

大阪芸術大学の教育目的、教育目標及び 3つのポリシーに関する規程

(平成31年3月26日制定)

第1条 大阪芸術大学学則第1条第2項の規定及び学校教育法施行規則(昭和22年文部省令第11号)第165条の2の規定にもとづき、大阪芸術大学における教育目的、教育目標及び学位授与方針(ディプロマ・ポリシー)、教育課程編成方針(カリキュラム・ポリシー)、入学者選抜方針(アドミッション・ポリシー)(以下「3つのポリシー」という。)について定める。

第2条 芸術学部及び大学院の教育目的は別表1のとおりとする。

第3条 学科、課程ごとの教育目標は別表2のとおりとする。

- 2 教職課程の教育目標における教員の養成の目標及び当該目標を達成するための計画については、別に定める。

第4条 芸術学部における3つのポリシーは別表3のとおりとする。

第5条 大学院における3つのポリシーは別表4のとおりとする。

附 則

この規程は、平成31年4月1日から実施する。

附 則

この規程は、令和3年4月1日から改定実施する。

附 則

この規程は、令和4年4月1日から改定実施する。

附 則

この規程は、令和6年4月1日から改定実施する。

附 則

この規程は、令和7年4月1日から改定実施する。

附 則

この規程は、令和8年4月1日から改定実施する。

別表1 教育目的

	教育目的
芸術学部	<p>本学は高度の学と芸を教授・研究し、それぞれの専攻分野に関し、民主社会における指導的人材を知と愛の精神をもって育成することを教育目的とする。</p>
大学院	<p>本学大学院は、学部における一般的及び専門的教養の基礎の上に、美及び芸術の理論並びに制作等を教授研究し、その深奥を究めるとともに、高度の美及び芸術理論とその制作等に裏づけられた人材を養成し、広く社会に貢献することを目的とする。</p> <p>博士課程前期課程は、広い視野に立って精深な学識を受け鋭い芸術的感性を養い、美及び芸術における理論研究と芸術制作等の能力を錬磨し高度の専門性を備えた研究者、実務専門家及び芸術家を育成することを目的とする。</p> <p>博士課程後期課程は、美及び芸術の理論と芸術の制作等に関する専門家として自立して研究や制作の活動を行うのに必要な高度な能力及びその基礎となる豊かな学識、さらには、専攻分野における研究や制作の指導能力を養うことを目的とする。</p>

別表2 教育目標

教育目標	
美術学科	油画・日本画・版画・彫刻各分野の基礎的な知識・技術及び各分野の専門能力を修得し、自分の表現スタイルと芸術活動の出発点を見つけること、そして「芸術家」として活躍できる人材の育成を目標とする。
デザイン学科	現代社会において、新しい資源といわれるデザインの概念や対象の多様化に対応できる基礎的かつ専門的な知識・技術に加え、デザインの現場に必要な実践能力を修得することにより、各分野でデザインのプロフェッショナルとして活躍できる人材の育成を目標とする。
建築学科	建築・環境の基礎的知識・技術に加え、デザインをより重視した設計能力を徹底的に鍛え、建築・環境デザインの分野で芸術的な影響を与えることができる人材の育成を目標とする。
文芸学科	「ことばを読む・書く・考える」ことを徹底的に鍛え、映画・演劇から新聞・出版に至る「ことば」に関わるあらゆる領域を網羅するカリキュラムによって、創作・批評・研究・出版といった各分野のスペシャリストとして必要な知識と実践力の修得を目標とする。
放送学科	制作・アナウンス音声表現・声優・先端メディアコミュニケーションの分野における基本的知識、機器・設備に関する技術の修得に加え、ジャーナリズム・エンターテインメントに関わる表現に不可欠な認識力・分析力及びクリエイターに求められる表現力・創造性を養い、将来多種多様なメディアにおいて活躍できる人材の育成を目標とする。
写真学科	写真表現の基礎技術と理論をアナログ、デジタルの両面から修得するとともに、各分野の専門技術と知識を追究し、芸術的能力に優れた「写真家」として活躍できる人材の育成を目標とする。
工芸学科	金属工芸、陶芸、ガラス工芸、テキスタイル・染織各分野の基本的技法を学び、素材との対話を重ねて専門知識・技術を修得させる。また、工芸の歴史、伝統をふまえるとともに、独創性・創造性に溢れた新しい表現を奨励し、「クリエイター」として活躍できる人材の育成を目標とする。
映像学科	実践的なカリキュラムと特色ある施設・設備により、「学ぶ・経験する・表現する」ことを通して、映像のプロフェッショナルを養成するとともに、自己を追究し人生を豊かにする知識と技術を身につけることを目標とする。
舞台芸術学科	演技演出・ミュージカル・舞踊・ポピュラーダンス・舞台美術・舞台音響効果・舞台照明の各分野の専門教育とともに、舞台上演を教育課程に組み入れて実施することにより、専門的な知識・技術・経験の修得に加え、「舞台人」として活躍するために必要な人間性―礼儀作法や社会性―を高めることを目標とする。
芸術計画学科	芸術・文化を多角的に理解し、作り手、受け手が共に生きる力を増進する創造的な出会いの場を構想・実現する総合的プロデュース力を身につけた人材の育成を目標とする。
キャラクター造形学科	「キャラクターを創る・動かす・活かす」基礎的な知識・技術を修得するとともに、漫画・アニメーション・ゲーム・フィギュアアーツ各分野に必要な表現力・発想力を育み、クリエイターとして自立・活躍することを目指すと共に幅ひろく社会全体の精神的豊かさにつながる発想力を生かせる人材の育成を目標とする。
音楽学科	音楽・音響デザインコースでは電子技術・コンピュータによる電子音響音楽制作、音響システム、レコーディングを中心にリペア（楽器修理等）、調律などの分野についても学び、音楽と音響を創造しプロデュースできる人材を育成する。音楽教育コースは創造性を備え、時代のニーズに即応する教育者を育てることを目標とする。
演奏学科	実技レッスンを通して各分野の知識と演奏技術を習得し、学内外公演を取り入れた特色あるカリキュラムにより、「演奏家」、「教育者」そして「音楽の良き理解者」として、社会で活躍できる人材の育成を目標とする。

