

教育課程編成の方針(カリキュラム・ポリシー)

【事業創造学部】

- ① 日本語による文章表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の能力を高める科目を配置する。
- ② 職業人として必要な職業意識や職業観と規範意識及び職業選択力や生涯学習力と現代社会に関する幅広い知識を理解する科目を配置する。
- ③ 経営の意義や役割と企業経営の管理や組織に関する理解及び経営倫理と経営に関連する経済や法律の知識を身に付ける科目を配置する。
- ④ マーケティングの意義や役割についての理解とマーケティング活動を適切かつ計画的に行うための能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑤ 会計の意義と役割や目的と分類、会計の仕組みについての理解とともに、適正な会計処理を行うための能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑥ 顧客満足を実現することの重要性について理解するとともに、商品を企画・開発し、販売活動を行う能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑦ 起業、事業承継、企業内起業に関する知識の理解と地域産業が果たす役割や現状と課題などに関する知識を身に付ける科目を配置する。
- ⑧ 経営管理、マーケティング、会計に関する知識と技術を実践的な活動を通して、総合的に応用できる能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑨ 地域資源を商品開発に活用するための知識や方法と高い付加価値を生み出すための問題を解決する考え方を身に付ける科目を配置する。
- ⑩ 地域資源を活用した新商品や新サービスの企画・開発に関する体験を通し、講義や演習で得た知識と技術の総合化を図る科目を配置する。

【情報学部】

- ① 日本語による文章表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の能力を高める科目を配置する。
- ② 職業人として必要な職業意識や職業観と規範意識及び職業選択力や生涯学習力と現代社会に関する幅広い知識を理解する科目を配置する。
- ③ 情報の意義と役割や情報産業と社会とのかかわりの理解とともに、情報分野の倫理と情報に関する広い知識を身に付ける科目を配置する。
- ④ コンピュータの基本設計や設計思想に関する理論と専門科目を学ぶうえで必要となる数学や統計学に関する知識を身に付ける科目を配置する。
- ⑤ アルゴリズムとプログラミング及びデータ構造に関する理論と技術の習得とに、実際に活

用する能力を身に付ける科目を配置する。

- ⑥ ネットワークの設計と構築、運用と保守、安全対策に関する理論と技術の習得のもとに、実際に活用する能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑦ データベースの設計、操作言語、管理システムに関する理論と技術の習得のもとに実際に活用する能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑧ 情報システムの開発、設計、運用と保守、評価に関する理論と技術の習得のもとに、実際に活用する能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑨ クラウド、IoT、AI、データサイエンスに関する理論や技術の習得と、情報技術を応用的に活用する能力を身に付ける科目を配置する。
- ⑩ 地域社会や産業界を取り巻く現状の理解及び市場の把握や顧客ニーズ・ウォンツを吸い上げるための方法を身に付ける科目を配置する。
- ⑪ 情報技術を新商品や新サービスに活用するために必要となるユーザーの立場から問題や課題を解決する考え方を身に付ける科目を配置する。
- ⑫ 情報技術を活用した新商品や新サービスの企画・開発に関する体験を通し、講義や演習で得た知識と技術の総合化を図る科目を配置する。

【アニメ・マンガ学部】

- ① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目を配置する。
- ② 職業人として必要な職業意識と社会的及び職業的自立を図る態度と教養を身に付けるとともに、生涯学習力や現代社会に関する知識を理解する科目を配置する。
- ③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探求する思考と態度を身に付ける科目を配置する。
- ④ アニメ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目を配置する。
- ⑤ マンガ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目を配置する。
- ⑥ キャラクターデザイン分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目を配置する。
- ⑦ 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立てるための科目を配置する。
- ⑧ 企画プロデュースに関する知識と技術、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力とともに

に製作者との創造的な関係を構築するための科目を配置する。

⑨ 修得した知識・技術を商業活動に展開していくための編集・加工・情報技術の実践力と応用力を身に付ける科目を配置する。

⑩ アニメ・マンガ分野の作品制作や企画プロデュース、他分野の物語芸術の体験を通し、講義、演習、実習で修得した知識と技術・技能の総合化を図り、新たな価値の創造や研究を行う科目を配置する。