

設置の趣旨等を記載した書類

ア 大学の理念と学則変更の趣旨及び必要性

1. 神戸芸術工科大学は、平成元（1989）年に、科学的知識と最先端の技術を駆使した芸術表現を教育・研究する芸術工学の大学として設立され、平成5（1993）年には芸術工学の更なる確立を図るため、大学院芸術工学研究科が設立された。次いで平成7（1997）年には博士後期課程を開設し、平成20（2008）年度末までに34名の博士（芸術工学）の学位取得者を輩出している。開学以来20年間に、芸術工学の大学として、5000名を超える人材を育成し、その教育と研究活動の独自性は地域社会や国際社会において一定の評価を得ている。

この度の学科の改組においても、大学開学の理念は揺るぎなく、これまでに構築してきた教育実践と学術活動の目的に合致したものである。

2. 本学が教育及び芸術活動の基盤とする「芸術工学」とは、人間とその歴史を基盤に「科学・技術」と「芸術・文化」の学問分野を、アートとデザインの教育と学術活動を通じて統合する学問と位置づけている。（図1）

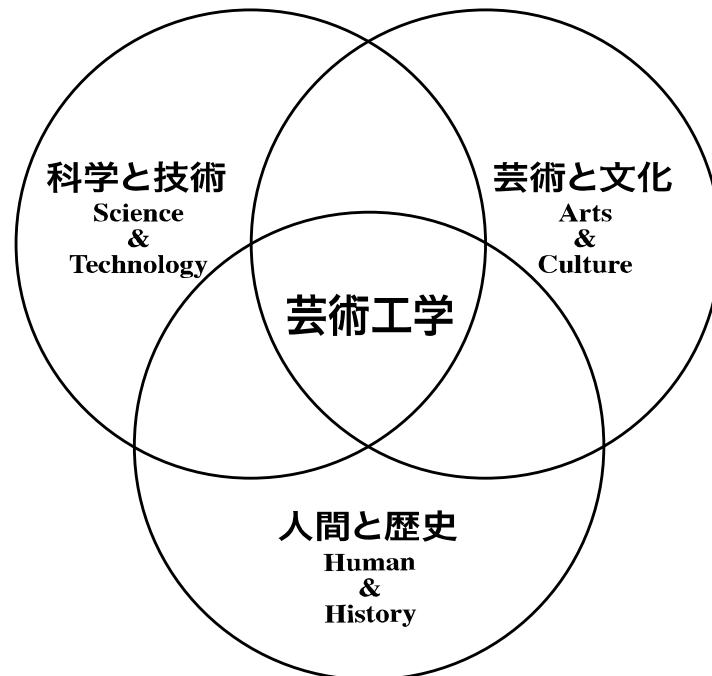


図1 芸術工学における教育と学術活動の基盤

3. 本学の実践してきた教育プログラムは、今日の時代や社会が求める「科学・技術」と「芸術・文化」の活用を、人類の歴史を基盤にした人間の立場から総合的に「発想」し、「構想」「計画」し、ついで「表現」「造形」、そして「実証」するまでの「芸術工学」のアカデミックアクティビティによって統合的に編成されている。(図2)
4. 育成の目標とする人材は、幅広い教養と常識に裏づけされ、芸術的感性と豊かな表現力を駆使する「デザイナー」や「アーティスト」そして「クリエイター」であり、加えて、クリエイティブな研究開発能力を持った「研究者」や、確かな教育能力を兼ね備えた「教育従事者」である。

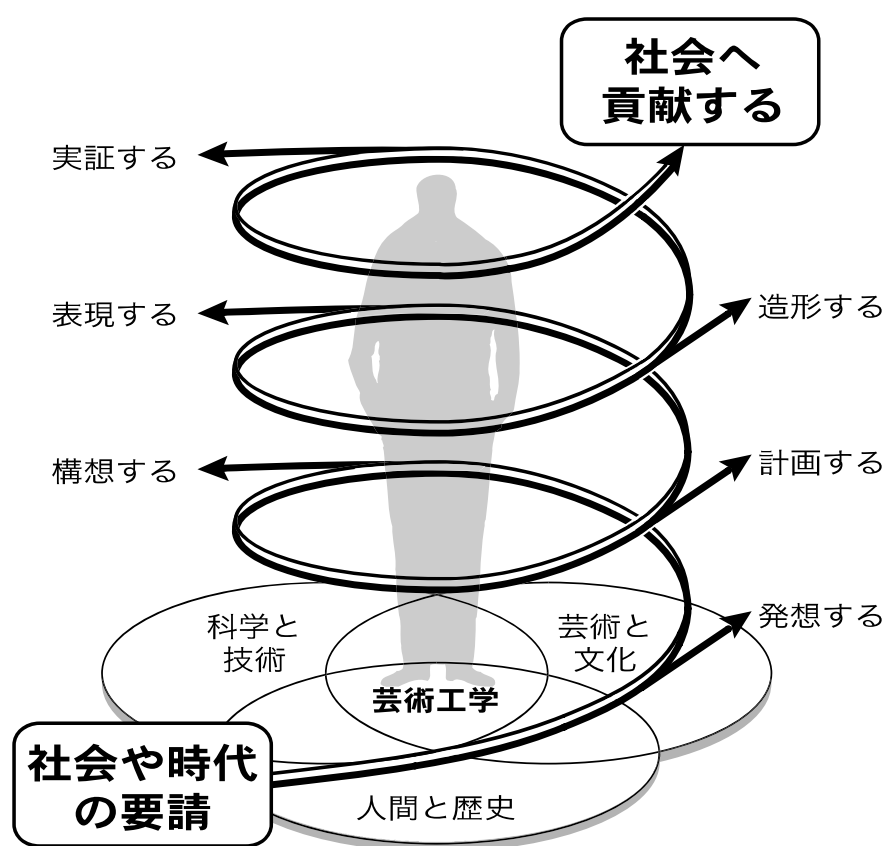


図2 芸術工学の実践するアカデミックアクティビティ

5. 近年の国際競争の激化を背景に、「情報・コミュニケーション」技術の急速な発展、さらに私達の日常の「生活・文化」や「社会・経済」の変化、加えて「都市空間」「地域環境」そして「地球環境」の急激な変動は、「科学・技術」や「芸術・文化」の専門分野にも大きな構造変化を及ぼしている。その対応として、「芸術工学」の学問領域においても、時代の変動や新たな生活者の要求に答え、激動する社会システムとの調和を必要としており、このたびの改組は社会貢献をめざす「芸術工学」分野のさらなる伸展のための重要課題である。(図3)

