

**平成30年度大学教育再生戦略推進費
「大学の世界展開力強化事業」計画調書
～ 米国等との大学間交流形成支援 ～**

[基本情報:タイプA]

1. 大学名 <small>(○が代表申請大学)</small>	東京藝術大学				
2. 機関番号	<small>代表申請大学</small>	12606			
3. 主たる交流先の相手国	米国				
4. 事業者 <small>(大学の設置者)</small>	ふりがな さわ かずき (氏名) 澤 和樹		(所属・職名) 学長		
5. 申請者 <small>(大学の学長)</small>	ふりがな さわ かずき (氏名) 澤 和樹				
6. 事業責任者	ふりがな おかもと みつこ (氏名) 岡本 美津子		副学長(国際・ダイバーシティ推進 (所属・職名) 担当)		
7. 事業名	【和文】 日米ゲームクリエイション共同プログラム - メディア革新時代の新しいアーティスト育成 -				
	【英文】 Japan-US Educational Initiative on Creating Games as a Comprehensive Artistic Practice				
8. 取組学部・研究科等名 <small>(必要に応じ[]書きで課程区分を記入。複数の部局で合わせて取組を形成する場合は、全ての部局名を記入。大学全体の場合は全学と記入の上[]書きで全ての部局名を記入。)</small>	<small>学問分野</small>	<input checked="" type="radio"/> 人社系 <input type="radio"/> 理工系 <input type="radio"/> 農学系 <input type="radio"/> 医歯薬系 <input type="radio"/> 看護・医療系 <input type="radio"/> 全学 <input type="radio"/> その他			
	<small>実施対象 (学部・大学院)</small>	<input type="radio"/> 学部 <input checked="" type="radio"/> 大学院 <input type="radio"/> 学部及び大学院			
	大学院映像研究科				

9. 海外の相手大学			
	国名	大学名	部局名
1	米国	南カリフォルニア大学	映画芸術学部
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

10. 連携して事業を行う機関(国内連携大学等)					
	大学等名	取組学部・研究科等名		大学等名	取組学部・研究科等名
1			4		
2			5		
3			6		

(大学名:東京藝術大学) (タイプA 主たる交流先の相手国: 米国)

11. 「学校教育法施行規則」第172条の2第1項において「公表するものとする」とされた教育研究活動等の状況について、公表しているHPのURL

東京藝術大学 公式Webサイト
 HOME > 広報・大学情報 > 情報公開 > 教育情報の公開
http://www.geidai.ac.jp/information/info_public/education_announce

12. 本事業経費 (単位:千円) ※千円未満は切り捨て

年度(平成)	30年度	31年度	32年度	33年度	34年度	合計	
事業規模 (総事業費)	28,450	31,130	29,130	29,130	29,130	146,970	
内訳	補助金申請額	25,000	22,500	20,250	18,225	16,402	102,377
	大学負担額	3,450	8,630	8,880	10,905	12,728	44,593

13. 本事業事務総括者部課の連絡先

部課名			所在地		
責任者	ふりがな (氏名)		(所属・職名)		
担当者	ふりがな (氏名)		(所属・職名)		
	電話番号		緊急連絡先		
	e-mail(主)		e-mail(副)		

(大学名:東京藝術大学) (タイプA 主たる交流先の相手国: 米国)

質の保証を伴った交流プログラムの目的と内容 【1ページ以内】

① 交流プログラムの目的・概要等

【プログラムの背景と内容】

ICTの急速な発展は、映像メディアの世界にも革新的な変化をもたらしている。中でも現代の「ゲーム」は、スマートフォンやVR等最新技術を活用することで、街全体の景色や人間同士のコミュニケーションのあり方そのものを一変し、より良い社会を実現するためのツールとして日々存在感を増している。

東京藝術大学は、こうした状況を背景に、多様な映像表現を有機的に組み合わせたゲームを「現代における総合芸術」と捉え、我が国唯一の国立総合芸術系大学として培ってきた世界最高水準の芸術表現をゲーム分野で昇華し活躍する、新時代のアーティスト育成に取り組むべく、国内外の大学・産業界との連携のもと、ゲーム教育のカリキュラムを開発しており、新専攻設置も視野に入れている。

特に本事業の連携機関であり、各種大学ランキングのゲーム教育部門で北米トップに君臨し続けている南カリフォルニア大学(USC)とは、平成27年度よりクロスアポイントメント制度等を活用した持続的かつ緊密な連携体制を基盤に、USC教員陣による授業科目の開講や国際合同講評会の継続開催に加え、学生がアニメーションの世界観を出発点としゲーム作品を作り上げる「A to Gプロジェクト」の実施等、ゲームを媒体とした分野横断的協働も展開している。

本事業は、これまで両大学間で実施してきた上記活動を発展させ、オンライン交流と相互の学生派遣を伴う交流活動を組み合わせることで、より高い教育効果と一貫性を伴った「日米ゲームクリエイション共同プログラム」を構築するものである。映画製作の本場、米国西海岸を拠点とし、最新テクノロジーの積極的な導入に定評のあるUSCと、日本独自のアニメーションによる芸術表現に強みを持つ本学が各々の特色を反映することで、本事業は世界の映像教育を牽引するフラッグシップモデルになると確信する。

本学映像研究科では、教員や学生間の定期的なWeb会議や学生の相互派遣を伴う「日中韓アニメーション共同制作」を平成22年度より、「日仏韓映画共同制作・共同授業」を平成27年度よりそれぞれ毎年度継続実施する等、各専攻が豊富な海外大学との教育交流プログラム実施経験を有している。

その開発・運用で培ったノウハウと学内の支援体制を基盤に、質の保証を伴った新たな国際共同教育プログラムを創設し、本研究科が有するアニメーション・映画・メディア映像3専攻から参加教員・学生を分野横断的に募り、本事業を実施する。プログラムは相手大学教員による定期的なオンライン指導を仰ぎながら実際のゲーム制作を学ぶ「長期制作コース」、オンライン講義と渡航先での特別集中講義、インターン等を組み合わせた「短期集中コース」で構成され、参加可能期間に応じた学びの機会を提供する。

長期制作コース(3ヶ月程度、5名/年を相互に派遣)

1. 企画&リサーチフェイズ(2週間、COIL)：各参加学生の制作手法や課題に応じた相手国大学教員をペアリングし、1対1またはグループでweb会議等による指導を重ねながら、制作するゲームの構想を練る。
2. 制作フェイズ(2ヶ月間、COIL)：参加学生は2週間毎に開催されるweb中間グループレビューで制作状況を全参加教員・学生と共有し、フィードバックを受けながら作品を完成させる。
3. レビューフェイズ(2週間、実際の渡航を伴う)：相手大学の学生とともに作品を持ち寄り、日米合同講評会や一般公開型の展示会を中心とした交流活動を実施する。

短期集中コース(3週間程度、5名/年を相互に派遣)

1. 事前学習フェイズ(1～2週間、COIL)：各参加学生は所属大学教員の指示のもと、アーカイブされた講義動画等を通じた事前オンライン学習を行う。また、相手大学教員陣とweb会議を実施し渡航に備える。
2. 現地学習フェイズ(1～2週間、実際の渡航を伴う)：特別集中講義、現地企業でのインターン、関連施設の視察等を通じて両国の特徴ある表現技法や理論を習得する。

いずれのコースにおいても、両大学で教鞭をとる世界最高水準の講師陣に加え、本学が昨年開催した「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」等これまでの取組を通じ築いた人脈をフル活用し、ファイナルファンタジーシリーズ等で世界的に有名なスクウェア・エニックス社等より、ゲーム業界のトップクリエイター陣を外部講師として招くことで、卒業・修了後のキャリアビジョン形成の機会を日米双方の参加学生に提供するとともに、講義動画をオンラインアーカイブ化することで、教育リソースの戦略的拡充および国内外への成果共有を推進する。

【養成する人材像】

新時代の国際人としてふさわしい確かな異文化理解力(Cosmopolitan Viewpoint)と、日々進化を続ける科学技術に関する幅広い知識(Use of Technology)を有し、社会において存在感を増すゲームをはじめとしたメディア分野において、本学が日々教育研究現場で実践している日本独自の芸術表現や理論(Aesthetic Expression)を活かし、世界の課題を解決する未来志向型(Future-oriented)の人材。

【本事業で計画している交流学生数】各年度の派遣及び受入合計人数(交流期間、単位取得の有無は問わない)

(単位：人)

平成30年度		平成31年度		平成32年度		平成33年度		平成34年度	
派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入
6	3	10	10	10	10	10	10	10	10

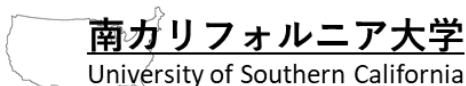
② 事業の概念図 【1ページ以内】

日米ゲームクリエイション共同プログラム

- メディア革新時代の新しいアーティスト育成 -

構想の背景

- ・ 通信技術・科学技術の発展による、社会における「ゲーム」の役割の変化
- ・ 映像メディア界で分野横断的に活躍するアーティスト育成の必要性
- ・ 本学は「現代における総合芸術」ゲームを媒体とした教育プログラムを開発中



- ・ ゲーム教育を筆頭とした、メディア分野における北米屈指の実績
- ・ 世界における映像メディアの中心地、米国ロサンゼルスを拠点とした産業界とのコネクション
- ・ 1万人以上の留学生が学ぶ、国際性豊かな教育環境

世界のゲーム・メディア分野を牽引する
両国・両大学による
「新時代アーティスト育成」に向けた連携

- ・ 日本唯一の国立総合芸術大学としてSGUIに採択された高い国際性
- ・ 映像、美術、音楽等多分野における芸術表現の学内連携体制
- ・ 数々の受賞歴を誇り、世界の注目を集める日本独自のアニメーション・映画分野での高い実績

養成する人物像

新時代メディアアーティスト育成のための4つのキーワード

<p>高い異文化理解度 Cosmopolitan Viewpoint</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 日米双方のゲーム文化、歴史理解 ・ 国際社会で通用する表現技法 	<p>最新技術の活用 Use of Technology</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ソフトウェアツールの操作技術 ・ 技術活用事例の理解 	<p>未来志向の課題解決力 Future-oriented</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 現代における社会的課題の理解 ・ 課題を見出す先進的俯瞰的視点 	<p>芸術的表現 Aesthetic Expression</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 多様な芸術表現技法の活用 ・ 芸術と技術を繋ぐ柔軟な発想力
--	---	---	---

社会に対する成果

1. 日米文化交流の強化
2. 日本型メディア教育の強化と輸出
3. 「ゲーム」の効果・魅力による、より良い社会の実現

プログラムの内容

日米学生の参加可能期間に合わせた、柔軟かつ実践的なコース設計

<p>USC</p> <p>GEIDAI</p>	<p>長期制作コース (3ヶ月)</p> <p>企画&リサーチフェーズ 2週間</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 各参加学生と相手国大学教員をペアリング ・ 1対1のオンラインミーティングを重ねながら、制作ゲームの構想を練る 	<p>短期集中コース (3週間)</p> <p>事前学習フェーズ 1~2週間</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 所属大学での事前オンライン学習 ・ 相手国大学教員陣との渡航前オンライングループミーティング
	<p>制作フェーズ 2ヶ月</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 参加者個々にゲーム作品を制作 ・ 定期的なオンライン中間グループレビュー 	<p>現地学習フェーズ 1~2週間</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 渡航先での特別集中講義、現地企業でのインターン、関連施設の視察等
	<p>レビューフェーズ 2週間</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 相手大学の学生とともに作品を持ち寄り、合同講評会や一般公開型の展示会を実施 	
	<p>特色</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ デジタル環境と親和性の高い「ゲーム」を媒体とした、充実のオンライン学習 ・ 本学映像研究科3専攻（映画・アニメーション・メディア映像）の枠を超え参加学生を募集 ・ 全学生に対して、ゲーム/メディア作品制作に特化した英語研修参加を義務付け ・ 日米ゲーム業界で活躍する外部講師陣の積極的活用および企業インターン機会の提供 	

