

基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	学部設置								
フリガナ設置者	ガッコウホウジン カナザワコウギョウダイガク 学校法人 金沢工業大学								
フリガナ大学の名称	カナザワコウギョウダイガク 金沢工業大学 (Kanazawa Institute of Technology)								
大学本部の位置	石川県野々市市扇が丘7番1号								
大学の目的	金沢工業大学は、学校法人金沢工業大学建学綱領に定める本学園の建学の精神並びに教育基本法及び学校教育法に基づき、工業に関する深い専門的教育を受け、教養と識見の豊かな人材を養成することを目的とするとともに、我が国の工業の発展と地域社会の開発に寄与するものとする。								
新設学部等の目的	人々の生活や社会のあらゆる場面において、デジタルメディア技術を活用した新たな価値創造が求められている。学生はメディアテクノロジーとメディアデザインの二つの領域を学び、それらを統合しコンテンツ・システム等を開発できる能力を養う。さらに、人の心のはたらき・感性を科学的に測定・評価するための技術としてAI・データサイエンスを学び、もの・コトづくりへ応用する能力を養い、社会に新しい価値を創出できる人材の養成を目的とする。								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	メディア情報学部	年	人	年次人	人			年月 第 年次	
	メディア情報学科	4	140	-	560	学士 (情報)	工学関係	令和7年4月 第1年次	石川県野々市市 扇が丘7番1号
	心理情報デザイン学科	4	60	-	240	学士 (情報)	工学関係	令和7年4月 第1年次	同上
	計		200	-	800				
同一設置者内における変更状況 (定員の移行、名称の変更等)	別紙のとおり								
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数			
		講義	演習	実験・実習	計				
	メディア情報学科	132科目	6科目	5科目	143科目	124単位			
心理情報デザイン学科	133科目	6科目	6科目	145科目	124単位				
学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員 (助手を除く)	
		教授	准教授	講師	助教	計			
新	メディア情報学部	6 (4)	6 (5)	3 (3)	0 (0)	15 (12)	0 (0)	113 (82)	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (4)	3 (2)	1 (1)	0 (0)	10 (7)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (aに該当する者を除く)	0 (0)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	4 (4)			
	小計 (a~b)	6 (4)	5 (4)	3 (3)	0 (0)	14 (11)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a、b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
	計 (a~d)	6 (4)	6 (5)	3 (3)	0 (0)	15 (12)			

大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 8人

設	メディア情報学部 心理情報デザイン学科	6 (5)	4 (3)	2 (1)	0 (0)	12 (9)	0 (0)	94 (69)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 6人				
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (3)	2 (2)	2 (1)	0 (0)	8 (6)	/	/					
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	2 (2)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	3 (3)							
	小計（a～b）	6 (5)	3 (3)	2 (1)	0 (0)	11 (9)							
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)							
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	1 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (0)							
	計（a～d）	6 (5)	4 (3)	2 (1)	0 (0)	12 (9)							
	計	12 (9)	10 (8)	5 (4)	0 (0)	27 (21)				0 (0)	125 (87)		
	既	情報デザイン学部 経営情報学科	7 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)				10 (9)	0 (0)	96 (62)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 6人
		a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (2)	0 (0)	0 (0)				6 (6)	/	/	
		b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	1 (1)	0 (0)	0 (0)				1 (1)			
		小計（a～b）	4 (4)	3 (3)	0 (0)	0 (0)				7 (7)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)							
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）		3 (2)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	3 (2)							
計（a～d）		7 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	10 (9)							
情報デザイン学部 環境デザイン創成学科		7 (4)	3 (2)	3 (1)	0 (0)	13 (7)	0 (0)	80 (58)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 6人				
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの		2 (2)	1 (1)	2 (0)	0 (0)	5 (3)	/	/					
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	1 (1)							
小計（a～b）		2 (2)	1 (1)	3 (1)	0 (0)	6 (4)							
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)							
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	5 (2)	2 (1)	0 (0)	0 (0)	7 (3)								
計（a～d）	7 (4)	3 (2)	3 (1)	0 (0)	13 (7)								
情報理工学部 情報工学科	10 (8)	2 (2)	1 (0)	0 (0)	13 (10)	0 (0)				106 (71)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 8人		
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (5)	2 (2)	1 (0)	0 (0)	9 (7)	/				/			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)								
小計（a～b）	7 (6)	2 (2)	1 (0)	0 (0)	10 (8)								
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)								
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	3 (2)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	3 (2)								
計（a～d）	10 (8)	2 (2)	1 (0)	0 (0)	13 (10)								

情報理工学部 知能情報システム学科	5 (4)	6 (5)	2 (2)	0 (0)	13 (11)	0 (0)	111 (76)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 8 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	2 (2)	6 (5)	2 (2)	0 (0)	10 (9)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	2 (2)	6 (5)	2 (2)	0 (0)	10 (9)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	3 (2)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	3 (2)			
計（a～d）	5 (4)	6 (5)	2 (2)	0 (0)	13 (11)			
情報理工学部 ロボティクス学科	11 (11)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	13 (13)	0 (0)	112 (81)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	10 (10)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	12 (12)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	10 (10)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	12 (12)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
計（a～d）	11 (11)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	13 (13)			
バイオ・化学部 環境・応用化学科	10 (10)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	12 (12)	0 (0)	94 (69)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	10 (10)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	11 (11)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	10 (10)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	11 (11)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
計（a～d）	10 (10)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	12 (12)			
バイオ・化学部 生命・応用バイオ学科	7 (7)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	94 (69)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	7 (7)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	9 (9)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	7 (7)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	9 (9)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	7 (7)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	9 (9)			

設

工学部 機械工学科	13 (8)	1 (0)	1 (1)	0 (0)	15 (9)	0 (0)	115 (79)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 8 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	7 (6)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	8 (7)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	7 (6)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	8 (7)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	6 (2)	1 (0)	0 (0)	0 (0)	7 (2)			
計（a～d）	13 (8)	1 (0)	1 (1)	0 (0)	15 (9)			
工学部 先進機械システム工学科	13 (8)	2 (1)	0 (0)	0 (0)	15 (9)	0 (0)	105 (68)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (5)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	7 (6)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	6 (5)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	7 (6)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	7 (3)	1 (0)	0 (0)	0 (0)	8 (3)			
計（a～d）	13 (8)	2 (1)	0 (0)	0 (0)	15 (9)			
工学部 航空宇宙工学科	5 (5)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	8 (8)	0 (0)	94 (69)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	8 (8)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	5 (5)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	8 (8)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	5 (5)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	8 (8)			
工学部 電気エネルギーシステム工学科	9 (7)	2 (2)	2 (1)	0 (0)	13 (10)	0 (0)	110 (75)	大学設置基準別表第一に定める 基幹教員数の 四分の三の数 7 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (4)	2 (2)	1 (0)	0 (0)	8 (6)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	5 (4)	2 (2)	1 (0)	0 (0)	8 (6)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	4 (3)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	5 (4)			
計（a～d）	9 (7)	2 (2)	2 (1)	0 (0)	13 (10)			

工学部 電子情報システム工学科	12 (6)	2 (1)	1 (1)	0 (0)	15 (8)	0 (0)	109 (75)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 7 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	8 (3)	2 (1)	1 (1)	0 (0)	11 (5)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
小計（a～b）	9 (4)	2 (1)	1 (1)	0 (0)	12 (6)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	3 (2)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	3 (2)			
計（a～d）	12 (6)	2 (1)	1 (1)	0 (0)	15 (8)			
工学部 環境土木工学科	6 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	94 (69)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	6 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
計（a～d）	6 (6)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	10 (10)			
建築学部 建築学科	11 (9)	0 (0)	2 (1)	0 (0)	13 (10)	0 (0)	125 (78)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 7 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (3)	0 (0)	2 (1)	0 (0)	7 (4)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	5 (3)	0 (0)	2 (1)	0 (0)	7 (4)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	6 (6)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	6 (6)			
計（a～d）	11 (9)	0 (0)	2 (1)	0 (0)	13 (10)			
建築学部 建築デザイン学科	10 (8)	0 (0)	3 (3)	0 (0)	13 (11)	0 (0)	122 (78)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 7 人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (2)	0 (0)	3 (3)	0 (0)	7 (5)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	4 (2)	0 (0)	3 (3)	0 (0)	7 (5)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	6 (6)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	6 (6)			
計（a～d）	10 (8)	0 (0)	3 (3)	0 (0)	13 (11)			

基礎教育部 修学基礎教育課程	15 (15)	8 (8)	2 (2)	2 (2)	27 (27)	0 (0)	0 (0)		
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	15 (15)	8 (8)	2 (2)	2 (2)	27 (27)				
小計（a～b）	15 (15)	8 (8)	2 (2)	2 (2)	27 (27)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計（a～d）	15 (15)	8 (8)	2 (2)	2 (2)	27 (27)				
基礎教育部 英語教育課程	4 (4)	2 (2)	13 (13)	0 (0)	19 (19)			0 (0)	0 (0)
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	4 (4)	2 (2)	13 (13)	0 (0)	19 (19)				
小計（a～b）	4 (4)	2 (2)	13 (13)	0 (0)	19 (19)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計（a～d）	4 (4)	2 (2)	13 (13)	0 (0)	19 (19)				
基礎教育部 数理・データサイエンス・AI教育課程	6 (6)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	0 (0)		
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	6 (6)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	9 (9)				
小計（a～b）	6 (6)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	9 (9)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計（a～d）	6 (6)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	9 (9)				
基礎教育部 プロジェクトデザイン基礎教育課程	2 (2)	6 (6)	2 (2)	0 (0)	10 (10)			0 (0)	0 (0)
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	2 (2)	6 (6)	2 (2)	0 (0)	10 (10)				
小計（a～b）	2 (2)	6 (6)	2 (2)	0 (0)	10 (10)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計（a～d）	2 (2)	6 (6)	2 (2)	0 (0)	10 (10)				
分 計	139 (117)	45 (41)	34 (29)	3 (3)	221 (190)	0 (0)	55 (24)		
合 計	151 (126)	55 (49)	39 (33)	3 (3)	248 (211)	0 (0)	55 (24)		

職 種		専 属		そ の 他		計		
事 務 職 員		205 (205)		91 (91)		296 (296)		
技 術 職 員		36 (36)		4 (4)		40 (40)		
図 書 館 職 員		12 (12)		10 (10)		22 (22)		
そ の 他 の 職 員		0 (0)		0 (0)		0 (0)		
指 導 補 助 者		0 (0)		0 (0)		0 (0)		
計		253 (253)		105 (105)		358 (358)		
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	81,694.00㎡	439,887.39㎡	11,602.00㎡		533,183.39㎡		
	そ の 他	76,987.00㎡	36,880.12㎡	0㎡		113,867.12㎡		
	合 計	158,681.00㎡	476,767.51㎡	11,602.00㎡		647,050.51㎡		
校 舎		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用		計		
		185,385.25㎡ (185,385.25㎡)	19,475.45㎡ (19,475.45㎡)	10,509.63㎡ (10,509.63㎡)		215,370.33㎡ (215,370.33㎡)		
教 室 ・ 教 員 研 究 室		教 室	403室	教 員 研 究 室	306室			
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図 書 〔うち外国書〕		学術雑誌 〔うち外国書〕		機 械 ・ 器 具 点	標 本 点	
		冊	電子図書 〔うち外国書〕	種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕			
	メディア情報学部	586,068 [133,307] (586,068 [133,307])	24,513 [1,524] (24,513 [1,524])	666 [298] (666 [298])	380 [290] (380 [290])	11,953 (11,953)	2 (2)	
	計	586,068 [133,307] (586,068 [133,307])	24,513 [1,524] (24,513 [1,524])	666 [298] (666 [298])	380 [290] (380 [290])	11,953 (11,953)	2 (2)	
ス ポ ー ツ 施 設 等		ス ポ ー ツ 施 設		講 堂		厚 生 補 導 施 設		
		4,714㎡		0㎡		11,844.19㎡		
経 費 の 見 積 り 及 び 維 持 方 法 の 概 要	区 分	開 設 前 年 度	第 1 年 次	第 2 年 次	第 3 年 次	第 4 年 次	第 5 年 次	第 6 年 次
		教員 1 人 当 り 研 究 費 等		1,120千円	1,120千円	1,120千円	1,120千円	
	共 同 研 究 費 等		6,920千円	6,920千円	6,920千円	6,920千円		
	図 書 購 入 費	15,470千円	15,470千円	15,470千円	15,470千円	15,470千円		
	設 備 購 入 費	11,190千円	11,190千円	11,190千円	11,190千円	11,190千円		
	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
			1,515千円	1,315千円	1,315千円	1,315千円		
学 生 納 付 金 以 外 の 維 持 方 法 の 概 要		私 立 学 校 等 経 常 費 補 助 金、資 産 運 用 収 入、寄 付 金 収 入、補 助 金 収 入、雑 収 入 等						

大学等の名称	金沢工業大学							所在地	
	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	収容定員充足率		
	年	人	年次人	人		倍			
工学部									
機械工学科	4	-	-	-	学士(工学)	-	昭和40年度	石川県野々市市扇が丘7番1号	令和6年より学生募集停止
航空システム工学科	4	60	-	240	学士(工学)	0.60	平成16年度	同上	
ロボティクス学科	4	-	-	-	学士(工学)	-	平成16年度	同上	令和6年より学生募集停止
電気電子工学科	4	-	-	-	学士(工学)	-	平成30年度	同上	令和6年より学生募集停止
情報工学科	4	-	-	-	学士(工学)	-	平成24年度	同上	令和6年より学生募集停止
環境土木工学科	4	100	-	400	学士(工学)	0.82	平成30年度	同上	
情報フロンティア学部									
メディア情報学科	4	-	-	-	学士(情報学)	-	平成16年度	同上	令和6年より学生募集停止
経営情報学科	4	-	-	-	学士(情報学)	-	平成16年度	同上	令和6年より学生募集停止
心理科学科	4	-	-	-	学士(情報学)	-	平成16年度	同上	令和6年より学生募集停止
建築学部									
建築学科	4	-	-	-	学士(工学)	-	平成30年度	同上	令和6年より学生募集停止
バイオ・化学部									
応用化学科	4	80	-	320	学士(理工学)	0.84	平成20年度	同上	
応用バイオ学科	4	80	-	320	学士(理工学)	0.83	平成20年度	同上	
工学研究科博士前期(修士)課程									
機械工学専攻	2	18	-	36	修士(工学)	4.22	昭和53年度	石川県野々市市扇が丘7番1号	
環境土木工学専攻	2	10	-	20	修士(工学)	1.20	昭和53年度	同上	
情報工学専攻	2	18	-	36	修士(工学)	1.08	昭和53年度	同上	
電気電子工学専攻	2	18	-	36	修士(工学)	3.02	昭和55年度	同上	
システム設計工学専攻	2	8	-	16	修士(工学)	1.37	平成2年度	同上	
バイオ・化学専攻	2	18	-	36	修士(理工学)	1.00	平成2年度	同上	
建築学専攻	2	16	-	32	修士(工学)	1.06	昭和55年度	同上	
高信頼ものづくり専攻(2年生コース)	2	3	-	6	修士(工学)	2.33	平成19年度	同上	
高信頼ものづくり専攻(1年生コース)	1	4	-	4	修士(工学)	0.00	平成19年度	同上	
ビジネスアーキテクト専攻	2	6	-	12	修士(工学)	0.58	昭和57年度	同上	
心理科学研究科修士課程									
臨床心理学専攻	2	6	-	12	修士(心理学)	1.00	平成16年度	石川県野々市市扇が丘7番1号	
イノベーションマネジメント研究科修士課程									
イノベーションマネジメント専攻	1	40	-	40	修士(経営管理)又は、修士(知的財産マネジメント)	1.65	平成28年度	東京都港区愛宕1-3-4愛宕東洋ビル	

既設大学等の状況

工学研究科博士後期課程												
機械工学専攻	3	5	-	15	博士（工学）	0.46	昭和55年度	石川県野々市市扇が丘7番1号				
環境土木工学専攻	3	5	-	15	博士（工学）	0.26	昭和55年度	同上				
情報工学専攻	3	5	-	15	博士（工学）	0.20	昭和55年度	同上				
電気電子工学専攻	3	6	-	18	博士（工学）	0.22	昭和57年度	同上				
システム設計工学専攻	3	6	-	18	博士（工学）又は、博士（学術）	0.11	平成2年度	同上				
バイオ・化学専攻	3	6	-	18	博士（理工学）	0.00	平成2年度	同上				
建築学専攻	3	5	-	15	博士（工学）	0.00	平成15年度	同上				
高信頼ものづくり専攻	3	5	-	15	博士（工学）	0.06	平成20年度	同上				
大 学 等 の 名 称	国際高等専門学校											
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	収容定員充足率	開設年度	所在地				
国際理工学科	年	人	年次人	人	准学士（工学）	0.32	平成30年度	石川県金沢市久安2丁目207番地				令和5年度入学定員10名減

(注)

- 1 共同学科の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「新設分」及び「既設分」の備考の「大学設置基準別表第一イ」については、専門職大学にあつては「専門職大学設置基準別表第一イ」、短期大学にあつては「短期大学設置基準別表第一イ」、専門職短期大学にあつては「専門職短期大学設置基準別表第一イ」にそれぞれ読み替えて作成すること。
- 3 「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 4 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」及び「スポーツ施設等」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」、「スポーツ施設等」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 6 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 空欄には、「-」又は「該当なし」と記入すること。

