

令和5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	大阪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	6	6	82	88	13	
	デジタルエンタテインメント学科	夜・通信			72	78	13	
(備考) 専門職大学のため、実務経験のある教員等による授業科目数が多い。 完成年度を超えていない学部のため、完成年度までの設置計画に基づき記載。								

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/osaka/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	大阪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/osaka/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～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	大阪国際工科専門職大学
設置者名	学校法人日本教育財団

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

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

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

(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)
卒業の認定に関する方針を学則にて以下の通り規定している。

(卒業要件)

第34条 本学に4年以上在学し、別に定める卒業・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	26 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	46 単位
		選択	7.5 単位以上 (A~C 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20.5 単位
総合科目		必修	4 単位

※本学は単位制を採用し、132 単位以上を修得することを卒業要件とする。

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

※A~C 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

(2) デジタルエンタテインメント学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11 単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1 単位
	倫理科目	必修	2 単位
	基盤科目	必修	6 単位
職業専門科目	実習科目	必修	29 単位
		選択	5 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
	講義・演習科目	必修	45.5 単位
		選択	8 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)

展開科目	必修	20.5 単位
総合科目	必修	4 単位
<p>※本学は単位制を採用し、132 単位以上を修得することを卒業要件とする。</p> <p>※実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。</p> <p>※A, B 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。</p>		
卒業の認定に関する方針の公表方法	HPにて公表 https://www.iput.ac.jp/osaka/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	大阪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/osaka/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/osaka/about/public_publication/)
財産目録	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/osaka/about/public_publication/)
事業報告書	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/osaka/about/public_publication/)
監事による監査報告(書)	HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/osaka/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

公表方法 : 公表方法 : 2021年度開学の大学であり認証評価をまだ受けていないため、認証評価の公表と同時にHPにて公表予定である。

(2) 認証評価の結果 (任意記載事項)

公表方法 :

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

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

学部等名 工科学部
教育研究上の目的（公表方法：HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/osaka/about/public_publication/)
(概要) 大阪国際工科専門職大学は工科分野において、西日本の中心である大阪を拠点に、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、社会と文化を理解し、集積する企業群と情報技術を結ぶイノベーションの起点となり、社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材を養成する。 (1) 工科学部 多様な業種が集積する地域産業における未来の課題を洞察し、課題解決に向けた実践力、高付加価値な創造力、志向性のある倫理観を兼ね備え、グローバルにビジネスを展開できるイノベーションの起点となる人材の教育・養成を目的とする。地域の産業界や社会との連携・共創を通じて、そのイノベーションの実現手段である社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材として備えるべき資質および能力の涵養をはかる。 (2) 情報工学科 人工知能システム・IoTシステム・ロボットを中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通して、情報工学分野における基礎及び専門技術に関する知識と、課題解決に向けた実践力、高付加価値な創造力を身につけ、集積する企業群と情報技術を結ぶイノベーションの起点となり、社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材を養成する。 (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、課題解決に向けた実践力、高付加価値な創造力を身につけ、集積する企業群と情報技術を結ぶイノベーションの起点となり、社会に寄り添うものづくりをプロデュースする専門職人材を養成する。
卒業の認定に関する方針（公表方法：HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/osaka/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 本学部は地域や地域を代表するものづくり産業における未来の課題を洞察し、課題設定力・実践的創造力、高い倫理観を兼ね備え、グローバルに活躍できるイノベーションの起点となる人材の教育・養成を目的とする。目的を達成すべく、地域の産業界や社会との連携・共創を通じて、イノベーションの起点となる専門職人材として備えるべき資質および能力の涵養をはかる。卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

①情報技術（AI、IoT、ロボット、デジタルコンテンツ）の力をもって中小企業の課題解決を実践する人材となる → 地域の課題解決に向けた実践力

1. 「情報技術への理解」（知識・理解）
2. 「コミュニケーション力」（能力）
3. 「関西産業の理解」（知識・理解）
4. 「課題解決力」（能力）

②柔軟な企業体制を活用して地域・社会のニーズに合った中小企業の小規模集合体（クラスター）を結集し、高付加価値を生み出す人材となる → 高付加価値な創造力

5. 「社会に寄り添った創造力（付加価値力）」（能力）
6. 「周囲を巻き込むプロデュース力」（態度・志向）
7. 「失敗を恐れない行動姿勢」（態度・志向）
8. 「未来洞察力」（態度・志向）

