

2021 年度

京都芸術大学 空間演出デザイン学科

自己点検・評価報告書

2022 年 8 月

京都芸術大学 芸術学部 空間演出デザイン学科

## 目次

はじめに .....	4
I 理念・目的 .....	7
1 学科の教育目標、人材育成目標は大学・学部理念・教育目標に照らして、適切に設定し、教職員、学生、社会に周知、公表しているか	
① 大学の使命・目的、教育目標 .....	9
② 学科の教育目標、人材育成目標 .....	11
③ 学科の教育研究上の目的 .....	18
④ 自己評価 .....	25
II 学生の受け入れ .....	26
1 求める学生像および入学者選抜の基本方針（アドミッション・ポリシー）を明示し、公正かつ適正に学生募集および入学者選抜を行っているか	
① 入学者選抜の基本方針（アドミッション・ポリシー）と周知 .....	27
② アドミッション・ポリシーに沿った入学者受入れの実施とその検証 .....	29
③ 自己評価 .....	31
2. 学科魅力（特色）には訴求力があり、適切な入学者数を確保できているか	
① 学科魅力（特色）の訴求力 .....	34
② 入学定員に沿った適切な学生受入れ数の維持 .....	47
③ 自己評価 .....	49
III 教育研究活動 .....	51
1 [教育目標・ポリシー] .....	51
① 教育目標 .....	52
② 学位授与方針（ディプロマ・ポリシー） .....	52
③ 教育課程の編成・実施方針（カリキュラム・ポリシー） .....	53
④ 自己評価 .....	54
2 [教育体制] .....	56
① 教員像（教員に求められる能力・資質）や教員組織の編成方針 .....	59
② 教育の職能開発 .....	69
③ 教育研究活動を行う環境や条件 .....	72
④ 自己評価 .....	77
3 [体系的カリキュラム] .....	80
① DP とカリキュラムとの関連（教育目標との整合性、スコープ） .....	81

② CP とカリキュラムとの連関（順次性・系統性／シーケンス）	90
③ 教育研究目的（学術分野）に対する教育内容・水準の適切性	108
④ 自己評価	111
4 [教育内容・教育方法]	112
① シラバスに基づいた授業の実施	114
② 成績評価	119
③ 単位認定	123
④ 教育方法の工夫・開発と効果的な実施	127
⑤ 自己評価	133
5 [学修支援]	135
① 学修支援体制	136
② キャリア支援	142
③ 自己評価	144
IV 学修成果・教育成果	145
1 [学修成果・教育成果]	145
① 教育内容・学修指導	149
② 教授力	153
③ 初年次教育力	156
④ 標準修業年限での卒業率	159
⑤ カリキュラムの各段階に応じた目標達成度	161
⑥ 自己評価	172
2 [進路状況]	176
① 人材育成目標に対する達成状況	178
② 進路決定率と進路指導力の改善	184
③ 進路の質向上のための学部目標の達成状況	185
④ 自己評価	189
V 内部質保証	191
1 学修成果・教育成果の検証方法	193
2 学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価	202
3 自己評価	207
おわりに	209

## はじめに

「自己点検・評価報告書」のサマリーとなります。以下の点に沿ってまとめ、1,200字以上～2,000字程度で記述してください。

- ・建学の精神、芸術学部の教育目標（大学・学部についての記載）

### 建学の理念

芸術と哲学によって、新しい人間観、世界観の創造を目指す。

### 大学の基本使命・目的

芸術を学ぶ者たちが、来るべき文明の姿を思い描き、人類危機の時代を克服するという強い意志をどう身につけるか。そしてまた、他者の痛み想像力を働かせ、多くの人々の幸せのために芸術の力を用いる姿勢をどう培うか。すなわち、良心をもって社会を変革する芸術家魂をどう育てるか。

芸術立国とは、芸術立国を担う人間の成長にほかならない。芸術文化を原動力とする文明への展望と、人類と自然への深い愛情に満ちた哲学を持った人間を輩出する。それこそが、本学の最も重要な使命である。

### 教育目標

人類が直面する困難な課題を克服するために、「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材を育成する。

- ・学科学問分野に関わる国内外の情勢、市場状況（学科についての記載）

空間演出デザイン学科は、空間とファッションの2つのコースからなり、人を中心としたデザインを学び、それを社会の課題解決のデザインであるソーシャルデザインに応用する学科である。ソーシャルデザインの現在の状況としてはSDGsやサステナビリティということばが一般化されてきたように、地球環境の悪化を踏まえて、持続可能性社会を環境や多様性、貧困といったさまざまな方向で創造していこうとするものであり、社会課題解決は、世の中の中心にある。また、CSVといった経営学理論や、「ネイチャーポジティブ」といった世界経済フォーラムのレポートで、その社会課題は解決していくことで経済的価値を生む、と論じられている。社会をよりよくする、というだけでなく、経済的にも価値があるとすれば、いかなる市場でも、社会課題のデザインによる解決は求められていると言えるだろう。



・学科設置から現在までの経緯、学科の特色（学科についての記載）

2000年に空間演出デザイン学科は空間デザインコースとファッションデザインコースを擁して誕生し、「人を取り巻く空間をより豊かにするデザインで社会に貢献する」という目標をたて、学科の共通概念を「演出」として、人と空間と社会を結ぶ様々なデザイン・演出を実践していった。2012年以降、時代も大きく変わり、「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造する（要約）」という学科教育目標を策定した。学科コースを結ぶ共通概念は「社会」となり、空間、ファッションを軸として学びながら、社会の課題解決をするソーシャルデザインへと応用する学びの学科となる。その中で、社会へとつなぐデザインをコラボレーションで行うことは、設立から学科の中心に据えていたので、現在の社会実装授業以前から、産官学連携授業が特色であった。また、社会の課題をクリエイティブに解決する能力は、汎用的に応用できるものなので、広い領域に進路を決定することができ、進路決定率が高いこと、進路の質（進路企業や正規率など）が高いことが学科の特色となった。

・今後の課題、将来構想（学科についての記載）

第一の課題は、学生募集の志願者数の拡大である。本学でもデザイン系の学科は多く、空間演出デザイン学科は認知度が低いため、選ばれにくい学科となっている。まずは、母数全体の拡大でなく、コア志願者の拡大をめざして、学科独自オープンキャンパスの実施を2022年度より開始した。学科の一貫した学びに適合する高校生層の拡大を狙う。その後、全体の母数拡大につなげられるようにしていく。

将来構想

本学科の長所は、この「自己点検・評価」の「おわりに」で後述するが、社会の課題解決を目標としてつくられた「一貫した学科教育システムとその実装、その学修成果」である。そのシステムにより、現在、さまざまな学修成果が一定水準で上がっている。基本的には、このシステムを活かして、新たにめざすべき未来像をもって、将来構想をする必要がある。いま、喫緊の社会課題ともいえる、**地域や環境を舞台に、より多様なサステナビリティをデザインで創造し、社会変革を行っていく**、というのが次の構想の柱になると考えている。

2022年8月  
京都芸術大学 空間演出デザイン学科  
学科長 廻 はるよ

外部評価 評価委員のみなさまへ

空間演出デザイン学科自己点検・評価をお読みいただくにあたって、以下をご確認ください。

- ・先に自己評価からお読みいただけるよう、編集しています。  
自己評価に、その章・項の何を証明したのかを簡潔にまとめました。
- ・続く本文中には、どう証明したのかがわかるように、説明を記述しました。
- ・大学認証評価を模したかかちでこの学科自己点検評価はできておりますが、やはり専門家の方でなければ、前提を理解したり、要点を踏まえて資料を探したり読みだりするだけでもかなり大変な作業となりますので、読むべきものを本文中に記述しました。理解が進むように、図版、写真も掲載しました。  
そのため、長文となっておりますのがご容赦いただき、本文は、補完的に読み進めていただければ、と考えております。
- ・ご多忙な中、検証・評価をしていただき、かつ、貴重なご意見をいただけますこと、誠に感謝いたします。どうぞよろしくお願いいたします。

空間演出デザイン学科  
学科長 廻 はるよ

## I 理念・目的

- 1 学科の教育目標、人材育成目標は大学・学部理念・教育目標に照らして、適切に設定し、教職員、学生、社会に周知、公表しているか

### ④ 自己評価

大学の理念・目的に照らし、学科の教育目標や人材育成目標が適切に設定されているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

本学の理念は、開学の哲学として「京都文藝復興」と「藝術立国—平和を希求する大学」に記されており、「大学の基本使命」は、「藝術立国」の第4章を中心に要約するかたちでできあがっている。また、その内容を具体的に人材育成できる能力を想定して、「教育目標」が書かれている。それを踏まえると、「京都文藝復興」と「藝術立国」がポリシーを統括していることが理解される。重要なこととして、「芸術で平和を希求する」「万物の至上に人間をおかず、万物のひとつとして共生する」「天地自然への畏敬の念をもつ」「環境破壊や貧困、争いに向き合う」そういった大きな視点の使命と、「芸術の創造力で社会の変革をめざす」「困難な問題を解決し社会を変革する創造力をどう身に着けさせるか」(藝術立国、第4章)という、現実的に成すべきことが記されており、芸術を学ぶことで何をすればよいのかが問いかけとして書かれているのである。この理念に対して、本学科の「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材の育成(要旨)」という学科教育目標は、「課題解決」「多様性」「新しい社会価値の創造」そういった要点において、まちがいなくその意図を組んだもので、深く大学理念に根差していると言える。

学科教育目標の冒頭にある「これからの社会に何が必要かを問う」という一文に対して、現在、第一義的に「サステナビリティ・地球環境の持続可能な社会をつくる」ことを掲げている。それは、「藝術立国」の中で叫ばれる環境の危機に対して、応えうるものであると言えるだろう。問題意識は全く同じである。このままでは地球は維持できないという強い思いから、私たちにできることが何かを考える、そんな教育が芸術であり、デザインなのだとと言えるだろう。

この学科教育目標・人材育成目標の公表については「I-1-②学科教育目標」において詳述した。本学においては、「学則の別表」として、大学HPで公開している。しかし、すぐに目につくものではないので、次のカリキュラム改編では、大学ポリシー同様に、広く周知していくことを望みたい。学科としては、学生募集用学科リーフレット、各学年の前期・後期に実施する学科ガイダンス、1・2回生に実施するDPAガイダンス、DPA

リテラシー、卒業制作のガイダンス、講師会ガイダンスにて、社会、高校生、在学生、教職員、非常勤教員に向けて適切に周知している。

以上のことから、本学科の学科教育目標は、大学の理念・目的に照らして適切に設定、公表されていると言える。

### ① 大学の使命・目的、教育目標

この項は、大学（芸術学部）について尋ねています。外部委員の方への説明のためにある項目ですが、今後の自己点検評価の基点となるため、再確認のために各学科での記載をお願い致します。記載にあたっては、大学の自己点検評価（最新版）を参照してください。

京都芸術大学は、「藝術立国の志によって世界の恒久平和に寄与し、これに資する人材の育成を目的」として設立された。物質的発展の影で人間の尊厳が見失われてきた現代文明の矛盾に対する反省と苦悩がその根底にある。（本学自己点検評価 2020<sup>1</sup>より引用）

建学の理念と使命・目的、教育目標は以下の通り定められている。

#### 建学の理念

芸術と哲学によって、新しい人間観、世界観の創造を目指す。

#### 大学の基本使命・目的

芸術を学ぶ者たちが、来るべき文明の姿を思い描き、人類危機の時代を克服するという強い意志をどう身につけるか。そしてまた、他者の痛み想像力を働かせ、多くの人々の幸せのために芸術の力を用いる姿勢をどう培うか。すなわち、良心をもって社会を変革する芸術家魂をどう育てるか。

藝術立国とは、藝術立国を担う人間の成長にほかならない。芸術文化を原動力とする文明への展望と、人類と自然への深い愛情に満ちた哲学を持った人間を輩出する。それこそが、本学の最も重要な使命である。

#### 教育目標

人類が直面する困難な課題を克服するために、「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材を育成する。

上記理念等は以下に公表され、広く学内外に周知されている。

大学HP「教育目標（3つのポリシー）」<sup>2</sup> 大学の基本使命・建学の理念・教育目標  
在学生サイト内「学修ガイド」<sup>3</sup>

「大学について」 大学の基本使命・建学の理念・教育目標

「京都芸術大学を学ぶ」（在学生向け冊子）建学理念を生み出した開学の哲学掲載

「京都文藝復興」<sup>4</sup>「藝術立国 平和を希求する大学をめざして」<sup>5</sup>

<sup>1</sup> [2020年度自己点検評価報告書](#)

<sup>2</sup> 教育目標 (3つのポリシー) | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 (kyoto-art.ac.jp)  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/goal/>

<sup>3</sup> 学修ガイド | 大学の基本使命・建学の理念・教育目標 (在学生サイト):  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/policy/>

<sup>4</sup> [京都文藝復興](#)

<sup>5</sup> [藝術立国——平和を希求する大学をめざして——](#)

## ② 学科の教育目標、人材育成目標

学科の教育目標および人材育成目標がどう設定されているか記載してください。またそれが、大学の理念・目的に照らしどのように設定されたのか、学科設立からの沿革・変遷に沿って説明してください。あわせて、学科の教職員（非常勤含む）や学生、社会（高校生や産業界、地域社会等）に向けて、具体的にどのような方法で周知しているかを記載し、そのエビデンスを添付してください。

## 学科沿革

京都芸術大学は、その前身である 1997 年に開学した京都芸術短期大学を母体としながら、1991 年に 4 年制大学の京都造形芸術大学として新たに芸術学科、美術科、デザイン科の 3 学科を創設してスタートした。4 年制大学創設当初は造形芸術分野に限られていたが、その後学術分野は大きく拡大され、通信教育部を含めて 17 学科となり、芸術全般を広く教育研究する大学として、開学 30 周年を迎えるにあたり、2020 年京都芸術大学に名称を改め、現在に至っている。

空間演出デザイン学科は、短期大学と 4 年制大学の統合の過程で、平成 12 年、2000 年 4 月に新しく設立された学科である<sup>1</sup>。短期大学のファッションデザインコースと、新たにできた空間デザインコースの 2 つの領域を擁する学科として誕生した。空間デザインコースは短期大学のインテリアデザインコースの流れも一部汲んでいる。

空間演出デザイン学科は、既存のデザイン領域にはない新しい学科として誕生し、「人を取り巻く空間をより豊かにするデザインで社会に貢献する」ことを目指して、教育研究を推進する学科となった。ファッションを身体に最も近い空間と捉え、インテリアや住まい、演出の場やまちなど、いわゆる空間からそれらを社会へとつなぐ領域を一貫したものとして考え、デザインの対象としたことに新しい特色があった。

それゆえ、設立当初より、コース横断での教育が行われ、ひとつの領域にとらわれない教育が学科の特色となり現在にも活かされている。設立当初は、学科をつなぐ概念は「演出」であった。空間を人やモノ、ファッションやアクティビティで豊かに創造する様々なデザインを通じて、空間の可能性を問い、それを社会に発信するという、その当時では大変新しい試みであった。当時は現在のように、社会実装などの概念もなく、クリエイションは机上のものや展覧会での発表がほとんどであった。その中で、**実社会に創造性を問うていくことをひとつのデザインジャンルとして位置付けた功績は、本学の中でも大変大きかった。**中でも鳥取県浜村海岸で砂像を制作する授業は、学科理念のひとつであった「コラボレーション＝協



働」を主旨とし、グループワークで、各班10mスケールの砂像を制作し、夜はライトアップをして、まちのみなさんを招待する地域を巻き込んだ壮大なプロジェクトであった。大学の取り組みとしては当時珍しかったので、メディアから注目され多くの取材も受けた。現在でいう地域創生プロジェクトを非常に早くから実践してきた学科なのである。この浜村プロジェクトがベースとなり、現在本学全体で実施されているねぶた授業ができあがった。



鳥取県浜村海岸・空間演出デザイン研修。制作風景とトーチローソクによるライトアップ。

さらに設立当初、現代美術の教員も多かったことから、**アートとデザインを結ぶ表現基礎**という授業に特色があり、アートを自己の追求や表現の可能性ではなく、**ものごとを新しい視点で発見し、既存のものから新しいあり方を生んでいく思考**として取り出し、それをデザインとして教育展開、他にはない新しいデザインメソッドをつくりだした。それが現在、本学全体で実施されているクリエイション基礎となるマンデープロジェクトにつながっていった。



卒業制作作品 2011年度  
アート&デザインによる、新しいモノや状況のあり方を生む作品群





空間演出デザイン学科は、常に本学の先陣を切り、新しい創造性と教育を生み出し世に問うてきた、そういう学科である。

教育改革の転機として、2012年度以降、学科をつなぐ概念が「社会」になる。2010年代に入り、世界、社会が大きく変化した。リーマンショックや東北大震災を経て、ポストモダン特有の不明性の強い曖昧模糊とした時代から、格差や地域の衰退といった現前した社会課題へと目を向けなければいけない時代へと大きな転回があった時である。学科では、もともと社会へとつなぐ教育をしてきたことをベースに「社会の課題解決のデザイン=ソーシャルデザイン」の修得を学科の目標として新たなカリキュラムを構築していくこととなる。大学の新たなカリキュラム設定となる2014年度に合わせて、現在まで使われている「社会課題解決のデザイン」をめざした教育目標・人材育成目標<sup>2</sup>がこうして策定された。

### 空間演出デザイン学科 学科教育目標・人材育成目標

「空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとする創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。」

(下線部 2018 年に加筆)

設立時の「人を取り巻く空間をより豊かにするデザインで社会に貢献する」という理念を引き継ぎ、それを社会課題の解決につなげることを明記した教育目標ができあがった。

「領域横断」「コラボレーション」「新しいデザインメソッド」も引き継がれての発展である。本学において、新しいデザイン教育を構築してきた空間演出デザイン学科の次なる挑戦としてはじまった社会課題解決のデザインは、当時はめずらしく、まだクリエイションの可能性探求が全盛の時代だったので、あまり理解されないものであった。しかし、10年たった現在では、社会課題の解決を掲げない大学も企業もない。そういう意味では、本当に先見の明のある改革ができたと考えている。これまでの蓄積を生かして、社会変革に貢献できる人材をこれから益々世に送り出していきたい。

### 学科の組織的沿革について

- ・2000年4月 空間演出デザイン学科創設。  
空間デザインコース・ファッションデザインコースの2領域を設置。
- ・2007年4月-2014年3月 プロダクトデザインコース設置。  
プロダクトデザイン学科が新設されジュエリー領域を本学科に残して新設学科へ移行した。

- ・2011年4月－2016年3月 空間デザインコース・ファッションデザインコース  
ジュエリー&アクセサリコース3コース設置。
- ・2013年4月－2022年現在 空間デザインコース・ファッションデザインコースに再編。  
(ファッション・ジュエリーデザイン領域含む)

以上のように、既存の教育領域にはなかった、空間演出デザイン学科はその成立の過程で、理念の一貫性をもちながら、教育の革新性を備えて発展していったことがわかる。その経緯の中で策定された、現在も使われている学科教育目標が、学科単独の考え方ではなく、大学理念に則したものであることを以下で説明する。

#### 大学理念の精神を引き継ぐ学科教育目標

本学の開学哲学である「京都文藝復興」(2000年)<sup>3</sup>にある精神は、近代における万物の至上に人間をおく奢った欲望を批判し、それらが進歩の裏にある戦争や殺戮、貧困、環境破壊(注:環境破壊は「藝術立国」にでてくる概念)を生み出してきたとしている。それを抑止することが必須であり、それは有史以来、本来の意味での人間が、万物のひとつとして、その共存の中で生きてきたことを思いだし、万物に対する謙虚さと、天地自然に対する畏敬の念を育んできた芸術や哲学で、人間の根源を改めて問うことを求めている。この理念は、現代の争いや地球環境の悪化を考えた時、人間の過剰な欲望を反省し、自然を畏怖し、多様な価値観と共存し、動物や植物とも共存する、新しい人間観、世界観を必要としているこの状況に今なお強く響いている。

本学科の学科教育目標は、「これからの社会に必要なものは何かを考える上で、多様な人々がともに生きる創造的な社会を前提とすること、社会の課題解決にデザインで取り組むこと、新たな社会的価値を創造すること(要約)」であり、「京都文藝復興」が求める、**芸術が育む多様な価値観や自然と共存できる人間のあり方を基盤**としていることは明らかである。特に地球環境のサステナビリティを考えた時には、脱人間中心主義のあり方、万物のひとつとして生きることを真摯に問うていく以外、方法はないはずである。

本学科の「これからの社会に必要なものは何か」という問いに対して、現在は「**サステナビリティ・地球環境を守り、持続可能な社会をつくる**」ことをめざす、を第一義に掲げている(学科ガイダンス資料<sup>4</sup>参照)。近代以降、人間の欲望が過剰になりすぎ、この過活動がついに人新世という地質学規模の変容を地球に及ぼし、気候変動の脅威をもたらしている。わたしたちの今後の未来が健全に存在するかどうかを考える上では、このサステナビリティは欠かすことができず、これらを様々なフィールドで実現していかなければ未来はないであろう。

この問題意識は、そのまま、開学の哲学「**藝術立国—平和を希求する大学をめざして**」(1997年)<sup>5</sup>に記されている。「人類は、叡智を結集して、環境破壊をくい止め、貧困を根絶して幸せを得るか。それとも地球の資源を消費しつくし、戦争と殺戮をくり返しながら滅亡への道を辿るか。次の30年は、間違いなく、人類の生存を決することとなります。」本学は、「芸術による平和を希求する」ということをひとつの柱としているので、この文脈は、「環境の再生」というより、「戦争と平和」という文脈になっているのだが、今、我々にとって戦うべき相手は、自分たちが犯してきた環境破壊の行為であり、それこそが戦争でもあるだろう。その戦いは本学創設者の記した通り、あと残すところ10年である。そのために立ち上がることを求めている本学の哲学に対し、本学科は深く傾倒している。「新しい世紀は、人類と自然への深い愛情に満ちた哲学を生み出すことから始めなくてはならない。(京都文藝復興)」このことを念頭において、あらゆる地球上の存在との関係を見直し、循環社会を創造し、自然とともに歩める学びをこれからも探求していきたいと考える。

さらに、もうひとつの深いテーマとして「**藝術立国**」4章にある「**芸術の創造力で社会の変革をめざす**」というものがある。この章の要約が本学の「大学の基本使命・目的」となっている。「芸術をもって平和を求める」こと、「自然との共生」、という大きな使命を持ちながら、「**芸術の創造力で社会を変革する**」あるいは「**困難な問題を解決し社会を変革する創造力をどう身に付けさせるか**」という現実的なあり方に展開されている。それはさらに「教育目標」として「**人類が直面する困難な課題を克服するために、人間力と創造力を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材**」という考えに落とし込まれている。

これらの内容は、「社会の課題解決のデザインで新しい社会価値を創造」しようとする本学科の教育目標と一致する内容であり、それは、大学の使命・目的に深く根差したものと言えるだろう。

#### 学科教育目標の公表について

学科教育目標は、**本学「学則の別表3」**に記載され、大学HPで公表<sup>6</sup>されている。また、在学生向けサイトで公開されている「学修ガイド」の「科目一覧」において、各学科の教育目標、人材育成目標が公表されている<sup>7</sup>。しかし、HPの広く一般の目に触れるところには掲載されていないので、次のカリキュラムで学科教育目標が改訂されたときは、広く公開されることが望ましいと考える。

**学科レベル**では、**学生募集用学科リーフレット**<sup>8</sup>の冒頭に教育目標を入れて、その下部に教育のめざすところを記載してオープンキャンパスで配布し、高校生や保護者、高校関係者に向けて広く公表している。

また、**在学生**には、**前期・後期の学科ガイダンス**で冒頭に学科教育目標について説明し、その上位構造としてのDP、そしてカリキュラム、カリキュラムとDPの関係をレクチャーして理解を図っている。

**K** Department of Spatial Design  
Spatial Design Course

京都芸術大学  
空間演出デザイン学科  
空間デザインコース

**教育目標**  
空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きと暮らせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通して解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実現することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。

いま、社会で必要とされるデザインとは・・・

1. 社会の課題解決の提案となっていること
2. 新しい価値として創造性あるモノやコトが提供されること

多様な社会の課題に対応していくためには、**複合的にデザイン**を学ばなくてはなりません。



学科教育目標。全文を、学科学生募集リーフレットで公表。

#### 空間演出デザイン学科

サステナビリティ  
地球環境を守り、持続可能な社会をつくる

1. これからの社会に必要なものは何かを考える。
2. 多様な人々がともに生きる創造的な社会を前提とする。
3. 社会の課題解決に取り組む。
4. 新たな社会的価値を創造する。

学科教育目標（要約）。全文とともに、学科ガイダンス等で公表。（ガイダンス資料引用）

1回生はさらに、DPA(DP達成度評価・学修ポートフォリオシステム)ガイダンス、DPAリテラシーにおいても、カリキュラム理解とともにレクチャーしている。(DPAガイダンスの意味やDPAのしくみなどは、「III-3-①DPとカリキュラムの関係」「III-5-①学修支援体制」で後述する。このDPAは2021年度1回生より本格導入しており、現3・4回生は情報チェックとして活用。)

そして、4回生の卒業制作において、学科教育目標をそのまま、卒制達成目標としているので、それを卒業制作のガイダンスで説明し、周知している。

非常勤教員に対しては、講師会にて学生と同じ学科ガイダンスを行い、学科教育目標、DP、カリキュラムを一貫して周知して、それぞれの授業に臨んでもらっている。「V-2.学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検評価」で後述するが、講師会では学科教育目標等の教育内容のみならず、内部質保証からの教学マネジメントについて、教員が果たすべき業務としてレクチャー、周知している。

以上により、社会、学科教職員、非常勤教員、学科学生に向けて、学科教育目標を適切に周知していると言える。

---

1 [「学科設置認可申請書」平成11年作成より設置趣旨](#)

2 [学則別表3 学科の人材養成に関する目的](#)

3 [京都文藝復興](#)

4 [学科ガイダンス資料\\_2022年度前期](#)

5 [藝術立国——平和を希求する大学をめざして—](#)

6 京都芸術大学 | 情報公開 (その他) | 大学について | 大学概要 (大学 HP) :

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/evaluation/bylaw/>

7 科目概要 | 学修ガイド | 在学生サイト :

<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/subject/2018.php>

8 [学生募集用コース紹介パンフレット](#)

### ③ 学科の教育研究上の目的

学科の学問分野に関わる学術の進展状況、国内外の市場状況（人材需要の変化、産業技術の変化等）を踏まえた視点から、学科が目指す教育研究上の目的を記載してください。参考とした資料も添付願います。

学科の教育研究上の目的は、原則、学科教育目標にある通り下記の内容である。

#### 学科教育目標

空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとする創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。

さらに近年、地球環境の悪化が進むなかで、これまでの社会・地域の課題だけでなく、より環境に力を入れて循環のデザインに対する教育を進めていくなど、サステナビリティについて、「これからの社会に必要なこと」の最重要課題として、取り組むこととしている。（学科ガイダンス、学科概論参照）

現代の社会において、社会課題を解決しながら、改革を進め、新しい時代の社会のしくみをつくっていくことは急務である。わかりやすい目標で言えば、SDGs（Sustainable Development Goals 持続可能な開発目標）が代表的である。国連によって2015年度に採択された「誰一人取り残さない持続可能で多様性と包摂性のある社会の実現のため、2030年を年限とする17の国際目標（外務省資料）」<sup>1</sup>とされており、そこにある「ジェンダー（平等性）」を代表とする多様性や、「持続可能な消費と生産」はソーシャルデザインの大きな課題であり、「持続可能な都市」を考えた地域づくり、「陸上資源」の生物多様性や循環に配慮した資源活用、これらは本学科で取り組む内容に密接につながっている。

#### 本学科教育目標・カリキュラムの学術的な背景

そういった社会環境が整ってきたのは近年のことであるが、それ以前より、「社会の課題解決＝ソーシャルデザイン」を目標に教育を行ってきたのが本学科である。前述した通り、2014年の学科教育目標時点から、社会の課題解決をうたい、それをめざしたカリキュラム構成と教育実践を行ってきた。その学術的な背景としては、当時学科長（2011.4着任 - 2015.3退任）であった山崎亮氏の研究があげられる。コミュニティデザインを専門とした事務所studio-Lを立ち上げ、当時コミュニティデザインという古くからあった概念を、新しい時代の地域活性化の方法論と実践として構築し、島根県の海士町や兵庫県家島町の地域づくりか

らはじまって、各地域の総合計画の策定や、瀬戸内しまのわプロジェクトではGOODDESIGN賞も受賞している。活動の要点としては、物理的な施設などをつくる地域づくりではなく、近隣や地域の中で、つながりのなくなってきた現代社会において、**人のつながりをつくり、その地域の人たちが自分たちの力でまちづくりをしていけるように、デザイナーが支援をするしくみをつくる**、というものである。都市計画や地域デザインはこれまで建築家や行政主導でおこなわれてきたが、それでは解決しない問題が多々あり、地域に住む人たちが自分たちの想いや責任で、その町を活性化していくことによって町を再生することに着眼した、本当に新しい実践であり、考え方であった。その活動の中で著作『コミュニティデザイナー－ひとがつながるしくみをつくる』（学芸出版社、2011）や『コミュニティデザイナー－じぶんたちで「まち」をつくる』（中公出版、2012）などが書かれ、**学科教育の学術的な背景のひとつとなった**。また、山崎氏は東京大学大学院で博士論文「中山間離島地域の住民参加型まちづくりにおける活動主体の形成手法に関する研究：まちづくりコミュニティの形成プロセスを例に」を著して学位を得ており、**この領域が都市・地域計画系の学術体系へのつながりを持っていることも証明されている**。また、地域づくりだけでなく、広い視野でのさまざまな社会課題の解決といったソーシャルデザインについても学科長時代に書かれた山崎亮氏の著作『ソーシャルデザインアトラス:社会が輝くプロジェクトとヒント』（鹿島出版会、2012）がベースとなり、デザイン理論を基盤とした領域として成立したことが実証できる。

これらの研究を出発点としながら、2012年よりソーシャルデザインを提唱し、学科教育を実践してきた。それは、社会が今のように課題解決を当たり前に掲げる以前からのものであり、学術的にも裏付けられながら、新しい試みとして、教員の教育・研究研鑽の上で展開されてきたものである。

以上のように、教育研究目標としてソーシャルデザインを設立した当初から学科学術領域としての正当性はあると言える。そして、その後も、ソーシャルデザインに関して、学科教員が継続的にさまざまな研究・実践活動を行い、理論や実践の著作物も上梓し、学術的な背景は、さらに充実してきている。以下はその抜粋。

注：モノや空間のデザインであっても、人と人をつなげる地域デザイン・コミュニティデザインの観点が、どれも生かされている。

### ソーシャル系研究（著述・論文・社会顕彰等）

家成俊勝（建築・ソーシャルデザイン）

『インクルーシブデザイン』共著 学芸出版、2014

『山で木を伐り船にして海に乗る』現代建築家コンセプトシリーズ LIXIL 出版、2020

第15回ヴェネチアビエンナーレ国際建築展（2016）特別賞受賞

『馬木キャンプ』小豆島地域創生プロジェクト

JIA（日本建築家協会）東北建築大賞 2020

『もものうらビレッジ』東北大震災の復興プロジェクト

酒井洋輔（アートディレクター・伝統文化ディレクション）

『100年生き抜く京都の老舗』淡交社、2021

『WHOLE LOVE KYOTO』伝統文化を現在に活かすデザインブランド

京都伝統文化イノベーション研究センター・センター長として以下受賞

GOOD DESIGN AWARD

2021 京都100年かたるた、2020 ストール・スカーフ トチュウ

2019 伝統工芸産業におけるイノベーションの創出

廻はるよ（空間デザイン・デザイン研究）

『ポストモダン期のデザインにおける意味生成をめぐる問題について』紀要 2014

『デザインにおける分断による架橋』 「デザインを育てる」WEB 寄稿 2021

京都市公共事業評価委員会 委員長 2021-22

松村拓（ジュエリーデザイン・地域デザイン）

『伝統工芸技術の断片化による価値創造デザイン』京都工芸繊維大学大学院

修士制作・論文 2022（現在、博士課程に在籍。在職しながら研究。）

ジュエリーブランド「13」と町屋旅館「松邑」運営。地域創生・サステイナブル。

上記は著述・社会顕彰等の研究ベースで記載したが、デザインやアートにかかわる実務的研究もそれぞれの教員によって活発に行われており、社会に貢献するデザイン活動として、その研究成果は教育に十分還元されている。

### 実務系ソーシャル研究

八木良太（現代美術・メディアアート／デザイン）

「Soundtracks」サンフランシスコ近代美術館、2017、パブリックコレクション

制限的な人間の知覚に対する批判的思考をベースとする作品。

「みる冒険・ゆらぐ感覚」（愛媛県美術館）2021

みることの相対的なあり方・インクルーシブ作品



伊藤正浩 (ファッションデザイン・伝統文化デザイン)

Kimono Kirumono CICLE PROJECT 2021

循環型ファッションへのアプローチ 和裁の技術を用いた和裁と洋裁の循環研究。  
ロングライフブランド「ONEPLUSO」実践。

藤野良美 (ファッションデザイン・地域ブランド)

ファッションの地産地消ブランドの設立 2020「to maru」

地域の素材や技術を使いファッションで地域活性。地域産業ネットワークづくり。  
オーダーメイドブランド「nico」実践。無駄のないサステナビリティ。

### 社会における「社会課題解決」理念の位置づけの変容

新しいジャンルであるソーシャルデザインは、社会的価値は高いが、経済的には採算が難しく、公共事業かNPOのような非営利しか成立しない、というのがスタートした当初の見方であった。アカデミックには意味があっても、学生を社会へ継続的に送り出しているのか、という課題があった。

しかし、社会の流れが徐々に変わり、**社会課題を解決せずに、経済を繁栄させる意味がない、経済価値と社会価値を同時に高める、**そういった立場から経営学で「**CSV: Creating Shared Value (共有価値の創造)**」(2011)が提唱されるようになった。競争戦略で名高いマイケル・ポーター氏(ハーバード大学大学院教授)の理論である。日本では2015年に名和高司氏(一橋大学大学院特任教授)が『CSV 経営戦略—本業での高収益と、社会の課題を同時に解決する』(東洋経済新報社、2015)で紹介し、一般にも浸透していった。また、2014年には「中小企業白書」(中小企業庁)<sup>2</sup>においてCSVが解説され、課題を克服しながらビジネスチャンスも得るものとして地域ビジネスなど様々な事例を紹介している。

**CSRはそれ以前から企業の社会的活動として、行われてきたが、事業外の社会貢献としての活動がメインであった。**CSVは、そうではなく、そもそも自らの事業で社会課題を解決できなければ、企業の存在意義に欠ける、というスタンスで、社会課題にとりくむ事業で経済的価値も上げていくべきであり、それは可能である、ということを展開する理論である。キリンやネスレの取り組みが紹介されることが多く、ネスレでは顧客の健康やサプライヤー農家への支援、水環境や食品ロスの問題など多岐にわたる問題に対応しながらよりよい商品を提供していくことを実践し、CSV報告書を公表している。

また、企業活動は自然資源の採掘や活用、自然を壊しての都市開発などで成立してきており、どうしても自然保護を前面に謳うことが難しかった側面があるが、**地球環境の劣悪化やヨーロッパでの脱炭素の先進的取り組み**などを受けて、世界経済フォーラム(WEF)が2020年7月に報告書『**自然とビジネスの未来**』<sup>3</sup>を発表し、自然によい影響をもたらす「ネイチャーポジ

ティブ」なビジネスを提唱した。年間約 1000 兆円のビジネスチャンスとして構想されている。地球環境が後戻りできない転換点にさしかかろうという中で、ビジネスでも環境に対する本気の取り組みが始動したと言えるだろう。

日本でも、2021年、Panasonic が新体制に移行する中で、環境問題に最優先で取り組む、と宣言したことは記憶に新しい。2030年までにCO2実質排出ゼロを目指す取り組みを実施する。それが人々の暮らしを豊かにしてきた企業の新たなビジョンなのである。

ファッション産業では、従来パリコレ等を筆頭にトップ企業が流行をつくりだし、常に最新のものを大量生産し続けることが大義であった。さらにファストファッション台頭の中で、大量消費・大量廃棄に拍車がかかった。日本も年間100万トンの服を廃棄している（日経新聞2018/9/25）と言われてきた。しかし、この放漫な状況も、海洋プラスチックごみの問題を皮切りに、ファッションの廃棄や生産過程での環境汚染問題が大きくクローズアップされ、ファッション界は一気にサステナビリティに舵をきった。欧米では、2019年にファッション協定<sup>4</sup>が結ばれ、気候変動、生物多様性、海洋保護の3分野で共通の具体的な目標に向かって取り組むことを誓約した。その加盟企業であり、先進的企業であるアディダスはリサイクルポリエステル100%を目指し、100%再生可能なランニングシューズを2019年に発表。回収された古いシューズから新たにシューズをつくる循環のしくみをつくった。また、H&Mでは、環境低負荷のサポテン素材などを開発して活用するなど、多くの企業がサステナビリティに精力を傾けるようになった。現在ではバクテリアによる染色などバイオ領域にも生産スキルを広め、環境汚染の産業としてではなく、いかに環境に貢献し、新たな価値観をもったファッションをつくりあげるか、ということが現在の目標となっている。



卒業制作作品 田中美乃里 2022.3 卒  
土を染料として開発し、テキスタイルとそこからファッションを制作した。思い出の土地を「絆地」と呼び、その土を使って、大切な場所への思いを纏うという作品である。自然染色で、環境負荷について考え、暮らしを変えていくことを導く作品である。

このように、2012年に本学科がソーシャルデザインを始動して以降、社会は大きく変容した。それまで、まだ、消費社会をひきずっていた時代から、環境や社会課題の解決に大きくシフトし、それによる経済価値も当然上げていけるのだ、という理念で社会や企業が動く

ようになった。

本学科は、その中で、社会の課題解決のデザインを学ぶことを目標に掲げ、今、もっとも必要な学問の分野になりつつあると実感している。

後述することになるが、本学科の就職はその内容や早期での達成率なども大変レベルが高く、大学 TOP の成績である。それは、専門として空間デザイン、ファッションデザインを基軸に学ぶだけでなく、それを社会課題解決に応用するもうひとつのステップを持つことによって、コアな専門のみならず、汎用的に応用できるクリエイティブ能力をもって、広い分野へと学生が就職を果たしてきたことにある。それが現在では、さらに実りが大きくなり、デザインやアイデアを生む能力だけでなく、それを社会課題にどう生かしていけるのか、に取り組める人材として着目され、有力な企業につぎつぎに進路が決定する、という事態になっている。この状況を積極的にとらえて、ソーシャルデザインやそれを可能にするプランニングやブランディングなどの学びを先鋭化し IT スキルを向上させて、さらにブラッシュアップした教育を展開していきたい。

以上より、学科研究上の目的となる「社会の課題解決のデザイン＝ソーシャルデザイン」は、学術的な基盤も確立されており、その後の学科教員による研究も充実している。また、社会状況は、大きく変化し、経済価値と社会価値がシナジー効果を持つことをめざす CSV 理論などを契機に価値観の転換が進み、また、地球環境の悪化、気候変動などが危機的な状況となる中で、サステナビリティ、SDGs といった一般社会にも届く概念と世界経済フォーラムの「ネイチャーポジティブ」のようにグローバルに網をかけてパリ協定をかなえて行こうとする動向が合わさり、社会課題を解決することが、社会、企業において最重要課題となっている。その状況を踏まえて、現在の学科教育目標は、学術的にも、社会環境、市場環境的にも強く求められているものであり、適切な目標であると言える。

---

<sup>1</sup> [SDG's パンフレット \(外務省\)](#)

JAPAN SDG's Action Platform (外務省 HP)

<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/about/index.html>

<sup>2</sup> [中小企業白書 2014](#)

<sup>3</sup> 世界経済フォーラム「自然とビジネスの未来」レポートを発表～自然を優先する企業は、2030年までに3億9,500万人の新規雇用を創出～ (世界経済フォーラム HP) :

<https://jp.weforum.org/press/2020/07/jp-395-million-new-jobs-by-2030-if-businesses-prioritize-nature-says-world-economic-forum-70e68b9adf/>

New Nature Economy Report II: The Future of Nature and Business| World Economic Forum  
(weforum.org)

<https://www.weforum.org/reports/new-nature-economy-report-ii-the-future-of-nature-and-business>

<sup>4</sup> [ファッション協定 \(FASHION PACT\) 2019](#)

#### ④ 自己評価

大学の理念・目的に照らし、学科の教育目標や人材育成目標が適切に設定されているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

本学の理念は、開学の哲学として「京都文藝復興」と「藝術立国—平和を希求する大学」に記されており、「大学の基本使命」は、「藝術立国」の第4章を中心に要約するかたちできあがっている。また、その内容を具体的に人材育成できる能力を想定して、「教育目標」が書かれている。それを踏まえると、「京都文藝復興」と「藝術立国」がポリシーを統括していることが理解される。重要なこととして、「芸術で平和を希求する」「万物の至上に人間をおかず、万物のひとつとして共生する」「天地自然への畏敬の念をもつ」「環境破壊や貧困、争いに向き合う」そういった大きな視点の使命と、「芸術の創造力で社会の変革をめざす」「困難な問題を解決し社会を変革する創造力をどう身に着けさせるか」(芸術立国、第4章)という、現実的に成すべきことが記されており、芸術を学ぶことで何をすればよいのかが問いかけとして書かれているのである。この理念に対して、本学科の「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材の育成(要旨)」という学科教育目標は、「課題解決」「多様性」「新しい社会価値の創造」そういった要点において、まちがいなくその意図を組んだもので、深く大学理念に根差していると言える。

学科教育目標の冒頭にある「これからの社会に何が必要かを問う」という一文に対して、現在、第一義的に「サステナビリティ・地球環境の持続可能な社会をつくる」ことを掲げている。それは、「藝術立国」の中で叫ばれる環境の危機に対して、応えうるものであると言えるだろう。問題意識は全く同じである。このままでは地球は維持できないという強い思いから、私たちにできることが何かを考える、そんな教育が芸術であり、デザインなのだと言えるだろう。

この学科教育目標・人材育成目標の公表については「I-1-②学科教育目標」において詳述した。本学においては、「学則の別表」として、大学HPで公開している。しかし、すぐに目につくものではないので、次のカリキュラム改編では、大学ポリシー同様に、広く周知していくことを望みたい。学科としては、学生募集用学科リーフレット、各学年の前期・後期に実施する学科ガイダンス、1・2回生に実施するDPAガイダンス、DPAリテラシー、卒業制作のガイダンス、講師会ガイダンスにて、社会、高校生、在学生、教職員、非常勤教員に向けて適切に周知している。

以上のことから、本学科の学科教育目標は、大学の理念・目的に照らして適切に設定、公表されていると言える。

## II 学生の受け入れ

### 1 求める学生像および入学者選抜の基本方針（アドミッション・ポリシー）を明示し、公正かつ適正に学生募集および入学者選抜を行っているか

この項は、大学（芸術学部）について尋ねています。外部委員の方への説明のためにある項目ですが、今後の自己点検評価の基点となるため、再確認のために各学科での記載をお願い致します。記載にあたっては、大学の自己点検評価（最新版）を参照してください。

#### ③自己評価

本学は、求める学生像および入学者選抜の基本方針であるアドミッション・ポリシーを学位授与の方針であるディプロマ・ポリシーを起点として策定し、それを基にした各入試評価基準を設定しており、適正に方針を定めていると言える。

また、その運用においても、入試部長、アドミッション・オフィス、代表教授会、最終責任者としての学長と、責任の所在を明確にし、組織的かつ公正な運用体制が確保されており、問題ない。

アドミッション・ポリシーの周知においては、大学HP、「入試ガイド&募集要項」で実施されており、広く社会に公表されている。

総じて、入学者選抜の基本方針を適切に定め、それに則って公正かつ適正に学生募集及び、入学選抜を行っていると言える。

一部改善点としては、高校生や保護者に向けての公表である「入試ガイド&募集要項」でのアドミッション・ポリシーの掲載は最終ページとなっており、わかりにくい。明確にわかりやすく周知することが望ましいので、「入試ガイド&募集要項」で、着目しやすいページ（トップページ等）での公表が望まれる。

また、アドミッション・ポリシーにおける指標に、芸術を学ぼうとする意志や能力についての項目が明解に見えにくい点については、今後の改訂において、わかりやすく定められることが望まれる。各入試に、どの指標が使われているのかを明示し、それを網羅する指標を定めることも併せて検討が必要である。



## ① 入学者選抜の基本方針（アドミッション・ポリシー）と周知

本学の人材育成目標となる「教育目標」と芸術学部における学位授与方針としての「ディプロマ・ポリシー・DP」、それを教育に具体化していく「カリキュラムポリシー・CP」と並んで、**入学者選抜の基本方針としての「アドミッション・ポリシー・AP」**が定められており<sup>1</sup>、それらは、大学HP、高校生向け情報・入試情報ページ<sup>2</sup>、入試ガイド&学生募集要項<sup>3</sup>に明記され公表されている。

下記にその内容を記し、そのあとで現行アドミッション・ポリシーに検討されるべき内容を記述する。

### アドミッション・ポリシー

京都芸術大学芸術学部のディプロマ・ポリシー及びカリキュラムポリシーに掲げる「創造力」「人間力」、及びそれらを構成する「7つの能力」を身につけようとする意欲と素養を持った人の入学を期待しています。そのため、入学までに以下の能力や態度を身につけた人を求めています。

- ・生涯を通じて学び続けるための基盤としての基礎的・基本的な知識・技能を習得した人
- ・知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題を解決できる思考力・判断力・表現力を習得した人
- ・主体性を持って積極的、社会的に多様な人々と協働して学ぶ態度を身につけた人

上記を身につけた多様な入学希望者を評価するために、表現技術の優劣だけにとらわれず、多角的な評価基準を備えた入学試験を実施します。

アドミッションポリシーの策定、公表に求められることとして、

- ・求める学生像
- ・高校段階までに培うべき力とその評価・判定を行う基準や方法

について明記することが求められている。

本学APの上記3指標は、「**学力3要素（知識・技能、思考力・判断力・表現力、主体性を持ち、多様な人々と協働しつつ学習する態度）**」をもとに、書かれており、高校までに培うべき力とその評価・判定を行う基準となっており、その点は問題ない。

しかし、求める学生像として、ディプロマ・ポリシーにある「創造力」「人間力」及びそれらを構成する「7つの能力」を身につけようとする意欲と素養を持った人と、前文に書かれているが、**芸術を学び身につけようとする明確な意思のある学生を求めていることを評価基準の**

**項目に明記することも検討されるべきである。**入試は、英語や国語のように高校科目としてのものだけでなく、芸術の基礎的な内容を、高校生の持つ学力ベースで問うものが当然含まれるからである。入学者選抜のあり方に落とし込めるポリシーである必要がある。

また、入試ガイド&学生募集要項において、DP、CP、APは最終ページで公表がされている。これは最適な公表とは言えないであろう。出願の際に、高校生にその大学の入学者選抜方針を理解・検討してもらわねばならないのであるから、もっとわかりやすいページに、強いて言えばトップページに掲載がなされるべきである。

---

<sup>1</sup> 教育目標（3つのポリシー） | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 (kyoto-art.ac.jp)

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/goal/>

<sup>2</sup> アドミッション・ポリシー | 募集概要 | 入試情報 | 京都芸術大学 (kyoto-art.ac.jp)

<https://www.kyoto-art.ac.jp/admission/overview/policy/>

<sup>3</sup> [京都芸術大学 2023 年度入試ガイド&学生募集要項](#)



## ② アドミッション・ポリシーに沿った入学者受入れの実施とその検証

公正かつ妥当な入試を運用するため、入試部長を責任者、アドミッション・オフィスを所管部署として各入学試験を実施している。また、入学試験問題については、専任教員によって構成された「入試出題委員会」が作成及び採点を行っている。

合否判定は学科毎の判定結果をもとに、「代表教授会」の審議を経て学長が合格者を決定している。

アドミッション・ポリシーに沿った学生を受け入れるため、全ての入試において、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力の評価とともに、以下の指標を各入学試験で設定している。

上記、本学 2020 年度自己点検評価報告書 (P.21-22) <sup>1</sup>より引用。公正な入試の運用を実施していることが明記されている。

入試には、下記の方式がある。

### 1. 体験授業型授業型選抜Ⅰ・Ⅱ期

#### 評価基準

- ・授業に臨む姿勢に、授業を通して新しいことを学びとろうとする探究心が見られるか。
- ・初めて取り組む課題であっても、積極的に挑戦しようとする行動力が見られるか。
- ・出された課題に対して、様々な可能性を比較検討した上で自らの答えを導き出す思考力、発想・構想力が見られるか。
- ・授業を通して、教員のアドバイスや他の学生の考え方に耳を傾け、相互に理解しようとする努力が見られるか。

## アドミッション・ポリシー

## Admission Policy

京都芸術大学芸術学部のプロモーションおよびカリキュラム・ポリシーに掲げる「人間力」「創造力」、およびそれらを構成する「7つの能力」を身につけようとする意欲と素養を持った人の入学を期待しています。そのため、入学までに以下の能力や態度を身につけた人を求めています。

- ・生涯を通じて学び続けるための基礎としての基礎的・基本的な知識・技能を習得した人
- ・知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題を解決できる思考力・判断力・表現力を習得した人
- ・主体性を持って積極的、社会的に多様な人々と協働して学ぶ態度を身につけた人

上記を身につけた多様な入学希望者を評価するために、表現技術の優劣だけにとらわれない、多角的な評価基準を備えた入学試験を実施します。

#### 体験授業型選抜(Ⅰ期・Ⅱ期)

- 1、授業に臨む姿勢に、授業を通して新しいことを学びとろうとする探究心が見られるか。
- 2、初めて取り組む課題であっても、積極的に挑戦しようとする行動力が見られるか。
- 3、出された課題に対して、様々な可能性を比較検討したうえで自らの答えを導き出す思考力、発想・構想力が見られるか。
- 4、授業を通して、教員のアドバイスや他の学生の考え方に耳を傾け、相互に理解しようとする努力が見られるか。

#### 科目選択型選抜(Ⅰ期・Ⅱ期)

- 1、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力が見られるか。
- 2、(鉛筆デッサン)芸術を学ぶうえで必要な基礎力としての「観察力・構想力・表現力」が身につけているか。
- 3、(小論文)芸術を学ぶうえでの基礎力としての「読解力・論理的思考力・文章表現力」が身につけているか。
- 4、(国語・英語)高校までの基礎学力「基本的知識・文章読解力等」が正しく身につけているか。

#### 面接型選抜(Ⅰ期・Ⅱ期)

- 1、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力が見られるか。
- 2、芸術に限らず、部活動、ボランティア活動など情熱を持って打ち込んだものがあるか。
- 3、本学で自分を成長させようとする意欲があるか。

#### 大学入学共通テスト利用型選抜(Ⅰ期・Ⅱ期)

- 1、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力が見られるか。
- 2、芸術を学ぶうえでの基礎力としての「基本的知識・文章読解力・論理的思考力」が各教科において身につけているか。

入試ガイド&学生募集要項 2023 アドミッション・ポリシー：各試験の評価基準

2. 科目選択型選抜 I・II期
3. 面接型選抜 I・II期
4. 大学入学共通テスト利用型選抜 I・II期
5. 外国人留学生選抜
6. 外国人留学生日本留学試験利用型選抜

各試験、それぞれ「入試ガイド&学生募集要項」にアドミSSION・ポリシーとして評価基準が明示され、周知されている。

何ができればよいのかが高校生に理解できるようになっており、その点は、評価基準も公正さを確保できており、優れている。

各学科は、この基準を参照し、学科での評価基準を策定している。

一方で、アドミSSION・ポリシーとして定めた主要な3項目が各試験でどのように対応しているのかは不明になっている。

## APの第2項目

知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題を解決できる思考力・判断力・表現力を習得した人

上記のAP項目は、「**答えがひとつに定まらない課題**」としているため、多様な答えを想定できる点で、大学入学共通テストには適応しにくい項目となる。

しかし、「思考力・判断力・表現力」を習得したことを基準とするこの項目は、大学入学共通テストにも欠かせない項目でもある。

APの項目が、どの入試に対応しているか一覧で明示することを前提に、入試方式に対して過不足なく網羅できる評価基準となっていることをめざすことが望まれる。

---

<sup>1</sup> [2020年度自己点検評価報告書](#)

### ③自己評価

本学は、求める学生像および入学者選抜の基本方針であるアドミッション・ポリシーを学位授与の方針であるディプロマ・ポリシーを起点として策定し、それを基にした各入試評価基準を設定しており、適正に方針を定めていると言える。

また、その運用においても、入試部長、アドミッション・オフィス、代表教授会、最終責任者としての学長と、責任の所在を明確にし、組織的かつ公正な運用体制が確保されており、問題ない。

アドミッション・ポリシーの周知においては、大学HP、「入試ガイド&募集要項」で実施されており、広く社会に公表されている。

総じて、入学者選抜の基本方針を適切に定め、それに則って公正かつ適正に学生募集及び、入学選抜を行っていると言える。

一部改善点としては、高校生や保護者に向けての公表である「入試ガイド&募集要項」でのアドミッション・ポリシーの掲載は最終ページとなっており、わかりにくい。明確にわかりやすく周知することが望ましいので、「入試ガイド&募集要項」で、着目しやすいページ(トップページ等)での公表が望まれる。

また、アドミッション・ポリシーにおける指標に、芸術を学ぼうとする意志や能力についての項目が明解に見えにくい点については、今後の改訂において、わかりやすく定められることが望まれる。各入試に、どの指標が使われているのかを明示し、それを網羅する指標を定めることも併せて検討が必要である。

## 2 学科魅力（特色）には訴求力があり、適切な入学者数を確保できているか

### ③ 自己評価

①②を踏まえ、「学科魅力（特色）には訴求力があり、適切な入学者数を確保できているか」自己評価し、そう判断する理由を記載してください。改善が必要と考える項目があればそれも記載してください。

学科の魅力（特色）は、専門（空間・ファッション）・クリエーション（ビジュアルデザイン）・ソーシャルデザインの3つの領域を横断して学び、社会の課題解決のデザインで、社会をよりよくしていける人になれることにある。さらに、そのカリキュラムを学んだ上で、それを活かして3つの領域に応じた企業に進路決定できることにある。つまり「一貫したカリキュラムと進路」であることが本学科の特色であり、魅力である。それを理解し、適合している学生が入学したことで、離籍率が大幅に下がり、一貫した進路による進路決定率が向上した。適合学生には、成長が確実にみられると言える。この点については、「おわりに」の「学科の長所と考える点」で、すべての連関を総合的に論じている。