推進体制

<p>《学内体制》</p> <ul style="list-style-type: none"> - 国際企画課とグローバルサポートセンターによる学修支援・生活支援体制 - 全学的に配置された「留学生支援チューター」ネットワークによる生活サポート - 履修体系等に係る情報も含めた英語版Webサイトや、危機管理マニュアル等の整備による幅広い情報提供 	<p>《プログラムの質の保証》</p> <ul style="list-style-type: none"> - 国内外の映画祭等で数々の実績を上げていく教員陣による指導 - 特設webサイトや一般公開型の展示会を通じた外部評価システムの導入 - グローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会による学内における厳密な講義内容評価体制 	<p>《国内ネットワークの活用》</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「芸術系大学コンソーシアム」等ネットワークの創設・運営実績 - 各業界のプロフェッショナルを招いての産学官シンポジウムやワークショップ開催で築いた産業界との連携体制 - 映画監督やアニメーション作家等、産業界で現役として活躍している教員陣
---	---	--

③ 国内大学等の連携図 【1ページ以内】

本申請は本学単独によるものだが、以下の取組や国内外大学との連携枠組み構築を通じ、本プロジェクトの成果を広く共有する。

■ **ICAF(インターカレッジアニメーションフェスティバル)** (<http://www.icafe.info/>)

本学は、多摩美術大学をはじめ、日本国内でアニメーション教育を行っている 28 大学の連合体である ICAF(インターカレッジアニメーションフェスティバル) にも 幹事校として参画し、ネットワークを形成している。これにより、本プログラムの実施校拡大など、ICAF ネットワークの活用により大きなムーブメントを目指す。

■ **全国映画教育協議会** (<http://jfsa.jp/member.html>)

本学・映画専攻は、15 大学が加盟する全国映画教育協議会の幹事学校として活動をしており、例えば 2014 年と 2015 年に主催した「デジタルシネマ撮影ワークショップ」では、加盟校から講師と参加者を募り、他大学も含めて多くの学生に学修機会を提供した。本事業において開催する特別集中講義等においても、本協議会を通じて、広く参加者を募ることが可能である。

■ **国立 5 芸術大学連携ネットワーク**

公立芸術大学の金沢美術工芸大学、愛知県立芸術大学、京都市立芸術大学、沖縄県立芸術大学と共に本学が形成するネットワーク。毎年度、「国立 5 芸術大学間留学生短期交換事業」や、各大学の教職員・学生の参加による芸術とスポーツの祭典「五芸術大学体育・文化交歓会」(略称:「五芸祭」、平成 30 年度は愛知で実施)、学長級による定期的な懇談会・連絡協議会を開催している。

■ **芸術系大学コンソーシアム** (<https://j-u-c-a.org/>)

全国芸術系大学コンソーシアムは、2020 年の東京オリンピック・パラリンピック開催に向け、国家プロジェクトとして推進する「文化プログラム」をより効果的に全国規模で展開することや、芸術系大学全体のプレゼンス向上、教職員・学生の交流促進、各大学の教育研究成果の共有やコラボレーション等を目的として、本学の主導により 2016 年 7 月に発足した。

2018 年 5 月現在、全国 56 大学が参加しており、他分野でも類を見ない大規模・広範な大学間ネットワークとして、国や地方自治体等と協働した多様な芸術文化活動を推進するとともに、全国規模での共同教育プログラムの開発・実施や共同研究の推進、さらには、大学施設や学術文化資源等の共同利用など、大学単体での制約・限界を越えることで、教育研究や芸術活動の質的向上を目指している。

■ **ゲーム教育・研究カリキュラムを持つ国内大学等との連携**

日本には既にゲーム制作に関するカリキュラムを有する高等教育・研究機関が存在しているが、その多くはプログラミング等工学的アプローチを中心としたものであり、本申請で実現を目指す、芸術表現に立脚したゲーム教育カリキュラムの開発事例はまだ少ない。本学は立命館大学ゲーム研究所、東京工科大学メディア学部ゲームコース等と既に情報交換を実施しているが、本事業の成果をより広く他機関と共有することで、芸術的・工学的能力の双方を兼備する、新たなメディア分野の人材育成に貢献することを目指している。

上述の取組は、本学が「スーパーグローバル大学創成支援事業(構想名:藝大力創造イニシアティブ)」において掲げている、国内外の産学官連携による「アートコンソーシアム形成」戦略推進の一環として位置付けられるものであり、国内芸術系大学同士の連携によるグローバル人材育成機能の強化は、我が国が「文化芸術立国」として国際プレゼンスを確立していく上でも極めて重要であるため、本申請に係る南カリフォルニア大学との交流プログラムと国内ネットワークを連動させることによる事業拡大は、本学としても中長期戦略の一環として重要視しており、本申請に係るプログラムの構築に含める形で他大学の参画に係る制度・体制整備を進める計画としている。

④ 交流プログラムの内容 【2ページ以内】

【実績・準備状況】

本学映像研究科は 2005 年の設置以来、映画・アニメーション・メディア映像の3専攻それぞれにおいて、世界最高峰の教員陣のもと、修了後に産業界で活躍できる人材の育成に尽力してきた。とりわけ本学が平成 26 年度に「スーパーグローバル大学創成支援事業」に採択された後には、学長の強力なイニシアティブのもと世界に伍する教育体制を構築すべく、最先端の映像教育を行っている世界各国の教育機関との連携強化を推進しており、特に北米におけるメディア分野の教育研究の雄であり、本事業の相手大学でもある南カリフォルニア大学とは、平成 27 年度のクロスアポイントメント制度導入を契機に交流活動の範囲を拡大し、昨年度は複数専攻の学生が参加した米国でのアニメーション作品上映会や、日本での映画専攻国際合同講評会を開催する等、通年体制で上記 3 専攻全てにおける交流活動を展開している。

また同時に本研究科は、ICT の発展で映像表現の幅が広がる中、従来の専攻の枠組みに留まらない新たな教育プログラム開発の必要性を認識しており、特に表現の自由度の高さ、多様なメディアの複合性という視点から、近年社会の在り方を変える無限の可能性を示し始めている「ゲーム」の動向を注視してきた。

平成 29 年 7 月には、本学がゲーム教育に参入した際の課題や打ち出すべき特色等についてシミュレーションを行うべく、本学 COI 拠点と南カリフォルニア大学映画芸術学部インタラクティブ・メディア&ゲーム学科との共同プロジェクトとして「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」を開催した。アニメーションの世界観を出発点としゲーム作品を作り上げる「A to G プロジェクト」の成果発表や、ゲーム制作に関するワークショップを実施し、映像研究科に留まらず、学内のあらゆる芸術表現を学ぶ学生の参加により大盛況を博した同展覧会の成功は、ゲーム教育プログラムの本格始動に向けた大きな契機となった。

オンラインを活用した国際教育プログラムに関しては、映像研究科は日中韓 3 か国の参加学生が事前・事後の web ミーティング含み数か月に渡り共同制作を行う「日中韓学生アニメーション共同制作 (Co-work)」を平成 22 年度から毎年度継続実施してきた実績があり、本事業はその運用で培ったノウハウと学内の支援体制を基盤に、アニメーション・映画・メディア映像 3 専攻から参加学生を分野横断的に募る、ゲーム制作に関する国際共同教育プログラムの新規創設を目指すものである。

【計画内容】

映画産業興隆の地、米国西海岸に位置する南カリフォルニア大学 (USC) は、世界最高峰の教育研究環境の提供により、数々の著名な映像表現者を世の中に送り出している。ゲーム教育部門では世界の各種大学ランキングの北米トップに君臨し続け、自らのゲーム出版レーベル USC Games Publishing を有するなど、長年培った映画的芸術表現と、最新テクノロジーを組み合わせた先進的な取組に定評がある。

本事業では、本学映像研究科が培ってきた日本独自の映像表現・技法に関する教育手法に、上述の米国最高峰の取組を組み合わせることでシナジーを創り出し、今後の世界のゲーム業界を牽引する新時代的アーティストを育成すべく、両大学が厳正な基準を用いて選抜した少人数の学生に対し、参加可能期間に合わせた教育プログラムを提供する。事業初年度には教員・学生の相互派遣を伴う「パイロットプログラム」を試行的に実施し、そのフィードバックをもとに、平成 31 年度より以下の 2 コースを開設する。

長期制作コース（3ヶ月程度）

長期制作コースでは、学生は日米双方の教員陣による指導を仰ぎながら、実際のゲーム制作に関する全工程を包括的に経験することで、必要な知識・技術を実践的に習得する。本コースはデータを介して瞬時に作品のやりとりを行えるメディア芸術の、オンライン環境との高い親和性を最大に活かしたものである。

■ 1. 企画&リサーチフェイズ（2週間、COIL）

各学生は参加に際して自身の作品制作の趣向、習得したいスキル、課題等を提出し、その情報に合致し、最も高い教育効果が想定される相手国大学教員をペアリングする。本フェイズでは主に 1対1 およびグループで実施する web 会議による指導を重ねながら、表現したい世界観や映像表現に関する芸術的技法に加え、その実現のために必要となる技術やソフトウェア、インターフェイス等に関する具体的な情報についても共有し、実現性を伴ったゲーム制作の構想を完成させる。

■ 2. 制作フェイズ（2ヶ月間、COIL）

前フェイズで練った構想に基づき、参加学生は各々作品制作に取り掛かる。毎週実施する定例の web 中間グループレビューには原則全参加教員および学生が出席し、制作の進捗状況報告とともに、学生が持ち回りで作品に関するプレゼンテーションを行うことで、ゲーム制作の手法を多角的に学ぶとともに刺激を受け合いながら作品を完成させる。

■ 3. レビューフェイズ（2週間、実際の渡航を伴う）

相手大学を訪問し、日米の学生がそれぞれ作品を持ち寄っての日米合同作品講評会および展覧会を実施する。講評会には両大学の教員・学生に加え、産業界からのゲストを招聘することで、専門性の高いフィードバックを受ける機会を提供し、また一般公開型の展覧会では、ゲームの特性である双方向性を活かし、異文化圏のプレイヤーが受けた印象や、改善のアイデア等を知ることで、よりグローバルな視点での制作活動についてインスピレーションを受ける機会とする。

