

2025年度
キャラクターデザイン学科
カリキュラム外部評価結果報告書

2026年3月
京都芸術大学 芸術学部 キャラクターデザイン学科
カリキュラム評価委員会

目次

カリキュラム評価委員会委員名簿	p.1
総評	p.2
評価結果	
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	p.4
基準2 学生	
基準2-1 学生の受け入れ	p.5
基準2-2 学修支援	p.5
基準2-3 キャリア支援	p.6
基準2-4 学修環境の整備	p.6
基準3 教育課程	
基準3-1 単位認定	p.8
基準3-2 教育課程	p.8
基準3-3 教員・職員	p.9
基準4 学修成果	
基準4-1 在学中・卒業時	p.11
基準4-2 卒業後	p.11
基準5 内部質保証	
基準5-1 内部質保証の機能性	p.13

2025年度

京都芸術大学 芸術学部 キャラクターデザイン学科

カリキュラム評価委員会 委員名簿

委員長: 酒井聡

(東北芸術工科大学 デザイン工学部長／プロダクトデザイン学科教授)

委員: 金林剛

(東北芸術工科大学 映像学科准教授)

西野毅朗

(京都橘大学 教育開発・学習支援室／経営学部経営学科准教授)

西山協

(株式会社Cygames デザイナー部 採用企画室／衣裳室 マネージャー)

総評

本カリキュラム評価委員会は、事前に提出された「2025年京都芸術大学キャラクターデザイン学科外部評価レポート」における各委員からの多角的な指摘を踏まえ、活発かつ本質的な議論を通じて本報告書である「2025年度キャラクターデザイン学科カリキュラム外部評価結果報告書」として取りまとめた。教育課程(カリキュラム)とは、単なる知識や技術の伝達経路ではなく、学生自身が4年間を通じて経験し、成長を遂げる「学修体験(Learning Experience)」そのものである。本総評では、本委員会の議論を通じて実証された内部質保証の実効性と、次世代の教育課程に対する展望を示す。

1. 各委員からの教育の質向上に向けた「重要な問い」

外部評価レポートにおいて各委員から寄せられた指摘は、単なる現状の改善案の列挙ではない。これらは、本学科の教育をより高度な次元へと引き上げるための「重要な問い」として、以下の3点に体系化される。

第一に、「評価の透明性は、いかにして学生の主体的な学修とメタ認知の基盤となるか」という問いである。入学者選抜や単位認定におけるルーブリックの開示・透明性向上の指摘は、教員側の説明責任にとどまらず、学生自身が自らの現在地を客観的に測定し、主体的に学修を設計するための環境構築を求めている。第二に、「エンターテインメント領域の高度な専門性は、いかにして多様な社会価値の創出へと拡張できるか」である。特定業界への就職という枠組みを超え、一般企業での企画職や起業、フリーランスといった多様化するキャリアパスに対して、いかに体系的な支援を構築するかが問われた。第三に、「抽象度の高い哲学的探求の困難を、いかにして協働的な学習共同体の形成へと接続するか」である。初年次に与えられる難易度の高い課題への戸惑いや、2～3年次の中途離籍率に対する懸念は、個人の努力のみに依存しない、学生相互のピア・サポートやコミュニティの在り方を問うものであった。

2. 実質的な内部質保証の機能

本委員会での議論は、上記の課題を形式的な対応策に落とし込むのではなく、大学の教育理念と直結する高度な方針へと「昇華(Sublimation)」させるプロセスとなった。

例えば、多様なキャリア支援の不足という課題は、就職対策の機械的な増強ではなく、キャラクターデザインの根源的テーマである「人間探求」と結びつけ、「自分らしい生き方(キャリアアンカー)」の早期発見へと昇華された。これは、専門スキルの切り売りではなく、本質的な自己実現のプロセスとしてキャリア教育を再定義するものである。また、抽象的で難易度の高い課題に対する「難しい」という学生の声に対しては、議論を経て、「難易度を下げるのではなく、学修の可視化と個別最適化を進める」という力強い方針へと結実した。高いハードルを排除するのではなく、学生が意欲的に取り組み、自己成長を実感するための「納得感」の醸成に注力するという判断である。このように、指摘された課題が妥協なく上位の教育方針へと引き上げられ、明確な方向性として打ち出された事実は、本学の内部質保証システムが形式的なチェックリストの消化に留まらず、実質的なカリキュラムの高度化機能として力強く作動していることを証明している。

