

## II 教育課程・教育内容

### 1. 現状の説明

#### (1) 教育課程の編成・実施方針に基づき、授業科目を適切に開設し、教育課程を体系的に編成しているか。

##### <1> 大学全体

学士課程教育が、1・2年次を「基礎課程」、3・4年次を「専門課程」と位置づけているのに対して、美術研究科は「高度な教育」として、両者の教育内容に連携を持たせている。

各学部及び美術研究科では、教育目標、カリキュラム・ポリシー（教育課程実施方針）に基づき、必要な授業科目を適切かつ体系的に編成している。

学士課程教育では、学年ごとに進級要件科目を置き、これらを主要科目として、周辺に選択科目・自由科目を配置している。必修科目・選択必修科目は、基本的に履修年次が指定され、学年ごとに段階的に学べるよう配置している。また、それぞれの特殊性に応じて、2年次または3年次への進級時にコースや専門領域を選択する学科等がある。各自の将来目標や進路選択に合わせ授業科目を履修する体系を採っている。

この体系的性を理解した上で学習に臨むことが重要であると考え、カリキュラム・ポリシーを策定するとともに、更に詳しい履修フローを策定し、履修案内、ホームページで公開している（資料4-II-1 p.28 例：統合デザイン学科、資料4-II-2 例：グラフィックデザイン学科）。

##### <2> 美術学部

学士課程の授業科目は、学則上で「基礎教育科目」と「専門教育科目」の2つに分類している。

各学科・専攻等が、領域に対応した専門性の高い専門教育科目を開講しているのに対して、共通教育センターは、全学生を対象とする横断的な共通教育カリキュラムを編成する。共通教育センターが担当する授業科目は、「共通教育科目」として括られ、教養・総合教育に関する授業科目をバランスよく開講している。このほかに資格関連科目として、“教職に関する専門科目”及び“博物館に関する専門科目”を開講している（卒業要件単位には含まない）。

各学科・専攻等は、前述のカリキュラム・ポリシーに基づき、領域に対応した専門性の高い専門教育科目を次のとおり体系的に編成している。

##### **【絵画学科日本画専攻】**

1・2年次の基礎課程では日本画の素材や用具の基礎知識を学び、デッサン、模写などの課題を通して基礎技法を修得する。また、伝統の技法を現代の新たな技法へと展開する表現力も鍛えていく。3・4年次の専門課程では、主体的にテーマを選び、教員との徹底的な対話の中から、独自の表現方法を探求し、創造力を高めていく。

##### **【絵画学科油画専攻】**

4年間を通じて、自由な創作活動を支える根源的な力を修得するために、表現対象に対する観察力、描写力を実技で鍛えると同時に、光・色彩・質感など造形の基本についても深く学ぶ。また1年次からグループ制を採用し、グループごとに複数の異なる課題に取り組みながら、独自の作風を探求していく。更に、課題提出ごとに開催される批評

会によって、自らの内なる思いを表現様式や言葉で他者に伝えるプレゼンテーション力も磨く。

#### 【絵画学科版画専攻】

1・2年次の基礎課程は、版の構造を理解した上で基本的な技法を修得することに主眼を置き、版についての科学的知識やシステムに基づく発想力を学ぶと同時に、課題作成を通じて基礎的な技術を徹底的に身につける。3・4年次の専門課程では、各自の選択した版種によって、高度な専門知識や技法を修得しながら、独自の表現を展開していく。

#### 【彫刻学科】

彫刻を学ぶことは、極論すればすべてを学ぶことといえる。身の回りにある素材すべてが材料となる。それらの素材を加工し形にしていくには技術が必要である。そして、その技術には人類の記憶が含まれているのである。「物質との出会い」を機に、いかに自己のイメージを喚起し、拡張しうるかを初源的な関わりから見つめていく。1・2年次の基礎課程では、石、金属、木、土、FRPなど、様々な素材を用いて、物質と形態、そして自己との関係を体験しながら、「ものの視方」を養い「物質と形」についての理解を深める。3・4年次の専門課程では、基礎課程の体験を軸に彫刻概念の拡張と可能性を前提としながら、課題ごとに素材と専門工房を自由に選択し制作する。また、様々なゼミやレクチャー、教員との対話を通して表現を探る。

#### 【工芸学科】

1・2年次の基礎課程のうち、1年次は、陶、ガラス、金属の基礎的な素材の扱いと制作の基本プロセスを学び、造形力を養う。2年次からは三つのプログラムの一つを選択し、加工技術、道具の使い方、機械の操作方法などの基礎を修得する。3・4年次の専門課程では、より高度な技術を修得しながら、自由な発想による造形力や表現力を磨いていく。

#### 【グラフィックデザイン学科】

1・2年次の基礎課程では、ビジュアルコミュニケーションデザインの基盤となる造形力を養う。描写力による「伝える力」と、色彩・形態・素材・構成の造形力による「伝わる力」を「手」による技術で培うとともに、写真やコンピュータなど、「機械」での造形技術を学ぶ。3・4年次の専門課程では、体系的に組み立てられたコース制のカリキュラムから高い専門性を養う。「広告コース」、「伝達コース」、「表現コース」の三つの専門領域コースから各自が1コースを選択する。将来の進路を見据え、選択コース以外の専門教育科目も組み合わせる履修することができる。

#### 【生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻】

大学でのデザイン教育は、学んだ学生たちが社会に出るまで、最短でも5年後の社会を見据えた人材育成を行う必要がある。デザインにおける今の社会ニーズに応えながらも、今後の変化を見据えて、「どういうデザイナーをめざすのか」ターゲット像から三つのスタジオ（STUDIO 1/STUDIO 2/STUDIO 3）を設け、様々な方向に伸びていく学生たちの個性を、総合的にサポートしていく指導体制をつくっている。

#### 【生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻】

素材の成り立ちとその扱い、技術・造形表現の修得を土台に、布の物理的な機能や文様の装飾的な役割、色彩の力などに注目し、手わざによる染織技法の修得からデジタル

テクノロジーを駆使した表現まで実践する。同時に社会における様々な視点からテキストスタイルの役割を考え、産学官や国際社会との共同プロジェクトを通して実践的な学習を行う。環境問題や持続可能な社会に対する認識を深めながら、未来を考え創造する力を養う。国際社会の即戦力となるような豊かな感性と思考力を備えた人材育成のため、実践的な英語教育・交換留学・国際交流プロジェクトなどに取り組んでいく。また、将来の進路にむけて三つのスタジオ（「空間に関わるテキストスタイルデザイン」「身体に関わるテキストスタイルデザイン」「テキストスタイルの造形表現」）にわかれ、学生個人の目標を高めていく。

