

設置の趣旨等を記載した書類

目 次

I. 設置の趣旨及び必要性	5
1. 情報理工学部設置の経緯	
2. 情報理工学部設置の趣旨・必要性	
3. 情報理工学部情報理工学科の養成する人材像及び教育上の目的	
(1) 情報理工学部の養成する人材像と教育上の目的	
(2) 情報理工学科の養成する人材像と教育上の目的	
(3) 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）	
(4) 養成する人材像と教育上の目的、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）、及び教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）の相関	
4. 情報理工学部の中心的な学問分野	
II. 学部、学科の特色	12
1. 情報理工学部情報理工学科の特色	
2. 上位組織の特色に変更が生じるか	
III. 学部、学科等の名称及び学位の名称	13
IV. 教育課程の編成の考え方及び特色	14
1. 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）	
2. 科目区分の設定と科目構成	
(1) 基礎・共通科目群	
(2) コース専門科目群	
(3) 総合科目群	
3. 各科目群の科目構成	
(1) 基礎・共通科目群	
(2) コース専門科目群	
(3) 総合科目群	
4. ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーの整合性	
5. 教養教育の実施方針と教育課程編制上の具体的工夫	

V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件	23
1. 授業方法	
2. 履修支援の体制	
3. コースへの配属	
4. 成績評価基準・GPA・進級条件・卒業要件	
(1) 成績評価基準	
(2) GPA	
(3) 進級条件	
(4) 卒業要件	
5. 履修モデル	
6. 卒業研究についての考え方	
7. CAP 制についての考え方	
8. 他大学における授業科目の履修	
9. 留学生への履修指導や生活指導等についての配慮	
10. 多様なメディアを利用した授業の実施	
VI. 教育実習（高等学校）の具体的計画	31
1. 実習の目的	
2. 実習先の確保の状況	
3. 実習先との契約内容	
4. 実習水準の確保の方策	
5. 実習先との連携体制	
6. 実習前の準備状況（感染予防対策・保険等の加入状況）	
7. 事前・事後における指導計画	
8. 教員及び助手の配置並びに巡回指導計画	
9. 実習施設における指導者の配置計画	
10. 成績評価体制及び単位認定方法	
VII. 企業実習の具体的計画	35
1. 実習先との連携体制	
2. インターンシップにおける成績評価体制及び単位認定方法	
VIII. 取得可能な資格	36

IX. 入学者選抜の概要	36
1. 養成する人材像	
2. 入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）	
3. 選抜方法	
4. 選抜体制	
5. 留学生の受入れ	
6. 社会人の受入れ	
7. 帰国生徒の受入れ	
X. 教員組織の編制の考え方及び特色	39
1. 教員配置の考え方	
2. 中心的学問分野、及び教育課程上中心的な科目、必修科目の教員配置	
3. 実務経験を有する教員の活用	
4. 教員の年齢構成、完成年度までに定年を迎える教員	
5. 研究教育の分野横断的な取り組み	
6. 目標管理型の教員個人評価制度	
XI. 施設、設備等の整備計画	42
1. 校地、運動場の整備計画	
(1) 校地の整備計画	
(2) 運動場の整備計画	
(3) 学生の休息等空地の整備状況	
2. 校舎等施設の整備計画	
3. 図書等の資料及び図書館の整備計画	
XII. 管理運営	46
1. 将来を見据えた中長期計画の設定	
2. 学長、役職者の権限の明確化	
3. 学長、役職者の選任	
4. 学長による意思決定と教授会の役割の明確化	
5. 大学と法人組織の権限と責任の明確化	
XIII. 自己点検・評価	49
1. 大学の自己点検・評価	
2. 自己点検・評価の実施体制	

3. 結果の活用・公表	
XIV. 情報の公表	51
XV. 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等	53
1. 学部懇話会の実施	
2. 教員研修と情報共有	
3. 情報理工学部における FD への取り組み	
4. 教育研究活動等の適切かつ効果的な運営を図るための研修等の取り組み	
XVI. 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制	55
1. ライフ・キャリアデザイン系科目	
2. キャリア支援センター及びキャリア支援部の取り組み	

設置の趣旨等を記載した書類

I. 設置の趣旨及び必要性

1. 情報理工学部設置の経緯

岡山理科大学（以下、「本大学」という。）は、昭和 39（1964）年に創立され、理工系学部を中心に 5 万人を超える卒業生を輩出してきた。設立母体である学校法人加計学園は、「ひとりひとりの若人が持つ能力を最大限に引き出し、技術者として社会人として社会に貢献できる人材を養成する」ことを建学の理念に掲げている。この理念は、創立者加計勉が、原爆投下後の広島に立った際、日本の復興には新たな価値を創造する高い能力を有する人材の育成が急務と考え、教育による実践力の高い調和のとれた人格の涵養を目的として掲げたものである。

本大学は、岡山県岡山市の市街地を望む緑に囲まれた半田山の丘陵地に立地する岡山キャンパスと、愛媛県今治市の緑に囲まれた丘陵地に立地する今治キャンパスの 2 キャンパスからなる。現在、岡山キャンパスは、理学部、工学部、総合情報学部、生物地球学部、教育学部、経営学部の 6 学部 19 学科、今治キャンパスは獣医学部の 1 学部 2 学科、全学では 7 学部 21 学科の構成としている。これらの学部学科における教育は、ひとりひとりの学生の個性と可能性に働きかけ、学生の持つ潜在的な能力を引き出し、創立者が理想とした、実践的で応用力と創造力に富み、社会に貢献できる有為な人材の養成に寄与してきた。また、「世界各国と日本との共存・共栄の土台として国際交流が不可欠である」という創立者の強い意志のもと、海外の多くの大学と協定を結び、教育・研究面での交流を進めてきた。

このような本大学において、平成 9（1997）年 4 月開設の「総合情報学部」は、時代の要請に応え、岡山地域の産業の発展などに社会貢献するため、情報技術を核とする 4 つの学科で発足した。この学部で養成する人材は、それぞれの専門分野を修得するために情報技術を使いこなす情報ジェネラリストとした。総合情報学部数理情報学科は、この学部の核を担う学科として、数理的思考に長けた情報技術者を養成するという趣旨で発足した。平成 13（2001）年には社会の情勢に合わせ、学科名を情報科学科に変更し、情報技術者養成の色を濃くして学生教育を行ってきた。

以来、令和 2（2020）年まで情報科学科は時代に即した情報技術者を養成してきた。この間の情報技術は、大規模データセンターの世界的展開や、携帯電波を利用した通信技術の発展によるモバイル端末の急速な普及により、それ以前とは大きく異なるものとなった。また、モバイル情報端末の世界的普及により、各個人が持つ情報端末をあらゆる場所でネットワーク接続することが可能になり、情報の発信や取得が可能になった。このことにより、大規模データセンターに多くの情報が集まり、ビッグデータとよばれるデータ集積が行われるようになった。このビッグデータの存在は、多くの人間の意見や

行動などをマクロでとらえることができ、情報技術の新たな展開の原動力となっている。

一方、平成 17(2005)年に開設した工学部知能機械工学科は、人間中心の設計やユニバーサルデザインの設計指針に沿い、ロボットやセンサなどの機械システムをどのように人間社会に導入・適用すべきかを探求してきた。また、人に優しく使いやすいインテリジェントな機械システムの構築や、高度な医療・福祉機器の設計ができる人材を養成してきた。これらの機械設計やその計測・制御においては、情報技術、特にプログラミング技術が重要であり、これまでも学科のカリキュラムに組み入れてきた。しかし、近年の計測・制御の高度化に伴い、単なるプログラミングだけでなく、情報科学全般の教育が不可欠になってきている。例えば、ロボットや自動運転車などに組み込まれる計測・制御機器や、医療における患者のモニタリング機器にはマイクロプロセッサが搭載されているケースが多く、それらの計測・制御には、従来の一般的なプロセッサを搭載した計算機プログラミング技術だけでなく、多種多様な組込マイクロプロセッサへの対応力が必要である。そこでは、限られた資源の有効活用や、計測・制御・機器内通信のための信号処理など、情報科学の基礎的知識が重要性を増す。

さらに、これら様々な機器がネットワークに繋がる IoT (Internet of Things) 時代が到来しており、そのような機器で計測・制御・情報通信を行うためには、機器単体のプログラミング技術だけでなく、ネットワークに関する知識や技術が必要である。また、ネットワーク接続された機器が単に機能するだけでは不十分であり、ネットワークセキュリティの確保が必要となる。すなわち、ネットワークを経由した外部からの攻撃に対する安全性を確保しなければならない。このためには、計測・制御・情報通信に加えて、安全性確保のための様々な知識や技術が必要となり、情報科学の基礎的知識に留まらず、応用的で総合的な情報科学全般に関する素養が必要である。

加えて近年では、ネットワーク接続された機器から計測データを取得するだけでなく、ネットワーク経由でリアルタイムにそれらの機器を制御できるようになった。さらに、Bluetooth や ZigBee 規格などに準拠した機器間の近距離通信によって、環境や状況をリアルタイムかつ詳細に把握できるため、危険察知や適切な危険回避に利用することが可能である。また、IoT によるモノ同士の情報交換だけでなく、ヒトも含めた情報交換、状況把握を行うことで、健康状態などヒトの状態も含めた危険察知、回避が可能になる。これは IoH (Internet of Human) と呼ばれ、ヒトにセンサを装着したり、HMD(Head Mounted Display)による情報提示を行ったりすることで、ヒトを含めた計測・制御を行うことを可能にする。

将来的には、モノ、ヒト、能力、プロセス、データ、場所など、あらゆるものがネットワークで連携する IoE(Internet of Everything) の実現が予想されている。これは、政府が提唱する、あらゆるものがネットワークで連携した社会 Society5.0 を発展させた究極の姿であり、情報技術とそれを利用する全て(everything)を組み合わせた発

展は、今後の日本の産業の1つの大きな柱となる可能性を秘めている。そのような社会を実現するためには、旧来の枠組みを超えて、情報科学、機械工学、人間科学などの分野に精通し、情報技術と機械制御技術の高度な融合を実現できる技術者の養成が急務である。

そこで、令和4(2022)年4月、総合情報学部情報科学科及び工学部知能機械工学科を改組し、情報技術と機械制御技術を融合する教育研究を行う新たな学部学科として、情報理工学部(以下、「本学部」という。)情報理工学科(以下、「本学科」という。)を設置することとする。

2. 情報理工学部設置の趣旨・必要性

現代社会は第4次産業革命の時代にあると言われている。それはコンピュータとネットワークが作り出すAI(Artificial Intelligence、人工知能)やIoT、仮想現実、高度なFA(Factory Automation)、自動制御、ロボットによる支援などの新しい技術が人間社会に変革をもたらすということである。一例として、ネットワークの高度化を基盤技術として、コンピュータといろいろなものが繋がり、人や物の間で高度な情報交換ができるようになった。具体的には、ネットワークから大量のデータ(ビッグデータ)を集めることにより、人の動きや意見の動向を知ることや、車の自動運転、道路の渋滞状態の把握、工場での機械の稼働状況や故障の予見など従来では不可能であったことが可能になった。政府が提唱するSociety5.0もコンピュータネットワークとモノとのつながりを発展させ、より人間に便利な社会を目指すというものである。すなわちヒトをネットワークにつなぐ高度な情報技術が期待されており、この技術の発展により人にとって快適で充実した生活の質QOL(Quality of Life)の向上が期待される。コンピュータネットワーク技術とコンピュータ制御機器はネットワーク社会の基本的仕組みを担っており、現代社会において必要不可欠なものになっている。こうしたネットワーク技術に加え、人とより密接にコンタクトするためのアクチュエータやセンサなどのデバイス開発と制御技術、XR(VR(Virtual Reality、仮想現実)、AR(Augmented Reality、拡張現実)、MR(Mixed Reality、複合現実)など)の仮想的環境の利用における高度な情報処理技術が重要な鍵となる。

人間は運動機能、記憶機能、計算機能、感覚器官機能、情報交換機能、移動機能、演繹的予測機能といった機能を、機械、制御機器、電気電子回路、コンピュータ、コンピュータネットワークを高度化させることで拡張してきた。そして、この流れはSociety5.0の実現に向けさらに加速していく。人間の基本的な機能である「身体的機能」「精神的機能」「コミュニケーション機能」を社会の要請に応じて拡張するためには、情報技術と機械制御技術を融合させた様々なものがネットワークに繋がる実動システムの構築が必要であり、人間機能の拡張を可能にするシステムが、これからの社会を支える

新たな基盤になる。これからの時代の要請に応えるため、社会において必要とされる情報技術者、データサイエンティスト、AI 技術者、メディア技術者、機械システム技術者、ロボット開発技術者、センサ開発技術者などを育成することは大学の大きな使命である。

本学部の設置の趣旨は、理工系大学として社会に貢献してきた本大学の旧来の学問的枠組みに留まらず、「情報技術と機械制御技術を融合した教育研究を行うことにより、新しい産業を担う技術者を養成する」ことにある。基本的には、入学者全員に情報技術と機械制御技術の基礎的な修得を課すことで、それぞれの学生が異なる専門分野を選択したとしても、他分野の学生との連携や協働が容易になるよう幅広い科目の履修を計画する。

以上より、Society5.0 の求める技術を担う人材として、データ分析、情報システム開発、情報と機械とを融合させたシステム設計などの知識と技術を持つ人材を養成する本学部は、時代が求める高等教育機関として設置の必要性が高いと考えられる。そこで、総合情報学部情報科学科と工学部知能機械工学科を統合し、「情報技術を核として人間機能の拡張を教育研究する」をコンセプトとする、1 学部 1 学科構成の情報理工学部情報理工学科（入学定員 210 名）を新設する。

3. 情報理工学部情報理工学科の養成する人材像及び教育上の目的

(1) 情報理工学部の養成する人材像と教育上の目的

本大学の建学の理念を実現すべく、本学部が養成する社会に貢献できる人材とは、「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発、センサやロボット技術などを用いたシステム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」とする。

上記の養成する人材像を「情報技術を核として人間機能の拡張を教育研究する」という言葉に置き換え、本学部のコンセプトとする。

このようなコンセプトのもと、本学部では、「情報技術を核として、数学やアルゴリズムといった理学的な知識・技能と、ものづくりのための機械の工学的な知識・技能を身につけ、情報化が進む社会の中で、問題発見・解決能力を養い、高めていくこと」を教育上の目的とする。

(2) 情報理工学科の養成する人材像と教育上の目的

情報理工学科では、情報理工学部と同様に「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発、センサやロボット技術などを用いたシステム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」を養成する人材像とし、「情報技術を核として、数学やアルゴリズムといった理学的な知識・技能と、ものづくりのための機械の工学的な知識・

技能を身につけ、情報化が進む社会の中で、問題発見・解決能力を養い、高めていくこと」を教育上の目的とする。また、この目的を達成するため、以下の5つの専門コースを設ける。

- ・コンピュータサイエンスコース
- ・AI・データサイエンスコース
- ・デジタルゲーム・メディアコース
- ・AIロボティクスコース
- ・メカトロニクスコース

各コースの教育内容及び養成する人材像は以下のとおりとする。

(2-1) コンピュータサイエンスコース

コンピュータサイエンスコースでは、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、情報を対象とした数理的アプローチ法、コンピュータネットワーク技術やセキュリティ技術の仕組みや運用手法、インターネットサービスやデータベースシステムなどの情報システム開発手法の応用について教育する。また、これらの技術を支える基盤であり、データ分析やアルゴリズムの開発に必須である数学について教育する。このことにより数理的思考力や実践力を生かし、変化する情報技術に対応できる人材を養成する。

(2-2) AI・データサイエンスコース

AI・データサイエンスコースでは、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、先端技術であるAI分野における機械学習やAIプログラミング技術、データサイエンス分野におけるビッグデータの分析法について教育する。このことにより先端技術や分析法を生かし、変化する情報技術に対応できる人材やデータから社会を分析し行動指針につなげられる人材を養成する。