	教育目標
初等芸術教育学科	建学の精神をふまえた芸術教育と人間発達の学修を柱に、創造性及びコミュニケーション力を備えた「教育者」を育成し、初等教育・芸術療法の分野で幼児・児童・生徒の発達を支援し、社会に貢献できる人材を育成することを目標とする。
アートサイエンス学科	最先端科学技術をベースに、社会変革アート領域とメディアアート領域を創成する。社会変革アート領域では、社会・地球環境課題を考え、アートで社会的メッセージを送り、研究開発で技術的解決の可能性を示すことができるアートサイエンティストを、メディアアート領域では、電子メディア技術を用いて、想像力を掻き立て、没入感があり、ワクワク楽しくなるアートを創造できるアートサイエンティストを、それぞれ育成することを目標とする。
教養課程	芸術を学び、作品を創造してゆくには、それを生み出すための人間性と幅広い教養が求められる。教養課程は本学の全ての学生が学ぶ課程であり、芸術にたずさわる者としての知性や教養、芸術的思考の回路を養うことを目標とする。
専門関連科目	建学の精神をふまえた芸術教育、とりわけ総合のための分化と境界領域の開拓という理念を実現するために、各学科の学生が、異なる分野の科目を学ぶことのできる専門関連科目を設けることで、多角的な芸術の視野を獲得し、社会に貢献できる人材を育成することを目標とする。
教職課程	建学の精神をふまえた芸術教育を柱に、創造性及びコミュニケーション力を備えた「教育者」を育成し、初等中等教育分野で生徒の発達を支援し、社会に貢献できる人材を育成することを目標とする。
学芸員課程	建学の精神をふまえた芸術教育を柱に、文化・生涯教育の担い手としての「学芸員」に必要な専門知識・技術を修得し、社会に貢献できる人材を育成することを目標とする。
司書課程・ 司書教諭課程	建学の精神をふまえた芸術教育を柱に、読書・生涯学習・学校教育等に資する「司書」または「司書教諭」として、専門的知識・技能を修得した、社会に貢献できる人材を育成することを目標とする。
保育士課程	建学の精神をふまえた芸術教育を柱に、しなやかな感性をはぐくまれた保育者・教育者を育成し、幼児教育分野で乳幼児・児童の発達を支援し、社会に貢献できる人材を育成することを目標とする。
博士課程前期課程 〈芸術文化学専攻〉	美及び芸術の理論研究に必要な専門知識及び論理的思考力を身につけ、各研究領域の芸術文化に関わる専門的研究を深めて、将来研究者として自立しうる人材を育成する。
博士課程前期課程 〈芸術制作専攻〉	芸術制作の各領域に関わる専門的な知識と技術を身につけ、各自の独創的表現を作品として実現しうる能力を修得し、将来芸術家として自立することのできる人材を育成する。
博士課程後期課程 〈芸術専攻〉	各研究分野（芸術文化学・芸術制作）における高度な理論構築力・制作技術にもとづき、個々の研究活動・創造活動を広く社会に発信するとともに、新たな芸術文化を牽引する指導者となりうる人材を育成する。