### 【環境デザイン学科】

1年次は、インテリア、建築、ランドスケープ全般について、手によるデザインとコンピュータを使ったデザインの両面から、実技を身につけるようにする。2年次からは三つのコースのいずれかを選択し、より深い専門的な内容を学ぶ。また、建築士や造園施工管理技士などの国家資格取得のためのカリキュラムも整備している。

### 【情報デザイン学科】

入試時に「メディア芸術コース」と「情報デザインコース」の二つのコースのいずれかを選択する。いずれのコースも、少人数制の制作実習やワークショップを主体に、情報デザイン学科独自の専門教育科目を配置し、理論と実技の両面から、既存の枠組みを超えるダイナミックな教育を行っている。

#### <メディア芸術コース>

メディア・アート、CG、サウンド・アート、写真、映像、アニメーションに加え、コミュニティ・アートなども網羅しており、エンターテインメントから先端技術を使ったアートまで幅広い分野を対象にしている。カリキュラムは入門、発展、応用、総合の4段階で構成されている。基礎課程では「映像・写真」「インタラクション」「音響＋パフォーマンス」「デジタル・クラフト」の四つの基礎的な課題演習を通じて、メディア芸術作品の制作に不可欠な知識や技法を修得する。専門課程では理論を深めると同時に、実技主体のワークショップやフィールドワークなどを通じて各自の表現を追究していく。

#### <情報デザインコース>

「情報デザインのためのデザイン力」の発見と育成を主な目的として、情報と関わり合う人々の活動と経験をデザインする「経験デザイン」、先端技術を楽しく人々が使える形にする「拡張メディア」、書物からインターネットまであらゆるメディアのコミュニケーションを扱う「メディアデザイン」の三つの専門領域に分かれて学ぶ。基礎課程では、全体を総括する基本概念であるインタラクションと情報デザインの基礎技法であるウェブデザイン、インフォグラフィックス、プログラミングなどを学びます。専門課程では、1つの専門領域を選択し、より深く学んでいく。

### 【芸術学科】

美術・デザインだけでなく映像・文芸も含めた幅広い芸術分野を扱い、理論と実践の両面から理解を深めるため、実技科目による制作や、展覧会の企画・運営などの実践体験を重視している。1・2年次の基礎課程では、多様化する今日の芸術について基礎的な理論を学ぶと同時に、実技を通じて造形力も鍛えていきます。3・4年次の専門課程では、

実践的なゼミを中心に専門性を深めると同時に、芸術のつなぎ手としての企画力、コーディネート力なども養う。美術の教員資格取得も可能である。

#### 【統合デザイン学科】

1・2年次の基礎課程では、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、インターフェイスといった3つの分野についての基礎を学ぶ。描写、色彩・形態、素材・構成といった造形教育から、情報の概念、コンピュータ演習、印刷、写真、タイポグラフィ、プロトタイピング、成型技術、動画、プログラミングなど、アイデアを具体化する様々なスキルを修得する。3・4年次の専門課程では、すべての領域をつながったひとつのデザインと捉え、各教員が設定する社会に即した「プロジェクト」を通じて、統合的なデザインを実践的に学ぶ。

#### 【演劇舞踊デザイン学科】

##### ＜演劇舞踊コース＞

1・2年次の基礎課程では、演劇と舞踊の様々なメソッドを横断的に学び、基礎的な身体表現のスキルを修得する。また、身体表現と有機的に結びつく美大ならではの造形教育のカリキュラムによって、身体で表現するための発想力を高める。3・4年次の専門課程では、演劇と舞踊のどちらかを選択し、実演者としての覚悟と豊かな表現力を身につける。「上演制作実習」では、劇場美術デザインコースと連携して実践的な上演演習を行う。

##### ＜劇場美術デザインコース＞

1・2年次では、描写や色彩構成などの基礎的な造形力と、劇場美術・映像美術・照明・音響・衣裳などの空間デザインに必要な基礎スキルを修得する。また、舞台やドラマなどの制作現場の見学を通して、実践的な理解と体感を高める。3・4年次には、ゼミ形式で空間・照明・音響・衣裳を中心に総合的な劇場美術デザイン演習を行い、また「上演制作実習」では、演劇舞踊コースと連携して実践的な上演演習を行う。

### ＜3＞ 造形表現学部

造形表現学部においては、全学生を対象とする横断的な共通教育カリキュラムは、「基礎教育科目」として括られ、“総合講座科目”、“基礎理論科目”、“外国語科目”、“体育実技科目”の4つの科目群からなる。“総合講座科目”は一般教養の科目群である。“基礎理論科目”は基礎的な専門講義科目群であり各専門領域に偏らないよう、専門以外の視野を広げるために開講されている。このほかに資格関連科目として、“博物館に関する専門科目”がある（卒業要件単位には含まない）。

造形表現学部は、美術学部と同じ専門領域のため、基本的には同一の教育目標、カリキュラム・ポリシーに基づき、必要な授業科目を次のとおり適切かつ体系的に編成している。上記目標に加え夜間学部であることから、社会人への教育機会の提供を独自目標として掲げている。

#### 【造形学科】

日本画・油画など絵画領域の概論・史論・技術論と、造形創作の演習と卒業制作などで構成されている。広い視野に立ったアーティスト育成のため、従来の美術教育では区別されてきた日本画と油画の両方の技法や伝統を横断的に身につけることを目指している。日本画特有の空間感覚と認識、その材料（膠・紙・墨・岩絵具）と道具、古典画

法の研究、油彩・フレスコ・テンペラなどの技法研究と演習を中心に、テーマごとに議論を深める。更に人物・静物などの様々なテーマの制作を経て、立体的な造形思考や新素材の研究を加え、新しい造形領域の可能性を探る。1年次は、基礎的な制作を通して造形思考の鍛錬を行う。素描制作では、人体・静物・石膏などのデッサン制作を通して、多面的な観察を実践しながら対象を正しく表現する技術を修得する。2年次は、1年次に続き、基礎的な造形力を高めると同時に、既存の考え方や技法にとらわれない自分自身の目で対象をとらえた、創造的な表現を目指す。3年次は、各自の表現領域と方向性を明確にし、制作のテーマ、考え方に重点をおいて制作を進める。自己の課題に基づき、習作から大作まで内容・技術ともに完成度を高める。4年次は、時代性を踏まえ、各自の特質を生かした自由な創造世界の発掘に努める。4年間の集大成となる卒業制作に取り組む。