(2-3) デジタルゲーム・メディアコース

デジタルゲーム・メディアコースでは、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、ゲーム制作のプロセスを通じて現実の世界から本質を構成する要素の抽出とシミュレーションによる再構成、及び人間の感覚の基礎を、ゲーム会社における実務経験豊かな教員から学び、仮想現実、拡張現実、複合現実を通じた人間の経験範囲の拡張を実現する方法について教育する。このことにより、ゲーム分野の開発・制作能力はもとより、情報技術を多様に応用できる人材を養成する。

(2-4) AIロボティクスコース

AIロボティクスコースでは、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、ロボット制御システムを設計・開発するための技術と知識、ならびに知能情報処理などのAI手法を学び、AIロボットの工学的・構成論的なアプローチ法について教育する。このことにより、高度な情報社会に対応できるロボット開発能力を身につけ、ロボット支援技術を応用できる人材を養成する。

(2-5) メカトロニクスコース

メカトロニクスコースでは、数理的思考と情報技術の基礎を学んだ後に、機械・電子・情報工学の融合が必要なシステムを設計・開発するための技術と知識、ならびにこれらの設計概念となる人間工学やユニバーサルデザインについて教育する。このことにより、人にやさしい社会の実現のためにメカトロニクス技術を応用できる人材を養成する。

学生はこれらのコースから1つのコースを選択して学習を進めることになるが、情報技術と機械制御技術を融合した教育研究を行うという本学科の趣旨に沿い、他コースの科目も積極的に履修するよう指導する。たとえば、AIロボティクスコースの学生がAI・データサイエンスコースの開講科目を体系的に学習することにより、数理的思考や人工知能分野の仕組みを取り入れた開発法を身に付けたロボット機械の開発技術者を目指すことができる。このように、本学科ではコースをまたぐ複数分野を融合させた知識と技能を修得し、幅広い視野を持つ人材の養成を目指す。

(3) 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

人材養成の方針に基づいて、本学部では次のとおり卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）を定める。卒業要件を充足し、以下の能力を身につけた者に、学士（情報理工学）の学位を授与する。

A. 知識・理解

- ・社会での活躍や異文化理解のための幅広い教養と基礎知識を身につけている。
- ・これからの社会で必要とされる情報技術及び機械制御技術に基づいた「人間機能の拡張」の実現に向けて、これらの分野に関する基礎的な知識を身につけたうえで、コースごとに以下のような知識を身につけている。
 - ①コンピュータサイエンスコース：数学、情報科学、コンピュータネットワーク技術の基礎的な知識
 - ②AI・データサイエンスコース：機械学習、AIプログラミング、データ処理技術の基礎的な知識
 - ③デジタルゲーム・メディアコース：デジタルゲームやメディア制作の技法、その基礎となる感性工学、XR技術の基礎的な知識
 - ④AIロボティクスコース：ロボットシステム構築と知能化手法に基づいた工学的・構成論的な対象理解のための基礎的な知識
 - ⑤メカトロニクスコース：機械・電子・情報工学の融合が必要なシステムの設計・開発、人間工学、ユニバーサルデザインに基づいた設計のための基礎的な知識

B. 思考・判断・表現

- ・情報技術及び機械制御技術と社会との関わりについて情報を収集し、整理することができる。
- ・情報技術及び機械制御技術に関する知識や教養をもとに問題を発見し、その解決策を提案又はシステム設計することができる。

C. 関心・意欲・態度

- ・情報社会や様々な身近な機器に対し関心を持ち、社会に貢献するための主体性や協調性を身につけている。
- ・社会にある様々な問題解決に関心を持ち、技術者としての国際的な視野や倫理観を身につけている。

D. 技能

- ・自ら課題を設定し、計画的に解決することができる。
- ・社会人としての自分の考えを分かりやすく伝えることができる。

(4) 養成する人材像と教育上の目的、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）、及び教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）の相関

「養成する人材像」と「卒業認定・学位授与の方針」との相関を表1に、「教育上の目的」と「卒業認定・学位授与の方針」との相関を表2に示す。また、「卒業認定・学位授与の方針」と「教育課程編成・実施の方針」との相関については後述する（22 ページ）カリキュラム・チェックリスト(資料1)において示す。

表1 「養成する人材像」と「卒業認定・学位授与の方針」との相関

養成する人材像	相関する卒業認定・学位授与の方針
<u>情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ること</u>	B. 思考・判断・表現
<u>や情報システム開発、センサやロボット技術などを用いたシステム開発を行うこと</u>	C. 関心・意欲・態度
により、 <u>人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すこと</u> のできる人材	D. 技能 C. 関心・意欲・態度

表2 「教育上の目的」と「卒業認定・学位授与の方針」との相関

教育上の目的	相関する卒業認定・学位授与の方針
<p>情報技術を核として、<u>数学やアルゴリズム</u>といった理学的な知識・技能と、<u>ものづくりのための機械の工学的な知識・技能</u>を身につけ、</p>	A. 知識・理解
<p><u>情報化が進む社会の中で、問題発見・解決能力</u>を養い、高めていくこと</p>	B. 思考・判断・表現

4. 情報理工学部を中心的な学問分野

本学部の中心的な学問分野は次のとおりである。

数学：情報科学、機械工学、人間工学の基礎となる数学。

情報科学：コンピュータサイエンス、情報システム、AI、データサイエンス、デジタルゲーム、XR など。

機械工学：機械システム、設計工学、材料工学、ロボティクス、メカトロニクス、計測・制御工学など。

人間工学：ヒューマンインターフェース、感性工学、支援技術、ユニバーサルデザインなど。

II. 学部、学科の特色

1. 情報理工学部情報理工学科の特色

中央教育審議会答申（「2040 年に向けた高等教育のグランドデザイン」（平成 30 年 11 月 26 日））で示された「2040 年に必要とされる人材」においては、これからの社会を支え、社会を牽引する人材に必要とされる資質や能力としてキー・コンピテンシーがあげられている。

キー・コンピテンシーとは、

1. 言語や知識、技術を相互作用的に活用する力
2. 自律的に活動する力
3. 多様な集団において人間関係を形成する力

と定義されており、これらの力は、

- ①個人の成功や社会の発展にとって価値がある
- ②様々な状況において複雑な課題に 대응することができる
- ③特定の専門家だけでなく全ての人にとって重要である

といった条件に適う汎用的能力として多くのコンピテンシーの中から選択されたもので

ある。

本学科では、「情報技術を核として人間機能の拡張を教育研究する」というコンセプトを掲げ、情報技術と機械制御技術の知識や技術が人間を助け、人間の持つ機能の拡張に応用するための教育を行う。このことは上記キー・コンピテンシー選択条件①に該当する。1年次では基盤教育において(1)人として生きていくうえで大切とされる人間性の涵養、(2)専門教育を効果的に学び・活かすためのラーニング・スキルの修得、(3)社会で活躍するための基盤となる汎用的能力の育成の3点を目標とする教育を行う。それとともに、実践的のものづくり教育や数理・データサイエンス等の専門基礎教育を全学生に対して行い、特定の専門性だけにとらわれない情報技術と機械制御技術を広く学ばせる。2年次以降は5つのコースに分かれて専門性のある科目を教育する。ただし、専門性が大きく偏らないよう所属以外のコースの開講科目の履修を可能にし、幅広い知識や技能を学ばせる。このような経験を通して、異なる分野でのモノの考え方や捉え方も身につけ、多様な場面で適応力のある学生を育成する。このことは、キー・コンピテンシー選択条件②に該当する。

本学科では、上記の①及び②の機能を果たすため以下の特色ある専門教育を行う。

- ア) 情報技術、機械制御技術、人間科学（人間工学、ユニバーサルデザイン）、それぞれの研究領域の基礎を教育
- イ) コースごとに特徴のある科目群の教育
- ウ) 所属コースと融合する他コース科目の積極的な履修
- エ) 実験・実習・演習を多く取り入れたカリキュラム
- オ) プロジェクト科目によるアクティブラーニング

2. 上位組織の特色に変更が生じるか

本学部の設置に伴い、大学の特色に変更は生じない。

Ⅲ. 学部、学科等の名称及び学位の名称

本学部は、総合情報学部情報科学の中核を成す情報系科目を核とし、数学やアルゴリズムなどの理学系科目と、工学部知能機械工学科のものづくりのための工学系科目をバランスよく配置することにより、情報技術と機械制御技術が融合する教育課程を編成する。この教育課程のもと、人間の持つ機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材の養成を目指す。この設置の趣旨及び教育課程の特色を踏まえ、学部の名称は、「情報理工学部（英訳名称：Faculty of Information Science and Engineering）」とし、学科の名称は、「情報理工学科（英訳名称：Department of Information Science and Engineering）」とする。学位については、情報理工学部の趣旨を明確に反映した名称として「学士（情報理工学）（英訳名称：Bachelor of Information Science and

Engineering)」とする。

IV. 教育課程の編成の考え方及び特色

1. 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

本大学は「岡山理科大学ビジョン 2026（以下、「ビジョン 2026」という。）」で「学生の成長に主眼をおく人材育成拠点」となることを宣言した。それを実現するために設定した中期目標では、9つの事業の柱の先頭に「教育の充実」を掲げ、学生ひとりひとりが成長をより実感できるよう教育改革を進めている。本学部もその理念を実現するために、学科の教育課程について基盤教育、専門教育を2本の柱として編成する。

まず基盤教育は、「人として生きていくうえで大切とされる人間性」の涵養、並びに「専門教育を効果的に学び・活かすためのラーニング・スキル」及び「社会で活躍するための基盤となる汎用能力」の育成を目的とし、これらの目的を『こころ豊かに生きる』『知性を磨く』『技能を活かす』という3つの成長の観点から教育プログラムとして展開する。さらに、これら3つの成長の観点のもとに12の教育目標を設定する。まず『こころ豊かに生きる』観点においては、ありのままの「自己を肯定」し、他者に対して「おもいやり」のある態度で接し、「失敗をおそれない勇氣」を持ち自ら考えて主体的に行動し、「多様性の尊重」ができる人材育成を行う。次に『知性を磨く』観点においては、「学ぶ意義」を理解し、「確かな知識」を修得したうえで、「賢明な判断」を行い、「創造的な思考」により新しいものを生み出すことができる人材育成を行う。最後に『技能を活かす』観点においては、相手を理解し、自分を表現するための「コミュニケーション能力」や、的確にデータ収集・分析できる「情報活用能力」を有したうえで、「問題発見・解決」に取り組み、有効に「リーダーシップとマネジメント」を発揮できる人材育成を行う。

これらを実現するために、基盤教育に「ライフ・キャリアデザイン系」「人間・社会科学系」「科学技術系」「外国語系（英語科目・初修外国語科目・日本語科目（留学生用科目））」「ブランド系（IB 教員養成プログラム、ワインプロジェクトプログラム、科学ボランティアリーダー養成プログラム、リーダー養成プログラム、マナーマイスタープログラム）」の系列科目群を設置する。

次に、専門教育に関しては、「情報技術を核とした人間機能の拡張」をコンセプトにして、情報理工学に関する多様な学びの実現を目指す。これを実現するために本学部は1学部1学科体制を取る一方で、体系的な学びのシステムとして「コンピュータサイエンス」「AI・データサイエンス」「デジタルゲーム・メディア」「AIロボティクス」「メカトロニクス」の5つの専門コースを設置し、所属するコースにおける専門的知識・技能を養成するとともに、他コース科目の履修により、より広い思考・判断・関心・意欲を涵養することを目標とする。

これらの目標を達成するために以下のように開講科目を各年次に配当する。

- ア. 1、2年次に基礎・共通科目群を配置し、情報理工学の学修にとって基本的な知識である数学、情報科学、物理学、機械工学を学ぶ。また、基本的な技能であるコンピュータプログラミングやロボット制作を身に付ける。ロボット制作ではPBL(Project Based Learning、課題解決型学習)を通じて思考・判断・表現力を育成する。基礎・共通科目群は「数学基礎」「情報基礎」「工学共通」の3つの科目群に分類・配置する。
- イ. 2、3年次にコース専門科目群を配置し、専門分野の知識・技能を学ぶ。特に、情報理工学の技術が人間生活や社会活動においてどのように人間の能力と活動の可能性を拡張しているのかについて学ぶ。I-3-(2)に記した各コースの教育内容を体系的に教育するため、各コース専門科目群の細目としてユニットと呼ぶ科目群を構成し、具体的な分野ごとの多様かつ系統的な学びの機会を確保する。
- ウ. 3、4年次に総合科目群を配置し、基礎・共通科目、コース専門科目で学んだ知識・技能をもとにして、「プロジェクト科目Ⅰ」「プロジェクト科目Ⅱ」「卒業研究Ⅰ」「卒業研究Ⅱ」の各科目を学ぶ。その過程で、専門知識を統合した思考・判断・表現力を養成し、社会における情報理工学の果たす役割への理解、情報理工学の利点を生かした自身のキャリアパスに対する関心と意欲を涵養する。

2. 科目区分の設定と科目構成

まず本学部全体、あるいは複数のコースにおいて共通に必要な知識・技能に関する科目群として「基礎・共通科目群」を配置する。次に、これらの情報理工学の基礎を各専門性につなげるためにコース制を採用し、「コース専門科目群」として5つのコースのコース専門科目群を配置する。さらに、各コース専門科目群には専門体系の細目となる2つ以上のユニット科目群を配置する。このようなユニット構成にすることで、複合領域の学習に対する違和感をやわらげ、所属コース以外のコース専門科目群の履修を促す。最後にこれらを統合し、主体性、協調性、国際的な視野や倫理観の涵養を目指す「総合科目群」を配置する。

以下、各科目群の趣旨、目標を概観する。また、表3(18ページ)にその体系を示す。

(1) 基礎・共通科目群

情報理工学を学ぶための基礎となる科目を、大きく3つのカテゴリーに分類して構成する。

- ① 「数学基礎」は、情報理工学の基礎である数学を教育する。
- ② 「情報基礎」は、情報理工学の中心的な学問分野の1つである情報科学に対する概観と基礎知識を与え、基本的なプログラミングの知識と技術を教育する。
- ③ 「工学共通」は、情報理工学の中心的な学問分野である機械工学及び人間工学に

関する系統的な知識を教育する。また、「ものづくり体験演習」「ロボット知能化演習」「ロボット創造工学Ⅰ」「ロボット創造工学Ⅱ」などの「ものづくり科目」におけるロボット設計・製作を題材とした PBL を通じて主体性、協調性を涵養する。

(2) コース専門科目群

(2-1) コンピュータサイエンスコース科目

コンピュータサイエンスコースは、現代社会のインフラストラクチャーであり、情報理工学を中心技術である情報科学とコンピュータネットワーク技術の基礎について教育する。コースが対象とする主な分野は数学、情報科学、ネットワークセキュリティであり、「数理ユニット」、「情報セキュリティユニット」、「コンピュータシステムユニット」の3つのユニットで構成する。

- ①「数理ユニット」では情報科学の理論的基盤となる現代数学（解析学、幾何学、代数学、確率論）の概念的基本的な枠組みと情報科学への応用を学ぶ。
- ②「情報セキュリティユニット」では現代のインターネット技術を基礎として情報通信におけるセキュリティの基本的な考え方と技術を学ぶ。
- ③「コンピュータシステムユニット」は現代のインターネット技術を支えている情報処理システムならびに関連したソフトウェアの基本的な知識、技術を学ぶ。

(2-2) AI・データサイエンスコース科目

AI・データサイエンスコースは、データを大量に集積することで人間の認知・判断の限界を突破し、さらに拡張するため、ビッグデータの分析、機械学習、AI プログラミング技術について教育する。コースの対象とする主な分野は機械学習・AI プログラミング、データ処理技術の基礎と応用であり、「AI ユニット」、「データサイエンスユニット」の2つのユニットで構成する。

