

2022 年度

環境デザイン学科

自己点検・評価報告書

2023 年 8 月

京都芸術大学 芸術学部 環境デザイン学科



## 目次

### 内容

はじめに .....	1
I 理念・目的 .....	3
I-1-① 大学の使命・目的、教育目標 .....	3
I-1-② 学科の教育目標、人材育成目標 .....	4
I-1-③ 学科の教育研究上の目的 .....	7
I-1-④ 自己評価 .....	10
II 学生の受け入れ .....	12
II-1-① 入学者選抜の基本方針（アドミッション・ポリシー）と周知 .....	12
II-1-② 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 .....	13
II-1-③ 自己評価 .....	16
II-2-① 学科魅力（特色）の訴求力 .....	17
II-2-② 入学定員に沿った適切な学生受入れ数の維持 .....	20
II-2-③ 自己評価 .....	20
III 教育研究活動 .....	21
III-1 [教育体制] .....	21
III-1-① 教員像（教員に求められる魅力・資質）や教員組織の編成方針 .....	21
III-1-② 教員の職能開発 .....	27
III-1-③ 教育研究活動を行う環境や条件 .....	28
III-1-④ 自己評価 .....	30
III-2 [体系的カリキュラム] .....	31
III-2-① 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） .....	31
III-2-② CP とカリキュラムとの連関（順次性・系統性／シーケンス） .....	37
III-2-③ 教育研究目標（学術分野）に対する教育内容・水準の適切性 .....	41
III-2-④ 自己評価 .....	43
III-3 [教育内容・教育方法] .....	44
III-3-① シラバスに基づいた授業の実施 .....	44
III-3-② 成績評価 .....	45
III-3-③ 単位認定 .....	49
III-3-④ 教育方法の工夫・開発と効果的な実施 .....	50
III-3-⑤ 自己評価 .....	51

III-4 [学修支援]	52
III-4-① 学修支援体制	52
III-4-② キャリア支援	56
III-4-③ 自己評価	57
IV学修成果・教育成果	58
IV-1 [学修支援]	58
IV-1-① 教育内容・学習指導「学生生活・学習アンケート」	58
IV-1-② 教授力「授業改善アンケート」	59
IV-1-③ 初年次教育力「1年次離籍率」	61
IV-1-④ 標準修業年限での卒業率	62
IV-1-⑤ カリキュラムの各段階に応じた目標達成度	64
IV-1-⑥ 自己評価	70
IV-2 [進路状況]	71
IV-2-① 人材育成目標に対する達成状況	71
IV-2-② 進路決定率と進路指導力の改善	72
IV-2-③ 進路の質向上のための学部目標の達成状況	73
IV-2-④ 自己評価	73
V内部質保証	74
V-1 学修成果・教育成果の検証方法	74
V-2 学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価	75
V-3 自己評価	77
おわりに	78

はじめに

「京都文藝復興」と「藝術立国」という本学の理念は、2020年に発表された「GrandDesign 2030」<sup>1</sup>においてもあらためて「『京都文藝復興』と『藝術立国』の実現に向けた取組みをみなさんと共に」という呼び掛けの形で強調されている。

それに基づく「建学の理念」は「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」ということであり、「教育目標」は「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」とことであると定められている。

本学科（環境デザイン学科）は、その理念の最もファンダメンタルな部分を支える役割があるのだろうと考える。「生活の質を高め、ひとと環境との美しく豊かな関係を実現」という学科設置以来揺るがぬ教育目標の本質は、「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つ」という藝術立国の理念と根本的に重なっているし、「来たるべき社会において、人々が、心豊かで楽しく、良質で丁寧な生活を送るための提案ができる人材を育てる」という、本学科の新たな教育目標の文言もまた当初来の本質と変わらず、本学の「教育目標」に合致しているといえる。

他大学における「建築学科」と同等のプログラムを有する本環境デザイン学科であるが、基本的に日本においては「建築学科」が「工学部」に所属する場合が多い中で「芸術大学」の「芸術学部」に所属しているという点が特徴となる。昨今「建築学部」を新設する大学も増えていることからすると、「建築」が「学部」同等の多様な分野を抱えるジャンルであるということの現れだといえるが、「工学」中心なのか「芸術」中心なのか、という立ち位置は差異が生まれるポイントであろう。また、本学科は「建築」だけではなく「インテリア」や「ランドスケープ」といった分野も学ぶことができ、「建築」「住宅」「インテリア」「家具」「ランドスケープ」「庭園」「まちづくり」という7つの領域から自分に適した進路を見つけることができることを売りにしてきたが、近年他大学でも同様の学びを得られるところも多く、その部分を強調しすぎることもそれほど意味はないかもしれない。むしろ、3年間は自身の専門分野を決めなくてよくて4年生のゼミ分けにおいて決めればよい、というフレキシビリティの方が受験生にとっては魅力に映るようだ。とはいえ、毎年の本学科の卒業制作作品に顕著なように、みな4年間で学んだどの分野の力もついていてそれらを総合したような力作が多いことは誇りであるし、また卒業したのち、社会でたくましくしなやかに生きていくマルチスキルを身につけていることの証しでもあらうと思われる。

そういった「建築」「環境デザイン」周辺の学問分野の情勢や市場状況についてはのちに詳述するが、世界的な大きなビジョンでいえば、「資本主義」の限界を直視しないわけにはいかないだろうと考える。（人間が生き延びるために）来たるべき「定常化社会」「脱成長社会」を作っていくことが本学の「建学の理念」や「教育目標」に報いることであらうし、その際、

---

<sup>1</sup> [GrandDesign 2030](#)

われわれは真に何を考え、具体的に何を作って（あるいは作らないで）いくべきかを真剣に模索していく必要がある。

ただ、そこで「芸術大学」の「芸術学部」にある「環境デザイン学科」（建築学科）だという点の重要性が召喚される。

見田宗介氏が『現代社会はどこに向かうか』の中で「高原の見晴らしを切り開くこと」として次のように書いている。

「近代に至る文明の成果の高みを保持したままで、高度に産業化された諸社会は、これ以上の物質的な「成長」を不要なものとして完了し、永続する幸福な安定平衡の高原（プラトー）として、近代の後の見晴らしを切り開くこと。

近代の思考の慣性の内にある人たちにとっては、成長の完了した後の世界は、停滞した、魅力の少ない世界のように感覚されるかもしれない。

けれども経済競争の強迫から解放された人類は、アートと文学と思想と科学の限りなく自由な創造と、友情と愛と子どもたちとの交歓と自然との交感の限りなく豊穡な感動とを、追求し、展開し、享受しつづけるだろう」

見田宗介『現代社会はどこに向かうか』岩波新書 2018年 p.17

ここには、来たるべき「定常化社会」における「芸術」の重要性が記されているといえる。見田の考えにならって山口周も同様の見解を著書『ビジネスの未来 エコノミーにヒューマニティを取り戻す』（プレジデント社 2020年）の中で展開しており、今後の世界における芸術の価値、芸術の価値創造性が強調されている。今こそ、芸術大学が、そして芸術大学の中の建築・環境デザイン学科こそが重要な役割を担う必要があるのだ、という自覚を新たにするために、以下の「自己点検・評価報告書」はまとめられるのだ、と言っておきたい。

## I 理念・目的

I-1 学科の教育目標、人材育成目標は大学・学部の理念・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

### I-1-① 大学の使命・目的、教育目標

大学の使命・目的、教育目標に関して、後述の出典より引用し以下に記す。

#### 「藝術立国」と「京都文藝復興」

1990年の4年制大学の設立から30周年を機に、大学名を「京都造形芸術大学」から「京都芸術大学」に改めた。芸術の力で人類の平和に貢献するという「藝術立国<sup>2</sup>」と、古来より日本の芸術及び文化の中心であった京都から世界に向かって芸術と平和を発信する「京都文藝復興<sup>3</sup>」という創学の理念を、学園の内外に一層明確に表明すると共に、その目標実現のために未来に向かってさらに挑戦し続ける大学であるという宣言が、新しい大学名に込められている。

「藝術立国」とは、日本の国を芸術と文化により建て直すこと、つまり市民一人ひとりが芸術と文化を愛し、それらに優れていることを誇りに思い、それゆえに平和で幸福で、他国の人々からも尊敬されるような国をつくることであり、「京都文藝復興」とはその理念を京都から日本全国そして世界に発信する運動を意味する<sup>4</sup>。

#### 大学の基本使命<sup>5</sup>

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、他者の痛みに想像力を働かせ、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。

#### 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。

---

<sup>2</sup> [藝術立国—平和を希求する大学をめざして—](#)

<sup>3</sup> [京都文藝復興](#)

<sup>4</sup> 『京都芸術大学を学ぶ 2023』p.29-30

<sup>5</sup> 在学生サイト | 学修ガイド | 大学の基本使命・建学の理念・教育目標  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/policy/>

## 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。

### I-1-② 学科の教育目標、人材育成目標

大学ホームページで公開されている環境デザイン学科の「教育目標（育成する人材像）」<sup>6</sup>は以下である。

環境デザインは、社会を支える基盤である「環境」と社会で生きる「人」との豊かで美しい関係を具体的に考え実現します。環境デザイン学科では実践的な設計課題と講義、日本や海外の様々な地域と連携した実務体験を通して、社会が抱える課題を抽出し、デザインの力で解決する方法を学びます。卒業後は、学んだ力を使って社会に働きかけながら、人々の生活の質を高め、よりよい未来をつくりだせる、自立した社会人を目指します。

また、ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）の7つの能力に対応して、学科で定め公開されている「修得する能力」は以下である。

**探求力**：社会をとりまく環境に関わるモノやコトに興味をもつ感性と、それを理解し創造につながるための知識を身につけることができる

**思考力**：環境と人との関係を観察・分析することで社会が抱える課題を抽出する力と、それを解決するための論理的思考にもとづいたデザイン力を身につけることができる

**発想・構想力**：既存の概念にとらわれない3次元の空間を発想し、その空間で人々が楽しくいきいきと過ごすための計画を構想することができる

**表現力**：構想した空間を模型を使って3次元で表現し、図面や3D-CADを使って説明し、言葉を使ってプレゼンテーションすることで、分かりやすく他者に伝え、社会に発信することができる

**行動力**：古今東西の素晴らしい空間を体験するために、京都だけでなく世界中の名建築や名庭園に出かけていき、みずから学ぶことができる

**継続力**：求める空間を生み出すために、あきらめることなくスタディを繰り返しながら、アウトプットの質を高めることができる

**コミュニケーション力**：空間を表現する模型・図面・言語の3つのツールを使って、互いの考えを理解することができ、他者と協調しながら自らの役割を果たすことができる

※ただし、その後、2020年度にはさらに精緻にDPと学科カリキュラムとの関係を見直し整理

---

<sup>6</sup> 在学生サイト | 学修ガイド | 科目概要 (2018・2019年度入学生)

<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/subject/2018.php>  
環境デザイン学科教育目標



したので、それに関しては III-2-①にて詳述する。

大学の「建学の理念」とその中心である「藝術立国」「京都文藝復興」については、前項 I-1-①を参照されたい。それに沿って設定された環境デザイン学科の沿革は以下のように要約される(『瓜生山学園 30 年史』からの抜粋・再構成)。

環境デザイン学科の前身は、1977 年に開学した京都芸術短期大学におけるインテリアデザインコースと造園コースである。「造園」というコースが芸術教育の分野に置かれたことも新しい大学であったからこそ実現した。当初から両コースには現代性を求め、産業界との密接な連携が重視される部門として位置づけられた。1984 年 4 月、インテリアデザインコースが建築デザインコースに名称変更し、従来の工学部系の建築学ではなく、建築をひとつの芸術ジャンルとしてみなし、哲学的な思考と豊かな造形力をつちかう建築教育が目指された。京都の芸術系大学で建築教育を志している大学は当時では他になかったことも新鮮であった。1988 年 2 月には二級建築士試験受験資格の認定を受け、続く 1989 年 4 月には造園コースがランドスケープデザインコースに名称を変更した。2000 年 4 月には京都芸術短期大学を統合し、『京都文藝復興』と『藝術立国』の志の下、京都造形芸術大学が発足した。環境デザイン学科はこの新大学における 7 学科の一つとして、建築デザインコース、地域デザインコース、ランドスケープデザインコースの 3 コースを擁して誕生した<sup>7</sup>。

学科誕生にあたっては第一に従来の建築デザイン、ランドスケープデザインの 2 コースに加え、「地域デザイン」を加えること、第二に「自然理解」を本学科のすべてのコースの使命とすることによる教育の新たな成長が目指された。「環境デザイン」は、他の芸術、デザイン分野と比べ際立った特性をもつ。その対象は土地に密着し、多様な人間の活動、暮らしを包含する。都市においては住居や店舗から「町並み」に至るまで、多数の意思をまとめるプロセスから始めなければならない。この 3 コースを柱とすることで、土地固有の条件とともに、現実の社会的条件の上に立ち、そこに空間的造形物を実現することによって、人間の「暮らしの環境」を創出することが目指された。

2004～2007 年の期間は、新大学としてのさらなる改革と学科再編が進められる中、10 学科 29 コースという芸術、文化の広い領域を網羅する一大教育体系が出来上がり、在学中から社会参画ができるなど、学園の社会的活動の領域と実践の場も飛躍的に広がった。この期間、環境デザイン学科も 4 年制大学としての地歩をさらに固めていった。学科カリキュラムや指導法の改良によって、卒業制作の水準は年ごとに向上した。2005 年からは 1 年生から 4 年生までの優秀作品を集めた学科独自の学生作品集を毎年刊行し現在に至るが、これを見ても教育の成果を十分確認することができる。

とはいえ 18 歳人口減少に伴う入学希望者減少の影響は大きく、さらに本学科は美術系大学のみならず国公立大学や有力私立大学の工学部・農学部とも競合する学科であるため、学科

---

<sup>7</sup> [「学科設置認可申請書」平成 11 年作成より設置趣旨](#)

の独自性をさらに向上させるために 2007 年にコース再編を行った。めざしたところは、インテリアデザインコースの新設とランドスケープデザインコースと地域デザインコースが統合した環境デザインコースの設置である。さらにこの 3 コース体制を堅持しながら対外的な競争力を保つためにコース別入試を開始した。結果としてインテリアデザインが高校生にわかりやすい分野であることも手伝って、入学希望者数は堅調に推移していった。

2011 年および 2013 年と改組が続ぎ、現在の 13 学科に改組された。この改組により、環境デザイン学科は 3 コースを統合して「建築・インテリア・環境デザインコース」の 1 コース制へと移行した。また入学試験も学科全体で実施する形式になった。この 1 コース制への移行と入学試験方式の転換により、環境デザインという領域に少しでも興味を持つ高校生を幅広く受け入れることが可能になった。同時にカリキュラムにおいては、入学生全員に対する学科専門基礎の必修化と年次ごとの専門深化という積み上げ式による明確な構成が可能となり、結果として既存の専門領域の境界を横断する柔軟な応用力を持った次世代の人材を輩出する学科教育の現在の骨格が生み出されることとなった。

2017 年以降、学園中期計画において、「社会の変革に役立てる人材の育成」と「汎用的な就業力の育成」が目指される中で、前者に対しては「芸術教育の社会実装」、後者に対しては「キャリアデザイン支援を中核としたカリキュラム」が目標として掲げられた。これに合わせて本学科のカリキュラムと授業内容も、この両者に対応するものとして改良が重ねられ、現在に至っている。

このように、幾度かの改組を経ても、環境デザイン学科の軸は「生活の質を高め、ひとと環境との美しく豊かな関係を実現」という目標において揺らぎはなく、深く「芸術立国」と「京都文藝復興」の理念に即したものとなっている。

### I-1-③ 学科の教育研究上の目的

環境デザイン（建築・インテリア・ランドスケープ）分野に関わる学術部門は非常に多岐にわたる。たとえば日本建築学会（創立 1886 年）の学会発表の部門は、材料施工、構造、防災、環境工学、建築計画、農村計画、都市計画、建築社会システム、建築歴史・意匠、海洋建築、情報システム技術、教育、災害、地球環境と 14 にも及び、さらに各部門の中には最大 23 の細分類が存在する。工学技術的な進展という点で見れば、材料施工、構造、防災、環境工学など目に見えて目覚ましい部門もあり、特に情報システム技術を中心とした分野に関しては、『日経アーキテクチャー』2021 年 1 月 14 日号で「建築 DX 元年」という特集が生まれ、「建設 3D プリンター」、「バーチャル空間の設計」「建設ロボット」「建設テックスタートアップ企業」「IoT 住宅」「スマートシティ争奪戦」「ドローンによる災害対応」といった項目が並ぶなど、技術革新によって未知といってもよい領域に突入しようとしており、人材需要という観点からも大きな変化が予想される。本学科からもすでに「建設テックスタートアップ企業」や IT 企業への就職者がでるなどしてはいるが、それは少数であり、今後とも主流になるとは思えない（そこを人材育成目標の主流に置くわけではないが、もちろん当然のことながら、デジタルツールの教育にさらに力を入れることは必要である）。上記学会の部門分類はあくまで工学部系の建築学科におけるものといえ、芸術学部の建築学科といえる本学環境デザイン学科の学生が最終的に専門として卒業制作に取り組むのは「意匠」であり、その理論的根拠として「建築計画」、「農村計画」、「都市計画」、「建築社会システム」などが参照されているというのが実情だ。

技術の進歩は主に作業効率のアップが目的である。設計・施工作業は大変時間と労力がかかる。AI が分析・設計できるところは行い、ロボットが調査・施工・対応できるところは行うことで、人間が労働から解放され「活動的生」（ハンナ・アレント）を享受できるようになるならば、それは意味のあることであろう。技術革新は作業効率の向上を保証するが、相変わらず「意匠設計」は人間の生き活きとした豊かな「活動的生」に向けて行われるべきであり、それは、たとえば今後の人口減少・高齢化などを正面からとらえ、これからの社会は「社会保障政策と環境政策の統合」をベースとした「定常型社会」（一「（経済）成長」ということを絶対的な目標としなくとも十分な豊かさが実現されていく社会一）（広井良典）に向かうといったビジョンを基盤に行なわれるべきであろう。その際に「科学技術」が「意匠」をジェネレートし、「活動的生」へとつながるならば、その方向性に目を閉ざしてはならないであろう。

以下は参考文献をもとにした、環境デザイン学科学科長 小野暁彦による本件の根拠論述である。

建築家で、横浜国大 Y-GSA や法政大学で教授を歴任する北山恒は著書『未来都市はムラに近似する』の中で次のように言う。「地域社会や都市を考察するとき、このような（毎朝決められた時間に決められた場所に働きに行く反復運動の〈筆者註〉）日常生活のリズムを批判的に観察できる視点を持つことが必要なのだ。この日常生活に疑問を持つことで、社会空

間は意外と簡単に変容するかもしれない。そんな気づきの契機をコロナ禍はもたらしたのだ」(北山,2021, p.6)。これは「『秩序と逸脱』という二極のドラマとして現代思想を描き直した研究書」だと著者自身が述べる千葉雅也の『現代思想入門』の中で千葉が言う「そのような秩序と逸脱の関係は、僕にとっては芸術の問題、『芸術的に生きるとはどういうことか』という問題である」という部分とリンクする(千葉,2022, p.244)。コロナ禍で図らずもわれわれはこれまでの「秩序」から「逸脱」することになり「日常生活批判」(ルフェーブ)の視点を獲得できた。北山は続ける。「今回テレワークを経験した人の多くは、どんなに働く場所のアメニティを飾りたててもそこが労働の収容所であり、寝るためだけの寝室にLDKが付いた商品化住宅も都市労働者の生活収容所でしかないことに気づいてしまった。さらに通勤電車というインフラで構成された都市は、このような『日常生活』を人々に強制する巨大な空間装置のように見えてくる。『新しい日常生活』はこんな制限から解放された『活動的生』を求めているのではないか」(北山,2021, p.9)。片や千葉は次のように述べてその著書を締めくくっている。「本書は、『こうでなければならない』という枠からはずれていくエネルギーを自分に感じ、それゆえにこの世界において孤独を感じている人たちに、それを芸術的に展開してみよう、と励ますために書かれたのでしょ。本書が、人生をより活力あるものにするために少しでも役立つことを願います」(千葉,2022, p.244)。『活動的生』とはもちろんハンナ・アレントの著作名であるが、「人生をより活力あるものにする」ことがまずもってわたしたちが生きていくにあたって重要であるということには異論はないだろう。建築は、しかし、上記の「秩序」の方に大きく加担してしまう力をもってしまふ。北山は次のように言う。「『空間』は人々の行動を規制する力を持つために、社会制度を実体化する装置ということが出来る」(北山,2021, p.9)。それゆえ、われわれ建築設計者や、建築教育に関わる者は、そのことを強く自覚する必要がある。しかし、コロナ禍をきっかけに「日常生活を営む普通の人々のなかから立ち現れ」てきそうな「『新しい日常生活』という新しい社会制度」への期待のもと、北山は以下のように続ける。「しかし、その社会制度が変わるならば、空間を扱う建築家の役割も変わらざるを得ない。拡張拡大の社会に適応してきた建築家や都市計画家たちの仕事は、人々の行動を空間によって規制し、同時に空間を商品化することであったが、これから求められる役割は生活を支える地域社会そのものを指し示す空間を生み出すことになる。それは権力側ではなく、生活から生み出される制度を空間化するという創造行為である。建築設計の職能が大きく変更している。単体のオブジェクトをデザインする商品設計の巧拙ではなく、人々の生活の場や地域社会そのものをデザインすることにその主題は移行する」(北山,2021, p.9-10)。さらに「新しく迎える社会は短期的利益の最大化を求めない。長期的な人々の生活の豊かさを求め、人々の紐帯を再生し、ともに生きていることを実感できる社会であってほしい。そして、自然を切り離してきた都市というハードウェアを、再び自然と共生させることができるのか」(北山,2021, p.13)と述べている。わたしは、北山のこのビジョンに大いに賛同するところであるし、その実感も持ち合わせているが、もちろん、北山はこのような思考を連綿と継続してきており、コロナ禍後に思いついたアイデアなどではない。そこには京都大学教授で公共政策や科学哲学が専門の広井良典により提唱されている「定常型社会」がひとつのベースとしてある。「『定常型社会』とは、さしあたり単純に

述べるならば、『(経済)成長』ということを経済成長を絶対的な目標としなくとも十分な豊かさが実現されていく社会ということであり、『ゼロ成長』社会といってもよい(広井良典『定常型社会 新しい「豊かさ」の構想』岩波新書 2001 pi)。そのような社会では「『変化しないもの(たとえば自然、伝統など)』にも価値が置かれていく時代である」。

#### 定常型社会の3つの意味と条件／根拠

- 1) 「マテリアルな(物質・エネルギー)の消費が一定となる社会」  
←情報化(情報の消費)や「環境効率性」の追求を通じて
- 2) 「(経済の)量的拡大を基本的な価値ないし目標としない社会」  
←「時間の消費」を通じて
- 3) 「<変化しないもの>にも価値を置くことができる社会」  
←「根源的な時間の発見」を通じて

広井を援用しながら北山は次のように言う。「私たちは産業革命以降の近代化によってつくられた文明の変異のなかを生きている。その象徴的な現象が「現代都市」なのだ。広井良典はそれを「自然からの離陸」という言葉で説明しているが、これからはそれを「着陸」させることになるのだとする。この「自然への着陸」とは、個人が経済活動の都市空間から集落のような生活空間に移動することで生まれる。その契機がコロナ禍で経験した新しい働き方ではないか(北山,2021, p.157)。

