

令和7年度

高等教育の修学支援制度

機関要件の確認更新申請書

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	名古屋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	16.5	77.5	94	13	-
	デジタルエンタテインメント学科	夜・通信			90	106.5	13	-
(備考)								

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/nagoya/about/public_publication/)

3. 要件を満たすことが困難である学部等

学部等名
(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	名古屋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.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)

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	服飾学校教員 (1962. 4. 1～1965. 3. 31) 現職なし (1965. 4. 1～現在)	2013年10月16 日～2027 年 3 月 31 日	建学理念の承継
非常勤	株式会社非常勤監査役 (2016. 6. 17～2024. 6. 19) 現職なし (2024. 6. 20～現在)	2018 年 1 月 1 日～2027 年 3 月 31 日	経営力の強化
(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	名古屋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

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。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要) 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している。 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。	
授業計画書の公表方法	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)
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。	
(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要) 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。 (単位認定方法) 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。 (成績の評価) 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。 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。	
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。	

(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) 科目履修・単位認定規程において、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。 (総合成績評価) 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。 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。 $GPA = \{ (\text{評価を受けた科目のGP}) \times (\text{該当科目の単位数}) \} \text{の累計} / (\text{履修登録の単位数}) \text{の累計}$ またHPにおいてGPAとは、GPの設定、GPA計算式、制度の狙い、修学指導・退学勧告の基準などをわかりやすくまとめ、公表している。	
客観的な指標の算出方法の公表方法	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)
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。	

(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・修了要件)

第34条 本学の学部学科に4年以上(別科は1年以上)在学し、別に定める卒業・修了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・修了を認定する。

別に定める卒業要件は以下の通り

(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	28 単位
		選択	8 単位以上（A～C 群の内、1 つを選択）
	講義・演習科目	必修	39.5 単位
		選択	10.5 単位以上（A～C 群の内、1 つを選択）
展開科目		必修	20 単位
総合科目		必修	4 単位

※本学は単位制を採用し、130 単位以上を修得することを卒業要件とする。

※実習の選択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	31 単位
		選択	5 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
		必修	40 単位

	講義・演習科目	選択	10 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20 単位
総合科目		必修	4 単位
※本学は単位制を採用し、130 単位以上を修得することを卒業要件とする。 ※実習の選択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。			
卒業の認定に関する方針の公表方法		公表方法 : HP にて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)	

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	名古屋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/nagoya/about/public_publication/)
収支計算書又は損益計算書	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)
財産目録	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)
事業報告書	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)
監事による監査報告(書)	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)

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

HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)

(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、卒業又は修了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/nagoya/about/public_publication/) (概要) 名古屋国際工科専門職大学は工科分野において、日本のモノづくりの中心である愛知県を拠点に、社会と文化を理解し、現代社会が現在を含めた未来に対して持つ顕在的のみならず潜在的課題解決にむけての期待に応え、かつ、社会の発展に寄与するための国際性を視野に入れた教育・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専門職人材を養成する。 加えて、この目的を達成するために、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 東海地域の強みであるモノづくり産業を理解し、ビジネス応用力、問題発見・解決力、プロトタイプ開発力、高い倫理観を兼ね備え、情報技術を駆使してモノづくり分野でグローバルに活躍できるイノベーション人材の教育・養成を目的とする。 それを実現するため、産業界や地域社会との連携・共創を通じて、イノベーションを目指す技術者として備えるべき資質および能力の涵養をはかる。 (2)情報工学科 人工知能・IoT・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、それらを駆使したソリューションを提案しプロトタイプ開発ができる実践力を身につけさせる。それによって、地域やモノづくり分野に対してイノベーションを実現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 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実践力を身につけさせる。それによって、デジタルエンタテインメント業界で活躍するクリエイター人材、およびデジタルエンタテインメントとモノづくり分野をつなぐイノベーション人材を養成する。
卒業又は修了の認定に関する方針 公表方法：HP にて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/) (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・志向を修得し、教育の理念であるモノづくりに強みを持つ「Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）」として活動す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. 情報技術の知識：情報技術分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な基礎的知識を有している。
2. ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力のビジネスとしての応用領域を理解している。
3. モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

【能力】

4. コミュニケーション力：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。
5. 問題発見力：モノづくり産業に情報技術を応用、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. 問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対し複数のソリューションを提案することができる。
7. プロトタイプ開発力：モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを実際に開発する能力を有している。

