

第4章 教育内容・方法・成果

I 教育目標、学位授与方針、教育課程の編成・実施方針

1. 現状の説明

(1) 教育目標に基づき学位授与方針を明示しているか。

<1> 大学全体

本学の目的・教育目標は、学則の第1条に、「広く造形芸術全般について高度な学理技能を教授研究し、あわせて国際社会に対応する幅広い教養を身に付けた人格の形成を図り、現代社会に貢献する優れた芸術家、デザイナー並びに教育者研究者等を育成する」としている（資料4-I-1）。

同様に、大学院学則の第3条に、「造形芸術全般について高度な学理技能及び応用を教授研究し、その深奥を究めて、文化の進展に寄与する」としている（資料4-I-2）。

専門職業人、独立した作家を育成する上で必要となる、「高い専門性と総合性の融合」を掲げている。

これに基づき、2007（平成19）年10月にディプロマ・ポリシー（学位授与方針）を策定した。

<2> 美術学部

卒業までの学びのロードマップとして、次のようにディプロマ・ポリシーを位置付けている。

学士（芸術）

[専門教育]

アーティスト・デザイナー・研究者・教育者として活躍する第一歩と位置付け、次のことを身につけることを求めます。

- ・主体性、自主性を持って、創作・研究に取り組んでいるか
- ・社会との繋がりを認識し、テーマを広げ、深める能力を身につけているか
- ・ものごとを総合的に捕らえ、プランニングと実施を行なうことができたか
- ・自分の言葉でプレゼンテーションし、他者に伝える能力を身につけているか

[基礎教育]

専門教育への準備と位置付け、次のことを身につけることを求めます。

- ・創作・研究において計画力、実施力、反省力を身につけているか
- ・「ものを見る」基本的な能力を身につけているか
- ・表現力、技術力を充実させ、専門分野への理解を以って、それらを駆使することができたか
- ・専門分野の基本的な歴史と創作・研究プロセスを理解しているか

[導入教育]

創作・研究の基礎づくりと位置付け、次のことを身につけることを求めます。

- ・創作・研究の根拠、目標や課題を理解し、美術大学で学ぶことに自覚的であるか

- ・ものごとを深く洞察し、可能性を探ることに感動や好奇心を持って取り組んだか
- ・理解した目標や課題を具体化する基本的な技能を備えることができたか
- ・素材、用具の基礎知識を身につけているか

※上記学修内容を習得し、所定卒業単位の取得と卒業制作等・修了論文審査により学位を授与する。

＜3＞ 造形表現学部

造形表現学部は夜間学部ではあるが、美術学部と同じ専門領域である。本学のディプロマ・ポリシーは学位ごとに定めているため、美術学部に同一である。

＜4＞ 美術研究科

美術研究科博士前期課程（修士課程）及び美術研究科博士後期課程（博士課程）におけるディプロマ・ポリシーは、次のように位置付けている。

修士（芸術）

学士課程教育を基礎にして、更に創作・研究を深める、専門的職業人の育成期間と位置付け、次のことを身につけることを求めます。

- ・自己のテーマに沿って、創作・研究を理論と実技の両面から探求しているか
- ・自立したアーティスト・デザイナー・研究者・教育者として、高い倫理性を具え、それらに対する責任を意識しているか
- ・社会の一員としての自覚を持ち、幅広い領域のアーティスト・デザイナー・研究者との交流を積極的に行なったか
- ・コンクール、個展等の発表などに意欲的に取り組んだか

博士（芸術）

学術研究の指導者・国際的に活躍する専門職業人として、美術研究の深奥を窮める期間と位置付け、次のことを身につけることを求めます。

- ・自己のテーマを確立し、独創的な探求を行なったか
- ・高度な専門性と、専門性に捕われない自由な探究心を両立しているか
- ・美術創作研究と美術理論研究の双方にわたる総合的な視野を備えることができたか
- ・海外、国内等のコンクール、個展、学会等の発表などで高い成果をあげることができたか

※上記学修内容を習得し、所定修了単位の取得と卒業制作等・修了論文審査により学位を授与する。

(2) 教育目標に基づき教育課程の編成・実施方針を明示しているか。

＜1＞ 大学全体

「高い専門性と総合性の融合」を教育目標に掲げ、① 学科等が編成する専門性の高いカリキュラムと、② 共通教育センターが編成する教養・総合教育のための横断的カリキュラム、から成る。両カリキュラムを車の両輪のように編成し、「高い専門性と総合性の融合」を実現することを目標としている。

