

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		ガッコウホウジンハチノヘコウギョウダイガク 学校法人八戸工業大学										
フリガナ大学の名称		ハチノヘコウギョウダイガク 八戸工業大学										
大学本部の位置		青森県八戸市大字妙字大開88番地1号										
大学の目的		本学は、「良き技術は、良き人格から生まれる」を教育理念とし、学術の中心として、広く知識を授けるとともに、深く専門の学術を教授研究し、知的、道徳的及び応用的能力を展開させ、あわせて人類の幸福を希求する科学技術の振興と文化の創造並びに地域社会の発展に寄与することを目的とする。 この目的を達成するため、教育研究等の目標を次のように定めている。 1. 学生の教育を最優先し、学生の満足度を高め、総合的な成長を確実に達成する大学となること 2. 教育と研究の成果をもって、北東北を主とした地域社会の発展に寄与し、地域とともにある地域のための大学となること										
新設学部等の目的		豊かな人間性と総合的な判断力を持ち、総合的なデジタル技術の基礎知識、それらを人と社会のために活用する際に必要なデザイン思考と応用展開能力を備え、高度なデジタル社会を構築・推進するために必要な新たな価値や技術を創造し実装することができる人材を養成するとともに、社会情報DX、メディアデザイン、コンピュータサイエンス及びサイバーセキュリティのいずれかの専門分野の教育研究の実施と成果の公表を通じて社会の発展に貢献すること										
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			
	総合情報学部[Faculty of Informatics] 総合情報学科[Department of Informatics] 計	4年	100人	年次人－	400人	学士(情報学) 【Bachelor of Informatics】	工学関係	令和9年4月第1年次	青森県八戸市大字妙字大開88番地1号			
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)		1. 工学部（廃止） 工学科（△250） ※令和9年4月学生募集停止 2. 感性デザイン学部（廃止） 感性デザイン学科（△50） ※令和9年4月学生募集停止 3. 先進工学部 先進工学科（100）（令和8年5月届出予定） 4. デザイン工学部 デザイン工学科（100）（令和8年5月届出予定）										
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							
	総合情報学部 総合情報学科	90科目		41科目	11科目	142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)	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 11人	
				教授	准教授	講師	助教	計				
新設分	総合情報学部総合情報学科			7 (7)	2 (2)	3 (3)	2 (2)	14 (14)	0 (0)	49 (49)		
	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)	2 (2)	3 (3)	2 (2)	14 (14)			
		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)			
			小計（a～b）			7 (7)	2 (2)	3 (3)	2 (2)			14 (14)
			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)
				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)
計（a～d）			7 (7)		2 (2)	3 (3)	2 (2)	14 (14)				

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		167,094 m ²		0 m ²		0 m ²		167,094 m ²						
	そ の 他		16,909 m ²		0 m ²		0 m ²		16,909 m ²						
	合 計		184,003 m ²		0 m ²		0 m ²		184,003 m ²						
校 舎			専 用		共 用		共用する他の 学校等の専用		計						
			50,289.64 m ² (50,289.64 m ²)		0 m ² (0 m ²)		0 m ² (0 m ²)		50,289.64 m ² (50,289.64 m ²)						
教 室 ・ 教 員 研 究 室			教 室		38 室		教 員 研 究 室		30 室						
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称		図書 〔うち外国書〕 冊		電子図書 〔うち外国書〕		学術雑誌 〔うち外国書〕 種		電子ジャーナル 〔うち外国書〕 点		機械・器具 点		標本 点		電子ジャーナルは 大学全体で共 用 学部等単位での特 定不能なため、大 学全体の数
	総合情報学部		104,576〔14,984〕 (105,776〔15,024〕)		172〔 0 〕 (192〔 0 〕)		56〔 1 〕 (56〔 1 〕)		1〔 1 〕 (1〔 1 〕)		1,934 (2,254)		0 0		
	計		104,576〔14,984〕 (105,776〔15,024〕)		172〔 0 〕 (192〔 0 〕)		56〔 1 〕 (56〔 1 〕)		1〔 1 〕 (1〔 1 〕)		1,934 (2,254)		0 0		
	スポーツ施設等		スポーツ施設 4,132.6 m ²			講堂 0 m ²			厚生補導施設 1,450.53 m ²			大学全体			
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		300千円	325千円	350千円	400千円								
		共同研究費等		30,000千円	32,500千円	35,000千円	40,000千円								
		図 書 購 入 費	500千円	500千円	500千円	500千円	500千円								
		設 備 購 入 費	50,000千円	30,000千円	32,500千円	35,000千円	40,000千円								
	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						
				1,530千円	1,280千円	1,280千円	1,280千円	-	-						
	学生納付金以外の維持方法の概要			私立大学等経常費補助金、資産運用収入、雑収入等											
既 設 大 学 等 の 状 況	大 学 等 の 名 称		八戸工業大学										※令和9年度より学生募集停止（工学部工学科、感性デザイン学部感性デザイン学科）		
	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					
	工学部工学科		年	人	年次 人	人	学士（工学）	倍	令和4 年度	青森県八戸市大字妙字 大開88番地1号					
	感性デザイン学部 感性デザイン学科		4	50	-	200	学士 （感性デザイン）	-	平成17 年度	青森県八戸市大字妙字 大開88番地1号					
附属施設の概要			名 称：工作技術センター（大学設置基準第39条該当施設） 目 的：学生の実験・実習施設としての機能をはじめ、資格取得支援や学内でのテクニカルサービスを含めたものづくりの向上に資することを目的とする。 所在地：青森県八戸市大字妙字大開88番地1号 設置年月：平成6年4月 規模等：面積 1,096m ²												

学校法人八戸工業大学 組織の移行表

令和8年度	入学 定員	編入 学 定員	収容 定員		令和9年度	入学 定員	編入 学 定員	収容 定員	変更の事由
八戸工業大学					八戸工業大学				
工学部	工学部	250	-	1,000	工学部	工学部	0	-	0 令和9年4月学生募集停止
感性デザイン学部	感性デザイン学科	50	-	200	感性デザイン学部	感性デザイン学科	0	-	0 令和9年4月学生募集停止
					総合情報学部	総合情報学科	100	-	400 学部・学科の設置(認可又は届出)
					先進工学部	先進工学科	100	-	400 学部・学科の設置(認可又は届出)
					デザイン工学部	デザイン工学科	100	-	400 学部・学科の設置(認可又は届出)
	計	300	-	1,200		計	300	-	1,200
八戸工業大学大学院 博士前期課程					八戸工業大学大学院 博士前期課程				
工学研究科	機械・生物化学工学専攻	5	-	10	工学研究科	機械・生物化学工学専攻	5	-	10
	電子電気・情報工学専攻	5	-	10		電子電気・情報工学専攻	5	-	10
	社会基盤工学専攻	5	-	10		社会基盤工学専攻	5	-	10
	計	15	-	30		計	15	-	30
八戸工業大学大学院 博士後期課程					八戸工業大学大学院 博士後期課程				
工学研究科	機械・生物化学工学専攻	2	-	6	工学研究科	機械・生物化学工学専攻	2	-	6
	電子電気・情報工学専攻	2	-	6		電子電気・情報工学専攻	2	-	6
	社会基盤工学専攻	2	-	6		社会基盤工学専攻	2	-	6
	計	6	-	18		計	6	-	18

教 育 課 程 等 の 概 要																
(総合情報学部総合情報学科)																
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	基幹教員(助手を除く) 以外の教員	
キャリア教育科目	スタートアップセミナー	1前	○	1				○			1				1	オムニバス オムニバス
	キャリアデザインⅠ	1通	○	1				○		1						
	キャリアデザインⅡ	2通	○	1				○		1						
	キャリアデザインⅢ	3通	○	1				○		1						
	科学技術概論	1前			2		○							7		
	職業倫理	3前	○	2			○					1		7		
	小計 (6科目)	—	—	6	2	0	—			1	0	0	1	0	13	
総合教養科目	人文・社会科学科目															オムニバス
	日本文学	2後			2		○								1	
	海外文学	2後			2		○								1	
	歴史A	1後			2		○								1	
	歴史B	1後			2		○								1	
	地域経済学	1前			2		○								1	
	心理学	2前			2		○								1	
	認知心理学	3前			2		○								1	
	哲学	2後			2		○								1	
	日本国憲法	3後			2		○								1	
	知的財産論	3前			2		○								1	
小計 (10科目)	—	—	0	20	0	—			0	0	0	0	0	7		
国際コミュニケーション科目	日本語表現法	1前			2		○								1	オムニバス
	実践日本語表現	2前			2		○								1	
	異文化コミュニケーション	4前			2		○					1			3	
	英語表現	1前			2			○							1	
	英会話	1前			2			○							1	
	英文解釈	1前			2			○							1	
	実践英語	1前			2			○							1	
	English Communication	2前			2			○							1	
	English Reading	2前			2			○							1	
	Global English	2前			2			○							1	
	Technical English	2前			2			○							1	
	外国語特別演習	2前			2			○							1	
	海外研修	1後			1			○							1	
	第二外国語Ⅰ	1前			2			○							1	
	第二外国語Ⅱ	1後			2			○							1	
小計 (15科目)	—	—	0	29	0	—			0	0	0	1	0	6		
体育科学科目	体育学	1前			1				○		1	1				共同 共同 共同
	スポーツ健康学	2前			1				○		1	1				
	生涯スポーツ演習	1後			1				○		1	1				
	小計 (3科目)	—	—	0	3	0	—			0	1	1	0	0	0	
総合学際科目	北東北八戸の地域学	1後			2		○								6	オムニバス
	主題別ゼミナールⅠA	1後			1			○			1					
	主題別ゼミナールⅠB	1後			1			○			1					
	主題別ゼミナールⅠC	2前			1			○			1					
	主題別ゼミナールⅠD	2前			1			○			1					
	主題別ゼミナールⅡ	2後			2			○			1					
	主題別講義A	2後			2		○							1		
	主題別講義B	2後			2		○							1		
	主題別講義C	2後			2		○							1		
	小計 (9科目)	—	—	0	14	0	—			0	1	0	0	0	7	

基 盤 科 学 科 目	情 報 数 理 科 学 科 目	数学基礎	1前		1		○			1								
		微分	1前		2		○			1								
		積分	1後		2		○			1								
		線形代数	1後		2		○			1								
		確率・統計	2前		2		○			1								
		解析学Ⅰ	2後		2		○			1								
		解析学Ⅱ	3前		2		○			1								
		幾何学	2前		2		○			1								
		応用数学	3前		2		○									2		オムニバス
		AI・データサイエンス入門	1後	○	2		○			1		1				5		オムニバス
		データアナリティクスⅠ	2後	○		2	○									1		
		データアナリティクスⅡ	3前	○		2	○					1						
		小計（12科目）	—	—	2	21	0	—		2	0	1	0	0		8		
	自 然 科 学 科 目	物理学概論	1前		1		○									2		共同
		基礎物理学Ⅰ	1前		2		○									3		共同
		基礎物理学Ⅱ	1後		2		○									3		共同
		現代物理学概論	2後		2		○									2		共同
		物理学実験	1前・後		2				○							3		共同
		基礎化学Ⅰ	1前		2		○									1		
		基礎化学Ⅱ	1後		2		○									1		
		化学実験	1前・後		2				○							1		
		生物学	1前		2		○									1		
		海洋学の基礎と未来	1後		2		○									1		
		地学概論	1集		2		○									1		
		地球環境論	2前		2		○									1		
		カーボンニュートラル入門	1後		2		○			1						8		オムニバス
		小計（13科目）	—	—	0	25	0	—		1	0	0	0	0		14		
	デ ザ イ ン 学 科 目	デザインと技術	1前	○	2		○			1			1			6		オムニバス
		デザイン思考概論	1後	○	2		○						1					
		デザインリテラシー	1後			2	○									1		
		美術史	1前			2	○									1		
		色彩学	1後			2	○									1		
		ユニバーサルデザイン	3後			2	○									1		
		デザイン基礎演習ⅠA（デッサン）	1後			1			○							1		
		デザイン基礎演習ⅡA（デッサン）	1後			1			○							1		
		デザイン基礎演習ⅠB（表現技法）	1前			1			○							1		
		デザイン基礎演習ⅡB（図学）	1前			1			○							1		
		デザイン基礎演習ⅠC（工芸）	1前			1			○							2		共同
		デザイン基礎演習ⅡC（工芸）	1前			1			○							2		共同
		デザイン基礎演習ⅠD（写真）	1後			1			○							1		
		デザイン基礎演習ⅡD（製造）	1後			1			○							1		
		共創デザイン演習	4前			2			○							1		
		小計（15科目）	—	—	4	18	0	—		1	1	0	1	0		11		