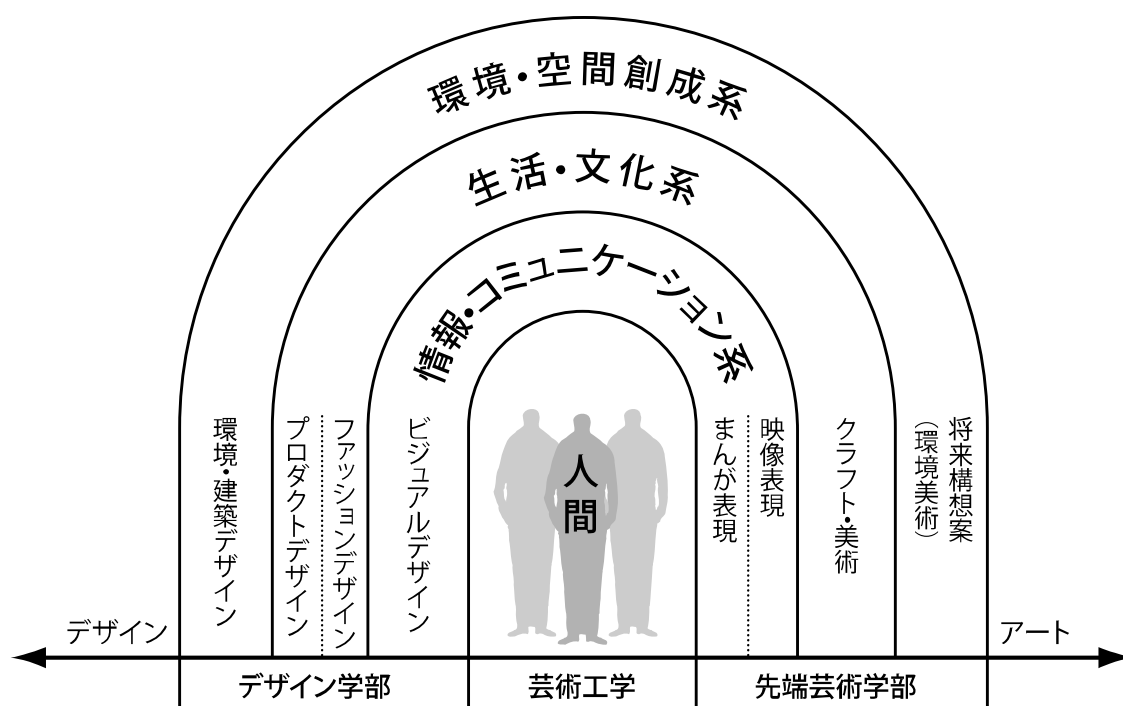


図3 人間ととりまく3つの系が生む芸術工学のアートとデザイン

イ 大学、学部・学科等の特色と学科の改組の内容と学科及び学位の名称

- 平成22年度に本学は、先端芸術学部(School of Progressive Arts)における既存のメディア表現学科と造形表現学科を改組し『まんが表現学科』(Department of Manga Media)、『映像表現学科』(Department of Image Arts)及び『クラフト・美術学科』(Department of Crafts & Arts)の3学科を設置する。改組により、既存のデザイン学部の4学科(ビジュアルデザイン、ファッションデザイン、プロダクトデザイン、環境・建築デザイン)と合わせて2学部7学科の幅広い専門領域で構成され、先端の「科学技術」と「芸術文化」を融合させる芸術工学の大学として「学士(芸術工学)」を授与し、産業や地域の振興に貢献し、またその新たな分野で活躍できる人材を養成し、時代の要請に応えたい。(図4)