教 育 課 程 等 の 概 要																
(メディア情報学部 メディア情報学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹(助手を除く)以外の教員
修学基礎	修学基礎A	1前	-	2			○							4		
	修学基礎B	1後	-	2			○							4		
	小計(2科目)	-	-	4	0	0	-	-	-					4		
人間形成基礎科目	実践ウェルビーイング	1前・後	-	1			○							1		
	技術者と持続可能社会	2前・後	-	2			○							2		
	日本学(日本と日本人)A	2前・後	-	1			○							1		
	日本学(日本と日本人)B	2前・後	-	1			○							1		
	科学技術者倫理	3前・後	-	2			○							2		
	小計(5科目)	-	-	7	0	0	-	-	-					7		
	ボイカス	健康・体力づくり	1前	-	1										3	
		生涯スポーツ演習	1後	-	1				○						7	
		小計(2科目)	-	-	2	0	0	-	-	-					7	
	自然問と	人間と自然	1前	-	0			○							1	
小計(1科目)		-	-	0	0	0	-	-	-					1		
英語科目	イングリッシュトピックス1	1前	-	2			○							4		
	イングリッシュトピックス2	1後	-	2			○							4		
	イングリッシュトピックス3	1・2前	-	2			○							4		
	イングリッシュトピックス4	1・2後	-	2			○							3		
	イングリッシュトピックス5	1・2前	-	2			○							1		
	ビジネスコミュニケーション1	1・2後	-	2			○							4		
	ビジネスコミュニケーション2	2前	-	2			○							3		
	アカデミックリーディング1	1・2後	-	2			○							2		
	アカデミックリーディング2	2前	-	2			○							1		
	ライティングベーシックス	1・2後	-	2			○							2		
	アカデミックプレゼンテーション	2前	-	2			○							1		
	STEM イングリッシュ	1・2後	-	2			○							2		
	イングリッシュセミナー	2前	-	2			○							1		
	TOEIC 初級	1後	-	2			○							3		
	TOEIC 中級	1後	-	2			○							1		
	インテンシブイングリッシュ	1後	-	2			○							1		
	小計(16科目)	-	-	0	32	0	-	-	-					16		
英語・上級	English Academic Writing1	1前	-	2			○							1		
	English Academic Writing2	1後	-	2			○							1		
小計(2科目)	-	-	0	4	0	-	-	-					1			
数理基礎科目	情報のための数学I	1前	-	2			○							2		
	情報のための数学II	1前	-	2			○							2		
	線形代数学	1後	-	2			○							4		
	情報数理解A	1後・2前・後	-	2			○							3		
	データサイエンス物理	1後・2前・後	-	2			○							2		
	アドバンスト数理解A	1後・2前・後	-	2			○							1		
	アドバンスト数理解B	1後・2前・後	-	2			○							1		
	技術者のための統計	1後・2前・後	-	2			○							3		
	AI基礎	1後	-	1			○							1		
	データサイエンス基礎I	1後	-	1			○							2		
データサイエンス基礎II	2前	-	1			○							1			
小計(11科目)	-	-	9	10	0	-	-	-					13			
基礎プロジェクト科目	プロジェクトデザイン入門(実験)	1前	-	2					○					2		
	プロジェクトデザインI	1後	-	2				○						18		
	プロジェクトデザインII	2前	-	2				○						2		
	プロジェクトデザイン実践(実験)	2後	-	2					○					2		
	ICT入門	1前	-	1				○						2		
	データサイエンス入門	1前	-	1				○						2		
小計(6科目)	-	-	10	0	0	-	-	-					22			

	プログラミング総合	2前	-	1	○					2	1						
	プログラミング発展	2前	-	1	○					1							
	メディア文化論	2後	○	2	○					1							
	音楽・音響情報処理	2後	○	2	○					1	1						
	オブジェクト指向プログラミング	2後	○	2	○					1							1
	アニメーション制作演習	2後	○	2	○					1		1					
	メディアコンテンツ応用	2後	○	2	○					1							
	情報ネットワーク	2後	○	2	○					1							
	多変量データの統計科学の基礎	2後	-	2	○					1							
	メディア情報論Ⅱ	3前	○	2	○						2						
	Webプログラミング	3前	○	2	○					1							
	ゲーム制作演習	3前	○	2	○					1							1
	XR (VR/MR/AR) デザイン	3前	○	2	○					1							
	情報セキュリティ	3前	○	2	○					1							
	イメージメディア処理	3前	○	2	○					1							
	データベース	3前	-	2	○						1						
	モバイルアプリケーション	3後	○	2	○					1							
	Webアプリケーション	3後	○	2	○						1						
	ネットワークとセキュリティ演習	3後	○	2	○					1							1
	メディアコンテンツ数理	3後	○	2	○					1							
	作品制作	3後	○	2	○					5	4	1					
	AI理論・実践	3後	○	2	○					1							
	メディア情報専門実験・演習A(映像制作・デジタルファブリケーション)	3前	○	3				○			1	1					1
	メディア情報専門実験・演習B(クラウドサービス活用、IoT)	3後	○	3				○		1	1						
	小計(38科目)	-	-	24	48	0		-		6	4	1					2
専門プロジェクト	イノベーション基礎	3前	○	1				○			1						
	専門ゼミ	3後	○	1				○		5	4	1					
	プロジェクトデザインⅢ	4通	○	8				○		5	4	1					
	小計(3科目)	-	-	10	0	0		-		5	4	1					
その他	進路セミナーⅠ	3前	-			1		○		1							
	進路セミナーⅡ	3後	-			1		○		1							
	小計(2科目)	-	-	0	0	2		-		1							
合計(143科目)		-	-	66	149	46		-		6	6	3					113
学位又は称号		学士(情報)			学位又は学科の分野			工学関係									
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等							
必修科目68単位(修学基礎科目4単位、人間形成基礎科目9単位、数理基礎科目9単位、基礎プロジェクト科目10単位、専門科目26単位、専門プロジェクト10単位)、数理基礎科目の選択科目から2単位以上、英語科目8単位以上、リベラルアーツ系科目12単位以上、専門科目の選択科目から34単位以上を修得し、124単位以上を修得すること(履修科目の登録の上限:学期24単位、年間48単位)										1学年の学期区分				2学期			
										1学期の授業期間				15週			
										1時限の授業の標準時間				100分			

教 育 課 程 等 の 概 要																
(メディア情報学部 心理情報デザイン学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹（助手を除く）以外の教員
修学基礎	修学基礎A	1前	-	2			○							1		
	修学基礎B	1後	-	2			○							1		
	小計（2科目）	-	-	4	0	0	-	-	-					1		
人間形成基礎科目	実践ウェルビーイング	1前・後	-	1			○			2	1					
	技術者と持続可能社会	2前・後	-	2			○								1	
	日本学（日本と日本人）A	2前・後	-	1			○								1	
	日本学（日本と日本人）B	2前・後	-	1			○								1	
	科学技術者倫理	3前・後	-	2			○								1	
	小計（5科目）	-	-	7	0	0	-	-	-	2	1				4	
	ボ生 涯 ツ ス	健康・体力づくり	1前	-	1											1
		生涯スポーツ演習	1後	-	1				○							7
		小計（2科目）	-	-	2	0	0	-	-							7
		自 然 問 と	人間と自然	1前	-	0			○							1
	小計（1科目）	-	-	0	0	0	-	-							1	
英語科目	英語	イングリッシュトピックス1	1前	-	2			○							2	
		イングリッシュトピックス2	1後	-	2			○							2	
		イングリッシュトピックス3	1・2前	-	2			○							2	
		イングリッシュトピックス4	1・2後	-	2			○							2	
		イングリッシュトピックス5	1・2前	-	2			○							1	
		ビジネスコミュニケーション1	1・2後	-	2			○							2	
		ビジネスコミュニケーション2	2前	-	2			○							3	
		アカデミックリーディング1	1・2後	-	2			○							1	
		アカデミックリーディング2	2前	-	2			○							1	
		ライティングベーシックス	1・2後	-	2			○							2	
		アカデミックプレゼンテーション	2前	-	2			○							1	
		STEM イングリッシュ	1・2後	-	2			○							2	
		イングリッシュセミナー	2前	-	2			○							1	
		TOEIC 初級	1後	-	2			○							3	
		TOEIC 中級	1後	-	2			○							1	
		インテンシブイングリッシュ	1後	-	2			○							1	
		小計（16科目）	-	-	0	32	0	-	-						16	
上級・英語	English Academic Writing1	1前	-	2			○								1	
	English Academic Writing2	1後	-	2			○								1	
	小計（2科目）	-	-	0	4	0	-	-							1	
数理基礎科目	情報のための数学I	1前	-	2			○			2	1				1	
	情報のための数学II	1前	-	2			○			2	1				1	
	線形代数学	1後	-	2			○			1	1				1	
	情報数理A	1後・2前・後	-		2		○			1	1				2	
	データサイエンス物理	1後・2前・後	-		2		○								2	
	アドバンスト数理A	1後・2前・後	-		2		○								1	
	アドバンスト数理B	1後・2前・後	-		2		○								1	
	技術者のための統計	1後・2前・後	-		2		○			2					2	
	AI基礎	1後	-	1			○				1				1	
	データサイエンス基礎I	1後	-	1			○								2	
	データサイエンス基礎II	2前	-	1			○								2	
	小計（11科目）	-	-	9	10	0	-	-	2	1				11		
基礎プロジェクト科目	プロジェクトデザイン入門（実験）	1前	-	2					○	1	1					
	プロジェクトデザインI	1後	-	2				○			1				10	
	プロジェクトデザインII	2前	-	2				○		1	1					
	プロジェクトデザイン実践（実験）	2後	-	2					○	1	1					
	ICT入門	1前	-	1				○							2	
	データサイエンス入門	1前	-	1				○							2	
	小計（6科目）	-	-	10	0	0	-	-	1	2	1			11		

授 業 科 目 の 概 要				
(メディア情報学部 メディア情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
修学基礎科目	修学基礎A	-	本学での学習環境を把握し、学業継続を妨げる生活リスクを理解した上で、よりよい学習と生活のための計画を立てることができる。さらに、その計画のもとで自己管理を行い、学習に意欲的に取り組むことができる。また、共同の重要性も認識し、実践することができる。本学学生に期待される学習と生活に取り組む適切な姿勢を「学修支援システム」などを活用して身につけることができる。本学の様々な授業形態や学習スタイルを理解し、その基礎を身につけることができる。	
	修学基礎B	-	学習や生活に取り組む態度と方法の重要性をポートフォリオの作成やグループ討議などを通して認識し、積極的かつ継続的に行動することができる。キャリアデザインの重要性を理解し、在学中に身につけるべき能力について考える。自分の「強み」を把握し、自らのキャリアデザインの実現に向けて主体的に行動することができる。「社会」の状況や要素を踏まえてリサーチ・ペーパーの作成などを通じ、論理的な文章を作成する上で必要な知識やスキルの基礎を身につけることができる。	
人間形成基礎科目	実践ウェルビーイング	-	この授業の教育目標は、受講生が自分の人生を前向きにとらえ、意味のある目的を持って生きていくことを促進することである。対人コミュニケーションスキルの訓練を含む多くのポジティブエクササイズが用意されている。受講生はこれらのエクササイズに積極的に取り組むことが期待される。これらのエクササイズは以下を達成するための基本的な要素を提供する。すなわち、受講生が自らのウェルビーイング（幸福感）を意識し、意味のある人生の目標を見出し、多様性の世界で自分を探求していくことである。	
	技術者と持続可能社会	-	社会における会社などの企業で、充実した業務を推進するために必要と思われるSDGsなど、持続可能社会の動向や企業の役割と、そこで働く技術者の責任・やりがいなどを理解する。そして、経営の基本知識と研究開発・生産のプロセスなど技術者の仕事に関連する事柄を学び、社会には多岐にわたる業界があり、広い分野の多様な職種で技術者は活躍していることを理解する。なお、グループ討議・発表を通して、自分で調査した項目の意見交換により、技術者の仕事について理解を深め、発展する社会で活躍するために、イノベーションの事例を学ぶ。	
	日本学（日本と日本人）A	-	日本における歴史上の人物の生涯を学ぶことで、その生き方・考え方を知り、それらを通して日本人の特質・行動規範などについて理解し、今後の自身の問題と照らし合わせて考える。さらに、各種神話や建国伝承を学ぶことで、多様な価値観の存在を知るとともに、日本人の特質を考える。併せて「読む・聞く・考える・書く」といった基礎的能力の向上を図る。	
	日本学（日本と日本人）B	-	日本の歴史・文化・伝統に対する理解を深めつつ、日本および日本人の特質について様々な角度から考える。一方、行動する技術者、ひいては国際性豊かな広い視野をもつ人間となるための前提として、諸外国のもつ多様な文化・価値観にも眼を向け、日本と異なる歴史や文化・伝統を公平に評価できる真摯な姿勢の大切さを学ぶ。これらのことを通じて、「読む・書く・聞く・話す・考える」といった基礎的能力の向上を図る。	
	科学技術者倫理	-	科学技術がグローバル化の進む今日の社会および環境に与える影響について考察し、科学技術の目的・役割と社会との相互作用についての理解を深める。また、科学技術者が専門職として担う倫理的・社会的責任を検討する。さらに、実務を行う上で直面する倫理的な問題を検討し、それらを解決する問題解決能力の向上を図る。以上の学習を通して、「科学技術者倫理」が単に規範の遵守ではなく、価値のバランスを取りながら「自らがなすべき行動を設計する」という創造的な知的営みであることを学ぶ。	
	生涯スポーツ	健康・体力づくり	-	生涯にわたり健康で豊かな人生を営むために、生活習慣病や健康・体力づくりに関する知識、自己の健康・体力を測定・分析する方法の学習を通して、個人の状況に応じた運動処方（トレーニングプログラム）を作成できるようになる。また、健康・体力の自己管理の重要性を理解し、実践できるようになる。さらに、学生生活に潜む様々なリスクの理解や、これらの学習活動を通じて、協調性やリーダーシップ、規則を守るなどの基本的な事柄を体得する。

		生涯スポーツ演習	-	スポーツの基礎技能習得をねらいとする学習活動を通じて、生涯にわたるスポーツを楽しむこと、スポーツ活動を自主的・主体的に計画・実行（実践）・評価・改善するための知識や能力や社会（学生）生活を営むうえで必要な事柄（ルールと規律を守る心、仲間に対する敬意と思いやりの心、チャレンジ精神、リーダーシップ・フォロワーシップ、責任感、安全に対する意識、コミュニケーション能力など）を身につけることができるようになる。	
	人間と自然	人間と自然	-	グループ活動を通して、協同する大切さを理解し、他者の意見の根拠を考え自己の考えと比較し思考する姿勢を身につけることができる。科学技術者に求められる倫理観について考え続ける大切さを学び、研究施設の見学や、教職員及びクラスメートとの会話を通して、学びの広がりや深まりを理解することができる。	
英語科目	英語	イングリッシュトピックス1	-	日常生活・社会・世界などのトピックに関して英語でコミュニケーションを取る能力を修得する。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、授業内での会話や、文章の読み書きに应用する。さらに、自律して英語を学習するための効果的な学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス2	-	日常生活・社会・世界などのトピックに関して英語でコミュニケーションを取る能力を修得するとともに定着を図る。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、授業内での会話や、文章の読み書きに应用する。さらに、自律して英語を学習するための効果的な学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス3	-	日常生活・環境・テクノロジー・社会変容などのトピックに関して英語でコミュニケーションをとる能力を修得する。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、会話や討論、文章の読み書きに应用する。さらに、自律して英語を学習するための効果的な学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス4	-	日常生活・環境・テクノロジー・社会変容などのトピックに関して英語でコミュニケーションをとる能力を修得するとともに、さらなる定着を図る。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、授業内での会話や討論、文章の読み書きに应用する。さらに、英語学習に活用できる学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス5	-	社会・科学・文化に関するトピックを用いて、英語でコミュニケーションをとる能力を修得するとともに、さらなる定着を図る。トピックに関する英語の構文及び語彙を学習し、授業内での会話や討論、さらに文章の読み書きに应用できるようにする。また、英語学習に活用できる学習法やテクニックを身につける。	
		ビジネスコミュニケーション1	-	ビジネスの場で使用される英語を学習する。会社という場面設定において、英語がどのように使われるかを学習し、ビジネス上のタスクを通して、ビジネスに関係する語彙、表現などを効果的に使えるように学ぶ。授業中のグループワークでスピーキング、リスニング、リーディング、ライティングの総合的な4技能に加え、プレゼンテーション、ディスカッション、インタビュー、ロールプレイなどでビジネスの場に必要なスキルを修得する。	
		ビジネスコミュニケーション2	-	ビジネスの場で使用される英語を学習する。会社という場面設定において、英語がどのように使われるかを学習し、ビジネス上のタスクを通して、ビジネスに関係する語彙、表現などを効果的に使えるように学ぶ。授業中のグループワークでスピーキング、リスニング、リーディング、ライティングの総合的な4技能に加え、プレゼンテーション、ディスカッション、インタビュー、ロールプレイなどでビジネスの場に必要なスキルを修得する。タスクの内容は「ビジネスコミュニケーション1」と異なる。	
		アカデミックリーディング1	-	中級レベルの英語で書かれた時事問題やさまざまな話題を読み、それについて英語でコミュニケーションを取る能力を修得することを目標とする。文章を深く正しく理解し、その内容について話し合ったり、意見を交換したりできるようにする。リーディングに必要な学習法やスキルを身につける。	
		アカデミックリーディング2	-	中級レベルの英語で書かれた時事問題やさまざまな話題を読み、それについて英語でコミュニケーションをとる能力を修得することを目標とし、さらなる能力の定着を図る。文章を深く正しく理解し、その内容について話し合ったり、意見を交換したりできるようにする。リーディングに必要な学習法やスキルを身につける。	

			基礎的なライティングスキルを身につけることを目標とする。単語の品詞、基礎文法、文章の構成を実践的に学ぶ。ライティングに使用されるメカニクス（スペル、大文字・小文字、句読点、文法等）やフォーマットも修得する。	
			プレゼンテーションに必要な言語・非言語的スキルを学び、アカデミックな英語を用いたプレゼンテーションスキルを修得することを目標とする。図や表を的確に説明する方法を学ぶ。また、効果的な発表原稿の作成方法を修得する。	
			STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) 分野の英語を使って4技能（読む、書く、話す、聞く）を修得する。STEM分野での課題発見、解決の力を身につけることを目標とする。取り上げた課題について詳しく調べ、ディスカッションやプレゼンテーションを通して自分の意見や考えを英語で伝える力を修得する。	
			地域社会で起こっている様々な問題を発見し、解決する方法を英語で学ぶ。取り上げた課題について詳しく調べ、グループワークやディスカッションを通して、自分の意見や考えを伝える力を修得する。外国人とのインタビューも実施する。	
			TOEIC®Listening & Reading 受験のための基礎コースである。基礎的な文法と語彙の演習・課題を通して、テストの概要と構成を理解する。TOEIC®スコア伸長のための各自にあった学習方法を身につける。	
			本学でイングリッシュトピックス5（中級）から英語学習をスタートした学生や、就職・進学に向けてスコアアップを目指す学生を主対象とする応用コースである。各パートの得点をどのように上げるか、という攻略法を学び、演習・課題を実践していく。TOEIC®の得点をさらに上げたい人のための講義で、聞き取り、文法、読解のコツを体系的に学ぶ。	
			海外にある本学の協力協定校において実施される短期集中プログラムである。参加学生は、協定校での講義と、英語圏での日常生活におけるコミュニケーションの実践を通して、英語能力を向上させることを目指す。グローバルに活躍する人材の育成を目的としており、具体的に次の達成目標を掲げている。①授業で学んだ英語を使用し、英語でのコミュニケーション能力を向上させる。②異分野・異文化背景を持つクラスメイトや現地学生達との関わりを通じて、協調性、リーダーシップ、異文化理解、多様性認識などのグローバルマインドを育む。③意思疎通が不十分であったり言語面および文化面において困難を伴う場合、それを補う方法を修得する。	
英語・上級	English Academic Writing 1	-	外国籍、日本国籍を問わず、ネイティブスピーカーと同程度の英語能力をもつ学生を対象に開講する科目である。学生自身が自らの専門分野に関連した論題を決め、情報を集めたいうえで、概要の書き方、論文の構造、引用および参考文献の書き方を含む研究論文を書く能力を身に付ける。さらに、学生はアカデミックライティングに頻出する高度な語彙と文法構造も身に付ける。将来人工知能と共存する時代に研究者や技術者になることを見据え、人工知能やアプリを上手に使いながら剽窃や著作権を侵害せずに文章を書く方法を学ぶ。	
	English Academic Writing 2	-	外国籍、日本国籍を問わず、ネイティブスピーカーと同程度の英語能力をもつ学生を対象に開講する科目である。「English Academic Writing 1」を履修した学生を対象に、当該科目の学習範囲から発展した内容を学習する。学生自身が自らの専門分野に関連した論題を決め、情報を集めたいうえで、概要の書き方、論文の構造、引用および参考文献の書き方を含む研究論文を書く能力を身に付ける。さらに、学生はアカデミックライティングに頻出する高度な語彙と文法構造も身に付ける。将来人工知能と共存する時代に研究者や技術者になることを見据え、人工知能やアプリを上手に使いながら剽窃や著作権を侵害せずに論文を書く方法を学ぶ。	
数理基礎科目	情報のための数学Ⅰ	-	微分法の考え方を理解し、積・商・合成関数の微分法や逆関数の微分法を修得する。さらに、求積法の概念を理解し、基本的な関数の積分について学ぶ。	
	情報のための数学Ⅱ	-	関数と逆関数について学び、関数の極限について学習する。また、指数関数、対数関数、三角関数、逆三角関数の理解を深め、その計算に習熟することを目指す。	

