2025年度 京都精華大学外部評価委員会
評価報告書

2025年8月

2025年度京都精華大学 外部評価委員

委員長	川崎 寧史 (金沢工業大学建築学部建築学科教授)
副委員長	松本美奈 (教育ジャーナリスト、元読売新聞記者「大学の實力」総括)
委員	水谷善彦 (京都信用金庫理事 価値創造本部長)
委員	後藤司 (京都市 産業観光局クリエイティブ産業振興室長)
委員	山邊純 (株式会社Cygames デザイナー本部副本部長、デザイン3部部長)
委員	日置英里 (LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー)

総評	<p>大学全体・学科の教育研究目的、ディプロマポリシー、カリキュラムポリシーおよび科目群の構成や授業内容等について整合性があり、教育体制や方法は適正なものと判断する。独自性のある学部・学科を多く持つ中で、それぞれがその特徴に合わせた効果的な教育を実施している。実社会や実務者との連携を含めた能動的な学習を実施し、社会貢献にもつながる実践的な授業も行われている。また、その学習成果はコンペティション受賞につながるなど実社会から高く評価されたものもある。</p> <p>各授業に対する成績評価項目や基準についても具体的に確認でき、厳正な成績評価が行われていることが分かった。</p> <p>以上の理由から、京都精華大学の教育研究活動は適正に実施され良好なものであると評価できる。あえて加えるならば、高い割合を占める外国人学生に対して、授業実施や成績評価においてどのような教育的配慮や工夫がなされているのか、また日本人学生との公平性を担保しているかなどについてより深く意見交換できればよかった。</p>
----	--

・大学全般に関する評価所見と回答

※太字の文章は大学からの回答です。

氏名 (敬称略)	A. 育成する学生像・能力に関する評価	質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	資料Aの内容から概ね合致していると理解できる。	
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	どれも「今の」時代に必要な力であることを踏まえています。	「今」をキャッチアップしているけれど、「歴史」の観点が見当たりません。「今」をキャッチアップするのなら、「AI」をどう使いこなすのか、その視点も欲しいところです。それをどのように工夫していっているのか、この資料からは見受けられません。もしありましたら、ご教示ください。 ⇒事項Dと併せて回答させていただきます。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	御校の強み（自らの表現を磨くことで周囲に波紋を投げかけてゆく人を育てる）と社会及び入学希望者の思いが合致しているの。	本来自由であるべき表現を通じて社会に貢献する人の評価を、相対的あるいは絶対的評価することのお考えをお聞きしたいです。 ⇒事項Dと併せて回答させていただきます。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	大学生、および大学卒業生全般に求められる素質や技術がこれまでと全く違う序列の中で意味を問われるようになったことが2020年代前半の大きな変化ではないかと個人的に考えております。特に大学卒業とともに就職を検討している学生にとって、一般企業全体が足並みを揃えるかのように代替可能な素質や技術よりもともに働きたい人物であるかどうかを重視する傾向を強めていることは、脅威とみなされかねません。授業内外の課題達成におけるプロセスが、これまで以上に価値を持つことになるという意識を大学全体で自然に持つことができれば、とても合致していると思えます。	
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	京都精華大学が掲げる「人間の尊重」や「共生を目指し、なお自立する人間の形成」という理念には深く共感します。これは憲法や世界人権宣言にも通じる普遍的な価値であり、社会的にとっても重要な視点だと思います。また、学問・芸術の探求を重視し、それを基盤に社会と関わる人材を育てるという方針は、現在の社会が求める「自分の視点で課題を捉え、表現や行動につなげられる力」を育てるものとして意義深いと感じました。個人的には社会人としての即戦力により過ぎる必要はないと思っており、学生の中に思いっきり学問の探求に動じむことで、自分の頭で考える、いわゆる地頭力とでも言えるような力が身につくと考えています。	DPについては、資料を通じて繰り返し説明されているものの、外部者としてはやや抽象的にかつ基礎的なものを感じられ、具体的な学修内容とのつながりが把握しづらい部分がありました。学生自身がこれらのポリシーをどの程度理解しているのか、あるいはそれがどのように日々の学びに影響を与えているのか、把握されているデータなどがあれば拝見したいです。 ⇒「2025年度新入生実態調査結果」「卒業時アンケート分析結果」のディプロマポリシーの認知度や達成度を共有させていただきます。
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	卒業までに習得する5つの能力の、特に4番及び5番については、不確実性、複雑性が高く先行きが不透明な現代社会において必要な能力であり、社会の発展に寄与するそのような能力の育成等は、社会が大学に求めるものと考えます。	
氏名 (敬称略)	D.大学全体への評価 社会で求められる能力の変化等をふまえ、今後大学にどのような教育を求められるか。	
