

2020 年度  
プロダクトデザイン学科  
自己点検・評価報告書

2021 年 8 月  
京都芸術大学 芸術学部 プロダクトデザイン学科



## 目次

序章	p.4
本章	
I. 理念・目的	p.7
II. 教員・教員組織	p.14
III. 学生の受け入れ	p.19
IV. 教育研究等環境	p.24
V. 教育研究活動	
基準1 学修目標・教育目標 (DP・CP)	p.27
基準2 教育課程・授業科目の編成・実施	p.29
基準3 教育方法・学修支援	p.35
基準4 学修成果・教育成果	p.41
VI. 内部質保証	p.47
終章	p.49

## 序章

自己点検・評価報告書の序章として、本学建学の精神、芸術学部の教育目標について触れておきたいと思う。

学校法人瓜生山学園 京都芸術大学 創設者 徳山詳直の記した学園設立趣旨には、「大学の基本使命<sup>1</sup>」について以下のようにある。

「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。」

また、本学の使命を表す芸術立国という言葉も下記のように記されている。

「芸術立国<sup>2</sup>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。」

全世界を巻き込む感染症拡大で、あらゆる国の人々の生活を変えてしまった現在、この災禍を予見したかのごとき建学の視点に、また「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。」とした建学の理念に感嘆し、困難の中から芸術の力を持って成すべき事を考え、デザインの学びを深めていきたいと考えている。

理念を受け、芸術学部の教育目標と掲げられている「人類が直面する困難な課題を克服するために、「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材を育成する。」を根本に、本学教育を持って目指すべき人間像・能力がディプロマ・ポリシーに明記されている。学科運営のすべての要素は、デザインという領域を基盤に、ただしそこに留まることなくこれら能力の育成を目標として組み立てられるべきと考えている。

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

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

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

建学から明確な意思を繋ぐ本学にあって、プロダクトデザイン学科は何を見て、考えるか？学科学問分野に関わる国内外の情勢、市場状況は、大きく変化し、感染症拡大の大きなうねりの中にありつつも可能性を拓いていると考えている。

第四次産業革命と呼ばれる変化・進化は、技術・社会・経済と、様々な側面からモノづくりに大きな影響を与えている<sup>3</sup>。企業が中心だった工業製品・量産は、個人やスタートアップがプロダクトを世に問う事ができる可能性の広がりも加わり、世界規模で拡大している。モノづくりの領域の拡大と共に、様々な領域でデザインの重要性を唱える声も大きくなり、様々な関わり方で社会・ヒトの生活に貢献する機会も増えてきている。Z世代が注目されているように、顧客の意識にも大きな変化が顕れていると感じる<sup>4</sup>。2030年のSDGs目標達成に向けて、世界が大きく変化するであろう直近の社会、ヒトの生活、感染症拡大で混乱を極めてはいるが、プロダクトデザインが貢献できる領域は確実に求められ、拓がっていると認識している。デザインの領域は複雑に多様化が進み、可能性は広がっているが、その裾野の広がりには広範であるが故に学びを難しくしている側面もあると理解している<sup>5</sup>。大学という社会への第一歩に於いて、何を学び、何を考えるのかを真摯に考察し、いかに社会に貢献できる人間として送り出すかが問われていると考える。

プロダクトデザイン領域での学びの可能性を追い始めて10年、学科設置から現在までの経緯、学科の特色について触れておきたい。

2011年4月の学科設立から10年を迎え、7期生を送り出した。生産デザイン・暮らしプロダクトの2コースから始まり、2013年からはプロダクトデザインコースとして歩みを進めている。学科特色は創立以来、社会実装力を重視すること、手を動かしモノを作ること、国際的視野を持つことの3点にあると考える。

専任教員は企業デザイン経験者を揃え、様々な領域の先端企業との連携授業を定期的に開催することで社会実装力を基盤とした学びに注力している<sup>6</sup>。また、多様な非常勤教師陣は、企業の最前線のデザイナー、個人でデザイン会社を営む専門家である。専用工房には木工加工の機材が揃う中に先端の3Dプリンターを備え、基本の手仕事と最新のモノづくりに対応している。専任教員による国際研修にも積極的に取り組みつつ、国際感覚の醸成を狙った活動・講義も各種開催

している。

以下、学科パンフレット<sup>7</sup>から抜粋

・社会実装力重視：「プロのデザイナー x 教員の特別授業」

専任教員の授業以外に、家電、インテリア、家具、生活雑貨、パッケージ、CMF、UI/UX などの、各界のプロの現役デザイナーによる豊富な特別授業を行い、さらにレベルの高い学びを得ます。

・手を動かしモノを作る：「充実の機材が揃う専用工房」

木工などの手作業やコンピューターを用いた立体模型を制作できる「プロダクト FAB（専用工房）」を完備。専任エキスパートの指導のもとに基礎技術を習得し、つくりながらアイデアを発展させていきます。

・国際的視野：「国際的な目線で学ぶ」

例年イタリア・ミラノで開催される世界最大規模の家具見本市「ミラノサローネ」を中心とした研修ツアーを行います。デザインを学ぶ上で大切な、世界各地で起こっているデザインの状況を目前にする機会です。

最後に、今後の課題、将来構想について簡単に触れておきたい。

変化・進化を続けるモノづくりの世界に、グローバルなレベルで貢献・活躍できる人材を輩出する教育体制を構築・維持発展させられるかが課題。世界規模での感染症拡大を受けた新たな学びのカタチを積極的に模索、施策として具体化することは喫緊の課題と認識している。ただ対応に追われる事無く、教師陣が進取の気概を持つことが肝要と考える。学生募集の状況は今後難しくなっていく前提で、建学の理念を踏まえ、時代を読み、変化を柔軟に前向きに取り入れる気質を持って、本学ならではの個性を考えつつ特徴あるモノづくりの学びを展開したい。

2021年8月

京都芸術大学  
プロダクトデザイン学科  
学科長 風間重之

## I. 理念・目的

### 1. 大学・学部理念は適切に設定されているか

#### ① 建学の精神、使命・目的

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

建学の理念と使命・目的は、以下の通り定めて本学ホームページに掲載し、広く公開している。<sup>8</sup>。

#### 建学の理念

芸術と哲学によって、新しい人間観、世界観の創造を目指す。

#### 使命・目的

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

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

また、使命・目的については「京都芸術大学学則」第1条<sup>9</sup>において以下のように定めている。

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。

—「京都芸術大学学則」第1条—

## 教育目標

建学の理念、使命・目的を受け、本学の教育目標（教育目的）を以下のように定めている。

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

## ②自己評価

使命ならびに教育目的については具体的で明確である。学園の使命、目的を寄附行為第3条<sup>10</sup>に「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」と明記している。建学の理念、使命および教育目的を具体的に記述した文章「学園設立の趣旨<sup>11</sup>」「京都文藝復興<sup>12</sup>」「芸術立国」等を作成し、冊子にまとめて公表している。使命・目的については、『京都芸術大学に学ぶ<sup>13</sup>』（自校教育教材）を学生全員に配布し、なぜ京都の地に芸術大学が必要であるのか、本学が果たすべき役割は何であるのかについて分かりやすく説明している。大学の教育目標については、学生が身につけるべき2つの力（＜創造力＞＜人間力＞）をキーワード化し、「学修ガイド」及びホームページ等に簡潔に示している。

## 2. 学科の教育目標、人材育成目標は適切に設定されているか

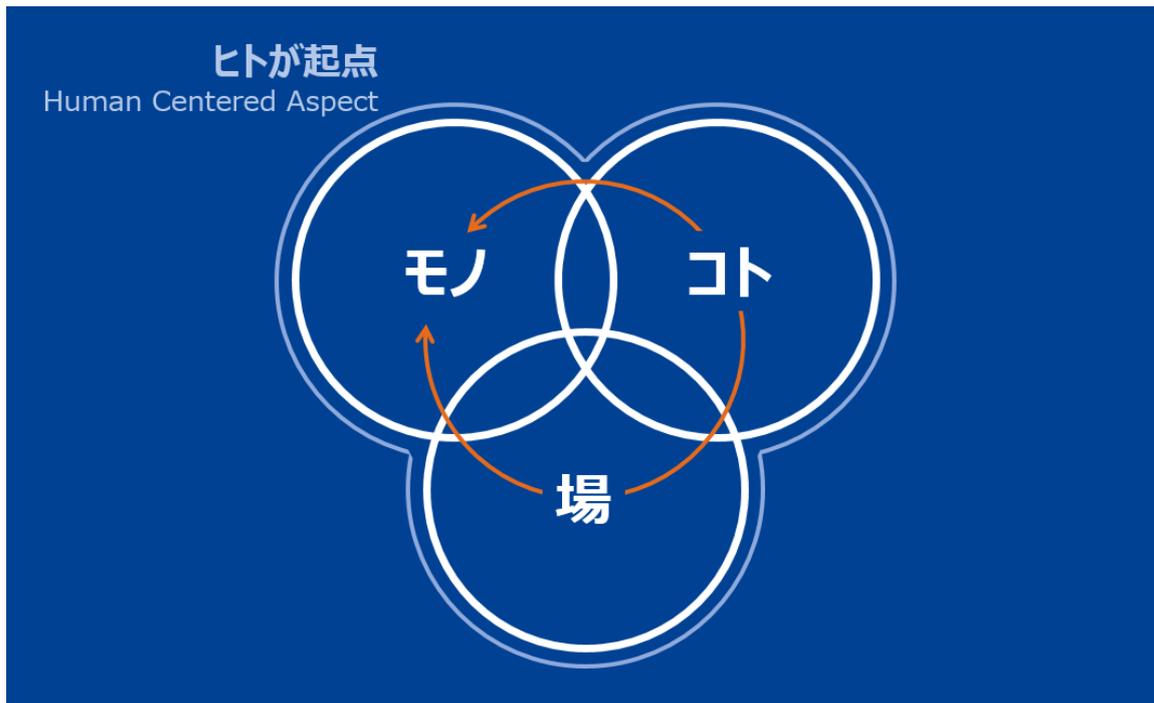
### ①学科教育目標と大学理念・目的との関係

プロダクトデザイン学科は、学部の教育目標でもある芸術を社会に活かすことの出来る人材育成をさらに推進するため、既存の空間演習デザイン学科の1コース（プロダクトデザインコース）として教育研究を行ってきた分野を学科として独立させ、2011年度に新設された。生産デザイン・くらしプロダクトの2コースから始まり、2013年度からはプロダクトデザインコースとして歩みを進めている。学科特色は創立以来、社会実装力を重視すること、手を動かしモノを作ること、国際的視野を持つことの3点にあると考える。専任教員は企業デザイン経験者を揃え、様々な領域の先端企業との連携授業を定期的で開催することで社会実装力を基盤とした学びに注力している。また、多様な非常勤教師陣は、企業の最前線のデザイナー、個人でデザイン会社を営む専門家である。専用工房には木工加工の機材が揃う中に先端の3Dプリンターを備え、基本の手仕事と最新のモノづくりに対応している。専任教員の国際研修にも積極的に取り組みつつ、国際感覚の醸成を狙った活動・講義も各種開催している。2020年度には、学科設立10年を見越し、学科教育目標・人材育成の指針として「プロダクトデザイン学科ポリシー」を設定し、内外に発信、今後の通年指針として運用することとした。それが以下である。

#### **豊かな創造力と、高度な専門技術を習得、新たなプロダクトと価値観を生み出すプロになる**

私たちの身の回りにある「モノ」は、すべて誰かによってデザインされています。生活に寄り添うさまざまな「モノ」と、そんな「モノ」を介して体験する「コト」、それらが存在する「場」。進化する技術によりその関係性は様々な可能性を拡げ、「モノ」を進化させています。

プロダクトデザイン学科では、ヒトが触れる「モノ」にこだわり、それを創り出すプロダクトデザインに特化したスペシャリストを育てることに注力します。形の美しさだけでなく、使いやすさや使う人の気持ち、豊かな生活、より良い社会を考え環境へ配慮することも、デザインの責任であり重要な要素になります。高度な知識と技術に裏付けられた心遣いと、豊かな創造力を結びつけることで、新たなプロダクトと価値観を生み出し、世界に発信していけるプロを目指します。



## 2021 年度学科目標

### 【学びの質の向上】

感染症拡大の状況を鑑み、ICT 活用の推進を進めつつ、デザイン意識の早期醸成、満足度向上を図り、1 年次退学率 4%以下と出席率低下抑制を徹底する。産学連携機会の拡大とさらなる高質化をもって、社会実装意識の醸成、学修経験の高質化を図り、上位 15%のトップランナーの各カテゴリー主要企業への正規採用実現を目指す。また、入学前施策の見直しと高質化によって、学募の高質化につなげる。