各学部が設置する学科・専攻等、及び研究科が設置する各研究領域については、専門性が非常に高い。大別すればファインアート系（絵画・彫刻・工芸）、デザイン系、理論系となるが、各系統の中でも扱う素材や表現手法も異なれば、進路等も大きく異なっている。特に、学士課程教育においては学科・専攻等が、一般大学の学部に対応するほどの違いを持っている。したがって、教育課程の編成・実施方針は、本学の目的・教育目標に基づき、次のように学科・専攻等ごとに設定している。

<2> 美術学部

【絵画学科日本画専攻】

『日本美術の土壌から新たな創造性を広げる。』

日本の豊かな風土と文化に培われ、独自の美意識を育んできた日本画。岩絵具、紙、筆、墨など自然の素材から生み出される日本画の大きな魅力は、素材や技法を自在に使いこなすことによって生まれる表現の豊かさにある。同時に、伝統の継承にとどまらず、新たな表現の地平を切り拓く奥深さも備えている。その意味で、日本画の世界は古くて新しい未知の可能性を秘めた領域である。日本画専攻は、伝統的な素材の理解と基礎的な技法の修得を基本に、個性的で自由闊達な創造性を伸ばすことによって、次世代を担う作家、教育者、研究者など、日本の美術の土壌を豊かに広げる人材の育成を目指している。

【絵画学科油画専攻】

『既成概念の超越。多様な表現が、新しい美を創造する。』

芸術表現の多様化が進む今日、油画の世界でも、油絵具でキャンバスに描くという既存のメディアにとどまらず、インスタレーション、立体、映像、パフォーマンスなどはもちろん、それらのジャンルを横断する斬新な表現様式が豊かに花開いている。今、私たちの前には、油画を通して未知の領域へと誘う表現の可能性が無限に広がっている。油画専攻は、油画の基礎的な造形力や思考力を鍛える原点は堅持しつつ、グループ選択制ときめ細かい個別指導を通して、次世代を担う作家、教育者、研究者をはじめ、時代を超えた新たな創造活動に挑戦する人材の育成を目指している。

【絵画学科版画専攻】

『自由自在な版の介在。多様で斬新な表現様式の世界を広げる。』

版画は、木、銅、アルミなどの「版」を介在させて、多彩な表現を行う芸術である。浮世絵は西欧の美術に多大な影響を与えたが、今日でも日本の版画の技術力や表現力は高く評価され、技法の開発もめざましいものがある。また、今や、版画の概念は大きく拡張し、メディア・アートなどのほかの分野とも相互に影響し合いながら、多様で斬新な表現様式の世界を広げている。このような時代状況に対応するために、版画専攻は、充実した環境の中で、理論と実践の両面から自在に版を操る能力を修得し、新しい技法や大胆な表現方式を生み出す創造的な人材の育成を目指している。

【彫刻学科】

『多様な素材を用いて、世界にひとつの形を存在させる“スリル”』

彫刻という言葉には「彫」という空間的概念と、「刻」という時間的概念が込められている。人類の歴史とともに歩んできた彫刻芸術は、現代においても世界中のアーティストたちによって受け継がれ、日々その可能性が追求されている。つまり、彫刻とは過去

の記憶から現在、そして未来へと絶え間なく続く時空のモニュメントなのである。そして、私たちはつねに、「彫刻とは何か」という根本的な問いに立ち返りながら、あらゆる芸術や技術の歴史をふまえ、慣習や流行にとらわれることなく芸術の意味を探り続けなければならない。彫刻学科は、充実した制作環境の中で、理論と実践の両面から時代を超えた、新たな表現の可能性に挑戦する人材の育成を目指している。

【工芸学科】

『「陶、ガラス、金属」独自の性質と美しさ。素材を生かすことで、工芸の世界を広げる』

工芸学科が扱う「陶、ガラス、金属」は、いずれも文明の黎明期に発見され、独自の性質と美しさをもつ素材として、今日に至るまで人々を魅了し続けている。そして人類は、手と道具を使いこなして多くの技法を開発し、これらの素材から無数のモノをつくり出してきた。素材を加工し表現する技法の修得から生まれる「モノをつくる力」と「モノで表現する力」。それはいつの時代でも変わらない普遍的な力であると同時に、多様なジャンルに発展させていける造形力の源ともなる。工芸学科は、時代ごとに様相を変える工芸のあり方を理論と技法から探求する教育を通して、自由な発想で工芸の世界を広げる創造性豊かな人材の育成を目指している。

