

基本計画書

基本計画											
事項	記入欄							備考			
計画の区分	学部学科の設置										
フリガナ設置者	ガッコウホウジン タニオカガクエン 学校法人 谷岡学園										
フリガナ大学の名称	コウベゲイジュツコウカダイガク 神戸芸術工科大学 (Kobe Design University)										
大学本部の位置	兵庫県神戸市西区学園西町8丁目1番地1号										
大学の目的	人間生活にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えた人材を養成することで、社会に貢献することを目的とする。										
新設学部等の目的	メディア芸術学科は、大学卒業生としての基礎的な教養と、コミュニケーション力を身につけ、「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各メディア芸術分野における専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得し、社会で活動し貢献できる能力を有する者の養成を目的とする。										
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地			
	芸術工学部	年	人	年次人	人			兵庫県神戸市西区学園西町8丁目1番地1号			
	メディア芸術学科	4	100	-	400	学士 (芸術工学)	令和6年4月 第1年次				
	計		400		1,600						
同一設置者内における変更状況 (定員の移行、名称の変更等)	芸術工学部 建築・環境デザイン学科 (100) (令和5年4月届出) 生産・工芸デザイン学科 (100) (令和5年4月届出) ビジュアルデザイン学科 (100) (令和5年4月届出) メディア芸術学科 (100) (令和5年4月届出) 環境デザイン学科(廃止) (△70) プロダクト・インテリアデザイン学科(廃止) (△70) ファッションデザイン学科(廃止) (△50) ビジュアルデザイン学科(廃止) (△80) まんが表現学科(廃止) (△45) 映像表現学科(廃止) (△45) アート・クラフト学科(廃止) (△40) ※令和6年4月学生募集停止										
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数					
		講義	演習	実験・実習	計						
	建築・環境デザイン学科	101科目	32科目	20科目	153科目	124 単位					
	生産・工芸デザイン学科	82科目	48科目	30科目	160科目	124 単位					
	メディア芸術学科	83科目	71科目	17科目	171科目	124 単位					
教員組織の概要	学部等の名称		専任教員等					兼任教員等			
			教授	准教授	講師	助教	計	助手	兼任教員等		
	新設	組織の分設	建築・環境デザイン学科	8 (8)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	10 (10)	1 (1)	79 (79)	令和5年4月届出予定
			生産・工芸デザイン学科	6 (6)	7 (7)	0 (0)	1 (1)	14 (14)	3 (3)	94 (94)	令和5年4月届出予定
			ビジュアルデザイン学科	6 (6)	4 (4)	0 (0)	2 (2)	12 (12)	3 (3)	89 (89)	令和5年4月届出予定
			メディア芸術学科	5 (5)	5 (5)	0 (0)	5 (5)	15 (15)	3 (3)	92 (92)	
			計	25 (25)	18 (18)	0 (0)	8 (8)	51 (51)	10 (10)	- (-)	
	既設	芸術工学教育センター	6 (6)	8 (8)	0 (0)	1 (1)	15 (15)	1 (1)	45 (45)		
		計	6 (6)	8 (8)	0 (0)	1 (1)	15 (15)	1 (1)	- (-)		
	合計		31 (31)	26 (26)	0 (0)	9 (9)	66 (66)	11 (11)	- (-)		

教員以外の職員の概要	職 種		専 任	兼 任	計				
	事 務 職 員		48 (48) 人	17 (17) 人	65 (67) 人				
	技 術 職 員		1 (1)	7 (7)	8 (8)				
	図 書 館 専 門 職 員		2 (2)	4 (4)	6 (6)				
	そ の 他 の 職 員		0 (0)	3 (3)	3 (3)				
	計		51 (51)	31 (31)	82 (82)				
校 地 等	区 分	専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計				
	校 舎 敷 地	101,751.27㎡	0㎡	0㎡	101,751.27㎡				
	運 動 場 用 地	10,250㎡	0㎡	0㎡	10,250㎡				
	小 計	112,001.27㎡	0㎡	0㎡	112,001.27㎡				
	そ の 他	2,137.46㎡	0㎡	0㎡	2,137.46㎡				
	合 計	114,138.73㎡	0㎡	0㎡	114,138.73㎡				
校 舎		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計				
		30,010.43㎡ (30,010.43㎡)	0㎡ (0㎡)	0㎡ (0㎡)	30,010.43㎡ (30,010.43㎡)				
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設	大学全体			
	23 室	34 室	88 室	8 室 (補助職員 0人)	0 室 (補助職員 0人)				
専任教員研究室		新設学部等の名称		室 数					
		建築・環境デザイン学科		25 室					
		生産・工芸デザイン学科		29 室					
		ビジュアルデザイン学科		27 室					
		メディア芸術学科		30 室					
		芸術工学教育センター		6 室					
図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕 種	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点	学科単位での特定不能のため、大学全体の教(大学院を除く)	
	芸術工学部	138,972 [19,560] (135,028 [19,136])	864 [177] (864 [177])	0 [0] (0 [0])	14,243 (13,995)	7,217 (7,217)	209 (209)		
	計	138,972 [19,560] (135,028 [19,136])	864 [177] (864 [177])	0 [0] (0 [0])	14,243 (13,995)	7,217 (7,217)	209 (209)		
図書館		面積	閲覧座席数	収 納 可 能 冊 数		大学全体			
		2,030.97㎡	199	148,000					
体育館		面積	体育館以外のスポーツ施設の概要		大学全体				
		1,811.09㎡	テニスコート3面						
経費の見積り及び維持方法の概要	経費の見積り	区 分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次
		教員1人当り研究費等		400千円	400千円	400千円	400千円	-	-
		共同研究費等		20,000千円	20,000千円	20,000千円	20,000千円	-	-
		図書購入費	6,390千円	6,390千円	6,390千円	6,390千円	6,390千円	-	-
	設備購入費	18,694千円	18,378千円	18,378千円	18,378千円	18,378千円	-	-	
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次		
		1,800千円	1,600千円	1,600千円	1,600千円	-	-		
学生納付金以外の維持方法の概要			手数料、補助金、運用財産により得る収入等をもって充当する。						

大学等の名称	神戸芸術工科大学								所在地
	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
芸術工学研究科	年	人	年次人	人		倍			
芸術工学専攻 (博士後期課程)	3	6	—	18	博士 (芸術工学)	0.50	平成27年度	兵庫県神戸市西区 学園西町8丁目1番 地1号	
総合アート&デザイン専攻 (修士課程)	2	27	—	54	修士 (芸術工学)	1.59	平成27年度		
芸術工学部						1.05			
環境デザイン学科	4	70	—	280	学士 (芸術工学)	1.01	平成27年度		
プロダクト・インテリア デザイン学科	4	70	—	280	学士 (芸術工学)	0.83	平成27年度		
ファッションデザイン 学科	4	50	—	200	学士 (芸術工学)	0.62	平成27年度		
ビジュアルデザイン 学科	4	80	—	320	学士 (芸術工学)	1.09	平成27年度		
まんが表現学科	4	45	—	180	学士 (芸術工学)	1.26	平成27年度		
映像表現学科	4	45	—	180	学士 (芸術工学)	1.51	平成27年度		
アート・クラフト学科	4	40	—	160	学士 (芸術工学)	1.20	平成27年度		
先端芸術学部						—			
まんが表現学科	4	—	—	—	学士 (芸術工学)	—	平成27年度		平成27年度より 学生募集停止
映像表現学科	4	—	—	—	学士 (芸術工学)	—	平成27年度		平成27年度より 学生募集停止
クラフト・美術学科	4	—	—	—	学士 (芸術工学)	—	平成27年度		平成27年度より 学生募集停止
大学等の名称	大阪商業大学								
学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
地域政策学研究科						0.34			
地域経済政策専攻 (博士前期課程)	2	10	—	20	修士(地域政策学)	0.40	平成9年度	大阪府東大阪市御 厨栄町4丁目1番10 号	
地域経済政策専攻 (博士後期課程)	3	3	—	9	博士(地域政策学)	0.44	平成11年度		
経営革新専攻 (修士課程)	2	10	—	20	修士(経営学)	0.25	平成20年度		
経済学部						1.17			
経済学科	4	300	—	1,200	学士(経済学)	1.17	平成12年度		
総合経営学部						1.19			
経営学科	4	400	—	1,600	学士(経営学)	1.17	平成12年度		
商学科	4	150	—	600	学士(商学)	1.23	平成12年度		
公共経営学科	4	—	—	—	学士(経営学)	—	平成17年度		平成30年度より 学生募集停止
公共学部						1.06			
公共学科	4	250	—	1,000	学士(経営学)	1.06	平成30年度		
附属施設の概要	該当なし								

学校法人谷岡学園 神戸芸術工科大学 設置認可等に関わる組織の移行表

令和5（2023）年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員		令和6（2024）年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
神戸芸術工科大学					神戸芸術工科大学				
芸術工学部					芸術工学部				
環境デザイン学科	70	-	280		0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
プロダクト・インテリアデザイン学科	70	-	280		0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
ファッションデザイン学科	50	-	200		0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
ビジュアルデザイン学科	80	-	320		0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
まんが表現学科	45	-	180		0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
映像表現学科	45	-	180		0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
アート・クラフト学科	40	-	160	→	0	-	0	0	令和6年4月学生募集停止
					<u>建築・環境デザイン学科</u>	<u>100</u>	-	<u>400</u>	学部の学科の設置(届出)
					<u>生産・工芸デザイン学科</u>	<u>100</u>	-	<u>400</u>	学部の学科の設置(届出)
					<u>ビジュアルデザイン学科</u>	<u>100</u>	-	<u>400</u>	学部の学科の設置(届出)
					<u>メディア芸術学科</u>	<u>100</u>	-	<u>400</u>	学部の学科の設置(届出)
	400		1,600			400		1,600	
神戸芸術工科大学大学院					神戸芸術工科大学大学院				
芸術工学研究科					芸術工学研究科				
芸術工学専攻(博士後期課程)	6	-	18		芸術工学専攻(博士後期課程)	6	-	18	
総合アート&デザイン専攻(修士課程)	27	-	54		総合アート&デザイン専攻(修士課程)	27	-	54	
	33		72			33		72	
大阪商業大学				→	大阪商業大学				
経済学部					経済学部				
経済学科	300	-	1,200		経済学科	300	-	1,200	
総合経営学部					総合経営学部				
経営学科	400	-	1,600		経営学科	400	-	1,600	
商学科	150	-	600		商学科	150	-	600	
公共学部					公共学部				
公共学科	250	-	1,000		公共学科	250	-	1,000	
	1,100		4,400			1,100		4,400	
大阪商業大学大学院				→	大阪商業大学大学院				
地域政策学研究科					地域政策学研究科				
地域経済政策専攻(博士前期課程)	10	-	20	→	地域経済政策専攻(博士前期課程)	10	-	20	
地域経済政策専攻(博士後期課程)	3	-	9		地域経済政策専攻(博士後期課程)	3	-	9	
経営革新専攻(修士)	10	-	20		経営革新専攻(修士)	10	-	20	
	23		49			23		49	

設置の前後における学位等及び専任教員の所属の状況

届出時における状況					新設学部等の学年進行終了時における状況						
学部等の名称	授与する学位等		異動先	専任教員		学部等の名称	授与する学位等		異動元	専任教員	
	学位又は称号	学位又は学科の分野		助教以上	うち教授		学位又は称号	学位又は学科の分野		助教以上	うち教授
芸術工学部 環境デザイン学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	建築・環境デザイン学科	8	5	芸術工学部 建築・環境デザイン学科	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	環境デザイン学科	8	5
			退職	3	3				プロダクト・インテリアデザイン学科	1	1
									ファッションデザイン学科	1	1
									芸術工学教育センター	1	1
			計	11	8				計	11	8
芸術工学部 プロダクト・インテリアデザイン学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	建築・環境デザイン学科	1	1	芸術工学部 生産・工芸デザイン学科	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	プロダクト・インテリアデザイン学科	5	2
			生産・工芸デザイン学科	5	2				ファッションデザイン学科	3	1
			芸術工学教育センター	1	0				映像表現学科	2	1
			退職	2	2				アート・クラフト学科	4	2
			計	9	5				計	14	6
芸術工学部 ファッションデザイン学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	建築・環境デザイン学科	1	1	芸術工学部 ビジュアルデザイン学科	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	ビジュアルデザイン学科	8	5
			生産・工芸デザイン学科	3	1				芸術工学教育センター	1	1
			退職	3	2				新規採用	3	0
			計	7	4				計	12	6
芸術工学部 ビジュアルデザイン学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	ビジュアルデザイン学科	8	5	芸術工学部 メディア芸術学科	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	まんが表現学科	7	3
			退職	2	1				映像表現学科	7	2
									新規採用	1	0
			計	10	6				計	15	5
芸術工学部 まんが表現学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	メディア芸術学科	7	3	芸術工学教育センター	-	-	芸術工学教育センター	9	6
			芸術工学教育センター	1	0				プロダクト・インテリアデザイン学科	1	0
			退職	1	1				まんが表現学科	1	0
			計	9	4				アート・クラフト学科	3	0
芸術工学部 映像表現学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	生産・工芸デザイン学科	2	1	-	-	-	新規採用	1	0
			メディア芸術学科	7	2				計	15	6
			退職	3	3						
			計	10	5						
芸術工学部 アート・クラフト学科(廃止)	学士 (芸術工学)	美術関係 工学関係	生産・工芸デザイン学科	4	2	-	-	-			
			芸術工学教育センター	3	0						
			退職	2	2						
			計	9	4						
芸術工学教育センター	-	-	建築・環境デザイン学科	1	1	-	-	-			
			ビジュアルデザイン学科	1	1						
			芸術工学教育センター	9	6						
			退職	2	2						
計	13	10									

基礎となる学部等の改編状況

開設又は 変更時期	改編内容等	学位又は 学科の分野	手続きの区分
平成元年4月	芸術工学部環境デザイン学科 設置	工学関係、美術関係	設置認可(学部)
	芸術工学部工業デザイン学科 設置		
	芸術工学部視覚情報デザイン学科 設置		
平成5年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部視覚情報デザイン学科のカリキュラム変更		
平成6年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更		
平成7年4月	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成9年4月	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部視覚情報デザイン学科のカリキュラム変更		
平成10年4月	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成11年4月	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成12年4月	芸術工学部工業デザイン学科の定員変更	—	学則変更
	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成13年4月	芸術工学部工業デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成14年4月	芸術工学部プロダクトデザイン学科 設置	工学関係、美術関係	設置届出(学科)
	芸術工学部ファッションデザイン学科 設置		
	芸術工学部工業デザイン学科の学生募集停止	—	学生募集停止(学科)
	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクトデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
平成15年4月	芸術工学部視覚情報デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成16年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
平成17年4月	芸術工学部 → デザイン学部 環境デザイン学科 → 環境・建築デザイン学科 視覚情報デザイン学科 → ビジュアルデザイン学科	工学関係、美術関係	名称変更(学部)
平成18年4月	先端芸術学部メディア表現学科 設置	工学関係、美術関係	設置届出(学部)
	先端芸術学部造形表現学科 設置		
	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	デザイン学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部プロダクトデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部環境・建築デザイン学科のカリキュラム変更		
平成19年4月	デザイン学部プロダクトデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	先端芸術学部メディア表現学科のカリキュラム変更		

開設又は 変更時期	改 編 内 容 等	学 位 又 は 学 科 の 分 野	手続きの区分
平成20年4月	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	デザイン学部環境・建築デザイン学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部メディア表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部メディア表現学科の定員変更	—	学則変更
	先端芸術学部造形表現学科の定員変更		
平成21年3月	芸術工学部工業デザイン学科 廃止	—	廃止届出(学科)
平成21年4月	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	先端芸術学部メディア表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部メディア表現学科の定員変更	—	学則変更
	先端芸術学部造形表現学科の定員変更		
平成22年4月	先端芸術学部まんが表現学科 設置	工学関係、美術関係	設置届出(学科)
	先端芸術学部映像表現学科 設置		
	先端芸術学部クラブ・美術学科 設置		
	先端芸術学部メディア表現学科、造形表現学科の学生募集停止	—	学生募集停止(学科)
	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
平成23年4月	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	デザイン学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部環境・建築デザイン学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部クラブ・美術学科のカリキュラム変更		
平成24年4月	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	デザイン学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部環境・建築デザイン学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部映像表現学科のカリキュラム変更		
平成25年4月	デザイン学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	デザイン学部プロダクトデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部環境・建築デザイン学科のカリキュラム変更		
平成26年4月	デザイン学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	デザイン学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	デザイン学部環境・建築デザイン学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	先端芸術学部クラブ・美術学科のカリキュラム変更		
平成27年3月	先端芸術学部メディア表現学科、造形表現学科 廃止	—	廃止届出(学科)

開設又は 変更時期	改 編 内 容 等	学 位 又 は 学 科 の 分 野	手続きの区分
平成27年4月	芸術工学部環境デザイン学科 設置	工学関係、美術関係	設置届出(学部)
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 設置		
	芸術工学部ファッションデザイン学科 設置		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科 設置		
	芸術工学部まんが表現学科 設置		
	芸術工学部映像表現学科 設置		
	芸術工学部アート・クラフト学科 設置		
平成27年4月	デザイン学部環境・建築デザイン学科、プロダクトデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科の学生募集停止	—	学生募集停止(学科)
	先端芸術学部まんが表現学科、映像表現学科、クラフト・美術学科の学生募集停止	—	学生募集停止(学科)
平成28年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		
平成29年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		
平成30年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		
平成31年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		

開設又は 変更時期	改 編 内 容 等	学 位 又 は 学 科 の 分 野	手続きの区分
令和2年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		
令和3年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		
令和4年3月	デザイン学部環境・建築デザイン学科、プロダクトデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科の廃止	—	廃止届出(学部)
令和4年4月	芸術工学部環境デザイン学科のカリキュラム変更	工学関係、美術関係	学則変更
	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ファッションデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部まんが表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部映像表現学科のカリキュラム変更		
	芸術工学部アート・クラフト学科のカリキュラム変更		
令和6年4月	芸術工学部建築・環境デザイン学科 設置	工学関係、美術関係	設置届出(学科)
	芸術工学部生産・工芸デザイン学科 設置		
	芸術工学部ビジュアルデザイン学科 設置		
	芸術工学部メディア芸術学科 設置		
	芸術工学部環境デザイン学科、プロダクト・インテリアデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、まんが表現学科、映像表現学科、アート・クラフト学科の学生募集停止	—	学生募集停止(学科)

教育課程等の概要																
（芸術工学部 メディア芸術学科）																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
学修基礎	スタディスキルズ	1 前	1			○			1	1		1		兼 1	私コバ方式	
	日本語表現Ⅰ	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	日本語表現Ⅱ	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	文章表現法A	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	文章表現法B	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
人文・社会	日本史	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	世界史	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1		
	心理学	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	デザイン史	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	日本美術史	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	西洋美術史	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	美学	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	人文地理学	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1		
	文化人類学	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	法学（日本国憲法を含む）	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	知的財産権入門	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	現代社会論	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	マーケティング論	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	教育心理学	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1		
	生涯学習概論	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	博物館展示論	3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	東アジア文化入門	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
文学・言語学	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1			
経済・政治	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1			
教育学	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1			
基礎教育科目	自然・情報	数学入門A	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1	
		数学入門B	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1	
		物理学入門	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1	
		科学と技術	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1	
		かたちの科学	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1	
		数理とかたち	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1	
		健康科学	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1	
		スポーツ実技A（体育）	1・2・3・4 前・後	1					○	1	1		1		兼 1	
		スポーツ実技B（ダンス）	1・2・3・4 前	1					○	1	1		1		兼 1	
		情報とネットワーク	2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1	
		博物館情報・メディア論	3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1	
外国語	基礎英語Ⅰ	1・2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	基礎英語Ⅱ	1・2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	英語コミュニケーションA	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	英語コミュニケーションB	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	表現のための英語A	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	表現のための英語B	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	現代英語	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	フランス語Ⅰ	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	フランス語Ⅱ	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	ドイツ語Ⅰ	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	ドイツ語Ⅱ	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	中国語Ⅰ	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	中国語Ⅱ	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	韓国語Ⅰ	2・3・4 前・後	2			○			1	1		1		兼 1		
	韓国語Ⅱ	2・3・4 後	2			○			1	1		1		兼 1		
	日本語初級Ⅰ	1・2・3・4 前	1			○			1	1		1		兼 1		
	日本語初級Ⅱ	1・2・3・4 後	1			○			1	1		1		兼 1		
日本語中級Ⅰ	1・2・3・4 前	1			○			1	1		1		兼 1			
日本語中級Ⅱ	1・2・3・4 前	1			○			1	1		1		兼 1			

教 育 課 程 等 の 概 要

(芸術工学部 メディア芸術学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
基礎教育科目	キャリアデザインA	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	キャリアデザインB	2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	キャリアデザインC	3・4 前		2		○			1	1		1		兼 1	
	ビジネス数学 (SPI対策)	2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	ビジネスコンピュータ	1・2・3・4 前		1				○	1	1		1		兼 1	
	インターンシップA	1・2・3・4		1				○	1	1		1		兼 1	
	インターンシップB	1・2・3・4		1				○	1	1		1		兼 1	
	小計 (62科目)	—	6	108	0	—	—	—	62	62	0	62	0	兼 62	
専門教育科目	芸術工学概論-M	1・2・3・4 前	2			○			1	1		1		兼 1	私ハラス方式
	色とかたち-M	1・2・3・4 前		2		○			1	1		1		兼 1	
	現代デザイン論-M	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	現代音楽-M	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	作品の見方-M	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	人間工学-M	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	空間・情報グラフィックス入門-M	1・2・3・4 前・後		2		○			1	1		1		兼 1	
	現代アート論-M	2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	映像コンテンツ論-M	1・2・3・4 前		2		○			1	1		1		兼 1	
	映像技術入門-M	1・2・3・4 前・後		2		○			1	1		1		兼 1	
	アート・マネジメント-M	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	私ハラス方式・共同 (一部)
	身体表現論-M	1・2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	都市環境グラフィックス・アート概論-M	2・3・4 後		2		○			1	1		1		兼 1	
	デッサン基礎実習-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	
	絵画基礎実習A-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	
	絵画基礎実習B-M	1・2・3・4 前		2				○	1	1		1		兼 1	
	彫刻基礎実習-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	
	工芸基礎実習-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	
	スケッチ・素描・イメージ-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	共同
	図学・製図基礎実習-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	
	ドローイング-M	1・2・3・4 前・後		4				○	1	1		1		兼 1	共同
	基礎表現演習A-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	私ハラス方式・共同 (一部)
	基礎表現演習B-M	1・2・3・4 前・後		2				○	1	1		1		兼 1	私ハラス方式・共同 (一部)
	文字とイメージA-M	1・2・3・4 前		2				○	1	1		1		兼 1	
	文字とイメージB-M	2・3・4 後		2				○	1	1		1		兼 1	
	グレートフィルムズ-M	1・2・3・4 前・後		2			○		1	1		1		兼 1	
	メディア表現ワークショップ-M	2・3・4 後		4				○	1	1		1		兼 1	
	写真基礎実習-M	2・3・4 前・後		2					1	1		1		兼 1	
	コンピュータ基礎実習-M	1・2・3・4 前・後		2					1	1		1		兼 1	
	コンピュータデザイン演習A-M	2・3・4 前・後		4				○	1	1		1		兼 1	
	コンピュータデザイン演習B-M	2・3・4 後		4				○	1	1		1		兼 1	
	プログラミング基礎実習-M	2・3・4 前・後		2					1	1		1		兼 1	
	ジェネレーティブアート演習-M	2・3・4 前・後		4				○	1	1		1		兼 1	
	ビジュアルプログラミング演習-M	3・4 前		4				○	1	1		1		兼 1	
	Webプログラミング演習-M	3・4 前・後		4				○	1	1		1		兼 1	
	Pythonプログラミング演習-M	3・4 後		4				○	1	1		1		兼 1	
	アート&デザインプロジェクトA-M	1・2・3・4 通		4				○	1	1		1		兼 1	
	アート&デザインプロジェクトB-M	2・3・4 通		4				○	1	1		1		兼 1	
	アート&デザインプロジェクトC-M	2・3・4 通		4				○	1	1		1		兼 1	
	総合プロジェクトA-M	1・2・3・4		4				○	1	1		1		兼 1	
	総合プロジェクトB-M	1・2・3・4		4				○	1	1		1		兼 1	
	小計 (41科目)	—	4	104	0	—	—	—	41	41	0	41	0	兼 41	
専門教育科目	メディア芸術概論	1 前	2			○			1	1		1		兼 1	共同
	メディア芸術基礎演習	1 後	4				○		1	1		1		兼 1	共同
	小計 (2科目)	—	6	0	0	—	—	—	2	2	0	2	0	兼 2	

教 育 課 程 等 の 概 要

(芸術工学部 メディア芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次		単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教授	講 師	助 教	助 手		
選択 必修	まんが基礎演習	2	前		4			○		1	1		1		兼	共同
	コミックイラスト基礎演習	2	前		4			○		1	1		1		兼	
	映画・映像基礎演習	2	前		4			○		1	1		1		兼	
	アニメーション基礎演習	2	前		4			○		1	1		1		兼	
	デジタル造形基礎	2	前		4			○		1	1		1		兼	
	ゲームエンジン基礎演習	2	前		4			○		1	1		1		兼	
	まんが・イラスト制作演習	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	映画・映像・アニメーション制作演習	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	インタラクティブコンテンツ演習	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	まんが・イラストゼミ I	3	前		4			○		1	1		1		兼	
	映画・映像・アニメーションゼミ I	3	前		4			○		1	1		1		兼	
	CG・ゲームゼミ I	3	前		4			○		1	1		1		兼	
	まんが・イラストゼミ II	3	後		4			○		1	1		1		兼	
	映画・映像・アニメーションゼミ II	3	後		4			○		1	1		1		兼	
	CG・ゲームゼミ II	3	後		4			○		1	1		1		兼	
小計 (15科目)		—		0	60	0		—		15	15	0	15	0	兼	15
専門 教育 科目	学科入門セミナー	1	前		1			○		1	1		1		兼	共同
	メディア表現リテラシー	1	前		4			○		1	1		1		兼	
	キャラクター論	1	後		2			○		1	1		1		兼	
	アニメ史	1	後		2			○		1	1		1		兼	
	コンピュータゲーム (CG) 史	1	後		2			○		1	1		1		兼	
	まんが論基礎	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	映画・映像・アニメーション原論	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	世界観構想論	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	写真史・映画史	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	まんがメディア文化史	2	後		2			○		1	1		1		兼	
	映画・映像作品表現論	3	前		2			○		1	1		1		兼	
	プロダクションデザイン演習	3	前		2			○		1	1		1		兼	
	アニメーション作品表現論	3	前		2			○		1	1		1		兼	
	メディアデザイン演習	3	後		2			○		1	1		1		兼	
	まんが表現基礎	1	後		4			○		1	1		1		兼	
	まんが原論	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	作画技術演習 I	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	デジタルコミック演習	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	まんが表現演習	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	コミック背景デザイン	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	作画技術演習 II	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	フルカラー・コミック制作演習	3	前		2			○		1	1		1		兼	
	イメージ動画演習	3	前		4			○		1	1		1		兼	
	まんが表現ワークショップ	3	後		2			○		1	1		1		兼	
	映画・映像・アニメーション表現基礎	1	後		4			○		1	1		1		兼	
	アニメーション演出基礎	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	動画基礎実習	2	前		2			○	○	1	1		1		兼	
	映画・映像シナリオ基礎演習	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	映画・映像美術概論演習	2	前		2			○		1	1		1		兼	
	アニメーション制作基礎	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	映画・映像シナリオ創作演習	2	後		2			○		1	1		1		兼	
	映画・映像演出応用演習	2	後		4			○		1	1		1		兼	
	サウンドデザイン演習	2	後		4			○		1	1		1		兼	
アニメーション映像技法	3	前		4			○		1	1		1		兼		
VFX映像概論演習	3	前		2			○		1	1		1		兼		
アニメーション映像制作	3	後		4			○		1	1		1		兼		
デジタル撮影応用演習	3	後		4			○		1	1		1		兼		
3DCG制作基礎	1	後		2			○		1	1		1		兼		

教 育 課 程 等 の 概 要

(芸術工学部 メディア芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教授	講 師	助 教	助 手		
専 門 教 育 科 目	3DCG基礎演習	2 前		4				○		1	1		1		兼 1
	プロシージャルCG演習	2 前		2				○		1	1		1		兼 1
	ビジュアルスクリプティング入門	2 前		2				○		1	1		1		兼 1
	イメージ・コミュニケーション演習	2 後		2				○		1	1		1		兼 1
	デジタル彫刻	2 後		2				○		1	1		1		兼 1
	立体造形基礎	2 後		2				○		1	1		1		兼 1
	3DCG制作演習	2 後		2				○		1	1		1		兼 1
	ゲームクリエイション演習	2 後		2				○		1	1		1		兼 1
	ポストプロダクション演習Ⅰ	3 前		2				○		1	1		1		兼 1
	プロダクション演習	3 前		2				○		1	1		1		兼 1
	ゲームエンジン応用演習	2 後		2				○		1	1		1		兼 1
ポストプロダクション演習Ⅱ	3 後		2				○		1	1		1		兼 1	
小計 (50科目)	—		0	127	0			—		50	50	0	50	0	兼 50
卒業研究	4 通		10					○		1	1		1		兼 1
小計 (1科目)	—		10	0	0			—		1	1	0	1	0	兼 1
合計 (171科目)		—		26	399	0		—		121	121	0	121	0	兼 171
学位又は称号		学士 (芸術工学)			学位又は学科の分野			工学関係・美術関係							
卒業要件及び履修方法							授業期間等								
基礎教育科目 (学修基礎) 4単位以上、(人文・社会) 4単位以上、(自然・情報) 4単位以上、(外国語) 6単位以上、(キャリア) 4単位以上、基礎教育科目で計32単位、専門教育科目 (芸術工学基礎) 14単位、(必修) 6単位、(選択必修) 20単位、(選択) 34単位、(卒業研究) 10単位、専門教育科目で計84単位、自由科目8単位の合計124単位を修得することを卒業要件とする。							1 学年の学期区分			2 学期					
							1 学期の授業期間			15 週					
							1 時限の授業時間			90 分					

授 業 科 目 の 概 要				
(芸術工学部 メディア芸術学科)				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
基礎教育科目	学修基礎	スタディスキルズ	<p>授業の目的・目標： 大学生活に適応するあり方、4年間を通して大学で必要な最低限の学習スキル、著作権や法律などの基本的知識や態度を獲得する。</p> <p>(1) 建学の精神、本学のあゆみと特徴について理解する。 (2) 学生生活の心得、学習の技術、安全・健康管理の基本を学ぶ。 (3) コミュニケーションの技術、文献の探し方、知的財産権の基本、情報リテラシーの基本を身につける。 (4) キャリアデザインの考え方を身につける。</p> <p>授業の概要： 大学新入生が大学生活に適応するあり方、大学で必要な最低限の学習スキル、著作権や法律など、主として大学入学次に必要となる基本的内容を取り上げ、大学生として、芸術工学をこれから学習しはじめようとする本学学生に対して、大学教育の最初に身につけておくべき社会的な知識・スキルを解説する。</p>	オムニバス方式
		日本語表現Ⅰ	<p>授業の目的・目標： (1) 書き言葉と話し言葉の違いを把握し、適切に使い分けられる。 (2) 文章を作成する際に、論理的構成に配慮する習慣を身につける。 (3) 文章でものごとを客観的に説明できる。 (4) 立場を明確にし、異なる視点を取り入れ自らの意見を述べるができる。 (5) 待遇表現の基本的ルールを理解し使用できる。</p> <p>授業の概要： 基本的な日本語の文章表現のルールを学び、日本語の文章力を高める。日本語で表現するための基本として日本語の書き言葉の特徴を把握し、論理的に書く技法の初歩を身につける。身近なテーマから少しずつトレーニングや実践の段階を経て、大学の学びに必要な文章表現力をつけ、読む人に伝わりやすい文章を書けるようになることを目指す。なお、この授業は日本語表現Ⅱおよび文章表現法の基礎となるものである。</p>	
		日本語表現Ⅱ	<p>授業の目的・目標： (1) テーマについて様々な視点から考え、共有できる。 (2) レポートの構造を把握し、文章が作成できる。 (3) 資料を読み、要点を抽出することができる。 (4) 資料を適切に引用し、事実と意見を書き分けられる。 (5) 信頼性のある資料を探し、参考文献リストを作成できる。</p> <p>授業の概要： 大学生としてふさわしい教養と社会で活躍するために必要な日本語での文章作成の基本を学ぶための授業である。基本的な日本語の文章表現のルールを実際に応用しながら、まとまりのある論理的な文章が書けるよう、構成を意識し、読み手に伝わる文章が作成できるようになることが求められる。</p>	
		文章表現法A	<p>授業の目的・目標： (1) 自らを客観的に見つめ、経験を整理し、文章で表現することができる。 (2) 無駄を省いた簡潔な文章で表現できる。 (3) 社会に視野を広げ自身との接点を意識した客観的な文章が書ける。</p> <p>授業の概要： 日本語表現Ⅰ・Ⅱで学んだアカデミック・ライティングの基礎を生かしつつ、大学生としてふさわしい教養と、社会で活躍するために必要な日本語の実践的な技術を身につけるため、多様なコミュニケーションの場に対応できる力の修得を目指す。これまでに書いてきた長文のレポートとは異なり、300字、あるいは800字から1000字程度で簡潔に自己をパフォーマンスできる文章作成の演習を行う。そのための読解資料を配布するが、各自で関心に添った資料を収集し準備することも求める。グループワークも取り入れる。</p>	
		文章表現法B	<p>授業の目的・目標： (1) 文章を読み、要点を抽出しまとめることができる。 (2) テーマについて情報を収集し、発表のための構想を組み立てることができる。 (3) 聞き手を意識した手法で、口頭で的確に表現することができる。</p> <p>授業の概要： 大学生としてふさわしい教養と社会で活躍するために必要な日本語の実践的な技術の習得を目指す。日本語表現Ⅰ・Ⅱで学んだことを踏まえ、読解や口頭表現を含めた言語活動の訓練を行う。具体的な活動として、文章や映像資料から必要な情報を取り出し内容を整理する。またグループワークを通して聞き手にわかりやすく伝える活動を重ね、テーマごとに口頭発表を行う。</p>	
人文・社会	日本史	<p>授業の目的・目標： (1) 日本の対外関係史について基礎的知識が習得できる。 (2) 現代に根ざす諸問題を歴史的に理解できる。</p> <p>授業の概要： 古代から現代までの日本の歴史について、国際関係を中心に概説的に講義する。たとえ海に囲まれた島国であっても、いつの時代でも外部と一切関わることなしに日本は成り立たない。国際関係を軸に講義することで日本のあゆみを知り、現代社会につながる諸問題について理解を深めていく。</p>		

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 教育 科目	人文・ 社会	世界史 授業の目的・目標： （1）現代とは異なる社会や文化のありようを通じて、他者理解のための多角的な視点が身につく。 （2）近代世界の成り立ちと今日的な諸問題の経緯について、歴史的に説明できる。 授業の概要： 今日の世界情勢はますます混迷を深めており、グローバル化が進むなか日本社会の先行きも容易に見通せない。このような世界を生きていくうえで、教養としての歴史は重要である。いまとは異なる過去の社会のしくみと成り立ちを知ることは、わたしたちが生きている世界の問題を理解するだけでなく、時代の変化に適応できる思考力を養うことにつながる。 授業前半（第2～6回）：近代以前のさまざまな時代・地域における文化や社会、それらの交流を概観する。 授業後半（第7～14回）：近代世界の成り立ちとその変遷、国際社会と日本の関わりについて講義を行い、現在わたしたちが直面する諸問題についての理解を深める。	
		心理学 授業の目的・目標： （1）心理学の基本理論、用語が理解でき、簡単に説明できること。 （2）認知、認識、発達、学習、言語などの主要な心理学テーマの仕組みが理解できること。 （3）心理学と芸術とが関係する心理学的な基本問題や基本理念について理解できること。 授業の概要： 近年、哲学から出発した心理学は脳神経科学領域へと進展し、その科学的な分析対象は「観察可能な行動」から「脳活動」へ拡大した。これにより明らかとなった芸術や美の背景にある心の働きのより詳細かつ多様な要因について科学的に理解することで、芸術活動の人間にとっての意味を心理学的側面から考える力を修得する。	
		デザイン史 授業の目的・目標： （1）近代を中心にデザイン史への興味が深まり、その文化的価値が理解できる。 （2）歴史的な美術や工芸をも含めた広い意味でのデザイン、近代デザイン、そして現代デザインの研究の基本が理解できる。 （3）以上の認識を踏まえ、国内外のデザインや美術関係者はもちろん、諸芸術やものづくりの人々とも意見を交わせる基本的な知識や理念を身につけることをめざす。 授業の概要： ベズスナーの『近代デザインの先駆者たち：モリスからグロピウスまで』を導入部とし、授業前半でバウハウスに至る近代デザインの基礎知識を、新知見も加え、確認する。後半では、ヨーロッパからアメリカや日本にも拡大し、異なる文化や、アートとテクノロジーとの関係についても考察を進める。近代デザインや近代建築は20世紀後半に終わったという見方と、広い意味でまだ続くという見方があるが、その理解を「ポストモダニズム」「脱構築主義」等の把握で深める。最後に「ミュージアム・デザイン」をテーマに、世界各地のミュージアムを比較する。それはミュージアムとそこに展示される美術・デザイン作品のあり方を考えるため、授業終了後もデザインの歴史や現代デザインへの興味を高め、理解を深められるよう計画している。	
		日本美術史 授業の目的・目標： （目的） （1）各時代を象徴する日本美術及び美術に関連する歴史事象を理解する。 （2）日本美術作品を多面的に鑑賞する能力が身につく。 （目標） （1）日本美術の多彩な表現と様式を説明できる。 （2）各時代の代表的な日本美術を比較・考察し、論じることができる。 授業の概要： 各時代の重要な美術作品、時代背景、日本の伝統工芸、アジアの美術・工芸を含む関連領域の文化、社会的な出来事等に関する基本的知識を理解する。海外の美術、科学技術、美術学校や美術館などの美術をめぐる諸制度、トピックを視野に収め、美術を深く鑑賞する能力を習得する。日本の美術の流れをその社会と文化的な背景を考慮に入れて概観する。縄文・弥生時代から明治、大正、昭和、平成と続く近現代の日本美術までを視野に収める。関連する日本の様々な伝統美術、西洋及びアジアの美術・工芸、芸術文化との相互交流、海外の多彩な文化の刺激を摂取しつつ、独自の美術表現を生み出してきた日本美術の特質を概説する。	
		西洋美術史 授業の目的・目標： （目的） 美術やデザインの制作・教育に携わる上で必要となる西洋美術史の基礎的知識を身につけるために、キリスト教西欧を中心とする美術の歴史を「近代化」、「世俗化」という視点から概観できるようにする。 （目標） （1）様々な時代の作品に触れ、西洋美術史の流れを把握することで、大学生としてふさわしい教養と、社会で活躍するために必要な美術の基本的知識が身につく。 （2）作品にはそれらが属する時代・社会・文化・思想が深く関わっていることが理解できる。 （3）美術の変化がわたしたちの感性や価値観の変化をも反映していることに気づく。 授業の概要： 主としてキリスト教西欧の美術をあつかう。そのルーツとしての古代ギリシャ・ローマの美術に始まり、ルネサンス期以降進行してゆく「近代化」・「世俗化」の流れを、自然科学の発達や宗教改革、市民革命や産業革命といった文化的・社会的変化と関連づけて概観する。写真誕生以後は絵画の変容を中心に、芸術についての様々な考え方が生まれ、現代の美術へと向かう道筋をたどる。	

授 業 科 目 の 概 要				
（芸術工学部 メディア芸術学科）				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
基礎教育科目	人文・社会	美学	<p>授業の目的・目標：</p> <p>（目的） 造形芸術を中心に、美と芸術について歴史的、理論的に積極的に考察を進める。</p> <p>（目標） （1）世界の造形芸術教育の歴史と現在を理解することで造形や芸術全体への興味を高め、文化的相違や、その違いを超えた共通性をともに理解できるようになる。 （2）世界的レベルでの美学的研究の可能性と美的創造能力をともに高めることが可能になる。</p> <p>授業の概要： 狭義のデザインは造形芸術のひとつで、広義のデザインは絵画・彫刻・建築等の造形芸術全体またはそれ以上の創造行為を意味しており、さまざまな造形概念を確認しながら講義を始める。造形芸術の基礎となったディセーニョ（デッサン）はデザインと重なる。16世紀のイタリアで始まった造形芸術教育の世界各地での展開を、解説する。ジャポニズムと構成主義、装飾芸術と脱構築主義といった、一見異質なイズム同士のある意味で意外な重要な関係を探りながら、現代の造形芸術教育までを、世界各国の諸都市についても解説する。</p>	
		人文地理学	<p>授業の目的・目標：</p> <p>（目的） 人文地理学がこれまで蓄積してきた方法や特有の視点を学ぶことで、身近な場所・空間に対する、成り立ちを理解できるようになる。</p> <p>（目標） （1）人文地理学の基本的な視点・方法を理解し、多様な現象を地理学的にとらえる発想力が養われる。 （2）地域の魅力や課題、そしてグローバル化などへの関心が高まる。</p> <p>授業の概要： 集落や都市、交通、人口、経済、政治などは、ある一定の地域のなかで複雑な相互関係のなかで成立し、さらに他の地域と時間的空間的連関をもつ。地理学の下位分野としての人文地理学は、空間を単位としてその中のさまざまな人文的要素の関係を扱う総合的な学問であり、建築や工業デザインなどとも密接につながる。日本および海外の具体的な地域の事例を挙げながら、生活空間を包括的にとらえる考え方、視点について学び、デザインへの展開の可能性にも言及する。</p>	
		文化人類学	<p>授業の目的・目標：</p> <p>（目的） デザインやアートの理解や創作に有用な、異文化についての知識や各種の文化理論を修得できるようになる。</p> <p>（目標） （1）文化人類学の基本的な視座である文化相対主義を説明することができる。 （2）機能主義、構造主義、象徴論、境界論など、各種文化理論を説明することができる。 （3）それらの理論を使い、自分の身近にある様々な文化事象を分析することができる。</p> <p>授業の概要： 世界各地の文化、特に信仰（世界宗教から各地の伝統的な民間信仰、神話や民話、呪術的儀礼など）を事例にとりながら、文化人類学の視点、および分析のための諸理論を解説する。授業にあたっては、私自身のニューギニア調査など遠い異文化の事例と、ポップカルチャーなど学生に身近な自文化の事例を、同等に取り上げ、同じ理論で分析していくことで、それらが地続きの事象であることを示したい。</p>	
		法学（日本国憲法を含む）	<p>授業の目的・目標：</p> <p>（目的） （1）私たちは一人の人間として社会で生活をしている。その中には法律に関係することは意外と多い。私たちは国家や社会の構成員として一定のルールを定めて生活している。この授業を学ぶ事で、日常生活でおこる社会問題を社会現象として捉えたり、またその法律・憲法問題を法・憲法現象として捉えたりできるようになる。 （2）具体的な社会現象を法学的・憲法学的に解決する方法を修得できるようになる。</p> <p>（目標） 一人ひとりの個人が持っている「平和な社会で自由で豊かで幸せに暮らしたい」という要望を憲法学的に実現する方法を論じることができるようになる。</p> <p>授業の概要： 憲法学の学習を通じて、日常生活と法の関わりに対する憲法の基本原理について理解する。さらに具体的な法現象・憲法現象を挙げて法学的・憲法学的に解決する方法を学ぶ。併せて人権問題、統治機構についての基本的理解と問題解決方法を学ぶ。</p>	
		知的財産権入門	<p>授業の目的・目標：</p> <p>（1）「知的財産」をどのように保護し、そして「知的財産権」をどのように活用すれば、企業の市場競争力や事業継続性に寄与するのかを理解できる。 （2）社会活動を営む中で必ず直面する「知的財産権」諸問題に関する感度を高め、「気付く力」および「対処する力（専門家等に相談）」を修得できる。</p> <p>授業の概要： 技術、ブランド、デザイン、コンテンツなどの「知的財産」を保護するための法制度（知的財産法）について、その意義および「実社会」での機能（役割）を説明しつつ、「知的財産権」の活用がなぜ必要なのかを講義する。 特に、アートとデザインの世界に身を置く者が創作活動を行う上で密接に関係する意匠権（デザイン保護）および著作権（コンテンツ保護）の取得要件や活用方法を講義する。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎教育科目 人文・社会	現代社会論	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 現代社会の成り立ちについて考えるための基礎が学べる。</p> <p>(2) 事例を踏まえながら社会科学の考え方や基礎概念を身につけることで、自分の日常生活と社会との接点を自分なりに考え、現代社会についての理解が深まる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>この授業の重点は単に知識を積み重ねるより、むしろ社会科学の考え方を身につけることにある。「近代」、「国家」、「資本主義」と「イデオロギー」という四つの概念に焦点を合わせ、それらの概念をツールにして、毎日のニュース、恋愛や人間関係、メディア表現、文化産業、広告分析、キャラクターと物語、SNSなど、身近な現実について考察する。</p>	
	マーケティング論	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(目的) マーケティング論に関する基本的な概念、背景、定義について自分の言葉で説明ができる。</p> <p>(目標) (1) マーケティングに関する分析において、適切な理論を取捨選択し、適用することができる。</p> <p>(2) その分析を踏まえて、有効なマーケティング戦略を策定し、論じることができる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>マーケティングとは、市場の創造を行い、価値を生み続けることで競争優位を構築するための重要な企業活動である。本科目は2部構成から成り、様々なマーケティングの考え方を学ぶ。そしてマーケティングの4P(Product, Price, Place, Promotion)に基づいたマーケティング戦略に必要な知識の土台を作ることを狙いとする。</p> <p>第1部(1～5回)は、マーケティング論の概要や分析フレームワークの基礎を扱う。第2部(6～15回)では、マーケティングの4Pに基づいた具体的なマーケティング戦略の基礎概略を扱う。</p>	
	教育心理学	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 子どもの学びや発達に関する基本的な心理学の理論を学び、それらを用いて学校現場における子どもの学習や生活、行動を心理学的観点から理解できるようになる。</p> <p>(2) 教師としての資質を高め、教育・指導の在り方を心理学的な知見を取り入れて自分なりに考えていけるようになる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>基本的な心理学的理論・発達理論・教授学習過程に関わる理論を幅広く紹介し、学校現場における児童・生徒に対する理解、指導、かかわり、クラス運営にどのように活用できるか検討する。また、学校現場で生じる様々な心理的問題を取り上げ、その対処法について共に考えていく。</p>	
	生涯学習概論	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 生涯学習の意義とその内容・方法を理解し、それらの基礎になった日本及び諸外国の生涯学習の発展と特質について説明できる。</p> <p>(2) 生涯学習と家庭教育、学校教育、社会教育との関係、及び高齢者が中心の日本の生涯学習の現状との関係を理解し、基礎的な説明ができる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>博物館・図書館は、社会教育施設の一つであり、その運営や活動の基本には生涯学習の視点が欠かせない。生涯学習の考え方とその歴史、家庭教育や学校教育、博物館以外で行われる社会教育の特質や基礎について紹介するとともに、博物館・図書館が生涯学習の体系の中で果たす役割について論じる。なお、グループワークにより授業を進めるので、各自、積極的にグループでの討議、作業に参加すること。また、社会教育施設のフィールドワークを各自行った結果をまとめ、順番にプレゼンテーションを行う。</p>	
	博物館展示論	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 博物館における展示に関する理論、展示の理念と歴史、博物館展示の諸形態、展示方策や方法に関する基本的知識及び技術を習得し、博物館の展示機能に関する基礎的な能力を身につける。</p> <p>(2) 博物館資料の公開と展示は、博物館による自己評価や外部評価の対象となり、展示解説やカタログ、各種の教育プログラム等と一体的に構成されていることが理解できるようになる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>博物館における展示の意義と理念、人々と資料をつなぐコミュニケーション・プラットフォームとして、あるいは博物館の調査研究成果の発表の場として価値づけられる展示活動の理論、展示の企画方法とその評価、展示の歴史と課題について論じる。また博物館の展示の現場の形態と特性を、常設展示、企画展示などの場面ごとに取り上げ、展示と一体となった解説、ワークショップ、アウトリーチ等の教育プログラム、移動美術館等の館外展示活動、作品の相互貸し出しなどの博物館の広域的な連携活動の意義についても論じる。</p>	
	東アジア文化入門	<p>授業の目的・目標：</p> <p>他国の文化を知ることは、グローバル化と多様化が進むこれからの社会に必要な国際的コミュニケーション能力をつけるだけでなく、自国の文化に対する理解を深めることにもつながる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>日本と地理的・歴史的に近い関係にある韓国を中心に、日中韓の東アジア地域の伝統から現代に至るまでの文化と芸術、生活様式について比較・理解する。さらに、同じ東文化圏である北朝鮮の芸術とデザインについても、社会と関連づけて考察するなど、東アジア地域の社会と文化を理解するための基礎知識を身につける。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 教育 科目	文学・言語学	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 詩や物語など「文学」に現れる言語表現について、いくつかの言語学的な特徴を理解することができる。</p> <p>(2) 普段何気なく用いている「ことば」を客観的に捉え、学問的に追究しようとする言語学についての入門的な知識を得ることができる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>日本語や日本文学を中心に、「ことば」によって表現される言語芸術である「文学」を、「言語学」的な視点から読み解く。また、具体的な作品を取り上げながら、創り手（詩人や作家）が、「ことば」のどのような働きや特徴から創作のインスピレーションを得ているかを考える。</p>	
	経済・政治	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 講義の流れに沿って、絵画・文学・音楽・映画等、様々なジャンルの偉大な芸術作品の背景に存する政治思想や前衛性が解析できるようになる。</p> <p>(2) 個々の学生が、作品創作において自己の思想が明確に表現できるようになる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>芸術家・クリエイターの「創造者の見地」から、芸術的創造行為の論理的基盤を支える様々な政治・経済思想を、「ピュシス（自然）とノモス（法）」「イデオロギーと自由」「規範と革命」「市場価値と創造的労働」等をキーワードにして、様々な角度から解説する。</p> <p>また、民主主義・資本主義に則る西側諸国の現実的問題を、「一個人の政治力」「完全市場の欺瞞」等の切り口から分析し、全体主義・社会主義におもねる東側諸国の諸問題を「支配と従属の欲望」「労働価値説の欺瞞」等の観点から明らかにする。</p> <p>さらに、自由主義圏を支配するネオ・リベラリズムを、ポスト・モダニズムに立脚して批判的に克服した後に、全世界的視野に立って、歴史を超越する「政治活動として」の「美的革命の可能性」を探求する。</p>	
	教育学	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 教育の基礎的理論（場所的、時間的な縦横軸上の教育現象や教育問題や問題の構造）を理解でき、それらを理論的に説明できる。</p> <p>(2) 現代社会における様々な教育現象（教師、子ども、学校、家庭、社会）の基本的問題についてそれらの構造を理解し、言説により説明できる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>社会には教育現象が溢れている。この授業では、教育学とはどのような学問であるかを紹介する。ひろく人間形成作用にまで及ぶ無意図的作用から、意図的、文化的、制度的教育についても触れる。</p>	
	数学入門A	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(目的)</p> <p>数学を幅広く知り、数学の基礎的な素養、数学的思考法が修得できる。</p> <p>(目標) (優先順位は、高い順に (1) > … > (4) である)</p> <p>(1) 数学的思考法を真に有機的に理解・修得し、簡単な場合に应用出来るようになる。</p> <p>(2) 数学的思考法を通して、物事を柔軟に思考出来る礎を培う。</p> <p>(3) 数学的思考法を実際の多くの場面で应用出来る事に興味を持ち、視野が広がる。</p> <p>(4) 真面目に出席・受講し、講義時間の課題に積極的態度で取り組む。</p> <p>授業の概要：</p> <p>数学、ひいては他の分野の基礎を形成する為、数学の基礎を講義する。ここでの数学の基礎とは、単なる数学の基礎知識の事ではなく、1. 物事の数学的な見方、2. 数学的思考法、3. 数学活用法と応用法、と定義する。</p> <p>本講義は、数学知識の修得に留まらず、上の1~3に重点を置き、これらの修得を第一目的とする本質的かつ根源的な「数学入門」講義である。</p> <p>目的遂行を効果的になす為、整数論、代数、幾何、和算(江戸時代の日本独自の数学)等の広範な数学分野に関連する多種多様な「数理パズル」を題材にして講義する。</p>	
	自然・情報	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(目的)</p> <p>(1) 初等整数論を修得できる。</p> <p>(2) 様々な数学分野に興味を持ち、かつ、現代人の必須一般常識である数学に興味を持つ。</p> <p>(目標) (優先順位は、高い順に (1) > … > (4) である)</p> <p>(1) 初等整数論を真に有機的に理解・修得し、簡単な場合に应用出来るようになる。</p> <p>(2) 初等整数論を媒介にして、物事を柔軟に思考する事が出来、問題を解決出来る礎を培う。</p> <p>(3) 初等整数論が実際の多くの場面で適用出来る事に興味を持ち、様々な数学分野への視野が広がる。</p> <p>(4) 真面目に出席・受講し、講義時間の課題に積極的態度で取り組む。</p> <p>授業の概要：</p> <p>現代、諸分野（芸術分野もその例外ではない）において、初等整数論は必須基礎知識であるという観点に立脚し、初等整数論、及びその有益性を講義する。</p> <p>講義方針は、初等整数論の有益性（日常生活では勿論、芸術分野においてさえも実際に役立つ事）を常に念頭に置き、初等整数論の理解の容易化と定着化を図る事を旨とする。</p> <p>従って、数多くの応用例の提示やいくつかの数理パズルの有効利用等を通して、講義の理解度を高めると共に十分な演習時間の確保に努める。</p> <p>約数、倍数、素数の復習に始まり、ユークリッドの互除法、1次不定方程式、素因数分解の一意性、1次合同式、オイラーの関数、RSA暗号の概要までの初等整数論について学ぶ。</p>	
	数学入門B	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(目的)</p> <p>(1) 初等整数論を修得できる。</p> <p>(2) 様々な数学分野に興味を持ち、かつ、現代人の必須一般常識である数学に興味を持つ。</p> <p>(目標) (優先順位は、高い順に (1) > … > (4) である)</p> <p>(1) 初等整数論を真に有機的に理解・修得し、簡単な場合に应用出来るようになる。</p> <p>(2) 初等整数論を媒介にして、物事を柔軟に思考する事が出来、問題を解決出来る礎を培う。</p> <p>(3) 初等整数論が実際の多くの場面で適用出来る事に興味を持ち、様々な数学分野への視野が広がる。</p> <p>(4) 真面目に出席・受講し、講義時間の課題に積極的態度で取り組む。</p> <p>授業の概要：</p> <p>現代、諸分野（芸術分野もその例外ではない）において、初等整数論は必須基礎知識であるという観点に立脚し、初等整数論、及びその有益性を講義する。</p> <p>講義方針は、初等整数論の有益性（日常生活では勿論、芸術分野においてさえも実際に役立つ事）を常に念頭に置き、初等整数論の理解の容易化と定着化を図る事を旨とする。</p> <p>従って、数多くの応用例の提示やいくつかの数理パズルの有効利用等を通して、講義の理解度を高めると共に十分な演習時間の確保に努める。</p> <p>約数、倍数、素数の復習に始まり、ユークリッドの互除法、1次不定方程式、素因数分解の一意性、1次合同式、オイラーの関数、RSA暗号の概要までの初等整数論について学ぶ。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 教育 科目	自然・ 情報	物理学入門 授業の目的・目標： （目的） （1）万有引力の法則に関連するいくつかのトピックスを学び、科学が教える自然の背後に潜む根本原理を理解することで、科学の基礎学力が身につく。 （2）自然科学的なものの考え方を学習することで、論理的な思考能力が身につく。 （目標） （1）万有引力の法則がどのようにして発見され、それがどういった法則で、またそれによってどのような自然現象が説明できるかを論じることができる。 （2）様々な事柄を論理的に考えることができるようになる。 授業の概要： 一見複雑で多様に見える様々な自然現象を、物理学的観点から明快に理解し、更にその講義を通して自然科学的な方法論・哲学を学ぶことを目的とする。この講義では特に万有引力とニュートン力学に焦点を当て、天体の運動に関する理解を通して知りえた単純で深遠な原理を紹介する。	
		科学と技術 授業の目的・目標： （目的） （1）自然科学がどのように発展してきたのかを学ぶことによって、科学とはどういった学問かをより深く理解することができるようになる。 （2）その学習を通して物事を論理的に考察する技術が身につく。 （目標） （1）科学技術が発展する様子を、世界地図を用いて視覚的に説明できる。併せて世界史の大きな流れを捉えることができる。 （2）人類がどのような経緯で元素といった概念にたどり着いたのかを論じることができる。 （3）様々な事柄を論理的に考えることができるようになる。 授業の概要： 科学技術の発達と地理的世界観の発展には密接な関係があることに着目し、講義の前半で世界地図の移り変わりを概観し、科学の発展や中世における停滞を視覚的に把握する。後半部分ではそれらの世界観を踏まえて、特に物質観に焦点を当てて科学がどのようにして発展してきたのかを学習する。	
		かたちの科学 授業の目的・目標： （目的） （1）自然を形成する様々な形の背後にいくつかの普遍的な法則があることが認識できる。 （2）そのような形の形成過程や構造を深く理解することで、より高度なデザイン表現ができるようになる。 （目標） （1）デザイン表現において黄金比の概念を応用できるようになる。 （2）ジェネレーティブアートの基本的な考え方を説明できるようになる。 授業の概要： 一見複雑で多様に見える様々な自然現象を、物理学的観点から明快に理解し、更にその講義を通して自然科学的な方法論・哲学を学ぶことを目的とする。この講義では特に、自然界の中にみられる不思議な形をいくつか取り上げ、それらの形成メカニズムを自然科学的な観点から捉え、明確に理解することをめざす。	
		数理とかたち 授業の目的・目標： （1）プログラミングの基礎的な文法を理解し、思い浮かべたアイデアを実装できる能力を養う。 （2）デジタル画像が関わる分野を志向する学生が、将来的に各自の専門性を確立するための直接的な足掛かりが構築できる。 授業の概要： プログラミングによるイメージ設計は将来的にプロシージャルなCG表現やジェネレーティブアートなどに取り組む際の基盤技術となる。そこで本科目では数と図形の間接的な関係を理解し、造形を数字で発想できるようなデジタルイメージの設計法についてJavaScriptを用いて主に演習形式で学習する。	
		健康科学 授業の目的・目標： （目的） 新しい生活様式における健康について考え、生涯にわたり健康管理ができるようになる。 （目標） （1）生活環境の変化と健康・身体についての関連性を指摘できる。 （2）定期的な運動が持つ効果の知識を深め、健康の保持増進に役立てることができる。 （3）健康寿命の延伸に必要な知識を理解し、健康の自己管理に応用できる。 授業の概要： 生活環境が変化する現代において、運動不足や加齢に伴う生活機能低下を防ぐ対策が重要課題となり、健康寿命を延伸するために、日常生活でいかに健康管理を行うかについての関心が高まっている。本講義では、疾病構造の変化と身体活動・運動不足の関連性、身体運動のメカニズム、および健康度の一つの尺度となる体力・日常動作について理解を深めると同時に、運動が生活習慣病予防・介護予防に役立つ科学的根拠について学ぶ。さらに、生涯にわたる健康管理の進め方と実際についても理解を深める。	
		スポーツ実技A （体育） 授業の目的・目標： （1）積極的にスポーツに取り組み、自身のからだを理解することができる。 （2）実践するスポーツ、レクリエーションスポーツの基本が習得できる。 （3）学生同士が協力しあい、主体的にスポーツを展開できる。 授業の概要： 球技を中心としたレクリエーションスポーツ（バレーボール、バスケットボール、サッカー、バドミントン、卓球、トレーニング等）を通じ、自身の体力維持、向上を目指す。また心身の健全な発育、発達に対する気づきを高め、生涯における運動実践の重要性や自信の体力を把握する。さらにチーム単位で行う練習やルールの取り決めなどを経て、他者とのつながりを築くためのコミュニケーション能力、協調性といった社会的教養も学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎教育科目	スポーツ実技B （ダンス）	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 音楽を聴き、リズムによって心と体をコントロールし、数種類のダンスを踊れるようになる。</p> <p>(2) 踊る事の楽しさ、難しさ、開放感、達成感等を理解し、物事に取り組む姿勢、自己の感覚と客観的実体との差異やそれらの修正作業を身につける。</p> <p>授業の概要：</p> <p>ビートニック音楽に合わせて踊る事で得た躍動感・高揚感・リズム感は、他のスポーツ・音楽・リズム・メロディ等にアプローチする時に大きな影響を与える。それは、アフリカ民族独特の高度なリズムパターンと、重心移動やオン・オフバランスを伴った動きの連係作業を経験する事により、東洋人に馴染みの薄い新たな運動パターンや情緒感を体得できるからである。授業においては、基本動作やリズム取りから始めて、各ジャンルの特徴ある振り付けを踊る事でそれを体験してもらおう。また、生理学、解剖学等を利用した効率のよい、科学的なアプローチをするストレッチにも触れてもらう。</p>	
	情報とネットワーク	<p>授業の目的・目標：</p> <p>（目的）</p> <p>(1) 現代社会において、ネットワークや情報の活用は不可欠であるが、デザインやアートも含めて情報を自覚的に発信するための方法や考え方について理解することで、そのような状況を批判的に捉え直し、行動できるようになる。</p> <p>(2) 脳によって生み出される感情について学ぶことで、ネットワークの本質が理解できる。</p> <p>（目標）</p> <p>(1) アナログな人間とデジタルな情報との関係を論じることができる。</p> <p>(2) デジタル処理の基本原則を理解できる。</p> <p>(3) 有効なネットワーク利用について論じることができる。</p> <p>(4) ヒトの脳が、一種のネットワークであり、特に感情がどのようにして生まれるのかを論じることができる。</p> <p>(5) 感情には様々な種類があり、それらを分類できると共にそれぞれ脳の別の箇所構成されていることを示すことができる。</p> <p>(6) ネットワークとは何かを本質的な意味で述べることができる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>日常生活においてネットワークを通じて相互に関連しあつた情報が、われわれの行動や価値観に大きな影響を与えるようになって久しい。こうした状況において、ネットワークと情報の可能性、問題点についての十分な理解が、これからの時代を生き抜くうえで不可欠なものとなっている。従来の情報理論を踏まえ、情報リテラシーの観点から、さまざまな事例をもとに学習する。一方で、ネットワークの特殊な例として脳を考え、特に感情がどのようにして生まれるのかをネットワークの観点から論じる。</p> <p>(21 大内 克哉・24 金子 照之/1回) イントロダクション (21 大内 克哉/7回) ネットワークの特殊な例として脳を考え、特に感情がどのようにして生まれるのかをネットワークの観点から論じる。 (24 金子 照之/7回) 従来の情報理論を踏まえ、情報リテラシーの観点から、さまざまな事例をもとに解説する。</p>	オムニバス方式・共同（一部）
	博物館情報・メディア論	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 博物館における情報の運用の基本的技術や電子メディアの仕組み、知的財産権の知識を幅広く理解し、情報を扱う基本的態度を自覚することが可能となる。</p> <p>(2) 学芸員としてのメディア・リテラシーの基礎知識が身につく。</p> <p>授業の概要：</p> <p>博物館における情報・メディアの意義を理解し、博物館情報の収集・蓄積・活用の方策、博物館情報の取り扱い及び評価基準、情報メディアと博物館の諸活動との関係に関する基礎的な知識と能力を身につけて、メディアとしての博物館の使命と存在意義を社会の中で果たしていくことに必要な基盤となる知識と視座を獲得することをねらいとする。</p> <p>博物館における情報・メディアの意義と理念、博物館が関わる多彩な情報やメディアに関する基本理論を論じる。博物館活動や博物館資料の情報化、インターネットやアーカイブなどを活用した博物館情報の発信と提供、交流の場の創成に関わる基礎的な知識、新たなメディア経験等と博物館活動との関係、博物館に関係する知的財産権の保護と処理について、具体例をあげながらこれらの博物館の情報機能の役割について考える。</p> <p>(23 岡本 弘毅/9回) 博物館における情報・メディアの定義・意義について、博物館と知的財産権について (24 金子 照之/2回) インターネットと博物館、ICT（情報通信技術）社会と博物館、図書館、大学等の学校との連携 (5 吉田 雅則/2回) 博物館情報の管理・運用と情報公開と交流の場の創成、新たなメディア経験の導入と博物館 (38 谷口 文保/2回) 博物館資料のドキュメンテーションとデータベース、博物館アーカイブズの意義と歴史</p>	オムニバス方式
外国語	基礎英語 I	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 英語で情報を input するための基礎力を鍛え、失敗を恐れず output する姿勢を身につける。</p> <p>(2) 海外事情や文化についての理解を深める。</p> <p>授業の概要：</p> <p>英語による基本的なコミュニケーションに必要な語彙、文法知識を確認し、listening, speaking, reading, writing の4技能の向上を目指す。まず教材の英文を声に出して読む/学生同士で会話練習することで英語のリズムを体に覚え込ませる。読み物の部分では、基礎英文法を確認しつつ文意を的確に把握する練習をすると共に、本文聞き取りや音読を反復練習する。教材についての感想・意見を英語で話したり書いたりする練習も行っていく。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎教育科目 外国語	基礎英語Ⅱ	授業の目的・目標： (1) 英語で情報を input するための基礎力を鍛え、失敗を恐れず output する姿勢を身につける。 (2) 海外事情や文化についても理解を深める。 授業の概要： 基礎英語Ⅰを履修した学生を対象としたクラスである。英語による基本的なコミュニケーションに必要な語彙、文法知識を確認し、listening, speaking, reading, writing の4技能の向上を目指す。まず教材の英文を声に出して読む/学生同士で会話練習することで英語のリズムを体に覚え込ませる。読み物の部分では、基礎英文法を確認しつつ文意を的確に把握する練習をすると共に、本文聞き取りや音読を反復練習する。教材についての感想・意見を英語で話したり書いたりする練習も行っていく。	
	英語コミュニケーションA	授業の目的・目標： (1) 英語の慣用句・会話独特の言い回し等を含めた語彙力・表現力を身につける。 (2) 学んだ表現を意識せずに使えるようになることを通じて、英語による発話・応答能力を高める。 (3) 異文化への関心・理解を高め、積極的に接することができるようになる。 授業の概要： 日常生活で頻出する場面・事例をもとにしたタスク・ロールプレイ等を繰り返し行うことで、必要な表現が使えるようになると共に、積極的に異文化に接することができるようになる。	
	英語コミュニケーションB	授業の目的・目標： (1) 英語の慣用句・会話独特の言い回し等を含めた語彙力・表現力を身につける。 (2) 学んだ表現を意識せずに使えるようになることを通じて、英語によるコミュニケーション運用能力を高める。 (3) 異文化への関心・理解を高め、積極的に接することができるようになる。 授業の概要： 自身の興味等に基づいたトピックについて行うプレゼンテーション等を繰り返し行うことで、必要な表現が使えるようになると共に、積極的に異文化に接することができるようになる。	
	表現のための英語A	授業の目的・目標： (1) 英語の慣用表現等の独特な言い回し等を含めた語彙力・表現力を身につける。 (2) 学んだ語彙・表現を使って、自らの作品を紹介できるようになる。 授業の内容： 映画・ドラマ等の映像・文学・音楽等、英語により発信されているさまざまな場면을題材に、アート&デザインの世界でどのように英語表現されているかを学ぶことで、日常生活で頻出する場面における応用的な表現力を身につける。	
	表現のための英語B	授業の目的・目標： (1) 英語の慣用表現等の独特な言い回し等を含めた語彙力・表現力を身につける。 (2) 学んだ語彙・表現を使って、自らの作品を紹介できるようになる。 授業の内容： アーティストやクリエイティブ系のメディア等が、さまざまな媒体を通じて英語で発信している素材を題材に、アート&デザインの世界でどのように英語表現されているかを学ぶことで、日常生活で頻出する場面における応用的な表現力を身につける。	
	現代英語	授業の目的・目標： (1) 時事的な話題に関連する語彙や表現・文法事項を学習し、英語によるコミュニケーション力の向上を図る。 (2) 常に国内外のニュースに目を配る習慣を身につけ、問題意識を持って自らの創作活動に取り入れていくことができるようになる。 授業の内容： アート&デザインに関する内容を含む時事的な話題を採り上げた記事を読む/映像を視聴すること等を通じて、作品制作や表現活動について英語で見聞きし語るための「引き出し」を増やすことを目指す。	
	フランス語Ⅰ	授業の目的・目標： (1) 基本的なコミュニケーションに必要な、実用的なフランス語運用能力を習得する。 (2) フランスおよびフランス語圏の文化や価値観を自身の専門分野と関連付けて多角的に学ぶことにより、異文化への適応力や教養を身につける。 授業の内容： フランス語を初めて学習する学生を対象としたクラスである。フランス語の音声・文字に親しみ、積極的に語彙を増やし、フランス語の文の基本構造を理解することで、自分で文を組み立てられるようにする。聞き取り練習で相手の話を聞きとる能力を身につけると共に、間違いを恐れず積極的に話すことができるよう練習する。	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎教育科目 外国語	フランス語Ⅱ	授業の目的・目標： (1) 基本的なコミュニケーションに必要な、実用的なフランス語運用能力を習得する。 (2) フランスおよびフランス語圏の文化や価値観を自身の専門分野と関連付けて多角的に学ぶことにより、異文化への適応力や教養を身につける。 授業の内容： フランス語Ⅰを履修した学生を対象としたクラスである。フランス語の音声・文字に親しみ、積極的に語彙を増やし、フランス語の文の基本構造を理解することで、自分で文を組み立てられるようにする。聞き取り練習で相手の話を聞きとる能力を身につけると共に、間違いを恐れず積極的に話すことができるよう発展的な練習をする。	
	ドイツ語Ⅰ	授業の目的・目標： (1) ドイツ語の語感を養い、同時に挨拶等の簡単な表現を身につける。 (2) 簡単なドイツ語文を作成できるようになる。 (3) 自己紹介をドイツ語でできるようになる。 授業の内容： ドイツ語を初めて学習する学生を対象としたクラスである。ドイツ語におけるアルファベットの発音と読み方を学び、文章を読んでいきながら動詞の人称変化や冠詞の格変化といった基礎的な文法内容を確認していく。これに加えてドイツ語圏の日常や文化にも触れていく。	
	ドイツ語Ⅱ	授業の目的・目標： (1) ドイツ語の語感をさらに磨く。 (2) より多くの日常生活に必要な表現を身につける。 (3) 会話上のより多様な初歩的表現を用いて身の回りの出来事を表現することができるようになる。 授業の内容： ドイツ語Ⅰを履修した学生を対象としたクラスである。前置詞や助動詞といった文法を確認し、助動詞等を用いる際の文の構造を知る。これに加えてドイツ語圏の日常や文化にも触れていく。	
	中国語Ⅰ	授業の目的・目標： (1) 中国語の発音の基礎となるピンインを学び、読みや発音ができる。 (2) 学習した基礎的な文法事項を用いて簡単な短文を作ったり、簡単な挨拶ができる。 (3) 中国語圏の文化に親しみ、異文化適応力や教養を身につける。 授業の概要： 中国語を初めて学習する学生を対象としたクラスである。中国語の発音の基礎となるピンインの発音練習から始める。ピンインとは中国語の読みを表すもので日本語の振り仮名に相当するものである。中国語を学習する上で非常に重要であり、ピンインをマスターすることで、中国語を読んだり、正確で美しい発音ができるようになる。この授業では、ピンインをしっかりと学んだうえで、段階的に文法事項の学習を進める。基礎的な文法事項や会話表現を学び、簡単な文や挨拶ができるようになることを目指す。また、中国語の学習を通じて、中国圏の社会や文化への理解を深め、楽しみながら異文化適応力や教養を身につけたい。	
	中国語Ⅱ	授業の目的・目標： (1) 中国語の発音の基礎となるピンインをマスターし、読みや発音ができる。 (2) 学習した基礎的な文法事項を用いて、簡単な自己紹介ができる。 (3) 中国語圏の文化に親しみ、異文化適応力や教養を身につける。 授業の概要： 「中国語Ⅰ」で学んだピンインを復習し、正確に読める練習を重ねる。さらに新しい文法や表現を学び、学んだ文法・表現を用いて簡単な文を読み書きできるようになることを目指す。授業の終わりには簡単な自己紹介を中国語でできることが目標である。中国語の学習を通じて、中国圏の社会や文化への理解を深め、楽しみながら異文化適応力や教養を身につけたい。	
	韓国語Ⅰ	授業の目的・目標： (1) ハングル文字の仕組みを理解し、読み・書きができるようになる。 (2) 基本的な文法事項や会話表現を学び、簡単な短文を書いたり、簡単な挨拶および日常会話ができるようになる。 (3) 韓国の文化に親しみ、異文化適応力や教養を身につける。 授業の概要： 韓国語（ハングル）の文字であるハングル文字の仕組みを理解しながら、単語と文の読み・書きや聞き取りの練習をしながら学習する。さらに基本的な文法事項を学びながら、挨拶や自己紹介など基礎的な会話表現を学習し、簡単な作文と日常会話ができるようになることを目指す。また、韓国語の学習を通してさまざまな韓国の社会や生活文化などへの理解を深め、楽しみながら異文化適応力や教養を身につける。	
	韓国語Ⅱ	授業の目的・目標： (1) 韓国語のさまざまな文法事項・表現を学ぶ。 (2) 学習した文法・表現を用いて、簡単な作文や日常会話ができるようになる。 (3) 韓国の文化に親しみ、異文化適応力や教養を身につける。 授業の概要： 「韓国語Ⅰ」で学んだ基本的な文法事項の復習と応用に加え、新しい文法や表現を学び、さらなる表現力を身につける。相手や場面による表現の使い分けなどにも関心を向け、理解できるようになることを学習目標とする。また、韓国語の学習を通してさまざまな韓国の社会や生活文化などへの理解を深め、楽しみながら異文化適応力や教養を身につける。	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 教育 科目	外国語	日本語初級Ⅰ 授業の目的・目標： (1) 自分の背景や身の回りの状況、直接的必要性のある領域の事柄を簡単な言葉で説明できる。 (2) 買い物や大学生活など直接的関係がある領域でよく使われる表現が理解できる。 (3) 基本的なアカデミックな日本語表現について理解できる。 授業の概要： 文法・語彙・漢字を学び、日本での日常生活および大学生活がスムーズに行えるようになるための基礎日本語力を養う。また、日々の生活において生じる出来事に対処するための聞き取り能力や語彙力・読解力を鍛える。さらに、自分自身について話す、身の回りの出来事について説明する、自分の考えや意見を述べるなどができるようになることを目指す。 授業では、日本語のN1～N2レベルの文法・語彙・読解・希望に応じて漢字の練習を行う。学生の希望によって、日本語能力試験等の対策も実施する。	
		日本語初級Ⅱ 授業の目的・目標： (1) 日常生活や大学生活で出会う身近な話題について、標準的な話し方であれば主要点を理解し、たいてい事態に対処することができる。 (2) 身近で個人的にも関心のある話題や経験、出来事、夢、希望について、その理由とともに意見を述べたり説明したりすることができる。 (3) 与えられたテーマについて自ら調べ、発表をしたり、クラスメートの発表を聞いて質問したりすることができる。 授業の概要： 日本で日常生活を送るためのコミュニケーション能力と、大学教育を受けるために必要な日本語能力を養う。「日本語初級Ⅰ」で学んだ学習項目を踏まえて、さらに新しい文法・語彙・漢字を学び、実際の場面で正しい日本語が使えるようになることを目指す。授業ではN1レベルの語彙・文法が自由に使えるような練習、読解練習、日本語能力試験等の対策も実施する。	
		日本語中級Ⅰ 授業の目的・目標： (1) 日本社会に関する文章や自分の専門分野の議論など、抽象的かつ具体的な話題の複雑なテキストの主要な内容を理解できる。 (2) 広汎な範囲の話題について、明確で詳細なテキストをつくることができ、さまざまな選択肢について長所や短所を示しながら自分の意見や感想をまとめることができる。 (3) お互いに緊張しないで日本語母語話者と自然なやり取りができる。 授業の概要： 日本での生活、大学生活での勉強、将来の仕事に実際に役立つより高いレベルの日本語能力の習得を目指す。アカデミック・ジャパニーズでは、日本語で書かれた文章を理解し、それに対して自分がどのように考えかを日本語で伝える力が求められる。そのため、この授業では、新聞・雑誌等、日本社会に関する文章を読み、意味を理解し、新しい文法・語彙等を学んだ上で、内容に対しての自分の意見や感想をまとめる力をつける。 学生の希望によって、日本語能力試験等の対策も実施する。	
		日本語中級Ⅱ 授業の目的・目標： (1) いろいろな種類のテキストの基本的内容を理解することができ、それらを説明することができる。 (2) 話しことばや書きことばから得た情報をまとめ、根拠も論点も一貫した方法で再構成し、自らの視点を示すことができる。 (3) ビジネス場面で使われる基本的な日本語表現を理解し、使うことができる。 授業の概要： 日本語中級Ⅰに続き、日本での生活、大学生活での勉強、将来の仕事に実際に役立つより高いレベルの日本語能力の習得を目指す。授業では、日本語の生教材の読解練習、内容について自分の意見をまとめる練習に加え、新聞・雑誌等、日本社会に関する文章を読み、内容に対しての自分の意見や感想を述べるなどの学習を行う。また、ビジネス日本語も並行して学び、場面・立場による言葉づかいの違いを理解した上で、ビジネス場面で使われる日本語の基本を学ぶ。 学生の希望によって、日本語能力試験等の対策も実施する。	
キャリア	キャリアデザインA 授業の目的・目標： (1) 大学生活の4年間の見通しを踏まえ、自らの希望や能力を自己分析し進路やキャリアイメージの確立を図る。 (2) 職業種別毎の特徴や各業界の現状と職業的ニーズやいくつかの職業別に必要とされる能力・技能・態度などを理解する。 (3) 自らが志向するキャリアや進路に基づいた自己PR方法の確立ができる。 授業の概要： 大学4年間において職業意識や職業選択に対する考え方を早期に身につけることができるよう、現代社会の職業事情や社会情勢、そして学生のキャリアへ意識を覚醒させるための諸テーマや諸問題を取り上げる。具体的には、キャリアデザインとは何か、人生観・職業観、自己分析、自己PRの方法論、就職・創作・進学に共通する力等を展開する。		
	キャリアデザインB 授業の目的・目標： (1) 企業、自営業種の特徴や仕事のニーズを理解する。 (2) 働くことの意義、業種・業界の特徴を知る。 (3) 主として企業組織や企業集団における働き方のあり方の基本について理解できる。 (4) 仕事をしていくうえで必要なマナー、伝える力を身につける。 授業の概要： 社会や企業、様々な仕事を見る力を解説するとともに、自分の特性をどのようにいかすことができるのかということ、具体的にイメージさせる。さらに、表現する力を身に付けさせ、自ら行動する道筋を作ることができるよう、様々な問いかけ、課題を課す。卒業生が語る仕事と社会、仕事を社会に役立てる意識などを展開する。		

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎 教育 科目	キャリアデザインC	授業の目的・目標： (1) 就職活動の最新情報の基本を理解する。 (2) ポートフォリオの準備、エントリーに至るまでの準備、エントリーの仕方を理解する。 (3) 募集先のニーズを正しく分析することができ、自己分析に基づいたエントリー資料の作成ができる。 (4) 書類選考の仕組み、筆記試験、個人面談や集団面談への基本的な内容、最終面談で求められる能力や態度についてそれぞれ理解できる。 授業の概要： 就職活動の流れを学習し、応募書類や筆記試験、面接試験について解説する。この授業の担当者は、人事部での実務経験のある教員であるので、より実践的な観点からキャリアプランや就職活動に対しての解説、指導する。	
	ビジネス数学 (SPI対策)	授業の目的・目標： (1) 将来の進路を考える際のキャリア選択で求められる選考試験の基本的な内容について理解する。 (2) 数多く存在する就職試験のうち、主として数理解に基づく試験の構造と基本的な内容を理解する。 授業の概要： 多くの企業が採用試験として取り入れているSPIの「非言語分野(数学)」を集中的に取り上げ、問題演習なども取り入れ解説していく。非言語分野は高等学校までに学んだ算数や数学の考え方が基本となる。この講義では対策(攻略法の解説)と実践(テスト)を繰り返して行う事で、SPI他どのような形式の問題にも対応できる力を養成する。	
	キャリア ビジネスコン ピュータ	授業の目的・目標： (1) Microsoft office(Word・Excel他)の基本操作の習得。 (2) (1)で習得した知識・技術を活用して、レポートやビジネス文書、表計算書類など、基本的な書類作成ができる。 (3) いくつかの実際の場面、具体的場面を想定した文章作成、表計算表の作成の演習課題を行い、それらの課題を基本的に達成することができる。 授業の概要： 学生・社会人として必ず必要となるMicrosoft office(Word・Excel他)の基礎知識を解説する。具体的な事例を用いて表計算や文書作成などについて理解できるように、企業などで求められる基本的な資料作成ができる技術を解説する。	
	インターンシップ A	授業の目的・目標： (1) 業界内の現状や仕組みの基本を理解する。 (2) 5日間以上かつ30時間以上にわたるインターンシップに参加し、特定の業種や個人事業主の現場の運営や活動に積極的に取り組み、運営や活動で求められる基本的な内容を理解及び実践できる。 (3) (1)のインターンシップにおいて、これまでで学んだ知識、技術、考え方をどこまで活用できたか自ら吟味を加え、受け入れ先の指導・指示について理解と考察を深めることができる。 授業の概要： 企業や産業団体、個人経営者など多彩な業界において公募のあったインターンシップ企画に対し、本学学生が、5日間以上かつ30時間以上にわたってインターンシップ生として参加し、業界内の現状や仕組み、専門的知識および技術などを学修するものである。	
	インターンシップ B	授業の目的・目標： (1) 業界内の現状や仕組みの基本を理解する。 (2) 5日間以上かつ30時間以上にわたるインターンシップに参加し、特定の業種や個人事業主の現場の運営や活動に積極的に取り組み、運営や活動で求められる基本的な内容を理解及び実践できる。 (3) (2)のインターンシップにおいて、これまでで学んだ知識、技術、考え方をどこまで活用できたか自ら吟味を加え、受け入れ先の指導・指示について理解と考察を深めることができる。 授業の概要： 企業や産業団体、個人経営者など多彩な業界において公募のあったインターンシップ企画に対し、本学学生が、5日間以上かつ30時間以上にわたってインターンシップ生として参加し、業界内の現状や仕組み、専門的知識および技術などを学修するものである。	
専門 教育 科目	芸術 工学 基礎 芸術工学概論-M	授業の目的・目標： (1) 芸術工学の概要を理解し、その幅広い領域について認識を深めることができる。 授業の概要： 芸術工学の基礎として、科学技術と芸術文化を融合させ各専門の学科で実践されている最新の表現の理論とその表現を支える技術の役割を考究する。芸術工学の学術活動は、人間に最もふさわしい生活環境を創造することにある。講義では、人間をとりまく小さなスケールから大きなスケールまでを扱い、幅広い領域について学ぶ。情報と経済のグローバル化。地球温暖化による自然生態の変化。災害や開発、紛争などによる環境破壊、少子高齢化や経済の急激な変動と低迷等、現代社会が抱える各種の課題に対して、創造的に挑戦していく芸術工学の役割はますます重要になっている。芸術工学には、具体的な表現活動を通して、時代が要請する先端技術と芸術文化を融合させる柔軟性と適応力を持つ創造的人材が求められ、豊かな未来社会を作る役割があることを学習する。 (38 谷口 文保/4回) イントロダクション、芸術工学について解説する。 (28 長濱 伸貴/1回) まちづくり・ランドスケープについて解説する。 (41 畑 友洋/1回) 建築・リノベーションについて解説する。 (25 瀬根 徹/1回) 商空間・インテリアについて解説する。 (42 蛭田 直/1回) プロダクトデザインについて解説する。 (30 森岡 希世子/1回) クラフトについて解説する。 (18 荒木 優子/1回) グラフィック・コミュニケーションデザインについて解説する。 (20 榮元 正博/1回) Web・デジタルデザインについて解説する。 (27 寺門 孝之/1回) エディトリアルデザイン・イラストレーションについて解説する。 (8 山本 忠宏/1回) まんが・コミックイラストについて解説する。 (13 武田 峻彦/1回) 映画・映像・アニメについて解説する。 (4 日高 晋作/1回) CG・ゲームについて解説する。	オムニバス方式

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目	芸術工学基礎	色とかたち-M 授業の目的・目標： モノづくりにおける科学的分析や表現構築の力を身につける。 授業の概要： 視覚的な美しさや躍動感も、色やかたちの知覚と認知という基本的で複雑な仕組みの延長線上にある。この授業では、自然や文化にみられる様々な色やかたちに対する人間の知覚・認知の特性を理解することで、モノ作りの中でも、「モノ」と「見る側の人間」の間にある情報のやりとりを科学的に分析する力を身につけ、的確で効果的な表現を構築する力を修得する。	
専門教育科目	芸術工学基礎	現代デザイン論-M 授業の目的・目標： 現代デザインの造形的な仕組みや方法を理解することができる。 授業の概要： 情報化社会における新しいデザイン、環境負荷や多様性を考慮したデザインを歴史の中に位置づけ、デザインをおこなっていく上で役に立つ事象に対するとらえ方、考え方、あるいはそこにある造形的な仕組みとその背景を読み取り、これをデザインとして展開していくための方法を学ぶ。授業では複数の担当教員がそれぞれの観点からテーマを取り上げることで、現代デザインが直面する多角的で複合的な事象を理解する。	
		現代音楽-M 授業の目的・目標： 現代音楽の歴史や表現を学び、理解を深めることができる。 授業の概要： 1890年代から1970年代までのブラック・ミュージックの歴史的発展の経緯を、その起源である「ブルース」から、「ジャズ」および「ソウル」を経由して、「ロック」まで、原典音源や生演奏映像を通して体験的に学習する。並行して、奴隷制・人種差別などの社会問題や、音楽構造・即興理論・グルーブ・歌詞などの微細な表現のポイントについても、総論的に学ぶ。また、適宜、使用されている個々の楽器について、その構造と形態の変遷過程を学習する。	
		作品の見方-M 授業の目的・目標： (1) アートやデザインの幅広い作品鑑賞を通して、受講生各自が自分にとって重要な作品や作家を見つけることができる。 (2) さらにその内容を振り返ることで、自己の造形的感性について認識を深めることができる。 授業の概要： 各自が図書館で借りた図録や画集の図版や写真を多数閲覧してその中で感動した作品をスケッチし、基本データを記録する。そのようにして収集された成果は、各自の感動の記録となる。授業の最後に、自分にとって最も重要と考える作品や作家を選定し、その作品の模写とレポートを作成する。	
		人間工学-M 授業の目的・目標： 人間工学の概要を理解し、その成果や意義について理解を深めることができる。 授業の概要： 技術の人間化を目指す芸術工学にとって、人間工学は重要な分野である。人間工学的デザイン(エルゴデザイン)とは、人間の特性に基づいて道具、機械、環境などをデザインすることである。生活のいたるところに、人間工学的な配慮がされたデザインが見られる(生活用品、道具、家電、情報機器、自動車、電車、住環境など)。色々なひと(高齢者、子供、男性、女性、世界の人たち)が快適な生活をするために人間工学を活かしたデザインを学ぶ。人間ともの、機械、生活環境との関係を人間の基本的な機能と特性に沿って、形態、生理および心理学の面から総合的に考察する。人間工学的デザインには商品の具体性が不可欠であることから、授業は実践的内容となる。	
		空間・情報グラフィックス入門-M 授業の目的・目標： 都市の空間・情報グラフィックスの概要を学び、その可能性と課題について理解を深めることができる。 授業の概要： 都市の公共空間を構成する様々なグラフィックの中で、特に情報の表示・伝達に関わるサイン類(商業用・公共用)を対象にする。それらは都市の機能や景観に影響を与えるものとして重要な役割を担っている。その種類や役割などの概念的整理からはじめ、その制作にかかわる基本要素の造形原理やデザインプロセスについての知識を習得する。そして多様な事例を通じて都市の空間・情報グラフィックスの現状を考察することで、その可能性と課題について考える。	
現代アート論-M 授業の目的・目標： 現代アートの背景や歴史を学び、その作家や作品について理解を深めることができる。 授業の概要： 現代アートの作品には多種多様なものがあり、中にはなぜこれがアートなのかと思うものもある。アートの起源から現代の美術へと至る作家や作品の今日的意味とコンセプト(概念・発想)について理解できる。アートにも長い歴史があり、その流れを知ること重要であるので、源流から、特に近代以降の美術を中心に、実際の作家や作品を取り上げ、その意味することなどを解説する。授業の一部ではアクティブラーニングも行う。			

