

新大学に関する構想について

建学の理念

1 【設置の趣旨】

21世紀の世界は、国家、民族、文化、宗教などの枠を超えて、グローバル化が進行しつつある。その結果、グローバルスタンダードという価値が浸透し、本来固有であるはずの社会、地域、慣習、生活までが均質化の危機を迎えている。これに多国籍企業の合理的でモジュール（標準規格）化された工業生産が追い打ちをかけ、現代人の生活環境からは、その衣・食・住すべてにわたって、かつての多元的で複雑系だった様式や魅力が失われようとしている。日本国内にあっても地方は、大都市や欧米発信の価値に飲み込まれ、地方ごとの風土色を急速に薄れさせている。

こうした状況に対し、今日求められているのは、地方の自立あるいは「地方分権」であり、同時に、文化の面で各地方の多様な、そして多元的な価値を交換・共有し合う「共生社会」の創出である。

秋田市がこのような時代のなかで、地域の経済・社会・文化を再生していくためには、人間性が豊かで創造性に富み、総合的、弾力的に思考する能力を有し、それぞれの分野で高い技術水準を備えた人材の育成が重要な課題となっている。また、多様化、高度化する生涯学習への対応や、地域活性化及び人材・技術の地域間格差の是正のため、地方における高等教育機関の整備・充実も強く求められている。

このような状況に対応するべく秋田市は、平成7年に、周辺の町村とともに秋田公立美術工芸短期大学（以下「美短」という。）を設置した。美短は、地域産業が必要とする美術工芸の技術者を40年間にわたり養成してきた秋田市立美術工芸専門学校の専門課程を発展的に改組したものである。このたび秋田市は、さらなる地場産業の振興、そして地域文化の再生に寄与する人材の育成を主眼として、4年制の秋田公立美術大学（仮称。以下同じ）の設立をめざすこととした。

2 【特に設置を必要とする理由】

秋田には古くから伝わる生き方や手わざが保存継承されている。そこにはグローバルスタンダードを志向する生活とは異なる、独特の時間、空間に対する価値観や季節感が息づいている。生活文化の均質化に対する見直しと、その地域的価値の再評価が語られ出している今、里山や浦々の生活に由来する秋田の独特な価値観は、秋田の文化と芸術の発展に新しい指針を与えるものである。

地域の文化的自立には、その土地の歴史・風土に対する理解が不可欠であ

る。そして、その歴史・風土の価値と魅力を、地域以外の人々へ、すなわち日本全国や世界に向けて発信する芸術的表現力が求められる。秋田公立美術大学（仮称）は、「地域の深化こそ普遍に繋がる」という考え方に立脚し、ローカルな価値を拠り所にしてグローバルな価値を創造する人材を養成する。秋田の芸術をグローバルスタンダードという鑄型に嵌め込むのではなく、反対に、秋田の固有文化を種子として、世界の芸術潮流に新しい血＝知を注ぎ込むのである。

3【4年制教育の必要性】

(1) より高い次元での教育目標を達成する必要性

美術工芸・デザインの知識・技術や創造性、独自性を持った人材、地域の芸術・文化・教養の深化に寄与し、地域・社会・産業に貢献できる人材を育成するという教育目標をより高い次元で達成するためには、2年間という修学期間では不十分であり、4年制教育が必要である。

(2) 少子高齢化および高学歴志向への対応

18歳以下人口が減少する中、近年の短期大学の減少と4年制大学の増加に示されるとおり、大学全入時代に伴う学生や親の高学歴志向が高まっており、そのニーズに応えるためにも、4年制教育は必須であり、生き残りを目指して競争力を高めていくためにも必要である。

(3) 学生の就職市場における必要性

美短卒業生の就職率（就職者／就職希望者）は、平成17年度93.5%だったものが平成21年度には71.3%と激減しているが、これは現在の就職市場において短大卒業生よりも即戦力となる4年制大学卒業生が求められていることも大きな理由の一つであると考えられる。

大学で習得した技術や専門性を生かせる職種につけるような力をつけさせ、その力を発揮できるような就職に進ませるためにも、社会で求められている4年制教育は必要であると考えられる。

(4) 社会貢献機関としての美術系4年制大学の必要性

秋田市が掲げる「芸術・文化によるまちおこし」を進めていくための中核として、地方都市の文化を発展・深化させる「知の原動力」となるような、より豊かな教養と深い専門性を身につけた人材を育成しつつ、より積極的な社会貢献を可能とするためには、4年制大学化することが最も効果的な手法である。

これにより、在学生在が4年間にわたってまちおこしの活動に関わることが可能になるとともに、研究機能も充実し、芸術・文化をいかしたまちづくりに貢献することが可能となる。