#### 領域横断カリキュラム

デザインについて様々な面から学べる

#### 幅広い分野を学べる事

空間をつくるだけでなくそれを知ってもらうブランディングや他の分野まで学べる。社会実装がたくさん経験できる

#### 空間・ビジュアル・ソーシャルの3つの分野を複合的に学べるところ

さまざまな分野のデザインを総合的に学び、人の暮らしを豊かにする取り組み

#### 3つの分野を横断できるカリキュラムと授業内容

多方向からデザインが学べる

#### 幅広く空間について学べる

複合的にデザインを学んでいくところ、様々な活動

#### ビジョン

理念がはっきりしていて、その先も見据えていること  
学びの方向性

卒業時にわたしはこれを学んだとはっきり言える学び  
ができると感じている

#### 体験授業型入試の受験者へのアンケート

「他大学と比較してあなたが本日受験したコースの一番の魅力は何ですか」の回答抜粋。地域の学びの興味と同時に、領域横断についてが大変多かった。学科の特色は伝わっている。また、ビジョンに対する意見も少ないがあり、適合性のある学生の理解は深い。

学科の魅力・特色を周知した成果の数値として、「入学定員充足率」は1.0倍以上あり、問題ない。志願者倍率は、経年で大学平均より高いレベルにあり、問題なかったが、2022年度逆転されている。0.48ポイントと僅差なので、ここから落とさないようにする必要がある。学部には、非常に高倍率の「キャラクターデザイン学科」等があるので、一律に比較するのは難しいが、増加傾向に導けることが重要である。

以上から、学科の魅力・特色は訴求できており、それゆえ、その特色を理解し適合した学生の成長は確実にある。また、入学者数値としての訴求結果は、一定程度の水準で達成していると評価できる。

課題としては、本学科の魅力・特色を理解して学ぼうとする、適合した受験生を増やすことである。まずは、体験授業型入試への出願者を増やして、コアな志願者獲得を図ることが必要な対策である。その内容については、「おわりに」の「学科の短所と考える点」と「短所を改善するための将来に向けた発展方法」にて詳述した。

### ① 学科魅力（特色）の訴求力

大学が定める「求める学生像」に基づき、学科の人材育成像を定め、大学パンフや学科リーフレット等であらかじめ公表しているか。また、それをどのように募集活動のなかで説明しているか記載してください。

さらに、入学者選抜において、アドミッション・ポリシーに基づき適切な選抜が行われているかどうか、とくに体験授業型選抜における授業の狙い、評価基準について言及し、説明してください。体験授業型 OC の出願率、体験授業型選抜出願可者の入学手続き率（2次手続き）、および全入試の志願者数の状況（いずれも 2021 年度までの経年データが望ましい）を記載してください。

#### 大学が定める「求める学生像」に学科の人材育成像に基づいているか

大学が定める「求める学生像」として、その上位の理念・哲学を定めたのが「京都文藝復興」であり「藝術立国」であり、それを簡潔かつ教育の方針として示したものが「教育目標」となっている。「学科教育目標」がこれらの理念に基づき、専門分野としての理念を持った目標として掲げられていることは「I-1-②学科の教育目標、人材育成目標」にて詳述した。その理念・哲学、「教育目標」から、それを学位授与のための具体的な要素を含む目標として定めたのが「ディプロマ・ポリシー」である。まずは、DP と学科教育目標との関係を述べた上で、DP に基づいている「アドミッション・ポリシー」との関係についてその正当性を言及する。

#### ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

京都芸術大学学士課程は、「藝術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を担うことのできる人材の育成を目的として、自立したひとりの人間として生きるための「人間力：知識／思考力／行動力／倫理観」と、芸術の力を社会のために生かす「創造力：発想力／構想力／表現力」を身につけるべき力として、その修得をめざします。

#### 「人間力」

- 知識：人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
- 思考力：正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
- 行動力：設定した課題に対し、自らを律しながら他者と共に粘り強く継続的に取り組むことができる
- 倫理観：自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を生かすことができる

### 「創造力」

- 発想力：豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
- 構想力：概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
- 表現力：テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

ディプロマ・ポリシーは、「藝術立国」「教育目標」にある通り、「社会の変革を担うことのできる人材」の育成を目標としており、そのために「人間力」と「創造力」を身につける、としている。本学科の教育目標は、以下。

「空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとする創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。」

「自立したひとりの人間として生きるための人間力」は、学科の目標とする、これからの社会に必要なものを考え、多様性を尊重し、社会課題に真摯に取り組み、社会価値の創出に積極的に取り組む姿勢に、豊かに反映されている。

また、「芸術の力を社会のために生かす創造力」は、学科教育目標のデザインを通じての社会課題解決、それによる新たな社会価値創造と同じ理念であると言えるだろう。

「学科教育目標」は大学の理念や「教育目標」と近い問題意識や哲学からできており、それを落とし込んだ大学 DP「ディプロマ・ポリシー」にも則した考えで定められていることは間違いないと言える。

**「ディプロマ・ポリシー」を身につける意欲とその素地となる能力を持った人としての「求める人材像」を定めたのが「アドミッション・ポリシー」である。**

その意味で、「ディプロマ・ポリシー」に則していると言える「学科教育目標」は、アドミッション・ポリシーが目的としている人材像に則していると言って問題ないだろう。

その人材像に対して高校までに培うべき力の具体化として、3つの項目があり、**学力3要素の取得**を重視したものとして定められている。この求める人材像と培うべき力をもとにして、各入試での評価基準が定められ、「入試ガイド&学生募集要項」に明記されている。学科においては、体験授業型入試に関して、「アドミッション・ポリシー」「体験授業型入試評価基準」に則して、「体験授業のねらい」「合格させたい学生の基準」「上記をはかる評価基準」を具体的な授業内容で作成し、入試の判定を行っている。

### アドミッション・ポリシー

京都芸術大学芸術学部のディプロマ・ポリシーおよびカリキュラム・ポリシーに掲げる「創造力」「人間力」、およびそれらを構成する「7つの能力」を身につけようとする意欲と素養を持った人の入学を期待しています。そのため、入学までに以下の能力や態度を身につけた人を求めています。

- ・生涯を通じて学び続けるための基盤としての基礎的・基本的な知識・技能を習得した人  
知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題を解決できる思考力・判断力・表現力を習得した人
- ・主体性を持って積極的、社会的に多様な人々と協働して学ぶ態度を身につけた人

上記を身につけた多様な入学希望者を評価するために、表現技術の優劣だけにとらわれない、多角的な評価基準を備えた入学試験を実施します。

### 公表できているか

大学の理念・哲学と基盤を同じくしながら、大学の「教育目標」「ディプロマ・ポリシー」に則した理念を持つ、空間演出デザイン学科の「学科教育目標」は、高校生にも学科リーフレット、大学のパンフレット・募集要項において、その全文あるいは主旨をしっかりと伝えている。本学科は学科名からは内容が類推されにくく、複雑な学びとなっているため、学科の学びについて理念からそれを実現するカリキュラム、カリキュラム方針3つの領域、具体的な授業内容、その学修によって達成される進路まで、すべてを大学オープンキャンパス、大学体験授業、学科独自オープンキャンパス、体験授業型入試まで、一貫してその内容を詳細に伝えるようにしている。

特に重視して活用している学科の「コース紹介リーフレット」<sup>1</sup>を例にとると、表面に「学科教育目標」の全文を記し、その上で、高校生にあまり複雑になりすぎず、学科のめざすところとその学びの魅力を伝えるために、その主旨を下記のリード文として記入し、まずは社会で求められているデザイン、学科のめざすデザインについて説明している。

「いま、社会で必要とされるデザインとは・・・

1. 社会の課題解決の提案となっていること
2. 新しい価値として創造性あるモノやコトが提供されること

多様な社会の課題に対応していくためには、  
複合的にデザインを学ばねばなりません」





この「カリキュラム方針」と「カリキュラム方針3つの領域」を記載し、3つの領域それぞれに含まれる具体的なデザインジャンルを記載している。4年間の網羅として書かれており、それを「カリキュラム」として具体的な授業でどのように学ぶかを写真入りで説明している。それによって、「学科教育目標」から、高校生の理解を促進するための「めざす教育」、「カリキュラム方針3つの領域」、「授業内容」が体系的に簡潔に理解できるしくみとなっている。

カリキュラム方針

カリキュラム方針3つの領域

空間デザインコースの学び

総合的なデザイン学修として、空間系を主軸に、プレゼンテーションとしてのビジュアルデザインもしっかりと学び、社会の課題解決を考えて提案する「ソーシャルデザイン」へと応用します。

空間系	クリエーション系 (ビジュアルデザイン)	総合系 (ソーシャルデザイン)	取得できる資格	めざせる資格
<ul style="list-style-type: none"> <li>インテリア</li> <li>ディスプレイ</li> <li>展示</li> <li>生活プロダクト</li> <li>イベント</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>グラフィック</li> <li>WEB</li> <li>ブックデザイン</li> <li>シルク印刷</li> <li>写真</li> <li>アーカイブ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画・運動</li> <li>ローカルデザイン</li> <li>デザインリサーチ</li> <li>ブランディング</li> </ul>	中学校 高等学校卒業(検定) 建築師中級員 建築師上級員(建築費)	建築師上士 インテリアプランナー(インテリア) インテリアコーディネーター カラーコーディネーター

学科リーフレット(裏)  
(空間デザインコース)  
「教育目標」「めざす教育」に則した「カリキュラム方針3つの領域」と「カリキュラム・授業内容」が具体的に書かれている。



京都芸術大学空間演出デザイン学科  
ファッションデザインコースのSTUDY

Fashion	Jewelry
---------	---------

総合的なデザイン学修として「ファッション」の考え方を軸にプレゼンテーション、ブランディング、コミュニケーション、企画のスキルを身につけて学生を社会実装させます。

ファッション系 (Fashion)	クリエーション系 (Creative)	総合系 (General)
<ul style="list-style-type: none"> <li>ファッションデザイン</li> <li>ジュエリーデザイン</li> <li>ブランディング</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>グラフィックデザイン</li> <li>ブックデザイン</li> <li>シルクスクリーン印刷</li> <li>WEB</li> <li>展示デザイン</li> <li>WMP (ディスプレイ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ローカルデザイン (企画)</li> <li>カラーコーディネーター</li> <li>コーディネート (企画)</li> <li>ファッションデザイン</li> <li>ファッションマーケティング</li> </ul>

学科リーフレット(裏)  
(ファッションデザインコース)



学びの内容に加えて、「学科キャリアパンフレット」<sup>2</sup>を高校生・保護者に配布して、進路の内容を説明している。特に保護者は進路に関心があり、これを見て学科教育を納得される方が多い。本学科の進路は、**学んだ領域である「専門（空間・ファッション）、クリエイション（ビジュアル）、総合（ソーシャル）」が生かされる進路**となっており、**カリキュラムと進路が一貫していることが本学科の優れた特色である。**（この「カリキュラムが一貫した進路」については、「IV-2.進路状況」で詳述している。）

- 専門・空間デザイン：**ディスプレイ、インテリア設計、住宅など。
- ファッションデザイン：**アパレル（デザイン・パターン・広報・総合職）  
ジュエリー（デザイン・制作・総合職）
- クリエイション（ビジュアルデザイン）**  
：広告代理店、広告制作、商品デザイン、広報、デザイン事務所  
WEBデザイン

**総合（ソーシャル）：**企業総合職、デジタルマーケティング職、コンサルティング職、  
営業企画職、地域コンサル

パンフレットには、2014年度以降のものを全て掲載している。よいものだけの抜粋ではなく、**全て載せることで、進路企業の難易度なども含め、実力を等身大に知ってもらい、必ず全員が社会で自分の力が生かせるところまで到達できることを明示している。**

空間演出デザイン学科のキャリア

「学んだことが生かされる進路」  
多様な学びがふたばしく、専門デザインだけでなく、  
一般企業でもクリエイティブな思考を活かし、ジェネラリストとして活躍！

空間演出デザイン学科では、専攻である「空間・ファッション・ジュエリーのデザイン」の深い知識が活かされ、プロフェッショナルなスキルがデザインの現場に活かされ、応用が効くクリエイションにも多くの学生が活躍をします。また、学部の特色である「解決のデザイン」で多くのソーシャルデザインを学ぶことで、実社会での社会貢献の力がつき、ジェネラリストとして、一般企業での活躍にも活躍することが可能です。空間演出デザイン学科の多様な学びがふたばしく、「学んだことが生かされる」進路となっているのが、強い特色です。

空間演出デザイン学科  
進路決定率  
100%  
(2001年度)  
100%達成  
(2020年度実績)

進路領域

空間演出デザインコース

- 空間系（ディスプレイ・インテリア・展示）
- ファッション系（広告・グラフィック・WEB・書籍など）
- 総合系（企業文化関連・ソーシャル（企画・広報・大学就職など））

ファッションデザインコース

- ファッション系（デザイン・制作・販売・ジュエリー）
- クリエイション系（広告・グラフィック・書籍など）
- 総合系（企画・販売・専門学校進学など）

●空間デザインコース 卒業生就職先 (2014-21年度実績) 最新: 2021年度実績

就職先	クリエイション系	総合系（企業文化・ソーシャル）
【ディスプレイ】 【インテリア】 【展示】 【グラフィック】 【WEB】 【書籍】 【ジュエリー】	【グラフィック】 【デザイン】 【制作】 【販売】 【ジュエリー】	【企画】 【広報】 【大学進学】 【就職】 【販売】 【企画】 【広報】 【大学進学】

●ファッションデザインコース 卒業生就職先 (2014-21年度実績) 最新: 2021年度実績

ファッション系	クリエイション系	総合系（企業文化・ソーシャル）
【ファッション系（デザイン・制作・販売・ジュエリー）】	【グラフィック】 【デザイン】 【制作】 【販売】 【ジュエリー】	【企画】 【広報】 【大学進学】 【就職】 【販売】 【企画】 【広報】 【大学進学】

学科キャリアパンフ（表）  
2014-2022 現在

**専門（空間・ファッション）**  
**クリエイション**  
**総合（ソーシャル）**

3領域に分類して、進路先  
企業が書かれている。  
保護者の納得は大きい。





**学科キャリアパンフ（裏）**  
2014-2022 現在

**専門（空間・ファッション）**  
**クリエイション**

**総合（ソーシャル）**

3領域に分類して、卒業生の仕事内容や大学の学びと仕事のつながりなどインタビューを掲載。

オープンキャンパスでリーフレットを使い、これらのカリキュラムと進路の内容を詳しく伝え、体験授業型のオープンキャンパスや学科独自オープンキャンパス（空間クラブ・ファッションクラブ）では、これらの内容をさらにわかりやすく詳しくして、パワーポイントにして動画も使い高校生・保護者に説明している。（学科独自オープンキャンパスについては「おわりに」で詳述。）

空間系	ビジュアルデザイン系	総合系（ソーシャルデザイン）
インテリアディスプレイ 展示 生活ログイベント	グラフィックブックデザイン シルク印刷 写真 アート表現 WEBデザイン	企画・活動 ローカルデザイン デザインリサーチ ブランディング

空間デザイン（空間+人と人をつなぐ活動）=複合性

2021年ディスプレイ授業  
Don't run at the poolside  
@藤井大丸

クリエイション系  
空間デザインコース2012年度卒業生  
小山唯香さん  
2012、ザ・バック  
2013、2020  
2020、フリーランス  
アートディレクター、デザイナー

豆屋や西陣織のといった京都の老舗の新しい店舗・ブランドの企画、デザイン制作、製造指示を含むブランディングや、地方の商品企画からパッケージの制作、ロゴの制作。パンフやカタログのデザイン、広告のアートディレクションや展覧会の内装等の仕事をしています。

**学科紹介パワーポイント（空間デザインコース）**  
カリキュラム方針・授業内容・進路を詳しく解説。

この一貫した説明を始めて、やっと入学者が学科の内容や魅力の全体像を理解するようになり、入学後のミスマッチによる退学者も減少、進路実績もさらに向上するようになった。

(離籍の減少については「IV-1-③初年次教育」「IV-1-④標準年限卒業率」にて詳述。進路実績については「IV-2.進路状況」参照。)

添付のパワーポイントは、2023年度8月開催空間クラブと8月開催大学オープンキャンパス体験授業のパワーポイント<sup>3</sup>である。そのほか、学科独自オープンキャンパス、空間クラブ・ファッションクラブのフライヤー<sup>4</sup>を添付する。

・次頁続く

さらに、入学者選抜において、アドミッション・ポリシーに基づき適切な選抜が行われているかどうか、とくに体験授業型選抜における授業の狙い、評価基準について言及し、説明してください。体験授業型 OC の出願率、体験授業型選抜出願可者の入学手続き率（2次手続き）、および全入試の志願者数の状況（いずれも 2021 年度までの経年データが望ましい）を記載してください。

空間演出デザイン学科の体験授業型入試 I・II 期の「ねらい」「合格させたい学生の基準」「評価基準」については以下のように定め、入試実施資料として、アドミッションオフィスに提出している。各学科の授業内容やねらいは、大学入試情報 HP で「入試ガイド&学生募集要項」にて公表されている。

**【例・空間コース：評価ポイント以下は SD・FD 同じ】**

**【体験授業のねらい】**

地域活性化はソーシャルデザインの重要な取り組みです。ここではそれをベースにまず、自分のまちの魅力を観察・再発見する「自分の視点」を持ち、普通のことにも価値あるものに変えるデザインの手法を学びます。それは体験が感じられる空間として構成し、「他者の共感」を導きだせる制作ができるように学習してもらいます。「自分の視点」×「他者の共感」というデザインで欠かすことのできないポイントを修得していきます。

**【評価ポイント】**

<合格させたい学生の基準>

- ① 社会に出て人の役に立とうとする意志を有する（ソーシャル）
- ② 制作に対する能力と意志を有する（クリエイション）
- ③ コミュニケーションに対する能力と意志を有する（コミュニケーション）

<上記をはかる評価基準>

制作授業：1、プロセス（授業態度、課題理解、工程管理）

2、制作物（完成度、独自性、造形力）

3、プレゼンテーション（説明力、発表の工夫、言語表現力）

面談：1、コミュニケーション能力（自己説明力、対話能力、社会性）

2、自立能力（目標設定力、自己研鑽力）

言語表現：1、理解力（レクチャー内容の理解、一般的知識）

（考察文・プレゼン）2、論理構想力（分析力、考察力、テーマ設定力）

学科の掲げる目標や学びの内容を事前に調べていることが合格の重要な評価点となる。

アドミッション・ポリシーにおける求める人材像としてある「ディプロマポリシー（芸術）を身につけようとする意欲と素養」を持った人をベースに、本学科の「カリキュラム方針3つの領域」を踏まえて、「合格させたい学生の基準」を決定している。また、「授業のねらい」は、空間・ファッションともに、「地域デザイン（ソーシャル分野）」を基盤に、「自分の視点」での発見や観察、それにもとづく「制作」、人に伝える「プレゼンテーション」ができるように授業で導きながら、それぞれの達成を評価している。

## アドミッション・ポリシー

## Admission Policy

京都芸術大学芸術学部のディプロマ・ポリシーおよびカリキュラム・ポリシーに掲げる「人間力」「創造力」、およびそれらを構成する「7つの能力」を身につけようとする意欲と素養を持った人の入学を期待しています。そのため、入学までに以下の能力や態度を身につけた人を求めています。

- ・生涯を通じて学び続けるための基盤としての基礎的・基本的な知識・技能を習得した人
- ・知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題を解決できる思考力・判断力・表現力を習得した人
- ・主体性を持って積極的、社会的に多様な人々と協働して学ぶ態度を身につけた人

上記を身につけた多様な入学希望者を評価するために、表現技術の優劣だけにとらわれない、多角的な評価基準を備えた入学試験を実施します。

### 体験授業型選抜（Ⅰ期・Ⅱ期）

- 1、授業に臨む姿勢に、授業を通して新しいことを学びとろうとする探究心が見られるか。
- 2、初めて取り組む課題であっても、積極的に挑戦しようとする行動力が見られるか。
- 3、出された課題に対して、様々な可能性を比較検討したうえで自らの答えを導き出す思考力、発想・構想力が見られるか。
- 4、授業を通して、教員のアドバイスや他の学生の考え方に耳を傾け、相互に理解しようとする努力が見られるか。

### 科目選択型選抜（Ⅰ期・Ⅱ期）

- 1、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力が見られるか。
- 2、(鉛筆デッサン) 芸術を学ぶうえで必要な基礎力としての「観察力・構成型・表現力」が身につけているか。
- 3、(小論文) 芸術を学ぶうえでの基礎力としての「読解力・論理的思考力・文章表現力」が身につけているか。
- 4、(国語・英語) 高校までの基礎学力[基本的知識・文章読解力等]が正しく身につけているか。

### 面接型選抜（Ⅰ期・Ⅱ期）

- 1、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力が見られるか。
- 2、芸術に限らず、部活動、ボランティア活動など情熱を持って打ち込んだものがあるか。
- 3、本学で自分を成長させようとする意欲があるか。

### 大学入学共通テスト利用型選抜（Ⅰ期・Ⅱ期）

- 1、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力が見られるか。
- 2、芸術を学ぶうえでの基礎力としての「基本的知識・文章読解力・論理的思考力」が各教科において身につけているか。

アドミッション・ポリシーにある「学力3要素（知識・技能、思考力・判断力・表現力、主体性を持ち、多様な人々と協働しつつ学習する態度）」については、基本的にベースとして考え、主に、知識・思考力は考察文で、技能・思考力・判断力・表現力は制作で、多様な人と協働して学習する態度は、制作中のコミュニケーションや面接・プレゼンテーションで評価している。

アドミッション・ポリシーの各入試評価基準にある「体験授業型選抜」の内容は以下。

- ・授業に臨む姿勢に、授業を通して新しいことを学びとろうとする**探究心**が見られるか。
- ・初めて取り組む課題であっても、積極的に挑戦しようとする**行動力**が見られるか。
- ・出された課題に対して、様々な可能性を比較検討した上で自らの答えを導き出す**思考力**、**発想・構想力**が見られるか。
- ・授業を通して、教員のアドバイスや他の学生の考え方に耳を傾け、**相互に理解**しようとする努力が見られるか。

本学科の入試では大学の評価基準に照らして、「探求心」は、制作プロセスやコミュニケーションで、「行動力」は授業全体で、「思考・発想・構想力」は制作・考察文で、「相互理解」は制作プロセス・面談・プレゼンテーションで評価できるようにしている。

以上より、アドミッション・ポリシーと入試「評価基準」に基づき、学科の入試選抜方針と言える「授業のねらい」「評価ポイント」が定められ、入試は適切に行われていると評価できる。

課題点としては、本学科の「評価ポイント」の「合格させたい学生の基準」「上記をはかる評価基準」が、「求める人材像」と「評価基準」となっているが、「到達目標」を間に設計しないとイケないのが現状の課題であると考えます。



体験授業型 OC の出願率、体験授業型選拔出願可者の入学手続き率（2次手続き）、および全入試の志願者数の状況を記載してください。

**全入試の志願者状況（年度は入学年度）**

	平成30年度 2018	令和元年度 2019	令和2年度 2020	令和3年度 2021	令和4年度 2022
学部全体 志願者数	4360	5151	7138	7028	8044
倍率	3.06	3.77	5.28	4.58	5.09
空間演出デ ザイン学科 志願者	264	346	487	465	438
倍率	3.11	4.49	6.24	5.00	4.61
空間 志願者	129	216	304	305	274
倍率	2.8	5.27	8.22	6.22	5.27
ファッション 志願者	135	130	183	160	164
倍率	3.46	3.61	4.46	3.64	3.81

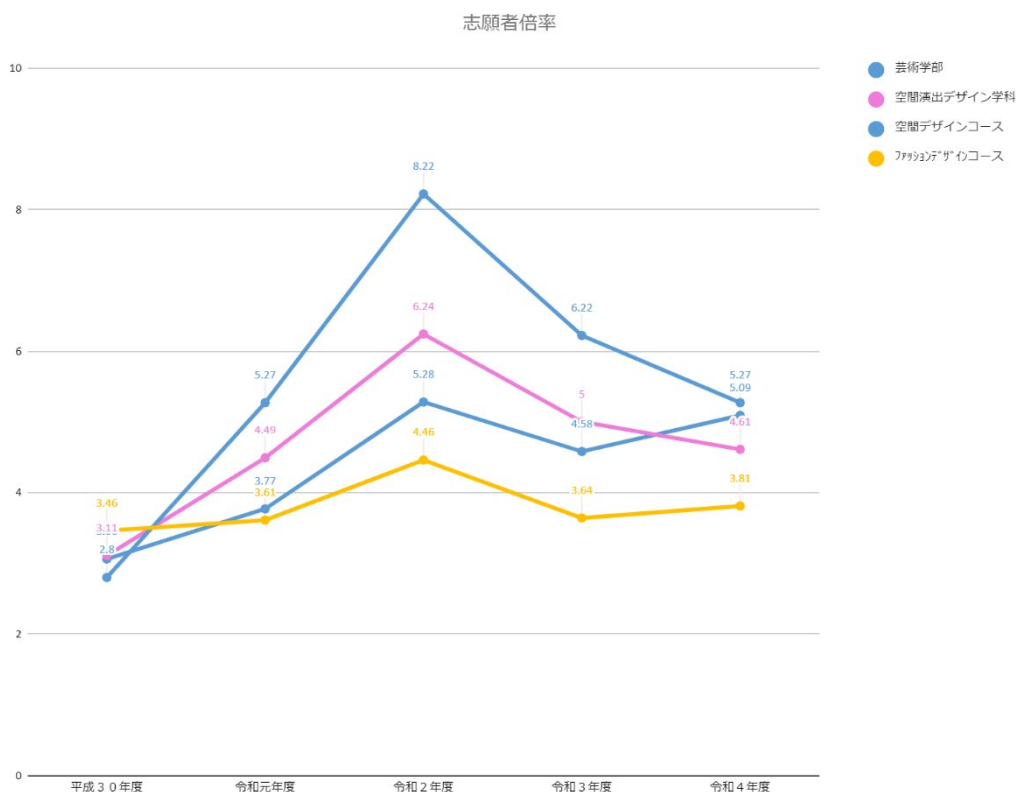
倍率＝志願者数÷合格者数

**体験授業 OC の出願率（エントリー率）、入学手続き率（2次手続き）**

	平成30年度 2018	令和元年度 2019	令和2年度 2020	令和3年度 2021	令和4年度 2022
<b>エントリー率</b> 学部	57.1	54.6	55.1	56.8	67.9
空間演出デザ イン学科	51.8	47.9	52.6	48.4	62.9
<b>入学手続き率</b> 学部	80.8	85.0	86.4	75.2	74.5
空間演出デザ イン学科	83.5	83.9	95.0	77.7	70.6

エントリー率＝体験授業 OC 参加者かつ体験授業入試エントリー者数÷体験授業 OC 参加者数

手続き率＝入学手続き者数÷体験授業型選拔出願可者数



志願者倍率は、学部全体に比べて2020年度の空間デザインコースは非常に高いが、総じては大学の推移と相似形をしており、全体の流れに沿って順調に推移していると言える。2022年度入試の大学の増加傾向はコロナで倍率を落としたあと、非常に倍率の高い「キャラクターデザイン学科」や「情報デザイン学科」の牽引で再び高くなっている。空間デザインコースは減少傾向にはあるが、大学の倍率と同等でありこれを保っていけるよう、あるいは6倍に戻せるように対策をする必要がある。ファッションには、復調の傾向がみられ、好材料である。

- 
- 1 [学科学募パンフレット（コース紹介リーフレット）](#)
  - 2 [学科キャリアパンフレット](#)
  - 3 [学募イベントコース紹介資料（パワーポイント）](#)
  - 4 [学募学科独自イベントチラシ](#)

② 入学定員に沿った適切な学生受入れ数の維持

定員充足率、在籍学生数等のデータを明示し、収容定員に対する在籍学生数の適切性、その過剰・未充足に対する対応等について説明してください。

		令和元年度 2019	令和2年度 2020	令和3年度 2021	令和4年度 2022	平均
大学	入学定員	910	910	910	910	
	入学者	982	972	981	988	
	入学定員充足率	1.08	1.06	1.07	1.08	1.07
空間演出 デザイン 学科	入学定員	60	60	60	60	
	入学者	63	62	56	65	
	入学定員充足率	1.05	1.03	0.93	1.08	1.02

		2019	2020	2021	2022	平均
空間 デザイン	入学定員	30	30	30	30	
	入学者	33	33	31	34	
	入学定員充足率	1.10	1.10	1.03	1.13	1.09
ファッション デザイン	入学定員	30	30	30	30	
	入学者	30	29	25	31	
	入学定員充足率	1.00	0.96	0.83	1.03	0.95

入学定員充足率＝入学者数÷入学定員

入学者に関する受入方針、入学者数、収容定員、在学者数、卒業（修了）者数、進学者数、就職者数一覧<sup>1</sup> 引用

入学定員充足率は4年平均で1.0倍以上を保持して充足しており問題ない。

文科省による入学定員の厳格化の定めによると、4000人以下の大学は1.3倍までとなっているのでこちらも満たしている。(2023年度より、4年通算で1.3倍以下となった)

学科の定員は、コースごとではなく、学科全体の数字によるので、コースの数値は参考である。ここで、ファッションデザインコースが2020年度、2021年度に1.0倍以下となっている点が課題となる点である。このころより、アパレルの不況が顕著になり、特にコロナで百貨店などを拠点とするアパレル企業が凋落を見せ、ニュースでアパレル企業の倒産や不況が相次いで報道された。それにより、不振産業を背景としたファッションデザインに関わる学科などは他大学においても学募の不調が発生した。

それを受けて、本学科では、ファッションを、これまで以上にライフスタイル全体の学びであること、それをソーシャルデザインでいろいろなかたちに応用して社会づくりに活かすことを中心に、服だけのコースではないことを強く押し出して、徐々に学生募集を回復させていった。また、企業リストラも一巡し、新たにサステナビリティに取り組むことで、新しいブランド価値が提供されていることが報道されているのも、回復、追い風になると考えている。2023年度の数値がカギとなるので、注意して検証していきたい。

---

<sup>1</sup> 情報公開 | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 (kyoto-art.ac.jp) :

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/disclosure/>

### ③ 自己評価

①②を踏まえ、「学科魅力（特色）には訴求力があり、適切な入学者数を確保できているか」自己評価し、そう判断する理由を記載してください。改善が必要と考える項目があればそれも記載してください。

学科の魅力（特色）は、専門（空間・ファッション）・クリエーション（ビジュアルデザイン）・ソーシャルデザインの3つの領域を横断して学び、社会の課題解決のデザインで、社会をよりよくしていける人となれることにある。さらに、そのカリキュラムを学んだ上で、それを活かして3つの領域に応じた企業に進路決定できることにある。つまり「一貫したカリキュラムと進路」であることが本学科の特色であり、魅力である。それを理解し、適合している学生が入学したことで、離籍率が大幅に下がり、一貫した進路による進路決定率が向上した。適合学生には、成長が確実にみられると言える。この点については、「おわりに」の「学科の長所と考える点」で、すべての連関を総合的に論じている。

#### 領域横断カリキュラム

デザインについて様々な面から学べる

#### 幅広い分野を学べる事

空間をつくるだけでなくそれを知ってもらうブランディングや他の分野まで学べる。社会実装がたくさん経験できる

空間・ビジュアル・ソーシャルの3つの分野を複合的に学べる

さまざまな分野のデザインを総合的に学び、人の暮らしを豊かにする取り組み

3つの分野を横断できるカリキュラムと授業内容

多方向からデザインが学べる

幅広く空間について学べる

複合的にデザインを学んでいくところ、様々な活動

#### ビジョン

理念がはっきりしていて、その先も見据えていること  
学びの方向性

卒業時にわたしはこれを学んだとはっきり言える学び  
ができると感じている

#### 体験授業型入試の受験者へのアンケート

「他大学と比較してあなたが本日受験したコースの一番の魅力は何ですか」の回答抜粋。地域の学びの興味と同時に、領域横断についてが大変多かった。学科の特色は伝わっている。また、ビジョンに対する意見も少ないがあり、適合性のある学生の理解は深い。

学科の魅力・特色を周知した成果の数値として、「入学定員充足率」は1.0倍以上あり、問題ない。志願者倍率は、経年で大学平均より高いレベルにあり、問題なかったが、2022年度逆転されている。0.48ポイントと僅差なので、ここから落とさないようにする必要がある。学部には、非常に高倍率の「キャラクターデザイン学科」等があるので、一律に比較するのは難しいが、増加傾向に導けることが重要である。

以上から、学科の魅力・特色は訴求できており、それゆえ、その特色を理解し適合した学生の成長は確実にある。また、入学者数値としての訴求結果は、一定程度の水準で達成していると評価できる。

課題としては、本学科の魅力・特色を理解して学ぼうとする、適合した受験生を増やすことである。まずは、体験授業型入試への出願者を増やして、コアな志願者獲得を図ることが必要な対策である。その内容については、「おわりに」の「学科の短所と考える点」と「短所を改善するための将来に向けた発展方法」にて詳述した。

### Ⅲ 教育研究活動

#### 1 [教育目標・ポリシー]

##### ④自己評価

「藝術立国」に書かれている「4. 芸術の創造力で社会の変革をめざす」にあるとおり、ただ、表現者として芸術を追求するのではなく、「多くの人々の幸せのために芸術の力を用いる姿勢」を育み、「困難な問題を解決し社会を変革する創造力」を修得する、そんな学生を育てることを希望するのが大学理念である。かつ「この大学で学んだ学生が社会の中で活躍して初めて、大学は教育機関としての役割を果たすことができます」と、強く書かれている。社会を変革するために、ひとりの社会人として立ち、人々のために活躍する姿が求められており、学ぶだけではなく、自身の進路を切り開く人であることが理解される。

そういった理念を受けて、「教育目標」の「人間力」「創造力」が希求され、それを学位プログラムで具現化するために、より具体的な「7つの能力」が設定されている。この内容は、「藝術立国」の精神から一貫した思考でできており、多くの人にも納得の持てるものであり、本学の芸術に対する考え方が体现されたものと言えるだろう。

カリキュラム・ポリシーは、そのディプロマ・ポリシーをいかに段階的、体系的に身につけることができるカリキュラム編成となっているかが、「初年次」「芸術教養科目」「専門科目」「進路教育」に分けて設定されている。「多様な学生の学び」や「社会実装」「進路」といった内容は、先に見た理念からの継承と言えるだろう。

**結果、「教育目標」、「ディプロマ・ポリシー」「カリキュラム・ポリシー」は、的確な内容で、一貫性をもって定められていると言える。**

これらは、以下に公表され、広く学内外に周知されている。

大学HP 「教育目標（3つのポリシー）」のページ

在学生サイト内「学修ガイド」

「大学について」 大学の基本使命・建学の理念・教育目標  
「基本情報」

芸術学部 教育方針・本学で身につける力<sup>1</sup>

ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー

入試ガイド&学生募集要項 P.43 ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、

- ① 教育目標
- ② 学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）
- ③ 教育課程の編成・実施方針（カリキュラム・ポリシー）
- ④ 自己評価

この項は、大学（芸術学部）について尋ねています。外部委員の方への説明のためにある項目ですが、今後の自己点検評価の基点となるため、再確認のために各学科での記載をお願い致します。またそれらが、どのように公表されているかも記載してください。

京都芸術大学における「教育目標」と芸術学部における「ディプロマ・ポリシー（DP、学位授与の方針）」、「カリキュラム・ポリシー（CP、教育課程編成・実施の方針）」は、以下のよう

#### ①教育目標

人類が直面する困難な課題を克服するために、「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材を育成する。

#### ②ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針） 2020年度生以降

京都芸術大学学士課程は、「芸術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を担うことのできる人材の育成を目的として、自立したひとりの人間として生きるための「人間力：知識／思考力／行動力／倫理観」と、芸術の力を社会のために生かす「創造力：発想力／構想力／表現力」を身につけるべき力として、その修得をめざします。

#### 「人間力」

知 識：人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる

思考力：正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる

行動力：設定した課題に対し、自らを律しながら他者と共に粘り強く継続的に取り組むことができる

倫理観：自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を生かすことができる

#### 「創造力」

発想力：豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる

構想力：概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる

表現力：テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる



### ③カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）2020年度生以降

京都芸術大学芸術学部（通学課程）のカリキュラムは、ディプロマ・ポリシーに掲げる「人間力」と「創造力」、それらを構成する7つの能力を、段階的・体系的に身につけることを方針とし、芸術・デザインを学ぶ上で必然であるPBL（Project-Based Learning）型演習に加え、社会連携による実践的な教育プログラムの充実を特色としています。カリキュラムは、「芸術教養科目」と「学科専門科目」を2本の柱としており、それらを構成する各科目の編成方針・内容は次のとおりです。

1. 初年次教育は、学部全学科の混成クラスにより、多様な学生がともに本学で学ぶ意義・目的について考え共有することで、学習意欲の形成と主体的な学習のための下地を作ります。「クリエイティブワークショップ」、「ことばとコミュニケーション」、「デッサン演習入門・基礎」、「リサーチ&リテラシー入門」等、多様な科目が開講され、それぞれの学生の自主的な選択により、主体的な学びへの導入を行います。
2. 芸術教養科目は、初年次教育に含まれる科目に加え、基本的リテラシーを修得する「創造基礎科目群」、これからの学習に必要となる教養や基礎力を身につける「芸術教養科目群」、日本文化の深い精神性を体験する「日本文化科目群」で構成されます。芸術教養科目群には、各学科の特徴ある専門講義が他学科開放科目として開講され、自身の学科・専門領域を越えて幅広く学ぶことができます。
3. 学科専門科目は、専門的知識と基本技能の修得を目的とした講義と演習による基礎課程と、より実践的な演習を中心とした応用課程によって構成され、特に応用課程では、各学科の独自性を生かしながら、実社会との関わりを意識させる、社会実装演習を常態化することで、学生の能動的取り組み姿勢とアウトプットを高いレベルで引き出す教育を行います。
4. 進路教育は、クリエイティブな資質を身につけた人材を世の中に送り出すことで、社会の変革を目指す「芸術立国」を理念とする本学にとって重要な柱です。入学時のガイダンスから、1・2年次のキャリア研究基礎・実践、3年次の実践的対策特講等の正課授業に加え、年間を通して行われる担当教員との面談、3年次からの各種キャリア支援講座まで、一連のプログラムとして有機的に構成されています。このプログラムを通して、本学で学んだ芸術・デザインの知識と技能を、学生自らの人生と社会のためにどう生かすかについてきめ細かく指導します。

5. 成績評価は、それぞれの授業への2/3以上の出席を要件として、「筆記試験」、「レポート課題」、「提出作品」、「授業で発揮されたパフォーマンス」等を評価の対象として、全学共通の「成績評価に関するガイドライン」に基づき厳格に行います。また、修得単位の数だけではなく、質を表す指標としてGPA（Grade Point Average）を活用し、学修成果を多面的に評価します。

#### ④自己評価

「藝術立国」に書かれている「4. 芸術の創造力で社会の変革をめざす」にあるとおり、ただ、表現者として芸術を追求するのではなく、「多くの人々の幸せのために芸術の力を用いる姿勢」を育み、「困難な問題を解決し社会を変革する創造力」を修得する、そんな学生を育てることを希望するのが大学理念である。かつ「この大学で学んだ学生が社会の中で活躍して初めて、大学は教育機関としての役割を果たすことができます」と、強く書かれている。社会を変革するために、ひとりの社会人として立ち、人々のために活躍する姿が求められており、学ぶだけではなく、自身の進路を切り開く人であることが理解される。

そういった理念を受けて、「教育目標」の「人間力」「創造力」が希求され、それを学位プログラムで具現化するために、より具体的な「7つの能力」が設定されている。この内容は、「藝術立国」の精神から一貫した思考でできており、多くの人にも納得の持てるものであり、本学の芸術に対する考え方が体现されたものと言えるだろう。

カリキュラム・ポリシーは、そのディプロマ・ポリシーをいかに段階的、体系的に身につけることができるカリキュラム編成となっているかが、「初年次」「芸術教養科目」「専門科目」「進路教育」に分けて設定されている。「多様な学生の学び」や「社会実装」「進路」といった内容は、先に見た理念からの継承と言えるだろう。

結果、「教育目標」、「ディプロマ・ポリシー」「カリキュラム・ポリシー」は、的確な内容で、一貫性をもって定められていると言える。

これらは、以下に公表され、広く学内外に周知されている。

大学HP 「教育目標（3つのポリシー）」のページ<sup>1</sup>

在学生サイト内「学修ガイド」<sup>2</sup>

「大学について」 大学の基本使命・建学の理念・教育目標  
「基本情報」

芸術学部 教育方針・本学で身につける力<sup>3</sup>

ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー

入試ガイド&学生募集要項<sup>4</sup> P.43 ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー

- 1 教育目標（3つのポリシー） | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 (kyoto-art.ac.jp) :  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/goal/>
- 2 学修ガイド | 大学の基本使命・建学の理念・教育目標（在学生サイト） :  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/policy/>
- 3 学修ガイド | 芸術学部 教育方針・本学で身につける力（在学生サイト） :  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/basic/skill.php>
- 4 [京都芸術大学 2023 年度入試ガイド & 学生募集要項](#)

## 2 [教育体制]

### ④ 自己評価

教育目的及び教育課程に即した教員が確保・配置されているかどうか、教員（客員・非常勤含む）の専門分野と、授業担当分野が関連することが分かる資料等を提示のうえ、どのように担当を配置しているか、教員を任用しているか等を説明し、適合性についての自己判断を記載してください。

また、学修環境が整備され、適切に管理・運営されているかどうか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

#### 教育目的・教育課程に即した教員確保と配置

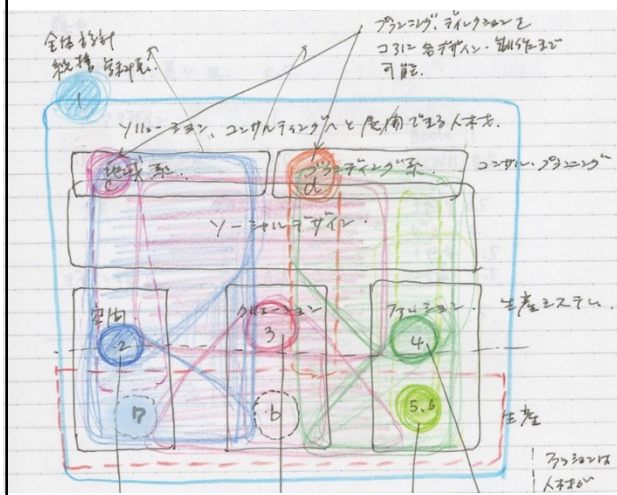
「Ⅲ-2-①教員像」において、教育目的・教育課程に即した教員確保と配置について、学科教員編制方針のもと適切にできていると証明した。それをまとめて以下に述べる。

空間演出デザイン学科「教育目標」を実現する「カリキュラム3つの方針」

- ・専門系（空間・ファッション）
- ・クリエイション系（ビジュアルデザイン）
- ・総合系（ソーシャルデザイン）

これらの3つの領域を横断するカリキュラムが空間演出デザイン学科の学びとなっていることを「Ⅲ-2-①教員像」で、図とともに示した。

教員は、この領域を1人で1つではなく複数の領域を担当することを方針としている。それにより、カリキュラム全体を俯瞰しながら、それぞれの科目の相関を理解し、学位プログラムの質を向上させていくことにつながるからである。



それを踏まえた教員編制の方針として、3つの領域と教員配置を具体化したポジショニング図を示した。  
(左図・部分)

このポジショニングに合わせて、専任教員を採用・配置していくことで、カリキュラム体系に則した教員編制を実装することができる。

各ポジション、例えば空間の教員は、ソーシャルも担当する。クリエイションの教員はコース横断・ソーシャルを担当する、といったかたちで、複数のエリアをカバーしながら、相関的に授業を担当し、全体として、学位プログラムの意義を深める教育を実施していくこととなる。高度教育（3回生以上）の位置には、「地域」と「ブランディング・マネジメント」があり、これは、より専門性が高いものとなるので、特任教員や客員でポジショニングしていくことを想定している。現在は、全体のポジショニングを充填できている。

教員の専門性とポジショニングが合致していることは、「空間演出デザイン学科教員体制2022年度」の教員リストの中に、符号を付して、明確に示した。

これらの詳細内容は、「Ⅲ-2-①教員像」において記載している。

また、専任教員が専門（空間・ファッション）だけでなく、ソーシャルデザインの研究でも専門性を確保し、研鑽していることは、「Ⅰ-1-③学科教育上の目的」において、それぞれの研究内容を示して解説した。また、教育につながるソーシャルデザインの研究については、本学で毎年実施する教員評価のシステム「教員業績評価」の目標設定において、「研究制作」の項目の目標として掲げてもらい、その成果が継続的にアップしていくしくみとしている。

「教員業績評価」制度については、「Ⅴ-2.学科レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価」で詳述している。

非常勤教員は専任教員の下で、各専門内容の技術獲得科目やより深い専門能力を必要とする科目の担当にあたり、教育の質を高く保てるようにしている。

非常勤教員の専門分野と、授業担当分野が合致していることは、「Ⅲ-2-①教員像」の「非常勤教員一覧2022年度」の中に、担当科目概要と専門分野を記載して証明した。

以上により、教育目的及び教育課程に則した教員が、学科教員編成方針に則り、確保・配置されていることを、エビデンスをもって、証明できたと評価する。

学修環境が整備され、適切に管理・運営されているかどうか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

学生は学科において、ホーム教室があるので固定した教室で授業を受け、制作をすることができ、落ち着いて学校生活を送ることができるメリットがある。各コースには専門工房がある。空間デザインコースはシルク室、ファッションデザインコースはミシン室、ジュエリーデザインは、ジュエリー工房。最も本格的であるジュエリー工房には、非常勤であるが運営スタッフが1人配置されている。各施設は小規模であるが、日々の制作を集中して行える場所として、一定の水準で機能していると判断している。ペーパーレスになってきたが、本などの制作もあり、印刷室は常に使用頻度が高いが、副手（学科事務スタッフ）がこまめにメンテナンスをして、順調に使えるように学生を支援している。

また、研究室は、個室がないので、学生は教員とコミュニケーションがとりやすくなっている。研究室での道具の貸し借りや、わからないことは副手に対応してくれることで、学生は不安なく学校生活を送ることができている。

以上をもって、学修環境が整備され、適切に管理・運営されていると判断する。

### ① 教員像（教員に求められる能力・資質）

本学が定める「目指すべき教員像」を参照し、教員に求められる能力・資質、教員構成、教員の組織的な連携体制と教育研究に係る責任の所在等、教員組織の編成方針について説明してください。教員組織の編成方針については、学科の現状の教員構成（客員・非常勤含む）、それぞれの専門分野、および今後の任用計画等を記載してください。

#### 教員に求められる能力・資質

現在の大学教員は、文科省から要請されている内部質保証における教学マネジメントにも代表されるように、大学のミッションに基づいた教育改革を進め、進路決定や学生募集戦略、学生支援を一貫した理念で行うことが必要で、かつ、専門制作のみならず理論にもとづいた体系的教育を重視し学位プログラムの質を高めていく必要がある。そういった大学の社会的責任や、大学の存在意義を高めていくために必要となる方針や主旨を十分理解して、自らの業務を組み立てていくことができる人材であることが教員に求められる能力である。これは、本学の「めざすべき教員像<sup>1</sup>」にも明記されており、必須の能力と言える。

**芸術立国の理念を理解し、多様性を受容しながら、職務に対して高い倫理と自己研鑽し続ける姿勢を保ち、誠実かつ積極的に職務に取り組める人**

大学理念に対する一貫性は、非常に重要であり、それを受けた大学の「教育目標」、その使命を果たすための「学科教育目標」、それらを深く理解した上で、具体化された下記4項目に真摯にそして主体的に取り組まねばならない。

1. 教育 授業の質を高め、指導法を開発するなど教育改革を推進する
2. 学生支援 大学生生活全般における環境改善を推進し、学生の目標達成を支援する
3. 大学運営 組織運営の重要性を深く理解し主体性と責任を持って職務を全うする
4. 研究制作・社会貢献 建学理念の実現に資する研究・制作活動を通して、その成果を教育と社会に還元する

これらの「めざすべき教員像」を目標に、その成果を評価する制度が「教員業績評価制度」である。毎年、「学科教育計画」の目標をブレイクダウンし、自分の目標として上記4ジャンルで設定し、その目標達成を年度末に自己評価する。それを踏まえて、学科長、学部長等の上長が教員を評価する制度である。求められる資質に応えられるよう、日々研鑽が必要である。（教員業績評価制度については「V-2.学科組織連ベル・教員個人レベルでの自己点検評価」で詳述する。）

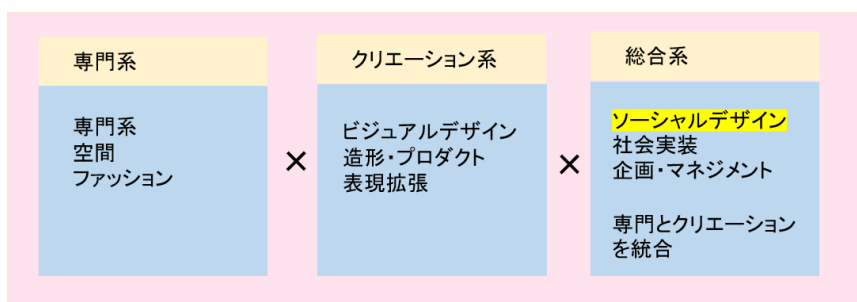
学科教員には、日頃より大学理念、学科教育目標、それに則したカリキュラム、その成果による進路、それらの一貫性を徹底し、学生の学びを支援することを説いている。

「Ⅱ-2-①学科魅力（特色）の訴求力」において学生募集での、学びと進路のすべてが一貫した学科であることを伝える募集戦略でも解説したように、それは学科における重要事項であり、戦略でもある。それを果たす教員配置、編制方針は以下に述べる。

### 学科教員編制方針とポジショニング

空間演出デザイン学科は、空間デザインコースとファッションデザインコースから成り、その2つの領域をそれぞれのコースで主軸として学び、それらをプレゼンテーションするために必要となるビジュアルデザインを合わせて学び、社会の課題解決のソーシャルデザインに応用していくプログラムとなっている。

それをわかりやすく、**専門（空間・ファッション）・クリエイション（ビジュアルデザイン）・総合（ソーシャルデザイン）の3つの領域を横断して学ぶカリキュラム**として、学生、教職員、高校生、社会へと周知している。（大学入学パンフレット<sup>2</sup>にも掲載）



### 3つの領域を横断的に学ぶカリキュラム

カリキュラム3つの方針・学科ガイダンス資料引用

教員も、この3領域を教育していく人材で編成していく必要がある。この編成をしていく上で、1人、1つの領域の専門家ではなく、一人の教員が複数の領域にまたがって教育し、**横断教育を理解して構築、かつそれを俯瞰する能力の向上を図って、教育が全体として偏りなく充実したかたちで稼働していくことを目指し、それを方針としている。**その方針に応えられる人材を専任教員として採用することとしている。

非常勤教員は、専任教員の下で、各専門内容の技術獲得科目やより深い専門能力を必要とする科目の担当にあたっていただき、教育全体を質高く保てるようにしていく。



上記の方針で、3つの領域をどのようなポジショニングによって教員編成しているのかを次ページの図で示した。

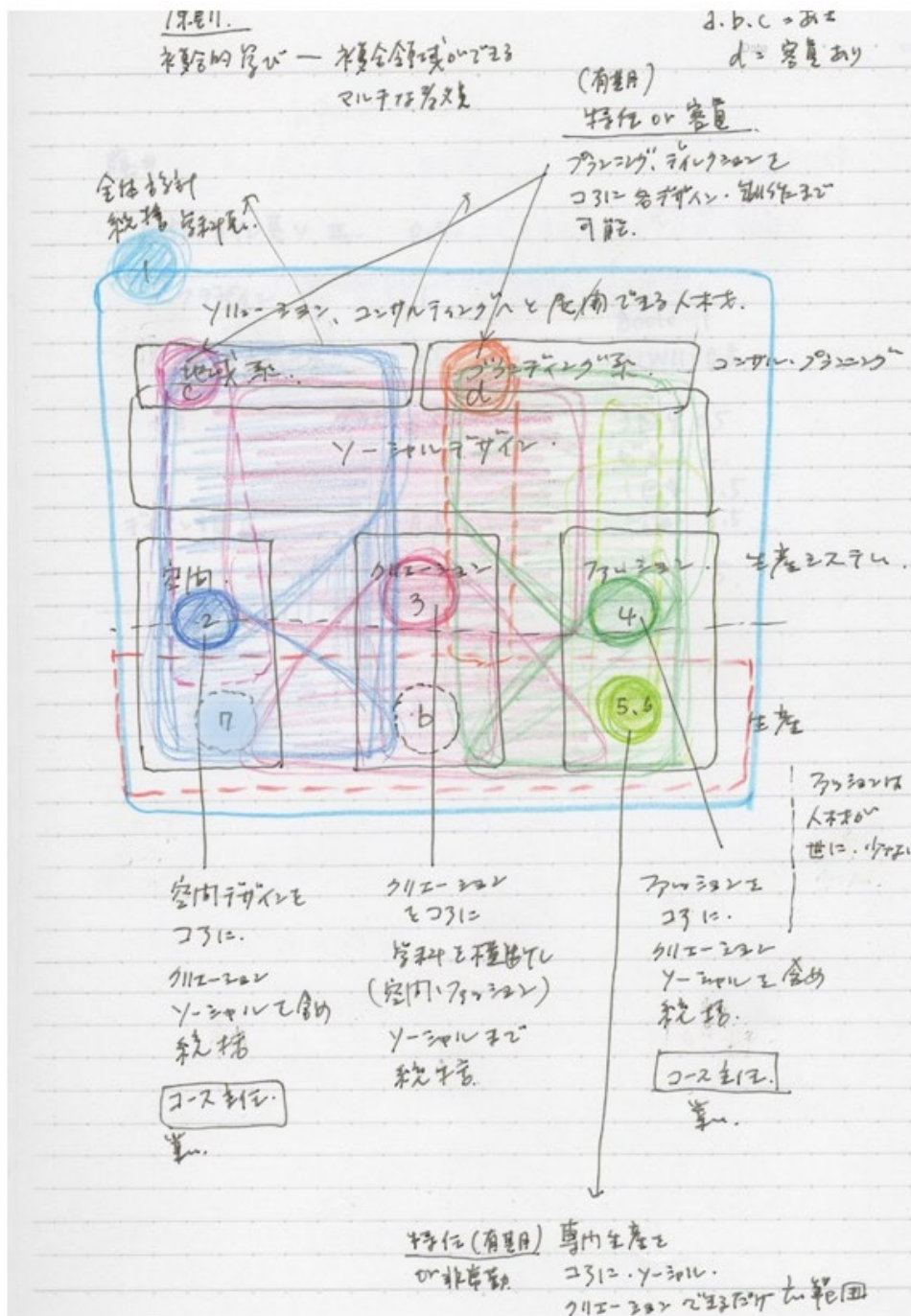
**空間・クリエイション・ファッションのポジションは、各々ソーシャルも担当する。**空間・ファッションのポジションではクリエイションも兼ねることができる人材も採用する。**クリエイションポジションは、コースを横断する。**また、ソーシャルデザインの高度教育として、「Ⅲ-3-②CP とカリキュラムの連関」で後述するが、生産システム（しくみづくり）を学んでいくので、**ブランディング（マネジメント）と地域（プランナー）のポジショニングを別途たてている。**これは、専任教員の場合も、客員や特任の場合も想定して、充当が図れるようにしていく。そして、学科長は、全体を学問的にも、業務的にも統括するポジションとして、ガバナンスをとれる組織となるよう編成する。2022年度8月1日の時点で、学科の専任教員は7人で、次ページの図の1～7が該当する。「d」は客員教授により、「c」は新たな任用計画の対象であり、2022年度後期採用の専任人材がポジショニングされる予定である。現時点で、カリキュラムに必要となる教員編制のポジショニングは充当していると言える。