別表3 芸術学部における3つのポリシー

	学位授与方針 (ディプロマ・ポリシー)	教育課程編成方針 (カリキュラム・ポリシー)	入学者選抜方針 (アドミッション・ポリシー)
芸術学部	<p>建学の精神を体現し、クリエイター、教育者、そして芸術の良き理解者として社会に貢献し得る能力を学修していることを求める。</p> <p>成績評価は卒業所要単位数の修得、卒業制作・論文・演奏の審査により、学位を授与する。</p> <p>①創造性と独創性 創作・表現・研究活動への主体的な取り組み/独創性・創造性の伸張/専門的な能力の獲得</p> <p>②社会創造・貢献への意欲・能力 芸術を通じた社会創造・社会貢献の経験/社会人として必要な課題解決能力の獲得</p> <p>③境界領域の開拓 他領域・異分野への視野の獲得/コラボレーションの経験</p>	<p>①本学の科目構成 「教養科目」：大学における学問探究の導入課程として位置づけている。豊かな人間性と広い視野を獲得すること及び科学的な思考能力を養成し、芸術創造における科学的思考の重要性を理解することを目指す。 「専門教育科目」：学生が学科・コースで専攻する芸術分野についての深い理解と高度な創造力を養成し、社会が求める有為な人材を育成することを目指す。 「専門関連科目」：各学科の専門分野を学生が学問的関連性、知的関心のもとに主体的に履修できるよう設けたもので、異なる分野の基礎科目を学修することによって、専門の細分化を防ぎ、広い専門的視野を切り開くことを目指す。 「卒業制作・論文・演奏」：4年間の学修の集大成を作品、論文及び演奏として結実する。大学で修得した知識、技術、創造力、表現力等を十分発揮できるよう、個別指導を行う。</p> <p>②「専門教育の重視」 芸術教育機関として、少人数又はグループによる「演習及び実技・実習」を根幹におき、教養・基礎科目をバランスよく配置する。また、必修・選択区分、履修制限及び進級・卒業要件を適切に設定し、専門教育を段階的に実施する。</p>	<p>本学は入学者の受入れについて、教育目的の達成に必要な下記の資質を評価基準とし、これを多面的な方法により審査する。</p> <p>「美を追究するマインド」— 美への探究心/創作・表現活動への好奇心と意欲</p> <p>「創造性と独創性」— 基本的な知識と技術/自由な発想と創造力</p> <p>「社会創造・社会貢献へのマインド」— 他者・地域・社会への興味/コミュニケーション能力</p> <p>「境界領域への開拓精神」— 広い視野/異分野への好奇心</p>
美術学科	<p>各分野（コース）における知識と技法・表現の特性を修得し、創造性と独自の表現手法を身につけ、芸術活動の出発点に立てるような技量を修得し、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作・論文の審査に合格した者に学士（芸術）の学位を授与する。</p> <p>「画家」、「美術科教員」、「立体造形作家」、「イラストレーター」などを目指す人材を育成する。</p>	<p>幅広い分野の表現に触れ、自分にあったジャンル、学びたいジャンルを発見できるよう、1年次に油画、日本画、版画、彫刻を体験する。</p> <p>2年次からは、選択したコースに分かれて専門性を身につけ、表現を深める。</p> <p>4年次には、卒業作品の制作に取り組み、卒業制作展において展示発表を行う。</p>	<p>美術学科では、多彩な芸術表現に触れ、芸術家として確かな基礎を築き、自らのテーマ・表現方法により社会での活躍を目指す人物を求める。</p> <p>【求める学生像】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・美を探究し、創作、表現への好奇心と意欲や喜び、楽しみが感じられる人物 ・自発的な独自の個性がうかがえる人物 ・社会への貢献、他者や地域の人々に芸術のこころを伝達する意志がある人物 ・広い視野に満ち、異分野への好奇心、進取の気風に満ちた創造力を持つ人物
デザイン学科	<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につける。かつ、卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作・論文の審査に合格した者に学士（芸術）の学位を授与する。</p> <p>「グラフィックデザイナー」、「イラストレーター」、「空間デザイナー」、「アートディレクター」、「Webデザイナー」、「プロダクトデザイナー」、「プロデューサー」などを目指す人材を育成する。</p>	<p>1年次には、多様なデザイン表現の基礎を学ぶ。</p> <p>2年次からは、グラフィックデザイン、イラストレーション、デジタルアーツ、デジタルメディア、空間デザイン、プロダクトデザイン、デザインプロデュースの専門分野に分かれ、社会の中でのそれぞれのデザインの役割を認識するとともに、社会の要求に応えられるプロフェッショナルとして活躍できる思考力や表現力を身につける。そのための、発想や構築のプロセスを実例をシミュレーションしながら体験的に学び、そこに自身のオリジナリティある表現力をも育てる。</p> <p>4年次には、卒業作品の制作に取り組み、卒業制作展において展示発表を行う。</p>	<p>デザイン学科では、社会や生活とのかかわりに興味を持ち、「知りたい」「作りたい」「発信したい」などの意欲をもって工夫し、表現できる人物を求める。</p> <p>【求める学生像】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザイン表現やコンセプト構築に興味のある人物 ・自己の感性、創造力、表現力を伸ばしたい人物 ・主体的に知識、技術を修得する意志のある人物 ・新たな課題解決に挑戦し続ける意欲・推進力のある人物