	線形代数学	-	ベクトルの演算や行列の計算、連立1次方程式の解法、1次変換、行列式などの学習を通して、多次元の対象を代数的に扱える能力を養い、専門分野へ応用できる力を養う。	
	情報数理A	-	先ず数列の諸性質や極限の概念を学び、微積分学の準備を行う。次に、微分係数や導関数の概念を理解し、合成関数の微分法を習熟することにより関数の変化を調べることができることを学ぶ。さらに、微分の逆演算としての不定積分および和の極限としての定積分を理解し、置換積分法や部分積分法などの手法を習得するとともに面積計算等の応用にも取り組む。また、表計算ソフトExcelを用いた数理の解析も体験する。	
	データサイエンス物理	-	身の回りの自然現象の理解に物理が使われていることを学び、物理を用いて考えることができる論理的思考力を養成する。また、実際の測定データを解析して解釈し、帰納的に未知の事象を推論する力を養う。ベクトル、微分積分を用いて、運動の記述、質点や剛体の運動方程式、仕事やエネルギーなど、物理学の基礎を学ぶ。また、学んだ知識を応用し、論理的思考とデータ解析を通して、自然現象の背景にある物理を洞察する能力を養成することを目標とする。	
	アドバンスト数理A	-	多変数関数微積分学における偏微分と重積分について学ぶ。偏微分については、第1次、第2次偏導関数を求めることと、合成関数の偏導関数を求めることについて学習する。さらにその応用として、2変数関数の極値問題について学習する。重積分については、累次積分による計算方法を学び、さらに変数変換を用いた効果的な計算法を習得していろいろな重積分が計算できるようにする。	
	アドバンスト数理B	-	1階の常微分方程式、2階の定数係数線形微分方程式および連立微分方程式の解法について学習し、現象の数学モデルを構成する方法、具体的な解法と幾何学的な考え方、解の性質や特徴を分析する方法を理解する。また、技術計算言語MATLABを利用したコンピューティング・プロジェクトを実施し、現実的な諸問題に対する応用経験を得る。	
	技術者ための統計	-	工学において偶然性を伴う現象を解析する場合に必要な統計的な処理について学習する。観察や実験で得られたデータの整理を通じて、確率変数や確率分布の概念を理解する。また、代表的な確率分布である正規分布、カイ二乗分布、t分布、F分布の数表の使用に習熟する。さらに、母集団や標本分布について学び、それらを用いて母数の推定・検定ができるようになる。	
	AI基礎	-	AI (Artificial Intelligence) に関する、基本的機能や活用例を、アクティブラーニングをとおして体験し、最先端技術について、さまざまな基本的実例を通して学ぶ。サイエンス・テクノロジーの新しいパラダイムに対応できる素地を涵養するため、AIの歴史、AI独自の画像認識、文章カテゴリー化と自然言語処理、対話型音声識別などの基本的内容を理解し、基本的操作ができるようになる。さらに、機械学習（深層学習）に必要な初等的なデータ構成ができるようになる。	
	データサイエンス基礎I	-	データサイエンスの非常に大きな部分を占めるデータ解析に関して、最も基本的な手法であるデータ集計の各種の手法および回帰分析の二つを身に着けることを目指す。データ集計と回帰分析を理解して実践できるようになり、実際のデータ活用を行えるようになることが目標である。	
	データサイエンス基礎II	-	データサイエンスに関連して広く用いられているクラスター分析、決定木分析、（人工）ニューラルネットワークの三つの手法を身に着けることを目指す。データを用いた分類や予測を理解して実践できるようになることが目標である。	
基礎プロジェクト科目	プロジェクトデザイン入門(実験)	-	実社会における様々な問題に取り組むためのスキルや考え方を学ぶことを目的とする。各学生が所属する学科の特徴的な対象や現象を実験テーマとして、現象に関わるデータを収集→整理→分析→仮説→視覚化→報告に要する「データ取り扱いスキル」の基本を学習する。さらに、学習した実験知識・技能を活用し、問題発見から解決にいたるプロセスおよびデータに基づく検証活動の基本スキルを学習する。	
	プロジェクトデザインI	-	実社会における様々な問題に取り組むためのスキルや考え方を学ぶことを目的とする。その基本的なプロセスは、実生活や実社会の中に存在する問題に気づき、データに基づいて現状を把握し、原因を分析したうえで、解決策を見出し、第三者にわかりやすく伝えるものである。自身が当事者もしくは関係者となる身近な問題の解決に向けてチームで取り組み、論理的な思考に基づいた問題解決を行う。	

		プロジェクトデザインⅡ	-	実社会における他者の問題の解決に向けて、必要な知識・経験・情報を収集し、個人またはチームでそれらを統合して、チームで組織的にプロジェクト活動を行う。メインテーマによりその流れは異なるが、先行科目のプロジェクトデザインⅠで習得した基本スキルをもとに「問題発見→現状把握→課題決定→解決案の決定」の各段階において、より深いプロジェクト活動を効率的に行う。活動を通して、解が多様な課題を探索し、論理的かつ創造的に解決する力を身につける。	
		プロジェクトデザイン実践 (実験)	-	プロジェクトデザイン入門・Ⅰ・Ⅱで修得した知識や技術をもとに、問題解決を目指すべく提案した解決案またはその特定部分の有効性を検証する。プロジェクトデザイン入門よりもさらに専門的な知識や技術を駆使し、対象や現象を定量的あるいは定性的に捉え、その特徴・特性・法則性について明らかにする。その過程で、検証活動の進め方および検証に必要なスキルをより深く学習する。	
		ICT入門	-	パーソナルコンピューター(パソコン)の仕組みとその能力・可能性を理解する。その上でパソコンを教育・研究・技術開発など、学生として、また社会人となって、活用するための基礎的能力を修得する。特に、文書作成やプレゼンテーション資料作成の伝える力を修得する。	
		データサイエンス入門	-	データの取扱いの基本を学ぶ。データ取扱いの入門ツールである表計算ソフトExcelの基本操作を学ぶ。そして、Excelを使用して、実験データやアンケートデータの集計・分析など、データの取扱いスキルを学ぶ。また、Excelを使用して、社会の実際のデータ(オープンデータ)を可視化することにより、データがもつ意味を理解し、データを集計・分析する力を身につける。	
リベラル アーツ 系科目	文理 横断	日本文学の世界	-	日本文学作品の読解を通じて鑑賞する能力を高めて心情を豊かにし、国語表現(特に手紙文や敬語)について学習して、文書による表現力を伸ばすことを目標とする。作品としては、韻文・説話・物語・随筆・軍記などの優れた古典文学作品に加え、明治時代以降の小説等を扱う。	
		人間と哲学	-	知性・独創性を養うために、哲学者の思想に触れて、その内容を理解する力を身につける。またそれをもとに自ら考える力を身につける。さらに、哲学的思考を他者と討論することによって、自らの考えを持つと同時に、他者の考えを理解し、他者とともに考えることを実践し、批判的思考力を養う。これらを通して、人間力を備えた、自ら考え行動する技術者になるために必要な思考力を涵養する。	
		法と社会	-	知的財産権や製造物責任など、技術者にとって必要な法知識を習得し、それを踏まえて、毎日報道される様々な事件について問題点を指摘し、論理的に考察して、自らの考えを明確に説明できるようになることを目的とする。	
		経済と社会	-	多様で複雑な現代において、人間の生活に大きく関わっている経済と、経済の主体の一つである会社について、機能や役割などの理解を深めることを目標とする。以上から経済の基礎的な知識、ならびに経済において大きな役割を担う会社について、制度や法律、社会への対応といったことの基礎的な知識を学ぶ。	
		こころのはたらき	-	自他の行動を心理学的な視点から考察し、人間に対する洞察力を涵養すること、人の心に関する講義や討議で得た知識やスキルをもとに、自己成長につなげることを目標とする。	
		グローバル社会(ヨーロッパ)	-	「書物」をテーマとして日欧交流の歴史を学び、グローバルな視野を獲得することを目指す。さらに、今日のグローバル社会において、今後どのように国際交流を深めてゆくべきか、他者と意見交換を重ねながら、自らの考えを深め、国際社会へ出て行く力をつちかうことを目標とする。	
		グローバル社会(アジア)	-	アジア圏の外国文化を総体的に理解し、これを基に他文化に対する受け入れと理解することによって文化間の疎通の機会を提供するとともに究極的には人類が共に生きていく共存共栄の道を模索する。また、文化学習を達成するために衣食住など伝統文化、大衆文化、遊び、観光を中心とした余暇文化、ライフスタイルなどを比較しながら相互理解した上で、意思疎通能力を培うことが目的である。	
		芸術へのアプローチ	-	知性と教養・感性と徳性および技術者としての倫理観の涵養を図るために古今東西の造形芸術、特に絵画・工芸作品を通してそれぞれの持つ時代性や地域性を具体的に考察する。構図や彩色などの造形上の工夫を読み取ろうとする姿勢を通して、作品の底流にある作者の精神活動に思いを至らせる。さらに、その精神活動の基底に触れることによって、先人の生きることへの真摯な姿勢を理解する。	

科学技術と社会	-	科学と技術の関係、科学・技術と社会との関係などについて歴史的観点から検討する。科学の成果や技術的な解決が社会や環境に与える影響や、科学技術と社会とが互いに影響しあう中で生じるさまざまな問題について考察し、理解を深めることを通して、今日の科学者・技術者は社会を支える営みに携わる当事者であるという視点を確立し、自身の見解を論じられるようになることを目指す。
技術者のためのコミュニケーション	-	技術者が仕事を進めるために必要となる、自分の考えていることを論理的にまとめ、明確に文章や口頭で他人に伝える力、同時に相手の言っている内容を正しく聴き、理解する力、さらにチーム内で信頼関係を築き、相乗効果を生むようなコミュニケーションを図る力を体得する。
企業の組織と戦略	-	企業活動の事例学習を通じて、「会社」「企業」と我々の生活との関わりや商品やサービスの提供といった企業活動の実態、経営資源と企業活動、企業間の競争と経営戦略に関する理解を深める。更に事業の多角化、企業活動の国際化、企業の組織についても理解する。また、「自ら考え行動する技術者」を目指し、自ら調べた内容に基づいて多面的に考察する力と、その結果を第三者に論理的に伝える力を養う。
日本国憲法	-	日本国憲法を通じて、日本はどのような国家なのかを理解し、どのような国家であるべきか、日本人としていかに行動すべきかを考えられるようになることを本講義の目的とする。また、教員試験や公務員試験を志す学生は、受験に不可欠な憲法の知識を習得する。
韓国語入門	-	韓国語を初めて学ぶ受講生を対象に、一貫した授業計画に基づいて韓国語に関する基礎知識と運用力を養成する。初心者にとってハングル文字は音楽の楽譜のようなものなので、文字や発音についての基礎を学習する。文法の学習は最小限に止め、「読む」「書く」「聞く」「話す」の四機能をバランスよく総合的に身につけることを目指す。また、韓国語の世界が身近になるよう、視聴覚メディアなどを通じて、文化・風俗・歴史・社会の事情についても学び、国際的視野を広げる一歩とする。
国際関係論	-	現代の国際政治・国際社会について「今起きていること」を中心に説明する。領土問題、人種・政治思想などによる社会の分断、日米同盟の抑止力強化、経済安全保障などについて理解を深めるため、映像資料や政府資料、報道記事を活用。授業の最後にはグループに分かれて班別討議を行い、その結果を発表。討議テーマは講義時に指示する。発表後は全体討議を行い講師より講評を行う。
危機管理論	-	21世紀の日本を担う学生たちに危機管理の重要性を理解させ、危機に的確に対応できる人材を育成する。多様な危機の原因究明とその予防や被害最小に向けた態勢構築については、今後、ますます複雑化・混迷化する予測のもと、学生の自己啓発、自己研鑽に資することを目標とした授業を行う。
AIプログラミング入門	-	AIに関連する技術を扱う際に必須となっているプログラミング言語Pythonの基本的な内容について学ぶ。具体的には、変数、関数、制御文、繰り返し文などの基本的な内容に加えて、リスト、コンテナの処理、イテレータ、モジュールの利用などについて学ぶ。処理概要が与えられたら、入力、処理、出力を整理して、Python言語のプログラムを作成し、動作に問題があれば修正できる能力と、他者が書いたプログラムの処理内容を理解し説明できる能力を養う。
AI応用 I	-	人工知能の中心技術である深層学習(ディープラーニング)の基礎、画像認識分野で幅広く活用されている畳み込みニューラルネットワークや時系列データを処理するためのリカレントニューラルネットワークの仕組みと活用法などを実践的に学び、知能システムの実現に向けて重要な技術となる深層学習やその応用システムについての理解を深める。
AI応用 II	-	人工知能の最も中心となる自然言語処理に関する基礎的な技術をマスターし、特に、文解析、情報検索、文書分類、対話システムなどの応用システムに関する理解を深めることを目的とする。
ビジネスデータサイエンス	-	データ分析に関する基本的な概念や手法を学ぶとともに、データ解析の基本的な手法を習得して、実際にデータ活用を行えるようになることを目指す。
データサイエンス応用	-	典型的な機械学習の問題である回帰問題、分類問題、次元削減、クラスタリングの諸問題を、Pythonの機械学習ライブラリであるscikit-learnを用いて適切に分析できる実践的なスキルを身につけることを目指す。

I o T 基礎	-	IoTシステムを構成する基本技術について体系的に学びながら、どのような現場でIoTを活用できるかについて、IoTシステム構成と構築技術（IoTシステムアーキテクチャ、IoTサービスプラットフォーム）、センサ/アクチュエータ技術と通信方式（IoTデバイス、ネットワーク、LPWA、プロトコル）、そして、IoTデータ活用技術（ビッグデータ分析技術、活用事例）やIoT情報セキュリティ対策技術（脅威と脆弱性、セキュリティ対策技術、情報セキュリティの標準と法制度）、IoTシステムのプロトタイプ技術（プロトタイプ活用）を学ぶ。本科目の履修により、IoTシステム技術検定試験の「基礎」から「中級」を合格できるレベルの知識を習得することを目標とする。
I o Tプロトタイプ	-	IoTシステムを構築するためのマイコンを用いたプロトタイプング手法を学ぶ。プロトタイプングの考え方やプロセスやIoTシステム構築に必要な基本知識としてマイコンを用いたセンサやアクチュエータの利用方法、ネットワークの利用方を理解する。そして、個人およびチームでIoTシステムの提案とプロトタイプを作成する。
I o Tプログラミング入門	-	マイコンを動作させながらコーディング技術を学ぶ（C言語）。具体的には、変数、演算子、条件文、繰り返し文、関数、I/Oポート、A/D変換、PWM、UART通信を利用して、センサ、LED、モータなどを使ってアイデアを実現させるコードを作ることを目指す。
ドローンプログラミング	-	Pythonを使って、小型ドローン（DJI-Tello）をプログラミング制御する方法を学び、DJI社が公開している仕様に従ってTelloとUDP通信し、機体制御及び機体情報の取得を行うマルチスレッドプログラムを作成する。開発環境は、オペレーティングシステム：Linux。言語はPython3（使用モジュールは主に socket、threading、opencv、pygame、pyqtgraph）である。
I o T応用	-	IoTを実現するために必要なハードウェアとセンサーを使った基礎的なシステム構築の手法を実践的に学ぶ。マイコン（ラズベリーパイ）と各種センサーを用いて、センサーの値をネットワーク経由でクラウドへ収集・蓄積する手法や、クラウド側の蓄積データを解析してモータや小型LEDディスプレイなどのデバイスからデータを出力する手法を学ぶ。C言語またはPython言語でプログラミングする。
ロボティクス基礎	-	基本的なロボットの制御手法について、実システムのロボットカーを制御対象とし実践的に学ぶ。具体的には、レゴマインドストームとリアルタイムOSを使ったロボット制御プログラミングについて理解を深め、様々なセンサの値をフィードバックしてロボットを操作する方法を学ぶ。また、PID制御などの制御理論の基礎知識についても学ぶ。レゴマインドストームEV3とリアルタイムOSTOPPERS/EV3RTを使ってロボット制御を行い、ライントレースカーの製作・プログラミングを行う。
情報ネットワーク基礎	-	現在のインターネットを支えるプロトコル群であるTCP/IP、また関連する様々な通信技術の知識と理論を学習する。このことにより、LANやWANなどのコンピュータネットワーク、さらにはWWWがどのようなものであるのかを理解し、ネットワーク運用に関する基礎的なスキルを身に付ける事を目標とする。
ネットワークセキュリティ	-	TCP/IPを理解していることを前提とし、近年その重要性が高まりつつあるネットワークのセキュリティに関する知識と技術について学ぶ。具体的には、DoS攻撃やSQLインジェクションのようなさまざまなネットワークの攻撃手法とそれに対する対策技術を実践的に学ぶ。また基礎的な暗号理論とその実装についても学ぶ。
グローバルPD	-	専門分野・国籍・文化的背景の異なる者が、共通の目的達成に向けて協働し、現実社会における問題発見・解決に取り組む。活動では論理的な思考に基づき現実社会の問題を発見し、制約条件下における解決案を創出する。また、創出した解決案をプロトタイプ（モックアップ）や資料として具現化し、関係者と共に解決案を改善・改良する能力を得る。
未来学	-	私たちにあって望ましい未来社会の姿を考えることができる力、現在の状況から予測される将来の自然的かつ社会的な変化を洞察できる力を養うことを目的とする。Futures wheel、バックキャストリング、シナリオ・プランニングなどの概念やスキルを理解し、ディスカッションを通して、望ましい未来社会の姿を見据え、私たちのとるべき行動について考察する。
コンセプトチュアル思考	-	物事や問題の本質を捉え、多角的な視点から解決策を考えることができる思考法を身につけることを目的とする。問題の中に潜在する見えないものを洞察し、その価値を判断して全体を概念化しながら思考や行動ができるための方法論を学ぶ。また、ロジカルシンキング、デザインシンキングなどの思考法との違いを理解し、他の思考法と融合して活用できる思考力を養う。