また同時に、伝統的工芸品産業や製造業などのデザインと製品開発力の水

準を高め、ものづくりの振興を図るためのコンサルタント・シンクタンク的な役割を産学連携として担い、かつ「地域ブランド」の振興をはじめとする地域活力の向上に寄与する人材を育成するためにも、4年制大学としての人材、研究体制および社会貢献体制の充実が必要である。

4【設置に向けた基本方針】

- (1) 新大学設置による「多くの若者が集う都市環境」づくり
- (2) 大学の「秋田モデル」をつくる（21世紀の地方都市を担う大学像を構築）
- (3) 極力コストを抑えた4年制大学の新設

5【基本哲学】

秋田公立美術大学は、「地方都市のアイデンティティを創出する」というヴィジョンのもと、美術およびデザインの領域で、「美に共鳴する知」の育成を目指す。「美に共鳴する知」とは、美術やデザインを、芸術鑑賞の対象としてだけでなく、社会に貢献する知的営為として捉えるという思想である。

従来、大学が掲げてきた「基本哲学」は、学問それ自体の発展・深化を目的にして組み立てられてきた。これに対して秋田公立美術大学は、そうした閉ざされた「自己完結型」の目的を掲げない。新大学は、地方都市の文化的連鎖のなかに自己を組み込み、地方都市の文化を発展・深化させる「知の原動力」として自己を位置づける。

すなわち、大学が担うべき「教育」と「研究」のうち、教育においては地域の芸術・文化を深く理解し、それを原点にして造形芸術の世界的な新しい担い手となる人材を育成する。もう一方の研究においては、現代の美術やデザイン領域に現れつつある新しい表現を模索する人材、そしてさらに、「地域ブランド」の振興をはじめとする地域活力の向上に寄与する人材を育成する（詳細は「専攻・センターの概要」を参照）。

このほか、新大学が本格的に取り組む課題として社会貢献がある。住みやすく人にやさしい街づくり、そして商店や企業の繁栄への貢献を目的として、「社会貢献センター」的な部門を設置する。

以下は、これらのための具体的方策である。

(1) 芸術の「地方分権」を^講げる

日本が中央集権国家になる前には各地方ごとに育まれていた芸術的価値を再評価し、現代日本文化の閉塞状況を突破する。具体的には、以下を再評価する。

ア 地方固有の歴史的地層

- イ 地方の風土ならではの都市計画
- ウ 手仕事に凝縮された民俗文化

(2) 多様なルーツとの出会い

秋田の歴史を現代から遡ると、過去の文化的地層には「近代日本」、「近世（佐竹氏）」、「上方（北前船）」、「蝦夷」、「縄文」等の文化が堆積している。これらの民俗文化を掘り起こし、それらを現代とスパークさせることによって、現代のアートおよびデザインに今日的展開をもたらす。

(3) 地域のルネッサンス

秋田における「里」（里山）と「浦」（海辺）の生活文化が形成してきた環境を現代に生かし、市民の憩いとなる地域（文化ゾーン）を提案する。

(4) 新しい芸術領域の形成

既存の芸術領域を、現代社会の要請に基づいて抜本的に再構成する。具体的には、明治 21 年の東京美術学校開学にはじまる近代日本型の芸術教育である「日本画」、「油画」、「彫刻」、「工芸」、「デザイン」、「建築」等の区分を見直すことにより、西洋近代の芸術価値と日本古来の芸術価値が並列的に同居してきた近代日本型の芸術教育をブレイクスルー（破壊的創造）し、明治以来学習してきた西洋近代の芸術価値を、われわれ現代日本人用にカスタマイズ（仕立て直し）する。

(5) 社会貢献の調査研究

授業を通して、地域社会が求めるデザイン活動を調査研究する。具体的には、以下の資質を備えた人材を育成する（その主なものを挙げる）。

- ア 古来の地域資源を活かし、かつ実験的で実現性に富む地域像を構想できる「地域デザインの研究者」
- イ 空き店舗等の修復や利活用策を地域の景観デザインとともに計画実現する「再生デザイナー」
- ウ 公園、水辺、文化施設等の公共空間を住民とともに計画実現する「公共デザイナー」
- エ 行政職と教育職や NPO 等を含む、地域づくりに携わる人材の「実現コーディネーター」の育成、等々

教育方針

1【人材育成の基本方針】

19世紀の西洋に発する「近代芸術」やそれに続く「近代デザイン」が提唱してきた「個の表現」という価値に疑義が抱かれ、それに代わる芸術的価値が模索されるようになってすでに久しい。その模索は20世紀後半以来大きなうねりとなり、文化人類学、オリエンタリズム、アジアにおけるアートトリエンナーレの開催など、文化多元主義の思想潮流のなかで、「自分探し」から、民族、宗教、言語、共有された歴史物語などにもとづく「公共のアイデンティティ探し」へと展開を見せている。

