム学専攻、コンピュータサイエンス専攻の 3 専攻を改組し設置することから、現在の総合情報学研究科と同額で設定することが妥当であると考えます。

具体的な学生納付金は、次のとおりである。

博士前期課程

(単位：円)

	入学金	授業料	実験実習料	初年度納入金	納入金合計
総合情報学研究科 総合情報学専攻	100,000	900,000	150,000	1,150,000	2,200,000

博士後期課程

(単位：円)

	入学金	授業料	実験実習料	初年度納入金	納入金合計
総合情報学研究科 総合情報学専攻	100,000	900,000	150,000	1,150,000	3,250,000

文部科学省の行った「私立大学等の平成 29 年度入学者に係る学生納付金等調査」において、工学の学問分野における定員 1 人当たりの学生納付金平均額は【資料 4】のとおりである。

比較対象となる大阪府内近隣他大学の学生納付金は【資料 5】のとおりである。

本学で設定する学生納付金は、学生納付金等調査の結果と本研究科の初年度納入金を比較した場合、博士後期課程においては平均額を 98,005 円上回っているものの、博士前期課程においては平均額を 77,629 円下回っており、入学定員の多い博士前期課程を平均より低い学費とすることで経済的負担に考慮した学費設定であり、妥当な額であると考えます。

また、近隣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

学生確保のために、既設の大学院総合情報学研究科と同様に、大学院の魅力を伝えるリーフレットを作成し、入学希望者への配布を予定している。また、大学院ホームページを開設し、学内外の入学希望者に対して広く周知をし、学生確保に努める。

しかしながら、媒体等を使った広報活動だけでは学生確保に向けた十分な取組みとは言えないと考える。

そこで本学では、既設の大学院総合情報学研究科において、総合情報学部在籍する 3 年生を対象に、進学説明会を開催し、大学院進学の魅力を伝えるとともに、進学の際のハードルと思われる経済負担に対する各種奨学金制度による負担軽減策など、大学院進学への動機づけを積極的に行っており、総合情報学専攻に

についても同様の取組みを実施する予定である。

また、大学ではグループ担任制を導入しており、デジタルゲーム学科およびゲーム&メディア学科は4年生まで、情報学科は3年生まではグループ担任の教員による進学指導を、デジタルゲーム学科およびゲーム&メディア学科は4年生時、情報学科は3年生時に所属研究室の卒業研究指導教員による進学指導を積極的に展開していく。

本学では、以上のように広範な広報活動と局所的な学生募集活動、集中的な進学指導を組み合わせることにより、継続的な学生確保につながると考えており、これらを中心に学生募集を実施していく予定にしている。

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

総合情報学研究科の目的は「現代社会の基盤である情報技術の根幹をなすコンピュータサイエンスを基本とし、日本が世界を先導しているゲームやアニメーションなどのコンテンツ制作やネットワーク、グラフィクス、計測・制御などの高度情報化社会に必要とされる研究分野に対して、高度な技術力と創造力および表現力により、社会に貢献できる専門的な人材を育成する」としている

(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

既述したとおり、このたびの総合情報学専攻は、総合情報学研究科に既設のデジタルアート・アニメーション学専攻、デジタルゲーム学専攻、コンピュータサイエンス専攻の3専攻を改編し設置することから、当該専攻の修了生について過去5年間における修了後の就職状況を学校基本調査への回答に基づき集計した。

【資料6】参照

総合情報学研究科修士課程全体の就職率は、2013年度63.6%、2014年度57.1%、2015年度60.0%、2016年度54.2%、2017年度88.2%であり、2017年度以外は全国平均を下回っている状況である。これはデジタルアート・アニメーション学専攻及びデジタルゲーム学専攻については、帰国して就職する留学生が含まれていたためである。帰国する留学生を除外して就職率を分析すると2013年度63.6%、2014年度61.5%、2015年度75.0%、2016年度72.2%、2017年度88.2%と上昇傾向にあり、過去5年間の平均では72.1%と全国平均75.7%に比して下回るが、直近の3年間(2015年度、2016年度、2017年度)の平均は78.5%となり全国平均を1.5ポイント上回る結果となっている。

また、就職者について職業別にみると、【資料7】に示すとおり総合情報学研究科修士課程全体では、5年間の平均で82.3%が専門的・技術的職業従事者についている。

以上のことから、総合情報学研究科修士課程の当該 3 専攻の専門性と、これからの社会や産業に貢献できる技術者としての人間力を養うという大学院の教育方針とその実践が、社会に理解されているものと推察され、また、当該 3 専攻を改編の基礎としていることから、総合情報学専攻においてもこれまでと同様の結果が期待できるものと考えらる。

博士後期課程については、修了後に就職するケースは少なく、専攻の専門分野に関連する産業、職業において技術職や研究職に従事している有職者が、学位取得のために入学するケースが多いという現況がある。さらに、今後将来については、「理工系人材育成に関する産学官行動計画」（平成 28 年 8 月、文部科学省、経済産業省共催の「理工系人材育成に関する産学官円卓会議」による取りまとめ）において、博士人材育成の促進が産業界からの要請を踏まえて強く打ち出されていることから、今後博士後期課程修了後の就業についても、産業界から十分な需要があると見込まれる。

資料目次

- | | |
|------|---|
| 資料 1 | 比較対象となる大阪府内近隣他大学の入学定員 |
| 資料 2 | 大阪電気通信大学大学院「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)の設置に関するアンケート(博士前期課程・博士後期課程) |
| 資料 3 | 大阪電気通信大学大学院「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)の設置に関するアンケート集計結果(博士前期課程・博士後期課程) |
| 資料 4 | 平成 29 年度 私立大学大学院入学者に係る初年度学生納付金平均額(定員 1 人当たり) |
| 資料 5 | 比較対象となる大阪府内近隣他大学の学生納付金 |
| 資料 6 | 修了後の就職状況 |
| 資料 7 | 修了後の状況(職業別就職者) |

比較対象となる大阪府内近隣他大学の入学定員

関西大学	総合情報学部		500名
関西大学大学院	総合情報学研究科	博士前期課程	80名
		博士後期課程	8名
学部入学定員に対する博士前期課程入学定員の割合			16.0%
博士前期課程に対する博士後期課程の割合			10.0%

大阪工業大学	情報科学部		420名
大阪工業大学大学院	情報科学研究科	博士前期課程	40名
		博士後期課程	5名
学部入学定員に対する博士前期課程入学定員の割合			9.5%
博士前期課程に対する博士後期課程の割合			12.5%

2019年6月4日現在の各大学のHPより抜粋
(学部定員のうち、編入学定員は除く)

大阪電気通信大学	総合情報学部		340名
大阪電気通信大学大学院	総合情報学研究科	博士前期課程	30名
		博士後期課程	5名
学部入学定員に対する博士前期課程入学定員の割合			8.8%
博士前期課程に対する博士後期課程の割合			16.7%

大阪電気通信大学大学院
「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士前期課程）」（仮称）の
設置に関するアンケート

現在、大阪電気通信大学大学院では、従来の総合情報学研究科博士前期課程（修士課程）を改組し、新たな大学院教育の形として「デジタルアート・アニメーション学」「デジタルゲーム学」「コンピュータサイエンス」の3コースからなる、「総合情報学研究科総合情報学専攻博士前期課程」（仮称）の2020年（平成32年）4月の開設を計画しています。

本アンケートは、総合情報学部在籍する4年生の方を対象として、進学意向などをお尋ねし、今後の計画に反映させたいと考えています。

裏面の「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士前期課程）」（仮称）の設置概要をお読みいただき、以下の問いにお答えください。

※ 回答は、該当する項目の□にチェックを入れてください

Q1 あなたのことについて教えてください。

- 所属学科 : デジタルアート・アニメーション学科
 デジタルゲーム学科 情報学科
性別 : 男性 女性

Q2 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に興味・関心がありますか。

- とても興味・関心がある 興味・関心がある
 あまり興味・関心がない 全く興味・関心がない

Q3 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験してみたいと思いますか。

- 受験してみたい 受験を検討したい 受験したいと思わない

Q4 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。

- 入学したい 入学を検討したい 入学したいと思わない

Q5 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に要望等があれば、お聞かせください。

ご協力ありがとうございました。

大阪電気通信大学大学院

「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士前期課程）」（仮称）の 設置概要【予定】

1. 名 称

大阪電気通信大学大学院
総合情報学研究科 総合情報学専攻博士前期課程(仮称)