授 業 科 目 の 概 要				
(芸術工学部 メディア芸術学科)				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
専門教育科目	芸術工学基礎	映像コンテンツ論-M	授業の目的・目標： 作品の「主題」を効果的に映像コンテンツ化する方法を理解し、様々なメディアの作品創作に活用できるようになる。 授業の概要： 作品の「主題」を、効果的に映像コンテンツ化する方法論を学習し、様々なメディアの作品創作に活用できるようにする。映画制作における、脚本・演出・撮影・照明・美術・編集・音楽・製作等のあらゆる分野にわたり、それぞれの創作方法・技術について、一定度の理解力を養うことを目標とする。世界的巨匠と呼ばれる映画監督達が、作品の根幹をなす「主題」を、如何にビジュアル化して映画を創造してきたのか。各回授業で彼らの作品を映写して、その様々な表現手法を、創造者の見地から微細に解説し、映像コンテンツ化の具体的技術と実践理論を教授する。授業の前半で映画を鑑賞し、後半に作品の表現手法・創作技術・背景哲学等について、解説を行う。	
		映像技術入門-M	授業の目的・目標： 映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようになる。 授業の概要： 映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。映画のプリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの基本作業内容を解説し、様々な映像創作技術の基礎と用語について説明する。必要に応じて、技術見本や優れた表現の映像を映写し、機材使用法や各種技術の具体的な解説を行う。	
		アート・マネジメント-M	授業の目的・目標： アート・マネジメントの基礎的知識を習得し、芸術と社会をつなぐプロジェクトを企画提案できるようになる。 授業の概要： アート・マネジメントの用語や概要を説明する。多様な事例を紹介し、その特徴や意義を講義する。講義で得た知識を基に、受講生は芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトを企画提案する。企画提案はグループワークまたは個人で行い、最後の授業でプレゼンテーションを実施する。全員がそれぞれ企画書を作成し、提出する。 (38 谷口 文保/6回) アート・マネジメントの概要、美術館、アートNP0等の活動を解説する。教育、福祉、コミュニティとアートプロジェクトの関係について解説する。 (36 さくま はな/6回) 国内外のアートやアートプロジェクト、デザインプロジェクトについて解説する。アートとその社会的関与について解説する。 (38 谷口 文保・36 さくま はな/3回) 芸術と社会をつなぐプロジェクトの企画とそのプレゼンテーションを指導する。	オムニバス方式・共同(一部)
		身体表現論-M	授業の目的・目標： 人間の身体表現の根幹を担う、演技理論、演出理論、身体論哲学の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようになる。 授業の概要： 人間の身体表現の根幹を担う、演技理論、演出理論、身体論哲学の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。芸術創造における身体の意義を確認し、美的価値と創造行為の重要性を理解した後に、アンドレイ・タルコフスキーの演出理論、および、コンスタンティン・スタニスラフスキーの演技理論を学習する。また、これらと並行して、ジル・ドゥルーズの映画理論や、フリードリヒ・ニーチェとアンリ・ベルクソンの身体論哲学も学習する。各回、必要に応じて、映画作品に於ける、優れた演技・演出部分を映写して説明する。	
		都市環境グラフィックス・アート概論-M	授業の目的・目標： (1) 都市環境グラフィック・アートの類型や制作手法を理解し、その概念が説明できるようになる。 (2) 都市環境グラフィック・アートのこれからの課題と可能性について理解を深めることができる。 授業の概要： 我々が生活を営んでいる都市を中心に、その空間を彩る視覚的イメージとしてのグラフィックとアートを対象にして、概念や歴史、対象範囲、種類などの整理を行い、その歴史性と多様性を理解する。また具体的な事例を挙げながら制作手法と作品事例を考察することで、都市空間のグラフィックとアートが環境と社会に与える影響と役割について理解する。そして都市空間のグラフィックとアートにおける課題を確認し、その解決策や今後の可能性についても、社会性と地域性に関連づけて考える。	
		デッサン基礎実習-M	授業の目的・目標： デッサンの基本的技術である観察力、構成力、描画力等を身につける。 授業の概要： 絵画や立体表現等の基礎となる観察力、構成力、描画力等を身につけるため、構図や正確な形、立体感・質感等について理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。具体的には、石膏デッサン、人体デッサンとクロッキー、静物と建物(風景)等を対象とした課題(水彩画を含む)に対応する、多様なデッサンに基本的に対応できる技術を身につける。	
		絵画基礎実習A-M	授業の目的・目標： 素描の素材と方法を理解し、多様な表現に展開するための基礎的技術を習得することができる。 授業の概要： 造形的な芸術表現の基礎として素描を取り上げ、主に人物表現を通して、その素材と方法に基づく多様な表現への理解と習得をめざす。	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目	芸術工学基礎	授業の目的・目標： 透明水彩絵具とアクリル絵具の特性を学び、それを生かして想像やイメージを展開し、表現できるようになる。 授業の概要： 画材として透明水彩絵具とアクリル絵具を使用する。絵具の特性を生かし対象を観察して描くことにより導き出される色彩の豊かさを体験するとともに想像を膨らませて独自のイメージを展開する方法を学ぶ。	
		授業の目的・目標： 実践を通して彫刻の素材や技法を理解し、立体表現の基礎的技術を身につける。 授業の概要： 素材は立体物の造形でよく使用され汎用性が高くどこでも手に入れやすい粘土やスタイロフォームを用いる。モチーフには、身の回りにあり手に入れやすい植物や日用品などの中から造形的に美しい形や量感を持つものを選び、実際に写実的な作品を制作することによって立体的な彫刻表現を学習する。またレリーフについては石膏による型取りなどを通して、その特色、用途、役割などの理解を深める。	
		授業の目的・目標： 工芸で使う様々な素材や加工方法、道具の使用方法等について学び、工芸の基礎的技術を身につける。 授業の概要： 工芸で使う様々な素材(木・鉄・土・布、等)に触れてその特性を知り、作品を制作する中でそれらの素材の加工方法や、道具の安全で正しい使用方法等について学ぶ。	
		授業の目的・目標： (1) 様々なメディアにおける表現の基礎トレーニングとして、スケッチ、クロッキー、デッサン、着色の課題を通してモノを見る目を養うと共に観察により得た情報を伝える技術を学ぶ。 (2) また、イメージの課題では個々の感性を引き出しながら作品に展開していく力を身につける。 授業の概要： 多様な主題のスケッチ・素描を実践し、作品制作の基礎となる観察力と描写力と同時に、個々の表現を模索しながらイメージを的確に伝える技術が身につく。 (全員/15回) 多様な主題のスケッチ・素描を指導し、受講生個々の感性を引き出し、作品に展開していく方法を解説する。	共同
		授業の目的・目標： 「正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法」「透視図法」の原理を理解し、その作図方法を修得できる。 授業の概要： 図法とは三次元立体を二次元平面上で表現するためのものである。そこには、人間が言葉を通じて物事を理解し意志を伝えるように、空間と形態を認知し伝達するための共通手段がある。授業では、代表的な製図法、「正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法」「透視図法」の原理を学び作図方法を修得する。これらは工業・建築製図のみならず、正確な画面構図などのドローイングにも有用である。また課題では立体物を平面上に読解するだけでなく、2次元から空間を生成する方法論も実践する。	
		授業の目的・目標： (1) 描画制作を中心に様々な素材に触れ、手を動かす中で見えてくる独自の視点や新たな発見に気づき、それを作品として完成させる力をつける。 (2) また、自由制作(共同)では、ディスカッションを通して意見することの重要性や、お互いの理解を深め、協力しながら作品制作する力を身につける。 授業の概要： 「作品を制作する」為にはどこから始めるのか?という制作の導入部分を考えることが目的である。様々な素材に触れ実際手を動かし作業していく中で見えてくるものを丁寧に観察し、独自の視点や新たな発見に気づき追及することで、作品として完成させる力をつける。また、自由制作(共同)ではディスカッションを通して意見することの重要性やお互いの理解を深めることを学び、協力しながら作品制作を行う。 (全員/15回) 描画制作を通して、受講生それぞれの独自の視点や新たな発見に気づかせ、それを作品として完成させる方法を解説する。自由制作(共同)では、ディスカッションを通して、相互理解や協力の重要性を解説する。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目	芸術工学基礎	基礎表現演習A-M 授業の目的・目標： 幾何学的構成やそれを応用したデザインについて理解を深め、その表現技法を身につける。 授業の概要： 幾何学に関する幅広い知識を紹介し、実践的な技法、技術を習得する演習を実施する。デッサンや幾何学的造形等の芸術分野、デザインにおける発想法や工学的技術、建築やプロダクトなどのデザイン分野などに関連する授業を展開する。空間デザインの基本を「プロポーション(黄金比・白銀比)」「パターン」「シンメトリー」を中心にしてグループワークショップを通して徹底的に学ぶ。後半はそれらの要素のデザインへの応用、知覚とのインターフェイスを考えながら空間デザインを立案、グループで制作する。「幾何学的な構成」に基づいた世界共通のデザイン思考を身につける訓練を行う。 (36 さくま はな/4回) 第1部として「幾何学的造形」について解説し、作品制作を指導する。 (34 高 台泳/4回) 第2部として「構成とデザイン」について解説し、作品制作を指導する。 (40 中山 玲佳/4回) 第3部として「空間とデザイン」について解説し、作品制作を指導する。 (36 さくま はな・34 高 台泳/1回) 第1部の講評会および第2部の展開を説明する。 (34 高 台泳・40 中山 玲佳/1回) 第2部の講評会および第3部の展開を説明する。 (36 さくま はな・34 高 台泳・40 中山 玲佳/1回) 第3部の講評会を行い、授業全体をまとめる。	オムニバス方式・共同(一部)
		基礎表現演習B-M 授業の目的・目標： デザインサイエンスについて理解を深め、その表現技法を身につける。 授業の概要： 近代デザインから発展した「デザインサイエンス」について学び、いろいろな素材、新しい装置などを使ったグループ制作を行う。形の科学・ゼロ次元から四次元の高次元幾何学・生体工学・自然のデザインなどを学び、それに基づいたプランニングからグループ制作までを行うことによって、「形と空間」の関係を探求する。 (38 谷口 文保/4回) 第1部として「形の科学」について解説し、作品制作を指導する。 (34 高 台泳/4回) 第2部として「自然のデザイン」について解説し、作品制作を指導する。 (40 中山 玲佳/4回) 第3部として「形と空間」について解説し、作品制作を指導する。 (38 谷口 文保/1回) 第1部の講評会および第2部の展開を説明する。 (34 高 台泳・40 中山 玲佳/1回) 第2部の講評会および第3部の展開を説明する。 (38 谷口 文保・34 高 台泳・40 中山 玲佳/1回) 第3部の講評会を行い、授業全体をまとめる。	オムニバス方式・共同(一部)
		文字とイメージA-M 授業の目的・目標： (1) 文字の基本知識を習得し、その造形性を生かした実習制作を行い、文字による基礎的な構成員を身につける。 (2) 文字の基本となる形や用語、文字の構造、形状の原理を理解できる。 (3) 文字の形からの発想を身につける。文字の造形を活用したイメージ表現を習得する。 (4) 文字がデザインに与える効果や影響について理解を深めることができる。 授業の概要： 文字はデザインの質や内容に影響を及ぼす重要な要素の一つである。文字の役割は記録・伝達とイメージ表現の、大きくふたつに分けられる。特に後者の場合、文字はモノとして捉えられ、その視覚的効果がより注目される。そしてグラフィック・映像・平面・立体など、あらゆるデザインの素材として重宝される。このことは文字の特性を理解し、活用すると、デザインの表現の幅が広がることを意味する。そこで授業では講義を通じて文字の基本知識を習得し、その造形性を生かした実習制作を行い、文字による基礎的な構成員を身につける。	
		文字とイメージB-M 授業の目的・目標： (1) 書体の歴史・制作背景など、書体の時代性や代表的な書体の種類と特徴を理解することができる。 (2) デザインにおける書体の役割と意味を理解し、目的に応じて書体の選択・提案を行うことができるようになる。 (3) 書体の制作プロセスを習得し、個性を生かしてオリジナル書体を制作する力を身につける。 授業の概要： 文字の形には、視覚的なコミュニケーションを円滑に行うための様々な工夫が加えられている。文字の形状を表す書体には長い歴史と共に様々な種類があり、書体の選び方や扱い方次第でデザインにも少なからず影響を及ぼす。授業では講義を通じて書体の歴史に踏み込んでその形状の成り立ちと種類、特徴など、文字の時代性を理解する。そして実習課題を通じて書体の観察と活用、制作を行い、文字が作られるプロセスの理解と、文字による表現力の向上を目指す。	
	グレートフィルムズ-M 授業の目的・目標： 映画作品について議論し、表現する能力やコミュニケーション能力を身につける。 授業の概要： 映画作品の主題や表現に対して独自の解釈を行い、それを的確に口頭で発表する能力、さらに、相手の意見をよく理解し、それに対して意見を述べる事ができるコミュニケーション能力を身につける。共通の土台である映画作品を通じて、自分の意見を説明し、対話・議論をおこない、作品に対する理解を深め、最終的には、誰もが納得できる論証を行う、この一連のステップを身につけることが本授業の目標である。 「映像の世紀」と呼ばれる二十世紀に、最も世界を席卷したメディアは「映画」であった。今や、百年を超える歴史の中で生み出されたおびただしい数の映画が存在している。それらは膨大な世界遺産であり、芸術であり、技術であり、娯楽である。本講義では、幾多の映画作品の中でも特にマイルストーンと見做される傑作について、じっくりと議論を行い、クリエイターとしての表現力を養う。		

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目 芸術工学基礎	メディア表現ワークショップ-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) プレゼンテーションの重要性を認識し、デジタルメディアを用いてプレゼン資料を効果的に制作するノウハウ及び情報リテラシーを学び、学生が自ら効果的でわかりやすいプレゼンテーションを、デジタル技術を用いて行えるようになることを目的とする。</p> <p>(2) パソコン、タブレット端末、スマートフォンなどのデジタルメディアにおいて広く使用されている映像編集ソフトや情報の発信・共有における効果やリテラシーについて理解する。</p> <p>授業の概要：</p> <p>デザイン学習においては、モノを「つくる」だけでなく、他人に説明し、記録することも重要な要素である。近年においては、パソコンをはじめ、タブレット端末やスマートフォンなど、私たちの身の回りには、デジタルメディアを用いたプレゼンテーションが多数出回っている。自分のアイデアや制作物を、言葉で表現するだけではなく、絵や図表、映像、音声など様々なヴィジュアル・サウンドコンテンツを用いて表現する。</p>	
	写真基礎実習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) カメラの使用法や基礎技術を理解・修得することで自身が持つイメージへと近づける撮影を行えるようになる。</p> <p>(2) 各課題を実習することでカメラの基本的な使用方法とその効果を理解し、自らのイメージに合った撮影ができるようにカメラを使いこなす撮影基礎技術を修得する。</p> <p>(3) デジタルカメラを使用し、各回授業や時間外の課題に取り組み、講評を受ける事でカメラの使用法と効果を理解し、自身のイメージに合った撮影ができるようになる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>デジタルカメラの発信により、容易に撮影・編集が出来るようになった現在、均一的なイメージが多くなっている。デジタルカメラを使用し、各回授業時や時間外の課題に取り組み、講評を受ける事でカメラの使用法と効果を理解し、自身のイメージに合った撮影が出来るようになる。</p>	
	コンピュータ基礎実習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) コンピュータ機器の基本操作を習得する。</p> <p>(2) デザインとアートの制作で中心的なソフトであるAdobePhotoshopとAdobeIllustratorの使い方を習得する。</p> <p>(3) ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。</p> <p>(4) 図形の描画や画像データの補正等を学ぶ。</p> <p>(5) 実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付ける。</p> <p>(6) デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。</p> <p>授業の概要：</p> <p>デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトであるAdobePhotoshopとAdobeIllustratorを、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作るようになることに重点を置いて進める。</p>	
	コンピュータデザイン演習A-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 情報機器の基本的な操作をAdobeIllustratorとAdobePhotoshopを通して繰り返し復習し、身につける。</p> <p>(2) 図形・マーク・ピクトグラムといった、コンピュータを使用した絵画表現の制作に取り組む。</p> <p>(3) Illustratorでのレイアウトデザインの基礎を習得する。</p> <p>(4) Photoshopでレイアウトに必要な基本的な画像知識を身につける。</p> <p>(5) 画像と図形をデジタルで制作・編集することにより、コンピュータを用いた絵画表現ができる。</p> <p>(6) クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」の制作、及び、印刷・入稿に対応できるデータを作成できる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的な印刷入稿用の「完全データ」を作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映させられるようになる事が求められる。具体的な課題に取り組み、課題を通してレイアウトデザインへの理解を深めたのち、オリジナルの課題に取り組む。課題を制作したのち、ブラッシュアップを行うことで、より完成度の高いデザイン技術の修得を目指す。</p>	
	コンピュータデザイン演習B-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>(1) 情報機器の基本的な操作をAdobeIllustratorとAdobePhotoshopを通して繰り返し復習し、身につける。</p> <p>(2) 図形・マーク・ピクトグラム・パターンといった、コンピュータを使用した絵画表現の制作に取り組む。</p> <p>(3) Illustratorでのレイアウトデザインの基礎を習得する。</p> <p>(4) Photoshopでレイアウトに必要な基本的な画像知識を身につける。</p> <p>(5) 画像と図形をデジタルで制作・編集することにより、コンピュータを用いた絵画表現ができる。</p> <p>(6) クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」の制作、及び、印刷・入稿に対応できるデータを作成できる。</p> <p>授業の概要：</p> <p>「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的な印刷入稿用の「完全データ」を作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映させられるようになる事が求められる。具体的な課題に取り組み理解を深めたのち、調査・考察をし、オリジナルの課題に取り組む。</p>	

授 業 科 目 の 概 要				
（芸術工学部 メディア芸術学科）				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
専門 教育 科目	芸術 工学 基礎	プログラミング基礎実習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) インタラクティブデザインやメディアアートの制作で用いられるProcessingの使い方を習得し、プログラミングによる作品制作ができるようになる。 (2) processingの使い方が分かるようになる。 (3) オリジナルのメディアアート作品を作ることができる。 (4) プログラムの基本的な構造が説明できる。 (5) 論理的な思考が身に付く <p>授業の概要：</p> <p>近年、デザイナーやアーティストにとってプログラミング技術は必要不可欠なものとなっている。その全ての言語の基礎であるC言語の基本を習得した上で、デザイナーやアーティストの新しいツールであるProcessingを学習し、様々な動画作成の手法を学ぶ。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。</p>	
		ジェネレーティブアート演習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) アルゴリズム的に生成・合成・構築されるジェネレーティブアートの基礎を身につける。 (2) 単純な数式から生まれる複雑な形を描画するためのプログラム技術を習得し、新たなアルゴリズムを考案して、独自バターの描画を目指す。 (3) アルゴリズム的な手法による造形ができるようになる。 <p>授業の概要：</p> <p>CG（コンピュータグラフィックス）は具象的な描画だけではなく、抽象的な描画にも使える。数式によって生成される膨大な量のデータを可視化するジェネレーティブアートの基礎について学んでいく。短いプログラムによる数理的CGの描画を通して、情報の可視化技術についての理論、アルゴリズムとプログラミング、感性的なデザイン要素に関する理解を深める。</p>	
		ビジュアルプログラミング演習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) openFrameworksを学習することで、様々な動画作成の手法を学ぶ。 (2) openFrameworksを通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。 (3) openFrameworksの使い方を習得し、インタラクティブな作品制作ができるようになる。 (4) オリジナルのメディアアート作品を作ることができる。 (5) プログラムの基本的な構造が説明できる。 (6) 論理的な思考が身につく。 <p>授業の概要：</p> <p>近年、プログラミング技術は、デザイナーやアーティストにとって必要不可欠なものとなっている。ソフトウェアフレームワークとして特にCG表現を主対象としたメディアアートの制作環境において事実上の標準となっているopenFrameworksを学習することで、様々な動画作成の手法を学ぶ。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。</p>	
		Webプログラミング演習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) ウェブの三大基礎技術を使った動的表現に関する基礎技術を身につける。 (2) ウェブ上での動的表現ができる。 (3) CSS5による装飾方法が解る。 (4) JavaScriptによるプログラミングの基礎が解る。 <p>授業の概要：</p> <p>ウェブの三大基礎技術（HTML5、CSS3、JavaScript）によるホームページの動的表現について理解する。3つの課題を通じて、映画でもなく、アニメでもなく、CGでもない、ウェブならではの動的表現、ユーザーインターフェースを考慮した表現を学んでいく。jQueryなどのライブラリも活用する。</p>	
		Pythonプログラミング演習-M	<p>授業の目的・目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Pythonの基礎を修得する。動画を使ったコンテンツ表現技術を修得する。 (2) Pythonの基礎を知る。 (3) 映像を使った動的表現ができる。 <p>授業の概要：</p> <p>前半はPythonの概要、データ型、関数、メソッドなどの基礎を学び、プロシージャルなCGを描画していく。後半はビデオスクラッチの制作を主とし、計画の立案から新たな表現の追加まで、動的表現技法の更なる可能性を探る。</p>	
		アート&デザインプロジェクトA-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>学科を超えたテーマを展開、実施する実践力と、教員や異なる専門分野の学生と共同で活動するためのコミュニケーション能力を習得する。</p> <p>授業の概要：</p> <p>デザイン・アートのプロである教員が本学独自の融合教育に対する取り組みに基づき、学科を横断する内容のテーマを提案する。ワークショップやグループワークといった実践的な授業をとおり、デザイン・アートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的な学習につなげる。また、学科や学年の垣根を越えて様々な人たちと交流することにより、それぞれの異なる能力をひとつのプロジェクトに対して有効に活かすことを体験的に学ぶ。</p> <p>さまざまなデザイン分野を横断しながら、地域づくり・ものづくり・ひとづくりのプロジェクトを企画・実践する。</p>	
		アート&デザインプロジェクトB-M	<p>授業の目的・目標：</p> <p>学科を超えたテーマを展開、実施する実践力と、教員や異なる専門分野の学生と共同で活動するためのコミュニケーション能力を習得する。</p> <p>授業の概要：</p> <p>デザイン・アートのプロである教員が本学独自の融合教育に対する取り組みに基づき、学科を横断する内容のテーマを提案する。ワークショップやグループワークといった実践的な授業をとおり、デザイン・アートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的な学習につなげる。また、学科や学年の垣根を越えて様々な人たちと交流することにより、それぞれの異なる能力をひとつのプロジェクトに対して有効に活かすことを体験的に学ぶ。</p> <p>地域社会と連携し、芸術創造と地域活性化を目的にアートプロジェクトやワークショップを企画し、実践する。</p>	

授 業 科 目 の 概 要				
（芸術工学部 メディア芸術学科）				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
芸術工学基礎	アート&デザインプロジェクトC-M	授業の目的・目標： 学科を超えたテーマを展開、実施する実践力と、教員や異なる専門分野の学生と共同で活動するためのコミュニケーション能力を習得する。 授業の概要： デザイン・アートのプロである教員が本学独自の融合教育に対する取り組みに基づき、学科を横断する内容のテーマを提案する。ワークショップやグループワークといった実践的な授業をとおして、デザイン・アートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的な学習につなげる。また、学科や学年の垣根を越えて様々な人たちと交流することにより、それぞれの異なる能力をひとつのプロジェクトに対して有効に活かすことを体験的に学ぶ。 アートと社会の関係性に着目し、現代アートやコミュニティアートの事例調査とディスカッションを通じてアートへの理解を深める。さらに、自分たちを取り巻く環境からテーマをみつけ、アートプロジェクトやワークショップを企画し、実践する。		
	総合プロジェクトA-M	授業の目的・目標： 総合的なプロジェクトの実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得し、専門的で高度な知見と広い視野を身につける。 授業の概要： 社会の現場でさまざまなプロジェクトを展開・運用する実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得する。 主に産官学連携などの大学の枠組みを超えた“プロジェクト”の実践を通じて、デザインやアートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的で高度な知見と広い視野を身につけようとするものである。各プロジェクト毎に集中的な取り組みを行う。		
	総合プロジェクトB-M	授業の目的・目標： 総合的なプロジェクトの実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得し、専門的で高度な知見と広い視野を身につける。 授業の概要： 社会の現場でさまざまなプロジェクトを展開・運用する実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得する。 主に産官学連携などの大学の枠組みを超えた“プロジェクト”の実践を通じて、デザインやアートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的で高度な知見と広い視野を身につけようとするものである。各プロジェクト毎に集中的な取り組みを行う。		
専門教育科目	必修	メディア芸術概論	授業の目的、目標、概要： メディア芸術学科の基本になる「構成」「ナラティブ」「視点（構図）」について概要を理解し、過去の自分、自分自身を振り返った上で、これからの自分の進路をしっかりと考え始める事を目的とする。 講義内容を理解し、映像制作を通じて自分自身を俯瞰出来るようになる事を目標とする。	共同
	必修	メディア芸術基礎演習	授業の目的、目標、概要： 「映画」「アニメーション」「まんが」「ゲーム」などの近現代のメディア芸術の背景にある「物語性」「キャラクター性」についての共通となる概念を学ぶ。これにより、メディア表現が社会状況と不可分の関係であることを知り、作品の成立背景やその与えた影響を考える。	共同
	選択必修	まんが基礎演習	授業の目的、目標、概要： 「物語」・「キャラクター」・「ストーリー構成」・「コマ構成」・「背景」・「完成度」の6点に関する講義を踏まえて制作を行い、理解を深める。 作品制作の過程で、「プロット」・「コマ割り」・「下書き」・「ペン入れ」・「仕上げ」の各段階において、自らテーマを持って制作にあたり、教員の指導の元で自覚的な学びの方法を習得する。また、作品制作におけるスケジュールの管理について実践を通じて学ぶ。	共同
選択必修	コミックイラスト基礎演習	授業の目的、目標、概要： コミックイラスト制作における基礎的な方法（企画・作画）を理解すること。キャラクター表現が具体的に行われているいくつかの局面を想定し、キャラクター制作を行う。 前半は性別差、年齢差を意識したキャラクターの設定画を、中盤は課題内容に応じた作品を、後半は風景写真を元に、背景の中のキャラクターを作画する。	共同	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目 選択必修	映画・映像基礎演習	授業の目的、目標、概要： 映画・映像創作の基礎を成すスタッフの役割に必要な技術を知ると同時に、グループワークに必要な創造力、コミュニケーション力、リーダーシップ力の基礎を身につける座学と実践的実習を繰り返す。また制作環境がデジタルに移行し、更に複雑化する現場のそれぞれの役割を理解し、グループワークを通して共同作業におけるプロジェクトマネジメント力を身につけることを目標とする。	共同
	アニメーション基礎演習	授業の目的、目標、概要： 日本におけるリミテッドアニメーションの表現方法を理解することを中心としつつ、アニメーション制作の基本の体得を目指す。日本の商業アニメーションの、制作工程・用語・素材作り・作業手順等の基礎知識とルールを習得する。特にタイムシートの理解を身につける。今後の専門分野の授業の理解と2年次3年次でのグループ作品制作と卒業制作に欠かせない基礎の授業である。	共同
	デジタル造形基礎	授業の目的、目標、概要： 現在の3DCG制作現場においてデジタル形状の作成方法は多様化の一途をたどっている。特に近年注目されている「デジタルスカルプティング」は有機的な形状のみならず、ハードサーフェースと呼ばれる3次元曲面の制作においても注目を集めている技法である。本演習ではそのデジタルスカルプティングに特化し、実際の制作現場でも広く浸透しているZBrushを使用し、ツールの使用法や形状作成の実際を解説する。人間の頭蓋骨をモチーフとし、その制作を通じて有機的な形状作成方法を身につけることを具体的な目的としている。	
	ゲームエンジン基礎演習	授業の目的、目標、概要： ゲームエンジンを使ったコンテンツ制作のワークフローを理解し、ゲームエンジンの基本的な使い方と活用方法を身に付ける。ゲームエンジンを使った表現は多岐にわたっており、ゲーム以外での分野にもその利用が拡大している。ゲームエンジンの基本操作と実際の制作現場における応用方法を演習形式で学ぶ。	
	まんが・イラスト制作演習	授業の目的、目標、概要： 3年次のゼミ分属に向けて、学生一人当たり2人の教員が担当し、作品制作の指導にあたる。まんが・イラストレーション・ウェブトゥーン・研究などの各専門分野に向かう前に、2年前期までに得てきたさまざまな技術や知見を使い、応用的な作品の制作を行う。また同時に、作品を量産していく方法論、あるいは作品クオリティをどのような方法で高めていくかの技術論を学ぶ。	共同
	映画・映像・アニメーション制作演習	授業の目的、目標、概要： 映像制作に必要な撮影・照明・編集・特機の基礎技術を身につける。 撮影の演習では、カメラ、シネマレンズの扱い、露出を学ぶ。 特に学びづらい照明技術と構図の構成に関しては実習を含めて重視する。 スマートフォンを映像制作の中で活用する技術も学ぶ。 映像制作の工程に必要な撮影・編集の基礎的な技術を身につけ、表現力を養う。（映画・映像） グループワークによる3分程度のセルアニメーション作品制作を目的とする。 プレゼンからプロット、絵コンテ、デザインなど、制作工程をこなすことによりアニメーション制作全体を体験する。動きメインの音楽付き作品を制作し、共同制作の達成感を感じることを到達点とする。アクション原画、ロボット作画、AfterEffects効果など、アニメを実践的に習得する。（アニメーション）	共同
	インタラクティブコンテンツ演習	授業の目的、目標、概要： 現在さまざまな情報が数値としてデータで扱われ、コンテンツに応用されている。本授業では入出力の観点からコンテンツに応用できるデータを紹介し、その扱い方を学ぶ。授業前半ではモーショントラッキングやプロジェクトマッピング、AR・VR・MRについて講義・演習を通して学び、授業後半では学んだ内容を活かしてリアルタイムコンテンツ制作を行う。	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	まんが・イラストゼミⅠ	授業の目的、目標、概要： 将来の進路に合わせて、まんが・コミックイラストレーションを指導する教員を自ら選び、その教員の指導を参考にしつつ、自ら学びを深めていく事を目的とする。創作する作品の現代性を意識しつつ、プロ作家になるために作品の質をどのような方法論で上げていくかを意識するようにする。あるいは、自己表現としての作品を制作し、社会に発表していくことの意義を理解していく。	
専門教育科目	映画・映像・アニメーションゼミⅠ	授業の目的、目標、概要： 1) 映画・映像業界への就職活動用の自分の作品制作に重点を置き、3年次までに学んだ技術のスキルアップを行なっていく。また、通年でポートフォリオの完成を目指す。 2) ゼミの教員と相談して、個別の就職活動の指導を受ける。 3) 専門分野である映画・映像とアニメーションに関する研究を行う。 4) 4年生の卒業制作指導をかねる。	
	CG・ゲームゼミⅠ	授業の目的、目標、概要： 将来の進路を考えて、自ら選んだ各ゼミの教員の指導に従う。CG系ゼミでは、主に人型のキャラクターを扱う。デジタル造形したキャラクターを立体出力するためのデータのハンドリング方法、3Dプリンターの扱いと出力した立体形状を簡易的に仕上げる方法を学ぶ。ゲーム系ゼミでは、CGをどのようにゲーム内に取り込んでいくのかを学ぶ。制作した作品を今後の活動で必要となるポートフォリオとして完成させる。	
	まんが・イラストゼミⅡ	授業の目的、目標、概要： まんが・コミックイラストレーション・ウェブトゥーン・研究など、各自の専門分野を特徴とした各教員のゼミに分かれ、専門性の高い授業を行う。いずれのゼミも作品制作に関しては、学生自らが不足している技術を補い、完成度を上げた作品の制作を目指していくことを目的とする。指導教員は各学生の特性に合わせて、専門的な技術や知見を学ぶ。	
	映画・映像・アニメーションゼミⅡ	授業の目的、目標、概要： 1) 映画・映像・アニメーションゼミⅠに引き続き、就職活動用の自分の作品制作に重点を置く。並行して、プロを目指すためのスキルアップ訓練をおこなう。また必ずポートフォリオを完成させることを目的とする。 2) 各教員による映画・映像・アニメーション業界への個別の就職活動の指導を行う。 3) 専門分野である映画・映像とアニメーションに関する研究。 4) 4年生の卒業制作指導をかねる。	
	CG・ゲームゼミⅡ	授業の目的、目標、概要： 人間キャラクター以外の造形を主に行う。空想上のキャラクターや、実在する動物を扱う。デジタル造形したキャラクターを立体出力するために必要な部位の分割や、3Dプリンターの扱いと出力した立体形状を塗装するための方法を学ぶ。ゲーム系ゼミでは、CGを使った簡単なゲームや映像の制作に取り組む。4年次の卒業研究と卒業後の活動を見据えて、各教員と相談しながら、各自の進路に合わせた作品制作を行う。	
選択	学科入門セミナー	授業の目的、目標、概要： 大学での学習態度を身に付けてもらうこと、同級生や教員とお互いに知り合い、コミュニケーションを深めることを目的とする。この授業内で行われるグループワークや発表会などを通じて人の輪を広げ、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。合わせて、学外の施設を訪れることで、知見を広げ、さまざまな文化への関心を持つきっかけとする。	共同

授 業 科 目 の 概 要				
（芸術工学部 メディア芸術学科）				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
選択	メディア表現リテラシー	授業の目的、目標、概要： 主に3つの内容にわかれる。 ①各コースの機材やスタジオ、使用ソフトの基礎を学ぶ。専門的なことはこれ以降の授業で学ぶが、それぞれの表現形態の作品がどのようなソフト、技術を使って制作するのかを学ぶ。 ②4年間の履修モデルを作成する。自分にとって必要な授業（必修・選択必修・選択）を把握し、卒業までのシミュレーションを行う。 ③各コースの表現がどのような歴史的経緯で成り立つのかを概観し、現在どのような作品が世の中に受け入れられているのかをジャンルを意識して見ていく。それぞれの表現の違いと共通点を学び、自分が選ぶ表現形式のことを知る。これからの作品鑑賞のレベルを上げ、自身の創作へ還元する方法を学ぶ。	共同	
専門 教育 科目	選択	キャラクター論	授業の目的、目標、概要： 「キャラクター」を主語として語り、考えることを徹底的にする。極端（それはキャラクターを魅力的に見せる条件の一つでもあるが）ともいえるような思考方法で、まんがやアニメーション、ゲームなどの様々なジャンルの作品群を読み解く。そうすると様々な作品群に共通するキャラクター類型が見えてくる。その型を用いてこそリアリティを持ったキャラクターができる。	
		アニメ史	授業の目的、目標、概要： アニメーション映画の代表作を、数多く上映する。 100年強にわたるアニメーション史をひも解き、実際の作品を観せることでその技術・表現の成立・発展過程を解説していく。 講義前半はアメリカを中心に採り上げ、後半はロシア、フランス、チェコ、イギリスなどヨーロッパの多様な国々のアニメーションを紹介する。 国の数だけ歴史があり、幅広い文化の違いがある。皆さんの想像を超えた作品が待っていることだろう。しかも、その幾つもの国の作品が日本のアニメーションに大きな影響を与えているのである。 受講した後は、アニメーションに対する認識が大きく広がり、日本で流行しているスタイルや物語は、世界の歴史の流れのなかでは、ごく一部の多様性に過ぎないと理解できるだろう。	
		コンピュータゲーム（CG）史	授業の目的、目標、概要： 複合的なエンターテインメントとして、子供向けのおもちゃ・ゲームから世界共通のプラットフォームを持つ巨大産業へと発展してきたゲーム産業の歴史を学ぶことで、ゲーム産業が直面してきた課題を認識する。また、その挑戦の歴史と成功および失敗がどのようなものであったのかを学習する。と同時に、ゲーム体験を個々人の創作に対して利用するための、基礎的な知見を身につける。	
		まんが論基礎	授業の目的、目標、概要： 「まんが論」とは、まんがの表現史を学ぶことと不可分である。本授業では、まんがが表現の歴史理解を通じて、適宜まんがに関するこれまでの主な議論に触れていく。例えば「見開き」という表現に着目してみると、その成立期から成熟期にかけて時間/空間の表象について多様な様式があり、掲載媒体である本/雑誌というメディアの性質とも関係があることがわかる。このように自明となりつつあるまんがが表現について歴史を概観しながらその変遷を辿ることで、現在のまんがが表現への理解、分析あるいは自身の制作に接続していくことを目的とする。	
		映画・映像・アニメーション原論	授業の目的、目標、概要： 映像制作の全てを理解するために、まずは日本のさまざまな映像作品に触れていき、知識（思想・歴史・視覚・心理・理論など）として吸収する。 アニメーションでは、東映動画・竜の子プロの成立過程を、そこから生まれた代表的作家・作品を具体的に知ることで、日本の戦後商業アニメ史の大きな流れと、スタジオの作風を巨視的・具体的に把握し、説明できるようになる。	
		世界観構想論	授業の目的、目標、概要： 小説、映画、コミック、アニメ、ゲーム等、いずれの分野においても、ストーリー、キャラクターなどミニマムな構成要素以外に、その作品世界の諸相をとらえ、大局としての枠組を想起させる「世界観」の強弱は、特に「物語性」の強い作品においては重要だと思われる。 ここではテーブルトークRPG（TRPG）やボードゲームなどを通じて、小説やコミックなどの作品世界を構築する方法を学んでいく。さらに言えば、そこから作品が派生していく契機ともなりうるだろう。こうした「世界観」を中心とした制作を具体的に提出してもらい、検証してゆく。 授業ではゲームや物語の背景となる世界観やキャラクター設定を、実例を交えて講義する。さらに、TRPGやボードゲームの体験も講義に取り入れる。	

授 業 科 目 の 概 要				
(芸術工学部 メディア芸術学科)				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
	写真史・映画史	授業の目的、目標、概要： 写真における歴史と、相関する映画の歴史の主要なトピックを時代順に追いながら、創生期から現代までの多様な作家や作品群に触れ、芸術と写真の関係性および芸術と映画の関係性を読み解きながら、その歴史的な意義を簡潔に解説する。講義形式で行うが、毎回コメントシートで感想や質問を受け付け、次回授業時に応答することで受講生との対話を図る。		
専 門 教 育 科 目	選 択	まんがメディア文化史	授業の目的、目標、概要： 「まんが」と言われるメディアは一体どこから来て、どのように受容され、どこに向かおうとしているのかを、現在および過去の代表作からひも解いていく。また、近縁ジャンルである映画・アニメ・ゲーム等も本講義中に言及する。これにより、まんが表現が社会状況と不可分の関係であることを知り、作品の成立背景やその与えた影響を含めて総合的に文化として考えることを目的とする。	
		映画・映像作品表現論	授業の目的、目標、概要： 映像製作におけるプロデューサーの役割とその実務について学修する。担当教員が参画した映画、テレビ、PV、イベント、テレビゲーム等の実際の作品を例にして、その業務内容におけるポイントやティップスを講義する。履修後、学生がプランニングした自らのデビュー映像作品の企画書を作成し、その内容を評価する。	共同
		プロダクションデザイン演習	授業の目的、目標、概要： まんが・アニメーション・ゲームなどに必要なメカニックや世界観についてのビジュアル設定を制作していく。プロの制作現場で求められる日常のアイテム・乗り物・架空の道具・架空世界等のデザインが出来るように訓練する。最終的にまんが・アニメーション・ゲームなどのオリジナル作品を想定したデザイン設定や世界観を構築することが出来るようになる。	
		アニメーション作品表現論	授業の目的、目標、概要： 古典的名作の観賞を目的に構成した『アニメ史』『映画・映像・アニメーション原論』を踏まえ、より後年の時代（～現在）を対象に、注目すべき監督と代表作を上映していくのが本講座の目的である。キーワードは“技法の比較”。優れた作品には、必ず監督がこだわる独自の映像的価値観と表現法が存在する。具体的にその特徴に眼を向け、複数の作品に潜む共通項と変化（差異）を発見、検証していく。	
		メディアデザイン演習	授業の目的、目標、概要： Web上におけるまんがやイラストレーションなどのコンテンツの構成や見せ方を考える。主にデザイン的な観点からコンテンツを見ていくことで、学生に新たな視点の導入を図る。デザインの基礎について学び、まんがや各媒体での作品の「見せ方」について考えていく。また、まんがやイラストレーションを中心とした自身のポートフォリオの制作を行い、作品の「見せ方」を実践していく。	
		まんが表現基礎	授業の目的、目標、概要： まんがにおける「地図」ともいべき絵コンテ（ネーム）の制作を中心にまんが表現の基礎となる方法論を学ぶ。絵コンテにおける構図・構成について、構造的に分析し理解していく。毎回の課題をこなすことで、段階的に構図・構成の知識が身につくように計画されている。具体的なまんが表現技術・方法について、課題の制作を通して学ぶように進められる。	

授 業 科 目 の 概 要			
(芸術工学部 メディア芸術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	まんが原論	授業の目的、目標、概要： まんがという表現分野に対する視野を広げる。他メディアの中でのまんがの位置づけやなじみの深いストーリーまんが以外のギャグやアート系マンガに触れ、将来の選択肢を広げる。方法として作品鑑賞、それぞれの分野の専門家による講演を基本としたい。また、Web上でのまんが表現を実践する。Web上では、紙媒体と違ってページの制約や印刷の手間がかからない。その特性を利用して、受講生がネット上でまんが（動画映像も含む）を公開する。この作業を通じて、まんがをインタラクティブな映像メディアとして捉え、Web上での表現技術の基礎を理解する。	共同
専門 教育 科目 選 択	作画技術演習Ⅰ	授業の目的、目標、概要： まんが表現における作画技術を、デッサンとまんがの「絵」との関わりから始めて、一本の作品を完成していくまでの全般にわたって習得する。スクリーントーンの使い方や集中線といった瑣末な技術ではなく、ストーリーの中で生きていく「絵」とは何かを身につけることを目標とする。2年次前期からオリジナルまんがが作品の作画、ペン入れが始まるがその過程で生じた疑問点、問題点を解決していく能力を養う。	
	デジタルコミック演習	授業の目的、目標、概要： 使用するアプリケーションソフトはCLIPSTUDIOPAINT(クリスタ)。その基本的な操作方法から、実際の応用的な作業工程でも活用できるさまざまな機能を学ぶ。講義中に作成したブラシ/ツール素材や設定などは、将来的に活用することを想定している。また、作品制作時に作成した環境をどこでも再現できるように、アプリ設定のバックアップをクラウド上に保存することを習慣化する。	
	まんが表現演習	授業の目的、目標、概要： 基本的なまんが表現を「再検討」するために二つの方法論を用いる。 一つ目は、まんが制作のプロセスを検討する。アイデアからネーム完成までのプロセスを丁寧に辿り、段階ごとに精査していく。二つ目は、まんが以外のメディア（身体、映画、演劇など）からまんが表現を検討する。実際に身体を動かしたり、カメラを用いた演習を行うことで、想像上の制作をまさしく身体化する（そしてまた戻していく）。 特に「演出」という言葉で示される考え方に興味があり、積極的に演習に取り組む姿勢を持つ学生を期待する。	
	コミック背景デザイン	授業の目的、目標、概要： まんがやコミックイラストレーションを描くには、その作品に合った背景の描写が必要である。この授業では絵を描く前から自分のイメージを明確にすることを重視し、それを表現するための方法および技術を学んでいく。プロ作家の背景作画技術、オリジナルの背景演出表現、描きたいストーリーに応じた設定制作技術を身につけることを目標とする。	
	作画技術演習Ⅱ	授業の目的、目標、概要： まんが原稿制作、およびカラーまんが作品における着色を含む技術に関する基礎技術、および応用技術を身につけることを目的とする。まんが表現における作画技術のうち、主として着色に関わるものを水彩絵具やカラーマーカーを使用したアナログから、描画ソフト「プロクリエイト」ら度を使用したデジタルまで広く習得していく。まんが表現における「一枚絵」のあり方、ストーリーの中での着色のあり方も理解していく。	
	フルカラー・コミック制作演習	授業の目的、目標、概要： 「フォトショップ」や「プロクリエイト」などの描画系デジタルソフトによるフルカラー着彩を使用した短編まんがが作品を制作する。授業形式は、集中授業によるワークショップ形式。現在進行形で、ネット環境の充実によりカラーリングされたウェブまんがが著しい増加を見せている。これに対応するため、どのようにカラーリングすれば良いかの演出方法や簡略化の方法について学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目 選択	イメージ動画演習	授業の目的、目標、概要： まんが・イラスト描画ソフトの「ClipStudio」などを使用してオリジナルキャラクターを描き、動画ソフトの「Live2D」を使用してキャラクターの動かし方を学ぶ。キャラクターの表情や仕草などを分解したイラストを元に短い動画を作成する。これにより、SNSやネット動画などの多様なメディアへ自身の作品を発表していくための応用力を養成する。	
	まんが表現ワークショップ	授業の目的、目標、概要： ワークショップは教員の特徴により、2種に分かれて運営される。学生はそのどちらかを履修する。一つは、同人誌作成演習。同授業では、自分の同人誌を制作して関西コミティアに参加する。課題などで制作したまんがやイラストを冊子化し、自ら販売を行う。もう一つのアシスタント応用実習では、プロの作家のアシスタント作業の中で連携作業を行い、仕上げを中心としたプロ作家に必要な技術を学ぶ。	共同
	映画・映像・アニメーション表現基礎	授業の目的、目標、概要： アニメーション表現を扱う。アニメーションを理解し、「描く」「物語る」「アニメーションを魅力的に動かす」ために必要な基礎理論や表現力を身につけ、簡単な作品を制作できるようになることを目標とする。素材の作り方、PC操作およびアニメーション制作における基本ソフトや機材の使い方などを学習し、1年次でアニメーション作品の制作に臨む。また、人体デッサンに関する模写を課題とする。	共同
	アニメーション演出基礎	授業の目的、目標、概要： 「物語る」技術をトレーニングする。映像における表現技術や物語理論を学び、自分の思い描くアニメーション映像の世界を表現するための発想力を育てる。演出技法、歴史と現況、作家と作品論等をあまねく学習する。次世代のアニメーション演出者の育成をめざす。作品ジャンルにおける演出方法の違い、演出家の役割と責任、演出技法の実際と検証などについても考察する。	共同
	動画基礎実習	授業の目的、目標、概要： アニメーション制作における動画作業の基本を習得する。主として「アニメーションを魅力的に動かす」技術をトレーニングする。原画の意図や感情をくみ取り、原画を活かす作業を習得することで、どのように原画を描けば良いかを計画することに繋がる。実践的な課題を演習する事によって、以降の「アニメーション映像制作」や「卒業制作」あるいは「自主制作」でのクオリティの高い作品制作に繋げることを目的とする。	共同
	映画・映像シナリオ基礎演習	授業の目的、目標、概要： 実践形式を用い、映画・映像化するための短編シナリオを書き上げることを目標とする。具体的には合評にて、意見・アイデアを交換、それらをもとに、改稿と演習を繰り返す。アイデアを伝えること、それらをディスカッションして高めること、他人のイメージを理解・分析することは、撮影や制作にとって、必要不可欠である。また、人数によっては、グループワークも実施する。	共同
	映画・映像美術概論演習	授業の目的、目標、概要： 実際に商業映画の現場で作成された美術資料を参考に、映画・映像美術の基礎を学習する。脚本を読み解き、各自の美術プランを作成して、どの様な美術設計を試みるかのプレゼンテーションを行う。後半の実習ではその美術プランを元に設計を具現化していく、映画・映像用のセット制作などをグループワークで行い、映画美術に関しての実践的な方法論を学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門教育科目 選択	アニメーション制作基礎	授業の目的、目標、概要： 「描く」技術をトレーニングする。模写、スケッチ等で画力向上を目指す。画力はアニメーション作りにおける絶対必要条件である。また、編集ソフト「AfterEffects」での基本的な撮影技術を学び、コンピュータソフトの理解度を上げるとともに、3年次からの就職活動を視野に入れ、自分の成果物を積み重ねることに重点を置く。なお授業内の作品制作は、原則隔週での開催である。	共同
	映画・映像シナリオ創作演習	授業の目的、目標、概要： 映画・映像創作の重要な基礎となるシナリオの応用技術を身につける。シナリオにおける発想力・創造力を最大限生かすための応用技術を講義する。これにより表現の幅を広げて、映画・映像の設計を実施できるようになる。また、各々のテーマを探究する、第三者のカタルシスを得る、という難易度の高いシナリオを完成させるため、合評・改稿等の演習を繰り返す。ディスカッションやグループワークも積極的に行っていく。	共同
	映画・映像演出応用演習	授業の目的、目標、概要： 毎回異なったテーマを設け、演劇的アプローチも利用する事により、参加学生が「映画演出の本質と映画演技の本質」を身体感覚で体感しつつ、それについて個人個人が固有の創造力や創作力を豊かに伸ばすための授業。加えて劇映画の「ドラマ性」や「感情表現」を掘り下げる事で芽生える創作表現の「自発性」、「創作的直感」、「創造力」、また受け手である観客との「コミュニケーション・デザイン」に焦点をあてた「コミュニケーション力」や他のスタッフに的確な指示を与える為の「リーダーシップ力」、ひいては総合的に、映画創作を通して「人間力」や「柔らかい心」、「内的対話力」を鍛える事を視野に入れる。	
	サウンドデザイン演習	授業の目的、目標、概要： 映画・映像創作において重要な要素であり、広いダイナミックレンジを持つ映画音楽・音響のサウンドデザインを実現する技術と、完成までのデジタルワークフローを習得する。主として映画におけるサウンドデザインに関する知識と技術を、実際の脚本を分析し、理論的な技法の学習を行い、その技法を最新の音響ソフトで実践しながら学んでいく。最終的にはチーム編成を組み、各自制作物のプレゼンテーションを行う。	
	アニメーション映像技法	授業の目的、目標、概要： 作画、撮影効果など、アニメーション技法での実践的な訓練を行う。アクション原画制作、日常プロップ作画、AfterEffects効果などのアニメーションを描くプロフェッショナルな技術を、課題制作により習得する。リアルな人間の動きを研究して原画にし、字コンテを仮訳本のいろはを講義。テーマから理詰めの演出をする。ト書きを考え、キャラクターの心理描写を加え、アクションを描き、レイアウトへと進む。背景設定や芝居についても考える。最終的に美術設定、クリーンアップ等を行う。	共同
	VFX映像概論演習	授業の目的、目標、概要： 映画等で使われるVFX（ビジュアルエフェクト）映像は、現実には起こりえないような現象を時には「リアル」に、時には「デフォルメ」され観客に提供される。この表現を効率よく実現する方法は、撮影での工夫や仕上げでの技術である。授業では映像を観察・分析する技術、撮影での構成技術、映像仕上げでの再構成技術の映像理論を、VFX映像制作の実践を通して学ぶ。	
	アニメーション映像制作	授業の目的、目標、概要： 集団による3分程度のセルアニメーション作品制作。企画のプレゼンからプロット、絵コンテ、デザイン、フィルム制作を通してアニメーション制作全体を体験する。集団によるセルアニメーション作品制作を行う。本編3分。セルアニメだが、テレビアニメのレベルは求めない。動きメインの音楽付き作品とする。すべてのセルアニメーション制作工程をこなすことが重要である。アクション原画制作、ロボット作画、AfterEffects効果など、アニメーション業界標準技法での実践的な訓練を行う。	共同

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専 門 教 育 科 目 選 択	デジタル撮影応用演習	授業の目的、目標、概要： 映像制作に必要な撮影・照明・編集・特機の基礎技術を身につける。撮影の演習では、カメラ、シネマレンズの扱い、露出を学ぶ。 特に学びづらい照明技術と構図の構成に関しては実習を含めて重視する。スマートフォンを映像制作の中で活用する技術も学ぶ。 撮影の実践では、システムの比較実習や、レンズ、ライト、特機の実践的な使い方を学ぶ。編集等ポストプロダクションの実践では、フィルムをデータ化しデジタル編集を行う他、カラーグレーディングの技術を学ぶ。	共同
	3DCG制作基礎	授業の目的、目標、概要： 3DCGにおける基本的な知識と技術を習得することを目的とし、CGを活用するための一般的な制作工程を理解する。3DCGソフトを実際に使い、モデリング、マテリアル、ライティング、アニメーション、テキストチャ、ボーン設定、物理シミュレーション等の3DCG制作の基礎技術と一通りのワークフローを学ぶ。また課題の講評を最終的に行うことで、自身の制作物の良い点悪い点を認識する。	
	3DCG基礎演習	授業の目的、目標、概要： 実写、3DCG、アニメーション、まんが、イラストなどで広く使われている背景制作に必要な知識と技術を身に付ける。具体的には3DCGソフトを使用し、家や学校、体育館などの実際に背景として使用可能なモデルを制作する。同時に背景制作に必要な建築の基本知識に関する講義も行う。また、作成した背景モデルを、用途に合わせて出力する方法も学んでいく。	
	プロシージャルCG演習	授業の目的、目標、概要： 自然物、人工物、双方に潜む数理的・手続的特徴を読み取り、プロシージャルCGとして描画できる論理的感性を養う。CGの映像制作において、アーティストの感性によるモデリングやアニメーションが一般的である一方で、手続を記述することで描画を行うプロシージャル技術が近年注目されている。本授業では数理的・手続的特徴がある対象を紹介し、その特徴をプロシージャルに設計する方法を学び、実際に演習を通して3DCGで描画する方法を学ぶ。	
	ビジュアルスク립ティング入門	授業の目的、目標、概要： 処理や手続きをビジュアルスク립ティングで設計する方法を学び、今後、デジタルコンテンツを制作する上で必要な論理的思考を養う。処理や手続きを記述する方法として、エンジニアが扱うプログラミングの他に、アーティストやデザイナーが扱うビジュアルスク립ティングが近年注目されている。本授業ではプログラミングと比較しながらビジュアルスク립ティングの基礎を理解し、演習を通して作品制作に応用する方法を学ぶ。	
	イメージ・コミュニケーション演習	授業の目的、目標、概要： CG映像のなかでも「ビジュアルエフェクト（VFX）」分野に焦点を当て、近年世界中のプロダクションから注目を集めている「Houdini」を使用したノードベースによるビジュアルプログラミングによって映像を制作するプロシージャル（Procedural：手続き型）な映像制作手法を習得することを目標とする。本演習の後半では、各自の作品テーマを決定して「課題作品制作」を行い、個人でVFX映像を完成させる制作体験を行う。	
	デジタル彫刻	授業の目的、目標、概要： 3DCGでの説得力のある作品制作において求められる重要な要素として、キャラクターのモデリングを挙げることができる。デジタル彫刻に特化したデジタルツールである“ZBrush”による演習を通じ、基礎レベルよりは一步踏み込んだソフトウェアの習得を目標としている。オーガニックな形状のキャラクター制作を具体的な目的とし、最終的には信頼性と説得力を持ったキャラクターのデジタルモデル作成と、DCCツールとの連携方法の習得する。さらにそれらを用いて静止画をアウトプットすることを到達目的としている。	

授 業 科 目 の 概 要			
（芸術工学部 メディア芸術学科）			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	立体造形基礎	授業の目的、目標、概要： CGでのモデリング（造形）においては、ソフトウェアを使いこなすだけでなく、立体として形状を正確に把握する能力が必須である。本演習では、粘土を用いた伝統的な手作業による造形を实践し、有機的な形状作成をフィジカルに体験する。これによって観念的に陥りがちなデジタルでの造形作業から一歩身を引き、多様な軸での表現能力を身につけ、本当の意味での造形力を獲得することを目指す。	
専 門 教 育 科 目	3DCG制作演習	授業の目的、目標、概要： 3DCGにおけるキャラクターの基本的なモデリングとセットアップを学び、キャラクターを違和感なく自然に動かすための手付けアニメーションを身に付けることを目標とする。具体的には、自ら制作したキャラクターにボーンを組み込み、アニメーションを付けていく。2Dで作成された作画アニメーションを参考にした動きのタメやツメなどのタイミングの付け方も指導する。	
	ゲームクリエイション演習	授業の目的、目標、概要： ゲームの企画書を制作し、各種設定デザインの制作に必要な知識と技術を身に付ける。ゲーム制作における企画、デザイン、実装を学ぶ。架空のゲームの企画書を制作し、ワールドビルディングを行い、環境、プロップ、キャラクター等をデザインする。DCCツールを使用し制作したモデルをゲームエンジンに実装する。	
	ポストプロダクション演習Ⅰ	授業の目的、目標、概要： CGソフトウェアを使用して、デジタル映像表現の基本操作を行い、FX（特殊効果）の映像表現と発想力を学ぶ。本講義は実際にCGソフトウェアを使用した演習を通してデジタル映像作品がどのように作られているのか習得することを目的とする。最初のステップとしてMayaを使用したダイナミクス・エフェクト表現の作成、またMayaのスク립ト言語である「Mel」を使用したツール作成の実習を通して授業を行う。	
	プロダクション演習	授業の目的、目標、概要： アニメーションソフトウェアMayaを使用して、3DCGキャラクターを生き活きと動かすための表現手法を学ぶ。キーフレームの理解やフェイシャルアニメーションなどのキャラクターアニメーション技法の基礎について、実践的な演習を行う。一部ゼミ形式で行う。本授業の履修にあたってはMayaの基本操作については既に習得していることを前提とする。	
	ゲームエンジン応用演習	授業の目的、目標、概要： 実際の商業作品におけるゲームエンジンの活用方法の知識を身に付けることを目的とする。ゲームエンジンとDCCツールを併用してシーン構築、マテリアル管理、アニメーション、ルックデベロップメント等を行い、インタラクティブ性のあるコンテンツの制作に取り組む。各工程におけるフローを把握し、それらを通じて、ゲームエンジンを活用した作品制作を行う。	
	ポストプロダクション演習Ⅱ	授業の目的、目標、概要： 実習を通じ、CG表現のうち髪や服等キャラクタのセカンダリアニメーションの作成と、CGソフトウェアと合成ソフトウェアを連携させ、デジタル映像表現のフィニッシュ段階にあたるポストプロダクション手法の授業を行う。また合わせて前期「CGI効果基礎演習」で行ったスク립ト言語「mel」の授業内容を置き換え「python」スク립ト作成の授業を行う。	
卒業研究	卒業研究	授業の目的、目標、概要： メディア芸術学科4年間の学業の集大成として、各自研究を行い、その研究をベースにした作品を制作する。メディア芸術と総称される「まんが」「コミックイラスト」「アニメーション」「映画」「ゲーム」「CG」などのメディアの現在位置と表現方法を改めて復習する。この卒業研究の完成および展示によって、学校から社会へ踏み出す自信と誇りを身につける。	

神戸芸術工科大学の都道府県内における位置関係

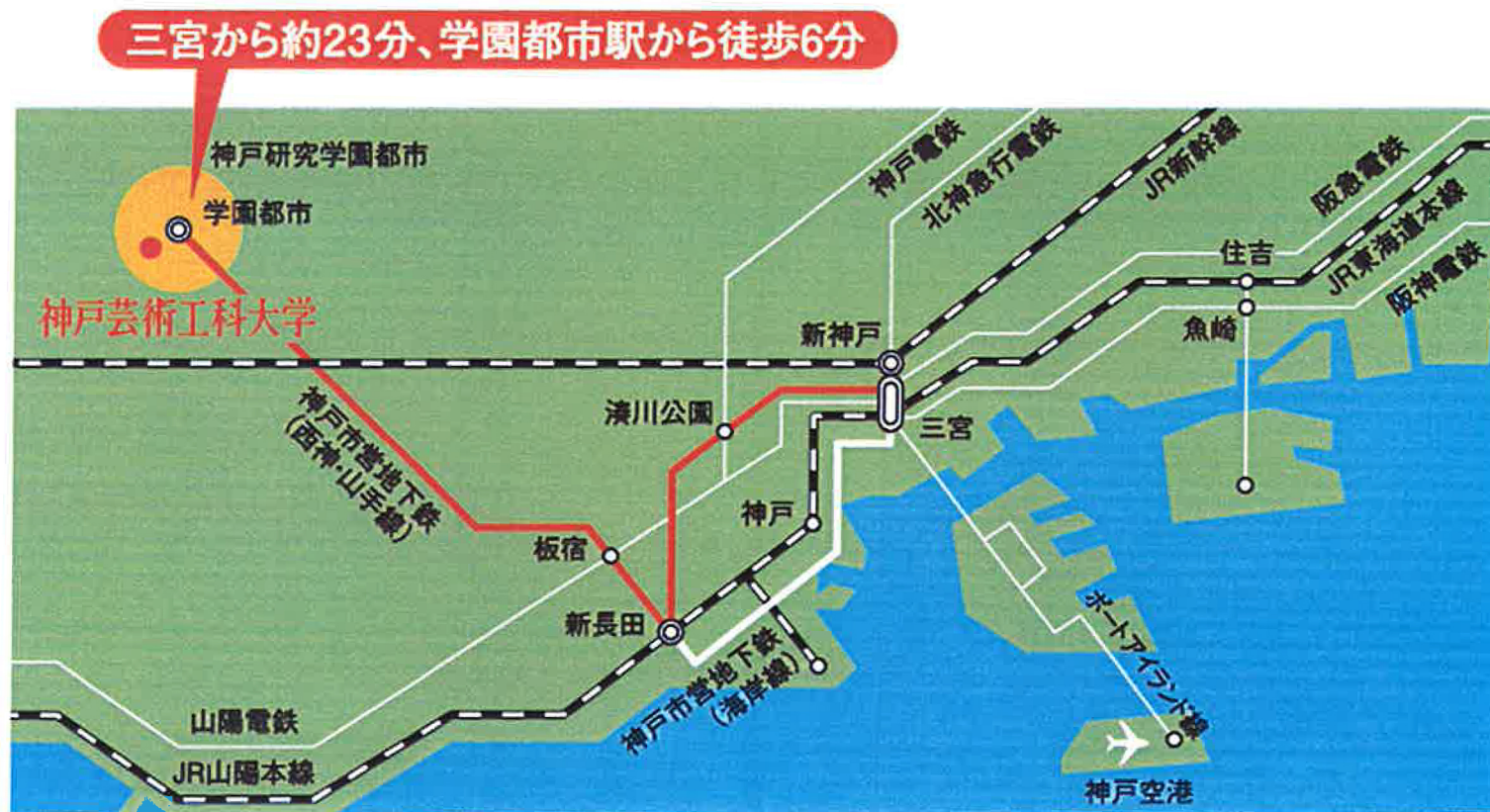


神戸芸術工科大学の市内における位置関係



—図面—2—

交通機関および最寄りの駅からの距離



大阪方面から

- JR「三ノ宮」駅、阪急、阪神「神戸三宮」駅より、神戸市営地下鉄(西神・山手線/西神中央行)に乗換え。「学園都市」駅下車。(三宮から約23分)

姫路方面から

- JR「新長田」駅より、神戸市営地下鉄(西神・山手線/西神中央行)に乗換え。「学園都市」駅下車。(新長田から約12分)
- JR「舞子」駅、山陽電鉄「舞子公園」駅より、神戸市営バスまたは山陽電鉄バス(51・53・54系統)にて「学園都市」下車。(舞子から約30分)
- 山陽電車「板宿」駅より、神戸市営地下鉄(西神・山手線/西神中央行)に乗換え。「学園都市」駅下車。(板宿から約10分)

※神戸市営地下鉄は、「三宮」「湊川」「新長田」「板宿」の各駅で他社線(阪急電鉄、阪神電鉄、神戸電鉄、JR、山陽電鉄)と接続しています。

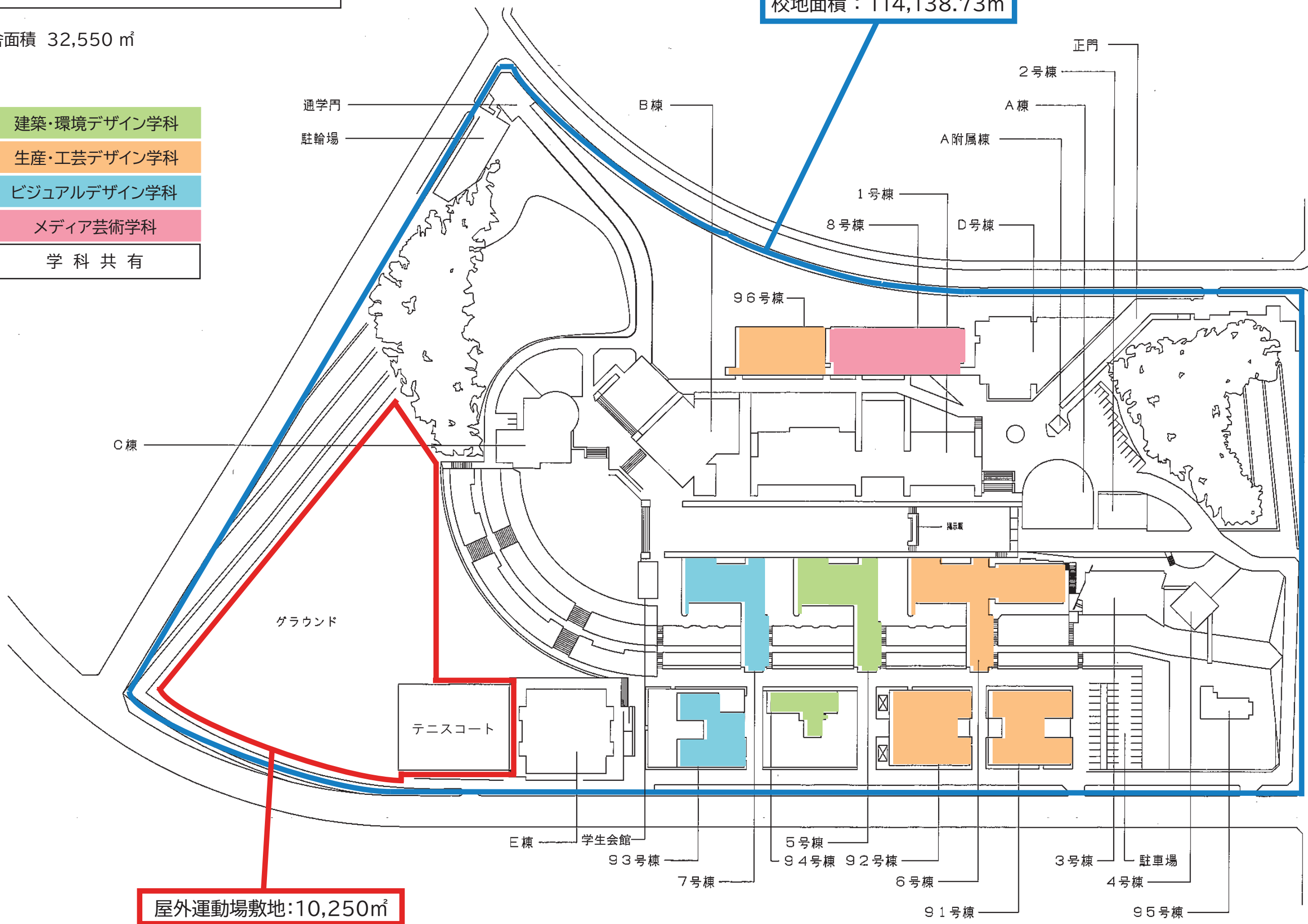
神戸芸術工科大学 校舎・運動場等の配置図

校舎面積 32,550 m²

校地面積 : 114,138.73m²

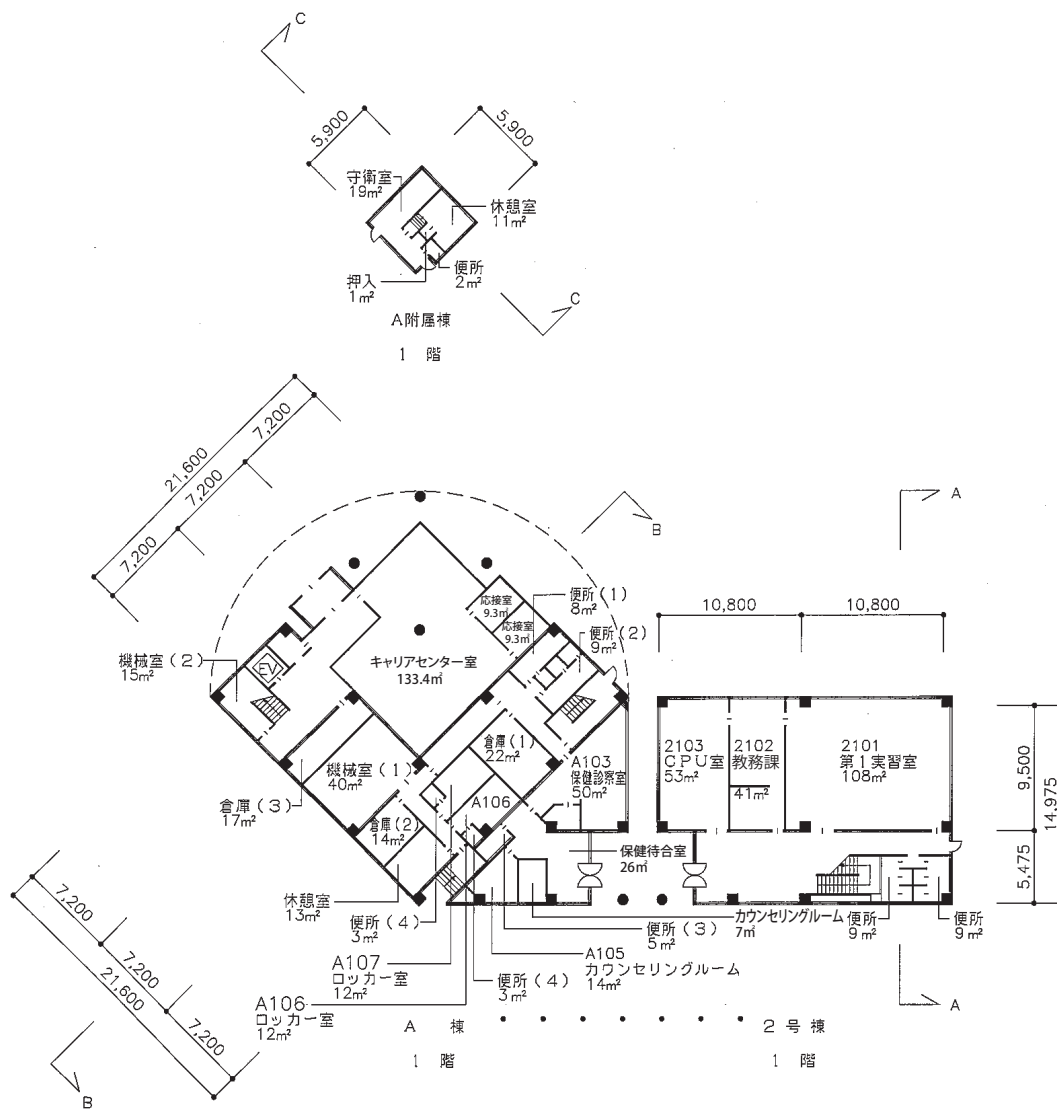


- 建築・環境デザイン学科
- 生産・工芸デザイン学科
- ビジュアルデザイン学科
- メディア芸術学科
- 学科共有

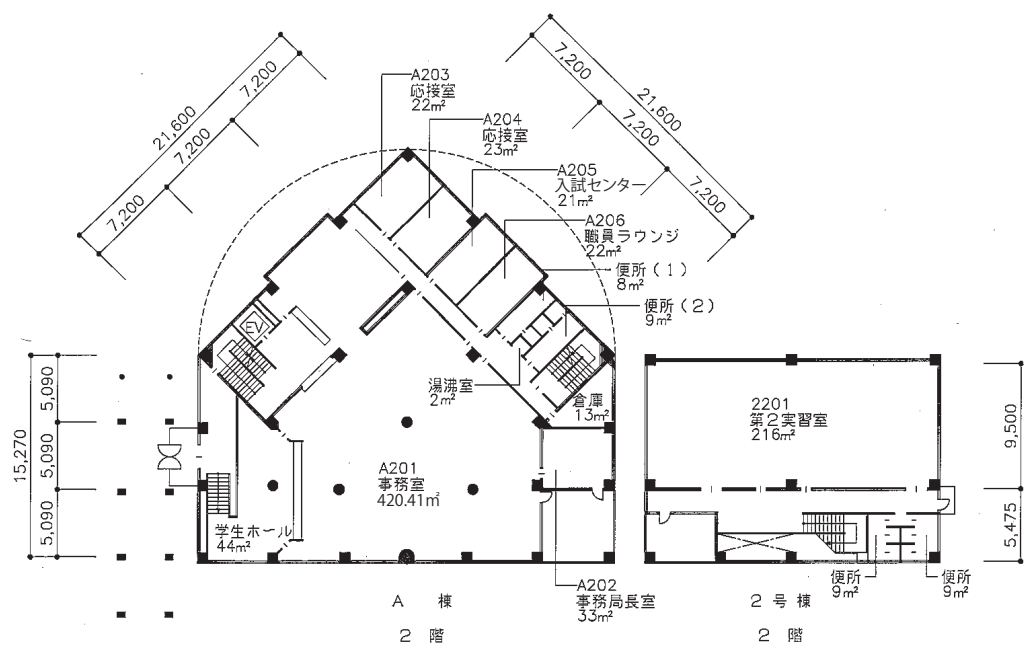
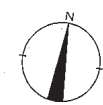


屋外運動場敷地: 10,250m²

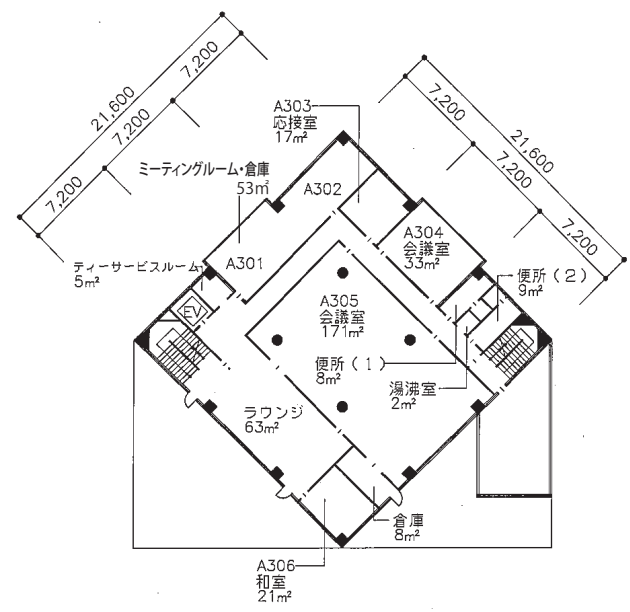
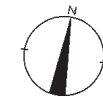
各棟フロア図
(共用部分なし)



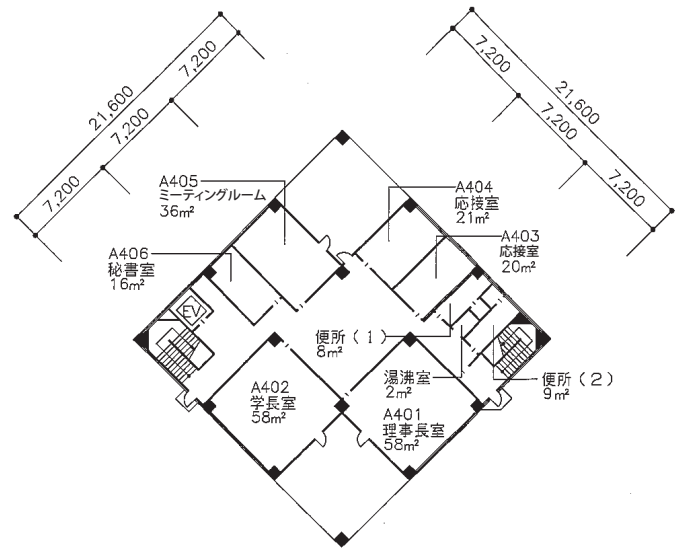
A棟・A附属棟・2号棟



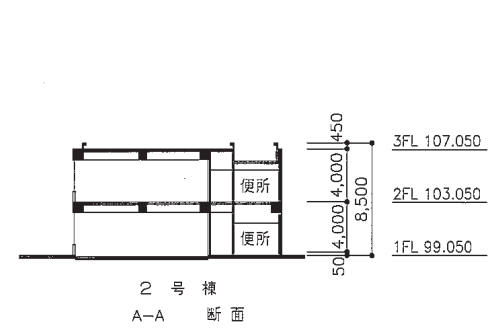
A 棟・2 号 棟



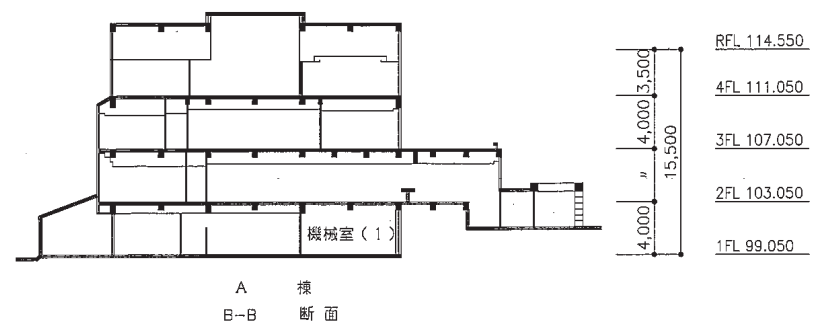
3 階



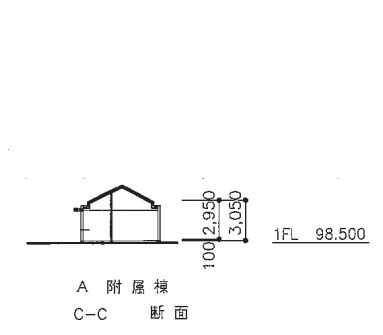
4 階



2号棟
A-A 断面

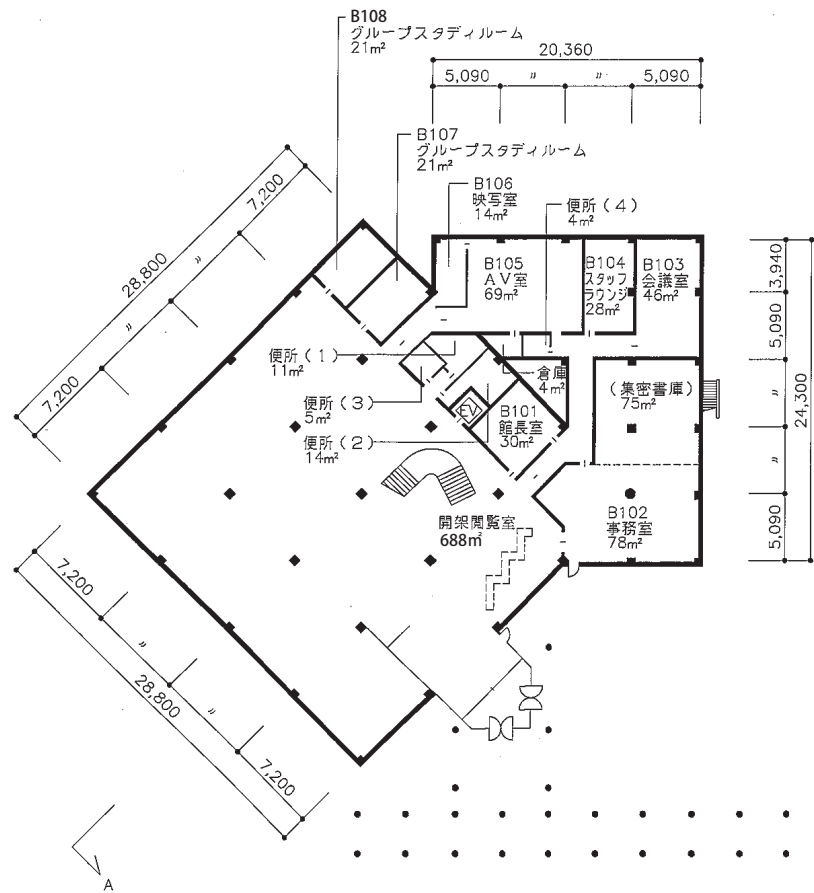


A 棟
B-B 断面

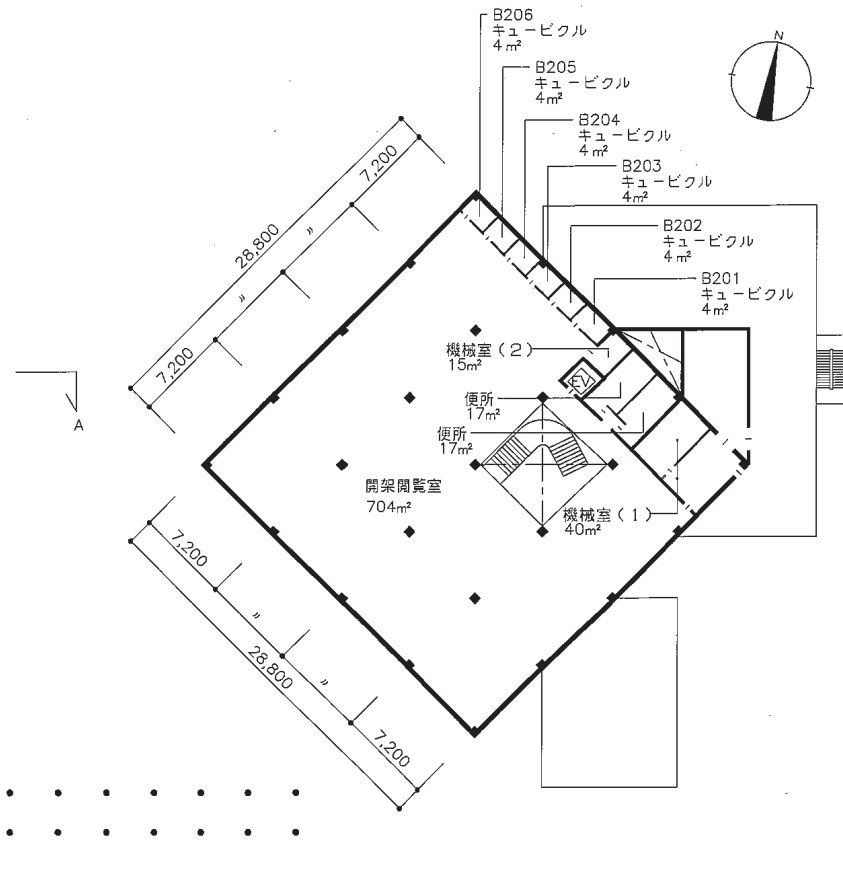


A 附属棟
C-C 断面

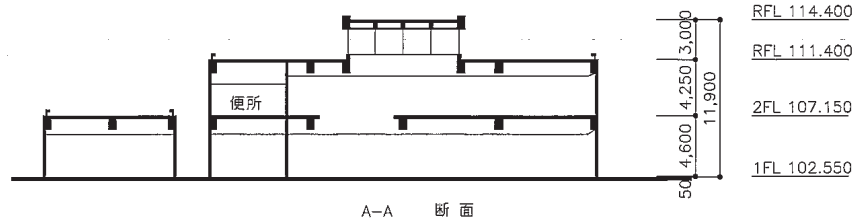
A棟・A附属棟・2号棟



1 階

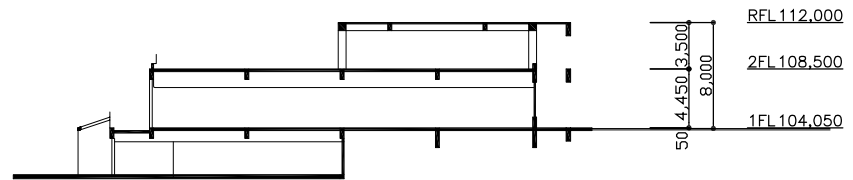
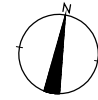
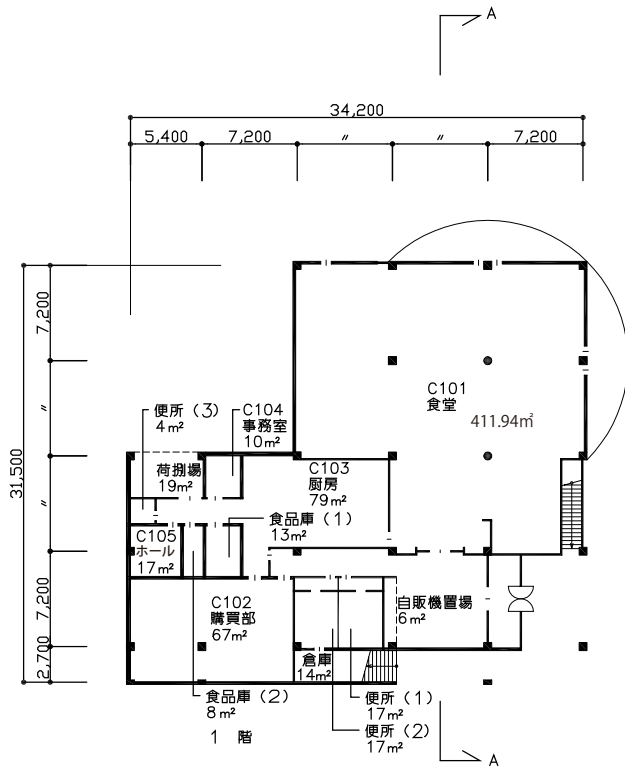


2 階

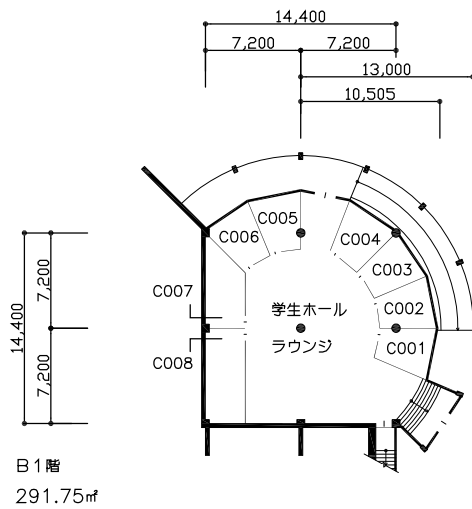


A-A 断面

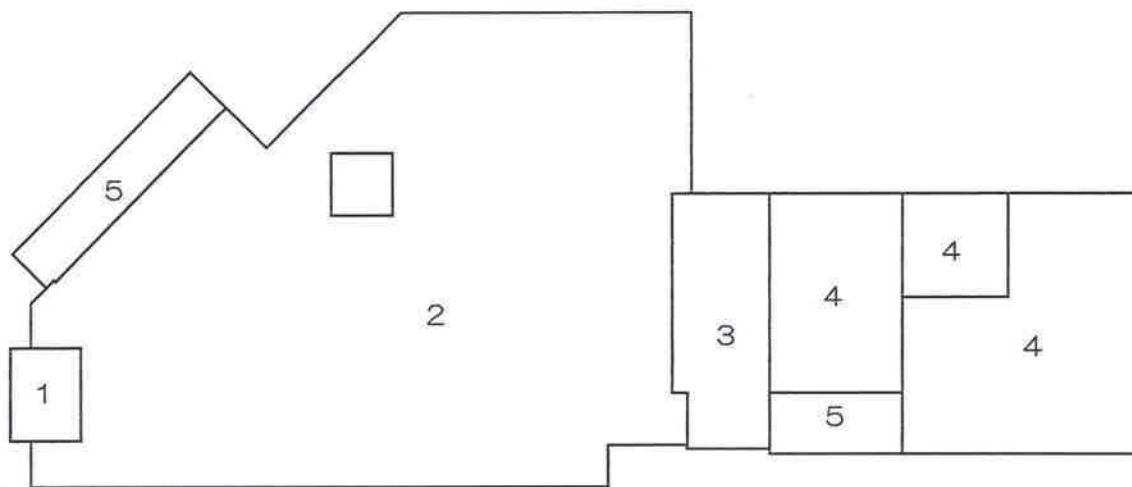
B 棟



A-A 断面

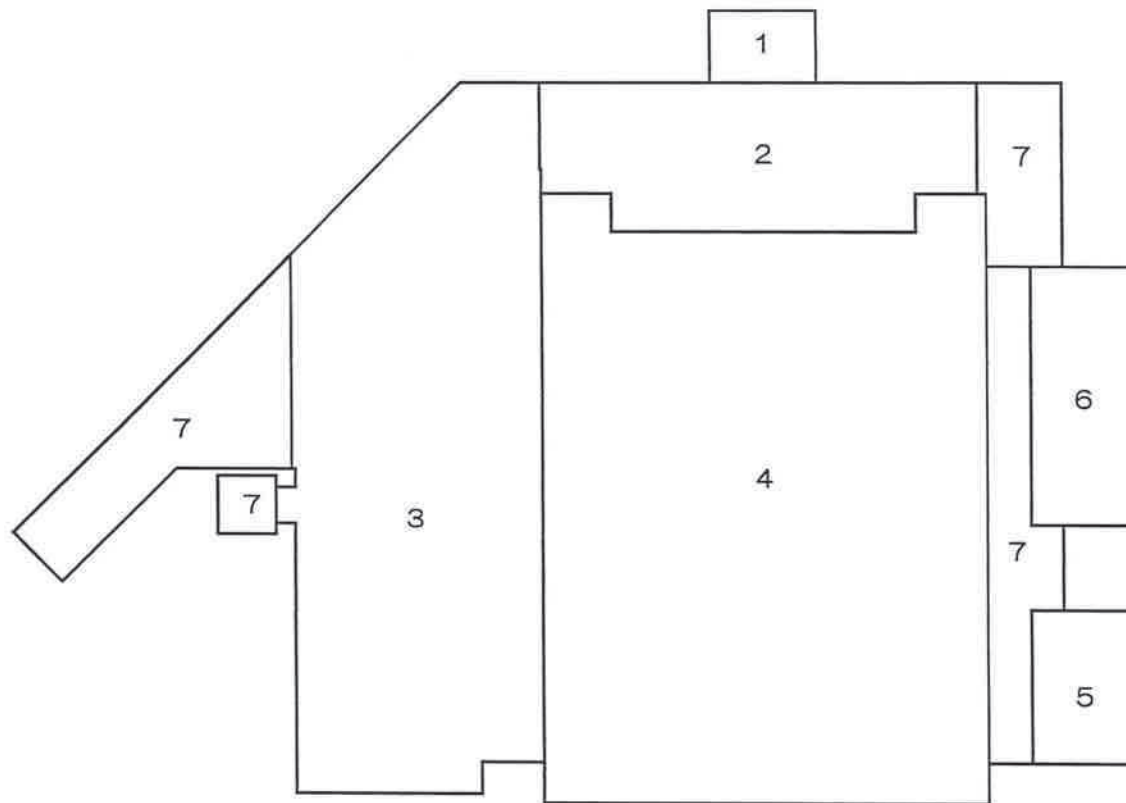


C 棟



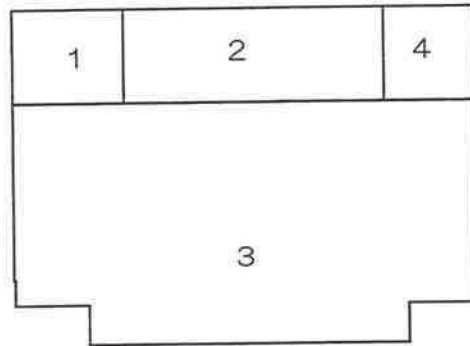
D棟 地下1階平面図

室名	面積 (㎡)
1 風除室	10.38
2 ギャラリー	389.70
3 ストック	37.45
4 機械室	140.41
5 廊下等	26.67
合計	604.61