北山からの引用をさらに羅列しておく。

「労働ではない活動的生として人々の働き方は多様になり、生活の場からも生業が生まれる。身近にあるオープンスペースは人と自然を接続し、共同のアクティビティ＝祭りを伴う新しい生活のリズムが創造されるはずだ。働くという概念が変わることで、その対称の関係であった生活空間は、多様な活動を包摂する豊かな空間が用意されるだろう」。「温暖な温帯モンスーン気候帯にある日本は、本来は優れた外部空間の作法を持っていた。何よりも外部のオープンスペースは人々の関係をつくる舞台なのだ(北山,2021, p.10)」「都市をつくる主体が変わっていること、それはもはや建築家ではないことを示している。中略 私は彼ら(若い建築家)に対して「民兵は自分のアタマで考えて行動する。軍隊は命令に従うだけで思想がないんだよ」と言った記憶がある(北山,2021, p.9)

#### 参考文献・引用

北山恒『未来都市はムラに近似する』(彰国社 2021)

広井良典『定常型社会 新しい「豊かさ」の構想』(岩波新書 2001)

千葉雅也『現代思想入門』(講談社現代新書 2022)

では、京都芸術大学の環境デザイン学科としては、今後の未来社会の予測を踏まえ、どのような教育をすべきか。それは端的に、来るべき「定常型社会」(広井良典)において「新しい日常生活から生み出される制度を空間化する創造行為」(北山恒)ができ「新しい日常生活を

支える風景を創造」できる人間を育てることである。

そこに必要な能力とはなにか。特に芸術大学の建築系学科だからこそ獲得可能な最も重要な能力とは。それは「感性」と「コミュニケーション（＝コネクティング、ジョイント）能力」だと言ってよいだろう。「経験や知識（悟性）を、抽象化・構造化・モデル化（理性）する際に働く感性」。つなぎ方（つながらないものをつないだり）に感性が働き、それがコミュニケーション（＝コネクティング、ジョイント）を生産する。学科独自の設計ルートガイドブックにあるような毎回のスパイラルを何度も経験することで（悟性と理性をつなぐ）感性を鍛え、つながらないものをつなぐコミュニケーション（＝コネクティング、ジョイント）能力を高めること、これが学科教育の基盤的な目的である。それをアシストする「科学」「技術」分野からの知見やツールの修得は、それを目的化はしないまでも積極的に取り組む。

以下は本件の根拠にかかる参考資料からの引用である。

「（20年以上前）フランスの低家賃住宅を供給する組織「HLM」でインタビューした際、「団地再生の仕事が生まれたことで、設計者に必要な能力のうち、何が最も大きく変わったか」という質問をした。すると、「コミュニケーション能力だ」とはっきり答えた人が多かった」。（松村秀一 東大特任教授 『日経アーキテクチャー』2021年9月23日号）

「建物を設計するだけでは生き残れない時代です。建築・都市の様々な可能性を提示できるようにならなければ。もっと言えば、社会の仕組みも提案できるといい。「アーキテクチャ」という言葉は建築を指すだけでなく、全体の構造・構成といった意味も持っています。建築を学んだ人の強みは物事を構造化する力ですから、それを生かせば、様々な分野に貢献できる」。（大松敦 日建設計 代表取締役社長 『日経アーキテクチャー』2021年1月14日号）

「感性について語るのは、そもそも言語化や理論化ができないものなのでなかなか悩ましいです。（中略）悟性というのは経験やコンテキスト、それまでに培ってきた知識や常識を元に考えることです。一方の理性というのはいかに悟性で得られたものを抽象化、モデル化するということですよね。（中略）感性というのは悟性と理性の間にある、あるいはそれらを架橋するものではないかと思いました。悟性から理性へとモデル化する際に感性的な判断が必要となるように思います」（佐藤光彦 建築家 日本大学教授 『建築士』日本建築士会連合会発行 2021年12月号 特集「建築デザインにおける感性について」 鼎談「建築の感性について」より）

#### I-1-④ 自己評価

大学全体の基本使命、建学の理念、教育目標、3つのポリシーと、学科の教育目標、人材育成目標については大学HP、在学生サイト等で公表されている。また学科の非常勤講師へ向けて

毎年開催している講師会においても学科教育の方針を説明し周知を行っている。

「はじめに」でも記したが、大学の定める「建学の理念」「大学の基本使命」「教育目標」に照らし合わせて、学科の「教育目標」や「人材育成目標」を確認すると、本学科が本大学の理念の最もファンダメンタルな部分を支える必要があるとあらためて認識できる。「生活の質を高め、ひとと環境との美しく豊かな関係を実現」という揺るがぬ目標は、「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つ」という藝術立国の理念と根本的に重なっているし、新たな教育目標の中の「経験や知識を、論理や手法として組み立てる際に働く「感性」（教育目標の「創造力」）を鍛え、つながらぬものをつなぐ「コネクティング能力」（教育目標の「人間力」）を獲得し、来たるべき社会において、人々が、心豊かで楽しく、良質で丁寧な生活を送るための提案」ができる人材というのもまた本学の「教育目標」に合致しているといえる。「芸術」と「哲学」、「実践」と「理論」、この両輪は長き歴史をもつ「建築学」のベースでもあり、もちろん本環境デザイン学科のベースでもあるのでおのずとリンクするのではあろうが、長い射程をもって文明社会の行く末を見据え、少しでも平和で幸福な方向に向かう変革を実践できる人間が必要であることは、昨今の世界情勢を見るにつけますます重要性を増しており、本学の本学科がその重責の一端を担うことの重さをあらためて痛感する。

## II 学生の受け入れ

II-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

### II-1-① 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>8</sup>、それらは、大学 HP、高校生向け情報・入試情報ページ<sup>9</sup>、入試ガイド&学生募集要項<sup>10</sup>に明記され公表されている。また、オープンキャンパスや各種説明会、出張講義、特別講座、高等学校訪問等において、教育目標及び教育課程の特色とともにアドミッション・ポリシーについて説明している。

下記にその内容を記す。

#### <アドミッション・ポリシー>（2023 年度入学生まで）

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ず、多角的な評価基準を備えた入学試験を実施します。

---

<sup>8</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>9</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)

(2024 年度以降版は以下の URL 上で確認できる)

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

<sup>10</sup> [京都芸術大学 2023 年度入試ガイド&学生募集要項](#)



## II-1-② 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

大学がまとめる「自己点検・評価報告書」<sup>11</sup>（最新版 2021 年版）に総括されているとおり、アドミッション・ポリシーに沿った入学者の受け入れを行っている。

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。

試験当日は入試部長、事務局長、入試出題委員が待機し不測の事態に備えており、アドミッション・オフィスによる運営のもと円滑な試験の実施に努めている。なお、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、すべての入試において、高等学校までの基礎的な学習に実直に取り組んできたかの継続力を評価するとともに、各入学試験で以下の指標を設定している。

### ●体験授業型選抜（総合型選抜）

9 月及び 10 月の 2 回実施。それぞれ志望コースの授業を 1 日間受講する。実際に入学後に指導する教員陣が、受験コースの施設や設備を使用し、4 年間の教育のポイントを課題とした授業を行い、受験生の「探究心」「行動力」「思考力」「発想・構想力」「相互理解力」等を総合的に評価する。

本学の教育内容を深く実体験できる入試内容となっており、本学の入試制度の中でも最も色濃く特色を示す方式である。受験生を総合的及び多角的に評価できるため、募集定員を最大に設定している。

令和 3（2021）年度の体験授業型選抜Ⅰ期（9 月実施分）は 3 コースまでの併願を可能とし、3 日程で実施した。前年度までは 2 コースまでの併願としていたが、体験授業型選抜Ⅰ期においては複数コースを志望する受験生が多い傾向にあるため、併願可能なコース数を増加させた。体験授業型選抜Ⅱ期（10 月実施分）は、例年通り 2 コースまでの併願を可能とし、2 日程で実施。いずれも新型コロナウイルス感染症拡大防止のための対策を十分に取り、対面形式で実施した。

なお、体験授業型選抜による入学予定者は 12 月より入学までの約 4 ヶ月間にわたり入学前学習として「京都芸術大学 0 年生プログラム」に取り組んでいる。教養基礎、表現基礎等の課題を設定し、数回の登学日を用いてその進捗を確認し、入学後に必要な基礎力を養っている。平成 30（2018）年度より、初年次教育との接続を考慮し、入学後継続して取り組む「全国一斉 WEB 模擬テスト」の受講をプログラムの一貫として課しており、課題の発見、改善ができ

---

<sup>11</sup> [自己点検評価報告書 令和 3（2021）年度](#)

る環境を整備した。さらに令和元（2019）年度からは、「Google Classroom」の活用など課題提出方法の見直しを行い受講生の負担を軽減している。

●面接型入学試験（総合型選抜）

面接等を通して、以下の評価基準を持って総合的に判断している。

- ・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。
- ・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。
- ・本学で自分を成長させようとする意欲があるか。

●科目選択型選抜（一般選抜）

鉛筆デッサン、小論文、教科試験の3つの入試科目を置き、それぞれ以下の評価基準を持って判定している。

- ・鉛筆デッサン 芸術を学ぶ上で必要な基礎力としての「観察力・構成力・表現力」
- ・小論文 芸術を学ぶ上での基礎力としての「読解力・論理的思考力・文章表現能力」
- ・国語・英語 高校までの基礎学力（基本的知識・文章読解力等）の習得状況

●大学入学共通テスト利用型選抜（一般選抜）

各教科において芸術を学ぶ上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」が身についているかを判定する。

●外国人留学生選抜（総合型選抜）

ポートフォリオ審査及び面接試験を通して以下の評価基準をもって総合的に判断している。

- ・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。
- ・芸術に関わる知識や技術を身につけてきたか。
- ・就学するための十分な日本語能力およびコミュニケーション能力があるか。
- ・本学で自分を成長させようとする意欲があるか。

なお、面接試験はオンライン形式としており海外からの受験も可能であることから、来日できない留学生の受験機会の確保にもつながっている。

●外国人留学生 日本留学試験利用型選抜（一般選抜）

近年の留学生志願者の増加を鑑み、令和元（2019）年度より留学生に適した入試制度を設計。基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力を評価するとともに、就学するために十分な日本語能力およびコミュニケーション能力があるかを判定する。

●その他の入試

上記の入試以外に、多様な学生を受け入れるために「指定校推薦選抜（学校推薦型選抜）」「海外帰国生徒入学試験（総合型選抜）」「編入学試験（2年次、3年次）」を実施している。

受け入れの結果については以下の通りである。

芸術学部では、入学試験毎の志願者比率や入学率データ、辞退者データをもとに合格者数を算出し、入学定員充足率は下表のとおりとなっている。近年、辞退率の減少に伴い入学定員充足率が 1.1 を超える傾向にあったが、教員体制や施設設備の見直しをはかり収容定員増を行った平成 30（2018）年度以降、1.1 以下へと改善した。令和 3（2021）年度に実施した入試（2022 年 4 月入学者）の入学定員充足率は 1.08 となった。

図表 2-1-3 通学課程入学定員充足率

区分	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)	令和 5 年度 (2023)
入学定員	910	910	910	910	910	975
入学者数	978	982	972	981	988	1044
入学定員充足率 (学部)	1.07	1.07	1.06	1.07	1.08	1.07
入学定員充足率 (環境デザイン学科)	1.03	1.02	1.14	1.23	1.09	1.10

## II-1-②追加 入学後の学修状況等からみた入学者選抜の妥当性の検証

環境デザイン学科の入学者の学修状況について、GPA、中退率、単位修得率、PROG の観点から検証する。

GPA は、平均値となる 2.0 未満/以上での比較であるが、いずれの入試においても概ね学部と同水準または学部全体以上のスコアになっている。特に環境デザイン学科の体験授業型入試は GPA2.0 以上の学生が 2/3 を占めており、同入試での入学者選抜は適切に行われていると考えられる。

中退率は体験授業型入試の 2020 年度入学者の中退率が 10.5%と高くなっている。学生 38 名に対し 4 名の中退となったわけだが、理由としては、2 名は新型コロナウイルス感染症対策に伴う完全オンライン授業化での学修意欲低下によるもの、さらに 2 名は進路変更によるものであった。ただし、翌年から対面授業に戻り、2021 年度の入学者の中退率は減少している。

単位修得状況は、いずれの入試においても 90%以上または 90%に近い単位修得率であり、学部全体の平均と概ね同水準である。入試区分に関わらず、履修登録した科目は概ね単位取得できている。

PROG については、年度・入試区分により 3.08～4.29 のスコアでばらつきがあるが、学部全体の平均とは概ね同水準である。また、PROG 受験を開始した 2020 年度入学生では、いずれの

入試においても1年次から3年次にかけてスコアの伸びがあり、学修の成果が表れている。このように、いずれの入試区分においても入学後の学修成果が見られており、入学者選抜が適切に行われているといえる。

図表 2-1-4 入学者選抜区分別に見た学修状況比較 (2020 年度・2021 年度入学生対象)

学修状況	芸術学部/環境デザイン学科	総合型選抜 (体験授業型入試)		一般選抜 (科目選択型入試)		学校推薦型選抜 (指定校入試)	
		2020	2021	2020	2021	2020	2021
GPA (%)	学部 (2.0 以上)	66.6	66.0	62.6	59.1	45.4	63.6
	学部 (2.0 未満)	33.4	34.0	37.4	40.9	54.6	36.4
	学科 (2.0 以上)	66.6	80.8	100.0	53.5	33.4	100.0
	学科 (2.0 未満)	33.4	19.2	0.0	46.5	66.6	0.0
中退率 (%)	学部	3.7	2.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	学科	10.5	3.7	0.0	0.0	0.0	0.0
単位修得状況 (%)	学部	92.0	92.0	93.0	89.0	87.0	97.0
	学科	92.0	90.0	99.0	94.0	87.0	97.0
入学時 PROG (点数)	学部コンピテンシー	3.30	3.38	3.07	3.34	3.21	2.90
	学部リテラシー	3.40	3.36	3.69	3.60	3.67	3.28
	学科コンピテンシー	3.34	3.25	3.90	3.75	3.25	3.34
	学科リテラシー	3.42	2.91	4.30	3.03	3.03	3.39
3 年次 PROG (点数)	学部コンピテンシー	3.42	—	3.40	—	3.19	—
	学部リテラシー	3.42	—	3.76	—	3.65	—
	学科コンピテンシー	3.80	—	4.20	—	4.72	—
	学科リテラシー	3.50	—	4.38	—	3.00	—

(補足)

- 1 GPA、中退率、単位修得状況は、1年次(初年次)終了時点の結果。
- 2 PROG は1年次と3年次を比較(2020年度入学生)。「ジェネリックスキル測定」として、(C)コンピテンシー(基礎力)と(L)リテラシー(思考力)との2領域から構成された外部(株式会社リアセック)によるアセスメントテストで、7段階評価(7が満点)となる。

## II-1-④ 自己評価

以上、「自己点検・評価報告書」(最新版2021年版)の主に検証部分を引用して記してきたとおり、「アドミッション・ポリシーの明示」「校正かつ適正な学生募集および入学者選抜」が行われていることがわかり、大学による自己点検・評価における「判定」と矛盾していないことを確認できた。

## II-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

### II-2-① 学科魅力（特色）の訴求力

大学が定めるアドミッション・ポリシーに基づき、環境デザインの人材育成目標は以下のとおりとしている。

環境デザインは、社会を支える基盤である「環境」と社会で生きる「人」との豊かで美しい関係を具体的に考え実現します。環境デザイン学科では実践的な設計課題と講義、日本や海外の様々な地域と連携した実務体験を通して、社会が抱える課題を抽出し、デザインの力で解決する方法を学びます。卒業後は、学んだ力を使って社会に働きかけながら、人々の生活の質を高め、よりよい未来をつくりだせる、自立した社会人を目指します。（学則別表3<sup>12</sup>）

学生募集用のパンフレットには端的に「人が生きる、すべての場所をデザインする」と表現し、その根本性と多様性こそが学科が求める人材像であることをアピールしているが、一段下位の見出しには「建築・インテリア・ランドスケープの全てを学ぶ。思考と実践を繰り返し、環境デザインのプロになる」と掲載し、さらに詳しく、「本コースでは、まず建築・インテリア・ランドスケープといった3つの分野をわけることなく学びます。リサーチをすることから始め、思考（試行）実験を繰り返し、結果をプレゼンテーションや形にして発表。このプロセスを4年間繰り返し行い、すべての環境デザインに必要な思考力と技術を身につけます。全員がすべての分野を学べるのは、他大学にはない本コースならではの特徴です。まんべんなく学ぶことで広い対応力を身につけるとともに、自身の進路や適性を探ることが可能となります。最終的には建築・住宅・まちづくり・インテリア・家具・ランドスケープ・庭園といった7つの専門領域の中から自分の道を極めます」と記載している。

また2020年に新たに打ち出した「学科教育の軸図<sup>13</sup>」においては、「＜専門演習科目の役割＝「設計ルートの繰り返しと蓄積」＞ → 学科教育の軸 → 生きるためにこの能力を身につける → 学部教育目標につながる」と表記し、「情報収集」「思考（試行）実験・検証ループ」「決断」「定着」という4つのフェーズによるスパイラルを「設計ルート」として明確化し、さらには専門講義系科目や芸術教養科目との関連、またディプロマ・ポリシーとの関連を視覚化した。この「教育の軸図」こそが学科教育の屋台骨となるものであり、それは学科教職員、在学生と毎年ガイダンス時に繰り返し共有すると共に、オープンキャンパス時にはパネル化して受験生・保護者等に説明している。

なお、2024年度に向けて、あらためて整理した学科の「教育目標（育成する人材像）」は以下であることを付記しておく。

「経験や知識を、論理や手法として組み立てる際に働く「感性」（教育目標の「創造力」）を鍛え、つながらぬものをつなぐ「コネクティング能力」（教育目標の「人間力」）を獲得

---

<sup>12</sup> [学則別表3\\_学科の人材養成に関する目的](#)

<sup>13</sup> [学科教育の軸図](#)

し、来たるべき社会において、人々が、心豊かで楽しく、良質で丁寧な生活を送るための提案を、その生活のベースである（内外の）住環境の設計デザインからまちづくりに至る多様で幅広い分野を通じて行える人材を育てる。」

体験授業型オープンキャンパスの出願率、体験授業型選抜出願可者の入学手続き率、および全入試の志願者数の状況は以下の表の通りである。

### 体験授業型 OC の出願率

（体験授業型オープンキャンパスに参加した受験対象者のうち、体験授業型入試にエントリーを行った者の割合）

	2019			2020			2021		
	OC参加	エントリー	エントリー率	OC参加	エントリー	エントリー率	OC参加	エントリー	エントリー率
学部全体	平均値		55.7%	平均値		57.4%	平均値		57.9%
環境デザイン学科	131	75	57.3%	130	77	59.2%	147	83	56.5%
	2022			2023					
	OC参加	エントリー	エントリー率	OC参加	エントリー	エントリー率			
学部全体	平均値		64.1%	平均値		65.5%			
環境デザインコース	152	102	67.1%	107	68	63.6%			
環境デザイン学科	152	102	67.1%	107	68	63.6%			

※第3希望までエントリー可能となったためエントリー率向上

### 体験授業型選抜出願可者の入学手続き率（％）

（体験授業型入試において「出願可」となった者の、入学手続き割合）

	2019		2020		2021	
	夏コミ入	秋コミ入	夏コミ入	秋コミ入	体験Ⅰ期	体験Ⅱ期
学部全体	78.1	91.8	78.8	94.0	75.2	-
環境デザイン学科	74.4	87.5	82.6	100.0	66.6	-
	2022		2023			
	体験Ⅰ期	体験Ⅱ期	体験Ⅰ期	体験Ⅱ期		
学部全体	66.8	82.2	69.6	80.2		
環境デザインコース	63.1	80.0	68.7	75.0		
環境デザイン学科	63.1	80.0	68.7	75.0		

※2021年度体験Ⅱ期は「出願可」判定はおこなわず、直接「合否判定」をおこなった（科目Ⅰ期と1日違いでの実施のため）。

全入試の志願者数の状況（志願者・合格者・倍率）

2019					
	志願者	合格者 (最終合格)	合格者 (体験型は出願可)	倍率 (最終合格)	倍率 (体験型は出願可)
学部全体	5,151	1,167	1,368	4.41	3.77
環境デザイン学科	354	80	94	4.43	3.77
2020					
	志願者	合格者 (最終合格)	合格者 (体験型は出願可)	倍率 (最終合格)	倍率 (体験型は出願可)
学部全体	7,138	1,168	1,352	6.11	5.28
環境デザイン学科	465	74	82	6.28	5.67
2021					
	志願者	合格者 (最終合格)	合格者 (体験型は出願可)	倍率 (最終合格)	倍率 (体験型は出願可)
学部全体	7,028	1,332	1,535	5.28	4.58
環境デザイン学科	388	93	108	4.17	3.59
2022					
	志願者	合格者 (最終合格)	合格者 (体験型は出願可)	倍率 (最終合格)	倍率 (体験型は出願可)
学部全体	8,044	1,229	1,579	6.55	5.09
環境デザイン学科	379	83	107	4.57	3.54
2023					
	志願者	合格者 (最終合格)	合格者 (体験型は出願可)	倍率 (最終合格)	倍率 (体験型は出願可)
学部全体	8,873	1,244	1,609	7.13	5.51
環境デザイン学科	351	72	96	4.88	3.66

## II-2-② 入学定員に沿った適切な学生受入れ数の維持

### 入学定員充足率

	定員 (~2022)	定員 (2023~)	2019	2020	2021	2022	2023
学部全体	910	975	1.08	1.06	1.07	1.08	1.07
建築・インテリア・環 境デザインコース	55	55	1.03	1.14	1.23	1.09	1.10
環境デザイン学科	55	55	1.03	1.14	1.23	1.09	1.10

本学科の収容定員に対する定員充足率は、この 2019～2022 年度の 4 年間を見ると、1.03、1.14、1.23、1.09 となっており、平均で 1.12 程度である。学部全体の 1.08 程度から見ると少し超過気味であるが、2024 年度からの定員増(55→70)に向けてのことを考えるとむしろ好ましい数字だともいえる。

この数年、最も多くの合格者数を出す体験授業型 I 期において合格者の出願手続き率が 60%程度に留まっている。ただ、歩留まりはなかなか読みづらく、予想以上に歩留まり率が高くなると定員充足率が超過傾向となってしまう。今後、2024 年度からの定員増を踏まえ、これまで以上に積極的な学生確保が必要となってくると思われる。その状況で質の高い学生を確保するために、さらに積極的な学生募集によって、本学科の魅力を発信していかなくてはならない。

## II-2-③ 自己評価

以上の通り、入学定員に沿った適切な受け入れができています。ただし、2022 年度に行なった体験授業型 I 期において出願者が大幅に減少した（前年比-19 人[125→106]）ことについては、原因の検証と対策を緊急に模索する必要があると考えている。まずは「学科独自イベント」の開催を 10 月から始め、その後、2023 年度の学募においては、順次、「OC 以外のプロモーションを強化」における「学科教育の魅力を伝える独自ツール」の作成（通称「学科紹介パンフ」）や、「主要高校への独自アプローチ」、「OC の見直し」における「ワークショップ、プレゼン内容の改善」や「教員の相談体制」など積極的に取り組み、手応えとしては着実に感じている段階である。



### Ⅲ 教育研究活動

#### Ⅲ-1 [教育体制]

##### Ⅲ-1-① 教員像（教員に求められる魅力・資質）や教員組織の編成方針

#### 教員に求められる能力・資質

大学教員には社会や教育に還元できる専門的な研究・制作のみならず、その専門的知識を活かしながら学部・学科のカリキュラムにおける体系的な学問の一部を担い、学生が学ぶ環境を構築し、どのような学生を受け入れ／育て／社会に還元していくのか、又その支援を一貫した教育理念のもとに行うことが求められている。このような職務全般を、本学教員に共有されている「めざすべき教員像<sup>14</sup>」としての姿勢で体现できる能力が必要である。

全ての教員には、共通して藝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観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

職務領域は大きく4つに分類され、全ての教員が4領域全てを担当するものの、求められる具体的な役割に応じて教員ごとに比重は異なり、学科長との面談を通じてその重みづけを決定し、職務が実行に移される。分類は以下の通り。

