

各学科のカリキュラムポリシー・ディプロマポリシー

下記学科のテキストをクリックすると、各学科のカリキュラムポリシーとディプロマポリシーをご覧いただけます。

【学科一覧】

- [コンピュータグラフィックス科](#) / [CG 映像制作科](#) / [コンピュータグラフィックス研究科](#)
- [高度ゲーム制作科](#) / [ゲーム制作研究科](#) / [ゲーム制作科](#) / [ゲーム企画科](#)
- [アニメーション科](#) / [アニメーション研究科](#)
- [グラフィックデザイン科](#)
- [AI システム科](#) / [Web デザイン科](#) / [モバイルアプリケーション開発科](#)
- [DX スペシャリスト科](#) / [情報処理科](#) / [情報システム開発科](#) / [高度情報処理科](#)
- [ネットワークセキュリティ科](#)
- [電気工学科](#) / [電気工事技術科](#) / [電子応用工学科](#)

コンピュータグラフィックス科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) プリプロダクション業務を行う技能

- ① デジタルコンテンツ制作をするための準備（プリプロダクション）で CG 業界の先端技術研究、リファレンス検索・収集する技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(2) CG 表現技術の専門知識

- ① CG 表現技術で必要なフォトリアリスティックな表現やカートゥーン表現などを用いたゲーム CG または CG 映像制作のための専門知識を身に付ける教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「CG クリエイター検定 ベーシック」の取得、またはそれと同等の知識修得などにより評価する。

(3) DCC ツールを活用する技能

- ① 3DCG 制作、画像合成、動画編集、ゲームエンジン等、DCC ツール類の基本操作が出来る技能を修得する教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、課題提出により評価する。

(4) 観察描写・立体造形を活用する技能

- ① デジタルコンテンツ制作の基盤となる立体造形制作力やデッサン力を修得し、空間認識能力やモデルの正確な形を描写することが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(5) CG 作品を制作する知識と技能

- ① 個人またはチームで修得した知識と技能を駆使し、「ゲーム CG」または「CG 映像」等のデジタルコンテンツ作品を全てコンピュータグラフィックスで制作し、産業界で通用するクオリティーで仕上げられる教育課程とする。
- ② ①で修得した知識と技能を業務に活かすことが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、提出作品により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) **プリプロダクション業務を行う技能**：デジタルコンテンツ制作に必要な各種情報を収集し活用する技能を有している。
- (2) **CG 表現技術の専門知識**：CG（ゲーム CG または CG 映像用）の表現技術を作品制作に活用するための専門知識を有している。
- (3) **DCC ツールを活用する技能**：DCC（Digital Content Creation）ツールの基本操作を作品制作に活用する技能を有している。
- (4) **観察描写・立体造形を活用する技能**：CG 制作に活用するための基礎表現技能(デッサン力、造形力)を有している。
- (5) **CG 作品を制作する知識と技能**：個人またはチームメンバーと力を合わせ、「ゲーム CG」、「CG 映像」作品の全てをコンピュータグラフィックスで仕上げられる知識と技能を有している。

CG 映像制作科 2 年制

◆カリキュラムポリシー

(1) CG 映像制作ワークフローの専門知識と技術

- ① 個人からチームでの映像制作にて締め切りまでに作品制作が出来るスケジュールを組み、目標に合わせた制作管理を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(2) CG 映像表現技術の専門知識と技術

- ① CG 映像表現技術の専門知識と技術を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(3) VFX における合成・編集の専門知識と技術

- ① VFX における合成・編集の専門知識と技術を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、課題提出により評価する。

(4) VFX におけるカメラ機材・撮影手法・扱うデータの専門知識と技術

- ① 実際の撮影実習等の制作体験や経験等を通して、VFX におけるカメラ機材・撮影手法・扱うデータの専門知識と技術を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(5) CG 映像・作品を「デザイン出来る」専門知識と技術

- ① CG 映像・作品を「デザインする」専門知識と技術を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、各種作品発表会（進級・卒業）提出作品（ポートフォリオやデモリール）により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) CG 映像制作ワークフローの専門知識と技術として、CG 映像制作全体の工程を理解し、プリプロダクションからポストプロダクションまで一貫しての制作方針を立てられる 技術と知識を有している。
- (2) CG 映像表現技術の専門知識と技術として、様々な DCC (Digital Content Creation) ツールを使用し CG 全般の一連の過程すべてを理解し、CG を用いてイメージを構築・表現する技術と知識を有している。
- (3) VFX における合成・編集の専門知識と技術として、ルックデブ（シェーディング・ライティング）からレンダリングも含め、各映像素材の作り方また、グリーンキャンセルや 3D トラッキング等の合成テクニック最終的なコンポジットに至るまでの技術と知識を有している。
- (4) VFX におけるカメラ機材・撮影手法・扱うデータの専門知識と技術として、合成を行うための撮影手順・手法から、実際に扱うデータの種類・扱い方法レンズやカメラの構造などを含む、VFX 制作のための技術と知識を有している。
- (5) CG 映像・作品を「デザインする」専門知識と技術として、映像の構図からショットワーク、カメラワークから、最終的な CG 映像の見せ方、プレゼンの手法について、CG 映像を人に見せることを意識した作品作りが出来る技術と知識を有している。

コンピュータグラフィックス研究科 3年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 3DCG についての知識と技能

- ① 3DCG 制作、画像合成、動画編集、リアルタイム CG 開発についての知識と技能を修得する教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(2) プロダクション業務についての技能

