

設置の趣旨及び必要性を記した書類

目次

- I 設置の趣旨及び必要性
- II 学部・学科等の特色
- III 学部・学科等の名称及び学位の名称
- IV 教育課程の編成の考え方及び特色
- V 教員組織の編成の考え方及び特色
- VI 教育方法、履修指導方法及び卒業要件
- VII 施設、設備等の整備計画
- VIII 入学者選抜の概要
- IX 実習の具体的計画
- X 管理運営
- X I 自己点検・評価
- X II 情報の公表
- X III 教育内容等の改善を図るための組織的な取組
- X IV 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

I 設置の趣旨及び必要性

本学は、建学の精神「豊かな知性と誠実な心を持ち 社会に貢献できる人材を育成する」に従って、平成 4(1992)年 4 月に産業デザイン学科と建築学科を擁する造形学部の単科大学として開学した。その「設置認可申請書」には「個性豊かな創造力を持ち、社会及び産業界において、その創造力を発揮できる人材を育成する」ことが設置の目的として明記されている。

上記のとおり、デザイン学科は、平成 4 (1992) 年 4 月、造形学部「産業デザイン学科」(入学定員 90 名、3 年次編入学定員 10 名) として発足し、ものづくりの地としての愛知県の産業振興に資するためのデザインを創造し、それを担う人材の育成を目指して教育研究活動を行ってきた。

しかし、時代とともに、ものづくりに対しても産業技術のシーズに頼るだけではなく、消費者の視線・生活的感覚やマーケット志向が求められ、さらに企業のものづくりにおいても情報技術の内製化や情報産業の発展により、デザインについての幅広さが重要となり、平成 16 (2004) 年 4 月に学科名称を「デザイン学科」へ変更した。

この学科名称変更によって、数年受験生の増加を見たが、その後は本学を取り囲む周辺地域の教育環境(愛知県及び静岡県にデザイン系学科の増設等)の変化により、学生確保に苦しみこととなった。

このような状況下で、平成 23 年 4 月、学園本部によって策定された「学園中長期計画」の中で、以下のような改革改善が求められた。

【平成 23 年 4 月 「理事会便り春号」 vol. 5 から】

学校経営の原則

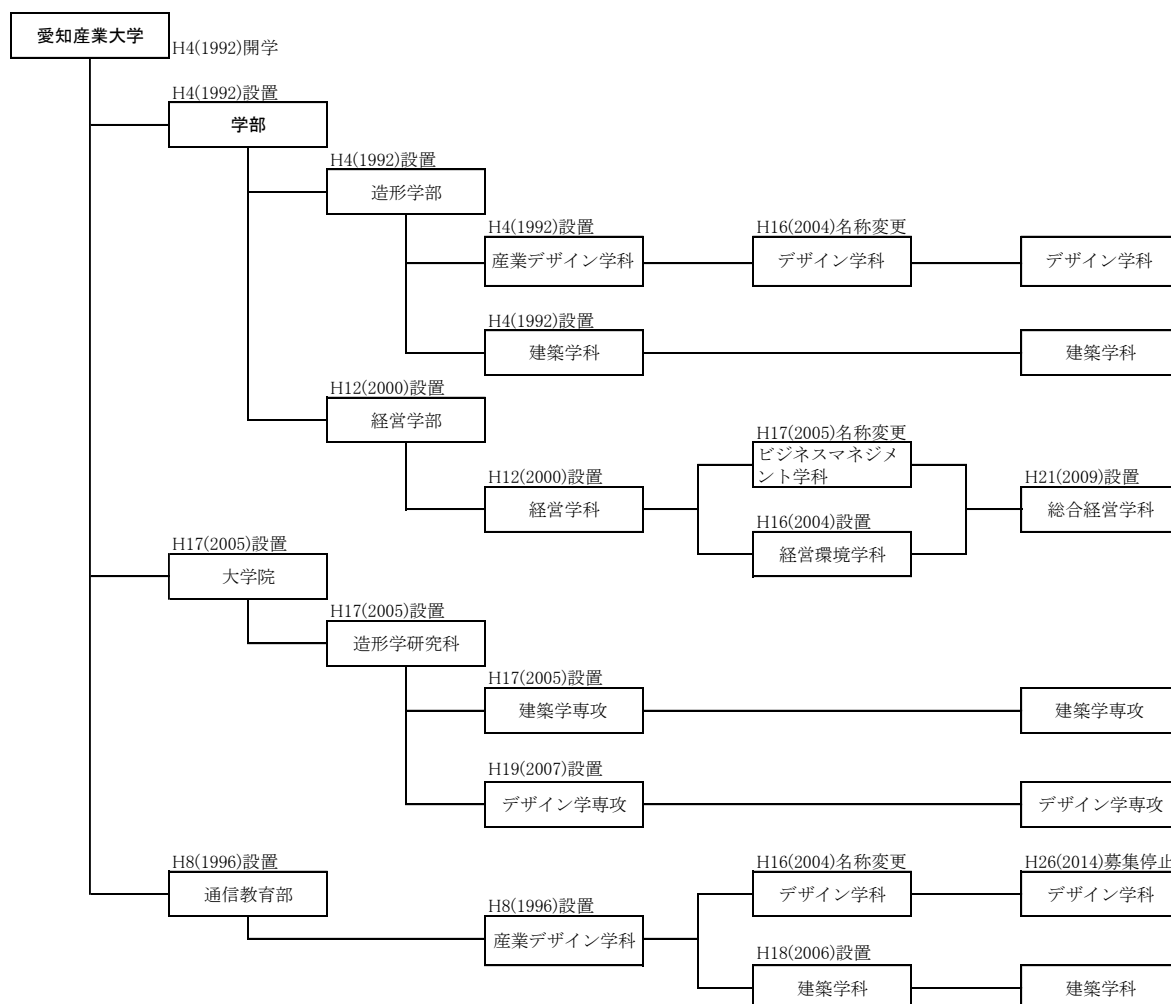
適正な規模を保ち、外部の優秀な人材を効率的に活用し、コア（中核）部分を強化し、少数精鋭で運営する。

この学園の中長期計画策定に対応して、大学内でも、自己点検・評価委員会、将来計画委員会等において、デザイン学科の改革改善に関して、検討がおこなわれた。その結果、平成 25 (2013) 年 4 月、入学定員を現状にあった適正規模に変更することにした。