短期集中コース（3週間程度）

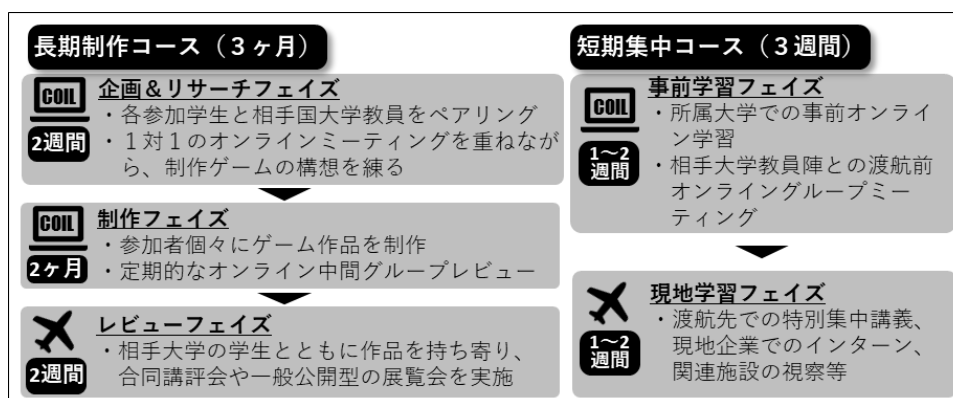
短期集中コースは、講義やワークショップを中心に、ゲームに関する芸術的表現、制作に必要な技術、社会的な動向等を集中的に学ぶ機会を提供するものである。オンライン教育と渡航を伴う実地レクチャー、インターン等を組み合わせることで、参加学生はゲーム制作の基本のみならず、日米ゲーム文化の差異や、産業界の特徴まで幅広く学修することができる。

■ 1. 事前学習フェイズ（1～2週間、COIL）

各参加学生は所属大学教員の指示のもと、自国内での講義出席の他、本事業に向け構築するオンラインアーカイブシステムを活用した事前学習を実施する。社会とゲームとの関係性を学ぶ「ゲーム論」、Unityをはじめとしたソフトウェアの活用法等の基礎的な内容に加え、事業開始2年目以降は、本事業で実施された講義やワークショップ等のデータを日英両言語にて両大学が閲覧可能にすることで、アーカイブシステムを質・量ともにアップデートし、参加学生の要望に合わせた内容を提供する。また、渡航前には相手大学教員陣と web 会議を実施し渡航に備える。

■ 2. 現地学習フェイズ（1～2週間、実際の渡航を伴う）

相手国へ渡航し、相手大学教員陣による特別講義やワークショップを集中的に実施する。映画的手法に立脚し、最新技術の積極的な導入に定評のある南カリフォルニア大学と、日本独自のアニメーションによる芸術表現を重視する本学が、それぞれの強みを活かした多様な教育内容を提供することで、自国内の学習では得ることのできない、両国のゲーム制作における取組を多角的に習得する機会を提供する。



【その他両コースに共通の特色】

■ 事前の英語学習

上記2コースの全参加学生に対して、ゲーム分野の制作・作品発表・ディスカッションに特化した英語力習得の機会を提供すべく、国内での事前英語研修を各コースの開始前に実施する。

■ 産業界との連携による、インターン等実践的な教育機会の提供

世界のゲーム産業を黎明期から現在に至るまで牽引してきたゲーム大国である日米両国の立地と、両大学が築いてきた産業界との連携体制を活かした、現地企業でのインターンや施設視察、レクチャー等の機会を両コースのいずれにおいても提供する。

■ 特設 web サイト構築による作品データの共有

本事業で制作された作品は、ゲームが持つ双方向的性格を最大限に活かすべく、一般公開される特設 web ページ上でプレイ可能にし、広くグローバルな評価や知見を得られるようにする。

【社会に対する成果】

本事業は、近年社会の在り方や、人間同士のコミュニケーション方法を一変させている「ゲーム」を媒体に、新たな時代を創るメディア横断型アーティストを育成することで、「日米文化交流の強化」、「日本型メディア教育の強化と輸出」に加え、芸術界に留まらない教育・ビジネス・福祉等多様な分野における、「より良い社会の実現」を目指すものである。

⑤ 質の保証を伴った魅力的な大学間交流の枠組み形成 【2ページ以内】

【実績・準備状況】

透明性・客観性の高い成績管理等

本学映像研究科においては、集団的な場での制作および映像作品についての思考と知識を取り入れた必修科目を設けるとともに、制作過程および評価に外部の評価軸を導入している。また、作家/監督などの協力による学内外・国内外での実践的な学習機会をつくり、映像表現について、より高度で総合的な教育研究が可能になるカリキュラムを実践している。

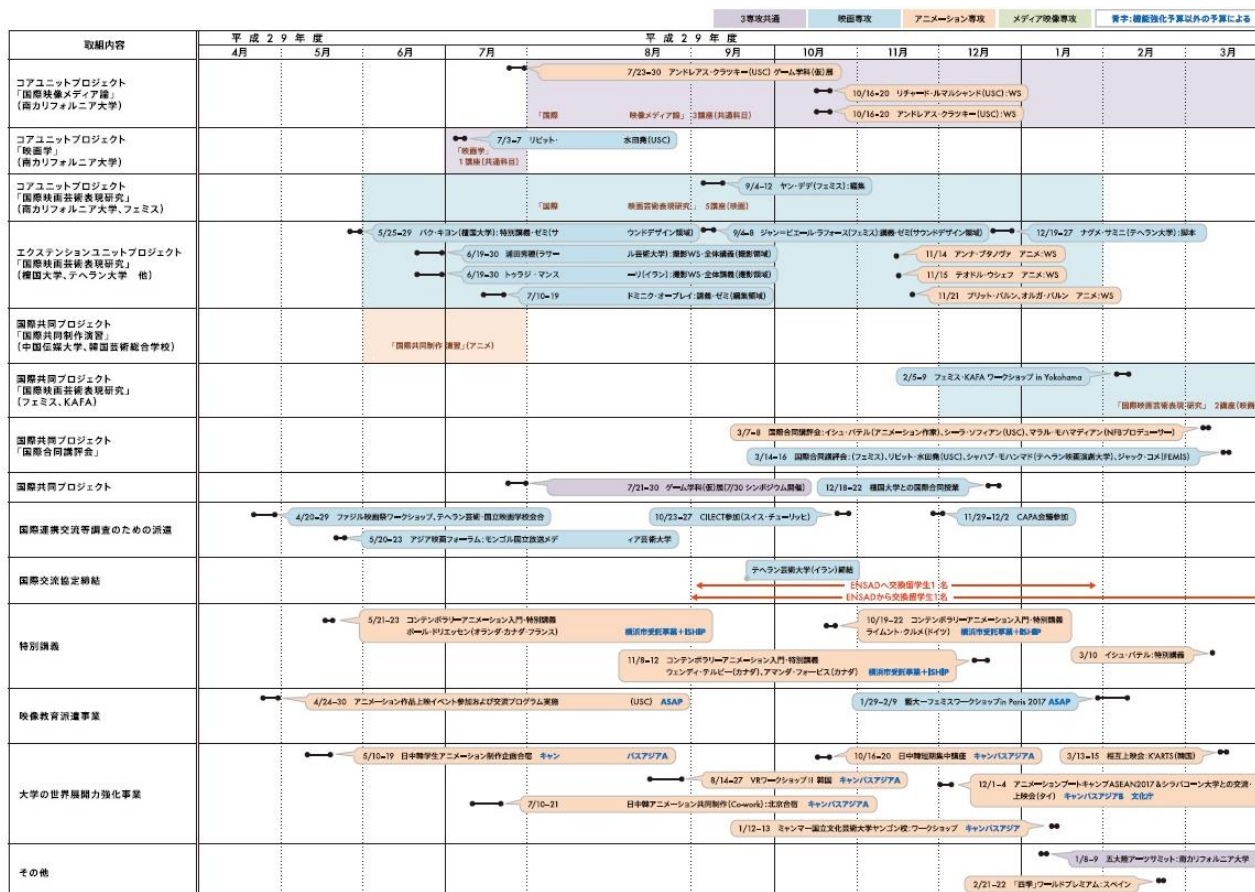
特に学習成果に係る評価方法については、「企画講習会」「中間講習会」「上映会」等を「公開型」で実施しており、審査を行う教員に対する他の教員や学生からの相互チェックに加え、観客・聴衆等学外者による第三者評価も受けながら厳格な成績評価・管理を行っている。

また、国際的な成績評価基準を導入すべく、映画およびアニメーション分野では海外大学の教員や専門家を招聘し、本学学生の作品に対して徹底的に講評、議論を行う「国際合同講習会」を開催している。

芸術分野の特性として「実習・実技」を重視した科目構成（概ねの科目が1単位45時間の実学修時間を確保）となっていることから、単位の実質化は徹底されており、上記の成績評価・審査方法等と併せ、出口管理の厳格化にも結びついている。

質の高い国際交流プログラムを実施するための教育体制

本学・映像研究科の教員は、アニメーション分野ではアカデミー賞短編アニメーション部門ノミネート、アソロ映画祭（イタリア）ビデオアート部門グランプリ、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞、HARBOR TALE、ZLIN FILM FESTIVAL アニメーション部門最優秀賞/観客賞、映画分野ではカンヌ国際映画祭・国際映画批評家連盟賞および「ある視点」部門審査員特別賞、ロッテルダム国際映画祭・最優秀アジア映画賞、ロカルノ国際映画祭審査員特別賞、メディア分野では紫綬褒章、文化庁メディア芸術優秀賞等、国内外で数多くの実績を上げており、特定の教員による指導を志望して同研究科の入学試験を受ける外国人学生も数多い。また、世界最先端の映像教育を行っている南カリフォルニア大学の他、フランス国立映画学校やイランのテヘラン大学から教員ユニットを招聘することで「映画学」「国際映像メディア論」等の講座を開講し、大学院映像研究科の共通科目として、ドキュメンタリーからミュージックビデオ、VRなど先端分野の特別講義やワークショップを開催している。



図：平成30年度の国際教育プロジェクト一覧

単位の相互認定や成績管理、学位授与プロセスの明確化

本学は、国際交流協定に基づく連携だけでも 26 ヶ国・地域 73 大学・機関と国内芸術系大学では圧倒的多数を誇るが、我が国唯一の国立総合芸術大学の責務として学位の質保証や単位の実質化を重要視し、協定締結に至るまでに交流実績を重ね、相手大学のカリキュラムや学位審査基準等を仔細に確認した上で単位の相互認定や学位授与・卒業修了要件等を十分協議し、円滑な学生交流や国際教育連携を確保しており、本学の単位制度および学位授与プロセス等についても、明文化されたものを交流先の大学等に対して提供している。

また、相互に単位が付与される「共同講義」や「共同演習」についても多数の実績を有しており、事前に連携大学間で相互の単位規定や成績評価に係る基準等を確認した上で、適切な運用を行っている。

【計画内容】

本事業においては、交流プログラムの核となる「長期制作コース」および「短期集中コース」の計画・実施・管理等を総合的に担う役割として、英語による指導が可能なゲーム分野の専任教員を新たに 1 名雇用し、将来的なゲーム専攻設置に向けた取組への関与も含め、包括的なマネジメントを行う。

両コースの実施にあたっては、事前に両大学の教員が協議を行い、演習のテーマ、教育プログラムの内容、成績評価方法、単位の扱い等について共同で計画し、プログラムの質向上を図る。また、実際の授業運営に際しても両大学の教員が指導方法について協議する機会を設けることで、透明性・客観性が確保される。成績管理や単位の実質化についても相互チェックがなされ、教員間の交流によりゲーム分野の教育研究に係るノウハウが共有され、FDとしても機能する。

これらの取組を通じ、実践的学修および両国の優れた技法・理論等の重点的修得を基盤とした質の高い教育プログラムを構築し、将来的に本学が設置を視野に入れているゲーム専攻のカリキュラムに組み込むことで、世界中から数多くの学生・研究者が集まることが期待できる。

また、産業界のニーズも十分に取り入れ、今後世界的に重要となる映像コンテンツの国際共同制作を牽引する人材の養成を目的とし、映像メディア教育およびゲーム教育における国際共同カリキュラムのリーディングモデルを目指す。