			人々の共感を生み、感動を与えるデザインやものづくりに必要となる基礎知識を修得することを目的とする。人間の情動知能、感性、感情がどのようなものを理解するとともに、良いデザインやサービスがもつ、こだわり、コンセプト、ストーリーを含むデザインが、どのような形で可視化されているか理解する。また、見えないものに気がつく直観力、感性にもとづく理解力や認識力を養う。	
			社会情勢や自然環境が大きく変化する現代において、持続可能な未来社会を実現するために必要な、新たな価値を生み出すための基礎力を養うことを目的とする。これまでのモノづくり、コトづくりの歴史に学び、社会や私たちの生活に真に役立つ持続可能なイノベーションに求められる考え方を理解し、価値創出フォーラムを通して精度を高める。	
			科学と技術の関係、科学・技術と人及び社会の関係などについて歴史的観点から理解することを目的とする。科学の成果や技術的な解決が人や社会、そして環境に与える影響や、科学技術と人・社会が互いに影響しあう中で生じるさまざまな問題について考察し、ディスカッションしながら意見を交わし理解を深める。	
教職に関する科目		教育原理	-	教育の原理的考察を通して、自分なりの教育観を持つことを目標とする。そのために、教育理論を踏まえて、実際に行われている学校教育・家庭教育・社会教育の課題を明確にし、これからの教育について考えることのできる基礎的能力を養うことを目的とし、講義とディスカッションを組み合わせ学習する。ディスカッションでは、指定されたテーマについて各グループで議論を行い、その概要をワークシートに整理する。
		教師入門セミナー	-	教育と教職の意義、教職に就くまでのプロセス、教師の仕事や教師の実践的指導力について学び、さらに今日の臨床教育について理解する。講話や受講生どうしの討議により、今後求められる教師の役割や在り方について考察することを通して、教職課程で何を学ぶのかについて理解する。これらの学習活動により、受講生各自が自己の教師を目指す者としての適性について熟考し、また教職課程における目標を持ち、真摯に教師を目指して学んでいく態度を涵養することを目指す。
		教職概論	-	教職の意義、役割、教員の職務内容について学ぶ。教職科目で学んだことを総合的に捉えなおしながら、これからの学校教育における教師の在り方および教職の意義について理解を深め、教育現場で生きて働く実践的指導力を培う。さらに教育実習後は、進路選択の基礎知識をふまえて、教育実習を振り返ることにより、自身の教師としての適性を判断し、進路選択の準備を行う。教職観の確立、教師としての実践的指導力を育成するために、以下の内容で授業を進める。なお、ディスカッションでは、指定されたテーマについて各グループで議論を行い、その概要をワークシートに整理する。
		教育制度論	-	学校教育におけるさまざまな取り組みの背景には教育制度がある。したがって教育をスムーズに行うためには、その背景にある教育制度を理解することが重要である。学校教育に関する社会的・制度的・経営的な事項に関する基礎知識とその課題に関して考えることを目的とする。加えて、現在の学校で重要な学校と地域との連携・協働と安全の保障についての基礎知識の獲得を目指す。有意義な教育を支える制度とはどうあるべきなのかを、具体的な事例のなかでの活用についても考察する。
		教育心理学	-	学校現場で中学校及び高等学校の生徒に対して有効な教育実践を行うために必要な教育心理学の基礎について理解することを目標とし、具体的には、発達、学習、適応、及び教育評価の教育心理学の四領域を概観し、青年期までの各発達段階に関する理解及び発達障害に関する理解と支援の方法について学習する。可能な限り具体的な事例をあげながら、専門的な内容も含めて講義する。
		学習・発達論	-	学習と発達の理論、発達障害に関する基礎事項を理解し、有効な教育実践を行うためには、生徒の理解の仕組みや心理の状態を的確に把握できるようになる必要がある。最終的には学習心理学と発達心理学の視点から、有効な教育実践を行う教育者になるために必要な観察眼と考え方を養い、自分なりの教育観を確立することを目標とする。学習心理学と発達心理学に関する教育実践場面への適用を考慮し、教員になったときに生徒たちに学習心理学と発達心理学の知見をいかに活用するのかについて講義とグループ討議を行い考察する。

特別支援教育概論	-	現在および今後の教育で特に重視されているもののひとつに、何らかの「障害」を持つ生徒への支援がある。特別支援教育は、特定の生徒の成長に寄与するだけでなく、すべての生徒にとっても有意義なものである。本科目では、特別支援教育に関する基礎的な事項の理解を目指し、その方法について考察する。 現在の学校教育において大きな意義を持つ特別支援教育について、教師となる上で必要な知識を示し、教師に求められる「障害」に対する適した見方を身に付ける。
教育課程論	-	教育課程とは、学校教育の内容や方法の在り方を定めたものであり、それは学校教育の基調に直接的に関わりをもっている。教育課程の内外での歴史的変遷や編成原理を押さえつつ、これからの学校教育における教育課程のあり方について考察する。 新学習指導要領を中心として、今日の教育課程改革の動向を明らかにする。次に、内外の教育課程改革の歴史を捉え、教育課程の編成原理をめぐる諸課題について検討を行う。それらを踏まえて、これからの学校教育における教育課程のあり方について探究する。
道徳教育の理論と実践	-	道徳教育の本質を理解し、道徳教育の歴史的経緯及び道徳科の意義や目標について説明することができる。また、子どもの発達段階や道徳性の発達を考慮し、道徳教材や指導法に生かすことを通して、指導計画や学習指導案を作成することができる。 さらに、学校の全教育活動を通して行われる道徳教育と「特別の教科道徳」において行われる道徳授業との関係を明らかにするとともに「考え、議論する」道徳授業の実践に必要な知識、指導技術の基礎的能力を養う。
総合的な学習の時間の指導法	-	教育課程における「総合的な学習（探究）の時間」の意義や役割を理解し、教育実践例から各学校のテーマおよび学習内容の意図等に気づき説明することができるようにする。 また、指導計画の作成を通して、横断的・総合的な学習の効果について考察するとともに、実践のための基本的指導力を身に付ける。さらに、指導方法と評価の考え方や配慮事項について理解し説明することができるようにする。指導計画作成の際の考え方、単元計画の重要性などについて理解を深め、教師の指導力を身に付ける。 児童生徒が課題解決学習を通して、生き方を考えていく上で必要とされる資質・能力を育成するための具体的指導法および評価についての知識・技能を身に付ける。
特別活動の指導法	-	さまざまな子どもの問題行動が顕在化してきている今日の状況において、教育課程の一領域である特別活動への期待は高まっている。特別活動では「望ましい集団活動」がキーワードとなり、とりわけ学級活動・ホームルーム活動が重視されている。 特別活動の歴史的変遷や理論の動向を踏まえながら、その教育的意義について考察していく。クラブ活動・部活動および学級活動・ホームルーム活動を行う上での教師の指導性についても検討していく。
教育方法・技術論（情報通信技術の活用を含む）	-	「授業」は、教授と学習の統一された過程として捉えられる。このような「授業」を成立させるためには、何をどのように教えるかということが問題となり、教師には教材分析を行う力や学習指導案を作成する力、さらに情報機器やメディア、教材を活用していくことが求められる。また、「授業」の後には授業分析や評価が必要であり、それらによって次の「授業」に向けた改善が可能となる。本授業では、学校教育の中心である「授業」を主たる対象として、よりよい「授業」を行うための方法や技術を習得することを目標とする。
生徒・進路指導論	-	我が国における教育改革の動向を見据えて、生徒・進路指導の諸原理を学び、特に中学校と高等学校に焦点を当て、その目的と意義について考える。さらに、現在の学校教育が抱えている生徒指導と進路指導に関する具体的な問題を知り、これからの生徒・進路指導の在り方について考察する。また、実践に際する配慮事項及び学習、支援活動の具体的指導方法などについて、ディスカッション、ロールプレイング等を取り入れ理解を深める。
教育相談	-	教育現場で見られる心理的諸問題（生徒・保護者との関わり方、いじめ、不登校、学校不適応、発達障害等）を取りあげる。受講者が児童・青年期の心理的特徴、生徒との対人関係を深める方法、保護者との関わり方など、教師になるにあたり学んでおくべきと思われるテーマについて、集団討議・発表など実践的な方法も取り入れながら理解を深めていく。小学・中学・高校時代を振り返った上で、教師の立場になったという想定で児童・生徒にとって何が必要かを考える機会となるように、模擬面接を交えたグループ討議を実施する。

教育実習（事前・事後指導）	-	教育実習を行う目的は、学校に体験的に勤務し、自分の教師としての適性を確認するとともに、目指すべき教師像を明確にするために行うことである。この目標を達成するためには、事前の準備として、学校での教師の仕事に関する理解を行った上で、実習生としての心構えを身につけ、実習における目標を持つことが必要である。また、教育実習の事後には、学校での体験を振り返ることによって、教育実習の目標について振り返る。さらにこれらの学習活動を通して、自らが理想とする教師になるための今後の課題を考える契機とする。	
教育実習 I	-	教育実習においては、大学で学んだ一般教養・専門教養・教職教養などを学校現場において総合的に生かし、授業実習を通して生徒理解を深めるとともに、学校運営や教員の職務実態に触れて望ましい教師像を形成する。 実習校の管理職教員から説明される学校の職務全般について理解し、学校や授業の様子を詳細に観察することが重要である。また、生徒と積極的に関わる態度も必要である。実習では授業実習（教壇実習）が中心となる。さらに、生徒指導や進路指導、課外活動の指導を行う。職務を遂行しながら、教科指導、生徒指導、進路指導など実習で行った職務全般について省察と総括を行う。特に教科指導においては、実習中の総括として研究授業が実施され、実習校の教員からの講評を受ける。	
教職実践演習（中学校及び高等学校）	-	演習や現職教員の指導を受け、教職教養・一般教養・専門教養などの「専門的知識」と教科指導や学級経営などを通して得られた「専門的実践力」を統合し、使命感や責任感、及び教育的愛情に裏打ちされた専門的指導力を高めることを目指す。また、履修カルテを用いた個別指導を行うことにより、各受講生に教員としての資質・能力、適性について自己評価を通して指導助言にあたり、一人一人のキャリア形成を支援する。最終的には、教師に最小限必要とされる資質・能力の確認を行う。	
工業概論	-	高等学校の工業系科目を担当する教員には、工業の各分野についての基礎的・基本的な知識を包括的に身につけていることが求められている。この要請に対応して、工業の各分野を概観し、工業の各分野に関する基礎的・基本的な知識の習得、現代社会における工業の意義や役割の理解、これらの知識・理解と現在の環境やエネルギーの問題を考慮して、工業技術の諸問題を主体的、合理的かつ倫理的に解決するための実践の基礎となる能力と態度を習得することを目指す。	
職業指導	-	学習指導要領において「生きる力」の育成が重視され、その文脈において、とりわけ職業指導（進路指導）のあり方が問われてきている。児童生徒の今日的状況や教育改革の動向、職業指導（進路指導）の歴史を踏まえつつ、生徒が自らの生き方を選択・決定し、自己実現を果たせるような職業指導（進路指導）のあり方を考察する。前半では職業指導（進路指導）の歴史と理論を学び、また今日の児童生徒を取り巻く教育的・社会的状況を分析しつつこれからの学校教育における職業指導（進路指導）の可能性を考察する。後半では、学校における職業指導（進路指導）実践のあり方について検討し、理解を深める。	
工業科教育法	-	工業教育の目標は「工業の各分野に関する基礎的・基本的な知識と技術を習得させ、現代社会における工業の意義や役割を理解させるとともに、環境及びエネルギーに配慮しつつ、工業技術の諸問題を主体的、合理的に、かつ倫理観をもって解決し、工業と社会の発展を図る創造的な能力と実践的な態度を育てる」ことにある。工業高校の教員として上記の目標を達成するために、適切な授業運営を行うことができる基礎的な知識や実践力を身につけることを目指す。	
情報科教育法	-	今日の高等学校では、教科のひとつとして「情報」が位置づけられており、その位置づけは、教育課程全体においても重要なものとなっている。教師には、コンピュータをめぐるさまざまな知識や技能が必要となることはもちろんのこと、生徒がこれらを効率的かつ適切に習得するための実践的指導力を身につけることが求められる。「情報」を教える教師としての基礎的な知識を習得し、さらに実際に高等学校での授業運営を適切に行うことができるようになるための実践的指導力を身につけることを目標とする。	

授 業 科 目 の 概 要				
(メディア情報学部 メディア情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
専 門 科 目	メディア情報学入門とキャリアデザイン	○	メディア情報学科の学び・研究の領域を理解するために、メディア情報学が関連する学問領域・研究領域について事例紹介を通じて理解する。また、メディア情報の専門分野で活躍している専門家・卒業生からの講話を聞き、専門分野と社会との関連性について理解する。その上で、自らの学習目標・計画を立てることを目標とし、進路についても考える機会とする。	
	Webデザイン	○	Web制作の基本を身につける。Webサイトのコンセプトメイキング、情報の構造化、Webページのデザイン、マルチメディア素材の活用、マークアップ言語とスタイルシート言語の記述について、自身のPCにてWebページの作成を実際に作成しながら理解する。制作の他、個人情報保護法、知的財産に関する法的規制についても理解する。	
	色覚・聴覚トレーニング	○	メディア情報の設計に必要な、視・聴覚刺激に対する感性と物理的なパラメータとの関係について習熟する。視覚刺激については、微妙な色の違いが分かり、さらに様々な色をマンセルの色番号で言い当てることを行く。聴覚刺激については、微妙な周波数、強さの違いが分かり、特定の周波数領域を強調した音色を聴いて、どの周波数帯域が強調されたかを言い当てられるかを行う。さらに、これらの能力をどのようにして地域連携に活用できるのかについても学ぶ。	
	プログラミング入門	○	コンピュータにはハードウェアとソフトウェアのどちらも欠かすことができない。プログラミングはその一方のソフトウェアを作る技術であり、プログラミングの手法とその考え方を理解することは、ソフトウェアの作成だけではなく、ソフトウェアを扱う上でも非常に重要である。本科目では代表的なプログラミング言語であるC言語を対象として、基本要素（入出力、データ型、および配列）を学習する。	
	ITシステム入門	○	IT (Information Technology) の発展と普及は我々の生活や仕事に多大な変化を与えたが、その有効性を自分自身に還元するためには機能を十分に理解した上で活用することが重要である。本科目では、情報システムと通信ネットワークの基礎概念を理解した上で、システムの管理・分析方法を習得することを目標とする。授業では、表計算ソフトの利用、コンピュータネットワーク、インターネットの仕組み、セキュリティ、システム分析、企業活動などを扱う。	
	コミュニケーションドローイング	○	発想内容の視覚化やコミュニケーションツールとして有効なスケッチスキルを習得する。クリエイターの発想にはモノとコトがあり、これらを自由に表現するための論理的フリーハンド描画技法を学ぶ。後半では習得したスキルを活かし、感性表現・伝達の訓練で実践的スキルへの変換を目指す。	
	プログラミング I	○	制御文と関数は多くのプログラミング言語において重要な要素であると同時に、プログラミングを学ぶ上で最初に躓きやすい項目でもある。しかし、実践的なレベルのプログラミング技術を身につけるためにはこれらの構造と働きを理解することは必須である。本科目ではこれらに関する知識と技術を確実なものとするために、プログラミング入門で学んだ知識をベースとして、C言語における条件分岐・繰り返しを行うための制御文と、関数の作成・使用方法を身につけることを目標とする。	
	UI/UXデザイン	○	Webページやゲームコンテンツなどを制作する際、ユーザーにとって見やすさ分かりやすさ、使いやすさは重要である。本科目では、Webページのレイアウトや構成を考えるUI（ユーザー・インターフェース）、コンテンツを通じて得られる体験について考えるUX（ユーザー・エクスペリエンス）について、基礎理論を理解する。	
メディア情報論 I	○	文字、音、静止画像、動画などの情報が、コンピュータの中でどのように処理され、記録されるのかを学ぶ。さらに、われわれを取り巻く環境内に存在するこれらの情報が、視・聴覚を通じて、人間の知覚系の中でどのように処理されるのかを理解し、人間の情報処理とコンピュータにおけるメディア情報処理との関係について考察する。		

