

## 芸術工学部

[ 仮称・設置構想中 ]

2027年度開設





## 昭和音楽大学 芸術工学部 芸術工学科 設置理念

近年、エンタテインメント分野を中心に

急速に拡大をしているデジタルコンテンツ市場。

社会では、デジタルコンテンツを新たに生み出すクリエイターや、デジタルコンテンツを実装できる人材の需要や期待はますます増加しています。

本学では、次世代のデジタル社会に対応するため、高度なプログラミングスキルと、音楽大学だからこそ培える技術と感性を融合した学びを通じて、工学的思考と芸術的視点を併せ持った、次世代のデジタルコンテンツ市場で活躍できる人材の育成を目標としています。

# テクノロジーと感性が交差する場所で、 未来のコンテンツを創造する

### POINT 1

#### 国際水準のコンピュータ 技術者教育

国際的に認証された情報系技術者教育プログラム<sup>(※)</sup>に対応。ここに、感性を高める学びを融合させたカリキュラムが特徴です。

※JABEE(日本技術者教育認定機構)技術者教育プログラム(情報系)

### POINT 2

#### 充実した学修環境と 最先端の設備

情報工学の学修に最適化した新棟を中心に、既存のスタジオやホールなどの音響空間も活用できる環境が整っています。ゼミ指導に加え、川崎市マイコンシティや音楽業界とも連携した実践的な学びが可能です。

### POINT 3

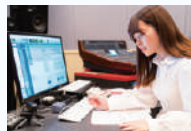
#### 音楽大学ならではの 芸術科目と実技科目

情報工学を主体に学びながら、音楽・美術の関連科目や、音楽実技も選択して履修することができます。音楽経験の有無にかかわらず、多彩な知見を深める経験を通じて論理的思考力と創造力を磨きます。

## 芸術工学部 芸術工学科 2つのコース

### >>> デジタルエンタテインメントコース

ゲームやメタバース、ロボットなど、芸術分野の知見を活かしたデジタルコンテンツの制作・設計・構築を行うための技術を学びます。



### >>> デジタルコンテンツ構想コース

DXやサイバーリスクマネジメントをはじめ、多様なデジタルコンテンツの社会実装を進めるための技術および、経営に関する知見を学びます。



## 卒業後の進路例

- システムエンジニア
- CGクリエイター
- サウンドプログラマー
- ゲームクリエイター
- ゲームサウンドクリエイター
- WEBデザイナー
- グラフィックデザイナー
- データサイエンティスト
- インフラエンジニア
- セキュリティ技術者
- ロボット設計技術者

等

# さまざまな発想を生み出す場所 新棟、2027年完成！



(完成予想図)

南校舎のキャンパスに、芸術工学部のための新棟を建設します。既存の棟とつながって自由に行き来できる「SINKAの架け橋」がコンセプト。明るい中庭に面した新棟には、最新設備のワークスペース、異分野専攻の学生とも交流できるコミュニケーションスペース、さまざまなパフォーマンスに対応する多目的なステージ・アトリウムを設置。ここが芸術工学部のアクティビティの拠点となります。

## 主な授業紹介

### プログラミング演習基礎／応用

文法や機能を知り、設計、実装とデバッグといった基礎的な技能から、テストやセキュリティ対策などの実践的な技能へ、段階的に、繰り返しながら学びます。

### ゲームプログラミング演習

デジタルゲームの共同制作演習を中心に、デジタルゲームを設計・実装できるスキル、バージョン管理やチーム内での役割分担について学びます。

### アントレプレナーシップ

新規事業の企画から起業、経営に至るプロセスを俯瞰し、アントレプレナーシップ（起業家精神）についての実践的な知識を学びます。

## カリキュラム（予定）

1年次

### 専門基礎科目

芸術工学の基盤を築くための基礎となる科目を学びます。プログラミング演習や音楽、美術の基礎実技科目を通じ、初歩から段階的に実践的な技能を身につけていきます。

科目例

- 情報学基礎
- コンピュータシステム概論
- Web概論
- ソルフェージュ基礎
- デッサン基礎

2年次

### 専門基幹科目

芸術工学の中核をなす理論や技術を体系的に学ぶ専門基幹科目を履修します。プログラミング演習もより高度な課題に取り組み、実装能力と問題解決力を鍛えます。

科目例

- データ分析演習
- メディア情報処理演習
- コンピュータアルゴリズム
- データベース
- 情報リスクマネジメント
- 楽曲制作の実践

3年次

### 専門発展科目

ゲーム、メタバース、ロボット工学など、次世代のデジタルコンテンツに関わる多様な科目を通じて、より具体的かつ応用的な内容を学びます。企業や地域と連携したプロジェクト型学修（PBL）などの実践的な演習科目を通じて、応用力、実践力を高めます。