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育理念7項目とディプロマポリシー5項目の整合性（関係性）に一部不明な部分が見受けられます。各学科の教育研究目的、ディプロマポリシー、カリキュラムポリシーおよび科目群の構成や授業内容等について整合性があり、大きな問題は感じません。ただし、各科目シラバスからは、授業の目的・到達目標の項目に対して、評価方法・評価基準が適切であるかどうか十分判断できませんでした。芸術系科目などは総合的評価にならざるを得ないと推察しますが、もう少し具体的な評価の視点を明記されてもよいと感じました。 大学全体として、教育に反映する社会ニーズ等をどのようにリサーチし授業に反映されているか、また教育に対する学生の満足度や要望をどのように反映されているかなどお聞かせください。 ⇒中長期スパンでの将来構想の際には、各省庁から出される答申等や高校生調査、マーケット調査等をもとに進めています。恒常的なリサーチとしては、学生の就業実績のある企業へのアンケートを定期的実施し、その結果を教務委員会に報告していますが、共有に留まっているのが現状です。 https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1q0000029dg-att/2023_career_questionnaire_company.pdf 学生の満足度や要望については、学生実態調査を入学時、在学時、卒業時に分けて毎年実施し、教育内容、環境、施設、制度、支援等に対する詳細な満足度や要望を確認し、その分析結果をもとに学長直下の会議体を通して各学部・研究科、事務局で要改善事項の検討と反映が行われる形としています。特に重要度が高いと考えられる課題については「学長指示」を出し、その指示の点検により着実に改善されるサイクルとしています。 https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1q0000029dg-att/2024_questionnaire_sinnyuusei.pdf https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1q0000029dg-att/2024_campuslifequestionnaire.pdf https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1q0000029dg-att/2024_graduate_questionnaire.pdf また、23年度から実施してきた個別学生のヒアリングを進化させた「学生モニター制度」を25年度から開始し、教職員と学生とが直接の対話を通して教育の改善についてディスカッションする場を設けています。 https://note.com/kyotoseika/n/ndf20bd09e178	
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	AIを「友達」と感じている若者が3割もいると報じられておりました。ハルシネーション（幻覚）を起こし「バイアス」を再生するAIを「友達」として扱う若者世代に、「AIを使いこなす能力」をどのようにつけるのか。貴学のお考えがありましたらお話しください。 ⇒2025年、本学では教育・研究における生成AIの適切な活用に向けて、「京都精華大学における生成AIの利用ガイドライン」（追加資料A1）を策定しました。そこでは、情報源の妥当性、情報漏洩、著作権侵害といった観点から、学生・教職員がAIに接する際の基本的な指針を提示しています。 ただし、ご指摘のような「AIを友達とみなす」感覚や、ハルシネーションを真に受けしてしまうリスクにどう向き合いかは、本学にとっても大きな課題です。特に若年層において、AIとの心理的距離が近くなっている現状をふまえ、「使いこなす力」とは、単なる操作技術ではなく、生成された情報の批判的読解力であると捉えています。 こうした状況を受けて本学では、生成AIの教育現場での扱いについて教員へのヒアリングを実施し、2025年度後期には教員向けFD研修にて議論と共有の機会を設ける予定です。学生のAIリテラシーをどのように育むかは、今後も大学全体で取り組むべき重要な課題と認識しています。 また「AIを使いこなす力」の育成については、学部の学問領域や教育内容によって取り組みの温度差や課題意識が異なります。たとえばメディア表現学部では、生成AIを扱うゼミが設置され、その革新性と危険性を理解を深めながら、学生たちが作品制作に積極的に取り入れています。一方で、文章作成を通じて学生の知的探究や独自の思考の深さを見極める必要があり、AIの使用をどう位置づけるかについて、今なお模索が続いています。実際、課題によってはAIの使用を禁止せざるえないケースもあります。使用の有無を明確に判断できない事例もあり、学修評価における対応には慎重さが求められています。	
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	5つの特色ある大学のオリジナリティを貫き「自由自治」をうたうなら、節目節目で原点回帰する時間をあえて作る必要があるのではないかと感じました。それをどういった手段で行うか具体的なイメージを持っているわけではないかもしれませんが、 ⇒当日、お話を伺いながら意見交換を深めさせていただきたいと思っておりますが、本学では「人間尊重」および「自由自治」を教育の根幹に据え、世界に貢献する人材の育成を使命としております。その理念のもと、学生・教員・職員のすべてが人格的に平等な存在として、大学の創造に主体的に関わることを基本姿勢としており、研究や表現活動は原則として自由であり、制度的な制約を極力設けず、多様な挑戦を支える場として大学を位置づけています。 一方、教育活動においては、知識や技能の伝達に一定の基準を設け、評価を通じて学生の成長を支援しています。 「原点回帰」の必要性については、今後さらに議論を深めてまいります。理念を形式化するのではなく、日々の教育実践や対話のなかでその意味を問い続ける姿勢を重視していきたく考えております。	
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	拙い指摘で恐縮ですが、貴学の理念や学部カリキュラムから各分野におけるジェネラリストを目指す学生を育てることが主軸となっているのではないかと考えた次第です。国内全体の学生の指向はどちらかというとスペシャリスト寄りが多く、1点を突破していくような才能をなだらかにしていくのが果たして正解なのか不正解なのかは弊社内においても未だ回答の出ない問いでもあります。学生自身でも知り得なかった未知の才能を自認させ、自然と自己研鑽を促せる環境を維持することが教育内容や学部・大学、ひいては社会全体に良い影響を与えるのではないかと考えております。	