### 【進路の質の向上】

メンター制の充実により、3 年次インターンシップ参加率、夏季 40%以上、通年 60%以上の実現を目指す。デザイン職比率 70%以上、10 月 1 日時点正規内定率 80%以上、最終正規内定率 90%以上を目標とする。

### 【体系的な教育課程の組織的運営】

出口・目標を明確化したカリキュラムの確実な導入と実践を通し、就業意識醸成、社会実装力強化を目指す。また、国際化の推進準備にも取り組む。

年度毎の学科目標・数値指標は、教育計画策定時に学部目標に照らし適切に設定されている。

## ②学科の教育研究上の目的

我々の生活は様々な社会システムとモノから構築されている。モノづくりの基盤となる創作活動はあらゆるデザインと創造活動からなされているが、その核となるものがプロダクトデザインであり、プロダクトデザイン学科が創造すべき概念でもある。

プロダクトデザイン学科では、社会システムの基盤としてのあるべき姿や、経済・社会における作法を追求するとともに、明日の人間の生活を豊かに想像し、思いを膨らませながら、姿、形、素材に工夫を凝らすことを第一義と考える。

第四次産業革命と呼ばれる変化・進化は、技術・社会・経済と、様々な側面からモノづくりに影響を与えている。企業が中心だった工業製品・量産は、個人やスタートアップがプロダクトを世に問う事ができる可能性の広がりも加わりグローバルなレベルで拡大している。デザインの重要性を唱える声も大きくなり、様々な関わり方で社会に貢献することも増えてきている。近年、感染症拡大で社会・経済が混乱を極めてはいるが、プロダクトデザインの必要性は確実に上がっていると認識している。デザインの仕事は複雑に多様化が進み、可能性が広がっているが、その裾野は広がり広範であるが故に学びを難しくしている側面もあると理解している。進化するデザイン手法・技術を取り入れたカリキュラム構成により、時代と共に変化する社会に対応していきたい。建学の理念にも記されているように、芸術による社会貢献をデザイン領域で進めるべく、人間がより豊かに生活するための「道具」を、ヒトを中心に多様な視点から創造できる人材を輩出することが目的となる。

## ③自己評価

本学の使命・目的は「藝術立国の志によって世界の恒久平和に寄与し、これに資する人材の育成を目的」とするとして明確である。それを受け、社会への貢献を重要な尺度と考え、人間がより豊かに生活するための「道具」を創造する人材を育成することを学科目的・目標としている。よって、進路決定に関わる数値・指標の高い達成度は、その方向性が正しい事との解答と考えている。また、近年の学生募集での学生高質化の手応えでも、卒業後進路が示す学科での学びへの評価と捉えている。

### 3. 学科の教育目標および人材育成目標が、学科構成員（教職員および学生）に周知され、社会に公表されているか。

芸術学部においては、平成 30（2018）年度、大学教育の質保証及び社会から求められる人材の高度化に対応するため、全 13 学科の教育目標（育成する人材像）及びディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）、カリキュラム・ポリシー（教育課程編成の方針）を改定し、それらに基づくものとするために各学科のカリキュラムを変更した。

プロダクトデザイン学科では、教育目標（育成する人材像）を以下のとおり定めている。

次代を拓くプロフェッショナルを育成します。そのために、基礎となる知識やスキルの修得を踏まえて、特性に合わせたテーマでの実習を数多く経験することで、希望分野への就職に繋がります。第一線のプロとのコラボレーションを数多く織り込み、高度なデザイン開発を学ぶと同時に社会との関係を学び、就職に繋がる力を身に付けます。個性や目標に合わせたクラス編成やカリキュラム構成で学習意欲を喚起し、着実な能力の向上を図ります。「学則別表 3<sup>14</sup>」

これらは、2019 年度までは冊子「学修ガイドブック」にて、2020 年度版以降は在学生専用サイトにて「学修ガイド<sup>15</sup>」として公開している。また学外に向けては「学科パンフレット」を準備し、オープンキャンパス等の機会を使い公開している。また、関係企業、団体等には適宜配布することで公表している。

#### 4. 学科の教育目標および人材育成目標の適切性について定期的に検証を行っているか。

進路の明確化と、それに紐づくカリキュラム構成の時代に合わせた再構築を大きな柱とする新たなカリキュラム導入を20年度に計画し準備を進めていた。関連して、学科教育目標、人材育成目標等を見直す予定だった。ただし、感染症拡大の影響で、20年度前期の全面オンライン化とそれに伴う授業見直し、人材配置等、各検証方法等、様々な要素を根本から見直す必要に迫られた。そんな19年度から20年度の混乱を受け、20年度に関しては変則的かつ実験的に検証を行うこととなった。かじ取りの難しい時代の側面を感じつつ、デジタルシフトは確実に進み、将来に向けて、感染症拡大を受けた社会・市場の変化を鑑み、学びの仕組みを大幅に見直し、教育目標・人材育成目標を設定し直した。2021年4月の10周年を機会とし、今後への想いを盛り込んだ内容とし、今後は教育計画策定時に時代への適合性を中長期的に考え、検証をしていきたいと思う。

## II. 教員・教員組織

### 1. 大学として求める教員像および教員組織の編成方針を明確に定めているか

本学では『目指すべき教員像・教員業績評価指標<sup>16</sup>』にて、求められる人材像を「藝術立国の理念を理解し、多様性を受容しながら、職務に対して高い倫理観と自己研鑽し続ける姿勢を保ち、誠実かつ積極的に職務に取り組める人」と定め、公開している。

さらに、教育においては「授業の質を高め、指導法を開発するなど教育改革を推進する」こと、学生支援においては「大学生活全般における環境改善を推進し、学生の目標達成を支援する」こと、大学運営においては「組織運営の重要性を深く理解し、主体性と責任感を持って職務を全うする」こと、研究制作・社会貢献においては「建学理念の実現に資する研究・制作活動を通して、その成果を教育と社会に還元する」ことを、具体的な人材像として掲げている。

教員業績評価も、求められる人材像とその役割に連動しており、それぞれの業績・貢献を教員へフィードバックする仕組みとなっている。

### 2. 学科の教育課程に相応しい教員組織を整備しているか

#### ①教育課程編成方針に沿った教員組織の整備

本学科へは専任教員6名が配置されており、大学設置基準及び大学院設置基準が定める基準(6名)を満たしている。収容定員177名に対し、在籍者数は196名となっている。研究科においては学部教員が兼任し、必要な教員数を確保の上配置している。

専任教員の年齢構成と専門分野

令和2(2020)年4月1日現在

風間 重之	50代	教授	プロダクトデザイン (ID:情報家電、UI/UX:ゲーム)、 専門語学(英語)
時岡 英互	50代	教授	プロダクトデザイン (ID:家電、UI/UX:AV機器)
北條 崇	50代	教授	プロダクトデザイン (ID:家電、インテリア機器)、地域産 業振興
楨村 優	60代	教授	プロダクトデザイン (ID:トランスポートーション、CM F)
上林 壮一郎	50代	准教授	プロダクトデザイン (ID:情報家電、家具:木工)、デザイ ン語学(イタリア語)

大江 孝明	40代	准教授	プロダクトデザイン（ID：家具、ステイショナリー）、デザイン語学（英語）
-------	-----	-----	--------------------------------------

専任教員の任用及び昇任は、「教育職員任用規程」に基づいて行っている。採用にあたっては、公募を原則に広く適任者を求めるものとし、京都芸術大学の理念・目的に沿って、教育研究業績、社会活動実績、教授能力等を総合的に判断している。採用手続きは、求める人材像について学科の意向を尊重しながら「常任理事会」における審議を行い、その後公募を実施し、書類選考と面接審査で選ばれた候補者について、最終的には理事長面接を経て採用を決定している。

専任教員の昇任については、毎年11月～2月に審査を行っている。審査にあたっては、学科長等からの推薦により、学長、副学長、学部長が協議のうえ候補者案を作成し、「常任理事会」の審議を経て候補者を決定する。その後、後述の「教育活動点検評価」、授業アンケートによる学生評価、過去3～5年の教育研究業績をもとに面接審査を行い、その結果をもとに最終的には「常任理事会」の審議を経て学長の承認のもと決定している。大学院を担当する教員の選定にあたっては、「大学院教員審査会」において審査を実施している。

非常勤教員に関しても専門性にあわせて採用任命を行っている。また、常勤教員が担当制で非常勤教員のサポート、相談にあたる体制を築いている。

来年度に向けて、今後の教育計画策定時に教員組織を熟考していく。情勢を鑑み、UIUX領域を拡充する等検討を始めている。

## ②授業科目と担当教員の適合性を判断する仕組み

年度毎の教育計画策定時に、中長期のカリキュラム構成を意識しながら授業科目と担当教員を決定している。非常勤教員に関しては、作品・思考の方向性とカリキュラムの方向性を考慮し決定している。評価に関しては、授業改善アンケート結果、合評時の作品レベル・傾向などを参考にしている。

授業科目・担当教員は総務課管理のデータベースにて全学情報として管理されている。

2021 年度 担当科目一覧 (客員教授・非常勤講師・業務委託)

職位	氏名	科目名	専門分野
客員教授	秋田道夫	アドバンスドデザイン IA	プロダクトデザイン
非常勤講師	上田雄一郎	3DCAD 演習 IA/B	プロダクトデザイン (3D CAD)
非常勤講師	上田雄一郎	コンピュータ演習 III	プロダクトデザイン (3D CAD)
非常勤講師	大河原光	表現技法 IA/B	写真
非常勤講師	賀来寿史	素材・造形演習/素材・造形実習 IA/B	木工
非常勤講師	賀来寿史	アドバンスドデザイン IC	木工
非常勤講師	小山裕介	プロダクトデザイン総合 IIB	プロダクトデザイン
非常勤講師	近藤英夫	アドバンスドデザイン IIB	建築設計・インテリア設計
非常勤講師	近藤英夫	プロダクトデザイン総合 IVA	建築設計・インテリア設計
非常勤講師	齊藤桃子	表現応用 III/素材・造形 VI	パッケージデザイン
非常勤講師	笹山佳世	CMF 入門 IIA/B	色彩工学
非常勤講師	佐藤延弘	プロダクトデザイン総合 IIC	クラフトデザイン
非常勤講師	サノワタル	表現技法 IA	グラフィックデザイン
非常勤講師	嶋崎エリ	表現技法 IB	グラフィックデザイン・コミュニティデザイン
非常勤講師	菅野隆夫	CMF 入門 IA/B	オフィス家具設計・開発
非常勤講師	多田羅景太	アドバンスドデザイン IID	家具デザイン・家具デザイン史
非常勤講師	中島敦貴	コンピュータ演習/コンピュータ演習 IA/B	グラフィックデザイン
非常勤講師	二十一未紗子	表現応用 I/素材・造形 IV	ファッションデザイン
非常勤講師	原田悠輔	FAB 加工実習 A/B	彫刻
非常勤講師	平岡隆	プロダクトデザイン総合 IB	プロダクトデザイン
非常勤講師	平岡隆	表現技法ベーシック I/表現技法ベーシック	プロダクトデザイン
非常勤講師	百田俊一	3DCAD 演習 IIA/B	プロダクトデザイン (3D CAD)
非常勤講師	三宅喜之	アドバンスドデザイン IIA	プロダクトデザイン
非常勤講師	山家康平	3DCAD 演習 IIA/B	プロダクトデザイン (3D CAD)
非常勤講師	吉野弘恵	表現応用 II/素材・造形 V	照明器具デザイン
業務委託	池田憲司	アドバンスドデザイン ID	ダイハツ工業株式会社・カーデザイン
業務委託	詫摩智朗	アドバンスドデザイン IB	ソニーグループ株式会社・プロダクトデザイン

### 3. 教員の資質向上を図るための方策を講じているか。

#### ①教員の教育研究活動等の評価の実施

教員業績評価制度<sup>17</sup>：教員全員が大学の目指す方向性、求められる役割を理解・共有し、大学ビジョンの実現に向けて一致協力して教育活動に取り組むことを目的として導入。大学 Vision の推進に向け、下記骨子をもって運用。

- 1、教育研究の内部質保証のための PDCA サイクルの導入と徹底
- 2、本学教員として求められる役割の明確化
- 3、組織的教育研究活動の促進
- 4、人事処遇制度の透明性確保



加えて、学生への「授業改善アンケート」を前期・後期、すべての授業に対して実施し、アンケート結果に基づく組織的改善活動を行っている<sup>18</sup>。改善対象となった教員には、FD研修への参加や、「授業改善計画書」の提出を通じて改善に取り組んでもらうが、学科長もその内容を確認し、必要に応じて面談を行うなど組織として改善することを目指している。

