

注3

大学番号：239

[平成30年度設置]

計画の区分：学部の学科の設置

注1

届出

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科

注2

【届出】設置に係る設置計画履行状況報告書

学校法人大阪電気通信大学
令和2年5月1日現在

作成担当者

担当部局（課）名	大学事務局	学事部
職名・氏名	ガクジフチョウ 学事部長 ハヤノ 早野 秀樹	フミトシ 中村 文俊
電話番号	072-813-7586	
（夜間）	072-824-1140	
F A X	072-824-0014	
e-mail	gakuji@osakac.ac.jp	

(注) 1 「計画の区分」は設置時の基本計画書「計画の区分」と同様に記載してください。

2 大学院の場合は、表題を「〇〇大学大学院・・・」と記入してください。

設置時から対象学部等の名称変更があった場合には、表題には現在の名称を記載し、その下欄に
()書きにて、設置時の旧名称を記載してください。

例) 〇〇大学 △△学部 □□学科

(旧名称：◇◇学科(平成◇◇年度より学科名称変更))

表題は「計画の区分」に従い、記入してください。

例)

- 大学の設置の場合：「〇〇大学」
- 学部の設置の場合：「〇〇大学 △△学部」
- 学部の学科の設置の場合：「〇〇大学 △△学部 □□学科」
- 短期大学の学科の設置の場合：「〇〇短期大学 △△学科」
- 大学院設置の場合：「〇〇大学大学院」
- 大学院の研究科の設置の場合：「〇〇大学大学院 〇〇研究科」
- 大学院の研究科の専攻の設置等の場合：「〇〇大学大学院 〇〇研究科 〇〇専攻(修士課程)」
- 通信教育課程の開設の場合：「〇〇大学 △△学部 □□学科(通信教育課程)」

3 大学番号の欄については、調査対象大学等に対して別途発出する、事務連絡「令和2年度の履行状況報告書の提出について(依頼)」の別紙に記載のある大学番号を記載してください。

目次

総合情報学部

<デジタルゲーム学科>	ページ
1. 調査対象大学等の概要等	1
2. 授業科目の概要	5
3. 施設・設備の整備状況、経費	15
4. 既設大学等の状況	16
5. 教員組織の状況	18
6. 附帯事項等に対する履行状況等	30
7. その他全般的事項	31

1 調査対象大学等の概要等

(1) 設置者

学校法人 大阪電気通信大学

(2) 大学名

大阪電気通信大学

(3) 調査対象大学等の位置

〒575-0063

大阪府四條畷市清滝1130-70

(〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18番8号)

- (注) ・対象学部等の位置が大学本部の位置と異なる場合、本部の位置を()書きで記入してください。
・対象学部等が複数のキャンパスに所在する場合には、複数のキャンパスの所在地をそれぞれ記載してください。

(4) 管理運営組織

職名	設置時	変更状況	備考
理事長	(ナルセ ジュン) 成瀬 淳 (現職就任 平成26年9月)	(オオイシ トシミツ) 大石 利光 (現職就任 平成30年3月)	任期満了(30)
学長	(オオイシ トシミツ) 大石 利光 (現職就任 平成28年4月)		
学部長	(ウオイ ヒロタカ) 魚井 宏高 (現職就任 平成27年4月)	(ワタナベ タカシ) 渡部 隆志 (現職就任 平成31年4月)	任期満了(元)
学科長等			

- (注) ・「変更状況」は、変更があった場合に記入し、併せて「備考」に変更の理由と変更年月日、報告年度を()書きで記入してください。

(例) 令和元年度に報告済の内容 → (元)

令和2年度に報告する内容 → (2)

- ・昨年度の報告後から今年度の報告時までに変更があれば、「変更状況」に赤字にて記載(昨年度までに報告された記載があれば、そこに赤字で見え消し修正)するとともに、上記と同様に、「備考」に変更理由等を記入してください。
- ・大学院の場合には、「職名」を「研究科長」等と修正して記入してください。
- ・大学独自の職名を設けていて当該職位がない場合は、各職に相当する職名の方を記載してください。

(5) 調査対象学部等の名称、定員、入学者の状況等

- (注) ・ 当該調査対象の学部の学科または研究科の専攻等、定員を定めている組織ごとに記入してください(入試区分ごとではありません)。
- ・ なお、課程認定等によりコースや専攻に入学定員を定めている場合は、法令上規定されている最小単位(大学であれば「学科」、短期大学であれば「専攻課程」でも記載してください。その場合適宜各項目の表を追加してください。
- ・ 様式は、平成28年度開設の4年制の学科の完成年度を越えて報告する場合(令和2年度までの5年間)ですが、完成年度を越えていない場合は修業年限に合わせて作成してください。(修業年限が4年以下の場合には欄を削除し、5年以上の場合には、欄を設けてください。)
- ・ 留学生については、「出入国管理及び難民認定法」別表第一に定められる「『留学』の在留資格(いわゆる「留学ビザ」)により、我が国の大学(大学院を含む。)、短期大学、高等専門学校、専修学校(専門課程)及び我が国の大学に入学するための準備教育課程を設置する教育施設において教育を受ける外国人学生」を記載してください。
- ・ 短期交換留学生など、定員内に含めていない学生については記入しないでください。

(5) - ① 調査対象学部等の名称等

調査対象学部等の名称(学位)	学位又は学科の分野	設置時の計画				備考
		修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	
総合情報学部 デジタルゲーム学科 学士(情報学)	工学関係	4年	140人	3年次 5人	570人	

- (注) ・ 定員を変更した場合は、「備考」に変更前的人数、変更年月及び報告年度を()書きで記入してください。
- ・ 基礎となる学部等がある場合には、「備考」に基礎となる学部等の名称を記入してください。
- ・ 学生募集停止を予定している場合は、「備考」に「令和〇年度から学生募集停止(予定)」と記載してください。
- ・ 「学位又は学科の分野」には、「認可申請書」又は「設置届出書」の「教育課程等の概要(別記様式第2号(その2の1))」の「学位又は学科の分野」と同様に記入してください。

(5) - ② 調査対象学部等の入学者の状況

区分	平成28年度		平成29年度		平成30年度		令和元年度		令和2年度		平均入学定員 超過率	開設年度から 報告年度までの 平均入学定員 超過率	備考
	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期			
A 入学定員	() []	() []	() []	() []	140人 () []	140人 () []	140人 () []	140人 () []	140人 () []	140人 () []	1.05倍	一倍	
志願者数	() []	() []	() []	() []	1005 () []	() []	1251 () []	() []	1488 () []	140 () []			
受験者数	() []	() []	() []	() []	978 () []	() []	1218 () []	() []	1466 () []	146 () []			
合格者数	() []	() []	() []	() []	199 () []	() []	239 () []	() []	246 () []	246 () []			
B 入学者数	() []	() []	() []	() []	148 () []	() []	145 () []	() []	149 () []	149 () []			
入学定員超過率 B/A					1.05		1.04		1.06				

- (注) ・ 報告年度の5月1日現在の情報を記入してください。(過年度については、各年度末時点の情報として記入してください。)
- ・ ()内には、編入学の状況について外数で記入してください。なお、編入学を複数年次で行っている場合には、(())書きとするなどし、その旨を「備考」に付記してください。該当がない年度には「-」を記入してください。
- ・ 転入学生は記入しないでください。
- ・ []内には、留学生の状況について内数で記入してください。該当がない年には「-」を記入してください。
- ・ 学期の区分に従い学生を入学させる場合は、春季入学とその他の学期(春季入学以外の学期区分を設けている場合)に分けて数値を記入してください。春季入学のみの実施の場合は、その他の学期欄は「-」を記入してください。また、その他の学期に入学定員を設けている場合は、備考欄にその人数を記入してください。
- ・ 「入学定員超過率」については、各年度の春季入学とその他を合計した入学定員、入学者数で算出してください。なお、計算の際は小数点以下第3位を切り捨て、小数点以下第2位まで記入してください。
- ・ 「平均入学定員超過率」には、開設年度から報告年度までの入学定員超過率の平均を記入してください。計算の際は「入学定員超過率」と同様にしてください。なお、完成年度を越えて報告書を提出する大学等は、報告年度(令和2年度)から起算した修業年限に相当する期間の入学定員超過率の平均を記載してください。
- ・ 「開設年度から報告年度までの平均入学定員超過率」は、完成年度を越えて報告書を提出する大学等のみ記入してください。完成年度を越えていない場合は「-」を記入してください。

(5) - ③ 調査対象学部等の在学者の状況

学年	平成28年度		平成29年度		平成30年度		令和元年度		令和2年度		備 考
	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	春季入学	その他の学期	
1年次	[] ()	[] ()	[] ()	[] ()	148 [1] (-)	- [-] (-)	147 [-] (2)	- [-] (-)	150 [1] (1)	- [-] (-)	
2年次	/		[] ()	[] ()	[] ()	[] ()	145 [1] (-)	- [-] (-)	141 [-] (2)	- [-] (-)	
3年次			/		[] ()	[] ()	[] ()	[] ()	142 [3] (-)	- [-] (-)	
4年次	/				/		[] ()	[] ()	[] ()	[] ()	[] ()
計			[] ()	[] ()			[1] (-)	148	292	[1] (2)	[4] (3)

・令和2年5月1日 公表

- (注) ・ 報告年度の5月1日現在の情報を記入してください。(過年度については、各年度末時点の情報として記入してください。)
- ・ []内には、留学生の状況について内数で記入してください。該当がない年度には「-」を記入してください。
 - ・ ()内には、留年者の状況について、内数で記入してください。該当がない年には「-」を記入してください。
 - ・ 編入学生や転入学生も含めて記入してください。その際、備考欄に人数の内訳を記入してください。
 - ・ 学期の区分に従い学生を入学させる場合は、春季入学とその他の学期(春季入学以外の学期区分を設けている場合)に分けて数値を記入してください。春季入学のみの実施の場合は、その他の学期欄は「-」を記入してください。また、その他の学期に入学定員を設けている場合は、備考欄にその人数を記入してください。
 - ・ 「計」については、各年度の春季入学とその他の学期を合計した在学者数、留学生数を記入してください。

(5) -④ 調査対象学部等の退学者等の状況

区分 対象年度	在学者数(b)	退学者数(a)	内訳			主な退学理由 (留学生の理由は[]書き)
			入学した年度	退学者数		
				うち留学生数		
平成28年度	人	人	平成28年度	人	人	
平成29年度	人	人	平成28年度	人	人	
			平成29年度	人	人	
平成30年度	148 人	1 人	平成28年度	人	人	
			平成29年度	人	人	
			平成30年度	1 人	0 人	他の教育機関への転学(1名)
令和元年度	292 人	13 人	平成28年度	人	人	
			平成29年度	人	人	
			平成30年度	8 人	0 人	修学意欲の低下(2人)、他の教育機関への転学(3名)、就職(1人)、除籍(2人)
			令和元年度	5 人	0 人	修学意欲の低下(1人)、他の教育機関への転学(3名)、除籍(1人)
令和2年度	433 人	人	平成28年度	人	人	
			平成29年度	人	人	
			平成30年度	人	人	
			令和元年度	人	人	
			令和2年度	人	人	
合 計		14 人		14 人	0 人	

