

京都芸術大学
学科別カリキュラム評価
自己点検・評価報告書

2025年7月
キャラクターデザイン学科

目次

はじめに	1
基準 1 理念・目的	
基準 1-1 学科の「人材養成に関する目的」の設定と周知	4
基準 2 学生	
基準 2-1 学生の受け入れ	13
基準 2-2 学修支援	21
基準 2-3 キャリア支援	24
基準 2-4 学修環境の整備	29
基準 3 教育課程	
基準 3-1 単位認定	36
基準 3-2 教育課程	37
基準 3-3 教員・職員	45
基準 4 学修成果	
基準 4-1 在学中・卒業時	55
基準 4-2 卒業後	63
基準 5 内部質保証	
基準 5-1 内部質保証の機能性	68
おわりに	71

はじめに

自己点検・評価報告を進めるに先立って、「キャラクターデザインとは何ぞや？」その定義について触れておきたい。つまりは「藝術立国」「京都文藝復興」という理念を掲げる京都芸術大学（以下、「本学」という）において、ゲーム・アニメーション・マンガといった、如何にもエンターテインメントな領域を擁するキャラクターデザイン学科（以下、「本学科」という）が、創設より18年を経て、学生数784名、教員数21名（2025年4月時点）規模の学科として存在しているのか。

結論から述べると、キャラクターデザインを学ぶことは「人間を探究すること」である。

人間はなぜ行動するのか？それはフロイト的観点から、エス（欲求）と超自我（社会的道徳）のバランスにおいて形成されている現在の自我を日常とすれば、無意識の欲求から生じる、なりたい自分（自己）になるためのヒーローズジャーニー（英雄の旅）が人間的行動原理であり、冒険そのものが即ち物語となる。つまり、キャラクターをデザインするとは、ホモ・サピエンスが認知革命を経て、物語を創造する契機となった「人間はどこから来たのか？」という根源的問いに由来する。その問いに対する主張として、人間の心理的テーゼとアンチテーゼの衝突を設計することである。そして葛藤から止揚を経て見出される新たな価値観の獲得により、キャラクターひいては作家自身の人間的成長を遂げることを目標としている。

キャラクターを描くとは、その芸術的思考を通して得られるテーマを創造世界において「見立てる」ことである。古来日本人は、神様を依代として見立て、自然から成り出でさせる伝統的文化背景を生活習慣として受け継いで来た。現実世界の階層を一枚めくれば魑魅魍魎が跋扈する、京都という四神相応の地に根ざして、世界に向けてキャラクターデザインという領域を学問及び芸術の両面から探究する学科として捉えれば、「世界平和を希求する大学」に在することに、本質的意義を見出すことができるのではないだろうか。

「京都文藝復興」に謳われる「果たして人間とは何か？」この問いに対して、現在を生き、未来を創る学生が各々の主張を唱え、新たな問いを生み出してゆく場として、私たちは手を合わせた祈りの先に未来を創造する意味での本学科としてさらなる高みを目指してゆきたい。この度は報告書作成にあたり自己点検とともに、外部委員の方々からの評価及び助言の貴重な機会を頂戴することに対して深く感謝申し上げます。

2025年7月
京都芸術大学 キャラクターデザイン学科
学科長 矢野浩二

学科沿革

2007年	<p>京都造形芸術大学芸術学部にキャラクターデザイン学科を設置 映像・舞台芸術学科と情報デザイン学科において培われた「アニメーション制作を通じた文学、精神、文化の解釈方法とその社会還元」というテーマがキャラクターデザイン学科に引き継がれた。</p> <p>入学定員 50名「アニメディレクションコース」「キャラクターデザインコース」「CGデザインコース」3コースで構成される</p>
2011年	<p>京都造形芸術大学芸術学部マンガ学科を設置 「マンガコース」1コースで構成される</p>
2013年	<p>マンガ学科「マンガコース」を「ストーリーマンガコース」へ名称変更</p>
2018年	<p>キャラクターデザイン学科の3コースを統合し「キャラクターデザインコース」となる。</p> <p>入学定員を60名から90名に拡大し、対応領域をアニメーション、ゲーム、イラスト、グラフィック、VFX、サウンドなどへ拡張</p>
2021年	<p>京都芸術大学芸術学部マンガ学科「ストーリーマンガコース」を「マンガコース」へ名称変更</p>
2023年	<p>京都芸術大学芸術学部マンガ学科の学生募集停止</p> <p>キャラクターデザイン学科内に「キャラクターデザインコース」と「マンガコース」の2コース体制となる</p> <p>入学定員を150名から200名に拡大</p>

学生数の推移（2025年5月1日時点在学者数）

	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年	2025年
キャラクターデザイン学科 （～2022年）	370	375	371	—	—	—
マンガ学科（旧）	205	206	207	154	103	59
キャラクターデザインコース	—	—	—	432	509	557
マンガコース	—	—	—	58	115	168
キャラクターデザイン学科 合計	575	581	578	644	727	784

教員数の推移（2025年5月1日時点在籍数）

	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年	2025年
教員定数	17	17	17	17	17	22
教員在籍人数	17	18	17	20	19	21
教員在籍人数（減数）	—	1	3	3	4	7
教員在籍人数（増数）	—	2	2	6	3	9

基準 1 理念・目的

本基準の趣旨

大学の目的や役割は、教育基本法において「学術の中心として、高い教養と専門的能力を培うとともに、深く真理を探究して新たな知見を創造し、これらの成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与する」と定められています。とくに私立大学については、建学の精神に基づき、個性や特色を活かした教育研究活動を行うことが期待され、人材の養成に関する目的、教育研究上の目的を、寄附行為や学則等に定めることが法令により定められています。

学校法人瓜生山学園は、寄附行為第 3 条に法人の目的を、「教育基本法及び学校教育法に従い、芸術立国の志によって世界の恒久平和に寄与し、これに資する人材の育成を目的とする」と定めています。1991 年に京都造形芸術大学(2020 年に京都芸術大学に名称を変更。以下、「本学」という。)を開設する際には、「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」ことを建学の理念と定め、目的を、「京都芸術大学は、教育基本法および学校教育法の定めるところに従い、学術の中心として広く知識を授けると共に深く芸術学、デザイン諸学、造形芸術に関する専門の学芸を教授研究し、芸術的感性豊かな社会人の育成を以って、我国芸術文化の復興と発展に寄与することを目的とする。」と学則第 1 条に決めました。また、本学の使命、教育目標を、次のとおり定めています。

大学の基本使命

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

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

教育目標

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

各学科は、こうした本学の使命や目的、教育目標に基づき、学科毎の人材養成に関する目的を定め、教育課程の編成や実施に反映するとともに、使命・目的に基づき教育研究実施組織を編成し、計画的且つ組織的に教育目標を実現していくことが求められます。

基準項目 1-1 学科の「人材の養成に関する目的」の設定と周知

①大学の理念・教育目標との関連性

②個性・特色の明示、変化への対応

(1) 1-1 の自己判定

基準項目 1-1 を満たしている。

(2) 1-1 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①大学の理念・教育目標との関連性

本学科が掲げる人材の養成に関する目的と本学理念との関連性

本学の学則別表 3【資料 1-1-1】に明示される本学科の「人材の養成に関する目的」については次の通りである。

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る。「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する。

本学の基本使命「藝術立国」【資料 1-1-2】のもと、「藝術によって社会を変える力を育む」という大学の教育方針と整合的に、キャラクター表現を通じて自己理解と他者理解を深め、社会と創造的に関わる力を育成することを教育の中心に据えている。本学科の教育目標は、「遊びで世界を埋め尽くせ」というコンセプトを軸に、本学のディプロマ・ポリシー（学位授与の方針、以下「DP」）における「創造力」「人間力」の統合的育成という目標を段階的に達成できる設計としている。これらは、教育課程におけるシラバス、学修到達度ルーブリック、カリキュラム・マップ、学科の人材養成に関する目的【資料 1-1-1】などの中で可視化されている。

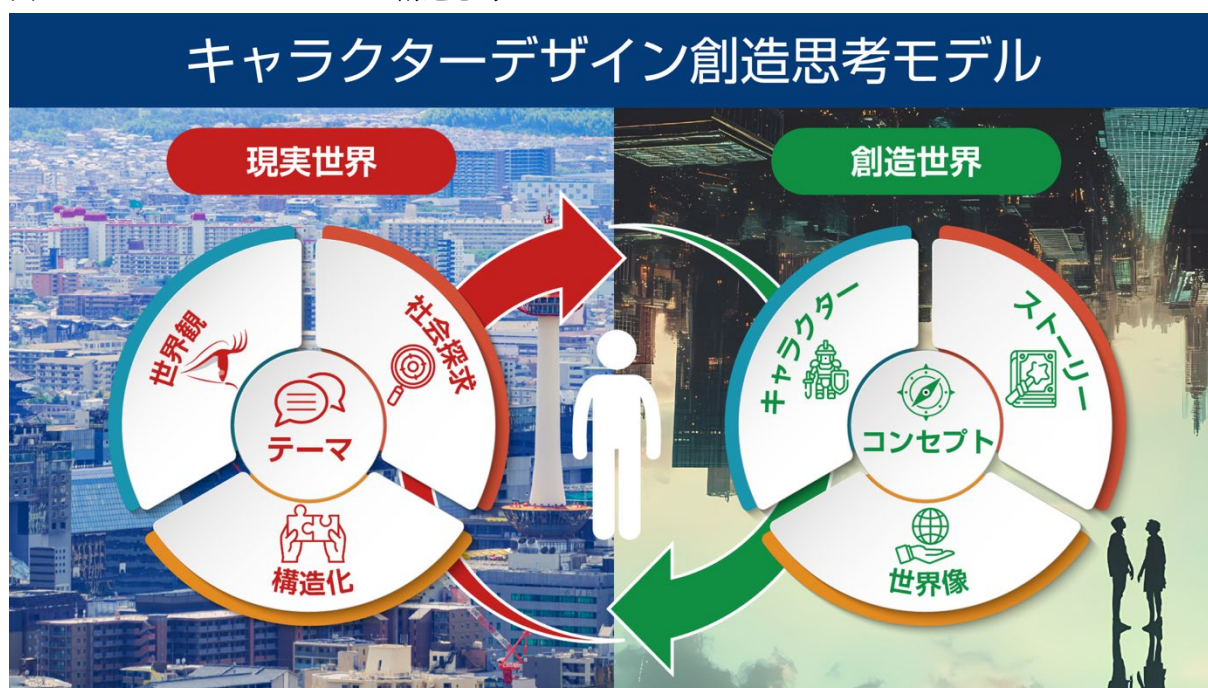
「藝術立国」の使命として「芸術文化を原動力とする文明への展望と、人類と自然への深い愛情に満ちた哲学を持った人間を輩出する」とある通り、本学の理念は現実世界に根ざしている。

対して、本学科が対象とするエンターテインメント領域においては、近年のデジタル技術及びネットワークの発展により、仮想の創造世界においても現実世界と変わらないコミュニケーション環境が整っている。そこにおいて、「人類が直面する困難な課題を克服するために、自らの人間力と創造力を鍛え、社会の変革を牽引することのできる人材を育成する」という本学の教育目標にどのように繋がるのか？

その問いに答えるために、本学科の創造論に重ねて、創造世界と実際に私たちが生きる現実世界との認識を確認する。

エンターテインメントという創造世界は、如何にも空想的で自由に無限の世界が広がっているように感じられる。実際、本学科を志望する学生はゲームやアニメ、マンガなどに幼少期から触れ、作品の中で生き活きと描かれるキャラクターに憧れを持っている。楽しみを持つこと自体は大いに結構なことであるが、創造世界の中に没入し肥大化する母性の中で循環し続けることは、芸術を学ぶものとして、新たなエンターテインメント作品を創作する作家としてあるべき姿かと問われれば、否である。我々が扱うエンターテインメントは「創造世界は既知であり有限」である。それは先人たちが創造してきた珠玉の創作物により積み上げられた世界である。対して「無限であり未知なるものが現実世界」であると定義している。

図 1-1：キャラクターデザイン創造思考モデル



「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、本学開設の際に定められた建学の理念に照らし合わせて、本学科における創造教育は「現実世界をどのように観るか」という世界観の構築から始まる。学生自身が持つ感性を現実世界の出来事に照らし合わせた時に、その琴線が何に触れた時にどのような音を鳴らすのか。そこに作家のオリジナリティ（起源）を見出すことができる。そのためには、現実世界に対する好奇心と、価値あるものを偶然的に察知する能力（セレンディピティ）の醸成が欠かせない。その結果として創造の源である「問い」が発せられる。「問い」を生み出す主体である作家自身の哲学的思考と、問いを探究し仮説的推論から構築される「テーマ」なくして、作品の価値を見出すことはできない。そこから漸く制作活動が始まる。「テーマ」から創造世界の「コンセプト」へ、「世界観」から「世界像」へとメタファーされるのである。つまり「未知なる現実世界における発見」を「既知の創造世界における

データベース」から作品を組成する。その創造世界の制作過程において、新たな表現を開拓できたとすれば、その作品は「芸術的価値」を生み出したと言える。

つまり、現実世界における作者の「テーマ」や「世界観」を、創造世界にメタファーされた作品を通して、視聴者が発見することで共感が生まれる。そして現実世界への考え方に影響を及ぼす。少なくとも議論を提供することに意義を生み出すのである。

具体的なカリキュラムについては後の章にて述べるが、前述の創造思考モデルを意識的に繰り返すことで、本学が掲げる『自らの「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革を牽引することのできる人材を育成する』という教育目標に対して、本学科が定義するキャラクターデザインを学ぶことは、人間を探究し、新たな世界の価値を創造する意味でも合致を見出すことができる。

②個性・特色の明示、変化への対応

学問分野に関わる国内外の市場状況と学術の進展状況

本学科は、マンガ・アニメ・ゲーム・CGなどの領域横断的な構造を持ち、学生が自らの関心に応じた専門性を自由に設計できることを最大の特色としている。この自由度と多様性は、変化の激しいデジタルコンテンツ業界に対応するうえで柔軟性の高い教育モデルであり、2024年度のカリキュラム改訂においても、学際的な学修の選択肢が拡充された。また、社会や産業構造の変化に応じた「表現領域の拡張」「PBL型授業」「社会実装プロジェクト」の導入を通して、常に変化に対応する教育課程の実現に努めている。

本学科における学問領域である、ゲーム・アニメーション・マンガなどエンターテインメント・コンテンツ業界の概況について述べる。

コンテンツの世界市場は拡大する一方で日本市場が占める割合は減少傾向にある。要因としては、Netflixをはじめとした世界市場に向けた映像配信メディアによるメディアパワーの巨大化や、アジアを中心としたコンテンツ新興国による国を挙げてのエンターテインメントへの巨大投資や世界発信を標準としたコンテンツ制作及びクリエイター育成を行なっていることが挙げられる。

一方、図 1-2 に見られる通り、コンテンツ産業は文化価値に留まらず、世界コンテンツ市場は石油化学産業や半導体産業よりも大きく、日本由来コンテンツの海外売上は、鉄鋼産業、半導体産業の輸出額に匹敵する規模となり、今後も産業全体において重要な役割を担っている。

図 1-2：コンテンツの世界市場・日本市場の規模

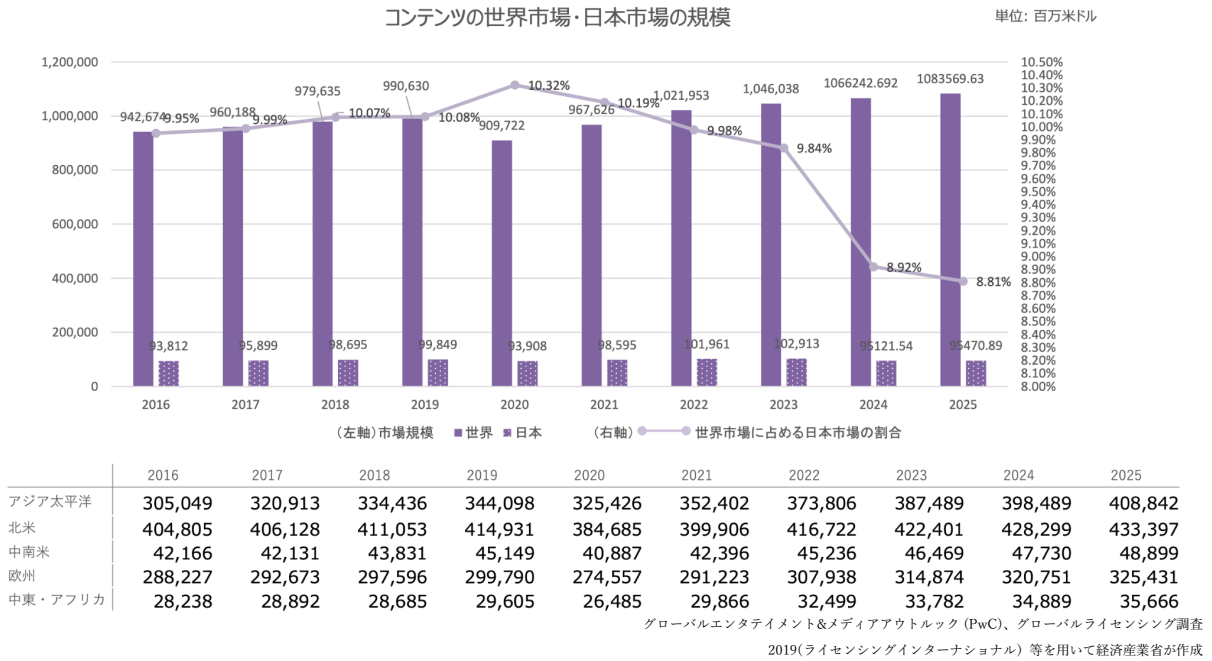
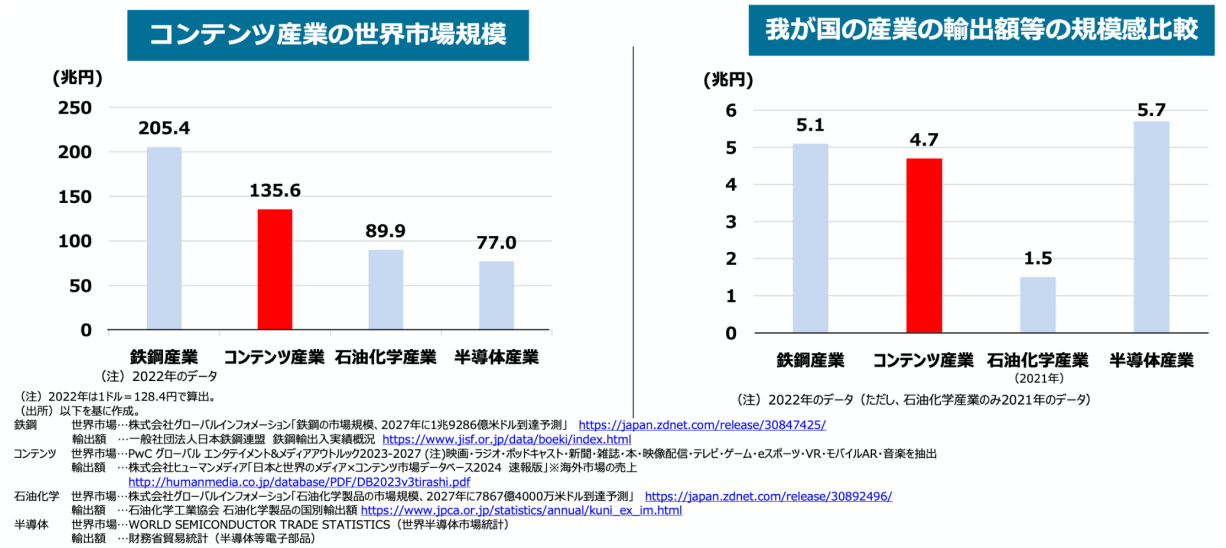


図 1-3：コンテンツ産業の世界市場と日本産業の輸出額規模の相場感



ゲーム・アニメーション・マンガなど各領域においては、産業構造や経済学の観点、及び人工知能 (AI) やバーチャルリアリティ (VR) など最新技術との関連において、現在から近未来への示唆となる学術研究及び実証研究がなされ、近年実装レベルにまで達している。

一方ビジネスプロデュース観点においては、従来のゲーム・アニメーション・マンガといった個別の出口のみではなく、メディア横断的にワンコンテンツ・マルチユースの戦略が取られるようになった。それら戦略を支えるのが知的財産 (IP: Intellectual Property) であり、その核とな

るのがキャラクターである。そしてその役割は、エンターテインメント業界においてもますます重要視される傾向にある。

しかしながら、従来のキャラクターデザインはいわゆる著名クリエイターに代表される個人的能力に依存しており、キャラクターデザインについての学術的研究は発展途上にある。

では、産業の発展に向けてはもちろん、高等教育機関としてキャラクターデザイン教育においてどのような観点を重視するべきか？という問いに至る。

企業が現在において求める技術の習得を目標とすることは、数年先の就職に向けては有効であるかもしれないが、エンターテインメント業界、ひいては他の業界を含めて未来社会を先導していく人材育成としては十分ではない。急進的に変遷する技術や産業動向に左右されない、創造の基盤となる哲学的思考を磨いていくことが芸術大学でキャラクターデザインを学ぶ意義であると考える。

世界で通用するためには絵を描く技術だけでは戦えない。世界に認められている日本独自の文化創造を理解し、自らの創作プロセスを磨いていくことが求められる。

妖怪などを思い浮かべると理解されやすいが、生物や自然、社会通念や道徳など、あらゆる概念は擬人化や見立てによってキャラクター化されうる。それは、アニミズムに代表される古来受け継がれてきた多様性を尊重する日本文化を基盤とするからこそ可能となるものである。

現代に視点を移すと、イデオロギーの対立により分断された世界が平和を維持するためには、多様性（ダイバーシティ）の概念が不可欠である。その意味で京都文藝復興を掲げる本学において、キャラクターデザインを歴史文化及び日本芸術的観点から捉え直し、時代的に分断された現代のエンターテインメントの流れへと繋げ、再構築する意義は大きい。その先に日本文化の発信地である京都から、世界が共感するコンテンツを生み出せる土台となる。

キャラクターデザインの思考により築き上げる哲学的土台の上に、社会変革に向けて既存領域に囚われずに我々の想像を超える新領域を生み出せるような学生主導の探究型教育を実現することが本学科の使命である。

学科教育理念の周知

学科の教育目標【資料 1-1-3】は、学科ガイダンスで周知されており、学生の理解と納得感を得ながら運用されている。また、DP と 4 段階の学修ステップとの接続を明示する学科ループブック【資料 1-1-4】を学科内 FD や履修ガイダンスで活用し、教育課程における目標との整合性を担保している。加えて、学生に向けた目標の内在化については、授業評価やアンケートなどによって可視化及びフィードバック体制を構築している。

本学科は、エンターテインメント領域として、ゲームやアニメ、マンガ、イラストレーションなどを設定しているが、人間と世界の探究を通して生きたキャラクターを生み出すということである。もう一段掘り下げると、キャラクターとは人間や動物といった一つの形を作ることだけではない。視聴者やゲームプレイヤーが作品を通じたインタラクティブな活動を通じて自発的に生

