

別表3

学科の人材養成に関する目的

(2024年度以降入学生)

学科名	人材養成に関する目的
美術工芸学科	コース毎の専門的知識・技術の修得を礎としながら、「理論／実践」や「制作／研究」の垣根を越えた領域横断的な美術教育を通じて、グローバルかつローカルな視点でアートを実践する力を身につけます。より良い未来社会を創造するために、「美術工芸」の歴史的・文化的・社会的意義とその役割を深く理解し、展覧会やワークショップ、社会実装などの具体的実践を通じて、他者や社会と積極的に関わり、新たなアートを創造できる人材を育成します。
キャラクターデザイン学科	ゲーム・アニメ・マンガなどのエンターテインメント領域において、魅力的なキャラクターが暮らす新たな世界や物語を創造するためのデザインスキルとプロデュース能力を身につけます。「遊びで世界を埋め尽くせ」をコンセプトとして、社会の多様性を柔軟に受け入れ、独自の世界観と自由な発想で未来のビジョンを創造し、エンターテインメントを通じて現実世界にイノベーションを起こすことができる人材を育成します。
情報デザイン学科	情報化とテクノロジーの進歩が加速化する現代社会において、ビジュアルコミュニケーションの可能性を探究するために、溢れる情報をキュレーションできる知性と、アイデアを的確かつ魅力的にデザインできる感性を身につけます。専門性を多面的に拡張できる超域的な学修プログラムで学ぶことにより、デザイン思考とアート思考を駆使し、かつ豊かな想像力と創造力を持って、輝ける未来社会をデザインできる人材を育成します。
プロダクトデザイン学科	有形・無形の「モノ・コト・場」をプロダクトに昇華させるための知識や技術、デジタルとネットワーク、AI技術を活用した表現方法などを学び、デザインシンキングや実践的な社会実装教育を通じて、自ら「問い」をたて新たな視点を獲得する「課題発見力」や「課題解決力」を身につけます。予測不可能な未来社会に向き合い、さまざまな最先端領域の融合と進化に取り組み、人々の生活や社会に貢献する価値創造ができる人材を育成します。
空間演出デザイン学科	本学科は、社会のデザインを探究するソーシャルデザインを学ぶ学科です。それは、課題発見と解決を行うデザインにより、環境、地域、文化などに革新をもたらし、多様な人々を共創に導き、新しい社会のしくみを創出していくことです。そのために人を取り巻く空間・ファッションのデザインを基盤としながら、社会のしくみをつくるためにデザインと様々な知見を横断的に学び、それによる新たな社会的価値を積極的に創出できる人材を育成します。
環境デザイン学科	自身の経験や知識を体系的な論理や方法論として構築する創造的感性と、あらゆる物事を含む雑多な生活の全てに関わり、そのただ中においてつながらないものをつなぎ秩序を与えていく人間力を身につけます。これらの力をもとに、来たるべき社会において、住環境からまちづくりに至るうちとそとの多様で幅広い領域をつうじて、人間が心豊かで楽しく、良質で丁寧な生活を送るための基盤となる環境をデザインできる人材を育成します。
映画学科	映画は、鋭い視線で社会を観察し、課題を見つける批判的能力や、人を感動させ共感を生むような物語を通じ、その解決を図る能力を身につけるうえでの格好の教材です。映画の特徴である集団制作や多岐にわたる専門技術の学びと経験を入口に、汎用性のある幅広い知識やスキル、コミュニケーション能力、社会との交渉力を獲得し、映像が多様な役割を果たす、これからの社会で、さまざまな領域に活躍の場を見出す人材を育成します。
舞台芸術学科	舞台芸術は、様々な職種の人たちが独創性を発揮しながら一つの目標に向かうことで生まれる「総合芸術」です。人の心を動かすための演技表現や演出、また舞台装置（美術）、音響、照明、舞台映像といった舞台デザインを学び、本格的な劇場で行う舞台公演の実践を通じて、他者と協働する力を身につけます。目標に向かって、他者と協働しながら舞台作品を創作する力を応用的に活用し、現代社会の発展や問題解決に貢献することができる人材を育成します。
文芸表現学科	「ことば」に関する実践的かつ理論的な学びをつうじて、人間と社会を常に俯瞰的かつ批評的に見つめ、新しい言語表現を迫及する創造力と、異なる価値観をもった他者とのたゆまぬコミュニケーションと協働によって、文芸と社会をつないでいく人間力を身につけます。これら二つの力をもとに、ことばの力で社会を編み直し、社会に新しい価値を生み出すことのできる人材を育成します。
こども芸術学科	保育や幼児教育、福祉の分野で必要となる専門知識や実践力を身につけ、こどもの成長・発達に関わる学びを通じて、他者を理解する力を獲得します。自らの芸術表現を探索し、「こども」「教育」「芸術」をつなぐことのできる創造力を身につけます。保育士、幼稚園教諭としてこどもの教育に直接的に関わる人材はもちろんのこと、豊かな創造性と人間理解を礎として、広くこどもに関わる教育やデザインを通じて社会に貢献できる人材を育成します。