(注)・数字は、報告年度の5月1日現在の数字を記入してください。

- ・各対象年度の在学者数については、対象年度の人数を記入してください。(在学者数から退学者数を減らす必要はありません。)
- ・内訳については、退学した学生が入学した年度ごとに記入してください。また、留学生数欄の人数については、退学者数の内数を記入してください。
- ・在学者数、退学者数には編入学生や転入学生も含めて記入してください。
- ・「主な退学理由」は、下の項目を参考に記入してください。その際、「就学意欲の低下(〇人)」というように、その人数も含めて記入してください。
(記入項目例)・就学意欲の低下 ・学力不足 ・他の教育機関への入学・転学 ・海外留学
・就職 ・学生個人の心身に関する事情 ・家庭の事情 ・除籍 ・その他

(5) -⑤ 調査対象学部等の年度ごとの退学者の割合

【平成28年度】

$$\frac{\text{平成28年度の退学者数(a)}}{\text{平成28年度の在学者数(b)}} = \frac{0}{0} = \boxed{-} \%$$

【平成29年度】

$$\frac{\text{平成29年度の退学者数(a)}}{\text{平成29年度の在学者数(b)}} = \frac{0}{0} = \boxed{-} \%$$

【平成30年度】

$$\frac{\text{平成30年度の退学者数(a)}}{\text{平成30年度の在学者数(b)}} = \frac{1}{148} = \boxed{0.67} \%$$

【令和元年度】

$$\frac{\text{令和元年度の退学者数(a)}}{\text{令和元年度の在学者数(b)}} = \frac{13}{292} = \boxed{4.45} \%$$

【令和2年度】

$$\frac{\text{令和2年度の退学者数(a)}}{\text{令和2年度の在学者数(b)}} = \frac{0}{433} = \boxed{0} \%$$

(注)・小数点以下第3位を切り捨て、小数点以下第2位まで表示されます。

2 授業科目の概要

<総合情報学部 デジタルゲーム学科>

(1) ① 授業科目表

【認可時又は届出時】

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
人文・社会・自然群	哲学の世界	1前		2								1
	発達心理学	1前		2								1
	人間形成と教育	1後		2								1
	現代社会と青年の心理	1後		2								1
	教育制度論	2前		2								1
	日本国憲法の理念と現実	1後		2								1
	文学の世界	1後		2								1
	政治のしくみを探究する	1後		2								1
	経済学の世界	1前		2								1
	国際コミュニケーション	2前		2								1
	日本の近代史を探究する	2後		2								1
	情報社会と情報倫理	2後		2								1
	科学の世界	2前		2		1						
	数理の世界	2後		2		1						
小計(14科目)	-	0	28	0	2	0	0	0	0	0	11	
総合科目	基礎英語1	1前		1								5
	基礎英語2	1後		1								5
	英語リーディング1	1前		1								3
	英語リーディング2	1後		1								3
	英語リーディング3	2前		1								2
	英語リーディング4	2後		1								2
	英語スキルアップセミナー1	3前		1								3
	英語スキルアップセミナー2	3後		1								3
	英語コミュニケーション1	2前		1								2
	英語コミュニケーション2	2後		1								2
	英語コミュニケーション3	3前		1								1
	英語コミュニケーション4	3後		1								1
	英文法セミナー	1前 1後		1								1
	中国語1	1前		1								2
	中国語2	1後		1								2
	ドイツ語1	1前		1								2
	ドイツ語2	1後		1								2
日本語1	1前		1								1	
日本語2	1後		1								1	
日本語3	1前		1								1	
日本語4	1後		1								1	
小計(21科目)	-	0	21	0	0	0	0	0	0	0	18	
健康・スポーツ群	健康・スポーツ科学論	2前		2								1
	スポーツ文化論	2後		2								1
	スポーツ実習1	1前		1								2
	スポーツ実習2	1後		1								3
	スポーツ実習3	3前 3後		1								1
	スポーツ実習4	4前 4後		1								1
小計(6科目)	-	0	8	0	0	0	0	0	0	0	5	
キャリア形成群	大学とその学び	1前	1									1
	キャリアと学び	2前	1				1					
	キャリア実践	3通	1				1					
	インターンシップ	3後		2				1				
	社会ボランティア実践	2通		2		1						

【令和2年度】

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
人文・社会・自然群	哲学の世界	1前		2								1
	発達心理学	1前		2								1
	人間形成と教育	1後		2								1
	現代社会と青年の心理	1後		2								1
	教育制度論	2前		2								1
	日本国憲法の理念と現実	1後		2								1
	文学の世界	1後		2								1
	政治のしくみを探究する	1後		2								1
	経済学の世界	1前		2								1
	国際コミュニケーション	2前		2								1
	日本の近代史を探究する	2後		2								1
	情報社会と情報倫理	2後		2								1
	科学の世界	2前		2								1
	数理の世界	2後		2								1
小計(14科目)	-	0	28	0	0	0	0	0	0	0	13	
総合科目	基礎英語1	1前		1								6
	基礎英語2	1後		1								6
	英語リーディング1	1前		1								3
	英語リーディング2	1後		1								3
	英語リーディング3	2前		1								2
	英語リーディング4	2後		1								2
	英語スキルアップセミナー1	3前		1								1
	英語スキルアップセミナー2	3後		1								1
	英語コミュニケーション1	2前		1								3
	英語コミュニケーション2	2後		1								3
	英語コミュニケーション3	3前		1								1
	英語コミュニケーション4	3後		1								1
	英文法セミナー	1前 1後		1								1
	中国語1	1前		1								2
	中国語2	1後		1								2
	ドイツ語1	1前		1								1
	ドイツ語2	1後		1								1
日本語1	1前		1								1	
日本語2	1後		1								1	
日本語3	1前		1								1	
日本語4	1後		1								1	
小計(21科目)	-	0	21	0	0	0	0	0	0	0	16	
健康・スポーツ群	健康・スポーツ科学論	2前		2								1
	スポーツ文化論	2後		2								1
	スポーツ実習1	1前		1								3
	スポーツ実習2	1後		1								3
	スポーツ実習3	3前 3後		1								1
	スポーツ実習4	4前 4後		1								1
小計(6科目)	-	0	8	0	0	0	0	0	0	0	4	
キャリア形成群	大学とその学び	1前	1							1		1
	キャリアと学び	2前	1							1		
	キャリア実践	3通	1						7	6	1	
	インターンシップ	3後		2						2		
	社会ボランティア実践	2通		2								1

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
総合科目	仕事と生活	1後	2					1				
	キャリア形成群	1前	2								1	
	コンピュータリテラシー	1後	2								1	
	メディア芸術文化論	1後	2								1	
	メディアリテラシー	1後	2								1	
	知的財産権入門	2後	2								1	
	文字の文化と歴史	2後	2								1	
	高齢社会と医療福祉	2後	2								2	
今日の医療医学の課題	2後	2								1		
小計(13科目)	-	3	20	0	1	0	2	0	0	0	7	
専門科目	コンピュータグラフィックス基礎論	1前	2			1						
	グラフィックデザイン・実習1	1後	2								2	
	グラフィックデザイン実習2	2前	2								1	
	3Dグラフィックス・実習1	2前	2			1						
	3Dグラフィックス実習2	2後	2								1	
	Webデザイン・演習1	3前	4								1	
	Webデザイン演習2	3後	2								1	
	キャラクターデザイン・実習	3後	2								1	
	VRグラフィックス演習	4前	4			1						
	デザイン基礎実習	1前	2			1					1	
	デッサンの基礎・実習	1後	2			2						
	映像制作基礎演習	2前	2								1	
	デッサン実習	2前	2		1	1						
	表現実習1	2後	2			1					2	
	映像制作実習	3前	2			1					1	
	アドバンストデザイン・実習	3前	2								1	
	UI・UXデザイン	3前	2								1	
	コマーシャルデザイン	3前	2			1						
	映像シナリオ	3前	2								1	
	メディアアート・演習	3後	2								1	
	表現実習2	3後	2			2						
	イラストレーション・実習	3後	2								1	
	エディトリアルデザイン・演習	3後	2								1	
	3D造形・実習	3後	2			1					1	
	コスチュームデザイン	4前	2								1	
	アニメーション概論	1前	2			1						
	アニメーション技法	1後	2			1						
	2DCGアニメーション・実習1	2前	2								1	
	2DCGアニメーション実習2	2後	2								1	
	3DCGアニメーション・実習1	2後	2								1	
	3DCGアニメーション実習2	3前	2			1					1	
	モーションプログラミング演習	3後	4								1	
ゲーム学	1前	2				1						
ゲーム制作入門実習	1前	2					1					
知的所有権	1後	2								1		
インタラクティブメディア概論	1後	2			1							
ゲーム工学概論	1後	2			1							
ゲームシナリオ	2前	2				1						
ゲーム評価法・演習	2後	2					1					
ゲームデザイン	2後	2				1						
ゲームマネジメント	3後	2				1						
シリアスゲーム論	4前	2				1						
ゲームと教育	4前	2								1		
ゲームの心理学	1前	2								1		
基礎生物学	1前	2								1		
ゲームの数学1	1前	2			1							

