

建学の精神・教育目的・教育方針・教育目標・3つのポリシー

建学の精神

1. 「自由の精神の徹底」

学と芸の専門学校として秩序ある体系の上に自由の精神に基づき、私学としてのみ可能である学科編成を目指して高等教育にエポックを劃したい。

2. 「創造性の奨励」

本校は芸術における狭義の創造性にとどまらず、科学技術・産業・交通・通信・政治・行政その他社会活動全般にわたり創造性を奨励したい。

3. 「総合のための分化と境界領域の開拓」

近代における学と芸は、専門化の一途をたどりその専攻分野は極端なるセクショナリズムに陥るといふ弊害がしばしば見受けられるが、本校はこれを絶対に排し総合のための分化及び専門化であることを絶えず確認し、特に境界領域における学と芸の盲点的存在となっている部分を注視し、新分野の開拓につとめたい。

4. 「国際的視野にたつての展開」

東洋の日本、世界の日本という認識のもとに我国特有の学と芸に関する優れた伝統を国際的視野に立ってこれを深く掘り下げ、伝統の形式に囚われることなく、伝統の持つ精神を高揚して新しい芸術の伝統を展開したい。

5. 「実用的合理性の重視」

本校は阪神産業地帯をヒンターランドとして開設されている立地条件にかんがみ、学と芸の実用的合理性を尊重してこれを実現したい。

教育目的

本校は芸術専攻分野に関し、高度な職業能力を身につけた人材を育成することを教育目的とする。

教育方針

1. 技術と知識における基礎力を充実させ、応用能力向上に徹底した指導体制をとる。
2. 人間性及び自主性を育て、社会生活を営む上で重要なコミュニケーション能力を高める。
3. 専門教育科目では6ヶ月で基礎を学び、クリエイティブとは何かを身につける。さらに専門基礎を6ヶ月、各コースで1年間または2年間、自分のめざす分野での技術の向上に磨きをかける。

教育目標

◇総合デザイン学科

現代社会における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養成を目標とする。

◇コミック・アート学科

マンガ、コミックイラスト、アニメ、フィギュア、美術・工芸各コースの基礎的な知識・技術を修得する。

マンガ、コミックイラスト、アニメ、フィギュアコースでは各分野に必要とされる表現力・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、幅広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。また、美術・工芸コースでは独創性・創造性に溢れた新しい表現を奨励し、クリエイターや芸術家として活躍できる人材の育成を目標とする。

卒業認定・称号付与方針(ディプロマ・ポリシー)

クリエイターとして、心身ともに健全な社会人として社会に貢献しうる能力を学修していることを求める。

時代の新しい変化に即した機敏な対応ができ、社会が要求する新しい知識や技術を高度に身につけ、かつ卒業要件単位数を修得し、卒業制作の審査に合格した者に専門士（文化・教養専門課程）の称号を付与する。

【総合デザイン学科】

「グラフィックデザイナー」、「イラストレーター」、「インテリアデザイナー」、「Webデザイナー」、「プロダクトデザイナー」などを目指せる人材を育成する。

【コミック・アート学科】

「漫画家」、「アニメ制作者」、「イラストレーター」、「漫画原作者」、「フィギュア原型師」、「画家」、「版画家」、「金属工芸作家」、「陶芸作家」などを目指せる人材を育成する。

教育課程編成方針(カリキュラム・ポリシー)

広く知識を求めて学問と芸術の研究に励み、専門的技術の習熟に努め、もって心身ともに健全な職業人を育成することを理念とし「総合教育科目」、「専門教育科目」、「オープン科目」により構成している。

①本校の科目構成

「総合教育科目」：全ての学科において共通して開講している科目である。コースの必修科目と時間が重ならない限り、自由に選択履修することができる。

「専門教育科目」：専攻する芸術分野について、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。

「オープン科目」：創造力や感性を研ぐために、可能な限り、他コースの科目を開放し、自由に選択履修ができる科目である。

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「演習及び実習」を根幹におき、基礎科目をバランスよく配置する。また、必修・選択区分、卒業要件を適切に設定し、専門教育に特化し段階的に実施する。

【総合デザイン学科】

入学時より「グラフィックデザイン」、「デジタルデザイン」、「イラストレーション」、「プロダクトデザイン」、「インテリアデザイン」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でシミュレーションしながら体験的に学び、そこにオリジナリティのある表現力をも育てる。3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。

【コミック・アート学科】

入学時より「マンガ」、「コミックイラスト」、「アニメ」、「フィギュア」、「美術・工芸」の専門分野に分かれ、「マンガ」、「コミックイラスト」、「アニメ」、「フィギュア」の各分野では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。「美術・工芸」では1年次後期から絵画、版画、金工、陶芸の専攻に分かれ表現技法を修得する。2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。

入学者選抜方針(アドミッション・ポリシー)

- ①将来の夢や目標を持っている方
- ②本校の教育内容や方針を十分理解している方
- ③好きな仕事を通じて人に喜びや感動を与えたい方
- ④好きなことを仕事にしたいという気持ちを持っている方

上記のいずれかに該当する方。

【総合デザイン学科】

■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。

《求める学生像》

- ・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

【コミック・アート学科】

■マンガ、コミックイラスト、アニメ、フィギュアの各分野では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る。

《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
- ・様々なメディアを使ったキャラクターに興味のある人物

■美術の分野では、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。

《求める学生像》

- ・美を追求し、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

■工芸の分野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る。

《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