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	拝見した資料を通して、どの学部でも「社会で活躍する人材の育成」が強調される傾向が見られましたが、私は必ずしも社会や企業活動に迎合する必要はないと考えています。むしろ、大学生活の中でこそ、自分の関心をとことん追求し、思い切って試行錯誤できる時間が必要です。その中で、自分なりの問いを見つけ、答えを探し続けることが「学び続ける力」や「本質を捉える力」になると思います。また、私自身がUXリサーチャーという分野で働いていることもあり、「ユーザーの文脈を深く理解し、観察から意味を見出す力」の重要性を日々感じています。今回のカリキュラムの中にも、そうした力を育む取り組みが随所に見られ、心強く感じました。今後は、仕事を始めてからも自ら問いを立て、他者と協働しながら問題を構造的に捉え直す力を育てる教育が、より一層求められていくのではないのでしょうか。	
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	特定の知識やスキルを学ぶことを主とする専門学校ではないため、貴大学が使命として掲げる「恒に現実の社会的視点を維持し、広く社会に貢献する活動を行う」ことは、とても大切なことだと考えます。現在も、社会実践力育成プログラムのような授業を実施されていますが、今後とも、その使命を具体化する取組としてどのようなことができるのかを検討し、充実させていただければと思います。	

・学部・共通教育に関する評価所見と回答

※太字の文章は大学からの回答です。

氏名 (敬称略)	B1. 国際文化学部の教育に関する評価	質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育内容は概ね適正と理解できる。	シラバス「長期フィールドワーク 1L」授業の目的・到達目標の項目に対して活動報告をどのような視点や基準で評価されているか。 ⇒フィールドワークの活動報告については、視点としては次の2点で評価しています。 ①週報の提出とその内容 ②活動報告会での報告内容 また評価の基準は、次の4つで評価しています。 ①自分の活動内容が記録できているかどうか。 ②計画内容に沿った活動内容になっているかどうか。 ③自分自身の活動の振り返りがなされているかどうか。 ④自己評価ができているかどうか。
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	実習・演習が1年次から入っていることに感心します。	共通教育同様、今 (AI) と歴史の観点をどのように工夫して学部教育に落とし込んでいるのか、お話しください。全体像からはよくわかりません。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	フィールドスタディーズが多用されており、発想力、行動力、協働力を養う環境が用意されている。	専門科目 (文学) の中で漢文学、くずし字読解、書道等が用意されているのは興味深い。国際文化学部の特色を更に高めるなら象形文字なども学べる機会があってもいいと思います。 ⇒象形文字などを学べる機会については、カリキュラムを変える際には検討させていただければと思います。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	管轄の対象から外れておりますが、ローカルからグローバルな事象を段階的に捉えることを促しつつ、国内国外のあらゆるフィルターを多角的に使用する準備をする前半1・2学年とフィールドスタディを重視して巨視的な成果を求める後半3・4学年で国際人として最低限求められる能力が育成できるのではないかと考えております。	
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	「長期フィールドワーク」は、社会で求められる実践的な力を丁寧に育てていると感じました。2年にわたってフィールドワークを準備・実施・振り返りする構成は、単なる現地調査にとどまらず、観察・分析・表現まで含めた一連のリサーチプロセスを体得できる点で非常に良いと思います。UXリサーチャーとしての立場から見ても、このプログラムはビジネスにおいても活用できる力を養っていると評価します。ビジネスにおいても定量データだけでは見えてこない「顧客が置かれた状況」や「日常の中にある文化的背景」を深く理解する力が不可欠ですが、インパクトのある定量データが優先される傾向にあります。このような経験を通じて定性データの価値を理解している学生が、企業においてもその視点を持ち続けてくれることは、数値偏重になりがちな現場において重要な役割を果たし、企業にとっても大きな価値をもたらすと考えます。	長期フィールドワークは非常に魅力的なプログラムだと感じましたが、実際に学生がどのような学びを得ているのか、成果物や学生の振り返りなども共有していただけたら、理解がより深まるかと思いました。 また、フィールドワークでの学びが卒業後の進路やキャリア意識にどう影響しているのか、例えばOB・OGの声や追跡調査のようなものがあれば知りたいと感じました。 ⇒OB・OGの声につきましては、国際文化学部の前身の人文学部の学生 (特に教職取得した学生) の声が収録された動画 (5本) がありますので、そのURLを提供させていただければと思います。 https://youtu.be/ly3Vyi_98oA https://youtu.be/YlcoAxsoQJM https://youtu.be/gJdnNEDM348 https://youtu.be/_dN3UE_z6F1 https://youtu.be/yXaxW0dzsc