これらを総合的かつ積極的に活用し、評価及び能力向上に向けた意識醸成をはかっている。

る。

## ②ファカルティ・ディベロップメント（FD）の実施状況と有効性

本学では学部長が選任するメンバーで構成された「教務委員会」を責任部署としFD活動を推進してきたが、令和2（2020）年度からは「FD委員会」を組織し、(1)組織的かつ体系的なFD活動の企画・運営、(2)教職員（各部署）が実施するFD活動に対する支援、(3)FDに関する他大学やコンソーシアム等との連携など、全学的なFD活動のさらなる推進、質的向上に取り組んでいる。

とくに令和2（2020）年度は、新型コロナウイルス感染症のため授業開始を延期し、5月中旬から全科目をオンライン授業として実施したが、これに向けて学内から講師を募り、計4回にわたる「オンライン授業のためのFD研修」を企画・運営した。非常勤講師を含む多くの教員が参加し、新しい教育手法についての知識・技術を修得し、前期授業を滞りなく実施することができた。

また、令和元（2019）年度から授業改善アンケートを活用した組織的な改善活動に取り組んでいるが、令和2（2020）年度からは同アンケートを活用した教員顕彰制度を整備し、11人の教員顕彰を行った。顕彰教員による授業参観「グッド・ティーチャー研修」を当初予定していたが、オンライン授業のさらなる改善に資するため、これを「オンライン授業参観」へ切り替え実施した。各学科が前期授業から選出したグッド・プラクティスとなるオンライン授業が提供され、教育内容・方法のさらなる改善へ活用した。

そのほか、「ルーブリック研修」や東北芸術工科大学との合同で開催した「教学マネジメント研修」など、教育成果の可視化や、内部質保証体制の確立に資する研修を企画・実施している。

### Ⅲ. 学生の受け入れ

#### 1. 求める学生像および入学者選抜の基本方針（アドミッション・ポリシー）を明示しているか

本学では、以下のとおりアドミッション・ポリシー求める学生像および入学者選抜の基本方針）を定めている。

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

生涯を通じて学び続けるための基盤としての基礎的・基本的な知識・技能を習得した人  
知識・技能を活用して、答えが一つに定まらない課題を解決できる思考力・判断力・表現力を習得した人

主体性を持って積極的、社会的に多様な人々と協働して学ぶ態度を身につけた人

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

また、本学アドミッション・ポリシーは、以下の方法により入学者へ広く周知している。

・「入試の手引き & 学生募集要項<sup>19)</sup>」および「博士・修士課程 学生募集要項<sup>20)</sup>」において資料請求者全員へ周知

・大学 WEB サイト「入試情報」「大学院」ページに掲載

・オープンキャンパスや各種説明会、出張講義、特別講座、高等学校訪問等において、教育目標及び教育課程の特色とともにアドミッション・ポリシーについて説明

## 2. アドミッション・ポリシーに基づき、公正かつ適切に学生募集および入学者選抜を行っているか

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

試験当日は入試部長、事務局長、入試出題委員が待機し不測の事態に備えており、アドミッション・オフィスによる運営のもと円滑な試験の実施に努めている。なお、合否判定は学科毎の判定結果をもとに、「代表教授会」の審議を経て学長が合格者を決定している。

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

### 体験授業型選抜（総合型選抜）

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

本入学試験は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特色を示す最たるものである。受験生を総合的及び多角的に評価できるため、募集定員を最も大きく設定している。

令和2（2020）年度の体験授業型選抜I期において、コミュニケーションを伴う体験授業を用いた入試であることより感染拡大の可能性を考慮し、オンラインコミュニケーションサービスを用いた遠隔型の選抜を実施した。受験生は必ず利用方法に関する事前研修に参加し、オンラインコミュニケーションサービスの熟練度が評価に影響を与えないよう配慮し、アドミッション・ポリシーに沿った入学者の受け入れを実現した。

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

ができる環境を整備。さらに令和元（2019）年度については、「Google classroom」の活用など課題提出方法の見直しをはかり受講生の負担を軽減した。令和2（2020）年度では、新型コロナウイルスの影響もあり、本プログラム全てオンラインコミュニケーションサービスを用いて実施することになったが、前年度よりオンライン化を促進していたことが功を奏し、スムーズな移行を可能とした。

### **面接型入学試験（総合型選抜）**

面接等を通して、それぞれ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、ボランティアなど情熱を持って打ち込んだものがあるか。
- ・本学で自分を成長させようとする意欲があるか。

### **科目選択型選抜（一般選抜）**

実技、小論文、教科試験の以下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）の修得状況

### **大学入学共通テスト利用型選抜**

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」が各教科において身につけているかを判定する。

### **外国人留学生 日本留学試験利用型選抜**

近年の留学生志願者の増加を鑑み、令和元（2019）年度より留学生に適した入試制度を設計。基礎的な学習に実直に取り組んできた継続力の評価とともに、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「海外帰国生徒入学試験」「編入学試験（2年次、3年次）」を実施している。

### 3. 定員に対し、適切な入学者数を確保するとともに、収容定員に基づき在籍学生数を適正に管理しているか

入学試験毎の志願者比率や入学率データ、辞退者データをもとに合格者数を算出し、藝術学部全体の入学定員充足率は以下表のとおりとなっている。近年、辞退率の減少に伴い入学定員充足率が 1.1 を超える傾向にあったが、教員体制や施設設備の見直しをはかり収容定員増をおこなった平成 30（2018）年度以降 1.1 を超えない範囲へと改善した。

#### 通学定員充足率

学部・研究科	区分	平成 29 年度 (2017)	平成 30 年度 (2018)	令和元年度 (2019)	令和 2 年度 (2020)	4 年平均
芸術学部	入学定員	732	910	910	910	
	入学者数	927	978	982	972	
	入学定員充足率	1.26	1.07	1.07	1.06	1.11
プロダクトデザイン学科	入学定員	40	45	45	45	
	入学者数	54	49	48	46	
	入学定員充足率	1.35	1.08	1.06	1.02	1.12

プロダクトデザイン学科においても、平成 30（2018）年度に収容定員増をおこない、以後 1.1 を超えない範囲へと改善できている。

### 4. 学科魅力（特色）に訴求力があるか

「プロダクトデザインとは？」に答えられる受験生は多くはない。身の回りにある「道具」との説明で理解してもらうところから学科魅力訴求が始まる。学生の作品を実際にみってもらう事、卒業生の多様な進路を理解してもらう事で、大学での学びが具体性をもってくる。その為、対面のオープンキャンパス、体験授業等は重要な接点となる。

直近 2 年は好調を維持していたが、感染症拡大の影響を受けた今年の入学生の学生募集は低調だったと言える。理由は、オンラインでのオープンキャンパスが中心で、対面接触の機会を持てなかったことが、以下の強みを引き出せず、弱みの方を露呈する要因となった<sup>21</sup>。

### 【学科学生募集上の強み】

オープンキャンパス時（一日体験授業も含む）に

1. 在学生の実物の作品を時系列に沢山見ってもらうこと
2. 対面で教員と在学生が丁寧に高校生と話をすること
3. 他大学・他学科と差別化可能な、多岐にわたる学科プロジェクトの冊子を配布すること
4. しっかりと説明ができれば、興味を持ってくれる学生が一定数いること

### 【学科学生募集上の弱み】

1. オープンキャンパスで初めて、弊学科や学問領域の存在を知る学生が大多数
2. 説明なしでは、何をしている学科か分かってもらい難い

全入試の志願者数（※年度は入学年度）

	平成30年度 (2018)	令和元年度 (2019)	令和2年度 (2020)	令和3年度 (2021)
志願者数	270	301	386	276
倍率	1.50	1.67	2.14	1.53

体験授業型 OC から入試までのエントリー率（※対象者は高3+既卒（大学院志望者は対象外））

		平成30年度 (2018)	令和元年度 (2019)	令和2年度 (2020)	令和3年度 (2021)
エントリー率	学部平均	54.9%	79.7%	69.6%	68.2%
	プロダクトデザイン学科	64.3%	84.6%	76.7%	65.2%
入学手続き率	学部平均	75.6%	77.5%	77.6%	73.8%
	プロダクトデザイン学科	69.8%	82.9%	80.0%	72.7%

※エントリー率：体験授業型入試エントリー者数÷体験授業型 OC 受講者数

※入学手続き率：体験授業型入試からの入学手続き者数÷エントリー者数

## IV. 教育研究等環境

### 1. 教育研究活動を行う環境や条件は適切に整備されているか

#### 【教育課程の特徴】

本学科教育課程の特徴は、プロのデザイナーや企業との連携授業、学科専用工房でのプロトタイプ制作、国際的な視点を柱になりたいプロのデザイナー像から逆算の方式で、必要なスキルを身につける教育構造を採用している。1年生の基礎から学んでいき、さまざまなカテゴリーの専門家による演習授業体験や、4年間の専門課程をステップアップしていき目指す進路を見出していく。プロダクトデザインの幅は広いと、コースをわけず選択する授業によって、家電/モビリティ、インテリア/家具、生活雑貨、デザイン関連など緩やかに各分野に分かれていく構成になっている。このため、幅広い分野に対応する研究・制作施設が必要になる。

平成30(2018)年度に収容定員増を行い、学科収容定員は180名となった。学科施設としては低学年用30人用教室が4教室と、高学年用25人程度の自習室が4室、授業用演習室が7室に加え、雑誌閲覧およびコピー機が設置された談話室が1室と、学科専用工房が1つ整備されている。

そのほか倉庫が付属した研究室は職員2名と専任教員6名で共同使用しており、一部学生対応スペースとしても使用している。

特に専用工房にはレーザー加工機、3Dプリンタ、CNCなどのデジタル加工機器をはじめ、パネルソー、プレス機、真空成型器はじめ基本木工・樹脂系工作機械、塗装施設が揃い、プロダクトデザインの教育に欠かせない立体模型制作の施設として十分に活用できている。一方、1学年全体が入る教室を確保できておらず、都度共有教室を借りている。また全体的に学生数に対し教室が不足している傾向にあるほか、研究活動の場としての研究室の教員一人当たりの面積も限定的であることが課題である。加えて低学年と高学年で校舎が離れていることも長年の課題となっている。

専用工房には、常勤の技術スタッフ1名と非常勤の技術スタッフ1名がおり、工房施設

や備品の管理運営と、学生への助言や指導など制作支援体制は十分整備されている。

また芸術文化情報センター（図書館）や、学部共通工房であるウルトラファクトリー、撮影スタジオ等は基本的に授業において、あるいは学生がプロジェクトを通し、もしくは必要に応じ活用できている<sup>22, 23, 24</sup>。特にデジタル機器など学科教育のニーズとも重なるところが多く、バックアップとしても活用している。

#### <図書館>

図書館（芸術文化情報センターと称す）は、本学教育研究活動の基盤施設として平成 13（2001）年 4 月に整備された。総延面積 2,728 m<sup>2</sup>、閲覧スペース 2,286 m<sup>2</sup>、閲覧席数 452 席の図書館は、本館である大学図書館（（歴史学者故奈良本辰也記念文庫含む））、こども図書館「ピッコリー」より成る。1 日平均利用者数約 300 名に対し、閲覧スペース・席数ともに充足している。

令和 2 年（2020）年度は新型コロナウイルス感染症に伴う休館や利用制限があり、総入館者数は 25,814 人（うち外部 17 人）で、年間貸出冊数は 22,323 冊であった。

年間平均開館日数は 305 日。通学・通信両課程の全開講日に対応している。開館時間は平常：9:00～20:00／土曜：10:00～19:00、日祝：10:00～18:00 としており、通常開館中は一般利用者也利用可能である。

芸術系大学の特色に基づいた資料、映像メディア資料に加え、学生生活参考資料、大学での学びのための基礎資料、教養系基礎資料、進路研究資料の充実を推進しており、図書 15 万 5,799 冊、視聴覚資料 11,276 点、学術データベース 4 種、電子ジャーナル 213 タイトルを保有する。

館内には蔵書検索端末 9 台、データベース専用端末 4 台、スキャナ等の周辺機器、印刷用パソコン、プリンター、コピー機、学内 LAN 環境を用意して、日常の学習支援、自主的な学びや研究の支援を行っている。なお、教職員と学生には個人アカウントが付与され、学内外から図書館サービスを活用できる「マイライブラリ」機能を利用することができる。

通常の図書館機能の整備・充実以外に、次の教育課程との連携活動を展開している。

- ・「相互利用制度」を介し、教職員・学生の資料収集や他機関活用をサポート
- ・図書館内に「セミアクティブ・ゾーン」（学習室/小ゼミ室）を設置し、グループワークを促進
- ・新入生ガイダンス(4 月)、クラス別図書館活用ガイダンス(通年)（データベース活用ガイダンス、zoom を使ったオンラインによる情報検索ガイダンス）を実施

