

1. 大阪国際工科専門職大学の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）</p>	<p>“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・意欲等を備えた学生を入学させる。</p> <p>【知識・技能】 高校卒業程度の「基礎学力」「思考力」「読解力」を有する人</p> <p>【思考力・判断力・表現力】 社会的課題に強い関心をもつ人</p> <p>【主体性・協働性】 社会や地域に貢献したいと考える人 グローバルな視点で世界に向けて活躍しようとする人</p> <p>【意欲】 制作意欲を含み、学修動機が明確な人</p>
<p>カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）</p>	<p>大阪国際工科専門職大学では、ディプロマ・ポリシーに掲げた学修成果を得るために、西日本の中心である大阪を拠点に、「イノベーションの起点」となる“Designer in Society”を育成するための教育課程を編成する。</p> <p>学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方は以下のように定める。</p> <p>地域の課題解決に向けた実践力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題を分析し、最適な解決策を設計、開発できるための情報技術の基礎的な知識・能力を備えさせる。これらの知識・能力を、学生が基礎科目、職業専門科目、展開科目、総合科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。 <p>高付加価値な創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・固定観念に囚われず、社会の動向や顧客のニーズに合った商品やサービスを設計・開発できる能力を備えさせる。 ・地域社会のニーズに合わせて多種多様な企業を情報技術の力で結びつけようとする姿勢を備えさせる。 <p>上記の能力・姿勢を、学生が主として職業専門科目（実習）、展開科目、総合科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。</p> <p>グローバルなビジネス展開力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくために地域ビジネスの仕組みを理解し、戦略を立てることができる知識・能力を職業専門科目（実習）・展開科目、総合科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。 <p>志向性のある倫理観</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動することが

できる姿勢を身につけさせる。

・社会の「こうありたい」姿を洞察し、倫理観をもって商品やサービスを設計・開発する姿勢を身に付けさせる。

上記の姿勢を、学生が主として基礎科目、職業専門科目、展開科目、総合科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。

<教育課程の区分>

教育課程は①情報技術に関する知識を有し、②問題・課題を発見し、③解決策を設計・開発し、④さらに付加価値を創造していく、一連の過程に必要な知識、能力を得られる教育課程とする。

専門職人材として社会に寄り添った商品・サービスを設計・開発できる実践力とマーケットを拡大していくための知識を持ち、志向性のある倫理観をもってものづくりをプロデュースしていくために必要な科目を配する。

実習科目を中心として地域に密着した教育課程とすることで、地域の強み理解し自らの強みとする。

<教育内容・方法>

(教育方法)

本学では「担任制度」を設け、各学年の学生 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。

(学修方法)

1. 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、講義・演習科目と実習科目を交互に配置することにより、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学び、その成果を総合科目において集大成として集約する。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。

2. 科目配置は特に 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、専門技術が何に使われているかを理解する。その後原理や理論を深く学ぶ科目を配置することで、学修の全体像を明確化する。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、実感的動機を科同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充たすものとして自発的に学修することが可能となる。

3. 実務経験のある教員から何を学ぶかを知り、また地域に密着した実習、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、自発的に学修するも

	<p>のとして位置づける。</p>
<p>ディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)</p>	<p>現代の複雑化する社会問題と、後継者不足や人手不足、生産性向上といった中小企業が抱えている課題や、少子高齢化や大自然災害への対応力強化、東京一極集中による存在感の低下といった地方の抱えている課題について、基礎的な教養を身に付け、イノベーションの起点となる問題を設定し、専門技術を持ち科学的理論に依拠した判断を行い、倫理観を持ち創造的に課題解決に取り組むことのできる“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”を養成・輩出する。</p> <p>定められた在籍期間、及び、所定の単位を取得し、必修等の条件を満たすこと等を卒業要件とし、卒業を認定し学位を授与する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 地域の課題解決に向けた実践力 <ul style="list-style-type: none"> ・ 情報技術を扱う上での基礎的な知識を有している。 ・ 課題を分析し、情報技術を用いて最適な解決策を設計・開発できる。 2. 高付加価値な創造力 <ul style="list-style-type: none"> ・ 固定観念に縛られず、社会の動向や顧客のニーズに合った商品やサービスを設計・開発できる。 ・ 地域社会のニーズに合わせて多種多様な企業を情報技術の力で結びつけることができる。 3. グローバルなビジネス展開力 <ul style="list-style-type: none"> ・ 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくために地域ビジネスの仕組みを理解し、戦略を立てることができる。 4. 志向性のある倫理観 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動することができる。 ・ 社会の「こうありたい」姿を洞察し、倫理観をもって商品やサービスを設計・開発する姿勢を有している。

