

様式第2号の1-①【(1)実務経験のある教員等による授業科目の配置】

※大学・短期大学・高等専門学校は、この様式を用いること。専門学校は、様式第2号の1-②を用いること。

学校名	東京国際工科専門職大学
設置者名	学校法人日本教育財団

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

学部名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数				省令で定める基準単位数	配置困難
			全学 共通 科目	学部 等 共通 科目	専門 科目	合計		
工科学部	情報工学科	夜・通信	0	6	50	56	13	—
	デジタルエンタテインメント学科	夜・通信			39	45	13	—
(備考) 専門職大学のため、実務経験のある教員等による授業科目数が多い。 完成年度を超えていない学部のため、完成年度までの設置計画に基づき記載。								

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/05-TK-Jitsumu_kamoku.pdf

3. 要件を満たすことが困難である学部等

学部等名 該当なし
(困難である理由)

様式第2号の2-①【(2)-①学外者である理事の複数配置】

※ 国立大学法人・独立行政法人国立高等専門学校機構・公立大学法人・学校法人・準学校法人は、この様式を用いること。これら以外の設置者は、様式第2号の2-②を用いること。

学校名	東京国際工科専門職大学
設置者名	学校法人日本教育財団

1. 理事（役員）名簿の公表方法

HPにて公表 https://www.nkz.ac.jp/clginfo/z_directors.html

2. 学外者である理事の一覧表

常勤・非常勤の別	前職又は現職	任期	担当する職務内容 や期待する役割
非常勤	トヨタ自動車株式会社 嘱託（元副社長）	2019年4月1日 ～ 2023年3月31日	経営力の強化
非常勤	公認会計士・税理士	2019年4月1日 ～ 2023年3月31日	コンプライアンス の向上
(備考)			

様式第2号の3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	東京国際工科専門職大学
設置者名	学校法人日本教育財団

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

<p>1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。</p>	
<p>(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)</p> <p>本学で開講する科目すべてにおいてシラバスを作成している。また、ホームページにおいて検索可能な形で公表することにより、透明性の確保に努めている。</p> <p>シラバスでは、授業形態(講義・演習・実習)、授業の到達目標及びテーマ、授業の概要、各回の授業計画、科目認定条件・評価方法・基準、実務経験のある教員等による授業科目か否かについて記述している。</p>	
授業計画書の公表方法	<p>HPにて公表</p> <p>https://portal.iput.ac.jp/campusweb_TK/top.do</p>
<p>2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。</p>	
<p>(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)</p> <p>単位の認定、評価については学則にて下記のように定める。</p> <p>(単位認定方法)</p> <p>第29条 授業科目修了の単位認定は、所定の授業回数の8割以上の出席を前提とし、小テスト、筆記試験、レポート課題、研究課題、制作物、実習評価の中から科目毎に適切な方法を組み合わせることとする。</p> <p>(成績の評価)</p> <p>第30条 授業科目の成績の評価は、秀、優、良、可、及び不可とし、秀、優、良及び可を合格とする。</p> <p>また、各授業科目の成績評価の方法及び評価の割合は各科目のシラバスの「学生に対する評価」欄に記載している。</p>	

<p>3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。</p>	
<p>(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>科目履修・単位認定規定において、履修した科目の成績は次の通りポイント化し、平均値をGPAとして用いることを定めている。これによって学内の成績位置の把握を行う。</p> <p>(総合成績評価)</p> <p>第21条 第17条の成績の評価に対して、グレード・ポイント(GP)を設定する。GPは、秀が4点、優が3点、良が2点、可が1点、不可が0点とする。</p> <p>2. GPの平均としてGPAを導入する。GPAは下記の計算式により算出する。</p> $GPA = \{(\text{評価を受けた科目のGP}) \times (\text{該当科目の単位数})\} \text{の累計} / \text{履修登録の単位数} \text{の累計}$	
<p>客観的な指標の算出方法の公表方法</p>	<p>HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/07-TK-gap.pdf</p>
<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p>	

(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)

卒業の認定に関する方針を学則にて以下の通り規定している。

(卒業要件)