2. 定 員

入学定員30人(収容定員60人)

3. 学位の名称

修士(情報学)

4. 設置の趣旨

ネットワークが高度に発達した現代の情報化社会では、コンピュータサイエンス、デジタルゲーム、デジタルアートおよびアニメーションなどの分野における技術の進展と複合化が急速に進み、また技術の研究・開発段階から実社会での応用・事業展開にいたるサイクルも速く、技術力のみならず創造力、表現力が必要になり、さらには企画力、管理能力などの総合的な能力が社会から要求されるようになりました。

このような産業構造の急速な変化や技術革新に適応するため、総合情報学研究科は総合情報学専攻のもとに、コンピュータサイエンス、デジタルゲーム学、デジタルアート・アニメーション学の3コースを設けることとしました。

各コースでは、自身が選択したコースの授業に加えて他のコースの授業を履修することができるようにすることで、深い専門知識と同時に、幅広い知識を獲得できるようにしました。

また、研究・開発・制作活動においては分野の異なる指導者の指導が受けやすくなり、活動の幅を広げることができます。

5. 養成する人物像

総合情報学研究科は、現代社会の基盤である情報技術の根幹をなすコンピュータサイエンスを基本とし、日本が世界を先導しているゲームやアニメーションなどのコンテンツ制作やネットワーク、グラフィクス、計測・制御などの高度情報化社会に必要とされる研究分野に対して、高度な技術力と創造力および表現力により、社会に貢献できる専門的な人材を育成することを目的としています。

具体的には、情報関連分野の基礎・専門知識やコンテンツ制作能力を広く修得した上で、

- (1) 自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけていること。
- (2) 高度に専門化した分野において、チームでの協働作業で自己の役割を果たした上で、さらに継続的な探究心と問題解決力を保持し、新たな技術の創成に寄与できる能力を身につけていること。
- (3) 現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけていること。

以上の条件を満たし、各分野における専門家として社会に貢献できる人材を育成します。

6. 設置場所

大阪府四條畷市清滝1130-70(本学四條畷キャンパス)

7. 学 費

初年度納入金 115 万円

(内訳:入学金 10 万円(入学時のみ), 授業料 90 万円, 実験実習料 15 万円)

大阪電気通信大学大学院

「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士後期課程）」（仮称）の
設置に関するアンケート

現在、大阪電気通信大学大学院では、従来の総合情報学研究科博士前期課程（修士課程）の3専攻および博士後期課程の1専攻を改組し、博士後期課程については新たに「総合情報学研究科総合情報学専攻博士後期課程」（仮称）の2020年（平成32年）4月の開設を計画しています。

本アンケートは、総合情報学研究科に在籍する博士前期課程1年生および2年生の方を対象として、進学意向などをお尋ねし、今後の計画に反映させたいと考えています。

裏面の「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士後期課程）」（仮称）の設置概要をお読みいただき、以下の問いにお答えください。

※ 回答は、該当する項目の□にチェックを入れてください

Q1 あなたのことについて教えてください。

- 所属専攻 : 大学院 デジタルアート・アニメーション学専攻
 大学院 デジタルゲーム学専攻
 大学院 コンピュータサイエンス専攻
- 年次 : 1年次 2年次
- 性別 : 男性 女性

Q2 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に興味・関心がありますか。

- とても興味・関心がある 興味・関心がある
 あまり興味・関心がない 全く興味・関心がない

Q3 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験してみたいと思いますか。

- 受験してみたい 受験を検討したい 受験したいと思わない

Q4 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。

- 入学したい 入学を検討したい 入学したいと思わない

Q5 「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に要望等があれば、お聞かせください。

ご協力ありがとうございました。

大阪電気通信大学大学院

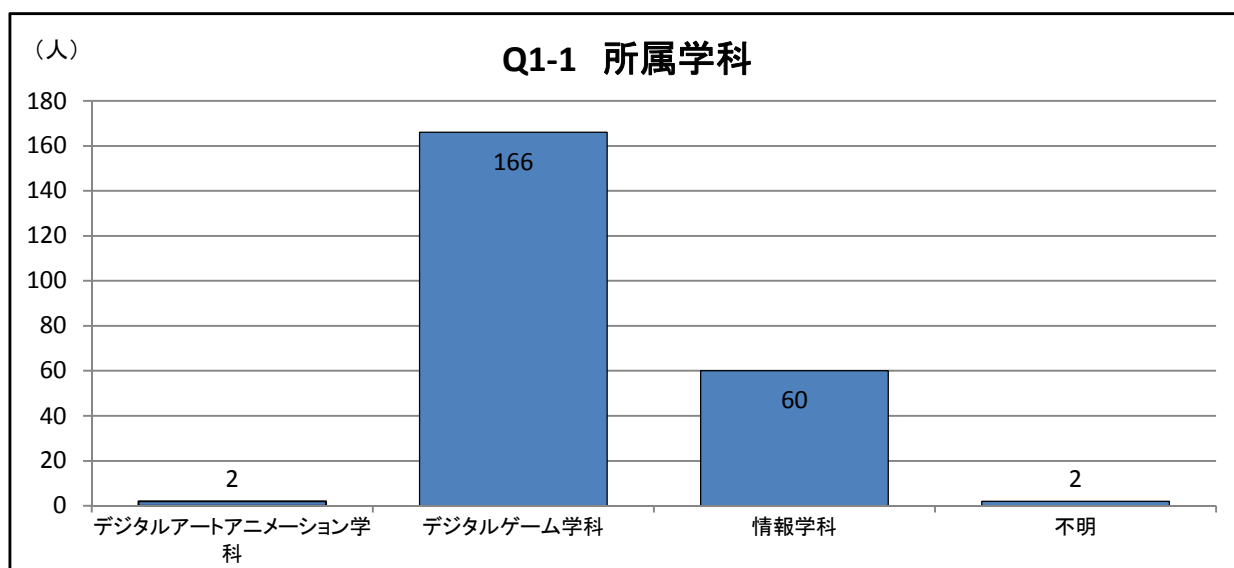
「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士後期課程）」（仮称）の 設置概要【予定】

1. **名 称**
大阪電気通信大学大学院
総合情報学研究科 総合情報学専攻博士後期課程(仮称)
2. **定 員**
入学定員5人(収容定員15人)
3. **学位の名称**
博士(情報学)
4. **設置の趣旨**
ネットワークが高度に発達した現代の情報化社会では、コンピュータサイエンス、デジタルゲーム、デジタルアートおよびアニメーションなどの分野における技術の進展と複合化が急速に進み、また技術の研究・開発段階から実社会での応用・事業展開にいたるサイクルも速く、技術力のみならず創造力、表現力が必要になり、さらには企画力、管理力などの総合的な能力が社会から要求されるようになりました。
このような産業構造の急速な変化や技術革新に適応するため、従来の総合情報学研究科博士前期課程(修士課程)の3専攻および博士後期課程の1専攻を改組し、新たに「総合情報学研究科総合情報学専攻博士前期課程」および「総合情報学研究科総合情報学専攻博士後期課程」を設けることとしました。
今般の改組により、博士前期課程と博士後期課程をそれぞれ1専攻とすることで、深い専門知識と同時に、幅広い知識を獲得できるようにしました。
また、研究・開発・制作活動においては分野の異なる指導者の指導が受けやすくなり、活動の幅を広げることができます。
5. **養成する人物像**
総合情報学研究科は、現代社会の基盤である情報技術の根幹をなすコンピュータサイエンスを基本とし、日本が世界を先導しているゲームやアニメーションなどのコンテンツ制作やネットワーク、グラフィクス、計測・制御などの高度情報化社会に必要とされる研究分野に対して、高度な技術力と創造力および表現力により、社会に貢献できる専門的な人材を育成することを目的としています。
具体的には、情報関連分野の基礎・専門知識やコンテンツ制作能力を広く修得した上で、
 - (1) 自ら新たな課題を開拓し、柔軟な発想をもって課題を解決できる応用力を身につけていること。
 - (2) 高度に専門化した分野において、チームでの協働作業で自己の役割を果たした上で、さらに継続的な探究心と問題解決力を保持し、新たな技術の創成に寄与できる能力を身につけていること。
 - (3) 現代技術社会に広く対応できる、プレゼンテーション能力とコミュニケーション能力を身につけていること。以上の条件を満たし、各分野における専門家として社会に貢献できる人材で、なおかつ新しい分野を開拓し、独創的な研究を遂行でき、リーダーとしての強い責任感を有する人材を育成します。
6. **設置場所**
大阪府四條畷市清滝1130-70(本学四條畷キャンパス)
7. **学 費**
初年度納入金 115 万円
(内訳: 入学金 10 万円(入学時のみ), 授業料 90 万円, 実験実習料 15 万円)
※ 修士課程に引続き博士後期課程に進学する方は、入学金を免除します。
※ 博士後期課程特待生制度による給費奨学金があります。

