

Kobe Design University

リミックス——ジャンルを越えろ！

学部組織改編のご案内

2024.4 Start!!

新・芸術工学部 | 設置構想中

Kobe DU New Challenge

神戸芸術工科大学の新しい挑戦

2024年4月より、学びの領域をさらに広げ、
デザイン領域の総合化を促進します。

社会は今、大きな転換期にあります。

近年の情報化社会の急激な発展、新しいメディアの登場や情報発信の多様化、
ライフスタイルの変化に伴い、デザインの分野が飛躍的に拡張しています。

芸術工学が掲げてきた「科学と芸術の融合」が進み、対象とする分野も変貌しつつあります。

そうした社会とデザインの動向に対応するため、
神戸芸術工科大学は大きな改革を行います。

専門分野別に個々の才能を伸ばすこれまでの学びに加え、
幅広い視野と柔軟な発想力を身につける総合的な学びのために、
2024年4月から芸術工学部を4学科12コースに改編します。

専門分野を超えた総合的な学びによって、
主体的に課題を発見し、解決方法を提案できる応用力と創造力を持った人物を育成します。

芸術工学の
幅広い使命を
社会にアピールします

専門分野に
プラスアルファした
柔軟な発想を
促します

新しい分野への
可能性を
開拓します

総合力と応用力を
持った人物を
育成します

2024年4月 新・芸術工学部スタート

2023年度
入学生まで
7学科25コース

2024年度入学生から
4学科12コースへ

※2024年4月開設予定(設置構想中)

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

アート・
クラフト
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

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

まちづくり・ランドスケープコース
建築・リノベーションコース
商空間・インテリアコース

住まいや商業環境、都市・地域までの
多様なスケールを対象とするデザイン力や
柔軟な思考力を身につけます。

プロダクトデザインコース
ファッション・テキスタイルコース
クラフトコース

プロダクトデザイン、ファッション・テキスタイル、
クラフトなど生活を豊かに彩る
モノづくりの力を身につけます。

グラフィック・コミュニケーションデザインコース
WEB・デジタルデザインコース
エディトリアルデザイン・イラストレーションコース

絵・文字・動きをはじめとする
ビジュアルデザインの多様な要素について
デジタル・アナログの両方面の技術を身につけます。

まんが・コミックイラストコース
映画・映像・アニメーションコース
CG・ゲームコース

現代の日本文化を代表する各種メディア芸術を理解し、
表現方法に関する知識を学ぶとともに、
専門的な技能を深めながら総合力を身につけます。

※設置計画は予定であり、今後内容は変更する場合があります。

リミックスは新たな挑戦!



リミックスは楽しい!

音楽の世界で、一旦完成した曲を再構成し新しい要素を加え、新たな音楽を創造することをリミックスと言います。
神戸芸術工科大学は高度な専門性を保ちつつ、たとえばファッションと工芸、絵本とWEB、コミックと映画...
さまざまなジャンルのリミックスを後押しします。
今まで見たこともない作品を、リミックスで生み出そう。
そして、**今までなかったジャンル**をつくってしまおう。

対象領域を広げ、デザイン領域の総合化を促進

組織改編により、7学科25コースを4学科12コースに融合し、発展させます。
専門性を越え、現代社会において役に立つ総合力と応用力、イノベーションを促進し問題を解決する力を持った人物を育てます。

リミックスは人とつながれ

コラボしよう!

リミックスとは、多彩な個性が交わるコラボレーション。
自分の殻に閉じ籠らず、**他のクリエイターとの交流**が不可欠。
ときに共感し、衝突し、そして大きな達成の喜びへ。
コラボレーションは、知り得なかった**新しい可能性**にお互いを導く**魔法**のようなもの。
神戸芸術工科大学では、コラボレーションが奨励され、毎年数多くの実験的な学生作品が生み出されています。

コ・クリエーション(共創)による創造と人格形成

異なる領域の専門家が共同で考えつくるコ・クリエーション。
人間的な成長に大きな飛躍をもたらし、柔軟な発想を育みます。
コ・クリエーションの体験を通して社会的な態度を身につけます。