第34条 本学に4年以上在学し、別表2に定める卒業要件を満たした者には、教授会の意見を聴いた上で、学長が卒業を認定する。

別表2

(1) 情報工学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1単位
	倫理科目	必修	2単位
	基盤科目	必修	6単位
職業専門科目	実習科目	必修	26単位
		選択必修	8単位以上 (A~C群の内、1つを選択)
	講義・演習科目	必修	36.5単位
		選択必修	9単位以上 (A~C群の内、1つを選択)
展開科目		必修	20.5単位
総合科目		必修	4単位

※本学は単位制を採用し、124単位以上を修得することを卒業要件とする。

※実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。

※A~C群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目については、履修要項などで別途定める。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

(2) デジタルエンタテインメント学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1単位
	倫理科目	必修	2単位
	基盤科目	必修	6単位
職業専門科目	実習科目	必修	29単位
		選択必修	5単位以上 (A, B群の内、1つを選択)
		必修	39単位

	講義・演習 科目	選択必 修	6.5 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20.5 単位
総合科目		必修	4 単位
<p>※本学は単位制を採用し、124 単位以上を修得することを卒業要件とする。</p> <p>※実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。</p> <p>※A, B 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目については、履修要項などで別途定める。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。</p>			
卒業の認定に関する 方針の公表方法	HP にて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/02-TK-gakusoku.pdf		

様式第2号の4-①【(4)財務・経営情報の公表(大学・短期大学・高等専門学校)】

※大学・短期大学・高等専門学校は、この様式を用いること。専門学校は、様式第2号の4-②を用いること。

学校名	東京国際工科専門職大学
設置者名	学校法人日本教育財団

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/zm.pdf
収支計算書又は 損益計算書	HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/zm.pdf
財産目録	HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/zm.pdf
事業報告書	HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/jigyohokoku.pdf
監事による監査 報告(書)	HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/zm.pdf

2. 事業計画(任意記載事項)

単年度計画(名称: _____ 対象年度: _____)
公表方法: _____
中長期計画(名称: _____ 対象年度: _____)
公表方法: _____

3. 教育活動に係る情報

(1) 自己点検・評価の結果

公表方法: 2020年度開学の大学であり認証評価をまだ受けていないため、認証評価の公表と同時にHPにて公表予定である。

(2) 認証評価の結果(任意記載事項)

公表方法: _____

(3) 学校教育法施行規則第 172 条の 2 第 1 項に掲げる情報の概要

①教育研究上の目的、卒業の認定に関する方針、教育課程の編成及び実施に関する方針、入学者の受入れに関する方針の概要

学部等名 工科学部
教育研究上の目的（公表方法：HP にて公表 https://www.iput.ac.jp/tokyo/mind/public/publication ）
（概要） 東京国際工科専門職大学（以下「本学」という。）は、工科分野において、日本の首都東京で国際性を理解し、社会の発展と調和を踏まえた教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成する。これらのイノベーションは、日本社会の活性化と延いては持続可能な人類社会の実現に資することを目的とする。加えて、これを達成するために学部、学科ごとに以下の人物の育成を目的として定めている。 (1)工科学部 創造力と実践力を兼ね備えた情報処理技術などのテクノロジー分野でグローバルに活躍できる人材の教育・養成を目的とする。産業界や地域社会との連携・共創を通じて、ビジネス感覚、倫理観など、技術者として備えるべき特質および能力の涵養をはかる。 (2)情報工学科 先端 ICT 技術分野における基礎教育・職業専門教育を、産業界や地域社会との共創を通じて行い、デザイン思考を実践し高度なソフトウェア・インテンシブなシステムを創出できる情報技術者を養成する。 (3)デジタルエンタテインメント学科 デジタルコンテンツ分野における基礎教育・職業専門教育を、産業界や地域社会との連携・共創を通じて、デザイン思考を実践し競争力のあるコンテンツを創造できる情報技術者を養成する。
卒業の認定に関する方針（公表方法：HP にて公表 https://www.iput.ac.jp/assets/files/01-TK-3-policy.pdf ）
（概要） 学部、学科ごとに卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）を以下のように定めている。 (1)工科学部 本学部は情報技術を応用する領域における専門職を養成する。そのため、本学の「ディプロマ・ポリシー」を踏まえた上で、定められた課程において以下の知識・能力を修得し、教育の理念である「Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）」に従い、ものを創ることができる学生に対し、卒業を認定し学位を授与する。 【知識・理解】 1. 発見した問題・課題を正しく分析する基本理論を理解し、本質（ゴール）を精査するためにモデルを構築できる。 2. 問題・課題解決のために知識を総合し、価値創造の方法論について理解している。