**このポジショニングの符号を、次々ページの「空間演出デザイン学科教員体制 2022年度」の教員リスト内に附番し、教員の専門内容とポジショニングが合致していることを証明するものとする。**

1～7の教員が、ソーシャルデザインも担当できることは、「Ⅰ-1-③学科の教育研究上の目的」において、すべての教員が学科教育を担えるソーシャル系研究を行っていることを明示した。これにより、採用計画、教員編制方針が実装できていることが証明できたと言える。

今後、次のカリキュラム改編において、次の教育を構想していく上では、全体の展望も新たに設計しながらIT・WEB強化のためのポジションを高度教育に加えていかなければならないと考えている。

学科教員編制方針  
専門領域ポジショニング



## 教員組織の編成方針

教員構成、教員の組織的な連携体制と教育研究に係る責任の所在等

上記では、学科のカリキュラムに則した教員の編成方針とそのポジショニングについて詳述した。ここでは、そのポジションを占めている教員について記載していく。

本学科は、専任教員が現在7名在籍している。そのほかに特任教員（常勤でなく科目担当教員等）3名、客員教授2名が在籍している。以下のリストでは、専任教員7名のそれぞれの専門領域と学科コースでの業務役割、教育部門の責任役割について記載している。また、ポジショニングの符号を附して、編制方針と合致した教員体制となっていることを明示している。それぞれが特性を生かしあって、学科全体が順調に運営されている。

大学設置基準第3章教員組織第13条教員数の規定により、本学科収容定員は240人であるので専任教員数は6名以上となり、規定に適合している。

### 空間演出デザイン学科教員体制 2022年度

#### 専任教員（常勤教員）7名

教員名	年代	職位	専門分野・領域 【ポジショニング符号】	学科での役割 (2022年度現在)
廻はるよ	50代	教授	空間デザイン（建築・インテリア）・デザイン研究  【1】	<b>学科長</b> 。学科における学問統括、カリキュラム統括、業務統括、組織統括を行う。  新しい学問領域を策定し、教育、カリキュラムを常時再構築する。業務全般を最適化して設計。
家成俊勝	40代	教授	建築・空間 ソーシャルデザイン  【2】	<b>コース主任</b> 。コースにおける学問領域、カリキュラム、業務、組織を、学科方針を踏まえて構築・実装。  教育担当：空間デザイン・ソーシャルデザイン。社会系デザインの先端の研究をコース学問として構築・実装。
八木良太	40代	准教授	メディアアート・メディアデザイン、展示デザイン  【7】	コースにおける学問、カリキュラム、業務、組織をコース方針のもと運営。  教育担当：空間・ビジュアル・ソーシャル。卒展等、学科学生の組織化・運営。IT・WEB教育担当。

酒井洋輔	40代	准教授	アートディレクション・ジュエリー・伝統文化  【3】	コースならびにコース融合領域の学問、カリキュラム、業務、組織を学科方針・コース方針のもと運営。 教育担当：ファッション・ビジュアル・ソーシャル。ブランディングによりファッションを汎用性ある学問に構築。
伊藤正浩	40代	専任講師	ファッションデザイン・ブランドデザイン・ソーシャルデザイン  【4】	<b>コース主任</b> 。コースにおける学問領域、カリキュラム、業務、組織を、学科方針を踏まえて構築・実装。(主任業務) 教育担当：ファッション・ソーシャルデザイン。地域デザインとしてのファッション領域を構築。
藤野良美	40代	専任講師	ファッションデザイン・ブランド・メイキング  【5】	コースにおける学問、カリキュラム、業務、組織をコース方針のもと運営。 教育担当：ファッション・メイキング・ブランディング。コミュニケーションワークの主力。(学生相談・学募)
松村拓	30代	専任講師	ジュエリーデザイン・CX・ブランド・地域デザイン (現在京都工芸繊維大学博士後期課程在籍)  【6】	コースにおける学問、カリキュラム、業務、組織をコース方針のもと運営。 教育担当：ファッション・ジュエリー・CX。ブランディング、CX領域構築。工房管理・運営。

### 特任教員3名

#### 大学執行部職

教員名	年代	職位	専門分野・領域	備考
大野木啓人	70代	教授	空間演出デザイン	現在、瓜生山学園常務取締役、並びに京都芸術デザイン専門学校校長。 役職遂行のため本学科の科目主担当はない。

### 科目担当特任教員

	年代	職位	専門分野・領域	学科での役割
若林剛之	50代	准教授	プロデューサー・ファッションデザイン	空間演出デザイン I A ファッションにおけるソーシャルデザインの日本を代表する専門家として、学科における象徴的・指導的役割。 教育担当：社会実践を伴う授業。
武内昭	50代	准教授	ブランドディレクター・ファッションデザイン	ファッションデザイン演習 IV A ファッションにおけるソーシャルならびにクリエイションの専門家として、学科における象徴的・指導的役割。 教育担当：社会実践を伴う授業。ブランドクリエイション。インターン受け入れ。

### 客員教員 2名

教員名	年代	職位	担当科目 【ポジショニング】	専門分野
植島啓司	70代	客員教授	キャリア研究 I	宗教人類学・ソーシャルデザイン
松井創	40代	客員教授	空間演出デザイン論 I 空間プランニングメソッド 【d】	ディレクター・プロジェクトデザイン

### 今後の任用計画

#### ポジショニング【C】

「学科教員編制方針・専門領域ポジショニング」に記載した通り、地域デザインの専門家を2022年度後期より採用する予定である。社会課題の解決をしていく上で、地域デザインは欠かせない領域である。空間による場づくりだけでなく、コミュニティデザインの手法で、地域住民や産業を組織化することを、マネジメント・プランニング科目を通して教授していく。その上での専門家である。

非常勤教員一覧 2022年度 (五十音順)

教員名	科目名 (科目概要)	専門分野・領域	所属／実務系
五十嵐 勝大	ファッションデザイン演習 I A (ブランド制作)	ファッションブランド デザイン	実務家教員
池永 誠之	空間デザイン表現演習 I (木工)	建築・木工	実務家教員
石関 亮	空間演出デザイン概論 II (ファッション概論)	ファッション研究	(公財)京都服飾文化 研究財団
稲村 かおり	ファッションメソッド II (ブックデザインメソッド) ラーニングリテラシー (修学基礎・クリエーション ファッションデザイン研究 I・II A (卒制・ プレゼンテーション)	アートディレクター ビジュアルデザイン	実務家教員
岡本 正人	表現演習 P C グラフィックアプリケーション 空間演出デザイン基礎 II (ソーシャルデザイン基礎) キャリア研究 II (ポートフォリオ演習担当)	ビジュアルデザイン ソーシャルデザイン	京都芸術大学通信教 育部専任講師
尾崎 忠	ファッションデザイン表現演習 II B (ジュエリーメーカーキング)	ジュエリーデザイン・メ イキング	実務家教員
川上 千琴	ファッションデザイン演習 III B ブランド制作・ルックブック	ビジュアルデザイン・伝 統文化	実務家教員
桐畑 淳	表現演習 PC グラフィックアプリケーション 空間演出デザイン I C (ソーシャルイベント)	ビジュアルデザイン・地 域デザイン	実務家教員
木村 靖隆	空間デザイン表現演習 I (木工)	家具・木工	実務家教員
斎藤 愛美	ファッションデザイン演習 III A (ブランド制作)	ファッションデザイン	実務家教員
宗 幸	空間演出デザイン I B (SHOP、ブランド商品制作)	ビジュアルデザイン ブランドデザイン	実務家教員

細井 貴弘	ファッションデザイン表現演習 III B (ジュエリーメーカーキング)	ジュエリーデザイン・メ ーキング	実務家教員
武田 憲人	空間メソッドII・III (図学・CAD・計画学) 空間デザイン基礎IV・V (空間設計)	建築・空間デザイン	実務家教員
土井 亘	空間メソッドI (図学) 空間デザイン基礎I・II (空間設計)	建築・空間デザイン	実務家教員
東丸 大範	ファッションデザイン研究IVB (卒制・ブランドデザイン)	ファッションブランド デザイン	実務家教員
中山 たかの	ファッション表現演習II A (パターンメイキング) デザイン表現基礎B (パターン基礎)	ファッションデザイン・ メイキング	実務家教員
宮原 佑貴子	ファッションデザイン演習II A (地域ブランド企画)	プランナー 地域デザイン研究	京都光華女子大学 専任講師
宮地敬子	空間演出デザインI B (SHOP デザイン、制作) 空間デザイン研究III A (卒制・プロジェクトデザイン)	建築・空間デザイン 展示・プロジェクトデザ イン	実務家教員
藤井 良平	空間デザイン表現演習IV (ブックデザイン) 空間演出研究 (展覧会制作) 空間デザイン研究II B (卒制・プレゼンテーション) 空間演出デザイン論III (WEB ディレクション)	ビジュアルデザイン・空 間デザイン・地域デザイ ン	実務家教員
藤田 紗衣	空間デザイン表現演習II (シルク印刷)	ビジュアルデザイン(シ ルク)	実務家教員
堀井 ヒロツグ	空間デザイン表現演習III (写真)	写真	実務家教員

百々 徹	空間演出デザイン概論Ⅲ (デザイン論・デザイン史) ファッションデザイン研究Ⅲ・Ⅳ (卒制・制作コンセプト)	ファッション研究 デザイン研究 キュレーター	大阪成蹊短期大学 教授
安川 雄基	空間デザイン基礎Ⅱ (空間設計) 空間演出デザイン基礎Ⅰ・Ⅲ (ソーシャルデザイン基礎)	建築・空間デザイン・地 域デザイン	実務家教員
吉添 裕人	空間デザイン演習Ⅲ (ソーシャルプロダクト)	空間デザイン	実務家教員
吉本 和樹	空間デザイン表現演習Ⅲ (写真)	写真	実務家教員
鷺尾 華子	ファッションデザイン基礎Ⅰ (服飾制作) ファッション表現基礎B (デザイン画表現)	衣裳(舞台・伝統文化等) ファッションデザイン	実務家教員

<sup>1</sup> [目指すべき教員像・教員業績評価指標](#)

<sup>2</sup> [2023 大学パンフレット \(学科抜粋\)](#)



## ② 教員の職能開発

教員の資質向上を図るための方策について記載してください。大学全体で実施するFDとその活用状況、また学科独自で取り組むFD活動があれば記載してください。

体系的な教育課程を、組織的に運営するために、本学科では全教員が専門科目のみではなく以下の担当を持つこととしている。

1. 学科合同授業の担当をする。
2. 講義科目、メソッド科目の担当をする。

専門の演習と学科合同科目（ソーシャルデザイン系科目、社会実装科目、卒業制作展科目など）が相関して学科の教育の全体像ができています。専任教員はそのカリキュラム全体を理解し、それを相関的に教育できるようになることで、初めて、それぞれの担当科目を通じて学位プログラムの意義を反映した質向上に資することができるようになります。

「Ⅲ-2-①教員像」でも述べたように、教員はそもそも、複数の専門を教育領域としてしているので、その点においても相関性を持ち、また、担当する科目形態においても複合的であり、教育全体をさまざまなレベルで連関させ、緻密に質向上させていくことがねらいである。

また、演習は理論や方法にうらうちされることによって、学術体系の位置を占めることを可能とし、カリキュラムはそれが反映されたものでなければならない。そして、そのことによって学位プログラムは水準を担保することができる。そのために、講義・メソッド（方法論講義）科目は専任教員が1科目以上担当し、講義のための研究・学修を怠ることなく研鑽し、それを以って、専門科目のレベルを確保することとしている。

そのために、それぞれの教員は、デザイン・制作の実践的研究だけでなく、学科のミッションとしてのソーシャルデザインや地域に関わる研究、デザインの方法論に関する研究を年度ごとの目標をたてて実践している。それらは、教員評価における教員業績ポートフォリオに目標として記載してもらい実施、評価を行っている。

### FDの活用状況

FD (Faculty Development) とは、「教員が、授業内容・方法を改善し、向上させるための組織的な取組の総称」を示すもので、大学設置基準 25 条の 3 において、「大学は、当該大学の授業の内容及び方法の改善を図るための組織的な研修及び研究を実施するものとする。」として 2008 年に義務化された。大学はそれぞれ、FD活動を実施し、体系的なカリキュラムに則り、教育全体の質向上を図っていくことをめざして、様々な研修を自分たちで行っていくこ

とが必要である。また、職員の教育活動の運営に関わる資質、能力向上のための組織的取り組みはSD (Staff Development) と呼ばれ、こちらも大学設置基準第42条の3によって義務化されている。

本学では、2020年度よりそれまでの教務委員会の所管から「FD委員会」が新たに設置され、FDを管轄することとなった。学部長が選任するFD委員長とFD委員、事務局メンバーから構成される組織であり、FD、SD研修開催を積極的に実施している。2021年度のFD・SD研修は合計17回実施され、非常に積極的な活動状況<sup>1</sup>となっている。

「FD委員会では、教育力の向上、授業運営の工夫、履修指導力の向上などそれぞれの領域に対応した組織的なFD活動を行っている。」

2020年度 本学自己点検評価<sup>2</sup> p.59引用

授業改善に関わるしくみとして、すべての科目において学生評価による「授業改善アンケート」が全学的に実施されており、教員の授業運営や内容に対する評価が行われている。その結果は全てフィードバックされ、各教員が次の授業改善に活用できるように、組織的な取り組みとして実施されている。(授業改善アンケートのしくみなどについては「IV-1-②教授力」で詳述する。)

この授業改善アンケートの結果を受け、一定水準に満たない教員は、**授業改善のためのFDが必須**となっており、**次の授業へ向けてのリカバー**をしていくこととなる。それだけでなく、他の教員も当然参加可能で、学生にとってより有意義な授業となるよう、研修で自分を磨いていく。教員が自分だけで反省や工夫をするのではなく、**組織的に行うこと**で、自分だけでは得られない情報や能力開発が可能となり、大学全体で教育の質を上げていくことが可能となる。それがFD活動の利点である。

本学科でも、教員の教育、学生支援、進路指導などの能力向上のため、**3回/年以上の参加を推進し、実行**できている。全員の参加状況を学科Slack上で共有し、参加計画をたて、それを実行すれば完了とし、自身の研鑽のツール、あるいは励みにできるようにしている。授業参観のFDは必須であるが、他学科の教員の授業を客観的に見ることは、とてもいい学習になるとともに、授業内容自体も大変参考になる。FD内容の学科での共有もして、さらに学習機会が増えるようにしている。今後は、そういうチャンスも増やしていきたい。また、学生が参加するFDも増えているので、当事者みなで授業をよくしていくことに新しい展開が期待される。

## 2021年度FD活動参加状況

内容	区分	日時	み	報	八木		廻		家成		伊藤		藤野		松村	
					計画	済	計画	済	計画	済	計画	済	計画	済	計画	済
ウェルカム研修	SD	4月1日(木)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
進路支援 虎の巻	SD				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
カリキュラムマネジメント	FD	4月29日(木)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
授業デザインI	FD	5月20日(木)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
コーチング研修	SD	6月17日(木)		Zo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
東北芸工大合同FD研修	FD	6月30日			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
グッドティーチャー参観	FD	視聴期間7月29日(木)~8月17日(火)	報	参	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
進路支援 巻返し編	SD	7月20日(火) 17:00~18:30	7月	対	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
障がい学生対応研修(基礎知識)	SD	7月29日(木) 17:20~18:50	7月	Zo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
授業デザインII	FD	8月25日(水) 13:30-15:30	8月	Zo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
救命講習	SD	9月 夏期休暇期間			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
授業改善(春)	FD	10月7日(木) 18:30~20:00	9月	htos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
文化・クリエイティブ産業の育ち方	SD	10月~12月			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ハラスメント防止のための研修	SD	11月~12月			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
授業改善(秋)	FD	3月 第1木曜 学生生活委員会終了後			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
知財セミナー	SD	不定期開催			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
授業デザインIII	FD	2022年度			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
参加回数						9		7		3		4		5		9

### 学科独自FD

学科独自のFD活動として行っているわけではないが、教員の教育力向上として、卒業制作の審査の水準を学位プログラム達成の高いレベルとなるよう、内容を学科で年間を通じて合議している。本学科の卒業制作は、社会の課題解決を基盤とし、テーマフレームとして、学科から学生に枠組みを課し、学生のやりたいことの安易に追随にないように判定を行っている。レベル向上を継続的に行っていくには、教員自身が学修しなければならず、それがそれぞれの教育力向上につながっている。

また、進路指導は、「III-5-②キャリア支援」「IV-2.進路状況」で後述するが、本学科は大学で独走ともいえる状態で、1位の実績を上げ続けている。そのためには、毎週の学科会議で、結果共有をする中で、企業の面接の傾向や難易度、プロセス、面接でのポイントなどを共有しており、それが進路指導の能力向上に確実ににつながっていると考えている。

<sup>1</sup> [京都芸術大学FDのてびき・活動報告書](#)

<sup>2</sup> [2020年度自己点検評価報告書](#)

### ③ 教育研究活動を行う環境や条件

教育研究活動を行う環境や条件は適切に整備されているか記載してください。教育課程の特徴、学生数、教育方法等に応じた学科施設・設備の整備、技術スタッフなど研究制作支援体制の整備等について現状を説明してください。また、図書館やウルトラファクトリー等、共通の研究制作支援サービスが十分に活用されているか、学科教育との連関の視点から説明してください。

本学科では、空間・ファッション（ジュエリー領域含む）デザインコースそれぞれで、専門領域の学びでは、ものづくりを行うため、**教室は各学年ホームルーム形式**をとり、固定した教室で制作・学修ができるようになっている。机は、いわゆる講義机ではなく、750×1800の大型のものを配置し、机上での製図や模型作り、服飾制作、パターン制作などができるようになっている。授業科目ごとに教室移動をする必要がなく、自分の席で学生は落ち着いて自身の制作を深めることができ、**学生にとっては大きなメリット**となっている。また、**各ジャンルでの工房を学科内で、小規模ではあるが併設している。**

#### ホーム教室

- 1 回生 2 教室
- 2 回生 2 教室、ジュエリー領域は2～4 回生が大きめの空間をとった合同教室で学ぶ
- 3 回生 2 教室、ジュエリー合同教室
- 4 回生 4 教室 ゼミ室 ジュエリー系ゼミ合同教室

#### 工房・施設

##### 1. 空間デザインコース シルク印刷施設

立体や空間に印刷ができ、作品制作だけでなく、社会実装など様々な活動で、看板や展示装備などに利用されている

##### 2. ファッションデザインコース ミシン室

1 回生、2 回生が基礎授業で活用するミシン室

職業用ミシン 25 台

アイロン台 5 台

3 回生以上も活用するが、教室のミシンやポータブルなどの活用で、個々の制作が進むことも多い

##### 3. ジュエリー領域

##### ジュエリー工房

教員が管理・運営の中心であるが、非常勤の運営スタッフ（1 人）が鑄造機器等の操作を補助している。

ジュエリー工房には専用機材が備えられており、ジュエリー制作、金属加工が可能になっている。

小型遠心鋳造機

電気炉 2台

プログラム小型電気炉 2台

リューター 2台

ワックスインジェクター

磁気バレル

簡易型脱泡器

サンドブラスター

ホットプレス機

高速バフモーター 等

### 特殊教室

PC室、印刷室 全員が使用可能な教室。

主に印刷用のPC

ファッションのパターン用のPC、プロッタ

印刷機 デジタル（レーザー）印刷機 3台

インクジェット印刷機 4台

大型印刷機 1台

パターンスキャナー 1台

パターン用プロッターカッター 1台

### 研究室

教員、事務担当職員、副手が在籍する研究室。

メインの研究室とファッション教員が使う分室がある。本学では、教員は個室を持たないので、ワンルームの中に座席を配置し、授業準備や業務、学生面談にあたっている。そのため、教員同士のコミュニケーションも盛んであり、ものごとが滞りなく進みやすくなっており、大きなメリットを生んでいる。

学生と教員の交流も盛んなので、一体的な研究室は、個室のない欠点以上に学科を活性化していると言えるだろう。学生との面談等で、個人情報等セキュリティをしっかりと保つことは守るべき条件である。

本学科は、上記にも記したように、基礎的にもものづくりが盛んにおこなわれているため、研究室のカウンターにて、道具や備品の貸し借りも多い。それには2名の副手があっており、

日々、学生とのコミュニケーションやマナー指導などが行われている。  
ちょっと気になっていることなどが相談できるので、学生にとっては、不安なく学生生活を送れる大切な場所となっている。

総じて、どの施設も小規模ではあるが、学生がホーム教室と併用で制作を身近な場所で、集中して制作できる内容として適切に整備できている。ペーパーレスとなってきたが、作品として本をつくるなど、やはり印刷機は使用頻度が高く、必須の設備である。ジュエリー工房機材が古くなってきているので、予算を検討して新しい機材も整備していきたい。

### 大学施設の活用

学科では、授業で大学の工房施設である、ウルトラファクトリーを活用している。  
空間デザインコースは2回生の空間デザイン表現演習Ⅰ・Ⅱの授業で、木工授業がありその指導はウルトラファクトリーの木工室で行われている。生活道具を素材から制作する課題であり、カトラリーやお皿、スツールなどを作成する。あまり大型の危険を伴う機材は使っていないが、手加工を含め、木での制作が自分で行えるようになる。上回生、卒制でも活用される重要なスキルである。

ファッションデザインコースは2回生がデジタルシルク印刷の設備を活用した授業がある。ファッションは、テキスタイルの作成も重要なデザイン要素であるので、デジタルシルクでテキスタイルデザインが自分でできるように、基礎的なスキルや考え方を修得するようにしている。テキスタイルはその後のファッション制作でオリジナリティを創造するために活用されていく。  
その他、ウルトラファクトリーのレーザー加工機を活用した制作などを行う学生も多いので、施設は十分に活用されている。

#### 【ウルトラファクトリー施設】<sup>1</sup>

さまざまな機械、工具や技術スタッフをそろえ、金属加工・樹脂成型・木工加工ができる全学共通工房。第一線で活躍するアーティストやデザイナーが行うプロジェクト型実践授業も実施しており、第一線で活躍しているクリエイターと学生が協働して制作した作品は、芸術祭など国内外で発表される。1311㎡。

下記、使用者数からみて、一定程度活用が進んでいると言える。

### ウルトラファクトリー使用者数（2021年度）

添付資料【ウルトラ工房使用者数資料 2017-2021】<sup>2</sup>より抜粋

	空間デザイン コース	ファッションデザイン コース	学科合計
年間延べ使用者数	355	178	533
年間延べ使用者数順位※	8位/28	9位/28	-----
一人あたり平均利用回数	9.1	6.85	-----

※芸術学部 24 コース+大学院、通信、専門学校、その他（卒業生・教職員等）=28 分類のうち  
の順位

### 【図書館施設】

芸術文化情報センター<sup>3</sup>

図書館に関しては、1 回生の時にラーニングリテラシー（修学基礎）で、活用法を学ばせて  
いる。その後は、学生の制作やレポート作成の活用で、自主性に任せている。

学生による一定の活用はされているが、非常に頻度が高い、とは言えないので、レポートや  
制作での活用を励行していきたい。

### 図書館入館者数・貸出冊数（2021年度）

添付資料【2018-2021 通学部学部生・大学院生入館者・貸出数統計】<sup>4</sup>より抜粋

	空間演出デザイン学科		学科合計
	学年別		
入館者数	1 回生	620	1,971 名
	2 回生	561	
	3 回生	287	
	4 回生	503	
貸出冊数	1 回生	440	1,278 冊
	2 回生	342	
	3 回生	207	
	4 回生	289	

（各学年 60 名定員）

<sup>1</sup> 京都芸術大学 ULTRA FACTORY HP :

<http://ultrafactory.jp/>

<sup>2</sup> [ウルトラファクトリー工房利用者数資料 2017-2021](#)

<sup>3</sup> 京都芸術大学 芸術文化情報センター Art and Culture Information Center - (kyoto-art.ac.jp) :

<https://acic.kyoto-art.ac.jp/>

<sup>4</sup> [図書館入館者・貸出数統計 2018-2021](#)



#### ④ 自己評価

教育目的及び教育課程に即した教員が確保・配置されているかどうか、教員（客員・非常勤含む）の専門分野と、授業担当分野が関連することが分かる資料等を提示のうえ、どのように担当を配置しているか、教員を任用しているか等を説明し、適合性についての自己判断を記載してください。

また、学修環境が整備され、適切に管理・運営されているかどうか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

#### 教育目的・教育課程に則した教員確保と配置

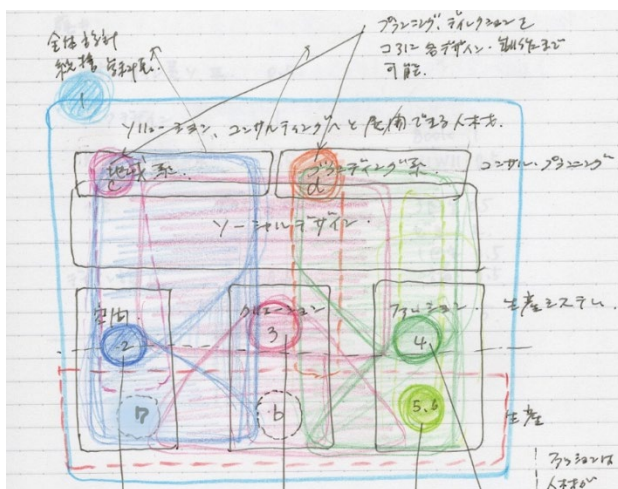
「Ⅲ-2-①教員像」において、教育目的・教育課程に則した教員確保と配置について、学科教員編制方針のもと適切にできていると証明した。それをまとめて以下に述べる。

空間演出デザイン学科「教育目標」を実現する「カリキュラム3つの方針」

- ・専門系（空間・ファッション）
- ・クリエイション系（ビジュアルデザイン）
- ・総合系（ソーシャルデザイン）

これらの3つの領域を横断するカリキュラムが空間演出デザイン学科の学びとなっていることを「Ⅲ-2-①教員像」で、図とともに示した。

教員は、この領域を1人で1つではなく複数の領域を担当することを方針としている。それにより、カリキュラム全体を俯瞰しながら、それぞれの科目の相関を理解し、学位プログラムの質を向上させていくことにつながるからである。



それを踏まえた教員編制の方針として、3つの領域と教員配置を具体化したポジショニング図を示した。

（左図・部分）

このポジショニングに合わせて、専任教員を採用・配置していくことで、カリキュラム体系に則した教員編制を実装することができる。

各ポジション、例えば空間の教員は、ソーシャルも担当する。クリエイションの教員はコース横断・ソーシャルを担当する、といったかたちで、複数のエリアをカバーしながら、相關的に授業を担当し、全体として、学位プログラムの意義を深める教育を実施していくこととなる。高度教育（3回生以上）の位置には、「地域」と「ブランディング・マネジメント」があり、これは、より専門性が高いものとなるので、特任教員や客員でポジショニングしていくことを想定している。現在は、全体のポジショニングを充填できている。

教員の専門性とポジショニングが合致していることは、「空間演出デザイン学科教員体制2022年度」の教員リストの中に、符号を付して、明確に示した。

これらの詳細内容は、「Ⅲ-2-①教員像」において記載している。

また、専任教員が専門（空間・ファッション）だけでなく、ソーシャルデザインの研究でも専門性を確保し、研鑽していることは、「Ⅰ-1-③学科教育上の目的」において、それぞれの研究内容を示して解説した。また、教育につながるソーシャルデザインの研究については、本学で毎年実施する教員評価のシステム「教員業績評価」の目標設定において、「研究制作」の項目の目標として掲げてもらい、その成果が継続的にアップしていくしくみとしている。

「教員業績評価」制度については、「Ⅴ-2.学科レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価」で詳述している。

非常勤教員は専任教員の下で、各専門内容の技術獲得科目やより深い専門能力を必要とする科目の担当にあたり、教育の質を高く保てるようにしている。

非常勤教員の専門分野と、授業担当分野が合致していることは、「Ⅲ-2-①教員像」の「非常勤教員一覧2022年度」の中に、担当科目概要と専門分野を記載して証明した。

以上により、教育目的及び教育課程に則した教員が、学科教員編成方針に則り、確保・配置されていることを、エビデンスをもって、証明できたと評価する。

学修環境が整備され、適切に管理・運営されているかどうか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

学生は学科において、ホーム教室があるので固定した教室で授業を受け、制作をすることができ、落ち着いて学校生活を送ることができるメリットがある。各コースには専門工房がある。空間デザインコースはシルク室、ファッションデザインコースはミシン室、ジュエリーデザインは、ジュエリー工房。最も本格的であるジュエリー工房には、非常勤であるが運営スタッフが1人配置されている。各施設は小規模であるが、日々の制作を集中して行える場所として、一定の水準で機能していると判断している。ペーパーレスになってきたが、本などの制作もあり、印刷室は常に使用頻度が高いが、副手（学科事務スタッフ）がこまめにメンテナンスをして、順調に使えるように学生を支援している。

また、研究室は、個室がないので、学生は教員とコミュニケーションがとりやすくなっている。研究室での道具の貸し借りや、わからないことは副手が対応してくれることで、学生は不安なく学校生活を送ることができている。

以上をもって、学修環境が整備され、適切に管理・運営されていると判断する。

### 3 [体系的カリキュラム]

#### ④ 自己評価

学科カリキュラムの体系性について、①②③の観点から、その適切性について自己評価し、その判断する理由を記載してください。

①②③の理由により、学科カリキュラムは適切な体系性を持っていると言える。

#### ① DPに基づく体系的カリキュラムと判断する理由

- ・ DPに則した学科教育目標、教育目標を具体化するための学科カリキュラム方針、それらを反映して設計されたカリキュラム、これらが一貫して編成されていることをカリキュラムツリーや学科3つの領域を示した図などを使い証明した。
- ・ 科目分類を行い、カリキュラムが系統だてて整理されていることを示すとともに、そのフレームをつかって、DPへの対応性や学科カリキュラム方針との接続を示した。
- ・ DPはカリキュラムの枠組みとしてだけでなく、各科目へも紐づいたマクロとミクロ双方の連関を持つ。それを示すためにマップとツリーの整合を行い、これをもって、カリキュラムの全体像を明らかにし、DP達成に必要な十分な専門科目が配置されていることを実証した。

#### ② CPに基づく体系的カリキュラムと判断する理由

- ・ CPに則した順次性・系統性をもったカリキュラム編成であることを、ツリーと各学年の学びの目標、年次授業進行から明らかにした。
- ・ 理論系講義科目を整備し、演習を理論化して学術体系に接続できるようにしている。
- ・ 卒業制作において学科教育目標を到達目標とし、学科規定・審査・ルーブリック評価で、学位プログラムという体系の到達点としての内容と水準を担保している。
- ・ 体系性の高度化を図るため、高度科目を設置し、他ジャンルや社会へと接続されるカリキュラムとしている。

#### ③ 教育内容・水準の適切性に基づく体系的カリキュラムと判断する理由

- ・ 専門分野の高度化を図り、分野の拡張や他分野への接続を可能とする体系性を持ったカリキュラムとしている。
- ・ 外部基準を参照し、新分野の教育研究について実証性を持たせている。

### ① DP とカリキュラムとの連関（教育目標との整合性、スコープ）

大学が定める DP を身につけるために必要十分な専門科目が整備されているか、密度の濃い主体的な学修を実現するために科目の精選がなされているかどうか、学科カリキュラムについて記載してください。ここでは主として DP とカリキュラムとの連関、各科目の到達目標と DP の連関等、カリキュラムの整合性について、カリキュラムマップを用いて説明してください。

本学科の教育目標は大学が定める DP（ディプロマポリシー）<sup>1</sup>に則した内容となっていることは「II章 2-①学科魅力（特色）の訴求力」において、DP とそれに基づく AP に対して十分に連関していることを既に論証した。その上で、学科教育目標と、それによるカリキュラム方針を説明し、その具体化としてのカリキュラムと DP が一体的に構築されていることを解説する。

各学科の最新のカリキュラムは、2020年度に大学ディプロマポリシーである「人間力」と「創造力」、それを構成する7つの能力を身につけ目標達成していくための構成となるように編制することが求められた。また、そのカリキュラムでは、進路パターンと呼ばれている目指す進路もその中に組みこまれているが、その点については、後述することとし、ここではまずカリキュラムの構造について言及する。

その時点で策定された空間演出デザイン学科における2020年度カリキュラムの基本枠組みについて説明する。

学科教育目標は、要約すると下記である。

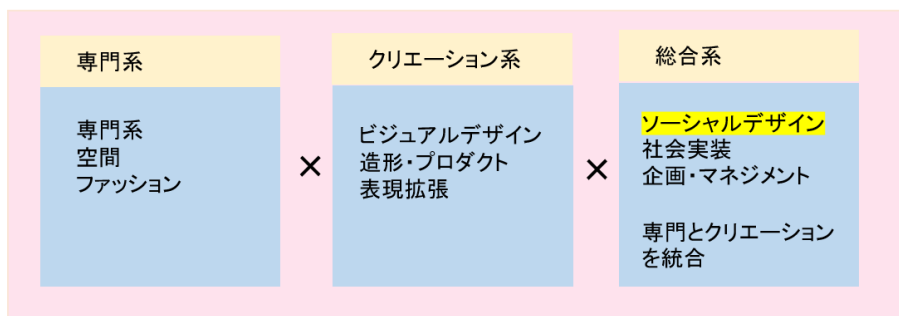
1. これからの社会に必要なものは何かを考える。  
地球環境のサステナビリティ（持続可能性）の実現をめざす
2. 社会の課題解決に取り組む。
3. 多様な人々がともに生きる創造的な社会を前提とする。
4. 新たな社会的価値を創造する。

この学科教育目標を空間とファッションという人を中心としたデザインジャンルで、いかに実現するかを考えたものが空間演出デザイン学科のカリキュラムとなる。これは2014年度カリキュラムより継続する方針である。

その基本方針は、**専門（空間・ファッション）デザインを主軸としながら、プレゼンテーションや表現の拡張としてのクリエイション（ビジュアルデザイン）を学び、社会の課題解決の提案を行うソーシャルデザインへと応用、統合していく、と定めている。**

3つの領域は、順次性・構築性はあるが、領域横断の学びであることを重視して以下のように公表している。(図1)<sup>2</sup>

### ■学科カリキュラム方針



### 3つの領域を横断的に学ぶカリキュラム

図1：2022年度1～4回生学科ガイダンス用パワーポイントより引用

上記は、学科ガイダンスで前期・後期に全学生に伝えている図の引用であり、学科全員が理解している内容である。

また、これは高校生にも共有し、入学後何をどのように学ぶのかをしっかりと理解できるようにしている<sup>3</sup>。

### 空間デザインコースの学び

複合的なデザイン学修として、**空間系**を主軸に、**プレゼンテーションとしてのビジュアルデザイン**もしっかりと学び、**社会の課題解決**を考えて提案する**ソーシャルデザイン**へと応用します。

空間系	クリエイション系 (ビジュアルデザイン)	総合系 (ソーシャルデザイン)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・インテリア</li> <li>・ディスプレイ</li> <li>・展示</li> <li>・生活プロダクト</li> <li>・イベント</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィック</li> <li>・WEB</li> <li>・ブックデザイン</li> <li>・シルク印刷</li> <li>・写真</li> <li>・アート表現</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画・活動</li> <li>・ローカルデザイン</li> <li>・デザインリサーチ</li> <li>・ブランディング</li> </ul>

図2：空間デザインコース 学募用コース紹介パンフレットより引用

大きな変化のある時代背景の中で、単体のデザインでは対応できない場面が増えている。単体の領域でなく、応用性の高い3つの領域を学ぶことで、複雑な社会課題に対して解決提案ができるようになるためのカリキュラムが設計されている。この3領域のすべてを学ぶことが本学科の特色でもある。



空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムツリー 2020-22年度入学生用

		空間系		クリエイション系		総合系(生活文化・ソーシャル)		
		ディスプレイ(デザイン・マネジメント)	空間・インテリア(デザイン・マネジメント)	広告(デザイン・マネジメント)	デザイン	企業・総合職	進学・起業	
進路		外資工場/つむら工業/博覧/日産 白水社/サウインターナショナル/七影/吉忠 マネキン	スペース/ジーク/ユニバーサル/成美/ アートアンドクラフ/天和/ハウスリフォーム/ カッシーアイクシシー/アクトスJ	博報堂プロダクツ/リソ/ノーダコ コミュニケーションズ/伊藤忠インテラ クワイ/電通インテラ/377y??	中川政七商店/スーベニール/ UMA design farm/UMMM/ NPO Co. to. Hana/3E3Dデザイン	ロフトワーク/タカトミー/豊野リゾート/マネージメント/第一 産業/ライオン/アパレル/ユニバーサル/ユニバーサル/ユニバーサル/ユニバーサル ナムズ/バーコーポレーション/総業/H.F.フランス/カヤック	京都造形芸術大学大学院 京都市立芸術大学大学院 京都工芸繊維大学大学院	
		専門デザイン/空間設計/ディスプレイ/インテリア/生活プロダクト 展示イベント	専門方法論	ビジュアルデザイン/グラフィック/ブックデザイン シルク印刷/写真/アート表現	専門デザイン/応 用	ソーシャルデザイン/社会実装/企画/活動/地域デザイン/デザインリサーチ/ブランディング		
DP		人間力		創造力		DP		
		知識/思考力		発想力/表現力				
統合		8		卒業研究・制作【4単位】★				
		4		空間演出研究(卒業制作展制作)★				
				空間デザイン研究Ⅲ-IV①②(ゼミ・道徳決定)				
発展		7		空間演出卒業研究				
				空間デザイン研究Ⅰ-Ⅱ①②(ゼミ・道徳決定)				
応用		空間演出デザインⅢ デザインマネジメント論	空間デザインⅢ 企業実装・企業連携・プロダクト	空間デザイン演習Ⅲ-V WEB/グラフィック/プレゼン				
		3		空間演出デザインⅡA(社会実装) デザインリサーチ				
		5	キャリア研究Ⅲ 進路方針・インターン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実装) サステナブルデザイン				
				空間デザイン演習Ⅰ-Ⅱ グラフィック/3D				
				空間演出デザインⅠ(社会実装) 卒業連携・コース連携選択				
基礎		4		デザイン総合演習Ⅰ(社会実装) ローカルリサーチデザイン		空間デザイン表現演習Ⅳ★ メディア		
		2	空間演出デザイン概論Ⅲ★ デザイン史・デザイン論	空間演出デザイン基礎Ⅲ(社会実装入門)★ 展示デザイン・コース連携選択	空間デザイン基礎Ⅴ★ 道徳制作	空間デザイン表現演習Ⅲ★ 写真		
		3				空間デザイン表現演習Ⅱ 3D/3Dプリン		
			空間演出デザイン基礎Ⅱ★ CAD・メディア基礎	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	空間演出デザイン基礎Ⅱ(社会実装入門)★ ソーシャルデザイン基礎Ⅱ・地域デザイン	空間デザイン基礎Ⅳ★ 空間設計	空間デザイン表現演習Ⅰ 木工	
入門		2				空間デザイン基礎Ⅲ ディスプレイ基礎	デザイン表現基礎★ スケッチ・色彩・造形基礎	
		1	空間演出デザイン概論Ⅱ★ 空間・ファッション概論	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る		空間デザイン基礎Ⅱ★ 空間設計基礎	表現基礎Ⅰ★ (3D/4D・2D/3D)	
		1	空間演出デザイン概論Ⅰ★ 現代デザインと学科の歴史	ラーニングリテラシー演習 初年次教育・単位基礎★	空間演出デザイン基礎Ⅰ★ ソーシャルデザイン基礎Ⅰ・京都フィールドワーク	空間デザイン基礎Ⅰ★ 空間設計基礎		
			理論(TH)	方法論(ME)	キャリア(CAR)	社会課題解決のデザイン(社会実装)(SOS)	専門デザイン(SPA)	ビジュアル・表現拡張(VIS)

【図3 2020・21年度空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムツリー】

空間デザインコースとファッションデザインコースのカリキュラムの枠組みは同じ形式で制作されているので、カリキュラムツリーは空間デザインコースで例示する。

上段、赤枠に DP が記載されている。(人間力・創造力と7つの能力) それに到達するように、各授業を体系的、系統的に配置することが学部より要請された。

本学科では、系統だった科目分類を設定し、それを縦軸で表記している。それにより、各授業で説明するだけでなく、まとまりある分類で、カリキュラムを理解できるようにしている。この方式を2021年度に全学科に適用することとなり、この分類を起点に科目ナンバリングが行われた。その科目分類と主な科目内容を次ページに記す。

■科目分類領域と主な科目内容

人間力	<p><b>理論（紫）</b> 専門講義・学科概論、空間・ファッション専門概論・ソーシャルデザイン論等</p> <p><b>方法論（赤）</b> 空間、ファッション専門デザインのメソッド（図学・技法基礎、CAD・メディア基礎、表現計画論など）</p> <p><b>キャリア（グレー）</b> ラーニンググリテラシー（修学基礎）・キャリア研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ（仕事観・就活）</p> <p><b>社会課題解決のデザイン（青）</b> ソーシャルデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ（地域デザイン） 社会実装入門（学科合同授業）展示・制作販売 社会実装授業・産官学連携・学科合同授業 ファッション／ディスプレイ／ソーシャルイベントより選択 デザインリサーチ、ファッションショー等</p>
	<p><b>専門デザイン（緑）</b> 空間・ファッションの専門制作 空間設計Ⅰ～Ⅳ、ファッションデザインⅠ～Ⅳ（ジュエリーデザイン領域含む） ソーシャルプロダクツ（生活デザイン）、ファッションブランド制作など</p> <p><b>ビジュアル・表現拡張（オレンジ）</b> 表現基礎PC（イラストレーター・フォトショップ） SD 木工・写真・シルク・ブックデザイン・WEB FD シルク・テキスタイル・ブックデザイン・パターン・ジュエリー技法 伝統文化デザイン</p>
創造力	

■カリキュラム方針・3つの領域における科目分類・科目内容<sup>2</sup>

専門系	クリエイション系	総合系	
<p>専門系 空間 ファッション</p>	<p>ビジュアルデザイン 造形・プロダクト 表現拡張</p>	<p>ソーシャルデザイン 社会実装 企画・マネジメント</p>	<p>キャリア授業 専門講義</p>
<p>専門のデザインを 基礎から応用まで、 体系的に学ぶ。</p>	<p>プレゼンテーション 力を養う。 専門デザインの表 現や幅を広げる。</p>	<p>課題解決の デザイン。 プロジェクト型課題。 社会でデザインを 実践。</p>	<p>進路決定を主体的 にできるように各 年次で必要なキャ リア科目を学ぶ。</p>
<p>空間デザイン基礎 ファッション デザイン基礎 空間メソッド ファッションメソッド</p>	<p>PC演習 シルクスクリーン ブックデザイン 写真 雑貨デザイン</p>	<p>空間演出デザイン 基礎 空間演出デザイン 3年生デザイン</p>	<p>専門の知識や考え 方を体系的に得ら れるよう講義科目 を学ぶ。</p>

図4：2021年度1～4回生学科ガイダンス用パワーポイントより引用



図4に示した通り、各科目と科目分類は、カリキュラム方針の3つの領域である専門系・クリエイション系・総合系(ソーシャル)に配置すると上記のようになり、学科教育目標から、カリキュラム方針、それを反映したカリキュラムとして体系的に齟齬なくまとめられている。

図3：カリキュラムツリー、図4：カリキュラム方針・3つの領域と科目分類・科目内容の対応も、学科ガイダンスで前期・後期、全学生に伝えている。

### ■科目分類・各科目とDPの関係

DP：ディプロマポリシー(学位授与の方針)

「人間力」と「創造力」、それを構成する7つの能力から成立している

人間力：知識・思考力・行動力・倫理観

創造力：発想力・構想力・表現力

		人間力 知識・思考力 行動力・倫理観			創造力 発想力・構想力・表現力	
5	空間演出デザインⅠ ノック・地球環境デザイン論		キャリア研究Ⅲ 進路方針・インターン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実装) サステイナブルデザイン		
				空間デザイン演習Ⅰ・Ⅱ ワークショップ		
		知識	思考力	行動力	倫理観・表現力	構想力・表現力 発想力・表現力
4	空間演出デザイン概論Ⅲ★ デザイン史・デザイン論	空間メソッドⅡ★ 計画理論			デザイン総合演習Ⅰ(社会実装) ローカルワーチデザイン	空間デザイン表現演習Ⅳ★ メディア
					空間演出デザイン基礎Ⅲ(社会実装入門)★ 展示デザイン・コース棟断選択	空間デザイン表現演習Ⅲ★ 写真
3		空間メソッドⅡ★ CAD・メディア基礎	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	空間演出デザイン基礎Ⅱ(社会実装入門)★ ソーシャルデザイン基礎Ⅱ・地域デザイン	空間デザイン基礎Ⅳ★ 空間設計	空間デザイン表現演習Ⅱ 3D/3Dプリン
						空間デザイン表現演習Ⅰ 木工
2	空間演出デザイン概論Ⅱ★ 空間・ファッション概論		キャリア研究Ⅰ 社会を知り働くを知る		空間デザイン基礎Ⅲ ディスプレイ基礎	デザイン表現基礎★ スケッチ・色彩・造形基礎
					空間デザイン基礎Ⅴ★ 空間設計基礎	表現基礎PC★ イラスト・フォトショップ
1	空間演出デザイン概論Ⅰ★ 現代デザインと学科の役割概論	空間メソッドⅠ★ 図学・技法基礎	ラーニングリテラシー演習Ⅰ 初年次教育・修学基礎★	空間演出デザイン基礎Ⅰ★ ソーシャルデザイン基礎・京野フィールドワーク	空間デザイン基礎Ⅰ★ 空間設計基礎	
		理論	方法論	キャリア	社会課題解決のデザイン(社会実装)	専門デザイン ビジュアル・表現拡張

科目分類領域

図5：2022年度1～4回生学科ガイダンス用パワーポイントより引用

図3のカリキュラムツリーでは、DPとのつながりはいまいないので、カリキュラムツリーにおける科目分類や各科目をDPに結び付けて説明するために上記図5を作成している。実際は各科目分類とDPは1対1ではなくDP3項目程度にまたがるが、主に獲得する力として、上記のように対応させることができる。学生には、まず、DPとカリキュラムのおおまかな関係としてこれを提示し、理解を促している。

## ■カリキュラムマップエラー! ブックマークが定義されていません。における各科目と DP の関係

実際の各科目における7つの能力の配当の詳細は、カリキュラムマップに掲載している。各科目でDPは3～4つの力を獲得できるように設計している。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	DPを達成するために特に重要							テーマ		
						知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構成力	表現力			
空間演出デザイン概論I	必修	1-2-3-4	講義	2	前期	◎	○							△	空間演出デザイン学科概論
空間演出デザイン概論II	必修	1-2-3-4	講義	2	後期	◎	○							△	空間・ファッションデザイン概論
空間メソッドI	選必	1-2-3-4	講義	2	前期	○	◎						○		図学
ファッションメソッドI	選必	1-2-3-4	講義	2	前期	○	◎						○		ファッション技法基礎
空間デザイン基礎I	選必	1-2-3-4	演習	2	前期							○	◎	◎	空間デザインの導入
ファッションデザイン基礎I	選必	1-2-3-4	演習	2	前期							○	◎	◎	ファッションデザインの導入
空間デザイン基礎II	選必	1-2-3-4	演習	2	後期							○	◎	◎	空間設計基礎
ファッションデザイン基礎II	選必	1-2-3-4	演習	2	後期							○	◎	◎	ジュエリーデザイン基礎

【図6 2022カリキュラムマップ(抜粋)】

例をあげ、DPと到達目標が関連して定められていることを述べる。

### 空間演出デザイン基礎II (ソーシャルデザイン科目・倫理観・構成力に比重あり)

DP 行動力○、倫理観◎、構成力◎、表現力○

到達目標 地域の課題を、リサーチ・フィールドワークを通じて理解し、それに対する取り組みをグループの話し合いを通じて、自ら提案、実践することができる

自分たちで選んだ地域に対して、文献やフィールドリサーチを行い、そこでの課題を見出し、それを解決しながら、地域の魅力を伝えるおみやげを制作する授業。おみやげはモノとイベントなどもある。ソーシャルデザインの基礎であり、地域貢献の第一歩となる授業。

DPの「倫理観：自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる」に照らし、地域でのヒアリングを通じて、地域の課題や魅力を知り、自分の押し付けでなく、相手を考えた制作ができることを重視して、デザインでの社会課題解決につとめるようにし、「構成力：概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる」ことを踏まえて、安易なテーマ決めでなく、事前調査、現地調査と綿密にリサーチし、素材を集め、何をつくれれば地域に貢献でき、かつ魅力的なおみやげとなるかを考え、テーマを設定するようにしている。「行動力：設定した課題に対し、自らを律しながら他者とともに継続的に取り組むことができる」ことを参照し、他者との取り組みとして、地域の人たちの声を聞いてつくることと同時に、グループワークとして皆で意見をまとめ、役割を果たして制作することができるようになることを目的としている。このようにDPの理念を活かした到達目標、内容となるよう、各授業を設計している。

■カリキュラムツリーとマップの整合による全体理解

マップでは、7つの能力が体系的にどのように配置されているか知ることができず、ツリーでは7つの能力の詳細がわからない。なので、総合的な相関把握のためにマップとツリーを一体化し整合させた図を作成している【図7】<sup>4</sup>。各科目は主要な3つ程度の力で図示しているが、7つの能力の修得が体系として見え、それらが偏ることなく、全般的に獲得できるカリキュラムであることが整合表によって理解できる。つまり、DP達成に必要十分な科目が体系的に配置されていることがマクロとミクロの双方で実証できている。

進級	空間系		クリエイション系		総合系(生活文化・ソーシャル)		
	ディスプレイ(デザイン・制作)	空間・インテリア(デザイン・制作)	広告(デザイン・制作)	デザイン	企業・総合	進学・総合	
	乃村三郎/つづら工業/藤原/日暮 白水社/ウクライナ・ナショナル/性野/自由 マキシン	スペースシー/ユニバーサル/築地/成康/ アートアンドクラフト/次和/ウズリ/フォーム/ カレン・テイカス/シーア/カリス	情報堂/プロダクト/リソノ/ダゴ コミュニケーション/伊藤忠/心/ラ クティブ/麗澤/ナモト/イワタ	中川設計/東洋/スーベール/ UMA design form/LUMMA/ NPO Goto/Hara/TK21/デザイン	ロフトワーク/タカトモ/藤野/リポート/マジメイト/廣 一翼/デザインアンドビジネス/ICC/ゴードリー/ピシス ナムズ/ハークウー/ポレシオン/麗澤/UP/フランス/カヤック	筑波大学/筑波大学大学院 京都府立大学/京都府立大学大学院 京都府立大学/京都府立大学	
	専門デザイン・空間設計・ディスプレイ・インテリア・生活プロダクト 展示イベント	専門方法論	ビジュアルデザイン・グラフィック・ブックデザイン シミュレーション/写真/アート/書籍	専門デザイン・造 形	ソーシャルデザイン/社会実践/企業/活動/地域デザイン/デザインリサーチ/ブランディング		
DP	人間力				創造力		
	知識	思考力	行動力	協働性	発想力	構想力	表現力
8	卒業研究・制作【4単位】*						
4		空間演出研究 (卒業制作専修制作)*	空間演出研究Ⅱ-Ⅰ①② (ゼミ・卒業制作)	空間演出研究Ⅱ-Ⅰ①② (ゼミ・卒業制作)	空間演出研究 (卒業制作専修制作)*	空間演出研究Ⅱ-Ⅰ①② (ゼミ・卒業制作)	空間演出研究Ⅱ-Ⅰ①② (ゼミ・卒業制作)
7	空間演出卒業研究						
		空間演出研究Ⅰ-Ⅰ①② (ゼミ・進路決定)			空間演出研究Ⅰ-Ⅰ①② (ゼミ・進路決定)		
6	空間演出デザインⅡ デザインの本質とコンセプト	空間演出デザインⅡ 企業実践・企業実践/プロダクト	空間演出デザインⅡ デザインの本質・制作・プロダクト	空間演出デザインⅡ デザインの本質・制作・プロダクト	空間演出デザインⅡ デザインの本質・制作・プロダクト	空間演出デザインⅡ デザインの本質・制作・プロダクト	空間演出デザインⅡ デザインの本質・制作・プロダクト
3	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場	空間演出デザインⅠ コンセプト・地域実践/制作の場
5		キャリア研究Ⅱ 進路方針・インターン/就職準備	キャリア研究Ⅱ 進路方針・インターン/就職準備	キャリア研究Ⅱ 進路方針・インターン/就職準備	キャリア研究Ⅱ 進路方針・インターン/就職準備	キャリア研究Ⅱ 進路方針・インターン/就職準備	キャリア研究Ⅱ 進路方針・インターン/就職準備
		デザイン総合演習Ⅱ(社会実 践)サステナブルデザイン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実 践)サステナブルデザイン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実 践)サステナブルデザイン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実 践)サステナブルデザイン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実 践)サステナブルデザイン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実 践)サステナブルデザイン
		空間演出デザインⅠ(社会実 践)進学準備・コース展開演習	空間演出デザインⅠ(社会実 践)進学準備・コース展開演習	空間演出デザインⅠ(社会実 践)進学準備・コース展開演習	空間演出デザインⅠ(社会実 践)進学準備・コース展開演習	空間演出デザインⅠ(社会実 践)進学準備・コース展開演習	空間演出デザインⅠ(社会実 践)進学準備・コース展開演習
4		空間演出デザイン基礎Ⅲ* 展示デザイン・コース展開演習	空間演出デザイン基礎Ⅲ* 展示デザイン・コース展開演習	空間演出デザイン基礎Ⅲ* 展示デザイン・コース展開演習	空間演出デザイン基礎Ⅲ* 展示デザイン・コース展開演習	空間演出デザイン基礎Ⅲ* 展示デザイン・コース展開演習	空間演出デザイン基礎Ⅲ* 展示デザイン・コース展開演習
		空間演出デザイン基礎Ⅱ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅱ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅱ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅱ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅱ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅱ* デザイン・制作
2	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作	空間演出デザイン基礎Ⅰ* デザイン・制作
3		空間演出デザイン基礎Ⅱ* ソーシャルデザイン基礎Ⅱ	空間演出デザイン基礎Ⅱ* ソーシャルデザイン基礎Ⅱ	空間演出デザイン基礎Ⅱ* ソーシャルデザイン基礎Ⅱ	空間演出デザイン基礎Ⅱ* ソーシャルデザイン基礎Ⅱ	空間演出デザイン基礎Ⅱ* ソーシャルデザイン基礎Ⅱ	空間演出デザイン基礎Ⅱ* ソーシャルデザイン基礎Ⅱ
		キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究
		空間演出デザイン基礎Ⅲ* GAD・メディア基礎	空間演出デザイン基礎Ⅲ* GAD・メディア基礎	空間演出デザイン基礎Ⅲ* GAD・メディア基礎	空間演出デザイン基礎Ⅲ* GAD・メディア基礎	空間演出デザイン基礎Ⅲ* GAD・メディア基礎	空間演出デザイン基礎Ⅲ* GAD・メディア基礎
2		空間演出デザイン基礎Ⅱ* 空間・ファッション基礎	空間演出デザイン基礎Ⅱ* 空間・ファッション基礎	空間演出デザイン基礎Ⅱ* 空間・ファッション基礎	空間演出デザイン基礎Ⅱ* 空間・ファッション基礎	空間演出デザイン基礎Ⅱ* 空間・ファッション基礎	空間演出デザイン基礎Ⅱ* 空間・ファッション基礎
		キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る
		空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎
1		空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎
		ラーニングリテラシー【演習】 初年度教育・修学基礎*	ラーニングリテラシー【演習】 初年度教育・修学基礎*	ラーニングリテラシー【演習】 初年度教育・修学基礎*	ラーニングリテラシー【演習】 初年度教育・修学基礎*	ラーニングリテラシー【演習】 初年度教育・修学基礎*	ラーニングリテラシー【演習】 初年度教育・修学基礎*
		空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 現代アートと制作デザインの基礎
		空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎	空間演出デザイン基礎Ⅰ* 空間・技法基礎
		理論	方法論	キャリア	社会課題解決のデザイン(社会実践)	専門デザイン	ビジュアル・表現技術