こうした状況を踏まえ、秋田公立美術大学は以下の3方針のもとで人材を育成する。

(1) 地域に蓄積された「良さ」と「美しさ」を見つけ出す人

美術やデザインの芸術創造とは、過去を否定し未来を夢見ることばかりではなく、むしろ自分の属する地域社会や国家の歴史に堆積されてきた文化的地層を掘り起こし、そこに創造の源流を見出すことであるという考え方から、すでに忘れられていたり、その価値がともすれば否定されてきた地域の「良さ」や「美しさ」を再発見する眼を育む。

(2) 地域に新しい芸術の種をまく人

今日の美術界では、「個の表現」という近代芸術の神話が色褪せ、それに代わりクールジャパンと総称される、サブカルチャーに由来する芸術表現が、若い世代を中心に大きな支持を得ている。こうした芸術の変容を、従来の絵画、彫刻に加えて、さまざまな素材（物質）やデジタルメディアなどを媒介にして担う人材を育成する。

(3) 多様な価値を交換・共有できる人

変動しつづける芸術表現のなかで、アーティストあるいはデザイナーとして頭角をあらわし、その潮流をリードするためには価値の多様性を認める複眼的思考が不可欠である。さらに今日ではこれに加え、異質な価値をいまく相手や社会と、その価値を交換・共有しあうことが求められている。秋田では現在も、効率性や過当競争、そして過度な合理性の追求よりも、自足することを大切にする「里山文化」的価値が継承されているが、そうした価値は、多様な価値を交換・共有できる柔軟な志向を養ううえで役立つものである。

以上の3方針にもとづく人材育成を実践する目的で、教育の新しい仕組みを設ける。

5つの「専攻」と2つの「センター」に、6つの各種造形「演習室」を格子状に組み合わせ、絵画、金工、陶磁、ガラス、染織、木工、漆芸、等々、従来の素材別（蛸壺型）に陥りやすい教育の仕組みを改める。

2【教育の特色】

建学の【基本哲学】に基づき、以下の教育を実践する。

(1) 美に共鳴する知をはぐくむ（地方都市のアイデンティティ創出）

ア 「秋田に根差した先端美術」を創造する（アート&ルーツ 専攻）

イ 「手仕事の感触をもつ生活用具」を考案・制作する

（ものづくりデザイン 専攻）

ウ 「都市や地域のランドデザイン」を計画する（地域文化計画 専攻）

エ 「美術・デザインの思想と歴史」を探求する（美術教育 センター）

(2) 未知の表現に挑む

ア 「絵画・立体・映像」を創造する（ビジュアルアーツ 専攻）

イ 「タイポグラフィ、広告・パッケージ・ウェブ・編集の各デザイン、そして、コンピュータグラフィックス、イラストレーションの可能性」を開発する（ビジュアルデザイン 専攻）

(3) 造形技法をマスターする

ア 各専門演習室の設置

「金属」、「ガラス・陶磁」、「漆・木材」、「染・織」、「デザイン模型」、「デジタル機器」の6演習室を設置する。

(4) 資格を取る

ア 「美術、工芸」の教職（主務担当：美術教育センター）

イ 「学芸員」資格（主務担当：美術教育センター）

新大学の概要

1 【組織】

- (1) 4年制大学：1学部、1学科、5専攻、2センター
専攻・センターには専任教員が所属する。
- (2) 学内施設：図書館、6演習室

美術学部

美術学科

専攻

ア 「アート&ルーツ」専攻
イ 「ビジュアルアーツ」専攻
ウ 「ものづくりデザイン」専攻
エ 「ビジュアルデザイン」専攻
オ 「地域文化計画」専攻

センター

カ 「美術教育」センター
キ 「社会貢献」センター

演習室

ア 金属
イ ガラス・陶磁
ウ 漆・木材
エ 染・織
オ デザイン模型
カ デジタル機器

2 【学生定員】

1学年：100人（全学400人）を目処として検討する。
また、3年次編入枠についても検討する。

3 【開学】

平成25年4月1日を目処として検討する。

4 【キャンパス】

秋田公立美術工芸短期大学のキャンパスを使用

他大学との連携および教育効果のため、現在のキャンパス以外で他施設を利用することについても今後検討を行う。

5 【学費】

4年制大学の標準額を想定（現在は535,800円）

専攻・センターの概要

1【専攻・センターの設計方針】

(1) 専門化および細分化された美術・デザイン分野の再融合

明治 21 年の東京美術学校開学に始まる近代日本の美術教育が実践してきた「日本画」、「油画」、「彫刻」、「工芸」、「デザイン」、「建築」等の分野区分は、約 120 年を経て現実との齟齬が大きくなっている。古い区分に基づく美術教育は、現代社会が芸術に求める内容を十分に掬い取れなくなっている。そこで、新大学では「専攻」を以下のように再構築する。これはいわば美術教育における、文語体から口語体への言文一致運動である。

