

**令和6年度大学・高専機能強化支援事業**  
**(支援1：学部再編等による特定成長分野への転換等に係る支援)**  
**事業概要**

令和6年2月申請時点

**1. 基本情報**

|            |   |             |    |
|------------|---|-------------|----|
| 大学名        | 東京工科大学  | 設置区分        | 私立 |
| 学校種        | 大学  | 都道府県        | 東京 |
| 大学全体の総収容定員 | 7,135名  | ※令和5年5月1日時点 |    |
| 学部学科組織構成   | 応用生物学部、コンピュータサイエンス学部、メディア学部、工学部（機械工学科、電気電子工学科、応用化学科）、医療保健学部（看護学科、臨床工学科、リハビリテーション学科、臨床検査学科）、デザイン学部 |             |    |
| 事業計画名      | 東京工科大学デジタルエンターテインメント学部設置事業  |             |    |

**2. 事業概要**

大田区蒲田キャンパス内に「**デジタルエンターテインメント学部**」を創設する。デジタル技術の進化に伴い多様化するエンターテインメント産業の中で、**確かな技術力と豊かな感性、論理的分析力**をもち、「一人ひとりの多様な幸せ（well-being）を実現するための課題に挑戦する」人材を育成する。

企業・自治体・国内外の大学との連携実績、既存学部の技術力と教育力、併設校である日本工学院専門学校との関係性を有効に活用し、**最新デジタル技術とエンターテインメントを実践的かつ体系的に学ぶ体制**を構築する。

また、新しい選抜方法により、**高校での文理の履修を問わず、将来のデジタルエンターテインメントを志す学生を受け入れる**。デジタル技術の基礎、アカデミックスキル、国際的教養を基盤としたうえで、**新たな技術開発（理系）・デジタル表現（文系）・論理的課題解決（文理融合）の学修を通して、「企画提案力を持ち合わせたデジタル人材」を育成**する。

**3. 本事業で新たに設置等を行う組織**

|               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| 改組予定年度        | 令和10年度                          |
| 認可申請・届出の別     | 届出                              |
| 改組内容          | 学部の新設（当該大学が授与する学位の分野の変更を伴わないもの） |
| 設置等組織名        | デジタルエンターテインメント学部                |
| 設置等組織の学位分野    | 工学関係   美術関係   -   -   -   -     |
| 当該学部等の所在地     | 東京都大田区西蒲田                       |
| 入学定員          | 新設予定                            |
| 収容定員          | 新設予定                            |
| 入学定員の増加数      | 150名                            |
| 他学部等の入学定員の減少数 | 0名                              |

|       |                            |  |  |  |  |
|-------|----------------------------|--|--|--|--|
| 事業計画名 | 東京工科大学デジタルエンターテインメント学部設置事業 |  |  |  |  |
|-------|----------------------------|--|--|--|--|

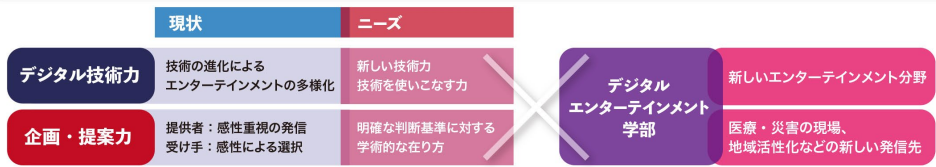
| 基本情報   |        |        |   |              |      |
|--------|--------|--------|---|--------------|------|
| 改組予定年度 | 令和10年度 | 設置等組織名 | デジタルエンターテインメント学部 デジタルエンジニアリング学科, デジタルアート学科, デジタルプロダクト学科 | 入学定員増数 (合計数) | 150名 |
| 所在地    | 東京都大田区 | 改組内容   | 学部の新設 (当該大学が授与する学位の分野の変更を伴わないもの)                        | 入学定員減数 (合計数) | 0名   |

<新学部構想について> 新学部は蒲田キャンパスに設置します

**デジタル技術を駆使してエンターテインメントを創り出すことができる人材の育成**  
 デジタルエンジニアリング, デジタルアート, デジタルプロダクトの3学科を軸とする学術分野を構築し, 学科独自及び学科間連携の教育により, デジタルエンターテインメント分野で必要とされる学術的素養を持つ「デジタル人材」を輩出する



デジタルエンターテインメント分野



<教育内容>

デジタル技術, エンターテインメントを「創る」+「論理的に分析する」ことに展開した教育

- ・理系入学生がさらに技術を磨き, 技術を活かすための感性を育む体制
- ・文系入学生が理系分野であるデジタル技術を身につけるための体制
- ・リベラルアーツによるアカデミックスキルと国際的教養の保証  
 →「確かな技術力×豊かな感性×論理的分析力」を持つ**人材育成と人材を通じた社会貢献**

<多様な入学者の確保>

- ・対話や実技を重視した選抜の実施による, 学修分野に適合する人材の確保
- ・文系入学者の受入れによる女子学生の増加
- ・中学校・高等学校への出張講義によるデジタルエンターテインメント学の紹介
- ・国際交流の活発化, 海外留学生の受入れ
- ・日本工学院専門学校(本学の関連校)からの編入生受入れ

<連携を通じた教育体制の整備>

**企業との連携**

- ・エンターテインメント系・デジタル技術系の成長企業：ニーズの調査, 技術連携, 講義開設
- ・既存学部が行っている実践的教育や共同研究による関係性の活用

**他大学との連携**

- ・国内の大学：技術連携, 教育構想の協議
- ・国外の大学：教員・学生の国際交流強化

**地域との連携**

- ・蒲田キャンパスのある大田区：既存学部による連携実績, 地域活性などの連携プログラムの企画
- その他, 学内の既存学部・研究センターと連携し, 教育・研究実績を活用

<想定される卒業後の就職先>

- ・デジタル技術開発を行うテクノロジー企業やデジタル技術を必要とする製造業
- ・エンターテインメント系の企業, 制作プロダクションなどのクリエイティブ産業
- ・自治体や企業の特徴を発信し活性化する広報部門 など