【図7 カリキュラムツリー・マップ整合表】

### ■マップとツリーの整合による全体理解：学生への周知

教学マネジメントにおいて、学生は「学修成果を学生が自ら説明する（要約）」ということを求められている。そのためには、学生はDPに基づくカリキュラム全体を理解し、さらにその体系の中で、各々の授業の内容や達成度を理解しなければ、DPに基づく学修成果を把握し、説明することはできない。この観点からも、カリキュラムとDPとの関係を詳細に明示し、各授業がどのように配され進行していくのかを示したリストが必要である。そのために、図7を起点としたマップとツリーの整合表一覧をDPA（DP達成度評価）<sup>5</sup>という学修ポートフォリオシステムの中で学生に周知している。そこでは、DP達成のための学科カリキュラム構成を理解できるように、それを解説したDP再表現を掲載している。

**DP：知識** **DP学科再表現**

1年		2年		3年		4年	
前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
<p>▷ (A) 【知識】 学科専門領域の概論から現代デザインまでの理論を通じ、デザインの歴史やデザインの在り方、社会的展望を体系的知識として理解し、かつ、その理論をベースとした演習に展開するための方法論、その2つの領域の科目で取得が図られている。</p>							
空間メソッドI 必修/ 2.0単位		空間メソッドII 必修/ 2.0単位	空間メソッドIII 必修/ 2.0単位	空間演出デザイン論I 選択/ 2.0単位	空間演出デザイン論III 選択/ 2.0単位	空間デザイン研究I 選択/ 2.0単位	
空間演出デザイン概論I 必修/ 2.0単位	空間演出デザイン概論II 必修/ 2.0単位		空間演出デザイン概論III 必修/ 2.0単位		空間プランニングメソッド 選択/ 2.0単位	空間デザイン研究III 選択/ 2.0単位	
						空間演出卒業研究 選択/ 2.0単位	卒業研究・制作 必修/ 4.0単位
<p style="text-align: center;"><b>DP達成のために必要な科目群</b></p> <p>▷ (B) 【思考力】 理論・方法論の科目で特に重視され、さまざまな知識や事象を創造力へと構築していくためのメソッドや論理として修得する。学科では重要な力と位置付けており、卒業制作で、人間力と創造力を統合する原動力となる。</p>							
空間メソッドI 必修/ 2.0単位		空間メソッドII 必修/ 2.0単位	空間メソッドIII 必修/ 2.0単位	空間デザイン演習III 選択/ 2.0単位	空間デザイン演習II 選択/ 2.0単位	空間演出卒業研究 選択/ 2.0単位	卒業研究・制作 必修/ 4.0単位
ラーニングリテラシー 必修/ 2.0単位	空間演出デザイン概論II 必修/ 2.0単位		空間演出デザイン概論III 必修/ 2.0単位	キャリア研究 III 選択/ 2.0単位	空間演出デザイン論 III 選択/ 2.0単位		
					空間プランニングメソッド 選択/ 2.0単位		

図8 DPAにおけるカリキュラムマップとツリーの整合表一覧（抜粋）

### 7つの能力 DP学科再表現（DPA引用）

- (A) 【知識】 学科専門領域の概論から現代デザインまでの理論を通じ、デザインの歴史やデザインの在り方、社会的展望を体系的知識として理解し、かつ、その理論をベースとした演習に展開するための方法論、その2つの領域の科目で取得が図られている。
- (B) 【思考力】 理論・方法論の科目で特に重視され、さまざまな知識や事象を創造力へと構築していくためのメソッドや論理として修得する。学科では重要な力と位置付けており、卒業制作で、人間力と創造力を統合する原動力となる。
- (C) 【行動力】 よりよく社会を変えていくための主体性をつけていく力と位置づけ、キャリア・ソーシャルデザイン（社会課題・解決）の領域によって集中的に修得する。学科においては、社会とつながる上で特に必要な力と位置付けているので学科合同科目として配当。
- (D) 【倫理観】 学んだことを課題解決として人に役立てるために、社会で活かす力と位置づけ、主にキャリア・ソーシャルデザインの領域で修得を図るものとする。
- (E) 【発想力】 着想をもとに、イメージや想像力を向上させる力と位置づけ、ビジュアルデザイン・表現拡張の領域やディスプレイ科目を主として修得し、1・2回生で基礎力をつけていき、3回生以上でデザインの新たな価値をより豊かなものとするよう応用する。
- (F) 【構想力】 専門デザインである空間設計やソーシャルデザイン（プロダクト・プランニング）で、様々な条件を論理的に解決しながら、新たな価値を考えるための力として取得をしていく。創造力の主軸と位置付けており、思考力によって統合された内容を現実社会へと実装させる力となる。
- (G) 【表現力】 演習科目のアウトプット全てで修練する。1・2回生で設計やグラフィック、応用的なプレゼンテーション、リサーチの可視化などを修得し、3回生以上で、自在に応用できるよう力を着けていく。

## ■科目精選

科目精選については、現在のカリキュラムにおいては、与えられたコマ数の中でDP獲得のために必要十分な科目を精選して学生に配当している。特に、必修単位を48単位設定し、複数の選択科目から選んで単位取得をする方式をとらず、必要十分となる授業のみを中心に設計しており、現時点での科目精選は行えている。

しかし、単位の実質化も明確化し、主体的な学修による授業外学修をさらに充実させ、学生が自ら学んでいくしくみを強化していくためには、今後のカリキュラム改編では、現在の必要十分の構成を活かしながら、さらなる科目精選を進めていきたいと考えている。

## ■総括

DP、学科教育目標、学科カリキュラム方針、それを具体化したカリキュラム、これらが齟齬なく緻密に一貫した体系的設計となっていることをこの①項で証明した。

科目分類を行い、系統だったカリキュラム理解ができるように工夫し、各DPへ向かってカリキュラムが進行していること、理解を図っていることも明示した。

また、DPはカリキュラムの枠組みとしてだけでなく、各科目へも紐づいたマクロとミクロ双方の連関を持つものなので、解像度を上げた表現としてマップとツリーの整合を行っている。これをもって、カリキュラムの全体像が理解されるとともに、DP達成に必要な専門科目が配置されているかどうかを実証できる。

学生はただ学修するだけではなく、そのマップとツリーを合わせたカリキュラムの全貌を理解して、説明できなくてはならないと教学マネジメントが述べている。そのためのしくみとして、学科ガイダンスでのカリキュラム説明と学修ポートフォリオシステムを使い、半期ごとに自分のカリキュラムの進行を、DPを基盤に理解していく。

カリキュラムをすべてにおいて、一貫かつ相関したかたちで説明するのは大変複雑になるが、それを様々なレベルにおいて、対応する図表を使って行い、その全体像と連関性を示せたと考える。

---

<sup>1</sup> DP参照：[教育目標（3つのポリシー） | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 \(kyoto-art.ac.jp\)](#)

<sup>2</sup> [学科ガイダンス資料\\_2022年度前期](#)

<sup>3</sup> [学科学募パンフレット](#)

<sup>4</sup> [カリキュラムマップ・ツリー整合表](#)

<sup>5</sup> DPA (DP達成度評価システム) のリリースについて：

[学習に関するお知らせ | 京都芸術大学 在学生専用サイト \(kyoto-art.ac.jp\)](#)

② CP とカリキュラムとの連関（順次性・系統性／シーケンス）

学科カリキュラムが、CP に沿った、順次性・系統性のある編成となっているかどうか、以下の観点について必ず触れながら現状を説明してください。

・初年次教育〈基礎〉

専門分野を体系的に理解するための講義科目が十分設計されているか。

・専門分野の高度化に対応した教育内容の提供〈応用・発展〉

初年次教育からの接続を踏まえ、応用・発展段階において、学修目標・教育目標を達成するための授業科目が適切に設計されているかどうか説明してください。講義と演習のバランスや、進級要件の設定が適切か、「卒業研究・制作」の到達目標・水準が学位プログラムとして適切かについても言及してください。

・芸術教養科目

教養教育と学科専門科目の関連について記載してください。教養教育の適切な活用、学生の学修の幅を広げるようなカリキュラム上の工夫を記載してください（他学科開放科目等）。

・キャリア教育

学科のカリキュラム編成のなかでキャリア教育をどのように設計しているか、とくに低年次からのキャリア教育が十分設計されているかどうかに触れて記載してください。

・社会実装教育の実施

学科の教育内容に応じて、PBL（Project-Based Learning）型演習や、社会連携による社会実装科目（産学公連携科目）等を、カリキュラム上どう編成しているか記載してください。



## CP（カリキュラムポリシー）教育過程編成・実施の方針<sup>1</sup>

京都芸術大学芸術学部（通学課程）のカリキュラムは、ディプロマ・ポリシーに掲げる「人間力」と「創造力」、それらを構成する7つの能力を、段階的・体系的に身につけることを方針とし、芸術・デザインを学ぶ上で必然であるPBL（Project-Based Learning）型演習に加え、社会連携による実践的な教育プログラムの充実を特色としています。カリキュラムは、「芸術教養科目」と「学科専門科目」を2本の柱としており、それらを構成する各科目の編成方針・内容は次のとおりです。

1. 初年次教育は、学部全学科の混成クラスにより、多様な学生がともに本学で学ぶ意義・目的について考え共有することで、学習意欲の形成と主体的な学習のための下地を作ります。「クリエイティブワークショップ」、「ことばとコミュニケーション」、「デッサン演習入門・基礎」、「リサーチ&リテラシー入門」等、多様な科目が開講され、それぞれの学生の自主的な選択により、主体的な学びへの導入を行います。
2. 芸術教養科目は、初年次教育に含まれる科目に加え、基本的リテラシーを修得する「創造基礎科目群」、これからの学習に必要な教養や基礎力を身につける「芸術教養科目群」、日本文化の深い精神性を体験する「日本文化科目群」で構成されます。芸術教養科目群には、各学科の特徴ある専門講義が他学科開放科目として開講され、自身の学科・専門領域を越えて幅広く学ぶことができます。
3. 学科専門科目は、専門的知識と基本技能の修得を目的とした講義と演習による基礎課程と、より実践的な演習を中心とした応用課程によって構成され、特に応用課程では、各学科の独自性を生かしながら、実社会との関わりを意識させる、社会実装演習を常態化することで、学生の能動的取組み姿勢とアウトプットを高いレベルで引き出す教育を行います。
4. 進路教育は、クリエイティブな資質を身につけた人材を世の中に送り出すことで、社会の変革を目指す「芸術立国」を理念とする本学にとって重要な柱です。入学時のガイダンスから、1・2年次のキャリア研究基礎・実践、3年次の実践的対策特講等の正課授業に加え、年間を通して行われる担当教員との面談、3年次からの各種キャリア支援講座まで、一連のプログラムとして有機的に構成されています。このプログラムを通して、本学で学んだ芸術・デザインの知識と技能を、学生自らの人生と社会のためにどう生かすかについてきめ細かく指導します。
5. 成績評価は、それぞれの授業への2/3以上の出席を要件として、「筆記試験」、「レポート課題」、「提出作品」、「授業で発揮されたパフォーマンス」等を評価の対象として、全学共通の「成績評価に関するガイドライン」に基づき厳格に行います。また、修得単位の数だけではなく、質を表す指標としてGPA（Grade Point Average）を活用し、学修成果を多面的に評価します。

CPに沿った、順次性・系統性のある編成

学科カリキュラムは、DP、学科教育目標、学科カリキュラム方針、それらを具体化したカリキュラムが一貫して、体系的に設計されていることを前項で確認した。  
次にCPに基づいたシーケンスがどのように設計されているか解説する。

空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムツリー 2020-22年度入学生用

系統的段階	学年	空間系		クリエイション系		総合系(生活文化・ソーシャル)	
		ディスプレイ(デザイン・制作)	空間・インテリア(デザイン・制作)	広告(デザイン・制作)	デザイン	企画・総合	進修・起業
入門	1	空間演出デザイン概論Ⅰ★ 空間・ファッション概論	空間メソッドⅠ★ 図案・図法基礎	ラーニングリテラシー演習Ⅰ 初年次教育・基本基礎★	空間演出デザイン基礎Ⅰ★ ソーシャルデザイン基礎Ⅰ、地域デザイン	空間デザイン基礎Ⅰ★ 空間設計基礎	デザイン表現基礎★ スケッチ・色彩・造形基礎
	2	空間演出デザイン概論Ⅱ★ 空間・ファッション概論	空間メソッドⅡ★ GD・メディア基礎	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る	空間演出デザイン基礎Ⅱ(社会実装入門)★ ソーシャルデザイン基礎Ⅱ、地域デザイン	空間デザイン基礎Ⅱ★ 空間設計	デザイン表現基礎★ スケッチ・色彩・造形基礎
基礎	3						
	4	空間演出デザイン概論Ⅲ★ デザイン史・デザイン	空間メソッドⅢ★ 計画基礎		デザイン総合演習Ⅱ(社会実装) ローカリティデザイン	空間演出デザイン基礎Ⅲ(社会実装) デザインササテ	空間デザイン表現演習Ⅱ★ 5/23/2/2/1
応用	5	空間演出デザインⅠ ソサエティ・地域課題Ⅰ/Ⅱの論	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	デザイン総合演習Ⅲ(社会実装) サステナブルデザイン	空間演出デザインⅠ(社会実装) 実学演習、ユース・発見演習		空間デザイン表現演習Ⅲ★ 卒業制作
	6	空間演出デザインⅡ デザインマネジメント論	空間プロトタイプ 企業実装・企業連携・ブランディング	空間演出デザインⅡ(社会実装) デザインササテ	空間演出デザインⅡ(社会実装) 卒業制作制作	空間演出卒業研究 空間デザイン研究Ⅰ-Ⅱ(①②)(ゼミ、進路決定)	
発展	7						
	8						
統合	4						
	8						
DP		人間力		行動力/倫理観		創造力	
		知識/思考力		知識/思考力		発想力/構想力/表現力	

2020年カリキュラムでは、学部より上記のような入門・基礎課程・応用課程・発展課程という枠組みが提示され、CPの「専門的知識と基本技能の修得を目的とした講義と演習による基礎課程と、より実践的な演習を中心とした応用課程によって構成される」とするシーケンスに合うよう、フレームが組み立てられており、本学科もそれに見合う内容で設計している。



■ 順次性・各学年での学びの目標をたて、学科ガイダンス<sup>2</sup>で共有している。

1回生 入門・基礎

1. 大学の学びを理解する。(修学基礎・学科概論)
2. 専門の基礎・ソーシャルデザインの協働性(コラボレーション)
3. 社会に出る準備(キャリア)

2回生 基礎・応用

1. 自覚を持って、デザインで何ができるのかを学修していく。
2. 専門領域では、多様なデザイン手法やものの見方を学びながら、自らの思考を組み立て独自のモノとしてデザインすることができるようになる。
3. 総合領域では、身近な社会の課題に対し解決のデザインを提案することができるようになる。
4. キャリア:進路決定に向けて、働く意味や専門のキャリアを理解する。就活準備始動。

3回生 応用・発展

1. 自ら社会に乗り出して、デザインで課題解決に 取り組むアクションを起す。
2. これまで、学んできた専門とクリエイションを統合させ、ソーシャルデザインで社会実装の課題に取り組む。ものづくりや企画などさまざまなアウトプットとして応用的にデザインできるようになる。
3. キャリア:就活始動・進路を主体的に決定する。

4回生

1. すべてを統合し、課題解決によって社会に貢献することができるようになる。
2. 卒業制作として社会を多様な視点から読み解き、これからの社会に何が必要なのかを探究して、独自の課題を見出し、それにふさわしい解決の形式を発見してデザインすることができるようになる。
3. 進路を決定し、4月から職業的自立する、あるいは大学院生等となり専門的学修を行う。

## ■ コース別年次進行・授業の順次性

### SDコース

- 1・2回生  
基礎・応用
- ・空間設計の基礎・応用を学び、地域に開かれた住宅を設計することを到達点とする。
  - ・ビジュアルデザイン基礎から応用として、グラフィック・写真・シルク・WEB・ブックデザイン、また、表現拡張として木工を学ぶ。
- 3回生  
制応用・発展
- ・社会実装ディスプレイとして、商業施設でのSHOPの企画・デザイン・制作・販売まで実施。ブランディングをして、ビジュアルや商品も制作。
  - ・応用・発展として、デザインリサーチやブランディングで、しくみのデザイン・プランニングを学ぶ

### FDコース

- 1・2回生  
基礎・応用
- ・服飾デザインの基礎・応用を学び、ワンルック（ジャケット&スカートなど）を到達点として制作できるようになる。
  - ・ジュエリーデザインの基礎・応用を学び、鋳造や金属加工の技術を修得し、身につけられるジュエリーが制作できる。
  - ・ビジュアルデザイン基礎から応用として、グラフィック・ブックデザイン・シルク・テキスタイル、表現拡張として伝統文化デザインを修得。
- 3回生  
応用・発展
- ・1・2回生の制作技術の集大成。かつ、ブランディングとして、自身のブランドを構想して、一連のライフスタイルプロダクトを作成する。ロゴ・ルックブック・インスタなども設計し、社会発信を自ら行っていく。
  - ・前期のブランドをブラッシュアップし、ファッションショーを行う。イベント空間や劇場などで実施し、企画力を上げる。
  - ・応用・発展として、地域ブランドの企画やファッションマネジメントなどで、しくみのデザイン・プランニングを学ぶ。
- 学科4回生  
発展・統合
- ・すべてを統合して、卒業制作を行う。
  - ・社会の課題解決の提案を行うことを基盤に、これからの社会に必要なものを探求して、制作・実践することを到達目標とする。

### 学科合同授業

- 基礎・応用
- ・1回生 ラーニングリテラシー（初年次修学基礎）  
大学・学科の学びについての理解をレクチャーと体験的に学ぶ
  - ・2回生 ソーシャルデザイン基礎（地域デザイン）  
地域に出かけて、課題と魅力を発見し、解決の提案となるおみやげを制作
- 応用・発展
- ・3回生 社会実装授業
    - ・SOUSOU 和装ファッションブランドとのコラボレーションで、企画・制作・販売
    - ・ディスプレイ KIWI（ブランド）とコラボして、SHOP・商品の企画・制作・販売
    - ・ソーシャルイベント 亀岡で、地域活性化につながるイベントを企画・制作・実践

## ■初年次教育

専門分野を体系的に理解するための講義科目が十分設計されているか。

芸術系では、教育が実習・制作に偏り、それを学術として体系化していく理論研究やその講義が後回しになりがちである。しかし、専門学校や専門職大学とも違う高等教育としての大学は、専門理論講義も必ず必要である。当学科では、5科目理論講義を設け、基礎ではデザイン史・論を、応用では社会へと接続するためのアクチュアルなデザイン研究の講義を提供している。いずれも体系的な理解を促す適切で充実した内容となっている。

「方法論」系統のメソッド科目は、講義とワークを兼ねており、学術理論系講義授業ではないため割愛する。

## 理論系講義

### 1 回生 空間演出デザイン概論Ⅰ 学科専門概論

学科のデザイン領域を、専任教員の研究や取り組みを通じて理解し、自分の考えを論じ、提案できるようになる。

20年度からサステナビリティをテーマに、5回の講義と教員の各論にて構成。単なる仕事の話でなく、テーマを深められるため、学生の理解も進んでいる。

### 空間演出デザイン概論Ⅱ 空間・ファッションデザイン概論

全体概論と空間・ファッション7回ずつの講義。

モダンデザインをテーマにデザイン史・デザイン論の講義を行う。

デザインの現在までを形成してきたモノや考え方、時代背景を知り、これからの時代にいかにつなぐかを思考できるようにする。

担当：廻（専任）、石関（京都服飾文化研究財団・研究者・非常勤）

### 2 回生 空間演出デザイン概論Ⅲ デザイン史・デザイン論

1回生は近代に限定していたが、人を中心とした空間としての服飾・装身具・建築・空間・諸芸術について、デザイン通史・デザイン論を講義。

より深い歴史的背景とデザイン（芸術）の歴史とその考え方を学び、客観的視野や俯瞰的視野を得て、現代におけるデザイン（芸術）のあり方について思考できるようになることをめざす。

専門家による空間とファッションを横断した研究に基づく内容となっている。

担当：百々（大阪成蹊短期大学・研究者・非常勤）

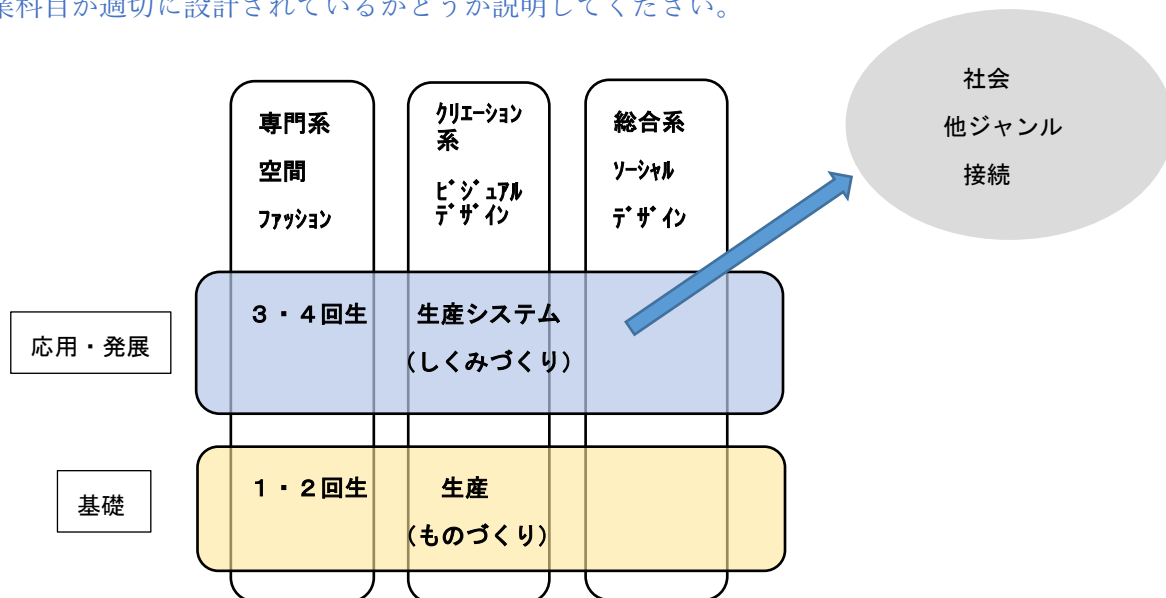
### 3 回生理論系講義 以下は、次項で記述。

空間演出デザイン論Ⅰ ソーシャルデザイン論

空間演出デザイン論Ⅲ デザインマネジメント論

### ■専門分野の高度化に対応した教育内容の提供〈応用・発展〉

初年次教育からの接続を踏まえ、応用・発展段階において、学修目標・教育目標を達成するための授業科目が適切に設計されているかどうか説明してください。



【生産と生産システムとしての系統分類】1～4回生のタテの系統が学科カリキュラム方針の3領域とすると、基礎から応用・発展という横の系統は、1・2回生を生産(ものづくり)、3・4回生をシステム(しくみづくり)を学ぶ組み立てとしている。システムを修得することで、デザインが社会や他のジャンルへと接続していくことに必然性がもたらされる。モノをつくるデザインがひとつの道具となり、それを社会の変革へつなげていくクリエイティブな汎用性のある能力が必要であり、それを得るための学びとなっている。当学科の進路決定率の高さはここにあり、それが機能していることで有効性が実証されている。

#### 生産システム系科目

##### SDコース(3回生・高度科目)

#### 空間演出デザインⅢ デザインリサーチ・インクルーシブ(全員履修)

マーケットリサーチによる差別化の限界の中で注目を浴びるデザインリサーチ。顕在化していない課題をエスノグラフィ的リサーチで探求し、新しい価値をもった提案を生んでいく。

対象に接近し、インクルーシブな観点からの制作でもある。

#### 空間デザイン演習Ⅳ ブランディング(全員履修)

マーケティングの分析・方法論などを使い、ブランディングのメソッドを修得して、店舗等のリブランディングを構想する。企画として、分析・戦略だけでなく、ビジュアルや空間も計画。

### 空間プランニング・メソッド ソリューション企画（選択履修）

仮説・実証というフレームワークを使って、これからの需要を構想するソリューションとしての空間企画を行う。  
なんのために、という目的創造をすること自体が、ソリューションであり、他方向からのリサーチで独自の提案をつくりあげる。

### FDコース（3回生高度科目）

#### ファッションデザイン演習Ⅰ・Ⅲ ブランディング（全員履修）

前述したファッション3回生のブランド制作。  
服をつくるだけでなく、ブランドとして構想するメソッドが、他分野にも応用できる手法となり、広い視野でのデザイン、あるいは企画が可能となる。

#### ファッションデザイン演習Ⅱ 地域ブランド企画（ファッション専攻全員履修）

マーケティングをベースとした商品企画の手法を用い、リサーチを起点に地域産業をブランディングして、新しい商品を提案する。  
ビジネス企画としても成り立つ構築的手法で、汎用性のある能力が身につけられる。

#### ファッションプランニングメソッド ファッションマネジメント（選択履修）

アパレル業界は、大きな変革の時代となっている。デザインだけをする人材は求められず、いかなる事業でファッションを展開していくのかが問われている。専門家とともに、ファッションマネジメントを学び、デザインの川上を構想できるようにする。

### 3回生理論系講義科目 空間演出デザイン論Ⅰ ソーシャルデザイン論（全員履修）

「ソーシャルデザインのこれから」をテーマとしたオムニバスでの専門家講義。  
専任教員がオーガナイザーとして講義に参加し、まとめていく。  
高度演習科目の理論的背景や実践論であり、知見を広げ、客観的な視野を得る。  
地域、循環（サーキュラー）デザイン、インクルーシブ、ポスト人間中心主義  
デザイン理論、ファッションのサステナビリティ、デザインリサーチなどを学ぶ。

### 空間演出デザイン論Ⅲ デザインマネジメント論（全員履修）

ソーシャルデザインの向上を、社会価値と市場価値の相乗効果と位置付け、そのための手法となるブランディングを理論（マーケティング）と実践（WEB）で学ぶ。  
一部ワークが入り、理論が全体ではない。今後改訂が必要。

## ■高度科目の教育 総括と展望

現代の社会では、いわゆるデザインそのものではなく、課題解決をベースにいかに関与していくか、社会変革を行っていくか、社会創造を行っていくか、が問われている。誰が、何を欲しがっているのかもわからない。どうすれば新しい未来と呼べるのかもわからない。そんな現代の不明さに答えを持つのがこれからの広義のデザインである。

そういう広義のデザインへの対応を本学科では目指しており、その導入的な位置に現在の高度科目が存在すると言えるだろう。ソリューションから社会創生へと結びつけるための、デザインリサーチやブランディング、マネージメント、インクルーシブ、社会課題に取り組むプランニング、そういったデザインを社会へつなぐシステムを学び、どんな場所でも新しい社会価値を生んでいく人材の育成が目標である。そのためには、専門科目だけでなく、多様な領域の知識を得て、社会や世界を広い視野で客観的、俯瞰的に理解できるリテラシー能力が不可欠となるため、芸術教養センターの教養科目も合わせて十分に学ばなければいけない。

次のカリキュラム改編では、副専攻が準備されるので、そこでさらなる系統だった知・スキルを得て、学科で提供できない内容を学び、複雑で変化の激しい時代に対応できる、普遍的な能力と柔軟な応用力を培ってもらいたい。

専門における次のカリキュラム改編では、IT スキル・リテラシーを上げ、社会がデジタルと現実の融合となる中で、何が創造可能かを探求できるように対応していくことが急務であると考えている。

## ■「卒業研究・制作」

「卒業研究・制作」の到達目標・水準が学位プログラムとして適切か

卒業制作では、学生が好きにつくるのではなく、学科において規定を設け、毎月の審査を行い、それに応える制作とすることで学位プログラムの到達点となるように設定している。



上記、学生に卒制ガイダンスで示しているパワーポイント<sup>3</sup>の引用である。

### 卒制の規定

- ・ 学科教育目標 = 卒制の到達目標（シラバスの到達目標は、制作内容も問うている。）  
＝学位プログラムの到達点
- ・ 社会の課題解決の提案となっていることが必須条件
- ・ テーマフレームであるソーシャルデザイン4つのカテゴリーのいずれかを選択し、そこに位置付けて、自分の制作をしていくこと。テーマフレームが複数になっても可。
- ・ 卒制の水準として、量も規定。少量で展開性のないものは認めない。
- ・ 他者評価を自分で設計して実施。

社会課題の解決の提案は、ひいては、市民が自分たちで取り組み、社会をつくっていくことに寄与するものでなければならないので、市民と価値共有できるしくみが必要。

市民参加のイベントや意義を共有しての販売など

上記の規定を踏まえて、自身のテーマを探求し、それを具現化する新たな価値をもった制作をしていくことが必要で、その中から、見たことのない独自性ある作品を求めていく。学生が自身の興味から出られず、そこに終始するような卒制がかつては多かったが、デザインの社会性をいかに担保するかを考え、現在の方法に至った。

### 審査体制

4月より、毎月審査を実施し、テーマを決めて以降は変更を不可とし、そのテーマを着実に積み上げる制作をすることを求めている。

学科全体での審査を行い、コースごとの偏りなどない、レベルの高い卒業制作を担保する。学科教員間で話し合い、水準に達していない作品などに、内容を変更・充実させていく。

4月	テーマ研究審査	コース審査	10月	中間審査	学科合同審査 + 3回生聴講
5月	テーマ研究審査	コース審査	11月	設置審査	コース審査
6月	テーマ審査	学科合同審査	12月	最終審査	学科合同・卒業可否判定
7月	制作着手審査	コース審査	1月	採点・展示審査	学科審査

### ルーブリック成績評価

2020年度よりルーブリック評価を導入。学生にもガイダンスで周知し、この内容に沿った評価が行われることを共有している。評価されるポイントだけでなく、テーマ変更しないことや社会の課題解決でなく、自分のやりたいことに終始していることがD評価になることなど、繰り返し言わなくても規定が共有されるようになった。22年度は学生も自己採点。

評価基準/評価法 <sup>4)</sup>	S 特に優れている <sup>4)</sup>	A 優れている <sup>4)</sup>	B 標準である <sup>4)</sup>	C 評価基準における合格のボーダーライン <sup>4)</sup>	D 評価基準において合格に達していない <sup>4)</sup>	評価比率	評価手段 <sup>4)</sup>
1. <sup>4)</sup> 卒制テーマを制作・活動へと展開するために、プロセスとして言語化し、新たな意味をもたらすかたちで、社会的な意義や価値を持った具体的な制作コンセプトをつくることができる。 <sup>4)</sup> <sup>4)</sup> 【DP: 探求力・思考力】 <sup>4)</sup>	卒制テーマを制作・活動へと展開するために、プロセスとして十分論理的に言語化し、新たな意味をもたらすかたちで、課題解決を前提とした社会的な意義や価値を持った具体的な制作コンセプトを十分な根拠と批評性ある視点をもってつくることができる。(30-27) <sup>4)</sup>	卒制テーマを制作・活動へと展開するために、プロセスとして論理的に言語化し、新たな意味をもたらすかたちで、課題解決を前提とした社会的な意義や価値を持った具体的な制作コンセプトを、根拠をもってつくることことができる。 <sup>4)</sup> (26-24) <sup>4)</sup>	卒制テーマを制作・活動へと展開するために、プロセスとして言語化し、新たな意味をもたらすかたちで、課題解決を前提とした社会的な意義や価値を持った具体的な制作コンセプトを標準レベルでつくることことができる。 <sup>4)</sup> (23-21) <sup>4)</sup>	卒制テーマを制作・活動へと展開するために、プロセスとして言語化しているが、課題解決を前提とした社会的な意義や価値を持った具体的な制作コンセプトに十分には到達しておらず、根拠も少ない。 <sup>4)</sup> (20-18) <sup>4)</sup>	卒制テーマを制作・活動へと展開するために、プロセスとして言語化しているが、社会の課題解決を前提としておらず、自分のやりたいことを制作コンセプトとしている。 <sup>4)</sup> (17-0) <sup>4)</sup>	30 <sup>4)</sup>	卒業制作のプロセス取り組み・内容・完成度 <sup>4)</sup> プレゼンテーション <sup>4)</sup>

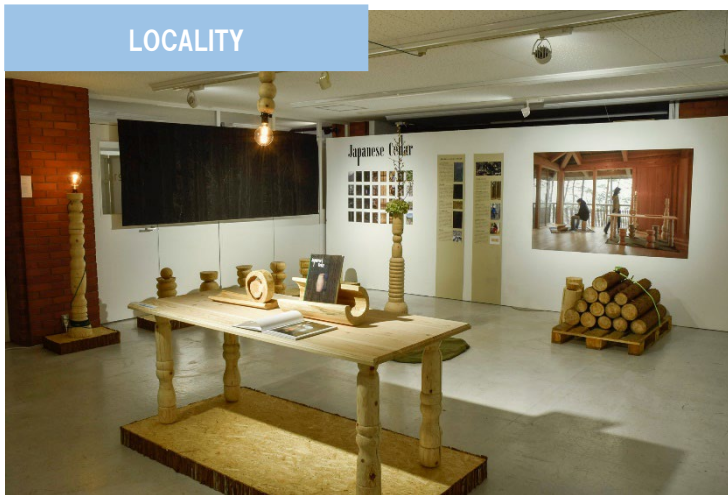
【図4. 2022年度卒制ルーブリック抜粋】<sup>4)</sup>

教員間では、教員の主観によらず、プロセスでの成果なども忘れずに評価することができ、正当な評価がつけられるようになった。合議で採点している。

総じて、卒業制作の到達目標、水準は学位プログラムの到達点として十分に適切であると考える。



2022年3月卒、卒業制作 優秀作品<sup>3</sup>



**浅野快斗「国産材を育てる」学長賞**

林業の衰退によって山が荒れていく現状を知り、京都綴喜郡の山に入り、間伐をして山の維持や山間部に住む人たちとの交流をしながら、間伐スギ材で家具を製作。年輪を見せるろくろづくりで、独特のデザインのすばらしい家具ができた。テーブルは学長購入による大学コレクション品



**前川琴美 優秀賞**

**「食文化を温める-人と発酵-」**

日本の食文化を考えるテーマで、国産農家も少ない大豆に着目し、納豆を自身の体温で温め発酵することを発案。腹巻や風呂敷で身につける。多くの人に体験してもらうと、子供のように大切に思えたなど、食や作物に対する意識の変化がおきた。食に対する思いが伝わるよい作品であり、風呂敷などのデザインも優秀である。



**西坂妃良理「ペットボトルで宝石をつくる Etoile」 優秀賞**

ブラッドダイヤモンドの存在を知り、誰かを傷つけたりしない宝石をつくりたいと思い、ペットボトルの廃材からジュエリーを制作した。カラフルで透明感ある石は廃材とは思えない美しさで、どんなものでも宝にできるデザインの魔法を見た思いである。ジュエリー技術の高さも素晴らしい。

## ■芸術教養科目

教養教育と学科専門科目の関連について記載してください。教養教育の適切な活用、学生の学修の幅を広げるようなカリキュラム上の工夫を記載してください（他学科開放科目等）。

本学科の目標である社会の課題解決のデザインを達成していくためには、デザインの手法だけでなく、社会や歴史などの文脈につないで、多様で豊かな現実理解から、新しい課題や魅力を発見していく必要がある。さらには、様々な教養を学び、社会や世界のリテラシー力を向上させ、客観的かつ俯瞰的なものの見方や考え方を得ていく必要がある。

それ故、学科では、1回生・2回生の学科ガイダンスで、**芸術教養推薦科目を提供**している。単位取得できる人数が少ないものなどは入れず、みなが取れる普遍的な科目で、美術史、自然科学、社会学、文学、異文化コミュニケーションなど学科専門との両輪で学びが深められると考えているもの1回生から受講できる開講科目から推奨している。

芸教科目 空間演出デザイン学科推奨 2022		
卒業必修		
クリエイティブワークショップⅠ・Ⅱ（前期・夏期集中）		
ことばとコミュニケーションⅠ・Ⅱ（前期）		
リサーチ&リテラシー入門（後期）		
百科学（後期） 創造的工房論（後期）		
学科必須		
英会話Ⅰ	キャリア研究基礎（後期）	
数学基礎Ⅰ	デザイン入門（前期）	
推奨科目		創造基礎 推奨科目
西洋の美術入門	現代アート入門Ⅰ・Ⅱ	情報リテラシー論（前・後）
美術史C（日本）	自然科学Ⅰ	デッサン演習入門（前・後）
社会学基礎Ⅰ・Ⅱ	写真論Ⅰ・Ⅱ	リーディングスキル（前・後）
文学Ⅰ・Ⅱ	心と体の健康科学Ⅰ・Ⅱ	★ 3単位以上卒業要件
人文学入門	素材論Ⅰ・Ⅱ	
日本芸能史Ⅰ・Ⅱ	自然科学入門	
法学Ⅰ・Ⅱ	伝統文化系演習	
京都学Ⅰ・Ⅱ	異文化コミュニケーションⅡ	

図8. 空間演出デザイン学科芸教推奨科目2022・学科ガイダンス配布資料<sup>5</sup>

1回生は、この資料から選択する学生も多い。

専門と両輪で芸教科目が存在することを意識することで、学生の学修の幅を広げるきっかけになっていると考える。

他学科開放科目は、本学科でも概論Ⅰを配当しているが、あまり多くの他学科生が来ていない。だが、質問や対話のコーナーで、他学科上級生の意見を聞いたりすることは、大変ためになると考える。積極的に他学科開放を取るようにも伝えている。

## ■キャリア教育

学科のカリキュラム編成のなかでキャリア教育をどのように設計しているか、とくに低年次からのキャリア教育が十分設計されているかどうかに触れて記載してください。

本学科は、大学で最も進路成績のよい学科である。現在 2023 卒の学生も 6 月末時点で 91% が内定を取得し、社会一般（リクルート調査・7月1日）83.3% より、大きくリードする結果を得ている。進路の質（就職先企業）の内容もよく、昨年以上によい結果となった。

就活の結果は十分に出ているが、キャリア授業自体は、科目数も多くなく、標準的である。キャリアは人生の組み立てとしてあり、ライフスタイル全体の中で、変化も含めて考えていくものである、ということ授業の中で講義している。社会への興味、働く人のやりがいへの理解、仕事をする上で大切なことの理解など、働くことへの意義を深めるようにしている。

## 高校性・学生募集

学科・コースガイダンスを行い、その中で専門・クリエイション・ソーシャルの3領域を横断する学びをすることと同時に、その3領域にあてはまる企業に、就職していくことを説明し、学びが進路につながる無駄のないカリキュラムであると伝えている。それぞれの領域の就職先の先輩の声なども伝え、学びと進路が一体化しており、安心して学べることを理解してもらっている。社会に出る意識づけはこの段階から行っている。

**空間演出デザイン学科のキャリア**

100% (2021年度) 就職決定率

●空間演出デザインコース 卒業生就職先 (2014-21年度実績) 進学・2022年度実績

●ファッションデザインコース 卒業生就職先 (2014-21年度実績) 進学・2022年度実績

●クリエイティブ・デザインコース 卒業生就職先 (2014-21年度実績) 進学・2022年度実績

●総合・ソーシャルコース 卒業生就職先 (2014-21年度実績) 進学・2022年度実績

## 高校生配布

### キャリアリーフレット<sup>6</sup>

ピンク = 空間・ファッション

ブルー = クリエーション

広告・デザイン・プロダクト

イエロー = 総合・ソーシャル

タカラトミー・電通G

(企画・プロデュース)

ホテル・小売・NPO など

2014年からすべての進路先企業を記入している。

## 1 回生

### 学科授業・キャリア研究Ⅰ（後期集中）

社会への意識づけ。働くことへの理解や、視野を広げ、社会に興味を持つためのレクチャーや、仕事場の見学など社会を知ることからはじめ、社会に出るためには、まず大学でしっかり学ばねばならないことを改めて理解する。

### 芸術教養センター授業・キャリア研究基礎

全員に登録させて学修を必須としている。

## 2 回生

### 学科授業・キャリア研究Ⅱ（夏期集中）

就活導入。3回生4月からのインターンの準備。

キャリアを人生の組み立てと考え、働くことを自分のこととして捉え、深められるようにする。専門をベースとした仕事を知り、自分の進路方針をたてる。インターン研究・企画演習・ポートフォリオ。先輩の体験談を聞いて意識が高まる。

### 芸教授業・キャリア研究実践／就活対策Ⅱ

全員履修必須。

就活に必要な知識やスキルを得る。

自己PR・業界・企業研究・履歴書・マナー

### 2 回生後期・就活特講

学科・大学合説に参加し、企業研究を行う。今年度から冬インターンの参加も促す。

## 3 回生

### キャリア研究Ⅲ（前期）

就活講座。社会や学科の進路情報を得て、夏インターン参加からスタートする就活本番の準備をする。6月インターンエントリー30社以上、夏インターン参加10社目標（去年は5社参加＝86.4%）学科企業研究会（合説）の参加、エントリーシート、先輩の就活体験談など、実践的な内容。ここで一気に就活モードとしていく。

### 芸教授業・就職対策特講（前期）

全員履修必須

自己PR 300字・面接対策・ISエントリー・グループディスカッション

### 3 回生後期・就活特講・就活面談

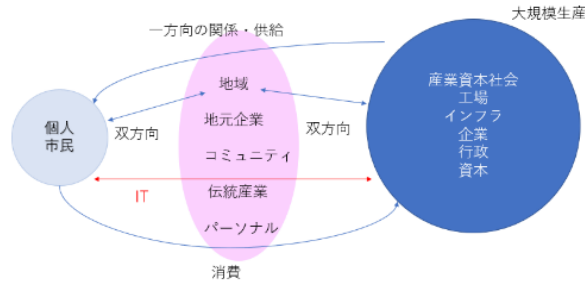
12月から受験本番となる。秋・冬インターン10社参加をスタートに、2月からの本格面接に挑む。そのための就活調査と面談を実施していく。

（キャリアガイダンス資料）<sup>7</sup>

## ■社会実装教育の実施

学科の教育内容に応じて、PBL（Project-Based Learning）型演習や、社会連携による社会実装科目（産学公連携科目）等を、カリキュラム上どう編成しているか記載してください。

21世紀以降の生産



## 社会実装科目理念

様々な問題を引き起こしている20世紀の個人と産業資本社会の分断を乗り越えるために、21世紀は、個人が地域やコミュニティ、地域産業での様々な生産に関わっていき、身近な社会を自分たちで自律的に作り、それが大きな産業へも影響を与えて、変化していく社会をつくらねばならない。個人・市民は受け身の消費者から、自分たちもコミュニティに積極的にかかわり、価値を生む生産者となっていくのである。デザイナーはそれを主導する一人の市民である。その観点から、本学科の社会実装授業では、経済価値だけによらない、社会課題解決をベースに市民が自律的に価値を生む社会に貢献するものを社会実装として想定するものとする。

空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムワリー 2020・21年度入学生用

学年	前期		後期		総合系(生活文化・ソシヤル)	
	科目名	単位数	科目名	単位数	科目名	単位数
1	空間演出デザイン概論Ⅰ*	2	空間演出デザイン概論Ⅱ*	2	空間演出デザイン概論Ⅲ*	2
2	空間演出デザイン概論Ⅳ*	2	空間演出デザイン概論Ⅴ*	2	空間演出デザイン概論Ⅵ*	2
3	空間演出デザイン概論Ⅶ*	2	空間演出デザイン概論Ⅷ*	2	空間演出デザイン概論Ⅸ*	2
4	空間演出デザイン概論Ⅹ*	2	空間演出デザイン概論Ⅺ*	2	空間演出デザイン概論Ⅻ*	2
5	空間演出デザイン概論Ⅼ*	2	空間演出デザイン概論Ⅽ*	2	空間演出デザイン概論Ⅾ*	2
6	空間演出デザイン概論Ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅰ*	2	空間演出デザイン概論ⅱ*	2
7	空間演出デザイン概論ⅲ*	2	空間演出デザイン概論ⅳ*	2	空間演出デザイン概論ⅴ*	2
8	空間演出デザイン概論ⅵ*	2	空間演出デザイン概論ⅴ*	2	空間演出デザイン概論ⅶ*	2
9	空間演出デザイン概論ⅷ*	2	空間演出デザイン概論ⅷ*	2	空間演出デザイン概論ⅸ*	2
10	空間演出デザイン概論ⅹ*	2	空間演出デザイン概論ⅹ*	2	空間演出デザイン概論ⅺ*	2
11	空間演出デザイン概論ⅻ*	2	空間演出デザイン概論ⅻ*	2	空間演出デザイン概論ⅼ*	2
12	空間演出デザイン概論ⅽ*	2	空間演出デザイン概論ⅽ*	2	空間演出デザイン概論ⅾ*	2
13	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
14	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
15	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
16	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
17	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
18	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
19	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
20	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
21	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
22	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
23	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
24	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
25	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
26	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
27	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
28	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
29	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
30	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
31	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
32	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
33	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
34	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
35	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
36	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
37	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
38	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
39	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
40	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
41	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
42	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
43	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
44	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
45	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
46	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
47	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
48	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
49	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
50	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
51	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
52	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
53	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
54	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
55	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
56	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
57	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
58	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
59	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
60	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
61	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
62	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
63	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
64	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
65	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
66	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
67	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
68	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
69	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
70	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
71	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
72	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
73	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
74	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
75	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
76	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
77	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
78	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
79	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
80	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
81	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
82	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
83	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
84	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
85	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
86	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
87	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
88	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
89	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
90	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
91	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
92	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
93	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
94	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
95	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
96	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
97	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
98	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
99	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2
100	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2	空間演出デザイン概論ⅿ*	2

## カリキュラムでの位置づけ

3回生前期 応用課程  
科目分類: ソーシャルデザイン(青)  
空間演出デザイン I  
全員履修(学科合同授業)  
3つの課題から選択する。  
課題内容は次頁参照。



## ■社会実装授業概要

成果検証に関しては「社会実装設計指針及び2021年度社会実装事後評価」<sup>8</sup>に詳細をまとめた。また、2014年度より「社会実装・社会連携授業実例集」<sup>9</sup>を作成。添付している。



### A.SOUSOU とのコラボレーション

日本の伝統文化を現代のファッションとして再構築したブランド SOUSOU とコラボレーション。文化創造の一端を担うべく、地場産業の素材を使い、和装の貫頭衣を制作し、企画・販売実践を行う。地場産業の保全や日本の伝統文化の活性化を積極的に行い、その生産物を販売することで、購買者にもその価値を共有してもらい、参加意識を形成しながらブランドを育てることを理解していく。



### B.ディスプレイ

デザイン企業(株)UMMM との連携により、百貨店で、POPUPSHOP をつくり、商品企画・制作・販売を実践した。

簡単に消費されない、愛着の持てるロングライフなものづくりをめざし、他にない商品制作を実践。再生可能素材や廃棄された日常品を再利用した空間づくりなどを行い、サステナビリティを重視している。



### C. ソーシャルイベント

亀岡をフィールドにして、亀岡の課題や価値の発見から、地域の活性化支援をなすよう市民参加のイベントや商品制作を行う。亀岡市の芸術祭をきっかけに関係が形成され、提案型課題解決を実践。

地域の人たちに、その地域のよさや取り組むべきこと再確認してもらおう支援でもある。

- 
- 1 [C P \(カリキュラムポリシー\) 教育過程編成・実施の方針：](#)  
[教育目標 \(3つのポリシー\) | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 \(kyoto-art.ac.jp\)](#)
  - 2 [学科ガイダンス資料\\_2022年度前期](#)
  - 3 [2022年度空間演出デザイン学科卒制ガイダンス資料](#) (卒業制作作品セレクト写真入)
  - 4 [卒業制作ループリック](#)
  - 5 [空間演出デザイン学科芸教推奨科目 2022](#)
  - 6 [学科キャリアリーフレット](#)
  - 7 [2022年度前期実施\\_キャリアガイダンス資料](#)  
[2021年度後期実施\\_キャリアガイダンス資料](#)
  - 8 [社会実装設計指針及び2021年度社会実装事後評価](#)
  - 9 [社会実装・社会連携授業実例集](#)

### ③ 教育研究目的（学術分野）に対する教育内容・水準の適切性

学士課程（高等教育）に相応しい、専門分野を超えた幅広い資質・能力を修得させるようなカリキュラム編成になっているか。また、そのために外部の基準を参照しているかどうか記載してください。

DP、学科教育目標、学科カリキュラム方針、これらを具体化したカリキュラムが体系的に編成されていることは、2項、3項で実証した。

その中で、「学士課程（高等教育）に相応しい、専門分野を超えた幅広い資質・能力を修得させるようなカリキュラム編成となっているか」の点に該当する内容は、前項2の「**専門分野の高度化に対応した教育内容の提供〈応用・発展〉**」で記載した内容が該当する。ここで述べているのは、モノ・空間づくりによる狭義のデザインに留まらず、他ジャンルにつながり、社会を変革していくための広義のデザインについて述べており、それが従来の専門分野を超えた資質・能力形成に貢献していく。そのことの現状認識や展望は「**高度科目の教育・総括と展望**」にて述べた。

詳細は後述するが、その成果は、幅広いジャンルの有力企業へ学生が進路決定していることで成果に結びついている。その意味では、デザインのシステムを学び、様々な課題に対して解決提案がクリエイティブに行える能力は、現代社会に必要な能力であると言えるだろう。

#### ■外部基準への参照

外部基準としては、学内で開催していたデザイン5学科連携による「デザインを育てる」研究会、欧州大学との連携研究、他大学教員との交流、公的機関からの顕彰、出版、文献研究などが挙げられる。

「デザインを育てる」プロジェクト<sup>1)</sup>は、2013年から行われてきた学内のデザイン研究会組織であるが、ナガオカケンメイ氏（当時・本学教授）やデザインの第一人者である服部滋樹教授などを中心として発足した。その中で、フォーラムや合同授業、合同展覧会、合同合評会などを行って、デザイン5学科の取り組むべきデザインの現在とこれからのについて、互いに研究して、教育に実践してきた。デザインリサーチやロングライフデザイン、インクルーシブデザインなど、まだあまり事例のないジャンル研究しながら、進めてきた。

#### そこでの外部からのレクチャーや意見交換者抜粋

梅原真氏 地域デザイン第一人者

石田秀輝氏 東北大学名誉教授 ネイチャーサイエンス研究

水野大二郎氏 京都工芸繊維大学特任教授 デザイン研究者・デザインリサーチ

岡田栄造氏 元京都工芸繊維大学教授 デザイン研究者・プロダクト

川上浩司氏 京都先端科学大学教授 システムデザイン研究者・不利益研究



最前線の研究者やデザイナーとの意見交換を行い、デザインの現在地やこれからについて文脈を確認しながら、その水準を担保して自分たちの教育研究を確立していった。



「インクルーシブデザインー社会の課題を解決する参加型デザイン」(2014年)

ジュリア・カセム編

家成俊勝氏共著者

第一人者として、教育にあたる背景となり、メソッドが学科や研究会に蓄積された。

「デザインを育てるプロジェクト」本学科デザインリサーチ展（インクルーシブアプローチ）2018

システムでの高度教育では触れていなかったが、サステナビリティの重要なジャンルとして京都における伝統文化デザインがある。こちらは酒井教員が本学「伝統文化イノベーション研究センター」<sup>2</sup>でセンター長を務め、京都の伝統工芸をリサーチしてWEBで発信し、その技術を生かして、新しいデザインをつくりだすプロジェクトを行っている。世界各地で販売されている HANAO シューズは象徴的製品で、GOODDESIGN 賞も受賞している。

• new



ジュエリーをベースとした新しいデザイン研究も同様に酒井教員が行っており、欧州の大学（University of Art and Design of Halle、RCA）とともに共同研究として連携している。日本の伝統文化素材、糸や藁、水引を使い欧州の学生と共同授業で作品づくりをし、それらの成果は2021年Leipzigのグラッシィ工芸美術館「Cultural Affairs」展にて展示された。サステナビリティの考え方によるローカリティの重要性は世界中で共通言語となっている。今後は、デザイン学会での活動も活性化していきたい。