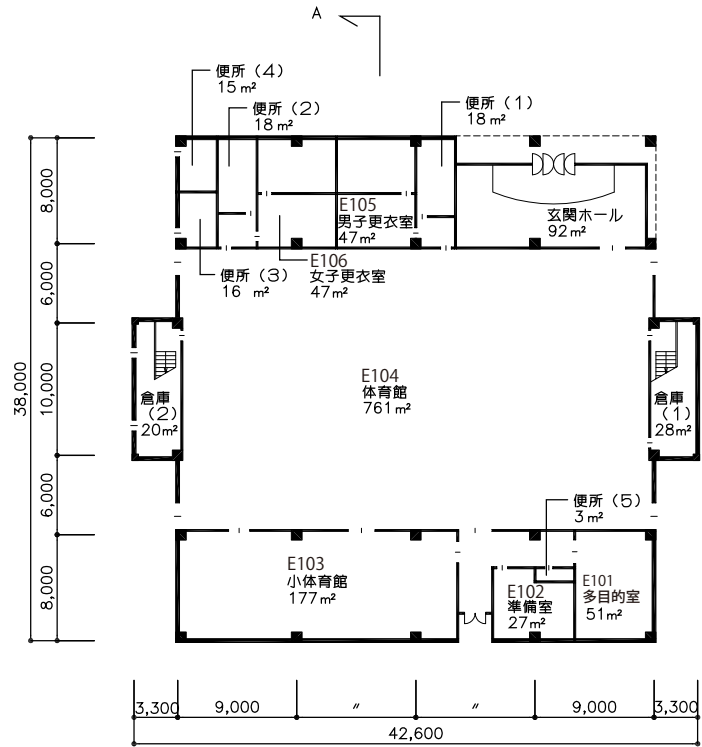
室名	面積 (㎡)
1 風除室	13.50
2 ホワイエ	105.26
3 カフェ	283.55
4 講堂	453.73
5 控室	27.34
6 便所	46.98
7 廊下等	135.00
合計	1065.36

D棟 1階平面図

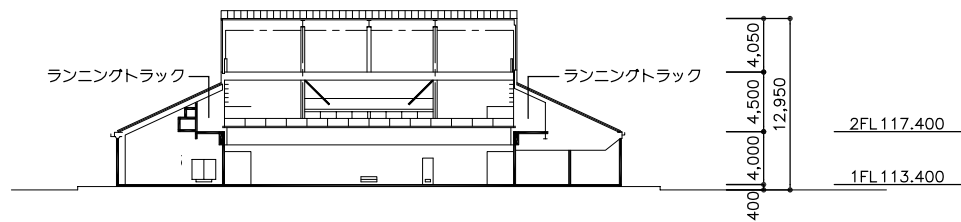


室名	面積 (㎡)
1 同時通訳ブース	16.34
2 映写室・付属室	38.19
3 講堂	166.09
4 廊下等	12.87
合計	233.49

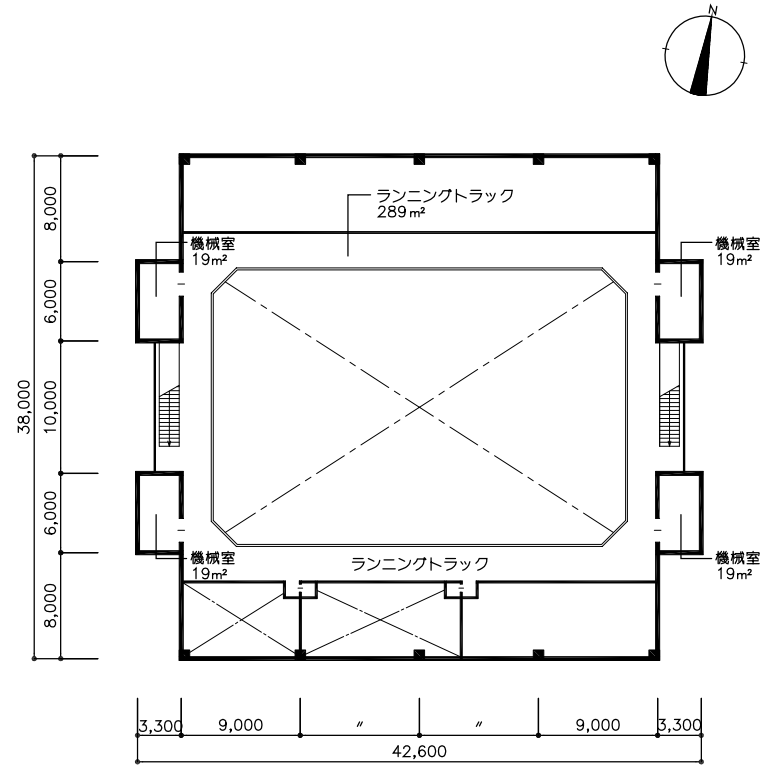
D棟 2階平面図



A
1階

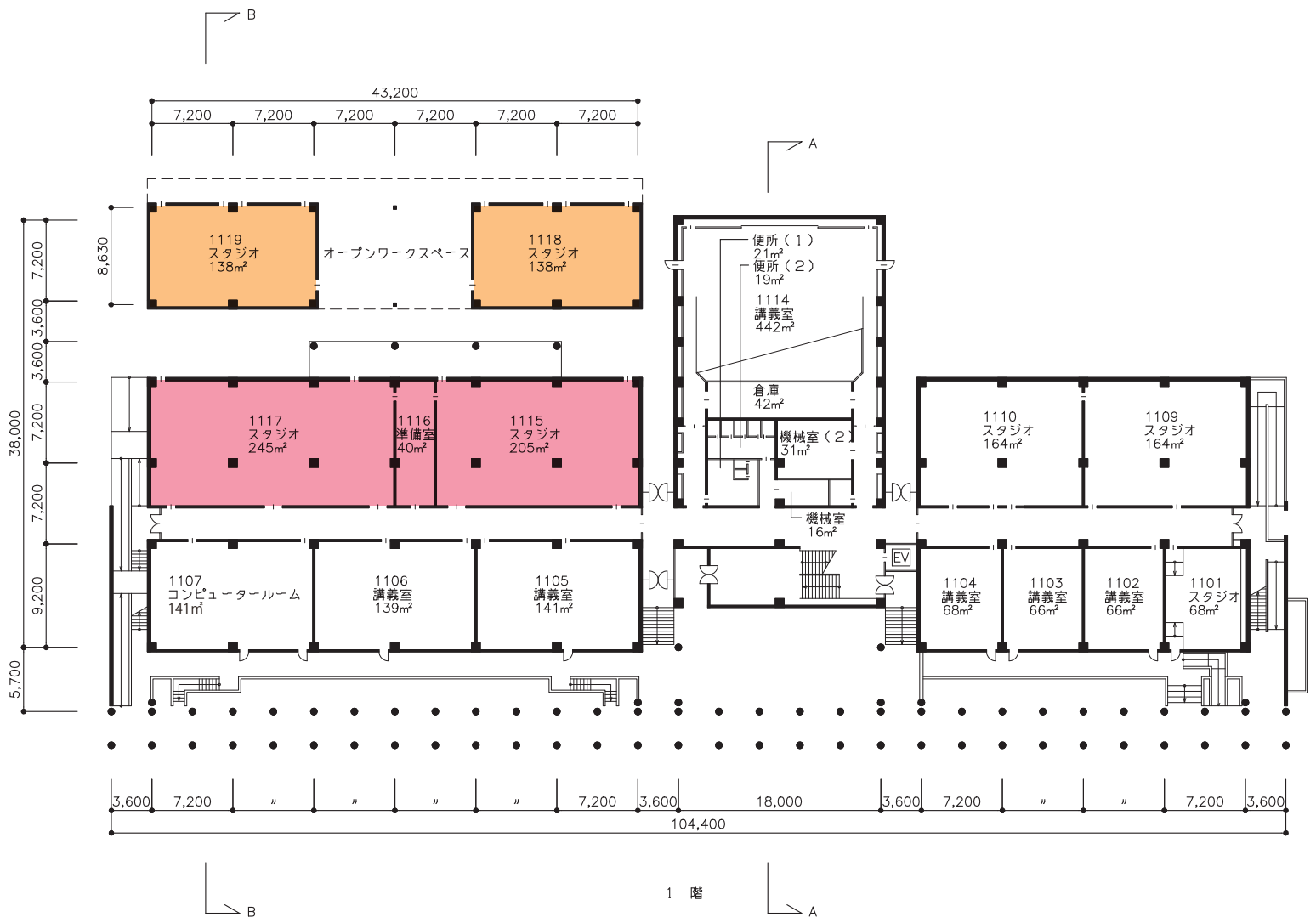


A-A 断面

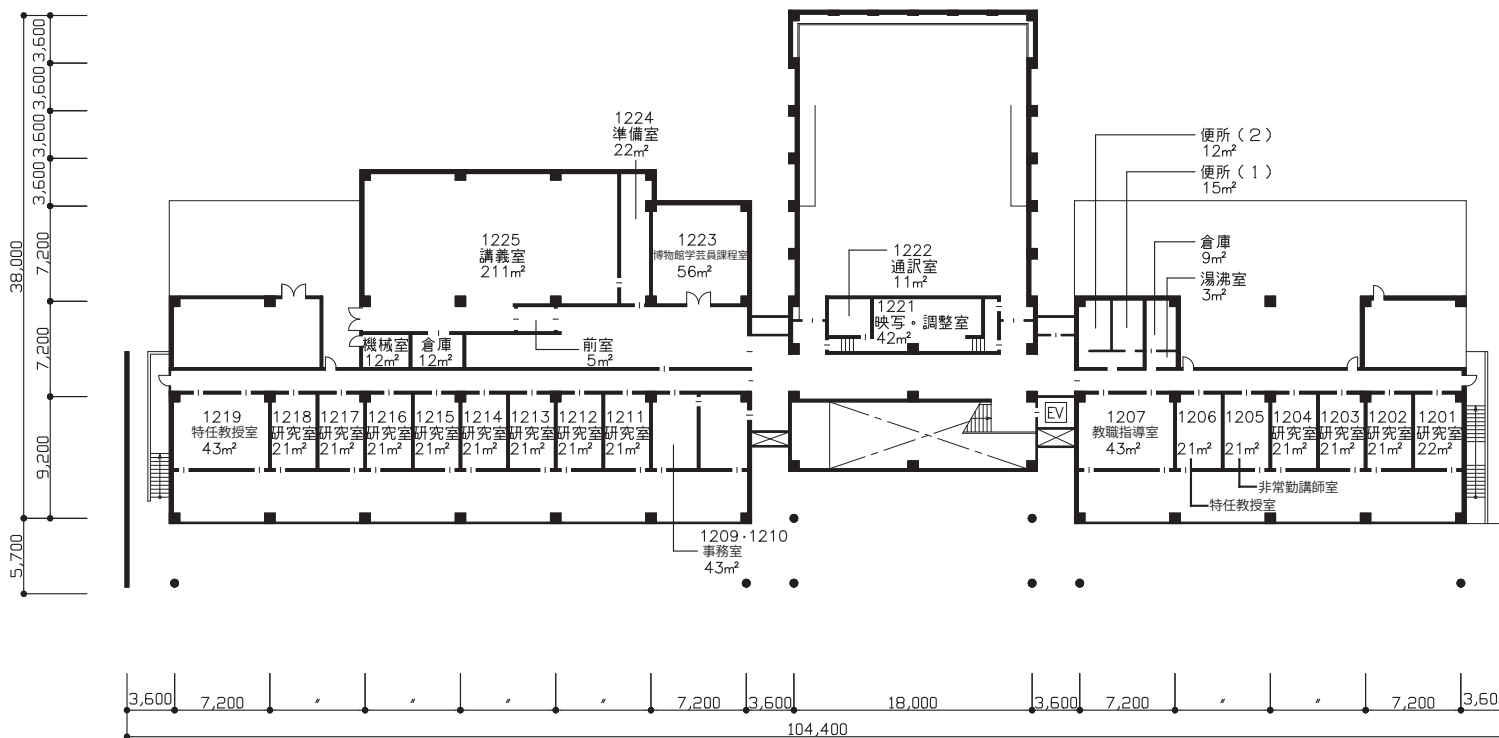


2階

E棟

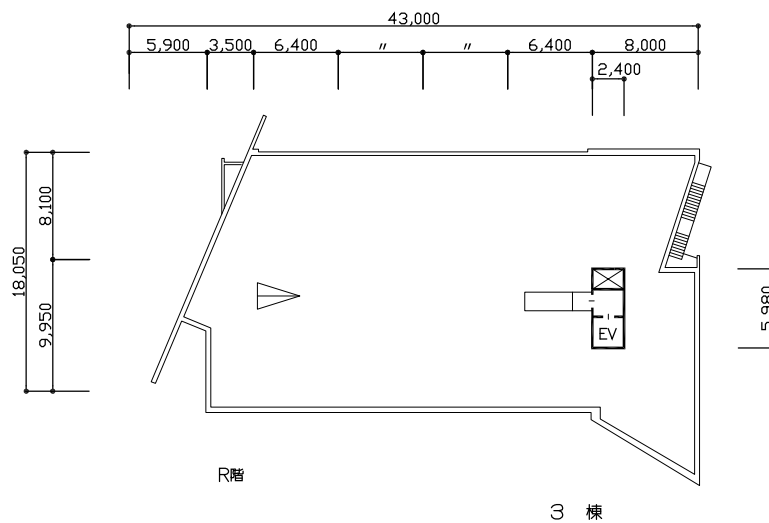
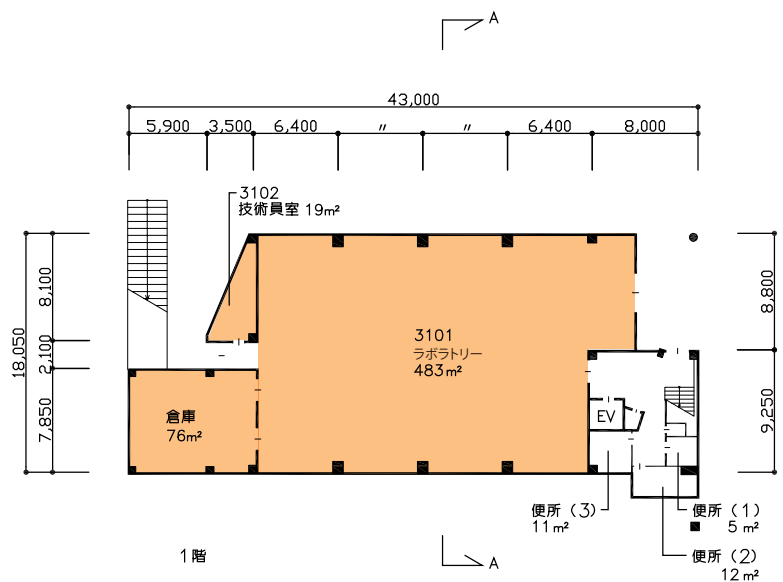
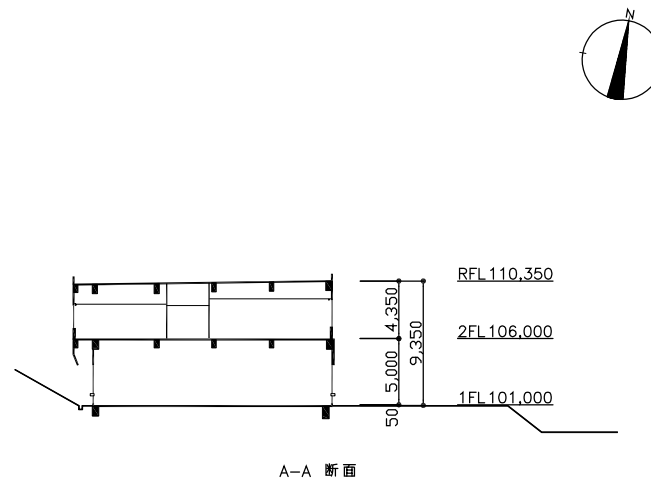
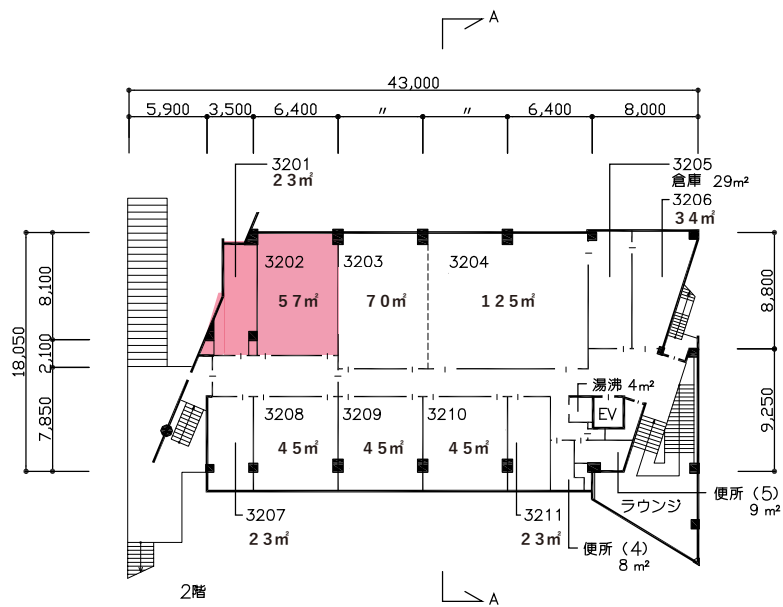


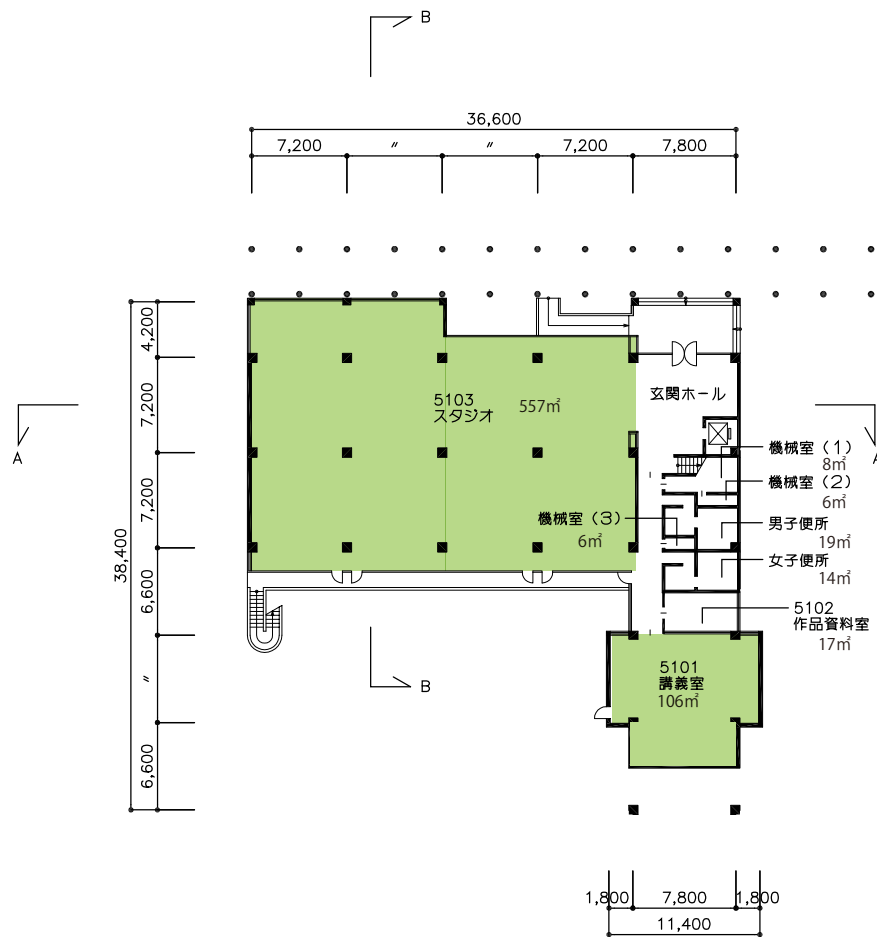
1号棟



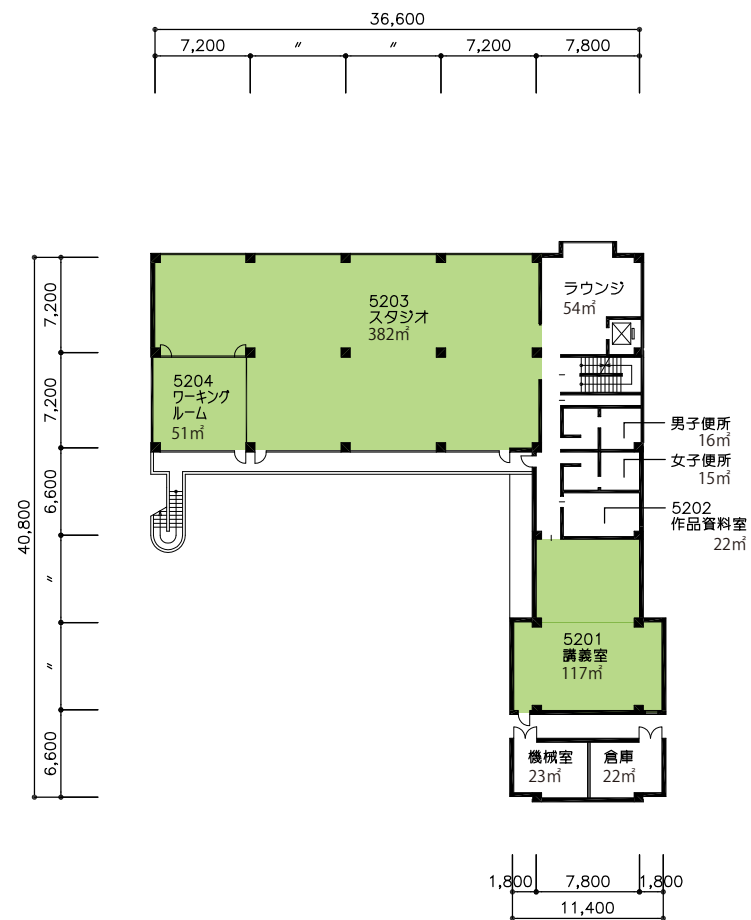
2 階

1 号棟





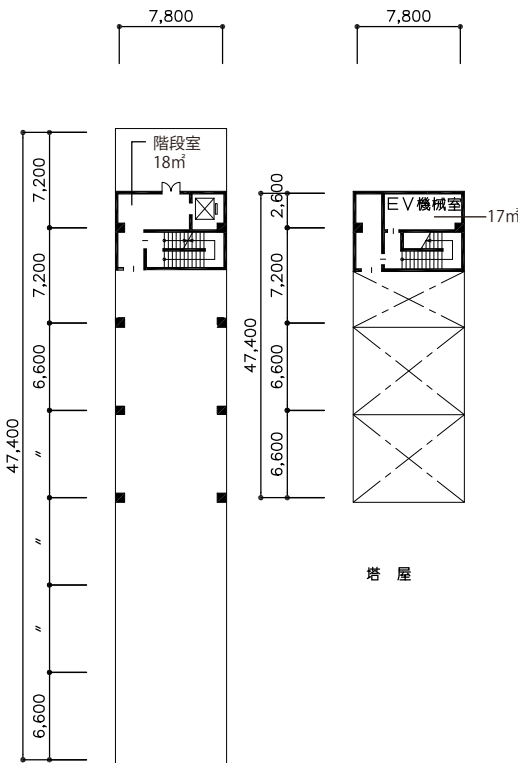
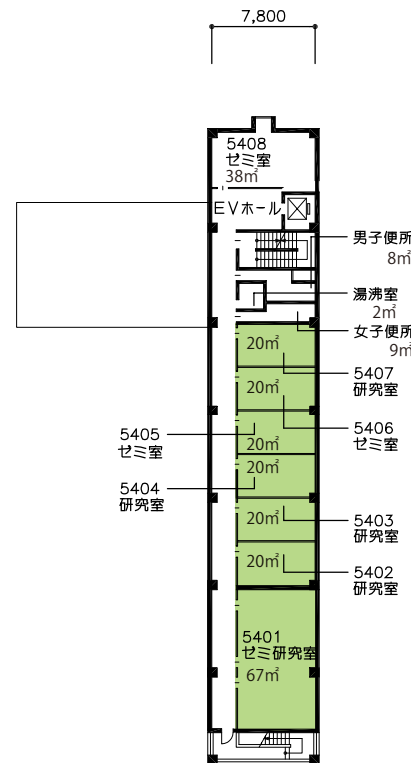
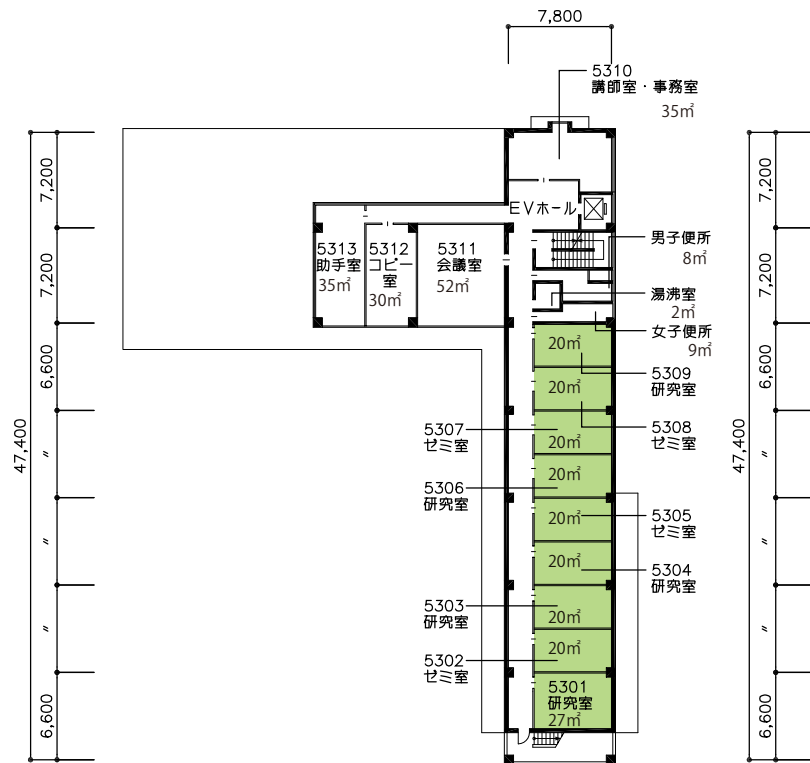
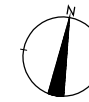
1 階



51.41㎡増築/811.91㎡

2 階

5号棟



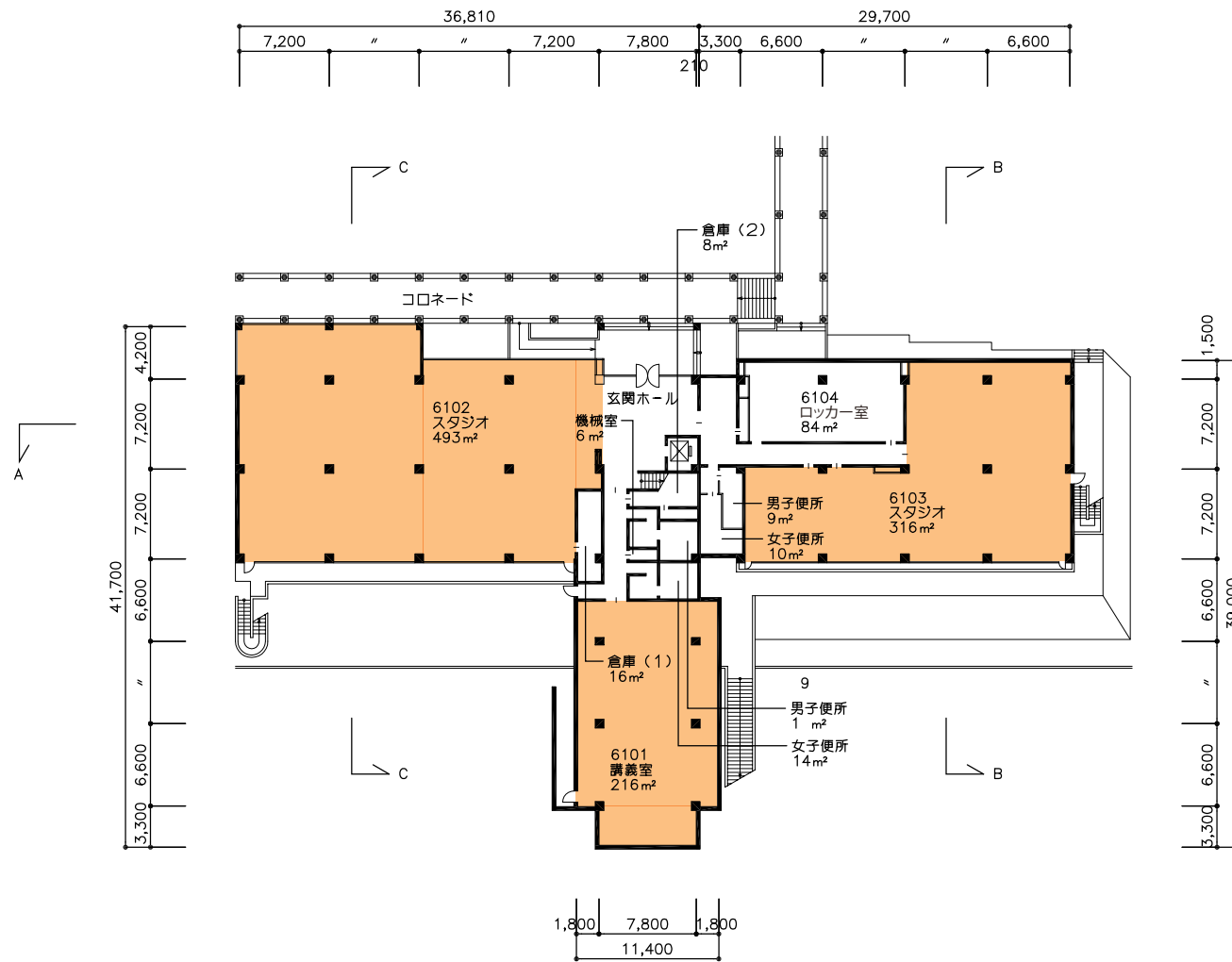
88.69㎡増築/374.06㎡

3 階

4 階

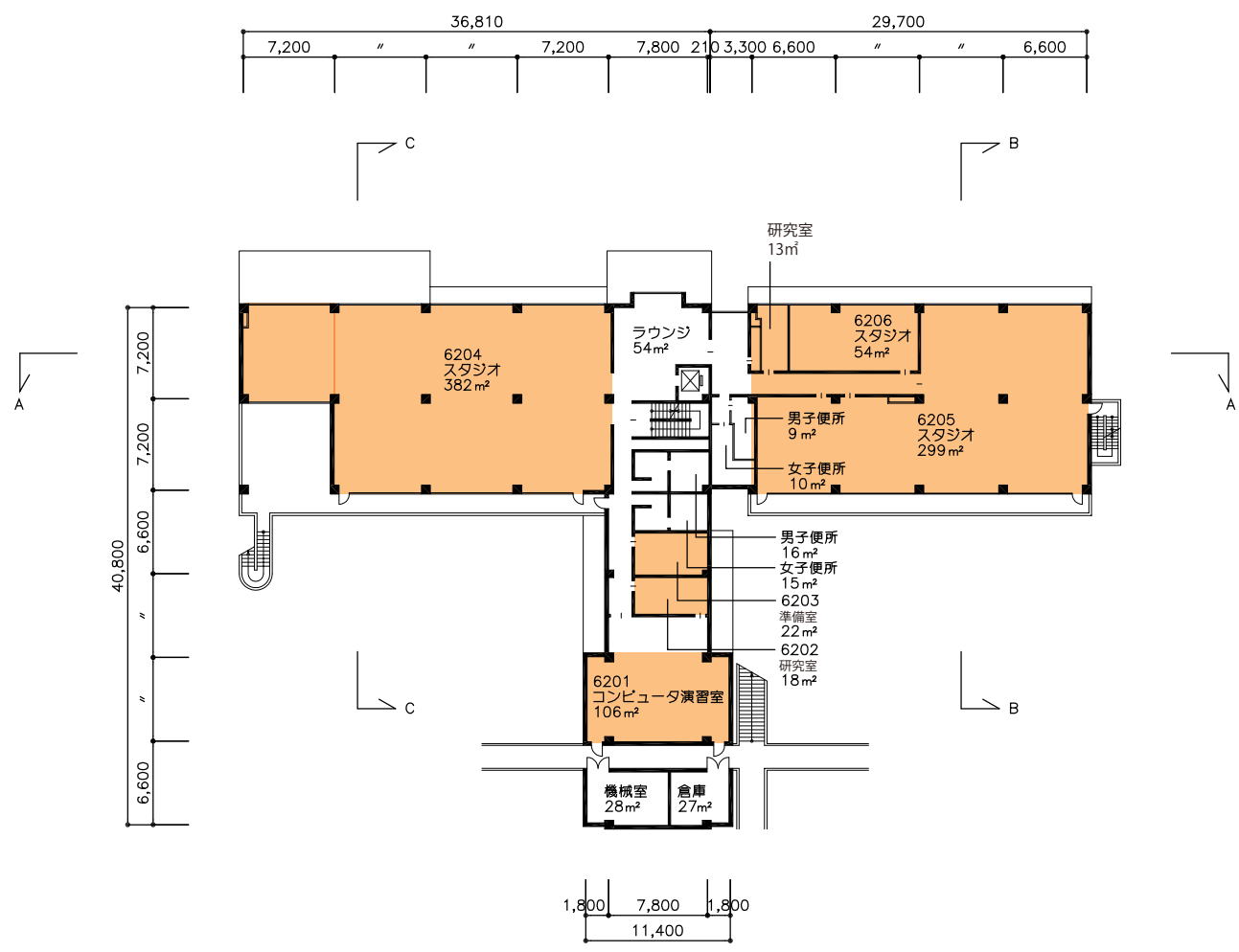
5 階

5号棟



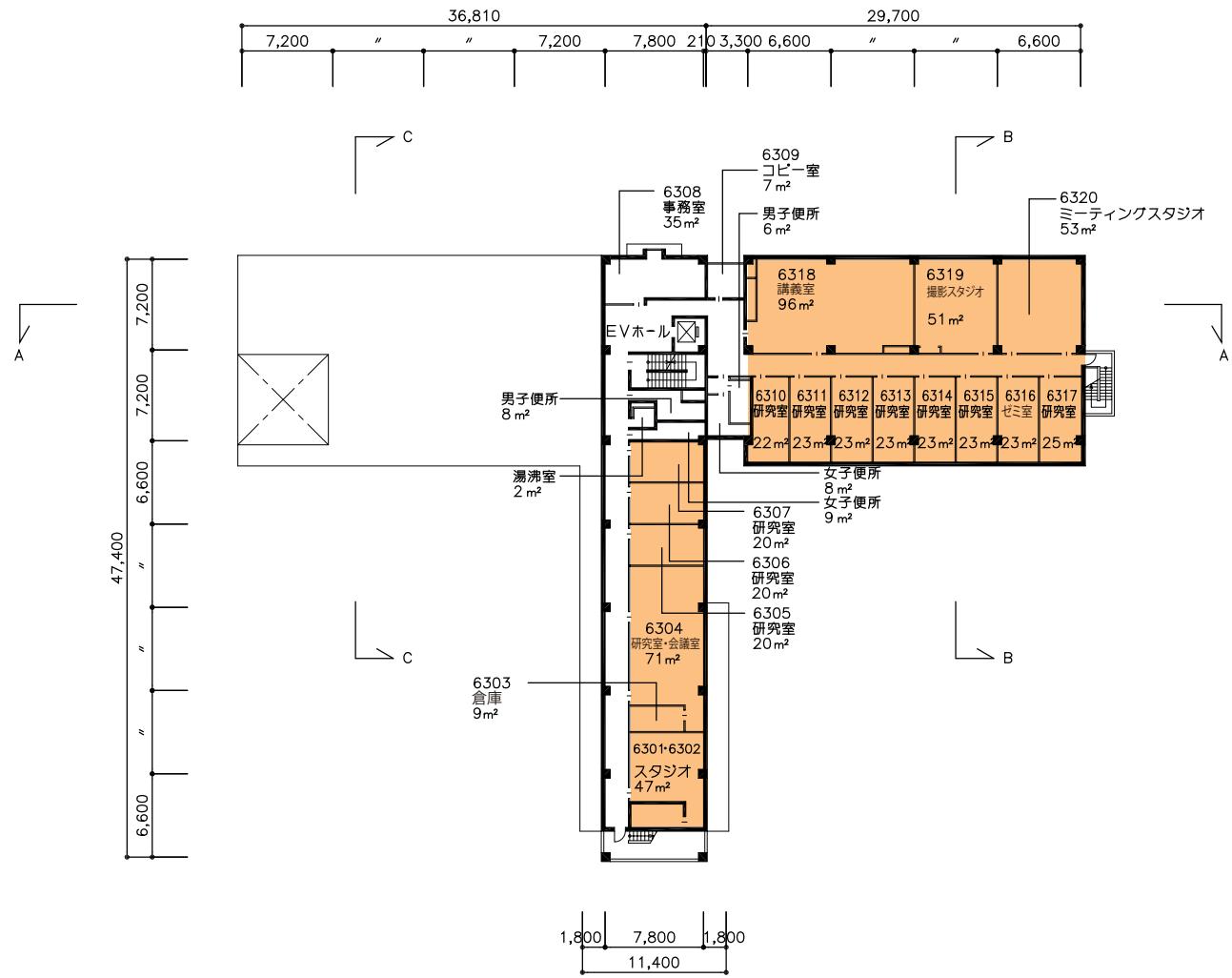
1 階

6号棟



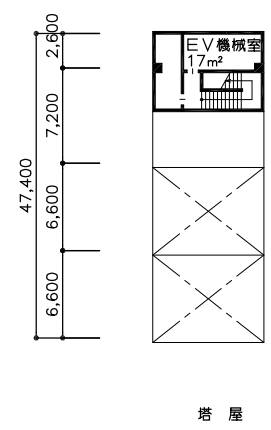
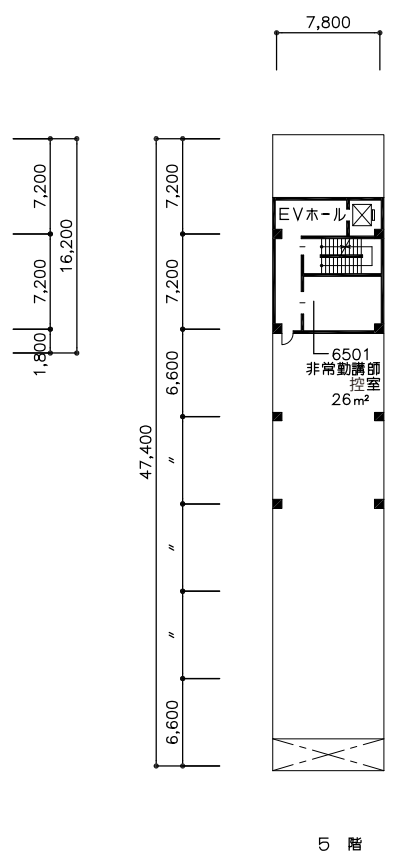
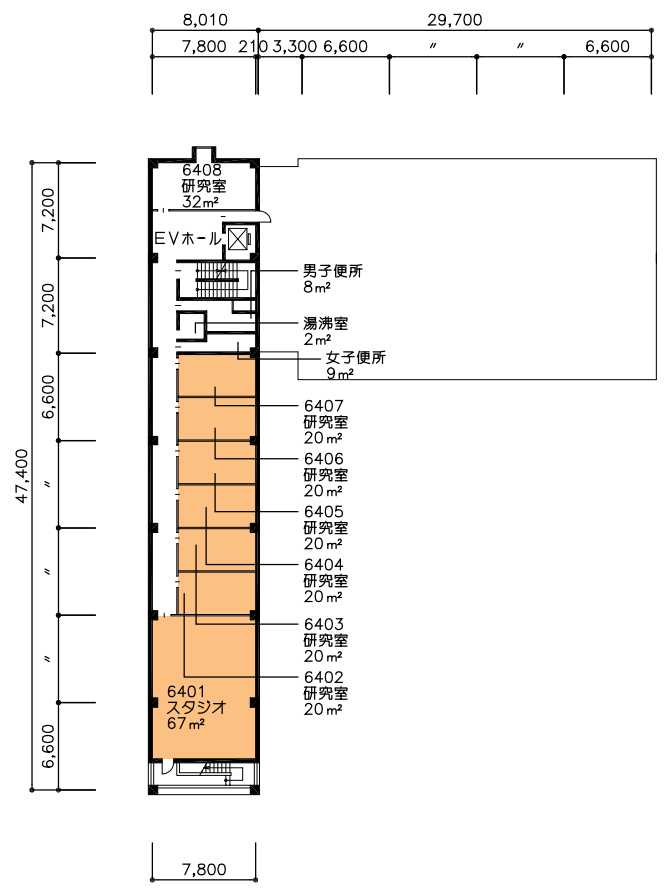
2 階

6号棟

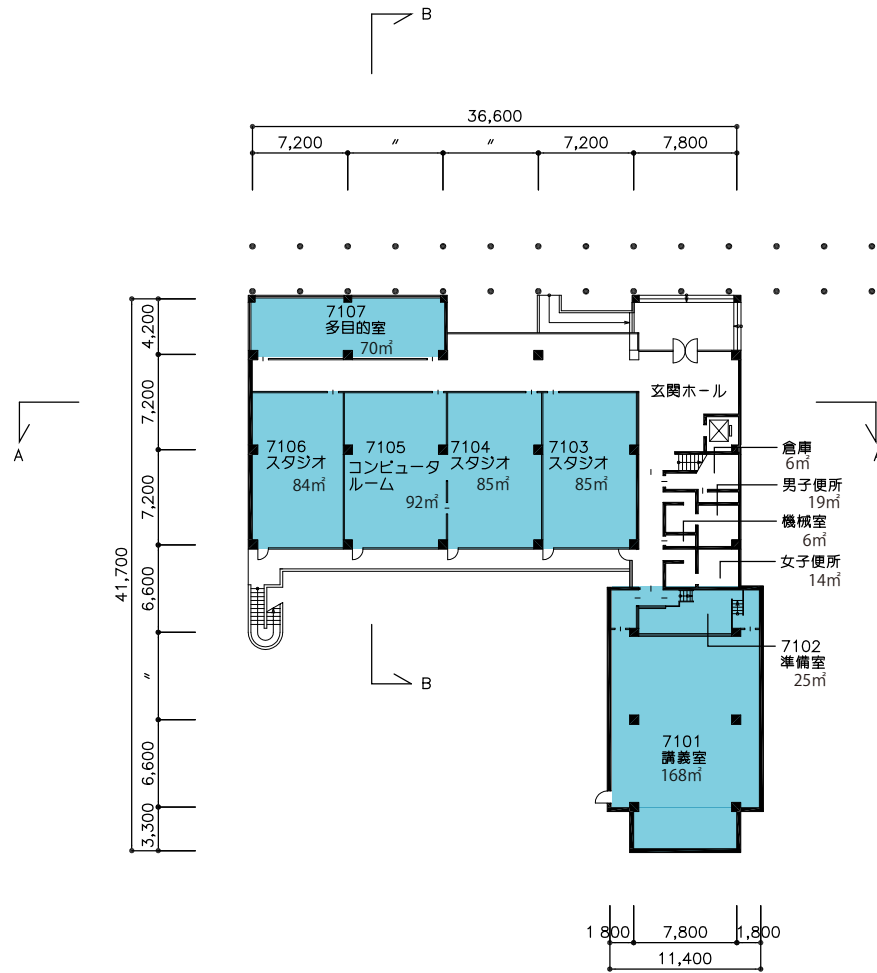


3 階

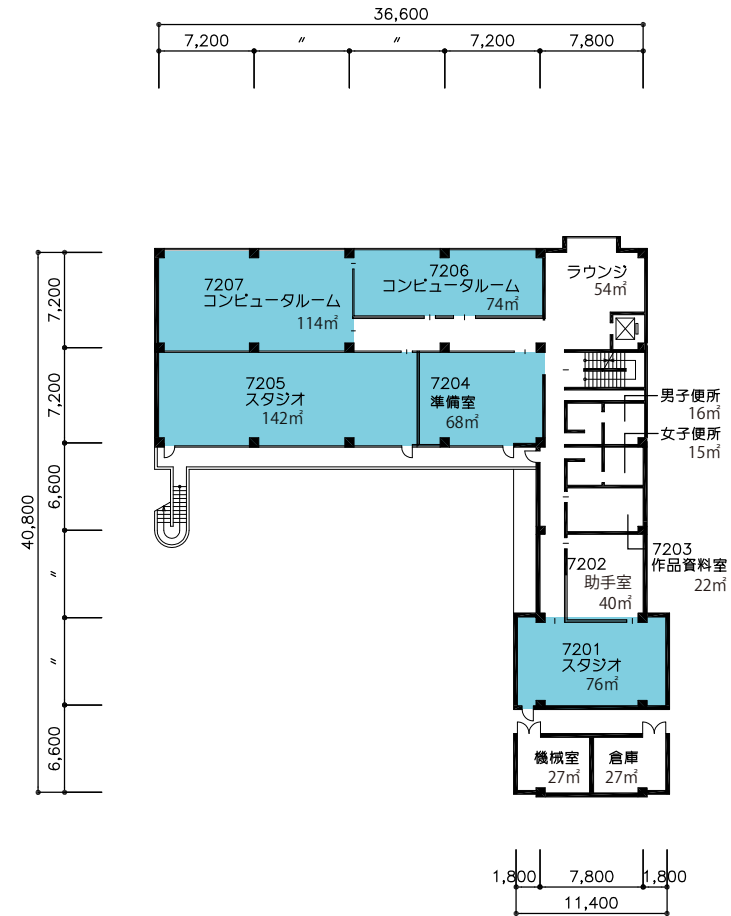
6号棟



6号棟



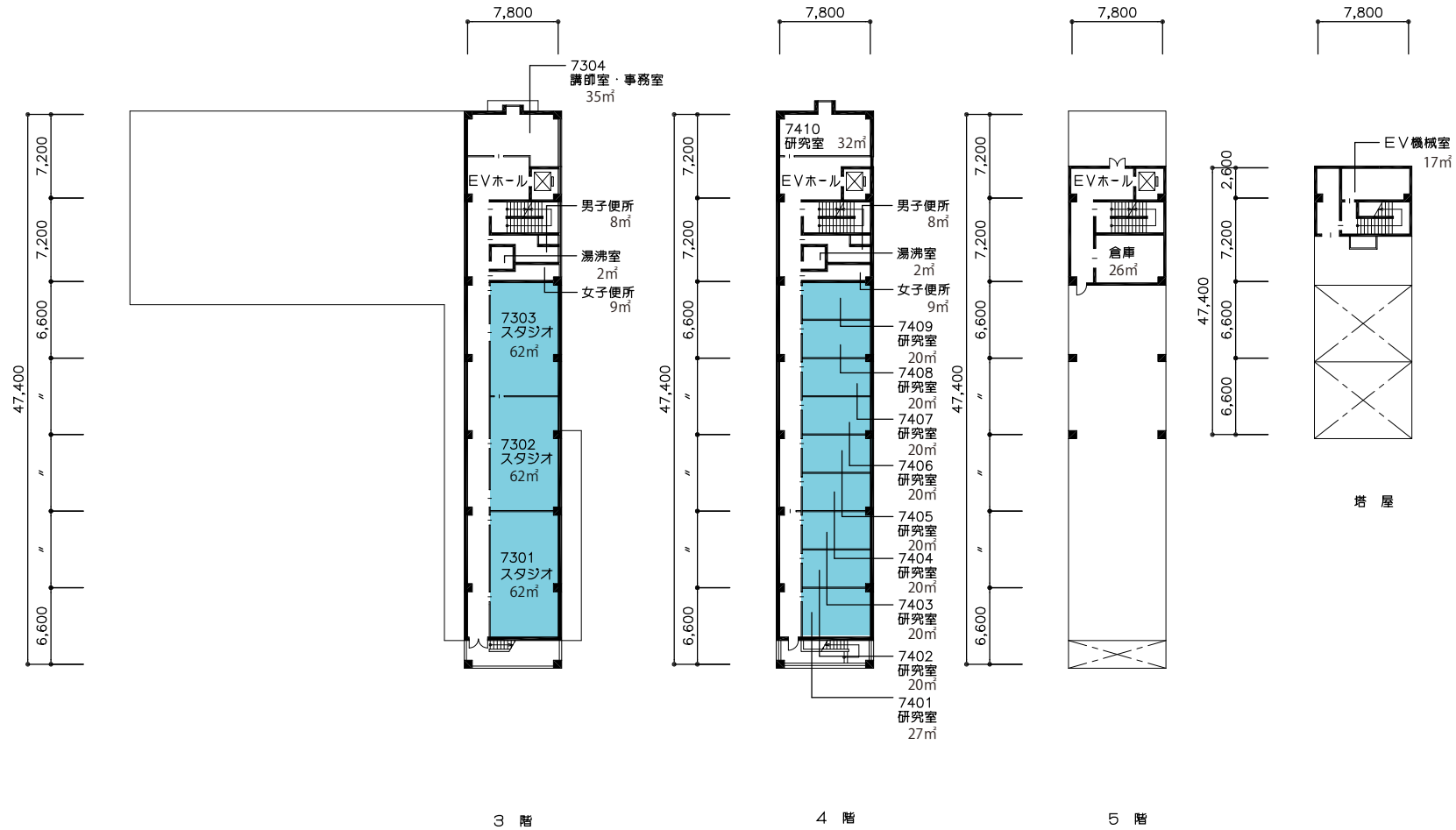
1階



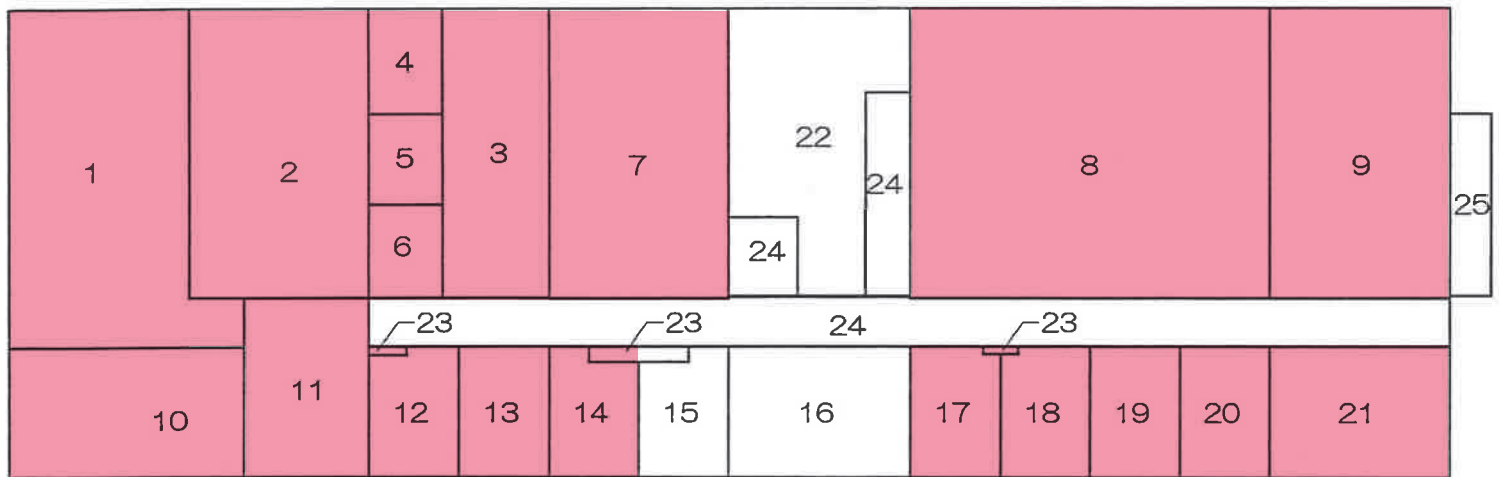
142.04㎡増築/811.17㎡

2階

7号棟

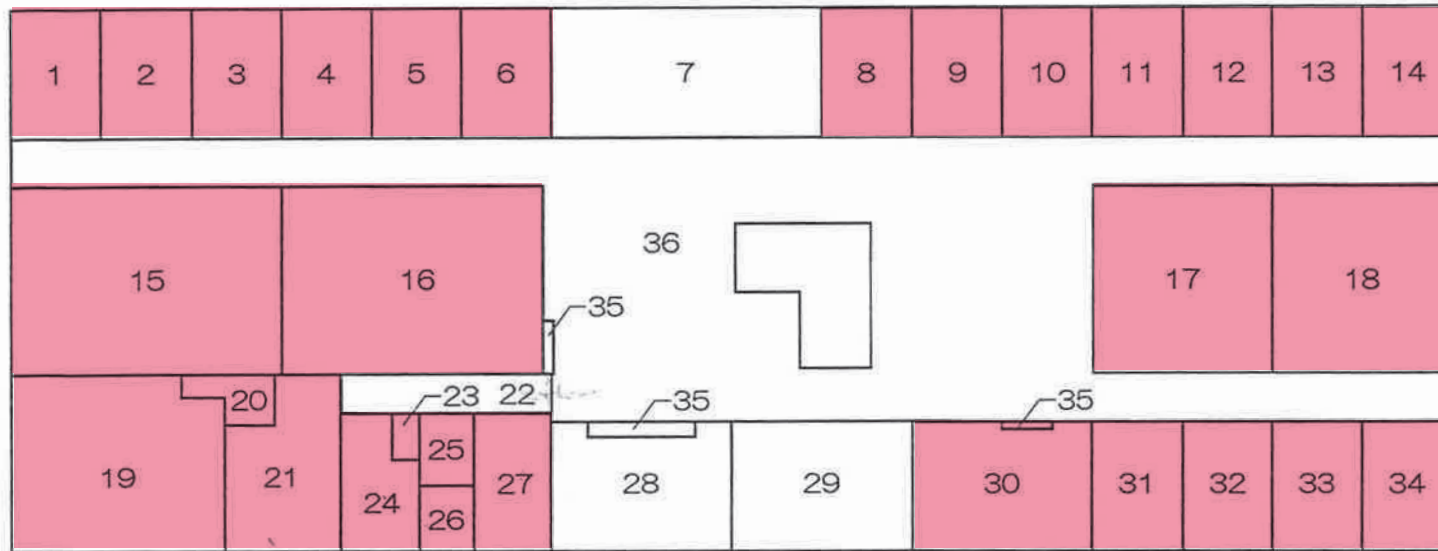


7号棟



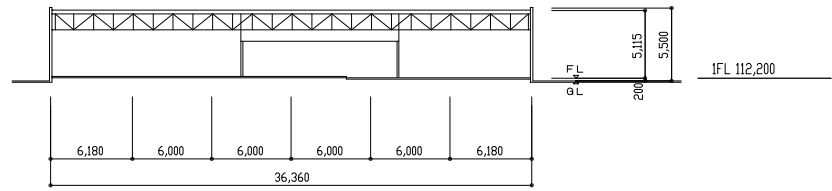
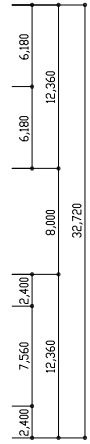
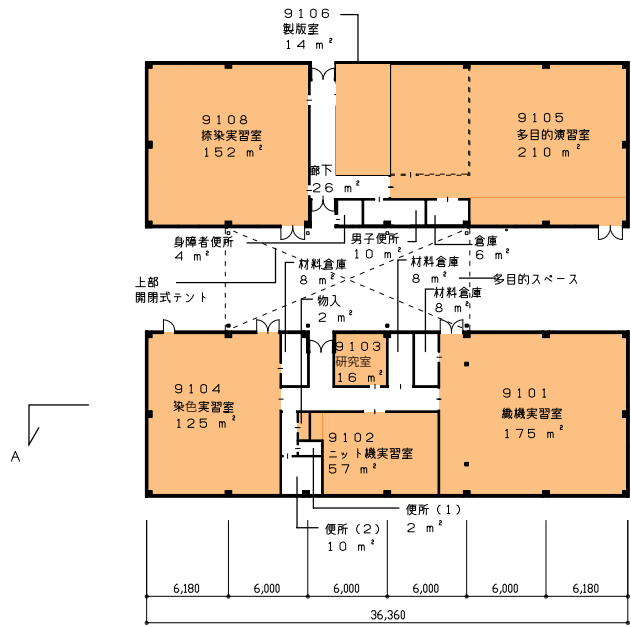
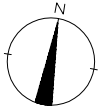
8号棟 1階平面図

室名	面積 (㎡)
1 映画撮影スタジオ 8101	100.61
2 写真スタジオ 8102	82.37
3 編集室 8103	48.62
4 ブース1 8103	12.29
5 ブース2 8103	10.62
6 ブース3 8103	10.84
7 デジタル写真スタジオ 8104	82.49
8 漫画スタジオ 8105	165.00
9 漫画スタジオ 8106	82.49
10 レコーディング室 8107	48.43
11 コントロール室 8108	35.92
12 研究室 8109	18.23
13 研究室 8110	18.72
14 研究室 8111	17.50
15 ミーティングルーム 8112	17.50
16 便所・湯沸室	37.44
17 研究室 8113	18.51
18 研究室 8114	18.51
19 研究室 8115	18.72
20 研究室 8116	18.72
21 共同ゼミ・資料室 8117	37.44
22 エレベーターホール	59.23
23 機械室	3.28
24 廊下等	102.61
25 物置	11.88
合計	1077.97



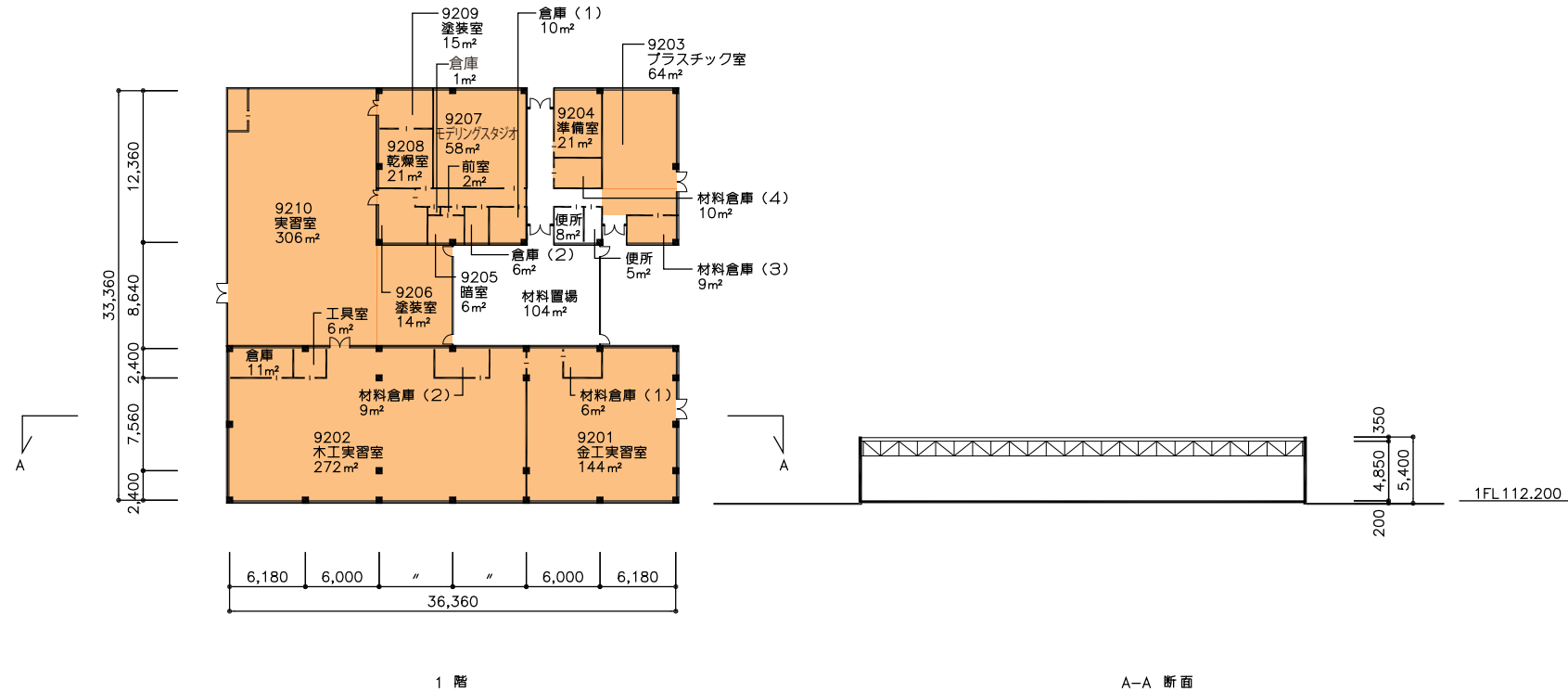
8号棟 2階平面図

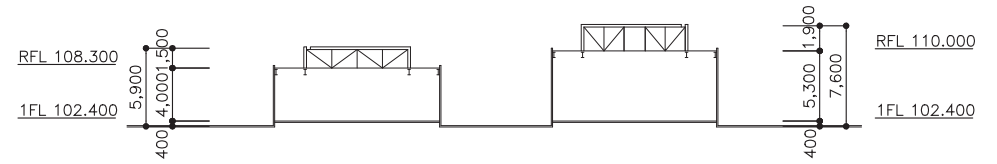
室名	面積 (m ²)
1 研究室	8201 18.72
2 研究室	8202 18.72
3 研究室	8203 18.72
4 研究室	8204 18.72
5 研究室	8205 18.72
6 非常勤講師室	8206 18.72
7 事務室	8207 56.16
8 研究室	8208 18.72
9 研究室	8209 18.72
10 研究室	8210 18.72
11 研究室	8211 18.72
12 研究室	8212 18.72
13 研究室	8213 18.72
14 研究室	8214 18.72
15 コンピュータールーム	8215 79.79
16 講義室	8216 77.35
17 スタジオ	8217 52.91
18 スタジオ	8218 53.17
19 暗室	8219 58.84
20 前室1	8219 5.57
21 仕上げ室	8219 29.02
22 廊下3	8219 13.14
23 前室2	8219 2.04
24 附室1	8219 15.45
25 附室2	8219 6.36
26 附室3	8219 5.85
27 機材管理室	8219 17.21
28 会議室1	8220 34.82
29 便所・湯沸室	37.44
30 研究室	8221 36.84
31 研究室	8222 18.72
32 研究室	8223 18.72
33 研究室	8224 18.72
34 研究室	8225 18.72
35 機械室	3.22
36 廊下等	314.58
合計	1218.00



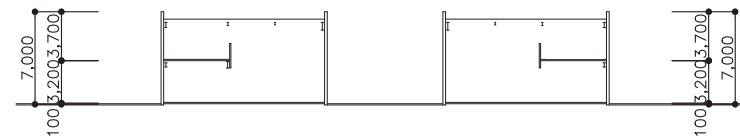
A - A 断面

1 階



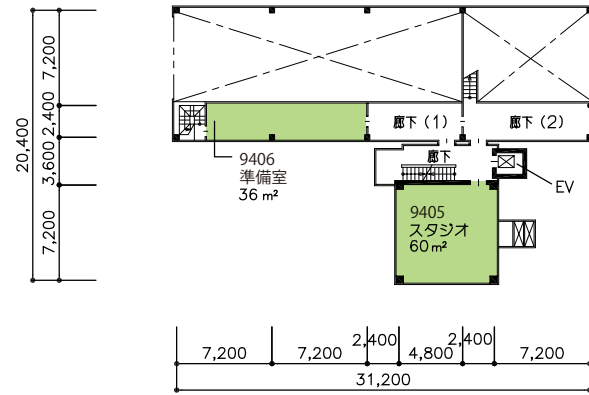
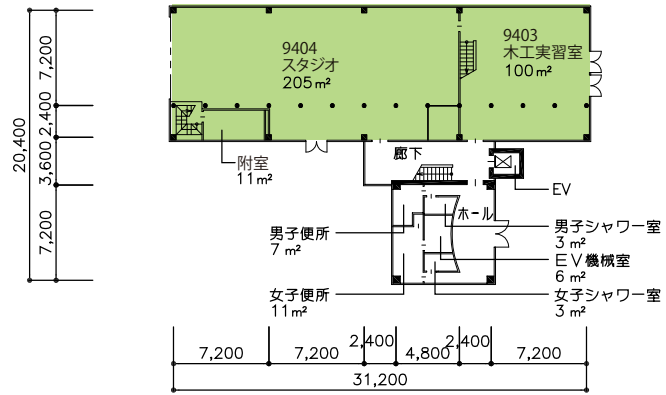
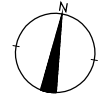


A-A 断面

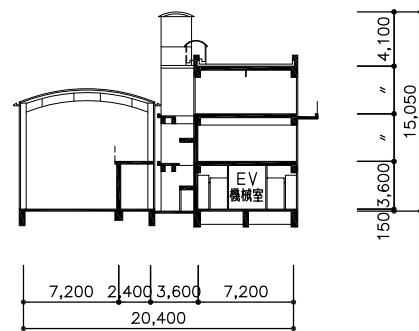
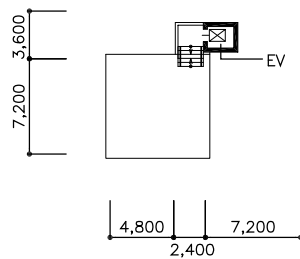
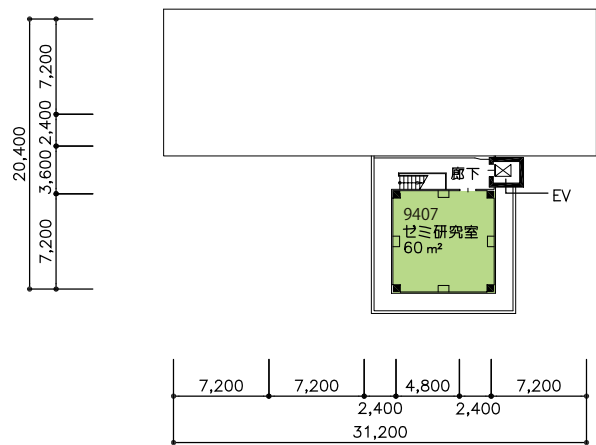


B-B 断面

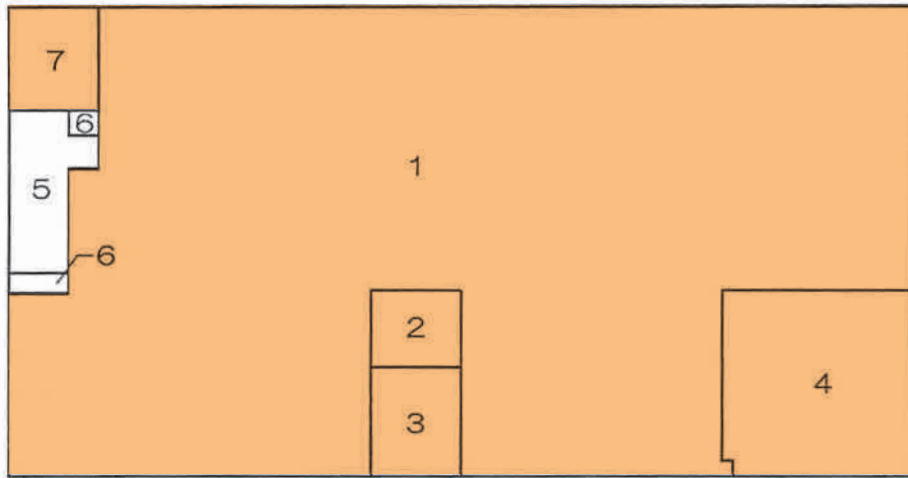
93号棟



94号棟



Q4号棟



室名		面積 (㎡)
1	工場 9601	543.58
2	附室1 9601	10.98
3	附室2 9601	15.57
4	附室3 9601	56.70
5	便所 9601	16.94
6	機械室 9601	3.10
7	陶芸釜置場 9601	14.94
合計		661.81

96号棟 1階平面図

目次

第1章 総則

- 第1節 目的、点検及び評価（第1条・第1条の2）
- 第2節 組織（第2条～第3条）
- 第3節 職員組織（第4条）
- 第4節 運営協議会、教授会及び委員会（第5条～第6条の3）
- 第5節 学年、学期及び休業日（第7条～第9条）

第2章 学部通則

- 第1節 修業年限及び在学年限（第10条・第11条）
- 第2節 入学、退学、休学、転科、転学、留学、復学、除籍及び復籍（第12条～第27条）
- 第3節 教育課程、履修方法、取得免許、資格等（第28条～第38条）
- 第4節 卒業及び学士の学位授与（第39条・第40条）
- 第5節 賞罰（第41条・第42条）
- 第6節 寄宿舍及び厚生施設（第43条～第45条）
- 第7節 委託生、研究生、科目等履修生及び外国人留学生（第46条～第50条）
- 第8節 検定料、入学金及び学費（第51条～第54条）
- 第9節 特別の課程及び公開講座（第55条・第56条）
- 第10節 その他（第57条）

附則

第1章 総則

第1節 目的、点検及び評価

第1条 神戸芸術工科大学（以下「本学」という。）は、人間生活にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えた人材を養成することで、社会に貢献することを目的とする。

第1条の2 本学は、教育研究水準の向上を図り、本学の目的及び社会使命を達成するため、教育研究活動等の状況について自ら点検及び評価を行う。

2 前項の点検及び評価に関することは、別に定める。

第2節 組織

第2条 本学に、芸術工学部及び大学院を置く。

2 芸術工学部に次の学科を置く。

建築・環境デザイン学科

生産・工芸デザイン学科

ビジュアルデザイン学科

メディア芸術学科

3 前項の学科の収容定員は、次のとおりとする。

建築・環境デザイン学科 入学定員 100名 収容定員400名

生産・工芸デザイン学科 入学定員 100名 収容定員400名

ビジュアルデザイン学科 入学定員 100名 収容定員400名

メディア芸術学科 入学定員 100名 収容定員400名

4 大学院に芸術工学研究科を置き、修士課程及び博士後期課程とする。

5 研究科に、次の専攻を置く。

芸術工学専攻

総合アート&デザイン専攻

6 前項の専攻の収容人員は、次のとおりとする。

芸術工学専攻

入学定員 6名 収容定員 18名（博士後期課程）

総合アート&デザイン専攻

入学定員 27名 収容定員 54名（修士課程）

7 大学院学則は、別に定める。

第2条の2 本学に、芸術工学教育センターを置く。

第2条の3 学部、学科の目的

芸術工学部

人間生活にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備え、よりよい社会の実現に寄与できる能力を有する者の養成を目的とする。

その目的を達成するため、専門分野として、建築・環境デザイン、生産・工芸デザイン、ビジュアルデザイン、メディア芸術をおく。

建築・環境デザイン学科

大学卒業生としての基礎的な教養と、都市からインテリアまでの多様な空間スケールを対象とする建築・環境デザインに関する専門性、幅広い視野と知識に基づく実践的総合力と自分の考え方を表現する力を修得し、柔軟な思考力と構想力を養い、社会で活動するために必要な教養とコミュニケーション力及び実践力を有する者の養成を目的とす

る。

生産・工芸デザイン学科

大学卒業生としての基礎的な教養と、コミュニケーション力を身につけ、プロダクトデザイン、ファッション・テキスタイル、クラフトにおける専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得し、専門性を活かした上で分野融合力及び社会で活動し貢献できる実践力を有する者の養成を目的とする。

ビジュアルデザイン学科

大学卒業生としての基礎的な教養と、グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションに関する専門的な知見とビジュアルコミュニケーションの多様な表現力を修得し、社会活動や芸術表現領域に創造的な貢献ができる実践力及びコミュニケーション力を有する者の養成を目的とする。

メディア芸術学科

大学卒業生としての基礎的な教養と、コミュニケーション力を身につけ、「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各メディア芸術分野における専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得し、社会で活動し貢献できる能力を有する者の養成を目的とする。

第3条 本学に、情報図書館及び芸術工学研究所を置く。

- 2 情報図書館に関する規程は、別に定める。
- 3 芸術工学研究所に関する規程は、別に定める。

第3節 職員組織

第4条 本学に、次の職員を置く。

学長 教授 准教授 助教
実習助手 事務職員

- 2 本学に、必要に応じ副学長及び学部長を置くことができる。
- 3 学長は、学務を統括し、所属職員を統督する。
- 4 副学長は、学長の学務の統括運営を補佐する。
- 5 学部長は、学長を補佐し、その命を受けて本学の教学運営業務を遂行し、学部内の業務を処理するとともに、学部内に所属する教員を指揮監督する。

第4節 運営協議会、教授会及び委員会

第5条 本学に教授会を置き、学長、専任の教授をもって組織する。

- 2 学長が必要と認めるときは、専任の准教授、助教を加えることができる。

第6条 教授会は、学長が定めるところにより、次の事項を審議し、学長に意見を述べるもの

とする。

- (1) 学生の入学及び卒業に関する事項
 - (2) 教育課程に関する事項
 - (3) 学位の授与に関する事項
 - (4) 学長が必要とし、諮問する事項
- 2 教授会は、次の事項について、学長に意見を述べることができる。
- (1) 学生の休学、転学、留学、退学、除籍及び復籍に関する事項
 - (2) 学部、学科の組織編成に関する事項
 - (3) その他教学部門における重要な事項
- 3 第1項に定める審議事項については、教授会の意見を聴いて学長が決定する。
- 4 教授会に関する規程は、別に定める。

第6条の2 本学に学長の諮問機関として運営協議会を置く。

- 2 運営協議会は、学長、副学長、学部長、芸術工学教育センター長、学科主任、研究科長、専攻主任、事務局長及び事務局次長をもって組織し、本学の重要な事項を協議する。
- 3 学長が必要と認めるときは、館長、室長、所長、委員長及び課（室）長を加えることができる。
- 4 運営協議会に関する規程は、別に定める。

第6条の3 本学に運営協議会の下部組織として、各種委員会を置くことができる。

- 2 各種委員会に関する規程は、別に定める。

第5節 学年、学期及び休業日

第7条 学年は、4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

第8条 学年を次の2学期に分ける。

前期 4月1日から9月30日まで

後期 10月1日から翌年3月31日まで

- 2 必要がある場合は、学長は、前項の学期の期間を変更することができる。

第9条 休業日は、次のとおりとする。ただし、休業日であっても授業をし、又は試験を実施することがある。

- (1) 日曜日
- (2) 国民の祝日に関する法律（昭和23年法律第178号）に定める休日
- (3) 学校法人谷岡学園創立記念日（2月15日）
- (4) 春期休業
- (5) 夏期休業
- (6) 冬期休業

- 2 前項第4号から第6号の休業の期間に関しては、別に定める。
- 3 必要がある場合は、学長は、前項の休業日を臨時に変更することができる。
- 4 第1項に定めるもののほか、学長は、臨時の休業日を定めることができる。

第2章 学部通則

第1節 修業年限及び在学年限

第10条 学部の修業年限は、4年とする。

第11条 学生は、8年を超えて在学することができない。ただし、第17条第1項及び第17条の2第1項の規定により入学した者は、第17条第2項及び第17条の2第2項により、定められた在学すべき年数の2倍に相当する年数を超えて在学することができない。

第2節 入学、退学、休学、転科、転学、留学、復学、除籍及び復籍

第12条 入学、転科、編入学及び転入学の時期は、学年の始めとする。ただし、再入学については、学期の始めとすることができる。

第13条 本学に入学することのできる者は、次の各号の一に該当する者とする。

- (1) 高等学校又は中等教育学校を卒業した者
- (2) 通常の課程による12年の学校教育を修了した者
- (3) 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者
- (4) 文部科学大臣の指定した者
- (5) 高等学校卒業程度認定試験規則（平成17年文部科学省令第1号）により文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験に合格した者（同規則附則第2条の規定による廃止前の大学入学資格検定規程（昭和26年文部省令第13号）により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者を含む）。
- (6) 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有する者として認定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- (7) その他本大学において、相当の年齢に達し高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認めた者

第14条 本学への入学を志願する者は、入学願書に所定の入学検定料及び別に定める書類を添えて願出しなければならない。

第15条 前条の入学志願者については、別に定めるところにより、選考を行う。

第16条 前条の選考の結果に基づき合格の通知を受けた者は、所定の期日までに、保証人連署の在学誓書、その他の書類を提出するとともに、入学金を納付しなければならない。

2 学長は、前項の入学手続きを完了した者に入学を許可する。

第17条 次の各号の一に該当する者で、本学に編入学を志願する者があるときは、欠員があ

る場合に限り、第15条にかかわらず選考のうえ、教授会の意見を聴いて、学長が相当年次に編入学を許可する。

- (1) 大学を卒業した者
 - (2) 短期大学又は高等専門学校を卒業した者
 - (3) 専修学校の専門課程のうち、文部科学大臣の定める基準を満たすものを修了した者
(ただし、学校教育法（昭和22年法律第26号）第90条に規定する大学入学資格を有する者に限る。)
 - (4) その他本学において、前各号の者と同等以上の学力があると認めた者
 - (5) 前各号に掲げる者のほか、法令で定める者
- 2 前項の規定により入学を許可された者の既に履修した授業科目及び単位数の取り扱い並びに在学すべき年数については、教授会の意見を聴いて、学長が決定する。

3 編入学に関する規程は、別に定める。

第17条の2 4年制大学又は短期大学に1年以上在学し、退学した者又は現に在学する大学の学長又は学部長の転学の承認を得た者で、かつ30単位以上を修得している者が、本学に転入学を志願するときは、欠員がある場合に限り、第15条にかかわらず選考のうえ、教授会の意見を聴いて、学長が相当年次に転入学を許可する。

2 前項の規程により入学を許可された者の既に履修した授業科目及び単位数の取り扱い並びに在学すべき年数については、教授会の意見を聴いて、学長が決定する。

3 転入学に関する規程は、別に定める。

第18条 保証人は、独立の生計を営み、保証人としての責務を確実に果たし得る者でなければならない。

2 保証人が死亡したとき、又はその資格を失ったときは、新たに保証人を定めて、直ちに届け出なければならない。

第19条 学生又は保証人が住所・氏名を変更したときは、直ちに届け出なければならない。

第20条 疾病その他の理由で3か月以上就学できない者は、保証人連署の届出書に理由を証明する書類を添えて提出し、学長の許可を得て休学することができる。

2 前項のほか、修学することが適当でないと認められる者については、学長は、休学を命ずることができる。

3 休学期間は、1年以内とする。ただし、特別の理由がある場合は、次項に定める期間を限度として休学期間の延長を認めることができる。

4 休学期間は、通算して4年を超えることができない。

5 休学期間は、第11条の在学期間には算入しない。

第21条 休学期間中にその理由が消滅した場合は、教授会の意見を聴いて、学長が復学を許

可する。

第22条 学生が他の学部又は学科に転学部、転学科又は転専攻を願い出たときは、教授会の意見を聴いて、学長が相当年次に転学部、転学科又は転専攻を許可する。

2 転学部、転学科及び転専攻に関する規程は、別に定める。

第23条 他の大学への入学又は転学を志願しようとする者は、学長の許可を受けなければならない。

第24条 外国の大学で学修することを志願する者は、学長の許可を得て留学することができる。

2 前項の手続については、別に定める。

第25条 学生が退学するには、その理由を明らかにし、保証人連署の届出書を提出して、学長の許可を受けなければならない。

第26条 次の各号の一に該当する者は、学長が除籍する。

- (1) 疾病その他の理由で、成業の見込みがないと認められた者
- (2) 学費納付を怠り督促を受けた後、指定した期日を経ても納入しない者
- (3) 第11条に定める在学年限を超えた者
- (4) 第20条第3項に定める休学期間を超えて、なお修学できない者
- (5) 長期間にわたり行方不明の者

第27条 第25条により退学した者が再入学を願い出たときは、選考の上、教授会の意見を聴いて、学長が許可する。

2 前条第2号で除籍された者が復籍しようとするときは、保証人連署の届出書を提出して、学長の許可を受けなければならない。

第3節 教育課程、履修方法、取得免許、資格等

第28条 各学部学科の授業科目を分けて、基礎教育科目、専門教育科目とする。なお、教授会の決定により年度によって、開講しない授業科目がある。

第29条 授業科目、単位数及び開設年次は、別表第1のとおりとする。

第30条 授業科目の単位計算方法は、45時間の学修を必要とする内容をもって1単位とすることを標準とし、授業の方法に応じ、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、次に掲げる基準により計算するものとする。

- (1) 講義及び演習については、15時間から30時間までの範囲での授業をもって1単位とする。
- (2) 実験、実習及び実技については、30時間から45時間までの範囲での授業をもって1単位とする。
- (3) 卒業研究、総合プロジェクト及びアート&デザインプロジェクトについては、学修の

成果を評価して所定の単位を授与する。

- 2 前項に定める授業は、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることができる。

第31条 各学部学科の授業科目について、別表第1に定めるところにより、所定の単位を修得しなければならない。

- 2 前項の規定により修得すべき単位数のうち、前条第2項の授業の方法により修得する単位数は60単位を超えないものとする。

第32条 単位の認定は、筆記試験又はその他の方法によって行う。

- 2 試験は、学期末又は学年末に行う。ただし、授業科目によっては臨時に行うことがある。

第33条 授業科目を履修し、その試験に合格した者には、所定の単位を与える。

第34条 授業科目の試験の成績は、S・A・B・C・D・Eの6段階をもって表示し、S・A・B・Cを合格とする。

第35条 教育上有益と認めるときは、他の大学又は短期大学（外国の大学又は短期大学を含む。）との協議に基づき、学生に当該他大学等の授業科目を履修させることができる。

- 2 前項の規定により履修した授業科目について修得した単位については、学長が教授会の意見を聴いて、30単位を限度として卒業の要件となる単位として認めることができる。

- 3 単位認定に関する規程は別に定める。

第36条 教育上有益と認めるときは、学生が行う短期大学又は高等専門学校専攻科における学修その他文部科学大臣が別に定める学修を、本学における授業科目の履修とみなし、単位を与えることができる。

- 2 前項の規定により与えることのできる単位数については、学長が教授会の意見を聴いて、前条第2項により本学において修得したものとみなす単位数と合わせて60単位を限度として卒業の要件となる単位として認めることができる。

- 3 単位認定に関する規程は別に定める。

第37条 教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に大学等において履修した授業科目について修得した単位（科目等履修により修得した単位を含む。）を、本学において修得したものと認定することができる。

- 2 前項の規定により修得したものと認定することができる単位については、編入学及び転入学の場合を除き、30単位を限度とし、第35条第1項及び前条第1項により修得したものとみなす単位数と合わせて60単位を限度として卒業の要件となる単位として認めることができる。

- 3 編入学、転入学及び単位認定に関する規程は別に定める。

第37条の2 教育職員免許状を得ようとする者は、第31条に規定する卒業の要件を充足し、か

つ、教育職員免許法（昭和24年法律第147号）及び教育職員免許法施行規則（昭和29年文部省令第26号）に定める単位を修得しなければならない。

2 前項に関する授業科目、単位数及び開設年次は、別表第1のとおりとする。

3 本学において取得できる教育職員免許状は、次のとおりである。

学部・学科	免許状の種類及び免許教科
芸術工学部 建築・環境デザイン学科	高等学校教諭第一種免許状 工業
芸術工学部 生産・工芸デザイン学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許状 工芸
芸術工学部 ビジュアルデザイン学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許状 美術
芸術工学部 メディア芸術学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許状 美術

4 教育職員免許状取得に関する規程は、別に定める。

第38条 博物館学芸員の資格を取得しようとする者は、博物館法（昭和26年法律第285号）及び同法施行規則（昭和30年文部省令第24号）に基づき、本学で定める授業科目及び単位を修得しなければならない。

2 前項に関する授業科目及びその単位数は、別表第2のとおりとする。

3 博物館学芸員課程の履修に関する規程は、別に定める。

第4節 卒業及び学士の学位授与

第39条 本学に4年（第17条第1項により入学した者については、同条第2項により定められた在学すべき年数、第17条の2第1項により入学した者については、同条第2項により定められた在学すべき年数）以上在学し、第31条に定める授業科目及び単位数を取得した者については、教授会の意見を聴いて、学長が卒業を認定する。

第40条 前条の卒業者には、学士（芸術工学）の学位を授与する。

第5節 賞罰

第41条 学生として表彰に値する行為があった者は、教授会の意見を聴いて、学長が表彰することができる。

第42条 本学の規則に違反し、又は学生としての本分に反する行為があったときは、学長は教授会の意見を聴いて、これを懲戒する。

2 懲戒は、訓告、停学及び退学とする。

3 退学は、次の各号の一に該当する者に対して行う。

(1) 性行不良で改善の見込みがないと認められた者

- (2) 正当な理由がなくて出席が常でない者
- (3) 本学の秩序を乱し、その他学生としての本分に著しく反した者

4 懲戒に関する規程は、別に定める。

第6節 寄宿舍及び厚生施設

第43条 本学に、学生の福利厚生のため、寄宿舍を設けることができる。

第44条 本学に、学生及び教職員の保健管理又は診療業務を行うため、保健室及び相談室を設け、別に定めるところによりその業務を行う。

第45条 本学に食堂を設け、学生及び教職員の福利に供する。

第7節 委託生、研究生、科目等履修生及び外国人留学生

第46条 公共団体又はその他の機関からの委託に基づき、特定の専門事項について研究することを志願する者があるときは、学部の教育研究に支障のない限り、選考の上、委託生として入学を許可することがある。

2 委託生に関する規程は、別に定める。

第47条 本学において、特定の専門事項について研究することを志願する者があるときは、学部の教育研究に支障のない限り、選考の上、研究生として入学を許可することがある。

2 研究生に関する規程は、別に定める。

第48条 本学において、一つ又は複数の授業科目の履修を志願する者があるときは、学生の修学を妨げない限り、選考の上、科目等履修生として入学を許可することがある。

2 科目等履修生に関する規程は、別に定める。

第49条 他の大学等の学生で、本学において授業科目を履修することを志願する者があるときは、当該他大学等との協議に基づき、科目等履修生として入学を許可することがある。

第50条 外国人で、大学において教育を受ける目的をもって入国し、本学に入学を志願する者があるときは、選考の上、外国人留学生として入学を許可することがある。

2 外国人留学生に関する規程は、別に定める。

第8節 検定料、入学金及び学費

第51条 検定料、入学金、学費の額は、別表第3のとおりとする。

第52条 学費は、毎年これを前期及び後期に分けて、次の期日までに納付しなければならない。ただし、新入学生の入学時における学費は、別に定める期日までに納付しなければならない。

前期 4月27日

後期 10月27日

第53条 納入した検定料、入学金、学費は還付しない。ただし、定められた期日までに入学辞退を申し出た場合には、既納の学費を還付することがある。

2 前項の入学辞退の方法については、別に定める。

第54条 留学期間中の学費は、別に定める。

2 休学期間中の学費は徴収しない。ただし、休学期間中は、在籍料を納入しなければならない。

3 停学期間中の学費は、免除しない。

第9節 特別の課程及び公開講座

第55条 本学の学生以外の者を対象とした特別の課程を編成し、これを修了した者に対し、修了の事実を証する証明書を交付することができる。

2 特別の課程の編成に関することは、別に定める。

第56条 本学は、学生及び社会人、一般市民の教養を高め、文化の向上に資するため、公開講座を開設することがある。

第10節 その他

第57条 この学則の改廃は、教授会の意見を聴いて学長が承認し、理事会が行う。

附 則

この学則は、平成元年4月1日から施行する。

附 則

この学則は、平成2年4月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成3年4月1日から施行する。ただし、第2条第3項の規定にかかわらず、平成3年度から平成11年度までの間の入学定員は、次のとおりとする。

環境デザイン学科 入学定員 80名

工業デザイン学科 入学定員 120名

視覚情報デザイン学科 入学定員 80名

2 入学金及び学費については、平成3年度入学生より適用する。ただし、平成2年度以前の入学生の学費については、なお従前の規定による。

附 則

この学則は、平成4年4月1日から施行する。

附 則

1 この学則は、平成5年4月1日から施行する。

2 平成4年度以前に入学した学生については第29条を除き、なお従前の規定による。ただし、施設設備費、実験実習費から教育充実費への種別変更及び設置科目としての基礎分野科目の「美術史Ⅰ」「美術史Ⅱ」（従前の人文分野科目とする。）、「総合Ⅰ」「総合Ⅱ」（従前の社会分野科目とする。）、「科学史」（従前の自然分野科目とする。）、