#### 【デザイン学科】

1年次は、デザインを学ぶ上で必要な思考力、観察力、造形表現力、更にコンピュータ技術などを身につけることができる基礎的なカリキュラムを用意している。2年次からは、「グラフィック・編集系」「映像・メディア系」「環境・プロダクト系」の三つの専門系の基礎技能を修得する。3年次からは、専門系を展開するかたちで、「ビジュアル」「デジタル」「映像」「スペース」「プロダクト」の五つの専門分野について、より高度で先端的な学びと制作に取り組んでいく。またデザイン学科の特徴である、分野の垣根を越えたテーマ別のゼミも多数用意され、総合的な視野をもった専門性を学ぶことができる。

#### 【映像演劇学科】

“身体”、“空間”、“映像”を網羅するカリキュラムは、学生が自ら企画を提案し、創作に邁進する[表現活動 (FIELD TRIAL)]を中心に、専門理論や歴史を学ぶ[講義学習 (STUDY)]、専門技術の演習を行う[技術修得 (METHOD)]によって構成されている。また授業群には、“基幹”→“専門基礎”→“専門”→“応用”の段階を設け、段階的に履修していく。4年次には4年間の表現活動や理論研究の集大成となる GRADUATION PROJECT (卒業制作)がある。

#### <4> 美術研究科

博士前期課程(修士課程)は、専門性をより深め、同時にジャンルを横断できる柔軟な人材を育成することを目標としている。基本的なカリキュラム編成は、専門性を深化する「各専攻の専門科目(必修)」と、幅広い知識を修得するための「共通の専門科目(選択必修)」から編成しており、コースワークとリサーチワークのバランスを両立している。これにより、高度の専門的知識と美術・デザイン分野に関連する基礎的素養を修得することができる。

博士後期課程(博士)はリサーチワークを重視して、美術創作研究と美術理論研究双方の視野を兼ね備えた学術研究の指導者、国際的に活躍する専門職業人の育成を目標としている。

### (2) 教育課程の編成・実施方針に基づき、各課程に相応しい教育内容を提供しているか。

#### <1> 大学全体

前述のとおり、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ため、教育課程の編成・実施方針は学科・専攻等ごとに分けられている。したがって、教育内容も、学科・専攻等ごとの教育課程の編成・実施方針に基づいて次のとおり設定され、各課程に相応しい教育内容が提供されている。

## ＜2＞ 美術学部

### 【絵画学科日本画専攻】

1年次は、岩絵具、顔料、膠、胡粉など日本画ならではの伝統素材を中心に、その知識、技法、用具の使い方などを修得する。また、人物、植物、風景などをテーマとして数多くのデッサンを行い、観察力、描写力、表現力、構成力を鍛える。2年次は、表具、絵具、模写などの実習を通して、引き続き日本画の素材や用具を使いこなす専門的な力を伸ばすとともに、自由で個性的な独自の世界を創造するための表現力も磨いていく。3年次は、課題を自らが設定し制作することによって、日本画についての専門性を更に深め、独自の創作スタイルにも挑戦する。また、学生自らが中心となって研修旅行などを企画・実施し、日本画材料や伝統文化への理解を深める。4年次は、4年間の集大成として、独自の個性豊かな作風を追究した卒業制作に取り組む。

### 【絵画学科油画専攻】

1年次は、課題制作を通して、観察力、描写力など表現者としての技法の基本を身につける。「技法講座」では、テンペラ、版画（銅版、シルクスクリーン）、映像、樹脂、陶芸、和紙、パフォーマンスから1つを選択し、理論に裏づけされた表現力を基礎から固めていく。2年次は、引き続き、表現者としての技法を磨くとともに、批評会での議論や教員との対話を重ねながら、自らの表現を外からの視点で見つめ直し、求める方向性を次第に明確にしていく。3年次は、教員の指導方法や自らのめざす表現をふまえて最終的にグループを選択し、卒業まで同じグループに所属する。担当教員とのきめ細かな話し合いに基づいて個別にカリキュラムを設計し、「自己表現とは何か」をより深く追究しながら、制作に取り組んでいく。更に、毎年グループごとに学内ギャラリーで複数回開催される展覧会に出展し、広く社会に向けて作品を発表する力を養う。4年次は、4年間の集大成として、卒業制作に取り組む。制作は各グループの担当教員が指導するが、他のグループの教員も求めに応じてアドバイスをを行う。こうした多角的な視点からの指導を受けながら、作品の完成度を高めていく。

### 【絵画学科版画専攻】

1年次は、3つの版種（木版、銅版、リトグラフ）の違いを理解し、多様な表現形態の基礎的な技法を習得する。3つのグループに分かれ、全員が木版、銅版、リトグラフを経験するほか、シルクスクリーン、ドローイング、デッサン、コラージュ、立体造形、紙の修復などについて演習や特別講義を通して学ぶ。2年次は、自分の関心に基づいて、3つの版種から1つを選択し、課題制作を通して専門的な技法を修得していく。また2～3年次には、コンピュータを利用したモーショングラフィックスなどの演習で多様な表現手法を学ぶ。3年次は、担当教員との個別の話し合いに基づき、各自で1年間のカリキュラムを設計し、目標とするテーマに向かって制作に取り組む。また、版画表現の多様性、国際性という観点から、アーティストとして必要な素養についても学ぶ。4年次は、1年間かけて卒業制作に取り組む。同時に、作品の発表のために自ら展覧会を企

画・運営し、将来の創作活動に向けて経験を積んでいく。

#### 【彫刻学科】

1年次は、物質を媒体としながら「見ること」と「イメージする」ことの体験を重ね、造形的思考の構造や展開を理解し、物質・形態・自己の関係項の認識を目的とする。2年次は、人体塑造などの基礎的造形課題のほかに、自己の思考やイメージの展開に応じて素材や表現方法、展示空間を自由に選択し、空間認識を深める課題や、鑄造やテラコッタ実習など多様な表現技法を学びながら、自己表現の基礎を探る。3年次は、拡張を続ける表現領域において、彫刻概念の位置や影響または崩壊など、様々な角度からの検証（絵画性や工芸性、社会性など）しながら、彫刻の可能性を追求する。課題ごとに、各自が作成した実習計画を基に、表現に応じた素材や実習室を自由に選択しながら、制作する。4年次は、卒業制作では4年間の集大成として、様々な表現、素材に対応した工房群をいかに駆使しながら、イメージを実現できるかにかかってくる。多くの教員とのディスカッションや、講評などを通して自己の問題を明確化しながら、表現者としての自覚の基に彫刻の専門性と可能性の追求を目的とする。