- <sup>1</sup> 「デザインを育てる」プロジェクトアーカイブ 2015-2018 冊子  
京都芸術大学デザイン5学科「デザインを育てるプロジェクト」WEBサイト：  
<https://d5-project.net/>
- <sup>2</sup> KYOTO-T5 京都伝統文化イノベーション研究センターWEBサイト：  
<https://kyotot5.jp/about/>

#### ④ 自己評価

学科カリキュラムの体系的性について、①②③の観点から、その適切性について自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

①②③の理由により、学科カリキュラムは適切な体系的性を持っていると言える。

##### ① DPに基づく体系的カリキュラムと判断する理由

- ・ DPに則した学科教育目標、教育目標を具体化するための学科カリキュラム方針、それらを反映して設計されたカリキュラム、これらが一貫して編成されていることをカリキュラムツリーや学科3つの領域を示した図などを使い証明した。
- ・ 科目分類を行い、カリキュラムが系統だって整理されていることを示すとともに、そのフレームをつかって、DPへの対応性や学科カリキュラム方針との接続を示した。
- ・ DPはカリキュラムの枠組みとしてだけでなく、各科目へも紐づいたマクロとミクロ双方の連関を持つ。それを示すためにマップとツリーの整合行い、これをもって、カリキュラムの全体像を明らかにし、DP達成に必要な十分な専門科目が配置されていることを実証した。

##### ② CPに基づく体系的カリキュラムと判断する理由

- ・ CPに則した順次性・系統性をもったカリキュラム編成であることを、ツリーと各学年の学びの目標、年次授業進行から明らかにした。
- ・ 理論系講義科目を整備し、演習を理論化して学術体系に接続できるようにしている。
- ・ 卒業制作において学科教育目標を到達目標とし、学科規定・審査・ルーブリック評価で、学位プログラムという体系の到達点としての内容と水準を担保している。
- ・ 体系的性の高度化を図るため、高度科目を設置し、他ジャンルや社会へと接続されるカリキュラムとしている。

##### ③ 教育内容・水準の適切性に基づく体系的カリキュラムと判断する理由

- ・ 専門分野の高度化を図り、分野の拡張や他分野への接続を可能とする体系的を持ったカリキュラムとしている。
- ・ 外部基準を参照し、新分野の教育研究について実証性を持たせている。

#### 4 [教育内容・教育方法]

##### ⑤自己評価

①～④を踏まえ、学科の教育内容・教育方法について適切に設定されているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

##### ①シラバス

シラバスはカリキュラムツリーとマップによって設計された体系を参照し、システムの必要箇所に入力して骨組みをつくっている。その上で、科目の社会背景や専門性との文脈がわかる文章を組み込み、教育目標を踏まえた上での科目の専門における相対的位置や広がり理解されるようにして、学科シラバスによってカリキュラムの全体像とその学ぶ意義が的確に他者（学生、教員、社会）に理解できるよう設計している。ピアチェックも実施し、第三者確認で改善ができる体制となっている。

シラバスに基づく教育も授業改善アンケートで確認され、良好に実施されていると証明された。

##### ②成績評価

成績評価基準となる到達目標は、カリキュラムマップ・ツリーで全体設計されており、適切に設定されていると言える。それに対する評価方法・基準の適切性もピアチェックにて担保されている。

厳密な採点については、成績評価のガイドラインに則り、S+A比率の規定を順守していることで確認でき、問題ない。

ルーブリックも導入し、より明確な観点とプロセスから評価を行うことができている。

総じて、成績評価は問題なく行われていると言える。

##### ③単位認定

1単位45時間の学修という制度を鑑み、授業外学修（事前事後学修）についてシラバスに内容と学修めやす時間を公表し、各授業内で都度指導をしている。その授業外学修時間の実態調査によって、本学科の学生は先進的取り組みを行っている他大学と比較して遜色ない時間数という結果となり、学修が十分になされていることが実態的に証明された。

かつ、授業外学修が必要となる課題・レポート・試験が提供されており、それを学ばないと合格に達さないので、単位に充足すべき内容も担保されている。

以上から、単位認定に値すると言える授業外学修を含む授業が行われていると判断できる。

（時間内授業の適切性はシラバスの項で確認済み）

**④教育方法の工夫・開発と効果的な実施**

授業形態は、学科教育目標を達成するための理論講義・演習・社会実装プロジェクトなどが適切に配置され実施されている。アクティブラーニングや ICT 教育も複数取り入れ、活性化している。ソーシャルデザイン科目で社会と双方向になる主体性、リサーチ重視科目で社会を新たな視点で再構築する主体性を獲得できており、そういった教育が適切に実施できていると言える。

教育法の更新・開発のために、研究会や社会実装、卒制審査、FDを積極的に活用し、常に教育内容・手法・リソースの研究をすすめ、共有、刷新できている。

上記①～④を踏まえ、学科の教育内容・教育方法は適切に設定されていると評価できる。

### ① シラバスに基づいた授業の実施

シラバスに基づいて授業が実施されているか、シラバスに必要な項目が適切に明示されているか、授業内容と整合性が取れているか（どのように確認・把握しているか）、ピアチェックの方法等も含め説明してください。

本学のシラバスは、その内容として必要な項目や記入すべき内容をフォーマットとして提示した manaBe<sup>1</sup>というシステムがあり、そこに各科目の授業計画を毎年、次年度計画として入力していくしくみとなっている。manaBe は学生の LMS(学修管理システム)の総称で、前項で記述した DPA (DP 達成度評価) もその中に含まれるシステムのひとつである。

manaBe に入力するための指針として、本学教務委員会(学部選抜の教員と事務局からなる委員会)が策定した「シラバス作成のてびき<sup>2</sup>」があり、それを参照して、各入力項目の目的や意味を理解し、その主旨にそった入力をする必要がある。

本学科では各授業計画は、専任教員がそれぞれの担当科目を計画して入力し、非常勤教員のシラバスは、それぞれの非常勤教員を担当する専任教員が主導してシラバスを作成し、**学科カリキュラムの意図に沿った授業が計画されるようになっている。**

シラバスは作成後、次年度にむけて、**学科専任教員全員で相互にピアチェック(他者のシラバスを査読・チェックすること)をしている。**ピアチェックのためのチェック項目<sup>3</sup>は、教学(事務局)から提供され、その項目に基づき、内容をすべてチェックする。不足があった場合は、学科会議で共有し、それぞれが不足を補うように修正する。しかし、そのチェック項目は、内容に踏み込んだものではないので、シラバス自体が学科のカリキュラムに則したものとなるよう、各自がしっかりとカリキュラムを理解して計画していくことが重要であると、学科会議でも共有している。その上で、**学科長が全体を査読し、カリキュラムに則し、**学科教育の水準の照らして適切なものとなっているかどうかを順次チェックしている。

上記のシステムに照らし、シラバスは必要な項目が適切に記載されたものとなっていると判断している。

### ■シラバスの水準と具体的記載内容

本学「シラバスの作成手引き」に、下記の項目がある。

学科・センターにおけるカリキュラムの目的を踏まえ、授業内容を詳細に設計する上で、学生が「何ができるようになるか」という到達目標とともに、「なぜこの授業が必要なのか」「何のための授業なのか」が理解されるように、学問的、専門的な教育体系の中の位置を意識しながら、授業の目的・概要を記述することが重要です。

これは、筆者が書いたものであるが、シラバスの水準を確保していくためには、上記にあるように授業そのものの説明に終始するのではなく、教育目標を踏まえた上で、それが現代の社会や学問（デザイン）の文脈にいかに関係されるのか、という上位構造を含めて描いていくことが非常に重要であると考えている。学生は授業を1つ1つ、パーツのように学ぶのではなく、何のために学んでいるのか、それを学ぶと何につながるのか、こういった文脈（専門性・社会性）に応えられるのか、そういういったことが理解されることが必要で、それに応じるためにシラバスの科目内容では上位構造を書くように奨励している。

**シラバス抜粋 ★シラバスは 2022 の最新のものを参照してください。末頁アドレス添付。**  
**空間演出デザイン基礎Ⅱ・2回生全員前期【科目分類領域】ソーシャルデザイン**  
**（わがまちおみやげプロジェクト）**

テーマ	ソーシャルデザインの基礎演習。 地域の課題解決のためのリサーチ&デザイン提案							社会的 文脈
目的と概要	都市に集中してきた時代から、地域や集落に分散しながら暮らしの拠点や産業が再編されていく時代へと移り変わってきています。 いま、気候変動にみられる地球環境の悪化は著しく、サステナビリティ(持続可能性)を考えて生活していくためには、エネルギーロスの少ない地産地消や自然循環を促す身近な土地の素材(国産材や地場の織物など)の活用など、地域で取り組む意義のあることが多く存在します。そういったことも踏まえて、ソーシャルデザイン=社会の課題解決のデザインを地域にフォーカスして、おみやげという他者へ地域の魅力や特色を伝えるツールを使い「わがまちおみやげプロジェクト」と題してデザインしていきます。							
	自分が選んだまち=「わがまち」の研究を行い、その土地の課題と魅力をリサーチして、解決の提案としての「おみやげ」をデザインします。文献やネットによるリサーチとその土地のフィールドワークによるリサーチから、文化や産物、その土地ならではのことを調べ、その面白さを他者に伝えるデザインに変えてもらいたいと思います。「わがまち」を新しい視点で研究し、おみやげというアイデアで地域を、社会を変えていくことを構想していきます。							課題 意義
この授業で伸ばすことのできる7つの能力	知識		思考力	○	行動力	◎	倫理観	科目 DP マップ より入力
	発想力		◎	構想力	○	表現力		
2019年度入学生以前7つの能力	<a href="https://www.kyoto-art.ac.jp/student/wp-content/uploads/2021/03/126278bcc9b17faa37135e85527980d1.pdf">https://www.kyoto-art.ac.jp/student/wp-content/uploads/2021/03/126278bcc9b17faa37135e85527980d1.pdf</a>							
他科目との関連	社会課題解決のデザイン領域におけるソーシャルデザイン基礎、社会実装入門に位置する科目。							科目 文脈

**カリキュラムツリーの科目分類（タテ）と順次性（ヨコ）の系統について記載**

科目の文脈の記述は、カリキュラムツリーのマトリックスで上記のように簡潔に示している。説明が必要な場合は、下記のように記載している。

テーマ	ソーシャルデザインにおける生活プロダクト【学科展出版課題】							科目 文脈
	この授業では、これまで学んできたデザインを応用的に生かして、社会の課題解決のデザイン=ソーシャルデザインに取り組んでいく。ソーシャルデザインに必要な理論・技術を合わせて修得し、より実践的なデザインとして修得することを目標とする。							
	前期はソーシャルデザイン=課題解決のデザインにおいて、「解決」の領域に重点をおいて制作をしていく。社会の課題自体は、わかりやすい課題ばかりではなく、見えてこない複雑なものから、深く調べることによって問題の							



## ソーシャルデザイン基礎（わがまちおみやげプロジェクト）（前頁と同じ）

到達目標	地域における課題と魅力を発見し、解決のデザインを提案できるようになること。課題や魅力の発見のために実地および文献リサーチを十全に行い、取り組むに値する課題を見出すことが必要である。かつ、その課題を解決するデザインそのものを魅力あるモノやコトとして創造することができる。それらを言語化する提案書も充実をもって制作できるよう修得する。チームや地域の人と十分コミュニケーションして制作できるようになること。
------	--

到達目標では、科目の内容を学んだ上で、何ができるようになるのかが具体的に記述されている。技術的な授業でなければ、達成すべき成果は質的なものとなるが、図るべきものは成果物になる。その成果物においては、何ができたかが問われるが、どうあるべきか、そしてなぜそうなったか、どのように達成したのかも重要である。

そのため、ここでは授業の意義も踏まえた構想、リサーチプロセスの充実や論理性、独自性、既存のものではない新しい価値を求めることなどが**評価基準に記載**されている。

### 到達目標を図る評価基準

#### 評価基準 1

##### 【全体構想】

授業の意義を理解し、主体的に行うリサーチの中から論理的に地域の課題（テーマ）を導き出すことができ、そのテーマを捉えた解決のために独自性のある提案が構想できる。

#### 評価基準 2

##### 【制作物とプレゼンテーション】

地域の課題に対して構想した解決策を、具体的なデザインとして、新たな価値を持ったモノやコトとなるよう制作・提案することができる。

かつ、それらを他者に理解されるかたちで、魅力的にプレゼンテーションできる。

#### 評価基準 3

##### 【プロセス】

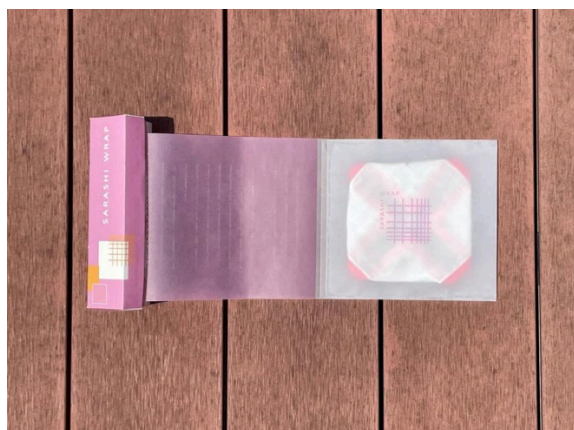
主体的にリサーチ・インタビューなどを行い、社会の文脈からもものを考え、歴史や地勢、文化、産業などさまざまな文献を積極的に探究し、多方向から課題を検討し、プロセスを充実させ提案書や成果物を作成できる。

#### 評価基準 4

他者とコミュニケーションをしながら制作を高め、かつ継続性をもって制作を積み上げ、ものごとを達成することができる。

上記ソーシャルデザイン  
基礎の評価基準。  
4項目定めている

シラバスの到達目標に対する、評価基準。評価法も合わせてシラバスに記載されている。



#### シラバスの意図とアウトプット

上記ソーシャルデザイン基礎のおみやげ作品。

一般の人に認知度の低い奈良さらしを使い、洗って使えるサラシラップをデザイン。地域の課題や魅力をかたちにするだけでなく、自然環境に対する循環性も考え、社会を変える広がりを持つ作品となっている。シラバスの意図、課題の意義を深く理解し解答できている優秀作品。



## ■シラバスに基づく授業

	学部平均	本学科
Q4. 講義	3.58	3.64
演習	3.68	3.66
Q6. 講義	3.68	3.68
演習	3.69	3.69
<b>全項目平均 (年度)</b>	<b>3.67</b>	<b>3.69</b>

2021 年度後期授業アンケート結果<sup>4</sup>

履修する科目のシラバスを読んで、科目理解をしっかりと図ることは前期・後期の授業始まりに行われる学科ガイダンスにて学生に指導している。

授業内でもシラバスを授業開始に説明するように、学科教員・非常勤教員全員に学科会議、講師会にて、伝えている。

その上で、授業終了時の受講学生による授業改善アンケートが実施される。その質問項目として、シラバスとの関連がある質問項目は以下である。(教員はこのアンケートに介入せず、結果も集計後まで知ることはできない。)

Q4.教員はシラバスの記載されている授業の目的、到達目標、評価方法をわかりやすく説明した。

Q6.この授業はシラバスに沿って適切なスピードで行われていた。

上記の2問で、学部平均を下回っているのは、演習のQ6のみで、こちらも若干値であると言える。スピードの問いには、量に対する判断も入っている。学生にとっては課題量などが多かった可能性もあるので、そういった点を改善していけるようにしたい。**アンケートの全項目平均値 3.69 も、学部平均 3.67 を上回っている**ので、**全体として授業は問題なく適切に行われている**と言える。シラバスを説明した上で、授業評価が良好になっている点を鑑み、授業はシラバスに基づいて実施されていると言える。

---

<sup>1</sup> manaBe サイト：<https://n1.kyoto-art.ac.jp/campusweb/top.do>

manaBe シラバス検索(2022 年度)：

<https://n1.kyoto-art.ac.jp/campusweb/slbsskgr.do?clearAccessData=true&contenam=slbsskgr&kjnmnNo=7>

(参考) [2021 年度開講科目シラバス \(PDF\)](#)

- [2 シラバス作成の手引き](#)
- [3 シラバスピアチェックシート](#)
- [4 2021年度授業改善アンケート結果](#)

② 成績評価

学修目標・教育目標に対し適切な到達目標が設定されているか、科目の到達目標に対し適切な評価方法・評価基準となっているかどうか、また、記載された評価方法・評価基準および「成績評価ガイドライン」に基づく、厳格な成績評価がなされているかどうか説明してください。あわせて、ルーブリックの活用や、複数担当科目での評価平準化への取り組み等を記載してください。

授業の到達目標は、個々の授業で各々設計するのではなく、カリキュラムマップ<sup>1</sup>上で、DP、教育目標、それを具体化したカリキュラムを踏まえ、そこから導かれるテーマと概要、それに対する到達点として全体を網羅して体系の一環として順次性も踏まえて設計しており、適切に設定している。

ファッションデザイン基礎Ⅰ 1回生前期FD【科目分類】専門デザイン

シラバス

テーマ	ファッションデザインの導入					
目的と概要	ファッションデザインとは何かを考え学ぶ。ファッションは、服飾だけでなく人のライフスタイル全般をデザインしていく領域であり、時代や社会とも深く関係している。その幅広いファッションを学ぶ上で、1年生の基礎では、まず服飾のデザイン理解から始め、素材を考えながら基本的なアイテムの制作ができるようになることを目指す。オープンカラーシャツを題材に、服飾技術としての洋裁における基本的な縫い方を学びます。そして洋服に使われる基本的な素材と意外性のある素材、またそれらの加工方法を知り、洋服の基本的な構造についても学びながら、自分のデザインでシャツを完成させる。					
この授業で伸ばすことのできる7つの能力	知識		思考力		行動力	倫理観
	○ 発想力		◎ 構想力		◎ 表現力	

マップ  
より入力

マップ  
より入力

専門の文脈  
目的

DP  
マップ  
より入力

各科目のDPが体系として、かつ科目内容に則したものとして決定されていることは「3.体系的カリキュラム」で実証済み。

シラバスは、カリキュラムツリー<sup>2</sup>とマップによりコントロールされており、それらが個別の授業の枠組みにおいて矛盾がなく整合的であるかどうかは、各教員がシラバスを書く中で確認している。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講年	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
空間演出デザイン概論Ⅰ	必修	1-2-3-4	講義	2	前期	◎	○					△	空間演出デザイン学科概論	初年度教育の導入講義として、学科概論を実施。専任教員の専門を知ることを通して、空間演出デザインという領域を理解し、かつ現代のデザインとのリンクの理解も図る講義。	各専任教員のデザイン領域を通じて、学科のデザイン領域の概要を理解し、自らの考えに展開することができる。
空間演出デザイン概論Ⅱ	必修	1-2-3-4	講義	2	後期	◎	○					△	空間・ファッションデザイン概論	現代にいたるデザインがいかに形成されてきたのか、という基本的な考え方を理解する講義とする。	テーマに対して詳しく講義することができる。
空間メソッドⅠ	選必修	1-2-3-4	講義	2	前期	○	◎					○	同席	空間デザインに必要な同席を学ぶ。	同席の図法と考え方を習得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
ファッションメソッドⅠ	選必修	1-2-3-4	講義	2	前期	○	◎					○	ファッション技法基礎	服飾デザインの基礎知識とそれに伴う技法を学ぶ。	服飾デザインの知識・技法を習得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
空間デザイン基礎Ⅰ	選必修	1-2-3-4	演習	2	前期					○	◎	◎	空間デザインの導入	空間デザインとは何かを考え学ぶ。空間の成り立ちを知り、空間設計の基礎を学ぶ。	自分の発想や思考を基礎的な空間設計によって、絵画に似て表現できるようになる。
ファッションデザイン基礎Ⅰ	選必修	1-2-3-4	演習	2	前期					○	◎	◎	ファッションデザインの導入	服飾デザインに必要な制作技法と考え方を学び、基礎的な制作を行う。	服飾デザインの基礎的なスキルと考え方を習得し、自らの作品として展開することができる。

カリキュラムマップ

到達目標	服飾デザインの基礎的なスキルと考え方を修得し、自らの作品として展開することができる。					
評価方法 評価基準	授業態度	コメントカード・ 授業内提出物	課題・成果物	期末レポート	期末筆記試験	
	授業での部分縫いを踏まえてシャツの構造と縫い方を的確に理解し縫製ができる。			○		
	与えられたテーマの中でシャツのデザインを考え独自の視点でコンセプトに合わせた魅力あるデザインができる。			○		
	毎回の授業に集中力をもって取り組み、課題の提出期限をまもるなど、ひとつひとつの制作を積み上げ、ものごとを達成することができる。	○				
		15 %		85 %		

マップ  
より入力  
(マップを要  
旨として可)

到達目標を  
具体化し、  
評価する成  
果として示  
したもの

到達目標からの評価基準と方法は、各授業で教員が設定する。この内容に矛盾がないかどうかは学科ピアチェックにて確認しており、問題がある場合は指摘をして、修正するようにしている。

上記を踏まえ、学修目標・教育目標に対し適切な到達目標が設定され、かつ科目の到達目標に対し適切な評価方法・評価基準が設計されていると判断できる。

## ■厳格な成績評価

成績評価は、大学の成績評価に関するガイドライン<sup>3</sup>を守り、各授業のシラバスに明示された到達目標、評価基準によりの確に評価している。この成績評価ガイドラインは、学修ガイドに「成績評価・GPA」<sup>4</sup>「授業の出席と欠席の取り扱い」<sup>5</sup>として掲載され、学生にも公表されている。

## 出席規定

- ・ 授業はすべて出席が前提
- ・ 出席が全授業数 2/3 に満たない場合は、原則、成績評価の対象としない。= F 評価

ガイドラインによる成績の評価、評点、評価基準、成績分布割合

評価	評点	評価基準	GP	成績分布(割合)
S	90-100	特に優れている	4	10%以下
A	80-89	優れている	3	S+A 30%以下
B	70-79	標準である	2	
C	60-69	合格と認められる最低限の成績	1	
D	0-59	不合格	0	
F	評価対象外		0	

大学において、進学・就活等で外部へ学生の成績公表をしていく上で、特に GPA は厳密に運用されなければならない。各科目で、甘い授業は平均点が高く（皆 80 点以上など）、厳しい授業は低いといったような**個別の価値**によってしまうと、公表していく GPA の公平さが担保されない可能性がある。それを踏まえて、本学では成績評価 S,A の分布割合を定め、その割合を基準とした難易度設定による科目設計をしていくこととなっている。それにより、GPA が信頼ある数値となっていく。

それを前提に、本学では GPA によって、成績不振学生（GPA<1.0）の修学指導面談や成績優秀者の顕彰を実施している。

この **S,A 基準の順守**ができていないかどうかは、授業アンケートの結果資料<sup>6</sup>の中に記載されている。本学科は専任教員には学科会議で運用を順守するよう伝え、非常勤講師には講師会<sup>7</sup>にて規定を伝え、順守してもらうように共有している。2021 年度前後期結果をチェックすると、S+A>30%となっているのは 2 科目で 33%と 88%。88%の科目は非常勤教員が 10 名以下は適応外という成績評価ガイドラインを、8 名の受講生だったため誤解したことで起きたもので、後期は修正されている。

以上により、成績評価は厳密に運営されていると言える。

## ■ループリック

ループリック評価は、2020年度より卒業制作科目で実施している。「3. 体系的カリキュラム CP とカリキュラムの連関」の卒業研究・制作の項目にて詳述した。そこにある通り、学生への成績基準のさらなる明確化にもなり、教員もプロセスを丁寧に採点すること、合議の上採点評価することができるようになった。2022年度は、学生も自己採点に使うこととしている。この卒制ループリックはこれまで説明してきた2020年度カリキュラムではなく、旧カリキュラムによるものなので、DPとの関連は緩やかに設定されている。次年度以降、さらに対応を明確にしていく。

そのほかに、1、2、3回生の各学年での主要な科目に2022年度よりループリック評価を導入した。<sup>8</sup>

- 1回生 空間デザイン基礎Ⅰ、ファッションデザイン基礎Ⅰ
- 2回生 空間デザイン基礎Ⅳ、ファッションデザイン基礎ⅣB、
- 3回生 空間演出デザインⅠA、空間演出デザインⅡA

これらは、シラバスに付され、学生にも公表している。

複数担当の場合は、合議をして採点することとしている。評価基準にしたがって、成果物評価を行い、成績責任者が主導しながら合議の上評価を決定する。評価の観点を合わせることは、各教員間で行っているが、ループリックが導入されると、それがさらに明確になると言える。

---

<sup>1</sup> [カリキュラムマップ（2020年度以降入学生用）](#)

<sup>2</sup> [カリキュラムツリー（2020年度以降入学生用）](#)

<sup>3</sup> [成績評価に関するガイドライン](#)

<sup>4</sup> 学修ガイド「成績評価・GPA」（在学生専用サイト）：

<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/basic/result.php>

<sup>5</sup> 学修ガイド「授業への出席と欠席の取扱い」（在学生専用サイト）：

<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/basic/attendance.php>

<sup>6</sup> [2021年度授業改善アンケート結果](#)

<sup>7</sup> [2022年度講師会 配布資料](#)

<sup>8</sup> [学科専門科目ループリック](#)

### ③ 単位認定

1単位45時間の学修という単位制度に沿って、事前・事後学修が適切に設定されているかどうか、成績評価の具体的方法（レポート、試験、課題など）にも触れて説明してください。

事前・事後学修については、学科ガイダンスで、授業外学修を含めて単位が成立していることを前期・後期両方で伝えている。その内容と時間数はシラバスにて表記し、学生に公表している。

#### ファッションデザイン基礎Ⅰ 1回生前期FD【科目分類】専門デザイン シラバス (②成績評価も項目で示したシラバスと同じ)

事前・事後学修について	<p>事前学修: 前半:日常的に着ている服をよく観察し、構造やディテール、どんな素材でできているかなどを分析しておくこと。 後半:縫製工程を確認し、スムーズに制作が進むよう制作工程を確認しておくこと。</p> <p>事後学修: 授業計画に基づき毎回必要に応じて出す宿題が事後学習となるので、要点を理解し必ず実行すること。 事前事後学修の目安時間: 毎回2時間以上</p>	<p><b>内容</b></p> <p><b>時間数を記入</b></p>
-------------	---	---------------------------------------

1単位45時間の学修が必要であることが法的に定められている。(大学設置基準21条2)

演習2単位 (2コマ・2単位)では、1回の授業ごとに**授業外学修が2時間必要**となる。

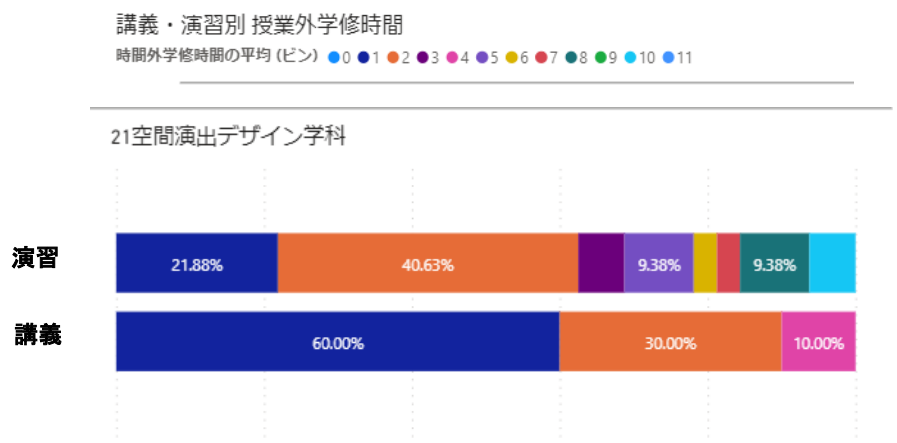
講義2単位 (1コマ・2単位)では、1回の授業ごとに**授業外学修が4時間必要**となる。

シラバスには演習2時間以上、講義4時間以上をめやすとすることを学科共通事項として記入し公表している。

45時間厳密に充足しなければ単位が付与できないわけではなく、学修時間目標として、学生が主体的に授業外も学ぶことが重要視された制度である。

本学では、**現在授業外学修時間をすべての科目において、全員に対し毎時間計測**をしている。授業外学修時間を充実させ単位の実質化を明確にしていくためであるが、もうひとつは、芸術大学の特色として、演習時間の授業外学修が長く、学生に無理がかかっていないかを調べるためでもある。

2021年度後期に**実態調査**をした結果があるので、それを使い、状況を説明する。



### 1週間あたりの1科目の授業外学修時間平均

空間演出デザイン学科 2.59 時間

学部平均 1.69 時間

演習は2時間以上の学生が80%程度を占め、授業外学修が適切に行われていると言える。しかし1科目につき週10時間学修している学生もおり、過負荷も懸念されるが、卒業制作の4回生に多く見られるので、想定範囲内と考えている。

講義は4時間以上が10%と少ない。1～2時間が平均的な学修時間であるといえる。演習に力を入れる学生が多いのが現実なので、総平均で図るほうが実態を理解するのに適切であると思われる。

モデルケース (半期20単位取得の学生：標準的な単位数)

20単位取得 芸術教養科目 10単位 5科目 (0.75時間=大学平均)

専門科目 10単位 5科目

空間演出デザイン学科 1週間あたりの授業外学修時間

芸教 0.75時間×5科目=3.75

空D専門 2.59時間×5科目=13.0

合計 **16.75時間**

学部平均

芸教 0.75時間×5科目=3.75

学部専門 1.69時間×5科目=8.45

合計 **12.2時間**

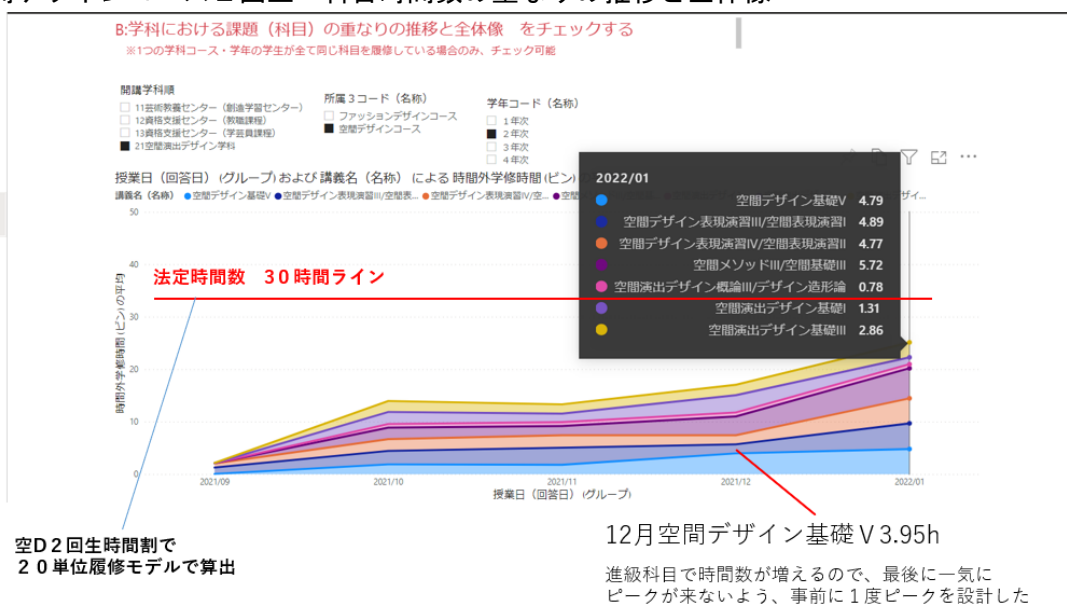
芝浦工業大学 (2021 後期) **18.6時間**

(学修成果の可視化等推進校)



上記の結果、本学科の1週間あたりの授業外学修時間は、**先進的取り組みを行っている芝浦工大の学修時間と遜色がなく**、一定の必要な授業外学修を主体的に行えていると言えるだろう。本学の調査は、まだ、初年度なので、今後もう少し学生の計測忘れなどが減って精度が上がり、時間数も増加するのではないかと推察している。

### 空間デザインコース2回生 科目時間数の重なるの推移と全体像



授業外学修時間の計測によって、**各学年の科目の時間数の重なり**も検討できる。課題が過重になりすぎているかを確認するために、かつ、課題ピークを分散する計画をたてていくために活用する。

### 空間デザインコース2回生1月時間数(授業終盤:制作ピーク)

専門平均 23.81  
 芸教平均 3.75 (5科目履修で計算)  
**合計 27.56**

法定時間数(空D2回生の後期履修科目の法定授業外学修時間数30時間)以下でもあり現状、平均的には著しく多いわけではないと判断。

時間数の多い個人のフォローやピーク分散をさらに検討したい。

以上により、事前事後学修(授業外学修)の時間数は適切に設定され、妥当と思われる一定の時間数の授業外学修を学生が行っているということを実証した。

### ■成績評価の具体的方法・事前事後学修を一体とした単位認定

成績評価の具体的方法については、成績ガイドラインに則り、シラバスの到達目標、評価基準、評価方法に沿って、適切に行っていることを前項で説明した。

ここでは、事前・事後授業で何が行われ、成績評価に結びついているのかを記載する。

演習科目は、課題の制作があるので、事後学修で授業の振り返りや教員の指導内容による修正などを行い、さらに次回の事前学修として、指定されたところまで課題を進めておく必要がある。それらは、クラスルームにエスキス提出、実物制作の過程チェックなどのかたちで行われ、成果物のプロセスの評価につながっていく。この流れは概ね問題なく行われている。

講義は、学科科目では、毎回の授業ノート提出を義務づけている。A4×1枚で、ノートと考察を書き、クラスルームに提出する。考察のためのリサーチや自分でのフィールドワークや考えを巡らせた時間なども計測に入れている。中間でのレポート提出も行い、プレ試験として前半のまとめを行う。最終はレポート試験を実施し、授業の考察を論じた上、リサーチと提案を行う。それらを全て評価対象としているので、**授業外での学修も含めた評価が行われ、単位は全体の学修成果として認定されている**と言える。

#### ④ 教育方法の工夫・開発と効果的な実施

教育方法の工夫・開発について、以下の観点について必ず触れながら現状を説明してください。

##### ・授業形態

教育目標の達成に向けた授業形態（講義・演習・プロジェクト等）が採用されているか。ICTの活用、双方向授業、アクティブラーニング、工房を活用した演習、教員指導体制、ゼミの運営方法等、授業形態上の工夫を説明してください。

##### 授業形態

教育目標である、社会の課題解決の提案を新しい社会価値として創造することについて、必要な授業形態は、**理論的体系を教授する講義科目、デザイン専門体系の具現化となり、実務を可能とする能力、広く汎用的な領域へ展開できるようになる能力を育成する演習科目、産官学連携を含む社会実装となるPBLとしてのプロジェクト科目**が、カリキュラムの中で、適切な配置で採用されている。

また、**ICT活用**として、資料を詳細に理解できる環境をつくることができることから、講義科目はオンライン授業とし、内容を対面時より深く教授することが可能となった。また、社会においてもオンラインによって、仕事をする場所を自分で選ぶ時代になりつつあるので、自分で選んだ環境で、集中力をもってものごとを成す、ということを学生時代にも経験するためにも意義があると考えます。

演習は、ほぼ対面で実施されるが、課題レクチャーを行ったり、リサーチに出かける前の確認であったりと、必要な場面でのオンラインが活用されている。また、東京在中の多忙なデザイナーでも、オンラインであれば、授業が可能となるので、その利点を生かして、オンライン・対面併用の授業を実施している。

今後、地域に滞在して、研究を進めるような長期研究型のゼミなどが検討されることもあるとすれば、さらにICTの活用は進んでいくものと思われる。

**アクティブラーニング**は、多くの授業で取り入れている。フィールドワーク、リサーチ型のソーシャルデザイン領域では、常に学生が主体的に動いて、課題発見から解決のための実践を行い、グループワークでの話し合い、クラスでの共有、お互いのコメント、アクティブに動く中で、成果が達成されるようになっている。

また、社会実装授業は、産官学連携で、イベントやSHOPの企画・制作・販売まで実施するので、教員が何かを一元的に教えるものではなく、企画をたてるところから、クライアントにプレゼンをし、学生が話し合いを繰り返して、さまざまなことを決定し、実践していく。最終的には、お客様に対面し、自分たちの商品を販売したりするので、社会参加によって主体的に成長をしていく授業といえる。また、市民と価値共有することを目指しているため、主体的というだけでなく、他者評価も行い、自分たちだけの思い込みにならないように、他

方向からの評価を大切にしていけることを理解できるようにしている。

**工房**は、学科の工房、ウルトラの工房、双方ともに活用している。それについては、Ⅲ章2-③教育研究活動を行う環境や条件に詳述した。専門の演習授業内での活用のみならず、授業外学修、自主的な制作、卒業制作で、学科工房、ウルトラ工房ともに積極的に活用がなされている。

**教員指導体制**としては、Ⅲ章2-①教員像に、教員体制を詳述した。その中に添付したダイアグラムにあるように、空間・クリエーション・ファッションにそれぞれ人員を配置し、それぞれがソーシャルデザイン領域もカバーするように専門を拡張して研究教育にあたる。かつ、社会での汎用性を広げる高度領域として、地域・マネジメントポジションをセットし、専任や客員の教員を配置して、ソリューションからの社会変革力を上げていけるように体制を組んでいる。そのためには、教員はそれぞれ複数のジャンルを教育できる必要があり、常に自己研鑽に励む必要がある。次のカリキュラムでは、デジタルと現実の融合社会に向けて、WEB・プログラミングやリテラシー力を上げていくためのIT系教員を確保することを検討している。

#### ゼミ

本学科は、複数の科目から単位を選択して学ぶ方法をとらず、コース学生はみなほぼ同じ授業を3年間学ぶことになる。専門・クリエーション・ソーシャルを全員がすべて学ぶことで、各専門能力と、専門を横断した能力を獲得するのが本学科の特色であり、強みである。それゆえ、ゼミは卒業制作の時のみで、4回生で初めての所属となる。卒業制作は毎月審査があるので、ゼミではそれに備えて、毎回、リサーチやテーマのエスキスチェックと発表を繰り返していくハードなものである。テーマの違いに幅もあるので、教員はかなり研究しないと指導できないが、学生はテーマやリサーチを共有することで、多様なジャンルを学ぶこととなり、相互に学び合い成長できるゼミとなっている。

総じて、授業内容の質に応じて、適した授業形態を選択し、その内容を成果の出せるかたちで、独自の工夫をもって充実させていると言える。

・学生の主体的参加を促す授業方法

### 社会と双方向の授業

学生の主体的参加は、前項でも書いたように、ソーシャルデザイン系授業、社会実装授業で中心に行っている。学生自身が動かなければ、何も始まらない授業であり、学生だけでもできない、社会参加によってはじめて成立する授業であり、参加するだけでなく、市民に働きかけることも必要としている。身近な社会と双方向になり、それを動かすことで、大きな産業社会に影響を与える、そういう社会変革の第一歩ができるようになる授業である。

それを意識的にできるようになることで、就職活動で社会に対して自分に何ができるのかを語ることが可能になっていく。地域や社会に必要なアイデアをうまく出して、企業での貢献のビジョンを語っていけるようになる。こういうことができるのが、本学科の強みであり、進路の強者となれるポイントである。

### リサーチによって社会を新たな視点で再構築していく主体性

通常の授業でも、様々なかたちでリサーチを重視していることも本学科の特色と言える。ファッションでは3年生ブランド制作の授業において、企業や地場産業に尋ねていき、素材提供などを受けて、ブランド作品をつくっていく。余った素材などを活用したり、自然を研究して素材としたり、思いもよらぬ活用法を見出したりと、主体的なリサーチから独自性あるモノを生む力が育まれる。空間デザインコースでは、デザインリサーチで、身近な問題を抱えた人を対象に、エスノグラフィ的な密着リサーチを行い、カルチュラルプローブの手法を使い、知らない時間を共有するリサーチも行ったりして、他者を解像度を上げて理解し、そこからその人のための問題を解決するプロダクトを制作する。何度も孫に昔話をする祖父の大切な思い出のために、思い出日記をつくった学生がいたが、ひとりのために思っている作品が、ひいては多くの人のために生きるモノとなる。このように、リサーチを様々に行ってまだ誰も見出していない課題やものごとを自分の考えで発見することが学生の主体性を育む教育となっていることは間違いない。



ダメージデニムを土中の細菌でつくるファッション作品。生物との関係を見直す循環デザインのひとつでバイオを活用。カタチをつくったりするだけでなく、社会を再構築する主体的視点がある。

・教育手法の更新・刷新

教育力向上を目的とした産学公連携 PBL 型教育プログラムの活用、FD の積極的活用、学科内での教育手法の共有等の取組について説明してください。

### 教育力向上

教育力向上を目的とした活動として、デザイン5学科連携「デザインを育てる」研究会や欧州大学との共同研究といった教育研究の場を持っていることを前項3-③「教育研究目的(学術分野)に対する教育内容・水準の適切性」の外部基準への参照にて詳述した。「デザインを育てる」プロジェクト<sup>1)</sup>は、フォーラムや合同合評会などで、外部からの新たな情報、学科を越えた新たな教育法などを得られる場となっている。フォーラムは公開で実施し、多くの学生たちにデザインの現在を学ぶ場を提供してきた。合評会もできるだけ公開し、さまざまな教育法や学生作品に触れられる場を提供した。参加は自主的として、現在も継続している。



2020年度  
デザインを育てるプロジェクト  
合同展覧会

### 学生の声

違う学科の活動を知る事が出来、とても良い刺激を受けられました。テーマのリサーチからアウトプットまでどれも大切ですが、本質を俯瞰して見ることはもっと大切なのだと学びました。特にキャラクターデザイン学科の、お客様の要望や理想を叶える熱い想いに感動しました。「デザインとは人の思いを形にするための方法」という言葉をこれからも忘れずに制作を続けたいと思います。

他学科の作品を見るだけでなく、制作プロセスを知ることが、教員にとっても違う角度からのデザインのアプローチを知ることになり勉強になるが、学生も同様、大きな刺激受け、成長する場となる。



学科内では、**社会実装を担当する教員**は、外部との関係から、新しい社会での動向を知ることができる。ソーシャルイベントは亀岡市で行っているが、亀岡市自体が、環境先進都市を目指しており、芸術祭で学科と交流し始めてからも大きく変化された。そこでの取り組みを学んだり、コラボレーションして新たな教育リソースを得ている。



FLY BACK プロジェクト  
亀岡市でレジ袋廃止に向けて、エコバックをみんなでつくるイベントを実施。  
亀岡のパラグライダー廃棄布で大きなバッグをつくりその後、カットしてエコバッグにした。

こういったイベントや公開の販売などは、**教員が互いのプロジェクトに訪れ、成果を共有しつつ学ぶようにしている**。また、**社会実装・社会連携事例集<sup>2</sup>**を毎年作成して配布し、授業内容、成果を理解できるようにしている。

**卒業制作の指導共有としての審査**も教育力向上に寄与している。学科で全員の作品を教員全員で審査するので、内容を理解し、その水準を一定レベルにするために議論が必要となる。その過程で、教員それぞれが学生指導のために新たに学びながらでないと指導できないことを理解する。インクルーシブの作品を担当すれば、その作品事例や背景、例えばジェンダーの現在について学ばねばならない。**その教育研究は、非常に重要であり、卒制のみならず様々な授業での指導に展開されていく。**

**FD<sup>3</sup>も十分に活用している**。III-2-②「教員の能力開発」にてFDの参加状況も詳述した。授業参観は、オンラインのものを見ることが多いが、他学科の教育内容や方法を知ることができ、発見が多いFDである。カリキュラムについて学生とともに考えるFDもあり、1日かけた密度の濃いものであるが本学科では新任教員が参加し、学科カリキュラムをしっかりと理解しつつ、学生の理解も促し、深い学びにつながった。また、新たな授業を他学科と協働で考えるFDもあり、「スペキュラティブ」「UI/UX」2科目が研究された。両方に教員が参加しているので、その成果は学科内で今後共有して、新しいテーマを各自が活用できるようにしていきたい。

<sup>1</sup> 京都芸術大学デザイン5学科「デザインを育てるプロジェクト」WEBサイト：

<https://d5-project.net/>

<sup>2</sup> [2021年度社会実装・社会連携授業実例集](#)

<sup>3</sup> [京都芸術大学 FD のてびき・活動報告書](#)



## ⑤ 自己評価

①～④を踏まえ、学科の教育内容・教育方法について適切に設定されているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

### ①シラバス

シラバスはカリキュラムツリーとマップによって設計された体系を参照し、システムの必要箇所に入力して骨組みをつくっている。その上で、科目の社会背景や専門性と文脈がわかる文章を組み込み、教育目標を踏まえた上での科目の専門における相対的位置や広がり理解されるようにして、学科シラバスによってカリキュラムの全体像とその学ぶ意義が的確に他者（学生、教員、社会）に理解できるよう設計している。ピアチェックも実施し、第三者確認で改善ができる体制となっている。

シラバスに基づく教育も授業改善アンケートで確認され、良好に実施されていると証明された。

### ②成績評価

成績評価基準となる到達目標は、カリキュラムマップ・ツリーで全体設計されており、適切に設定されていると言える。それに対する評価方法・基準の適切性もピアチェックにて担保されている。

厳密な採点については、成績評価のガイドラインに則り、S+A 比率の規定を順守していることで確認でき、問題ない。

ルーブリックも導入し、より明確な観点とプロセスから評価を行うことができている。

総じて、成績評価は問題なく行われていると言える。

### ③単位認定

1単位45時間の学修という制度を鑑み、授業外学修（事前事後学修）についてシラバスに内容と学修めやす時間を公表し、各授業内で都度指導をしている。その授業外学修時間の実態調査によって、本学科の学生は先進的取り組みを行っている他大学と比較して遜色ない時間数という結果となり、学修が十分になされていることが実態的に証明された。

かつ、授業外学修が必要となる課題・レポート・試験が提供されており、それを学ばないと合格に達さないのので、単位に充足すべき内容も担保されている。

以上から、単位認定に値すると言える授業外学修を含む授業が行われていると判断できる。

（時間内授業の適切性はシラバスの項で確認済み）

#### ④教育方法の工夫・開発と効果的な実施

授業形態は、学科教育目標を達成するための理論講義・演習・社会実装プロジェクトなどが適切に配置され実施されている。アクティブラーニングや ICT 教育も複数取り入れ、活性化している。ソーシャルデザイン科目で社会と双方向になる主体性、リサーチ重視科目で社会を新たな視点で再構築する主体性を獲得できており、そういった教育が適切に実施できていると言える。

教育法の更新・開発のために、研究会や社会実装、卒制審査、FDを積極的に活用し、常に教育内容・手法・リソースの研究をすすめ、共有、刷新できている。

上記①～④を踏まえ、学科の教育内容・教育方法は適切に設定されていると評価できる。

## 5. [学修支援]

### ③ 自己評価

①②を踏まえ、学科の学修支援が適切に設定されているか運営されているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

#### ① 学修支援体制

学生が学修計画をたて、主体的な学びを实践できるようにするためには、ただ学ぶのではなく、学位プログラムを理解することがまず必要である。

そのために学科ガイダンスで、DP、学科教育目標、カリキュラム方針3つの領域、学科カリキュラムの一体的な成り立ちを解説し、それら全体の理解を図っている。

学位プログラムをさらにDPとの関連で深く読み解き、理解していくために、DPA(学修ポートフォリオシステム)ガイダンス・リテラシーで、DPに向かって進むカリキュラムとそれを構成する科目群の関係、その学修成果としてのDP達成度について学び、理解できるようにしている。学生はそのレポートも書き、成果を踏まえての次の目標を考えられるようになる。

自分の学ぶ学位プログラムとしてのカリキュラムや学修成果の意味を理解し、それを踏まえて自分の学びをしていくことで、何を学べばよいのか、次はどうすればいいのか、を主体的に考えられるようになる。その学修支援ができていると言える。

その上で、初年次教育で、自ら考えて動ける学生となるよう、ラーニングリテラシーやソーシャルデザインの授業を配置し、主体的な学修の基盤をつくらせている。学修面談も定期・随時と行い、学生にきめこまやかに対応して、学修支援をしている。上記の施策により、主体的に学べる学生を育成し、その支援をしていると言える。

#### ② キャリア支援

各学年での学科キャリア授業は、目標に基づき適切に実施されており、**単位修得率も高く、授業アンケート値も良好で、学生は成果をもって学んでいる。**

かつ、キャリア面談や企業研究会などで、課外でも有効な支援を行っている。

その結果、学科の進路決定率は、非常に高く、特に早期就活に対応した支援が効果を生み、**6月末91.9%と、リクルート同時期調査85.3%を凌ぐ高さとなっている。**

以上のことから、キャリア支援は適切に行われていると実証される。

上記①②を踏まえ、学修支援は適切に行われていると評価できる。

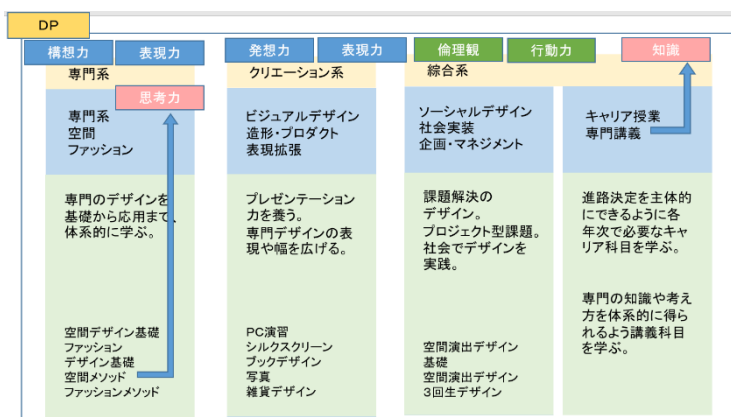
### ① 学修支援体制

多様な入学者が自ら学修計画を立て、主体的な学びを实践できるよう充実を図るといふ視点から、どのような学修支援を行っているか説明してください。とくに、初年次教育で行っている工夫と現状、ガイダンス、履修指導面談における指導について具体的に記載してください。また、DPA やカリキュラムマップ、カリキュラムツリーの活用方法、多様な学生への支援体制（留学生や障がい学生など）についても言及してください。

#### ■主体的な学びを促す初年次教育

学科では、学科の教育内容を俯瞰的に理解するために、学科ガイダンスを実施し、さらにカリキュラムのより詳しい理解を図るために DPA（D P達成度評価）ガイダンスを行っている。それにより、大学・学科のカリキュラムとそれに基づく自分の学びを理解し、主体的に学べるように仕組みをつくっている。

学科ガイダンスは、添付[学科ガイダンス資料<sup>1</sup>](#)にあるように、D P、学科教育目標、学科3つの領域、学科カリキュラムツリー、カリキュラムとD Pの関係をしっかりと解説し、それらを具体化した授業で、各学年で学ぶことを理解させる。毎年、前期・後期に2回学ぶので、理解は徐々に深まっていく。その他キャリアについて、単位制度について、成績評価についてなどもここで教授する。



学科ガイダンス資料引用  
学科カリキュラム方針3つの領域とD Pと各科目の関連を示した図

DPA（DP達成度評価）ガイダンス<sup>2</sup>を年度初めに、成果を読み解くDPAリテラシー<sup>3</sup>を年度末に実施する。

DPAは、学生の学修成果を可視化する学修ポートフォリオシステムである。

教学マネジメント（中央教育審議会）<sup>4</sup>において「学修成果を可視化し学生が自ら説明できる（要約）」ことが学位プログラムの達成として求められている。学生はただ学ぶのではなく、DP達成のためのカリキュラムに基づいた学修の過程と成果を把握し、説明できるようになることが求められている。それを説明するためには、カリキュラムという枠組みとそれを構成する各授業を理解し、その成果による達成度を把握することが必要である。また、その改善のために振り返りと目標設定をして次につなげることが重要となる。

### DP達成のためのカリキュラムツリーの確認と把握

**DP : 知識**

**DP 学科再表現**

1年		2年		3年		4年	
前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
②(A) 【知識】 学科専門領域の概論から現代デザインまでの理論を通じ、デザインの歴史やデザインの在り方、社会的展望を体系的知識として理解し、かつ、その理論をベースとした演習に展開するための方法論、その2つの領域の科目で取得が図られている。							
空間メソッドI 必修/ 2.0単位		空間メソッドII 必修/ 2.0単位	空間メソッドIII 必修/ 2.0単位	空間演出デザイン論I 選択/ 2.0単位	空間演出デザイン論III 選択/ 2.0単位	空間デザイン研究I 選択/ 2.0単位	
空間演出デザイン概論I 必修/ 2.0単位	空間演出デザイン概論II 必修/ 2.0単位		空間演出デザイン概論III 必修/ 2.0単位		空間プランニングメソッド 選択/ 2.0単位	空間デザイン研究III 選択/ 2.0単位	
<b>DP 達成のために必要な科目群</b>						空間演出卒業研究 選択/ 2.0単位	卒業研究・制作 必修/ 4.0単位
②(B) 【思考力】 理論・方法論の科目で特に重視され、さまざまな知識や事象を創造力へと構築していくためのメソッドや論理として修得する。学科では重要な力と位置付けており、卒業制作で、人間力と創造力を統合する原動力となる。							
空間メソッドI 必修/ 2.0単位		空間メソッドII 必修/ 2.0単位	空間メソッドIII 必修/ 2.0単位	空間デザイン演習III 選択/ 2.0単位	空間デザイン演習II 選択/ 2.0単位	空間演出卒業研究 選択/ 2.0単位	卒業研究・制作 必修/ 4.0単位
ラーニングリテラシー 必修/ 2.0単位	空間演出デザイン概論II 必修/ 2.0単位		空間演出デザイン概論III 必修/ 2.0単位	キャリア研究 III 選択/ 2.0単位	空間演出デザイン論 III 選択/ 2.0単位		
					空間プランニングメソッド 選択/ 2.0単位		

カリキュラムツリーとマップを融合させた図抜粋（再掲）（DPA の中ではカリキュラムツリーと表記されている。） DPA より引用

システムではDP7つの能力の全項目、全授業科目が並んでいる。

例えば、空間メソッドIは【知識】にも【思考力】にも配置され、DPは複数獲得されていくことがわかる。青い科目は、履修し合格した科目である。年次ごとに青い科目が増えていく。