- ①「AI ユニット」では機械学習、自然言語処理など現在の AI 関連技術の基礎知識、プログラミング技術、実践的なデータ処理への応用を学ぶ。
- ②「データサイエンスユニット」では大規模なデータ処理の基本となるアルゴリズム、データベースシステム、コンピュータシステムの知識、プログラミング技術について学ぶ。

(2-3) デジタルゲーム・メディアコース科目

デジタルゲーム・メディアコースは、ゲーム制作のプロセスを通じて現実から本質をなす要素の抽出とシミュレーションによる再構成、及び人間の感覚の基礎を学び、XR（仮想現実、拡張現実、複合現実）を通じた人間の経験の範囲の拡張について教育する。コースの対象となる主な分野はデジタルゲームやメディア制作の技法、及びその基礎となる感性工学・XR 技術であり、「デジタルゲームユニット」、「メディアユニット」の2つ

のユニットで構成する。

- ①「デジタルゲームユニット」ではゲーム制作を主な題材とし、ゲーミフィケーションの考え方を軸にして、身体の延長としての機械と人間の親和性や表現手段としてのXRについて学ぶ。
- ②「メディアユニット」では映像・音響表現と人間の感覚の関係を学び、人間の体験や経験の拡張を支援する機器の応用について学ぶ。

(2-4) AIロボティクスコース科目

AIロボティクスコースは、人間の身体的な機能に対し、ロボットの製作、AIを用いた制御を通じて工学的・構成論的アプローチから理解する方法の基礎について教育する。コースの対象となる主な分野はロボットシステム構築とその智能化手法であり、「ロボティクスユニット」、「知的システムユニット」の2つのユニットで構成する。

- ①「ロボティクスユニット」ではロボットの設計・開発・製造に必要な知識・技術を学ぶ。
- ②「知的システムユニット」では機器の自動制御、管理などの機械工学分野へAI技術を適用するための基本的な知識・技術について学ぶ。

(2-5) メカトロニクスコース科目

メカトロニクスコースは、機械・電子・情報工学を融合するシステムを設計・開発・製造するための知識、ならびに人間工学・ユニバーサルデザインの知識を教育する。それと同時にこれらの技術、知識が社会の中でどのように組み入れられていくか、人間の活動の範囲をどのように拡張するかについて教育する。コースの対象となる主な分野はメカトロニクス、人間工学、ユニバーサルデザインであり、「メカトロニクスユニット」、「人間工学・ユニバーサルデザインユニット」の2つのユニットで構成する。

- ①「メカトロニクスユニット」ではセンサやアクチュエータなどの要素設計、組み込み技術の知識・技術を学ぶ。
- ②「人間工学・ユニバーサルデザインユニット」では人間機能の拡張に向けて、人間の感覚や認知とアフォーダンスとの関係といった人間の基本的な機能と支援技術について学ぶ。

(3) 総合科目群

「総合科目群」はそれまでに学習した事項から、計画的に情報を収集、整理し、問題の解決策を提案することで、社会に貢献する主体性や協調性を身につけることを目指す。また、英語を用いて専門分野に関する情報収集、整理、伝達能力を育成することを目指すとともに、英文の理解により技術者としての国際的な視野や倫理観の涵養を目指す。

表3 情報理工学科専門教育科目の体系

基礎・共通科目群	数学基礎科目	
	情報基礎科目	
	工学共通科目	
コース専門科目群	コンピュータサイエンスコース科目	数理ユニット科目
		情報セキュリティユニット科目
		コンピュータシステムユニット科目
	AI・データサイエンスコース科目	AI ユニット科目
		データサイエンスユニット科目
	デジタルゲーム・メディアコース科目	デジタルゲームユニット科目
		メディアユニット科目
	AIロボティクスコース科目	ロボティクスユニット科目
		知的システムユニット科目
	メカトロニクスコース科目	メカトロニクスユニット科目
人間工学・ユニバーサルデザインユニット科目		
総合科目群		

3. 各科目群の科目構成

前項で示した科目区分の設定と科目構成に則り、各教育科目群に次にあげる科目を配置する。

(1) 基礎・共通科目群

基礎・共通科目群は、情報理工学を学ぶための基礎となる科目を、大きく3つのカテゴリーに分類して構成する。

① 数学基礎

情報理工学の基礎である数学を学ぶ「数学基礎」には、論理・写像・集合を学ぶ「基礎数学Ⅰ」「論理・集合と写像」、線形代数を学ぶ「基礎数学Ⅱ」「線形代数Ⅰ」「線形代数Ⅱ」、解析学を学ぶ「基礎解析Ⅰ」「基礎解析Ⅱ」「解析Ⅰ」「応用数学Ⅰ」「応用数学Ⅱ」の10科目を置く。

② 情報基礎

情報科学に対する概観と基礎知識及び基本的なプログラミングの知識と技術を学ぶ「情報基礎」には概論・入門科目として「情報理工学概論」「電子計算機概論」「情報システム概論」「ゲームシステム概論」「情報リテラシー」「情報処理入門」「インターネット入門」「アルゴリズム入門」、プログラミング演習科目として「プログラミング

基礎」「応用プログラミングⅠ」「応用プログラミングⅡ」、情報科学と社会の関連を学ぶ「情報と職業」「情報関連法学」、データ処理の基礎を学ぶ「アルゴリズムⅠ」「アルゴリズムⅡ」「データ構造Ⅰ」「データ構造Ⅱ」の17科目を置く。

③ 工学共通

工学に関する系統的な知識を学ぶとともに、ロボット設計・製作を題材としたPBLを通じて主体性、協調性を涵養する「工学共通」には、PBL科目の「ものづくり体験演習」「ロボット知能化演習」「ロボット創造工学Ⅰ」「ロボット創造工学Ⅱ」、機械工学の基礎理論を学ぶ「物理学Ⅰ」「物理学Ⅱ」「力学Ⅰ」「力学Ⅱ」「電磁気学」「材料力学Ⅰ」「材料力学Ⅱ」「流体力学」「熱力学」「機械力学」「制御工学」、機器設計、製作を学ぶ「加工学」「機械加工実習」「機械製図Ⅰ」「機械製図Ⅱ」「工学共通実験Ⅰ」「工学共通実験Ⅱ」の21科目を置く。

(2) コース専門科目群

(2-1) コンピュータサイエンスコース

数学、情報科学、ネットワークセキュリティの知識・技能を修得する。

① 数理ユニット

情報科学の理論的基盤となる現代数学（解析学、代数学、幾何学、確率論）の概念的基本的な枠組みと情報科学への応用を学ぶ「数理ユニット」には、「確率」「解析演習Ⅰ」「解析演習Ⅱ」「数値解析」「解析Ⅱ」「代数Ⅰ」「代数Ⅱ」「微分幾何」「離散数学Ⅰ」「離散数学Ⅱ」「代数演習Ⅰ」「代数演習Ⅱ」「位相幾何」の13科目を置く。

② 情報セキュリティユニット

現代のインターネット技術を基礎として情報通信におけるセキュリティの基本的な考え方と技術を学ぶ「情報セキュリティユニット」には、「情報セキュリティ」「コンピュータネットワーク」「暗号理論」「ネットワーク技術論」「ネットワークセキュリティ」「セキュリティ運用」「システムセキュリティ」の7科目を置く。

③ コンピュータシステムユニット

現代のインターネット技術を支えている情報処理システムならびに関連したソフトウェアの基本的な知識、技術を学ぶ「コンピュータシステムユニット」には、「WebプログラミングⅠ」「WebプログラミングⅡ」「データベース」「情報理論」「応用データベース」「情報社会論」「Webシステム開発」の7科目を置く。

(2-2) AI・データサイエンスコース

機械学習、AIプログラミング、データ処理技術に関する基礎的な知識・技能を修得する。

① AIユニット

機械学習、自然言語処理など現在のAI関連技術の基礎知識とプログラミング技術、

実践的なデータ処理への応用を学ぶ「AI ユニット」には、「AIプログラミングⅠ」「AIプログラミングⅡ」「AIの数理」「機械学習」「自然言語処理」「機械学習システム開発」の6科目を置く。

② データサイエンスユニット

大規模なデータ処理の基本となるアルゴリズム、データベースシステム、コンピュータシステムの知識、プログラミング技術について学ぶ「データサイエンスユニット」には、「データサイエンス」「統計」「データ解析プログラミング」「数理統計」「データ分析システム開発」「データ分析法」「応用データサイエンス」の7科目を置く。

(2-3) デジタルゲーム・メディアコース

デジタルゲームやメディアの制作の技法、及びその基礎となる感性工学・XR 技術に関する知識・技能を修得する。

① デジタルゲームユニット

ゲーム制作を主な題材とし、ゲーミフィケーションの考え方を軸にして、身体の延長としての機械と人間の親和性や表現手段としてのXR 技術について学ぶ「デジタルゲームユニット」には、「ゲームプログラミングⅠ」「ゲームプログラミングⅡ」「ゲームグラフィックス」「ゲームシステム設計」「ゲーミフィケーション」「ゲーム制作論」「ゲームシナリオ」の7科目を置く。

② メディアユニット

映像、音響表現と人間の感覚の関係を学び、人間の体験・経験の拡張を支援する機器の応用について学ぶ「メディアユニット」には、「音とコンピュータ」「映像制作技術論」「コンピュータグラフィックス」「コンピュータビジョン」「メディアリテラシー」「コンピュータグラフィックス演習」「マスメディア制作論」の7科目を置く。

(2-4) AI ロボティクスコース

ロボットシステム構築とその知能化手法の知識・技能を修得する。

① ロボティクスユニット

ロボットの設計・開発に必要な知識・技術を学ぶ「ロボティクスユニット」には、「ロボット工学概論」「ロボット運動学」「ロボットダイナミクス」「制御システム工学」「ロボットビジョン」「ロボット制御工学」の6科目を置く。

② 知的システムユニット

機器の自動制御、管理などの機械工学分野へAI 技術を適用するための基本的な知識・技術について学ぶ「知的システムユニット」には、「知能情報処理」「知的システムの数理」「バーチャルリアリティ」「ロボット制御プログラミング」「知的制御システム論」の5科目を置く。

(2-5) メカトロニクスコース

機械・電子・情報工学の融合分野からなるシステムを設計・開発・製造するための

知識・技能ならびに人間工学・ユニバーサルデザインの知識・技能を修得する。

① メカトロニクスユニット

センサやアクチュエータなどの要素設計、組込み技術の知識・技術を学ぶ「メカトロニクスユニット」には、「メカトロニクス概論」「アナログ電子回路」「センサ工学」「デジタル電子回路」「アクチュエータ機構学」「組込みシステムプログラミング」の6科目を置く。

② 人間工学・ユニバーサルデザインユニット

人間機能の拡張に向けて、人間の感覚や認知とアフォーダンスとの関係といった人間の基本的な機能と支援技術について学ぶ「人間工学・ユニバーサルデザインユニット」には、「人間工学Ⅰ」「人間工学Ⅱ」「ユニバーサルデザイン」「材料工学」「生活支援工学」の5科目を置く。

(3) 総合科目群

「総合科目群」の目的は、与えられた課題に対する解決策をそれまでの学修に基づいて提案することで、社会に貢献する主体性や協調性を身につけること、及び、英語を用いて専門分野に関する情報を収集、整理し、分かりやすく伝える能力を獲得することを目指すとともに、英文の理解により技術者としての国際的な視野や倫理観の涵養を目指すことである。このために「専門英語Ⅰ」「専門英語Ⅱ」「プロジェクト科目Ⅰ」「プロジェクト科目Ⅱ」「卒業研究Ⅰ」「卒業研究Ⅱ」の6科目を置く。

4. ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーの整合性

ディプロマ・ポリシーに記述した4つの観点のそれぞれと開講科目との対応は次のとおりである。

- A. 知識・理解の観点からは、情報科学、数理科学、機械工学等の関連する諸分野に関して、基礎・共通科目、コース毎の専門科目を配置し、育成する人材像にとって必要な系統的、専門的な知識の涵養をはかる。
- B. 思考・判断・表現の観点からは、プログラミング科目、ものづくり科目、プロジェクト科目等の演習、実習科目を配置し、より実践的な知識の整理、解決の能力の育成をはかる。
- C. 関心・意欲・態度の観点からは、ものづくり科目、プロジェクト科目を配置し、アクティブラーニングの導入を図ることで、学生の主体性、協調性の育成をはかる。
- D. 技能の観点からは、総合科目群に専門英語、プロジェクト科目、卒業研究を配置し、課題の設定、計画的な実行力ならびにコミュニケーション力の育成をはかる。

開講科目とディプロマ・ポリシーとの関連性を学生に周知するため、開講科目とディプロマ・ポリシーの4項目（A：知識・理解、B：思考・判断・表現、C：関心・意欲・態度、D：技能）との関与の度合いをコース別に示すカリキュラム・チェックリスト（資料1）を作成する。その際、各開講科目には、科目系列、履修順序、難易度等に基づいてナンバリングした科目ナンバーを附与し、学修の段階や順序及び教育課程の体系を明示することにより、体系的かつ合理的な履修を支援する。また、科目間の関連性や履修順序を視覚的に理解できるよう、カリキュラム・ツリー（資料2）を作成する。このカリキュラム・チェックリスト及びカリキュラム・ツリーは、ポータルサイト Mylog から参照できる「教育の目標と方針」に掲載し、そのことをオリエンテーションにおいて学生に周知する。

5. 教養教育の実施方針と教育課程編成上の具体的工夫

本大学では「基盤教育」と「専門教育」の両輪で教育を実践する。ここで言う「基盤教育」と「専門教育」の両輪とは、「基盤教育により、こころを豊かにし、教養を深め、知識・技能を身につけることで専門教育に活かし、専門教育を極めることで更なる教養や知識・技能を深めるといった往還により、卒業後に活かすことができる」ことを意味している。

本大学の「基盤教育」は、平成20年中央教育審議会答申の「学士課程教育の構築に向けて」で示された諸目標を土台として、「個々人の強みを最大限に活かすことを可能とする教育」（平成30年6月「今後の高等教育の将来像の提示に向けた中間まとめ」）や、「普遍的な知識・理解と汎用的技能を文理横断的に身に付ける教育」（平成30年11月「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」）への転換を目標としている。

これらの目標を踏まえ、基盤教育の目的を「人として生きていくうえで大切とされる人間性」の涵養と「専門教育を効果的に学び・活かすためのラーニング・スキル」及び「社会で活躍するための基盤となる汎用的能力」の育成と定め、それらを実現するために「こころ豊かに生きる」「知性を磨く」「技能を活かす」という3つの成長の観点のもと、それぞれに4つずつ、合計12の目標を設定する。12の目標とは、「自己の肯定」「おもいやり」「失敗をおそれない勇気」「多様性の尊重」、「学ぶ意義」「確かな知識」「賢明な判断」「創造的な思考」、「コミュニケーション能力」「情報活用能力」「問題発見・解決」「リーダーシップとマネジメント」である。基盤教育の各科目は、これら12の目標の内どの目標を到達目標にするかを設定して授業を構成する。初年次において、学生が自らのライフデザインを設計し目標設定できるよう、全員履修の形で指導する。その上で、各自の目標を達成するために自らが必要と考えた科目を自由に選択できるようにする。その後も年次進行中に適宜自己チェックを行わせ、成長に応じた科目選択を可能にする。

基盤教育科目は、ディプロマ・ポリシーに沿った教育を実現するために、「ライフ・キ

キャリアデザイン系」「人間・社会科学系」「科学技術系」「外国語系」「ブランド系」科目で構成する。各科目では「こころ豊かに生きる」「知性を磨く」「技能を活かす」という3つの成長の観点に応じた到達目標を掲げ、学生が自らのライフデザインに応じて自由に選択できるように設定する。基盤教育の卒業要件は、各学科の専門科目が80単位程度であるのに対して34単位以上と設定する。ただし、外国語系に関しては6単位を必修とする。また、学生が自らライフデザインを描けるように指導する科目においては、必修とはしないが「全員履修」という形態によって、全学生が初年次において指導を受けられるようにする。

