

## 造形芸術学科の教育研究上の目標

「産学一如」の建学の理想のもと、社会人としての教養と国際的な視野を持つ、心身共に健全な人間教育に努めるとともに、実践的学風を重んじ、造形芸術への熱意を育て、基本的な技能の修得、創造性の向上を図ることを教育研究上の目標とする。なお、各系列の到達目標は、別に定める。

### 学習成果

九州産業大学造形短期大学部では、建学の理想、建学の理念及び教育目標等に基づき「学習成果」を以下のように定める。

- ・基礎的教養を身につけ、造形芸術の知識と技能を修得している
- ・創造力、表現力を通して、意欲的に社会に貢献することができる

### 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

#### 目指すべき人材像

今日の造形芸術領域の融合と多様化に適応し、誠実で創造性に富んだ、企業や社会に必要とされる人材の養成を目指す。

#### 到達目標

社会人としての豊かな教養、総合的判断力の修得とともに、各系列ごとの専門的能力を追求し、今日の多様な社会や文化の創造に貢献し得る能力を養成する。

基礎教育科目、外国語科目及び専門科目から所定の単位を修得し、卒業単位（62単位以上）の基準を満たしたものに短期大学士（芸術）の学位を授与する。

### 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

#### 教育課程の理念

造形芸術領域の融合と多様化に対応し、社会のニーズに適応できる人材を育成するカリキュラムを構築する。基礎教育科目と外国語科目では必修科目、選択必修科目を中心に、豊かな社会性を養うことを目指し、専門科目では選択必修科目を軸に、個々の修学の目的に対応した選択科目を開講することで、社会に有用な専門性を持った人材育成を志向する。

#### 教育課程の構成

造形芸術学科の教育課程は基礎教育科目、外国語科目及び専門科目で編成する。基礎教育科目では、必修科目として大学生活から卒業後のキャリアまでを案内する科目を置き、選択必修科目として国語系科目と外国語科目を置く。

専門科目では、すべての系列に共通する科目を共通専門科目とし、各系列に関係する科目を3つの領域にまとめ、領域専門科目とする。初年度に共通専門科目の基礎となる科目を必修科目・選択必修科目とし、まず、これを学ぶ。その後、各自の系列を意識しつつ、2年次につながる領域専門科目（系列専門科目）を学ぶ。2年次で各系列での選択必修科目を履修することで10系列に分かれる。領域専門科目での必修科目は最小限であり、カリキュラムとして造形芸術領域の融合と多様化に対応する。

#### 教育課程の特長

1学科に3領域10系列をおき、全領域の科目を時間割の許す限り履修することができる独自の科目構成とする。造形芸術領域の融合と多様化に適応し、個々の学生が選択する系列を軸に、様々な興味や目標に対応できるカリキュラムとする。

自由度の高い個々のカリキュラム作りや、卒業後の進路の目標を大学での学びに結びつけることを指導するため、少人数クラスでの担任制や基礎教育必修科目、オフィスアワーの実施などできめ細かく対応する。

### 入学者の受入れ方針（アドミッション・ポリシー）

本学の建学の理念に基づいた教育を行うために、本学が求める学生像は次のとおりである。

- ・芸術を愛好する心情を持ち、個性豊かな造形的表現力を身に付けようとする人。
- ・何事にもとらわれない自由な精神を持つ人。
- ・確かな技術の修得に努力する人。
- ・造形芸術をとおり、地域社会に貢献する意欲のある人。

# 各系列の到達目標について

## 絵画系

絵画表現における基礎的知識を磨きつつ、幅広い素材に対する理解やそれらが生み出す様々な技法を習得していく。それに基づいて、型にはまった表現にとどまらず自ら思考し、自分の感性に合う造形表現を見つけていくことを到達目標とする。

## 立体造形系

自己と向き合い、立体造形を産み出す感性を持ち、作品の制作に取り組むことが出来る。立体制作の基礎的理解を深め、素材の知識を身に付け、機械や道具類の取り扱いを含めた技法を修得し、豊かな表現力を持った人材となることを到達目標とする。

## 写真系

写真芸術の様々な表現様式と技術、さらに美学的概念を研究し、表現としての知識を修得する。そして、様々な実用的な写真分野(コマーシャル、ファッション、雑誌、新聞、人物)の現場で積極的に実力を発揮できることを到達目標とする。

## グラフィック デザイン系

文字や画像、配色などを使用した視覚伝達デザインについて基本的理解を深める。アナログ手法とデジタル技術の両面から表現力を高め、視覚伝達媒体を制作するための思考力、知識、技術の修得を到達目標とする。

## アニメーション ・映像系

アニメーションや実写を利用した時系列展開について基本的理解を深める。映像機器類、ソフトウェアの操作技能を高めるとともに、多彩なアプローチから映像作品を制作し、映像文化に貢献できることを到達目標とする。

## イラストレー ション系

自己の制作における柔軟な発想力や感覚を磨き、平面、立体、デジタル作品までの多岐にわたるイラストレーションを幅広く学び、感覚に頼らない実用性のあるイラストレーション作品の制作力と技法を修得することを到達目標とする。

## インテリア デザイン系

人々の暮らしと密接に関わる道具や生活空間のデザインについて学び、素材や材料、条件や目的などの制約から、機能的に優れ造形的にも美しく、与えられた条件に相応しいものを企画・設計し提案するための知識と技術の修得を到達目標とする。

## プロダクト デザイン系

暮らしと密接に関わる家具と道具のデザインを学び、現代および未来の生活に寄与する製品を企画・設計・提案する知識と技術の修得を到達目標とする。それにより問題解決力のある設計者や物の価値を見極められる知識ある消費者になることを目指す。

## ファッション デザイン系

ファッションデザインの基礎技術やアパレル企業の実践的な知識を修得し、テキスタイルデザインを通して素材や技法についての理解を深め、自己の感性を表現する力を身につけ、豊かな文化創出の担い手となることを到達目標とする。

## 陶芸系

ロクロによる「水ビキ」の技法を中心に、陶芸の成形技法を習得し、陶土の種類や釉薬の種類など、陶芸素材に対する知識を深め、そのあつかに習熟することによって、日々の暮らしに彩りを与え、学生各々の感性を活かした作品を作り出すことを到達目標とする。