

【育成する人材像】

社会構造が資本集約型から知識集約型へ大転換し、従来の枠組みやルールが新たなものに切り替わるゲームチェンジに突入していることを受け、以下のような人材の育成を目的とする

- ・ 価値を創造できる次世代の社会変革のリーダー
- ・ ゲームチェンジ時代の製造業を切り拓く人材
- ・ 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
- ・ 革新的なイノベーションをもたらすソリューションを提案できる人材
- ・ 幅広い教養と深い専門性を両立させた人材

【身につく力と科目例】

従来の専門分野ごとに分かれた教育ではなく、文理横断的な学びを通して、以下の力を身につけさせることを目指す

- ・ 「ひらめきづくり」（アイデアを生み出す力）：アイデアソン、ハッカソン、デザイン思考 など
- ・ 「ことづくり」（物語や流行を生み出す力）：社会連携、システム思考、SDGs思想 など
- ・ 「ものづくり」（知識やアイデアを形にする力）：専門分野の理論と実践、産学連携、エンジニアリングデザイン など
- ・ 「ひとづくり」（グローバルで未来志向な力）：プロブレム学習、アクティブラーニング、グローバルスタディーズ など
- ・ 「AI・ビッグデータ・数理データサイエンス」を駆使し、「ひらめき・こと・もの・ひと」をつなぐ力