み出される新たな心理体験を設計することも含まれる。これはいわゆるエンターテインメント業界に限らず、その他業界においても社会的に求められる創造的能力である。



図 1-4：キャラクターデザイン学科コンセプト

本学科における教育哲学及び人材育成目標を周知するに向けて「遊びで世界を埋め尽くせ」と学科コンセプトとして謳っている。ここで「遊び」について触れておきたい。「遊び」というとゲームやマンガなど楽しいことをすることと捉えられがちであるが、それだけではない。遊戯三昧（ゆげざんまい）という禅語があるが、仏のように何のものにもとらわれることなく、自由であることを意味する。更に遡れば荘子いわく遊びとは、この混沌とした世の中を差別や偏見なくありのまま受け入れるということでもある。現代風に置き換えれば、リベラルアーツの思想と方向性は一致するであろう。そのような境地でなければ、真のイノベーションを起こすことなど叶わない。

ありのままの世界や自分を受け入れて、困難なことに対しても楽しみを持って乗り越えていく。本質的な遊びの思考を身につけ、自由な生き方と自由な発想で、真の社会改革を起こすことができる人財を育成することが本学科の目標である。そのような考えをもとに本学科の教育コンセプトを「遊びで世界を埋め尽くせ」と定義した。

定期的に行われる高校生向けオープンキャンパスにおいては、1日6回（各20～30分程度）にかけて学科説明会を開催しており、すべての来場者に対して本学科の教育に対する考え方を伝えている。また体験授業型オープンキャンパスのワークショップにおいては、絵を描く技法だけではなく、キャラクターデザインをするための心理設計を含めた内容としており、体験した学生からは想定していた授業内容とは違い、より深く楽しんだ旨のアンケートコメントを数多くいただいている。また、大学パンフレットにおいては、高校生にもわかりやすく伝えるために学年毎の授業活動内容や社会実装プロジェクトの具体例など興味を持っていただくような内容としている。

本学科を志望する学生の多くはキャラクターデザインという言葉の印象から絵を上手に描けるようになることを動機としている。もちろん表現技法の演習においても高いレベルでの授業を展開しているが、本学科のキャラクターデザインにおける本質的な意義を入学検討時に知ることによって、より深い興味を持って本学科に志望していただきたいと考えている。そこから広がるエンターテインメントへの可能性や、未来に向けた社会的意義を感じて本学科を志望選択していただく学生を増やすことで、より多様な人材の獲得及び育成を実現することを目指している。

図 1-5：学科説明会の様子



(3) 1-1 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

「人間力」と「創造力」を鍛えるために、入学後すぐに自己分析や社会探究として、自身と世の中の多様な観点を探る授業を展開している。その中で課題としては、全体的に思春期を経て大人の間として成長する過程を、今までの教育や生活環境において向き合えてこられなかった学生が多くいるということが挙げられる。入学以前の教育環境において自ら考える機会が少なかったり、また家庭環境が複雑であったりすることも要因として挙げられるが、自分自身の価値や存在に自信が持てず、程度の大小はあるが不安定な精神状態である学生も見受けられる。

また、絵の上手さを自身の拠り所としてきた学生が、入学後に他の学生が描く高いクオリティの作品を見せつけられることで、自信喪失してしまう場合も多い。本学科においては、キャラクターを描くという点で高いレベルの描画力を身につけた学生が多くいるが、基礎的な美術教育を受けてきたわけではなく、好きなアニメやマンガなどのキャラクターを独学で描いてきた学生も多い。つまり美術教育の中で、他と比較しながら技術を身につける経験が乏しい。

改善に向けては、まず本学科のものづくりにおける範囲の広さと深さを理解させることが第一である。前述の世界観やテーマ構築の重要性などを説くことが肝要である。また、問いを立てるだけでなく、答えのない問いを問い続けられるかという、ネガティブケイパビリティ（不安に耐える力）を育むことを重要視している。とにかく若者は不安である。特に昨今は、生まれた時には SNS が存在しており、スマートフォンの中には、成功を謳歌するキラキラとした情報があふれているわけで、何者でもない現在の自分と比べてしまう。あるいは、情報が多すぎて選択することができず一歩が踏み出せない。そのために、まず初年次においては、自己の内面と社会環境を整理して、自我を見つめ、なりたい自分（自己）を整理させることから始める。自己分析を通して、常に社会は変化し、自身も変化するわけで、成長に向けては不安定であることが大切であることを理解する。

また、描画手法をはじめ、演習授業を通じた技術的習得においても、ただ好きなものを描かせるのではなく、模写や人体解剖学など美術基礎を学び、同時に描くまでの観察することと思考することのプロセスを体験させる。そのことにより、自身の成長実感と同時に、絵の上手さの多様性を学ぶのである。言語的思考よりもビジュアルで思考することが得意な学生も多いため、演習授業で手を動かしながら、講義授業における真意を理解するように、相互的な授業計画を実施している。小さな気づきや成功体験がやがて大きな自信につながるのである。

各種学生アンケートや進路傾向の分析をもとに、特色をより効果的に伝えるガイダンス資料や Web 公開コンテンツの更新を行う。また、外部連携科目や選抜プロジェクトを通して、産業界・地域社会との接続を継続的に可視化・反映し、特色の社会的実効性を裏付ける取り組みを拡充する。

DP との整合をより明確に周知するため、学内ガイダンスや初年次教育の中で「学科教育目標×DP 対応マトリクス」の活用を拡充する。また、カリキュラム説明資料に「Grand Design 2030」

【資料 1-1-5】との接続を意識した注釈を加え、学生が学科の方向性と大学全体のビジョンを横断的に理解できるよう整備する。

学生アンケートや進路傾向の分析をもとに、特色をより効果的に伝えるガイダンス資料や Web 公開コンテンツの更新を行う。また、外部連携科目や選抜プロジェクトを通して、産業界・地域社会との接続を継続的に可視化・反映し、特色の社会的実効性を裏付ける取り組みを拡充する。

基準 2 学生

本基準の趣旨

高等教育機関として、大学は、その使命・目的を実現するために必要な規模の学生を受入れ、その成長を促進し、社会で活躍することができるための専門的知識・能力を養成することが求められます。ここでは、そのことを実現するための組織的環境や取り組みを「学生」の観点から確認します。

学生の受け入れにあたっては、本学の教育目標に基づき、アドミッション・ポリシーを策定しています。アドミッション・ポリシーに基づき、入学者選抜が適正に行われているか、また、大学経営の視点からは、適正な志願者数が確保できているかが重要になります。

受け入れた学生に対しては、学生が成長できるように必要な学修環境を整備し、学生生活の安定化を図り、組織的な学修支援に取り組むとともに、社会的・職業的な自立に向けた指導を通じて、自らのキャリアを形成し、本学が教育目標に掲げる「社会の変革を牽引することのできる人材」の育成に努めることが求められます。こうした学生支援は、大学全体で行う専門的な支援とあわせて、担当教員制度¹や DPA 面談²等の制度を通じて行う学生支援、さらには日常的な学習指導等との有機的な連携・協働が重要です。

また、学生の意見・要望を的確に把握し、活用することも重要な取り組みとなりますが、これについては基準 5 の内部質保証の機能性の項で確認することとします。

1 担当教員制度

入学時から卒業まで、学生一人ひとりに担当教員を配置する制度。担当教員については、新年度ガイダンス等で学生に知らせるとともに、学修ポータル「A-Portal」からも確認できる仕組みを設けている。学生は担当教員が明確化されることにより、学修や学生生活に関する相談がしやすくなるため、学修不振等が深刻化する前にケアを行うことが可能な体制となっている。担当教員による面談等の内容・所見は、「A-Portal」の「学生サポートメモ」に記録することにより、教職員は、その所属や権限に応じていつでも閲覧することができ、担当教員間の引き継ぎや、学生状況の共有、事務局各課と連携する際に活用し、個々の学生に対する継続的な支援に役立てている。

2 DPA 面談

学修成果を可視化するための学修管理システム「DPA (DP 達成度評価)」を活用して行う面談制度。学生自身が学修の PDCA サイクルをまわせるようになることを支援するため、学生と担当教員とが 1on1 を行い、目標設定やふりかえりに対するフィードバックを行う。1 年次は DPA の活用方法を身につけるとともに、主体的な学修計画を立てるための基礎を身につけさせるため、年 3 回実施する。2~3 年次は一定の主体的学修態度を身につけていると考え、学生自身が DPA を活用して学修計画を立てられることを前提とし、全員を対象とする DPA 面談は、年度末に 1 回実施する。担当教員は、DPA を通じて伴走支援を行うほか、課題のある学生について集中した支援を行う。尚、4 年次の DPA 面談は行わず、ゼミ等を通じて個別支援を行っている。

基準項目 2-1 学生の受け入れ

①アドミッション・ポリシーに明示する資質・能力を備えた学生を確保できているか

②学科魅力（特色）の訴求力

(1) 2-1 の自己判定

基準項目 2-1 を満たしている。

(2) 2-1 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①アドミッション・ポリシーに明示する資質・能力を備えた学生を確保できているか

アドミッション・ポリシーに基づいた入学者選抜の実施

アドミッション・ポリシー（求める学生像および入学者選抜の基本方針、以下「AP」）【資料 2-1-1】において、入学者に求める資質・能力として以下を定めている。

- ・生涯を通じて学び続けるための基盤となる、基礎的・基本的な知識・技能を有している。
- ・知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題も解決できる思考力・判断力・表現力を有している。
- ・主体性を持って行動し、多様な人々と協働して学ぶ態度を身につけている。

本学科では、AP において求める資質・能力を身につけ、かつ表現技術の優劣だけにとらわれない、思考力や人間力を含めた多角的な評価基準を備えた公正かつ適切な学生募集および入学者選抜を実施している。講義・ワークショップ・面談・作品提出を組み合わせた複合的評価を通じて、単なるスキルの優劣でなく、学修意欲や成長可能性を含めて総合的に評価している。入学後の学修成果を支える基盤として、DP との接続性も意識された評価設計となっており、選抜方式と AP の整合が確保されている。

また、本学科における人材育成に関する目的において掲げる、
「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。」【資料 1-1-3】
という教育理念を踏まえ、これを具現化できる資質・能力を有する学生を受け入れるため、以下の各選抜試験において、高校までの基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力の評価とともに、大学入学後において成長の基盤となる能力を定め運用している。

●総合型選抜(1期・2期) 体験授業型

9月(1期)及び10月(2期)の2回実施。2024年度実施分においては本学全体で1期(3日間)、2期(2日間)のうち志望コースの授業を1日間受講する。開催日程内で学科を跨いで併願可能としている。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。

入学後に指導する教員陣が、授業内容の企画設計を行い、受験コースの施設や設備を使用し対面形式で実施する。当日は講義担当教員と合わせて、グループワークのファシリテーション及び制作に向けたアドバイスなどを担当するサポート教員を複数名配置し、現時点での能力を発揮できる環境を整えるとともに、選抜による出願可否判定に関わらず、受験した学生が体験授業を通して気づきを得て、今後の成長に繋がる機会となることを目標としている。

体験授業内容及び評価観点は以下の通りである。実施内容や受講するにあたり要点を記載するだけでなく、高校生に向けて興味を持てる内容としている。【資料2-1-2】。

総合型選抜(1期)体験授業型：キャラクターデザインコース 2026年度入試

授業タイトル	世界を彩る魅力的なキャラクターをデザインしよう
授業内容	古代から人は誰かに何かを伝えるときに、それを物語やキャラクターに置き換えて表現してきました。妖怪などは分かりやすい例ですね。この授業では、物事の本質を深く考察してアイデアを出し、そこから多様なキャラクターを生み出していきます。あなた独自の視点で世界を捉え、グループワークや教員とのコミュニケーションを通して伝えたいテーマを深め、世界の中で生き生きと躍動するキャラクターのビジュアルを創作します。
評価観点	自分だけのテーマを掘り下げる思考力、キャラクターデザインとしてビジュアル化する発想力と表現力を評価します。また対話を通して、社会の様々なことに興味・関心を抱き自発的に思考する姿勢を評価します。 <ul style="list-style-type: none"> ・課題に対し、独自の視点で捉えることができているか ・テーマを的確に伝えるべきキャラクターが描かれているか ・構図や色彩など、絵として美しく完成しているか

総合型選抜体験授業型2期：キャラクターデザインコース 2026年度

授業タイトル	モチーフから発想してオリジナルのキャラクターイラストを描こう
授業内容	好きなアニメやゲームのキャラクターを模写したり二次創作することも楽しいですが、もっとみなさんのアイデア溢れるオリジナルのキャラクターをつ

	<p>くりたいと思いませんか？この授業では、キーワードから発想を広げて、魅力的なキャラクターを生み出します。そのキャラクターは、どんな世界で何を考え、何をしているのでしょうか？キャラクターを通してあなたが伝えたいことを表現できる楽しさを体感しましょう！</p>
評価観点	<p>自分だけのテーマを掘り下げる思考力、キャラクターデザインとしてビジュアル化する発想力と表現力を評価します。また対話を通して、社会の様々なことに興味・関心を抱き自発的に思考する姿勢を評価します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題に対し、独自の視点で捉えることができているか ・テーマを的確に伝えるべきキャラクターが描かれているか ・構図や色彩など、絵として美しく完成しているか

総合型選抜体験授業型 1 期：マンガコース 2026 年度

授業タイトル	マンガなら描けるキミだけの世界！好きから生まれる物語を創ろう
授業内容	<p>何気なく書いた落書きにも、みなさんの「好き」が隠れています。それってすごく価値があるものだと思いますか？プロのマンガ家である教員の指導のもと、みなさんの「好き」からグループワークを通して、オリジナルの物語を考え、その中のワンシーンをマンガもしくはイラストで表現してください。企画構成・プロットから、コマ割り・作画など本格的なマンガ制作の工程を体験してみましょう！</p>
評価観点	<p>まずはリラックスして、授業を楽しんでください！授業や面談を通して、みなさんが普段何を考えているのか、グループワークでの意見を上手に取り入れてアイデアを生み出せているかなど、みなさんの好奇心や成長への意欲を重視しています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義やグループワークを通して自分らしい物語をつくり出しているか ・人に伝える工夫や気遣いができているか ・見る人を惹きつける絵が描かれているか

総合型選抜体験授業型 2 期：マンガコース 2026 年度

授業タイトル	いつでもどこでもできる！毎日が楽しくなるネタ集めの実践法
授業内容	<p>通学途中や休日の街中など、マンガのネタとなるものは至るところに溢れています。観察の方法を覚えることで、見える世界が変わります。レクチャーを受けた後、マンガのネタを集めるために学内を散策し、スケッチを行います。</p>

	<p>す。そこで見たことや感じたことをグループで共有し、得られた気づきをマンガもしくはイラストで表現してください。独創的な発想も、まずは観察から。マンガのネタを掴む極意を会得しましょう！</p>
評価観点	<p>まずはリラックスして、授業を楽しんでください！授業や面談を通して、みなさんが普段何を考えているのか、グループワークでの意見を上手に取り入れてアイデアを生み出せているかなど、みなさんの好奇心や成長への意欲を重視しています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義やグループワークを通して自分らしい物語をつくられているか ・人に伝える工夫や気遣いができているか ・見る人を惹きつける絵が描かれているか

成果物としては、表現手法としてキャラクターデザインコースは1枚のイラスト、マンガコースは1ページのマンガを描く。受験時における基礎的な知識と表現技能の習熟度も評価対象であるが、表現に至るまでの思考プロセスを記載するワークシートも同様に重視する。テーマを自身の体験を通して設定することができるか。またテーマを表象化するに向けて、キャラクターデザイン・ストーリー構成、世界像設定を含めた作品コンセプトの設定においても、テーマの要点を抑えながら独創的な創造世界への写像がなされているか。問いを自身で立て、一つの答えはない課題に対して、思いつきの発想だけではない創造論拠を求められる。受験する高校生にとってはやや難解な内容であるため、成果物精度は差が出ることとなるが、授業内容を丁寧に理解し、現時点の自身の能力を活かして、与えられた時間内でできる限りの成果を諦めず取り組める姿勢やグループワークを通して自身の中にはないアイデアを発見する姿勢も、入学後の成長に向けた資質として重要な判定材料となる。「思考力」「表現力」の総合点のみならず、学生個別の特異点や、探究心や好奇心を含めた「人間力」においてもグループワークや面談を通して評価する。

●総合型選抜（1期・2期）探究プロセス型

2026年度入試より新たに施行される探究プロセス型入試。身近な風景への観察力を養い、違和感や謎から創造的な問いを立てる力を育む。また、独自の仮説と明確な根拠をもとに新たな価値や物語を構築するプロセスを通して、想像力と論理的思考力の両方を高めることを目的とする。9月の総合型選抜（1期）体験授業型と同時期に選抜を行うが、志望する高校生は、本学サイトにおいて事前に掲載されたワークシートを元に、身の回りの社会環境を探索し、地域の歴史や物語などを取材を通して得られた気づきを元に創作する。2026年度入試の本学科の課題は「妖怪キャラクターのデザイン～見えないものに命を吹き込もう！～」の通りとした。キャラクターをデザインすることが創造世界の空想物ではなく、現実世界における自然への敬愛や畏怖を見立てることから始まるという本学科の創造哲学を体験させるためである。ワークシートに加えて、ワークシートの説明ならびに志望理由をまとめた5分以内の動画を学生自身が撮影し提出する。それら提出物を学科担当教員が確認し、出願可否の判定を行う。

ワークシート作成に向けて、提出前 7 月に探究ワークショップを開催する。2025 年度は募集定員 60 名に対して、志望数が大幅に超過したため急遽定員数を追加して 90 名を受け入れ開催した。7 月開催のワークショップに参加できなかった学生もエントリー可能としている。あわせて、動画提出のレクチャー会として提出動画制作・YouTube アップロード講座を開催し、オンライン型式に不得手な学生に対してもフォローアップを行なっている。

総合型選抜（1期・2期）体験授業型においては、1日ですべての課題をこなすために十分に思考を深める時間を確保するのが困難であるのに対して、探究プロセス型入試においては、学生それぞれの環境において地域を取材・探究し、思考を深める時間を設けることが可能なため、視野の広さや興味を深掘りする好奇心など、多様な人間力を測ることができる。また本学科においては、キャラクター設計の表現方法として、体験授業型は絵を描くことが必須とされるが、探究プロセス型においては、文章で表現することも可としている。そのため、より多彩な能力を持った学生の獲得を狙いとしている。

総合型選抜探究プロセス型：学科共通 2026 年度

授業タイトル	妖怪キャラクターのデザイン～見えないものに命を吹き込もう！～
授業内容	<p>身近な風景への観察力を養い、違和感や謎から創造的な問いを立てる力を育みます。また、独自の仮説と明確な根拠をもとに新たな価値や物語を構築するプロセスを通して、想像力と論理的思考力の両方を高めていきます。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 対話型鑑賞による観察の練習 細部の観察だけでなく歴史的背景までも読み解いていきます。 2 周囲の町を散策し、そこからインスピレーションを得て新たな妖怪キャラクターを創作。 3 探究学習ワークシートに取り組み、問い・仮説・根拠によって創造の背景を明確にし、自由にアウトプットします。（絵でも文章でも得意な表現方法で可） 4 自身の気づきや学びの振り返り
評価観点	<p>自分だけのテーマを掘り下げる思考力、キャラクターデザインとしてビジュアル化する発想力と表現力を評価します。また対話を通して、社会の様々なことに興味・関心を抱き自発的に思考する姿勢を評価します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好奇心を持ってテーマを構築し、関連する情報を探求できているか ・課題に対し、独自の視点で捉えることができているか ・テーマを的確に伝えるべきキャラクターが設計されているか

●総合型選抜科目選択型

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

●総合型選抜テーマ選択型

面接と指定提出物を通して、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

●一般選抜大学入学共通テスト利用型

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。

●外国人留学生面接型入試

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入試

近年の留学生志願者の増加を鑑み、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「特別指定校編入試験」「海外帰国生徒入試」「編入学試験（2年次・3年次）」を実施している。

②学科魅力（特色）の訴求力

志願者数及び入学者受け入れの結果

過去 5 年間、本学科は安定的な志願者数を維持しており【資料 2-1-3】、学科の特色が一定の認知と訴求力をもって伝わっていると判断される。2023 年度以降は募集定員が増加するものの、カリキュラム改訂による学際的教育と社会変革に向けた人材育成による他大学との差別化を図り、オープンキャンパス及び広報活動を行うことで、実志願倍率の増加を継続的に達成している。

入学後の学修状況について述べる。2023 年度以降も GPA（平均）は上昇傾向にあり、特に 2024 年度においてはキャラクターデザインコース、マンガコース共に総合型選抜（体験授業型）入学生 GPA が向上している【資料 2-1-4】。従来の表現力重視の入試内容から、2024 年度以降の思考力を含めた総合的評価による入試内容に変更した成果が表れている。

離席率についても 2023 年度から 2024 年度にかけて大幅に改善している。総合型選抜（体験授業型）において、思考プロセスを重視した入試難度の向上と、グループワークと個別面談を導入したことが貢献している。入学生に対して学科の教育目標や学修の心がけなどについて履修ガイダンスでの周知や、精神的不安がある学生に対しては教職員と学生支援センターとの連携を行い、また授業内容に人間力育成を織り込んでいることも改善要因として挙げられる。

学科魅力（特色）の訴求力

キャラクターデザイン学科という名称により、大学を志望する高校生にとっては、ゲームやアニメ、マンガなどのキャラクターの上手な描き方を学べる場所という理解が一般的であり、学生募集も本学科においては設立からの歴史もあり現在は好調である。しかしながら、絵の描き方を学べる場所は、専門学校や他大学においても多数存在し、関連学科設立も増加傾向にあるため、数年来より受験者数が減少傾向に転じる可能性が高いことを危惧してきた。

そのため前述の通り、キャラクターデザインの定義を哲学的に見直し、思考力や学術研究強化に取り組んできた。そして、本質的な意味でのキャラクターデザインを学ぶことは、プロフェッショナルとして絵の能力を向上させることに繋がることを、オープンキャンパス来場者全員に学科説明会へ案内するとともに、出張授業などでもプレゼンテーションやワークショップを通して学科の教育哲学や具体的なカリキュラム及び進路実績などを伝えている。

特に今後は、芸術系以外の一般大学においてもゲームやデザイン領域などを中心として新たな学科が設立される見通しとなるため、本学科としてはさらなる学術化と思考力強化推進とともに、相乗効果により、従来の強みである表現力と制作力をさらに磨き上げている。

アドミッション・オフィスとの連携により附属高校をはじめ全国の美術系高校及び一般高校、また海外予備校への出張授業なども積極的に開催した。表現技法のみならずキャラクターデザインの本質が伝わる授業を行い本学科の教育に対する考え方が伝わる内容としている。

広報戦略としてもキャラクターデザインコース在學生や卒業生によるゲームジャムなどイベント参加やアニメーションコンテストにおける受賞歴、マンガコースにおいては卒業生はもちろん

在学生においても誌面連載獲得の多数実績があるため、多様なメディアを通じて学科独自の情報を積極的に発信している。

- ・ KUA BLOG：学科行事や授業、学生の成果などを写真付きで紹介【資料 2-1-5】。
- ・ LINE：卒業生と在学生のマンガ連載や読切作品掲載などを随時掲載。
- ・ X、Instagram：写真と短文で高頻度に投稿。フォロワー数 700 名程度。拡散力強化が課題。
- ・ YouTube：学生映像作品やゼミ紹介、卒業制作における学生インタビューなどを公開。
- ・ マターポート：展示イベントを 3D 化。WEB 上で学科展や卒展をバーチャルで見学可能【資料 2-1-6】【資料 2-1-7】。
- ・ リアルイベント：京まふ（京都国際マンガ・アニメフェア）や BitSummit（国内最大級のインディーゲームの祭典）などへの出展。