#### 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

#### 学科教員編成方針とポジショニング

環境デザイン学科は1コース（建築・インテリア・環境デザインコース）から成る。大きくは建築、インテリア、ランドスケープの3つの分野があり、教員の編成においてもそのバランスが重視されている。詳しくはカリキュラムの頁で述べるが、学生は分野ごとの専門的知識を学びながらも、一方でそれらの分野は連続的でもあるので、統合して提案する能力も求められ、教員にもその教育に応えられる人材が採用される。

3つの分野はさらに建築、住宅、まちづくり、インテリア、家具、ランドスケープ、庭園という7つの領域に別れ、これらが専門的に学べるプログラムとなっている。これらの領域は専任教員全体でカバーできるような編成ではあるが、これに非常勤教員が加わることでより深い

---

<sup>14</sup> [目指すべき教員像・教員業績評価指標（教員業績評価制度ガイドブックより抜粋）](#)

専門的知識や能力を身につけてもらえるように考えている。

### 教員組織の編成方針

本学科では、専任教員が9名、客員教授が3名在籍している。また、学科職員3名（学科担当1名、副手2名）が学科事務室の管理・運営を担当し、学生募集活動、授業運営、学生支援などを教員と協働して行っている。

以下のリストでは、専任教員の専門領域と学科コースでの業務役割について記載している。

### 環境デザイン学科教員体制 2022 年度

#### 専任教員（常勤教員）

教員名	年代	職位	専門分野	学科での役割
荒川朱美	60代	教授	建築	副学長職ということもあるが、環境デザイン学科の歴史とともにある存在なので、学科運営に関して全般的な指南役。演習・講義。
小野暁彦	50代	教授	建築	学科長として学科統括運営。「入口」「中身」「出口」の総合的な分析検証と改善の牽引。2021年度からの新カリキュラム（学科教育の軸）の継続的な検証。演習・講義・ゼミ指導・進路指導。
河合健	50代	教授	ランドスケープ	新大学院のスタジオ担当として、大学院改革を実施・検証いただくと同時に、学部との接続を強化。演習・講義・ゼミ指導・進路指導。国際交流。
城戸崎和佐	60代	教授	建築	演習・講義・ゼミ指導・進路指導。対外活動。
辻村久信	60代	教授	インテリア	インテリアゼミの指導、進路指導。

教員名	年代	職位	専門分野	学科での役割
長谷川一真	40代	准教授	ランドスケープ	客観的な視点での学科運営の検証。教務委員会・IR委員会の業務。キャリア担当。入試関連データ実行・分析。附属高校授業担当。オンラインのプラットフォーム維持と更新。演習・講義・ゼミ指導・進路指導。対外活動。
松本崇	40代	専任講師	インテリア	客観的な視点での学科運営の検証。卒展委員会業務、学科教室展示継続など展示・広報。CAD授業刷新の検証。演習・講義・ゼミ指導・進路指導。対外活動。
中村紀章	40代	専任講師	まちづくり	客観的な視点での学科運営の検証。情報収集・リサーチ部分の体系化。「設計ルートガイドブック」の継続的な更新とレビュー検証。演習・講義・ゼミ指導・進路指導、対外活動。
松本尚子	40代	専任講師	建築	※2022年10月着任 新大学院のスタジオ担当として、大学院改革を実施・検証いただくと同時に、学部との接続を強化。一部の学科運営、入試業務。演習・講義。

#### 客員教員

教員名	年代	職位	担当科目	専門分野
長町志穂	50代	客員教授	環境デザイン概論 まちづくり計画論 卒業研究・制作	夜間景観計画 観光まちづくり 照明デザイン
古谷俊一	40代	客員教授	環境デザイン概論 環境デザイン III 卒業研究・制作	建築設計

教員名	年代	職位	担当科目	専門分野
東郷拓真	30代	客員教授	環境デザイン概論 構造計画 構造力学 建築一般構造 II 環境デザイン II 環境デザイン IV 環境計画 II 環境計画 III 卒業研究・制作	構造デザイン

### 非常勤教員

教員名	科目名	専門分野・領域	所属／実務系
マルティネスアレハンドロ	建築史 I	日本建築史・都市建築遺産論	京都工芸繊維大学
三木勲	建築史 II	西洋建築史	京都芸術大学通信教育部
勝野明美	建築史 III 環境デザイン論初歩 環境デザイン論 I	インテリアデザイン	実務家教員
岸本千佳	環境デザイン論初歩 環境デザイン論 I	不動産プランナー	実務家教員
加藤慧	環境デザイン論初歩	ソーシャルデザイン	KIITO
中田光輝	建築一般構造 I 建築積算・施工	建築設計	実務家教員
土岐文乃	まちづくり計画論	建築計画・まちづくり	実務家教員
江藤慎介	まちづくり計画論	まちづくり・都市計画	実務家教員
松田哲裕	まちづくり計画論	治水利水計画・危機管理計画	実務家教員
吉永健一	環境デザイン論 I	建築設計	実務家教員
内田康博	環境デザイン論 II	建築設計	実務家教員
豊田保之	環境工学	建築設計・環境設計・木造建築病理学	実務家教員

教員名	科目名	専門分野・領域	所属／実務系
川上聡	建築材料学	建築設計	実務家教員
加藤正浩	建築設備学 建築積算・施工	建築設計	実務家教員
佐久間譲	構造計画	構造設計	実務家教員
海野敬亮	構造計画	構造設計	実務家教員
清永貴文	構造計画	構造設計	実務家教員
小見山陽介	構造計画	構造設計	実務家教員
辻拓也	構造計画	構造設計	実務家教員
赤代武志	環境デザイン II	建築設計	実務家教員
片木孝子	デザイン基礎 II 環境計画 I	ランドスケープデザイン	実務家教員
井栗祿	デザイン基礎 II	家具設計制作	実務家教員
竹田慎一	デザイン基礎 II	家具設計制作	実務家教員
岸川謙介	デザイン基礎 III 環境デザイン II 建築計画論	建築設計	実務家教員
武田憲人	環境デザイン I	建築設計	実務家教員
奥平桂子	環境デザイン I	建築設計・インテリアデザイン	実務家教員
岸研一	環境デザイン II	建築設計	実務家教員
大脇淳一	環境デザイン III	建築設計	実務家教員
松本直也	環境計画 I	インテリアデザイン	実務家教員
西山広志	環境計画 II	建築設計・インテリアデザイン	実務家教員
土井亘	環境計画 II	建築設計	実務家教員
木田麻美子	環境計画 II	建築設計	実務家教員
橋本健史	環境計画 II	建築設計	実務家教員
荒尾澄子	環境計画 III	建築設計・インテリアデザイン	実務家教員
荒尾宗平	環境計画 III	建築設計・インテリアデザイン	実務家教員
角田直行	環境計画 III	ランドスケープデザイン	実務家教員
弥田俊男	環境計画 III	建築設計	実務家教員

教員名	科目名	専門分野・領域	所属／実務系
新森雄大	環境計画 IV	建築設計・インテリアデザイン	実務家教員
加藤正基	環境計画 IV	建築設計・インテリアデザイン	実務家教員
風戸拓大	CADI	建築設計	実務家教員
松本裕司	CADII	建築設計	実務家教員
濱田猛	CADII	建築設計	実務家教員
阪上富男	庭園演習 I 庭園演習 II	造園	実務家教員
内藤仁	庭園演習 I 庭園演習 II	造園	実務家教員
鈴木勝	庭園演習 I 庭園演習 II	造園	実務家教員
山本麻子	建築計画論	建築設計	実務家教員
松井淳	環境保全論	植物生態学・保全生態学	実務家教員
鈴木康久	環境保全論	地域環境工学、歴史地理学	実務家教員
関岡裕明	環境保全論	自然環境コンサルティング	実務家教員
深町加津枝	環境保全論	農学、緑地環境保全学	実務家教員
井口夏実	プロフェッショナル研究	編集	実務家教員
林陽一郎	建築法規	建築設計	実務家教員

## 今後の任用計画

2024年度からの学生定員数増に伴う学科教員定数増に沿って、専門分野・領域ごとの人数バランスを考え、適切な教員配置を目指し新たな教員を採用する予定である。

### Ⅲ-1-② 教員の職能開発

学科では共通の演習科目は複数名の専任教員で担当するようにしている。このことは学生の設計制作の進捗を共有できるだけでなく、教育技術の伝達にも役立っている。また、建築・インテリア・ランドスケープなどの各教員の専門分野を超えて、学生は総合的にデザインする意識を養うことができる。さらに休みがちな学生などの情報共有とケアが常に行える体制となっている。

また、専任教員は講義科目と技術・方法論を教える科目のどちらかを担当するようなプログラムになっており、演習と理論・技術の連携を図っている。

#### FD の活用状況

本学では、FD (Faculty Development) はもちろんのこと、SD (Staff Development) として、職員による教育活動の運営に関わる資質や能力向上のための取り組みも行われている。多くはFD とSD が同時に行われるかたちを取り、教員と職員がそれぞれの視点で問題を提起・共有し、協働して学習環境の改善に取り組める状況が「FD 委員会」によって整備<sup>15</sup>されている。

#### 2022 年度 FD 参加状況

	小野	河合	長谷川	松本崇	中村
参加回数	3	1	3	2	7

荒川副学長は大学の教員・職員全体の指導・管理的立場から表に記載していないが、ほぼ全ての研修に顔を出している。松本尚子は10月着任のため記載していない。

#### 授業改善アンケート

本学では、すべての科目において学生評価に基づく「授業改善アンケート」を実施している。一定の水準に満たない教員には授業カイゼンのFD研修が用意されている。本学科では、2020年度に4科目、2021年度は3科目、改善対象となった授業科目があったが、2022年度は0科目であった。アンケート結果から、授業時間が守られていない、質問の機会がないといったことが分かり、それぞれ担当教員に改善を依頼した結果である。

さらに学科では学生一人一人の声に耳を傾け、その改善要望・不満などが正当なものであるのか、又どのように改善できるかを学科会議で共有し、検討している。非常勤の教員に対する要望も専任教員が責任をもって伝達し、改善してもらうようにしている。

#### 学科独自 FD

学科独自のFDという呼称で行われているわけではないが、前述のとおり、演習科目は複数名の専任教員で担当するようにしているため、それぞれ専任教員がかかわる授業内容については

---

<sup>15</sup> [京都芸術大学 FD のてびき 2022](#)  
[京都芸術大学 FD 活動報告書 2022](#)

学科長を中心に月2回の学科会議や日常の申し送りを通じて情報共有が行われ、その授業目標や授業運営についての意見交換がなされている。どういう学生を育てたいかということと、どのような学生を入学させたいかということは密接に関係しているため、その内容は学科独自の学募イベントにも活かされることとなっている。

### Ⅲ-1-③ 教育研究活動を行う環境や条件

本学科では教室はホームルーム形式をとっている。その理由は、本学科では一級建築士の受験資格に係る教育課程の認定をとっているため、A2サイズの平行定規が置ける大きさの机が必要となるからだが、専門演習科目においては図面や3Dだけでなく手を動かして模型をつくりスタディすることを重視しているため、個人の席で制作できることが学生の学修にとって大変重要となるからである。

ホームルーム形式により、学生は自分の席を確保した上で学修・制作ができるようになっていく。1年次と2年次は固定教室とし、3年次は設計演習が選択課題となるため、課題ごとに教室・座席移動が発生するが、4年次はゼミごとに人数に応じてスペースが振り分けられる。横長の教室を、3年生と4年生が東西に分かれて使用する形としており、上級生の卒業制作課題を間近で見ながら、手伝う機会が生まれるなど、学生同士の学び合いを促すことを狙いとしている。

#### ホーム教室

1年生教室 M11（大きめの1教室）

2年生教室 M12、M13（2教室）

3年生教室 M21、M22、M23、M24（選択課題ごとに4教室を4年生と共同）

4年生教室 M21、M22、M23、M24（ゼミごとに4教室を3年生と共同）

#### 工房・その他の教室 機材リスト

印刷室 M36a

- ・ B0プラス対応大判インクジェットプリンター [EPSON SC-P8050]
- ・ A1プラス対応大型インクジェットプリンター [EPSON SC-P6050]
- ・ A3カラープリンター [DocuPrint C3550 d]
- ・ 小型カッティングマシン [カメオ SILH-PORTRAIT-3-J]
- ・ スキャナー [エプソン ES8500]
- ・ デスクトップパソコン（プロッターと接続されており、データの出力時に使用）



#### 印刷室 M36b

- ・複合機（大型スキャナ） [Fuji Xerox DocuWide 2055MF-1R]
- ・モノクロ複合機（大型コピー機） [Fuji Xerox Able 1408 λ]

#### 木工室 M03

- ・傾斜丸鋸盤 [東海 NSJ-16]
- ・傾斜丸鋸盤 [永和工業 TUS-GS14]
- ・日立ベビコン [日立 ベビコン 2.2P-9.5VD6]
- ・卓上丸鋸×2
- ・タッピングボール盤 [日立 BD-360A]
- ・糸鋸盤 [旭工機 SCROLA1000]
- ・手押しかんな盤 [松岡鉄工 MNT-300]
- ・ベルトサンダー [日立 BG-100]

学科ではデザイン基礎Ⅱの椅子をデザイン・制作する演習で木工室を使用している。

#### 大学施設の活用

学科では CAD を教える授業内でウルトラファクトリー内にあるレーザー加工機を使えるようになるプログラムが用意されている。近年、本学科の卒業制作ではレーザー加工機を使用した模型が目立つようになった。レーザー加工機を使うことで模型製作の時間を短縮し、模型の精度を高めることが可能になっている。

#### ウルトラファクトリー施設

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が、卒業制作の時期にレーザー加工機を学科の学生により独占してしまいかねない状況が生まれ、工房内の一台を学科の学生専用にしてもらうような措置が講じられた。そのような状況から今後学科でレーザー加工機を所有して運用すべきかは検討が必要である。

ウルトラファクトリー使用者数（2022年度）

添付資料（ウルトラファクトリー使用者資料 2017-2022<sup>16</sup>）より抜粋

	環境デザイン学科
年間延べ使用者数	274
年間延べ使用者数順位	8位/28
一人当たり平均利用回数	5.59回

※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

<sup>16</sup> [ウルトラファクトリー使用者資料 2017-2022](#)

## 図書館施設

図書館入館者数・貸出冊数

添付資料（2019-2022 通学部学生・大学院生入館者・貸出数統計<sup>17)</sup>より抜粋

	環境デザイン学科		
	学年別		学科合計
入館者数	1年生	276	1,688
	2年生	477	
	3年生	445	
	4年生	490	
貸出冊数	1年生	134	1,045
	2年生	230	
	3年生	280	
	4年生	401	

### Ⅲ-1-④ 自己評価

上記資料に見てとれるように、本学科の領域（建築、住宅、インテリア、家具、ランドスケープ、庭園、まちづくり）のそれぞれの専門性を持つ教員が配置されている。建築士資格科目における特に講義系科目はその専門性が高く（構造、設備、環境工学、歴史、生産、法規、材料）それに伴った専門家である教員を配置している。また設計演習科目については1，2年生においては2講時につき2名の教員がつき、3年次は同時期の3課題から学生それぞれが1課題選ぶ形式なので2講時につき3名（それぞれの課題に1人）の教員がつく配置となっている。それでも1学年の学生が平均60名いることを考えると1人の教員が2講時の受け持ちの中で十分にエスキースチェックできる学生数は10名ほどとなる（2年次3年次では一週間に6講時分の設計演習時間がある）。2024年度からは学生定員数が70名になることを考えると、演習科目に今まで以上の教員を配置する必要があると考えられ、そのように計画しているところである。

教員の男女比は5:3と建築系の学科教員の割合からするとかなりバランスがいい。また、今後は教員だけでなく学生とともに授業目標や授業運営についての意見交換の機会を持つなどし、学科教育の適性を模索できると良い。

学修環境については、学部他学科と比しても学生ひとりあたりの教室面積が少なく、また古い什器と床仕上げのままであることなど、改善が必要な点が多い。2024年度に向けた改修要望において、学科建物（松麟館）の教室配置の変更（木工室のウルトラファクトリーへの統合、学科事務室、教員室の移動、による各学年の適正な面積確保）、什器（デスク、椅子）の入れ替え、ロッカーの新設、床の張替え、大型モニターの購入等を検討している。

<sup>17)</sup> [2019-2022 通学部学生・大学院生入館者・貸出数統計](#)

## Ⅲ-2 [体系的カリキュラム]

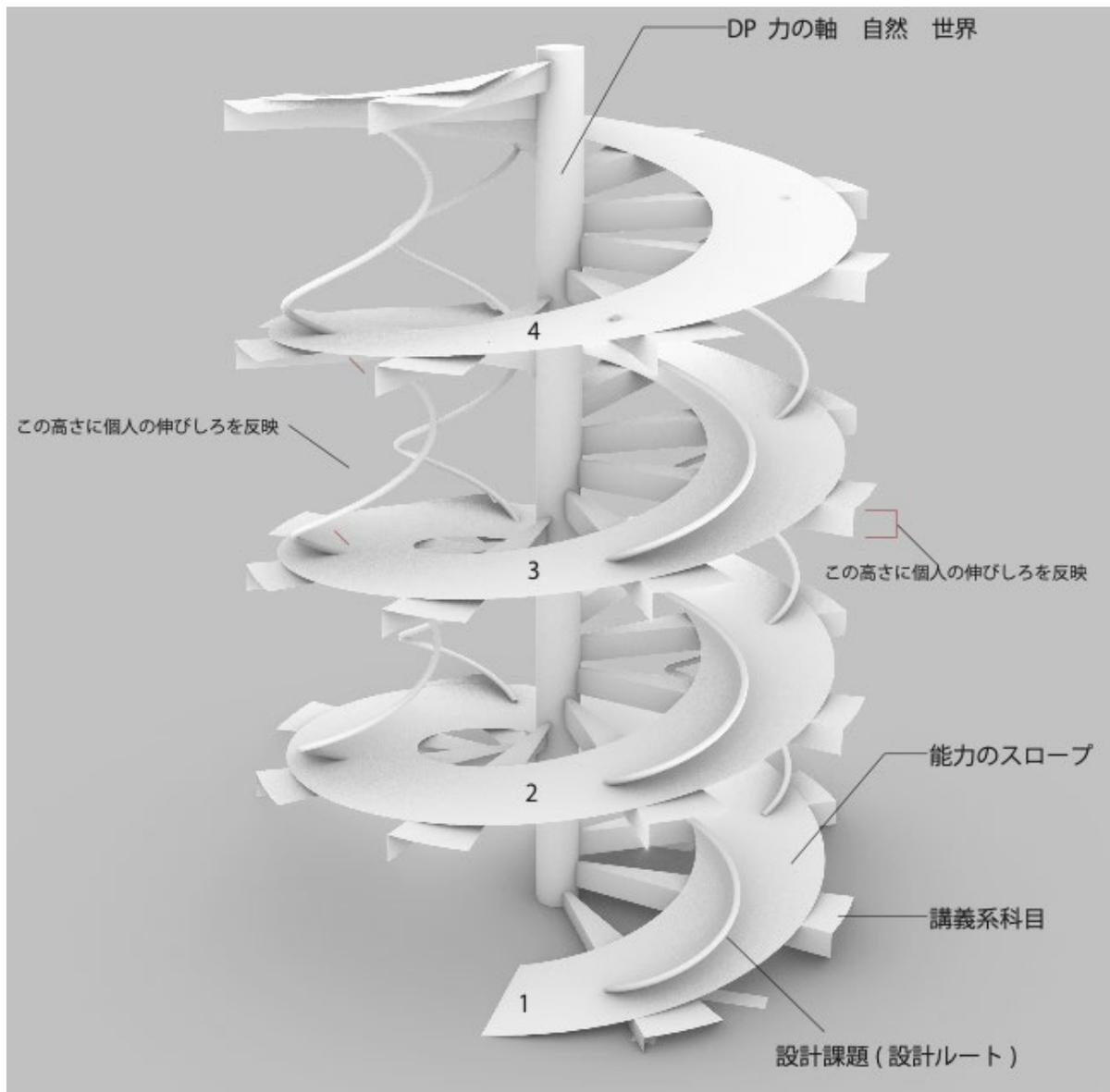
### Ⅲ-2-① DP とカリキュラムとの連関（教育目標との整合性、スコープ）

DP と学科カリキュラムとの関連は以下に示すように学科教育の軸となる「設計ルート」を紹介して緻密な組立を行なっている。

まずは「学科教育の軸図」「軸図CG」を図示し、その後その解説を続ける。「設計ルート」と呼んでいる事柄に関しても以下で詳述する。



## 「軸図CG」



### ●環境デザイン学科の教育の軸となる「設計ルート」について

環境デザイン学科の学科教育の軸となる「設計ルート」は、1.「情報収集」→2.「試行（思考）実験←→検証ループ」→3.「決断」→4「定着」の4つのフェーズからなる。専門演習科目の役割は「設計ルートの繰り返しと蓄積」に尽きる。専門講義系科目は、「設計ルート」のうち 1. 「情報収集」と 2. 「試行（思考）実験←→検証ループ」に直接的なリソースを与え蓄積を生むと共に、仮説検証ループを賦活する役割を担う。

### ●「設計ルート」の各フェーズと DP との関係

「情報収集」は「知識」「思考力」「行動力」「倫理観」に関わる

「試行（思考）実験←→検証ループ」は「思考力」「行動力」「発想力」「構想力」に関わる

「決断」は「行動力」「倫理観」「構想力」に関わる

「定着」は「行動力」「構想力」「表現力」に関わる

## ●DPの7つの力と「設計ルート」との関係

### 【知識】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「知識」は「情報収集」のフェーズと関係する。

「情報収集」で身につく力は、「知識力（知識量）」「情報収集力（探し方）」「分析力」（知識・思考力）「観察力（愛）」（行動力・倫理観）であり、その「観察力」の中には「読む力」や「聴く力」といった「吸収力」とも呼べそうなリテラシーも含まれる。ゆえに、「情報収集」は「知識」の他、「思考力」「行動力」「倫理観」に関わるといえる。

### 【思考力】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「思考力」は「情報収集」「試行（思考）実験←→検証ループ」のフェーズと関係する。

「情報収集」で身につく力は、前述のとおり。

「試行（思考）実験←→検証ループ」で身につく力は、「思考力」「試行力（俊敏な行動）」「仮説力（発想）」「対応力（所与の条件に対する様々なアプローチの仕方）」「ものごとを結びつける力（構想力、構築力）」である。ゆえに「試行（思考）実験←→検証ループ」は「思考力」の他、「行動力」「発想力」「構想力」に関わるといえる。

### 【行動力】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「行動力」は「情報収集」「試行（思考）実験←→検証ループ」「決断」「定着」の4つ全てのフェーズと関係する。

「情報収集」、「試行（思考）実験←→検証ループ」で身につく力は、前述のとおり。

「定着」で身につく力は、「定着力」や「（ひとりよがりにならない、あるいは他者の視点の獲得という意味での）表現力」および「（レイアウト力や画面整理・紙面の組立力、ストーリー組立力という意味での）構想力」、および「粘り強さ」や「継続力」という意味での「行動力」である。ゆえに、「定着」は「行動力」の他、「構想力」と「表現力」に関わるといえる。

「決断」で身につく力は、「決断力」「判断力」（行動力）、「焦点力」「均衡点の感知力」（倫理観）、「整理力（理由構築力）」（構築力）である。ゆえに「決断」は「倫理観」の他、「行動力」「構想力」に関わるといえる。

### 【倫理観】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「倫理観」は「情報収集」「決断」のフェーズと関係する。

### 【発想力】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「発想力」は「試行（思考）実験←→検証ループ」のフェーズと関係する。

### 【構想力】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「構想力」は「試行（思考）実験↔検証ループ」「決断」「定着」のフェーズと関係する。

【表現力】

環境デザイン学科の「設計ルート」において、「表現力」は「定着」のフェーズと関係する。  
 なお、以上の事柄は以下の「カリキュラム・ツリー」「カリキュラム・マップ」にまとめ、DPと学科教育との関係性や身につく力の配分等を教員に対しては講師会にて、学生に対してはガイダンスにて共有している。

