

# 教育基本三方針

アドミッション・ポリシー（入学者受け入れ方針）

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成方針）

ディプロマ・ポリシー（学位授与方針）



つなぐ知 かなえる技

大阪電気通信大学

Osaka Electro-Communication University

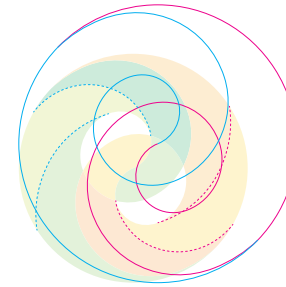
# 表紙のシンボルマークとタグラインの解説

## シンボルマーク



### 解説

シンボルマークは、2つの螺鈿をつなげて正円をつくり、色の重なりによって渦を巻き融合するイメージを表しています。グリーンとオレンジが交わり合っ一つの形を成し、学校法人大阪電気通信大学の教育の特色である「人間力」と「技術力」の融合を表現しています。同時に、教職員・学生・生徒・保護者といった人と人の融和・つながりを大切にする学園である、との意味もこのマークには込められています。



## タグライン

# つなぐ知 かなえる技

### 解説

知性、知力、知識、人の心を知る力といった「知」をもって、人と人、技術と技術をつなぐことを「つなぐ知」と表現しています。そして技術、学術、手わざといった「技」をもって、人や社会が求めているものをつくること、自分が希望する未来を実現することを「かなえる技」と表現しています。「人間力」「技術力」に通じるこの2つの能力を身につけた学生・生徒を育むという学園の意思が、本タグラインには込められています。

# 目 次

## アドミッション・ポリシー

大学	1
工学部	2
情報通信工学部	6
医療健康科学部	9
総合情報学部	12

## カリキュラム・ポリシー/カリキュラム・マップ ディプロマ・ポリシー

大学	16
工学部	18
電気電子工学科	21
電子機械工学科	26
機械工学科	30
基礎理工学科	34
環境科学科	40
建築学科	45
情報通信工学部	52
情報工学科	54
通信工学科	58
医療健康科学部	62
医療科学科	64
理学療法学科	69
健康スポーツ科学科	74

総合情報学部	79
デジタルゲーム学科	81
ゲーム&メディア学科	86
情報学科	91

## 学科推奨資格

### 工学部

電気電子工学科	96
電子機械工学科	97
機械工学科	99
基礎理工学科	101
環境科学科	104
建築学科	112

### 情報通信工学部

情報工学科	113
通信工学科	117

### 医療健康科学部

医療科学科	123
健康スポーツ科学科	126

### 総合情報学部

デジタルゲーム学科	130
ゲーム&メディア学科	134
情報学科	138

## はじめに

すべての学生が「人間力」と「技術力」を育み、自らの人生を切り開いていく未来へ

この冊子には、入学した皆さんが「人間力」と「技術力」を育むための基本となる本学の3つの方針（ポリシー）、すなわち、アドミッション・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、ディプロマ・ポリシーを大学全体、各学部及び各学科別に記載しています。アドミッション・ポリシーは、本学が入学を希望する皆さんに対して求める能力や資質に関する考え方です。ディプロマ・ポリシーは、皆さんが大学の4年間で学び、身に付けた能力について卒業と認定する基準を記載しています。このディプロマ・ポリシーに基づいて、教育課程を編成する際のポリシーがカリキュラム・ポリシーになります。これらのポリシーによって、皆さんが履修する授業科目の一覧（教育課程表）ができあがっています。皆さんが授業科目を履修登録する際には、これらのポリシーが背景にあるということを知っておいてください。また、授業科目の一覧では教養科目や専門科目間の関連性やディプロマ・ポリシーとの関係性が分かりにくいので、それらを図示したカリキュラム・マップを記載しています。

本冊子の後半には、各学科で推奨している資格の一覧を掲載しています。この一覧は、学科の授業科目と推奨している資格との関連性を表しています。是非、目標を立てて、資格取得にチャレンジしてみてください。大学の授業と社会とのつながりが見えてくるかも知れません。

これから4年間、自分の受ける授業を自分で選択（履修登録）し、授業を受けて学んでいくことになります。この学んだ力で自らの人生を切り開いていって欲しいと思います。皆さんがこの冊子を活用し、学修効果を上げられることを切望します。

大阪電気通信大学  
学長 大石 利光

# 大阪電気通信大学

## アドミッション・ポリシー

(全学の入学者受け入れ方針)

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を身に付け、社会で役立つ人材を育成・輩出することを使命としています。そのために、幅広い科学技術における実学をベースに人間力を培い、夢を形にできるスペシャリストの養成をめざした全人的教育を進めています。

本学は、そのような人材の教育にあたり、次のようなことに意欲と情熱をもった学生を求めます。

- (1) 得意な分野を活かし、社会への貢献をめざす人
- (2) 自らの目標に向かって努力を惜しまない人
- (3) 大阪電気通信大学を母校として愛し、仲間とともに励まし学び合える人

# 工学部

## アドミッション・ポリシー

(工学部の入学者受け入れ方針)

工学部は、産業の基盤である総合的な工学技術を支え発展させるために、その基礎知識および応用に関する実学教育を通じて、学生の学習成果の向上および学習目標の達成を支援し、広く社会および産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的としています。このため、次のような学生を求めています。

- (1) モノづくりに興味をもち、積極的に取り組む姿勢と意欲をもっている人
- (2) 持続可能な社会の形成に貢献したいと思っている人
- (3) 幅広い分野の技術者として活躍したいと考えている人
- (4) 科学技術を身に付けた教師（数学、理科、工業、情報、技術など）になりたいと考えている人

上記のアドミッション・ポリシーに加えて、各学科の教育方針に合わせて、学科のアドミッション・ポリシーを定めています。

### 電気電子工学科のアドミッション・ポリシー：

電気電子工学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修科目のうち、「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-E-1-1】
- (2) 高等学校までの履修科目のうち、「理科」を学び、自然の事物・現象について科学的に探究する能力を身に付けている  
【AP-E-1-2】
- (3) 高等学校までの履修科目のうち、「英語」に関する基礎知識を身に付けている【AP-E-1-3】

(思考力・判断力・表現力)

(4) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-E-2-1】

(主体性)

(5) 電気電子工学の専門知識の修得や技能獲得について、主体的に考え、積極的に取り組むことができる【AP-E-3-1】

(6) エネルギー、電気電子機器、情報システム分野の勉強に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる【AP-E-3-2】

(7) 電気電子工学分野のモノづくり、管理・保全、研究開発、教育などで社会に貢献するという高い志を持って努力することができる【AP-E-3-3】

### 電子機械工学科のアドミッション・ポリシー：

電子機械工学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

(1) 高等学校までの履修科目のうち、「理科」または「工業科系科目」を学び、自然の事物・現象や産業技術について科学的・工学的に探究する能力を身に付けている【AP-H-1-1】

(2) 高等学校までの履修科目のうち、「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-H-1-2】

(3) 高等学校までの履修科目のうち、「情報」または「情報系科目」を学び、情報や情報技術に関する科学的・工学的な見方や考え方を身に付けている【AP-H-1-3】

(思考力・判断力・表現力)

(4) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-H-2-1】

(主体性)

(5) 機械、電気・電子やメカトロニクスについて、主体的に考え、積極的に取り組むことができる【AP-H-3-1】

### 機械工学科のアドミッション・ポリシー：

機械工学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

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

(思考力・判断力・表現力)

- (4) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-J-2-1】

(主体性)

- (5) モノづくりについて、主体的に考え、積極的に取り組むことができる【AP-J-3-1】
- (6) 機械工学の専門知識を積極的に身に付けたいと考えている【AP-J-3-2】

#### 基礎理工学科のアドミッション・ポリシー：

基礎理工学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修科目のうち、「国語（国語総合）」を学び、日本語を話すこと、聞くこと、書くこと、読むことの基礎的な知識・技能を身に付けている【AP-N-1-1】
- (2) 高等学校までの履修科目のうち、「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-N-1-2】
- (3) 高等学校までの履修科目のうち、「理科」を学び、自然の事物・現象を理解し、科学的に探究する能力を身に付けている【AP-N-1-3】

(思考力・判断力・表現力)

- (4) これまでの知識を基に、自由な発想によって自ら探求し、新たな価値を創造することができる【AP-N-2-1】

(主体性)

- (5) 自然科学に興味があり、問題の発見やその解決について、主体的に考え、積極的に取り組むことができる【AP-N-3-1】



### 環境科学科のアドミッション・ポリシー：

環境科学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

- (1) 環境科学の基礎となる「理科」、「数学」を学び、自然の事物・現象について論理的に探究し、表現できる能力を身に付けている【AP-U-1-1】

(思考力・判断力・表現力)

- (2) 基本的なコミュニケーションに必要な、話すこと、聞くこと、書くこと、読むことを身に付けている【AP-U-2-1】

(主体性)

- (3) 身のまわりの環境について、科学的な観点から主体的に考え、積極的に取り組むことができる【AP-U-3-1】

### 建築学科のアドミッション・ポリシー：

建築学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修科目のうち、「理科」または「工業化系科目」を学び、自然の事物・現象や産業技術について科学的・工学的に探求する能力を身に付けている【AP-C-1-1】
- (2) 高等学校までの履修科目のうち、「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-C-1-2】
- (3) 高等学校までの履修科目のうち、「情報」または「情報系科目」を学び、情報や情報技術に関する科学的・工学的な見方や考え方を身に付けている【AP-C-1-3】

(思考力・判断力・表現力)

- (4) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-C-2-1】

(主体性)

- (5) 建築の専門知識や技能を学びたいと強く望み、主体的に学ぶことができる【AP-C-3-1】
- (6) 建物やまちづくりについて、人々と積極的に交流しながら、取り組むことができる【AP-C-3-2】
- (7) 建築士を目指して、真剣に取り組むことができる【AP-C-3-3】

# 情報通信工学部

## アドミッション・ポリシー

(情報通信工学部の入学者受け入れ方針)

情報通信工学部は、現代社会の基盤技術である情報通信工学にかかわる基礎知識及び応用に関する実学教育を通じて、学生の学習成果の向上及び学習目標の達成を支援し、情報通信技術をベースとして広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的としています。このため、次のような学生を求めています。

- (1) 情報・通信分野に強い関心を持ち、社会で活躍したいと考えている人
- (2) 論理的思考と自由な発想で、新たな価値を創造したいと考えている人
- (3) 科学技術を身に付けた教師（数学、工業、情報など）になりたいと考えている人

上記のアドミッション・ポリシーに加えて、各学科の教育方針に合わせて、学科のアドミッション・ポリシーを定めています。

### 情報工学科のアドミッション・ポリシー：

情報工学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修科目のうち、「国語(国語総合)」を学び、話すこと、聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けていること【AP-P-1-1】
- (2) 高等学校までの履修科目のうち、「英語」を学び、話すこと・聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けていること【AP-P-1-2】
- (3) 高等学校までの履修科目のうち、「情報(社会と情報または情報の科学)」を学び、情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を身に付けていること【AP-P-1-3】

(4) 高等学校までの履修科目のうち、「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けていること  
【AP-P-1-4】

(5) 高等学校までの履修科目のうち、「理科」を学び、自然の事物・現象について科学的に探究する能力を身に付けていること  
【AP-P-1-5】

(思考力・判断力・表現力)

(6) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-P-2-1】

(主体性)

(7) 社会貢献や自己キャリア設計について、主体的に考え、積極的に取り組むことができる【AP-P-3-1】

### 通信工学科のアドミッション・ポリシー：

通信工学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています  
(知識・技能)

(1) 高等学校までの履修科目のうち、「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-F-1-1】

(2) 高等学校までの履修科目のうち、「理科」を学び、自然の事物・現象について科学的に探究する能力を身に付けている  
【AP-F-1-2】

(3) 高等学校までの履修科目のうち、「情報（社会と情報 または 情報の科学）」を学び、情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を身に付けている【AP-F-1-3】

(4) 高等学校までの履修科目のうち、「国語（国語総合）」を学び、話すこと、聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている【AP-F-1-4】

(5) 高等学校までの履修科目のうち、「英語」を学び、話すこと、聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている【AP-F-1-5】

(思考力・判断力・表現力)

(6) これまでの知識を基に、未知の現象について、深い考察と的確な判断に基づく確認作業により、その現象を解明し、説明することができる【AP-F-2-1】

(7) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-F-2-2】

(主体性)

(8) 新しい目標を自ら設定することや未解決の問題について、主体的に考え、その実現と解決に積極的に取り組むことができる

【AP-F-3-1】

# 医療健康科学部

## アドミッション・ポリシー

(医療健康科学部の入学者受け入れ方針)

医療健康科学部は、人々の生活の質の向上を目指し、医療、健康、福祉及びリハビリテーションに活用可能な技術の基礎知識及び応用に関する実学教育を通じて、学生の学習成果の向上及び学習目標の達成を支援し、広く社会で主体的に活躍できる専門的人材を育成することを目的としています。このため、次のような学生を求めています。

- (1) 自ら考え行動しようとする学習意欲の高い人
- (2) 医療あるいは福祉の分野で人の役に立ちたいと考えている人
- (3) スポーツや科学技術を通して健康社会をつくる意欲をもった人

上記のアドミッション・ポリシーに加えて、各学科の教育方針に合わせて、学科のアドミッション・ポリシーを定めています。

### 医療科学科のアドミッション・ポリシー：

医療科学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修科目のうち、「国語(国語総合)」を学び、コミュニケーションの基本的な知識技能を身に付けている人  
【AP-L-1-1】
- (2) 高等学校までの履修科目のうち、「英語」を学び、コミュニケーションの基本的な知識技能を身に付けている人  
【AP-L-1-2】
- (3) 事象を数学的に考え、表現する能力を育成するために、数学について基礎知識を身に付けている人【AP-L-1-3】

(4) 自然の事物・現象について、科学的に探求する能力を育成するために、物理、化学、生物の中で1科目以上について基礎知識を身に付けている人 【AP-L-1-4】

(5) 医療技術および情報技術、生活科学に関する科学的な考え方を育成するために、「理科」「工業系科目」の基礎知識を身に付けている人 【AP-L-1-5】

(思考力・判断力・表現力)

(6) 知的好奇心があり、自由な発想によって新しいものを創造する意思がある人 【AP-L-2-1】

(7) 人々の健康、福利、権利を守る意識があり、プライバシーおよび個人情報を正しく取り扱うことができる人 【AP-L-2-2】

(主体性)

(8) 医学・健康・医療工学および生活科学に関する学習や研究に、主体的かつ積極的に取り組むことができる人

【AP-L-3-1】

(9) 人の尊厳と権利を尊重し、人のために行動できる意思と人の気持ちを理解する努力を続けることができる人 【AP-L-3-2】

#### 理学療法学科のアドミッション・ポリシー：

理学療法学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

(1) 高等学校までの履修科目のうち、「国語（国語総合）」を学び、話すこと・聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている人 【AP-Y-1-1】

(2) 高等学校までの履修科目のうち、「英語」を学び、話すこと・聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている人 【AP-Y-1-2】

(3) 事象を数学的に考え、表現する能力を育成するために、数学について基礎知識を身に付けている人 【AP-Y-1-3】

(4) 自然の事物・現象について、科学的に探求する能力を育成するために、物理、化学、生物の中で1科目以上について基礎知識を身に付けている人 【AP-Y-1-4】

(5) 情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を育成するために、情報の科学、社会と情報について基礎知識を身に付けている人 【AP-Y-1-5】

(思考力・判断力・表現力)

(6) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる人 【AP-Y-2-1】

(主体性)

(7) 人を助けることや自身のやりがいについて、主体的に考え、積極的に取り組むことができる人 【AP-Y-3-1】

### 健康スポーツ科学科のアドミッション・ポリシー：

健康スポーツ科学科は、ディプロマ・ポリシーおよびカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

(1) 高等学校までの履修科目のうち、「国語(国語総合)」を学び、話すこと・聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている人 【AP-S-1-1】

(2) 高等学校までの履修科目のうち、「英語」を学び、話すこと・聞くこと、書くこと、読むことの基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている人 【AP-S-1-2】

(3) 事象を数学的に考え、表現する能力を育成するために、数学について基礎知識を身に付けている人 【AP-S-1-3】

(4) 自然の事物・現象について、科学的に探求する能力を育成するために、物理、化学、生物の中で1科目以上について基礎知識を身に付けている人 【AP-S-1-4】

(5) 情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を育成するために、情報の科学、社会と情報について基礎知識を身に付けている人 【AP-S-1-5】

(6) 心身の健康維持・増進や体力の向上に関する科学的あるいは実用的な知識やその活用方法を育成するために、保健体育について基礎知識を身に付けている人 【AP-S-1-6】

(思考力・判断力・表現力)

(7) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することや、技術を実行することができる人 【AP-S-2-1】

(主体性)

(8) 人々の健康の維持・増進や体力づくりについて、主体的に考え、積極的に取り組むことができる人 【AP-S-3-1】

# 総合情報学部

## アドミッション・ポリシー

(総合情報学部の入学者受け入れ方針)

総合情報学部は、多様な生活文化の創造を支えるために、情報技術の基礎知識および応用に関する実学教育ならびにコンテンツ制作活動を通じて、学生の学習成果の向上および学習目標の達成並びに技能の向上を支援し、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材を育成することを目的としています。このため、次のような学生を求めています。

- (1) 感性豊かで、モノづくりやデザインに対する強い主体的動機をもっている人
- (2) 人を楽しませるための奉仕精神をもって努力する姿勢のある人
- (3) 知識の獲得や実践について、主体的に学ぶ姿勢のある人
- (4) 情報の基礎知識やコンテンツ制作技術を身に付けた教師（数学、情報など）になりたいと考えている人
- (5) コミュニケーション能力を高めることで、協調性をもって活動しようとしている人

上記のアドミッション・ポリシーに加えて、各学科の教育方針に合わせて、学科のアドミッション・ポリシーを定めています。

### デジタルゲーム学科のアドミッション・ポリシー：

デジタルゲーム学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

#### (知識・技能)

- (1) 高等学校までの履修教科のうち「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-W-1-1】
- (2) 高等学校までの履修教科のうち「国語」を学び、基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている【AP-W-1-2】



(3) 高等学校までの履修教科のうち「英語」を学び、基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている【AP-W-1-3】

(4) 高等学校までの履修教科のうち「情報（社会と情報 または 情報の科学）」を学び、情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を身に付けている【AP-W-1-4】

(5) 高等学校までの履修教科のうち「理科」を学び、自然の事物・現象について科学的に探究する能力を身に付けている

【AP-W-1-5】

(思考力・判断力・表現力)

(6) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-W-2-1】

(主体性)

(7) 工学・科学・芸術を俯瞰する広い視野で学習や研究に取り組める人【AP-W-3-1】

(8) 論理的思考能力あるいは視覚的表現力や芸術的創造力がある人【AP-W-3-2】

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

【AP-W-3-3】

**ゲーム&メディア学科のアドミッション・ポリシー：**

ゲーム&メディア学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

(1) 高等学校までの履修教科のうち「国語」を学び、基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている【AP-B-1-1】

(2) 高等学校までの履修教科のうち「英語」を学び、基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている【AP-B-1-2】

(3) 高等学校までの履修科目のうち、「情報（社会と情報 または 情報の科学）」を学び、情報や情報技術に関する科学的あるいは社会的な見方や考え方を身に付けている【AP-B-1-3】

(4) 高等学校までの履修教科のうち「数学」を学び、事象を数学的に考察し表現できる能力を身に付けている【AP-B-1-4】

(5) 高等学校までの履修教科のうち「理科」を学び、自然の事物・現象について科学的に探究する能力を身に付けている

【AP-B-1-5】

(思考力・判断力・表現力)

(6) これまでの知識を基に、自由な発想によって新たな価値を創造することができる【AP-B-2-1】

(主体性)

(7) 芸術・科学・工学を俯瞰する広い視野で学習や研究に取り組める人【AP-B-3-1】

(8) 視覚的表現力あるいは芸術的創造力や論理的思考能力がある人【AP-B-3-2】

(9) デジタル技術を応用したゲームやメディアアートを理解し、それを様々なメディア・手法を用いて伝え拡げることで社会生活を豊かにしたい人【AP-B-3-3】

### 情報学科のアドミッション・ポリシー：

情報学科は、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに基づく教育内容を踏まえ、次のような学生を求めています。

(知識・技能)

(1) 高等学校で数学に関する科目を学んだと同等以上かつ本学科において情報学を学ぶために必要な数学の基礎能力を有する  
【AP-T-1-1】

(2) 高等学校で情報に関する科目を学んだと同等以上の情報リテラシーまたは情報科学の基礎知識を有する【AP-T-1-2】

(3) 高等学校で国語に関する科目を学んだと同等以上の文章読解及び文章作成のための基礎知識を有する【AP-T-1-3】

(4) 高等学校で英語に関する科目を学んだと同等以上の英語会話、英語読解、英語作文のための基礎知識を有する  
【AP-T-1-4】

(思考力・判断力・表現力)

(5) 情報処理技術者として論理的に物事を考え説明できる【AP-T-2-1】

(主体性)

(6) 情報学を積極的に学ぶ意思を持ち主体的に物事に取り組むことができる【AP-T-3-1】

カリキュラム・ポリシー  
カリキュラム・マップ  
ディプロマ・ポリシー

# 大阪電気通信大学

## カリキュラム・ポリシー

(全学の統一的教育方針)

大阪電気通信大学では、時代のニーズであるICT (Information and Communication Technology) を共通の基盤として、一人ひとりの学生がそれぞれの専門的な人間力を培い、社会で役立つ人材として成長することを目指しています。そのために、各学部・学科において実践的な実学教育のカリキュラム体系を構築し、個々の学生が主体的にかつ計画的に学び、実際に社会で活用できる能力を身に付けていくことを教育方針の基本としています。

その学修効果を高めて、学修した知識や技能を実質化していくために、実学の学びの課程を、多少意識されたキーワードを用いて、次の4つのOECU\* ステップ：ときめき (Opportunity) → 実践 (Experience) → 感動 (Capability) → 発展

(Utility) に分類しています。それをガイドラインとして、主体的にかつ楽しみながら学修を進めていけるよう、各学科の教育課程の流れを図式化したカリキュラム・マップで表現しています。

まず、入学の機会 (Opportunity) を得た段階で、各学科の導入教育や入門講座などによって、将来こんなことや、あんなこともできるという「ときめき」を覚えてもらいます。次に、基礎専門科目と演習、実験・実習などによって、各学科で学んでいく専門の基礎の部分を「実践」 (Experience) しながら学修します。2年次から3年次へと、専門科目の学修を深めていく段階では、ますます実学の有効性 (Capability) を感じ取って、より大きな「感動」を覚えるようになります。最終学年では、修得した知識や技能を活用しながら、主に卒業研究やゼミナールを通して学びを「発展」させ、その活用性 (Utility) を体験していきます。このような専門教育の流れに、人文社会系の総合科目や語学、キャリア科目を体系的に組み合わせて学修していくことにより、人間力やコミュニケーション能力を総合的に培っていくと同時に、社会で活躍していく自分の将来像を思い描くことができるキャリアデザインの能力も養っていきます。

また、本学では実学学修の一環として国家資格などの取得を奨励しており、受験に向けた学習支援を行っています。

\* OECUは本学の英文名 (Osaka Electro-Communication University) の頭字語です。

# 大阪電気通信大学

## ディプロマ・ポリシー

(全学の統一的学位授与方針)

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付け、社会で役立つ人材を育成・輩出することを使命としています。そのため、実践的な実学の技能として、手と頭と心に次の3つの能力を修得していることを全学共通の要件としています。

- (1) 【手】手が動かせること：学修した知識やツールを組み合わせて活用し、与えられた課題に着手できる力
- (2) 【頭】絵が描けること：考えていることやイメージしていることを図解などによってビジュアルに表現できる力
- (3) 【心】コミュニケーションができること：人の考えを聞いて理解し、自分の考えも適切に人に伝えられる力

さらに、それらを総合的に応用して、新たな課題を発掘していく創造力や、チームでの協働作業で自分の役割を果たしながら着実に課題を解決していく能力を培い、社会人としての責任感や倫理観を身に付けている者に「学士（所定分野）」の学位を授与します。

# 工学部

## カリキュラム・ポリシー

(工学部の統一的教育方針)

工学部では、工学の幅広い専門知識と基礎力を身に付ける実学教育を基盤としています。そのために、以下のカリキュラムを用意しています。

- (1) 初年次教育: キャリア入門、〇〇(学科名)入門を1年次に配しています。大学教育を受ける体制を整え、学生同士のつながりも深まります。
- (2) 基礎専門科目: 数学関係科目においては理工系学部・学科に共通な基礎数学の習得を目指して統一的な科目配置を行い、物理関係科目においては専門学科とのつながりを考慮した物理・力学の習得を目指して学部・学科の特色に応じた科目配置をしています。  
物理関係では、力学と振動・波動の科目に数学のプレイスメントテストと高校「物理」の履修状況を考慮した習熟度クラスを設けて、無理なく学びながら習熟度アップを目指します。必要に応じて再履修クラスを設けるなど、繰り返し学習する環境を提供し、基礎力の確実な習熟を目指します。
- (3) 総合科目・語学: 人間形成に必要な総合科目と国際化に必須の英語は、1, 2, 3年次いずれでも履修できるようにしており、学生の成長に応じてステップアップできます
- (4) 専門科目: 各学科の基幹の専門科目とadvancedな科目を明確にし、学生の到達目標に応じて選択できます
- (5) キャリア科目: キャリア支援講座を各学年に配し、インターンシップにも取り組んでいます
- (6) プレゼミ: 3年次後期でプレゼミを行い、4年次の卒業研究にスムーズにつなげています
- (7) 卒業研究: 卒業研究はそれまでの学習の集大成ととらえ、問題解決能力やコミュニケーション能力が最大限発揮できるように、研究室に配属して個別指導を行っています

そのほか、e-learning、TA (Teaching Assistant) 制度の活用や、実験・実習科目での企業退職熟練技術者による細やかで実践的な指導を行っています。また、各学科で部分的にクォーター制を導入して、集中学習による学修効果の向上を図っています。

# 工学部

## ディプロマ・ポリシー

(工学部の統一的学位授与方針)