2. 工科学部の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー (入学者受入方針)</p>	<p>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。</p> <p>【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</p> <p>【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</p>
-----------------------------------	--

	<p>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</p> <p>【主体性・協働性】</p> <p>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</p> <p>【意欲】</p> <p>制作意欲を含み、学修動機が明確な人</p>
<p>カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）</p>	<p>工科学部では、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のとおり教育課程を編成する。このように体系立てられ編成される教育課程に対し、学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方を続けて定める。</p> <p><教育課程の区分></p> <p>【基礎科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために、大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解するための科目を配する。 ・地域社会、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配する。 <p>【職業専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題を正しく分析し、解決するための情報技術を学ぶ科目を配する。 ・情報技術者として、自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動するための知識を学ぶ科目を配する。 <p>【職業専門科目と展開科目における実習科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために知識を統合し、最適解を考察した上で、プロトタイプの構築を主軸とする科目を配する。 ・固定観念に囚われず、社会が必要としている高付加価値なものづくりを実践する科目を配する。 ・周囲を巻き込み、ニーズに合わせた高付加価値なものづくりを進めていく力を養成する科目を配する。 ・多くの実習科目を通し、失敗を恐れず、チャレンジ精神や挑戦する行動指針を養成する科目を配する。 ・継続的な発展のために、潜在的な課題を汲み取った発想力を涵養する科目を配する。 <p>【展開科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・関西・アジアにおける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。 ・関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略に必要な知識を学ぶための科目を配する。 ・「どうありたいか」を探求させ、志向性のある倫理観を涵養する科目を配する。

	<p>【総合科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 <p>＜教育内容・方法＞</p> <p>（教育方法）</p> <p>本学では「担任制度」を設け、各学年の学生 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。</p> <p>（学修方法）</p> <p>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。</p> <p>＜学修成果の評価＞</p> <p>【通常授業】</p> <p>単位認定は所定の授業回数の 80%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。</p> <p>【臨地実務実習】</p> <p>臨地実務実習科目においては、実習施設との連携の重要性から、必ずグループ評価表を用い、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。</p>
<p>ディプロマ・ポリシー （卒業認定・学位授与の方針）</p>	<p>本学部は地域や地域を代表するものづくり産業における未来の課題を洞察し、課題設定力・実践的創造力、高い倫理観を兼ね備え、グローバルに活躍できるイノベーションの起点となる人材の教育・養成を目的とする。目的を達成すべく、地域の産業界や社会との連携・共創を通じて、イノベーションの起点とな</p>

	<p>る専門職人材として備えるべき資質および能力の涵養をはかる。 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。</p> <p>①情報技術（AI、IoT、ロボット、デジタルコンテンツ）の力をもって中小企業の課題解決を実践する人材となる → 地域の課題解決に向けた実践力</p> <p>【DP.1】「情報技術への理解」（知識・理解） 【DP.2】「コミュニケーション力」（能力） 【DP.3】「関西産業の理解」（知識・理解） 【DP.4】「課題解決力」（能力）</p> <p>②柔軟な企業体制を活用して地域・社会のニーズに合った中小企業の小規模集合体（クラスター）を結集し、高付加価値を生み出す人材となる → 高付加価値な創造力</p> <p>【DP.5】「社会に寄り添った創造力（付加価値力）」（能力） 【DP.6】「周囲を巻き込むプロデュース力」（態度・志向） 【DP.7】「失敗を恐れない行動姿勢」（態度・志向） 【DP.8】「未来洞察力」（態度・志向）</p> <p>③アジアを中心とするビジネス展開ができる人材となる → グローバルなビジネス展開力</p> <p>【DP.9】「関西ビジネスの仕組みの理解」（知識・理解） 【DP.10】「ビジネス戦略構築力」（能力）</p> <p>④自らの職に対して倫理的責任をもって取り組む人材となる → 志向性のある倫理観</p> <p>【DP.11】「互助の実践」（態度・志向） 【DP.12】「志向性のある倫理観」（態度・志向）</p>
--	--