【グラフィックデザイン学科】

『計画力・発想力・そして造形力。ビジュアルコミュニケーションは生活を豊かにする。』

建学以来、多摩美術大学はビジュアルコミュニケーションデザインの分野において、日本を代表する数多くのデザイナーを輩出してきた。更に情報が錯綜する現代は、ビジュアルコミュニケーションの分野も拡大し、社会が求める問題解決の能力と、視覚表現できる能力を兼ね備えたデザイナーは、多くの分野で求められている。グラフィックデザイン学科は、体系的なカリキュラムを通して、豊かな造形力が支える「伝える力」と、明晰な計画力・発想力が支える「伝わる力」を身につけた、実践力のあるデザイナーの育成を目指している。

【生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻】

『次代の課題への解決力。モノづくりが、快適な生活環境の未来をつくる。』

プロダクトデザインとは、自動車、バイク、家電製品、オーディオ、携帯電話、家具、靴、バッグ、ベビー用品、楽器、ゲーム、スポーツ用品、化粧品、パッケージなど、人々の生活を支えているあらゆるモノに関わるデザインを指す。これらのプロダクトをデザインするに際して、機能や形に加えて、生産／製造のための専門的な知識など、多くの観点を学ぶ必要がある。4年間を通して、多様な課題に取り組みながら、学生個々のめざす進路に応じた表現力や思考力、人間力を鍛えていく。世界に通用する自立したデザイナーの育成を目指している。

【生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻】

『未来をつくるテキスタイル—手とテクノロジー』

テキスタイルは、太古から人の手によりつくられ人間の心身と生活を包み育んできた人々をつなぐ共通の営みである。世界中のあらゆる民族が、風土に根ざした繊維素材と技術によりそれぞれのテキスタイル文化を創出している。今日、身近な衣生活や住空間にとどまらず、車両内装・産業資材、医療素材から宇宙開発の素材として様々な場所で

用いられ、その可能性は広がり続けている。特に日本は、「伝統的な手わざによる染織文化」と「先端的なテキスタイルテクノロジー」が共存する世界でも希有な国の一つである。その日本から世界へ、テキスタイルデザイン専攻は、テキスタイルに関わるデザイン活動・芸術表現を行う優れたデザイナーとアーティストの育成を目指している。

【環境デザイン学科】

『人間を包括する「空間」をインテリア・建築・ランドスケープの視点からデザインする。』

インテリア、住宅、店舗、公園、都市一人間を包括する「空間」が環境デザイン学科で学ぶ領域である。そして、これらのデザインされた「空間」が、デザイナーの手を離れて人びとの手に渡り、生活の一部としての「環境」になっていくまでを、デザイナーはしっかりと見届けていく。環境デザイン学科では、インテリアデザイン、建築デザイン、ランドスケープデザインの3つのコースを設け、徹底的な現場・現物・実寸主義とCAD・CGを駆使したシミュレーションとの両面から、「手」で考えデザインする姿勢を身につけ、五感を研ぎ澄まして豊かな「空間」の創造に貢献できる人材の育成を目指している。

【情報デザイン学科】

『高度に発達した情報技術による創造によって、新世代の文化や芸術を先導する。』

情報デザイン学科は、情報・メディアの分野において先駆的な学科である。かたちのない「情報」から、人間や社会の豊かな関係や文化・芸術を創造すること。それが情報デザインである。飛躍的に発達する情報技術の成果が社会のすみずみにまで浸透した今日、既成概念を超えた新たな「アート」や「デザイン」の世界が多彩に花開きつつある。情報デザイン学科では、多摩美術大学が長年培ってきた美術教育をベースに、ファインアートとデザインの双方を学び、大胆な発想で新世代の文化と芸術を先導するクリエイターの育成を目指している。

【芸術学科】

『芸術と社会をつなぐ「つなぎ手」。多様に広がる芸術の価値と魅力を伝える。』

芸術学科は、「芸術と社会をつなぐ」を基本理念として、30年以上にわたり、美術館や博物館の学芸員、プロデューサー、批評家、教育者、研究者、ジャーナリストなど、芸術を支え、その魅力を社会に伝える役割を果たす人材を送り出してきた。「芸術」の概念は時代とともに変化し、今日では、美術、デザイン、映像、文芸、マンガ、アニメーション、ファッションなどきわめて多様な広がりを見せている。芸術学科では、幅広いテーマの講義、現場を知るフィールドワーク、企画力・実践力を鍛えるゼミなどユニークな教育を通じて、「つなぎ手」としての芸術を愛し理解し、新たな価値を創造する人材の育成を目指している。