リミックスはイノベーション



デザインで社会を活かし、生きていく

現代社会は、不安定で不透明な時代が続くとされています。
この先、私たちの前に立ちはだかるであろう問題群に立ち向かえるのは、**領域横断的な知識・経験を持つ人の総合力・応用力**。
さらに、複雑に絡み合う条件の筋道を整える「**デザイン的な思考**」は、社会の問題に立ち向かい、解決へと導く有効な手段となります。
困難を抱える社会をより良くするために役立ち=社会を「活かし」、その貢献によって**クリエイター自らも「生きて」ゆくこと**ができるのです。

イノベーション(技術革新)を創発する越境的学習

不透明な時代において、企業内教育においても複数の専門性や組織を横断する「**越境的学習**」が目まぐるしく注目されています。
神戸芸術工科大学は越境的な学習を促進し、総合力・応用力を育てます。

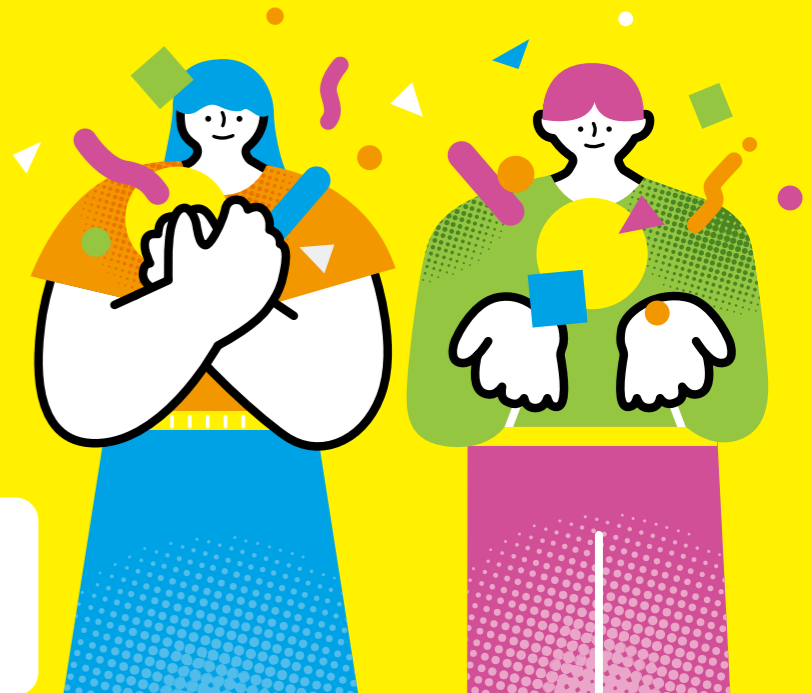
リミックスはひとと自分のために

デザインは誰のため?

デザインは、世界の人たちや身近な人のためにあります。
あなたの感性や工夫は誰かの幸せをつくる「**ちから**」です。
誰かの夢の実現や困っている誰かを少し楽にすることができる「**ちから**」が、与えられるのです。
誰かのためにあなたがデザインすれば、きっとその人の**世界は少し豊か**になります。
それによって隣のあなたも幸せになるのです。
デザインは**幸福でひとをつなげます**。

「ひと」を幸せにできる「ひと」を育てる

神戸芸術工科大学は、夢中になって創造する豊かな環境を提供します。
個人的な課題から人類全体の課題まで、共に語り合う場。
人々や社会の幸せを求め人を育てます。



持続可能な社会と環境をつくるために 建築・空間・まちづくりで 何ができるだろう？

現代は、地球環境をどうやって守っていくか、どのようにサステナビリティを達成するかが問われる時代。人々が暮らす環境を見直し、自然と共生しつつ、人々の多様な暮らし方や生き方を受け止める空間づくりへと再生・再構築するデザインが求められています。



新学科 建築・環境デザイン学科にヒントがある

自然と共生しながら

人々の暮らしに適した

新しい空間をデザインする。

建築・環境デザイン学科では、こうした社会の変化を捉え、生活空間が成り立っている仕組みを理解し、時代が求める新しい空間をデザインする方法を学びます。その範囲は建築だけにとどまらず、まちづくりやランドスケープ、商業空間やインテリアデザインまでに及びます。

AE

建築・環境デザイン学科

Department of Architecture and Environmental Design

まちづくり・ランドスケープコース

建築・リノベーションコース

商空間・インテリアコース

定員 100名 2024年4月開設(設置構想中)

4年間の学びと学科専門科目

まちづくりからランドスケープ、商空間・インテリア、リノベーションまで、建築を中心としたより幅広い分野におけるデザインと理論をバランスよく学び、設計の実践的能力を身につけます。