建築学科	<p>建築及び都市における社会的使命を理解し、人間生活を取り巻くあらゆる環境の諸問題の解決に向け、幅広い専門的知識や設計・ものづくりの技術、他学科とのコラボレーションから得られる識見、さらにそれらを活用する能力を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作の審査に合格した者に学士（芸術）の学位を授与する。</p> <p>主体的に活躍できる高度な専門職能人としての「空間デザイナー」、「ランドスケープアーキテクト」など、未来を拓く広義の「建築家」を育成する。</p>	<p>建築分野と環境デザイン分野を総合し、建物や都市をアートの視点から創造する設計能力を育む教育と研究を展開する。</p> <p>自由な発想の芽を伸ばし、専門的知識と設計技術を徹底的に身につけられるように、1年次からコンセプトから図面や模型へと空間を具現化していくプロセスを体験させ、2年次から3年次へと徐々に課題のレベルを上げ、建築・環境に関する知識の高度化と設計技術のスキルアップを図っていく。CADを含む製図はむろんのこと、構造力学や法規など一級建築士受験要件を充足する知識もしっかり教育する。</p> <p>4年次には、学びの集大成としての卒業作品の制作に取り組み、卒業制作展において作品を発表する。</p>	<p>建築学科では、総合芸術大学という環境を活かし、豊かな暮らしや新しい空間を提案できる芸術性豊かな建築家の育成を目指す。人間と環境を関係づける建築や都市のあり方に関心を持ち、広い意味での建築の創造を志す人物を求める。</p> <p>【求める学生像】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・建築・都市・それらの環境に好奇心を持つ人物 ・ものをつくるのが好きで、自由で豊かな発想と創造力を磨きたい人物 ・プレゼンテーション・コミュニケーション能力を伸ばしたい人物 ・建築、及び環境における自身の得意な分野を伸ばす意欲と熱意のある人物
文芸学科	<p>文芸やノンフィクション、出版、翻訳などの各分野で通用するスペシャリストとして、専門知識や実践力を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業論文・制作の審査に合格した者に学士（芸術）の学位を授与する。</p> <p>「小説家」、「国語科教員」などを目指す人材、「出版業」、「マスコミ」などで活躍できる人材を育成する。</p>	<p>1年次では、文章表現や文芸、メディア論の基礎の学修からスタートし、日本および世界各地の文学を幅広く身につけ、一方で創作の準備にもかかる。</p> <p>2年次では、文章能力を高めることを追求しながら、引き続き文学や演劇の様式・歴史を学修し、一方で広告や印刷の基礎を学ぶ。</p> <p>3年次より、ゼミ形式を取り入れ創作（小説・詩・脚本）、ノンフィクション・文芸批評、出版・編集、翻訳・講読の分野に分かれ専門知識を修得していく。</p> <p>4年次には、卒業論文の制作に取り組み。</p>	<p>文芸学科では、小説、詩、脚本、研究、文芸批評、出版、翻訳など多彩な分野で活躍する教員の指導のもと、言葉のセンスを鍛え、読みの深さ、豊かな書く力を育成する。日本語表現の魅力、豊かさに目覚めた人物を求める。</p> <p>【求める学生像】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本を読むことで、感動することのできる人物 ・文章を書き、思索することに心をとくめかすことができる人物 ・自身が書いた文章や物語を他者に伝えることに喜びを感じられる人物 ・豊かな文章表現力と多角的な読解力を身につけたい人物
放送学科	<p>多様化するメディア環境において、テレビ・ラジオといった放送メディアのみならず、あらゆるメディアを活用して「人々を惹きつけるコンテンツ」を創造し、発信する力を身につける。</p> <p>そのために、映像を中心としたメディアコンテンツを「企画」し、「創り上げ」、人々に「届ける」技術を学び、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業論文・制作の審査に合格した者に学士（芸術）の学位を授与する。</p> <p>「メディアコンテンツクリエイター」、「クリエイティブディレクター」、「番組制作ディレクター」、「番組制作エンジニア」、「カメラマン・照明・音声」、「アナウンサー・ナレーター」、「声優・ボイスアクター」などを目指す人材を育成する。</p>	<p>1年次には、スタジオ・ロケ撮影の機材の取り扱いや、文章・音声表現の基礎、企画やプレゼンテーションの基礎など、メディアコンテンツクリエイターに求められるに基礎的な「技術」と「発想」を幅広く身につける。</p> <p>2年次からは、制作コース、アナウンス音声表現コース、先端メディアコミュニケーションコース、声優コースに分かれ、専門性を高めるとともに、コースを横断したチーム作業を通じて、さまざまな作品を創り上げる経験を積む。</p> <p>これらの学びを踏まえ、最終年次の4年には、大学生生活の集大成として、卒業論文・制作に取り組み。</p>	<p>放送学科では、最新機器/設備と多彩な指導者のもと、「人々に伝えるべきこと（ジャーナリズム）」や「人々が興味をいだくこと（エンターテインメント）」を発見し、それを魅力的な表現で発信する、メディアコンテンツクリエイターの育成を目指す。そのために、世の中に対する「あくなき好奇心」と、見つけたテーマを「人々に伝えたい」と思う熱い意欲を持つ人物を求める。</p> <p>【求める学生像】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・旺盛な好奇心と探究心を備えている人物 ・メディアを駆使して広く社会に発信することに関心がある人物 ・声の力、言葉の力、映像の力を用いて、表現をしたいという情熱がある人物 ・チームで作品を創り上げる楽しさを求める心を持つ人物