専門科目	学部共通	情報科学アラカルト	1前	○	2			○			6	2	2	1			オムニバス
		コンピュータリテラシー	1前	○	2				○		1						
		情報科学概論	1後	○	2			○					1				
		プログラミング入門	1前	○	2			○			1						
		プログラミング基礎	1後	○	2			○			1						
		総合情報基礎演習Ⅰ	2前	○	2					○	1	1					
		総合情報基礎演習Ⅱ	2後	○	2					○			2				
		特別講義ⅠⅠ	3前			2		○				1				1	
		特別講義ⅠⅡ	3後			2		○			1					1	
		情報専門ゼミナールⅠ	3前	○		2				○	6	2	2	2		1	
		情報専門ゼミナールⅡ	3後	○		2				○	6	2	2	2		1	
		学外研修Ⅰ	3後			2				○	1						
		卒業研究Ⅰ	4通	○	6					○	6	2	2	2		1	
		小計（13科目）	—	—	20	10	0	—			6	2	2	2		2	
	社会情報	デジタル社会論	2前	○		2		○			1						共同 共同 共同 共同 共同 共同
		経営管理論	3前			2		○			1						
		感性情報処理	3前			2		○					1				
		スポーツバイオメカニクス	2後			2		○				1					
		スポーツ情報科学	3前	○		2		○				1	1				
		デジタルヘルス	3後	○		2		○			1	1	1				
		産業情報論	2前	○	2			○			1						
		経営情報論	2後	○	2			○			1						
		オペレーションズリサーチ	2後			2		○			1						
		情報メディア論	3後			2		○								1	
		観光情報学	3後			2		○								1	
		地理情報学	3前			2		○			1						
		歴史情報学	3後			2		○			1			1			
		芸術情報学	4前			2		○			1		1	1			
		小計（14科目）	—	—	4	24	0	—			2	1	2	2	0	2	

専門科目	メディアデザイン	情報デザイン入門	2前	○		2			○				1			共同
		コンテンツ制作入門	1後	○		2			○			1				
		表現技法	2後			2			○				1			
		コンピュータグラフィックス	2前			2			○		1			1		
		Webデザイン	2前	○		2		○						1		
		音響学概論	3前			2		○				1				
		映像制作演習	2後			2			○					1		
		マルチメディア概論	3前	○		2		○				1				
		デジタル信号処理	3前			2		○		1						
		メディアアート演習	3後			2			○	1		1				
		サウンドデザイン演習	2後			2			○				1			
		ゲーム開発演習	3後			2			○	1						
		音楽情報科学	3後			2		○				1				
		小計（13科目）		—	—	0	26	0	—			2	0	1	2	
情報システム	情報数学	2前			2		○					1				
	オペレーティングシステム	2後	○	2			○			1						
	データベース	2後	○	2			○			1						
	データ構造とアルゴリズム	2前	○	2			○			1						
	プログラム設計	2後	○	2			○				1					
	コンピュータシステム	2前	○	2			○			1						
	論理回路	3前	○		2		○			1						
	人工知能概論	3前	○		2		○					1				
	Webシステム開発	3前			2		○			1						
小計（9科目）		—	—	10	8	0	—			4	1	1	0	0	0	
コンピュータサイエンス	制御工学	3後			2		○			1						
	シミュレーション工学	3後			2		○			1						
	ビジュアル情報処理	3前			2		○			1						
	ソフトウェア工学	3前			2		○			1						
	数値解析	3後	○		2		○				1					
小計（5科目）		—	—	0	10	0	—			4	1	0	0	0	0	
サイバーセキュリティ	情報ネットワークⅠ	2前	○	2			○				1					
	情報ネットワークⅡ	3前	○		2			○		1						
	情報セキュリティⅠ	2後	○	2			○				1					
	情報ネットワークⅢ	3後			2			○		1						
	情報セキュリティⅡ	3後			2		○								1	
小計（5科目）		—	—	4	6	0	—			1	1	0	0	0	1	
合計（142科目）		—	—	50	216	0	—			7	2	3	2	0	49	
学位又は称号		学士（情報学）				学位又は学科の分野				工学関係						
卒業要件及び履修方法										授業期間等						
キャリア教育科目から6単位以上、総合教養科目から18単位以上、基盤科学科目から10単位以上、専門科目から70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：44単位（年間））										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			90分			

授業科目の概要				
（総合情報学部総合情報学科）				
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
キャリア教育科目	スタートアップセミナー	○	演習科目。大学における学修を円滑に進めるため、基本的な学修態度の養成、および学修に必要な種々の技術（アカデミック・スキル）を学ぶ。また、多くの情報があふれる現代において、情報を収集、判断および活用するスキルを身につけると共に、自身の考えを纏めて文章化するための基礎を学ぶ。	
	キャリアデザインⅠ	○	演習科目。高校から大学生活への円滑な移行を図るため、履修科目の選択の仕方や受講の心構え、大学生活の留意点などのガイダンス、自らの学習成果の到達点を確認する開講試験を行う。あわせて、履修登録と授業評価に関する指導も行う。次いで、自分の個性を理解する適性試験、将来の進路を考える手がかりとなるキャリアプランニング等を行い、職業への理解や就職までに心がける事項に関するヒントを学び、大学で自ら必要な情報を入手し行動を起こして学修を進める能力を高める。	
	キャリアデザインⅡ	○	演習科目。企業の取り組みや企業人としての心構え等に関する企業の人事担当者による講演を聴くことにより、職業に対する理解を深め、自分の将来の進路を考える力を高め、業界・企業研究を行う。これらにより、自分の学ぶ専門分野とその成果が社会でどのように役立っているかを学び、今後取り組む専門教育に対して自らの目標を立てる。また、インターシップ、上級生・卒業生による就職活動体験発表聴講、就職模擬試験受験等により就職活動に対する意識を高める。	
	キャリアデザインⅢ	○	演習科目。就職活動の実践的スキルの獲得と円滑な活動へ向けての支援、個々人の目的意識の向上などキャリア形成を目的とする。就職ガイダンスや業界研究方法および業界情報に関する就職講演会などを通じて、将来の進路に対する自分の考え、目標達成のための方法・行動のあり方を明確化し、進学や就職活動の計画を立てることを期待する。就職懇談会、エントリーシート・履歴書指導、面接対策講座や一般教養・SPIの模擬試験などを通して、実践的な就職活動の準備に取り組み必要なスキルを高める。	
	科学技術概論		講義科目。本講義では幅広い工学分野における包括的な内容について学習する。また、工学の各分野の現代的課題とその解決方法について理解を深める。各分野（機械工学、電気電子通信工学、システム情報工学、生命環境科学、土木工学、建築学）の教員がそれぞれの分野の概要と社会における役割、さらに最近のトピックスや課題とその解決に向かう手法、研究事例などについて紹介する。（オムニバス方式／全15回）（41 竹内貴弘／3回）工学の包括的内容を担当する。（15 工藤祐嗣／2回）機械工学分野を担当する。（27 石山俊彦／2回）電気電子通信工学分野を担当する。（21 藤岡与周／2回）システム情報工学分野を担当する。（30 星野保／2回）生命環境科学分野を担当する。（40 加藤雅也／2回）土木工学分野を担当する。（42 小藤一樹／2回）建築学分野を担当する。	オムニバス
	職業倫理	○	講義科目。この四半世紀、大企業や政府・公的セクターの不正や違法行為が後を絶たない。これに専門的な職業人も深くかかわっている。専門的職業人は、一〈公衆〉としてはもとより、〈専門性に立つ市民〉として、この問題に真摯に向き合わなければならない。そのため、多様な専門職に関する諸法令の意味を理解するだけでなく、自己の職責と行為が自然や社会に及ぼす影響とその意味について、「法令遵守」を超えた高度の判断と評価の能力が求められる。こうした職業倫理とその核心となる社会的責任意識を、15回の講義をとおして学びとるのが、講義の主要な目的である。（オムニバス方式／全15回）（非常勤講師／7回）総論を担当する。（19 佐々木崇徳／2回）基礎科学関連および全体のまとめを担当する。（22 折田久幸／1回）機械工学関連の事例を担当する。（18 石山武／1回）電気工学関連の事例を担当する。（52 本波洋／1回）情報工学関連の事例を担当する。（29 鮎川恵理／1回）生命工学関連の事例を担当する。（41 竹内貴弘／1回）土木建築工学関連の事例を担当する。（13 戴周杰／1回）感性デザイン関連の事例を担当する。	オムニバス

総合教養科目	人文・社会科学科目	日本文学		講義科目。日本の文学について、文学作品に興味・関心を持ち、文学に関する基礎的な教養知識を養う。普段、小説や古典作品を読まない者も対象に含めた、初心者向けの講座である。まず作家たちの生涯や、時代背景、文化的問題まで確認したうえで、作品を読む。そのうえで、興味深いところや読みどころを探し、最後に作品の解釈を考える。全講義を通して、「読む・書く」能力を養い、文学に関する基礎的教養を身に付ける。	
		海外文学		講義科目。海外の文学について、文学作品に興味・関心を持ち、文学に関する基礎的な教養知識を養う。普段、小説や古典作品を読まない者も対象に含めた、初心者向けの講座である。まず作家たちの生涯や、時代背景、文化的問題まで確認したうえで、作品を読む。そのうえで、興味深いところや読みどころを探し、最後に作品の解釈を考える。全講義を通して、「読む・書く」能力を養い、文学に関する基礎的教養を身に付ける。	
		歴史A		講義科目。近現代の世界史とのかかわりで、「明治維新」にはじまる日本の歴史を講義する。具体的な講義内容は、同じアジアの近隣諸国への絶えざる対外的な侵略戦争に規定された日本の近現代の社会とその歴史の生涯の大きな特徴となる6～7つのテーマ(問題)である。15回の講義をとおして、歴史への前向きな関心と、歴史認識の形成に資する近現代日本の通史的な理解を獲得する。テーマによっては、対話を前提とした簡単なディスカッションを実施する。	
		歴史B		講義科目。八戸地域を中心とし、青森県や北東北地域の歴史に関する講義を行う。地域の風土や気質、文化に影響を与えた歴史的なトピックを取り扱い、地域の大学として、今後の八戸地域や北東北を考えるための知識を身に着けることを目的とする。	
		地域経済学		講義科目。経済学の基礎を幅広く学び、社会科学的思想力を身につけることにより、現代社会が直面する経済問題の本質を理解するための思考力・分析力を養う。人が日常の生活を営むためには、財・サービスを生産・分配・消費・廃棄する一連の活動が不可欠であり、経済学はこうした経済のしくみと機能を明らかにし、多様な経済問題を解明することで発展してきた。この授業では、経済学の基礎的な知識を修得するため、経済学の対象と課題、基礎理論について概説するとともに、経済問題の現状を可能な限り取り上げ、学生自らの主体的かつ継続的な学びを促し、思考力と分析力を養う。	
		心理学		講義科目。主として心理学の基礎知識を、研究方法と関係づけて学習することを目的とする。まず、心理学の「歴史と方法」を学ぶことで、非実体である「心」が、科学的な検討の対象とされるようになった19世紀以降の経緯を辿る。さらに、人間の基本的な精神活動である「感覚・知覚」「記憶」「学習」「思考と言語」「情動と動機づけ」「社会行動」について、著名な研究者による重要な知見を中心に学ぶとともに、それらを導いた研究方法とあわせて学ぶことで、理解の深化を図る。	
		認知心理学		講義科目。人間の知覚に関する情報処理アプローチの考え方の基礎および応用的な知見を中心に説明し、きめ・運動といった、さまざまな視覚刺激属性の認識の理解および、それらに関する、さまざまな哲学的思想背景の習得する。その上で、芸術鑑賞や知的ゲームの遂行といった、人間の高次精神作用の理解を目指す。また、情報処理アプローチへの理解を深化させるため、そのアンチテーゼとされる直接知覚論の内容も解説する。	
		哲学		講義科目。現代哲学では、私たちが日常直面するさまざまな諸問題について思考し、積極的に発言し、自ら活動するのが一般的である。本講義では、こうした哲学理解にもとづき、人間の「意志決定」についての様々な知見を学んだ後、心理学者コールバーグとギリガンの倫理観を比較・考察する。また、これらの知識に基づき、政治のあり方について、日常の身近なケースを例示しながら討議する。また、「歴史と責任」に関する三つのテーマを追究し、受講学生がテーマに関わるメッセージに応答する講義を基本線とする。	
		日本国憲法		講義科目。日本国憲法の基本原理・統治機構・基本的人権の保障について学び、具体的な判例などを通して問題点を掘り起こして、今日的憲法問題を考える。「憲法」には掟（おきて）、矩（のり）、という意味と、国家の基本法という意味がある。前者の例としては、聖徳太子による「十七条の憲法」がその典型であろう。後者は、国家の根本法・最高法規としての憲法で、国家の統治体制の基礎を定める法であり、近代民主主義国家にはなくてはならない法律のひとつだ。その内容は国家の政治体制（日本であれば民主主義）、その国を構成する人民の人権保障（人権規定）、政治の構造機能（三権分立による統治機構）などである。本講義では後者の立場を取り、授業を進めていく。	