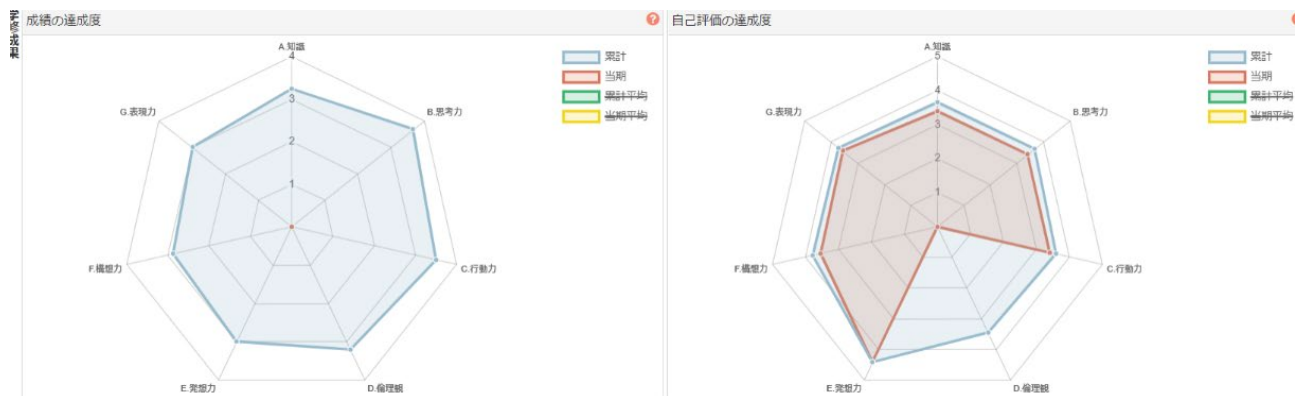
## DPA学修成果の可視化・アセスメントメニュー

### DP成績達成度評価

(カリキュラムツリーを基盤にした GPA によるチャート)

### DP達成度自己評価

(カリキュラムに対する自己評価のチャート)



DPがどのように達成されているかを成績と自己評価から確認する。

カリキュラムに基づく授業科目による成績評価の DP 達成度と科目の到達目標に対する自己評価の DP 達成度チャートが可視化される。【DP知識】なら、そこに含まれる全科目の GP から計算されている。教員からの成績だけでなく、自分でも達成度を自己評価することによって、双方向で理解を図る。自己評価は別途 4 点満点で科目ごとに入力する。点数だけでは DP がいかに達成されているかが把握できないので、DP チャートとして可視化されている。

DPA ガイダンス・リテラシー授業で、ともに DPA の目的と役割、そのシステム内容を解説して理解を促す。そして、DP、学科教育目標、学科カリキュラムの一体的構造を説明して、学位プログラムとして DP に向かって進むカリキュラムの枠組みとそれを構成する科目の配置・内容について解説する。それが理解できて初めて自らの学びが説明できるようになるからである。さらに、その成果としての成績と自己評価の達成度チャートが DP フレームで表記されることも理解してもらう。

リテラシー授業では、上記の説明を受けて、自分で DPA を読み解くレポート<sup>5</sup>を課している。7つの能力 DP の学科再表現を記述し、DP に配置され、履修した科目について内容と DP との関連に関する考察をして、その上で、自分の成績・自己評価チャートの分析と考察、今後の目標についてまとめるものである。

## 1 回生作成 DPAリテラシーレポート（抜粋）

### DP・DP 学科再表現

#### 【思考力】

理論・方法論の科目で特に重視され、さまざまな知識や事象を想像力へと構築していくためのメソッドや理論として履修する。学科では重要な力と位置付けており、卒業制作で、人間力と想像力を統合する原動力となる。

#### 前期

##### ・空間メソッド I

##### <学んだこと>

製図の書き方や、図学の基礎的なことを学ぶことによって、自分の思い描いている空間を表現する手段を身につけることができた。また、アーキファニチャーというテーマにそって空間を考えたことにより、自分自身の空間の在り方についての認識が広がった。

##### <DPとの関連性>

講義の中で得た知識の中で、想像力を膨らませることによって、思考力を鍛えることができる。空間について学んでいる中で、最も基礎的な部分の内容だ。

レポートは5枚以上の大作となる。

これにより、DPAの要旨となる

- ・DPに向かうカリキュラムの枠組みとそれを構成する科目配置と内容
- ・その成果としての成績評価と自己評価によるDP達成度

上記を理解した上で、学修成果を学生が自ら説明とできていると判断できる。

自分の学んでいるカリキュラムに自覚的になり、その理解を基盤に主体的に学んでいける学生を育てている、重要な学生支援であると考えている。



## ■初年次教育

### ラーニングリテラシー（修学基礎）

主体的な学修者となるために、学科の学びをレクチャーと体験的ワークで知る修学基礎としての導入授業。

専門を学ぶうえで必要となる能力を「ものごとを学ぶ力」として

「受け取る力」

「気づきの力」

「発信する力」

この3つをグループワークの中で、体験的に理解していくようにする。

受け取る力は、聞く力であり、ノートをとることでもあり、話の内容を受け取る力でもある。多くの情報に接する大学では、まずは修学のために必要であり、ソーシャルデザインにおけるコミュニケーションにおいても相手の話を受け止めて、信頼を得ていくことは重要なスキルである。そういったシンプルではあるが、普遍的に重要な3つの力を主体的な学びのポイントとして、全6回で学んでいく。

もうひとつ目標として、「学科コミュニティの形成」を上げ、コースを越えて、多様なクラスの間とまずはコミュニケーションがとれる関係をつくるようにしている。本学科では、このラーニングリテラシーを皮切りに、学科合同で多くの授業を実施していく。最終的には卒制の展覧会授業で学生たちがチームを組織し、全員でレイアウトや空間デザインをつくっていくこととしている。かけがえのない仲間を得ると同時に、異分野の能力を持ったもの同志、さらなる新しい価値を生んでいけるそんな基盤となっていく。

ソーシャルデザインに引き継がれていくラーニングの学びは、学生の主体性や自分たちでつくる組織力を鍛える第一歩として機能している。

## ■履修・学修面談

前期・後期1回ずつの定期面談と、欠席が続いたり学修が進まない学生の随時面談がある。履修面談では、DPAの成績・自己評価チャートを使い、学修の振り返りと次への目標を確認する。履修登録を間違いなくできるようにチェックとアドバイスも行う。日頃の学生生活の話もして、大学生活を良好に送りながら、主体性を高めていけるように支援する。

欠席が2回続く学生がいたり、持病等で体調不良の学生は、学科共有の学生面談リストに面談や声掛けを行った記録を記入し、学科会議で共有する。その後も継続する学生には、保護者と3者面談なども行い、原因を明らかにしながら対応策を考え、保護者とも連携し進級にむけて頑張れるように支援していく。

障がい学生（ろう者）が一人いるが、合理的配慮として講義授業では、音声文字変換アプリで字幕をつけるなどの対応を、学生の声を聞いて決めている。資料もできるだけ詳しいものを提供している。障がい学生支援として当該学生に寄り添い、障がい学生支援室とともに行っていくことが重要である。

留学生も含め、多様な学生が入学してくるが、必要な配慮は、当該学生と相談し、教学の各部署と連携しつつ対応策を考え、スムーズな学びができるように支援している。

学生には、それぞれ担当教員が割り振られている。本学科では、3年間変わらず、一人の教員が成長を見守る体制をとっている。しかし、メンタル不調の学生やとまどいのある留学生などは、本人が相談しやすい教員に対応してもらうなど臨機応変に運用している。

---

<sup>1</sup> [学科ガイダンス資料\\_2021年度後期](#)

[学科ガイダンス資料\\_2022年度前期](#)

<sup>2</sup> [DPAガイダンス資料](#)

<sup>3</sup> [DPAリテラシー資料](#)

<sup>4</sup> 教学マネジメント指針（概要）文科省HPより：

[https://www.mext.go.jp/content/20200206-mxt\\_daigakuc03-000004749\\_003.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200206-mxt_daigakuc03-000004749_003.pdf)

<sup>5</sup> [DPA学修成果についてのレポート](#)

## ② キャリア支援

キャリア教育とあわせて、学科で行っているキャリア支援、取組みについて記載してください。

学科で開講しているキャリア授業については、「3. 体系的カリキュラム CPとカリキュラムの連関」のキャリア教育の項で詳述したので確認をいただきたい。

全員が履修する授業で、1回生から年1回ずつ、学年ごとのキャリア目標に応じた内容となっている。

### 2021年度キャリア授業

- |     |   |
|-----|---|
| 1回生 | キャリア研究Ⅰ 社会への意識づけ・大学の学びへの動機づけ                |
|     | 受講者53名 単位修得率100% 授業改善アンケート 3.69>3.63 (学部平均) |
| 2回生 | キャリア研究Ⅱ 就活導入 キャリアを人生の組み立てと考える               |
|     | 受講生60名 単位修得率95% アンケート 3.73>3.63 (学部平均)      |
| 3回生 | キャリア研究Ⅲ 就活対策 専門とキャリア                        |
|     | 受講生69名 単位修得率97% アンケート 3.59<3.63 (学部平均)      |

各学年で、単位修得率が高いので、必要な情報は学生にしっかりと伝わっていると認識している。1、2回生はアンケートの結果も高く、意欲や満足が感じられる。3回生になると、エントリーの数をこなすために、多くの企業研究をするなど、ストレスの多い時間でもあるため、少しアンケートの結果が下回るが、負荷も必要であるので、想定内と考える。

キャリア研究授業内で、企画のレッスンをしてインターンの研修に備えたり、マーケティングレクチャーを行い、職種を広げられるようにしたり、ポートフォリオの作成を行うなど、専門的な内容でのスキルアップを行っている。

### キャリアイベント2022

学科主催の企業研究会の実施。インターンに向けての意識向上として6・7月に企業研究会を2021年度より実施している。3回生60名が授業の一環として出席する。

6月17日(金)

(株)オリバー(インテリア・家具)、(株)ベイクルーズグループ(アパレル)

6月24日(金)

リノベ(株)(リノベーション)、(株)マッシュスホールディングス(ライフスタイル)

7月14日(木)

(株)トランス・コスモス(web,デジタルマーケティング)、コメリ(ホームセンター)

学科3領域、専門（空間・アパレル）、クリエイション(WEB)、総合（ライフスタイル）のジャンルにあてはまる企業にきていただき、企業説明とインターン情報、質疑応答を行うイベントである。インターンに行くより前に、企業の姿を知り、こんな仕事があるんだな、親しみやすく教えてもらえるんだな、とかいろいろ知って、不安を払拭し意識を高めてもらうことを目的としている。

### 大学合同企業説明会 2021

12月6日～9日 12月からの就活本番を迎え、冬インターン情報を告知してもらえる企業説明会。本番の企業説明会にあたる。2回生も参加。

参加率 92.4% SD 94.1% FD 90.6%

大学平均 45.1%

**2023卒学生の3回生就活の目標は早期活動。世間と同じペースで、12月スタート・4月内定が目標である。そのスタートとして、合説に全員参加必須で指導し、ほぼ全員が参加できた。大学平均を大きく上回り、勢いのあるよいスタートとなった。**

**結果 空D学科4月内定 62.3%>リクルート調査 58.4%>本学 22.7%**

リクルート調査を凌ぐ勢いで、4月内定を獲得することができた。

タイミングよく、行動できるように指導していることで、結果に結びついている。

### キャリア面談

3回生 8月夏インターン参加報告・促しの面談

12月 就活面談 受験企業確認、冬インターン確認

1月以降 随時 ゼミ担当学生が決まり、ここから4月までは、電話・ZOOM・メールなどで、随時面談をして、4月内定をめざす。

### 学科キャリア調査

インターンエントリー企業の調査や参加企業の調査など、キャリアデザインセンターとは別に、一斉調査を何度も行い、タイミングを逃さず必ず行動できるように、環境づくりをする。

### ③ 自己評価

①②を踏まえ、学科の学修支援が適切に設定されているか運営されているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

#### ① 学修支援体制

学生が学修計画をたて、主体的な学びを実践できるようにするためには、ただ学ぶのではなく、学位プログラムを理解することがまず必要である。

そのために学科ガイダンスで、DP、学科教育目標、カリキュラム方針3つの領域、学科カリキュラムの一体的な成り立ちを解説し、それら全体の理解を図っている。

学位プログラムをさらにDPとの関連で深く読み解き、理解していくために、DPA（学修ポートフォリオシステム）ガイダンス・リテラシーで、DPに向かって進むカリキュラムとそれを構成する科目群の関係、その学修成果としてのDP達成度について学び、理解できるようにしている。学生はそのレポートも書き、成果を踏まえての次の目標を考えられるようになる。

自分の学ぶ学位プログラムとしてのカリキュラムや学修成果の意味を理解し、それを踏まえて自分の学びをしていくことで、何を学ばよいか、次はどうすればいいのか、を主体的に考えられるようになる。その学修支援ができていると言える。

その上で、初年次教育で、自ら考えて動ける学生となるよう、ラーニングリテラシーやソーシャルデザインの授業を配置し、主体的な学修の基盤をつくるっている。

学修面談も定期・随時と行い、学生にきめこまやかに対応して、学修支援をしている。

上記の施策により、主体的に学べる学生を育成し、その支援をしていると言える。

#### ② キャリア支援

各学年での学科キャリア授業は、目標に基づき適切に実施されており、単位修得率も高く、授業アンケート値も良好で、学生は成果をもって学んでいる。

かつ、キャリア面談や企業研究会などで、課外でも有効な支援を行っている。

その結果、学科の進路決定率は、非常に高く、特に早期就活に対応した支援が効果を生み、6月末91.9%と、リクルート同時期調査85.3%を凌ぐ高さとなっている。

以上のことから、キャリア支援は適切に行われていると実証される。

上記①②を踏まえ、学修支援は適切に行われていると評価できる。

## IV 学修成果・教育成果

### 1 [学修成果・教育成果]

#### ⑥ 自己評価

①～⑤を踏まえ、学修成果・教育研究活動の成果として、当初の目的を達成しているかどうか、多角的に点検し改善に活用しているか。また、目的・目標の適切性の点検、教員の質の向上のための方策を講じているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。効果があがっている点、改善すべき点を記載してください。

#### ■学修成果の満足度からみる成果と課題点

大学の学生生活アンケートによると、本学科の学修・学生生活の総合的な満足度は、93.5%(>学部 92.2%)と大変高く、かつ不満が0%であり、全体として学生が充実した学びを行っている状況がある。

個別でみると、教育内容への満足度は89%<(学部 90%)、学修支援の満足度85%<(学部 88%)と若干低い。これらは、学生生活アンケートの他項目を分析したところ、教員の助言や授業の工夫には問題がなく、課題解決の力も身に付いていると高い割合が答えており、これらの点には問題がない。一方、専門分野に関する知識・理解が学部平均より若干低く(学科 92%<学部 94%)、これとの相関であることが分析できた。

では、専門分野は、学べていないのか、という点について後ほど分析する。

#### 初年次教育の学修成果の達成水準

初年次教育が影響を及ぼす1年次離籍の推移をみると、2019年度以降離籍率(2019年度 0%、20年度 3.2%、21年度 5.4%、22年度前期 0%)が低い値で安定している。これは、学生募集改革を行い、学科教育を理解している学生の入学によって、ミスマッチの減少、学修に対する動機の高さが保てるようになったからと言える。初年次教育は高大接続教育の一環でもあるので、接続の教育成果が上がっていると言える。その後、修学基礎を通して学科での学び方を理解し、社会課題解決授業についても早くから着手して、学科目標に向かって初年次から学べる体制となっている。

その上での学修成果を検証すると、成績評価の質的成果としてのGPAは、1回生(学科 2.16>学部 2.02)は非常に高く、また、量的成果としてのGPTも1回生(学科 103.2>学部 93.8)は、高いレベルにあり、成績水準も積極性も高く成果が出ている。総じて、初年次教育の学修成果は高い水準で達成できている。(GPTの用語解説については「⑤カリキュラムの各段階に応じた目標達成」を参照いただきたい。)

#### 4年間を通じた学修成果の達成水準

4年間を通じた学修成果も、標準修業年限卒業率、GPA、GPT、単位修得率によって検証する。(GPA、GPT値は成績評価ガイドラインの導入が2019年度のため、3年間のものとなる。)

2019年度以前の卒業率は低く、それまで非常に退学の多い学科であった。(それについては「③初年次教育」の項で詳述。)それを2019年度より学生募集から初年次教育の改革によって、劇的に減少させた。その成果により、**2019年度生の卒業率見込みは96.8%**と、非常に高い水準にあり、問題がない。

**GPA値推移(2019年度生)**についても、**1回生2.16、2回生2.07、3回生1.99**で、常に学部平均以上であり、成績の質は問題ない(年次を追うごとの降下は、専門・芸術教養学修比率の問題で、学部全体で同傾向)。また、**GPT値推移(2019年度生)**も、**103、100、52.5**で、常に学部平均を上回り、成績の量や積極姿勢も問題ない。

学科全体となるが、**単位修得率も、2021年度学科97.3%>学部93.7%**と平均を上回り、順調に学修できていることがわかる。これは、GPT値にも結び付いていると言えるだろう。

上記を踏まえ、4年間を通じての学修成果も、高い水準で達成できていると言えるだろう。

#### 学修成果の到達点としての進路目標の達成

学科進路については次項「2. 進路状況」にて詳述する。

結論から言うと、本学科は学科カリキュラム方針3つの領域、**専門(空間・ファッション)・クリエイション・総合(ソーシャル)**をそのまま**進路先カテゴリー**としており、カリキュラムが一体化した**進路**としている。その進路決定率は**4年連続100%**と高水準で達成している。また、3つのカリキュラムカテゴリーを反映した「進路パターン」という本学の進路企業の質を確保するための枠組みにおいても、目標達成をしており、進路の成果は非常に高い。(進路パターンは、例えば**空間**=内装設計・ディスプレイ・住宅など、**クリエイション**=広告・グラフィック・制作など、**総合**=生活文化関連企業総合職・企画・地域関連など、企業カテゴリーを目標として定めたもの)さらに、**トップランナー**として、学科の進路を牽引する就職も充実しており、「**23.3卒、デロイトトーマツコンサルティング、東北新社、バンダイナムコエンターテインメント**」と難関企業に決定している。これらは、**社会の課題をクリエイティブに解決する力の達成によって得た進路**であり、**学科の教育目標に対する到達点、学修成果の達成のエビデンス**と言えるだろう。



### 学修成果の到達点としての卒業制作

卒業制作については「Ⅲ-3-②CP とカリキュラムとの関連 卒業研究・制作の到達目標・水準が学位プログラムとして適切か」において詳述した。

学科教育目標を卒業制作の到達目標とし、それを具体化するためのフレームワークを設定し、**学生が何を成し遂げれば卒業制作を達成したと言えるのか**、を明示して制作を行わせている。それをアセスメントする審査が毎月実施され、最終的にはルーブリックで評価を実施している。それにより、社会課題の解決を基盤とし、テーマ、内容、アウトプット、他者評価に整合性、一貫性のある、卒業制作が担保されている。もちろん独自性のある作品であることを目指している。Ⅲ-3-②では、**それによって制作された卒業制作作品をもって、質的評価のエビデンスとした。**

この章「Ⅳ-1-④標準修業年限での卒業率」では、卒業制作の**質的評価のさらなる高度達成**を実証するために、**社会評価を受けた作品と批評性のある作品**を明示した。

上記により、卒業制作は学修成果としての学位プログラムの達成に適うものとなっていると言える。

### 学生の資質の活用による成果達成

本学では、DPに向かう力を形成している、学力以外のジェネリックスキルをPROGテストによって計っている。学生は、入学時と3回生で受験し、その力がどのように伸びているかを理解し、DP達成や進路決定に向けて生かしていく。(2020年度よりスタートし、まだ、3回生が未受験であり比較データがない。)

本学科の学生は、リテラシー、コンピテンシーともに学部平均よりかなり高い水準にある。例えば、リテラシー・構想力:学科 91.9%>学部 81.47% (ポジティブポイントの比率)、コンピテンシー・総合力:学科 53.57%>学部 38.48%。

「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材の育成」という本学科の教育目標の達成は、卒業制作、進路の両方によって実証されている。このリテラシー・コンピテンシーの高さは、**学科目標、DP達成のための推進力となる要素能力と言えるので、それらが有効に働いたと推察できる。**コンピテンシー・リテラシー自体の成長は未測定であるが、そういった資質をもった学生を学募で集めることに成功しており、かつ、その能力を教育と連携させ有効活用させて、学位プログラムを達成させていると言えるだろう。

### 教員の教育の質向上について

教員の教育の質向上のための職能開発については、「Ⅲ-2-②教員の職能開発」で詳述した。

この章では、「Ⅳ-1-②教授力」にて、教育の質に関わる授業改善アンケートの検証を行った。

アンケートの結果は、2021年度学科3.69>学部3.67、教育のカギとなる項目「Q8. 教員は授業をわかりやすくするための工夫を行っていた。」は、学科3.68>学部3.65で、成果は上がっている。

教育の質向上については、FD活用、非常勤教員を含めた学科作成の授業改善計画書の実施、卒制審査での議論や進路指導の議論、シラバスをはじめとするさまざまな教育内容・成果に関わる情報共有により、常時実施できており、成果につながっているとと言える。

上記を踏まえ、総じて学生募集から進路決定まで、カリキュラムの進行段階において、学生は学修成果を上げて、学位プログラムの達成ができていると言える。

しかし、冒頭に設定した課題の教育支援の満足度、学修支援の満足度の若干ではあるがその低さは、上記学修成果を考えると、相関する専門分野が学べていないのではなく、領域横断での学び方の難しさによる連携理解の深まりに不足がある可能性が高い。科目のつながりなど、内容について丁寧に説明する場をつくる必要があると言える。

### ① 教育内容・学修指導

教育内容および学修指導に関する満足度についての検証結果を記載してください。

学生生活アンケート<sup>1</sup>における教育内容、学修指導に関する結果から、満足度に関する検証を行う。

#### 大学生生活の総合満足度

2021年度

本学科 93.5%                      芸術学部 92.2%

学修や学生生活の関する総合満足度は非常に高く、「不満がある」は0%となっており、学生が充実した学びや学生生活を送っていることがわかる。

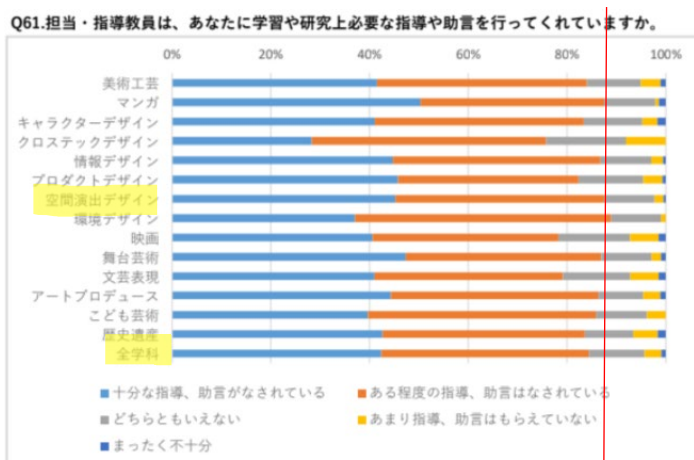
#### Q.所属学科の教育内容に満足していますか。

	本学科	芸術学部
2020	87.3%	88.4%
2021	89%	90%

#### Q.所属学科の学修支援（学習・大学生生活・進路など）に満足していますか。

	本学科	芸術学部
2020	86.8%	85.4%
2021	85%	88%

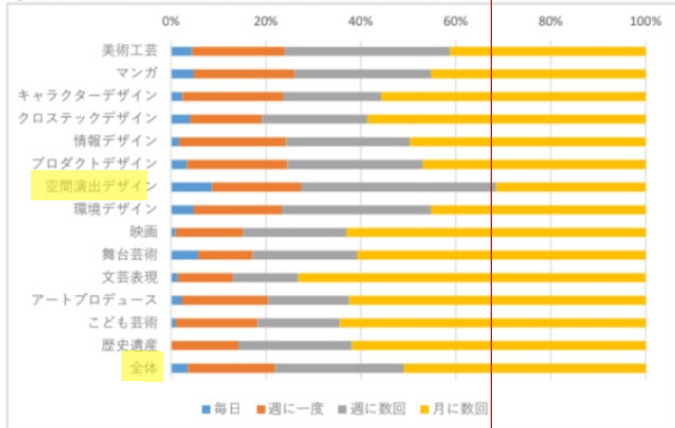
上記2つの満足度において、2021年度調査では学部平均を僅差ではあるが下回っており、その改善のための分析を以下で検討していく。



#### Q.学習や研究上必要な教員の助言

学修への助言については、学部平均を上回り、充実した指導ができていることが伺える。

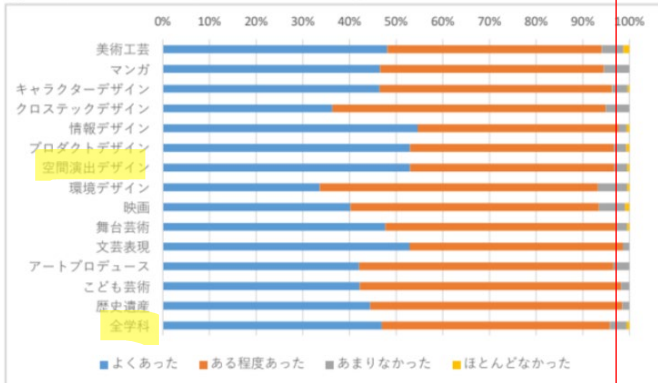
Q60.担当・指導教員との個別の会話や相談はどれくらいですか。



Q. 教員との個別の会話や相談の頻度

学修を含めた教員との相談については、学部でも突出して高く、学生の支援はできている。

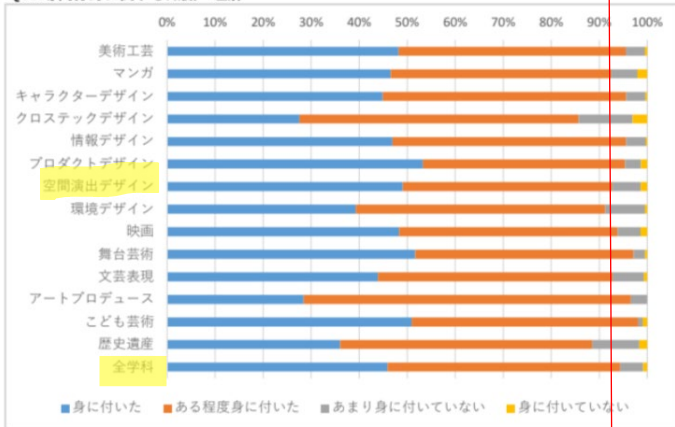
Q14.理解がしやすいように教え方が工夫されていた。



Q. (授業が) 理解がしやすいように教え方が工夫されていた。

学部を上回り、授業に対する手法は問題ない。

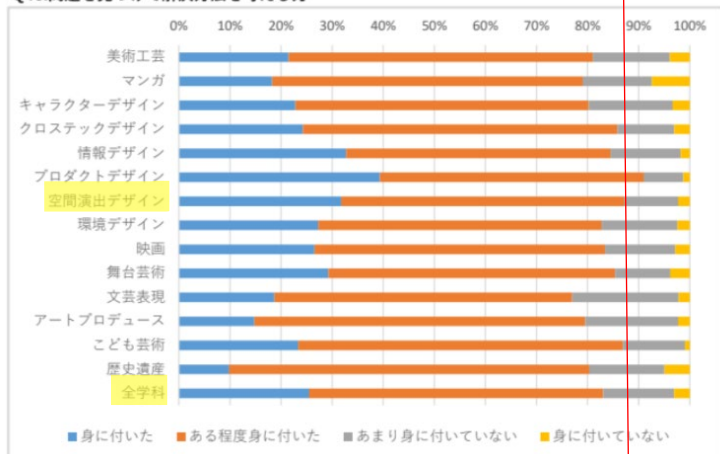
Q39.専門分野に関する知識・理解



Q. 専門分野に関する知識・理解

学部平均を若干下回っている。

Q46.問題を見つけて解決方法を考える力



## Q. 問題を見つけて解決方法を考える力

学科で重要としている問題（課題）解決の力がついていると考える割合は、学部平均を大きく超えている。

上記5つのグラフの分析から、問題のありかと改善点を考察する。

教育内容に対する満足度が若干低く出ているのは、「専門分野に関する知識理解」が、若干低いということに相関していると考えられる。「授業の教え方が工夫されていた」というポイントは高く、教員の指導法が原因ではないと言えるだろう。

本学科の教育内容は、3領域の横断であるので、1つの領域を深く学ぶ学科に比べて、蓄積や理解が浅く思えることや難解だと思えることが想定される。しかし、一方でソーシャルデザインに最も必要な「問題（課題）解決の力」が身につけていると答える学科学生の割合の多さは、評価できる点であり、これ自体が専門能力であり、専門理解であることをしっかりと学生に伝えていく必要がある。自分ができることについての納得ができるように促していきたいと考える。また、カリキュラム全体に関わる理解を図る場合はガイダンスやDPAリテラシーで存在するが、枠組みへの解説が多くなってしまっているので、それとは別に、内容についてゆっくりと学んだことを総合して理解できる場をつくり、学年を重ねて高まっていくことや、それぞれの科目のつながりについて考えていけるようにすることを検討したい。

学修支援については、「学習や研究上必要な教員の助言」や「教員との個別の会話や相談の頻度」が高評価であることから、十分にできていると判断できる。キャリア科目やキャリアカウンセリングに関する質問でも、有用であると答えた学科学生の割合は学部平均より10%程度高く、進路支援についての問題もあまりない。学修支援への満足度の不足する部分は、上記と同様の教育内容や学修成果の理解に関わるのではないかと推察する。できていない、と思えることが満足に至らない要因となるのであろう。横断的な学びの複雑さや、効果の発現に対する時間の必要性を踏まえて、学生に丁寧に説明していくことを改善点としていきたい。

---

<sup>1</sup> [学生生活・学習アンケート結果 \(2019-2021年度集計結果\)](#)

## ② 教授力

「授業改善アンケート」の授業運営についての検証結果を記載してください。

前期、後期の授業終了にあたり、学生による授業改善評価アンケートが実施される。現在は、DPA 上で入力するかたちで実施されている。前半は学生による振り返り、後半が授業に関する質問となる。Q4 から Q9 が教員の授業運営に対する評価となり、そのあとに学生の所感として、授業内容に関するよかった点を選択的に選ぶものと、自由記述がある。(参考にアンケートのサンプル<sup>1</sup>を紙媒体形式で添付する。)

この授業アンケートは授業ごとに集計されて、全授業のデータが前期、後期終了後に共有され、大学HP上で公表<sup>2</sup>されている。

本学では、教育の質保証の観点から、この授業アンケートの結果にもとづき、**組織的な改善活動を実施**している。概要は以下。

I. Q4～Q9の結果が、1項目以上「3 (ポジティブ回答)」未満となった時

II. Q4～Q9の結果が、すべての項目平均で「3 (ポジティブ回答)」未満となった時

I. IIの改善対象者となった場合、「授業改善計画書」を書き、指定のFDに参加して改善活動を実施する。

IIの対象者について、学科長は学科運営をマネジメントする立場として、副学長あるいは学部長と面談し、対象者の改善活動の方針について報告する。

I・IIとも複数年度累積すると、副学長・学部長等との面談や担当変更の検討が行われる。

授業の評価結果は、担当者だけの問題ではなく、難易度の高い授業を非常勤教員や新任教員に任せたりすると、結果が伴わないことがあるなど、カリキュラムの運営上の問題でもある。学科長が中心となって、授業アンケートの結果も見ながら、授業内容と担当者の整合的な配置や、内容・レベルの適切性、教員の授業運営能力の水準などを適切に判断していかねばならない。

### アンケート質問項目

Q4. 教員はシラバスに記載されている授業の目的、到達目標、評価方法をわかりやすく説明した

Q5. この授業は開始時刻と終了時刻が守られていた

Q6. この授業はシラバスに沿って適切なスピードで行われていた

Q7. この授業は学生の質問や意見を聞く配慮がされていた

Q8. 教員は、授業をわかりやすくするための工夫を行っていた

Q9. この授業は、進め方や内容・あなたが得た成果などを振り返ってみて、全体として有意義な授業だった



## 空間演出デザイン学科

### 授業改善対象者

2020 前期	空 D	2 人 (区分 I)	/	学部 53 人 (区分 I)
2020 後期	空 D	3 人 (区分 I)	/	学部 56 人 (区分 I)
2021 前期	空 D	0 人 (区分 I)	/	学部 36 人 (区分 I)
2021 後期	空 D	1 人 (区分 I)	/	学部 26 人 (区分 I)

本学科の改善対象者は、少数であり、上記の人数の中に同一教員もいない。授業運営内容が水準以下のものが多数存在する、ということはなく、改善すれば問題のない状態であると言える。

### 授業改善アンケート結果

Q4～Q9 の平均

	2020 年度	2021 年度
学部	3.62	3.67
空間演出デザイン学科	3.61	3.69

2020年度は、新型コロナウイルス感染症のパンデミックが起こり、緊急体制でオンライン授業となった。制作が主体の芸大においては、大変難しい局面であった。その中で大学・学生双方の努力で授業は無事実施さらたが、学部全体のアンケートは低調となった。

2021年度もコロナによるオンラインが続いたが、少しずつ通常授業がもどってきて、アンケート結果も通常レベルとなってきた。その中で、**2021年度本学科のアンケート評価は3.69（本学科）>3.67（学部）となり、成果を上げていると言える。**

教員の授業運営の上でカギとなる項目

Q8. 教員は、授業をわかりやすくするための工夫を行っていた

**2021年度 本学科 3.68 > 学部 3.65**

授業の工夫も比較的高い水準でできており、数値上から見て、授業運営については問題なく良好に実施されている。

授業改善は恒常的に行われていかねばならないので、**本学科では講師会で説明し、非常勤教員も含め、自分の授業改善計画書を書くこととしている。**満点の授業などはないので、常に、授業内容を検証し、授業法について研究し、授業を向上させていくための施策である。また、FDも有効活用していくことが重要であるので、授業改善のFDや全員必須の授業参観FDはしっかりと研究するようにし、例えば、授業参観でシラバス説明がわかりやすくし

ていた授業があったので、その内容を共有したことがあったが、他者のよい点を取り入れていくことをみなで進めている。

---

<sup>1</sup> [授業改善アンケート（質問項目参考用サンプル）](#)

<sup>2</sup> [2020年度授業改善アンケート集計結果](#)

[2021年度授業改善アンケート集計結果](#)

授業改善アンケート及び学生生活・学習アンケート調査結果（大学 HP）：

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/evaluation/question/>

### ③ 初年次教育力

1年次離籍率についての検証結果を記載してください。

初年次教育の成果を図るために、1年次離籍率の状況を検証する。

#### 空間演出デザイン学科

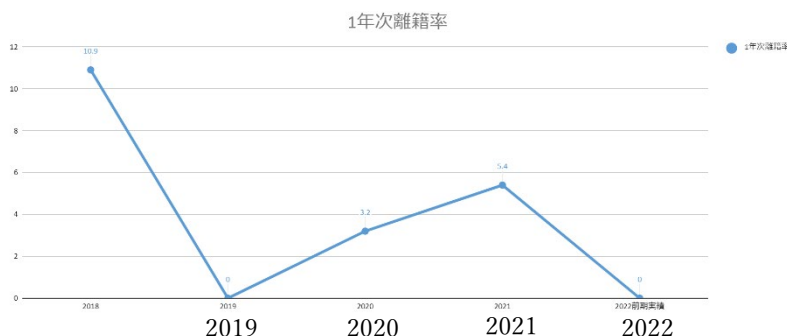
##### 単年度離籍率（全学年）

2019年度	4.8%	12人/250人（入学時在籍数合計）
2020年度	1.2%	3人/253人
2021年度	1.2%	3人/245人
2022年度	0.8%	2人/246人（前期実績）

2020年度を境に大きく減少し、それ以降は少数離籍で安定している。

##### 1回生離籍率<sup>1</sup>

2018年度	10.9%	7人/64人	学部離籍	4.6%
2019年度	0%	0人/63人		3.9%
2020年度	3.2%	2人/62人		3.5%
2021年度	5.4%	3人/56人		3.2%
2022年度	0%	0人/65人（前期実績）		



2019年度を境に大きく減少し、それ以降は少数離籍で安定している。

本学科は、以前離籍が大変多い学科であった。学科の学修内容に対するミスマッチと健康上の理由で学修継続が困難な学生が多く、領域横断で様々な学んでいくことについていけず、退学する学生が多かった。離席には、学修に対する理由だけでなく、経済事由もからむので、要因は複雑であるが、この離籍を抑制することが本学科の大きな目標であった。

そのために 2018年度カリキュラムより、わかりやすい3つの領域、専門・クリエーション（ビジュアルデザイン）・総合（ソーシャル）に整理統合して、教育目標に則した「社会の課

題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造する」という目標を定めた。

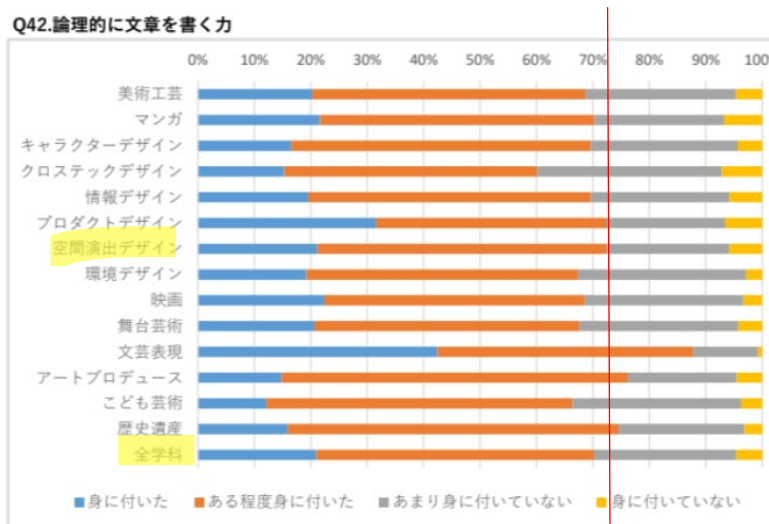
2019年度より、それを学生募集で明快に説明するリーフレット<sup>2</sup>をつくり、さらにオープンキャンパスの体験授業で、内容を詳しく説明した。また、カリキュラムと一体化した進路になっていることも併せて説明し、カリキュラムやそれに則した進路を理解し、納得して入学してくる学生を迎えることとした。

その結果、ミスマッチが劇的に減り、学生が離籍しなくなった、というのが2019年度生の数字である。

初年次教育は、高大接続教育でもあるので、高校生からしっかりと学科教育の内容をイメージではなく、明確なカリキュラムとして理解の促進を図った。

その上で、初年次は、学科ガイダンスでDP達成のカリキュラムについて詳しく伝え、その上で、ラーニングリテラシーで修学基礎として、大学・学科での学びを体験的に修得できる科目を準備し、いきなり内容を学ぶのではなく、どう学ぶのか、何を学ぶのか、を理解して学べる環境を構築した。その内容については「Ⅲ-5-①学修支援体制 初年次教育」の項で詳述した。

多岐にわたる学修をする当学科で学ぶには、自分が何を学んでいるのかが言語化できる論理力が必要である。また、幅広い学びに興味を持って取り組める柔軟性も必要である。論理力は講義授業でノート提出を必須としたり、ソーシャルデザインの授業では、地域詳細リサーチのレポートを書いたり、論述の課題を増やして、鍛えるようにしている。



学生生活アンケート 2021<sup>3</sup>

Q. 論理的に文章を書く力  
(身についたかどうか)  
デザインや美術系の中では高い水準になっている。  
1回生のための調査ではないが論理力を身につけられている状況が把握できる。

以上により、離席率は低い水準で安定し、高大接続からの初年次教育の成果が上がっていると評価できる。

---

1 [入学年度別学生推移 2007-2021年度](#)

2 [学科学募パンフレット](#)

3 [学生生活・学習アンケート](#)

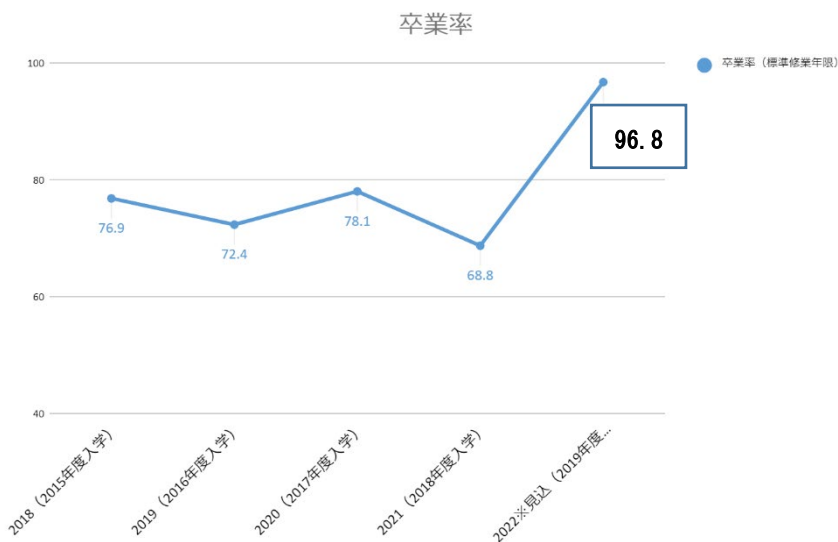
#### ④ 標準修業年限での卒業率

標準修業年限での卒業率についての検証結果を記載してください。

教育成果としての標準修業年限（4年）卒業率について検証する。

標準修業年限（4年）卒業率

2019年度	72.4%	芸術学部	79.9%
2020年度	78.1%		75.9%
2021年度	68.8%		76.9%
2022年度	96.8%（卒業見込み）		



2022年度に卒業率が飛躍的に高くなっている。

前項で詳述したように、2019年度以降学生離籍率が大幅に減少したことに相関し、標準年限での卒業率も大きく上昇している。2022年度の卒業予定者は入学以降1人も退学者がおらず、2人の留年生がいる以外は、進路もほぼ全員決定しており、ここから卒業できない学生が大幅に増えることは想定されないため、90%以上の着地はまちがいない。

ミスマッチなく学べる学生の入学、カリキュラム理解による主体的学修、3つの領域を横断的に学び、社会課題をデザインで解決する学修を多層的に行うことで、問題解決力や論理力も身に付き、大学生生活の総合満足度においては93.5%が満足し、不満がゼロという高い水準での満足を得て、進路決定は早期に社会一般と同様に行い、高い決定率でめざす企業に内定

している。「2. 進路決定率」の項で詳述する。) そういった学修を積み重ねた結果、4年間で退学する学生が劇的に減り、卒業率を高めることができている。

2022年度以降も初年次、単年度離籍をみても、学生がほとんど退学していないことがわかるので、ここから卒業率は高い水準で安定していくと考えている。

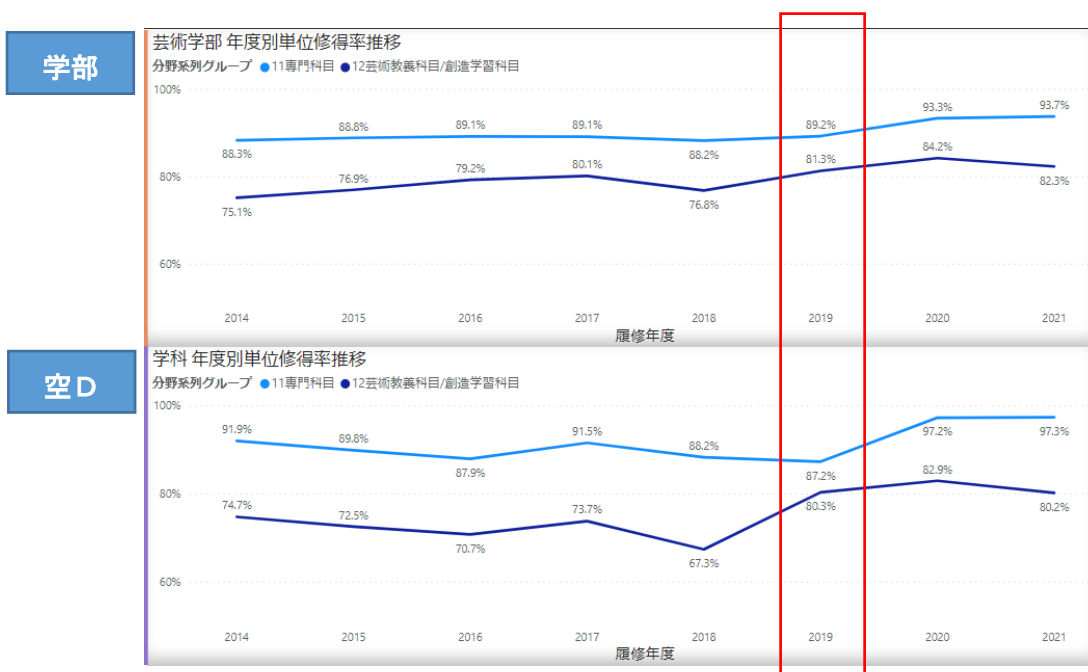


⑤ カリキュラムの各段階に応じた目標達成度

カリキュラム設計通りに学生が成長できているかどうか、PROG 等の外部アセスメントテスト結果、単位修得率、GPA、GPT\*、成績分布等を指標に用いて検証してください。また、とくに「卒業研究・制作」について言及し、教育目標の達成度を検証してください。

単位修得率

カリキュラムを主体的に学び、到達目標を達成していくことができれば、単位修得が順調に進んでいくと言える。



2019年度に単位の実質化、GPAの厳密運用をめざして、成績評価の厳密化を行った。その中に出席に関する規定があり、2/3未満の出席では単位がとれなくなったが、それを機に授業に対する意識と集中力が上がり、単位の取りこぼしがなくなり、修得率が大学全体で高くなった。また、2020年度カリキュラムで、科目精選の上、本学科ではコアカリキュラム42単位の必修化を図ったので、それによっても学ばねばならない科目の明確化により、単位の修得率が上がったと言える。それらにより、単位の実質化が図れたと言える。

空間演出デザイン学科単位修得率

2021年度 専門 97.3% > 学部 93.7%

専門科目の修得は、学部平均よりもかなり高く、順調に単位を修得し、学修を達成して成長していると言える。

### GPT<sup>1</sup>

GP に取得単位数を乗じた値で、取得単位数に比例する。

GPA は広く学問に関心を持ち、「多くの科目を履修する、というインセンティブを学生に与えていない」と指摘されることもある。難しい科目を避けて、GPA を上げるといったことも可能であるが、そうではなく、広く多様な科目、科目の量を学んで、学修していくことを評価する指標。

**GPT = (履修登録した各科目の GP × その科目の単位数) の総和**

取得科目の量と成績による

入学年度	学科グループ順	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
2014	16空間演出デザイン学科	115.3	94.0	66.4	57.7	39.0				
2015	16空間演出デザイン学科		110.2	92.6	63.7	49.6	26.0	62.0		
2016	16空間演出デザイン学科			113.6	86.1	59.3	43.1	35.0		
2017	16空間演出デザイン学科				131.0	103.4	56.5	46.4	36.6	
2018	16空間演出デザイン学科					97.7	78.5	67.3	42.7	
2019	16空間演出デザイン学科						103.2	100.0	52.9	
2020	16空間演出デザイン学科							93.2	103.1	3.6
2021	16空間演出デザイン学科								106.9	5.2

### 2019年度入学生（現4回生）GPT

$$103+100+52.9=255.9$$

3回生終了時点で、単位修得数 110（卒業単位 124）、GP 中央値 2 を標準と考えると

$$GPT=220 \quad \text{となる}$$

**本学科 255.9 ≧ 220**

標準ラインを越えて、3回生終了時点までに着実に量と成績を獲得できていると言える。

2020年度の1回生のGPTが低いのは、新型コロナウイルス感染症により、初年次芸術教養科目クリエイティブベーシック（5単位）が開講されなかったためである。本学科の学生は必須受講としている。

### GPA 平均値の年次推移

2019 年度生	1 回生	2 回生	3 回生
芸術学部	2.02	2.02	1.99
空間演出デザイン学科	2.16	2.07	1.99
デザイン系 A 学科	2.02	1.94	1.87

GPA は学年が下がるごとに、アベレージポイントが下がっている。これは当学科にかぎらず、他も同じだとすると、以下のことが考えられる。3 回生は芸術教養科目の取得が減り、専門科目の取得比率が高くなる。成績評価の S、A 比率<sup>2</sup>が決まっているなかでは、専門で 3 以上の成績をとれない一定人数の人が、別途芸術教養科目で 3 を取るということができなくなり、GPA が下がると推察される。本学科の学生の GPA は、1. 2 回生は高い水準で推移し、3 回生となっても学部平均はとれているので、カリキュラムを達成していくなかで、一定水準の成績評価の学びができていると言える。

### PROG テスト

「河合塾とリアセックが共同開発したジェネリックスキルの成長を支援するアセスメントプログラムです。専攻・専門に関わらず、社会で求められる汎用的な能力・態度・志向=ジェネリックスキルを測定・育成します。テストでは、リテラシーとコンピテンシーの 2 つの観点から測定し、自身の現状を客観的に把握することができます。(PROG HP<sup>3</sup>より)」

#### リテラシー

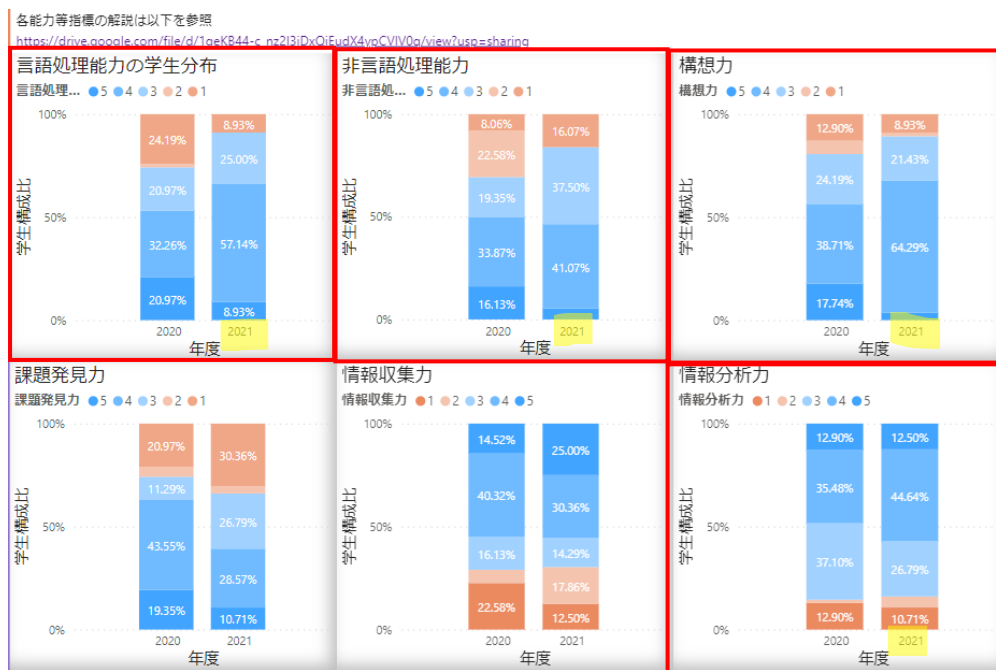
実践的に問題を解決に導く力

#### コンピテンシー

周囲の環境とよい関係を築く力

本学では、2020 年度より 1 回生の入学時と、3 回生に進級してからと、2 度テストを受け、その能力変化をアセスメントし、学力以外のジェネリックスキルの測定を行い、DP 達成に向けて、他方向からの能力がどのように関わったかを分析する計画である。現在、2020 年度生が 3 回生となったが、まだテストを受けておらず、比較データは間に合わない。それ故、ここでは 2021 年度 1 回生のデータ<sup>4</sup>から分析する。

空D リテラシー (2021年度1回生のデータを使って分析する。)



ブルーがポジティブなポイントの割合を示している。

赤で囲っている力が学部平均値よりも高いものを示している。

言語処理能力

空D 約 90 > 学部 75.99

非言語処理能力

空D 83.93 > 学部 77.74

構想力

空D 91.09 > 学部 81.47

情報分析力

空D 89.29 > 学部 80.05

本学科のリテラシー力は大変高い水準にある。「構想力」、「言語力」はトップレベルにあると言えるだろう。学科での学びは前項でも指摘したが、自分が何を学んだか説明できる言語力すなわち論理力が欠かせない。社会の課題解決においても「論理力・言語力」、「構想力」は不可欠である。また、DPにおいては、これらは「思考力(物事を論理的に考える)」「構想力(概念をテーマ・仮説に練り上げる)」にあたり、それを推進していける能力が備わっていると言えるだろう。課題発見力は66.07<学部69.98と若干下回るのので、知識やリサーチ力を鍛えてレベルアップを図りたい。次項「3. 進路状況」において詳述するが、本学科ではカリキュラムの設計通りに進路が達成されている。また、リテラシーは20年度も21年度も似た水準であるので、学科学生の一般的傾向とすれば、DP達成を推進するリテラシー「構想力」「論理力・言語力」はカリキュラムの到達点と言える「社会の課題をクリエイティブに解決する」能力の獲得に活かされ、成長のカギとなったことは間違いないだろう。結果として、カリキュラム通りの成長に対し、寄与する要素となったと言える。

空Dコンピテンシー (2021年度1回生のデータを使って分析する。)



ブルーがポジティブなポイントの割合を示している。

赤で囲っている力が学部平均値よりも高いものを示している。

総合力

空D 53.57 > 学部 38.48

対課題基礎力

空D 44.07 < 学部 44.97

対人基礎力

空D 62.5 > 学部 41.26

対自己基礎力

空D 55.35 > 学部 42.94

本学科のコンピテンシーもかなり高水準である。「総合力」は、学部平均と比べて15%程度高く、環境にうまく適応しながら、コミュニケーション力を生かして、ものごとを進めていく力が高いと言える。「対人基礎力」は20%も高く、コミュニケーションやリーダー性も高い。「対自己基礎力」はストレス耐性や、自分で行動する力でありそれも高い。DPで言えば「人間力」の「行動力（課題に対して他者とともに取り組む）」や「倫理観（良心をもって芸術を社会に活かす）」にあたり、他者とともに芸術を社会で生かす推進力が基礎的に備わった学生を獲得できている、と言える。社会課題の解決を現実化するには「構想力」「実装するための人間力」双方が必要であり、本学科の学生は、それを備えていると言える。コンピテンシーは就活でも問われる力である。上記で20年度も21年度も似た水準であるので、学科学生の一般的傾向とすれば、それが高い故、本学科は進路実績も高い水準であると推察できる。DP達成を推進する力をもって、カリキュラムの到達点である進路決定が高い水準でできている点において、カリキュラム設計通りの成長があると言えるだろう。