工学部では、産業社会の基盤である総合的な工学技術を支え発展させ、広く社会及び産業界で活躍できる専門的人材の育成を目指しています。そのために、以下の科目群をバランス良く取得して所定の単位を修め、それぞれの学修課題に相応しい、以下の能力を培っている者に対して「学士（工学）」の学位を授与します。

- (1) 総合科目: 豊かな人格形成の基盤となり、社会との関わりを考える力
- (2) 基礎専門科目、学科専門科目: 工学の基礎知識をしっかりと学び、最先端の技術革新にも対応できる応用力
- (3) 実験・演習等の実践科目: 実際に「手」を動かして与えられた課題に取り組める能力
- (4) プレゼミ、卒業研究: 自ら目標を定め、それを達成する能力やコミュニケーションができる能力



## 電気電子工学科 カリキュラム・ポリシー

電気電子工学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-E-1-1】
- ・電気電子工学分野に関する「技術力」【CP-E-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見をも『聴く』ことができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-E-1-3】
- ・電気電子工学分野の全体にわたる基礎的な事項の概要を説明できる「知識・理解力」【CP-E-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

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

電気電子工学分野のイメージ獲得のための教育（電気電子工学入門、工学基礎実験）とこの分野の専門科目を学ぶための基礎学力の養成（数学、物理、電磁気学、電気回路、情報工学）に重点をおいた教育を行います。【CP-E-2-1】

#### ・教養教育

将来に電気電子工学分野で活動する人間としての基礎力を身に付けることが必要です。このため、総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

外国語群の英語においては、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行うことで電気電子工学分野の文献を読むことができる力を養います。【CP-E-2-2】

#### ・専門教育

2年次では、「電気・電子回路」をベースとして、「電子・光デバイス」、「エネルギー・電気応用」、「計測制御」、「情報」の各専門分野の基礎教育を行います。【CP-E-2-3】

3年次では、2年次で学んだ専門分野をより深く学ぶと共に、それらの応用領域の教育を拡充していきます。企業連携講座などの企業技術者による技術講義とインターンシップにより、大学での学びと実社会とのつながりをより具体的に体験します。これらにより、卒業後における学びの姿勢の強化を図るとともに、企業におけるグループワークおよびコミュニケーションの重要性を理解します。【CP-E-2-4】

4年次では、卒業研究により、更に専門を深めると共に、新しい課題に取り組む際の手法を体得します。「環境と人にやさしいテクノロジー」を実現させるという理念に基づいて、調査、計画立案、計画実行・調整、報告などの一連の作業を、包括的な指示のもとで自ら進めていくことを体験し、主体的な行動力を身に付けます。また、より高度な技術や情報を自ら進んで積極的に獲得する習慣を身に付けます。

【CP-E-2-5】

#### ・プロジェクトスキル教育

キャリア形成群を設け、初年次のプロジェクト活動スキル入門、プロジェクト活動、キャリア設計プロジェクト実践、と入学時から学修の動機付けを行うとともに段階的に自身のキャリアを多角的に考え、社会における貢献を具体的にイメージできるように指導します。

【CP-E-2-6】

### (3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-E-3-1】

・主要な科目においてクォーター制を導入し、四半期に同じ科目を週2回集中して受講することで、学修効果を高めます（カリキュラム・マップ中でQマークの科目）。【CP-E-3-2】

・基礎を確実に身に付けるようにオフィスアワーなどの講義外個別学習支援を実施します。【CP-E-3-3】

・多くの科目で演習を取り入れることによって、より具体的な事例で理解を深めます。特に、電気電子回路は本学科の基幹科目であり、徹底した演習により実践的な能力を身に付けます。【CP-E-3-4】

・実験科目を通して、電気電子工学分野のモノづくりを理解すると共に、主体的行動とグループ作業における協調性・責任感を身に付けます。

【CP-E-3-5】

#### (4) 学修成果の評価

- ・ 学修要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います【CP-E-4-1】
- ・ 各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。また、学科が定めるスキル分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します【CP-E-4-2】
- ・ 学修過程を具体的に把握するためアンケート調査による点検を学期毎に実施し、教員との面談を通じて以降の学習計画を的確に立案します【CP-E-4-3】
- ・ 専門科目別に成績優秀者を表彰し、幅広い電気電子工学分野の中でも、得意な分野の重点的な学修を奨励します【CP-E-4-4】
- ・ 卒業研究発表会を学科全体で実施し、研究内容だけでなく、文章力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力が身に付いているか評価します【CP-E-4-5】

#### (5) 進路

電気電子工学科の卒業生は、電子機器、電子デバイス分野、情報システム分野、電気制御分野、電気設備、エネルギー関連分野での研究開発、管理・保全・販売などに関わる技術者、工業・技術分野での教育者、大学院への進学などの進路を選択しています【CP-E-5-1】

# 電気電子工学科 カリキュラム・マップ

	1年（学びの基礎づくり）		2年（専門分野の基礎づくり）		3年（専門知識を身に付ける、社会を知る）		4年（思考力、応用力の実践）	
数理基礎	基礎解析・演習 微積分分・演習 ベクトルと行列1 物理学1・演習	多変数の微積分・演習 ベクトルと行列2 物理学2 物理学・実験	微分方程式 確率・統計 現代物理学入門					
実験	工学基礎実験	電気電子工学実験1 モノづくりの手法を学ぶ。	電気電子工学実験2 主体的行動、協調性、責任感、文章力・コミュニケーション力を学ぶ。	電気電子工学実験3	電気電子工学実験4			与えられた課題を自分の知っている基本的な法則を組み合わせる思考力・応用力を身につける。
電気電子工学	基礎電磁気学・演習 Q 電気数学・演習 Q	電磁気学1 Q 電磁気学2 Q 専門分野の基礎を学ぶ。		電気電子設計製図 専門分野を学ぶ。				卒業研究
電気電子回路	基礎電気回路 Q 電気回路1 Q 電気電子工学を支える学問	電気回路演習 Q 基礎電子回路 Q	電気回路2 Q 電子回路演習 Q	アナログ電子回路 デジタル電子回路				
電子・光デバイス	分野を理解し、それらの基礎的な学力を身につける。	半導体工学・演習 Q 固体物理学・演習 Q	半導体デバイス Q 電気電子材料	光エレクトロニクス Q	量子物理学 半導体デバイス工学 (大学院との連携講座)			
エネルギー・電気応用		電気機器 Q	発電工学 高電圧変電工学 パワーエレクトロニクス・演習 Q パワーエレクトロニクス応用 (企業連例講座) 送配電工学(企業連携講座)	画像・映像工学 Q 音響工学	電気法規と施設管理 (企業連例講座)			
計測・制御		計測・センサ工学	制御工学・演習 Q ロボット制御	デジタル信号処理 Q	信号システム理論特論 (大学院との連携講座)			
情報	コンピュータリテラシー1 コンピュータリテラシー2 プログラミング基礎演習 情報工学1 Q	プログラム演習1 情報工学2 Q	プログラム演習2 コンピュータ・ハードウェア	情報工学3 コンピュータソフトウェア・演習 ハードウェア設計演習			新しい課題への取り組み方 (計画立案、調査、実行、報告書作成)の基本を体得する。	
総合科目・キャリア形成群	電気電子工学入門 プロジェクト活動スキル入門	技術の社会的影響を理解し、正しく技術を使用する倫理観と責任感を身につける。 プロジェクト活動1	プロジェクト活動2	インターンシップ キャリア設計プロジェクト実践 異分野協働エンジニアリング・デザイン	電気電子工学創成演習 (アクティブラーニング)		専門用語を理解し、それを用いた文章力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を身につける。	
総合科目・キャリア以外	スポーツ実習1 総合教養 日本語上達法1 Core English	スポーツ実習2 日本語上達法2 日本語活用法 Intermediate English	健康・スポーツ科学論	スポーツ実習3 技術と倫理 Advanced English	Advanced English		大学での勉学と実社会とのつながりをより具体的に理解する。	

## Q: クォーター制科目

### カリキュラムデザインの要点

初年次の要点	2年次の要点	3年次の要点	4年次の要点
<ul style="list-style-type: none"> <li>電気電子工学への動機付け</li> <li>技術イメージ獲得のための教育(電気電子工学入門、工学基礎実験)</li> <li>基礎学力の養成(数学、物理、基礎電磁気学、電気回路、情報工学)に重点</li> <li>オフィスアワー(OH)などの講義外個別学習支援により全員に基礎を身につける</li> <li>リメディアル数学による基礎学力支援</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2年次の要点</li> <li>電気電子回路をベースとして、「電子・光デバイス」、「エネルギー・電気応用」、「計測制御」、「情報」の各専門分野の基礎教育</li> <li>徹底した演習により具体的な事例で理解を深める(特に電気電子回路関連科目)</li> <li>実験科目を通して、電気電子工学分野のモノを理解すると共に、主体的行動、グループ作業における協調性・責任感、文章力およびコミュニケーション能力を身につける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3年次の要点</li> <li>専門分野の基礎の深堀と応用領域の学習</li> <li>企業連携講座などの企業技術者による技術講義とインターンシップにより、大学での学びと実社会とのつながり、企業におけるグループワークおよびコミュニケーションの重要性を認識した、卒業後にむけた学ぶ姿勢を強化</li> <li>アクティブラーニング「電気電子工学創成演習」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4年次の要点</li> <li>卒業研究により、より専門を深めると共に、新しい課題に取り組む場合の手法を体得</li> <li>調査、計画立案、計画実行・調整、報告、課題抽出などの一連の作業を、包括的な指示のもとで自ら進めていくことを体験。主体的行動力を身につける</li> <li>自ら進んでより高度な技術、情報を獲得する習慣を身につける</li> </ul>

## ディプロマ・ポリシー

電気電子工学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・人と社会を理解し、自然に関する科学的知識と電気電子工学分野における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている【DP-E-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-E-2-1】
- ・科学的な思考力で判断と決断を行い、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-E-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる【DP-E-3-1】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-E-3-2】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のための研鑽を続けられる【DP-E-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-E-4-1】

## 電子機械工学科 カリキュラム・ポリシー

電子機械工学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-H-1-1】
- ・機械、電気・電子、計測・制御、情報・コンピュータの分野に関する「技術力」【CP-H-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見をも『聴く』ことができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-H-1-3】
- ・機械、電気・電子、計測・制御、情報・コンピュータの分野の全体にわたる基礎的な事項を説明できる「知識・理解力」【CP-H-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。このため共通専門科目などで大学の学習に必要な能力を育成します。

【CP-H-2-1】

#### ・教養教育

総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。【CP-H-2-2】

#### ・専門教育

基礎専門科目と専門科目とに分類し、「メカトロニクス」を理解するために必要な機械、電気・電子、計測・制御、情報・コンピュータの基礎学力を身に付けます。機械系と電気系の類似性を理解し、それらを情報技術と制御技術により応用・発展させる、創造性に富んだ実践的能力を身に付けます。

勉学ならびに問題解決の方法を学びます。

実践的な「モノづくり」の手法を学びます。【CP-H-2-3】

・プロジェクトスキル教育

日本語表現を含めたコミュニケーション能力の向上を目指します。また、社会人になるための基礎知識、マナーを習得します。【CP-H-2-4】

(3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-H-3-1】

(4) 学修成果の評価

・修学要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-H-4-1】

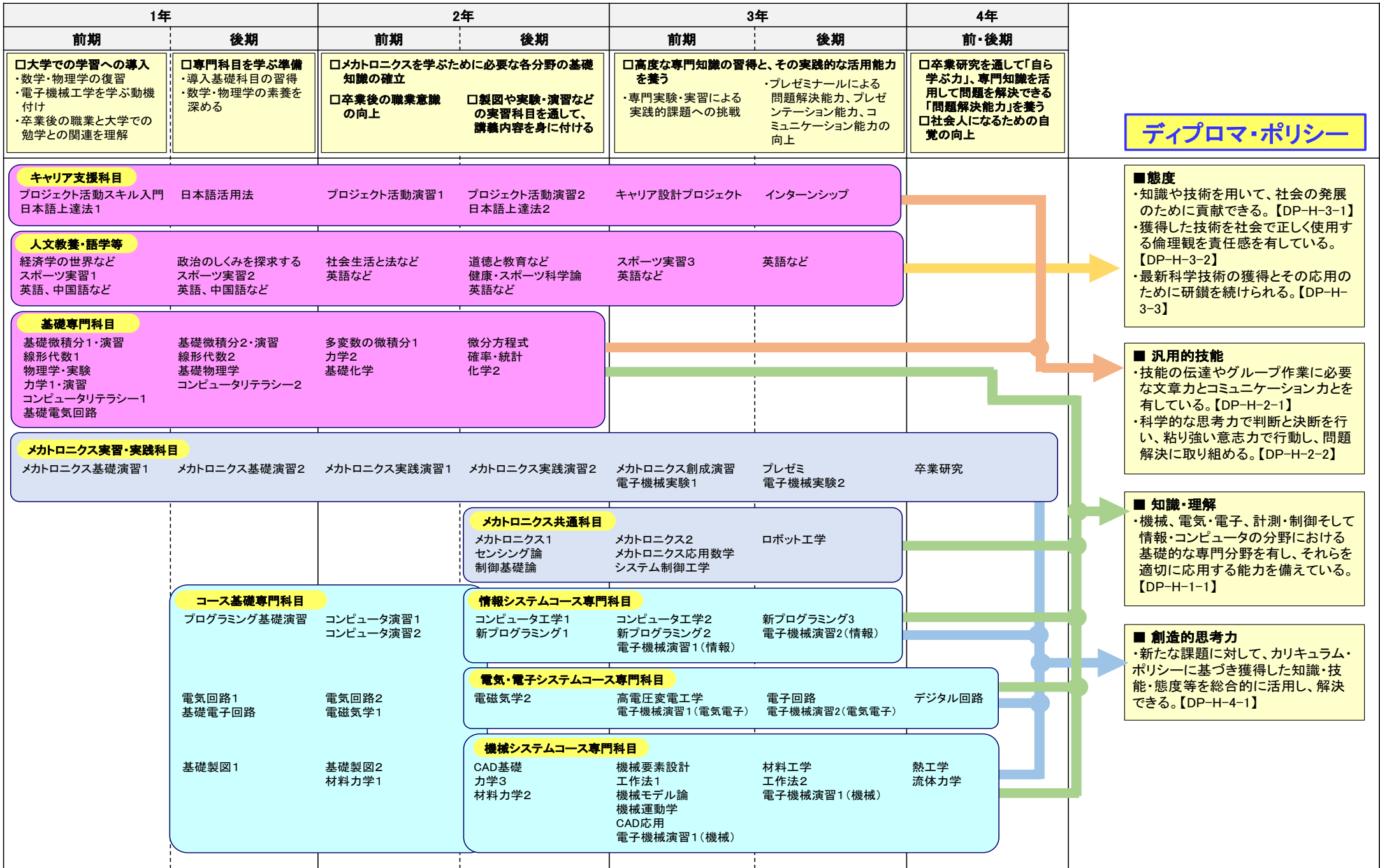
・各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。また、学科が定めるスキル分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します【CP-H-4-2】

・学修効果を具体的に把握するために、成績配布時にグループ担任が学生と面談を実施します【CP-H-4-3】

(5) 進路

電子機械工学科の卒業生は、機械分野、電気・電子分野、及びそれらを融合したメカトロニクス分野、ロボット関連分野を始め、プラント建設、食品関連分野などの幅広いモノづくり産業での研究・開発、管理・保全・販売などに係る技術者、高校の工業・技術科の教員、高校・中学の数学の教員、大学院への進学などの進路を選択しています【CP-H-5-1】

# 電子機械工学科 カリキュラム・マップ





## ディプロマ・ポリシー

電子機械工学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・機械、電気・電子、計測・制御そして情報・コンピュータの分野における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている

【DP-H-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-H-2-1】
- ・科学的な思考力で判断と決断を行い、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-H-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる【DP-H-3-1】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-H-3-2】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のために研鑽を続けられる【DP-H-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-H-4-1】

## 機械工学科 カリキュラム・ポリシー

機械工学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-J-1-1】
- ・機械工学分野に関する「技術力（基礎力、応用力）」【CP-J-1-2】
- ・自分の意見を『伝え』、異なる他者の意見を『聴く』ことができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-J-1-3】
- ・機械工学分野の全体にわたる基礎的な「知識・理解力」に基づき、事項の概要を説明し実践できる「応用力」【CP-J-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。このため、数学、力学を学ぶ基礎専門科目では機械工学を学習するために必要な能力を育成します。また、機械工学入門ではこれから学ぶ機械工学の概要を学ぶとともに、実験・実習を通して技術者として必要なコミュニケーション力の基礎を身につけます。さらに、卒業後の自らのキャリアを考えるためにキャリア科目を学びます。【CP-J-2-1】

#### ・教養教育

機械工学は、よりよい社会、安全で便利な暮らしを実現するために存在します。また、これからの機械工学は自然と協調、共存できるものでなければなりません。専門教育で学んだ知識を社会で活用するためには、人間、社会そして自然に関する知識を持っていることが必要になります。また、異なった言語・文化を持つ国・地域の人々とも交流できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる力も必要です。総合科目ではこれらの「人間・社会・自然に関する基礎的な知識」、「異なった言語・文化を持つ人々と交流できる力」、「健康で力強く生きていくことのできる方法」を学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群の科目を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。【CP-J-2-2】

#### ・専門教育

基礎専門科目と専門科目とに分類し、基礎専門科目ではモノづくりに求められる数学や力学を学びます。専門科目では機械工学の基盤となる4力学（材料力学、流体力学、熱力学、機械力学）や設計、製図、機械加工などを学びます。また、基盤の専門科目に併設された演習において、自ら問題を解くことにより、確実な知識の理解と応用力を高めます。また、機械工学実験では技術習得、報告書の作成法など、実践面

を学びます。

機械創成工学実習、発展創成実習では、グループで計画を立て、実際に機械を製作する過程を経験することにより、モノづくりの方法を学ぶとともに、自らの役割と責任を実感し、社会で必要な協調性を獲得します。また、技術と倫理の科目では、技術者が持つべき倫理観を理解し、社会貢献の意義を学びます。

卒業研究では、卒業研究を通して、自ら計画的に課題に取り組み、問題を解決するための手法を学びます。また、卒業論文の作成、研究発表を通じて自分の考えを他者に伝えるために必要な文章作成力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を高めます。【CP-J-2-3】

#### ・プロジェクトスキル教育

キャリア形成群を設け、「プロジェクト活動スキル入門」、「キャリア設計プロジェクト実践」、「インターンシップ」などの科目を通して、機械工学と社会のかかわりについて学ぶとともに、自らの将来設計をするために必要な事柄を学びます。また、社会人として必要な知識、マナーを学びます。【CP-J-2-4】

### (3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-J-3-1】

### (4) 学修成果の評価

・修学要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-J-4-1】

・各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。また、学科が定めるスキル分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します。【CP-J-4-2】

### (5) 進路

機械工学科の卒業生は、機械、電気などの基盤産業全般での研究開発、製造、管理、保全、販売などに関わる技術者、工業・技術分野での教育者、大学院への進学などの進路を選択しています。【CP-J-5-1】

# 機械工学科 カリキュラム・マップ

学修目標 / 年次		1年次		2年次		3年次		4年次	
分野	学習内容	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	通年
総合科目	人間・社会・自然に関する基礎的な知識、 外国語、健康・スポーツ	人文・社会・自然群の科目 人間の探求、文化の理解、社会の認識と人権、自然の認識と科学の方法、社会とコンピュータ、総合ゼミナール 外国語群の科目 (基礎英語、英語リーディング、中国語など) 健康・スポーツ群の科目 (スポーツ実習、健康・スポーツ科学論)							
基礎専門科目	モノづくりに必要な数学、力学	基礎解析・演習 基礎力学・演習	微積分・演習	多変数の微積分・演習					
固体力学系		工業力学及び演習1		工業力学及び演習2					
モノづくりの基礎力	力と質点の運動、運動方程式、エネルギー、力・モーメント、 物体の釣り合い、剛体の運動、機械の振動現象とその解析			機械力学1 機械力学演習	機械力学2 (演習含む)				
	材料(梁)の応力と変形、破壊			材料力学1 材料力学演習	材料力学2 (演習含む) 材料力学3 (演習含む)				
機械設計・生産系	機械要素、構成、運動とその解析			機械運動学 (演習含む)					
モノづくりの基礎力	立体の投影法による表現、製図法の基礎、 産業界で用いられているCADソフトの操作方法、 機械の機能、力学、材料加工法に基づく機械設計法と製図法	図学基礎	機械製図基礎	CAD実習	3次元CAD実習	機械設計製図1	機械設計製図2		
	機械材料の特性、特徴、用途 ねじ、歯車、軸受等の機能と役割、設計法、 加工技術の原理、特徴、応用、加工現象の解明					機械要素設計1 機械要素設計演習 機械工作法1 機械工作法演習	機械要素設計2 機械工作法2	機械材料学 (演習含む)	
環境・エネルギー系				熱力学1 熱力学演習	熱力学2 (演習含む)				
モノづくりの基礎力	熱と仕事、燃焼、エネルギー変換、熱伝達、 エンジン、機械設備装置					伝熱工学 (演習含む)	機械設備装置工学		
	流体(水、空気等)の運動、粘性、機械設備装置			流体力学1 流体力学演習	流体力学2 (演習含む)	機械設備装置工学			
制御・情報系	電気・電子回路の動作と解析法、電動機、発電機の原理と動作			電気電子工学		電気機器学			
モノづくりの基礎力	機械システムの制御理論、諸量の計測、 ロボットアームの運動学・力学、 メカトロニクス of 現状			計測工学	制御工学1 制御工学演習	制御工学2	ロボット工学		
	プログラミングのアルゴリズムと技法	コンピュータリテラシー1	コンピュータリテラシー2 プログラミング基礎演習	プログラミング演習1 プログラミング演習2					
創成体験系	機械加工実習、材料特性試験、エンジンの性能試験、機器の構 想、設計、製作エンジンの性能試験等の体験					機械工学実験1	機械工学実験2	発展創成実習	
問題解決の対応力 個性的な創造力						機械創成工学実習	機械工学連携講座		
キャリア教育系		機械工学入門 プロジェクト活動スキル入門 日本語上達法		キャリアデザイン演習		キャリア設計プロジェクト実践			
社会に貢献できる人間力	社会と機械工学、大学と企業、自己表現力 プレゼンテーション、将来設計			特別ゼミナール1	特別ゼミナール2	インターンシップ 産業用冷凍空調 (企業連携講義) プレゼミナール		技術と倫理	

## ディプロマ・ポリシー

機械工学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

(1) 知識・理解

- ・機械工学分野における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている【DP-J-1-1】

(2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-J-2-1】
- ・科学的な思考力で判断決断し、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-J-2-2】

(3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる【DP-J-3-1】
- ・個性を発揮しながらも他者と協調して、自らの役割を、責任をもって果たすことができる【DP-J-3-2】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-J-3-3】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のための研鑽を続けられる【DP-J-3-4】

(4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・モノづくりにおける実際の諸問題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-J-4-1】

## 基礎理工学科 カリキュラム・ポリシー

基礎理工学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-N-1-1】
- ・理工学分野全般に渡る基礎的な「技術力」【CP-N-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見をも『聴く』ことができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-N-1-3】
- ・数学・物理・化学を中心とした基盤科学全体にわたる基礎的な知識と、それらを融合して思考することのできる「知識・理解力」  
【CP-N-1-4】
- ・自然科学の具体的な事象及び法則を理解し、説明できる「知識・理解力」【CP-N-1-5】

### (2) 学修内容（旧カリキュラム・ポリシーの学修計画など）

#### ・初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。このため基礎専門科目などで大学の学習に必要な能力を育成します。このうち、数学および物理の基礎科目では、高校での学びに基づいた習熟度別クラス編成を行います。また、基礎理工学科で学ぶ意義を明確にし、将来進むべき道を見据えるためのキャリア形成科目を配置するとともに、工学の基本であるモノづくりを実践する科目も配置しています。【CP-N-2-1】

#### ・教養教育

総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。【CP-N-2-2】

## ・専門教育

基礎理工学科では、総合科目の学修で獲得する社会で生きるための知識と幅広い視野を活かし、科学的知識と技能で人と社会に貢献するグローバルな人材を育成するため、基礎専門科目と専門科目の2段階に分かれた専門教育を行います。基礎専門科目では、数学系・化学系・物理系のそれぞれにおける本格的な大学教育への橋渡しとなる基礎的な科目を広く概観的に習得することを目指します。

数学系科目においては、理工系学部・学科に共通な基礎数学の習得を目指して統一的な科目配置を行います。特に1年次における解析関係科目を重要視しており、新生に対するプレイスメントテストなどの結果を考慮した三段階の習熟度別クラスを設定してきめ細かい対応を行っています。さらに、基礎的な科目については再履修クラスを設けて「わからないところは何度でも繰り返し学習する」精神で、習得困難な学生に対応しています。

化学系科目においては、専門学科で学ぶ内容との繋がりを意識しながらも、グローバルな視点で理工系に求められる基礎的な化学の修得を目指して統一的な科目配当を行います。大学で学ぶ広範な化学の内容を概観し、それらを学ぶために必要な基礎知識を修得します。さらに、化学系の実験を行う際に必要となる知識を学ぶことで、実践的な学習に備えます。

物理系科目においては専門学科とのつながりを考慮した物理・力学の習得を目指して学科の特色に応じた科目配置をしています。力学と振動・波動の科目に上記プレイスメントテストと高校「物理」の履修状況を考慮した習熟度別クラスを設けて、無理なく学びながら習熟度アップを目指します。後期に再履修クラスを設けるなど、繰り返し学習する環境を提供し、基礎力向上を図ります。また物理学・実験では、物理現象に直接触れて理解を深め、工学諸分野を専攻するのに不可欠な基本的な実験操作や測定値処理法の習得を目指します。

専門科目では、基礎理工学の素養となる、数学系・化学系・物理系の科目を開講します。これらを選択必修として、バランスよく習得しながら徐々に専門性を深め、最終的には、数理科学、物質科学、宇宙科学の3分野のいずれかを中心としながら、これらにまたがる分野横断的・融合的な知識や思考力を身に付けられるようにしています。また、講義で学んだ知見を、2年次、3年次に配当されている実験や演習を通じて実践的な技能として身につけます。