相手大学における単位制度、アカデミックカレンダーの相違、学生に対する履修上の配慮・支援等

本学と、本申請に係る相手大学である南カリフォルニア大学とは、平成 27 年度以降、クロスアポイントメント制度を活用した緊密な協力関係を構築しており、単位制度やアカデミックカレンダーの相違については十分な考慮がなされている。また、本事業では学生の参加可能期間と習得を希望する内容に柔軟に対応すべく、「長期制作コース」と「短期集中コース」の 2 コース制を採用しており、交流プログラムの実施に係る教務制度上の支障はない。

また、スーパーグローバル大学創成支援事業において新設した「グローバルサポートセンター」の専門スタッフ等を中心に一元的・組織的な大学間交流を日常的に進めていることから、海外大学・機関や外国人留学生等からの多様な要請に適時適切に対応できる体制・システムが構築されており、本申請に係る連携大学の学生についても、個別に履修上の配慮・支援をすることが可能である。

【計画内容】

上述の体制に加え、新たに学生サポートを担当するスタッフを雇用し、学生派遣／受入を、グローバルサポートセンターとの協働により一体的に支援する。また、本事業で実施する 2 コースでは、web 会議や講義のオンラインアーカイブシステムを活用することで、相互の学生が自大学にいながら、各自の課題や目標に合わせた学修が進められるプログラム構成とすることで、交流プログラム参加学生の自大学における履修に対する支障を最小限に抑えつつ、産業界において今後ますます増加する国際共同プロジェクトに向けた実践的経験が可能となる。

柔軟で発展的な交流プログラムの構成

「長期制作コース」と「短期集中コース」のいずれにおいても、両大学の教員・学生が一定期間一堂に会するため、そこでの共同授業や教員間の協議等により、プログラムの発展的な拡大が常に図られる。また、渡航を伴わない期間においても、プログラム内容に関する web ミーティングを定期的に開催することで、双方の要望に合わせた柔軟かつ多様なバリエーションの教育プログラムを用意する。

各国の人材育成ニーズに合わせた教育の提供

日本・米国という、国際的にも映像メディアおよびゲームの分野で評価の高い国々において、各国を代表する大学が国際共同カリキュラムの構築を行うことは、各国の産業界からのニーズにも合致したものである。また、両大学の特色ある表現技法や技術を重点的に学修できるようにすることは、相互のカリキュラムをピンポイントで補い、各大学におけるグローバル人材育成機能を高めることに繋がる。

達成目標 【①～④合わせて3ページ以内】
<p>① 将来の関係を見据えた、両国間の連携強化に資する目標について</p> <p>(i) 事業計画全体の達成目標 (事業開始～平成34年度まで)</p> <p>本事業では、日米間の連携強化に資する目標として、以下を設定する。</p> <p>① 本事業で制作されるゲーム作品のうち、<u>10作品以上を両大学の連名でゲームコンペティションに出品する。</u></p> <p>② 産業界との連携を強化すべく、<u>日米ゲーム企業5社以上との連携体制を確立し、インターンシップ、施設視察、特別講義等の機会を学生に提供する。</u></p> <p>③ 本事業の運営で培ったノウハウを基に、<u>他の米国大学との共同カリキュラム開発について協議する。</u></p> <p>④ 日米の国境を越え、<u>ゲーム教育に携わる高等教育機関を包括する国際連携ネットワークを形成し、本事業の成果を広く発信する。</u></p> <p>⑤ ゲームを活用したより良い社会の実現に向け、<u>芸術分野に留まらない異業種混成型のワーキンググループを日本国内で組織し、米国に協議の結果を共有する。</u></p> <p>以上5つの目標を達成することは、<u>本事業で構築する教育プログラムが、日米双方のメディア分野教育のフラッグシップモデルとして確立することを保証し、また、その成果を日米の芸術教育界の枠組みを超えて発信することで、教育成果を活用したより良い社会の実現への貢献を可能にするものである。</u></p> <p>(ii) 中間評価までの達成目標 (事業開始～平成31年度まで)</p> <p>事業開始～平成31年度については、以下の目標を設定し事業を実施する。</p> <p>① 本事業で制作されるゲーム作品のうち、<u>4作品以上を両大学の連名でゲームコンペティションに出品する。</u></p> <p>② 産業界との連携を強化すべく、<u>日米ゲーム企業2社以上との連携体制を確立し、インターンシップ、施設視察、特別講義等の機会を学生に提供する。</u></p> <p>③ デジタルメディア教育に定評があり、既に「アニメーション専攻国際合同講評会」等で交流実績のあるハーバード大学やロードアイランド・スクール・オブ・デザイン等、<u>既存の米国大学とのネットワークを活用し、共同カリキュラムに関する協議を開始する。</u></p> <p>④ 本学および南カリフォルニア大学双方が<u>事業成果を高等教育会全体に広く発信し、日米でゲーム教育に携わる高等教育機関の関心を喚起する</u>ことで、ネットワークへの参画を呼びかける。</p> <p>⑤ 平成31年度時点の教育効果を考慮した上で、<u>協議が可能な業種・企業等をリストアップし、協力の可能性について個別に協議を進める。</u></p>
<p>④ 養成しようとするグローバル人材像について</p> <p>(i) 事業計画全体の達成目標 (事業開始～平成34年度まで)</p> <p>本事業を通じて養成する「工学分野」と「芸術分野」の知識を兼備し活用するグローバル人材について、以下の4つのキーワードを設定している。</p> <p>① <u>Cosmopolitan Viewpoint</u> : 優れた語学力に加え、<u>高い異文化理解度を有し、多様な価値観を反映した作品を生み出す人材</u></p> <p>② <u>Use of Technology</u> : 今後益々加速することが予想されるテクノロジーの発展に後れを取ることなく、<u>最新技術を巧みに活用し活動できる人材</u></p> <p>③ <u>Future-oriented</u> : 眼前にある事項に対処するのみでなく、<u>未来に起こりうる社会的問題への対処を常に意識する課題解決力</u>を有する人材</p> <p>④ <u>Aesthetic Expression</u> : 米国のゲーム教育に触れたうえで、日本特有の映像技法や、その背景にある文脈を深く理解し、<u>芸術的表現を有機的に取り入れたゲーム作品を発信する人材</u></p> <p>本事業で実施する「長期制作コース」「短期集中コース」は、<u>実施期間こそ異なるものの、いずれにおいても日本国内での事前英語学習から、オンラインを活用した事前ミーティング、産業界との緊密な連携によるインターン、特設webページを用いたプログラムの成果発表等にわたる一連のプロセスを経験することで、以上の4要件を有機的に満たすよう、共通の教育理念に基づいて設計されている。</u></p> <p>(ii) 中間評価までの達成目標 (事業開始～平成31年度まで)</p> <p>事業開始～平成31年度について、初年度にはパイロットプログラムの実施と並行し両大学の教員陣が前述の4つのキーワード達成を共通のミッションとした上でプログラム内容の協議を行う。また、産業界</p>

との連携に基づくインターン等については、事前視察等を通じ双方の要望を可能な限り満たすよう調整することで、より実践的なプログラムの構築を目指す。平成 31 年度以降は両大学および参画企業との協議に加え、展覧会や web ページを通じ、国内外一般層からのフィードバックを関係各者と共有することで、社会との繋がりを常に意識した PDCA サイクルの実現を目指す。

③-1 学生に修得させる具体的能力のうち、一定の外国語力基準をクリアする日本人学生数の推移について

(i) 本事業計画において定める外国語力基準及び同基準をクリアする学生数に関する達成目標

外国語力基準		達成目標	
		中間評価まで (事業開始～平成 31 年度まで)	事業計画全体 (事業開始～平成 34 年度まで)
	【参考】本事業計画において海外に留学する日本人学生数	16 人 (延べ数)	46 人 (延べ数)
1	<u>一般英語：英検準 1 級、TOEFLiBT75、TOEIC800 相当</u> (CEFR における「B2」を参考水準とする)	16 人 (延べ数)	46 人 (延べ数)
2	<u>専門英語：ゲーム制作やそれに係る協議を実施するための十分な語彙</u> (作品の説明や専門用語を理解できる水準)	16 人 (延べ数)	46 人 (延べ数)

(ii) 外国語力基準を定めた考え方

英語の「B2」は、「自分の専門分野の技術的な議論も含めて、抽象的な話題でも具体的な話題でも、複雑な文章の主要な内容を理解できる」「母語話者とはお互いに緊張しないで普通にやり取りができる」「幅広い話題について、明確で詳細な文章を作ることができる」と概ね規定され、これは国際共同プログラムにおける相手大学とのコミュニケーションや、講義・ワークショップの受講に必要な水準である。

この他、本事業においてはオンラインを活用した米国教員陣との定期的なミーティングにおける作品制作に関する対話や、自身の作品についてのプレゼンテーションを実施することが前提となっていることから、一般的な英語能力に加え、ゲーム制作のプロセスや、それに係る協議で求められる専門的な語彙について、参加を希望する全ての学生が修得する必要がある。

(iii) 事業計画全体の目標達成に向けたプロセス (事業開始～平成 34 年度まで)

事業計画の全体において、英語の上記水準は、交流プログラムへの参加にあたって身に付けておくべき能力要件として定める。本学の外国語教育専門機関である言語・音声トレーニングセンターによる授業科目・特別講義、スーパーグローバル大学創成支援事業において導入した e ラーニング英語学習システム、グローバルサポートセンターによる特別講座等により充実した英語学修の機会を提供する。

また、映像研究科内で「長期制作コース」「短期集中コース」への参加を希望する学生に特化した英語学習プログラムを新たに設計・実施し、海外の学生・教員との専門的なコミュニケーションや協働作業が実施できる語学力の修得を図る。

(iv) 中間評価までの目標達成に向けたプロセス (事業開始～平成 31 年度まで)

平成 30 年度は教員間の事前協議、少数の学生によるパイロットプログラムを通じ、事業の実施にあたり求められる英語の運用能力を再検証する。また、既に日本国内でゲーム教育に取り組んでいる他大学の協力を得て、語学力習得に関するグッドプラクティスや現状の課題の聞き取りを行うことで、本事業に特化した語学プログラムの内容を検討する。平成 31 年度以降は実際の事業運営における教育効果の観察や、南カリフォルニア大学教員陣からのフィードバックを考慮しつつ、柔軟に語学研修内容を改善するよう努める。

③-2 学生に修得させる具体的能力のうち、「③-1」以外について

(i) 事業計画全体の達成目標 (事業開始～平成 34 年度まで)

本事業で学生に習得させる具体的能力と達成目標について、本学は前述の「養成しようとするグローバル人材像に関する 4 つのキーワード」に基づき、以下のとおり設定している。

① Cosmopolitan Viewpoint：優れた語学力に加え、高い異文化理解度を有し、多様な価値観を反映した

作品を生み出す人材

- ・米国と日本双方におけるゲームの社会的位置付けと今後の展望に関する知識
- ・日本市場のみならず、国際社会で通用する表現技法や理論の理解
→全参加者が受講する事前英語研修で語学力とともに、米国のゲーム分野における歴史的背景や現状について学んだ上で、特別講義、展覧会におけるフィードバック等を通じ達成する。

② Use of Technology : 今後益々加速することが予想されるテクノロジーの発展に後れを取ることなく、最新技術を巧みに活用し活動できる人材

- ・Unity等ゲーム制作現場で採用されているソフトウェアやツールの操作技術
- ・現在のゲーム制作を取り巻く多様なテクノロジー活用事例の理解
→オンライン教育における教員からの指導と、それに基づく自己学習を通じ基本技術を身に着けた上で、現地でのインターンや関連施設視察を通じて、最新技術の活用に関する理解を深める。