## ■卒業研究・制作

カリキュラム設計通りに学生が成長できているかどうか

「卒業研究・制作」について言及し、教育目標の達成度を検証してください。

卒業制作については、「Ⅲ-3-②CP とカリキュラムとの関連 卒業研究・制作の到達目標・水準が学位プログラムとして適切か」において、詳述した。

学位プログラムの到達点となるよう、卒業制作の到達目標を学科教育目標とし、それを達成するために、テーマフレーム<sup>5</sup>という枠組みを4ジャンル提示し、それに位置付けて学生が卒業制作を行えるようにし、その上で独自の研究を行い、恣意的な表現とならないようにするしぐみを整備している。その達成内容をチェックするために、毎月の審査を学科・コースで実施し、着眼点・テーマ・テーマからのコンセプト・コンセプトを具体化する制作やプロジェクト・他者評価までを一貫して整合させて設計・実践できているかをチェックしている。また、学生にも公表してルーブリック<sup>6</sup>で採点し、定めた目標から逸れないよう、プロセス評価も実施する体制をとっている。その結果、「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造する」という教育目標に適った卒業制作の作品がつくられており学位プログラムの達成が実証できた。それらの作品についても掲載した。

ここでは、さらに実際の社会を動かすこととなり、メディアでも紹介され、**社会での評価があった作品や、社会の課題解決に批評性を持たせることができた作品を紹介し、学位プログラムの達成状況が高度かつ充実した状況にあることを証明する。**

批評性については、ルーブリックの中に評価要素として導入している。





本来くまのぬいぐるみは  
見えないが、デモンスト  
レーションのためポケッ  
トが切り取られている。  
写真は NHK 近畿局での放  
送分。

松崎雛乃（2020年度卒・優秀賞）テーマフレーム／インクルーシブ

引きこもりの人たちが外に出るきっかけとなるための服。松崎さん自身がひきこもりであった体験を生かし、外に出る勇気を服からもらえるよう、ポケットの中にぬいぐるみをつくり、その手をそっと握って、一歩踏み出す、という作品。ぬいぐるみは引きこもりの子たちと一緒に作り、それを装着した服を制作して販売。多くの人が共感し、服を購入した。その様子は在学中から新聞、ラジオなどで紹介され、2021年10月6日には、NHK全国放送「おはよう日本」で特集された。活動は現在も続いている。

単なる構想ではなく、ほんとうに問題を抱えた人の助けとなり、ライフワークとなりえたことは高く評価されるべき点である。







大学卒業制作展 2022.2



京都「タイルギャラリー」展示 2021.12

柏元京 2021年度卒 学科賞・テーマフレーム／サスティナブル 【批評性のある作品】

「つくること、つかうこと -タイル産業から考える「製品」のカタチ-」

廃棄タイルの問題に着目し、タイルの歴史や産業について綿密にリサーチを行った。その中で、廃棄を減らす活動は産業側も廃棄材の再利用やアウトレット販売など進めているが、廃棄に至る要因のひとつに JIS 規格や均質な製品を求める消費者がいることに気が付いた。そもそもタイルは焼き物で、ムラやゆがみも属性のひとつであった。その存在性を考え、消費者が自ら焼き物としてのタイルをつくり、ムラやゆがみも許容して使ってみることで、均質性を強くもとめる意識を変え、産業自体のあり方を変えていこうとするプロジェクトである。その場所で採れた土から七輪で焼いたタイルをつくり、その場所でタイル施工をするワークショップを実施。その様子とタイル生産のあり方を「タイルギャラリー」にて発表し、世に問うた。

廃棄の抑制というだけでなく、使い手の意識を変えることで、生産されるもののあり方が変わっていく、という仕組みを考えた作品である。現代社会のあり方を変える視点を提示する批評的な作品となった。



風戸穂乃花 2021年度卒 学科賞・テーマフレーム／サスティナブル

【批評性のある作品】

「TUZUKU」

人とモノのあり方を再考する作品。

使い終われば廃棄するのが現在のモノのあり方であるが、この作品は、鉛筆を使い終わると、ジュエリーになりそこからまた、長く愛して使っていくモノとなる、終わりのない存在をつくった作品である。捨てるモノを再利用することや、捨てたモノをアップサイクルする方法はあるが、終わると存在が新しくなる、というモノのあり方はわたしたちの思考に転換を迫るものである。鉛筆も、ジュエリーももちろん手作りで、完成度も極めて高い。

人とモノの関係を相対化するこの作品は大変優れた洞察のもとに生まれた批評性ある作品と言える。

<sup>1</sup> [入学年度別・履修年度別 GPT \(学部・学科・コース\)](#)

<sup>2</sup> [成績評価に関するガイドライン](#)

<sup>3</sup> PROG テストについて (㈱リアセック HP) :  
<https://www.riasec.co.jp/progtest/test/>

<sup>4</sup> [PROG 結果データ \(学部・学科\)](#)

<sup>5</sup> [2022 年度空間演出デザイン学科卒制ガイダンス資料](#)



## ⑥ 自己評価

①～⑤を踏まえ、学修成果・教育研究活動の成果として、当初の目的を達成しているかどうか、多角的に点検し改善に活用しているか。また、目的・目標の適切性の点検、教員の質の向上のための方策を講じているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。効果があがっている点、改善すべき点を記載してください。

### ■学修成果の満足度からみる成果と課題点

大学の学生生活アンケートによると、本学科の学修・学生生活の総合的な満足度は、93.5%(>学部 92.2%)と大変高く、かつ不満が0%であり、全体として学生が充実した学びを行っている状況がある。

個別でみると、教育内容への満足度は89%<(学部 90%)、学修支援の満足度85%<(学部 88%)と若干低い。これらは、学生生活アンケートの他項目を分析したところ、教員の助言や授業の工夫には問題がなく、課題解決の力も身に付いていると高い割合が答えており、これらの点には問題がない。一方、専門分野に関する知識・理解が学部平均より若干低く(学科 92%<学部 94%)、これとの相関であることが分析できた。

では、専門分野は、学べていないのか、という点について後ほど分析する。

### 初年次教育の学修成果の達成水準

初年次教育が影響を及ぼす1年次離籍の推移をみると、2019年度以降離籍率(2019年度0%、20年度3.2%、21年度5.4%、22年度前期0%)が低い値で安定している。これは、学生募集改革を行い、学科教育を理解している学生の入学によって、ミスマッチの減少、学修に対する動機の高さが保てるようになったからと言える。初年次教育は高大接続教育の一環でもあるので、接続の教育成果が上がっていると言える。その後、修学基礎を通して学科での学び方を理解し、社会課題解決授業についても早くから着手して、学科目標に向かって初年次から学べる体制となっている。

その上での学修成果を検証すると、成績評価の質的成果としてのGPAは、1回生(学科2.16>学部2.02)は非常に高く、また、量的成果としてのGPTも1回生(学科103.2>学部93.8)は、高いレベルにあり、成績水準も積極性も高く成果が出ている。総じて、初年次教育の学修成果は高い水準で達成できている。(GPTの用語解説については「⑤カリキュラムの各段階に応じた目標達成」を参照いただきたい。)

#### 4年間を通じた学修成果の達成水準

4年間を通じた学修成果も、標準修業年限卒業率、GPA、GPT、単位修得率によって検証する。(GPA、GPT値は成績評価ガイドラインの導入が2019年度のため、3年間のものとなる。)

2019年度以前の卒業率は低く、それまで非常に退学の多い学科であった。(それについては「③初年次教育」の項で詳述。)それを2019年度より学生募集から初年次教育の改革によって、劇的に減少させた。その成果により、**2019年度生の卒業率見込みは96.8%**と、非常に高い水準にあり、問題がない。

**GPA値推移(2019年度生)**についても、1回生2.16、2回生2.07、3回生1.99で、常に学部平均以上であり、成績の質は問題ない(年次を追うごとの降下は、専門・芸術教養学修比率の問題で、学部全体で同傾向)。また、**GPT値推移(2019年度生)**も、103、100、52.5で、常に学部平均を上回り、成績の量や積極姿勢も問題ない。

学科全体となるが、**単位修得率も、2021年度学科97.3%>学部93.7%**と平均を上回り、順調に学修できていることがわかる。これは、GPT値にも結び付いていると言えるだろう。

上記を踏まえ、4年間を通じての学修成果も、高い水準で達成できていると言えるだろう。

#### 学修成果の到達点としての進路目標の達成

学科進路については次項「2. 進路状況」にて詳述する。

結論から言うと、**本学科は学科カリキュラム方針3つの領域、専門(空間・ファッション)・クリエイション・総合(ソーシャル)をそのまま進路先カテゴリーとしており、カリキュラムが一体化した進路としている。**その進路決定率は**4年連続100%**と高水準で達成している。また、3つのカリキュラムカテゴリーを反映した「進路パターン」という本学の進路企業の質を確保するための枠組みにおいても、目標達成をしており、進路の成果は非常に高い。(進路パターンは、例えば**空間**=内装設計・ディスプレイ・住宅など、**クリエイション**=広告・グラフィック・制作など、**総合**=生活文化関連企業総合職・企画・地域関連など、企業カテゴリーを目標として定めたもの)さらに、**トップランナー**として、学科の進路を牽引する就職も充実しており、「23.3卒、デロイトトーマツコンサルティング、東北新社、バンダイナムコエンターテインメント」と難関企業に決定している。これらは、**社会の課題をクリエイティブに解決する力の達成によって得た進路であり、学科の教育目標に対する到達点、学修成果の達成のエビデンス**と言えるだろう。

### 学修成果の到達点としての卒業制作

卒業制作については「Ⅲ-3-②CP とカリキュラムとの関連 卒業研究・制作の到達目標・水準が学位プログラムとして適切か」において詳述した。

学科教育目標を卒業制作の到達目標とし、それを具体化するためのフレームワークを設定し、**学生が何を成し遂げれば卒業制作を達成したと言えるのか**、を明示して制作を行わせている。それをアセスメントする審査が毎月実施され、最終的にはルーブリックで評価を実施している。それにより、社会課題の解決を基盤とし、テーマ、内容、アウトプット、他者評価に整合性、一貫性のある、卒業制作が担保されている。もちろん独自性のある作品であることを目指している。Ⅲ-3-②では、それによって制作された卒業制作作品をもって、**質的評価のエビデンス**とした。

この章「Ⅳ-1-④標準修業年限での卒業率」では、卒業制作の**質的評価のさらなる高度達成**を実証するために、**社会評価を受けた作品と批評性のある作品**を明示した。

上記により、卒業制作は学修成果としての学位プログラムの達成に適うものとなっていると言える。

### 学生の資質の活用による成果達成

本学では、DP に向かう力を形成している、学力以外のジェネリックスキルを PROG テストによって計っている。学生は、入学時と3回生で受験し、その力がどのように伸びているかを理解し、DP 達成や進路決定に向けて生かしていく。(2020年度よりスタートし、まだ、3回生が未受験であり比較データがない。)

本学科の学生は、リテラシー、コンピテンシーともに学部平均よりかなり高い水準にある。**例えば、リテラシー・構想力:学科 91.9%>学部 81.47% (ポジティブポイントの比率)、コンピテンシー・総合力:学科 53.57%>学部 38.48%。**

「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材の育成」という本学科の教育目標の達成は、卒業制作、進路の両方によって実証されている。このリテラシー・コンピテンシーの高さは、**学科目標、DP 達成のための推進力となる要素能力**と言えるので、**それらが有効に働いたと推察**できる。コンピテンシー・リテラシー自体の成長は未測定であるが、そういった資質をもった学生を学募で集めることに成功しており、かつ、その能力を教育と連携させ有効活用させて、学位プログラムを達成させていると言えるだろう。

### 教員の教育の質向上について

教員の教育の質向上のための職能開発については、「Ⅲ-2-②教員の職能開発」で詳述した。この章では、「Ⅳ-1-②教授力」にて、教育の質に関わる授業改善アンケートの検証を行った。アンケートの結果は、2021年度学科 3.69>学部 3.67、教育のカギとなる項目「Q8. 教員は授業をわかりやすくするための工夫を行っていた。」は、学科 3.68>学部 3.65 で、成果は上がっている。

教育の質向上については、FD活用、非常勤教員を含めた学科作成の授業改善計画書の実施、卒制審査での議論や進路指導の議論、シラバスをはじめとするさまざまな教育内容・成果に関わる情報共有により、常時実施できており、成果につながっているとと言える。

上記を踏まえ、総じて学生募集から進路決定まで、カリキュラムの進行段階において、学生は学修成果を上げて、学位プログラムの達成ができていると言える。

しかし、冒頭に設定した課題の教育支援の満足度、学修支援の満足度の若干ではあるがその低さは、上記学修成果を考えると、相関する専門分野が学べていないのではなく、領域横断での学び方の難しさによる連携理解の深まりに不足がある可能性が高い。科目のつながりなど、内容について丁寧に説明する場をつくる必要があると言える。



## 2. [進路状況]

### ④ 自己評価

①～③を踏まえ、教育成果として、理念を具現化し社会に活かすことのできる人材の育成ができているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。効果があがっている点、改善すべき点を記載してください。

#### ① 人材育成目標に対する達成状況

本学の学園中期目標 VISION2021 において、大学理念・教育目標である「芸術の力を社会の変革に活かす人材の育成」の具現化として、「**進路決定率90%を恒常的に維持し進路の質を高める教育改革**」を掲げている。かつて芸術大学は、作家育成の強いイメージがあり、進路決定率などはあまり問われなかったが、全員作家になる未来はないので、学んだことを社会で生かせる人材を育成するためには、まずは就職・作家・起業・大学院進学等での確かな進路を築き職業的自立を図る必要があるためである。

その理念に則り、学部目標として、「**進路決定率90%以上、進路の質向上とそれを具体化する進路パターン（進路モデル）の構築**」が掲げられている。

それを受けて、本学科は学科教育目標で「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材育成」を掲げているので、**デザインを狭義の専門だけでなく、広く社会で生かして、様々な場所で貢献することを目標としている**。その進路パターン（モデル）として、DP達成のための学科カリキュラム方針3つの領域（専門：空間・ファッション/クリエイション/総合：企画・マネジメント等）をそのまま進路目標とし、カリキュラムが一貫した進路として設計、カリキュラムツリーに記載、公表している。

その目標に対して、本学科では、**進路決定率100%を4年連続で達成**しており、高いレベルでの結果を出している。また、カリキュラム3つの領域の修得の成果として、進路パターンに則した進路先も予実差はほとんどなく達成できており、さらに「**社会の課題をクリエイティブに解決できる**」という能力を高く発揮し、トップランナーの達成も充実した成果を上げることができている。

**結果、DP達成が、カリキュラム修得の上での進路達成という点によって、証明できると言える。**

以上の内容をもって、教育成果として、理念を具現化し社会に活かすことのできる人材の育成ができていると言える。

## ② 進路決定率と進路指導力の改善

進路決定率は前項で述べたように4年連続100%を達成し、問題がない。

キャリア教育は「Ⅲ-3-②CPとカリキュラムの関連－キャリア教育」の項で、人生の組み立てのとしての学びという視点と、それを具現化するひとつとしての職業的自立の視点が必要であることに言及した。ここでは後者における進路指導について検証した。進路決定率の高い成果の根拠として、学生がめざす進路を達成できるよう、授業外でも支援している。その支援ポイントとしては、**学んだことを活かす主張ができるようにすることを基盤に、社会の動向に合わせて早期就活を行い、その目的として受験機会、受験選択肢を確保し、早期機会獲得による、複数内定から進路決定企業の選択肢を増やすこと**としている。それによって、**学生が将来に希望を持ち、納得がいく進路**となるように、授業、面談、キャリアガイダンス等で支援をしている。

また、早期に就活を終えることで、**卒業制作に集中**でき、学位プログラムの達成に向けて、進路以外でも達成度を高める環境を得ることができる。

以上によって、本学科の進路指導は、**進路決定率、早期内定率、正規内定率、進路の質（進路パターン・トップランナー）の高いレベルでの達成に結び付き、効果を実証できている**と言える。

## ③ 進路の質向上のための学部目標の達成状況

進路決定における2021年度本学科の成果は、**早期内定率（10月1日時点）95.5%（目標70～80%）、正規内定率97.7%（目標80%）**で、すべて学部目標を高いレベルで達成できており問題がない。

活動を早期に充実させることで、学生の様々な機会や選択肢を確保でき、その結果としての決定率達成や進路の質の達成があり、根拠の伴う結果となっている。

**進路満足度**については、経年では高いが、2021年度は低めの水準であった。学生の希望が高まっていたのではないかと考えているが、**内定企業の納得度は高い水準**となっており、選択肢のある受験の効果が出たと言える。

総じて、学部目標は高いレベルで達成できていると言える。

上記、①から③により、DP達成による教育成果として、大学理念を具現化し社会に活かすことができる人材が育成できていると評価できる。

### ① 人材育成目標に対する達成状況

人材育成目標に掲げられた目標（進路決定率）の達成状況を記載してください。  
進路パターンや、卒業生の進路先にも触れて記載してください。

本学は学園中期計画 VISION2021<sup>1</sup>において、「**進路決定率90%を恒常的に維持し、進路の質を高める教育改革**」を掲げている。教育目標に「人類が直面する困難な課題を克服するために、「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材を育成する。」とあるように、いかなる時代においても芸術を社会の変革に役立てることのできる人材の育成をめざしている。それは、ただ芸術を追求するのではなく、社会で役割を得て他者のために力を発揮できることを旨としており、卒業後は職業的自立を果たす、あるいはさらなる研究を進めるなど、確実な進路を画定し、就職、作家、大学院進学などで学位を得た成果を生かし、社会で貢献し活躍することを目的としている。

そういった理念をもとに、学部目標において進路決定率90%以上を達成し、かつ学科進路の質を高める教育計画をたてることが求められている。進路の質＝進路（就職・進学）の内容であり、いかなる就職先が学位プログラムの成果として適切であるのかを織り込んだカリキュラムの設計を行うことを必要としている。それらは、カリキュラムツリーに明記され、学生にも公表している。

空間演出デザイン学科では、教育目標で、「**社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材の育成**」を掲げているので、デザインの力をできるだけ広く生かして、様々な場所で働くことをめざしている。進路の質を具体化する**進路パターン（就職企業のモデル）**としては、**学科カリキュラム方針3つの領域をそのまま進路先とし、カリキュラムが一貫した進路としている**。横断的な学びを活かして、狭義の専門だけでなく、クリエイティブな思考を活かして企画、マネジメントなど**総合的な仕事**にも幅広く進路をとれるのが本学科の特色である。

#### 進路パターン

##### 空間デザインコース

「空間系（空間デザイン・ディスプレイ）」「クリエイション系（広告・デザイン）」「総合系（生活文化・ソーシャル）」

##### ファッションデザインコース

「ファッション系（ファッション・ジュエリー）」「クリエイション系（広告・デザイン）」「総合系（生活文化・ソーシャル）」

## 空間演出デザイン学科の進路決定率<sup>2</sup>

空間演出デザイン学科の進路決定率は大学TOPの成績で、2018年度以降100%である。

		2019.3 卒 2018 年度	2020.3 卒 2019 年度	2021.3 卒 2020 年度	2022.3 卒 2021 年度
芸術学部	進路決定率	92.4%	89.9%	87.6%	90.3%
	就職率	91.9%	89.1%	86.7%	89.4%
空間演出 デザイン学科	進路決定率	100%	100%	100%	100%
	就職率	100%	100%	100%	100%

本学科では、ほとんどの学生が就職をし、進学者は5~10%程度である。

進路決定率は、学部目標(≧90%)を超え100%を維持しており、十分な成果をもって目標達成できている。

## 進路パターン

上記に記した進路パターンは、カリキュラムツリーでは、以下のように表記されている。

空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムツリー 2020・21年度入学生用

進路	空間系		クリエイション系		総合系(生活文化・ソーシャル)	
	ディスプレイ(デザイン・マネジメント)	空間・インテリア(デザイン・マネジメント)	広告(デザイン・マネジメント)	デザイン	企画・総合職	進学・起業
	丸井工務/つむぎ工務/博覧/日原 白水社/サクラインターナショナル/七影/吉忠 マキキ	スペース/ジーク/ユニバーサル/慶良/成美/ アートアンドクラフト/大和ハウスリフォーム/ カジー・イクスリー/アクトス	博報堂プロダクツ/リッパ/ターゴ コミュニケーションズ/伊藤忠インテラ クワイブ/電通/インフォテック	中川政七商店/スーベニール/ UMA design firm/UMMA/ NPO Co.to.Hana/チロルトデザイン	ロフトワーク/タカトミー/豊野リポート・マネージメント/第一 一環/アイランドキョー・ニーズ/UCC/ドサービシス テムズ/パークコーポレーション/船尾/H.F.フランス/カヤック	京都造形芸術大学大学院 京都市立芸術大学大学院 京藝工芸美術大学大学院
	専門デザイン:空間設計・ディスプレイ・インテリア・生活プロダクト 展示イベント		専門方法論	ビジュアルデザイン・グラフィック・ブックデザイン シルク印刷・写真・アート表現	専門デザイン・応用	ソーシャルデザイン・社会実装・企画・活動・地域デザイン・デザインリサーチ・ブランディング
DP	人間力		創造力			
	知識/思考力		行動力/倫理観		発想力/構想力/表現力	
	卒業研究・制作【4単位】★					

DPに向かって達成していくカリキュラムが到達していく先が、進路パターンという表し方となっている。このようにカリキュラムと一体化され、学生に公表され、キャリア授業や学科ガイダンスを中心に伝えている。「III-3-2.CP とカリキュラムの連関」のキャリア教育の項で記述したように、3領域に応じた進路というポリシーと進路パターンとその具多的な進路先は高校生にも伝え、**学科の理念とともにカリキュラムと一貫し、学んだことが生かせる進路を理解して、納得してもらった学生に入学してもらうことで、ミスマッチなく到達点をめざせる学びとなる。**

### 進路パターン<sup>3</sup>とその進路先企業

これまでの進路（2014年度以降）のすべては、添付の学科キャリアリーフレット<sup>4</sup>に記載されている。ここでは2021年度のもを記述する。

### 2021年度空間デザインコース

職種大分類	職種小分類	企業名	シェア
空間系 15%	デザイン・総合職 (プランニング・ディレクション)	【ディスプレイ・設計・空間デザイン】 ★(株)近創、(近鉄ホールディングス/東証1部・G) (株)ムラヤマ ★Café.co(京阪ホールディングス/東証1部・G) (株)チョウエイハンズ (株)ログスホーム、(株)ホームネット 【総合職】 (株)マナベインテリアハーツ(2人)	33.3%
クリエイション系 (広告・グラフィック・制作等) 25%	ディレクション・デザイン	【広告・デザイン】 ★(株)I-O データ機器(東証1部) Piece of Japan(株) (株)南出メリヤス (株)豆腐本舗 スリーマスト京都(株) 【制作】	20.8%
総合系 (ソーシャル・生活文化) 60%	企画・総合職	【総合職】 (株)松栄堂 ★(株)ダスキン(東証1部) ★(株)BJ (東証1部・ウエディング系) ★(株)コメリ(東証1部) (株)アイテム ★株ミューゼブラチナム	45.8%
	販売職・その他	【販売】 【その他】 汽	
	進学・起業	【進学】 京都芸術大学大学院 代々木アニメーション学院(2) 【個人事業主】 漫画家(小学館、講談社)	
※決定者 25名	就職22名(正規21名 非正規1名)進学等3名		100.0%

### 【進路パターン計画・進路モデル】

空間：クリエイション：総合＝15：25：60

### 【近年実績値】

空間＋クリエイション：総合＝50：50／ 22.3卒 予実差ほぼなし

2018年カリキュラムで定めたが、学募の強化により空間系志願者が増えた。その上での数字の増加はカリキュラムと進路のさらなる一致が進んだと言える。

進路先も、空間系では、近創（近鉄グループの内装設計会社）、ムラヤマ（総合ディスプレイ大手）、クリエイション系ではI-O データ機器（広報）、総合系では松栄堂（京都の伝統文化企業・香）など有力な企業に決まっており、質も問題ない。

## 2021年度ファッションデザインコース

職種大分類	職種小分類	企業名	シェア
ファッション系 42%	デザイン・制作職・専門職	★(株)オンワード樫山(オンワードHG/東証1部G) THEATRE PRODUCTS、松下ラゲッジ株式会社 株明石スクールユニフォームカンパニー 株テトラファースト、(株)ナサスタイル	44.0%
	総合職	(株)田原屋 (株)さが美ホールディングスG(ペルーナG・東証1部) (株)アクロポリス mou (株)アクセ	
	服飾系販売職	(株)アニエス・ベー	
クリエイション系 (広告・グラフィック・雑貨・制作等) 13%	デザイン・制作職	(株)ミーティング (株)かづら清	20.0%
	企画・総合職	(株)大空出版、(株)中央出版、オーエスケー株式会社	
総合系 (ソーシャル・生活文化) 45%	総合職	(株)澤村、(株)平田タイル (株)Evand、(株)ハートワン ★(株)JNS(ジンスHG/東証1部) (株)郁洋舎、(株)UTグループ	36.0%
	販売職・その他		
	進学・起業	【進学】 文化服装学院通信・ 【個人事業主】	
※決定者 25名	就職23名(正規22名 非正規0名)、進学2名		100.0%

### 【進路パターン計画・進路モデル】

ファッション：クリエイション：総合＝42：13：45

### 【近年の実績値】

ファッション＋クリエイション：総合＝60：40／22.3卒 予実差はほぼなし

ファッションは従来アパレル就職がほとんどであったが、アパレルの衰退を受けて、**学科の3領域の学びを活かした成果を反映できる進路を指導している**。近年自分の能力を理解して、**クリエイション・総合（マネジメント）への進路決定が増えた**。

**進路先**、ファッション系ではオンワード樫山（デザイン職）、THEATRE PRODUCTS（デザイナー系ブランド）、ナサスタイル（パターン専門企業）、クリエイション系では、中央出版（企画・デザイン）、大空出版（企画・デザイン）、総合系では澤村（地域系住宅会社）など有力で特色ある企業への就職ができています。出版系に本学科の学生が行けることがわかったのも収穫であった。**社会を新たな視点で見ることが出来る力を養う本学科の強みが成果につながっている**と言える。

## ■トップランナーの育成

学部目標において、進路決定率と同様に、トップランナーの育成が掲げられている。学科教育の成果をもって、より最前線の社会を先導し、社会に貢献していく人材の育成という意味で、特色ある企業や有力企業（学科によっては作家など）の進路決定を推進していく目的である。

**2022年度はトップランナーを多数輩出し、さらなる躍進を遂げている。**

進路の質もかなりレベルが上がり、本学科の教育内容と社会が求める人材とが強く一致してきた実感がある。「**社会の課題を、汎用性をもってクリエイティブに解決すること**」という本学科の教育の成果が進路で証明されたと言える。

## 2022年度空間演出デザイン学科トップランナー就職先

デロイトトーマツコンサルティング（コンサル職）  
東北新社（映像広告・プロデューサー・東証スタンダード）

TYO

バンダイナムコエンターテインメント（プロデューサー）

JR西日本コミュニケーションズ（広告・クリエイター）

SPACE（内装設計会社・東証プライム）

アマナ（映像系広告・プロデューサー・東証グロス）

オリバー（2人・インテリア設計）

つむら工芸（総合ディスプレイ・美術）

ミキモト

吉田カバン（デザイン・2人）

サンゲツ（東証プライム）

トランスコスモス（デジタルマーケティング職・2人）

シエラトン・グランデ・トーキョーベイ

（マリオットグループ）

デロイトトーマツコンサルティングには、本職のコンサルティング職で内定をしている。近年、コンサルや大手企業が芸術系の人材の新しい発想や創造力を求めている潮流がある。それに該当するのが、デロイトの内定であると考え。分析能力や情報処理能力だけでなく、クリエイティブな解決、変革ができることには大きなチャンスがあると言える。この部分をブラッシュアップして、後に続く人材を育てたい。

東北新社も映像系広告代理店のトップであり、西日本コミュニケーションズも広告の難関である。また、トランスコスモスのデジタルマーケティングもマーケティング分野開拓につながる成果となった。デジタルマーケティングでは、リサーチの強さが武器となった。バンダイナムコエンターテインメントでは独自の発想だけでなく、それを社会課題につなげられる能力が評価された。

この勢いを活かせるように、次のカリキュラム改編では、高度教育のデザインシステムの領域をさらに強化していく。



- 1 [瓜生山学園 Vision 2021](#)
- 2 [学科進路総括 \(2022.3 卒\)](#)
- 3 [学科進路パターン \(2019 年度以降実績\)](#)
- 4 [学科キャリアリーフレット](#)

## ②進路決定率と進路指導力の改善

進路決定率改善や進路指導力向上のための取り組みについて、状況を記載してください。

進路決定率は①項で述べたように、4年連続100%で成果をあげており、現状問題はない。これまでの進路指導は、結果が出ていると言える。

キャリア教育は「Ⅲ-3-②CPとカリキュラムの関連－キャリア教育」の項で、人生の組み立てとしての学びという視点と、それを具現化するひとつとしての職業的自立の視点が必要であることに言及した。ここでは後者における進路指導について検証する。

キャリアガイダンス、面談、学科からの情報提供といったかたちで、授業以外でも学生を支援し、学生がめざす進路の決定が得られるように支援している。

### 支援のポイント

#### 学んだことを活かす・早期就活の徹底／受験機会・選択肢の確保

・社会課題の解決を学んだことを活かして、社会や企業にいかに関与できるかビジョンを語れるようにする。

・社会一般と同じペースで就活をし、残り枠が減ってからでなく選択肢をもって受験できるようにする。

・夏インターンから早期選考につながるのを、冬インターンと合わせて、参加必須とする。

・12月から受験本番。タイミングを逃さずスタートを切れるように支援。

・担当教員は学生の伴走につとめ、受験企業の提案や相談やポートフォリオ・エントリーシートチェック、ペース配分などを行い、学生のモチベーションを支える役割を果たす。

上記の施策を徹底し、それぞれブラッシュアップして2022年度6月末91.1%、8月1日現在96.8%の結果を得た。さらに複数内定が37人/61人(内定者) = 61%、4社以上内定の学生が7人/61人(内定者) = 11%と、多くの学生が複数内定を8月1日現在までに取得している。内定をかさねることで自信が付き、ワンランク上の企業にも決まっていく。受験の選択肢だけでなく、進路決定企業選択肢も質も獲得することができ早期を根拠とする成果向上が証明できた。納得できる進路先は、学生にとって幸せなことであると考えられる。

教員の進路指導力は、上記の就活フローを全員で、学科会議で情報共有して実施していくので、タイミングを外したりすることなく、就活指導が全員できるようになる。専門実技試験の指導などは、各々で研究しながら、専門教員の間で意見共有していく。面接でこんなことが聞かれている、ということも共有するので、指導力は会議であがっていくと考えている。もちろん企業研究や情報収集、FD活用などで、個人でも研究努力が必要である。

③ 進路の質向上のための学部目標の達成状況

早期内定率、正規内定率、進路満足度についての検証結果を記載してください。

進路状況一覧<sup>1</sup> (芸術学部・空間演出デザイン学科)

現4回生

		2020.3 卒 2019 年度	2021.3 卒 2020 年度	2022.3 卒 2021 年度	2023.3 卒 6 月末
芸術学部	進路決定率 90%以上	89.9	87.6	90.3	47.7
	早期内定率 70~80%以上	65.7	60.0	61.5	—
	正規内定率 80%以上	71.9	67.5	70.2	—
	インターン参加 (夏)	—	39.4	56.9	56.8
空間演出 デザイン 学科	進路決定率	100	100	100	<b>91.9</b> (就職率)
	早期内定率	85.4	90.9	95.5	91.9
	正規内定率	91.1	96.2	97.7	100
	インターン参加 (夏)	—	93.2	96.1	<b>98.5</b> <b>86.4(5社以上)</b>

2019 3 回生    2020 3 回生    2021 3 回生

進路決定率 = (就職 + 進学) / 卒業者

早期内定率 9 月末 就職者 / (卒業者 - 進学) 10 月 1 日の内定式までを早期と定義

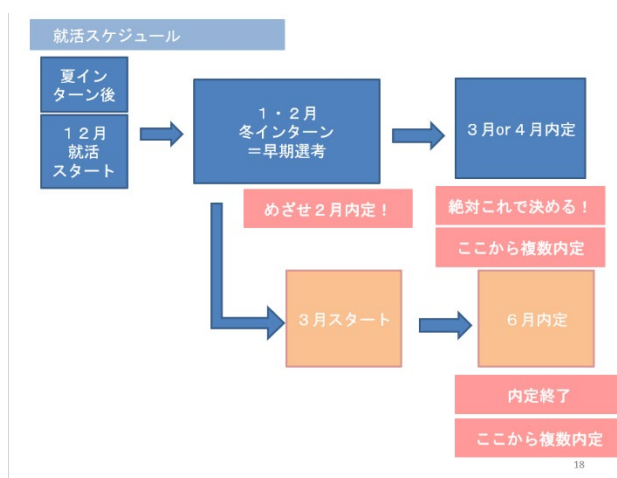
正規就職率 正規就職者 / (卒業 - 進学) 非正規でなく、正規での就職者

インターン参加者 3 回生夏インターン参加者 / 在籍者

本学科は、進路決定率、早期内定率、正規内定率のすべてにおいて、学部目標を達成し、なおかつ進路決定は100%、早期内定が年度末最終目標の90%を達成しているというハイレベルでな結果であり、すべてにおいて学部平均を大きく上回る。

芸術系の就職は、専門によっては一般の企業とは違うペースで進むものもあり、かつて本学の就活は後ろ倒しに遅れがちであった。しかし、デザイン職は一般企業であり世間と同じペースで進み、ましてや企画やマネジメントは芸大枠ではなく、総合大学の学生と伍して戦わねばならないのであり、ペースに遅れるわけにはいかない。それ故本学科では世間のペースをベンチマークとし、早期就活を本格的に実施し、いち早く結果を上げた。

## インターンからの就活が一般化



学科キャリアガイダンス資料より

### 早期就活重視による進路決定率・質向上の成果結果の獲得

現在、社会一般の就活はかなり前倒しとなり、上記のように3年生夏インターンからが就活の始まりとなっており、本番は12月スタートである。冬インターンという説明会を受けて、1・2月に面接があり、3・4月に内定がでる。夏インターンからの直通型早期選考にかかると、2月には内定がでる。内定者の中に、**自社のインターン経験者がいた、という企業が81% (リクルート調査)**あり、企業がインターンを重視している傾向がよくわかる。それゆえ、インターンからの早期選考のフローにのり、できるだけ受験の選択肢が多いうちに、活動していくことが結果につながる。

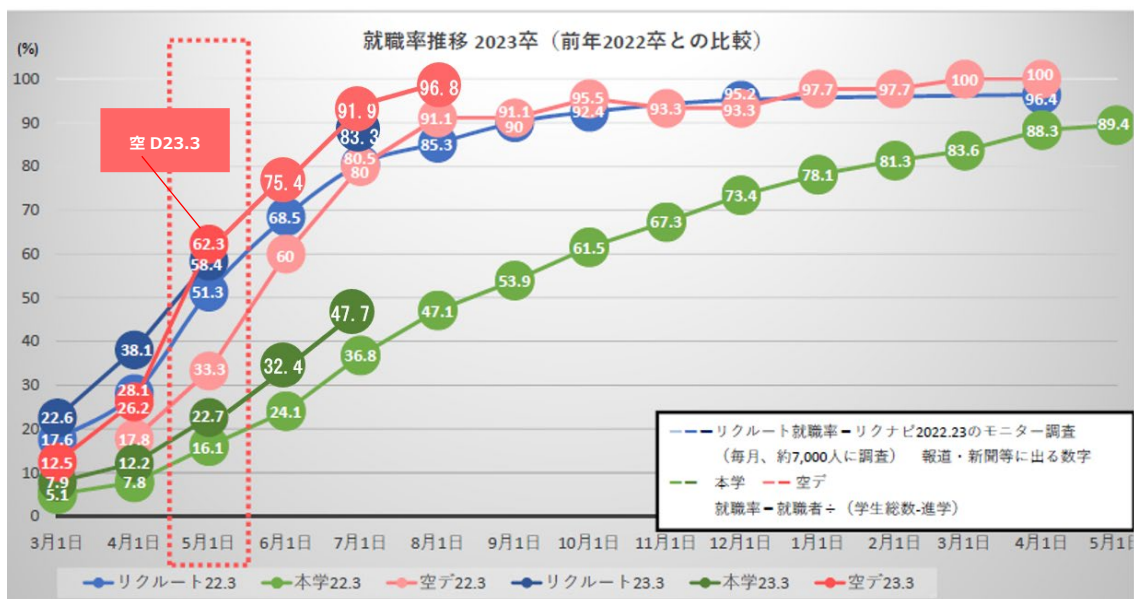
空Dの学生たちは、キャリア授業やキャリアガイダンス<sup>2</sup>で学科の指導を受けて、このフローに則り4月には内定をしっかりと決めている。(22.3卒、4月末内定62.3%)

芸術学部平均より、**インターン参加率が大幅に高い**ことがその証左でもある。

(本学科96.5%・学部平均56.8%)

進路決定・早期内定率の高さは、早期活動にあり、それは学生の受験選択肢・決定企業選択肢の確保、早期の機会獲得による進路の質(就職先企業、トップランナー)向上にもつながっており、意味ある成果をとっている。

空間演出デザイン学科 2022・23卒/学部/リクルート調査 就職率推移



2023.3卒学生において、本学科は6月末に91.9%に到達し、8月1日現在では、96.8%に達している。4月時点では、リクルート調査の58.4%よりも高い数字となり、世間一般と伍して戦えるようになったと言えるだろう。

進路の質についても「①人材育成目標に対する達成状況」で述べたように、トップランナーを多数輩出しており、ここ近年で、最高の結果となった。

先輩の成果は、後輩の目標となり、さらなる成果となる。よいサイクルが続いているので、今後も就活フローを活かしながら、学生の選択肢を増やせる就活を支援していきたい。

また、早期に就活を終えることで、卒業制作に集中でき、学位プログラムの達成に向けて、進路以外でも達成度を高める環境を得ることができる。

就活では、卒業制作のテーマ設定までしか触れることはできないが、それまでの学修の充実により、DP達成が一定レベルできていると判断している。

## ■満足度について

### 空間演出デザイン学科

	2020.3 卒	2021.3 卒	2022.3 卒
満足度	79.1%	86.5%	77.3%
学部順位	3 位	3 位	12 位

#### 卒業時アンケート

問い 決定した進路への満足度をお答えください。

20.3 卒、21.3 卒は高い水準で満足度に問題はないが、昨年度の満足度が低い水準となった。進路の結果はよかったので、どの点が満足でないのかは明らかにはしにくいですが、十分な就活をしたがために、学生の求める理想が高くなり、現実とのギャップができてしまったのではないかと考える。

#### 内定企業への納得度の設問

問い もう一度就職活動をするとしても今の就職予定先と同じ企業に就職したいか？

**63.3% (大学 2 位) 22.3 卒 / 全国平均 49.6% (リクルート調査)**

もうひとつの、企業納得度の質問では、大学 2 位と高い水準であり、全国平均値よりもかなり上回っている。受験選択肢が多かった分、他学科より企業選びについては納得があるのだと考える。

就職に満足し、企業に納得している層は着実に多いが、もっといいところへ行けたのではないかと、と思う層との乖離があったということだろう。

早期内定であることを活かして、学生本人が納得のいく企業の内定がとれるまで、引き続き支援・指導していきたい。内定が既にあるからこそ、**安心して自分を高める時間があると考え、それを有利に働かせていく指導をしたい。**

今後は、卒業生調査も始まっていくので、より、納得度の高い企業への進路が求められていくであろう。

---

<sup>1</sup> [学科進路総括 \(2022.3 卒\)](#)

<sup>2</sup> [学科キャリアガイダンス資料](#)

#### ④ 自己評価

①～③を踏まえ、教育成果として、理念を具現化し社会に活かすことのできる人材の育成ができているか自己評価し、そう判断する理由を記載してください。効果があがっている点、改善すべき点を記載してください。

##### ① 人材育成目標に対する達成状況

本学の学園中期目標 VISION2021 において、大学理念・教育目標である「芸術の力を社会の変革に活かす人材の育成」の具現化として、「**進路決定率90%を恒常的に維持し進路の質を高める教育改革**」を掲げている。かつて芸術大学は、作家育成の強いイメージがあり、進路決定率などはあまり問われなかったが、全員作家になる未来はないので、学んだことを社会で生かせる人材を育成するためには、まずは就職・作家・起業・大学院進学等での確かな進路を築き職業的自立を図る必要があるためである。

その理念に則り、学部目標として、「**進路決定率90%以上、進路の質向上とそれを具体化する進路パターン（進路モデル）の構築**」が掲げられている。

それを受けて、本学科は学科教育目標で「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造することをめざす人材育成」を掲げているので、**デザインを狭義の専門だけでなく、広く社会で生かして、様々な場所で貢献すること**を目標としている。その進路パターン（モデル）として、**DP達成のための学科カリキュラム方針3つの領域（専門：空間・ファッション／クリエイション／総合：企画・マネジメント等）をそのまま進路目標とし、カリキュラムが一貫した進路として設計、カリキュラムツリーに記載、公表している。**その目標に対して、本学科では、**進路決定率100%を4年連続で達成**しており、高いレベルでの結果を出している。また、**カリキュラム3つの領域の修得の成果として、進路パターンに則した進路先も予実差はほとんどなく達成**できており、さらに「**社会の課題をクリエイティブに解決できる**」という能力を高く発揮し、**トップランナーの達成も充実した成果を上げることができている。**

**結果、DP達成が、カリキュラム修得の上での進路達成という点によって、証明できている**と言える。

以上の内容をもって、教育成果として、理念を具現化し社会に活かすことのできる人材の育成ができていると言える。



## ② 進路決定率と進路指導力の改善

進路決定率は前項で述べたように4年連続100%を達成し、問題がない。

キャリア教育は「Ⅲ-3-②CPとカリキュラムの関連－キャリア教育」の項で、人生の組み立てのとしての学びという視点と、それを具現化するひとつとしての職業的自立の視点が必要であることに言及した。ここでは後者における進路指導について検証した。

進路決定率の高い成果の根拠として、学生がめざす進路を達成できるよう、授業外でも支援している。その支援ポイントとしては、**学んだことを活かす主張ができるようにすることを基盤に、社会の動向に合わせて早期就活を行い、その目的として受験機会、受験選択肢を確保し、早期機会獲得による、複数内定から進路決定企業の選択肢を増やすこと**としている。それによって、**学生が将来に希望を持ち、納得がいく進路となるように**、授業、面談、キャリアガイダンス等で支援をしている。

また、早期に就活を終えることで、**卒業制作に集中でき、学位プログラムの達成に向けて、進路以外でも達成度を高める環境を得ることが**できる。

以上によって、本学科の進路指導は、進路決定率、早期内定率、正規内定率、進路の質（進路パターン・トップランナー）の高いレベルでの達成に結び付き、効果を実証できていると言える。

## ③ 進路の質向上のための学部目標の達成状況

進路決定における2021年度本学科の成果は、早期内定率（10月1日時点）95.5%（目標70～80%）、正規内定率97.7%（目標80%）で、すべて学部目標を高いレベルで達成できており問題がない。

活動を早期に充実させることで、学生の様々な機会や選択肢を確保でき、その結果としての決定率達成や進路の質の達成があり、根拠の伴う結果となっている。

**進路満足度**については、経年では高いが、2021年度は低めの水準であった。学生の希望が高まっていたのではないかと考えているが、**内定企業の納得度は高い水準**となっており、選択肢のある受験の効果が出たと言える。

総じて、学部目標は高いレベルで達成できていると言える。

上記、①から③により、DP達成による教育成果として、大学理念を具現化し社会に活かすことができる人材が育成できていると評価できる。

## V 内部質保証

### 3. 自己評価

学修成果・教育成果を検証し、適切な組織体制のもと、教育課程や教育内容・方法の改善に結びつけているか。上記を踏まえ自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

#### 前提としての内部質保証

内部質保証は、日本の大学に課せられた責務としてあり、教育研究水準の向上に資するために、3つのポリシー（DP、CP、AP）を起点とする教育研究活動と大学運営全般の質保証をすることにある。その達成のために、大学は、自己点検・評価による不断の改善・改革を実施せねばならない。その教育活動にかかわる本学の内部質保証については、1項にて述べた。要点としては、3つのポリシーを起点とする教育を実施し、その学修成果・教育成果を評価する内容を定めたアセスメントポリシーに則して自己点検・評価を行い、その結果から導かれる改善目標を学部方針としての「教育計画」へとフィードバックすることで、内部質保証を機能させていることにある。

また、アセスメントポリシーによる自己・点検評価によって、学修成果の結果を判断した場合、そもそもDPなどが目標として妥当な内容であるかを、検討をすることも、内部質保証のサイクルに含まれている。

学科組織レベルでは、年度ごとに行われる、学部「教育計画」の方針を踏まえて、前年度の教育内容の点検・評価の実施と次年度の改善計画を学科「教育計画」として立案、実施していく。改善項目だけでなく、新たな施策に対する取り組みについても立案し、学科教育の不断の改善・改革を行っていくしくみとなっている。

#### 学科の自己点検・評価とその成果結果

本学科では、学科「教育計画」による自己点検・評価ならびに改善活動に真摯に取り組むだけでなく、学科独自のアセスメントを継続的に実施し、自己点検・評価を綿密に行っている。

組織の一員である、教員においては、「教員業績評価」にて、教育研究活動の自己・点検評価を年度ごとに行っている。この評価制度においては、学科「教育計画」で策定された目標が、教員個人の目標にブレイクダウンされ、組織・個人の一体化による目標達成ができるようになっている。学科でもその目標達成を重視し、教員評価を行っている。

非常勤教員においても、講師会で内部質保証から学科教育を解説し、「教育計画」やアセスメントポリシーで検証される目標を共有して、授業改善に努めてもらっている。

その結果、アセスメントポリシーに連動する学部の評価システムである「**学科等単位評価**」において、**大学トップの成績を収めることができ**ており、**自己点検・評価が有効に機能している**と言える。

また、「学科等単位評価」にはないが、学位プログラムの到達点としての卒業制作も、学修成果を質的評価で実施し、成果の質向上を図っている。また、外部からも評価を得られ、成果が達成されている。

以上により、学修成果・教育成果を自己点検・評価にて検証し、適切な組織体制のもと、教育課程や教育内容・方法の改善に結びつけていると言える。

## 1 学修成果・教育成果の検証方法

学修成果・教育成果をどのように検証し、改善に結びつけているか。学科内での共有、改善についての取り組み（カリキュラム編成や授業設計、学生指導のなかで）について説明してください。

### 内部質保証とは

大学は、学校教育法の定めに従って、定期的（7年以内毎）に、文部科学大臣の認証を受けた専門の評価機関の認証評価を受審しなければならない。その目的は、大学の教育研究水準の向上に資するためであり、教育研究、組織運営及び施設設備の総合的な状況を点検・評価するものである。現在認証評価は第3期目にあたり、「内部質保証」を重点項目とする内容となっている。「内部質保証」とは、「自らの責任で自主的・自律的な自己点検・評価を行い、その結果をもとにした自己改善により、3つのポリシー（DP、CP、AP）を起点とする教育研究活動及び中長期的な計画を踏まえた大学運営全般の質を保証すること（日本高等教育評価機構）」と定義されている。これまでの点検・評価の内容を活かしながら、それを不断の改善サイクルに乗せていくためのシステムをつくらねばならないのが、この内部質保証である。アセスメントに必要なデータを、IRを使って整備し、また、質的な評価法を開発し、教育研究、組織運営全般に対して網をかけ自己評価できるようにしていくことが必要である。

この内部質保証における重要な柱である教育の質向上に必要な内容を管理運営する観点からまとめられたものに「**教学マネジメント**」（2020 中央教育審議会）<sup>1</sup>がある。大学はこれをもとに、3つのポリシーの整備やそれによる学位プログラムの体系化、学修成果の把握と可視化、単位の実質化などについて、より精度を上げて進めていかねばならない。かつ、これらをいかにアセスメントするかの方法を構築していくことが求められている。

本学は、2期目は2017年度に受審し、「大学評価基準を満たしている」という評価を受けており問題なく、3期目の受審が2024年度の予定であり、内部質保証の整備が現在進行形で進んでいる。

本学では、「京都芸術大学学則」<sup>2</sup>第1条第4項において「本学は前項（大学使命・目的、各学科の教育目標）の目的を達成するために、教育研究等の状況についての点検および評価を行う。」と規定し、また、「京都芸術大学 自己点検・評価に関する規定」<sup>3</sup>を定め、内部質保証を担保する、大学の「教育計画」「事務局事業計画」「教育点検・評価」「大学機関別認証評価受審」のそれぞれについて、点検・評価の体制を規定している。教育活動に関連するものは以下。

- (1) 教育計画の自己点検・評価は学長会のもと行うものとする。
- (3) 教員の教育活動点検・評価は、学長のもとに設置される教育活動点検評価委員会により行うものとする。

### 「教育計画」とは

上記内部質保証としての自己点検・評価の体制のもと、「教育計画」に関わる実施計画は「規定」において以下のように定められている。

#### (1) 教育計画

- ・学科、専攻毎に前年度の点検・評価を実施し、代表教授会において報告
- ・前年度教育活動の点検評価をもとに学長会において次年度方針を決定
- ・次年度方針に沿って学科、専攻毎に次年度計画を策定
- ・各学科、専攻との面談を経て学部長、研究科長が次年度計画を承認
- ・学園事業計画としてとりまとめ、理事会・評議会にて審議決定

上記の実施計画に則して行われる「教育計画」では、年度ごとに「学部方針」が策定され、それに基づく次年度の目標や改善項目が決定される。その方針においては、「進路状況」「離籍状況」「卒業時アンケート」「授業改善アンケート」など、多角的なデータに基づき分析、課題抽出、改善目標の設定が行われる。各学科では、学部方針に従って、「教育計画」を検討し、「教育内容」「学科運営」「学生募集」「進路」「将来計画」などの項目に合わせて昨年度の振り返りと次年度の計画を行っていく。

### アセスメントポリシー

成果検証に必要となる、アセスメントポリシーとは、「学生の学修成果の評価（アセスメント）について、その目的、学位プログラム共通の考え方や尺度、達成すべき質的水準及び具体的実施方法などについて定めた学内の方針（中央教育審議会 2020）」と定義されている。大学は、DP 達成のために毎年策定する「教育計画」に基づき、教育活動を実施した上で、**学生の学修成果及び教育成果を何の指標で評価するかをアセスメントポリシーで定めていく必要がある**。この指標は、定量的なものだけでなく、定性的なものも評価法を開発しながら設計していく必要がある。本学では次頁のポリシー<sup>4</sup>に沿ってアセスメントを行い、教育や運営に関する改善取り組みを組織的・継続的に行い、内部質保証を図っている。

また、現在はアセスメントポリシーをさらに水準をあげた内容として、「時期」「評価主体」「評価指標」「評価方法」「評価者」「結果の活用方法」といった具体的な改善活動に結びつけるためのアセスメントプランの策定が求められている。本学もこれを準備中である。

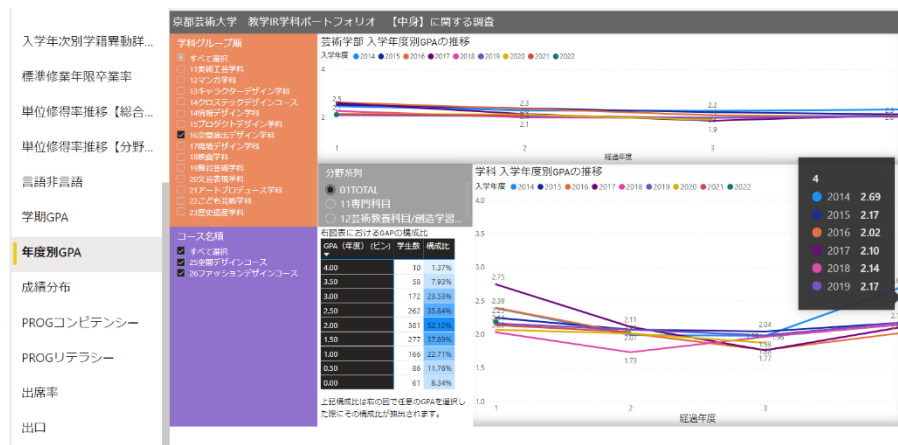
### アセスメント・ポリシー

本学が行う教育プログラムの検証及び改善を目的に、3つのポリシーに基づき、教育課程レベル、科目レベルにおいて学修成果の評価を行います。また、その結果の分析を通して、教育プログラム・学修支援等の改善に相連した継続的に取り組むことで、教育活動の内部質保証を図ります。

- 芸術学部			
	入学時	在学中	卒業時
教育課程レベル	各種入学試験・面接等 入学時アンケート 入学前学習結果	GPA 成績分布 外部アセスメントテスト 離職率 進級率（留年率） 学生生活・学習アンケート インターシップ参加者数 海外留学者数 単位修得率	卒業率 学位授与数 資格・免許の取得状況 進路決定率 内定率 正規雇用率 就職先分布状況 卒業時アンケート 卒業後アンケート
科目レベル	外部アセスメントテスト	授業改善アンケート 成績分布 単位修得率 出席率	

本学では、2019年度にアセスメントポリシーを策定し、教育課程レベル、科目レベルにおいて必要となるアセスメント指標を左記のように定め、HPで公表している。

本学ではアセスメントポリシーをベースに、IR室が必要なデータを収集・分析し、それらを活用して、学部における「教育計画」の検討・策定を行っている。そして、その教育成果をさらにアセスメントするPDCAサイクルを確立している。学科レベルでは、IRデータを反映させた「学科ポートフォリオ」システムのデータ集を活用し、「教育計画」での分析・課題抽出・目標設定・改善案作成に役立てている。



学科ポートフォリオ

### 「学科等単位評価」

アセスメントポリシーにある指標の目標数値としては、「教育計画」ならびに「教育点検・評価」の評価基準として、学部が定める年度ごとの「学科等単位評価」によって、「学生募集」「教育」「学科運営」「進路」各カテゴリーにおける、それぞれの目標数値が決定されている。この評価基準をもとに、学科に対して年度ごとに、教育点検としての成果評価が行われる。ここでは評価を定性的にではなく、定量的に設定することで図れる指標を用いて評価基準

が設計されている。

各学科は目標数値を基準に「教育計画」の立案やその他の教育・学科運営改善に資するように活用していく必要がある。

### 教員の教育成果における「教育点検・評価」

本学では、教員の「教育点検・評価」は、「**教員業績評価**」として**個人の成果と学科の成果を合わせて評価を実施する**。その評価体制については、上記で述べた通りである。

学科の成果については「**学科等単位評価**」によって判定される。教員個人は、**各年度に策定される学科「教育計画」の目標が、教員の目標設定にブレイクダウンして活用され、一体的に運用されている**。教員はそのブレイクダウンした目標に則した自分の目標をたて、年度末にその成果を自己評価した上で、学科長と教育活動点検評価委員会の評価を受ける。この過程で、目標設定や途中経過、振り返りにおいて、学科長との面談が行われる。

