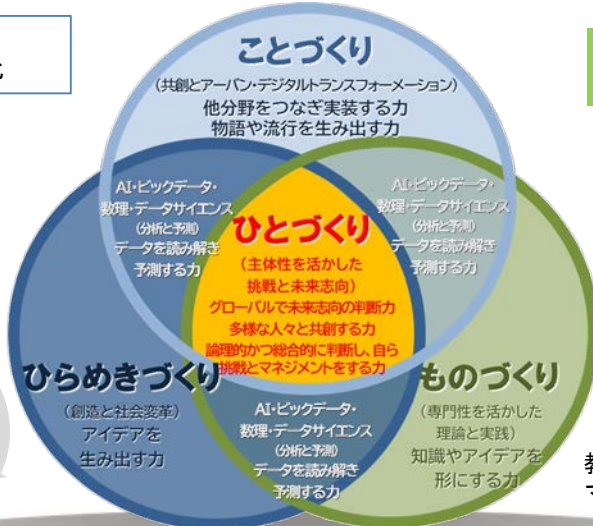


ゲームチェンジ時代の製造業を切り拓く「ひらめき・こと・もの・ひと」づくりプログラム

製造業・理工学教育
「もの」づくりに特化

国際競争力が低下

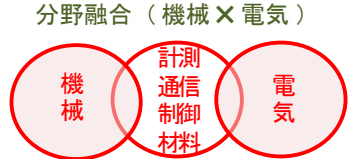
Society 5.0
Industry 4.0
with コロナ



ゲームチェンジ
時代の製造業

NG 集中型や
孤立型な
「もの」
づくり

機械や電気といった
個別的な思考アプローチによる
個別最適解の追求の限界



知識集約的な思考アプローチにより、**全体最適解**を得る人材が必要

自律分散型でありながらも
「つながり」を持つ
レジリエンスな「もの」づくり

選ばれる「もの」のための
「ひらめき・こと」づくり

ひらめき×こと×もの×ひと
づくりを掛け合わせた学び

AIoT、SlIoT、STEAM教育、SDPBL
分野融合型の科目

知識集約型社会を支える人材の育成

国際競争力強化

分野融合の学び	文理横断・学修の幅を 広げる学び		グローバル・幅広い 教養と統合的な学び
もの 理論 実践	ひらめき 創造 社会変革	A・ビッグデータ・数理データサイエンス 分析 予測	こと 共創 アーバン・DX
			ひと 挑戦 未来志向

幅広い教養
深い専門性
を両立

知識集約型社会を支える人材の育成
次世代の社会変革のリーダーの育成

Society 5.0
Industry 4.0
with コロナ

複数のディシプリンを修得できる教育プログラムの構築と検証を進め、
理念の共有

- 国際競争力の強化
- 日本の製造業を再生

くらしづくり
を導入

全学部
全学科に展開

社会全体を巻き込み、大学の価値観や社会が必要な人材像も変革していく！

～事業の成果～

- ・「ひらめき・こと・もの・ひと」づくりを掛け算する教育とその統合的な学びの実現
- ・次世代の社会変革のリーダー、かつ、知識集約型社会を支える人材を育成
- ・体制整備、人材の確保、教職員や学生の意識向上、全学的な教学マネジメントの確立
- ・社会全体を巻き込み、教育改革をしていくことで、学生の主体的な学修意欲の向上
- ・「ひと」が共創することで、「ひと」が主役となる「安心」で「快適」な社会を築く

成果を告知し、国民にも広く周知して、社会を巻き込み、製造業を再生
大学の価値観変化と共に、産業界も巻き込んで、価値観を変革

項目	内容
産学連携による科目の提供数	令和3年度 4科目、令和4年度 10科目、 令和5年度 14科目、令和6年度 16科目
GPA	80%以上の科目にて、平均2.8以上
標準ルーブリックによる評価	プログラムの全科目にて行う。
SD PBLの成績の比較	プログラム参加者は非参加者より、SD PBLのf-GPAが0.5以上の高い評価となるようにする。
自ら主体的に学び、総合的な学びや専門性を修得	プログラム参加者は非参加者より、授業評価アンケートで高い満足度や理解度となるようにする。
当プログラムの理念や5つの力を学ぶ意義を理解	プログラム自己理解度アンケートと面談により、理念や5つの力を学ぶ意義の理解や力が身につけているかを効果測定する。