③ Future-oriented : 眼前にある事項に対処するのみでなく、未来に起こりうる社会的問題への対処を常に意識する課題解決力を有する人材

- ・ゲーム制作の現場で取り組んでいる社会的課題の理解
- ・社会の展望をもとに、メディア芸術が解決しうる課題を見出す先進的・俯瞰的視点
→日米双方の教員が提供するレクチャー・ワークショップにおける事例紹介や、テーマ別に講義内容が提供されるオンラインアーカイブによる事前・事後学習を通じて身につける。

④ Aesthetic Expression : 米国のゲーム教育に触れたうえで、日本特有の映像技法や、その背景にある文脈を深く理解し、芸術的表現を有機的に取り入れたゲーム作品を発信する人材

- ・米国におけるゲーム制作の優れた芸術表現技法や理論に関する知識
- ・テクノロジー活用と日本的な芸術表現を両立させる柔軟な発想力
→渡航先で提供される講義・レクチャー・インターン等を通じて、相手国特有の芸術表現を体感した上で、自国の芸術文化との比較を通じて理解を深める。

(ii) 中間評価までの達成目標（事業開始～平成31年度まで）

上述の具体的能力は、「長期制作コース」「短期集中コース」に共通の達成目標であり、事前学習から事後学習に至るプロセスを有機的に組み合わせ、修得を目指すものであるため、**事業開始時点から全ての能力を修得させるよう設計**する。両大学は各コースの教育効果を最大化すべく、プログラム構成について毎年度協議を実施するほか、本学においてはグローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会等、有識者による客観的かつ国際的視点からの外部評価を参考にしながら、プログラムを改善していく。

④ 質の保証を伴った大学間交流の枠組みの形成及び拡大に向けた具体的な取組について

(i) 事業計画全体の達成目標（事業開始～平成34年度まで）

本事業における各交流プログラムの実施にあたっては、**事前に南カリフォルニア大学および本学の教員が綿密な協議を行い、講義・演習等のテーマ、教育プログラムの内容、参加学生の水準、到達目標、成績評価方法、学習成果や単位の取り扱い等について共同で計画**し、質の向上および運用の安定化を図る。また、実際の授業運営に際しても必ず両大学から教員が参加し、自大学の学生以外の指導等も行ふことにより、透明性・客観性を確保する。加えて、**教員間の交流によりゲーム分野の教育研究に係るノウハウを共有**し、FDとしても機能させることにより、質の保証を伴った持続的・発展的な大学間交流に繋げる。

また、産業界や国際機関等からも随時レビューを受けつつ、**本学の「グローバル戦略推進委員会」による自己評価、「グローバル戦略評価・検証委員会」による外部評価により、事業の内容および質を定期的に検証**し、PDCAサイクルによって随時改善しながら事業を推進する体制を整備する。

さらに、本事業の成果を基盤として、将来的には、**本学が設置を視野に入れているゲーム専攻のカリキュラムに、本事業で構築する国際教育プログラムを有機的に組み込む**ことで、南カリフォルニア大学のみならず、**国内外からの留学希望者の増加**も見込まれる。

また本学は、**映像分野の他に視覚芸術表現・音楽・音響効果・キュレーション等ゲームと密に関わる多様な専攻を有**しており、本事業に対する教員・学生からの関心も高い。事業実施の成果を共有しつつ、これら我が国唯一の国立総合芸術大学としての強みを活かした、**学部横断的な取組へと発展**させていく。

(ii) 中間評価までの達成目標（事業開始～平成31年度まで）

平成30年度は教員による合同会議や外部レビューを複数回実施し、本事業を構成する教育プログラムの内容や質保証に係る取組、成果発信の方法等について、中長期的な計画を策定する。

⑤ 本事業計画におけるCOIL型教育手法を活用した授業科目数及び受講者数の推移 【1ページ以内】

(i) COIL型教育手法を活用した授業科目数及び受講者数の達成目標

	中間評価までの達成目標 (平成31年度まで)	事後評価までの達成目標 (平成34年度まで)
本事業における COIL型教育手法を活用した授業科目数	2科目	2科目
大学全体の COIL型教育手法を活用した授業科目数	5科目	5科目
本事業における COIL型教育の受講者数(日本人学生)	16人(延べ数)	46人(延べ数)
本事業における COIL型教育の受講者数(外国人学生)	13人(延べ数)	43人(延べ数)

(ii) 目標を設定した考え方及び達成までのプロセス(事業計画全体、中間評価までの双方について)

表: 本事業で開講される各コースにおいてCOIL型教育を受ける学生数

交流プログラム名	実施年度	交流 方向	平成30 年度	平成31 年度	平成32 年度	平成33 年度	平成34 年度	合計
長期制作コース	平成31 ~34年度	本学 → 南カリフォルニア大学	0	5	5	5	5	20
		南カリフォルニア大学 → 本学	0	5	5	5	5	20
短期集中コース	平成31 ~34年度	本学 → 南カリフォルニア大学	0	5	5	5	5	20
		南カリフォルニア大学 → 本学	0	5	5	5	5	20
共同ゲームクリエイション パイロットプログラム	平成30 年度のみ	本学 → 南カリフォルニア大学	6	0	0	0	0	6
		南カリフォルニア大学 → 本学	3	0	0	0	0	3

事業計画全体の達成目標(事業開始~平成34年度まで)

本事業におけるCOIL型教育は、プログラム内で独立し実施されるものではなく、事前学習・渡航を伴う現地での学習・事後学習の一貫した流れの中で提供されるため、全参加学生の受講が必須となる。そのため、後述の「本事業計画において海外に留学する日本人学生」および「本事業計画において受け入れる外国人学生」と同数の学生がCOIL型教育を受講することとなる。

また、本事業が座学形式の授業に留まらない、ワークショップ、インターン、長期に渡る制作活動等を中心とした実技系科目として開講され、その効果的な運用のためには教員一人当たりの学生比率を低く抑える必要があることから、「長期制作コース」「短期集中コース」はともに、少人数の学生を対象として実施する。具体的には初年度のパイロットプログラムを除き、1コースあたり南カリフォルニア大学・本学の双方から5名ずつを派遣し、この人数を事業開始から平成34年度まで維持する計画である。

厳格な基準で選抜された両大学の優秀な学生が専攻・国境の枠を超えて切磋琢磨する本事業は、オンラインを活用した国際共同教育のフラッグシッププログラムとして高い教育効果が期待される。

参加可能学生数を限定する一方で、本事業実施に伴い構築される講義のオンラインアーカイブシステムは、教育リソース拡充のため双方の学内に広く公開することを予定しており、本事業に参加しない学生の自主学習や、学内他科目の補助教材として広く活用される見込みである。特に世界を牽引する日本ゲーム産業界によるオンライン講義の提供は、米国の学生から大きな注目を集めることが期待される。

中間評価までの達成目標(事業開始~平成31年度まで)

初年度は、平成31年度からの本格的な上記2コース開始に向けた「共同ゲームクリエイションパイロットプログラム」を実施する。正式な授業科目としては取り扱わない予定だが、日米双方の参加学生(日本からは映像研究科映画・アニメーション・メディア映像の3専攻から2名ずつ計6名、南カリフォルニア大学からは映画芸術学部インタラクティブ・メディア&ゲーム学科を中心に3名を相互に派遣)はCOIL型教育手法を活用した事前学習を受講し、相手国へ渡航し現地で講義、ワークショップ等を経験し、両大学へのフィードバックを行う。

⑥ 本事業計画において海外に留学する日本人学生数の推移 【1ページ以内】

現状（平成29年5月1日現在）※1

258人

(i) 日本人学生数の達成目標

事業計画全体の達成目標（事業開始～平成34年度まで）	46人（延べ数）
中間評価までの達成目標（事業開始～平成31年度まで）	16人（延べ数）

[上記の内訳]

	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
合計人数	6人	10人	10人	10人	10人	46人

(ii) 目標を設定した考え方及び達成までのプロセス（事業計画全体、中間評価までの双方について）

表：本事業で開講される各コースにおいて海外に留学する日本人学生数

交流プログラム名	実施年度	交流方向	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
長期制作コース	平成31～34年度	本学 → 南カリフォルニア大学	0	5	5	5	5	20
短期集中コース	平成31～34年度		0	5	5	5	5	20
共同ゲームクリエイションパイロットプログラム	平成30年度のみ		6	0	0	0	0	6

事業計画全体の達成目標（事業開始～平成34年度まで）

本事業は日米両国が手を組み、世界最高水準の教育リソースを投下し、確かな異文化理解力と科学技術に関する幅広い知識を有し、メディア分野において世界の先頭に立つ優れたアーティストの養成を目指す、高い教育的成果を掲げたものであり、その性格上参加学生の選抜は慎重に行われる必要がある。

また両大学が目指すゲーム制作には、深い思想と確かな技術に裏付けられた芸術的表現を組み込むことが要求されるため、**教員との1対1のミーティングや実技を伴うワークショップ形式の授業を中心に、教員が常に学生とコミュニケーションを持つ機会の確保が必要**である。以上の要件を満たすため、本学からは**両大学が事前協議により定める厳格な基準を用い選抜された、少人数の学生が海外に渡航**する。

具体的には初年度のパイロットプログラムを除き、1コースあたり本学からは5名ずつを派遣し、この人数を平成31年度から平成34年度まで維持する計画である。

参加学生の選考については、映像研究科が有する**アニメーション・映画・メディア映像の3専攻から分野横断的に参加者を募る**が、その際には普段の授業に対する熱意、実践的な語学力、国内外コンペティションにおける実績を考慮するとともに、必要に応じて南カリフォルニア大学教員とのwebインタビュー等を実施し、プログラムの参加者としての適性を測る。

中間評価までの達成目標（事業開始～平成31年度まで）

平成30年度は、**翌年度からの「長期制作コース」「短期集中コース」の本格始動に向けた「共同ゲームクリエイションパイロットプログラム」を実施**する。本プログラムでは、ゲーム制作に関心のある参加者を本学映像研究科3専攻から各2名ずつ、本学教員の推薦および本人の意向に基づき選抜し、南カリフォルニア大学教員陣との数度にわたるwebミーティングを通じて自身の作品説明や、制作に関する思想等を共有した上で本学教員とともに渡米し、2週間の滞在を通してゲーム制作手法を中心とした講義、ワークショップ、現地ゲーム企業の視察等を行う。

平成31年度には**「長期制作コース」「短期集中コース」を開始**し、前述の基準に基づいて本学から学生計10名を毎年度派遣する。パイロットプログラム参加学生からのフィードバックや両大学教員間の協議結果を反映することで、実施初年度から本事業の構想にふさわしい高い質を伴った教育内容を提供する。

※1 現状は、事業の取組単位（全学、学部等）における平成29年5月1日現在の人数。

⑦ 本事業計画において受け入れる外国人学生数の推移 【1ページ以内】

現状（平成29年5月1日現在）※1

263人

(i) 外国人学生数の達成目標

事業計画全体の達成目標（事業開始～平成34年度まで）	43人（延べ数）
中間評価までの達成目標（事業開始～平成31年度まで）	13人（延べ数）

[上記の内訳]

	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
合計人数	3人	10人	10人	10人	10人	10人

(ii) 目標を設定した考え方及び達成までのプロセス（事業計画全体、中間評価までの双方について）

表：本事業で開講される各コースにおいて受け入れる外国人学生数

交流プログラム名	実施年度	交流方向	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
長期制作コース	平成31～34年度	南カリフォルニア大学 → 本学	0	5	5	5	5	20
短期集中コース	平成31～34年度		0	5	5	5	5	20
共同ゲームクリエイションパイロットプログラム	平成30年度のみ		3	0	0	0	0	3