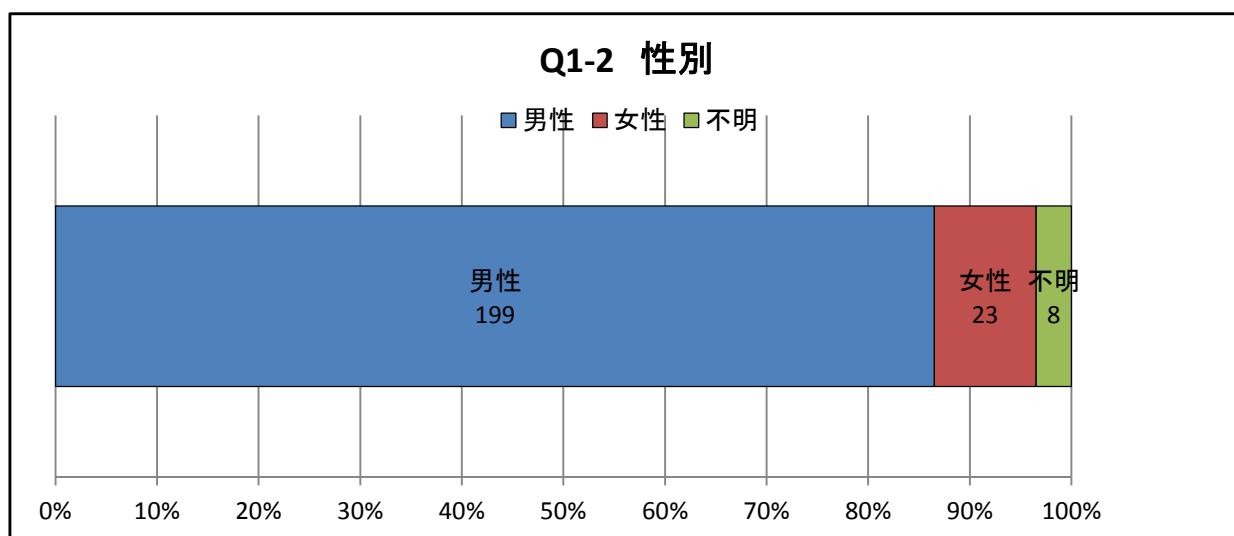
大阪電気通信大学大学院「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士前期課程）」（仮称）
の設置に関するアンケート集計結果

Q1-1：所属学科	(人)
デジタルアートアニメーション学科	2
デジタルゲーム学科	166
情報学科	60
不明	2
総計	230

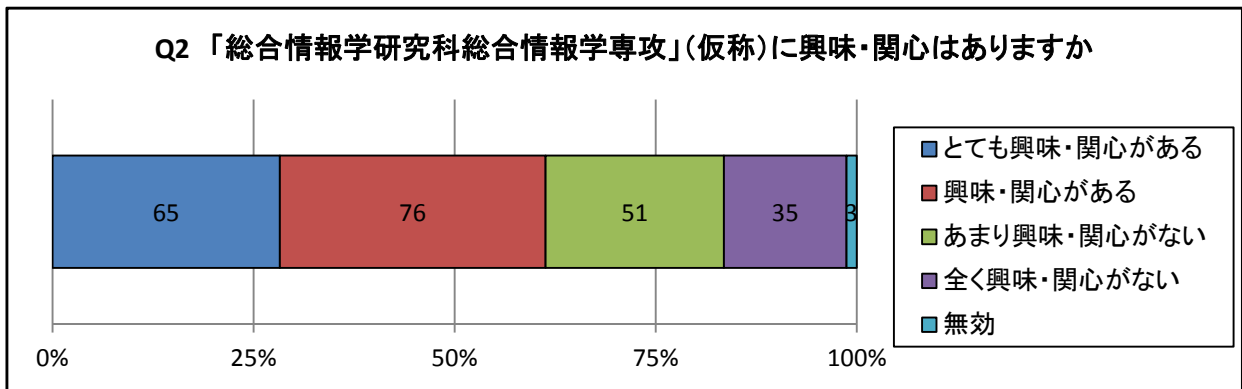
調査対象：本学総合情報学部にて在籍する
4年生
調査対象数：依頼数 304人
回収数 230人
回収率 75.7%
調査時期：2019年4月8日～4月18日



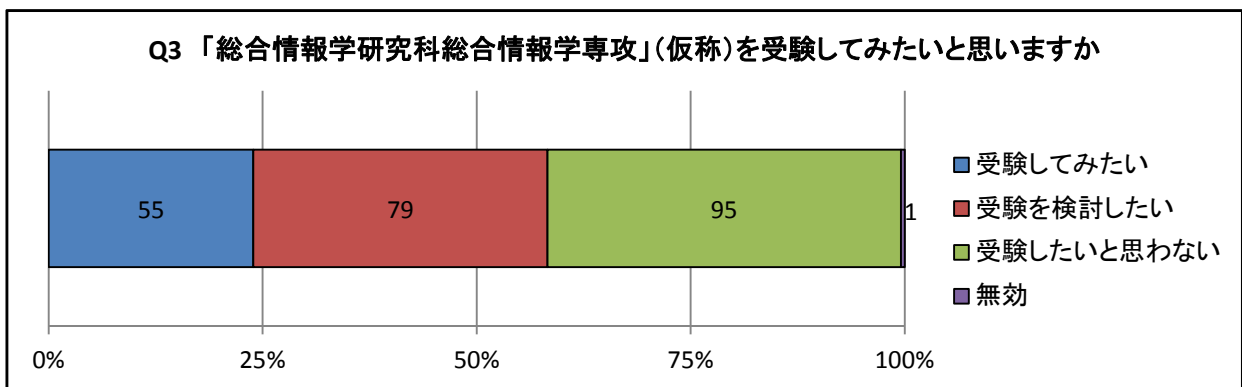
Q1-2：性別	(人)
男性	199
女性	23
不明	8
総計	230



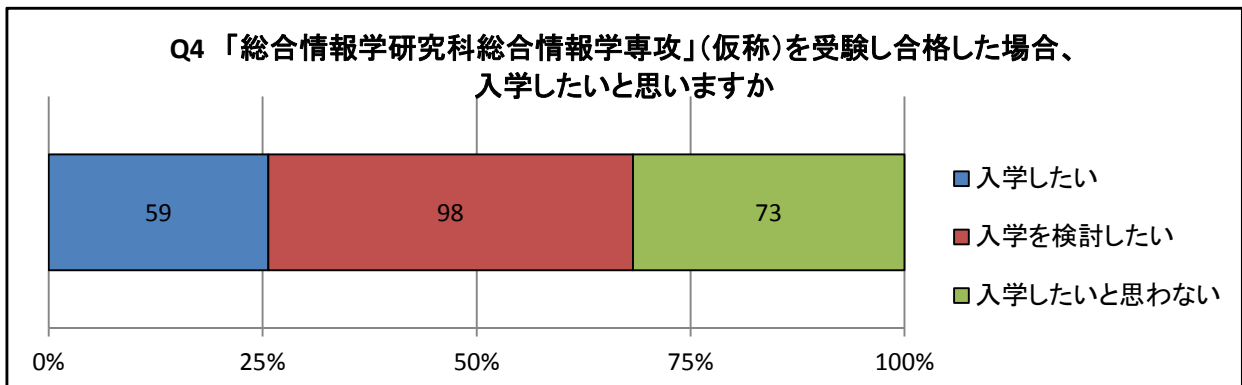
Q2: 「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)に興味・関心はありますか。	(人)
とても興味・関心がある	65
興味・関心がある	76
あまり興味・関心がない	51
全く興味・関心がない	35
無効	3
総計	230