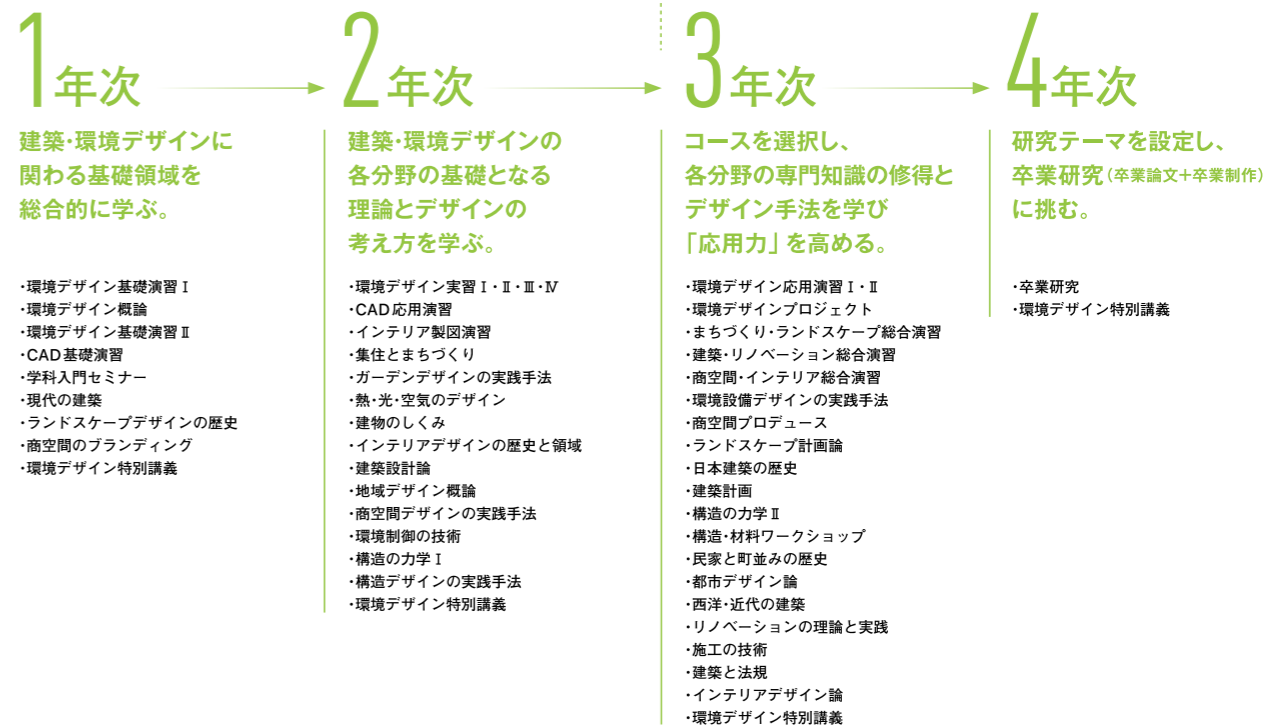
ジャンル・ミックス期間(コース選択なし)

1-2年次のジャンル・ミックス期間はすべての専門領域を幅広く学んだうえで自分が何が好きか、何に向いているかを見つめる期間です。

入学時に専門コースを決める必要はありません。

専門コース期間

自身の得意科目や学びたいことをもとにコース選択を行い、専門的な知識・技術を深める期間です。コース選択後は、自分が選んだ専門領域を深めて4年次の卒業研究に臨みます。



想定される卒業後の進路

- まちづくりコーディネーター
- ランドスケープデザイナー
- 建築デザイナー
- インテリアデザイナー
- 商空間プロデューサー
- 公務員
- 教員
- 大学院進学

取得できる資格

- 高等学校教諭一種免許状(工業)
- 学芸員
- 二級建築士(受験資格)
- 木造建築士(受験資格)
- 一級建築士
- 一級・二級建築施工管理技士
- 一級・二級造園施行管理技士
- 一級・二級土木施工管理技士

※また、上記の専門職として設計事務所等に就職。

※掲載内容は2023年4月時点の情報です。今後、内容は変更する場合があります。

ライフスタイルの変化で 生活の質や豊かさは どんな風に 変わっていくだろう？

社会状況に伴うライフスタイルの変化により、今まで以上に生活の質や豊かさが求められるようになりました。さらに、近年のデジタル化社会や情報技術の発達、生活の質を高めるデザインやアートにも浸透しつつあり、人々の生活環境に大きな変革をもたらしています。