3. 情報工学科の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）</p>	<p>“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。</p> <p>【知識・技能】 理数・語学の基礎的学力を有する人</p> <p>【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</p> <p>【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</p>
------------------------------	--

	<p>【意欲】 制作意欲を含み、学修動機が明確な人</p>
<p>カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）</p>	<p>情報工学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のように体系立てられ編成される教育課程に対し、学修方法・学修過程、学修成果の評価の在り方を続けて定める。</p> <p><教育課程の区分></p> <p>【基礎科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために、大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解するための科目を配する。 共通：「経済学入門」「資源としての文化」「国際関係論」 ・“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。 共通：「社会と倫理」 ・地域社会、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。 共通：「英語コミュニケーションⅠ～Ⅳ」「生活言語コミュニケーション論」 <p>【職業専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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」 ・課題を正しく分析し、解決するための情報技術（AI、IoT、ロボット）の科目を配する。 共通：「ソフトウェア開発基礎」「エレクトロニクス基礎」「コンピュータシステム」「情報数学」「線形代数」「解析学」「物理解析基礎」「確率統計論」「組込みプログラミング」「Python プログラミング」「オペレーティングシステム」「計算科学」「電子回路演習」「データベース基礎と応用」「技術英語」「ソフトウェアシステム開発」「情報セキュリティ」「情報技術者倫理」 <p>A 群：「知的システム」「人工知能数学」「機械学習」「深層学習」「画像・音声認識」「データ解析」「自然言語処理」</p> <p>B 群：「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「データ解析」「サーバ・ネットワーク」「IoT ネットワーク」「スマートデバイスプログラミング」「マイコンプログラミング」「IoT システムプログラミング」</p> <p>C 群：「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「材料力学・材料工学」「機械設計」「ロボット機構」「ロボット制御」</p> <p>【職業専門科目と展開科目における実習科目】</p>