3. 「学修体験」としての教育課程と次世代への展望

カリキュラムをひとつの豊かな「学修体験」、すなわち学生が4年間で描く「成長の軌跡」として捉えたとき、ここでの「デザイン」とは単なる造形技術や仕組みの構築に限定されるものではない。それは、学生自身の「生き方」や未知なる「表現の探求」を支援し、彼らが自己変容を遂げるための「教育設計(カリキュラムデザイン)」全般を指している。

学生は、初年次教育を通じて自己と社会の境界を探求し、幾多の課題という葛藤を経て自己アイデンティティを確立し、「社会の変革を牽引する創造者」という専門家としての姿勢を獲得して社会へ羽ばたいていく。この「ヒーローズ・ジャーニー(英雄の旅)」をさらに豊かなものとし、次世代のクリエイティブ環境に適応させるため、今後の教育課程には以下の展開が強く求められる。

第一に、生成AI等のテクノロジーの教育的統合である。ここで重要なのは、キャラクターデザインという領域が本質的に持つ「表現の深さ(人間探求や哲学的思考)」と、生成AIがもたらす「手法の広がり」とが対立するのではなく、相互に補完し合う関係を築くことである。テクノロジーを単なる作画の効率化ツールとして消費するのではなく、自己の思考を拡張し、未知の創造世界を共に探求する「対話的パートナー」としてカリキュラムの深層に組み込むパラダイムシフトが必要である。

第二に、デジタルとフィジカル(現実空間)が融合した表現の創出である。スクリーンの中の完結した世界を超え、メディアアートやインタラクティブな表現を通じ、キャラクターが現実社会へと直接的に作用するような領域横断的なデザインの開拓が期待される。

そして最後に、持続可能な未来社会を構想するデザイン(スペキュラティブなアプローチ)の実践である。本学科が掲げる「人間を探求する」という哲学は、現代社会の課題に対する深い観察眼を養い、エンターテインメントの力を借りて「未来社会はどうあるべきか」という新たなビジョンを提示する力となる。

学生たちが自らの内発的な「問い」を起点に、多様な他者と協働しながら、未来社会にイノベーションを起こすこと。それこそが、本学の基本使命「芸術立国」の体现であり、本学科の教育課程が提供すべき究極の学修体験である。本委員会の議論が、その実現に向けた確かな推進力となることを願っている。

2026年3月

委員長 東北芸術工科大学教授 酒井聡

基準1.理念・目的

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

【評価】

基準項目1-1を満たしている。

〈理由〉

キャラクターデザイン学科の「人材の養成に関する目的」は、「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。」と定められており、キャラクターデザインを単なる技術習得に留めず、「人間の探求」と位置づけ、その起源を人間存在の根源的な問いに求める哲学的基盤が明示されており、大学の基本使命である「芸術立国」と整合性が図られているといえる。

また、自己のテーマや世界観を創造世界に投影し、他者の共感を通じて社会に影響を及ぼすという独自の創造プロセスを教育活動に反映させている点や、「デザインスキル」に加え、時代の変化に対応するための「プロデュース能力」の育成を人材養成の目的に明記している点は、高等教育としてのキャラクターデザイン教育の質向上に寄与するものとして評価できる。学科が定めるコンセプトや目的は、オープンキャンパス、体験授業、パンフレット等の媒体を通じて受験生に対しても周知が行われている。教育課程においても、ゲーム、アニメーション、マンガ等の領域を横断する構造を備えており、コンテンツ産業の変化に対応しうる教育モデルが機能している。