「広告広報論演習」（従前の専門共通科目とする。）、環境デザイン学科目の「特別講義」工業デザイン学科目の「インテリア概論」「表示製図法演習」「プロダクト学外演習」「アパレル学外演習」「デザインサーベイ」視覚情報デザイン学科目「電気・電子実習」「光学」「画像メディア・材料論」「ビジュアルデザイン演習」「映像デザイン演習」「CGデザイン演習」「スペースデザイン演習」「音響デザイン実習」は、平成4年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成6年4月1日から施行する。
- 2 平成5年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての環境デザイン学科目「特別講義Ⅰ」「特別講義Ⅱ」「特別講義Ⅲ」「特別講義Ⅳ」、工業デザイン学科目の「ファッションマーケティング論Ⅱ」は、平成5年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成7年4月1日から施行する。
- 2 入学金及び学費については、平成7年度入学生より適用する。
- 3 平成6年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「生活調査論」（従前の社会分野科目又は文化科目とする。）「行動学Ⅲ」「行動学Ⅳ」（従前の社会分野科目又は自然科目とする。）「科学史B」（従前の自然分野科目又は自然科目とする。）「ドイツ語Ⅲ」（従前の外国語科目とする。）「フランス語Ⅲ」（従前の外国語科目とする。）「日本語Ⅰ」「日本語Ⅱ」（従前の外国語科目とする。）工業デザイン学科目の「インテリア設備計画」「インテリア施工」「カラーデザイン」は、平成6年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成8年4月1日から施行する。
- 2 平成7年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「芸術工学概論B」（従前の文化科目とする。）「科学史C」「数学思想史」（従前の自然分野又は自然科目とする。）は、平成7年度以前に入学した学生についても適用する。また、基礎分野科目の「生物学」（従前の自然分野又は自然科目とする。）は、平成6年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成9年4月1日から施行する。
- 2 平成8年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、第35条に定める単位認定、第37条に定める博物館学芸員課程及び設置科目としての基礎分野科目の

「社会心理学」（従前の社会分野又は文化科目とする。）「統計学」「応用数学」（従前の自然分野又は自然科目とする。）「色彩論Ⅱ」（従前の専門共通科目又は自然科目とする。）「英語XA」「英語XB」（従前の外国語科目とする。）工業デザイン学科目の「インテリア計画演習」「服装心理学」視覚情報デザイン学科目の「視覚情報デザイン特別講義Ⅰ」「視覚情報デザイン特別講義Ⅱ」「視覚情報デザイン特別講義Ⅲ」「視覚情報デザイン特別講義Ⅳ」は、平成8年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成10年4月1日から施行する。
- 2 平成9年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「現代物理」「グラフ理論Ⅰ」「グラフ理論Ⅱ」（従前の自然分野又は自然科目とする。）「デザイン史Ⅲ」（従前の人文分野又は文化科目とする。）工業デザイン学科目の「カラーデザイン」「テキスタイルCAD」は、平成9年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成11年4月1日から施行する。
- 2 入学金及び学費については、平成11年度入学生から適用する。
- 3 平成10年度以前に入学した学生については第25条及び第51条を除き、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「社会調査論」（従前の社会分野又は文化科目）「中国語ⅠA」「中国語ⅠB」「中国語ⅡA」「中国語ⅡB」（従前の外国語科目）「コンピュータ演習D」「コンピュータ演習E」（従前の専門共通科目又はデザイン基礎）工業デザイン学科目の「生活デザイン基礎」「CGプレゼンテーション演習」「インテリア設備と製図演習」「調査統計演習」「インダストリアルデザイン表現法実習Ⅰ」「インダストリアルデザイン表現法実習Ⅱ」「生活デザイン表現法実習Ⅰ」「生活デザイン表現法実習Ⅱ」「インテリア製図Ⅰ」「インテリア製図Ⅱ」は、平成10年度以前に入学した学生についても適用する。また、平成9年度及び平成10年度入学生の従前の設置科目としての「学科間プロジェクト」を必修科目から選択科目に変更し、それにより履修単位数表の科目区分「自由」の単位数をそれぞれ2単位追加する。

附 則

- 1 この学則は、平成12年4月1日から施行する。
- 2 平成11年度以前に入学した学生については、第6条及び第22条を除き、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「総合デザイン基礎Ⅲ」（従前の専門共通科目又はデザイン基礎）「インタラクションデザイン論」（従前の専門共通科目又はデザイン基礎）工業デザイン学科目の「店舗デザイン」「パターンメイキング演習」は、平

成11年度以前に入学した学生についても適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成13年4月1日から施行する。
- 2 平成12年度以前に入学した学生については、なお従前の規程による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「英語コミュニケーション中級A」「英語コミュニケーション中級B」工業デザイン学科目の「インタフェース・デザイン論」「ファッションコミュニケーション」「ファッションイラストレーション演習」「アパレルソーイング演習」は、平成12年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成14年4月1日から施行する。
- 2 平成13年度以前に入学した学生については、なお従前の規程による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「文学理論」「文化特別ゼミナール」（従前の文化区分科目）「自然特別ゼミナール」（従前の自然区分科目）「外国語特別ゼミナール」（従前の外国語区分科目）「デザイン基礎特別ゼミナール」「コンピュータ基礎特別ゼミナール」（従前のデザイン基礎区分科目）、環境デザイン学科の「建築デザイン演習A」「建築デザイン演習B」「建築デザイン演習C」「都市・地域デザイン演習A」「都市・地域デザイン演習B」「ランドスケープデザイン演習」、プロダクトデザイン学科の「ユニバーサルデザイン論」「ITソフトウェア設計論」「ITシステム設計論」（従前の工業デザイン学科プロダクトデザインコース科目）、ファッションデザイン学科の「デジタルデザイン表現法」「ファッション情報分析」「ファッション情報計画演習A」「ファッション情報計画演習B」（従前の工業デザイン学科ファッションデザインコース科目）は、平成13年度以前に入学した学生にも適用する。
- 3 工業デザイン学科は、平成14年4月の学生募集を停止し、当該学科に在学生在が在学しなくなるのを待って廃止する。

附 則

この学則は、平成14年9月30日から施行する。

附 則

- 1 この学則は、平成15年4月1日から施行する。
- 2 平成14年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、第24条及び設置科目としての視覚情報デザイン学科の「構成計画」「グラフィック造形Ⅰ」「グラフィック造形Ⅱ」は、平成14年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成16年4月1日から施行する。

- 2 平成15年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「グレートフィルムズ」「アンダーワールド心理学」、環境デザイン学科の「建築・アート・文化」、ファッションデザイン学科の「パターンメイキング応用演習」は、平成15年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成17年4月1日から施行する。
- 2 平成16年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、教職課程の科目及び設置科目としての基礎分野科目の「映画入門」「法学（日本国憲法含む）」（従前の文化区分科目）「体育実技」「物理学の楽しみ方」「カオスと複雑系」「アトムと光の科学」「形の科学」「力学とデザイン」（従前の自然区分科目）「現代美術論」（従前のデザイン基礎区分科目）、自由科目の「総合プロジェクトA」「総合プロジェクトB」「総合プロジェクトC」「総合プロジェクトD」は、平成16年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成18年4月1日から施行する。
- 2 平成17年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、第8条第2項及び設置科目としての基礎分野科目の「西洋美術史」「近代日本美術史」「デザインと著作権」「キャリアデザイン」（従前の文化区分科目）「ダンスワークショップ」「音楽理論」（従前の自然区分科目）「芸術工学文化論」「芸術工学特別講義A」「芸術工学特別講義B」「芸術工学特別講義C」（従前のデザイン基礎区分科目）「ハングル初級Ⅰ」「ハングル初級Ⅱ」「ハングル中級Ⅰ」「ハングル中級Ⅱ」（従前の外国語区分科目）、ビジュアルデザイン学科の「情報デザイン論」「編集・表現論」「広告デザイン論」「イラストレーション史」「絵本論」「印刷史」「印刷体験実習」「デジタル表現Ⅱ」「DTP基礎」「ウェブデザイン基礎」「イラストレーション基礎技法」「タイポグラフィⅠ」「タイポグラフィⅡ」「編集発想法演習」「情報編集法演習Ⅰ」「情報編集法演習Ⅱ」「ビジュアルフレッシュマンセミナー」「ビジュアルデザイン学外演習」、ファッションデザイン学科の「テキスタイル素材と色彩」「ドレーピング」「ファッション空間演出」「ファッションデザイン」「ファッション企画・情報」「ファッションデザイン実習C」「ファッションデザイン応用」「ファッション企画・情報応用」「テキスタイルデザイン応用」「ファッションフレッシュマンセミナー」「ファッションデザイン特別講義A」「ファッションデザイン特別講義B」「ファッションデザイン特別講義C」「ファッションデザイン特別講義D」、プロダクトデザイン学科の「インダストリアルデザイン基礎」「プロダクト製図」、環境・建築デザイン学科の「環境・建築フレッシュマンセミナー」は平成17年度以前に入

学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成19年4月1日から施行する。
- 2 平成18年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、第22条及び設置科目としてのメディア表現学科の「作画技術演習Ⅰ」「作画技術演習Ⅱ」、プロダクトデザイン学科の「フィッティング・デザイン」「産学プロジェクト」は平成18年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

この学則は、平成19年9月27日から施行し、平成19年9月25日から適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成20年4月1日から施行する。
- 2 平成19年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、第20条及び設置科目としての基礎分野科目の「デザイン文献学」「キャリアデザインⅠ」「キャリアデザインⅡ」「インターンシップA」「インターンシップB」「インターンシップC」「インターンシップD」、先端芸術学部メディア表現学科の「アニメーション原論」「ストーリーまんが演出論」「アニメーション技術演習」「まんが・アニメーション総合演習」「資料講読」「まんが構成論」、デザイン学部ビジュアルデザイン学科の「絵本制作基礎」「パッケージデザイン」は、平成19年度以前に入学した学生にも適用する。
- 3 平成17年度から平成19年度までの環境・建築デザイン学科入学生については、デザイン学部環境・建築デザイン学科目としての「力の流れと安全」「構造・材料ワークショップ」は、必修科目として取り扱い、履修単位数表についても、「選択」を19単位、「必修」を34単位として読み替える。
- 4 前項の科目に係る単位を既に修得している学生については、当該修得済み単位について、必修科目として修得したものとして読み替える。

附 則

- 1 この学則は、平成21年4月1日から施行する。
- 2 平成20年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、第9条及び設置科目としての基礎分野科目の「芸術基礎特別演習C」「芸術工学特別講義D」、先端芸術学部メディア表現学科の「まんが制作基礎」、デザイン学部ビジュアルデザイン学科の「DTP基礎Ⅱ」「リアルイラストレーション」「キャラクターデザイン」「パッケージデザインⅡ」「ビジュアルデザイン学外演習」は、平成20年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成22年4月1日から施行する。
- 2 平成21年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「音楽文化論」「映像理論」「芸術基礎特別演習D」「総合英語Ⅱ」「英語演習C」は、平成21年度以前に入学した学生にも適用する。
- 3 平成21年度のデザイン学部ビジュアルデザイン学科入学生については、「デザイン計画・調査法特別演習」「編集・表現法特別演習」「グラフィックデザイン特別演習」「エディトリアルデザイン特別演習」「ウェブデザイン特別演習」「イラストレーション特別演習」「絵本制作特別演習」は、選択必修科目として取り扱い、履修単位数表についても「選択必修」を16単位、「選択」を34単位として読み替える。

附 則

- 1 この学則は、平成23年4月1日から施行する。
- 2 平成22年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての基礎分野科目の「現代美術史B」「アートと空間」、先端芸術学部まんが表現学科の「キャラクター制作演習」「まんが教育学」「Webコミック演習」「人物画Ⅰ」「人物画Ⅱ」、先端芸術学部映像表現学科の「動画演習」「デジタル彫刻基礎」、デザイン学部ビジュアルデザイン学科の「ビジュアルデザイン実習DTP」「ビジュアルデザイン実習Web」、デザイン学部環境・建築デザイン学科の「デザインプロセス論」「家具・インテリアデザイン」「照明デザイン」は、平成22年度以前に入学した学生にも適用する。基礎分野科目の「デザイン基礎特別演習C」は、平成21年度・平成22年度に入学した学生にも適用する。先端芸術学部まんが表現学科の「表現リテラシー」は、平成22年度に入学した学生にも適用する。先端芸術学部クラフト・美術学科の「フィギュア技法」「水彩画・アクリル画技法」「彫刻・フィギュア技法」、デザイン学部ファッションデザイン学科の「ファッションデザイン画」は、平成21年度以前に入学した学生にも適用する。なお、環境・建築デザイン学科生及び環境デザイン学科生は、平成22年度以前に「家具・インテリアデザイン」「照明デザイン」を修得した単位を、自学科での選択科目とする。

附 則

- 1 この学則は、平成24年4月1日から施行する。
- 2 平成23年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての先端芸術学部まんが表現学科の「コミックイラストレーション基礎」「コミックイラストレーション演習Ⅰ」「コミックイラストレーション演習Ⅱ」「Webアニメ・コミック特論演習」「フルカラー・コミック作品制作」、先端芸術学部映像表現学科の「CGI技術演習」「映像のための光学機器」「映像のための色彩計測・設計」、デザイン学部ビジュアルデザイン学科の「モーショングラフィックス演習」「組版デザイン論」「組版・タ

イポグラフィ論」「モーション・イラストレーション」、デザイン学部ファッションデザイン学科の「皮革デザイン」は、平成23年度以前に入学した学生にも適用する。デザイン学部環境・建築デザイン学科の「住居・集落・街」は、平成23年度に入学した学生にも適用する。先端芸術学部映像表現学科の「立体造形基礎」「3DCGアニメーション入門」は、平成22年度以前に入学した学生にも適用する。

- 3 平成22年度に入学した学生に適用した設置科目としての「Webコミック演習」は、設置科目から除外する。

附 則

- 1 この学則は、平成25年4月1日から施行する。
- 2 平成24年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としてのデザイン学部ファッションデザイン学科の「先染織物デザインCAD」「ファッション写真」「ファッションアクセサリー」、デザイン学部プロダクトデザイン学科及び環境・建築デザイン学科の「福祉住環境論」は、平成24年度以前に入学した学生にも適用する。全学部学科にかかる基礎分野科目の「デザイン基礎特別演習D」は、平成22年度、平成23年度及び平成24年度に入学した学生に、「総合プロジェクトE」は、平成24年度に入学した学生にも適用する。デザイン学部環境・建築デザイン学科の「環境測定ワークショップ」は平成23年度及び平成24年度に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成26年4月1日から施行する。
- 2 平成25年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての先端芸術学部映像表現学科の「動的ウェブ演習Ⅰ」「動的ウェブ演習Ⅱ」「ジェネレーティブアート基礎」、全学部学科にかかる基礎分野科目の「学科横断型プログラム」は、平成25年度に入学した学生にも適用する。デザイン学部ファッションデザイン学科の「パターンメイキング応用」「リサーチとデザイン」「ユニバーサルファッション」「デザインの現場」「ファッションと身体表現」「ファッションアドバイザー」は、平成25年度以前に入学した学生にも適用する。先端芸術学部映像表現学科の「Linux基礎」は平成24年度及び平成25年度に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成27年4月1日から施行する。
- 2 平成26年度以前に入学した学生について、第2条、第2条の3、第37条の2及び別表についてはなお従前の規定による。ただし、設置科目としての全学部学科にかかる基礎教育科目の「アート・マネジメント」「現代社会論」「ソーシャル・マネジメント」「ドイツ語Ⅰ」「ドイツ語Ⅱ」、芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科の「ユニバーサル

デザインⅢ」「インテリアデザインⅢ」「インダストリアルデザインⅢ」、芸術工学部ビジュアルデザイン学科の「環境グラフィックス」、芸術工学部映像表現学科の「ウェブ動画表現演習Ⅰ」「ウェブ動画表現演習Ⅱ」は平成24年度、平成25年度及び平成26年度に入学した学生にも適用する。基礎教育科目の「文芸史」「学科横断型プログラムB」、インタラクティブデザインコースに係る科目については、平成25年度及び平成26年度に入学した学生にも適用する。芸術工学部環境デザイン学科の「環境デザイン特別講義B」「環境デザイン特別講義C」「環境デザイン特別講義D」、芸術工学部ファッションデザイン学科の「ファッションブランディング」は平成25年度に入学した学生にも適用する。基礎教育科目の「映画史」は平成26年度に入学した学生にも適用する。

- 3 平成26年度のファッションデザイン学科入学生については、デザイン学部ファッションデザイン学科目としての「デザインの現場」は必修科目として取り扱い、履修単位数表についても、「選択」を29単位及び「必修」を13単位として読み替える。
- 4 デザイン学部環境・建築デザイン学科、プロダクトデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、先端芸術学部まんが表現学科、映像表現学科及びクラフト・美術学科は、平成27年4月の学生募集を停止し、当該学科に在学生在が在学しなくなるのを待って廃止する。

附 則

- 1 この学則は、平成28年4月1日から施行する。
- 2 平成27年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、映像表現学科・まんが表現学科共通科目としての芸術工学部映像表現学科の「映画制作基礎」及び「映画制作演習」は、平成27年度以前に入学した学生にも適用する。映像表現学科・まんが表現学科共通科目としての芸術工学部まんが表現学科の「アニメ史」「写真史・映画史」「メディア産業プロデュース論」は、平成27年度に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成29年4月1日から施行する。
- 2 平成28年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、ファッションデザイン学科目としての「コスチュームデザイン」及び「織物とニットデザイン」は、平成28年度以前に入学した学生にも適用する。ビジュアルデザイン学科目としての「ビジュアル・コミュニケーションⅡ」は、平成27年度以前にビジュアルデザイン学科に入学した学生にも適用する。基礎教育科目の「日本民俗学」は、平成25年度及び平成26年度に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成30年4月1日から施行する。

- 2 平成29年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、アート・クラフト学科目としての「ジュエリー技法」は、平成27年度、平成28年度及び平成29年度に入学した学生にも適用する。基礎教育科目の「数学入門B」は、平成29年度以前に入学した学生にも適用する。

附 則

- 1 この学則は、平成31年4月1日から施行する。
- 2 平成30年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、設置科目としての環境デザイン学科専門教育科目としての「建築空間のプランニング」は、平成30年度以前に入学した学生にも適用する。ファッションデザイン学科専門教育科目としての「アパレル構成論」「皮革デザイン応用」は、平成30年度以前に入学した学生にも適用する。ビジュアルデザイン学科専門教育科目としての「図像学演習」は、平成30年度以前に入学した学生にも適用する。映像表現学科専門教育科目としての「デジタルコンテンツ総合演習Ⅰ」「デジタルコンテンツ総合演習Ⅱ」は、平成30年度以前に入学した学生にも適用する。第37条の2第2項の別表にかかる「教育の基礎的理解に関する科目等」の「特別活動及び総合的な学習の時間の指導法」は、平成30年度以前に入学した学生についても適用し、「教職に関する科目」の「特別活動論」に替えることができるものとする。

附 則

- 1 この学則は、令和2年4月1日から施行する。
- 2 平成31（令和元）年度以前に入学した学生の別表第1については、なお従前の規定による。ただし、ビジュアルデザイン学科専門教育科目としての「イラストレーションプログラムA」「イラストレーションプログラムB」は、平成30年度に入学した学生にも適用する。まんが表現学科専門教育科目としての「Webコミック制作演習」は、平成31（令和元）年度以前に入学した学生にも適用する。映像表現学科専門教育科目としての「プロダクション演習」「ポストプロダクション演習Ⅰ」「プリプロダクション演習」「ポストプロダクション演習Ⅱ」は、平成31（令和元）年度に入学した学生にも適用する。平成31（令和元）年度に入学した映像表現学科生の専門教育科目としての「デジタルエンターテインメント演習Ⅰ」「バーチャル・リアリティ演習Ⅰ」「モーションキャプチャリング演習」は、開設年次を2年次から3年次に変更する。

附 則

- 1 この学則は、令和3年4月1日から施行する。
- 2 令和2年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。ただし、基礎教育科目としての「キャリアデザインC」は、平成28年度から令和2年度に入学した学生にも適用する。映像表現学科専門教育科目としての「CG表現演習」は、平成31（令和元）年度及び

令和2年度に入学した学生にも適用する。

- 3 令和2年度に入学した環境デザイン学科生の専門教育科目としての「環境デザイン特別講義A」における年次は「4」とあるのを「1」、「環境デザイン特別講義C」における年次は「2」とあるのを「1」、「環境デザイン特別講義D」における年次は「3」とあるのを「1」と読み替える。
- 4 令和2年度に入学した映像表現学科デジタルクリエイションコース生の専門教育科目としての「選択必修」は、20単位を必修とする。
- 5 令和2年度に入学した学生の第37条の2第2項の別表にかかる「教育の基礎的理解に関する科目等」の「特別活動及び総合的な学習の時間の指導法」における年次は「3」とあるのを「2」と読み替える。

附 則

この学則は、令和4年4月1日から施行する。ただし、令和3年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。

附 則

この学則は、令和5年4月1日から施行する。ただし、令和4年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。

附 則

- 1 この学則は、令和6年4月1日から施行する。ただし、令和5年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。
- 2 芸術工学部環境デザイン学科、プロダクト・インテリアデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、まんが表現学科、映像表現学科及びアート・クラフト学科は、令和6年4月に学生募集を停止し、当該学科に在学生在籍しなくなるのを待って廃止する。

別表第2（第38条関係）

博物館学芸員課程

授業科目	単位数	備考
生涯学習概論	2	
博物館概論	2	
博物館経営論	2	
博物館資料論	2	
博物館資料保存論	2	
博物館展示論	2	
博物館教育論	2	
博物館情報・メディア論	2	
博物館実習	3	

* 選択必修科目として、博物館学芸員資格の履修に関する規程で定める授業科目から8単位以上を修得しなければならない。

別表第3（第51条関係）

- 1 入学検定料 35,000円
- 2 入学金及び学費

(単位：円)

種別	年額	前期	後期
入学金	200,000	200,000	—
授業料	1,050,000	525,000	525,000
教育充実費	550,000	275,000	275,000
計	1,800,000	1,000,000	800,000

- 3 第17条、第17条の2、第27条、第38条、第46条、第47条、第48条、第49条、第50条にかかる入学金、授業料等学費については、別に定める。
- 4 入学検定料、入学金及び学費の減免については、別に定める。

別表第1（第29条、第31条、第37条の2関係）

1 芸術工学部 基礎教育科目

区分	科目	単位数			年次	備考		
		必修	選択必修	選択				
基礎教育科目	学修基礎	スタディスキルズ			1	1		
		日本語表現Ⅰ	2			1	1	
		日本語表現Ⅱ				2	1	
		文章表現法A				2	2	
		文章表現法B				2	2	
	小計				7			
	人文・社会	日本史			2	1		
		世界史			2	1		
		心理学			2	1		
		デザイン史			2	1		
		日本美術史			2	1		
		西洋美術史			2	1		
		美学			2	1		
		人文地理学			2	1		
		文化人類学			2	1		
		法学（日本国憲法を含む）			2	1		
		知的財産権入門			2	2	メディア芸術学科は必修	
		現代社会論			2	2		
		マーケティング論			2	2		
		教育心理学			2	1		
生涯学習概論				2	1			
博物館展示論			2	3				
東アジア文化入門			2	1				
文学・言語学			2	1				
経済・政治			2	1				
教育学			2	1				
小計				40				
自然・情報	数学入門A			2	1			
	数学入門B			2	1			
	物理学入門			2	1			
	科学と技術			2	1			
	かたちの科学			2	1			

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
基礎教育科目	自然・情報	数理とカタチ			2	1	
		健康科学			2	1	
		スポーツ実技A (体育)			1	1	
		スポーツ実技B (ダンス)			1	1	
		情報とネットワーク			2	2	
		博物館情報・メディア論			2	3	
	小計				20		
	外国語	基礎英語 I	2			1	
		基礎英語 II			2	1	
		英語コミュニケーションA			2	2	
		英語コミュニケーションB			2	2	
		表現のための英語A			2	2	
		表現のための英語B			2	2	
		現代英語			2	2	
		フランス語 I			2	2	フランス語を母国語としている学生は履修できない
		フランス語 II			2	2	フランス語を母国語としている学生は履修できない
		ドイツ語 I			2	2	ドイツ語を母国語としている学生は履修できない
		ドイツ語 II			2	2	ドイツ語を母国語としている学生は履修できない
		中国語 I			2	2	中国語を母国語としている学生は履修できない
		中国語 II			2	2	中国語を母国語としている学生は履修できない
韓国語 I				2	2	韓国語を母国語としている学生は履修できない	
韓国語 II			2	2	韓国語を母国語としている学生は履修できない		
日本語初級 I			1	1	留学生対象		
日本語初級 II			1	1	留学生対象		
日本語中級 I			1	1	留学生対象		
日本語中級 II			1	1	留学生対象		
小計		2		32			
キャリア	キャリアデザインA			2	1		

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
基礎 教育 科目	キャリア	キャリアデザインB			2	2
		キャリアデザインC			2	3
		ビジネス数学（SPI対策）			2	2
		ビジネスコンピュータ			1	1
		インターンシップA			1	1 注1
		インターンシップB			1	1 注1
	小計			11		
合計		4		110		

注1 インターンシップ（5日以上かつ30時間以上）に参加し、教育上有益であると認められる成果を上げた場合、単位を認定する。

芸術工学部 専門教育科目 [建築・環境デザイン学科]

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専門教育科目	芸術工学基礎	芸術工学概論-E	2			1	
		色とかたち-E		2		1	注1
		現代デザイン論-E		2		1	注1
		現代音楽-E		2		1	注1
		作品の見方-E		2		1	注1
		人間工学-E		2		1	注1
		空間・情報グラフィックス入門-E		2		1	注1
		現代アート論-E		2		2	注1
		映像コンテンツ論-E			2	1	
		映像技術入門-E			2	1	
		アート・マネジメント-E			2	1	
		身体表現論-E			2	1	
		都市環境グラフィックス・アート概論-E			2	2	
		デッサン基礎実習-E			2	1	
		絵画基礎実習A-E			2	1	
		絵画基礎実習B-E			2	1	
		彫刻基礎実習-E			2	1	
		工芸基礎実習-E			2	1	
		スケッチ・素描・イメージ-E			2	1	
		図学・製図基礎実習-E			2	1	
		ドローイング-E			4	1	
		基礎表現演習A-E			2	1	
		基礎表現演習B-E			2	1	
		文字とイメージA-E			2	1	
		文字とイメージB-E			2	2	
		グレートフィルムズ-E			2	1	
		メディア表現ワークショップ-E			4	2	
		写真基礎実習-E			2	2	
		コンピュータ基礎実習-E			2	1	
		コンピュータデザイン演習A-E			4	2	
		コンピュータデザイン演習B-E			4	2	
		プログラミング基礎実習-E			2	2	
ジェネレーティブアート演習-E			4	2			

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専門教育科目	芸術工学基礎	ビジュアルプログラミング演習-E			4	3	
		Webプログラミング演習-E			4	3	
		Pythonプログラミング演習-E			4	3	
		アート&デザインプロジェクトA-E			4	1	
		アート&デザインプロジェクトB-E			4	2	
		アート&デザインプロジェクトC-E			4	2	
		総合プロジェクトA-E			4	1	
		総合プロジェクトB-E			4	1	
	小計		2	14	92		
	必修	環境デザイン基礎演習 I	4			1	
		環境デザイン概論	2			1	
		環境デザイン基礎演習 II	4			1	
		CAD基礎演習	2			1	
		環境デザイン実習 I	2			2	
		環境デザイン実習 II	2			2	
		環境デザイン実習 III	2			2	
		環境デザイン実習 IV	2			2	
		環境デザイン応用演習 I	3			3	
		環境デザイン応用演習 II	3			3	
		環境デザインプロジェクト	3			3	
	小計		29				
	選択必修	まちづくり・ランドスケープ総合演習		3		3	注2
		建築・リノベーション総合演習		3		3	注2
		商空間・インテリア総合演習		3		3	注2
	小計			9			
	選択	学科入門セミナー			1	1	
		現代の建築			2	1	
		ランドスケープデザインの歴史			2	1	
商空間のブランディング				2	1		
CAD応用演習				2	2		
インテリア製図演習				2	2		
集住とまちづくり				2	2		
ガーデンデザインの実践手法				2	2		
熱・光・空気のデザイン				2	2		

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
専門教育科目	選択	建物のしくみ			2	2
		インテリアデザインの歴史と領域			2	2
		建築設計論			2	2
		地域デザイン概論			2	2
		商空間デザインの実践手法			2	2
		環境制御の技術			2	2
		構造の力学Ⅰ			2	2
		構造デザインの実践手法			1	2
		環境設備デザインの実践手法			2	3
		商空間プロデュース			2	3
		ランドスケープ計画論			2	3
		日本建築の歴史			2	3
		建築計画			2	3
		構造の力学Ⅱ			2	3
		構造・材料ワークショップ			2	3
		民家と町並みの歴史			1	3
		都市デザイン論			2	3
		西洋・近代の建築			2	3
		リノベーションの理論と実践			2	3
		施工の技術			2	3
		建築と法規			1	3
		インテリアデザイン論			2	3
		環境デザイン特別講義A			1	1
		環境デザイン特別講義B			1	1
		環境デザイン特別講義C			1	1
		環境デザイン特別講義D			1	1
	小計			62		
卒業研究	卒業研究	10			4	
	合計	41	23	154		

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「まちづくり・ランドスケープ総合演習」「建築・リノベーション総合演習」「商空間・インテリア総合演習」のいずれか1科目選択必修。

教科及び教科の指導法に関する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
職業指導	職業指導	2			1	
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	工業科教育法Ⅰ	2			3	
	工業科教育法Ⅱ	2			3	
合計		6				

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2	
	生徒指導論	2			2	
	教育相談	2			2	
	進路指導論	2			2	
教育実践に関する科目	教育実習A	3			4	
	教職実践演習	2			4	
合計		27				

大学が独自に設定する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2	
合計				2		

芸術工学部 専門教育科目 [生産・工芸デザイン学科]

区分	科目	単位数			年次	備考		
		必修	選択 必修	選択				
専門 教育 科目	芸術 工学 基礎	芸術工学概論-P	2			1		
		色とかたち-P		2		1	注1	
		現代デザイン論-P		2		1	注1	
		現代音楽-P		2		1	注1	
		作品の見方-P		2		1	注1	
		人間工学-P		2		1	注1	
		空間・情報グラフィックス入門-P		2		1	注1	
		現代アート論-P		2		2	注1	
		映像コンテンツ論-P				2	1	
		映像技術入門-P				2	1	
		アート・マネジメント-P				2	1	
		身体表現論-P				2	1	
		都市環境グラフィックス・アート概論-P				2	2	
		デッサン基礎実習-P				2	1	
		絵画基礎実習A-P				2	1	
		絵画基礎実習B-P				2	1	
		彫刻基礎実習-P				2	1	
		工芸基礎実習-P				2	1	
		スケッチ・素描・イメージ-P				2	1	
		図学・製図基礎実習-P				2	1	
		ドローイング-P				4	1	
		基礎表現演習A-P				2	1	
		基礎表現演習B-P				2	1	
		文字とイメージA-P				2	1	
		文字とイメージB-P				2	2	
		グレートフィルムズ-P				2	1	
		メディア表現ワークショップ-P				4	2	
		写真基礎実習-P				2	2	
		コンピュータ基礎実習-P	2				1	
		コンピュータデザイン演習A-P	4				2	
		コンピュータデザイン演習B-P				4	2	
		プログラミング基礎実習-P				2	2	
ジェネレーティブアート演習-P				4	2			
ビジュアルプログラミング演習-P				4	3			

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専門教育科目	芸術工学基礎	Webプログラミング演習-P			4	3	
		Pythonプログラミング演習-P			4	3	
		アート&デザインプロジェクトA-P			4	1	
		アート&デザインプロジェクトB-P			4	2	
		アート&デザインプロジェクトC-P			4	2	
		総合プロジェクトA-P			4	1	
		総合プロジェクトB-P			4	1	
	小計		8	14	86		
	必修	生産・工芸デザイン概論	2			1	
		生産・工芸デザイン基礎実習A	3			1	
		生産・工芸デザイン基礎実習B	3			1	
		生産・工芸デザインの現場	2			3	
	小計		10				
	選択必修	プロダクトデザイン実習Ⅰ		3		2	注2
		ファッション・テキスタイル実習Ⅰ		3		2	注2
		クラフト実習Ⅰ		3		2	注2
		プロダクトデザイン実習Ⅱ		3		2	注3
		ファッション・テキスタイル実習Ⅱ		3		2	注3
		クラフト実習Ⅱ		3		2	注3
		プロダクトデザイン応用実習Ⅰ		3		3	注4
ファッション・テキスタイル応用実習Ⅰ			3		3	注4	
クラフト応用実習Ⅰ			3		3	注4	
プロダクトデザイン応用実習Ⅱ			3		3	注5	
ファッション・テキスタイル応用実習Ⅱ			3		3	注5	
クラフト応用実習Ⅱ			3		3	注5	
小計			36				
選択	学科入門セミナー			1	1		
	ユニバーサルデザイン			2	1		
	素材・材料論			2	1		
	プレゼンテーション基礎			4	1		
	自然とデザイン			2	1		
	身体とデザイン			2	2		
	生活機器デザイン			2	2		
	ファッションマーケティング			2	2		
	デジタルファブ리케이션			2	2		

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
専門教育科目	選択	基礎撮影演習（モノ）			2	2
		プレゼンテーション応用			4	2
		3Dモデリング基礎			4	2
		製図法演習			2	2
		家具・インテリア製図			4	2
		パターンメイキング			2	2
		テキスタイルプリントデザイン			2	2
		イメージ構想法			2	2
		インダストリアルデザイン			2	2
		デジタルプレゼンテーション			2	2
		3Dモデリング応用			4	2
		アダプティブインタフェース演習			2	2
		ドレーピング			2	2
		テキスタイル基礎			2	2
		吹きガラス表現			4	2
		陶表現			4	2
		フィギュア応用表現			4	3
		デザインブランディング論			2	3
		デザインプロモーション演習			2	3
		基礎撮影演習（ファッション）			2	3
		展示デザイン			2	3
		ファッション企画演習			2	3
		ニットデザイン			2	3
		宝飾表現			4	3
		生産・工芸デザインプロジェクト			2	3
		ファッション・デジタルクリエイション			2	3
		ガラス表現			2	3
	器表現			2	3	
	ジュエリー表現			2	3	
	フィギュア表現			2	3	
	ファッション空間演出			2	4	
		小計			97	
	卒業研究	卒業研究	10			4
	合計	28	50	183		

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「プロダクトデザイン実習Ⅰ」「ファッション・テキスタイル実習Ⅰ」「クラフト実習Ⅰ」のいずれか1科目選択必修。

注3 「プロダクトデザイン実習Ⅱ」「ファッション・テキスタイル実習Ⅱ」「クラフト実習Ⅱ」のいずれか1科目選択必修。

注4 「プロダクトデザイン応用実習Ⅰ」「ファッション・テキスタイル応用実習Ⅰ」「クラフト応用実習Ⅰ」のいずれか1科目選択必修。

注5 「プロダクトデザイン応用実習Ⅱ」「ファッション・テキスタイル応用実習Ⅱ」「クラフト応用実習Ⅱ」のいずれか1科目選択必修。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論		2		2	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2	
	生徒指導論	2			2	
	教育相談	2			2	
	進路指導論	2			2	
教育実践に関する科目	教育実習A		3		4	
	教育実習B		5		4	
	教職実践演習	2			4	
合計		24	10			

大学が独自に設定する科目

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2	
合計				2		

芸術工学部 専門教育科目 [ビジュアルデザイン学科]

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専門教育科目	芸術工学基礎	芸術工学概論-V	2			1	
		色とかたち-V		2		1	注1
		現代デザイン論-V		2		1	注1
		現代音楽-V		2		1	注1
		作品の見方-V		2		1	注1
		人間工学-V		2		1	注1
		空間・情報グラフィックス入門-V		2		1	注1
		現代アート論-V		2		2	注1
		映像コンテンツ論-V			2	1	
		映像技術入門-V			2	1	
		アート・マネジメント-V			2	1	
		身体表現論-V			2	1	
		都市環境グラフィックス・アート概論-V			2	2	
		デッサン基礎実習-V			2	1	
		絵画基礎実習A-V			2	1	
		絵画基礎実習B-V			2	1	
		彫刻基礎実習-V			2	1	
		工芸基礎実習-V			2	1	
		スケッチ・素描・イメージ-V			2	1	
		図学・製図基礎実習-V			2	1	
		ドローイング-V			4	1	
		基礎表現演習A-V			2	1	
		基礎表現演習B-V			2	1	
		文字とイメージA-V			2	1	
		文字とイメージB-V			2	2	
		グレートフィルムズ-V			2	1	
		メディア表現ワークショップ-V			4	2	
		写真基礎実習-V			2	2	
		コンピュータ基礎実習-V			2	1	
		コンピュータデザイン演習A-V			4	2	
		コンピュータデザイン演習B-V			4	2	
		プログラミング基礎実習-V			2	2	
ジェネレーティブアート演習-V			4	2			

区分	科目	単位数			年次	備考		
		必修	選択必修	選択				
専門教育科目	芸術工学基礎	ビジュアルプログラミング演習-V			4	3		
		Webプログラミング演習-V			4	3		
		Pythonプログラミング演習-V			4	3		
		アート&デザインプロジェクトA-V			4	1		
		アート&デザインプロジェクトB-V			4	2		
		アート&デザインプロジェクトC-V			4	2		
		総合プロジェクトA-V			4	1		
		総合プロジェクトB-V			4	1		
		小計	2	14	92			
	必修	ビジュアルデザイン入門	2			1		
		ビジュアルデザイン基礎	2			1		
		デジタル表現 I	3			1		
		ビジュアルデザインプレゼンテーション	1			1		
		グラフィックデザイン論	2			1		
		イラストレーション論	2			1		
		ビジュアルデザイン I	2			1		
		ビジュアルデザイン II	3			2		
		ビジュアルデザイン III	3			2		
		ビジュアルデザイン表現論	2			3		
		ビジュアルデザイン総合演習 I	4			3		
		ビジュアルデザイン総合演習 II	4			3		
		小計	30					
	選択必修	広告クリエイティブ論		2		2	注2	
		Web・モーショングラフィックス論		2		2	注2	
		エディトリアルデザイン論		2		2	注2	
		小計		6				
	選択	学科入門セミナー			1	1		
デジタル表現 II				2	1			
Web基礎				2	1			
DTP基礎				2	1			
ビジュアルデザイン写真演習				4	2			
モーショングラフィックス基礎				4	2			
Web・電子書籍基礎				4	2			
DTP実習				2	2			

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
専門教育科目	選択	キャラクターデザインA			2	2
		キャラクターデザインB			2	2
		絵本制作基礎			4	2
		企画デザイン			4	2
		パッケージデザイン			4	2
		Web・モーショングラフィックス実習			2	2
		タイポグラフィ			4	2
		イラストレーションプログラムA			2	2
		イラストレーションプログラムB			2	2
		広告デザイン			4	3
		アドバンスドモーショングラフィックス実習			4	3
		Webディレクション			4	3
		印刷体験実習			2	3
		リアルイラストレーションA			2	3
		リアルイラストレーションB			2	3
		組版・タイポグラフィ論			2	3
		ブックデザイン			4	3
		モーション・イラストレーション			2	3
小計				73		
卒業研究	卒業研究	10			4	
合計		42	20	165		

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「広告クリエイティブ論」「Web・モーショングラフィックス論」「エディトリアルデザイン論」のいずれか1科目選択必修。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論		2		2	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）	2			2	
	生徒指導論	2			2	
	教育相談	2			2	
	進路指導論	2			2	
教育実践に関する科目	教育実習A		3		4	
	教育実習B		5		4	
	教職実践演習	2			4	
合計		24	10			

大学が独自に設定する科目

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2	
合計				2		

芸術工学部 専門教育科目 [メディア芸術学科]

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専門教育科目	芸術工学基礎	芸術工学概論-M	2			1	
		色とかたち-M		2		1	注1
		現代デザイン論-M		2		1	注1
		現代音楽-M		2		1	注1
		作品の見方-M		2		1	注1
		人間工学-M		2		1	注1
		空間・情報グラフィックス入門-M		2		1	注1
		現代アート論-M		2		2	注1
		映像コンテンツ論-M			2	1	
		映像技術入門-M			2	1	
		アート・マネジメント-M			2	1	
		身体表現論-M			2	1	
		都市環境グラフィックス・アート概論-M			2	2	
		デッサン基礎実習-M			2	1	
		絵画基礎実習A-M			2	1	
		絵画基礎実習B-M			2	1	
		彫刻基礎実習-M			2	1	
		工芸基礎実習-M			2	1	
		スケッチ・素描・イメージ-M			2	1	
		図学・製図基礎実習-M			2	1	
		ドローイング-M			4	1	
		基礎表現演習A-M			2	1	
		基礎表現演習B-M			2	1	
		文字とイメージA-M			2	1	
		文字とイメージB-M			2	2	
		グレートフィルムズ-M			2	1	
		メディア表現ワークショップ-M			4	2	
		写真基礎実習-M			2	2	
		コンピュータ基礎実習-M		2		1	
		コンピュータデザイン演習A-M			4	2	
		コンピュータデザイン演習B-M			4	2	
		プログラミング基礎実習-M			2	2	
ジェネレーティブアート演習-M			4	2			

区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専門教育科目	芸術工学基礎	ビジュアルプログラミング演習-M			4	3	
		Webプログラミング演習-M			4	3	
		Pythonプログラミング演習-M			4	3	
		アート&デザインプロジェクトA-M			4	1	
		アート&デザインプロジェクトB-M			4	2	
		アート&デザインプロジェクトC-M			4	2	
		総合プロジェクトA-M			4	1	
		総合プロジェクトB-M			4	1	
	小計		4	14	90		
	必修	メディア芸術概論	2			1	
		メディア芸術基礎演習	4			1	
		小計		6			
	選択必修	まんが基礎演習		4		2	注2
		コミックイラスト基礎演習		4		2	注2
		映画・映像基礎演習		4		2	注2
		アニメーション基礎演習		4		2	注2
		デジタル造形基礎		4		2	注2
		ゲームエンジン基礎演習		4		2	注2
		まんが・イラスト制作演習		4		2	注3
		映画・映像・アニメーション制作演習		4		2	注3
インタラクティブコンテンツ演習			4		2	注3	
まんが・イラストゼミ I			4		3	注4	
映画・映像・アニメーションゼミ I			4		3	注4	
CG・ゲームゼミ I			4		3	注4	
まんが・イラストゼミ II			4		3	注5	
映画・映像・アニメーションゼミ II			4		3	注5	
CG・ゲームゼミ II		4		3	注5		
小計			60				
選択	学科入門セミナー			1	1		
	メディア表現リテラシー			4	1		
	キャラクター論			2	1		
	アニメ史			2	1		
	コンピュータゲーム (CG) 史			2	1		
	まんが論基礎			2	2		

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
専門教育科目	選択	映画・映像・アニメーション原論			2	2
		世界観構想論			2	2
		写真史・映画史			2	2
		まんがメディア文化史			2	2
		映画・映像作品表現論			2	3
		プロダクションデザイン演習			2	3
		アニメーション作品表現論			2	3
		メディアデザイン演習			2	3
		まんが表現基礎			4	1
		まんが原論			2	2
		作画技術演習 I			2	2
		デジタルコミック演習			2	2
		まんが表現演習			4	2
		コミック背景デザイン			4	2
		作画技術演習 II			4	2
		フルカラー・コミック制作演習			2	3
		イメージ動画演習			4	3
		まんが表現ワークショップ			2	3
		映画・映像・アニメーション表現基礎			4	1
		アニメーション演出基礎			2	2
		動画基礎実習			2	2
		映画・映像シナリオ基礎演習			2	2
		映画・映像美術概論演習			2	2
		アニメーション制作基礎			4	2
		映画・映像シナリオ創作演習			2	2
		映画・映像演出応用演習			4	2
		サウンドデザイン演習			4	2
		アニメーション映像技法			4	3
		VFX映像概論演習			2	3
		アニメーション映像制作			4	3
		デジタル撮影応用演習			4	3
		3DCG制作基礎			2	1
		3DCG基礎演習			4	2
プロシージャルCG演習			2	2		

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
専門教育科目	選択	ビジュアルスクリプティング入門			2	2
		イメージ・コミュニケーション演習			2	2
		デジタル彫刻			2	2
		立体造形基礎			2	2
		3DCG制作演習			2	2
		ゲームクリエイション演習			2	2
		ポストプロダクション演習Ⅰ			2	3
		プロダクション演習			2	3
		ゲームエンジン応用演習			2	2
	ポストプロダクション演習Ⅱ			2	3	
	小計			127		
卒業研究	卒業研究	10			4	
合計		20	74	217		

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「まんが基礎演習」「コミックイラスト基礎演習」「映画・映像基礎演習」「アニメーション基礎演習」「デジタル造形基礎」「ゲームエンジン基礎演習」のいずれか2科目選択必修。

注3 「まんが・イラスト制作演習」「映画・映像・アニメーション制作演習」「インタラクティブコンテンツ演習」のいずれか1科目選択必修。

注4 「まんが・イラストゼミⅠ」「映画・映像・アニメーションゼミⅠ」「CG・ゲームゼミⅠ」のいずれか1科目選択必修。

注5 「まんが・イラストゼミⅡ」「映画・映像・アニメーションゼミⅡ」「CG・ゲームゼミⅡ」のいずれか1科目選択必修。

注 基礎教育科目の「知的財産権入門」を必修とする。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論		2		2	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）	2			2	
	生徒指導論	2			2	
	教育相談	2			2	
	進路指導論	2			2	
教育実践に関する科目	教育実習A		3		4	
	教育実習B		5		4	
	教職実践演習	2			4	
合計		24	10			

大学が独自に設定する科目

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
大学が独自に設定する	道徳教育論			2	2	
合計				2		

2 芸術工学部 卒業要件単位表

科目区分		学 科		メディア芸術学科	
		建築・環境 デザイン学 科	生産・工芸 デザイン学 科	ビジュアル デザイン学 科	
基礎 教育 科目	学修基礎	4単位以上			
	人文・社会	4単位以上			
	自然・情報	4単位以上			
	外国語	6単位以上			
	キャリア	4単位以上			
	小 計	32単位			
専門 教育 科目	芸術工学基礎	14単位	14単位	14単位	14単位
	必 修	29単位	10単位	30単位	6単位
	選択必修	3単位	12単位	2単位	20単位
	選 択	28単位	38単位	28単位	34単位
	卒 業 研 究	10単位	10単位	10単位	10単位
	小 計	84単位	84単位	84単位	84単位
自 由		8単位			
合 計		124単位	124単位	124単位	124単位

※ 基礎教育科目は、各科目区分毎に定められた単位数を修得し、基礎教育科目の卒業要件単位を満たさなければならない。

※ 単位互換協定（学園都市単位互換講座等）による修得単位は、「自由」として4単位まで算入することができる。

※ 「自由」には、基礎教育科目、専門教育科目の卒業要件単位を超えた「科目」の単位を算入することができる。

変更事項を記載した書類

1. 変更の事由

令和6年4月、芸術工学部 建築・環境デザイン学科、生産・工芸デザイン学科、ビジュアルデザイン学科、メディア芸術学科を設置する。また同時に芸術工学部 環境デザイン学科、プロダクト・インテリアデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、まんが表現学科、映像表現学科、アート・クラフト学科の学生募集を停止する。以上に伴い、学則の一部を変更する。

(1) 新設する学部・学科

芸術工学部	建築・環境デザイン学科	入学定員	100名	収容定員	400名
芸術工学部	生産・工芸デザイン学科	入学定員	100名	収容定員	400名
芸術工学部	ビジュアルデザイン学科	入学定員	100名	収容定員	400名
芸術工学部	メディア芸術学科	入学定員	100名	収容定員	400名

(2) 学生募集を停止する学部・学科

芸術工学部	環境デザイン学科	入学定員	70名	収容定員	280名
芸術工学部	プロダクト・インテリアデザイン学科	入学定員	70名	収容定員	280名
芸術工学部	ファッションデザイン学科	入学定員	50名	収容定員	200名
芸術工学部	ビジュアルデザイン学科	入学定員	80名	収容定員	320名
芸術工学部	まんが表現学科	入学定員	45名	収容定員	180名
芸術工学部	映像表現学科	入学定員	45名	収容定員	180名
芸術工学部	アート・クラフト学科	入学定員	40名	収容定員	160名

2. 変更点

(1) 第1条において、記載内容を現代的表現に精査した。

第2条第2項に新設する学科の記載を加える。また、募集停止する学科の記載を削る。

第2条第3項に新設する学科の入学定員及び収容定員の記載を加える。また、募集停止する学科の入学定員及び収容定員の記載を削る。

第2条の3に学部、新設する学科の目的の記載を加える。また、募集停止する学科の目的の記載を削る。

第37条の2第3項において、新設する学科の取得できる教育職員免許状の記載を加える。また、募集停止する学科の取得できる教育職員免許状の記載を削る。

(2) 附則において施行日を明確にし、募集停止する学科を廃止するまでの移行措置を追加する。

(3) 別表第1(基礎教育科目、専門教育科目、教科及び教科の指導法に関する科目、教育の基礎的理解に関する科目等及び大学が独自に設定する科目の授業科目及びその単位数、卒業要件単位表)、履修方法において、新設する学部・学科の記載を加える。また、募集停止する学部・学科の記載を削る。

(4) 別表第3(入学検定料・入学金及び学費)において、入学金及び学費の変更記載を加える。

3. 変更の時期

令和6年4月1日

新（変更）	旧（現行）
<p style="text-align: center;">制 定 平成元年4月1日 最近改正 <u>令和 6年4月1日</u></p> <p>第1条 神戸芸術工科大学（以下「本学」という。）は、人間生活に<u>かかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えた人材を養成することで、社会に貢献することを目的とする。</u></p> <p>第1条の2 省略</p> <p>第2条 省略</p> <p>2 芸術工学部に次の学科を置く。</p> <p style="padding-left: 2em;"><u>建築・環境デザイン学科</u> <u>生産・工芸デザイン学科</u> <u>ビジュアルデザイン学科</u> <u>メディア芸術学科</u></p> <p>3 前項の学科の収容定員は、次のとおりとする。</p> <p style="padding-left: 2em;"><u>建築・環境デザイン学科 入学定員100名 収容定員400名</u> <u>生産・工芸デザイン学科 入学定員100名 収容定員400名</u> <u>ビジュアルデザイン学科 入学定員</u></p>	<p style="text-align: center;">制 定 平成元年4月1日 最近改正 <u>令和 5年4月1日</u></p> <p>第1条 神戸芸術工科大学（以下「本学」という。）は、人間生活に<u>最も適合する科学技術を発展させるため、人間の立場から総合的に科学技術を駆使する「芸術工学」の教育研究を通じて、人文、社会、自然の諸科学にまたがる芸術的感性と豊かな教養を融合し、人々を豊かにする総合的視野をもつ新たな表現に挑戦するデザイナー、芸術工学の教育研究を通して新たな時代を切り拓く創造性豊かな研究者や指導的実務を担うクリエイターの養成を教育目的とする。</u></p> <p>第1条の2 省略</p> <p>第2条 省略</p> <p>2 芸術工学部に次の学科を置く。</p> <p style="padding-left: 2em;"><u>環境デザイン学科</u> <u>プロダクト・インテリアデザイン学科</u> <u>ファッションデザイン学科</u> <u>ビジュアルデザイン学科</u> <u>まんが表現学科</u> <u>映像表現学科</u> <u>アート・クラフト学科</u></p> <p>3 前項の学科の収容定員は、次のとおりとする。</p>

新（変更）	旧（現行）
<p><u>100名 収容定員400名</u> <u>メディア芸術学科 入学定員 100名</u> <u>収容定員400名</u></p> <p>4～7 省略 第2条の2 省略 第2条の3 学部、学科の目的 <u>芸術工学部</u> <u>人間生活にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備え、よりよい社会の実現に寄与できる能力を有する者の養成を目的とする。</u> <u>その目的を達成するため、専門分野として、建築・環境デザイン、生産・工芸デザイン、ビジュアルデザイン、メディア芸術をおく。</u> <u>建築・環境デザイン学科</u> <u>大学卒業生としての基礎的な教養と、都市からインテリアまでの多様な</u></p>	<p><u>環境デザイン学科 入学定員 70名</u> <u>収容定員280名</u> <u>プロダクト・インテリアデザイン学科 入学定員 70名 収容定員 280名</u> <u>ファッションデザイン学科 入学定員 50名 収容定員 200名</u> <u>ビジュアルデザイン学科 入学定員 80名 収容定員 320名</u> <u>まんが表現学科 入学定員 45名 収容定員 180名</u> <u>映像表現学科 入学定員 45名 収容定員 180名</u> <u>アート・クラフト学科 入学定員 40名 収容定員 160名</u></p> <p>4～7 省略 第2条の2 省略 第2条の3 学部、学科の目的</p>

新（変更）	旧（現行）
<p><u>空間スケールを対象とする建築・環境デザインに関する専門性、幅広い視野と知識に基づく実践的総合力と自分の考え方を表現する力を修得し、柔軟な思考力と構想力を養い、社会で活動するために必要な教養とコミュニケーション力及び実践力を有する者の養成を目的とする。</u></p> <p><u>生産・工芸デザイン学科</u></p> <p><u>大学卒業生としての基礎的な教養と、コミュニケーション力を身につけ、プロダクトデザイン、ファッション・テキスタイル、クラフトにおける専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得し、専門性を活かした上で分野融合力及び社会で活動し貢献できる実践力を有する者の養成を目的とする。</u></p> <p><u>ビジュアルデザイン学科</u></p> <p><u>大学卒業生としての基礎的な教養と、グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションに関する専門的な知見とビジュアルコミュニケーションの多様な表現力を修得し、社会活動や芸術表現領域に創造的な貢献ができる実践力及びコミュニケーション力を有する者の養成を目的とする。</u></p> <p><u>メディア芸術学科</u></p> <p><u>大学卒業生としての基礎的な教養と、コミュニケーション力を身につけ、「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各メディア芸術分野における専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得し、社会で活動し貢献できる能力を有する者の養成を目的と</u></p>	

新（変更）	旧（現行）
<p><u>する。</u></p>	<p><u>芸術工学部</u></p> <p><u>「科学と技術」「芸術と文化」「人間と歴史」の学問分野にまたがる「芸術工学」の基礎知識を学び、人間の生活や環境を機能的で心地よく、さらに美しくするためのデザイン、並びに時代が求める最先端の芸術についての教育研究を行うことを目的とする。</u></p> <p><u>専門分野として、環境デザイン、プロダクトデザイン、ビジュアルデザイン、映像表現、まんが表現、ファッション、アート・クラフトをおき、時代の発展・変化を背景に生まれるデザイン、現代アート及びメディア・アート、さらには、伝統的な文化・芸術から創生される新しい感性を表現活動の実践から身に付けた高度な表現者・教育者を養成する。</u></p> <p><u>環境デザイン学科</u></p> <p><u>自然・歴史・社会・経済・文化などの多様な背景を持つ建築・ランドスケープ・都市・地域環境において新たな時代に呼応できる創造的構想力を持つ空間デザイナーやクリエイターを養成する。</u></p> <p><u>プロダクト・インテリアデザイン学科</u></p> <p><u>変化する社会のニーズを鋭敏に把握し、使う人々の心身の多様性を理解し、モノやコト、誰もが心地よく暮らせる空間をデザインできるデザイナーやクリエイターを養成する。</u></p> <p><u>ファッションデザイン学科</u></p> <p><u>ファッションを通じて新しいライフスタイルを提案することができるデザイナーを養成する。</u></p> <p><u>ビジュアルデザイン学科</u></p>

新（変更）	旧（現行）
	<p><u>現代の情報社会で必要とされるビジュアルコミュニケーションにおいて必須となるデザインの表現技術と想像的構想力をもつデザイナー、クリエイターを養成する。</u></p> <p><u>まんが表現学科</u></p> <p><u>変化していくメディアの中においても、新しい表現形式や発表方法に対応することができる柔軟な思考と発想力のある人を養成する。</u></p> <p><u>映像表現学科</u></p> <p><u>映像に関する多様な表現領域に新たな価値を提供する技能や能力を養成する。</u></p> <p><u>デジタルクリエーションコースでは、デジタルコンテンツ創成に関する論理的思考力、サイバーフィジカルな環境におけるコミュニケーション能力、メディアテクノロジーを背景とした芸術的表現力、デザイン思考力及び社会的倫理観をもつクリエイターを養成する。</u></p> <p><u>映画コースでは、映画制作、映像表現の基礎と応用について学び、映画・映像世界で活躍できる能力を養成する。</u></p> <p><u>アニメーションコースでは、想像力である「アイデア」と、表現力である「テクニック」を一つとして捉え、芸術として映像作品を創り出し、多くの人が関わる映像制作業界の中で自らの能力を発揮できるクリエイターを養成する。</u></p> <p><u>アート・クラフト学科</u></p> <p><u>絶えず変化し複雑化する現代社会に対応しうる広い見識と個性的な創造力を有する美術家や工芸家、あるいは教</u></p>

新（変更）	旧（現行）																		
<p>第3条～第37条 省略</p> <p>第37条の2 省略</p> <p>2 省略</p> <p>3 本学において取得できる教育職員免許状は、次のとおりである。</p>	<p><u>育者を養成する。</u></p> <p>第3条～第37条 省略</p> <p>第37条の2 省略</p> <p>2 省略</p> <p>3 本学において取得できる教育職員免許状は、次のとおりである。</p>																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="240 555 496 645">学部・学科</th> <th data-bbox="496 555 804 645">免許状の種類及び免許 教科</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="240 645 496 786">芸術工学部 建築・環境デザイン 学科</td> <td data-bbox="496 645 804 786">高等学校教諭第一種免 許状 工業</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 786 496 1070">芸術工学部 生産・工芸デザイン 学科</td> <td data-bbox="496 786 804 1070">中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術 高等学校教諭一種免許 状 工芸</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1070 496 1256">芸術工学部 ビジュアルデザイン 学科</td> <td data-bbox="496 1070 804 1256">中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1256 496 1438">芸術工学部 メディア芸術学科</td> <td data-bbox="496 1256 804 1438">中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術</td> </tr> </tbody> </table>	学部・学科	免許状の種類及び免許 教科	芸術工学部 建築・環境デザイン 学科	高等学校教諭第一種免 許状 工業	芸術工学部 生産・工芸デザイン 学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術 高等学校教諭一種免許 状 工芸	芸術工学部 ビジュアルデザイン 学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術	芸術工学部 メディア芸術学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="829 555 1085 645">学部・学科</th> <th data-bbox="1085 555 1390 645">免許状の種類及び免許 教科</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="829 645 1085 734">芸術工学部 環境デザイン学科</td> <td data-bbox="1085 645 1390 734">高等学校教諭一種免許 状 工業</td> </tr> <tr> <td data-bbox="829 734 1085 1003">芸術工学部 プロダクト・インタ リアデザイン学科</td> <td data-bbox="1085 734 1390 1003">中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術 高等学校教諭一種免許 状 工芸</td> </tr> <tr> <td data-bbox="829 1003 1085 1144">芸術工学部 ファッションデザイ ン学科</td> <td data-bbox="1085 1003 1390 1144">高等学校教諭一種免許 状 工業</td> </tr> </tbody> </table>	学部・学科	免許状の種類及び免許 教科	芸術工学部 環境デザイン学科	高等学校教諭一種免許 状 工業	芸術工学部 プロダクト・インタ リアデザイン学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術 高等学校教諭一種免許 状 工芸	芸術工学部 ファッションデザイ ン学科	高等学校教諭一種免許 状 工業
学部・学科	免許状の種類及び免許 教科																		
芸術工学部 建築・環境デザイン 学科	高等学校教諭第一種免 許状 工業																		
芸術工学部 生産・工芸デザイン 学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術 高等学校教諭一種免許 状 工芸																		
芸術工学部 ビジュアルデザイン 学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術																		
芸術工学部 メディア芸術学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術																		
学部・学科	免許状の種類及び免許 教科																		
芸術工学部 環境デザイン学科	高等学校教諭一種免許 状 工業																		
芸術工学部 プロダクト・インタ リアデザイン学科	中学校教諭一種免許状 美術 高等学校教諭一種免許 状 美術 高等学校教諭一種免許 状 工芸																		
芸術工学部 ファッションデザイ ン学科	高等学校教諭一種免許 状 工業																		

新（変更）	旧（現行）	
	芸術工学部 <u>ビジュアルデザイン</u> 学科	中学校教諭一種免許状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>工芸</u>
	芸術工学部 <u>まんが表現学科</u>	中学校教諭一種免許状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>工芸</u>
	芸術工学部 <u>映像表現学科</u>	中学校教諭一種免許状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>工芸</u>
	芸術工学部 <u>アート・クラフト学</u> 科	中学校教諭一種免許状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>美術</u> 高等学校教諭一種免許 状 <u>工芸</u>
<p>4 省略</p> <p>第38条～第57条 省略</p> <p><u>附 則</u></p> <p>1 この学則は、令和6年4月1日から施行する。ただし、令和5年度以前に入学した学生については、なお従前の規定による。</p> <p>2 <u>芸術工学部環境デザイン学科、プロダクト・インテリアデザイン学科、ファッションデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、まんが表現学科、映像表現学科及びアート・クラフト学科は、令和6年4月に学生募集を停止し、当該学科に在学生が在籍しなくなるのを待って廃止する。</u></p>	<p>4 省略</p> <p>第38条～第57条 省略</p>	

新（変更）				旧（現行）			
別表第1 別紙				別表第1 別紙			
別表第2 省略				別表第2 省略			
別表第3				別表第3			
1 省略				1 省略			
2 入学金及び学費				2 入学金及び学費			
（単位：円）				（単位：円）			
種別	年額	前期	後期	種別	年額	前期	後期
入学金	200,000	200,000	—	入学金	150,000	150,000	—
授業料	1,050,000	525,000	525,000	授業料	950,000	475,000	475,000
教育充実費	550,000	275,000	275,000	教育充実費	550,000	275,000	275,000
計	1,800,000	1,000,000	800,000	計	1,650,000	900,000	750,000
3・4 省略				3・4 省略			

新(変更)						旧(現行)
別表第1(第29条、第31条、第37条の2関係)						
1 芸術工学部 基礎教育科目						
区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
学修基礎	スタディスキルズ			1	1	
	日本語表現Ⅰ	2			1	
	日本語表現Ⅱ			2	1	
	文章表現法A			2	2	
	文章表現法B			2	2	
	小計		2		7	
人文・社会	日本史			2	1	
	世界史			2	1	
	心理学			2	1	
	デザイン史			2	1	
	日本美術史			2	1	
	西洋美術史			2	1	
	美学			2	1	
	人文地理学			2	1	
	文化人類学			2	1	
	法学(日本国憲法を含む)			2	1	
	知的財産権入門			2	2	メディア芸術学科は必修
	現代社会論			2	2	
	マーケティング論			2	2	
	教育心理学			2	1	
	生涯学習概論			2	1	
	博物館展示論			2	3	
	東アジア文化入門			2	1	
	文学・言語学			2	1	
	経済・政治			2	1	
	教育学			2	1	
小計				40		
自然・情報	数学入門A			2	1	
	数学入門B			2	1	
	物理学入門			2	1	
	科学と技術			2	1	
	かたちの科学			2	1	
	数理とかたち			2	1	
	健康科学			2	1	
	スポーツ実技A(体育)			1	1	
	スポーツ実技B(ダンス)			1	1	
	情報とネットワーク			2	2	
博物館情報・メディア論			2	3		
小計				20		
外国語	基礎英語Ⅰ	2			1	
	基礎英語Ⅱ			2	1	
	英語コミュニケーションA			2	2	
	英語コミュニケーションB			2	2	
	表現のための英語A			2	2	
	表現のための英語B			2	2	
	現代英語			2	2	
	フランス語Ⅰ			2	2	フランス語を母国語としている学生は履修できない
	フランス語Ⅱ			2	2	フランス語を母国語としている学生は履修できない
	ドイツ語Ⅰ			2	2	ドイツ語を母国語としている学生は履修できない
	ドイツ語Ⅱ			2	2	ドイツ語を母国語としている学生は履修できない
	中国語Ⅰ			2	2	中国語を母国語としている学生は履修できない
中国語Ⅱ			2	2	中国語を母国語としている学生は履修できない	

新 (変更)						旧 (現行)					
	韓国語 I			2	2						韓国語を母国語としていない学生は履修できない
	韓国語 II			2	2						韓国語を母国語としている学生は履修できない
	日本語初級 I			1	1						留学生対象
	日本語初級 II			1	1						留学生対象
	日本語中級 I			1	1						留学生対象
	日本語中級 II			1	1						留学生対象
	小計	2		32							
キャリア	キャリアデザインA			2	1						
	キャリアデザインB			2	2						
	キャリアデザインC			2	3						
	ビジネス数学 (SPI対策)			2	2						
	ビジネスコンピュータ			1	1						
	インターンシップA			1	1						注1
	インターンシップB			1	1						注1
小計			11								
合計		4		110							

注1 インターンシップ (5日以上かつ30時間以上) に参加し、教育上有益であると認められる成果を上げた場合、単位を認定する。

芸術工学部 専門教育科目「建築・環境デザイン学科」

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
芸術工学基礎	芸術工学概論-E	2			1	
	色とかたち-E		2		1	注1
	現代デザイン論-E		2		1	注1
	現代音楽-E		2		1	注1
	作品の見方-E		2		1	注1
	人間工学-E		2		1	注1
	空間・情報グラフィックス入門-E		2		1	注1
	現代アート論-E		2		2	注1
	映像コンテンツ論-E			2	1	
	映像技術入門-E			2	1	
	アート・マネジメント-E			2	1	
	身体表現論-E			2	1	
	都市環境グラフィックス・アート概論-E			2	2	
	デッサン基礎実習-E			2	1	
	絵画基礎実習A-E			2	1	
	絵画基礎実習B-E			2	1	
	彫刻基礎実習-E			2	1	
	工芸基礎実習-E			2	1	
	スケッチ・素描・イメージ-E			2	1	
	図学・製図基礎実習-E			2	1	
	ドローイング-E			4	1	
	基礎表現演習A-E			2	1	
	基礎表現演習B-E			2	1	
	文字とイメージA-E			2	1	
	文字とイメージB-E			2	2	
	グレートフィルムズ-E			2	1	
	メディア表現ワークショップ-E			4	2	
	写真基礎実習-E			2	2	
	コンピュータ基礎実習-E			2	1	
	コンピュータデザイン演習A-E			4	2	
	コンピュータデザイン演習B-E			4	2	
	プログラミング基礎実習-E			2	2	
	ジェネレーティブアート演習-E			4	2	
	ビジュアルプログラミング演習-E			4	3	
	Webプログラミング演習-E			4	3	
	Pythonプログラミング演習-E			4	3	
	アート&デザインプロジェクトA-E			4	1	
	アート&デザインプロジェクトB-E			4	2	
	アート&デザインプロジェクトC-E			4	2	

新(変更)						旧(現行)						
専門教育科目		総合プロジェクトA-E			4	1						
		総合プロジェクトB-E			4	1						
		小計	2	14	92							
	必修		環境デザイン基礎演習Ⅰ	4			1					
			環境デザイン概論	2			1					
			環境デザイン基礎演習Ⅱ	4			1					
			CAD基礎演習	2			1					
			環境デザイン実習Ⅰ	2			2					
			環境デザイン実習Ⅱ	2			2					
			環境デザイン実習Ⅲ	2			2					
			環境デザイン実習Ⅳ	2			2					
			環境デザイン応用演習Ⅰ	3			3					
			環境デザイン応用演習Ⅱ	3			3					
			環境デザインプロジェクト	3			3					
		小計	29									
	選択必修		まちづくり・ランドスケープ総合演習		3		3		注2			
			建築・リノベーション総合演習		3		3		注2			
			商空間・インテリア総合演習		3		3		注2			
		小計		9								
	選択		学科入門セミナー			1	1					
		現代の建築			2	1						
		ランドスケープデザインの歴史			2	1						
		商空間のブランディング			2	1						
		CAD応用演習			2	2						
		インテリア製図演習			2	2						
		集住とまちづくり			2	2						
		ガーデンデザインの実践手法			2	2						
		熱・光・空気のデザイン			2	2						
		建物のしくみ			2	2						
		インテリアデザインの歴史と領域			2	2						
		建築設計論			2	2						
		地域デザイン概論			2	2						
		商空間デザインの実践手法			2	2						
		環境制御の技術			2	2						
		構造の力学Ⅰ			2	2						
		構造デザインの実践手法			1	2						
		環境設備デザインの実践手法			2	3						
		商空間プロデュース			2	3						
		ランドスケープ計画論			2	3						
		日本建築の歴史			2	3						
		建築計画			2	3						
		構造の力学Ⅱ			2	3						
		構造・材料ワークショップ			2	3						
		民家と町並みの歴史			1	3						
		都市デザイン論			2	3						
		西洋・近代の建築			2	3						
		リノベーションの理論と実践			2	3						
		施工の技術			2	3						
		建築と法規			1	3						
		インテリアデザイン論			2	3						
		環境デザイン特別講義A			1	1						
	環境デザイン特別講義B			1	1							
	環境デザイン特別講義C			1	1							
	環境デザイン特別講義D			1	1							
	小計			62								
	卒業研究	卒業研究	10			4						
	合計		41	23	154							

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「まちづくり・ランドスケープ総合演習」「建築・リノベーション総合演習」「商空間・インテリア総合演習」のいずれか1科目選択必修。

教科及び教科の指導法に関する科目

区分	科目	単位数	年次	備考
----	----	-----	----	----

新(変更)						旧(現行)							
区分	科目	単位数			年次	備考	区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択					必修	選択必修	選択		
職業指導	職業指導	2			1								
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	工業科教育法Ⅰ	2			3								
	工業科教育法Ⅱ	2			3								
合計		6											
教育の基礎的理解に関する科目等													
区分	科目	単位数			年次	備考	区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択					必修	選択必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1								
	教師論	2			1								
	学校制度論	2			1								
	教育心理学	2			1								
	特別支援教育総論	2			3								
	教育課程	2			2								
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2								
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2								
	生徒指導論	2			2								
	教育相談	2			2								
	進路指導論	2			2								
教育実践に関する科目	教育実習A	3			4								
	教職実践演習	2			4								
合計		27											
大学が独自に設定する科目													
区分	科目	単位数			年次	備考	区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択					必修	選択必修	選択		
大学が独自に設定する	道徳教育論				2								
合計					2								
芸術工学部 専門教育科目「生産・工芸デザイン学科」													
区分	科目	単位数			年次	備考	区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択					必修	選択必修	選択		
芸術工学基礎	芸術工学概論-P	2			1								
	色とかたち-P		2		1						注1		
	現代デザイン論-P		2		1						注1		
	現代音楽-P		2		1						注1		
	作品の見方-P		2		1						注1		
	人間工学-P		2		1						注1		
	空間・情報グラフィックス入門-P		2		1						注1		
	現代アート論-P		2		2						注1		
	映像コンテンツ論-P				2	1							
	映像技術入門-P				2	1							
	アート・マネジメント-P				2	1							
	身体表現論-P				2	1							
	都市環境グラフィックス・アート概論-P				2	2							
	デッサン基礎実習-P				2	1							
	絵画基礎実習A-P				2	1							
	絵画基礎実習B-P				2	1							
	彫刻基礎実習-P				2	1							
	工芸基礎実習-P				2	1							
	スケッチ・素描・イメージ-P				2	1							
	図学・製図基礎実習-P				2	1							
	ドローイング-P				4	1							
	基礎表現演習A-P				2	1							
	基礎表現演習B-P				2	1							
	文字とイメージA-P				2	1							
	文字とイメージB-P				2	2							
	グレートフィルムズ-P				2	1							
	メディア表現ワークショップ-P				4	2							
写真基礎実習-P				2	2								
コンピュータ基礎実習-P	2				1								

新 (変更)						旧 (現行)					
専門教育科目		コンピュータデザイン演習A-P	4			2					
		コンピュータデザイン演習B-P			4	2					
		プログラミング基礎実習-P			2	2					
		ジェネレーティブアート演習-P			4	2					
		ビジュアルプログラミング演習-P			4	3					
		Webプログラミング演習-P			4	3					
		Pythonプログラミング演習-P			4	3					
		アート&デザインプロジェクトA-P			4	1					
		アート&デザインプロジェクトB-P			4	2					
		アート&デザインプロジェクトC-P			4	2					
		総合プロジェクトA-P			4	1					
		総合プロジェクトB-P			4	1					
		小計		8	14	86					
		必修	生産・工芸デザイン概論	2			1				
	生産・工芸デザイン基礎実習A		3			1					
	生産・工芸デザイン基礎実習B		3			1					
	生産・工芸デザインの現場		2			3					
	小計		10								
	選択必修	プロダクトデザイン実習Ⅰ		3		2	注2				
		ファッション・テキスタイル実習Ⅰ		3		2	注2				
		クラフト実習Ⅰ		3		2	注2				
		プロダクトデザイン実習Ⅱ		3		2	注3				
		ファッション・テキスタイル実習Ⅱ		3		2	注3				
		クラフト実習Ⅱ		3		2	注3				
		プロダクトデザイン応用実習Ⅰ		3		3	注4				
		ファッション・テキスタイル応用実習Ⅰ		3		3	注4				
		クラフト応用実習Ⅰ		3		3	注4				
		プロダクトデザイン応用実習Ⅱ		3		3	注5				
		ファッション・テキスタイル応用実習Ⅱ		3		3	注5				
	クラフト応用実習Ⅱ		3		3	注5					
	小計			36							
	選択	学科入門セミナー			1	1					
		ユニバーサルデザイン			2	1					
		素材・材料論			2	1					
		プレゼンテーション基礎			4	1					
		自然とデザイン			2	1					
		身体とデザイン			2	2					
		生活機器デザイン			2	2					
		ファッションマーケティング			2	2					
		デジタルファブリケーション			2	2					
		基礎撮影演習 (モノ)			2	2					
		プレゼンテーション応用			4	2					
		3Dモデリング基礎			4	2					
		製図法演習			2	2					
		家具・インテリア製図			4	2					
パターンメイキング				2	2						
テキスタイルプリントデザイン				2	2						
イメージ構想法				2	2						
インダストリアルデザイン				2	2						
デジタルプレゼンテーション				2	2						
3Dモデリング応用				4	2						
アダプティブインタフェース演習				2	2						
ドレーピング				2	2						
テキスタイル基礎				2	2						
吹きガラス表現				4	2						
陶表現				4	2						
フィギュア応用表現				4	3						
デザインブランディング論			2	3							
デザインプロモーション演習			2	3							
基礎撮影演習 (ファッション)			2	3							
展示デザイン			2	3							
ファッション企画演習			2	3							

新(変更)						旧(現行)					
		ニットデザイン			2	3					
		宝飾表現			4	3					
		生産・工芸デザインプロジェクト			2	3					
		ファッション・デジタルクリエーション			2	3					
		ガラス表現			2	3					
		器表現			2	3					
		ジュエリー表現			2	3					
		フィギュア表現			2	3					
		ファッション空間演出			2	4					
		小計			97						
	卒業研究	卒業研究	10			4					
		合計	28	50	183						

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「プロダクトデザイン実習Ⅰ」「ファッション・テキスタイル実習Ⅰ」「クラフト実習

注3 「プロダクトデザイン実習Ⅱ」「ファッション・テキスタイル実習Ⅱ」「クラフト実習

注4 「プロダクトデザイン応用実習Ⅰ」「ファッション・テキスタイル応用実習Ⅰ」「ク

注5 「プロダクトデザイン応用実習Ⅱ」「ファッション・テキスタイル応用実習Ⅱ」「ク

ラ

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
	合計		8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論		2		2	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2	
	生徒指導論	2			2	
	教育相談	2			2	
教育実践に関する科目	進路指導論	2			2	
	教育実習A		3		4	
	教育実習B		5		4	
	教職実践演習	2			4	
	合計	24	10			

大学が独自に設定する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
大学が独自に設定する	道徳教育論			2	2	
	合計			2		

芸術工学部 専門教育科目「ビジュアルデザイン学科」

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
	芸術工学概論-V	2			1	
	色とたち-V		2		1	注1
	現代デザイン論-V		2		1	注1
	現代音楽-V		2		1	注1
	作品の見方-V		2		1	注1
	人間工学-V		2		1	注1

新 (変更)						旧 (現行)					
芸術工学基礎	空間・情報グラフィックス入門-V	2		1	注1						
	現代アート論-V	2		2	注1						
	映像コンテンツ論-V		2	1							
	映像技術入門-V		2	1							
	アート・マネジメント-V		2	1							
	身体表現論-V		2	1							
	都市環境グラフィックス・アート概論-V		2	2							
	デッサン基礎実習-V		2	1							
	絵画基礎実習A-V		2	1							
	絵画基礎実習B-V		2	1							
	彫刻基礎実習-V		2	1							
	工芸基礎実習-V		2	1							
	スケッチ・素描・イメージ-V		2	1							
	図学・製図基礎実習-V		2	1							
	ドローイング-V		4	1							
	基礎表現演習A-V		2	1							
	基礎表現演習B-V		2	1							
	文字とイメージA-V		2	1							
	文字とイメージB-V		2	2							
	グレートフィルムズ-V		2	1							
	メディア表現ワークショップ-V		4	2							
	写真基礎実習-V		2	2							
	コンピュータ基礎実習-V		2	1							
	コンピュータデザイン演習A-V		4	2							
	コンピュータデザイン演習B-V		4	2							
	プログラミング基礎実習-V		2	2							
	ジェネレーティブアート演習-V		4	2							
	ビジュアルプログラミング演習-V		4	3							
	Webプログラミング演習-V		4	3							
	Pythonプログラミング演習-V		4	3							
	アート&デザインプロジェクトA-V		4	1							
	アート&デザインプロジェクトB-V		4	2							
アート&デザインプロジェクトC-V		4	2								
総合プロジェクトA-V		4	1								
総合プロジェクトB-V		4	1								
小計		2	14	92							
必修	ビジュアルデザイン入門	2		1							
	ビジュアルデザイン基礎	2		1							
	デジタル表現Ⅰ	3		1							
	ビジュアルデザインプレゼンテーション	1		1							
	グラフィックデザイン論	2		1							
	イラストレーション論	2		1							
	ビジュアルデザインⅠ	2		1							
	ビジュアルデザインⅡ	3		2							
	ビジュアルデザインⅢ	3		2							
	ビジュアルデザイン表現論	2		3							
	ビジュアルデザイン総合演習Ⅰ	4		3							
	ビジュアルデザイン総合演習Ⅱ	4		3							
小計		30									
選択必修	広告クリエイティブ論		2	2	注2						
	Web・モーショングラフィックス論		2	2	注2						
	エディトリアルデザイン論		2	2	注2						
小計		6									
	学科入門セミナー			1	1						
	デジタル表現Ⅱ			2	1						
	Web基礎			2	1						
	DTP基礎			2	1						
	ビジュアルデザイン写真演習			4	2						
	モーショングラフィックス基礎			4	2						
	Web・電子書籍基礎			4	2						
	DTP実習			2	2						
	キャラクターデザインA			2	2						

新（変更）							旧（現行）								
選択	キャラクターデザインB			2	2										
	絵本制作基礎			4	2										
	企画デザイン			4	2										
	パッケージデザイン			4	2										
	Web・モーショングラフィックス実習			2	2										
	タイポグラフィ			4	2										
	イラストレーションプログラムA			2	2										
	イラストレーションプログラムB			2	2										
	広告デザイン			4	3										
	アドバンスドモーショングラフィックス演習			4	3										
	Webディレクション			4	3										
	印刷体験実習			2	3										
	リアルイラストレーションA			2	3										
	リアルイラストレーションB			2	3										
	組版・タイポグラフィ論			2	3										
	ブックデザイン			4	3										
モーション・イラストレーション			2	3											
小計			73												
卒業研究	卒業研究	10			4										
合計		42	20	165											

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「広告クリエイティブ論」「Web・モーショングラフィックス論」「エディトリアルデザイン」

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論		2		2	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2	
	生徒指導論	2			2	
	教育相談	2			2	
	進路指導論	2			2	
教育実践に関する科目	教育実習A		3		4	
	教育実習B		5		4	
	教職実践演習	2			4	
合計	24	10				

大学が独自に設定する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
大学が独自に設定する	道徳教育論			2	2	
合計				2		

芸術工学部 専門教育科目「メディア芸術学科」

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
	芸術工学概論-M	2			1	

新 (変更)						旧 (現行)					
芸術工学基礎	色とかたち-M		2		1	注1					
	現代デザイン論-M		2		1	注1					
	現代音楽-M		2		1	注1					
	作品の見方-M		2		1	注1					
	人間工学-M		2		1	注1					
	空間・情報グラフィックス入門-M		2		1	注1					
	現代アート論-M		2		2	注1					
	映像コンテンツ論-M			2		1					
	映像技術入門-M			2		1					
	アート・マネジメント-M			2		1					
	身体表現論-M			2		1					
	都市環境グラフィックス・アート概論-M			2		2					
	デッサン基礎実習-M			2		1					
	絵画基礎実習A-M			2		1					
	絵画基礎実習B-M			2		1					
	彫刻基礎実習-M			2		1					
	工芸基礎実習-M			2		1					
	スケッチ・素描・イメージ-M			2		1					
	図学・製図基礎実習-M			2		1					
	ドローイング-M			4		1					
	基礎表現演習A-M			2		1					
	基礎表現演習B-M			2		1					
	文字とイメージA-M			2		1					
	文字とイメージB-M			2		2					
	グレートフィルムズ-M			2		1					
	メディア表現ワークショップ-M			4		2					
	写真基礎実習-M			2		2					
	コンピュータ基礎実習-M	2				1					
	コンピュータデザイン演習A-M			4		2					
	コンピュータデザイン演習B-M			4		2					
	プログラミング基礎実習-M			2		2					
	ジェネレーティブアート演習-M			4		2					
	ビジュアルプログラミング演習-M			4		3					
	Webプログラミング演習-M			4		3					
	Pythonプログラミング演習-M			4		3					
	アート&デザインプロジェクトA-M			4		1					
	アート&デザインプロジェクトB-M			4		2					
	アート&デザインプロジェクトC-M			4		2					
	総合プロジェクトA-M			4		1					
	総合プロジェクトB-M			4		1					
	小計		4	14	90						
	必修	メディア芸術概論		2		1					
メディア芸術基礎演習			4		1						
小計		6									
選択必修	まんが基礎演習		4		2	注2					
	コミックイラスト基礎演習		4		2	注2					
	映画・映像基礎演習		4		2	注2					
	アニメーション基礎演習		4		2	注2					
	デジタル造形基礎		4		2	注2					
	ゲームエンジン基礎演習		4		2	注2					
	まんが・イラスト制作演習		4		2	注3					
	映画・映像・アニメーション制作演習		4		2	注3					
	インタラクティブコンテンツ演習		4		2	注3					
	まんが・イラストゼミⅠ		4		3	注4					
	映画・映像・アニメーションゼミⅠ		4		3	注4					
	CG・ゲームゼミⅠ		4		3	注4					
まんが・イラストゼミⅡ		4		3	注5						
映画・映像・アニメーションゼミⅡ		4		3	注5						
CG・ゲームゼミⅡ		4		3	注5						
小計			60								
専門教育科目	学科入門セミナー				1	1					
	メディア表現リテラシー				4	1					

新 (変更)					旧 (現行)				
選 択	キャラクター論			2	1				
	アニメ史			2	1				
	コンピュータゲーム (CG) 史			2	1				
	まんが論基礎			2	2				
	映画・映像・アニメーション原論			2	2				
	世界観構想論			2	2				
	写真史・映画史			2	2				
	まんがメディア文化史			2	2				
	映画・映像作品表現論			2	3				
	プロダクションデザイン演習			2	3				
	アニメーション作品表現論			2	3				
	メディアデザイン演習			2	3				
	まんが表現基礎			4	1				
	まんが原論			2	2				
	作画技術演習 I			2	2				
	デジタルコミック演習			2	2				
	まんが表現演習			4	2				
	コミック背景デザイン			4	2				
	作画技術演習 II			4	2				
	フルカラー・コミック制作演習			2	3				
	イメージ動画演習			4	3				
	まんが表現ワークショップ			2	3				
	映画・映像・アニメーション表現基礎			4	1				
	アニメーション演出基礎			2	2				
	動画基礎実習			2	2				
	映画・映像シナリオ基礎演習			2	2				
	映画・映像美術概論演習			2	2				
	アニメーション制作基礎			4	2				
	映画・映像シナリオ創作演習			2	2				
	映画・映像演出応用演習			4	2				
	サウンドデザイン演習			4	2				
	アニメーション映像技法			4	3				
	VFX映像概論演習			2	3				
	アニメーション映像制作			4	3				
	デジタル撮影応用演習			4	3				
	3DCG制作基礎			2	1				
	3DCG基礎演習			4	2				
	プロシージャルCG演習			2	2				
	ビジュアルスクリプティング入門			2	2				
	イメージ・コミュニケーション演習			2	2				
デジタル彫刻			2	2					
立体造形基礎			2	2					
3DCG制作演習			2	2					
ゲームクリエイション演習			2	2					
ポストプロダクション演習 I			2	3					
プロダクション演習			2	3					
ゲームエンジン応用演習			2	2					
ポストプロダクション演習 II			2	3					
小計				127					
卒業研究	卒業研究	10			4				
合計		20	74	217					

注1 4単位を選択必修とする。

注2 「まんが基礎演習」「コミックイラスト基礎演習」「映画・映像基礎演習」「アニメーション基礎演習」「デジタル造形基礎」「ゲームエンジン基礎演習」のいずれか2科

注3 「まんが・イラスト制作演習」「映画・映像・アニメーション制作演習」「インタラク

注4 「まんが・イラストゼミ I」「映画・映像・アニメーションゼミ I」「CG・ゲームゼミ I」のいずれか1科目選択必修。

注5 「まんが・イラストゼミ II」「映画・映像・アニメーションゼミ II」「CG・ゲームゼミ II」のいずれか1科目選択必修。

注 基礎教育科目の「知的財産権入門」を必修とする。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
	美術科教育法 I		2		3	

新 (変更)						旧 (現行)					
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅱ		2		3						
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3						
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3						
	合計		8								
教育の基礎的理解に関する科目等											
区分	科 目	単位数			年次	備考					
		必修	選択必修	選択							
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1						
	教師論	2			1						
	学校制度論	2			1						
	教育心理学	2			1						
	特別支援教育総論	2			3						
	教育課程	2			2						
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論		2		2						
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2						
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2						
	生徒指導論	2			2						
	教育相談	2			2						
	進路指導論	2			2						
教育実践に関する科目	教育実習A		3		4						
	教育実習B		5		4						
	教職実践演習	2			4						
合計		24	10								
大学が独自に設定する科目											
区分	科 目	単位数			年次	備考					
		必修	選択必修	選択							
大学が独自に設定する	道徳教育論			2	2						
合計				2							
2 芸術工学部 卒業要件単位表											
学 科		建築・環境 デザイン学 科	生産・工芸 デザイン学 科	ビジュアル デザイン学 科	メディア芸術 学 科						
科目区分											
基礎教育科目	学修基礎	4単位以上									
	人文・社会	4単位以上									
	自然・情報	4単位以上									
	外国語	6単位以上									
	キャリア	4単位以上									
	小 計	32単位									
専門教育科目	芸術工学基礎	14単位	14単位	14単位	14単位						
	必 修	29単位	10単位	30単位	6単位						
	選択必修	3単位	12単位	2単位	20単位						
	選 択	28単位	38単位	28単位	34単位						
	卒業研究	10単位	10単位	10単位	10単位						
	小 計	84単位	84単位	84単位	84単位						
自 由		8単位									
合 計		124単位	124単位	124単位	124単位						
※ 基礎教育科目は、各科目区分毎に定められた単位数を修得し、基礎教育科目の卒業要件単位を満たさなければならない。 ※ 単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位は、「自由」として4単位まで算入することができる。 ※ 「自由」には、基礎教育科目、専門教育科目の卒業要件単位を超えた「科目」の単位を算入することができる。											
別表第1(第29条、第31条、第37条の2関係)											
1 基礎教育科目(芸術工学部共通)											

新 (変更)		旧 (現行)						
		区別	科目名	必修	選択 必修	選択	単位	備考
学修基礎			スタディスキルズ			1	1	
			日本語表現 I	2			1	
			日本語表現 II			2	1	
			文章表現法A			2	2	
			文章表現法B			2	2	
			キャリアデザインA			2	1	
			キャリアデザインB			2	2	
			キャリアデザインC			2	3	
			インターンシップA			1	1	
			インターンシップB			1	1	
		小計	2			15		
芸術・デザイン			神戸デザイン学			2	1	
			現代デザイン論			2	1	
			デザイン美学			2	1	
			音楽の歴史と文化			2	1	
			色とかたち			2	2	
			西洋美術史			2	1	
			日本美術史			2	1	
			デザイン史			2	1	
			デジタル造形			4	1	
			立体造形基礎			4	1	
			デジタル彫刻			4	2	
		アート・マネジメント			2	2		
		博物館展示論			2	3		
		小計				32		
歴史・文化・社会			芸術心理学			2	1	
			日本の歴史			2	1	
			世界の歴史			2	1	
			人文地理学			2	1	
			文化人類学			2	1	
			日本民俗学			2	1	
			法学(日本国憲法を含む)			2	1	
			現代社会論			2	2	
			知的財産権入門			2	2	まんが表現学 科、映像表現
			マーケティング論			2	2	
		教育心理学			2	1		
		生涯学習概論			2	1		
		小計				24		
科学・身体			数学入門A			2	1	
			数学入門B			2	1	
			物理学入門			2	1	
			科学と技術			2	1	
			形の科学			2	1	
			生物とデザイン			2	1	
			人間工学			2	1	
			身体表現論			2	1	
			健康科学			2	1	
			スポーツ実技			1	1	
			ダンスワークショップ			1	1	
		情報とネットワーク			2	2		
		博物館情報・メディア論			2	3		
		小計				24		
外国語			基礎英語 I	1			1	
			基礎英語 II			1	1	
			英語コミュニケーションA			2	2	
			英語コミュニケーションB			2	2	
			表現のための英語A			2	2	
			表現のための英語B			2	2	
			現代英語			2	2	
			中国語 I			2	2	中国語を母国語として いる学生は履修できな い
			中国語 II			2	2	中国語を母国語として いる学生は履修できな い