【統合デザイン学科】

『“Integrated Design”という考え方。気づき、そして表現する力が未来を豊かにする。』

統合デザイン学科は、コミュニケーションやプロダクトに限らず、その他の諸領域を含め横断的に学ぶための新たなデザイン教育の場である。社会や産業を構成する様々な問題や複雑な要素を生活の営みから感覚的に嗅ぎ分け、それを論理、分析し、視覚化して伝える力と、ものとして具体化し実在化させる能力に長けたデザイナーを育てる。身

体の延長としてのものや空間、その集合体としての環境、そしてそのそれぞれを繋ぎ合わせる媒介としてのシステムとコミュニケーション、画像や映像や身体インタラクション、それらが途切れることなく一貫性を持って統合されたデザインは、それ自体が美学として、生活や社会や産業をより良い方向に導く原動力となる。統合デザイン学科では、そのようなデザイナーを育てるために、各個人の興味領域を中心としつつも、それと関連する様々な領域が統合されたデザイン全体を「プロジェクト」として学ぶ。

【演劇舞踊デザイン学科】

『表現力と造形力を追求し、真の“舞台人”を輩出する。』

演劇舞踊デザイン学科は、舞台上演を支える感性豊かな身体表現者、また創意豊かな劇場空間を演出するデザイナーを育成することを目的とした学科である。舞台における役割とその専門性から「演劇舞踊コース」と「劇場美術デザインコース」の2つのコースを設け、各コースが専門性を高め、交差し合いながら舞台上演を学ぶ。美意識ある俳優、舞踊家、演出家、劇作家、舞台美術家等を将来像とし、舞台上演を総合芸術として捉え、誰も見たことのないオリジナリティ溢れる舞台作りを追究する。授業は、イメージ豊かな表現力や造形力を修得する徹底した実践性に重きをおき、表現者たることの畏れと、これからの文化の担い手たることの責任を自覚することを促す。各分野で第一線のプロとして活躍する教員が、現場性をもって、身体表現のメソッドや上演実習、スタッフワークの技術指導等を行い、これからの舞台芸術を担うプロフェッショナルな表現者の育成を目指している。

〈3〉造形表現学部

【造形学科】

『絵画制作を通して社会を見通し、創造の楽しさを知る。』

造形学科は、日本で唯一、夜間学部にある「絵画」を専門的に学ぶ学科である。社会人学生も多く在学しており、年齢差を超えてともに学ぶ環境であるため、学生同士のコミュニケーションにおいても豊かな学生生活が送れる場所となっている。4年間にわたり、「日本画」と「油画」を中心として、フレスコやテンペラなどの古典的な技法の修得や、版画、映像など多様な表現方法を実践し、「描く」ための基本となる描写力や造形力を養う。そして自らが選択した「日本画」「油画」の専門分野への美意識を高め、流動し多様化する「現代」の文化に触れながら創造活動に励み、作家としての独自性を培っていくことを目指している。

【デザイン学科】

『デザインのあらゆる可能性を追求する。』

デザイン学科は、日本の美術系4年制大学で唯一、夜間にデザインを学ぶことができる学科である。授業が夜間であるため、社会の現場で活躍しているクリエイターやデザイナーが指導にあたり、実社会での生きた経験や実践を授業に反映している。「ビジュアル」「デジタル」「映像」「スペース」「プロダクト」の五つのデザイン分野を軸にして、デザイン全体を多角的な視点で学ぶ。また、社会人学生も多く在学しており、年齢差を超えてともに刺激し合いながら、いきいきと活動するユニークな学びの場となっている。デザイン学科は、人々のコミュニケーション（人・モノ・コト・情報・環境）のあるべき姿を提案し、デザインという営為を通して、社会に貢献する人材の育成を目指してい

る。

【映像演劇学科】

『映像系と演劇系とを行き来する「表現」の愉しさを。』

記録表現としての特質をもつ映画や写真と、ライブ表現としての特質をもつ演劇やダンス。これらの多彩な領域を往還可能なカリキュラムの中で、一人ひとりが独自の表現を探っていく。企画立案から作品制作、公開発表のプロセスを繰り返し、映像で表現する力、身体で表現する力、発表を行う「場」をプロデュースする力を身につけていく。創造力を磨き、主体的な表現活動を継続していく人材を育むため、映像と演劇の両領域を「身体」というメディアにつないで表現を発信することを目標とする。