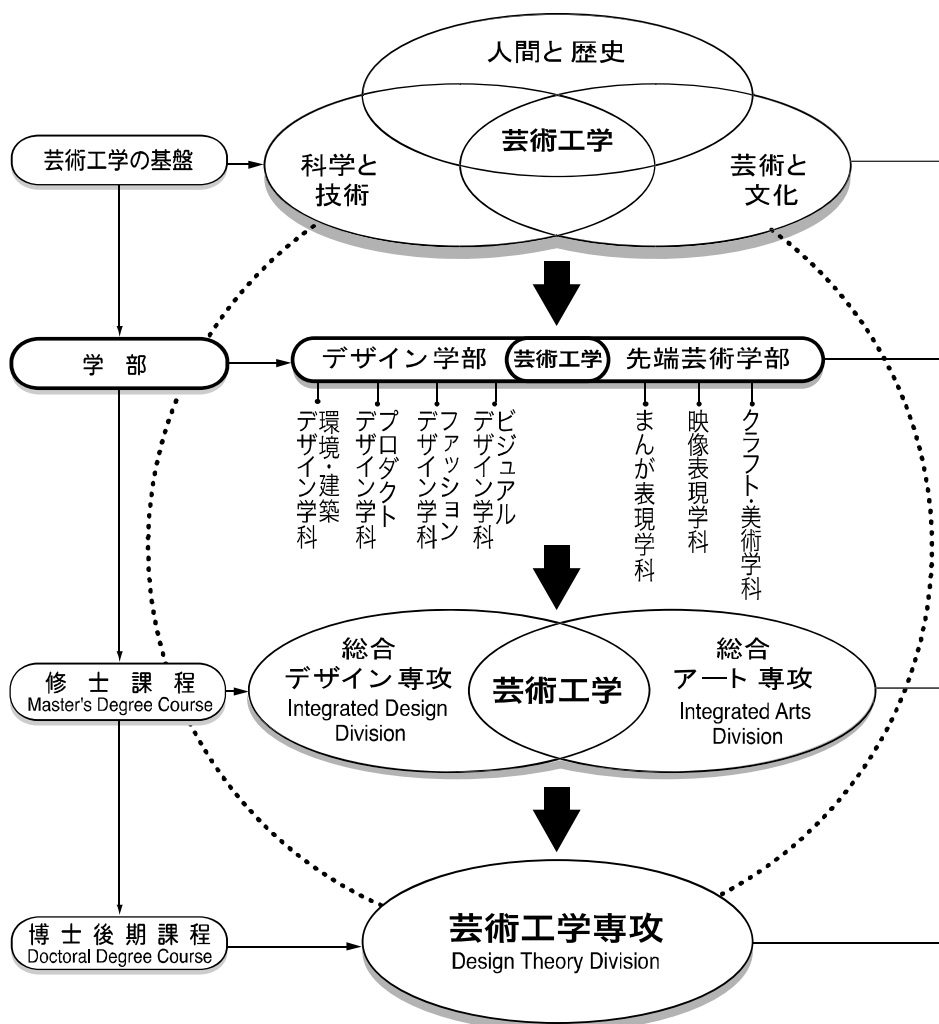


図4 神戸芸術工科大学の学部・学科・大学院の特色と構成

2. 具体的な内容は、既設のメディア表現学科に含まれたまんが分野を、社会の変化と要求に応じて、より専門に特化した『まんが表現学科』として独立させる。そして映画、アニメーション、CGの分野を『映像表現学科』に拡充する。このことにより明確に専門を分離拡大して教育組織の組立て、社会の変化と要求に応える事が可能となる。あわせて既設の造形表現学科を、多様化する生活や社会の新しい要請に応え、伝統的表現技術と最先端の表現技術を連携させた教育・研究内容に再構築した『クラフト・美術学科』に変更する。
3. これらの先端芸術学部の改組による学科増設は、情報・コミュニケーション系のビジュアルデザインや、生活文化系のファッションデザイン、プロダクトデザインなどの既存のデザイン学部の学科との相乗効果を得て、より広く高次のアートとデザインの教育研究分野を開拓していくことを可能とする。(図3)
4. 新しい学科組織としては、時として時代を超えた先端を求める芸術分野として、一つは、時代の発展・変化から生まれて、常に新しく価値化されていく情報・コミュニケーション系の「まんが表現」・「映像表現」、次に時代を経て伝統に根ざしつつ生活・文化系の発展する先にある先端芸術の「クラフト・美術」分野を設置する。
5. 先端芸術学部の改組、変更する新3学科の名称は、主としてまんが、キャラクター、及びまんが表現の新しい情報の表現手法による発信に関わる『まんが表現学科』と、主として情報の動的表現(時間展開)とその専門的職能の育成に関わる『映像表現学科』、物づくりによる表現に関わる既存の「造形表現学科」を改組し教育研究内容が明確に伝達できる『クラフト・美術学科』とする。
ただし、先端芸術学部の総定員の変更は無く、募集定員は現状の130名とする。
6. 『まんが表現学科』は、①ストーリーまんが、さらにまんが表現を核としたメディア表現新形態である②Webコミック・アニメーション、まんがから派生する③キャラクターイラストレーションの分野を教育する。
7. 『映像表現学科』には写真、映像美術の分野を含んだ①映画、②アニメーション、③コンピュータ・グラフィックスの分野を教育する。
8. 『クラフト・美術学科』は、クラフトと美術の2つの領域で構成され、クラフト領域には、①ジュエリー&メタル、②七宝、③ガラス、④陶芸、⑤木工・家具・玩具の分野、美術領域には①絵画、②彫刻・フィギュアの分野を教育する。

ウ 教育課程の編成の考え方及び特色

1. 『まんが表現学科』、『映像表現学科』及び『クラフト・美術学科』における教育課程は、豊かな基礎的教養と高い芸術性や専門性を身につけた、真に社会に貢献できる人材の育成のために適切な教育と研究環境を提供することをめざし、既存のデザイン学部と先端芸術学部を有機的に連携させ全学的な体系方針のもとに編成する。
2. カリキュラムは、それぞれの学科の固有の知識・技術を確実に学習できるだけでなく、学科・コースを超えた学習を可能にするよう、カリキュラム運営組織により編成される。それは、常に時代の要請に鋭敏に反応し社会と共に発展してきた芸術工学の新しい分野を拓き、社会との関わりの中で持続的に創造的な活動ができる人材を育てるためである。
3. 教育課程における授業科目は、デザイン学部と先端芸術学部の両学部にまたがる全学対象の基礎分野科目と、各学科が学部を提供する学部共通科目と、各学科の専門科目で構成する。
4. 基礎分野科目は、本学の特色である①芸術工学基礎科目を中心にした幅の広い教養科目、②語学リテラシー、③コンピュータリテラシーおよび学生の自主的な社会活動に参画する④総合プロジェクトから成る。
5. 各学科の科目構成は、各学科の共通としての①学部共通科目、学科教育の中心をなす②専門科目、③フレッシュマン・セミナー、④学外演習、⑤特別講義及び⑥卒業研究から成る特別研究で構成する。専門科目編成の特色は、豊かなコミュニケーション能力と確かな表現技術の習得、そして感性の練磨に重点が置かれている。
6. 『まんが表現学科』は、現代の多様な情報表現の基礎としてまんが表現を位置づけ、現在日本の文化表現の中心を担いつつある情報産業に携わる人材を育成する学科である。まんが、アニメ、写真、映画、コンピュータ・グラフィックといった関連領域と意識的に連携し、総合的なカリキュラムを構成する。さらに、まんが表現のそれぞれのジャンルの専門教員を配置することで、個別のジャンルにとらわれることなく横断的な構成により教育を行うことで、広く社会に通用するメディアの表現方法を専門的に学ぶことができ、学生間の共同作品制作（合作）の新しい可能性を創出する。