「カリキュラム・ツリー<sup>19)</sup>」(2021～)

環境デザイン学科カリキュラムツリー 2021年度入学生用

前期	建築		インテリア		ランドスケープ		その他		通修	
	設計・施工管理、実務・企画、展示、出版	デザイン、制作、実務	デザイン、制作、実務	インテリア	設計、コンサル、実務、展示	設計、企画、実務	設計、制作、実務	設計、制作、実務	実務	実務
8	基礎設計Ⅰ 2単位		基礎設計Ⅱ 2単位		基礎設計Ⅲ 2単位		基礎設計Ⅳ 2単位		基礎設計Ⅴ 2単位	
7	基礎設計Ⅵ 2単位		基礎設計Ⅶ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	
6	基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	
5	基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	
4	基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	
3	基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	
2	基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	
1	基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位		基礎設計Ⅷ 2単位	

環境デザイン学科の教育の軸となる「設計ルート」について

【試行（思考）】

- 「構想力」
- 「試行（思考）」
- 「実験（検証）」
- 「検証ループ」

【決断】

- 「決断力」
- 「決断力」
- 「決断力」
- 「決断力」

【定着】

- 「定着力」
- 「定着力」
- 「定着力」
- 「定着力」

【表現力】

- 「表現力」
- 「表現力」
- 「表現力」
- 「表現力」

【その他】

- 「その他」
- 「その他」
- 「その他」
- 「その他」

19カリキュラム・ツリー（環境デザイン学科 2021年度カリキュラム）





### Ⅲ-2-② CP とカリキュラムとの連関（順次性・系統性／シーケンス）

カリキュラム・ポリシー<sup>21</sup>は以下のように記され、公表されている。

#### カリキュラム・ポリシー

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

---

<sup>21</sup> 京都芸術大学 HP | 大学概要 | ポリシー

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

在学生サイト | 学修ガイド | 芸術学部 教育方針・本学で身につける力

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

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。

以下、学科教育とCPとの関連を項目ごとに記していく。

### ・初年次教育〈基礎〉

初年次教育のうち演習系科目に関しては、2020年度から大きく内容を見直し、これまでより前倒し的に基礎的なスキルが身につく内容としている。1年生前期後半の住宅設計課題では、かなりの創発性とリアリティのもとで完成できるよう順次導いていくよう課題設定しているが、これは外部講評者を招いた秀作合評等でも、この時期に達成できる水準としては相当高いレベルであると評価をいただいている(詳細は資料参照<sup>22)</sup>。

講義系科目は、1～3年次の「環境デザイン論(初歩[1年次]、I,II[2年次]、III,IV[3年次])」が主軸となり、習熟度に応じた演習課題と連動して学修することで、環境デザイン教育を体系的に把握できるようにしている他、建築士資格に必要な講義系科目を順次配置している。

### ・専門分野の高度化に対応した教育内容の提供〈応用・発展〉

前述のとおり、2020年に新たに打ち出した「学科教育の軸図」においては、「<専門演習科目の役割＝「設計ルートの繰り返しと蓄積」> → 学科教育の軸 → 生きるためにこの能力を身につける → 学部教育目標につながる」と表記し、「情報収集」「思考(試行)実験・検証ループ」「決断」「定着」という4つのフェーズによるスパイラルを「設計ルート」として明確化し、さらには専門講義系科目や芸術教養科目との関連、またディプロマポリシーとの関連を視覚化した(CG図)。環境デザイン学科の教育は、このCG図にあるようなスパイラル状のものだと考えられ(能力のスロープ)、設計演習課題のバネ、講義系科目の腕木(の蹴上)、は学生各自の努力により伸びしろが変わり、総体としての「能力のスロープ」を4年間でどれだけ上昇させるかどうかに反映される。このスロープは、「自然」と「世界」につながりDPで獲得を目指す「(7つの)力」を軸としている。このような大きなダイアグラムを意識しながら授業科目を設計し、演習と講義が密接に相関しながら創造力の飛躍を創発するよう組み立てている。

さらに、建築士指定科目の配置が必須である本学科においては、建築士法および建築士法に基づく告示によって定められた枠組みに沿って授業構築を行なっている。

進級要件は、各学年前後期それぞれ前半の必修演習課題の単位取得を条件としている。加え

---

<sup>22</sup> [学科課題集 2023](#)

て、学部共通で決められている要件と合わせて、以下の通りとしている。

2年次への進級要件/「デザイン基礎Ⅰ」「デザイン基礎Ⅲ」を含み、卒業合計20単位以上を修得済みであること。

3年次への進級要件/「環境デザインⅠ」「環境デザインⅢ」を含み、卒業合計48単位以上を修得済みであること。

4年次への進級要件/「環境計画Ⅰ」「環境計画Ⅲ」を含み、卒業合計90単位以上を修得済みであること。

「卒業研究・制作」の目的や到達目標はシラバス上で、「4年間の学びを統合し、ひとつの表現として昇華させ、制作した作品を展示発表する」「学修の集大成としてふさわしい内容とクオリティの作品を、卒業展で展示発表する」と記されている。まさに「学科教育の軸図」で示した「設計ルート」の繰り返しによるスパイラルのひとつの到達点が問われることになる。

例年、卒業展における賞決めには外部の審査員を招いているのだが、他大学（の建築学科）では正解を拙速に求める案が多いのに対して、本学科では多様な試みや創造的な試行錯誤がなされているという評価をいただくことが多い。『近代建築』誌が毎年6月号別冊として発行している全国卒業制作集（「DipromaProjects2021 卒業制作 2021 全国 122 大学建築系学科卒業制作優秀作品 147 点」一例として2021年度の誌名一）を見ても他大学と比して本学作品が全国で相当高いレベルにあることは充分確認できる。さらには「せんだいデザインリーグ 卒業設計日本一決定戦」という権威ある卒制レースにおいても本学科 2022 年度卒制優秀作作品がファイナルの10選に入り、その水準の高さを証明したところである。

#### ・芸術教養科目

上述の学科教育の軸図において、学科専門科目と芸術教養科目との関連は、建学の理念である「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」という文言を介して示されている。「芸術(技術)」と「哲学」それぞれを赤と青の枠によって示し、学科教育との関係を図示している。またCGにおいては、スパイラルの支柱がDPであり、腕木が講義系科目と記されており、それは専門科目のみならず芸術教養科目の講義系科目も含むものである。本学科の初年度向け「環境デザイン概論」は他学科開放科目として設定されており、学科教員がそれぞれの実務作品を紹介することで、あらゆる人にとって必要な生活環境の構築という身近な事柄をプロフェッショナルない視点から紹介する授業となっている。建築・環境デザインとは広く人間が生きるあらゆる局面の事象に関わることであり、そもそも教養科目的な側面を持っているといえる。「芸術教養としての建築・インテリア・ランドスケープ」という視点は建築を専門的に学ばない者にとっても文化として重要であり、学科学生には幅広い視点を持ちながらデザインに取り組むよう、授業の中でさまざまなジャンルの事例に言及しながら伝えている。

#### ・キャリア教育

学科教育に関わる教員はそのほとんどが設計事務所等を主宰する実務家である。それゆえ、あらゆる授業はキャリア授業だという意識を持つよう、講師会などで呼び掛けてきている。具体的なキャリア授業としては、2年次後期の「プロフェッショナル研究」と3年次前期の「環

境デザイン論 III」を置いている。「プロフェッショナル研究」はキャリアモデルの講師に加え、就活中の在學生、各界で活躍する卒業生を招いて、インタビュー形式で話をきき、学生が自身のキャリアイメージを具体的に膨らませていくという授業である。また「環境デザイン論 III」は、学科独自の会社説明会、業界研究、卒業生によるリクルート、ポートフォリオ指導、キャリアデザインセンターとの連携、といった多彩で実践的なプログラムで構成されており、3年生夏より動きだす就活への助走や推進力となるよう設計されている。

### ・社会実装教育の実施

PBL 型演習としてカリキュラム内で授業に組み込んでいるものとしては2年次の「環境デザインII」があげられる。集合住宅の設計課題であるが、本学科では唯一のグループ課題であり、次のようなねらいをもって設定している。「1. 設計者かつ居住者・コミュニティの意識を学ぶ、2. チームとして取り組む難しさと可能性を学ぶ、3. 議論と試行錯誤を繰り返しながら課題に取り組み、考え抜く力を養う」。現実に存在する優良な(住宅都市整備公団の)低層集合住宅地を対象としているため、そこに実際に住む居住者へのヒアリングなども含め、集まって住むという、リアルでライヴな問題について、学生たち自身が「ほんとうに住みたい集合住宅」を自分ごととして真剣に考え、課題解決し価値創出することを求める課題である。

正課外プロジェクトとしての社会実装教育については、コロナ禍の影響で延期・中止になったものも多いなか、「Stamp!プロジェクト(ワンルームマンションの学生によるリフォーム設計計画)」(2021年)や「門司港アートのまちづくり」(2019・2020年)を実施した。それぞれのプロジェクトの内容や成果、教育的効果は以下である。

#### ■Stamp!プロジェクト(ワンルームマンションの学生によるリフォーム設計計画)

担当教員：松本崇

受講数：2021年度前期8名、後期9名、延17名

関係企業：株式会社長栄

具体的成果：

学生らの中間プレゼンテーション、最終プレゼンテーションといった経過は株式会社長栄運営のウェブサイト<sup>23</sup>で紹介され、19期から3作品、20期から3作品が実際に施工・流通された。21期からも3作品が施工済み、今年度前期となる22期からも3名が施工調整中である。

担当教員から見た教育的効果：

ワンルームマンションリノベーション(改修)という、学生自身が身近な対象に具体的なデザインを行うことや、学外の運営企業担当者に対してプレゼンするという社会に接する緊張感、優秀作は実際に施工され不動産市場に流通するという机上の空論でなくデザインが実現するという機会は、学生に自らデザインする描いた線の意味を実感させ、モチベー

---

<sup>23</sup> [Stamp!サイト\(株式会社長栄 運営サイト\)](#)

ションを向上させる大きな教育的効果がある。

#### ■門司港アートのまちづくり

担当教員：長谷川 一真

受講数：2019 年度 … 6 名、2020 年度 … 4 名

関係者：北九州市、門司港美術工芸研究所

具体的成果：

2019 年度は「海辺のアートギャラリー」（門司港開港 130 周年記念イベント）に北九州市立大学、西日本工業大学、大分県立芸術文化短期大学とともに、パブリックアートとなる作品を設置。2020 年度は「門司港アートワーフ」（東アジア文化都市 2020 北九州イベント）に同じく 3 大学とともにパブリックアートとなる作品を設置。

担当教員から見た教育的効果：

近年は「まちづくり」に興味を持っている学生が多く見受けられるが、学科の演習課題では、リアルなまちづくりに関わるのが難しいため、実践的なプロジェクトを通じて「まちづくり」の楽しさや大変さを身をもって感じてもらうことができる。

### III-2-③ 教育研究目標（学術分野）に対する教育内容・水準の適切性

②で詳しく触れたように、「学科教育の軸図」では専門演習科目、専門講義系科目、芸術教養科目との関連を明確化している。先述のとおり、建築・環境デザインとは広く人間が生きるあらゆる局面の事象に関わることであり、そもそも教養科目的な側面を持っているといえる。

「芸術教養としての建築・インテリア・ランドスケープ」という視点の重要性も前述のとおりである。また、「全国建築系学科卒業制作優秀作」誌への掲載による自己検証(他大学レベルとの比較)や、「せんだいデザインリーグ卒制日本一決定戦」への参戦による検証、その他日本建築学会の卒制コンペへの参加や巡回展への出品、インテリア学会卒展への出品、ランドスケープ展での切磋琢磨、近畿建築系五大学講評会への参加、大阪府建築士会が主宰する「近畿学生住宅大賞」への出品と受賞、などなど、外部の評価を積極的に参照する機会を多数設けている。

以下は参考までに、関西の競合する建築系学科のいくつかに関して比較資料としてまとめたものである。外部評価から本学科の教育内容・水準の適切性を検証するだけでなく、他大学の状況と比較しながら、本学科の特色について再確認を行うなどしている。

#### ■京都美術工芸大学

京都で初・美大で初の「建築学部」。建築学科 建築デザイン領域／伝統建築領域

KASD（京都建築大学校）との W スクールで「二級・木造建築士」資格の在学中合格が可能

(全国唯一)。

- ・工学系。建築士資格取得推し。

#### ■京都橘大学

建築デザイン学科 (21年4月～。工学部。それまでは現代ビジネス学部 都市環境デザイン学科)。

建築デザイン領域／インテリアデザイン領域／環境デザイン領域 (ランドスケープ[自然や公共空間のデザイン]や空間デザイン)。3学部合同 (経済／情報／経営) の授業あり。

- ・工学系。

#### ■大阪芸術大学

「いま、世界は『芸術系建築家』を求めている」「現代の建築家に必要な芸術的視点を手に入れる」。建築分野／環境デザイン分野 両論を学べる。建築・都市・ランドスケープと多彩なレベルで空間づくりを学ぶ。芸術学部で一級建築士をめざす。

- ・妹島和世氏、青木淳氏など著名な建築家を前面に押し出している

#### ■京都精華大学

建築学科 「社会全体をデザインする『建築家』になる」 (オンライン学科説明の動画では参加高校生の半数以上が建築家志望)。伝統技術と先端技術／インテリア・都市計画／アート／国際。3年次からスタジオ制。

- ・著名な建築家を前面に押し出している

以上の比較を踏まえて、本学科の特色について再確認したまとめが以下である。

建築系のカリキュラムはどこも似たようなもの。インテリア・ランドスケープも包含して学べるところも多い。受験生はその差異がきつとわからない。ゆえに、大学に行ってその雰囲気などで決めるしかない (その「雰囲気」においては本学の「明るさ」を好意的に挙げる受験生の声をよく聞く)。

他大学は3年生で3つないし4つのコースに分かれる場合が多いが、本学科は4年生で7つの領域のゼミに分かれるまでは決める必要がない。入学時に迷っている受験生にとって決めなくてよいことは魅力にうつっているようだ。しかも「7つ」の領域という言い方による選択肢の広さの演出は特色といえる。

本学科は「建築家」(アーキテクト) 指向ではない。環境デザインに興味を持ってくれた学生に対し、立体的な学びの中で身に付けたさまざまなスキルや力をもって、幅広い多様な進路を目指せることを学生募集用の学科紹介動画でも話している。

学生が本当に力をつけられる教育を常に考えている。例えば、昨年度から開始した1年生向け前期後半の住宅設計課題ははからずも京都工芸繊維大学の大学院入試での製図試験と同じような内容だった。2年生前期後半の住宅課題で実施レベルの矩計図(断面詳細図)を描けるレベルに持っていつている大学はほぼ無いであろう。

他大学の学生作品集などを見ていると、1, 2年の基礎教育の成果としてはそれほど違いは大きくないが、3, 4年の成果物は、工学系の建築学科（の画一性）と比して、本学科の作品の多様性とデザイン度の高さ面白さは際立って見える。これはマンデープロジェクトやウルトラファクトリーによる全学的な刺激の与えあいがある芸術大学の中の環境デザイン学科であることの大きな効用であると思われる。

京都市立芸術大学が2023年に市中心部に移転してきたことの脅威はあるが、美術学部デザイン科の中にある「環境デザイン専攻」は、建築士受験資格を得られるカリキュラムを現在準備していない。今後申請の可能性はあるが、今のところその点が市立芸大にとってネックになるだろうとは考えられる。さらには定員が少ないことも脅威になりにくい要因だ。また京都美術工芸大学が在学中の建築士資格取得をうたっており、それに惹かれる受験生が多いことは重々実感し承知しているが、そのようなことをうたっている大学は建築学科多しといえども美術工芸大学のみであり（受験生は大学卒業後仕事をしながら建築士の資格を取れるのか？という無用な不安にさらされている）、通常ほとんどの場合みんな仕事をしながら資格はとっているよという、極当たり前の現実を説明して、受験生の心配を払拭しているところだ。

### Ⅲ-2-④ 自己評価

「学科カリキュラムの体系性」という点では、上述の通り、大学の建学の理念やDPとの関連を厳密に図式化し組み立てることを行なっている。そうしなければ、DPを学科に落とし込む際に換骨奪胎される恐れがあるからだ。「建築教育」は長い歴史においてその積み重ねが体系的に行なわれてきており、本学科における「設計ルート」も「デザイン教育が行なってきたことはつまるところは何か」、と問えば導き出されるような普遍性を持つものだとも言える。

それゆえ学科教育としてはその「設計ルート」を軸としたブレない支柱を築き、それと大学DPとの関係を厳密に対応させることで、できるだけ曖昧さを消してきた。もちろん学修の過程がもっとダイナミックで、身につける力も学生それぞれで多様で多彩である現実をより反映できるダイアグラムも今後構想できるであろうが、ひとまずは「軸図CG」にあるのは「能力」がこのような構造的な力関係によって支えられ発展していくだろうという基本的な図式であり、最もシンプルな基本形だと受け取ってもらえればよいと考えている。

### Ⅲ-3 [教育内容・教育方法]

#### Ⅲ-3-① シラバスに基づいた授業の実施

本学で教員に配布される「シラバス作成の手引き<sup>24</sup>」では、

「シラバスとは各授業の詳細な授業計画。一般に、大学の授業名、各担当者名、講義目的、各回の授業内容、成績評価方法・基準、準備学修などについての具体的な指示、教科書・参考文献、履修条件等が記されており、学生が各授業科目の準備学修を進めるための基本となるもの。また、学生が講義の履修を決める際の資料となると共に、教員相互の授業内容の調整、学生による授業評価にも使われる。（文部科学省中央教育審議会 2008）」

とシラバスの定義が記載され、また

「大学教育の質的転換に向けての改革において、学生の主体的学修を目標とし、単位の実質化や成績評価の厳格化が文科省より要請されています。具体的には、単位の実質化として、授業期間 15 週の確保（大学設置基準 23 条）、1 単位 45 時間の学修を要する教育内容をもって構成すること（同 21 条の 2）、成績評価の厳格化として評価の基準をあらかじめ明示し適切に運用することなどが挙げられます（同 25 条の 2）。これらの制度内容は、本学が満たすべき前提事項であり、シラバスにおいても記述内容の基盤となるものであることを確認してください。」

と記載されて、これらに準拠する形でシラバスは作成されている。

同様に「シラバス作成の手引き」では、

「シラバスとは、上記の通り、授業の目的、内容、評価、授業外学修などについて詳細に書かれた授業計画のことです。そこには、授業を学ぼうとする「学生の視点」、教育内容を充実したものとして構築しようとする「教員の視点」、そして教育内容を責任をもって社会へ明示する「大学の視点」の3つが含まれます。これら3つの視点をそれぞれ十分に満たしたシラバスを作成し、公表していくことが重要です。」

との記載もあり、学生を主語とした記述となっていることなどの「学生の視点」、評価方法や授業計画などの「教員の視点」、カリキュラム・ツリーとカリキュラム・マップによって体系などの「大学の視点」を教員間のシラバスピアチェック<sup>25</sup>を行うことで品質の担保を図っている。

本学では Web シラバスを導入し、2020 年以降シラバスの改善に取り組んできているが、特に環境デザイン学科では、建築士受験資格との相関性を、ピアチェックを通じて確認すると同時に学生への理解度を図る工夫を行っている。また学科独自の教育方針である「設計ルート」（設計ルートに関しては III-2-①で示した「学科教育の軸図」および後段に添付する「設計ルートガ

---

<sup>24</sup> [シラバス作成の手引き](#)

<sup>25</sup> [シラバスピアチェックシート（フォーマットサンプル）](#)



イドブック」を参照)との相関性を考慮したシラバス作成となっている<sup>26</sup>。

これらの結果は授業改善アンケートなどを通じて確認され、良好に実施されていると判断できる。

### Ⅲ-3-② 成績評価

科目毎の成績評価基準は、カリキュラム・マップにて設計された到達目標に従い、「成績評価に関するガイドライン<sup>27</sup>」に基づき「S」評価を10%以内、「S」と「A」評価の合計を30%以内とするよう、設計されている。

また科目責任教員はシラバスに記載されている評価方法・評価基準と照らし合わせ、最終的な採点を行っている。

またルーブリックも教育目標を鑑み、その内容について、学修する「学生の視点」と採点する「教員の視点」から毎年改修をすることにより、より実効的なものとなるよう工夫している。これらをスムーズに運用できる学科独自の取り組みとして「設計ルートガイドブック<sup>28</sup>」が存在しており、これを基準とすることで複数担当科目の評価平準化にも寄与していると考えられる。これらのことから成績評価についても、環境デザイン学科においては適正な成績評価が行われていると判断できる。

以下は、「教育の軸図」にある「設計ルート」の各フェーズにおいてどのようなことに留意して取り組むべきか、チェックリストになりうる項目をあげ、またマンガ入りで学生にも直観的に理解できるよう編纂した「設計ルートガイドブック」である。「情報収集」「思考（試行）実験・検証ループ」「決断」「定着」それぞれのフェーズが各1ページにまとめられている。ここに掲載されている事項が、ルーブリックの項目になるようリンクさせている。

ルーブリックは「設計ルートガイドブック」の後に掲載する。

---

<sup>26</sup> [2022年度環境デザイン学科シラバス（全科目）](#)

<sup>27</sup> [成績評価に関するガイドライン](#)

<sup>28</sup> [設計ルートガイドブック](#)

設計条件を整理する。

- 敷地概要 → 敷地面積、用途地域
法規 → 建ぺい率、容積率、高さ制限、斜線制限など
与条件他 → 隣近所からの要望
住居用途では築年数、カーシェアホールから築年数などもこれに含まれる。
※ 課題の難易度に合わせて、調整がある程度で課題を多く読むこと。
※ 単に条件を文通りに受け取りすぎるのではなく、求められていることの真意の部分
を考えるとよい。

類似物件資料を集める。

- 同一・類似プログラムの建築図面や資料収集
→ 必要箇所、計画の要素、計画手法等の確認
「建築図面集」建築図面集
「建築図面集」建築図面集
建築、インテリア系雑誌、WEB（スタイルがわかる図面集）

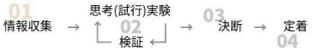
対象敷地を考察する資料を集める。

調査・観察・採集
敷地周辺状況を把握する。
周辺建築の建方、高さ、ボリューム、密度
建築の部分・部位（モ）、屋根のからみ、流れ、外観の要素
行事・イベント（コト）
素材、色、テクスチャー
都市的観点で考察する。
都市構造、歴史（古からの）、インフラ、資本、エネルギー、交通、文化、観光、特産品

01 情報収集

京都芸術大学環境デザイン学科設計ルートガイドブック

責任編集：中村紀章 企画：小野晴彦



歴史から学ぶ →
他地域・他国から学ぶ →
男よ、この島を設計するとして日本の島を設計する時の気遣いを覚えておくれ。
外国の図面はどのようなものかを見てみる。
「読者の」或いは「共読的」に考えてみる。
「読者の教養101」原田直
「読者の教養101」原田直

地図化・図面化

- 観察・採集したものをよりよく分析・表現するための記述法を考える。
地図をつくり、考える。
色遣い分け (デジタル化)
抽象化・記号化
情報の整理
図面をつくり、考える。
連続立面図
配線図
立体図をつくり、考える。
アノソム・アイソム
写真のトレース

分類・分析・ネーミング・考察

- 分類・分析することで、リサーチをより創造的に。
タイプローラー
建築構図論
ネーミング

情報収集はただ情報を集めることだけでなく、情報収集によって知識と経験が広がり、その後の思考と行動の指針を多く作るための活動でもあります。また、目的が異なる情報収集、結果が異なる情報収集、結果が異なる情報収集...