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	社会課題の解決法を自ら着想し、実践する力を4年間で習得できるような学びを提供していると思うため。ただし、専門の知見を有しておらず、他大学のカリキュラムも把握していないことから、十分かどうかの判断は難しいです。	必修のフィールド・スタディーズと選択の同科目の違いは何でしょうか。 ⇒新カリキュラムで「長期フィールドワーク」から「フィールド・スタディーズ」へと名称を改めました。ともに必修科目であり、発展的な名称改定ですので、同一科目とお考えいただければと思います。
氏名 (敬称略)	B2. メディア表現学部の教育に関する評価	質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育内容は概ね適正と理解できる。	シラバス「基礎実習6T (メディア情報)」実習への参加姿勢と貢献度 (20%) はどのように評価されているか。 ⇒毎回授業後にコメントペーパーを書いてもらい、そのコメントの内容で点数をつけ、合計20点で計算しています。「イメージ表現T (イメージ表現)」課題の提出 (70%)、最終課題 (30%) はどのような視点で評価されているか。 ⇒この授業は、ひとつの授業名がついていますが、2クォーターに渡り10種類の授業から4つを選択する授業です。授業内容によって課題の数が変わりますので、全7回分の授業の中でそれぞれの課題の重み付けを行い評価します。提出の有無だけでなく、授業態度と提出物の質も合計で70%になるように評価します。 最終課題の30%は、技術、完成度、独創性のそれぞれを10点換算し、計30点として評価を行います。
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	実技を重視していると見られる点を評価しました。	こちらも同じです。「今」(AI) を批判的に考え、深掘りできる「歴史」の観点をどのように工夫していらっしゃるのかをお話いただけますか。「メディアとデザインの歴史」「メディアと美術の歴史」は1年時にコマずつだけのようです。技術に偏ると、皮層な理解に終わり、キャッチアップに終始しないかと懸念します。 ⇒メディアの歴史についてはAIだけでなく、「メディア表現概論」を見て頂ければわかると思いますが、前半を徹底的にメディアの歴史 (現在のメディア環境がどのようにして生まれたのかを、デバイス、コンテンツ、演じ手、ビジネスモデル、フォーマットなど様々な視点から授業しております。そして後半をメディア表現の深さと広さということで、AIを含むロボットや、生活シーンのデジタル化、広告、エンタメ産業のこれから等について言及するようなカリキュラムにしています。決して「今」だけではなく、もちろん「技術」にも偏らず、送り手、受け手それぞれの複眼的な視座から、「これまで」と「これから」に対し、同じボリュームで授業しています。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	様々な表現方法を専門分野に分かれて学ぶカリキュラムが用意されているということが伝わってきます。	様々な表現方法を専門分野に分かれて学ぶカリキュラムが用意されているということが伝わってくる一方で、4専攻の詳細がマップでは私にはわかりにくかったです。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	広範にわたる学習内容がデザイン専攻コミュニケーション専攻ともに特徴となっていることで、社会での活躍という意味合いにおいての「知っている、以上のアプローチ」を取ることがやや難しくなるのではないかと個人的に思った次第です。	
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	「基礎実習5」や「応用実習1」など、実際の製品やテーマを扱いながら、調査・企画・制作・発表までを一貫して行うプロジェクト型の授業は、社会に出たあともそのまま活かせる実務的な経験だと感じました。特に「基礎実習5」では、対象製品の分析からユーザー調査、課題設定、アイデア提案、プロトタイプング、プレゼンテーションまでの一連の流れを丁寧に体験でき、UXリサーチ・UXデザインのプロセスそのものであると評価します。さらに「応用実習1」では、自らZINEを制作する中で、内容の企画だけでなく、印刷方法やスケジュール管理、配布の方法など、コンテンツの届け方まで自分たちで考える機会が設けられており、制作と運用の両面から実践力を育てている点が印象的でした。	実習を中心とした教育内容がよく練られていると感じましたが、カリキュラム資料だけでは評価の視点や方法が十分には見えてきませんでした。
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	社会には幅広い意味があると思いますが、講義・実習により各専攻に応じて専門技能を身につけられるとともに、演習科目も用意されているため、卒業後に専攻分野で活躍するための準備ができるカリキュラムが用意されていると考えます。ただし、専門の知見を有しておらず、他大学のカリキュラムも把握していないことから、十分かどうかの判断は難しいです。	3年次の「社会実践実習」では、どのようなことを行うのでしょうか。 ⇒学んだことを、大学の外側、つまり世の中に向けて発揮してみる授業です。イベント運営、企画展示、地域活動など、用意されたさまざまなプロジェクトに参加し、学生自身の手で実行する (学生自身が社会的に取り組んでみたいアイデアがある場合、それを自主企画することも可)。 授業は用意されているさまざまなプロジェクトの実施形態やイベントの開催時期といった都合に合わせて実施されます。イベントの本番だけでなく、企画や準備から、事後の資料作成や報告書を作成し、報告会を行っています。