3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。
4. 情報技術を応用する領域を主導する専門職人材として、対象領域を俯瞰する能力を有する。

【能力】

5. 情報技術を応用する領域を主導する専門職人材として、問題を発見・設定する力を有している。
6. 感性と教養にもとづく創造力および表現力を有している。
7. プロトタイプを実際に開発する能力を有している。
8. 科学的判断力を持って最適解を決定することができる。
9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
10. 協調性をもって、主体的に行動することができる。加えて、リーダーシップを発揮することができる。

【志向・態度】

11. 倫理観をもって社会に解決案を提供することができる。
12. 環境や社会への配慮し、最適解を選択する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

(2) 情報工学科

情報工学科では、人工知能システム、IoT システム、ロボット中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通して、情報工学分野における基礎及び専門技術に関する知識と創造力を身につける。さらに、それらを俯瞰し情報技術を応用する実践力とコミュニケーション能力を有し、グローバルに活躍できる技術者を養成する。卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 問題を正しく分析する数学、物理学などの基礎知識とともに、コンピュータシステムの構成に関する知識を有している。
2. AI、IoT、ロボットの各分野において、価値創造のためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論について理解している。
 - ・ AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的・数学的知識を有している。
 - ・ IoT システムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を有している。
 - ・ ロボット開発コースに所属する学生は、ハードウェアとソフトウェアのバランスした知識を有している。
3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。

【能力】

4. 本学科が扱う3履修モデル（AI、IoT、ロボット）と社会との接点を理解し、情報システム技術をコアとして、システムインテグレーションに関する知識を総合的に俯瞰することができる。
5. 情報工学を主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。
6. 感性と教養にもとづく創造力および表現力を有している。
7. 情報技術を応用して対象領域の課題を解決するソリューションのプロトタイプを開発する能力を有している。
 - ・ AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。
 - ・ IoT システムコースに所属する学生は、IoT システムのプロトタイプ開発を行い、サービスデザインにも着目する。

- ・ ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関する実践的プロトタイプ開発に着目する。
8. 論理的思考能力と科学的知識によって最適解を判断することができる。
 9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
 10. 協調性をもって、主体的に行動することができる。加えて、リーダーシップを発揮することができる。

【志向・態度】

11. 倫理観をもって社会に解決案を提供することができる。
12. 環境や社会への配慮し、最適解を選択する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

(3) デジタルエンタテインメント学科

デジタルエンタテインメント学科では、デジタルコンテンツ分野における歴史的・社会的背景、および、デジタルコンテンツの役割や職能を理解し、プロトタイプ開発を行うことで、グローバルに発信可能なデジタルコンテンツのクリエイターを養成する。卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 問題を正しく分析する数学、物理学などの基礎知識とともに、コンピュータシステムの基本構成やデジタルコンテンツに関する知識を有している。
2. デジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を用いた価値創造のためのアルゴリズムや表現方法論について理解している。
 - ・ ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有している。
 - ・ CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化した知識を有している。
3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。

【能力】

4. 本学科が扱う2履修モデル（ゲーム、CG）と社会との接点を理解し、デジタルコンテンツ、情報システム技術、ビジネスに関する知識などを総合的に俯瞰することができる。
5. デジタルコンテンツを主導する専門職人材として問題を発見し設定する能力を有している。
6. 感性と教養にもとづく創造力および表現力を有している。
 - ・ ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームデザインおよびプログラミングなどゲーム開発に関する総合力を有している。
 - ・ CGアニメーションコースに所属する学生は、CG映像に関する一連のプロセスと制作のための総合力を有している。
7. デジタルコンテンツのプロトタイプを開発する能力を有している。
 - ・ ゲームプロデュースコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、デジタルゲームに関して企画・開発する能力を有している。
 - ・ CGアニメーションコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、CG映像に関して企画・制作する能力を有している。

8. 論理的思考能力と豊かな感性に依拠して最適解を判断することができる。
9. 異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
10. 協調性をもって、主体的に行動することができる。加えて、リーダーシップを発揮することができる。

【志向・態度】

11. 倫理観をもって社会に解決案を提供することができる。
12. 環境や社会への配慮し、最適解を選択する能力を有している。
13. 向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
14. 原理原則で物事を捉えるだけでなく、三現主義（現場、現実、現物）で行動できる。