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
総合科目	仕事と生活	1後	2									1
	キャリア形成群	1前	2									1
	コンピュータリテラシー	1後	2									1
	メディア芸術文化論	1後	2									1
	メディアリテラシー	1後	2									1
	知的財産権入門	2後	2									1
	文字の文化と歴史	2後	2									1
	高齢社会と医療福祉	2後	2									2
今日の医療医学の課題	2後	2									1	
小計(13科目)	-	3	20	0	7	6	1	0	0	0	9	
専門科目	コンピュータグラフィックス基礎論	1前	2				1					
	グラフィックデザイン・実習1	1後	2									1
	グラフィックデザイン実習2	2前	2									1
	3Dグラフィックス・実習1	2前	2					1				
	3Dグラフィックス実習2	2後	2									1
	Webデザイン・演習1	3前	4									1
	Webデザイン演習2	3後	2									1
	キャラクターデザイン・実習	3後	2									2
	VRグラフィックス演習	4前	4				1					
	デザイン基礎実習	1前	2				1					1
	デッサンの基礎・実習	1後	2				2					
	映像制作基礎演習	2前	2									1
	デッサン実習	2前	2		1	1						
	表現実習1	2後	2			1						2
	映像制作実習	3前	2			1						2
	アドバンストデザイン・実習	3前	2									1
	UI・UXデザイン	3前	2									1
	コマーシャルデザイン	3前	2			1						
	映像シナリオ	3前	2									1
	メディアアート・演習	3後	2									1
	表現実習2	3後	2					2				
	イラストレーション・実習	3後	2									1
	エディトリアルデザイン・演習	3後	2									1
	3D造形・実習	3後	2					1				1
	コスチュームデザイン	4前	2									1
	アニメーション概論	1前	2					1				
	アニメーション技法	1後	2					1				
	2DCGアニメーション・実習1	2前	2									1
	2DCGアニメーション実習2	2後	2									1
	3DCGアニメーション・実習1	2後	2									1
	3DCGアニメーション実習2	3前	2					1				
	モーションプログラミング演習	3後	4									1
ゲーム学	1前	2						1				
ゲーム制作入門実習	1前	2							1			
知的所有権	1後	2									1	
インタラクティブメディア概論	1後	2						1				
ゲーム工学概論	1後	2						1				
ゲームシナリオ	2前	2							1			
ゲーム評価法・演習	2後	2								1		
ゲームデザイン	2後	2							1			
ゲームマネジメント	3後	2							1			
シリアスゲーム論	4前	2							1			
ゲームと教育	4前	2									1	
ゲームの心理学	1前	2									1	
基礎生物学	1前	2									1	
ゲームの数学1	1前	2						1				

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手	
	基礎力学・物理学	1前	2		1						
	基礎天文学	1後	2							1	
	論理・離散数学	1後	2		1						
	ヒューマンインタラクション	2前	2		1						
	社会学概論	2前	2							1	
	ゲームの数学2	2前	2		1						
	認知科学	2後	2		1						
	確率・統計入門	2後	2							1	
	人間工学	2後	2		1						
	ゲームインタフェース実験	3前	2			1				2	
	ゲームと人工知能	3前	2		1						
	パズルの数学	4前	2		1						
	デジタル回路基礎	1後	2		1						
	C++プログラミング・実習1	2前	2							1	
	情報通信論	2前	2		1						
	コンピュータアーキテクチャ	2後	2		1						
	デジタルインタフェース	2後	2		1						
	シミュレーションプログラミング	2後	2		1						
	プログラミングシステム論	3前	2				1				
	オペレーティングシステム	3前	2		1						
	ゲームセンサー論	3前	2		1						
	データベース概論・演習	3後	2							1	
	情報セキュリティ	3後	2		1						
	形式システム・計算論	3後	2		1						
	プログラミング手法と言語	3後	2		1						
	オブジェクト指向プログラミング入門・実習	1前	2		1					1	
専門科目	スクリプトプログラミング入門・実習	1前	2							1	
	オブジェクト指向プログラミング・実習	1後	2				1				
	アルゴリズム基礎論	1後	2		1						
	スクリプトプログラミング演習1	2前	2		1						
	データ構造とアルゴリズム	2前	2		1						
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2後	2				1				
	3Dゲームプログラミング・実習	2後	2		1						
	チーム開発技法	2後	2				1				
	ゲーム開発実習	3前	2							1	
	インタラクションプログラミング	3前	2							1	
	C++プログラミング実習2	3後	2							1	
	並列・ネットワークプログラミング・実習	3後	2				1				
	ハードウェアプログラミング	3後	2		1						
	Webプログラミング・実習	4前	2							1	
	スクリプトプログラミング演習2	4前	2		1						
	先端ゲームプログラミング・実習	4前	2				1				
	サウンドデザイン・実習	1後	2							1	
	音楽理論	2前	2							1	
	ゲームミュージック・演習	3後	2							1	
	プランニング入門・演習	1後	2							1	
コンテンツマーケティング・演習	2前	2							1		
コンセプトメイキング	2後	2							1		
コンテンツマネジメント・演習	2後	2			1						
アンケート調査法基礎	3前	2							1		
ビジネスマネジメント論	3前	2					1			1	
メディアプロデュース・実習	3後	2		1							
イベントプロデュース	4前	2		1							
多文化コミュニケーション	1前	2							1		
芸術概論	1前	2								1	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手	
	基礎力学・物理学	1前	2		1						
	基礎天文学	1後	2								1
	論理・離散数学	1後	2		1						
	ヒューマンインタラクション	2前	2		1						
	社会学概論	2前	2							1	
	ゲームの数学2	2前	2		1						
	認知科学	2後	2								1
	確率・統計入門	2後	2							1	
	人間工学	2後	2		1						
	ゲームインタフェース実験	3前	2				1			2	
	ゲームと人工知能	3前	2		1						
	パズルの数学	4前	2		1						
	デジタル回路基礎	1後	2		1						
	C++プログラミング・実習1	2前	2							1	
	情報通信論	2前	2		1						
	コンピュータアーキテクチャ	2後	2		1						
	デジタルインタフェース	2後	2		1						
	シミュレーションプログラミング	2後	2		1						
	プログラミングシステム論	3前	2				1				
	オペレーティングシステム	3前	2		1						
	ゲームセンサー論	3前	2		1						
	データベース概論・演習	3後	2							1	
	情報セキュリティ	3後	2		1						
	形式システム・計算論	3後	2		1						
	プログラミング手法と言語	3後	2		1						
	オブジェクト指向プログラミング入門・実習	1前	2		1					1	
専門科目	スクリプトプログラミング入門・実習	1前	2							1	
	オブジェクト指向プログラミング・実習	1後	2				1				
	アルゴリズム基礎論	1後	2		1						
	スクリプトプログラミング演習1	2前	2		1						
	データ構造とアルゴリズム	2前	2		1						
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2後	2				1				
	3Dゲームプログラミング・実習	2後	2		1						
	チーム開発技法	2後	2				1				
	ゲーム開発実習	3前	2							1	
	インタラクションプログラミング	3前	2							1	
	C++プログラミング実習2	3後	2							1	
	並列・ネットワークプログラミング・実習	3後	2				1				
	ハードウェアプログラミング	3後	2		1						
	Webプログラミング・実習	4前	2							1	
	スクリプトプログラミング演習2	4前	2		1						
	先端ゲームプログラミング・実習	4前	2				1				
	サウンドデザイン・実習	1後	2							1	
	音楽理論	2前	2							1	
	ゲームミュージック・演習	3後	2							1	
	プランニング入門・演習	1後	2							1	
コンテンツマーケティング・演習	2前	2							1		
コンセプトメイキング	2後	2							1		
コンテンツマネジメント・演習	2後	2			1						
アンケート調査法基礎	3前	2							1		
ビジネスマネジメント論	3前	2					1			1	
メディアプロデュース・実習	3後	2		1							
イベントプロデュース	4前	2		1							
多文化コミュニケーション	1前	2							1		
芸術概論	1前	2								1	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
専門科目	視覚表現論	1後	2			1						
	アクティブシンキング論・実習	1前	2		2							
	問題解決の基礎	1前	2				1					
	日本語表現法・演習	1後	2				1					
	ゲーム・メディア制作特論	1後	2			1						
	情報産業英語	2前	2			1						
	コミュニケーション技法	2前	2				1					
	テクニカルライティング	2前	2							1		
	ビジネスコミュニケーション・演習	2後	2					1				
	キャリアプランニング	2後	2					1				
	プロジェクト入門・実習	1後	2			1					1	
	プロジェクト実習1	2前	2			3	2	1				7
	プロジェクト実習2	2後	2			2	2	1				7
	社会プロジェクト実習	3通	2			4	2					7
	特別活動A	2通	2			1						
	特別活動B	2通	2			1						
	ゲーム制作実習	3後	2				1					
	プレゼミ	3前	2			7	4	2				
	ゼミナール	3後	2			7	4	2				
卒業制作	4通	8			7	4	2					
卒業研究	4通	8			7	4	2					
小計(122科目)	-	26	236	0	7	4	2	0	0	0	30	
合計(176科目)	-	29	313	0	7	4	2	0	0	0	65	
卒業要件及び履修方法												
<ul style="list-style-type: none"> ・総合科目 人文・社会・自然群より6単位以上、外国語群より6単位以上、健康・スポーツ群より3単位以上、キャリア形成群より7単位以上(必修科目3単位含む。)、各群をあわせて24単位から40単位まで ・専門科目 88単位から104単位まで(必修26単位を含む。) ・卒業要件単位 128単位以上(履修科目の登録の上限:50単位(年間)) 												

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
専門科目	視覚表現論	1後	2			1						
	アクティブシンキング論・実習	1前	2		2							
	問題解決の基礎	1前	2					1				
	日本語表現法・演習	1後	2				1					1
	ゲーム・メディア制作特論	1後	2			1						
	情報産業英語	2前	2			1						
	コミュニケーション技法	2前	2				1					
	テクニカルライティング	2前	2							1		
	ビジネスコミュニケーション・演習	2後	2					1				
	キャリアプランニング	2後	2					1				1
	プロジェクト入門・実習	1後	2			1						2
	プロジェクト実習1	2前	2			1	3					9
	プロジェクト実習2	2後	2			4	1	1				7
	社会プロジェクト実習	3通	2			3	4					6
	特別活動A	2通	2			1						
	特別活動B	2通	2			1						
	ゲーム制作実習	3後	2				3					1
	プレゼミ	3前	2			7	6	1				
	ゼミナール	3後	2			7	6	1				
卒業制作	4通	8			7	4	2					
卒業研究	4通	8			7	4	2					
小計(122科目)	-	26	236	0	7	6	1	0	0	0	32	
合計(176科目)	-	29	313	0	7	6	1	0	0	0	69	
卒業要件及び履修方法												
<ul style="list-style-type: none"> ・総合科目 人文・社会・自然群より6単位以上、外国語群より6単位以上、健康・スポーツ群より3単位以上、キャリア形成群より7単位以上(必修科目3単位含む。)、各群をあわせて24単位から40単位まで ・専門科目 88単位から104単位まで(必修26単位を含む。) ・卒業要件単位 128単位以上(履修科目の登録の上限:50単位(年間)) 												