事業計画全体の達成目標（事業開始～平成34年度まで）

本事業は南カリフォルニア大学と本学の双方が、共通のフレームワークを用いて相互に同数の学生を派遣し合うことを原則とするため、前述した本学からの派遣の場合と同様、受け入れにおいても厳格な選考基準に基づいた少人数の学生が来日し、教員との綿密なコミュニケーションを伴う実技中心のプログラムを受講する。

具体的には初年度のパイロットプログラムを除き、本学は1コースあたり南カリフォルニア大学から5名、2コース計10名の学生を毎年度受け入れ、この人数を平成31年度から平成34年度まで維持する計画である。

受け入れる学生の決定については、両大学が事前協議により厳格な基準を定め、南カリフォルニア大学教員が選考する学生を受け入れるが、必要に応じて本学教員によるwebインタビュー等を実施する。南カリフォルニア大学は映画芸術学部内にゲーム制作を中心としたカリキュラムを提供する、インタラクティブ・メディア&ゲーム学科を有していることから、同学科に所属する学生を中心に、本学映像研究科の特色である、日本的映像表現に関心のある関係学科の学生を加えた構成を予定している。

中間評価までの達成目標（事業開始～平成31年度まで）

派遣の場合と同様に平成30年度は、翌年からの「長期制作コース」「短期集中コース」の本格始動に向けた「共同ゲームクリエイションパイロットプログラム」を実施する。本学が将来の映像研究科ゲーム専攻の設置に向けたシミュレーションの場として、平成30年11月に開催を予定している「東京藝大ゲーム学科（仮）0年次作品発表会」に合わせ、南カリフォルニア大学映画芸術学部インタラクティブ・メディア&ゲーム学科の教員陣と学生3名を招聘し、本学教員および産業界から招くゲスト講師による講義やワークショップを提供する他、日本のゲーム制作企業の視察等を通じ、平成31年度から開始する「長期制作コース」「短期集中コース」の内容について意見を交換する。

平成31年度には「長期制作コース」「短期集中コース」を開始し、南カリフォルニア大学より学生計10名を毎年度受け入れる。

※1 現状は、事業の取組単位（全学、学部等）における平成29年5月1日現在の人数を記入。

⑧COIL型教育手法を活用した授業科目について

【国内連携大学等数に応じたページ数】

【本事業で計画しているCOIL型教育手法を活用した授業科目数及び受講者数】

1. 代表申請大学【大学名:東京藝術大学】

[平成29年度通年] COIL型教育手法を 活用した授業科目数	【各年度通年の数値を記入】				
	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度
	3				
本事業における COIL型教育手法を 活用した授業科目数	0	2	2	2	2
大学全体の COIL型教育手法を 活用した授業科目数(A)	11	13	15	17	20
全授業科目数(B)	4714	4716	4716	4716	4716
割合(A/B)	0.2%	0.3%	0.3%	0.4%	0.4%
本事業における COIL型教育の受講者数 (日本人学生)	6	10	10	10	10
本事業における COIL型教育の受講者数 (外国人学生)	3	10	10	10	10

2. 国内連携大学【大学等名: 】

[平成29年度通年] COIL型教育手法を 活用した授業科目数	【各年度通年の数値を記入】				
	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度
本事業における COIL型教育手法を 活用した授業科目数					
大学全体の COIL型教育手法を 活用した授業科目数(A)					
全授業科目数(B)					
割合(A/B)					
本事業における COIL型教育の受講者数 (日本人学生)					
本事業における COIL型教育の受講者数 (外国人学生)					

3. 国内連携大学【大学等名: 】

[平成29年度通年] COIL型教育手法を 活用した授業科目数	【各年度通年の数値を記入】				
	平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度
本事業における COIL型教育手法を 活用した授業科目数					
大学全体の COIL型教育手法を 活用した授業科目数(A)					
全授業科目数(B)					
割合(A/B)					
本事業における COIL型教育の受講者数 (日本人学生)					
本事業における COIL型教育の受講者数 (外国人学生)					

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

⑨交流する学生数について(平成30年度は事業開始以降の人数)

(単位:人)

(i) 本事業で計画している交流学生数

	平成30年度		平成31年度		平成32年度		平成33年度		平成34年度		合計	
	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入
各年度の派遣及び受入合計人数(交流期間、単位取得の有無等の内訳は、(iii)表参照)	6	3	10	10	10	10	10	10	10	10	46	43
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有	6	3	10	10	10	10	10	10	10	46	43
	無										0	0

(ii) 国内大学及び交流プログラムごとの交流学生数

交流形態	① 単位取得を伴う交流期間3ヶ月未満の交流
	② 単位取得を伴う交流期間3ヶ月以上の交流
	③ 上記以外の交流期間3ヶ月未満の交流
	④ 上記以外の交流期間3ヶ月以上の交流

1. 【代表申請大学】

大学名 東京藝術大学			平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
交流プログラム名 (相手大学名)	交流方向	交流形態						
1 長期制作コース	派遣	②	0	5	5	5	5	20
	受入	②	0	5	5	5	5	20
2 短期集中コース	派遣	①	0	5	5	5	5	20
	受入	①	0	5	5	5	5	20
3 共同ゲームクリエイションパイロットプログラム	派遣	③	6	0	0	0	0	6
	受入	③	3	0	0	0	0	3
4	派遣							0
	受入							0

2. 【国内連携大学等】

大学等名			平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
交流プログラム名 (相手大学名)	交流方向	交流形態						
1	派遣							0
	受入							0
2	派遣							0
	受入							0

3. 【国内連携大学等】

大学等名			平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
交流プログラム名 (相手大学名)	交流方向	交流形態						
1	派遣							0
	受入							0
2	派遣							0
	受入							0

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(iii) 本事業で計画している交流学生数(派遣・受入別 各内訳の集計)

【日本人学生の派遣】			平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
年度別合計人数			6	10	10	10	10	46
【交流形態別 内訳】								
単位取得を伴う交流期間3ヶ月未満の交流			0	5	5	5	5	20
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		0	5	5	5	5	20
	無		0	0	0	0	0	0
単位取得を伴う交流期間3ヶ月以上の交流			0	5	5	5	5	20
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		0	5	5	5	5	20
	無		0	0	0	0	0	0
上記以外の交流期間3ヶ月未満の交流			6	0	0	0	0	6
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		6	0	0	0	0	6
	無		0	0	0	0	0	0
上記以外の交流期間3ヶ月以上の交流			0	0	0	0	0	0
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		0	0	0	0	0	0
	無		0	0	0	0	0	0

【外国人学生の受入】			平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度	合計
年度別合計人数			3	10	10	10	10	43
【交流形態別 内訳】								
単位取得を伴う交流期間3ヶ月未満の交流			0	5	5	5	5	20
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		0	5	5	5	5	20
	無		0	0	0	0	0	0
単位取得を伴う交流期間3ヶ月以上の交流			0	5	5	5	5	20
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		0	5	5	5	5	20
	無		0	0	0	0	0	0
上記以外の交流期間3ヶ月未満の交流			3	0	0	0	0	3
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		3	0	0	0	0	3
	無		0	0	0	0	0	0
上記以外の交流期間3ヶ月以上の交流			0	0	0	0	0	0
(内訳) COIL型教育の活用の有無	有		0	0	0	0	0	0
	無		0	0	0	0	0	0

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

⑩海外相手大学との単位互換について

(i) 単位互換を実施する海外相手大学数【計画】

(単位:校)

	平成30年度		平成31年度		平成32年度		平成33年度		平成34年度	
	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入
単位互換を実施する 海外相手大学数	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1

(ii) 相手大学ごとの単位互換内訳【計画】

【派遣する日本人学生が取得した単位の互換】

1. 代表申請大学 【大学名:東京藝術大学】

相手大学名		平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度
		南カリフォルニア大学	認定者数	0	10	10
	認定単位数	0	20	20	20	20
	認定者数					
	認定単位数					
	認定者数					
	認定単位数					
年度別認定者数合計		0	10	10	10	10
年度別認定単位数合計		0	20	20	20	20

2. 国内連携大学 【大学等名: 】

相手大学名		平成30年度	平成31年度	平成32年度	平成33年度	平成34年度
			認定者数			
	認定単位数					
	認定者数					
	認定単位数					
	認定者数					
	認定単位数					
年度別認定者数合計		0	0	0	0	0
年度別認定単位数合計		0	0	0	0	0

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

外国人学生の受入及び日本人学生の派遣のための環境整備 【①～③合わせて2ページ以内】

① 外国人学生の受入のための環境整備

【実績・準備状況】

外国人学生の在籍管理のための体制整備、各種サポート体制、履修体系等に係る情報提供等

本学では、グローバル戦略の一環として平成26年11月に大学事務局に「国際企画課」を新設し、スタッフを増員して外国人学生の在籍管理・学修支援・生活支援・各種手続き支援等を集約的に対応しており、同年12月に創設した「グローバルサポートセンター」の専門教員・サポート教員・日本語教員との連携や、従来制度を抜本的に改編し研究室・専門領域単位で全学的に配置した「留学生支援チューター（先輩学生による指導・助言）」のネットワーク化、総合キャリアポートフォリオシステムによる一元的情報管理等、外国人留学生の支援に係る多重体制を構築している。また、本学・映像研究科は、例年新生の2割程度が外国人留学生であり、教職員による受入・指導体制や先輩留学生によるサポート体制は十分に整備されている。

加えて、手続き、通知、注意喚起等に係る学内資料はすべて英語化を完了しており、追加分についても即座に学内で英訳・校正作業を行う業務フローが整備済である。履修体系等に係る情報も含めた英語版 Web サイトの整備、シラバス全情報の多言語化、語学力に優れた教務事務スタッフの配置による履修指導の円滑化等、受け入れた外国人留学生に困難・不安を感じさせない環境構築がなされている。

本学を会場とした外国人学生対象国際交流事業の開催

映像研究科は平成29年度だけでも、シンガポール・ラサール芸術大学の学生を招いた「国際合同撮影ワークショップ」、中国・韓国の学生を招聘して実施した「日中韓アニメーション共同制作」、フランス、韓国の学生を迎えてともに映画表現を学ぶ「GEIDAI-FEMIS-KAFA WORKSHOP 2017」を開催するなど、外国人学生を参加対象とした特別講義やワークショップを多数開催しており、言語面は当然のこと、文化背景の差異にも考慮した万全の外国人受け入れ体制が構築されている。

産業界との連携

本学・映像研究科においては、映画やアニメーション等の専攻分野の特性上、設置当初より産業界と密接な連携関係を有しており、在籍している教員には、現役の映画監督やアニメーション作家等も多い。それによる個人的なネットワーク等を活かし、海外の著名なアニメーション作家の招聘による「コンテンポラリー・アニメーション入門」をこれまで25回以上、公開講座として開講している。また、本学の教員は平成24年より、ディレクター/プロデューサーとして産学共同ワークショップ「アニメーションブートキャンプ」の実施に参画している。この事業は、大学や専門学校等でアニメーションを学ぶ学生たちに、日本のトップレベルのアニメーター達が指導を行うものである。そのほか、平成27年2月に開催した「産学官アニメーション国際シンポジウム2015 ドラえもんは、「スーパーグローバル」になれるのか?～22世紀を見すえたアニメーション人材育成～」、平成29年7月に開催した「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展等、産学連携による人材育成プログラムの構築を積極的に展開してきた実績を有している。

