

昭和音乐大学艺术工学院 人才培养目标

本校秉承“礼、节、技的人格教育”理念，目标是培养获得艺术工学专业能力和知识，且具备多维度视野，高远的见识，丰富的人文素养和终身坚持学习的精神，并能够通过艺术工学广泛贡献社会的人材，同时旨在开展支撑该目标的学术研究。

招生方针

本校以“礼、节、技的人格教育”为建学精神，致力培养在各专业领域具备实践能力和深厚人文素养的人才。欢迎所有认同建学精神和教育目标，且充满学习热忱的人士报读。

理想人才特质 寻求具备以下要素的人士：

1 知识和技能

- 需具备在高中等学校培养的、涵盖“数学”“信息”“英语”“语文”的广泛基础学力，且尤其关注“信息”科目并对其怀有浓厚兴趣。
- 需认识到数学作为解释和理解我们生活现象的逻辑工具的重要性，并对此保持关注学习的热情。

2 思考力、判断力、表现力

- 除具备基于客观事实与既定逻辑的思考能力外，还需具备关注情绪、感受力等无形价值并愿意深入理解的姿态。
- 需具备精准表达个人观点的能力，重视独到的视角与创造性，能跳出既定框架灵活构思和表达。

3 主动与多元群体协作学习的态度

- 在多元群体中，能够主动地积极学习。
- 能考虑他人，以关怀共情的多维度视角进行思考。

招生名额 100人(最大容纳400人)

授予学位 学士(艺术工学)

首年费用 1,755,500日元

(含入学金、学费、设施费、学生会费、同侪会费)
学生会与同侪会费由校方代收

第二年起的年度费用 1,500,000日元
(含学费、设施费)

其他类似的大学院系、学科

- 东京工科大学
设计学院设计学科、工学院机械工学科
- 东京工艺大学
工学院工学科、艺术学院设计学科
- 神奈川工科大学
信息学院信息工学科

※记载内容处于设立构思阶段，今后可能会发生变更。

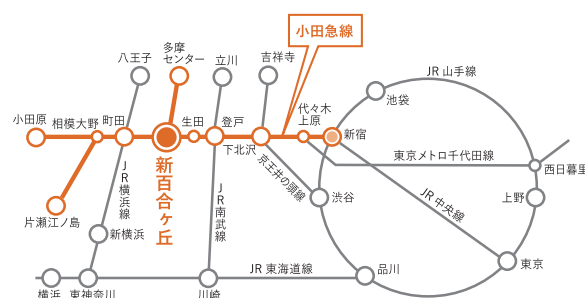
关于昭和音乐大学

在建学精神“礼、节、技的人格教育”指引下，培养兼具音乐专业性与深厚人文素养的人才。音乐学院设有从器乐、声乐、作曲、爵士乐、流行乐、到艺术管理、舞台工作人员、芭蕾、音乐剧等22个充满多样性的专业。不仅可以平衡掌握实操技巧与理论知识，更因修读课程的自由度高，可以通过学习跨领域的专业科目，大幅拓展创造力与可能性。



Access

从小田急线的新百合丘站步行4分钟



✈ 有从羽田机场、成田机场出发到新百合丘站的直通巴士

搭乘小田急线快速急行列车，从新宿出发(23)分钟即可到达
(新百合丘站为所有急行列车停靠站)

最新信息
请确认官方网站



昭和音乐大学
艺术工学院

咨询及索取资料／招生和公共关系办公室

☎0120-86-6606

✉nyushi@tosei-showa-music.ac.jp

〒215-8558 神奈川県川崎市麻生区上麻生1-11-1

2025年6月发行



昭和音乐大学

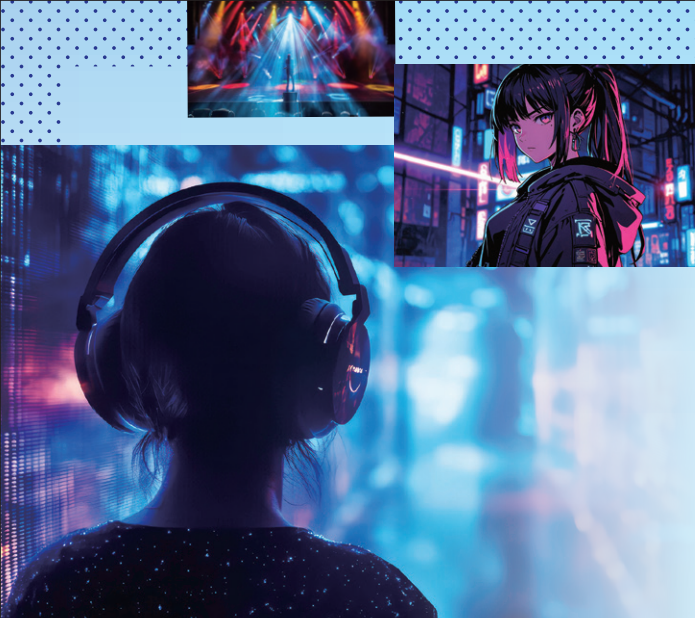
艺术工学院

[暂称・现正构思设立]