- ア 「アート&ルーツ」専攻
- イ 「ビジュアルアーツ」専攻
- ウ 「ものづくりデザイン」専攻
- エ 「ビジュアルデザイン」専攻
- オ 「地域文化計画」専攻
- カ 「美術教育」センター
- キ 「社会貢献」センター

(2) 教育研究における「秋田モデル」の形成

文化の多極化・多元化が一層進行する 21 世紀においては、ローカルな価値の集合体がグローバルな価値を形成する。こうした「地域の深化こそが普遍に繋がる」という考え方に基づいて、ア「アート&ルーツ」、ウ「ものづくりデザイン」、オ「地域文化計画」の各専攻を設計する。

掘り起こし、再活用されるべき（秋田の）ローカルな価値とは、歴史に堆積された縄文、蝦夷、上方（北前船）、近世（佐竹氏）、そして近代化遺産などの文化資源である。さらに地域（秋田）に今も残る里山や浦々の生活文化など、地域ならではの「場の力」も、掘り起こされるべき文化資源として活用する。

(3) 教育研究における自立的価値の探求

地域における美術・デザイン領域の発展と、それに基づく地域社会の活性化を担う目的で、イ「ビジュアルアーツ」、エ「ビジュアルデザイン」の各専攻を設計する。

(4) 社会貢献を教育研究の基盤に据えた大学づくり

地域（秋田）に支持される大学、そして、教育研究における成果の社会的応用に軸足を置いた大学づくりを目指し、カ「美術教育」、キ「社会貢献」の各センターを設計する。

2【各専攻の内容】

(1) アート&ルーツ 専攻 (学生 10 人程度を想定)

目的

アート&ルーツ専攻は、その評価基準を著しい勢いで拡散させていく今日の美術状況のなかで、地域社会の歴史に堆積する固有文化(ルーツ)を掘り起こし、その再解釈に基づいた芸術表現を探求する。こうした芸術表現は、その手掛かりを地域の歴史に求めるという点では、地域主義(ローカリズム)ではあるが、それをテコにして世界の美術界に新しい表現を提起するという点では普遍主義(グローバリズム)に通じる。本専攻におけるルーツとは、いわば、芸術表現を深化させるための道具あるいは手法である。

開化以後、日本のアーティストは欧米の動向を注意深く観察し、そこで使われているメディアや展示形態を巧みに吸収してきた。日本の美術作家は長いあいだ、欧米のルーツに立脚した芸術表現に、自分の思想を詰め込んできたといえる。本専攻ではこの在り方を見直し、独自の歴史や文化的背景を基にしたコンセプトを構築し、それらに合致した表現形式を探求する。これは日本美術が欧米美術と対等な補完関係を築くための挑戦である。

教育概要

本専攻の教育は、芸術理論、作品制作、フィールドワークの3つを統合するところに特徴がある。芸術理論では地域文化や歴史を知り、現代表現の文脈を構築する。作品制作では本学の各素材・技法演習設備を駆使し、日本固有の技法を知る。同時に現代的なメディアも知り、視覚表現を幅広く理解する。それらと芸術理論との往復によって作品制作に取り組む。また、フィールドワークでは全国のアートプロジェクトや国際的なアートトリエンナーレなどに参加する対外活動を重視し、コミュニケーションに必要な外国語の習得を目指す。

主要科目

- 「地域文化論」(日本や東北、秋田の地域文化や歴史を学ぶ)
- 「現代芸術論」(日本や世界の現代芸術の文脈を学ぶ)
- 「アート&ルーツ概論」(地域文化と芸術の在り方に関する研究)
- 「アート&ルーツ基礎演習」(各種素材や技法を用いた作品の制作)
- 「アート&ルーツ演習」(制作理論の考察と、地域文化に基づいた作品の制作)
- 「フィールドワーク演習」(アート・プロジェクトやトリエンナーレ等の実践)
- 「日本画演習」
- 「彫刻演習」

卒業後の進路

アーティスト、デザイナー、美術研究者、キュレーター、批評家、ギャラリスト、教員など

(2) ビジュアルアート 専攻 (学生 25 人程度を想定)

目的

ビジュアルアート専攻は、現代の美術におけるさまざまな傾向を対象とし、そこに現れつつある新しい表現を模索する。本専攻の作品制作は、ジャンル、形式、媒体によって限定されないが、大別すれば、油画を主とする現代絵画、さまざまな物質を使った立体作品・インスタレーション、そしてデジタルメディアを使う映像表現が、その基盤となる。