Q3: 「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験してみたいと思いますか。	(人)
受験してみたい	55
受験を検討したい	79
受験したいと思わない	95
無効	1
総計	230



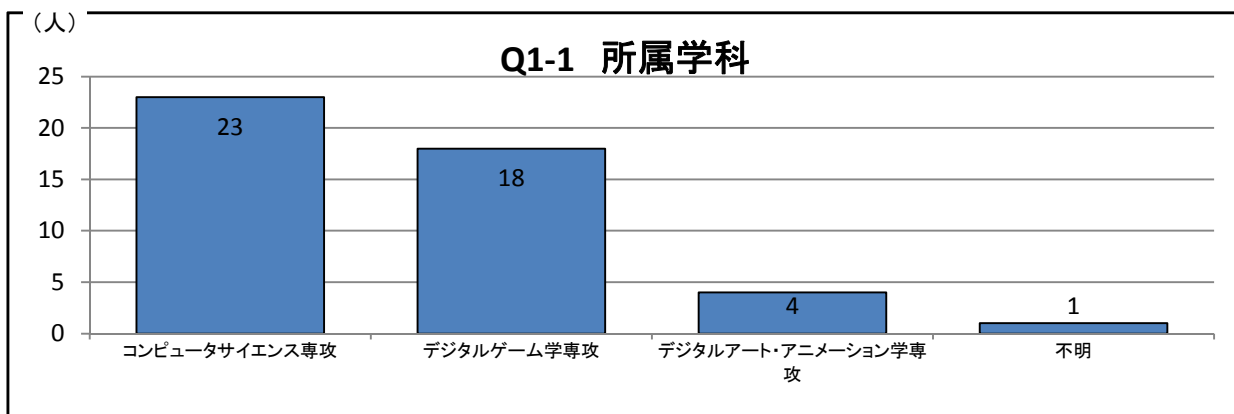
Q4: 「総合情報学研究科総合情報学専攻」(仮称)を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。	(人)
入学したい	59
入学を検討したい	98
入学したいと思わない	73
総計	230



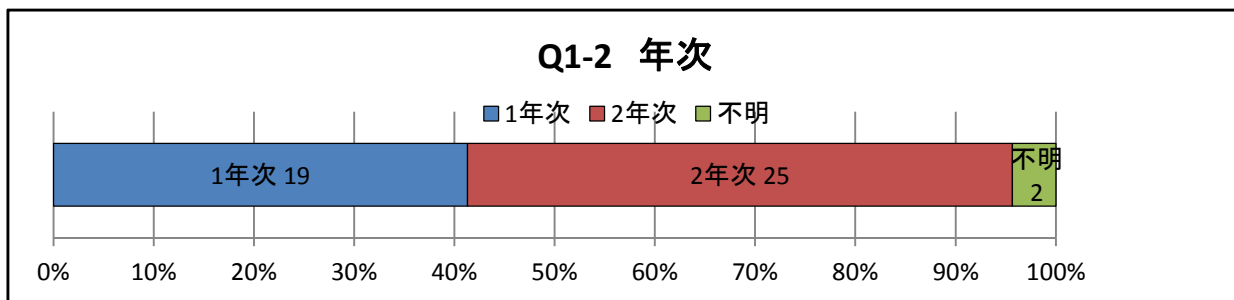
大阪電気通信大学大学院「総合情報学研究科総合情報学専攻（博士後期課程）」（仮称）
の設置に関するアンケート集計結果

Q1-1：所属学科	(人)
コンピュータサイエンス専攻	23
デジタルゲーム学専攻	18
デジタルアート・アニメーション学専攻	4
不明	1
総計	46

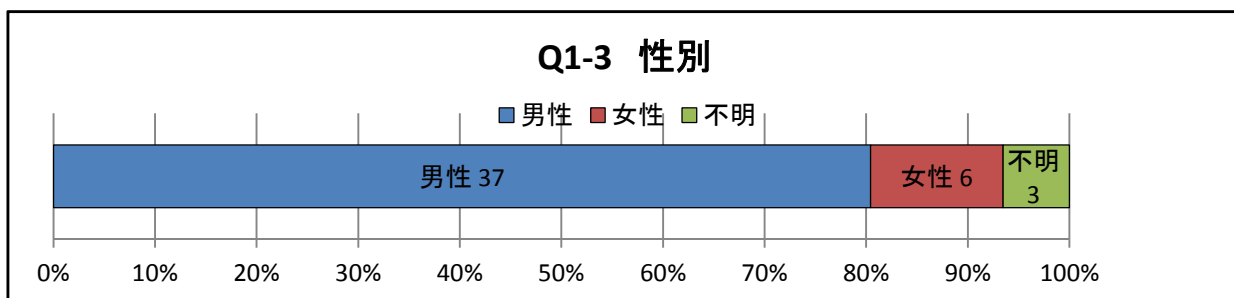
調査対象： 本学総合情報学研究科に
在籍する1年次・2年次
調査対象数： 依頼数 48人
回収数 46人
回収率 95.8%
調査時期： 2019年4月8日～4月18日



