

1. 名古屋国際工科専門職大学の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）</p>	<p>“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備えた学生を入学させる。</p> <p>【知識・技能】 高校卒業程度の「基礎学力」「思考力」「読解力」を有する人</p> <p>【思考力・判断力・表現力】 社会的課題に強い関心を持つ人</p> <p>【主体性・協働性】 社会や地域に貢献したいと考える人 グローバルな視点で世界に向けて活躍しようとする人</p> <p>【意欲】 制作意欲を含み、学修動機が明確な人</p>
<p>カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）</p>	<p>名古屋国際工科専門職大学では、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の方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。</p> <p><教育課程></p> <ul style="list-style-type: none"> ・東海地域のモノづくり産業に対する知識と理解、地域課題に応用可能な情報技術とビジネスの基礎的知識を身に付けさせる教育課程とする。 ・モノづくり産業に顕在または潜在する課題を発見し、ソリューションを提案し、プロトタイプを作成、社会実装までを視野に入れた高度な実践力を身に付けさせる教育課程とする。 ・モノづくり産業における既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神を身に付けさせる教育課程とする。 ・モノづくり産業のイノベーションによって、地域の持続可能な発展を探索する専門職人材としての高い倫理観を有し、守るべき規範や専門的な技術者としての倫理観を身に付けさせる教育課程とする。 <p><教育内容・方法></p> <p>（教育方法） 本学では「担任制度」を設け、学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。</p> <p>（学修方法） 1. 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、初歩過程で学んだ内容が、どのように専門科目の基礎をなすか、また、専門科目の内</p>

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>2. 1年次前期は、学修への動機付けを目的とした科目を配置することによって、学生に「実用」を理解させる。そのうえで、後期より理論を学ぶ科目を配置している。これは、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動機を満たすものとして自発的に学修することが可能となる。</p> <p>3. 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、自発的に学修するものとして位置付ける。</p>
<p>ディプロマ・ポリシー （卒業認定・学位授与の方針）</p>	<p>本学は、卓越した機能による技術的価値と優れた芸術的表現による文化的価値を備え、ビジネス上の成功を目指しつつ社会や環境への配慮を欠かさない人工物を創造し、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）”となるために、定められた在籍期間、及び、所定の単位を取得し、必修等の条件を満たすこと等を卒業要件とし、卒業を認定し学位を授与する。</p> <p>1. ナレッジの獲得 東海地域のモノづくり産業に知識と理解があり、地域の抱える課題に自らの技術を応用実装していくために必要な「情報技術」と「ビジネス」の基礎的知識を有している。</p> <p>2. 高度な実践力 モノづくり産業に顕在する課題、あるいは潜在する課題を発見し、ソリューションを提案、イノベーション創出のための高度な実践力を有している。</p> <p>3. 共創の精神・チャレンジ精神 既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神を持ち合わせている。</p> <p>4. 高い倫理観 社会の一員として、情報技術分野の専門職人材として守るべき規範と倫理観を有している。</p>

2. 工科学部の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー （入学者受入方針）</p>	<p>工科学部で学修する者は、本学の使命に共感し、「社会とともにあるデザイナー」になろうとするものである。よって、自分は社会の中で何をしたいのかという動機を持ち、本学の学修過程を履修することでそれが実現されることを</p>
-----------------------------------	---

	<p>理解している学生を入学させる。</p> <p>【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</p> <p>【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</p> <p>【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</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>工科学部では、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の方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。このカリキュラム・ポリシーに沿って、「学修方法」や「学修成果の評価方法」等を定める。</p> <p><教育課程> 科目区分に応じて、次のとおり教育課程を構成する。</p> <p>【基礎科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的及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、倫理等、社会生活に関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。 <p>【職業専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報技術に係る専門職人材に必要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配置する。 ・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、「総合科目」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、特に 1 年次では最初に動機付け及びトピックへのエクスポージャを目的とした科目によって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。その後に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修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、臨地実務実習等も、漫然と課題に向かうのではなく、自発的に学修するものとして位置付けることができ

	<p>るものとなる。</p> <p><学修成果の評価></p> <p>【通常授業】</p> <p>単位認定は所定の授業回数の8割以上の出席・課題提出を前提とし、その上で、各授業に応じて評価することとする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。</p> <p>【臨地実務実習】</p> <p>臨地実務実習科目においては、受け入れ先の企業との連携の重要性から、必ずルーブリック評価表を用い、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。</p>
<p>ディプロマ・ポリシー (卒業認定・学位授与の方針)</p>	<p>本学部は情報技術を応用する領域における専門職を養成する。そのため、本学のディプロマ・ポリシーを踏まえた上で、定められた課程において以下の知識・能力・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。</p> <p>【知識・理解】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>【能力】</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. コミュニケーション力：異分野・他分野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。 <p>【志向・態度】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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、

	<p>向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
--	---

3. 情報工学科の3つのポリシー

<p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）</p>	<p>“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。</p> <p>【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】 主にテクノロジー分野の学修に強い興味と意欲を持っている人 自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人</p> <p>【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</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>情報工学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身に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の方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。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。

- ① 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。
- ② 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、サービスのデザインに着目する。
- ③ 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持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、情報倫理についての知識・理解を修得するための科目を配置する。

- ① 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、数学的知識を修得する。
- ② 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修得する。
- ③ 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。

	<p><学修成果の評価></p> <ol style="list-style-type: none"> 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。履修情報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>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できる技術者を養成する。</p> <p>卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身に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：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。 <ol style="list-style-type: none"> ① 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。 ② 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。 ③ 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

	<p>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> <p>【能力】</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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、</p> <p>① 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。</p> <p>② 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。</p> <p>③ 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。</p> <p>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。</p> <p>① 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。</p> <p>② 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。</p> <p>③ 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。</p> <p>【志向・態度】</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
--	--

4. デジタルエンタテインメント学科の3つのポリシー

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

	<p>【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>
カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）	<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 I a～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。 <ul style="list-style-type: none"> ■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。

	<ol style="list-style-type: none"> 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、 <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ソリューションを提案

することができる。

⑥ 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。

⑦ 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。

⑧ 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。