連携実績のあるメディア関連企業、プロダクション

スクウェア・エニックス、任天堂、ゲームフリークス、NHK、手塚プロダクション、スタジオジブリ、プロダクション・アイジー、日本アニメーション、テレコム・アニメーションフィルム、Wowmax Media, LLC、ボンズ、東映アニメーション、ピクチャーエレメント、トランスフォーマー、ACWDEEP、日本照明、IMAGICA、Pinewood Iskandar Malaysia Studios、NECディスプレイソリューションズ、松竹ブロードキャスティング、アミューズ、衛星劇場 等

【計画内容】

本事業では、外国人学生に係る支援については、スーパーグローバル大学創成支援事業等により構築済の体制・システムを活かした対応を基本としつつ、更なる強化として、専任教員1名・サポート教員1名・事務担当スタッフ1名を新たに配置し、受入前後の先方機関や学生本人との連絡調整を含めた一元的な対応と既存の包括的支援体制との円滑な連携統合を図る。また、受入研究室・専門領域には適宜チューターを増員するほか、住居を含む生活面での支援についても本事業の交流プログラムに合わせた準備を整える。加えて、受入学生に対して個人制作用の適切な機材等を無償で貸与する。

産業界等との連携に関しては、特別講義やワークショップ、講評会において積極的に専門家を招聘し、学生への実践的な指導やアドバイス等を行う。また、本学教員の制作活動や産業界とのネットワークを活用し、インターンシップ機会を提供するほか、就職支援等のキャリアサポートとも連動させ、本プログラムに参加する外国人学生の将来設計を支援する。

② 日本人学生の派遣のための環境整備

【実績・準備状況】

留学中の日本人学生に対する相談体制、履修面・学修面・生活面等のサポート体制・情報提供等

前述の「国際企画課」および「グローバルサポートセンター」において、海外留学を希望する日本人学生を対象に、海外留学に際して必要となる基本情報（単位認定等教学面に係る留学前・留学中・留学後の諸手続や留意点、ESTA やビザ等入出国関係、保険・健康管理、留学先の生活関連情報等）について幅広い情報提供を行うとともに、個別相談にも随時応じ、留学中の学生に対してE-mail・skype等による支援をしている。また、特に昨今の国際情勢への対応として、安全・危機管理に係るマニュアルの作成に加え、派遣先国の連携大学・在外公館等も含め、緊急時を想定した連絡ルート確保に係る仕組みを整備した。加えて、経済的サポートとして、本学「藝大基金」を活用した海外派遣・海外留学に係る給付型奨学金により、意欲のある学生の海外活動を促進している。

産業界との連携

本学・映像研究科では、前述のとおり産業界と密接な関係を有しており、講師等の招聘や産学連携イベントの開催等、教育プログラムや社会への発信において連携基盤を活かした展開をしている。修了生の就職先としても、以下に挙げる通り、映像メディアやアニメーションに関する企業が数多く名を連ねている。

映像研究科修了生の進路・就職先

カプコン、任天堂、スターダストピクチャーズ、博報堂 DY メディアパートナーズ、電通、読売広告社、テレビ朝日、アスミック・エース、アオイスタジオ、アルカブース、ファントム・フィルム、KADOKAWA メディア・ファクトリー、任天堂川口市映像・情報メディアセンター、東京都写真美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター、NHK、ピクチャーエレメント、ユーロスペース、NHK、NHKアート、カプコン、東映アニメーション、シャフト、PAワークス、ウィットスタジオ、小学館、FANワークス、ポリゴンポクチュアズ、三次元、イアリンジャパン、FOGHORN、イレブングラフィックス、CALF、ピコナ（起業）等
※アニメーション作家/監督、映画監督/脚本家/スタッフ/評論家として独立する者、教育研究機関に就職する者も多い。

【計画内容】

本事業では、構築済の体制・システムを活かして対応することを基本としつつ、さらに支援を強化するため、専任教員1名・サポート教員1名、事務スタッフ1名を新たに配置する（外国人留学生の支援も含めて受入・派遣を総合的に担当することで効率的に業務を行う）。また、プログラム参加学生には、米国での勤務・研究経験を有する教員からの事前ガイダンスを提供するほか、ゲーム制作を学ぶ上で必要となる英語表現等を重点的に学ぶ事前語学研修の受講を、各プログラムに参加する全ての学生に義務付けることで、渡米時の学習効果を最大化するよう援助する。本事業で「長期制作コース」「短期集中コース」に参加する学生は、双方の教員によるサポートが得られるほか、授業時間外の生活支援等も含め、受入機関によりチューター役となる学生が配置される。また、派遣学生には、個人制作用の適切な機材等が受入機関より無償で貸与される。

産業界との連携体制も強化し、いずれのプログラムにおいても随時外部専門家にも参画いただき、指導・助言・評価等が得られるようにする。また、南カリフォルニア大学の教員・卒業生等のネットワークを活かすことでプロのゲーム制作現場におけるインターンシップ機会も提供し、派遣学生が海外で実践的な経験を積める教育プログラムを構築する。

③ 関係大学間の連絡体制の整備

【実績・準備状況】

前述のとおり、南カリフォルニア大学と本学映像研究科は、複数専攻において通年体制で多岐に渡る国際交流プログラムを実施しているほか、平成30年1月に本学が創立130周年記念の事業として実施した「五大陸アーツサミット」にUSC映画芸術学部長が参加するなど、既に全学レベルでの交流体制が確立されており、大学間の連絡における問題点は見当たらない。加えて、大学間交流の発展に向け、国際企画課およびグローバルサポートセンターを中心に、OB・OGネットワークの整備を進めていることも含め、持続的な交流関係の構築が図られている。

【計画内容】

本事業においては、従前の連携体制に加え、新たに配置する専任教員1名とサポート教員1名が、連携大学との連絡調整・情報共有、長期制作コースおよび短期集中コースに係る包括的なマネジメントや派遣学生/受入学生のサポートを行う。それにより、国際共同プログラムの運営を安定的に実施することが可能となる。また、OB・OGネットワークを拡大・活用し、卒業・修了後のサポート体制を整備する。

事業の実施に伴う大学の国際化と情報の公開、成果の普及 【①～②合わせて2ページ以内】

① 事業の実施に伴う大学の国際化

【実績・準備状況】

実施大学のみに留まらない大学間交流の充実・発展に資する取組

本学・映画専攻は、15 大学が加盟する全国映画教育協議会の幹事学校として活動をしており、例えば2014年と2015年に主催した「デジタルシネマ撮影ワークショップ」では、加盟校から講師と参加者を募り、他大学も含めて多くの学生に学修機会を提供した。本事業において開催する特別講義等においても、本協議会を通じて、広く参加者を募ることが可能である。

また、本学は、多摩美術大学をはじめ、日本国内でアニメーション教育を行っている 28 大学の連合体である ICAF (インターカレッジアニメーションフェスティバル) にも幹事校として参画している。

加えて、本学は「国公立5芸術大学連携ネットワーク」を形成し、毎年度、学長級による定期的な懇談会・連絡協議会開催、各大学が実施するイベントおよび教育プログラムへの相互参加、それらを通じた教育研究に係る知見・ノウハウ・情報の共有・教職員の交流によるFD・SD等が行われている。

さらに、2020年の東京五輪を射程として、2016年7月に本学の主導により「芸術系大学コンソーシアム」を創設した。2018年5月現在、全国56大学が参加しており、他分野でも類を見ない大規模・広範な大学間ネットワークとして国や地方自治体等と協働した多様な芸術文化活動を推進するとともに、全国規模での共同教育プログラムの開発・実施や共同研究の推進、さらには、大学施設や学術文化資源等の共同利用など、大学単体での制約・限界を越えることで、教育研究や芸術活動の質的向上を目指している。

こうした国内ネットワークと、本事業における交流プログラムとを連動させることで、国際共同授業やシンポジウム、展覧会等への参加校・参加学生の増加や、それによる成果の発信・共有が可能となる。

大学の国際化戦略における本事業の位置付け、本事業の相手大学も含めた組織的・継続的な連携体制

本学は、2016年6月に中長期的なビジョンとして「学長宣言2016」及び「大学改革・機能強化推進戦略2016」を策定・公表しており、具体的なアクションプランとして、以下を掲げている。

- ◆海外一線級アーティスト等のユニット誘致による国際共同プロジェクトを推進
- ◆国境を超えた相互交流や芸術文化外交を促進し、世界的な芸術教育研究拠点として国際プレゼンスを確立
- ◆教育研究や芸術活動に係る成果物の社会還元等を通じて戦略的なプロモーション活動を実行
- ◆産業界等との連携基盤を活かしたキャリア支援プログラムの充実

更に、2017年10月10日の創立130周年記念式典で発表された「NEXT 10 Vision」では、今後10年間の重点推進項目の一つとして国際化を掲げ、本学における研究・教育の実績を広く世界に発信する決意を示した。

本事業は、この中長期ビジョンに基づくものであり、「第3期中期目標・計画」においても、本事業に係る交流プログラムの意義・方向性等の位置付けは明確である。また本学は、欧米最高峰の芸術教育機関との国際共同カリキュラム構築を重点的に推進しており、その具体的取組として、近年の代表例だけでも以下が挙げられる。

- 「グローバルアート国際共同カリキュラム」構築に向けた連携協定を締結 (2015年2月)
 - ・ロンドン芸術大学、パリ国立高等美術学校、シカゴ美術館附属美術大学と数ヶ月に渡る共同授業を実施
- 海外一流大学・機関との連携を基軸とする新研究科・新専攻を設置 (2017年4月)
 - ・国際芸術創造研究科、美術研究科グローバルアートプラクティス専攻、音楽研究科オペラ専攻
- 映画専攻における欧米トップ校とのネットワーク構築によるカリキュラムの発展
 - ・フランス国立映画学校との芸術国際交流協定の締結 (2017年6月)
 - ・南カリフォルニア大学の教員による共通科目「国際映像メディア論」「映画学」等の開講 (2017年度)

【計画内容】

本事業においては、上述の「ICAF」「国公立5芸術大学連携ネットワーク」および「芸術系大学コンソーシアム」のフレームを活用し、学生の交流や成果の共有が広範になされるよう計画している。南カリフォルニア大学と本学は、本事業の実施により構築される極めて質の高い国際教育共同プログラムが、日米両国内のメディア教育におけるグッドプラクティスとして認知されることを確信している。同プログラム運営で培ったノウハウのパッケージ化により、日米の高等教育機関を対象とした横展開を推進し多様な日米

国際教育事業を創出することで、教育を媒体とした更なる日米関係の進展が期待できる。

またスマートフォンが世界中で普及し、人々と映像メディアの距離が急速に縮まっている昨今、ゲームは日米のみならず世界各国で注目されている分野であることから、本事業は**他国の高等教育機関との共同プログラム開発を加速させる起爆剤としても大きな意味を持つ**ものである。

特に本学は平成 22 年以降毎年継続している本学・中国伝媒大学・韓国芸術総合学校による国際共同制作を共通カリキュラム「国際共同演習」において、**3機関以上を巻き込んだ国際連携体制構築の実績**も有していることから、世界各国でメディア教育をリードする複数の機関を参加校とした、ゲーム制作に関する新たな国際教育プログラムの開発も視野に入れている。これらの取組は世界からの注目度が高い、**ゲームをはじめとした日本のメディア産業のプレゼンス向上に寄与するとともに、本学での学修を希望する留学生の増加**も見込める。