2027年度开设

艺术工学院特设网站





昭和音乐大学 艺术工学院艺术工学科 设立理念

近年来，数字内容市场正以娱乐领域为核心迅速扩张。对于能够全新创造出数字内容的创作者以及具备将数字内容落地能力的人才，社会的需求和期待正与日俱增。本校为应对下一代数字社会的发展需求，通过融会贯通了高级编程技能与音乐大学特有技术与感受力的学习，致力培养兼具工学思维和艺术视野，并能在下一代数字内容市场上大展身手的人才。

在科技与感受力交融之处， 创造未来内容

POINT 1

国际水准的计算机 技术人员教育

对应国际认证的**信息技术人员教育项目**(※)。课程的特色在于，将能够提升感受力的学习融入其中。

※JABEE（日本技术人员教育认证机构）
技术人员教育项目（信息类）

POINT 2

配备完善的学习环境 与最尖端的设备

以专为学习**信息工学**进行了优化的新教学楼为中心，同时配备了可充分利用现有**演播室、音乐厅等音响空间的环境**。除了可以接受研讨课指导以外，还能开展与川崎市微机械及音乐行业合作的实践性学习。

POINT 3

音乐大学特有的 艺术类科目与实操科目

在以信息工学为主修方向的同时，还可以选修**音乐、美术相关科目及音乐实操训练**。无论是否具备音乐背景，都能通过加深多元化的知识见解体验，锤炼逻辑思维能力和创造力。

艺术工学院 艺术工学科 两个专业

>>> 数字娱乐专业

学习运用艺术领域知识进行游戏、元宇宙、机器人等数字内容的制作，设计与构建的技术。



>>> 数字内容构思专业

学习数字转型及网络风险管理等技术，掌握推动多样化数字内容社会落地所需的技术和经营相关知识。



毕业后的就业示例

- 系统工程师
 - CG设计师
 - 音频程序员
 - 游戏开发师
 - 游戏音效师
 - 网页设计师
 - 平面设计师
 - 数据科学家
 - 基础设施工程师
 - 安全技术专家
 - 机器人设计工程师
- 等

创造各种新构思的地方

新教学楼将于2027年建成！



(建成预想图)

将在南校区建设艺术工学院新教学楼。以“SINKA之桥”为设计理念，连接新旧教学楼，两者之间可自由通行。新教学楼面朝明亮的中庭，配备最新设备的工作区，促进跨专业交流的互动空间，以及适配多种演出需求的多功能舞台与中庭剧场。此处将成为艺术工学院的活动基地。

主要课程介绍

编程实战演练基础／应用

掌握语法和功能，从设计、实际应用和调试等基础技能，到测试和安全防护等实践技能，通过阶梯式循环的方式进行学习。

游戏编程实战演练

以数字游戏联合制作实战演练为核心，学习可设计、可实际应用数字游戏的技能，以及版本管理及团队分工协作。

创业学

全面掌握从规划新事业到创业、经营的全流程，针对创业学（创业家精神）学习实践类知识。

课程（计划）

1 年级

专业基础科目

学习用于构建艺术工学根基的基础科目。通过编程实战演练及音乐、美术基础实操科目，从入门开始逐步进阶掌握实践技能。

科目示例

- 信息学基础
- 计算机系统概论
- 网页概论
- 音调唱名法基础
- 素描基础

2 年级

专业主干科目

修读系统学习构成艺术工学核心理论与技术的专业主干课程。编程实战演练课程也将挑战更高阶的课题，锤炼实际应用能力和问题解决能力。

科目示例

- 数据分析实战演练
- 媒体信息处理实战演练
- 计算机算法
- 数据库
- 信息风险管理
- 乐曲制作实践

3 年级

专业发展科目

通过游戏、元宇宙、机器人工学等新一代数字内容相关的多元化科目，学习更具体且具应用性的内容。通过与企业、地区合作的项目制教学（PBL）等实践类演练科目，提升应用能力和实践能力。

科目示例

- 游戏设计
- 媒体艺术
- 感性工学
- 虚拟现实与元宇宙
- 机器人工学
- 经营信息系统

4 年级

科目示例

- 综合实战演练
- 毕业研究

可修读音乐实操课程

可修读多种体裁的音乐实操科目

可取得的 资格认证

- IT 护照
- 信息安全管理员
- IT 战略师
- 编程能力测评
- 基本信息技术人员
- 系统架构师
- 系统审计技术人员
- Java 编程能力认证
- 应用信息技术人员
- 项目经理
- 信息处理安全保障支援师
- Oracle Certified Java Programmer

※通过艺术工学院的课程学习所掌握的能力可取得的资格认证

※记载内容处于设立构思阶段，今后可能会发生变更。