新学科 生産・工芸デザイン学科にヒントがある

ものづくり力や

独創的な表現世界で

社会と暮らしをより豊かに。

広範囲なプロダクトデザインについての学修や、現代の多様なファッションのあり方を踏まえた実践的なものづくり、ガラス、陶磁器、ジュエリー、フィギュアなどの高度な表現技術による独創性とこれらの分野の融合を追求し、人々のライフスタイルを豊かに彩るモノ・コトを総合的に創造できる力を養成します。

PC 生産・工芸デザイン学科

Department of Product Design and Crafts

プロダクトデザインコース
ファッション・テキスタイルコース
クラフトコース

定員 100名 2024年4月開設(設置構想中)

4年間の学びと学科専門科目

プロダクトデザイン、ファッションデザイン、クラフトの各分野の表現技術を修得。ジャンルを超え幅広く知見を共有し、これらの魅力的な分野を融合させた独創的な表現の世界を開拓します。

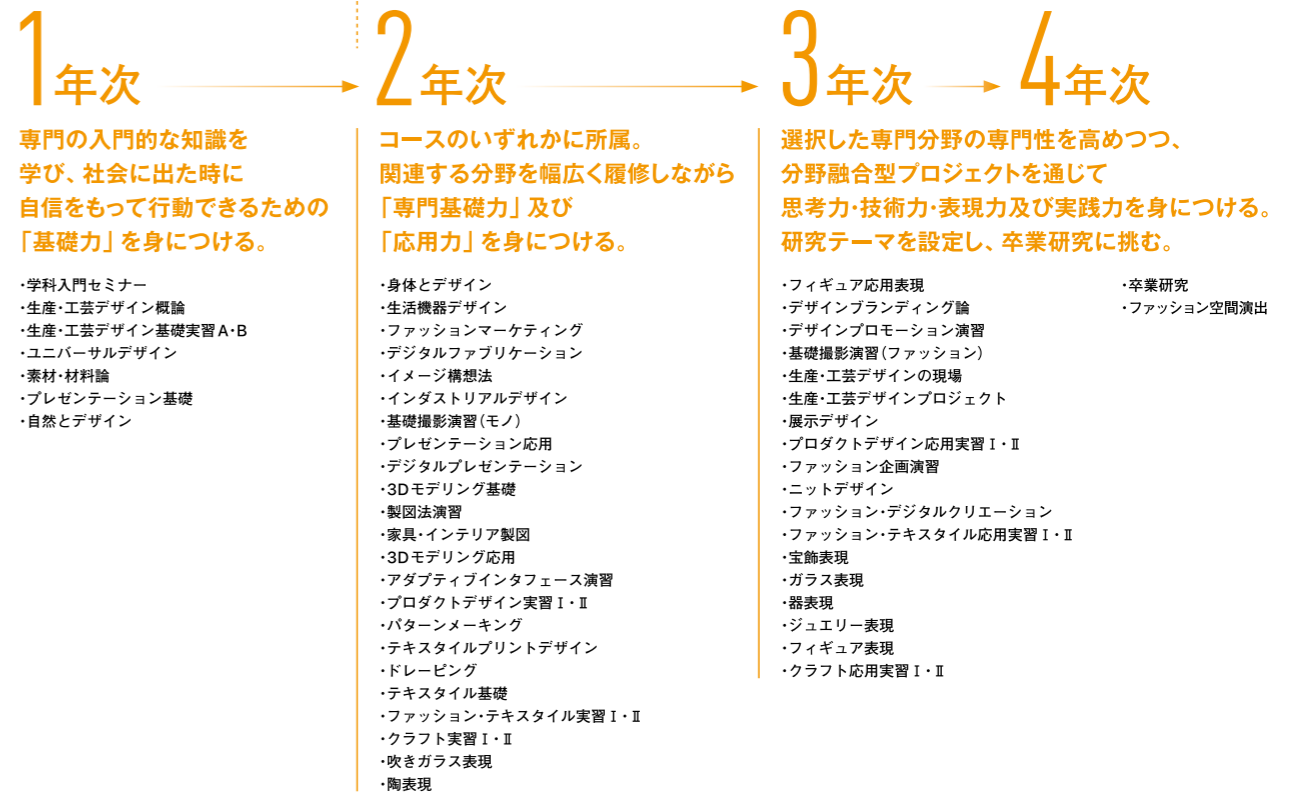
ジャンル・ミックス期間(コース選択なし)