新 (変更)		旧 (現行)				
外国語	ハンブル I			2	2	ハンブルを母国語としている学生は履修できない
	ハンブル II			2	2	ハンブルを母国語としている学生は履修できない
	フランス語 I			2	2	フランス語を母国語としている学生は履修できない
	フランス語 II			2	2	フランス語を母国語としている学生は履修できない
	ドイツ語 I			2	2	ドイツ語を母国語としている学生は履修できない
	ドイツ語 II			2	2	ドイツ語を母国語としている学生は履修できない
	日本語初級 I			1	1	留学生対象
	日本語初級 II			1	1	留学生対象
	日本語中級 I			1	1	留学生対象
	日本語中級 II			1	1	留学生対象
	小計	1		31		
	合計	3		126		

2 芸術工学部環境デザイン学科

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
芸術工学基礎	芸術工学概論-E		2		1	注1
	ユニバーサルデザイン-E		2		1	注1
	自然とデザイン-E		2		2	注1
	図像学演習-E		2		1	注1
	アニメ史-E		4		1	注1
	写真史・映画史-E		2		2	注1
	ファッションデザイン概論-E		2		1	注1
	工芸史-E		2		2	注1
	現代美術-E		2		2	注1
	アジアのデザイン-E			2	1	
	サウンド・デザイン論-E			2	1	
	映像技術入門-E			2	1	
	映像コンテンツ論-E			2	1	
	音響制作演習 I-E			2	1	
	音響制作演習 II-E			2	1	
	グレートフィルムズ批評演習-E			2	1	
	デッサン基礎実習-E			2	1	
	絵画基礎実習-E			2	1	
	彫刻基礎実習-E			2	1	
	工芸基礎実習-E			2	1	
	写真基礎実習-E			2	1	
	コンピュータ基礎実習-E			2	1	
	プログラミング基礎実習-E			2	2	
	プログラミング演習A-E			2	2	
	プログラミング演習B-E			2	2	
	3DCG入門-E			4	1	
	3DCG映像演習-E			4	1	
	3DCGモデリング演習-E			4	2	
	基礎表現演習A-E			4	1	
	基礎表現演習B-E			4	1	
	図学・製図基礎実習-E			2	1	
	アート&デザインプロジェクトA-E			2	1	
	アート&デザインプロジェクトB-E			2	2	
総合プロジェクトA-E			1	1		
総合プロジェクトB-E			1	1		
専門教育科目	環境デザインとは I-E	2			1	
	環境デザインとは II	2			1	
	環境デザイン基礎演習 I	4			1	
	環境デザイン基礎演習 II	2			1	
	建物のしくみ	2			1	
	CAD基礎演習	2			1	
	環境デザイン実習 I	5			2	
	環境デザイン実習 II	5			2	
	環境デザイン実習 III	5			3	
	環境デザインプロジェクトA	2			4	
リノベーション総合実習		5		3	注2	

新 (変更)		旧 (現行)					
	選択必修	建築総合実習		5		3	注2
		ランドスケープ総合実習		5		3	注2
		まちづくり総合実習		5		3	注2
	選択	現代の建築			2	1	
		ランドスケープデザインの歴史			2	1	
		都市の歴史と住まいのかたち			2	1	
		建築構造入門			2	2	
		CAD応用演習			2	2	
		建築空間のデザイン			2	2	
		ランドスケープ空間のデザイン			2	2	
		日本建築の歴史			2	2	
		西洋建築の歴史			2	2	
		力の流れと安全			2	2	
		建築と熱・光・空気のデザイン			2	2	
		福祉住環境論			2	2	
		都市空間のデザイン			2	2	
		インテリア空間のデザイン			2	2	
		建築空間のプランニング			2	2	
		構造デザインの実践手法			2	3	
		構造・材料ワークショップ			2	3	
		環境測定ワークショップ			2	3	
		照明デザイン			2	3	
		ランドスケープのプランニング			2	3	
リノベーションの理論と実践			2	3			
施工の技術			2	3			
環境制御の技術			2	3			
建築と法規			1	3			
まちづくりのしくみ			1	3			
都市空間のプランニング			2	3			
環境デザインプロジェクトB			2	4	環境デザインプロジェクトAの履修者のみ履修可		
環境デザインプロジェクトC			2	4	環境デザインプロジェクトAおよびBの履修者のみ履修可		
環境デザイン特別講義A			1	1			
環境デザイン特別講義B			1	1			
環境デザイン特別講義C			1	1			
環境デザイン特別講義D			1	1			
学科入門セミナー			1	1			
卒業研究	卒業研究	10			4		
合計		41	40	119			

注1 4単位を必修とする。

注2 「リノベーション総合実習」「建築総合実習」「ランドスケープ総合実習」「まちづくり総合実習」のいずれか1科目選択必修。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

教科及び教科の指導法に関する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
職業指導	職業指導	2			1	
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	工業科教育法Ⅰ	2			3	
	工業科教育法Ⅱ	2			3	
合計		6				

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導	特別活動及び総合的な探究の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2	
	生徒指導論	2			2	

新 (変更)		旧 (現行)						
	教育相談等に関する科目	教育相談	2			2		
		進路指導論	2			2		
	教育実践に関する科目	教育実習A	3			4		
		教職実践演習	2			4		
		合計	27					
大学が独自に設定する科目								
	区分	科目	単位数			年次	備考	
			必修	選択必修	選択			
	大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2		
		合計			2			
3 芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科								
	区分	科目	単位数			年次	備考	
			必修	選択必修	選択			
	芸術工学基礎		芸術工学概論-P		2		1	注1
			環境デザインとはI-P		2		1	注1
			図像学演習-P		2		1	注1
			アニメ史-P		4		1	注1
			写真史・映画史-P		2		2	注1
			ファッションデザイン概論-P		2		1	注1
			工芸史-P		2		2	注1
			現代美術-P		2		2	注1
			アジアのデザイン-P			2	1	
			サウンド・デザイン論-P			2	1	
			映像技術入門-P			2	1	
			映像コンテンツ論-P			2	1	
			音響制作演習I-P			2	1	
			音響制作演習II-P			2	1	
			グレートフィルムズ批評演習-P			2	1	
			デッサン基礎実習-P			2	1	
			絵画基礎実習-P			2	1	
			彫刻基礎実習-P			2	1	
			工芸基礎実習-P			2	1	
			写真基礎実習-P			2	1	
			コンピュータ基礎実習-P			2	1	
			プログラミング基礎実習-P			2	2	
			プログラミング演習A-P			2	2	
			プログラミング演習B-P			2	2	
			3DCG入門-P			4	1	
			3DCG映像演習-P			4	1	
			3DCGモデリング演習-P			4	2	
			基礎表現演習A-P			4	1	
			基礎表現演習B-P			4	1	
			図学・製図基礎実習-P			2	1	
			アート&デザインプロジェクトA-P			2	1	
			アート&デザインプロジェクトB-P			2	2	
			総合プロジェクトA-P			1	1	
			総合プロジェクトB-P			1	1	
		専門教育科目	必修	プロダクト・インテリアデザイン概論	2			1
	プロダクト・インテリアデザイン実習I			4			1	
	プロダクト・インテリアデザイン実習II			4			1	
	プロダクト・インテリアデザイン実習III			4			2	
	プロダクト・インテリアデザイン実習IV			4			2	
	選択		ユニバーサルデザインIA		4		3	注2
			ユニバーサルデザインIB		4		3	注3
			ユニバーサルデザインIIA		4		3	注4
			ユニバーサルデザインIIB		4		3	注5
			インテリアデザインIA		4		3	注2
		インテリアデザインIB		4		3	注3	
		インテリアデザインIIA		4		3	注4	
	インテリアデザインIIB		4		3	注5		

新 (変更)		旧 (現行)					
	必修	プロダクトデザインⅠA		4		3	注2
		プロダクトデザインⅠB		4		3	注3
		プロダクトデザインⅡA		4		3	注4
		プロダクトデザインⅡB		4		3	注5
		カーデザインⅠA		4		3	注2
		カーデザインⅠB		4		3	注3
		カーデザインⅡA		4		3	注4
		カーデザインⅡB		4		3	注5
	選択	家具・インテリアデザイン			2	1	
		ユニバーサルデザイン-P			2	1	
		ビジュアルテクニクⅠ			2	1	
		製図法演習			2	1	
		CAD基礎演習			2	1	
		生活機器デザイン			2	1	
		自然とデザイン-P			2	2	
		ビジュアルテクニクⅡ			2	2	
		デジタルプレゼンテーション			2	2	
		福祉住環境論			2	2	
		照明デザイン			2	2	
		インダストリアルデザイン計画			2	2	
		インターフェイスデザイン			2	2	
		ビジュアルテクニクⅢ			4	2	
		インテリア製図Ⅰ			4	2	
		インテリア製図Ⅱ			4	2	
		3Dモデリング演習Ⅰ			4	2	
		デザインの現場を語る			2	2	
		ヒト・モノ・空間を測る			2	3	
		家具・設備計画			2	3	
	インテリア表現法			2	3		
	ビジュアルテクニクⅣ			4	3		
	3Dモデリング演習Ⅱ			4	3		
	学科入門セミナー			1	1		
	卒業研究	卒業研究	10			4	
合計			28	82	119		

注1 4単位を必修とする。

注2 「ユニバーサルデザインⅠA」「インテリアデザインⅠA」「プロダクトデザインⅠA」「カーデザインⅠA」のいずれか1科目選択必修。

注3 「ユニバーサルデザインⅠB」「インテリアデザインⅠB」「プロダクトデザインⅠB」「カーデザインⅠB」のいずれか1科目選択必修。

注4 「ユニバーサルデザインⅡA」「インテリアデザインⅡA」「プロダクトデザインⅡA」「カーデザインⅡA」のいずれか1科目選択必修。

注5 「ユニバーサルデザインⅡB」「インテリアデザインⅡB」「プロダクトデザインⅡB」「カーデザインⅡB」のいずれか1科目選択必修。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	
	特別支援教育総論	2			3	
	教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び先生	道徳教育論	2			2	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2	

新 (変更)		旧 (現行)					
学生指導、教育相談等に関する科目	生徒指導論	2			2		
	教育相談	2			2		
	進路指導論	2			2		
	教育実践に関する科目	教育実習A	3			4	
		教育実習B	5			4	
		教職実践演習	2			4	
	合計		34				

大学が独自に設定する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2	
合計				2		

4 芸術工学部ファッションデザイン学科

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
芸術工学基礎	芸術工学概論-F		2		1	注1
	環境デザインとはI-F		2		1	注1
	ユニバーサルデザイン-F		2		1	注1
	自然とデザイン-F		2		2	注1
	図像学演習-F		2		1	注1
	アニメ史-F		4		1	注1
	写真史・映画史-F		2		2	注1
	工芸史-F		2		2	注1
	現代美術-F		2		2	注1
	アジアのデザイン-F			2	1	
	サウンド・デザイン論-F			2	1	
	映像技術入門-F			2	1	
	映像コンテンツ論-F			2	1	
	音響制作演習I-F			2	1	
	音響制作演習II-F			2	1	
	グレートフィルムズ批評演習-F			2	1	
	デッサン基礎実習-F			2	1	
	絵画基礎実習-F			2	1	
	彫刻基礎実習-F			2	1	
	工芸基礎実習-F			2	1	
	写真基礎実習-F			2	1	
	コンピュータ基礎実習-F			2	1	
	プログラミング基礎実習-F			2	2	
	プログラミング演習A-F			2	2	
	プログラミング演習B-F			2	2	
	3DCG入門-F			4	1	
	3DCG映像演習-F			4	1	
	3DCGモデリング演習-F			4	2	
	基礎表現演習A-F			4	1	
	基礎表現演習B-F			4	1	
図学・製図基礎実習-F			2	1		
アート&デザインプロジェクトA-F			2	1		
アート&デザインプロジェクトB-F			2	2		
総合プロジェクトA-F			1	1		
総合プロジェクトB-F			1	1		
必修	共通	ファッションデザイン概論-F	2		1	
		ファッションデザイン実習A	3		1	
		ファッションデザイン実習B	3		1	
		デザインの現場	2		3	
専門教育科目	テキストスタイル	テキストスタイルデザイン演習I		6	2	注2
		テキストスタイルデザイン演習II		6	2	注3
		テキストスタイルデザイン演習III		6	3	注4
		テキストスタイルデザイン演習IV		6	3	注5
	フアッ	ファッションデザイン演習I		6	2	注2
		ファッションデザイン演習II		6	2	注3

新 (変更)		旧 (現行)					
	必修 シヨ ン	ファッションデザイン演習Ⅲ		6		3	注4
		ファッションデザイン演習Ⅳ		6		3	注5
	企画	ファッション企画演習Ⅰ		6		2	注2
		ファッション企画演習Ⅱ		6		2	注3
		ファッション企画演習Ⅲ		6		3	注4
		ファッション企画演習Ⅳ		6		3	注5
	テキ ス タ イ ル	民族衣装論			2	1	
		テキスタイルパターンデザイン			2	2	
		糸の造形と織物の基礎			2	1	
		アパレル素材論			2	2	
		シルクスクリーンプリント			2	3	
		染色表現			2	1	
		ニットデザイン			2	2	
		ハンドメイドテクニック			2	3	
	フ ア ッ シ ヨ ン	アパレルソーイング基礎			2	1	
		ファッションイラストレーション			2	1	
		パターンメイキング基礎			2	1	
		アパレル構成論			2	1	
		ファッションデザイン画			2	1	
		服装史			2	2	
コスチュームデザイン				2	2		
アパレルソーイング応用				2	2		
パターンメイキング応用				2	2		
ドレーピング				2	2		
アパレルCAD			2	3			
選 択	ファッションアクセサリ			2	1		
	スタイリング			2	2		
	コスメトロジー			2	2		
	被服人間工学			2	2		
	ファッションマーチャンダイジング			2	2		
	ユニバーサルファッション			2	2		
	ファッションアドバイザー			2	3		
	皮革デザイン			2	3		
	皮革デザイン応用			2	3		
	ファッション写真			2	3		
	ファッションブランディング			2	3		
	ファッション空間演出			2	4		
共通	学科入門セミナー			1	1		
卒業研究	卒業研究	10			4		
合計			20	92	123		

注1 4単位を必修とする。

注2 「テキスタイルデザイン演習Ⅰ」「ファッションデザイン演習Ⅰ」「ファッション企画演習Ⅰ」のいずれか1科目選択必修。

注3 「テキスタイルデザイン演習Ⅱ」「ファッションデザイン演習Ⅱ」「ファッション企画演習Ⅱ」のいずれか1科目選択必修。

注4 「テキスタイルデザイン演習Ⅲ」「ファッションデザイン演習Ⅲ」「ファッション企画演習Ⅲ」のいずれか1科目選択必修。

注5 「テキスタイルデザイン演習Ⅳ」「ファッションデザイン演習Ⅳ」「ファッション企画演習Ⅳ」のいずれか1科目選択必修。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

教科及び教科の指導法に関する科目

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
職業指導	職業指導	2			1	
各教科の指導 法(情報通信 技術の活用を 含む。)	工業科教育法Ⅰ	2			3	
	工業科教育法Ⅱ	2			3	
合計		6				

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
教育の基礎 的理解に関 する科目	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	
	学校制度論	2			1	
	教育心理学	2			1	

新 (変更)		旧 (現行)					
		特別支援教育総論	2			3	
		教育課程	2			2	
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目		特別活動及び総合的な探究の時間の指導法	2			2	
		教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）	2			2	
		生徒指導論	2			2	
		教育相談	2			2	
		進路指導論	2			2	
教育実践に関する科目		教育実習A	3			4	
		教職実践演習	2			4	
		合計	27				
大学が独自に設定する科目							
区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2		
	合計			2			
5 芸術工学部ビジュアルデザイン学科							
区分	科目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
専	芸術工学基礎	芸術工学概論-V		2		1	注1
		環境デザインとは I-V		2		1	注1
		ユニバーサルデザイン-V		2		1	注1
		自然とデザイン-V		2		2	注1
		アニメ史-V		4		1	注1
		写真史・映画史-V		2		2	注1
		ファッションデザイン概論-V		2		1	注1
		工芸史-V		2		2	注1
		現代美術-V		2		2	注1
		アジアのデザイン-V			2	1	
		サウンド・デザイン論-V			2	1	
		映像技術入門-V			2	1	
		映像コンテンツ論-V			2	1	
		音響制作演習 I-V			2	1	
		音響制作演習 II-V			2	1	
		グレートフィルムズ批評演習-V			2	1	
		デッサン基礎実習-V			2	1	
		絵画基礎実習-V			2	1	
		彫刻基礎実習-V			2	1	
		工芸基礎実習-V			2	1	
		写真基礎実習-V			2	1	
		コンピュータ基礎実習-V			2	1	
		プログラミング基礎実習-V			2	2	
		プログラミング演習A-V			2	2	
		プログラミング演習B-V			2	2	
		3DCG入門-V			4	1	
		3DCG映像演習-V			4	1	
		3DCGモデリング演習-V			4	2	
		基礎表現演習A-V			4	1	
		基礎表現演習B-V			4	1	
		図学・製図基礎実習-V			2	1	
		アート&デザインプロジェクトA-V			2	1	
		アート&デザインプロジェクトB-V			2	2	
		総合プロジェクトA-V			1	1	
総合プロジェクトB-V			1	1			
必修	ビジュアルデザイン論 I	2			1		
	ビジュアルデザイン論 II	2			1		
	図像学演習-V	2			1		
	ビジュアルデザイン基礎	2			1		
	デジタル表現 I	3			1		
	ビジュアルデザイン I	4			1		
		ビジュアルデザイン II	6		2		

新 (変更)		旧 (現行)							
	門 教 育 科 目	ビジュアルデザイン表現論	2			3			
		ビジュアルデザイン総合演習	4			3			
選 択 必 修		広告クリエイティブ論		2		2	注2		
		情報編集論		2		2	注2		
		ビジュアルデザインA		6		2	注3		
		ビジュアルデザインB		6		2	注3		
		グラフィックデザイン演習		4		3	注4		
		都市空間グラフィックス演習		4		3	注4		
		エディトリアルデザイン演習		4		3	注4		
		Web・電子書籍演習		4		3	注4		
		Web・モーショングラフィックス演習		4		3	注4		
		イラストレーション演習		4		3	注4		
		イラストレーション・ビジュアルアート演習		4		3	注4		
		絵本創作演習		4		3	注4		
		選 択		デジタル表現Ⅱ			4	1	
				Web基礎			4	1	
DTP基礎					4	1			
絵本論					2	2			
モーショングラフィックス基礎					4	2			
DTP実習					2	2			
絵本制作基礎					4	2			
パッケージデザインⅠ					4	2			
タイポグラフィ					4	2			
広告・企画デザイン					4	2			
モーショングラフィックス実習					2	2			
Web・電子書籍基礎					4	2			
Web・モーショングラフィックス実習					2	2			
ビジュアルアート実習					2	2			
都市空間グラフィックス論					2	2			
都市空間グラフィックス実習					2	2			
イラストレーションプログラムA					2	2			
イラストレーションプログラムB					2	2			
キャラクターデザインA					2	2			
キャラクターデザインB					2	2			
印刷体験実習			2	2					
ブックデザイン			4	2					
組版・タイポグラフィ論			2	3					
モーション・イラストレーション			2	3					
パッケージデザインⅡ			4	3					
リアルイラストレーションA			2	3					
リアルイラストレーションB			2	3					
グラフィック・コミュニケーション			4	3					
学科入門セミナー			1	1					
卒業研究	卒業研究	10			4				
合計			37	68	141				

注1 4単位を必修とする。

注2 「広告クリエイティブ論」「情報編集論」のいずれか1科目選択必修。

注3 「ビジュアルデザインA」「ビジュアルデザインB」のいずれか1科目選択必修。

注4 「グラフィックデザイン演習」「都市空間グラフィックス演習」「エディトリアルデザイン演習」「Web・電子書籍演習」「Web・モーショングラフィックス演習」「イラストレーション演習」「イラストレーション・ビジュアルアート演習」「絵本創作演習」のいずれか1科目選択必修。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
	美術科教育法Ⅱ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

新 (変更)	旧 (現行)						
	区分	科 目	単位数			年次	備考
			必修	選択 必修	選択		
教育の基礎的理解に関する科目		教育原理	2			1	
		教師論	2			1	
		学校制度論	2			1	
		教育心理学	2			1	
		特別支援教育総論	2			3	
		教育課程	2			2	
		合計	34				
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目		道徳教育論	2			2	
		特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2	
		教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）	2			2	
		生徒指導論	2			2	
		教育相談	2			2	
		進路指導論	2			2	
		合計	14				
教育実践に関する科目		教育実習A	3			4	
		教育実習B	5			4	
		教職実践演習	2			4	
	合計	10					

大学が独自に設定する科目

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2	
	合計			2		

6 芸術工学部まんが表現学科

区分	科 目	単位数			年次	備考
		必修	選択 必修	選択		
芸術工学基礎	芸術工学概論-M		2		1	注1
	環境デザインとは I-M		2		1	注1
	ユニバーサルデザイン-M		2		1	注1
	自然とデザイン-M		2		2	注1
	図像学演習-M		2		1	注1
	ファッションデザイン概論-M		2		1	注1
	工芸史-M		2		2	注1
	現代美術-M		2		2	注1
	アジアのデザイン-M				2	1
	サウンド・デザイン論-M				2	1
	映像技術入門-M				2	1
	映像コンテンツ論-M				2	1
	音響制作演習 I-M				2	1
	音響制作演習 II-M				2	1
	グレートフィルムズ批評演習-M				2	1
	デッサン基礎実習-M				2	1
	絵画基礎実習-M				2	1
	彫刻基礎実習-M				2	1
	工芸基礎実習-M				2	1
	写真基礎実習-M				2	1
	コンピュータ基礎実習-M		2			1
	プログラミング基礎実習-M				2	2
	プログラミング演習A-M				2	2
	プログラミング演習B-M				2	2
	3DCG入門-M				4	1
	3DCG映像演習-M				4	1
	3DCGモデリング演習-M				4	2
	基礎表現演習A-M				4	1
	基礎表現演習B-M				4	1
	図学・製図基礎実習-M				2	1
	アート&デザインプロジェクトA-M				2	1
	アート&デザインプロジェクトB-M				2	2
	総合プロジェクトA-M				1	1
	総合プロジェクトB-M				1	1

新 (変更)		旧 (現行)					
専門教育科目	必修	まんがデジタルメディア表現基礎実習	2			1	
		まんが表現基礎	2			1	
		まんが原論	2			1	
		表現リテラシー	2			1	
		世界観構想論	2			2	
		まんが作品制作基礎 I	4			2	
		作画技術演習 I	2			2	
		作画技術演習 II	4			2	
		まんがゼミ演習	4			3	
	選択必修	まんが作品制作基礎 II		4		2	注2
		まんが企画演習		4		2	注2
		コミックイラストレーション演習 II		4		2	注2
	選択	アニメ史-M			4	1	
		コンピュータゲーム(CG) 史			2	1	
		コンピュータ応用演習			4	1	
		写真史・映画史-M			2	2	
		まんが論基礎			2	1	
		まんが制作基礎			2	1	
		物語基礎演習 I			2	1	
		物語基礎演習 II			2	1	
		コミックイラストレーション基礎			2	1	
		まんが総合演習			2	1	
		コミックイラストレーション演習 I			2	2	
		キャラクター制作基礎			4	2	
		まんがメディア文化史			2	2	
		キャラクター類型論			2	2	
		イメージ創造演習			4	2	
		デジタルコミック演習			2	2	
		背景設定デザイン			2	3	
		まんが作品制作演習 I			4	3	
		まんが作品制作演習 II			4	3	
		まんが・アニメーション作品批評論			2	3	
		キャラクターイラストレーション演習 I			4	3	
キャラクターイラストレーション演習 II				4	3		
コミック背景デザイン				4	3		
Webコミック特論演習			4	3			
メディアデザイン演習			4	3			
フルカラー・コミック作品制作			2	3			
Webコミック制作演習			4	3			
まんが表現特論			2	4			
学科入門セミナー			1	1			
卒業研究	卒業研究	10			4		
合計		36	28	139			

注1 4単位を必修とする。

注2 「まんが作品制作基礎 II」「まんが企画演習」「コミックイラストレーション演習 II」のいずれか1科目選択必修。

注 基礎教育科目の「知的財産権入門」を必修とする。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法 I		2		3	
	美術科教育法 II		2		3	
	美術・工芸科教育法 I		2		3	
	美術・工芸科教育法 II		2		3	
合計			8			

教育の基礎的理解に関する科目等

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
	教育原理	2			1	
	教師論	2			1	

新 (変更)	旧 (現行)					
	教育の基礎的理解に関する科目	学校制度論	2			1
		教育心理学	2			1
		特別支援教育総論	2			3
		教育課程	2			2
	道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談に関する科目	道徳教育論	2			2
		特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2
		教育の方法及び技術 (情報通信技術の活用含む)	2			2
		生徒指導論	2			2
		教育相談	2			2
	教育実践に関する科目	進路指導論	2			2
		教育実習A	3			4
		教育実習B	5			4
		教職実践演習	2			4
	合計	34				

大学が独自に設定する科目

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2	
	合計			2		

7 芸術工学部映像表現学科

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		
芸術工学基礎	芸術工学概論-I		2		1	注1
	環境デザインとは I-I		2		1	注1
	ユニバーサルデザイン-I		2		1	注1
	自然とデザイン-I		2		2	注1
	図像学演習-I		2		1	注1
	ファッションデザイン概論-I		2		1	注1
	工芸史-I		2		2	注1
	現代美術-I		2		2	注1
	アジアのデザイン-I			2	1	
	サウンド・デザイン論-I			2	1	
	映像技術入門-I			2	1	
	映像コンテンツ論-I			2	1	
	音響制作演習 I-I			2	1	
	音響制作演習 II-I			2	1	
	グレートフィルムズ批評演習-I			2	1	
	デッサン基礎実習-I			2	1	
	絵画基礎実習-I			2	1	
	彫刻基礎実習-I			2	1	
	工芸基礎実習-I			2	1	
	写真基礎実習-I			2	1	
	コンピュータ基礎実習-I	2			1	
	プログラミング基礎実習-I			2	2	
	プログラミング演習A-I			2	2	
	プログラミング演習B-I			2	2	
	3DCG入門-I			4	1	
	3DCG映像演習-I			4	1	
	3DCGモデリング演習-I			4	2	
	基礎表現演習A-I			4	1	
	基礎表現演習B-I			4	1	
	図学・製図基礎実習-I			2	1	
	アート&デザインプロジェクトA-I			2	1	
	アート&デザインプロジェクトB-I			2	2	
	総合プロジェクトA-I			1	1	
総合プロジェクトB-I			1	1		
共通	映像表現概論	2			1	
デジタルクリエ	デジタルクリエーション入門	2			1	
	イメージ・コミュニケーション基礎	2			1	
	インタラクティブインターフェース基礎	2			1	

新 (変更)		旧 (現行)					
	必修	デジタルクリエイション演習	2		1		
		イメージ・コミュニケーション演習 I	2		2		
		映画					
		映画創作基礎演習	2		1		
			映画演出概論演習	4		2	
			デジタル撮影応用演習	4		3	
		アニメーション					
			アニメーション基礎	4		1	
			アニメーション演出論	2		2	
			アニメーション映像制作 II	4		3	
		共通	コンピュータ応用演習		4	1	
			コンピュータゲーム(CG) 史		2	1	
			VFX映像基礎概論演習		2	2	
			サウンドデザイン基礎演習		4	2	
			写真史・映画史-I		2	2	
			デジタル映像応用演習		4	3	
			学科入門セミナー		1	1	
		デジタルクリエイション	Linux演習		2	2	
			動的ウェブ演習 I		4	2	
			動的ウェブ演習 II		4	2	
			ジェネレーティブアート基礎		4	2	
			デジタルコンテンツ総合演習 I		4	3	
			デジタルコンテンツ総合演習 II		4	3	
			CG表現演習		4	3	
			プロダクション演習		4	3	
			イメージ・コミュニケーション演習 II		2	3	
			インタラクティブインターフェース演習 I		2	3	
			インタラクティブインターフェース演習 II		2	3	
			インタラクティブコンテンツ演習 I		2	3	
			インタラクティブコンテンツ演習 II		2	3	
			プリプロダクション演習		4	3	
			ポストプロダクション演習 I		4	3	
			ポストプロダクション演習 II		4	3	
			デジタル背景制作演習		4	2	
		映画	映画入門		4	1	
			シナリオ基礎演習		4	1	
			映画編集概論演習		2	1	
			デジタル撮影基礎概論演習		4	2	
			映画創作演習		2	2	
			映像創作演習		2	2	
			シナリオ創作演習		4	2	
			映画美術概論演習		4	2	
			映像プロデュース総論		4	3	
		映画創作応用総論		2	3		
		サウンドデザイン演習		4	3		
	アニメーション	アニメ史-I		4	1		
		アニメーション原論		2	1		
		アニメーション制作基礎 I		4	1		
		アニメーション制作基礎 II		4	1		
		アニメーション映像制作 I		4	2		
		動画基礎演習		4	2		
		アニメーション映像技法		4	3		
		アニメーション作品表現論		2	3		
		アニメーション特設ゼミ I		4	3		
		アニメーション特設ゼミ II		4	3		
	卒業研究	卒業研究	10		4		
	合計		44	16	205		

注1 4単位を必修とする。

注 基礎教育科目の「知的財産権入門」を必修とする。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

教科及び教科の指導演法に関する科目(各教科の指導演法)

区分	科目	単位数			年次	備考
		必修	選択必修	選択		

新 (変更)		旧 (現行)					
	各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2		3	
		美術科教育法Ⅱ		2		3	
		美術・工芸科教育法Ⅰ		2		3	
		美術・工芸科教育法Ⅱ		2		3	
		合計		8			
教育の基礎的理解に関する科目等							
区分	科 目	単 位			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2			1		
	教師論	2			1		
	学校制度論	2			1		
	教育心理学	2			1		
	特別支援教育総論	2			3		
	教育課程	2			2		
	合計		10				
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論	2			2		
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2			2		
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2			2		
	生徒指導論	2			2		
	教育相談	2			2		
	進路指導論	2			2		
	合計		10				
教育実践に関する科目	教育実習A	3			4		
	教育実習B	5			4		
	教職実践演習	2			4		
	合計		10				
大学が独自に設定する科目							
区分	科 目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
大学が独自に設定する科目	道徳教育論			2	2		
	合計			2			
8 芸術工学部アート・クラフト学科							
区分	科 目	単位数			年次	備考	
		必修	選択必修	選択			
芸術工学基礎	芸術工学概論-A		2		1	注1	
	環境デザインとはⅠ-A		2		1	注1	
	ユニバーサルデザイン-A		2		1	注1	
	自然とデザイン-A		2		2	注1	
	図像学演習-A		2		1	注1	
	アニメ史-A		4		1	注1	
	写真史・映画史-A		2		2	注1	
	ファッションデザイン概論-A		2		1	注1	
	現代美術-A		2		2	注1	
	アジアのデザイン-A			2	1		
	サウンド・デザイン論-A			2	1		
	映像技術入門-A			2	1		
	映像コンテンツ論-A			2	1		
	音響制作演習Ⅰ-A			2	1		
	音響制作演習Ⅱ-A			2	1		
	グレートフィルムズ批評演習-A			2	1		
	ゼッサン基礎実習-A			2	1		
	絵画基礎実習-A			2	1		
	彫刻基礎実習-A			2	1		
	工芸基礎実習-A			2	1		
	写真基礎実習-A			2	1		
	コンピュータ基礎実習-A			2	1		
	プログラミング基礎実習-A			2	2		
	プログラミング演習A-A			2	2		
	プログラミング演習B-A			2	2		
	3DCG入門-A			4	1		
	3DCG映像演習-A			4	1		

新 (変更)		旧 (現行)					
		3DCGモデリング演習-A			4	2	
		基礎表現演習A-A			4	1	
		基礎表現演習B-A			4	1	
		図学・製図基礎実習-A			2	1	
		アート&デザインプロジェクトA-A			2	1	
		アート&デザインプロジェクトB-A			2	2	
		総合プロジェクトA-A			1	1	
		総合プロジェクトB-A			1	1	
	必修	アート・クラフト概論	2			1	
		美術基礎実習	2			1	
		クラフト基礎実習	2			1	
		スケッチ・素描・イメージ	2			1	
	専門教育科目	選択必修	美術実習A		2	1	注2
			クラフト実習A		2	1	注2
			美術実習B		2	2	注3
			クラフト実習B		2	2	注3
			絵画演習A		4	2	注4
			フィギュア・彫刻演習A		4	2	注4
			美術教育演習A		4	2	注4
			ジュエリー・メタルワーク演習A		4	2	注4
			ガラス・陶磁器演習A		4	2	注4
			絵画演習B		6	3	注5
		フィギュア・彫刻演習B		6	3	注5	
		美術教育演習B		6	3	注5	
		ジュエリー・メタルワーク演習B		6	3	注5	
		ガラス・陶磁器演習B		6	3	注5	
		絵画演習C		6	3	注6	
		フィギュア・彫刻演習C		6	3	注6	
		美術教育演習C		6	3	注6	
		ジュエリー・メタルワーク演習C		6	3	注6	
		ガラス・陶磁器演習C		6	3	注6	
		美術特別演習		4	4	注7	
	クラフト特別演習		4	4	注7		
選択	彫刻基礎			2	1		
	作品の見方			2	1		
	ドローイング			4	1		
	工芸史-A			2	2		
	日本画技法			2	2		
	フィギュア技法			2	2		
	美術工芸教育論			2	2		
	模型・フィギュア造形論			2	2		
	フィギュア表現			4	2		
	版画表現			4	2		
	宝飾表現			4	2		
	吹きガラス表現			4	2		
	陶表現			4	2		
	ジュエリー技法			2	3		
スタンドグラス演習			2	3			
釉薬技法演習			2	3			
金属造形演習			2	3			
メディア演習			4	3			
学科入門セミナー			1	1			
卒業研究	卒業研究	10			4		
合計		18	116	111			

注1 4単位を必修とする。

注2 「美術実習A」「クラフト実習A」のいずれか1科目選択必修。

注3 「美術実習B」「クラフト実習B」のいずれか1科目選択必修。

注4 「絵画演習A」「フィギュア・彫刻演習A」「美術教育演習A」「ジュエリー・メタルワーク演習A」「ガラス・陶磁器演習A」のいずれか1科目選択必修。

注5 「絵画演習B」「フィギュア・彫刻演習B」「美術教育演習B」「ジュエリー・メタルワーク演習B」「ガラス・陶磁器演習B」のいずれか1科目選択必修。

注6 「絵画演習C」「フィギュア・彫刻演習C」「美術教育演習C」「ジュエリー・メタルワーク演習C」「ガラス・陶磁器演習C」のいずれか1科目選択必修。

注7

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。

新（変更）		旧（現行）						
		教科及び教科の指導法に関する科目(各教科の指導法)						
各教科の指導法(情報通信技術の活用を含む。)	美術科教育法Ⅰ		2			3		
	美術科教育法Ⅱ		2			3		
	美術・工芸科教育法Ⅰ		2			3		
	美術・工芸科教育法Ⅱ		2			3		
	合計		8					
		教育の基礎的理解に関する科目等						
教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	2				1		
	教師論	2				1		
	学校制度論	2				1		
	教育心理学	2				1		
	特別支援教育総論	2				3		
	教育課程	2				2		
	合計		10					
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論	2				2		
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2				2		
	教育の方法及び技術(情報通信技術の活用含む)	2				2		
	生徒指導論	2				2		
	教育相談	2				2		
	進路指導論	2				2		
	合計		10					
教育実践に関する科目	教育実習A	3				4		
	教育実習B	5				4		
	教職実践演習	2				4		
合計		10						
		大学が独自に設定する科目						
大学が独自に設定する科目	道徳教育論				2	2		
合計					2			
		9 卒業要件単位表						
科目区分	学 科	環境デザイン学科	プロダクト・インテリアデザイン学科	ファッションデザイン学科	ビジュアルデザイン学科			
	学修基礎	4単位以上						
基礎教育科目	芸術・デザイン	4単位以上						
	歴史・文化・社会	4単位以上						
	科学・身体	4単位以上						
	外国語	5単位以上						
	小 計	36単位						
	合計	36単位						
専門教育科目	芸術工学基礎	20単位	20単位	20単位	20単位			
	必 修	31単位	18単位	10単位	27単位			
	選択必修	5単位	16単位	24単位	12単位			
	選 択	22単位	24単位	24単位	19単位			
	卒業研究	10単位	10単位	10単位	10単位			
	小 計	88単位	88単位	88単位	88単位			
合計	124単位	124単位	124単位	124単位				
科目区分	学 科	まんが表現学科	映像表現学科			アート・クラフト学科		
	学修基礎		映画	アニメーション	デジタルクリエーション			
合計			4単位以上					

新 (変更)	旧 (現行)						
	基礎教育科目	芸術・デザイン	4単位以上				
		歴史・文化・社会	4単位以上				
		科学・身体	4単位以上				
		外国語	4単位以上				
		小計	36単位				
	専門教育科目	芸術工学基礎	20単位	20単位	20単位	20単位	20単位
		必修	24単位	12単位	12単位	12単位	8単位
		選択必修	4単位	二	二	二	24単位
		選択	30単位	46単位	46単位	46単位	26単位
		卒業研究	10単位	10単位	10単位	10単位	10単位
		小計	88単位	88単位	88単位	88単位	88単位
	合計	124単位	124単位	124単位	124単位	124単位	
	<p>※ 基礎教育科目は、各科目区分毎に定められた単位数を修得し、基礎教育科目の必要単位数を満たさなければならない。</p> <p>※ 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定（学園都市単位互換講座等）による修得単位を算入することができる。</p>						

(構成)

第1条 本学に教授会を置き、学長、専任の教授をもって組織する。

2 学長が必要と認めるときは、専任の准教授、助教を加えることができる。

(審議・聴取事項)

第2条 教授会は、次の事項を審議し、学長に意見を述べるものとする。

(1) 学生の入学及び卒業に関する事項

(2) 教育課程に関する事項

(3) 学位の授与に関する事項

(4) 学長が必要とし、諮問する事項

ア 学則その他関連規程

イ 教員の資格審査及び人事

ウ 学生の賞罰

エ 学生の転科及び復学

2 教授会は、次の事項について、学長に意見を述べることができる。

(1) 学生の休学、転学、留学、退学、除籍及び復籍に関する事項

(2) 学部、学科の組織編成に関する事項

(3) その他教学部門における重要な事項

3 第1項に定める審議事項については、教授会の意見を聴いて学長が決定する。

(定足数)

第3条 教授会は、2分の1以上の出席をもって成立する。ただし、休職、留学並びに海外出張中の者は定足数から除外する。

2 人事、その他学長が重要と認めた事項を付議する場合には、教授の3分の2以上の出席をもって成立する。

(招集)

第4条 教授会は、学長がこれを招集する。

2 教授会は、定例として毎月1回招集する。ただし、重要な議案がないときは休会とすることができる。

3 緊急を要する事項については、臨時に教授会を招集することができる。

4 教授の3分の1以上の者が要求したときは、学長は教授会を招集しなければならない。

(議長)

第5条 学長は、教授会の議長となる。

2 学長に事故があるときは、あらかじめ学長の指名した教授が前項の職務を代行する。

(意思決定)

第6条 教授会としての意思決定は、出席者の過半数を必要とする。ただし、可否同数の場合には、議長の決するところによる。

(構成員以外の者の出席)

第7条 議長が、必要と認めたときは、教授会の意見を聴いて、構成員以外の者を出席させることができる。ただし、教授会としての意思決定には参加させない。

2 前項にかかわらず、事務局長は、教授会に出席することができる。ただし、教授会としての意思決定には参加できない。

(委員会等)

第8条 学長は、審議事項について必要と認めたときは、神戸芸術工科大学学則第6条の2に規定する運営協議会及び同規則第6条の3に規定する委員会（以下「委員会」という。）に調査及び審議を依頼することができる。

2 前項の委員会委員は、学長が選任（職制の委員及び別に定めがある場合を除く。）し、教授会に報告するものとする。

(所管)

第9条 教授会に関する事務は、教務課の所管とする。

2 教授会の議事録は、教務課において作成し、議長及びその都度議長より指名された教授2名の署名押印を徴した上、教務課において保管する。

(改廃)

第10条 この規程の改廃は、教授会の意見を聴いて学長が行う。

附 則

この規程は、平成元年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成5年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成6年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成13年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成19年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成27年4月1日から施行する。

設置の趣旨等を記載した書類

目 次

I. 設置の趣旨及び必要性	……p. 2～6
II. 学部・学科の特色	……p. 6
III. 学部・学科等名称及び学位の名称	……p. 6～7
IV. 教育課程の編成の考え方及び特色	……p. 7～9
V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件	……p. 9～11
VI. 取得可能な資格	……p. 11
VII. 入学者選抜の概要	……p. 12～13
VIII. 教員組織の編成の考え方及び特色	……p. 13～14
IX. 研究の実施についての考え方、体制、取組	……p. 14～15
X. 施設、設備等の整備計画	……p. 15～16
X I. 管理運営及び事務組織	……p. 16～17
X II. 自己点検・評価	……p. 18
X III. 情報の公表	……p. 18～19
X IV. 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等	……p. 20
X V. 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制	……p. 20～22

設置の趣旨等を記載した書類

I. 設置の趣旨及び必要性

1. 教育の理念及び沿革

神戸芸術工科大学（以下本学）は、1989年に学校法人谷岡学園により、人間生活に最も適合する技術を発展させるため、人間の立場から技術を駆使する芸術工学を研究し、高い次元の設計家、即ち多くの技術を人間の立場から総合的に計画し、人文、社会、自然の諸科学にまたがる知識と芸術的感性、豊かな教養を基盤とする総合的デザイン（デザイナー）の養成を目的とする大学として設立された。

環境デザイン、工業デザイン（プロダクト、アパレル）、視覚情報デザインの3学科で開学した後、社会における多様化、進化したデザイン、アート、メディア分野に対応するため、途中で学科新設や学科名改称を行い、2015年に現行の学部・学科構成である「環境デザイン学科」「プロダクト・インテリアデザイン学科」「ファッションデザイン学科」「ビジュアルデザイン学科」「まんが表現学科」「映像表現学科」「アート・クラフト学科」の7学科を有する大学として発展し、社会に貢献できるデザイナー、アーティスト、クリエイターを養成している。大学院においては、1993年に大学院芸術工学研究科修士課程、1995年に大学院芸術工学研究科博士課程を設置し、より高度な専門的知識、能力、技術を備え、総合的視野を持つ研究者、指導的実践者を養成している。

開学から現在までに輩出した学士9,290名、修士669名、博士66名（2023年4月1日現在）は、地域社会や国際社会で重要な役割を担っている。

研究面においては、初代学長である吉武口水が1992年に「芸術工学会」を創設。学術研究と学術交流を行うことにより、全国の研究者の博士学位の取得支援等学術関係にも貢献した。その後、科学研員におけるデザイン分野の独立、芸術工学会が学術団体として認証されるなど更に発展してきた。

学内では1993年から「芸術工学研究所」を設置し、研究の振興を図っている。社会貢献としては、開学から間もない1995年に見舞われた「阪神・淡路大震災」において地域の再生に向けて大きな役割を果たした。2008年にユネスコから「デザイン都市」の認定を受けた神戸市が、神戸らしさをデザインの方で創造し続ける「デザイン都市・神戸」推進のための取り組みをはじめ、多くの地域発展に貢献している。さらにグローバル社会に生きる学生を育て輩出するため、世界14大学と学術研究協定、11大学と学生等の交換留学制度を設けるなど、教育、研究、社会貢献、国際交流のいずれの分野においても意義のある活動を続けている。

2. 現状の課題と改組の目的等

（1）大学全体の課題からみた必要性

本学は、開学以来、順調に実績を積み重ねてきた。しかし、急速に発展する技術とこれにより加速するグローバル化にともなう人々の日常生活や文化、社会・経済、都市・地域環境の変化などにより、科学技術や芸術文化の分野でも、既存の分野を超えた横断化・融合化という構造変化が起きている。また、社会のヒト・モノに対するニーズが感性豊かな総合力を求める方向へと変化していることから、個別の技能と同時に、各自が主体的に課題の発見と解決方法を創造できる柔軟な発想、計画、実践、応用力を修得する教育方法の再構築が急務となった。

（2）社会背景等からみた必要性

現在は、「第4次産業革命とも言われる、AI、ビッグデータ、Internet of Things (IoT)、ロボティクス等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられることで、日本の強みとリソースを最大限活用して、誰もが活躍でき、様々な社会課題を解決できる、日本ならではの持続可能でインク

ルーシブな経済社会システムである Society5.0 (超スマート社会) の実現に向けた取組が加速」している[資料 1]。

また、「課題解決を指向するエンジニアリング、デザインの発想に加えて、真理や美の追究を指向するサイエンス、アートの発想の両方を併せ持つ人材が必要であること」、「AI では代替できない職業として(中略) アートの世界」があること、今後取り組むべき教育政策の方向性として、「思考の基盤となる STEAM 教育を、すべての学生に学ばせる必要があること。より多くの優れた STEAM 人材の卵を産みだし、将来、世界を牽引する研究者の輩出とともに、幅広い分野で新しい価値を提供できる数多くの人材の輩出につなげていくこと」が必要であり[資料 2]、本学においても開学以降、こうした新しい課題等に対する解決策を考え、デザインの本質を理解し活用できる人物の養成に尽力してきた。

また、大学等への進学や就職動向は、かつての首都圏をはじめとする一極集中型から近年は地元志向型が増加していたが、新型コロナウイルスの感染拡大により、一層地域志向の度合いが高まった[資料 3]。さらに、兵庫県内にはデザイン科を有する公立高校が 3 校あるが、3 校の志願者は永年定員の 1.0 ~ 1.35 倍を維持していることから、地元でデザインを専門に学ぶことができる本学が存在することは不可欠である。首都圏に次いで各種機能や人口等の集積、高等学校が多く設置されているこの関西圏に位置する本学が、将来を見据え、新たな価値を提供できる人物を輩出するために改組を行う意義は極めて大きい。

(3) 改組の方向性

これまで本学において特長の一つとして行ってきた少人数教育は、反面、指導教員の専門に特化した指導になりがちであった。これらの課題や、社会的背景等を受け、複数教員による体系的かつ複合的な教育体制になるよう、改めてカリキュラムを再構築することにより、本学の人物養成に関する目標を一層発展させ、社会変化に柔軟に対応し、将来の姿・仕組みを構想し、時代が求める課題の解決に貢献し、よりよい社会の実現に寄与できる人物を養成することができる教育体制となるよう、学生定員を維持しつつ、4 学科 12 コースへの改組を計画した。

①7 学科を 4 学科に再編

表現分野の対象別に環境デザイン学科、プロダクト・インテリアデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、映像表現学科、まんが表現学科、ファッションデザイン学科、アート・クラフト学科の 7 学科に分類していた。しかし、デザインとアートの融合が進んだことにより、より広い知見に対応する必要があることから、「建築・環境デザイン学科」「生産・工芸デザイン学科」「ビジュアルデザイン学科」「メディア芸術学科」の分野別に大綱化し 4 学科とする。

②25 コースを 12 コースに再編

従来は、卒業後の進路(職種)となる細分化された専門分野を個別にコースとして明示することが、本学の学びを学生、受験生、社会に対して明確に伝えることができるものと考えていたが、最初からこれらの専門職を目指す人と、迷いながら漠然と創造的分野を目指している人、あるいは複合的な知識や技能を習得したいと考える人がいることを考慮した。このたび、現行の 25 コースを融合し、各学科 3 コース、合計 12 コースとする。

③カリキュラムの再編

各学科のカリキュラムは、学生が各専門分野の礎となる内容を幅広く学修することで視野拡大が可能になると共に、自身の興味・関心の方向性と将来の進路を考えた上で、自分の専門分野(コース)を選択することができるように設定する。一方で、最初から専攻したい分野(コース)を決めている学生については、さらなる深化、応用が可能となるようなカリキュラム編成とする。

また、従来の 25 コースによる教育体制では、少人数制による密接な教育ができる一方で、早くから

指導教員の専門に特化した指導になりがちであったため、複数教員による体系的かつ複合的な教育体制になるよう、改めてカリキュラムを再構築する。

3. 「芸術工学」の理念と学科改組の基本方針

(1) 芸術工学の理念と学科改組の基本方針

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、アートとデザインそしてメディアの教育と学術活動を通じて統合する学問である。

この度の改組は、「建築・環境デザイン」「生産・工芸デザイン」「ビジュアルデザイン」「メディア芸術」に関する4つの学域を学科として改組し、社会にさらなる貢献ができる人物を養成する。

(2) 学科改組の基本方針

メディア芸術学科は、現状の「まんが表現学科」及び「映像表現学科」を統合し、「ゲーム」の分野を新たに加えて編成する。「CG・ゲーム」「映画・映像・アニメーション」「まんが・コミックイラスト」は、カルチャーとサブカルチャーを横断する現代日本の特徴あるかつ世界を牽引する芸術・表現分野であると再認識し、近年顕著なデジタル化及びネットワーク化の進展を背景に相互強化しあう新たな学芸領域として3コースに再編成した。これは、近年VRなど新規メディアを通じて表現する様々な新しい技法が出現しており、個別の分野のみならず、メディアの横断的な発想や企画力を必要とされる時代への対応を念頭に置いたものである。

芸術的感性をバックボーンとしながら、最新技術及び構造的知識を学び、創造的な表現活動で社会に貢献できる人物を養成する学科とする。

入学定員は100名とする。

なお、本学科の教育・研究上の中心的な学問分野は、情報学（エンターテインメント）、芸術学及びデザイン学である。

4. 養成する人材像、教育の目的

初代理事長の谷岡登は、「世に役立つ人物の養成」を本学園の建学の理念とした。また、1997年に第2代理事長の谷岡太郎によって、建学の理念を支える「四つの柱」として、「思いやりと礼節」「基礎的実学」「柔軟な思考力」「楽しい生き方」が示されている。

本学は、本学園の「建学の理念」を基本理念とし、人間生活にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えた人物を養成し、社会に貢献することを目的とする。

なお、「養成する人物像と3ポリシーの各項目との相関及び整合性を示す表」は[資料4]に示す。

5. 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

(1) 芸術工学部

芸術工学部は、次に掲げる「芸術工学」の能力、資質を獲得し、よりよい社会の実現に寄与できる能力を身につけ、所定の単位を修めた者に、「学士(芸術工学)」の学位を授与する。

A：基礎的教養

学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。

①「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。

②専攻する分野において必要とされる基礎知識を身につける。

③論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。

B：コミュニケーション力

日本語・外国語の習得、言語化能力及びコミュニケーション力を獲得する。

①日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。

②特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。

③他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。

C：専門的技能

専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。

①技術、表現力、観察力、造形力を身につける。

②課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。

③メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。

D：汎用的能力

設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。

①専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。

②目標に向けて多様な人たちと協働できる力を身につける。

③他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。

E：社会的対応力

社会課題・問題を解決する力、高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。

①社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。

②マネジメント力、指導力、管理力を身につける。

③社会的責任感、自己管理力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。

(2) メディア芸術学科

大学卒業生としての基礎的な教養とコミュニケーション力を身につけ、「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各メディア芸術分野における専門性と幅広い知見、技術および表現力を修得し、社会で活動し貢献できる能力を有したと認められた者に学士（芸術工学）を授与する。

A：基礎的教養

①学士にふさわしい基礎的教養を身につける。

②変化するメディアと社会に対応したキャリアプランニング能力を身につける。

B：コミュニケーション力

①外国語の習得およびコミュニケーション能力を身につける。

②メディアに対するリテラシーの能力を十分に磨き、自分のものとする。

C：専門的技能

①物語表現とキャラクター表現、映像表現に対する知識及び各メディア独自の演出方法、制作に必要な専門機器を操作できる技能を身につける。

②専門的な知識や技能に基づき、発展・応用するための技術的な背景と思想を培っている。

D：汎用的能力

①各メディア芸術についての背景、歴史的知識、芸術の社会への影響、あるいは将来的なメディア芸術の発展について発想・構想することができる力を身につける。

②多様なメディア表現を融合させることで、時代を開く新たな表現を生み出していける創造的ビジョンを身につける。

E：社会的対応力

①メディア表現に対する国際的な視点を身につける。

②学科で培った専門的な知識や技能を用いて、新たな表現を社会に問う能力を身につける。

Ⅱ. 学部・学科の特色

(1) 芸術工学部

昨今のグローバル化、急激に変化し続ける技術革新、人々の日常生活や文化、社会・経済、都市・地域環境の変化から生じている科学技術や芸術文化の分野での大きな構造変化のみならず、不断に変化し続ける状況に速やかに対応することが可能なカリキュラム体系、学科・コース体制、教育課程を編成する。

(2) メディア芸術学科

メディア芸術学科は、20世紀に発展した二つの表現様式である「まんが・コミックイラスト」及び「映画・映像・アニメーション」に加えて、21世紀に大きく拡張した「CG・ゲーム」の分野を新たに設置することで、多様なメディア芸術の表現方法を研究し、実践していく学科である。

近年のデジタル化及びネットワーク化の進展により、従来では考えられなかったメディア表現間のコラボレーションが急速に進んでいることから、メディア芸術学科ではコースを横断して学修を行うことができるカリキュラムを構成する。「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各専門分野のメディア及び表現方法に関する基礎的な知識を学ぶと共に、いずれかの分野の技能を専門的に深め、メディアの多様化に即した提案や作品等を通じて、社会に貢献できる総合力を身につける。

(コースの目標)

- ①「まんが・コミックイラストコース」は、日本のまんが表現の基盤的表現技法からストーリー展開、またメディア上での作品発表方法等を幅広く学ぶ。またイラストの基礎的知識からデジタル環境に対応した動画などの応用範囲を習得し、メディア表現としてのコミックイラストの可能性を広げることができる力を身につける。
- ②「映画・映像・アニメーションコース」は、映画監督・映像作家、アニメーター等を目指す学生に、映像表現の基盤となる文化的知見と技術的基礎知識を教育し、ネットワークで結ばれた現在の社会に映画・映像作品のインパクトを見直し、それを発表していく力を身につける。また、本学における現在のアニメーション教育は手描きアニメーション制作教育に比重を置いていたが、改編後は、世界的に主流となっている3DCG技術を学ぶ科目をこれまで以上に履修できるように編成し、アナログ、デジタル両方の技術力、表現力を身につける。
- ③「CG・ゲームコース」は、従来の「デジタルクリエイションコース」におけるCG関連の創造領域を、「CG」に名称変更するとともに、日本を代表するデジタル文化である「ゲーム」分野を追加し再編成する。技術分野・研究分野の双方から今後も進展が期待されるゲームデザインの創作力を身につける。

(卒業後の進路)

まんが家、アニメーター、映像制作技術者、映画ディレクター、撮影者、CG制作者、ゲーム制作者・研究者、VR技術者、Web技術者、テレビ関係技術者・制作者、メディア関係企画・制作者、企業の一般職・総合職、教員、大学院進学

Ⅲ. 学部・学科等名称及び学位の名称

1. 学部・学科の名称

(1) 芸術工学部

開学時より、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、アートとデザインそしてメディアの教育と学術活動を通じて統合する学問分野として「芸術工学」を用いており、引き続き学部の名称とする。

(2) メディア芸術学科

教育・研究の対象であるまんが、コミックイラスト、映画、映像、アニメーション、CG・ゲームは、一般的にメディア芸術と称されており、端的に分野・特色を表す名称としてふさわしいことから学科名称とする。

2. 学位の名称

学位名称：学士（芸術工学）

全学科の学問分野は、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、アートとデザインそしてメディアの教育と学術活動を通じて統合する学問分野として「芸術工学」を基盤としていることから、引き続き授与する学位は「学士（芸術工学）」とする。

Ⅳ. 教育課程の編成の考え方及び特色

1. 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

神戸芸術工科大学では、学位授与の方針に掲げる人物を養成するため、全学共通の基幹教育として、「基礎教育科目」と「芸術工学基礎」を位置づけ、「基礎教育科目」では大学生としてふさわしい知識や教養を身につける科目群、「芸術工学基礎」は芸術工学の基礎知識、学科を超えた共通する基本的知識や表現技術を身につける科目群で編成するとともに、各学科の特色に合わせた授業科目である「専門教育科目」によってカリキュラムを編成している。

学修は、以下の方針で評価する。

- ①各科目のシラバスで予め明示した成績評価基準に基づき、学修成果を厳格に評価する。
- ②卒業研究は、専攻領域の教員が卒業研究発表会、卒業制作展等の展示を確認し、成果物の質やプレゼンテーションなどから総合的に評価する。

(1) 基礎教育科目

「基礎教育科目」は、大学生としての基礎的な教養と位置付ける「人文・社会」「自然・情報」に関する幅広い知識、教養を身につける科目と、日本語や特定の外国語を用いて表現し伝える力を身につけるための「学修基礎」「外国語」に関する多様な科目を設定する。これらの教養的科目により、専門分野に関する知識や技術を深めたり、広げたりする一方、未知の分野の知識が新たな発想や表現へと結びつける機会を与えることができる。

さらに「キャリア」には、学生のキャリア形成を支援し、自らの専門性と将来の職業意識の確立を目指すため、キャリア対する意識、自己理解や自己分析、社会で必要とされる基礎力を養うための授業科目を設定する。

また、単位互換制度により、連携大学におけるデザインやアート以外の分野の優れた科目を履修し、卒業要件に加えることができる。

(2) 芸術工学基礎

「芸術工学基礎」は、全学科に共通する専門教育基礎科目群と位置づけ、講義系科目と演習・実習系科目によって編成する。またそれぞれ授業科目は「アート・デザイン」分野、「デジタル」分野及び「総合」分野に該当する科目で構成されている。

「アート・デザイン」分野には、芸術工学の基本を学ぶ「芸術工学概論」を必修科目とするとともに、「デッサン基礎実習」「絵画基礎実習」「図学・製図基礎実習」をはじめとする基礎的技能を習得するための科目で構成する。

「デジタル」分野には、コンピュータや情報メディアを活用した表現力を修得する「コンピュータ基礎実習」「プログラミング基礎実習」をはじめとする多彩なコンピュータ・プログラミング関係の科目で構成する。

「総合」分野は、「アート&デザインプロジェクト」など、学科の分野を融合したプロジェクトを展開、共同で実践する中で考察を深化させ議論することで、コミュニケーション力や応用的思考力を修得できる科目で構成する。

(3) メディア芸術学科

メディア芸術学科では、学科の理念として掲げる『Art & Technology』のもと、表現として具体化していく手法を学ぶことを第一義とする。芸術的感性とコンピュータ技術、あるいは最新の知見により構造化された技法の習得を行う。

そのために各カリキュラムにおいては、実社会における制作現場を理解できるように演習・実習形式で疑似体験する。教員の経験と知識を活かした教育を各専門分野で行い、現場での適応力や企画力を身につける。

また選択した分野外の知識や経験を積極的に学び、さらにプロジェクト型のカリキュラムや短期集中のワークショップなどにより、コンピュータ技術の進展による各種表現メディアの多様化に対応する。新しいメディア芸術の時代に対応する能力を育成する。

メディア芸術学科では、各年次に以下のような目標を設定して学びを進めていく。

- ① 1年次では大学生としての基礎的な教養と国際的なコミュニケーション力、さらに現代の創作活動において必須の技術であるコンピュータ表現などの芸術工学基礎、そして各専門分野の入門的な知識を学び、「基礎力」を身につける。
- ② 2年次では、芸術工学基礎分野においては、幅広いデザインの知識やコンピュータ表現の応用などを学び、さらに各自が選ぶ専門領域と関連する分野を幅広く履修して「応用力」を身につける。
- ③ 3～4年次では、選択した専門分野である「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」のいずれかのコースに所属し、技術力や表現力を修得し、社会に対峙できる「実践力」を身につける。

2. 教育課程編成の特色

(1) 基礎教育

基礎教育（全学科共通）科目は、「学修基礎」「人文・社会」「自然・情報」「外国語」「キャリア」の各区分から構成されている。学生は、基礎教育科目のそれぞれの科目群から複数科目を選択することにより、所定の区分単位以上を充足させ、自らの関心や興味に応じて履修することが可能である。

入学直後より開始される「スタディスキルズ」から、卒業時に各学科において課せられる「卒業研究」に至るまでの4年間を通した学修の基本となる基礎教育科目は、思考活動や創作活動において必要とされる基礎的知識や技術を獲得するための基盤となることから、学生が主体的に課題に取り組み、社会に

において十全に活躍できる高い能力の基盤となる基礎的知識、思考活動や創作活動の基盤となる言語、文化、歴史、芸術、社会、生活、健康、スポーツ、外国語等の基礎学問から、社会生活と協調性、コミュニケーション力、論理的思考力などを身につけることができるような多彩な科目を編成している。

(2) 芸術工学基礎

芸術工学基礎(学科専門基礎)は、「アート・デザイン」分野と「デジタル」分野と「総合」分野から構成されている。

「アート・デザイン」分野には、本学の基幹科目と位置付ける、芸術工学の基本を学ぶ「芸術工学概論」(1年前期開講)を全学生の必修科目として設定する。その他、芸術工学の主要な内容となる「現代デザイン論」「人間工学」など、芸術工学基礎の基本内容を理解するための科目を集約的に設定している。これらを選択必修科目とすることで、幅のある全学的な学科専門基礎科目の内容を理解し、専門科目の基盤を身につけることができる。

「デジタル」分野には、「コンピュータ基礎実習」(1年次開講)を基幹科目として設定するとともに、それ以外にも多彩なコンピュータ、プログラミング関係の科目を演習科目として配当し、一人ひとりの能力とニーズを見極め、各学科の専門学修のために必要な技能の確立を図っている。この「デジタル」分野のカリキュラム編成も芸術工学の学びにおいては枢要となるため、学科専門の学びの前に習得できるよう、配当学年やクラス規模を適切に編成している。

「総合」分野は、アート&デザインプロジェクトなど演習科目から編成し、学科を超えたテーマを展開する横断的な学修を目的とし、学科を超えて共同で実践する中で、考察を深化させ議論するなど、コミュニケーション力や応用的思考力を養うものである。この科目群も、本学の芸術工学基礎科目の編成の特色の一つである。

(3) メディア芸術学科

メディア芸術学科に設置する「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」の3コースは、情報工学及び表象文化に関わる分野であると同時に、カルチャーとサブカルチャーを横断する現代日本の特徴ある芸術活動全般を支える表現分野である。近年顕著な、デジタル化の進展を背景とした相互補完的な新たな学芸領域であり、さらに新規メディアを通じて新しい技法、表現が次々と出現しているという状況にある。

そのため、入学時から専門分野(コース)に特化した教育した教育を行うのではなく、共通する表現体験を基盤とした学修を1年次に行った上で、それぞれの専門的な知識や技能を習得し、今後の多様化するメディア表現環境に対応する力を身につけることができるカリキュラム編成としている。

V. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

1. 授業の方法、学生数、配当年次の設定

①授業の方法

教員が授業目的、到達目標、科目の内容の相違や特質に応じて、多様な教育方法の中から最適な教育方法(講義、演習、実習等)を選択し授業を行う。本学では、対面による授業を原則としている。

講義科目の場合は、すべての教室、スタジオ等に備えているLANをはじめ、プロジェクター、スクリーン、書画カメラ等のICT教育にも対応できる設備・機材を有効に活用する。

演習・実習科目の場合は、実習室や教材や教具の整備された環境の中で効果的な授業運用を行う。

学修支援システム「KDUポータル」及び「Microsoft 365」の活用により、学習相談、質問受付、予習、復習、課題提示など、あらゆる機会を通じて学習効果を高める方策をとるとともに、履修学生の学修状

況の把握にも活用する。

②学生数

授業あたりの学生数については、授業内容や授業形態に応じて授業目的を達成できる適切な学生数を設定する。演習・実習ではグループ分けなどにより、教員一人あたりの指導学生を少なくして、学生と教員間のコミュニケーション頻度をあげる工夫を行う。4年次の卒業研究については、1教員につき10名程度を適正規模としている。

「基礎教育」「芸術工学基礎」等の全学対象の講義科目は、100名から300名程度とするが、外国語や演習・実習科目は、1クラス当たり30名程度とし、学生数に応じた複数クラス運営を行う。

③配当年次の設定

配当年次は、基礎から応用へと体系的な学習ができるように設定している。なお学科により学期を前後して実施することがある。

1年次では、学科の有する多彩な領域や共通基盤となる内容を学ぶ。

2年次からは、履修モデルを参考に体系的に専門的な知識や技術等を学ぶ。

3年次以降には、指導教員を選びゼミに所属し、卒業研究のテーマを設定することでさらに専門性を高める。

4年次では、卒業研究において自らの問題意識にもとづいてテーマを設定し、これまで学んできた知識と専門的手法及び構想力と融合を実践する。

2. 履修指導

入学時には、事務局による基礎教育区分を中心とした本学のカリキュラム編成の概要、時間割の組み方、履修登録、成績評価等を説明するオリエンテーションと、学科教員による卒業までの学科カリキュラム構成・目的・流れ・履修方法・単位数、及び各科目とコース選択の関係の詳細について説明する学科別オリエンテーションを行う。なお2年次以降も事務局及び学科教員によるオリエンテーションは、原則、毎学期に実施している。

その他、専任教員は、毎週定めた時間をオフィスアワーとして設定し、授業内容に留まらず、履修相談や作品制作方法等の質問に対応できるようにする。非常勤講師によるオフィスアワーは、原則出講日の授業実施後としている。

成績不振の学生については、修得単位数やGPAの基準を定め、成績発表時に教務課職員から履修指導や学修指導などの助言を行う。また、所属学科の教員と密に連携し、学生の資質や将来の目標に合わせて指導、アドバイス等を行う支援体制をとる。

必修科目である「卒業研究」においては、着手できる要件を学科ごとに定め、教育の集大成である「卒業研究」の前提となる学修の蓄積があることを確認する。

3. 卒業要件

卒業要件は、基礎教育科目（32単位以上）及び専門教育科目として開講する科目及び自由区分（92単位以上）の履修による124単位の修得が必要である。

専門教育科目においては「卒業研究（10単位）」の最終試験（審査）に合格することが条件となる。単位数は、1年間における専任教員の個人指導、学生が学内外で取り組む調査や研究により、その成果をまとめた制作又は論文の執筆についての中間発表およびその最終成果の発表（口頭試問）の延べ時間数を勘案し設定している。

4. 履修科目の年間登録上限（CAP制）

各学年において履修登録できる単位数の上限は、「神戸芸術工科大学履修に関する規程」に基づき、予習・復習を含む学修時間の確保を考慮して年間48単位（前期24単位 後期24単位）とする。ただし、単位認定科目、教職課程及び博物館学芸員課程にかかる専門科目についてはこの上限に含めない。

5. 他大学における授業科目の履修

本学は、UNITY（神戸研究学園都市の5大学等連携組織）、大学コンソーシアムひょうご神戸（兵庫県下の39大学等連携組織）の連携組織に加盟し、単位互換を行っている。

学生は、自身の興味関心に応じて履修した、本学には設定されていない他大学の優れた授業科目や他大学の教員、学生との交流を通じて、視野を広げ、学習効果を高めることができる。単位互換で修得した単位は、本学学則第35条に規定しているとおり、本学の卒業要件の単位として認定する。

6. 留学生の在籍管理、入学後の履修指導、生活指導等

留学生の支援を担当する学生生活・国際交流課において、月1回「留学生事務連絡会」を開催し、在籍管理、学年暦の確認や各種奨学金の案内、交流事業の紹介等を行うと共に、留学生の健康状態の観察や疑問・悩みの相談に応じるなど、留学生一人ひとりの状況に応じたサポートを行っている。より手厚いサポートを希望する留学生には、先輩学生を「チューター」として配置し、授業や学生生活面のアドバイス等の学生生活全般をサポートする。留学生の在籍状況は文部科学省に月1回届け出ており、出入国管理庁にも4月の入学時と毎年5、11月に報告を行うなど適切に管理している。また、ビザ手続きの補助や、大学近隣の住宅を借り上げ提供する等、安心・安全かつ満足度の高い学生生活を過ごせるよう支援を行っている。

また、「日本語表現Ⅰ（必修科目）」において、留学生対象クラスを開講するとともに、外国人留学生を対象とした日本語授業科目を4科目設置（卒業要件対象科目）し、大学における勉学に必要な日本語能力の向上が可能な体制を整えている。

入学後の履修指導においては、教務課とともに、履修登録状況、単位修得状況等を確認する。欠席が続く者、成績不振者がいる場合は、指導教員等とも連携を図り適切な学修支援を行う。

[資料5、資料6]

VI. 取得可能な資格

メディア芸術学科において以下の資格あるいは受験資格が取得できる。

資格名	国家資格・民間資格	受験資格取得・資格取得	卒業要件・追加履修の必要性
中学校教諭一種免許状 (美術)	国家資格	資格取得	卒業要件に含まれる科目のほかに、教職関連の専門科目の単位を修得で取得可能
高等学校教諭一種免許状 (美術)	国家資格	資格取得	卒業要件に含まれる科目のほかに、教職関連の専門科目の単位を修得で取得可能
学芸員	国家資格	資格取得	卒業要件に含まれる科目のほかに、学芸員関連の専門科目の単位を修得で取得可能

Ⅶ. 入学者選抜の概要

1. 入学者受入れの方針（アドミッション・ポリシー）

（１）芸術工学部

神戸芸術工科大学では、人間にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えたデザイナー、アーティスト、クリエイターを養成する。それにあたり、芸術工学部では、必要な素養（知識、観察力、論理的思考力、表現力、造形力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力）を持つ人やそれらを学ぶ意欲を持つ人物を求める。

- ・教育内容が理解できるための、基礎的な知識・技能を持っている。
- ・人間と社会全般に対する興味、関心を持っている。
- ・表現することに対する意欲を持っている。
- ・自ら課題を発見し、創造的に考え、解決、行動しようとする意欲を持っている。
- ・大学での学びをとおして、人々の幸せやより良い社会の実現に寄与したいという意欲を持っている。
- ・特定の分野で卓越した能力を持っている。

（２）メディア芸術学科

本学が掲げる芸術工学の理念に基づき、芸術的感性をバックボーンとし、最新技術及び構造的知識をもって、創造的な表現活動を通じて社会に貢献するデザイナー、アーティストやクリエイターを目指す人物で、カリキュラム・ポリシーに基づく、メディア芸術分野における専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得するための基礎的な知識、技能、意欲を持つ人物を求める。

（求める学生像）

- ・まんが・アニメ・映画・CG・ゲームなどのメディア芸術に対する知的関心を持ち、懸命にその表現方法を学修していこうという意欲を持っている。
- ・メディア芸術の制作を通じて、主体的に多様な人々と協議し、学びを深めようとする。
- ・まんが・アニメ・映画・CG・ゲームなどを楽しむのが好きで、自分の鑑賞力や表現力を高め、いずれは制作活動や研究を行いたいという意欲を持っている。
- ・メディア芸術の制作を通じて、個人や社会に対する自分の考えを発信していきたいという意欲を持っている。

2. 入学者選抜の概要（社会人、留学生入試含む）

（１）入学者選抜の概要

入学者選抜は、文部科学省通知「大学入学者選抜実施要領」及びアドミッション・ポリシーに基づき実施する。

本学が求める知識、観察力、論理的思考力、表現力、造形力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を様々な角度から評価できるよう「総合型選抜」「学校推薦型選抜」「一般選抜」「留学生・帰国生・社会人選抜」「編・転入学選抜」の幅広い入試制度を用意し、志願者には複数回の受験機会を設けている。

また、選考方法についても自己PR書、学科にて実施される体験プログラム（模型材料・作品や簡易モデル・ビジュアル素材などを用い個人制作に取り組む）、自ら作成したポートフォリオ・作品・書類などをもとに学科への適正を評価している。

試験科目については、受験生の能力を発揮できるよう「学力試験」や鉛筆デッサンやイメージ表現などの「実技試験」、受験生の個性やコミュニケーション能力、発想力をはかる「面接」を実施する。

また、一般の高校生だけでなく、学園系列校からの生徒、留学生、社会人、編入学生、転入学生といった多様な学生を受け入れる。

〔資料 4 再掲〕〔資料 7〕

入学者選抜方法別の募集割合は〔資料 7〕のとおりである。

合格者の決定は、本学「入学者選抜規程」に基づき、各入学者選抜試験終了後に事前調整会議を開催し、学部教授会（判定）を経て学長が行う。

学生募集については、大学 WEB サイトをはじめ、大学案内、募集要項の配布等を通じて多様な広報活動を展開して、アドミッション・ポリシーに適合する意欲・熱意ある優秀な学生を確保する。

出願方法については、全入学者選抜において、インターネットによる出願方式を採用する。同一選抜区分内の併願者に対して 2 学科目以降の入学検定料無償化制度、再受験する者に対しては入学検定料割引制度を設ける。また成績優秀者を対象とした特待生奨学金制度など、受験生の負担を軽減する各種制度を設ける。

（2）留学生の受入れ

留学生の日本語能力等の資格要件は、出願時点において、以下の試験のいずれかを求める。

- ・公益財団法人日本国際教育支援協会と独立行政法人国際交流基金が主催する日本語能力試験（JLPT）における「N2」以上の資格を持つ者。
- ・独立行政法人日本学生支援機構が主催する日本留学試験（EJU）「日本語」における「読解」／「聴解・聴読解」の合計が「220 点以上」の者。

留学生の経費支弁能力や在籍状況は、入学時をはじめ、適宜、留学生の支援を担当する学生生活・国際交流課が確認を行っている。経費支弁能力は、入学時に、学費や生活費の支弁方法を自己申告にて確認している。在籍状況は文部科学省に月 1 回届け出ており、出入国管理庁にも 4 月の入学時と毎年 5、11 月に報告を行うなど適切に管理している。

3. 正規外生（研究生、科目等履修生等）の受入れ

本学では、本学大学院への入学を視野にいたの方の事前研究の機会、資格取得や生涯学習の機会の提供等を目的として、研究生制度及び科目等履修生制度を設けている。受入れ数は、正規の学生の教育に影響を与えないよう若干名としており、書類審査、面談等を行うなどしてその目的、意欲を確かめたうえで受講を認めている。なお、科目等履修生として履修できる科目数は、1 学期あたり 5 科目以内、原則として講義科目のみとしている。

VIII. 教員組織の編成の考え方及び特色

大学設置基準上必要な専任教員数は、芸術工学部及び学科の教育目的を実現させるため、大学設置基準に準じた教員数を適切に配置する。また教育上主要と認める必修、選択必修科目は、原則として専任の教員が担当する編成とする。

1. 芸術工学教育センター（基礎教育、芸術工学基礎科目担当）の教員組織の編成の考え方及び特色

今回の改組では、本学学生の学修の基盤となる芸術工学基礎科目を、感性の領域としての「アート・デザイン」分野と、コンピュータや情報に関する知識技能「デジタル」分野として再編成し、アート及びデザイン・デジタルの教育に適する教員を専門学科から芸術工学教育センター所属教員として配置する。

なお学生から卒業研究指導教員として希望があった場合、指導を担当できる。学生は学科教員と芸術

工学教育センター所属教員両方から多面的な指導を受けることができる体制とする。

2. 学科の教員組織の編成の考え方及び特色

メディア芸術学科の教員組織は、現行の「映画表現学科」と、「まんが表現学科」を統合し、「CG・ゲーム」を担当するゲームの実務家、CG・ゲームを幅広く捉えられる分野及びアニメの教員を新規採用することで再編成する。現在のメディア芸術において国際的に評価されている「まんが」「映画・アニメーション」「ゲーム」の3本の軸を統合することにより、各分野の横断も含めた新しい表現の企画および実践が容易になり、従来は別個のものと考えられていた専門的な知識や技術の相互理解が深まり、今後の新たなメディア芸術の発展に寄与できる人物を養成できる教員組織となっている。

3. 専任教員の年齢構成

完成年次における学科所属教員11名の年齢の構成は、40歳代3名、50歳代4名、60歳以上4名となる。なお、大学全体では30歳代2名、40歳代19名、50歳代23名、60歳以上23名となる。若手がやや少ないものの、各年代の人数がバランス良く配置されている。

今後も人事計画や採用計画に基づき若手教員の採用を行いながら、教育研究の維持向上及び教育研究の活性化を確保する体制を継続していく。さらには、デザイン分野の融合、メディアをはじめとする情報環境の変化、既存の分野を超えた横断化などが生じていることに対して、採用にあたっては、教育研究者とのバランスに配慮しながら学位取得者や業績のある実務家を積極的に採用する。

本学の専任教員の定年は満65歳である。なお、教員組織編成計画上で特に必要と判断する場合は、「教授(特任)規程」により、1年ごとの更新によって再雇用することができる。完成年度に定年を延長している教員は、芸術工学教育センター(基礎教育担当)に3名いるが、適宜後任教員を採用する計画であり、組織の継続性に問題はない。

完成年度における大学全体の教員組織の構成は、教授26名、特任教授5名、准教授26名、助教10名の合計67名となる。[資料8、資料9、資料10]

IX. 研究の実施についての考え方、体制、取組

本学では、研究環境整備の一環として、「神戸芸術工科大学教員個人研究費規程」を整備し、専任教員の個人研究活動を助成するほか、「神戸芸術工科大学芸術工学研究所規程」において同研究所に設置するコア研究の研究活動に要する研究費、学術研究の向上・進展に資する活動を奨励する研究助成費、その他、研究所長が特に必要と認めた事業(研究も含む)の遂行に充当するための特別経費を定めており、これらを毎年度恒常的に計上している。

このうちコア研究費については、研究所に前年度の1月末日までに研究計画書を提出することとし、芸術工学研究所運営委員会において、計画内容について審議を行い概ね3年の重点的研究として指定し、研究費及び研究環境を担保している。また、研究助成費は、教授会において学内公募周知を行い、「神戸芸術工科大学研究助成規程」において定める応募並びに選考を経て、2月末日までに採択課題を決定している。研究助成費については、令和元(2019)年度より「創作活動」の区分を追加し、作品制作を課題とする研究も募集の対象とすることにより、教員の専門分野を問わず幅広く応募できるよう機会拡充を図っている。

また、企業・自治体等からの相談や依頼に応じて行う研究として、受託研究及び共同研究の受入れ体制を整えている。それぞれ「神戸芸術工科大学受託研究取扱規程」「神戸芸術工科大学学外共同研究取扱規程」において、社会的ニーズに対し、大学及び教員が持つノウハウや知見を活かした研究を展開することを目的とし、外部資金の受入れを伴う研究として運用を行っている。

多種多様な研究形態に対してそれぞれ規程を整備し、研究者が自らの専門分野や知見に合わせて柔軟に取り組むことができるよう、幅広く研究機会を提供している。

研究活動の人的な支援策としては、競争的資金による採択課題並びに外部資金による研究課題の補助業務に従事する人物として、リサーチ・アシスタントの制度を設けている。リサーチ・アシスタントは、本学大学院博士後期課程に在籍する学生のうち、所定の資格を満たす者を対象とし、業務経験を通じて若手研究者としての研究遂行能力の育成を目指すことを目的としながら、本学の研究支援体制の充実を図っている（「神戸芸術工科大学リサーチ・アシスタント取扱要領」）。

X. 施設、設備等の整備計画

1. 校地、運動場の整備計画

校地面積は 114,138.73 m²、校舎面積は 30,010.43 m²あり、校地、校舎は大学設置基準の定める要件を十分に上回っているほか、各学科棟の講義室や演習室、図書館や体育施設などの施設設備もその目的に沿って整備されている。

運動場は、10,250 m²あり、授業としての使用に加えて、課外活動、サークル活動などにおいて学生に有効に活用されている。

学生福利厚生施設として厚生館に学生食堂、購買部を設置し、吉武記念ホール(D棟)にカフェ、学生会館(E棟)には、長時間営業可能な自販機コンビニを設置している。また、中庭テラスにもテーブル、椅子を配置しており多くの学生が休息、交流ができる場所を提供している。

その他全体的な環境として、学内各所に本学の特色を活かしたデザイン性の優れたベンチやオブジェ等を設置し、快適なコミュニティ空間を提供している。

2. 校舎等施設の整備計画

本学では、原則として学科ごとに学科棟を整備しており、それぞれの棟に所属専任教員のための研究室、講義授業のための講義室、ゼミ単位の演習に対応する演習室、専門的な機材や情報機器を配備したスタジオ・実習室を配置している。また基礎教育のための教室も、独立棟の中に配置されており、体育館、グラウンドと共に、学科共通で授業を行うための環境を整えている。

この度の改組は、社会における情報環境の著しい変化等に伴う既存学科(分野)の再編成、融合及び発展を目的としているため、教室、演習室、ラボラトリー(工房)などについては、既存の施設を使用する計画であるが、現学科との時間割移行を十分に確認しながら、適切に割り当てを行うことで、教育研究に支障のないよう配慮する。[資料 11]

なお、全学の入学定員(400名)に変更がないものの、1学科あたりの定員を100名とすることから、学科生全員が収容できる教室等の確保のため、一部教室の改築等を予定している。また新学科の教育内容に合致するコンピュータ、ソフトウェアの一部更新を予定している。

3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

図書館の機能を担う施設である情報図書館では、本学の教育、研究に必要なデザインとアートに関する専門分野の資料を中心に、その周辺領域を含めた資料を収集、蓄積、提供することを課題としている。

令和5年3月1日時点の学部用の蔵書は、図書138,972冊、視聴覚資料14,243点で、雑誌についてはバックナンバーを含め864種を所蔵している。いずれも既設学部の分野に対応して収集されており、学科間での共用も可能なため、引き続き教育・研究に活用していくが、情報陳腐化の早い分野も含まれるため、継続中の雑誌については、新たなメディア、技術の発展、産業界の動向等を踏まえ、学科教員による適宜の見直しと選書により、入替を行いながら整備する。

主な継続中の雑誌の例

「Axis」「Interface」「GA Japan」「Journal of the science of design」「Pen」「イラストレーション」「コンピュータソフトウェア」「サイン&ディスプレイ」「サウンド&レコーディングマガジン」「シナリオ」「タイポグラフィ学会誌」「ディテール」「デザイン学研究」「プレーン」「映画テレビ技術」「芸術工学会誌」「新建築」「建築雑誌」「繊維機械学会誌」「装苑」「人間工学」「認知科学」「美術手帖」「A + t」「Architect」「Art forum international」「Communication arts」「Crafts」「Cumulus working papers」「Domus」「Graphical models」「Form」「Journal of aesthetics and art criticism」「Journal of design history」「Journal of textile engineering」「Landscape architecture」「National geographic」「Vogue」「Web designing」「Wired」他

図書・視聴覚資料・電子書籍については、学科教員による選書や、学生からのリクエストに随時応える形で、各学科の関連分野・周辺領域について網羅的に年間約1,200点の追加を行っており、学科・コースの再編後も役立つ蔵書が揃えられている。改組にあたっては従来の資料収集方法を踏襲しつつ、新たなコースである「CG・ゲームコース」のための、デジタル造形やCGプログラミング、ゲームコンテンツ制作に関連する最新資料を優先的に選書・収集し、学生の利用に供する。

デジタルデータベースは現在、「Japan Knowledge」「日本建築学会論文等検索」「新建築データ」を在学生向けにサイトライセンス制で導入しており、引き続き運用する。

情報図書館の総延面積は2,030,97㎡、閲覧座席数は199席で、共同学習のためのグループ学習室を2室、視聴覚資料を視聴するAVブースを20席設けている。また、映像設備を備えた48席あるAV室では、視聴覚資料やインターネットを使用した授業への対応が可能である。2021年9月には図書館業務及びサービス稼働のインフラとなるクラウドシステム「E-Cats Library」を、姉妹校である大阪商業大学の図書館と共同で導入し、両館の蔵書を一元的に検索・利用できる環境を整えている。大阪商業大学図書館が所蔵する、起業やマーケティング、公共政策、地域産業関連等の資料はクリエイターにとっても有用であり、両館の資料搬送の合理化等、利便性を高める取り組みを行い、2大学の図書館の共用を推進する。

また、NACSIS-ILLを利用した他大学図書館との相互利用に加え、本学が加盟する神戸研究学園都市大学交流推進協議会の図書館相互利用制度により、在学生・教職員は事前連絡・手続きなしで周辺大学の図書館への訪問利用が可能で、専門分野を超えた文献探索・収集が可能な環境となっている。

XI. 管理運営及び事務組織

本学は、教育研究組織を円滑に機能させるため、学長の諮問機関である運営協議会をはじめ、教授会、大学院教授会、各種委員会、学科会議を置いている。各種委員会、学科会議で諮られた事項は、運営協議会及び教授会で年間スケジュール（基本毎月1回開催）に沿って開催し審議・報告している。

運営協議会、教授会で諮られた事項は、各種委員会、学科会議で連絡・周知することとなっている。各種委員会は、各学科、芸術工学教育センター、大学院から委員を選出し、各々の会議が使命・目的の実現に向けて効果的に連動している。

1. 運営協議会

運営協議会は、学長、副学長、学部長、芸術工学教育センター長、学科主任、大学院研究科長、専攻主任、事務局長等をもって組織し、次の事項を協議する。

- 1) 学長が学務統括上必要と認めた事項
- 2) 教授会・大学院教授会の審議事項及び各種委員会の審議事項にかかわらず、学長が学務統括上特に必要と認めた事項

- 3) 各種委員会の委員（職制の委員及び別に定めがある場合を除く。）の候補者選任に関する事項

2. 教授会

教授会は、学長、専任の教授をもって組織し、次の事項について審議し、学長に意見を述べるものとする。

- 1) 学生の入学及び卒業に関する事項
- 2) 教育課程に関する事項
- 3) 学位の授与に関する事項
- 4) 学長が必要とし、諮問する事項

3. 各種委員会

大学の適正な運営を行うため教務委員会、芸術工学基礎運営委員会や学生委員会等の各種委員会を設置している。各種委員会の委員長には教員、副委員長には職員を委嘱する教職員協働体制を整備し、それぞれの立場からより良い学修支援内容を検討し、実施している。各委員会で審議される事案は、運営協議会及び教授会に報告し、大学全体の議事に諮り、情報を共有し、判断が分かれる案件については、最終的には学長が決定する仕組みとなっている。

なお、教務に関する重要な事項の審議等を行う専門委員会として、教務委員会及び教職課程・博物館学芸員課程運営委員会を設置している。両委員会は、神戸芸術工科大学教務委員会規程及び神戸芸術工科大学教職課程・博物館学芸員課程運営委員会規程に基づき、学長が委嘱する専任教員及び職員をもって構成しており、教務委員会は月に1回程度、教職課程・博物館学芸員課程運営委員会は年に4～5回程度開催している。次の事項を審議し、運営協議会及び教授会に報告し、大学全体の議事に諮っている。

- 1) 教務委員会
 - ①教育課程に関する事項
 - ②履修方法に関する事項
 - ③単位認定に関する事項
 - ④成績評価に関する事項
 - ⑤その他教務に関する必要な事項
- 2) 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会
 - ①教職課程・博物館学芸員課程の履修に関する事項
 - ②教職課程認定申請・博物館学芸員課程届出に関する事項
 - ③教職課程・博物館学芸員課程の科目等履修生に関する事項
 - ④教職課程自己点検・評価に関する事項
 - ⑤その他教職課程・博物館学芸員課程に関する必要な事項

4. 事務組織

大学が教育目的を達成するため、本学事務局に、事業推進課、教務課、学生生活・国際交流課、キャリアセンター室、広報入試課、情報図書館事務室を置き、それぞれの業務に必要な人員を配置し、管理運営の機能を発揮する体制を敷いている。

学生の厚生補導については、学生生活・国際交流課が担当している。特に、学内での怪我や発病の応急措置のための保健室には看護師資格を持つ職員2名が常駐している。また、学生相談室にはカウンセラー及び心療内科医(月2回)が配置され、学生の心理的な面からのサポートを手厚く行っている。

Ⅺ. 自己点検・評価

本学では、学則第1条の2に「本学は、教育研究水準の向上を図り、本学の目的及び社会使命を達成するため、教育研究活動等の状況について自ら点検及び評価を行う。」と定め、大学評価委員会を組織し、本学独自の方式で自己点検・評価を実施している。

平成23年度以降、日本高等教育評価機構の評価項目及び本学独自の評価項目に沿った自己点検・評価を実施しており、本学は、建学の精神及大学の理念に基づき、教育研究活動等の総合的な状況について自ら評価を行い、その結果を以後の教育研究活動に有効に活用するため、年度毎に「自己評価報告書」としてまとめている。

自己点検評価報告書は全て情報図書館に配架し、閲覧可能としている。

本学の自己点検・評価については、常に成果と課題を認識し、課題を謙虚に受け止め、新たな目標を設定し、PDCAサイクルをまわす中心的役割を担う取り組みとしている。

【自己点検・評価項目】

- (1) 前年度からの課題と改善計画 <Plan (計画)>
- (2) 今年度の改善に向けた取り組み実績及び結果について <Do (実行)>
- (3) 今年度の改善に向けた取り組み結果の点検評価・分析について <Check (評価・分析)>
- (4) 次年度への課題 <Action (改善)>

令和3年度に日本高等教育評価機構の大学機関別認証評価を受審し、大学評価委員会を中心に自己評価報告書、データ編、資料編を作成し「評価基準を満たしている」と認定され、優れた点として、保護者向け情報誌「KDUi」の作成や、保護者を対象とした「教育懇談会」の定期的な実施を通して、保護者の教育・研究への理解向上を促進している点が評価された。