平成 25 年 4 月 デザイン学科 入学定員 70 名（▲20 名）、3 年次編入学定員 5 名（▲5 名）

【平成 4 年 4 月愛知産業大学開学から、平成 26 年 4 月までの教育研究組織の推移】

* 「平成 27 年度 大学機関別認証評価自己点検評価書」から



* 「平成 28 年度 愛知産業大学自己点検評価書」基準 1-3、p.18

平成 26 年度からは、学園中長期計画委員会と平行して、学長指導のもと、プロジェクト会議と

して、各学科長と若手教員からなる「新カリキュラム検討会議」が組織され、デザイン学科を含む大学全体の教育研究活動に関して集中的に議論された。

特に、現代社会におけるデザイン分野では情報技術による進化があり、多くの時間を要した制作作業において高速かつ大量の情報処理が可能となり、ものづくり、生活、商業などの分野でデザインが不可分の要素となっている。コンセプトメイキングやオリジナリティの創造は人の専任領域であるが、情報技術により大学教育においても、デザインでの作業の効率化や高度化が可能となり、創造と制作の手段の情報化がカリキュラムおよび学生の日常生活の勉学にも自然と取り入れられてきた。本学でも、教育環境として ICT 環境の整備が行われ、アクティブラーニングの一層の充実に向けた取り組みが進められている。

現在は、それらの流れの中にさらに、AI や IoT の潮流として、知能を有するネットワークを基底としたスマート・インフォマティックスの推進がデザインを含む社会の構成に組み込まれ始める状況である。具体的には、例えば自動車産業やロボット産業に如実である。従来のデザインの対象であるプロダクト、生活、情報、商業、空間環境等の縦割り分野から、対象内容構成は大きく変化はしないが、それぞれが有機的かつ能動的にユーザーとコミュニケーションできる関わりを持つように、「スマートデザイン」が求められるようになってきた。情報の智能化つまり、スマート化による手段の変化がこれを可能としている傾向があり、本学もそれに漏れない。

以上のような状況の変化は、特に情報通信技術の進展と大きく関わるものであるが、情報社会の構造が大きく変革している現況の中で、デザイン学科の教育課程は如何にあるべきかについて将来計画委員会等で自己点検を重ねた結果、産業界における製造過程や製品化においてデザインの役割が世界的にも大きな意味を持つに至り、さらにはシーズオリエンテッドから脱却し、市場を見据えた消費者のためのユーザーオリエンテッドなデザインが求められていることへの対応が必要であることが見いだされた。

そこで、デザイン学科は、開学時の趣旨「産業に貢献するデザイン」と共に、産業界も志向する「消費者が求めるデザイン」に原点回帰すべきとの結論に至った。もちろん、それは単純な原点回帰ではなく、開学時から 30 年近く経過した歴史的推移の中で、大きく変革を遂げた産業界の成果、特に情報産業に象徴されるスマート・テクノロジーを吸収し、生産から消費までを一気に見渡したデザイン、いわば弁証法的に一段上昇した概念としての「産業デザイン」への原点回帰でもある。従来型の手法によるシーズオリエンテッドなデザインにとどまっているのではなく、ユーザーオリエンテッドなデザインへ進化した方法論を持っていることを受験生のみではなく広く社会的にも認知されることが求められている。即ち、本学におけるデザイン教育において既に一部実施されている AI・IoT を含む情報通信技術を手段としてスマート・インフォマティックス・メディア（プロダクト／サービス）を創出するデザイン教育を、より一層充実し、前面に出す必要性が出てきた。

しかし、将来計画委員会において、このような内容を受験生等に明確に周知する方法としては、学科名称変更では不十分であり、「新学科設置」が最適との結論を得た。

以上の理由から、平成 31 年 4 月より、本学のデザイン学科は入学者の募集を停止し、新たな学科「スマートデザイン学科」として生まれ変わる（設置）こととした。

なお、新学科の名称・入学定員等は、以下のとおりである。

平成31年4月

デザイン学科

募集停止 (入学定員▲70名、3年次編入学定員▲5名)

【新学科】

スマートデザイン学科

設 置

入学定員 70名 3年次編入学定員 5名

学位 学士(芸術)

II 学部・学科等の特色

新学科は、デザイン手法として、本来の人の手や頭による創造を基礎として情報通信技術や人工知能を意識し利用する意味で、総称的な概念である「知能化＝スマート」を取り上げ、さらに、より広く深くユーザーを理解し、潜在的なニーズを発見して創造的且つ新規性を持つ企画・計画・設計・マーケット・メンテナンスをトータルに思考・実施出来る総合的な役割を担う「デザイナー」を育成する意味として、「スマートデザイン学科」とした。

特に、デザイン手法として、本来の人の手や頭による創造を基礎として情報通信技術や人工知能を意識し利用する意味で、総称的な概念である「知能化＝スマート」を取り上げ、さらに、より広く深くユーザーを理解し、潜在的なニーズを発見して創造的且つ新規性を持つ企画・計画・設計・マーケット・メンテナンスをトータルに思考・実施出来る総合的な役割を担う「デザイナー」を育成することを、最も大きな特徴とする。

付記するならば、「スマート」という日本語は、スマートフォンやスマートメディアとして既に新聞紙上等でも流布しており、特に若者の間では十分流通している概念であると理解する。

III 学部・学科等の名称及び学位の名称

新学科「スマートデザイン学科」の教育目的が、創造的且つ新規性を持つ企画・計画・設計・マーケット・メンテナンスをトータルに思考・実施出来る総合的な役割を担う「デザイナー」を育成する意味において、前身の「デザイン学科」との学位等の継承性は以下のとおりである。

新学科の名称	学位	学位の分野
スマートデザイン学科	学士(芸術)	美術分野

*学位、学位の分野ともに「デザイン学科」と同じ。

なお、現在設置されているデザイン学科では、美術(アート)に基礎を置くデザインを教育研究する体制で作られた。しかし、現在では、学生の教育課程においても、特にインダストリアルデザインやデジタルデザイン分野では、社会の要請も含めて美術のみがその基礎となるわけではなく、人々の暮らしや社会にとって有用なものづくり、課題解決(体験価値創造)のために、機械化や情報化の影響が大きく、その分野の知識に基づくものになってきている^{1) 2)}。

その情勢の中で、新学科であるスマートデザイン学科では、従来の美しさや使い心地良さなどの感性や造形力だけでなく、情報メディア知識の利用、AIの利用、IoTなどの工学技術を含めたトータルなものづくり体制と手法が求められてきている。デザインの創造・製造の世界では、芸術的な思考力や創造性だけでなく情報や技術の導入利用が必須となってきた。世界的に製造業や

情報産業では、製品の市場化やイノベーションに際してのデザインの果たす役割が大きいとされ³⁾、情報とテクノロジー分野の製品・商品開発・製造でのデザインが不可分であるという認識が世界市場で流布している。これらは「デザイン思考」として注目され、イノベーションの誘発や問題解決の手法として活用されている⁴⁾。

