

神戸芸術工科大学

『単位の認定の方針について』（単位認定、学位認定、成績評価の基準）

[学則]

（単位計算方法）

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学科横断型プログラムについては、学修の成果を評価して所定の単位を授与する。

（単位の認定）

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

（卒業要件、学位）

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、学長が卒業を認定し、学士(芸術工学)の学位を授与する。

第 40 条 前条の卒業者には、学士(芸術工学)の学位記を授与する。

（別表第1（第29条、第31条関係）

8 履修単位数表(卒業要件表)

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
基礎教育	芸術工学	4単位以上	4単位以上	4単位以上	4単位以上
	芸術・文化	8単位以上	8単位以上	8単位以上	8単位以上
	科学・技術	6単位以上	6単位以上	6単位以上	6単位以上
	人間・歴史・社会	8単位以上	8単位以上	8単位以上	8単位以上

科目	コミュニケーション		7単位以上	7単位以上	7単位以上	7単位以上
	身体・健康		2単位以上	2単位以上	2単位以上	2単位以上
	小計		44単位	44単位	44単位	44単位
自由			10単位	10単位	10単位	10単位
学科目	当該学科	必修	29単位	14単位	13単位	13単位
		選択必修	5単位	14単位	18単位	28単位
		選択	26単位	32単位	29単位	19単位
	卒業研究		10単位	10単位	10単位	10単位
	小計		70単位	70単位	70単位	70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
基礎教育科目	芸術工学		4単位以上	4単位以上	4単位以上
	芸術・文化		8単位以上	8単位以上	8単位以上
	科学・技術		6単位以上	6単位以上	6単位以上
	人間・歴史・社会		8単位以上	8単位以上	8単位以上
	コミュニケーション		7単位以上	7単位以上	7単位以上
	身体・健康		2単位以上	2単位以上	2単位以上
	小計		44単位	44単位	44単位
	自由		10単位	10単位	10単位
学科目	当該学科	必修	24単位	2単位	8単位
		選択必修	4単位	10単位	26単位
		選択	32単位	48単位	26単位
	卒業研究		10単位	10単位	10単位
	小計		70単位	70単位	70単位
	合計		124単位	124単位	124単位

[履修に関する規程]

(卒業に必要な単位数)

第 7 条 卒業に必要な単位数は、別表第 2 に定める所定の単位数以上とする。

(単位の認定)

第 17 条 単位の認定は、原則として試験により行うものとする。ただし、授業科目によっては試験によらないことがある。

(成績)

第 18 条 学則第 34 条に定める成績評語は、次の基準によるものとする。

S 90 点以上 100 点

A 80 点以上

B 70 点以上 80 点未満

C 60 点以上 70 点未満

D 60 点未満(不合格)

E 評価なし(不合格)

W 評価なし(履修中止)

2 認定された単位の表示は、認定(N)とする。

3 評価保留中の授業科目は、評価保留(F)とする。

4 学生への成績通知は、第 1 項の評語をもって表す。

5 省略 (GPA の計算方法)