1年次のジャンル・ミックス期間はすべての専門領域を幅広く学んだうえで自分が何が好きか、何に向いているかを見つめる期間です。

入学時に専門コースを決める必要はありません。

専門コース期間

自身の得意科目や学びたいことをもとにコース選択を行い、専門的な知識・技術を深める期間です。コース選択後は、自分が選んだ専門領域を深めて4年次の卒業研究に臨みます。



想定される卒業後の進路

- プロダクトデザイナー
- テクニカルディレクター
- マーチャンダイザー
- 器作家
- 教師
- カーデザイナー
- ファッションデザイナー
- バイヤー
- ジュエリー作家
- 大学院進学
- インテリアデザイナー
- パタンナー
- ジュエリーデザイナー
- ガラス作家
- 家具デザイナー
- テキスタイルデザイナー
- フィギュア原型師
- 木工作家

取得できる資格

- 学部卒業時
- 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)
- 学芸員

※掲載内容は2023年4月時点の情報です。今後、内容は変更する場合があります。

急激に発展する 情報化社会において デザインは どう役立つだろう？

情報伝達技術の著しい発展に伴い、情報伝達メディアがこれまでに想像できなかったほどに変化し続けています。社会の動きや技術の変化によって、アナログやデジタル表現でもさまざまな形態に変化していくビジュアルデザインが社会や文化に果たす役割はますます大きくなっています。



新学科 ビジュアルデザイン学科にヒントがある

創造力や企画力をもとに

視覚的な表現で

人を楽しませ社会を動かす。

絵・文字・動きをはじめとするビジュアルデザインの多様な構成要素をデジタル・アナログの両方面から学び、イラストレーション系、グラフィックデザイン系、デジタルを含む映像系の表現と横断的な発想・企画力を身につけ、新たな分野の創成ができる力を養成します。

VD ビジュアルデザイン学科

Department of Visual Design

グラフィック・コミュニケーションデザインコース
WEB・デジタルデザインコース
エディトリアルデザイン・イラストレーションコース

定員 100名 2024年4月開設(設置構想中)

4年間の学びと学科専門科目

情報の視覚化を通じて多様な情報の表現方法や伝達方法を学び、情報伝達メディアの変動を的確に理解しながら、今後のビジュアルコミュニケーションを新たに創造するための表現力を修得します。

ジャンル・ミックス期間(コース選択なし)

1-2年次のジャンル・ミックス期間はすべての専門領域を幅広く学んだうえで自分が何が好きか、何に向いているかを見つめる期間です。

入学時に専門コースを決める必要はありません。

専門コース期間

自身の得意科目や学びたいことをもとにコース選択を行い、専門的な知識・技術を深める期間です。コース選択後は、自分が選んだ専門領域を深めて4年次の卒業研究に臨みます。



1年次
全領域を貫く視覚表現の多様な広がりについて総合的に理解する。

- ・ビジュアルデザイン入門
- ・ビジュアルデザイン基礎
- ・デジタル表現 I
- ・ビジュアルデザインプレゼンテーション
- ・グラフィックデザイン論
- ・イラストレーション論
- ・ビジュアルデザイン I
- ・学科入門セミナー
- ・デジタル表現 II
- ・Web基礎
- ・DTP基礎

2年次
学生自ら選択する専門領域について知識と実践的能力を身につける。

- ・ビジュアルデザイン II・III
- ・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
- ・ビジュアルデザイン写真演習
- ・モーショングラフィックス基礎
- ・Web・電子書籍基礎
- ・DTP実習
- ・キャラクターデザイン A・B
- ・絵本作法基礎
- ・企画デザイン
- ・パッケージデザイン
- ・Web・モーショングラフィックス実習
- ・タイポグラフィ
- ・イラストレーションプログラム A・B

3年次
少人数による演習科目(ゼミ)を履修し専門領域のより深い知識の獲得と実践的知見を発展させる。

- ・ビジュアルデザイン表現論
- ・ビジュアルデザイン総合演習 I・II
- ・広告デザイン
- ・アドバンスドモーショングラフィックス演習
- ・Webディレクション
- ・印刷体験実習
- ・リアルイラストレーション A・B
- ・組版・タイポグラフィ論
- ・ブックデザイン
- ・モーション・イラストレーション