数学系では、基礎専門科目を土台とし、幅広い数学的知識と数学的思考力を獲得できるよう専門科目を配置しています。他分野への応用上重要な解析系科目、確率・統計科目を中心に、代数系、幾何系、計算機系科目を設けています。

化学系では、物理化学、有機化学、無機化学といった専門性を深める科目と、産業や医療といった、実社会で役立っている、最先端の科学技術に関わる科目を選択して履修します。

物理系では、電気回路・演習や現代物理学入門など現代の先端技術を読み解くための科目から、物質科学や宇宙科学など未来への展開が期待される分野への応用を見据えた科目を設けています。

アクティブサイエンスゼミナールでは、講義や実験・演習で身に付けた知識や技術を実際の問題に適用して解決していくためのパフォーマンス課題を設定し、各自のコンピテンシーを引き出し高めるためのプロジェクト学習型アクティブラーニングを行います。ここではまた、実社会に準じて年齢・性別などの多様性を持つ混合グループを形成し課題に取り組むことで、グループワークやコミュニケーション能力の醸成も図ります。

これらの専門科目と総合科目における人間・社会に関する幅広い知識から科学的倫理観を育成します。【CP-N-2-3】

#### ・プロジェクトスキル教育

キャリア形成群を設け、大学入学時と卒業後の将来との連続性に配慮した体系的なキャリア教育を実践します。初年次では大学及び基礎理工学科で学ぶ意義やキャリア（経験）とは何かを学びます。続いて主体的課題解決・表現・コミュニケーションなど実学へのキャリア形成法を獲得し、実際に社会に出るための具体的活動のスキルアップを図ります。【CP-N-2-4】

### (3) 教育方法

- ・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-N-3-1】
- ・学生が自ら学ぶ姿勢を重視し、個々の学修状況に応じた教育・指導環境を提供します【CP-N-3-2】
- ・アクティブラーニングや e-learning を取り入れ、自主的な学習を身に付けるとともに、その成果をプレゼンテーションする能力の育成も行います【CP-N-3-3】

### (4) 学修成果の評価

- ・修学要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-N-4-1】
- ・各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。また、学科が定めるスキル分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します。【CP-N-4-2】
- ・学修成果を具体的に把握するためグループ担任による面談を定期的実施します。同時に、学修成果に基づいた履修指導も行います【CP-N-4-3】

### (5) 進路

基礎理工学科の卒業生は、学修により身に付けた基礎知識とそれに基づいた問題発見と解決能力、コミュニケーション力やプレゼンテーション力を最大限生かすことができる広範な工学分野の技術者、数学・理科の教員（中学、高校）、教育関連分野の専門スタッフ、大学院への進学など



の進路を選択しています。【CP-N-5-1】

# 基礎理工学科 カリキュラム・マップ

	1年次		2年次		3年次		4年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
	学科の専門的な科目を修得するための基礎学力、大学での学びのための基礎力を身につける。特に高度な数学・物理・化学・情報・工学を学ぶための基礎知識を、どの分野へにも通じるようにバランスよく学ぶ。		志向に合わせて、より高度な数学・物理・化学の専門知識を深く学んで行く。数理科学・物質科学・宇宙科学のいずれかを中心としながら、これらにまたがる分野横断的・融合的な知識や思考力を身につける。また、実験・演習・アクティブラーニングを通して実践力を身につける。		志向に合わせて卒業研究などで、より高度な専門知識とそれを活用する実践力を身につける。			
情報系	コンピュータリテラシー1	コンピュータリテラシー2	プログラミング基礎演習	コンピュータシミュレーション	計測・データ処理 ディブラーニング入門	ITリテラシーからプログラミング、シミュレーションやデータ処理の技法までPythonを軸に学びます。		
数学系	基礎専門科目 ベクトルと行列1	ベクトルと行列2	現代数学入門 幾何学1	確率・統計 代数学1	コンピュータと確率・統計 代数学2	離散数学 幾何学2	現象数理学特論(院)	
	基礎数学・演習(2) 基礎解析・演習(2) 微分積分・演習(2)	基礎解析・演習(2) 微分積分・演習(2) 多変数の微積分・演習(2)	微分積分・演習(2) 多変数の微積分・演習(2)	常微分方程式	解析学1	解析学2 応用解析	幅広い数学的知識と数学的思考力を獲得できるよう専門科目を配置しています。他分野への応用上重要な解析系科目、確率・統計科目を中心に、代数系、幾何系科目を学びます。	
化学系	化学1	化学2	物理化学1 有機化学1	無機化学 物理化学2 有機化学2 生化学 U	無機材料化学 U 電気化学 U 高分子化学 U 放射線化学 U	ナノ化学 U	有機機器分析 U 物理化学、有機化学、無機化学といった専門性を深める科目と、産業や医療といった、実社会で役立っている、最先端の科学技術に関わる科目を学びます。	
物理系	物理学1・演習(2)	物理学2	物理学3 地球科学	電磁気学1 一般力学 熱力学	電磁気学2 現代物理学入門 宇宙環境 電気回路・演習	量子力学 物性科学 宇宙科学	量子物理学特論(院)	現代物理学特論(院) 半導体工学特論1, 2(院) 太陽系科学特論(院)
実験・演習	工学基礎実験(2)	物理学・実験(2)	サイエンス実験(2)	生物学	実験・演習科目で、実際に手を動かして基礎科学全般の知識を体得します。	電気回路・演習や現代物理学入門など現代の先端技術を読み解くための基礎科目から、物質科学や宇宙科学など未来への展開が期待される分野への応用を見据えた科目を学びます。		
融合科学・アクティブラーニング	基礎理工学入門	基礎理工学ゼミナール	融合科学概論	アクティブサイエンスゼミナール1	自然科学特別講義	アクティブサイエンスゼミナール2 プレゼミナール	数理科学特別講義	基礎理工学特別ゼミナール 卒業研究
プロジェクト活動スキル形成	プロジェクト活動スキル入門	プロジェクト活動演習1	プロジェクト活動演習2	キャリア設計プロジェクト実践	インターンシップ	学ぶ意義やキャリア(経験)とは何かから、主体的課題解決・表現・コミュニケーションなど実学へのキャリア形成法、社会に出るための具体的活動のスキルアップまで体系的に学びます。 数学・物理・化学の各視点から一つのテーマを学ぶ融合的学習や、身につけた知識や技術を実際の問題に適用して解決していくアクティブラーニングを行います。グループワークやコミュニケーション能力の醸成も図ります。		
総合科目	総合教養 など Core English 1 Core English 3 スポーツ実習1	発達心理学 など Core English 2 Core English 4 スポーツ実習2	現代社会を考える など Intermediate English 1 中国語1 健康・スポーツ科学論	日本国憲法/教育制度論など Intermediate English 2 中国語2	国際交流論 など Advanced English 1 中国語3 スポーツ実習3	技術と倫理 など Advanced English 2 中国語4	政治学 など	社会生活と法 など

基盤科学における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を獲得する。

知識や技術の伝達に必要な文章力をもち、協調してグループ作業するためのコミュニケーション力および論理的思考力を獲得する。

科学的思考力を有し、粘り強い意志で行動し、問題解決に取り組む力を獲得する。

獲得した知識や技術を用いて社会を幅広い視野で捉え、その発展のために貢献する能力を獲得する。

知識と技術を正しく使用する倫理観と責任感を獲得する。

最新科学の知識および技術とその応用のために自ら研鑽し習得する能力を獲得する。

新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・コミュニケーション力などを総合的に活用して問題を解決する能力を獲得する。

(2)は2コマ続きの科目。青は必修科目。緑は2科目の中から2単位以上選択する必修科目。\*は選択必修科目。薄黄色地は、基礎専門科目。薄青色地は、数学系専門科目。薄赤色地は、物理系専門科目。薄紫色地は、化学系専門科目。(院)は大学院合併のアドバンス科目。数学系、物理系および化学系専門科目の中からそれぞれ4単位以上修得すること。いずれもアドバンス科目は除く。

## ディプロマ・ポリシー

基礎理工学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・ 基盤科学における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている【DP-N-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・ 知識や技術の伝達に必要な文章力をもち、協調してグループ作業するためのコミュニケーション力および論理的思考力を有している

【DP-N-2-1】

- ・ 科学的思考力を有し、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-N-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・ 獲得した知識や技術を用いて社会を幅広い視野で捉え、その発展のために貢献できる【DP-N-3-1】

- ・ 知識と技術を正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-N-3-2】

- ・ 最新科学の知識および技術とその応用のために自ら研鑽し習得できる【DP-N-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・ 新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・コミュニケーション力などを総合的に活用して問題を解決できる

【DP-N-4-1】

## 環境科学科 カリキュラム・ポリシー

環境科学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-U-1-1】
- ・理工学分野全般に渡る基礎的な「技術力」【CP-U-1-2】
- ・公共心、コミュニケーション力、リーダーシップなどの「対人調整力」【CP-U-1-3】
- ・生活環境科学（生活や地球環境に関する科学）全般にわたる基礎的な「知識力」【CP-U-1-4】
- ・生活環境科学を構成する「住環境分野」「食環境分野」において、上記基礎的知識を高度に発展・統合させる「展開力」【CP-U-1-5】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。初年次では、環境科学を学ぶことへの動機付け、およびその分野の専門科目を学ぶための基礎学力の養成と基礎的な実験科目（生活科学実験、物理学実験）に重点をおいた教育を行います。これによって、専門科目への移行を容易にする理数系科目を強化します。

また、学生全員が基礎を習得できるように、グループ担任がプロジェクト活動スキル入門や環境科学入門等で学修支援を実施します。

数学、化学、物理の基礎科目では、高校での学びに基づいた習熟度別クラス編成を行います。【CP-U-2-1】

#### ・情報教育

情報教育は今後の社会でますます欠かせない技術となります。情報系科目は共通重点科目として位置づけ、すべての学生がICT（Information and Communication Technology）社会に適応でき、機械学習やAI（Artificial Intelligence）などの新しい社会基盤技術を活用するための基礎を身に付けられるよう教育を行います。【CP-U-2-2】

#### ・教養教育

総合科目は、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置し

て、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。【CP-U-2-3】

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを行い、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。

以上の教養教育は、人間社会と自然環境の摂理の理解、帰属意識、健康管理および日本語および外国語の運用に必要とされる4技能を向上させ、後に続く専門教育で学ぶ工学的技術や知識に必要な背景を理解することを助け、それによって最新技術の習得や深い知識を獲得することを促進します。【CP-U-2-4】

#### ・プロジェクトスキル形成群

1年次から3年次までの間に、「プロジェクト活動スキル入門」、「プロジェクト活動演習1・2」、「キャリア設計プロジェクト実践」のプロジェクトスキル形成群を設けています。これらの科目は大学での学びにより環境関連分野で社会に貢献できる技術者としての成長することを促すために設けています。特に、プロジェクト活動スキル入門では大学での学びのスキルを獲得するために少人数クラスで学科教員が担当します。また、キャリア設計プロジェクト実践では環境関連分野でのキャリア形成に特化した内容を学科教員が教育します。【CP-U-2-5】

#### ・専門教育

2年次では、食品から住環境までの基本を広く学びます。また、環境科学科では、所定の単位を取得することにより、「食品衛生管理者資格」および「食品衛生監視員任用資格」が得られることから、学生の希望を聞いたうえで専門科目・実験科目の履修をするように指導します。しかしながら視野を広げるためには、様々な分野の知識・体験が必要であることから、できるだけ幅広い多くの専門科目を履修するよう指導します。

3年次では、専門分野の基礎をより深く学ぶとともに、それらの応用領域の教育を拡充し、より深い専門分野の学修、および卒業後でも学び続けていけるよう、学ぶ姿勢の強化を図っています。また、各種資格にも対応する専門性を高めていきます。

4年次では、卒業研究により、特定の分野の専門性を高めるとともに、新しい課題に取り組む場合の手法を体得します。身の回りの食環境、住環境についての正しい知識の習得と環境意識の向上、およびそれらを解決する手段としての知識を習得させることを目指して、包括的な指示の下で自ら卒業研究を進めていくことを体験し、主体的な行動力・問題解決能力・実践力を身に付けます。

年次ごとの学修のほかに座学中心の一方通行の授業から、年次を超えたグループによるプロジェクト型の学びを提供しています。これにより、目的・目標の設定、問題の解決などの実社会で行われているプロジェクトの遂行手法を体得します。さらに、カリキュラム以外でも、環境科学科の教員有志による、公害防止管理者試験（水質）、eco検定などの資格支援講座を開催して、就職や将来に役立てられる資格取得の支援を行っています。【CP-U-2-6】

### (3) 教育方法

- ・ 学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-U-3-1】

### (4) 学修成果の評価

- ・ 修学要綱に定める GPA を用いて、学修指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-U-4-1】
- ・ 各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを支援ツール上で提示します。また、学科が定めるスキル分野の単位修得状況も支援ツール上で提示します。【CP-U-4-2】
- ・ 学修成果を具体的に把握するためグループ担任による面談を定期的に行います。同時に、学修成果に基づいた履修指導も行います。

【CP-U-4-3】

### (5) 進路

- ・ 環境科学科の学生は、製造業、設備・サービス業分野の技術者、教員、公務員、大学院への進学などの進路を選択しています

【CP-U-5-1】

# 環境科学科 カリキュラム・マップ

学年	1年次		2年次		3年次		4年次		教育目標
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
プロジェクトスキル形成群	プロジェクト活動スキル入門 日本語上達法1	環境科学入門 日本語上達法2 地域プロジェクト活動1	プロジェクト活動演習1	プロジェクト活動演習2 日本語活用法 地域プロジェクト活動2	キャリア設計プロジェクト実践	プレゼминаール			社会に貢献できる技術者としてさらに成長することを促すための教育を行います。
共通重点科目 情報系科目	コンピュータリテラシー1	コンピュータリテラシー2	コンピュータ演習	プログラミング基礎演習	プログラミング演習	ディープラーニング入門			
教養科目	総合教養 総合ゼミナール 社会生活と法 現代社会と青年の心理	異文化の理解 アジアの言語と文化 ヨーロッパの言語と文化 発達心理学 政治学	現代社会を考える 歴史学の世界 経済学の世界 哲学の世界	文学の世界 日本国憲法 教育制度論 ジェンダー論	国際交流論 平和学	日本の近代史 企業社会と労働 技術と倫理			よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするための基本的知識を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きる方法など幅広い教育を行います。
語学	Core English 1 Core English 3	Core English 2 Core English 4	Intermediate English 1 中国語1	Intermediate English 2 中国語2	Advanced English 1 中国語3	Advanced English 2 中国語4			
健康・スポーツ	スポーツ実習1	スポーツ実習2	健康スポーツ科学論		スポーツ実習3			卒業研究	
数学	基礎数学・演習 ベクトルと行列1	多変数の微積分・演習		ベクトルと行列2					専門科目を学ぶための数学的な基礎学力を身に着けます。
食品衛生管理者資格関連科目	化学1	化学2 有機化学1 無機化学	高分子化学 有機化学2		放射線化学		空気調和・冷凍工学 衛生統計学 公衆衛生学 食品製造学		食品衛生管理者資格と食品衛生監視員任用資格を取得するために必要な基礎的・専門的教育を行います。
エネルギー・住環境系	物理学1・演習	物理学2 工業力学1 工学基礎製図	無機材料化学 物理化学1 熱力学 CAD基礎 公害防止学	基礎電気回路 物理化学2 流体力学 機械CAD	電気電子工学 伝熱工学 電気化学 建築構造と住環境設備	ナノ化学 エネルギー変換工学 環境と電池 インテリア製図 住環境工学演習	食品化学実験 食品微生物学実験 食品化学実験 食品衛生学 食品製造学	材料・構造力学2	エネルギー系・住環境系に必要な基礎的・専門的教育を行います。
達成目標	<b>環境科学を学ぶための基礎を修得</b> 化学と物理を主とした理科学科目と数学の基礎およびコンピュータリテラシーを修得することによって、環境科学の基礎を身につけ、学びの動機づけを行います。また実験・演習を重視したカリキュラムを通して、専門科目を学ぶための基礎的な学力と技術を体験的に修得します。		<b>食品から住環境までの基本を広く学ぶ</b> 環境科学科の基幹科目である食品から住環境に対応する幅広い基礎を学びます。環境問題の解決への技術対応には、複数の学問分野にまたがる広範な知識と技術が必要です。特に、食品と住環境について幅広い知識を身につけ、視野を広げるとともに専門分野を学ぶための基礎を固めます。		<b>食品衛生管理者・他の資格に対応する専門性を高める</b> 所定の科目を修得すれば、卒業時に食品衛生管理者および食品衛生監視員の資格が得られます。また、インテリア製図などの住環境に関する実践的な科目や、管工事施工管理技術検定試験の実務経験年数が軽減される優遇もあります。		<b>卒業研究を通して実践力を身につける</b> 研究室に所属し、卒業研究を進める過程で、技術者・研究者としての実践的な能力を養います。学内の研究発表会や学会発表を通して、成果を論文にまとめる能力、プレゼンテーション能力、情報収集する習慣、新しい課題に取り組む手法等を体得します。		

## ディプロマ・ポリシー

環境科学科は、カリキュラム・ポリシーで示した教育により、次の能力を獲得したと認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・住環境から食環境までの広範囲な知識を有し、身の回りの生活や地球環境の改善に適切に応用する能力を備えている【DP-U-1-1】
- ・「食環境」分野では、食の安全・安心を守る知識や技術、生命を維持するための「食」に関する化学的な知識をえると同時に、食品・健康分野の知識、新たなバイオ素材や生物に作用する化学物質・有害物質の知識を有し、生態系への影響などを幅広く考察できる能力を備えている【DP-U-1-2】
- ・「住環境」分野では、空気調和・水の浄化や創・蓄エネルギーのための機能性材料の開発や、環境への負荷や安全性に配慮したエネルギーの有効活用技術や、生活環境を改善する機器の開発、設計、製造ができる能力を有している【DP-U-1-3】
- ・ICT（Information and Communication Technology）社会に適応でき、機械学習やAI（Artificial Intelligence）などの新しい社会基盤技術を活用するための基礎を身に付けており、データ科学者等と協働する能力を有している【DP-U-1-4】

### (2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-U-2-1】
- ・科学的な思考で判断決断し、粘り強い意志で行動し、問題解決に取り組める【DP-U-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、倫理観と責任感を持って、社会の発展のために行動する【DP-U-3-1】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のための研鑽を続ける【DP-U-3-2】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-U-4-1】



## 建築学科 カリキュラム・ポリシー

建築学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・ 建築を設計、建設するために必要な基礎的専門知識と技術を着実に身につけます【CP-C-1-1】
- ・ 環境、エネルギー、情報といった建築に関連する分野の知識を身につけます【CP-C-1-2】
- ・ コンピュータを駆使して、CAD(Computer Aided Design)により図面を描き、デジタルデザイン技術により図面を実際の建物のようにリアルに描画し、BIM(Building Information Modeling)により、3次元で建物をデザインしながら、そこに様々な建物情報を与えることで、設計、施工、維持管理を最適化する技術を身につけます【CP-C-1-3】
- ・ 自ら進んで学び、人々と積極的に交流できる力を磨きます【CP-C-1-4】
- ・ 建築物の社会的影響を理解し、技術者としての倫理観と責任感を身につけます【CP-C-1-5】
- ・ 独創的な仕事を遂行するため、個性を活かし、アイデアを出す力を磨きます【CP-C-1-6】
- ・ 自分の意見を説明し、かつ他人の意見を聞き、最適な建物・まちづくりができるコミュニケーション力を身に付けます【CP-C-1-7】

### (2) 学修内容

建築学科では、持続可能社会を実現する「人と環境に配慮した建物・まちづくり」をモットーとして、人に対しては、安全かつ快適な空間を提供し、環境に対しては、自然との循環型共生や省エネルギーで環境負荷の低い建築物や都市を計画、設計、施工できる建築家や建築技術者を養成する教育を実施します。また、コンピュータを活用して、建築設計・構造・設備などの実務に携われる技術者を養成する教育を実施します。

さらには、広く京阪エリアを対象に地域の方々と積極的に交流し、住みやすいまちづくりをめざしたアクティブラーニングを教育の一環とし、コミュニケーション能力、チームで働く能力などの社会人として必要な基礎能力（社会人基礎力）を確実に身につけさせ、社会に貢献できる人材を輩出できる教育を実施します。

#### ・ 初年次教育

建築分野の専門科目を学ぶための数学、物理、電気、情報などの基礎学力を身につけるための教育を行います。さらには、建築学の導入教育として「建築学入門」に重点をおいた教育を行います。【CP-C-2-1】

・教養教育

将来に建築分野で活動する人間としての基礎力を身に付けることが必要です。このため、総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識(人間・社会そして自然に関する基本的知識)を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。【CP-C-2-2】

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能(聞く・話す・読む・書く)全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行うことで建築分野の文献を読むことができる力を養います。【CP-C-2-3】

・専門教育

(a) 設計に必要な製図を、最初は製図板を用いて学び、設計製図の基礎を身につけます。次に、本学の得意分野であるIT技術を活かして、CADを用いて図面を描きます。さらに、最先端のICT技術であるBIMやデジタルデザインについても学びます。【CP-C-2-4】

(b) 一級・二級建築士受験資格に必要な建築設計、建築計画、建築環境工学・建築設備、構造力学・建築構造・建築材料、建築生産・法規について学修します【CP-C-2-5】

(c) まちづくりプロジェクトのようなアクティブラーニングにより、地域の人々の話を聴き、地域の行事に参加し、地域の方々と一緒にまちづくりを考える力を身につけます【CP-C-2-6】

・プロジェクトスキル教育

キャリア形成群を設け、初年次のキャリア入門、キャリア概論、キャリア設計と入学時から学修の動機付けを行うとともに段階的に自身のキャリアを多角的に考え、社会における貢献を具体的にイメージできるように指導します【CP-C-2-7】

(3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-C-3-1】

・基礎を確実に身に付けるようにリメディアル教育の実施やオフィスアワーなどの講義外個別学習支援を実施します【CP-C-3-2】

・多くの科目で実習を取り入れることによって実践的に学び、技術と知識を深め、さらには主体的行動とグループ作業における協調性・責任感を身に付けます【CP-C-3-3】

#### (4) 学修成果の評価

- ・ 修学要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞の対象者選抜等に用います。【CP-C-4-1】
- ・ 各学期末に、主要な科目の成績を学修効果測定グラフにより OECU MyPortal 上で提示します。また、学科が定める分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します。【CP-C-4-2】
- ・ 学期毎に教員との面談を実施して、履修指導や学習計画の指導を行います【CP-C-4-3】

#### (5) 進路

建築学科の卒業生は、建築、構造、設備の設計や施工に携わる建築家及び建築技術者として、建築設計事務所、総合建設会社（ゼネコン）、建築設備会社、住宅メーカーや住宅関連の設備会社へ就職します。また、行政担当者、建築・まちづくりに関するプランナー、コミュニティデザイナー、あるいは、工業・技術分野での教育者などの進路があります。【CP-C-5-1】

# 建築学科 カリキュラム・マップ

## 総合科目

建築技術者として、人文、社会、自然、語学に対する総合的な知識や技術を身につけます。

卒業要件 単位数	区分			1年		2年		3年		4年	
人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群、キャリア形成群をあわせて、24単位から40単位まで	8単位以上	人文・社会・自然群	人間の探求	哲学の世界(2)	現代社会と青年の心理(2)	教育制度論(2)	道徳と教育(2)				
				発達心理学(2)	人間形成と教育(2)						
			文化の理解	歴史学の世界(2)	文学の世界(2)	国際コミュニケーション(2)	日本の近代史を探究する(2)				
				現代社会を考える1(2)	現代社会を考える2(2)	日本語上達法2(2)					
				日本語上達法1(2)	異文化の理解(2)						
			社会の認識と人権	経済学の世界(2)	家族のくらしと社会(2)	社会生活と法(2)	日本国憲法の理念と現実(2)				
					政治のしくみを探究する(2)	企業社会と労働(2)					
	自然の認識と科学の方法			環境の科学(2)	生命の科学(2)						
	社会とコンピュータ	情報活用リテラシー(2)			情報社会と情報倫理(2)						
	総合ゼミナール			総合ゼミナール(2)							
	選択必修科目4単位以上を含み6単位以上	外国語群	英語	□基礎英語1(1)	□基礎英語2(1)						
				□英語リーディング1(1)	□英語リーディング2(1)	□英語リーディング3(1)	□英語リーディング4(1)				
				□英文法セミナー(1)		□英語スキルアップセミナー1(1)	□英語スキルアップセミナー2(1)				
						□英語コミュニケーション1(1)	□英語コミュニケーション2(1)	□英語コミュニケーション3(1)	□英語コミュニケーション4(1)		
			ドイツ語	ドイツ語1(1)	ドイツ語2(1)						
			フランス語	フランス語1(1)	フランス語2(1)						
			中国語	中国語1(1)	中国語3(1)						
	中国語2(1)										
	3単位以上	健康・スポーツ群	健康の科学	スポーツ実習1(1)	スポーツ実習2(1)	健康・スポーツ科学論(2)		スポーツ実習3(1)			スポーツ実習4(1)
	6単位以上	キャリア形成群	キャリア形成	キャリア入門(2)		キャリア概論(2)	グローバル研修(2)	キャリア設計(2)	インターンシップ(2)		
建築学入門(2)						地域連携プロジェクト入門(2)					
						地域連携ボランティア入門(2)					
						キャリアデザイン演習(2)					

□：選択必修科目

# 建築学科 カリキュラム・マップ

## 基礎専門科目

建築技術者としての理数系基礎力および情報技術に関する基礎力を身につけます。

卒業要件 単位数	区分	1年		2年	3年	4年	
24単位から 40単位まで	数 学	基礎解析・演習(4)	基礎微積分1・演習(4)	基礎微積分2・演習(4)			
		基礎微積分1・演習(4)	基礎微積分2・演習(4)				
		微分積分1・演習(4)	微分積分2・演習(4)				
		線形代数1(2)	線形代数2(2)				
				確率・統計(2)			
	物 理 学	力学1・演習(4)	力学2(2)				
			基礎物理学(2)				
		物理学・実験(3)					
	情 報	コンピューターリテラシー1(2)	コンピューターリテラシー2(2)				
			プログラミング基礎演習(2)				
	工学入門	基礎電気回路(2)					