③アジアを中心とするビジネス展開ができる人材となる → グローバルなビジネス展開力

9. 「関西ビジネスの仕組みの理解」（知識・理解）
10. 「ビジネス戦略構築力」（能力）

④自らの職に対して倫理的責任をもって取り組む人材となる → 志向性のある倫理観

11. 「互助の実践」（態度・志向）
12. 「志向性のある倫理観」（態度・志向）

（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・ロボットを中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通して、情報工学分野における基礎及び専門技術に関する知識と、問題設定力、問題解決するための実践的創造力を身につけ、地域社会の中で未来の課題への洞察力を持ったイノベーションの起点となる情報技術者を養成する。卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 問題を正しく分析するための数学、物理学、コンピュータシステムの構成などの基本理論を理解し、それぞれのコースにおいて、AI 戦略コースでは人工知能システムに関する論理的・数学的知識、IoT システムコースではソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識、ロボット開発コースではハードウェアとソフトウェア双方のバランスある知識を有し、価値創造のためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成の方法について理解できる。
2. コミュニケーションを通じて相手の懐に入り込み、顧客のニーズを引き出すことができる。
3. 大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解できる。
4. 情報技術を活用して、課題の最適な解決策のプロトタイプを、AI 戦略コースでは、人工知能システム、IoT システムコースではIoT システムのサービスデザイン、ロボット開発コースではサービスプロバイダとしてのロボット開発に着目し、設計・開発することができる。
5. 固定観念に囚われず、社会の動向や顧客のニーズに合わせたテーラーメイドな商品・サービスを設計、開発することができる。
6. 地域社会のニーズに合わせて多種多様な企業を情報技術の力で結びつけることができる。
7. 真のイノベーションの実現のため、失敗を恐れず繰り返し挑戦することができる。
8. 未来の地域社会像を描き、そこに必要とされる製品・サービスを生み出すための発想ができる。

9. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくために必要な地域ビジネスの仕組みを理解している。

10. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略を立てることができる。

11. 自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動することができる。

12. 社会の「こうありたい」姿を洞察し、倫理観をもって商品やサービスを設計・開発する姿勢を有している。

(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、ゲーム・CG を中心としたデジタルコンテンツの制作に関する教育・研究・実践活動を通して、デジタルエンタテインメント分野における基礎及び専門技術に関する知識と、問題設定力、問題解決するためのデジタルコンテンツ制作技術の実践的創造力を身につけ、地域社会の中で未来の課題への洞察力を持ったイノベーションの起点となるデジタルコンテンツのクリエイターを養成する。

卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 問題を正しく分析するための数学、専門英語、コンピュータシステムの構成などの基本理論を理解し、ゲームプロデュースコースでは、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有し、CG アニメーションコースでは、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックス制作に特化した知識を有し、価値創造のためのアルゴリズムや表現方法について理解できる。

2. コミュニケーションを通じて相手の懐に入り込み、顧客のニーズを引き出すことができる。

3. 大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解できる。

4. デジタルコンテンツ制作技術を活用して、課題の最適な解決策のプロトタイプを、ゲームプロデュースコースでは、ゲームコンテンツに関する企画・開発能力を、CG アニメーションコースでは、CG 映像コンテンツに関する企画・開発能力を活用し、設計・開発することができる。

5. 固定観念に囚われず、社会の動向や顧客のニーズに合わせたテラーメイドな商品・サービスを設計、開発することができる。

6. 地域社会のニーズに合わせて多種多様な企業を情報技術の力で結びつけることができる。

7. 真のイノベーションの実現のため、失敗を恐れず繰り返し挑戦することができる。

8. 未来の地域社会像を描き、そこに必要とされる製品・サービスを生み出すための発想ができる。

9. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくために必要な地域ビジネスの仕組みを理解している。

10. 関西・アジアにおけるマーケットを拡大していくための戦略を立てることができる。

11. 自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動することができる。

12. 社会の「こうありたい」姿を洞察し、倫理観をもって商品やサービスを設計・開発する姿勢を有している。

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/osaka/about/public_publication/)