(1) 『まんが表現学科』の特性

まんが表現学科は、映画、ストーリー（小説に代表される文学表現）及びアニメーションの接点として位置づけられるストーリーまんがを核にしている。そして、まんが表現は紙媒体としての印刷物にとらわれることなく、情報発信の新形態としての、ネットワーク配信（Web、携帯端末）等を含んだ新しい情報発信の分野として位置づける。今日、これらの分野はコンテンツ産業として社会的な需要が拡大し、優秀な人材を求める声が高い。変更前のメディア表現学科においてメディアとして統合されていたこの分野を、新教育では、より具体的に分かりやすく、ストーリーまんがの分野を中心に、加えて情報発信の新形態である Web コミック・アニメーション、キャラクターイラストレーションの分野に分化、拡張する。

(2) 『まんが表現学科』の教育方法、

- ① 単にまんがにとらわれず、まんが表現を包摂する広範な分野の見取り図を構成する基礎学習を行う。まんが表現における、歴史的教育の拡充（まんが史、映画史、ゲーム史等）。
- ② まんがの基礎概念である物語構成（ストーリー性）を、先行する表現分野である映画表現等を参考に、シナリオ、絵コンテの作成を通じて来るべきまんが表現の基礎を習得する
- ③ まんが表現の基礎である物語性をストーリーとキャラクターという概念を通して、能力に依存することなく、生産性を高める技術としての、作品制作技法を学ぶ（ストーリー制作の文法、キャラクター制作の発想原理と基本構成、ストーリー及びキャラクターを背後から支える統一的、かつ包括的な世界観構成、他）。
- ④ 紙面に限定されないまんが表現の多様な情報発信の実践的理解。1コマまんがや4コマまんが、エッセイまんがといった多様な表現形態、さらに、まんが表現が展開するアート、広告媒体への展開を学ぶ。
- ⑤ アナログ表現にとらわれないデジタル表現を駆使したまんが表現の教育。現在のデザイン分野（グラフィックデザイン分野）にも匹敵するデジタル表現技術の基礎教育の充実を目指す。
- ⑥ 総合表現としてのまんが表現の新展開への試み。IT技術等の発展による新媒体であるWeb、携帯情報端末を使った新表現、例えば、Web表現分野による情報発信の基礎教育（業界標準となりつつあるFlash等の教育等）。
- ⑦ デザイン分野、小説分野との統合としてのコミックイラストレーション教育の充実を図る。

以上の特色ある教育方法を展開し、単にまんがの図像的表現を学ぶのではなく、まんがで情報発信ができる、コンテンツプロデューサー的素養を持ったまんが表現者を育成することを目的とする。

7. 『映像表現学科』は、映画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス（CG）という、現在日本の文化表現の中心を担いつつある情報産業に携わる人材を育成する学科である。それぞれのメディアには専門の教員を配置することにより、高度に特殊化する各メディアに特化した専門性と、相互の横断的な構成をとって教育を行うことを目的としている。また、卒業後の即戦力としての実践的な教育を行うことを目的とする。

(1) 『映像表現学科』の特性

映像表現学科には、写真、映画、アニメ、そして、それらの発展的な基礎技術であるコンピュータ・グラフィックス（CG）、VFX、SFX の分野で構成される。

今日、これらの分野はコンテンツ産業として社会的な需要が拡大し、優秀で専門的スキルを有した人材を求める声が高い。新学科では、より具体的に分かりやすく、映画、アニメ、CG の分野に分化、拡張した。

特に、アニメーション分野では、その基礎であるマンガの存在が非常に重要な位置を占める。既存のメディア表現学科では、マンガ・アニメーション専攻として両者を一専攻で教育する体制をとっていた。しかし、マンガ・アニメーションが日本を代表する文化表現（コンテンツ）へと大きな成長を遂げるなか、アニメにおける特化した専門教育の必要性が明らかになってきている。特に、集団制作としてのアニメの社会的需要は大きく、人材育成は急務である。そこで、メディア表現学科から、専門性を高めるべくアニメーションを映像表現学科の分野として独立させることとなった。ここで、映像表現学科が目指す商業的アニメーションを、アートの表現である広範囲な概念であるアニメーションと区別するため、アニメと呼ぶこととしている。

(2) 『映像表現学科』の教育方法

①映画分野

映画分野においては、写真・CG 等のベーシックな技術習得とともに、映画脚本、映画美術、映画編集等にわたる映画表現の専門的授業を開設している。CG で培った技術や写真撮影技術の学習を通して動的な時間軸に映像を展開することが映画の教育である。そこでは、物語という文学的要素が発生し、音楽等の問題も関係してくる。そのために、文学全般やサウンドの教育を課している。映像制作後の特殊効果に対してはCG 分野との連携をとりあい、VFX や SFX の表現方法も学習していく。

映画分野においては、特に他の各分野（アニメ分野、CG 分野）への関連が重要であり、互いに補い合って、相互に教育の深度を深め合っていく教育課程構成となっている。

②アニメ分野

アニメという動的表現を持つ分野の教育は、その新しさゆえに、本格的で高度な教育システムが未だ形成されていない。唯一、参考にできるのは、総合芸術たる映画分野、そのストーリー展開であり、当然、映画制作と親和性が強い状況にあることが認められる。そのことは多くの商業アニメ作品が映画プロダクションによってなされていることから明らかであろう。映画制作における絵コンテ等もアニメーション制作

の手法に極めて似かよっている。そのため、映画分野との関係も考慮し、アニメ分野を立てる。映画の演出はアニメのキャラクター設定、世界観構成等の教育と重なる。

アニメ分野は、当然のことながら、商業性が密接に結びついている。そのために、商業アニメの技巧を習得するアニメーション技術演習、作品の企画立案を学ぶアニメーション企画演習、グループ制作としてのアニメーション制作演習、さらに、作品を客観的に見る立場を養うアニメーション作品批評論等を用意している。