基準2.学生

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

【評価】

基準項目2-1を満たしている。

〈理由〉

アドミッション・ポリシーに基づき、単なる表現技術の優劣にとどまらない、思考力や人間力を重視した多面的な入学者選抜が実施されている。特に、総合型選抜(体験授業型)においてグループワークや面談を通じ、課題解決力や自発的な思考姿勢を評価する設計は、大学での学びに適した学生を確保する上で有効に機能している。

また、新たに導入された「探究プロセス型」選抜は、地域取材や探究活動を基盤として独自の仮説を構築する過程を評価対象としており、創造力と論理的思考力を備えた多様な志願者の受け入れに寄与している。これらの選抜制度の改編により、入学後のGPA向上や離籍率の改善といった具体的な成果が確認できる点は、適切な学生確保が行われている証左といえる。

学生募集においても、「ゲーム・アニメ・マンガ」という特定の領域に特化した学科の特色を明確に打ち出すことで、志願者の志向性と学科の教育内容を高い精度で合致させている。これにより、入学前の期待値とのミスマッチが防がれ、意欲の高い学生を安定的に確保するための選抜機能として十分に機能している。志願者数も安定的に維持されており、学科教育の特色が一定の訴求力を持っていると評価する。

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

【評価】

基準項目2-2を満たしている。

〈理由〉

主体的学修への転換については、大学共通の学修管理システム「DPA(DP達成度評価)」を使用し、学生が自身の学習のPDCAサイクルをまわすために、担当教員が定期的な「DPA面談」を行い、学生の主体的学修と自己評価を促進している。結果として、初年次の離籍率が低水準で推移している点は、学科の学修支援が機能しているといえる。

教職協働による組織的な学修支援についても、学科会議やコミュニケーションツール(Slack等)を活用し、教職員間で学生情報を迅速に共有・検討する体制が整っており、個別の状況に応じた対応の検討が円滑に行われている。

成績不振者に対しては、アカデミック・アドバイザーと連携した修学指導制度があり、障がいを持つ学生へはUDL推進室を通じた合理的配慮の実施など、学内の専門的学修支援組織との連携が行われている。

学生相互の学び合いの機会創出については、高年次の成績優秀者を対象としたSA(スチューデント・アシスタント)制度を導入し、授業準備や制作上のアドバイスを通じたピア・ラーニングが行われている。特にアニメーションやゲーム等の編集作業において、優秀な学生が学習支援に参加することは、学生相互の専門的スキルの向上と学生間の交流を促進する効果的な取り組みとなっている。

〈参考意見〉

- 初年次の離籍率が抑制されている一方、2～3年次の離籍率が相対的に高くなっており、今後の課題である。「学修への適応や進路意識の不一致」が主な要因とされているが、面談記録の分析などからより具体的な要因分析がなされることを期待したい。また、「学生相互の学び合いの機会創出」をより体系的に強化することで、学生の学修共同体意識を高め、離籍の抑止と主体的な深い学修への転換を促すことが期待される。

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

【評価】

基準項目2-3を満たしている。

〈理由〉

学科のキャリア支援は、正課科目(キャリアデザイン科目等)、担当教員制による個別指導、キャリアデザインセンターとの連携により実施されている。

キャリア支援を単なる就職支援にとどめず、キャラクターデザインの根源的テーマである「人間探求」とキャリア支援を結びつけ、早期から「キャリアアンカー(自分らしい生き方)」の発見に重きを置いた教育を展開している点は優れている。

さらに、2025年度からはキャリアを専門とする専任教員を配置し、体系的なキャリア教育体制を整備している。2年次には「業界研究」「マーケティング基礎」「ポートフォリオデザイン」等の専門科目を配置し、業界構造の理解や戦略的思考の育成を通じて、具体的なキャリア形成を支援している。

また、企業講評制度や社会実装プロジェクトといった学外の専門家を交えた具体的な取り組みは、学生が業界水準を理解し、自身のキャリアを具体的にデザインする動機付けとなっており、専門教育とキャリア支援が適切に連動しているといえる。