(概要)

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

(1) 工科学部

<教育課程の区分>

【基礎科目】

・課題解決のために、大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解する

ための科目を配する。

・地域社会、グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配する。

【職業専門科目】

・課題を正しく分析し、解決するための情報技術を学ぶ科目を配する。

・情報技術者として、自分の利益だけでなく、社会の持続性や発展性を考慮し、行動するための知識を学ぶ科目を配する。

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

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

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

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

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

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

【展開科目】

・関西・アジアにおけるビジネスの仕組みと関連する知識を養成する科目を配置する。

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

・「どうありたいか」を探求させ、志向性のある倫理観を涵養する科目を配する。

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

(学修方法)

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

<学修成果の評価>

【通常授業】

単位認定は所定の授業回数の 80% 以上の出席・課題提出を前提とし、その上で、各授業に応じて評価することとする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

【臨地実務実習】

臨地実務実習科目においては、実習施設との連携の重要性から、必ずルーブリック評価表

を用い、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

(2) 情報工学科

<教育課程の区分>

【基礎科目】

- ・ 課題解決のために、大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解するための科目を配する。
- ・ “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。
- ・ 地域社会、グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

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

共通：「情報工学概論」、「デザインエンジニアリング概論」

- ・ 課題を正しく分析し、解決するための情報技術 (AI、IoT、ロボット) の科目を配する。
- 共通：「ソフトウェア開発基礎」「エレクトロニクス基礎」「コンピュータシステム」「情報数学」「線形代数」「解析学」「物理解析基礎」「確率統計論」「組込みプログラミング」

「Python プログラミング」「オペレーティングシステム」「計算科学」「電子回路演習」「データベース基礎と応用」「技術英語」「ソフトウェアシステム開発」「情報セキュリティ」「情報技術者倫理」

A 群：「知的システム」「人工知能数学」「機械学習」「深層学習」「画像・音声認識」「データ解析」「自然言語処理」

B 群：「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「データ解析」「サーバ・ネットワーク」

「IoT ネットワーク」「スマートデバイスプログラミング」「マイコンプログラミング」「IoT システムプログラミング」

C 群：「制御工学基礎」「センサ・アクチュエータ」「材料力学・材料工学」「機械設計」「ロボット機構」「ロボット制御」

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

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

共通：「地域共創デザイン実習」

A 群：「人工知能システム開発実習」「人工知能システム社会応用」

B 群：「IoT システム開発実習」「IoT システム社会応用」

C 群：「組込みシステム開発実習」「自動制御システム社会応用」

上記に加え、

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

A 群：「人工知能サービスビジネス応用」

B 群：「IoT サービスデザインビジネス応用」

C 群：「ロボットサービスビジネス応用」

上記に加え、

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

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

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

共通：「地域共生ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」

・ 地域社会の中で上記すべてを段階的に学修する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」

【展開科目】

・ 関西・アジアにおけるビジネスの仕組みと関連する知識を養成する科目を配置する。

共通：「関西産業史」「地域ビジネスネットワーク論」

・ 価値創造のしくみと関連する知識を養成する科目を配置する。

共通：「経営学総論」

上記に加えて、

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

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

・ 「どうありたいか」を探求させ、志向性のある倫理観を涵養する科目を配する。

共通：「徳倫理と志向性」

【総合科目】

・ キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、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、各学年の学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

<学修成果の評価>

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るカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