各系設定の考え方は以下の通り。

- ・ライフ・キャリアデザイン系：自らのキャリアプランを構築しプラン通り進める習慣を体得し、社会人として必要とされる知識・技能及び倫理観や社会と主体的・協働的に関わる就業意識を身につけることのできる科目を配置する。
- ・人間・社会科学系、科学技術系：人文学、社会科学、自然科学、情報科学などを通じて、豊かな人間性の涵養、知的社会人としての幅広い教養及び将来活用できる技能を伸ばすための科目を配置する。
- ・外国語系：異文化理解を深め基礎的なコミュニケーションに必要な英語を中心とした外国語を継続的に学習する科目を配置する。この科目は、少人数・到達度別のクラス編成を基本とする。
- ・ブランド系：実践的・応用的・発展的な活動の機会の提供を通じて、能動的学習習慣の修得と自主性、創造性、協調性等を伸長するための科目を配置する。

V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

1. 授業方法

本学部の授業方法は、講義、演習、実験、実習からなる。

情報理工学の基礎となるプログラミング教育は演習科目として、情報基礎科目に「プログラミング基礎」「応用プログラミングⅠ」「応用プログラミングⅡ」を、各コース専門科目に「WebプログラミングⅠ」「WebプログラミングⅡ」「AIプログラミングⅠ」「AIプログラミングⅡ」「データ解析プログラミング」「ゲームプログラミングⅠ」「ゲームプログラミングⅡ」「ロボット制御プログラミング」「組込みシステムプログラミング」を配置し、プログラミング技術の習得を図る。

また、工学共通科目に実習科目、実験科目として「機械加工実習」「機械製図Ⅰ」「機械製図Ⅱ」「工学共通実験Ⅰ」「工学共通実験Ⅱ」を配置し、実技能力を涵養する。これに加え工学共通科目に課題解決型学習のため「ものづくり体験演習」「ロボット知能化演習」「ロボット創造工学Ⅰ」「ロボット創造工学Ⅱ」を演習科目として配置する。これらの演習科目は2～6名程度のチームを編成し、与えられた課題に対しチームで取り組み、

工学的課題解決を通じて自主性、協調性を高めることを目指す。

講義科目においてはアクティブラーニングの手法を適宜取り入れ、質疑やリアクションペーパーを介した応答を積極的に用いることで、学生の能動的な学びや主体的に考える機会を与える工夫を行う。

3年次春学期開講の講義科目「プロジェクト科目Ⅰ」は、課題解決型学習などのアクティブラーニング手法をとり入れた授業を行う。3年次秋学期開講の演習科目「プロジェクト科目Ⅱ」は卒業研究に向けたプレゼミの性格を持つだけでなく、就職・進学に配慮したキャリア教育的な性格も併せ持つ。4年次開講の実験・実習科目「卒業研究Ⅰ」「卒業研究Ⅱ」は学科の全専任教員が担当し、各専門分野における研究指導を行う。

2. 履修支援の体制

本大学では、新入生オリエンテーションにおいて入学生全員に「学生便覧」「履修ガイド」を配付し、ポータルサイト Mylog より「教育の目標と方針」が参照可能であることを周知する。この「教育の目標と方針」には全学部・学科の教育目標、3つの方針、カリキュラム・チェックリスト、カリキュラム・ツリーを掲載している。各学期当初に全学生を対象とするオリエンテーションを開催し、これらの資料に基づいて履修指導を実施する。履修指導の際は、学生の希望進路・適性、興味・関心等に応じて履修モデル(資料3)を示し、計画的な学習の支援を行う。この履修指導はチューターが担当する。チューターとは、各学科の1年次生から3年次生までを複数のクラスに分け、各クラスに配置する学科教員のことである。このチューターが、担当する各学生の単位取得状況や進路希望等を把握し、個々の学生に応じた履修指導を行うとともに、年間を通じて学習面、生活面、進路面などについて、適宜面談しながら適切な助言を与える。なお、4年次生についてはゼミの指導教員がチューターに相当する指導を行う。また、あらかじめ指定した場所(研究室等)と時間帯に教員が待機するオフィスアワーを全教員が設定し、学生からの質問や相談に応える体制を確立する(資料4)。このオフィスアワーの設定は、学生向けポータルサイト Mylog より教員を指定して検索することができる。さらに、学生が授業の内容を事前に理解したうえで、適切な履修プランを立てることができるよう、すべての授業は、①授業科目の目的、②概要、③授業計画、④テキスト・参考資料、⑤成績評価基準等を履修登録開始前までにウェブシラバス上に公開する。

全学の教育及び基盤教育の充実を図るため、教育推進機構を設置し、その下に基盤教育センター、教育開発センター、教職支援センター、学芸員教育センターを設置する。基盤教育センターは人文社会教育部門、外国語教育部門、科学技術教育部門、学習支援部門、キャリア教育部門の各部門で構成する。これらの組織は互いに連携し、さらに学部学科と連携して全学的な履修指導支援を行う。教員免許状及び学芸員資格の取得希望者に対しては、履修方法等を解説した「教職・博物館学芸員課程履修の手引」を配付し、

教職支援センター及び学芸員教育センターが資格取得を支援する。

3. コースへの配属

コースへの配属は2年次春学期の履修登録前に行う。

新入生オリエンテーション及び1年次秋学期オリエンテーションの際にコース希望調査(1回目、2回目)を実施し、各学生に対して希望するコースに応じた履修指導を行う。1年次秋学期終了時に3回目のコース希望調査及び履修指導を実施した後、学生の希望を尊重して配属先のコースを決定する。

本学科ではコースへの配属は主たる学修領域を定めるためのものであり、基礎・共通科目群、所属コースのコース専門科目群及び総合科目群からの履修だけでは卒業要件を満たすことができないよう、カリキュラムを編成している。学生は、情報技術と機械制御技術を融合して教育研究するという本学科設置の趣旨に沿って所属コース以外のコース専門科目も幅広く履修することにより、卒業要件を満たすことになる。

また、各コースに収容する人数を表4のとおり設定する。この人数は、本学部の教育課程、教員構成、実験・実習設備等の諸条件を踏まえた上で、高い教育効果を上げることを目的に目安として設定するものである。

表4 各コースに収容する人数

コース名	目安とする人数
コンピュータサイエンスコース	50名
AI・データサイエンスコース	40名
デジタルゲーム・メディアコース	50名
AIロボティクスコース	35名
メカトロニクスコース	35名

4. 成績評価基準・GPA・進級条件・卒業要件

(1) 成績評価基準

表5の成績評価基準に基づいて、科目ごとの単位認定を行う。

表5 成績評価基準

点数	100～90点	89～80点	79～70点	69～60点	59～0点	受講・受験せず
評価	S(秀)	A(優)	B(良)	C(可)	D(不可)	E
Grade Point	4点	3点	2点	1点	0点	0点

*合否のみを判定する科目の評価は、O：合格、X：不合格とする。

*科目認定する科目の評価は、N：科目認定とする。

(2) GPA

成績の概況を判断する指標として、Grade Point の数値の平均値 GPA を用いる。GPA の算出方法は以下のとおりとする。

$$\frac{(S \text{ の単位数}) \times 4 + (A \text{ の単位数}) \times 3 + (B \text{ の単位数}) \times 2 + (C \text{ の単位数}) \times 1}{\text{総履修登録単位数}}$$

*小数点第 3 位以下切り捨て

*総履修登録単位数には、成績評価 D、E の単位数を含む

*成績評価が O (合格)、X (不合格)、N (科目認定) の科目の単位数は、GPA 算出に含めない

(3) 進級条件

上級年次への進級条件を表 6 のとおり設ける。

表 6 進級条件

進級条件	2 年次から 3 年次 ・ 専門教育科目 + 基盤教育科目 ≥ 54 単位
	3 年次から 4 年次 ・ 専門教育科目 + 基盤教育科目 ≥ 102 単位 ・ 外国語系科目については、卒業要件を満たす 6 単位を修得すること。 ・ 3 年次までの専門教育科目の必修科目 15 単位をすべて修得すること。

(4) 卒業要件

卒業要件は、4 年以上在籍し、必修科目をすべて修得した上で、基盤教育科目 34 単位以上、専門教育科目 80 単位以上を含む 124 単位以上を修得し、所属するコースのコース科目から 20 単位以上を修得することとする。

① 基盤教育科目

基盤教育科目の卒業要件は 34 単位以上を修得することとする。ただし、ブランド系科目群は、修得した単位のうち 6 単位までを卒業に必要な単位数に含めることができる。基盤教育科目群の必修科目は「初修外国語 I」2 単位、選択必修科目は「入門英語」「基礎英会話」「学術英語 (中級)」「学術英語 (上級)」「Discussion」「Presentation」「Academic Writing」「CLIL」「検定英語 (初級)」「検定英語 (上級)」「英語で文化」「英語コミュニケーション」から 2 単位、「基盤英語 (初級)」「基盤英語 (準中級)」「基盤英語 (中級)」「基盤英語 (上級)」から 2 単位を修得することとする。留学生に対しては「基盤日本語 1」「基盤日本語 2」の 2 科目 4 単位を必修科目とし、選択必修

科目として「日本語読解作文」「日本語口語表現」から2単位を修得することとする。

②専門教育科目

必修科目として「基礎数学Ⅰ」「基礎数学Ⅱ」「基礎解析Ⅱ」「情報理工学概論」「情報リテラシー」「プログラミング基礎」「プロジェクト科目Ⅰ」「プロジェクト科目Ⅱ」「卒業研究Ⅰ」「卒業研究Ⅱ」の10科目23単位を設定する。これに加え、所属するコースのコース科目(AIロボティクスコース、メカトロニクスコースは工学共通ユニット科目の「ロボット創造工学Ⅰ」「ロボット創造工学Ⅱ」「工学共通実験Ⅰ」「工学共通実験Ⅱ」も含める)から20単位以上修得することを卒業要件とする。

5. 履修モデル

本学科の5つのコースにおいて目指す人材を養成するための履修モデルを①から⑤のとおり設定する。さらに、所属コース科目に加えて他コース科目を体系的に履修させることにより、複数コースを融合して人材を養成する代表的な履修モデルとして⑥から⑧を示す(資料3)。

①コンピュータサイエンスコース履修モデル

数理的思考力や実践力を生かし、変化する情報技術に対応できる人材を養成する。

②AI・データサイエンスコース履修モデル

先端技術や分析法を生かし、変化する情報技術に対応できる人材や、データから社会を分析し行動つなげられる人材を養成する。

③デジタルゲーム・メディアコース履修モデル

ゲーム分野の開発・制作能力はもとより、情報技術を多様に応用できる人材を養成する。

④AIロボティクスコース履修モデル

高度な情報社会に対応できるロボット開発能力を身につけ、ロボット支援技術を応用できる人材を養成する。

⑤メカトロニクスコース履修モデル

人にやさしい社会の実現のためにメカトロニクス技術を応用できる人材を養成する。

⑥コンピュータサイエンスコースにAI・データサイエンスコースを融合させた履修モデル

情報科学の基礎、セキュリティ、Webシステムにおけるソフトウェアのシステム思考に加えて革新的な人工知能分野の要素技術を学ぶことにより、幅広い情報システム分野に適用できる開発法を身に付けた人材を養成する。

⑦AIロボティクスコースにAI・データサイエンスコースを融合させた履修モデル

数理的思考に基づくデータ分析に加えて人工知能を学ぶことにより、ものづくりを

指向するロボット機械の開発過程において数理的思考や人工知能の仕組みを取り入れた開発法を身に付けた人材を養成する。

- ⑧メカトロニクスコースにデジタルゲーム・メディアコースを融合させた履修モデル
システム設計、人間工学、ユニバーサルデザイン分野に加えてデジタルゲーム開発の技術を学ぶことにより、エンターテインメント性要素を持つユーザ指向の開発手法を身に付けた人材を養成する。

6. 卒業研究についての考え方

本学科では卒業研究を学修の集大成と位置付けており、その完成を目指して3年次に講義科目「プロジェクト科目Ⅰ」2単位及び演習科目「プロジェクト科目Ⅱ」2単位、4年次に実験・実習科目である「卒業研究Ⅰ」4単位及び「卒業研究Ⅱ」4単位を開講する。

講義科目「プロジェクト科目Ⅰ」では、学生を専門ユニット数である11にクラス分けする。各クラスでは、2年次までの講義内容を基盤として、各専門ユニットにおける教育内容を概観し、関連するシステム開発の実践力やプレゼンテーションの技法を習得させる。演習科目「プロジェクト科目Ⅱ」では学生を研究室に配属させて研究課題を設定し、関連する知識の習得や情報収集を行うと共に課題を解決するためのプログラム開発やシステム開発の実践的手法を習得させる。このプロジェクト科目は、4年次に本格化するゼミ活動の導入教育(プレゼミ)の位置付けである。

「卒業研究Ⅰ」では学生を研究室(ゼミ)に配属し、Society5.0を目指す社会の動向・ニーズや未来を踏まえた研究課題を設定させる。専門書や文献の読解により情報理工学分野の専門知識を深めさせ、3年次までの講義や演習、実験・実習で修得した知識や技術を応用して課題を解決する能力を養成する。「卒業研究Ⅱ」では自ら設定した研究課題を解決する能力を養うとともに、研究要旨の作成や卒業論文の執筆、プレゼンテーションを通じたコミュニケーション能力の向上を図り、卒業論文の完成及び発表を目指す。

卒業研究を評価する際はルーブリック評価を用いる。ルーブリック評価では、ディプロマ・ポリシーに掲げる各能力・資質の達成度に関する評価指標を設定し、研究の実施状況と口頭発表を評価する。研究の実施状況はゼミ指導教員が評価し、口頭発表はゼミ指導教員を含む複数教員で評価する。これらの評価を学科で定める割合で合算し、最終的な評価を導く。

このように、本学科では3年次からの2年間を費やして卒業論文の完成に向けた指導を行い、ディプロマ・ポリシーを踏まえてその成果を評価することとしている。研究の成果を上げるための活動に費やす時間だけでなく、中間発表会や卒業論文発表会における研究発表のために必要な時間も考慮し、「卒業研究Ⅰ」を4単位、「卒業研究Ⅱ」を4単

位と設定する。

7. CAP 制についての考え方

本学においては、1単位の学修時間（授業時間及び授業外の学修時間の合計）が45時間であることを鑑み、教育課程の実質化のため、履修登録単位数の上限を49単位／年間で設定する。

なお、学生が準備学習や復習を効果的かつ確実にこなせるよう支援するため、シラバスに各回の授業内容・準備学習、達成目標などを必須項目として記載することとしている。

8. 他大学における授業科目の履修

本大学では、教育上有益と認められる場合は、学生が本大学の定めるところにより他の大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位を、60単位を超えない範囲で本大学における授業科目の履修により修得したものと単位を認定することとしている。また、教育上有益と認めるときは、学生が行う短期大学又は高等専門学校等の専攻科における学修その他文部科学大臣が別に定める学修のうち本大学が適当と認めるものを、本大学における授業科目の履修とみなして、単位を認定することとしている。さらに教育上有益と認めるときは、学生が本大学に入学する前に大学又は短期大学において履修した授業科目について修得した単位についても本大学に入学した後の授業科目の履修により修得したものとみなすことができるとしている。なお、以上の定めにより取得可能な単位数は、あわせて60単位を超えないこととしている。

この制度を利用し、学生の科目選択の幅を広げ、学習意欲を高めることを意図して、以下の大学と単位互換協定を締結している。（資料5）。

① 大学コンソーシアム岡山

岡山大学、岡山県立大学、岡山学院大学、岡山商科大学、岡山理科大学、川崎医科大学、川崎医療福祉大学、吉備国際大学、倉敷芸術科学大学、環太平洋大学、くらしき作陽大学、山陽学園大学、就実大学、中国学園大学、ノートルダム清心女子大学、美作大学の16大学の間で単位互換協定を結んでいる。この協定に基づいて履修し修得した単位は、本大学における授業科目の履修により取得したものとみなすことができる。