Q1-2：年次	(人)
1年次	19
2年次	25
不明	2
総計	46

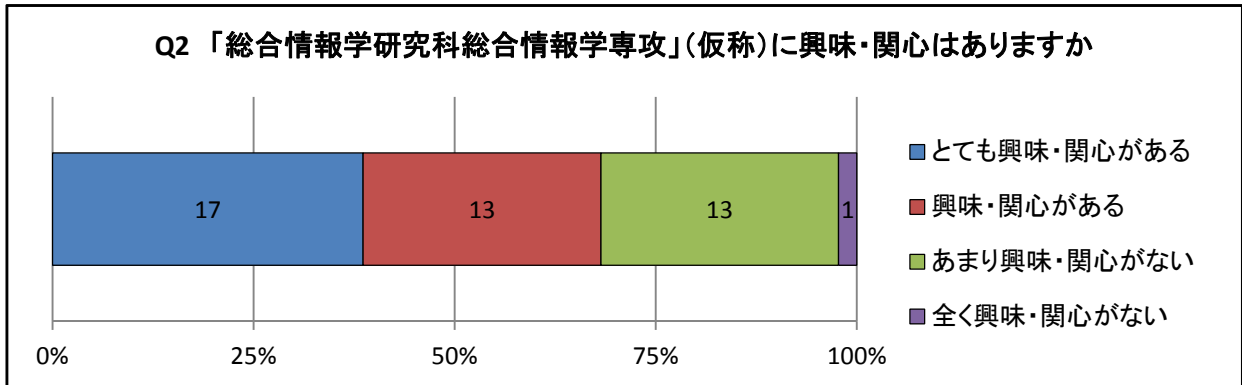


Q1-3：性別	(人)
男性	37
女性	6
不明	3
総計	46

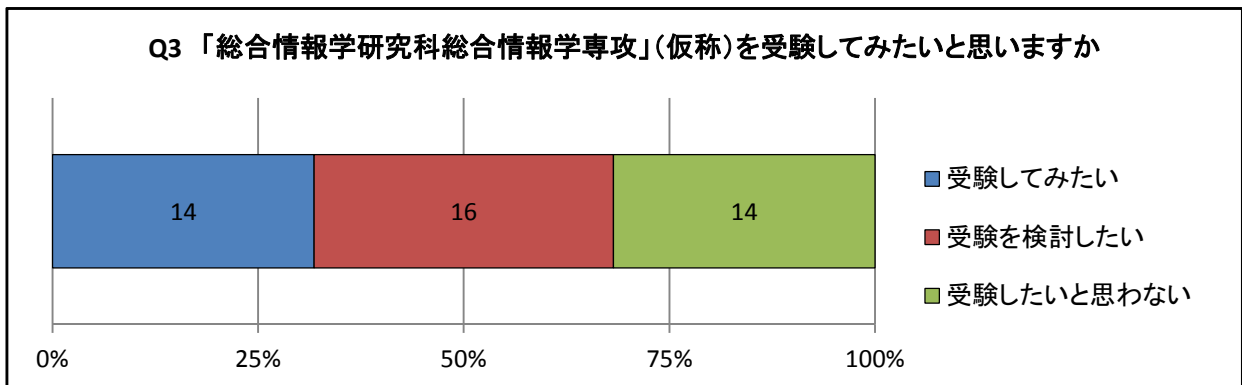


回答結果（全体）

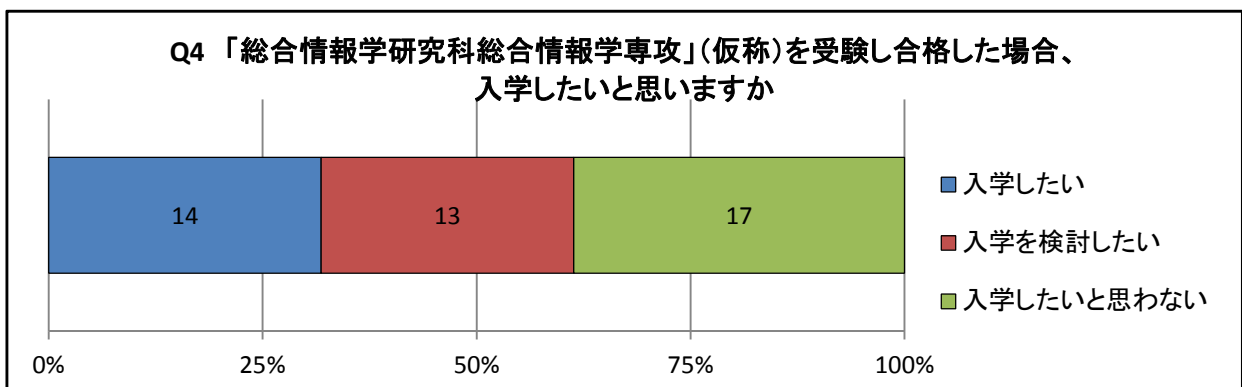
Q2：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に興味・関心はありますか。	（人）
とても興味・関心がある	17
興味・関心がある	13
あまり興味・関心がない	13
全く興味・関心がない	1
総計	44



Q3：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験してみたいと思いますか。	（人）
受験してみたい	14
受験を検討したい	16
受験したくないと思わない	14
総計	44

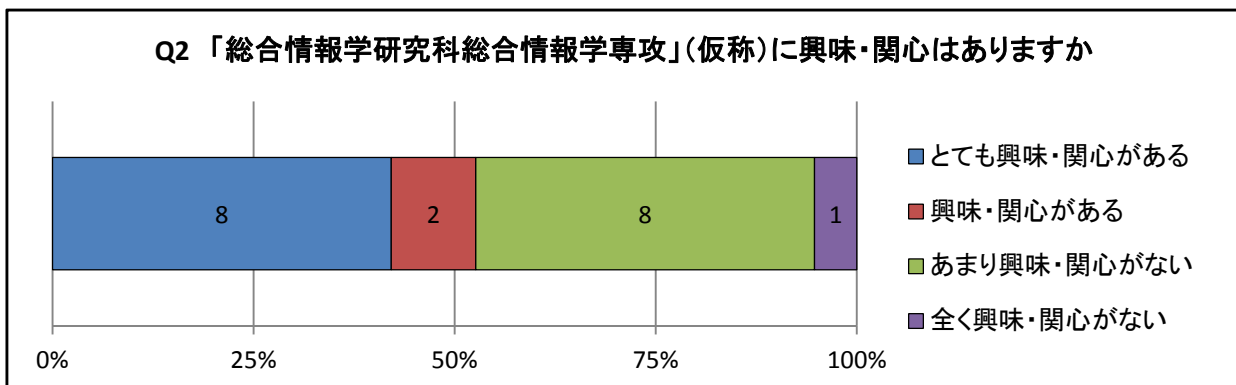


Q4：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。	（人）
入学したい	14
入学を検討したい	13
入学したくないと思わない	17
総計	44

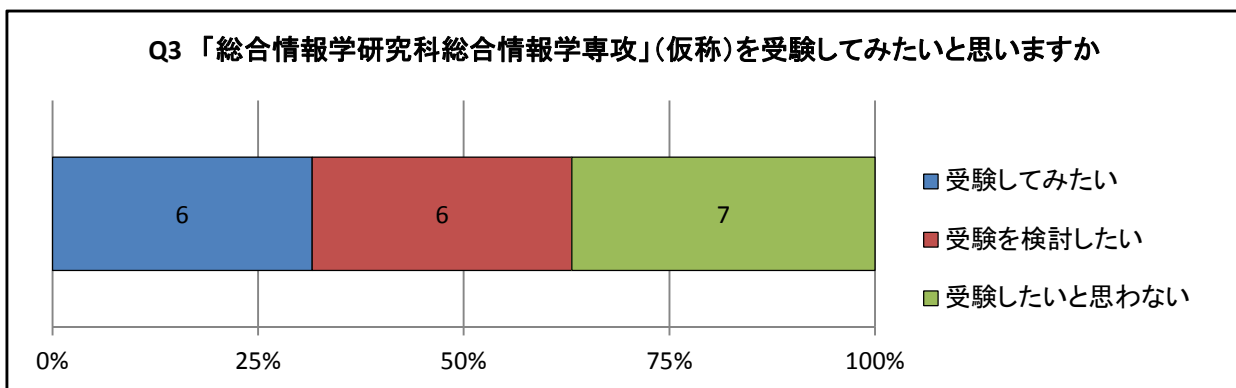


回答結果（総合情報学研究科修士課程1年生のみ）

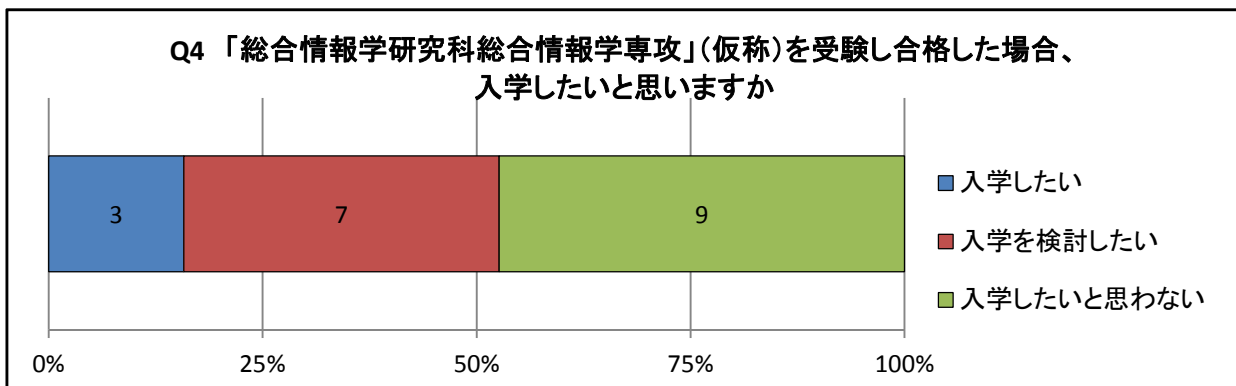
Q2：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に興味・関心はありますか。	(人)
とても興味・関心がある	8
興味・関心がある	2
あまり興味・関心がない	8
全く興味・関心がない	1
総計	19



Q3：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験してみたいと思いますか。	(人)
受験してみたい	6
受験を検討したい	6
受験したいと思わない	7
総計	19

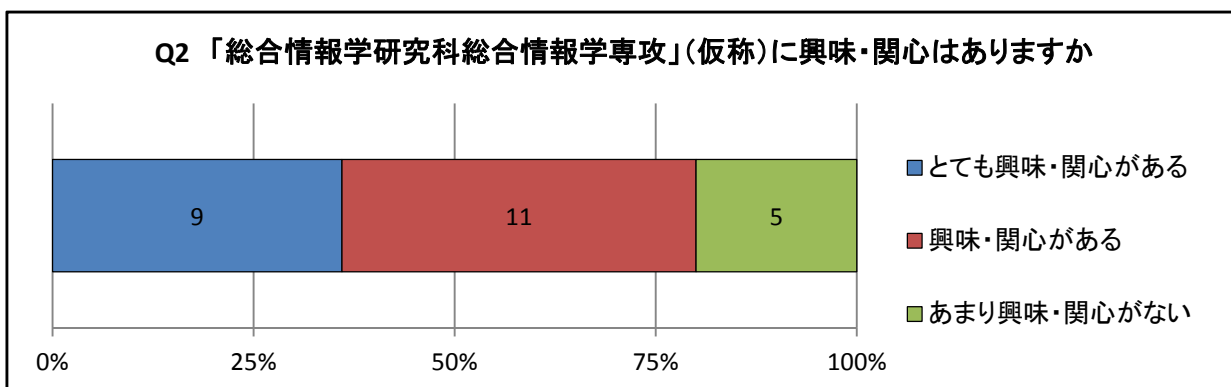


Q4：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。	(人)
入学したい	3
入学を検討したい	7
入学したいと思わない	9
総計	19