【平成30年度】

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手	
人文・社会・自然群	哲学の世界	1前	2							1	
	発達心理学	1前	2							1	
	人間形成と教育	1後	2							1	
	現代社会と青年の心理	1後	2							1	
	教育制度論	2前	2							1	
	日本国憲法の理念と現実	1後	2							1	
	文学の世界	1後	2							1	
	政治のしくみを探究する	1後	2							1	
	経済学の世界	1後	2							1	
	国際コミュニケーション	2前	2							1	
	日本の近代史を探究する	2後	2							1	
	情報社会と情報倫理	2後	2							1	
	科学の世界	2前	2			1					
	数理の世界	2後	2			1					
小計(14科目)		0	28	0	2	0	0	0	0	10	
外国語群	基礎英語1	1前	1							6	
	基礎英語2	1後	1							6	
	英語リーディング1	1前	1							3	
	英語リーディング2	1後	1							3	
	英語リーディング3	2前	1							2	
	英語リーディング4	2後	1							2	
	英語スキルアップセミナー1	3前	1							3	
	英語スキルアップセミナー2	3後	1							3	
	英語コミュニケーション1	2前	1							2	
	英語コミュニケーション2	2後	1							2	
	英語コミュニケーション3	3前	1							1	
	英語コミュニケーション4	3後	1							1	
	英文法セミナー	1前 1後	1							1	
	中国語1	1前	1							2	
中国語2	1後	1							1		
ドイツ語1	1前	1							1		
ドイツ語2	1後	1							1		
日本語1	1前	1							1		
日本語2	1後	1							1		
日本語3	1前	1							1		
日本語4	1後	1							1		
小計(21科目)		0	21	0	0	0	0	0	0	17	
健康・スポーツ群	健康・スポーツ科学論	2前	2							1	
	スポーツ文化論	2後	2							1	
	スポーツ実習1	1前	1							3	
	スポーツ実習2	1後	1							3	
	スポーツ実習3	3後	1							1	
	スポーツ実習4	4前	1							1	
小計(6科目)		0	8	0	0	0	0	0	0	5	
キャリア形成群	大学とその学び	1前	1				1			1	
	キャリアと学び	2前	1				1				
	キャリア実践	3通	1				1				
	インターンシップ	3後	2				1				
	社会ボランティア実践	2通	2		1					1	
	仕事と生活	1後	2							1	
	コンピュータリテラシー	1前	2							1	
	メディア芸術文化論	1前	2							1	
	メディアリテラシー	1後	2							1	
知的財産権入門	2後	2							1		

【令和元年度】

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手	
人文・社会・自然群	哲学の世界	1前	2								1
	発達心理学	1前	2								1
	人間形成と教育	1後	2								1
	現代社会と青年の心理	1後	2								1
	教育制度論	2前	2								1
	日本国憲法の理念と現実	1後	2								1
	文学の世界	1後	2								1
	政治のしくみを探究する	1後	2								1
	経済学の世界	1前	2								1
	国際コミュニケーション	2前	2								1
	日本の近代史を探究する	2後	2								1
	情報社会と情報倫理	2後	2								1
	科学の世界	2前	2								1
	数理の世界	2後	2								2
小計(14科目)		0	28	0	0	0	0	0	0	0	14
外国語群	基礎英語1	1前	1								6
	基礎英語2	1後	1								6
	英語リーディング1	1前	1								3
	英語リーディング2	1後	1								3
	英語リーディング3	2前	1								3
	英語リーディング4	2後	1								3
	英語スキルアップセミナー1	3前	1								3
	英語スキルアップセミナー2	3後	1								3
	英語コミュニケーション1	2前	1								3
	英語コミュニケーション2	2後	1								3
	英語コミュニケーション3	3前	1								1
	英語コミュニケーション4	3後	1								1
	英文法セミナー	1前 1後	1								1
	中国語1	1前	1								2
中国語2	1後	1								2	
ドイツ語1	1前	1								1	
ドイツ語2	1後	1								1	
日本語1	1前	1								1	
日本語2	1後	1								1	
日本語3	1前	1								1	
日本語4	1後	1								1	
小計(21科目)		0	21	0	0	0	0	0	0	0	22
健康・スポーツ群	健康・スポーツ科学論	2前	2								1
	スポーツ文化論	2後	2								1
	スポーツ実習1	1前	1								3
	スポーツ実習2	1後	1								3
	スポーツ実習3	3前 3後	1								1
	スポーツ実習4	4前 4後	1								1
小計(6科目)		0	8	0	0	0	0	0	0	0	5
キャリア形成群	大学とその学び	1前	1							1	1
	キャリアと学び	2前	1								
	キャリア実践	3通	1								
	インターンシップ	3後	2								
	社会ボランティア実践	2通	2								1
	仕事と生活	1後	2								1
	コンピュータリテラシー	1前	2								1
	メディア芸術文化論	1後	2								1
	メディアリテラシー	1後	2								1
知的財産権入門	2後	2								1	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手	
総合科目	キャリア形成群	2後	2								1
	文字の文化と歴史	2後	2								2
	高齢社会と医療福祉	2後	2								1
	今日の医療医学の課題	2後	2								1
	小計(13科目)		3	20	0	1	0	2	0	0	9
専門科目	コンピュータグラフィックス基礎論	1前	2			1					
	グラフィックデザイン・実習1	1後	2							1	
	グラフィックデザイン実習2	2前	2							1	
	3Dグラフィックス・実習1	2前	2			1					
	3Dグラフィックス実習2	2後	2							1	
	Webデザイン・演習1	3前	4							1	
	Webデザイン演習2	3後	2							1	
	キャラクターデザイン・実習	3後	2							1	
	VRグラフィックス演習	4前	4			1					
	デザイン基礎実習	1前	2			1				1	
	デッサンの基礎・実習	1後	2			2					
	映像制作基礎演習	2前	2							1	
	デッサン実習	2前	2			1	1				
	表現実習1	2後	2			1				2	
	映像制作実習	3前	2			1				1	
	アドバンストデザイン・実習	3前	2							1	
	UI・UXデザイン	3前	2							1	
	コマーシャルデザイン	3前	2			1					
	映像シナリオ	3前	2							1	
	メディアアート・演習	3後	2							1	
	表現実習2	3後	2			2					
	イラストレーション・実習	3後	2							1	
	エディトリアルデザイン・演習	3後	2							1	
	3D造形・実習	3後	2			1				1	
	コスチュームデザイン	4前	2							1	
	アニメーション概論	1前	2			1					
	アニメーション技法	1後	2			1					
	2DCGアニメーション・実習1	2前	2							1	
	2DCGアニメーション実習2	2後	2							1	
	3DCGアニメーション・実習1	2後	2							1	
	3DCGアニメーション実習2	3前	2			1					
	モーションプログラミング演習	3後	4							1	
	ゲーム学	1前	2			1					
ゲーム制作入門実習	1前	2					1				
知的所有権	1前	2							1		
インタラクティブメディア概論	1後	2			1						
ゲーム工学概論	1後	2			1						
ゲームシナリオ	2前	2				1					
ゲーム評価法・演習	2後	2					1				
ゲームデザイン	2後	2				1					
ゲームマネジメント	3後	2				1					
シリアスゲーム論	4前	2				1					
ゲームと教育	4前	2							1		
ゲームの心理学	1前	2							1		
基礎生物学	1前	2							1		
ゲームの数学1	1前	2			1						
基礎力学・物理学	1前	2			1						
基礎天文学	1後	2							1		
論理・離散数学	1後	2			1						
ヒューマンインタラクション	2前	2			1						
社会学概論	2前	2							1		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手	
総合科目	キャリア形成群	2後	2								1
	文字の文化と歴史	2後	2								2
	高齢社会と医療福祉	2後	2								1
	今日の医療医学の課題	2後	2								2
	小計(13科目)		3	20	0	0	0	1	0	0	8
専門科目	コンピュータグラフィックス基礎論	1前	2						1		
	グラフィックデザイン・実習1	1後	2							1	
	グラフィックデザイン実習2	2前	2							1	
	3Dグラフィックス・実習1	2前	2						1		
	3Dグラフィックス実習2	2後	2							1	
	Webデザイン・演習1	3前	4							1	
	Webデザイン演習2	3後	2							1	
	キャラクターデザイン・実習	3後	2							1	
	VRグラフィックス演習	4前	4						1		
	デザイン基礎実習	1前	2						1		
	デッサンの基礎・実習	1後	2						2		
	映像制作基礎演習	2前	2							1	
	デッサン実習	2前	2			1	1				
	表現実習1	2後	2						1		2
	映像制作実習	3前	2			1				1	
	アドバンストデザイン・実習	3前	2							1	
	UI・UXデザイン	3前	2							1	
	コマーシャルデザイン	3前	2			1					
	映像シナリオ	3前	2							1	
	メディアアート・演習	3後	2							1	
	表現実習2	3後	2						2		
	イラストレーション・実習	3後	2							1	
	エディトリアルデザイン・演習	3後	2							1	
	3D造形・実習	3後	2						1		1
	コスチュームデザイン	4前	2							1	
	アニメーション概論	1前	2						1		
	アニメーション技法	1後	2						1		
	2DCGアニメーション・実習1	2前	2							1	
	2DCGアニメーション実習2	2後	2							1	
	3DCGアニメーション・実習1	2後	2							1	
	3DCGアニメーション実習2	3前	2						1		
	モーションプログラミング演習	3後	4							1	
	ゲーム学	1前	2						1		
ゲーム制作入門実習	1前	2						1			
知的所有権	1後	2							1		
インタラクティブメディア概論	1後	2						1			
ゲーム工学概論	1後	2						1			
ゲームシナリオ	2前	2						1			
ゲーム評価法・演習	2後	2							1		
ゲームデザイン	2後	2						1			
ゲームマネジメント	3後	2						1			
シリアスゲーム論	4前	2						1			
ゲームと教育	4前	2							1		
ゲームの心理学	1前	2							1		
基礎生物学	1前	2							1		
ゲームの数学1	1前	2						1			
基礎力学・物理学	1前	2						1			
基礎天文学	1後	2							1		
論理・離散数学	1後	2						1			
ヒューマンインタラクション	2前	2						1			
社会学概論	2前	2							1		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
専門科目	ゲームの数学2	2前	2			1						
	認知科学	2後	2			1						
	確率・統計入門	2後	2								1	
	人間工学	2後	2			1						
	ゲームインタフェース実験	3前	2				1					2
	ゲームと人工知能	3前	2			1						
	パズルの数学	4前	2			1						
	デジタル回路基礎	1後	2			1						
	C++プログラミング・実習1	2前	2								1	
	情報通信論	2前	2			1						
	コンピュータアーキテクチャ	2後	2			1						
	デジタルインタフェース	2後	2			1						
	シミュレーションプログラミング	2後	2			1						
	プログラミングシステム論	3前	2					1				
	オペレーティングシステム	3前	2			1						
	ゲームセンサー論	3前	2			1						
	データベース概論・演習	3後	2								1	
	情報セキュリティ	3後	2			1						
	形式システム・計算論	3後	2			1						
	プログラミング手法と言語	3後	2			1						
	オブジェクト指向プログラミング入門・実習	1前	2			1					1	
	スクリプトプログラミング入門・実習	1前	2								1	
	オブジェクト指向プログラミング・実習	1後	2					1				
	アルゴリズム基礎論	1後	2			1						
	スクリプトプログラミング演習1	2前	2			1						
	データ構造とアルゴリズム	2前	2			1						
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2後	2					1				
	3Dゲームプログラミング・実習	2後	2			1						
	チーム開発技法	2後	2					1				
	ゲーム開発実習	3前	2								1	
	インタラクションプログラミング	3前	2								1	
	C++プログラミング実習2	3後	2								1	
	並列・ネットワークプログラミング・実習	3後	2					1				
ハードウェアプログラミング	3後	2			1							
Webプログラミング・実習	4前	2								1		
スクリプトプログラミング演習2	4前	2			1							
先端ゲームプログラミング・実習	4前	2					1					
サウンドデザイン・実習	1後	2								1		
音楽理論	2前	2								1		
ゲームミュージック・演習	3後	2								1		
プランニング入門・演習	1後	2								1		
コンテンツマーケティング・演習	2前	2								1		
コンセプトメイキング	2後	2								1		
コンテンツマネジメント・演習	2後	2			1							
アンケート調査法基礎	3前	2								1		
ビジネスマネジメント論	3前	2					1					
メディアプロデュース・実習	3後	2			1							
イベントプロデュース	4前	2			1							
多文化コミュニケーション	1前	2								1		
芸術概論	1前	2								1		
視覚表現論	1後	2				1						
アクティビシンキング論・実習	1前	2			2							
問題解決の基礎	1前	2					1					
日本語表現法・演習	1後	2								1		
ゲーム・メディア制作特論	1後	2				1						