SAKUSAKURA さくさくら
イラストレーター / 四コマ漫画家 (本名：西澤 正 [にしざわあゆみ])
ドイズ在住 建築学科大学院生

思考(試行)実験 検証

京都芸術大学環境デザイン学科設計ルートガイドブック
責任編集：中村紀章 企画：小野晴彦

アイデアの天使 試行錯誤



コンセプトを考える。

場所の問題・社会の問題・新しい空間・生活の提案
その地域の歴史、ビルディングタイプの問題、変化について考える。
社会問題、社会的責任(倫理、建築の役割)をどう果たしていくか。
新しい空間やその空間の用途は生活やコミュニティにどう関わるか。
コンセプトは季節的なある程度のことでもあり、考えあみだす言葉の組み合わせ。

部分について考える。

エレメント、マテリアル、ディテールについても考える。
部分の建築のコンセプトになることも、限られたトピックについて考える。
「ラン・ラン・ラン」建築設計の手帳」グラフィック・デザイン・インテリジェント
「建築図面集」建築図面集
「建築図面集」建築図面集

平面図・断面図で考える。

「建築図面集」建築図面集
「建築図面集」建築図面集
「建築図面集」建築図面集

立面図・展開図で考える。

「建築図面集」建築図面集
「建築図面集」建築図面集
「建築図面集」建築図面集

二次元的検証と三次元的検証を往來する

設計プロセスの中で出てきた仮説
異なる空間のイメージを表現する
異なる空間のイメージを表現する
異なる空間のイメージを表現する

設計のプロセスを考える。考え方を考える。

下図のような、小さな規模の設計から、より大きな規模の設計まで、
しながらステップアップするようになる。
ステップアップするようになる。
ステップアップするようになる。

スタディの準備。敷地模型をつくる。

インテリジェントな敷地模型をつくる。
敷地模型をつくる。
敷地模型をつくる。

仮説をたてる

ここにこんな仮説をたててみる。
仮説をたてる。
仮説をたてる。

手をおくす

手を動かす。
手を動かす。
手を動かす。

模型・3Dで考える。

模型・3Dで考える。
模型・3Dで考える。
模型・3Dで考える。

仮説を検証する

仮説を検証する。
仮説を検証する。
仮説を検証する。



以下は上記「設計ルートガイドブック」の項目をチェックリスト化して作成した、学年ごとのルーブリックの基となる「ガイドブック項目表<sup>29)</sup>」である。

設計ルートフェーズ	S	A	B	C	D	評価項目	年次
情報収集	<input type="checkbox"/>					<b>設計条件を整理する</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	敷地概要の整理(敷地面積・用途域など)	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	法規の整理(主に集団規定:建ぺい率、容積率、高さ制限、斜線制限など)	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	設計条件(発注者からの要望)を理解する、課題の意図を掴む	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	設計条件を自ら集め、設定する	3年
	<input type="checkbox"/>					<b>類似物件資料を集める</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	同一・類似プログラムの建築図面や資料収集	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	必要精度、計画の要点、関連法規の確認	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	歴史から学ぶ(類似プログラムの歴史的背景)	3年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	他国から学ぶ(類似プログラムの水平展開)	3年
	<input type="checkbox"/>					<b>対象敷地を考察する資料を集める</b>	
	<input type="checkbox"/>					<b>調査・観察・採集</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	敷地周辺状況を把握する1(建ち方、高さ、ボリューム、密度)	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	敷地周辺状況を把握する2(建物の部分・部位、屋根のカタチ・流れ、門扉・扉・舗装・垣根・植栽など)	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	敷地周辺状況を把握する3(コト:行事・イベント)	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	敷地周辺状況を把握する4(ヒト:暮らし方、日常、ライフスタイル、ふるまい、空間の使い方)	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	敷地周辺状況を把握する5(素材、色、テクスチャー)	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	都市的視点で考察する1(都市構造、土地の歴史、インフラ、資本、エネルギー、交通、文化、観光、特産品)	3年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	都市的視点で考察する2(環境、気候、風向、植栽、ランドスケープ)	3年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	都市的視点で考察する3(地形、地質)	3年
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	地固化・固固化	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	観察・採集したものをよりよく分析・表現するための記述法を考える	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	地図をつくり、(対象敷地・研究対象について)考える。	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	図面をつくり、(対象敷地・研究対象について)考える。	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	立体図をつくり、(対象敷地・研究対象について)考える。	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	分類・分析・ネーミング・考察	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	集めた情報を分類・分析することで、リサーチを独創的に。(自分だけの情報をつくる)	4年	
思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	設計のプロセスを考える、考え方を考える。	4年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	仮説を立てる。	3年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	コンセプトを考える。	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スタディの準備。	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	配置・建ち方を考える。	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ボリュームを考える。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	プログラムを解く。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ダイアグラムの考えをみる。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ドローイング、スケッチで考える。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	模型・3Dで考える。	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	平面図・断面図で考える。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	立面図、展開図で考える。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	部分について考える。(エレメント・マテリアル・ディテール)	3年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スタディに適切な種別やスタディ方法を自ら選択し、実験する。	4年
	決断	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	とにかく手を動かす。
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	複数案の可能性を検討	1年
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	二次元の検証と三次元の検証を往來する。	2年
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	仮説と検証のループ(仮説を立て、検証を繰り返す又は仮説の修正)	3年
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	情報の統合(情報収集で調べたことがスタディに意識されているか)	3年
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	クリティカルポイントを考える。(検討項目のヒエラルキーを考える。)	3年
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スタディの整理。(実行案を決めるために十分なスタディの整理)	1年
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	一般論と特殊論。(他のデザインに適用出来ない型と、この条件でしか成立し得ない唯一性があるか)	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	決定ルール(決断を恣意的にしない決定のルールを見つめる)	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	時間の制約。(プレゼンテーションにかかる時間を逆算し、適切な時期に定着へと移行する)	2年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	型の言語化・ダイアグラム化	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	時間の変化を想像した計画になっているか	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	使われた案が想像できた計画になっているか	4年	
定着	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	成果物を確認。必要図面、提出要件を満たしている。	1年
	<input type="checkbox"/>					<b>図面を仕上げる</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	線の太さを使い分ける。(構造材と表層材をかき分けている)	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	適切な寸法表記ができる。	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	適切な記号の表記ができる。	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	素材感を表現できる。	2年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	使われ方やアイデアのバリエーションを表現できる。(人物や家具、植栽)	3年
	<input type="checkbox"/>					<b>3D・ドローイングを仕上げる</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	コンセプトに適した表現を選択できている。	3年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	考えた内容が3D・ドローイングで表現できている。(3D・ドローイングでこそ表現できる内容を考える)	3年
	<input type="checkbox"/>					<b>模型・実作を仕上げる</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	考えた内容が模型で表現できている	1年
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	コンセプトが伝わる模型・実作の写真撮影(背景、被写界深度、明るさ、陰影、構図に注意して撮影)	1年
	<input type="checkbox"/>					<b>プレゼンボード</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	デザインを伝えるためのキーワード・タイトルを考える。	2年
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	設定・条件等を視覚的に表現できたか。	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	なぜその空間(建築、インテリア、家具、ランドスケープ)が必要かが伝わる。	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	提案が実現することで、(そのものを取り替えて)どう変わるかを表現する。	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	複雑の流れを整理した案いボードが実現できている。	2年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	必要に応じてスタディやプロセスを表現する。	4年	
<input type="checkbox"/>					<b>プレゼンテーション</b>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	与えられた時間内に自分の想いを詰め込んで表現。(要点を整理)	1年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	繰り返し練習が重要(リハーサル)。常にカンペを読みながらのプレゼンをする。	3年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	制限時間内に表現できそうにない部分で、聞かれそうなることを想定してみる。	4年	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	感情的にならずに、考えた理由を丁寧に答える。(質疑)	2年	

また、以下は、2022年度にループリック対象とした各学年の進級課題のループリック<sup>30</sup>である。「ガイドブック項目表」から学年ごとのポイントを抽出している。

科目名	設計ルーブリエーズ	S	A	B	C	D	評価基準
デザイン基礎	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	基礎条件を整理し、自分の好きなテーマをいながら卒業となる資料や図面を作成することができる。(卒業資料作成)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	課題を把握して手を動かしながら問題解決の過程や手法を学び、試行することができる。(様々な試行の方法を知り、試す)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	試行や試作も図面や模型で表現する(試行の過程や手法を説明、試行の結果を説明)ことができる。(図面と模型の表現)
	新課程はガイドブック項目表の3年の項目を参照すること						
デザイン基礎II	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	基礎条件を整理し、自分の好きなテーマをいながら卒業となる資料や図面を作成することができる。(卒業資料作成)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	課題を把握して手を動かしながら問題解決の過程や手法を学び、試行することができる。(様々な試行の方法を知り、試す)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	試行や試作も図面や模型で表現する(試行の過程や手法を説明、試行の結果を説明)ことができる。(図面と模型の表現)
	新課程はガイドブック項目表の3年の項目を参照すること						
環境デザイン	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	基礎条件を整理し、他校や他学年の卒業デザインに必要な情報を作成することができる。(他校/同級生)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	課題に加え、図面やスケッチ・ダイアグラムなどを用いて二次元的三次元的な思考やアイデアを表現させることができる。(二次元的三次元的な思考)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	プレゼンテーションにおける時間を把握し、適切な発表時間や内容を決定することができる。(発表の目的や意図)
	新課程はガイドブック項目表の3年の項目を参照すること						
環境デザインII	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	基礎条件を整理し、他校や他学年の卒業デザインに必要な情報を作成することができる。(他校/同級生)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	課題に加え、図面やスケッチ・ダイアグラムなどを用いて二次元的三次元的な思考やアイデアを表現させることができる。(二次元的三次元的な思考)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	プレゼンテーションにおける時間を把握し、適切な発表時間や内容を決定することができる。(発表の目的や意図)
	新課程はガイドブック項目表の3年の項目を参照すること						
環境計画I	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	様々なスケール(住宅)をテーマとしてデザイン計画を見え、居住空間などについても調べること、現代に必要なデザインを考えた際の環境も考慮することができる。(高い建築計画は都市的スケールで対応を課題)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	調査・資料・図面・モデル・スケッチより整理しながらスケールをグループ分け、まとめた図面を提出していくことができる。(図面の作り直しを繰り返し、図面をたてる)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	発表内容や環境を整理し、検討事項やヒューマンを考慮、設計の手法として図面(建築的意図)を整理した資料を作成することができる。(建築の前提と図の抽出)
	新課程はガイドブック項目表の3年の項目を参照すること						
環境計画II	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	様々なスケール(住宅)をテーマとしてデザイン計画を見え、居住空間などについても調べること、現代に必要なデザインを考えた際の環境も考慮することができる。(高い建築計画は都市的スケールで対応を課題)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	調査・資料・図面・モデル・スケッチより整理しながらスケールをグループ分け、まとめた図面を提出していくことができる。(図面の作り直しを繰り返し、図面をたてる)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	発表内容や環境を整理し、検討事項やヒューマンを考慮、設計の手法として図面(建築的意図)を整理した資料を作成することができる。(建築の前提と図の抽出)
	新課程はガイドブック項目表の3年の項目を参照すること						
卒業研究(制作)	検定収束	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	自身の興味や専攻分野の課題を抽出し、分析・分析することによって設計や試作を行うことができる。(図面と模型の加工・分析・発表)
	思考(試行)実験+検証	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スケッチや図面や資料を整理し、プロセス(考え)をまとめて発表(試行)する練習をすることができる。(考えをまとめる)
	発表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	自身の興味や専攻分野の課題を抽出し、発表内容をまとめることができる。(発表の準備や発表)
	新課程はガイドブック項目表の4年の項目を参照すること						

### III-3-③ 単位認定

1 単位 45 時間の学修という単位制度に沿って、授業外学修(事前・事後学修)を各授業内で都度指導をしている。

環境デザイン学科での学修内容からすると、事後学修に重点が置かれた内容となってしまうが、例えば講義系授業においては事前に授業のレジメを配布することで、授業に取り組む準備へと繋がるよう工夫されている授業や、特に演習授業では事後学修後の宿題として課した課題も、その課題が次の授業にどう結びつくのかなどを提示することで、単なる事後学修だけでなく次の授業にむけた事前学修となるよう工夫している授業もある。

また各授業では「ふりかえりシート」を用いることで事後学修に繋げるだけでなく、それらを成績評価に反映させている。

以上のことから、単位認定に値すると言える授業外学修を含む授業が適切に行われていると判断できる。

<sup>30</sup> 2022年度ループリック

2023年度ループリック(参考)

### Ⅲ-3-④ 教育方法の工夫・開発と効果的な実施

授業形態は、講義系授業・演習系授業のみならず、学科独自の社会実装プロジェクトを配置させることで、学科教育目標の効果的な達成を試みている。特に環境デザイン学科の演習系授業では、実践的課題を通じて、建築・インテリア・ランドスケープの各分野を横断的に学ぶことができるよう、社会実装を考慮した授業となっているため、社会実装については十分に機能していると判断できる。

ICT教育も積極的に取り入れ、対面形式で行われる講義系授業においても zoom を活用し資料の共有を図り、学生・教員双方向でのやり取りも図っている。また全ての授業において Google Classroom を活用し、教材の提供や課題の提出のみならず、学生・教員双方向でのやり取りにも積極的に活用し、活性化している。

アクティブラーニングでは課題毎にグループディスカッション、ディベート、グループワークなどを取り入れ、2年生の演習課題「環境デザインⅡ」は必修課題とし集合住宅を設計することで、学生が必ずアクティブラーニングを経験できるようにし、主にリサーチ作業による認知力および知識の向上、仮説・検証作業による倫理論理力の向上、実際に存在する計画地を対象とした設計作業による社会的能力の向上およびデザイン経験の獲得などを図っている。また演習課題では「正しい知識の修得ではなく、正解のない議論（課題）を通して問題解決へのアプローチ方法を身につけること」を目指し、ティーチングではなくコーチングマインドでの学生指導を心掛けている。

その他1年生の演習課題「デザイン基礎Ⅱ」では椅子の制作を通じ、学科工房（木工教室）を活用した演習の展開、2年生以上の演習課題では共通工房（ウルトラファクトリー）の積極的活用を促すなどの工夫を試みた演習課題を展開している。

教員の指導体制は、専任教員だけでなく非常勤の教員も含め、研究もしくは実務において豊富な経験のある教員を配置することで、論理的かつ実践的な教育が行えるようにしている。

ゼミ運営も各ゼミの指導教員に任せきりにならないよう、卒業制作審査会までに3回の中間発表を「設計ルートガイドブック」に基づき、「テーマ・情報収集」発表、「仮説・検証ループ」発表、「決断」発表と3回開催し、学生に提示した設計ルートの実践を心掛けている。また所属するゼミ以外の教員にも気軽に相談できるような体制とすることで、閉塞感のない、学生が平等に学ぶ機会の創出を試みている。

#### 【学生の主体的参加を促す授業方法】

講義系授業では教員から学生への一方向への展開とならないよう、ICTの活用、双方向授業、アクティブラーニングを上記同様に行っている。

その他には学生の意見を反映させるため、学期末に行われる授業改善アンケート以外にも、講義によっては授業途中段階で学生から意見聴取を行い、その結果をその後の授業スケジュールに反映させるなどの工夫を行っているものもある。

また演習系授業でも「設計ルートガイドブック」を提示することで、「情報収集」の段階から学生各自の興味を引き出し、それをもとに設計課題としてのアウトプットへと繋ぐ共通意識

を教員がもつことで、学生の主体性を促す指導方法が確立されていると判断できる。

#### 【教育手法の更新・刷新】

環境デザイン学科の演習課題は、1年生は基礎的なスキルを学び、デザインのための基礎的な論理的構築力を身につけるための課題としているが、2年生以降は実際の敷地を用いて問題解決型で学ぶためのデザイン課題としている。また環境デザイン学科独自の社会実装プログラム「Stamp!」では、地元不動産会社の賃貸マンションのリノベーションを、学生によるコンペ形式にてデザインを決定し、そのデザインを施工してもらい賃貸物件として貸し出すなど、PBL型教育プログラムを充実させている。

また教員はFD研修に積極的に参加しており、それらの情報は月2回程度行われる学科会議にて共有されるとともに、教育方針についても教員間で積極的に議論できる環境にあると考える。

### Ⅲ-3-⑤ 自己評価

「シラバスに基づいた授業の実施」はカリキュラムツリー・カリキュラムマップによって設計された体系を元に組み立てられ、カリキュラムの全体像とその学ぶ意義が「学生」「教員」だけでなく建築士や技術検定など資格団体などの「社会」にも理解できるように設計されている。またピアチェックや第三者確認などを通じ、品質保証や必要に応じた改善ができる体制となっている。

「成績評価」は成績評価基準となる到達目標の設計はカリキュラム・ツリー、カリキュラム・マップによって行われており、採点に関しても「成績評価に関するガイドライン」に則り順守されている。ルーブリックも一部の授業ではあるが導入され、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。

「単位認定」は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）を考慮した授業運営にて適切に行われており、良好に実施されていると判断できる。

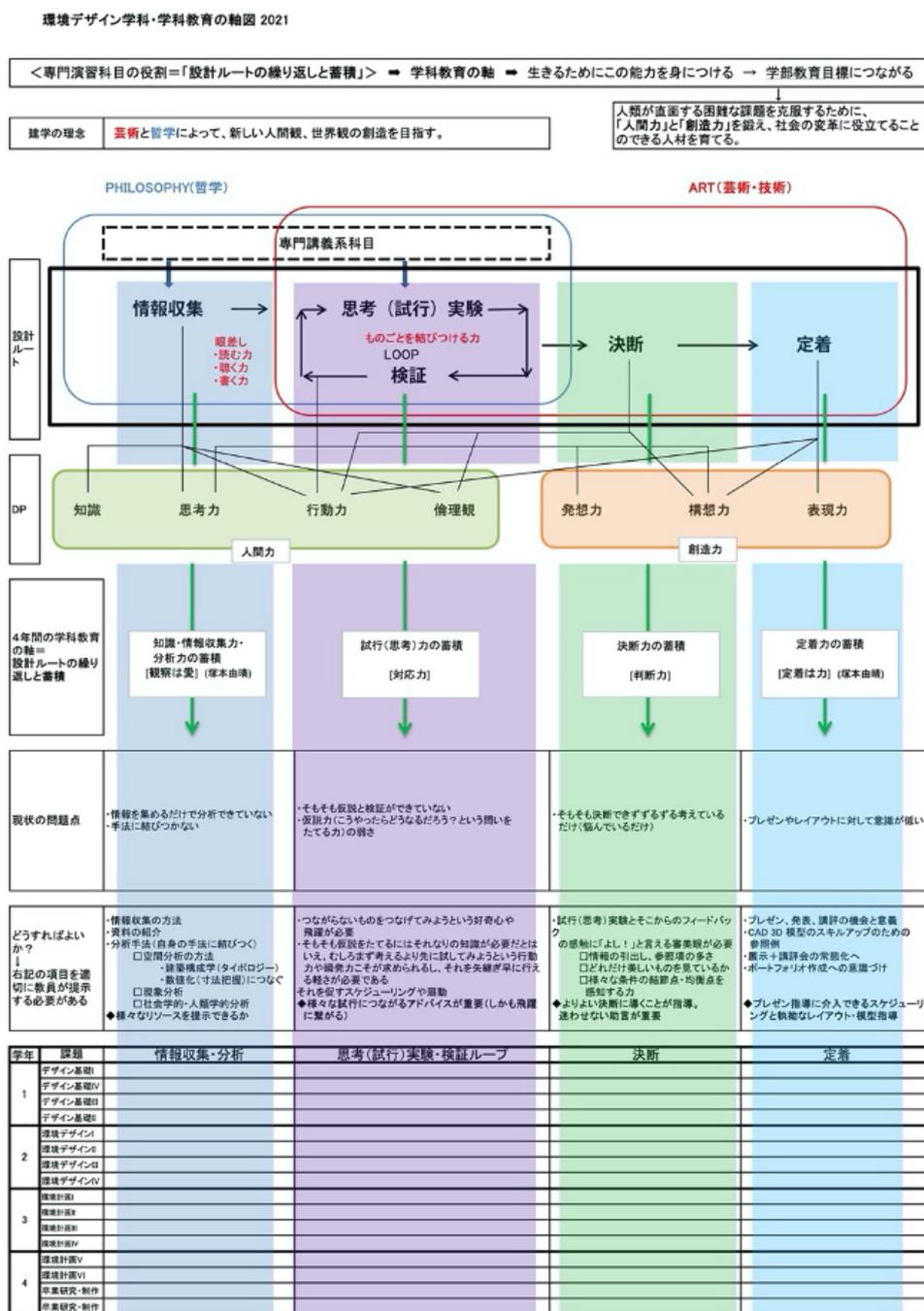
「教育方法の工夫・開発と効果的な実施」については学科教育目標を達成するための、情報収集や理論構築のための講義系授業、講義系授業で得た内容を元にそのデザインスキルの上達やデザイン手法の確立に向けた演習系授業、また学科独自の社会実装プロジェクトなどが適切に配置されており、ICT教育、双方向授業、アクティブラーニングなどと合わせて活性化されていると判断される。また学科内での教育手法の共有も積極的に取り組まれており、その役割を果たしていると判断される。

### III-4 [学修支援]

#### III-4-① 学修支援体制

##### 1) 主体的な学びのための独自の学修支援

本学科独自の学科教育の軸として「設計ルート」を定め、学修支援にも活用している。



これは、「情報収集」「検証ループ」「決断」「定着」という4つのフェーズをワークフロー化したもので、「学科教育の軸図」にまとめ、ガイダンス時だけでなく、本学科の授業時、特



に演習科目において、再三説明し、理解を浸透させている。DP の 7 つの能力との連関や各フェーズにおいて、何を学生が求められているか？授業の各フェーズにおいて何をすれば良いか？を具体的に列記し、どのような演習課題でも思考の迷路に迷い込むことのないよう、指針としている。

また、4 つのフェーズごとに学生自らが主体的に学べるガイドとして「設計ルートガイドブック」(III-3-②参照)を独自に作成し、配布している。これはフェーズごとに検討すべき事柄を順序立てて列記・説明し、またそれぞれの参考図書を記載することで、膨大な範囲のおよび本学科の領域における主体的学びの道しるべとなっている。

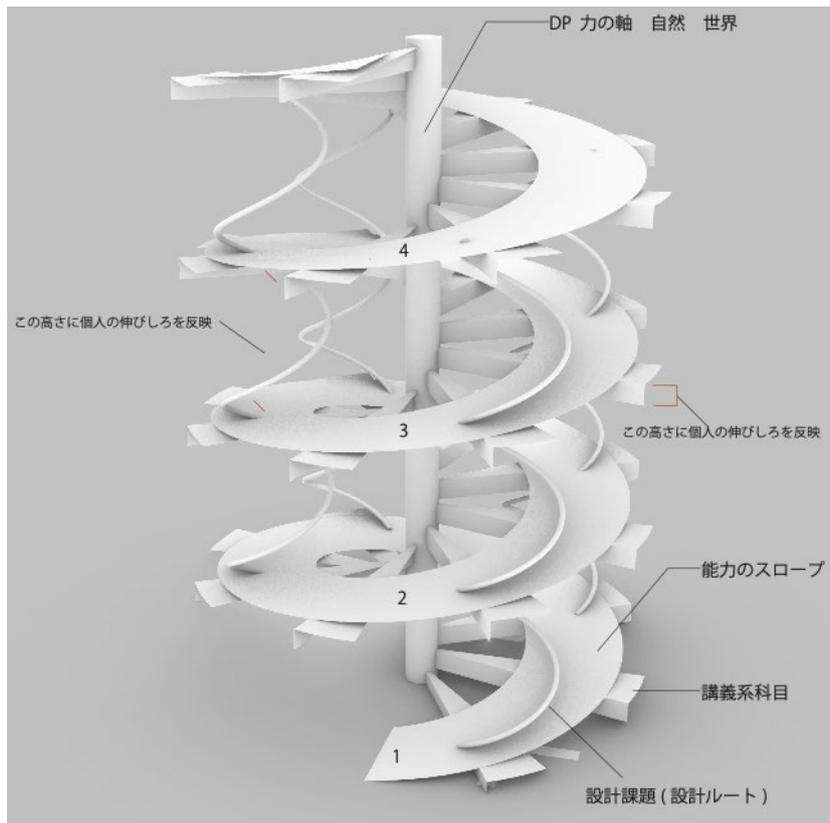
## 2) 初年次教育での工夫と現状・ガイダンス

入学時および前期・後期の授業履修登録前にガンダンス<sup>31</sup>を行っている。そこで、現在全学科共通プラットフォームとなった「Google classroom (グーグルクラスルーム：授業の資料配付や課題提出/フィードバック、コメントによる個別対応など、授業のワークフローをペーパーレスかつリアルタイム/オンラインで共有できるシステム)」や「ZOOM (オンライン会議ツール)」「manaBe (マナビイ：学習サポートシステム)」について説明・導入の手ほどきをすると同時に、学科の教育方針を体系的に説明するために、「カリキュラム・ツリー」「カリキュラム・マップ」に加え、1) で述べた「学科教育の軸図」を配布している。国交省の建築士指定科目をカリキュラムに含むため、自ずと他学科に比べ必修授業が多くなり、カリキュラム・マップやツリーも煩雑になるところを、学科教育の縮図を用いてよりわかりやすく、本学科の教育方針とフローを説明している。