サーバ管理入門	○	サーバ用オペレーティングシステムとして広く採用されているLinuxの基本的な操作方法を修得する。サーバ管理の際はCUIを用いることが多いため、コマンドをキー入力してコンピュータを操作することを基本とし、ファイルやディレクトリの操作・管理、多目的エディタemacsでの文書作成、C言語プログラムのコンパイル、電子メールの送受信、Webページの作成・公開方法などについて学ぶ。また、sshやsftpなどのネットワークコマンドの活用についても学ぶ。	
プログラミングⅡ	-	これまで学習してきたプログラミング入門およびIの内容をふまえ、さらにC言語プログラミングの知識を深める。本科目では、C言語利用の上で重要となるポインタ・構造体・ファイル入出力を学習する。ポインタ・構造体は、コンピュータや発展的なプログラムの考え方を理解し、より実践的なプログラムの構築に必要である。またファイル入出力を学ぶことにより、幅広いデータの活用ができる。C言語プログラミング技術の定着とより実践的な技能の修得を目指す。	
グラフィック・コミュニケーション	○	2次元の中に、3次元を表現できる。紙や画面などの2次元媒体の中に自らが考える空間を表現できる。前半では、構築物を配置した空間をテーマとし、角度や方向、画角から3次元に表現する手法を学び、フリーハンドで描きだすことで3Dソフト表現での基礎知識とする。また、空間要素として、光を生かした表現を学ぶ。後半ではフィギュアや制作背景をデジタルカメラで撮影し、区切られた枠内での空間表現を行い、感性を鍛える。これらの知識を併せて人工的空間を作り、デジタル画像として表現することで、空間構成力を身につける。	
コンピュータシステムとAI	○	情報技術（IT）と人工知能（AI）は現代社会に欠かすことのできない技術であり、これはコンピュータにより実現されている。コンピュータの構成要素であるCPU、メモリ、入出力装置などの構造と動作原理を学ぶ。また、AIの入門的な仕組みを理解し、コンピュータ内での動作方法について学ぶ。	
コンピュータグラフィックス演習	○	CGの歴史やCGシステム、知的財産権などの基礎知識を習得した上で、CGの基礎理論と表現技法の習得を目指す。座標変換、モデリング、レンダリングの基礎理論を講義と演習を通して理解を深め、実際に3DCGソフトを用いたCG演習を通じて体験的に学習する。	
プログラミング総合	-	プログラミング的思考とは、目的に到達するための経路を考え試行錯誤して最適解を導き出す思考である。本科目では、これまで学んだC言語プログラミング技術を総合的に活用し、C言語プログラミング技術の定着、および、プログラミング的思考力の向上を図る。制御構造、関数などの基本的な文法に加え、構造体、多次元配列、ポインタなどの応用的な文法についても理解を深める。またこれらを活かし、微分・積分などの数値計算問題について学習する。	
プログラミング発展	-	C言語プログラミングの基礎を学習し、より高度な技術を習得したい学生を対象に、実用的なソフトウェアの設計・開発において定石となっているデータ構造と基本アルゴリズムについて行う。データ構造については、配列や構造体とポインタを用いたスタック・キュー・リスト構造について学ぶ。基本アルゴリズムについては、ソート・サーチ・その他の代表的なアルゴリズムについて学ぶ。また、それらを通してソフトウェアの要件・仕様からプログラムを設計・開発する方法を学び、実用的なプログラミング能力を身につける。	
メディア文化論	○	絵画、音楽、音声、動画などのコンテンツ表現は、メディアテクノロジーの発展によって大きく変化し、社会や文化を大きく変革した。逆に、社会や芸術・デザイン表現の要請から新たなメディアテクノロジーも生まれてきた。この授業では、これらの関係について、いくつかの断面から考察を行う。このことによって、メディアコンテンツ制作やメディアテクノロジーを開拓する上で必要な幅広く統合的な知識と教養を身につけ、将来を見据えて行動する力を養う。またこれらの力を地域に活かす方法について考える。	
音楽・音響情報処理	○	ミュージック・シンセサイザの中で行われている音の合成、およびシーケンサを用いて行われている自動演奏の仕組みを、コンピュータ・プログラミングによって体験しながら学習する。この体験を通じて、音の物理的性質やフリーエ合成の原理、あるいは音の入出力の方法などについても理解する。また、制作した音や音楽を聴取したときの心理的印象についても考察し、本授業で習得した知識や技術を地域社会にどのように活かすことができるかについて検討する。	
オブジェクト指向プログラミング	○	オブジェクト指向プログラミングは効率の高い開発手法としてさまざまなプログラミング言語に採用され、多くの開発現場で活用されている。本科目では、Java言語を用いてオブジェクト指向プログラミングの概念と作法を修得する。オブジェクトを構成するクラス・フィールド・メソッド・コンストラクタの基礎から、カプセル化・オーバーロード・継承などのオブジェクトの活用方法について学習する。また、作成したプログラムをコンピュータ上でコンパイル・実行し、その動作を検証することにより理解を深める。	

アニメーション制作演習	○	仮現運動によるアニメーション原理を理解し、アナログ手法によるFlipBook、ストップモーション・アニメーションの制作を行う。これによって、時間表現の構想・設計力を養う。次に、デジタル技術を活用した3DCGアニメーション制作へ展開し、時間表現の総合的な制作力を養う。	
メディアコンテンツ応用	○	この授業では、これまで学んできたメディア技術や今後専門的に学ぶ。CG、映像メディアコンテンツの作成、配信などに関する技術や方法論が実社会でいかに応用され、利用されているか、また、その問題点は何か等について総合的に学び、将来の目標を実現するため、修学の方針を明確にすることを目的とする。また、メディア技術・メディアコンテンツを地域に活かす方法についても考察する。	
情報ネットワーク	○	情報化社会を支えるコンピュータネットワーク技術の基礎的な知識を修得する。インターネットで提供されるサービスを概観し、サービス実現に必要な階層的なプロトコルを中心に、関連する様々な通信技術やセキュリティ技術を学習する。これらを通して、インターネットがどのようなものかを理解し、基本的なネットワーク運用の技法を身につける。	
多変量データの統計科学の基礎	-	デジタルコンテンツのユーザビリティや性能の評価では、多くの特性を同時かつ総合的に取り扱わなければならない場合があり、多変量データの統計科学（多変量解析）はこのときの有効な解決手段となる。本講義では、Excelの統計や行列の関数を利用して、多変量解析の考え方と使い方を学習する。特に、評価過程の予測分析手法および多変量データの要約方法の修得を最大の目標とする。また、今後の学習活動で、これらの手法を使いこなせるようにすることも目標の1つである。	
メディア情報論Ⅱ	○	人間の色や音に対する知覚過程を生理学や心理学の観点から学び、またこれらの知見を基に、画像、動画、音楽等を見聞きした際の認知情報処理過程および感性・感情情報処理過程について学ぶ。さらに、これらを計算機プログラミングでシミュレートする方法について学ぶ。また、メディアコンテンツの設計・制作を通して地域連携を目指すプロジェクトの活動事例を紹介し、本授業で学んだ知識をどのように活用できるかについて議論する。	
データベース	-	データベースは、データ間の整合性を保証しながら、複数のアプリケーション間でデータを更新・共有・再利用するためのシステムである。この授業では、リレーショナルデータベースの基礎理論、データベース設計、データベース言語SQL、データベースの運用について、実際のデータベースシステムを使いながら学ぶ。	
Webプログラミング	○	Webはホームページを見せるだけでなく、データベースと連携するインターネット上のアプリケーションを作成することによって有用なシステムになる。スクリプト言語を修得し、サーバーサイドで実行されるWebプログラミングを出来るようにする。さらに、Web制作に関する技術獲得を通じて、将来的な社会への情報発信や地域連携に対する問題意識も持てるようにする。	
ゲーム制作演習	○	ゲーム制作用の開発環境であるUnityを用いゲーム制作の基本を習得する。開発環境を各自のPCに構築し、2Dと3Dによるサンプルプログラムを通してゲーム制作のプロセスを理解する。ゲームの設計、画像やアニメーションによる表現、プログラムの機能など独自の工夫を加えて、オリジナリティのあるゲームへ拡張する応用力を身につける。	
XR (VR/MR/AR) デザイン	○	メディア技術を活用し新たな価値を創出するのがメディアデザインの役割である。本科目では、リアルとヴァーチャルを融合するXR (cross Reality, eXtended Reality) 技術としてVR/MR/ARについて取り上げ、それぞれの技術特性を理解しそれらの活用について学習にする。またXR技術を活用したコンテンツをデザインし制作する力を身につける。	
情報セキュリティ	○	現代ネットワーク社会で必要不可欠となっている情報セキュリティ技術について、その理論と応用システムに関する基本的な知識を修得する。セキュリティ技術の概要・必要性や、セキュリティの基盤技術として共通鍵暗号・公開鍵暗号・ハッシュ関数・デジタル署名、セキュリティを向上するツールとしてクライアント認証・PKIなど、応用技術としてコンピュータウイルス対策・不正アクセス対策・電子透かし・バイオメトリクス認証などについて学ぶ。	
イメージメディア処理	○	デジタル画像データの入力、出力、各種の変換処理の基本手法について学習する。また、実際のデジタル画像データを用いて、各種の基本手法を実現するプログラムを習得する。	
モバイルアプリケーション	○	HTML/CSS/JavaScriptを用いて、スマートフォンやタブレットなどモバイル端末に向けた、グラフィカルでインタラクティブなクライアントサイドのWebアプリケーション制作手法を習得する。	

	Webアプリケーション	○	メディア情報学の基礎知識およびネットワーク、セキュリティ、Webプログラミングの知識を統合化して、3階層(3-tier)モデルを使ってネットワークを介したデータベースのアクセスについて学ぶ。PHPを駆使したWebアプリケーションの構築方法のほか、MVC開発について理解し、3階層モデルおよびMVC開発の各モジュールのしくみや役割を経験的に習得する。	
	ネットワークとセキュリティ演習	○	情報ネットワークと情報セキュリティに関するより実践的な技術をプログラミング演習により修得する。ネットワーク技術としてはTCP/IPとアプリケーションプロトコルについて学習し、セキュリティ技術としては暗号・認証アルゴリズムのプログラミング技法についてを学ぶ。C言語またはJava言語を用いてこれらの技術を組み合わせさせたプログラムを作成することにより、実用的なプログラミング能力を身につける。また、これらの技術が実際の社会でどのように必要とされ役立っているかを、地域の実例を通して学び、理解を深める。	
	メディアコンテンツ数理	○	ゲームプログラム開発のための必要不可欠な数学、物理の知識、プログラムの書き方について学習する。数学の知識として、幾何学の基礎、ベクトル演算、行列演算、幾何学変換を学習する。次いで、その数学知識を応用した物理の知識として、1次元、2次元、3次元の運動の基礎方程式、ニュートンの運動法則、仕事とエネルギーの法則、運動量と衝突の法則、回転運動の方程式を学ぶ。これらの数学、物理の知識の学習と並行してプログラムの書き方を学ぶ。	
	作品制作	○	1年次から学習したメディアテクノロジーの知識・技術とメディアデザインの技術・感性を統合し、映像作品、音響作品、コンピュータシステム等を制作・構築する。この過程において、作品、システムなどの制作における論理的・科学的な思考と感性との統合を体験する。	
	AI理論・実践	○	AIは、既に画像認識や音声認識に活用されて成果を挙げているが、今後デジタルコンテンツのユーザビリティやデザインに対しても展開されると考えられる。本科目では、代表的なAIの種類と特性を紹介した上で、深層学習に焦点を当て、その基本原理、理論展開と実践方法を学習する。まず、ニューラルネットワーク、誤差逆伝播法、畳み込みニューラルネットワークの順に深層学習の基本原理と理論を学ぶ。その上で、基本的なパターン認識の問題を処理するプログラミング技術を修得する。	
	メディア情報専門実験・演習A(映像制作・デジタルファブリケーション)	○	本科目は以下の2つのテーマで構成される。「デジタルファブリケーション」は、3DCGデータを現実の立体物に出力することを体験し、その特性や問題点を理解、学習することを目標とする。「映像制作」では、映像作品制作の体験を通じ、これに必要な一連の工程を理解するだけでなく、様々な映像編集・音響効果などの表現技法を習得し、実践的なメディアコンテンツの制作能力を強化するとともに、その地域連携への活用法についても学ぶ。	
	メディア情報専門実験・演習B(クラウドサービス活用、IoT)	○	本科目は以下の二つのテーマについて学習する。「クラウドサービス活用」は、クラウドサービス活用のための知識と技術を身につけることを目標とする。「IoT」では、入出力デバイスをマイクロコンピュータとつなぎ自作のシステムを作成し、コンピュータの入出力制御の関係とインタラクションデザインについて実践的に学習する。	
専門プロジェクト	イノベーション基礎	○	社会情勢や自然環境が大きく変化する現代においては、未来を展望する技術革新や構造改革が望まれており、専門知識と実践スキルのバランスを重視した実践的なイノベーション力が強く要望されている。この科目では、顧客のニーズを捉えて、イノベーションを生み出すための基礎力を養うことを目的とする。	
	専門ゼミ	○	専門ゼミは4年次のプロジェクトデザインⅢの前提条件となる科目である。各自配属が決定した研究室において、次年度プロジェクトデザインⅢで遂行するプロジェクトテーマを、研究室の教員と相談の上決定し、活動計画案を作成する。またこの際、先行研究や先行作品を調査し、プロジェクト遂行に必要な知識や技能を身につける。	
	プロジェクトデザインⅢ	○	大学で学んだことを総括するコースである。学生一人ひとりがメディア情報に関する独自のテーマを見出し、それに関する問題点を考え、科学的なプロセスを経て、その解決策を提案、実施するまでのプロセスを身につけることが、本科目の目的である。専門ゼミなどで学んだ知識を基に、Conceive(考え出す)－Design(設計する)－Implement(実行する)－Operate(運営する)のサイクルによるプロジェクトデザイン手法を具現化し、創造的な技術者になるための能力を養う。	

その他	進路セミナー I	-	自分の将来の進路について考え、自分に適した進学・就職の目標を設定し、その目標達成のために必要な準備・対策に自主的かつ意欲的に取り組むことができるようになる。中心となる課題は次の2つである。(1)就職活動を始めるに当たって必要な自己分析を行って、自分のことをしっかりと把握する。(2)資格取得、適性検査、一般常識など準備・対策に比較的長期を要する課題に計画を立てて着手する。また更に、地域志向研究プロジェクトの成果を紹介し、メディア情報学科で学んだことが地域でどのように活かせるかについても考える。	
	進路セミナー II	-	就職・進学の進路を決定し、自らその準備と活動ができることを目標とする。主な課題は次の2つである。進路選択から決定までの心構えや取り組み方などを修得する。また、志望する進路に対して、自主的、積極的に活動できるようになる。志望する職種または進学先、必要な適性、学力、素養などの内容や水準を研究して、目標達成にむけて自ら研鑽する。	

授 業 科 目 の 概 要				
(メディア情報学部 心理情報デザイン学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
修学基礎科目	修学基礎A	-	本学での学習環境を把握し、学業継続を妨げる生活リスクを理解した上で、よりよい学習と生活のための計画を立てることができる。さらに、その計画のもとで自己管理を行い、学習に意欲的に取り組むことができる。また、共同の重要性も認識し、実践することができる。本学学生に期待される学習と生活に取り組む適切な姿勢を「学修支援システム」などを活用して身につけることができる。本学の様々な授業形態や学習スタイルを理解し、その基礎を身につけることができる。	
	修学基礎B	-	学習や生活に取り組む態度と方法の重要性をポートフォリオの作成やグループ討議などを通して認識し、積極的かつ継続的に行動することができる。キャリアデザインの重要性を理解し、在学中に身につけるべき能力について考える。自分の「強み」を把握し、自らのキャリアデザインの実現に向けて主体的に行動することができる。「社会」の状況や要素を踏まえてリサーチ・ペーパーの作成などを通じ、論理的な文章を作成する上で必要な知識やスキルの基礎を身につけることができる。	
人間形成基礎科目	実践ウェルビーイング	-	この授業の教育目標は、受講生が自分の人生を前向きにとらえ、意味のある目的を持って生きていくことを促進することである。対人コミュニケーションスキルの訓練を含む多くのポジティブエクササイズが用意されている。受講生はこれらのエクササイズに積極的に取り組むことが期待される。これらのエクササイズは以下を達成するための基本的な要素を提供する。すなわち、受講生が自らのウェルビーイング（幸福感）を意識し、意味のある人生の目標を見出し、多様性の世界で自分を探求していくことである。	
	技術者と持続可能社会	-	社会における会社などの企業で、充実した業務を推進するために必要と思われるSDGsなど、持続可能社会の動向や企業の役割と、そこで働く技術者の責任・やりがいなどを理解する。そして、経営の基本知識と研究開発・生産のプロセスなど技術者の仕事に関連する事柄を学び、社会には多岐にわたる業界があり、広い分野の多様な職種で技術者は活躍していることを理解する。なお、グループ討議・発表を通して、自分で調査した項目の意見交換により、技術者の仕事について理解を深め、発展する社会で活躍するために、イノベーションの事例を学ぶ。	
	日本学（日本と日本人）A	-	日本における歴史上の人物の生涯を学ぶことで、その生き方・考え方を知り、それらを通して日本人の特質・行動規範などについて理解し、今後の自身の問題と照らし合わせて考える。さらに、各種神話や建国伝承を学ぶことで、多様な価値観の存在を知るとともに、日本人の特質を考える。併せて「読む・聞く・考える・書く」といった基礎的能力の向上を図る。	
	日本学（日本と日本人）B	-	日本の歴史・文化・伝統に対する理解を深めつつ、日本および日本人の特質について様々な角度から考える。一方、行動する技術者、ひいては国際性豊かな広い視野をもつ人間となるための前提として、諸外国のもつ多様な文化・価値観にも眼を向け、日本と異なる歴史や文化・伝統を公平に評価できる真摯な姿勢の大切さを学ぶ。これらのことを通じて、「読む・書く・聞く・話す・考える」といった基礎的能力の向上を図る。	
	科学技術者倫理	-	科学技術がグローバル化の進む今日の社会および環境に与える影響について考察し、科学技術の目的・役割と社会との相互作用についての理解を深める。また、科学技術者が専門職として担う倫理的・社会的責任を検討する。さらに、実務を行う上で直面する倫理的な問題を検討し、それらを解決する問題解決能力の向上を図る。以上の学習を通して、「科学技術者倫理」が単に規範の遵守ではなく、価値のバランスを取りながら「自らがなすべき行動を設計する」という創造的な知的営みであることを学ぶ。	
	生涯スポーツ	健康・体力づくり	-	生涯にわたり健康で豊かな人生を営むために、生活習慣病や健康・体力づくりに関する知識、自己の健康・体力を測定・分析する方法の学習を通して、個人の状況に応じた運動処方（トレーニングプログラム）を作成できるようになる。また、健康・体力の自己管理の重要性を理解し、実践できるようになる。さらに、学生生活に潜む様々なリスクの理解や、これらの学習活動を通じて、協調性やリーダーシップ、規則を守るなどの基本的な事柄を体得する。

		生涯スポーツ演習	-	スポーツの基礎技能習得をねらいとする学習活動を通じて、生涯にわたるスポーツを楽しむこと、スポーツ活動を自主的・主体的に計画・実行（実践）・評価・改善するための知識や能力や社会（学生）生活を営むうえで必要な事柄（ルールと規律を守る心、仲間に対する敬意と思いやりの心、チャレンジ精神、リーダーシップ・フォロワーシップ、責任感、安全に対する意識、コミュニケーション能力など）を身につけることができるようになる。	
	人間と自然	人間と自然	-	グループ活動を通して、協同する大切さを理解し、他者の意見の根拠を考え自己の考えと比較し思考する姿勢を身につけることができる。科学技術者に求められる倫理観について考え続ける大切さを学び、研究施設の見学や、教職員及びクラスメートとの会話を通して、学びの広がりや深まりを理解することができる。	
英語科目	英語	イングリッシュトピックス1	-	日常生活・社会・世界などのトピックに関して英語でコミュニケーションを取る能力を修得する。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、授業内での会話や、文章の読み書きに应用する。さらに、自律して英語を学習するための効果的な学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス2	-	日常生活・社会・世界などのトピックに関して英語でコミュニケーションを取る能力を修得するとともに定着を図る。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、授業内での会話や、文章の読み書きに应用する。さらに、自律して英語を学習するための効果的な学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス3	-	日常生活・環境・テクノロジー・社会変容などのトピックに関して英語でコミュニケーションをとる能力を修得する。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、会話や討論、文章の読み書きに应用する。さらに、自律して英語を学習するための効果的な学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス4	-	日常生活・環境・テクノロジー・社会変容などのトピックに関して英語でコミュニケーションをとる能力を修得するとともに、さらなる定着を図る。トピックに関する英語の語彙及び構文を学習し、授業内での会話や討論、文章の読み書きに应用する。さらに、英語学習に活用できる学習法やテクニックを身につける。	
		イングリッシュトピックス5	-	社会・科学・文化に関するトピックを用いて、英語でコミュニケーションをとる能力を修得するとともに、さらなる定着を図る。トピックに関する英語の構文及び語彙を学習し、授業内での会話や討論、さらに文章の読み書きに应用できるようにする。また、英語学習に活用できる学習法やテクニックを身につける。	
		ビジネスコミュニケーション1	-	ビジネスの場で使用される英語を学習する。会社という場面設定において、英語がどのように使われるかを学習し、ビジネス上のタスクを通して、ビジネスに関係する語彙、表現などを効果的に使えるように学ぶ。授業中のグループワークでスピーキング、リスニング、リーディング、ライティングの総合的な4技能に加え、プレゼンテーション、ディスカッション、インタビュー、ロールプレイなどでビジネスの場に必要なスキルを修得する。	
		ビジネスコミュニケーション2	-	ビジネスの場で使用される英語を学習する。会社という場面設定において、英語がどのように使われるかを学習し、ビジネス上のタスクを通して、ビジネスに関係する語彙、表現などを効果的に使えるように学ぶ。授業中のグループワークでスピーキング、リスニング、リーディング、ライティングの総合的な4技能に加え、プレゼンテーション、ディスカッション、インタビュー、ロールプレイなどでビジネスの場に必要なスキルを修得する。タスクの内容は「ビジネスコミュニケーション1」と異なる。	
		アカデミックリーディング1	-	中級レベルの英語で書かれた時事問題やさまざまな話題を読み、それについて英語でコミュニケーションを取る能力を修得することを目標とする。文章を深く正しく理解し、その内容について話し合ったり、意見を交換したりできるようにする。リーディングに必要な学習法やスキルを身につける。	
		アカデミックリーディング2	-	中級レベルの英語で書かれた時事問題やさまざまな話題を読み、それについて英語でコミュニケーションをとる能力を修得することを目標とし、さらなる能力の定着を図る。文章を深く正しく理解し、その内容について話し合ったり、意見を交換したりできるようにする。リーディングに必要な学習法やスキルを身につける。	