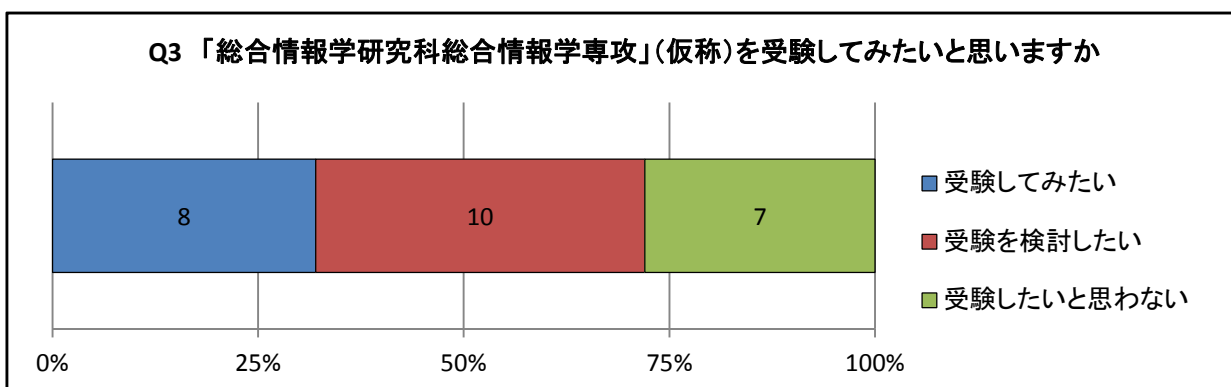


回答結果（総合情報学研究科修士課程2年生のみ）

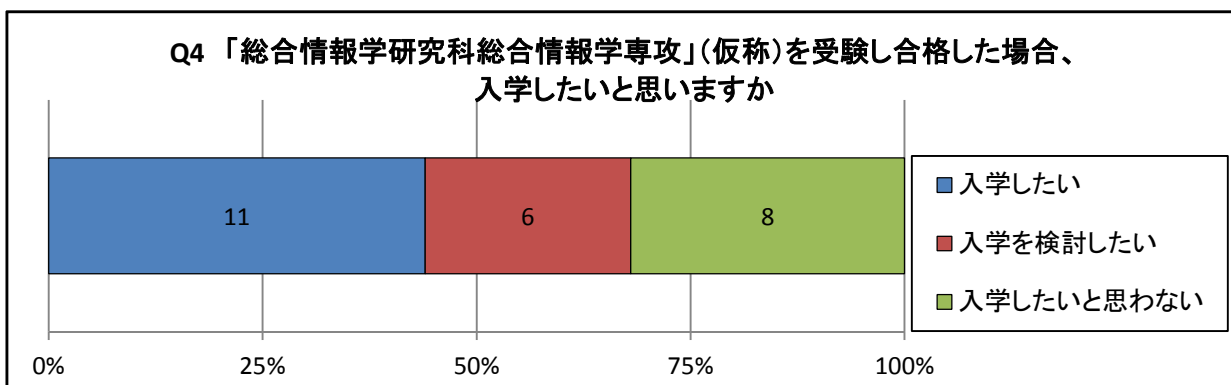
Q2：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）に興味・関心はありますか。	(人)
とても興味・関心がある	9
興味・関心がある	11
あまり興味・関心がない	5
総計	25



Q3：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験してみたいと思いますか。	(人)
受験してみたい	8
受験を検討したい	10
受験したいと思わない	7
総計	25



Q4：「総合情報学研究科総合情報学専攻」（仮称）を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。	(人)
入学したい	11
入学を検討したい	6
入学したいと思わない	8
総計	25



平成29年度 私立大学大学院入学者に係る初年度学生納付金平均額(定員1人当たり)

博士前期課程(修士課程を含む)(昼間部)

(単位:円)

	入学金	授業料	設備投資費	実験実習料 その他	総計
理工・農学【工学】	208,111	880,413	71,194	67,910	1,227,629

博士後期課程(博士課程を含む)(昼間部)

(単位:円)

	入学金	授業料	設備投資費	実験実習料 その他	総計
理工・農学【工学】	189,363	725,395	72,144	65,093	1,051,995

文部科学省「私立大学等の平成29年度入学者に係る学生納付金等調査」より抜粋

比較対象となる大阪府内近隣他大学の学生納付金

(2020年度入学生)

博士前期課程(修士課程を含む)(昼間部)

(単位:円)

	入学金	授業料	その他諸費	初年度納入金	納入金合計
関西大学 総合情報学研究科	130,000	979,000	10,000	1,119,000	2,118,000
大阪工業大学大学院 情報科学研究科	150,000	1,020,000	13,700	1,183,700	2,216,900

博士後期課程(博士課程を含む)(昼間部)

(単位:円)

	入学金	授業料	その他諸費	初年度納入金	納入金合計
関西大学 総合情報学研究科	130,000	819,000	10,000	959,000	2,637,000
大阪工業大学大学院 情報科学研究科	220,000	960,000	13,700	1,193,700	3,140,100

2019年6月4日現在の各大学のHPより抜粋

修了後の就職状況

※平成26～30年度「学校基本調査」の回答を基に作成

総合情報学研究科修士課程
デジタルアート・アニメーション学専攻

	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	5ヵ年平均
修了者	4	2	3	2	5	3.2
就職者数	2	1	1	0	5	1.8
就職率	50.0%	50.0%	33.3%	0.0%	100.0%	46.7%
修了者のうち 帰国した留学生	0	1	2	2	0	1.0
就職率 (帰国した留学生を除く)	50.0%	100.0%	100.0%	-	100.0%	※ 87.5%

※ 2016年度を除く4ヵ年平均

デジタルゲーム学専攻

	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	5ヵ年平均
修了者	12	6	8	12	7	9.0
就職者数	6	2	2	4	5	3.8
就職率	50.0%	33.3%	25.0%	33.3%	71.4%	42.6%
修了者のうち 帰国した留学生	0	0	2	4	0	1.2
就職率 (帰国した留学生を除く)	50.0%	33.3%	33.3%	50.0%	71.4%	47.6%

コンピュータサイエンス専攻

	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	5ヵ年平均
修了者	6	6	9	10	5	7.2
就職者数	6	5	9	9	5	6.8
就職率	100.0%	83.3%	100.0%	90.0%	100.0%	94.7%

総合情報学研究科全体(M)

	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	5ヵ年平均
修了者	22	14	20	24	17	19.4
就職者数	14	8	12	13	15	12.4
就職率	63.6%	57.1%	60.0%	54.2%	88.2%	64.6%
留学生(帰国)	0	1	4	6	0	2.2
就職率 (帰国の留学生を除く)	63.6%	61.5%	75.0%	72.2%	88.2%	72.1%

※参考 文部科学統計要覧 (平成30年版) より

	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	5ヵ年平均
修了者	76,511	73,154	71,301	71,016	71,187	72,633.8
就職者数	56,164	54,247	54,138	54,821	55,429	54,959.8
就職率	73.4%	74.2%	75.9%	77.2%	77.9%	75.7%

修了後の状況(職業別就職者)

※平成26～30年度「学校基本調査」の回答を基に作成

総合情報学研究科修士課程
総合情報学研究科全体(M)