習熟度によるクラス分けを実施し、クラスにより履修する科目が異なる。

# 建築学科 カリキュラム・マップ

## 専門科目

一級建築士受験資格に必要な建築専門力をバランスよく身につけ、ITも駆使した建築設計力・実務力を養成する。

卒業要件 単位認定数	専門科目 区分	建築士受 験資格区 分	1年		2年		3年		4年		
56単位から80 単位まで (必修36単位 を含む。)	その他					建築プレゼминаール1 (2)	建築プレゼминаール2 (2)	○プレゼминаール(2)	□卒業設計/□卒業研究		
	建築設計 製図	建築設計 製図		○建築設計 基礎実習(2)	○建築設計実習1(4)	○建築設計実習2(4)	建築設計実習3(4)	建築設計実習4(4)			
	建築計画	建築計画			○建築計画1(2)	○建築計画2(2)		住環境計画(2)			
						インテリア計画(2)	都市・街並み計画(2)	環境デザイン論(2)			
							建築史・都市史1(2)	建築史・都市史2(2)	建築史・都市史3(2)		
	その他	その他							建築史実習(2)		
	環境工学・ 建築設備	建築環境 工学		○建築環境工学1(2)	建築環境工学2(2)				建築環境工学演習(4)		
		建築設備				○建築設備1(2)	建築設備2(2)				
	建築構造・ 材料	構造力学	○建築構造力学1(2)	○建築構造力学2(2)	建築構造力学3(2)	建築構造力学4(2)					
		建築一般 構造				○建築構造1(2)	○建築構造2(2)	建築構造3(2)			
		建築材料				○建築材料(2)	建築材料・ 構造実験(2)				
	建築生産・ 法規	建築生産							○建築生産1(2)		
									建築生産2(2)		
									建築経済(2)		
その他	その他			2次元CAD実習(1)	3次元CAD/DTP 実習(1)	コンピューショナルデ ザイン実習(1)					
建築生産・ 法規	建築生産							BIM実習(1)			
	建築法規						○建築法規(2)				
その他	その他						○建築技術者倫理(2)		建築設計実務実習(2)		

○：必修科目 □：選択必修科目

## ディプロマ・ポリシー

建築学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・人と社会を理解し、自然に関する科学的知識と建築に関する基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えていること

【DP-C-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・建築に関する知識に加えて、IT 技術や ICT 技術を活用し、効率良く問題解決に取り組むことができる【DP-C-2-1】

### (3) 態度・志向性

- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有すること【DP-C-3-1】
- ・個性を発揮しながらも他人と協調して、自らの役割を、責任を持って果たし、社会に貢献できる能力を有すること【DP-C-3-2】
- ・自らに誇りを持ち、心豊かな生活を営む価値観を有すること【DP-C-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-C-4-1】

# 情報通信工学部

## カリキュラム・ポリシー

(情報通信工学部の統一的教育方針)

本学部では、情報通信工学技術を実践的に教育し、情報化社会の発展に貢献できる人材を育成することを目指しています。そのため、情報通信社会を支えるソフトウェア、ハードウェア、ブロードバンド、マルチメディア、インターネットに関する基盤科目、実験科目がバランスよく含まれたカリキュラムに基づいて、実学教育を実行しています。また、各学科で部分的にクォーター制を導入して、集中学習による学修効果の向上を図っています。

- (1) 数学関係科目においては理工系学部・学科に共通な基礎数学の習得を目指して統一的な科目配置を行い、物理関係科目においては専門学科とのつながりを考慮した物理・力学の習得を目指して学部・学科の特色に応じた科目配置をしています。物理関係では、力学と振動・波動の科目に数学のプレイスメントテストと高校「物理」の履修状況を考慮した習熟度クラスを設けて、無理なく学びながら習熟度アップを目指します。後期に再履修クラスを設けるなど、繰り返し学習する環境を提供し、基礎力向上を図ります。
- (2) 充実したキャリア支援科目は、将来の進路選択をサポートし、幅広い情報通信関連の職業に就けるように作成されています
- (3) ハードウェアとソフトウェアの両面から情報通信工学を体系的に学び、情報通信技術について深く理解することで、近未来における急激な技術の進歩にも柔軟に対応でき、将来の情報通信システムの発展に寄与できる、真の情報通信技術者を育成します
- (4) 情報通信をより高品質で快適に行える新世代ネットワークシステムや、携帯電話などをはじめとした通信の性能を飛躍的に向上させる通信方式など、コンピュータネットワークに関する教育・研究を通じて情報通信の未来を担う人材を育成します



# 情報通信工学部

## ディプロマ・ポリシー

(情報通信工学部の統一的学位授与方針)

情報通信工学部では、各学科における所定の単位を修得し、情報通信工学分野のスペシャリストとして社会に貢献できる以下のような能力をもった者に「学士(情報工学・工学)」の学位を授与します。

- (1) 情報通信工学の基礎知識と高度情報化社会で活躍できる情報収集能力、問題分析能力
- (2) 実践を通じた問題解決力、高度な情報通信技術者としてのコミュニケーション能力
- (3) 多様化する社会からのニーズに対応できる自律的かつ意欲的なキャリア形成を目指した総合的能力

## 情報工学科 カリキュラム・ポリシー

情報工学科では、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合い、よりよい社会を築いていこうとする人々の願いに応えることのできる「人間力」【CP-P-1-1】
- ・情報工学分野に関する「技術力」【CP-P-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見を聴き、相互理解することができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-P-1-3】
- ・情報工学分野の全体にわたる基礎的な事項の概要を説明できる「知識・理解力」【CP-P-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。初年次では、数理的な知識を基礎に、ハードウェアからソフトウェアに至る基盤的専門知識を体系的に身に付けます。それにより、情報系の資格取得に十分な専門知識を習得し、これらの知識を応用する上で必要となるプログラミング能力およびコンピュータ活用能力を体得します。また、演習科目を取り入れて、コンピュータの本質的な計算能力や工学的応用の仕組みを実践的に学びます。【CP-P-2-1】

#### ・教養教育

総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。【CP-P-2-2】

#### ・専門教育

専門教育では、多様な分野にわたる専門科目を学修し、情報工学の豊かな応用力を体得します。2年次からは、情報工学の幅広い応用分野に対応するため、情報工学の基礎技術・技能を高めるとともに、4つの基幹応用分野である知能情報科学、データサイエンス、情報システ

ム、メディア情報処理の基礎を学びます。3年次では、最新の技術や知識に対応するため、幅広い観点から基礎をさらに発展させ、専門技術・知識に対する理解を深めます。また、1年から3年次までの一貫した情報工学関連の実験・演習活動に取り組むことにより、自律的な学習能力と技術者としてのコミュニケーション能力を体得します。また、4年次には、以上の能力の総合演習として、本格的な研究開発プロジェクトである卒業研究に取り組みます。卒業研究では、具体的な研究プロジェクトに参画し、実践的な問題解決能力、および知的生産活動に不可欠な口頭発表・文章構成の能力を身に付けます。具体的には、卒業後も先進的な技術に対して、自律的学習を継続できるような応用力、情報収集能力、問題分析能力を獲得します。【CP-P-2-3】

・プロジェクトスキル教育

キャリア形成群を設け、初年度からキャリア形成の手助けを行うと同時に、就職活動サポートを行っています。キャリア教育と専門教育とを通して、多様化する社会からのニーズに対応した柔軟なキャリアを形成していく能力を総合的に体得します。【CP-P-2-4】

(3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の達成度を確認します。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-P-3-1】

(4) 学修成果の評価

・修学要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-P-4-1】

・各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。また、学科が定めるスキル分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します。【CP-P-4-2】

・学修成果を具体的に把握するためグループ担任による面談を定期的実施します。同時に、学修成果に基づいた履修指導も行います。

【CP-P-4-3】

(5) 進路

情報工学科の卒業生には、IT 産業を始めとして、モノづくり産業からサービス産業に至るまで、あらゆる業種で活躍の場があり、知能情報技術者、データ科学者、IoT システムやクラウドシステムなどのコンピュータシステム・ネットワーク技術者、アプリケーション開発・運用技術者として就職する他、工業・情報分野の教育者の道や大学院への進学などの進路を選択しています【CP-P-5-1】

# 情報工学科 カリキュラム・マップ

		1年 情報工学の世界に 足を踏み入れる	2年 専門性の基盤を しっかりと固める	3年 最先端の技術や 知識を学ぶ	4年 卒業研究に打ち込む
総合科目					
一般教養の習得 社会人基礎力（人間力）の練成	人文・社会 自然群	総合教養 コンピュータと情報活用術 コンピュータで文化を測る	現代社会を考える 日本国憲法 ジェンダー論	国際交流論 技術と倫理 企業社会と労働	
	外国語群	Core English 1・2 Core English 3・4	Intermediate English 1・2 中国語1・2	Advanced English 1・2 中国語3・4	
	健康とスポーツ群	スポーツ実習1・2	健康スポーツ科学論	スポーツ実習3	
	プロジェクトスキル 形成群	プロジェクト活動スキル入門 地域プロジェクト活動1 日本語上達法1・2]	プロジェクト活動演習1・2 地域プロジェクト活動2 日本語活用法	キャリア設計プロジェクト実践 インターンシップ	
基礎専門					
エンジニアとして不可欠な理系 科目における基礎学力の定着	数学	微分積分・演習 ベクトルと行列1・2 確率・統計1・2	応用数学	離散数学 解析学	
	理科	基礎物理学 基礎力学 化学1・2			
情報系資格に連動した基礎専門 知識の獲得	情報	情報工学入門 情報工学概論 コンピュータ工学1・2	基礎電気回路 基礎電子回路		
自律的かつ意欲的な学修能力と コミュニケーション能力の体得	実験・演習など	コンピュータ基礎演習 データベース基礎演習	情報工学基礎実験1・2 特別ゼミナール1・2	情報工学実験1・2 プレゼミナール	
	プログラミング	プログラミング入門演習1・2 プログラミング基礎演習1・2 ※クォータ科目	プログラミング応用演習1・2 プログラミング発展演習1・2 ※クォータ科目	知能情報科学演習 メディア情報処理演習 情報システム設計演習 データサイエンス演習	
継続的かつ実践的なプログラミング 教育による確かな技術の会得					
専門(基礎分野)	情報工学	論理回路1	論理回路2 情報理論1・2	数値計算論	
幅広い応用分野で活躍する ための高度な専門知識の獲得	コンピュータ・ ネットワーク		コンピュータネットワーク基礎 コンピュータアーキテクチャ ネットワーク工学	オペレーティングシステム ネットワークプログラミング論 クラウドコンピューティング	
	知能情報科学		知能情報科学基礎 知能情報科学応用	データベース工学 アルゴリズム設計論 人工知能 ソフトコンピューティング	
幅広い応用分野における最先端の 技術や知識を学修し、多様化する 社会のニーズに対応	データサイエンス		データサイエンス基礎 データサイエンス応用	ビッグデータサイエンス オペレーションズリサーチ 認知科学 データマイニング データマネジメント	
	情報システム		情報システム学基礎 情報システム学応用 情報特許論	集積回路学 組み込みシステム論 ヒューマンインタフェース 情報セキュリティ工学	
	メディア情報処理		メディア情報処理学基礎 メディア情報処理学応用	カラービジョン 音声・言語情報処理 コンピュータグラフィックス 画像情報処理 ロボット工学	

活躍のフィールド

## ITエンジニア全般

- ・ システムエンジニア
- ・ データベースエンジニア
- ・ ネットワークエンジニア
- ・ Webエンジニア
- ・ 組み込みエンジニア
- ・ セールスエンジニアなど

## ITコンサルタント

## データサイエンティスト

## 研究・開発職

卒業研究  
情報収集力、問題分析力、  
問題解決力を中心とする  
技術者としての総合能力を育成

## ディプロマ・ポリシー

情報工学科では、数理的な知識体系に基づき、人間の活動に不可欠な「情報」を扱うシステムを創り出すための基盤的かつ横断的な知識と技術を身に付け、多様な分野において応用展開できる人材を育成することを目指しています。そのため、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・高度な知識や技術を自律的かつ意欲的に学ぶことができる【DP-P-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・情報工学の専門的技術者として自他ともに認める存在となる技能を有している【DP-P-2-1】
- ・情報工学を必要とする多様な分野において、将来にわたり活躍できる力を有している【DP-P-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・他人と協調しつつ己の責任を全うし、社会に貢献することができる【DP-P-3-1】
- ・大学院進学など、高度なキャリアを自ら進んで形成することができる【DP-P-3-2】
- ・先進的で自由な発想に基づき、新たな価値を創出することができる【DP-P-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-P-4-1】

## 通信工学科 カリキュラム・ポリシー

通信工学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-F-1-1】
- ・通信工学分野に関する「技術力」【CP-F-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見をも「聴く」ことができる双方向のコミュニケーション力【CP-F-1-3】
- ・通信工学分野の全体にわたる基礎的な事項の概要を説明できる知識・理解力【CP-F-1-4】
- ・通信工学を支えるハードウェア技術及びソフトウェア技術について理解し、説明できる知識・理解力【CP-F-1-5】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

大学では、高校までの授業と異なり、主体的な学習が求められます。このため基礎専門科目などで大学の学習に必要な能力を育成します。

【CP-F-2-1】

#### ・教養教育

総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

特に英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4 技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。【CP-F-2-2】

#### ・専門教育

基礎専門科目と専門科目とに分類し、通信工学の基礎から応用分野まで幅広く通信技術を学びます。【CP-F-2-3】

#### ・プロジェクトスキル教育

プロジェクトスキル形成群を設け、初年度からプロジェクトスキル形成の手助けを行うと同時に、就職活動サポートを行っています。

【CP-F-2-4】

### (3) 教育方法

- ・ 学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の振り返りを行います。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。【CP-F-3-1】
- ・ 得られた成績について論評を与え、学習方法などの助言をすると同時に半期ごとの目標設定の手助けを行います【CP-F-3-2】

### (4) 学修成果の評価

- ・ 修学要綱に定める GPA を用いて、修学指導を行います。また、GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-F-4-1】
- ・ 各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。また学科が定めるスキル分野の単位修得状況も OECU MyPortal 上で提示します。【CP-F-4-2】
- ・ 学修成果を具体的に把握するため、GPA 評点に基づく順位付けを実施します【CP-F-4-3】

### (5) 進路

通信工学科の卒業生は、情報通信産業、通信建設業、電気設備・製造業分野の技術者、大学院への進学などの進路を選択しています

【CP-F-5-1】

# 通信工学科 カリキュラムマップ

区分	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期
人文・社会・自然	総合教養, 総合ゼミナール, 社会生活と法, 現代社会と青年の心理, コンピュータと情報活用術	異文化の理解, 政治学, 発達心理学, アジアの言語と文化, ヨーロッパの言語と文化, コンピュータで文化を測る	現代社会を考える, 歴史学の世界, 経済学の世界, 哲学の世界	文学の世界, 日本国憲法, 教育制度論, ジェンダー論	国際交流論, 平和学	日本の近代史, 技術と倫理, 企業社会と労働		
外国語	Core English 1	Core English 2	Intermediate English 1	Intermediate English 2	Advanced English 1	Advanced English 2		
健康・スポーツ	Core English 3 スポーツ実習1	Core English 4 スポーツ実習2	中国語1 健康・スポーツ科学論	中国語2	中国語3 スポーツ実習3	中国語4		
数学・物理	基礎数学・演習, 基礎解析・演習, 微分積分・演習, ベクトルと行列1 物理学1・演習	基礎解析・演習, 微分積分・演習, 多変数の微積分・演習, ベクトルと行列2 物理学2	微分積分・演習, 多変数の微積分・演習, 確率・統計	微分方程式	解析学			
工学入門	<b>情報通信工学入門 基礎電気回路</b>	<b>通信工学の基盤から先端技術までを学ぶ</b>						
通信方式		電気回路1a・演習Q 電気回路1b・演習Q 基礎電磁気学1・演習Q 基礎電磁気学2・演習Q	電気回路2 電子回路1 電磁気学1	計測工学 電子回路2 電磁気学2	パルス回路 アンテナ工学1	伝送線路工学 ワイヤレス通信		
情報通信ネットワーク		通信工学基礎			情報伝送工学 ネットワーク工学 光通信工学	デジタル伝送工学 ネットワーク設計 光IC回路 モバイル通信	電波法規	<b>通信工学の3要素</b>
情報工学		基礎情報工学	コンピュータ工学 ソフトウェア工学	コンピュータシステム	マルチメディア情報処理 符号理論	情報セキュリティ Webプログラミング		
プログラミング			プログラミング演習1	プログラミング演習2	プログラミング応用演習			
共通重点科目情報	コンピュータリテラシー1	コンピュータリテラシー2 プログラミング基礎演習	情報特別実習1	情報特別実習2	情報特別実習3	情報特別実習4	情報特別実習5	情報特別実習6
実験科目	物理学・実験	工学基礎実験	電気実験1	電気実験2	情報通信工学実験1	情報通信工学実験2		
キャリア科目	プロジェクト活動スキル入門	地域プロジェクト活動1	プロジェクト活動演習1	プロジェクト活動演習2	キャリア設計プロジェクト実践	インターンシップ		
少人数教育	日本語上達法1 特別ゼミナール1	日本語上達法2	日本語活用法	特別ゼミナール2	特別ゼミナール3	異分野協働エンジニアリング・デザイン演習 プレゼミナール	IoT実習	卒業研究
							卒業研究	卒業研究

技術者・社会人としての  
基礎力を養う

情報化社会に貢献できる能力を身につける

体験することで通信工学を実践的に学ぶ

資格取得と就職をサポートし、個別指導を行う

科目名の色は 必修科目、H(ハード)コース選択必修科目、S(ソフト)コース選択必修科目、選択科目 を表します。  
末尾にQがある場合はクォーター科目を表します。



## ディプロマ・ポリシー

通信工学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（工学）の学位を授与します。

(1) 知識・理解

- ・通信工学分野における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている【DP-F-1-1】

(2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-F-2-1】
- ・科学的な思考力で判断と決断を行い、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-F-2-2】

(3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる【DP-F-3-1】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-F-3-2】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のための研鑽を続けられる【DP-F-3-3】

(4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-F-4-1】

# 医療健康科学部

## カリキュラム・ポリシー

(医療健康科学部の統一的教育方針)

医療健康科学部は、人々の生活の質の向上を目指し、医療、健康、福祉及びリハビリテーションに活用可能な技術の基礎知識及び応用を教授研究し、当該分野で主体的に活躍できる人材を育成することを目的としています。この教育目標を実現させるため、以下のように各学科の教育指針を定めて、主体的に活動できる専門性を持った多様な人材を育成し、豊かな人間性を育み、個性を大切にしながらも協調性やコミュニケーション、礼儀を重んじる良識ある社会人を輩出するように教育課程（カリキュラム）を編成しています。

- (1) 医療科学科では、安心・安全かつ質の高い医療や健康福祉技術を実現させるために医学と工学・情報学が連携する分野（臨床医工学・情報学、福祉工学）について教授研究し、この分野の専門知識を有した技術者や高度医療を推進する臨床工学技士として社会のニーズに応えうる人材を育成・輩出します
- (2) 理学療法学科では、身体機能と基本的動作および日常生活活動を改善するための治療および指導技術について教授研究し、リハビリテーション技術の高度化を推進するなど、当該分野で活躍できる工学的素養を身に付けた理学療法士を育成・輩出します
- (3) 健康スポーツ科学科では、生涯を通じた国民の健康水準を保持・増進し、健康づくりに寄与するため、臨床医学・情報科学などをベースとした健康スポーツ科学について教授研究し、この分野の専門知識を有した技術者や健康づくりを推進する健康運動指導士として活躍できる人材を育成・輩出します

# 医療健康科学部

## ディプロマ・ポリシー

(医療健康科学部の統一的学位授与方針)

医療健康科学部では、学科ごとの教育課程を経て、以下の知識や能力を修得することが求められています。所定の単位を修めた学生には、各学科で定める分野における学士の学位を授与します。

- (1) 人間性・科学性、国際性、倫理観を有し、高齢社会や地球環境との関わりについて総合的に考える力
- (2) 医学、医療工学、工学・情報学、福祉工学、理学療法学、健康スポーツ科学の幅広い専門知識と実践的能力を有し、常により良いものを追求する問題発見・解決力
- (3) 実験・演習等の実践科目： 実際に「手」を動かして与えられた課題に取り組める能力
- (4) 医療科学、理学療法学、健康スポーツ科学の専門分野に関する基礎力を有し、医工学、健康スポーツ科学の融合領域について総合的視野から新しい医療福祉技術を創造する力

## 医療科学科 カリキュラム・ポリシー

医療科学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、「臨床工学技士」、「総合医療エンジニア」の進路が選択できるように教育課程を編成しています。

### (1) 獲得すべき力

- ・高度化・多様化する医療技術に対応できる「人間力」と「基礎的知識・医療技術力」【CP-L-1-1】
- ・安心・安全な医療を実現するために、安全に対する「高い意識」、「知識・技能」【CP-L-1-2】
- ・チーム医療の一員として多職種連携ができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-L-1-3】
- ・総合医療エンジニアとして医療機器・健康機器・生活支援機器の開発に関する「基礎知識」と「技術力」【CP-L-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

- (a) 異文化と相互理解できる力、科学的思想の基盤、人間と生活、語学などの総合科目を配当し、人間性、国際性、倫理観などの社会人基礎力を養います【CP-L-2-1】
- (b) 高度化が進む医療技術や生活支援技術を学び、学修計画を立て、体験実習により学びのモチベーションを高めます【CP-L-2-2】
- (c) 数学、英語については学生の習熟度に応じたクラスを編成し、安心して学び、基礎力を養います【CP-L-2-3】
- (d) 解剖学、生理学、エレクトロニクス、情報に関する科目を配当し、医学と工学の基礎教育を開始します【CP-L-2-4】

#### ・教養教育

総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を教育します。また、異なった文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指しますが、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。【CP-L-2-5】

・基礎専門教育

- (a) 医学概論、公衆衛生学、人体の構造及び機能に関する科目を学び、医学的基礎となる知識を修得します【CP-L-2-6】
- (b) 基礎工学の科目と理解を深める実験を行い、医療機器の仕組みや動作の理解に必要な基礎力を養います【CP-L-2-7】
- (c) 医用画像、生体計測に必要な医療情報技術及びシステム工学の基礎的知識を修得します【CP-L-2-8】
- (d) レポートの書き方を実践的にわかりやすく教授し、ドキュメント作成力を養います【CP-L-2-9】

・専門教育

- (a) 内科学、外科学などを体系的に学ぶことで臨床医学に関する専門知識を修得します【CP-L-2-10】
- (b) 医用生体工学や生体機能代行技術学などを学び、医療技術に関する専門知識と技能を養います【CP-L-2-11】
- (c) 電気電子工学、情報学、機械工学を学び、工学・情報技術を医療健康分野に応用する能力を養います【CP-L-2-12】
- (d) ヒト型ロボット製作、生活支援工学などを学び、総合医療エンジニアとしての素養を養います【CP-L-2-13】
- (e) 医用機器安全管理学を配当し、医療安全に対する高い意識、知識・技能を養成します【CP-L-2-14】
- (f) 医療機関で実施する臨床実習では、臨床現場での実践的知識を修得できるように実学教育を行います【CP-L-2-15】
- (g) 卒業研究は学部教育の集大成であり、研究に取り組み、問題解決力、プレゼンテーション力を養います【CP-L-2-16】

・臨床工学技士国家資格

- (a) 厚生労働省指定科目を開講し、理解を深める実験や実習、e-learningにより合格に必要な知識・技能を養います【CP-L-2-17】

・プロジェクトスキル教育

- (a) 医療科学基礎実習で理系の作文技術、プレゼンテーション能力を養います【CP-L-2-18】
- (b) プレゼミは、少人数で課題に取り組み、主体的・継続的に学修する能力を高めます【CP-L-2-19】
- (c) ME技術実力検定試験（第1種、第2種）、医療事務や医療機器情報コミュニケーター（MDIC）などの資格が取得できるように支援します【CP-L-2-20】
- (d) 実務経験豊富な講師によるセミナーを開催して社会人としてのマナー、心構えなどの素養を養います【CP-L-2-21】

(3) 教育方法

- ・学習する支援ツールOECU MyPortalを利用して、長期的な学修状況を振り返ることができます【CP-L-3-1】
- ・臨床工学・健康科学・生活支援工学の技術者としての素養を身に付けるためのe-learningシステムが利用できます【CP-L-3-2】
- ・実験・実習・演習科目においては、きめ細かい指導が受けられるように、TA制度を導入しています【CP-L-3-3】

・講義などの時間だけでなく、オフィスアワーを設け、個々の学生に合わせた対応を実施しています【CP-L-3-4】

(4) 学修成果の評価

・修学要綱に定めるGPA評価とA(優)の取得数により、修学指導を行います【CP-L-4-1】

・各学期末に、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフをOECU MyPortal上で提示します【CP-L-4-2】