教育課程の編成及び実施に関する方針（公表方法：HPにて公表

<https://www.iput.ac.jp/assets/files/01-TK-3-policy.pdf>)

（概要）

学部、学科ごとに教育課程の編成及び実施に関する方針（カリキュラム・ポリシー）を以下のように定めている。

(1) 工科学部

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・ 広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を置く。
- ・ “Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）” の根幹に当たる倫理観を確立する科目を置く。
- ・ グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

- ・ 設定された問題を解決するための理論科目と、正確な判断力を養成する科目を置く。これらの科目は職業専門科目の講義科目として配する。
- ・ 問題・課題解決のために知識を総合し、価値創造の方法論を学ぶ科目を配する。

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

- ・ プロトタイプ開発を主軸とする実習科目を配置する。
- ・ 俯瞰力と問題発見力を涵養する実習科目を配置する。
- ・ 多くの実習科目を通し、新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、対話を通じて他者と協力し、机上のデータだけではなく、自分の目で見て耳で聞く行動指針を養成する。

【展開科目】

- ・ ビジネスの仕組みと関連する知識を養成する科目を配置する。
- ・ 環境や社会への配慮し、持続可能な解を生み出すための知識を学ぶ。
- ・ 実習による実践だけではなく、協調性をもって、チームメンバーとして主体的に行動する、または、リーダーとして、指導力を発揮する原理を学ぶ科目を配する。

【総合科目】

- ・ キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

<教育内容・方法>

（教育方法）

- ・ 本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

・職業専門科目においては、専門分化された課程での学びに取り組むために、2年次進級時に必ず1つのコースに所属する。

①学生は基本的に所属するコースに呼応した選択科目を修得することを推奨する。

②選択科目の内、コースコア科目(選択・必修科目)を配する。所属するコースのコースコア科目を修得しないと卒業できない。

③学生の多様な学びを確保するために他学科や他コースの選択科目の修得も可能である。ただし①に該当する学生の履修登録が優先となる。また、他学科の授業は自由科目(卒業要件に該当しない科目)となる。

④1年次に配されている選択科目については、各コースの基礎的な科目のため、コース定員によらずその学科に所属する全ての学生が受講できる。

(学修方法)

科目が初歩的なものから専門的なものへと進行する配置の中で、初歩的過程で学んだ科目内容が、どのようにして専門的な科目の基礎をなすか、また専門的な科目の内容がどのようにして社会にどのように役立つかを実習科目や総合科目を通じて学ぶ。この実感が、“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の基礎となる。したがって、科目配列は特に1年次では最初に動機付け及びトピックへのエクスポージャーを目的とした科目によって原理や理論を深く学ぶのではなく、何に使われているかを中心に理解する。その後原理や理論を学ぶ科目を配置している。これは自分が持っている社会に役立ちたいという動機が、学問によって裏付けられることを経験し、実感的動機を科目学修動機に変換させることでもある。それに基づいて、専門的な科目は動機を満たすものとして自発的に学習することが可能となる。これを実現するために、実務経験のある教員から何を学ぶかを知り、また実習、演習、臨地実務実習なども、漫然と課題に向かうのではなく、自発的に学習するものとして位置づけることができるものとなる。

<学修成果の評価>

【通常授業】

単位認定は所定の授業回数の8割以上の出席・課題提出を前提とし、その上で、各授業に応じて評価することとする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

【臨地実務実習】

臨地実務実習科目においては、受け入れ先の企業との連携の重要性から、必ずルーブリック評価表を用い、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

(2)情報工学科

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を置く。
- ・“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の根幹に当たる倫理観を確立する科目を置く。
- ・グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

- ・入学時の学修動機を深化させ、かつ、学修の最終形と職業専門科目との関連を理解するために、本学では『学科包括科目』と呼ぶ科目を1年前期に設ける。
共通：「情報工学概論」「デザインエンジニアリング概論」
- ・設定された問題を分析するためのモデル構築及び解法の理論科目として数学や、物理学と共に、情報技術の基礎的な知識に関する理論科目を配置する。

共通：「エレクトロニクス工学」「コンピュータシステム」「情報数学」「線形代数」「解析学」「確率統計論」「データベース基礎と応用」「技術英語」「情報セキュリティ応用」