【志向・態度】

8. 共創の精神：他者との関係や多様な価値観、他文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
9. チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、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。
10. 社会倫理：倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11. 情報倫理：地域社会の発展のために情報技術分野の専門職人材として貢献できる。

(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実践力を身につける。さらに、モノづくり産業に顕在、あるいは潜在する課題をも発見し、自らの修得した能力をもってソリューションを提供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. 情報技術の知識：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、ソフトウェアとハードウェアの知識を有している。
2. ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力（AI・IoT・ロボット）のビジネスとしての応用領域を理解している。

3. モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力（AI・IoT・ロボット）との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

【能力】

4. コミュニケーション力：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。
5. 問題発見力：モノづくり産業に情報工学を応用、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. 問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対して、
 - ・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ソリューションを提案することができる。
 - ・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を用いたソリューションを提案することができる。
 - ・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェア発想でのソリューションを提案することができる。
7. プロトタイプ開発力：情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなる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、サービスへの応用にも着目する
 - ・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ソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。

【志向・態度】

8. 共創の精神：他者との関係や多様な価値観、他文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
9. チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、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。
10. 社会倫理：倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11. 情報倫理：情報工学を扱う人材としての役割を理解し志向することができる。

(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教育・研究・実践活動を通して、基礎及び専門技術に関する知識と実践力を身につける。さらに、モノづくり産業に顕在、あるいは潜在する課題をも発見し、自らの修得した能力をもってソリューションを提供することができる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. 情報技術の知識：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。

2. ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力（ゲーム・CG）のビジネスとしての応用領域を理解している。
3. モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力（ゲーム・CG）との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

【能力】

4. コミュニケーション力：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。
5. 問題発見力：モノづくり産業にデジタルコンテンツを応用、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. 問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対して、
 - ・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ソリューションを提案することができる。
 - ・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ソリューションを提案することができる。
7. プロトタイプ開発力：デジタルコンテンツを応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなる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。

【志向・態度】

8. 共創の精神：他者との関係や多様な価値観、他文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
9. チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、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。
10. 社会倫理：倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11. 情報倫理：デジタルコンテンツを扱う人材としての役割を理解し志向することができる。

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/nagoya/about/public_publication/)

(概要)

大学、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>

【基礎科目】

- ・生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的および職業的自立を図るために必要な能力を修得させることを目的として、コミュニケーションや経済、国際関係、倫理など、社会生活にかかわる知識を修得させる「基礎科目」を開設する。
- ・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置する。
- ・職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力および社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。

【職業専門科目】

- ・情報技術に係る専門職人材に必要なとされる理論的かつ実践的な能力及び当該職業の分野全般にわたり必要な能力を修得させることを目的として「職業専門科目」を開設する。
- ・理論的かつ専門性の高い即戦力となる人材の育成を図るため、演習を重視した講義科目と、実践力の修得を図る実習科目を置く。
- ・東海地域のモノづくり産業を担う専門職人材に必要な、東海地域のビジネスの仕組みに対する知識・理解や、顕在あるいは潜在する課題を発見する力、地域の既存事業者と共にチャレンジ精神を持って課題解決に導くためのソリューションを提案する力、社会実装までを視野に入れたプロトタイプ開発能力を涵養する科目を配置する。
- ・情報分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な情報技術の基礎的知識を修得するための科目を配置する。

【展開科目】

- ・情報技術に関連する分野における応用的な能力であって、情報技術に係る専門職人材として創造的な役割を果たすために必要な知識・能力を修得させるため「展開科目」を開設する。
- ・東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。
- ・地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。

【総合科目】

- ・本学において修得した知識及び技能等を総合し、専門職人材として求められる実践的かつ応用的な能力を総合的に向上させるため、「授業科目」を開設する。
- ・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。

(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、1年次では最初に学修への動機づ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、実感的動機を論理的動機に変換させることでもある。それに基づいて、専門的な科目は学修への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＞

【基礎科目】

・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置する。

＊該当科目：「英語コミュニケーションⅠa～Ⅳ」

・職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。

＊該当科目：「コミュニケーションツール」、「社会と倫理」、「多文化共生社会」、「経済入門」、「国際関係論」

【職業専門科目】

・情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。

④AI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。

⑤IoT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、サービスのデザインに着目する

⑥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ソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。

＊該当科目：2～4年次に配置される実習科目

・AI、IoT、ロボットの各分野において、専門職業人としての倫理観をもって価値創造する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、情報倫理について知識・理解を修得するための科目を配置する。