図 2-4：LINE、X



(3) 2-1 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

入学選抜における評価視点を明文化したルーブリックの再整理を行い、受験生にも伝わる形での開示を検討する。また入学後の学修成果との関連分析を通じて、選抜方法の継続的な見直しを行う。志願動向や進路ニーズを踏まえた魅力発信のため、学生作品や授業成果の可視化、卒業生のキャリア紹介等を通じた情報設計の改善を継続する。また専門学校や附属高校等との接続における基礎教育の共有や、模擬授業の提供などによる潜在志願者層の拡大にも取り組む。

基準項目 2-2 学修支援

- ①主体的学修への転換
- ②教職協働による組織的な学修支援の充実
- ③専門的学修支援組織との連携
- ④学生相互の学び合いの機会創出

(1) 2-2 の自己判定

基準項目 2-2 を満たしている。

(2) 2-2 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①主体的学修への転換

主体的学修支援

本学科では、1 年次から 4 年次まで全学生を対象に学修管理システム「DPA（DP 達成度評価）」を用いて、入学～卒業までの学修成果を学期単位で振り返り、主体的な学修への転換を促している。また、このシステムに蓄積された情報を元に「DPA 面談」を毎学期実施している。それにより、学生が自らの学修成果を振り返る機会を定期的に設けている。

面談では、DP に基づいたレーダーチャートや GPA 分析、自己評価記録を活用しており、学生の主体的学修を促す仕組みとして定着している。また、「DPA」は面談記録の蓄積により、教員側も学生の成長推移や課題を把握でき、アドバイスの個別化・具体化に役立てられている。合評会やゼミ活動とも連動しながら、フィードバックの質的改善にもつながっている。

学籍異動データ【資料 2-2-1】離籍状況（キャラデ）を参照し、本学科の直近 5 年間（2020～2024 年度）の本学科における状況を元に主体的学修支援体制の成果を検証する。

初年次の在籍維持はおおむね安定しており、入学直後の離籍率は各年度でいずれも低水準にとどまっている。2020 年度 2.2%、2021 年度 3.3%、2022 年度 6.6%、2023 年度 1.9%、2024 年度は現時点で 1.4%であり、2023 年度、2024 年度は学生数の増加にもかかわらず、1～2%台を維持している。これは、初年次教育において、目標の明確化や学問への取り組み姿勢の強化に加えて、DPA 面談を中心とした個別支援体制整備の成果である。

一方で、2 年次から 3 年次にかけての離籍率は比較的高い傾向が見られる。2021 年度入学生では、3 年次終了時点で累積 11.0%に達しており、同様に 2022 年度入学生も 3 年次途中ですでに 8.8%に達している。これらのことから、専門科目が本格化し、将来に対する不安が高まるこの時期に、学修への適応や進路意識の不一致が離籍の主な要因となっていることが示唆される。

今後は、初年次の定着率を維持しつつ、2～3年次の中途離籍をいかに減らすかが重要な課題である。具体的には、キャリア形成支援、学修モチベーションへの働きかけ、メンタル面のサポートを段階的かつ個別に強化することが求められる。学年進行に伴うリスクを的確に捉え、離籍防止と継続的な学びの支援体制をさらに充実させていく必要がある。

②教職協働による組織的な学修支援の充実

教職協働の体制

前述の「DPA 面談」は担当教員制を敷く本学ならではの取り組みであるが、全学生と教員が必ず面談を行うことで学修における初期の問題点をいち早く発見することができる。学修支援が必要な学生がいた場合、特に共有が必要な場合においては学科会議において面談状況を共有し、教職共同の認識の醸成が計られている。

一方で、担当教員に学修についての相談が難しい場合でも、本学科では学生と職員が研究室の窓口や slack などのコミュニケーションツールを用いて相談を受けるケースもあり、適切に学科会議及び slack 上で共有される。

上記のように定期的に個別学生の情報共有や対応方針の確認が行われ、学修上・心理的に支援が必要な学生に対しては、学生支援センター等との連携を図る体制が機能している。

学生の修学状況については、毎週出席状況を確認し機械的にアラートをメールで通知するシステムの実装に加え、前述の「DPA」による「学生サポートメモ（面談記録）」を参照して原因を把握し、早期に対応を行う予防策を講じている。一方で成績不振に陥った学生（直近の GPA が 1.5 を下回るか進級及び卒業不可となった学生）に関しては学習支援・教育開発課と協調し学習計画書を作成の上アカデミック・アドバイザー（職員）との面談を受ける中で自らの履修計画・学習計画を見直す「修学指導および履修指導」を受ける制度が整っている。

さらに、成績不振が2期にわたって続く場合は修学指導面談を担当教員と行い、その原因分析や対応策をともに考える。教員はその経過や対策を示す報告書を提出する。

なお、成績不振が2期に渡る場合は保証人にその旨を通知し、状況の共有を行っている。

③専門的学修支援組織との連携

障がい学生や留学生支援

直近5年の独立行政法人日本学生支援機構への報告書では在籍学生のおよそ5%程度（624名中4.5%）が障がいを持つ学生として報告されている【資料2-2-2】。障がいのある学生に対しては、前述の学生支援センター内の「UDL 推進室」【資料2-2-3】にて明確に申請・ヒアリングの流れが整備されており、その後、「UDL 推進室」から学科への配慮依頼に基づいて、教員・講義内での個別具体の調整が行われ、合理的配慮が実施されている。

本学科において、直近 5 年の留学生数は増加傾向にあり、2024 年時点での在籍留学生数は 11% (66 名) である【資料 2-2-4】。様々な言語能力・文化的背景を持つ留学生に対して、履修指導や「DPA 面談」において日本語能力の高低、講義演習において困っていることはないかなど具体的なヒアリングを通して個々人の状況を把握し支援や文化差の理解を考慮した対応を検討しており、適応支援体制が学科に根づいている。

④学生相互の学び合いの機会創出

学生相互の学び合い

授業・合評・グループワークにおいて、学生同士が相互評価し、対話形式で学びを深める機会を積極的に設定している。特に演習科目ではピアレビューや講評会が体系的に導入されており、コミュニケーション能力と自己批判的思考の育成につながっている。

さらに、学修支援を充実させるため SA (スチューデント・アシスタント) 制度【資料 2-2-5】を導入している。SA は「本学芸術学部に在学中の正規生で、原則として 2 年次以上の者とする。且つ、申請時の累積 GPA が 2.5 以上もしくは担当する授業科目を修得済みでその成績評価が「A」評価以上の者とする。」と定義されている通り、高年次の成績優秀者によるフィードバック、補助によって、より充実した学修支援を実現している。

SA の学生は、1.授業準備 (資料の教室への移動、印刷準備や備品準備など) と 2.授業中の印刷補助や機器操作補助、3.履修経験者としての制作アドバイスなどを行う。

特に、3.制作アドバイスにおいては、授業中には理解しづらいが年次が進むにつれて有用となる知識などを実体験として語っていただくことや、受講生が理解しづらい箇所やモチベーションが高めにくい箇所などの教員へのフィードバックも含めて非常に有益な取り組みとなっている。

また新校舎「相照館」は、本学科の学生が授業時間外にも活用できる広々とした学修空間として整備されている。オープンスペースで、自由に利用できるエリアが多く設けられており、学生は仲間と共に作業やディスカッションを行ったり、一人で集中して制作や調べ物を進めたりと、多様な学び方を選択できる。これにより、授業で得た知識や課題への取り組みを授業前後に深化させることが可能となり、互いの作業過程や成果を共有しやすい環境が生まれている。結果として、学生間の自然な交流とフィードバックが活発化し、相互に刺激を受け合いながら主体的に学ぶ文化が形成されている。

図 2-5：相照館外観及びラウンジの様子



(3) 2-2 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

キャラクターデザイン学科における学修支援体制は、DPA（DP 達成度評価）を中核とした継続的な面談と記録に基づき【資料 2-2-6】【資料 2-2-7】、学生の主体的学修を促す仕組みとして機能している。一方、2～3 年次にかけての離籍率は従来高くなる傾向があり、学修課題の複雑化や個別のキャリア選択の多様化に対応しきれていない側面もあり、今後はこの中間年次層支援の質的充実が求められる。

改善方策としては、DPA 面談における学生自身の目標設定と振り返りの徹底及び、2 年次においては、業界研究やマーケティング及びポートフォリオ講座など、自身の興味と将来像を学生が主体的に描く取り組みを進めている。さらに、初年次から卒業生や社会人との対話や、キャリア専任教員による社会に向けた学修の意味づけや職業観を強化する実践的キャリア教育導入を試行している。

教職協働の面では、学科会議や Slack による情報共有体制が確立されているものの、成績不振や継続的な履修不調に対する支援が「アラート対応型」に留まる傾向がある。今後は、該当学生が自身の課題を言語化し、次学期に向けた行動計画を教員と共有する仕組みの導入や、学生情報を統合的に把握・共有するために、学修支援コーディネーターとの連携強化に取り組む。

さらに、障がい学生に対する支援体制も整備されつつあり、UDL 推進室や DPA 面談を通じて合理的配慮が実施されている。しかし、言語や文化的背景に応じた留学生支援には、入学時より日本人との交流が少ない傾向があり、高年次の留学生を SA として配置するバイリンガル SA 制度の導入や、多文化理解ワークショップを初年次授業に取り入れるなどの取り組みを検討中である。

SA 制度については、GPA 基準や研修制度などハードルが高く計画的な育成が必要である。将来的には、SA の学年間を越えた情報共有や授業改善の提案など、継続的な学びの接続役として育成することが、学科内の学修文化の深化につながる。

以上のように、キャラクターデザイン学科における学修支援体制は着実に整備されつつあり、初年次の離籍抑制においては顕著な成果を上げている。今後は、2～3 年次の学修不適応への予

防的・対話的支援を強化し、教職・学生・外部人材が有機的に連携した学びの共同体を構築することが、離籍防止と学修成果の向上に直結する方策となる。

基準項目 2-3 キャリア支援

①教職協働によるキャリア支援の充実

②専門的キャリア支援組織との連携

(1) 2-3 の自己判定

基準項目 2-3 を満たしている。

(2) 2-3 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①教職協働によるキャリア支援の充実

教職協働によるキャリア支援及び専門的キャリア支援組織との連携

本学ではカリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針、以下「CP」）に進路教育を掲げ、以下のように学生一人一人のキャリアプランに応じた指導を行っている。

- ・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）
- ・担当教員制による定期的なキャリア指導
- ・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

キャリア支援については、ゼミ担当教員による個別指導と学科会議での全体情報の把握及びキャリアデザインセンターと連携した学生の希望進路に応じた情報提供・指導が随時実施されている。低学年においては「DPA 面談」で進路希望を確認し、教員側での記録・引継ぎがなされているため、高学年に向けて継続的支援を行っている。

前期（1Q・2Q）と後期（3Q・4Q）開始前の学科ガイダンス実施時に 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を基にキャリアガイダンスを行なっている。

図 2-6：各ガイダンスのコース・学年別出席数と出席率

コース	学年	春実施		秋実施	
キャラクターデザイン	2 年	148/158	93.7%	100/155	64.5%
	3 年	82/92	89.1%	72/89	80.9%
マンガ	2 年	—	—	40/58	68.9%
	3 年	—	—	33/49	67.3%

専門科目内でのキャリア系科目【資料 2-3-1】の設置については、2023 年度以前カリキュラムにおいては次の科目を設定している。2 年次から就職活動に必要な業界研究及びエントリーシート記載やデザイン・クリエイティブ職には必須であるポートフォリオ作成に重きを置いて実施し

た。ポートフォリオ制作は学科担当教員による講義としたが、業界研究及びエントリーシートにおいては株式会社キャリア総研との業務委託により専門的講義を実施した【資料 2-3-2】。

図 2-7：コース別キャリア系科目における履修率と単位修得率

コース	科目名	履修年次	履修率	単位修得率
キャラクターデザイン	キャリアデザイン II	2 年次	93.6%	95.9%
マンガ	キャリアデザイン I	2 年次	98.2%	98.2%
	キャリアデザイン II	2 年次	96.4%	91.0%
	キャリアデザイン III (マンガ学科 3 年)	3 年次	96.0%	91.7%

※再履修者除く

定期的なキャリア進捗管理については、キャリアデザインセンターと共有するキャリア進捗管理表によって毎月報告を行っている。対象は 4 年次となるため、本学科においてはゼミ担当教員により学生に直接ヒアリングを行い記載している。あわせて進路相談及び面接練習など個別のキャリア面談については、キャリアデザインセンターと連携して学生支援を行う。しかしながら一定数就職活動に消極的な学生がいるため、対策として株式会社キャリア総研による学科内で参加できる定期面談会を実施した。

図 2-8：学科独自キャリアイベント

【4年生・25卒】キャリア総研（春）
いまエントリーに向けてこの足を踏んでいる人！
応募書類が進まない！面接に進めない！

応募書類作成セミナー	対面
内容：	社会の傾向、一般的な就業状況 効果的な応募書類作成のポイント 応募書類作成、自己添削（自己の文書チェック）
実施日時：	3/29（金）13：00～16：00
進め方：	セミナー 13：00～14：30 応募書類作成 14：40～16：00 *必要であれば個別相談実施
実施場所：	H51
担当講師：	キャリア総研 北井 江里子先生

【4年生・25卒】キャリア総研（春）
いまエントリーに向けてこの足を踏んでいる人！
応募書類が進まない！面接に進めない！

応募書類作成セミナー 対面

用意してほしいこと

- 自己PR
- ガクチ力（学生時代に力を入れて取り組んだこと）
- 志望動機
- ※それぞれ200字程度

上記の600字程度を作成しておいてください。
出来ていない人は当日作成可。

※志望動機作成に向けて、アタック企業を1社選んでおいてください。

個別相談会 スタート 対面

個別相談： 4/4 ㈫ 13：00～17：00

実施場所： 後日お知らせ（河野中です）

近年就職活動の早期化に伴いインターンシップ参加が重視されており、本学においてはキャリアデザインセンターから各学科に対して参加促進や活動状況把握に向けた調査がなされる。以下に近年の進路決定状況を記載する。

②専門的キャリア支援組織との連携

就職活動及び進路決定状況

24.3 卒を中心に概観する。学部目標として夏インターン参加率を 60%と設定しており、両コースとも大幅に未達となる【図 2-9】【図 2-10】。22.3 卒から就活早期化対応としてアナウンスを行って来たが数字には繋がらなかった。秋冬インターンで挽回した結果、早期内定率は前年比で上昇するものの、キャラクターデザインコースにおいては進路決定率が昨年比 10 ポイント低下した。正規就職率については両コースとも低い傾向にある。キャラクターデザインコースについては、アニメーション企業やゲーム企業を中心として契約社員が一般的とされ、学生が志望する業界への就職が高まる程に非正規雇用が増加する傾向にある。ただし業界においては契約社員でも就業後の実績と能力により正当に評価され、正規契約への転換や他企業への転職も可能となる。また、マンガコースにおいては、プロマンガ家として生計を立てられる状態で個人事業として卒業する学生が増加していることも要因である。近年入学する学生は、エンターテインメント業界での就業やプロマンガ家への志向が高く、目的意識を持って入ってくる学生が増加しているため、学生の熱意が数値として反比例していく傾向がある。

就職活動の進捗管理については、主にゼミ担当教員が直接学生にヒアリングを行い、キャリアデザインセンター依頼の報告書に基づいて毎月報告を行っている。また年度の最終振り返りとして取りまとめを行い報告を行っている。

図 2-9：学部目標に対する進路決定結果（キャラクターデザインコース）

	20.3 卒	21.3 卒	22.3 卒	23.3 卒	24.3 卒
進路決定率	95.6%	87.7%	92.7%	97.6%	87.7%
就職率	95.5%	87.3%	92.6%	97.5%	87.5%
早期内定率	64.8%	60.6%	59.3%	73.8%	77.8%
正規就職率	71.2%	64.8%	65.4%	81.5%	68.1%
3 年次インターン参加 率	33.8%	59.2%	64.4%	58.1%	46.3%
進路満足度（卒業時）	77.4%	82.1%	82.5%	89.7%	81.0%
回答率	91.2%	91.8%	97.6%	96.3%	96.3%

* 22.3 卒までは通年インターン、23.3 卒から夏インターンのみの数値

図 2-10：学部目標に対する進路決定結果（マンガコース）

	20.3 卒	21.3 卒	22.3 卒	23.3 卒	24.3 卒
進路決定率	81.8%	95.1%	87.8%	91.3%	91.5%
就職率	80.6%	95.0%	87.0%	91.3%	91.3%
早期内定率	63.3%	76.2%	68.0%	73.9%	83.7%
正規就職率	58.1%	62.5%	41.3%	56.3%	58.7%
3 年次インターン参加 率	57.6%	51.0%	73.3%	62.7%	19.1%

進路満足度（卒業時）	65.5%	71.8%	78.7%	82.6%	93.2%
回答率	87.9%	95.1%	95.9%	73.3%	95.7%

* 22.3 卒までは通年インターン、23.3 卒から夏インターンのみの数値

（3）2-3 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

本学科の学生が志望する就業先としては、ゲーム業界やアニメーション業界への就業、またプロマンガ家の個人事業主として生計を立てることを目標にする学生が多数である。総体的にエンターテインメントやクリエイティブ系の業界志望が多く、1 学年あたり 200 名超の学生が狭き門に挑戦するため、志望通りの進路決定を実現するのはハードルが高い。そのために専門スキルを身につける教育はもちろんであるが、自身の得意を活かせる業界業種や企業レベルを把握するための業界知識と、戦略的マーケティング能力を身につける必要がある。

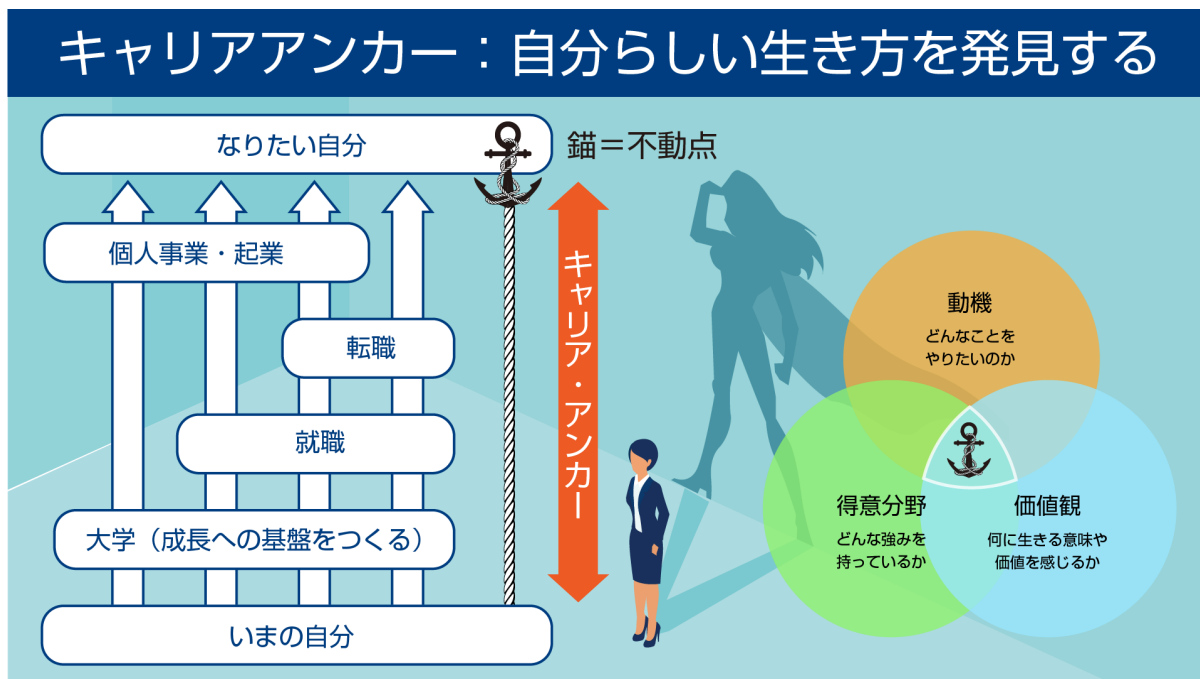
子どもの頃からエンターテインメント業界への夢を持ち続けてきたため、キャリア意識としては高いとも言えるが、逆にみれば志望業界に固執する傾向がある。その中でも、夢を目標として定めて、具体的な戦略を立てて一歩ずつ行動を起こすことができる学生はトップ企業の内定を獲得している。一方、夢を憧れのままに持ち続け、現状技術レベルとの乖離を埋めるための具体的な行動が伴わない学生は就職活動においても停滞する傾向がある。また子どもの頃から絵を描くこと自体が好きで、イラストレーションで生計を立てたいという思いはあるが、アーティストとして描きたい絵を描くことと、仕事として絵を描くことは異なるために志望就業先としては曖昧なままの学生も多い。もちろん、好きなことがあることは人生にとって大切な宝物であるので持ち続けて欲しいのだが、キャリア支援として最終的に学生が納得できる卒業後の進路を獲得するためには、根本的な意識醸成が求められる。

そのため、従来は企業就業に向けた就活支援として、学外専門機関と提携して就活講座を行っていたのだが、根本的に意識醸成が未熟なまま就職活動の方法論を教えても積極的に取り組む姿勢が感じられなかったため、2025 年度よりキャリア専任の担当教員を採用し、学科内での教育と合わせてキャリア支援を行う体制を構築している。本学キャリアデザインセンターによる就活支援イベントや面談指導などとも連携して、サポートする体制を整えている。

本学科においてはキャリア支援＝就活支援ではなく、中長期的視野において学生が一人の人間として自分らしい生き方（キャリアアンカー）を発見することを重視している。自分の好きなことや得意なことを活かす方法を考えることと合わせて、自分にとって譲れない生き方としての価値を考える機会を 1 年次から 2 年次にかけて、授業内及びキャリアイベントにおいて設けている。

【資料 2-3-3】

図 2-11：キャリアアンカー・自分らしい生き方を発見する



冒頭に述べたように、キャラクターデザインとは「人間を探究する」ことであり、キャラクターが心理的葛藤と冒険を経て成長することが物語をつくることである。

2024 年度カリキュラム 1 年次においては作品例として「千と千尋の神隠し」など主人公の心理的成長物語の解説や、自己分析による自我（現在の自分）や自己（なりたい自分）から自身の生きるテーマを設定し、そこからキャラクターをデザインして自らのテーマをメタファーした創造世界において、キャラクターの成長物語を創作する。この段階でハイレベルな成果物を制作する学生もいるが、全員が完璧に仕上がるものにはならないので、年次を追うごとに社会を知り視野を広げながらブラッシュアップしていく仕組みとなっている。