A群：「人工知能基礎」「自然言語処理」「人工知能数学」「データ解析」

B群：「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「データ解析」

C群：「力学」「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「材料力学・材料工学」

- ・問題解決のために情報技術を統合し、価値創造の方法論を学ぶ科目を配する。

共通：「C言語基礎」「組込みC, C++言語」「回路・プリント基板設計」「プログラミング概論」「ソフトウェアシステム開発」

A群：「Pythonプログラミング」「機械学習」「深層学習」「画像・音声認識」

B群：「Pythonプログラミング」「デバイス・ネットワーク」「サーバ・ネットワーク」「IoTデバイスプログラミングⅠ～Ⅲ」

C群：「機械設計」「ロボット機構」「ロボット制御」

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

- ・デザイン思考の実践を含む実習の反復を通し、学生が持つ知的好奇心を向上させながら探究心を身につけるとともに、チャレンジ精神を養成する。
- ・本学科が扱う3履修モデル（AI, IoT, ロボット）と対象領域が抱える問題を見つけるための俯瞰力と問題発見力、その問題を解決するための知識の総合力を養成する科目を配する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」「ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」「地域共創デザイン実習」A群：「人工知能システムⅠ、Ⅱ」「メディア情報処理実習」「人工知能応用」

B群：「IoTシステム開発Ⅰ、Ⅱ」「IoTサービスデザイン」

C群：「組込みシステム制御実習」「自動制御機械開発実習」「産業用ロボット実習」

【展開科目】

- ・専門職人材として、主体的にかつ協調性を持って行動する手法を講義と演習を組み合わせて学ぶ。
- ・環境や社会への配慮し、持続可能な解を生み出すための知識を養成する。
- ・社会人として相応しい志向と態度を身につけるために、経営資産についての知識を習得する科目を配する。

【総合科目】

- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

<教育内容・方法>

本学では「担任制度」を設け、学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

<学修成果の評価>

1. 基礎学力や情報活用能力、総合力を目指したそれぞれの科目は、カリキュラム・ポリシーに従って作成されたシラバスによって学修進行し、シラバスに予め記された評価の方法によって科目の可否を決定する。
2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。
3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。
4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教

育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。

5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

(3) デジタルエンタテインメント学科

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・ 広義のデザインにおける感性的思考を支援する知識・理解の科目を置く。
- ・ “Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” の根幹に当たる倫理観を確立する科目を置く。
- ・ グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

- ・ 入学時の学修動機を深化させ、かつ、学修の最終形と職業専門科目との関連を理解するために、本学では『学科包括科目』と呼ぶ科目を1年前期に設ける。

共通：「コンテンツデザイン概論」

- ・ 設定された問題を分析するためのモデル構築及び解法の理論科目として数学とともに、技術の基礎的な知識に関する理論科目を配置する。

共通：「コンピュータグラフィックスⅠ、Ⅱ」「電子情報工学概論」「ゲーム構成論Ⅰ」「線形代数」「解析学」「統計論」「ゲームアルゴリズム」「コンテンツ制作マネジメント」「映像論」「技術英語」

A群：「ゲーム構成論Ⅱ」「ゲームハード概論」

B群：「ゲームハード概論」

- ・ 問題解決のためにデジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を統合し、価値創造の方法論を学び芸術的感性を涵養する科目を配する。

共通：「ゲームプログラム構成基礎Ⅰ」「デジタル造形Ⅰ」「CGデザイン基礎」「プログラミング言語基礎」「デジタル造形Ⅱ」「ゲームAIⅠ」「エンタテインメント設計」

A群：「ゲームプログラム構成基礎Ⅱ、Ⅲ」「ゲームプログラミングⅠ～Ⅲ」「ゲームAIⅡ」「ゲームデザイン実践演習」「インターフェースデザイン」

B群：「デジタル映像表現技法基礎」「デジタル映像表現技法応用」「デジタルキャラクター実践演習」「インターフェースデザイン」「CGアニメーション総合演習」

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

- ・ デザイン思考の実践を含む実習の反復を通し、学生が持つ知的好奇心を向上させながら探究心を身につけるとともに、チャレンジ精神を養成する。
- ・ 本学科が扱う2履修モデル(ゲーム、CG)と対象領域が抱える問題を見つけるための俯瞰力と問題発見力、その問題を解決するための知識の総合力を養成する科目を配する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」「デジタルコンテンツ制作応用」「デジタルコンテンツ総合実習」「地域共創デザイン実習」