職業別就職者数	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	5ヵ年 合計
専門的・技術的職業従事者	11	6	11	11	12	51
(内訳)						
研究者						
農林水産技術者						
製造技術者(開発)						
機械技術者						
電気技術者				(1)		(1)
化学技術者						
その他の技術者			(1)	(1)		(2)
製造技術者(開発除く)						
機械技術者						
電気技術者						
化学技術者						
その他の技術者						
建築・土木・測量技術者						
情報処理・通信技術者	(8)	(4)	(9)	(9)	(6)	(36)
その他の技術者						
教員						
幼稚園教員						
小学校教員						
中学校教員						
高等学校教員						
中等教育学校教員						
高等専門学校教員						
短期大学教員						
大学教員						
特別支援学校教員						
上記以外の学校の教員						
医師，歯科医師，獣医師，薬剤師						
医師，歯科医師						
獣医師						
薬剤師						
保健師，助産師，看護師						
医療技術者						
その他の保健医療従事者						
栄養士						
その他の保健医療従事者						
美術家，写真家，デザイナー，音楽家，舞台芸術家	(3)	(2)			(5)	(10)
その他の専門的・技術的職業従事者			(1)		(1)	(2)
管理的職業従事者						
事務従事者	2		1			3
販売従事者		2		1	3	6
サービス職業従事者						
保安職業従事者						
農林漁業従事者						
農林業従事者						
漁業従事者						
生産工程従事者				1		1
輸送・機械運転従事者						
建設・採掘従事者						
運搬・清掃等従事者						
上記以外のもの	1					1
合 計	14	8	12	13	15	62

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 <2020年4月>		高等学校卒		大阪電気通信大学 学長 (2016.4~2020.3)

（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												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程)												
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	担当 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 従事する平均 週当たり平均 日数
1	専	教授 (研究 科長)	ジョウゼン ツネオ 上善 恒雄 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 情報アーキテクチャ特論【隔年】 問題解決特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 2 0.3 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (2004.4)	5日
2	専	教授	イシゼキ ヒデユキ 石関 秀行 <2020年4月>		高等学 校卒		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 キャラクターコミュニケーション特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前	2 2 2 2 1 1 1 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 教授 (2009.4)	5日
3	専	教授	ウエダ カズヒロ 上田 和浩 <2020年4月>		美術 修士		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 イメージビジュアルデザイン特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前	2 2 2 2 1 1 1 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 教授 (2004.4)	5日
4	専	教授	ウオイ ヒロタカ 魚井 宏高 <2020年4月>		工学 博士		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ソフトウェア構成学特論【隔年】 教育ゲーム特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1前 1後 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (1998.4)	5日
5	専	教授	カドバヤシ リエコ 門林 理恵子 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 デジタルメディアデザイン特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.7 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (2010.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程)												
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	担当 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 従事する平均 週当たり平均 日数
6	専	教授	キタジマ アキラ 北嶋 暁 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 計算機援用工学特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.4 0.4 0.4 0.4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (2001.4)	5日
7	専	教授	コウノス トシユキ 鴻巣 敏之 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 情報理論特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.4 0.4 0.4 0.4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (1998.4)	5日
8	専	教授	コモリ イッセイ 小森 一平 <2020年4月>		経営学 修士		マーケティング特論【隔年】	1後	2	1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 教授 (2007.4)	5日
9	専	教授	タカミ トモユキ 高見 友幸 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 スクリプトプログラミング特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (1997.4)	5日
10	専	教授	テラヤマ ナオヤ 寺山 直哉 <2020年4月>		修士 (美術)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 クリエイティブマネジメント特論【隔年】 マーケティング特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 教授 (2002.9)	5日
11	専	教授	ナンカク シゲキ 南角 茂樹 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 オペレーティングシステム特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.4 0.4 0.4 0.4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (2006.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程)												
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	担当 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 従事する平均 週当たり平均 日数
12	専	教授	ノボリオ ヒロシ 登尾 啓史 〈2020年4月〉		工学 博士		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 バーチャルリアリティ特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.5 0.5 0.5 0.5	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (1988.4)	5日
13	専	教授	ハラ ヒサコ 原 久子 〈2020年4月〉		学士 (文学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 アートマネジメント特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後	2 2 2 2 1 1 1 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 教授 (2005.4)	5日
14	専	教授	フジタ タカヒロ 藤田 高弘 〈2020年4月〉		芸術 学士		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ブランディング・プロデュース特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルゲーム学専攻 教授 (2003.4)	5日
15	専	教授	マスタニ ヤスヒロ 升谷 保博 〈2020年4月〉		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ロボティクス特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.5 0.5 0.5 0.5	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (2005.4)	5日
16	専	教授	ヤマジ アツシ 山路 敦司 〈2020年4月〉		博士 (音楽)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 サウンドデザイン特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 2後 1後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 1 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 教授 (2000.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究所 総合情報学専攻 博士前期課程)												
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	担当 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 従事する平均 週当たり平均 日
17	専	教授	ワタナベ カオル 渡邊 郁 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 アルゴリズム特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.5 0.5 0.5 0.5	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所コ ンピュータサイエンス専 攻 教授 (1997.4)	5日
18	専	教授	ワタナベ タカシ 渡部 隆志 <2020年4月>		短期大 学卒		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 情報デザイン特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルゲーム学専攻 教授 (2003.4)	5日
19	専	准教授	ウエノ マサユキ 植野 雅之 <2020年4月>		博士 (工学)		ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 エンターテインメント工学特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前	1 1 1 1 2	1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 准教授 (2000.4)	5日
20	専	准教授	オオエシ カツヒコ 大西 克彦 <2020年4月>		博士 (情報 科学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 コンピュータグラフィックス応用工学【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.4 0.4 0.4 0.4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所コ ンピュータサイエンス専 攻 准教授 (2006.4)	5日
21	専	准教授	カナムラ ヒトシ 金村 仁 <2020年4月>		学士 (芸術)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ミクストメディアアート特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前	2 2 2 2 1 1 1 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 准教授 (2006.4)	5日
22	専	准教授	クラチ ヒロユキ 倉地 宏幸 <2020年9月>		学士 (芸術)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ビジュアルデザイン特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前	2 2 2 2 1 1 1 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究所デ ジタルアート・アニメー ション学専攻 准教授 (2005.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程)												
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	担当 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 従事する平 均あたり平均 日
23	専	准教授	コエダ マサナオ 小枝 正直 <2020年4月>		博士 (工学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 コンピュータビジョン特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.4 0.4 0.4 0.4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 准教授 (2008.4)	5日
24	専	准教授	サトウ レイカ 佐藤 礼華 <2020年4月>		博士 (設計 学) (中国)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ゲーム・グラフィックス特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルゲーム学専攻 准教授 (2003.4)	5日
25	専	准教授	ナガタ タケン 永田 武士 <2020年4月>		短期大 学卒		ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ハイブリッドアニメーション特論【隔年】	1前 1後 2前 2後 1前	1 1 1 1 2	1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルアート・アニメ ーション学専攻 准教授 (2007.4)	5日
26	専	准教授	ナカネ ヤスユキ 中根 康之 <2020年4月>		工学 学士		ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 デジタルゲーム特論【隔年】 デジタルゲーム学研究 プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	1 1 1 1 2 2 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルゲーム学専攻 准教授 (2009.4)	5日
27	専	准教授	ヒサマツ アツユキ 久松 潤之 <2020年4月>		博士 (情報 科学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 情報ネットワーク特論【隔年】 コンピュータサイエンス演習1※ コンピュータサイエンス演習2※ コンピュータサイエンス演習3※ コンピュータサイエンス演習4※	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.4 0.4 0.4 0.4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科コ ンピュータサイエンス専 攻 准教授 (2006.4)	5日
28	専	准教授	ヒロセ トシヒコ 廣瀬 俊彦 <2020年4月>		学士 (芸術)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 ゲームアート特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.3 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルゲーム学専攻 准教授 (2003.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士前期課程)												
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	担当 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 週当たり平均 日数
29	専	准教授	ヨコヤマ ヒロシ 横山 宏 <2020年4月>		博士 (経営情 報学)		ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 教育ゲーム特論【隔年】 問題解決特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 1前 1前 1後 2前 2後	1 1 1 1 2 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルゲーム学専攻 准教授 (1992.4)	5日
30	専	講師	ヌマタ サトシ 沼田 哲史 <2020年4月>		博士 (情報 科学)		特別研究1 特別研究2 特別研究3 特別研究4 ゼミナール1 ゼミナール2 ゼミナール3 ゼミナール4 プログラミング環境特論【隔年】 デジタルゲーム学研究※ プレゼンテーション実習1 プレゼンテーション実習2 プレゼンテーション実習3 プレゼンテーション実習4	1前 1後 2前 2後 1前 1後 2前 2後 1前 1前 1後 2前 2後	2 2 2 2 1 1 1 1 2 0.3 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1	大阪電気通信大学大学 院総合情報学研究科デ ジタルゲーム学専攻 講師 (2005.4)	5日
31	兼任	講師	ゴウダ ケンジ 合田 健二 <2021年4月>		修士 (芸術学)		比較映像特論【隔年】	1前	2	1	(株)ギャラクシーオペ レーター 代表取締役 (2010.4)	
32	兼任	講師	ヨシモト ヨウイチ 吉本 陽一 <2020年4月>		経済 学士		映像文化特論【隔年】	1前	2	1	大阪電気通信大学 非常勤講師 (2002.4)	