教育概要

本専攻が模索する芸術表現は、近代美術がその拠り所としていた「内面の深化（自分探し）ではなく、むしろ「明解さ」や「愉快さ」を本領とし、世俗的（サブカルチャー的）イメージを作品の題材とする 21 世紀的ポップ・アートである。堅苦しく学習する「鑑賞」から、皮膚感覚などの五感を解放する「エンターテインメント」への移行である。

主要科目

- 「ビジュアルアート概論・演習」(現代のビジュアルアート論を模索する)
- 「立体造形表現概論・演習」(媒体、フォルム、空間の必然的関係を学ぶ)
- 「絵本制作概論・演習」(絵本を現代の芸術表現の視点から探求する)
- 「現代具象油画概論・演習」(進化する現代具象画の表現方法を学ぶ)
- 「インスタレーション概論・演習」(インスタレーションの歴史と展開を学ぶ)
- 「ポップアート概論・演習」(ポップアートの歴史と、今日の状況を学ぶ)
- 「プログラミング概論・演習」(デジタルメディアのプログラムの実際を学ぶ)
- 「デジタルメディア映像表現概論・演習」(デジタルメディア・アートの表現を学ぶ)

卒業後の進路

多様な分野のアーティスト（絵画、立体、ポップアート、デジタルメディア・アート等）、美術系教育研究職（大学等）、学芸員、教員、画廊経営者、アートおよび観光関連のイベント企画者

(3) ものづくりデザイン 専攻 (学生 25 人程度を想定)

目的

ものづくりデザイン専攻は、家具からテーブルウェアまでの多様な製品を対象とし、それらを使い捨てではなく、世代を超えて永く愛される生活耐久財として制作する。さらにそれらは共通するコンセプトによって統一され、秋田公立美術大学（仮称）の「秋美ブランド」として社会に提供される。

地域社会の自立と活性化には、自信と誇りを実感できる固有の生活文化の創出と発信が不可欠である。「秋美ブランド」の立ち上げは、効率化、均質化を掲げてきたグローバルスタンダードという価値観が置き去りにしてきた、風土に根ざした、地方ならではの生活文化を取り戻そうとするものである。

秋田の生活様式と地場産業には、歴史的に培われてきた固有の素材、技術、意匠が豊富に蓄積されている。本専攻の目的は、そうした豊かな生活風土を新たなものづくり思想によって再解釈し、地方色豊かな新製品の提案を行うことにある。「秋美ブランド」の産業化においては、産学連携体制も視野に入れていく。

教育概要

家具調度、ジュエリー、タペストリー、フラワーベース、テーブルウェア等の教育研究を目的として、「木材・漆」、「金属」、「ガラス・陶磁」、「染・織」の各演習室を設置する（4 演習室 8 素材）。これらの演習室を使い、複数教員による指導体制によって、多様な素材、各種優れた手技の複合的活用を推進する。

こうした構想は、各素材技法に秀でた専門家と、そうした専門家の仕事に、地域の生活風土を再解釈する思考法を提供し、さらに、そこに現代の生活空間が求めるニーズを組み込む力量を備えたデザイナーとの協同によって実現される。

主要科目

- 「ものづくりデザイン概論」（地方独自のものづくりを切り開く理論を探求）
- 「家具論 人・もの・空間」（椅子を通して、身体と道具と生活の関係を考察）
- 「造形材料学」（木材、漆、金属、ガラス・陶磁、染、織の特性と技法を解説）
- 「製品計画」（製品の調査・分析から製作までの展開方法を考える）
- 「基礎演習 1・2」（各種素材と技術の修得）
- 「演習 1・2」（高度な技術の修得）
- 「地域産業演習」（県内の地場産業を訪ね、製品開発計画の手法を学ぶ）

卒業後の進路

家具メーカー・工房、ガラス製造業・工房、ジュエリーメーカー・工房、織物メーカー・工房、陶磁器製造業・工房、日用品メーカー、玩具メーカー・工房、食器製造業、教員等

(4) ビジュアルデザイン 専攻 (学生 30 人程度を想定)

目的

ビジュアルデザインとは、絵、イラストレーション、文字、写真、CG (コンピュータグラフィックス) などの、視覚媒体による情報伝達を目的とした「デザイン表現」の総称である。いま、そのビジュアルデザインに新しい役割が求められている。それは、地域デザイン業界の底上げと、それに基づく地域の活性化である。

かつてビジュアルデザインは、大都市の流行を地方に伝達するツールだった。ところが現在では、地域の発進力の担い手、すなわち地域のブランドデザイン・広告・テレビCM・サイン計画・ウェブデザインなどを企画立案する表現力が、ビジュアルデザインに求められている。