2 年次においては、「業界研究」(1Q)「マーケティング基礎」(2Q)「思考法開発」(3Q)「ポートフォリオデザイン」(4Q) 科目を設置し、自身が目指す業界構造や調査分析手法など必要なスキルを学びながらキャリア戦略を具体化する。マンガ家やイラストレーターなど個人事業としての活動を志望する学生においても、顧客となる出版社などの研究や活動目標など生計を立てる道筋を具体化させることで、卒業時に個人事業として生計を立てられる見込みがなくても、一般企業での就業と並行して活動を行うなど中長期的視野で自身の目標を達成できる計画を立て、早期の就職活動に道筋を立てられるようにカリキュラムを変更している。

今後は、進路相談記録を学年横断的に参照できる仕組みを強化し、キャリア教育と日常指導の接続を高める。OBOG ネットワークを活用した体験談や事例紹介を授業と連携させ、学生が主体的にキャリア活動に取り組むことができる仕組みを構築する。

また、外部講師を招いたポートフォリオ講評会や企業との合同相談会が年複数回開催されており、業界との接続性を意識した支援が確保されている。特にデザイン・出版・ゲーム等の業界別支援体制が整っており、学生の職種理解や応募戦略構築を支援している。

基準項目 2-4 学修環境の整備

①学修環境の整備と適切な管理運営、有効活用

②安全の確保

③図書等の有効活用

(1) 2-4 の自己判定

基準項目 2-4 を満たしている。

(2) 2-4 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①学修環境の整備と適切な管理運営、有効活用

学習環境

2024年4月より新校舎である相照館が竣工した。4階建ての各階に、稼働壁を備え大人数から少人数まで対応できる教室と、小教室が配置されており、授業形態と受講生数に合わせて利用することができる仕組みとなっている。またパブリックスペースとして1階メインラウンジのみならず、各階に学生が自由に利用できるパブリックスペースを多く配置している。それにより、学生が打ち合わせや昼食など複数人での利用と同時に、一人で集中して学習に取り組める環境を整備している。

図 2-12：相照館外観



本学科では3校舎にまたがる教室を活用している。基幹校舎として「相照館」があり、アフレコルームを有する「青窓館」、2,000冊（概算）以上の蔵書を含むマンガラウンジ・機材ラボ・印刷設備（大型インクジェット印刷機2台 PX-10000、PX-9500/製本機 BQ-P65/複合機 ApeosProC650、DocuCentre-IVC2270、印刷用PC3台 IMAC27inch2024）を有する「天心館」がある【資料2-4-1】。

図2-13：利用教室と収容人数概算（資料2-4-1 抜粋）

□ □	□ □ □	□ □ □ □ □ □
□ □ □	5	274
□ □ □	6	365
□ □ □	16	674
□	27	1313

教室設置の設備リストについては別紙資料に記載する【資料2-4-2】。

また、学科保有の貸し出し可能な備品に関しては全て閲覧可能な notion データベースを作成し、閲覧可能な状態にしている【資料2-4-3】。

図2-14：相照館ラウンジの様子



図 2-15：青窓館アフレコルームの様子



図 2-16：天心館マンガラボの様子



②安全の確保

【資料 2-4-4】 【資料 2-4-5】

職員が駐在している研究室は、相照館と天心館の 2 箇所であり、物理的な距離がある 3 校舎での緊急時に対応できるようにしている。

天心館に置いている大型印刷機の利用は事前申請が必要であり、職員の立ち合いのもと行う。

青窓館のアフレコルーム利用は、ライセンス式を採用しており、「映像技法 III」「映像技法 VI」既修の学生もしくは一定時間の講習を受けた学生のみが利用できる。

また、災害時に備え、各学年の新年度ガイダンスで、学園共通の避難訓練の映像を流している。

緊急避難場所が授業校舎ごとに異なるため、注意するように口頭で補足している。

③図書等の有効活用

学科図書は、現在相照館内の本棚を用意し、主に漫画や雑誌、教員の持ち寄った書籍を完備している。雑誌は CG 専門誌の「CG WORLD」やゲーム情報誌の「週刊ファミ通」、マンガコースでは漫画週刊誌を学科で購読している。

学科特性として、デジタル媒体を扱う関係上、Google 等ネット検索や ChatGPT での情報収集が中心になりがちである。しかし本学科においてはカリキュラム内容について研究を深める方向に移行しており、徐々に図書館利用者数が増加する傾向にある【資料 2-4-6】。

1 年次での図書館利用の推移として、2020 年度～2021 年度は新型コロナウイルス感染症の影響により入館者数が激減するも、その後 2022 年度は 34 名、2023 年度は 200 名、2024 年度は 204 名、2025 年度は 233 名と確実にその数を伸ばしている。これに比例して、貸し出し冊数は 2022 年度が 23 冊、2023 年度は 41 冊、2024 年度は 60 冊、2025 年度は 76 冊と増加している。

新入生ガイダンスの際、キャンパスツアーを通じて図書館利用を促す説明を行っている。ネット情報ではなく査読済の書籍を読むことで、信憑性の高い情報を取り入れることが可能になる旨を伝えている。

また、ゲーム制作の授業内で図書館利用を促すためのゲーミフィケーションを実験的に実施している点も貢献している。

(3) 2-4 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

図書館内には学科推薦図書の棚が設置されているが、書籍の冊数が少なく領域にも偏りがあり、活用できていないのが現状である。学科教員の協力体制を強化し、他領域にわたる情報の網羅が必要である。

学習環境については、制作手法・業界ニーズの変化を見越した設備更新計画を定期的に見直し、現場で活用されるソフトやハード環境のトレンドと連動させる。共有設備の管理責任体制を強化し、学年横断的な使用マナーやメンテナンス協働の文化を醸成する。

図書等の有効活用については、学生・教員による推薦図書の導入制度を強化し、蔵書内容の更新性と多様性を確保する。シラバスに記載の参考図書の充実を図るべく教員への周知を行う。

基準 3 教育課程

本基準の趣旨

大学の機能の中核である、学修の柱となるのは教育課程（カリキュラム）です。大学は、その使命・目的を踏まえて、教育目標を明確に定めるとともに、これを実現するための方針として3つのポリシーを定めることが求められます。

本学では 2024 年度に教育改革を行い、教育目標、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、並びに各学科の「学科の人材養成に関する目的」を改定しました。あらたに「学科ルーブリック」を定め、学部共通のディプロマ・ポリシーに掲げる6つの能力について、学科の専門領域に即して説明し、各学年修了時に発揮されることが期待される能力・行動（到達度）として記述しています。

学部共通のディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーは次のとおりです。

ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

京都芸術大学学士課程は、「芸術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を牽引することのできる人材の育成を目的として、「人間力」と「創造力」を身につけた学生に学位を授与します。「人間力」はおもに、自立した一人の人間として生きるための「知識・情報収集力」「コミュニケーション力」「倫理観」から成り立っています。「創造力」は、芸術の力を社会に活かすための「論理的思考力」「発想・構想力」「表現力」から成り立っています。

人間力	知識・情報収集力	自分を取りまく人間、社会、自然に対して開かれた好奇心をもち、自身の学修や企画に必要な知識と情報を、主体的かつ体系的に収集し理解することができる
	コミュニケーション力	人間の多様性を理解し、異なる価値観をもつ他者との間に相互理解を形成し、協働することができる
	倫理観	自身の良心と社会の多元的な理解に基づき、社会のために芸術の力を活かすことができる
創造力	論理的思考力	所与の情報をもとに、物事を分析的かつ論理的に考えることができる
	発想・構想力	感性的な直観と理性的な分析や思考から得られた発想を統合し、具体的な研究・制作へと結びつくテーマや仮説として構想することができる
	表現力	テーマや仮説を、適切な媒体・形式によってモノ・コトとして可視化し提示することができる

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

京都芸術大学芸術学部は、教育目標およびディプロマ・ポリシーを達成するため、以下の方針に基づきカリキュラムを編成します。

カリキュラムは、学部共通の「芸術教養科目」と学科毎に開設する「専門科目」から構成され、両者が有機的に連動することにより、ディプロマ・ポリシーに定める6つの能力を体系的に修得できるようになっています。芸術教養科目は選択科目を中心に構成され、学生が自らの学修目的に応じて選択できるようになっています。専門科目はコア・カリキュラムとして精選された必修科目を中心に構成されています。

芸術教養科目

芸術教養科目は、大学の基本使命である「藝術立国」を理解し、芸術を未来社会に活かすうえで必要なりテラシーを身につけることを目的とした7つの科目群から構成されます。教養としての知識・技術を修得することに加え、さまざまな専門領域を学ぶ学生が協働して取り組むプロジェクト型授業や、専門の垣根を超えて学ぶ副専攻を通じて、領域横断的に学修します。

教養科目群

広く世界や人間を知り、藝術立国の理念を社会で実現するための教養を身につける

芸術科目群

自身の興味に応じて、芸術に関する理解をさらに深める

コミュニケーション科目群

芸術を社会につなぎ、多文化共生の礎を創る

プロジェクト科目群

学科横断的な環境のなかで、芸術の学びを社会で実践する

日本文化科目群

藝術立国の理念に基づき、国際社会における日本の伝統文化について理解を深める

キャリアデザイン科目群

自己と社会に対する理解を深め、自身のキャリア形成を考える

副専攻科目群

領域横断的な学びを通じて、主専攻での学びをさらに発展させる

副専攻は、新しい未来を芸術で切り開き、社会変革を行える人材を育成するため、専門科目（主専攻）での学びを主軸としながら、分野横断での体系的な学びを通じて、さらなる強み（知識・能力）を獲得し、主専攻での学びを応用・活用するために開設するものです。

専門科目

専門科目は、専門的な知識や理論、表現方法を、入門・基礎・応用・発展と段階的に身につけ、自身の研究・制作テーマを探求することを目的としたコア・カリキュラムから構成されます。すべての学科で地域社会や産業界と連携した社会実装型授業を導入し、芸術を社会に活かすことを実践的に学びます。各学年末には、それまでに学んだ知識や技術を統合し、高次の能力を発揮することを求める統合科目を設置し、1年を通じての学修到達度を測ります。「卒業研究・制作」において、4年間の学修成果として学位プログラムの達成度を測るとともに、その成果を広く社会に発信します。

教育内容・方法

初年次教育

芸術教養科目では、とくに「人間力」の基盤を形成し、芸術大学での基本的な学び方を身につけます。学科混成の少人数クラスで課題に挑む「マンデイ・プロジェクト1・2」や、言語的思考を通じて他者の価値観を尊重することを学ぶ「クリエイティブ・プロジェクト」など、これまでの学びを芸術大学での学びへとスムーズに接続するための入門科目を開講します。

専門科目では、とくに「創造力」の基盤を形成し、各専門領域で求められる知識と技術を獲得するための入門・基礎科目や、4年間の学修目標を理解し、自身で学修計画を立て主体的に学ぶための素養・能力を涵養するための入門科目を開講します。

進路教育

進路教育は、社会の変革を牽引することのできる人材の育成を教育目標に掲げる本学にとって、きわめて重要な教育です。

芸術教養科目に開設するキャリア科目を通じて、本学での学びと社会の繋がりを理解するとともに、専門科目全体を通じて、自身が学んだ知識や技術を、自らの人生および社会のためにどう活かすかを考えます。また、キャリアデザインセンターが開講する正課外のプログラムや担当教員による定期面談など、きめ細やかな進路支援を行います。

教育方法および学修支援

授業の到達目標や評価基準、授業計画、事前・事後学修の内容などはシラバスに明記し、学生に提示します。授業は、グループワークやディスカッション、プレゼンテーションといったアクティブ・ラーニングを多く取り入れるほか、反転学習を活用し、事前・事後学修の充実を図ることで、学生の主体的学修を促します。

4学期制（クォーター制）や週複数回授業を取り入れるほか、CAP制を設け学生が一度に学修する科目数を制限し、密度の高い学修を実現します。

各学期の始まりには、学生が学修目標や学修計画を立て主体的に学ぶことを支援するために、ガイダンスや担当教員による履修指導面談を実施します。学生は、担当教員と

ともに、学修管理システム（DPA）を活用して自身の学修状況をふりかえり、学修目標や学修計画を更新していきます。

さらに、一定の要件を満たした学生は、CAP 上限を超えて履修登録が可能となるほか、成績不振学生には専門スタッフが学修アドバイスをを行い、改善を支援します。

学修成果

成績評価は、学部共通のガイドラインおよびシラバスに記載する各授業の評価方法・基準に則り厳格に行います。学生自身が到達度を把握できるよう、一部の科目をのぞいてルーブリックを導入します。成績や単位修得状況、GPA、外部試験結果等は DPA を通じて学生に提供し、学生は自身の学修成果をいつでもふりかえり、学修計画に役立てることができます。

芸術教養科目及び専門科目は、本学のディプロマ・ポリシーの達成を目指し、カリキュラム・ポリシーに基づき編成・実施されることが重要です。

本学では 2024 年の教育改革において、卒業要件及び進級要件に GPA 基準を設けました³。これは、本学の教育の質を保証するとともに、学生が自らの学修状況を把握し、主体的に学修できるようになることを目指したものです。運用にあたっては、本学が定める「成績評価ガイドライン」⁴に基づき厳正な成績評価を行うとともに、教育課程の編成と実施に反映させることが必要です。

教授方法の開発や学修成果の点検・評価結果のフィードバックを通じて、大学の教育を可視化し、外部からの評価を受けるとともに、さらなる教育課程、教育内容・方法及び学修指導等の改善を不断に行っていくことは、本学の芸術教育の質を高めるために不可欠なことです。

3 在学生専用サイト

「卒業について」<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/2024/grades/graduation.php>

「進級について」<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/2024/grades/promote.php>

4 「京都芸術大学芸術学部成績評価ガイドライン」(学外秘)

基準項目 3-1 単位認定

① 単位認定基準の周知と厳正な運用

(1) 3-1 の自己判定

基準項目 3-1 を満たしている。

(2) 3-1 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

① 単位認定基準の周知と厳正な運用

・カリキュラム・ツリー【資料 3-1-1】～【資料 3-1-6】

本学科の学びの領域は「キャラクターデザイン論」を基盤として、アニメ・ゲーム・マンガ・イラスト・CG・グラフィックデザイン・メディアアートと多岐に展開する形で、体系的なカリキュラム・ツリーを構築している。縦軸には入門、基礎、応用、発展と年次毎に進展し、基軸となる講義系科目及び演習系科目と、それを補助する形で表現技術系、企画系、キャリア系の科目を合わせて、学生が自身の進路や学びたい領域に合わせて選択できるように構成している。学生に対しては、年次毎の学科ループリックに基づいて履修ガイダンス時に説明を行うことで、科目単体で捉えるのではなく、自身が目指す中長期のキャリアプランを見据え計画的に学ぶべき科目を体系的に履修できるように指導している。

・カリキュラム・マップ【資料 3-1-7】～【資料 3-1-11】

カリキュラム・マップは、知識・表現・論理・構想・社会性など 6 つのディプロマ・ポリシーに対応し、1 年次から 4 年次まで、演習・講義を通じてキャラクターデザインの基礎から応用、卒業制作に至るまでを横断的に学び、社会課題に向き合う力を養う実践的教育を特徴としている。各科目の目的と概要と合わせて、科目目標として、学修目標（SA 評価レベル）と到達目標（B 評価レベル）の 2 段階で明示されているため、学修成果の可視化及びループリックによる評価基準の明確化を実現している。

・シラバス【資料 3-1-12】

各授業のシラバスは、カリキュラム・マップ及びカリキュラム・ツリーの枠組みに従い、授業計画や成績評価基準が明示されており、加えて各回の授業内容が記載されている。学生はシラバスに沿って、参考書籍などで事前学習をおこなうことや、授業進捗を確認することができる内容となっている。各授業の授業内容と評価観点に加え、進級要件、卒業要件、GPA の計算方法に関して、履修ガイダンス時に全体周知を行い、また各初回授業の冒頭にも再度アナウンスを行い各授業の全体像を学生に周知している。シラバス作成時には、学科長を責任者としてピアチェックを行い、各指標が適切に設定できているかと確認し、更に各学科から選出された委員により学科横断的なシラバス確認を二重で行なっている。クォーター及びセメスターの終了後に、授業改善アンケートを学科会議内で共有し、シラバス改善案を検討共有している。特に自由記述の内容

については学生の正直な意見が反映されているため、より具体的な改善に有益である。あわせて、担当教員による振り返りとしてリフレクション・ノートを記入し、学科 FD で全体共有を行うことで、各自の改善内容の理解にもつながっている。

・成績評価基準に基づく運用

本学の成績評価・単位認定基準【資料 3-1-13】は、全学で統一されており、教員は授業計画や成績評価基準を課題提出物・講評・中間発表・出席状況などを評価の構成要素とし、それらの比率や判断基準を各授業科目のシラバスに明記している。単位認定の際には、ルーブリックに基づいて適切に運営されているか成績公開前に成績評価会議と学科会議において情報共有する体制もあり、評価の公正性と説明責任が担保されている。

また、学生は次に掲げる場合について成績開示日を含め 4日以内（土日祝を除く）に「成績確認願」を教務窓口に提出申請することができる。

- ・履修登録したが、成績評価の記載がない科目
- ・履修登録していなかったが、成績評価が記載されている科目
- ・シラバスに記載された評価基準を満たしていなかったが、合格評価となった科目
- ・シラバスに記載された評価基準を満たしたにも関わらず、不合格評価となった科目
- ・シラバスに記載された評価基準と、実際の成績評価が異なる科目

以上、成績評価において客観性・透明性・再現性の 5 点で一定の水準を満たしている。

各授業の評価観点に加え、進級要件、卒業要件、GPA の計算方法に関して、全体に向けては履修ガイダンス時に、あわせて各初回授業の冒頭にも再度アナウンスを行い学生に周知している。

これまで本学科の基礎科目としてアニメーション、ゲーム、イラスト、CG、マンガ領域を分割させ独立した科目単位として授業を展開してきたが、学生の主体的学習を目的として、2024 年度より新カリキュラムへの移行に伴い「キャラクターデザイン演習」科目として統合され領域毎にクラス分けを行うこととした。学生は横断的に領域を学んだ上で、学生が主体的に重点を置く専門科目を履修して一つの単位を認定する形式に変更された。

そのため、科目シラバスの要点を遵守した上で、領域クラス毎に詳細の授業内容を学生に周知した。

領域クラス別の成績評価を全体で統合し平均点を割り出す。共通の科目ルーブリックに沿って採点されるため、評価基準【資料 3-1-13】も他科目と同様に概ねガイドラインの範囲に収まっている【資料 3-1-14】【資料 3-1-15】。各クラスの評価結果をもとに領域クラスの担当教員が評価会議を行い、評価の基準と運用の均質性を保っている。また、各クラス評価を学生に対して明確に提示することにより透明性を確保している。

(3) 3-1 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

複数教員担当授業において、成績評価のすり合わせと評価過程の共有を意識的に行い、評価者間の基準不一致を抑制することで透明性の高い成績評価運用を定着させている。しかしながら、本学科においては初年次から学修対象とする領域が多岐に渡るために、すべての領域において高いレベルで習得できる学生は少なく、得意不得意のばらつきが生じる。そのため入門・基礎レベルの総合演習科目においては、S 評価の獲得者が少ない傾向にあるが、学生による適正能力の把握と多様な能力育成の観点から、応用・発展レベルでの飛躍へと繋がることを期待している。

今後は、授業課題に対する提出物へのフィードバックコメントの質を向上させることで、評価の「納得感」や「学修成果との接続」のさらなる向上に取り組む。また、領域別クラスに分かれる統合科目では、シラバス補足資料の明示や評価基準の教員間レビューを通じて、公平性と透明性を保つ運用の工夫が必要である。

さらに、成績傾向や GPA 分布の学科内分析を FD 会議等で共有することにより、教育の質保証と改善サイクルを可視化する。学生に対しても、評価基準の読み解き方やルーブリックの活用法を履修ガイダンス等で丁寧に説明し、評価を単なる結果ではなく学修の手がかりとして捉えられるよう支援することが重要である。これらの取組みにより、評価の機能を学修の深化につながる仕組みとして再構築していく。

基準項目 3-2 教育課程

- ①ディプロマ・ポリシーに基づく学科ルーブリックの策定と周知
- ②カリキュラム・ポリシーに沿ったカリキュラムの体系的編成
- ③初年次教育
- ④教養教育
- ⑤キャリア教育
- ⑥社会実装教育
- ⑦主体的学修への転換
- ⑧授業形態（講義・演習・実習／対面・遠隔／クラス規模）別の教育方法の工夫・開発
- ⑨教育内容・方法の改善・向上（FD）

（1）3-2 の自己判定

基準項目 3-2 を満たしている。

（2）3-2 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①ディプロマ・ポリシーに基づく学科ルーブリックの策定と周知

「藝術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を牽引することのできる人材の育成を目的として、「人間力」と「創造力」を身につけた学生に学位を授与すると定めてある DP に基づいて、本学科においては、業界就職向け職能的スキルのみならず、未来を担う若者が主体的に考え行動する人間力と、自らの社会ビジョンを創造する力を身につけることを目標として、学科ルーブリックを策定している。

昨今小中学校及び高等学校においても探究学習が広まってきているが、入学前までの教育環境も異なるために、自ら問いを立て思考を深める能力の習熟度には差が見受けられる。入学定員 200 名のうち、多様な入試体系と評価方法により、表現力のみならず思考力や人間力など多様な能力を判定して選考しているものの、DP（6つの力）においては当然に得意不得意がある。学生個人の得意を活かして潜在能力を引き出していくために、学科ルーブリックにおいては年次と能力毎に達成すべき明確な基準を設計している【資料 1-1-4】。あわせて授業毎に DP（6つの力）における重点を設定しており、講義系授業と演習系授業を並行的に履修することで、総合的な力を身につけることができる設計としている。

目標である未来社会創造に向けた能力を身につけるために、年次毎に段階的に視野を拡大する設計となっている。1 年次からは身の回りの偶然からアイデアを発見し、専門スキルの習得と手を動かすことを積み上げながら伝えたいコトを伝えるカタチに作り上げる過程（テクニカルアーツ）の基礎を習得する。年次が高まるにつれて、自らが成し遂げたい未来ビジョンを描き、その中で自分らしく生きられる力を身につけるために、自ら必要なスキルを探索し研究する過程（リ

ベラルアーツ) に向けて、段階的に視野を広げながら高度な能力を獲得できるように教育内容を進化させている。

- ・1年次：身の回りの生活からアイデアを発見し伝えるために創造する
- ・2年次：目指す業界を分析し自らの強みをマーケットに活かすために創造する
- ・3年次：社会課題を発見し解決に向けて創造する
- ・4年次：成し遂げたい未来の社会ビジョンを構想し創造する