- ・年4回、学生の学習に対するモチベーション喚起を目的とした資料を企画展示
- ・学術機関リポジトリを開設し、研究業績のアーカイブと対外発信を推進

通信教育課程の学生に対しては、通学部と同等の対面サービスの他に、遠隔サービス（郵送貸出等）と居住地図書館活用情報を提供し、さまざまな学習形態を有する学生の学習を支援している。

#### <ウルトラファクトリー>

さまざまな機械・工具や技術スタッフをそろえ、金属加工・樹脂成型・木材加工ができる全学共通工房。第一線で活躍するアーティストやデザイナーが行うプロジェクト型実践授業も実施しており、第一線で活躍しているクリエイターと学生が共同制作した作品は、芸術祭など国内外で発表される。1,311 m<sup>2</sup>

#### <専用工房>

260 m<sup>2</sup>の学科専用工房にはレーザー加工機、各種3Dプリンタ、CNCなどのデジタル加工機器をはじめ、パネルソー、プレス機、真空成型器はじめ、基本木工・樹脂系工作機械、塗装施設が揃い、プロダクトデザインの教育に欠かせない立体模型制作、家具製作の施設として十分に活用されている。基本技能を重視しつつ、進化する技術に合わせ設備の更新にも配慮し、手作業によるモノづくりの重要性を伝える学科教育方針に於ける重要な役割を果たしている。また、専用工房には常勤の技術スタッフ1名と非常勤の技術スタッフ1名がおり、工房施設や備品の管理運営と、学生への助言や指導など制作支援体制も十分整備されている。

## V. 教育研究活動

### 基準1 学修目標・教育目標 (DP・CP)

---

#### 1. 教育目標に基づき、学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）を定め、それを明らかにしているか。また学位授与方針に基づき、教育課程の編成・実施方針（カリキュラム・ポリシー）を定め、それを明らかにしているか

2020年度以降入学生に対しては、ディプロマ・ポリシー(以下DP)について「京都芸術大学学士課程は、「藝術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を担うことのできる人材の育成を目的として、自立したひとりの人間として生きるための「人間力：知識／思考力／行動力／倫理観」と、芸術の力を社会のために生かす「創造力：発想力／構想力／表現力」を身につけるべき力として、その修得をめざします。」と明記し、個々の力について定義している。

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

2019年度以前入学生に対しては、DPは「京都芸術大学学士課程は、豊かな想像力をもって新しいもの・ことを創り出す「創造力」と、自立したひとりの人間として他者を肯定しともに生きていく「人間力」を備え、生涯を通して学び続け、社会を変革する新しい価値を発信し続ける人材を育成します。」と明記し、CPについては、「京都芸術大学通学部学士課程のカリキュラムは、ディプロマ・ポリシーに掲げる「創造力」「人間力」（ふたつの力）、それらを構成する7つの能力をバランスよく身につけることができることを方針としています。」と定め、2020年度と同様に、その2本柱である「芸術教養科目」と「学科専門科目」を構成する各科目の編成方針・内容についても、詳細に説明している。

以上については、大学ウェブサイトの大学概要／教育目標(3つのポリシー)にて、公表している。

(現在は2020年度以降入学生向け内容のみ記載。大学院専攻、通信課程についても併記)

## 2. 学位授与方針および教育課程の編成・実施方針が、学科構成員（教職員および学生等）に周知されているか。

公表内容に加え、大学在学生専用サイトにおいても、教職員も常時確認できるよう記載<sup>25</sup>していることを基本に、学科としては、入学時の新入生ガイダンスを初めとして、各学年の Semester ごとの学修ガイダンス時に、都度周知している。

## 3. 学位授与方針に定められた学修目標・教育目標を、さらに具体的に明示しているか

令和3年度(2021)年度より導入した学修成果可視化システムであるDP達成度評価(以下DPA)システムにおいて、学科カリキュラムツリーとして、大学DPを学科として「学修分野」として再表現した<sup>26</sup>。

DPにおける各「力」は、どの授業科目を学修することで身に付くのかを、学生が俯瞰して理解できるよう一覧に可視化を行った<sup>27</sup>。

また、各授業科目をナンバリングし、

- ①開講機関（学科）
- ②DP再表現の学修分野
- ③レベル（入門・基礎・応用・発展）
- ④授業形態（講義・演習）
- ⑤通し番号

以上の構成で表記・分類することで、学生が履修面談や履修登録時に、DPとの関連やカリキュラムとしての位置付けを理解できるようにした。

このDPA導入にあたっては、各学年の前期学修ガイダンス時に、目的と活用方法について説明をおこなったが、後期ガイダンス時にもあらためて周知徹底する予定である。

※2019年度以前入学生に対しては、各科目のシラバス上にて、旧来方法にてDPと身に着く能力との関連性について説明されている。

## 基準2 教育課程・授業科目の編成・実施

---

### 1. 学修目標・教育目標を達成するために必要十分な科目が、体系的に整備されているか (スコープ)

#### ①学修目標・教育目標と、個々の授業科目との関連

カリキュラムの体系性については、2020年度カリキュラム策定時に見直しを行ったが、前述のとおり、DPA再表現を行うにあたり、目標となるDPに向かって必要十分な科目が整備されているかどうか、個々の授業が明確な到達目標をもちDPを支える構造となっているか、各授業科目の相互の関係が適切どうかをあらためて俯瞰し、整理した。

具体的には、各科目のシラバス<sup>28</sup>において、DPAと連動した身に付くDPと、到達目標を「〇〇することができるようになる」という学生から分かり易い表現にて明記し、DP、CPとカリキュラムとの整合性を明確化している。

各科目の到達目標、概要についてはカリキュラムマップ<sup>29</sup>に明記している。

#### ②学期制、必修・選択の別、講義・演習の別等の明示

前述のDPAにおけるカリキュラムマップ・カリキュラムツリー整合表において、各学年別の「必修科目」「選択必修科目」「選択科目」についてを、色分けし明示している。

編成方針としては、共通の基礎を身に付ける1年次の科目に、重点的に「必修科目」を設定している。

出口に向けて、各専門領域別の「入門」「基礎」「応用」科目を順に設定しているが、それらは基本的に自由に選択できる「選択必修科目」として配置することで、進路に応じた確実な専門性の向上を目指している。

集大成となる4年次の「プロダクトデザイン研究」「卒業研究・制作」については、プロフェッショナルへの準備という意味から、最も重要かつ厳格な位置づけで「必修科目」と設定している。

学部共通の芸術教養科目が、講義中心に構成されるため、学科の専門科目は演習科目を中心としている。但し、理論学修時間のバランスを考慮して、芸術教養科目には無

い、SDGsを意識したデザイン「サステナブルデザイン論」や、各出口の入門科目、プロダクトデザインに特化したキャリア科目、論理的思考法の科目、以上については講義科目として設定しているが、学修時間の総体としては、モデル製作を重視するという学科特性から、演習科目が多くなる傾向がある。

### ③密度の濃い主体的な学修を実現する教育課程編成

学科のカリキュラム目標は出口となる各領域別プロフェッショナルの育成にある。よって、出口に直結した密度の濃い授業を実現するために、主要領域である「家電・モビリティ」、「UI/UX」、「CMF」、「インテリア・家具」、「生活雑貨」を設定し、それらに向けた「入門」「基礎」「応用」科目を順に設定して、学生が自由に選択できるよう配慮している。それぞれの教員は専任、非常勤に関わらず、各専門領域のプロフェッショナルが担当しており、授業内容の重複は無く、効率的な学修レベルのコントロールを心掛けている。

進路	デザイン職					デザイン関連 / 総合職	
	家電 / モビリティデザイナー		インテリア / 家具デザイナー	生活雑貨デザイナー	企画職	総合職	
専門分野	車・家電・IT製品	UI・UX	CMF (カラー・素材・仕上げ)	空間・家具・照明	文具・生活用品・パッケージ	地産産業	技術・営業・製造
創造力			発想力 / 構想力 / 表現力				発想力 / 構想力
人間力			知識 / 思考力	行動力 / 倫理観			知識 / 思考力
4	卒業研究						
	プロダクトデザイン研究						
3	PDプロジェクトIV(家電)		PDプロジェクトV(CMF)	PDプロジェクトV(インテリア)	PD総合IV(雑貨)	サステナブルデザイン論 SDGsについて学ぶ	
	PD総合IV(家電)				PDプロジェクトIV(雑貨)		
		ADII(UI/UX)	ADII(CMF)	ADII(インテリア) ADII(家具)			
	ADI(家電)	ADI(UI/UX)		ADI(家具)	ADI(雑貨)		
2	PD総合III(モビリティ)	表現技法ベーシックIII		PD総合III(インテリア)		クリエイティブシンキングプロジェクト クリエイティブシンキングII クリエイティブシンキングI ロジカルシンキング入門 発想スキル・論理的思考を学ぶ	
	PDプロジェクトII(家電)		PDプロジェクトIII(インテリア)				
	PD総合II(家電応用) モビリティプロジェクト応用	インタフェースデザイン論 UI/UX基礎	CMF応用	PD総合II(インテリア応用)	PD総合II(雑貨応用)		
		表現技法ベーシックII	表現演習III		3DCAD演習II		
1	家電入門 モビリティプロジェクト入門 インテリア入門 PD総合I	表現技法ベーシックI 表現技法I 表現基礎	表現演習II 表現演習I	CMF入門I/II 素材造形演習 FAB加工実習	3DCAD演習I コンピュータ演習(2D) 製図演習	ユニバーサルデザイン演習 プロダクトデザイン入門I キャリア学習・思考法	
		スケッチ・グラフィック	造形テクニック	材料加工法	クリエイティブツール		
		基本スキル		基本技能	基本ナレッジ		

## 2. 教育課程の編成・実施方針（CP）に沿った、順次性・系統性のあるカリキュラム編成となっているか（シーケンス）

### ①初年次教育〈基礎〉

あらゆる出口に共通する基礎課程として、以下の3本柱を初年次教育に置いている。

- ①基本ナレッジ＝講義科目「PD入門Ⅰ」、ユニバーサルデザイン
- ②基本スキル＝デザインプロセス、スケッチ・グラフィック、造形テクニックの演習科目
- ③基本技能＝材料加工法やCMF入門の講義科目と、クリエイティブツールとしてコンピューター製図演習

いずれも、2年次以降の学修に必須となる力であるだけに、「必修科目」を2単位×5科目、「選択必修科目」を12単位設定し、しっかりした学修習慣を身に付けるという意味での動機付けも図っている。

特に講義科目については、「PD入門Ⅰ」を、多様な入学者が自ら学修計画を立て、主体的な学びを実践できるよう学習の姿勢、心構えを教える導入科目として位置づけ、専任教員全員のオムニバス授業により様々な「プロダクトデザインとは？」を考える機会を提供すると共に、今後のモチベーションアップに繋げている。また人を中心にデザインする「ユニバーサルデザイン」の概念を学ぶのも初年次教育の特長である。

一方、演習科目としては、著名芸大と比較して、デッサン等の描写スキルを身に着けずに入学する学生が多い本学生に向け、入学前の0年生プログラムという事前課題と、入学後の授業でのスケッチ力向上からスタートするのも工夫点。さらに、学科独自の工房である「プロダクトFAB」を使ったモデル製作を行う授業が学科の特長でもあるため、その準備としての安全マナーや使用法を学べるよう配慮もしている。

そうして身に付けた基礎力を活用し、初めてのデザインに取り組むのが「PD総合Ⅰ」である。学生が使い慣れたハサミを題材に「デザインプロセス」を一巡させることで学修し、合評までやりきることで初年次を完了することになる。

### ②専門分野の高度化に対応した教育内容の提供〈応用・発展〉

前述のとおり、学科のカリキュラム目標は出口となる各領域別プロフェッショナル育成にあり、主要領域である「家電・モビリティ」、「UI/UX」、「CMF」、「インテリア・家具」、「生活雑貨」を設定し、それらに向けた「入門」「基礎」「応用」

科目を学年次順に設定して、学生が自由に選択できるよう配慮している。

基本的に入学時には明確な出口意識の無い学生がほとんどであるが、これらの領域をカリキュラムの中で体験することにより、自分の指向性や、スキル特性への適合を実感し、自らの進路希望を明確化することができる。その結果が4年次の「卒業研究・制作」におけるテーマ設定へと繋がる。

「卒業研究・制作」は学部共通の必修科目であるが、プロダクトデザイン学科においては「4年間の集大成としての制作活動で、自己の目指す領域・分野を確立すること」を到達目標として設定している。評価基準についてはルーブリックでより詳しく明示しているが、「卒業制作を通じて、プロダクトデザインに対する各自の考えの構築が図られること。加えて、知識・スキル等の専門能力の基盤を確立すること。」を掲げている。それはその領域のプロデザイナーとしての準備の位置付けでもある。