		知的財産論		講義科目。対象の本質読取りに基づくアイデアや発想をカタチにするビジュアルデザインにおいても、魅力的な空間づくりをコーディネートするリビングデザインにおいても、またその土地ならではの資源・価値を活用した地域社会のデザインにおいても、その中の「知的財産」を把握し、適切に保護・活用できるようになることは重要である。本講義の目的は、知的財産の意義を理解し、現在および未来（あるいは過去も）の潜在価値を、自身の日常の中に見出せる感性づくりの契機を提供することである。	
国際 コミュニケーション 科目		日本語表現法		講義科目。「読む・書く」に関わる基本的な日本語表現能力の養成を目標とする。日本語学に関する基礎的な事項から、論文・レポート作成で必要となるデータ分析や文章構成法、社会人として求められる敬語や文書に関する基本的な知識まで、日本語に関する教養知識を身に付ける。日本語がどういった言語か、外国語と比較してどのような特徴を有しているかといったことを学び、社会の多様性や自国の文化について洞察する力を身に付ける。	
		実践日本語表現		講義科目。日本語に対する理解を深め、特に社会人としての基本的なコミュニケーション能力の涵養を目的とする。自分の意見を論理的に述べる手法を学び、小論文を作成するなど、より実践的な日本語表現能力の養成を目指す。語彙・語法など日本語学に関する基礎的な事項から、文章読解や要約の基礎、論文・レポート作成の基礎としてデータ分析や文章構成法のほか、学内外でのコミュニケーションにおいて必要となる敬語や文書・メール、基礎的マナーなどにいたるまで、幅広く日本語に関する教養知識を身に付ける。	
		異文化コミュニケーション		講義科目。オムニバス方式（全15回）。国ごとによる言語や文化などの違いを学び、多様な社会に対する理解力や洞察力を身に付け、今後急速に変化する社会へ適応する力を養う。第1回～第11回で、地域や国によってコミュニケーションの取り方が異なること、日本語や日本人に対する学び、外国語（特に英語）に対する学び、ノンバーバル・コミュニケーションの3種に分けて理解したうえで、英語圏の社会と文化を知り、認識を深める。第12回～第15回で、東南アジア、北欧・東欧の社会と文化を学ぶことで、地域や国、個人の価値観の違いについてより幅広く理解する。加えて、そうした知識を踏まえ、実際にコミュニケーションがどのように行なわれているのかについて学び、コミュニケーションの実践としてグループワーク等を行なう。（オムニバス方式／全15回）（35 佐藤手織／3回）日本人論を担当（33 高橋史朗／4回）英米の社会・文化を担当（13 戴周杰／4回）アジアの文化を担当（30 星野保／4回）北欧・東欧の社会・文化を担当	オムニバス
		英語表現		演習科目。自己表現に必要な短時間で英文を構成するための知識の定着とスキルの向上を目的とした授業を行う。プレゼンテーションや英会話の実践には、誤解が生じないだけでなく、短い文章であっても自然に発話することが求められる。そこで本科目では、基盤となる英文法を定着させ、短い文章を作る構成力を強化することを目指しつつ、それと並行して語彙の増強を図る。コミュニケーション上支障が生じないミスを恐れることなく、伝えようとするのが確実に理解される英文を短時間で効果的に作るための指導が中心となる。	
		英会話		演習科目。英語での相互コミュニケーションの多様な機会を提供することに加え、受講生にとって関心が深く、また重要性の高い状況設定の中で活動させることを通じ、英語の実践的なスピーキングとリスニングの能力を掘り起こすことに焦点を当てる。また授業字の活動においてはオーラルコミュニケーションが課題の中心となるが、円滑な意思疎通を阻害する課題を解決するために必要な語彙と文法についてもある程度の力を割いて指導する。学生には能動的な参画が求められ、受発信を繰り返すことで、界限のスキルに自信を深めることを目指す。	
		英文解釈		演習科目。本科目ではまとまった分量の英文を正確に読み、概要を把握する力を向上させることを目指す。現代の社会人にふさわしい英語力の基盤となる語彙・表現にかかわる知識を定着させるとともに、それらを読解に応用することができる英語力を高めるための演習を行う。加えて、様々なメディアから情報を得るために不可欠な知識を修得することで、自ら継続的に英語力を高める学習力を涵養させる。教室では読解力の養成を中核としながらも、リードアラウドを求め、発音練習を取り入れることで、オーラル要素を含むリーディングの演習を行う。	
		実践英語		演習科目。英語を用いる実践的なシーンを想定した学習を行う。オーラルコミュニケーションの基礎能力に加え、プレゼンテーションやディベートにも対応できるよう、自己表現、状況の叙述、意見交換、依頼、目標設計といった具体的な場面で用いられる応用的な表現力を高める。また、言語活動に必要な文法や語彙についても同時に強化することで、現代の多様なコミュニケーションシーンに対応する能力を育成する。教室ではテキストを用いるものの、教員とのインタラクションに重点を置き、学生個々が自らの課題を改善できるよう促す活動を取り入れる。	

		English Communication		演習科目。英会話を中心として、ハイレベルのコミュニケーションを学ぶ。オーラルコミュニケーション力を強化するため、リーディングやライティングよりリスニングとスピーキングに重点を置くが、目標はあくまでも円滑な英語の運用能力の向上にあり、受講生は文法や語彙なども含めた幅広い学習項目に取り組むことになる。教室では多様性のある会話活動に参画することになる。教室では、本学の学生が関心を有しているだけでなく、在学中及び就職後の重要性を加味した具体的状況を設定して言語活動を行い、実践的な英語能力を涵養する。	
		English Reading		演習科目。スピーチなどの題材を活かして、リーディングに軸足を置きつつリスニングや自己表現につながる学習を行う。オーラルの発話スクリプトのような文章には、会話的要素はもとより、シチュエーションに適合する文語的表現などの多様性がある。本科目の受講生は単にそれを読むのではなく、リスニングや自己表現に展開することが求められる。また、新しい語彙を多く取り入れた授業になるので、それを目と手で覚えるだけでなく、聞いて発話できるよう訓練する。	
		Global English		演習科目。4技能すべてを取り扱う総合的で高度な内容の科目となる。自然なスピードで話されている英語のリスニング、短い時間で会話を構成するスピーキング、パラグラフの構成を意識したリーディング、書類作成などに応用できるライティングが主な内容となる。語彙に関しては特に、動画、チャット、メールなどの多様なメディアでの英語表現に触れることで、今を生きる英語の自然な表現を修得することになる。一方、スポーツやサブカルチャーのような受講生にとってなじみ深いモチーフを取り入れ、能動的な活動を支援する。	
		Technical English		演習科目。本学の学生にとっての実用英語であり、技術者や科学者を志す人材に不可欠な英語の基礎の習得を目指す。科学技術に関する英語の基本的表現に慣れ親しむとともに、その分野の英文を適切に理解するための読解力を伸長させ、同分野の社会人に求められる表現能力の向上を図る。教室では、科学技術に関する英文を読みつつ、多様な表現の意味や使われ方を学ぶことが中核となる。科学技術に携わる人材として、生涯にわたって自己研鑽を積むための基盤を育成することを目指す。なお、受講生には技術英検の受験を勧奨するが、受講の条件とはしない。	
		外国語特別演習		演習科目。学生が国際学術会議において研究発表を行う場合の英語プレゼンテーションに関する知識及び技能、英語プレゼンテーション終了後の英語による質疑応答の対応に関する知識及び技能を身に付ける。またこの授業では、実際に自主教材の読解を通して、学術研究で要求される英語リーディング能力の重要性を理解し、その能力の向上のし方を学ぶ。さらに英語プレゼンテーション能力と関連づけながら、英語ライティング能力の重要性を理解し、その能力の向上のし方を学ぶ。	
		海外研修		演習科目。この科目は、まず、本学での事前研修を行い、その後、海外での研修に赴く。そして、現地の研修は、教室内での外国語の授業と各地の見学などの二つの柱からなっている。現地での研修時は、主に3点に留意する。①海外研修の参加者同士で交流し、親睦を深め、研修中に協力し合える関係をつくること、②ホストファミリー等のマッチングに必要な資料を準備しながら、自分のひととなり、好きなことなどを自覚し、他者に語ることができること、③現地の外国語の特徴を概観しながら、現地の文化と社会についてレディネスを得ること、ホストファミリーや寮などでの適応過程での留意点を知り心構えを得ること。	
		第二外国語Ⅰ		演習科目。中国社会に対する理解を深めながら、中国語の初歩のレベルを習得する。中国語Ⅰでは、初めに母音、次に子音、さらに声調と呼ばれるアクセントを学習した後、日本語の50音表に相当する音節表に基づいて練習する。その後易しい日常的な会話文や短文を用いて、それらの表現に含まれる会話の練習、すなわち「聞き」「話す」訓練を行うと同時に、それらの表現に含まれる基礎的な文法事項を学習する（原則として毎回授業の始めに発音練習を行う）。	
		第二外国語Ⅱ		演習科目。中国の文化、社会、歴史に対する理解を深めながら、中国語の初歩のレベルを習得する。中国語Ⅰの学習を受け継ぎ、より複雑で長い文や会話文によって行われる。音読はできるだけ自然な調子で発音できることを、聞き取りは、より多くの語彙や表現の理解と紛らわしい近似音の弁別ができることを目標に練習を進める。文法事項は、平易な文章（会話文を含む）を理解する上で必要な基礎的な項目を一通り学習する。なお、中国語Ⅰ、Ⅱ共に中国映画、音楽などを鑑賞することで、中国の文化、社会、歴史に対する理解を深める。	
	体育科学科目	体育学		実験・実習科目。本講義は体育実技科目であり、屋外コース、屋内コースから選択することができる。体力測定およびスポーツ活動を通じて心身を鍛えることを目指し、集団でのスポーツ種目を通じて、他者とのコミュニケーションを深め、ともに協力する姿勢を身に着ける。また体力測定の実施により、現状を把握し、スポーツ活動を通じて体力と技術の向上に取り組むことを目的とする。また体育の実践に必要となる、ルールや身体に関する内容の講義を行い、知識と実践を合わせて学習を進める。	共同