④AI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、数学的知識を修得する。

⑤IoT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修得する。

⑥ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェアとハードウェアの知識を修得する。

＊該当科目：1～4年次までに配置される講義・演習科目

【展開科目】

・東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。

＊該当科目：「ビジネス総論」、「モノづくり総論」、「ファイナンスとコストマネジメント」、「グローバルビジネス戦略」、「知的財産の活用と保護」、「組織と意思決定」、「デザインとイノベーション」、「持続可能な社会におけるビジネス」

・地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。

＊該当科目：「地域共創デザイン実習」

【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。

＊該当科目：「卒業研究制作」

<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。
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。

(3) デジタルエンタテインメント学科

<教育課程>

【基礎科目】

- ・ 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置する。

＊該当科目：「英語コミュニケーションⅠa～Ⅳ」

- ・ 職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。

＊該当科目：「コミュニケーションツール」、「社会と倫理」、「多文化共生社会」、「経済入門」、「国際関係論」

【職業専門科目】

- ・ 情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。
 - ・ 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ソリューションを提案する。
 - ・ 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ソリューションを提案する。
- ＊該当科目：2～4年次に配置される実習科目
- ・ デジタルコンテンツの分野において、専門職業人としての倫理観をもって価値創造するためのデジタルゲームやコンピュータグラフィックスに関するアルゴリズムや表現方法論について知識・理解を修得するための科目を配置する。

・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修得する。

・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修得する。

＊該当科目：1～4年次までに配置される講義・演習科目

【展開科目】

・東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。

＊該当科目：「ビジネス総論」、「モノづくり総論」、「ファイナンスとコストマネジメント」、「グローバルビジネス戦略」、「知的財産の活用と保護」、「組織と意思決定」、「デザインとイノベーション」、「持続可能な社会におけるビジネス」

・地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。

＊該当科目：「地域共創デザイン実習」

【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。

＊該当科目：「卒業研究制作」

＜教育内容・方法＞

本学では「担任制度」を設け、学生20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。
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/nagoya/about/public_publication/)

(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課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課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/nagoya/about/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
－	1人	－					1人
工科学部	－	16人	1人	10人	3人	0人	30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		2人					2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：公表方法：HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/nagoya/about/public_publication/)					
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	120人	126人	105%	480人	500人	104%	欠員の 範囲内	2人
合計	120人	126人	105%	480人	500人	104%	欠員の 範囲内	2人
(備考)								

b. 卒業者数・修了者数、進学者数、就職者数				
学部等名	卒業者数・修了者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
	116 人 (100%)	1 人 (0.9%)	115 人 (99.1%)	0 人 (0%)
合計	116 人 (100%)	1 人 (0.9%)	115 人 (99.1%)	0 人 (0%)
(主な進学先・就職先) (任意記載事項)				
(備考)				

c. 修業年限期間内に卒業又は修了する学生の割合、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・修了者数	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

(概要) 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する予定である。(概要)

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

(概要) 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。 (単位認定方法) 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。 (成績の評価) 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。 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。
--

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・修了要件) 第34条 本学の学部学科に4年以上在学し、別に定める卒業・修了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・修了を認定する。 別に定める卒業要件は以下の通り				
学部名	学科名	卒業又は修了に必要なとなる単位数	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	130 単位	☒ 有・無	単位
	デジタルエンタテインメント学科	130 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/nagoya/about/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	980,000 円 (1 年目) 1,040,000 円 (2 年目) 1,100,000 円 (3 年目) 1,160,000 円 (4 年目)	250,000 円	460,000 円 (1 年目) 440,000 円 (2～4 年目)	その他には、教育充実費および施設・設備維持費が含まれる。
	デジタルエンタテインメント学科	1,010,000 円 (1 年目) 1,070,000 円 (2 年目) 1,130,000 円 (3 年目) 1,190,000 円 (4 年目)	250,000 円	510,000 円 (1 年目) 450,000 円 (2～4 年目)	その他には、教育充実費および施設・設備維持費が含まれる。

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) 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、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/nagoya/about/public_publication/)

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格 A 4 とする。

(別紙)

※ この別紙は、更新確認申請書を提出する場合に提出すること。

※ 以下に掲げる人数を記載すべき全ての欄（合計欄を含む。）について、該当する人数が1人以上10人以下の場合には、当該欄に「－」を記載すること。該当する人数が0人の場合には、「0人」と記載すること。