	ライティングベーシックス	-	基礎的なライティングスキルを身につけることを目標とする。単語の品詞、基礎文法、文章の構成を実践的に学ぶ。ライティングに使用されるメカニクス（スペル、大文字・小文字、句読点、文法等）やフォーマットも修得する。	
	アカデミックプレゼンテーション	-	プレゼンテーションに必要な言語・非言語的スキルを学び、アカデミックな英語を用いたプレゼンテーションスキルを修得することを目標とする。図や表を的確に説明する方法を学ぶ。また、効果的な発表原稿の作成方法を修得する。	
	STEMイングリッシュ	-	STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) 分野の英語を使って4技能（読む、書く、話す、聞く）を修得する。STEM分野での課題発見、解決の力を身につけることを目標とする。取り上げた課題について詳しく調べ、ディスカッションやプレゼンテーションを通して自分の意見や考えを英語で伝える力を修得する。	
	イングリッシュセミナー	-	地域社会で起こっている様々な問題を発見し、解決する方法を英語で学ぶ。取り上げた課題について詳しく調べ、グループワークやディスカッションを通して、自分の意見や考えを伝える力を修得する。外国人とのインタビューも実施する。	
	TOEIC 初級	-	TOEIC®Listening & Reading 受験のための基礎コースである。基礎的な文法と語彙の演習・課題を通して、テストの概要と構成を理解する。TOEIC®スコア伸長のための各自にあった学習方法を身につける。	
	TOEIC 中級	-	本学でイングリッシュトピックス5（中級）から英語学習をスタートした学生や、就職・進学に向けてスコアアップを目指す学生を主対象とする応用コースである。各パートの得点をどのように上げるか、という攻略法を学び、演習・課題を実践していく。TOEIC®の得点をさらに上げたい人のための講義で、聞き取り、文法、読解のコツを体系的に学ぶ。	
	インテンシブイングリッシュ	-	海外にある本学の協力協定校において実施される短期集中プログラムである。参加学生は、協定校での講義と、英語圏での日常生活におけるコミュニケーションの実践を通して、英語能力を向上させることを目指す。グローバルに活躍する人材の育成を目的としており、具体的に次の達成目標を掲げている。①授業で学んだ英語を使用し、英語でのコミュニケーション能力を向上させる。②異分野・異文化背景を持つクラスメイトや現地学生達との関わりを通じて、協調性、リーダーシップ、異文化理解、多様性認識などのグローバルマインドを育む。③意思疎通が不十分であったり言語面および文化面において困難を伴う場合、それを補う方法を修得する。	
英語・上級	English Academic Writing 1	-	外国籍、日本国籍を問わず、ネイティブスピーカーと同程度の英語能力をもつ学生を対象に開講する科目である。学生自身が自らの専門分野に関連した論題を決め、情報を集めようとして、概要の書き方、論文の構造、引用および参考文献の書き方を含む研究論文を書く能力を身に付ける。さらに、学生はアカデミックライティングに頻出する高度な語彙と文法構造も身に付ける。将来人工知能と共存する時代に研究者や技術者になることを見据え、人工知能やアプリを上手に使いながら剽窃や著作権を侵害せずに文章を書く方法を学ぶ。	
	English Academic Writing 2	-	外国籍、日本国籍を問わず、ネイティブスピーカーと同程度の英語能力をもつ学生を対象に開講する科目である。「English Academic Writing 1」を履修した学生を対象に、当該科目の学習範囲から発展した内容を学習する。学生自身が自らの専門分野に関連した論題を決め、情報を集めようとして、概要の書き方、論文の構造、引用および参考文献の書き方を含む研究論文を書く能力を身に付ける。さらに、学生はアカデミックライティングに頻出する高度な語彙と文法構造も身に付ける。将来人工知能と共存する時代に研究者や技術者になることを見据え、人工知能やアプリを上手に使いながら剽窃や著作権を侵害せずに論文を書く方法を学ぶ。	
数理基礎科目	情報のための数学Ⅰ	-	微分法の考え方を理解し、積・商・合成関数の微分法や逆関数の微分法を修得する。さらに、求積法の内容を理解し、基本的な関数の積分について学ぶ。	
	情報のための数学Ⅱ	-	関数と逆関数について学び、関数の極限について学習する。また、指数関数、対数関数、三角関数、逆三角関数の理解を深め、その計算に習熟することを目指す。	
	線形代数	-	ベクトルの演算や行列の計算、連立1次方程式の解法、1次変換、行列式などの学習を通して、多次元の対象を代数的に扱える能力を養い、専門分野へ応用できる力を養う。	

	情報数理A	-	先ず数列の諸性質や極限の概念を学び、微積分学の準備を行う。次に、微分係数や導関数の概念を理解し、合成関数の微分法を習熟することにより関数の変化を調べることができることを学ぶ。さらに、微分の逆演算としての不定積分および和の極限としての定積分を理解し、置換積分法や部分積分法などの手法を習得するとともに面積計算等の応用にも取り組む。また、表計算ソフトExcelを用いた数理の解析も体験する。	
	データサイエンス物理	-	身の回りの自然現象の理解に物理が使われていることを学び、物理を用いて考えることができる論理的思考力を養成する。また、実際の測定データを解析して解釈し、帰納的に未知の事象を推論する力を養う。ベクトル、微分積分を用いて、運動の記述、質点や剛体の運動方程式、仕事やエネルギーなど、物理学の基礎を学ぶ。また、学んだ知識を応用し、論理的思考とデータ解析を通して、自然現象の背景にある物理を洞察する能力を養成することを目標とする。	
	アドバンスト数理A	-	多変数関数微積分学における偏微分と重積分について学ぶ。偏微分については、第1次、第2次偏導関数を求めることと、合成関数の偏導関数を求めることについて学習する。さらにその応用として、2変数関数の極値問題について学習する。重積分については、累次積分による計算方法を学び、さらに変数変換を用いた効果的な計算法を習得しているいろいろな重積分が計算できるようにする。	
	アドバンスト数理B	-	1階の常微分方程式、2階の定数係数線形微分方程式および連立微分方程式の解法について学習し、現象の数学モデルを構成する方法、具体的な解法と幾何学的な考え方、解の性質や特徴を分析する方法を理解する。また、技術計算言語MATLABを利用したコンピューティング・プロジェクトを実施し、現実的な諸問題に対する応用経験を得る。	
	技術者ための統計	-	工学において偶然性を伴う現象を解析する場合に必要な統計的な処理について学習する。観察や実験で得られたデータの整理を通じて、確率変数や確率分布の概念を理解する。また、代表的な確率分布である正規分布、カイ二乗分布、t分布、F分布の数表の使用に習熟する。さらに、母集団や標本分布について学び、それらを用いて母数の推定・検定ができるようになる。	
	AI基礎	-	AI (Artificial Intelligence) に関する、基本的機能や活用例を、アクティブラーニングをとおして体験し、最先端技術について、さまざまな基本的実例を通して学ぶ。サイエンス・テクノロジーの新しいパラダイムに対応できる素地を涵養するため、AIの歴史、AI独自の画像認識、文章カテゴリー化と自然言語処理、対話型音声識別などの基本的内容を理解し、基本的操作ができるようになる。さらに、機械学習(深層学習)に必要な初等的なデータ構成ができるようになる。	
	データサイエンス基礎I	-	データサイエンスの非常に大きな部分を占めるデータ解析に関して、最も基本的な手法であるデータ集計の各種の手法および回帰分析の二つを身に付けることを目指す。データ集計と回帰分析を理解できるようになり、実際のデータ活用を行えるようになることが目標である。	
	データサイエンス基礎II	-	データサイエンスに関連して広く用いられているクラスター分析、決定木分析、(人工)ニューラルネットワークの三つの手法を身に付けることを目指す。データを用いた分類や予測を理解して実践できるようになることが目標である。	
基礎プロジェクト科目	プロジェクトデザイン入門(実験)	-	実社会における様々な問題に取り組むためのスキルや考え方を学ぶことを目的とする。各学生が所属する学科の特徴的な対象や現象を実験テーマとして、現象に関わるデータを収集→整理→分析→仮説→視覚化→報告に要する「データ取り扱いスキル」の基本を学習する。さらに、学習した実験知識・技能を活用し、問題発見から解決にいたるプロセスおよびデータに基づく検証活動の基本スキルを学習する。	
	プロジェクトデザインI	-	実社会における様々な問題に取り組むためのスキルや考え方を学ぶことを目的とする。その基本的なプロセスは、実生活や実社会の中に存在する問題に気づき、データに基づいて現状を把握し、原因を分析したうえで、解決策を見出し、第三者にわかりやすく伝えるものである。自身が当事者もしくは関係者となる身近な問題の解決に向けてチームで取り組み、論理的な思考に基づいた問題解決を行う。	

		プロジェクトデザインⅡ	-	実社会における他者の問題の解決に向けて、必要な知識・経験・情報を収集し、個人またはチームでそれらを統合して、チームで組織的にプロジェクト活動を行う。メインテーマによりその流れは異なるが、先行科目のプロジェクトデザインⅠで習得した基本スキルをもとに「問題発見→現状把握→課題決定→解決案の決定」の各段階において、より深いプロジェクト活動を効率的に行う。活動を通して、解が多様な課題を探索し、論理的かつ創造的に解決する力を身につける。	
		プロジェクトデザイン実践(実験)	-	プロジェクトデザイン入門・Ⅰ・Ⅱで修得した知識や技術をもとに、問題解決を目指すべく提案した解決案またはその特定部分の有効性を検証する。プロジェクトデザイン入門よりもさらに専門的な知識や技術を駆使し、対象や現象を定量的あるいは定性的に捉え、その特徴・特性・法則性について明らかにする。その過程で、検証活動の進め方および検証に必要なスキルをより深く学習する。	
		ICT入門	-	パーソナルコンピューター(パソコン)の仕組みとその能力・可能性を理解する。その上でパソコンを教育・研究・技術開発など、学生として、また社会人となって、活用するための基礎的能力を修得する。特に、文書作成やプレゼンテーション資料作成の伝える力を修得する。	
		データサイエンス入門	-	データの取扱いの基本を学ぶ。データ取扱いの入門ツールである表計算ソフトExcelの基本操作を学ぶ。そして、Excelを使用して、実験データやアンケートデータの集計・分析など、データの取扱いスキルを学ぶ。また、Excelを使用して、社会の実際のデータ(オープンデータ)を可視化することにより、データがもつ意味を理解し、データを集計・分析する力を身につける。	
リベラル アーツ 系科目	文理 横断	日本文学の世界	-	日本文学作品の読解を通じて鑑賞する能力を高めて心情を豊かにし、国語表現(特に手紙文や敬語)について学習して、文書による表現力を伸ばすことを目標とする。作品としては、韻文・説話・物語・随筆・軍記などの優れた古典文学作品に加え、明治時代以降の小説等を扱う。	
		人間と哲学	-	知性・独創性を養うために、哲学者の思想に触れて、その内容を理解する力を身につける。またそれをもとに自ら考える力を身につける。さらに、哲学的思考を他者と討論することによって、自らの考えを持つと同時に、他者の考えを理解し、他者とともに考えることを実践し、批判的思考力を養う。これらを通して、人間力を備えた、自ら考え行動する技術者になるために必要な思考力を涵養する。	
		法と社会	-	知的財産権や製造物責任など、技術者にとって必要な法知識を習得し、それを踏まえて、毎日報道される様々な事件について問題点を指摘し、論理的に考察して、自らの考えを明確に説明できるようになることを目的とする。	
		経済と社会	-	多様で複雑な現代において、人間の生活に大きく関わっている経済と、経済の主体の一つである会社について、機能や役割などの理解を深めることを目標とする。以上から経済の基礎的な知識、ならびに経済において大きな役割を担う会社について、制度や法律、社会への対応といったことの基礎的な知識を学ぶ。	
		こころのはたらき	-	自他の行動を心理学的な視点から考察し、人間に対する洞察力を涵養すること、人の心に関する講義や討議で得た知識やスキルをもとに、自己成長につなげることを目標とする。	
		グローバル社会(ヨーロッパ)	-	「書物」をテーマとして日欧交流の歴史を学び、グローバルな視野を獲得することを目指す。さらに、今日のグローバル社会において、今後どのように国際交流を深めてゆくべきか、他者と意見交換を重ねながら、自らの考えを深め、国際社会へ出て行く力をつちかうことを目標とする。	
		グローバル社会(アジア)	-	アジア圏の外国文化を総体的に理解し、これを基に他文化に対する受け入れと理解することによって文化間の疎通の機会を提供するとともに究極的には人類が共に生きていく共存共栄の道を模索する。また、文化学習を達成するために衣食住など伝統文化、大衆文化、遊び、観光を中心とした余暇文化、ライフスタイルなどを比較しながら相互理解した上で、意思疎通能力を培うことが目的である。	
		芸術へのアプローチ	-	知性と教養・感性と徳性および技術者としての倫理観の涵養を図るために古今東西の造形芸術、特に絵画・工芸作品を通してそれぞれの持つ時代性や地域性を具体的に考察する。構図や彩色などの造形上の工夫を読み取ろうとする姿勢を通して、作品の底流にある作者の精神活動に思いを至らせる。さらに、その精神活動の基底に触れることによって、先人の生きることへの真摯な姿勢を理解する。	

科学技術と社会	-	科学と技術の関係、科学・技術と社会との関係などについて歴史的観点から検討する。科学の成果や技術的な解決が社会や環境に与える影響や、科学技術と社会とが互いに影響しあう中で生じるさまざまな問題について考察し、理解を深めることを通じて、今日の科学者・技術者は社会を支える営みに携わる当事者であるという視点を確立し、自身の見解を論じられるようになることを目指す。	
技術者のためのコミュニケーション	-	技術者が仕事を進めるために必要となる、自分の考えていることを論理的にまとめ、明確に文章や口頭で他人に伝える力、同時に相手の言っている内容を正しく聴き、理解する力、さらにチーム内で信頼関係を築き、相乗効果を生むようなコミュニケーションを図る力を体得する。	
国際関係論	-	現代の国際政治・国際社会について「今起きていること」を中心に説明する。領土問題、人種・政治思想などによる社会の分断、日米同盟の抑止力強化、経済安全保障などについて理解を深めるため、映像資料や政府資料、報道記事を活用。授業の最後にはグループに分かれて班別討議を行い、その結果を発表。討議テーマは講義時に指示する。発表後は全体討議を行い講師より講評を行う。	
危機管理論	-	21世紀の日本を担う学生たちに危機管理の重要性を理解させ、危機に的確に対応できる人材を育成する。多様な危機の原因究明とその予防や被害最小に向けた態勢構築については、今後、ますます複雑化・混迷化する予測のもと、学生の自己啓発、自己研鑽に資することを目標とした授業を行う。	
日本国憲法	-	日本国憲法を通じて、日本はどのような国家なのかを理解し、どのような国家であるべきか、日本人としていかに行動すべきかを考えられるようになることを本講義の目的とする。また、教員試験や公務員試験を志す学生は、受験に不可欠な憲法の知識を習得する。	
韓国語入門	-	韓国語を初めて学ぶ受講生を対象に、一貫した授業計画に基づいて韓国語に関する基礎知識と運用力を養成する。初心者にとってハングル文字は音楽の楽譜のようなものなので、文字や発音についての基礎を学習する。文法の学習は最小限に止め、「読む」「書く」「聞く」「話す」の四機能をバランスよく総合的に身につけることを目指す。また、韓国語の世界が身近になるよう、視聴覚メディアなどを通じて、文化・風俗・歴史・社会の事情についても学び、国際的視野を広げる一歩とする。	
企業の組織と戦略	-	企業活動の事例学習を通じて、「会社」「企業」と我々の生活との関わりや商品やサービスの提供といった企業活動の実態、経営資源と企業活動、企業間の競争と経営戦略に関する理解を深める。更に事業の多角化、企業活動の国際化、企業の組織についても理解する。また、「自ら考え行動する技術者」を目指し、自ら調べた内容に基づいて多面的に考察する力と、その結果を第三者に論理的に伝える力を養う。	
AIプログラミング入門	-	AIに関連する技術を扱う際に必須となっているプログラミング言語Pythonの基本的な内容について学ぶ。具体的には、変数、関数、制御文、繰り返し文などの基本的な内容に加えて、リスト、コンテナの処理、イテレータ、モジュールの利用などについて学ぶ。処理概要が与えられたら、入力、処理、出力を整理して、Python言語のプログラムを作成し、動作に問題があれば修正できる能力と、他者が書いたプログラムの処理内容を理解し説明できる能力を養う。	
AI応用 I	-	人工知能の中心技術である深層学習(ディープラーニング)の基礎、画像認識分野で幅広く活用されている畳み込みニューラルネットワークや時系列データを処理するためのリカレントニューラルネットワークの仕組みと活用法などを実践的に学び、知能システムの実現に向けて重要な技術となる深層学習やその応用システムについての理解を深める。	
AI応用 II	-	人工知能の最も中心となる自然言語処理に関する基礎的な技術をマスターし、特に、文解析、情報検索、文書分類、対話システムなどの応用システムに関する理解を深めることを目的とする。	
ビジネスデータサイエンス	-	データ分析に関する基本的な概念や手法を学ぶとともに、データ解析の基本的な手法を習得して、実際にデータ活用を行えるようになることを目指す。	
データサイエンス応用	-	典型的な機械学習の問題である回帰問題、分類問題、次元削減、クラスタリングの諸問題を、Pythonの機械学習ライブラリであるscikit-learnを用いて適切に分析できる実践的なスキルを身につけることを目指す。	