また、4 年間の教育の構造を説明するため、「軸図 CG」を学科独自に作成し用いている。これは、DP を軸にらせん階段状に設計課題や講義系科目を通して、各自の能力が上昇していく過程を、三次元構造的に図示したものである。

---

<sup>31</sup> [ガイダンス配布資料](#)



### 3)履修面談・生活面談・DPA<sup>32</sup>

学生サポートのため、各学年の学生を教員数で均等に割り、1年間の担当教員制を敷いている。前期・後期のガイダンス後の履修登録時に履修面談を、各学期に1回の生活指導面談をそれぞれ担当教員により行っている。履修面談においては、各学生の成績状況をチェックした上で、必要な履修登録の相互確認、履修を迷っている専門授業の相談に乗るなどしている。生活指導面談においては、事前に質問表（次頁に掲載）を配布し、回答してもらったものと、DPAに記入している自己評価を共有しながら、対面で学生生活だけでなく、生活面での不安や相談に乗っている。

担当教員は3年次まで毎年入替をし、2年次以降は担当学生のGPAが偏らないよう振り分けを行い、教員間の負担格差を無くすように配慮している。ただし、個別の配慮が必要な学生については、担当教員にかかわらず話しやすい教員に相談できる体制をとっている。3年後期終了時のゼミ分け以後は、各ゼミ担当教員が随時面談を実施し、主に就職活動の悩みなどに細やかに対応している。

<sup>32</sup> DPA：DP達成度評価の略称

学修成果を可視化し、授業やDP（ディプロマ・ポリシー）への達成度の振り返りを支援する学修ポートフォリオシステム。授業についてのアンケートや自己評価を学生自身が入力し、教員の修学指導にも活用されている。

3 回生面談シート（前期） 学籍番号： 名前：

担当教員による面談の前にみなさんに以下の項目について自由に記述してもらい、おそらくそれぞれ異なるであろう面談内容のポイントを事前に明らかにしたいと思っています。この面談は担当教員に授業全般・生活全般について直接思いや考えを伝えることのできる機会です。問診票みたいなものですので、正直にみなさんの現在の様子を記してください。

**A 生活全般について**

- a 身体 の健康状態について記してください（つかれている、とか）。
  
- b 心 の健康状態について記してください（やる気がでない、とか）。

**B 授業について**

- a 講義系授業について感じていることを記してください。
  
- b 演習系授業について感じていることを記してください。

- c 3 回生夏から本格的に就活が始まります。具体的に進路はどのように考えていますか？  
またそれに向けてどのように動き始めていますか？あるいはどのように動こうと思っていますか？

※環境デザイン学科では 3 回生の夏までに専門系インターンシップに行くことを求めることにしました(就活の選考につながるインターンとは区別して、一旦みなさんが学んでいる分野の仕事の実際を経験した上で進路を考える必要があるため)。2022 年度に関しては 9 月末までに専門インターンに行ったかどうかの調査を 10 月に行います。この点についても参加の有無や、考えていること、教員に訊きたいことを具体的に記してください(どうやってインターンにいけばよいか、スキルが無いのにいってもよいのかといった悩みも含め記述してください)。

**その他**

- a オンライン授業、対面授業、それぞれに何か意見があれば記してください。
  
- b 生きていく上での不安や、大学運営等への不満はありますか？
  
- c その他相談したいこと（なんでも）

#### 4)多様な学生への支援体制

障がい学生への対応については、教員自身が本学のFD研修「障がい学生対応研修」などに参加し意識を高めているほか、相談のあった学生へは合理的配慮の範囲で対応を行っている。

交換留学生への対応としては、受け入れ決定後に在學生から国際交流に意欲的な学生を募集し、複数人によるパートナー制を敷き、留学生が孤立することなく本学での学生生活や、学修に問題がないよう、支援した。2022年度後期にはフィンランドから1名の交換留学生が来日し、在學生に交じって授業に参加・作品の制作・発表を行った他、学科独自企画として、交換留学生自身が本国でどのような教育を受けているかをポートフォリオの紹介を通して話し、それを共有するイブニングレクチャーを行った。学年を越えて多くの意欲的な学生が参加して傾聴した他、他学科の教員・学生も参加し、留学生・在學生共に相互理解に意義のある時間となった。

### Ⅲ-4-② キャリア支援

本学では学生一人一人のキャリアプランに応じた指導をカリキュラム・ポリシーの1つに定め、①正課科目の充実（芸術教養科目内に就職支援授業、専門科目内でのキャリア科目の設定）、②担当教員制による定期的なキャリア指導、③大学内「キャリアデザインセンター」による就職支援講座や企業説明会の開催と学生指導の充実、の3つを指導方針としている。

環境デザイン学科では、キャリアに関する情報共有を Google classroom を通じてオープンに発信することにより、例えば4年生向けの情報であっても1年生から情報に触れられるなど、学生へのキャリア支援の在り方を理解してもらえるよう工夫している。また、履修ガイダンスの際に2、3年生全員向けに、キャリアデザインセンターからの共有資料<sup>33</sup>を基に学科におけるキャリアガイダンスも行なっている。

また専門科目内でのキャリア系科目の設置（年度によって異なるが「プロフェッショナル研究」「環境デザイン特講Ⅲ」「環境デザイン論Ⅲ」etc.）を設定している。またキャリア科目も学年に応じた授業構成としており、2年生を対象とした「プロフェッショナル研究」ではテーマを「5年後10年後を考えたキャリアプラン研究」とし、4年生および学科を卒業した先輩たちへのヒアリング（インタビュー・グループディスカッション）を通じ、いかにして現在の仕事を獲得し今を生きているか、在学中どのように学生生活を過ごし、就職等の進路決定に至ったかを真剣に考えはじめるきっかけとしている。また3年生を対象としたキャリア科目では、建築・インテリア・ランドスケープの各分野から、設計者・施工者・メーカーなどの企業に参加してもらい、業界の特色や働き方、自社での働き方などをより具体的に説明いただくことで、インターンシップへの誘導や早期就職活動へのきっかけとなるように工夫している。

その他学科独自のキャリア支援プログラムとして「キャリアウィーク」を開催している。これは上記3年生を対象としたキャリア科目を開講する前から同様のプログラムを行っており、OBOGなど身近な先輩たちが就職した企業に参加してもらい、就職活動への支援を行っている。

---

<sup>33</sup> [キャリアガイダンス資料](#)

### Ⅲ-4-③ 自己評価

学科教育の目標を具体的・構造的に詳述したものとして、①で述べた「設計ルート」の4フェーズ構造、および「設計ルートガイドブック」は、主体的な学びを促すという観点から、本学科の全学生に配布するガイドとして有効に機能していると思われるが、2021年度に4つのフェーズが順次発行されたため、一通り揃った状態で使われ始めたのは2022年度からであり、未だ効果は浸透中の段階である。本学科学生へのより一層の浸透を図りつつ、資料の拡充も目指したい。

キャリア教育においては、2年次・3年次でのキャリア系授業、および授業外での支援プログラム「キャリアウィーク」によって、それ以前よりも就職活動への意識付けを早期に行えており、一定の効果が認められる。しかし、毎年一定数の就職希望者がいる「アトリエ系」と呼ばれる比較的少人数の設計事務所は、合同説明会などによる新卒一括採用スケジュールとは異なり長期インターンからの年度末採用が一般的であり、そこを第一志望とする学生は、叶わなかった場合、就職に至らないまま卒業することになり、彼らに対する事前・事後のケアは、キャリア支援のひとつの課題である。

## IV 学修成果・教育成果

### IV-1 [学修支援]

#### IV-1-① 教育内容・学習指導「学生生活・学習アンケート」

全学年毎年度末実施の「学生生活・学習アンケート」集計報告<sup>34</sup>の直近3年となる2020年度～2022年度より検証を行った。回収率は2020年度78.4%（学部全体80.5%）、2021年度85.1%（学部全体72.1%）、2022年度83.8%（学部全体77.7%）であった。

##### 1) 大学生生活は総合的に満足していますか

- ・2022年度：満足44.6%、どちらかという満足47.0%→小計91.6%（学部平均93.3%）
- ・2021年度：満足36.6%、どちらかという満足55.1%→小計91.7%（学部平均92.2%）
- ・2020年度：満足32%、どちらかという満足66% →小計88%（学部平均87%）

##### 2) 所属学科の教育内容に満足していますか

- ・2022年度：満足41.1%、どちらかという満足51.1%→小計92.2%（学部平均92.2%）
- ・2021年度：満足27.4%、どちらかという満足63.5%→小計90.9%（学部平均90.0%）
- ・2020年度：満足27.4%、どちらかという満足64.8%→小計92.2%（学部平均88.5%）

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

- ・2022年度：満足36.1%、どちらかという満足56.1%→小計92.2%（学部平均92.2%）
- ・2021年度：満足26.6%、どちらかという満足62.8%→小計89.4%（学部平均88.2%）
- ・2020年度：満足22.2%、どちらかという満足65.9%→小計88.1%（学部平均85.5%）

「学生生活・学習アンケート」の満足度調査によると、4段階評価のうち「満足」「どちらかという満足」を合計したポジティブ回答の割合は、学部平均を前後しており、概ね高水準を維持している。

「満足」のみに絞ってみると、2022年度は8～10ポイントも向上している。回答率からみても、学生の満足度として非常に良い結果であったと考える。

2020年度からコロナ渦によるオンライン授業のためのシステム構築が急ピッチで行われ、本学科もGoogle ClassroomとZoomを用いることで、それまで紙媒体での資料配付や、対面授業でしかできなかった指導・講義を、オンラインプラットフォームによるデータ配布や、動画・録画による自己学習教材の充実を図った。それらの教材整備が年を追うごとに洗練・構築できていることが満足度の伸びに繋がっていると思われる。

---

<sup>34</sup> [2020-2022年度 学生生活・学習アンケート集計結果](#)

#### IV-1-② 教授力「授業改善アンケート」

前期・後期の各学期末に、授業改善アンケート<sup>35</sup>を実施し、各授業を履修している学生が回答している。2022年度ではオンラインのmanaBeから入るDPA上で回答するかたちとなっており、Q4からQ9が教員の授業運営に対してのもので、以下のようにある。

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

この授業改善アンケートは授業ごとに集計され、全授業のデータが前期、後期終了後に各学科で共有されている。各設問は4.0満点で、3.0未満の場合は、学科長より指導を受け、授業改善計画書を提出し、FD研修への参加が義務づけられている。

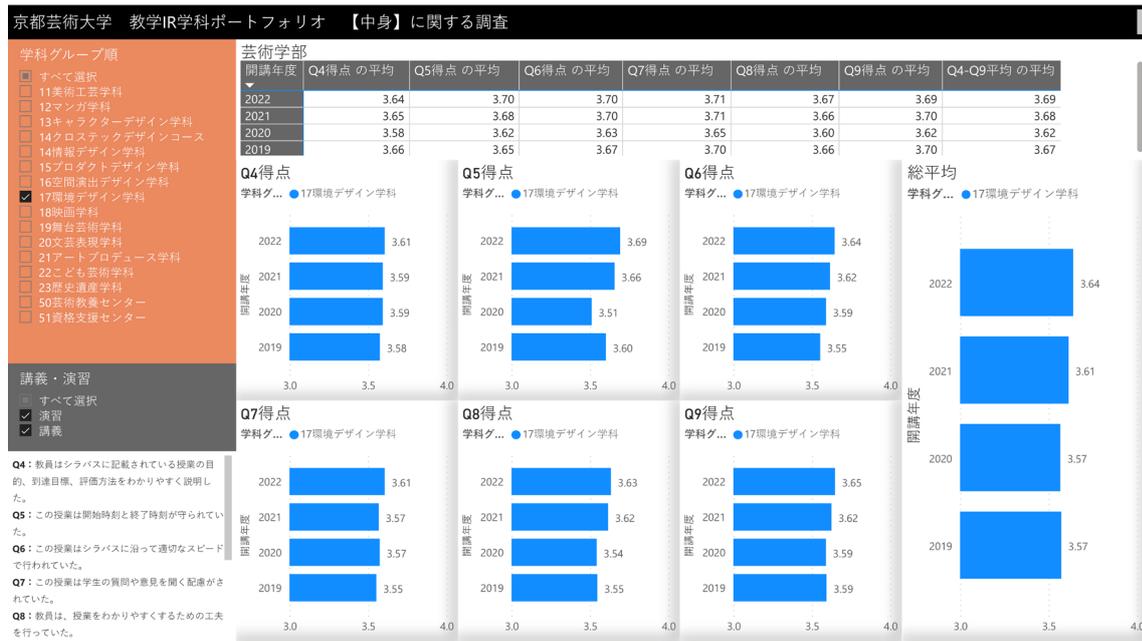
本学科は、2021年度には前期2つ（アーキテクトスクールⅡ、建築設備学）、後期1つ（建築法規）の3.0未満につき改善対象となった授業があったが、2022年度は前期、夏期集中・後期共に改善対象なしとなり、改善計画が効いていると思われる。ただし、2022年度後期のアンケート回収率が非常に悪く、夏期集中・後期の講義科目は、13科目中12科目で60%以下、演習系科目も11科目中7科目で60%以下という結果であった。同年度前期は、講義系で9科目中4科目、演習系で10科目中3科目が回収率60%以下であり、2021年度、2020年度を見ても同程度かより高い回収率であったため、2022年度夏期集中・後期のみ回収率が非常に悪い。オンライン授業から対面授業に戻って来たことや、アンケート回答がDPA経由に変更となったことも一因と考えられるが、なにより回収率を上げることが必要である。

回答率が低いと一概に比較できないが、過年度と比較してみると、2019年度から2022年度にかけて総平均は上がってきているが、特にQ5.「この授業は開始時刻と終了時刻が守られていた」に大きく改善が見受けられる。これは、毎回授業時のエスキス指導や、全員を講評する最終講評会のタイムキーピングに努めた成果であると言える。また、演習系授業の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」が2022年度で3.77と特に高く、人数は多いながらも個別に密に指導を行う授業形式が評価されていると思われる。

---

<sup>35</sup> [2020-2022年度 授業改善アンケート集計結果](#)

## 授業改善アンケート 環境デザイン学科 (演習+講義)



## 授業改善アンケート 環境デザイン学科 (演習)



## 授業改善アンケート 環境デザイン学科 (講義)





### IV-1-③ 初年次教育力「1年次離籍率」

本学科の1年次離籍率を見ると、2022年度は6.67%（4名）で2021年度の2.94%（2名）より増えているが、2020年度の7.94%（5名）よりは低く、グラフの通り、2014年度以降上下を繰り返している。

全学年において、隔週の学科会議上で欠席の増えてきた学生や、心身に不調を訴えたり問題があった学生情報について、教員間で報告・共有し、適時面談や授業時の声掛け・保健センターとの連携などの対応を行っているが、やむなく離籍となった学生には、面談担当教員が最終面談において理由を聞いている。それによれば、経済的な理由や健康上の理由と共に、「専門的な内容や課題がハードでついていけない」という理由も見受けられる。前者はともかく、後者は初年度教育において改善の余地があると共に、学生募集においてできるだけミスマッチが起こらないような工夫が必要だとも言える。建築士指定科目による必修科目の多さが一因でもあり、コロナ禍以降、一部の講義系科目をオンラインやオンデマンド授業として実施することで、学生の通学の負担を和らげるよう方策しているが、離籍率の改善に寄与しているかは不明である。演習系授業における提出物の頻度や内容について、高大接続教育という観点から、よりスムーズに大学教育に移行できるよう考えたい。



#### IV-1-④ 標準修業年限での卒業率

本学科の標準修業年限での卒業率を、学部平均と並べて見てみると、

標準修業年限(4年)卒業率

2019年度 (2016年度入学)	85.25%	>学部平均	80.55%
2020年度 (2017年度入学)	79.31%	>学部平均	76.50%
2021年度 (2018年度入学)	80.70%	>学部平均	78.48%
2022年度 (2019年度入学)	75.00%	<学部平均	80.55%

となり、これまで学部平均より上回っていたものが、2022年度に学部平均以下となっている。

この学年の1年次離籍率を見ると、8.9%で近年10年間で最も高い。ゆえに、1年次での離籍を少なくすることが標準修業年限での卒業率を上げる事にも繋がると言える。

京都芸術大学 教学IR学科ポートフォリオ 【中身】に関する調査

学科グループ順

- すべて選択
- 11美術工芸学科
- 12マンガ学科
- 13キャラクターデザイン学科
- 14クロステックデザインコース
- 14情報デザイン学科
- 15プロダクトデザイン学科
- 16空間演出デザイン学科
- 17環境デザイン学科
- 18映画学科
- 19舞台芸術学科
- 20文芸表現学科
- 21アートプロデュース学科
- 22こども芸術学科
- 23歴史遺産学科

学科 標準修業年限卒業率

●入学者 ●卒業者 ●標準修業年限卒業率



芸術学部 標準修業年限卒業率

入学年度	入学者	卒業者	標準修業年限卒業率
2019	987	795	80.55%
2018	985	773	78.48%
2017	936	716	76.50%
2016	854	663	77.63%
2016	834	655	78.54%
2015	805	627	77.89%
2020	978	-	-
2021	984	-	-

学科グループ順	2014	2015	2016	2017	2018	2019
17環境デザイン学科	69.64%	79.31%	85.25%	79.31%	80.70%	75.00%

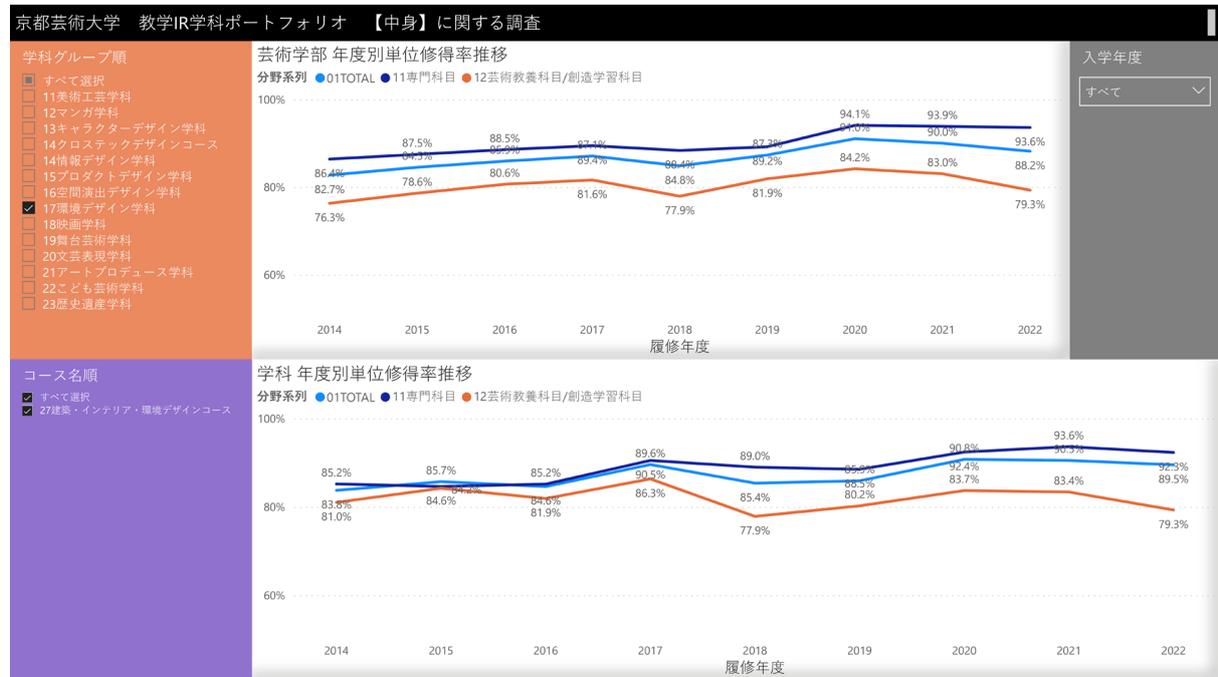
入学年度別離籍状況推移（学科別）<sup>36</sup>より抜粋

年度	1年次入学生	1年目		2年目		3年目		4年目		5年目		6年目		7年目		8年目		在籍率
		9月末	3月末	9月末	3月末	9月末	3月末	9月末	3月末	9月末	3月末	9月末	3月末	9月末	3月末			
2007年度	69	0.0%	2.9%	4.3%	8.7%	13.0%	14.5%	15.9%	21.7%	21.7%	23.2%	23.2%	23.2%	23.2%	23.2%	23.2%	23.2%	0.0%
2008年度	79	2.5%	2.5%	3.9%	7.6%	8.9%	8.9%	11.4%	13.9%	13.9%	13.9%	13.9%	13.9%	13.9%	13.9%	13.9%	13.9%	0.0%
2009年度	71	5.6%	12.7%	12.7%	14.1%	14.1%	14.1%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	0.0%
2010年度	57	5.3%	10.5%	12.3%	15.8%	19.3%	28.1%	29.8%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	0.0%
2011年度	61	1.6%	3.3%	6.6%	11.5%	11.5%	11.5%	11.5%	14.8%	14.8%	18.0%	18.0%	18.0%	18.0%	18.0%	18.0%	18.0%	0.0%
2012年度	58	1.7%	6.9%	12.1%	15.5%	15.5%	19.0%	19.0%	22.4%	22.4%	22.4%	22.4%	22.4%	22.4%	22.4%	22.4%	22.4%	0.0%
2013年度	58	1.7%	3.4%	3.4%	13.8%	20.7%	20.7%	22.4%	24.1%	25.9%	25.9%	25.9%	25.9%	25.9%	25.9%	25.9%	25.9%	0.0%
2014年度	55	1.8%	5.5%	7.3%	10.9%	14.5%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	21.8%	21.8%	21.8%	21.8%	21.8%	21.8%	0.0%
2015年度	57	0.0%	5.3%	5.3%	8.8%	8.8%	8.8%	8.8%	15.8%	15.8%	17.5%	17.5%	17.5%	17.5%	17.5%	17.5%	17.5%	0.0%
2016年度	61	0.0%	1.6%	1.6%	1.6%	3.3%	4.9%	4.9%	8.2%	8.2%	8.2%	8.2%	8.2%	8.2%	8.2%	8.2%	8.2%	0.0%
2017年度	58	0.0%	3.4%	10.3%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	15.5%	17.2%	17.2%	17.2%	17.2%	17.2%	17.2%	17.2%	1.7%
2018年度	57	1.8%	3.5%	5.3%	7.0%	10.5%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	12.3%	5.3%
2019年度	56	3.6%	8.9%	12.5%	12.5%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	16.1%	8.9%
2020年度	63	0.0%	7.9%	7.9%	9.5%	9.5%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	88.9%
2021年度	68	0.0%	2.9%	2.9%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	4.4%	95.6%
2022年度	60	0.0%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	93.3%
2023年度	61	0.0%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	6.7%	100.0%