- ① 各種デジタルコンテンツ制作用ソフトウェアを横断的に活用するワークフローに対応出来る実践的な技能を修得する教育課程とする。
- ② 学修成果は、企業と連携した実習とその制作物により評価する。

(3) デジタルコンテンツ制作作業の効率化についての技能

- ① 3DCG 制作に活用出来るプログラミング能力を修得する教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(4) 課題解決についての知識と技能

- ① 3DCG 制作のフローをロジカルに捉え、エラー等の課題を解決出来る知識と技能を修得する教育課程とする。
- ② 学修成果は、教員の助言の下、自らの企画で制作、研究した作品提出と発表により評価する。

(5) 研究・開発についての能力

- ① 新しい技術に興味を持ち、自身で探求、学習出来る能力を修得する教育課程とする。
- ② 学修成果は、研究課題の提出と発表により評価する。

◆ディプロマポリシー

(1) 3DCG についての知識と技能 : 3DCG を用いた映像および画像を制作、生成出来る知識と技能を有している。

(2) プロダクション業務についての技能 : 3DCG をはじめとする各種デジタルコンテンツ制作用ソフトウェアを横断的に活用するワークフローに対応出来る技能を有している。

(3) デジタルコンテンツ制作作業の効率化についての技能 : 3DCG 制作に活用出来るプログラミング能力を有している。

(4) 課題解決についての知識と技能 : 3DCG 制作のフローをロジカルに捉え、エラー等の課題を解決出来る知識と技能を有している。

(5) 研究・開発についての能力 : 新しい技術に興味を持ち、自身で探求、学習出来る能力を有している。

高度ゲーム制作科 4年制

◆カリキュラムポリシー

(1) コンピュータゲームを制作することが出来る CG 技能

- ① CG 制作ツール (2D・3D) を用いたコンピュータゲーム制作を学び、2 年次以降は CG デザインコースにおいて高度な専門技術に特化して学習する教育課程とします。
- ② 上記を習得するために、本校独自の教材を使用し、CG 基礎とデッサンを並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とします。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価します。

(2) コンピュータゲームを作ることが出来るプログラム技能

- ① プログラム言語を用いてコンピュータゲーム制作を学び、2 年次以降はプログラムコースにおいて高度な専門技術に特化して学習する教育課程とします。
- ② 上記を習得するために、プログラミング教育は本校独自の教材を使用し、プログラム基礎とゲームプログラムを並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とします。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価します。

(3) 他職種の技術に対する理解と連携能力

- ① 所属コースにかかわらず他コースの科目を受講可能な柔軟な履修制度を設け、職種横断的な知見を広げ、連携能力を養う教育課程とします。
- ② 高度な専門性への付加価値として、3 年次からゲーム企画・設計やマネジメントを、4 年次からプロデュースの知識を自由選択科目で学ぶことができる教育課程とします。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価します。

(4) ゲーム制作に関連する進行管理能力

- ① チーム制作や企業連携授業を通じて、チームでの課題解決と進行管理能力を実践的に養う教育課程とします。
- ② 学修成果は、定期試験や課題提出、個人やチームで制作した作品により総合的に評価します。

(5) 社会人としての知識

- ① 社会人として必要な高いコミュニケーション能力やビジネスマナーを身に付けることが出来る教育課程とします。
- ② 就職活動における実践的なマナーや業界研究を学ぶとともに、英会話などを取り入れ、グローバルな視点と発信力を修得できる教育課程とします。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出により評価します。。

◆ディプロマポリシー

- (1) **コンピュータゲームを制作することが出来る CG またはプログラミングの技能** : CG 制作ツール (2D・3D) またはプログラミング言語を用いてコンピュータゲームを制作出来る高度な技能を有している。
- (2) **他職種の技術に対する理解と連携能力** : CG デザインとプログラムの両面を基礎から学んだ経験を活かし、他職種の業務内容や技術を深く理解し、円滑に連携を図る能力を有している。
- (3) **ゲーム制作に関連する進行管理能力** : ゲーム制作を通じて、チームで課題に取り組み、進行管理を適切に行いながらプロジェクトを期限内に完遂する能力を有している。
- (4) **社会人としての知識** : ゲーム制作に必要なサウンドについての基礎的な知識を有している。
- (5) **社会人としての知識** : 社会人として必要になる高いコミュニケーション能力やビジネスマナー、チームで業務を遂行する能力を有している。

ゲーム制作研究科 3年制

◆カリキュラムポリシー

(1) コンピュータゲームを作ることが出来るプログラム技能

- ① プログラム言語を使用し、コンピュータゲームを作成することが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、プログラミング教育は本校独自の教材を使用し、プログラム基礎とゲームプログラムを並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(2) コンピュータゲームを制作することが出来るCG技能

- ① ゲーム制作に必要なCG技術(2D・3D)についての基礎的な知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、特に2DCGの基礎では本校独自の教材を使用し、CG基礎とデッサンを並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(3) ゲーム制作に関連するプランニングについての知識

- ① プランニングに関する基礎知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、プランニングは本校独自の教材を使用し、プログラミング知識とCG知識を並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(4) ゲーム制作に関連するサウンドについての知識

- ① サウンドに関する基礎知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、サウンドは本校独自の教材を使用し、ゲーム制作を並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、オリジナルゲーム作品を総合して評価する。