I o T 基礎	-	IoTシステムを構成する基本技術について体系的に学びながら、どのような現場でIoTを活用できるかについて、IoTシステム構成と構築技術（IoTシステムアーキテクチャ、IoTサービスプラットフォーム）、センサ/アクチュエータ技術と通信方式（IoTデバイス、ネットワーク、LPWA、プロトコル）、そして、IoTデータ活用技術（ビッグデータ分析技術、活用事例）やIoT情報セキュリティ対策技術（脅威と脆弱性、セキュリティ対策技術、情報セキュリティの標準と法制度）、IoTシステムのプロトタイプ技術（プロトタイプ活用）を学ぶ。本科目の履修により、IoTシステム技術検定試験の「基礎」から「中級」を合格できるレベルの知識を習得することを目標とする。
I o Tプロトタイプ	-	IoTシステムを構築するためのマイコンを用いたプロトタイプング手法を学ぶ。プロトタイプングの考え方やプロセスやIoTシステム構築に必要な基本知識としてマイコンを用いたセンサやアクチュエータの利用方法、ネットワークの利用方を理解する。そして、個人およびチームでIoTシステムの提案とプロトタイプを作成する。
I o Tプログラミング入門	-	マイコンを動作させながらコーディング技術を学ぶ（C言語）。具体的には、変数、演算子、条件文、繰り返し文、関数、I/Oポート、A/D変換、PWM、UART通信を利用して、センサ、LED、モータなどを使ってアイデアを実現させるコードを作ることを目指す。
ドローンプログラミング	-	Pythonを使って、小型ドローン（DJI-Tello）をプログラミング制御する方法を学び、DJI社が公開している仕様に従ってTelloとUDP通信し、機体制御及び機体情報の取得を行うマルチスレッドプログラムを作成する。開発環境は、オペレーティングシステム：Linux。言語はPython3（使用モジュールは主に socket、threading、opencv、pygame、pyqtgraph）である。
I o T応用	-	IoTを実現するために必要なハードウェアとセンサーを使った基礎的なシステム構築の手法を実践的に学ぶ。マイコン（ラズベリーパイ）と各種センサーを用いて、センサーの値をネットワーク経由でクラウドへ収集・蓄積する手法や、クラウド側の蓄積データを解析してモータや小型LEDディスプレイなどのデバイスからデータを出力する手法を学ぶ。C言語またはPython言語でプログラミングする。
ロボティクス基礎	-	基本的なロボットの制御手法について、実システムのロボットカーを制御対象とし実践的に学ぶ。具体的には、レゴマインドストームとリアルタイムOSを使ったロボット制御プログラミングについて理解を深め、様々なセンサの値をフィードバックしてロボットを操作する方法を学ぶ。また、PID制御などの制御理論の基礎知識についても学ぶ。レゴマインドストームEV3とリアルタイムOSTOPPERS/EV3RTを使ってロボット制御を行い、ライントレースカーの製作・プログラミングを行う。
情報ネットワーク基礎	-	現在のインターネットを支えるプロトコル群であるTCP/IP、また関連する様々な通信技術の知識と理論を学習する。このことにより、LANやWANなどのコンピュータネットワーク、さらにはWWWがどのようなものであるのかを理解し、ネットワーク運用に関する基礎的なスキルを身に付ける事を目標とする。
ネットワークセキュリティ	-	TCP/IPを理解していることを前提とし、近年その重要性が高まりつつあるネットワークのセキュリティに関する知識と技術について学ぶ。具体的には、DoS攻撃やSQLインジェクションのようなさまざまなネットワークの攻撃手法とそれに対する対策技術を実践的に学ぶ。また基礎的な暗号理論とその実装についても学ぶ。
グローバルPD	-	専門分野・国籍・文化的背景の異なる者が、共通の目的達成に向けて協働し、現実社会における問題発見・解決に取り組む。活動では論理的な思考に基づき現実社会の問題を発見し、制約条件下における解決案を創出する。また、創出した解決案をプロトタイプ（モックアップ）や資料として具現化し、関係者と共に解決案を改善・改良する能力を得る。
未来学	-	私たちにあって望ましい未来社会の姿を考えることができる力、現在の状況から予測される将来の自然的かつ社会的な変化を洞察できる力を養うことを目的とする。Futures wheel、バックキャストリング、シナリオ・プランニングなどの概念やスキルを理解し、ディスカッションを通して、望ましい未来社会の姿を見据え、私たちのとるべき行動について考察する。
コンセプチュアル思考	-	物事や問題の本質を捉え、多角的な視点から解決策を考えることができる思考法を身につけることを目的とする。問題の中に潜在する見えないものを洞察し、その価値を判断して全体を概念化しながら思考や行動ができるための方法論を学ぶ。また、ロジカルシンキング、デザインシンキングなどの思考法との違いを理解し、他の思考法と融合して活用できる思考力を養う。

				<p>感性とデザイン</p> <p>-</p> <p>人々の共感を生み、感動を与えるデザインやものづくりに必要となる基礎知識を修得することを目的とする。人間の情動知能、感性、感情がどのようなものかを理解するとともに、良いデザインやサービスがもつ、こだわり、コンセプト、ストーリーを含むデザインが、どのような形で可視化されているか理解する。また、見えないものに気がつく直観力、感性にもとづく理解力や認識力を養う。</p>	
				<p>サステナブルイノベーション</p> <p>-</p> <p>社会情勢や自然環境が大きく変化する現代において、持続可能な未来社会を実現するために必要な、新たな価値を生み出すための基礎力を養うことを目的とする。これまでのモノづくり、コトづくりの歴史に学び、社会や私たちの生活に真に役立つ持続可能なイノベーションに求められる考え方を理解し、価値創出フォーラムを通して精度を高める。</p>	
				<p>科学技術と人・社会</p> <p>-</p> <p>科学と技術の関係、科学・技術と人及び社会の関係などについて歴史的観点から理解することを目的とする。科学の成果や技術的な解決が人や社会、そして環境に与える影響や、科学技術と人・社会とが互いに影響しあう中で生じるさまざまな問題について考察し、ディスカッションしながら意見を交わし理解を深める。</p>	
教職に関する科目				<p>教育原理</p> <p>-</p> <p>教育の原理的考察を通して、自分なりの教育観を持つことを目標とする。そのために、教育理論を踏まえて、実際に行われている学校教育・家庭教育・社会教育の課題を明確にし、これからの教育について考えることのできる基礎的能力を養うことを目的とし、講義とディスカッションを組み合わせ学習する。ディスカッションでは、指定されたテーマについて各グループで議論を行い、その概要をワークシートに整理する。</p>	
				<p>教師入門セミナー</p> <p>-</p> <p>教育と教職の意義、教職に就くまでのプロセス、教師の仕事や教師の実践的指導力について学び、さらに今日の臨床教育について理解する。講話や受講生どうしの討議により、今後求められる教師の役割や在り方について考察することを通して、教職課程で何を学ぶのかについて理解する。これらの学習活動により、受講生各自が自己の教師を目指す者としての適性について熟考し、また教職課程における目標を持ち、真摯に教師を目指して学んでいく態度を涵養することを目指す。</p>	
				<p>教職概論</p> <p>-</p> <p>教職の意義、役割、教員の職務内容について学ぶ。教職科目で学んだことを総合的に捉えなおしながら、これからの学校教育における教師の在り方および教職の意義について理解を深め、教育現場で生きて働く実践的指導力を培う。さらに教育実習後は、進路選択の基礎知識をふまえて、教育実習を振り返ることにより、自身の教師としての適性を判断し、進路選択の準備を行う。</p> <p>教職観の確立、教師としての実践的指導力を育成するために、以下の内容で授業を進める。なお、ディスカッションでは、指定されたテーマについて各グループで議論を行い、その概要をワークシートに整理する。</p>	
				<p>教育制度論</p> <p>-</p> <p>学校教育におけるさまざまな取り組みの背景には教育制度がある。したがって教育をスムーズに行うためには、その背景にある教育制度を理解することが重要である。</p> <p>学校教育に関する社会的・制度的・経営的な事項に関する基礎知識とその課題に関して考えることを目的とする。加えて、現在の学校で重要な学校と地域との連携・協働と安全の保障についての基礎知識の獲得を目指す。</p> <p>有意義な教育を支える制度とはどうあるべきなのかを、具体的な事例のなかでの活用についても考察する。</p>	
				<p>教育心理学</p> <p>-</p> <p>学校現場で中学校及び高等学校の生徒に対して有効な教育実践を行うために必要な教育心理学の基礎について理解することを目標とし、具体的には、発達、学習、適応、及び教育評価の教育心理学の四領域を概観し、青年期までの各発達段階に関する理解及び発達障害に関する理解と支援の方法について学習する。</p> <p>可能な限り具体的な事例をあげながら、専門的な内容も含めて講義する。</p>	
				<p>学習・発達論</p> <p>-</p> <p>学習と発達の理論、発達障害に関する基礎事項を理解し、有効な教育実践を行うためには、生徒の理解の仕組みや心理的狀態を的確に把握できるようになる必要がある。最終的には学習心理学と発達心理学の視点から、有効な教育実践を行う教育者になるために必要な観察眼と考え方を養い、自分なりの教育観を確立することを目標とする。</p> <p>学習心理学と発達心理学に関する教育実践場面への適用を考慮し、教員になったときに生徒たちに学習心理学と発達心理学の知見をいかに活用するのかについて講義とグループ討議を行い考察する。</p>	

特別支援教育概論	-	現在および今後の教育で特に重視されているもののひとつに、何らかの「障害」を持つ生徒への支援がある。特別支援教育は、特定の生徒の成長に寄与するだけでなく、すべての生徒にとっても有意義なものである。本科目では、特別支援教育に関する基礎的な事項の理解を目指し、その方法について考察する。 現在の学校教育において大きな意義を持つ特別支援教育について、教師となる上で必要な知識を示し、教師に求められる「障害」に対する適した見方を身に付ける。
教育課程論	-	教育課程とは、学校教育の内容や方法の在り方を定めたものであり、それは学校教育の基調に直接的に関わりをもっている。教育課程の内外での歴史の変遷や編成原理を押さえつつ、これからの学校教育における教育課程のあり方について考察する。 新学習指導要領を中心として、今日の教育課程改革の動向を明らかにする。次に、内外の教育課程改革の歴史を捉え、教育課程の編成原理をめぐる諸課題について検討を行う。それらを踏まえて、これからの学校教育における教育課程のあり方について探究する。
道徳教育の理論と実践	-	道徳教育の本質を理解し、道徳教育の歴史的経緯及び道徳科の意義や目標について説明することができる。また、子どもの発達段階や道徳性の発達を考慮し、道徳教材や指導法に生かすことを通して、指導計画や学習指導案を作成することができる。 さらに、学校の全教育活動を通して行われる道徳教育と「特別の教科道徳」において行われる道徳授業との関係を明らかにするとともに「考え、議論する」道徳授業の実践に必要な知識、指導技術の基礎的能力を養う。
総合的な学習の時間の指導法	-	教育課程における「総合的な学習（探究）の時間」の意義や役割を理解し、教育実践例から各学校のテーマおよび学習内容の意図等に気づき説明することができるようにする。 また、指導計画の作成を通して、横断的・総合的な学習の効果について考察するとともに、実践のための基本的指導力を身に付ける。さらに、指導方法と評価の考え方や配慮事項について理解し説明することができるようにする。指導計画作成の際の考え方、単元計画の重要性などについて理解を深め、教師の指導力を身に付ける。 児童生徒が課題解決学習を通して、生き方を考えていく上で必要とされる資質・能力を育成するための具体的指導法および評価についての知識・技能を身に付ける。
特別活動の指導法	-	さまざまな子どもの問題行動が顕在化してきている今日の状況において、教育課程の一領域である特別活動への期待は高まっている。特別活動では「望ましい集団活動」がキーワードとなり、とりわけ学級活動・ホームルーム活動が重視されている。 特別活動の歴史の変遷や理論の動向を踏まえながら、その教育的意義について考察していく。クラブ活動・部活動および学級活動・ホームルーム活動を行う上での教師の指導性についても検討していく。
教育方法・技術論（情報通信技術の活用を含む）	-	「授業」は、教授と学習の統一された過程として捉えられる。このような「授業」を成立させるためには、何をどのように教えるかということが問題となり、教師には教材分析を行う力や学習指導案を作成する力、さらに情報機器やメディア、教材を活用していくことが求められる。また、「授業」の後には授業分析や評価が必要であり、それらによって次の「授業」に向けた改善が可能となる。本授業では、学校教育の中心である「授業」を主たる対象として、よりよい「授業」を行うための方法や技術を習得することを目標とする。
生徒・進路指導論	-	我が国における教育改革の動向を見据えて、生徒・進路指導の諸原理を学び、特に中学校と高等学校に焦点を当て、その目的と意義について考える。さらに、現在の学校教育が抱えている生徒指導と進路指導に関する具体的な問題を知り、これからの生徒・進路指導の在り方について考察する。また、実践に際する配慮事項及び学習、支援活動の具体的指導方法などについて、ディスカッション、ロールプレイング等を取り入れ理解を深める。
教育相談	-	教育現場で見られる心理的諸問題（生徒・保護者との関わり方、いじめ、不登校、学校不適応、発達障害等）を取りあげる。受講者が児童・青年期の心理的特徴、生徒との対人関係を深める方法、保護者との関わり方など、教師になるにあたり学んでおくべきと思われるテーマについて、集団討議・発表など実践的な方法も取り入れながら理解を深めていく。小学・中学・高校時代を振り返った上で、教師の立場になったという想定で児童・生徒にとって何が必要かを考える機会となるように、模擬面接を交えたグループ討議を実施する。

教育実習（事前・事後指導）	-	<p>教育実習を行う目的は、学校に体験的に勤務し、自分の教師としての適性を確認するとともに、目指すべき教師像を明確にするために行うことである。この目標を達成するためには、事前の準備として、学校での教師の仕事に関する理解を行った上で、実習生としての心構えを身につけ、実習における目標を持つことが必要である。また、教育実習の事後には、学校での体験を振り返ることによって、教育実習の目標について振り返る。さらにこれらの学習活動を通して、自らが理想とする教師になるための今後の課題を考える契機とする。</p>	
教育実習Ⅰ	-	<p>教育実習においては、大学で学んだ一般教養・専門教養・教職教養などを学校現場において総合的に生かし、授業実習を通して生徒理解を深めるとともに、学校運営や教員の職務実態に触れて望ましい教師像を形成する。</p> <p>実習校の管理職教員から説明される学校の職務全般について理解し、学校や授業の様子を詳細に観察することが重要である。また、生徒と積極的に関わる態度も必要である。実習では授業実習（教壇実習）が中心となる。さらに、生徒指導や進路指導、課外活動の指導を行う。職務を遂行しながら、教科指導、生徒指導、進路指導など実習で行った職務全般について省察と総括を行う。特に教科指導においては、実習中の総括として研究授業が実施され、実習校の教員からの講評を受ける。</p>	
教職実践演習（中学校及び高等学校）	-	<p>演習や現職教員の指導を受け、教職教養・一般教養・専門教養などの「専門的知識」と教科指導や学級経営などを通して得られた「専門的実践力」を統合し、使命感や責任感、及び教育的愛情に裏打ちされた専門的指導力を高めることを目指す。また、履修カルテを用いた個別指導を行うことにより、各受講生に教員としての資質・能力、適性について自己評価を通して指導助言にあたり、一人一人のキャリア形成を支援する。最終的には、教師に最小限必要とされる資質・能力の確認を行う。</p>	
情報科教育法	-	<p>今日の高等学校では、教科のひとつとして「情報」が位置づけられており、その位置づけは、教育課程全体においても重要なものとなっている。教師には、コンピュータをめぐるさまざまな知識や技能が必要となることはもちろんのこと、生徒がこれらを効率的かつ適切に習得するための実践的指導力を身につけることが求められる。「情報」を教える教師としての基礎的な知識を習得し、さらに実際に高等学校での授業運営を適切に行うことができるようになるための実践的指導力を身につけることを目標とする。</p>	

授 業 科 目 の 概 要				
(メディア情報学部 心理情報デザイン学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
専 門 科 目	心理と情報デザイン	○	心理情報デザイン学科では、4年間の学習を通して情報を人間にとって魅力的で分かりやすくデザインするためのスキルを習得します。感性と心の働きを科学的に測定し、それを実社会で応用する技術、脳と心の間接関係を理解する技術を学ぶカリキュラムが設定されています。この科目では、自らの目標のために学びの意義を考え、積極的に学びを探索し、将来のキャリア形成に向けて在学中の学習計画を策定する能力を身につけることを目標とします。	
	心理学概論A	○	心理学の全体像を学び、人の心のはたらきを理解するための基本的な視点を身につけ、心理学を応用していく力を獲得する。感覚・知覚・記憶・認知・学習・思考などの分野について学ぶとともに、心理学が「心」をどのようにとらえ、どのように科学的な研究を行ってきたのか、という心理学の歴史や研究手法について、それぞれの基本的な事柄を概括的に学ぶ。	
	心理学概論B	○	心理学の全体像を学び、人の心のはたらきを理解するための基本的な視点を身につけ、心理学を応用していく力を獲得する。ヒトの発達、動機づけ、情動、知能、パーソナリティ、集団における心のはたらき、心の健康、といった領域について学ぶ。心理学が「心」をどのようにとらえ、この領域においてどんな科学的な研究がおこなわれてきたのか、またこの領域に関連するの基本的な事柄について概括的に学ぶ。	
	心理学研究法	○	心理学は、こころという直接手に取ってみることのできない対象を科学的に探究するために、様々な研究手法を考案し発展させてきた。この授業では、代表的な心理学的研究方法である実験・観察・調査・面接の4方法の基礎と研究倫理について学ぶ。この授業は、今後順次学んでいく心理学をより深く理解するために、心理学的研究の基本的な枠組みについて学ぶ。科学的な心理学の方法論の基礎を理解し、今後の学習や、自らの活動の中で積極的に活用できるようになることが目的である。	
	認知情報データ解析基礎	○	心理実験で得られるデータの解析に対して必要な知識と技術を修得することを目的としている。特に、本科目では表計算ソフトExcelを使ったデータ加工について時間をかけて学ぶ。授業は講義と実習を交えて行われる。授業時間内に理解できなかった内容に関しては、オフィスアワーの利用などを通じてできるだけ早く対処すること。	
	心理情報プログラミングI	○	複雑な実験の作成や高度なデータ解析など、心理学における研究を実施する際にもプログラミング技術が必要なが増えていく。本科目はプログラミング環境としてMATLABを取り上げ、その基礎を学ぶことで、より実用的なプログラミング技術を学ぶ準備をすることを目的とする。	
	知覚・認知心理学A	○	人間のすべての行動は情報を取り込み、処理するという流れの中で生じている。この講義では情報を取り込む仕組みの前半部分である感覚・知覚・注意に焦点を当て、人間の心の働きの基礎を理解する。講義ではそれらの仕組みの神経基盤についても触れ、神経の障害によってもたらされる感覚・知覚の障害について理解する。	
	臨床心理学概論	-	臨床心理学は、心理学の理論を基盤とし、精神健康上の問題への介入・予防を目的とした応用心理学の一分野である。臨床心理学には、心のメカニズムを理解するための理論が多く含まれる。本講義では、代表的な理論および臨床実践の実際について、概括的に学習する。	
	心理学実験	○	心理学実験の目的は、厳密な条件統制の下で、心のはたらきの一般法則を見つけ出すことである。この科目の学習教育目標は、心理学実験を計画立案するための要因計画法について学ぶとともに、データの統計的解析に必要な基礎的な知識についても学び、科学としての心理学の方法論の枠組みを身につけることである。	
	心理学統計法	○	心理学では実験・調査・観察で得られたデータから一般性を導き出すことが不可欠であり、そのためにはデータを記述し、統計的な検定を行う必要がある。この科目では統計的検定の基礎となる理論はもちろん、統計的検定の結果を適切に理解するために必要な知識を身につけることを目標とする。	