4年間の学びの集大成として、学生は自身でテーマを設定し、それに至る課題認識と解決すべき仮説の方向案提示、課題解決策の考察、創出（アイデア発想、ラピッドプロトタイプ制作）、検証、プロトタイプモデルの作成とそれを用いた技術検証並びに多様な実証実験の実施をおこなっていく。幾度かのプレゼンや審査会を経て、最終モデルの完成、最終講評会を行い、その成果を卒業展において発表している。

### ③芸術教養科目

芸術教養科目は、初年次より学部全学科の混成クラスにより、多様な学生がともに本学で学ぶ意義・目的について考え共有することで、学習意欲の形成と主体的な学習のための下地を作っている。「クリエイティブワークショップ」、「ことばとコミュニケーション」、「デッサン演習入門・基礎」、「リサーチ&リテラシー入門」等、多様な科目が開講され、それぞれの学生の自主的な選択により、主体的な学びへの導入を行っている。

また初年次教育に含まれる科目に加え、基本的リテラシーを修得する「創造基礎科目群」、これからの学習に必要な教養や基礎力を身につける「芸術教養科目群」、日本文化の深い精神性を体験する「日本文化科目群」で構成される。その他芸術教養科目に無い、プロダクトデザイン分野の講義科目については、SDGsとデザインについて学ぶ「サステイナブルデザイン論」を他学科解放授業として設定するほか、他学科と目的を共にする「UXデザイン演習」については、情報デザイン学科クロステックデザインコースとの合同授業として、共に2020年度より開設している。

#### ④キャリア教育

進路教育は、クリエイティブな資質を身につけた人材を世の中に送り出すことで、社会の変革を目指す「藝術立国」を理念とする本学にとって重要な柱であり、プロダクトデザインのプロフェッショナル育成を目指す本学科においても重点を置いて取り組んでいる。

1年次の「PD入門Ⅰ」にて、各専任教員の業務紹介を通して「プロダクトデザインの主要領域」を知り、2年次の「PD入門Ⅱ」にて、様々な「プロのデザイナーの仕事観」について学ぶことで、自己の出口方向を考え、3年次の「デザインキャリア」にて、「ポートフォリオ制作」と「デザイン知財」について学ぶと共に、インターンシップ対策を含めた本格的なキャリア活動に導入する。という流れで一貫性を持って、本学科で学んだ芸術・デザインの知識と技能を、学生自らの人生と社会のためにどう生かすかについてきめ細かく指導している。

#### ⑤実践的な教育プログラムの充実

主要領域である「家電・モビリティ」、「UI／UX」、「CMF」、「インテリア・家具」、「生活雑貨」を設定し、それらに向けた「入門」「基礎」「応用」科目を学年次順に設定しており、その為の各領域の現役のプロフェッショナルを多数（22名）講師として招聘し、手厚い教育体制を敷いている。

また、各領域の著名企業のデザイン部門との「産学連携授業」を年に4回「PDプロジェクト」科目という「PBL型の教育プログラム」として開講している。基本は3年次で履修するが、2年生の成績優秀者も少数名参画するしくみとしいており、プロフェッショナルの現場にいるデザイナーから直に指導してもらえる貴重な機会を創出することで、専門分野の高度化、トップランナー育成に繋げている。

### 3. 学科の教育研究目的（学術分野）に相応しい教育内容・水準となっているか

カリキュラム策定にあたっては、姉妹校である東北芸術工科大学のプロダクトデザイン学科をベンチマークとしている。

その為、ここ数年に亘り卒業制作展を期に、お互いの視察と情報交流会を企画した。優秀学生を輩出する授業編成から、産学連携授業の方法、卒展の運営方法に至るまでを参照している。

その学びを反映するカタチにて、2020年度より大幅にカリキュラムツリーを改編し、翌年には本学独自のDPAを導入することで、さらなる改良を加えている。

## 基準3 教育方法・学修支援

---

### (1) 教育方法

#### ①教育目標の達成に向けた授業形態（講義・演習・プロジェクト等）が採用されているか

2020年度より、芸術教養科目の講義科目はオンライン形式が主で、学科の専門演習科目は対面形式が主であるが、zoom活用によるオンラインと対面のハイブリッド形式も積極的に取入れ、入国困難な留学生の授業参加や、就職活動中の学生のゼミ参加等、フレキシブルな対応を可能としている。

また、学生との授業関連連絡は全て、グーグル・クラスルームを活用しており、授業資料の共有や、課題提出管理、提出レポートに対するコメントフィードバックなど、ペーパーレスはもちろん、円滑でタイムリーなコミュニケーションの実現を図っている。

学科独自の工夫としては、専用工房「プロダクトFAB」を活用した演習がある。専任の職員（技術員）というエキスパートの常駐サポートにより、木工の手作業から3Dプリンターを活用したモデル製作まで、授業内外で安全にフル活用できる体制を整備している。

そのほか前述した産学連携授業については、企業のプロデザイナーが来校し、学内にてプロの現場の制作方法を疑似体験できるアクティブラーニングを行い、最終的には先方企業幹部へのプレゼンテーションまでを実施する、学生にとってリアルなキャリア学修の場となるようにも設計している。産学連携授業については、それぞれ契約書／覚書等を締結し、知財権は譲渡を基本方針として協力いただいている。

#### ②学生の主体的参加を促す授業方法をとっているか

全ての選択科目については、ガイダンス後の学生の履修希望アンケートに基づく選択方法を採用しており、特に出口の領域別専門演習科目については、その選択肢を常に3つ以上同時に設定することで、学生の多様な指向性に配慮している。

また、学年縦断型のプロジェクト型授業として、「クリエイティブシンキングプロジェクト」「インタフェースデザイン論」という2つの集中授業科目を選択可能にしている。人とモノとの関係性を再定義する「発想力」、インタフェース軸に考える「思考力」を伸ばす専門科目であるが、2年生から4年生まで参加して展示会まで実施することで、教員のみならず学生間の先輩後輩の互助関係構築と協同制作による「人間力」の育成も図っている。

### ③教育目標を効果的に達成するための教育手法を、常に更新・刷新しようとしているか

東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科との交流会を通じて、授業手法を参考にしており、卒展内容についても、金沢美術工芸大学や多摩美術大学も含めて、教員とのネットワークづくりから数年に亘りベンチマーキング実施。

学内ではFD研修「グッドティーチャー参観」等へ参加し、他学科の評価が高い授業を参考に、学科会議等で教育手法の改善について検討している。

## (2) シラバス

### ①シラバスに基づいて授業が実施されているか

平成25(2013)年度にWEBシラバスに移行したのを機にシラバスの記載内容の見直しを行った。また、予習・復習についても記載しており学生の授業外学習を促すように変更した。主な記載項目は、「テーマ」「目的と概要」「当該の授業で伸ばすことのできる7つの能力」「他科目との関連」「アクティブラーニング」「評価方法・評価基準」「ルーブリック評価」「授業計画(スケジュール)」「事前・事後学修について」「担当教員の実務経験」となっている。

シラバスの記載内容については、3年前までは学科長のみが確認を行い、基本的に各教員の裁量に任していたのが実態であったが、2000年度のカリキュラム改編以降は、各科目のDP関連付け、到達目標までカリキュラムマップに連動した文言で統制を図っている。

具体的内容についても、カリキュラムマップで定めた授業概要・狙いと整合性が取れているかどうか、専任教員間ではランダムに交換した相手の内容をチェックする複眼確認の「ピアチェック」を導入している。従来から課題が多かった非常勤講師の内容についても、担当専任教員を固定化することで責任を明確化し、そのシラバス内容をチェックするようにしている。さらに、学科方針とシラバス内容の整合性を確認するため、学科長及び教務部長によるチェック機能を設けている。

そして、シラバスと実際の授業実施内容の整合性については、学生による授業改善アンケート結果にて検証を図っている。

### (3) 成績評価・単位認定

#### ① 厳格な成績評価がなされているか

シラバスでの評価基準は、カリキュラム改編と共に設定された個々の科目の意味や目的をベースに作成された「カリキュラムマップ」と、それをブレイクダウンした到達目標、達成基準を、全教員による合意形成の上で決定している。

すべて「〇〇できる」という学生目線で分かり易い文言に統一した。

その基準で各科目は評価されているので、それ自体に問題はないと考えるが、各科目の成績評価については、以下項目にて非常勤講師分については担当専任教員が、専任教員分については学科長が最終確認するようにしている。

成績評価は、それぞれの授業への2/3以上の出席を要件として、「筆記試験」、「レポート課題」、「提出作品」、「授業で発揮されたパフォーマンス」等を評価の対象として、全学共通の「成績評価に関するガイドライン<sup>30</sup>」に基づき厳格に行われている。

また、修得単位の数だけではなく、質を表す指標として GPA (Grade Point Average) を活用し、学修成果を多面的に評価している。

上記内容については、ホームページ上 (<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/goal/>) に掲載し、学内外に対して明示すると共に、「学修ガイド」や、ガイダンスにて学生に向けて周知している。

成績評価 (100 点満点で 60 点以上が合格)

素点	評価	
90~100 点	S	特に優れている = 全体の 10% 以下
80~89 点	A	優れている = A 以上が全体の 30% 以下
70~79 点	B	標準である
60~69 点	C	合格と認められる最低限の成績である
0~59 点	D	不合格
—	F	評価対象外 ※全授業時間数の 2/3 以上の出席がない場合 (令和元(2019)年度より)

また、一部授業「卒業研究・制作」においては、相対評価の是正と、評価の一貫性と公平性を確保するために、2019年度より最終審査会にて「ルーブリック評価」を導入<sup>31</sup>し、年々改善している。

結果として、以前より曖昧であった評価基準の明確化と全教員による共有化が実現できたため、他の演習科目についても導入準備中<sup>32</sup>である。

## ②科目の到達目標に対し、適正な成績評価基準となっているか

前述した成績評価に関するガイドラインに対して、結果が合致しているかどうかを指標として管理している。

2018年度の結果（※授業改善アンケート結果2018<sup>33</sup>）では、教員によりほぼバラバラであった分布比率が、2020年度結果（※2020後期授業アンケート<sup>34</sup>）ではかなり統制が取り、バラツキが改善されている。まだ基準外になっている授業については、同一内容科目のA/Bクラスで、統合すると基準内に納まる内容や、5人以下の科目など理由があるものと、新任の非常勤講師に徹底されていなかったものと要因が大別される。

後者については、全教員が集う「講師会」にて、再徹底を図る。

## ③単位制度の趣旨に基づく単位認定の適切性が確保されているか

<授業時間の確保>

授業時間は1講時を80分としており、前期・後期ともに15回（15週）の授業時間を確保している。また、併せて事前・事後学修の内容と時間についても定めており、シラバスを通じて学生に周知している。各学期とも15回（15週）の授業終了後に補講期間及び学期末試験期間を設けており、その結果をもって単位認定評価を行っている。なお、授業形態と単位設定については以下のとおり定めている。

講義科目                    週1講時の授業で半期科目の場合は2単位

演習科目                    週2講時の授業で半期科目の場合は2単位

※「体育実技」は週1講時の授業で半期科目1単位

実技科目                    週2講時の授業で半期科目の場合は2単位

さらに、1単位45時間の学修という単位制度に対して適切な事前事後学修時間が設定されているかどうかは、授業終了時のアンケート結果でしか把握できていないが（※授業

改善アンケート/Q1. あなたは、この授業において事前事後学習をどのくらい行いましたか＝

選択肢「1. 週 3 時間以上」「2. 週 2～3 時間未満」「3. 週 1 時間未満」「4. 全くしていない」)、令和 3 (2021) 年度後期より出席管理システムを活用した、授業外学修時間の測定を図ることになった。単位の実質化および主体的な学修の実現の両面から、この測定結果を活用していきたい。

#### (4) 学修支援

①主体的な学びを促すために、教育課程の体系性について、学生が自ら理解し、説明できるようにしているか

入学時および前期・後期それぞれの授業開始前に実施しているガイダンスにおいて、DP・CPをはじめとする、芸術学部のカリキュラム全容について説明している。学科ガイダンスでは、さらに学科方針を説明し、4年間の学修を体系的に理解できるよう、カリキュラムツリーを用いて専門科目のカリキュラムを説明している（※ガイダンス説明資料 DP・CP・学科方針<sup>35</sup>）。