・課題解決のために知識を統合し、最適解を考察した上で、プロトタイプの構築を主軸とする科目を配する。

共通：「地域共創デザイン実習」

A 群：「人工知能システム開発実習」「人工知能システム社会応用」

B 群：「IoT システム開発実習」「IoT システム社会応用」

C 群：「組込みシステム開発実習」「自動制御システム社会応用」

上記に加え、

・固定観念に囚われず、社会が必要としている高付加価値なものづくりを実践する科目を配する。

A 群：「人工知能サービスビジネス応用」

B 群：「IoT サービスデザインビジネス応用」

C 群：「ロボットサービスビジネス応用」

上記に加え、

・周囲を巻き込み、ニーズに合わせた高付加価値なものづくりを進めていく力を養成する科目を配する。

・多くの実習科目を通し、失敗を恐れず、チャレンジ精神や挑戦する行動指針を養成する科目を配する。

・継続的な発展のために、潜在的な課題を汲み取った発想力を涵養する科目を配する。

共通：「地域共生ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」

・地域社会の中で上記すべてを段階的に学修する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」

【展開科目】

・関西・アジアにおける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。

共通：「関西産業史」「地域ビジネスネットワーク論」

・価値創造のしくみと関連する知識を養成する科目を配置する。

共通：「経営学総論」

上記に加えて、

・関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略に必要な知識を学ぶための科目を配する。

共通：「知的財産権論」「アジア・マーケティング」「未来洞察による地域デザイン」「イノベーションマネジメント」

・「どうありたいか」を探求させ、志向性のある倫理観を涵養する科目を配する。

共通：「徳倫理と志向性」

【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、

	<p>英語での発表を義務付けている。 共通：「卒業研究制作」</p> <p><教育内容・方法> 本学では「担任制度」を設け、各学年の学生 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。</p> <p><学修成果の評価></p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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るカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。
<p>ディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)</p>	<p>情報工学科では、人工知能システム・IoT システム・ロボットを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、問題設定力、問題解決するための実践的創造力を身につけ、地域社会の中で未来の課題への洞察力を持ったイノベーションの起点となる情報技術者を養成する。</p> <p>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。</p> <p>【知識・理解】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 問題を正しく分析するための数学、物理学、コンピュータシステムの構成などの基本理論を理解し、それぞれのコースにおいて、AI 戦略コースでは人工知能システムに関する論理的・数学的知識、IoT システムコースではソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識、ロボット開発コースではハードウェアとソフトウェア双方のバランスある知識を有し、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の方法について理解できる。 2. コミュニケーションを通じて相手の懐に入り込み、顧客のニーズを引き出

	<p>すことができる。</p> <p>3. 大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解できる。</p> <p>4. 情報技術を活用して、課題の最適な解決策のプロトタイプを、AI 戦略コースでは、人工知能システム、IoT システムコースではIoT システムのサービスデザイン、ロボット開発コースではサービスプロバイダとしてのロボット開発に着目し、設計・開発することができる。</p> <p>5. 固定観念に囚われず、社会の動向や顧客のニーズに合わせたテラーメイドな商品・サービスを設計、開発することができる。</p> <p>6. 地域社会のニーズに合わせて多種多様な企業を情報技術の力で結びつけることができる。</p> <p>7. 真のイノベーションの実現のため、失敗を恐れず繰り返し挑戦することができる。</p> <p>8. 未来の地域社会像を描き、そこに必要とされる製品・サービスを生み出すための発想ができる。</p> <p>9. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくために必要な地域ビジネスの仕組みを理解している。</p> <p>10. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略を立てることができる。</p> <p>11. 自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動することができる。</p> <p>12. 社会の「こうありたい」姿を洞察し、倫理観をもって商品やサービスを設計・開発する姿勢を有している。</p>
--	--

4. デジタルエンタテインメント学科の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）</p>	<p>“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。</p> <p>【知識・技能】 理数・語学の基礎的学力を有する人</p> <p>【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</p> <p>【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</p> <p>【意欲】</p>
------------------------------	--

	制作意欲を含み、学修動機が明確な人
カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）	<p>デジタルエンタテインメント学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のとおり教育課程を編成する。このように体系立てられ編成される教育課程に対し、学修方法・学修過程、学修成果の評価を続けて定める。</p> <p><教育課程の区分></p> <p>【基礎科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために、大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解するための科目を配する。 <ul style="list-style-type: none"> 共通：「経済学入門」「資源としての文化」「国際関係論」 ・“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。 <ul style="list-style-type: none"> 共通：「社会と倫理」 ・地域社会、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。 <ul style="list-style-type: none"> 共通：「英語コミュニケーションⅠ～Ⅳ」「生活言語コミュニケーション論」 <p>【職業専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <ul style="list-style-type: none"> 共通：「コンテンツデザイン概論」 ・課題を正しく分析し、解決するための情報技術（ゲーム、CG）の科目を配する。 <ul style="list-style-type: none"> 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」「ゲームプログラミング基礎」「デジタル造形Ⅰ」「CGデザイン基礎」「線形代数」「解析学」「統計論」「ゲームデザイン論」「Python言語」「デジタル造形Ⅱ」「デジタル映像制作Ⅰ」「ゲームアルゴリズム」「技術英語」「ゲームAI」「エンタテインメント設計」「ゲームエンジンプログラミング」「情報技術者倫理」 A群：「コンテンツ制作マネジメント」「映像論」「オブジェクト指向プログラミング」「ゲームハード概論」「ゲームプログラミングⅠ～Ⅲ」「ゲームデザイン実践演習」「戦略アルゴリズム」「インターフェースデザイン」 B群：「コンテンツ制作マネジメント」「映像論」「デジタル映像制作Ⅱ」「デジタルキャラクタ実践演習」「インターフェースデザイン」「CGアニメーション総合演習」「ゲームハード概論」 <p>【職業専門科目と展開科目における実習科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために知識を統合し、最適解を考察した上で、プロトタイプ構築を主軸とする科目を配する。