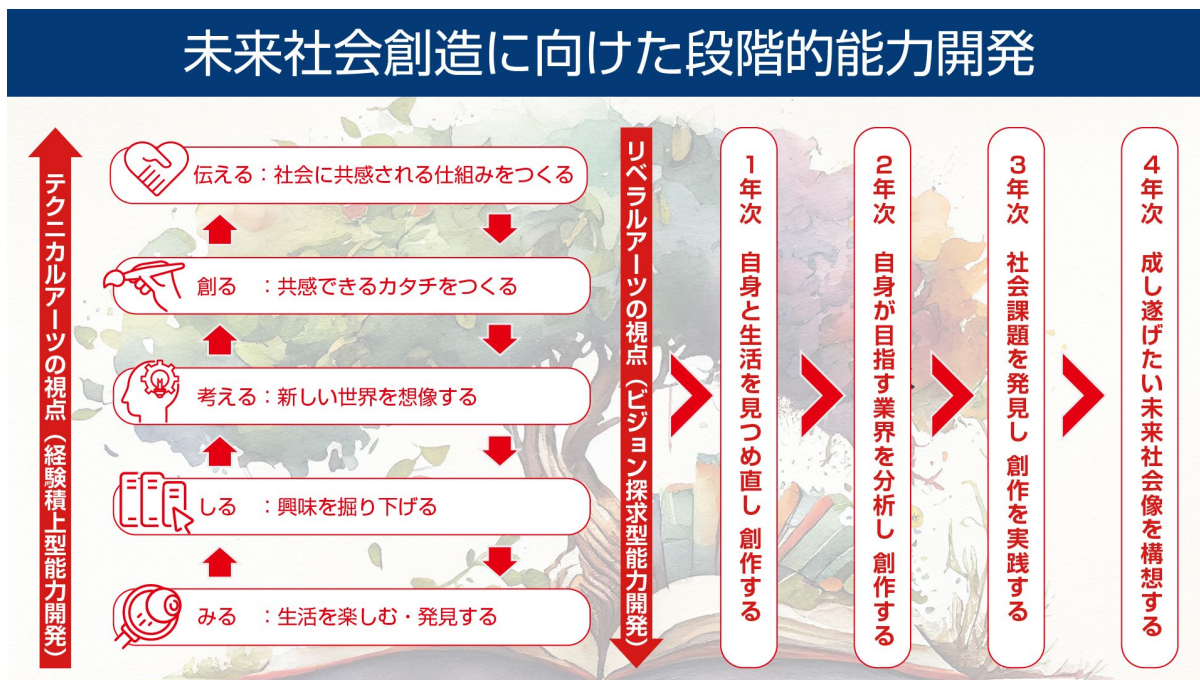
学生が自ら現状能力を把握し、目指すべき能力開発を設計するために、学科ガイダンス時において学科ループブック及び各科目の位置付けを周知しており、教員個別面談の際には学生が設定した将来目標と履修科目について齟齬がないかの確認と指導を行っている。また非常勤教員も含めて学科指針として年度初めに講師会を開催し教育方針について情報共有を行っている【資料3-2-1】。

図 3-1：キャラクターデザイン学科ルーブリック

キャラクターデザイン学科 学科ルーブリック (学修到達度ルーブリック)

芸術学部ディプロマ・ポリシー		学科別	4	3	2	1	
DP	6つの力	内容	卒業時到達レベル (=DPにおける到達目標レベル)	3年修了時到達レベル	2年修了時到達レベル	1年修了時到達レベル	
人間力 自立した一人の 人間として 生きるための 力	知識・情報収 集力	自分をとりまく人間、社会、自然に対し て開かれた好奇心をもち、自身の学修 や企画に必要な知識と情報を、主体的 かつ体系的に収集し理解することができる。	好奇心を持って自分自身を取り巻く環境 を多様な視点で観察することで、情報を 収集分析し、体系的な知識・方法論とし て身につけることができる。	グローバルな視点で世界に求められている 共有概念を理解する。歴史から現在への 系譜をたどり、未来社会を眺み解くため の知識を身につけることができる。	目指す業界及び市場に対して社会体験の 機会を得ることができ、社会問題にも 興味関心を持ち、関連情報を収集し研究 することができる。	将来設計から目指す業界及び分野を測定 して、目標に向けた業界知識や社会的背 景及び技術動向を収集し研究すること ができる。	自身の「好き」から興味関心を広げて、 身の回りの生活環境を観察することで、 知識を得るために自ら探求する姿勢を身 につける。
	コミュニケー ション力	人間の多様性を理解し、異なる価値観 をもつ他者との間に相互理解を形成し、 協働することができる。	自身が成し遂げたい世界を、多様な価値 観を持つ他者との相互理解を形成し共感 を得ることで、社会未来像の実現に向け て協働することができる。	成し遂げたい世界を他者と共有し、共感 を得ることで、社会未来像の実現に向け て自身が為すべきことを明確に語ること ができる。	社会実装プロジェクトおよび企業イン ターンなどを通して、自身の人生観や作 品世界を実社会において共有し、共感を 得ることが出来る。	自身の価値観、成し遂げたい目標を他者 に共感を得て、実現に向けて協働するこ とができる。	「私」を主語として意見を述べ、異なる 価値観を持つ他者に対して開かれた心 を持ち意見を引出すことで、新たな価値 観や考え方を吸収することができる。
	倫理観	自身の良心と社会の多元的な理解に基 づき、社会のために芸術の力を活かすこ とができる。	芸術の力を活かして、社会全体の幸福に 向けて自身が為すべきことを明確に語ら ることができる。	芸術の力を活かして、社会全体の幸福に 向けて自身が為すべきことを明確に語ら ることができる。	社会人としての自覚を持ち、社会的課題 に対して芸術の力を活かして、自身の人 生の生き方への指針を策定することので きる。	目指す業界及び分野において、自身の感性 を活かした芸術表現のあり方についての 指針を策定することができる。	「好き」から内面を掘り下げ、生まれ 持った感性を理解する。社会常識に疑い を持ち、「私」目線で身の回りの世界を 見つめ直すことができる。
創造力 芸術の力を社会に 活かすための 力	論理的思考力	所らの情報をもとに、物事を分析的かつ 論理的に考えることができる。	観察による情報をもとに、常識にとらわ れぬ新たな視点で組み合わせることで、 創作に向けた新しいアイデアを得られ ることができる。	歴史から現在への系譜をたどり収集した 情報を分析研究することで、未来社会像 へ向けて、取り組むべき課題領域を策 定することができる。	社会体験の機会から得られた意見や情報 を分析し、自身の将来設計の実現に向け て取り組むべき課題を得ることができ る。	目標を達成するために、自身の感性を最 大限に生かすことのできる業界及び分野 を分析し、取り組むべき課題を得ること ができる。	観察から得られた気づきから、問題点を 深掘り分析することで、本質を見える力 を身につけ、創作に向けたアイデアを得 ることができる。
	発想・構想力	感性的な直観と理性的な分析や思考から 得られた発想を統合し、具体的な研究・ 制作へと結びつくテーマや仮説とし て構想することができる。	根拠のある仮説を設定して新たな価値感 を生み出し、練り上げられたテーマをも とに未来社会像を描くことができる。	取り組むべき社会的課題領域において根 拠のある仮説を設定して、実現したい未 来社会像を構想することができる。	社会的課題解決に向けて、根拠のある仮 説を設定して、具体的な解決案を策定す ることができる。	観察・分析から根拠のある仮説を立案し、 既存の枠組みから一歩進んだ新しい 発想ができる。	正解にとらわれず自由に思いつきを発 散し、アイデアを組み合わせることで、 新たな世界の創作テーマを立案すること ができる。
	表現力	テーマや仮説を、適切な媒体・形式によ ってモノ・コトとして可視化し提示す ることができる。	構想した社会未来像を元に、規範的に値 域を模索した表現として作品を完成さ せ、広く世の中へ発信し共感を得ること ができる。	実現したい未来社会像を見え易化し、多 様な価値観を持った人々に対して共感さ せる作品として完成させることができ る。	社会的課題解決を広く社会に共感させ る表現として作品を完成させることが できる。	目指す業界及び分野を想定して、ユー ザーに共感される表現として作品を完成 させることができる。	新たな世界の創作テーマに基づき、作品 として完成させることができる。基礎的 な制作技術を身につける。

図 3-2：未来社会創造に向けた段階的能力開発



②カリキュラム・ポリシーに沿ったカリキュラムの体系的編成

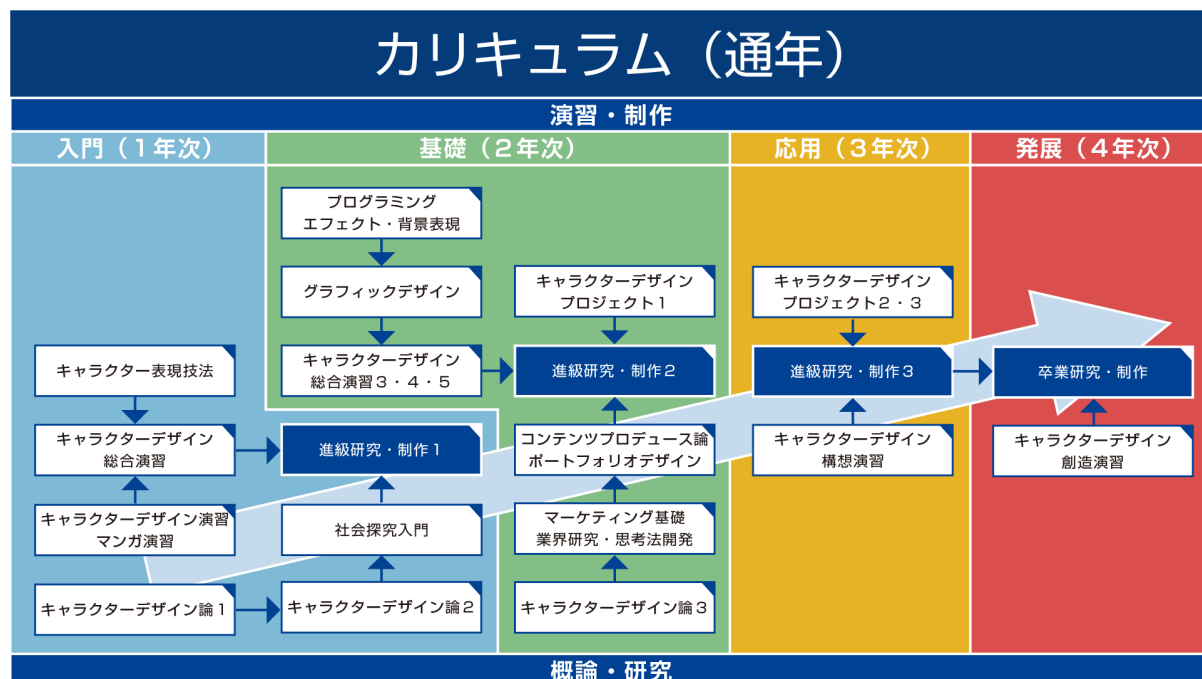
本学の DP に定められる「人間力」と「創造力」の達成に向けて、CP に基づき入門・基礎・応用・発展と段階的に身につけ、自身の研究・制作テーマを探究することを目的として、本学科のカリキュラムは学生主導の視点で、領域横断及び継続発展的に構成されている。

カリキュラム・ツリー【資料 3-1-1】【資料 3-1-2】においては、各科目の関連性や、配当年次が図示されており、DP（6つの力）に基づいて学修目標を達成に向けて、学生が主体的に履修計画を立案するための科目の関連性が、視覚的かつ体系的に整理されている。専門科目における必修科目とともに、芸術教養科目について学科独自の履修推奨科目が記載されており、専門教育と教養教育との関連性を示している。

カリキュラム・マップ【資料 3-1-7】においては、科目毎に DP（6つの力）の配分率が明示され、授業内容の概要と、到達目標を記載している。到達目標が標準の履修目標（単位認定における B レベル）に対して、学修目標は更に高いレベルの履修目標（単位認定における A レベル以上）を示しており、DP に基づいて、より高い精度で学修成果の目標を達成するために、どの授業科目が寄与するかを示している。

2024 年度より改変されたカリキュラムにおいては、クォーター制度が導入され授業内容の深化と早期化を図り、同時に授業科目数を絞り込むことによって学びの質的向上を図った。あわせて、従来の創造力（発想構想力・表現力）重視のカリキュラムから変更して、創造力（論理的思考力）及び人間力（知識情報収集力・コミュニケーション力・倫理観）を強化した。主要専門科目の概要として次図カリキュラム（通年）を参照されたい。

図 3-3：カリキュラム（通年）



上部（演習・制作）下部（概論・研究）寄りの科目を位置付けて、各科目の関連性を矢印で記載している。

冒頭から述べている本学科の哲学を演習系科目についても教員に共有して授業設計を行っているため、講義系授業において理解できなかった内容が、演習系授業で手を動かしながら理解できるような連携を図っており、講義系授業と演習系授業を並行的に履修することで、総合的な力を身につけることができる設計としており、相互補完的に深く気づきを得ることができたという学生からのコメントも多くいただいている。

各年次において全ての授業が関連し 4Q における「進級研究・制作（4年次は卒業研究・制作）」科目に成果が結実される構成となっている。

前項において記載した学科ルーブリック及び未来社会創造に向けた段階的能力開発における各年次の到達点が「進級研究・制作」の到達点となる。

- ・1年次：身の回りの生活からアイデアを発見し伝えるために創造する
- ・2年次：目指す業界を分析し自らの強みをマーケットに活かすために創造する
- ・3年次：社会課題を発見し解決に向けて創造する
- ・4年次：成し遂げたい未来の社会ビジョンを構想し創造する

③初年次教育

〈入門〉（1年次）

初年次教育においては、入学者のバックグラウンドの多様性を踏まえ、まずは体験しながら技術的基礎演習や、自己理解と身の回りからアイデアを発見することを重視したワークショップが展開されている。「キャラクターデザイン演習 1・2」では、自らの興味や作品傾向を分析し、他者と共有することで、主体的な学修態度や学科内コミュニケーションの基礎を形成する。

初年次から「DPA 面談」による自己評価支援が始まっており、学修目標の可視化と中長期の振り返りを行うことで、主体的に学ぶための素養・能力を涵養する設計がなされている。

初年次において学科の哲学的基盤を身につける講義として「キャラクターデザイン論 1・2」「社会探求入門」「進級研究・制作 1」の流れを位置付けている。

「キャラクターデザイン論 1・2」においては、世界観（現実世界への視点）から思考を通して、自己テーマを構築し、2Q において、ストーリー構成法を学び、創造世界の物語を創造する。「社会探求入門」においては、身の回りの気になる出来事から取材探究することで、身近な社会テーマを構築する。4Q「進級研究・制作 1」において、創造世界での世界像（世界の成り立ち）を設計する手法を学び、多層的な作品制作に挑戦する。現実世界と創造世界を跨いだ制作過程を繰り返し行うことで、学生自身の内面を探ると同時に、社会へ向けて視野を広げる機会を提供している。

講義自体は初学者にもわかりやすくビジュアル表現やミニワークを積み重ねているが、講義内容としてはレベルの高いものとなる。初年次の学生においては、すべてが初体験の学びであり、難しく感じるとの意見もあるが、わからないことへの不安感に対する心の持ち方や、他人との比

較よりも、まず自分なりの考えを述べることであれば評価に値するとしており、自己分析と身の回りの観察から、問いを立て、考え創り続けることへの姿勢を身につけることで、今後の学びの基礎づくりを重視している。

演習系科目についても触れておく。マンガコースについては、プロマンガ家志望の学生が集まるために「マンガ演習」において基礎技術習得を徹底指導する。一方、キャラクターデザインコースについては、キャラクターイラストを描くことには興味があるが、イラストをどの分野で活かしていくかが明確でない学生も多い。そのため「キャラクターデザイン演習」においては、ゲーム・アニメーション・イラストレーション・3DCGの4領域における初歩的な知識と技術すべてをまずは体験することから始めることで、学生自身の興味関心と得意な分野を見定める機会を提供している。3Q4Qにおいては、マンガコースとキャラクターデザインコースの共通科目として、「キャラクターデザイン総合演習 1・2」を設定しており、マンガコースはマンガを中心に履修するが、キャラクターデザインコースにおいては、学生自身が関心を持つ領域のクラスを選定し、広く体験した上で学ぶべき内容を主体的に構成することができる設計としている。

④教養教育

専門教育と教養教育との有機的連動

本学科では、芸術教養科目を通じて多角的な視野を育成している。1・2年次の段階で、必修である「芸術立国論」「芸術教養論」による芸術哲学や文化研究の知見の習得に加えて、基礎技術科目として「デッサン演習」「芸術基礎演習」を学科推奨としており、ディプロマ・ポリシーに掲げる6つの能力の育成に向けた相互補完的位置付けとしている。

また、専門教育基礎科目である「キャラクターデザイン論 1」「キャラクターデザイン論 2」「社会探究入門」「進級研究・制作 1」においては、現実世界への眼差しとしての世界観構築において「哲学」や「認知学」、自己分析及びキャラクターの心理設計において「心理学」、また現実世界を取材探究し、フィクションとしての世界像を構成するための土台となる知識として「文化人類学」や「社会学」など幅広い学問を参照して構成されている。そのため受講生が創作を進める中で芸術教養科目との共通性を見出し、また自身の教養知識の不足を痛感し、積極的に教養教育を取り入れようとする姿勢が授業のコメントシートにも伺われるようになり、専門教育と教養教育の有機的な連動について効果がでている。

2年次の「進級研究・制作 2」、3年次の「進級研究・制作 2」及び4年次「卒業研究・制作」においては、専門的スキルだけでなく、自己の関心と社会との関係を問い直し、未来社会を構想するテーマ設定と研究活動が求められ、教養教育で得た知見の応用場面が明確に存在する。

⑤キャリア教育

専門領域高度化と研究計画書及びキャリア計画に基づく主体的制作（基礎）（2年次）

1 年次においては「キャリア研究基礎」、2 年次においては就職活動に向けた実践的教育として、芸術教養科目「キャリア研究応用」の履修を強く推奨しており、エントリーシート及びポートフォリオなどの成果物を、専門教育におけるキャリア科目「業界研究（2 年次）」「ポートフォリオデザイン（2 年次）」と接続している。また 3 年次に接続される芸術教養科目「就職対策特講」及びゼミ科目に相当する「キャラクターデザインプロジェクト（3 年次）」「キャラクターデザイン構想演習（3 年次）」における就職活動支援と連携している。

従来カリキュラムにおいては 4 年間の学びの集大成として志望する業界向けコンテンツや自己表現として 4 年次の卒業研究・制作を行っていたが、2024 年度からの新たなカリキュラムにおいては、2 年次の「進級研究・制作 2」において実行する。

本学において新たに導入されたクォーター制度により、科目の目標到達時間が短縮され、授業内容見直しによる短期成果型が求められたことにも起因するが、2 年次においてキャリアプランを計画した上で、研究制作することに意義があると考え。専門学校においては分野を極端に絞るものの 2 年間で就業レベルにまで到達させることが目標である。もちろん、高等教育機関である大学においては、基礎的人間力や幅広い知見と研究を前提とするが、品質においては学生の取り組み状況により差は出ると予測されるが、自主的研究・制作を体験することで、自身のスキルや考え方に課題を得ることを狙いとする。

そのため「キャラクターデザイン演習 3・4」においては、キャラクターデザインコースとマンガコースの学生が横断的に領域を履修することができる仕組みとなっており、「ゲーム・アニメーション・イラストレーション・3DCG・コミュニケーションデザイン・マンガ」の多領域から、自身の目指す業界に合わせて、あるいは他領域のノウハウを自身が目指す領域に展開するために、学生が主体的に選択履修できる仕組みとしている。

また「プログラミング」や「グラフィックデザイン」など業界業種を狙った高度な表現を獲得する科目と共に、「業界研究」「マーケティング基礎」「ポートフォリオデザイン」として就職活動におけるノウハウのみならず、業界分析手法や自身のスキルを戦略的に活かして中長期的にキャリア形成支援となる科目を履修することができる。

エンターテインメント業界における就業や独立を目指す学生においては、制作系の職種を希望する学生が多い傾向がある。しかしながら将来的にはディレクターやプロデューサーなどマネジメント系の職種も多様である。そのため、「コンテンツプロデュース論」「思考法開発」など企画系科目の充実により学生の進路視野の拡大を図っている。

最終的に研究計画書に基づいて「キャラクターデザイン演習 5」「進級研究・制作 2」において、2 年次までの集大成として主体的に制作を仕上げる。

基礎科目については 3 年次以降においても、学生が学びたい時期に学びたい科目を履修することができる。

1 年次「進級研究・制作 1」においては自己分析から表現へと繋げ、2 年次「進級研究・制作 2」においては就職活動と連携したキャリアデザインを意識した制作を、3 年次「進級研究・制作 3」では、社会課題解決型プロジェクトにより社会への視野を広げ、4 年次「卒業研究・制作」において、未来社会の多様なあり方を構想し制作する内容となっており、低年次から更年時に向

けて、身の回りから未来社会へと段階的に視野を広げる中長期的なキャリアをデザインするカリキュラム設計となっている。

⑥社会実装教育

社会実装プロジェクトによる視野拡大と実践〈応用〉（3年次）

2024年度カリキュラムにおいては、2年次から一部履修可能になるが、社会実装プロジェクトとして「キャラクターデザインプロジェクト1・2・3」が開講される。2023年以前のカリキュラムにおいては、本学への企業からの依頼や、教員の繋がりにより授業外プロジェクトあるいは、ゼミ科目に組み込まれて実施していたが、関心のない学生は社会実装を経験する機会や意識を持たずに卒業する場合も多い。ここで述べる社会実装とは単なる受託制作ではなく、企業や自治体から社会課題を共有いただき、学生が主導で取材を通して、解決に向けた企画や最適な表現手法を探ることを指している。また、自ら社会課題を発見し取材探究を通して、自らの表現を模索することも含まれる。従来はゼミクラスに分かれて、担当教員の専門領域もしくはそれに近い領域の制作をするにとどまっていたが、社会実装プロジェクトの視点を学生に課すことで、自身が制作したい思いのみならず、制作することの意義を追求することで、新たな表現を模索する機会としている。

成果物については、11月に開催される学生作品展において、産学官連携プロジェクトや地域との共同制作などを展示することで、表現を社会に届ける実践の場が用意されている。Matterportを用いたデジタルアーカイブ化や、展示会場には一般来場者のみならず、出版社やゲーム企業、アニメーション制作会社、3DCG制作会社などから来場いただき作品評価を行っている。学生にとっては就職活動に向けたポートフォリオ展示の機会でもあり、社会実践を意識した設計となっている【資料3-2-2】。

未来社会ビジョンを構想する〈発展〉（4年次）

入門・基礎・応用の過程を経て、技術的な積み上げ型能力開発によるテクニカルアーツの視点と、ビジョン探究型能力開発によるリベラルアーツの視点を育成してきたが、その集大成として、発展においては自らが成し遂げたい未来社会ビジョンを構想し、創造する。集大成であると同時に、卒業後に社会人として長い歩みを進めていくための基盤となる自らの哲学と社会との関係性を構築する。

エンターテインメント業界は、ユーザーに対して面白さを提供することを重視されるが、業界は日々進化しており、ユーザーニーズに応えると同時に、ユーザーが体験したことがないイノベーションを起こすことができる人材でないと、長くプレイヤーとしては生き残っていけない。また、エンターテインメント業界の市場規模はますます増大し、既存の産業を大きく超える予測である。高等教育機関である大学においては、社会的革新を実現することができる人材を育成することが求められる。自らが社会のリーダーとして牽引していくためには、作品を通して未来社会のあり方を表現できることが求められる。卒業制作展においては、3年次の学生作品展と同様に、

企業から多数の来場者に参加いただくが、更に領域毎に作品評価者として企業からゲストを招待し、作品に対しての企業賞の授与と講評をいただく機会としている。

⑦主体的学修への転換

本学科では、カリキュラム設計及び授業内での教員と学生の関係性を見直し、学生が自ら考え問いを発し、学生相互のフィードバックを通してアイデアを発見する授業形式を推進している。また、教員は答えを教えるのではなく、学生のアイデアに対して適切なフィードバックを行い、さらなる高みへと導く立場として位置付け、教育内容や方法を改善するための研修・研究を計画的に実施し、継続的改善に努めている。