(5) 社会人としての知識

- ① 社会人としての知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①で習得した知識を有していることを証明する資格を取得することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、「情報検定 情報デザイン試験」「ビジネス能力検定ジョブパス」の取得、またはそれと同等の知識修得により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) **コンピュータゲームを制作することが出来るプログラム技能** : プログラミング言語を使って、コンピュータゲームを作ることが出来る技能を有している。
- (2) **コンピュータゲームを制作することが出来るCG技術の専門知識** : CG制作ツール(2D・3D)を使って、コンピュータゲームを作ることが出来る技能を有している。
- (3) **ゲーム制作に関連するプランニングについての知識** : ゲーム制作に必要なプランニングについての基礎的な知識を有している。
- (4) **ゲーム制作に関連するサウンドについての知識** : ゲーム制作に必要なサウンドについての基礎的な知識を有している。
- (5) **社会人としての知識** : 社会人として必要になるコミュニケーション力やビジネス知識を有している。

ゲーム制作科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) コンピュータゲームを作ることが出来るプログラム技能

- ① プログラム言語を使用し、コンピュータゲームを作成することが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、プログラミング教育は本校独自の教材を使用し、プログラム基礎とゲームプログラムを並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(2) ゲーム制作に関連するプランニングや CG についての知識

- ① ゲーム制作に必要なプランニングや CG についての基礎的な知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(3) 情報処理の知識

- ① 情報処理に関する基礎知識とプログラム技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①で習得した知識を有していることを証明する資格を取得することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、「情報検定 情報活用試験」の取得、またはそれと同等の知識修得により評価する。

(4) 社会人としての知識

- ① 社会人としての知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①で習得した知識を有していることを証明する資格を取得することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、「ビジネス能力検定ジョブパス」の取得、またはそれと同等の知識修得により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) **コンピュータゲームを作ることが出来るプログラム技能**：プログラミング言語を使って、コンピュータゲームを作ることが出来る技能を有している。
- (2) **ゲーム制作に関連するプランニングや CG についての知識**：ゲーム制作に必要なプランニングや CG についての基礎的な知識を有している。
- (3) **情報処理の知識**：情報処理に関する基礎知識を有している。IT 業界で使われているプログラム言語についての知識と技能を有している。
- (4) **社会人としての知識**：社会人として必要になるビジネスマナーやビジネス知識を有している。

ゲーム企画科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) ゲームの企画を考案出来るプランニング技能

- ① ゲーム企画書・制作仕様書を作成することが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作したゲーム作品により評価する。

(2) コンピュータゲーム制作に関連するプログラミングやCGデザインについての知識

- ① ゲーム制作に必要なプログラミングやCGデザインについての基礎的な知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、本校独自の教材を使用し、ゲーム制作と3DCGを並行して学修し、ゲームエンジン等の基本操作が出来る技能を修得する教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(3) 表現技術の専門知識

- ① 企画書やプレゼンテーションでの表現技術を企画提案に活用することが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するためにオフィスツール（Word、Excel）の基本操作及び業務に活用する技能、画像合成、動画編集等の基本操作が出来る技能を修得する教育課程とする。
- ③ 学修成果は、課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(4) ビジネスについての基礎知識及びチームで業務を行う能力

- ① 社会人として必要な基礎知識（マーケティング、コミュニケーション能力やビジネスマナー）を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①で習得した知識を有していることを証明する資格を取得することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、「ビジネス能力検定ジョブパス」の取得、またはそれと同等の知識修得により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) **ゲームの企画を考案出来るプランニング技能**：デジタル・アナログにかかわらず、ゲームつくりが出来る企画立案の技能を有している。
- (2) **コンピュータゲーム制作に関連するプログラミングやCGデザインについての知識**：コンピュータゲーム制作に必要なプログラミングやCGデザインについての基礎的な知識を有している。
- (3) **表現技術の専門知識**：企画書やプレゼンテーションでの表現技術を企画提案に活用するための専門知識を有している。
- (4) **ビジネスについての基礎知識及びチームで業務を行う能力**：マーケティング、法務などの基礎知識及びそれらの知識を活用し、チームで課題に取り組むためのコミュニケーション能力やビジネスマナーを有している。

アニメーション科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) プリプロダクション業務を行う技術

- ① アニメーション制作に必要なプランニングや絵コンテ、各種設定資料の基礎的な知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出授業で制作した作品により評価する。

(2) アニメーション映像を作ることが出来る専門技術

- ① 映像の設計図となる絵コンテからレイアウトの作成及び、原画から動画を生成することが出来る教育課程とする。
- ② スキャン、彩色、撮影に必要なデジタルツールの基本操作を作品制作に活用することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「色彩検定3級」の取得、またはそれと同等の知識修得などにより評価する。

(3) 観察描写・幾何形体を画面に再構成する技能

- ① アニメーション制作の基盤となる観察力やデッサン力を修得し、空間認識能力や物体の正確な形を描写することが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(4) 集団でアニメーションを制作するコミュニケーション能力とスペシャリスト技能

- ① チームで修得した知識と技能を駆使し、アニメーション映像を制作し、産業界で通用するクオリティーで仕上げられる教育課程とする。
- ② チームで課題に取り組む機会を提供することで、集団で業務を行う能力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、提出作品により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) **プリプロダクション業務を行う技術**：アニメーション制作におけるプランニングや制作準備段階に必要な各種情報を収集し活用する技能を有している。
- (2) **アニメーション映像を作ることが出来る専門技術**：プロダクション業務における基本的な技術を活用し、アニメーション映像を制作する技能を有している。
- (3) **観察描写・幾何形体を画面に構成する技能**：アニメーション制作に活用するための基礎表現技能（デッサン力、基礎描写力）を有している。
- (4) **集団でアニメーションを制作するコミュニケーション能力とスペシャリスト技能**：チームメンバーで役割を分担し、役職者として担当したセクションを管理監督しながら集団でアニメーション作品を作成する能力を有している。