4年次
卒業研究では、これまでの集大成として、自主的に研究課題を設定、研究計画を構想・実行する。

- ・卒業研究

想定される卒業後の進路

- グラフィックデザイナー
- イラストレーター
- アートディレクター
- 絵本作家
- Webデザイナー
- 教員
- エディトリアルデザイナー
- 大学院進学

取得できる資格

- 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)
- 学芸員

※掲載内容は2023年4月時点の情報です。今後、内容は変更されることがあります。

VRや新技術の登場で メディア芸術における表現は どう進化していくのだろうか？

まんが、アニメーション、ゲームなどは、カルチャーとサブカルチャーを横断する日本文化の特徴であり、世界を牽引する芸術・表現分野です。近年デジタル化やネットワーク化が進み、VRなど新しいメディアや技法が出現する中で、各分野の横断的な発想や企画力が必要とされています。



新学科 メディア芸術学科にヒントがある

幅広い表現力と技術力で

未来のカルチャー芸術を

創造する。

メディア表現の進化によってより自由な創造力や発信力が求められる今、まんがや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修得し、映像表現、アニメーション、3DCGの技術力と表現力、CG関連領域とゲーム分野における創造力など多様なジャンルにわたって力を身につけます。

MA メディア芸術学科

Department of Media Arts

まんが・コミックイラストコース
映画・映像・アニメーションコース
CG・ゲームコース

定員 100名 2024年4月開設(設置構想中)

4年間の学びと学科専門科目

まんが、映像、アニメーション、3DCG、ゲームなど表現が近接するクリエイティブなメディアが一つの学科で学べ、表現領域の可能性が広がります。各分野の基礎力に加え、独創的な表現力・企画力を身につけます。

ジャンル・ミックス期間(コース選択なし)

1-2年次のジャンル・ミックス期間はすべての専門領域を幅広く学んだうえで自分が何が好きか、何に向いているかを見つめる期間です。

入学時に専門コースを決める必要はありません。

専門コース期間

自身の得意科目や学びたいことをもとにコース選択を行い、専門的な知識・技術を深める期間です。コース選択後は、自分が選んだ専門領域を深めて4年次の卒業研究に臨みます。



1年次
各専門分野の
入門的な知識を学び、
「基礎力」を身につける。

- ・学科入門セミナー
- ・メディア芸術概論
- ・メディア芸術基礎演習
- ・メディア表現リテラシー
- ・キャラクター論
- ・アニメ史
- ・コンピュータゲーム(CG)史
- ・まんが表現基礎
- ・映画・映像・アニメーション表現基礎
- ・3DCG制作基礎

2年次
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。

- ・3DCG制作演習
- ・アニメーション制作基礎
- ・インタラクティブコンテンツ演習
- ・ゲームエンジン応用演習
- ・ゲームクリエイション演習
- ・コミックイラスト基礎演習
- ・コミック背景デザイン
- ・サウンドデザイン演習
- ・デジタルコミック演習
- ・デジタル造形基礎
- ・デジタル彫刻
- ・ブローチャルCG演習
- ・まんが・イラスト制作演習
- ・まんがメディア文化史
- ・まんが表現演習
- ・まんが原論
- ・映画・映像・アニメーション制作演習
- ・映画・映像シナリオ創作演習
- ・映画・映像演出応用演習
- ・映画・映像美術概論演習
- ・作画技術演習Ⅰ・Ⅱ
- ・写真史・映画史
- ・世界観構想論
- ・動画基礎実習
- ・立体造形基礎
- その他

3年次
4年次
コースのいずれかに所属し、
「技術力」や「表現力」を修得。
社会に対峙できる「実践力」を身につける。
卒業研究では、これまでの集大成として、
自主的に研究課題を設定し、
研究計画を構想・実行する。

- ・CG・ゲームゼミⅠ・Ⅱ
- ・ポストプロダクション演習Ⅰ・Ⅱ
- ・プロダクション演習
- ・映画・映像・アニメーションゼミⅠ・Ⅱ
- ・アニメーション映像技法
- ・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
- ・まんが・イラストゼミⅠ・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
- ・映画・映像作品表現論
- ・プロダクションデザイン演習
- ・アニメーション作品表現論
- ・メディアデザイン演習