・総合医療エンジニアとしての基礎知識を確認する実力テストを実施します【CP-L-4-3】

(5) 進路

医療科学科の卒業生は以下の進路で活躍しています。

(a) 大学院に進学し、臨床工学技士養成校の教育職（教員）、高度医療機器の開発職に従事【CP-L-5-1】

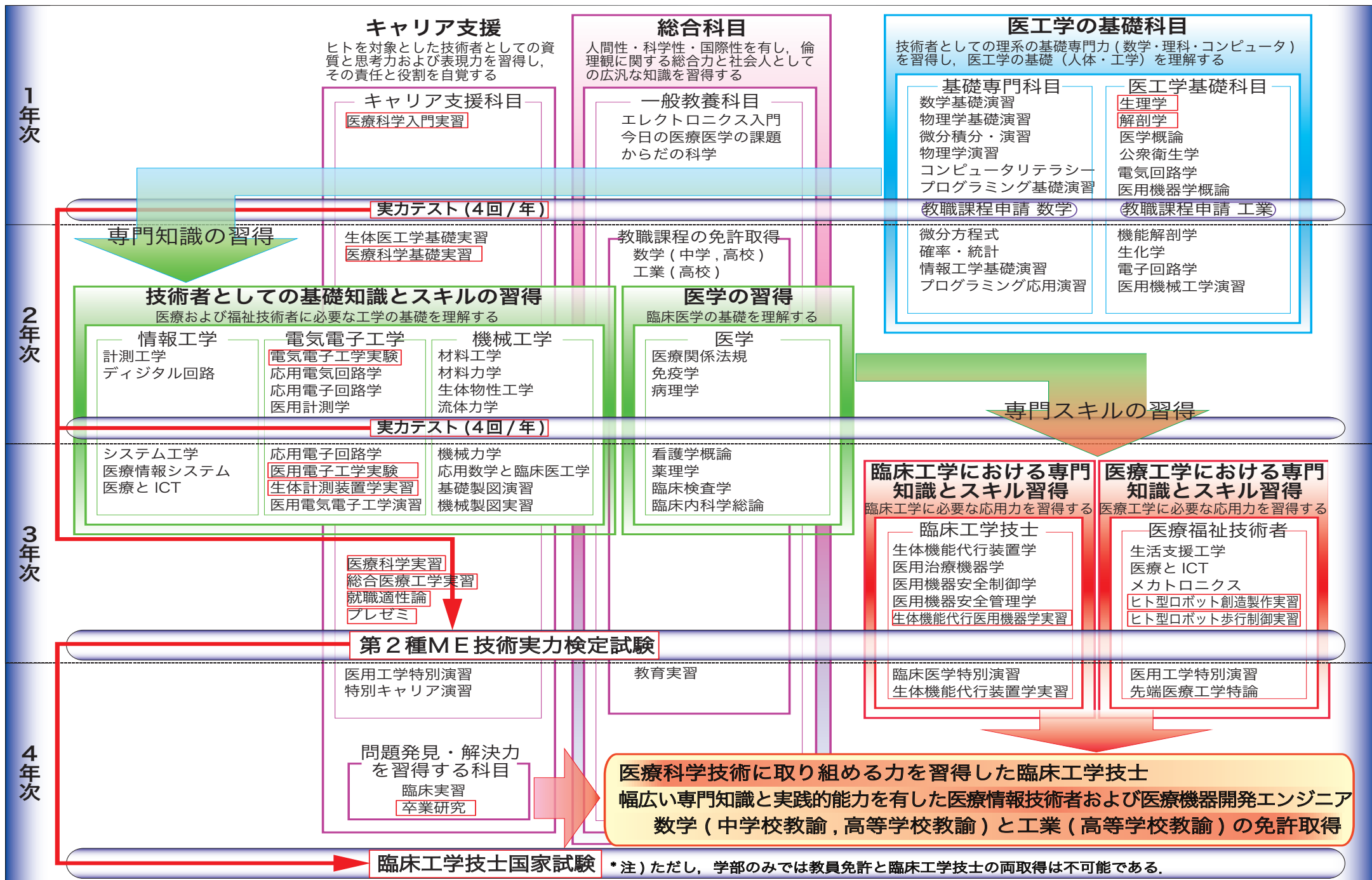
(b) 医療機関で臨床工学技士として医療業務に従事【CP-L-5-2】

(c) 医療系企業・健康関連企業などで総合医療エンジニアとして医療機器の開発・設計業務に従事【CP-L-5-3】

(d) 一般企業でヘルスケア、電気電子工学、機械工学、情報工学分野の技術職に従事【CP-L-5-4】

(e) 教員免許（工業、数学）を取得して、教育職に従事【CP-L-5-5】

# 医療科学科 カリキュラム・マップ



\*注)ただし、学部のみでは教員免許と臨床工学技士の両取得は不可能である。

：医療科学科の必修科目、必修選択科目または重要な学力試験

## ディプロマ・ポリシー

医療科学科は、所定の単位を取得し、次の要件を満たす学生に学士（工学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・臨床工学技士として医療業務に従事できる基礎的専門知識と応用力を有している【DP-L-1-1】
- ・医学に精通した総合医療エンジニアとしての専門知識・応用力を有している【DP-L-1-2】

### (2) 汎用的技能

- ・多職種連携ができるコミュニケーション力とドキュメント作成力を有している【DP-L-2-1】
- ・医学・工学の知識に基づいた科学的思考力・判断力を有している【DP-L-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・チーム医療のスタッフとして医療に貢献しようとする態度を身に付けている【DP-L-3-1】
- ・修得した知識や技術を用いて技術開発を目指す意欲と態度を身に付けている【DP-L-3-2】
- ・社会的公正性と倫理観を持ち、社会に貢献しようとする態度を身に付けている【DP-L-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・知識・技能・態度等を総合的に活用した問題解決能力を有している【DP-L-4-1】



## 理学療法学科 カリキュラム・ポリシー

理学療法学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・国際化、多様化する社会のニーズ、高度化、専門化する医療技術に対応可能な「人間力」【CP-Y-1-1】
- ・理学療法士の社会的役割と医療倫理を理解し、実践できる「責任能力」【CP-Y-1-2】
- ・対象者の声を傾聴し、理解・共感しあえる「コミュニケーション力」【CP-Y-1-3】
- ・理学療法士として必要な基礎および臨床医学の「知識・技術力」【CP-Y-1-4】
- ・理学療法分野に関わる高度専門職業人として必要な「プレゼンテーション能力」【CP-Y-1-5】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

(a) 導入として、人間の身体と健康についての関心を喚起し、学び続ける能力と基本的な学習態度を身に付けます。教員引率のもとでの見学実習によって、社会から求められる理学療法士の役割、業務を理解し、キャリア支援科目で修得した考え方を確認し、職業的なモチベーションを高めます。【CP-Y-2-1】

(b) 生理学、解剖学、運動学などの基礎医学科目で基礎的な医学知識を学習し、専門科目の基礎を固めます【CP-Y-2-2】

(c) 科学的な素養と幅広い視点を身に付けるとともに、協調性のある高度な専門職業人としてのコミュニケーション力およびプレゼンテーション力を身に付けます【CP-Y-2-3】

#### ・教養教育

(a) 総合科目では、よりよい暮らしを願い、よりよい社会を築いていこうとするすべての人々の願いに応えることのできる基本的知識を教育し、人間・社会・自然の理解を深めます【CP-Y-2-4】

(b) 異なる文化を持つ地域の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」、「外国語群」、「健康・スポーツ群」の3群を配置して、バランスの取れた深い教養教育を行います。これらの教育により、幅広く人間に対する理解を深め、対人援助職として多様な価値観に対応できる能力を養います。

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、指導します。4技能（聞く・話す・読む・書く）全般の教育を目指し、特にリーディングに焦点を当てた基礎教育の実践を行います。また、専門科目での用語の理解が円滑に進むよ

う医学英語を学びます。【CP-Y-2-5】

・専門教育

- (a) 基礎的領域では、生理学・解剖学などの基礎医学、人体の運動の基礎を学ぶ運動学など人体の構造、機能、運動の基本となる医学的知識を学びます。さらに、バイオメカニクスや福祉環境に関する基本的な工学知識を学びます。これらの科目は、その後の学習のための知識の根幹となる科目です。【CP-Y-2-6】
- (b) 応用的領域では、理学療法の対象となる疾病や外傷について医学的知識を学びます。さらに、社会的ニーズの高い予防に関する知識、将来リーダーとして活躍するために必要な医療関係法規や管理学を学びます。これらの科目は実践的な理学療法を学習するため必要となる科目です。【CP-Y-2-7】
- (c) 実践的領域では、運動療法、物理療法、義肢装具学、評価学など理学療法の各領域の知識、技術を学ぶとともに、疾患ごとの理学療法の実際を、演習を交えて学びます。さらに、臨床現場でのチームアプローチやスポーツ障害、地域医療の実際を学びます。これらの科目は、将来、多様な社会ニーズに対応でき、第一線で活躍できる理学療法士になるため必要な科目です。【CP-Y-2-8】
- (d) 総合的領域では、卒業研究と臨床実習を行います。卒業研究では、主に問題解決能力を養うため研究に取り組み、その成果をプレゼンテーションします。臨床実習では実際の臨床現場で理学療法の実戦を経験し、学んできた知識や技術の統合を行い、理解を深めます。これらの科目は、これまで習得してきた知識や技術の集大成となる重要な科目です。【CP-Y-2-9】

・理学療法士国家試験

- (a) 厚生労働省の指定科目を開講し、模擬試験や e-learning など、資格取得に必要な知識をまとめます。特に、国家試験合格のため集中的に学び合う科目を設置しています【CP-Y-2-10】

・キャリア教育

- (a) スキルアップセミナーやアカデミックライティングなどでは、生涯にわたって学び続ける能力と姿勢を形成し、文章作成技術やプレゼンテーション技術を養います【CP-Y-2-11】
- (b) 医療接遇マナーでは、医療職として要求されるマナーや態度、心構えなどを養います【CP-Y-2-12】
- (c) キャリアデザイン系の科目では、リーダーシップ、コミュニケーション力を育み、理学療法士として要求される基本的資質を身に付けるよう支援します【CP-Y-2-13】

(3) 教育方法

- ・本学の学習支援ツールである OECU MyPortal を利用して4年間の学習体系を確認しながら学習することができます【CP-Y-3-1】
- ・国家試験対策で、e-learning により、効率的な学習を行います【CP-Y-3-2】

- ・ オフィスアワーの時間を設定し、個別の学習相談にあたります【CP-Y-3-3】
- ・ 低学年次からゼミ配属し、きめ細やかな指導を行います【CP-Y-3-4】

#### (4) 学修成果の評価

- ・ GPA 評価により、各期に修学指導を行います【CP-Y-4-1】
- ・ 各期ごとに、学修効果測定グラフを OECU MyPortal に提示します【CP-Y-4-2】
- ・ 理学療法士としての基礎知識を確認する基礎領域の実力テストを実施します【CP-Y-4-3】
- ・ 理学療法士国家試験の模擬試験を実施し、総合的な実力の把握を行います【CP-Y-4-4】

#### (5) 進路

- (a) 主として医療機関で理学療法士として医学的リハビリテーションに従事します【CP-Y-5-1】
- (b) 医療機器メーカーなどの一般企業に就職し、理学療法に関する知識を活用します【CP-Y-5-2】
- (c) 大学院に進学し、さらに高度な理学療法を探求します【CP-Y-5-3】

# 理学療法学科 カリキュラム・マップ

	1年次	2年次	3年次	4年次			
<b>基礎力の修得</b> <small>理学療法の基盤となる基礎知識と基礎技術を身に付けるとともに国際的感覚を養う</small>	<b>●知識</b> 生理学 解剖学 機能解剖学 コミュニケーション論	<b>●技術</b> コンピュータリテラシー実習1, 2 プログラミング基礎実習1, 2 リハビリテーション工学 バイオメカニクス 福祉環境デザイン論	<b>●知識</b> 基礎医学特論1, 2 運動生理学 運動発達学	<b>●技術</b> 確率・統計	<b>●知識</b> 医学英語1, 2		
<b>応用力の修得</b> <small>理学療法の深い専門的知識と高い技術を習得する</small>	<b>●知識</b> 生理学演習 解剖学演習 運動学実習	<b>●技術</b> 基礎医学実習	<b>●知識</b> 一般臨床内科学 整形外科学 リハビリテーション医学 機能解剖学演習 理学療法概論 医療関係法規	<b>●技術</b> 介護予防学 運動障害予防学 スポーツトレーニング学	<b>●知識</b> 神経内科学 精神医学 理学療法管理学 心の健康増進	<b>●技術</b> 障害学演習	
<b>実践力の修得</b> <small>理学療法の実践的な知識と技術を構築し、論理的な思考力、的確な判断能力を育成する</small>		<b>●知識</b> 理学療法評価学 運動療法学 神経系理学療法学演習A	<b>●技術</b> 物理療法学実習 日常生活活動学実習 理学療法評価学演習1, 2 運動療法学演習	<b>●知識</b> 神経系理学療法学演習B,C 運動系理学療法学演習A,B 内部障害系理学療法学演習A,B 小児系理学療法学演習 老年系理学療法学演習 地域理学療法学演習	<b>●技術</b> 義肢装具学実習 スポーツ障害とリハビリテーション 実践理学療法学演習A, B 臨床理学療法学演習A	<b>●知識</b> リハビリテーション学特論 臨床医学特論 臨床理学療法学特論	<b>●技術</b> 臨床理学療法学演習B,C
<b>総合力の修得</b> <small>臨床現場で通用する総合的な人間力と汎用力、および専門的知識と技術を能動的に習得</small>	臨床実習1		臨床実習2 臨床実習3 地域健康支援実習	総合理学療法学演習A,B,C 臨床実習4 卒業研究			
<b>キャリア支援</b> <small>理学療法士としての資質と思考力を獲得するとともに、生涯にわたって学び続ける能力と姿勢を形成する</small>	スキルアップセミナー アカデミックライティング 医療接遇マナー	ベーシックキャリアデザイン キャリアデザイン					
<b>総合科目</b>	人文・社会・自然群／外国語群／健康・スポーツ群						

## ディプロマ・ポリシー

理学療法学科は、所定の単位を取得し、以下の要件を満たす学生に、学士（理学療法学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・理学療法士として、保健・医療・福祉の各領域の業務に従事できる専門知識を有している【DP-Y-1-1】
- ・理学療法士として必要な医学の基礎知識及び専門知識を有している【DP-Y-1-2】
- ・理学療法士国家試験に合格するレベルの総合的知識を有している【DP-Y-1-3】

### (2) 汎用的技能

- ・チームワークアプローチを基本とするリハビリテーション医療のスタッフとして、協調的に業務に参加するコミュニケーション能力を身に付けている【DP-Y-2-1】
- ・健康科学及び情報科学の基礎知識と思考能力を身に付けている【DP-Y-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・豊かな人間性を持つとともに、責任感、倫理観、奉仕の精神などの医療従事者としての基本的な考え方を備えていること【DP-Y-3-1】
- ・対人援助職、社会人としての基本的な態度を身に付けている【DP-Y-3-2】
- ・知識・技術を常に向上させようとする積極的な態度を身に付けている【DP-Y-3-3】
- ・粘り強い意思をもって行動し、問題解決に取り組む力を有している【DP-Y-3-4】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・多様な課題に対して、修得した知識、技術、態度などを総合的に活用し、自ら問題を抽出し、解決できる【DP-Y-4-1】

## 健康スポーツ科学科 カリキュラム・ポリシー

健康スポーツ科学科はディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。健康スポーツ科学科では、医学・情報科学・健康科学・スポーツ指導について修得できます。理学療法学科や医療科学科とも連携し、他学科の専門科目の単位互換も認めています。リハビリテーション技術やエンジニアリング技術について広い学問領域に亘る専門的な知識を修得したい学生の要望にも十分に答えることが可能であり、他の大学にはない特色豊かなカリキュラムになっています。

1 年次では主として語学や数学、生理学、解剖学といった基礎科目を修得します。2 年次より各進路に応じた専門科目課程を修得し、さらに専門性の高い技術を修得し、知識を応用できる力をつけるために3・4 年次では実習科目や演習科目も修得します。また、3 年次より各研究室に配属されて個別指導を受け、卒業研究をまとめるところまで学修します。

### (1) 獲得すべき力

- ・何事に於いても真摯に同僚、友人、上司と向きあうことの出来る「人間力」【CP-S-1-1】
- ・健康スポーツ科学分野に関する「技術力」【CP-S-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見をも『聴く』ことができる双方向の「コミュニケーション力」【CP-S-1-3】
- ・健康スポーツ科学分野全体にわたる基礎的な事項の概要が説明でき、健康指導ができる「知識・理解力」【CP-S-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

大学での専門分野の学修に必要な基礎力の養成につとめるよう、基礎科目が編成されています。

「人文・社会・自然群」の中に、「大学の学びリテラシー」、「視野を広げる」といったコースを配置し、社会学、心理学、文学、情報、健康などについて様々な分野の科目を学びます。【CP-S-2-1】

#### ・教養教育

よりよい暮らしや社会を築くためにすべての人々に必要不可欠な基本的知識（人間・社会そして自然に関する基本的知識）を学びます。また、異なる地域・文化圏の人々と交流し、相互理解できる力、さらには健康で生涯を力強く生きていくことのできる方法についても学べるように「人文・社会・自然群」に「社会とつながる」、「世界を知る」、「日本を知る」といったコースを配置し、「外国語群」を配置して、バランスの取れた幅広い教養教育を行います。

外国語群の英語においては、プレイスメントテストを実施し、習熟度に基づくクラス編成を行い、4 技能（聞く・話す・読む・書く）全般の

教育を目指します。【CP-S-2-2】

・専門教育

(a) 健康科学分野

健康を維持するために必要な栄養素や運動が体へ与える効果、及び運動プログラムの作成方法等について学ぶため、健康維持・増進に欠かせない専門的な講義と合わせて健康運動指導法について学びます。「運動生理学・実習」では、運動時の生体反応を実際に測定する体験を通して技術を修得し、「運動生理学」の講義で学んだ知識を深めます。また、コナミスポーツクラブ等の施設で健康運動の指導を実践し、身に付けることができます。「健康運動指導士」、「健康運動実践指導者」等の資格を目指す学生のために「健康運動指導実技」や「健康運動指導特別演習」などの科目を開講しサポートしています。【CP-S-2-3】

(b) スポーツ科学分野

スポーツを科学的に分析するための手法について学び、指導者として必要な能力を身に付けるために1・2年次では実技科目を主体に様々なスポーツ競技に触れ、各競技の特性についてよく理解し、スポーツの歴史や文化的な意義についても学びます。また、医学・心理学・社会学などといった広い視点で運動の方法論や技術論について学びます。「体力測定と評価」で体力テストを実施するための方法論を学び、「運動と心の健康増進」では運動と心との関わりについてより深く学ぶことができます。「バイオメカニクス」では、スポーツにおける身体動作のメカニズムを解明したり、人間の動きをコンピュータ上で解析するために力学的シミュレーションを駆使するなど、スポーツを科学的に分析する手法を学ぶことができます。【CP-S-2-4】

(c) 情報技術分野

情報技術を駆使して、心拍数や歩数計のような健康を維持・増進するために役立つ機器を活用する技術を学びます。専門科目としてコンピュータ工学や医療情報学分野の科目により情報技術と人との関わりについて学びます。また、現代社会では必須となったインターネットで情報発信するために必要な技術についても学修します。「スポーツ ICT 演習」では、健康スポーツ科学分野の研究に必要な情報処理について、少人数のグループで実習し、実践的な能力を身に付けます。【CP-S-2-5】

・キャリア教育

段階的に、働くということ、各自の適性、専門分野の生かし方等について学べるようにしています。健康維持増進に関する仕事、業界で活躍する社会人やキャリア教育専門の外部講師による特別講義だけでなく、インターンシップの体験も踏まえ、様々な情報や知識を得られる機会を提供します。3・4年次では所属研究室の指導教員から、卒業研究の時期と同時に進行する就職活動において進路に関する相談支援や就職指導を受け、実際に就職試験や面接に望むにあたっての悩みなども解決しながら、就職活動を進められるように支援しています。【CP-S-2-6】

### (3) 教育方法

学生自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学修する支援ツール OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の振り返りを行います。また、記載内容に対して、グループ担任がコメントを返します。少人数のグループ担任制により、学修状況や学校生活状況に関する相談や、個別指導を行います。3・4年次では卒業研究指導教員による研究、就職指導を行います。【CP-S-3-1】

### (4) 学修成果の評価

修学要綱に定める GPA を用いて修学指導を行います。また、GPA は学業優秀賞、各種奨学金および大学院内部進学の対象者選抜等に用います。各学期末に各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学習効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。

【CP-S-4-1】

### (5) 進路

健康スポーツ科学科の卒業生は、スポーツ指導に関する仕事のみならず以下の幅広い進路を選択し、活躍しています。

(a) 大学院進学(健康・スポーツ科学の研究者、高度教育機関の教員、健康・スポーツ機器開発) 【CP-S-5-1】

(b) フィットネスクラブ、健康増進施設のトレーナー(健康運動指導士、健康運動実践指導者) 【CP-S-5-2】

(c) 健康・スポーツ関連機器の技術者(スポーツ用品、健康増進機器の開発・設計・管理を行う) 【CP-S-5-3】

(d) スポーツ教育者(高等学校、中学校の保健体育教員、ジュニアスポーツ指導員) 【CP-S-5-4】

(e) 福祉、介護、医療法人職員(リハビリや介護に関連する運動指導やサポート) 【CP-S-5-5】

(f) 各種企業に於ける総合職や営業職(高いコミュニケーション力や健康、医療関連の知識を期待され、広く様々な企業の営業職の求人多数。医療機器メーカーへも就職) 【CP-S-5-6】



# 健康スポーツ科学科 カリキュラム・マップ



総合

人文：哲学の世界、発達心理学、現代社会と青年の心理、歴史学の世界、日本の近代史  
 社会：国際交流論、日本国憲法、社会生活と法、経済学の世界、政治学、企業社会と労働、高齢者社会と医療福祉  
 自然群：からだの科学、エレクトロニクス入門、情報活用リテラシー、情報社会と情報倫理

外国語群：Core English, Intermediate English, 医学英語, 中国語

コンピュータリテラシー実習、プログラミング基礎演習、プログラミング応用演習、スポーツICT演習

## <学科の教育目標>

科学的な視点を持ち、基礎医学やスポーツ科学の知識を備え、スポーツ実践能力、及び情報処理能力を駆使して健康・スポーツに関する教育や指導のできる人材を育成する。

そして、勉学のみならず、豊かな人間性を育み、個性を大切にしながらも、協調性やコミュニケーション力を高め、礼儀を重んじる良識ある社会人として送り出す。

教育情報

専門

専門

生涯スポーツ

卒業研究

キャリア形成

教職

年次	1年次 スポーツ科学に触れる	2年次 専門性を高める	3年次 実践力を高める	4年次 問題解決能力を身につける	
総合	人文：哲学の世界、発達心理学、現代社会と青年の心理、歴史学の世界、日本の近代史 社会：国際交流論、日本国憲法、社会生活と法、経済学の世界、政治学、企業社会と労働、高齢者社会と医療福祉 自然群：からだの科学、エレクトロニクス入門、情報活用リテラシー、情報社会と情報倫理			<b>&lt;学科の教育目標&gt;</b> 科学的な視点を持ち、基礎医学やスポーツ科学の知識を備え、スポーツ実践能力、及び情報処理能力を駆使して健康・スポーツに関する教育や指導のできる人材を育成する。 そして、勉学のみならず、豊かな人間性を育み、個性を大切にしながらも、協調性やコミュニケーション力を高め、礼儀を重んじる良識ある社会人として送り出す。	
教育情報	外国語群：Core English, Intermediate English, 医学英語, 中国語				
	コンピュータリテラシー実習、プログラミング基礎演習、プログラミング応用演習、スポーツICT演習				
フィットネス	<b>スポーツ医学</b> 生理学、解剖学、生物学 <b>健康科学</b> エアロビックダンス、健康スポーツ科学と医学概論	運動生理学、機能解剖学、栄養学、発育発達と老化 スポーツ栄養学・演習、生活習慣病・健康管理概論、体力測定と評価	運動生理学実習、スポーツ医学と救急救命演習、運動障害と予防、スポーツコンディショニング演習 介護予防学、健康指導実技		
	<b>フィットネス指導</b> 健康運動指導演習、健康づくり運動の理論と施策、運動行動変容の理論と実際、運動と心の健康増進				
スポーツ教育	<b>スポーツ教育</b> スポーツ教育学、体育原理 <b>体育実技</b> 器械運動、ソフトボール	体育心理学、学校保健 陸上競技、武道	体育社会学、スポーツ医学と救急救命演習 スポーツ方法実習1		スポーツ方法実習2、スポーツビジネス論 バasketボール、スポーツ方法実習2
コーチング	<b>スポーツコーチング</b> コミュニケーション論 <b>スポーツ実技</b> スキー・スノーボード、バレーボール	スポーツ指導実習（評定競技系）、スポーツ栄養学 テニス	スポーツコンディショニング演習 スポーツ情報処理入門、スポーツICT演習、スポーツパフォーマンス分析演習		スポーツコーチング実習、スポーツ指導実習（測定競技系、判定競技系）
生涯スポーツ	<b>生涯スポーツ</b> スポーツ文化論 <b>スポーツマネジメント</b>	野外活動・基礎実習	生涯スポーツ実習（個人種目、集団種目）、野外活動・応用実習 体育社会学、スポーツ施設・用具論、スポーツマネジメント論		アダプテッドスポーツ、スポーツビジネス論
	<b>スポーツレクリエーション</b> コミュニケーション論	スポーツ・レクリエーション論、地域連携ボランティア演習、スポーツ・レクリエーション実習（個人）	スポーツ・レクリエーション実習（集団）		
卒業研究			プレゼミ		卒業研究
キャリア形成	アカデミックライティング、キャリアデザイン		地域連携ボランティア演習、インターンシップ		
教職	教諭論、保健体育科教育法1, 2		教育課程論、保健体育科教育法3, 4	教育実習、教職実践演習	

## ディプロマ・ポリシー

健康スポーツ科学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（健康運動学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・健康スポーツ科学分野における基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている【DP-S-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業教育指導に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-S-2-1】
- ・科学的な思考力で判断と決断を行い、粘り強い意志力で行動し、あきらめることなく問題解決に取り組める【DP-S-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、人々の健康維持・増進のために貢献できる【DP-S-3-1】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-S-3-2】
- ・青少年の健康教育においてその知識や技術のみならず、常識的な態度や生活習慣を指導することができる【DP-S-3-3】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のための研鑽を続けられる【DP-S-3-4】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-S-4-1】

# 総合情報学部

## カリキュラム・ポリシー

(総合情報学部の統一的教育方針)

総合情報学部では、芸術表現力や科学技術力を基盤とした実学教育を根幹としています。それを実現するために、次のようなカリキュラム（教育課程）を編成しています。

- (1) すべての学生を対象とした「総合科目」を設置しています。これらを通して、知識と教養を養うとともに学習方法の習得を目指します
- (2) 「専門科目」では、各々の学問的方法を体系的に学び、問題解決方法、および問題の本質を見抜く洞察力や判断力の習得を目指します
- (3) 少人数の参加型授業である「演習」や「実験」を多数設置し、すべての学生がもれなく履修できるようにしています
- (4) 「卒業研究」または「卒業制作」において、これまでに身に付けた知識、技能・技術、思考力、および表現力等を活用し、それらを総合的にまとめるべく丁寧な個別指導をしています