＜4＞ 美術研究科

『美術・デザイン分野のさらなる発展にむけ、卓越した技量に高度な学術性を融合し、造形芸術全般の深奥を究める。』

美術研究科では、美術やデザインの知識と技能を更に深め、豊かにして、より高度な表現ないし作品の完成をめざすとともに、その源泉ともいえるべき自由で个性的かつ独創的な創造意欲の育成と開発に、歴史、社会、伝統を見据えた幅広い見地から取り組んでいる。

芸術一般が社会という開かれた場で行われる文化的活動である以上、現今の科学技術の発展による急激な状況の変化の影響を避けることはできない。アーティストもデザイナーも、単なるスペシャリストとして、各自の狭い視野ないし領域のなかに閉じこめることはもはや許されず、むしろ進んで自らの境界を越え、ほかの芸術分野との相互交流を図ることで、より開かれた表現の場を求める必要に迫られている。これからの芸術活動は、芸術作品の単なる個人的な創出に満足するのではなく、自己を取り巻く芸術世界の革新をも同時に視野に入れてこそ、はじめて意味あるものとなる。そのためには「未来を見据えた芸術」の理念のもと、自己の作品に学際性や国際性のグローバルな視点を取り込む努力が持続的になされねばならない。ここに、とりわけ大学院教育において学理が重要視される真の理由がある。こうした理念のさらなる具体化と充実化に向け、外国人留学生の受け入れや、国際交流の機会の多様化を図っていく。

(3) 教育目標、学位授与方針及び教育課程の編成・実施方針が、大学構成員（教職員及び学生等）に周知され、社会に公表されているか。

＜1＞ 大学全体

教育目標、ディプロマ・ポリシー（学位授与方針）及びカリキュラム・ポリシー（教育課程実施方針）は、ホームページ等により教職員、学生等に周知され、広く社会に対しても公表している（資料 4-I-3、資料 4-I-4 例：絵画学科日本画専攻、資料 4-I-5 p.11～p.79）。

＜2＞ 美術学部

前述のとおりディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの周知は、ホームページ等により、大学構成員（教職員及び学生）に周知しているが、特に新入生に対しては、入学式当日の午後から授業開始日までの4日間にオリエンテーションの一環として、学修指導及び履修指導と併せて説明を行っている。

事務部門で行うオリエンテーションでは、大学・学部の理念、教育目標、学位授与方針の説明のほか、履修案内、「シラバス」等を参照しながら、学則、履修、単位、学事日程、授業期間、授業時間、進級・卒業要件、試験、成績評価など、学修を行う上で必要な事項について説明を行う。

更に所属の研究室で行うオリエンテーションは学科等ごとに実施され、各学科・専攻等の教育課程の編成・実施方針、学修内容、進級・卒業の要件などについての説明、並びに教員紹介などを行う。本学では、一般的なクラス担任制度とは異なるが、学生が所属する研究室において、教員、助手、副手が連携してアドバイザーの役割を果たしており、履修から学生生活に至るまできめ細やかな指導にあたっている。例えば、生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻では、毎年度4月初旬に1年生の必修科目「ベーシックプロダクトデザインI」の授業において、全員参加で近隣の学外宿泊施設において、プロダクトデザインの基礎知識やプロセスの学習と理解、ケーススタディによる団結力の形成と自己認識の確認を目的として、“Mind Set”という研修を独自に行っている。

在学生に対しても同様に、毎年度の授業開始前に学年、学科等別に、所属研究室でオリエンテーションを実施し、新学年における履修上の様々な留意点について説明を行っている。例えばグラフィックデザイン学科では、1・2年次（基礎課程）から3・4年次（専門課程）に移行する時期のオリエンテーションを重視しており、2年次の12月に、オリエンテーションを1週間かけて実施している。このように各学科等では、特に専門課程に進む時などを重視し、オリエンテーションを行っている。

〈3〉 造形表現学部

造形表現学部においても、教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーは、ホームページ等により広く社会に対して公表しており、新入生及び在学生に対しては美術学部と同様に、年度当初のオリエンテーションにおいて周知徹底を図っている。

〈4〉 美術研究科

美術研究科においても、教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーは、ホームページ等により広く社会に対して公表しており、新入生及び在学生に対しては両学部と同様に、年度当初のオリエンテーションにおいて周知徹底を図っている。