・卒業研究

想定される卒業後の進路

- | | | | | | | |
|----------|------------|------|------|-------|------------|--------------|
| まんが家 | アニメーター | 映画監督 | 照明技師 | 脚本家 | ゲーム制作者・研究者 | テレビ関係技術者・制作者 |
| イラストレーター | アニメーション制作者 | 撮影技師 | 美術監督 | 俳優 | VR技術者 | メディア関係企画・制作者 |
| 編集者 | 映像制作技術者 | 録音技師 | 編集技師 | CG制作者 | Web技術者 | 教員 大学院進学 |

取得できる資格

- 〔学部卒業時〕
- 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)
- 学芸員

※掲載内容は2023年4月時点の情報です。今後、内容は変更する場合があります。

学費・奨学金制度

初年度納入金について

種別		前期 (入学手続時納入額)	後期 (入学後10月納入額)	年間
入学金(入学時のみ)		200,000円	—	200,000円
学費	授業料	525,000円	525,000円	1,050,000円
	教育充実費	275,000円	275,000円	550,000円
計		1,000,000円	800,000円	1,800,000円

※上記のほかに、入学時のみ教育後援会費40,000円、学生フォーラム会費20,000円、KDU-Net入会費10,000円が必要となります。

※その他各学科によって異なりますが、教材費・実習費が必要となります。

※2年次以降の納入金は入学金を除く授業料、教育充実費の合計額になります。

特待生・奨学生制度について

新入生特待生

総合型選抜Ⅳ期<科目選択型>、一般選抜Ⅰ期<科目選択型>、一般選抜Ⅱ期/Ⅲ期<大学入学共通テスト利用型>の合格者のうち成績優秀者を対象に、500,000円を給付します。

ジュニアマイスターブロンズ特待生

総合型選抜Ⅲ期/Ⅴ期/Ⅵ期<資格取得型>の合格者のうち、全国工業高等学校長協会ジュニアマイスター顕彰制度において、ジュニアマイスターブロンズの認定者を対象に、250,000円を給付します。

私費外国人留学生奨学金

勉学に意欲をもち、経済的に修学が困難な私費外国人留学生を対象に、申請者の中から選考を行い、採用者には当該年度に限り、学部生360,000円、大学院生240,000円を上限とし給付します。
※採用人数は若干名。書類・面接審査後に決定します。
※内容は2023年1月現在の情報です。

ジュニアマイスターゴールド特待生

総合型選抜Ⅲ期/Ⅴ期/Ⅵ期<資格取得型>の合格者のうち、全国工業高等学校長協会ジュニアマイスター顕彰制度において、ジュニアマイスターゴールドの認定者を対象に、1,000,000円を給付します。

指定資格等取得特待生

総合型選抜Ⅲ期/Ⅴ期/Ⅵ期<資格取得型>の合格者のうち、本学が指定する資格・級及びコンテスト等の種別・賞位を2件以上取得した者を対象に、250,000円を給付します。

ジュニアマイスターシルバー特待生

総合型選抜Ⅲ期/Ⅴ期/Ⅵ期<資格取得型>の合格者のうち、全国工業高等学校長協会ジュニアマイスター顕彰制度において、ジュニアマイスターシルバーの認定者を対象に、500,000円を給付します。

スカラシップ試験奨学生

総合型選抜Ⅰ期<体験型>、総合型選抜Ⅱ期<面談型>、総合型選抜Ⅲ期/Ⅴ期<作品持参型>、総合型選抜Ⅳ期<科目選択型>、学校推薦型選抜指定校推薦/系列校推薦の入学手続き完了者で、スカラシップ試験での成績上位者を対象に、500,000円を給付します。
※新入生特待生認定者は対象外

入学金の返還について

入学生が本学大学院・学部卒業生の子女または兄弟姉妹、在学生の兄弟姉妹の場合は、当該入学生の入学金を入学後に返還します。兄弟姉妹が同時に入学する場合は、入学金の徴収は1名分のみとし、余剰分を入学後に返還します。
※入学後に申請を要します。

高等教育の修学支援新制度『授業料等減免制度』について

本学は「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定されています。

本制度の支援対象者は、独立行政法人日本学生支援機構の給付奨学金を合わせて受給することができます。

応募要件	住民税非課税世帯及びそれに準ずる世帯の者で、社会で自立し、活躍するという明確な進路意識と強い学びの意欲がある者。 ^{※1}
減免額 ^{※2}	入学金:200,000円(入学年次のみ) 授業料:700,000円(年額)
募集時期	4月初旬・9月中旬