アニメーション研究科 3年制

◆カリキュラムポリシー

(1) プリプロダクション業務を行う技術

- ① アニメーション制作に必要なプランニングや絵コンテ、各種設定資料の基礎的な知識を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出授業で制作した作品により評価する。

(2) アニメーション映像を作ることが出来る専門技術

- ① 映像の設計図となる絵コンテからレイアウトの作成及び、原画から動画を生成することが出来る教育課程とする。
- ② スキャン、彩色、撮影に必要なデジタルツールの基本操作を作品制作に活用することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「色彩検定3級」の取得、またはそれと同等の知識修得などにより評価する。

(3) CG表現技術の専門知識

- ① 3DCGを用いたアニメーション映像の制作することが出来る教育課程とする。
- ② ①で修得した知識と技能で2D素材と3D素材を混合したハイブリッドアニメーション映像を制作することが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、課題提出や授業で制作した作品により評価する。

(4) 観察描写・幾何形体を画面に再構成する技能

- ① アニメーション制作の基盤となる観察力やデッサン力を修得し、空間認識能力や物体の正確な形を描写することが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、課題提出により評価する。

(5) 集団でアニメーションを制作するコミュニケーション能力とスペシャリスト技能

- ① チームで修得した知識と技能を駆使し、アニメーション映像を制作し、産業界で通用するクオリティーで仕上げられる教育課程とする。
- ② チームで課題に取り組む機会を提供することで、集団で業務を行う能力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、提出作品により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) **プリプロダクション業務を行う技術**：アニメーション制作におけるプランニングや制作準備段階に必要な各種情報を収集し活用する技能を有している。
- (2) **アニメーション映像を作ることが出来る専門技術**：プロダクション業務における基本的な技術を活用し、アニメーション映像を制作する技能を有している。
- (3) **CG表現技術の専門知識**：3DCGの表現技術を作品制作に活用するための専門知識を有している。
- (4) **観察描写・幾何形体を画面に構成する技能**：アニメーション制作に活用するための基礎表現技能（デッサン力、基礎描写力）を有している。
- (5) **集団でアニメーションを制作するコミュニケーション能力とスペシャリスト技能**：チームメンバーで役割を分担し、役職者として担当したセクションを管理監督しながら集団でアニメーション作品を作成する能力を有している。

グラフィックデザイン科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 広告制作並びに印刷業務を行う知識、技能

- ① 業務に必要な関連ソフトウェアの適切なオペレーション技術、正確なデータ制作が出来る教育課程とする。
- ② 関連資格の取得を目指すことが出来る教育課程とする。
- ③ 産学連携授業を基盤に、業界動向を研究しデザインワークフローを理解し、制作出来る教育課程とする。
- ④ 学修成果は課題提出及び、授業内で制作した作品、資格取得の合否等により評価する。

(2) グラフィックデザインの基礎力

- ① 様々な媒体、表現に共通したデザインの基礎力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を修得するために、基礎造形力や配色能力、レイアウト力、情報分析力、デザイン史を強化出来る教育課程とする。
- ③ 色彩検定の合格へ向けた取り組みや、外部の業界関係者の講演等によって、①、②が修得出来る教育課程とする。
- ④ 学修成果は課題提出及び、授業内で制作した作品、資格取得の合否等により評価する。

(3) グラフィックデザインの応用力

- ① 現在のデザイン潮流を意識出来る教育課程とする。
- ② ①を修得するために課外授業や関連展示会から知識、最新の技術を吸収出来る教育課程とする。
- ③ 学内、学外にて作品を発表する機会を設け、関連コンテストに応募出来る教育課程とする。
- ④ ③を修得するためにサインージ制作アプリや、UX/UIに関して知識、技術が向上出来る教育課程とする。
- ⑤ 学修成果は作品提出、レポート提出により評価する。

(4) 課題解決力

- ① デザインを用いて人々の生活のしやすさを追求でき、社会問題を提起出来る教育課程とする。
- ② ①を修得するためにフィールドワークを通じて、社会問題の分析や、デザイン手法について現状把握出来る教育課程とする。
- ③ ②で提起した社会問題に対して、アイデア探索やプロトタイピング等のデザイン思考を活用して解決出来る教育課程とする。
- ④ 学修成果は、デザインプロセスをまとめたポートフォリオにより評価する。

◆ディプロマポリシー

(1) 広告制作並びに印刷業務に必要な知識、技能

- ① 関連ソフトウェアの基本操作及び、実務に活用する技能を有している。
- ② デザイン業界の実務の流れに則し、制作出来る技能を有している。

(2) グラフィックデザインの基礎力：基礎デザインの知識、発想、企画を実務に活用するための知識、技能を有している。

(3) グラフィックデザインの応用力：デジタルコンテンツ制作に求められる、UX/UI、インタラクティブデザインに関する知識、技能を有している。

(4) 課題解決力：社会や生活における諸問題に対し、問題提起、課題解決出来る能力を有している。

AI システム科 2 年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 新しい AI システム開発技術を自ら習得する能力

- ① AI・ビッグデータ技術の基礎を理解し、それらを発展させる能力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、提出課題により評価する。

(2) AI 技術の専門知識

- ① 基本的な機械学習アルゴリズムの理論的側面を理解し、プログラミングすることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、提出課題により評価する。

(3) データマイニングの専門知識

- ① 基本的なデータマイニングの手法を修得し、データマイニングの一連のプロセスを実施することが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、分析レポート、提出課題により評価する。