この「**教員業績評価**」では、研究も評価対象となっており、教育に反映できる研究について、各自目標だてを行っていく。また、教員は「**教員業績ポートフォリオ**」を別途作成し、自身の教育・研究業績の成果を経年的に実績データとして蓄積し、それを俯瞰して、次の教育や研究に活かしていけるようにしている。この「**教員業績ポートフォリオ**」は学科長以上の上長と共有され、教員への評価や教育改善に活用されていく。

### 学科における学修成果・教育成果の成果検証としての「教育計画」

上記に述べた通り、内部質保証の一環として年度ごとに策定される「**教育計画**」ならびに、「**教育点検・評価**」の評価基準となる「**学科等単位評価**」が、学科においても主要な成果検証の機会となる。「**学科等単位評価**」の指標や目標値は、「**教育計画**」にも連動している。2022年度教育計画（2021年度策定）より、フォーマットがアセスメントスタイルに変更となった<sup>5</sup>。これまでの振り返りと目標設定という成果が明確でないスタイルから、目標に対し達成基準を設定し、どのような実績値やエビデンスで評価可能かを示し、それをもとに、2022年度11月に進捗検証、年度末3月に達成度の実績値を報告する成果検証が明確なスタイルとなった。これは、今後「**アセスメントプラン**」につながっていく検証法である。学科においては、常時各状況をチェックしていくこととなり、アセスメント意識があがっている。

「**教育計画**」は、学科長やコース主任主導で作成しながら、学科会議で随時全員に共有し、組織全体で徹底した実践ができるようにしている。

作成された「**教育計画**」は、上記の「**自己点検・評価に関する規定**」の実施計画にある通り、学部長により、評価、改善指導、承認されていく。

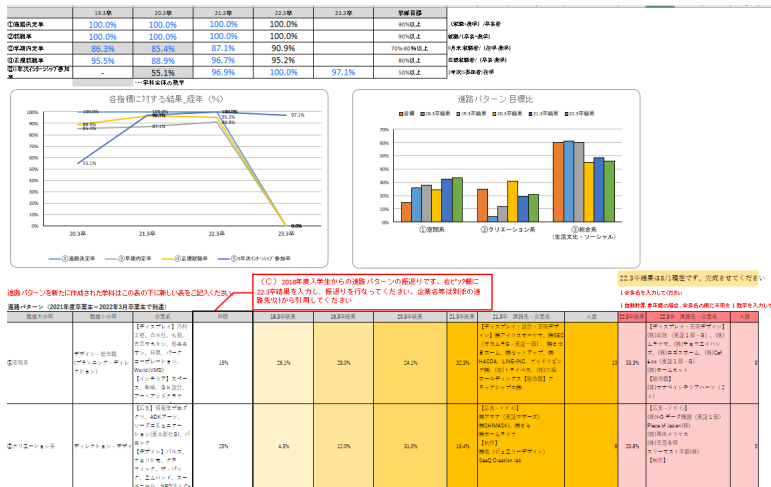


アセスメントポイント

2022年度空間演出デザイン学科教育計画（抜粋）

密度の高い主体的な学修の定着	学科目標(具体的施策)	達成基準	【中間報告】2022年11月 進捗度(%)および着地見込み	【ふりかえり】2023年3月末 達成度(%)および実績詳細
①初年次におけるDPAを活用した履修・学修支援体制の確立	・学修支援:ラーニングテラシーによるOPにむかうカリキュラム解説と理解推進 ・キャリア研究Iによるカリキュラム理解と自身の学修状況の相関把握 ・履修支援:後期学科ガイダンス等でのDPA/テラシーの実施 ・リテラシーを受けての面接活用	前期:ラーニングテラシーを経て、DP学科カリキュラムの概要を理解・考察できる。 後期:DP/リテラシーとDPカリキュラム理解を前提にカリキュラム概要と自身の学修状況が説明できる。 ・面接活用を経て、他者評価から自分を振り返ることが出来る。	進捗度(%) <b>進捗評価</b>	達成度(%) <b>達成度評価</b>
②卒業ルーブリックのDPとの関連性の検証および1~3年次コア科目におけるルーブリック適用の拡大	・卒業ルーブリック 学科全体で実施 評価内容をルーブリック評価基準の改善につなげる ・DPと関連した卒業ルーブリックに次年度改訂。23年度より本格化。(2020年度カリキュラムより) ・DPカリキュラムコア「専門デザイン」科目のルーブリック化 デザイン基礎I or II・デザイン基礎Ver.V デザイン演習I・II or IV・後期科目・卒業=学生自己評価	2021年度末 卒業ルーブリック評価実施 2021年度末次年度シラバス・DP含卒業ルーブリック作成 次年度シラバス「専門デザイン科目」ルーブリック作成 2022年度末 ルーブリック評価実施 2022年度末 学生ルーブリック自己評価実施	進捗度(%)	達成度(%)
③成績不振学生への支援の強化(初年次GPA1.0未満の学生を7.0%まで低減)	2020年度 5/62=8% (内2名退学) 2021年度前期のみ 4/56=7.1%(内各1名退学・休学) 成績不振学生は欠席過多学生が主軸 ・2回欠席で連絡・面談 ・該当する学生担当教員による月1面談・未改善保護者面談 ・体調不良・保健センターとの連携・通院を保護者へ目録・随時補習など学修支援【添付資料1 2021離離率分析】	前期 2名以下 後期 2名以下 年間 4/60=6.7%目標の達成	進捗度(%)	達成度(%)

「教育計画」における「進路計画」は、別途提出を行う。前年度の進路状況を振り返り、点検・評価し、次年度の目標達成に向けての施策を計画していく。こちらは進路決定率や早期内定率、正規就職率、インターン参加率、進路パターン、進路満足度を経年で点検・評価し、未達成事項に対する施策をたててレポートにまとめる。



**進路計画**  
進路パターンの記入や、数値のチェックを行うシート。これらの目標への達成や課題点を分析し、別途振り返りをレポートとして作成。このレポートで早期戦略を綿密にたて、成果に結び付けた。

## 学科独自の学修成果・教育成果検証法

本学科では、「教育計画」をたてる上で、学科独自で経年のデータ分析や状況の検証を行い、評価・改善活動を実施している。また、学修成果の最終的評価としての卒業制作においても成果評価を行っている。

### 1. 学科離籍率評価

#### 2021年度在籍者数・離籍者一覧<sup>6</sup>

2016年度以降継続作成 入学時在籍数、学生移動数、離籍者名簿等  
単年度、初年次、標準修業年限卒業率を把握し、離籍対策を行う

#### 2021年度離籍率分析と退学抑制策<sup>7</sup>

2018年度より上記の離籍者数を分析して、改善策を立案して報告書とした。これにより学募改革の施策をたて、2019年度以降の離籍を大幅抑制した。

### 2. 学科進路の質評価

#### 2022年度進路パターン（2018年度以降作成）【2種類】<sup>8</sup>

常時、進路内容を把握し、分析できるよう、進路パターンは大学より早く独自で作成。1枚にまとめたものは、学生に共有しやすいので、作成している。

インターンからの早期内定や複数内定など、大学がチェックしていない数字も随時確認し、効果と成果を確認する。推移グラフもチェックする。

#### 学科進路の質と成績相関<sup>9</sup>

進路パターンとGPA成績の相関を分析した。2.5を基準に、専門・クリエーション領域が増え、デザイン・設計職は2.7以上との相関が強かった。専門は制作授業がやはり多いこともあり、デザイン系のほうがGPAは高くなりやすい。

2019年度以降、成績評価基準が変更されたので、改めて確認する必要がある。

### 3. 社会実装評価

#### 2017-2021年度社会実装・連携事例集<sup>10</sup>

本学科におけるソーシャルデザイン授業で、社会との連携による作品があるものを2017年度より事例集として蓄積。社会実装と位置付けた授業以外でも、社会実践したものは多くあるので、それらを収集し、データ等も付して内容を記載、成果共有しソーシャル領域の全体像や、つながりを把握しながら次の授業改善に活かす。

#### 2021年度 社会実装事後評価の設計指針及び社会実装事後評価<sup>11</sup>

社会実装授業をこれからの社会に必要な意義に結び付けて設計し、それを果たしているかを事後評価したもの。クライアント評価、市民の声、学生自己評価、授業アンケート評価、担当教員評価を入れて作成。どの授業も高い評価が出ているの

で、今後は、他者評価として、専門家や市民の声をもっと集めていき評価点と課題点を検討していきたい。

#### 4. 2021年度出願率分析と次年度学募対策<sup>12</sup>

本学科は、学生募集強化の途上にある。大学にはデザイン系が多くあるので、その中でも空間演出デザイン学科は、認知度が低く、学生を集めることに努力が必要である。そのために、体験授業オープンキャンパスから、体験授業型入試にエントリーした率を分析し、次年度以降の向上を目指して策をたてたもの。改善策として、学科独自オープンキャンパス「空間クラブ」「ファッションクラブ」を開催して、コア志願者を増加させていく策とした。

#### 5. 入試時アンケート「魅力ポイント」分析<sup>13</sup>

入試時に大学で実施しているアンケートで、本学科の何を魅力と考えているか、話したことが伝わっているか、を分析。

地域や社会に関わる学びに魅力があり、領域横断で多方向から学べること、就職率のよさが魅力となっている。また、「卒業時にわたしはこれを学んだとはっきり言える学びができると感じている」という優れた回答もあり、明解なカリキュラムと進路が伝わっていることが分析確認できた。

#### 6. 授業アーカイブ作成（教育内容と成果まとめ）

授業作品は、写真を撮って学科設立時よりアーカイブしている。

授業内容はシラバスが基本的に共有対象となっているが、具体的にどのような課題や課題作品ができたのか、を知ることはできない。昨年度から授業アーカイブの作成をはじめた。これを共有して、互いの教育内容・成果をより深く理解し、自分の授業への分析や連携法について考える契機とする。

#### 7. 学科作成の授業改善計画書による分析・評価<sup>14</sup>

学科で独自に授業改善アンケートに基づく授業改善計画書を作成し、授業を分析・評価し、改善策を考える。

非常勤教員も同様に実施し、改善活動を行ってもらっている。

#### 8. 学位プログラムの達成としての卒業制作の学修成果評価

学位プログラムの到達点となるように、学科教育目標を到達目標とし、それをルーブリック評価によって、プロセス評価を行っていることはこれまでに詳述した。（「Ⅲ-3-②CP とカリキュラムの連関」「Ⅳ-4-⑤カリキュラムの各段階に応じた目標達成度」）達成状況によっては、カリキュラムの体系性の改善が必要となるが、ルーブリックに適合した内容の卒業制作が制作されていると評価している。

## 9. 卒業生キャリア調査 2021年度<sup>15</sup>

2021年度、卒業生の就職後の状況調査を行った。トップランナー調査として、各コース10名程度であるが、充実した仕事ぶりがうかがえるうれしい声が届いた。今後は大学の卒業調査が実施されるので、学科で得た能力の何が役立っているかなどを検証し、カリキュラムなどの改善に活かしたい。

### 学科等単位評価の成果

	2020年度	2021年度
学部	TOP=本学科	TOP 43点
空間演出デザイン	35.1点（1位）	42点（3位）

2020年度より始まった教育活動の点検・評価である「学科等単評価」による成果において、本学科は大学トップの成績を納めており、学修成果・教育成果の多方向からの検証による、改善取り組みが機能していると言える。

上記の内容から、本学科では学部の方針に基づく「教育計画」「進路計画」とともに、学科独自の評価法も活用して、継続的なアセスメントと改善策立案を行い、教育活動を実施している。その結果として、「学科等単評価」において、大学トップの成績を納めたことから、本学科は学修成果、教育成果の自己点検・評価と、それによる改善取り組みが確立できていると言える。

---

<sup>1</sup> 教学マネジメント指針（概要）文科省 HP より：

[https://www.mext.go.jp/content/20200206-mxt\\_daigakuc03-000004749\\_003.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200206-mxt_daigakuc03-000004749_003.pdf)

<sup>2</sup> 京都芸術大学 学則（在学生サイト）：

<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/bylaw/>

<sup>3</sup> 京都芸術大学 自己点検・評価に関する規定

<sup>4</sup> アセスメント・ポリシー | 大学について | 大学概要 | 京都芸術大学 HP：

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/assessment/>

<sup>5</sup> [2022 教育目標・学科目標](#)

<sup>6</sup> [2021 年度在籍者数・離籍者一覧](#)

<sup>7</sup> [2021 年度離籍率分析と退学抑制策](#)

<sup>8</sup> [学科進路パターン資料](#)

- 9 [学科進路の質と成績相関](#)
- 10 [2017-2021年度社会実装・連携事例集](#)
- 11 [2021年度 社会実装事後評価の設計指針及び社会実装事後評価](#)
- 12 [2021年度出願率分析と次年度学募対策](#)
- 13 [入試時アンケート「魅力ポイント」分析](#)
- 14 [2021年度授業改善アンケート振り返り（フォーマット）](#)
- 15 [卒業生キャリア調査 2021年度](#)

## 2 学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価

学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価活動は充実しているか  
大学全体の内部質保証体制と学科組織レベルの関係も含め説明してください。

### 大学全体の内部質保証と学科組織レベルの関係

内部質保証は、3つのポリシーを起点とする教育研究活動と大学運営全般の質保証であり、その達成のために、自己点検・評価による不断の改善・改革を実施せねばならない。その教育活動にかかわる本学の内部質保証については、前項にて述べた。要点としては、3つのポリシーを起点とする教育を実施し、その学修成果・教育成果を評価する内容を定めたアセスメントポリシーに則して自己点検・評価を行い、その結果から導かれる改善目標を学部方針としての「教育計画」へとフィードバックすることで、内部質保証を機能させていることにある。

学科組織レベルでは、年度ごとに行われる、学部「教育計画」の方針を踏まえて、前年度の点検・評価の実施と次年度の改善計画を学科「教育計画」として立案、実施していく。改善項目だけでなく、新たな施策に対する取り組みについても立案し、学科教育の不断の改善・改革を行っていくしくみとなっている。今年度から、「教育計画」において、達成度評価を取り入れ、アセスメントを向上させている。

前項で詳述したが、本学科では、学科「教育計画」による自己点検・評価ならびに改善活動に真摯に取り組むだけでなく、学科独自のアセスメントを継続的に実施し、自己点検・評価を綿密に行っている。その結果、アセスメントポリシーに連動する学部の評価システムである「学科等単位評価」において、大学トップの成績を取ることができており、自己点検・評価が有効に機能していると言える。

### 教員個人の自己・点検評価

前項で詳述した通り、本学において、教員個人レベルでの自己・点検評価は、「教育・点検評価」制度として「教員業績評価」を実施している。ここでは、学科「教育計画」で策定された目標を、教員個人の目標にブレイクダウンし、組織・個人の一体化による目標達成ができるようになっている。研究においても、教育に資する研究を評価する体制となっており、現時点での教育内容の充実と将来展望を生み出すための、教育の質向上に貢献していくことができている。

本学科でも、学科「教育計画」に則した個人目標を重視し、教育・運営業務の遂行に対して点検・評価を行っている。また、教員個人でも、年度末に自身のたてた目標を振り返って分析し、自己点検・評価を実施している。上記で、「学科等単位評価」においてよい成績となったのは、教員それぞれの努力であり、目標達成に向けた点検・評価とそれによる改善活動の充実した実施ができているからと言える。

### 学科「自己点検・評価」の実施

大学認証評価を受審する上で、大学は内部質保証として「自己点検・評価」を継続的、組織的に実施して、それを報告書にまとめなければならない。本学では、それと同じ観点で学科においても教育活動・運營業務に対して「自己点検・評価」を実施し、報告書を仕上げ、学内外の外部審査員（高等教育専門家、産業界識者、東北芸術工科大学教務部長等）の評価を受審しなければならない。それによって、大学が内部質保証として実施しなければならない教育の質保証としての、3つのポリシーを起点とした教育プログラムの策定や、単位の実質化、学修成果・教育成果の可視化、それらのアセスメントのしくみ、得られた成果に関わる情報公開、そういったことすべての点検・評価を継続的・組織的に行い、不断の改善活動を行っていることを真に系統立てて理解することがはじめてできる、というしくみとなっている。それは、普段の教育活動の現場では、なかなか見えてこないものであり、今回初めてその全体像について系統立てて理解し、考える大変よい学習の機会となった。

その大学のしくみに対して、学科でどのようにそれを具体化し、実現できているかを今回すみずみまで、自己点検・評価する難しくもよい経験であったと。本学科は、一定程度の水準をもって、学科教育や運営を行っていると判断しており、今回の点検過程で、検証すべきさまざまなポイントを理解したので、今後、課題点をさらに改善していきたいと考えている。



## 学科教育方針の共有

非常勤講師を含め、学科教職員・学生へ、学科教育方針（教育目標の実現に向けた学修方法及び学修成果の評価方法等）を共有しているか。

教育目標の実現に向けた学修方法については、学科学生に向けて毎年前期・後期1～4回生学年別の学科ガイダンスでDP、教育目標、学科カリキュラム方針3つの領域、DPに向かうカリキュラムツリー、シラバス、年次目標などをすべて周知している。それについては、「III-3-①DPとカリキュラムの連関」で、図版も入れて詳述した。それは、学科教職員もともに出席しているので、みなが共有している内容である。それにもとづく各学年の時間割をもとに、授業内容も説明している。

さらに、カリキュラム3つの領域と一貫した学科教育方針としての進路については、キャリア研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲの授業、2、3回生のキャリアガイダンスで説明している。授業では、人生の組み立てとしてのキャリアと同時に職業的自立に向けた就活についても指導しているので、カリキュラムと一体化した進路や終活の進め方、ポートフォリオ指導も含めて、成果が出る学修方法を指導している。ガイダンスでは就活が中心となり、スケジュールや進路パターンによるカテゴリー企業などを解説する。その内容は「IV-2 進路状況」で詳述した。

2022.08.01		2022年度 4回生内定企業（8月1日現在） 進路パターンによる進路		内定率 96.8% 内定90名 後期内定37人 MAX4社7人 ※前2名 早期採用企業3名、7名 全内定数117社 早期41社 35%	
空間デザインコース		ファッションデザインコース			
コンサル・マネージメント		プロデュース・マネージメント			
★デロイトトーマツコンサルティング トラランス・コスモス（2人・デジタルマーケティング・東証プライム）		★東北新社（プロデュース・東証スタンダード）			
■空間系		■ファッション・ジュエリー系			
★(株)オリバー（2名）空間デザイン (株)スペース（設計企画・東証プライム） ★(株)つむら工藝（ディスプレイ・美術製作） (株)CONY JAPAN（リノベーション） ★(株)サンプル（住宅・プロデュース職） ★(株)河村・佐藤デザイン（建築設計・デザイン） ★(株)野村工務店（株）アーキエムライフ (株)comtemporary cocoon room702		★(株)ミキモト ★(株)吉田カバン（デザイン） (株)TOKYO BASE（株）西陣まいづる（デザイン職） ★(株)ストライプインターナショナル（2人） (株)アリエス・ベー（株）キャン ★(株)ファーストリートリングG（東証プライム） (株)ソツミ（東証スタンダード） (株)外巻（株）摩和（株）中西呉服店 (株)リトルワマン			
■クリエイション系（広告・デザイン・制作）		■クリエイション系（広告・デザイン・制作）			
★(株)バンダイナムコエンターテインメント（プロデュース） ★(株)アマナ（プロデュース・東証グロース） (株) 西日本コミュニケーションズ（クリエイティブ職） (株)ハードデザインハウス（デザイン職）(株)HIT（WEB） (株)アワトソーシングテクノロジー（デザイン職）		★(株)古川紙工（デザイン職） ★(株)ニュース（WEB職） ★(株)ヒツカンパニー（プロモーション）			
■総合系（ソーシャル・生活文化）		■総合系（ソーシャル・生活文化）			
(株) Genky OrusStores株式会社（東証プライム） ★(株)たねや ★(株)ニコニコ ★(株)日本せしモニー（株）ハウステック (株)炭平旅館（株）美装 ★(株)ジュエリーカミネ (株)富士ユニコン ★(株)ハラスコムグループ（東証プライム）		INEUMI ORGANIC(株) ★(株)グオホールディングス（東証プライム） ★(株)IPPグループ（東証プライム） ★(株)Evand 一葉製茶(株) ★(有)食商 (株)Iuhuna（株）ダイレクトマーケティングミックス			

3つの領域と一体化した教育方針としての進路 キャリア授業・ガイダンス資料引用

学科ガイダンスだけでなく、1回生ラーニングリテラシー（修学基礎）において、学科教育目標から、具体的なコース授業などを講義し、学科での学び方について、体験的に理解できるようにプログラムをつくっている。これについては「III-5-①学修支援体制」に詳述した。

### 学修成果の評価方法の共有

評価法の共有として、各授業で必ずシラバスのテーマ・目的と概要・到達目標・評価基準を説明している。これは各授業終了後の授業改善アンケートで学生が評価する項目ともなっている。設問内容は、「Q4. 教員はシラバスに記載されている授業の目的、到達目標、評価方法をわかりやすく説明した」。この Q4. の評価点は **2021年度後期・学科 3.65>学部 3.63** で、**一定の水準で果たされていることが実証されている**。それについては「IV-4-①シラバスに基づいた授業の実施」で詳述した。

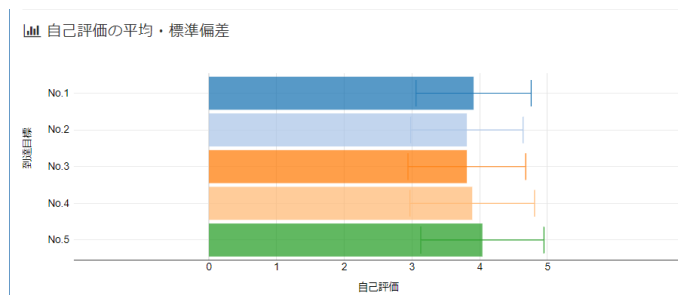
また、DPA システムで、学生は、**到達目標と評価基準についての達成度自己評価を5点満点で行っている**。最終確認の意味で、ここでも評価法を確認している。

各教員の授業の評価方法の共有は、シラバスが公表されているとともに、シラバスピアチェックで行っている。

また、学生には、「DPA・DP 達成度評価」（学修ポートフォリオシステム）で、学修成果が可視化されている。学修を評価する方法を理解するだけでなく、その評価による学修成果を学生がカリキュラムとともに説明することができるように講義をしている。DPA における DP 達成のためのカリキュラムツリー（通常のツリーとマップが DP 要素において一体化したもの）の構造とそれぞれの科目の関係、DP 成績達成度評価、DP 達成度自己評価を理解し、説明・考察できるように DPA ガイダンス・DPA リテラシーの授業をしている。それについては「III-5-①学修支援体制」にて詳述している。

また、DPA は manaBe に組みこまれ、学生は履修科目、GPA、GPT、各科目別成績、各科目の到達目標に則した自己評価、出席も確認でき、履修科目に基づいた学修成果を多方向から確認できる。さらにそれを DP に基づいたものとして理解した上で達成度を把握し、学修の振り返りと改善を進め、**次の履修に向けて目標をたてることができるようになっている**。

この DPA と manaBe は、教員からも同じ情報が把握できるので、上記の情報を把握して、教育成果・学修成果を確認することができる。学生一人一人の状況と同時に、学科全体の状況も知ることができ、次の授業改善に活かしている。



学生の到達目標・評価基準における自己評価は、科目ごとに左図のように集計して可視化される。低めに出ている項目に対しては、次年度工夫して丁寧に進めていくなど、改善につなげることができる。

### 講師会での共有

非常勤教員にも、学科教育に必要なことは網羅して講師会で伝えている<sup>1</sup>。学生と同様の学科ガイダンスの内容となる、大学 DP、学科教育目標、カリキュラム方針3つの領域、カリキュラムツリー、カリキュラムマップによるしくみのすべてを伝えている。また、現在の大学教育に関わるためには、高等教育機関としての大学の責務を知らないといけないので、内部質保証の要請や教学マネジメントに則って大学のしくみができていることを周知し、その上で成績評価ガイドライン、単位の実質化、授業改善アンケートの組織的取り組み、シラバスに則した授業とその共有など、徹底して伝えている。また、授業改善アンケート結果をみて、学科の授業改善計画書で分析とその改善策について考察してもらっている。

先生方には、真摯に取り組んでもらっており、学科の様々な学修成果が水準高く達成されているのは、非常勤教員の方々のおかげでもある。

---

<sup>1</sup> [2022年度講師会資料](#)

### 3 自己評価

学修成果・教育成果を検証し、適切な組織体制のもと、教育課程や教育内容・方法の改善に結びつけているか。上記を踏まえ自己評価し、そう判断する理由を記載してください。

#### 前提としての内部質保証

内部質保証は、日本の大学に課せられた責務としてあり、教育研究水準の向上に資するために、3つのポリシー（DP、CP、AP）を起点とする教育研究活動と大学運営全般の質保証をすることにある。その達成のために、大学は、自己点検・評価による不断の改善・改革を実施せねばならない。その教育活動にかかわる本学の内部質保証については、1項にて述べた。要点としては、3つのポリシーを起点とする教育を実施し、その学修成果・教育成果を評価する内容を定めたアセスメントポリシーに則して自己点検・評価を行い、その結果から導かれる改善目標を学部方針としての「教育計画」へとフィードバックすることで、内部質保証を機能させていることにある。

また、アセスメントポリシーによる自己・点検評価によって、学修成果の結果を判断した場合、そもそもDPなどが目標として妥当な内容であるかを、検討をすることも、内部質保証のサイクルに含まれている。

学科組織レベルでは、年度ごとに行われる、学部「教育計画」の方針を踏まえて、前年度の教育内容の点検・評価の実施と次年度の改善計画を学科「教育計画」として立案、実施していく。改善項目だけでなく、新たな施策に対する取り組みについても立案し、学科教育の不断の改善・改革を行っていくしくみとなっている。

#### 学科の自己点検・評価とその成果結果

本学科では、学科「教育計画」による自己点検・評価ならびに改善活動に真摯に取り組むだけでなく、学科独自のアセスメントを継続的に実施し、自己点検・評価を綿密に行っている。

組織の一員である、教員においては、「教員業績評価」にて、教育研究活動の自己・点検評価を年度ごとに行っている。この評価制度においては、学科「教育計画」で策定された目標が、教員個人の目標にブレイクダウンされ、組織・個人の一体化による目標達成ができるようになっている。学科でもその目標達成を重視し、教員評価を行っている。

非常勤教員においても、講師会で内部質保証から学科教育を解説し、「教育計画」やアセスメントポリシーで検証される目標を共有して、授業改善に努めてもらっている。

その結果、アセスメントポリシーに連動する学部の評価システムである「**学科等単位評価**」において、**大学トップの成績を取ることができており、自己点検・評価が有効に機能していると言える。**

また、「学科等単位評価」にはないが、学位プログラムの到達点としての卒業制作も、学修成果を質的評価で実施し、成果の質向上を図っている。また、外部からも評価を得られ、成果が達成されている。

以上により、学修成果・教育成果を自己点検・評価にて検証し、適切な組織体制のもと、教育課程や教育内容・方法の改善に結びつけていると言える。

## おわりに

「自己点検・評価報告書」のふりかえりとして、2,000字程度で記述してください。

- ・自己点検・評価をふりかえっての所感
- ・学科の長所と捉える点（エビデンスを含め記載）
- ・学科の短所と考える点（エビデンスを含め記載）
- ・上記の長所を伸ばし、短所を改善するための将来に向けた発展方策（改善案）
- ・将来構想
- ・最後に（外部評価委員へのお礼）

## 所感－空間演出デザイン学科とは何者か

「自己点検・評価」の機会をいただいたことで、創設から22年を経た空間演出デザイン学科を振り返ることができた。本学が4年制大学になり、短期大学と統合を果たした2000年に誕生した本学科は、4年制大学発展の歴史とともに歩んできたと言えるだろう。既存の学問領域にはない新たなデザインをめざして創設された本学科では、初代の学科長である大野木啓人教授（現瓜生山学園常務理事）と故田村蘊教授が、社会へ発信する体制、コラボレーションによる創造、手で作ること、批評性をもつこと、それらを織り込み新たな教育をつくりあげた。批評性はアーティストの多かった本学科ならではの特色でもあり、それを皆に説き続けたのが陶芸家・美術家でありながらファッションの教員であった松井利夫教授（現通信教育部大学院在籍）で、この3人をもって、空間演出デザイン学科は特色づけられたと言えるだろう。田村先生は、本文中にも書いた表現基礎というアートの視点を生かしたデザインメソッドの生みの親であり、このメソッドは、大学全体のクリエイション教育の基礎となり、今も学生たちを育てている。田村先生の遺された大切な遺産を失わないようにしっかりとつないでいきたいと思う。このデザインメソッドと松井先生の批評性が合わさった、今でいうコンセプチュアルデザインの思考が、空間演出デザイン学科の輝きの根源であったと確信している。機能を相対化した、自己同一化しない存在であることは、デザインを新しい方向へ導き続ける原動力となる。社会情勢を読む、というだけではわからない、この世界の有りようから、わたしたちがどこへ向かうのかをわずかな未来の片りんから探し当てていく思考がいまを導くのである。デザインは計画学であると同時に、自己批判により成長するジャンルである。それをダイナミックに融合できたのが空間演出デザイン学科の本質であったであろう。その自己批判をさらに加速させつつ、大きく変化する時代の世界状況に学科の目を向けさせ成長を促したのが現代美術作家の2代目学科長椿昇教授（現美術工芸学科在籍）であった。当時、マネー資本主義的なグローバルへの批判的思想で作品を発表していた椿先生の影響で、民族性を考える制作や、グローバル企業の生産を批判的にとらえ

る制作などを生んでいき、デザインの主題を大きく広げた時期であった。これは、現在のソーシャルデザインに大きなうねりをもってつながったと言えるだろう。

創設メンバーの新たな教育と、2代目の世界拡張を、3代目の山崎亮教授（現関西学院大学教授）のソーシャルデザインの導入をもって、計画学的なデザインの位置に、それらが統合される瞬間となった。ソーシャルデザインは、いわばロジックであるので、批評性や自己批判を取り入れやすく、マジョリティではなくマイノリティへ向けたデザインからスタートしているので、グローバル批判とも意義を同じくすることができた。そのロジック、思考を手づくりに結び付けることで、近代工業の批判的スタンスとしてのポスト・インダストリーへと導くことができ、マイノリティへの視線は多様性への重要な布石であり、インクルージョンの思考を育んだのである。4代目学科長の植島啓司教授（現客員教授）は、文化人類学の視点から、このソーシャルデザインにエスニシティの思考を導入し、他者性を踏まえ、現実を捉える意義を浸透させ、豊かな世界を描けるように導いた。

このように概観すると、新しいものとしての創設から、世界拡張され、統合の場がつけられ、充実し、定位を得たように見えるが、統合されつつも、そもそも自己同一化しない視点を内部に持つデザインの存在があるので、批評性をもって新たなあり方を思考し、批判的思考で社会を新たなフェーズに導こうとする姿勢は、これからも本学科を成長へと結びつけていくだろう。統合は、途上にあり、それを押しつけて新たな問いが生まれ続けている、そういう状況である。

これまでの学科を振り返ることなど、忙しい毎日の中では難しく、「自己点検・評価」の機会に本学科が何者なのかを考えることができたことは、本当に大きな糧となったと感謝したい。今後の学科の姿を導いていくうえでも、忘れてはならないものがあることが脳裏に刻まれた。

#### 「自己点検・評価」を振り返って

今回の「学科自己点検・評価」を受審することによって始めて、大学が内部質保証として実施しなければならない教育の質保証としての、3つのポリシーを起点とした教育プログラムの策定や、単位の実質化、学修成果・教育成果の可視化、それらのアセスメントのしくみ、得られた成果に関わる情報公開、そういったことすべての点検・評価を継続的・組織的に行い、不断の改善活動を行っていかなければならないことに、真に理解が及ぶこととなった。これは、「V. 内部保証」で書いた所感であるが、すべてを振り返って、改めてそう思うところである。アセスメントをするためには、その対象の成立条件や内容、過程を知らねばならず、さらに、何をすれば達成したと言えるのか、という再帰的な難問であり、それを学科業務や教育のすべてに網をかけて行うという本当に難易度の高い作業である。しかし、これを行うことで、学科の姿が浮き彫りとなり、何ができていないのかをデータとともに知るこ

とができるようになる。それは学科を成長させる上で、本当に必要なことである。「自己点検・評価」のボリュームは大きいので、継続的にこれを実施するのは難しいが、アセスメントするポイントを網羅し、知ることができたので、この要点を取り出し、今後も継続測定していき、学科教育・業務の改善に活かしていきたい。

本学科は、大学の学科評価制度である「学科等単位評価」においても、大学 TOP の成績であり、その項目のひとつである進路決定においても、進路の質やプロセスとしての早期内定率も、大学で TOP の状況にある。これらは、**継続的に学科独自の検証をこれまで行ってきたことが効果につながっていると言える**。その詳細は「V-1 学修成果・教育成果の検証方法」において詳述した。つまり、アセスメントを緻密に行うということは、時間がかかっても、必ず効果に結びついていくという証左である。「離籍率」も、かつては非常に高かったが、分析・対策・改善を続けて、現在は「初年度離籍率」も低い数値で抑えられ「0%」のこともあり、「標準年限卒業率」も 2022 年度は「97% (着地予定)」と、劇的に上がり、本当に成果があがったという状態にある。進路も初めからよかったわけではなく、かつては早期内定率など、計測のしようもなかったが、2018 年度以降、学生の就活プロセスをデータ把握して指導するようになってからの成果である。緻密に目標とデータをみて、アセスメントする効果は常に実感しているところである。**本学科の強みは、このアセスメントからのリカバー能力にあると考えている**。それをより強化していけるよう、今後も、「自己点検・評価」を活かして、**継続改善活動**をしていきたい。

さまざまな気づきを与えてもらったこの「自己点検・評価」の機会を与えてもらったことに、感謝をしたいと思う。



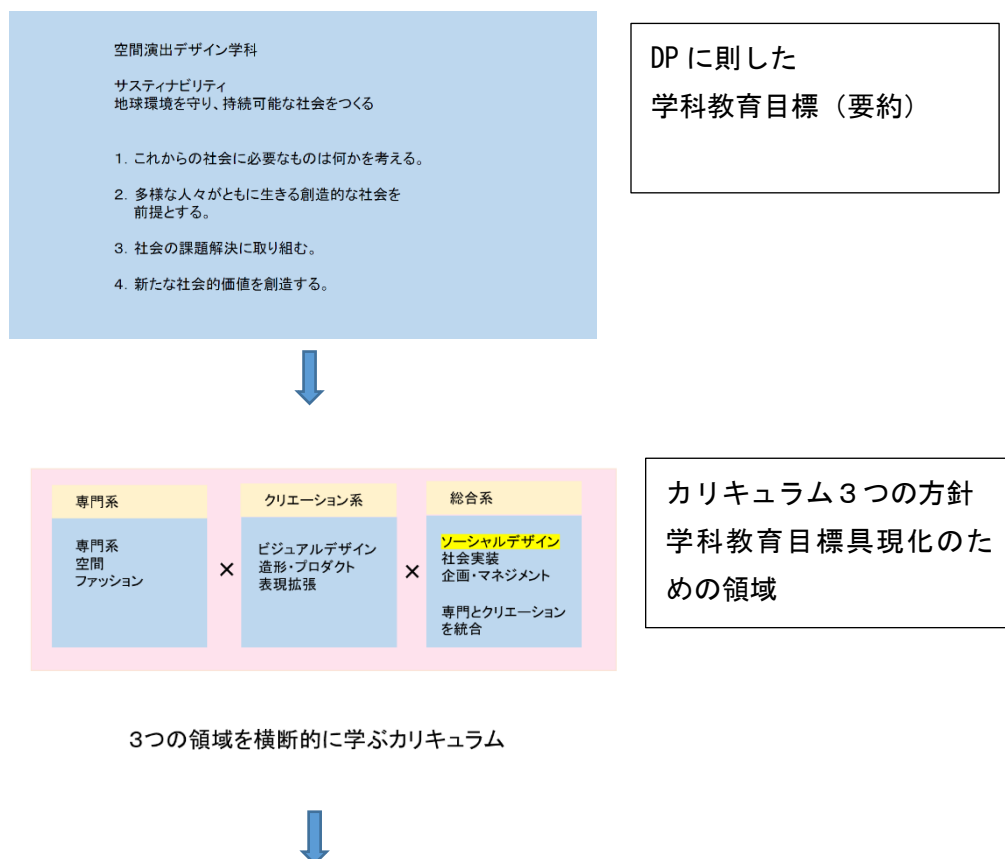
## 学科の長所と考える点

本学科は、大学理念、DPを踏まえた「学科教育目標」から、「カリキュラム3つの方針」、「学科カリキュラム」、「学修成果としての進路」を一貫したかたちで設計しており、それを学生募集時の高校生、学生、教職員に向けて、徹底して周知し、教育に結び付けてきたことに強味があると考えている。一貫した設計と同時に、それを実装し、最終的には学修成果の到達点としての卒業制作と進路によって結果を出している。

また、学生募集時に教育目標に則した学科のまなびの目標から、「カリキュラム3つの領域（方針）」、それによるカリキュラム・授業内容、そして「3つの領域」がそのまま進路となる一貫した学びを徹底して周知し、理解を図ったところ、ミスマッチがなく学修意欲のある学生が獲得できるようになった。ベースにカリキュラムに対する理解と適合性のある学生が多いので、その学びを進めた成果としての進路もしっかりと高い水準で達成されるのであると考える。

つまり、強みは一貫した学科教育システムとその実装、その学修成果、と言える。

以下、エビデンス資料



DP	構想力	表現力	思考力	発想力	表現力	行動力	倫理観	知識
	専門系			クリエイション系		総合系		
	専門系 空間 ファッション			ビジュアルデザイン 造形・プロダクト		ソーシャルデザイン 社会実装 企画・マネジメント		キャリア授業 専門講義
	専門のデザインを 基礎から応用まで、 体系的に学ぶ。			プレゼンテーション 力を養う。 専門デザインの表 現や幅を広げる。		課題解決の デザイン。 プロジェクト型課題。 社会でデザインを 実践。		進路決定を主体的 にできるように各 年次で必要なキャ リア科目を学ぶ。
	空間デザイン基礎 ファッション デザイン基礎			PC演習 シルクスクリーン ブックデザイン 雑貨デザイン		空間演出デザイン 基礎 空間演出デザイン 3年生デザイン		専門の知識や考え 方を体系的に得ら れるよう講義科目 を学ぶ。

学科カリキュラム3つの  
方針と各科目群の配置

空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムフリー 2020・21年度入学生用

単位	必修科目(1単位)	選択科目(1単位)	自由選択科目(1単位)	履修科目(1単位)	履修科目(1単位)	履修科目(1単位)	履修科目(1単位)
1	空間演出デザイン基礎Ⅰ	空間演出デザイン基礎Ⅱ	空間演出デザイン基礎Ⅲ	空間演出デザイン基礎Ⅳ	空間演出デザイン基礎Ⅴ	空間演出デザイン基礎Ⅵ	空間演出デザイン基礎Ⅶ
2	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ
3	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ
4	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ
5	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ
6	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ
7	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ
8	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ	空間演出デザイン基礎Ⅷ

学科カリキュラム  
(目的・DP達成)  
専門(緑)・クリエイション  
(橙)・ソーシャル(青)が  
骨組みとなっている

2022.08.01	2022年度 4回生内定企業 (8月1日現在) 進路パターンによる進路	内定率 98.8% 内定60名 複数内定37人 MAX4社7人 ★中22 早期進路企業36.7% 全内定数117社 早期41社 35%
空間デザインコース	ファッションデザインコース	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■コンサル・マネージメント</li> <li>★デロイトトーマツコンサルティング トランス・コスモス(2人・デジタルマーケティング・東証プライム)</li> <li>■空間系</li> <li>★(株)オリバー(2名) 空間デザイン</li> <li>(株)スペース (設計企画・東証プライム)</li> <li>★(株)つむぎ工房 (ディスプレイ・美術製作)</li> <li>(株) DONY JAPAN (リノベーション)</li> <li>★(株) サンプロ (住宅・プロデュース職)</li> <li>★(株)河村・佐藤デザイン (建築設計・デザイン)</li> <li>経緯社工務店 (株)アークホームライフ</li> <li>(株)contemporary cocoon room702</li> <li>■クリエイション系 (広告・デザイン・制作)</li> <li>★(株)バンダイナムコエンターテインメント (プロデュース)</li> <li>★(株)アマタ (プロデュース・東証プライム)</li> <li>★(株)JR西日本コミュニケーションズ (クリエイティブ職)</li> <li>(株)ハードデザインハウス (デザイン職) (株)HIT (WEB)</li> <li>(株)アウトソーシングテクノロジー (デザイン職)</li> <li>■総合系 (ソーシャル・生活文化)</li> <li>(株) Benky BrosStores株式会社 (東証プライム)</li> <li>★(株) たねや ★(株)ニッコ</li> <li>★(株)日本セレクト (株)ハウステック</li> <li>(株)京平旅館 (株)美装 ★(株)ジュエリーカミネ</li> <li>(株)エヌエヌ</li> <li>★(株)ハウスコムグループ (東証プライム)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■プロデュース・マネージメント</li> <li>★東北新社 (プロデュース・東証スタンダード)</li> <li>■ファッション・ジュエリー系</li> <li>★(株) ミキモト</li> <li>★(株)吉田カバン (デザイン)</li> <li>(株)TOKYO BASE (株)西澤まいつる (デザイン職)</li> <li>★(株)スライブイノベーションズ (2人)</li> <li>(株)アニエス・ペー (株) キン</li> <li>★(株)ファーストリテイリング (東証プライム)</li> <li>(株)ソシミ (東証スタンダード)</li> <li>(株)浜島 (株)豊和 (株)中西呉服店</li> <li>(株)リトルウーマン</li> <li>■クリエイション系 (広告・デザイン・制作)</li> <li>(株)古川組工 (デザイン職)</li> <li>★(株) ニューズ (WEB職)</li> <li>★(株)ヒツカンパニー (プロモーション)</li> <li>■総合系 (ソーシャル・生活文化)</li> <li>HEICHI ORGANIC(株)</li> <li>★(株)ゲオホールディングス (東証プライム)</li> <li>(株)PPHグループ (東証プライム)</li> <li>★(株)Ivand 一葉製菓(株) ★(有)食尚</li> <li>(株)Libuna (株)ダイレクトマーケティングミックス</li> </ul>	

学修成果  
一貫したカリキュラムと  
進路  
学科カリキュラム3つの  
方針と進路パターン(進路  
先企業)の合致

2021年度進路決定率 100%・早期内定率 (10/1) 95.5%  
正規内定率 97.7%

2021年度 自己点検・評価報告書  
空間演出デザイン学科

### 空間デザインコースの学び

多様なデザインを軸として、空間系を主軸に、  
アートのパフォーマンスとパブリックデザインを  
しかりと学び、社会の課題解決も視野  
に建築やソーシャルデザインへと広がります。

学科	学びの特色	修得する能力	活躍の場	卒業後の進路
空間演出デザイン	空間演出デザイン インテリアデザイン グラフィックデザイン パブリックデザイン パブリックアート アートディレクション	企画・制作 プレゼンテーション デザインスキル デザイン思考	多様な空間演出 インテリアデザイナー グラフィックデザイナー パブリックデザイナー アートディレクター	建築事務所 インテリアデザイン事務所 グラフィックデザイン事務所 パブリックデザイン事務所 アートディレクション事務所 フリーランス

**1-2年次** 基礎的なデザインを学ぶ  
デザイン基礎を学ぶ  
デザイン基礎を学ぶ  
デザイン基礎を学ぶ

**2年次** インテリアデザインを学ぶ  
インテリアデザインを学ぶ  
インテリアデザインを学ぶ  
インテリアデザインを学ぶ

**2-3年次** グラフィックデザインを学ぶ  
グラフィックデザインを学ぶ  
グラフィックデザインを学ぶ  
グラフィックデザインを学ぶ

**3年次** パブリックデザインを学ぶ  
パブリックデザインを学ぶ  
パブリックデザインを学ぶ  
パブリックデザインを学ぶ

**4年次** 卒業制作  
卒業制作  
卒業制作  
卒業制作

### 空間演出デザイン学科のキャリア

「学んだことが生かされる進路」  
多様な進路が広がる、専門分野の幅が広い。  
就職先が幅広い。インテリア・グラフィック・パブリックデザイン  
の3分野を軸とした幅広い進路が広がる。

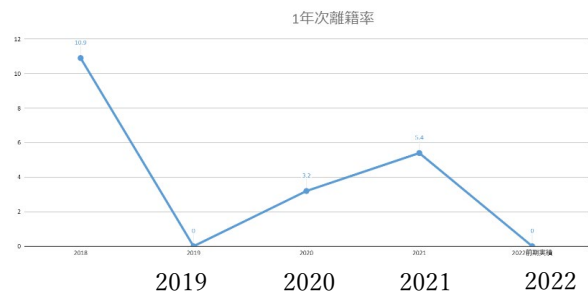
就職先例：建築事務所、インテリアデザイン事務所、グラフィックデザイン事務所、パブリックデザイン事務所、アートディレクション事務所、フリーランス

100%  
就職先例

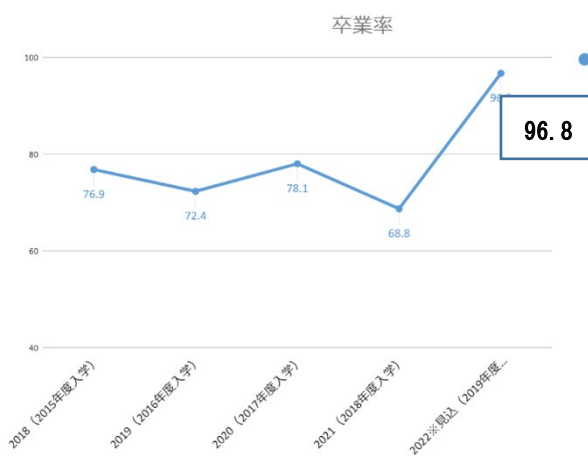
卒業生就職先

就職先	職種
建築事務所	インテリアデザイナー
インテリアデザイン事務所	インテリアデザイナー
グラフィックデザイン事務所	グラフィックデザイナー
パブリックデザイン事務所	パブリックデザイナー
アートディレクション事務所	アートディレクター
フリーランス	フリーランス

学生募集時に高校生に伝えるリーフレット：（部分）  
学びの目標・カリキュラム3つの方針・カリキュラム・授業内容とそれを反映した進路（3つの領域）：一貫した学びと進路を入学前から周知



学修成果  
一貫したカリキュラム理解による1年次離籍の減少



学修成果  
一貫したカリキュラム理解による学修意欲の継続

### GPA 平均値の年次推移

2019年度生	1回生	2回生	3回生
芸術学部	2.02	2.02	1.99
空間演出デザイン学科	2.16	2.07	1.99
デザイン系 A 学科	2.02	1.94	1.87

学修成果  
GPA 平均も高い水準  
一貫したカリキュラム理解による学修意欲の継続

### 過去3年トップランナー就職先

一貫したカリキュラム修得による学修成果達成。

「社会の課題解決をクリエイティブに行う能力」を活かして、有力企業への進路が決定  
2023.3 卒トップランナーについては「IV-2-①人材育成目標に対する達成状況」で詳述した。

2020.3 卒	2021.3 卒	2022.3 卒
SD	S D	S D
(株)スペース (空間デザイン)	(株)アイリスオーヤマ (空間)	(株)近創 (空間デザイン)
(株)第一園芸	(株)アマナ (広告・プロデュース)	(株)ムラヤマ (ディスプレイ)
(株)カッシーナイクスシー	(株)俄 (ジュエリー制作)	(株)I・O データ機器 (広報)
(株)中川政七商店 (デザイン)	(株)フェリシモ (企画)	Piece of Japan(株)(伝統文化PR)
(株)星野リゾート・マネジメント	(株)スノーピーク (総合職)	(株)松栄堂
FD	FD	FD
(劇団)四季(株) (衣裳制作)	(株)宝塚舞台 (衣裳制作)	(株)オンワード樫山 (デザイン)
(株)ジャバコーポレーション (総合職)	(株)エフ・ディーシー・プロダクツ (4°C:ジュエリー制作)	(株)明石スクールユニホームカンパニー (デザイン)
AOI TYO Holdings(株) 映像広告プロデュース	(株)バイクルーズ (デザイン)	THEATRE PRODUCTS (デザイン)
(株)ミサワ	ひかりのくに(株) (出版・企画)	(株)中央出版 (企画)
(株)オレンジ・アンド・パートナーズ	(株)松栄堂 (伝統文化・香)	(株)ミーティング (ブランディング)

(青) 専門 (空間・ファッション)・(ピンク) クリエーション・(黄) 総合

### 学科の短所と考える点

本学科の弱点としては、学生募集が挙げられる。「一貫したカリキュラム」の説明によって、適合性の高い学生は集められるが、志願者の母数が少ないこと、適合性の高い学生以外には、敬遠されてしまうことなど、学生募集における改善すべき点がある。

		令和元年度 2019	令和2年度 2020	令和3年度 2021	令和4年度 2022	平均
大学	入学定員	910	910	910	910	
	入学者	982	972	981	988	
	入学定員充足率	1.08	1.06	1.07	1.08	1.07
空間演出 デザイン 学科	入学定員	60	60	60	60	
	入学者	63	62	56	65	
	入学定員充足率	1.05	1.03	0.93	1.08	1.02

定員充足率は平均「1.0」を超え、問題ないが、「1」を切った年度もあり、課題が見える。

### 体験授業型オープンキャンパスから体験授業型入試へのエントリー率

	2019年度	2020年度	2021年度
学部平均	69.1	68.4	83.1
空間演出デザイン学科	71.8	61.8	80.2

オープンキャンパスからのエントリー率が、学部平均を下回っている。この率をまず上げて、コアな志願者（＝適合性の高い学生）を増やして確保しながら、全体の志願者数の増加を図るようにしたい。

この改善策は、次ページに記す。

上記の長所を伸ばし、短所を改善するための将来に向けた発展方法

本学科の長所は、一貫したカリキュラムとその学修成果である。そして、短所は学生募集。学科適合の志願者＝コア志願者を増加させ、出願率を上げて潤沢なコア志願者からの入学選抜ができるようになることを目指すことである。

そのために、学科独自オープンキャンパス、空間クラブ、ファッションクラブを開催することとした。デザインを学ぶ塾のような位置づけで、入試をめざしたり、デザインを学んだりしたい学生のために土曜日開催でクラブを行っている。

このクラブで、学科の一貫したカリキュラムと成果を、丁寧に説明し、大学オープンキャンパスよりも少人数で落ち着いた学科のよさを理解してもらい、コア志願者の増加を図るものである。この成果が出るのは、2023年度入試からとなるので、今後検証していきたい。また、そうやって丁寧に集めた高校生の学修成果を見て、適切な選抜ができているかどうか評価していきたい。

クラブに来ている高校生は、ほぼ第一希望で、受験意向である。

学科独自オープンキャンパス・空間クラブ・ファッションクラブ  
学科の一貫した学びに適合する学生を増やす課題解決策

## 将来構想

空間演出デザイン学科を振り返って、長所で書いたように学科カリキュラムの一貫性による学修成果としての進路結果などは、高水準を達成しており、「社会の課題をデザインで解決し、多様性を前提に新たな社会価値を創造する」人材の育成には、一定の水準をもって達成できていると言える。現在のカリキュラムは、機能しているので、それをベースにしながら、新しい時代に向けた将来構想をしていかねばならない。

「I-1-③学科教育研究上の目的」「社会の課題解決理念の位置づけの変容」で述べたことを再掲する。

「社会状況は、大きく変化し、**経済価値と社会価値がシナジー効果を持つことをめざす CSV 理論などを契機**に価値観の転換が進み、また、地球環境の悪化、気候変動などが危機的な状況となる中で、サステナビリティ、SDGs といった一般社会にも届く概念と世界経済フォーラムの「ネイチャーポジティブ」のようにグローバルに網をかけてパリ協定をかなえて行こうとする動向が合わさり、**社会課題を解決することが、社会、企業において最重要課題**となっている。」

この高まりを受けて、本学科では、サステナビリティをいかに実現するのか、どういった社会が望ましいのか、何をすればそこに到達できるのか、そういったことを考え、**現実的なソリューションから社会創生をする人材を育成していき**たい。人だけでなく、植物や動物、山や川といった地勢、これまで支配的な立場に立ってきた人間の視点を変え、新しい関係を見出して、共存する世界を考えられなければならない。人の多様性包摂もはじまったばかりである。本学科のなすべきことは、近代的な生産資本主義の世界から排除されてきた、**土地にねざした価値づくりを市民とともに創造していくこと**である。それは自然との関係を深めることでもあり、**地域産業を新たな価値で活性化**することでもある。地域や環境を舞台に、より多様なサステナビリティをデザインで実現する、そのためのカリキュラムが次の課題である。

その実現のために、しくみをつくる、デザインシステムとしてのマネジメントやブランディング、デザインリサーチなどの科目群をより充実させ、**根本的に環境を変えていく視点が、経済価値も生むことを理解して、経済も社会も巻き込んだ社会変革をめざす人材を育て**たい。それらを効果的に社会に作用させるための IT・WEB スキルを上げていくことも次の構想である。高校生は ESD ( Education for Sustainable Development の略)「**持続可能な開発のための教育**」<sup>1</sup>が始まっていく。意識の高い学生を獲得し、持続可能な社会づくりという目的を達成していききたい。



## 最後に（外部評価委員のみなさまへ）

大変長文の報告書をお読みいただき、誠にありがとうございました。  
学科を代表し、みなさまに御礼申し上げます。

簡潔にまとめて書けば、委員のみなさまが調べなければいけないことや、資料を検索、読解し続けなければならず、それは結局かなり困難なことであると、自分も評価委員となってみて気づいたことです。

なので、「自己評価」には、何を証明したのかを書き、基本、これで外部評価ができるようにしながら、本文で、どうやって証明したのかを、データや文章で確認できるように考えました。本文は、さっと読んでいただければ、と思いながら執筆したものです。

学科約20年の節目として、成長と成果を記録させてもらえ、執筆の苦労はありましたが学科が今後もつづいていく中で、大切なアーカイブになったと感じています。

ご多忙中、報告書を読み、評価をいただきましたこと誠にありがとうございました。  
また、貴重なご意見やご指摘は、今後の学科改善に活かしてまいります。

2022年8月  
京都芸術大学 空間演出デザイン学科  
学科長 廻 はるよ

---

<sup>1</sup> 持続可能な開発のための教育（ESD：Education for Sustainable Development）：文部科学省（mext.go.jp）  
<https://www.mext.go.jp/unesco/004/1339970.htm>