# 総合情報学部

## ディプロマ・ポリシー

(総合情報学部の統一的学位授与方針)

総合情報学部では、芸術表現力や科学技術力を基盤とした実学教育を通して、以下の目標を達成し、所定の単位を修めた学生に対して、「学士（情報学）」の学位を授与します。

- (1) 「総合科目」を通して、豊かな人格形成の基盤となる知識と教養を養うとともに、以後の学習方法を修得していること
- (2) 「講義・演習・実験」を通して、国際社会で通用する専門的知識と技能・技術を身に付けていること
- (3) 「卒業研究」または「卒業制作」を通して、高度の専門的実践力を身に付けていること

## デジタルゲーム学科 カリキュラム・ポリシー

デジタルゲーム学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-W-1-1】
- ・デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野に関する専門的な「技術力」【CP-W-1-2】
- ・自分と異なる他者の意見をも「聴く」ことができる双方向のコミュニケーション力【CP-W-1-3】
- ・デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野の全体にわたる基礎的な事項の概要を説明できる知識・理解力

【CP-W-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

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

【CP-W-2-1】

#### ・教養科目

総合科目では、人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群等の講義・実習を履修し広範で多様な文化・教養に触れ、専門性につながる基本的な学習姿勢を身につけることにより、職業人としての素地を養います。【CP-W-2-2】

#### ・専門教育

専門科目を、キャリアユニット、アート&デザインユニット、エンジニアリングユニット、デベロップメントユニット、マネジメントユニット、グラフィックスユニット、の6つのユニット（科目群）に分類しています。キャリアユニット（必修）を含む3つを選択履修し、個々の専門領域の知識と技能の基盤を形成します。【CP-W-2-3】

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

【CP-W-2-4】

エンジニアリングユニットでは、ハードウェアやネットワークを含めたシステム構築技術を学びます。【CP-W-2-5】

デベロップメントユニットでは、ソフトウェア開発等の情報処理技術を中心に、ゲーム開発の技術を学びます。【CP-W-2-6】

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

学びます。【CP-W-2-7】

グラフィックユニットでは、2D/3D CG 等、デジタルコンテンツの制作技法を学び、技術の向上を図ります。【CP-W-2-8】

学修の集大成となる4年次の卒業研究・卒業制作では、その成果を一般の方も参加できる場で展示・発表することで、成果に対する評価を得るとともに、来場者に対するホスピタリティを実践的に学びます。【CP-W-2-9】

・プロジェクトスキル教育

キャリアユニットを必修としています。キャリアユニットではプロジェクトを推進し、情報化社会でキャリアを形成するための基礎を学びます。企画・設計・実現にいたる開発プロジェクトにチームで取り組む実習や企業での実践的方法を体験するインターンシップ、学外での展示会への出展等も、さらなる知識と経験を得る機会として、キャリアユニットに科目を配しています。【CP-W-2-10】

(3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール（OECU MyPortal）に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の振り返りを行います。また、記載内容に対して、グループ担任もしくは指導教員がコメントを返します。【CP-W-3-1】

(4) 学修成果の評価

・修学要綱に定めるGPAを用いて、修学指導を行います。また、GPAは、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-W-4-1】

・各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを学修支援ツール上で提示します

【CP-W-4-2】

・各学期末に、学修成果を具体的に把握するため、グループ担任もしくは指導教員により面談を実施します【CP-W-4-3】

(5) 進路

デジタルゲーム学科の卒業生は、デジタルゲームならびにエンタテインメントコンテンツの企画・制作、情報技術に基づくさまざまなコンテンツ開発、その他情報メディア関連分野、大学院への進学等の進路を選択しています【CP-W-5-1】

デジタルゲーム学科  
カリキュラムマップ  
【専門科目】

全体目標	デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。
専門科目の目標	デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツの企画・制作を主な題材として、工学・芸術・科学を幅広く学修し、知識と視野を広げ、技能を磨き、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる人材育成を行います。

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

デジタルゲーム学科  
カリキュラムマップ  
【総合科目】

全体目標	デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。
総合科目の目標	デジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わるための基本的な知識・教養を身に付けることにより、職業人としてのしっかりとした素地を養います。特に赤字の科目は、学科として推奨しています。

区分		1年次	2年次	3年次	4年次
人文・社会・自然群	人間の探求	哲学の世界，発達心理学，人間形成と教育，現代社会と青年の心理			
	文化と社会の理解	日本国憲法の理念と現実，文学の世界，歴史学の世界	現代社会と宗教，国際コミュニケーション，教育制度論		
	科学と自然		情報社会と情報倫理，科学の世界，数理の世界		
キャリア形成群	キャリア形成	大学とその学び，社会ボランティア実践	キャリアと学び	キャリア実践，インターンシップ	
	学部の特徴	仕事と生活，コンピュータリテラシー メディア芸術文化論，メディアリテラシー	知的財産権入門，文字の文化と歴史，高齢社会と医療福祉，今日の医療医学の課題		
外国語群	英語	基礎英語1，基礎英語2，英文法セミナー 英語リーディング1，英語リーディング2	英語リーディング3，英語リーディング4， 英語コミュニケーション1，英語コミュニケーション2	英語スキルアップセミナー1，英語スキルアップセミナー2， 英語コミュニケーション3，英語コミュニケーション4	
	中国語	中国語1，中国語2			
	ドイツ語	ドイツ語1，ドイツ語2			
	フランス語	フランス語1，フランス語2			
	日本語	日本語1，日本語2，日本語3，日本語4			
スポーツ健康群	健康の科学	スポーツ実習1，スポーツ実習2	健康・スポーツ科学論	スポーツ実習3，スポーツ実習4	



## ディプロマ・ポリシー

デジタルゲーム学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士（情報学）の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・デジタルゲームを主軸としたエンタテインメントコンテンツ分野の基礎的な専門知識を有し、それらを適切に応用する能力を備えている

【DP-W-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-W-2-1】
- ・科学的な思考力で判断と決断を行い、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-W-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる【DP-W-3-1】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-W-3-2】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のため研鑽を続けられる【DP-W-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-W-4-1】

## ゲーム&メディア学科 カリキュラム・ポリシー

ゲーム&メディア学科は、ディプロマ・ポリシーに基づき、次のような教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・友人、同僚、上司と正面から向き合う「人間力」【CP-B-1-1】
- ・自分と異なる他者の意見をも「聴く」ことができる双方向のコミュニケーション力【CP-B-1-2】
- ・デジタルゲームとエンタテインメントコンテンツ分野の全体にわたる広く基礎的な事項の概要を説明できる知識・理解力

【CP-B-1-3】

- ・デジタルゲームとエンタテインメントコンテンツ分野に関する「技術力」【CP-B-1-4】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

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

【CP-B-2-1】

#### ・教養科目

総合科目では、人文・社会・自然群、外国語群、健康・スポーツ群等の講義・実習を履修し広範で多様な文化・教養に触れ、専門性につながる基本的な学習姿勢を身につけることにより、職業人としての素地を養います。【CP-B-2-2】

#### ・専門教育

専門科目を、キャリアユニット、アート&デザインユニット、アニメーションユニット、ゲームユニット、ライブユニット、カルチャーユニットの6つのユニット（科目群）に分類しています。キャリアユニット（必修）を含む3つを選択履修し、個々の専門領域の知識と技能の基盤を形成します。【CP-B-2-3】

アート&デザインユニットでは、デッサンの基礎から芸術的表現、人間の認知理論や多様なデザイン表現の技術を学びます。【CP-B-2-4】

アニメーションユニットでは、アニメーション表現の領域について2D/3D CG等、デジタル技術を用いた制作と編集の技術を学びます。

【CP-B-2-5】

ゲームユニットでは、デジタルゲーム制作の基本である企画やプログラミングについて基礎から学びます。【CP-B-2-6】

ライブユニットでは、実写映像やe-Sports実況など、放送やイベントの分野を対象とした知識や制作技術を学びます。【CP-B-2-7】

カルチャーユニットでは、芸術、文芸、教育、国際化といった観点からゲームに関わる文化的側面について学びます。【CP-B-2-8】

学修の集大成となる4年次の卒業研究・卒業制作では、その成果を一般の方も参加できる場で展示・発表することで、成果に対する評価を得るとともに、来場者に対するホスピタリティを実践的に学びます。【CP-B-2-9】

#### ・プロジェクトスキル教育

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

企画・設計・実現にいたる開発プロジェクトにチームで取り組む実習や企業での実践的方法を体験するインターンシップ、学外での展示会への出展等も、さらなる知識と経験を得る機会として、キャリアユニットに科目を配しています。【CP-B-2-10】

### (3) 教育方法

・学生が自ら長期的に学修状況を振り返り主体的に学習する支援ツール(OECU MyPortal)に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の振り返りを行います。また、記載内容に対して、グループ担任もしくは指導教員がコメントを返します。【CP-B-3-1】

### (4) 学修成果の評価

・修学要綱に定めるGPAを用いて、修学指導を行います。また、GPAは、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用います。【CP-B-4-1】

・各学期末に、各科目の成績を評価観点の割合で積算し、他の履修学生と比較した学修効果測定グラフを学修支援ツール上で提示します。

【CP-B-4-2】

・各学期末に、学修成果を具体的に把握するため、グループ担任もしくは指導教員により面談を実施します。【CP-B-4-3】

### (5) 進路

・ゲーム&メディア学科の卒業生は、デジタルゲームならびにエンタテインメントコンテンツの企画・制作、放送や出版分野でのさまざまなコンテンツ開発、その他情報メディア関連分野、大学院への進学等の進路を選択することを想定しています。【CP-B-5-1】

ゲーム&メディア学科  
カリキュラムマップ  
【専門科目】

全体目標	ゲームを伝え、広げるためのエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。
専門科目の目標	ゲームを伝え、広げるためのエンターテインメントコンテンツの企画・制作を主な題材として、芸術・科学・文化を幅広く学修し、知識と視野を広げ、技能を磨き、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる人材育成を行います。

ユニット(科目群)		1年次	2年次	3年次	4年次
必修ユニット 選択ユニット(5つのユニットから、2つ以上を選択) 卒業研究もしくは卒業制作	<b>Career</b> ゲームと社会の接点を探求するユニット	<b>ゲーム学</b> ゲーム学 ゲームの心理学 知的所有権 インタラクティブメディア概論 ゲーム・メディア制作特論 他	<b>プロジェクト実習1</b> 情報産業英語 コミュニケーション技法 ビジネスコミュニケーション・演習 キャリアプランニング	<b>プロジェクト実習2</b> 社会プロジェクト実習 ゲーム制作実習	<b>ゼミナール</b> インターンシップ(総合科目) キャリア実践(総合科目)
	<b>Art &amp; Design</b> 芸術とデザインの表現を掘り下げるユニット	<b>デザイン基礎実習</b> デザイン基礎実習 視覚表現論 グラフィックデザイン・実習1 サウンドデザイン・実習 デッサンの基礎・実習 他	<b>グラフィックデザイン実習2</b> グラフィックデザイン実習2 音楽理論 デッサン実習 コンセプトメイキング 表現実習1 他	<b>Webデザイン・演習1</b> Webデザイン・演習1 アドバンスドデザイン・実習 コマーシャル・デザイン エディトリアルデザイン・演習 キャラクターデザイン・実習 他	<b>コスチュームデザイン</b>
	<b>Game</b> デジタルゲーム制作の基礎を固めるユニット	<b>問題解決の基礎</b> ゲーム制作入門実習 スクリプトプログラミング入門・実習 プランニング入門・演習 アルゴリズム基礎論 他	<b>ゲームシナリオ</b> ゲームシナリオ コンテンツマーケティング・演習 ゲーム評価法・演習 ゲームデザイン チーム開発技法 他	<b>ゲーム開発実習</b> シリアスゲーム論 ゲームと教育 データベース概論・演習 情報セキュリティ 他	<b>Webプログラミング・実習</b> 先端ゲームプログラミング・実習
	<b>Animation</b> アニメーションを中心に時間軸表現で魅せるユニット	<b>アニメーション概論</b> スクリプトプログラミング入門・実習 サウンドデザイン・実習 アニメーション技法	<b>3Dグラフィックス・実習1</b> 3Dグラフィックス・実習1 2DCGアニメーション・実習1 表現実習1 2DCGアニメーション実習2 3DCGアニメーション・実習1 他	<b>映像制作実習</b> 3DCGアニメーション実習2 表現実習2 モーションプログラミング演習 スクリプトプログラミング演習2 他	<b>コスチュームデザイン</b> VRグラフィックス演習 3DCGアニメーション実習3
	<b>Live</b> 実写映像、放送、イベント情報発信を考えるユニット	<b>アクティブシンキング論・実習</b> 映像・映画概論 多文化コミュニケーション サウンドデザイン・実習 映像設計 他	<b>コミュニケーション技法</b> コミュニケーション技法 映像制作基礎演習 ゲーム評価法・演習 メディア英語 放送システム 他	<b>映像シナリオ</b> 映像シナリオ 映像音響論・実習 イベントプロデュース メディアプロデュース・実習 ゲーム・メディアライブ・実習 他	
	<b>Culture</b> ゲームを軸に拡大する多彩な文化を学ぶユニット	<b>アニメーション概論</b> アニメーション概論 映像・映画概論 多文化コミュニケーション 芸術概論 言葉のデッサン 他	<b>社会学概論</b> 社会学概論 ナラティブライティング・実習 コンセプトメイキング コンテンツマネジメント・演習 メディア英語 他	<b>演劇概論</b> 演劇概論 シリアスゲーム論 ゲームと教育 メディアアート・演習 広報システム 他	<b>コスチュームデザイン</b>

ゲーム&メディア学科  
カリキュラムマップ  
【総合科目】

全体目標	ゲームを伝え、広げるためのエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応でき、後進の指導にも携わることのできる「マイスター」としての人材育成を行います。
総合科目の目標	ゲームを伝え、広げるためのエンターテインメントコンテンツを企画・制作・教育する仕事に携わるための基本的な知識・教養を身に付けることにより、職業人としてのしっかりとした素地を養います。特に赤字の科目は、学科として推奨しています。

区分		1年次	2年次	3年次	4年次
人文・社会・自然群	人間の探求	哲学の世界，発達心理学，人間形成と教育，現代社会と青年の心理			
	文化と社会の理解	日本国憲法の理念と現実，文学の世界，歴史学の世界	現代社会と宗教，国際コミュニケーション，教育制度論		
	科学と自然		情報社会と情報倫理，科学の世界，数理の世界		
キャリア形成群	キャリア形成	大学とその学び，社会ボランティア実践	キャリアと学び	キャリア実践，インターンシップ	
	学部の特徴	仕事と生活，コンピュータリテラシー メディア芸術文化論，メディアリテラシー	知的財産権入門，文字の文化と歴史，高齢社会と医療福祉，今日の医療医学の課題		
外国語群	英語	基礎英語1，基礎英語2，英文法セミナー 英語リーディング1，英語リーディング2	英語リーディング3，英語リーディング4， 英語コミュニケーション1，英語コミュニケーション2	英語スキルアップセミナー1，英語スキルアップセミナー2， 英語コミュニケーション3，英語コミュニケーション4	
	中国語	中国語1，中国語2			
	ドイツ語	ドイツ語1，ドイツ語2			
	フランス語	フランス語1，フランス語2			
	日本語	日本語1，日本語2，日本語3，日本語4			
スポーツ健康群	健康の科学	スポーツ実習1，スポーツ実習2	健康・スポーツ科学論	スポーツ実習3，スポーツ実習4	

## ディプロマ・ポリシー

ゲーム&メディア学科は、次の能力を有すると認めた学生に学士の学位を授与します。

### (1) 知識・理解

- ・デジタルゲームとエンタテインメントコンテンツ分野における基礎的な専門知識を包括的に有し、それらを適切に応用する能力を備えている【DP-B-1-1】

### (2) 汎用的技能

- ・技術の伝達やグループ作業に必要な文章力とコミュニケーション力を有している【DP-B-2-1】
- ・科学的な思考力で判断決断し、粘り強い意志力で行動し、問題解決に取り組める【DP-B-2-2】

### (3) 態度・志向性

- ・知識や技術を用いて、社会の発展のために貢献できる【DP-B-3-1】
- ・獲得した技術を社会で正しく使用する倫理観と責任感を有している【DP-B-3-2】
- ・最新科学技術の獲得とその応用のため研鑽を続けられる【DP-B-3-3】

### (4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・新たな課題に対して、カリキュラム・ポリシーに基づき獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、解決できる【DP-B-4-1】

## 情報学科 カリキュラム・ポリシー

情報学科は、情報処理技術者として必要な情報学に関する知識の習得、それを実践するプログラミング能力の育成、社会的責務の自覚などバランスのとれた人材の育成を目的とし、教育課程編成方針を定めています。

### (1) 獲得すべき力

- ・情報学の知識：情報科学、ソフトウェア科学、コンピュータ工学、情報システム、情報メディア分野【CP-T-1-1】
- ・実践力：情報リテラシー及びプログラミング能力【CP-T-1-2】
- ・コミュニケーション能力：プレゼンテーション、ディスカッション【CP-T-1-3】
- ・日本語文章の作成能力及び外国語の基礎能力【CP-T-1-4】
- ・学習スキル及びエンジニアリングデザイン能力【CP-T-1-5】
- ・人文社会科学および健康に関する知識【CP-T-1-6】
- ・数学および自然科学分野の知識【CP-T-1-7】

### (2) 学修内容

#### ・初年次教育

専門科目を学ぶために必要な基礎的な数学やコンピュータリテラシー及び自分で学習を行うためのスキルを身に付けます。【CP-T-2-1】

#### ・教養教育

総合科目では人格形成、社会人としての素養を身に付けることを目的として、社会、文化及び健康等について学び幅広い教養を身に付けます。また、英語等の外国語も学びます。【CP-T-2-2】

#### ・専門科目

情報科学、ソフトウェア科学分野、コンピュータ工学分野、情報システム分野、情報メディア分野があります。「情報科学」分野ではアルゴリズム、情報理論等のコンピュータサイエンス、「ソフトウェア科学」分野ではソフトウェアの開発手法やプログラミング技法、「コンピュータ工学」分野ではコンピュータの仕組みや組込みシステム、「情報システム」分野では情報ネットワークおよび情報システムの設計・運営、「情報メディア」分野ではコンピュータグラフィックス、バーチャルリアリティについて学びます。【CP-T-2-3】

・プロジェクトスキル教育

ライティング、プレゼンテーション、ディスカッション技法について学ぶと共に、実際の企業の方の講演を聞くなど情報スペシャリスト、社会人としての心構えを身に付けます。【CP-T-2-4】

・エンジニアリングデザイン能力

必ずしも解が一つでない課題に対して、種々の学問・技術を統合して、実現可能な解を見つけ出していく能力を身に付けます。

【CP-T-2-5】

(3) 教育方法

・1年に「基礎解析演習」、「微分積分学演習」、「ベクトルと行列」等、2年次に「確率・統計演習」で数学を学びます。【CP-T-3-1】

・プログラミング教育として、「C++プログラミング実習1～4」でオブジェクト指向言語であるC++言語を主に学び、その他「プログラミング総合演習1～3」等、様々なプログラミング技術を学びます。【CP-T-3-2】

・主に2年次以上では情報科学、ソフトウェア科学分野、コンピュータ工学分野、情報システム分野、情報メディア分野の専門科目を学び、情報学の知識を獲得します。【CP-T-3-3】

・キャリア教育として「テクニカルプレゼンテーション(1年次)」、「テクニカルコミュニケーション(3年次)」、「キャリアプランニング1、2」などの科目を学びます。【CP-T-3-4】

・3年次のうちに「卒業研究(必修)」を行い高度な実践力、問題解決能力、エンジニアリングデザイン能力を身に付けます。【CP-T-3-5】

・4年次にも「特別研究」という卒業研究に準ずる位置づけの科目を配置し、指導教員のもと小人数グループ教育を行って指導を密にして、実践力の向上を図っています。【CP-T-3-6】

・学生が自ら長期的学習状況を振り返り主体的に学生する支援ツールを OECU MyPortal に目標や大学での活動内容を記載していくことで、自分自身の振り返りを行います。また記載内容に対してグループ担任がコメントを返します。【CP-T-3-7】

(4) 学修成果の評価

・修学要綱に定める GPA を用いて、成績評価を行っています。その評価にもとづき学習指導を行います。また GPA は、学業優秀賞、各種奨学金及び大学院内部進学の対象者選抜等に用いられます。【CP-T-4-1】

・各学期末に、学修効果測定グラフを OECU MyPortal 上で提示します。【CP-T-4-2】

(5) 進路

情報学科の卒業生はソフトウェア、情報システム、情報通信及び情報関連のサービス分野に就職又は大学院へ進学をしています。

【CP-T-5-1】



# 情報学科 カリキュラム・マップ

学習・教育 到達目標	授業科目名							
	1年		2年		3年		4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
人格形成の基盤となる知識と教養を養い、社会人としての素養を身に付ける。	コンピュータと社会  総合科目 人文・社会・自然群	総合科目 人文・社会・自然群	総合科目 人文・社会・自然群	総合科目 人文・社会・自然群				
情報技術（IT）を学ぶための基礎となる数学、自然科学を学ぶ。	基礎解析演習  情報数学1  ベクトルと行列	情報数学2  微分積分演習	確率・統計演習  力学	情報理論  電気電子回路				
ソフトウェア科学、コンピュータ工学、情報システムの知識の修得		コンピュータアーキテクチャ1	論理回路  コンピュータアーキテクチャ2  情報ネットワーク	アルゴリズムとデータ構造1	アルゴリズムとデータ構造2  オペレーティングシステム  情報システム設計論			
実践的プログラミング能力を身に付ける。	C++プログラミング実習1	C++プログラミング実習2	C++プログラミング実習3  プログラミング総合演習1	プログラミング言語論  C++プログラミング実習4  プログラミング総合演習2	卒業研究  プログラミング総合演習3			
文章能力およびコミュニケーション能力の向上を目指す。	総合科目 外国語群 英語	総合科目 外国語群 英語	総合科目 外国語群 英語	総合科目 外国語群 英語	卒業研究  テクニカルコミュニケーション		特別研究	
問題解決能力、エンジニアリングデザイン能力を習得する。		テクニカルプレゼンテーション	情報システム実験  問題解決法		卒業研究  エンジニアリングデザイン演習		特別研究	
他人と協調する能力および、自主的に学ぶ能力を身に付ける。	スタディスキル			グループプログラミング演習	卒業研究		特別研究	

## ディプロマ・ポリシー

情報学科では、次の能力を有すると認めた学生に学士の学位を授与します。

(1) 知識・理解

- ・情報処理技術者に必要な数学や情報学の知識を持つ【DP-T-1-1】

(2) 汎用的技能

- ・技術者として必要な情報リテラシー能力を有する【DP-T-2-1】
- ・情報処理技術者に必要なコミュニケーション、プレゼンテーション及び外国語の基礎能力を有する【DP-T-2-2】

(3) 態度・志向性

- ・技術者としての倫理、心構えを身に付け社会に貢献できる【DP-T-3-1】

(4) 総合的な学習経験と創造的思考力

- ・種々の問題を解決するためのエンジニアリングデザイン能力を有する【DP-T-4-1】

## 学科推獎資格

工学部 電気電子工学科 推奨資格

1. 基本情報技術者試験(FE)【国家試験】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
テクノロジ系(80問中50問) 基礎理論 (基礎理論、アルゴリズムとプログラミング)		○プログラミング基礎演習	○プログラム演習1	□プログラム演習2		△コンピュータ・ソフトウェア・演習
		○情報工学1				△デジタル信号処理
テクノロジ系(80問中50問) 技術要素 (ヒューマンインタフェース、マルチメディア、データベース、ネットワーク、セキュリティ)	△コンピュータリテラシー1	△コンピュータリテラシー2				△画像・映像工学
		○情報工学1	△情報工学2		△情報工学3	
テクノロジ系(80問中50問) コンピュータシステム (コンピュータ構成要素、システム構成要素、ソフトウェア、ハードウェア)			△情報工学2	△コンピュータ・ハードウェア		△画像・映像工学
				△デジタル電子回路		
テクノロジ系(80問中50問) 開発技術 (システム開発技術、ソフトウェア開発技術)				□プログラム演習2		△コンピュータ・ソフトウェア・演習
マネジメント系(80問中10問) プロジェクトマネジメント、 サービスマネジメント						
マネジメント系(80問中20問) システム戦略、経営戦略、企業と法務					△電気法規と施設管理	
						△技術と倫理

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

## 工学部 電子機械工学科 推奨資格

1. 機械設計技術者試験3級						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
機構学・機械要素設計	△力学Ⅰ・演習		△力学Ⅱ	△力学Ⅲ		
					△機械運動学	
材料力学			△材料力学Ⅰ	△材料力学Ⅱ		
機械力学	△力学Ⅰ・演習		△力学Ⅱ	△力学Ⅲ		
					△機械運動学	
熱工学						△熱工学
流体工学						△流体力学
制御工学				△センシング論	△システム制御工学	
工作法					△工作法Ⅰ	△工作法Ⅱ
工学材料						△材料工学
機械製図		△基礎製図Ⅰ	△基礎製図Ⅱ	△CAD基礎	△CAD応用	

○：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

## 工学部 電子機械工学科 推奨資格

2. 2次元CAD利用技術者試験（基礎試験・2級・1級）、3次元CAD利用技術者試験（2級・準1級・1級）						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
(注1,2,3,4,5,6)	△コンピュータリテラシー1	△コンピュータリテラシー2		△コンピュータ工学1	△コンピュータ工学2	
		△基礎製図1	△基礎製図2	△CAD基礎	△CAD応用	
					○電子機械実験1	○電子機械実験2