氏名 (敬称略)	B3.芸術学部の教育に関する評価	質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育内容は概ね適正と理解できる。	シラバス「芸術基礎1 G(A)」課題の提出(40%)、授業への参加姿勢および遂行度合い(60%)はどのような視点で評価されているか。 ⇒課題の提出(40%)は、個人で制作する「粘土で風景を描く」、「自己像のコラージュ」、「〇〇の表現」の作品および、講評会でのプレゼンテーションの内容をもとに評価している。 授業への参加姿勢は、授業への出席回数をもとに評価している。また遂行度合いは、各授業での制作姿勢や、グループにて制作する作品に対する参加具合をもとに評価している。
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	「体幹」はわかりやすい表現です。ただ、体幹に呼応する表現が「選択演習」「選択実習」というのは残念です。	「美術史」関係が「選択講義」になっています。選択必修でしょうか。履修者数、率を教えてください。 ⇒学部生全員が必修科目「美術基礎講座1・2」で近代の美術史、「3・4」で現代の美術史を学んでいます。「美術史特論」「美術工芸史」は選択科目です。1年生から開講していますが、2年生以上でも履修可能です。 また「美術史特論1～5」「美術工芸史1・2」は芸術学部の7専攻の領域の歴史にもつき芸術とは何かを知る科目として位置づけています。週1コマを7週で1単位となるためもちろんすべてを網羅できませんが、各領域に関心を持ち自ら学ぶきっかけとなるよう工夫しています。 まだ新しいカリキュラムであるため未開講の科目も多い状況ですが、選択科目の履修生も以下のような状況で、歴史から美術を学ぶ機会は着実に広がっています。 「美術史特論1」：約30名 「美術史概論2」：約20名 「美術史特論4・5」：各10名程度 なお、芸術、デザイン、メディア表現、マンガの4学部で、その学問領域の概論となる科目2単位、歴史を知る科目2単位を1年次から履修する必修科目として開設しています。1年生の1年間に各クォーターで1科目ずつ上記必修科目が開講され、7週ごとに各学生の到達度、理解度を確認できるメリットがあります。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	おそらくは他の芸術系大学のカリキュラムもこのような内容であると思います。一番基礎となる学科なのだと思います。	デッサンはカリキュラムの中のどこでどれくらい学ぶのかを教えてください。 ⇒「芸術基礎1G」の授業では、「工房内を描く」にて、鉛筆やコンテを用いた描写の実習を行なっている。 またデッサンという技法をより広く捉えた課題として、「粘土で風景を描く」、「体幹ドローイング」を行なっている。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部	専門的な知見を有していませんが、問題ないのではないかと考えております。	特にございません(他の大学同学部と比較され優劣を問われやすいと誤解を受けることが多い学部ではないかと考えております)
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	芸術学部については、私自身が芸術分野に馴染みが薄く、専門的な表現活動について十分に理解できているとは言えません。ただし、資料を通して感じたのは、どの専攻においても「自己の内面にある問いを深く掘り下げ、それを表現として立ち上げ、他者と共有する」というプロセスを非常に大切にしているという点です。特に「芸術基礎実習1」に見られる、自分の関心や違和感を起点とし、それを制作と対話を通じて他者と共有するという構成は、表現活動としてだけでなく、人と関わりながら社会で生きていくうえで大事な力を育てているように感じました。社会で即応的に役立つスキルというよりも、長期的に自分の問いを持ち続け、それを深めていく姿勢が、将来的に多様な形で社会とつながることに期待できるのではないかと思います。	
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	社会には幅広い意味があると思いますが、各専攻に応じて専門技能を身につけられるカリキュラムが用意され、卒業後に専攻分野で活躍するための準備ができると考えます。ただし、専門の知見を有しておらず、他大学のカリキュラムも把握していないことから、十分かどうかの判断は難しいです。	「社会への関心と行動」欄に印の付いている科目「芸術基礎実習」「芸術造形実習」「芸術応用実習」について、具体的に、どのような授業内容により社会との接点を持たせているのでしょうか。 ⇒「芸術基礎実習1・2」「芸術造形実習2・4」「芸術応用実習2・4」では、学生が制作した作品をギャラリーで展示し、作品を言語化しプレゼンテーションを行う機会を設けていたり、他の学生の作品を鑑賞し、相互に評価・対話を行う学修活動も取り入れています。さらに、現役で活躍する作家、アーティスト、キュレーター等によるレクチャーや講評会を実施するなど、学生が表現活動を通じて社会とのつながりを意識できるような構成としています。
氏名 (敬称略)	B4.デザイン学部の教育に関する評価	質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育内容は概ね適正と理解できる。	シラバス「プロダクトデザイン応用実習3 R」コンセプト～完成度・プレゼンテーションの5項目をどのような視点で評価されているか。 ⇒5項目を以下のような視点で評価しております。 1.社会性のあるテーマの設定・社会性のあるコンセプト：20%（デザインにおいては、人や地域、社会との関わりの上にあるので、デザインと接する生活者との関わりを考えられているか。提案するプロダクト・空間が関係する環境において適切であるか。） 2.アイデア：20%（リサーチを踏まえた上で、新規性を伴ったアイデアが導かれているか。） 3.デザインスキル：20%（これまでの実技実習及び演習授業で習得したデザインスキルが適切にデザイン表現として制作に反映されているか。） 4.他者へのアドバイス・他者の意見の反映：20%（デザインは多様な人々を対象とするものであるため、自身の恣意性によらない、客観的な意見が制作物に反映されているか。） 5.作品の完成度・プレゼンテーション：20% ・制作物のモデル：スタイリング・色・対象者の使用にあたって不具合がないこと。実寸もしくはスケールモデルとして検証の上、完成されているか。 ・制作物のパネル：適切な文字情報として、フォント・字間・改行等が適切に使用され、ビジュアル（モデル写真・イラスト・説明図）との全体的なレイアウトが完成されているか。 ・制作物のスライドデータ：プレゼンテーションとして、内容整理と適切なスライド枚数が検証され、十分に提案が伝わる情報として完成されているか。