以上のような理由から、「スマートデザイン学科」は「デザイン学」を基礎としながらも、より積極的に、21世紀における情報テクノロジーの成果を教育課程の中に包含し、編成した。

参考文献

- 1) 「デザインの活用によるイノベーション創出環境整備に向けたデザイン業の実態調査研究」平成28年3月
- 2) 「我が国経済社会の情報化・サービス化に係る基盤整備報告書」、経産省、平成28年3月
- 3) 「製品開発マネジメントにおけるデザインの重要性」、文部科学省 科学技術政策研究所、2012年3月
- 4) 「国際競争力強化のためのデザイン思考を活用した経営実態調査報告」、株式会社野村総合研究所、2014年3月

IV 教育課程の編成の考え方及び特色

本学では、大学教育の中核に、「建学の精神」に基づいて定められた「愛知産業大学 3つのポリシー」を定め、それに従って教育研究活動のPDCAをまわし、教育の内部質保証を実現するよう、自己点検評価活動を行っている。

特に、今回の設置申請を行う新学科「スマートデザイン学科」に係わる3つのポリシーを記載すると、以下の通りである。

愛知産業大学、造形学部、及びスマートデザイン学科の3つのポリシー

ディプロマ・ポリシー	
愛知産業大学	愛知産業大学では、幅広い知識・教養を身につけ、豊かな感性を持ち、論理的に物事を考え、他者とのコミュニケーションができ、なおかつ専門的知識を身につけて、産業・地域・生活の発展に貢献できる就業力を持った者に対して学士を授与します。
造形学部	造形学部では、産業・地域・生活における諸問題に関心を持ち、そこにあるさまざまな問題を発見し、建築及びデザインの実践的技能と知識を身につけて社会に貢献できる者に対して学士（芸術）を授与します。
造形学部 スマート デザイン学科	スマートデザイン学科では多様化する現代社会について知識を身につけ、情報テクノロジーを含めたトータルなデザインを通して産業・社会・生活をより良きものとする提案ができる知識と能力を身につけることを目的としています。このため、以下の点に到達している者に学士（芸術）を授与します。 ・産業・地域・生活に存在する課題を発見し、そこに関わる人々に理解できるように説明することができる。 ・産業・地域・生活に存在する課題について、情報テクノロジーを含めたトータルなデザインの知識を通して解決方法を立案することができる。 ・情報テクノロジーを含めたトータルなデザインを実践するために必要な知識と技能について理解し、それを修得するために行動することができる。

カリキュラム・ポリシー	
愛知産業大学	愛知産業大学では、各学部・学科の専門知識を修得する科目を設定すると同時に、人文・社会・自然、語学、情報、キャリア等の科目を体系的に編成し、主体的に学修に取り組むことが可能な、学部学科を跨いだ実践的な共通専門科目を設定しています。
造形学部	造形学部のカリキュラムでは、造形に関する専門知識を修得する講義だけでなく、現代社会で行われている造形に関する建築実務、情報社会におけるデザイン実務の技能を修得する実技授業を設定し、専門知識を実践で確かめて広く共有するための演習授業を設定しています。
造形学部 スマート デザイン学科	スマートデザイン学科のカリキュラムでは進歩・変化が著しい情報工学の分野における動向をつかむため、企業関係者や研究者の声を聞く講座を開講するなど、最新の情報を取り入れるように編成されています。具体的には、ディプロマ・ポリシーで述べた3つの目標を達成するため、以下のような科目を設定しています。 ・デザインマネジメント論、人間中心デザインなど、IoT、情報デザインを行うための社会的知識、教養を養う科目を設定しています。 ・マーケティング演習、プロトタイピングなど実際の産業・地域・生活にある事例を使った実践的なデザインのための実技、演習科目を開設しています。 ・AI デザイン基礎、データマイニング、ロボティクス論など、IoT、情報デザインを行うために必要な工学的知識、技能を修得するための科目を設定しています。

アドミッション・ポリシー	
愛知産業大学	愛知産業大学では、各種産業に関する知識と学術を授けるとともに、専門の技能・理論を学び、応用に発展させる力をつけ、人格の完成を図り英知と勤勉さを高め、産業及び文化の発展に貢献する人材を育成しています。 そのために、基礎的な知識・教養を持ち、論理的に考え、他者とのコミュニケーションができること、そして自分の分野の専門知識・技能を身につけ、産業・地域・生活の発展に貢献でき、夢の実現に意欲をもつことが求められます。 したがって、文系や理系にとらわれず高等学校において幅広く学習し、コミュニケーション能力を備えていることを重視します。そのため入学試験では、文系・理系科目の基礎知識や能力を求めますが、知識を単に有することよりも、持っている知識を関連づけることや展開する能力を重視します。
造形学部	造形学部では、産業・地域・生活における建築及びデザインという造形行為を通して、社会に貢献できる人材を育成します。そのために、専門知識・技能を身につけた職業人を目指して、よりよい生活環境を実現したいという意志を持つことが求められます。

造形学部 スマート デザイン学科	スマートデザイン学科では、確かな人間理解と生活感覚をもとに、I T 社会における産業と暮らしのあり方についてA I を利用し、IoT でつながるものやことを創造できる人材を育成することです。 そのために、デザイン・情報・建築の専門知識・技能を身につけた職業人を目指して、社会や生活に常に関心を持ち、良いものや美しいものに敏感で、よりよい生活環境を実現したいという意志を持つことが求められます。 したがって、小論文で関心度と目指す意欲を判断し、一般入試・センター利用入試では、高等学校での学習の達成度をみるとともに、大学での学修に必要な基礎学力をもっているかの判断をします。推薦・AO入試では、勉学態度と意欲の面からみて大学で学ぶ能力を有すると認めた人物に対して行い、職業系の学科出身者に対しては専門の学習実績も考慮します。外国人志願者には、スマートデザイン学科で学修できる日本語能力についての判断も行います。
------------------------	---

上記の3つのポリシー、特に「カリキュラム・ポリシー」に従って編成された「スマートデザイン学科」の教育課程の編成及びその特色は、以下の7つにまとめることができる。

- 1) 産業デザイン学科設置以来かなり細分化して開設されてきた授業科目（特に選択科目）等、教育課程の見直しを行った。

具体的には、狭い分野について少人数受講で行われていた科目を、デザイン手法ごとにまとめることで、適切な数の受講者による、共通の方法と異なる視点を持つ受講者が相互に学習しあえることを含めた、アクティブラーニングが行える環境を整えた開講体制に改めることとした。

その結果、開講科目に関しては、専門科目として61科目開講されていたものを整理し、53科目に精選した。

- 2) 前掲のカリキュラム・ポリシーから、第一に、スマートデザイン学科のカリキュラムでは「進歩・変化が著しい情報工学の分野における動向をつかむため、企業関係者や研究者の声を聞く講座を開講するなど、最新の情報を取り入れる」ことができるように編成した。

