

4. デジタルエンタテインメント学科の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）</p>	<p>“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。</p> <p>【知識・技能】 理数・語学の基礎的学力を有する人</p> <p>【思考力・判断力・表現力】 様々な対象観察や工作、先端的な技術や芸術的な表現に対して好奇心を持っている人 自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人</p> <p>【主体性・協働性】 多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人 自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人</p> <p>【意欲】 制作意欲を含み、学修動機が明確な人</p>
<p>カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）</p>	<p>デジタルエンタテインメント学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身に付けることができるように、以下のとおり教育課程の編成及び実施方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。</p> <p>このカリキュラム・ポリシーに沿って、「教育内容・方法」及び「学修成果の評価方法」を続けて定める。</p> <p><教育課程></p> <p>【基礎科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <ul style="list-style-type: none"> ■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。 <ul style="list-style-type: none"> ■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」 <p>【職業専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <ul style="list-style-type: none"> ① 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。 ② 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持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。

① 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。

② 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

	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。 3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。 4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。 5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。 6. 各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。
<p>ディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)</p>	<p>デジタルエンタテインメント学科では、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付ける。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持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。</p> <p>卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身に付けた学生に学位を授与する。</p> <p>【知識・理解】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 情報技術の知識：デジタルゲーム、及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。 <ol style="list-style-type: none"> ① 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。 ② 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理解している。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。 <p>【能力】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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、
 - ① 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。
 - ② 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、モノづくり産業へ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。
 - ① 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。
 - ② 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、対話と協調性を持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：倫理観を持って、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。