		スポーツ健康学		実験・実習科目。本講義は体育実技科目であり、体育学（1年次開講）の発展的な内容とする。体力測定およびスポーツ実践による自己確認、技術の習熟による興味の拡大により、スポーツ活動を通じて心身を鍛えることを目的に実施する。また健康に関する知識を身に着けて、生涯にわたり身体活動を通じて自身の健康の保持、増進ができるようになる基礎をつくることを目指す。ガイダンス後に体力測定を行い、屋外コース・屋内コースを選択し実施する。また実習コースでは、学内で経験できないスポーツ種目（ゴルフ・スキー、スノーボード）を体験し、社会的なスポーツの役割について学ぶ。	共同
		生涯スポーツ演習		実験・実習科目。本講義は、スポーツ種目を教材とし、心身の健康と身体運動のかかわりについて学ぶことを目的とする。生涯スポーツに関する社会的な背景、基本的な理論を学習したうえで、スポーツ活動を実施する。内容は気軽に取り組むことができるニュースポーツや身体の調整能力を鍛えるコーディネーショントレーニング、ストレッチ等の内容とする。様々な身体活動を通じて、生涯にわたりスポーツに親しむことにつながる知識と体験を本講義を通じて学ぶ。	共同
総合学際科目		北東北八戸の地域学		講義科目。八戸地域を中心に北東北地域の特長と課題を把握するために、地域における人文科学（歴史・文化、言語・文学、生活）、社会科学（地理、政治・経済、産業）、デザイン学、自然科学（自然・環境、生態、地学・地質、資源・エネルギー）あるいは工学（機械、電気・情報、土木・建築、化学、健康・食品）に関する様々なトピックスについて講義する。将来的な地域課題解決を考える上での基礎知識を修得し、複数の学問・領域にまたがる内容の理解を通じて、広い視野と多面的な考察力により、安全・安心、健康で文化的な地域社会を創り出すことができる人材の育成を目的とする。（オムニバス方式／全15回）（38 金子賢治／2回）地域学の基礎、社会科学（地理、政治・経済、産業）を担当する。（45 花田一磨／1回）電気電子・情報・通信工学と産業を担当する。（19 佐々木崇徳／2回）人文科学（歴史・文化、言語・文学、生活）を担当する。（26 田中義幸／1回）自然科学（自然・環境、生態、地学・地質、資源・エネルギー）を担当する。（24 高橋 晋／2回）機械工学・化学工学と産業、健康・食品工学と産業を担当する。（38 金子賢治／1回）建築・土木工学と産業 を担当する。（46 皆川俊平／1回）芸術・デザインと産業を担当する。（38 金子賢治・46 皆川俊平／5回）（共同）北東北八戸の特長・話題・課題（事例紹介）を担当する。	オムニバス
		主題別ゼミナールⅠA		演習科目。工業技術を学ぶにあたって、その教養を担う少人数制の専門ゼミナールである。主題別ゼミナールⅠでは、より専門的なテーマを扱う。高校と大学の「学び」のスムーズな接続を目指し、専門分野の「学び」へつながる基盤を構築する。講義を通して、共通教育科目や工学基礎に関する基礎知識を確立し、さらにレポート作成やプレゼンテーションに取り組むことで、主体的に学ぶ姿勢や、問題発見・解決能力を身につける。主題別ゼミナールⅠAでは、主に専門分野の導入を目的とした基礎的な内容を実施する。	
		主題別ゼミナールⅠB		演習科目。工業技術を学ぶにあたって、その教養を担う少人数制の専門ゼミナールである。主題別ゼミナールⅠでは、より専門的なテーマを扱う。高校と大学の「学び」のスムーズな接続を目指し、専門分野の「学び」へつながる基盤を構築する。講義を通して、共通教育科目や工学基礎に関する基礎知識を確立し、さらにレポート作成やプレゼンテーションに取り組むことで、主体的に学ぶ姿勢や、問題発見・解決能力を身につける。主題別ゼミナールⅠBでは、ⅠAで学んだ基礎を応用し、発展的な内容とする。	
		主題別ゼミナールⅠC		演習科目。工業技術を学ぶにあたって、その教養を担う少人数制の専門ゼミナールである。主題別ゼミナールⅠでは、より専門的なテーマを扱う。高校と大学の「学び」のスムーズな接続を目指し、専門分野の「学び」へつながる基盤を構築する。講義を通して、共通教育科目や工学基礎に関する基礎知識を確立し、さらにレポート作成やプレゼンテーションに取り組むことで、主体的に学ぶ姿勢や、問題発見・解決能力を身につける。主題別ゼミナールⅠCでは、より専門性の高い内容を実施する。	
		主題別ゼミナールⅠD		演習科目。工業技術を学ぶにあたって、その教養を担う少人数制の専門ゼミナールである。主題別ゼミナールⅠでは、より専門的なテーマを扱う。高校と大学の「学び」のスムーズな接続を目指し、専門分野の「学び」へつながる基盤を構築する。講義を通して、共通教育科目や工学基礎に関する基礎知識を確立し、さらにレポート作成やプレゼンテーションに取り組むことで、主体的に学ぶ姿勢や、問題発見・解決能力を身につける。主題別ゼミナールⅠDでは、専門的に学んだ内容を深化し、さらに他分野への発展など創造性の高い内容とする。	

		主題別ゼミナールⅡ		演習科目。学生は、興味・関心の高いテーマを受講し、各教員の指導を受ける。主題別ゼミナールⅡでは、主題別ゼミナールⅠでの学びをさらに発展させ、講義に積極的に参加し、オブザーバーやファシリテーターの役割を担う。講義を通して、専門科目に活かせる広い視野を身につけ、立場の異なる様々な視座があることを知る。迅速に変化する社会や環境の変化に適応し、初めて体験する事態に直面しても問題を解決するための素地を養うことを目的とする。	
		主題別講義A		講義科目。企業等による寄付講座で、各分野の現場に於ける最先端の話題や、地域課題に関わる内容をそれぞれの専門家などを招いて講義する。主題別講義Aでは、エネルギー産業に関する講義を行い、国内外の社会情勢を踏まえ、青森のエネルギー産業が果たす役割と、エネルギーに関する地域の課題等について学ぶ。	
		主題別講義B		講義科目。企業等による寄付講座で、各分野の現場に於ける最先端の話題や、地域課題に関わる内容をそれぞれの専門家などを招いて講義する。主題別講義Bでは、生活を支える「インフラ」の仕組みについて講義を行い、社会基盤となるインフラについての理解を深める。将来、技術者としての働く姿をイメージすることにつなげる内容とする。	
		主題別講義C		講義科目。企業等による寄付講座で、各分野の現場に於ける最先端の話題や、地域課題に関わる内容をそれぞれの専門家などを招いて講義する。主題別講義Cでは、八戸地域を取り巻く経済・産業、文化に関する内容の講義を行う。電気、建設、酒蔵、デザイナーなど地域で活躍する講師の話を聞き、八戸地域や社会における仕事についての理解を深める。	
	基盤科学科目	数学基礎		講義科目。様々な学習歴に合わせて、理工学分野で用いる実数や複素数、方程式などの取り扱い方や1次関数、2次関数、いろいろな関数や図形と方程式の基礎を学ぶ。理論的に厳密な証明より、例を中心とした説明によって理解に努める。また計算技術の習得と充実を目指して、問題演習に力を入れる。	
		微分		講義科目。理工学分野における「言語」の1つである微積分のうち積分の概念とその計算方法を学ぶ。計算ができることは理工学分野には必須である上に、実際専門科目で用いるためにはその概念も正しく理解しておく必要がある。本講義では、まず積の微分や合成関数の微分といった一般的な微分の計算規則をべき関数や、三角関数、指数関数などの1変数の初等関数の微分を通して学ぶ。その上で、一般の関数のテイラー展開について学ぶ。	
		積分		講義科目。理工学分野における「言語」の1つである微積分のうち積分の概念とその計算方法を学ぶ。計算ができることは理工学分野には必須である上に、実際専門科目で用いるためにはその概念も正しく理解しておく必要がある。本講義では、置換積分や部分積分などの積分の計算規則について、1変数の初等関数の積分や有理関数の積分を通して学び、面積などの応用について学ぶ。	
		線形代数		講義科目。理工学分野における「言語」の1つである線形代数の目的とその計算方法を行列の計算を通して学ぶ。行列における演算方法、行基本変形による連立1次方程式の解法、行列式や逆行列の計算方法とその意味を学び、対角化の方法を学ぶ。行列の演算については、その計算規則が数の計算方法と比べ特殊であるため、計算方法の習得には演習量を多くこなす必要がある。線形代数を用いた計算は様々な分野で登場し、特に理工学系の分野では大規模な行列として登場することも多い。そのため、本講義を通して一般的な計算手法を学ぶことを目的とする。	
		確率・統計		講義科目。確率と統計は、理工学系分野に限らず現在では広く用いられている。その内容を正しく学ぶためには、微分積分と線形代数の知識は必須である。確率と統計は数学を応用した分野であり、計算手法を学ぶことも大事であるが、計算結果が何を意味しているのかを理解することも非常に重要である。そこで、確率では条件付き確率や正規分布などについて学び、統計においては推定や検定などの手法を学ぶと同時に、計算結果の意味について学ぶことを目的とする。	
		解析学Ⅰ		講義科目。理工系の大学生にとって数学は必須である。本講義では自然科学や工学を学ぶ上で必要になる数学の基本事項を身に付ける。偏微分と重積分を中心に色々な方程式の解法の基礎を学ぶ。しかし、理論的に厳密な証明は避け、例を中心とした説明によって理解に努める。また計算技術の習得と充実、計算力の向上を目指して、問題演習に力を入れる。	
		解析学Ⅱ		講義科目。理工系の大学生が自然科学や工学を学ぶ上で必要になる概念と手法を身に付ける。本講義では微分方程式の解き方を学び、それと同時に微分方程式の意味を理解する。また、Laplace変換を学ぶことで、Laplace変換の効能と演算子の意味を学ぶ。また計算技術の習得と充実、計算力の向上を目指して、問題演習に力を入れる。	
		幾何学		講義科目。理工系の大学生が自然科学や工学を学ぶ上で必要になる概念と手法を身に付ける。本講義では曲線と曲面の微分幾何について学ぶ。また、多様体上の微分幾何学およびトポロジーへの自然なつながりについて学ぶ。	

		応用数学		講義科目。工学の専門的分野に応用できる数学の素養を身につけるため、複素数解析、ベクトル解析とその応用例、微分・積分、微分方程式およびフーリエ級数・フーリエ変換、ラプラス変換の使い方について学ぶ。また偏微分・重積分についても学ぶ。さらに基礎的な数値計算やスペクトル解析等、パソコンを用いた演習も行う。（オムニバス形式/15回）（18 石山武／8回）複素数解析、ベクトル解析、級数展開、フーリエ変換、ラプラス変換を担当する。（40 加藤雅也／7回）関数と微積分、微分方程式、偏微分、重積分、数値解析を担当する。	オムニバス
		AI・データサイエンス入門	○	講義科目。本科目は、今後のデジタル社会において、AI・データサイエンスを日常の生活、仕事等の場で使いこなすことができる基礎的素養を身に付けることを目標としている。そして、AI・データサイエンスを活用することの「楽しさ」や「学ぶことの意義」を重点的に教え、学生に好奇心や関心を高く持ってもらう魅力的かつ特色ある内容を扱う。AI・データサイエンスを活用することが「好き」な人材を育成し、次の学修への意欲、動機付けを行う。また、工学・デザインの専門分野におけるAI・データサイエンス等の利用事例を紹介する。（オムニバス方式／全15回）（12 熊谷駿／9回）社会とAI、社会におけるデータの利活用、データ・AI利活用のための技術の概要等を担当する。（43 杉本振一郎／1回）データ・AI利活用の実際：機械工学分野を担当する。（45 花田一磨／1回）データ・AI利活用の実際：電気電子通信工学分野を担当する。（2 小久保温／1回）データ・AI利活用の実際：システム情報分野を担当する。（44 藤田敏明／1回）データ・AI利活用の実際：生命環境科学分野を担当する。（36 高瀬慎介／1回）データ・AI利活用の実際：建築・土木工学分野を担当する。（33 高橋史朗／1回）データ・AI利活用の実際：感性デザイン分野を担当する。	オムニバス
		データアナリティクスⅠ	○	講義科目。データサイエンスの実践として、実際に統計分析ソフトを用いた、データ分析技術について学ぶ。統計分析には広く用いられるようになってきている、Rを用い、「記述統計、グラフ（相関・散布図行列、パイオリン図など）」「確率分布、中心極限定理」「二項分布、検定、信頼区間」「最尤推定、ポアソン分布」「フィッシャーの正確検定、カイ2乗検定」「オッズ比、相対危険度、ファイ係数、マクネマー検定」「t検定、分散分析」「相関係数、ピアソンの相関係数、順位相関係数」「最小二乗法、ポアソン回帰」「ロジスティック回帰、ROC曲線」「一般化線形モデル、非線形一般化線形モデル」「主成分分析、因子分析」「ノンパラメトリック検定、ブートストラップ」「生存時間分析」について学ぶ。	
		データアナリティクスⅡ	○	講義科目。各分野で盛んに取り上げられるようになってきている、AIの実践として、AI分野でよく用いられているプログラミング言語Pythonを用いて、「機械学習の基本的な手順と概念」「ベイズ識別、ベジアンネットワーク」「最小二乗法、ロジスティック識別、確率的最急勾配降下法」「線形回帰、回帰木、回帰モデルの評価、正則化、バイアス-分散のトレードオフ」「SVM、文書分類」「ニューラルネットワーク、バックプロパゲーション、深層学習」「畳み込みネットワーク、リカレントニューラルネットワーク、画像の識別」「アンサンブル学習：バギング、ブースティング」「クラスタリング、異常検知」「パターンマイニング、推薦システム」「系列データの識別」「半教師あり学習と強化学習」について学ぶ。	