その中での各授業科目の意味と位置付け、到達目標を担当教員紹介と共に実施することで、学生がどれを選択すべきか理解できるように配慮している。

また、学生の学修・生活支援のために専任教員による担当教員制（メンター制）を採っており、各学年 7~8 名の小単位で、基本的に半期に 1 回目途で面談を実施している。このメンター担当は毎年メンバー替えを実施することで、できるだけ多くの学生とのコミュニケーションが図れるよう、また相談相手の教員が偏らないよう工夫している。

面談においては、履修科目の選択から成績状況の相互確認と今後の対応策まで相談にのり、課題のある学生については、相談内容を学修サポートシステム「manaBe（マナビイ）」（以下 manaBe）のコメント欄に記録することで、他の教員と共有できるようにしている。

※manaBe では、①学修目標の記録と更新（「自分インデックス」）、②シラバス閲覧と履修登録、③時間割と成績確認、④全授業の出席状況確認（出席管理システム）、⑤作品・論文記録（アーカイブ機能）、⑥「7つの能力」の達成状況確認（「7つの能力」チャート）等の機能を備え、学修の状況を俯瞰できるようになっている。さらに⑦キャリ

ア情報の閲覧と進路希望の登録もできるようになっているが、②③④の機能以外は、より使い勝手の良い DPA に移管された。

2021 年度より導入された DPA においては、前述のカリキュラムにおける DP と各授業科目の相関確認のみならず、半期ごとに自己の学修成果を確認できる機能が設定され、学生自身のふりかえりへ活用することが可能となった。

具体的には、各科目毎の「自己の達成度」をシラバスの評価基準について 5 段階で評価する方法で、教員の成績評価と自己評価を分かり易いレーダーチャートで照らし合わせて確認できるほか、それを基にした今学期の振り返りと次学期の目標を入力も入力するしくみとなっている。

DPA を確認しながら、教員と面談を実施することで、学生が自分の学修成果を理解できるようになるよう工夫している。

## ②多様な学生への支援体制

障がい学生への対応については、教員自身の対応力を向上するため、本学「障がい学生支援室」主催の FD 研修「障がい学生対応研修」「障がい学生支援（就職活動編）」を受講している。

その上で、1 年次からメンター担当教員をできるだけ固定化することで、個人情報に配慮しながら、マンツーマンでのサポートを心掛けている。

また、学修成果が一定の基準（GPA1.0 未満）を下回る学生に対しては「修学指導面談」の制度に基づき、学業不振の原因をヒアリングの上、今後の学修をどのように改善するかについて担当教員及び必要に応じて学科長が指導している。本制度においては保護者を交えた面談や、教務部長、学部長による指導も実施している。

一方、国際化意識を持つ学生に対しては、本学「国際交流センター」主催の「交換留学プログラム」「海外研修ツアー」への参加を勧めるほか、学科独自の「ミラノデザインツアー」を毎年企画している。1～3 年生を対象に希望者を募り、ミラノサローネ視察と自ら制作した作品を現地デザイナーにプレゼンテーションするという内容で実施し、毎年平均 6～7 名が参加している。昨年よりコロナ禍にて停止状態だが、代わりに「ミラノデザインリサーチ」と題した研究会を企画し、現地デザイナーとのオンライン形式で実施中である。

### ③キャリア支援

本学では、学生一人ひとりのキャリアプランに応じた指導をカリキュラム・ポリシーのひとつに定め、①正課科目の充実（「芸術教養科目内に就職支援授業」、専門科目内でのキャリア科目の設定）、②担当教員制による定期的なキャリア指導、③「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個別指導の充実を、指導方針としている。

学科においては、3年次の進級直前期において、就職活動をスムーズに進めるためのキャリアガイダンスを実施<sup>36</sup>し、エントリーから内定に至る就職活動のスケジュールや、自己分析やSPI試験の対策といった各種準備事項についての説明を行っている。以降、3年次の5月にはインターンシップガイダンス、採用活動が本格化する3年次後期においては就活キックオフガイダンスを実施する等、時期に即したキャリア構築のための各種ガイダンスを提供している。

さらに学科として、3年次から出口別メンター制を2000年度より導入し、予めアンケート調査した希望進路に適した教員が担当することで、従来以上の適切なインターンシップ参加に関するアドバイスが可能になり、前述のキャリア教育科目でのポートフォリオ制作指導等と併せて、学生のキャリア活動の早期着手シフトに向け努力している。また4年次では、学生の指向変化にも対応した、卒業研究テーマに応じた最適の担当とし、本格的な応募企業相談について、内定決定まで手厚くサポートしている。

## 基準4 学修成果・教育成果

---

### (1) 教育研究活動

#### ①教育及び指導に関する組織的対応力

直近2年の「学生生活・学修アンケート<sup>37, 38</sup>」（全学年毎年度末実施）の結果のうち、教育や指導に関する満足度等は以下のとおりとなっている。

- 1、教育内容についての満足度＝2019年／満足27%、おおむね満足90%⇒  
2020年／満足42%、おおむね満足93%
- 2、専門分野に関する知識理解＝2019年／役に立っている94%⇒  
2020年／役に立っている99%
- 3、学修支援についての満足度＝2019年／満足24%、おおむね満足82%⇒  
2020年／満足33%、おおむね満足87%

2020 年度前期の全授業のオンライン化という不利な条件下にありながら、カリキュラム改編による教育効果と、各教員のメンター制による密な指導対応力に成果が認められるものと考えられる。

特に専門分野に関する役立ち度合いについては、学内トップで学部平均 80%に対しても抜きんでており、出口を意識した授業設計を今後も継続していく。

## ②教授力

前期末・後期松にすべての授業に対して実施している「授業改善アンケート」のうち Q4～Q9 が主に授業運営、教授力を尋ねる設問となっている。

各設問が 4.0 満点であるのに対し、3.0 未満の場合は、FD 研修や学科長等による指導を通じて改善を促す仕組みを導入し、質保証に取り組んでいる。

授業改善アンケートの授業運営に関する質問

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

Q5. この授業は開始時刻と終了時刻が守られていた

Q6. この授業はシラバスに沿って適切なスピードで行われていた

Q7. この授業は学生の質問や意見を聞く配慮がされていた

Q8. 教員は、授業をわかりやすくするための工夫を行っていた

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

以上の回答結果から 2018 年度と 2020 年度において、大きく教員メンバーが変わっているため直接の比較に意味がないが、共に平均点の高い授業、低い授業については特定の教員に偏るデータとなっており、その差を縮め高位平準化を図ることが課題である。

2020 年度前期・後期で詳細に分析すると、全体平均は前期 3.66 と後期 3.64 で大差はないが、専任教員のみで計算すると、前期 3.54 から後期 3.78 と大きく良化している。これは 2 点台を含む課題授業 4 科目（2 教員）が 0 科目に改善されたことと、専門演習科目で 3.9 以上の模範授業が 5 科目（3 教員）と増加したことに依る。

課題授業については、学科長と該当教員とで是正案を検討した効果と考えられるし、慣れないオンライン形式で困難だった前期から、対面形式に戻ったのも一つの要因であろう。

一方で非常勤講師の平均が前期 3.78 から後期 3.49 と悪化している点が課題で、2 点台を含む授業 5 科目の担当 3 教員については、学科長による交代及び指導が実施されたが、専任が受講する FD 研修「グッドティーチャー参観」を非常勤講師にも受講してもらうなど、学科内での満点授業内容のノウハウを全員で共有し、勉強会の開催にて次年度以降の改善を図りたい。

### ③初年次教育力

初年次教育としては、コアカリキュラムとして必修科目を多く設定し、4 年間の学びの基礎となる力が身につくよう指導している。とくに、主体的に学ぶ力を育成することに重点を置き、学科では、①モチベーションの向上（学習目標の設定）、②学修習慣の確立（出席確認による早期対応）③個別面談による状況の把握と個別指導の徹底の 3 点を指導方針としている。

特に 1 年生での修学状況を注視し、PLAN:主体的な学修計画、DO:受講、CHECK:成績確認、ACTION:計画見直しの学習 PDCA サイクルを円滑にすることによりモチベーションと習熟度を高める仕組みと支援体制を整えている。具体的には、①出席管理システムを活用した日々の授業出席状況把握による授業担当による欠席者の早期ケア、②入学直後から始まる個別面談による学習指導、③毎月の学科会議にて欠席傾向の学生を把握・共有し、メンター担当教員がサポートにあたっている。

こうした初年次教育の成果が、離籍率の改善にも繋がると考え、学部の 1 年次離籍率は 4.0%未満を目標に掲げられている。離籍の要因はさまざまあるが、根本的要因としては学生の志向と学科教育内容とのミスマッチがあると考え、それを防止するため学募時において、受験生への学科教育内容の丁寧な説明を実施することも含めて、継続的に改善活動を行っている。

以上の結果として、学科の 2020 年度の 1 年次離籍率は、2.2%となり、2019 年度の 4.2%より改善している<sup>39</sup>。

### ④学修指導力

令和元（2019）年度に、「成績評価に関するガイドライン」を導入し、全学的な成績評価の厳格化を行った。導入後 3 年目であるが、厳格な成績評価に伴い、修業年限内での卒業率や中途退学率に変動を及ぼすことも考えられる

プロダクトデザイン学科の標準修業年限での卒業率については、2020 年度（2017 年入

学)が70.4%、2019年度(2016年入学)の83.7%よりもかなり悪化した。

その要因としては、2年次(13%)から3年次(18.5%)の離籍率の大幅増加があり、そのほとんどが退学である。

退学理由は、個々に異なるが、学生の志向と学科教育内容とのミスマッチとそれによるモチベーション低下が共通点と考える。

修業年限期間内において学生の資質・能力を計画的に伸ばし、学位の取得まで到達させることが学修指導力であると考え、前述の初年度教育力と教授力の向上にて、今後の標準修業年限での卒業率改善を図りたい。

### ⑤カリキュラムの各段階に応じた目標達成度

現状、カリキュラムの各段階に応じた目標達成度を測る仕組みはないが、令和2(2020)年度より、4年次の集大成となる「卒業研究・制作」においてルーブリック評価を導入し、卒業時点の目標達成度をより明らかにすることに取り組んでいる。

また、2020年度入学生より、学生個々の持つ資質及び能力を客観的に測定・調査するため、外部アセスメントテスト「PROG」を導入している。

在学中に1年次と3年次の2回アセスメントテストを受験することで、各指標がどの程度伸長したのかを定量的に測定し、学生にフィードバックするとともに教育課程の改善活動に活用する。令和4(2022)年度からは、3年次での測定結果が得られるようになるため、3年次までの学修成果について検証が可能となる。さらに、各学年の重点科目においてもルーブリック評価を導入し、カリキュラムの各段階における目標達成度を可視化し、改善に役立てたい。

また、2021年度より新たに導入したDPAの活用により、今後 SemesterごとにDPに定められた各能力の獲得がどの程度進捗しているかを可視化するとともに、卒業時には獲得した能力を示した資料をディプロマ・サプリメントとして全学生に配布する予定である。

## (2) 芸術を社会に活かすことのできる人材の育成

### ①進路指導力

平成26(2014)年度からのカリキュラム改革において、芸術学部の教育目標の達成指標を、進路決定率(就職者+進学者)/卒業者と定め、数値目標を90%とした。

「代表教授会」において、「進路決定状況」「進路活動状況」「進路決定と各種指標

(GPA、プロジェクト参加等)との関係」「学籍異動／離籍状況」「授業改善アンケート結果」「成績分布」「学生生活実態アンケート結果」等を報告し、様々な観点から学修成果の達成状況を点検・評価している。

プロダクトデザイン学科の進路決定率は、

100% (2019 年卒)

93.0% (2020 年卒)

92.3% (2021 年卒)

と下降傾向ながらも学部目標である 90%以上は達成している。

就職率のみでも、

100% (2019 年卒)

93.0% (2020 年卒)

92.1% (2021 年卒)

と同じく下降傾向ながらも学部目標である 90%以上は達成している。

正規就職率は

93.8% (2019 年卒)

83.7% (2020 年卒)

84.2% (2021 年卒)

と、これも学部目標である 80%以上を達成している。

以上、大学目標は達成しているものの、本来目指すべき 100%達成への課題は、進路決定に至らない学生のキャリア支援と考える。

デザイン関連職に対するスキル不足を補う人間力、特に思考力の強化について 2021 年度からの新設科目「ロジカルシンキング入門／応用」と、日常のゼミでの訓練にて、面接対応力を強化する。

## ②進路の質的転換に関する指導力

上記の進路決定率に加え、平成 30 (2018) 年度からは、進路の質的向上を図ることを目的に、各学科において精度の高い進路目標として個別の進路パターンを策定した。併せて全学共通科目の精選及び統合、初年時からのキャリア教育・産学公連携科目の拡充を行い、建学の理念の実現及び社会からの要請の変化に対応している。