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
専門科目	ゲームの数学2	2前	2			1						
	認知科学	2後	2									1
	確率・統計入門	2後	2									1
	人間工学	2後	2			1						
	ゲームインタフェース実験	3前	2				1					2
	ゲームと人工知能	3前	2			1						
	パズルの数学	4前	2			1						
	デジタル回路基礎	1後	2			1						
	C++プログラミング・実習1	2前	2								1	
	情報通信論	2前	2			1						
	コンピュータアーキテクチャ	2後	2			1						
	デジタルインタフェース	2後	2			1						
	シミュレーションプログラミング	2後	2			1						
	プログラミングシステム論	3前	2					1				
	オペレーティングシステム	3前	2			1						
	ゲームセンサー論	3前	2			1						
	データベース概論・演習	3後	2								1	
	情報セキュリティ	3後	2			1						
	形式システム・計算論	3後	2			1						
	プログラミング手法と言語	3後	2			1						
	オブジェクト指向プログラミング入門・実習	1前	2			1					1	
	スクリプトプログラミング入門・実習	1前	2								1	
	オブジェクト指向プログラミング・実習	1後	2					1				
	アルゴリズム基礎論	1後	2			1						
	スクリプトプログラミング演習1	2前	2			1						
	データ構造とアルゴリズム	2前	2			1						
	オブジェクト指向ソフトウェア開発	2後	2					1				
	3Dゲームプログラミング・実習	2後	2			1						
	チーム開発技法	2後	2					1				
	ゲーム開発実習	3前	2								1	
	インタラクションプログラミング	3前	2								1	
	C++プログラミング実習2	3後	2								1	
	並列・ネットワークプログラミング・実習	3後	2					1				
ハードウェアプログラミング	3後	2			1							
Webプログラミング・実習	4前	2								1		
スクリプトプログラミング演習2	4前	2			1							
先端ゲームプログラミング・実習	4前	2					1					
サウンドデザイン・実習	1後	2								1		
音楽理論	2前	2								1		
ゲームミュージック・演習	3後	2								1		
プランニング入門・演習	1後	2								1		
コンテンツマーケティング・演習	2前	2								1		
コンセプトメイキング	2後	2								1		
コンテンツマネジメント・演習	2後	2			1							
アンケート調査法基礎	3前	2								1		
ビジネスマネジメント論	3前	2					1					
メディアプロデュース・実習	3後	2			1							
イベントプロデュース	4前	2			1							
多文化コミュニケーション	1前	2								1		
芸術概論	1前	2								1		
視覚表現論	1後	2					1					
アクティビシンキング論・実習	1前	2			2							
問題解決の基礎	1前	2					1					
日本語表現法・演習	1後	2								1		
ゲーム・メディア制作特論	1後	2				1						

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
専門科目	情報産業英語	2前	2			1						
	コミュニケーション技法	2前	2				1					
	テクニカルライティング	2前	2								1	
	ビジネスコミュニケーション・演習	2後	2					1				
	キャリアプランニング	2後	2				1					
	プロジェクト入門・実習	1後	2			1					2	
	プロジェクト実習1	2前	2			3	2	1				7
	プロジェクト実習2	2後	2			2	2	1				7
	社会プロジェクト実習	3通	2			4	2					7
	特別活動A	2通		2		1						
	特別活動B	2通		2		1						
	ゲーム制作実習	3後		2			1					
	プレゼミ	3前	2			7	4	2				
	ゼミナール	3後	2			7	4	2				
	卒業制作	4通		8		7	4	2				
卒業研究	4通		8		7	4	2					
小計(122科目)	-		26	236	0	7	4	2	0	0	36	
合計(176科目)	-		29	313	0	7	4	2	0	0	68	

卒業要件及び履修方法

- ・総合科目 人文・社会・自然群より6単位以上、外国語群より6単位以上、健康・スポーツ群より3単位以上、キャリア形成群より7単位以上(必修科目3単位含む。)、各群をあわせて24単位から40単位まで
- ・専門科目 88単位から104単位まで(必修26単位を含む。)
- ・卒業要件単位 128単位以上(履修科目の登録の上限:50単位(年間))

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			専任教員等の配置					兼任・兼任	
			必修	選択	自由	教授	准教授	講師	助教	助手		
専門科目	情報産業英語	2前	2				1					
	コミュニケーション技法	2前	2					1				
	テクニカルライティング	2前	2							1		
	ビジネスコミュニケーション・演習	2後	2						1			
	キャリアプランニング	2後	2				1					1
	プロジェクト入門・実習	1後	2			1						2
	プロジェクト実習1	2前	2			1	3					9
	プロジェクト実習2	2後	2			3	2	1				7
	社会プロジェクト実習	3通	2			4	2					7
	特別活動A	2通		2		1						
	特別活動B	2通		2		1						
	ゲーム制作実習	3後		2				1				
	プレゼミ	3前	2			7	4	2				
	ゼミナール	3後	2			7	4	2				
	卒業制作	4通		8		7	4	2				
卒業研究	4通		8		7	4	2					
小計(122科目)	-		26	236	0	7	4	2	0	0	33	
合計(176科目)	-		29	313	0	7	4	2	0	0	75	

卒業要件及び履修方法

- ・総合科目 人文・社会・自然群より6単位以上、外国語群より6単位以上、健康・スポーツ群より3単位以上、キャリア形成群より7単位以上(必修科目3単位含む。)、各群をあわせて24単位から40単位まで
- ・専門科目 88単位から104単位まで(必修26単位を含む。)
- ・卒業要件単位 128単位以上(履修科目の登録の上限:50単位(年間))

- (注) ・ 報告年度の5月1日現在の情報を記入してください。(過年度については、各年度末時点の情報として記入してください。)
- ・ 認可申請書又は設置届出書の様式第2号(その2の1)に準じて作成してください。
 - ・ 各欄の作成方法は「大学の設置等に係る提出書類作成の手引き」の「教育課程等の概要」を確認してください。
 - ・ 「認可時又は届出時」には 設置認可時又は届出時の授業科目全て(兼任、兼任教員が担当する科目を含む。)を黒字で記入してください。その上で、各年度については、認可時又は届出時から変更となっている箇所は**赤字**としてください。
 - ・ 履修希望者がいなかったために未開講となった科目についても科目名の後ろに「(未開講)」として記入してください。
 - ・ 1ページ目には認可時又は届出時と報告年度2つの表を記入してください。
 - ・ 不要な年度(平成30年度開設であれば平成29年度)の表は適宜削除してください。(2つの表が1ページに表示されるようにしてください。)
 - ・ 専門職大学等の場合、「実験、実習又は実技による授業科目」には「【※】」、「臨地実務実習」による授業科目には「【臨】」、「連携実務演習」による授業科目には「【連】」を授業科目の名称の右側に記入してください。

(1) ②授業科目表に関する変更内容

【平成30年度】

- ・科目担当者の都合により、「経済学の世界」の配当年次を「1前」から「1後」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「基礎英語1」・「基礎英語2」の兼任・兼任を「5」から「6」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「英文法セミナー」の配当年次を「1前」から「1前・1後」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「中国語2」の兼任・兼任を「2」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「ドイツ語1」・「ドイツ語2」の兼任・兼任を「2」から「1」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「スポーツ実習1」の兼任・兼任を「2」から「3」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「大学とその学び」の専任教員等の配置を「講師0」から「講師1」に変更。
- ・科目担当者の都合により、「仕事と生活」の専任教員等の配置を「講師1」から「講師0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「メディア芸術文化論」の配当年次を「1後」から「1前」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「グラフィックデザイン・実習1」の兼任・兼任を「2」から「1」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「知的所有権」の配当年次を「1前」から「1前・1後」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「日本語表現法・演習」の専任教員等の配置を「講師1」から「講師0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「プロジェクト入門・実習」の兼任・兼任を「1」から「2」へ変更。

【令和元年度】

- ・科目担当者の都合により、「科学の世界」の専任教員等の配置を「教授1」から「教授0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「数理の世界」の専任教員等の配置を「教授1」から「教授0」に変更、兼任・兼任を「0」から「2」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「英語リーディング3」・「英語リーディング4」の兼任・兼任を「2」から「3」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「英語コミュニケーション1」・「英語コミュニケーション2」の兼任・兼任を「2」から「3」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「社会ボランティア実践」の専任教員等の配置を「教授1」から「教授0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「ゲーム制作入門実習」の専任教員等の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「認知科学」の専任教員等の配置を「教授1」から「教授0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の昇格により、「オブジェクト指向プログラミング・実習」の専任教員等の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「スクリプトプログラミング演習1」の専任教員等の配置を「教授1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の昇格により、「オブジェクト指向ソフトウェア開発」の専任教員等の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の昇格により、「チーム開発技法」の専任教員等の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「日本語表現法・演習」の専任教員等の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「テクニカルライティング」の専任教員等の配置を「准教授0」から「准教授1」に変更、兼任・兼任を「1」から「0」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「キャリアプランニング」の専任教員等の配置を「講師1」から「講師0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「プロジェクト実習1」の専任教員等の配置を「教授3、准教授2、講師1」から「教授1、准教授3、講師0」に変更、兼任・兼任を「7」から「9」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「プロジェクト実習2」の専任教員等の配置を「教授2」から「教授3」へ変更。