1.初年次教育での「クリエイターとしての自己形成」の支援

入学直後1Qにおいて、自分自身をキャラクターとして客観的に自己分析し「深層心理を含めた精神構造モデル」と弁証法による批判的思考を経てなりたい自分に向けた「自己テーマ」を構築する。それにより学生自身の創作動機・表現意図を言語化し、主体的学習への動機づけを行っている。

2.学際的研究・制作及び他領域との統合的探究

主領域である芸術分野に加えて、哲学や心理学、社会学を授業に取り入れるなど、社会探究からテーマを構築するリベラルアーツ型授業を設け、学生に新たな視点を提供している。学生は主体的に「問い」をたて、自らの芸術実践と社会との関係を探究する学びを促進している

3.スタジオ型演習授業・制作中心のアクティブ・ラーニング

演習授業においては、教員が策定したシラバスに沿って基礎的なレクチャーを行い、学生が主導して作品制作・企画・発表を行う「スタジオ形式」の授業を中核とする。教員は「指導者」よりも「伴走者・メンター」として関わり、学生が自ら研究テーマを策定し、制作表現を行う姿勢を育成している。

4.ピアレスポンスの強化

制作過程において、学生同士の相互講評（ピアレスポンス）を重視することで「見る力」「語る力」「批評する力」を養うと同時に、他者との対話によって主体的な振り返りを深めている。

⑧授業形態（講義・演習・実習／対面・遠隔／クラス規模）別の教育方法の工夫・開発

1.大規模授業への対応

本学科では、年次あたり200名を超える学生が在籍しているため、「キャラクターデザイン論」などのコース共通講義科目は大規模授業となる。このような環境では、教員による一方向的な知識伝達に偏りやすいという課題がある。そこで、学生の主体的な理解を促すことを目的として、

講義の中にミニワークや短時間ディスカッションを多く組み込み、近接する学生同士で意見交換を行うアクティブラーニング型の授業運営を実施している。これにより、理論内容の理解を深めるとともに、多様な視点からの思考を促す学修環境を構築している。こうした授業設計は、学生の参加度や理解度の向上に寄与しており、学科FD等を通じて継続的な授業手法改善を図っている。

2. ICT活用による双方向性の確保と学修内容の可視化

大規模授業においては、学生の意見や理解状況を把握しにくいという課題がある。その解決策として、Q&A・投票ツール（Slido）を活用し、リアルタイムでの意見提出や設問回答を可能とすることで、学生の考えを授業内で可視化し共有している。また、授業後には毎回コメントシートを提出させ、授業内で扱いきれなかった質問や意見を収集し、全体に有益と考えられる内容については次回授業の冒頭で補足説明を行っている。さらに、学生から提出された振り返りコメントは生成AIツール（Google NotebookLM）を用いて整理・要約し、全体傾向を資料として共有することで、学生が他者の視点や理解状況を参照できる環境を整えている。これにより、大規模授業においても双方向性のある学修環境を実現している。

3. 遠隔授業における教育の質保証

授業形態は原則として対面授業を基本としているが、「背景表現技法」など専門性の高い科目では、首都圏の美術制作会社やアニメーション制作会社との連携が必要となるため、遠隔授業形式を採用している。この場合、遠隔環境において学修管理が不十分になる可能性があることから、教室内に関連分野の教員を配置して授業運営を補助する体制を整えている。また、制作進捗を確認する小テストの実施や、事前・事後学修内容の明確化など、学修プロセスを可視化する仕組みを導入している。これにより、遠隔授業においても対面授業と同等の学修成果が得られるよう運用している。

4. 複数教員体制による学修支援

演習系科目においても100名を超えるクラスとなる場合があり、学生個々の理解状況を把握しながら指導することが課題となる。本学科ではこの課題に対応するため、アニメーション、ゲーム、イラストレーション、3DCGなどの領域ごとに複数教員によるチームティーチング体制を採用している。講義担当教員が授業を進行する一方で、別の教員が教室内を巡回して個別指導や技術サポートを行うことで、学生の理解状況に応じたきめ細かな指導を実現している。この体制により、制作演習においても学生が取り残されることのない学修支援が可能となっている。

5. 学生の学修参加度の担保と教育改善への活用

本学科では、大規模講義や演習科目においても学生の主体的な参加を促すため、ディスカッション、コメント提出、小テスト、制作進捗確認など複数の方法を組み合わせて学修状況を把握している。これらのデータは学科FDや教員ミーティングにおいて共有され、授業運営の改善や教育

方法の見直しに活用されている。こうした継続的な改善サイクルにより、授業形態やクラス規模の違いに応じた教育方法の開発を進め、学修成果の向上につなげている。

以上のように、本学科では大規模講義、専門演習、遠隔授業といった多様な授業形態に応じて教育方法を設計し、アクティブラーニング、ICT活用、チームティーチングを組み合わせることで、様々な授業形態においても学生の主体的学修を促す教育環境の構築を進めている。

⑨教育内容・方法の改善・向上 (FD)

授業形態に応じた効果的な教育方法の実践

演習科目ではPBL形式(課題解決型学習)やAL(アクティブラーニング)の手法を取り入れ、企画から制作、発表・評価までの流れを学生が主体的に運用する科目を多数開講している。講義科目においてもグループディスカッションや対話的講義を通じ、受動的な学修から脱却する工夫がなされている。また、一部授業ではSA(スチューデント・アシスタント)制度を活用し、履修者の技術的支援やメンタリングを担っている。遠隔授業についても、クラスルームを活用した課題提出・講評・質疑対応をオンラインで対応可能なシステムが構築されている。学年あたり200名を超える受講生が在籍しているため、多人数授業においては複数教員制度を摘要し、多面的な視点による授業企画改善及び、一教員あたりの負荷を下げることによって、学生作品への個別指導の強化を図っている。

外部組織連携による教育改善

キャリア教育において、ポートフォリオマッチングサービスvivivitや、ゲーム制作企業など企業連携による特別講義を開催し、最新の業界動向を反映したポートフォリオ制作講義及び添削会を行なっている。参加学生からは業界毎の実践的な講義により、目指す業界や自身に取り組むべき課題が明確になったとコメントがある。

(3) 3-2の改善・向上方策(課題などに対する改善状況と今後の取組み予定)

「主体的な学び」を「未来社会構想に向けた学び」へ進化させていくために、学生が自己の内面と社会の関係性を探究しながら、自らの未来を構想・創造し、かつその成果が社会から評価・還元される教育体制の構築を目指す。その方針に基づいて、教育課程全体を「可視化」「社会実装」「学び合い」「評価連動」の4本柱で改善することで、今後のさらなる教育の進化を目指す。

「学修の可視化」と「個別最適化」の高度化

学生が自身の到達度や課題をより深く理解し、主体的に学修計画を立てられるよう、ディプロマ・ポリシーや学科ルーブリックと連動したDPAシステムとNotionを活用した簡易のタレントマネジメントデータベースを整備し、学生が各授業での成長を記録・振り返りを強化し、「自分の得意」「課題」「次の一手」が見える状態を作ることによって、主体性と達成感の向上を図る。

社会実装教育の恒常化と戦略化

現在の産学連携・社会実装の取り組みを一過性のプロジェクトから社会実装プロジェクトを中心として体系的な教育活動へと昇華させる。そのために外部団体や企業と連携した「カリキュラム共同設計会議」や「人材育成計画会議」を定期的に開催する。これにより、業界動向や地域社会のニーズをダイレクトにカリキュラムに反映でき、教育のリアリティと実効性を高める。

学生間・年次間の学び合い環境の設計

学生の主体的学修をさらに深化させるため、学年を越えたピアメンタリング（例：3・4年生が1・2年生を支援）や学際的制作プロジェクトの設置など「学生同士の学び合い」を教育設計に組み込む。これにより、自己理解や他者視点の強化、対話的な成長が促進され、「人間力」と「創造力」の両面をより深めることが可能となる。

教育成果の質保証と外部評価機会の拡充

学修成果を社会と共有し、外部から評価・助言を受ける機会を増やすことで、教育の信頼性と改善力を高める。現在開催している学生制作展や卒業研究制作展以外にも、低学年次から学生が主体的に作品展やポートフォリオ展示ができる機会を増やし、企業や地域関係者からの定量・定性評価フィードバックを得て、教育改善サイクル（PDCA）に組み込む体制を構築する。

教員の学術的研究及び実践的教育の強化

多様な教育手法を担う教員の力量向上も不可欠である。2024年度より発足したキャラクターデザイン研究会による教員間での知識共有と学術化の推進及び、外部企業団体の有識者を招いて講演などをおこなっていただくことで教育内容の高度化を図る。

基準項目 3-3 教員・職員

①教育研究上の目的及び教育課程に即した教員の確保と配置

②非常勤教員との連携

③教職協働

④教職員の職能開発

(1) 3-3 の自己判定

基準項目 3-3 を満たしている。

(2) 3-3 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

本学科の教員養成に対する理念として次の通りである。【資料 3-3-1】

1. 教員に求められる能力と資質

キャラクターデザインとはキャラクター自身が成長に向けて動きたくなる多面的な深層心理をデザインすることである。創世記より世界や人類の成り立ちを学び、現実世界への視点（世界観）を育み構築された自らのテーマを、創造世界において世界像・キャラクター・ストーリーとして成し遂げたい未来の社会ビジョンを描くことを通して、人間力と創造力を兼ね備えた人材育成を目標としている。そのために教員においては次の能力及び資質が求められる。

- ・ 現実世界に好奇心を呼び起こし、驚きから問いを育み探究することができる
- ・ 多様な価値観を認め合い、建設的な議論から新たな価値を生み出すことができる
- ・ 現実世界に向けた自らの価値観をテーマとして言語化できる
- ・ 自らの専門領域において表現技法と学術化の両面から研究制作することができる
- ・ キャラクターデザインを基盤として新たな表現及び学問を創出することができる

2. 教員育成方針・活動

キャラクターデザインを新たな学問として位置付け、学科全体で知見及び研究成果の共有を行うべく次の取り組みを推進している。

- ・ 授業企画において科目横断的に学生の気づきが得られるよう情報交換と授業設計を行う。
- ・ 授業録画映像を教員に共有し教授法の改善を推進する。
- ・ ルーブリック設計において、全体としての学生能力育成目標共有と各科目の能力育成役割の明確化を行う。
- ・ キャラクターデザイン研究会を定例開催し、各教員研究成果の発表共有を行い学外への発信を積極的に行う。

・キャラクターデザイン研究会に学外から知見者を招聘することで、先進情報の獲得及び、意外性のある学問領域も視野に共同研究を推進することでイノベーションを創出する。

①教育研究上の目的及び教育課程に即した教員の確保と配置

本学科が対象とする領域は多岐にわたるために、高い専門性と教育への素養を兼ね備えた教員を確保することは特に困難である。業界の第一線で活躍されている方々が多く、現状の仕事から教職に完全に転向することは難しい。しかしながら、2023年度以降は教員や知人からの推薦や、公募も含めて専門的な実績と教育への志を持った教員を採用できている。これは、本学科におけるキャラクターデザインを新たな学問として再定義し、未来社会に向けた意義に深く共感いただいている結果である。

教員充足により、複数担当教員制を採用することが可能となった。それにより、領域毎に多視点での授業方針や教育メソッド開発を行うことができるようになった。特に2023年より学生数が大幅に増加したため、多人数科目への対応が求められていたが、まずは運営可能な体制を整えることができた。課題としては、30代40代の教員は兼業が多く、業界的に首都圏から通勤する必要があるためフルタイムでの勤務が難しい点と、女性比率をより高めていくことが求められる。【資料 3-3-2】

②非常勤教員との連携

専任教員が授業とともに学科運営や教育改善に対して多くの労力を必要とするため、非常勤教員においては、より高い専門性や表現技術に特化した人材を採用することにより、教育の高度化を図っている。2025年度において、授業担当コマ比率は専任 65%、非常勤+客員 35%となっている。そのために、本学のディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー及び本学科の教育目標を共有することで、専門技術を創造性のみならず、学生のキャリア形成や人間形成へと繋げていく意識醸成が必要となる。本学科においては、年度毎に講師会を開催し、学科の教育方針やカリキュラム構成の意図などをプレゼンテーション資料【資料 3-2-1】を通して丁寧に説明している。シラバス設計においては、各領域の専任教員が中心となって、非常勤担当の科目を含めて連動性を高めている。また、クォーター終了後に実施される授業改善アンケートを共有し、 Semester毎にリフレクション・ノートを記入。学科FDにおいて教員に共有され、教授法の改善や学生からのコメントへの対応策を協議し、改善策を反映している。非常勤教員が配置される授業は複数教員制の科目においては、専任教員が常時情報共有を行っているが、非常勤教員のための授業においては、特に担当初年度などは学生との距離感が遠く技能伝達に終始した授業になる場合もあるため、随時学生に口頭でヒアリングを行い、授業の様子を観察することに努めている。【資料 3-3-3】

③教職協働

キャラクターデザイン学科における教員と学科担当、副手の協働業務について、「教育研究活動」「学生支援」「学生募集」の三つの観点からまとめる。

1. 教育研究活動

本項目は主として教員が担い、学科担当が事務的な支援を行っている。

1-1 教育計画

学科長、コース主任が協働でカリキュラムの立案を行い、それに付随するカリキュラム・マップやカリキュラム・ツリー、予算計画の作成を学科担当が担当している。これらの計画に基づき、各教員が自身のシラバスを作成する。円滑な教育運営のため、またカリキュラムの横断も踏まえ密な連携のもと進めている。

1-2 履修登録

学生が授業内容を理解し、履修登録を確実に行われることを目的に、事前ガイダンスを整備・実施している。

履修内容に問題がないかを確認し、個別面談による履修相談も実施している。その際に学生の学修成果や希望進路を踏まえて、人間力・創造力の双方をバランス良く伸ばせるよう支援している。

1-3 授業運営

日常の授業運営においては、教員と副手が密接に連携し、教室環境の整備、必要備品の準備、授業後の片付けなどを分担している。学生への連絡は主に教員が GoogleClassroom や Slack を使って直接伝えているが、全体連絡やイベント告知などは副手が補助する場合もある。特に新カリキュラムの授業は、今後の精度向上を目的として全授業を iPad で録画し学科内で共有している。録画の準備や学生への案内も副手が対応する。

また、学生作品展や卒業制作展などのイベント準備、備品管理や貸し出し業務にも副手が積極的に関与している。

2. 学生支援

学生支援は、教員・学科担当・副手が常に連携しながら、日常的に実施している。

2-1 学修支援

授業外での学習サポートとして、副手がラボ用備品の貸し出しや教室使用申請の受付を行い、教員は個人面談等による学習サポートを行っている。面談内容は休学・退学・復学・海外渡航・奨学金・科研費申請・交換留学等、幅広く対応している。不登校や障がいを持つ学生、体調不良者への対応も教員からの依頼に応じて学科担当や副手が協力している。

2-2 キャリア支援

キャリア支援に関する学生面談も積極的に行われており、ポートフォリオ・履歴書・エントリーシートの添削や、専門職向けの模擬面接も実施している。インターンや就職活動の状況は進路報告書として学科内で共有され、より良い成果を生むために学科会議の場で、学科長及びキャリア支援担当教員より情報共有及び教員に対するキャリア教育指導を行っている。学科担当は、マイナビ模擬テストの案内・受験者管理・活動状況の報告といった告知及びデータ整理を中心とした実務面を担っている。

3. 学生募集

アドミッション業務においても教職員全体が密接に連携しながら学科全体で協働している。

3-1 広報活動

学科における日々の活動や行事、学生の受賞・成果報告など、外部発信が必要な情報は学科公式ブログに掲載し、関連して X (旧 Twitter)、Instagram、LINE、YouTube においても積極的に情報を発信している。専門的な内容は教員が、広報全体やイベント案件は副手が担当するケースが多いが、業務分担は状況に応じて柔軟に対応している。

3-2 学生募集イベント

本学科は毎年高い募集実績を維持しているが、「キャラクターイラスト作画中心の学科」等のイメージも根強いため、高等教育機関としての適切な理解促進を目的とした高校・予備校での体験授業や出張授業、説明会も実施している。

体験授業の設計と運営は教員が担い、学内オープンキャンパスでは副手がサポート（授業準備、備品管理、学生アルバイトの管理、ブース設営・来場受付等）に従事し、授業の円滑な実施を支えている。

3-3 入試

多様な入試形態の中でも「体験授業型入試」の運営は主要な業務である。入試担当教員と学科事務が協働で、試験の計画、資料・ワークシート作成、準備物の手配、運営全体の設計を行い、具体的な準備作業（教室・座席レイアウト、名簿作成等）は副手が担当している。入試後の採点は教員が行い、補助的な書類作成については学科担当が実施する。

また、入試に附随する「0年生プログラム」の企画・運営も教職員協同で行われる。事前課題の確認や登学日当日の出欠確認は副手、課題未提出者の面談対応は教員と学科事務が担っている。

このように、イベントの企画・実施は教員が中心となり、その実現を支える準備や現場対応は学科担当・副手が担うという、明確かつ有機的な分業体制が本学科の特徴となっている。

④教職員の職能開発

本学科においては、教育の質保証と組織的な知見の向上を目的に、FD (Faculty Development) および SD (Staff Development) 活動を積極的に推進している。教職員の職能開発【資料 3-3-4】においては、キャラクターデザインコースおよびマンガコースの教員が、自身の専門領域や職務内容に応じて適材適所で研修に参加している実績が確認できる。ただし、一部開催時期により参加できていない FD 研修も散見されるため、年間の FD 研修スケジュールを策定して計画的に取り組んでいく必要がある。

授業改善、キャリア指導、障がい学生支援、知的財産、国際交流、救命講習など多岐にわたるテーマにおいて、各自の教育・研究・学生支援の実務に直結する分野を選択的に履修している。また、年間を通じて開催される学科 FD 研修にも多くの教員が参加し、教育課題や学修成果の共有、授業改善方策の議論が活発に行われている。

さらに、これらの研修で得られた知見や気づきは、年度初めに実施される講師会や学科会議等において共有されており、個々の学びが組織全体の職能向上に波及している。特に非常勤講師も含めた複数担当生授業を通じて、アクティブラーニング型教育の質的充実に寄与している点は重要である。

このように本学科では、教員一人ひとりが専門性と教育的関心に基づいて自律的に学び続ける環境が整備されており、個別と組織の双方における職能開発の好循環が形成されている。今後も引き続き、研修機会の充実と成果の教育実践への還元を両輪とした職能開発体制を強化していく。

(3) 3-3 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

本学科では、キャラクターデザインを単なる造形技術や視覚表現にとどめず、「人間力」と「創造力」を融合させた新たな学問領域として再定義し、その学術化に取り組んでいる。特に、キャラクターを「自律的に成長しようとする存在」としてとらえ、深層心理や世界観との関係性を通じて社会や未来を構想する力を育成するという哲学的立脚点に基づき、教育・研究制作両面における体制整備を進めている。

その中核的な取り組みとして、クォーター毎に実施されている「キャラクターデザイン研究会」では、各教員が自らの専門領域（ゲーム、アニメーション、マンガ、デザイン、哲学、心理学、社会学、テクノロジー等）からキャラクターデザインを多角的に捉え直し、その研究成果や教育実践を共有している。学内における知の蓄積と相互研鑽を促進するのみならず、外部の知見者を招聘して先端的・異分野的な観点を取り入れることで、キャラクターデザインの新たな理論構築と社会実装に向けた可能性を広げている。

このような理念を基盤としつつ、今後の教育・組織体制における改善向上方策として、以下の観点が挙げられる。

第一に、人材の多様性と持続性の確保について、現在 30～40 代の若手教員は業界の仕事と兼業しながら従事している場合が多く、首都圏からの通勤負担やフルタイム勤務の難しさが課題と

なっている。今後は、柔軟な勤務体制の整備や、オンラインを活用した教育参加の促進、子育てや介護との両立支援など、ライフスタイルに即した就労支援の充実が求められる。また、ジェンダーや文化的多様性にも配慮し、女性や外国人教員を含む幅広い人材登用を検討している。

あわせて、非常勤教員との連携の高度化について、専門的知見を有する非常勤教員が教育に参画していることは本学科の強みである一方で、授業設計や教育方針との連動が弱まるケースもある。その対策として、教育理念やディプロマ・ポリシーを分かりやすく解説した「教育ガイドブック」の作成による初年度担当者への支援体制や、クォーター前後における領域毎の連携会議の実施を強化する。

また、教職協働の継続的改善と業務の可視化の観点から、現状では、教員・学科事務・副手が柔軟に連携しながら多岐にわたる業務を遂行しているが、実際の役割分担は個別相談的な側面もある。今後は、業務マニュアルの整備と業務プロセスの明文化により、教職協働体制の持続可能性を高めるとともに、新任職員への円滑な引き継ぎを可能とする仕組みを構築する必要がある。また、定期的な教職員間での情報共有ミーティングや、今期導入された Asana タスク管理ツールの活用により、教職間の連携の質を向上させる。

教職員の職能開発体制について、FD/SD 活動においては、既に多様な分野の研修参加実績があるが、今後は年間の FD/SD カレンダーを策定し、各教職員が自らの役割や関心に応じて計画的に研修に取り組める環境を整える。また、研修成果をどのように授業改善や学生支援に活用したかを学科会議や学科 FD において共有し、個人の学びを組織知として蓄積・循環させる。

最後に、キャラクターデザインという新たな学術領域を学科全体で支えていくために、教職員および学生が共に教育ビジョンを共有・更新する場を設けることが重要である。履修ガイダンス時でのビジョン共有とともに、今後は学生からの教育に対する意見交換会など、理念・目標・実践をつなぎ直す対話の場を創出することで、学科全体の一体感と発展可能性をより強固なものとする。

このような体制整備を通じて、本学科は、教育と研究の両面において革新性と継続性を両立し、未来社会の創造に貢献する学びの拠点として、さらなる進化に向けた取り組みを進めていく。

基準 4 学修成果

本基準の趣旨

大学は、教育目標を達成するために、ディプロマ・ポリシーを定め、どのような能力を身につければ学位を授与するかを公表しなければなりません。また、大学の教育活動を、教育目標に則して適切に評価し、ディプロマ・ポリシーの見直しを含む教育改善につなげるためにも、学修成果を適切に把握・可視化することが必要です。また、学修者本位の教育の観点から、一人一人の学生が自らの学修成果として身に付けた資質・能力を自覚できるようにすることも重要になります。

本学の教育目標は、「人類が直面する困難な課題を克服するために、自らの「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革を牽引することのできる人材を育成する。」と定めています。卒業時に身につけるべき能力を、「人間力（知識・情報収集力、コミュニケーション力、倫理観）」と「創造力（論理的思考力、発想・構想力、表現力）」としていますが、「社会の変革を牽引することのできる人材を育成」とあるように、卒業生が社会でいかに活躍しているか、その影響も踏まえ検証することが重要です。