② 放送大学

1回45分のビデオ視聴と教材学習（自学自習）を15回行う。8回目の授業後に課せられる通信指導（レポート）と、岡山大学内の地域学習センターで実施される単位認定試験に合格することで単位を修得することができ、取得した単位は、本大学における授業科目の履修により取得したものとみなすことができる。

9. 留学生への履修指導や生活指導等についての配慮

留学生への履修指導は、まず入学後の新入生オリエンテーションで、履修モデルを提示して行う。講義は日本語で行うため、留学生を対象とする日本語の基礎・会話・理解・表現等を学習する科目を履修するように指導する。その後は、各年次の春学期及び秋学期の開始時に行うオリエンテーションで、単位の修得状況を確認しながら履修指導を行う。

生活指導等は、入学時に学生課作成の「留学生の生活ガイド」を配付し、学生課と協力しながら以下の項目について行う。

① 日本での在留に必要な手続きについて

市役所での手続き、来日時の手続き、在留カード紛失時の手続き、退学・除籍等の手続き、資格外活動許可、在留期間更新、みなし再入国許可、その他の届出、大学での届出

② 大学の基本事項について

事務窓口受付時間、在籍確認、災害時・緊急時の連絡、特別日本語講座、感染症への対応、履修手続き、定期試験

③ 進路について

大学院進学、就職活動、卒業後の就職活動継続のための在留資格

④ 交流プログラムについて

留学生歓迎会、カンバセーション・パートナーズ・プログラム、海外研修団との交流、KAKE 国際祭り・国際屋台、プレ・サマー・スタディ、留学生と地域の交流事業、スピーチコンテスト、半田山祭、加計杯弁論大会、インターナショナルフェスティバル、プレ・クリスマス・スタディ、クリスマスパーティー

⑤ 学校納付金について

学納金の支払方法、授業料減免制度

⑥ 奨学金について

奨学金の募集のお知らせ、選考方法、応募資格、必要書類

⑦ 住まい・生活習慣について

留学生住宅総合保障への加入、部屋探し及び使用時の注意事項、ゴミの出し方、居住時の注意事項、退去の手続き

⑧ 緊急時に備えて

急な病気や大怪我をした時、火事に遭った時、不審な人物を見かけた時やトラブルに巻き込まれた時、交通事故に遭った時

⑨ 医療保険について

学生教育研究賠償保険、国民健康保険

⑩ 国民年金について

国民年金制度、学生納付特例制度

⑪交通ルールについて

原付・自動二輪・自動車の免許を取得した場合の学生課への届け出、自転車、右側歩行、任意保険、規則及び法律、国際免許証

⑫災害関連

地震に遭った時、関連連絡先、理大避難場所等、その他参考資料（市役所、日本気象協会の URL）

10. 多様なメディアを利用した授業の実施

本大学の講義を教育連携高校へネット会議システムを利用して配信することで、独自の高大連携講義を実施する。本大学は岡山県立玉野光南高校、鳥取湖陵高校、鴨方高校、岡山理科大学附属高校、並木学園などと連携協定を締結しており、連携校の生徒は科目等履修生の登録を行って本大学の講義をネットワーク経由で受講する。試験に合格した生徒には、配信科目に応じた単位数を本大学が認定した単位として授与する。この単位は、生徒が本大学に入学した後、入学前の既修得単位として認定することが可能であり、進級・卒業に有効な単位とすることができる(資料6)。本学科では、「インターネット入門」「アルゴリズム入門」の2科目(各1単位)を教育連携高校への提供科目として開講する。

VI. 教育実習（高等学校）の具体的計画

1. 実習の目的

本学科では、高等学校教諭一種免許状(情報)の取得を目的とする教職課程を設置し、「情報技術を核として人間機能の拡張を教育研究する」を基本コンセプトに、情報技術の基盤及び変化に富む社会に自ら変革を起こす問題発見能力と解決能力を育成する。また、コンピュータサイエンスを基礎とした教育を行い、アルゴリズムやデータ構造などコンピュータ内部での表現とその動作である手順の組み立て、プログラミング的思考の育成を行う。プログラミング的思考の育成については、高等学校「情報」の科目においても必要な能力として挙げられており、それに加え、本学科では、ネットワーク技術、セキュリティ技術、AI技術などの先端技術を教授するとともに、ものづくりを基盤としとロボット開発や機械システム開発を実践し、情報技術との融合を目指した教育を行う。このような教育をとおして、情報技術の基盤及び変化に富む社会に自ら変革を起こす問題発見能力と解決能力をもった教育者を積極的に養成する。

教育実習では、観察・参加・実習という方法で教育実践に関わることを通して、一定の実践的指導力を有する指導教員のもとで体験を積み、学校教育に関わる問題に探究心を持ち、主体的・協働的に関わることで、「講義等で学んだ理論や技術を実際の場に適用

する」こと「実践的な指導技術を理解し修得する」こと「学校教育の実際についての認識を体得する」こと「教職に対する意識の向上と自らの適正について検証する」ことを目的とする。

2. 実習先の確保の状況

実習先については、岡山県教育委員会に依頼する方法で岡山県の高等学校を実習先として確保している。さらに、同一法人が運営する岡山理科大学附属高等学校に協力を求め、申請人数に応じた実習先の確保を行っている（資料7）。

3. 実習先との契約内容

教育実習校との契約内容については、実習生を受け入れる学校に対して、本大学の「教育実習実施要項」（資料8）及び「教育実習の履修に関する申し合わせ」を提示し、実習内容の理解を得た上で、承諾を受けている。また、実習生に対しても、「教育実習事前集会」において、①教育実習の実習要項の確認、②個人情報保護や事故防止に関する取り決め等の指導、③教育実習に対する心構え等、実習先との契約内容について周知している。

4. 実習水準の確保の方策

教育実習は、4年次春学期に実施する。高等学校教諭一種免許状（情報）の取得を目指すに当たり、教育実習Ⅱを高等学校において2週間（計90時間）実施する。各教科、総合的な探究の時間、特別活動等についての観察・参加・授業実習が主な内容である。

本学では、教職志望の学生を全学的に支援する教職支援センターが設置されており、教育実習の事前・事後指導、実習校との連絡・調整、実習校訪問指導、成績評価等は、教職支援センターの教員が担当している。

教育実習の目的を達成するために必要な水準を確保するため、本学では教育実習を履修しようとする学生が予め満たしていなければならない基準を以下のように定めている。

- ① 1年次修得科目のGPA（Grade Point Average）が1.6以上であることを要する。1年次のGPAが1.6未満の学生については、2年次修得科目のGPAが1.6以上であることを要する。
- ② 1年次、2年次及び3年次に修得した科目のうち、教員免許状取得に必要な科目及び教員の資質・能力の向上に資する科目について、教職履修カルテを作成し、所定の要領により提出していることを要する。
- ③ 3年次終了時までには、表7に掲げる科目をそれぞれ全て修得し、かつ「教育実習事前・事後指導」を履修中であること。

表7 教育実習を履修するために修得することが必要な科目一覧

授業科目名	開講年次・期	単位数	教育実習Ⅱの履修要件
教職論	1年・春	2	○
教育学原論	1年・春	2	○
教育心理学	1年・春	2	○
教育課程論	1年・秋	2	○
教育相談の理論と方法	1年・秋	2	○
特別支援教育の基礎と方法	2年・秋	1	○
情報科教育法Ⅰ	2年・春	2	○
生徒・進路指導論	2年・秋	2	○
教育実習事前・事後指導(注1)	3年・秋	1	○(R判定)
計			9科目 16単位

注1：教育実習事前・事後指導の成績評価は、3年次終了時に保留（R）とし、事後指導後（教育実習終了後）に、評価を決定する。

5. 実習先との連携体制

教職支援センター及び教学支援部教学資格課を窓口として、実習先の学校と協議し、実習内容の指導方針についての共通理解ができる体制を整えている。また、教育実習開始後は、教職支援センターの教員が教育実習校を巡回し、教育実習校との打ち合わせ、学生指導援助、研究授業の参観等を行うとともに、実習生からの相談や教育実習校からの問い合わせ等に対応できる実習体制を整備している。

6. 実習前の準備状況（感染予防対策・保険等の加入状況）

実習生には、事前に麻疹の抗体検査を実施するとともに、学研災付帯賠償責任保険への加入を義務付けている。

活動中の保険については、本大学は次の2種類の保険で対応している。

- 1) 学校教育研究災害傷害保険（略称「学研災」）：大学が加入料を負担し、全員が加入する。
- 2) 学研災付帯賠償責任保険(略称「学研賠」)：ボランティア活動、インターンシップ等の大学が成果、学校行事として認めたものについては、任意で加入できる。

また、守秘義務やSNS使用に関しては、教職支援センターが開催する教職オリエンテーションや教育実習事前集会等において、実習中に知り得た秘密はいかなる理由があっても漏らしてはいけないこと、SNSに実習に関する情報をのせないことなどを学生

に周知徹底している。

7. 事前・事後における指導計画

実習予定者全員に対し、3年次秋学期に、「教育実習事前・事後指導」の事前指導を実施している。事前指導・事後指導は、教育実習本体のそれぞれ事前・事後に位置付け、事前指導→実習本体→事後指導の一貫性を有した連続的な指導により、実践的指導力の基礎を確実に培えるようにしている。これらに関わる指導・支援は、教職支援センターの教員が担当している。

事前指導の目的は、大学で修得した理論知と学校現場での実践知とを架橋することにある。現場実習に向けた心構えや取組の姿勢及びプレ現場実習の意味を込め、実習の意義や目的を再確認し、実習生としての言動や服務の順守などについて総点検するとともに、教育実習における各自の課題を設定する。事前指導終了時に評価を行い、不認定と判定された学生には実習の履修を認めない。

事後指導については、4年次春学期に実施している。事後指導では、実習を通して向上や深化が図られた点や努力が必要な点など、多角的な視点から教育実習の省察を行い、成果と今後の課題等について意見交換を行った後、教育実習の総まとめを行う。

8. 教員及び助手の配置並びに巡回指導計画

教育実習校に対し、教職支援センターの教員が分担して学校訪問や研究授業の参観等の巡回指導を行う。県外の遠隔校については、電話・メール等により、教育実習担当教員と実習担当教諭との間で情報交換を行うとともに、学生への指導支援を適宜行う。

9. 実習施設における指導者の配置計画

本学教学支援部教学資格課が教育実習校との窓口となり、各教育実習校での受入人数や実習計画及び実習担当教諭の配置を確認している。実習開始後は、教職支援センターの教員が実習担当教諭と緊密に連絡を取り合い、実習の状況を常に把握し、実習生に対して効果的な助言を行うことのできる体制を構築している。

10. 成績評価体制及び単位認定方法

教育実習は、教育実習校からの報告（成績評価を含む）及び教職支援センター会議での協議を踏まえて総合的に成績を評価し、単位を認定する。なお、教育実習録、実習報告書、学習指導案等の提出物については、「教育実習事前・事後指導」の成績評価の資料に含めている。

VII. 企業実習の具体的計画

本大学では、学生が企業で就業体験するインターンシップに参加する際の準備のため、基盤教育科目として正課の「インターンシップ入門」を開講する。「インターンシップ入門」の受講生には、講義の中で服装、挨拶、言葉遣い、電話対応などのビジネスマナーを身に付けさせる。

インターンシップは、本大学が独自に開拓する企業において実施するほか、岡山経済同友会との協定に基づき会員企業において実施する。さらに、本大学が加盟している大学コンソーシアム岡山と岡山県中小企業団体中央会が協力して展開している、学生インターンシップ事業を通じて実施する。学生の受け入れが可能となった企業は、NPO 法人 WIL が運営する「インターンシップ・キャンパスウェブ」（インターネットウェブサイト）に登録される。令和 2(2020)年度は、岡山県内の企業 270 社が受入れ企業として登録されている。正課の「インターンシップ概論」受講生以外でも、学生の希望があればキャリア支援センターが企業と交渉し、インターンシップの受け入れを可能にしている。

また、社会や企業を知るための講義科目として「企業情報特論」(2 単位)を開講する。この講義では、様々な業界の経営者等を講師に招き、企業や社会に貢献する技術者や社会人としての在り方などを学習する。本学部の学生にも職業選択についての意識を高めるために受講を推奨する。

令和 2(2020)年度のインターンシップ受入企業は 176 社であった。

1. 実習先との連携体制

インターンシップにおける実習先との連携は、本大学が加盟している大学コンソーシアム岡山や岡山県中小企業団体中央会と本学が協力して展開する。大学コンソーシアムでは目的達成のための 4 つの事業が展開されており、その一つである産学官連携事業でインターンシップ推進のための活動がなされている。産学官連携事業部には就職支援委員会が設置されており、インターンシップの事業に関する事項は審議事項として内規に明記されている。本学のインターンシップ事業はこのコンソーシアムとの連携を核に推進しているため、実習先との連携体制は強固なものと言える。

2. インターンシップにおける成績評価体制及び単位認定方法

「インターンシップ入門」は、正課の授業として開講する。インターンシップの目的は、(a) インターンシップに参加する際の心構えを身につけること、(b) インターンシップを通して実社会の現状を体験すること、(c) 社会に貢献できる人材となること、である。この目的を踏まえ、インターンシップの実習時間に応じた単位認定科目「インターンシップ A(30 時間)」「インターンシップ B(60 時間)」「インターンシップ C(90 時

間)」「社会・産業実習(1ヵ月程度)」を設ける。実習終了後は、実習報告書、体験レポート、体験のプレゼンテーションなどを総合的に評価し、総実習時間に相当する科目の単位を認定する。

VIII. 取得可能な資格

本学部では、国家資格である高等学校教諭一種免許状(情報)、学芸員資格の資格取得が可能である。教員免許状については、卒業要件単位に含まれる科目の他、教職関連科目の修得が必要だが、資格取得が卒業の必須条件ではない。また、学芸員資格についても卒業要件単位に含まれる科目の他、学芸員関連科目の修得が必要だが、資格取得が卒業の必須条件ではない。これらの資格の取得については、学部の卒業単位数を上回る関連科目の修得が必要であり、卒業までの計画的な科目履修が必要となるため、資格取得希望者には丁寧かつ適切な履修指導を行う。

IX. 入学者選抜の概要

1. 養成する人材像

本学部は、「情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや情報システム開発、センサやロボット技術などを用いたシステム開発を行うことにより、人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会を目指すことのできる人材」を養成する。

2. 入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）

本学部は、学部の掲げる人材養成の目的を達成すべく以下の人材を求める。

- ① 情報技術を核として社会にある問題を発見・分析し、新たな知見を得ることや、情報システム開発、センサやロボット技術などを用いたシステム開発に強い関心を持ち、これらの知識・技能を活用して人間の持つ様々な機能を拡張し、人に優しい社会に貢献したいと考える人
- ② 科学的な知識と社会的な倫理を総合的に判断し、思考しようとする人
- ③ 物事を多面的に考察、理解し、要点をまとめることができる人
- ④ 他者と協働しながら、新たな課題について積極的に取り組む意欲のある人

3. 選抜方法

本学部では、総合型選抜、学校推薦型選抜、一般選抜及び特別入学者選抜を実施する計画であり、それぞれの選抜方法は表8の区分とする。また、学校推薦型選抜の募集人員は、本大学の附属高等学校からの推薦も含め、入学定員の5割を超えない範囲とする。