(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。

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士後期課程)												
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	担当 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 従事する平均 週当たり平均 日数
1	専	教授 (研究 科長)	ジョウゼン ツネオ 上善 恒雄 <2020年4月>		博士 (工学)		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (2004.4)	5日
2	専	教授 (学部 長)	ウオイ ヒロタカ 魚井 宏高 <2020年4月>		工学 博士		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (1998.4)	5日
3	専	教授	カドバヤシ リエコ 門林 理恵子 <2020年4月>		博士 (工学)		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (2010.4)	5日
4	専	教授	タカミ トモユキ 高見 友幸 <2020年4月>		博士 (工学)		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (1997.4)	5日
5	専	教授	ノボリオ ヒロシ 登尾 啓史 <2020年4月>		工学 博士		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (1988.4)	5日
6	専	教授	マスタニ ヤスヒロ 升谷 保博 <2020年4月>		博士 (工学)		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (2005.4)	5日
7	専	教授	ワタナベ カオル 渡邊 郁 <2020年4月>		博士 (工学)		総合情報学特殊研究	1~3 通	12	1	大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (1997.4)	5日
8	専	教授	イシゼキ ヒデユキ 石関 秀行 <2020年4月>		高等学 校卒		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルアート・ アニメーション学専 攻 教授 (2009.4)	5日
9	専	教授	ウエダ カズヒロ 上田 和浩 <2020年4月>		美術 修士		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルアート・ アニメーション学専 攻 教授 (2004.4)	5日
10	専	教授	キタジマ アキラ 北嶋 暁 <2020年4月>		博士 (工学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (2001.4)	5日
11	専	教授	コウノス トシユキ 鴻巣 敏之 <2020年4月>		博士 (工学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 教授 (1998.4)	5日
12	専	教授	コモリ イツペイ 小森 一平 <2020年4月>		経営学 修士		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルアート・ アニメーション学専 攻 教授 (2007.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士後期課程)												
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	担当 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 従事する平均 週当たり平均 日数
13	専	教授	テラヤマ ナオヤ 寺山 直哉 〈2020年4月〉		修士 (美術)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻教授 (2002.9)	5日
14	専	教授	ナンカク シゲキ 南角 茂樹 〈2020年4月〉		博士 (工学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科コンピュータサイエンス専攻教授 (2006.4)	5日
15	専	教授	ハラ ヒサコ 原 久子 〈2020年4月〉		学士 (文学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻教授 (2005.4)	5日
16	専	教授	フジタ タカヒロ 藤田 高弘 〈2020年4月〉		芸術 学士		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学専攻教授 (2003.4)	5日
17	専	教授	ヤマジ アツシ 山路 敦司 〈2020年4月〉		博士 (音楽)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻教授 (2000.4)	5日
18	専	教授	ワタナベ タカシ 渡部 隆志 〈2020年4月〉		短期大 学卒		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学専攻教授 (2003.4)	5日
19	専	准教授	ウエノ マサユキ 植野 雅之 〈2020年4月〉		博士 (工学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻准教授 (2000.4)	5日
20	専	准教授	オオニシ カツヒコ 大西 克彦 〈2020年4月〉		博士 (情報 科学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科コンピュータサイエンス専攻准教授 (2006.4)	5日
21	専	准教授	カナムラ ヒトシ 金村 仁 〈2020年4月〉		学士 (芸術)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻准教授 (2006.4)	5日
22	専	准教授	クラチ ヒロユキ 倉地 宏幸 〈2020年9月〉		学士 (芸術)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルアート・アニメーション学専攻准教授 (2005.4)	5日
23	専	准教授	コエダ マサナオ 小枝 正直 〈2020年4月〉		博士 (工学)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科コンピュータサイエンス専攻准教授 (2008.4)	5日
24	専	准教授	サトウ レイカ 佐藤 礼華 〈2020年4月〉		博士 (設計 学) (中国)		(研究指導補助)		-		大阪電気通信大学大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学専攻准教授 (2003.4)	5日

教 員 の 氏 名 等												
(総合情報学研究科 総合情報学専攻 博士後期課程)												
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	担当 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 週当たり平均 日数
25	専	准教授	ナガタ タケン 永田 武士 〈2020年4月〉		短期大 学卒		(研究指導補助)		—		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルアート・ アニメーション学専 攻 准教授 (2007.4)	5日
26	専	准教授	ナカネ ヤスユキ 中根 康之 〈2020年4月〉		工学 学士		(研究指導補助)		—		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルゲーム学 専攻 准教授 (2009.4)	5日
27	専	准教授	ヒサマツ アツユキ 久松 潤之 〈2020年4月〉		博士 (情報 科学)		(研究指導補助)		—		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科コンピュータサイ エンス専攻 准教授 (2006.4)	5日
28	専	准教授	ヒロセ トシヒコ 廣瀬 俊彦 〈2020年4月〉		学士 (芸術)		(研究指導補助)		—		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルゲーム学 専攻 准教授 (2003.4)	5日
29	専	准教授	ヨコヤマ ヒロシ 横山 宏 〈2020年4月〉		博士 (経営情 報学)		(研究指導補助)		—		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルゲーム学 専攻 准教授 (1992.4)	5日
30	専	講師	スマタ サトシ 沼田 哲史 〈2020年4月〉		博士 (情報 科学)		(研究指導補助)		—		大阪電気通信大学大 学院総合情報学研究 科デジタルゲーム学 専攻 講師 (2005.4)	5日

(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 (総合情報学研究科総合情報学専攻 博士前期課程)										
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	5人	4人	3人	人	12人	
	修 士	人	人	人	1人	1人	人	人	2人	
	学 士	人	人	人	人	1人	1人	人	2人	
	短 期 大 士	人	人	人	1人	人	人	人	1人	
	そ の 他	人	人	人	人	1人	人	人	1人	
准 教 授	博 士	人	人	2人	1人	1人	人	人	4人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	人	4人	人	人	人	4人	
	短 期 大 士	人	人	1人	人	人	人	人	1人	
	そ の 他	人	人	人	人	人	人	人	人	
講 師	博 士	人	人	1人	人	人	人	人	1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	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	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	3人	6人	5人	3人	人	17人	
	修 士	人	人	人	1人	1人	人	人	2人	
	学 士	人	人	人	4人	1人	1人	人	6人	
	短 期 大 士	人	人	1人	1人	人	人	人	2人	
	そ の 他	人	人	人	人	1人	人	人	1人	

(注)

- 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。
- この書類は、専任教員についてのみ、作成すること。
- 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。
- 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。

専任教員の年齢構成・学位保有状況 (総合情報学研究科総合情報学専攻 博士後期課程)										
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	5人	4人	3人	人	12人	
	修 士	人	人	人	1人	1人	人	人	2人	
	学 士	人	人	人	人	1人	1人	人	2人	
	短期大士	人	人	人	1人	人	人	人	1人	
	その他	人	人	人	人	1人	人	人	1人	
准教授	博 士	人	人	2人	1人	1人	人	人	4人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	人	4人	人	人	人	4人	
	短期大士	人	人	1人	人	人	人	人	1人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
講 師	博 士	人	人	1人	人	人	人	人	1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	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	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	3人	6人	5人	3人	人	17人	
	修 士	人	人	人	1人	1人	人	人	2人	
	学 士	人	人	人	4人	1人	1人	人	6人	
	短期大士	人	人	1人	1人	人	人	人	2人	
	その他	人	人	人	人	1人	人	人	1人	

(注)

- 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。
- この書類は、専任教員についてのみ、作成すること。
- 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。
- 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。