自然科学科目	物理学概論		講義科目。工学の基礎となる物理学について、暗記や計算を主とするのではなく、物理科学・自然科学の考え方をジックリ学び、自分が納得できるものを把握しようという授業である。基礎的な事項にポイントをしぼり、歴史的な話や他分野との関わり、日常体験（と非日常的な事実）との関連を重視し、演示実験も交えて古典物理学の概略を学ぶ。	共同
	基礎物理学Ⅰ		講義科目。本科目の授業内容は古典物理学のうち、力学と振動・波動である。専門課程を履修するに当たって、最低限必要な力学の基本的概念を身近な現象や歴史的な話も含めて以下の項目を目的に講義する。 1. 空間における運動や物体にはたらく力の概念を一次元の運動や力に分解して説明することができる。 2. 与えられた束縛条件の下で運動方程式を立て、これを与えられた初期条件下で解き、その物理的意味を説明することができる。 3. 仕事と力学的エネルギーの関係を見出し、説明することができる。 4. 質点系や剛体の回転運動について説明することができる。 5. 波動を媒質中の力学的振動の伝搬として説明することができる。 6. 波動の特徴的な性質を説明することができる。	共同
	基礎物理学Ⅱ		講義科目。本科目の授業内容は古典物理学のうち、熱学と電磁気学である。専門課程を履修するにあたって、最低限必要な電磁気学の基本概念を身近な現象や歴史的な話も含めて以下の項目を目的に講義する。 1. 電荷や磁荷が形成する電場や磁場を使って、関連する電磁現象を説明することができる。 2. 導体や誘電体の内部の電場について説明することができる。 3. 回路中を電荷が移動し電流があるとき、回路中の電位や回路の分枝の電流について説明することができる。 4. 電荷の移動である電流が磁場をつくることについて、関連する電磁現象を説明できる。 5. 磁場の時間的变化が電場を生じさせることについて、関連する電磁現象を説明できる。 6. 電場の時間的变化が磁場を生じさせることについて、関連する電磁現象を説明できる。	共同
	現代物理学概論		講義科目。物質の示す様々な性質を、原子・分子や電子による多体的な効果として、ミクロな立場から統一的に概説し、熱統計物理学と、主に固体の物性について、原子や電子の挙動から概観し、新奇機能を示す人工物質の設計について紹介する。 熱現象を原子や分子の運動から理解し、統計力学の手法を説明することができること、固体の示す熱伝導、電気伝導などの様々な性質を、原子・分子や電子のレベルにまで立ち入ったミクロな立場から統一的に説明することができることを目的とする。	共同
	物理学実験		実験・実習科目。実験一般に共通する事項を扱う基礎実験と、物理的関係を実験的に確認するテーマ実験からなり、以下の項目を目的として開講する。 ・適切な準備の元、授業に臨み、実験テーマに対して適切に取り組むことができる。 ・実験テーマに関わる物理学の知識を基に、各テーマで検証・確認すべき物理的事実（仮説）を提示できる。 ・測定器の使い方や測定データの取り扱い方、グラフの提示方法などを適切に用いて実験・観察することができる。 ・実験で得たデータを基に、適切な操作によって、仮説の成否を論じることができる。 ・実験の目的から結論に至る内容を、科学的な構成を伴ったレポートにまとめることができる。 基本的には、基礎実験は各自で、テーマ実験は2人1組で実験を行う。	共同
	基礎化学Ⅰ		講義科目。本講義は基礎化学Ⅰ、Ⅱを通じ、化学にあまりなじみのない学生も対象として、専門課程を履修するに当たって最低限必要な化学の知識すなわち物質の構成とその変化についての基本的な概念と事項を中心に講義する。我々人類が化学をどのように発展させてきたかという歴史的側面から始まり、化学の基礎知識として原子・分子の内部構造、周期表、共有結合やイオン結合などの化学結合、化学反応式などに対して理解を深めることを目標とする。	
	基礎化学Ⅱ		講義科目。本講は基礎化学Ⅰに引き続いて開講される。本講義においては、化学反応、反応熱、物質の三態（気体・液体・固体）、反応速度について理解できるようになることを目的とする。様々なタイプの化学反応について、化学反応式を正確に記述できるようになるだけでなく、基礎的な化学量論を理解し、熱化学反応を記述できるようになることを目標とする。また、物質の三態を原子・分子の視点から理解し、化学反応はどのようにして進むか理解できるようになる。	
	化学実験		実験・実習科目。学生たちが主体的に実験に取り組むことを通じて、基礎化学Ⅰ、Ⅱなどの講義科目で得た知識をより深く習得・定着させることを目的とする。受講者自らの手で得たデータを基にその整理法や報告の仕方を学び、化学現象に対する興味と理解を深める。全体を通して2人1組で実験を行う。各テーマ毎の実験が終了した後、各自が報告書を作成し、次回の実験の開始前に指定場所に提出しなければならない。レポート指導の時間は、各自の報告書の訂正指導や質問などを受け付ける。	

		生物学		講義科目。生物個体のもつ基本的特性である「物質交代とエネルギー交代」、「恒常性と調節」、「連続性」の三つを学ぶ前に、「生命の単位」について学ぶ。また、後半では「生物の集団」および「生命の変遷」など個体レベル以外での生命現象や「生物と環境」について学ぶ。講義を通して、1環境汚染・人口爆発など人類の未来を危うくする問題の解決に役立つ、現代社会における基本的な教養としての生物科学の基礎知識を身につけ、さまざまな生命現象や地球の生態系などについて、広く理解することを目標とする。	
		海洋学の基礎と未来		講義科目。海洋には、石油・天然ガスなどのエネルギー資源や鉱物資源が豊富に賦存しており世界の企業が開発を競っているが、一方で海洋は気候・気象や地球環境、生物圏に大きな影響を与えるとともに、広く、深く、深海底は高圧、暗黒かつ電波の届かないうえに荒天や海流などのために開発が困難な場所であり、これらを克服して探査・開発するための多様な人材の育成が求められている。本授業においては、海洋学と海洋工学に関する基礎的な知識を習得して、2年次以後のより専門的な学習の基盤を養、①海洋学に関する基礎知識として、海洋環境、海洋物質循環、海洋生物学、海洋工学などの分野を学ぶための基本となる知識を習得、②海洋工学に関する基礎知識として、船舶工学、海岸工学、海中機器・技術、海洋観測技術および海洋資源、海洋エネルギーに関わる基礎知識を習得、をを目指す。	
		地学概論		講義科目。地学の基礎として、地球のすがたやその歴史、海洋および大気について解説する。また、気候変動や自然災害などをについても、身近に事例に基づきに解説する。さらに、宇宙空間における地球や、地球を取り巻く宇宙環境についても学ぶ。これらを通して身近な地学的事象・現象を理解するための基礎知識を習得する事を目標とする。	
		地球環境論		講義科目。本講義では、地球環境を憂えて現状を単に学ぶだけではなく、原因、今後の予測および改善方策について工学・技術的に考え、土木建築工学を学ぶための基礎とする。地球環境の時代にあたって、問題と対策の概要を知することは大学生にとって必須であり、次の目標を達成するために学習・教育を行う。 ①地域と地球の環境問題と自然環境に関する用語と基本事項に関して理解する。 ②環境問題の解決にあたって、技術者が持つべき責務と倫理に関して理解する。 ③地球的視点で人類の未来を考えられる素養の定着を図る。	
		カーボンニュートラル入門		講義科目。高大連携科目。本講義はカーボンニュートラル（CN）社会の全体像を知ること、多分野知識が必要になること、知識を活用すること、を習慣化することを目的とする。 （オムニバス形式／全15回） 1) 環境問題の歴史（22 折田久幸）、2) SDGsとカーボンニュートラル（22 折田久幸）、3) 自動車（16 浅川拓克）、4) 風力発電（3 小玉成人）、5) 蓄電池（19 佐々木崇徳）、6) 太陽光発電（45 花田一磨）、7) 省エネシステム（45 花田一磨）、8) 送配電（45 花田一磨）、9) グループワーク（25 小林正樹、22 折田久幸、20 信山克義、45 花田一磨）、10) 水素化（22 折田久幸）、11) CO2変換（25 小林正樹）、12) プラスチック循環（20 信山克義）、13) セメント分野の脱炭素（37 阿波稔）、14) 上下水分野の脱炭素（39 鈴木拓也）、15) グループ発表（25 小林正樹）	オムニバス
デザイン学科目		デザインと技術	○	講義科目。ものづくりのプロセスにおけるデザインの役割についての概要を知るとともに、工学の各分野におけるデザイン事例に基づき、デザイン思考やデザインプロセスが製品に活かされる効果を理解することを目的とする科目。（オムニバス方式／全15回）（13 戴周杰／1回）デザイン学の基礎を担当する。（31 宮腰直幸／2回）デザインプロセスとプロダクトデザインを担当する。（17 鈴木寛／2回）機械工学分野を担当する。（18 石山武／2回）電気電子通信工学分野を担当する。（1 伊藤智也／2回）システム情報工学分野を担当する。（30 星野保／2回）生命環境科学分野を担当する。（37 阿波稔／2回）土木工学分野を担当する。（53 吉浦温雅／2回）建築学分野を担当する。	オムニバス
		デザイン思考概論	○	講義科目。デザイン思考型の考え方を理解して身につけ、デザイン思考型のワークショップを中心として、共感（Empathize）、定義（Define）、概念化（Ideate）、試作（Prototype）、テスト（Test）のプロセスを体感する。同時にグループワークを実践しながら、問題解決能力を高め、デザイン制作の原点としての心構えと基本的なスキルを体感する。	
		デザインリテラシー		講義科目。ビジュアルデザインが社会と人間生活に果たす役割は重要であり、今後も発展性が望まれる分野である。視覚表現について構成要素や色、配置などの、効果的手法を論理的に学び体得する。ポスター表現による実践を通して、ビジュアルデザインの発信力を理解する。	