学校コード (13桁)	F123310111883
学校名 (〇〇大学 等)	名古屋国際工科専門職大学
設置者名 (学校法人〇〇学園 等)	学校法人日本教育財団

1. 前年度の授業料等減免対象者及び給付奨学生の数

		前半期	後半期	年間
支援対象者数 ※括弧内は多子世帯の学生等（内数） ※家計急変による者を除く。		55人（ 0 ）人	54人（ 0 ）人	57人（ 0 ）人
内 訳	第Ⅰ区分	28人	31人	
	(うち多子世帯)	(0 人)	(0 人)	
	第Ⅱ区分	13人	11人	
	(うち多子世帯)	(0 人)	(0 人)	
	第Ⅲ区分	－	－	
	(うち多子世帯)	(0 人)	(0 人)	
	第Ⅳ区分（理工農）	－	－	
	第Ⅳ区分（多子世帯）	－	－	
	区分外（多子世帯）	人	人	
家計急変による 支援対象者（年間）				0人（ 0 ）人
合計（年間）				57人（ 0 ）人
(備考)				

※ 本表において、多子世帯とは大学等における修学の支援に関する法律（令和元年法律第8号）第4条第2項第1号に掲げる授業料等減免対象者をいい、第Ⅰ区分、第Ⅱ区分、第Ⅲ区分、第Ⅳ区分（理工農）とは、それぞれ大学等における修学の支援に関する法律施行令（令和元年政令第49号）第2条第1項第2号イ～ニに掲げる区分をいう。

※ 備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

2. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の取消しを受けた者及び給付奨学生認定の取消しを受けた者の数

(1) 偽りその他不正の手段により授業料等減免又は学資支給金の支給を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

年間	0人
----	----

(2) 適格認定における学業成績の判定の結果、学業成績が廃止の区分に該当したことにより認定の取消しを受けた者の数

	右以外の大学等	短期大学（修業年限が2年のものに限り、認定専攻科を含む。）、高等専門学校（認定専攻科を含む。）及び専門学校（修業年限が2年以下のものに限る。）	
	年間	前半期	後半期
修業年限で卒業又は修了できないことが確定	0人	人	人
修得単位数が「廃止」の基準に該当 （単位制によらない専門学校にあっては、履修科目の単位時間数が廃止の基準に該当）	0人	人	人
出席率が「廃止」の基準に該当又は学修意欲が著しく低い状況	0人	人	人
「警告」の区分に連続して該当 ※「停止」となった場合を除く。	-	人	人
計	-	人	人
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

上記の(2)のうち、学業成績が著しく不良であると認められる者であって、当該学業成績が著しく不良であることについて災害、傷病その他やむを得ない事由があると認められず、遡って認定の効力を失った者の数

右以外の大学等		短期大学（修業年限が2年のものに限り、認定専攻科を含む。）、高等専門学校（認定専攻科を含む。）及び専門学校（修業年限が2年以下のものに限る。）	
年間	0人	前半期	後半期
		人	人

(3) 退学又は停学（期間の定めのないもの又は3月以上の期間のものに限る。）の処分を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

退学	0人
3月以上の停学	0人
年間計	0人
(備考)	

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

3. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の効力の停止を受けた者及び給付奨学生認定の効力の停止を受けた者の数

(1) 停学(3月未満の期間のものに限る。)又は訓告の処分を受けたことにより認定の効力の停止を受けた者の数

3月未満の停学	0人
訓告	0人
年間計	0人
(備考)	

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

(2) 適格認定における学業成績の判定の結果、停止を受けた者の数

	右以外の大学等	短期大学(修業年限が2年のものに限る、認定専攻科を含む。)、高等専門学校(認定専攻科を含む。)、及び専門学校(修業年限が2年以下のものに限る。)	
	年間	前半期	後半期
GPA等が下位4分の1	0人	人	人

4. 適格認定における学業成績の判定の結果、警告を受けた者の数

	右以外の大学等	短期大学(修業年限が2年のものに限る、認定専攻科を含む。)、高等専門学校(認定専攻科を含む。)、及び専門学校(修業年限が2年以下のものに限る。)	
	年間	前半期	後半期
修得単位数が「警告」の基準に該当 (単位制によらない専門学校にあっては、履修科目の単位時間数が警告の基準に該当)	0人	人	人
GPA等が下位4分の1	-	人	人
出席率が「警告」の基準に該当又は学修意欲が低い状況	0人	人	人
計	-	人	人
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。