美術大学進学者のなかでは、ビジュアルデザイン (主としてグラフィックデザイン、ウェブデザイン、イラストレーション) 志望が格段に多く、学生に対するキャリア教育という面からも、ビジュアルデザインには新しい役割が期待されているといえることができる。

教育概要

本専攻はビジュアルデザインという統一された表現のもと、広告・パッケージ・ウェブ、編集の各デザイン、そしてタイポグラフィー、イラストレーション、CG等を、その表現を実現するツール (道具) と考える。したがって、本専攻では、上記各種ツールの習熟を学生に課す。それは、印刷、出版、映像、ゲームなど、多様なメディア産業への対応でもある。

主要科目

- 「タイポグラフィー」 (文字の特性を考え、最も効果的な表現を学ぶ)
- 「編集デザイン」 (印刷物製作工程の、企画、取材、記事制作、デザインプロセスを学ぶ)
- 「広告デザイン」 (広告主の意向を正しく把握し、内容、情報の表現を学ぶ)
- 「ウェブデザイン」 (アプリケーションソフトを使ってインタラクティブなサイトを作成)
- 「パッケージデザイン」 (商品の梱包とメーカーのアピールという役割を理解する)
- 「CG」 (モデリングからアニメーションまでのプロセスを基礎から学ぶ)
- 「イラストレーション」 (素描技法と画材研究を通してイラストレーションの基礎を学ぶ)

卒業後の進路

イラストレーター、デザイン事務所、広告会社、放送局、音楽・映像制作会社、ゲーム会社、出版・印刷会社、新聞社、ウェブデザイン会社、美術館、教員、大学院に進学等

(5) 地域文化計画 専攻 (学生 10 人程度を想定)

目的

地域文化計画専攻は、地域（地方都市）のアイデンティティ創出に寄与する計画を、アートとデザインの視点から構想する。

秋田の豊富で多様な地域資源（自然や文化財）を活用して新たな文化や地域環境を創出し、まちや村に賑わいを生み出す統合的な企画提案能力の開発を目的とする。その目的のもとに、細分化された従来のアートとデザインの各分野を再び結びつける。すなわち、建築を含む景観戦略、地場産品やその提供方法を含む商品戦略、芸術の企画を含む地域の文化発信戦略などの教育を行う。

教育概要

本専攻における教育の実現には、下記の専門教育を新たに加える必要がある。また、専門の異なる複数の教員によるチーム指導と、地域企業や住民との連携教育体制も不可欠である。

ア 「都市計画」(地域の規模・歴史・文化を踏まえた都市の再生論)

イ 「建築計画」(住宅・店舗・施設など、建造物の保存と再活用)

ウ 「公共デザイン」(多様化する社会や生活を市民の視点でデザインする)

エ 「商品計画」(地域やまちの賑わいをもたらす商品開発と観光振興の企画)

オ 「アートマネージメント」(芸術創造とその事業展開の橋渡し方法論)

主要科目

「地域文化計画概論」(地域文化計画の基本的な考え方や立案手法を学ぶ)

「地方文化論」(里山など地方都市の持つ文化的、経済的、環境的な価値を研究)

「景観デザイン計画演習」(地方の文化性を表徴する住宅・店舗・施設を計画)

「地域産業振興計画演習」(新地場産品の商品企画、販促戦略、販路のありかたを計画)

「観光振興計画演習」(観光ルートや土産品の開発を広告戦略と連繋して計画)

「アートマネージメント演習」(芸術事業をイベント企画から広告戦略まで計画)

卒業後の進路

行政機関、まちづくり系 NPO、建築設計事務所、設計施工会社、デザイン事務所、旅行代理店、広告代理店・イベント会社、美術館・博物館、小売店等の流通業、食品を含む製造業、飲食等サービス業、教育・研究職、大学院に進学等

(6) 美術教育センター

目的

美術教育センターは、本学の各「専攻」における専門教育を補完し、以下の2つの目的をもって設立される。

第1の目的は2つの力、すなわち「人間と社会のありかたに結びついた美術の意義を洞察し把握する力」と「創造的思考を明確に表現し伝達する力」の養成である。これらは、美学・芸術学、美術史、文化財学など美術の理論と歴史の専門教育、および情報リテラシー、外国語学の教養教育を通して行われる。

第2の目的は、芸術を通して社会発展に関わろうとする学生への就業支援である。教職資格や学芸員資格の課程を提供し、美術とその成果である文化財についての幅広い教養に裏づけられた人間形成に携わる教育者を育成する。