A群：「ゲーム制作技術総合実習Ⅰ、Ⅱ」

B群：「CGアニメーション総合実習Ⅰ、Ⅱ」

【展開科目】

- ・ 専門職人材として、主体的にかつ協調性を持って行動する手法を講義と演習を組み合わせて学ぶ。
- ・ 環境や社会への配慮し、持続可能な解を生み出すための知識を養成する。

- ・社会人として相応しい志向と態度を身につけるために、経営資産についての知識を習得する科目を配する。

【総合科目】

- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

<教育内容・方法>

本学では「担任制度」を設け、学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

<学修成果の評価>

1. 基礎学力や情報活用能力、総合力を目指したそれぞれの科目は、カリキュラム・ポリシーに従って作成されたシラバスによって学修進行し、シラバスに予め記された評価の方法によって科目の合否を決定する。
2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。
3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。
4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。
5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。
6. 各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

入学者の受入れに関する方針（公表方法：HPにて公表
<https://www.iput.ac.jp/assets/files/01-TK-3-policy.pdf>）

（概要）

学部、学科ごとに入学者の受入に関する方針（アドミッション・ポリシー）を以下のように定めている。

(1) 工科学部

工科学部で学修する者は、本学の使命に共感し、「社会とともにあるデザイナー」になろうとするものである。よって、自分は社会の中で何をしたいのかという動機を持ち、本学の学修過程を履修することでそれが実現されることを理解している学生を入学させる。

【知識・技能】

高校卒業程度の学習を終えている人

本学で学ぶに必要な日本語力を有している人

【思考力・判断力・表現力】

どのような専門職になりたいかという意志を持っている人

自分の考えを伝えるためのコミュニケーション力を有している人

【主体性・協働性】

社会にどのような貢献をしたいかという動機を持っている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

(2)情報工学科

“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。

【知識・技能】

理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

主にテクノロジー分野の学修に強い興味と意欲を持っている人

自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

テクノロジーを通して、社会や地域に貢献したいと考える人

自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

(3)デジタルエンタテインメント学科

“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)” という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。

【知識・技能】

理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

様々な対象観察や工作、先端的な技術や芸術的な表現に対して好奇心を持っている人

自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人

自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

②教育研究上の基本組織に関すること

公表方法：HPにて公表

<https://www.iput.ac.jp/tokyo/mind/public/publication>

③教員組織、教員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること

a. 教員数（本務者）							
学部等の組織の名称	学長・副学長	教授	准教授	講師	助教	助手 その他	計
—	2人	—					2人
工科学部	—	19人	5人	9人	2人	1人	36人
b. 教員数（兼務者）							
学長・副学長		学長・副学長以外の教員					計
0人		13人					13人
各教員の有する学位及び業績 （教員データベース等）		公表方法：HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/tokyo/mind/teacher					
c. F D（ファカルティ・ディベロップメント）の状況（任意記載事項）							

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

a. 入学者の数、収容定員、在学する学生の数等								
学部等名	入学定員 (a)	入学者数 (b)	b/a	収容定員 (c)	在学生数 (d)	d/c	編入学 定員	編入学 者数
工科学部	200人	230人	115%	200人	230人	115%	欠員の 範囲内	0人
合計	200人	230人	115%	200人	230人	115%	欠員の 範囲内	0人
(備考) 2020年度開学のため1年次の学生のみ在籍。								

b. 卒業生数、進学者数、就職者数				
学部等名	卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
合計	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(主な進学先・就職先) (任意記載事項)				
(備考) 2020年度開学のため、卒業生、進学者、就職者はいない。				

c. 修業年限期間内に卒業する学生の割合、留年者数、中途退学者数（任意記載事項）					
学部等名	入学者数	修業年限期間内 卒業者数	留年者数	中途退学者数	その他
	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
合計	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(備考)					