#### 【工芸学科】

1年次は、陶、ガラス、金属の3つのプログラムをすべて体験し、課題制作を通して基本的な知識と技法を修得する。2年次は、陶、ガラス、金属の3つのプログラムのいずれかを選択し、基礎を固めながら、自らの関心に応じたテーマの発見をめざす。3つのプログラムの学ぶ内容は異なるが、いずれも2年次を一番重要な時期と位置づけ、多くの課題に取り組む。3年次は、各素材の専門的な加工技術や技法を修得しながら、自らのテーマを更に専門的に深め、個性的な表現を目指していく。同時に、作品を社会に向けて発信した際、理解と共感を得られるようにプレゼンテーションする力も鍛える。4年次は、自らのテーマに基づいて制作理論と実技の統合をめざすとともに、4年間の集大成として、卒業制作に取り組む。

各プログラムの特色について、陶プログラムは、従来の陶芸の枠を更に掘り下げた観点から「陶でつくる力」「陶で表現する力」を鍛えていく。ガラスプログラムは、小型溶鉱炉の発達により、個人でも扱えるようになったガラスは、新たな造形の可能性を広げる素材である。ガラスの多様な特性や質感を活かし、新しい発想で表現する力を鍛える。金属プログラムは、金属はその特性から、正確かつ自由な造形が可能である。その特性と基本的な加工技術を理解した上で、日本独自の伝統技法や表面処理法も学ぶ。また、鍛金、彫金、自由制作を通して、金属を自在に加工し表現する力を鍛える。

#### 【グラフィックデザイン学科】

1年次は、「手」による高度で幅のある造形力、構成力、表現力を修得する。「基礎造形Ⅰ」では描写による「伝える力」、「基礎造形Ⅱ」では造形要素である色彩・形態・素材・構成による「伝わる力」の基礎を修得すると共に、コンピュータの基礎実習を行う。2年次は、ビジュアルコミュニケーションデザインの基礎として、多様な手法と技術を修得する。「基礎デザインⅠ」では、1年次に続き描写による造形力を、「基礎デザインⅡ」では、情報を構造化し効果的に伝えるための手法として、情報構成、ダイアグラム、ムーブメント、Webなどを学ぶと共に、「機械」による表現手法として写真、印刷、タイポグラフィなどのデジタル技術を修得する。3年次は、ビジュアルコミュニケーショ

ンデザインの高度な専門知識、計画立案力、表現技能を学ぶ。4年次は、各専門領域コースを軸として、4年間の総仕上げである卒業制作を行う。

3年次から「広告コース」「伝達コース」「表現コース」の中から選択することになるが、各コースの特色について、「広告コース」は、広告理論と多様な表現や技術を修得する。広告を総合的に捉える広告計画や、CMの企画・演出・編集などの広告映像はじめ、新聞、雑誌、ポスター、パッケージ、Webの広告表現デザインを学ぶ。「伝達コース」は、視覚表現の様々な領域の理論と技術を修得する。VI計画、タイポグラフィデザイン、エディトリアルデザイン、ブックデザイン、コンピュータグラフィックスなどを学ぶ。「表現コース」は、情報伝達のための重要な表現手段を修得する。コンセプチュアル・立体・キャラクターイラストレーション、広告写真、アニメーションデザインなどを学ぶ。

#### 【生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻】

1年次は、基礎的な表現技法を修得しながら、「自分を知る・自分を表現する」をテーマに、実技中心のカリキュラムを導入している。短期集中型でレベル向上をはかるため、原則的に2週間で1つの課題を制作し、プレゼンテーションを通して他者に制作の意図を伝える力も鍛えていく。2年次より、学生たち個々の関心に応じて、方向性の異なる3つのスタジオに分かれて学んでいく。自分中心の視点から、客観性を踏まえた視点へと、意識を拡げていくトレーニングを行う。モノを企画する段から始めるプログラムを積極的に組み、提案を通して人に何かを伝えることを意識して、デザインに取り組んでいく。3年次は、自ら問題点、テーマを見つけ出し、ストーリーを組み上げていく思考力、展開したアイデアを視覚化、かたちにする表現力、それらを結びつける実践的なトレーニングを、産官学共同研究をはじめとするプログラムの中で行っていく。デザイン力と同時に、プロジェクト遂行能力、プレゼンテーション能力など、社会に適応していく力を身につけていく。また、就職への準備として、作品集（ポートフォリオ）制作にも着手する。4年次は、前期制作「Deepen」で、技術研究、形態研究、人の心理の研究など様々な観点から、研究に取り組み、物事に対して深く考察を重ねる。研究の結果もたらされたオリジナルなアプローチを基に、4年間の集大成として卒業制作に取り組む。そして、その成果を卒業制作展などを通じて、広く社会に発信していく。

3つのスタジオの特色は、次のとおりである。まず、「STUDIO1：今後を担う企業で活躍するデザイナーの育成」は、自動車、家電、住宅設備など、産業の中心を担う企業で活躍するデザイナーの育成を目指している。入社する段階から高いデザインスキルを求める企業ニーズに応えるため、スケッチでのアイデア展開力、美しさを見抜く審美眼、魅力的な造形をつくる表現力、リサーチに基づくシナリオ構築力などを、産官学共同研究、企業のデザイナーと関わるワークショップなどの実践重視型のカリキュラムで培っていく。「STUDIO2：多様な領域における専門性の高いデザイナーの育成」は、家具、バッグ、食器、アクセサリ、パッケージなどの生活まわりの多様なプロダクトのデザイン、または商品企画のようなモノのデザインに付帯する職種までの幅広いフィールドの人材の育成を目指している。多様な分野を志向する学生が集まるので、めざす進路に合わせ、必要な知識や技術を段階的に修得できるように、課題でサポートしている。

「STUDIO3：クリエイティブで先の未来を開拓していくデザイン力のある人材の育成」

は、既成観念に捉われず物事を捉え直し、分野を横断した新たな発想のデザインができる人材や研究者の育成を目指している。リサーチ能力、表現力、洞察力、行動力を磨くために、学生自身による計画、課題遂行、提案など、ゼロから創造力を生み出す教育プログラムを積極的に組み込んでいる。

#### 【生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻】

1年次は、色彩、形態、テクスチャなど基本的な造形要素について学び、繊維素材の扱いとテキスタイルデザインの基礎を身につける。また、コンピュータによるプレゼンテーションの基礎など関連技術を習得する。2年次は、基礎技術「編む」「織る」「染める」「プリント」などを更に深めて習得するとともに、目的や機能を踏まえた上で、コンセプトにもとづくデザイン・表現方法・素材・技術を探究し、「創造力」を養う。後期は、各自の関心に応じてテーマ別の専門領域（スタジオ）を体験する。3年次は、各自の個性と目的に合わせた制作を進めるために、テーマ別の専門領域（スタジオ）を決定し、「デザイン力」と「思考力」をつけ独創的な世界を表現する力を磨く。4年次は、各自がテーマを設定し、計画を立てた上で表現方法・素材・技術を選択し、卒業制作に取り組み、学内外に発表し社会での活動につなげる。