アニメ分野は、写真や別分野であるCG分野、映画分野との往来をふまえた上で、今後の高度多様化するコンテンツ産業の人材を育成する上で重要な位置を占めるものである。

③CG分野

CGの制作技術は映像制作全般の基礎技術となる。その教育領域は学部共通の写真撮影にはじまり写真現像等の古典的なアナログ技術から、学科専門教育のコンピュータ処理（デジタル加工等のCG）に代表されるデジタル技術表現をカバーする。こうした基礎技術修得後、CG制作業界標準の映像編集ソフト（softimage、maya、3Dmax等）を駆使した本格的な動画制作を行う。キャラクター制作、モデリング、レンダリング、編集、アフターエフェクト、サウンド作成等を通して映画、TV及びゲーム業界でのプロのクオリティーに迫る作品制作を行う。さらに、映画コースでの映像作品に関する特殊効果（VFXやSFX）の技法により、それまでの映像表現、アニメーション表現では不可能であった効果作成の技術も修得する。

以上のように、コンテンツプロデューサーとして人材需要の多い映像制作を専門的に教育するためにメディア表現学科より『映像表現学科』（映画分野、アニメ分野、CG分野）への変更が必須となった。

8. 『クラフト・美術学科』では、多様な材料の表現技法の習得を基礎に、個々人の造形表現の練磨と確立を目指し、併せて多様化する生活や社会の新しい芸術文化の創成を導くことのできるクリエイティブな能力を身につけた人材の育成をめざす。

(1) 『クラフト・美術学科』の特性

クラフト・美術学科は、入学後に2段階の選択を経て専門分野を決定する。これは、入学時点では多くの学生が造形表現の幅広い分野に関心を持つことから、クラフト領域と美術領域の基礎的な実習体験と概要の理解の機会を与える。領域の選択後は、クラフト、美術それぞれに専門的な基礎技法の学習が設定され、その後専門分野に分かれ、さらに高度な専門技法を積み上げる。演習においては表現の練磨に重点を置いた学習が主体となり、個々人の造形表現の確立をめざす卒業研究へと連携させている。

クラフト・美術学科には、クラフトと美術の2領域があり、クラフト領域には5分野（ジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸、木工・家具・玩具）、美術領域には2分野（絵画、彫刻・フィギュア）を置く。

(2) 『クラフト・美術学科』の教育方法

①クラフト領域の5分野

クラフト領域はジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸及び、木工・家具・玩具の5分野が核となる。素材と加工法、複合素材演習では5分野のうちの基本となる4つのジュエリー&メタル、ガラス、陶芸及び木工・家具・玩具の課題の中から複数選択して学習する。クラフト領域の基本段階の学習を終えた後は、それぞれの分野技法においてさらに高度な技術を積み上げる。また、ジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸及び、木工・家具・玩具の演習Ⅰでは表現に重点を置いて学習し、演習Ⅱではさらにその表現を磨く。同時に吹きガラス演習、陶表現演習、あるいは玩具演習、金工演習においてさらにもう一つの専門分野の学習が可能であり、異なる分野の技法を結び付けた新しい造形表現をめざすこともできる。そして現代クラフト自由課題で卒業研究を視野に入れた作品の構想と制作を行い、個々人の造形表現の確立をめざす卒業研究へとつなげる。

②美術領域の2分野

美術領域の絵画分野では絵画基礎、油彩画技法及び、水彩画・アクリル画技法を、また彫刻・フィギュア分野では彫刻基礎、フィギュア技法及び彫刻技法のカリキュラムにおいて専門的な技法を重点的に学習する。その後、絵画演習Ⅰ、彫刻・フィギュア演習Ⅰにおいてその表現力の充実を図り、絵画演習Ⅱ、彫刻・フィギュア演習Ⅱではそれぞれの専門分野の表現力をさらに深化させる学習を設定している。また美術演習Ⅰ、Ⅱでは幅広い視点から美術を捉える学習で分野の専門性を補充し、個々人の美術表現の確立をめざす卒業研究へとつなげる。

エ 教員組織の変更内容

1. 改組される先端芸術学部『マンガ表現学科』の教員組織は7名で構成される。その教員構成は、既設のメディア表現学科から6名（うち教授4名、准教授2名）及びデザイン教育センターから1名（教授）の異動となる。
2. 同じく、改組される先端芸術学部『映像表現学科』の教員組織は7名で構成される。その教員構成は、既設のメディア表現学科から7名（うち教授5名、准教授2名）の異動となる。
3. 同じく、改組される先端芸術学部『クラフト・美術学科』の教員組織は8名で構成される。その教員構成は、既設の造形表現学科から8名（うち教授4名、准教授3名、講師1名）の異動となる。

オ 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

1. 『まんが表現学科』(図5 まんが表現学科履修モデル)

教員は7名であり、一学年45人の教育を行なう。まんが表現の教育は個人指導に負うことが大きく、少人数教育の形をとっている。一教員あたり6人から7人なので、4年間のトータルでも30人余りとなり、義務教育での一クラスの担当とはほぼ同じオーダーとなる。このことによって、学生個人へのきめ細かな教育を可能とする。

1年次は、まんが表現の基礎的な知識・技術を修得するための「まんが表現基礎」、「まんが原論」及び、「まんが表現史」といった科目を中心に配当する。あえて、まんがを表現するテクニック等は、2年次以降に行なうことを想定する。1年次はまんがを作成するための基礎トレーニングの位置づけとなる。

2年次ではストーリーまんが、コミック・イラストレーション及び Web コミック・アニメといった、多様なまんが表現に向きあい、制作を通して体験していく学年である。「ストーリーまんが演出論」「作画技術演習」「イメージ創造演習」等がそれにあたる。具体的にまんがを制作することを学ぶ。

3年次では表現の深化、専門化を行い、社会に通用する表現能力の向上をめざす。「まんが制作演習」「キャラクターイラストレーション演習」等の授業を通して、プロフェッショナルなレベルに作品を到達させることが目標である。

4年次は「卒業研究」を核として、コンテストへの応募等も踏まえた社会とのつながりを意識した教育を行なう。そのことも考え、特別科目として「まんが表現特別講義」は4年次にも開講され、社会との窓口とする。