認定期間は令和3年4月から令和10年3月までとなっており、自己点検評価書は同機構のホームページにも掲載されている。

ⅩⅢ. 情報の公表

本学における教育研究活動等の情報の周知・公表については、対象者（在学生、保護者、受験生等）に配布する刊行物と共に、広く一般社会へ情報を提供することを目的としてホームページで周知・公表することとしている。

なお、主な内容の周知・公表の仕方は以下のとおりとなっている。

ア. 大学の教育研究上の目的及び3つのポリシー（ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシー）に関すること

各学部・学科並びに研究科における各専攻において、それぞれ教育目的を定め、「芸術工学」に対するそれぞれの役割を明確にし、「神戸芸術工科大学学則」第2条の3に掲載している。また、全学生に配付する「KDU CAMPUS GUIDE」の中に掲載し、周知するとともに、本学ホームページに掲載している。

<https://www.kobe-du.ac.jp/about/info/rule/>

<https://www.kobe-du.ac.jp/about/policy-2/>

イ. 教育研究上の基本組織に関すること

全学生に配付する「KDU CAMPUS GUIDE」の中に掲載し、周知している。また、本学ホームページに掲載している。

<https://www.kobe-du.ac.jp/about/organization/outline/>

ウ. 教員組織、教員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること

本学が毎年発行する教員プロフィールで掲載し、全学生に配付している。また、本学ホームページに掲載すると共に、情報図書館ホームページにおいても学位（博士）授与一覧、教員業績情報、科研採択一覧を掲載している。

https://www.kobe-du.ac.jp/faculty_member/

<https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/gyoseki/gyoseki.html>

エ. 入学者に関する受入方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生の数、卒業又は修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関すること

受験生への周知として入学者に関する受入方針について、受験生には「入試要項」に掲載している。また、全ての項目について本学ホームページに掲載している。

<https://www.kobe-du.ac.jp/about/policy-2/admission>

<https://www.kobe-du.ac.jp/about/info/education>

<https://www.kobe-du.ac.jp/support/career/result>

オ. 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること

カ. 学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準に関すること

キ. 校地・校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関すること

オからキについては全学生に配付する「KDU CAMPUS GUIDE」の中に掲載し、周知している。また、本学ホームページに掲載している。

<https://www.kobe-du.ac.jp/support/class>

https://www.kobe-du.ac.jp/about/campus_map/

ク. 授業料、入学料その他の大学が徴収する費用に関すること

受験生への周知として、「入試要項」に掲載している。また、本学ホームページに掲載している。

https://www.kobe-du.ac.jp/exam/expenses_scholarship

ケ. 大学が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること

全学生に配付する「KDU CAMPUS GUIDE」の中に掲載し、周知している。また、本学ホームページに掲載している。

<https://www.kobe-du.ac.jp/support/career>

<https://www.kobe-du.ac.jp/support/campuslife>

コ. その他（教育上の目的に応じ学生が修得すべき知識及び能力に関する情報、学則等各種規程、設置認可申請書、設置届出書、設置計画履行状況等報告書、自己点検・評価報告書、認証評価の結果等）

教育上の目的に応じ学生が修得すべき知識及び能力に関する情報、学則等各種規程については、全学生に配布する「KDU CAMPUS GUIDE」の中に掲載し、周知している。また、すべての情報は、本学ホームページに掲載している。

<https://www.kobe-du.ac.jp/about/info/>

XIV. 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等

本学では、全学的な委員会組織として、各学科及び事務部門からの委員で構成する「FD・SD 委員会」を設置し、教員の教育力を高め教育の質の向上や職員の大学運営及び教育・学生支援活動における能力と資質の向上を目的とする活動を行っている。また FD 活動以外においても全学的な教育課題等に関する啓発や、課題の共有をはかることで、カリキュラム、シラバス、教育手法、成績評価方法等の改善につなげている。

1. FD・SD 研究会

本学では、授業改善の取組み、学修に関する事例の紹介、職員の基礎知識の習得をはじめ、教職協働の在り方や幅広い視野と専門性を高める機会として、FD・SD 研究会を年 2 回～4 回開催している。

近年では、「今年度の採用活動の状況と次年度以降の就活、企業が求める人材等について」、「研究活動における研究費不正使用及び不正行為の防止について」、「2020 年度前期授業の振り返りと全学共有」「教育におけるユニバーサルデザイン」「学内における職員間、学生に対するハラスメントについて」「大学広報におけるブランディングについて」のテーマで開催し、教職員ら全体で現状把握や参考事例として共有する機会としている。テーマによっては外部から講師を招聘することがある。

また関連研修として、コンプライアンス教育及び研究倫理教育を定期的実施し、専任教員（実習助手を含む）、サブ・マネジャー以上の職員、コンプライアンス推進部署（事業推進課）の職員、本学を所属機関として公的研究費の受給を受ける者（研究分担者として受給を受ける者を含む）及び科研費新規採択者（研究分担者を含む）対象に受講を義務付けている。

2. 学生による授業評価とフィードバック

学生が直接授業を評価する制度として、全授業科目に対して「授業アンケート」を実施している。

授業アンケートの個別集計結果は、担当教員にフィードバックされ、教員は結果を踏まえ、今後の改善点等を含む学生向けコメントを提出する。授業アンケートの全体の集計結果は、部門ごとに自己点検・評価を行い、授業方法や内容の改善により教育力の向上を図っている。

その他、「学修行動調査」や「学修成果に関する調査」においても同様に教育内容の点検・評価を行っている。

XV. 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

1. 教育課程内の取組について

本学では、「時代が求める課題の解決に貢献し、よりよい社会の実現に寄与できる人物を養成する」という目的に基づき、キャリア教育を展開する。具体的には、基礎教育科目にキャリア区分を編成する。望ましい職業感や職業に関する知識・技能を涵養すること、自己の個性を理解したうえで主体的に進路を選択できる能力・態度の獲得、自己の目標とするライフワークをデザインするための行動計画の立案を目的とした「キャリアデザイン A」（1 年次対象）、「キャリアデザイン B」（2 年次対象）及び「キャリアデザイン C」（3 年次対象）を体系的に編成する。

また、全学年を対象に「インターンシップ A」「インターンシップ B」を開講する。インターンシップにおける職業体験を通して、専門知識を高め、一層の学習意欲と就職に対する意識を喚起し、実社会において必要とされる高い職業意識、自立心と責任感を獲得することを目標としている。

2. 教育課程外の取組について

本学では教育課程外で以下のプログラムを実施しており、教育課程におけるキャリア科目との連携を図ることにより、より効果的に育成できることが可能な体制となっている。

- ①就職ガイダンス
- ②内定者懇談会（内定学生と3年次以下との情報交換）
- ③卒業生リレー講座（社会で活躍する卒業生を講師として招き、体験談を披露してもらうことにより社会参画意識の喚起を図る）
- ④マナー講座（インターンシップ参加者対象）
- ⑤SPI 対策講座・SPI 模試
- ⑥業界研究ガイダンス
- ⑦学内企業説明会
- ⑧資格取得対策・スキルアップ講座

3. 適切な体制の整備について

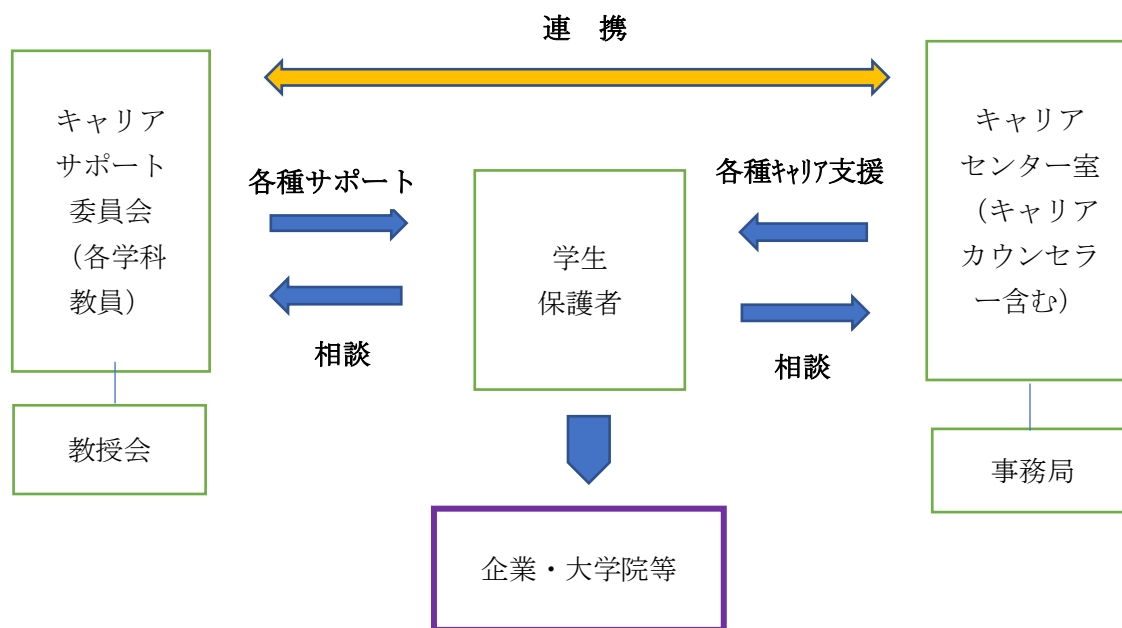
事務局に「キャリアセンター室」を設置し、職員6名及びキャリアカウンセラー1名を配置し、下記の業務に取り組んでいる。

- ①進路指導に関すること
- ②求人企業の開拓及び就職紹介に関すること
- ③就職ガイダンス等の実施に関すること
- ④求人情報の収集・整理及び学生への提供に関すること
- ⑤求人票受付及び就職状況の調査に関すること
- ⑥就職関連の統計、調査及び報告に関すること
- ⑦キャリア教育の企画及び立案に関すること
- ⑧資格講座等の企画、立案及び運営に関すること
- ⑨卒業生のキャリア支援に関すること
- ⑩卒業生との連携及び支援に関する業務

「キャリアセンター室」では、本学の特色の一つである少人数制の強みを活かした進路・就職支援を展開している。3年次前期における全学生個別面談を皮切りに卒業時まで、電話やメール、オンライン面談など多彩なコミュニケーション手段を駆使して多様なニーズを持った学生のサポートを行っている。近年は、家庭（保護者）と連携した進路サポートにも力を入れており、保護者対象オンラインガイダンスや電話相談会等を開催し、複雑化する就職環境についての情報発信を行っている。

また、教員組織として「キャリアサポート委員会」を設置し、全学をあげての進路・就職支援体制を構築している。同委員会は、各学科から選出された教員に加えてキャリアセンター室長を構成員とし、学生の進路・就職支援事業を円滑に進めるための会議を定期的で開催している。会議では、学生、保護者、教職員、企業等、進路・就職に関わるステークホルダーの意見を幅広く集約するなど、教育課程におけるキャリア教育やキャリアセンター室で実施する様々なガイダンス等の充実に向けた企画立案及び実施後の検証等を行っている。

[本学のキャリア支援体制]



設置の趣旨等を記載した書類

資料目次

- 資料 1 : 2040 年に向けた高等教育のグランドデザイン(答申) (抜粋)
中央教育審議会 平成 30 年 11 月 26 日
https://www.mext.go.jp/content/20200312-mxt_koutou01-100006282_1.pdf
- 資料 2 : Society 5.0 に向けた人材育成～社会が変わるが変わる～ (Society 5.0 に向けた人材育成に係る大臣懇談会) (抜粋)
Society 5.0 に向けた人材育成に係る大臣懇談会 新たな時代を豊かに生きる力の育成に関する省内タスクフォース 平成 30 年 6 月 5 日
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afield_file/2018/06/06/1405844_002.pdf
- 資料 3 : 18 歳人口・進学率・残留率の推移 2022 年 18 歳人口・進学率・残留率の推移(抜粋)
リクルート進学総研 2023 年 2 月 17 日
<https://souken.shingakunet.com/research/18/>
- 資料 4 : 養成する人物像と 3 ポリシーの各項目との相関及び整合性を示す表
- 資料 5 : カリキュラムマップ
- 資料 6 : 履修モデル
- 資料 7-1 : 2024 年度大学入学者選抜 科目・制度
- 資料 7-2 : 2024 年度大学入学者選抜 日程
- 資料 8 : 神戸芸術工科大学就業規則
- 資料 9 : 神戸芸術工科大学教授(特任)規程
- 資料 10 : 神戸芸術工科大学特任教授規程
- 資料 11 : メディア芸術学科 時間割

るためには、質を向上させるための切磋琢磨は必要であるが、国内外で機関ごとにただ「競争」するのではなく、課題解決等に協力して当たるための人的、物的資源の共有化による「共創」「協創」という考え方により比重を置いていく必要がある。特に、我が国のような課題先進国の高等教育機関が世界的課題解決に貢献することは重要であり、この貢献が各国との安定的な関係の構築にも資するという意識を持つことが必要である。

(高等教育が目指すべき姿)

基礎的で普遍的な知識・理解と汎用的な技能を持ち、その知識や技能を活用でき、ジレンマを克服することも含めたコミュニケーション能力を持ち、自律的に責任ある行動をとれる人材を養成していくためには、高等教育が「個々人の可能性を最大限に伸長する教育」に転換し、次のような変化を伴うものとなることが期待される。

- ・ 「何を教えたか」から、「何を学び、身に付けることができたのか」への転換が必要となる。
- ・ 「何を学び、身に付けることができたのか」という点に着目し、教育課程の編成においては、学位を与える課程全体としてのカリキュラム全体の構成や、学修者の知的習熟過程等を考慮し、単に個々の教員が教えたい内容ではなく、学修者自らが学んで身に付けたことを社会に対し説明し納得が得られる体系的な内容となるよう構成することが必要となる。
- ・ 学生や教員の時間と場所の制約を受けにくい教育研究環境へのニーズに対応するとともに、生涯学び続ける力や主体性を涵養するため、大規模教室での授業ではなく、少人数のアクティブ・ラーニングや情報通信技術（ICT）を活用した新たな手法の導入が必要となる。
- ・ 学修の評価についても、学年ごとの期末試験での評価で、学生が一斉に進級・卒業・修了するという学年主義的・形式的なシステムではなく、個々人の学修の達成状況がより可視化されることが必要となる。
- ・ 「何を学び、身に付けることができたのか」という認識が社会的に共有されれば、社会の進展に伴い更に必要となった知識や技能を身に付けるべく生涯学び続ける体系への移行が進み、中等教育に続いて入学する高等教育機関での学びの期間を越えた、リカレント教育の仕組みがより重要となる。

予測不可能な時代にあって、高等教育は、学修者が自らの可能性を最大限に発揮するとともに、多様な価値観を持つ人材が協働して社会と世界に貢献していくため、学修者にとっての「知の共通基盤」となる。このような視点に立ち、「何を学び、身に付けることができるの

か」を中軸に据えた多様性と柔軟性を持った高等教育への転換を引き続き図っていく必要がある⁷。

また、個々の教員の教育手法や研究を中心にシステムが構築されるのではなく、学修者の「主体的な学び」の質を高めるシステムを構築していくためには、高等教育機関内のガバナンスも組織や教員を中心とするのではなく、学内外の資源を共有化し、連携を進め、学修者にとっての高等教育機関としての在り方に転換していく必要がある。

これらの点については各学校種や課程の段階に応じて、学修者を中心に据えた教育の在り方をそれぞれ検討すべきである。

加えて、一つの機関での固定化された学びではなく、学修者が生涯学び続けられるための多様で柔軟な仕組みと流動性を高める方策が必要である。

2. 2040年頃の社会変化の方向

現在、国連をはじめ、様々な立場から、将来社会の予測や、あるべき社会の実現に向けての議論と努力が始まっている。その幾つかの議論を整理すると、2040年の社会変化の方向の一端は、以下のように示すことができる。

(SDGsが目指す社会)

国連が提唱する持続可能な開発のための目標(SDGs)は、「誰一人として取り残さない(leave no one behind)」という考え方の下、貧困に終止符を打ち、地球を保護し、全ての人が平和と豊かさを享受できる社会を目指している。このような目標に基づく行動により、

- ・ 全ての人の人権が尊重され、平等に、潜在能力を發揮でき豊かで充実した生活を送れるようになること、
- ・ 自然と調和する経済、社会、技術の進展が確保されていること、公正で、恐怖と暴力のない、インクルーシブ(包摂的)な世界を実現し、平和を希求すること、
- ・ 貧困と飢餓を終わらせ、ジェンダー平等を達成し、全ての人に教育、水と衛生、健康的な生活が保障されていること、
- ・ 責任ある消費と生産、天然資源の持続可能な管理、気候変動への緊急な対応などを通して、地球の環境が守られていること、

が実現されることが目標とされている。

⁷ 「学士課程教育の構築に向けて」(中央教育審議会答申 平成20年12月24日)、「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」(中央教育審議会答申 平成24年8月28日)

■http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm

■http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm

また、SDGs で掲げられている課題に関して、自らの問題として捉え、身近な所から取り組む (think globally, act locally) ことにより、それらの課題の解決につながる新たな価値観や行動を生み出し、持続可能な社会を創造していくことを目指す学習や活動である「持続可能な開発のための教育 (ESD)」も行われている。SDGs を達成するための ESD の推進と、SDGs の目標達成と相まって、全ての人が必要な教育を受け、その能力を最大限に発揮する社会の到来が期待される。

(Society5.0、第4次産業革命が目指す社会)

第4次産業革命とも言われる、AI、ビッグデータ、Internet of Things (IoT)、ロボティクス等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられることで、日本の強みとリソースを最大限活用して、誰もが活躍でき、様々な社会課題を解決できる、日本ならではの持続可能でインクルーシブな経済社会システムである Society5.0 (超スマート社会) の実現に向けた取組が加速している⁸。また、同時に、資源や物ではなく、知識を共有、集約することで、様々な社会課題を解決し、新たな価値が生み出される社会である知識集約型社会の到来が予想されている。

また、AI が人間の能力をはるかに超えていく (シンギュラリティ (技術特異点)) ののではないかという意見もある⁹。他方、一部の企業や国がデータの囲い込みや独占を図る「データ覇権主義」、寡占化により、経済社会システムの健全な発展が阻害される懸念も指摘されている。既に様々な分野で、AI や IoT、ロボットといった共通基盤技術と、産業コア技術、関連データの多様な組合せ¹⁰により、革新的な製品・サービスが生まれてきており、今後も急速に技術開発が進んでいくと考えられる。これらの技術革新は、AI やロボットによる職業代替可能性を格段に高め、仕事の仕方や身に付けておくべきスキルや能力を現在想定されているものから大きく変化させていくことが予想される。資本集約型・労働集約型経済から、知識集約型経済へと移行する中で、現時点では想像もつかない仕事に従事していくことも予想され、幅広い知識を基に、新しいアイデアや構想を生み出せる力が強みとなる。

(人生100年時代を迎える社会)

健康寿命が世界一の長寿社会を迎え、平成19(2007)年に日本で生まれた子供は107歳ま

⁸ 「第4次産業革命の社会実装によって、現場のデジタル化と生産性向上を徹底的に進め、日本の強みとリソースを最大限活用して、誰もが活躍でき、人口減少・高齢化、エネルギー・環境制約など様々な社会課題を解決できる、日本ならではの持続可能でインクルーシブな経済社会システムである「Society5.0」を実現するとともに、これによりSDGsの達成に寄与する。」(未来投資戦略2018 平成30年6月15日閣議決定)

⁹ レイ・カーツワイル博士により提唱された「未来予測の概念」

「The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology. Viking」(Ray Kurzweil 2005-1-1)

¹⁰ 共通基盤技術、産業コア技術、関連データの組合せの例：AI × 運転技術 × カメラデータ = 自動運転、AI × ゲノム編集等 × 生物データ = 新規創薬等

で生きる確率が50%あると言われている。こうした人生100年時代においては、人々は、「教育・仕事・老後」という3ステージの単線型の人生ではなく、進路を探索したり、自らビジネスを立ち上げたり、様々な活動を並行して行うなど、教育と仕事の行き来、高等教育機関の間や産業界の間の行き来などのあるマルチステージの人生を送るようになり、高齢者から若者まで、全ての国民に活躍の場がある社会となることが予想される。全ての人が元気に活躍し続けられる社会、安心して暮らすことのできる社会の実現が必要であり、幼児教育から小・中・高等学校教育、高等教育、さらには社会人の学び直しに至るまで、生涯を通じて切れ目なく、質の高い教育を用意し、いつでも有用なスキルや知識、必要な能力を身に付けられる学び直しの場が提供されていることが予想される。

また、我が国の社会では、依然として単線型のキャリアパスであり、定められた期間内で進級したり、就職したりすることが前提となる考え方が強い。しかしながら、マルチステージの人生への変化が予想される中においては、様々なキャリアの可能性を、時間をかけて模索する時間と柔軟性を持つ仕組みづくりが重要である。

（グローバル化が進んだ社会）

社会・経済・科学技術等の在り方が地球規模で連動する、広範で構造的な変容がグローバル化であり、人の国際的な移動が爆発的に拡大し、情報通信技術も劇的に進歩している。他方、グローバル化が進むときに、各国においては独自の社会の在り方、文化の在り方などの価値に着目するローカル化の動きも活発化することも想定される。グローバル化は、社会の標準化に進む動きとも言えるが、標準化のみでは、いずれ、進歩が止まり、停滞が訪れることも危惧される。ローカル化による多様化が加味されることによって、バランスの良い標準化と多様化が進むことが期待される。

我が国の人の移動、流動性は、他国と比べて低い¹¹とはいえ、訪日外国人や就労するために来日する人材の増加なども見られる。今後、留学生の受入れ拡大を含めた海外からの人材の積極的な受入れが更に進めば、社会の様々なシステムが、多様性を踏まえたものとして構築されていくとともに、我が国の文化や社会のこれまでの在り方の良さが調和した社会に発展していくことが期待される。

また、アジアをはじめとするいわゆる新興国が急速に経済成長し、国際社会における存在感が増しており、欧米のみならず、アジアも世界経済の中心的役割を担うこととなり、アジアを中心として、人、物、情報などの資源の流動性はますます拡大すると考えられる。

¹¹ 国連「World Population Prospects: The 2017」によれば、2010年～2015年の社会移動率（人口千人当たり純流入者数）は、カナダ：6.54、スウェーデン：5.30、ドイツ：4.38、英国：3.08、米国：2.86であるのに対し、日本は0.56にとどまっている。

のではなく、あくまでも人間を中心として、一人一人が他者との関わりの中で「幸せ」や「豊かさ」を追求できる社会であるべきであろう。

人間の強みとは何か。それは、現実世界を理解し、その状況に応じた意味付けができることであろう。AI が人間の能力をはるかに超えていくのではないかという意見もあるが、AI の本質はアルゴリズムであり、少なくとも現在のAI は情報の「意味」(背景にある現実世界)を理解しているわけではない。AI に目的や倫理観を与えるのは人間である。アルゴリズムで表現し難い仕事や、高度な判断や発想を要する仕事などは、AI による代替可能性が低いと考えられている。

また、様々な人やモノ、情報が複雑に関係し合っていく中において、板挟みと向き合って調整することや、想定外の事態に対処すること、自らの行動を考え責任を持って対応することは、人間の仕事の中でますますその重要性を増すだろう。接客や介護のような他者との対話の中で行われる仕事は、AI やロボットによってある程度代替されながらも、人間が担うことで、それとは異なる付加価値が生まれると考えられる。

AI と人間との関係を対立的にとらえたり、必要以上に不安に思ったりするのではなく、むしろAI を、人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具ととらえるべきであろう。人間は、AI の価値を十分に認識して生活に生かしていくと同時に、AI がもたらす潜在的な危険性や限界を未然に見いだし、適切に対処していくことが可能であるし、そうしていくことが不可欠である。

AI やデータの力を活用することで、自らの強みを更に伸ばし、あるいは弱点を補いながら新たな地平を切り拓いていくことがあらゆる分野で可能になる。

2. Society 5.0 において求められる人材像、学びの在り方

(1) 新たな社会を牽引する人材

Society 5.0 を牽引するための鍵は、技術革新や価値創造の源となる飛躍知を発見・創造する人材と、それらの成果と社会課題をつなげ、プラットフォームをはじめとした新たなビジネスを創造する人材であると考えられる。

異分野をつなげることでエコシステムを創造するプラットフォーム・ビジネスの形態は、巨大な規模を持たなくとも、発想次第で新たな価値を創造することができる。このようなプラットフォームを創造できる人材には、異分野をつなげる力と新たな物事にチャレンジするアントレプレナーシップが欠かせない。また、課題解決を指向するエンジニアリング、デザインの発想に加えて、真理や美の追究を指向するサイエンス、アートの発想の両方を併せ持つ必要がある。これらの資質・能力に加えて、多くの人を巻き込み引っ張っていくための社会的スキルとリーダーシップが不可欠となろう。新たな価値を創造するリーダーであればこそ、他者を思いやり、多様性を尊重し、持続可能な社会を志向する倫理観、価値観が一層重要となる。

(5) 今後の方向性の総括

(1)～(4)を踏まえ、今後取り組むべき教育政策の方向性を、大きく以下の3点に整理した。

①「公正に個別最適化された学び」を実現する多様な学習機会と場の提供

すべての子供たちがすべての学校段階において、基盤的な学力の確実な定着と、他者と協働しつつ自ら考え抜く自立した学びを実現できるよう、「公正に個別最適化された学び」を実現する多様な学習機会と場の提供を図ることが必要である。

②基礎的読解力、数学的思考力などの基盤的な学力や情報活用能力をすべての児童生徒が習得

学校や教師だけでなく、あらゆる教育資源やICT環境を駆使し、基礎的読解力、数学的思考力などの基盤的な学力や情報活用能力をすべての児童生徒が確実に習得できるようにする必要がある。

③文理分断からの脱却

高等学校や大学において文系・理系に分かれ、特定の教科や分野について十分に学習しない傾向にある実態を改め、文理両方を学ぶ人材を育成するよう、高等学校改革と大学改革、高等学校と大学をつなぐ高大接続改革を進める必要がある。

高等学校においては、文理両方を学び個々の資質・能力を伸ばすとともに、地域の良さを学びコミュニティを支える人材の育成を進めていくことが必要である。

大学においては、高等学校における文理分断の改善、社会ニーズ等を背景に、文理両方を学ぶ教育プログラムの充実を図る必要がある。また、AI・データ科学分野等の高度専門人材育成のための施策を加速させる必要がある。

(6) スポーツ・文化

Society 5.0時代のスポーツ・文化の在り方についても、以下のとおり整理した。

①スポーツ

Society 5.0においては、ビッグデータやAI等を駆使することにより、データ等のエビデンスに基づき、トップアスリートのようにスポーツ分野において世界的な活躍を目指す人から、介護予防のためにスポーツを行う高齢者まで、一

一人に適した形態でのスポーツの実践や指導を推奨することが可能になる。

トップアスリートの発掘・育成・強化を通じて得られた様々なデータをAIに適切に学習させることにより、スポーツに関する様々なノウハウを可視化し、社会全体で共有できるようになる。具体的には、データをエビデンスとして活用し、AIを通じて個人に応じた優れた指導方法や用具等とのマッチングをすることで、すべての人がスポーツを楽しみ、豊かな人生を送る礎となる。また、スポーツ科学及びスポーツ医学の研究を進め、怪我や事故が少ない動きを明らかにし、そのための指導方法を確立することで、あらゆるスポーツ実施の場面において、怪我予防や安全指導が可能となる。

また、ICTやデータ活用等により施設の維持管理・更新を効率化していくとともに、VR²²を積極的に活用するなど、これまでのスポーツ施設の在り方にとられないスポーツ実施のための環境整備にも取り組む必要がある。

さらに、トップアスリートの育成・強化を通じて得られたデータ等を活用することで、個人の目的や体力レベル等に適合したより効果的・効率的な運動プログラムを構成することが可能となる。

こうしたことにより、体罰やハラスメントにも通じる非合理的な指導から、科学的エビデンスに基づく指導への転換が進み、スポーツのインテグリティの向上に資することが期待される。

②文化

文化芸術は、人々の創造性を育み、その表現力を高めるとともに、人々の心のつながりや相互理解、多様性を受け入れることができる心豊かな社会を形成するもの、また、世界の平和に寄与するなどの本質的及び社会的・経済的価値²³を有している。Society 5.0時代に向け、先端技術を効果的に活用しながら、多くの人々が文化的で豊かな人生を享受する社会を実現することが期待される。

AIでは代替できない職業として、将来の雇用成長が期待されるアートの世界においては、文化芸術分野での活躍を希望する若者が将来のキャリアを描けるような人材育成を行う必要がある。その際は、文化芸術を専門で学ぶ生徒・学生も含め、卒後の適切な職業選択が実現されるよう、教育機関と他の分野との間で、求められる人材像を具体的に描く必要がある。

将来、観光分野のインバウンド促進の観点から、AIなどを活用した翻訳機による文化芸術の解説なども行われることが期待される。一方、日本文化の奥深

²² Virtual Reality : 仮想現実

²³ 「第1期文化芸術基本計画」(平成29年6月閣議決定)に示された文化芸術の価値(本質的価値)・豊かな人間性を涵養、創造力・感性を育成・文化的な伝統を尊重する心を育成(社会的・経済的価値)・他者と共感し合う心、人間相互の理解を促進・質の高い経済活動を実現・人間尊重の価値観、人類の真の発展に貢献・文化の多様性を維持、世界平和の礎

さを伝えるための専門的知識を持って、対面で相手の文化的背景・状況などを踏まえた上で行う対話や交流から生まれる共感や感動は、AI やロボティクスでは代えられるものではない。

文化芸術に先端的技術を導入することは、人々の文化芸術を享受する大きな利便性をもたらすとともに、文化芸術活動の創造活動の新たな展開が期待される。最新技術を活用した高精細デジタルアーカイブ化・利活用の推進、VR 等を活用した新たな文化芸術の魅力発信の可能性を追求すべきである。

を図る観点から、免許制度の在り方を見直す。(例：複数の校種、教科の免許状取得を弾力化すること、経験年数や専門分野などに応じ特定教科の免許状を弾力的に取得できるようにすること。)

(3) 文理分断からの脱却

①文理両方を学ぶ高大接続改革

(高等学校改革)

今後中期的にこの10年程度を見通し、第2章で述べたように、高等学校普通科において文系・理系に分断されている実態を改め、基本的に文理両方を学習した大学進学者の育成を目指す。具体的には、様々な学問分野において必要となる、データ・サイエンスの基礎となる確率・統計やプログラミング、理科と社会科の基礎的分野を必修とする新しい高等学校学習指導要領を確実に習得させるとともに、微分方程式や線形代数・ベイズ統計、データマイニングなど、より高度の内容を学びたい高校生のための条件整備等を行い、文理両方を学ぶ人材を育成する。

そのため、AP(アドバンスト・プレースメント)も含めた高度かつ多様な科目内容を、生徒個人の興味・関心・特性に応じて、履修可能とする高校生の学習プログラム/コースを「WWL(ワールド・ワイド・ラーニング)コンソーシアム」として創設する。高校生6万人あたり1か所を目安に、各都道府県で国公立高校等を拠点校として整備し、すべての高校生が選抜を経てオンライン・オフラインで参加可能とする。これにより、欧米・中国・インド含む国内外のトップ大学等にも入学できるようなグローバル・イノベティブ人材を育成する。また、海外提携校等への短期・長期留学を必修化するとともに、海外からのハイレベル人材を受け入れ、日本人高校生と留学生と一緒に英語での授業・探究活動等を履修することとする。

また、世界で活躍できるグローバル・リーダーを育てることを目的として、幅広い教養や問題発見・解決能力等の国際的素養を育成するなどの先進的な取組を行うとともに、地域におけるグローバル人材育成の拠点となるような高等学校を支援する。

(大学改革)

大学の学部名に関わらず、社会のニーズ及び国際トレンド等を背景に、今後多くの学生が必要とするSTEAMやデザイン思考などの教育が十分に提供できるよう、大学による教育プログラムの見直しを促進する。具体的には、学生が共通的に学び得るリベラルアーツと学生が選択する人社系、STEAM系、保健系等の専門分野について、学部を超えて提供される構造へと変える。この取組により、STEAM系を専攻するAIのトップ人材や専門人材を育成するとともに、文理両方を学ぶことにより必要なAIに関する素養を身に付けた人社系等を専攻する人材を育成する。また、大学のみならず高専や専門学校においてAIの専門人材を育成する。

これらの取組を通じ、Society 5.0を支えるAI人材を確保する。

上記を具体化し、AI等の高度専門人材を育成するため、全学的な数理・データサイエンス教育の拡大・強化（拠点整備、標準カリキュラム等）を行う。大学生・高専生〇万人あたりにつき1を目安に拠点を整備（箇所数は今後検討）し、複数大学（放送大学・高専・民間企業を含む）による共同設置を可能とする。サーティフィケート（CBT・IRT²⁵で実施）取得者数に応じ官民で支援し、就職活動でも活用される多様で多段階のサーティフィケートとする（データ・サイエンス協会、学会、産業界が協働。）。また、これらのような数理・データサイエンスに関する教育プログラムの充実に取り組む大学に対する重点的な財政支援を行う。

また、「学位プログラム」導入による学部横断的な教育を行う（専門分野+AI・データなど学部を超えた学位プログラム編成）。

さらに、産学連携による実践的教育プログラムを開発・実施する（データサイエンティストなどの専門人材の育成）。MOOCsの活用などプロフェッショナル・オンライン講座の開発を促進する。産業界からの投資を呼び込むインセンティブについても検討する。

②地域の良さを学びコミュニティを支える人材の育成

高等学校が地元の自治体、高等教育機関、産業界と連携したコースで、例えば福祉や農林水産、観光などの分野が学習できるよう環境整備等を行い、地域人材の育成を推進する²⁶。

これを具体化し、地域の、地域による、地域のための高等学校改革を推進するため、「地域³ 高校（地域キュービック高校）」を創設する。

地域³ 高校においては、地元市町村・高等教育機関・企業・医療介護施設・農林水産業等のコンソーシアムを構築し、地域課題の解決等の探究的な学びの実現等を通じて、地域に関する産業や文化等に関する特色ある科目（例：観光学）を必ず履修させるなど、高等学校を地方創生の核として、生徒が「やりたいこと」を見つけられる教育機関へと転換し、地域の良さを学びコミュニティを支える人材を育成する。

この際、コミュニティ・スクールである都道府県立高等学校において、市町村長又は市町村教育長等を学校運営協議会の委員とすることを努力義務化し、都道府県と市町村の連携を促進する。

また、高等学校と地元市町村・企業等の連携により、地域課題の解決等の探究的な学びを実現する仕組みの構築や、進路決定後に地元を離れる生徒も対象としたインターンシップを促進する。

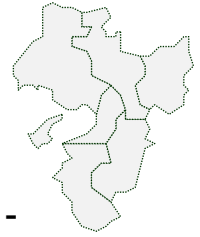
²⁵ IRT：Item Response Theory（項目反応理論）

²⁶ 長野県飯田市において、長野県飯田 OIDE 長姫高等学校、松本大学、飯田市の3者によるパートナーシップ協定を締結し、地域人教育を通して地域人材を育成する取組が行われている。

18歳人口予測 大学・短期大学・専門学校進学率 地元残留率の動向

近畿版

- 滋賀県・京都府・大阪府・兵庫県・奈良県・和歌山県 -



【将来予測 2022～2034年】

▶ 18歳人口予測 P2～P4

- ・ 2022年185,626人→2034年162,668人 (22,958人減少)
- ・ 減少率が高いのは、和歌山県 (2022年比較19.1%減少)
- ・ 減少数が多いのは、大阪府 (2022年77,446人→2034年68,299人、9,147人減少)

【経過推移 2013～2022年】

▶ 進学者数・進学率 (現役) の推移 P5～P10

進学者数

- ・ 大学は、2013年92,259人→2022年100,777人 (8,518人増加) と、9.2%増加
- ・ 短期大学は、2013年10,843人→2022年6,515人 (4,328人減少) と、39.9%減少
- ・ 専門学校は、2013年26,216人→2022年23,118人 (3,098人減少) と、11.8%減少

進学率 (現役)

- ・ 大学は、2013年52.2%→2022年61.6% (9.4ポイント上昇)
- ・ 短期大学は、2013年6.1%→2022年4.0% (2.1ポイント低下)
- ・ 専門学校は、2013年14.8%→2022年14.1% (0.7ポイント低下)

▶ 地元残留率の推移 P11～P13

- ・ 大学は、2013年44.6%→2022年47.3% (2.7ポイント上昇)
- ・ 短期大学は、2013年67.1%→2022年69.5% (2.4ポイント上昇)

▶ 近畿エリア概要 (全体：府県別) P14～P16

■ 分析・データについて

- ① 18歳人口予測は、文部科学省「学校基本調査」より、以下の通り定義して算出した。
 - ・ 18歳人口=3年前の中学校卒業生及び中等教育学校前期課程修了者数と義務教育学校卒業生数
 - ・ 中学校卒業生数=高校生+フリーター+就職者 全て含む
- ② 表内の「年」に属する18歳とは、その年の3月に卒業を迎える高校3年生を指す (年=年度)。
- ③ 表内の「指数」とは、グラフ開始年の値を100とおいた際の値を示す。
- ④ 卒業生数とは、高等学校卒業した数 (全日制・定時制+中等教育学校後期課程)。
- ⑤ 進学者数とは、高等学校卒業生のうち、大学・短期大学・専門学校 (※) に進学した数。
- ⑥ 進学率 (現役) とは、進学者数 (大学・短期大学・専門学校 (※)) ÷ 高等学校卒業生数 (全日制・定時制+中等教育学校後期課程) で算出した。
- ⑦ 残留率とは、自県内 (地元) の大学・短期大学入学者数のうち自県内 (地元) の高校出身の大学・短期大学入学者数の割合 (浪人含)。
- ⑧ 図表で利用している百分率 (%) は、小数点以下第2位を四捨五入しているため、数値の和が100.0にならない場合がある。

※専門学校=専修学校専門課程

【本件に関するお問い合わせ先】
株式会社リクルート リクルート進学総研 <https://souken.shingakunet.com/>

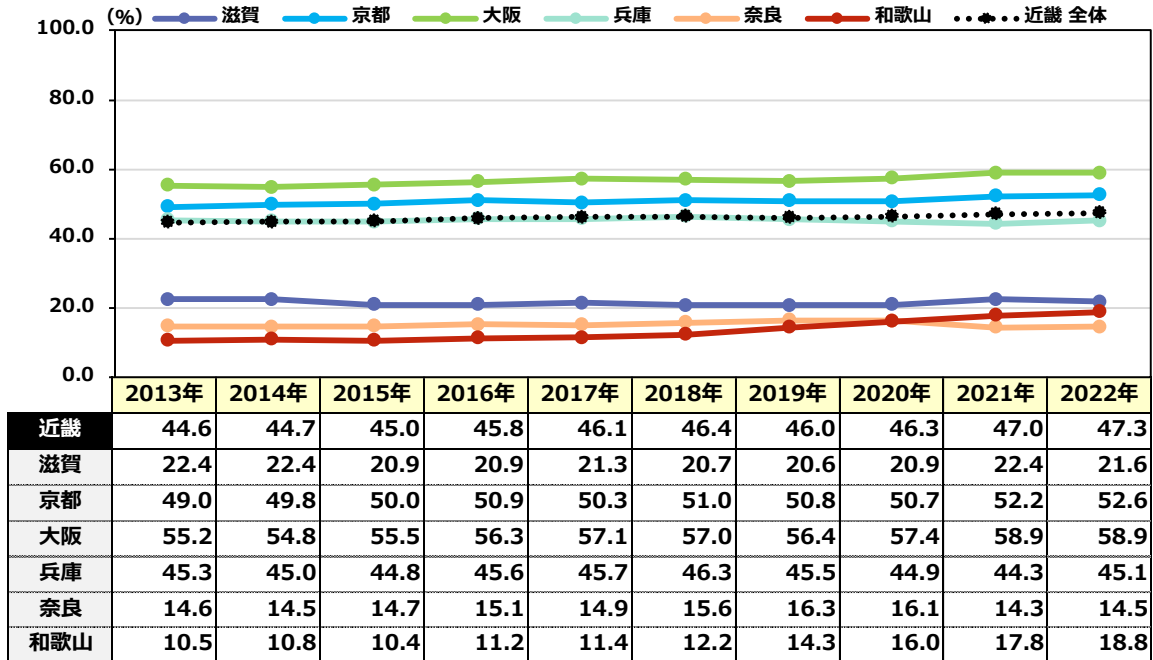
地元残留率の推移（全体：近畿：2013～2022年）

■ 大学は、2013年44.6%→2022年47.3%（2.7ポイント上昇）

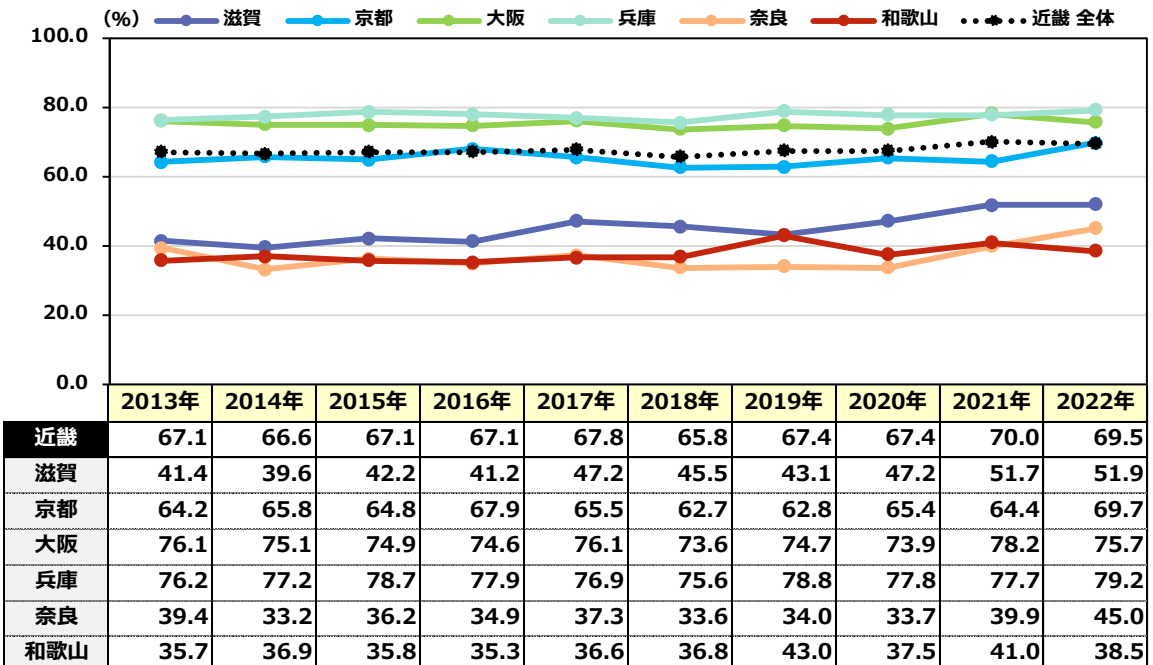
短期大学は、2013年67.1%→2022年69.5%（2.4ポイント上昇）

- ・ 大学で上昇率が高いのは、和歌山県（2013年10.5%→2022年18.8%、8.3ポイント上昇）。
- ・ 短期大学で上昇率が高いのは、滋賀県（2013年41.4%→2022年51.9%、10.5ポイント上昇）。

大学全体：地元残留率



短期大学全体：地元残留率



※データ元：文部科学省「学校基本調査」

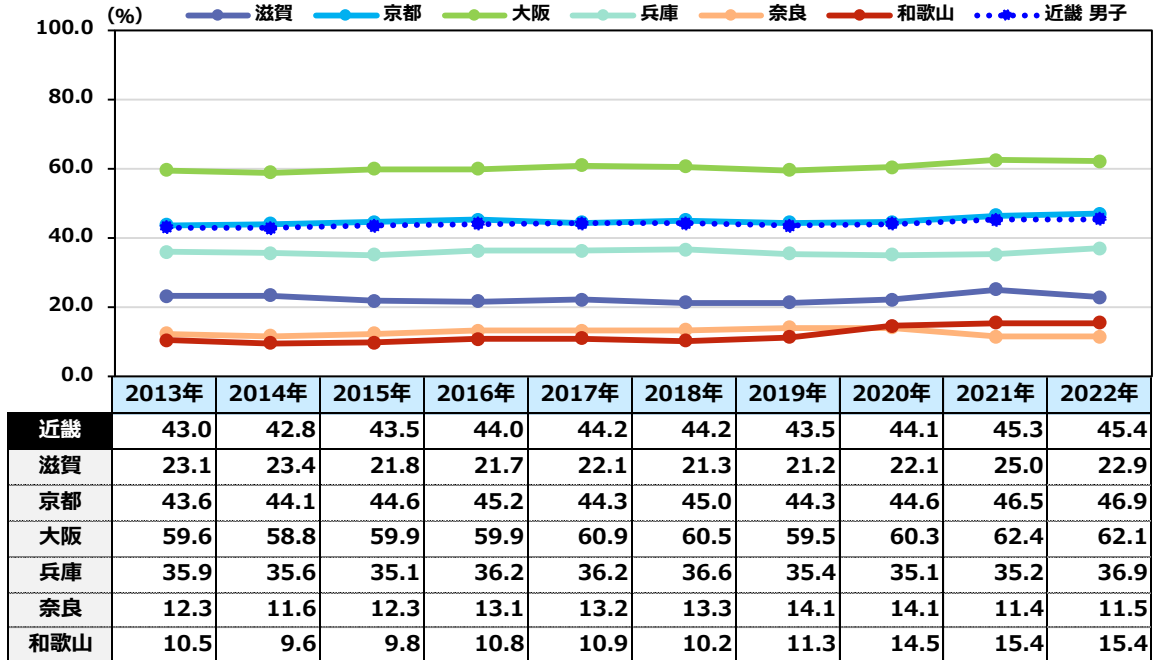
・ 残留率：自県内（地元）の大学・短期大学入学者数のうち自県内（地元）の高校出身の大学・短期大学入学者数の割合（浪人含）

地元残留率の推移（男子：近畿：2013～2022年）

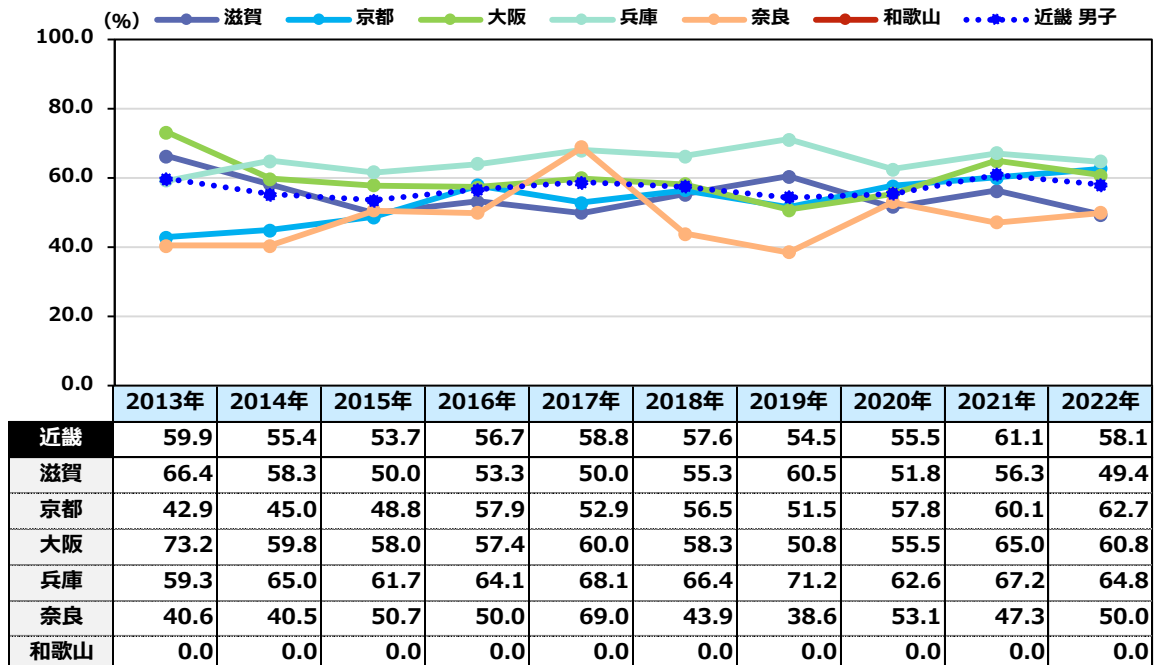
■ 大学は、2013年43.0%→2022年45.4%（2.4ポイント上昇）
 短期大学は、2013年59.9%→2022年58.1%（1.8ポイント低下）

- ・ 大学で上昇率が高いのは、和歌山県（2013年10.5%→2022年15.4%、4.9ポイント上昇）。
- ・ 短期大学で上昇率が高いのは、京都府（2013年42.9%→2022年62.7%、19.8ポイント上昇）。

大学男子：地元残留率



短期大学男子：地元残留率



※データ元：文部科学省「学校基本調査」

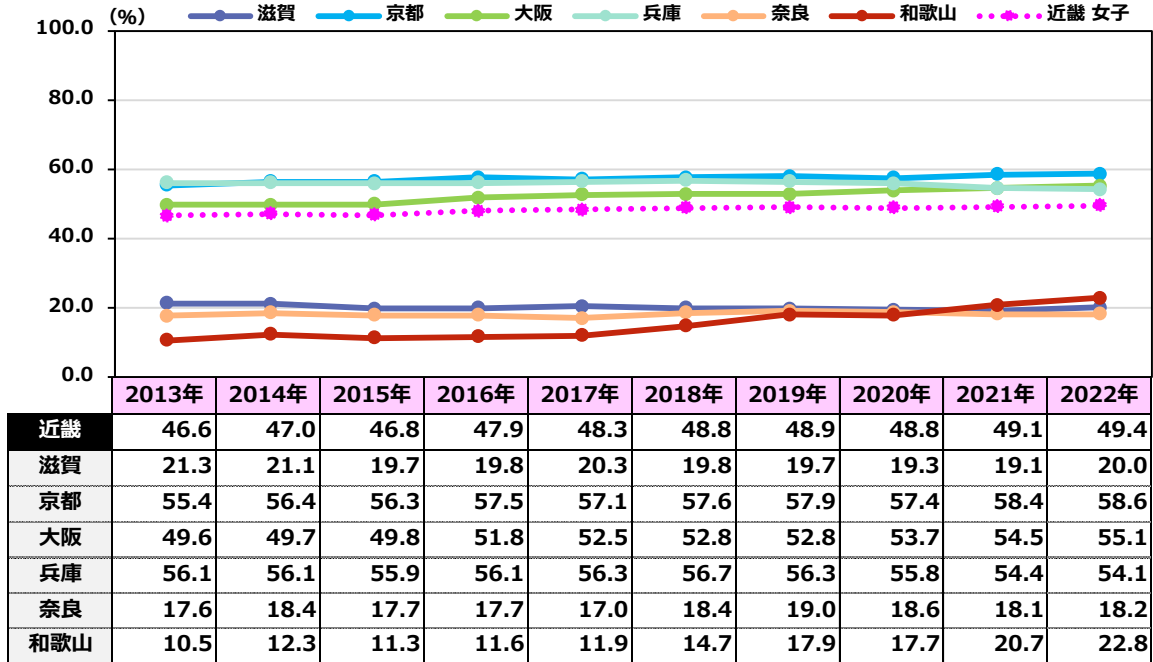
・ 残留率：自県内（地元）の大学・短期大学入学者数のうち自県内（地元）の高校出身の大学・短期大学入学者数の割合（浪人含）

地元残留率の推移（女子：近畿：2013～2022年）

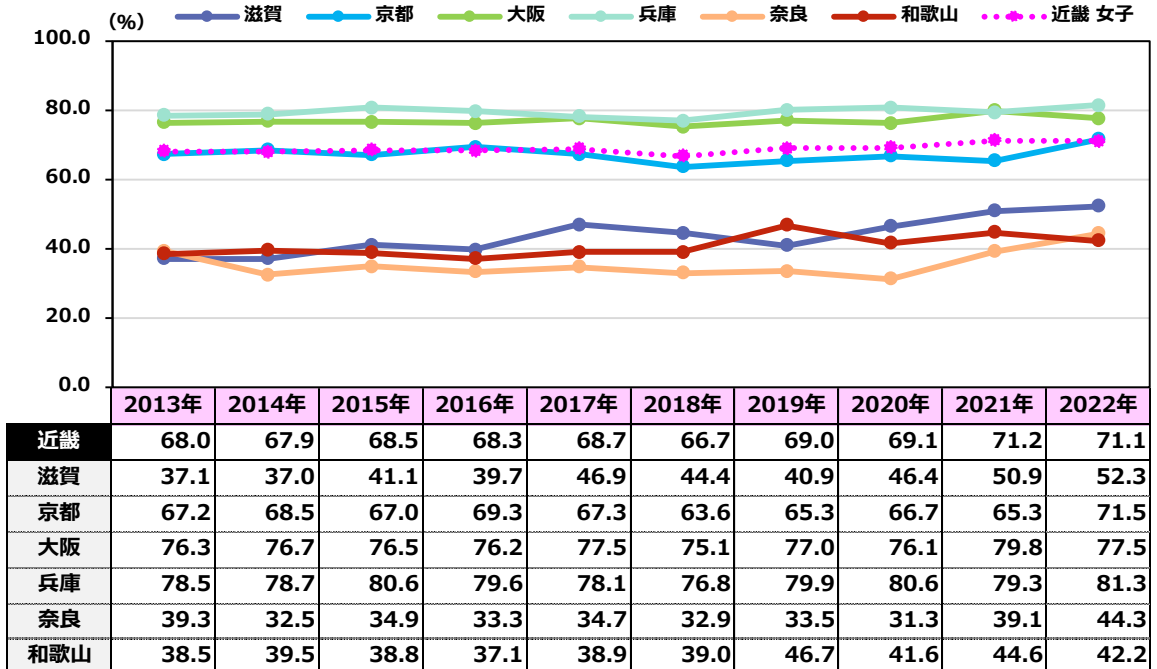
■ 大学は、2013年46.6%→2022年49.4%（2.8ポイント上昇）
 短期大学は、2013年68.0%→2022年71.1%（3.1ポイント上昇）

- ・ 大学で上昇率が高いのは、和歌山県（2013年10.5%→2022年22.8%、12.3ポイント上昇）。
- ・ 短期大学で上昇率が高いのは、滋賀県（2013年37.1%→2022年52.3%、15.2ポイント上昇）。

大学女子：地元残留率



短期大学女子：地元残留率



※データ元：文部科学省「学校基本調査」

・ 残留率：自県内（地元）の大学・短期大学入学者数のうち自県内（地元）の高校出身の大学・短期大学入学者数の割合（浪人含）

神戸芸術工科大学

養成する人材像と 3 ポリシーの各項目との相関及び整合性を示す表

卒業時	教育目的	「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えた人材を養成し、社会に貢献する		
	DP	次に掲げる「芸術工学」の能力、資質を獲得し、よりよい社会の実現に寄与できる能力を身につけ、所定の単位を修めた者に、「学士(芸術工学)」の学位を授与する		
		基礎的教養 コミュニケーション力	専門的スキル 汎用的能力	社会的対応力
在学中	CP	DPに掲げる人材を養成するため、カリキュラムを講義、演習、実習、必修・選択の別、開講学年等を段階的・体系的に編成した教育を行う。		
		基礎教育 芸術工学基礎	演習・実習 (卒業研究)	プロジェクト ゼミ活動 (卒業研究)
入学時	AP	DP に掲げる人材を養成するために必要な素養を持つ人やそれらを学ぶ意欲を持つ人物を求める。		
		・教育内容を理解するための、基礎的な知識・技能・表現力を持っている	・表現することに対する意欲を持っている。 ・自ら課題を発見し、創造的に考え、解決、行動しようとする意欲を持っている。 ・特定の分野で卓越した能力を持っている	・人間や社会全般に対する興味、関心、好奇心を持っている。 ・大学での学びをとおして、人々の幸せやより良い社会の実現に寄与したいという意欲を持っている
	入試種別	学力試験 表現力試験 (デッサン等)	表現力試験 体験型試験 資格取得型試験	体験型試験 面接・作品持参型試験
	学力の3要素	知識、技能	思考力・判断力・表現力等の能力	主体性をもって多様な人々と協働して学ぶ態度

授業科目			ディプロマ・ポリシーの項目番号														
			凡例：◎達成のために特に必要な科目 ○達成のために重要な科目														
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力		
科目区分	授業科目の名称	備考	A-1 知識	A-2 科学・技術	A-3 倫理	B-1 文章	B-2 語学	B-3 文化	C-1 表現	C-2 観察	C-3 情報	D-1 計画	D-2 協働	D-3 総合	E-1 マネージメント	E-2 開拓力	E-3 進路計画
基礎教育科目	学修基礎	スタディスキルズ	オムニバス方式	◎		○											
		日本語表現Ⅰ					◎	○		○							
		日本語表現Ⅱ		○		○	◎			○							
		文章表現法A		○			○			◎							
		文章表現法B			○		◎			○							
	人文・社会	日本史		◎					○								
		世界史		◎					○								
		心理学		○	◎						○						
		デザイン史		◎							○						
		日本美術史		◎					○		○						
		西洋美術史		◎					○		○						
		美学		◎					○	○							
		人文地理学									◎		○		○		
		文化人類学		○					◎		○						
		法学（日本国憲法を含む）		◎		○					○						
		知的財産権入門		◎	○	○											
		現代社会論		◎					○		○						
		マーケティング論		◎	○						○						
		教育心理学		○	◎						○						
		生涯学習概論											◎	○	○		
		博物館展示論											◎			○	○
		東アジア文化入門		○					◎		○						
		文学・言語学					○		○	◎							
	経済・政治		○							◎					○		
	教育学		○		◎												
	自然・情報	数学入門A			◎												
		数学入門B			◎												
		物理学入門			◎						○						
		科学と技術			◎						○						
		かたちの科学			◎						○						
		数理とかたち										◎	○				
		健康科学		○	◎						○						
		スポーツ実技A（体育）			◎									○	○		
スポーツ実技B（ダンス）				◎						○							
情報とネットワーク		オムニバス方式・共同（一部）		○							◎						
博物館情報・メディア論			◎								○			○			
外国語	基礎英語Ⅰ					○	◎		○								
	基礎英語Ⅱ					○	◎		○								
	英語コミュニケーションA					○	◎	○									
	英語コミュニケーションB					○	◎	○									
	表現のための英語A					○	◎	○	○								

授業科目		ディプロマ・ポリシーの項目番号															
		凡例：◎達成のために特に必要な科目 ○達成のために重要な科目															
		A： 基礎的教養			B： コミュニケーション 力			C： 専門的 技能			D： 汎用的 能力			E： 社会的 対応力			
基礎 教育 科目	外国 語	表現のための英語B				○	◎	○									
		現代英語				○	◎		○								
		フランス語 I					◎	○									
		フランス語 II				○	◎		○	○							
		ドイツ語 I				○	◎		○								
		ドイツ語 II				○	◎		○								
		中国語 I				○	◎		○								
		中国語 II				○	◎		○								
		韓国語 I				○	◎		○								
		韓国語 II				○	◎		○								
		日本語初級 I				○	◎		○								
		日本語初級 II				○	◎		○								
		日本語中級 I				○	◎		○								
	日本語中級 II				○	◎		○									
	キャ リア	キャリアデザインA										○			○	○	◎
		キャリアデザインB			○					○			○				◎
		キャリアデザインC										○				○	◎
		ビジネス数学（SPI対策）			○											◎	○
		ビジネスコンピュータ		○	○											◎	
インターンシップA											○	◎	○				
インターンシップB											○	◎	○				

授業科目			ディプロマ・ポリシーの項目番号															
			凡例：◎達成のために特に必要な科目 ○達成のために重要な科目															
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション能力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的実践力			
科目区分	授業科目の名称	備考	A-1 知識	A-2 科学・ 技術	A-3 倫理	B-1 文章	B-2 語学	B-3 文化	C-1 表現	C-2 観察	C-3 情報	D-1 計画	D-2 協働	D-3 総合	E-1 マネー ジメン ト	E-2 開拓力	E-3 進路計 画	
専門 教育 科目	芸術 工学 基礎	芸術工学概論	オムニバス方式	○					○						◎			
		現代デザイン論		◎	○													
		現代音楽			○					◎	○							
		色とかたち		○							◎							
		映像コンテンツ論									◎							
		映像技術入門			○											◎		
		作品の見方									◎							
		アート・マネジメント	オムニバス方式・ 共同（一部）													◎	○	
		身体表現論		◎						○	○							
		現代アート論		◎														
		人間工学			◎													
		空間・情報グラフィック入門										◎						
		都市環境グラフィックス・ アート概論										◎						
		デッサン基礎実習								◎								
		絵画基礎実習A								◎								
		絵画基礎実習B								◎								
		彫刻基礎実習								◎								
		工芸基礎実習								◎								
		スケッチ・素描・イメージ	共同							◎								
		図学・製図基礎実習								◎								
		ドローイング	共同							◎								
		基礎表現演習A	オムニバス方 式・共同（一 部）							◎				○	○			
		基礎表現演習B	オムニバス方 式・共同（一 部）							○	◎			○				
		文字とイメージA		○						○	◎							
		文字とイメージB		◎							○							
		グレート・フィルムズ		◎		○				○	○							
		メディア表現ワークショップ											◎					
		写真基礎実習			○					○		◎						
		コンピュータ基礎実習			○							◎						
		コンピュータデザイン演習A			○							◎						
		コンピュータデザイン演習B			○					○		◎						
		プログラミング基礎実習			○							◎						
		ジェネレーティブアート演習			○							◎						
		ビジュアルプログラミング演習			○							◎	○					
		webプログラミング演習			○							◎						
		Pythonプログラミング演習			○							◎						
アート&デザインプロジェク トA												○	○	◎				
アート&デザインプロジェク トB												○	○	◎				
アート&デザインプロジェク トC												○	○	◎				
総合プロジェクトA												○	◎	○				
総合プロジェクトB												○	◎	○				

			ディプロマ・ポリシーの項目番号															
			凡例：◎達成のために特に必要な科目 ○達成のために重要な科目															
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力			
			学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。			
学部	A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。		B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し得るの姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。						
	A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。		B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。			C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。			D-2：目標に向けて多様な人々と協働できる力を身につける。			E-2：マインドメント力、指導力、管理力を身につける。						
	A-3論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。		B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-3：社会的責任感、自己管理能力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。						
学科	A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。		B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。			C-1：デザインのプロセスにおいて、描画、作図、モデリング等のスキルを身につける。			D-1：実現性の高いデザイン案を構築する力、それを適切な方法で表現するスキルを身につける。			E-1：デザインのプロセスにおいて、時代における社会情勢を察知し、社会的意義のある提案をできる能力を身につける。						
	A-2環境デザインに関する様々な空間スケールの専門的知識を身につける。		B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。			C-2：デザインのプロセスにおいて、リサーチやマスタープランの作成を適切に行う力を身につける。			D-2：グループによる創作活動やプロジェクトを円滑にこなす協調性を身につける。			E-2：グループによる創作活動やプロジェクトにおいてリーダーシップをとる力を身につける。						
	A-3論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。		B-3：他人とのディスカッションを適切に行うことができる能力、自分の考えを文章、図表、描画などによって適切に伝えるためのスキルを身につける。			C-3：文献やインターネット上の情報を適切に使用した学習方法やリサーチ手法を身につける。			D-3：デザインのプロセスにおいて、様々なスケールによる思考を取り入れて統合する能力を身につける。			E-3：社会的責任感、自己管理能力のもとに、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。						
科目区分	授業科目の名称	備考	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3	
専門教育科目	必修	メディア芸術概論	共同	◎				○		○		○						
		メディア芸術基礎演習	共同	◎				○		○	○	○						
選択必修		まんが基礎演習	共同	○	◎					○		○						
		コミックイラスト基礎演習	共同	○	◎					○		○						
		映画・映像基礎演習		○	◎					○		○	○					
		アニメーション基礎演習		○	◎					○		○	○				○	
		デジタル造形基礎		○	◎					○		○						
		ゲームエンジン基礎演習		○	◎					○		○						
		まんが・イラスト制作演習	共同	○	○					◎	○		○					
		映画・映像・アニメーション制作演習	共同	○	○					◎	○		○	○		○	○	
		インタラクティブコンテンツ演習			○					◎			○		○			
		まんが・イラストゼミⅠ		○	○					◎			○		○	○		○
		映画・映像・アニメーションゼミⅠ		○	○					◎			○		○	○	○	○
		CG・ゲームゼミⅠ		○	○					◎			○		○	○		○
		まんが・イラストゼミⅡ			○					◎			◎		○	○		○
		映画・映像・アニメーションゼミⅡ			○					◎			◎		○	○	○	○
		CG・ゲームゼミⅡ			○					◎			◎		○	○		○
	選択		学科入門セミナー	共同	◎		○		○			○						
		メディア表現リテラシー	共同	◎		○		○			○							
		キャラクター論		◎				○			○							
		アニメ史		◎				○	○		○							
		コンピュータゲーム（CG）史		◎				○	○		○							
		まんが論基礎		○					◎		○	○						
		映画・映像・アニメーション原論		○					◎		○	○						
		世界観構想論		◎		○			○		○	○		○				
		写真史・映画史		◎					○		○	○						
		まんがメディア文化史		◎					○		○	○						
		映画・映像作品表現論	共同	◎					○		○	○						
		プロダクションデザイン演習			○					◎	○			○				

			ディプロマ・ポリシーの項目番号														
			凡例：◎達成のために特に必要な科目 ○達成のために重要な科目														
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力		
			学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。		
学部			A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人々と協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し得るの姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マインドセット力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理能力の発展に寄与することができる力を身につける。		
学科			A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：環境デザインに関する様々な空間スケールの専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人とのディスカッションを適切に行うことができる能力、自分の考えを文章、図表、描画などによって適切に伝えるためのスキルを身につける。			C-1：デザインのプロセスにおいて、描画、作図、モデリング等のスキルを身につける。 C-2：デザインのプロセスにおいて、リサーチやマスタープランの作成を適切に行う力を身につける。 C-3：文献やインターネット上の情報を適切に使用した学習方法やリサーチ手法を身につける。			D-1：実現性の高いデザイン案を構築する力、それを適切な方法で表現するスキルを身につける。 D-2：グループによる創作活動やプロジェクトを円滑にこなす協調性を身につける。 D-3：デザインのプロセスにおいて、様々なスケールによる思考を取り入れて統合する能力を身につける。			E-1：デザインのプロセスにおいて、時代における社会情勢を察知し、社会的意義のある提案をできる能力を身につける。 E-2：グループによる創作活動やプロジェクトにおいてリーダーシップをとる力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理能力のもとに、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。		
科目区分	授業科目の名称	備考	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3
専門教育科目 選択	アニメーション作品表現論		◎					○			○						
	メディアデザイン演習		○	◎								○					○
	まんが表現基礎		○	◎					○								
	まんが原論	共同	○					◎	○		○						
	作画技術演習Ⅰ		○	◎					○	○							
	デジタルコミック演習		○	◎					○		○						
	まんが表現演習		○	○				○	◎			○					
	コミック背景デザイン		○	○					◎			○					
	作画技術演習Ⅱ		○	○					◎	○		○					
	フルカラー・コミック制作演習			○					◎			○		○	○	○	○
	イメージ動画演習			○					◎			○		○	○	○	○
	まんが表現ワークショップ	共同							○		○	○		◎	○	○	○
	映画・映像・アニメーション表現基礎	共同	○	◎					○			○					
	アニメーション演出基礎	共同	○	◎					○			○					
	動画基礎実習	共同	○	◎					○			○					
	映画・映像シナリオ基礎演習	共同	○	◎					○		○		○				
	映画・映像美術概論演習		○	◎					○		○		○				
	アニメーション制作基礎	共同	○	○					◎				○			○	○
	映画・映像シナリオ創作演習	共同	○	○					◎	○			○				
	映画・映像演出応用演習		○	○					◎	○			○				○
	サウンドデザイン演習		○	◎					○				○			○	○
	アニメーション映像技法	共同		○					◎				○		○	○	○
	VFX映像概論演習			○					◎				○		○		○
アニメーション映像制作			○					◎				○		◎	○	○	
デジタル撮影応用演習	共同		○					◎					◎	○	○	○	
3DCG制作基礎		○	◎					○									
3DCG基礎演習		○	◎					○				○					
プロシージャルCG演習		○	◎					○									
ビジュアルスク립ティング入門		○	○					○									

			ディプロマ・ポリシーの項目番号															
			凡例：◎達成のために特に必要な科目 ○達成のために重要な科目															
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力			
			学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。			
学部			A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人々と協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し得るの姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マネジメント力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理能力の発展に寄与することができる力を身につける。			
学科			A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：環境デザインに関する様々な空間スケールの専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人とのディスカッションを適切に行うことができる能力、自分の考えを文章、図表、描画などによって適切に伝えるためのスキルを身につける。			C-1：デザインのプロセスにおいて、描画、作図、モデリング等のスキルを身につける。 C-2：デザインのプロセスにおいて、リサーチやマスタープランの作成を適切に行う力を身につける。 C-3：文献やインターネット上の情報を適切に使用した学習方法やリサーチ手法を身につける。			D-1：実現性の高いデザイン案を構築する力、それを適切な方法で表現するスキルを身につける。 D-2：グループによる創作活動やプロジェクトを円滑にこなす協調性を身につける。 D-3：デザインのプロセスにおいて、様々なスケールによる思考を取り入れて統合する能力を身につける。			E-1：デザインのプロセスにおいて、時代における社会情勢を察知し、社会的意義のある提案をできる能力を身につける。 E-2：グループによる創作活動やプロジェクトにおいてリーダーシップをとる力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理能力のもとに、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。			
科目区分	授業科目の名称	備考	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3	
専門教育科目	選択	イメージ・コミュニケーション演習	○	○					◎									
		デジタル彫刻	○	○					◎	○								
		立体造形基礎	○	○						◎	○		○					
		3DCG制作演習		○						◎			○					
		ゲームクリエイション演習		○						◎			○					
		ポストプロダクション演習 I		○						◎			○		○			
		プロダクション演習		○						◎			○		○	○		
		ゲームエンジン応用演習		○						◎		○	○		○	○		
	ポストプロダクション演習 II		○						◎		○			◎	○			
卒業研究	卒業研究							◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎		

メディア芸術学科 履修モデル まんが・コミックイラストコース

(科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目)

区分		1年	2年	3年	4年
基礎教育科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B(2)	
		日本語表現 I (*2)			
	人文・社会 (4単位以上)	日本美術史 (2)	知的財産権入門 (*2)	デザイン史 (2)	
		世界美術史 (2)		マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
	外国語 (6単位以上)	基礎英語 I (*2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語 II (2)			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA (2)	キャリアデザインB (2)	キャリアデザインC (2)	
		ビジネスコンピュータ (1)			
専門教育科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (*2)	コンピュータデザイン演習A (4)	写真基礎実習 (2)	
		作品の見方 (#2)	現代デザイン論 (#2)		
		コンピュータ基礎実習 (*2)			
		デッサン基礎実習 (2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (*2)	まんが基礎演習 (#4)	まんが・イラストゼミ I (#4)	
		メディア芸術基礎演習(*4)	コミックイラスト基礎演習 (#4)	まんが・イラストゼミ II (#4)	
		キャラクター論 (2)	まんが・イラスト制作演習 (#4)	プロダクションデザイン演習 (2)	
		メディア表現リテラシー (4)	まんが論基礎(2)	メディアデザイン演習 (2)	
	コース 専門科目	まんが表現基礎 (4)	作画技術演習 I (2)	フルカラー・コミック制作演習 (2)	
			デジタルコミック演習 (2)	イメージ動画演習 (4)	
			まんが原論 (2)	まんが表現ワークショップ (2)	
			まんが表現演習 (4)		
		作画技術演習 II (4)			
	特別科目				卒業研究 (*10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎教育	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	8	6	2		16
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	16	12		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	40	42	32	10	126

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

メディア芸術学科 履修モデル 映画・映像・アニメーションコース（映画・映像系）

（科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目）

区分		1年	2年	3年	4年
基礎教育科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B(2)	
		日本語表現 I (*2)			
	人文・社会 (4単位以上)	文学・言語学 (2)	知的財産権入門 (*2)	現代社会論 (2)	
		経済・政治 (2)		マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
	外国語 (6単位以上)	基礎英語 I (*2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語 II (2)			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA (2)	キャリアデザインB (2)	キャリアデザインC (2)	
		ビジネスコンピュータ (1)			
専門教育科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (2)	コンピュータデザイン演習A (4)	グレートフィルムズ (2)	
		作品の見方 (#2)	現代デザイン論 (#2)		
		コンピュータ基礎実習 (*2)			
		映像技術入門 (2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (*2)	映画・映像基礎演習 (#4)	映画・映像・アニメーションゼミ I (#4)	
		メディア芸術基礎演習(*4)	アニメーション基礎演習 (#4)	映画・映像・アニメーションゼミ II (#4)	
		メディア表現リテラシー (4)	映画・映像・アニメーション制作演習 (#4)	映画・映像作品表現論 (2)	
		キャラクター論 (2)	写真史・映画史 (2)	メディアデザイン実習 (2)	
	コース 専門科目	映画・映像・アニメーション表現基礎 (4)	映画・映像シナリオ基礎演習 (2)	デジタル撮影応用演習 (4)	
			映画・映像美術概論演習 (2)	VFX映像概論演習 (4)	
			映画・映像シナリオ創作演習 (2)		
			映画・映像演出応用演習 (4)		
			サウンドデザイン演習 (4)		
	特別科目				卒業研究 (*10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎教育	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	8	6	2		16
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	16	12		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	40	42	32	10	126

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

メディア芸術学科 履修モデル 映画・映像・アニメーションコース（アニメーション系）

（科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目）

区分		1年	2年	3年	4年
基礎教育科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B(2)	
		日本語表現 I (*2)			
	人文・社会 (4単位以上)	日本美術史 (2)	知的財産権入門 (*2)	デザイン史 (2)	
		世界美術史 (2)		マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
	外国語 (6単位以上)	基礎英語 I (*2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語 II (2)			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA (2)	キャリアデザインB (2)	キャリアデザインC (2)	
		ビジネスコンピュータ (1)			
専門教育科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (*2)	コンピュータデザイン演習A (4)	写真基礎実習 (2)	
		作品の見方 (#2)	現代デザイン論 (#2)		
		コンピュータ基礎実習 (*2)			
		デッサン基礎実習 (2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (*2)	映画・映像基礎演習 (#4)	映画・映像・アニメーションゼミ I (#4)	
		メディア芸術基礎演習 (*4)	アニメーション基礎演習 (#4)	映画・映像・アニメーションゼミ II (#4)	
		メディア表現リテラシー (2)	映画・映像・アニメーション制作演習 (#4)	アニメーション作品表現論 (2)	
		キャラクター論 (2)	映画・映像・アニメーション原論 (2)	メディアデザイン演習 (2)	
		アニメ史 (2)		プロダクションデザイン演習 (2)	
	コース 専門科目	映画・映像・アニメーション表現基礎 (4)	動画基礎実習 (2)	アニメーション映像技法 (4)	
			アニメーション演出基礎 (2)	アニメーション映像制作 (4)	
			アニメーション制作基礎 (4)		
			サウンドデザイン演習 (4)		
	特別科目				卒業研究 (*10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	8	4	2		14
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	14	14		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	40	40	34	10	124

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

メディア芸術学科 履修モデル CG・ゲームコース

(科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目)

区分		1年	2年	3年	4年
基礎 教育 科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B (2)	
		日本語表現 I (*2)			
	人文・社会 (4単位以上)	デザイン史 (2)	知的財産権入門 (*2)	現代社会論 (2)	
				マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
		数理とかたち (2)			
	外国語 (6単位以上)	基礎英語 I (*2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語 II (2)			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA (2)	キャリアデザインB (2)	キャリアデザインC (2)	
		ビジネスコンピュータ (1)			
専門 教育 科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (*2)	コンピュータデザイン演習A (4)	Pythonプログラミング演習 (4)	
		作品の見方 (#2)	現代デザイン論 (#2)		
		コンピュータ基礎実習 (*2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (*2)	デジタル造形基礎 (#4)	CG・ゲームゼミ I (#4)	
		メディア芸術基礎演習(*4)	ゲームエンジン基礎演習 (#4)	CG・ゲームゼミ II (#4)	
		キャラクター論 (2)	インタラクティブコンテンツ演習 (#4)	プロダクションデザイン演習 (2)	
		メディア表現リテラシー (4)	世界観構想論(2)	メディアデザイン演習 (2)	
		コンピュータゲーム(CG)史 (2)	写真史・映画史 (2)		
	コース 専門科目	3DCG制作基礎 (2)	3DCG基礎演習 (4)	プロダクション演習 (2)	
			3DCG制作演習 (2)	ポストプロダクション演習 I (2)	
			ビジュアルスクリプティング入門 (2)	ポストプロダクション演習 II (2)	
			ゲームクリエイション演習 (2)		
			イメージ・コミュニケーション演習 (2)		
			ゲームエンジン応用演習 (2)		
	特別科目				卒業研究 (*10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	6	6	4		16
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	18	10		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	38	44	32	10	126

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

入試区分	総合型選抜Ⅰ期 ＜体験型＞ （専願）		総合型選抜Ⅱ期 ＜面談型＞ （専願）	総合型選抜Ⅲ期 ＜作品持参型＞ ＜資格取得型＞ （併願可）	総合型選抜Ⅳ期＜科目選 択型＞ （併願可）		総合型選抜Ⅴ期 ＜作品持参型＞ ＜資格取得型＞ （併願可）	学校推薦型 選抜 指定校推薦 系列校推薦 （専願）	一般選抜Ⅰ期＜科目選 択型＞ （併願可）		総合型選抜Ⅵ期 ＜作品持参型＞ ＜資格取得型＞ （併願可）	一般選抜Ⅱ期/Ⅲ 期 ＜大学入学共通テ スト 利用型＞ （併願可）	留Ⅰ期/Ⅱ期 帰社 （併願可）	編・転 Ⅰ期/Ⅱ期 （併願可）
	学科間併願可 （2併願まで）				学科間併願可（2併願ま で）				学科間併願可 （2併願まで）					
学 科	1日目	2日目		学科間併願可 （2併願まで） 但し、作品持参型 と資格取得型の併 願は不可	午前	午後	学科間併願可 （2併願まで） 但し、作品持参型 と資格取得型の併 願は不可		午前	午後	学科間併願可（2 併願まで） 但し、作品持参型 と資格取得型の併 願は不可	学科間併願可（4 併願まで）	学科間併願 不可	学科間併願 不可
募集人員	35%		15%	30%				若干名	15%			5%	若干名	
建築・環境 デザイン	[1次選考] 自己PR書 + 体験プログラ ム ＜200点＞	[1次選考] 自己PR書 + 体験プログラ ム ＜200点＞	[1次選考] 自己PR書 + 課題（当日 持参） + 面談 ＜200点＞	＜作品持参型＞ 志望理由書 + 持参作品 + 面接 ＜190点＞			＜作品持参型＞ 志望理由書 + 持参作品 + 面接 ＜190点＞				＜作品持参型＞ 志望理由書 + 持参作品 + 面接 ＜190点＞			
生産・工芸 デザイン				+ 調査書 ＜10点＞	デッサン （180分） or 小論文（120 分） ＜190点＞	イメージ （180分） or 基礎学力試 験（90分） ＜190点＞	+ 調査書 ＜10点＞	志望理由書 + 持参作品 + 面接 ＜190点＞	デッサン （180分） or 小論文（120 分） ＜190点＞	イメージ （180分） or 学力試験 （90分） ＜190点＞	+ 調査書 ＜10点＞	大学入学共通テ ストの3教科3科 目 以上の中から最 高 得点の1科目 ＜190点＞換算	志望理由書 + 持参作品 + 面接 ＜200点＞	志望理由書 + 持参作品 + 面接 ＜200点＞
ビジュアル デザイン	[2次選考] 志望理由書 ＜95点＞	[2次選考] 志望理由書 ＜95点＞	[2次選考] 志望理由書 ＜95点＞	＜資格取得型＞ 志望理由書 + 面接 ＜190点＞	+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞	＜資格取得型＞ 志望理由書 + 面接 ＜190点＞	+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞	＜資格取得型＞ 志望理由書 + 面接 ＜190点＞	+ 調査書 ＜10点＞		
メディア芸術	+ 調査書 ＜5点＞	+ 調査書 ＜5点＞	+ 調査書 ＜5点＞	+ 調査書 ＜10点＞			+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞	+ 調査書 ＜10点＞			
（参考） 2023年度 入試名称 対比	総合型選抜入学試験（体 験型）		総合型選抜 入学試験 （作品持参 型Ⅰ期）	新規設定 日程 総合型選抜入学試 験（作品持参型Ⅱ 期） 試験内容 総合型選抜 公募 推薦入学試験Ⅱ期 総合型選抜 資格 推薦入学試験Ⅰ期	総合型選抜 公募推薦入 学試験Ⅰ期		総合型選抜 公募 推薦入学試験Ⅱ期 総合型選抜 資格 推薦入学試験Ⅰ期	学校推薦型 選抜 指定 校推薦入学 試験 学校推薦型 選抜 系列 校推薦入学 試験	一般選抜入学試験Ⅰ期		一般選抜入学試験 Ⅱ期 総合型選抜 資格 推薦入学試験Ⅱ期	一般選抜 共通テ スト利用入学試験 Ⅰ期/Ⅱ期	留学生入学 試験Ⅰ期/Ⅱ 期 帰国生・社 会人入学試 験	編・転入学 試験Ⅰ期/Ⅱ 期

○学校法人谷岡学園神戸芸術工科大学就業規則

平成元年4月1日

最近改正 令和3年12月24日

第1章 総則

(趣旨)

第1条 この規則は、学校法人谷岡学園（以下「本学園」という。）が設置する神戸芸術工科大学に勤務する職員の就業に関し必要な事項を定めたものである。

2 職員の就業については、労働基準法（昭和22年法律第49号）等関係法令及び他に別段の定めがある場合のほかは、この規則によるものとする。

(規則遵守の義務)

第2条 職員は、建学の理念「世に役立つ人物の養成」とその社会的使命を自覚し、相ともに協力して、教育・研究事業の創造的発展に寄与するよう誠実にこの規則を遵守するものとする。

(職員の定義)

第3条 この規則において「職員」とは、次条に定められた手続により採用された専任教員（教授・准教授・助教・実習助手）、専任研究員及び専任職員（事務・技術・用務職員）をいう。

2 この規則の適用を受けない特別職員（非常勤講師・兼任研究員・事務補助員等）の就業に関する必要な事項については、任期の有無に関わらず別途定める学校法人谷岡学園特別職員勤務規則によるほか、雇用契約によりこれを定める。また、労働契約法（平成19年法律第128号）第18条に基づく無期転換権を行使した特別職員、労働者派遣事業の適正な運営の確保及び派遣労働者の保護等に関する法律（昭和60年法律第88号）第40条の6による派遣者の直接雇用申込者については、別途定めるところによる。

3 本条に定めのないものについては、別途個々に定める。

第2章 人事

(人事の発令)

第4条 職員の人事異動（採用、任命、免職、昇格、降格、配置換、出向、休職、復職、退職、懲戒等）に関する事項については、理事長が辞令を交付してこれを行う。

(提出書類)

第5条 本学園は、就職希望者の選考に先立ち、次に掲げる書類等のうち、必要とするものの提出を求める。

(1) 履歴書

(2) 写真

(3) 最終学校卒業証明書（卒業見込証明書）。ただし、大学院修士課程以上の課程を修めた者については、大学卒業証明書のほか、次の書類の提出を求める。

ア 修士課程修了証明書

イ 博士課程単位取得証明書

ウ 学位（博士）取得証明書又は学位記（写）

(4) 成績証明書

(5) 業績書

(6) 職務調書

(7) 教員免許状（写）

(8) その他選考に必要とするもの

2 本学園の職員として採用された者は、次の書類を提出しなければならない。

(1) 誓約書

(2) 身元保証書

(3) 身上書又はこれに類する書類

(4) 住民票記載事項証明書

(5) 給与所得者の扶養控除等（異動）申告書

(6) 健康診断書

(7) 前職退職証明書

(8) 源泉徴収票（前職退職時のもの）

(9) 個人番号を含む特定個人情報

(10) その他管理上必要と認めた書類

3 本条の提出書類に変更があったときは、速やかに届出なければならない。

4 提出を受けた情報（採用後に提出した情報含む）を、労務管理を含む本学園の運営及び業務上の必要性及びその目的のため必要な限りにおいて第三者に提供し、職員はこれを許諾する。ただし、個人番号を含む特定個人情報については、行政手続における特定の個人を識別するための番号の利用等に関する法律（平成25年法律第27号）に定める範囲内の使用及び提供に限り、職員はこれを許諾する。

（試用期間）

第6条 新たに採用した者について、採用の日から3カ月間の試用期間を設けることができる。

ただし、試用期間は、本学園の裁量により最大6カ月まで延長することがある。なお、学識経験者又は特殊な技能を有する者には、試用期間を設けないことがある。

2 試用期間中又は試用期間満了の際、引続き職員として勤務させることが不相当と認められる者については、第13条の手続により解雇する。

3 試用期間は、勤続年数に通算する。

(休職)

第7条 職員が次の各号の一に該当したときは、期間を定めて休職を命ずることがある。

- (1) 本学園以外の学校、各種団体等への派遣、留学等を申請し、それを承認したとき。
- (2) 業務外の傷病（以下「私傷病」という。）による病気休暇及び欠勤が、同一、類似及びその他関連する原因により、連続、断続を問わず6カ月を超えたとき又は6カ月を超える見込みとなったとき。
- (3) 公選により議員に選出されたとき、その他公職に就任したとき。
- (4) 刑事事件に関連して起訴されたとき。
- (5) 前各号のほか、特別な事情があつて休職させることが適当と認められたとき。

(休職期間等)

第8条 前条の規定による休職期間は、次のとおりとする。

- (1) 前条第1号及び第3号から第5号については、その都度理事長が決定する。
- (2) 前条第2号について結核性疾患の場合は24カ月、それ以外の傷病で、同一、類似及びその他関連する原因による場合は通算して12カ月とする。
- (3) 傷病により休職申請する際には、「医療情報開示同意書」の提出を求められることがある。
- (4) 傷病に伴う休職期間中においては、3カ月に一度、診断書及び現状報告書の提出を命ずることができる。ただし、費用は自己負担とする。
- (5) 休職中の職員に対し、本学園が指定する医療機関での受診を命ずることがある。ただし、費用は学園の負担とする。

2 前項第2号の休職者が、復職後6カ月以内に同一、類似及びその他関連する原因（前発令時の傷病に起因するものを含む。）により再度療養のため勤務できない場合は、直ちに休職とし、前後の休職期間を通算する。

3 前2項の期間中の在職年数の通算、給与及び賞与は、次のとおりとする。

- (1) 前条第1号及び第3号から第5号の在職通算、給与及び賞与については、その都度理事長が決定する。
- (2) 前条第2号の在職通算は、50パーセント換算とし、給与及び賞与については、別に定める。

4 休職期間中は、この規則に規定する如何なる休暇も付与されない。

5 休職期間中に、本学園の信用を失墜させるような行為をした場合は休職を打ち切り、懲戒処分にすることがある。なお、私傷病による休職の場合、当該傷病の治療に専念し、治療に専念することから逸脱する行動をしてはならない。

(復職)

第9条 休職期間満了の際又は休職期間満了前に休職事由が消滅したときは、次のとおり直ちに復職しなければならない。なお、休職者が復職する場合の取扱いは、次のとおりとする。

- (1) 休職前の職務への復帰が困難な場合又は不相当と本学園が認める場合には、休職前の職務とは異なる職務へ配属することがある。
- (2) 復職後の職務内容、労働条件その他処遇に関しては、休職前を基準とするが、就労能力等の回復の状況により、休職前と同程度の質、量等の業務に服することが不可能或いは困難と判断したときは、その状況に応じた業務の軽減等の措置、降格、賃金の減額等の労働条件の調整を行うことがある。
- (3) 傷病による休職中の職員が、復職しようとする場合は、「復職願書」に医師の「就労可能診断書」を添えて提出しなければならない。
- (4) 傷病による休職中の職員から復職の申し出があったとき、本学園が指定する医師及び医療機関において、検診、精密検査等の受診を命じることができる。職員は正当な理由なくこれを拒んではならない。ただし、費用は学園負担とする。

2 職員が、前項各号による諸手続への指示、命令に従わない場合は、当該職員の休職・復職を認めない。

3 復職の決定については、医師、産業医等の意見をもとに、その都度理事長が決定する。

(定年退職)

第10条 任期の定めがない職員の定年年令は次のとおりとし、定年に達した日の属する年度の末日をもって退職するものとする。ただし、理事長が特に必要と認めた職員については、その必要期間、延長することがある。なお、学長に在任中は、定年の適用を除外する。

- (1) 専任教員 満65才
- (2) 前号以外の職員 満60才

2 前項第1号に該当する専任教員（教授）の内、再雇用を希望する者の取扱いは、神戸芸術工科大学教授（特任）規程の定めるところによる。

3 第1項第2号に該当する専任職員の内、再雇用を希望する者の取扱いは、学校法人谷岡学園専任職員再雇用規程の定めるところによる。

(退職)

第11条 職員が次の各号の一に該当するときは、その日を退職の日とし職員の身分を失う。

- (1) 本人より退職届が提出され、本学園の承認があったとき。
- (2) 死亡したとき。
- (3) 定めのある雇用期間が満了したとき。
- (4) 連続して14日以上無断欠勤をしたとき。（自己都合退職したもののみなす。）

(退職届等)