3つのスタジオの特色は、次のとおりである。まず、「スタジオ1：空間に関わるテキスタイルデザインとその展開」は、「空間」に関わるテキスタイルに取り組む。住宅・公共施設・車両内装など様々な空間におけるテキスタイルの役割について学び、それらに即応したテキスタイルを制作する。それぞれの空間について文化的考察を深める事によりデザイン性を高め、インテリアテキスタイル、その特性を活かした製品制作などの分野で活躍するデザイナーを目指す。「スタジオ2：身体に関わるテキスタイルデザインとその展開」は、「身体」に関わるテキスタイルに取り組む。衣服の目的・機能と装飾に着目し、素材研究・布づくりから身体と衣服の関係を学びながら制作する。世界の服飾文化について考察を深め、縫製技術やパターンメイキングの基礎も学びながら、アパレル・舞台衣装・着物などの分野で活躍するテキスタイルデザイナーを目指す。「スタジオ3：テキスタイルの造形表現についての研究とその展開」は、「表現」としてのテキスタイルに取り組む。豊かな感性と創造力に基づく芸術表現を実現するために、構想と素材・技術の関係を学びながら作品制作する。制作者としての世界観、個人の表現手法を形成するとともに、世界の染織文化や現代芸術へ考察を深めて造形表現に反映させ、アーティスト・テキスタイルクリエイター・染織作家などを目指す。

#### 【環境デザイン学科】

1年次は、現場主義・実寸主義重点を置き、手書きスケッチとコンピュータによる図面作成の両面から「手で考える」姿勢を身につけていく。更に、環境デザインに不可欠な光や構造について学ぶと同時に、金属、石、アクリル、などの素材の特性も学ぶ。2年次は、各自の関心と適性に応じて、インテリア、建築、ランドスケープの3つのコースのいずれかを選択し、少人数制のもとで専門性の高い内容を学ぶ。ただし、幅広い視野の教育も重視し、他コースの課題も選択できる柔軟なカリキュラム体系を採用している。3年次は、PBL (Project Based Learning) や産学共同研究にも積極的に取り組み、デザイン力と同時に、プロジェクト遂行能力などのトレーニングも行う。4年次は、4年間の集大成として、卒業論文または卒業制作に取り組む。

「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つのコースの特色は、次のとおりである。インテリアデザインコースは、家具、空間演出、室内環境など幅広いテーマについて、デザイン実習室、工作工房、CAD室を活用しながら、理論と技術の双方を学ぶ。建築デザインコースは、住宅設計、店舗、ギャラリー、公共建築などの計画を通じて、素材、構造、色彩、照明などのハード面と、使い方、機能などのソフト面との両面を学ぶ。ランドスケープデザインコースは、個々の住宅、集合住宅、インテリアを包括する最も広いスケールの空間構成・演出の理論や技術について、フィールドワークや実測、演習を学ぶ。

### 【情報デザイン学科】

#### <メディア芸術コース>

1年次は、制作の基礎となる知識や技法を学ぶ。たとえば「メディア芸術基礎 I/II」では、メディア芸術のリテラシと共通言語を身につけていく。また、実際に手で制作する課題演習「インタラクション」や「デジタルクラフト」にも力を入れている。2年次は、4つの演習課題を通じて、技法を修得すると同時に、プランニングやフィールドワークの基本的な手法についても学ぶ。制作する課題が多様なため、クォーター制を採用しており、7.5週間で演習を完結させていく。3年次は、個別に設定する半期単位のテーマ演習によって、それまでの課題を発展させていく。また2年次から開始される専門講義科目の履修と連動しながら、理論に裏打ちされた作品を制作し、独自の表現を追究していく。4年次は、4年間の集大成として、教員と個別に対話しながら卒業研究制作に取り組む。前期に作品を完成させ、後期は展覧会やコンペへの出展を通じて、作品を社会的に発展させるプロセスを修得する。

#### <情報デザインコース>

1年次は、情報デザインの基礎となる知識や技術を学び、すべての基本としてインタラクションの概念を把握する。2年次は、3つの専門領域が提供する基礎演習科目から、自らの関心やめざす進路に適したものを選択履修する。3年次は、専門領域を選択し、より高度な知識や技術を修得していく。カリキュラム内容はそれぞれの専門領域が独自に設定している。また2・3年次では、メディア芸術コースと共同で設けている24の専門講義科目から選択履修し、幅広い知識を身につける。4年次は、4年間の集大成として、教員と個別に対話しながら卒業研究制作に取り組む。作品発表、展覧会の企画・運営、カタログ制作などを通じて、作品を社会的に発展させるプロセスを修得する。

### 【芸術学科】

1年次は、幅広く芸術の現在に触れ、またそれらの研究の方法や多様な現場に触れる。特に、芸術の諸領域を見渡せるよう、芸術の歴史、世界の芸術などを概観するほか、各界で活躍する芸術・文化の担い手がリレー形式で講演する「21世紀文化論」、芸術関連テーマについて英語で語り合う「芸術学英语」などを通じて、関心を深めていく。2年次は、引き続き、「21世紀文化論」や「基幹科目」「芸術学英语」などの科目を通じて芸術についての理解を深めると同時に、実技講座（美術、映像、写真など）で実際の制作活動を行い、基本的な造形力を修得する。3年次は、各自の関心やめざす方向に基づいてゼミを選択し、予算管理も含めて実際の展覧会の企画・展示、出版活動等を経験しながら、専門的な知識と実践的な力を修得する。4年次は、ゼミの活動を継続しながら、