○：卒業要件必修科目

□：卒業要件選択必修科目

△：卒業要件選択科目

(注1) 2次元CAD利用技術者基礎試験 試験概要

- ・筆記試験 CADシステムの知識と利用  
CADシステムのプラットフォーム  
製図の知識  
図形

(注2) 2次元CAD利用技術者試験2級 試験概要

- ・筆記試験 CADシステム  
製図

(注3) 2次元CAD利用技術者試験1級（機械） 試験概要

- ・実技試験 機構部品の作図  
投影図からの作図  
適切な数値（カタログ、要目表など）からの作図
- ・筆記試験 機械製図の知識

(注4) 3次元CAD利用技術者試験2級 試験概要

- ・筆記試験 3次元CADの概念  
3次元CADの機能と実用的モデリング手法  
3次元CADデータの管理と周辺知識  
3次元CADデータの活用

(注5) 3次元CAD利用技術者試験準1級 試験概要

- ・実技試験 CADリテラシー、形状認識能力  
2次元図面からのパーツモデリング能力

(注6) 3次元CAD利用技術者試験1級 試験概要

- ・実技試験 CADリテラシー、形状認識能力  
アセンブリモデリング能力  
2次元図面からのパーツモデリング能力

工学部 機械工学科 推奨資格

I. 機械設計技術者試験3級						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
機械学・ 機械要素			○機械運動学		○機械要素設計Ⅰ	□機械要素設計Ⅱ
					□機械要素設計演習	
材料力学			○材料力学Ⅰ	□材料力学Ⅱ		
			○材料力学演習			
機械力学	○力学基礎・演習		○工業力学及び演習Ⅱ		□機械力学Ⅱ	
		○工業力学及び演習Ⅰ		○機械力学Ⅰ		
				□機械力学演習		
流体工学				○流体力学Ⅰ	□流体力学Ⅱ	
				□流体力学演習		
熱工学			○熱力学Ⅰ	□熱力学Ⅱ	□伝熱工学	
			□熱力学演習			
制御工学				○制御工学Ⅰ	□制御工学Ⅱ	
				□制御工学演習		
工作法& 機械材料			△計測工学		○機械工作法Ⅰ	□機械工作法Ⅱ
					□機械工作法演習	□機械材料学
設計製図	○図学基礎	○機械製図基礎	□CAD実習	□3次元CAD実習	○機械設計製図Ⅰ	□機械設計製図Ⅱ

- ：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

## 工学部 機械工学科 推奨資格

2. CAD 2 級・1 級試験						
資格試験 科目	1 年次配当科目		2 年次配当科目		3 年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
(注1,2)	<input type="checkbox"/> 図学基礎	<input type="radio"/> 機械製図基礎	<input type="checkbox"/> CAD 実習 1		<input type="radio"/> 機械設計製図 I	
			<input type="checkbox"/> CAD 実習 2			

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

(注1) CAD利用技術者試験2級 試験概要

- ・CADシステム分野
- ・製図分野

(注2) CAD利用技術者試験1級（機械） 試験概要

- ・実技試験 【機構部品の作図】 【投影図からの作 【適切な数値（カタログ、要目表など）からの作図】
- ・筆記試験 【機械製図の知識】



## 工学部 基礎理工学科 推奨資格・検定試験

1. 技術士・1次試験（技術士補）【資格試験】								
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目		4年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	
基礎科目	△基礎解析・演習	△基礎微積分1・演習						
	△基礎微積分1・演習	△基礎微積分2・演習						
	△微積分1・演習	△微積分2・演習						
	△物理学1・演習	△物理学2						
		○物理学・実験						
	△化学1	△化学2						
		□電気磁気基礎						
専門科目 (注1)	04 電気電子部門	○工学基礎実験		□電気回路・演習	□電磁気学	□光計測工学	□物性科学	
				○サイエンス実験			□電磁物理学	
	05 化学部門		□無機化学	□無機材料化学	□有機化学	□高分子化学	□物性科学	□機器分析
				□物理化学1	□物理化学2	□応用サイエンス実験		
	17 応用理学部門			△現代物理学入門	□一般力学	□量子力学	□電磁物理学	
				○サイエンス実験	○化学実験	△基礎理工学特別講義Ⅰ	△熱学	
	19 環境部門				□電磁気学	□応用サイエンス実験	□物性科学	
				△地球科学	△環境の科学	△基礎理工学特別講義Ⅰ	△熱学	□機器分析
	20 原子力・放射線部門			△生命の科学				
				△現代物理学入門	○化学実験	□量子力学		
				○サイエンス実験		□応用サイエンス実験		
						△基礎理工学特別講義Ⅰ		

(注1) 基礎科目は全員が受験する必要がある。専門科目は、どの分野の技術士になりたいかによって、受験コースを選択する。

公益社団法人 日本技術士会 URL:<https://www.engineer.or.jp/>

○：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

工学部 基礎理工学科 推奨資格・検定試験

2. 実用数学技能検定（数学検定）Ⅰ級【検定試験】							
資格試験 科目		1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期
1次：計 算 技能検定  2次：数 理 技能検定	解析 (微分法、積分法、基本的な 微分方程式、多変数関数 (偏微分・重積分)、基本 的な複素解析)	△基礎解析・演習	△基礎微積分Ⅰ・演習	△基礎微積分Ⅱ・演習		□ベクトル解析	□数理解析
		△基礎微積分Ⅰ・演習	△基礎微積分Ⅱ・演習	□複素数の数学		□応用数学演習	
		△微分積分Ⅰ・演習	△微分積分Ⅱ・演習	□常微分方程式		□フーリエ解析	
	線形代数 (線形方程式、行列、行列 式、線形変換、線形空間、 計量線形空間、曲線と曲 面、線形計画法、二次形 式、固有値、多項式、代数 方程式、初等 整数論)	△線形代数Ⅰ	△線形代数Ⅱ		□(応用幾何学)	□応用代数学	
						□ベクトル解析	
	確率統計 (確率、確率分布、回帰分 析、相関係数)				□確率・統計Ⅰ	□確率・統計Ⅱ	
	コンピュータ (数値解析、アルゴリズム の基礎)			△プログラミング基礎演習	△コンピュータシミュレーション		△計測・データ処理
					□離散数学		
その他 (自然科学への数学の応用 など)					□応用数学演習		

日本数学検定協会 URL : <http://www.su-gaku.net/>  
 ( ) の科目も修得するのが望ましい

○ : 卒業要件必修科目  
 □ : 卒業要件選択必修科目  
 △ : 卒業要件選択科目

工学部 基礎理工学科 推奨資格・検定試験

3. 統計検定3級【検定試験】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
(注1)	△基礎解析・演習	△基礎微積分1・演習	△基礎微積分2・演習	□確率・統計1	□確率・統計2	
	△基礎微積分1・演習	△基礎微積分2・演習				
	△微積分1・演習	△微積分2・演習				

統計検定 URL : <http://www.toukei-kentei.jp/>

(注1) 統計検定3級の具体的な内容

- ・ 基本的なグラフ（棒グラフ・折れ線グラフ・円グラフなど）の見方・読み方
- ・ データの種類
- ・ 度数分布表
- ・ ヒストグラム（柱状グラフ）
- ・ 代表値（平均値・中央値・最頻値）
- ・ 分布の散らばりの尺度（範囲）
- ・ クロス集計表（2次元の度数分布表：行比率，列比率）
- ・ 時系列データの基本的な見方（指数・増減率）
- ・ 確率の基礎
- ・ 標本調査（母集団，標本，全数調査，無作為抽出，標本の大きさ，乱数）
- ・ データの散らばりの指標（四分位数，四分位範囲（四分位偏差），標準偏差，分散）
- ・ データの散らばりのグラフ表現（箱ひげ図）
- ・ 2変数の相関（相関，散布図（相関図），相関係数）
- ・ 確率（独立な試行，条件付き確率）

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

## 工学部 環境科学科 推奨資格

I.環境社会検定試験（eco検定）						
資格試験科目	I 年次配当科目		2 年次配当科目		3 年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
地球環境問題・取り組みの歴史 持続可能な社会に向けたアプローチ 循環型社会 各主体の役割 化学物質関連			△公害防止学			
エネルギー・再生エネルギー					△空調和・冷凍工学	△エネルギー変換工学

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

## 工学部 環境科学科 推奨資格

2.公害防止管理者（水質関係第1種）【国家資格】						
資格試験科目	1 年次配当科目		2 年次配当科目		3 年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
公害総論	△化学Ⅰ	△化学Ⅱ	△微生物学			
	○生活化学実験	△分析化学	△公害防止学			
水質概論	△化学Ⅰ	△化学Ⅱ	△微生物学			
	○生活化学実験	△有機化学Ⅰ	△公害防止学			
		△無機化学				
		△分析化学				
污水处理特論	△化学Ⅰ	△化学Ⅱ	△物理化学Ⅰ	□化学実験	△有機機器分析	
	△物理学Ⅰ・演習	△有機化学Ⅰ	△熱力学			
	○生活化学実験	△無機化学	△微生物学			
		△分析化学	△公害防止学			
水質有害物質特論	△化学Ⅰ	△化学Ⅱ	△物理化学Ⅰ	□化学実験	△有機機器分析	
	△物理学Ⅰ・演習	△有機化学Ⅰ	△熱力学			
	○生活化学実験	△無機化学	△微生物学			
		△分析化学	△公害防止学			
大規模水質特論	△化学Ⅰ	△化学Ⅱ	△物理化学Ⅰ	□化学実験	△有機機器分析	
	△物理学Ⅰ・演習	△有機化学Ⅰ	△熱力学			
	○生活化学実験	△無機化学	△微生物学			
		△分析化学	△公害防止学			

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

## 工学部 環境科学科 推奨資格

3. 第三種電気主任技術者試験（電験三種）【国家資格】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
理論 (回路、電磁気、計測など) (注1)				△基礎電気回路	△電気電子工学	□電気実験

(注1) 他の試験科目：電力、機械、法規

○：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

## 工学部 環境科学科 推奨資格

4.CAD利用技術者試験						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
2次元CAD基礎（注1）		△工学基礎製図	△CAD基礎			
2次元CAD2級（注2）		△工学基礎製図	△CAD基礎	△機械CAD	□住環境工学実験	□住環境工学演習
3次元CAD2級（注3）		△工学基礎製図	△CAD基礎	△機械CAD	□住環境工学実験	□住環境工学演習

（注1）CAD利用技術者試験（2次元CAD基礎）

●CADシステムの知識と利用

CADシステムの概要と機能、CADシステムの基本機能、CADの作図データ

●CADシステムのプラットフォーム

CADシステムとハードウェア、CADシステムとソフトウェア、ネットワークの知識、情報セキュリティと知的財産、コンピュータの操作、OSの基本操作

●製図の知識

製図一般、製図の原理と表現方法、製図における図形の表現方法

●図形

三角形、四角形と多角形、円、三平方の定理、三角関数、立体図形

※ 出題数：50問

○：卒業要件必修科目

□：卒業要件選択必修科目

△：卒業要件選択科目

（注2）CAD利用技術者試験（2次元CAD2級）

●CADシステム

CADシステムの概要と機能、CADシステムの基本機能、CADの作図データ、CADシステムとハードウェア、CADシステムとソフトウェア、ネットワークの知識、情報セキュリティと知的財産、CADシステムの運用・管理と課題、3次元CADの基礎知識

●製図

製図一般、製図の原理と表現方法、製図における図形の表現方法

（注3）CAD利用技術者試験（3次元CAD2級）

●3次元CADの概念

3次元CADとは、3次元CADの活用、3次元CADの歴史、3次元モデルのデータ構造、3次元モデルの構成、表示技術

●3次元CADの機能と実用的モデリング手法

3次元CADによる設計、モデリング機能、実用化の事例、複合化したコマンド、検査・計測・解析の方法、モデリング手法、アセンブリモデリング、実用上の注意点

●3次元CADデータの管理と周辺知識

プロジェクト管理、PDM、コンピュータシステムの構成、CADとネットワーク知識、情報セキュリティ

●3次元CADデータの活用

CAE、CAM、CAT、CG、3Dプリンター、DMU、コラボレーション、3次元CADデータの応用例

# 工学部 環境科学科 推奨資格

5.ITパスポート						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
学科全般（注1）	○コンピュータリテラシー1 <sup>a,b</sup>	△コンピュータリテラシー2 <sup>a,b</sup>	△コンピュータ演習 <sup>a,b</sup>	○プログラミング基礎演習 <sup>o</sup>	△電気電子工学 <sup>o</sup>	

注1)

出題分野

- a: テクノロジ系 (IT技術)
- b: マネジメント系 (IT管理)
- c: ストラテジ系 (経営全般)

- : 卒業要件必修科目
- : 卒業要件選択必修科目
- △: 卒業要件選択科目



## 工学部 環境科学科 推奨資格

6.基本情報処理技術者						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
学科全般（注1）		△コンピュータリテラシー2 <sup>a,b</sup>			△電気電子工学 <sup>a</sup>	△ディープラーニング入門 <sup>a</sup>
			△コンピュータ演習 <sup>a,b</sup>	○プログラミング基礎演習 <sup>a</sup>	△プログラミング演習 <sup>a</sup>	

注1)

出題分野

- a: テクノロジ系（基礎理論、コンピュータシステム、技術要素）
- b: マネジメント系（プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント）
- c: ストラテジ系（システム・経営戦略）

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

## 工学部 環境科学科 推奨資格

7.第二種電気工事士						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
学科全般（注1）				△基礎電気回路	△電気電子工学	□電気実験

○：卒業要件必修科目

□：卒業要件選択必修科目

△：卒業要件選択科目

# 工学部 環境科学科 推奨資格

8.G検定						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
学科全般（注1）	○コンピュータリテラシー1  ベクトルと行列1 基礎解析・演習	△コンピュータリテラシー2  多変数の微積分・演習	△コンピュータ演習	○プログラミング基礎演習 ベクトルと行列2	△電気電子工学 △プログラミング演習	△ディープラーニング入門 <sup>a,b</sup>

○：卒業要件必修科目

□：卒業要件選択必修科目

△：卒業要件選択科目

工学部 建築学科 推奨資格

建築学科

建築士資格試験推奨科目(指定科目)一覧

○：卒業要件必修科目

資格試験関連項目 (必須指定科目単位数*)		1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目		4年次配当科目	
二級・木造	一級	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
建築設計製図 (5単位以上)	建築設計製図 (7単位以上)			○建築設計実習1(4)	○建築設計実習2(4)	建築設計実習3(4)	建築設計実習4(4)		
その他	その他		○建築設計 基礎実習(2)		インテリア計画(2)	都市・街並み計画(2)	環境デザイン論(2)		
建築計画、環境 工学又は設備 (7単位以上)	建築計画 (7単位以上)			○建築計画1(2)	○建築計画2(2)		住環境計画(2)		
						建築史・都市史1(2)	建築史・都市史2(2)	建築史・都市史3(2)	
	建築環境工学 (2単位以上)		○建築環境工学1(2)	建築環境工学2(2)			建築環境工学演習(4)		
	建築設備 (2単位以上)				○建築設備1(2)	建築設備2(2)			
構造力学、一般 構造又は材料 (6単位以上)	構造力学 (4単位以上)	(合計 60 単位 以上)	○建築構造力学1(2)	○建築構造力学2(2)	建築構造力学3(2)	建築構造力学4(2)			
	建築一般構造 (3単位以上)					○建築構造1(2)	○建築構造2(2)	建築構造3(2)	
	建築材料 (2単位以上)					○建築材料(2)	建築材料・ 構造実験(2)		
建築生産 (1単位以上)	建築生産 (2単位以上)						○建築生産1(2)		
							建築経済(2)		
その他	その他						建築生産2(2)		
建築法規 (1単位以上)	建築法規 (1単位以上)			2次元CAD実習(1)	3次元CAD/DTP 実習(1)	コンピューショナル デザイン実習(1)	BIM実習(1)		
その他	その他					○建築法規(2)			
						○建築技術者倫理(2)			

\*：取得単位数によって必要実務年数が変わります（表中の単位数条件は必要建築実務年数が最短となる場合（一級建築士2年以上及び二級・木造建築士0-2年））

情報通信工学部 情報工学科 推奨資格

I. ITパスポート(IP)【国家資格】				
試験範囲	1年次配当科目		2年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期
ストラテジ系	△コンピュータと情報活用術	△コンピュータで文化を測る		
	△プロジェクト活動スキル入門			
マネジメント系	△情報工学入門	△情報工学概論		
テクノロジー系	○コンピュータ工学1	○コンピュータ工学2		
	△確率・統計1	△確率・統計2		
	△コンピュータ基礎演習	△論理回路1		
		△データベース基礎演習		
	○プログラミング入門演習1	○プログラミング基礎演習1		
	○プログラミング入門演習2	○プログラミング基礎演習2		

(注意)

ITパスポート試験に限らず、資格試験の合格には、授業外のe-learningや集中講座を活用し、自主的な問題演習が必要です。また、計画的な問題演習の実施には、資格学習支援センターの有料講座等を利用することも効果的です。

ITパスポート試験のストラテジおよびマネジメント系の出題範囲は非常に広範であり、表に挙げられた科目だけではなく、1年次に設定されたすべての授業科目に関連があります。情報工学の技術が社会や企業でどのように活用されているかを意識して、日常的に新聞の産業欄や科学技術欄を読み・理解できるように努めてください。

○：卒業要件必修科目

△：卒業要件選択科目

情報通信工学部 情報工学科 推奨資格

2. 基本情報技術者試験(FE)【国家資格】							
試験	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目		4年次配当科目
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前・後期
午前 (注1)	△コンピュータと情報活用術	△コンピュータで文化を測る					
	△情報工学入門	△情報工学概論	△応用数学	△情報特許論	△離散数学		
	○コンピュータ工学1	○コンピュータ工学2	△情報理論1	△情報理論2	△データベース工学		
	△確率・統計1	△確率・統計2	△データサイエンス基礎	△データサイエンス応用	△ビッグデータサイエンス		
		△論理回路1	△論理回路2	△基礎電子回路	△集積回路学		
		△データベース基礎演習	△コンピュータアーキテクチャ	△コンピュータハードウェア	△オペレーティングシステム		
			△コンピュータネットワーク基礎	△ネットワーク工学	△ネットワークプログラミング論		
			△知能情報科学基礎	△知能情報科学応用	△オペレーショズリサーチ		
			△情報システム科学基礎	△情報システム科学応用	△認知科学		
			△メディア情報処理学基礎	△メディア情報処理学応用	△カラービジョン		
					△音声・言語情報処理		
					△アルゴリズム設計論		
午後 (注2)	上に記載の科目および下記の科目						
	○プログラミング入門演習1	○プログラミング基礎演習1	○情報工学基礎実験1・2		○情報工学実験1・2		
	○プログラミング入門演習2	○プログラミング基礎演習2	△プログラミング応用演習1	△プログラミング発展演習1	△知能情報学演習		
	△コンピュータ基礎演習		△プログラミング応用演習2	△プログラミング発展演習2	△メディア情報処理演習		
					△情報システム設計演習		
				△データサイエンス演習			

(注1) 午前の出題範囲  
テクノロジー系

マネジメント系  
ストラテジ系

1. 基礎理論
2. コンピュータシステム
3. 技術要素
4. 開発技術
5. プロジェクトマネジメント
6. サービスマネジメント
7. システム戦略
8. 経営戦略
9. 企業と法務

(注2) 午後の出題範囲

1. コンピュータシステムに関すること
2. 情報セキュリティに関すること
3. データ構造及びアルゴリズムに関すること
4. ソフトウェア設計に関すること
5. ソフトウェア開発に関すること
6. マネジメントに関すること
7. ストラテジに関すること

○：卒業要件必修科目  
△：卒業要件選択科目

3. 応用情報技術者試験(AP)【国家資格】						
試験	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
午前・午後 (注1,2,3) *注1,2は基本情報 技術者試験(FE)に 記載あり	「基本情報技術者」に記載の科目				△数値計算論	
					△クラウドコンピューティング	
					△人工知能	
					△ソフトコンピューティング	
					△データマイニング	
					△データマネジメント	
					△組み込みシステム論	
					△ヒューマンインタフェース	
					△情報セキュリティ工学	
					△コンピュータグラフィックス	
					△画像情報処理	
					△ロボット工学	

(注3) 応用情報技術者試験概要

1. 経営戦略に関すること
2. 情報戦略に関すること
3. 戦略立案・コンサルティングの技法に関すること
4. システムアーキテクチャに関すること
5. IT サービスマネジメントに関すること
6. プロジェクトマネジメントに関すること
7. ネットワークに関すること
8. データベースに関すること
9. 組み込みシステム開発に関すること
10. 情報システム開発に関すること

○：卒業要件必修科目

△：卒業要件選択科目

情報通信工学部 情報工学科 推奨資格

4. 統計検定および品質管理検定（QC検定）							
資格試験 科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目		4年次配当科目
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前・後期
(注1,2)	△コンピュータと情報活用術	△コンピュータで文化を測る	△応用数学		△離散数学	△数値計算論	
	△確率・統計I	△確率・統計I	△データサイエンス基礎	△データサイエンス応用	△ビッグデータサイエンス	△人工知能	
			△情報理論I	△情報理論2	△オペレーションズリサーチ	△ソフトコンピューティング	
					△認知科学	△データマイニング	
					△データサイエンス演習	△データマネジメント	

(注1)統計検定

【試験の種類】

【試験内容】

- ・統計検定1級 実社会の様々な分野でのデータ解析を遂行する統計専門力
- 準1級 統計学の活用力ーデータサイエンスの基礎
- 2級 大学基礎統計学の知識と問題解決力
- 3級 データの分析において重要な概念を身に付け、身近な問題に活かす力
- 4級 データや表・グラフ、確率に関する基本的な知識と具体的な文脈の中での活用力
- ・データサイエンス基礎 分析目的に応じて、解析手法を選択し、表計算ソフトによるデータの前処理から解析を実践し、出力から必要な情報を適切に読み取り、当初の問題の解決のための解釈を行う一連の能力
- ・統計調査士 公的統計に関する基本的知識と利活用
- ・専門統計調査士 調査全般に関わる高度な専門的知識と利活用手法

○：卒業要件必修科目

△：卒業要件選択科目

(注2)品質管理検定(QC検定)

【試験の種類】

【対象】

- ・1級/準1級 品質管理部門のスタッフ、技術系部門のスタッフなど企業内において品質管理全般についての知識が要求される業務にたずさわる方々
- ・2級 QC七つ道具などを使って品質に関わる問題を解決することを自らできることが求められる方々、小集団活動などでリーダー的な役割を担っており、改善活動をリードしている方々
- ・3級 QC七つ道具などの個別の手法を理解している方々、小集団活動などでメンバーとして活動をしている方々、大学生、高専生、工業高校生など
- ・4級 これから企業で働こうとする方々、人材派遣企業などに登録されている派遣社員の方々、大学生、高専生、高校生など



情報通信工学部 通信工学科 推奨資格

I. 第1・2級陸上無線技術士【国家資格】							
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目		4年次配当科目
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期
無線工学の基礎 (電気物理、電気回路、 電子回路、計測等)	○基礎電気回路	○電気回路lab・演習	□電気回路2	△計測工学			
		○基礎電磁気学I2・演習	□電磁気学I	□電磁気学2			
			□電子回路I	□電子回路2			
無線工学A (無線機器)					□情報伝送工学	□デジタル伝送工学	
						△モバイル通信	
無線工学B (アンテナ、電波伝搬)					□アンテナ工学	△ワイヤレス通信	
						△伝送線路工学	
法規(電波法)							△電波法規

※卒業時の「無線工学の基礎」科目の免除には、他に数学・物理・実験科目等の単位取得が必要となります（詳しくは、学修必携を参照してください）。

※※「無線従事者資格支援講座」を放課後に開催しています。資格講座への参加を勧めます。

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

情報通信工学部 通信工学科 推奨資格

2. 電気通信主任技術者【国家資格】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
電気通信システム (電気工学・通信工学の基礎)	○基礎電気回路	○電気回路lab・演習	□電子回路1	□電子回路2		
		○基礎電磁気学12・演習	□電磁気学1	□電磁気学2		
	○情報通信工学入門	□基礎情報工学	□コンピュータ工学			
専門(無線)					□アンテナ工学	□ワイヤレス通信
					□情報伝送工学	△デジタル伝送工学
						△モバイル通信
伝送交換設備 (伝送交換設備、セキュリティ管理等)				△情報通信理論	△符号理論	△情報セキュリティ
					△ネットワーク工学	△ネットワーク設計
					△光通信工学	△伝送線路工学
法規 (電気通信事業法等)						

※卒業時の「電気通信システム」科目の免除には、他に数学・物理・実験科目等の単位取得が必要となります（詳しくは、学修必携を参照してください）。

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

情報通信工学部 通信工学科 推奨資格

3. 工事担任者DDI種【国家資格】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
電気通信技術の基礎 (電気回路、電子回路、 論理回路、伝送理論等)	○基礎電気回路	○電気回路lab・演習	□電子回路I	□電子回路2		
	○情報通信工学入門	□基礎情報工学	□コンピュータ工学			
端末設備の技術及び理論 (端末設備、ネットワーク、 情報、セキュリティ、接続工事)				△情報通信理論	△符号理論	△情報セキュリティ
					△ネットワーク工学	△ネットワーク設計
法規 (電気通信事業法等)						

※「工事担任者資格支援講座」を放課後に開催しています。本資格を目指す人は、資格講座への参加を勧めます。

※※工事担任者DDI種の資格を取得すると、2.電気通信主任技術者の「電気通信システム」科目が免除されます。

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

情報通信工学部 通信工学科 推奨資格

4. 第2種電気工事士【国家資格】				
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期
筆記	○基礎電気回路	○電気回路lab・演習	□電気回路2	
実技		○工学基礎実験		

※実験センターにおいて、電気工事士資格支援講座（筆記・実技対策）を放課後に開催しています。本資格を目指す人は、資格講座への参加を勧めます。

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

情報通信工学部 通信工学科 推奨資格

5. ITパスポート(IP)【国家資格】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
(注1)	○情報通信工学入門	□基礎情報工学	□コンピュータ工学	△コンピュータシステム	△ネットワーク工学	△情報セキュリティ
			□ソフトウェア工学			
		○プログラミング基礎演習	□プログラミング演習1	□プログラミング演習2		
				△情報社会と情報倫理		

ストラテジ系

1.企業と法務(注1)

2.経営戦略

3.システム戦略

マネジメント系

4.開発技術

5.プロジェクトマネジメント

6.サービスマネジメント

テクノロジー系(注1)