まんがに限らず、クリエイターとしての必須技術である、コンピュータ演習、さらに、著作権の意識を養うために「デザインと著作権」の授業を基礎分野科目として必修にしている。また、専門科目ではまんが表現の基本的な知識、技術を身に付ける講義、実習及び、演習を12単位必修とする。学生の個性を伸ばすために、選択必修として8単位を設定し、履修の幅の広さを持たせている。他にも、選択の40単位設定しており、まんが教育としては十分のカリキュラムである。

基礎分野科目は、「教養」「芸術工学基礎」「リテラシー(語学)」「リテラシー(コンピュータ)」の4分野から構成している。

「教養」(12単位以上)は、大学生として学ぶべき自然・文化に関する広範囲な教養科目が網羅されている。「芸術工学基礎」(12単位以上)は、芸術やテクノロジーに対する教養を養うことを目的とした本学独自の科目群で、これらは講義科目と演習科目に分かれる。「リテラシー(語学)」(8単位以上)は、英語、フランス語、中国語及び、ハンガールと日本語文章作成で構成されている。「リテラシー(コンピュータ)」(3単位以上)は、専門の技術につながる重要な基礎科目で構成している。それぞれの分野から最低必要単位を修得し、かつ基礎分野科目で合計44単位の修得を課している。

これらの科目は、今ただちにデザインやアートの制作に役立つものではないが、将来専門分野におけるさまざまな状況の中で考え方の構築や重要な判断を行う際に、あるいは基礎的な教養として必ず有形・無形に必要となってくる性質のものである。

2. 『映像表現学科』(図6 映像表現学科履修モデル)

教員は7名であり、一学年45人の教育を行なう。さらに、コースとして映画コース15人、アニメコース15人、CGコース15人と少人数教育の形をとっている。コースに分けることで、専門化した映像表現の各分野に対してきめ細かな教育が可能となる。一教員あたり6人から7人であり、4年間のトータルでも30人余りとなり、義務教育での一クラスの担当とほぼ同じオーダーとなり、学生個人へのきめ細かな教育が可能となる。

1年次より、専門を意識した知識・技術を修得する科目を映画、アニメ、CGに関して、それぞれ開設し、「編集演習」「アニメーション原論」「映像合成基礎」がそれにあたる。また、三つの分野に共通した科目として、映像表現の根幹を形成するシナリオ制作の授業を「シナリオ基礎」として配当することにより、映像表現のプロフェッショナルになる予備段階とする。

2年次では各専門の授業を演習により技術力を磨き「映像工学」、「フラット・アニメーション基礎演習」「3DCGモデリング基礎演習」といった授業で、多様化した映像表現を自分の技術として使いこなす能力を伸ばす。機材等は学生ひとりづつに一台(カメラ、作業用コンピュータ等)割り当てられ、実際に触れることによって個人によるばらつきのない技術を習得する。

3年次では表現の深化、専門化を行い、映像制作現場に通用する表現能力の向上をめざす。「撮影演習」「アニメーション制作演習」「総合アニメーション表現演習」等の授業を通して、プロフェッショナルなレベルの作品を完成させることを目標とする。

4年次は「卒業研究」を核として、映像コンペティション等への応募等も踏まえた社会とのつながりを意識した教育を行なう。そのため、特別科目として「映像表現特別講義」は4年次にも開講され、現場で活躍している映像作家を招き、社会との接点とする。

それぞれの専門分野に限らず、クリエイターとしての必須技術である、コンピュータ演習、さらに、著作権の意識を養うために「デザインと著作権」の授業を基礎分野科目として必修にする。また、専門科目では各コースの基本的な知識、技術を横断的に身に付けさせるため、どのコースに属する学生も、専門以外のコースに必修を設け、4年間を通じて20単位必修とする。他にも、選択の40単位設定しており、映像表現教育としては十分のカリキュラムである。

基礎分野科目は、「教養」「芸術工学基礎」「リテラシー(語学)」「リテラシー(コンピュータ)」の4分野から構成している。

「教養」(12単位以上)は、大学生として学ぶべき自然・文化に関する広範囲な教養科目が網羅されている。「芸術工学基礎」(12単位以上)は、芸術やテクノロジーに対す

る教養を養うことを目的とした本学独自の科目群で、これらは講義科目と演習科目に分かれる。「リテラシー（語学）」（8単位以上）は、英語、フランス語、中国語及び、ハンダと日本語文章作成で構成されている。「リテラシー（コンピュータ）」（3単位以上）は、専門の技術につながる重要な基礎科目で構成している。それぞれの分野から最低必要単位を修得し、かつ基礎分野科目で合計44単位の修得を課している。

これらの科目は、今ただちにデザインやアート制作に役立つものではないが、将来専門分野におけるさまざまな状況の中で考え方の構築や重要な判断を行う際に、あるいは基礎的な教養として必ず有形・無形に必要となってくる性質のものである。

3. 『クラフト・美術学科』（図7 クラフト・美術学科履修モデル）

クラフト・美術学科はものづくりを核とした多くの材料体験や技術の習得と練磨をもとに、それぞれの造形表現世界の確立と展開をめざしている。また併せて、多様化する生活や社会の様々な場面で新しい文化形成を指導・促進していくことのできる視点と能力を身につけた人材の育成を行なう。

クラフト・美術学科は教員8名、入学定員40名で、大きくはクラフト領域と美術領域で構成される。クラフト領域にはジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸、木工・家具・玩具の5つの分野を設け、美術領域には絵画、彫刻・フィギュアの2つの分野を設ける。学生は「領域」、「分野」の2段階の選択を経て、卒業研究では7つの分野のいずれかで卒業研究を行なう。

1年次前期では、先ず学科に共通の基礎である「クラフト美術概論」、「色彩基礎」及び「クラフト美術基礎A,B」などの講義と実習によって、クラフト・美術についての概要の理解と、初歩的な知識や技法の体験学習により、各人にふさわしい領域に絞ることを目的としている。

