

# 進級と卒業の要件

## 1. 進級要件

原則として以下の要件を満たした場合、上級学年へ進級します。

- ① 必要な学費およびその他の費用を指定期日までに納入していること。
- ② 同一学年に合算して12ヵ月以上在学していること。ただし、休学期間は在学期間に含まれません。
- ③ 当該年度の全履修登録科目の合計単位の60%以上を修得していること。

## 2. 留年（原級留置）について

修得単位が、当該年度の全履修登録科目の合計単位の60%を下回った場合は原則として留年（原級留置）となり、同一学年をやり直すこととなります。未修得の科目について再履修をし、年度末に再度進級判定を受けることとなります。なお、本学への在籍期間は8年を超えることはできません。進級できずに8年を超える場合は除籍となります。

※臨地実務実習等の単位を修得できなかった場合、合計単位の60%以上を修得していても留年（原級留置）となる場合があります。

## 3. 卒業要件と認定

卒業要件

- ① 卒業するために必要な単位数（卒業要件単位数）を修得していること。
- ② 「卒業研究制作」（4年生担当）を修得していること。
- ③ 合計4年以上（8年以内）在学していること（編入生は一部免除）。
- ④ 再履修費用その他の費用の全額を完納していること。
- ⑤ 卒業判定時に休学していないこと。

上記の卒業要件を満たした学生には、教授会の意見を聴いたうえで、学長が卒業を認定します。

## 4. 卒業要件単位数

### (1) 情報工学科

| 科目区分   |                  | 必修・選択  | 単位数     |
|--------|------------------|--------|---------|
| 基礎科目   | グローバルコミュニケーション科目 | 必修     | 11.0単位  |
|        | コミュニケーションスキル科目   | 必修     | 1.0単位   |
|        | 倫理科目             | 必修     | 2.0単位   |
|        | 基盤科目             | 必修     | 6.0単位   |
| 職業専門科目 | 実習科目             | 必修     | 26.0単位  |
|        |                  | 選択     | 8.0単位以上 |
|        | 講義・演習科目          | 必修     | 46.0単位  |
|        |                  | 選択     | 7.5単位以上 |
| 展開科目   | 必修               | 20.5単位 |         |
| 総合科目   | 必修               | 4.0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します。

※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りません。

ん。

※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」を設定します。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たしません。

(2) デジタルエンタテインメント学科

| 科目区分   |                  | 必修・選択 | 単位数     |
|--------|------------------|-------|---------|
| 基礎科目   | グローバルコミュニケーション科目 | 必修    | 11.0単位  |
|        | コミュニケーションスキル科目   | 必修    | 1.0単位   |
|        | 倫理科目             | 必修    | 2.0単位   |
|        | 基盤科目             | 必修    | 6.0単位   |
| 職業専門科目 | 実習科目             | 必修    | 29.0単位  |
|        |                  | 選択    | 5.0単位以上 |
|        | 講義・演習科目          | 必修    | 45.5単位  |
|        |                  | 選択    | 8.0単位以上 |
| 展開科目   |                  | 必修    | 20.5単位  |
| 総合科目   |                  | 必修    | 4.0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します。

※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りません。

※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」を設定します。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たしません。

(3) 国家資格別科（1年制）

| 科目区分 | 必修・選択 | 単位数  |
|------|-------|------|
| 専門科目 | 必修    | 30単位 |
|      | 選択    | 6単位  |

※本学は単位制を採用し、30単位以上を修得することを修了要件とします。

5. コースごとの選択必修科目とその単位数

(1) 情報工学科

AI戦略コースの選択必修科目

■AI戦略コース 実習科目（★はコースコア科目）

| 科目の名称            | 配当年次 | 単位数 | 授業形態 | 条件           |
|------------------|------|-----|------|--------------|
| 人工知能システム開発実習 ★   | 2前   | 3   | 実習   | 全科目の単位修得が必要。 |
| 人工知能システム社会応用 ★   | 3前   | 3   | 実習   |              |
| 人工知能サービスビジネス応用 ★ | 3後   | 2   | 実習   |              |

■AI戦略コース 講義・演習科目（★はコースコア科目）

| 科目の名称    | 配当年次 | 単位数 | 授業形態  | 条件   |
|----------|------|-----|-------|--|
| 知的システム ★ | 2前   | 1.5 | 講義・演習 | 左記より7.5単位以上修得。<br>コースコア科目は全科目必ず単位を修得しなくてはならない。 |
| 人工知能数学   | 2前   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| 機械学習 ★   | 2後   | 2   | 演習    |  |
| 画像・音声認識  | 2後   | 2   | 演習    |  |
| 深層学習 ★   | 3前   | 2   | 演習    |  |

|         |    |     |       |  |
|---------|----|-----|-------|--|
| 自然言語処理  | 3前 | 1.5 | 講義・演習 |  |
| データ解析 ★ | 3前 | 1.5 | 講義・演習 |  |