学科として拘る進路の質的転換は、①トップランナー育成、②デザイン専門職比率（＝デザイン職＋デザイン関連職）の向上である<sup>40</sup>。

①については、学科として就職してほしい「目標企業」を各出口別に設定。デザイン業界で著名／デザイン重視度＝グッドデザイン賞獲得実績／経営安定性、以上を目安に選定しており、その「目標企業」への就職をトップランナーと位置付けている。

そのためには「専門 GPA」上位者を中心とした産学連携授業への参画促進やプロデザイナーの非常勤講師陣との直接指導がそのひとつの方法であり、具体策としては、2021年度から産学連携授業数を従来から倍の年間4科目とし、出口別の専門特化演習授業を増加させた。

②については、

2019年卒／47.0%＋26.0%＝73%

2020年卒／30.2%＋27.9%＝58.1%

2021年卒／38.5%＋23.1%＝61.6%

という結果で、2020年卒で落ち込んだところから回復傾向は見られるものの、まだ4割弱がその他の総合職ということで、この結果が卒業時の「進路満足度」＝61.3%の低調に直結していると考ええる。

（学募において、様々なプロダクトデザイナーの道と可能性があるとの説明を聞いて入学してきた学生が多いため、デザイン専門職に就くことが学生の満足度の指標となる）

対策としては「1点突破の強み」の研磨と考える。本学学生の過去のトップランナーの共通する特長はマルチなユーティリティプレイヤーでなく、欠点もありながら何か1点突破の強みを持っていることにある。

よって、出口別のカリキュラムを活かしつつ、その道に最適なスキルの強み強化を徹底することで、デザイン専門職に就けるよう指導する。

また、キャリア経験を積むことが有効であることも明白であり、インターンシップの参加率向上と早期前倒し化を図るよう、今年から数値目標化して取り組んでいる。

- ・5月末までに／エントリー1社以上（50%）結果○
- ・6月末までに／エントリー5社以上（50%）結果○
- ・7月末までに／エントリー10社以上（50%）結果△
- ・8月末までに／参加 1社以上（25%）
- ・9月末までに／参加 1社以上（50%）

但し、プロダクトデザイン専門職のインターンシップ早期実施企業が、家電／モビリティ領域に偏りがあり、それ以外の志向学生とミスマッチになっている構造的課題がある。募集求人が増加する UI/UX デザイン領域の強化（学生の視野拡大）や、志望出口以外の企業での早期キャリア経験を積むよう促進する。

## VI. 内部質保証

### 1. 学修成果・教育成果について定期的な検証を行い、その結果を教育課程や教育内容・方法の改善に結びつけているか

大学全体としては、「京都芸術大学学則」第1条第4項において「本学は前項の目的を達成するために、教育研究活動等の状況についての点検および評価を行う。」と規定し、「京都芸術大学 自己点検・評価に関する規程」を定め、大学運営における「教育計画」「事務局事業計画」「教育活動点検・評価」「大学機関別認証評価受審」のそれぞれについて内部質保証体制を規定し、自己点検・評価<sup>4)</sup>を実施している。

教育運営の基本となる教育計画は、前年度の教育研究活動の検証を行った上で、学長会より毎年8月に提示される次年度方針に則り、学部の学科及び大学院の各専攻において策定される。策定された教育計画は学部長及び研究科長がヒアリングを行った上で承認している。

なお、教育計画の策定のために、「進路状況」「離籍状況」「卒業時アンケート」「授業改善アンケート」など多角的なデータに基づく課題の抽出や各教員の前年度「教員業績ポートフォリオ」に基づいた面談結果など様々な情報を活用している。

さらに令和3（2021）年度からは、学科別の自己点検・評価を導入し、教育課程や教育内容・方法の改善に活用していくこととなった。プロダクトデザイン学科は初年度のトライアル学科としてこの外部評価を受審することとなったわけだが、学科レベルでの改善に活かすための良い機会と捉えて取り組んでいる。

加えて、令和3（2021）年度前期からは、学習成果、教育成果の定期的な検証を図るため、Institutional Research としての ASM システムを導入、DPA（DP 達成度評価）によ

る学習成果、教育成果の把握と可視化を行っている。シラバス等の履修科目の到達目標に則して、学生自身が到達度を振り返る自己評価を入力し、その内容を学科内で共有可能な仕組みとなっている。DPAはmanaBeのシステムに取り込まれ、その他にも成績の登録・照会、出席管理、学生情報照会、シラバスの確認等が出来る為、このシステムを活用し、学科としての教育成果を測定・評価し、授業設計や学生指導の改善につなげることが可能になった。

具体的な改善についての議論や施策については、月1～2回開催する学科会議において行っている。具体的には、1.学科運営 2.学生動向 3.就職、実習関連 4.AO関連 5.連絡事項（代表教授会、大学院・国際関連、キャリア・教務委員会、卒展委員会等）といった議題について、専任教員全員と学科職員で共有し、「教育計画」や学部方針に基づく改善事項について検討・改善を行っている。

## 2. 内部質保証のための組織体制を適切に機能させているか

教育目標の実現に向けた学修方法および学修成果の評価方法等、学科教育方針については、年度開始前に非常勤講師までを含めた講師会<sup>42</sup>を実施し、共有している。担当教員から方針について周知が行われている。学生へは、前期・後期の授業開始前に1年生から4年生を対象とした、学年別のガイダンスを実施し、周知している。カリキュラムツリーの理解をはじめ、シラバスの内容に基づいた授業内容の説明、履修選択などの詳細を説明し、学生のフォローまでを徹底して行っている。

教員個人レベルでの自己点検・評価活動は、「教員業績ポートフォリオ」を元に学科長が面談を行ってきた。教育計画に示される学科・専攻毎の教育目標（教育目的）は教員の目標設定にも活用され、一体的な運用が行われている。「教員業績評価」においては、教員の教育・研究活動の現状を評価し、これらの質向上をはかり、本学の教育活動全体がさらに充実発展することを目的としている。

「教員業績ポートフォリオ」は、令和3（2021）年度から「カオナビ」へ移行した。教員は、学部方針、学科目標を踏まえて①教育 ②学生支援 ③大学運営 ④研究制作・社会貢献の4項目に対し自己評価を行う。自己評価後、学部長、学科長、担当教員とのフィードバック三者面談を経て、内容の確認と調整を行い、学長が確認する仕組みとなっている。

## 終章

### 自己点検・評価をふりかえっての所感

このたび外部評価を実施することにより、外部の第三者専門家から本学科の客観的な評価を受けることとなった。外部評価を受ける事で、学科内で認識している課題に加えて、外部の第三者／専門家の客観的な視点からの検討課題も明確になると期待している。今回の外部評価は本学科の創立10年の節目で実施する事となった。これまでの10年を振り返り、時代が大きく変化しつつある今、立ち止まり自らを見つめ直し、今後の10年を考える機会となった事に感謝したいと思う。今後学科の改革を進める上で、重要なインプットとなると考えている。

### 本学科の長所と捉える点

20年、21年卒業生が感染症拡大の影響を受けたとは言え、多様な進路・就職先が示すように、様々な才能・能力に対する対応力を示すことが出来たのは長所と言えると考えている<sup>43</sup>。正規就職率が安定している事も長所と言える指標だろう。学びの仕組みや方向性、支援・指導体制、教職員の資質・努力等、様々な要素が組み合わされた結果と考える。

20年度進路指導目標として掲げたのは下記、

- 1、年度末進路決定率90%以上：学部目標全指標クリア。早期内定率も12%向上。
- 2、専門性を活かすデザイン職+デザイン関連職65%以上：61.6%で、昨年までの60%達成するも、総合職が増加。
- 3、高質化に向けたトップランナーの著名企業15%以上：10.3%で、3年振りに未達ながらも多様な進路・就職先を示す指標と言える。

#### 【学部目標に対する結果】

進路決定率：100%(19.3卒) 93.0%(20.3卒) 92.3%(21.3卒)と下降傾向ながらも学部目標(90%以上)達成

就職率：100%(19.3卒) 93.0%(20.3卒) 92.1%(21.3卒)と下降傾向ながらも学部目標(90%以上)達成

正規就職率：93.8%(19.3卒) 83.7%(20.3卒) 84.2%(21.3卒)と20年卒の感染症拡大の影響から戻しつつある。学部目標(80%以上)は達成している。

	19.3 卒	20.3 卒	21.3 卒	22.3 卒	学部目標
①進路決定率	100.0%	93.0%	92.3%		90%以上
②就職率	100.0%	93.0%	92.1%		90%以上
③早期決定率	79.4%	62.8%	74.4%		70%-80%以上
④正規就職率	93.8%	83.7%	84.2%		80%以上
⑤3年次インターシップ参加率	-	55.8%	75.6%	68.0%	60%以上
⑥進路満足度（卒業時）	82.4%	61.3%	72.2%		

備考

①進路決定率：(就職+進学)/卒業者、②就職率：就職/(卒業-進学)、③早期決定率：9月末就職者/(在学-進学)、④正規就職率：正規就職者/(卒業-進学)、⑤3年次インターシップ参加率：3年次IS参加者/在学、⑥進路満足度（卒業時）：『進路満足度』ポジティブ回答/回答者、

### 【卒業生に占める割合】

	2016.3 卒	2017.3 卒	2018.3 卒	2019.3 卒	2020.3 卒	2021.3 卒
就職(正規)	75.7%	73.5%	89.2%	88.2%	83.7%	82.1%
就職(非正規)	5.4%	10.2%	5.4%	0.0%	9.3%	0.0%
家業	0.0%	2.0%	0.0%	2.9%	0.0%	2.6%
起業・個人事業主	2.7%	4.1%	0.0%	2.9%	0.0%	5.1%
教員	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
就職決定	83.8%	89.8%	94.6%	94.1%	93.0%	89.8%
就職未決定	5.4%	8.2%	0.0%	0.0%	0.0%	5.1%
本学大学院	5.4%	0.0%	0.0%	2.9%	0.0%	0.0%
他学大学院	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	0.0%	0.0%
大学編入	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	2.6%
留学	0.0%	0.0%	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%
専門学校など	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
進学決定	8.1%	0.0%	5.4%	5.9%	0.0%	2.6%
進学浪人	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
その他	0.0%	2.0%	0.0%	0.0%	4.7%	2.6%
未記入・未提出・不明	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	2.3%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
学生総数	37	49	37	34	43	39
進路決定率	91.9%	89.8%	100.0%	100.0%	93.0%	92.3%

備考：卒業者に占める割合（分母はすべて卒業者数）経年 6 年

## 【進路パターン】

就職率実績 **100%** **93%** **92.1%**

職種大分類	職種小分類	企業名	(目標)	18.3 卒 結果	19.3 卒 結果	20.3 卒 結果	21.3 卒 結果	21.3 卒進路先・企業名
①デザイン職	プロダクト デザイン/ UI・UX/ CMF デザイ ン	SONY、日 本 IBM、マ ツダ、任天 堂	40%	54.1%	38.2%	39.5%	38.5%	アイリスオーヤマ(株)/三井デザインテック(株)/ツインバード工業(株)/(株)カブコン/リスバック(株)/(株)ホダカ/(株)ホリ/(株)ランドマック/(株)総合家具製作所×2/(株)CIRCUS/mui Lab(株)/ニッコー(株)/New Domain/(株)クラウンパッケージ
②デザイン関連職	企画・設 計・グラフ ィック	アマナ、ア ーク、トラ ンスコスモ ス	25%	13.5%	41.2%	18.6%	23.1%	(株)アピスト/サナダ精工(株)/(株)共栄商事/(株)ウエストバウンド/(株)アートウインズ/(株)ピカコーポレーション/(有)グッドウッド KYOTO/(株)マルニ木工/(有)忠伸工芸
③総合職	販売/製造 /管理/営 業/その他	カインズ、 ポーネレン ド	25%	24.3%	15.0%	32.6%	28.2%	静岡セキスイハイムインテリア(株)/(株)カインズ/(株)セイバン/(株)吉武工務店/(株)ホームネット/世界平和統一家庭連合/(株)オーミヤ/(株)グリーンハウス/(株)さが美/暖木/個人事業主(イラストレーター)
④進学、その他		本学大学院	10%	5.4%	12.0%	0.0%	2.6%	本学通信教育
未決定					0.0%	9.3%	7.7%	

備考：2021 年度卒業生 = 2022 年 3 月卒業生で到達

## 学科の短所と考える点

デザイン専門職比率の低さは、結果の数字としては学科の短所を表したものと捉えている。学びの高質化を進める為にも、出口指標としての「デザイン職+デザイン関連職」の比率向上が課題だと認識している。