美術史		講義科目。美術史は、太古の文明の発達以前から今日まで続いてきたものです。その理由は、美術は非言語かつ文字に依存しない『伝達手法』であるからで、美術史の変遷は、ひとえに『人々のコミュニケーションの在り方の変遷』でもあります。 本講義では、知識・教養としての美術史の概要を押さえつつ、今日の生活・文化における美的感覚との関係性を明らかとしていきます。	
色彩学		講義科目。私たちの身の回りには様々な色があり、色は不思議な性質や力を持っている。デザインや建築を学びつくっていくうえで、色彩を無視することはできず、色彩を効果的に扱うことで、テーマやコンセプトをより明確に表すことができる。 この授業では、色彩についての知識を習得する講義と、実際に色彩を用いて配色テクニックを試していく実習を行う。	
ユニバーサルデザイン		講義科目。現代社会において、ユニバーサルデザインは建築デザインやデザイン分野で基本となる理念である。 ユニバーサルデザインとは、”すべての人が利用可能なデザイン”を意味するが、この授業では”すべての人”に該当する健常者をはじめ、障がい者や高齢者、子ども等についての生活環境に関する理解、ユニバーサルデザインが必要とされる様々な場面を事例を通して学習する。すべての人に対応したデザインという理念のユニバーサルデザインに取り組むことは難しい問題ではあるが、それを目指してデザインすることが必要である。	
デザイン基礎演習ⅠA（デッサン）		演習科目。デッサンは、線（を／で）描くこと、下絵などの意味があり、アイデアをひとまず線として表すことであり、表現分野では「ドローイング」とも呼ばれる。しかし、デッサン自体をひとつの「作品」として仕上げることもある。 この授業では、 A：デザイン制作に関する領域（プロダクト、工芸、建築・インテリア・空間デザインなど）の『精緻に観察・描画していく課題』 それぞれの分野・領域における総合的な制作基礎技術の修得を目指す。	
デザイン基礎演習ⅡA（デッサン）		演習科目。デッサンは、線（を／で）描くこと、下絵などの意味があり、アイデアをひとまず線として表すことであり、表現分野では「ドローイング」とも呼ばれる。しかし、デッサン自体をひとつの「作品」として仕上げることもある。 B：表現に関する領域（絵画・イラストレーション、彫刻、写真・映像など）の『発想・アイデア・素材の可能性を広げて描画していく課題』 それぞれの分野・領域における総合的な制作基礎技術の修得を目指す。	
デザイン基礎演習ⅠB（表現技法）		演習科目。スケッチ、ドローイングなどの平面表現を主体とした課題制作の実践を通して、手を動かしながら考えるスキルを習得する。 課題提示→探索→ドローイング→気づき、といったサイクルで複数の課題に取り組む。	
デザイン基礎演習ⅡB（図学）		演習科目。図学の能力はグラフィックデザインや立体のデザインに結びつき、また製品のイメージを他者に伝えるなど、コミュニケーションの能力にも関連します。この講義では作図演習を通して図学の作図法を習得し、図の原理を理解することを目指します。	
デザイン基礎演習ⅠC（工芸）		演習科目。人々の生活における道具や身の回りの物の機能性や装飾性を探り、「工芸＝用＋美」であることの意味を理解した上で、材料、技術、などの工芸が成立するための条件を考察する。	共同
デザイン基礎演習ⅡC（工芸）		演習科目。よりよく生きるための手段として、歴史と伝統の中に生きてきた工芸の良さの理解を深める。工芸品とプロダクトデザインの相違について理解する。	共同
デザイン基礎演習ⅠD（写真）		演習科目。一眼レフカメラおよびフィルムカメラによる撮影、デジタルスキャンによる大判プリント出力など写真制作による実習を通してイメージが現れるプロセスの中で「いかに対象をとらえるのか」について自覚的に検討し、撮影にフィードバックさせていくことで社会や生活の中にある「ものの見方」の幅を広げる理論や技法を学ぶ専門教育の糧となることを目的とする。	
デザイン基礎演習ⅡD（製造）		演習科目。木材加工に関する基礎的な知識や技術を身につけ、ものづくりにおいて図面から製品を実際に形にする基礎造形力を習得することを目指す。 実際に利用者を想定して道具や什器を制作することで、見た目のデザインの他に利用者のニーズに応じた使い心地、誰でも安心して使えるための構造など多角的な視点から検討することで、より精度の高いデザインワークを行う。	

		共創デザイン演習		演習科目。異なる学科/コースの学生を含むグループでデザインプロセスやデザイン思考を実践することを目的とするPBL型の科目である。総合情報学部、先進工学部およびデザイン工学部いずれも1名以上を含むグループを設け、地域の企業、コミュニティ、行政などが直面する課題について、協働してその解決に携わる共創活動を行う。解決策を構築するまでのデザインプロセスへの参加、解決策の提案と実践、ステークホルダーに対するプレゼンテーションと活動のリフレクションなど、共創的な活動の諸側面を体験し、実践知として修得することを目指す。	
専門科目	学部共通	情報科学アラカルト	○	講義科目。この講義は、システム情報工学とはいかに面白く興味溢れる学問であるかを知り、以後の学習の指針を得ることを目的とする。システム情報工学の全教員がそれぞれの専門テーマについて1回ずつ講義を行い、聴講後にその内容に関するレポートを作成する。 (オムニバス方式／全15回) (1 伊藤智也／4回) ・「授業の概要と進め方」と「レポートの書き方指導」 ・テーマ「コンピュータグラフィックス」に関する講義 ・「授業のまとめ」と「レポート指導」 (4 嶋脇秀隆／1回) デイスプレイいろいろ (2 小久保温／1回) ウェブ技術 (3 小玉成人／1回) グリーンICT (5 越田 俊介／1回) 交通信号制御 (8 山口広行／1回) ソフトウェア作りの魅力 (3 小玉成人／1回) グリーンICT (10 桶本まどか／1回) 音楽の可視化 (12 熊谷駿／1回) 数理・データサイエンス・AI (6 笹原徹／1回) 数に関する未解決問題いろいろ (9 大室康平／1回) スポーツ科学 (13 戴周杰／1回) 持続可能な映画祭に関する研究	オムニバス
		コンピュータリテラシー	○	演習科目。今日の情報化社会では、社会にあふれる様々な情報を使いこなし、悪意のある行為などから身を守るために、メールやWebブラウザ、ワープロソフトなどの情報ツールを適切に利用できる必要がある。このような知識・技術を身につけさせるために、本講義では、講義と演習を併行して実践的な情報活用能力を育成することを目指す。授業の目標は以下の通りである。(1)メールなどの情報ツール（学内環境）を利用することができる。(2)プレゼンテーションの基礎を理解し、スライドを作成できる。(3)ワープロソフトで文書作成ができる。(4)表計算ソフトで表・グラフ作成ができる。(5)情報通信技術（ICT）に関する基礎知識が修得できる。(6)ICTを活用して問題解決ができる。	
		情報科学概論	○	講義科目。本講義は、情報科学に関する入門的知識を習得するとともに、広範な分野を有する情報科学の全体像を把握することを目的とする。このため、コンピュータの基本回路、コンピュータの構成と機能、ソフトウェア開発の基礎、コンピュータネットワークについてその概要を学ぶ。授業の目標は以下の通りである。 (1)基本的なコンピュータ用語の理解 (2)基本的なコンピュータの構成及び動作の理解 (3)基本的なコンピュータを使ったシステムの開発及び動作の理解	
		プログラミング入門	○	講義科目。はじめてプログラミングを学ぶ人を想定して、Processingを用いてプログラミングの基礎を理解し、プログラムを記述できるようになることを目指す。授業では、例を挙げて基本事項を説明し、実際にプログラムを記述して確認し、理解を深める。授業の目標は以下の通りである。 (1)ビジュアル表現能力の高いプログラミング環境で、プログラミングの基礎を理解する。(2)制御構造(順次、くりかえし、条件分岐)を理解し、これらを用いたプログラムが記述できる。(3)アニメーション、イベント、関数を用いたプログラムが記述できる	
		プログラミング基礎	○	講義科目。今日、プログラミング言語Pythonはプログラミング入門教育・データサイエンスなどで広く用いられている。Pythonにはさまざまなパッケージがあり、使いこなすことで高度な処理を容易に実現できる。 その一方で言語仕様は独特で他の言語と大きく異なり、実装など具象度の高いレベルでは学習経験の転移が難しい。 この授業では、具象度の高いプログラミングの経験を通じて、抽象度の高いプログラミングの概念を学ぶ。	
		総合情報基礎演習 I	○	実験・実習科目。「データに基づく問題解決」のための基礎的なスキルを習得する。Pythonを用いた実データ操作手法の修得：プログラミング言語Pythonを用いて、より大規模なデータや複雑なデータに対する操作・分析方法を学ぶ。データの読み込み、加工、統計処理、可視化といった基本的なプログラミングスキルを習得することで、データサイエンスの基礎を築く。	共同

総合情報基礎演習Ⅱ	○	実験・実習科目。総合情報専門演習Ⅰでは、代表的なOSであるWindowsとLinuxを用いて、サーバ環境を構築・管理する方法を習得する。また、ネットワークの解析方法やWebアプリケーションの作成方法などについても学ぶ。授業の目標は以下の通りである。(1)Windows環境の構築・ネットワーク設定・システム管理ができる。(2)Linux環境の構築・ネットワーク設定・システム管理ができる。(3)それぞれの環境において基本的なコマンド(CLI)を利用できる。(4)ネットワーク上のパケットを解析できる。(5)サーバ・アプリケーションを活用し、Webアプリケーションを作成できる。	共同
特別講義ⅠⅠ		講義科目。情報処理技術者試験（IPA試験）は経済産業省認定の「国家資格」で、「基本情報技術者試験」はIPA試験の中でレベル2に位置づけられている。本科目は、基本情報技術者試験で求められる知識・技能を身につけることを目的とする。また、本学科が認定を受けている「午前試験免除制度」の修了試験も実施する。授業の目標は以下の通りである。(1)高度IT人材となるために必要な基本的知識を身につける。(2)高度IT人材となるために必要な基本的技能と実践的な活用能力を身につける。	共同
特別講義ⅠⅡ		講義科目。本科目は、学内で修得した基礎理論や専門知識を、実社会の諸課題と結び付けるための実践的補完科目である。外部専門家を講師として招聘し、最新の研究開発動向や産業界の技術的要諦について直接講義を受ける。本学科で開講している授業科目の必要性を認識し、学修への興味を高めることを目的とする。	共同
情報専門ゼミナールⅠ	○	実験・実習科目。本科目では、大学において履修する総合教養科目、工学基礎科目、専門科目により習得した成果を活用し、必ずしも解が一つでない課題に対して、実現可能な解を見つけ出していく能力を習得することを目的とする。授業の進め方は以下の通りである。(1)各担当教員の研究室において実施する。(2)各担当教員毎にグループミーティングを実施し、相互研鑽を図る。(3)テーマに関するコンテンツの発表後、発表内容等についての講評により、卒業研究など今後に向けたフィードバックを行う。	共同
情報専門ゼミナールⅡ	○	実験・実習科目。本科目では、大学において履修する総合教養科目、工学基礎科目、専門科目により習得した成果を活用し、必ずしも解が一つでない課題に対して、実現可能な解を見つけ出していく能力を習得することを目的とする。授業の進め方は以下の通りである。(1)各担当教員の研究室において実施する。(2)各担当教員毎にグループミーティングを実施し、相互研鑽を図る。(3)テーマに関するコンテンツの発表後、発表内容等についての講評により、卒業研究など今後に向けたフィードバックを行う。	共同
学外研修Ⅰ		実験・実習科目。社会での実務を経験する「インターンシップ制度」として設置する授業である。この授業の目的は、仕事を進めるうえでの実態を理解することで、職業意識を身に付けるとともに、大学での学習計画を見直す契機とする。授業の目標は以下の通りである。(1)学外でのインターンシップを経験し、実務的な社会体験をする。(2)企業の中に入って業務を体験することで仕事の実態を理解する。(3)仕事はチームで遂行されることやチームのマネジメントの大切さを知る。	
卒業研究Ⅰ	○	実験・実習科目。配属先の研究室で各学生に設定された研究テーマについて、研究推進の過程を通して、問題発見・解決能力を身につけるとともに計画的に仕事を進めまとめる能力を育成することを目的とする。授業の目標は以下の通りである。(1)卒業研究論文を作成できる。(2)卒業研究内容を口頭発表（卒業研究中間発表および卒業研究発表会）できる。(3)研究テーマと社会との関わりに関して記述できる。(4)卒業研究論文の英文要旨を作成できる。	共同