	学位授与方針 (ディプロマ・ポリシー)	教育課程編成方針 (カリキュラム・ポリシー)	入学者選抜方針 (アドミッション・ポリシー)
写真学科	多様な写真表現に対応できる基本的な技術と知識を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作・論文の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 「写真家」、「広告写真家」、「報道写真家」、「ブライダルフォトグラファー」、「レタッチャー」など、マスコミ分野、ポートレート分野、デジタルメディア企業における写真のエキスパートを目指せる人材を育成する。	1年次では、写真の基礎や歴史を学び、2年次では写真の理論や銀塩〔暗室〕授業、デジタル写真と製本授業、動画やドローン操縦技能を修得する授業等、広域な分野から写真を学ぶ。3年次からは各自の専門性を鑑みゼミを選択、更に専門性を高めて行く。 4年次には、主に卒業制作に取り組み、学内外において卒業制作展を行う。	写真学科では、芸術や情報メディアとして幅広い可能性を持つ写真の領域を理解し、エキスパートとしての将来を意識して専門性を培うことのできる人物を求めます。 【求める学生像】 ・卒業後の進路に明確な志望を持ち、それに向けて努力できる人物 ・写真に関わる知識や技術、表現方法などに強い探求心を持つ人物 ・オリジナリティある写真表現の追究と創造に意欲のある人物 ・広告写真、写真史や写真論などの理論分野にも興味がある人物
工芸学科	自分の手と頭を使い、ものを創造する力と現代のコンピュータ社会に対応したデザイン力を身につけた人材を育てることを目標とし、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 工芸学科では、工芸作家や職人の育成とともに企業への就職も目指している。制作のみならずプレゼンテーションのスキルを修得するためIT分野の学習や話し方学習・作品撮影などの能力を育成し工芸作家や職人・企業ニーズに対応した人材を育成する。	1年次に金属工芸、陶芸、ガラス工芸、テキスタイル・染織の4コースで異なる素材や基本的技法に触れて、手仕事の大切さを学ぶ。それと同時に新たな工芸教育の一環としてデジタル学修にも積極的に取り組む。 2年次からは、自ら希望する専門のコースに進み、それぞれの素材の表現方法を追求する。 それに加えて2～4年次では就職や進学の準備としてポートフォリオ作成・プレゼンテーション演習・アートマネジメント演習など実社会に向けてIT機器を駆使したスキルを授業内で修得する。 4年次には、これまでの学びの集大成として卒業制作に取り組み、卒業制作展において成果を発表する。	工芸学科では、伝統技法や技術を積極的に取り入れて、時代に適した新しい“ものづくり”に取り組む人物、実際の“ものづくり”の体験を活かし、デザイン・企画などのクリエイティブな職業を通して社会での活躍を目指す人物を求めます。 【求める学生像】 ・自身の個性や感性を発見したい人物 ・ものを作ろうとする強い思いや意志を持った人物 ・“ものづくり”の体験を活かし、クリエイティブな仕事に関わりたい人物 ・“美しさ”にこだわりを持ち、社会で生きていく人物
映像学科	人間の知性と技術の総合芸術である映画・映像の教育を修得して、映画映像分野の教養や手技を後継者に伝承することはもちろんのこと、広く社会一般に貢献する人材を育てることを目標とし、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 「映画監督」、「撮影監督」、「脚本家」、「アニメーション作家」、「プロデューサー」などを目指せる人材を育成する。また、映画・映像分野に関わる技術者、照明、美術、小道具、録音、編集、デジタルクリエイターなどを目標とする人材を育成する。 映画・映像制作を通してコミュニケーション能力を養い、国際人としてリーダーシップを発揮できる人材を育成する。	芸術の中でも映画映像はより大衆に近いものである。20世紀に始まった映画・映像の歴史は、時代を越え、国を越え、人々の心を魅了してきた。本学科では『学ぶ・経験する・表現する』の三つを柱としている。優れた映画人の先人達の作品を見ることで知性と教養を深め、映画・映像制作を経験することで、集団の中での協調性、表現者としての創造性を学ぶ。 フィルムから始まった映画・映像の歴史の中で、フィルム(アナログ)からデジタルまで経験することで、次の時代を担う映画・映像の表現者として、企画力、伝達力、指導力を持つ人間を形成する教育を行う。 4年次には、卒業論文、卒業シナリオ、卒業作品制作に取り組み、卒業制作展にて作品上映を行う。	映像学科では、企画、監督、脚本、撮影、照明、美術、録音、編集、DIT、CGクリエイターなど制作のプロセスを実践的に学び、さらなる創意と教養を深めていくことを目指している。映画・映像の制作に関心があり、その専門的な技術、知識を修得したいという意欲を持つ人物を求めます。 【求める学生像】 ・映画・映像産業に関心があり、映画・映像の将来を担う意欲を持つ人物 ・映画・映像に関わる技術、感性を身に付けたいという人物 ・映画・映像産業という知性と技術の創造物から知識や教養を学びたい人物 ・映画・映像産業を通して得たものを、一般社会に広く還元したいという意欲を持つ人物