【令和2年度】

- ・科目担当者の都合により、「数理の世界」の専任教員等の配置「教授1」を【令和元年度】に「教授0」、兼任・兼任を「2」に変更したが、【令和2年度】に兼任・兼任を「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「英語リーディング3」・「英語リーディング4」の兼任・兼任を「2」を【平成30年度】に兼任・兼任を「3」に変更したが、【令和2年度】に兼任・兼任を「2」に変更。
- ・科目担当者の都合により、「英語スキルアップセミナー1」・「英語スキルアップセミナー2」の兼任・兼任を「3」から「1」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「キャリア実践」の専任教員の配置を「講師1」から「教授7, 准教授6, 講師1」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「インターンシップ」の専任教員の配置を「講師1」から「准教授2」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「キャラクターデザイン・実習」の兼任・兼任を「1」から「2」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「映像制作実習」の専任教員等の配置を「教授1」から「教授0」に変更、兼任・兼任を「1」から「2」へ変更。
- ・科目担当者の昇格により、「プログラミングシステム論」の専任教員の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「ゲーム開発実習」の専任教員の配置を「准教授0」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の昇格により、「並列・ネットワークプログラミング・実習」の専任教員の配置を「講師1」から「准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「ビジネスマネジメント論」の専任教員等の配置を「講師1」から「講師0」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「日本語表現法・演習」・「テクニカルライティング」の専任教員等の配置「講師1」を【平成30年度】に「講師0」兼任・兼任を「1」に変更、【令和元年度】に「准教授1」兼任・兼任を「0」に変更したが、【令和2年度】に「准教授0」兼任・兼任を「1」に変更。
- ・科目担当者の都合により、「プロジェクト実習2」の専任教員等の配置を「教授2, 准教授2」から「教授4, 准教授1」へ変更。
- ・科目担当者の都合により、「社会プロジェクト実習」の専任教員等の配置を「教授4, 准教授2」から「教授3, 准教授4」に変更、兼任・兼任を「7」から「6」へ変更。
- ・きめ細かい教育を行うため、「ゲーム制作実習」の専任教員等の配置を「准教授1」から「准教授3」に変更、兼任・兼任を「0」から「1」へ変更。
- ・科目担当者の昇格及び専任教員の採用により、「プレゼミ」・「ゼミナール」の専任教員等の配置を「准教授4, 講師2」から「准教授6, 講師1」へ変更。

- (注) ・ 2(1)一① 授業科目表に記入された各年度における変更内容(配当年次の変更、専任教員等の配置の変更、授業科目名の変更、新規科目の追加など)を箇条書きで記入してください。変更がない年度は「特になし。」と記入してください。
- ・ 変更内容には、授業科目の未開講や廃止については記入しないでください。
 - ・ 不要な年度(平成30年度開設であれば平成29年度)の表は適宜削除してください。

(2) 授業科目数

設置時の計画				変更状況				備考
必修	選択	自由	計(A)	必修	選択	自由	計	
16	160	0	176	16	160	0	176	
科目	科目	科目	科目	科目	科目	科目	科目	
[-]	[-]	[-]	[-]	[-]	[-]	[-]	[-]	

- (注) ・ 未開講科目も含めた教育課程上の授業科目数を記入するとともに、[]内に、設置時の計画からの増減を記入してください。(記入例: 1科目減の場合: △1)

(3) 未開講科目

番号	授業科目名	単位数	配当年次	一般・専門	必修・選択	未開講の理由、代替措置の有無
1						
2						
3						

- (注) ・ 配当年次に達しているにも関わらず、何らかの理由で未開講となっている授業科目について記入してください。なお、理由については可能な限り具体的に記入してください。
- ・ 履修希望者がいなかったために未開講となった科目については記入しないでください。
 - ・ 教職大学院の場合は、「一般・専門」を「共通・実習・その他」と修正して記入してください。
 - ・ 専門職大学等の場合は、「一般・専門」を「基礎、展開、職業専門、総合」と修正して記入してください。

(4) 廃止科目

番号	授業科目名	単位数	配当年次	一般・専門	必修・選択	廃止の理由、代替措置の有無
1						
2						
3						

- (注) ・ 設置時の計画にあり、何らかの理由で廃止（教育課程から削除）した授業科目について記入してください。なお、理由については可能な限り具体的に記入してください。
- ・ 教職大学院の場合は、「一般・専門」を「共通・実習・その他」として記入してください。
 - ・ 専門職大学等の場合は、「一般・専門」を「基礎、展開、職業専門、総合」と修正して記入してください。

(5) 授業科目を未開講又は廃止としたことに係る「大学の所見」及び「学生への周知方法」

- (注) ・ 授業科目を未開講又は廃止としたことによる学生の履修への影響に関する大学の所見、学生への周知方法、今後の方針などを可能な限り具体的に記入してください。

(6) 「設置時の計画の授業科目数の計」に対する「未開講科目と廃止科目の計」の割合

$$\frac{\text{未開講科目(3)と廃止科目(4)の計}}{\text{設置時の計画の授業科目数の計(A)}} = \frac{0}{176} = \boxed{}\%$$

- (注) ・ 小数点以下第3位を切り捨て、小数点以下第2位まで表示されます。
- ・ 「未開講科目と廃止科目の計」が、「(3)未開講科目」と「(4)廃止科目」の合計数となるように留意してください。

3 施設・設備の整備状況、経費

区 分		内 容				備 考			
(1) 校地等	区 分	専 用	共 用	共用する他の学校等の専用	計				
	校舎敷地	122,201.41㎡	0.00㎡	㎡	122,201.41㎡				
	運動場用地	170,309.72㎡	0.00㎡	㎡	170,309.72㎡				
	小 計	292,511.13㎡	0.00㎡	㎡	292,511.13㎡				
	そ の 他	0.00㎡	0.00㎡	㎡	0.00㎡				
	合 計	292,511.13㎡	0.00㎡	㎡	292,511.13㎡				
(2) 校舎		専 用	共 用	共用する他の学校等の専用	計	R号館・ホ号館取壊し予定のため、平成30年5月時点で使用を停止したため(30)構造実験棟新築(平成31年4月26日校舎変更届提出)及び二号館使用停止による(元)教室の使用・目的変更のため(2)			
		87,830.70 87,830.07 87,745.76 88,790.98㎡	0.00㎡	0.00㎡	87,830.70 87,830.07㎡				
(3) 教室等			(0.00㎡)	(0.00㎡)	(87,830.70 87,830.07㎡)				
	講義室	72 74 77室	9 8室	109 110 102室	11室 (補助職員 人)	0室 (補助職員 人)			
(4) 専任教員研究室	新設学部等の名称			室 数					
	総合情報学部 デジタルゲーム学科			13 室					
(5) 図書・設備	新設学部等の名称	図 書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視覚資料 点	機械・器具 点	標 本 点	学生の修学状況に応じ、図書数を調整した。(30) ・学生の修学状況に応じ、図書数を調整したため。 ・演習科目の機器整備のため(2)	
	デジタルゲーム学科	29,381 [3,735] -(28,702 [3,501]) (28,989 [3,590]) -(28,469 [3,507]) -(27,790 [3,273])	196 [155] 144 [106] (187 [150]) -(177 [143]) -(125 [94])	68 [58] (58 [56]) -(55 [50]) -(59 [54])	1948 1920 (1,880) -(1868) -(1840)	389 (375) -(97)	0 (0)		
	計	29,381 [3,735] -(28,702 [3,501]) (28,989 [3,590]) -(28,469 [3,507]) -(27,790 [3,273])	196 [155] 144 [106] (187 [150]) -(177 [143]) -(125 [94])	68 [58] (58 [56]) -(55 [50]) -(59 [54])	1948 1920 (1,880) -(1868) -(1840)	389 (375) -(97)	0 (0)		
(6) 図書館	面 積		閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数		学生の修学状況に応じ、図書数を調整した。(2)		
	3,093.58㎡		426		342,275 335-800				
(7) 体育館	面 積		体育館以外のスポーツ施設の概要						
	2,083.10㎡		テニスコート 5面 トレーニングルーム						
(8) 経費の見積り及び維持方法の概要	経費の見積り	区 分	開設年度	完成年度	区 分	開設前年度	開設年度	完成年度	学費改定のため(元)
		教員1人当り研究費等	726千円	726千円	図書購入費	3,009千円	3,009千円	3,009千円	
	共同研究費等	0千円	千円	設備購入費	2,961千円	2,961千円	2,961千円		
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次		
		1,482千円 +525千円	1,482千円 +325千円	1,482千円 +325千円	1,482千円 +325千円	千円	千円		
学生納付金以外の維持方法の概要		補助金、付随事業・収益事業収入、雑収入							

- (注) ・ 設置時の計画を、申請書の様式第2号(その1の1)に準じて作成してください。(複数のキャンパスに分かれている場合、複数の様式に分ける必要はありません。なお、「(1)校地等」及び「(2)校舎」は大学全体の数字を、その他の項目はAC対象学部等の数値を記入してください。)
- ・ 運動場用地が校舎敷地と別地にある場合は、その旨(所要時間・距離等)を「備考」に記入してください。
 - ・ 「(5)図書・設備」については、上段に完成年度の予定数値を、下段には令和2年5月1日現在の数値を記入してください。
 - ・ 昨年度の報告後から今年度の報告時までに変更のあったものについては、変更部分を赤字で見え消し修正するとともに、その理由及び報告年度「(2)」を「備考」に赤字で記入してください。
なお、昨年度の報告において赤字で見え消した部分については、見え消しのまま黒字にしてください。
 - ・ 校舎等建物の計画の変更(校舎又は体育館の総面積の減少、建築計画の遅延)がある場合には、「建築等設置計画変更書」を併せて提出してください。
なお、昨年度の報告において赤字で見え消した部分については、黒字で記入してください。
 - ・ 国立大学については「(8)経費の見積り及び維持方法の概要」は記載不要です。