社会情報	デジタル社会論	○	講義科目。現代社会におけるデジタル技術の浸透と、それが社会の様々な側面に与える影響について、多角的な視点から考察する。情報化社会、ネットワーク社会を経て、AI、ビッグデータ、IoTなどが高度に組み合わさる現代を「デジタル社会」と捉え、その構造、課題、そして未来の可能性について議論する。社会学、情報学、倫理学、政治学など、多様な学問領域の知見を統合し、批判的思考力と問題解決能力を育成することを目的とする。	
	経営管理論		講義科目。組織の持続的な成長と発展を目的とした「経営管理」の基礎理論と実践的手法を習得する科目である。企業が保有する経営資源を最適に配分し、組織目標を効果的に達成するためのマネジメントの仕組みについて体系的に学習する。お金の出入りを記録する簿記や、会社の成績を示す会計の基本も学び、それらをどう経営に役立てるかを考える。会社を成長させるために必要な知識と、実際に役立つスキルを身につけることを目指す。	
	感性情報処理		講義科目。人間の持つ「感性」を情報科学の視点から捉え、そのメカニズムの解明、モデリング、そして情報システムへの応用について学ぶ。心理学、脳科学、認知科学などの知見を基盤とし、感性の計測・評価、感性に基づいた情報提示、感性を豊かにするインタラクションデザインなど、幅広いテーマを扱う。	
	スポーツバイオメカニクス		講義科目。スポーツにおける人間の動きを力学的に分析する「スポーツバイオメカニクス」を学ぶ。動作の効率性、パフォーマンス向上、傷害予防などを目的とし、運動時の身体にかかる力や動きの法則を理解する。様々なスポーツ動作を例に、そのメカニズムを解明し、より科学的なトレーニングや指導法への応用を目指す。	
	スポーツ情報科学	○	講義科目。スポーツ科学と統計学が融合した「スポーツ情報学」を学ぶ。競技パフォーマンスのデータ分析、トレーニング効果の統計的評価、さらには戦術考案など、スポーツの様々な局面で情報技術がどう活用されるかを探る。記述統計や推測統計、多変量解析、機械学習といった統計手法がスポーツにもたらす可能性を理解し、データに基づいた科学的なスポーツの発展に貢献できる人材を目指す。	共同
	デジタルヘルス	○	講義科目。本科目では、情報科学の知識と技術を健康・医療分野に応用する「健康情報学」の基礎と、近年急速に発展しているデジタルヘルステクノロジー（ウェアラブルデバイス、モバイルヘルス、AI、ビッグデータなど）の現状と将来展望について幅広く学ぶ。個人の健康増進から疾患予防、診断、治療、そして公衆衛生まで、様々な領域におけるデジタル技術の活用事例を分析し、その可能性と倫理的・社会的な課題について考察する。	共同
	産業情報論	○	講義科目。社会の高度情報化に伴い、国境を越えた電子商取引などが日常的になり、ネットワークを介して産業を活動が一挙にグローバルなものに転換しつつある。これに伴って、情報を活用する上でのネットマナー、情報倫理、知的財産権、著作権の尊重などの問題がクローズアップされ、技術者には情報化に対応した職業教育が必要になってきた。本講義では情報産業の国際化の現状と日本の特質、並びに情報化時代に必要な技術者の専門技術、職業倫理、職業指導などを学ぶ。授業の目標は以下の通りである。(1) 情報社会における産業活動の現状認識と情報技術者としての職業意識の培養。(2) 情報倫理及びネットマナーの理解と認識。(3) 知的財産権、著作権などの理解と認識。	
	経営情報論	○	講義科目。システム・エンジニア（SE）を育成する上で近年様々な経営的手法が注目を浴びている。企業のグローバリゼーション、社会や産業構造が大規模に変化していく中で、SEの上流工程における経営戦略やプロジェクトマネジメントの重要性が増している。本講義ではこのような社会の変化に対応すべく、システムを構築する上での経営戦略やプロジェクトマネジメントを事例に基づき学んでいく。経営の基礎的概念、企業経営における情報の重要性および経営において用いられる各種の手法や経営情報システムの基礎を理解することをテーマに学習する。	
	オペレーションズリサーチ		講義科目。我々をとりまく社会の中にはいろいろなシステムが現れる。システムとはいろいろな要素が組み合わされ、全体として一つの目的を達成する機能をもった組織である。例えば、交通システム、電力システム、金融システム、コンピュータ・システムなどである。これらのシステムの構成を最適化したり、運用を効率化するためには、システムの表現、挙動、最適化、評価を行うための手法を学ぶことが必要である。授業の目標は以下の通りである。(1) システムの表現に関する基礎的な用語を理解する。(2) ネットワークの問題を解くことができる。(3) 線形計画法による問題を解くことができる。(4) 動的計画法による問題を解くことができる。(5) システムの信頼度を求めることができる。	

		情報メディア論		講義科目。メディアの特質と発展を広く扱う。授業では、メディア史に加え、言語理論やコミュニケーション理論など幅広い学習課題を学ぶ。歴史的な観点から、音声言語の獲得からモバイル・コミュニケーションまでを概観して論じるが、各メディアの社会的な影響を特に重視する。特に近現代のメディアについては、その多様な側面を理解し、批判的な視点を持てるようになることを目指す。	
		観光情報学		講義科目。観光分野における情報の役割と活用について、情報科学の視点から体系的に学ぶ。観光客の行動分析、観光地の情報発信、観光サービスのデジタル化、スマートツーリズムの推進など、幅広いテーマを取り上げ、情報技術が観光産業の変革にどのように貢献しているかを理解する。データ分析、情報システム、コミュニケーション技術などを活用し、持続可能で魅力的な観光の実現に貢献できる人材育成を目指す。	
		地理情報学		講義科目。本科目は、空間データの収集、分析、視覚化を行うための基礎理論と「地理情報システム（GIS）」の活用手法を習得する科目である。現代社会において、人流データや環境情報などのビッグデータを地図上で統合的に扱う技術は、都市計画、環境保全、ビジネス、そして高度な「防災・減災」対策に不可欠となっている。講義では、地理空間情報の概念を理解するとともに、デジタル社会における位置情報の重要性和、その利活用に伴う社会的課題について多角的に考察する。	
		歴史情報学		講義科目。本科目は、歴史資料の保存・継承と、デジタル技術を用いた新しい人文学研究の手法を習得する科目である。古文書や公文書といった伝統的な資料の「デジタルアーカイブ」化から、映画・放送・ゲームなどの「メディア文化資源」の記録・保存までを幅広く対象とする。情報の蓄積・構造化が、未来の文化創造や社会の自己理解にどのように寄与するかを多角的に考察する。	共同
		芸術情報学		講義科目。本科目は、芸術表現と情報科学の境界領域を横断的に学習し、デジタル技術を用いた新たな文化創造の手法を習得する科目である。「モーションキャプチャ」等による身体運動の数値化と「パフォーマンス解析」を軸に、人間の動作が持つ感性情報をどのように抽出し、メディアアートやスポーツ、エンターテインメントへと応用するかを考察する。最新のデジタル表現技法を理解するだけでなく、技術が芸術の在り方や観賞体験をどう変容させるか、その理論的背景についても深く学ぶ。	共同
	メディアデザイン	情報デザイン入門	○	演習科目。情報を効果的に伝え、人々の行動を促す「コンテンツ表現」を理論と実践の両面から学ぶ。特に、ビラやポスター、Webサイト、SNS投稿といった様々なメディアでの視覚表現を中心に探求する。色彩、レイアウト、文字、画像などのデザイン要素の基礎を身につけ、ターゲットや目的に合わせた表現戦略を立てる力を養う。演習を通して、企画・制作・評価のプロセスを体験的に学ぶ。	
		コンテンツ制作入門	○	演習科目。情報化社会の進展に伴い、映像・音声・文字などのあらゆる情報がデジタル化され、それらはデジタルコンテンツと呼ばれている。この授業では、デジタルコンテンツの制作に必要な、画像処理、動画編集、3D CG制作に関する基礎的な原理・知識を理解し、それらを活用して作品を制作する。授業の目標は以下の通りである。(1)デジタルコンテンツ制作に関する基礎用語を理解する。(2)デジタルコンテンツ制作に関する基礎技術と制作フローを理解する。	
		表現技法		演習科目。身の周りの環境や経験からアイデアを見つけ出し、それを発展させるスキルを身につける。様々なデザイン表現の基礎となる、気づきや発見の力、そして具体化する力を養う。スケッチやドローイングなど、主に平面的な表現を使った課題制作を通じて、手を動かしながら考えるスキルを習得する。課題提示、探索、ドローイング、気づきというサイクルで、複数の課題に取り組む。	
		コンピュータグラフィックス		演習科目。現在、コンピュータグラフィックス（CG）は、医療、科学技術、エンターテインメントなど様々な分野で利用されている。2次元CGや3次元CGが「どのように作られ」「どう表示されるのか」といった映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる技術を学習する。授業の目標は以下の通りである。(1)CGや映像表現技術に関する知識を理解する。(2)CGに関連するソフトウェア、製品、システムを利用し、コンピュータグラフィックスの制作に知識を応用する能力を習得する。	
		Webデザイン	○	講義科目。インターネット社会の基盤であるWebサイト制作の基礎を学ぶ。具体的には、文書構造を記述するHTMLと、ウェブページのデザインを記述するCSS（Cascading Style Sheets）を中心に、それらを活用してWebページを構成し、Webサイトを構築する方法を理解する。そして、事例演習を通じて、深い理解を目指す。授業の目標は以下の通りである。(1)Webサイトを構成する基礎技術を理解する。(2)HTMLとCSSを用いて現代的なWebサイトが構築できる。	

音響学概論		講義科目。音の物理（音速や周波数など）や、音がどう広がるか（反射、吸音など）を知ることで、音響機器や空間デザインの基礎を身につける。次に、人間がどう音を聞き取るか（高さ、大きさ、音色など）や、音の心理的な効果を学ぶことで、メディアコンテンツに感情や情報を込める音響デザインのヒントを得る。また、マイクやスピーカーといった音響機器の仕組みも学ぶ。	
映像制作演習		演習科目。映像制作の基礎と実践を体系的に学ぶ。ガイダンスと映像制作の概論から始まり、まず短い課題作品を通して映像制作の基本的な流れを習得する。その後、ストップモーションアニメーション、PR映像、そして自由課題の制作と段階的に難易度の異なる作品に取り組み、企画から絵コンテ作成、撮影、編集、アップロード、そして発表・講評までの一連のプロセスを体験する。これらの実践を通じて、映像作品の企画・制作能力を総合的に高めることを目指す。	
マルチメディア概論	○	講義科目。現代社会の情報発信・表現のための技術として主流となっている画像、音声、動画など、様々な形態の情報を統合して扱うマルチメディア技術や通信技術の基礎と応用技術を理解することを目的とする。また実際にプログラミング言語を使ったマルチメディアプログラミング演習（画像処理）を通して応用・実践力を養う。授業の目標は以下の通りである。(1)マルチメディアの基礎および要素技術を理解できる。(2)簡単なマルチメディアアプリケーションを構築できる。	
デジタル信号処理		講義科目。デジタル信号処理では、アナログ信号のデジタル信号への変換、デジタル領域での処理・加工、アナログ信号への変換などが行われる。この授業ではデジタル信号処理に必要な以下の内容について、講義と演習形式で学ぶ。①信号処理の基礎、②サンプリング、標本化定理、③フーリエ変換、フーリエ合成、④スペクトル、フィルタ。授業の目標は以下の通りである。(1)信号処理の現象を定性的に理解する。(2)デジタル信号処理の数式による表現法を理解する。(3)計算機上で行なわれるデジタル信号処理の手法を理解する。	
メディアアート演習		演習科目。映像メディアアートのためのプログラミングの技術を駆使して、実践的な作品制作のための技術とコンセプトメイキングについて学ぶ。個人制作をベースにしながら、立案した作品テーマやコンセプトを掘り下げて作品として制作し展示する。制作環境の基本操作から始めて最終的に自身の作品を制作できる技術の習得を目指す。	共同
サウンドデザイン演習		演習科目。映像、ゲーム、インタラクティブメディア、インスタレーションなど、様々なメディアにおける「音」の役割と表現力を探り、効果的なサウンドデザインの基礎を学ぶ。音の物理的な特性から、心理的な効果、具体的な制作技術まで幅広くカバーし、聴覚体験を意図的にデザインするための知識とスキルを身につける。実践的な演習を通して、音の収録、編集、ミキシングの基礎を習得し、創造的なサウンドデザインの可能性を探る。	
ゲーム開発演習		演習科目。ゲーム制作の基本的な流れと技術を学ぶ。ゲームのアイデア出しから企画、キャラクターやステージのデザイン、プログラミングの基礎、そしてサウンドやエフェクトの組み込みまで、一通りの制作プロセスを体験する。簡単なゲームを実際に作りながら、ゲームがどのように作られているかを理解し、今後のゲーム開発に必要な基礎力を養うことを目指す。	
音楽情報科学		講義科目。音楽という芸術とデータサイエンスという科学的手法を組み合わせ、音楽に関する様々な現象をデータに基づいて理解し、応用するための知識とスキルを身につける。音楽の構造、音の信号処理、音楽情報の探し方、おすすめの音楽を提案するシステム、音楽と感情の分析、音楽作りなど、幅広いテーマを扱い、音楽の新しい可能性を探る。プログラミング、統計、機械学習といったデータサイエンスの基礎を音楽データに応用する、実践的な能力を養う。	