舞台芸術学科	舞台上演を前提にした実践的なカリキュラムの中で、現場で役立つスキルを身につけるとともに、対話力、協調性、礼儀作法など、舞台人にとって欠かすことのできない資質を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 想像力と詩的感性をあわせ持った「俳優」、「ダンサー」、「テーマパークパフォーマー」、「舞台制作スタッフ(美術、音響、照明)」などを目指せる人材を育成する。	1年次より、演技演出、ミュージカル、舞踊、ポピュラーダンス、舞台美術、舞台音響効果、舞台照明の各コースに分かれ、専門的なアプローチを通して、創造活動の基本となる感性、知性を養い、身体感覚を高める。また、コースを越えた舞台上演にむけた共同作業で、互いに切磋琢磨する中、より豊かな人間関係を構築する力を育むことができる。 4年次には、卒業制作として舞台公演にて成果を発表する。	舞台芸術学科では、舞台は演者と裏方の共同作業によって成り立っていることを理解すると共に、自身が取り組む分野について厳格な技術の研鑽に励む人物を求めます。 【求める学生像】 ・さまざまな分野の演者として表現力を磨きたい人物 ・舞台の裏方として専門的な技能を身につけたい人物 ・「舞台人」としての自覚や物事に対する姿勢、考え方を学びたい人物 ・広く社会で求められる礼儀作法や協調性、豊かな人間性を育みたい人物
芸術計画学科	芸術・文化を多角的に理解し、作り手、受け手が共に生きる力を増進する創造的な出会いの場を、最新のテクノロジーを視野に入れて構想・実現する総合的なプロデュース力を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 総合的なプロデュース能力を活用し、社会に貢献する「総合イベントプロデューサー」「コミュニティイベントプロデューサー」「アートイベントプロデューサー」「キュレーター」などを目指せる人材を育成する。	芸術・文化の領域で、作り手、受け手がともに生きる力を増進する創造的な出会いの場を、最新のテクノロジーを視野に入れて構想・実現する総合的なプロデュース能力の獲得を目指して、発想力の育成のための広範な知識を修得し、並行して発想を実現できる実践力を修練する。 3年次には「卒業計画」、4年次には「卒業研究」が課され、各自のテーマをもとに研究活動の結果を発表する。	芸術計画学科では、芸術・文化の過去、今、未来を多角的に理解し、作り手、受け手が共に生きる力を増進する創造的な出会いの場を、最新のテクノロジーを視野に入れて構想・実現する総合的なプロデュース力を身につけたいと思う人物を求めます。 【求める学生像】 ・芸術・文化に興味を持ち芸術・文化が展開される場に関わる意欲のある人物 ・芸術や文化の力を使って、わくわくドキドキする場の構想・実現を目指す人物 ・芸術や文化の力を使って、積極的に社会や地域の発展に貢献したい人物 ・芸術や文化の力を使って、くらしの在り方を創造的に作り変えることを目指す人物
キャラクター造形学科	漫画、アニメーション、ゲーム、フィギュアアーツ各分野のクリエイターとして活躍できる能力を身につけるとともに、社会人として必要なコミュニケーション、プランニング、プレゼンテーション、プロデュースの能力を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 「漫画家」、「アニメ監督」、「ゲームプランナー」、「イラストレーター」、「漫画原作者」、「フィギュア原型師」などを目指せる人材を育成する。	漫画、アニメーション、ゲーム、フィギュアアーツの各分野において、魅力的なキャラクターを創造するために必要とされる物語や世界観を構築する方法論を身につけるとともに、アナログとデジタル両方の表現技術を修得し、自己のオリジナリティを各分野で発揮できる人材を育成する。 4年次には、卒業作品の制作に取り組み、卒業制作展において展示発表を行う。	キャラクター造形学科では、漫画、アニメーション、ゲーム、フィギュアアーツの各分野でドラマやキャラクター表現を通じて、多くの人々に感動を与える存在になりたい人物を求めます。 【求める学生像】 ・学生時代を「能力と可能性を高め表現力を鍛える時期」と捉え自己研鑽できる人物 ・自分の世界観を伝える技術、能力を高め、社会的視野を広げたい人物 ・キャラクター創造のための総合的な知識・技術を身につけたい人物 ・さまざまなメディアを使ったキャラクター・プロデュースに興味のある人物
音楽学科	音楽の基礎的能力をそなえ、社会の動きやニーズを的確に把握し、音楽を新しく捉え直す能力、また音楽の指導者として教育現場で求められる適切な能力を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作・卒業論文の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 「作曲家」、「サウンドプログラマー」、「音響エンジニア」、「音楽科教員」などを目指せる人材を育成する。	音楽・音響デザインコースでは、作曲や音楽作品の研究は元より、電子音響音楽、音響システムデザイン、サウンド・レコーディング、SR、楽器などを研究し、音楽と音響を駆使して社会に貢献できる人材を育成する。 音楽教育コースでは、創造性をそなえ時代のニーズに即応する教育者を育てることを目標とする。 4年次には、卒業作品の制作、または卒業論文の執筆に取り組み、卒業制作展において発表する。	音楽学科では、いつの時代も人間社会に潤いをもたらしてきた音楽の素晴らしさや多様性を学び、新しい音楽の創造者、音楽教育の指導者になりたい人物を求めます。 【求める学生像】 ・音楽を通して美を追究する創造力のある人物 ・音響技術を駆使して音楽をより豊かにしたい人物 ・既成概念にとらわれず音や音楽と向き合いたい人物 ・音楽教育の指導者として将来活躍したい人物