進路実績に関しては、志望が集中するゲーム・アニメ・マンガ分野の競争性が高い一方、インターン参加率が学部目標(60%)に対し未達であることは課題である。マンガコースでは、プロマンガ家(個人事業主)としての進路が増加し、進路満足度も2023年度卒業生では93.2%と、高水準を維持している。

〈優れた点〉

- 学生が「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たキャリア支援が行われている。学生の自己分析や生き方のテーマ設定と、それをキャラクターデザインや創造世界に投影させ、キャラクターの成長物語とともに学生の成長を促すという教育手法は、学科の特色を反映しており優れている。

〈参考意見〉

- 3年次インターンシップへの参加率が学部目標の60%に達していない点は課題として認識されているが、今後の改善が望まれる。

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

【評価】

基準項目2-4を満たしている。

〈理由〉

学科の学修環境は、「青窓館」「天心館」に加え、2024年に「相照館」が竣工し、定員増加に伴い適切に整備されている。可変型教室やパブリックスペースとしての学生ラウンジ、大型印刷機やアフレコルームが整備されており、多様な学修形態に対応した環境が提供されている。学科の専門機材や備品については、貸出手続きが明確に提示され、学生の利便性の向上が図られている。

実習室やスタジオにおける安全確保については、職員を相照館、天心館にそれぞれ常駐させ、機材利用に関してはライセンス制を導入するなど、適切に管理されている。

図書館利用に関しては、新入生ガイダンスのほか、授業内でゲーミフィケーションを活用した利用促進が行われている。また、天心館のマンガラウンジに、約2,000冊の蔵書(マンガ含む)を備えるなど、学科の専門性に応じた環境が整備されている。

〈優れた点〉

- 図書館利用については、学科独自の取り組みとして、ゲーミフィケーションを活用して学生の利用を促進している。2022年度34名から2025年度233名へと利用学生数が増加し、貸出冊数も増加している点は高く評価できる。

基準3.教育課程

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

【評価】

基準項目3-1を満たしている。

〈理由〉

単位認定基準は、各授業のシラバスに記載され、学生に周知されている。シラバスには、授業計画、成績評価基準、評価項目および配点比率が明記され、教員のセルフチェック、学科長によるピアチェック、教務委員等による第三者チェックを経て公開されており、評価の公正性と透明性が確保されている。成績評価に関しては、大学共通の基準に基づき実施されており、成績分布も適正な範囲に収まっている。

特に、ディプロマ・ポリシー(DP)と連動した学科ルーブリックを策定し、これを履修ガイダンスや学科FDで活用することで、教員間での評価基準の統一が図られている。また、多様な領域を横断的に学ぶ「キャラクターデザイン演習」においては、共通の科目ルーブリックを用いて、複数教員による評価会議を実施する等、公正な評価体制がとられている。

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)

【評価】

基準項目3-2を満たしている。

〈理由〉

学科が定める「学科ルーブリック」では、大学のディプロマ・ポリシーを、学科の専門領域に照らしてどのように解釈したかが整理して明示されている。「学科ルーブリック」はガイダンスにおいて学生に周知しているほか、教員との面談時に学修成果を測るものとしても活用されている。

一方、教育課程編成については、明確な言及はないものの、大学のカリキュラム・ポリシーに従い、1年次の「導入」から、4年次の「統合」に至るまで、段階的な能力開発を可能とする体系的なカリキュラム設計がなされている。マンガ・アニメ・ゲーム・CGなどの領域横断的なスコープを持ち、学生が自身の関心に応じて選択できる柔軟な設計となっている点は、学生の主体性を重視したカリキュラム編成となっている。2024年度のカリキュラム改編において、論理的思考力と人間力を強化した点は、現代のクリエイティブ産業からの要請に応える適切な対応であるといえるが、学生アンケートで「授業内容が濃すぎる」「課題が抽象的で難易度が高い」という意見があることは留意したい。単に難易度を下げるのではなく、学修の可視化と個別最適化を進めることで対処することを期待する。