教育概要

本センターでは、専門教育（美術と文化財に関する理論と歴史）と、教養教育（情報学と外国語学）に加えて、教育職員免許資格課程「高等学校および中学校教諭一種免許状」（美術、工芸）と、学芸員資格課程「博物館学芸員資格」を提供する。また教職の科目開講にあたっては、秋田の他大学との連携・協力関係を強めていく。

主要科目

美術の理論と歴史、情報学、外国語学に関する科目

「美学・芸術学」、「西洋美術史」、「東洋美術史」、「東洋工芸史」、「デザイン史」、「文化財学」、「建築史」、「情報リテラシー」、「外国語（英語、ハンゲル語など）」

教職・学芸員資格関連科目

「教職概論」、「教育原論」、「発達心理学」、「教育法概論」、「美術科教育法」、「特別活動論」、「メディア教育論」、「教育臨床心理学」、「教育相談」、「教育実習」、「実習事前事後指導」、「総合演習」、「博物館学」、「絵画」、「素描」、「構成」

支援する卒業後の進路

教員、学芸員、研究職、アートマネジメント業、サービス業、マスメディア産業、その他一般職

(7) 社会貢献 センター

目的

社会貢献センターは、産学官連携事業、知的財産の管理、地域連携活動、高大連携の推進など、本学が担うすべての社会貢献を統括する。

本学にはこれまで大学開放センターが設置され、近隣地域における産学連携事業、大学附属施設の開放、アートスクール等の開校、本学教員展の開催などが実施されてきた。新設される社会貢献センターは、こうした地域連携の窓口としての役割を果たすと同時に、新たに知的財産の管理、講師等の派遣業務を加えて、芸術文化、産業、教育、地域づくりなど、さまざまな連携事業にも積極的に取り組む。

事業概要

本センターは、地域に密着した以下の事業を推進する。

- ア 「産学官連携事業」 本学に集積された美術・デザインの知を活かして、多種多様な企業や行政との共同研究や共同開発を行う。
- イ 「知的財産の管理事業」 本学における美術・デザインの意匠管理を行い、知的財産の地域産業に対する適切な活用を促進する。また、学生や市民向けのセミナー等を開講し美術・デザイン分野の知的財産に関する啓蒙活動を行う。
- ウ 「地域連携事業」 大学主催の講座やアートスクールを開講する。そのほか大学・地元企業・自治体の連携を図り、大学から企業へのインターンシップ派遣、芸術作品の貸与など、双方の発展に寄与する活動を行う。
- エ 「高大連携事業」 高校生が大学の授業を体験する講義である「高大連携講座」や、高校の美術教員が専門的な実技を高校生に提供する「美術系大学進学実技講習会」の開講を支援するなど、次世代の若者が芸術に親しみ、芸術振興に寄与する活動を行う。
- オ この他、こどもアートスクール、社会人アートスクール、デッサンスクール、コンピュータスクールなどを企画する。

3【演習室の設置方針】

専攻とセンターにおける教育を実現させる目的で、作品制作に関する設備（工作機械や工具）を備えた「演習室」を設置する。

- (1) 演習室には管理責任者（専任教員）を置く。
- (2) 管理責任者である教員は、設備の安全な使用とその円滑な運用に責任を持つが、設備を使用する教育は、あくまでも授業科目の担当者として行う。これは蛸壺型に陥りがちな実技教育の弊を避けるためである。
- (3) 学生が演習室を使って「自主制作」する場合は、当該演習室の管理責任者の許可を得て行わなければならない。
なお、自主制作とは、「授業時間以外に学生が演習室を使って、授業の課題およびその延長上の制作を行うこと」をいう。

4【「学びの課程」における専攻・センター、演習室の位置づけ】

- (1) 1年次の学生は、「概論1」で11分野（素描、油画、日本画、彫塑、金属、ガラス、陶磁、漆木材、染織、デザイン模型、デジタル機器）における「専門技術」の見方を、「基礎演習1」で同じく11分野の「専門技術」の実習を学ぶ。
このほか学生は、センターの教員が担う「一般教養科目」、「教職関連科目」等も選択する。
- (2) 2年次の学生は、3年次における「専攻」の最終選択に前もって2つの「専攻」を選び、「概論2」で各専攻の「序論」を、「基礎演習2」で「入門制作」を学ぶ。
このほか学生は、センターの教員が担う「一般教養科目」、「教職関連科目」等も選択する。
- (3) 3年次の学生は「専攻」に所属し、「特論」で専攻ごとの「各論」を、「演習1」で「専門制作」を学ぶ。
このほか学生は、センターの教員が担う「一般教養科目」、「教職関連科目」等も選択する。
- (4) 4年次の学生は、「演習2」で「高度な専門制作」を学ぶ。
このほか学生は、センターの教員が担う「一般教養科目」、「教職関連科目」等も選択する。
- (5) 上記の各授業科目のうち、「基礎演習1・2」、「演習1・2」、「卒業研究」が演習室で行われる。
- (6) 表「学びの課程」は、上記の課程を図表化したものである。