(3) デジタルエンタテインメント学科

<教育課程の区分>

【基礎科目】

・ 課題解決のために、大阪および関西産業の優れた製品や技術、構造について理解するための科目を配する。

・ “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。

・ 地域社会、グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を置く。

【職業専門科目】

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

共通：「コンテンツデザイン概論」

・ 課題を正しく分析し、解決するための情報技術（ゲーム、CG）の科目を配する。

共通：「コンピュータグラフィックスⅠ、Ⅱ」「電子情報工学概論」「ゲーム構成論」「ゲーム

ムプログラミング基礎」「デジタル造形Ⅰ」「CG デザイン基礎」「線形代数」「解析学」「統計論」「ゲームデザイン論」「Python 言語」「デジタル造形Ⅱ」「デジタル映像制作Ⅰ」「ゲームアルゴリズム」「技術英語」「ゲームAI」「エンタテインメント設計」「ゲーム

ムエンジンプログラミング」「情報技術者倫理」

A 群：「コンテンツ制作マネジメント」「映像論」「オブジェクト指向プログラミング」「ゲームハード概論」「ゲームプログラミングⅠ～Ⅲ」「ゲームデザイン実践演習」「戦略アルゴリズム」「インターフェースデザイン」

B 群：「コンテンツ制作マネジメント」「映像論」「デジタル映像制作Ⅱ」「デジタルキャラクター

ラクタ実践演習」「インターフェースデザイン」「CG アニメーション総合演習」「ゲームハード概論」

【職業専門科目と展開科目における実習科目】

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

共通：「地域共創デザイン実習」

A 群：「ゲームコンテンツ制作Ⅰ」「ゲームコンテンツ制作Ⅱ」

B 群：「デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ」「デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ」

上記に加えて、

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

共通：「ビジネスデジタルコンテンツ制作」

上記に加えて、

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

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

共通：「地域デジタルコンテンツ実習」

・ 地域社会の中で上記すべてを段階的に学修する。

共通：「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」

【展開科目】

・ 関西・アジアにおけるビジネスの仕組みと関連する知識を養成する科目を配置する。

共通：「関西産業史」「地域ビジネスネットワーク論」

・ 価値創造のしくみと関連する知識を養成する科目を配置する。

共通：「経営学総論」

上記に加えて、

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

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

・ 「どうありたいか」を探求させ、志向性のある倫理観を涵養する科目を配する。

共通：「徳倫理と志向性」

【総合科目】

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

共通：「卒業研究制作」

<教育内容・方法>

本学では「担任制度」を設け、各学年の学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、

学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境

を整え「個に対する教育」を行う。

<学修成果の評価>

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

入学者の受入れに関する方針（公表方法： HPにて公表
(https://www.iput.ac.jp/osaka/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」になろうとする者である。よって、自分は社会の中で何をしたいのかという動機を持ち、本学の学修過程を履修することでそれが実現されることを理解している学生を入学させる。

【知識・技能】

- ・高校卒業程度の学習を終えている人
- ・本学で学ぶに必要な日本語力を有している人

【思考力・判断力・表現力】

- ・どのような専門職になりたいかという意志を持っている人
- ・自分の考えを伝えるためのコミュニケーション力を有している人

【主体性・協働性】

- ・社会にどのような貢献をしたいかという動機を持っている人

【意欲】

- ・制作意欲を含み、学修動機が明確な人

（2）情報工学科

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

【知識・技能】

- ・理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

- ・主にテクノロジー分野の学修に強い興味と意欲を持っている人
- ・自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

- ・テクノロジーを通して、社会や地域に貢献したいと考える人
- ・自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人

【意欲】

- ・制作意欲を含み、学修動機が明確な人

(3) デジタルエンタテインメント学科

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

【知識・技能】

- ・理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

- ・様々な対象観察や工作、先端的な技術や芸術的な表現に対して好奇心を持っている人
- ・自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

- ・多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人
- ・自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人