7.基礎理論

8.コンピュータシステム

9.技術要素

○: 卒業要件必修科目

□: 卒業要件選択必修科目

△: 卒業要件選択科目

情報通信工学部 通信工学科 推奨資格

6. 基本情報技術者試験(FE)【国家資格】						
資格試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
午前 (注1)	○情報通信工学入門	□基礎情報工学	□コンピュータ工学	△コンピュータシステム	△ネットワーク工学	△情報セキュリティ
			□ソフトウェア工学			
		○プログラミング基礎演習	□プログラミング演習Ⅰ	□プログラミング演習Ⅱ		
				△情報社会と情報倫理		

午前の出題範囲

テクノロジ系(注1)

1. 基礎理論
2. コンピュータシステム
3. 技術要素
4. 開発技術

マネジメント系

5. プロジェクトマネジメン
6. サービスマネジメント

ストラテジ系(注1)

7. システム戦略
8. 経営戦略
9. 企業と法務

午後の出題範囲

1. コンピュータシステムに関すること
2. 情報セキュリティに関すること
3. データ構造及びアルゴリズムに関すること
4. ソフトウェア設計に関すること
5. ソフトウェア開発に関すること
6. マネジメントに関すること
7. ストラテジに関すること

- ：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

医療健康科学部 医療科学科 推奨資格

1. ME技術系資格 (MEI, 2種, CE) 【国家資格】									
資格試験科目		1年次配当		2年次配当		3年次配当		4年次配当	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
医学	医学基礎	○解剖学			△免疫学				
					△病理学	△薬理学			
		△基礎生理学	○生理学	△生化学					
		△医学概論	△公衆衛生学			△看護学概論			
		△医療関係法規							
臨床医学						△臨床検査学	△臨床内科学総論	△応用医学総論	
							△臨床外科学総論		
工学	電気電子工学	△エレクトロニクス入門	△電気回路学	△応用電気回路学	○電気電子工学実験				
				△電子回路学	△応用電子回路学	□医用電子工学実験			
	情報工学			△情報工学基礎演習	△デジタル回路				
						△システム工学			
	機械工学	△物理学基礎演習	△物理学演習						
			△力学演習	△材料力学	△流体力学				
				△生体材料工学	△生体物性工学				
	計測工学			△計測工学	△医用計測学				
						△生体計測装置学	□生体計測装置学実習		
	ME機器	□医療科学入門実習	△医用機器学概論				△医用治療機器学		
						△生体機能代行装置学1	△生体機能代行装置学2		
							□生体機能代行医用機器学実習	△生体機能代行装置学実習	
					△医用機器安全制御学	△医用機器安全管理学			
実力評価	資格対策など			△生体医学基礎実習	△医用機械工学演習	△医用生体計測学演習	△医用電気電子工学演習	△医用工学特別演習	△基礎医学特別演習
							△医用情報工学演習	△医用機器学・安全管理学特別演習	△臨床医学特別演習
								△特別講義	△臨床工学技士総合演習
								△臨床実習 (8-9月)	
資格・実力テスト	実力テスト (4回/年)		実力テスト (4回/年)		第2種ME技術実力検定試験 (9月)		第1種ME技術実力検定試験 (6月)		
		医科医療事務検定3級 (6月, 8月, 10月, 12月, 2月)				臨床工学技士国家試験 (3月)			

2020年度-2023年度カリキュラム  
 ○：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目  
 ー：臨床工学技士必修科目

医療健康科学部 医療科学科 推奨資格

2. 医療機器系資格 (ME2種, MDIC)									
資格試験科目		1 年次配当		2 年次配当		3 年次配当		4 年次配当	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
医療	医療概論		△医用機器学概論			△医用機器安全制御学	△医用機器安全管理学		
			△公衆衛生学						
			△医療関係法規						
	臨床医学	○解剖学	○生理学	△生化学	△免疫学	△臨床検査学	△臨床内科学総論		
		△医学概論			△病理学		△臨床外科学総論		
工学	臨床工学	△エレクトロニクス入門	△電気回路学	△応用電気回路学	○電気電子工学実験				
				△電子回路学	△応用電子回路学	□医用電子工学実験	△メカトロニクス		
		△物理学基礎演習	△物理学演習	△計測工学	△医用計測学	△生体計測装置学	□生体計測装置学実習		
						□総合医療工学実習	△医用治療機器学	△先端医療工学特論	
						△生体機能代行装置学1	△生体機能代行装置学2		
							□生体機能代行医用機器学実習		
			△力学演習	△材料力学	△流体力学	△機械力学	△基礎製図演習		
	医療情報			△生体材料工学	△生体物性工学	□ヒト型ロボット創造製作実習	△製図・CAD実習		
		△プログラミング基礎実習1	△プログラミング基礎実習2	△プログラミング応用実習1	△プログラミング応用実習2	△医療情報システム			
				△情報工学基礎演習	△デジタル回路	△システム工学			
	実力評価	資格対策など							△特別キャリア演習
					△生体医学基礎実習				△医用機器学・安全管理学特別演習
		資格・実力テスト	実力テスト (4回/年)		実力テスト (4回/年)		第2種ME技術実力検定試験 (9月)		第1種ME技術実力検定試験 (6月)
			医科医療事務検定3級 (6月, 8月, 10月, 12月, 2月)		医療機器情報コミュニケーター (MDIC) 検定試験 (1月)				

2020年度-2023年度カリキュラム

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目
- ：MDICの対策科目



医療健康科学部 医療科学科 推奨資格

3. 知能情報系資格（基本情報技術者、医療情報技師）										
資格試験科目		1 年次配当		2 年次配当		3 年次配当		4 年次配当		
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
医学	医学基礎	○解剖学	○生理学	△生化学	△免疫学	△臨床検査学	△臨床内科学総論			
		△医学概論	△公衆衛生学		△病理学		△臨床外科学総論			
			△医療関係法規							
	医療情報	△コンピュータテラシー実習1	△コンピュータテラシー実習2							
		△プログラミング基礎実習1	△プログラミング基礎実習2	△プログラミング応用実習1	△プログラミング応用実習2	△医療情報システム	△医療とICT			
				△情報工学基礎演習	△デジタル回路	△システム工学	□ヒト型ロボット歩行制御実習			
				△微分方程式	△確率・統計	△応用数学と臨床工学				
	電気電子工学	△エレクトロニクス入門	△電気回路学	△応用電気回路学	○電気電子工学実験					
				△電子回路学	△応用電子回路学	△医用電子工学実験				
	機械工学	△物理学基礎演習	△物理学演習							
			△力学演習	△材料力学	△流体力学					
				△生体材料工学	△生体物性工学	□ヒト型ロボット創造製作実習				
	計測工学			△計測工学	△医用計測学	△生体計測装置学	□生体計測装置学実習			
						△総合医療工学実習				
	実力評価	資格対策など						△医用情報工学演習	△特別キャリア演習	
		資格・実力テスト	実力テスト（4回/年）		実力テスト（4回/年）		第2種ME技術実力検定試験（9月）		基本情報技術者試験（4月，10月）	
					医科医療事務検定3級（6月，8月，10月，12月，2月）				医療情報技師能力検定試験（8月）	

2020年度-2023年度カリキュラム

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目
- ：医療情報技師能力検定の対策科目

医療健康科学部 健康スポーツ科学科 推奨資格

1. 健康運動指導士								
資格試験科目	1年次配当		2年次配当		3年次配当		4年次配当	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
医療福祉学					<input type="checkbox"/> 介護予防学			
スポーツ実技・健康づくり運動		△エアロビックダンス	△水泳・水中運動		<input type="checkbox"/> 健康運動指導実技			
		△スポーツトレーニング	△陸上競技Ⅰ					
健康運動指導学			△健康づくり運動の理論と施策	△運動と心の健康増進	△運動障害と予防		△健康運動指導特別演習	
			○生活習慣病・健康管理概論	△運動行動変容の理論と実際				
			△健康運動指導実習	△応用栄養学演習				
				△健康運動指導演習				
医学				△体力測定と評価				
			○運動生理学		<input type="checkbox"/> スポーツ医学と救急救命演習	<input type="checkbox"/> 運動生理学・実習		
			<input type="checkbox"/> 機能解剖学					

※健康運動指導士の、受験を受ける資格が所得できる内容となります。

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

医療福祉工学部 健康スポーツ科学科 推奨資格

2. 健康運動指導実践指導者								
資格試験科目	1年次配当		2年次配当		3年次配当		4年次配当	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
医療福祉学				□発育・発達と老化				
スポーツ実技・健康づくり運動		△エアロビックダンス	△水泳・水中運動		△健康運動指導実技			
		△スポーツトレーニング	△陸上競技Ⅰ					
健康運動指導学			△健康づくり運動の理論と施策	△運動と心の健康増進	△運動障害と予防			
			○生活習慣病・健康管理概論	△運動行動変容の理論と実際				
				△応用栄養学演習				
				△健康運動指導演習				
			△体力測定と評価					
医学			○運動生理学		□スポーツ医学と救急救命演習			
			□機能解剖学					

※健康運動指導実践指導者の、受験を受ける資格が所得できる内容となります。

- ：卒業要件必修科目
- ：卒業要件選択必修科目
- △：卒業要件選択科目

医療健康科学部 健康スポーツ学科 推奨資格

3. 中学校教諭一種免許（保健体育）								
資格試験科目	1年次配当		2年次配当		3年次配当		4年次配当	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
スポーツ実技・健康づくり運動	<input type="checkbox"/> ソフトボール	<input type="checkbox"/> バレーボールⅠ	△陸上競技Ⅰ	△水泳・水中運動				
	△器械運動Ⅰ		<input type="checkbox"/> バスケットボールⅠ	<input type="checkbox"/> テニスⅠ				
			△武道Ⅰ					
			△創作ダンス					
医学	○解剖学	<input type="checkbox"/> 生理学Ⅱ	○運動生理学	<input type="checkbox"/> 公衆衛生と医療の法律	○スポーツ医学と救急救命演習			
	○生理学Ⅰ							
スポーツ教育学	△運動学	△体育原理	△体育心理学	△学校保健				
		△スポーツ文化論						
その他	<input type="checkbox"/> コンピュータリテラシーⅠ	△くらしと日本国憲法	<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅰ	○保健体育科教育法Ⅱ	△保健体育科教育法Ⅲ	△保健体育科教育法Ⅳ	○事前・事後指導	○教職実践演習
		<input type="checkbox"/> コンピュータリテラシーⅡ	○教育制度論	○教職論	△介護等体験指導	○教育課程論	○教育実習Ⅰ	
			○保健体育科教育法Ⅰ	○特別活動指導法	<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅱ	○教育相談	△教育実習Ⅱ	
			○教育原理	<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅰ		<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅳ		
			△道徳教育の理論と方法					
			○教育の方法と技術					
			○生徒・進路指導論					
		○教育心理学						

○：卒業要件必修科目  
：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

医療健康科学部 健康スポーツ学科 推奨資格

4. 高校校教諭一種免許（保健体育）								
資格試験科目	1年次配当		2年次配当		3年次配当		4年次配当	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
スポーツ実技・健康づくり運動	<input type="checkbox"/> ソフトボール	<input type="checkbox"/> バレーボールⅠ	<input checked="" type="checkbox"/> 陸上競技Ⅰ	<input checked="" type="checkbox"/> 水泳・水中運動				
	<input checked="" type="checkbox"/> 器械運動Ⅰ		<input type="checkbox"/> バスケットボールⅠ	<input type="checkbox"/> テニスⅠ				
			<input checked="" type="checkbox"/> 武道Ⅰ					
			<input checked="" type="checkbox"/> 創作ダンス					
医学	<input type="checkbox"/> 解剖学	<input type="checkbox"/> 生理学Ⅱ	<input checked="" type="checkbox"/> 運動生理学	<input type="checkbox"/> 公衆衛生と医療の法律	<input type="checkbox"/> スポーツ医学と救急救命演習			
	<input checked="" type="checkbox"/> 生理学Ⅰ							
スポーツ教育学	<input checked="" type="checkbox"/> 運動学	<input checked="" type="checkbox"/> 体育原理	<input checked="" type="checkbox"/> 体育心理学	<input checked="" type="checkbox"/> 学校保健				
		<input checked="" type="checkbox"/> スポーツ文化論						
その他	<input type="checkbox"/> コンピュータリテラシーⅠ	<input checked="" type="checkbox"/> くらしと日本国憲法	<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅰ	<input checked="" type="checkbox"/> 保健体育科教育法Ⅱ	<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅲ	<input checked="" type="checkbox"/> 教育課程論	<input checked="" type="checkbox"/> 事前・事後指導	<input checked="" type="checkbox"/> 教職実践演習
		<input type="checkbox"/> コンピュータリテラシーⅡ	<input checked="" type="checkbox"/> 教育制度論	<input checked="" type="checkbox"/> 教職論		<input checked="" type="checkbox"/> 教育相談	<input checked="" type="checkbox"/> 教育実習Ⅰ	
			<input checked="" type="checkbox"/> 保健体育科教育法Ⅰ	<input checked="" type="checkbox"/> 特別活動指導法		<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅳ		
			<input checked="" type="checkbox"/> 教育原理	<input type="checkbox"/> コミュニケーション英語Ⅱ				
			<input checked="" type="checkbox"/> 教育の方法と技術					
			<input checked="" type="checkbox"/> 生徒・進路指導論					
			<input checked="" type="checkbox"/> 教育心理学					

○：卒業要件必修科目  
：卒業要件選択必修科目  
：卒業要件選択科目

# 総合情報学部 デジタルゲーム学科 推奨資格

I. 基本情報処理技術者試験(FE)						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
午前(注1)	△オブジェクト指向プログラミング入門・演習	△オブジェクト指向プログラミング演習I	△オブジェクト指向プログラミング演習2	△オブジェクト指向ソフトウェア開発	△ゲーム開発演習	△ハードウェアプログラミング
			△C++プログラミング・演習	△シミュレーションプログラミング	△プログラミングシステム論	△並列・ネットワークプログラミング・演習
		△アルゴリズム基礎論	△データ構造とアルゴリズム		△オペレーティングシステム	△データベース
		△デジタル回路基礎	△コンピュータアーキテクチャ	△デジタルインタフェース	△ゲームセンサー論	
		△論理・離散数学		△確率・統計入門		
			△情報通信論		△ゲームと人工知能	△情報セキュリティ
		△ゲーム制作入門演習	△ゲーム工学概論	△人間工学	△ヒューマンインタラクション	△インタラクションプログラミング
		△プロジェクト入門・演習	○プロジェクト実習I	○プロジェクト実習2	△プロジェクト実習3	
					△グループ開発演習	
					△コンテンツマネジメント・演習	
			△マーケティング論			
			○知的所有権			

午前の出題範囲

- テクノロジ系(注1)
1. 基礎理論
  2. コンピュータシステム
  3. 技術要素
  4. 開発技術
- マネジメント系(注1)
5. プロジェクトマネジメント
  6. サービスマネジメント
- ストラテジ系
7. システム戦略
  8. 経営戦略
  9. 企業と法務

午後の出題範囲

1. コンピュータシステムに関すること
2. 情報セキュリティに関すること
3. データ構造及びアルゴリズムに関すること
4. ソフトウェア設計に関すること
5. ソフトウェア開発に関すること
6. マネジメントに関すること
7. ストラテジに関すること

- ：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

総合情報学部 デジタルゲーム学科 推奨資格

2. CGクリエイター検定						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
表現の基礎 (デッサン、タイポグラフィ、 レイアウト、ピクトグラム、 ダイアグラム、デジタルの基礎、2次元 CG)	△デジタル造形			△表現演習1		△表現演習2
	△グラフィックデザイン・演習		△デッサンの基礎・実習			
	△コンピュータグラフィックス基礎論		△2Dグラフィックス・演習1		△2Dグラフィックス演習2	
			△2DCGアニメーション・演習1		△2DCGアニメーション演習2	
映像制作 (写真撮影、動画撮影、 映像編集)	△視覚表現論					
		△映像制作基礎演習		△映像シナリオ		△映像制作演習
	△サウンドデザイン・演習		△音楽制作・演習			
3次元CG制作 (モデリング、マテリアル、 アニメーション、レンダリング、 合成)	△アニメーション概論		△3Dグラフィックス・演習1		△3Dグラフィックス演習2	
	△アニメーション技法			△3DCGアニメーション・演習1		△3DCGアニメーション演習2
					△モーションプログラミング演習	
						△エディトリアルデザイン・演習
関連知識 (プロダクションワーク、 映像制作を支える技術、 数値造形、知的財産権)				△ゲームデザイン		
				△ゲーム評価法・演習		
					△ビジネスマネジメント論	
					△ゲームマネージメント	
		○知的所有権				△メディアプロデュース・演習

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

総合情報学部 デジタルゲーム学科 推奨資格

3. Webデザイナー検定						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
表現の基礎 (デジタルの基礎、 インターネットの基礎)	△デジタル造形			△表現演習Ⅰ		△表現演習Ⅱ
		△ゲーム工学概論			△サインデザイン	
		△コンピュータアーキテクチャ		△デジタルインタフェース	△コマーシャルデザイン	△キャラクターデザイン
制作準備 (コンセプトメイキング、 情報の構造)	△ゲーム制作入門演習	○ゲーム・メディア制作特論			△映像シナリオ	
		△プランニング入門・演習		△コンセプトメイキング		
Webサイトの制作と運用 (インタフェースとナビゲーション、動き と音の効果、Webサイトの実現・テスト・ 運用)		△サウンドデザイン・演習		△音楽制作・演習		
		△視覚表現論			△Webデザイン・演習Ⅰ	△Webデザイン演習Ⅱ
						△Webプログラミング・演習
知的財産権 (知的財産権)		○知的所有権				

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目



総合情報学部 デジタルゲーム学科 推奨資格

4. CGエンジニア検定						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
基礎 (デジタルカメラモデル、デジタル画像、 知覚、CGの歴史)	△ゲーム工学概論					
	△デジタル造形	△視覚表現論		△表現演習1		△表現演習2
座標変換 (2次元座標変換、3次元変換・投影、 ビューイングパイプライン)	△グラフィックデザイン・演習					
		△2Dグラフィックス・演習1	△2Dグラフィックス演習2			
CG理論 (モデリング、レンダリング・アニメーション)	△アニメーション概論	△アニメーション技法				
			△2DCGアニメーション・演習1	△2DCGアニメーション演習2		
画像処理 (画像処理基礎、画素ごとの濃淡変換、 空間フィルタリング)	△コンピュータグラフィックス基礎論					
				△3Dゲームプログラミング・演習		
多様な表現 (イメージベースレンダリング、 ノンフォトリリスティックレンダリング)			△3Dグラフィックス・演習1	△3Dグラフィックス演習2		
					△モーションプログラミング演習	
CGシステム (ソフトウェア、3次元CGシステム入出力装置、 3次元ディスプレイ企画)				△3DCGアニメーション・演習1	△3DCGアニメーション演習2	△3DCGアニメーション演習3

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

# 総合情報学部 ゲーム&メディア学科 推奨資格

I. 基本情報処理技術者試験(FE)						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
午前(注1)	△オブジェクト指向プログラミング入門・演習	△オブジェクト指向プログラミング演習I	△オブジェクト指向プログラミング演習2	△オブジェクト指向ソフトウェア開発	△ゲーム開発演習	△ハードウェアプログラミング
			△C++プログラミング・演習	△シミュレーションプログラミング	△プログラミングシステム論	△並列・ネットワークプログラミング・演習
		△アルゴリズム基礎論	△データ構造とアルゴリズム		△オペレーティングシステム	△データベース
		△デジタル回路基礎	△コンピュータアーキテクチャ	△デジタルインタフェース	△ゲームセンサー論	
		△論理・離散数学		△確率・統計入門		
			△情報通信論		△ゲームと人工知能	△情報セキュリティ
		△ゲーム制作入門演習	△ゲーム工学概論	△人間工学	△ヒューマンインタラクション	△インタラクションプログラミング
		△プロジェクト入門・演習	○プロジェクト実習I	○プロジェクト実習2	△プロジェクト実習3	
					△グループ開発演習	
					△コンテンツマネジメント・演習	
			△マーケティング論			
			○知的所有権			

**午前の出題範囲**

- テクノロジ系(注1)
1. 基礎理論
  2. コンピュータシステム
  3. 技術要素
  4. 開発技術
- マネジメント系(注1)
5. プロジェクトマネジメント
  6. サービスマネジメント
- ストラテジ系
7. システム戦略
  8. 経営戦略
  9. 企業と法務

**午後の出題範囲**

1. コンピュータシステムに関すること
2. 情報セキュリティに関すること
3. データ構造及びアルゴリズムに関すること
4. ソフトウェア設計に関すること
5. ソフトウェア開発に関すること
6. マネジメントに関すること
7. ストラテジに関すること

- ：卒業要件必修科目  
 □：卒業要件選択必修科目  
 △：卒業要件選択科目

総合情報学部 ゲーム&メディア学科 推奨資格

2. CGクリエイター検定						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
表現の基礎 (デッサン、タイポグラフィ、 レイアウト、ピクトグラム、 ダイアグラム、デジタルの基礎、2次元 CG)	△デジタル造形			△表現演習1		△表現演習2
	△グラフィックデザイン・演習	△デッサンの基礎・実習				
	△コンピュータグラフィックス基礎論	△2Dグラフィックス・演習1	△2Dグラフィックス演習2			
			△2DCGアニメーション・演習1	△2DCGアニメーション演習2		
映像制作 (写真撮影、動画撮影、 映像編集)		△視覚表現論				
			△映像制作基礎演習		△映像シナリオ	△映像制作演習
		△サウンドデザイン・演習		△音楽制作・演習		
3次元CG制作 (モデリング、マテリアル、 アニメーション、レンダリング、 合成)	△アニメーション概論	△アニメーション技法	△3Dグラフィックス・演習1	△3Dグラフィックス演習2		△キャラクターデザイン
				△3DCGアニメーション・演習1	△3DCGアニメーション演習2	△3DCGアニメーション演習3
					△モーションプログラミング演習	
						△エディトリアルデザイン・演習
関連知識 (プロダクションワーク、 映像制作を支える技術、 数理解造形、知的財産権)				△ゲームデザイン		
				△ゲーム評価法・演習		
					△ビジネスマネジメント論	△ゲームマネジメント
						△メディアプロデューサー・演習
		○知的所有権				

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

総合情報学部 ゲーム&メディア学科 推奨資格

3. Webデザイナー検定						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
表現の基礎 (デジタルの基礎、 インターネットの基礎)	△デジタル造形			△表現演習Ⅰ		△表現演習Ⅱ
		△ゲーム工学概論			△サインデザイン	
		△コンピュータアーキテクチャ		△デジタルインタフェース	△コマーシャルデザイン	△キャラクターデザイン
制作準備 (コンセプトメイキング、 情報の構造)	△ゲーム制作入門演習	○ゲーム・メディア制作特論			△映像シナリオ	
		△プランニング入門・演習		△コンセプトメイキング		
Webサイトの制作と運用 (インタフェースとナビゲーション、動き と音の効果、Webサイトの実現・テスト・ 運用)		△サウンドデザイン・演習		△音楽制作・演習		
		△視覚表現論			△Webデザイン・演習Ⅰ	△Webデザイン演習Ⅱ
						△Webプログラミング・演習
知的財産権 (知的財産権)		○知的所有権				

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

総合情報学部 ゲーム&メディア学科 推奨資格

4. CGエンジニア検定						
資格試験関連項目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
基礎 (デジタルカメラモデル、デジタル画像、 知覚、CGの歴史)	△ゲーム工学概論					
	△デジタル造形	△視覚表現論		△表現演習1		△表現演習2
座標変換 (2次元座標変換、3次元変換・投影、 ビューイングパイプライン)	△グラフィックデザイン・演習					
		△2Dグラフィックス・演習1	△2Dグラフィックス演習2			
CG理論 (モデリング、レンダリング・アニメーション)	△アニメーション概論	△アニメーション技法				
			△2DCGアニメーション・演習1	△2DCGアニメーション演習2		
画像処理 (画像処理基礎、画素ごとの濃淡変換、 空間フィルタリング)	△コンピュータグラフィックス基礎論					
				△3Dゲームプログラミング・演習		
多様な表現 (イメージベースレンダリング、 ノンフォトリリスティックレンダリング)			△3Dグラフィックス・演習1	△3Dグラフィックス演習2		
					△モーションプログラミング演習	
CGシステム (ソフトウェア、3次元CGシステム入出力装置、 3次元ディスプレイ企画)				△3DCGアニメーション・演習1	△3DCGアニメーション演習2	△3DCGアニメーション演習3

○：卒業要件必修科目  
□：卒業要件選択必修科目  
△：卒業要件選択科目

総合情報学部 情報学科 推奨資格

基本情報技術者試験（独立行政法人 情報処理推進機構，国家資格）						
試験科目	1年次配当科目		2年次配当科目		3年次配当科目	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
テクノロジー系						
基礎理論 (基礎理論、アルゴリズムとプログラミング)	C++プログラミング実習 1	離散数学 C++プログラミング実習 2	確率・統計 C++プログラミング実習 3	アルゴリズムとデータ構造 1 プログラミング言語論 情報理論 C++プログラミング実習 4	アルゴリズムとデータ構造 2	
コンピュータシステム (コンピュータ構成要素、システム構成要素、ソフトウェア、ハードウェア)	論理回路	コンピュータアーキテクチャー 1	コンピュータアーキテクチャー 2		オペレーティングシステム	
技術要素 (ヒューマンインタフェース、マルチメディア、データベース、ネットワーク、セキュリティ)	ヒューマンコンピュータインタラクション			情報メディア論 情報ネットワーク	情報セキュリティ データベース	
開発技術 (システム開発技術、ソフトウェア開発管理技術)				ソフトウェア設計論		情報システムの構築・運用・管理
マネジメント系						
プロジェクトマネジメント (サービスマネジメント、システム監査)		ITマネジメント				
ストラテジ系						
システム戦略 (システム戦略、経営戦略企業と法務)	コンピュータと社会			会計学入門		







## 教育基本三方針

アドミッション・ポリシー（入学者受け入れ方針）

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成方針）

ディプロマ・ポリシー（学位授与方針）

発行日　：　2020年4月1日

発行者　：　大阪電気通信大学  
大阪府寝屋川市初町18-8  
072-824-1131（代）