後期からは、クラフト領域か美術領域のいずれかを選択し、「素材と加工法」、「絵画基礎」及び「彫刻基礎」など、分野の基礎学習によって複数の専門基礎技法を学び、その後に分野を絞り込むための準備過程としている。

2年次では、美術領域は前期から、クラフト領域では後期からそれぞれの分野に分かれた学習を開始する。専門技法を中心とした学習内容で、表現の基礎を固めることを目的としている。

3年次では選択したそれぞれの専門技法をさらに磨きながら、各専門ごとに設定されている演習Ⅰ、Ⅱにおいて各自がそれぞれのテーマを見つけ、独自の表現の作品を生み出すことを目標としている。

4年次ではゼミに分かれて卒業研究に取り組み、それぞれの独自の表現を展開させた複数の作品を制作し、全員が美術館などのスペースで開催される卒展にて展示発表する。ここでは社会へ踏み出す足がかりを築くことを目標に、作品の展開と質を求めた学習を行なう。

基礎分野科目は、「教養」「芸術工学基礎」「リテラシー（語学）」「リテラシー（コンピュータ）」の4分野から構成している。

「教養」（12単位以上）は、大学生として学ぶべき自然・文化に関する広範囲な教養科目が網羅されている。「芸術工学基礎」（12単位以上）は、芸術やテクノロジーに対する教養を養うことを目的とした本学独自の科目群で、これらは講義科目と演習科目に分かれる。「リテラシー（語学）」（8単位以上）は、英語、フランス語、中国語及びハンゲルと日本語文章作成で構成されている。「リテラシー（コンピュータ）」（3単位以上）は、専門の技術につながる重要な基礎科目で構成している。それぞれの分野から最低必要単位を修得し、かつ基礎分野科目で合計44単位の修得を課している。

これらの科目は、今ただちにデザインやアートの制作に役立つものではないが、将来専門分野におけるさまざまな状況の中で考え方の構築や重要な判断を行う際に、あるいは基礎的な教養として必ず有形・無形に必要となってくる性質のものである。

カ 図書等の資料及び図書館の整備計画

教員の選定による専門図書（専門分野の基礎的資料となる資料）と指定図書（講義などに直接関連していて、学生に必読すべきものとして指定・推薦する資料で、試験や演習などの際にはその内容も出題の対象となるもの）を軸にし、学生からの希望図書も受入れる。また、学生の主体的な創作活動を促すためにも、規模の大小を問わず、展覧会やギャラリーの図録の収集も充実させていく。

学術雑誌については、まんが表現学科は「Comickers」、「Web designing」及び「イラストレーション」、映像表現学科は「キネマ旬報」「アニメージュ」「CG WORLD」、クラフト・美術学科は「炎芸術」、「Art it」及び「美術フォーラム21」などを受入れているが、購読誌については短いスパンで教員と見直しを行い、常に学習・研究に最適なものを提供できるようにする。

データベースは、CiNii、Japan Knowledge、MAGAZINEPLUSを導入している。紀要はWeb化し、学生が教員の研究及び創作活動の成果へのアクセスを容易にしている。また、デザインやアートなどの情報を提供するサイト「新図書館ラボ」を本学で作成し、運用している。設備については、48席あるミニシアター的な施設であるAV室を設置している。開館時間内であれば、授業以外でも学生が自由に利用できる環境を整えた。また、グループ学習にも対応できるように8人まで収容可能なグループスタディールームを2室整備しており、各々37インチのプラズマテレビを設置し、学生が自主制作したDVD等を鑑賞できる。個人用のAVブースも20席用意しており、一部ブルーレイの映像も鑑賞できるなど映画、CGなど映像を学ぶ環境設備を充実させている。

キ 入学者選抜の概要

1. 『まんが表現学科』

(まんが表現学科アドミッションポリシー)

「まんが」とは、「まんが」という枠を越えて映画であろうとし、文学であろうとし、アニメーションやイラストレーションであろうとしてきた総合表現である。つまり、優れたまんが家を養成することはまんがの総合力を基礎として学ぶことを意味する。まんがが映画やアニメーションとの関係の中で作り上げてきた映像的な演出論、文学から取り込んだ「ストーリー」のあり方、大正アヴァンギャルドに出自をもつ「記号的な絵」、そしてそれらの方法をもって戦後まんがが表現しようとしたものを継承しWeb以降の新時代のメディア環境の中でWebやデジタル表現をも新たに自らの手段とする。そのような総合力に支えられたまんが表現のあり方を『まんが表現学科』は追求する。日本のまんが表現の歴史が築き上げてきた方法を継承し、そこに新しい方法を接ぎ木し、あるいは組み替えていく、歴史の継承と新たな創造の場として『まんが表現学科』は次世代のまんが表現者と歩む。

この教育の実現のため、実社会で活躍されている漫画家、編集者、クリエイターを中心に実習、演習を行なう。

(まんが表現学科の求める学生像)

以上のことを踏まえて、次のような学生を募集する。

まんが表現学科は誰もが持っている「ひとかけらの才能」を理論に裏付けられた反復的なトレーニングと膨大な課題によって表現者へと導いていく。そのカリキュラムで鍛えるには、プロになりたいという情熱、何かを表現せずにはおれない、しかしその方法をもたないもどかしさ、そして、どこかに自分の居るべき場所を探す切実さのどれかが必要である。求めるのは、まるでかつてのぼくたちのような、未だ何者でもなく、可能性以外の何も持ち得ない学生だといえる。だからこそ「ここ」、つまり、『まんが表現学科』で「何か」になるきっかけをつかみたい、という気持ちが何よりも大切である。

(選抜方法)

『まんが表現学科』では、絵の表現力の上手下手ではなく、描くことへの情熱と意識が、選抜の根幹をなす。そのため、実技試験として、対象を意識的に見る意識を測る「鉛筆デッサン」、あるいは、まんがを表現することの意志を測るための「まんが（鉛筆による）」を試験として課す。また、推薦入試では、その人間性を見るために、あわせて面接を実施する。一般入試では、実技試験の能力を高く評価する。