	学位授与方針 (ディプロマ・ポリシー)	教育課程編成方針 (カリキュラム・ポリシー)	入学者選抜方針 (アドミッション・ポリシー)
演奏学科	音楽ジャンルが多様化する現代において、実技レッスンを通して、各々の専門分野の研究に加え、さまざまな音楽を研究するとともに知識・技術・感性を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業演奏の審査に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 「演奏家」、「トレーナー」、そして、音楽の良き理解者として「音楽科教員」、「音楽講師」などを目指せる人材を育成する。	実技レッスンを通して各分野の知識と演奏技術を修得することはもとより、学内外公演を取り入れた特色あるカリキュラムにより実践的に演奏研究を重ね、知識と技術をバランス良く身につけた演奏家の育成を目標とする。 4年次には、卒業演奏が課され演奏会にて成果を発表する。	演奏学科では、「クラシック」「ポピュラー」それぞれのジャンルで演奏家や指導者、又音楽のよき理解者として社会で活躍できる人間味豊かな人物を求める。 【求める学生像】 ・音楽の各分野における知識や技術を修得したい人物 ・奏者としての感性や表現力を磨きたい人物 ・演奏研究を学ぶことに興味・意欲のある人物 ・音楽に対して情熱と愛情を持つ人物
初等芸術教育学科	芸術を通してこころを感じ取る感性を身につけ、子どもの育ちを援助したり、こころを癒すことのできる能力を身につけ、かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業研究・論文の審査に合格した者に学士(芸術教育)の学位を授与する。 子どもの良き理解者となる「保育士」、「幼稚園教諭」、「小学校教諭」を目指せる人材、また「支援教育」や「福祉」の領域において芸術療法などをを用いこころの「癒し」を援助する人材を育成する。	1年次に、「体験演習」により、全員が初等教育と芸術療法の基礎を体験的に学ぶとともに、教員免許取得科目を基礎的科目から履修する。 2年次より、小学校各教科、保育所、幼稚園の指導方法及び、芸術療法関連科目を学ぶ。また、「こどもふれあい体験実習」で、教育・福祉の現場体験を行い、演習科目を中心に実践的内容を学ぶ。 3年次には、演習Ⅱで卒業研究に向けての基礎的な取り組みを進めると共に、教科指導法を中心に模擬保育・授業を通してより実践的な学びを深める。 4年次では、教育実習、教職実践演習、卒業研究・論文を通じて、対人援助職の資質を磨く。	初等芸術教育学科では、美術や音楽、芸術療法等の学びを通して子どもに「生きる力」を育むことのできる教育者を育成する。そんな力を身につけて社会で活躍したい人物を求める。 【求める学生像】 ・子どものこころを感じる力をもった保育士、幼稚園・小学校教諭になりたい人物 ・芸術療法の基本や考え方を勉強してみたい人物 ・芸術を通して、人間同士のこころの絆を深めるかかわりを築いていきたい人物 ・教育現場の諸課題に対して、主体的に対応できる力を身につけたい人物
アートサイエンス学科	4年間でAI、アバター、ロボット、人間能力拡張、ブレインマシンインターフェイス(BMI)、拡張現実(XR)などの最先端科学技術を修得する。そこで得た知識やスキルをベースに、社会課題を変革する社会変革アート、想像力を掻き立てるメディアアートを創造する。アートプロ集団や企業との連携授業、年次横断的に異なるスキルを持つ学生が集まって、鑑賞者が自分の好きなようにインタラクティブに体験できる集団アートを制作する。結果として、4年次には、自分の得意とするスキルだけでなく、集団活動から得た幅広い複数のアートスキル・知識、研究能力を身につける。かつ卒業要件単位数124単位を修得し、卒業制作・論文に合格した者に学士(芸術)の学位を授与する。 「イノベーションアーティスト」、「メディアアーティスト」、「ロボットクリエイター」、「ゲームクリエイター」、「アートサイエンティスト」などを目指せる人材を育成する。	1年次では、科学技術に関する最新動向、社会変革アート、メディアアートの基礎知識を学修する。講義では、これらアートに関する美学、知覚心理、生成AIやロボットの利用の良悪や人間が持つべき倫理・道徳観も学修する。演習では、アート制作に必要なハードウェア、ソフトウェア、造形、制作技術を修得する。アートプロ集団との連携授業や1年次から3年次まで年次横断的に異なるスキル・知識を持つ学生との集団アート制作活動の基礎的スキルをつける。集団または個人によるアート制作・研究の対外イベントやコンペティションへの成果発表の演習も選択できる。 2年次では、社会変革アートやメディアアートの今昔やゲーム・娯楽の未来構想、アート制作計画・評価法、研究倫理審査手順などを講義から学修する。演習では、異なるスキル・知識を持つ学生が集団アート制作活動の実践的スキルや年次横断的なチームワーク作りなどを身につける。自らが得意とするスキル・知識をさらに深めるアート・研究演習、キャリアデザインの演習なども選択できる。集団または個人によるアート制作・研究の対外イベントやコンペティションへの成果発表の演習も選択できる。 3年次では、1年次から3年次、または3年次と4年次からなる年次横断的な演習を通じて、自らが科学技術の最新動向を調査し、個々の得意分野を活かした集団あるいは個人による社会変革アート作品制作・研究の実践や成果の質を上げるチームワーク・マネジメント能力を学修する。アート系、理工系の両方のスキル・知識に基づく、集団または個人アート作品・研究成果を対外イベントやコンペティションへの成果発表の演習も選択できる。事業化に興味がある学生は、アントプレナー育成のための演習なども選択できる。 4年次では、3年次との年次横断的な演習や卒業制作のための演習を通じて、卒業作品制作・研究成果および論文作成を実践する。集団または個人によるアート制作・研究の対外イベントやコンペティションへの成果発表の演習も選択できる。 1年次から4年次までのクロスラボ演習、4年次の卒業制作ではクラス担任制の下で学修する。	アートサイエンス学科では、最先端科学技術をベースに、社会・地球環境課題に対して、アートで社会的メッセージを送ることができ、研究で技術的解決の可能性を示す社会変革アートに挑戦してみたい人物、または、想像力を掻き立て、没入感があり、ワクワク楽しくなるメディアアートを創造してみたい人物を求める。 【求める学生像】 ・アート系と理工系の療法のスキルを身につけたい人物 ・アートと研究の両方から社会・地球環境課題を解決したいと思っている人物 ・アバター、ロボット、AI、脳科学などの最先端科学技術で人間能力を拡張して、「社会に役立つアート・研究」に挑戦してみたい人物 ・プロジェクションマッピングを使ったメディアアートを創造したい人物 ・ゲームシナリオ、サウンド、アバター・ロボット対話など、異なるスキルを持つ人が集まって、インタラクティブに体験できる集団アートに興味がある人物
教養課程		建学の精神をふまえた芸術教育における教養課程の学修は、広い創造力への入り口となり、複眼的、俯瞰的なものの見方を培うことから、大学における学問探究の導入課程として位置づけている。 豊かな人間性と広い視野を獲得すること及び科学的な思考能力を養成し、芸術における創造的思考の育成を目指す。	
専門関連科目		建学の精神をふまえた芸術教育を柱に学ぶ芸術家・表現者としての活動をもとに、他学科の基礎的専門科目を学ぶことにより、専門の細分化による弊害を取り除き、教養科目と専門科目とを結びつけるものとして位置づけることで授業科目を有機的に機能させている。学科により所定の科目が必須科目として課され、それ以外の科目単位数は自由選択科目として卒業要件単位数に含まれる。	
教職課程		教育職員免許法施行規則に定められた所定科目の他、建学の精神をふまえた芸術教育を柱に学ぶ芸術家・表現者としての活動をもとに、芸術の良さ・喜びを伝えるとともに、芸術の意義や役割を理解し、相互理解、協働の喜びを伝えることのできる「教育者」を育成している。そのためにも地域や社会との連携事業、学校ボランティア・インターンシップなどの諸活動との相互の関連のなかで修得することを奨励し、教育実習等を修了した者には教員免許状が授与される。	
学芸員課程		博物館法施行規則に定められた所定科目の他、建学の精神をふまえた芸術教育を柱に学ぶ芸術家・表現者としての活動をもとに、文化・生涯教育の担い手としての「学芸員」を育成している。専門関連科目を学芸員課程科目選択必須科目として設け、専門領域に加え、より広く深化した学修をした者に学芸員資格を認定している。	