表 8 入試種別・区分・選抜方法

入試種別	区分		選抜方法
総合型選抜	総合型選抜	専願制	書類審査、面接（基礎的な試問を含む）
学校推薦型選抜 （入学定員の 50%未 満）	特別推薦入試	専願制	書類審査、基礎的な試問、面接
	推薦入試 A 日程		調査書、基礎的な試問（2 科目型）
	推薦入試 B 日程		調査書、試問（1 科目型）
一般選抜 （入学定員の 50%程 度）	一般入試前期 A 日程		学力検査（3 科目型）
	一般入試前期 B 日程		学力検査（2 科目型）
	一般入試後期日程		学力検査（2 科目型）
	共通テスト利用入試Ⅰ		共通テスト利用（4 科目型）
	共通テスト利用入試Ⅱ		共通テスト利用（3 科目型）
	共通テスト利用入試Ⅲ		共通テスト利用（2 科目型）
特別入学者選抜 （若干名）	留学生入学者選抜		書類審査、試問、面接
	帰国生徒入学者選抜		書類審査、面接（基礎的な試問を含む）
	社会人入学者選抜		書類審査、面接（基礎的な試問を含む）
	国際バカロレア入学者選抜		書類審査、面接（基礎的な試問を含む）

4. 選抜体制

選抜体制は、公正な判定を保ち、入試の透明性の確保を図るように運営する。

選抜方法の検討は、入学者選抜実施年度の前年度の 12 月の入試委員会から開始する。学科から提出された選抜方法（書類審査、面接、試問や学力検査の科目等）の原案に対し、複数回入試委員会を開催して選抜方法の内容に関する検討を重ね、入学者選抜実施年度の 6 月の入試委員会で選抜方法を確定し、入学者選抜要項を作成して配布する。

入試問題を作成する際は、問題作成者会議において、綿密な打ち合わせと出題者による複数回の校正を実施する。さらに、校正段階での出題者以外の第三者によるチェックを行うなど、出題ミス回避のための各種方策を講じる。

入試の実施に際し、監督実施要項を作成し、入試実施数日前に試験監督を担当する教職員全員を対象に監督者説明会を実施する。説明会では、全会場で適切な試験を実施するため、教室の環境整備、電子機器の使用に関する注意、当日の問題訂正手順、緊急時の対応について周知徹底する。また、正確性を担保するため、採点や判定システム操作は複数名が担当し、相互に確認しながら作業を行う。

合否判定においては、入試広報部による資料作成、原案調整検討委員会、入学委員会、学科会議を経て、学部教授会で審議する多段階の判定手順を踏み、適正な判定が行われるよう選抜体制を整える。

5. 留学生の受入れ

本学部では、特別入学者選抜として留学生入学者選抜を実施する。

留学生の出願資格は、日本国籍を有しない者で、次の①～⑤のいずれかに該当し、かつ、入学時まで「留学ビザ等」を取得できることであり、本大学において勉学しようとする意欲のある者を募集する。

- ① 外国において学校教育における 12 年の課程を修了した者又は修了見込みの者

② 上記①に準ずる者

③ 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程又は相当する課程を有するものとして認定又は指定した在外教育施設の当該課程を修了した者又は修了見込みの者

④文部科学大臣の指定した者

⑤ 本大学において、個別の入学資格審査による認定を受けた者

また、日本語能力の資格要件は、日本語能力を証明する次のア～エのいずれかに該当することとする。

ア 日本語能力試験 (JLPT) : N2 以上

イ 日本語留学試験 (EJU) : 日本語科目 (読解、聴解、聴読解) の得点が 200 点以上

ウ 実用日本語検定 (J. TEST) : A-C レベル試験 600 点以上

エ BJT ビジネス日本語能力テスト : 400 点以上

経費支弁能力を確認するため、経費支弁者に対して(1)及び(2)の書類を必ず提出するよう求める。また、(3)は提出を求める場合がある。

(1) 在職証明書 : 経費支弁者の在職証明書 (原本)

(2) 収入証明書 : 経費支弁者の収入証明書 (原本)

(3) 預金残高証明書 : 経費支弁者名義の銀行等における預金残高証明書 (原本)

留学生の在籍を確認するため、学生課窓口において毎週 1 回在籍確認サイン (自署) を求める。授業に出席せず学生課で在籍を確認できない場合は、「所在不明」として入国管理局や文部科学省に報告することを本大学の「留学生の生活ガイド」で留学生に周知徹底する。

6. 社会人の受入れ

本学部では、特別入学者選抜として社会人入学者選抜を実施する。

社会人の定義は、企業等の在職者、離職者、主婦など (夜間又は通信制学校の在籍期間も社会人経験に含む) であり、本大学において勉学しようとする意欲のある者を募集する。入学前に取得した単位を、本大学における進級卒業に有効な単位として認定するため、「岡山理科大学 1 年次に入学した学生の既修得単位等の認定に関する規程」に以下のとおり定める。

①既修得単位科目等の講義内容が、本大学における開講科目の内容に準ずると認められ、かつ、本大学の該当学科の所定の単位数以上を修得している場合 (修得していると見なされる場合を含む) に限り、既修得単位等を本大学で開講されている授業科目の単位として認定することができる。

② 認定できる単位数は、60 単位を限度とする。

③ 認定した科目の成績評価は行わず、成績の表示は「認定」とする。

④ 既修得単位等の認定を受けようとする学生は、履修受付期間内に、既修得単位等

認定申請書、成績証明書又はこれに準ずる証明書、講義内容や講義時間数を記録した書類を提出しなければならない。

- ⑤ 申請に対して、当該授業科目を担当する教員を中心に当該学生の所属する学科が審査を行う。
- ⑥ 審査結果を当該学生の所属する学部教授会において審議し、既修得単位等の認定を学長が行う。

7. 帰国生徒の受入れ

本学部では、特別入学者選抜として帰国生徒入学者選抜を実施する。

本入試は保護者の海外勤務等の事情により外国の学校教育を受けた者を対象とし、本大学において勉学しようとする意欲のある者を募集する。

X. 教員組織の編制の考え方及び特色

1. 教員配置の考え方

本学部は、コンセプト「情報技術を核として人間機能の拡張を教育研究する」に基づいて学生の実践的能力を育成する教育研究を展開するため、「情報理工学部教員組織の編制方針」（資料9）に沿って専任教員を配置する。また、情報技術から機械制御技術にわたる幅広い教育研究分野の融合を念頭に研究・教育体制を整える。

教員組織を編制する際の方針として、本学科に設置する基礎・共通科目群及び5コースの専門科目群に教員を配置し、かつ4つの学問分野〈数学〉〈情報科学〉〈機械工学〉〈人間工学〉を包括的にカバーできるように教員を配置する。

本学部の専任教員は29名からなり、教員の職位の内訳は、教授16名、准教授7名、講師5名、助教1名である。学位保有状況は、博士25名、修士2名（うち1名は令和4(2022)年3月に博士の学位を取得見込み）、学士2名である。就任予定者はすべて担当科目に関する研究業績・教育経験又は実務経験を有しており、本学部の教育にふさわしい人材である。また、5つのコースへの教員の配属は行わず、各教員が複数のコースの科目を担当することにより、学問分野間の連携融合を図る。

2. 中心的学問分野、及び教育課程上中心的な科目、必修科目の教員配置

本学科のカリキュラムは、基礎・共通科目群である数学基礎科目、情報基礎科目、工学共通科目と、コース専門科目群、総合科目群で構成する。コース専門科目群には、コースの細目であるユニットごとに教育上主要となる科目を配置しており、これらの科目は教授又は准教授が担当する。

- ① コンピュータシステムユニットにおいては、主たる科目である「WebプログラミングⅠ」「WebプログラミングⅡ」「データベース」「Webシステム開発」を教授

が担当する。

- ②情報セキュリティユニットにおいては、主たる科目である「コンピュータネットワーク」「ネットワークセキュリティ」「セキュリティ運用」を教授が担当する。
- ③数理ユニットにおいては、主たる科目である「解析学Ⅰ」「解析学Ⅱ」「代数学Ⅰ」「代数学Ⅱ」「離散数学Ⅰ」「離散数学Ⅱ」を教授又は准教授が担当する。
- ④AI ユニットにおいては、主たる科目である「AIプログラミングⅠ」「AIプログラミングⅡ」「AIの数理」「機械学習」を教授が担当する。
- ⑤データサイエンスユニットにおいては、主たる科目である「データ解析プログラミング」「統計」「データ分析法」を教授又は准教授が担当する。
- ⑥ゲームユニットにおいては、主たる科目である「ゲームプログラミングⅠ」「ゲームプログラミングⅡ」「ゲームグラフィックス」「ゲーム作成論」について、実務経験を有する教授が担当する。
- ⑦メディアユニットにおいては、主たる科目である「映像制作技術論」「コンピュータビジョン」を教授が担当する。
- ⑧ロボティクスユニットにおいては、主たる科目である「ロボット運動学」「ロボットダイナミクス」を教授が担当する。
- ⑨知的システムユニットにおいては、主たる科目である「知能情報処理」「ロボット制御プログラミング」を教授が担当する。
- ⑩メカトロニクスユニットにおいては、主たる科目である「デジタル電子回路」「組み込みシステムプログラミング」を教授が担当する。
- ⑪人間工学・ユニバーサルデザインユニットにおいては、主たる科目である「人間工学Ⅰ」「人間工学Ⅱ」「ユニバーサルデザイン」を教授が担当する。

その他、教育課程上の中心となる科目として、総合科目である、「プロジェクト科目Ⅰ」「プロジェクト科目Ⅱ」を3年次に開講する。「プロジェクト科目Ⅰ」は、各専門ユニットの科目を担当する計11名の教員がオムニバス形式で担当する。演習科目である「プロジェクト科目Ⅱ」は29名の専任教員全員が担当する。4年次には学修の集大成として「卒業研究Ⅰ」「卒業研究Ⅱ」を設け、専任教員全員が担当する。

以上、全教員が協調して分野融合に対応した教育体系を整える。

3. 実務経験を有する教員の活用

本学科では、情報技術の教育を深めるコースとして、デジタルゲーム・メディアコースを設けている。このコースには、デジタルゲーム分野の教育を担う教員として、大手ゲーム開発企業において、ゲーム開発を統括する立場で豊富な実績を上げた教員1名、及び多数のデジタルゲームを開発した実務経験豊富な教員1名、計2名を配置する。このことにより、デジタルゲーム開発に興味を持つ学生に対して広い視野と実践力を涵養

する教育を可能にする。その他の教員は大学や研究機関での教育研究実績を持っているため、学部の教育研究はバランスよく行える。

4. 教員の年齢構成、完成年度までに定年を迎える教員

本学部開設時に就任する 29 名の教員の年齢構成は、60 代 7 名、50 代 11 名、40 代 7 名、30 代 3 名、20 代 1 名である。定年を迎えるまでに 10 年以上を有する教員が 15 名と学科教員の半数を超えており、完成年度後も継続性を持って学部運営できる教員構成となっている。

本大学の定年年齢は、平成 19(2007)年 3 月 31 日において在職中の教授は 68 歳であり（「就業規則附則第 15 項第 1 号」）（資料 10）、准教授、講師、助教及び平成 19(2007)年 4 月 1 日以降に採用された教授は 65 歳である（「就業規則第 58 条第 2 項」）（資料 11）。本学部では、就任予定教員の中で 2 名の教員（教授 1 名、講師 1 名）が年次進行中に定年年齢に達するが、教授 1 名については附則第 15 項第 1 号-③（資料 10）を、講師 1 名については就業規則第 59 条第 2 項（資料 11）を適用し、学部完成年度まで再任用することにより雇用を確保する。このことは令和 2(2020)年度第 13 回理事会（令和 3(2021)年 3 月 24 日開催）において承認されている。

以上のように、教員組織については、教育水準の維持向上及び教育研究の活性化に支障のない構成になっている。

5. 研究教育の分野横断的な取り組み

本学部の教員は数学、情報科学、機械工学、人間工学などの多様な分野の専門性を持っている。学部発足に伴い、これら教員間の異なる専門性を組み合わせ、分野を横断する新しい研究分野や教育方法の検討を継続的に行っていく。具体的には、研究分野では月 1 回程度の定期的な研究会の開催を行う。ある専門分野の教員の研究発表に対して、異なる分野の教員からの質問やアイディアを出し合い、分野をまたいだ研究の発展を促すことを積極的に行っていく。教育分野では、すでに作成しているカリキュラムに沿って教育を進めながら、年 4 回をめぐりに学部全体で講義内容についての検討会を行っていく。研究会と同様に、異なる分野から違った視点の教育方法や教育内容を取り入れることにより、教育の活性化が期待される。

6. 目標管理型の教員個人評価制度

本大学では、後述する教育内容等の改善を図るための組織的な研修に加えて、教員組織の改善・向上の取り組みとして、目標管理型の教員個人評価制度を導入している（資料 12）。この制度において教員は自らの業務全般（教育・学生支援、研究、社会貢献、管理運営の 4 領域）について、年度初めに領域別の目標及びエフォート率を設定し、翌年度

当初に1年間の活動実績の自己点検・評価を行うと共に新たな年度の目標を設定する。そして、過去2年間の自己点検・評価結果に対して部局長（学部長及び機構長）の責任のもと、部局別教員個人評価実施委員会が「部局教員個人評価」を行う（資料13）。この部局による教員個人評価案に対して、全学の教員個人評価実施委員会において確認と部局間調整が行われた後、学長が最終評価を決定する（資料14）。この評価結果は、昇任発議の際や個人研究費を傾斜配分する際に反映される。各部局長は、評価結果に基づき所属教員と面談を行い、次年度に向けた指導・助言を行う。本学部においても、教員個人評価制度によって所属教員の業務全般に対する取り組み状況を確認するとともに、教員個人による自律的な資質向上と能力開発を促し、教員組織の継続的な改善・向上に繋げていく。

XI. 施設、設備等の整備計画

1. 校地、運動場の整備計画

本学は、岡山キャンパスと今治キャンパスの2つのキャンパスを有する。

岡山キャンパスは、JR岡山駅からバスで約20分、岡山市街地を望む丘陵地（岡山市北区理大町1番1号）に位置する。校地内は本学の緑豊かな自然環境を維持しつつ、教育研究、学生生活にふさわしい環境にするべく整備を行っている。岡山キャンパスの校舎敷地面積138,985㎡、運動場用地115,599㎡であり、校舎面積は、講義室、研究室、実験・実習室、図書館、体育館附属施設等を合わせて103,854㎡である。

今治キャンパスは、愛媛県今治市（いこいの丘1-3）に開設した獣医学部及び獣医学教育病院を有する。校舎敷地面積45,745㎡、運動場用地8,214㎡であり、校舎面積は23,427㎡である。

両キャンパスの校地面積及び校舎面積を表9に示す。

両キャンパス合わせて、本学の校地面積は308,543㎡、校舎面積は127,281㎡であり、大学設置基準第37条（校地の面積75,500㎡）及び第37条の2（校舎の面積75,215㎡）の基準を十分に満たしている。

表9 校地・校舎面積

（単位：㎡）

		岡山 キャンパス	今治 キャンパス	合計	大学設置基準
校地 面積	校舎敷地	138,985	45,745	184,730	75,500
	運動場敷地	115,599	8,214	123,813	
	合計	254,584	53,959	308,543	
校舎面積		103,854	23,427	127,281	75,215

(1) 校地の整備計画

本学は「ビジョン 2026」において「学生の成長に主眼をおく人材育成拠点」となることを宣言しており、これを実現するため、「学生自らが進んで学修に向かう環境を整え、時代を先取りした研究と最先端の教育を可能にする教育研究環境を整備する。」を教育研究環境の整備に関する方針とし、教育・研究等の環境整備を行っている。この方針は、教職員間で共有するとともに、ビジョンに基づき様々な観点で教育研究環境を整備する際の指針となっている。本学部においてもこの方針に基づき施設・設備を整備する。

(2) 運動場の整備計画

岡山キャンパスの運動場は笹ヶ瀬校地内（岡山市北区横井上大谷921-16）に設けており、学生は校舎より徒歩にて移動することができる。運動場には、体育館(3,716㎡)、テニスコート5面、グラウンド、サッカー場、野球場、アーチェリー場、弓道場などの施設を整備している。これらの施設は、放課後の課外活動でも利用している。さらに、C1号館に柔道、剣道、居合道、古武道等が行えるトレーニングルーム及び学生・教職員の体力増進を目的にしたフィットネスルームを設けている。

