

## 1. 東京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>東京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、デザイン思考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>&lt;教育課程の区分&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育課程は①対象領域を俯瞰し、②問題・課題を発見し、③解決策を考え、④プロトタイプを開発し、⑤評価から①に戻る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。</li> <li>・専門職人材としてプロトタイプ開発を行う実践力とビジネスセンスを磨き倫理観をもって対象領域にアプローチするために必要な科目を配する。</li> <li>・実習科目を中心として志向・態度を学び、チャレンジ精神、向上心、探究心を涵養する。</li> </ul> <p>&lt;教育内容・方法&gt;</p> <p>（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。</p> <p>（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</p>

	<p>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。</p>
<p>ディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)</p>	<p>本学は、卓越した機能による技術的価値と優れた芸術的表現による文化的価値を備え、ビジネス上の成功を目指しつつ社会や環境への配慮を欠かさない人工物の創造をする“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”となるために、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"> <li>1. 豊かな創造力 <p>対象領域を俯瞰し、問題・課題を発見し科学的根拠をもって分析するとともに、分析した結果問題の本質を精査できる総合力と、解決を複数考案できる創造力、感性、倫理観を有している。</p> </li> <li>2. 確かな実践力 <p>問題・課題解決に対し、実際にプロトタイプを開発し複数インプリメントすることで実際に解決案を創造するとともに、最適解を選択できる社会的倫理観を持ちながら判断できる知識・能力を有している。</p> </li> <li>3. 鋭敏なビジネスセンス <p>現代社会のビジネスの仕組みを知り、専門職人材として、顧客や品質を第一に考えられ、現実的判断をもって遂行することのできるビジネススキルとともに、自身が持つ好奇心の実現に向け協調性をもって、主体的に行動することができる。</p> </li> <li>4. 高い倫理観 <p>倫理観をもって社会の責務を認識した行動指針を有しているとともに、顕在する問題解決のみならず、社会の持続性・発展性まで考慮することのできる専門職人材である。</p> </li> </ol>

## 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</p>
-----------------------------------	---

	<p>理解している学生を入学させる。</p> <p><b>【知識・技能】</b>          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><b>【思考力・判断力・表現力】</b>          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</p> <p><b>【主体性・協働性】</b>          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><b>【意欲】</b>          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、以下のように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は以下のように定める。</p> <p>&lt;教育課程の区分&gt;</p> <p><b>【基礎科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ “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。</li> <li>・ 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。</li> </ul> <p><b>【職業専門科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> </ul> <p><b>【職業専門科目と展開科目における実習科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ プロトタイプ開発を主軸とする実習科目を配置する。</li> <li>・ 俯瞰力と問題発見力を涵養する実習科目を配置する。</li> <li>・ 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。</li> </ul> <p><b>【展開科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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</li> </ul>

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。
  - ④ 1 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>&lt;学修成果の評価&gt;</p> <p><b>【通常授業】</b></p> <p>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。</p> <p><b>【臨地実務実習】</b></p> <p>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。</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。</p> <p><b>【知識・理解】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。</li> <li>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。</li> </ol> <p><b>【能力】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>7. プロトタイプを実際に開発する能力を有している。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol> <p><b>【志向・態度】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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</li> </ol>

	行動できる。
--	--------

### 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><b>【知識・技能】</b>          理数・語学の基礎的学力を有する人</p> <p><b>【思考力・判断力・表現力】</b>          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><b>【主体性・協働性】</b>          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><b>【意欲】</b>          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、以下のように教育課程を編成する。</p> <p>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は以下のように定める。</p> <p>&lt;教育課程の区分&gt;</p> <p><b>【基礎科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ “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。</li> <li>・ 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。</li> </ul> <p><b>【職業専門科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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」</li> <li>・ 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。</li> </ul>

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。

	<p>&lt;教育内容・方法&gt;</p> <p>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。</p> <p>&lt;学修成果の評価&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>
<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。</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><b>【知識・理解】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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</li> </ul> </li> </ol>



	<p>アのバランスした知識を有している。</p> <p>3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。</p> <p><b>【能力】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>【志向・態度】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</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><b>【知識・技能】</b></p> <p>理数・語学の基礎的学力を有する人</p> <p><b>【思考力・判断力・表現力】</b></p>
------------------------------	---

	<p>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</p> <p>自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人</p> <p><b>【主体性・協働性】</b></p> <p>多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人</p> <p>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><b>【意欲】</b></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>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、以下のように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は以下のように定める。</p> <p>&lt;教育課程の区分&gt;</p> <p><b>【基礎科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ “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。</li> <li>・ 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。</li> </ul> <p><b>【職業専門科目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>共通：「コンテンツデザイン概論」</li> <li>・ 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。</li> <li>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」</li> <li>A群：「ゲーム構成論Ⅱ」「ゲームハード概論」</li> <li>B群：「ゲームハード概論」</li> <li>・ 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。</li> <li>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」</li> </ul>

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。

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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>
<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、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。</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><b>【知識・理解】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> </li> <li>3. ビジネスの仕組みと関連する知識を理解している。</li> </ol> <p><b>【能力】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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</li> </ul> </li> </ol>

	<p>ロセスと制作のための総合力を有している。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>【志向・態度】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
--	---