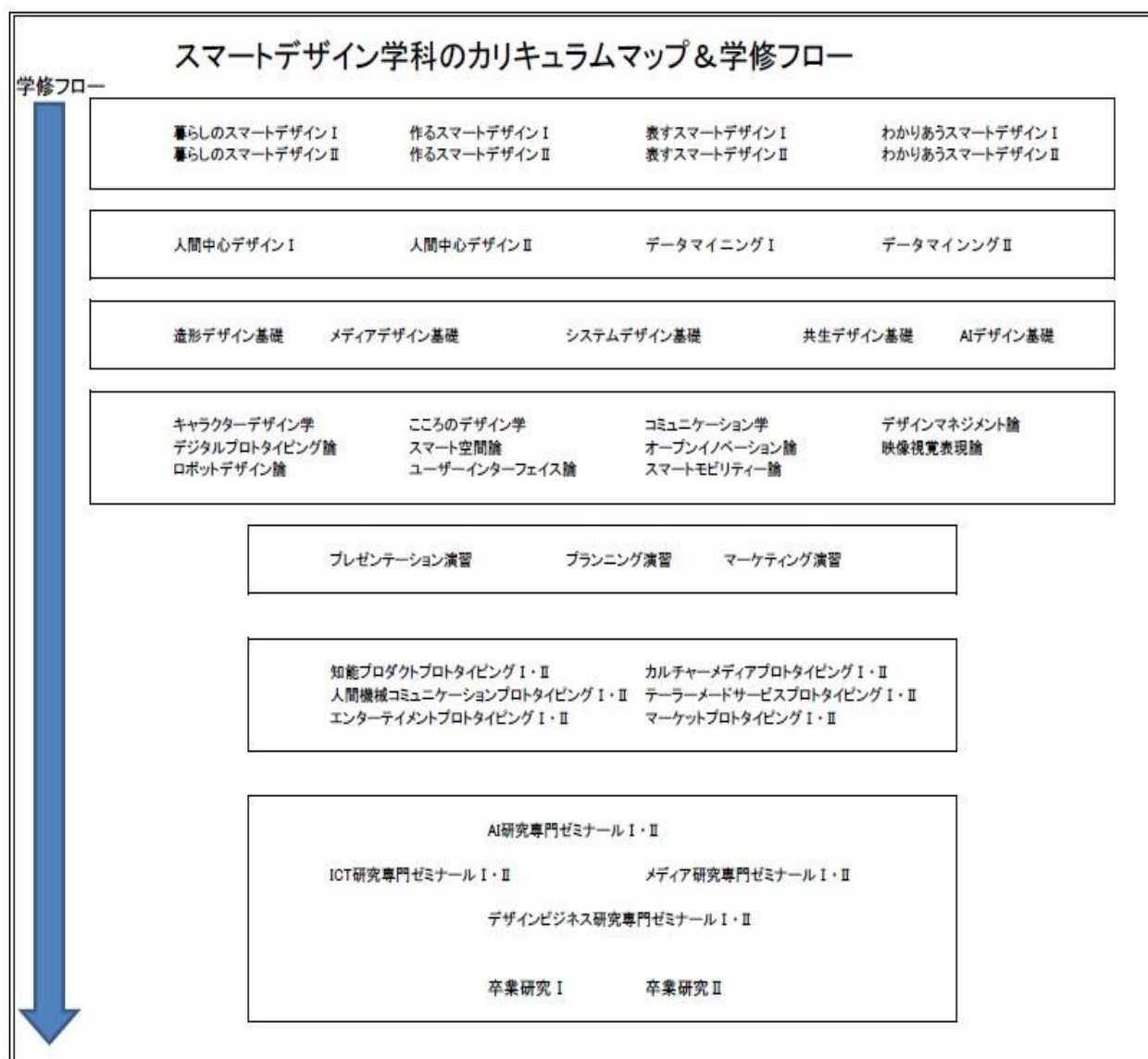
具体的には、ディプロマ・ポリシーで述べた3つの目標を達成するため、以下の5つの授業科目群を開講する。

- ① 文化、デザインマネジメント、人間中心デザイン、情報メディアなど、情報社会に向けたデザインを行うための知識、教養を養う授業科目群
- ② 産業・地域・生活に向け、より実践的なプランニング、マーケティング、プロトタイピングを行う授業科目群。
- ③ コミュニケーションスキル、データマイニングスキル、企画スキル、など、統合的なソリューションや提案をデザインするために必要な知識、技能を習得するための授業科目群。

- ④今後の人間と機械の共生を最適な相互作用で結ぶ、ユーザーインターフェースの提案とコミュニケーションサービスをデザインするために必要である人間理解を考察する授業科目群。
- ⑤提案及び計画設計するロボットが人間と協働するために必要な人工知能生成を促す機械学習知識と人工知能をデザインするための実践的な授業科目群。

3) 新学科「スマートデザイン学科」の特質である「確かな人間理解と生活感覚をもとに、IT 社会における産業と暮らしのあり方について AI を利用し、IoT でつながるものやことを創造できる人材」を育成するという教育目標を教育課程の編成の上でも明確にするために、従来の「手仕事の」「徒弟的」デザイン作業のコアを改め、「スマートデザイン学科」のコア科目として、「人間中心デザイン」と「データマイニング」を必修科目として開設することにした。

4) 新学科「スマートデザイン学科」の学生自身が、授業科目を履修しながら、自然と「スマートデザイン」のコンセプトと応用、理論と実践が習得できるよう、以下のカリキュラムマップに基づいて、教育課程を編成した。



5)「スマートデザイン学科」全体の学修アセスメントを明確にし、教育研究活動の PDCA サイクルをまわし、自己点検評価できるよう、科目ルーブリックから課程ルーブリックまで、全学修のルーブリックを策定した。

6) 他学科とのシナジー効果を視野に入れた共通科目

従来、デザイン学科、建築学科、総合経営学科の3学科の科目で、他学科学生も履修できる「開放科目」を設けていたが、3学科協力体制の下、学科を超えて共通的に学べ、かつ専門性の融合によるシナジー効果を発揮する本学の特色ある教育体系として、共通科目を編成した。

具体的には、以下の2つも軸からなるマトリックスに基づいて、共通科目を編成した。

分野と活動	■地域クリエイション	■産業クリエイション	■市場クリエイション
◆知る	三河のまちづくりと観光	三河のものづくり	マーケティングと広告
◆考える	まちと建築の福祉	日本の新しい産業	都市と移動手段のデザイン
◆提案	都市計画とまちづくり	未来産業ワーク	市場創成ワーク