(3) 学生の休息等空地の整備状況

学生の休息スペースとして、屋外には校舎周辺の広場に学生の憩いの場を設け、ベンチやテーブルを配している。特に市街地を眺望できるスカイテラス屋上の学生広場は、開放感に満ちた休憩・交流の場となっている。屋内の自習や憩いのスペースとして、A1号館1階、A3号館1階、C1号館1階・4階・5階・7階、スカイテラス1階等にスペースを配置している。A1号館やC3号館の学生食堂も食事時間帯以外は休息スペースとしての利用を認めている。さらにA1号館には、スチューデント・コモنز（多目的ホール、ミーティングルーム2室、談話室1室）、レストラン、図書館（ラーニングコモنز、図書館ラウンジを含む）を設置している。スチューデント・コモنزは学生の自立的な学修の場であると同時に、学生や教職員相互の交流・コミュニケーションを高めるスペースとなっている。学生が集い、様々な情報資源から得られる情報を用いて議論を進めるアクティブラーニングを提供する施設として、課題解決能力やプレゼンテーション能力の養成を目指している。また、学生企画のワークショップや成果発表会等のイベントを行うことができる空間として、主体的な「学び」を促す仕組みや機会を提供している。

2. 校舎等施設の整備計画

完成年度である令和7(2025)年度の全学の校舎面積は127,281㎡（大学設置基準75,215

m²)]である。教育研究環境の整備に関する方針に基づき、全教員に個人研究室を配置しており、本学部においても29名の専任教員について同様に配置する。本学部完成年度における全学の講義室、演習室等の室数は、講義室78室、演習室147室、実験実習室421室、コンピュータ実習室12室、語学学習室10室であり、教育研究及び時間割で示した授業を行う上で十分な環境を確保している

本学部は、講義科目については、原則として全学共通の講義室を使用する。それ以外に、本学部独自の教育施設として、ものづくり実習室3室、コンピュータ実習室4室、ゼミ室15室、機器室18室、機器・実験室5室を設ける。

本学部で使用する施設・設備の主な整備計画を以下に挙げる。

① 研究室[情報理工学部用] (29室：A1号館、A7号館、B5号館、C3号館)

専任教員全員に対して個別に配置する。

② 講義室[全学共用]78室、コンピュータ実習室[全学共用]12室

全ての講義室にプロジェクター等の視聴覚設備を配置している。さらに、ICT（情報通信技術）を用いた教育を充実させるため、全学共用のコンピュータ実習室12室を設けている。

③ ものづくり実習室[情報理工学部用](3室：A7号館2階、C7号館5階、C8号館1階)

本学部では、思考力、判断力、表現力を養う演習・実習を重要視し、アクティブラーニングを推進する。ものづくり実習室3室は主に「ものづくり体験演習」「ロボット知能化演習」及び「ロボット創造工学Ⅰ・Ⅱ」で用い、ファブリケーションの拠点となる。個人学習からペア・グループ学習へと対応可能で、グループワーク作業やプレゼンテーションが行える環境を整える。

A7号館実習室には演習科目等において学生間や教員とのディスカッションやブレインストーミング等に活用するためのミーティングルームも整える。本実習室は学科独自のラーナーズ・スチューデントコモンズも兼ねている。本室はICチップ付きの学生証による入退出管理システムを導入し、24時間フリーアクセス可能な体制を整える。学生同士が自由な時間に集まって切磋琢磨する、自主的な学習を促すとともに、教員も適宜学生とのコミュニケーションを図れる場となる。オンライン講義や遠隔講義などに対応するため、50台のノートパソコンとWi-Fi環境を整備する。

C7号館にはエレベータ、スロープ及び多目的トイレなど障がい学生受け入れのための環境を整える。

(1室の主な設置器具等：教員・学生用作業机、テーブル、椅子、ノートパソコン(100台)、プロジェクター・スクリーン、工具一式・卓上工作機械、Wi-Fi環境等)

④ コンピュータ実習室[情報理工学部用] (4室：A1号館5階(1室)・6階(2室)、B5号館2階(1室))

「プログラミング基礎」「情報処理入門」及び「応用プログラミングⅠ・Ⅱ」など

コンピュータ演習に関わる 10 数科目で用いる施設である。各実習室には 1 室あたり 50 台前後のデスクトップ型パソコンを設置し、基礎的な C 言語ソフトや Unity、CAD などの豊富なソフトウェアをインストールする。本実習室も障がい学生受け入れのための環境を整える。

(1 室の主な設置器具等：デスクトップ型パソコン、テーブル、椅子、プロジェクター、スクリーン等)

⑤ ゼミ室(15 室)、機器室(18 室)、機器・実験室(5 室) [情報理工学部用]

ゼミ室、機器室、機器・実験室には、ゼミ生が常時使用可能な複数台のパソコンとディスプレイを配置し、「プロジェクト科目Ⅱ」「卒業研究Ⅰ」「卒業研究Ⅱ」の学びと研究及びものづくりの場として活用する。また、教員とゼミ生のコミュニケーションやディスカッションの場でもあり、ゼミ生が落ち着ける環境を用意する。その他、新入生を対象に各教員の研究内容を紹介する講義科目「情報理工学概論」でも利用する。

(1 室の主な設置器具等：パソコン、テーブル、椅子、白板、スクリーン等)

3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

本学部が利用する岡山キャンパスの図書館は、A1号館、A2号館、C2号館の3つの建物に分かれており、分野別に蔵書を行っている。本学部の完成年度である令和7(2025)年度の延べ床面積は3,978㎡、閲覧席は702席（岡山キャンパスに設置する学部・研究科の収容定員の10.9%）となる。

A1号館4階の図書館には学生のアクティブラーニングを支援するラーニングcommons、飲食可能なラウンジ、グループ学習用のセミナー室（3室）を配置し、より充実した図書館環境を提供する。

資料の検索については、蔵書検索（OPAC）・インターネット兼用端末8台を設置しており、学生用にノートパソコンを据え置きで45台、貸出用に25台整備している。電子ジャーナルやデータベースなどは、基本的に学内LANに接続しているPCであれば、図書館外からも検索可能である。

本学部設置にあたって、新たに図書等の資料を拡充する計画はないが、これまで通り基礎資料の整備に努め、情報科学、コンピュータ、ソフトウェア等の分野を中心に、文献資料や書籍を整備する。

該当分野関連の図書は23,702冊を所蔵しており、学術雑誌については『Software Design』、『日本ロボット学会誌』など4誌の和雑誌及び『日経コンピュータ』、『日経ソフトウェア』など6誌の和電子ジャーナル、また、洋雑誌は全て電子ジャーナルで『ACM transactions on database systems』、『The computer journal』を含め305誌を購読している。この他、視聴覚資料21点を所蔵している。

デジタルデータベースについては、全学で11タイトルを契約している。また、無償公開されているデータベースやオンラインジャーナルの検索ツールなど38タイトルと合わせて計49タイトルのリストをWebで公開している。本学部関連として検索できるデータベースとしては「Web of Science」、「J-Dream III」が利用可能である。

国立情報学研究所のNACSIS-CAT/ILLをはじめ、国立国会図書館、岡山県図書館間相互貸借システムなどを利用して、図書館間の相互貸借（ILL、Inter Library Loan）を行っている。学内からのILLの受付は、Webからの申し込みも可能としている。この他、BLDSS（The British Library Document Supply Service）による文献取り寄せや、岡山県大学図書館協議会の協定に基づく県内の他大学図書館の共同利用を通じ、教育・研究を支援する体制を整えている。

XII. 管理運営

1. 将来を見据えた中長期計画の設定

本大学では、理念・目的を念頭に置き、長期的な展望を見据えた目指すべき将来像としてビジョン2026を平成28(2016)年に策定した。ビジョン2026は、組織全体で進むべき方向を一致させ、戦略的な組織運営を行うこと、ビジョン実現のため一体感のある改革を推進することを意図したものである。

ビジョン2026の作成にあたっては、ワーキンググループを編成した。その構成は、ビジョンの実現に責任をもつ大学執行部（学長、副学長、事務局長、事務局次長）に加え、法人の方向性との調整も重視して副理事長、法人総務部長を構成員に含めた。ワーキンググループではビジョンの作成の中で、ビジョンの位置づけ（図1）、前文と5つの柱から成るビジョンの構成及び計画実行の期間（平成29(2017)年から令和8(2026)年までの10年間）などを定めた。

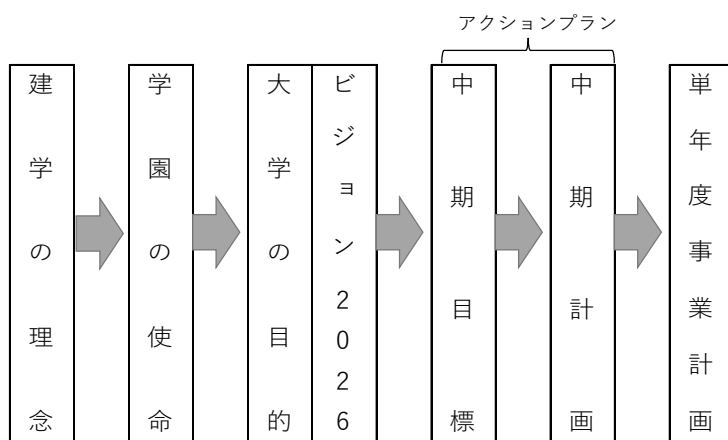


図1 ビジョンの位置づけ

ビジョン 2026 の前文においては、本大学が目指すべき方向性・将来像として、「学生の成長に主眼をおく人材育成拠点」となることを宣言した。この前文を受けて「ビジョン 1：学生ひとりひとりが成長を実感できる人材育成拠点」となることを掲げ、その実現のため「ビジョン 2：教育を支える個性的で魅力ある研究の推進」、「ビジョン 3：国際性豊かな人材の輩出」、「ビジョン 4：地域の課題解決や活性化への貢献」の各領域で推進すべき方向性を示し、ビジョン 1～4 の共通課題として「ビジョン 5：明確な方針と的確な組織マネジメントに基づく内部質保証システムの確立」を位置づけることで、5 つの「柱」を相互に関連づけた。

このうち、管理運営に関わる方針は、「ビジョン 5：明確な方針と的確な組織マネジメントに基づく内部質保証システムの確立」に関連するアクションプランとして、次のとおり定め、学内に周知した。

管理運営に関わるアクションプラン

1. 方針に基づくガバナンス体制の構築

方針に基づき、責任体制（ガバナンス体制）を明確にして、大学運営が適切に行われる体制を整える。

2. 職員の人材育成システムの構築

大学職員育成ビジョンや各部署の目標に基づき、個々の職員の目標を明確にした上で、能力開発、評価、昇任等が連動した人材育成システムを構築する。

2. 学長、役職者の権限の明確化

本大学では、学長、副学長、学部長、研究科長の職を置き、「岡山理科大学学長、副学長、学部長及び研究科長の職務規程(資料 15)」において、学長をはじめ、各々が所掌する権限と職務を明示している。また、この規程に基づき、教育担当、学生支援・国際交流担当、研究・社会連携担当、企画・評価計画担当の 4 名の副学長を置いている。さらに、全学的な組織として、教育推進機構、学生支援機構、研究・社会連携機構を設置し、機構長はそれぞれ、教育担当、学生支援・国際交流担当、研究・社会連携担当の副学長が兼務している。学長は副学長を任命する際に各副学長の職務を明確にしており、各ビジョンに基づくアクションプランの担当と連動させることで機動的に業務を執行する体制を整備している。

3. 学長、役職者の選任

学長、副学長、学部長、研究科長の選任の手続きについては、選考規程に明示している。

学長の選考基準は、学校法人加計学園大学学長選考規程(資料 16)に「学長は、人格が

高潔で学識が優れ、教育研究に関し識見を有する者で、かつ建学の理念を継承する者であり、理事会の方針に基づきリーダーシップを発揮し、責任をもつて的確な大学運営を行うことができる者でなければならない。」と明示している。選考は、学長選考委員会が行うとした上で、具体的な選考手続きを同規程に定めている。

副学長選考は、岡山理科大学副学長選考規程(資料 17)に基づき、学長が適任者を指名し、理事会で決定する手続きとなっており、学長がリーダーシップを発揮するための機動的な執行部体制を整えている。

学部長の選考基準は、学校法人加計学園大学学部長選考規程(資料 18)に、「学部長は、学識に優れ、学部の運営を通じて、建学の理念の実現に努める者でなければならない。」と明示している。選考は学長を委員長とする学部長選考委員会が行うとした上で、選考委員会における選考手続きを定めている。また、研究科長は、学校法人加計学園大学院研究科長選考規程(資料 19)において、「研究科長は基礎となる学部の学部長をもって充てるものとする」と定めており、学部長が研究科長を兼ねている。

4. 学長による意思決定と教授会の役割の明確化

本大学の教育推進、学生支援、研究・社会連携、管理運営に関する全学的な審議事項の意思決定の手続きは、大学協議会の審議を経て、学長が決定するとしている。大学協議会に至るまでに、学長を議長とし、副学長、事務局長及び事務局次長で構成する学長会議、学長を議長とし、副学長、事務局長、学部長で構成する学部長等会議を経ることとしている。案件によっては、各種委員会や学部教授会・研究科委員会の審議を経るものもある。全学的な審議事項に関する各会議体の役割と権限を明確にし、議長は学長又は副学長が務めることで責任体制を明確にしている。また、緊急を要する審議事項は、学長会議又は学部長等会議の承認を経て学長が決定できることとしており、迅速に意思決定を行うための手続きも明確にしている。

これらの全学的な審議事項の意思決定の手続きの整理と併せて、平成 29(2017)年度には中期計画「方針に基づき、学長を中心とした的確な意思決定を行うため、学長及び各組織の長の権限と責任を明確にする。」に基づき、全学に関わる全ての委員会について委員会規程を見直し、各委員会の目的、審議事項及び意思決定プロセスを整理した(資料 20)。

学校教育法第 93 条第 1 項の規定に基づく教授会に相当する組織については、「学長裁定第 1 号(資料 21)」において、学部教授会、研究科委員会、留学生別科委員会を置くことを規定している。また、「学長裁定第 2 号(資料 22)」において、学部教授会、大学院研究科委員会、留学生別科委員会の権限と役割及び教授会に意見を聴くことが必要な事項を規定している。

5. 大学と法人組織の権限と責任の明確化

学校法人全体としては、私立学校法、学校法人加計学園寄附行為に基づき、法人としての業務執行者を理事長、意思決定機関を理事会、諮問機関を評議員会とし、理事会の運営の円滑化を図るため、常任理事会を置いている。また、理事の業務執行について監査を適切に行っている。令和元(2019)年5月には、理事会機能を一層向上させるために外部理事の担当制を整備し、令和元(2019)年度第1回理事会において、担当を決定した。学長は、学校法人加計学園寄附行為第8条第1項第1号に基づく理事（この法人の設置する学校の学長及び校長のうちから理事会において選任した者）として法人運営を担うと共に、大学の代表者として教育及び研究に関する公務を掌っている。

XIII. 自己点検・評価

1. 大学の自己点検・評価

本大学は、内部質保証の方針を定め、これに基づき全学的に内部質保証を推進し教育の質向上を図っている(資料23)。この内部質保証の方針は、全学の計画策定、計画の推進、自己点検・評価及び改善計画の策定などPDCA(Plan Do Check Act)サイクル全体を視野に含めたものである。その中では、明確な目標設定と目標達成のための実質的な計画の策定、役割と責任を明らかにした計画の推進、KPI(Key Performance Indicators)指標に基づく点検・評価と、評価結果に対し責任を持つ組織による改善計画の策定を規定し、自組織による継続的、自律的な質向上を目指している。内部質保証の方針の策定と同時に、内部質保証の推進体制、手続きを「岡山理科大学内部質保証システム」として定め公表している(資料23)。自己点検・評価はこのシステムを構成するPDCAサイクルのうちのC(チェック)を担うものとして位置づけ、その評価項目を岡山理科大学自己点検・評価規程(資料24)において以下のとおり定めている。