情報システム	情報数学		講義科目。離散数学は、有限のシステムを扱う離散系の数学である。コンピュータ・サイエンス分野の文献においては、その諸概念が集合や記号論理を用いて記述されることが少なくない。また、グラフ理論はネットワーク設計等に応用があり、代数系は暗号の理論に活用されるなど、離散数学はコンピュータ・サイエンスを学ぶための基盤となる科目である。本講義では、離散数学の中でも特に重要な集合、論理、関係、写像、代数系について、具体的な計算演習を交えながら学ぶ。目標は以下の通りである。(1)集合、論理、関係、写像、代数系について、具体的な例を挙げながら説明できる。(2)簡単な概念を記号論理を用いて説明できる。(3)離散数学の応用事例について理解できる。	
	オペレーティングシステム	○	講義科目。オペレーティングシステム (OS) は、コンピュータをユーザにとって使い易いものにし、かつ効率的に動作させるための基本的なソフトウェアである。この講義では、OSのコアとなる部分を中心に機能・構成・動作を理解することを目的とする。授業の目標は以下の通りである。(1)オペレーティングシステムの基本的な管理・処理機能とその動作を理解する。(2)外部システムと係わるオペレーティングシステムの管理・処理機能とその動作を理解する。	
	データベース	○	講義科目。今日、実用的なスマートフォンのアプリは、サーバーのプログラムとデータをやりとりして動作し、サーバーのプログラムは巨大なデータをデータベースで管理している。また、小さなデータをローカルに保存する場合にもデータベースが用いられている。この授業では、データベース、特にリレーショナルデータベースを取り上げる。そして基本概念、データ操作、データ設計、高度な機能を学ぶ。目標は以下の通りである。(1)リレーショナルデータベースの基本概念を理解する。(2)SQLを用いてデータのCRUD操作ができる。(3)複数のエンティティとリレーションから構成されるデータを設計できる。(4)リレーショナルデータベースの表を第3正規化できる。(5)データベースの高度な機能を理解する。	
	データ構造とアルゴリズム	○	講義科目。情報工学あるいは計算機科学の多くの分野は、アルゴリズム・データ構造の設計、解析、表現、実行あるいは利用という観点から論ずることができる。アルゴリズム・データ構造は、情報工学の中核をなす概念である。本講義では、基本的なアルゴリズムとデータ構造の概念について学ぶとともに、実践的なプログラムを作成する能力を修得する。授業の目標は以下の通りである。(1)基本的なアルゴリズムとデータ構造について理解する。(2)基本的なアルゴリズムとデータ構造のプログラムを理解する。	
	プログラム設計	○	講義科目。あらゆる分野でコンピュータ・システムが使われるようになり、ソフトウェア開発の対象も広い範囲に及んでいる。本科目は、ソフトウェア開発 (システム開発) における「プログラム設計」の各種手法を学ぶことを目的とする。具体的には、プログラムの制御構造を分かりやすく表現する「構造化プログラミング」の手法と、大きくて複雑な問題をより小さく単純な要素に分ける「モジュール分割」の手法を学ぶことを、主な目的とする。また「オブジェクト指向」設計についても学ぶ。授業の目標は以下の通りである。(1)ソフトウェア開発の基本概念ならびに用語を理解できる。(2)プログラムの制御構造を理解できる。(3)仕様書やフローチャートの内容を理解できる。(4)モジュールの独立性を正しく評価できる。	
	コンピュータシステム	○	講義科目。コンピュータとは、1台の装置で多種多様な情報処理に対処できるように構成された汎用データ処理装置ということができる。汎用性を実現する手段として用いられるのが、プログラムによって処理内容を指定する方法である。講義では、このようなコンピュータにおけるデータ表現、動作原理、ハードウェア、システム構成について学習する。授業の目標は以下の通りである。(1)コンピュータの基本構成、データ表現、2進数での演算、中央処理装置の構成、命令の実行手順、アドレス指定方式、磁気ディスクなどの理解。(2)演算誤差とシフト演算、高速化技術、その他の補助記憶装置、入出力装置などの理解。	
	論理回路	○	講義科目。コンピュータの中央処理装置 (CPU) は論理回路で構成される。論理、あるいは、論理演算の概念を学ぶとともに、与えられた仕様に基づいて、実際に、論理回路を設計する能力を修得することを目的とする。ブール代数、正論理と負論理、論理関数の簡単化、組合せ回路、フリップフロップ、順序回路などについて学ぶ。授業の目標は以下の通りである。(1)指定された機能の論理回路を設計する。(2)指定された機能の順序回路を表現する。	

コンピュータサイエンス	人工知能概論	○	講義科目。知識工学は、知識の収集・表現・管理・活用を扱う情報処理技術である。本講義では、人工知能の歴史を踏まえながら、知識表現、推論、知識獲得、学習等について講述する。古典的なルールベース型、論理型の判断エンジンだけでなく、データから規則性や判断基準を抽出する機械学習について、実習を交えながら学ぶ。授業の目標は以下の通りである。(1)人工知能の歴史を概説できる。(2)知識表現、知識獲得、学習、推論について、具体的な例を挙げて説明できる。(3)機械学習の問題設定と統計的精度の評価方法を理解し、機械学習による回帰・分類を実装することができる。	
	Webシステム開発		講義科目。Webアプリケーションを構築するためのプログラミング技術に焦点を当てて学ぶ。具体的には、ブラウザ上で動くJavaScriptと、サーバー側で動作するPHPという主要なプログラミング言語を中心に学習を進める。講義を通じて、これらのプログラミング言語を使ってWebページの内容を動的に操作する方法や、ファイルシステムとの連携、そしてユーザーからの情報などを効率的に管理・保存するためのデータベースの操作を習得する。最終的には、これらの技術を組み合わせて、実際にデータと連携し、ユーザーの操作に応じて動的に情報を提供するWebアプリケーションを構築する方法を理解することを目指す。	
	制御工学		講義科目。制御工学は、ロボットや自動車などに代表される自動機械の原理と操作技術を理解するために必須となる学問である。さらに、制御工学は電気回路、信号処理など電気電子工学の主要な分野においても重要な役割を果たしている。制御工学の基礎をなす理論は古典制御理論と現代制御理論に大別されるが、本教科では古典制御理論を学ぶ。授業の目標は以下の通りである。(1)制御工学の基礎技術を習得する。(2)ラプラス変換の意味を理解し、ラプラス変換を用いて微分方程式を解くことができる。(3)線形システムの伝達関数の記述法を習得する。(4)線形システムの過渡特性と周波数特性を求めることができる。(5)フィードバック制御系の安定判別の手法を習得する。(6)フィードバック制御系の設計法を習得する。	
	シミュレーション工学		講義科目。コンピュータ技術の進歩により、自然現象をコンピュータ上でシミュレーションする技術が発展している。コンピュータ上でシミュレーションを行うためには、モデル化の方法とシミュレーション技法を学ぶ必要がある。本講義ではシミュレーションの考え方、モデル化、シミュレーションの方法、可視化の方法を学習する。授業の目標は以下の通りである。(1)基本的な現象を数式モデルで表現する。(2)数式モデルを解くアルゴリズムを理解する。	
	ビジュアル情報処理		講義科目。本科目は、コンピュータを用いた視覚情報の「生成」と「解析」の基礎理論、およびその応用技術を習得する科目である。デジタル画像の構造、色の表現、フィルタ処理といった「画像処理」の基礎から、3次元形状の表現やレンダリングといった「コンピュータグラフィックス(CG)」の基礎までを体系的に学習する。	
	ソフトウェア工学		講義科目。ソフトウェア工学の視点から、オブジェクト指向プログラミング(OOP)を学ぶ。具体的には、オブジェクトやクラスといった基本的な考え方から始め、カプセル化、継承、ポリモーフィズムといったOOPの重要な仕組みが、なぜソフトウェアの**「保守しやすさ」や「作りやすさ」、「再利用しやすさ」**につながるのかを理解する。単にプログラミングの文法を覚えるだけでなく、変化に強く、質の高いソフトウェアを設計・開発するための考え方を身につけることを目指す。	
	数値解析	○	講義科目。数値解析(数値計算)は、科学技術計算を支える重要な分野である。本科目は、数値計算のために考案された「各種アルゴリズムを学ぶ」こと、および数値計算で得られた数値に含まれる「誤差の原因と種類を学ぶ」ことを目的とする。また各種アルゴリズムを比較し、それらの適用範囲(利点・欠点)を理解することも目的とする。授業の目標は以下の通りである。(1)各種アルゴリズムの特徴を理解できる。(2)誤差の原因と種類、および抑止方法を理解できる。(3)各種アルゴリズムを利用し、問題を解くことができる。	

サイ バ ー セ キ ュ リ テ ィ	情報ネットワークⅠ	○	講義科目。インターネットに代表されるコンピュータ・ネットワークは、ICT（情報通信技術）社会の基盤をなす重要な技術である。本科目は、情報ネットワークの基礎である階層化アーキテクチャ（OSI参照モデル）、特にTCP/IPとイーサネットに関する仕組みや役割を理解することを目的とする。また、相反する概念に基づく（トレードオフの関係にある）ネットワーク技術が存在する理由についても、講義の中で解説する。授業の目標は以下の通りである。(1)OSI参照モデルにおける各層の名称・役割を理解できる。(2)代表的なプロトコルの名称・役割を理解できる。(3)IPアドレスの基本概念を理解し、IPアドレスの割当てができる。(4)サブネットワークの基本概念を理解し、サブネットワークの作成ができる。	
	情報ネットワークⅡ	○	演習科目。普段何気なく利用しているネットワーク上を流れるデータは「ルータ」と呼ばれる専用の機器によって他のネットワークに送られている。このルータを用いて、送信するルートを決定する方法をルーティングと呼んでいる。本講義では、ルーティングの基礎をRIPなどの基本的なルーティングプロトコルを中心にシミュレータを用いて実際に設定しながら学ぶことを目的とする。また、DHCPやVLAN、NAT、IPv6などの一般的なネットワーク技術についても演習をまじえながら学習する。授業の目標は以下の通りである。(1)ルータの基本的な設定ができる。(2)ルーティングプロトコルの設定ができる。(3)ルーティングプロトコルの動作を理解する。(4)IPアドレスの割り当てができる。(5)小、中規模のネットワークを構築することができる。	
	情報セキュリティⅠ	○	講義科目。情報システムや情報通信の発展のおかげで生活は飛躍的に便利になり、ICT(情報通信技術)は日々の暮らしを支える重要な社会基盤となった。しかし、ICTに依存すればするほど、ICTに対する脅威は直ちに経済活動や社会生活そのものへの脅威に転化する。よって、情報セキュリティに対する基礎的な理解が早急に求められる。授業の目標は以下の通りである。(1)個人情報保護など情報倫理に関する基礎的な用語を理解する。(2)認証技術や暗号技術の基礎的な仕組みを理解する。	
	情報ネットワークⅢ		演習科目。シスコ技術者認定（CCNA Routing and Switching）の資格取得を目指し、シスコネットワークینگアカデミーの以下の範囲の実習を中心とした内容を学習する。各授業の前半では学習範囲のポイントを解説し、後半ではシミュレータや実機（ルータ）を用いた実習を行う。授業の目標は以下の通りである。(1)基礎的なネットワーク技術に関する知識を身に付ける。(2)ルータ・スイッチに関する理解と基本設定ができる。(3)ルータ・スイッチのトラブルシューティングができる。(4)ルーティングプロトコル、IPアドレッシング、アドレス変換技術などの知識を身に付ける。(5)小中規模ネットワークを構築することができる。	
	情報セキュリティⅡ		講義科目。情報システムや情報通信の発展のおかげで生活は飛躍的に便利になり、ICT(情報通信技術)は日々の暮らしを支える重要な社会基盤となった。しかし、ICTに依存すればするほど、ICTに対する脅威は直ちに経済活動や社会生活そのものへの脅威に転化する。よって、情報セキュリティに対する理解と取り組みが強く求められる。授業の目標は以下の通りである。(1)個人情報保護など情報倫理に関する用語を理解する。(2)認証技術や暗号技術の仕組みを理解する。	

- (注)
- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
 - 2 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについては、その旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
 - 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校 の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
 - 4 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
 - 5 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。