また、その他にも、学科の枠を超えて学修する以下の共通科目を編成した。

具体的には、世界の美術、アート表現演習、色彩学、人間工学と感性、コミュニケーションスケッチ、インターンシップの6科目である。

7) 高大接続から幅広い教養教育と専門教育導入までを展開する教養科目

教養教育の教育課程の編成に関しては、本学の建学の精神、使命・目的及びディプロマ・ポリシーに基づきつつ、学習の3要素（基礎的・基本的な知識・技能の習得、課題を解決するための思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度）を考慮し、以下の6つの科目群で教育課程を編成している。

①高大接続を図り、充実した大学生活を送るために必要な知識・技能を教授する科目群

スタディスキル

②現代社会のあらゆる局面で必要不可欠となっている情報関係の知識・技能を教授する科目群

情報リテラシー、プレゼンテーションツール、デジタルデザイン表現

③人間、社会や自然への深い洞察を育むために必要な知識・技能を教授する科目群

哲学、倫理学、心理学、経済学、法学（日本国憲法）、社会学、日本の歴史、現代文化論
数学と社会、統計学、地球環境と社会

④人間関係を円滑にするコミュニケーション力を育成するために必要な知識・技能を教授する科目群

文章表現基本、文章表現応用、日本語中級、日本語上級、英語コミュニケーション A、英語コミュニケーション B、英語コミュニケーション C、中国語 A、中国語 B、フランス語

⑤大学入学前・大学在学中・大学卒業後のキャリア形成をするために必要な知識・技能を教授する科目群

キャリアデザイン I、キャリアデザイン II

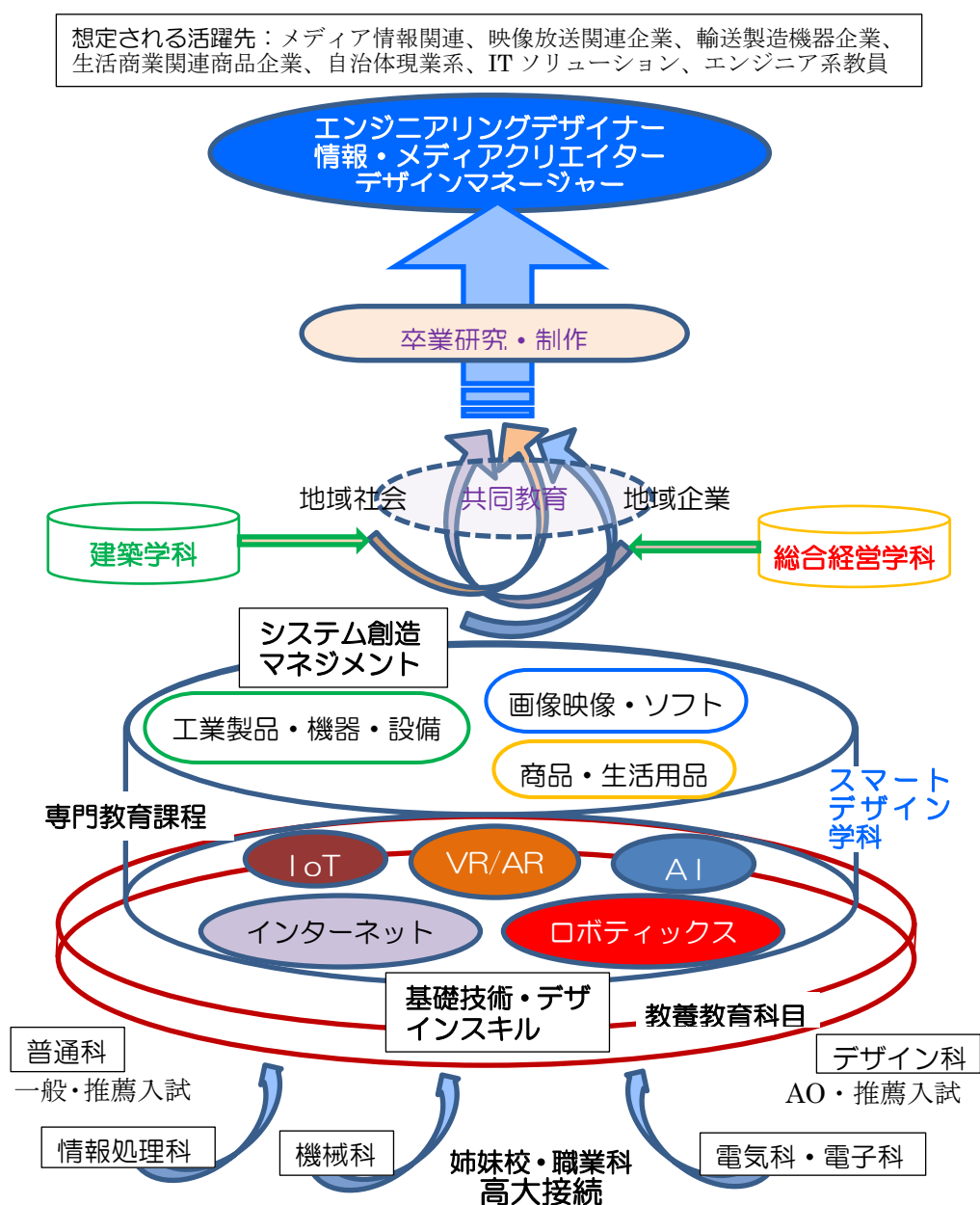
⑥心身の能力の向上を図るために必要な知識・技能を教授する科目群

健康・運動の科学、スポーツ A、スポーツ B

なお、今回の教育課程の編成にあたっては、教養教育に関する自己点検評価の結果、語学教育とスポーツに関しては、興味と関心にあった履修ができるように、また授業レベルとの誤解を招かないように、科目名称を「英語コミュニケーション A」「英語コミュニケーション B」「英語コミュニケーション C」、「中国語 A」「中国語 B」、「スポーツ A」「スポーツ B」へ変更した。

なお、以上のような教育課程の編成に基づいた「スマートデザイン学科」の全体像をスケッチすると、以下のとおりである。

スマートデザイン学科の概要



V 教員組織の編成の考え方及び特色

「基本計画書」の「設置の前後における学位等及び専任教員の所属の状況」に記載した通り、従来のデザイン学科の教育研究活動を継承する意味から、デザイン学科からの教授陣の移動を 7 名（内教授 5 名）、そして「スマート学科」の特色を鮮明に打ち出すことができる新規採用教授陣を 4 名（内教授 0 名）、計 12 名（内教授 5 名）で教授陣を編成する計画である。