※1 その他、国籍・入学までの期間等に関する申し込み要件があります。 ※2 所得の区分に応じ、満額またはその2/3・1/3が減免されます。

※掲載内容は2023年1月時点の情報です。今後変更になる場合があります。



建学の理念

理念

神戸芸術工科大学は、学校法人谷岡学園の「世に役立つ人物の養成」を建学の理念とし、1989年に創設されました。その後、四つの柱として、

1. 思いやりと礼節
2. 基礎的実学
3. 柔軟な思考力
4. 楽しい生き方を掲げています。

創る力、総合する力。

神戸芸術工科大学は、人間の生活や環境をより機能的に、より快適に、より美しくすることを目的としています。

芸術工学分野における「科学と芸術」の融合をテーマとし、創造性豊かな研究者や、指導的実務を担うクリエイターを養成してきました。今後は、さらに幅広い分野を総合する視点を持った人材を育成します。

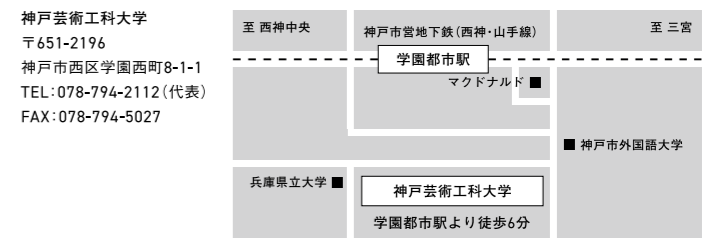
入試に関するお問い合わせや資料請求

フリーダイヤル 0120-514-103 広報入試課(平日9:00~17:30/±9:00~17:00) 078-794-5039

Webサイトで確認・資料請求
www.kobe-du.ac.jp



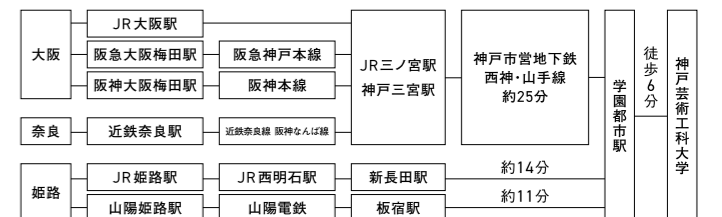
アクセス



新幹線利用

JR[新神戸]駅より神戸市営地下鉄に乗り換え「学園都市」駅下車(約28分)
神戸市営地下鉄は、「三宮」「湊川公園」「新長田」「板宿」の各駅で他社線(JR、阪急電鉄、阪神電鉄、山陽電鉄、神戸電鉄)と接続しています。

鉄道利用



神戸芸術工科大学は 「デザインの大学」です。

KOBE DESIGN UNIVERSITY

神戸芸術工科大学は芸術工学を理念とし、英語名が示すようにデザインの大学として1989年に開学しました。
2005年には、芸術工学部をデザイン学部へと改編し、2006年には、デザイン学部の枠組みを延長するかたちで先端芸術学部を設置しました。

2015年には、それらの2学部を統合し、デザインとアートが共存する芸術工学部となり、現在に至っています。
一方で、開学時から社会状況は大きく変化しており、デザインやアートに対する市民の意識や認識も様変わりしています。

それらは日常的な生活に寄与する視点や技術に応用され、とても身近なものになりつつあります。
このことは大学のあり方にも影響を及ぼし、かつての芸術系大学や工業系大学がデザイン系大学の方向に歩みを進め、
各大学の個性が似かよったものとなっています。

今般の学科・コース再編は、それらの状況を踏まえながら、近接分野のコース群を束ねた学科の構成による、
革新的なデザイン領域、次世代型のデザイン大学を展開することによって、
現代における社会的な役割を果たし、大学の存在意義を明らかにする勇気と希望を持って、前に進んで行きたいと考えます。

建築・環境デザイン学科では、
まちの空間をデザインします。

生産・工芸デザイン学科では、
ひとの暮らしをデザインします。

ビジュアルデザイン学科では、
社会の情報をデザインします。

メディア芸術学科では、
未来の物語をデザインします。