## IV-1-⑤ カリキュラムの各段階に応じた目標達成度

### 1) 単位修得率

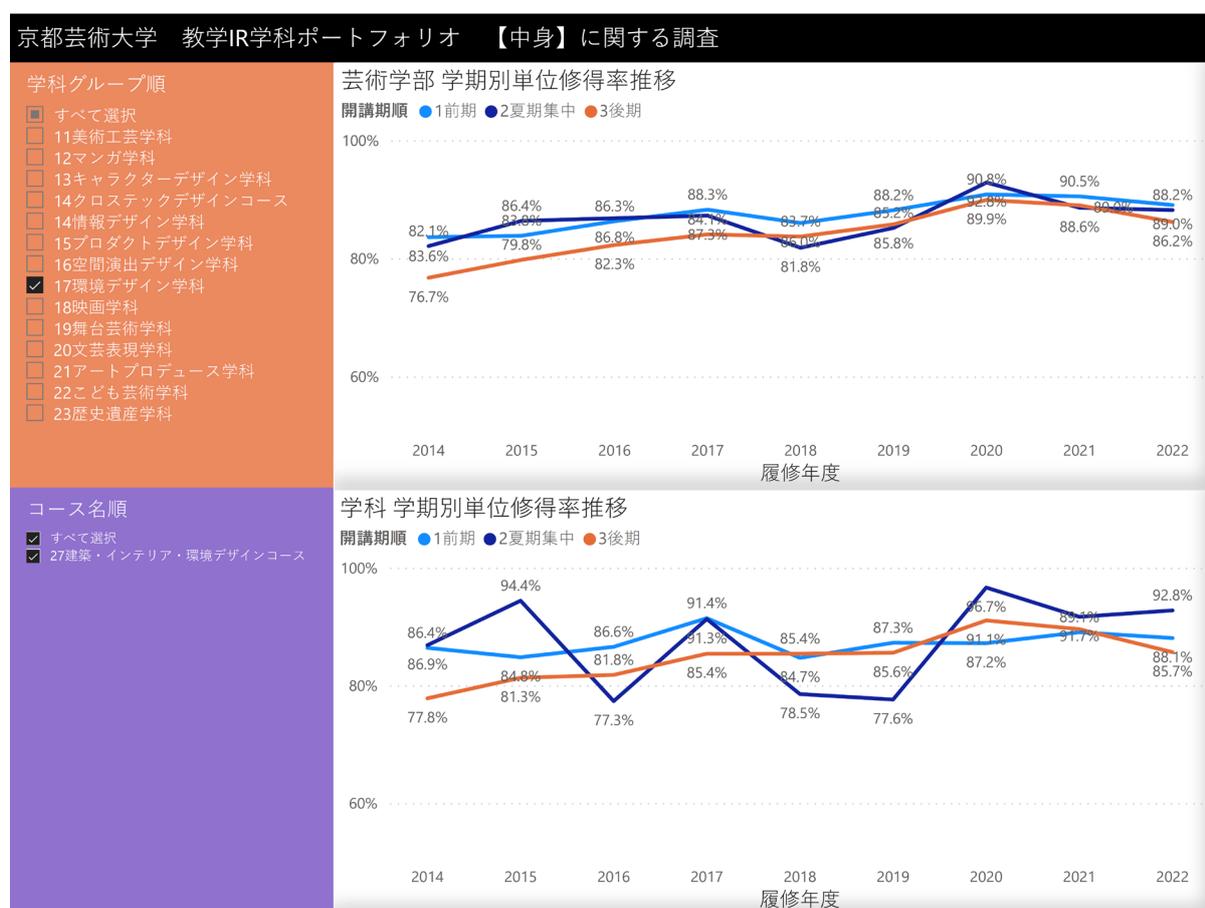
芸術学部の年度別単位修得率推移と、本学科の同推移を比較すると、芸術教養科目の修得率は学部平均の上下高にほぼ追従しているが、専門科目の修得率が2020年度から学部平均に近い所まで上昇しており、それによってTOTALでは2022年度において学部平均を上回っている。



### 環境デザイン学科 単位修得率

2022年度 TOTAL 89.5% > 学部 88.2%

また、学期別の単位修得率推移を見ると、本学科の夏期集中の修得率は2020年度以降、学部よりかなり高いが、前期後期共に学部平均より若干低く、また2022年度は後期の修得率が下降傾向である。



## 2)PROG 等の外部アセスメントテスト結果

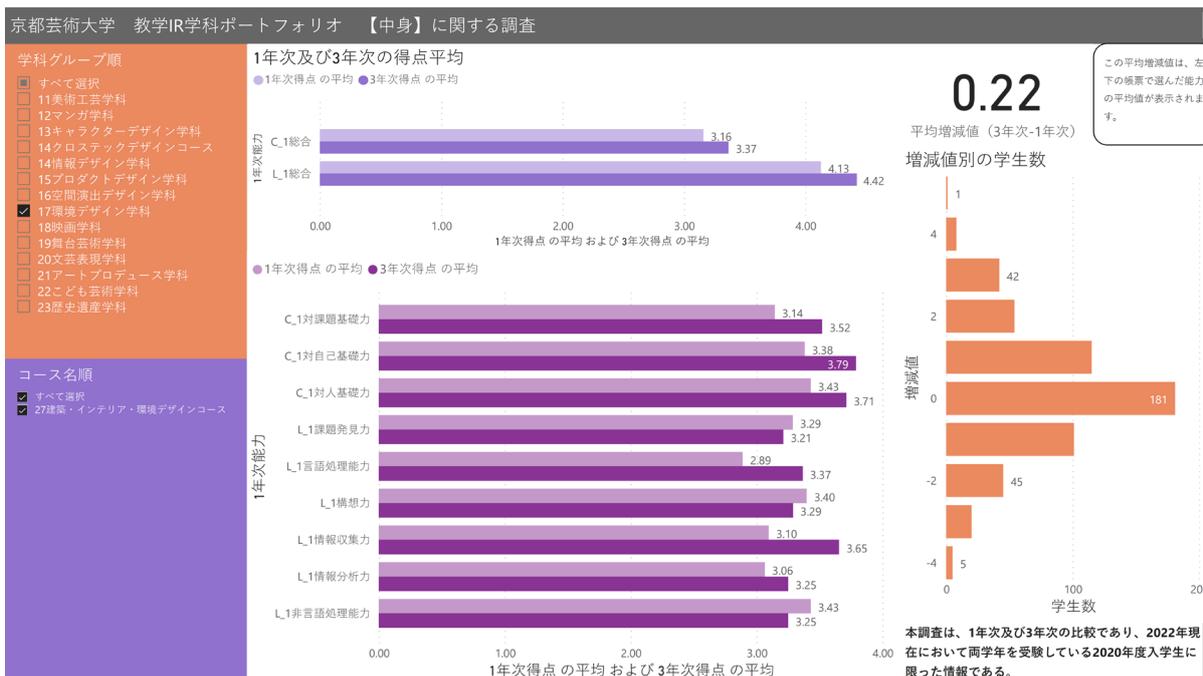
### PROG テスト：

「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。」（以上 PROG HP<sup>37</sup>より）

本学では2020年度より導入し、1年生の入学時、3年生前期と、2度テストを受け、その能力変化を評価し学力以外のジェネリックスキルの測定を行い、分析する。リテラシーでは問題に対して知識を活用して課題を解決する力を、コンピテンシーでは周囲の状況への対応力、意志決定の特性や行動スタイルが測定される。

現在、2020年度入学生が初めて2022年度に3年生としてテストを受けたため、そのデータから分析する。

<sup>37</sup> PROG テスト概要：<https://www.riasec.co.jp/progtest/test/index.html>



平均増減値は+0.22であり、学部平均増減値よりもかなり高い。本学科は、コンピテンシーもリテラシーも総合平均では3年次の方が高い。各能力で見ると、コンピテンシーは全てにおいて3年次が上回っているが、リテラシーは、課題発見力、構想力、非言語処理能力が若干下がっている。しかし、反面、特に言語処理能力と情報収集力の伸びが著しい。教育の成果が一定程度結実していると言える。

1年次受検年度	C_1総合	C_1対課題基礎力	C_1對自己基礎力	C_1対人基礎力
2023	3.36	3.41	3.52	3.51
2022	3.57	3.40	3.63	3.83
2021	3.38	3.35	3.66	3.58
2020	3.16	3.14	3.38	3.43
<b>合計</b>	<b>3.36</b>	<b>3.33</b>	<b>3.55</b>	<b>3.58</b>

1年次受検年度	L_1課題発見力	L_1言語処理能力	L_1構想力	L_1情報収集力	L_1情報分析力	L_1総合	L_1非言語処理能力
2023	2.89	3.28	2.93	3.20	3.25	3.69	3.33
2022	2.97	2.65	2.77	3.05	2.95	3.38	3.07
2021	3.02	2.91	2.83	3.25	3.11	3.91	3.02
2020	3.29	2.89	3.40	3.10	3.06	4.13	3.43
<b>合計</b>	<b>3.04</b>	<b>2.93</b>	<b>2.98</b>	<b>3.15</b>	<b>3.09</b>	<b>3.78</b>	<b>3.21</b>

年度別の1年次得点推移を見ると、コンピテンシーは2020年度より上下しながらも若干良くなっているが、リテラシーは2022年度において下降している。一転、2023年度は回復している。1年次離籍率との相関関係も見受けられるため、各学年の基礎能力を洞察する上で、入学年度前期にわかる数値として、参考になる数値だと思われる。

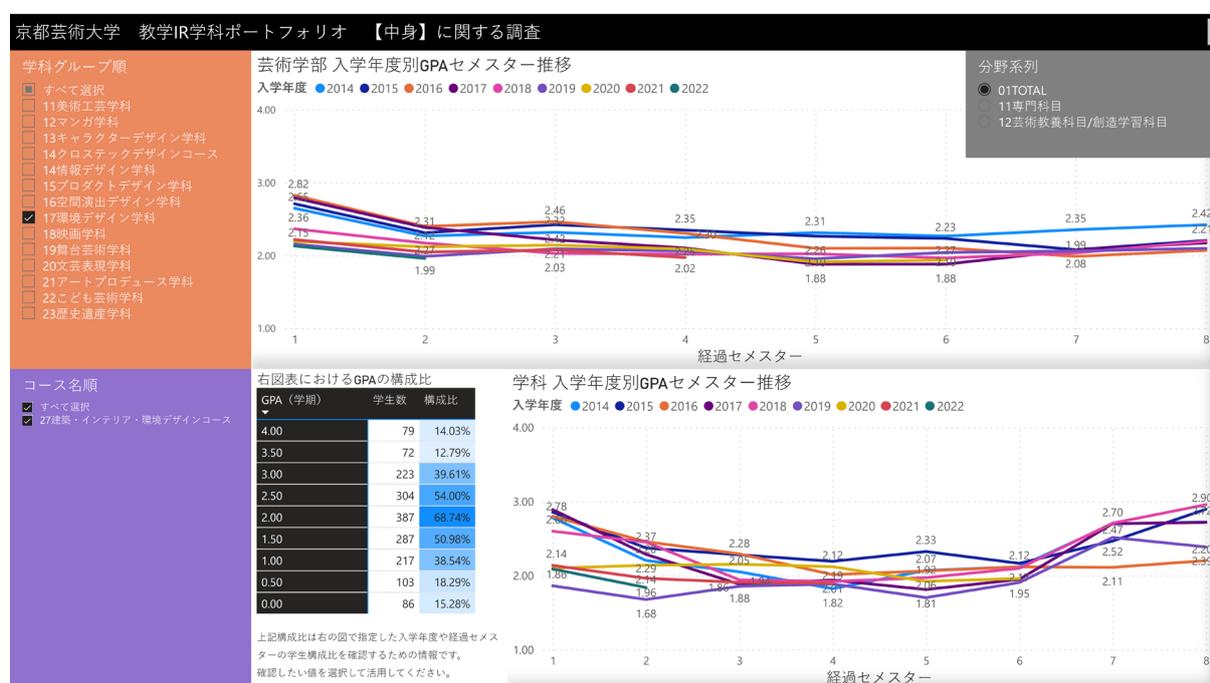
### 3)GPA、GPT、成績分布

GPT(Grade Point Total)とは、履修登録した科目の6段階評価(S.A.B.C.D.F)を4から0までの点数(GP: Grade Point)に読み替え、各科目の単位数を掛けて合計した値であり、GPA

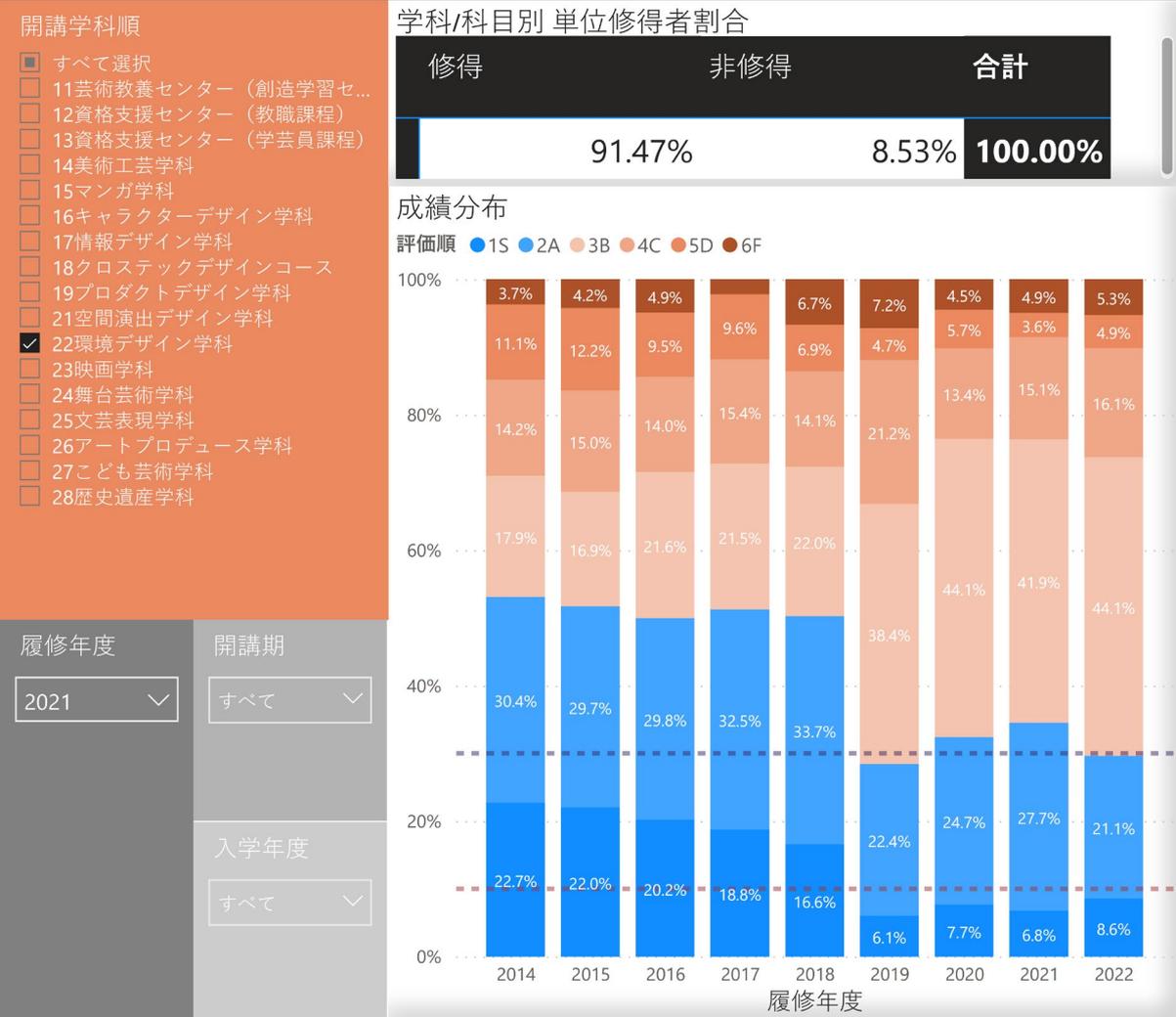
(Grade Point Average)とは、GPTを履修登録単位数の合計で割った平均点で、学修状況の把握に利用している。

履修登録した科目を途中放棄し、出席日数が授業日数の2/3未満となるとFとなり、GPは0となる。履修登録訂正期間に訂正を忘れていて、興味の無い、もしくはスケジュール的に難しい科目がFとなることで、GPAを不必要に下げている学生も見受けられる。

本学は、各学期のGPAが1.0を下回ると、修学指導面談の対象となり、面談担当教員と対象学生+保護者との三者面談を対面で実施し、原因とその対策を一緒に考える機会を設けている。



入学年度別GPAセメスター推移を見ると、2019年度入学以降とその前で大きく異なり、2019年度に一樣にGPAが前年までより著しく落ちており、以降2020年度、2021年度は少し回復したものの、2022年度はまだ2セメスターのみだが、2019年度に次いで低い。



成績分布を見てみると、2019 年度以降に、S と A の分布割合極端に下がっている。これは 2019 年度に「成績評価に関するガイドライン」を導入し、全学的に成績評価の厳格化が行われたことが要因と思われる。

#### 4)卒業研究・制作

III-4-①で詳述した「設計ルート」の4つのフェーズは、1年間をかける卒業研究・制作にもそのまま当てはまる。4 年次前期のガイダンスにて、「情報収集」「検証ループ」「決断」「定着」に応じた 4 回の全体発表のスケジュールを説明しており、情報収集フェーズの発表=テーマ発表（6 月）、検証ループの発表=スタディ過程の発表（8 月）、決断の発表=中間発表（10 月）、定着の発表=最終審査会（12 月）のように 2 ヶ月ごとにその機会がある。各フェーズ期間中は各教員のゼミごとに毎週のエスキスを受け、各全体発表時には、全教員からのコメントをスプレッドシートにてまとめ、Google classroom 上で公開している。それによって、ゼミ担当教員以外の視点からアドバイスを受けられる仕組みとなっている。学生自身からどのようなテーマ設



定=変数が出てこようとも、設計ルートという数式に当てはめれば、自発的に次にやるべきことがわかり、研究と制作を深められるよう一貫して教育している。



その成果として2022年度卒・優秀賞：村井琴音「Leaving traces of their reverb」は、「せんだいデザインリーグ2023卒業設計日本一決定戦」において、ファイナリスト十選に選ばれた。ロシアによるウクライナ侵攻問題についてリサーチを行い、爆撃され破壊された建物群をSNSの情報から再構築し、そこに被害を受けた人達のための施設を再設計した作品である。現地へ赴くことが困難な土地でも情報社会である現代においては情報収集が可能であり、そこから仮説・検証を行い決断した内容を、図面や模型・3DCGによるウォークスルー映像に定着することで、対外的にも評価を得た。



2022年度卒・学長賞：中留雄太「生活讃頌」は、在学中に始めた京都市左京区大原での耕作と自身のアートワーク制作を絡め、畑の脇に小屋を自力建設し、その設計・施工記録と耕作・

アートワーク制作の全てを質・量ともに膨大な展示を実現し、学長賞を獲得した。小屋の建設のための資材や技術を自ら情報収集して集め、仮説・検証を繰り返しながら組み立て、その生活自体を建築に留まらない多様なメディアを用いて展示したことは、設計ルート教育の成果であると言える。

#### IV-1-⑥ 自己評価

①～⑤を振り返ると、①の教育内容や学修支援についての学生の満足度は概ね高く、コロナ渦以後の ICT 教育環境の充実が近年の満足度の伸びに繋がっているとわかる。

教育の質、という観点では、②で検証した授業改善アンケートにおける「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」の数値を見てみると、演習科目では、

2022 年度：3.68（学部平均：3.69）

2021 年度：3.66（学部平均：3.69）

2020 年度：3.59（学部平均：3.64）

2019 年度：3.60（学部平均：3.69）

と、近年になるほど満足度が上がり学部平均とほぼ同等となっており、コロナ渦以降におけるオンライン授業対応に伴った教材整備や ICT 教育の構築が成果を上げているとみられるが、講義科目では、

2022 年度：3.58（学部平均：3.65）

2021 年度：3.57（学部平均：3.62）

2020 年度：3.49（学部平均：3.54）

2019 年度：3.50（学部平均：3.61）

のように、同じくコロナ渦以降から大きく改善は見られるものの、学部平均よりも低く留まっている。

これは、演習授業では全ての授業で主担当は専任教員であり、かつ 1 名以上の専任教員が担当していることで教育の質が保たれているが、講義系授業では、非常勤教員だけによる授業も複数あることが一因であると考えられる。一級・二級建築士受験資格を卒業時に得られるための建築士指定科目というカリキュラム上の縛りがあることが、芸術学部の他学科と違い専門必修の講義系授業が多くなり、その多岐に渡る授業種類と授業数を運営するため、一定程度は非常勤講師に頼らざるを得ない実情がある。コロナ渦以前の対面授業時に比べ、コロナ渦後のオンライン・オンデマンドも交えた講義となったことで、classroom や ZOOM 録画などで事後検証ができるようになったとはいえ、専任も交えた複数人での講義運営が、授業の質を向上する方策かもしれない。

③、④からは1年次離籍率が高いと標準年限卒業率も下がるという連関がわかり、1年次離籍率をより低く抑える事が鍵とわかった。ゆえに、1年次離籍率を減らすべく、「課題が多くてハード」というイメージを、建築士指定科目という実利は残したままで、よりスムーズな高大連携を目指してカリキュラムを調整していく必要がある。

## IV-2 [進路状況]

### IV-2-① 人材育成目標に対する達成状況

大学（学部）が定める人材育成目標は「進路決定率 90%以上」「早期内定率 70%以上」「正規就職率 80%以上」とある。また学科にて2021年度教育計画で定めた進路目標値は、進学 15%、建築系 40%、インテリア系 20%、ランドスケープ系 10%、その他（その後「環境デザイン総合分野」とカテゴリー名変更）15%と定めている。）15%と定めている。

それに対し22年度の結果は、進路決定率 96.5%（55名（就職 48名、進学 6名）/57名）と高い数値を残している。過去5年間と比べても比較的高い数値を残している。

また、早期内定率 84.3%、正規就職率 90.2%とそれぞれ高い数値を残している。

#### A. 学部目標に対する結果

	22.3卒	学部目標
①進路決定率	96.5%	90%以上
②就職率	96.1%	90%以上
③早期内定率	84.3%	70%-80%以上
④正規就職率	90.2%	80%以上
⑤3年次インターンシップ参加率	78.0%	夏60%以上%以上
⑥進路満足度(卒業時)	94.1%	
13学科内順位	1位/14学科	
回答率	回答率89.5%	

また進路先は進学 10.5%（6名）、建築系 36.8%（21名）、インテリア系 21.1%（12名）、ランドスケープ系 15.8%（9名）、その他 15.8%（9名）となり、概ね目標値に近い数字となった。

C.進路パターン(2021年度卒業生=2022年3月卒業生で到達)