自らの関心に基づき卒業論文をまとめる。

### 【統合デザイン学科】

1年次は、着想を具体化するために必要な基礎技術を修得する。「デザインベーシック（描写）Ⅰ」では、形や色の感覚、空間意識を養うとともに、描写による表現力を身につける。「デザインベーシック（表現）Ⅰ」では、造形要素や造形秩序の捉え方、情報の概念について演習を通して学ぶ。2年次は、着想をいかに具体化するかを修得する。「デザインベーシック（描写）Ⅱ」では、1年次で学んだことを土台として、立体表現による造形力を身につける。「デザインベーシック（表現）Ⅱ」では、デザインとして扱うあらゆる表現メディアや物体、環境、あるいはその組み合わせから相応しい表現を行うために必要な技術を学びながら、具体化のプロセスを理解する。3年次は、表現メディアや物体のデザインをはじめ、社会的な問題や生活から導きだされる焦点（Issue）から解決策や調和を生み出す仕組みを構築する。そこに必要なモノ、環境、コミュニケーションなどが統合された全体をデザインすることを「プロジェクト」として遂行する。更に「演習」と「実習」を通じて専門性を深めていく。4年次は、3年次に引き続き「プロジェクト」「演習」「実習」を行い、4年間の集大成となる卒業制作に取り組む。

### 【演劇舞踊デザイン学科】

#### <演劇舞踊コース>

1年次は、身体にまつわる基礎的な表現を開発する。演劇と舞踊の様々なメソッドを学びながら、個人のなかに潜在している表現を探っていく。徹底して自己と向き合うことで「なぜ自分は演劇や舞踊を志すのか」という深い動機を形成していく。2年次は、1年次に形成した表現の動機を踏まえ、「演劇」はテキストを使用した短めの場面の制作、「舞踊」ではショートプログラムの制作など、様々な形で表現を具体化し、個々のクオリティを検証していく。3年次は、「演劇」と「舞踊」に分化し、それぞれが専門的に学ぶ。ここで、1・2年次で模索した表現の動機の重要さが明らかになり、「演劇」と「舞踊」の選択に至った確かな根拠を前提とした、よりレベルの高い身体表現演習が行われる。また「上演制作実習」というかたちで劇場美術デザインコースとのコラボレーションによる発表もあり、本格的な実践への第一歩となる。4年次は、3年次における「演劇表現演習」「舞踊表現演習」を踏まえて、更にパフォーマーとしてレベルの高い表現を修得する。「上演制作実習」では、3年次の試演会的な段階を越え、作品としてのクオリティを追求する。卒業制作は劇場美術デザインコースとの合同で、成果を学外に問い得る公演をめざす。

#### <劇場美術デザインコース>

1年次は、デザインするために必要な、基礎演習・技術演習・理論演習によってカリキュラムを構成している。観劇とバックヤードツアー、制作現場とスタジオ機構見学など、学外授業の充実により現場の臨場感を体感する。2年次は、劇場美術・映像美術・照明・音響・衣裳の専門的な知識とスキルを総合的に修得する。講義やワークショップのほか、デザインプロセスに沿って課題制作を行い、発想・創造の具現化を演習する。3年次は、各専門分野において能力を高め、応用力を身につける。企画・提案を行い、ブレインストーミングを重ね、作品発表を行う。「上演制作演習」では、演劇舞踊コースと連携して実践的な上演実習を行う。4年次は、「上演制作演習」や体験型授業の積み

重ねにより、プロフェッショナルな表現方法を修得する。卒業制作は演劇舞踊コースとの合同で、すべての制作スタッフを学生が担当し、成果を学外に問い得る公演をめざす。

### ＜3＞ 造形表現学部

#### 【造形学科】

1年次は、基礎的な制作を通して造形思考の鍛錬を行う。素描制作では、人体・静物・石膏などのデッサン制作を通して、多面的な観察を実践しながら対象を正しく表現する技術を修得する。2年次は、1年次に続き、基礎的な造形力を高めると同時に、既存の考え方や技法にとらわれない自分自身の目で対象をとらえた、創造的な表現を目指す。3年次は、各自の表現領域と方向性を明確にし、制作のテーマ、考え方に重点をおいて制作を進める。自己の課題に基づき、習作から大作まで内容・技術ともに完成度を高める。4年次は、時代性を踏まえ、各自の特質を生かした自由な創造世界の発掘に努める。4年間の集大成となる卒業制作に取り組む。

#### 【デザイン学科】

「ビジュアルコミュニケーションデザイン」「デジタルコミュニケーションデザイン」「映像デザイン」「スペースコミュニケーションデザイン」「プロダクトデザイン」の5つの専門分野の特色は、次のとおりである。

ビジュアルコミュニケーションデザイン分野は、「ビジュアルによるコミュニケーションデザインの未来を創る」をテーマに、グローバルかつ生活者の視点に立ち、よりよい視覚コミュニケーションのための知的複合情報の視覚化に必要なデザイン力をはじめとする幅広い能力を育てていく。デジタルコミュニケーションデザイン分野は、「ヒトとデジタルの未来を創る」をテーマに、コンピュータを活用して、情報やグラフィックやネットワークコミュニケーションをダイナミックにデザインし、多角的にメディアについて学ぶ。人と社会の未来に貢献するデジタルデザインとその環境を探究し、制作、提案をしていく。映像デザイン分野は、テクノロジー環境の進展により、映像撮影、編集、上映の世界は大きく変わりつつある。デザイン学科ではこれまでも映像デザインの授業を各種行ってきたが、2008年度から「映像デザイン分野」を独立させた。ますます身近で重要なコミュニケーションメディアとなっている映像やアニメーションデザインを学ぶ。スペースコミュニケーションデザイン分野は、「インテリアから環境まで」をテーマに、人間と環境の在り方について、バーチャルな空間概念から、現実の住空間や都市空間までを対象とする。コンピュータによる空間イメージの表現やデザインサーベイ、モデリングなどの技術を身につけ、空間デザインの各分野を総合的に学んでいく。プロダクトデザイン分野は、「モノづくりから情報のデザインまで」をテーマに、人間と道具の在り方について、ハード、ソフト、システムなど、多角的な観点から探究する。また道具の形態やはたらきについて、使用状況、人間の行動などを総合的に学び新しい価値を提案していく。

#### 【映像演劇学科】

〔表現活動 (FIELD TRIAL)〕〔講義学習 (STUDY)〕〔技術修得 (METHOD)〕の3つによって構成されているカリキュラムの特色は、次のとおりである。

〔FIELD TRIAL〕(通称 FT)を中心に「卒業制作」に至るまで、作品の公開発表が4年間に6回ある。1年次の必修科目「表現基礎」は FT 群の基幹科目である。演劇と