本学では、学修成果を点検・評価し、教育目標及び教育研究活動等の諸活動の改善に繋げるため、次のとおりアセスメント・ポリシーを定めています。

アセスメント・ポリシー

基本方針

- 1) 京都芸術大学芸術学部では、ディプロマ・ポリシーに明示した学生の学修成果を測定・把握し、学生自身が大学での学びを通じて得られた学修成果を説明できるようになること、及び本学が行う教育プログラムの検証と改善を目的に、以下の方針に基づき学修成果の評価を行います。
- 2) 入学時、在学時、卒業時のそれぞれにおいて学修成果を測定し、3 つの方針の達成状況进行评估しす。
入学時：アドミッション・ポリシーで明示する資質・能力を備えた学生を確保できているか
在学時：カリキュラム・ポリシーに沿った教育活動の実施により、教育成果が得られているか
卒業時：ディプロマ・ポリシーに定める学修成果が達成されているか
- 3) 学修成果の評価にあたっては、成績評価（GPA）を重要指標と定め、進路結果や他のアセスメント指標と組み合わせて、総合的かつ多面的に評価を行うものとします。
- 4) 内部質保証ポリシーに基づき、学生レベル、授業科目レベル、プログラムレベルで学修成果の評価を行い、学生の学修成果の向上と教育活動の改善を目指し、組織的且つ恒常的に取り組みます。

- 5) 未来社会に向け、本学が掲げる教育目標をより高い水準で達成するために、学科別カリキュラム評価（外部評価）や卒業生アンケート、企業アンケートを実施し、社会からの意見を幅広く取り入れ、本学の教育活動の改善に活用します。
- 6) 具体的なアセスメントの実施および活用の方法については、アセスメント・プランに定めま

芸術学部 アセスメント指標

	入学前／入学時 アドミッション・ポリシー	在学中 カリキュラム・ポリシー	卒業時／卒業後 ディプロマ・ポリシー
	AP で示す通りの資質・能力を備えた学生を確保できているか	CP に沿った教育活動の実施により、教育効果が得られているか	DP に定める学修成果が達成されているか
大学機関レベル 学修成果の達成状況を総合的に評価する	自己点検・評価	自己点検・評価 学生生活・学習アンケート	自己点検・評価 卒業時アンケート 卒業生アンケート 企業アンケート
プログラムレベル 成績評価や進路状況・結果のほか、多角的な指標を用いて、教育課程全体を通じた学修成果の達成状況について評価する	学科別カリキュラム評価 入学試験 入学時アンケート 留学生数 アセスメントテスト	学科別カリキュラム評価 成績分布 単位修得状況 GPA 出席状況 離籍率 進級率 副専攻修了者数 社会実装教育（PBL）の開講数・単位修得者数 授業改善アンケート 学生参画型 FD 研修 学生生活・学習アンケート アセスメントテスト インターンシップ参加率 海外派遣学生数	学科別カリキュラム評価 進路決定率 卒業率 学位授与数 資格・免許等取得状況 早期内定率 正規雇用率 就職先分布状況 卒業時アンケート
授業科目レベル 成績評価および授業改善アンケートの結果等から、授業科目ごとの学修成果の達成状況を評価する		成績分布 単位修得状況 GPA 出席状況 授業改善アンケート 学生参画型 FD 研修	

基準項目 4-1 在学中～卒業時

- ①カリキュラムの各段階に応じた学修到達度
- ②「卒業研究・制作」の成果
- ③「人材の養成に関する目的」に対する達成状況
- ④学生満足度（進路満足度・総合満足度・推奨意向）

(1) 4-1 の自己判定

基準項目 4-1 を満たしている。

(2) 4-1 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①カリキュラムの各段階に応じた学修到達度

2024 年カリキュラムにおいては、各学年末に統合科目を開講し、履修可能な科目の集大成として評価を行う。統合科目を履修できない場合は進級不可となる。

- 1 年次：進級研究・制作 1
- 2 年次：進級研究・制作 2
- 3 年次：進級研究・制作 3
- 4 年次：卒業研究・制作

以下学科ループリックを参照しながら、2024 年カリキュラムにおいて実施済である 1 年次：進級研究・制作 1 の学修到達度を検証する。

図 4-1：学科ループリック

DP・6つの力	1年修了時到達レベル
知識・情報収集力	自身の「好き」から興味関心を広げて、身の回りの生活環境を観察することで、知識を得るために自ら探求する姿勢を身につける。
コミュニケーション力	「私」を主語として意見を述べ、異なる価値観を持つ他者に対して開かれた心を持ち意見を引き出すことで、新たな価値観や考え方を吸収することができる。
倫理観	「好き」から内面を掘り下げ、生まれ持った感性を理解する。社会常識に疑いを持ち、「私」目線で身の回りの世界を見つめ直すことができる。
論理的思考力	観察から得られた気づきから、問題点を洗い出し分析することで、本

	質を見る力を身につけ、創作に向けたアイデアを得ることができる。
発想・構想力	正解にとらわれずに自由に思いつきを発散し、アイデアを組み合わせることで、新たな世界の創作テーマを立案することができる。
表現力	新たな世界の創作テーマに基づき、作品として完成させることができる。基礎的な制作技術を身につける。

◆学修目標 (SA 評価レベル)

- ・ 現実世界のテーマを創造世界の構成手法を活用して共感を得られる作品として創作できる。
- ・ 他者に広がりや想像させる創造世界のコンセプトを構築し、新たな価値観を含んだ作品構成ができる。
- ・ 現実世界から創造世界へのプロセスを含めて自身の作品を表現し、プレゼンテーション発表を通して聴衆に共感を得ることができる。

◆到達目標 (B 評価レベル)

- ・ 現実世界のテーマを創造世界において考察し再構築できる。
- ・ 創造世界のコンセプトから舞台設定・キャラクターデザイン・ストーリーの基礎構成ができる。
- ・ 創造世界をイラストレーションもしくはマンガ作品として表現できる。

履修結果

受講者数	単位修得率	S	A	B	C	D	F
211 名	95.7%	5%	18%	63%	9%	1%	3%

授業改善アンケート評価

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	平均
3.30	3.36	3.41	3.45	3.67	3.56	3.08	3.05	3.54	3.45

Q01 私は授業のシラバスを確認し、到達目標や評価方法・評価基準、事前・事後学修内容、課題について理解していた。

Q02 私はこの授業に意欲的に取り組んだ。

Q03 授業は分かりやすくなるような工夫や配慮があった。

Q04 教員は適切に授業外学修を促した。

Q05 教員は課題や学生の質問・発言に対し、効果的なフィードバックを行った。

Q06 授業内容はシラバスに記載された目的、到達目標に合致していた。

Q07 授業のレベル（難易度）や課題の量は適切であった。

Q08 私はこの授業の到達目標を達成することができた。

Q09 この授業を通じて新しい知識、考え方、発想を身につけるなど、自分の成長を感じることができた。

授業改善アンケート自由記載（重複する内容は削除）

Q10：この授業でとくに良かった点

ほぼ毎回の授業で、近くの人と意見交換をする時間を取ってくださって、自分の制作の大きなヒントを沢山得ることが出来ました。すごく難しい事をやっているのに、なんとなくでも理解ができる授業になっていて、私はこの授業がとてもすきでした。自分の頭の中を現実に起こすプロセスを1年目でしっかり学べたので、このコースに入って良かったなと思いました。

先生方の説明もこの授業がはじめてとは思えないほど、分かりやすかったです。

提出した課題のフィードバックが多くて助かりました。授業も難しい内容だけど、質問したら何度でもわかりやすく説明してくれるので有難かったです。

毎回先生の話が面白く、楽しみながら授業を受けることができた。物語についての考え方も知ることができ、より深いストーリー構成を作ることができた。

1Qのキャラクターデザイン論から始まり、ずっと難しいことをやってきたようで、大変だった。まだ授業の内容を自分のものにできていないと感じるので、これからも悶絶する努力を続けたい。

キャラクターデザイン論に始まる本授業では、専門科目でありながら、創作活動全般に通ずる意識や知識を得、育むことができたように思います。また、ディスカッションの多さが本授業の魅力であると感じました。特に、slidoを用いたヤツ。匿名の方が、みんな遠慮なくナマの意見を出しているように感じました。これだけ大勢の意見・感想を聞けることはあまり無いので、これからもslidoを活用していただきたいです。

クリエイターの作品制作の根幹となる考え方について1回生で教えてもらえたのがものすごくありがたかった。個人的な制作でもチーム制作でも一生役に立てることができるし、来年度の授業やその課題にも考え方を活かせるのはかなりやりやすくなると思った。

創作を論理的な理論、プロセスで分析し、知識として整理して共有されているのが、個人的にとても助かりました！（感性やセンスであまり作れないタイプな人間なので）自身の読んできたストーリーや自

身の経験と合わせてみると、アハ体験のようで面白かった思いました。自身が何が好きなのかを分析する力が付くから、とてもよかったと思います。（自分は何が好き→分析再構築→自身の得意、好きなことで伸ばすことができる）授業内容が難しい分、いつも QA コーナーや授業の後で真剣に質問を受け付ける点がとても助かりました。

難しかったです、難しいからこそ考えて「これで良いのか？」と試行錯誤したことが頑張ったし、自分の成長にも繋がったのかなと思います。

Q11：授業の内容・方法について改善してほしい点

面白かったけどすごくむずかしかったです。後期 2 クォーター分使ってやりたいです。

3Q から相照館に移りましたが、プレゼンがメインとなる回は、直心館でやる方がよかったのではないかと思います。授業は終わってしまいましたが、みんなの最終成果物を見たい！です。Google ドライブなどにまとめて、閲覧できるようにしていただくことは可能でしょうか。先生方、一年間ありがとうございました。また、一年間お疲れ様でした。

授業の内容が濃すぎて 1 年かけてもいいと感じました。教室の人数が多すぎる場所も少し居づらかったです。

課題が毎回抽象的過ぎたので例をもう少し分かりやすく具体的に教えていただきたいかったです。課題の内容も含めて。

課題が大変すぎる

2024 年度カリキュラムにおいては学科ルブリックに基づいて、1Q から哲学や芸術的観察を通した自己分析を、3Q から身の回りの生活における社会探究を経て、演習科目における思考・表現力と合わせて、自己テーマを創造世界に写像してストーリー及び視覚芸術を創作する。小中学高校まで、自ら答えがない問いを立てて探究する教育を受けてこなかった学生も多く、また弁証法を活用したテーマ設計や、高度なストーリー構成法など、大学 1 年次においては難解と捉えられる傾向はあるものの、ほとんどの受講者は一定レベル（B 評価以上）の成果物を提出することができた。授業アンケート Q7、Q8 において数値が低いものの、授業内容を学修目標（SA 評価）レベルに引き上げているため、基礎から積み上げて丁寧に講義は進めているが、全体評価としては難しく感じられている。授業内でも学修目標と到達目標の違いについてガイダンスしているものの、SA レベルの優秀作品を中心に共有しているために、学生自身の到達目標としては低い傾向とならざるを得ない。しかしながら、全体的に難しいけれども意欲的に取り組んでいる姿勢が見られ、優秀作品においては授業を深く理解し、学科ルブリックと比較しても期待以上の学修成果が得られた。

②「卒業研究・制作」の成果

統合科目として学科ループリックと紐づくのは2027年度以降であるが、2023年以前カリキュラムの集大成として「卒業研究・制作」における学修成果について検証する。

3年次ゼミによる学生作品展から引き続き、4年次においては担当指導教員のもとクラス分けを行い、学生同士のディスカッションを通して最終成果物の完成に向けて進めていく。途中経過の確認として前期終わりに中間合評を、最終評価として後期終わりに最終合評を行う。

中間合評

前期研究制作成果について、前期末に実施される中間合評において評価を行う。中間合評の評価観点は、「企画・研究」「計画」「コミュニケーション」「プレゼンテーション」の四項目に区分される。評価対象は、企画立案からワークフロー構築に至るプロセス、ならびに合評に際してのプレゼンテーションおよび提示資料とする。中間合評においては企画研究段階が主に評価対象となるために、ループリックに換算すると「知識・情報収集力」「コミュニケーション力」「倫理観」が重視される。

制作対象とする領域が多岐にわたることから、各専門分野の教員視点による多角的な評価が可能となっているため、学生にとっては担当指導教員以外の新たな視点を獲得できる機会となる。専門教員の他分野に対する理解度の差異に起因する評価のバラツキが生じるために、ループリックに基づいた評価観点の教員間での共有化が重要となる。

最終合評

12月中旬に実施され、学生は作品の完成形を提示し、作品のクオリティを評価する場となる。評価観点は「クオリティ（作品の完成度）」「エネルギー（制作過程における熱量や準備物の物量など）」「ブラッシュアップ（中間合評から最終合評までの成長度）」の三項目を評価する。ループリックに換算すると「論理的思考力」「発想・構想力」「表現力」が重視される。作品の表現方法については、空間演出を含めた作品展示や、モニターでの作品掲示など様々な形態で行われる。今後の課題として、卒業研究・制作展における展示評価を重視する意見や、社会課題や未来社会ビジョンを前提とした研究制作の強化が必要であり、2024年度カリキュラムにおいては、DP及び学科ループリックに基づいて、より多面的な能力評価が求められる。

卒業研究制作展における外部企業評価

卒業制作展期間中には、「ゲスト講評会」と称し、各領域を代表する企業あるいはフリーランス作家を招聘している。ゲスト講評会においては、企業名を冠した賞札が作品に授与される。

【資料4-1-1】

初見によるゲスト講評会は、学生の人間性や制作過程を評価対象から除いた、最終成果物に対する作品評価が行われる。そのため予想外の学生が受賞する事例も多く、教員・学生双方にとって

多面的な視野を獲得する機会となっている。また、業界現場の視点による講評は内容的にも示唆に富み、時代のトレンドや業界動向を把握する機会ともなっている。

卒業研究・制作作品例

ゼミ単位でエリアを分割して展示されている。領域は、アニメーション、ゲーム、マンガ、キャラクターイラスト、CG、グラフィックデザイン、メディアアートに大別される。

作品の方向性としては、アニメーションは自身の内面に向き合った作品が多く、感情が丁寧に映像化されている。ゲーム作品は、従来型のエンタテインメントとしてのゲームから、医療価値のある新たな遊び、ゲーミフィケーション、シリアスゲームなど、娯楽を越えた新たな遊びの価値を提唱。特に昨年度は『リカッテナ?』というタイトルのエデュテインメントが複数の賞を獲得し、教育のゲーム化という視点によって注目を集めていた。マンガ分野では、プロの連載作家として活動する学生の作品と、在学中にじっくりと自身の世界観を育てた学生作家の個人的な作品が同じ場に並び、ジャンルや表現形式に制限のない自由な制作環境が確保されている。ストーリーマンガ・4コマ・エッセイ・アートマンガ・ZINEなど、多様なスタイルや主題が共存し、それぞれの学生が自らの表現に最も適した形を選びとっていることが特徴的である。CGやメディアアートの分野では、CGそのものの表現にとどまらず、影絵の手法やプロジェクションマッピング、VR、AR等画面を飛び越えた新たな表現の価値を模索する野心的な作品が目立つ。従来は既存領域のコンテンツ制作が多い傾向が見られたが、近年ではキャラクターデザインを新たな視点で捉えた研究論文、及び領域横断型や社会課題解決型の成果物も増加している。

展示については、建物空間を高精度かつ高品質にデジタル化するソフトウェアプラットフォームである Matterport【資料 2-1-6】【資料 2-1-7】を活用して、空間展示及び作品のデジタルアーカイブを実現している。それにより開催期間中に来場できない方々に向けての情報発信を可能にしている。

③「人材の養成に関する目的」に対する達成状況【資料 1-1-1】

京都芸術大学学士課程は、「芸術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を牽引することのできる人材の育成を目的として、「人間力」と「創造力」を身につけた学生に学位を授与するとしている。そのため、本学科が主に対象とするエンターテインメント業界における就業の特色を踏まえながら、卒業生の直近3カ年の進路結果【資料 4-1-2】【資料 4-1-3】を参照し、検証する。

本学においては就職率向上を重要な目標とし、本学科で学んだ知識経験を礎としてキャリアを形成できるように就職活動支援を強化している。一方、学科領域の特性上、独自の表現を追求する個人事業主としてあるいは副業のクリエイターとして活動する学生も多く存在し、卒業後の活躍が多様化している。以下コース別に達成状況を検証する。

キャラクターデザインコース

専門職系進路は「ゲーム」「アニメ」に集中傾向がみられる。ゲーム業界とアニメーション業界への進路がそれぞれ20%程度と高い傾向を示しており、就業が難しい業界ながら大手企業も含めて就業実績を例年積み上げており比率として高まる傾向にある。専門性と業界志向の強さが表れている。一方、映像制作やデザイン系については、やや伸び悩み傾向にある。グラフィック分野の企業連携・教育支援が課題である。

また、一般職・販売職が全体の3割近くを占め、学科目標(15%)の約2倍の29.4%が、一般職や販売・サービス職へ進路を選択している。多様な就業観と安定志向傾向とも読み取れるが、近年はキャラクターデザインを通して学んだ思考力が一般企業における企画職などへの適応が進んでいることが前向きな方向性として捉えられる。

進学・起業・個人事業主は減少傾向がみられ、進学：1名(本学大学院のみ)、個人事業主：0名。前年より個人志向系の進路が減少。生成AIの普及による一般レベルの個人イラストレーターの単価や需要が低下傾向にあるが、その分一般企業就職と副業活動としてのイラストレーターが増加している。アート性の高いイラストレーター育成が課題であるが、大学院への進学も含めて、2024年度カリキュラムにおいては、思考力や研究志向を高めており、増加が期待される。

マンガコース

「個人事業主」進路が増加し本来の成果を発揮している。2024年卒において23.4%がプロマンガ家・アシスタントとして独立・個人活動の道を選択している。これは過去数年の傾向(2021年:24.4%、2022年:34.7%、2023年:30.0%)と同様に高水準で安定しており、マンガ学科の特色が色濃く反映されている。マンガコースにおいては、個人事業としての卒業要件に連載作家に向けた紙面掲載や受賞歴など厳しい基準を設けており、基準に達していない学生の個人事業主としての自己申告は抑制されており、実質的な成果として読み取れる。これは近年、入学前からある程度マンガ作品を制作してきた学生の入学が増えてきたことや、教員による個別指導の充実及び、コミカライズ連載などプロマンガ家としての機会が増えていることも要因として挙げられる。

専門職進路(企業就職)は伸び悩みがみられ、目標35%に対し17.0%と大きく未達となる。これはトップランナーがプロマンガ家としての進路を獲得していることが要因として挙げられる。「デザイナー」「ゲーム」「Web」など広く業界をカバーしているが、デザインなど応用しやすい技術を高めていくことも今後の課題としてあげられる。また、ポートフォリオにマンガ作品が多くならざるを得ず、業界就職に向けた内容としては偏りがあることも要因である。2024年カリキュラムから、「ゲーム」「アニメーション」などキャラクターデザインコースの授業を受講できるため、専門業界への就業の可能性を広げている。

一般職進路は目標を超えて高い比率となっており、2024年卒では48.9%（目標45%）と最も多い進路先であるが、質の向上が課題である。その背景には、プロマンガ家志望の学生がキャリア形成の途上で、執筆や創作の時間を確保しやすい販売職やサービス業といった就業先を戦略的に選んでいるケースが多いことがある。また、マンガの専門性を専門職就業に活かさきれていない学生が一定数存在することも影響している。そのため、専門職向けの進路指導の充実に加え、2024年カリキュラムで強化された思考力や企画力を活かし、一般企業における企画職やクリエイティブ系職種への就業比率を高める取り組みが今後の課題である。

大学院への進学は伸び悩んでおり、過去には最大6.1%（2022年）であったが、2024年卒は1名（2.1%）にとどまる結果となる。2024年カリキュラムにおいては、制作表現に至るまで取材研究を重視しており、マンガというコンテンツ自体を研究対象として捉えて講義系科目を進めており、今後は進学希望学生の増加が期待される。

④学生満足度（進路満足度・総合満足度・推奨意向）

進路満足度

キャラクターデザインコースでは、2022年度から2024年度にかけて進路満足度がやや変動している。2022年度は89.71%と高い水準であったが、2023年度は80.95%、2024年度には73.33%と減少傾向がみられる。これは就職環境や進路多様化の影響を受けた可能性があるが、依然として7割以上の学生が満足と回答しており、一定の成果は認められる。【資料4-1-4】

マンガコースでは、2022年度に82.61%、2023年度には93.18%と大きく上昇し、2024年度には82.06%と再びやや低下しているが、全体としては非常に高い満足度を維持している。特に2023年度は9割を超える学生が進路に満足しており、マンガ家・アシスタントなど専門職への進路実現が評価されていると考えられる。

進路満足度（キャラクターデザインコース）【Q30】

年度	□□	□□していない	□□□
2019	77.42%	17.74%	62
2020	82.09%	17.91%	67
2021	82.50%	17.50%	80
2022	89.71%	10.29%	68
2023	80.95%	19.05%	63
2024	73.33%	26.67%	90

進路満足度（マンガコース）【Q30】

年度	□□	□□していない	□□□
2019	65.52%	20.69%	29
2020	71.79%	28.21%	39
2021	78.72%	21.28%	47
2022	82.61%	17.39%	23
2023	93.18%	6.82%	44
2024	82.06%	17.95%	39

総合満足度

キャラクターデザインコースにおける総合満足度は、2022年度が83.3%、2023年度が80.2%、2024年度は87.78%と推移しており、全体として高水準で安定している。2024年度には3年間で最も高い満足度を記録しており、カリキュラム改訂やサポート体制の充実が一定の成果を上げていると評価できる。

マンガコースにおいても、2022年度89.4%、2023年度88.9%、2024年度85.9%と3年間いずれも8割後半の高い満足度を維持している。これは、専門性に即した個別指導や、在学中からの作品制作・発表の機会が、学生の納得感につながっていると推察される。

総合満足度（キャラクターデザインコース）【Q21,Q23 合計満足度】

年度	□□	□□	□□□
2022	83.30%	16.70%	156
2023	80.20%	19.80%	126
2024	87.78%	12.22%	180

総合満足度（マンガコース）【Q21,Q23 合計満足度】

年度	□□	□□	□□□
2022	89.40%	9.10%	66
2023	88.90%	11.10%	90
2024	85.90%	14.10%	78

推奨意向

キャラクターデザインコースでは、2022年度から2024年度の推奨意向（「勧める」と回答した学生の割合）は、2022年度51.3%、2023年度42.9%、2024年度60.0%と推移しており、2023

年度に一時的な低下が見られたものの、2024年度には大きく回復している。学習成果の可視化や進路支援の強化が、教育機関としての信頼度回復につながったと考えられる。

マンガコースでは、2022年度62.5%、2023年度55.6%、2024年度51.3%とやや減少傾向にある。依然として半数以上が「勧める」と回答しているが、卒業後のキャリアパスの不確実性や、専門性の活かし方への課題意識が一定数あることが示唆される。引き続き、進路の多様化や創作活動の支援体制の強化が必要である。

推奨意向（キャラクターデザインコース）【Q26】

年度	勧める	勧めない	調査数
2019	45.2%	53.2%	62
2020	68.7%	31.3%	67
2021	61.3%	38.8%	80
2022	51.3%	48.7%	78
2023	42.9%	57.1%	63
2024	60.0%	40.0%	90

推奨意向（マンガコース）【Q26】

年度	勧める	勧めない	調査数
2019	58.6%	37.9%	29
2020	35.9%	64.1%	39
2021	62.5%	35.4%	48
2022	54.5%	45.5%	33
2023	55.6%	44.4%	45
2024	51.3%	48.7%	39