#### IoTシステムコースの選択必修科目

##### ■IoTシステムコース 実習科目 (★はコースコア科目)

| 科目の名称               | 配当年次 | 単位数 | 授業形態 | 条件           |
|---------------------|------|-----|------|--------------|
| IoTシステム開発実習 ★       | 2前   | 3   | 実習   | 全科目の単位修得が必要。 |
| IoTシステム社会応用 ★       | 3前   | 3   | 実習   |              |
| IoTサービスデザインビジネス応用 ★ | 3後   | 2   | 実習   |              |

##### ■IoTシステムコース 講義・演習科目 (★はコースコア科目)

| 科目の名称             | 配当年次 | 単位数 | 授業形態  | 条件   |
|-------------------|------|-----|-------|--|
| 制御工学基礎            | 2前   | 2   | 講義    | 左記より7.5単位以上修得。<br>コースコア科目は全科目必ず単位を修得しなくてはならない。 |
| センサ・アクチュエータ ★     | 2前   | 2   | 講義    |  |
| IoTネットワーク ★       | 2後   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| スマートデバイスプログラミング ★ | 2後   | 1   | 演習    |  |
| マイコンプログラミング       | 2後   | 1   | 演習    |  |
| サーバ・ネットワーク        | 3前   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| IoTシステムプログラミング ★  | 3前   | 2   | 演習    |  |
| データ解析             | 3前   | 1.5 | 講義・演習 |  |

#### ロボット開発コースの選択必修科目

##### ■ロボット開発コース 実習科目 (★はコースコア科目)

| 科目の名称            | 配当年次 | 単位数 | 授業形態 | 条件           |
|------------------|------|-----|------|--------------|
| 組込みシステム開発実習 ★    | 2前   | 3   | 実習   | 全科目の単位修得が必要。 |
| 自動制御システム社会応用 ★   | 3前   | 3   | 実習   |              |
| ロボットサービスビジネス応用 ★ | 3後   | 2   | 実習   |              |

##### ■ロボット開発コース 講義・演習科目 (★はコースコア科目)

| 科目の名称       | 配当年次 | 単位数 | 授業形態 | 条件   |
|-------------|------|-----|------|--|
| 制御工学基礎 ★    | 2前   | 2   | 講義   | 左記より7.5単位以上修得。<br>コースコア科目は全科目必ず単位を修得しなくてはならない。 |
| センサ・アクチュエータ | 2前   | 2   | 講義   |  |
| 材料力学・材料工学   | 2後   | 2   | 講義   |  |
| 機械設計 ★      | 2後   | 2   | 演習   |  |
| ロボット機構 ★    | 3前   | 2   | 演習   |  |
| ロボット制御      | 3前   | 2   | 演習   |  |

(2) デジタルエンタテインメント学科

ゲームプロデュース（プランナー・プログラマー）コースの選択必修科目

■ゲームプロデュース（プランナー・プログラマー）コース 実習科目（★はコースコア科目）

| 科目の名称         | 配当年次 | 単位数 | 授業形態 | 条件           |
|---------------|------|-----|------|--------------|
| ゲームコンテンツ制作Ⅰ ★ | 2前   | 3   | 実習   | 全科目の単位修得が必要。 |
| ゲームコンテンツ制作Ⅱ ★ | 2後   | 3   | 実習   |              |

■ゲームプロデュース（プランナー・プログラマー）コース 講義・演習科目（★はコースコア科目）

| 科目の名称             | 配当年次 | 単位数 | 授業形態  | 条件   |
|-------------------|------|-----|-------|--|
| オブジェクト指向プログラミング ★ | 2前   | 3   | 講義・演習 | 左記より8単位以上修得。<br>コースコア科目は全科目<br>必ず単位を修得しなくては<br>ならない。 |
| コンテンツ制作マネジメント     | 2前   | 2   | 講義    |  |
| 映像論               | 2前   | 2   | 講義    |  |
| ゲームプログラミングⅠ       | 2後   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| ゲームデザイン実践演習 ★     | 2後   | 1   | 演習    |  |
| ゲームプログラミングⅡ       | 3前   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| インターフェースデザイン      | 3前   | 1   | 演習    |  |
| ゲームハード概論          | 3前   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| ゲームプログラミングⅢ       | 3後   | 1   | 演習    |  |
| 戦略アルゴリズム ★        | 3後   | 3   | 講義・演習 |  |

CGアニメーションコースの選択必修科目

■CGアニメーションコース 実習科目（★はコースコア科目）

| 科目の名称            | 配当年次 | 単位数 | 授業形態 | 条件           |
|------------------|------|-----|------|--------------|
| デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ ★ | 2前   | 3   | 実習   | 全科目の単位修得が必要。 |
| デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ ★ | 2後   | 3   | 実習   |              |