4. 既設大学等の状況

大学 の 名 称	大阪電気通信大学										備 考
	既設学部等の名称	修業 年限	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	学位又 は称号	平均入学 定員 超過率	令和2年度 入学定員 超過率	定員変更 年度 (AC期間の 学科のみ)	開設 年度	
	年	人	年次	人		倍	倍	年度	年度	年度	
工学部						1.10	1.13			大阪府寝屋川市初町18番8号	
電気電子工学科	4	80	-	320	学士(工学)	1.09	1.10		昭和36年度		
電子機械工学科	4	80	-	320	学士(工学)	1.10	1.10		昭和40年度		
機械工学科	4	90	-	360	学士(工学)	1.10	1.13		昭和50年度		
基礎理工学科	4	60	-	240	学士(工学)	1.12	1.21		平成19年度		
環境科学科	4	90	-	360	学士(工学)	1.05	1.08		平成23年度		
建築学科	4	80	-	320	学士(工学)	1.16	1.20		平成30年度		
情報通信工学部						1.08	1.08			大阪府寝屋川市初町18番8号	
情報工学科	4	160	-	640	学士(情報工学)	1.08	1.03		平成17年度		
通信工学科	4	80	-	320	学士(工学)	1.09	1.17		平成17年度		
医療福祉工学部/医療健康科学部						1.07	1.10			大阪府四條畷市清滝1130-70	
医療福祉工学科/医療科学科	4	80	3年次5	330	学士(工学)	1.03	1.03		平成16年度	※令和2年度学部名称変更 ※令和2年度学科名称変更	
理学療法学科	4	40	-	160	学士(理学療法)	1.05	1.05		平成18年度		
健康スポーツ科学科	4	70	3年次5	290	学士(健康科学)	1.13	1.21		平成20年度		
総合情報学部						1.08	1.11			大阪府四條畷市清滝1130-70	
デジタルゲーム学科	4	-	-	-	学士(情報学)	-	-		平成15年度	※平成30年度より学生募集停止	
デジタルゲーム学科	4	140	3年次5	570	学士(情報学)	1.05	1.06		平成30年度		
ゲーム&メディア学科	4	110	-	440	学士(情報学)	1.05	1.10		平成30年度		
情報学科	4	90	-	360	学士(情報学)	1.19	1.18		平成17年度		
金融経済学部						-	-			大阪府寝屋川市早子町12-16	
資産運用学科	4	-	-	-	学士(ファイナンス)	-	-		平成21年度	※平成30年度より学生募集停止	
大学全体	-	1250	15	5030	-	-	-	-	-	-	

大学の名称	大阪電気通信大学 大学院									備考	
既設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	平均入学定員超過率	令和2年度入学定員超過率	定員変更年度(AC期間の学科のみ)	開設年度	所在地	
	年	人	年次人	人		倍	倍				
工学研究科						0.16	0.16			大阪府堺市川初町18番8号	
博士後期課程											
先端理工学専攻	3	-	-	-	博士(工学)	-	-		平成4年度		※令和2年度より学生募集停止
電子通信工学専攻	3	-	-	-	博士(工学)	-	-		平成18年度		※令和2年度より学生募集停止
制御機械工学専攻	3	-	-	-	博士(工学)	-	-		平成4年度		※令和2年度より学生募集停止
情報工学専攻	3	-	-	-	博士(工学)	-	-		平成4年度		※令和2年度より学生募集停止
工学専攻	3	12	-	36	博士(工学)	0.16	0.16		令和2年度		
工学研究科						0.67	0.67			大阪府堺市川初町18番8号	
博士前期課程											
先端理工学専攻	2	-	-	-	修士(工学)	-	-		平成2年度		※令和2年度より学生募集停止
電子通信工学専攻	2	-	-	-	修士(工学)	-	-		平成18年度		※令和2年度より学生募集停止
制御機械工学専攻	2	-	-	-	修士(工学)	-	-		平成2年度		※令和2年度より学生募集停止
情報工学専攻	2	-	-	-	修士(工学)	-	-		平成2年度		※令和2年度より学生募集停止
工学専攻	2	70	-	140	修士(工学)	0.67	0.67		令和2年度		
医療福祉工学研究科						0.35	0.20			大阪府四條畷市清滝1130-70	
博士後期課程											
医療福祉工学専攻	3	5	-	15	博士(工学)	0.35	0.20		平成19年度		
医療福祉工学研究科						0.87	0.70			大阪府四條畷市清滝1130-70	
博士前期課程											
医療福祉工学専攻	2	10	-	20	修士(工学)	0.87	0.70		平成17年度		
総合情報学研究科						0.40	0.40			大阪府四條畷市清滝1130-70	
博士後期課程											
コンピュータサイエンス専攻	3	-	-	-	博士(情報学)	-	-		平成19年度		※令和2年度より学生募集停止
総合情報学専攻	3	5	-	15	博士(情報学)	0.40	0.40		令和2年度		
総合情報学研究科						0.83	0.83			大阪府四條畷市清滝1130-70	
博士前期課程											
デジタルアート・アニメーション学専攻	2	-	-	-	修士(情報学)	-	-		平成16年度		※令和2年度より学生募集停止
デジタルゲーム学専攻	2	-	-	-	修士(情報学)	-	-		平成17年度		※令和2年度より学生募集停止
コンピュータサイエンス専攻	2	-	-	-	修士(情報学)	-	-		平成18年度		※令和2年度より学生募集停止
総合情報学専攻	2	30	-	60	修士(情報学)	0.83	0.83		令和2年度		
大学全体	-	132	-	286	-	-	-	-	-	-	

- (注) ・本調査の対象となっている大学等の設置者が既に設置している全ての大学(大学院含む)、短期大学及び高等専門学校についてそれぞれの学校ごとに、報告年度の5月1日現在の状況を記入してください。
(専攻科及び別科を除く)。
- ・学部の学科または研究科の専攻等、「入学定員を定めている組織」ごとに全ての組織を記入してください。
※「入学定員を定めている組織」ごとには、課程認定等によりコース・専攻に入学定員を定めている場合を含めます。履修上の区分としてコース・専攻を設けている場合は含めません。
 - ・本年度AC対象となる学部等については、必ず下線を引いてください。
 - ・「平均入学定員超過率」には、報告年度(令和2年度)から起算した修業年限に相当する期間の入学定員超過率の平均を記載してください。
 - ・「備考」の欄については、学年進行中の入学定員の増減や学生募集停止など、収容定員に影響のある情報を記入してください。

6 附帯事項等に対する履行状況等

区 分	附 帯 事 項 等	履 行 状 況	今 後 の の 実 施 計 画
認 可 時 (平成29年6月)	留意事項なし		

- (注) ・ 「認可時」には、認可時または届出時に付された附帯事項（学校法人の寄附行為又は寄附行為変更の認可の申請に係る附帯事項を除く。）と、それに対する履行状況等について、具体的に記入してください。
- ・ 「設置計画履行状況調査時」には、当該年度の調査の結果、**当該大学に付された指摘を**全て記入するとともに、付された指摘に対する履行状況等について、具体的に記入してください。その履行状況等の参考となる資料があれば、添付してください。
 - ・ 「履行状況」では、履行中であれば「履行中」、履行が完了していれば「履行済」を選択してください。
 - ・ 該当がない場合には、「附帯事項等」の部分に「該当なし」と記入してください。
 - ・ 「設置計画履行状況調査時」には、当該調査の実施年度の年を記入してください。

7 その他全般的事項

<総合情報学部 デジタルゲーム学科>

(1) 設置計画変更事項等

設置時の計画	変更内容・状況、今後の見通しなど
記入例) ① 修了要件単位数 128単位 必修科目29単位, 選択科目99単位 ② 施設・設備 特になし	① 変更なし ② 変更なし

(注) ・ 1～6の項目に記入した事項以外で、設置時の計画より変更のあったもの（未実施を含む。）及び法令適合性に関して生じた留意すべき事項について記入してください。

(2) 教員の資質の維持向上の方策（FD・SD活動含む）

① 実施体制 a 委員会の設置状況 本学における教育力の向上を目的として、教育開発推進センターを設置している。 (添付資料① 教育開発推進センター規則) (添付資料② 教育開発推進センターミッションステートメント) b 委員会の開催状況（教員の参加状況含む） 教育開発推進センター長と教育開発推進センター教員、教育開発推進室職員が議論し、柔軟かつ迅速に動いている。 (2018年度後期よりは原則月2回) c 委員会の審議事項等 教員の資質の維持向上のためのFD活動の推進など ② 実施状況 a 実施内容 ・全学的FD (faculty development)、SD (staff development) 活動の実施、推進 ・部局ごとのFD、SD活動の支援 ・教育改善に関わる先進事例情報の収集と学内への紹介、教育改善に関する研究 ・教育研究活動データベースの維持 ・教育改善のための各種競争的資金についての情報収集と学内への情報提供・申請手続きの支援・事務 ・情報公開と点検評価 b 実施方法 運営委員会の下に目的毎に作業委員会(WG)をおき、WGは運営委員会で決定されたミッションステートメントにしたがって、その任務を遂行し、活動状況について運営委員会に報告する形で実施する。
--

c 開催状況（教員の参加状況含む）

- 2019年 5月16日（水） 15:30～16:30 寝屋川キャンパス：J610 四條畷キャンパス：2-110（Live視聴）
” 学内教育実践事例報告①
2017年度D予算事業「OECU教育モデル開発」結果について”
報告者：齊藤 安貴子 氏（環境科学科 教授）
鄭 聖熹 氏（電子機械工学科 教授）
伊與田 功 氏（電気電子工学科 教授）
参加者：103名
- 2019年 6月13日（木） 15:30～16:40 寝屋川キャンパス：J610 四條畷キャンパス：2-110（Live視聴）
” 2020年受審予定「大学機関別認証評価」について”
登壇者：早野 秀樹 氏（大学事務局学事部長）
辻 聖晃 氏（教育開発推進センター長 建築学科 教授）
参加者：115名
- 2019年 7月25日（木） 15:30～16:40 寝屋川キャンパス：J610 四條畷キャンパス：2-110（Live視聴）
” 改正私学法～学園経営～「決算書の見方とポイント」”
登壇者：大石 利光 氏（本学理事長・学長）
大平 正敏 氏（財務部参与）
参加者：126名
- 2019年 9月 5日（木） 15:30～16:40 寝屋川キャンパス：J610 四條畷キャンパス：2-110（Live視聴）
” 学生緊急対応（てんかん、急性アルコール中毒、一時救護）”
登壇者：石井 一也 氏（総合学生支援センター事務室長）
山野 秀人 氏（株式会社ヤガミ）
参加者：106名
- 2019年10月3日（木） 15:30～17:00 寝屋川キャンパス：J610 四條畷キャンパス：2-110（Live視聴）
” 教育の質保証のための学修効果の可視化について”
登壇者：奥田 寛司 氏（株式会社リアセック教育開発支援グループマネージャー）
辻 晶子 氏（共通教育機構人間科学教育研究センター特任講師）
立本 秀洋 氏（共通教育機構英語教育研究センター講師）
萬代 武史 氏（共通教育機構数理科学教育研究センター教授）
参加者：102名
- 2019年11月28日（木） 16:00～18:00 寝屋川キャンパス：J313
ワークショップ”教育プログラム「タクナル」ファシリテーター養成研修[体験版]”
講師：株式会社リアセック
参加者：21名
- 2020年 2月27日（木） 14:30～16:30 寝屋川キャンパス：J610 四條畷キャンパス：2-110（Live視聴）
” 学内教育実践事例報告②
大阪電気通信大学 リメディアル教育実践紹介”
報告者：各学科 リメディアル教育担当教員
参加者：60名

d 実施結果を踏まえた授業改善への取組状況

大学教員としての教育法、学生への対応の仕方などをFD研修会にて実施した。日常的には、FD教員による授業コンサルティングの形で、教員からの授業に関する個別相談に応じている。また、学生からの授業評価へのフィードバックに、授業期間内に「授業改善プラン」を教員自らが記述し公開することで、受講学生に対しフィードバックをかけるとともに学生との双方向授業を展開し、授業改善の取組の1つとしている。