⑤ 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること

<p>(概要)</p> <p>本学で開講する科目すべてにおいてシラバスを作成しており、HPにおいて在校生や入学検討者が閲覧できる状態にしている。</p>
--

⑥ 学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準に関すること

<p>(概要)</p> <p>単位の認定、評価については学則にて下記のように定める。</p> <p>(単位認定方法)</p> <p>第29条 授業科目修了の単位認定は、所定の授業回数の8割以上の出席を前提とし、小テスト、筆記試験、レポート課題、研究課題、制作物、実習評価の中から科目毎に適切な方法を組み合わせることとする。</p> <p>(成績の評価)</p> <p>第30条 授業科目の成績の評価は、秀、優、良、可、及び不可とし、秀、優、良及び可を合格とする。</p> <p>また、各授業科目の成績評価の方法及び評価の割合は各科目のシラバスの「学生に対する評価」欄に記載している。</p> <p>卒業の認定に関する方針を学則にて以下の通り規定している。</p> <p>(卒業要件)</p> <p>第34条 本学に4年以上在学し、別表2に定める卒業要件を満たした者には、教授会の意見を聴いた上で、学長が卒業を認定する。</p>

別表 2

(1) 情報工学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11 単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1 単位
	倫理科目	必修	2 単位
	基盤科目	必修	6 単位
職業専門科目	実習科目	必修	26 単位
		選択必修	8 単位以上 (A~C 群の内、1 つを選択)
	講義・演習科目	必修	36.5 単位
		選択必修	9 単位以上 (A~C 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20.5 単位
総合科目		必修	4 単位

※本学は単位制を採用し、124 単位以上を修得することを卒業要件とする。

※実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。

※A~C 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目については、履修要項などで別途定める。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

(2) デジタルエンタテインメント学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11 単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1 単位
	倫理科目	必修	2 単位
	基盤科目	必修	6 単位
職業専門科目	実習科目	必修	29 単位
		選択必修	5 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
	講義・演習科目	必修	39 単位
		選択必修	6.5 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20.5 単位
総合科目		必修	4 単位

※本学は単位制を採用し、124 単位以上を修得することを卒業要件とする。

※実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。
 ※A, B群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目については、履修要項などで別途定める。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

学部名	学科名	卒業に必要となる 単位数	GPA制度の採用 (任意記載事項)	履修単位の登録上限 (任意記載事項)
工科学部	情報工学科	124 単位	有・無	単位
	デジタルエンタ テインメント学科	124 単位	有・無	単位
GPAの活用状況 (任意記載事項)		公表方法 :		
学生の学修状況に係る参考情報 (任意記載事項)		公表方法 :		

⑦校地、校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関すること

公表方法 : HPにて公表

<https://www.iput.ac.jp/tokyo/mind/public/publication>

⑧授業料、入学金その他の大学等が徴収する費用に関すること

学部名	学科名	授業料 (年間)	入学金	その他	備考 (任意記載事項)
工科学部	情報工学科	1,440,000 円 (1年目)	300,000 円	0 円	
		1,500,000 円 (2年目)			
		1,560,000 円 (3年目)			
		1,620,000 円 (4年目)			
	デジタル エンタテ インメン ト学科	1,480,000 円 (1年目)	300,000 円	0 円	
		1,540,000 円 (2年目)			
		1,600,000 円 (3年目)			
		1,660,000 円 (4年目)			

⑨大学等が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること

a. 学生の修学に係る支援に関する取組
(概要) 担任制度を設け、学修計画・履修登録のみならず、充実した学生生活を送り、学修を円滑にするためのアドバイスを行っている。 その他、スムーズな学びを支援する LMS(学修支援システム)や SNS の導入、学費サポート（教育ローン、奨学金）など各種制度の利用相談の受付等の支援を行っている。
b. 進路選択に係る支援に関する取組
(概要) 2020 年度の開学であり、卒業が間近く就職活動をしている学生がいないため、支援活動が本格化していないが、担任教員とキャリアサポートセンター職員が連携をし、就職活動の支援を行う。 また授業科目として臨地実務実習を配置し、授業の中でキャリアについて考える機会を提供している。
c. 学生の心身の健康等に係る支援に関する取組
(概要) 対人関係やこころの健康に悩みを抱えている学生へ専門家によりカウンセリングを行っている。 また、ハラスメントに関する相談窓口を設け、メールや電話等にて対応を行っている。

⑩教育研究活動等の状況についての情報の公表の方法

公表方法：HP にて公表 https://www.iput.ac.jp/tokyo/mind/public/publication