心理学基礎実験実習 I	○	主として実験心理学の基礎的な内容に関わる実験を行い、心理学における実験の考え方を理解する。具体的には、実験の実施方法に関する基礎知識、基本的な実験データの分析手順に関する知識、さらに実験をレポートで報告するための基礎的な知識とスキルの修得を目指す。また、心理学における基礎的な実験手法についても理解する。	
心理情報とキャリアデザイン	○	心理学はこれまで、人がどのように情報を受け取り、処理し、新たな情報をいかに生み出し、また伝達するか、というプロセスの解明に取り組んできた。この授業では、こうした人と情報との関わりについて、知覚、認知、脳機能、感情やさらに社会的相互作用など、多角的な観点から解説する。そして、情報を適切に処理し、またデザインするための心理学的な基礎知識を習得することを目指す。また、心理情報デザイン学科で学ぶ専門科目の全体像を伝えるとともに、各自のキャリアデザインを考えながら自分にとって必要な専門科目や研究室選びを考えるきっかけとする。	
認知情報と心理調査法	○	心理学調査を適切に実施するために必要な技術や知識を学ぶ。学習トピックとしては、心理調査法の長所と短所、調査を実施する目的の明確化、質問紙作成の方法と配慮すべき点、調査対象者の検討、質問紙配布の方法の検討、調査の実施方法、データ集計法、分析法、結果の効果的な提示、倫理的配慮などである。これらの一連の詳細な手続きを学習する。	
心理情報プログラミング II	○	心理学における最近の研究ではコンピュータを用いた実験が行われる例が非常に多い。このような実験を行う際には、実験に必要な機能を持つアプリケーションを研究者自身が開発する必要がある。この科目では、プログラミング・MATLAB・グラフィックス・Psychtoolboxなどについて学び、パソコン上で簡単な心理実験アプリケーションを作成するための技術を身に付け、自分自身で計画した実験を実施することを目指す。	
教育・学校心理学	○	受講生自身のこれまでの学びを振り返り、授業の中で取り上げた理論と結び付けることを通じて、教育現場において生じる問題およびその背景について理解できるようになることと、教育現場における心理社会的課題および必要な支援について理解し、自らで学習の目標を定め、学習の遂行を観察し、学習の自己評価が行えるようになることを目指す。	
心理学基礎実験実習 II	○	主に実験心理学の基礎的な内容にかかわる実験の実施を通して、心理学における実験研究の進め方について学ぶ。心理学基礎実験実習 I で学んだ内容をさらに進展し、実験実施、実験データの分析、実験レポート作成についての知識と技術を確かなものにする。	
認知情報データ解析応用	○	心理学研究に欠かせないデータ解析で用いられるソフトウェアの使用法を学び、分析前のデータの処理から様々な統計アプローチでの解析方法とその考察の仕方を学ぶ。また、過去の研究や調査で得られたデータを用いて、それを統計的に解析し、社会的・学術的に意味のある主張や提案をすることを目指す。プロジェクトデザイン III における研究に必須の技能を身に付ける。	
健康・医療心理学	○	医療現場をはじめとするヘルスケアの領域において、心理学を活かした支援を行うために必要な基礎的な知識を身につける。主として、日常生活で生じるストレスと心身の疾病との関係について学習し、心理的な支援の役割を理解する。また、医療現場における心理社会的課題を学び、必要な支援を考えたい。さらに災害時等に必要となる心理に関する支援について触れたい。	
観察法	○	観察法は現象、心理学の場合は特に人の行動をよく見る、という最も基本的な科学的研究の手法である。また、観察法は仮説検証的な研究の他、探索的に仮説を生成するタイプの研究でも用いられる。この科目では、観察法の基本的な考え方、観察の計画の立て方、実施の仕方からデータの分析に至るまでを、実習を交えながら学ぶ。	
脳生理データ解析演習	○	近年、心理学においてもさまざまな測定機器を利用して生理計測や脳計測を実施することが増えている。これらの計測で得られるデータは、従来の心理実験データに比べてデータ数が多い、時系列性を持つ、他チャンネルであるなどの特徴を持っている。本科目では心理学研究で扱うことが多い脳・生理計測データを取り上げ、これらのデータ解析の基本を習得する。	
人体の構造と機能及び疾病	○	人体の構造、機能と主な疾病について学び、心理学的支援やケアが必要な主な疾患、障害について理解する。また、医療における多職種連携について学び、その中での公認心理師の役割について理解する。	
神経・生理心理学	○	脳と神経系は人間の心の働きを支えている。この科目では脳と神経系の構造、脳における機能局在といった脳に関する基礎的な知識を得る。また、認知神経科学分野の最近の研究について理解するために、脳の非侵襲計測法について学ぶ。さらに脳の機能的障害である高次脳機能障害について基礎を学ぶ。	

社会・集団・家族心理学	○	人間は他者と関わり合いながら、社会の中で生きている。そのダイナミクスを個人の視点から（社会的認知）、そして集団である社会の視点から（社会的影響）学ぶ。そのうえで、家族、集団、文化と個人の関係を理解することが目的である。	
学習・言語心理学	○	人間の知的行動を支える言語・学習といった高次の認知過程について学ぶ。行動主義の学習理論に始まり、認知心理学における知識獲得のモデルについて紹介する。加えて、コミュニケーションと思考の道具としての言語の特徴とその獲得過程について解説する。この知識に基づいて、自分たちの日常場面での活動を改善していけるようになることが目標である。	
産業・組織心理学	○	産業の場を念頭において、小人数のチームから企業などの大きな組織までの組織の心理的なダイナミクス、労働環境などによるストレスの問題、産業現場での動機づけや職場、人事における心理などについて、産業・組織心理学の立場から学ぶ。	
障害者・障害児心理学	○	さまざまな障害を理解するとともに障害の特徴、知的発達、社会性の発達、情緒面の問題について学ぶ。また障害のある個人を取り巻く制度（教育、就労、福祉）についても学ぶ。さらに「障害者差別解消法」で明記された合理的配慮の考え方や、障害のある個人を支え、支援するための公認心理師の役割について、自ら考える力を身につける。	
知覚・認知心理学B	○	受講生自身の日常の認知活動を振り返り、授業の中で取り上げた理論と結び付けることで、人間の認知機能の特徴について理解し、人間の認知・思考の機序およびその障害について理解できるようになる。	
心理学的支援法	-	心理学および臨床心理学の知見を活かした支援を包括的に学ぶ。代表的な心理療法の歴史や概念などの基礎知識を習得し理解するとともに、地域支援や心の健康教育、支援の対象者の関係者への支援における心理職の役割を考えていく。また支援者として必要なコミュニケーションの方法を習得すると同時に、プライバシー保護や倫理的事項への配慮の仕方を学習する。	
脳における情報処理	○	人間の心理における情報処理の基盤は、脳の機能である。脳情報科学研究法の急激な進展により、さまざまな心理的情報処理プロセスに関連する脳の活動が明らかにされてきた。この授業では、注意と眼球運動、長期記憶と作動記憶、感情の発生と制御、感情と自発脳波、認知制御と意思決定、社会性と心の理論に関する脳機能について学習することにより、脳情報科学に基づいた心理学の基礎を理解する。	
発達心理学	○	受精から死を迎えるまでの人の発達上の変化について、各発達段階ごとに、『生物学的・社会的・心理学的側面』から包括的な理解を深める。発達段階ごとの全般的な発達の特徴や、現代社会が抱える諸問題と対応について学び、自己理解にもつなげる。	
情報デザインと消費者心理	○	日常生活における消費者行動を、心理学の諸領域の視点から考えていく。また、消費者行動に関する研究を学ぶ。知覚、認知、記憶、感情、社会などの基礎心理学をもとに、消費者の問題がどのように考えられているかを理解することが目標である。	
感情・人格心理学	○	感情および人格（パーソナリティ）に関する心理学研究の概要、研究方法を理解する。感情心理学については、感情に関する様々な理論や感情と認知の相互作用について理解し、人格心理学については、パーソナリティを理解するいくつかの理論を概観し、現代のパーソナリティ研究がどのように発展してきたかを理解する。	
ヒューマンインタフェース設計	○	人間の認知特性などに関する心理学の知見を、ものづくりに応用するための知識や技術を学ぶ。講義を通して、既存のインタフェースの問題点を見つけ出し、ユーザ視点で改善するための実践的な知識や技術を習得する。	
心理演習	-	心理的支援とは、個人、集団、あるいは地域コミュニティといった多様な対象に、心理学の知識を応用した支援を行う事である。本講義では、地域支援を含め幅広い対象への心理的支援を行う際に必要な心理学の基礎知識を学ぶ。また、状況の見立てやアプローチの考案といった支援の実践について、ロールプレイ（役割演技）演習を通して実践的に学習する。	
心理的アセスメント	-	心理的アセスメントとは、心理療法を求めてきたクライアントなどについて、その問題の性質やその人がもつ資質を知り、適切な介入方法を見出し、どのような見通しを持つことができるか多面的・総合的に検討する作業である。この授業では部分的に演習を行いながら、①心理的アセスメントの目的と倫理、②心理的アセスメントの観点及び展開、③心理的アセスメントの方法（観察・面接・心理検査）、④適切な記録及び報告の作成について学ぶ。	

	心理情報専門実験・演習 A	○	「質問紙法と調査実習」では、心理学調査法における質問紙作成、調査、分析に至るまでの一連の過程を学ぶ。「観察法実習と高齢者体験」では、観察法によるデータ収集と分析手法（ノンパラメトリック法による統計的分析を含む）について、高齢者体験ツールを用いた高齢者体験を通して実習する。	
	心理情報専門実験・演習 B	○	「プログラミングと心理実験」では、MATLABを用いた実験用プログラム作成、実験実施とデータ処理（分散分析）に至る一連の作業を実習する。「脳機能・生体情報計測」では、脳活動測定装置を用いた脳機能計測および生理計測装置による生体情報計測を実施し、データ分析の実習をする。	
	公認心理師の職責	○	公認心理師の役割と法的義務及び倫理のほか、心理に関する支援を要する者等の安全の確保と情報の適切な取扱いに加えて保健医療、福祉、教育その他の分野における公認心理師の具体的な業務について学び、自己課題発見・解決能力、生涯学習への準備や多職種連携及び地域連携について習得する。	
	精神疾患とその治療	-	精神のはたらきを理解し、医療機関、施設、在宅での治療・ケアの中で何がわかるか、起きるか、なされるかについて考察すること、脳機能の基本的な知識を習得する。また精神を医学の対象として、医療を行う意味、意義についても理解を深め、疾患と治療について、柔軟・臨機応変に対応できる力を修得する。	
	福祉心理学	○	福祉分野において、心理学を活かした支援を行うために必要な基礎的な知識やスキルを身につける。主として、福祉領域における心理社会的問題や虐待・暴力に対する心理的支援について学び、福祉の現場における心理職（臨床心理士、公認心理師）の役割について理解する。	
	司法・犯罪心理学	-	犯罪等(家庭に関する紛争を含む)に関わる司法手続に、心理学の知見や技法を活用することで犯罪の抑止・再犯防止につなげることが期待されている。刑事・少年司法の法規や制度を把握し、関係する機関・施設の業務や連携を理解して、この分野の心理専門職の役割や心理学の活用の在り方などを学ぶ。	
	関係行政論	-	公認心理師法について、保健医療、福祉、教育、司法・犯罪、産業・労働の6分野ごとに学び、具体的な事例に基づいたグループワークを通じて、学んだ法律・制度をどのように活用するかについて理解を深める。	
専門プロジェクト	イノベーション基礎	○	社会情勢や自然環境が大きく変化する現代においては、未来を展望する技術革新や構造改革が望まれており、専門知識と実践スキルのバランスを重視した実践的なイノベーション力が強く要望されている。この科目では、顧客のニーズを捉えて、イノベーションを生み出すための基礎力を養うことを目的とする。	
	専門ゼミ	○	今まで学んできた心理学・情報科学・工学の内容を統合して、人のこころの働きを活かしたものづくりのできるエンジニアになるためのプロジェクト活動を実施する。プロジェクトデザインⅢを遂行するために必要な既習内容の復習と効果的なプロジェクト活動を実現するための力を身につける。さらに、技術者倫理および安全教育について習得し、社会に出て活躍できる技術者としての人間力を養う。	
	プロジェクトデザインⅢ	○	心理学と工学と情報科学との融合の上に、人間親和性の高い商品・システム開発を行なうことのできる技術を身につけることを目標とし、人の心の働きを活かしたものづくりのできるエンジニアになることを目指して、プロジェクトデザインⅢに取り組む。人と人、あるいは人とモノとのコミュニケーションにおける身近な疑問を取り上げ、脳科学や認知心理学の視点で研究するための知識、技術を身につける。データに基づく論理的思考を常に意識し、各自のテーマに取り組む。	
その他	進路セミナーⅠ	-	自分の将来の進路について考え、自分に適した進学・就職の目標を設定し、その目標達成のために必要な準備・対策に自主的かつ意欲的に取り組むことができるようになることを目標とする。そのために自己分析、業界分析を実施する。	
	進路セミナーⅡ	-	技術者としての職業観を形成し、自分に適した進学・就職の目標を設定すること、加えて、自らの能力・性格特性の自覚と、それに基づく課題設定と問題解決力向上の第一歩を進めること、また、以上を履修者自ら自主的、意欲的に遂行すること。	
	心理実習	-	この実習において、受講生は見学等による実習を行いながら、心理に関する支援を要する者へのチームアプローチや多職種連携及び地域連携について学び、公認心理師としての職業倫理及び法的義務への理解を深める。	

学校法人金沢工業大学 学部等の設置に関わる組織の移行表

令和6年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和7年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
金沢工業大学				金沢工業大学				
工学部				工学部				
機械工学科	200	-	800	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
				機械工学科	120	-	480	学科の設置(届出)
				先進機械システム工学科	60	-	240	学科の設置(届出)
航空システム工学科	60	-	240	航空宇宙工学科	60	-	240	名称変更
ロボティクス学科	100	-	400	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
電気電子工学科	220	-	880	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
				電気エネルギーシステム工学科	100	-	400	学科の設置(届出)
				電子情報システム工学科	100	-	400	学科の設置(届出)
情報工学科	200	-	800	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
環境土木工学科	100	-	400	環境土木工学科	80	-	320	定員変更(Δ20)
				情報理工学部				学部の設置(届出)
				情報工学科	120	-	480	
				知能情報システム学科	120	-	480	
				ロボティクス学科	80	-	320	
情報フロンティア学部								
メディア情報学科	120	-	480	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
経営情報学科	60	-	240	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
心理科学科	60	-	240	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
				メディア情報学部				学部の設置(届出)
				メディア情報学科	140	-	560	
				心理情報デザイン学科	60	-	240	
				情報デザイン学部				学部の設置(届出)
				経営情報学科	60	-	240	
				環境デザイン創成学科	40	-	160	
建築学部				建築学部				
建築学科	200	-	800	0	-	0	0	令和7年度4月学生募集停止
				建築デザイン学科	100	-	400	学科の設置(届出)
				建築学科	100	-	400	学科の設置(届出)
バイオ・化学部				バイオ・化学部				
応用化学科	80	-	320	環境・応用化学科	70	-	280	名称変更・定員変更(Δ10)
応用バイオ学科	80	-	320	生命・応用バイオ学科	70	-	280	名称変更・定員変更(Δ10)
計	1480	-	5920	計	1480	-	5920	
金沢工業大学大学院				金沢工業大学大学院				
工学研究科				工学研究科				
機械工学専攻(M)	18	-	36	機械工学専攻(M)	18	-	36	
機械工学専攻(D)	5	-	15	機械工学専攻(D)	5	-	15	
環境土木工学専攻(M)	10	-	20	環境土木工学専攻(M)	10	-	20	
環境土木工学専攻(D)	5	-	15	環境土木工学専攻(D)	5	-	15	
情報工学専攻(M)	18	-	36	情報工学専攻(M)	18	-	36	
情報工学専攻(D)	5	-	15	情報工学専攻(D)	5	-	15	
電気電子工学専攻(M)	18	-	36	電気電子工学専攻(M)	18	-	36	
電気電子工学専攻(D)	6	-	18	電気電子工学専攻(D)	6	-	18	
システム設計工学専攻(M)	8	-	16	システム設計工学専攻(M)	8	-	16	
システム設計工学専攻(D)	6	-	18	システム設計工学専攻(D)	6	-	18	
バイオ・化学専攻(M)	18	-	36	バイオ・化学専攻(M)	18	-	36	
バイオ・化学専攻(D)	6	-	18	バイオ・化学専攻(D)	6	-	18	
建築学専攻(M)	16	-	32	建築学専攻(M)	16	-	32	
建築学専攻(D)	5	-	15	建築学専攻(D)	5	-	15	
高信頼ものづくり専攻(1年制M)	4	-	4	高信頼ものづくり専攻(1年制M)	4	-	4	
高信頼ものづくり専攻(M)	3	-	6	高信頼ものづくり専攻(M)	3	-	6	
高信頼ものづくり専攻(D)	5	-	15	高信頼ものづくり専攻(D)	5	-	15	
ビジネスアーキテクト専攻(M)	6	-	12	ビジネスアーキテクト専攻(M)	6	-	12	
心理科学研究科				心理科学研究科				
臨床心理学専攻(M)	6	-	12	臨床心理学専攻(M)	6	-	12	
イノベーションマネジメント研究科				イノベーションマネジメント研究科				
イノベーションマネジメント専攻(1年制M)	40	-	40	イノベーションマネジメント専攻(1年制M)	40	-	40	
計	208	-	415	計	208	-	415	
国際高等専門学校				国際高等専門学校				
国際理工学科	35		175	国際理工学科	35		175	
計	35		175	計	35		175	