映像の両領域を基礎理論、基礎演習を通じて学び、年度末課題は「企画制作実習」である。企画立案を行い、プレゼンテーションを通じて制作チームを構成し、制作された作品は学生プロデューサーチームによって運営する公开发表に参加する。この「企画制作実習」を2年次以降も重ねる。2・3年次の必修科目「表現Ⅰ」「表現Ⅱ」は、FT群の“専門課程”に位置する。FT群で制作された作品は、国内外のコンペティションへも積極的に参加し、高い評価を得る作品も数多くある。次に[STUDY]について、1年次の必修科目「今日の表現Ⅰ」はSTUDY群の基幹科目である。様々な評判・最新の作品を鑑賞することや、作家を招いての講義、交流を行う。また作品、作家研究を批評的な言葉に表していく。2年次以降は、演劇、映画、空間、プロデュースの分野から選択履修し、専門的な知識を学ぶ。更に、プロデュースの分野では、インターンシッププログラムも実施し、表現活動の現場での実習を行っていく。[METHOD]について、1年次の必修科目「基礎演習Ⅰ」はMETHOD群の基幹科目である。身体基礎、空間基礎、映像基礎の中から選択履修し、専門技術の基礎を修得する。2年次以降は、身体、空間、映像の分野から選択履修し、専門的な技術を修得する。そのうち「専門演習Ⅰ」「専門演習Ⅱ」ではグループワークで演劇、映画の課題制作を行い、その作品を公開する。「専門演習Ⅲ」「専門演習Ⅳ」は集中実習型の演習である。最後に[GRADUATION PROJECT]について、「卒業制作」は4年間の学びの集大成であり、卒業後の表現活動の出発点である。審査、講評を経て独自の表現を発信する「表現研究ゼミ」において、各自の専門性を掘り下げ、卒業制作に繋げていく。

#### ＜4＞ 美術研究科

##### 【美術研究科博士前期課程（修士課程）】

各専攻の専門科目については専攻により特色が異なるため、各専攻の特色を次のとおり詳述する。

絵画専攻は、日本画、油画、版画の研究領域に分かれ、それぞれに教育目標を掲げ創作を行っている。日本画は、本質を見据え、常に自由を信条とし、大胆に創造を実践し、流動的、進歩的であり、新しい日本画の発展に寄与できるための努力研究を、油画は時代に即応した美意識をもち、美の創造の確立を目指した個性的で自由闊達な造形運動を、版画は時代における版表現の意味と意義を考え、より多角的な視覚と思考により新鮮で創造的かつ作家としての発表能力を深める創作研究を目標としている。

彫刻専攻は、純粹で自由な精神から発する創造行為を人間の本質とし、それぞれの院生にある創造力を、社会と芸術のかかわりを通して、世界に通じるレベルに育成することを目的とする。

工芸専攻は、陶、ガラス、金属の各研究領域でモノをつくる動機、思想、素材の特徴と加工の意味を学び、理論と創作を総合化した結果を作品として表現する教育として展開する。

デザイン専攻は、デザイン領域の拡大と高度な専門性のニーズに応え、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、テキスタイルデザイン、環境デザイン、情報デザイン、コミュニケーションデザインの研究領域を設けている。これらの研究領域内にそれぞれ研究テーマやプロジェクトを立ち上げ、積極的な研究や産学官共同を通し創作活動を進めている。また柔軟な視野に立ち、各領域とのコラボレーションを積極的に進め、常に

新しいデザインの可能性を模索している。

芸術学専攻は、芸術・文化の幅広い領域を、体系的に探求することを目標としている。芸術人類学研究所その他の教員による第一線の研究教育活動の実態に直接触れながら独自の研究を行い、総合性ある研究と個別に目指しうる専門性とを、高度な次元で結びつけるように促す。また、学芸員やプロデューサーなど「芸術」と「社会」との媒介者を育てるにとどまらず、「芸術」と「世界」との媒介者を育成することを目標としている。

#### 【美術研究科博士後期課程（博士課程）】

社会の高度化、複雑化、多様化が進展するなかで、高度な専門知識や能力を有する人材の養成が求められているとともに、学術研究の著しい進展や社会の変化に対応できる幅広い視野と総合的なパーソナリティを備えた人材の養成が求められている。時代や社会の要請に対応するために、従前より培ってきた伝統的な美術教育を基盤として、今日的課題に柔軟に対応できる高度な専門性を有した人材の養成を行っている。

美術専攻（博士後期課程）は、「美術創作研究」（美術及びデザイン作品の制作・実技に関する研究）と「美術理論研究」（美術の理論や歴史に関する研究）を有機的に結びつけることで、真に現代的で創造的な、幅広い見識と指導力に富んだ人材を育成することを可能としている。博士前期課程（修士課程）が5専攻に細分化されているのに対して、特に実技系の分野が「美術創作研究」というひとつの領域に統合されている点に、本専攻の最大の特色がある。これは、近年の美術やデザインの状況が、従来の専門分野の枠を超えつつあることに対応するためである。これらにより、高度の専門的知識と美術・デザイン分野の基礎的素養を修得することができると共に、従来の専門分野の枠を超えた今日的人材の育成が可能となっている。

## 2. 点検・評価

### ●基準4（2）の充足状況

本学は創立以来、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ことを目的として、教育研究の充実と高度化を図ってきた。

教育課程は、学科等が編成する専門性の高いカリキュラムと、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。

上記の設置の趣旨・目的を達成するために、教育課程は体系的に編成がなされている。

「独立した作家、専門職業人の育成」という目的実現のために、専門知識と総合的視野の獲得を可能とするバランスの取れた教育課程編成、特に専門教育では基礎的知識・技能と応用力を身に付けるための段階的なカリキュラムときめ細やかな指導を行い、目標を達成しており、同基準を充足している。

#### ① 効果が上がっている事項

##### <1> 大学全体

前述の教育課程内の取り組みに連動して、教育課程外においても就職課が中心となり、

教員、研究室及び各事務部門とも組織的に連携して、キャリア形成のための支援を行っている。

1・2年次より卒業後の進路を意識し、キャリアビジョンを持って自分自身で進路を選択できることを目的としたガイダンスを実施している。3年次からは、これまでのガイダンスや大学生活を踏まえて、希望の進路につけるように、より具体的な内容のガイダンスや講座を行っている。3年次からは就業意識の形成と向上を目的とし、インターンシップへの参加や多くのOB・OG交流会（業界セミナー）を開催している。これらを通じて自らのキャリアビジョンを磨き、キャリア形成の明確化に繋げている。同時に具体的な就職活動の流れや情報提供など具体的な実践講座を開催している。また、教員、大学院への進学、留学などを希望している学生には、進路別ガイダンスを行い、明確に進路選択ができるように取り組んでおり、効果が上がっている（第6章でも詳述する）。