	学位授与方針 (ディプロマ・ポリシー)	教育課程編成方針 (カリキュラム・ポリシー)	入学者選抜方針 (アドミッション・ポリシー)
司書課程・ 司書教諭課程		図書館法施行規則ならびに学校図書館司書教諭講習規定に定められた所定科目の他、建学の精神をふまえた芸術教育を柱に学ぶ芸術家・表現者としての活動をもとに、読書・生涯学習・学校教育等に資する「司書」または「司書教諭」を育成している。専門領域に加え、より広く深化した学修をした者に司書資格または司書教諭資格を認定している。	
保育士課程		児童福祉法施行規則に定められた所定科目の他、建学の精神をふまえた芸術教育を柱に学ぶ芸術家・表現者としての活動をもとに、しなやかな感性と表現力を持つ保育者・教育者を育成している。専門領域に加え、より広く深化した学修をした者に保育士資格を認定している。	

別表4 大学院における3つのポリシー

	学位授与方針 (ディプロマ・ポリシー)	教育課程編成方針 (カリキュラム・ポリシー)	入学者選抜方針 (アドミッション・ポリシー)
大学院	芸術理論研究及び芸術創造について高度な専門性が備わり、研究者及び芸術家として自立し得る能力を学修することを求める。所定必要単位数を修得した上で、研究指導教授による研究指導を得て、学位（修士・博士）論文、学位（修士）作品を提出し、かつ審査及び最終試験に合格した者に学位を授与する。	建学の精神をふまえ、博士課程前期課程に「芸術文化学専攻」及び「芸術制作専攻」、そして博士課程後期課程に「芸術専攻」を設置し、相互の啓発的な緊張関係の維持と連携を推進する。 教育課程の編成においては、各々の専門研究領域を軸としつつ領域間あるいは専攻間の横断的な科目履修を奨励し、高度な芸術創造及び独創的創作活動が可能となるよう配慮する。	芸術理論研究及び芸術創造の鍛錬に必要な専門知識・思考力及び技術を修得しているかどうかを評価基準とし、研究計画・作品提出、筆記試験・面接試問・実技等により審査する。
博士課程前期課程	〈芸術文化学専攻〉 美及び芸術の理論の専門的知識の上に、各研究領域の芸術文化に関わる個々のテーマについて専門的研究を深めた成果として学位（修士）論文を提出し、かつ審査及び最終試験に合格した者に修士（芸術文化学）の学位を授与する。 〈芸術制作専攻〉 各研究領域に関わる専門的技術及び個々の独創的表現を作品として実現しうる能力を修得した成果として学位（修士）作品を提出し、かつ審査及び最終試験に合格した者に修士（芸術）の学位を授与する。	〈芸術文化学専攻〉 各研究領域の研究演習を軸に、異なる研究領域の科目についても履修可能な編成となっている。2年次には修士論文の作成に取り組む。 〈芸術制作専攻〉 各研究領域の研究演習を軸に、両専攻に共通の科目を設定し、異なる研究領域の科目についても履修可能な編成となっている。2年次には修了作品の制作に取り組み、発表を行う。	芸術研究科は博士課程前期課程に次のような学生を求める。 〈芸術文化学専攻〉 芸術及び文化の諸分野に深い関心をもち、芸術理論研究に必要な専門知識及び論理的思考力を備えており、自らの学術的研究を社会との関わりにおいて展開していく意欲をもっている人物。 〈芸術制作専攻〉 各自の専門領域における芸術創造に必要な専門知識と技術を備えており、その知識と技術を生かして現代社会において独自の芸術創造の方向を深めていく意欲と能力をもっている人物。
博士課程後期課程	〈芸術専攻〉 各研究分野（芸術文化学・芸術制作）における高度な理論構築力・制作技術にもとづき、個々の研究活動・創造活動を広く社会に発信するとともに、新たな芸術文化を牽引する指導者となりうる能力を養成する。その成果として博士論文（研究作品、研究上演、研究演奏を含む）を提出し、かつ審査及び最終試験に合格した者に博士（芸術文化学）もしくは博士（芸術）の学位を授与する。	〈芸術専攻〉 各研究分野（芸術文化学・芸術制作）における研究領域それぞれの研究科目を軸に、領域横断的な広範な専門性を追究する。3年次に博士論文（研究作品、研究上演、研究演奏を含む）を完成させる。	芸術研究科は博士課程後期課程に次のような学生を求める。 〈芸術専攻〉 各研究分野（芸術文化学・芸術制作）における芸術理論研究及び芸術制作の深化に必要な専門知識・思考力及び技術を備えており、各自の専門領域において既存の価値観にとらわれず、先進的な芸術を創造・構築していく情熱と遂行力をもっている人物。また各領域における指導的な立場を目指す人物。