職種大分類	職種小分類	企業名	目標	21.3卒結果	22.3卒結果	22.3卒 進路先・企業名	人数
①進学	大学院	本学大学院	15%	12.0%	10.5%	京都芸術大学大学院、慶應義塾大学大学院、法政大学大学院、京都工業繊維大学大学院	6
②建築(建築・住宅・まちづくり)	設計・施工管理・営業・公務員・積算・出版	大都市圏(Uターン): 準大手設計事務所・建設会社・建材メーカー・準大手デベロッパー・地方公務員・著名アトリエ事務所 出身地 (Uターン): 中小設計事務所・工務店・地方公務員	40%	36.0%	36.8%	㈱アルファ・ネットコンサルティング&デザイン、住友林業ホームエンジニアリング㈱、リッデザイン一級建築士事務所、㈱ワールドコーポレーション、住友林業クレスト㈱、㈱エルハウジング、国豊積算㈱、㈱いとともひさ、㈱大兼工務店、華建㈱、㈱池下設計、㈱致寄屋建築流通工務店、東建コーポレーション㈱、㈱オンデザインパートナーズ、(㈱)原田左官工業所、㈱ニュージェック、トランスコスモス㈱、美保テクノス㈱、㈱安井垂工務店、	21
③インテリア(インテリアデザイン・家具)	デザイン・設計・営業	大都市圏(Uターン): 準大手デザイン事務所・建材メーカー・レディメード・オーダーメード家具 出身地 (Uターン): 中小デザイン事務所・オーダーメード家具	20%	10.0%	21.1%	リフォーシー㈱、㈱ネクスイ、藤井電機㈱、(株)DRAWERS、㈱BLURRY、パナソニックLSエンジニアリング㈱、(有)ワカサ、(株)松本直也デザイン、(株)FILE、(株)村山木工、(株)スペース	12
④ランドスケープ(ランドスケープデザイン・庭園)	設計・コンサルティング	大都市圏(Uターン): 準大手設計事務所・準大手コンサルティング会社・庭園材料メーカー・日本庭園職人(京都市) 出身地 (Uターン): 中小設計事務所・中小コンサルティング会社・日本庭園職人	10%	8.0%	15.8%	㈱エスキューブ、環境設計㈱、西武造園㈱、(株)緑景、(株)プラネット、㈱タイキ、成都市建築環境研究院※、本学日本庭園研究センター臨時職員※	9
⑤その他	留学・起業・事務・その他	欧米、東アジア・小アトリエ事務所・総合職	15%	28.0%	15.8%	㈱メガネトップ、㈱トゥモローランド、(有)ニューズ、ワーナーミュージックジャパン、(株)シー・エス・イー、㈱エリッツホールディングス、(株)文星閣(印刷、グラフィックデザイン)、ハンテック(機械・肥料製造)、㈱エイブル	9
未決定				6.0%	0.0%		

IV-2-② 進路決定率と進路指導力の改善

22年度の進路決定率は上記の通り96.5%と高い数値を残せたが、過去を振り返ると21年度86.0%、20年度88.9%、19年度94.7%、18年度93.2%、となっている。比較的高い数値を残せているが21年度は望ましい数値を残すことが出来なかったのも事実である。

環境デザイン学科 ※卒業者に占める割合(分母はすべて卒業者数)

	2018.3卒	2019.3卒	2020.3卒	2021.3卒	2022.3卒
就職(正規)	61.4%	77.2%	72.2%	60.0%	80.7%
就職(非正規)	15.9%	3.5%	5.6%	4.0%	1.8%
家業	2.3%	0.0%	0.0%	2.0%	0.0%
起業・個人事業主	4.5%	1.8%	0.0%	6.0%	1.8%
教員	0.0%	0.0%	0.0%	2.0%	1.8%
就職決定	84.1%	82.5%	77.8%	74.0%	86.0%
就職未決定	2.3%	3.5%	7.4%	4.0%	0.0%
本学大学院	4.5%	10.5%	5.6%	6.0%	5.3%
他学大学院	2.3%	1.8%	1.9%	0.0%	5.3%
大学編入	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
留学	0.0%	0.0%	1.9%	2.0%	0.0%
専門学校など	2.3%	0.0%	1.9%	4.0%	0.0%
進学決定	9.1%	12.3%	11.3%	12.0%	10.5%
進学浪人	4.5%	1.8%	0.0%	2.0%	1.8%
その他	0.0%	0.0%	3.7%	8.0%	1.8%
未記入・未提出・不明	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
学生総数	54	57	54	50	57
進路決定率	93.2%	94.7%	88.9%	86.0%	96.5%

環境デザイン学科で学修する建築・インテリア・ランドスケープの分野は、社会と結びつくデザインを教育対象としていることから、学生にとっても職能としてイメージしやすく、進路選択も分かりやすいことが高い数値を残している要因であると考えられる。その一方で演習系課題などでの挫折が進路選択に直結しやすいとも考えられ、そのことが進路決定率にも直結していると思われる。

また職能はイメージしやすくて、就職先企業の情報が集めにくいという事実もある。リクナビやマイナビなどの就職活動を支援するサイトなどはあるが、一般的な企業情報が多く、本学科の卒業生が志望する組織系設計事務所やアトリエ系設計事務所、工務店、インテリア制作や造園業などの施工会社などの情報が就職支援サイトには掲載されていない。

そのことから、21年度より「キャリアウィーク」という学科独自のキャリア支援を行った。「キャリアウィーク」とは各業種を代表する企業に来校してもらい、業界全体の説明および各企業の特色などを具体的に学生に説明してもらう時間を放課後に設けた。22年度の進路決定率が高くなった理由として、3年次に上記プログラムに参加し、4年生の就職活動にスムーズに移行できたことも要因として考えられる。

#### IV-2-③ 進路の質向上のための学部目標の達成状況

上記の通り、進路決定率・早期内定率・正規就職率ともに比較的高い数値にて推移しており、現状を継続していくことが進路の質を確保できるものと考えられる。また様々な企業に就職先があることも進路の質向上に繋がっていると考えられる。

その他、進路の質向上として「進路満足度」の数値も大事にしている。進路決定率が高くても進路満足度が低ければ、学生の就職先での継続期間が短くなり、早期離職に繋がると考えているからである。希望する企業や個人事務所など、学生の「意思」を尊重し、単に数字目標を達成するだけでないキャリア指導を行うべきと考えられる。22年度の進路満足度も94.1%と高い数値を残しており、この点においても目標を達成できていると考えられる。

#### IV-2-④ 自己評価

「人材育成目標に対する達成状況」に関しては、人材育成目標に対して十分な結果を残しており、また進路パターンにおいても、設定した数値に概ね近い数値を残している。

「進路決定率と進路指導力の改善」に関しても十分な結果を残しており、特に学科独自のキャリア指導の取り組みが22年度の結果に反映されたものと考えられる。

「進路の質向上のための学部目標の達成状況」に関しても、十分な結果を残していると判断できる。

今後は「進路状況」の更なる高みを目指し、学生の思いを尊重したキャリア指導を継続して行うことが重要であると考えられる。

## V 内部質保証

### V-1 学修成果・教育成果の検証方法

授業期間中は各演習科目担当の複数教員間で絶えず授業の引継ぎを行い、進捗状況や学生対応の不足が無いかなどをチェックしている（教員が学生に対しどのようなエスキスを行ったかをそのスケッチのデータを共有しながら進めている課題もある）。また課題内容や成果物要件について問題がないか、あればどのように修正するかなどを話し合いながら進める体制となっている。

各演習課題はその最後に講評会を設け、学生の成果の発表の機会としている。通常の講評会においても外部の講師や企業人の方をお招きすることもあるが、特に年2回開催する全学年にわたる「優秀作合評」においては、建築・インテリア・ランドスケープの分野で活躍するデザイナーや実践家を外部から招き、客観的視点からの評価をお願いしている。外部講師による講評によって、他大学との差異、本学科の（教育の、あるいは学生の）特徴や傾向、さらには課題点を気づかされることが多い。

また「五大学講評会」や「ランドスケープ展」といった他大学との切磋琢磨の場に出ていくことで得るものも大きい。

それらを加味しながら、演習課題の課題内容は毎年のように検証され、改善点があれば導入し、またカリキュラム全体との兼ね合いで課題の設定そのものを見直す必要があれば新規課題に変更し、よりよい学修効果を得られるよう工夫している。

専門講義系科目に関しては、専任教員が科目担当で複数教員によるものは専任教員による振返りをその都度共有しており、進行や内容に問題があれば見直しをかけるようにしている。非常勤講師や客員教授のみで行っている専門講義系科目に関しては各期末（成績登録時における確認などの際）、もしくは年度頭に問題点や変更点があれば共有している。オンライン授業に関しては、その都度学科副手が接続トラブル等に備え zoom にて参加することにしており、授業後等に問題点等あれば共有している。いずれにせよ、学生からの毎週のコメントシートの提出によって学修状況や学修意欲について確認することができ、各教員はそれらのコメントによって講義内容や構成、進め方や傾聴への工夫を促されている。また期末の授業改善アンケートの結果や自由記述の内容によって学生たちの感想や要望を知り、改善すべき点があればその都度修正を試みている。

コメントシートや授業改善アンケートに関しては、演習系授業も同様であり、特に初学年の演習科目においては毎週の「ふりかえりシート」の記述を見て、難易度や達成感などの学生の実感を拾い上げ、演習授業の組立や進行、成果について適正かどうかをチェックしている。

## V-2 学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価

非常勤講師も含めた学科教職員への学科教育方針（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）の共有は、年度頭に開催する「講師会」にて行なっている<sup>38</sup>。そこにおいて、「カリキュラム・マップ」「カリキュラム・ツリー」「学科教育の軸図」「軸図CG」「設計ルートガイドブック」を提示しながら、学科教育の方針を毎年説明している。また「出席管理システムの使用法」「成績評価に関するガイドライン」「DPAマニュアル」を共有し、授業運営や成績評価、フィードバックについての流れを確認している。さらには「授業改善アンケート」についてその内容や結果についての資料を共有し、自己改善を促している。先述のように、「授業改善アンケート」において評価が低い場合、その担当教員はFD研修に参加するなどして授業力の改善を図ることが求められる。

学科組織レベル・教員個人レベルでの自己点検・評価活動については、大学全体の内部質保証体制として、「教員評価システム」があり、「カオナビ」にて運用されている。「教員評価システム」の内容としては、「教員業績ポートフォリオ」によって「目標設定」と「フィードバック」を行うことになっており、下述する項目ごとに各教員の目標設定を記入し、それに対して学科長が1on1の面談を行った上、学科全体の運営の必要に応じて修正を求めるなどし設定を確定する。期首には例年まず学科の教育目標（学科目標）<sup>39</sup>を共有し、それに伴う各教員に期待される役割が学科長により提示され、それを受けて各教員が「目標設定」を行なうという形だ。年度が終わると、その目標設定に対してどれほど達成できたかのフィードバックを行い、自己評価+上長による一次評価+客観的指標も含めて「個人単位評価」が決まる。その「個人単位評価」に「学科等単位評価」が加わり、「最終評価」が定まり処遇に反映される仕組みとなっている。

個人評価の対象項目は以下である。

- ①教育
  - ・授業力（通信,院指導含む）
  - ・教育改革
  - ・授業担当等
- ②学生支援
  - ・学修支援
  - ・進路指導
- ③大学運営
  - ・学科・コース運営
  - ・学生募集
  - ・委員会等活動

---

<sup>38</sup> [講師会配布資料](#)

<sup>39</sup> [2022年度教育計画・学科目標シート（参考）](#)

- ・大学主催行事参画
- ・ルールの遵守
- ④研究制作・社会貢献
  - ・学生への教育還元
  - ・専門能力の学際的展開
  - ・大学ブランド向上
  - ・産官民との連携推進

また、教育研究活動に関する大学の内部質保証体制として、プログラムレベルでの内部質保証を受け持つ「学部長会議」、「代表教授会」がある。「学部長会議」からの方針等が「代表教授会」を通して学科へ共有され、各学科はそれらの方針に基づき教育計画の策定をはじめ教育研究活動の実施・改善を行う。各学科では学科会議を定期的実施し、代表教授会からの報告事項の共有、また協議・検討事項についての議論を行っている。

環境デザイン学科では2022年度より、運営に関わる全教員が代表教授会に出席（オンライン）することとしており、代表教授会における全議論を逐一共有している。このことにより、学科会議での情報共有の遺漏を防ぐとともに、重要な議題に関しての学科での議論に集中的に時間を割けるようにしている。学科では代表教授会での報告を受け、上述の「学科等単位評価」の指標とその結果を全教員で共有し、すぐさま次年度へ向けての注意事項として認識するようにしている。例えば、2022年度の環境デザイン学科における学科等単位評価のうち、「授業評価」の項目の評価点が「0」となってしまったが、それが「授業改善アンケート回収率」が70%を切ったことによるものであることなどは即座に共有し反省され、すぐさま2023年度前期には学科総員で注意し取り組むといった具合だ。またその「授業改善アンケート」に関しては、すでに幾分か触れたが、特に自由記述部分での学生の不満や要望の部分に特に気をつかいながら、授業内容やカリキュラム、課題設定に関しての自己点検と内部質保証への検証へと活かしている。演習課題でどれだけ学生が力をつけられるかは本学科の内部質保証の最も重要なポイントであるが、教員の力みによる過度な成果物設定などはかえって学生のモチベーションをそぐことにもなり、そのあたりのバランス感覚も重要になってくることがアンケートから教えられることであり、学科会議でのそのあたりの共有と議論はそれぞれの教員による課題設定へのその都度反映されているといえる。また3年生における就活と課題との関係（重量バランス）も喫緊の課題として共有されており、このあたりは2024年度カリキュラムから反映させていく予定である。



### V-3 自己評価

上述の通り、学生の声の吸い上げや、教員間での連携・検証・改善、他大学や外部教員・企業人等からの評価による自己点検等、不断に教育課程や教育内容・方法の改善に結びつける試みがなされていると言える。特に専門演習科目に関してはその成果の（学科内外での）相互検証の機会も多く、創意工夫に満ちた学修効果の高いものとなっていっていると言える。ただ、建築士資格に関わる専門講義系科目の一部に関しては、非常勤の教員に一任するしかないものもあり、そのあたりの細やかな検証と改善にまでは手が回りきらないという実情もある。それらに関しても「授業改善アンケート」の特に自由記述欄などからの拾い出しを行ったり、学生からの評価が低いものに関してはFD研修を行ったりすることでできるかぎりの改善を目指している。

おわりに

「はじめに」でも記したが、まずは本学・京都芸術大学の骨太の理念・使命と教育目標があり、その射程の長さや今後の世界を見据えた内容に、本学教員ながらあらためて共感するとともに、環境デザイン学科がその理念なり教育目標を根源的に支える思想や技術を培う教育を担う学科であると認識するに至った。自然、大地、都市、建築、住居…、山、川、海…、風景…と口にしてきたところで、その全てに「環境デザイン」が深く関わらざるをえないことは瞬時にわかることであり、それらは生命を生きながらえさせるという根本的な目標のために、人間によって調整されてきた対象である。もちろん人間の行き過ぎた干渉や驕り高ぶりは、さまざまな「自然災害」という名の「人災」によってしつぱ返しを喰らってきており、「人新世」と呼ばれる、要するに人が地球に影響を与えすぎてしまっているこの地質時代において、少し立ち止まって今後を本気で考える必要があることが切迫感を持って感じられる状況だと言えるだろう。例えば防災だとか減災、耐震、エネルギー消費の抑制、里山といった自然との共棲、リノベーション(空き家問題)、ケアの問題やコミュニティの問題、地域起こし、といった「成長」とか「発展」のもつ輝かしいニュアンスとは反対の、持続可能性とかレジリエンスということに関わる内容も「環境デザイン」の主要な対象であり、むしろより中心的主題になっているというのが現状だ。

そんな中で、「芸術大学」の「芸術学部」に属する「環境デザイン学科」(建築学科)こそが重要な役割を担う必要があるのだという自覚を新たにするためにこの「自己点検・評価報告書」はまとめられるのだ、と最初に述べたわけだが、理念のもと、あるいは理念に向けての日々の教育、といった観点から、着実な積み上げができてきているのか、そのあたりを振り返りつつ、学科の長所・短所およびそれに対するの将来構想について最後に記しておきたい。

あらためて、本評価書を纏め終わって、虚心坦懐に本学科の長所は何か、と思いをめぐらせてみると、1) 演習課題の内容設定・授業展開の仕方、2) 学生の興味や嗜好、特性や適性に対する幅広い選択肢の提供(およびその結果としての卒業生の多様でしなやかな進路選択)、3) 学生-教員間の距離の近さによる声の吸い上げと手厚いフォロー(これは全学的な傾向でもあるが)、4) 学科教育の軸図を中心としたカリキュラム構築の明確化、といったことがまずは思い浮かぶ。

1) に関しては、既出の「学科紹介パンフ」にピックアップされている課題などに顕著だと思われるが、特に1, 2年生課題での達成度は、同系(建築系)の全国他大学の同時期の達成度と比してもかなり秀でていていると考えている。このことのエビデンスはなかなか難しいが、既述のとおり、他大学の専任教員や他大学の非常勤で同系演習科目を担当し、本学科で非常勤あるいは優秀作合評でのゲストで来ていただいている方々からのある意味驚嘆に近い講評・コメントから推察できる。また関西で開催されている建築士会主催の「近畿学生住宅大賞」において2年生第2課題の住宅課題でのぞんだ学生が「企業賞」を獲得したことも、早期課題での成果を

証明する出来事であった<sup>40</sup>（例えばこの時の最優秀賞は大阪芸術大学の3年生第3課題である）。

また、早期課題の成果ということではなく、4年間の学び全体のレベルを計るという意味では、VI-1-⑤で既述している「せんだいデザインリーグ 卒業制作日本一決定戦」での本学科学士のBest10入りや、また本学学部から大学院に内部進学した学生たちが日本造園学会デザインコンペで「学生日本一」を勝ち取るなどしたこと<sup>41</sup>も特記すべきエビデンスだと言えるだろう。

ともあれ、日々、「どのようにしたら、学生が楽しみながら環境デザインというジャンルへの興味と感心と探求心を膨らませ、かつ（この分野に必要な多様な）力を身につけていけるか」、ということを各教員が課題作成における工夫として錬りこむ試行錯誤を繰り返していることが本学科の質を保証している大きな要因であり長所であると考えられる。

2)は3)とも連動する部分も多いが、既出の「面談シート」への回答でもしばしば見られるように、「自分が何をやりたいかわかならない」という学生が多いなか（さらにはもちろん大学を志願する時点でも、何をやりたいか明確ではないがなんとなく関心があるからという受験生が多い中）、「課題集」でも確認できるように、3年生においても同時期に「建築系」「インテリア系」「ランドスケープ系」の3種の課題が出題されて学生はその中からやってみたいものを1つずつ、4クォーターで計4種試したのちに、4年生ゼミでの専門を選ぶようなフレキシブルな仕組みにしている。門戸を大きく開いて、専門を絞り込むことに猶予を持たせていることは、時間をかけて自分のやりたいことを探してよいというメッセージとして受験生にも在學生にも正しく伝わっていると思われる。それは3)にあるような学生-教員間の近さが保証しているところはあるだろうし、4年生ゼミにおける卒業制作の多様な取り組み<sup>42</sup>を見るにつけ、価値観の押しつけではなく学生の興味・関心に沿った主体的な取り組みを奨励する土壌が醸成されているからだろうとも言える。

また「学科紹介パンフ」の卒業生紹介のページに端的に見られるように、卒業生の就職先・進路は実に多様であり、そのことを本学科では負とは捉えていない。VI-2-①でも記しているが、2022年卒の「進路振り返り」の表において、「その他」と表記していた進路カテゴリーはその多様性をポジティブに捉えるために「環境デザイン総合分野」へ名称変更を行った。さらにはこの表にもあるように、2022年卒業生の卒業時の進路満足度調査においては94.1%の学生は

---

<sup>40</sup> 第二回近畿学生住宅大賞・作品集ページ

<https://www.aba-osakafu.or.jp/kinki/pastcollection/02.html>

<sup>41</sup> 造園学会コンペ日本一のKUA BROG記事

<https://www.kyoto-art.ac.jp/production/?p=166793>

<sup>42</sup> 2021年度卒業制作の受賞作を紹介したKUA BROGページ

<https://www.kyoto-art.ac.jp/production/?p=140837>

進路に満足していると回答しており全学科で最高位であった（もちろんこれは毎年変動するのではあるが…）。

進路カテゴリー別の割合は毎年の変動はあるものの、現在目標値としては「進学 15%、建築 40%、インテリア 15%、ランドスケープ 10%、環境デザイン総合分野 20%」としており、経年の平均はだいたいそのあたりに収束している。

さらに、データとしては存在しないが、卒業生たちに会う際や、話が聞こえてくる範囲では、独立や転職もしなやかにこなっており、マルチタスクを身につけた本学科卒業生ならではのたくましさを感じる部分である。

4) に関してはすでに詳述しているが、結局のところデザイン教育とは何かということを用いて図式として明示し、それを軸として DP に厳密に関連させていくことは時流に流されずデザイン教育の大義を見失わないために重要なことだと思われる。実際、「設計ルートガイドブック」や「教育の軸図」を FD 研修時やオープンキャンパス時に紹介すると他学科の教員から賛辞をいただくこともしばしばである。

さて、逆に本学科の短所はどういった点であろうか。

1) 専門必修科目の多さや課題の（作業量）の多さによる学生の疲弊、2) 学生が自分にどのようなスキルが身についているか認識させることができている点、3) 学問的、社会実装的、な対外アピールや対外試合的な機会の不足、といったところだろうか。

1) においては、授業改善アンケートの自由記述欄にも「課題を減らしてほしい」などの既述が散見されることから負担の多さは伺いしれる。このことに関しては 2024 年度のカリキュラム改編時に向けて、1, 2 年次の現状の演習課題密度はキープしつつ、就活も始まる 3 年次以降の課題量を減らすことで対応する予定である。2 年次までにしっかり技術・能力を修得してもらうことは重要なので上述の 1) の長所を活かしつつ学生個人の主体性によって課題量の調節をできやすくする必要があるので考えている。

2) については、「軸図 CG」などで概念的には能力獲得のイメージができるが、各課題において具体的にどのような力がつくことが目論まれているかを明確にし、あるいは課題設定時にそのことをしっかり意識し課題設計を行なっていく、そのことを事前に学生にアナウンスすることで可能になると考えている。もっと学生に自信を持ってほしいし、われわれ教員としては上述のとおりどこに出しても恥ずかしくないスキルを獲得しているという自負があるわけだから、そのことをもう少し伝えたいと思う。学生はそのことを納得するためにも 3) のような取組みにさらに力を入れる必要があるだろう。現状でも対外的な取組みはなされていることは既述の通りだが、さらに日本建築学会等の学会やコンペ等への取組み、課題成果への外部評価の機会の増設、実作やワークショップでの地域社会との関係やフィードバック、そのようなことにさらに取り組んで、学生たちと教員が社会的に意義ある取組みをしているという自負心を増していく必要があるだろう。

「芸術大学」に所属していること、「京都芸術大学」の学生であること、を誇りに思い自信をもってポジティブに捉えている学生は必ずしも多くないことは、先般3年生向けのキャリア授業である「環境デザイン論Ⅲ」内で行ったワークでの既述からも読み取れる。

しかし、「はじめに」でも述べたように、いやいや、これから「芸術大学」の存在価値が高まるのだという、そのような人類史の曲がり角にあり、「高原の見晴らし」を切り開きそこへ人々を導いていくのはあなたがたなのだ、ということを学生に分かってもらえるような、そんな教育を築いていきたい、というのが切なる願いである。

「おわりに」がまた長くなってしまったが、この長大な「自己点検・評価報告書」を隅々まで目を通していただいた外部評価委員の先生方には心よりお礼申し上げます。みなさまの新鮮な批評眼に本学科の取組みがどのように写ったかいささか心もとないが、われわれとしては、教員総力戦で本評価書をまとめることで各項目ごとのエビデンスと共に大いに自学科を省みることができ大変有意義であったことは間違いない。

「観察は愛、定着は力」とは建築家塚本由晴氏の言葉であるが、どうかこの「評価書」を愛をもって観察（監察？）いただき、今後の環境デザイン学科の教育の定着に向けて力のある助言・ご鞭撻を頂戴したい所存である。

2023年8月  
京都芸術大学 環境デザイン学科  
学科長 小野暁彦