科目例

- ゲームデザイン
- メディアアート
- 感性工学
- 仮想現実・メタバース
- ロボット工学
- 経営情報システム

4年次

科目例

- 総合演習
- 卒業研究

音楽実技が履修可能

幅広いジャンルの音楽実技科目を履修することができます

取得可能な資格

- ITパスポート
- 情報セキュリティマネジメント
- ITストラテジスト
- プログラミング能力検定
- 基本情報技術者
- システムアーキテクト
- システム監査技術者
- Javaプログラミング能力認定
- 応用情報技術者
- プロジェクトマネージャ
- 情報処理安全確保支援士
- Oracle Certified Java Programmer

※芸術工学部の学びを通じて身につけた能力で取得可能な資格

※記載内容は設置構想中であり、今後変更となる場合があります。

# 昭和音楽大学芸術工学部 養成する人材像

本学の「礼・節・技の人間教育」の理念のもと、芸術工学の専門的な能力・知識を獲得し、多角的な視野と高い識見、豊かな人間性を身に付け、生涯にわたって学びつづけ、芸術工学によって広く社会に貢献することのできる人材の育成を目的とするとともに、それを可能とする学術研究を行うことを目的とする。

## アドミッション・ポリシー

本学は、「礼・節・技の人間教育」を建学の精神とし、各々の専門分野における実践的な能力を備えた教養豊かな人材を育成することを目的としています。建学の精神と教育目的を理解し、意欲あふれる人物を受け入れます。

**求める人物像** 次の要素を備えた人物を求めます。

### 1 知識・技能

- 高等学校等で培った「数学」「情報」「英語」「国語」を含む幅広い基礎学力を有しており、特に「情報」に対する深い興味・関心を持っていること。
- 私たちの生活で起こる事象を論理的に説明・理解するためのツールとして数学の重要性を認識し、これに関心をもって学んでいること。

### 2 思考力・判断力・表現力

- 客観的な事実や確立された論理に基づいて思考する力に加え、情緒や感性といった目に見えない価値にも目を向け、深く理解しようとする姿勢を持っていること。
- 自らの考えを的確に表現する力とともに、独自の視点や創造性を大切にし、既存の枠にとらわれずに柔軟に発想し、表現できること。

### 3 主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度

- 多様な人々の中で、主体性を持って意欲的に学んでいること。
- 他者への配慮、共感を持った多角的な視点で思考できること。

**入学定員** 100名 (収容定員400名)

**学位** 学士 (芸術工学)

**初年度納入金** 1,755,500円

(入学金、授業料、施設費、学生会費、同侪会費)  
学生会と同侪会費は代理徴収

2年次以降の納入金 1,500,000円 (授業料、施設費)

## 類似する他大学の学部・学科

- 東京工科大学  
デザイン学部デザイン学科、工学部機械工学科
- 東京工芸大学  
工学部工学科、芸術学部デザイン学科
- 神奈川工科大学  
情報学部情報工学科

※記載内容は設置構想中であり、今後変更となる場合があります。

## 昭和音楽大学について

建学の精神「礼・節・技の人間教育」のもと、音楽の専門性と豊かな人間性を兼ね備えた人材を育成しています。音楽学部には器楽、声楽、作曲、ジャズ、ポピュラーからアートマネジメント、舞台スタッフ、パレエ、ミュージカルに至るまで、多様性あふれる22のコースがあります。実技と理論をバランスよく身につけられるだけでなく、履修の自由度も高いため、分野をまたいだ専門科目の学修を通じて創造性や可能性を大きく広げることができます。



## アクセス

小田急線・新百合ヶ丘駅より徒歩4分



✈ 羽田空港・成田空港から新百合ヶ丘駅直通バス有

小田急線快速急行で、新宿から **23** 分  
(新百合ヶ丘駅は全ての急行停車駅)

最新情報は、ウェブサイトをご確認ください



昭和音楽大学  
芸術工学部

お問い合わせ・資料請求／入試広報室

**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