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	デザイン学部1年の必修「概論」「デザイン史」がいずれも1単位の講義型になっています。概論や歴史のような、俯瞰できる力を養成する科目をこのような扱いにしているのか、疑問に感じました。	デザイン学部1年の必修「概論」「デザイン史」がいずれも1単位の講義型になっています。概論や歴史のような、俯瞰できる力を養成する科目をこのような扱いにしているのか、疑問に感じました。上記の趣旨をご説明いただけますか。 ⇒1年生の1年間を通じて、「デザイン概論」と「デザイン史」の必修科目(計4単位)により、デザインの基礎的知識を体系的に学びます。身近な製品デザインから始まり、技術革新や生活文化の視点をふまえて近代デザイン史を概観し、「モダン・デザインとは何か」にまでアプローチします。 2年次以降は、グラフィック、イラスト、プロダクト、ファッション、建築など各専攻ごとに学ぶべき歴史や背景が大きく異なるため、カリキュラムからは一見見えにくい部分もあります。 なお、デザイン学部でもデザイン史を学ぶ意義は今後さらに高まると考えており、本学でも来年度から「グラフィックデザイン史」などの新たな必修科目を導入する予定です。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	個々の差がわからないぐらいの科目の充実度に驚きました。	自然美から学ぶデザインなどの教養はどのカリキュラムが教えているのか。 ⇒上記の「デザイン概論」と「デザイン史」の必修科目(計4単位)の中で教えております。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	同世代が大学以外も含めた他の教育機関で学ぶ実践的な内容がメインではなく、広範囲にわたるレガシーから学ぶ内容も多く含んでいることが今後どのように影響しているか分りかねている部分もあり、内容に問題があると考えているわけではなく社会がどのような人物を求めていくかがはっきりしないため消極的評価としております。	
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	各コースの科目名からは内容の具体像を掴むのが難しいというのが正直なところですが、学部共通科目の中には「サステナブルデザイン」「まちづくりとデザイン」など、社会との接点を意識した幅広い学びが設計されており、専門性の土台となる広い視野を育てている点は評価できます。 また、産学連携プロジェクトにおいては、企業の理念やビジョンを理解したうえで、実際のビジネス上の課題に取り組み、リサーチからプレゼンまでを経験する構成が、非常に実践的で実務的だと感じました。 これは他学部にも共通することですが、産学連携に参加する企業側が時間や人的資源をかけて深く関与しており、大学との信頼関係のもとに成り立っている取り組みであることが伝わってきました。	
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	社会には幅広い意味があると思いますが、講義・実習により各専攻に応じて専門技能を身につけられるとともに、演習科目も用意されているため、卒業後に専攻分野で活躍するための準備ができると考えます。ただし、専門の知見を有しておらず、他大学のカリキュラムも把握していないことから、十分かどうかの判断は難しいです。	各学科において、どのような授業内容により社会との接点を持たせているのでしょうか。 ⇒学科単位でも必要性に応じて、社会の方との接点を持つ科目を準備しております。実務経験のある教員も多く、学生にはシラバス等でこれらの情報を確認できるようにしております。

氏名 (敬称略)	B5.マンガ学部に関する評価		質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育内容は概ね適正と理解できる。		シラバス「コラボレーション演習4」積極的な姿勢(30%)、課題の提出(60%)、合評への参加(10%)をどのような視点で評価されているか。 ⇒「コラボレーション演習4」は以下の視点から評価を行っている。 ・積極的な姿勢(30%)：出席15%、制作進捗管理出席票(大規模)の提出15%で計算して点数を付けている。 ・課題の提出(60%)：最終のネーム課題以外に3つほど小さな課題がある。小課題が1つ10%、最終課題が30%として評価。課題は2名の教員がストーリー、構成、演出、絵の表現等を評価し採点している。 ・合評への参加(10%)編集部の方が来られた回に参加し、講評を受け課題の改善に務めたか。2回あるが、各回5で計算し、2回とも参加で10%。
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	こちらも同様です。「マンガってそもそも何?」「文化の中での位置付けは?」を考えるための「マンガ概論」「マンガ史」がいずれも1単位科目の1Qのためです。		こちらも同様です。「マンガってそもそも何?」「文化の中での位置付けは?」を考えるための「マンガ概論」「マンガ史」がいずれも1単位科目の1Qのためです。上記のような設計をされた趣旨をご説明いただけますか。 ⇒「マンガ概論1」「マンガ概論2」「マンガ史1」「マンガ史2」クォーターで開講しているのは、2021年度カリキュラムとの同時開講を考えての事です。両科目とも必修科目です。また、マンガ学科の選択科目として「マンガ表現史」がありますが、マンガ史の延長線上にある授業になります。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	ここまでマンガに特化したカリキュラムを用意されているところはないと思います。		個人的には歴史や変遷、社会に及ぼした影響等、「たかがマンガされどマンガ」の魅力や技術以上に学ぶ環境がいっぱい用意されていけばいいと思います。マンガの原点として絵本を学ぶカリキュラムがあれば面白いと思いました。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	デザイン学部の理由と同様になってしまい恐縮ですが、同世代が大学以外も含めた他の教育機関で学ぶ実践・直線的な内容がメインではなく、広範にわたるレガシーから学ぶ内容も多く含んでいることが今後どのように影響しているか分かりかねている部分もあり、内容に問題があると考えているわけではなく社会がどのような人物を求めているかがはっきりしないため消極的評価としております。		