第12条 職員が退職しようとするときは、少なくとも30日前までに退職届を提出しなければならない。

2 前項の規定により退職届を提出した者は、後任者に引継が終るまで従前の職務に従事しなければならない。

3 退職時における引継は、職制の任にある者（以下「職制」という。）が承認した時点で完了したものとする。

4 退職時においては業務上において自己の使用していた文書・データ等破棄する場合には、職制の立会いのもとで実施しなければならない。

（解雇）

第13条 職員の解雇は、第56条に規定する懲戒解雇を除き、次の各号の一に該当するときに限り、労働基準法（昭和22年法律第49号）第20条及び第21条の定めるところによる。

(1) 心身の傷害等により業務に堪えられないと認められるとき。

(2) 本学園の再三の指導にもかかわらず、職務遂行に必要な能力を欠き、かつ、他の職務に転換させることができないと判断したとき。

(3) 本学園の再三の指導にもかかわらず、勤務態度が不良であり、改悛（改善）の見込みがないとき。

(4) 本学園規模の縮小、廃止等により雇用継続をすることが困難となったとき。

(5) 休職期間が満了しても職務に服することができないとき。

(6) 天災事変等により、事業の継続が不可能となり、雇用継続をすることが不可能となったとき。

(7) 懲戒解雇に該当する事由が認められたとき。

(8) その他、前各号に準じた事由が認められたとき。

（退職、解雇にともなう手続）

第14条 職員は、退職又は解雇されたときは、7日以内に貸付を受けた金品、本学園所有の物品、保管の書類、身分証明書、共済事業団加入者証、その他本学園が求める事務引継又は諸物品の返還に応じなければならない。

2 本学園は、職員が退職又は解雇されたときにおいて、権利者の請求に応じ未払の給与、貯蓄、その他本人の権利に属する一切の金品等を7日以内に支払い又は返還する。ただし、退職金については別に定める。

（退職金）

第15条 職員は、第56条に規定する懲戒解雇を除き、その職を離れるときは別に定める退職金を支給する。ただし、第12条に抵触する場合は、退職金を減じることができる。

第3章 服務

(服務の基本原則)

第16条 職員は、職務の遂行にあたっては、全力を挙げて、これに専念するものとする。

- 2 職員は、この規則に定めるもののほか、職務上の指示・命令に従い、自己の職責を遂行するとともに、本学園の秩序を維持しなければならない。
- 3 職制は、所属職員を統括し、又は管理、監督し、所轄業務について、その責を負わなければならない。なお、職制は自らの役割使命を認識し、本学園の建学の理念及び所属校における事業計画具現化のため、指示、命令に誠実に取り組むとともに他の部門と相協力しなければならない。

(守秘義務)

第17条 職員は、在職中及び退職後においても職務上知り得た事項を、無断で撮影及びデータのコピー等により外部に持ち出してはならず、また、自己のSNS等への情報開示、投稿等により他に漏らしてはならない。

- 2 職員は、職務上知り得た個人情報を決して漏洩してはならない。また、利用についても個人情報の保護に関する法律（平成15年法律第57号）の定めを遵守しなければならない。
- 3 職員は、職務上知り得た一切の個人情報、経営情報等運営に関連する全ての情報を、業務上使用する機器、個人が保有する各種情報端末等を用いて漏洩してはならない。ただし、本学園運営上の理由により職制から指示、許可のあった場合は、漏洩等への万全の注意をもって取り扱わなければならない。
- 4 職員は、法令に基づく証人、鑑定人等となり、職務上の秘密に属する事項を発表するには、本学園の許可を得なければならない。ただし、法令に別段の定めがある場合は、この限りではない。

(職場の規律)

第18条 職員は、次の事項を守り職務に精励しなければならない。

- (1) 職員は、みだりに勤務を欠いてはならない。
- (2) 職員は、みだりに他人を職場に立ち入らせてはならない。また、面会するときは職制の許可を得なければならない。
- (3) 職員は、職場においてみだりに飲酒してはならない。
- (4) 職員は、職場において他の職員の執務を妨げ、その他秩序を乱す言動をしてはならない。
- (5) 職員は、本学園の施設内において、許可なく演説、集会、署名、放送又は印刷物等の配布、掲示及び情報機器等を用いた配信をしてはならない。
- (6) 職員は、本学園の施設内において、みだりに危険な器物、薬品等その他の危険物を所持してはならない。
- (7) 職員は、本学園の施設内における警備又は防犯取締上の指示に従わなければならない。

(8) 職員は、職場において、セクシュアル・ハラスメント及びパワー・ハラスメントに該当する言動及び学校法人谷岡学園育児休業規程、学校法人谷岡学園介護休業規程の制度の申出・利用に関するハラスメント行為をしてはならない。なお、各ハラスメント等に関する事項は、別に定める。

(9) 職員は、反社会的勢力等と関わりを持ったり、交流したり、又はそのように誤解される行為をしてはならない。

(10) 職員は、酒気を帯びて車両等を運転してはならない。

(11) 職員は、無免許運転、過度な速度超過による運転をしてはならない。また、過労、病気及び薬物の影響、その他の理由により、正常な運転ができない恐れの状態で車両等の運転をしてはならない。

(出退勤)

第19条 職員は、出勤時及び退勤時には、定められた方法により自ら出勤簿に押印又はタイムカードに打刻しなければならない。

(執務できないときの申出)

第20条 職員は、所定の勤務時間に執務することができないときは、あらかじめ職制に申し出てその承認を受けなければならない。ただし、やむを得ない場合は、事後速やかに申し出なければならない。

(身分証明書)

第21条 職員は、本学園発行の身分証明書を常時携帯しなければならない。

(運転免許証)

第22条 校務で車両等を運転する場合は、運転免許証を常に携帯し、また提示を求められた場合は、速やかに提示しなければならない。

(金銭授受等の禁止)

第23条 職務に関して直接と間接たるとを問わず、不正又は不当に金銭を授受、その他これに類する行為に関与してはならない。

(兼業)

第24条 職員は、本学園以外の業務に従事し、関与しようとするときは事前に理事長の許可又は承認を得なければならない。

(政治活動)

第25条 職員は、本学園施設内において、政治活動をしてはならない。

(勤務時間中の労働組合活動)

第26条 削除

(信用失墜行為の禁止)

第27条 職員は、本学園の名誉を傷つけ、学生、職員、その他本学園全体の不名誉となるような行為をしてはならない。

(財産又は物品の保守)

第28条 職員は、本学園の財産又は物品の愛護節用に努め、これを不当に棄却し、又は亡失してはならない。

(損害賠償)

第29条 職員は故意又は過失により、本学園に損害を及ぼしたときは、当該損害の賠償をしなければならない。

(非常災害時の措置)

第30条 職員は、勤務中、非常災害の発生のおそれ又は非常災害の発生を発見した場合は、自ら適切な措置を行うとともに、速やかに関係者へ連絡し、対処しなければならない。

2 職員は、前項に規定する場合以外であっても、非常時には、職制の指示により適切に対処しなければならない。

(出張)

第31条 職員が業務出張するときは、あらかじめ定められた方法により許可を得るものとする。また、やむを得ず旅程変更しなければならないときも同様とする。

2 職員は、帰任したときは、速やかにその命ぜられた事項について、定められた方法によって報告しなければならない。

(出張旅費)

第32条 職員が出張のため必要とする旅費等は、別に定める旅費規程等により支給するものとする。

(職種、資格又は所属の変更)

第33条 職員は、業務の都合その他により、職種、担務、勤務校の変更等を命じられたときは、正当な理由がない限り、直ちにこれに従って任務につかなければならない。ただし、やむを得ない理由により命じられた期日に着任できないときには、あらかじめ新職制の了解及び理事長の承認を得なければならない。

(服装)

第34条 職員は、制服、作業衣等を貸与され、着用することとされている場合は、通常これを使用しなければならない。

(諸届)

第35条 職員は、欠勤、遅刻、早退、外出する場合は、必要により事前に職制の承認を受けなければならない。ただし、やむを得ず届出提出が事後になる際には、速やかに届出ることとする。

2 正当な理由なく届出を遅滞すること又は偽りの届出をすることはしてはならない。

第4章 勤務時間、休日

(勤務時間)

第36条 職員の勤務時間は、原則として次のとおりとする。

- (1) 専任教員は、授業時間のほか、研究、授業準備、会議、研修、学校行事等を含め1年度内1週平均40時間以内とする。
- (2) 専任研究員の勤務時間は、労働基準法（昭和22年法律第49号）第38条の2に基づき裁量労働に関する協定で定める時間、勤務したものとみなす。
- (3) 専任職員は、午前9時から午後6時まで（技術・用務職員は、午前8時30分から午後5時30分まで）とし、1年度内1週平均40時間以内とする。ただし、業務上必要とする場合は、勤務時間帯を3時間以内で繰り上げ又は繰り下げをすることができる。また、業務上必要とする場合は、命令により時間外勤務をさせることがある。なお、一年間の変形労働時間制について、労働者の代表と毎年協定書を締結する。

(休憩時間)

第37条 職員には、勤務の中途に60分の休憩時間を設ける。

(職員の週休日及び休日)

第38条 職員の週休日は、日曜日とする。なお、週休日に勤務を命じられた職員には、振替休日を付与する。

2 職員の休日は、次のとおりとする。休日に勤務を命じられた職員には、振替休日を付与する。

- (1) 国民の祝日に関する法律（昭和23年法律第178号）に規定する休日
- (2) 本学園創立記念日（2月15日）
- (3) その他必要と認めるときは、臨時休日とする

(振替休日を与えられない場合の措置)

第39条 業務の都合により、前条の振替休日を付与できない場合は、別に定める休日出勤手当を支給する。

第5章 休暇

(休暇の種類)

第40条 職員の休暇の種類は、次のとおりとする。

- (1) 年次有給休暇
- (2) 特別休暇
- (3) 病気休暇
- (4) 通院休暇

- (5) 産前、産後休暇
 - (6) 生理休暇
 - (7) 育児休業
 - (8) 介護休業
 - (9) 夏期・年末年始休暇
 - (10) 土曜日休暇
- (年次有給休暇)

第41条 年次有給休暇は、4月1日から翌年3月31日までを年度として次のとおり付与する。

- (1) 勤続1年以上（端数月は、切上げる。）の者で、前年度の出勤率が8割以上である者に対し、次の日数を付与する。

勤続年数	1	2	3	4	5	6年以上
付与日数	11	12	14	16	18	20

- (2) 採用初年度の者に対し、採用月により、それぞれ次の日数を付与する。

採用月	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
付与日数	10	10	10	10	10	10	5	4	3	3	2	1

- 2 当該年度における残余の年次有給休暇は、1年に限って繰り越すことができる。
- 3 前2項の年次有給休暇の日数のうち、専任職員においては、1年度について5日の範囲内で、次のとおり時間単位の年次有給休暇（以下「時間単位年休」という。）を付与する。
- (1) 時間単位年休を取得する場合の、1日の年次有給休暇に相当する時間数は8時間とする。
- (2) 時間単位年休は、1時間単位で付与する。
- 4 当該年度における残余の時間単位年休のうち、8時間未満の時間は、第2項にかかわらず繰り越すことができない。

(年次有給休暇の付与)

第42条 年次有給休暇（時間単位年休を含む。）は、職制に事前に請求しなければならない。

- 2 職員が請求した日が業務に支障をきたすときは、他の日に変更することがある。
- 3 退職届を提出し、受理された者が、退職日までの間において休暇の請求をした場合、引継事項の進捗状況により時期を変更することがある。また、一度承認したものであっても、引継状況により当該休暇の取得期間を変更することがある。

(特別休暇の基準)

第43条 職員が次の各号の一に該当する場合は、その勤務できない日又は時間を特別休暇とし、有給の扱いとする。

- (1) 伝染病の発生により、交通遮断及び隔離されたとき。
- (2) 火災、その他非常災害による交通機関の遮断、事故等により出勤不能のとき。

- (3) 火災、その他非常災害により職員の現住居が滅失又は破壊のときは、1週間の範囲内で、その都度職制が必要と認める日数
- (4) 証人、鑑定人、参考人又は裁判員等として、裁判所又は官公署へ出頭を求められたとき。
- (5) 選挙権等、公民としての権利を行使するとき。
- (6) 忌引は、次の表に定める日数の範囲内において、逝去した日より1か月以内で職員の請求する日数（継続した日数（第40条の休暇を含む））とする。なお、姻族にあつて同居の場合は、血族と同様とする。

死亡した者		日数
配偶者		10
血族	一親等の直系尊属（父母）	7
	一親等の直系卑属（子）	5
	二親等の直系尊属（祖父母）	3
	二親等の直系卑属（孫）	1
	二親等の傍系者（兄弟姉妹）	3
	三親等の傍系尊属（伯叔父母）	1
姻族	一親等の直系尊属（父母）	7
	二親等の直系尊属（祖父母）	3
	二親等の傍系者（兄弟姉妹）	1
	三親等の傍系尊属（伯叔父母）	1

- (7) 職員が結婚するときは、5日間の範囲で、入籍日又は挙式日のいずれか早い日より1年以内に職員の請求する日数
- (8) 前各号に掲げるもののほか、理事長が必要と認める時間又は日数
(病気休暇)

第44条 職員が私傷病により勤務できない日は、医師の証明に基づき、6カ月の範囲内で病気休暇を付与し、有給の扱いとする。

- 2 病気休暇を付与された者が出勤し、同一又は類似の原因により再び病気休暇を付与された場合において、その出勤期間が6カ月未満のときは、前後の病気休暇付与期間を通算する。
- 3 職員が私傷病により通院を要する場合は、医師の証明に基づき治療に要する時間を病気休暇の扱いとすることができる。
- 4 病気休暇中においては、3カ月に一度、診断書及び現状報告書の提出を命ずることがある。ただし、費用は自己負担とする。
- 5 病気休暇中の職員に対し、本学園が指定する医療機関での受診を命ずることがある。ただし、費用は学園の負担とする。

(承認を受ける手続)

第45条 職員は、特別休暇又は病気休暇を受けようとするときは、その理由と日数をあらかじめ職制に休暇申請をし、その承認を得るものとする。なお、本学園は、病気休暇の際には、「医療情報開示同意書」を求めることができる。

- 2 職員は、病気、災害、その他やむを得ないと認められる理由により、あらかじめ承認を得られなかったときは、事後速やかに届出るものとする。
- 3 病気休暇が連続、断続を問わず14日以上におよぶ場合は、治癒時に医師の就労可能診断書を提出するものとする。
- 4 前条各項において、職制が必要と認めて証明書の提出を求めたときは、これを速やかに提出するものとする。

(通院休暇)

第46条 職員が妊娠中及び出産後において、医師又は助産師から保健指導又は健康診査を受けるよう指導を受けた場合は、その指導に基づき、次のとおり必要な日数又は時間を通院休暇として付与し、有給の扱いとする。

- (1) 妊娠23週まで 4週間に1回
 - (2) 妊娠24週から35週まで 2週間に1回
 - (3) 妊娠36週から出産まで 1週間に1回
 - (4) 前各号のほか、医師又は助産師が指示をしたときは、その指示により、必要な日数又は時間
- 2 職員が出産後1年以内に医師又は助産師から保健指導又は健康診査を受けるよう指導を受けた場合は、その指導に基づき必要な日又は時間を通院休暇として付与し、有給の扱いとする。

(産前、産後休暇)

第47条 職員が次の場合に該当するときは、医師の診断書に基づき、申請した期間について、産前、産後休暇を付与する。

- (1) 通常の産前、産後休暇
産前休暇は、6週間（多胎は14週間）、産後休暇は出産の翌日から8週間で付与する。
 - (2) 妊娠4カ月以上で流産、死産又は早産した場合は、前号の産後休暇を与える。
 - (3) 妊娠4カ月未満で流産、死産又は早産した場合は、医師が必要と認める期間について産後休暇扱いとする。ただし、2週間で限度とする。
- 2 前項各号に該当する期間の給与は無給とする。

(生理休暇)

第48条 生理日の就業が著しく困難な者が、休暇を申請したときは、請求する日数について生

理休暇を付与する。

(育児、介護休業)

第49条 職員が3歳に満たない子を養育するために休暇又は勤務時間短縮等を受けようとする場合は、学校法人谷岡学園育児休業規程の定めるところによる。

2 職員が家族の介護及び子の看護のため休暇を受けようとする場合は、学校法人谷岡学園介護休業規程の定めるところによる。

(夏期・年末年始休暇)

第50条 専任職員に対し、夏期休業中及び年末年始(冬期)休業中において、別に定めるところの休暇日を付与し、有給の扱いとする。

2 前項の休暇期間中に年次有給休暇の計画的付与(取得奨励)を認めることがある。

(土曜日休暇)

第51条 専任職員に対し、別に定めるところの休暇日を付与し、有給の扱いとする。

第6章 給与等

(給与)

第52条 職員の本給、諸手当、給与の格付及び支給日、給与の計算等については、別に定める学校法人谷岡学園神戸芸術工科大学給与規程等による。

(賞与)

第53条 職員の毎会計年度その都度定める賞与(年間臨時給与)については、別に定める学校法人谷岡学園神戸芸術工科大学給与規程等による。

第7章 表彰及び懲戒

(表彰)

第54条 職員又は団体が、次の各号の一に該当するものについて表彰する。

- (1) 教育研究上、特に功績があったと認められるもの
- (2) 天災事故等の際、本学園の危害を未然に防ぎ、その功労顕著なもの
- (3) 旺盛な責任観念に徹し、能率の増進を図り、本学園の発展に多大の功労のあったもの
- (4) 本学園に永年勤続し、職務上の成績優秀なもの
- (5) 社会的に功績があり、本学園の名誉を高めたもの
- (6) その他、本学園の職員の模範として推奨すべき業績顕著なもの

2 表彰の事実は、本学園所定の人事記録に記載する。

(表彰の種類と方法)

第55条 職員の表彰は次の3種とし、これを行う場合には副賞を贈呈する。

- (1) 功績章
- (2) 表彰状

(3) 感謝状

(懲戒の種類)

第56条 懲戒の種類は、次の4種とする。

- (1) 戒告
- (2) 減給
- (3) 停職
- (4) 懲戒解雇

2 懲戒の事実、本学園所定の人事記録に記載する。

(懲戒の基準)

第57条 職員が次の各号の一に該当する行為をしたときは、戒告とする。ただし、情状により戒告を免じて、次条の訓告に留めることがある。

- (1) 正当な理由なく無断欠勤したとき。
- (2) 正当な理由なく無届でしばしば遅刻又は早退をしたとき。
- (3) 勤務時間中許可なく、しばしば職場を離れ、又は甚だしく自己の職責を怠る等の行為をしたとき。
- (4) 勤務に関する手続、その他の届出を故意に怠ったとき。
- (5) 1年間に2回以上訓告されたとき。
- (6) 第3章服務に定める各条並びに本学園が定める諸規則に軽微な違反があったとき。

2 職員が次の各号の一に該当する行為をしたときは、減給とする。この場合、1回の行為について1日の平均賃金の1/2を減額する。また、給与減額の総額は、給与総額の1/10を限度とする。ただし、情状により減給を免じて戒告に留めることがある。

- (1) 正当な理由なく無届でしばしば遅刻、早退又は職場から離れることを、再三注意されても改めないとき。
- (2) 正当な理由なく無届で欠勤3日以上にわたったとき。
- (3) 過失により、本学園に対し、損害を与えたとき。
- (4) 故意又は重大な過失により、他人の職務を妨害したとき。
- (5) 火災予防上必要な注意を怠ったとき。
- (6) 本学園の業務運営を妨げ故意に非協力であり、本学園の秩序を乱したとき。
- (7) 正当な理由なく、職制の職務上の指示命令に従わないとき。
- (8) 出退勤記録を他人に委ね、又はこれに応じたとき。
- (9) 3年以内に2回以上戒告懲戒処分を受けたとき。
- (10) 関係取引先に対して利益相反に相当する行為をしたとき。
- (11) 第3章服務に定める各条並びに本学園が定める諸規則に軽微な違反が再三あったとき。

3 職員が次の各号の一に該当する行為をしたときは、停職とする。ただし、情状により停職を免じて、減給に留めることがある。停職の期間は1年以内とし、停職の間中はいかなる給与及び休暇も支給又は付与しない。また、許可なく本学園施設内へ立ち入ることはできない。

- (1) 正当な理由なく無届で欠勤連続4日以上、通算29日以内におよんだとき。
- (2) 故意により本学園に対し、損害を与えたとき。
- (3) 本学園の施設内において、許可なく演説、集会、署名、放送又は印刷物等の配布、掲示及び情報機器等を用いた配信をしたとき。
- (4) 許可なく職務上取り扱う本学園の文書、帳簿等又は職場を関係外の者に見せたとき。
- (5) 重大な過失により、職務上知り得た本学園の経営情報又は学生、職員の個人情報を漏らしたとき。
- (6) 職制の正当な命令を守らないために、重大な事故を起したとき又は職制を誹謗して職場の秩序を乱したとき。
- (7) 許可なく本学園の物品等を持出し、又は持出そうとしたとき。
- (8) 再三の戒告又は減給に該当する非違行為により懲戒処分を受けたとき。
- (9) 許可なく、情報機器等により本学園の経営情報等を持出し、外部で使用、過失により消去若しくは破壊、使用不能にして本学園に損害を与えたとき。
- (10) 素行不良で本学園内の秩序風紀を乱したとき。
- (11) 重大な過失による利益相反、利益供与の行為を幫助し本学園の信用を失墜させたとき。
- (12) その他非違行為を教唆、扇動する等、前各号に準ずる行為のあったとき。
- (13) 第3章服務に定める各条並びに本学園が定める諸規則に重大な違反があったとき。

4 職員が次の各号の一に該当する行為をしたときは、懲戒解雇とし、退職金の支給はしない。ただし、情状により懲戒解雇を免じて停職又は諭旨解雇に留めることがある。なお、諭旨解雇において、退職金の減額若しくは不支給について、本学園の裁量により決定することができる。

- (1) 重要な経歴を偽り、不正な方法により採用されたことが判明したとき。
- (2) 正当な理由なく無届で通算30日以上又は無断欠勤連続14日（休日を除く）以上におよんだとき。
- (3) 詐欺、窃盗、暴行、脅迫その他これに準ずる行為をしたとき。
- (4) 刑罰法規に違反したとき。
- (5) 本学園に対し、著しく重大な損害を与えたとき。
- (6) 正当な理由なく、職種、職位、担務又は勤務校の変更等の業務命令を拒んだとき。
- (7) 許可なく本学園の重要な物品等を持出し、又は持出そうとしたとき。

- (8) 本学園名及び地位を利用して営利行為を行ったとき又は金銭若しくは物品等を授受し、私利をはかったとき。
 - (9) 故意又は重大な過失により、本学園の設備、装置、器具、備品、文書、掲示物その他の物品を破壊、破棄、濫用、隠匿又は紛失したとき。
 - (10) 虚為の風説を流布若しくは宣伝し、本学園の業務運営を妨げたとき。
 - (11) 本学園、若しくは、学生、職員等への誹謗、中傷を行い本学園の名誉、信用を失墜させたとき。
 - (12) 故意又は重大な過失により、職務上知り得た本学園の経営情報又は学生、職員の個人情報及び取引先情報等重大な情報を漏らしたことにより、本学園の名誉を失墜させ、損害を与えたとき。
 - (13) 許可なく、情報機器等により本学園の経営情報等を持出し、外部で使用、故意又は重大な過失により消去若しくは破壊、使用不能にして本学園に著しく重大な損害を与えたとき。
 - (14) 本学園在職のまま許可なく事業を営み、又は他所へ雇入れられたとき。
 - (15) 著しく重大な過失により、利益相反、利益供与の行為を幫助し、本学園の信用を著しく失墜させたとき。
 - (16) 素行不良で、著しく本学園の秩序風紀を乱したとき。
 - (17) 情報機器等を使用して猥褻物等を送受信したとき。また、相手の望まない性的言動による嫌がらせ等を行ったことにより、円滑な職務遂行を妨げ、職場環境を悪化させ、本学園に著しく重大な損害を与える行為を行ったとき。
 - (18) その他非違行為を教唆、扇動する等、前各号に準ずる非違行為のあったとき。
 - (19) その他の懲戒処分を重ねたとき。
 - (20) 第3章服務に定める各条並びに本学園が定める諸規則に著しく重大な違反があったとき。
- 5 理事長は、懲戒処分に該当する行為をした職員又は懲戒処分に該当する疑いのある行為をした職員に対し、処分決定までの間就業を差し止め、処分が決定まで自宅待機させる。この場合、賃金は所定の6割を本学園の裁量により支給することができる。
- 6 懲戒処分は、理事長がこれを行う。ただし、減給、停職、懲戒解雇については、あらかじめ被処分該当者に対し、供述書又は顛末書の提出を求める等弁明の機会を与える。

(訓告)

第58条 職員に過失があった場合、始末書等の提出を求め将来を戒めるために訓告されることがある。

(責任罰)

第59条 職員が懲戒処分を受けたとき、その職員の職制を責任者として懲戒することがある。

(教唆、幫助罰)

第60条 第3章服務及び第57条懲戒の基準の各号に違反する行為を企て、共謀し又は助けた職員は、第57条各項のうち該当する項目により懲戒を行う。

第8章 安全・衛生

(安全)

第61条 職員は、第30条の規定のほか、職場の安全を確保し維持向上させるために、次の事項を守り事故防止に努めるものとする。

- (1) 定められた場所以外で火気を使用し喫煙をしないこと。また、防火については、各人が責任をもって万全を期すこと。
- (2) ガス、電気、有毒物、爆発物等の取扱については、所定の方法に従い取扱うこと。
- (3) 通路、非常口及び防火設備のあるところに障害物を置かないこと。
- (4) 職場の整理、整頓を励行すること。
- (5) 作業の前後、機械及び器具の点検を行い、作業中は定められた手順及び方法を順守すること。
- (6) 危険防止のため法令等により着用を命じられた安全装具を必ず着用又は使用すること。
- (7) 作業中は、安全管理者及び作業責任者の指示及び命令に従うこと。

(衛生)

第62条 職員が次の各号の一に該当する場合は、就業を差し止めることがある。

- (1) 心身の疾病者
 - (2) 法定伝染性疾患及び疑似患者
 - (3) 伝染性のおそれのある結核性疾患患者
 - (4) その他伝染性疾患患者
- 2 職員は、本学園が定めた定期健康診断を受診するものとする。健康診断の結果、必要がある場合は、就業制限等、職員の健康保持に関する措置を講じることがある。
- 3 本学園は、希望する職員に対し、毎年1回、心理的な負担の程度を把握するため、ストレスチェック検査を実施する。
- 4 衛生管理者を選任し、原則として1カ月に一度衛生委員会を開催しなければならない。

第9章 災害補償

(災害補償)

第63条 職員が業務上負傷し、疾病にかかり、若しくは死亡した場合又は通勤途上において負傷した場合は、労働基準法（昭和22年法律第49号）第8章の定めるところにより災害補償をするほか、本学園が独自で、災害療養のための病気休暇中、給与を20パーセント支給する。

また、待機期間中については、給与を100パーセント支給する。

第10章 福利厚生

(福利厚生)

第64条 職員の福利厚生は、私立学校教職員共済法（昭和28年法律第245号）の定めるところによるほか、本学園が独自で定めた施策の適用を受けることができる。

第11章 雑則

(検査・調査)

第65条 本学園は、緊急時又は止むを得ない状況に際し、個人へ貸与している備品等について、職員の事前承諾なしに検査、調査できるものとする。

(知的財産)

第66条 知的財産について必要な事項は、別に定めるところによる。

附 則

- 1 この規則は平成元年4月1日から施行する。
- 2 この規程の制定、改廃は理事長が行う。
- 3 定年退職の経過措置として、本規則第10条の規定にかかわらず大学の教員については、完成年次の年度末（平成5年3月31日）まで、その適用を保留する。

附 則

この規則は、平成2年4月1日改正、施行する。

附 則

この規則は、平成3年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成8年3月27日改正し、平成8年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成11年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成14年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成14年11月25日改正、施行し、平成13年4月1日から適用する。

附 則

この規則は、平成17年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成19年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成22年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成23年4月1日から改正、施行する。

附 則

この規則は、平成24年4月1日から施行する。

附 則

1 この規則は、平成25年4月1日から施行する。

2 平成25年3月31日付専任教員（教授）としての在籍者（同日付退職者を除く。）については、第10条第1項第1号の規定にかかわらず、定年退職の経過措置として、平成25年度から平成28年度の定年年令を次のとおりとする。

平成25年度 満69才

平成26年度 満68才

平成27年度 満67才

平成28年度 満66才

附 則

この規則は、平成26年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成29年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、令和3年12月24日に改正し、令和4年4月1日から施行する。

○神戸芸術工科大学教授（特任）規程

平成25年4月1日

最近改正 令和4年4月1日

（趣旨）

第1条 この規程は、学校法人谷岡学園（以下「本学園」という。）に勤務する神戸芸術工科大学就業規則第3条第1項に規定する専任教員（教授）が、定年退職後において、引き続き本学園の発展に参画する者（以下「教授（特任）」という。）を再雇用する場合の取扱いについて定めるものとする。

（定義）

第2条 この規程において、「教授（特任）」とは、専任教員（教授）として定年退職をする者のうち、教育研究上の優れた業績と共に、神戸芸術工科大学（以下「本学」という。）における学部及び大学院教育を担当するにふさわしい能力を有し、かつ、本学が教育組織編成計画上必要と判断し、定年退職後も引き続き、改めて雇用契約に基づき雇用する者をいう。

（手続及び申請条件）

第3条 教授（特任）としての再雇用を希望する者は、定年年度の4月末日までに所定の申請書を学長に提出するものとする。ただし、申請条件として、本学の教授職に5年以上在職した者とする。

2 申請時において、前1年間において疾病により引き続き3カ月を超える病気休暇若しくは休職期間があった場合又は過去10年間において停職以上の処分を受けた者は、原則として申請することができない。

（採用）

第4条 学長は、教授（特任）の採用について、教育組織編成計画に基づき、定年年度の6月末日までに教授会の意見を聴いて、定年年度の8月末日までに理事長へ上申するものとする。

2 理事長は、上申に基づき当該候補者の採用を決定する。

3 採用決定者には、定年年度の9月末日までに、学長を經由して本人宛に採用内定を通知する。

（内定の取消）

第5条 前条の内定を受けた者が、内定後、疾病により長期の欠勤、病気休暇のあったとき若しくは休職発令されたとき又は停職以上の処分を受けたときは、採用内定を取り消すこととする。

（任用期間及び更新手続）

第6条 教授（特任）の任用に伴う雇用契約の期間は1年間とし、毎年度契約内容を確認のうえ、2回を限度として更新できるものとする。また、大学院の研究指導資格を認定されている教

員は、さらに2回を限度として更新できるものとする。

- 2 雇用契約の更新については、毎回、契約満了年度の6月末日までに、第10条に記載の実績報告により、学長及び事務局長が面談を行い、双方において合意した勤務条件に基づき、教授会の意見を聴いて、契約満了年度の8月末日までに理事長へ上申するものとする。
- 3 理事長は、上申に基づき当該更新者を決定する。
- 4 更新決定者には、契約満了年度の9月末日までに、学長を経由して本人宛に更新内定を通知する。

(期中における任用の変更及び取消)

第7条 雇用契約期間中に、本学の都合により教員組織編成及び勤務条件に変更が生じた場合、双方合意のうえ、当該契約を更改することができるものとする。この場合、期中の変更であることから、前条第1項の更新回数には含まれないものとする。

- 2 雇用契約期間中であっても、契約書記載の勤務条件と著しく異なる不履行が判明したとき、又は授業評価等が著しく低い場合は、学長が面談のうえ改善を求め、さらに改善されない場合は、1カ月前までに契約解除を通知し、現雇用契約を取消す場合がある。

(身分)

第8条 教授（特任）の対外的な呼称は「教授」とし、原則として教授会構成員とする。

(勤務条件)

第9条 教授（特任）の任用形態、給与以外に係る担当職務、勤務形態、勤務日数、持ちコマ数等に係る勤務条件は、原則として、専任教員に準ずることとし、その具体内容については、定年時までの勤務実績（教育、研究、大学運営、社会貢献）及び勤務態度等を総合的に考慮し、別途雇用契約時において個別に明記のうえ決定する。

- 2 教員個人研究費は、前項に基づき、別途雇用契約時において決定し、その他の研究費については、専任教員に準じて取り扱う。

(実績報告)

第10条 教授（特任）は、初回の雇用契約期間を除き、2回目の雇用契約期間以降、毎年4月末日までに、前年度の実績を任意様式にまとめ、学長に報告しなければならない。

(給与等)

第11条 教授（特任）の給与等については、次のとおりとする。

- (1) 給与は、月額給とし、月額基礎額は、第9条で決定された勤務条件に基づき、賞与を含む定年退職時年収額（本給、住宅手当及び家族手当）の30%から70%相当の年収額に基づき設定する。ただし、下限額の設定については、日本私立学校振興・共済事業団による「私立大学等経常費補助金配分基準」の「補助金算定の基礎となる専任教員等の認定基準」を満たすものとする。

(2) 諸手当については、通勤手当を出校日数に応じて経済的かつ合理的な方法により支給する。また、学長が依頼する職務の内容に応じてその職務を遂行した際には、職務手当を支給する場合がある。

(3) 賞与については、第1号に基づき、別途雇用契約にて決定する。

(4) 退職金は、支給しない。

(5) 保険は、労災保険及び日本私立学校振興・共済事業団へ加入する。

2 前項に定めるもののほか、学校法人谷岡学園特別職員勤務規則による。

(規程の準用)

第12条 第1条及び第2条の規定に関わらず、他大学、企業及び地域社会等で、多大なる業績がある満65歳以上の者で、特に本学の発展に必要と学長が認めた場合、理事長は本規程の該当条項を準用し、雇用する場合がある。

2 前項の場合の雇用期間は1年間とし、満68歳を迎えた日の属する年度末を上限として更新できるものとする。また、大学院の研究指導資格を認定されている教員は、さらに満70歳を迎えた日の属する年度末を限度として更新できるものとする。

(事務所管)

第13条 この規程の事務所管は、法人本部人事課とする。

(改廃)

第14条 この規程の改廃は、理事長が行う。

附 則

1 この規程は、平成25年4月1日から施行する。

2 平成25年3月31日付専任教員(教授)としての在籍者(同日付退職者を除く。)においては、平成25年度末の定年退職者から適用するとともに、第5条の規定にかかわらず、平成25年度から平成29年度までの定年退職者の再雇用の任用期間については、68歳を迎えた日の属する年度末までとする。ただし、大学院を担当する教員については、70歳を迎えた日の属する年度末までとする。

附 則

1 この規程は、平成27年4月1日から施行する。

2 この規程は、平成25年4月1日施行の神戸芸術工科大学特任教授規程を改正したものである。

附 則

1 この規程は、平成29年4月1日から施行する。

2 平成29年度に定年年度に達する者の申請は、第3条第1項にかかわらず、当年度の5月末までとする。

附 則

- 1 この規程は、令和3年4月1日から施行する。
- 2 令和2年度に定年年度に達した者の申請及び既採用の更新対象者は、第4条の日程を除き、当該条項を適用する。

附 則

この規程は、令和4年4月1日から施行する。

○神戸芸術工科大学特任教授規程

平成27年4月1日

最近改正 令和5年4月1日

(趣旨)

第1条 この規程は、学校法人谷岡学園（以下「本学園」という。）以外の中学校、高等学校及び教育委員会等教育機関に勤務する者で、当該勤務先を定年退職後、神戸芸術工科大学（以下「本学」という。）の発展に参画する者を任期限付きで招聘する場合の取扱いについて定めるものとする。

(定義)

第2条 この規程において、「特任教授」とは、前条の勤務先を校長又はこれに準じる役職者として定年退職後、本学園との委嘱契約に基づき、本学に従事する者をいう。

(選考)

第3条 特任教授は、神戸芸術工科大学教員選考規程及び神戸芸術工科大学教員選考規程運営細則に準じて選考する。

(委嘱事項)

第4条 特任教授の委嘱事項は次のとおりとする。

- (1) 大学広報及び入試渉外に関わる事項
- (2) 高大連携事業の推進に関わる事項
- (3) 次の担当できる分野の一か又は全ての教育指導に関わる事項

ア 基礎教育（美術教育）

イ 英語教育

ウ 教職指導

- (4) その他本学が特に委嘱する事項

(委嘱期間)

第5条 特任教授の委嘱期間は1年とし、通算5年（更新4回）を限度に更新することができる。

2 前項に関わらず、委嘱期間は65歳を迎えた日の属する年度末までとする。

(委嘱期間の延長)

第6条 前条に基づく後任人事が円滑に進まない等により、第4条にある委嘱事項に支障をきたす場合、双方合意の後任人事が決定するまで委嘱期間を更新できるものとする。

なお、その場合は、最長でも満70歳を迎えた日の属する年度末までとする。

(身分)

第7条 特任教授の身分は特別職員とする。

(勤務条件)

第8条 特任教授の勤務条件は、本学の専任教員に準じる。ただし、教授会の構成員外とする。

(給与等)

第9条 特任教授の給与等は、別途委嘱契約に定める。

2 特任教授の個人研究費（研究費、旅費）は、別途委嘱契約に定める。

(事務所管)

第10条 この規程の事務所管は、法人本部人事課とする。

(改廃)

第11条 この規程の改廃は、理事長が行う。

附 則

この規程は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、令和5年4月1日から施行する。

期	曜日	学科等	1			2			3			4			5			6			
			科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	
前期	月	基礎	日本語表現 I B①	1	1101	日本語表現 I B③	1	1101	日本語表現 I B⑤	1	1101			法学(日本国憲法を含む)①	1	吉武記念					
前期	月	基礎	日本語表現 I B②	1	1109	日本語表現 I B④	1	1109	日本語表現 I B⑥	1	1109										
前期	月	基礎	日本語表現 II ①	1	1103	日本語表現 II ②	1	1103	日本語表現 II ③	1	1103										
前期	月	基礎	表現のための英語A①	2	1102	表現のための英語A③	2	1102	基礎英語 I A①	1	1105	基礎英語 I A③	1	1102							
前期	月	基礎	表現のための英語A②	2	1105	表現のための英語A④	2	1105	基礎英語 I A②	1	1102	基礎英語 I A④	1	1103							
前期	月	基礎	英語コミュニケーションA①	2	1104	英語コミュニケーションA②	2	1104	基礎英語 I B①	1	1106	現代英語①	2	1104							
前期	月	基礎				東アジア文化入門①	1	1225	基礎英語 I C②	1	1104	日本語表現 I A③(留学生用)	1	1101							
前期	月	基礎				文化人類学①	1	吉武記念	韓国語 I ①	2	5101	韓国語 I ②	2	5101							
前期	月	基礎							日本語初級 I ①	1	5201	日本語中級 I	1	5201							
前期	月	基礎							世界史	1	吉武記念										
前期	月	芸工基礎	絵画基礎実習A①	1	1118	絵画基礎実習A①	1	1118	絵画基礎実習A②	1	1118	絵画基礎実習A②	1	1118							
前期	月	芸工基礎	コンピュータ基礎実習①	1	2101	コンピュータ基礎実習①	1	2101	コンピュータ基礎実習③	1	2101	コンピュータ基礎実習③	1	2101							
前期	月	芸工基礎	コンピュータ基礎実習②	1	2201	コンピュータ基礎実習②	1	2201	コンピュータ基礎実習④	1	2201	コンピュータ基礎実習④	1	2201							
前期	月	芸工基礎				空間・情報グラフィックス入門①	1	1106				文字とイメージA	1	1119・1107	文字とイメージA	1	1119・1107				
前期	月	芸工基礎							写真基礎実習①	1	3203・3204	写真基礎実習①	1	3203・3204							
前期	月	芸工基礎							プログラミング基礎実習①	2	1107	プログラミング基礎実習①	2	1107							
前期	月	芸工基礎	図学・製図基礎実習①	1	1115	図学・製図基礎実習①	1	1115	図学・製図基礎実習②	1	1115	図学・製図基礎実習②	1	1115							
前期	月	教職博学	工業科教育法 I	3	5101							職業指導	1	1104	生徒指導論	2	1106	学校制度論	1	1105	
前期	月	教職博学													教育原理	1	1105	進路指導論	2	1106	
前期	月	教職博学													博物館経営論	2	1225	博物館資料論	2	1225	
前期	月	建築環境							環境デザイン基礎演習 I	1	5101・5103	環境デザイン基礎演習 I	1	5101・5103							
前期	月	建築環境																			
前期	月	建築環境																			
前期	月	メディア							映画・映像基礎演習<隔週>	2	8216・8101・8104・1110	映画・映像基礎演習<隔週>	2	8216・8101・8104・1110	映画・映像基礎演習<隔週>	2	8216・8101・8104・1110	映画・映像基礎演習<隔週>	2	8216・8101・8104・1110	
前期	月	メディア							映画・映像シナリオ基礎演習<隔週>	2	8216	映画・映像シナリオ基礎演習<隔週>	2	8216	写真史・映画史	2	1114				
前期	月	メディア												映画・映像作品表現論<隔週>	3	8216	映画・映像作品表現論<隔週>	3	8216		
前期	火	基礎	基礎英語 I A⑤	1	1105	基礎英語 I A⑦	1	1102	基礎英語 I B⑤	1	1102	日本美術史	1	吉武記念	西洋美術史①	1	吉武記念				
前期	火	基礎	基礎英語 I A⑥	1	1103	基礎英語 I A⑧	1	1103	スポーツ実技A(体育)②	1	体育館										
前期	火	基礎	基礎英語 I B③	1	1102	基礎英語 I B④	1	1104	物理学入門	1	1114										
前期	火	基礎	基礎英語 I C①	1	1104	表現のための英語B①	2	1101	デザイン史①	1	吉武記念										
前期	火	基礎	健康科学①	1	吉武記念	基礎英語 I B②	1	1105													
前期	火	基礎	キャリアデザインC①	3	1114	スポーツ実技A(体育)①	1	体育館													
前期	火	基礎				数学入門A	1	吉武記念													
前期	火	芸工基礎	デッサン基礎実習①	1	1119	デッサン基礎実習①	1	1119	デッサン基礎実習②	1	1119	デッサン基礎実習②	1	1119							
前期	火	芸工基礎	コンピュータ基礎実習⑤	1	2101	コンピュータ基礎実習⑤	1	2101	コンピュータ基礎実習⑦	1	2101	コンピュータ基礎実習⑦	1	2101							
前期	火	芸工基礎	コンピュータ基礎実習⑥	1	2201	コンピュータ基礎実習⑥	1	2201	コンピュータ基礎実習⑧	1	2201	コンピュータ基礎実習⑧	1	2201							

期	曜日	学科等	1			2			3			4			5			6			
			科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	
前期	火	芸工基礎	図学・製図基礎実習③	1	1115	図学・製図基礎実習③	1	1115	図学・製図基礎実習④	1	1115	図学・製図基礎実習④	1	1115							
前期	火	芸工基礎	Pythonプログラミング演習	3	1107	Pythonプログラミング演習	3	1107				ビジュアルプログラミング演習	3	1107	ビジュアルプログラミング演習	3	1107				
前期	火	芸工基礎				空間・情報グラフィックス入門②	2	1106				基礎表現演習A①	1	1115	基礎表現演習A①	1	1115				
前期	火	教職博学																美術科教育法 I	3	1105	
前期	火	教職博学																博物館概論	1	1106	
前期	火	メディア	アニメーション制作基礎	2	1117	アニメーション制作基礎	2	1117	映画・映像・アニメーション原論	2	1225	映画・映像・アニメーション原論	2	1225							
前期	火	メディア	3DCG基礎演習	2	1110	3DCG基礎演習	2	1110	作画技術演習 I	2	8105	まんが基礎演習	2	8105	まんが基礎演習	2	8105				
前期	火	メディア							映画・映像・アニメーションゼミ I	3	1117・1110	映画・映像・アニメーションゼミ I	3	1117・1110	アニメーション作品表現論	3	1225	アニメーション作品表現論	3	1225	
前期	火	まんが																		4	8105
前期	水	基礎	スタディスキルズ	1	1106	ドイツ語 I ①	2	1105	ドイツ語 I ②	2	1105	中国語 I ③	2	1106	ビジネスコンピュータ	1					
前期	水	基礎	キャリアデザインC②	3	1114	英語コミュニケーションB①	2	1104	中国語 I ②	2	1106	スポーツ実技A(体育)④	1	体育館	インターンシップA	1					
前期	水	基礎	英語コミュニケーションA⑥	2	6101																
前期	水	基礎	英語コミュニケーションA③	2	1105	英語コミュニケーションA④	2	1103													
前期	水	基礎	英語コミュニケーションA⑤	2	1104	中国語 I ①	2	1106	スポーツ実技A(体育)③	1	体育館	ドイツ語 I ③	2	1105							
前期	水	芸工基礎				彫刻基礎実習①	1	3101	彫刻基礎実習①	1	3101										
前期	水	芸工基礎				ドローイング①	1	1115	ドローイング①	1	1115										
前期	水	メディア				メディア芸術概論	1	1114													
前期	水	メディア	プロシージャルCG演習	2	1110				アニメーション演出基礎	2	1117	デジタルコミック演習	2	1107							
前期	水	メディア																			
前期	水	メディア	アニメーション映像技法	3	1117	アニメーション映像技法	3	1117	プロダクション演習<隔週>	3	1110	プロダクション演習<隔週>	3	1110							
前期	木	基礎				日本語表現 I A①	1	1104	日本語表現 I B⑨	1	1103	日本語表現 I A②	1	1104							
前期	木	基礎				日本語表現 I B⑦	1	1101	日本語表現 I B⑩	1	1104	日本語表現 I B⑫	1	1109	かたちの科学①	1	吉武記念				
前期	木	基礎				日本語表現 I B⑧	1	1109	日本語表現 I B⑪	1	1109	日本語表現 I C	1	1105	日本語初級 I ③	1	1103				
前期	木	基礎				日本語表現 I A④(留学生用)	1	1105	日本語表現 I A⑤(留学生用)	1	1105	数理とかたち	1	1107							
前期	木	基礎				基礎英語 I A⑨	1	1102	基礎英語 I A⑩	1	1101	人文地理学	1	吉武記念							
前期	木	基礎	フランス語 I ①	2	1106	フランス語 I ②	2	1103	フランス語 I ③	2	1106	日本語初級 I ②	1	1106							
前期	木	基礎							心理学	1	吉武記念										
前期	木	芸工基礎	芸術工学概論	1	吉武記念				デッサン基礎実習③	1	1119	デッサン基礎実習③	1	1119	映像コンテンツ論	1	1114	映像コンテンツ論	1	1114	
前期	木	芸工基礎	ジェネレティブアート演習①	2	1107	ジェネレティブアート演習①	2	1107	工芸基礎実習①	1	1118	工芸基礎実習①	1	1118							
前期	木	芸工基礎		2	2101				コンピュータデザイン演習A①	2	2101	コンピュータデザイン演習A①	2	2101							
前期	木	芸工基礎				色とかたち	1	吉武記念				絵画基礎実習B	1	3101B	絵画基礎実習B	1	3101B				
前期	木	芸工基礎										映像技術入門①	1	1114							
前期	木	教職博学																美術・工芸科教育法 I	3	1118	
前期	木	メディア				メディア表現リテラシー	1	1225	メディア表現リテラシー	1	1225										
前期	木	メディア							コミックイラスト基礎演習	2	2201	コミックイラスト基礎演習	2	2201	まんが原論	2	1225				
前期	木	メディア	ゲームエンジン基礎演習	2	1110	ゲームエンジン基礎演習	2	1110													

期	曜日	学科等	1			2			3			4			5			6				
			科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室	科目名	学年	教室		
後期	木	基礎	文章表現法B④	1	1101	日本語表現II①	1	1101	現代英語③	2	1101			法学(日本国憲法を含む)②	1	吉武記念						
後期	木	基礎	日本語表現II⑦	1	1104	日本語表現II⑧	1	1104	日本語表現II⑨	1	1105											
後期	木	基礎	日本語表現IR③(留学生用)	1	1106	文章表現法B②	1	1103	日本語表現II⑩	1	1104											
後期	木	基礎	英語コミュニケーションA⑧	2	1109	現代英語②	2	3209														
後期	木	基礎	フランス語I④	2	1103	文学・言語学	1	1114														
後期	木	基礎				フランス語II	2	1102														
後期	木	基礎				英語コミュニケーションB⑥	2	1109														
後期	木	芸工基礎				現代アート論	2	1106						デッサン基礎実習⑨(M)	1	3203・3204	デッサン基礎実習⑨(M)	2	3203・3204			
後期	木	芸工基礎										映像技術入門②	1	1114	アート&デザインプロジェクトC	2		アート&デザインプロジェクトC	2			
後期	木	芸工基礎	グレートフィルムズ	1	8216	グレートフィルムズ	1	8216						身体表現論	1	1114	アート&デザインプロジェクトA	1	6201			
後期	木	芸工基礎	コンピュータ基礎実習③	1	2101	コンピュータ基礎実習③	1	2101														
後期	木	教職博学																		教育相談	2	1105
後期	木	メディア						*メディア芸術基礎演習	1	1225	メディア芸術基礎演習	1	1225	キャラクター論	1	1225						
後期	木	メディア		2	1110		2	1110	デジタル彫刻	2	1110	3DCG制作演習	2	1110	ゲームエンジン応用演習	2	1110					
後期	木	メディア				まんがメディア文化史	2	1105														
後期	金	基礎	日本史	1	1114	東アジア文化入門②	1	1106				科学と技術	1	1225						生涯学習概論	1	1225
後期	金	基礎	キャリアデザインA	1	吉武記念							経済・政治	1	1114								
後期	金	芸工基礎	デッサン基礎実習⑦	1	1119	デッサン基礎実習⑦	1	1119				文字とイメージB	2	1107	文字とイメージB	2	1107					
後期	金	芸工基礎	webプログラミング演習②	3	2101	webプログラミング演習②	3	2101														
後期	金	芸工基礎	工芸基礎実習④	1	1118	工芸基礎実習④	1	1118														
後期	金	教職博学																		教育原理	1	1103
後期	金	教職博学																		進路指導論	2	1102
後期	金	教職博学																		生涯学習概論	1	1225
後期	金	メディア												コンピュータゲーム(CG)史(M・I共通科目)	1	1225・8105						
後期	金	メディア				コミック背景デザイン	2	8105	コミック背景デザイン	2	8105	まんが・イラスト制作演習	2	8105・8106	まんが・イラスト制作演習	2	8105・8106					
後期	金	メディア				ゲームクリエイション演習	2	1110	立体造形基礎	2	1118											
後期	金	メディア							メディアデザイン演習	3	1107		3		イメージ・コミュニケーション演習	3	1110	まんが表現ワークショップ	3	1105・1106		
後期	土	教職博学	教育実習A<集中><通年>	4	1105	教育実習A<集中><通年>	4	1105	特別支援教育総論<集中>	3	1105	特別支援教育総論<集中>	3	1105	特別支援教育総論<集中>	3	1105					
後期	土	教職博学	教育実習B<集中><通年>	4	1105	教育実習B<集中><通年>	4	1105	博物館実習<集中>	4	1225	博物館実習<集中>	4	1225	博物館実習<集中>	4	1225					
後期	土	教職博学	教職実践演習<集中>	4	1105	教職実践演習<集中>	4	1105														
後期	土	建築環境							施工の技術<集中>	3	5201											
後期	土	メディア				サウンドデザイン演習<隔週>	2	8104・8108	サウンドデザイン演習<隔週>	2	8104・8108	サウンドデザイン演習<隔週>	2	8104・8108	サウンドデザイン演習<隔週>	2	8104・8108					
後期	土	メディア				映画・映像演出応用演習<隔週>	2	8216・8101・1109	映画・映像演出応用演習<隔週>	2	8216・8101・1109	映画・映像演出応用演習<隔週>	2	8216・8101・1109	映画・映像演出応用演習<隔週>	2	8216・8101・1109					
後期	土	メディア							ポストプロダクション演習II<隔週>	3	2101	ポストプロダクション演習II<隔週>	3	2101								
後期	土	メディア				デジタル撮影応用演習<集中>	3	8101・8104・8108・8216	デジタル撮影応用演習<集中>	3	8101・8104・8108・8216	デジタル撮影応用演習<集中>	3	8101・8104・8108・8216	デジタル撮影応用演習<集中>	3	8101・8104・8108・8216					
後期	時間割外	全学科		4	ゼミ室																	

学生の確保の見通し等を記載した書類

目 次

1. 学生確保の見通し及び申請者としての取組状況

ア 学科を設置する大学の現状把握・分析

イ 地域・社会的動向等の現状把握・分析

ウ 新設学科の趣旨目的、教育内容、定員設定等

エ 学生確保の見通し

オ 学生確保にむけた具体的な取組と見込まれる効果

2. 人材需要の動向等社会の要請

①人材の要請に関する目的その他教育研究上の目的

②上記①が社会的、地域的な人材需要の動向を踏まえたものであることの客観的な根拠

1. 学生確保の見通し及び申請者としての取組状況

ア 学科を設置する大学の現状把握・分析

本学は、1989年の開学以来、「芸術工学」すなわち、「科学・技術」と「芸術・文化」の学問分野を、アートとデザインそしてメディアの教育と学術活動を通じて統合する学問を通して、環境デザイン、工業デザイン（プロダクト、アパレル）、視覚情報デザインの3学科で開学した後、社会の多様化、デザイン、アート、メディア分野の進化にあわせて学科新設や学科名改称を行い、2015年に現行の1学部・7学科構成となっている。この7学科構成においては25のコースを設置し、多様化する社会ニーズに対応すべく教育活動を継続している。

大学教育においては、昨今のグローバル化にともなう人々の日常生活や文化、社会・経済、都市・地域環境の変化に対応するためには、既存の分野を超えた横断化・融合化した学びが必要である。

これまで本学において特長の一つとして行ってきた少人数教育は、反面、指導教員の専門に特化した指導になりがちであったことから、複数教員による体系的かつ複合的な教育体制になるよう、カリキュラムを再構築することにより、社会変化に柔軟に対応し、将来の姿・仕組みを構想し、よりよい社会の実現に寄与できる人物を養成することができる教育体制とする必要性があると判断した。

入学者確保の状況としては、2023年度入試における学部全体での入学定員充足率は114.8%（環境デザイン学科88.6%、プロダクト・インテリアデザイン学科78.6%、ビジュアルデザイン学科130.0%、映像表現学科デジタルクリエーションコース186.7%、同映画コース166.7%、同アニメーションコース160.0%、まんが表現学科157.8%、ファッションデザイン学科76.0%、アート・クラフト学科130.0%）である。2021年度入試及び2022年度においては新型コロナウイルス感染症の流行による広報活動の低減の影響を受け入学者を減らしたが、2023年度入試の結果から、受験者数においては、定員の400名を超える入学者となり、流行前の状況に回復した（資料1・表A）。

なお、収容定員の充足率は、2023年度は105.3%である。過去5年間では、2019年度102.6%、2020年度105.9%、2021年度101.3%、2022年度は101.4%と推移しており、一定水準で充足出来ている。

（資料1・表B）

イ 地域・社会的動向等の現状把握・分析

現在の社会的動向としては、日本のみならず世界諸国において、昨今の急激なデジタル技術の発展、特に個人による情報入手や発信を安易にする携帯端末やタブレットなどのデジタル技術の進化によって、それらを媒体にしてビジネスモデル、製品、サービス、我々のライフスタイルに大きな変革をもたらしている。これらを受け、社会ニーズとしては専門技能に加え、マネジメント力やコミュニケーション力を備えた総合力をもった人材を求めていることから、個別の専門技能と同時に、各自が主体的に課題の発見と解決方法を創造できる柔軟な発想、計画、実践、応用力を習得する新たな教育方法及び教育体系の確立が急務である。

本学が位置する兵庫県神戸市は、京阪神地区（大阪、京都、神戸）を形成する政令都市のひとつであり、関西経済圏の発展基盤を支える主要となる都市として認知されている。神戸市内には23校の大学・短期大学が集まり7万人の学生が通っていることから、神戸市は将来を担う世代である若者と神戸市の現状・課題・未来について考える機会を通し、自ら考え、発言できる人材を育成するとともに、「若者に選ばれるまち」として市政の運営に活かす取り組みを進めている。また、デザイン・美術・音楽・映像などの素養があり、それを活かして、創造的に仕事を企画・実現できる人を「デザイン・

クリエイティブ枠」として職員採用する等、デザイン力を重視した取り組みを行っている。さらに、留学生の受け入れを支援する体制を神戸市独自で構築し、国内外ともに学生に関わる取り組みや支援に注力している都市であり、神戸市及び各大学との連携により意欲ある学生の確保が期待できる。

ウ 新設学科の趣旨目的、教育内容、定員設定等

①学科等がどのように貢献できるのか

本学は、本学園の建学の理念である「世に役立つ人物の養成」を基本理念とし、人間生活にかかわる関係諸学を総合的にとらえ展開する「芸術工学」の教育・研究を通じて、広い教養、専門的知識、能力、技術とコミュニケーション力を備えた人材を養成し、社会に貢献することを目的とする。この「芸術工学」の教育・研究は、ビジネスモデル、製品、サービス、個々のライフスタイルなどが多様化する超スマート社会(Society5.0)の実現に向けた取組に貢献できる学問領域である。

従前より、「デザイン都市」の認定を受けた神戸市は、デザインの力で神戸らしさを創造し続ける「デザイン都市・神戸」推進のための取り組みをはじめ、多くの地域発展に貢献している。また、新型コロナウイルス感染拡大により一層地域志向が高まったことから、首都圏に次いで各種機能や人口等が集積する関西圏に位置する本学が、新たな価値を提供できる総合力を備えた人物を輩出するために改組を行う意義は極めて大きいと考える。

②定員設定の理由

それぞれの新学科の入学定員について、過去5年間の学科・コースの受験者数推移を新学科のコース編成に照らし合わせて試算した受験者倍率は、建築・環境デザイン学科 183.4%、生産・工芸デザイン学科 213.2%、ビジュアルデザイン学科 178.0%、メディア芸術学科 261.4%であり、学部全体で平準しており入学定員の設定は適切である（資料1・表C）。

③改組をしなければいけない理由

デジタル技術の急速な進化とともに大きく変わりつつある経済活動に対応しながら、社会から求められる人物の輩出に向け、本学の専門領域においてもそれらに合致した教育体系への変革の時期にきている。そのひとつとして学科構成の再編成、カリキュラムの見直し、教員配置の適正化、施設設備の効果的配置などを合わせて総合的な改革が急務である。

本学の受験者状況は、受験者倍率の過去5年間の平均値で見ると、環境デザイン学科 212.9%、プロダクト・インテリアデザイン学科 172.3%、ビジュアルデザイン学科 222.5%、映像表現学科デジタルクリエーションコース 461.3%、同映画コース 341.3%、同アニメーションコース 424.0%、まんが表現学科 223.1%、ファッションデザイン学科 110.8%、アート・クラフト学科 213.0%であり、学科間にて大きな偏りがある（資料1・表A）。

特に映像表現学科の3コースにおいては、2019年度入試以降急速に受験者数が伸びており、入学定員充足率は130%を超えている（資料1・表A）。

映像は、視覚イメージ、音響、物語など、多様な要素が編み合わされ、その結びつきによって新たな表現へと発展していくメディアである。今や生活のあらゆる局面に欠かすことのできない存在であるだけでなく、個人がスマートフォンを片手に簡単に撮影、アプリで編集し発信ができるという身近な存在であることが、若年層の興味や関心を引く大きな要因の一つであると考えられる。

一方、プロダクト・インテリアデザイン学科及びファッションデザイン学科は、過去5年間で受験者数は伸び悩み、入学定員充足率は89.7%及び67.2%に留まっている(資料1・表A)。これは、近年急速にもものづくり大国・日本の全世界への影響力が弱まり、中国や東南アジアをはじめとする海外諸国が地球規模での工業製品の生産拠点となっていること、3Dプリンターや高性能印刷機等が個人にまで普及したことにより、生産が企業から個人でも可能となったこと、社会にSDGsの考えが普及し、脱大量生産・大量廃棄社会への転換が、特にプロダクトやファッションといったデザインの分野における、若年層の興味や関心が低くなってきている要因の一つと考える。

このような状況のもと、モノづくりの完成形態(例:プロダクト、ファッション)や表現形態(例:映画、アニメ、まんが)で区分けする学科体制ではなく、複数の領域を通して複合的なモノづくりに携わるような学科、また映画、アニメ、まんがに加え、全世界で急速に注目を集めるゲーム分野を加えて学科に再編成することは意義のあることである。

また、本学と競合する近畿圏の芸美系大学において、過去5年間で、京都芸術大学で情報デザイン学科クロスステックデザインコースの設置(2018年)及びキャラクターデザイン学科の設置(2023年)、京都精華大学でメディア表現学科の設置(2021年)等、社会状況へ対応した学部学科構成への再編が続いて行われている。本学においても、高校生が求める学びの内容に応え、近い将来訪れる超スマート社会を支える人材養成の必要性を改めて認識し、それに向けた学科構成が必要と判断し、収容定員を維持しつつ4学科12コースへの改組を計画した。

④学科の入学金、授業料等の学生納付金の額と設定根拠

本学の学納金は、入学金200,000円、学費等1,600,000円(内訳授業料1,050,000円、教育充実費550,000円)を設定している。平成19年度以降16年間改定していなかったものを、令和6年度入学生より改定する予定の金額である。これまでの間、教育の質を保ちつつ事業活動支出の抑制により収支バランスの安定に努めてきたが、今般の諸物価の大きな上昇から自主財源だけでは運営が困難と判断するに至った。改定にあたっては、競合大学の現時点での設定額、入学金15万円(京都美術工芸大学)～28万円(大阪芸術大学)、学費等98万円(成安造形大学)～167万円(京都芸術大学)の範囲内に設定している。(資料2)

エ 学生確保の見通し

A. 学生確保の見通しの調査結果

令和3年度私立大学・短期大学等入学志願動向(日本私立学校振興・共済事業団)調査では、本学に関連する学部系統区分の芸術系での入学定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)でそれぞれ104%を超える充足率となっている。芸術系区分の中で、本学の学科と関係していない音楽学部とその他を除いた芸術学部、造形学部、美術学部、デザイン学部を合計した入学定員充足率においても、過去3年間(2020年度～2022年度)でそれぞれ108%を超えている。また建築系学科を含む理・工学系での入学定員充足率は、過去3年間(2020年度～2022年度)でそれぞれ100%を超えている(資料3)。本学においても、既設学科の過去3年間(2020年度～2022年度)の受験者数が募集定員の2倍以上を堅持している(資料1・表A)。

本学と同じ分野の学部・学科を設置する近隣の競合大学(大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学)の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、合格者、定員充足率を調査したところ、過去

3年間(2020年度～2022年度)の志願者数が募集定員の2倍から8倍を堅持しており、定員充足率においては、一部大学では100%を満たしていないものの、3大学の合計では、定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)で105%を超えている(資料4)。

2019年度～2022年度に本学が開催したオープンキャンパスでは、新型コロナウイルス感染症の流行前の2019年度は延1,987名(うち3年生・既卒生等は延1,089名)を超える来場者があった。3年生の実人数に対して43.0%(343名)が出願しており、464名の入学者に対して、64.9%(301名)の入学者がオープンキャンパスに参加している(資料5)。

新型コロナウイルス感染症の影響後の2020年度では、対面式のオープンキャンパスではなく、完全予約制のWEB型のオープンキャンパスとなったため、参加者数は2019年度と比較して半数近く減少し、延946名(うち3年生・既卒生等は延602名)の来場者となった。3年生の実人数に対して55.3%(236名)が出願しており、356名の入学者に対して、58.7%(209名)の入学者がオープンキャンパスに参加している(資料5)。

2021年度では、完全予約制ではあるものの対面式のオープンキャンパスを実施し、延1,432名(うち3年生・既卒生等は延769名)の参加があった。3年生の実人数に対して48.2%(256名)が出願しており、381名の入学者に対して、61.2%(233名)の入学者がオープンキャンパスに参加している(資料5)。

2022年度においても各学科の特長や特色、教育内容がしっかりと伝わるプログラムを企画、実施したオープンキャンパスには、延1,777名(うち3年生・既卒生等は延969名)の参加があった。3年生の実人数に対して48.3%(344名)が出願しており、459名の入学者に対して、66.4%(305名)の入学者がオープンキャンパスに参加している(資料5)。

以上、全国的な芸術系学部の定員充足率、競合校における志願状況、本学におけるオープンキャンパスでの来場者数及び出願率を分析、検討した結果、新設学科においても十分な需要が見込まれ、定員を充足できる。

B. 新設学部等の分野の動向

現在の7学科・25コースは、環境デザイン学科、プロダクト・インテリアデザイン学科、ビジュアルデザイン学科、映像表現学科、まんが表現学科、ファッションデザイン学科及びアート・クラフト学科と、表現分野の対象別によって構成していたが、本学の専門分野における実社会でのニーズを踏まえ、建築・環境デザイン学科、生産・工芸デザイン学科、ビジュアルデザイン学科及びメディア芸術学科の4学科12コースへ再編することで、学生が目指したい分野を明確に示しながら、学科内で複数分野の基盤となる知識・技能を幅広く履修し視野を広げると共に、就職、起業、創作活動、進学といった進路を見据えたうえで自分の専門分野を選択することができるよう設定した。

建築・環境デザイン学科と同じ分野を設置する近隣の競合大学(大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学)の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、合格者、定員充足率を調査したところ、過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者数が募集定員の2倍から6倍を堅持しており、定員充足率においては、一部学科では100%を満たしていないものの、「3大学計」の「建築・環境デザイン学科に関連する学科合計(○)」では、定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)で106%を超えている(資料4)。

生産・工芸デザイン学科と同じ分野を設置する近隣の競合大学(大阪芸術大学、京都芸術大学、京

都精華大学)の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、合格者、定員充足率を調査(資料4)したところ、過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者数が募集定員の2倍から7倍を堅持しており、定員充足率においては、一部学科では100%を満たしていないものの、「3大学計」の「生産・工芸デザイン学科に関連する学科合計(◇)」では、定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)で103%を超えている(資料4)。

ビジュアルデザイン学科と同じ分野を設置する近隣の競合大学(大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学)の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、合格者、定員充足率を調査(資料4)したところ、過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者数が募集定員の2倍から7倍を堅持しており、定員充足率においては、一部学科では100%を満たしていないものの、「3大学計」の「ビジュアルデザイン学科に関連する学科合計(△)」では、定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)で108%を超えている(資料4)。

メディア芸術学科と同じ分野を設置する近隣の競合大学(大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学)の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、合格者、定員充足率を調査(資料4)したところ、過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者数が募集定員の2倍から7倍を堅持しており、定員充足率においては、一部学科では100%を満たしていないものの、「3大学計」の「メディア芸術学科に関連する学科合計(□)」では、定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)で108%を超えている(資料4)。このように、類似する学科を設置する近隣の大学においても、一定の志願者・入学者が確保されている。

したがって、競合大学における関連学科の状況を分析、検討した結果、新設学科においても十分な需要が見込まれ、定員を充足できると考える。

C. 中長期的な18歳人口の全国的、地域的動向等

総務省の令和4年1月1日現在住民基本台帳年齢階級別人口データ(都道府県別)によると、0歳～19歳までの年齢階級別で比較すると、全国的に人口減少は続いているものの、本学が設置されている兵庫県、近畿地方の人口割合を各階級別で比較すると、0歳～4歳の人口が4,450,642人に対して、兵庫県195,975人(4.40%)、近畿728,780人(16.37%)、5歳～9歳の人口が5,138,882人に対して、兵庫県229,402人(4.46%)、近畿834,328人(16.24%)、10歳～14歳の人口が5,446,016人に対して、兵庫県246,277人(4.52%)、近畿892,612人(16.39%)、15歳～19歳の人口が5,619,452人に対して、兵庫県254,387人(4.53%)、近畿937,937人(16.69%)、0歳～19歳の人口が20,654,992人に対して、兵庫県926,041人(4.48%)、近畿3,393,657人(16.43%)と均衡を保っている(資料6)。

また、本学の2021年度～2023年度入試の3年間の都道府県別入学者数では、兵庫県、大阪府の次に、東京都、香川県、広島県、岡山県、高知県、京都府、福岡県、鳥取県の順に近畿地方に留まらず、全国各地から入学していることが分かる(資料7)。

以上、中長期的な18歳人口の全国的、地域的動向及び本学の学生募集の対象地域の状況を分析、検討した結果、新設学科においても、定員を充足できる見込みである。

D. 競合校の状況

本学と同じ分野の学部・学科を設置する近隣の競合大学のうち、本学より入学定員が多い大学は、

大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学の3大学であり、立地状況や志願者・受験者層からも本学と競合していることから、3大学を競合校として検討、分析を行った。

大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、入学者、定員充足率を調査(資料4)したところ、過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者数は募集定員の2倍から8倍を堅持しており、定員充足率においては、一部大学では100%を満たしていないものの、3大学の合計では、過去3年間(2020年度～2022年度)で106%を超えており、新設学科においても十分な需要が見込まれ、定員を充足できると考える。

E. 既設学部等の学生確保の状況

本学では、2019年度より定員(400名)を安定的に確保し、2020年度入試においては定員の1.1倍440名を超える入学者がある(資料1・表A)。2021年度、2022年度入試においては、新型コロナウイルス感染症の影響により、対面での体験型オープンキャンパスを実施できる機会が減少し、効果的な広報活動が展開できなかったことから、2020年度、2021年度に実施のオープンキャンパス来場者数は、新型コロナウイルス感染症の流行前の状況には戻っていないものの、2023年度入試においては定員の400名を超える入学者があることから、流行前の状況に回復しつつあると認識している。

以上、競合校の状況及び本学の状況を分析、検討した結果、新設学科においても、定員を充足できると考える。

F. その他、申請者において検討・分析した事項

総務省の令和4年1月1日現在住民基本台帳年齢階級別人口データ(都道府県別)によると全国的に人口減少は続いているものの、本学が設置されている兵庫県、近畿地方の人口割合は0歳～4歳5歳～9歳、10歳～14歳、15歳～19歳と均衡を保っている(資料6)。

令和3年度私立大学・短期大学等入学志願動向(日本私立学校振興・共済事業団)調査では、本学に関連する学部系統区分の芸術系での入学定員充足率は過去3年間(2020年度～2022年度)でそれぞれ104%を超える充足率となっている。芸術系区分の中で、本学の学科と関係していない音楽学部とその他を除いた芸術学部、造形学部、美術学部、デザイン学部を合計した入学定員充足率においても、過去3年間(2020年度～2022年度)でそれぞれ108%を超えている。また建築系学科を含む理・工学系での入学定員充足率は、過去3年間(2020年度～2022年度)でそれぞれ100%を超えている(資料3)。

本学と同じ分野の学部・学科を設置する近隣の競合大学のうち、本学より入学定員が多い3大学(大阪芸術大学、京都芸術大学、京都精華大学)の過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者、入学者、定員充足率を調査したところ、過去3年間(2020年度～2022年度)の志願者数は募集定員の2倍から8倍を堅持しており、定員充足率においては、一部大学では100%を満たしていないものの、3大学の合計では、過去3年間(2020年度～2022年度)で106%を超えている(資料4)。

以上、公的機関などによる地域の人口動向調査、本学が設置する分野の入学志願動向及び同分野を有する近隣大学の志願動向調査を行った結果、新設学科においても、定員を充足できる見込みである。

オ 学生確保にむけた具体的な取組と見込まれる効果

学生確保に向けた取組として、以下①～③を行っている。オープンキャンパスでの授業体験や芸工

塾での実技講習を通じて、各学科の特長や特色、教育内容等が高校生や受験生に認知されることで本学への理解が深まり、その結果、受験者数の増加に繋がるものとする。

その他、得意な科目で受験できるもの、制作した作品を評価するもの、本学へ入学したい意欲や熱意を評価するもの、本学が指定する資格の取得を評価するものなど、数多くの選抜方法を設け、多様な受験者の受験機会を確保するとともに受験者数の増加を図っている。

①オープンキャンパス

年間9日程開催し、模擬授業やものづくり体験授業を実施している。2023年入学者を対象としたオープンキャンパスでは、延1,777名（うち3年生・既卒生等は延969名）の参加があった。3年生の実人数に対して48.3%(344名)が出願しており、参加者の出願率は高いものとなっている。

（資料5）

②高等学校との教育連携

本学が実践する専門教育（デザイン、芸術、メディア分野）の関連学科・コース・類型などが設置されている高等学校と実質的な教育連携を実施している。2011年度に近畿圏を中心に18校でスタートし、2017年度から40校まで拡大し、3年間（2021年度～2023年度入学試験）においては、247名の入学実績があった。（資料8）

③「芸工塾」、「芸工塾特別講座」、「芸工塾デジタルバージョン」の開催

2012年度より芸術系分野の受験生の掘り起こし並びに入試対策の支援を目的にデッサンの実技講習「芸工塾」を開催している。経験者向けのレベルアップ講座と初心者向けの入門講座を設けている。

2019年度からは、デッサンを気軽に触れてもらう企画「芸工塾特別講座」とデジタルイラストレーション実技講習会「芸工塾デジタルバージョン」を開催している。

「芸工塾特別講座」は、8月のオープンキャンパスの開催日に合わせて、90分という時間の中でデッサンに気軽に触れてもらう企画を実施している。

「芸工塾デジタルバージョン」は、デッサンだけでなくデジタルイラストレーションを学びたいという要望から、iPadを用いたデジタルイラストレーションの実技講習会を開催している。

2022年度のこれら芸工塾の3年生の参加者合計は実人数で124名、うち49名(39.5%)が出願している（資料5）。

2. 人材需要の動向等社会の要請

（1）人材の要請に関する目的その他教育研究上の目的

芸術工学の教育・研究活動は、その基礎知識である「芸術・文化」「社会・歴史」「科学・技術」の分野における総合的な知識の修得と、デザインやアートの表現技法と最新の「情報」や「科学技術」を駆使して、人間の「生活」や「環境」をより機能的に、より快適に、より美しくするための表現能力と時代が求める課題を発見し、解決する能力の修得を目指している。

本学の教育プログラムは、「発想」「構想」「計画」「表現」「造形」「実証」するための「芸術工学」の学術活動及び創造活動を基本にしている。

国際化やICT技術の急速な発展に加え、人々の日常生活や文化、社会・経済、都市・地域環境の変化などにより、科学技術や芸術文化の分野でも大きな構造変化が起きている。

本学では、基礎的な教養と社会的な見識に裏打ちされた創造的感性と幅広い表現力を駆使する総合的な「デザイナー」「アーティスト」「クリエイター」、さらに多様な視点からの研究開発及び提案力を持つ「研究者」、豊かな教育能力を持つ「教育者」を世に送り出す。

（２）上記（１）が社会的、地域的な人材需要の動向を踏まえたものであることの客観的な根拠

平成 30 年 6 月 5 日に文部科学省 Society 5.0 に向けた人材育成に係る大臣懇談会「Society 5.0 に向けた人材育成 ～ 社会が変わる、学びが変わる ～」（資料 9）において、新たな社会を牽引する人材として、課題解決を指向するエンジニアリング、デザインの発想に加えて、真理や美の追究を指向するサイエンス、アートの発想の両方を併せ持つ必要性や、今後取り組むべき教育政策の方向性として、AI では代替できない職業として、将来の雇用成長が期待されるアートの世界においては、文化芸術分野での活躍を希望する若者が将来のキャリアを描けるような人材育成を行う必要性が示されていることから、デザイン・アート分野における人材需要は見込まれる。

また、2022 年 3 月に兵庫県がまとめた「ひょうごビジョン 2050」（資料 10）において、2050 年に兵庫県がめざす姿として、文化が暮らしの中心にあり伝統と革新が織りなす多彩な表現活動が展開される社会とあり、芸術、映画、ゲーム、ファッションなどの体験価値を提供するクリエイティブ産業を育てる、アートやデザインの思考を持った作り手が育ち、兵庫のものづくり産業、地場産業を進化させることが示されている。

以上のことから、芸術工学部が行う人材養成は、まさに「Society 5.0 に向けた人材育成」が掲げる文理両方を学ぶ高大接続改革の大学改革として示されている、社会のニーズ及び国際トレンド等を背景に、STEAM やデザイン思考などの教育を提供できるよう促進し、STEAM 系を専攻する専門人材を育成する目的とも一致し、かつ「ひょうごビジョン 2050」の 2050 年に兵庫県がめざす姿においても、芸術工学部が育成する人材像および教育研究上の目的と一致していると考え、社会的、地域的な人材需要を踏まえたものである。（資料 9、資料 10）

①外国人留学生に関する進路、人材需要について

本学の外国人留学生の過去 4 年の進路状況は下記のとおりである。就職、進学、帰国が主な進路となっており、就職者希望者（就職＋就職活動継続）も 1～5 名程度となっている。

	① 就職	② 就職活動継続	③ 進学	④ 帰国等	⑤ その他	⑥ 計 (卒業者)	⑦ 就職希望者 (① + ②)	就職率 (① / ⑦)	進学率 (③ / ⑥)
2022年3月卒業生	3	1	4	3	1	12	4	75.0%	33.3%
2021年3月卒業生	0	3	1	4	0	8	3	0.0%	12.5%
2020年3月卒業生	1	0	0	0	0	1	1	100.0%	0.0%
2019年3月卒業生	5	0	1	2	0	8	5	100.0%	12.5%

こうした状況の中、本学に寄せられる全国の企業からの求人数は、2023年度3月卒業生に対して11,787件(2023年2月27日現在)であった。その中で、留学生の応募を可能とする企業は3501社であった。過去4年の就職希望者平均は4人(小数点以下切上げ)であるので、求人倍率は875倍超となり、留学生に対して豊富な求人がよせられている。

本社所在地が兵庫、大阪、東京の3都府県の企業から寄せられた求人は5,502件、うち留学生の応募が可能な企業は1865社、求人倍率は466倍超である。なおこの3府県は本学の就職実績(日本人学生含む)で毎年度、トップ3に位置している。

本社所在地を本学が立地する兵庫県に限定した場合、求人は602件、うち留学生応募可の企業は129社、求人倍率は32倍超であった。最小単位の兵庫県で見た場合でも求人情報は極めて多く、売り手市場傾向が続いていることから、地域的な人材需要を踏まえたものである。

学生の確保の見通し等を記載した書類

資料目次

- 資料1：入学定員充足率・入学定員・収容定員充足率・新学科入学定員充足率 試算表
(2022年5月現在)
- 資料2：令和3年度 私立大学入学者に係る初年度学生納付金平均額(定員1人当たり)
(文部科学省)
- 資料3：2020～2022年度 私立大学・短期大学 入学志願動向(日本私立学校振興・共済
事業団)(抜粋)
- 資料4：2020～2022年度 デザイン芸術系分野を有する近隣大学の志願者動向調査
- 資料5：2019年度～2022年度 オープンキャンパス・芸工塾 参加者・出願者一覧
- 資料6：令和4年1月1日 住民基本台帳年齢階級別人口データ(都道府県別)(総務省
統計)
- 資料7：2021年度～2023年度入試 都道府県別 志願者数及び入学者数
- 資料8：2021～2023年度 特別連携校 受験者/合格者/入学者推移
- 資料9：Society 5.0に向けた人材育成～社会が変わるが変わる～(Society 5.0に向け
た人材育成に係る大臣懇談会)(抜粋)
Society 5.0に向けた人材育成に係る大臣懇談会 新たな時代を豊かに生きる力
の育成に関する省内タスクフォース 平成30年6月5日
[https://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afield
file/2018/06/06/1405844_002.pdf](https://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afieldfile/2018/06/06/1405844_002.pdf)
- 資料10：ひょうごビジョン2050(兵庫県)(抜粋)
[https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk07/vision/documents/sasshi_a4_20220426_
compressed.pdf](https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk07/vision/documents/sasshi_a4_20220426_compressed.pdf)

※出典を記載していない資料は、全て本学データ

神戸芸術工科大学 入学定員充足率（表A）

学科名	定員	2019						2020					
		受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員	受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員
01 環境デザイン学科	70	184	262.86%	113	61.41%	93	132.86%	168	240.00%	102	60.71%	74	105.71%
02 プロダクト・インテリアデザイン学科	70	147	210.00%	99	67.35%	77	110.00%	147	210.00%	98	66.67%	82	117.14%
03 ビジュアルデザイン学科	80	182	227.50%	111	60.99%	77	96.25%	201	251.25%	121	60.20%	90	112.50%
04 映像表現学科・デジタルクリエーションコース	15	75	500.00%	37	49.33%	25	166.67%	93	620.00%	39	41.94%	30	200.00%
05 映像表現学科・映画コース	15	57	380.00%	23	40.35%	19	126.67%	52	346.67%	25	48.08%	22	146.67%
06 映像表現学科・アニメーションコース	15	54	360.00%	25	46.30%	23	153.33%	57	380.00%	20	35.09%	16	106.67%
07 まんが表現学科	45	77	171.11%	55	71.43%	48	106.67%	110	244.44%	63	57.27%	53	117.78%
08 ファッションデザイン学科	50	63	126.00%	49	77.78%	39	78.00%	70	140.00%	51	72.86%	44	88.00%
09 アート・クラフト学科	40	91	227.50%	53	58.24%	38	95.00%	97	242.50%	58	59.79%	53	132.50%
総計	400	930	232.50%	565	60.75%	439	109.75%	995	248.75%	577	57.99%	464	116.00%

学科名	定員	2021						2022					
		受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員	受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員
01 環境デザイン学科	70	148	211.43%	92	62.16%	68	88.57%	138	197.14%	98	71.01%	64	91.43%
02 プロダクト・インテリアデザイン学科	70	103	147.14%	64	62.14%	47	67.14%	98	140.00%	68	69.39%	53	75.71%
03 ビジュアルデザイン学科	80	155	193.75%	103	66.45%	71	88.75%	158	197.50%	114	72.15%	78	97.50%
04 映像表現学科・デジタルクリエーションコース	15	43	286.67%	22	51.16%	10	66.67%	69	460.00%	37	53.62%	29	193.33%
05 映像表現学科・映画コース	15	48	320.00%	24	50.00%	17	113.33%	46	306.67%	28	60.87%	18	120.00%
06 映像表現学科・アニメーションコース	15	69	460.00%	29	42.03%	24	160.00%	72	480.00%	37	51.39%	28	186.67%
07 まんが表現学科	45	89	197.78%	51	57.30%	47	104.44%	99	220.00%	65	65.66%	52	115.56%
08 ファッションデザイン学科	50	51	102.00%	37	72.55%	30	60.00%	36	72.00%	22	61.11%	17	34.00%
09 アート・クラフト学科	40	70	175.00%	49	70.00%	42	105.00%	69	172.50%	49	71.01%	42	105.00%
総計	400	776	194.00%	471	60.70%	356	89.00%	785	196.25%	518	65.99%	381	95.25%

学科名	定員	2023						2019-2023					
		受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員	受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員
01 環境デザイン学科	70	107	152.86%	81	75.70%	62	88.57%	745	212.86%	486	65.23%	361	103.14%
02 プロダクト・インテリアデザイン学科	70	108	154.29%	73	67.59%	55	78.57%	603	172.29%	402	66.67%	314	89.71%
03 ビジュアルデザイン学科	80	194	242.50%	132	68.04%	104	130.00%	890	222.50%	581	65.28%	420	105.00%
04 映像表現学科・デジタルクリエーションコース	15	66	440.00%	45	68.18%	28	186.67%	346	461.33%	180	52.02%	122	162.67%
05 映像表現学科・映画コース	15	53	353.33%	31	58.49%	25	166.67%	256	341.33%	131	51.17%	101	134.67%
06 映像表現学科・アニメーションコース	15	66	440.00%	29	43.94%	24	160.00%	318	424.00%	140	44.03%	115	153.33%
07 まんが表現学科	45	127	282.22%	85	66.93%	71	157.78%	502	223.11%	319	63.55%	271	120.44%
08 ファッションデザイン学科	50	57	114.00%	43	75.44%	38	76.00%	277	110.80%	202	72.92%	168	67.20%
09 アート・クラフト学科	40	99	247.50%	63	63.64%	52	130.00%	426	213.00%	272	63.85%	227	113.50%
総計	400	877	219.25%	582	66.36%	459	114.75%	4363	218.15%	2713	62.18%	2099	104.95%

神戸芸術工科大学 入学定員・収容定員充足率（2022年5月現在）（表B）

	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度
在学生数	1,632	1,641	1,695	1,620	1,622	1,684
充足率	102.00%	102.56%	105.94%	101.25%	101.38%	105.25%

※2023年度のみ、2023年4月現在

神戸芸術工科大学 新学科入学定員充足率 試算表（表C）

学科名	定員	2019						2020					
		受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員	受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員
建築・環境デザイン学科計	100	226	226.00%	141	62.39%	115	115.00%	210	210.00%	130	61.90%	97	97.00%
環境デザイン学科		184		113		93		168		102		74	
プロダクト・インテリアデザイン学科×2/7		42		28		22		42		28		23	
生産・工芸デザイン学科計	100	245	245.00%	162	66.12%	124	124.00%	261	261.00%	167	63.98%	143	143.00%
プロダクト・インテリアデザイン学科×5/7		105		71		55		105		70		59	
映像表現学科・デジタルクリエーションコース×1/3		25		12		8		31		13		10	
ファッションデザイン学科		63		49		39		70		51		44	
アート・クラフト学科×4/7		52		30		22		55		33		30	
ビジュアルデザイン学科	100	182	182.00%	111	60.99%	77	77.00%	201	201.00%	121	60.20%	90	90.00%
メディア芸術学科	100	238	238.00%	128	53.78%	107	107.00%	281	281.00%	134	47.69%	111	111.00%
映像表現学科・デジタルクリエーションコース×2/3		50		25		17		62		26		20	
映像表現学科・映画コース		57		23		19		52		25		22	
映像表現学科・アニメーションコース		54		25		23		57		20		16	
まんが表現学科		77		55		48		110		63		53	
合計	400	891	222.75%	542	60.83%	423	105.75%	953	238.25%	552	57.92%	441	110.25%
除外 アート・クラフト学科×3/7		39		23		16		42		25		23	

学科名	定員	2021						2022					
		受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員	受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員
建築・環境デザイン学科計	100	177	177.00%	110	62.15%	81	81.00%	166	166.00%	117	70.48%	79	79.00%
環境デザイン学科		148		92		68		138		98		64	
プロダクト・インテリアデザイン学科×2/7		29		18		13		28		19		15	
生産・工芸デザイン学科計	100	179	179.00%	118	65.92%	91	91.00%	168	168.00%	111	66.07%	89	89.00%
プロダクト・インテリアデザイン学科×5/7		74		46		34		70		49		38	
映像表現学科・デジタルクリエーションコース×1/3		14		7		3		23		12		10	
ファッションデザイン学科		51		37		30		36		22		17	
アート・クラフト学科×4/7		40		28		24		39		28		24	
ビジュアルデザイン学科	100	155	155.00%	103	66.45%	71	71.00%	158	158.00%	114	72.15%	78	78.00%
メディア芸術学科	100	235	235.00%	119	50.64%	95	95.00%	263	263.00%	155	58.94%	117	117.00%
映像表現学科・デジタルクリエーションコース×2/3		29		15		7		46		25		19	
映像表現学科・映画コース		48		24		17		46		28		18	
映像表現学科・アニメーションコース		69		29		24		72		37		28	
まんが表現学科		89		51		47		99		65		52	
合計	400	746	186.50%	450	60.32%	338	84.50%	755	188.75%	497	65.83%	363	90.75%
除外 アート・クラフト学科×3/7		30		21		18		30		21		18	

学科名	定員	2023						2019-2023					
		受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員	受験者	受験者/定員	合格者	合格者/受験者	入学者	入学者/定員
建築・環境デザイン学科計	100	138	138.00%	102	73.91%	78	78.00%	917	183.40%	600	120.00%	450	90.00%
環境デザイン学科		107		81		62		745		486		361	
プロダクト・インテリアデザイン学科×2/7		31		21		16		172		114		89	
生産・工芸デザイン学科計	100	213	213.00%	146	68.54%	116	116.00%	1066	213.20%	704	140.80%	563	112.60%
プロダクト・インテリアデザイン学科×5/7		77		52		39		431		288		225	
映像表現学科・デジタルクリエーションコース×1/3		22		15		9		115		59		40	
ファッションデザイン学科		57		43		38		277		202		168	
アート・クラフト学科×4/7		57		36		30		243		155		130	
ビジュアルデザイン学科	100	194	194.00%	132	68.04%	104	104.00%	890	178.00%	581	116.20%	420	84.00%
メディア芸術学科	100	290	290.00%	175	60.34%	139	139.00%	1307	261.40%	711	142.20%	569	113.80%
映像表現学科・デジタルクリエーションコース×2/3		44		30		19		231		121		82	
映像表現学科・映画コース		53		31		25		256		131		101	
映像表現学科・アニメーションコース		66		29		24		318		140		115	
まんが表現学科		127		85		71		502		319		271	
合計	400	835	208.75%	555	66.47%	437	109.25%	4180	209.00%	2596	129.80%	2002	100.10%
除外 アート・クラフト学科×3/7		42		27		22		183		117		97	

令和3年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金平均額(定員1人当たり)

調査校: 597校

(昼間部)

※()内は対前年度増減率

(単位:円)