初年次教育は、多様な入学者を前提に、自己理解と哲学的基盤の形成(「キャラクターデザイン論」「社会探求入門」)を重視し、「問いを立て、考え創り続ける」姿勢を基礎づける内容となっている。ま

た、マンガコースに関しては、基礎的な技術習得を徹底して指導し(「マンガ演習」)ているが、キャラクターデザインコースについては、自身の専門領域が明確でない学生が多いため、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を全学生が体験する(「キャラクターデザイン演習」)ことから始めるなど、コースの特色に応じたカリキュラム上の工夫もなされている。

教養教育については、「デッサン演習」「芸術基礎演習」等を学科推奨科目として学生に案内しているほか、一般的なキャリア教育内容は教養科目を推奨し(「キャリア研究応用」「就職対策特講」)、専門的なキャリア教育を学科で開講するなど(「業界研究(2年次)」「ポートフォリオデザイン(2年次)」等)、有機的な連携が図られている。

キャリア教育は、単にエンターテインメント業界への就職を目指す授業内容だけでなく、「業界研究」や「コンテンツプロデュース論」、「思考法開発」等、中長期的なキャリア形成を見据えた内容も準備されている点が特長的である。

学科の社会実装教育は、これまで正課外や一部ゼミで実施していたものから、2024年度カリキュラムからは新たに授業科目(「キャラクターデザインプロジェクト1・2・3」)として位置付け、より多くの学生に社会課題の解決に向けた実践的な学修機会を提供している。「学生作品展」において、企業等の外部講師を招聘しているが、その成果に基づく教育内容・手法の改善へと繋がることを期待したい。

主体的学修への転換については、とくに初年次において、「クリエイターとしての自己形成」を支援する教育手法がとられていることが特長的である。学生に、自分自身をキャラクターとして客観的に自己分析させ、なりたい自分に向けた「自己テーマ」を構築させることにより、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。

教育方法は、演習ではPBL(課題解決型学習)やAL(アクティブ・ラーニング)の手法を多く取り入れ、企画から制作、発表・評価までを一貫して経験させている。一部の授業では、SA(スチューデント・アシスタント)を活用し、技術的支援だけでなく、ピア・ラーニングの試行がなされているほか、学生数が多い授業においては、複数教員によるチーム・ティーチングを行うなど、授業形態に応じ、適切な教育方法がとられている。

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

【評価】

基準項目3-3を満たしている。

〈理由〉

学科の教員組織は、学科の目的や教育課程に照らし、マンガ、アニメーション、ゲーム、CG等の領域横断的な専門性を持つ人材を採用し、適切に配置されている。特に、近年の学生数の増加により、大人数授業への対応が求められていたが、新規教員採用による教員数充足により、チーム・ティーチングが可能な体制も整備され、教育研究体制の安定的な維持に努めている。

「キャラクターデザイン研究会」を定例で開催し、エンターテインメント領域を学術的に体系化しようとする試みは、新規採用教員が増えるなかでも教育の質を改善し、向上させる取り組みといえる。また、非常勤教員へは「講師会」を開催し、シラバスや評価基準に関する認識の統一を図る機会を設けている。

教職協働については、教育研究・学生支援・学生募集それぞれにおいて、教員を中心に、学科担当職員、副手が連携する体制が構築されている。

教育内容・方法の改善・向上については、教員それぞれがFD・SD研修に参加するとともに、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いる。

〈参考意見〉

- 若手教員(30～40代)の多くが実務家教員であることから、兼業との両立を含め、安定的な雇用の確立が望まれる。また、女性教員や外国人教員など、多様な人材の登用を強化することも必要だろう。
- 「改善・向上方策」に記載されているように、学生との意見交換会の実施などを取り入れ、さらなる教育内容・方法の向上に取り組むことが期待される。

基準4.学修成果

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)