(2023年度入学生)

学科名	人材養成に関する目的
美術工芸学科	美術工芸学科は日本美術の伝統から先端的な映像やインスタレーション領域までもを含む総合学科です。まず手を動かし続けて圧倒的な作品を生み出す技術力を修得し、哲学や美術史を理論構築の背骨として身体化し、刻々と変容する社会の動向を踏まえた上で、人々の共感を呼び起こす作品や仕組みを生み出す人材を育成します。
キャラクターデザイン学科	ワンソースマルチユース（自身の起源を以って様々なコト・モノづくりシーンでの活躍できる人財となる）を理念とし全ての学生に産業構造＝マーケットの存在を認識させ、本学科にて修得した学修プログラムを活用しダイバーシティ＝多様性に富んだ目まぐるしく技術的に変化・進化していく社会で真に必要な『人財』を育成することを目標とします。
情報デザイン学科	情報デザイン学科は、来るべき社会を洞察し、多様なコミュニケーションデザインを通じて、企業、個人、コミュニティ、地域、国およびグローバルな諸活動に新たな価値を創出する「価値デザイン」を学科教育のテーマとし、人、もの、ことの新たな関係づくりと共創によって、社会に新たな豊かさと夢を提案できる人材を育成します。
プロダクトデザイン学科	次代を拓くプロフェッショナルを育成します。そのために、基礎となる知識やスキルの修得を踏まえて、特性に合わせたテーマでの実習を数多く経験することで、希望分野への就職に繋がります。第一線のプロとのコラボレーションを数多く織り込み、高度なデザイン開発を学ぶと同時に社会との関係を学び、就職に繋がる力を身に付けます。個性や目標に合わせたクラス編成やカリキュラム構成で学習意欲を喚起し、着実な能力の向上を図ります。
空間演出デザイン学科	空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成します。
環境デザイン学科	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。
映画学科	映画学科では、「集団制作＝ともに取り組む表現」を基本とします。一方で、社会状況や学生の多様化にも対応するため、「個々の主体的創造力の向上」を図ります。この二つは「個人制作と集団制作」というような相反するものではありません。むしろ、相乗して表現自体の強さに繋がるはずで。また、このような創作の過程を通じて、一人一人が社会において力強く生きるための豊かな「人間力」を身につけることを目指します。
舞台芸術学科	舞台芸術は、新たな価値観の創造に向かって様々な役職の人達が各自の独創性を発揮しながら協働、協調することで生まれる「総合芸術」です。舞台芸術学科では、主体性ある豊かな「創造力」と、他者を信頼し、また他者から信頼される「人間力」とを兼ね備えた「総合芸術」の担い手となるべく人材を育成します。
文芸表現学科	文芸表現学科は、ことばによる新しい表現を模索する「創造力」と、他者と協働し自分たちのことばを社会につなげていく「人間力」を備え、社会に新しい価値を産みだすことのできる人材を育成します。
アートプロデュース学科	価値観やものの見方が異なる他者に関心を持ち、他者とのコミュニケーションを通して新たな価値を創出することができる人材を育てます。そのために必要となる「みる・かんがえる・はなす・きく」能力を能動的かつ総合的に活用することができ、創造力、人間力、セルフ・エデュケーション力を兼ね備えた、アート・人・社会をつないで活かすことのできる人材を育てます。
こども芸術学科	なぜ人は表現するのかという芸術の根源をたずね、人が成長する上で、芸術の果たす役割と幼児教育・保育の可能性を探求します。こどもと関わりながらその存在価値を認め、芸術する心を通して、創造的な保育実践のできる人、他者と支え合うことのできる人、社会に向けてアイデアを発信できる人を育てます。
歴史遺産学科	歴史遺産学科では、歴史的な観点から社会の諸問題に取り組むことのできる人格・教養知を「人間力」として身につけます。また、歴史遺産の調査・保存修復・活用に実践的に取り組むカリキュラムを通じて、新たな社会的価値観を創り出す創造的知性を「創造力」として養います。卒業後は、文化財保存修復士や考古調査士をはじめ、伝統文化・地域文化産業で活躍できる人材、社会科教員・研究者となることを目指します。