(4) システム構築の専門技術

- ① オブジェクト指向技術を修得し、システムの分析、設計、実装が出来る教育課程とする。

◆ディプロマポリシー

(1) AI システム開発技術を自ら習得する論理的思考力：日進月歩で発展する AI・ビッグデータ技術に対応出来る、エンジニアとして必要な基礎力と論理的思考力を有する。

(2) AI 技術の専門知識：AI 技術のキャッチアップができ、その本質を理解するために必要な機械学習の専門知識を有している。

(3) データマイニングの専門知識：データマイニングにおけるデータの収集、加工、分析、レポートニングに至る一連のプロセスを実施する専門知識を有している。

(4) システム構築の専門技術：オブジェクト指向分析・設計・実装技術に基づいてシステム構築が出来る技術を有している。

Web デザイン科 2 年制

◆カリキュラムポリシー

(1) デジタルコンテンツ制作(Web サイト、アプリケーション、インタラクティブコンテンツ、Web サービス等)に必要な知識、技能

- ① 業務に必要な関連ソフトウェアの適切なオペレーション技術、仕様に基づいた標準に準拠したコンテンツの制作が出来る教育課程とする。
- ② 産学連携や課外活動授業を通して、最新の技術を吸収出来る教育課程とする。
- ③ 産学連携授業を基盤に、適切な課題解決に則った Web ワークフローに従って、制作出来る教育課程とする。
- ④ 学修成果は、課題提出や授業で制作した作品、資格取得の可否等により評価する。

(2) 課題を解決する能力

- ① 複雑な社会課題に向き合いながら、問題の本質を捉え、様々な立場の人の価値観やニーズを理解出来る教育課程とする。
- ② デザイン思考を身に付け、正しい問いを見つけることが出来る教育課程とする。
- ③ ②の正しい問題設定に、フィールドワークなどの調査を通じて、チームで協力しながら創造的な解を見つけ出すことが出来る教育課程とする。
- ④ 「コンセプト立案→プロトタイプ→テスト→改善」を通して、優れたユーザーエクスペリエンス (UX) を達成出来る教育課程とする。
- ⑤ 学修成果は、課題提出や授業で制作した作品、プロセスをまとめたポートフォリオにより評価する。

(3) チームで制作出来る能力

- ① チームで課題に取り組んでいくための基盤となる社会人基礎力、コミュニケーションなどを身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 提供する価値を自分事化でき、主体的に課題を解決出来る能力を身に付け、チームで協力しながらプロジェクトを推進していくことが出来る教育課程とする。
- ③ ①、②で修得した知識を中心に、その他の学習で身に付けた知識、技能を活用し、チームで課題に取り組む機会を提供することで、チームでプロジェクトを行う能力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ④ 学修成果は、チーム制作における課題提出や授業で制作した作品、プロセスをまとめたポートフォリオ、制作フェーズにおける振り返りにより評価する。

(4) 提供していく価値、提案する内容を効果的に伝えることが出来る能力

- ① 問題を提起し、その問題の解決策の立案について企画書や資料にまとめることが出来る教育課程とする。
- ② 事前準備のプロセスも含め、相手に伝わるためのプレゼンテーションの構成やポイント、話し方や立ち居振る舞いを理解してプレゼンテーションが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果を学内、学外にて展示・発表出来る教育課程とする。
- ④ 学習の途中で自身の学習経験の遂行状況を振り返りと、発表内容・資料・話し方・対応等により評価する。

◆ディプロマポリシー

(1) デジタルコンテンツ制作 (Web サイト、アプリケーション、インタラクティブコンテンツ、Web サービス等) に必要な知識、技能

- ① デジタルコンテンツ制作に関する知識・表現力・技術力を有している。
- ② デジタルコンテンツ業界の実務に流れに則し、制作出来る知識と技能を有している。

(2) 課題を解決する能力

- ① 社会や生活における諸問題に対し、問題の本質をつかみ、課題解決出来る能力を有している。
- ② 社会のニーズに応え、新たな顧客価値を創造する次世代サービスを提案出来る能力を有している。

(3) チームで制作出来る能力：社会人としてふさわしいコミュニケーション力を基本に、他者と協力・理解を得ながら課題解決出来るチームコミュニケーション力を有している。

(4) 提供していく価値、提案する内容を効果的に伝えることが出来る能力：自身の提案内容を、相手に理解・納得してもらえる説得力のある伝え方を有している。

モバイルアプリケーション開発科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) スマートフォンアプリケーション開発に使用されるプログラミング言語の知識と技能

- ① Android、iOSそれぞれのOSにおけるスマートフォンアプリケーション開発で使用するプログラミング言語の知識と技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 本校独自の教材を使ってプログラミングの知識と技能をより確実に身に付けられる教育環境を提供する。
- ③ 関連資格の取得を目指すことが出来る教育課程とする。
- ④ 学修成果は、定期試験や実習課題などにより評価する。

(2) スマートフォン・アプリケーション開発に関わる周辺技術の知識と技能

- ① ネットワークやデータベースなどの基礎技術や Web システムの構築技術を学び、外部連携する高度なアプリケーション構築技法を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② スマートフォン・アプリケーションで使用するデジタルコンテンツの作成方法を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験や実習課題などにより評価する。

(3) 課題解決型のアプリケーションを創出する企画力

- ① スマートフォンアプリケーション開発（実装）のみではなく、潜在的な課題を解決出来るアプリケーションの企画・設計や、ビジネスマネジメントの知識と技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験や成果物などにより評価する。