		授業料		入学科		施設設備費		合計	
		2年度	3年度	2年度	3年度	2年度	3年度	2年度	3年度
文科系	文・教育	817,814	821,813 (0.5%)	226,968	225,770 (△0.5%)	159,894	155,794 (△2.6%)	1,204,677	1,203,377 (△0.1%)
	神・仏教	770,590	770,742 (0.0%)	221,067	221,067 (0.0%)	154,736	154,743 (0.0%)	1,146,393	1,146,551 (0.0%)
	社会福祉	778,206	782,154 (0.5%)	216,835	216,339 (△0.2%)	170,079	170,198 (0.1%)	1,165,119	1,168,691 (0.3%)
	法・商・経	808,105	812,758 (0.6%)	227,651	226,215 (△0.6%)	142,247	141,447 (△0.6%)	1,178,003	1,180,420 (0.2%)
	平均	810,716	815,069 (0.5%)	226,945	225,651 (△0.6%)	150,392	148,272 (△1.4%)	1,188,052	1,188,991 (0.1%)
理科系	理・工	1,109,400	1,111,240 (0.2%)	239,970	238,432 (△0.6%)	156,324	154,990 (△0.9%)	1,505,694	1,504,662 (△0.1%)
	薬	1,427,725	1,427,708 (△0.0%)	337,424	334,717 (△0.8%)	311,790	311,125 (△0.2%)	2,076,939	2,073,550 (△0.2%)
	農・獣医	994,095	1,008,511 (1.5%)	251,602	251,393 (△0.1%)	209,886	208,826 (△0.5%)	1,455,584	1,468,730 (0.9%)
	平均	1,133,074	1,136,074 (0.3%)	252,635	251,029 (△0.6%)	180,569	179,159 (△0.8%)	1,566,277	1,566,262 (△0.0%)
医歯系	医	2,669,624	2,670,071 (0.0%)	1,340,664	1,340,379 (△0.0%)	1,037,310	1,097,202 (5.8%)	5,047,598	5,107,652 (1.2%)
	歯	3,240,118	3,267,136 (0.8%)	599,461	599,454 (△0.0%)	656,400	631,960 (△3.7%)	4,495,978	4,498,551 (0.1%)
	平均	2,874,203	2,882,894 (0.3%)	1,074,868	1,076,278 (0.1%)	900,716	931,367 (3.4%)	4,849,787	4,890,539 (0.8%)
その他	家政	828,625	828,378 (△0.0%)	240,080	240,706 (0.3%)	189,458	186,041 (△1.8%)	1,258,162	1,255,126 (△0.2%)
	芸術	1,132,538	1,130,319 (△0.2%)	241,209	242,414 (0.5%)	276,975	273,410 (△1.3%)	1,650,722	1,646,143 (△0.3%)
	体育	831,950	839,357 (0.9%)	247,101	250,277 (1.3%)	216,104	210,443 (△2.6%)	1,295,155	1,300,077 (0.4%)
	保健	993,795	993,583 (△0.0%)	267,099	266,006 (△0.4%)	243,410	246,452 (1.2%)	1,504,304	1,506,041 (0.1%)
	平均	969,134	969,074 (△0.0%)	254,414	254,836 (0.2%)	236,261	235,702 (△0.2%)	1,459,808	1,459,612 (△0.0%)
全平均	927,705	930,943 (0.3%)	247,052	245,951 (△0.4%)	181,466	180,186 (△0.7%)	1,356,223	1,357,080 (0.1%)	

※医学部看護学科は「医」区分に含まず、「保健」区分に含める。

		(参 考)					
		実験実習料		その他		総計	
		2年度	3年度	2年度	3年度	2年度	3年度
文科系	文・教育	11,127	11,103 (△0.2%)	85,604	89,774 (4.9%)	1,301,407	1,304,254 (0.2%)
	神・仏教	2,134	2,134 (0.0%)	48,133	58,027 (20.6%)	1,196,660	1,206,712 (0.8%)
	社会福祉	6,532	7,206 (10.3%)	76,452	77,160 (0.9%)	1,248,104	1,253,057 (0.4%)
	法・商・経	6,633	6,461 (△2.6%)	63,307	64,726 (2.2%)	1,247,943	1,251,607 (0.3%)
	平均	8,407	8,319 (△1.0%)	72,654	75,126 (3.4%)	1,269,113	1,272,437 (0.3%)
理科系	理・工	57,420	57,433 (0.0%)	62,333	65,279 (4.7%)	1,625,447	1,627,375 (0.1%)
	薬	31,413	30,766 (△2.1%)	76,585	74,125 (△3.2%)	2,184,937	2,178,441 (△0.3%)
	農・獣医	124,987	115,766 (△7.4%)	39,031	34,206 (△12.4%)	1,619,602	1,618,701 (△0.1%)
	平均	62,197	61,004 (△1.9%)	61,299	62,758 (2.4%)	1,689,774	1,690,024 (0.0%)
医歯系	医	310,068	311,091 (0.3%)	1,634,878	1,629,439 (△0.3%)	6,992,544	7,048,182 (0.8%)
	歯	2,488	604 (△75.7%)	974,448	986,055 (1.2%)	5,472,915	5,485,210 (0.2%)
	平均	199,770	200,419 (0.3%)	1,398,048	1,400,106 (0.1%)	6,447,605	6,491,064 (0.7%)
その他	家政	46,929	46,776 (△0.3%)	102,930	107,771 (4.7%)	1,408,021	1,409,673 (0.1%)
	芸術	40,069	40,273 (0.5%)	95,456	104,576 (9.6%)	1,786,247	1,790,991 (0.3%)
	体育	44,515	43,708 (△1.8%)	98,180	97,503 (△0.7%)	1,437,850	1,441,287 (0.2%)
	保健	115,818	114,532 (△1.1%)	82,379	83,167 (1.0%)	1,702,501	1,703,740 (0.1%)
	平均	79,040	78,917 (△0.2%)	90,813	93,619 (3.1%)	1,629,661	1,632,148 (0.2%)
全平均	34,652	34,462 (△0.5%)	89,317	91,423 (2.4%)	1,480,192	1,482,964 (0.2%)	

2020～2022年度 私立大学・短期大学 入学志願動向（日本私立学校振興・共済事業団）（抜粋）

系統・学部等	入学定員			志願者（人）			入学者（人）			入学定員充足率（％）		
	2020年度	2021年度	2022年度	2020年度	2021年度	2022年度	2020年度	2021年度	2022年度	2020年度	2021年度	2022年度
芸術系	14,332	14,069	14,083	57,849	53,220	56,788	15,257	14,744	14,858	106.45	104.80	105.50
芸術学部	6,522	6,557	6,587	26,933	24,596	27,492	7,297	7,219	7,300	111.88	110.10	110.82
造形学部	1,948	1,948	1,958	12,678	11,010	11,920	2,143	2,071	2,109	110.01	106.31	107.71
美術学部	1,430	1,430	1,430	8,265	7,908	8,738	1,577	1,479	1,510	110.28	103.43	105.59
デザイン学部	696	696	706	3,652	4,120	3,225	726	727	746	104.31	104.45	105.67
小計	10,596	10,631	10,681	51,528	47,634	51,375	11,743	11,496	11,665	110.82	108.14	109.21
音楽学部	3,171	2,991	2,955	4,399	4,029	3,932	2,954	2,819	2,770	93.16	94.25	93.74
その他	565	447	447	1,922	1,555	1,481	560	427	423	99.12	95.53	94.63
理・工学系	62,107	62,626	62,294	842,140	751,179	777,971	63,949	63,192	65,001	102.97	100.90	104.35

2020～2022年度 デザイン芸術系分野を有する近隣大学の志願者動向調査

資料4

2020年度入学試験

大阪芸術大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
美術 (◇)	55	152	-	66	120.0%
デザイン (△)	190	582	-	216	113.7%
建築 (○)	50	141	-	69	138.0%
文芸	60	240	-	78	130.0%
放送	155	265	-	156	100.6%
写真	30	90	-	44	146.7%
工芸 (◇)	40	111	-	43	107.5%
映像 (□)	80	273	-	101	126.3%
舞台芸術	170	396	-	201	118.2%
芸術計画	30	162	-	54	180.0%
キャラクター造形 (□)	150	408	-	187	124.7%
音楽	45	83	-	41	91.1%
演奏	80	165	-	95	118.8%
初等教育芸術	30	52	-	30	100.0%
アートサイエンス	80	168	-	86	107.5%
合計	1,245	3,288	-	1,467	117.8%

2021年度入学試験

大阪芸術大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
美術 (◇)	55	143	-	75	136.4%
デザイン (△)	190	420	-	232	122.1%
建築 (○)	50	103	-	65	130.0%
文芸	60	145	-	76	126.7%
放送	155	239	-	147	94.8%
写真	30	86	-	49	163.3%
工芸 (◇)	40	70	-	41	102.5%
映像 (□)	80	225	-	102	127.5%
舞台芸術	170	360	-	196	115.3%
芸術計画	30	95	-	49	163.3%
キャラクター造形 (□)	150	405	-	196	130.7%
音楽	45	88	-	56	124.4%
演奏	80	124	-	88	110.0%
初等教育芸術	30	52	-	36	120.0%
アートサイエンス	80	86	-	47	58.8%
合計	1,245	2,641	-	1,455	116.9%

2022年度入学試験

大阪芸術大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
美術 (◇)	55	158	-	84	152.7%
デザイン (△)	190	544	-	222	116.8%
建築 (○)	50	125	-	72	144.0%
文芸	60	176	-	82	136.7%
放送	155	250	-	141	91.0%
写真	30	76	-	44	146.7%
工芸 (◇)	40	59	-	29	72.5%
映像 (□)	80	313	-	105	131.3%
舞台芸術	170	405	-	184	108.2%
芸術計画	30	117	-	44	146.7%
キャラクター造形 (□)	150	487	-	197	131.3%
音楽	45	124	-	58	128.9%
演奏	80	156	-	85	106.3%
初等教育芸術	30	53	-	31	103.3%
アートサイエンス	80	109	-	54	67.5%
合計	1,245	3,152	-	1,432	115.0%

京都芸術大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
美術工芸 (◇)	170	1,091	-	190	111.8%
マンガ (□)	45	274	-	48	106.7%
キャラクターデザイン (□)	90	977	-	93	103.3%
情報デザイン (△)	180	1,434	-	179	99.4%
プロダクトデザイン (◇)	45	386	-	46	102.2%
空間演出デザイン (○)	60	487	-	62	103.3%
環境デザイン (○)	55	463	-	63	114.5%
映画 (□)	80	675	-	84	105.0%
舞台芸術	60	701	-	61	101.7%
文芸表現	40	210	-	46	115.0%
アートプロデュース	25	146	-	31	124.0%
こども芸術	30	93	-	32	106.7%
歴史遺産	30	191	-	37	123.3%
合計	910	7,128	-	972	106.8%

京都芸術大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
美術工芸 (◇)	170	997	-	195	114.7%
マンガ (□)	45	359	-	49	108.9%
キャラクターデザイン (□)	90	1035	-	91	101.1%
情報デザイン (△)	180	1463	-	182	101.1%
プロダクトデザイン (◇)	45	269	-	49	108.9%
空間演出デザイン (○)	60	443	-	56	93.3%
環境デザイン (○)	55	367	-	68	123.6%
映画 (□)	80	542	-	86	107.5%
舞台芸術	60	607	-	62	103.3%
文芸表現	40	187	-	45	112.5%
アートプロデュース	25	100	-	30	120.0%
こども芸術	30	118	-	30	100.0%
歴史遺産	30	177	-	38	126.7%
合計	910	6,664	-	981	107.8%

京都芸術大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
美術工芸 (◇)	170	1,479	-	190	111.8%
マンガ (□)	45	457	-	54	120.0%
キャラクターデザイン (□)	90	1,225	-	91	101.1%
情報デザイン (△)	180	2,040	-	190	105.6%
プロダクトデザイン (◇)	45	359	-	50	111.1%
空間演出デザイン (○)	60	438	-	65	108.3%
環境デザイン (○)	55	374	-	60	109.1%
映画 (□)	80	573	-	84	105.0%
舞台芸術	60	519	-	64	106.7%
文芸表現	40	200	-	46	115.0%
アートプロデュース	25	114	-	30	120.0%
こども芸術	30	102	-	28	93.3%
歴史遺産	30	153	-	36	120.0%
合計	910	8,033	-	988	108.6%

京都精華大学					
学科名称	定員	志願者数	合格者	入学者	定員充足率
造形 (◇)	112	491	187	121	108.0%
イラスト (□)	64	340	105	67	104.7%
ビジュアルデザイン (△)	64	354	109	74	115.6%
プロダクトデザイン (◇)	72	273	104	54	75.0%
建築 (○)	56	188	72	42	75.0%
マンガ (□)	232	1364	362	256	110.3%
アニメーション (□)	80	464	88	68	85.0%
ポピュラーカルチャー	118	173	137	102	86.4%
総合人文	300	565	463	235	78.3%
合計	1,098	4,212	1,627	1,019	92.8%

京都精華大学					
学科・コース名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
人文	160	386	324	157	98.1%
グローバルスタディーズ ※人間環境デザインプログラム含む	90	143	114	42	46.7%
メディア表現	168	767	229	194	115.5%
造形 (◇)	112	478	210	112	100.0%
イラスト (□)	64	428	101	65	101.6%
ビジュアルデザイン (△)	64	527	112	71	110.9%
プロダクトデザイン (◇)	72	384	120	70	97.2%
建築 (○) ※人間環境デザインプログラム含む	56	294	108	49	87.5%
マンガ (□)	232	1638	319	228	98.3%
アニメーション (□)	80	468	95	71	88.8%
合計	1,098	5,513	1732	1059	96.4%

京都精華大学					
学科名称	定員	志願者数合計	合格者	入学者	定員充足率
人文	160	299	254	118	73.8%
グローバルスタディーズ ※人間環境デザインプログラム含む	90	128	93	41	45.6%
メディア表現	168	555	224	185	110.1%
造形 (◇)	112	430	205	116	103.6%
イラスト (□)	64	374	99	65	101.6%
ビジュアルデザイン (△)	64	515	111	67	104.7%
プロダクトデザイン (◇)	72	244	129	71	98.6%
建築 (○) ※人間環境デザインプログラム含む	56	178	113	52	92.9%
マンガ (□)	232	1267	325	241	103.9%
アニメーション (□)	80	398	88	75	93.8%
合計	1,098	4,388	1,641	1,031	93.9%

3大学 計	定員	志願者数	合格者	入学者	定員充足率
全体合計	3,253	14,628	1,627	3,458	106.3%
建築・環境デザイン学科に関連する学科合計 (○)	221	1,279	72	236	106.8%
生産・工芸デザイン学科に関連する学科合計 (◇)	439	2,352	291	454	103.4%
ビジュアルデザイン学科に関連する学科合計 (△)	434	2,370	109	469	108.1%
メディア芸術学科に関連する学科合計 (□)	776	4,501	555	856	110.3%

3大学 計	定員	志願者数	合格者	入学者	定員充足率
全体合計	3,253	14,818	1,732	3,495	107.4%
建築・環境デザイン学科に関連する学科合計 (○)	221	1,207	108	238	107.7%
生産・工芸デザイン学科に関連する学科合計 (◇)	494	2,341	330	542	109.7%
ビジュアルデザイン学科に関連する学科合計 (△)	434	2,410	112	485	111.8%
メディア芸術学科に関連する学科合計 (□)	821	5,100	515	888	108.2%

3大学 計	定員	志願者数	合格者	入学者	定員充足率
全体合計	3,253	15,573	1,641	3,451	106.1%
建築・環境デザイン学科に関連する学科合計 (○)	221	1,115	113	249	112.7%
生産・工芸デザイン学科に関連する学科合計 (◇)	494	2,729	334	540	109.3%
ビジュアルデザイン学科に関連する学科合計 (△)	434	3,099	111	479	110.4%
メディア芸術学科に関連する学科合計 (□)	821	5,094	512	912	111.1%

※一部大学において指定校推薦を除く

2019～2022年度オープンキャンパス・芸工塾 参加者・出願者一覧

OC参加者（延）→出願

OC年度	参加人数	区分	★ 参加		★ → 出願		★ → 合格		★ → 入学	
			人数	占有率	人数	出願率	人数	合格率	人数	入学率
2022 ※8回実施	1,777人	1年	280人	15.80%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	528人	29.70%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		3年生・既卒生等	969人	54.50%	344人	35.50%	321人	33.10%	303人	31.20%
2021	1,432人	1年	191人	13.30%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	472人	33.00%	126人	26.70%	120人	25.40%	115人	24.40%
		3年生・既卒生等	769人	53.70%	256人	33.30%	244人	31.70%	233人	30.30%
2020	946人	1年	97人	10.30%	23人	23.70%	22人	22.70%	21人	21.60%
		2年	247人	26.10%	69人	27.90%	69人	27.90%	68人	27.50%
		3年生・既卒生等	602人	63.60%	236人	39.20%	225人	37.40%	209人	34.70%
2019	1,987人	1年	332人	16.70%	43人	13.00%	40人	12.00%	34人	10.20%
		2年	566人	28.50%	115人	20.30%	112人	19.80%	105人	18.60%
		3年生・既卒生等	1089人	54.80%	343人	31.50%	319人	29.30%	301人	27.60%

OC参加者（実）→出願

OC年度	参加人数	区分	★ 参加		★ → 出願		★ → 合格		★ → 入学	
			人数	占有率	人数	出願率	人数	合格率	人数	入学率
2022	1,451人	1年	273人	18.80%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	466人	32.10%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		3年生・既卒生等	712人	49.10%	344人	48.30%	321人	45.10%	305人	42.80%
2021	1,134人	1年	179人	15.80%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	424人	37.40%	126人	29.70%	120人	28.30%	115人	27.10%
		3年生・既卒生等	531人	46.80%	256人	48.20%	244人	45.60%	233人	43.90%
2020	723人	1年	87人	12.00%	23人	26.40%	22人	25.30%	21人	24.10%
		2年	209人	28.90%	69人	33.00%	69人	33.00%	68人	32.50%
		3年生・既卒生等	427人	59.10%	236人	55.30%	225人	52.70%	209人	48.90%
2019	1,635人	1年	317人	19.40%	43人	13.60%	40人	12.60%	34人	10.70%
		2年	521人	31.90%	115人	22.10%	112人	21.50%	105人	20.20%
		3年生・既卒生等	797人	48.70%	343人	43.00%	319人	40.00%	301人	37.80%

芸工塾参加者（延）→出願

芸工塾年度	参加人数	区分	★ 参加		★ → 出願		★ → 合格		★ → 入学	
			人数	占有率	人数	出願率	人数	合格率	人数	入学率
2022 ※14回実施	405人	1年	98人	24.20%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	172人	42.50%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		3年生・既卒生等	135人	33.30%	49人	36.30%	47人	34.80%	45人	33.30%
2021	266人	1年	76人	28.60%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	87人	32.70%	29人	39.20%	29人	39.20%	26人	35.10%
		3年生・既卒生等	103人	38.70%	54人	52.40%	52人	50.50%	48人	46.60%
2020	182人	1年	22人	12.10%	1人	4.50%	1人	4.50%	0人	0.00%
		2年	57人	31.30%	19人	33.30%	18人	31.60%	18人	31.60%
		3年生・既卒生等	103人	56.60%	41人	39.80%	39人	37.90%	37人	35.90%
2019	396人	1年	78人	19.70%	9人	11.50%	8人	10.30%	7人	9.00%
		2年	150人	37.90%	48人	32.00%	48人	32.00%	44人	29.30%
		3年生・既卒生等	168人	42.40%	47人	28.00%	46人	27.40%	44人	26.20%

芸工塾参加者（実）→出願

芸工塾年度	参加人数	区分	★ 参加		★ → 出願		★ → 合格		★ → 入学	
			人数	占有率	人数	出願率	人数	合格率	人数	入学率
2022	338人	1年	83人	24.60%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	131人	38.80%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		3年生・既卒生等	124人	36.70%	49人	39.50%	47人	37.90%	45人	36.30%
2021	221人	1年	63人	28.50%	0人	0.00%	0人	0.00%	0人	0.00%
		2年	74人	33.50%	29人	39.20%	29人	39.20%	26人	35.10%
		3年生・既卒生等	84人	38.00%	54人	64.30%	52人	61.90%	48人	57.10%
2020	148人	1年	18人	12.20%	1人	5.60%	1人	5.60%	0人	0.00%
		2年	49人	33.10%	19人	38.80%	18人	36.70%	18人	36.70%
		3年生・既卒生等	81人	54.70%	41人	50.60%	39人	48.10%	37人	45.70%
2019	327人	1年	62人	19.00%	9人	14.50%	8人	12.90%	7人	11.30%
		2年	130人	39.80%	48人	36.90%	48人	36.90%	44人	33.80%
		3年生・既卒生等	135人	41.30%	47人	34.80%	46人	34.10%	44人	32.60%

令和4年1月1日 住民基本台帳年齢階級別人口データ（都道府県別）（総務省統計）

都道府県名	0歳～4歳 合計	0歳～4歳 合計%	5歳～9歳 合計	5歳～9歳 合計%	10歳～14歳 合計	10歳～14歳 合計%	15歳～19歳 合計	15歳～19歳 合計%	合計	合計%	都道府県名
01 北海道	156,638	3.52%	187,132	3.64%	203,762	3.74%	216,223	3.85%	763,755	3.70%	01 北海道
01 北海道	156,638	3.52%	187,132	3.64%	203,762	3.74%	216,223	3.85%	763,755	3.70%	01 北海道
02 東北	264,860	5.95%	323,358	6.29%	352,205	6.47%	377,983	6.73%	1,318,406	6.38%	02 東北
02 青森	36,305	0.82%	44,151	0.86%	48,461	0.89%	52,881	0.94%	181,798	0.88%	02 青森
03 岩手	36,020	0.81%	44,793	0.87%	49,645	0.91%	52,659	0.94%	183,117	0.89%	03 岩手
04 宮城	76,333	1.72%	92,434	1.80%	97,534	1.79%	102,804	1.83%	369,105	1.79%	04 宮城
05 秋田	24,275	0.55%	30,708	0.60%	35,643	0.65%	37,726	0.67%	128,352	0.62%	05 秋田
06 山形	32,798	0.74%	39,932	0.78%	44,435	0.82%	47,563	0.85%	164,728	0.80%	06 山形
07 福島	59,129	1.33%	71,340	1.39%	76,487	1.40%	84,350	1.50%	291,306	1.41%	07 福島
03 関東	1,534,795	34.48%	1,736,326	33.79%	1,801,790	33.08%	1,856,299	33.03%	6,929,210	33.55%	03 関東
08 茨城	95,341	2.14%	114,907	2.24%	125,405	2.30%	132,596	2.36%	468,249	2.27%	08 茨城
09 栃木	64,857	1.46%	78,112	1.52%	84,648	1.55%	89,530	1.59%	317,147	1.54%	09 栃木
10 群馬	63,968	1.44%	75,549	1.47%	85,003	1.56%	91,503	1.63%	316,023	1.53%	10 群馬
11 埼玉	259,644	5.83%	299,375	5.83%	316,560	5.81%	328,013	5.84%	1,203,592	5.83%	11 埼玉
12 千葉	219,206	4.93%	251,622	4.90%	267,870	4.92%	278,976	4.96%	1,017,674	4.93%	12 千葉
13 東京	505,605	11.36%	544,772	10.60%	530,720	9.75%	530,006	9.43%	2,111,103	10.22%	13 東京
14 神奈川	326,174	7.33%	371,989	7.24%	391,584	7.19%	405,675	7.22%	1,495,422	7.24%	14 神奈川
04 甲信越	165,241	3.71%	197,504	3.84%	216,438	3.97%	229,881	4.09%	809,064	3.92%	04 甲信越
15 新潟	68,799	1.55%	83,555	1.63%	91,473	1.68%	95,762	1.70%	339,589	1.64%	15 新潟
19 山梨	27,276	0.61%	31,326	0.61%	34,157	0.63%	38,290	0.68%	131,049	0.63%	19 山梨
20 長野	69,166	1.55%	82,623	1.61%	90,808	1.67%	95,829	1.71%	338,426	1.64%	20 長野
05 北陸	101,407	2.28%	117,348	2.28%	127,652	2.34%	136,680	2.43%	483,087	2.34%	05 北陸
16 富山	33,600	0.75%	38,906	0.76%	42,736	0.78%	46,618	0.83%	161,860	0.78%	16 富山
17 石川	40,061	0.90%	46,564	0.91%	49,745	0.91%	53,509	0.95%	189,879	0.92%	17 石川
18 福井	27,746	0.62%	31,878	0.62%	35,171	0.65%	36,553	0.65%	131,348	0.64%	18 福井
06 東海	545,551	0.122578046	636,760	12.39%	684,104	12.56%	701,876	12.49%	2,568,291	12.43%	06 東海
21 岐阜	67,463	1.52%	82,465	1.60%	90,943	1.67%	95,975	1.71%	336,846	1.63%	21 岐阜
22 静岡	122,230	2.75%	148,386	2.89%	162,758	2.99%	167,277	2.98%	600,651	2.91%	22 静岡
23 愛知	295,169	6.63%	333,520	6.49%	350,765	6.44%	355,331	6.32%	1,334,785	6.46%	23 愛知
24 三重	60,689	1.36%	72,389	1.41%	79,638	1.46%	83,293	1.48%	296,009	1.43%	24 三重
07 近畿	728,780	16.37%	834,328	16.24%	892,612	16.39%	937,937	16.69%	3,393,657	16.43%	07 近畿
25 滋賀	56,304	1.27%	66,146	1.29%	70,016	1.29%	71,128	1.27%	263,594	1.28%	25 滋賀
26 京都	86,044	1.93%	99,998	1.95%	107,337	1.97%	115,259	2.05%	408,638	1.98%	26 京都
27 大阪	316,984	7.12%	350,101	6.81%	372,244	6.84%	393,080	6.99%	1,432,409	6.93%	27 大阪
28 兵庫	195,975	4.40%	229,402	4.46%	246,277	4.52%	254,387	4.53%	926,041	4.48%	28 兵庫
29 奈良	43,475	0.98%	52,795	1.03%	57,798	1.06%	62,990	1.12%	217,058	1.05%	29 奈良
30 和歌山	29,998	0.67%	35,886	0.70%	38,940	0.72%	41,093	0.73%	145,917	0.71%	30 和歌山
08 中国	259,737	5.84%	303,689	5.91%	324,096	5.95%	331,075	5.89%	1,218,597	5.90%	08 中国
31 鳥取	20,183	0.45%	23,386	0.46%	24,386	0.45%	25,615	0.46%	93,570	0.45%	31 鳥取
32 島根	23,797	0.53%	28,095	0.55%	29,394	0.54%	30,095	0.54%	111,381	0.54%	32 島根
33 岡山	69,839	1.57%	79,938	1.56%	84,844	1.56%	87,827	1.56%	322,448	1.56%	33 岡山
34 広島	102,331	2.30%	120,220	2.34%	128,071	2.35%	128,439	2.29%	479,061	2.32%	34 広島
35 山口	43,587	0.98%	52,050	1.01%	57,401	1.05%	59,099	1.05%	212,137	1.03%	35 山口
09 四国	122,593	2.75%	146,238	2.85%	158,286	2.91%	165,347	2.94%	592,464	2.87%	09 四国
36 徳島	23,508	0.53%	27,830	0.54%	29,667	0.54%	31,381	0.56%	112,386	0.54%	36 徳島
37 香川	33,630	0.76%	39,909	0.78%	42,757	0.79%	44,357	0.79%	160,653	0.78%	37 香川
38 愛媛	43,658	0.98%	53,029	1.03%	58,328	1.07%	59,644	1.06%	214,659	1.04%	38 愛媛
39 高知	21,797	0.49%	25,470	0.50%	27,534	0.51%	29,965	0.53%	104,766	0.51%	39 高知
10 九州	494,235	11.10%	571,184	11.11%	599,831	11.01%	585,735	10.42%	2,250,985	10.90%	10 九州
40 福岡	204,001	4.58%	231,624	4.51%	239,245	4.39%	233,317	4.15%	908,187	4.40%	40 福岡
41 佐賀	31,937	0.72%	36,871	0.72%	39,709	0.73%	39,268	0.70%	147,785	0.72%	41 佐賀
42 長崎	47,885	1.08%	56,327	1.10%	59,379	1.09%	59,725	1.06%	223,316	1.08%	42 長崎
43 熊本	68,278	1.53%	79,001	1.54%	82,670	1.52%	80,215	1.43%	310,164	1.50%	43 熊本
44 大分	39,420	0.89%	46,605	0.91%	50,177	0.92%	50,230	0.89%	186,432	0.90%	44 大分
45 宮崎	40,893	0.92%	47,965	0.93%	51,864	0.95%	49,604	0.88%	190,326	0.92%	45 宮崎
46 鹿児島	61,821	1.39%	72,791	1.42%	76,787	1.41%	73,376	1.31%	284,775	1.38%	46 鹿児島
11 沖縄	76,805	1.73%	85,015	1.65%	85,240	1.57%	80,416	1.43%	327,476	1.59%	11 沖縄
47 沖縄	76,805	1.73%	85,015	1.65%	85,240	1.57%	80,416	1.43%	327,476	1.59%	47 沖縄
総計	4,450,642	100.00%	5,138,882	100.00%	5,446,016	100.00%	5,619,452	100.00%	20,654,992	100.00%	総計

2021年度入試～2023年度入試 都道府県別 志願者数及び入学者数

都道府県	2021				2022				2023				2021-2023				都道府県
	志願者	志願者%	入学者	入学者%	志願者	志願者%	入学者	入学者%	志願者	志願者%	入学者	入学者%	志願者	志願者%	入学者	入学者%	
01 北海道	7	0.87%	1	0.28%	6	0.71%		0.00%	7	0.73%	4	0.87%	20	0.77%	5	0.42%	01 北海道
01北海道	7	0.87%	1	0.28%	6	0.71%		0.00%	7	0.73%	4	0.87%	20	0.77%	5	0.42%	01北海道
02 東北	1	0.12%	1	0.28%	18	2.14%	4	1.05%	10	1.04%	4	0.87%	29	1.11%	9	0.75%	02 東北
02青森		0.00%		0.00%	2	0.24%	1	0.26%		0.00%		0.00%	2	0.08%	1	0.08%	02青森
03岩手		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%	1	0.10%	1	0.22%	1	0.04%	1	0.08%	03岩手
04宮城	1	0.12%	1	0.28%	13	1.54%	3	0.79%	6	0.63%	2	0.43%	20	0.77%	6	0.50%	04宮城
06山形		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%	1	0.10%	1	0.22%	1	0.04%	1	0.08%	06山形
07福島		0.00%		0.00%	3	0.36%		0.00%	2	0.21%		0.00%	5	0.19%		0.00%	07福島
03 関東	129	16.04%	31	8.71%	92	10.93%	23	6.04%	186	19.38%	45	9.80%	407	15.62%	99	8.25%	03 関東
08茨城	1	0.12%		0.00%	1	0.12%		0.00%	3	0.31%	2	0.43%	5	0.19%	2	0.17%	08茨城
09栃木		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%	4	0.42%		0.00%	4	0.15%		0.00%	09栃木
10群馬		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%	3	0.31%		0.00%	3	0.12%		0.00%	10群馬
11埼玉	5	0.62%	1	0.28%	4	0.48%	2	0.52%	1	0.10%		0.00%	10	0.38%	3	0.25%	11埼玉
12千葉	2	0.25%		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%	2	0.08%		0.00%	12千葉
13東京	119	14.80%	30	8.43%	79	9.38%	20	5.25%	172	17.92%	42	9.20%	370	14.20%	92	7.69%	13東京
14神奈川	2	0.25%		0.00%	8	0.95%	1	0.26%	3	0.31%	1	0.22%	13	0.50%	2	0.17%	14神奈川
04 甲信越	11	1.37%		0.00%	5	0.59%	2	0.52%	12	1.25%	3	0.65%	28	1.07%	5	0.42%	04 甲信越
15新潟	3	0.37%		0.00%	1	0.12%	1	0.26%	8	0.83%	1	0.22%	12	0.46%	2	0.17%	15新潟
20長野	8	1.00%		0.00%	4	0.48%	1	0.26%	4	0.42%	2	0.43%	16	0.61%	3	0.25%	20長野
05 北陸	6	0.75%	1	0.28%	14	1.66%	3	0.79%	3	0.31%	1	0.22%	23	0.88%	5	0.42%	05 北陸
16富山	3	0.37%		0.00%	1	0.12%	1	0.26%		0.00%		0.00%	4	0.15%	1	0.08%	16富山
17石川		0.00%		0.00%	2	0.24%	1	0.26%		0.00%		0.00%	2	0.08%	1	0.08%	17石川
18福井	3	0.37%	1	0.28%	11	1.31%	1	0.26%	3	0.31%	1	0.22%	17	0.65%	3	0.25%	18福井
06 東海	22	2.74%	7	1.97%	26	3.09%	3	0.79%	8	0.83%	2	0.43%	56	2.15%	12	1.00%	06 東海
21岐阜	1	0.12%		0.00%	7	0.83%		0.00%	1	0.10%		0.00%	9	0.35%		0.00%	21岐阜
22静岡	7	0.87%	2	0.56%	3	0.36%	2	0.52%	2	0.21%		0.00%	12	0.46%	4	0.33%	22静岡
23愛知	10	1.24%	3	0.84%	12	1.43%	1	0.26%	4	0.42%	1	0.22%	26	1.00%	5	0.42%	23愛知
24三重	4	0.50%	2	0.56%	4	0.48%		0.00%	1	0.10%	1	0.22%	9	0.35%	3	0.25%	24三重
07 近畿	507	63.06%	274	76.97%	506	60.10%	275	72.18%	572	59.58%	334	72.77%	1585	60.82%	883	73.75%	07 近畿
25滋賀		0.00%		0.00%	4	0.48%	1	0.26%	1	0.10%	1	0.22%	5	0.19%	2	0.17%	25滋賀
26京都	13	1.62%	5	1.40%	16	1.90%	9	2.36%	17	1.77%	6	1.31%	46	1.77%	20	1.67%	26京都
27大阪	78	9.70%	51	14.33%	63	7.48%	34	8.92%	106	11.04%	54	11.76%	247	9.48%	139	11.62%	27大阪
28兵庫	403	50.12%	213	59.83%	398	47.27%	225	59.06%	439	45.73%	268	58.39%	1240	47.58%	706	59.03%	28兵庫
29奈良	7	0.87%	1	0.28%	11	1.31%	4	1.05%	6	0.63%	2	0.43%	24	0.92%	7	0.58%	29奈良
30和歌山	6	0.75%	4	1.12%	14	1.66%	2	0.52%	3	0.31%	3	0.65%	23	0.88%	9	0.75%	30和歌山
08 中国	52	6.47%	13	3.65%	88	10.45%	34	8.92%	62	6.46%	25	5.45%	202	7.75%	72	6.02%	08 中国
31鳥取	7	0.87%	4	1.12%	11	1.31%	4	1.05%	5	0.52%	2	0.43%	23	0.88%	10	0.84%	31鳥取
32島根	6	0.75%		0.00%	10	1.19%	6	1.57%	7	0.73%	2	0.43%	23	0.88%	8	0.67%	32島根
33岡山	22	2.74%	3	0.84%	18	2.14%	9	2.36%	17	1.77%	9	1.96%	57	2.19%	21	1.76%	33岡山
34広島	13	1.62%	5	1.40%	39	4.63%	11	2.89%	28	2.92%	9	1.96%	80	3.07%	25	2.09%	34広島
35山口	4	0.50%	1	0.28%	10	1.19%	4	1.05%	5	0.52%	3	0.65%	19	0.73%	8	0.67%	35山口
09 四国	24	2.99%	19	5.34%	49	5.82%	24	6.30%	49	5.10%	19	4.14%	122	4.68%	62	5.17%	09 四国
36徳島	4	0.50%	2	0.56%	10	1.19%	5	1.31%	12	1.25%	2	0.43%	26	1.00%	9	0.75%	36徳島
37香川	13	1.62%	11	3.09%	15	1.78%	8	2.10%	16	1.67%	7	1.53%	44	1.69%	26	2.17%	37香川
38愛媛	1	0.12%		0.00%	6	0.71%	4	1.05%	7	0.73%	2	0.43%	14	0.54%	6	0.50%	38愛媛
39高知	6	0.75%	6	1.69%	18	2.14%	7	1.84%	14	1.46%	8	1.74%	38	1.46%	21	1.76%	39高知
10 九州	40	4.98%	8	2.25%	27	3.21%	6	1.57%	23	2.40%	9	1.96%	90	3.45%	23	1.92%	10 九州
40福岡	13	1.62%	6	1.69%	14	1.66%	4	1.05%	14	1.46%	2	0.43%	41	1.57%	12	1.00%	40福岡
41佐賀	3	0.37%		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%		0.00%	3	0.12%		0.00%	41佐賀
42長崎	2	0.25%	1	0.28%	2	0.24%	1	0.26%		0.00%		0.00%	4	0.15%	2	0.17%	42長崎
43熊本	2	0.25%		0.00%	2	0.24%		0.00%		0.00%		0.00%	4	0.15%		0.00%	43熊本
44大分	12	1.49%		0.00%		0.00%		0.00%	3	0.31%	3	0.65%	15	0.58%	3	0.25%	44大分
45宮崎	2	0.25%	1	0.28%	7	0.83%	1	0.26%	3	0.31%	2	0.43%	12	0.46%	4	0.33%	45宮崎
46鹿児島	6	0.75%		0.00%	2	0.24%		0.00%	3	0.31%	2	0.43%	11	0.42%	2	0.17%	46鹿児島
11 沖縄	2	0.25%	1	0.28%	2	0.24%	2	0.52%	6	0.63%	4	0.87%	10	0.38%	7	0.58%	11 沖縄
47沖縄	2	0.25%	1	0.28%	2	0.24%	2	0.52%	6	0.63%	4	0.87%	10	0.38%	7	0.58%	47沖縄
12 その他	3	0.37%		0.00%	9	1.07%	5	1.31%	22	2.29%	9	1.96%	34	1.30%	14	1.17%	12 その他
99その他	3	0.37%		0.00%	9	1.07%	5	1.31%	22	2.29%	9	1.96%	34	1.30%	14	1.17%	99その他
総計	804	100.00%	356	100.00%	842	100.00%	381	100.00%	960	100.00%	459	100.00%	2,606	100.00%	1,196	100.00%	総計

2021～2023年度 特別連携校 受験者／合格者／入学者推移

高校	2021年度			2022年度			2023年度		
	受験者	合格者	入学者	受験者	合格者	入学者	受験者	合格者	入学者
A	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E	1	1	1	1	1	1	0	0	0
F	8	7	7	13	6	5	8	8	8
G	3	3	3	2	2	2	8	5	4
H	0	0	0	3	2	2	1	1	1
I	0	0	0	0	0	0	0	0	0
J	0	0	0	0	0	0	2	1	1
K	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L	1	1	1	0	0	0	0	0	0
M	0	0	0	2	2	2	5	4	4
N	0	0	0	1	1	1	0	0	0
O	4	4	4	1	1	1	11	7	7
P	6	6	6	6	5	5	9	8	7
Q	7	4	2	14	9	5	19	9	5
R	2	2	2	4	3	3	3	2	2
S	1	1	1	2	2	2	4	3	3
T	2	2	2	1	1	1	3	3	2
U	4	4	4	10	10	10	4	3	3
V	8	8	8	2	2	2	15	10	9
W	5	2	2	6	5	4	8	6	6
X	3	3	3	7	5	5	7	7	7
Y	7	6	6	8	6	3	3	1	1
Z	6	6	5	6	6	6	12	11	10
AA	11	9	9	4	2	2	4	3	3
AB	12	8	8	5	5	4	11	6	6
AC	6	3	0	5	3	3	2	1	0
AD	0	0	0	1	1	1	0	0	0
AE	4	1	0	0	0	0	0	0	0
AF	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AG	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AH	1	1	1	0	0	0	0	0	0
AI	5	5	5	2	2	2	1	1	1
AJ	1	1	1	0	0	0	3	2	2
AK	0	0	0	0	0	0	1	1	1
AL	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AM	0	0	0	1	1	1	0	0	0
AN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	108	88	81	107	83	73	144	103	93

のではなく、あくまでも人間を中心として、一人一人が他者との関わりの中で「幸せ」や「豊かさ」を追求できる社会であるべきであろう。

人間の強みとは何か。それは、現実世界を理解し、その状況に応じた意味付けができることであろう。AI が人間の能力をはるかに超えていくのではないかという意見もあるが、AI の本質はアルゴリズムであり、少なくとも現在のAI は情報の「意味」(背景にある現実世界)を理解しているわけではない。AI に目的や倫理観を与えるのは人間である。アルゴリズムで表現し難い仕事や、高度な判断や発想を要する仕事などは、AI による代替可能性が低いと考えられている。

また、様々な人やモノ、情報が複雑に関係し合っていく中において、板挟みと向き合って調整することや、想定外の事態に対処すること、自らの行動を考え責任を持って対応することは、人間の仕事の中でますますその重要性を増すだろう。接客や介護のような他者との対話の中で行われる仕事は、AI やロボットによってある程度代替されながらも、人間が担うことで、それとは異なる付加価値が生まれると考えられる。

AI と人間との関係を対立的にとらえたり、必要以上に不安に思ったりするのではなく、むしろAI を、人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具ととらえるべきであろう。人間は、AI の価値を十分に認識して生活に生かしていくと同時に、AI がもたらす潜在的な危険性や限界を未然に見いだし、適切に対処していくことが可能であるし、そうしていくことが不可欠である。

AI やデータの力を活用することで、自らの強みを更に伸ばし、あるいは弱点を補いながら新たな地平を切り拓いていくことがあらゆる分野で可能になる。

2. Society 5.0 において求められる人材像、学びの在り方

(1) 新たな社会を牽引する人材

Society 5.0 を牽引するための鍵は、技術革新や価値創造の源となる飛躍知を発見・創造する人材と、それらの成果と社会課題をつなげ、プラットフォームをはじめとした新たなビジネスを創造する人材であると考えられる。

異分野をつなげることでエコシステムを創造するプラットフォーム・ビジネスの形態は、巨大な規模を持たなくとも、発想次第で新たな価値を創造することができる。このようなプラットフォームを創造できる人材には、異分野をつなげる力と新たな物事にチャレンジするアントレプレナーシップが欠かせない。また、課題解決を指向するエンジニアリング、デザインの発想に加えて、真理や美の追究を指向するサイエンス、アートの発想の両方を併せ持つ必要がある。これらの資質・能力に加えて、多くの人を巻き込み引っ張っていくための社会的スキルとリーダーシップが不可欠となろう。新たな価値を創造するリーダーであればこそ、他者を思いやり、多様性を尊重し、持続可能な社会を志向する倫理観、価値観が一層重要となる。

(5) 今後の方向性の総括

(1)～(4)を踏まえ、今後取り組むべき教育政策の方向性を、大きく以下の3点に整理した。

①「公正に個別最適化された学び」を実現する多様な学習機会と場の提供

すべての子供たちがすべての学校段階において、基盤的な学力の確実な定着と、他者と協働しつつ自ら考え抜く自立した学びを実現できるよう、「公正に個別最適化された学び」を実現する多様な学習機会と場の提供を図ることが必要である。

②基礎的読解力、数学的思考力などの基盤的な学力や情報活用能力をすべての児童生徒が習得

学校や教師だけでなく、あらゆる教育資源やICT環境を駆使し、基礎的読解力、数学的思考力などの基盤的な学力や情報活用能力をすべての児童生徒が確実に習得できるようにする必要がある。

③文理分断からの脱却

高等学校や大学において文系・理系に分かれ、特定の教科や分野について十分に学習しない傾向にある実態を改め、文理両方を学ぶ人材を育成するよう、高等学校改革と大学改革、高等学校と大学をつなぐ高大接続改革を進める必要がある。

高等学校においては、文理両方を学び個々の資質・能力を伸ばすとともに、地域の良さを学びコミュニティを支える人材の育成を進めていくことが必要である。

大学においては、高等学校における文理分断の改善、社会ニーズ等を背景に、文理両方を学ぶ教育プログラムの充実を図る必要がある。また、AI・データ科学分野等の高度専門人材育成のための施策を加速させる必要がある。

(6) スポーツ・文化

Society 5.0時代のスポーツ・文化の在り方についても、以下のとおり整理した。

①スポーツ

Society 5.0においては、ビッグデータやAI等を駆使することにより、データ等のエビデンスに基づき、トップアスリートのようにスポーツ分野において世界的な活躍を目指す人から、介護予防のためにスポーツを行う高齢者まで、一

一人一人に適した形態でのスポーツの実践や指導を推奨することが可能になる。

トップアスリートの発掘・育成・強化を通じて得られた様々なデータをAIに適切に学習させることにより、スポーツに関する様々なノウハウを可視化し、社会全体で共有できるようになる。具体的には、データをエビデンスとして活用し、AIを通じて個人に応じた優れた指導方法や用具等とのマッチングをすることで、すべての人がスポーツを楽しみ、豊かな人生を送る礎となる。また、スポーツ科学及びスポーツ医学の研究を進め、怪我や事故が少ない動きを明らかにし、そのための指導方法を確立することで、あらゆるスポーツ実施の場面において、怪我予防や安全指導が可能となる。

また、ICTやデータ活用等により施設の維持管理・更新を効率化していくとともに、VR²²を積極的に活用するなど、これまでのスポーツ施設の在り方にとられないスポーツ実施のための環境整備にも取り組む必要がある。

さらに、トップアスリートの育成・強化を通じて得られたデータ等を活用することで、個人の目的や体力レベル等に適合したより効果的・効率的な運動プログラムを構成することが可能となる。

こうしたことにより、体罰やハラスメントにも通じる非合理的な指導から、科学的エビデンスに基づく指導への転換が進み、スポーツのインテグリティの向上に資することが期待される。

②文化

文化芸術は、人々の創造性を育み、その表現力を高めるとともに、人々の心のつながりや相互理解、多様性を受け入れることができる心豊かな社会を形成するもの、また、世界の平和に寄与するなどの本質的及び社会的・経済的価値²³を有している。Society 5.0時代に向け、先端技術を効果的に活用しながら、多くの人々が文化的で豊かな人生を享受する社会を実現することが期待される。

AIでは代替できない職業として、将来の雇用成長が期待されるアートの世界においては、文化芸術分野での活躍を希望する若者が将来のキャリアを描けるような人材育成を行う必要がある。その際は、文化芸術を専門で学ぶ生徒・学生も含め、卒後の適切な職業選択が実現されるよう、教育機関と他の分野との間で、求められる人材像を具体的に描く必要がある。

将来、観光分野のインバウンド促進の観点から、AIなどを活用した翻訳機による文化芸術の解説なども行われることが期待される。一方、日本文化の奥深

²² Virtual Reality : 仮想現実

²³ 「第1期文化芸術基本計画」(平成29年6月閣議決定)に示された文化芸術の価値
(本質的価値)・豊かな人間性を涵養、創造力・感性を育成・文化的な伝統を尊重する心を育成
(社会的・経済的価値)・他者と共感し合う心、人間相互の理解を促進・質の高い経済活動を実現・人間尊重の価値観、人類の真の発展に貢献・文化の多様性を維持、世界平和の礎

さを伝えるための専門的知識を持って、対面で相手の文化的背景・状況などを踏まえた上で行う対話や交流から生まれる共感や感動は、AI やロボティクスでは代えられるものではない。

文化芸術に先端的技術を導入することは、人々の文化芸術を享受する大きな利便性をもたらすとともに、文化芸術活動の創造活動の新たな展開が期待される。最新技術を活用した高精細デジタルアーカイブ化・利活用の推進、VR 等を活用した新たな文化芸術の魅力発信の可能性を追求すべきである。

を図る観点から、免許制度の在り方を見直す。(例：複数の校種、教科の免許状取得を弾力化すること、経験年数や専門分野などに応じ特定教科の免許状を弾力的に取得できるようにすること。)

(3) 文理分断からの脱却

①文理両方を学ぶ高大接続改革

(高等学校改革)

今後中期的にこの10年程度を見通し、第2章で述べたように、高等学校普通科において文系・理系に分断されている実態を改め、基本的に文理両方を学習した大学進学者の育成を目指す。具体的には、様々な学問分野において必要となる、データ・サイエンスの基礎となる確率・統計やプログラミング、理科と社会科の基礎的分野を必修とする新しい高等学校学習指導要領を確実に習得させるとともに、微分方程式や線形代数・ベイズ統計、データマイニングなど、より高度の内容を学びたい高校生のための条件整備等を行い、文理両方を学ぶ人材を育成する。

そのため、AP(アドバンスト・プレースメント)も含めた高度かつ多様な科目内容を、生徒個人の興味・関心・特性に応じて、履修可能とする高校生の学習プログラム/コースを「WWL(ワールド・ワイド・ラーニング)コンソーシアム」として創設する。高校生6万人あたり1か所を目安に、各都道府県で国公立高校等を拠点校として整備し、すべての高校生が選抜を経てオンライン・オフラインで参加可能とする。これにより、欧米・中国・インド含む国内外のトップ大学等にも入学できるようなグローバル・イノベティブ人材を育成する。また、海外提携校等への短期・長期留学を必修化するとともに、海外からのハイレベル人材を受け入れ、日本人高校生と留学生と一緒に英語での授業・探究活動等を履修することとする。

また、世界で活躍できるグローバル・リーダーを育てることを目的として、幅広い教養や問題発見・解決能力等の国際的素養を育成するなどの先進的な取組を行うとともに、地域におけるグローバル人材育成の拠点となるような高等学校を支援する。

(大学改革)

大学の学部名に関わらず、社会のニーズ及び国際トレンド等を背景に、今後多くの学生が必要とするSTEAMやデザイン思考などの教育が十分に提供できるよう、大学による教育プログラムの見直しを促進する。具体的には、学生が共通的に学べりベラルアーツと学生が選択する人社系、STEAM系、保健系等の専門分野について、学部を超えて提供される構造へと変える。この取組により、STEAM系を専攻するAIのトップ人材や専門人材を育成するとともに、文理両方を学ぶことにより必要なAIに関する素養を身に付けた人社系等を専攻する人材を育成する。また、大学のみならず高専や専門学校においてAIの専門人材を育成する。

これらの取組を通じ、Society 5.0を支えるAI人材を確保する。

上記を具体化し、AI等の高度専門人材を育成するため、全学的な数理・データサイエンス教育の拡大・強化（拠点整備、標準カリキュラム等）を行う。大学生・高専生〇万人あたりにつき1を目安に拠点を整備（箇所数は今後検討）し、複数大学（放送大学・高専・民間企業を含む）による共同設置を可能とする。サーティフィケート（CBT・IRT²⁵で実施）取得者数に応じ官民で支援し、就職活動でも活用される多様で多段階のサーティフィケートとする（データ・サイエンス協会、学会、産業界が協働。）。また、これらのような数理・データサイエンスに関する教育プログラムの充実に取り組む大学に対する重点的な財政支援を行う。

また、「学位プログラム」導入による学部横断的な教育を行う（専門分野+AI・データなど学部を超えた学位プログラム編成）。

さらに、産学連携による実践的教育プログラムを開発・実施する（データサイエンティストなどの専門人材の育成）。MOOCsの活用などプロフェッショナル・オンライン講座の開発を促進する。産業界からの投資を呼び込むインセンティブについても検討する。

②地域の良さを学びコミュニティを支える人材の育成

高等学校が地元の自治体、高等教育機関、産業界と連携したコースで、例えば福祉や農林水産、観光などの分野が学習できるよう環境整備等を行い、地域人材の育成を推進する²⁶。

これを具体化し、地域の、地域による、地域のための高等学校改革を推進するため、「地域³ 高校（地域キュービック高校）」を創設する。

地域³ 高校においては、地元市町村・高等教育機関・企業・医療介護施設・農林水産業等のコンソーシアムを構築し、地域課題の解決等の探究的な学びの実現等を通じて、地域に関する産業や文化等に関する特色ある科目（例：観光学）を必ず履修させるなど、高等学校を地方創生の核として、生徒が「やりたいこと」を見つけられる教育機関へと転換し、地域の良さを学びコミュニティを支える人材を育成する。

この際、コミュニティ・スクールである都道府県立高等学校において、市町村長又は市町村教育長等を学校運営協議会の委員とすることを努力義務化し、都道府県と市町村の連携を促進する。

また、高等学校と地元市町村・企業等の連携により、地域課題の解決等の探究的な学びを実現する仕組みの構築や、進路決定後に地元を離れる生徒も対象としたインターンシップを促進する。

²⁵ IRT : Item Response Theory（項目反応理論）

²⁶ 長野県飯田市において、長野県飯田 OIDE 長姫高等学校、松本大学、飯田市の3者によるパートナーシップ協定を締結し、地域人教育を通して地域人材を育成する取組が行われている。

めざす姿

Ⅱ 新しいことに挑戦できる社会

⑥

わきたつ文化

文化が暮らしの中心にあり 伝統と革新が織りなす 多彩な表現活動が 展開される社会

例えば

- ▶ 地域がこぞって文化的な活動を拓げている
- ▶ 多彩な表現活動が暮らしに彩りと刺激を与える
- ▶ 誰もが芸術文化を享受できる環境が整っている
- ▶ 芸術文化を学んだ人材が地域を元気にしている
- ▶ 先端的なアートやデザインに挑む人々が新たな価値を生む

HYOGO VISION 2050

□阪神・淡路大震災からの復興の大きな原動力になった経験から芸術文化を大事にする県であり続けています。スポーツや食も含む幅広い意味での文化を暮らしの中心に据える県民が増えています。文化が地域の活力と豊かさを測る尺度になり、地域がこぞって文化的な活動を拓げる社会になっています。

□多くの人が生活の中で創作、発表、鑑賞を楽しんでいます。多彩な表現活動が暮らしに彩りと刺激を与え、人々の感性や創造性を高めています。伝統的な芸術文化も次の世代に受け継がれています。

□地域に様々な芸術文化の拠点があり、個性的な創造集団が活躍しています。誰もが芸術文化を享受できる環境が整い、兵庫が多様な芸術文化を楽しめる地域として世界が憧れる場所になっています。

□芸術文化の力で地域を元気にする人材を育て、送り出す県になっています。演劇的手法を使ってコミュニケーション能力を高める講座など、演劇、音楽、美術などの技術を活かして子どもの主体性、表現力を養うプログラムが各地で展開されています。兵庫で芸術文化を学んだ人材が全国で活躍しています。

□芸術、映画、ゲーム、ファッションなどの体験価値を提供するクリエイティブ産業が育っています。先端的なアートやデザインに挑む人々が集まり、新たな価値を創出しています。

□アートやデザインの思考を持った作り手が育ち、兵庫のものづくり産業、地場産業が進化しています。培ってきた伝統と、新しい発想からの革新の融合により、世界を魅了する産物を生み出しています。

〈アクション例〉

- 夢中になれる文化的な活動を見つけて取り組もう。
- 図書館を身近な文化活動の拠点として育てよう。
- 創作、発表、鑑賞ができる場所を増やそう。
- 伝統文化を継承する担い手を育てよう。
- 芸術を活かして表現力を養うプログラムを展開しよう。
- 県内でクリエイティブ産業を育てよう。

芸術文化の4つの意義

- ①人に楽しさや感動、安らぎ、生きる喜びをもたらす。豊かな人間性、創造力、感性を育む。
- ②地域の個性の核となり、地域の一体感を醸成。
- ③人類共通の感動体験が異質なものに対する寛容な心を醸成し、世界の人々との相互理解と共生を促進。
- ④新しい産業の振興や既存産業の高付加価値化。

教 員 名 簿

学 長 の 氏 名 等						
調書 番号	役職名	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額基本給 (千円)	現 職 (就任年月)
1	学長	サウ マサル 佐藤 優 <令和6年4月>		博士(芸術 工学)		神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平28.4)

(注) 高等専門学校にあっては校長について記入すること。

教 員 の 氏 名 等																					
(芸術工学部 メディア芸術学科)																					
調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数									
1	専	教授	カカ トシ 川中 利満 <令和6年4月>		学士 (美学芸術学)		メディア芸術概論	1 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平26.4)	4									
							メディア芸術基礎演習	1 後	4.0	1											
							まんが基礎演習	2 前	4.0	1											
							まんが・イラスト制作演習	2 後	4.0	1											
							まんが・イラストゼミⅠ	3 前	4.0	1											
							まんが・イラストゼミⅡ	3 後	4.0	1											
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1											
							まんがメディア文化史	2 後	2.0	1											
							まんが表現ワークショップ	3 後	2.0	1											
							卒業研究	4 通	10.0	1											
2	専	教授	カノ ヒロシ 菅野 博之 <令和6年4月>		高等 学校卒		メディア芸術概論	1 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平21.4)	4									
							まんが基礎演習	2 前	4.0	1											
							まんが・イラスト制作演習	2 後	4.0	1											
							まんが・イラストゼミⅠ	3 前	4.0	1											
							まんが・イラストゼミⅡ	3 後	4.0	1											
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1											
							まんが表現基礎	1 後	4.0	1											
							まんが表現ワークショップ	3 後	2.0	1											
							卒業研究	4 通	10.0	1											
							3	専	教授	カドウ リョウ 工藤 稜 <令和6年4月>				芸術学 修士		コミックイラスト基礎演習	2 前	4.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平31.4)	4
まんが・イラスト制作演習	2 後	4.0	1																		
まんが・イラストゼミⅠ	3 前	4.0	1																		
まんが・イラストゼミⅡ	3 後	4.0	1																		
学科入門セミナー	1 前	1.0	1																		
イメージ動画演習	3 前	4.0	1																		
卒業研究	4 通	10.0	1																		
デッサン基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	2																		
4	専	教授 (学科主任)	ヒガカ シンヤ 日高 晋作 <令和6年4月>		学士 (工学)						メディア芸術概論	1 前				2.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (令4.4)	4		
											CG・ゲームゼミⅠ	3 前				4.0	1				
							CG・ゲームゼミⅡ	3 後	4.0	1											
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1											
							メディア表現リテラシー	1 前	2.0	1											
							3DCG制作基礎	1 後	2.0	1											
							3DCG基礎演習	2 前	4.0	1											
							3DCG制作演習	2 後	2.0	1											
							卒業研究	4 通	10.0	1											
							芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1											

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
5	専	教授	ヨシダ マサノ 吉田 雅則 <令和6年4月>		修士 (芸術)		メディア芸術概論	1 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平22.4)	4
							メディア芸術基礎演習	1 後	4.0	1		
							デジタル造形基礎	2 前	4.0	1		
							CG・ゲームゼミⅠ	3 前	4.0	1		
							CG・ゲームゼミⅡ	3 後	4.0	1		
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1		
							デジタル彫刻	2 後	2.0	1		
							立体造形基礎	2 後	2.0	1		
							メディア表現リテラシー	1 前	2.0	1		
							卒業研究	4 通	10.0	1		
博物館情報・メディア論 ※	3・4 前	0.3	1									
6	専	准教授	タダ ムシ 多田 由美 <令和6年4月>		中学校卒		まんが基礎演習	2 前	4.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平20.10)	4
							コミックイラスト基礎演習	2 前	4.0	1		
							まんが・イラスト制作演習	2 後	4.0	1		
							まんが・イラストゼミⅠ	3 前	4.0	1		
							まんが・イラストゼミⅡ	3 後	4.0	1		
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1		
							作画技術演習Ⅰ	2 前	2.0	1		
							作画技術演習Ⅱ	2 後	4.0	1		
							卒業研究	4 通	10.0	1		
7	専	准教授	スズタ コウイチ 沼田 浩一 <令和6年4月>		修士(映像造形デザイン)		メディア芸術概論	1 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (令5.4)	4
							メディア芸術基礎演習	1 後	4.0	1		
							映画・映像・アニメーションゼミⅠ	3 前	4.0	1		
							映画・映像・アニメーションゼミⅡ	3 後	4.0	1		
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1		
							メディア表現リテラシー	1 前	2.0	1		
							映画・映像・アニメーション表現基礎	1 後	4.0	1		
							アニメーション演出基礎	2 前	2.0	1		
							アニメーション制作基礎	2 後	4.0	1		
							アニメーション映像技法	3 前	4.0	1		
							アニメーション映像制作	3 後	4.0	1		
卒業研究	4 通	10.0	1									
8	専	准教授	ヤマモト タカヒロ 山本 忠宏 <令和6年4月>		修士 (芸術工学)		メディア芸術概論	1 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平18.4)	4
							まんが基礎演習	2 前	4.0	1		
							まんが・イラスト制作演習	2 後	4.0	1		
							まんが・イラストゼミⅠ	3 前	4.0	1		
							まんが・イラストゼミⅡ	3 後	4.0	1		
							学科入門セミナー	1 前	1.0	1		
							まんが論基礎	2 前	2.0	1		
							まんが表現演習	2 後	4.0	1		
							まんが表現ワークショップ	3 後	2.0	1		
							卒業研究	4 通	10.0	1		
							芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1		

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
9	専	准教授	ユメノ レイ 夢野 れい (福田 晃久) <令和6年4月>		学士 (芸術)		まんが基礎演習 まんが・イラスト制作演習 まんが・イラストゼミⅠ まんが・イラストゼミⅡ 学科入門セミナー プロダクションデザイン演習 コミック背景デザイン まんが表現ワークショップ 卒業研究	2 前 2 後 3 前 3 後 1 前 3 前 2 後 3 後 4 通	4.0 4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 4.0 2.0 10.0	1 1 1 1 1 1 1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平27.4)	4
10	専	准教授	ヨシモト タカジ 吉本 拓二 <令和6年4月>		高等学校 卒		メディア芸術概論 アニメーション基礎演習 映画・映像・アニメーション制作演習 映画・映像・アニメーションゼミⅠ 映画・映像・アニメーションゼミⅡ 学科入門セミナー 動画基礎実習 アニメーション制作基礎 卒業研究	1 前 2 前 2 後 3 前 3 後 1 前 2 前 2 後 4 通	2.0 4.0 4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 4.0 10.0	1 1 1 1 1 1 1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平28.4)	4
11	専	助教	イズミ マサミ 泉 政文 <令和6年4月>		修士 (芸術)		メディア芸術概論 まんが基礎演習 まんが・イラスト制作演習 まんが・イラストゼミⅠ まんが・イラストゼミⅡ 学科入門セミナー メディア表現リテラシー キャラクター論 まんが原論 卒業研究	1 前 2 前 2 後 3 前 3 後 1 前 1 前 1 後 2 前 4 通	2.0 4.0 4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 2.0 2.0 10.0	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部助教 (令3.4)	4
12	専	助教	フナギ ヒロシ 稲垣 宏 <令和6年4月>		学士(史 学)		メディア芸術概論 メディア芸術基礎演習 ゲームエンジン基礎演習 CG・ゲームゼミⅠ CG・ゲームゼミⅡ 学科入門セミナー メディア表現リテラシー ゲームクリエイション演習 ゲームエンジン応用演習 卒業研究	1 前 1 後 2 前 3 前 3 後 1 前 1 前 3 前 3 後 4 通	2.0 4.0 4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 2.0 2.0 10.0	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	株式会社グラ フィニカ (平28.10)	4

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
13	専	助教	タケダ ケン 武田 峻彦 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		メディア芸術概論 映画・映像基礎演習 映画・映像・アニメーション制作演習 映画・映像・アニメーションゼミⅠ 映画・映像・アニメーションゼミⅡ 学科入門セミナー メディア表現リテラシー デジタル撮影応用演習 卒業研究 芸術工学概論-M ※	1 前 2 前 2 後 3 前 3 後 1 前 1 前 3 後 4 通 1・2・3・4 前	2.0 4.0 4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 4.0 10.0 0.1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部助教 (平22.4)	4
14	専	助教	ツルオ ケイ 鶴岡 慧子 <令和6年4月>		修士 (映像)		メディア芸術基礎演習 映画・映像・アニメーションゼミⅠ 映画・映像・アニメーションゼミⅡ 学科入門セミナー 映画・映像作品表現論 映画・映像シナリオ基礎演習 映画・映像シナリオ創作演習 映画・映像演出応用演習 卒業研究	1 後 3 前 3 後 1 前 3 前 2 前 2 後 2 後 4 通	4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 2.0 2.0 4.0 10.0	1 1 1 1 1 1 1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部助教 (令4.4)	4
15	専	助教	ナギヨシ ヒロユキ 永吉 宏行 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		メディア芸術概論 メディア芸術基礎演習 インタラクティブコンテンツ演習 CG・ゲームゼミⅠ CG・ゲームゼミⅡ 学科入門セミナー メディア表現リテラシー プロシージャルCG演習 ビジュアルスクリプティング入門 卒業研究	1 前 1 後 2 後 3 前 3 後 1 前 1 前 2 前 2 前 4 通	2.0 4.0 4.0 4.0 4.0 1.0 2.0 2.0 2.0 10.0	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部助教 (平30.7)	4
16	兼任	教授	アキムネ ヒデオ 秋宗 英生 <令和6年4月>		文学士		基礎英語Ⅰ 基礎英語Ⅱ	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後	2.0 2.0	3 3	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平31.4)	4
17	兼任	教授	アサハ マサヒロ 浅場 正宏 <令和6年4月>		教育 学修士		デッサン基礎実習-M 絵画基礎実習A-M	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後	2.0 2.0	3 2	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平30.4)	4
18	兼任	教授	アラキ ユウコ 荒木 優子 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平16.4)	4
19	兼任	教授	ウエカミ ハナム 上河 創 <令和6年4月>		文学士		基礎英語Ⅰ 基礎英語Ⅱ	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後	2.0 2.0	3 3	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平31.4)	4

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
20	兼任	教授	エイゲン マサヒロ 榮元 正博 <令和6年4月>		修士 (工学)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平26.4)	4
21	兼任	教授	オウチ カツキ 大内 克哉 <令和6年4月>		博士 (理学)		物理学入門 科学と技術 かたちの科学 情報とネットワーク ※ ビジネス数学 (SPI対策) コンピュータ基礎実習-M プログラミング基礎実習-M ビジュアルプログラミング演習-M	1・2・3・4 前 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 前 2・3・4 後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 前・後 3・4 前	2.0 2.0 2.0 1.1 2.0 2.0 2.0 4.0	1 1 2 1 1 2 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平8.4)	4
22	兼任	教授	オウキ カズヒロ 大槻 和浩 <令和6年4月>		学士 (教育学)		工芸基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	4	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (令5.4)	4
23	兼任	教授	オカモト コウキ 岡本 弘毅 <令和6年4月>		修士 (文学)		西洋美術史 博物館展示論 博物館情報・メディア論 ※	1・2・3・4 前・後 3・4 後 3・4 前	2.0 2.0 1.2	2 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (令5.4)	4
24	兼任	教授	カネコ テルコキ 金子 照之 <令和6年4月>		博士 (工学)		数理とかたち 情報とネットワーク ※ 博物館情報・メディア論 ※ ジェネレーティブアート演習-M Webプログラミング演習-M Pythonプログラミング演習-M	1・2・3・4 前 2・3・4 前 3・4 前 2・3・4 前・後 3・4 前・後 3・4 後	2.0 1.1 0.3 4.0 4.0 4.0	1 1 1 2 2 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平19.4)	4
25	兼任	教授	セノウ トオル 瀬能 徹 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平18.4)	4
26	兼任	教授	ツグミ トオル 津田 徹 <令和6年4月>		博士 (教育 学)		スタディスキルズ ※ 教育学 ビジネスコンピュータ	1 前 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前	1.0 2.0 1.0	1 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平23.4)	4
27	兼任	教授	テラカト ケウキ 寺門 孝之 <令和6年4月>		博士 (芸術工 学)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平18.4)	4
28	兼任	教授	ナガハマ ノブタカ 長濱 伸貴 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平19.4)	4

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
29	兼任	教授	フジヤマ テツロウ 藤山 哲朗 <令和6年4月>		工学修士		図学・製図基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	3	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平7.4)	4
30	兼任	教授	モリウチ キヨコ 森岡 希世子 (宮本 希世子) <令和6年4月>		博士 (芸術)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (平30.4)	4
31	兼任	教授	ユキモト ケンイチ 行本 健一 <令和6年4月>		教育学修士		デッサン基礎実習-M 絵画基礎実習A-M	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後	2.0 2.0	3 2	神戸芸術工科大学 芸術工学部教授 (令4.4)	4
32	兼任	准教授	アラル ケンザ宝 アラル・ケンザ宝 (須本・ケンザ宝) <令和6年4月>		修士(応用 言語学及び 英語教授法 TESOL)/学 士(英語 学)/学士 (音楽学)		基礎英語Ⅰ 基礎英語Ⅱ 英語コミュニケーションA 英語コミュニケーションB 表現のための英語A	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後 2・3・4 前・後 2・3・4 前・後 2・3・4 前・後	2.0 2.0 2.0 2.0 2.0	4 2 3 2 2	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (令2.4)	4
33	兼任	准教授	オムラ ミツヒロ 岡村 光浩 <令和6年4月>		M. P h i l、修 士(国際 学)		基礎英語Ⅰ 基礎英語Ⅱ 表現のための英語A 表現のための英語B 現代英語	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後 2・3・4 前・後 2・3・4 前・後 2・3・4 前・後	2.0 2.0 2.0 2.0 2.0	3 2 2 2 3	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平19.4)	4
34	兼任	准教授	コトヨシ 高 台泳 <令和6年4月>		博士 (デザイ ン学)		東アジア文化入門 空間・情報グラフィックス入門-M 都市環境グラフィックス・アート概論-M 基礎表現演習A-M ※ 基礎表現演習B-M ※ 文字とイメージA-M 文字とイメージB-M	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前 2・3・4 後	2.0 2.0 2.0 0.9 0.8 2.0 2.0	2 2 1 2 2 1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平22.4)	4
35	兼任	准教授	コヤマ アサミ 小松 麻美 <令和6年4月>		博士 (日本語 教育学)		日本語表現Ⅰ 日本語表現Ⅱ 文章表現法B 文学・言語学 日本語初級Ⅰ	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 後 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前	2.0 2.0 2.0 2.0 1.0	6 3 2 1 2	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (令4.4)	4
36	兼任	准教授	サカマ ハナ さくま はな (神野 華) <令和6年4月>		Ph D n Fine Art		現代アート論-M アート・マネジメント-M ※ スケッチ・素描・イメージ-M ドローイング-M 基礎表現演習A-M ※ アート&デザインプロジェクトC-M	2・3・4 後 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 通	2.0 1.2 2.0 2.0 0.8 4.0	1 1 2 2 2 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平22.4)	4

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
37	兼担	准教授	ソラ トモキ 曾和 具之 <令和6年4月>		博士 (芸術)		メディア表現ワークショップ-M アート&デザインプロジェクトA-M	2・3・4 後 1・2・3・4 通	4.0 4.0	1 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平16.4)	4
38	兼担	准教授	ケグチ フミヤ 谷口 文保 <令和6年4月>		博士 (芸術工 学)		博物館情報・メディア論 ※ 芸術工学概論-M ※ 作品の見方-M アート・マネジメント-M ※ 彫刻基礎実習-M 基礎表現演習B-M ※ アート&デザインプロジェクトB-M	3・4 前 1・2・3・4 前 1・2・3・4 後 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 通	0.3 0.4 2.0 1.2 2.0 0.8 4.0	1 1 1 1 2 2 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平16.4)	4
39	兼担	准教授	ツバシ マヒロ 槌橋 雅博 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		現代音楽-M 映像コンテンツ論-M 映像技術入門-M 身体表現論-M グレートフィルムズ-M	1・2・3・4 後 1・2・3・4 前 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前・後	2.0 2.0 2.0 2.0 2.0	1 1 2 1 2	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平18.4)	4
40	兼担	准教授	ナカヤマ レイカ 中山 玲佳 (小島 玲佳) <令和6年4月>		修士 (美術)		絵画基礎実習B-M スケッチ・素描・イメージ-M ドローイング-M 基礎表現演習A-M ※ 基礎表現演習B-M ※	1・2・3・4 前 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後	2.0 2.0 2.0 0.8 0.8	1 2 2 2 2	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平26.4)	4
41	兼担	准教授	ハタ トモヒロ 畑 友洋 <令和6年4月>		修士 (工学)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (平29.4)	4
42	兼担	准教授	ヒロタ スナオ 蛭田 直 <令和6年4月>		修士 (メデイ ア表現)		芸術工学概論-M ※	1・2・3・4 前	0.1	1	神戸芸術工科大学 芸術工学部准教授 (令3.4)	4
43	兼担	助教	スギモト マリコ 杉本 真理子 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		コンピュータ基礎実習-M コンピュータデザイン演習A-M コンピュータデザイン演習B-M	1・2・3・4 前・後 2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 4.0 4.0	4 2 1	神戸芸術工科大学 芸術工学部助教 (平18.4)	4
44	兼任	講師	アベ 孝典 安部 孝典 <令和6年4月>		博士 (芸術 学)		写真史・映画史	2 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (令3.9)	
45	兼任	講師	アベ ヨシシ 安倍 口俊 <令和6年4月>		修士 (美術)		フルカラー・コミック制作演習	3 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平24.4)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週あたり平 均 日 数
46	兼任	講師	イワイ アサカ 岩井 彩華 <令和6年4月>		学士 (芸術工 学)		動画基礎実習	2 前	2.0	1	㈱スタジオ雲雀 大阪スタジオ 作画職(アニ メーター) (令2.8)	
47	兼任	講師	ウエダ ヒト 上田 寛人 <令和6年4月>		学士(芸 術)		メディアデザイン演習	3 後	2.0	1	coban. lab (平11.4)	
48	兼任	講師	オオサキ ヒロノブ 大崎 裕伸 <令和6年4月>		専門学校 卒		映画・映像作品表現論	3 前	2.0	1	ジーエイチゼー タ㈱ 代表取締役 役 (平23.6)	
49	兼任	講師	オオヅネ ユイ 大曾根 唯 <令和6年4月>		専門学校 卒		動画基礎実習	2 前	2.0	1	株式会社スタジ オ雲雀 (令2.8)	
50	兼任	講師	オガタ マサミ 岡田 匡未 (田中 匡未) <令和6年4月>		修士 (映像)		映画・映像美術概論演習	2 前	2.0	1	株式会社コトブ ロダクション (平26.6)	
51	兼任	講師	オリノ マサキ 折野 正樹 <令和6年4月>		学士 (芸術工 学)		サウンドデザイン演習	2 後	4.0	1	兵庫ベンダ工業 株式会社 (令4.4)	
52	兼任	講師	カシヤ ケスリ 加治屋 康憲 <令和6年4月>		学士		デジタルコミック演習	2 前	2.0	1	神戸芸術工科大 学非常勤講師 (平31.4)	
53	兼任	講師	カヅノ ツヨシ 鹿角 剛 <令和6年4月>		専門 学校卒		VFX映像概論演習	3 前	2.0	1	㈱スタジオ・ バックホーン 代表取締役社長 (平16.7)	
54	兼任	講師	キナ ツカサ 菊池 司 <令和6年4月>		博士 (工学)		イメージ・コミュニケーション演習	2 後	2.0	1	東京工科大学 教授 (平30.4)	
55	兼任	講師	キナヅウ ケイ 北沢 慶 (堀田 豊明) <令和6年4月>		学士		世界観構想論	2 前	2.0	1	㈱グループエ ス・エヌ・イー (平7.4)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
56	兼任	講師	コサカ ハルメ 小坂 春女 (栗山 春女) <令和6年4月>		準学士		アニメーション演出基礎 アニメーション映像技法	2 前 3 前	2.0 4.0	1 1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平28.4)	
57	兼任	講師	トクガ マサシ 徳岡 正肇 (岩田 正肇) <令和6年4月>		高等 学校卒		コンピュータゲーム (CG) 史	1 後	2.0	1	㈱アトリエサー ド (平11.7)	
58	兼任	講師	ナカガワ ユウイチ 中澤 勇一 <令和6年4月>		専門学校 卒		映画・映像・アニメーション表現基礎 アニメーション制作基礎 アニメーション映像技法	1 後 2 後 3 前	4.0 4.0 4.0	1 1 1	㈱アニメアール (平5.4)	
59	兼任	講師	ナカムラ キミヒコ 中村 公彦 <令和6年4月>		学士		まんが原論	2 前	2.0	1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平25.4)	
60	兼任	講師	ハヤシ タロウ 林 太朗 <令和6年4月>		学士		映画・映像・アニメーションゼミ I 映画・映像・アニメーションゼミ II	3 前 3 後	4.0 4.0	1 1	スタジオ テク パ (平28.12)	
61	兼任	講師	ハラグチ マサヒロ 原口 正宏 <令和6年4月>		文学士		アニメ史 映画・映像・アニメーション原論 アニメーション作品表現論	1 後 2 前 3 前	2.0 2.0 2.0	1 1 1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平22.4)	
62	兼任	講師	アサヒ タカヒロ 蘆 貴広 <令和6年4月>		学士 (芸術工 学)		映画・映像シナリオ基礎演習 映画・映像シナリオ創作演習	2 前 2 後	2.0 2.0	1 1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平25.4)	
63	兼任	講師	フルイ ヒロユキ 古岩 祥幸 <令和6年4月>		学士		プロダクション演習	3 前	2.0	1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (令3.4)	
64	兼任	講師	ミキ シゲル 御木 茂則 <令和6年4月>		専門学校 卒		映画・映像・アニメーション制作演習 デジタル撮影応用演習	2 後 3 後	4.0 4.0	1 1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (令2.4)	
65	兼任	講師	ヤギ ヒロフミ 八木 寛文 <令和6年4月>		専門学校 卒		映画・映像・アニメーション表現基礎 アニメーション演出基礎 アニメーション制作基礎 アニメーション映像技法	1 後 2 前 2 後 3 前	4.0 2.0 4.0 4.0	1 1 1 1	㈱旭プロダク ション 取締役 (平10.2)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
66	兼任	講師	ヤスダ タクジ 安田 拓二 <令和6年4月>		学士(工 学)		ポストプロダクション演習Ⅰ ポストプロダクション演習Ⅱ	3 前 3 後	2.0 2.0	1 1	㈱イメージ・ロ ジック 代表取 締役 (平30.5)	
67	兼任	講師	ヤスダ マ 安田 真奈 (増田 真奈) <令和6年4月>		学士 (法学)		映画・映像シナリオ創作演習	2 後	2.0	1	神戸芸術工科大 学非常勤講師 (平22.9)	
68	兼任	講師	アヲシ セイコ 新 聖子 <令和6年4月>		修士 (文学)		日本語表現Ⅰ 文章表現法B	1・2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 2.0	5 2	神戸芸術工科大 学非常勤講師 (令1.9)	
69	兼任	講師	イハベ ナツキ 磯部 直希 <令和6年4月>		博士 (文学)		世界史	1・2・3・4 前	2.0	1	京都芸術大学 非常勤講師 (令4.4)	
70	兼任	講師	イモト ケイスケ 井本 圭祐 <令和6年4月>		学士 (芸術)		コンピュータ基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	4	京都芸術大学 専任講師 (平29.4)	
71	兼任	講師	エルナンデス・エルナンデス・アルバ ロ・ダビド Hernández Hernández Á lvaro David <令和6年4月>		博士 (社会 学)		現代社会論	2・3・4 後	2.0	1	神戸芸術工科大 学非常勤講師 (令1.9)	
72	兼任	講師	オジノ コシタ 王地 裕介 <令和6年4月>		修士 (経営 学)		マーケティング論	2・3・4 後	2.0	1	合同会社 サ ポータレスト (平27.12)	
73	兼任	講師	オカモト カヨコ 岡本 香代子 <令和6年4月>		博士 (医学)		健康科学 スポーツ実技A(体育)	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後	2.0 1.0	2 4	歩行開発研究所 主任研究員 (平13.10)	
74	兼任	講師	オカモト サトシ 岡本 智之 <令和6年4月>		修士 (法学)		知的財産権入門	2・3・4 後	2.0	1	岡本特許事務所 所長 (平27.8)	
75	兼任	講師	カシマ ヒデユキ 鹿島 秀元 <令和6年4月>		博士 (理学)		数学入門A 数学入門B	1・2・3・4 前 1・2・3・4 後	2.0 2.0	1 1	大阪商業大学 准教授 (平9.4)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 数	年 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
76	兼任	講師	カシハラ クリコ 梶原 久梨子 (田尾 久梨子) <令和6年4月>		修士 (言語学)		フランス語 I フランス語 II	2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 2.0	4 1	関西国際大学 非常勤講師 (令4.10)	
77	兼任	講師	カマカリ コウジ 鎌苅 宏司 <令和6年4月>		博士 (経済学)		経済・政治	1・2・3・4 前	2.0	1	大阪商業大学 教授 (令3.4)	
78	兼任	講師	カモトニ マチコ 鴨谷 真知子 (口田 真知子) <令和6年4月>		造形学士		コンピュータ基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	4	Cross Media +Design 代表 (平30.1)	
79	兼任	講師	クサカ レイカ 日下 れいか (瀬崎 麗香) <令和6年4月>		学士 (芸術工学)		図学・製図基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	2	㈱ファイン 代 表取締役 (平14.12)	
80	兼任	講師	クラタ マコ 蔵田 典子 <令和6年4月>		修士 (人間・環境学)		人文地理学	1・2・3・4 前	2.0	1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (令4.4)	
81	兼任	講師	クロサキ ハジメ 黒崎 創 <令和6年4月>		学士 (芸術学)		写真基礎実習-M	2・3・4 前・後	2.0	2	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平18.4)	
82	兼任	講師	コハシ カオル 小橋 薫 <令和6年4月>		修士 (教育学)		基礎英語 I 基礎英語 II 表現のための英語A 表現のための英語B	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後 2・3・4 前・後 2・3・4 前・後	2.0 2.0 2.0 2.0	3 2 2 1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平9.10)	
83	兼任	講師	サカモト キヨミ 阪本 清美 <令和6年4月>		博士 (学術)		人間工学-M	1・2・3・4 後	2.0	1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平30.9)	
84	兼任	講師	シノハラ コウジ 篠原 功治 <令和6年4月>		学士 (経済学)		キャリアデザインC	3・4 前	2.0	1	サイケンキャリア デザイン研究所 (平21.6)	
85	兼任	講師	シモムラ アサカ 下村 朝香 <令和6年4月>		修士 (文学)		デザイン史 美学	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後	2.0 2.0	2 1	關西宮市大谷記 念美術館 学芸 員 (平8.12)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
86	兼任	講師	ジャン キョンファ 張 京花 <令和6年4月>		修士 (農学)		韓国語 I 韓国語 II	2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 2.0	4 1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平23.4)	
87	兼任	講師	スキバヤシ ノアキ 杉林 周陽 <令和6年4月>		修士 (文学)		ドイツ語 I ドイツ語 II	2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 2.0	4 1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平27.4)	
88	兼任	講師	スマタ ヒロコ 角田 宏子 (口田 宏子) <令和6年4月>		博士 (文学)		日本語表現 I 日本語表現 II 文章表現法A	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 2.0 2.0	6 3 2	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平22.9)	
89	兼任	講師	タニタ カツオ 谷下 加月夫 (谷下 勝郎) <令和6年4月>		経済学士		スポーツ実技B (ダンス)	1・2・3・4 前	1.0	2	ダンススタジオ MOON&SKY 代表 (平8.9)	
90	兼任	講師	ツジモト ミチコ 辻本 道子 <令和6年4月>		修士 (芸術工 学)		心理学 色とかたち-M	1・2・3・4 後 1・2・3・4 前	2.0 2.0	1 1	株式会社龍翔園 業務部長 (平27.3)	
91	兼任	講師	テイ エンキ 程 遠巍 (秦 程遠) <令和6年4月>		博士 (人間・ 環境学)		中国語 I 中国語 II	2・3・4 前・後 2・3・4 後	2.0 2.0	4 1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (令4.4)	
92	兼任	講師	ナカノ ヒロシ 中尾 泰史 <令和6年4月>		修士 (体育 学)		スポーツ実技A (体育)	1・2・3・4 前・後	1.0	4	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平27.4)	
93	兼任	講師	ナカガワ コ 中川 祐香 <令和6年4月>		修士 (言語教 育学)		日本語表現 I 日本語表現 II	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 前・後	2.0 2.0	5 2	大阪産業大学 工学部 講師 (平31.4)	
94	兼任	講師	ナカヤマ カズヤ 中山 和也 <令和6年4月>		修士 (工学)		コンピュータ基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	4	京都芸術大学 教授 (平15.4)	
95	兼任	講師	ナキ ケイ 行木 敬 <令和6年4月>		修士 (文学)		文化人類学	1・2・3・4 前・後	2.0	2	関西国際大学 現代社会学部 准教授 (平21.4)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
96	兼任	講師	ノグチ マサシ 野口 雅司 <令和6年4月>		修士(文学) /修士(言語教育)		日本語表現Ⅱ	1・2・3・4 前・後	2.0	3	神戸芸術工科大学非常勤講師 (令2.4)	
97	兼任	講師	フジムラ カコ 藤村 貴子 <令和6年4月>		学士(社会学)		キャリアデザインB	2・3・4 後	2.0	1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (令3.9)	
98	兼任	講師	フジモト タカシ 藤本 隆 <令和6年4月>		教育学修士		生涯学習概論	1・2・3・4 後	2.0	1	奥アンツーカ株式会社 西宮市立浜甲子園体育館副館長 (平27.4)	
99	兼任	講師	マエダ キョウコ 前田 恭子 <令和6年4月>		修士(美術)		デッサン基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	2	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平22.4)	
100	兼任	講師	マエダ ヒロミ 前田 博美 <令和6年4月>		修士(都市経営)		キャリアデザインA キャリアデザインC	1・2・3・4 後 3・4 前	2.0 2.0	1 1	㈱スタジオアッシュ (平19.3)	
101	兼任	講師	シノ ミホ 熟 美保子 <令和6年4月>		博士(文学)		日本史	1・2・3・4 後	2.0	1	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平27.9)	
102	兼任	講師	ムラヤマ リョウヘイ 村山 量平 <令和6年4月>		学士(芸術)		コンピュータ基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	4	神戸芸術工科大学非常勤講師 (平23.4)	
103	兼任	講師	ムロ チカサ 室 千草 <令和6年4月>		学士(芸術)		コンピュータ基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	2	株式会社 社桑津 (令3.2)	
104	兼任	講師	モリモト アキコ 森元 亜紀子 <令和6年4月>		修士(学術)		英語コミュニケーションA 英語コミュニケーションB	2・3・4 前・後 2・3・4 前・後	2.0 2.0	2 2	摂南大学 非常勤講師 (令2.4)	
105	兼任	講師	ヤスタ ユキコ 安田 有紀子 (坂本 有紀子) <令和6年4月>		修士(学校教育)		英語コミュニケーションA 英語コミュニケーションB	2・3・4 前・後 2・3・4 前・後	2.0 2.0	3 2	神戸学院大学 講師 (平26.4)	

教 員 の 氏 名 等

(芸術工学部 メディア芸術学科)

調書 番号	専任等 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	配当 年次	担 単 位 数	年 間 開 講 数	現 職 (就任年月)	申請に係る 大学等の職 務に従事す る 週当たり平 均 日 数
106	兼任	講師	ヤマシ ヨシノブ 山岸 由敦 <令和6年4月>		修士 (法 学)、学 士(芸 術)		現代デザイン論-M	1・2・3・4 後	2.0	1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (令4.9)	
107	兼任	講師	ヤマザキ ヒトシ 山崎 均 <令和6年4月>		芸術学修 士		日本美術史	1・2・3・4 前・後	2.0	1	神戸芸術工科大学 教授 (平19.4)	
108	兼任	講師	ヨシノ ヒデト 吉國 秀人 <令和6年4月>		博士(教 育学)		教育心理学	1・2・3・4 前	2.0	1	兵庫教育大学大 学院学校教育研 究科 教授 (平22.5)	
109	兼任	講師	ヨシト シヅ 吉本 光繪 (吉本 光繪) <令和6年4月>		工学士		図学・製図基礎実習-M	1・2・3・4 前・後	2.0	3	吉本剛建築研究 室 (平6.7)	
110	兼任	講師	ラダ マサミ ラダ 政美 <令和6年4月>		Master of Educatio n		基礎英語 I 基礎英語 II	1・2・3・4 前・後 1・2・3・4 後	2.0 2.0	3 2	神戸芸術工科大学 教授 (令5.4)	
111	兼任	講師	ヲキタ ヨシカ 脇田 吉隆 <令和6年4月>		法学修士		法学(日本国憲法を含む)	1・2・3・4 前・後	2.0	2	神戸学院大学 准教授 (平17.4)	
112	兼任	講師	ワシ マユミ 鷺見 まゆみ <令和6年4月>		修士(文 学)		日本語初級 I 日本語初級 II 日本語中級 I 日本語中級 II	1・2・3・4 前 1・2・3・4 後 1・2・3・4 前 1・2・3・4 前	1.0 1.0 1.0 1.0	1 1 1 1	神戸芸術工科大学 非常勤講師 (平17.10)	

- (注)
- 1 教員の数に応じ、適宜枠を増やして記入すること。
 - 2 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行う場合又は大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合は、この書類を作成する必要はない。
 - 3 「申請に係る学部等に従事する週当たりの平均日数」の欄は、専任教員のみ記載すること。

専任教員の年齢構成・学位保有状況

(芸術工学部 メディア芸術学科)

職 位	学 位	29歳以下	30～39歳	40～49歳	50～59歳	60～64歳	65～69歳	70歳以上	合 計	備 考
教 授	博 士	人	人	人	2人	人	人	人	2人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	1人	人	1人	人	人	2人	
	短期大士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	1人	人	人	人	1人	
准教授	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	修 士	人	人	1人	人	人	人	人	1人	
	学 士	人	人	1人	1人	人	人	人	2人	
	短期大士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	1人	1人	人	人	2人	
講 師	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	短期大士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
助 教	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	修 士	人	2人	2人	人	人	人	人	4人	
	学 士	人	1人	人	人	人	人	人	1人	
	短期大士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	人	人	人	人	人	
合 計	博 士	人	人	人	2人	人	人	人	2人	
	修 士	人	2人	3人	人	人	人	人	5人	
	学 士	人	1人	2人	1人	1人	人	人	5人	
	短期大士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	その他	人	人	人	2人	1人	人	人	3人	

(注)

- この書類は、申請又は届出に係る学部等ごとに作成すること。
- この書類は、専任教員についてのみ、作成すること。
- この書類は、申請又は届出に係る学部等の開設後、当該学部等の修業年限に相当する期間が満了する年度における状況を記載すること。
- 専門職大学院若しくは専門職大学の前期課程を修了した者又は専門職大学又は専門職短期大学を卒業した者に対し授与された学位については、「その他」の欄にその数を記載し、「備考」の欄に、具体的な学位名称を付記すること。