【評価】

基準項目4-1を満たしている。

〈理由〉

2024年度より導入された新カリキュラムでは、各学年末に統合科目「進級研究・制作」を配置し、学科ルーブリックに基づいた段階的な学修到達度評価が実施されている。1年次の単位修得率は95.7%、成績評価(B評価以上)の達成者も86.0%と良好な水準にあり、学生の学修意欲を高め、着実な能力開発を促す仕組みが構築されているといえる。授業改善アンケートでは、課題内容について「難しい」との所見も一部で見られるが、多くの学生が意欲的に取り組み自己成長を実感していることが分かる。

卒業研究・制作においては、企画・研究段階から最終成果物に至るまで、プロセスと成果の両面から評価が行われている。さらに、外部企業講師を招聘した講評会の実施や企業賞の授与など、最終成果物に対して社会からの評価を得る体制が整っており、新たな視点を獲得できている点は、芸術大学ならではの取り組みとして評価できる。

進路実績は、キャラクターデザインコース87.7%、マンガコース91.5%と一定の水準を維持しており、「人材の養成に関する目的」を達成できているといえる。特にマンガコースでは、プロマンガ家やアシスタントといった個人事業主としての進路へ進む学生が23.4%と安定しており、目的に照らした成果を上げている。

学生の進路満足度、総合満足度、推奨意向については概ね高く推移しているものの、キャラクターデザインコースの進路満足度が低下傾向にある。

〈参考意見〉

- 進路満足度の低下が、進路の多様化を要因とするのであれば、キャリア支援の改善・充実が求められるだろう。専門部署との連携を強化し、多様なキャリアパスに対する体系的な支援の強化が望まれる。
- 卒業研究・制作の成績評価結果や、ゲスト講評会によるフィードバックの内容などを踏まえ、卒業時の学修成果が期待通りのものか、あるいは以上(未満)のものなのかといった総評があるとよい。

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

【評価】

基準項目4-2を満たしている。

〈理由〉

キャラクターデザインコースの卒業生は、主に映像(アニメーション、CG)制作、ゲーム開発等のエンターテインメント企業、広告といった業種に正社員として就職する者が多く、希望する進路を実現しているといえる。

マンガコースでは、プロマンガ家・アシスタントとして活躍する個人事業主が23.4%と高水準で安定しており、大手出版社の雑誌連載を獲得する事例もあるなど、成果をあげている。

また、学科での学びを活かし、一般企業でゲーミフィケーションを地域活性に応用する卒業生を輩出していることは、「社会の変革を牽引しうる人材」の育成という教育目標を達成していることの例であるといえる。

〈参考意見〉

- 副業クリエイターや個人事業主として活躍する卒業生を支援するための、卒業生ネットワーク強化や継続的なフォローアップ体制の構築が検討されると良い。

基準5.内部質保証

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

【評価】

基準項目5-1を満たしている。

〈理由〉

学修成果の把握・分析に関しては、ディプロマ・ポリシー(DP)に基づいた学科独自のルーブリックを策定し、DPA(DP達成度評価)面談の結果を組織的に収集・分析することで、学生の到達度を定量的・定性的に把握している。これらのデータは学科会議等で共有され、カリキュラム改善の根拠として活用されている。

学生の意見・要望の把握については、「授業改善アンケート」に加え、担当教員が自己評価と改善計画を記録する「リフレクション・ノート」を運用している。これにより、教員間の情報共有を促進し、学生の声に基づいた教授法の改善や演習環境の整備が行われている。さらには、GPAやアセスメントテスト、進路結果等の客観的指標を継続的にモニタリングし、学修状況が心配される学生の早期特定や、個別指導に役立てている。

キャラクターデザイン学科では、アンケート結果やGPA等のデータに基づく授業改善や学習支援が行われており、毎年度の「教育計画・学科目標」に即した教育研究活動の改善が適切に行われている。

〈参考意見〉

- 今後、学生参画による教育改善の取り組みや、卒業生や就職先企業からの意見聴取等を充実することで、内部質保証体制をさらに向上させることが期待される。