【意欲】

- ・制作意欲を含み、学修動機が明確な人

②教育研究上の基本組織に関すること

公表方法：HPにて公表

(https://www.iput.ac.jp/osaka/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	—					2人
工科学部	—	16人	10人	2人	4人	0人	32人
b. 教員数（兼務者）							
学長・副学長		学長・副学長以外の教員					計
1人		17人					18人
各教員の有する学位及び業績 (教員データベース等)		公表方法：HPにて公表 (https://www.iput.ac.jp/osaka/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	160人	152人	95.0%	640人	475人	74.2%	欠員の 範囲内	0人
合計	160人	152人	95.0%	640人	475人	74.2%	欠員の 範囲内	0人
(備考)								

b. 卒業者数、進学者数、就職者数				
学部等名	卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
工科学部	0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
合計	0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
(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する学生の割合、留年者数、中途退学者数（任意記載事項）					
学部等名	入学者数	修業年限期間内 卒業者数	留年者数	中途退学者数	その他
	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
合計	人 (100%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(備考)					

⑤授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること

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

⑥学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準に関すること

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

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	26 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	46 単位
		選択	7.5 単位以上 (A~C 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20.5 単位
総合科目		必修	4 単位

※本学は単位制を採用し、132 単位以上を修得することを卒業要件とする。

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

※A~C 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

(2) デジタルエンタテインメント学科

科目区分		必修・選択	履修要領
基礎科目	グローバルコミュニケーション科目	必修	11 単位
	コミュニケーションスキル科目	必修	1 単位
	倫理科目	必修	2 単位
	基盤科目	必修	6 単位
職業専門科目	実習科目	必修	29 単位
		選択	5 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
	講義・演習科目	必修	45.5 単位
		選択	8 単位以上 (A, B 群の内、1 つを選択)
展開科目		必修	20.5 単位
総合科目		必修	4 単位

※本学は単位制を採用し、132 単位以上を修得することを卒業要件とする。

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

※A, B群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

学部名	学科名	卒業に必要となる 単位数	G P A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	132 単位	<input checked="" type="checkbox"/> ・無	単位
	デジタルエンタテインメント学科	132 単位	<input checked="" type="checkbox"/> ・無	単位
G P A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/osaka/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	1年目 980,000円	280,000円	460,000円 (毎年度)	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。
		2年目 1,040,000円			
		3年目 1,100,000円			
		4年目 1,160,000円			
	デジタル エンタテ インメン ト学科	1年目 1,010,000円	280,000円	470,000円 (毎年度)	
		2年目 1,070,000円			
		3年目 1,130,000円			
		4年目 1,190,000円			

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、学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学習計画・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」を行っている。
b. 進路選択に係る支援に関する取組
(概要) キャリアサポートセンターが中心となって対応していく。企業・団体の人材需要動向を常に調整・把握し、就職先の確保に努めている。また地域連携センターを設置し、地域で学ぶ機会の提供が円滑になされているようにしている。
c. 学生の心身の健康等に係る支援に関する取組
(概要) 経済的理由の学生に対し、日本学生支援機構をはじめとする奨学金や教育ローンの紹介、専門知識を活かしたアルバイト斡旋などを行っている。 病気を理由とする学生に対しては、生活環境の改善指導、保護者との連携、場合によっては系列の医療系専門学校のパイプを活かした専門医の紹介を行うなどしている。

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/osaka/about/public_publication/)
--

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格A4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	F127310111898
学校名	大阪国際工科専門職大学
設置者名	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（家計急変による者を除く）		76人	70人	79人
内 訳	第Ⅰ区分	54人	55人	
	第Ⅱ区分	12人	-	
	第Ⅲ区分	-	-	
家計急変による支援対象者（年間）				0人
合計（年間）				79人
(備考)				

※ 本表において、第Ⅰ区分、第Ⅱ区分、第Ⅲ区分とは、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1号、第2号、第3号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	-		
修得単位数が標準単位数の5割以下 (単位制によらない専門学校にあつては、履修科目の単位数が標準単位数の5割以下)	0人		
出席率が5割以下その他学修意欲が著しく低い状況	0人		
「警告」の区分に連続して該当	-		
計	-		
(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つて、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、遡つ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	0人	後半期	0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

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。

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
修得単位数が標準単位数の6割以下 (単位制によらない専門学校にあつては、履修科目の単位数が標準単位数の6割以下)	0人		
GPA等が下位4分の1	18人		
出席率が8割以下その他学修意欲が低い状況	0人		
計			
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。