なお、5 名の教授陣に関しては、ただ単に従前のデザイン学科の教育研究活動の延長ではなく、「スマートデザイン学科」のコアを十分指導できる人材を選出し、配置した。

また、新規採用の教授陣に関しては、各要素の学術的な教育者の採用では統合的な情報社会デザイナーを育成することは困難なため、現在の IoT システムや AI 分野、ビッグデータ、データマイニング、RPA（Robotic Process Automation）コンサルティングなど、社会において事業などを実践している専門家を教授陣に採用し、「スマートデザイン学科」の教育研究活動の特色を明確化している。

VI 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

前述の通り、具体的には、デザイン手法ごとにまとめることで、適切な数の受講者による、共通の方法と異なる視点を持つ受講者が相互に学習しあえることを含めた、「AL（アクティブラーニング）」や「PBL（課題解決型授業）」が積極的に行えるよう、教育方法を改善する。そのために、教授陣の FD 活動を積極的に行うとともに、施設設備的にも AL や PBL 用の教育環境を整える。

また、履修モデル（添付資料 参照）やカリキュラムマップ、学修ルーブリックを提示することによって、履修指導上の工夫改善を行う。特に、本学が平成 24 年度から実施している「履修振り返り」や「履修相談 week」、平成 29 年度から導入した学修ルーブリック等の指導を通して、学生自らが、自己の学修の個々の授業科目から課程全体までを評価できるよう、指導上の工夫改善を行っている。

なお、卒業要件は以下のとおりである。

教養科目 36 単位以上、共通科目及び専門科目 88 単位以上 合計 124 単位以上

VII 施設、設備等の整備計画

「スマートデザイン」のコアとなるコンピュータスキル、視聴覚端末操作法など、IoT、情報デザインを行うために必要な知識、技能を習得するための施設、設備として、以下のものを設置する計画である。（「基本計画書」の「設備購入費関係」参照）

具体的には、以下の通りである。

- 1) データマイニング、ロボット、RPA、HCD（Human Centered Design）に向けた AI 関係のプロトタイピング
 - ・人工知能生成アプリケーション(機械学習プラットフォーム)
 - Thinkeye 年間ライセンス
- 2) ロボット開発、ドローン開発およびスマートデバイスなど IoT 関係のプロトタイピング

- ・ arduino など関連マイコン開発機器一式
 - ・ 電子デバイス開発工具など一式
 - ・ デバイス開発ラボ
- 3) ロボット開発、ドローン開発およびスマートデバイスなど製品企画デザイン関係のプロトタイプینگ
- ・ 3D モデリングレンダリングソフトウェア(VR,AR などに対応)ライセンス
 - ・ デジタルスケッチ、アニメーションなど制作用アプリケーション(adobe CC)ライセンス
 - ・ 3D モデリング、3DCG レンダリング用スタジオ
 - ・ 3D スキャナー、3D プリンター、塗装ブースなど工作スタジオ
- 4) 映像メディアデザイン関係のプロトタイプینگ
- ・ デジタル撮影ポストプロダクション機器一式
 - ・ 撮影用ドローン一式
 - ・ ロボットアームカメラ一式
 - ・ 合成撮影スタジオ(VR,AR に対応)

VIII 入学者選抜の概要

入学者選抜に関しては、前述の「スマートデザイン学科」のアドミッション・ポリシーを踏まえ、推薦入学試験、AO入学試験、一般入学試験等の入学試験を適切に運用し、学生確保に努めている。

- ①推薦入試（指定校推薦、一般推薦、専門・総合学科推薦）は、主として本学が設置する学科の専門分野と等しい、もしくは相当する教育履歴により専門性について高い学力を有する受験者を対象にした入学試験として行っている。
- ②AO入試は、AOガイダンスを通じて、専門分野への関心と学習意欲を高め、学習目的を明確にした上で、本学が設置する学科の専門分野だけではなく、様々な分野において相当の学力を有している受験生を対象にした入学試験として行っている。なお、AO入試の点検・評価は、入試広報委員会により実施している。
- ③一般入試、センター試験利用入試は、主として「教養」の観点において相応する高い基礎学力を有している受験生を対象にした入学試験として行っている。
- ④留学生入試は、日本留学試験や日本語能力試験等の得点が本学の選考基準を満たしていることを条件に、各学科が指定する課題についての作文の提出、及び個人面接で、特に入学後に授業について行ける十分な日本語能力と意欲があるかを判断している。
- ⑤アドミッション・ポリシーの3つの観点が入試形態別にどのように重視され、合否判定にどの程度配慮されているか、そして、志望する学科別の「高等学校での履修が望ましい教科・科目や取得が望ましい資格等」については、明示するとともに、広く受験生に公表している。
- ⑥入学試験は入試実施部会により、アドミッション・ポリシーに沿った公正かつ妥当な入学者選抜を行い、その判定は、判定部会による一連の適正な体制の下で運用している。

IX 実習の具体的計画

「スマートデザイン」のコアとなるコンピュータスキル、視聴覚端末操作法など、IoT、情報デザインを行うために必要な実習については、学内の「パソコン実習室」、「プレゼンルーム」、「モデリングスタジオ（実習棟）」や、学外の「共同利用ラボ」での実習なども含み、具体的には以下のプロトタイピング科目群の中で中心的に実施する。

「知能プロダクトプロトタイピングⅠ」
「知能プロダクトプロトタイピングⅡ」
「カルチャーメディアプロトタイピングⅠ」
「カルチャーメディアプロトタイピングⅡ」
「人間機械コミュニケーションプロトタイピングⅠ」
「人間機械コミュニケーションプロトタイピングⅡ」
「テーラーメイドサービスプロトタイピングⅠ」
「テーラーメイドサービスプロトタイピングⅡ」
「エンターテインメントプロトタイピングⅠ」
「エンターテインメントプロトタイピングⅡ」
「マーケットプロトタイピングⅠ」
「マーケットプロトタイピングⅡ」

なお、上記のプロトタイピング科目群では、具体的な社会提案力の実践実習として、それぞれの対象分野における製品及びサービスの潜在的なニーズの発掘から提案、製品活用時の提供するUX（User Experience）を原理試作以降のニーズ理解、アイディア、プランニング、開発のフローを実践的に理解しすることを目指している。

X 管理運営

愛知産業大学造形学部スマートデザイン学科の管理運営に関しては、愛知産業大学学則に基づき、「愛知産業大学教授会」（以下、「教授会」）が設置され、学長の諮問に応じ、次に係る事項を審議すると規定されている。

- (1) 学則に関する事項
- (2) 教育課程及び授業に関する事項
- (3) 学生の入学及び卒業に関する事項
- (4) 単位認定に関する事項
- (5) 学生の厚生補導に関する事項
- (6) 学生の賞罰に関する事項
- (7) 教員の研究に関する事項
- (8) 教員の教育研究活動に係る評価に関する事項
- (9) その他大学の運営に関する事項