(3) 4-1の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

本学科では、アドミッション・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、ディプロマ・ポリシーの三つの方針に基づき、学修成果を「入学時・在学時・卒業時」の3段階で評価する仕組みを構築している。2024年度からの新カリキュラムにおいては、各学年末に統合科目を配置し、段階的にDPに接続するルーブリックによる評価を実施しており、すでに1年次「進級研究・制作1」においては、B評価以上の成果を大多数の学生が達成している。この成果は、学生の主体性を重視した授業設計と、創作の論理的プロセス化、対話的学修の効果によるものと評価される。

一方で、学生アンケートからは「課題が抽象的で難易度が高い」「授業の内容が濃すぎる」といった声も挙がっており、学生の自己到達目標と学科が掲げる SA レベルとのギャップも一部に見受けられる。これは、従来の受動的学習環境とは異なる「問いを立てる」姿勢への転換期にあることの証左とも言えるが、今後の改善向上方策を挙げる。

学修目標の段階的提示と自己到達イメージの可視化

S/A/B/C といった評価段階ごとの具体的な到達事例や学生作品をラウンジなどを利用して授業成果として共有し、自分がどの段階にいるか、次に何を学修すべきかを可視化できる仕組みを整備する。特に初年次では、難解な内容でも自己成長につながっているという実感をもたせるため、中間目標の明示やリフレクション支援の強化を図る。

研究制作成果の企業連携を強化

卒業研究・制作においては、最終成果物のクオリティのみならず、企画・探究・プロセスの観点を重視した多面的な評価が行われており、特に外部ゲストによる講評や企業賞授与は、社会からの評価を得る経験として学生の自己肯定感を高めている。1～3年次から企業連携による社会目線で評価される授業内容を導入するべく、デジタルエンタテインメント企業協働による「ポートフォリオ研究会」や、オフィス空間デザインの企業と未来の学びをデザインする「スマートキャンパス構想」を学生が企画提案する授業をはじめ、社会実装プロジェクトの充実を図っており、実践知識と社会視点での創作応用を段階的に学べる環境を整える。

卒業後の多様なキャリア支援とリカレント教育への展開

キャラクターデザインコースではゲーム・アニメ等の専門職就職が堅調に伸びている一方、マンガコースでは個人活動の高水準が継続している。今後は副業クリエイターや個人表現者として活動する卒業生に向けた卒業後の支援体制（ポートフォリオ更新支援、卒業生ネットワークによる情報交換など）を強化し、学び直しやキャリアの再設計を支援する「リカレント教育」の拠点化も視野に入れる。学科専門キャリアデザイン科目を就職目標ではなく、卒業後も見据えた中期的な視野でクリエイターとしての生き方をデザインする内容としており、加えて大学院進学や研究型キャリアを見据えた講義・ゼミの設計を行っている。研究志向の学生の発掘・育成を進めることで、キャラクターデザイン領域の学術的発展にもつながる。

このように、入学時の資質評価、在学時の成長促進、卒業時の成果発信という三段階の学修成果をつなぐ循環型の教育体制をより強固にすることで、「芸術立国」の基本使命に基づく創造的かつ社会的に自立した人材の育成に一層の実効性をもたせる。今後は評価と支援を一体化した教育システムの精緻化を図りながら、学びの質と社会との接続力を高めていく。

基準項目 4-2 卒業後

①卒業生の活躍（社会の変革を牽引する人材）

②社会からの評価

（1）4-2 の自己判定

基準項目 4-2 を満たしている。

（2）4-2 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

2023 年度卒業生アンケート（マンガ・キャラクターデザイン）【資料 4-2-1】から、キャラクターデザインコースは、正社員就職率が 73%と高く、進路希望との合致度も 79%に達するなど、教育と職業との接続性が高い。一方、マンガ学科では卒業後プロマンガ家として活躍しているため、自営業・フリーランスが 37%と多く、個人活動志向が顕著である。進路希望との合致度が 42%とやや低い傾向が見られるのは、マンガ家を志望して入学した学生が卒業時点では独立は難しく、一般企業に就業していることが理由として挙げられる。

しかしながら、希望就職先の間口が狭い業界でありながら、第一線で活躍している卒業生も多く、実践的な教育の効果が発揮できている。

専門領域事例

クリエイティブ業界での就職先としては、主に映像（アニメーション、CG）制作、ゲーム開発等のエンタメ企業か、広告媒体が中心となる。個人企業として、マンガ家デビューやフリーランスのイラストレーター、有名ミュージシャンの MV 制作を行う卒業生もいる。学科設立当初の卒業生の傾向として、フリーのアニメーターやアーティスト、歌手、声優といった特殊なキャリアパターンが目立っていたが、近年は卒業後に生計を立てられる場合に個人事業主としての進路決定を可としていることもあり、キャラクターデザインコースにおいては、専門領域企業への就職を目指す学生が多い。

マンガコースにおいては、プロマンガ家を目指して入学する学生が多く、近年マンガ家は原作と作画で分業傾向があり、ライトノベルのコミカライズや WEB マンガなど、作画技術を身につけられれば、生計をたてられる可能性が広がってきているため、メジャー誌以外でも活躍している学生も増えている。初年次よりメジャー誌の編集者が学生作品をレビューして、優秀作品は担当編集者として、誌面掲載に向けて活動していくため、現在の実力の程が明確に読み取れる一方、プロまであと少しの学生は就職活動に遅れが生じる傾向もある。

専門領域以外の事例

いわゆる総合職への就職も数が多く、なかでも専門領域として習得した知識や技術を一般企業の企画職などで応用し、活躍している事例も多く見られる。

2022 年度卒業生で「信用金庫」に就職した卒業生は、ゲーミフィケーションやストーリー構成

の能力を活用し、地域活性化やイベント立案などで活躍しており、社会貢献度の高い仕事をしている卒業生も多い。

2024年度カリキュラムにおいては、表現力のみならず、思考力を高める内容となっており、更に専門領域外での活躍の場が増え、専門領域においても、現場作業員ではなくディレクターやプロデューサーを目指す学生を増やしていく。

主な就業先企業として、【資料4-2-2】が挙げられる。アニメーション制作及びゲーム開発企業の場合は守秘義務の関係上、具体的な業務実績を公表できないものが多い。またプロのイラストレーターとして著名アーティストのイラストレーションなどを手掛ける卒業生も数多くいるが、こちらも守秘義務の関係上公表することができないものが多い。

マンガコース（マンガ学科含む）では、株式会社集英社の発行する週刊少年ヤングジャンプにて週刊連載中の橋本スズヒラ（2019年度卒）、週刊連載中の吉田ユウマ（在学生）は現在在学中で4年生から連載を開始している。日本が世界に誇るマンガというメディアにおいて、最高峰の出版社で連載を勝ち取っており、その影響力は非常に大きい。

また、同じく集英社のウルトラジャンプにおいても平岡滉史（2017年度卒）、しなぎれ（2022年度卒）が連載中であり、これらも本コース卒業生が同時連載を行っている。

昨今注目されているウェブマンガ分野においても、ビュー数において国内最高峰のジャンプ+においても阿黒巧熙（2020年度卒）が連載を行っており、マンガ業界における存在感を示している。

□□□	□□□□	□□□□
□□□□	2014	BK コミックス
□□□□	2014	アルファポリス
ぼてまる	2014	Palcy
□□すぽこ	2014	コミック DAYS (モ□ ニング□ツ□)
くぼたふみお	2014	コミック DAYS (□ マガ□□)
□□あき	2016	サイコミ
□ マシミ	2016	くらげバンチ
□□□□	2017	ウルトラジャンプ
かきのたね	2019	gateau
かきのたね	2019	□□

□□ スズヒラ	2019	ヤングジャンプ
□□□□	2020	ジャンプ+
ジヨンヌ	2020	C-KANATA
ももちこゆ	2021	ネクスト f Lian
うどん□	2021	ロケットニュース 24
□□ あやせ	2021	□□ フレンド
しなぎれ	2022	ウルトラジャンプ
□□□□	2022	TO ブックス
□□ うな	2023	TO ブックス
□□□	2024	TO ブックス
□□ まるお	2024	TO ブックス
じゃがいもパン	2025(□□)	TO ブックス
□□ リクツ	2025(□□)	TO ブックス
□□ ユウマ	2025(□□)	ヤングジャンプ

(3) 4-2 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

専門領域における能力向上と一般企業への能力適応

キャラクターデザインコースでは専門領域における正社員就職率が高く、マンガコースではプロマンガ家として個人事業で活躍している学生が多い。しかしながら、本質的には制作能力のみならず、社会を視野に入れた研究や思考力強化が、プロクリエイターとしての制作能力向上及び、ディレクター・プロデューサー等の上流工程職や一般企業における企画職への道を開くため、コース共通の対策として、マーケティングやプロデュースの実践演習を拡充している。プロマンガ家を目指す学生においても編集的思考（ターゲット設計・連載計画・市場想定）の実践演習として有効である。

卒業生ネットワークを活かした進路啓発の仕組み

第一線で活躍する卒業生の実績を在学生の学びへつなげることが重要である。卒業生によるキャリア相談会やトークセッションを定期的開催し、進路選択の多様なモデルを学生に可視化する。その際に専門領域のみならず、一般企業で活躍する学生も並列的に扱うことで、在学生に対して社会人としての活躍イメージの視野を広げる。

表現者教育から社会的実践者教育への転換

制作者育成や企業就職に留まらず、卒業後「社会を変革する力」を高めるための教育変革を行っている。学生が「作りたいものを作る」だけでなく「成し遂げたい未来社会像」を起点に創作するビジョン型プロジェクトを導入している。そのために、ユーザー視点を起点としたデザイン思考及び創造的思考法開発を教育として導入している。

卒業生の進路実績は、すでに専門性を社会で活かし始めていることを示す一方、教育支援の「多様化」「個別化」「社会接続」の重要性を浮き彫りにしている。今後は、卒業生の蓄積された成果と進路の実態を活用し、在学生の成長支援と教育のアップデートを体系的に推進する。

基準 5 内部質保証

本基準の趣旨

大学は、自らの責任で自大学の諸活動について点検・評価を行い、その結果と認証評価などの外部質保証の結果をもとにした継続的な改善活動を行うことにより、教育研究及び中期的な計画を踏まえた大学運営全般の質を保証しなければなりません。自主性・自律性を重視する大学の本質に照らし、大学の質保証は、基本的に大学の責任で行うことが求められており、認証評価における重点評価項目として位置付けられています。

内部質保証を効果的に実施するため、本学では内部質保証ポリシーとして「内部質保証方針」⁵と「内部質保証システム図」⁶を定め、恒常的な組織体制を整備するとともに、その責任体制を明確にしています。

学科別カリキュラム評価においては、とくに授業科目レベルでの内部質保証に焦点をあて、それが大学全体の内部質保証と連動し、改善につながる仕組みとして機能しているかどうかを点検・評価します。授業科目レベルの内部質保証については、内部質保証方針に次のとおり定めています。

(5) 授業科目レベルの内部質保証推進「学科会議」「研究科委員会」

授業科目レベルの内部質保証の推進については、学部の各学科、芸術教養センター、芸術教育資格支援センター（以下、「学科等」という。）及び研究科がこれを担う。学科会議、芸術教養センター会議、芸術教育資格支援センター会議（以下、「学科会議」という。）又は研究科委員会において毎年度自己点検・評価を行い、教育推進会議に報告する。その結果は、教育推進会議を経て学長会及び自己点検・評価委員会へ報告される。学長会は結果を受けた改善指示を、教育推進会議を経て、学科等及び研究科へフィードバックする。各学科等及び研究科は改善計画を策定し、次年度「教育計画」として教育推進会議に上程する。教育推進会議は、各学科等及び研究科との面談を経て教育計画を承認し、学部及び研究科の次年度教育計画として学長会及び自己点検・評価委員会へ上程する。学長会は教育推進会議の審議を受け、次年度教育計画を決定する。

5 「内部質保証方針」 https://www.kyoto-art.ac.jp/info/policy/pdf/Internalquality_policy.pdf

6 「内部質保証システム図」 https://www.kyoto-art.ac.jp/info/policy/pdf/Internalquality_map.pdf

基準項目 5-1 内部質保証の機能性

- ①学修成果の把握・分析、結果の活用
- ②学生の意見・要望の把握・分析、結果の活用
- ③内部質保証のための PDCA サイクルの機能性

(1) 5-1 の自己判定

基準項目 5-1 を満たしている。

(2) 5-1 の自己判定の理由（事実の説明及び自己評価）

①学修成果の把握・分析、結果の活用

単位修得状況・GPA・進路結果・卒業制作評価など、複数の観点から学修成果を把握しており、これらの定量・定性データは学科会議及び学科 FD にて継続的に分析・共有されている。特に、DP との接続を可視化したカリキュラム・マップや、成長曲線を確認する GPA グラフ等について DPA を参照しながら、カリキュラム設計の見直しや成績評価の観点精査に活かしている。アンケートや「DPA 面談」を通じて得られたフィードバックも踏まえ、教育目標の運用や改善に反映されている。教育計画の振り返りとして以下のような客観的指標が継続的に把握・分析され、学科内で共有されている。

項目	活用内容
出席率・単位修得率・成績分布	コア科目で出席率 90%以上、専門科目の単位修得率 95%以上（2020 年カリキュラム比較）を記録。
GPA	GPA1.5 未満の学生を特定し、修学指導の重点対象とし、課題提出や欠席の傾向分析を実施。
PROG テスト（1 年次⇔3 年次比較）	コンピテンシーおよびリテラシーの向上を確認（例：2.76→2.82、4.20→4.61）
卒業率・進級率	卒業制作不可者や 4 年次退学原因を分析し、対応策としてゼミ横断型指導体制の構築。進級率は 93%以上を目標設定。
キャリア関連データ（内定率・進路満足度など）	専門職・一般職就職比率やインターン参加率などを記録・分析。非正規就職比率も追跡し、10%未満を目標に設定し継続改善。

②学生の意見・要望の把握・分析、結果の活用

授業改善アンケート【資料 3-1-14】、学生生活・学習アンケート【資料 5-1-1】、卒業時アンケート【資料 4-1-4】等を定期的実施しており、学生の意見要望は学科内で集約され、学科運営及び教育計画改善の検討材料として活用されている。

例として、教室利用、制作環境、演習授業の進行等に関する要望は、年度ごとに整理され、シラバス改善、演習環境の整備、履修指導において次年度計画に反映されている。個別授業に関する学生からのクレームや改善要望においては、該当授業の受講生と担当教員へのヒアリングを行い、双方の立場から具体的事実を収集し検証した上で、次年度授業内容や教員体制の改善を行っている。また、複数科目において企画段階及び期間終了後に課題内容の重複や課題量偏重の検証を行っている。

アンケート結果については学科会議、学科 FD、履修指導担当者ミーティング等で共有され、実質的な改善につながるルートが確保されている。

学科会議・FD 研修

- ・ルーブリック評価適正化に向けた共有と検証
- ・カリキュラムに内容の共有と改善
- ・授業改善アンケート及びキャリア活動進捗情報共有による学科全体の質保証

定期面談・DPA

- ・DPA（学修ポートフォリオ）を用いた個別指導（5月・9月・3月）
- ・学生の学修・生活状況を共有し、保護者連携も含めた支援体制を整備

リフレクション・ノート

- ・授業アンケートを受けて各科目教員による自己評価及び改善の見える化
- ・領域毎専任教員を中心に非常勤講師との情報共有を円滑化し、授業設計・評価改善

③内部質保証のための PDCA サイクルの機能性

本学の内部質保証システム図では、教育の質保証は以下のサイクルで構成されている。

1. 方針の明確化（教育理念・方針・3つのポリシー）
2. 計画の立案（教育課程編成、教育方法、科目設計）
3. 実施（教育の運用、授業実施、FD 活動）
4. 評価（授業評価、学生の学修成果評価）
5. 改善（授業改善、教育課程・体制見直し）

以上のサイクルが継続的に回ることが、教育の内部質保証と言える。

本学科における教育科目レベルでの検証として、年度ごとの「学科教育計画書」【資料 5-1-2】を策定し、カリキュラムや FD、進路指導、演習方針等を明文化している。これに基づいて、学

期中および年度末に検証とふりかえりが行われ、翌年度の教育運営計画へと反映される「PDCA ループ」が機能している。また、学科カリキュラムの更新方針や重点領域は、学科会議や FD 委員会を通じて共有されており、教員間の共通認識が定期的に更新されている。

質保証段階	教育計画からの検証内容
1. 方針の明確化	2024 年度より新カリキュラムが始動し、「密度の高い主体的学修の確立」が方針として明示。ルーブリックや DPA を通じた学生主体の成長実感に重きを置いており方針の明確化が示されている。
2. 計画の立案	授業ごとの到達目標設定、ルーブリック開発、演習及び演習間の連動性強化（例：キャラクターデザイン論→総合演習→進級研究制作）により教育目標とカリキュラムの整合性が図られている。
3. 実施	授業改善アンケート、FD 研修、DPA による個別指導、教員間の Slack 情報共有、講師会実施（非常勤含む）など運用面での教育実施体制を整えている。
4. 評価	成績分布（GPA1.5 未満分析）、出席率、DPA 使用率、PROG 比較、授業評価アンケートなど、複数指標により評価され、客観的評価指標を多様に活用している。
5. 改善	FD を通じた教授法の改善（反転授業、課題改善）、授業企画段階での教員協働設計、実施後の評価にもとづく科目改編や担当変更など、評価から改善へのループを確立している。

（3）5-1 の改善・向上方策（課題などに対する改善状況と今後の取組み予定）

本学科では、学修成果・学生意見の多面的把握と学科内での分析・共有、改善活動が実施されているが、今後は、これらの取り組みを一層統合的かつ循環的に運用し可視化と説明力の向上を目指す。

DPA とルーブリック評価のさらなる統合と可視化

学修成果と教育目標の接続性を高めるために、DPA とルーブリック評価結果を照合し、学生個人別成長プロファイルの可視化による分析を行う。また、DPA 自己評価項目を面談時に活用し、客観的評価と学生の内省成長実感との乖離を見える化する。更に FD 研修において DPA 活用事例やルーブリック評価の運用実態を共有し、教員間の評価観の整合性を図る。

GPA・出欠・課題提出状況の早期活用（学修リスク可視化）

修学困難リスクの早期発見と支援体制の強化に向けて、GPA1.5 未満、2 回以上連続欠席・未提出課題などを掛け合わせた「学修リスクアラート」指標を設計し、面談時に DPA と併せて参照し、個別支援に活用する。状況について学科会議にて前期、後期のリスク傾向共有と対策立案を行う。

学生フィードバックの回収、改善サイクルの強化

教育改善に対する学生の信頼性と成果への実感を高めるために、授業アンケート集計後、改善方針を学生に周知している。今後はさらにクレーム対応や改善要望に関しては「改善したこと・できなかった理由」の詳細記録の保存共有や、学生から学科運営改善サポーターを募り、学生巻き込み型で双方向型の質保証体制をつくる。

人材育成指針の外部企業との共有と改善

人材育成指針を学外にも説明可能な形にし、長期的に社会に資する人材を育成する。卒業制作展などの企業評価機会において、ルーブリック共有による質保証の裏付けを明示する。また、ポートフォリオ制作・業界就業支援企業（株式会社ビビビット・株式会社ゲームクリエイターズギルド）及び企業人事部など社会的視点で教育指針を検証している。また、業界によっては守秘義務上難しい場合も多いが、卒業生就職先企業との連携強化により、卒業生の就業後のキャリア追跡調査と改善を行う。

おわりに

自己点検・評価をふりかえっての所感

2025年度の自己点検・評価は、学科全体の教育活動を多角的に見直し、各方針に基づく成果と課題を明確化する重要な機会となった。本学では「藝術立国」を基本使命に「創造力」と「人間力」を兼ね備えた未来社会を創造し革新する人材育成を目指しており、今年度はとりわけ、カリキュラム再編、学科ループリック整備など、教育の質的改善が飛躍的に進んだことが確認できた。一方で、現在進行中である入学から卒業後まで中長期的なキャリアデザインを基盤とした創造教育の実践や、進路多様化への対応、さらなる教職員の体制強化と能力開発の面では課題が残されている。今回の自己点検を通じて、学科の強みと弱点が明確になり、将来に向けた改善の方向性がより具体化されたことは、大きな成果である。本成果を学科教員に向けてフィードバックを行い、教員それぞれの視点で捉え直し主体的に学科運営に携わる機会としたい。

学科の長所と捉える点

まず、本学科の特長として挙げられるのは、哲学的探究と創作実践を結びつける独自の教育設計である。1年次から「キャラクターデザイン論」や「社会探求入門」などの科目を通じて、学生自身の内面と社会への問いを往還させながら自己テーマを構築し、最終的に創作へと昇華させる過程は、他学科に見られない高度な教育モデルである。

次に、年次進行に応じた段階的な能力開発の体系化、特に進級研究・制作の統合科目化により、学修成果を明確に評価・可視化できるようになった点は、2024年度カリキュラム改革の大きな成果である。

また、社会実装プロジェクトや卒業研究・制作展における企業講評制度は、学外との接続性を高め、学生の実践力や自己肯定感を育む場となっている。Matterportによる展示アーカイブ化も、教育活動の発信力強化に貢献している。

キャラクターデザイン教育による「人間力」と「創造力」を基礎として、専門職就職のみならず、一般企業においても上流職種において展開されていることは、今後さらなる本学科の社会価値を高めることを期待できる要素である。

学科の短所と考える点

一方、短所として挙げられるのは、進路多様化に向けた体系的支援の未整備である。卒業後の就職・フリーランス・起業といった多様な進路に対し、個別対応はなされているものの、制度化された支援体制や実践的カリキュラムの整備が十分とはいえない。

また、授業内容の高度化に伴い、本学の教育内容や特色により深く共感し、自発的な学びに意欲をもつ入学希望者の増加が求められる。そのために本学科の社会的評価向上が必要であり、対外的なイベントや学会での参加を通して、キャラクターデザインの学術的価値の認知を広めていく必要がある。

将来に向けた発展方策

キャラクターデザインを単なる技術教育にとどめず、学術的に探究する枠組みの強化が必要である。創作と理論を往還させる教育体制の構築として、記号論・文化人類学・心理学などを取り入れた理論系科目の体系化を進め、卒業研究・制作においては創作の方法論や社会的意義の言語化を評価に含める。また、キャラクターデザイン研究会を学術的に発展させ、外部研究者や企業との共同研究を通じて、教育・研究・産業を架橋する場とする。さらに、卒業生の創作や研究成果をアーカイブ化し、知的資源として公開することにより、学科の教育・研究の可視化と信頼性を高めていく。これらにより、本学科を創造と探究の融合を担う学術的拠点として発展させていく。

最後に

本自己点検・評価を通じて、キャラクターデザイン学科が持つ教育理念と実践力の強み、そして今後向き合うべき課題が明確になったことは、学科にとって大きな収穫であった。ここに至るまでの過程で、多くの教職員の協力に加え、今回の外部評価委員の皆様からいただくご助言・ご示唆を、今後の学科の自己変革に資する機会となることを楽しみにしております。この場を借りて深く御礼申し上げるとともに、今後も外部からの視点を積極的に取り入れ、教育の質向上と社会への貢献に努めていく所存である。

2025年7月

キャラクターデザイン学科
学科長 矢野浩二