(4) 教育目標、学位授与方針及び教育課程の編成・実施方針の適切性について定期的に検証を行っているか。

〈1〉 大学全体

教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの適切性については、理事長、学長、教務部長、美術学部長、造形表現学部長、大学院研究科長の下で不断の見直しが行われている。

組織的には、理事長、学長の諮問機関である教育充実検討委員会を中心に検討が行われ（資料 4-I-6）、見直しの必要がある場合には、教授会、大学院委員会の審議を経て修正が行われる。

また、大学・学部・研究科等の理念・目的と同様に、毎月定期的で開催される学科長会議において、教育内容等に関する意見効果が活発に行われており、教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの適切性についても定期的に検証が行われている。

＜2＞ 美術学部

美術学部の各学科等の教育目標及びカリキュラム・ポリシーについては、次年度の教育課程の見直しと併せて、各学科等内の会議において定期的に検討がなされている。変更する場合には、美術学部教授会の審議を経て行っている。

＜3＞ 造形表現学部

造形表現学部の各学科の教育目標及びカリキュラム・ポリシーについては、美術学部と同様に、次年度の教育課程の見直しと併せて、各学科内の会議において定期的に検討がなされている。変更する場合には、造形表現学部教授会の審議を経て行っている。

＜4＞ 美術研究科

美術研究科の各研究領域の教育目標及びカリキュラム・ポリシーについては、両学部と同様に、次年度の教育課程の見直しと併せて、各研究領域等内の会議において定期的に検討がなされている。変更する場合には、大学院委員会の審議を経て行っている。

2. 点検・評価

●基準4（1）の充足状況

教育目標に基づき、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーを定め、これらはホームページ等により大学構成員に周知され、広く社会に対して公表している。また、その適切性についても定期的に開催される会議で定期的に検証が行われており、同基準をおおむね充足している。

① 効果が上がっている事項

＜1＞ 大学全体

ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの策定によって、まずは厳格な成績評価の基礎となる学修内容について明文化がなされ、学修内容の共有化が図られた。

＜2＞ 美術学部

理念・目的の検証と併せて、各学科等の教育目標の定期的な見直しによって、本学は2014（平成26）年に大規模な改組転換を行い、統合デザイン学科及び演劇舞踊デザイン学科を設置した。新たなニーズへの対応によって、社会とのマッチングを更に高めることとなり、その結果十分な志願者を確保することができ、効果が上がっている。

② 改善すべき事項

＜1＞ 大学全体

前述のとおり、教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの不断の見直しによって、2014（平成26）年に大規模な改組転換等の改革を実施しており、現時点では改善の必要性は認められない。

3. 将来に向けた発展方策

① 効果が上がっている事項

＜1＞ 大学全体

教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの適切性について、今後とも理事長、学長、教務部長、美術学部長、造形表現学部長、大学院研究科長の下で継続して見直しを行っていく。

組織的な対応として、理事長、学長の諮問機関である教育充実検討委員会を中心に検討を行っていく。また、目的と同様に、毎月定期的で開催される学科長会議において、教育内容等に関する意見交換を活発に行い、定期的に検証を行っていく。

＜2＞ 美術学部

統合デザイン学科及び演劇舞踊デザイン学科においては、完成年度である 2017（平成 29）年度まで、設置の趣旨、目的等に沿った教育研究活動を行い、設置計画の着実な履行に努めていく。

② 改善すべき事項

＜1＞ 大学全体

現時点では改善の必要性は認められないが、統合デザイン学科及び演劇舞踊デザイン学科の真の成果が試されるのは 2015（平成 27）年度以降であるので、今後も志願者の動向や学生による評価等を勘案しながら、教育目標、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーの適切性についての見直しを継続して行っていく。

4. 根拠資料

- 4-I-1 多摩美術大学学則（既出 資料 1-1）
- 4-I-2 多摩美術大学大学院学則（既出 資料 1-2）
- 4-I-3 多摩美術大学ホームページ（ディプロマ・ポリシー）
<http://www.tamabi.ac.jp/prof/disclosure/diploma.htm>
- 4-I-4 多摩美術大学ホームページ（カリキュラム・ポリシー）
<http://www.tamabi.ac.jp/prof/disclosure/curriculum.htm>
- 4-I-5 多摩美術大学 大学案内 2015（既出 資料 1-3）
- 4-I-6 学校法人多摩美術大学教育充実検討委員会規程