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	マンガ学部のカリキュラムには、現代の表現手段や発信環境に適応した内容が盛り込まれており、変化の激しいコンテンツ業界に対応する実践的な学びが提供されていると感じました。 例えば、縦スクロール形式でのマンガ制作やサムネイルの工夫といった、デジタル時代ならではの表現技法を取り入れた授業は、インターネット上でマンガを読むという読者体験の変化に即した教育として非常に現代的で独自性があります。一方で、私自身はマンガの創作や物語づくりに直接関わった経験がないため、こうした専門的な創作教育が「社会で活躍するための準備」としてどこまで通用するのかわかるのは難しいというのが正直なところです。 しかし、SNSでの発信や炎上へのリスク管理といったネットリテラシーに関する授業は、現代のクリエイターにとって不可欠な視点であり、マンガに限らず、他の芸術・表現分野の学生にも共通して重要なテーマだと感じました。今後は、こうした教育が全学的にも共有されていくとより良いのではないかと思います。		
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	社会には幅広い意味があると思いますが、各専攻に応じて専門技能を身につけられるカリキュラムが用意され、卒業後に専攻分野で活躍するための準備ができると考えます。ただし、専門の知見を有しておらず、他大学のカリキュラムも把握していないことから、十分かどうかの判断は難しいです。		各学科において、どのような授業内容により社会との接点を持たせているのでしょうか。 ⇒デザイン学部の質問にて回答させていただきます。
氏名 (敬称略)	C.全学共通教育に関する評価	「社会実践力育成プログラム」に関する評価	質問・その他ご意見
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	教育内容は概ね適正と理解できる。	社会・地域ニーズ、異文化等を体験から把握し、問題発見や解決を共同で図る特色あるプログラムと評価でき、貴学のディプロマポリシーに合致した内容と判断できる。学生の反応や満足度、教育効果などについてお聞かせください。 ⇒授業の例にはなりますが、「産学公連携PBLプロジェクト2(京都企業・団体2)」では8名の参加あり、8名全員の回答がありました。発信力で1名「そう思わない」という回答があったものの、それ以外の項目では向上がみられ、なかでも課題発見力・創造力・傾聴力が上位でした。授業のボリュームは8/8人が「丁度」という回答があり、教員の対応は「大変良かった」「良かった」が7/8人で、連携先の対応も「大変良かった」「良かった」が7/8人で、授業の総合評価も「大変良かった」「良かった」が7/8人と満足度の高いものでした。	シラバス「産学公連携PBLプロジェクト2(京都企業・団体2)」平常点(60%)、グループワーク寄与(25%)、提案書作成(15%)をどのような視点で評価されているか。 ⇒平常点は、①参加度(毎回の出席状況)や、②他者とのコミュニケーション(質問やコメント)、③意欲(授業への積極性などの姿勢)などから評価しています。1回あたりは5点×10回で、3月2日の試遊会は10点の計60点で配点をしています。 グループワーク寄与度(25%)は、「グループの目的の実現のために個人が各役割を果たしているか」という観点から評価をしています。特に2点から評価をしています。1つ目は実地テスト(試遊会)までの準備や当日対応。2つ目は製作物です。実地テスト(試遊会)については、当日の役割は与えたものの来訪者対応などは各自が柔軟に対応するしかありません。いずれの学生も献身的に対応していたことから問題はありませんでした。製作物については、個人作成とグループ作成があります。学生に得手不得手を聞いた後、製作物について個人で行うかグループで行うのかどちらかを選んでもらいました。 提案書作成(15%)は、上記の製作物と重なりませんが、製作物の完成度よりも提案に重きを置いています。例えば、製作物の担当を指名し、学生たちは様々な企画をします。その企画に対して松栄堂や教員がアドバイスをし、それに対して学生たちはブラッシュアップをします。その過程でできた提案物をもって評価をしています。
松本 美奈 副委員長 教育ジャーナリスト	「今」をキャッチアップされていることはよくわかります。繰り返し申し上げますが、芸術を核とする大学が共通教育でありながら、「歴史」の観点が見えにくいことが「とてもそう思う」につけられない理由です。	社会実践力育成プログラムは、科目名としては「社会実践実習」のことでしょうか。国内ショートプログラムは、面白そうです。東京の下町地図(区画が整理されていない)を、京都(基盤の目のような街並み)の学生が作成するのは視点が異なっていて面白そうです。	産学公連携PBLプログラムの授業の「目標」は理解できますが、どのように評価をなさるのか教えていただけませんか。特に「企業の中で起きている現象を理解することができる」の評価が難しいそうです。「平常点」「グループワーク寄与度」もご説明いただけるとありがたいです。グループワークは、教員の前でだけ展開しているわけではないので、全国の教員が頭を悩ませているところです。 ⇒上記質問とあわせて回答させていただきます。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	科目区分の目線がユニークで楽しさを感じます。	インターンシップや国内外の研修の内容も多岐にわたり、その時々、その国々に合わせたテーマが学べる内容になっていることに驚きました。	リベラルアーツ科目の内容がかなり専門的だと感じました。法学と日本国憲法、考古学と民俗学、情報科学とデータサイエンス、ダイバーシティと社会とジェンダーと社会等、細分化されているので。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	領域外の部門にアプローチできる環境として十分すぎる内容であると考えております。	本領域においても個人的には費やした時間と成果が社会的に許容できるバランスになっているかどうかは今後重要になる可能性が高いと考えております。	