(募集定員)

募集定員の割合は、AO入試前期25%、AO入試後期10%、推薦入試前期30%、推薦入試後期若干名、一般入試前期20%、一般入試後期若干名、センター入試5%、編転入若干名である。

2 『映像表現学科』

(映像表現学科アドミッションポリシー)

『映像表現学科』では、映画・アニメ・CG (VFS、SFX も含む) 表現の多様化、深化する技術に対応する知識、経験の修得をめざす。現在の映像表現は、コンピュータに代表されるデジタル技術の飛躍的発展により、専門化、複雑化している。それゆえ、そのテクノロジーによってかつては想像することすらできなかった素晴らしい作品が生み出されることとなる。その創作には、映画にしる、アニメにしる、CGにしる、緻密な作業工程、気の遠くなるような作業量、作業時間が費やされる。そうした、映像表現へのこだわりを、現場で活躍するプロの講師人とともに学び、映像創作へと発展させる。

この教育の実現のため、実社会で活躍されている映画監督、写真家、アーティスト及びCGクリエイターを中心に実習、演習を行う。

(映像表現学科の求める学生像)

以上のことを踏まえて、次のような学生を募集する。

映像作品に心を奪われた、魅せられた、驚いた、そういった体験を持つ人たちを求めている。作品への抑えがたい感動が、みずからの作品制作へのエンジンとなり、突き進むエネルギーを供給する。作品完成をめざして、技術を磨き、グループを作り、役割を決め、作業を分担し、沈着冷静に行動し大胆に飛躍すること、そうしたことにチャレンジを試みようとする人である。作品制作に対して、誠実に、着実に、努力できる、そういった泥臭くとも真面目な、技術に裏打ちされた表現者を求めて止まない。

(選抜方法)

映像表現学科では、その表現分野が映画(フィルム、ビデオ)から、アニメーション、CGにまで多岐にわたる。そうした表現力の可能性を測るために、実技試験として多様な形式を用意する。ものを見る意識を測る「鉛筆デッサン」、動きの直感的につかむ能力を問う「キャラクター表現」、物語を映像に展開する設計図である「絵コンテ」、シナリオ等の文章作成能力を問う「小論文」。以上の中からいずれかを選択する。また、推薦入試では、その人間性を見るために、あわせて面接を実施する。一般入試では、実技試験の能力を高く評価する。

(募集定員)

募集定員の割合は、AO入試前期25%、AO入試後期10%、推薦入試前期30%、推薦入試後期若干名、一般入試前期20%、一般入試後期若干名、センター入試5%、編転入若干名である。

3 『クラフト・美術学科』

(クラフト・美術学科アドミッションポリシー)

クラフト・美術学科にはジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸、木工・家具・玩具、絵画及び彫刻・フィギュアの7つの専門分野を設けているが、いずれの分野でも数多く

の材料に触れ、それぞれの技法の習得と練磨をもとに、各自が自分自身に問いかけながら独自の表現世界を形成し、展開させることを目的に教育している。また併せて、多様化する生活や社会の中で新しい芸術文化の形成を導くことのできる能力を身につけた人材の育成も目的としている。

(クラフト・美術学科のもとめる学生像)

クラフト・美術学科では「ものづくりに熱い情熱を持っていて労力を惜しまず努力できる」「色彩や形の世界に強く好奇心を持っていて観察力に優れている」「イメージが豊かで、旺盛な表現意欲を持っている」「趣味などにこだわりを持っていて独自の世界をかたちにして発信したい欲求を持っている」などの資質や意欲、欲求を持った学生の入学を望んでいる。

(選抜方法)

クラフト・美術学科では、選抜方法としては「物を観察し、再現できる基本的な造形表現力」や「色彩や形に対する関心と表現しようとする意欲」などをみるために、エントリーシート、体験実習、持参作品、面談、面接及び表現力試験を、単独もしくは組み合わせた入試によって選抜を行う。

(募集定員)

募集定員の割合は、A0入試前期25%、A0入試後期10%、推薦入試前期30%、推薦入試後期若干名、一般入試前期20%、一般入試後期若干名、センター入試5%、編転入若干名である。

ク 管理運営

本学に教授会を置き、学長及び専任の教授で組織する。教授会は定例として毎月1回開催し、教員の資格審査、教育課程、学生の学籍異動及び賞罰、学生の試験及び卒業、学則その他教学に係る学内規程、学長が諮問する事項など、重要案件を審議する。

学長は、審議事項について必要と認めたときは委員会を設けることができ、教務委員会、学生委員会、キャリアサポート委員会、入試・広報委員会、卒展実施委員会、大学院委員会、大学評価委員会などを設置している。

ケ 自己点検・評価

本学では、教育及び研究、組織や運営、施設設備などについて、大学評価委員会を中心となり、自己点検・評価を実施している。また、学内外に公表を行っている。

平成22年度には、財団法人日本高等教育評価機構において、学校教育法第69条の3に規定されている認証評価を受審する予定である。

コ 情報の提供

本学の専任教員の教育研究の成果として、毎年度「神戸芸術工科大学紀要」を刊行し、本学ホームページ上に公表している。専任教員のプロフィール冊子及び Web ページを毎年度作成し、各教員の専門分野や研究業績を記載し、学内外に配布している。

また、学部・学科等の目的、カリキュラム、シラバスなどは、学生向けの冊子及び Web ページとして作成し、学生への配布のみならず広く活用・配布している。

サ 授業内容方法の改善を図るための組織的な取組

全学的なファカルティ・ディベロップメント（FD）は、教務委員会において授業アンケートやFD研究会などの実施立案を行っている。

授業アンケートは、前期及び後期に全科目を対象に行い、各授業科目の担当教員にその結果をフィードバックし、その結果に基づくコメントの提出を課している。

それらの結果とコメントを学内に公表するとともに、学長及び各学科主任に全体ものを配付し、学科カリキュラムの検討などの参考資料としている。

また、FD研究会では、各学科の授業での取組内容・方法の紹介や討論、外部講師を招いて研修などを行っている。