■CGアニメーションコース 講義・演習科目（★はコースコア科目）

| 科目の名称           | 配当年次 | 単位数 | 授業形態  | 条件   |
|-----------------|------|-----|-------|--|
| コンテンツ制作マネジメント   | 2前   | 2   | 講義    | 左記より8単位以上修得。<br>コースコア科目は全科目<br>必ず単位を修得しなくては<br>ならない。 |
| 映像論             | 2前   | 2   | 講義    |  |
| デジタル映像制作Ⅱ ★     | 2前   | 3   | 講義・演習 |  |
| デジタルキャラクタ実践演習 ★ | 2後   | 3   | 講義・演習 |  |
| ゲームハード概論        | 3前   | 1.5 | 講義・演習 |  |
| インターフェースデザイン    | 3前   | 1   | 演習    |  |
| CGアニメーション総合演習 ★ | 3後   | 1   | 演習    |  |

# 単位の認定と成績評価基準

## 1. 単位の認定

科目担当教員が期末に評価を行い、以下の条件をすべて満たした場合、その授業科目について定められた単位数が与えられます。

- ① 成績評価で60点（評価C）以上の評価を得たとき
- ② 出席率 80%以上
- ③ 課題認定率 80%以上

## 2. 成績評価

成績評価は期末に科目担当教員が科目ごとにシラバスで定められた方法により評価を行います。

| 評価方法   | 科目により異なります。シラバスに記載していますので確認してください。<br>≪評価方法例≫<br><b>【例1】</b> 確率統計論：適宜実施する課題 [30%]、本試験 [70%]<br><b>【例2】</b> ゲームコンテンツ制作 I：レポートの平均点 [30%]、中間発表 [30%]、プレゼン [40%]  |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
|--------|---|-----|----|----|-------|--------|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|------|-----|---|---|----|
| 成績評価   | 成績評価はS、A、B、C、D、Rによって以下の表の通り評価されます。<br>(C以上は単位修得、D、Rは単位修得できません)  |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
|        | <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>評価</th> <th>評定</th> <th>合否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S (秀)</td> <td>90~100</td> <td rowspan="4">合格</td> </tr> <tr> <td>A (優)</td> <td>80~89</td> </tr> <tr> <td>B (良)</td> <td>70~79</td> </tr> <tr> <td>C (可)</td> <td>60~69</td> </tr> <tr> <td>D (不可)</td> <td>0~59</td> <td>不合格</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>—</td> <td>保留</td> </tr> </tbody> </table> | 評価  | 評定 | 合否 | S (秀) | 90~100 | 合格 | A (優) | 80~89 | B (良) | 70~79 | C (可) | 60~69 | D (不可) | 0~59 | 不合格 | R | — | 保留 |
| 評価     | 評定  | 合否  |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| S (秀)  | 90~100  | 合格  |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| A (優)  | 80~89   |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| B (良)  | 70~79   |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| C (可)  | 60~69   |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| D (不可) | 0~59  | 不合格 |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| R      | —   | 保留  |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
|        | ※出席率または課題認定率80%未満の場合はその時点で成績評価はDとなります。  |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| 評価Dの場合 | <ol style="list-style-type: none"> <li>① 不合格となります。</li> <li>② 再履修によって単位を修得する必要があるため、再履修科目を受講する場合には別途、再履修費用を支払う必要が生じます。</li> <li>③ 出席率および課題認定率が80%以上であっても、シラバスの評価基準を満たさない場合、D評価となるケースも生じます。</li> </ol>   |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |
| 評価Rの場合 | <ol style="list-style-type: none"> <li>① 合否保留となります。</li> <li>② 再試験や再履修によって単位を修得する必要があります。再履修には別途の費用は必要ありません。</li> <li>③ 再履修時の最高成績はC (可) となります。</li> </ol>   |     |    |    |       |        |    |       |       |       |       |       |       |        |      |     |   |   |    |

## 3. 出席の認定

単位認定に必要な出席率は、科目ごとに80%以上です。

|      |  |
|------|--|
| 出席確認 | <ol style="list-style-type: none"> <li>① 出席確認は、着席状況の目視や IPUT LMS 等を通して行います。教員の指示に従ってください。</li> <li>② 15 分以上の遅刻・早退はその授業を欠席とみなします。</li> <li>③ 遅刻・早退は、科目ごとに通算 3 回で 1 回の欠席とみなします。</li> </ol> |
|------|--|

#### 4. 課題認定の要件

単位認定に必要な課題認定率は80%以上です。課題認定率とは、課題を求められた回数に対し、認定を受けた課題数の比率をいいます。

提出された課題は科目担当教員によって認定されることにより、正式に提出があったものとして扱います。以下の基準を満たしていない場合、提出しても、認定されません。

- ① 課題が期限までに提出されていること
- ② 内容が課題の出題意図に対し、的確な内容であると認められること