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	専門以外の強いてあげるとすればキャリア科目が用意されている点については、学生にとって社会に出ていく準備段階でのサポートになりうるとして評価できます。	良いと感じた点は、学生が企業や団体と連携し、現実の課題に対してリサーチ・企画・プレゼンまで一貫して行う構成です。アートやデザインなど、普段は個人で創作を行うことが多いのではないかと想像しますが、複数のステークホルダーの視点を取り入れながら制作に取り組む体験は、社会で活動する上での困難さを体験する良い機会だと感じました。松栄堂との取り組みでは、文化や伝統を社会にどう伝えるかを考え、最終発表も市民に公開する形で行われていた点が特に印象的でした。 一方で改善点としては、企業理解だけでなく、その先にいる「顧客・生活者」の理解にも踏み込むと、より実践的な力が育まれるのではないかと感じました。私自身UXリサーチに関わっている立場から見ると、企業課題を解決するためには、その製品やサービスのユーザー理解が不可欠です。PBLにおけるリサーチフェーズにおいて、生活者の行動観察やインタビューなどを含むことで、より深い洞察が得られると思います。	
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	幅広い内容の科目が用意されており、また、京都に所在する大学として、京都のことを学べる科目が用意されているのは良いことだと思います。	同プログラムの特徴として、学外とつながり、体験や実践を伴う点は良い点だと考えます。	大学に在籍する4年間の間に1度でも社会実践力育成プログラムを選択する学生の、全学生に占める割合は。社会実践力育成プログラムとして5つのプログラムがあるが、社会実践力育成プログラム選択者に占める各プログラムの選択割合は。 ⇒「社会実践力育成プログラム」には、産学公連携PBLプログラムだけでなく、さまざまな取り組みが含まれています。各PBLプログラムの履修者数は3名~15名程度で、小規模なプログラムとして実施しています。 なお4年間の在籍中に1度でも履修する学生の割合については、現在集計できておりませんが、例年の延べ履修者数はおおよそ500名程度です。2024年度のおよそ以下のような履修状況でした。 「海外ショートプログラム」関連：約50名 「国内ショートプログラム」関連：約140名 「インターンシップ」関連：約200名 「産学公連携PBLプログラム」関連：約40名

・アドミッションポリシーについての評価と所見

氏名 (敬称略)	本学のアドミッションポリシーは、本学が設定している学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）と整合性があると思われますか。	本学が入学者に求める力と入試との関連について、受験生にとって理解しやすく明示されていると思われますか。	本学のアドミッション・ポリシーについて、改善点や表記の問題などお気づきの点がございましたら、具体的にお聞かせください。
川崎 寧史 委員長 金沢工業大学 建築学部建築学科 教授	そう思う	とてもそう思う	大学入学共通テスト利用入試はアドミッション・ポリシーとの関連が薄いため、特に作品系の学科に対してこの入試方法が適切かどうかの疑問が残ります。理解不足があればご容赦ください。
水谷 善彦 京都信用金庫 理事	とてもそう思う	とてもそう思う	領域3に求める、関心・意欲・態度に行動力を加えると人類社会に尽くそうとする自立した人間像を意識しやすいと思いました。
山邊 純 株式会社Cygames デザイナー本部 副本部長	そう思う	そう思う	情報を認識し、精査し、発信する能力は今後どの学科においても避けることの出来ない項目なのではないかと考えております。特に認識と精査は思考と同じくらい重要になることが避けられないため、求めるものや身につくことに含めて方向性をご検討いただければ幸いです。
日置 英里 LINEヤフー株式会社 メディア統括本部 UXリサーチャー	そう思う	そう思う	APとDPの内容には整合性があると言えます。強いていうなら、APに記載されている要素は比較的一般的なものであるため、この大学ならではの独自性や教育理念がより反映される表現があると特色が明確になるのではと感じました。 入学試験要項は、資料Aのアドミッションポリシーと併せて提示される前提であれば、わかりやすく情報が示されていると考えます。 「3つのポリシー」の説明部分においては、図説で「入学 → 卒業」へと時間軸が示されており、おそらく学生の立場でも同じ時間軸で思考すると思われるため、図と文の構成をそろえ、AP・CP・DPの順に統一するとよりわかりやすいかと思えます。
後藤 司 京都市 産業観光局 クリエイティブ 産業振興室長	そう思う	そう思う	アドミッション・ポリシーの内容は、いずれも重要なことだと思います。一方で、どの大学の入学者にも求められる内容だと思われることから、貴大学ならではの特色ある内容を盛り込めないのかも思いました。また、どのような背景等を踏まえて貴大学のアドミッション・ポリシーを定められているかの説明文があれば、同ポリシーの内容が学生に伝わりやすいのではないかと思いました。