学 び の 課 程

1年次、2年次の学生は「専攻」に分かれない

1年	基礎	<p>概論 1 (11分野の「専門技術」の見かた) 素描、油画、日本画、彫塑、金属、ガラス、陶磁、漆・木材、染織、デザイン器</p> <p>基礎演習 1 (11分野の「専門技術」の実習) 素描、油画、日本画、彫塑、金属、ガラス、陶磁、漆・木材、染織、デザイン器</p> <p>一般教養</p>
2年	教育	<p>概論 2 (各専攻の序論、学生は2種類の専攻を選択) アート&ルーツ、ビジュアルアーツ、ものづくりデザイン、ビジュアルデザイン、地域</p> <p>基礎演習 2 (各専攻ごとの「入門制作」、学生は2種類の専攻を選択) アート&ルーツ、ビジュアルアーツ、ものづくりデザイン、ビジュアルデザイン、地域</p> <p>一般教養</p>

3年次に学生は「専攻」を選択

3年	専門	<p>特論 (専攻の「各論」) アート&ルーツ、ビジュアルアーツ、ものづくりデザイン、ビジュアルデザ</p> <p>演習 1 (専攻の「専門制作」) アート&ルーツ、ビジュアルアーツ、ものづくりデザイン、ビジュアルデザ</p> <p>一般教養</p>
4年	教育	<p>演習 2 (各専攻ごとの「高度な専門制作」) アート&ルーツ、ビジュアルアーツ、ものづくりデザイン、ビジュアルデザ</p> <p>卒業研究</p> <p>一般教養</p>

入試・就職

1【総合入試】

(1) 総合入試を行う理由

- ア 学生の未成熟な「専攻」選択によるミスマッチの解消
- イ 学問分野の細分化による弊害の回避と、その融合化への対応
- ウ 初年次教育における共通教育の充実

2【総合入試に伴う「専攻」選択の支援】

(1) 3年次における学生の「専攻」選択を円滑に進めるアカデミック・サポート体制

- ア アカデミック・サポート担当の教員（アドバイザー）を配置する。
- イ アカデミック・アドバイザーは、各「専攻」教員の兼任とする。
（「専攻」所属教員の充実が求められる）

3【就職】

(1) キャリア教育・職業教育の方針

従来の美術大学は、専門職養成（芸術家やデザイナー）にのみ特化して教育を行ってきた。しかし近年、4年制大学への進学志向の高まりや志願者全入時代を間近に迎えて、美術に特化した専門職業以外の、いわゆる一般職（公務員や一般企業の社員）への就職希望者も増えてきている。このような多様な学生の期待にも沿うように、これまでの専門家養成に加えて、本学で身につけた芸術やデザインに関する技能を、一般職の職場においても活かしていく学生をも視野に入れた就職支援を行う。

本学の卒業生が専門職と一般職とを問わず社会進出することで、芸術文化を牽引する役割を担い、さらに産業の多様な展開をも可能にし、もって地域経済の発展に貢献することを目指す。

(2) 支援体制

就職支援の充実のために、専門のスタッフを配置し、新たな就職先の開拓を行いつつ、以下の取り組みを強化する。

ア 学内外の連携支援体制の構築

「キャリア教育・職業教育」を進めるにあたって、就職対策委員会・教務委員会・学生生活委員会・学生相談室（カウンセラー）の4者によるプロジェクト体制を構築する。

この就職支援プロジェクトと市内の各種企業で構成する就職連絡協議会を組織する。その上で、4年間の就学期間にわたる計画的な就職ガイダンスを明確にし、産学連携授業を組み込んだ教育カリキ

ユラムの実践やインターンシップによって、専門の思想や技術を職場で活かす取り組みを行い、社会人としての資質の向上や仕事に対する理解を深める。

イ 学生や社会の動きに対応した支援体制

就職ガイダンスには自己啓発や就活に関するノウハウの提供、卒業生の経験談、複合業種のパネルディスカッション、企業家による講演会など多種多様なプログラムを組む。3年次からの就職活動に照準を合せ、個別面談を組み込みながら学生の希望や個性に応じて、就職個別相談や就職情報検索室の活用、さらには就職ブログなどの活用によって迅速かつ有効な支援を行なう。

ウ 一般職希望者への支援

本学で学んだ美術に関する思考法や技術を、それに関連する専門職以外の一般職において活かす道を歩む学生のために、現代における情報リテラシー（ワープロソフトや表計算ソフトの操作技術や表現技術等）の強化や文章表現、あるいは一般常識を確実なものとするための講座の開設などを積極的に進める。