共通：「地域共創デザイン実習」

A 群：「ゲームコンテンツ制作Ⅰ」「ゲームコンテンツ制作Ⅱ」

B 群：「デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ」「デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ」

上記に加えて、

・周囲を巻き込み、ニーズに合わせた高付加価値なものづくりを進めていく力を養成する科目を配する。

共通：「ビジネスデジタルコンテンツ制作」

上記に加えて、

・多くの実習科目を通し、失敗を恐れず、チャレンジ精神や挑戦する行動指針を養成する科目を配する。

・継続的な発展のために、潜在的な課題を汲み取った発想力を涵養する科目を配する。

共通：「地域デジタルコンテンツ実習」

・地域社会の中で上記すべてを段階的に学修する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」

【展開科目】

・関西・アジアにおける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。

共通：「関西産業史」「地域ビジネスネットワーク論」

・価値創造のしくみと関連する知識を養成する科目を配置する。

共通：「経営学総論」

上記に加えて、

・関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略に必要な知識を学ぶための科目を配する。

共通：「知的財産権論」「アジア・マーケティング」「未来洞察による地域デザイン」「イノベーションマネジメント」

・「どうありたいか」を探求させ、志向性のある倫理観を涵養する科目を配する。

共通：「徳倫理と志向性」

【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。

共通：「卒業研究制作」

<教育内容・方法>

本学では「担任制度」を設け、各学年の学生 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。

	<p><学修成果の評価></p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。
<p>ディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)</p>	<p>デジタルエンタテインメント学科では、ゲーム・CG を中心としたデジタルコンテンツの制作に関する教育・研究・実践活動を通して、デジタルエンタテインメント分野における基礎及び専門技術に関する知識と、問題設定力、問題解決するためのデジタルコンテンツ制作技術の実践的創造力を身につけ、地域社会の中で未来の課題への洞察力を持ったイノベーションの起点となるデジタルコンテンツのクリエイターを養成する。</p> <p>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。</p> <p>【知識・理解】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 問題を正しく分析するための数学、専門英語、コンピュータシステムの構成などの基本理論を理解し、ゲームプロデュースコースでは、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、CG アニメーションコースでは、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制作に特化した知識を有し、価値創造のためのアルゴリズムや表現方法について理解できる。 2. コミュニケーションを通じて相手の懐に入り込み、顧客のニーズを引き出すことができる。 3. 大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解できる。 4. デジタルコンテンツ制作技術を活用して、課題の最適な解決策のプロトタイプを、ゲームプロデュースコースでは、ゲームコンテンツに関する企画・開発能力を、CG アニメーションコースでは、CG 映像コンテンツに関する企画・開発能力を活用し、設計・開発することができる。 5. 固定観念に囚われず、社会の動向や顧客のニーズに合わせたテーラーメイ

- ドな商品・サービスを設計、開発することができる。
6. 地域社会のニーズに合わせて多種多様な企業を情報技術の力で結びつけることができる。
 7. 真のイノベーションの実現のため、失敗を恐れず繰り返し挑戦することができる。
 8. 未来の地域社会像を描き、そこに必要とされる製品・サービスを生み出すための発想ができる。
 9. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくために必要な地域ビジネスの仕組みを理解している。
 10. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略を立てることができる。
 11. 自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動することができる。
 12. 社会の「こうありたい」姿を洞察し、倫理観をもって商品やサービスを設計・開発する姿勢を有している。