- 1) 目標・方針に関すること
- 2) 内部質保証に関すること
- 3) 教育体制に関すること
- 4) 教育課程・学習成果に関すること
- 5) 学生の受け入れに関すること
- 6) 学生支援に関すること
- 7) 研究及び研究体制に関すること
- 8) 国際化の推進に関すること
- 9) 社会連携及び地域貢献に関すること
- 10) 教育研究環境の整備に関すること
- 11) 大学運営及び財務に関すること

本学部においては、上記の全学の自己点検・評価の項目に基づき、学部の中期計画に基づく単年度事業の実施状況の点検・評価を行い、継続的な改善を図っていく。

2. 自己点検・評価の実施体制

前述の「岡山理科大学内部質保証システム(資料23)」において、全学の内部質保証を推進する組織として「全学評価・計画委員会」を置き、学部・研究科における評価・計画を担う組織として「学部評価・計画委員会」を設置することを定めている。全学評価・計画委員会と学部評価・計画委員会とは各々の役割に沿い、両者が連携して全学的な内部質保証を推進している。

本学部においては、「情報理工学部の内部質保証推進体制及び手続き(資料25)」を定め、学部長を委員長とする「情報理工学部評価・計画委員会」を設置し、全学的な教育改革と連動した計画推進の他、学部独自の中期的な展望に基づく重点施策を定め、これらの推進のための単年度の事業計画を策定する。委員会では年度の間中期(11月)に事業計画の進捗状況を把握し、年度末には事業の成果及び達成状況を自己点検・評価する。自己点検・評価においては、年度当初に立てた目標及び計画に対する達成状況及び成果を表10の判断基準で評価し、成果及び課題を把握する。

表10 自己点検・評価における評価及び判断基準

評価	判断基準
S	達成しており、目標以上の成果を上げている。
A	達成し、成果を上げている。
B	ほぼ達成したが課題がある。
C	達成状況が不十分であり課題が多い。
D	未達・未実施であり計画の再検討が必要である。

情報理工学部評価・計画委員会が自己点検・評価を行った評価結果については、学部教員に報告するとともに、全学評価・計画委員会との合同会議(評価・計画委員会合同会議)において報告し、成果や課題について意見交換を行うことで点検・評価、及び改善計画の適切性について確認する。

さらに、5名の有識者による外部委員(高等教育の専門家3名、地元経済界からの委員1名、地方自治体からの委員1名)と全学評価・計画委員会委員、学部評価計画委員長及び法人本部からの委員で構成する「大学評価委員会(資料26)」を開催し、全学及び学部の点検・評価及び次年度改善計画の策定状況について確認を行い、内部質保証の有効性を検証する。

3. 結果の活用・公表

自己点検・評価の結果、改善が必要な事項については、速やかに適切な措置を講じ、各組織において自律的に改善計画を策定する。事業計画に対する自己点検・評価の他、設置計画履行状況等調査において付された改善意見、指摘事項（改善）についても設置認可時及び届出時の計画を着実に履行できるよう、当該組織あるいは改善事項の重大さによっては全学的な審議プロセスを経て改善を図っている。

自己点検・評価の結果については、本大学ウェブサイト「情報公開」のページにおいて、平成29(2017)年度までは各年度の事業報告を、平成30(2018)年度からは「ビジョン2026」のアクションプランの下で実行した単年度事業の点検・評価を報告書にまとめた『自己点検・評価報告書』を公表している。

なお、認証評価に関しては、第3期認証評価として令和2(2020)年度に大学基準協会の認証評価を受審し、『自己点検・評価報告書』並びに本大学に対する『大学評価結果』を本大学ウェブサイトに公表する。

XIV. 情報の公表

教育研究活動等の状況に関する情報については、社会に対する説明責任を果たし、教育研究の質を向上させるため、岡山理科大学ホームページ内の「情報公開」において以下の項目を公表している。本学部においても同様の方針で必要な情報を公表する(資料27)。

HPアドレス (トップ) <http://www.ous.ac.jp/>

>情報公開アドレス http://www.ous.ac.jp/page.php?sec=ctg_1&jpml=koukai

主な公表項目は次のとおりである。

① 基本情報

・トップ>情報公開>基本情報

ここでは大学の基本となる寄附行為、役員名簿、事業計画、事業報告、学則などを掲載する。

② 自己点検・評価

・トップ>情報公開>自己点検・評価

ここでは年度ごとの自己点検・評価報告書を掲載する。

③ 教育研究上の目的に関する情報

・トップ>情報公開>教育研究上の目的に関する情報

ここでは教育研究上の目的（大学、学部、大学院）を掲載する。

④ 教育研究及び事務組織に関する情報

・トップ>情報公開>教育研究及び事務組織に関する情報

ここでは教育研究組織図（学部学科・大学院研究科専攻、機構、附属施設）及び事務組織図を掲載する。

⑤ 教員数及び教員が有する業績・学位に関する情報

- ・トップ>情報公開>教員数及び教員が有する業績・学位に関する情報

ここでは、学部学科別・研究科専攻別の教員数と年齢構成、教員保有学位・業績（教員データベース）、専任教員1人あたりの学生数、専任教員数と非常勤教員の比率を掲載する。

⑥ 入学、在学、卒業、進路に関する情報

- ・トップ>情報公開>入学、在学、卒業、進路に関する情報

ここではアドミッションポリシー（大学、学部、大学院）、入学定員、入学者数・入学者推移、編入学者数、収容定員、収容定員充足率、在学者数、社会人学生数、留学生数、学位授与状況（卒業者数・修了者数）、退学・除籍者及び中退率、留年者数、就職者数・進学者数、主な就職先・進学先、都道府県別の入学者数の情報を掲載する。

⑦ 教育課程に関する情報

- ・トップ>情報公開>教育課程に関する情報

ここではカリキュラム・ポリシー（大学、学部、大学院）、履修モデル、年間授業計画（学年暦）、授業科目の名称・内容・目標並びに年間の授業計画（シラバス）、シラバスガイドライン、アクティブラーニングに関するアクションプラン、実務経験のある教員等による授業科目を掲載する。

⑧ 学修評価及び卒業・修了認定基準に関する情報

- ・トップ>情報公開>学修評価及び卒業・修了認定基準に関する情報

ここではディプロマ・ポリシー（大学、学部、大学院）、学修成果に係る評価、学位論文審査基準、修業年限及び卒業修了に必要な修得単位数、取得可能な学位、履修規程、卒業予定者アンケート調査結果を掲載する。

⑨ 教育研究環境に関する情報

- ・トップ>情報公開>教育研究環境に関する情報

ここでは面積、学校施設、体育施設、蔵書数、キャンパス概要、所在地、主な交通手段、校舎等の耐震化率、キャンパスライフ施設、課外活動の状況（文化局、体育局）を掲載する。

⑩ 学生納付金に関する情報

- ・トップ>情報公開>学生納付金に関する情報

ここでは授業料、入学金その他の費用、特待生制度の概要を掲載する。

⑪ 学生支援に関する情報

- ・トップ>情報公開>学生支援に関する情報

ここでは進路選択支援、修学支援、心身の健康支援、学生相談窓口、学生生活アンケート、奨学金制度、保険制度、高等教育の修学支援新制度を掲載する。

⑫ その他の情報

- ・トップ>情報公開>その他の情報

ここでは大学の設置等に係る提出書類、財務状況（法人全体、岡山理科大学）、情報開示（法人全体）学校法人会計の特徴・各科目の説明を掲載する。

これらの公表項目の他、以下の項目についても情報公開ページにて公表する。

⑬ 社会貢献、産学官金連携、中高大連携、研究活動に関する情報

- ・トップ>情報公開>社会貢献、産学官金連携、中高大連携、研究活動に関する情報

ここでは社会貢献、産学官金連携、中高大連携、不正行為・不正使用防止の取組み、研究に関する相談及び不正の告発窓口を掲載する。

⑭ 海外協定校に関する情報

- ・トップ>情報公開>海外協定校に関する情報

ここでは海外協定校、協定校からの受入学生数及び海外派遣学生数を掲載する。

⑮ 海外での研究活動に関する情報

- ・トップ>情報公開>海外での研究活動に関する情報

ここでは海外での研究活動を掲載する。

⑯ 教職課程に関する情報

- ・トップ>情報公開>教職課程に関する情報

ここでは教育職員免許法施行規則第22条の6に基づく公表項目を掲載する。

⑰ 動物実験等に関する情報

- ・トップ>情報公開>動物実験等に関する情報

ここでは研究機関等における動物実験等の実施に関する基本指針（平成18年6月1日）第6条第3項に基づく公表項目を掲載する。

X V. 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等

本大学は、「目指すべき教員像及び教員組織の編制方針（全学）（資料28）」を定め、明確な基準に基づく採用・昇任、組織的な能力開発、目標管理型の教員評価制度（資料13）を一体的に機能させることで、教育の質向上を図っている。「教育内容等の改善のための組織的な研修」、すなわちFDについては、この一連の教員人事に関するシステム上に位置づけた上で、教育改革と連動させながら実施している。平成28(2016)年度に設置した教育推進機構教育開発センターを中心に、ミクロレベル（個々の授業改善）、ミドルレベル（カリキュラム改革）、マクロレベル（全学方針の策定と検証）において次の体制により組織的に展開する。

- ①学科・専攻における教育改革において中核的な役割を担う「教育ディベロッパー」
- ②教育が直面する課題に対応し、教育改革を集中的に審議する「教育推進機構会議」
- ③教育ディベロッパーを始め教職員への能力開発プログラムの提供やカリキュラム開発等技術支援を行う「教育開発センター」

この体制によって、3つのポリシーの見直しや、教育課程の改善などのFD活動に継続して取り組んでいる。さらに、学生による授業評価アンケート、教員間の授業参観、これらの有効性・妥当性の検証と啓発・周知を図るための講演会等の研修、各種報告書の作成と公開等を行っている。

1. 学部懇話会の実施

学部単位にFDを実施し、学科間の壁を越えた意見交換の場を持つ取り組みを実施している。「学部（研究科含む）懇話会」を学部教授会の前後の時間帯に実施し、教育改革の目的、入試総括、学生募集状況、授業改善事例、新任教員の研究紹介など、教員のニーズに沿った日常的なテーマの情報共有と、教員の資質・能力の向上を両立させている。本学部においても、学部の設置理念の共有や教育、進路指導などに関するテーマで学部懇話会を行う。

2. 教員研修と情報共有

学内の教職員を対象に、教育開発センターが企画立案あるいは共催する講演会等の研修を年間数回実施している。必要に応じて学外からも注目を集めている研究者や実務者を招いたり、他大学の視察を行ったりするなど、先進的な取り組みに関する情報の収集に努め、問題意識の共有・啓発と見識の深化を図っている。

これらの取り組み状況は、学内の主な委員会で報告し、講演会等の資料や実施結果は報告書にまとめてポータルサイト等で公開し、情報の共有を図っている。

3. 情報理工学部におけるFDへの取り組み

本学部内のワーキンググループにおいて教育内容の見直しを随時行い、学生からのアンケートや教員相互の授業参観から得られた情報を元に開講科目の内容の精査や教材の工夫などを行う。また、学部開設に当たって実務家教員の就任を予定しており、これらの教員が大学において教育研究を円滑に進められるよう、相談体制を整備し、適切な助言を与えることができるようにする。

4. 教育研究活動等の適切かつ効果的な運営を図るための研修等の取り組み

本学におけるSD活動とは、大学運営や教育、研究並びに学生支援に関する能力及び資質向上のための組織的な取り組みを行うこととした。これに基づき、年間の実施計画をSD推進委員会で企画、実施している。たとえば障がい学生支援やハラスメント対策、情報セキュリティなどの講演会により、最新情報を共有して大学運営の質向上と適切な運営を図っている。

XVI. 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

本大学の進路支援は、広く学生の社会的な自立や職業的な自立を促すものとして、「キャリア形成」を念頭において、その体制を構築している。キャリア支援センター(資料29)及びキャリア支援部が進路支援の中心的な役割を果たし、キャリア支援センターとは別組織である教育推進機構基盤教育センターによるライフ・キャリアデザイン系科目への正課としての取り組み、教職支援センターによる教職希望学生に対する支援など、学生のキャリア形成・進路支援に対して、教学組織及び事務組織による教職協働体制で進路支援を行っている。また、学生のキャリア形成に関する事項を審議するため、各学科の就職委員を構成員とするキャリア形成委員会を設置している(資料30)。

以下、進路支援に係わる具体的な取り組みについて述べる。

1. ライフ・キャリアデザイン系科目

生涯を通じての主体的な学びの意味を学び、自律的に判断・実践していくための技能や知識、表現力を身につけるため、正課としてライフ・キャリアデザイン系科目である「理解と表現」「企業情報特論」「産業課題研究演習」等を開講する(資料31)。これらの授業は、キャリア形成に効果が上がるよう少人数クラスを編成する。確実なキャリア形成を目指し、「キャリアデザイン」を全員履修として開講する(資料31)。

2. キャリア支援センター及びキャリア支援部の取り組み

教学組織であるキャリア支援センターと事務組織であるキャリア支援部が協働し、以下に示す専門的な進路支援を正課外に行う。独自のキャリアガイダンスの実施、保護者との就職進路懇談会、業界研究会、会社説明会の開催、さらに、求人情報や在学生・卒業生の就職活動情報を管理するデータベース「理大就職ナビ」の構築・運用などを行なう(資料32)(資料33)。また、電子メールによる情報発信や土日・休講期間における学生による情報受信体制の整備により、迅速な対応を可能とする就職支援体制を整える。データベースの情報共有は、学生とキャリア支援センターだけでなく、全教員や企業にも組織的に拡大し、双方の連携や迅速な情報提供により、適時な(遅滞のない)進路支援・指導を行なう。

以下にキャリア支援センター及びキャリア支援部の支援の概要を記載する。

①キャリアガイダンス（資料32）

キャリアガイダンスは、各年次の学生を対象に行い、特に、3年次生のガイダンスは、実際の就職活動のスケジュールに対応して、「就職環境の現状と個々のスケジュール」→「自己分析」→「企業研究」→「エントリーシート・履歴書の書き方」→「面接対策」と、段階的に実施する。また、留学生を対象としたガイダンスも開催し、海外及び日本での就職を希望する学生の支援を行う。

②各種就職関連セミナーの開催

3年次生を主な対象とし、外部講師を招いて各種就職関連セミナーを開催する。Web試験対策セミナー、インターンシップセミナー、グループディスカッション体験セミナー等を開催する。

③合同業界研究会・会社説明会

毎年、300社を超える企業等の採用担当者と学生が面談し、就職活動のきっかけとなるイベントを開催する。また、採用担当者を学内に招き、会社説明会を随時開催する。

④進学指導

大学院進学を考える学生に対しては、3年次生対象のキャリアガイダンスで進学指導を行う。

⑤就職支援システム（資料33）

全在學生が利用できる就職支援システム「理大就職ナビ」を運営する。「理大就職ナビ」は、「求人情報検索」、「卒業生の就職活動体験報告」、「キャリア相談予約」、「学内会社説明会」、「各種セミナー等の予約」など、最新の就職関連情報を提供し、学生の就職活動をサポートする。学生全員にIDとパスワードを配布し、いつでも、どこからでもこれらの情報にアクセスできる環境を整える。また、求人企業の情報以外にも、卒業生の就職先情報や学内外で行われる就職関連行事の情報なども提供する。さらに、学内で実施したキャリアガイダンスや各種セミナーの録画をオンデマンドで配信し、授業等の理由で参加できなかった学生が視聴できる機会を提供する。

⑥卒業生に対する支援

在學生と同様に、卒業生を対象に就職活動の支援を行う。既卒者向けの求人情報は、随時「理大就職ナビ」に掲載し、学外から情報を入手できるようにする。また、必要に応じて相談・面談を行える体制を整える。