### 1)、「デザイン職+デザイン関連職」の比率低下

		目標 65% 67.6% 79.4% <b>58.1%</b> <b>61.6%</b>							
職種大分類	職種小分類	企業名	(目標)	18.3卒結果	19.3卒結果	20.3卒結果	21.3卒結果	21.3卒進路先・企業名	
①デザイン職	プロダクトデザイン/ UI・UX/ CMFデザイン	SONY、日本IBM、マツダ、任天堂	40%	54.1%	38.2%	39.5%	38.5%	アイリスオーヤマ(株)/三井デザインテック(株)/ツインバード工業(株)/(株)カブコン/リスパック(株)/(株)ホダカ/(株)ホリ/(株)ランドマック/(株)総合家具製作所×2/(株)CIRCUS/mui Lab(株)/ニッコー(株)/New Domain/(株)クラウンパッケージ	
②デザイン関連職	企画・設計・グラフィック	アマナ、アーク、トランスコスモス	25%	13.5%	41.2%	18.6%	23.1%	(株)アビスト/サナダ精工(株)/(株)共栄商事/(株)ウエストバウンド/(株)アートウィンズ/(株)ピカコーボレーション/(有)グッドウッド KYOTO/ (株)マルニ木工/(有)忠伸工芸	
③総合職	販売/製造/管理/営業/その他	カインズ、ボーネルンド	25%	24.3%	15.0%	32.6%	28.2%	静岡セキスイハイムインテリア(株)/(株)カインズ/(株)セイバン/(株)吉武工務店/(株)ホームネット/世界平和統一家庭連合/(株)オーミヤ/(株)グリーンハウス/(株)さが美/暖木/個人事業主(イラストレーター)	
④進学、その他		本学大学院	10%	5.4%	12.0%	0.0%	2.6%	本学通信教育	
未決定					0.0%	9.3%	7.7%		

デザイン職 + デザイン関連職 = デザイン専門職比率

19.3 卒 : 38.2% + 41.2% = 79.4%

20.3 卒 : 39.5% + 18.6% = 58.1%

21.3 卒 : 38.5% + 23.1% = 61.6%

20.3 卒で落ち込んだところから回復傾向は見られる。感染症拡大の影響は要素として考えるべきだが、進路指導等、時代の変化に対応出来なかったと考えるべき点もあったと考える。進路が多様になる事に合わせデザイン職要員であっても、一般職採用となるケースも散見されるので、データの精査が必要とも考えられる。また、従来のデザイン部門配属という考え方から、企画・総合職でのデザイン発想の需要増という視点も必要だと考える。変化する市場を的確に捉え、キャリア指導に結び付けられていたかは考察すべきポイント。

## 2)、高質化に向けたトップランナーの育成

トップランナーの就職目標企業を①業界での知名度②デザイン重視度＝デザイン賞取得歴③経営安定度からリストアップし、デザイン職進路の分析指標として運用を始める。

直近3カ年の就職先から領域・傾向の変化を分析し、デザイン関連職含めた底上げに繋げる。

トップランナーの就職目標企業

出口領域	モビリティ	家電・UI/UX	インテリア・家具	生活用品・玩具その他
企業例	トヨタ ホンダ 日産 マツダ スバル 三菱 スズキ ダイハツ いすゞ 日野 カワサキ ヤマハ発動機/GKダイナミクス プリンス自動車工業 ホダカ (コーダーブルーム) ヨネックス シマノ アラヤ サイクルベースあさひ ミヤタサイクル WHILL アイシン精機 近畿車両 トヨタ車体 ホンダアクセス クボタ ヤンマー 井関農機	ソニー パナソニック 日本IBM 日立 東芝 三菱電機 ダイキン工業 キャノン ニコン オリンパス シグマ シャープ バルミューダ アイリスオーヤマ 富士通 富士フィルム セイコーウォッチ/セイコークロック デンソー 島津精機製作所 堀場製作所 エレコム ツインバード セイコーエプソン 富士ゼロックス ブラザー工業 タイガー魔法瓶 カシオ計算機	LIXIL TOTO TOYO KITCHIN コケコ オカムラ イトーキ 内田洋行 コトブキ ユニオン タカラ アクタス サンワカンパニー 三井デザインテック オリバー カクダイ ヤマギワ コイズミ照明 遠藤照明 山田照明 カリモク家具 天童木工 マルニ木工 柏木工 飛騨産業 アカセ木工 (マスターウォール) 相合家具 UNICO (ミサワ)	良品計画 資生堂 サントリー Nendo アッシュコンセプト 任天堂 バンダイナムコ カプコン タカラトミー スノーピーク ミズノ アシックス モンベル パイロット 三菱鉛筆 トンボ鉛筆 プラス べんてる 大創産業 カインズ ジャクエツ ポーネルト 山本光学 GINS ビジョン クラウンパッケージ レンゴー

2019 卒：目標企業 7 社、デザイン職 13/34=38.2%

2018 年度進路決定先	業種	職種
マツダ	自動車	CMF デザイナー
日本IBM	IT	UX デザイナー
ダイキン工業	電機	プロダクトデザイナー
セイコークロック	時計	プロダクトデザイナー
エレコム	IT アクセサリー	プロダクトデザイナー
井関農機	農機	プロダクトデザイナー
堀場製作所	分析計測機器	プロダクトデザイナー
デンソーテクノ	自動車用機器	プロダクトデザイナー

元林	雑貨	プロダクトデザイナー
ナイキ	オフィス家具	プロダクトデザイナー
アイレップ	広告代理店	グラフィックデザイナー
R a z e s t	ゲーム	イラストレーター
美十	お土産雑貨	パッケージデザイナー

2020 卒：目標企業 **7 社**、デザイン職 17/43=**39.5%**

2019 年度進路決定先	業種	職種
マツダ	自動車	プロダクトデザイナー
ソニー	電機	プロダクトデザイナー
ダイキン工業	電機	プロダクトデザイナー
山本光学	眼鏡光学機器	プロダクトデザイナー
コナミアミューズメント	玩具	プロダクトデザイナー
バンダイ	玩具	プロダクトデザイナー
オリバー	オフィス家具	プロダクトデザイナー
成和	婦人靴	プロダクトデザイナー
クリエイトレストランツ holding	空間デザイン	プロダクトデザイナー
彩ユニオン	店舗什器	プロダクトデザイナー
アカンブリッシュ	内装デザイン	プロダクトデザイナー
ケイウノ	ジュエリー	プロダクトデザイナー
ソフトデバイス	デザイン事務所	UIUX デザイナー
興南設計	パッケージ	パッケージデザイナー
高桑美術印刷	パッケージ	パッケージデザイナー
上六印刷	パッケージ	パッケージデザイナー
豊栄産業	パッケージ	パッケージデザイナー

2021 卒：目標企業 9 社、デザイン職 15/39=38.5%

2020 年度進路決定先	業種	職種
アイリスオーヤマ	電機	プロダクトデザイナー
ツインバード工業	電機	プロダクトデザイナー
カプコン	ゲーム	UI/CG デザイナー
ホダカ	自転車	プロダクトデザイナー
三井デザインテック	インテリア設計	プロダクトデザイナー
相合家具製作	家具	プロダクトデザイナー
相合家具製作	家具	プロダクトデザイナー
マルニ木工	家具	プロダクトデザイナー
クラウンパッケージ	パッケージ	パッケージデザイナー
ホリ	ゲームアクセサリ機器	プロダクトデザイナー
ランドマック	デザイン設計	プロダクトデザイナー
リスパック	日用品	プロダクトデザイナー
ニッコー	陶器	プロダクトデザイナー
mui Lab	HW スタートアップ	UI デザイナー
New Domain	インテリアデザインファーム	プロダクトデザイナー

## 上記の長所を伸ばし、短所を改善するための将来に向けた発展方策

業界発展の展開予測・分析から成長領域へのシフトを推進することで、出口：進路の多様化に対応しつつ、専門職比率の底上げを図る。卒業時の学生満足度は専門職への進路と関連すると考えており、進路指導の重要な視点だと考える。高質化に向けたトップランナーの育成は、全体への影響、学修の高質化を考える上で重要な要素だと考える。出口戦略の明確化とカリキュラムへの施策反映が大きな要素ではあるが、同時に、入口としての学生募集の方針と施策も重要な要素と考える。本学を志望する学生の戦略的な分析と、計画的な学生募集の施策を持って、出口にしっかりと繋げる流れを組み立てたい。

## 将来構想

変化・進化を続けるモノづくりの世界に、グローバルなレベルで貢献・活躍できる人材を輩出する教育体制を構築・維持発展させられるかが課題。世界規模での感染症拡大を受けた新たな学びのカタチを積極的に模索、施策として具体化することは喫緊の課題と認識している。ただ対応に追われる事無く、教師陣が進取の気概を持つことが肝要と考える。学生募集の状況は今後難しくなっていく前提で、建学の理念を踏まえ、時代を読み、変化を柔軟に前向きに取り入れる気質を持って、本学ならではの個性を考えつつ特徴あるモノづくりの学びを展開したい。

## 最後に

最後に、外部評価委員の方々には、多忙な中、慎重な調査を踏まえた貴重な評価意見をいただいたことに感謝したいと思う。

2021年8月

京都芸術大学  
プロダクトデザイン学科  
学科長 風間重之

## 根拠資料

---

- <sup>1</sup> 京都芸術大学 Web サイト【大学概要>教育目標（3つのポリシー）】  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/goal/>
- <sup>2</sup> 藝術立国——平和を希求する大学をめざして—
- <sup>3</sup> 第1節 第4次産業革命のインパクト - 内閣府
- <sup>4</sup> 産業競争力とデザインを考える研究会報告書『「デザイン経営」宣言』（経済産業省／産業競争力とデザインを考える研究会）
- <sup>5</sup> デザインを巡る現状と論点（経済産業省／産業競争力とデザインを考える研究会（第1回））
- <sup>6</sup> 産学連携授業成果物冊子（連携先：ダイキン工業株式会社、株式会社良品計画、関西盲導犬協会）
- <sup>7</sup> プロダクトデザイン学科パンフレット（冊子）
- <sup>8</sup> 京都芸術大学 在学生専用サイト【学修ガイド>大学の基本使命・建学の理念・教育目標】  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/policy/>
- <sup>9</sup> 京都芸術大学学則
- <sup>10</sup> 寄附行為第3条
- <sup>11</sup> まだ見ぬわかものたちに一瓜生山学園設立の趣旨—
- <sup>12</sup> 京都文藝復興
- <sup>13</sup> 京都芸術大学に学ぶ（冊子）
- <sup>14</sup> 学則別表3
- <sup>15</sup> 京都芸術大学 在学生専用サイト【学修ガイド】  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/>
- <sup>16</sup> 目指すべき教員像・教員業績評価指標
- <sup>17</sup> 京都芸術大学 教育職員 新人事制度導入ガイドブック
- <sup>18</sup> 京都芸術大学 FD のてびき 2021
- <sup>19</sup> 入試の手引き & 学生募集要項（冊子）
- <sup>20</sup> 博士・修士課程 学生募集要項
- <sup>21</sup> コースの志願状況\_2021年度学生募集振り返り
- <sup>22</sup> ウルトラファクトリー工房使用者数（2017-2020年度）
- <sup>23</sup> 通学部学部生・大学院生入館者統計（2017-2020年度）
- <sup>24</sup> 通学部学部生・大学院生貸出冊数（2017-2020年度）
- <sup>25</sup> 在学生専用サイト【学修ガイド>芸術学部 教育方針・本学で身につける力】  
<https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/guide/basic/skill.php>
- <sup>26</sup> プロダクトデザイン学科カリキュラムマップ・カリキュラムツリー整合表
- <sup>27</sup> プロダクトデザイン学科ディプロマポリシー再表現図
- <sup>28</sup> 2021年度開講科目シラバス
- <sup>29</sup> プロダクトデザイン学科カリキュラムマップ・カリキュラムツリー（2020年度以降入学生用）
- <sup>30</sup> 成績評価に関するガイドライン
- <sup>31</sup> プロダクトデザイン学科「卒業研究・制作」ルーブリック
- <sup>32</sup> プロダクトデザイン学科「プロダクトデザイン総合Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」ルーブリック

- 
- 33 2018 年度 授業改善アンケート結果
  - 34 2020 年度 授業改善アンケート結果
  - 35 ガイダンス説明資料 (DP・CP・学科方針)
  - 36 2020 年度キャリアガイダンス説明資料
  - 37 2019 年度 学生生活・学修アンケート結果
  - 38 2020 年度 学生生活・学修アンケート結果
  - 39 プロダクトデザイン学科 離籍・卒業率一覧
  - 40 2020 年度 プロダクトデザイン学科就活総括と今後の対策
  - 41 2019 年度自己点検評価報告書
  - 42 2021 年度担当教員対象 講師会説明資料
  - 43 2020 年度 プロダクトデザイン学科就活結果総括