また、この他、学長および学部長がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、学長および学部長の求めに応じ、意見を述べることができる。

教授会は、愛知産業大学学則に基づき、教授、准教授、専任講師によって組織されている。

開催頻度は原則として月 1 回である。

X I 自己点検・評価

本学は、学則第 1 条 2 項に「本学は、教育研究水準の向上を図り、本学の目的及び社会的使命を達成するため、教育研究活動等の状況について自ら点検及び評価を行い、その結果を公表する。」と、明確に規定している。

この規定に応じ、本学は平成 9(1997)年、開学 5 年目という早い時期に「自己点検・評価委員会規程」を制定し、翌、平成 10(1988)年 6 月に、最初の自己点検・評価を行った結果を『愛知産業大学自己点検・評価報告書(現状と課題)』として取りまとめて公表した。以来、平成 21(2009)年 6 月刊行の日本高等教育評価機構による認証評価のための『自己評価報告書』を含め、自主的・自律的に、かつ周期的に自己点検・評価に取組み、既に 13 冊の報告書を公表している。

愛知産業大学の「自己点検・評価報告書」の刊行

集	対象年度	タイトル	刊行月日	備考
1 集	平成 9・10 年度	自己点検・評価報告書 (現状と課題)	平成 10 年 6 月	本学独自の自己点検評価
2 集	平成 11・12 年度	自己点検・評価報告書 (教育活動の現状と課題)	平成 12 年 12 月	本学独自の自己点検評価
3 集	平成 13・14 年度	自己点検・評価報告書 (教育活動の現状と課題)	平成 14 年 12 月	本学独自の自己点検評価
4 集	平成 15・16 年度	自己点検・評価報告書 (教育・研究活動の現状と課題)	平成 16 年 12 月	本学独自の自己点検評価
5 集	平成 17・18 年度	自己点検・評価報告書 (教育・研究活動の現状と課題)	平成 18 年 12 月	本学独自の自己点検評価
6 集	平成 19・20 年度	自己評価報告書	平成 21 年 3 月	本学独自の自己点検評価
7 集	平成 21 年度	自己評価報告書 本編・データ編	平成 21 年 6 月	日本高等教育評価機構 による認証評価
8 集	平成 22・23 年度	自己点検・評価報告書	平成 24 年 3 月	本学独自の自己点検評価
9 集	平成 24・25 年度	自己点検・評価報告書	平成 26 年 3 月	本学独自の自己点検評価
10 集	平成 26 年度	自己点検評価書	平成 27 年 3 月	本学独自の自己点検評価
11 集	平成 27 年度	自己点検評価書 本編・データ編	平成 27 年 6 月	日本高等教育評価機構 による認証評価
12 集	平成 28 年度	自己点検評価書 本編・データ編	平成 28 年 12 月	本学独自の自己点検評価
13 集	平成 29 年度	自己点検評価書 本編・データ編	平成 29 年 12 月	本学独自の自己点検評価

平成 22 年 3 月、及び平成 28 年 3 月の 2 回、本学は、(公財)日本高等教育評価機構の認証評価にて「適合」判定をいただいている。

また、本学独自の自己点検評価を毎年実施し、「大学自己点検評価書」を大学ホームページにて

公表している。

X II 情報の公表

本学独自の自己点検評価を毎年実施し、「大学自己点検評価書」を大学ホームページにて公表している。また、法人及び大学の財政状況に関しても、大学ホームページにて公表している。

さらに、「大学ポートレート」を通して、大学の諸情報を的確に公開している。

X III 教育内容等の改善を図るための組織的な取組

教員の資質向上と組織的教育の能力向上のため、学部及び大学院において FD 活動を進めている。ただし、本学においては、学生の教育は授業内外において教員と職員がともに連携して行うべきものであるとの認識から、教員の FD (Faculty Development) 活動と職員の SD (Staff Development) 活動を個別に実施するのではなく、両者を融合した UD (University Development) 活動として推進している。

この UD 活動を効果的に行うため、常設の UD 委員会を設置し、教員と職員が同等の立場で委員として参画している。教職員が任意に参加する「UD フォーラム」において、さまざまな教学上のテーマについて教職員がプレゼンテーションを行い、これに参加教職員が質疑応答するという自由なフォーラム形式で運営されており、教職員の教育資質の向上、問題意識の共有等に有効に機能している。

X IV 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

キャリア教育・就職支援においては、キャリア委員会が管轄して、キャリア支援課に常駐するキャリアファシリテーターが学生のキャリア・就職相談をきめ細やかに行っている。キャリア支援課を充実し、実施している。