(4) 情報システムを構成する基幹技術に関する知識と技能

- ① 情報システムを構成する主な基幹技術（ハードウェアやソフトウェア、アルゴリズム、データベース、ネットワーク、セキュリティ等）に関する知識と技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験や実習課題などにより評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) スマートフォンアプリケーション開発に使用されるプログラミング言語の知識と技能を有している。
- (2) スマートフォンアプリケーション開発に関わる周辺技術の知識と技能を有している。
- (3) 課題解決型のアプリケーションを創出する企画力を有している。
- (4) 情報システムを構成する基幹技術に関する知識と技能を有している。

DX スペシャリスト科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) デジタル技術の基礎知識

- ① コンピュータ、ネットワーク、Web、SNS、クラウドなどのデジタル技術を業務に活用するための基礎知識を修得することが出来る教育課程とします。
- ② 上記で修得した基礎知識を業務に活用するための技能を身に付けることが出来る教育課程とします。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「IT パスポート」の取得またはそれと同等の知識修得などにより、評価します。

(2) デジタル技術の活用技能

- ① コンピュータの基本操作、デジタルコミュニケーションツールや各種アプリケーション、アプリ開発ツール、業務プロセス自動化ツールなどを業務に活用するための技能を身に付けることが出来る教育課程とします。
- ② 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「Microsoft Office Specialist (Word、Excel)」の取得により、評価します。

(3) ビジネスについての基礎知識

- ① マーケティングやビジネスプランニング、経営戦略、マネジメントなどの基礎知識を身に付けることが出来る教育課程とします。
- ② 上記で修得した基礎知識を業務に活用するための技能を身に付けることが出来る教育課程とします。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出により、評価します。

(4) 業務における課題発見、解決のための能力

- ① 上記①～③をもとに、各業務における課題を発見し、解決に繋げていくことが出来る能力を身に付けることが出来る教育課程とします。
- ② 学習で身に付けた知識、技能を活用し、チームで課題に取り組む機会を提供することで、課題発見から解決に繋げるプロセスを体験的に身に付けることが出来る教育課程とします。
- ③ 学修成果は、ビジネス系外部競技会への応募を前提として作成した成果物により評価します。

◆ディプロマポリシー

- (1) **デジタル技術の基礎知識**：コンピュータ、ネットワーク、Web、SNS、クラウドなどのデジタル技術を業務に活用するための基礎知識を有している。
- (2) **デジタル技術の活用技能**：コンピュータの基本操作、デジタルコミュニケーションツールや各種アプリケーション、アプリ開発ツール、業務プロセス自動化ツールなどを業務に活用するための技能を有している。
- (3) **ビジネスについての基礎知識**：マーケティングやビジネスプランニング、経営戦略、マネジメントなどのビジネス関連の基礎知識を有している。
- (4) **業務における課題発見、解決のための能力**：上記①～③をもとに、各業務における課題を発見し、解決に繋げていくことが出来る能力を有している。

情報処理科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) プログラマに必要な知識と技能

- ① プログラミング初心者でも卒業までに知識や技能が身につく5段階ステージアップ学習法を導入した教育課程とする。
 - a 0ステージは入学時の学習・学園生活に対する不安を取り除く為の取り組みならびに1ステージ以降の授業がスムーズに進む教育環境を提供する。
 - b 1ステージはプログラマに必要なとされるコンピュータ基礎知識とプログラム基礎を学習する教育環境を提供する。
 - c 2ステージはコンピュータ応用知識ならびに引き続きプログラム基礎を学習する教育環境を提供する。
 - d 3ステージはプログラムの応用を学習する他に、システム設計について学び、ファイナルステージに続く卒業制作の準備を行う教育環境を提供する。
 - e ファイナルステージは本科における学習の集大成として、卒業制作の作品を開発出来る教育環境を提供する。
- ② IT業界のニーズに沿った3つのプログラミング言語ならびに、それらに伴ったソフトウェア開発環境の使い方なども学習する教育環境を提供する。
- ③ 本科がめざす技術者を育成するため、オリジナル教材を使ってプログラマに必要な知識や技能をより確実に身につける教育環境を提供する。
- ④ IT業界のニーズに応じた選択科目群を学習する機会を提供する教育課程とする。
- ⑤ 学修成果は、定期試験、実習課題、成果物(作品)などをもとに評価する。

(2) IT関連の資格を取得

- ① 情報検定(情報活用試験3級)ならびにITパスポート以上が取得出来る教育課程とする。
- ② IPA(情報処理推進機構)が実施する基本情報技術者試験に伴う午前試験免除制度を活用し、資格取得をめざせる教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験ならびに対象となるIT関連の資格取得、または、それ同等の知識をもとに評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) 基幹系ならびWeb系のアプリケーションプログラマに必要な知識と技能を有している。
- (2) プログラマに必要なコンピュータ基礎知識ならびに顧客の要望やSEからの指示のもとプロジェクトの一員としてシステム開発が出来る技能を有している。
- (3) IT関連の資格を取得している。
- (4) 情報処理に関わるエントリーレベルの資格取得が出来る、または、それ同等の知識を有している。

情報システム開発科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) IT技術者として必要な基礎知識の修得

- ① 情報システム開発に必要な基礎知識（ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク・セキュリティ、アルゴリズム、データベース、システム設計）を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①の教育課程において、偏りのない基礎知識の習得・学習成果の確認のため、情報処理技術者試験を活用する。
- ③ 学修成果は「情報処理技術者試験」とその関連資格の取得、または同等の技能・知識の習得により評価する。