(2020~2022年度入学生)

学科名	人材養成に関する目的
美術工芸学科	美術工芸学科は日本美術の伝統から先端的な映像やインスタレーション領域までもを含む総合学科です。まず手を動かし続けて圧倒的な作品を生み出す技術力を修得し、哲学や美術史を理論構築の背骨として身体化し、刻々と変容する社会の動向を踏まえた上で、人々の共感を呼び起こす作品や仕組みを生み出す人材を育成します。
マンガ学科	マンガは読む人の目に直接訴える視覚言語であり、一瞬で大量の情報を伝達できる手段でもあります。とりわけ「ストーリーマンガ」は日本独自の発展を遂げており、すでにサブカルチャーの域を超え、「日本文化」として世界中に認知されています。本学科ではマンガ家を育てるとともに、視覚言語を通してコミュニケーション力を培い、社会のあらゆる分野で活躍できる就業力を身につけた人材を育てます。
キャラクターデザイン学科	ワンソースマルチユース（自身の起源を以って様々なコト・モノづくりシーンでの活躍できる人材となる）を理念とし全ての学生に産業構造＝マーケットの存在を認識させ、本学科にて修得した学修プログラムを活用しダイバーシティ＝多様性に富んだ目まぐるしく技術的に変化・進化していく社会で真に必要な『人材』を育成することを目標とします。
情報デザイン学科	情報デザイン学科は、来るべき社会を洞察し、多様なコミュニケーションデザインを通じて、企業、個人、コミュニティ、地域、国およびグローバルな諸活動に新たな価値を創出する「価値デザイン」を学科教育のテーマとし、人、もの、ことの新たな関係づくりと共創によって、社会に新たな豊かさと夢を提案できる人材を育成します。
プロダクトデザイン学科	次代を拓くプロフェッショナルを育成します。そのために、基礎となる知識やスキルの修得を踏まえて、特性に合わせたテーマでの実習を数多く経験することで、希望分野への就職に繋がります。第一線のプロとのコラボレーションを数多く織り込み、高度なデザイン開発を学ぶと同時に社会との関係を学び、就職に繋がる力を身に付けます。個性や目標に合わせたクラス編成やカリキュラム構成で学習意欲を喚起し、着実な能力の向上を図ります。
空間演出デザイン学科	空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成します。
環境デザイン学科	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。
映画学科	映画学科では、「集団制作＝ともに取り組む表現」を基本とします。一方で、社会状況や学生の多様化にも対応するため、「個々の主体的創造力の向上」を図ります。この二つは「個人制作と集団制作」というような相反するものではありません。むしろ、相乗して表現自体の強さに繋がるはずで、また、このような創作の過程を通じて、一人一人が社会において力強く生きるための豊かな「人間力」を身につけることを目指します。
舞台芸術学科	舞台芸術は、新たな価値観の創造に向かって様々な役割の人達が各自の独創性を発揮しながら協働、協調することで生まれる「総合芸術」です。舞台芸術学科では、主体性ある豊かな「創造力」と、他者を信頼し、また他者から信頼される「人間力」とを兼ね備えた「総合芸術」の担い手となるべく人材を育成します。
文芸表現学科	文芸表現学科は、ことばによる新しい表現を模索する「創造力」と、他者と協働し自分たちのことばを社会につなげていく「人間力」を備え、社会に新しい価値を産みだすことのできる人材を育成します。
アートプロデュース学科	価値観やものの見方が異なる他者に関心を持ち、他者とのコミュニケーションを通して新たな価値を創出することができる人材を育てます。そのために必要となる「みる・かんがえる・はなす・きく」能力を能動的かつ総合的に活用することができ、創造力、人間力、セルフ・エデュケーション力を兼ね備えた、アート・人・社会をつないで活かすことができる人材を育てます。
こども芸術学科	なぜ人は表現するのかという芸術の根源をたずね、人が成長する上で、芸術の果たす役割と幼児教育・保育の可能性を探求します。こどもと関わりながらその存在価値を認め、芸術する心を通して、創造的な保育実践のできる人、他者と支え合うことのできる人、社会に向けてアイデアを発信できる人を育てます。
歴史遺産学科	歴史遺産学科では、歴史的な観点から社会の諸問題に取り組むことのできる人格・教養知を「人間力」として身につけます。また、歴史遺産の調査・保存修復・活用実践的に取り組むカリキュラムを通じて、新たな社会的価値観を創り出す創造的知性を「創造力」として養います。卒業後は、文化財保存修復士や考古調査士をはじめ、伝統文化・地域文化産業で活躍できる人材、社会科教員・研究者となることを目指します。