③ 学生に対する授業評価アンケートの実施状況

- a 実施の有無及び実施時期
- ・実施有。 前期・後期の授業終了時期
- b 教員や学生への公開状況、方法等
- ・ポータルサイトで開示

（注）・「①a 委員会の設置状況」には、関係規程等を転載又は添付すること。

「②実施状況」には、実施されている取組を全て記載すること。（記入例参照）

(3) 教育課程連携協議会に関する事項

※専門職大学、専門職短期大学、専門職大学院以外は「該当なし」と記入ください。

① 体制

a 委員会の設置状況

(委員に変更がある場合は、その内容と各区分を踏まえた委員構成であることを説明してください。
併せて、別途委員名簿を変更内容が分かるよう加筆の上、提出してください。)

該当なし

b 委員会の開催状況 (回数や開催日など)

該当なし

c 委員会の審議事項等

該当なし

d その他

該当なし

② 審議状況

a 審議した内容

該当なし

b 教育課程連携協議会が審議した内容を踏まえた大学での教育課程への見直し状況

該当なし

c 教育課程連携協議会が審議した内容を踏まえた大学での教育課程への反映状況

該当なし

(4) 自己点検・評価等に関する事項

① 設置の趣旨・目的の達成状況に関する総括評価・所見 別紙の通り
② 自己点検・評価報告書 a 公表（予定）時期 ・令和3年3月31日 公表予定 b 公表方法 ・大学ホームページ上に公開予定
③ 認証評価を受ける計画 ・令和2年度に評価機関（財団法人日本高等教育評価機構）の評価を受審予定

(注) ・ 設置時の計画の変更（又は未実施）の有無に関わらず記入してください。
また、「① 設置の趣旨・目的の達成状況に関する総括評価・所見」については、できるだけ具体的な根拠を含めて記入してください。
なお、「② 自己点検・評価報告書」については、当該調査対象の組織に関する評価内容を含む報告書について記入してください。

(5) 情報公表に関する事項

○ 設置計画履行状況報告書（令和2年度） a 公表予定の有無 [<input checked="" type="radio"/> 有 ・ <input type="radio"/> 無] 《 a で「有」の場合 》 b 公表（予定）時期 [<u>調査結果公表後1ヶ月以内</u> ・ 公表後2～3ヶ月以内 ・ 公表後3ヶ月以降] c 公表方法 [<u>ウェブサイトへの掲載</u> ・ その他 ()] 《 a で公表「無」の場合 》 d 公表しない理由 []

※設置計画が各大学等が社会に対して着実に実現していく構想を表したものであることに鑑み、設置計画履行状況報告書については、各大学等のウェブサイト公表するなど、積極的な情報提供をお願いします。

(別紙)

[設置の趣旨・目的の達成状況に関する総括評価・所見]

「デジタルゲーム学科」ではデジタルゲームを軸としたエンターテインメントコンテンツの企画・製作・教育する仕事に携わることのできる技能・知識・教養を身に付けることにより、社会において創造性のある実務に対応することのできる人材育成を行うことであり、その目的に沿って、以下の取り組みを行った。これらの取り組みにより、設置の趣旨・目的の達成状況は良好であると評価している。

(1) 入学後のオリエンテーション

2020年度は第3期生として149名の学生を受け入れた。残念ながら2020年度は新型コロナウイルスの感染防止のために、対面でのオリエンテーションのほとんどが中止となってしまった。そのため、学科の履修オリエンテーション、教育基本三方針の冊子配布は、ネットワーク経由で行っている。履修オリエンテーションは新入生用のガイダンスのPDF資料、並びに典型的履修モデルのサンプルを用意し、四條畷学務課を通して配信した。また、教育基本三方針は大学ホームページ上に掲載しているURLを新入生に案内し、内容を確認してもらっている。冊子媒体については、対面授業が可能になった時点で配付を予定している。新入生は1,2年次生の間はグループ担任が修学の指導にあたっているが、今年度はオリエンテーション時に対面でのやりとりができなかったために、グループ担任ごとに学生に個別にメールを送ることで修学支援を行っている。

(2) 初年次教育

初年次教育として、2019年度の前期はキャリア形成の必修科目として「大学とその学び」や、「ゲーム学」、「ゲーム心理学」などの授業を開講しており、大学生としての授業での学びについての手法や知識、コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力について、そしてゲームに関する基礎知識、ゲームをする人の心理について学ぶための講義が行われた。後期では「知的所有権」、「インタラクティブメディア概論」、「日本語表現法・演習」、「ゲーム・メディア制作特論」、「プロジェクト入門・実習」などが開講され、全学生が必修であるキャリアユニットの必修科目として履修、修得させている。

2年次生については、必修科目である「プロジェクト実習1」を履修し、グループワークによる授業を通じて、人間力と技術力を高めることを目指して、教授する方針である。

(3) 教育指導体制

「デジタルゲーム学科」の目的は、ゲーム産業を主軸とし、デジタル技術を駆使して人が参加して楽しむことのできるコンテンツの企画・開発・製作に携わる、すなわち「ゲームをつくる人」を育てることである。また、「デジタルゲーム学科」における教育研究の到達目標ルートは、様々な学修要素を積み上げていき、最終的にゲーム作品の制作へと集約していくスペシャリストを養成していくことを目標としている。

上記の目標に基づき、デジタルゲーム学科では、専任教員をグループ担任としており、学生を 10 名程度のグループに分けて、専任教員全体で指導している。その期間は 3 年次生の前期に卒業研究で仮配属されるまでで、指導内容は学修支援から履修、成績の指導、学生生活全般の相談まで多岐にわたる。また、1 年次生の 5 月中にグループ担任が個人面談を行い、また、前期後期それぞれの成績配布時にも個別に成績面談を行い、それらの記録を学内の情報システムで教員が共有することで、手厚い学生支援、指導を行っている。その記録は 3 年次生ではそのまま卒業研究／制作の所属研究室担当教員に引き継がれることで、間断のないきめ細かい学生指導が可能となるよう構築している。

○教育開発推進センター規則

平成20年7月8日

制定

最近改正 令和元年9月3日

第1条 この規則は、大阪電気通信大学学則第3条の4の規定に基づき教育開発推進センター(以下「センター」という。)の組織及び運営等に関し、必要な事項を定める。

第2条 センターは、学務部の下に置き、本学における教育力の向上を目的として、別に定める教育開発推進センターミッションステートメント(以下「ミッションステートメント」という。)に即して業務を行い、その活動を定期的に点検評価する。

第3条 センターにセンター長をおく。

2 センター長は、運営会議の意見を参酌し、学長が任命する。

3 任期は2年以内とし、再任を妨げない。

第4条 センターに教育開発推進センター運営委員会(以下「運営委員会」という。)をおき、教育開発推進センターの業務全般に関わる事項を審議する。

2 運営委員会は、以下の各号をもって組織する。

(1) 学長

(2) 副学長

(3) 教育開発推進センター長

(4) 各学部長

(5) 共通教育機構長

(6) 学務部長

(7) 本学職員の中から学長が任命した若干名

3 運営委員会の業務は、以下のとおりとする。

(1) 決定事項のうち、大学として実施すべき重要事項について、学長の承認を経て実施に移す。

(2) 前号に定める以外の決定事項や報告事項について、運営会議に報告する。

(3) 大学でのミッションステートメントの実施状況について適宜監査し、進行を促進する。

第5条 センター内に部会をおく。

2 部会内に目的ごとに作業委員会(以下「WG」という。)をおくことができる。

3 部会は、センター長が招集して議長となる。

4 部会委員は、センター長の推薦に基づき、学長が任命する。

第6条 部会及びWGは、運営委員会で決定されたミッションステートメントにしたがってその任務を遂行し、活動状況について運営委員会に報告し、重要な決定事項は運営委員会に諮る。

2 部会及びWGの活動は、運営委員会においてミッションステートメントに照らして点検評価する。

第7条 この規則の改廃は、教授会での意見を参酌し、運営会議の審議を経て学長が理事長に上程し、常任理事会での審議を経て理事長が決裁する。

附 則

1 この規則は、平成20年7月8日より施行する。

2 教育研究センター規則(平成8年4月1日制定)は、廃止する。

附 則

この規則は、平成22年10月1日より施行する。

附 則

この規則は、平成25年11月12日より施行する。

附 則

この規則は、平成27年4月1日より施行する。

附 則

この規則は、平成27年4月1日より施行する。

附 則

この規則は、平成28年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成28年4月1日より施行する。

附 則

この規則は、平成30年4月1日より施行する。

附 則

この規則は、平成30年10月1日から施行する。

附 則

この規則は、2019年4月1日より施行する。

附 則

この規則は、2019年10月1日から施行する。

教育開発推進センターは以下のことをお約束します。

1. 教育開発推進センター規則にのっとり当センターは活動します。
2. 当センターは、本学における教育力の向上を目的として、以下の諸活動を責任をもって行います。
 - (1) a.全学的FD(faculty development), SD(staff development)活動の実施, 推進
b.部局ごとのFD, SD活動の支援
 - (2) 学修時間・教育の成果等に関する情報の収集・分析 (IR)
 - (3) 教育改善に関わる先進事例情報の収集と学内への紹介・教育改善に関する研究
 - (4) 教員情報データベースの維持
 - (5) 教育改善のための各種競争的資金についての情報収集と学内への情報提供・申請手続きの支援・事務
 - (6) 情報公開と点検評価
3. これらの活動を学内の叡智を集めて実施するため、適正規模の委員会を設置し、実効のあがる議論を行い、センター運営に反映する。

具体的にはセンター運営委員会は、学長、教育開発推進センター長、各学部から1名、教育開発推進部から4名以内の計11名以内で構成する。
4. 他大学との連携によるFD, SDにも積極的に参加する。
5. 本学の優れた実践を学外にも積極的に情報発信する。
6. センター関係者は上記諸活動を誠実に最善の努力を払って行う。

附 則

このミッションステートメントは、平成22年7月29日から施行する。

附 則

このミッションステートメントは、平成25年9月6日から施行する。