(2) 情報システム開発のプログラミングに必要な技能

- ① 顧客や開発部門内で提示された仕様書の機能・性能に沿ったプログラムを作成することが出来る教育課程とする。
- ② ①の習得にあたり、効率よくプログラミング技能を習得出来るように本学科独自の教材を用いる。
- ③ 学修成果は、対象科目の定期試験・課題・成果物（作品）により評価する

(3) システムエンジニアとして、情報システム開発の分析・設計に必要な技能

- ① システムの業務分析、要求仕策定、設計（オブジェクト指向設計、データベース設計）の技能を身に付けられる教育課程とする。
- ② ①においては産学連携授業の実施により、業界動向を取り入れた内容とする。
- ③ 学修成果は、対象科目の定期試験・課題・成果物（作品）により評価する

(4) 新しいIT技術に対し、自ら調査・学習することで技能を身に付ける

- ① 新しい技術に対し、新しい技術の調査や習得などを自ら行える力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①の習得にあたり、新しい技術を学ぶ科目、自らで設定したテーマに従って学習を行う科目を設定する。
- ③ 学修成果は、対象科目の課題をもとに評価する

◆ディプロマポリシー

- (1) IT技術者として必要な基礎知識を有している。
- (2) 情報システム開発のプログラミングに必要な技能を有している。
- (3) システムエンジニアとして、情報システム開発の分析・設計に必要な技能を有している。
- (4) 新しいIT技術に対し、自ら調査・学習することで技能を身に付けることが出来る。

高度情報処理科 3年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 情報システムの実装に必要とされるプログラミングの知識と技能

- ① 提示された仕様と設計に基づき、プログラミング言語を使って情報システムを構築出来る教育課程とする。
- ② 本校独自の教材を使ってプログラミングの知識と技能をより確実に身に付ける教育環境を提供する。
- ③ 学修成果は、定期試験や実習課題、成果物（作品）などをもとに評価する。

(2) 情報システムの構築に必要とされる分析や設計に関する知識と技能

- ① 情報システム構築に必要な業務知識やサービス内容を分析し、設計する基礎的な知識と技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験や実習課題、成果物（作品）などをもとに評価する。

(3) 情報システムを構成する基幹技術に関する知識と技能

- ① 情報システムを構成する主な基幹技術（ハードウェアやソフトウェア、アルゴリズム、データベース、ネットワーク、セキュリティ等）に関する知識と技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② 学修成果は、「情報処理技術者試験」資格の取得、またはそれと同等の知識や技能の修得により評価する。

(4) IT業界における社会人として適切に振る舞うための知識と技能

- ① IT業界における社会人として適切に振る舞うための知識と技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①で習得した知識と技能を、企業への内定として評価されることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、企業からの内定、またはそれと同等の知識や技能の修得により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) 情報システムの実装に必要とされるプログラミングの知識と技能を有している。
- (2) 情報システムの構築に必要とされる分析や設計に関する知識と技能を有している。
- (3) 情報システムを構成する基幹技術に関する知識と技能を有している。
- (4) IT業界における社会人として適切に振る舞うための知識と技能を有している。

ネットワークセキュリティ科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) ネットワークエンジニアとしての設計・構築に必要な知識と技能

- ① ネットワークエンジニアに必要な基礎知識として、コンピュータ機器の内容、通信の仕組みや構成、プロトコルの役割、ネットワーク機器の操作方法などを学習する教育環境を提供する。
- ② ①で修得した基礎知識をもとに、業務に活用出来る技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、実習課題などにより評価する。

(2) サーバ管理者としての構築・運用に必要な知識と技能

- ① サーバ管理者として、サーバマシンの操作や設定及び操作、サーバ機能の基礎知識などを学習する教育環境を提供する。
- ② ①で修得した基礎知識をもとに、業務に活用出来る技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、実習課題などにより評価する。

(3) ネットワークやサーバに関わるセキュリティの基礎知識

- ① ネットワークやサーバの基礎知識をもとに、安全で信頼出来るセキュリティ設定や運用方法などを学習する教育環境を提供する。
- ② ①で修得した基礎知識をもとに、業務に活用出来る技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、実習課題などにより評価する。

(4) グループワークに必要となる人とのコミュニケーション能力及び協調性

- ① 修得した基礎知識から、ネットワーク全体の状況を把握し問題解決への対応方法など、業務に活用出来る専門知識やグループワークにおけるコミュニケーション能力、グループワークでの協調性を重要視する教育課程とする。
- ② 学修成果は、グループ課題、成果物などにより評価する。

◆ディプロマポリシー

(1) ネットワークエンジニアとしての設計・構築に必要な知識と技能：ネットワークの基礎知識として、ネットワークの仕組みや構成、プロトコル及び機器の操作能力を有している。

(2) サーバ管理者としての構築・運用に必要な知識と技能：サーバ OS の仕様や操作、サーバ機能の基礎知識と構築方法を有している。

(3) ネットワークやサーバに関わるセキュリティの基礎知識：機器などのセキュリティ設定に必要な基礎知識や設定及び運用方法を有している。

(4) グループワークに必要となる人とのコミュニケーション能力及び協調性：個人の能力を活かして、状況を把握、問題解決への対応方法などの知識を有している。

電気工学科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 電気工作物の保安に必要な知識、技能

- ①-1 基本的な直流及び交流回路の計算、電気磁気等の理論を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-2 静止機及び回転機の性質を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-3 照明や電熱などの電気応用分野の各種法則を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-4 送電及び配電システムの概要を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-5 電気事業法や技術基準など、関連する法規を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-6 各種測定器及び試験装置を取り扱う教育環境を提供する。
- ② ①の教育環境は、第三種及び第二種電気主任技術者の認定要件を満たす教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出などにより評価する。