履 修 モ デ ル （学則科目順）

区分	科目名称	必選	授業形態	単位数	学年	前・後期	のプロダクトデザイナーを育成 します。			するプロジェクトに参画できる 人材を育成します。
教 養 科 目	スタディスキル	必修	演習	2	1	前期	2	2	2	2
	キャリアデザインⅠ	必修	演習	2	3	前期	2	2	2	2
	キャリアデザインⅡ	必修	演習	2	3	後期	2	2	2	2
	情報リテラシー	必修	演習	2	1	前期	2	2	2	2
	プレゼンテーションツール	選択	演習	2	1	後期	2	2	2	2
	デジタルデザイン表現	選択	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	哲学	選択	講義	2	1	後期	2	2	2	2
	倫理学	選択	講義	2	3	前期			2	2
	心理学	選択	講義	2	1	前期				
	経済学	選択	講義	2	2	後期	2	2	2	2
	法学（日本国憲法）	選択	講義	2	2	前期	2	2	2	2
	社会学	選択	講義	2	2	後期	2	2	2	2
	日本の歴史	選択	講義	2	2	後期			2	2
	現代文化論	選択	講義	2	3	後期	2		2	2
	数学と社会	選択	講義	2	1	前期	2	2	2	
	統計学	選択	講義	2	1	後期	2	2	2	2
	地球環境と社会	選択	講義	2	3	前期	2	2		
	文章表現基本	選択	講義	2	1	前期	2	2	2	2
	文章表現応用	選択	講義	2	1	後期	2	2		
	日本語中級＊1 留学生対象科目	選択必修	演習	2	1	前期・後期				
	日本語上級＊1 留学生対象科目	選択必修	演習	2	1	前期・後期				
	現代日本の文化研究＊1 留学生対象科目	選択必修	演習	2	1	前期				
	英語コミュニケーションA＊2	選択必修	演習	2	1	前期	2	2	2	2
	英語コミュニケーションB＊2	選択必修	演習	2	1	後期				
	英語コミュニケーションC＊2	選択必修	演習	2	2	前期				
	中国語A	選択	演習	2	3	前期		2		
	中国語B	選択	演習	2	3	後期				
	フランス語	選択	演習	2	2	後期				2
	健康・運動の科学	選択	講義	2	2	前期	2	2	2	2
	スポーツA	選択	実習	1	1	前期				
	スポーツB	選択	実習	1	1	後期				
	教養科目 合計							36	36	36
共 通 科 目	世界の美術	選択	演習	2	1	後期			2	2
	アート表現演習	選択	演習	2	2	後期	2	2	2	2
	色彩学	選択	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	人間工学と感性	選択	演習	2	2	後期	2	2	2	2
	コミュニケーション・スケッチ	選択	演習	2	1	前期	2	2	2	2
	インターンシップ	選択	演習	2	3	前期				
	地域クリエイション基礎	選択	演習	2	1	前期				
	三河のまちづくりと観光	選択	演習	2	1	後期			2	
	福祉社会のクリエイション	選択	演習	2	2	前期				
	地域クリエイションワーク	選択	演習	2	3	前期				
	産業クリエイション基礎	選択	演習	2	1	前期				
	三河のものづくり	選択	演習	2	1	後期	2	2		
	日本の産業	選択	演習	2	2	前期				
	未来産業ワーク	選択	演習	2	3	前期				
	マーケティングと広告	選択	演習	2	1	後期				2
	都市と移動手段のデザイン	選択	演習	2	2	前期				
	市場創成ワーク	選択	演習	2	3	前期				
専 門 科 目	暮らしのスマートデザインⅠ＊1	選択必修	演習	4	1	前期		4		4
	暮らしのスマートデザインⅡ＊2	選択必修	演習	4	1	後期		4		4
	作るスマートデザインⅠ＊1	選択必修	演習	4	1	前期	4	4		
	作るスマートデザインⅡ＊2	選択必修	演習	4	1	後期	4	4		
	表すスマートデザインⅠ＊1	選択必修	演習	4	1	前期			4	4
	表すスマートデザインⅡ＊2	選択必修	演習	4	1	後期			4	4
	わかりあうスマートデザインⅠ＊1	選択必修	演習	2	1	前期	4	4		
	わかりあうスマートデザインⅡ＊2	選択必修	演習	4	1	後期	4	4		
	人間中心デザインⅠ	必修	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	人間中心デザインⅡ	必修	演習	2	2	後期	2	2	2	2
	データマイニングⅠ	必修	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	データマイニングⅡ	必修	演習	2	2	後期	2	2	2	2
	プレゼンテーション演習	必修	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	ブランニング演習	必修	演習	2	2	後期	2	2	2	2
	マーケティング演習	必修	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	造形デザイン基礎	選択	演習	2	2	前期	2	2	2	2
	メディアデザイン基礎	選択	演習	2	2	前期		2		2
	共生デザイン基礎	選択	演習	2	2	前期	2	2		
	AIデザイン基礎	選択	演習	2	2	後期	2	2	2	2
	システムデザイン基礎	選択	演習	2	2	後期	2	2		
	キャラクターデザイン学	選択	講義	2	3	前期				2
	ごころのデザイン学	選択	講義	2	3	後期	2	2	2	2
	コミュニケーション学	選択	講義	2	3	前期		2	2	2
	デザインマネジメント論	選択	講義	2	3	後期	2	2	2	
	デジタルプロトタイピング論	選択	講義	2	3	前期	2	2		
	スマート空間論	選択	講義	2	3	後期		2		
	映像視覚表現論	選択	講義	2	3	後期				2
	ロボットデザイン論	選択	講義	2	4	前期				
	ユーザーインターフェイス論	選択	講義	2	4	後期				
	オープンイノベーション論	選択	講義	2	3	前期			2	
	スマートモビリティ論	選択	講義	2	4	前期				
	知能プロダクトプロトタイピングⅠ＊3	選択必修	演習	4	3	前期	4	4		
	知能プロダクトプロトタイピングⅡ＊4	選択必修	演習	4	3	後期	4	4		
	カルチャーメディアプロトタイピングⅠ＊3	選択必修	演習	4	3	前期				4
	カルチャーメディアプロトタイピングⅡ＊4	選択必修	演習	4	3	後期				4
	人間機械コミュニケーションプロトタイピングⅠ＊3	選択必修	演習	4	3	前期	4	4		
	人間機械コミュニケーションプロトタイピングⅡ＊4	選択必修	演習	4	3	後期	4	4		
テラーメードサービスプロトタイピングⅠ＊3	選択必修	演習	4	3	前期			4		
テラーメードサービスプロトタイピングⅡ＊4	選択必修	演習	4	3	後期			4		
エンターテインメントプロトタイピングⅠ＊3	選択必修	演習	4	3	前期				4	
エンターテインメントプロトタイピングⅡ＊4	選択必修	演習	4	3	後期				4	
マーケットプロトタイピングⅠ＊3	選択必修	演習	4	3	前期			4		
マーケットプロトタイピングⅡ＊4	選択必修	演習	4	3	後期			4		
AI研究専門ゼミナールⅠ＊5	選択必修	講義	2	4	前期	4				
AI研究専門ゼミナールⅡ＊6	選択必修	講義	2	4	後期	4				
ICT研究専門ゼミナールⅠ＊5	選択必修	講義	2	4	前期		4			
ICT研究専門ゼミナールⅡ＊6	選択必修	講義	2	4	後期		4			
デザインビジネス研究専門ゼミナールⅠ＊5	選択必修	講義	2	4	前期			4		
デザインビジネス研究専門ゼミナールⅡ＊6	選択必修	講義	2	4	後期			4		
メディア研究専門ゼミナールⅠ＊5	選択必修	講義	2	4	前期				4	
メディア研究専門ゼミナールⅡ＊6	選択必修	講義	2	4	後期				4	
卒業研究Ⅰ	必修	演習	4	4	前期	4	4	4	4	
卒業研究Ⅱ	必修	演習	4	4	後期	4	4	4	4	
共通科目＋専門科目 合計							88	88	88	88
	教養科目＋共通科目＋専門科目 総計						124	124	124	124

卒業条件及び履修方法

教養科目36単位以上、共通専門科目と専門科目を併せて88単位以上、合計124単位以上修得すること。

履修科目の登録の上限：40単位（年間）

選択科目 教養科目 ※1：1科目以上選択必修 ※2：1科目以上選択必修

専門科目 ※1：1科目以上選択必修 ※2：1科目以上選択必修 ※3：2科目以上選択必修

※4：2科目以上選択必修 ※5：1科目以上選択必修 ※6：1科目以上選択必修