#### <2> 美術学部

美術学部では、教養・総合教育の提供方法の一つとして“オープン科目”の制度を設けている。各学科等の「専門教育科目」のうち、教養的側面を持つ講義科目の一部を所属学科等以外の学生の履修を可能としている（資料 4-II-3 p.3・p.23～p.25）。この場合、所属学科等以外の学生は、「共通教育科目」として単位が与えられる。以上のように多面的な方法で共通教育カリキュラムは構成されており、横断的カリキュラム編成の幅をより広げている。

#### <3> 造形表現学部

美術・デザイン教育を夜間に行う学部として、美術学部とは異なる学科を設置し、独自の教育研究上の目的を定めて、専門性の高いカリキュラムを体系的に編成している。特に夜間学部の特性を活かして、社会人教育、生涯教育の機会を提供して、効果を上げている。

#### <4> 美術研究科

学士課程教育では、卒業制作と自由課題を除いてクラス全員に共通の課題を課すが、大学院では学生自らが研究テーマを設定し、論文の作成に至るまで独自に行う点が、学部との違いである。学生自らがテーマを設定する学部の卒業制作は、学士課程の集大成であると同時に、学部から大学院での教育内容への連携の役割を果たしており、効果が上がっている。

### ② 改善すべき事項

#### <1> 大学全体

現時点では、大学全体並びに学部・研究科において、新たに改善すべき事項は認められない。

#### <2> 美術学部

今後も各課程に相応しい教育内容を提供できるよう、毎月定期的で開催される学科長会議、教務主任会議等において教育内容等に関する活発な意見交換を行い、各学科等内の会議にて検討を行っていく。

#### <3> 造形表現学部

造形表現学部においても、今後も各課程に相応しい教育内容を提供できるよう、毎月定期的で開催される学科長会議、教務主任会議等において教育内容等に関する活発な意見交換を行い、各学科内の会議にて検討を行っていく。

#### ＜4＞ 美術研究科

美術研究科においても、今後も各研究領域に相応しい教育内容を提供できるよう、毎月定期的に開催される学科長会議、大学院教務委員会等において教育内容等に関する活発な意見交換を行い、各研究領域等内の会議にて検討を行っていく。

### 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

前述のとおり、教育課程内の取り組みに連動して、教育課程外においても教員、研究室及び各事務部門が連携して、学生のキャリア形成のための支援にあたっているが、2014（平成 26）年度の改組転換によって美術学部として一本化されたため、八王子キャンパスと上野毛キャンパスの組織的連携が更に強化された。

##### ＜2＞ 美術学部

共通教育センターでは、美術大学の学生として必要な英語によるコミュニケーション能力を高めるため、2014（平成 26）年度に英語教育改革を実施した。学生個々の能力に応じてスキルを高めるため、「総合英語」と「目的別英語」の大きく 2 つのプログラムを置いた。「総合英語」とは、①日本語も使用しながらの英文読解や異文化理解などの理解力を高めるための授業と、②英語のみを使用して、会話やリスニング、発音、プレゼンテーションなど英語のスキルを高めるための授業、である。また、「目的別英語」とは、TOEIC などの検定試験対策や英語原書講読、中級・上級のクラス、作品制作のためのプレゼンテーション、ポートフォリオ・ライティングなどの目的の異なる授業である。

実施にあたっては、新入生全員を対象として履修登録前に英語能力を測定するためのテストを行い、1クラスあたりの人数を適正して開講クラス数を増やすなど、授業効果が高まっている。

##### ＜3＞ 造形表現学部

2014（平成 26）年度の改組転換まで、美術学部とは 2 つの異なるキャンパスに位置することから、共通教育科目はキャンパスごとに置かれていた。第 8 代学長の清田義英（2007（平成 19）～2010（平成 22）年度）は 2008（平成 20）年に共通教育センター構想を掲げ、両キャンパスには学事日程の一部相違、キャンパス間の移動距離及び移動時間、類似科目の整理、履修科目登録の制限など様々な問題はあるが、双方の授業科目の履修を可能とする、“他学部履修”の制度を打ち立て、積極的かつ段階的に取り組んできた。造形表現学部は廃止の途をたどることとなったが、これらの取り組みによって、美術学部の改組転換に伴う横断的な共通教育カリキュラムと教員編成の実現への推進力が高められた。

##### ＜4＞ 美術研究科

前述のとおり、専攻領域の専門性を一層高めるのが主である博士前期課程（修士課程）に対し、博士後期課程（博士課程）は「美術創作研究」と「美術理論研究」双方の視野を兼ね備えた人材の育成を目標としている。このため、博士前期課程（修士課程）5 専攻に対し、博士後期課程（博士課程）は全ての領域を包括する 1 専攻で組織している。これらによって、美術研究科においては、修士課程、博士課程に教育目標を実現し得る専攻を設置し、かつ適切な科目が設置されており、教育効果が上がっている。

## ② 改善すべき事項

### <1> 大学全体

現時点では、大学全体並びに学部・研究科において、新たに改善すべき事項はないが、今後も各課程に相応しい教育内容を提供できるよう、毎月定期的開催される学科長会議、教務主任会議、大学院教務委員会等において教育内容等に関する活発な意見交換を行い、各学科内の会議においても検討していく。

### <2> 美術学部

教養・総合教育を受け持つ共通教育センターは、前述のとおり2学部体制であったことから、教員を学部ごとに配置していた。2014（平成26）年度の改組転換によって美術学部として一本化されたため、教員は両キャンパスの授業を担当することになり、横断的な共通教育カリキュラムと教員編成が実現することになった。今後も更に発展させていく（資料4-II-4）。

### <3> 造形表現学部

これまで、異なるキャンパスにおいて美術学部との“他学部履修”を行い、教育効果を高めてきたが、在学生在が卒業するまでの間の教育内容を維持していくための方策として、2015（平成27）年より、同じ上野毛キャンパスにおいて美術学部（昼間開講）の一部の共通教育科目を履修できるようにして、充実化を図ることとした。今後も教育内容の維持には万全を尽くしていく。

### <4> 美術研究科

博士前期課程（修士課程）は、現在5専攻で組織しているが、美術学部統合デザイン学科及び演劇舞踊デザイン学科を新設したことによって、これらの学科の学生が卒業を迎える2018（平成30）年までには、学士課程からの教育を一貫する美術研究科の新たな研究領域を整備していく計画である。

## 4. 根拠資料

- 4-II-1 美術学部 履修案内（上野毛キャンパス） 2014（既出 資料1-8）
- 4-II-2 多摩美術大学ホームページ（履修科目）  
<http://www.tamabi.ac.jp/dept/gd/course.htm>
- 4-II-3 美術学部 履修案内（八王子キャンパス） 2014（既出 資料1-7）
- 4-II-4 共通教育センター化（平成26年度以降）