(2) 簡易的な電気施工技術

- ①-1 電気工事に関する正しい施工方法を理解し、第二種及び第一種電気工事士試験で出題される程度の回路の作成方法を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-2 シーケンス制御に関する制御理論と施工方法を理解し、適切に施工する技術を学ぶ教育環境を提供する。
- ② ①により、電気工事士技能試験の合格を目指せる教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出などにより評価する。

(3) 電気回路の設計、製図に関する知識と技能

- ①-1 低圧及び高圧回路について、単線図を複線図に変換する方法を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-2 CADソフトの操作方法並びに、製図の基礎を学ぶ教育環境を提供する。
- ② ①で習得した知識と技術をもとに、現場での業務に生かすことが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出などにより評価する。

(4) 各種発電方式及び再生可能エネルギーに関する知識

- ①-1 火力、水力、原子力発電についての概要を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-2 太陽光発電の概要及び点検方法を学ぶ教育環境を提供する。
- ② ①で習得した知識をもとに、電気設備保安に関する業務に生かすことが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出などにより評価する。

(5) 電気通信技術に関する知識

- ①-1 デジタル信号を制御する論理素子の動作概要を学ぶ教育環境を提供する。
- ①-2 有線通信及び無線通信の規格、使用機器、及び関連する理論について学ぶ教育環境を提供する。
- ② ①により、工事担任者試験の合格を目指せる教育課程とする。
- ③ 学修成果は、定期試験、課題提出などにより評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) 電気工作物の保安に必要な知識、技能を有している。
- (2) 簡易的な電気施工技術を有している。
- (3) 電気回路の設計、製図に関する知識と技能を有している。
- (4) 再生可能エネルギーを含む各種発電方式に関する知識を有している。
- (5) 電気通信技術に関する知識を有している。

電気工事技術科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 第二種電気工事士の資格を取得

- ① 経済産業省認定学科として、指定科目を含む教育課程とする。
- ② 学修成果は、定期試験、実技試験、課題提出により評価する。

(2) 屋内配線図（電灯・動力配線）の製図をCADにより作成する技能

- ① 屋内配線図（電灯・動力配線）の製図をCADにより作成する技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、課題作成を重視し、実践的な技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、課題提出により評価する。

(3) ネットワーク配線の基本構成、施工技術の知識、技能

- ① ネットワーク配線の基本構成、施工技術の知識、技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ② ①を習得するために、講義において知識を得たうえで、実習により実践的な技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ ①、②を習得するために、外部企業の講師による授業機会を提供する教育課程とする。
- ④ 学修成果は、定期試験、実技試験により評価する。

(4) 住宅用太陽光発電システムのパネル設置、パワーコンディショナーの接続方法等の知識、技能

- ① 住宅用太陽光発電システムのパネル設置、パワーコンディショナーの接続方法等の知識、技能を身に付けることができる教育課程とする。
- ② ①を習得するために、講義において知識を得たうえで、実習により実践的な技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ ①、②を習得するために、外部企業の講師による授業の機会を提供する教育課程とする。
- ④ 学修成果は、定期試験、実技試験により評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) 第二種電気工事士の資格を取得している。
- (2) 屋内配線図（電灯・動力配線）の製図をCADにより作成する技能を有している。
- (3) ネットワーク配線の基本構成、施工技術の知識、技能を有している。
- (4) 住宅用太陽光発電システムのパネル設置、パワーコンディショナーの接続方法等の知識、技能を有している。

電子応用工学科 2年制

◆カリキュラムポリシー

(1) 電子回路および制御プログラムの設計・開発に必要な技能

- ① ハードウェア技術として、センサー・アクチュエーターなどを用いた電子回路の設計・製作をすることが出来る教育課程とする。
- ② 組み込みソフトウェア技術に必要な C 言語などを用いた基本的なプログラミング技術や、それを応用したマイコンの制御プログラムの開発技術の学修をすることが出来る教育課程とする。
- ③ 製作した電子回路やマイコンを用いたシステム構築と、それに関連するソフトウェア技術を習得することが出来る教育課程とする。

(2) 電子・組み込みエンジニアとして、有用な資格の取得

- ① 無線を用いた製品の取り扱いに必要な第二級陸上特殊無線技士の資格取得を目指せる教育環境を提供する。
- ② 基礎知識の獲得と理解度の確認を目的としたハードウェア系またはソフトウェア系の資格取得を目指せる教育課程とする。

(3) 製品の完成に向けての試作や試験・評価および改良を行う知識と技能

- ① 測定機器などの操作を行い、製作した電子回路の動作検証や評価を行う教育環境を提供する。
- ② 組み込みシステムにおけるプログラムのテスト手法について、問題点の洗い出し方や改善方法について学修する教育課程とする。
- ③ 学修成果は(4)の成果物を作成する課程において評価する。

(4) 顧客の要件に則った仕様を策定し、それに基づいた回路やプログラムの設計・開発

- ① 与えられた要件を解決出来る仕様の策定方法について学修する教育課程とする。
- ② ①の内容を基に製品の開発を行う教育環境を提供する。
- ③ 学修成果は開発した製品と、その内容に関する発表を行うなどして、評価する。

◆ディプロマポリシー

- (1) 電子回路および制御プログラムの設計・開発に必要な技能を有している。
- (2) 電子・組み込みエンジニアとして、有用な資格の取得している。
- (3) 製品の完成に向けての試作や試験・評価および改良を行う知識と技能を有している。
- (4) 顧客の要件に則った仕様を策定し、それに基づいた回路やプログラムの設計・開発が能力を有している。