② 国内外への情報提供の方法・体制、成果の普及

【実績・準備状況】

本学では、平成 22 年の学校教育法施行規則改正を踏まえた情報公表は当然として、**創立以来、芸術大学の特性に基づき、外部に対する成果の積極的発表・発信を前提とした教育研究を行ってきた実績**があり、教育研究成果やその過程・地域連携事業・国際貢献事業等について積極的に情報を公開してきた。近年は、**英語を主とした多言語による広報活動を「ブランディング戦略」として推進**しており、グローバルサポートセンターを中心として外国語による安定的な情報発信に係る業務フローの構築が完了している。

【計画内容】

本事業においては、既存の広報・情報発信体制を活用しつつ、以下の取組により本事業の取組を積極的に発信し、事業内容・成果の普及を図る。

ゲームコンペティション、フェスティバルへの積極的な参加・出品

本学映像研究科は教員・学生作品ともに数々の映画祭での受賞歴を有しており、**グローバルサポートセンターをはじめとする学内教職員の一貫したサポート体制のもと、常に世界に向けて作品を発信可能な体制を構築済み**である。

ゲーム分野ではその高い認知度を背景に、あらゆる規模のイベントが国内外で開催されている。本学は「東京ゲームショウ」や米国の「E3」等、**大規模な展覧会での事業成果周知を産業界との連携により推進**するとともに、「IndieCade (米国)」「BitSummit (日本)」等**インディペンデントゲーム作品を主に取り扱う公募展への出品を通じ、成果の周知を図る**。

ゲーム教育に関する高等教育機関ネットワークの創設

我が国唯一の総合芸術大学として、本学は前述の「ICAF」「国公立 5 芸術大学連携ネットワーク」「芸術系大学コンソーシアム」等、**国内外を問わず大学間の交流枠組みを構築・運営してきた実績**がある。本事業の実施にあたって、本学は**ゲーム教育に携わる国内の高等教育機関を中心としたネットワークの創出に取組み、成果を広く発信する**計画を持っている。

特設 web ページの構築と定期的な展覧会の実施

その特性上、ゲームがプレイヤーの存在により初めて意味をもつ双方向的な作品であることを鑑み、**本事業実施にあたっては、最新の交流活動報告とともに、作品データを公開する特設 web ページを立ち上げる**。訪問者は日米両校からの参加学生が制作したゲームを実際にプレイすることで、本事業に関する情報を得るとともに、日米両国におけるゲーム制作手法や思考の違いについても理解を深めることが可能になる。また、本事業では、ディスプレイとコントローラーという**従来のゲームの枠組みを超えた体験型作品も多数期待されることから、本学の有する多様な展示施設を活用したゲーム展覧会を定期的に開催**する。

産業界との連携による成果の普及

本事業の実施による成果を広く周知するため、世界最高級の評価を受け、一般層からの人気も高い日米ゲーム産業界との連携は不可欠である。**教育的観点からゲームと社会の関係性を捉え直す本学のアプローチは、コーポレートイメージの向上にも繋がる**ものであり、平成 29 年 7 月に実施した「東京芸術大学ゲーム学科 (仮) 展」の共同開催パートナーである**スクウェア・エニックス社は、同展覧会を「日本のコンテンツ産業の発展、発信力の向上に貢献するもの」として同社 web ページ上で紹介**するなど、今後も積極的な広報活動への協力が期待できる。事業開始後は、既に**本学との協働に関心を示している国内他社および南カリフォルニア大学の持つ、米国における産業界とのネットワークを最大限に活かした成果の共有体制を構築**する。

交流プログラムを実施する相手大学について 【相手大学ごとに①、②合わせて1ページ以内】		
相手大学名 (国名)	南カリフォルニア大学 (米国)	
① 交流実績 (交流の背景)		
南カリフォルニア大学との交流実績および、本事業の申請に至る背景は、以下の通りである。		
時期	形態 (専攻)	内容
H27.1	教員派遣 (全専攻)	現地視察および連携に向けた協議を実施。クロスポイントメント制度等を活用した緊密な交流体制構築について合意。
H27.2	教員招聘 (アニメーション)	「東京藝術大学産学官アニメーション国際シンポジウム 2015-ドラえもんは『スーパーグローバル』になれるか?」におけるパネリストとして教員を招聘。
H28.8	教員派遣 (全専攻)	さらなる大学間連携に向けた現地視察および協議を実施。ゲーム分野の授業内容や使用ソフトウェア等具体的な教育体制について聞き取りを行った。
H28.12	教員招聘 (アニメーション、 メディア映像)	インタラクティブゲーム&デザイン学科教授を招聘し、修了生含む本学学生6名を参加者とする A to G (アニメーション to ゲーム) プロジェクトを実施。(株) スクウェア・エニックス社から参加した6名のプログラマー・チューターの協力も受けながらゲーム作品を制作した。
H29.3	教員招聘 (アニメーション)	南カリフォルニア大学の他、ロードアイランド・スクール・オブ・デザイン (米国)、ベツアルエル美術デザインアカデミー (イスラエル)、南洋工科大学 (シンガポール) の教員を招き、アニメーション専攻国際合同講評会を実施。
H29.4	教員・学生派遣 (アニメーション、 メディア映像)	本学より複数の教員、学生 (アニメーション専攻およびメディア映像専攻) を派遣し、南カリフォルニア大学にてアニメーション作品上映及び交流プログラムを実施した。
H29.7	教員招聘 (全専攻)	東京藝術大学にゲーム学科ができれば、という仮定のもと、ゲーム制作ワークショップ、特別講義、展示、コンサートからなる「東京藝術大学ゲーム学科 (仮)」を共同で開催。ワークショップ講師として教員1名を招聘した他、企画運営全体を通じて協働。
H30.1	教員招聘 (全専攻)	本学創立 130 周年記念事業「五大洲アーツサミット」に映画芸術学部長をパネリストとして招聘。
H30.3	教員招聘 (映画)	南カリフォルニア大学、フランス国立映画学校、テヘラン芸術大学から教授を招聘し、映画専攻国際合同講評会を実施。
H30.4	協議(全専攻)	本申請に係る協議を開始
H27 ~ 毎年	教員招聘 (映画)	クロスポイントメント制度を活用し、映画専攻の教員複数名を毎年本学の卓越教員として採用。米国トップレベルの教員による集中講義を実施。
② 交流に向けた準備状況		
<p>上述の通り、南カリフォルニア大学と本学映像研究科は、既に3年以上の交流実績を有しており、またその活動の多くが同研究科内特定の専攻に留まらない、分野横断的なものである点に特徴がある。連絡体制の整備に加え、長年の交流を通じ両機関は双方のカリキュラムや特色を詳細に把握しており、単発イベントの実施に留まらない、A to G プロジェクトに見られるような長期的かつ産業界も巻き込んだ、より教育効果の高いプロジェクトベースの活動にも注力している。</p> <p>本申請で連携を目指すゲーム分野に関して、南カリフォルニア大学は既に映画芸術学部にインタラクティブメディア&ゲーム学科を有し、10年以上に渡り同分野の教育を実践してきた先行者ではあるものの、本学が取り組もうとしている日本独自のアニメーション的芸術表現を出発点としたゲーム教育に関して、「東京藝術大学ゲーム学科 (仮) 展」等への参加を通じ、趣旨を深く理解するとともに高い関心を示しており、本事業の申請および実施に係る全面的な協力の意思を確認済みである。</p>		

本事業の実施計画、評価体制 【①は1ページ以内、②、③、④は合わせて2ページ以内】

① 年度別実施計画
【平成30年度（申請時の準備状況も記載）】

- 4月～：本事業を含む今後の交流について南カリフォルニア大学と協議
 5月～：大学院映像研究科ゲームコースの設置に向けたシミュレーションを学内で開始
 10月：本プロジェクト実施に係る専任教員・スタッフの雇用
 10月：パイロットプログラム（派遣）を実施（藝大から6名の学生が参加）
 10月～：プログラム実施に向けた現地視察のための藝大教員派遣およびUSC教員招聘
 11月：パイロットプログラム（招聘）を実施（USCから3名の学生が参加）
 11月：「東京藝大ゲーム学科（仮）0年次作品発表会」を開催。上記パイロットプログラムで招聘するUSC教員・学生も参加し事業について意見を交換する。USC教員による特別講義も実施。
 11月～：共同プログラムの質保証に向けた協議を開始
 2～3月：グローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会による自己評価・外部評価

【平成31年度】

- 4月～：共同プログラム特設webサイトおよび学内向け講義アーカイブシステム立上げ
 6月～：長期制作コース（派遣）開始（藝大から5名の学生が参加、米国渡航は8月に実施）
 7月～：長期制作コース（受入）開始（USCから5名の学生が参加、日本招聘は9月に実施）
 10月：短期集中コース（派遣）実施（藝大から5名の学生が参加）
 11月：短期集中コース（受入）実施（USCから5名の学生が参加）
 1月～：次年度プログラムの実施に係る協議を開始
 2～3月：両大学教員および学生による本事業の中間成果報告会 in 東京
 2～3月：グローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会による自己評価・外部評価

【平成32年度】

- 4月～：藝大映像研究科学生が所属専攻に関わらず受講可能な「映像研究科ゲームコース」を開講
 6月～：長期制作コース（派遣）開始（藝大から5名の学生が参加、米国渡航は8月に実施）
 7月～：長期制作コース（受入）開始（USCから5名の学生が参加、日本招聘は9月に実施）
 8月：両大学教員および学生によるプログラム中間成果報告会 in 米国（長期制作コースの学生派遣時期に合わせ実施）
 10月：短期集中コース（派遣）実施（藝大から5名の学生が参加）
 11月：短期集中コース（受入）実施（USCから5名の学生が参加）
 1月～：次年度プログラムの実施に係る協議を開始
 2～3月：グローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会による自己評価・外部評価

【平成33年度】

- 6月～：長期制作コース（派遣）開始（藝大から5名の学生が参加、米国渡航は8月に実施）
 7月～：長期制作コース（受入）開始（USCから5名の学生が参加、日本招聘は9月に実施）
 10月：短期集中コース（派遣）実施（藝大から5名の学生が参加）
 11月：短期集中コース（受入）実施（USCから5名の学生が参加）
 1月～：次年度プログラムの実施に係る協議を開始
 2～3月：グローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会による自己評価・外部評価

【平成34年度】

- 6月～：長期制作コース（派遣）開始（藝大から5名の学生が参加、米国渡航は8月に実施）
 7月～：長期制作コース（受入）開始（USCから5名の学生が参加、日本招聘は9月に実施）
 10月：短期集中コース（派遣）実施（藝大から5名の学生が参加）
 11月：短期集中コース（受入）実施（USCから5名の学生が参加）
 1月～：次年度プログラムの実施に係る協議を開始
 2～3月：東京藝大映像研究科およびUSCの共催による事業成果報告会 in 日本
 2～3月：グローバル戦略推進委員会、グローバル戦略評価・検証委員会による自己評価・外部評価

② 交流プログラムの質の向上のための評価体制

本事業においては、交流プログラムの核となる「長期制作コース」および「短期集中コース」の計画・実施・管理等を総合的に担う役割として、英語による指導が可能なゲーム分野の専任教員を新たに1名雇用し、プログラムの全体なマネジメントを行う。

本事業で実施する「長期制作コース」および「短期集中コース」の実施にあたっては、事前に両大学の教員が協議を行い、演習のテーマ、教育プログラムの内容、成績評価方法、単位の扱い等について共同で計画し、プログラムの質向上を図る。また、実際の授業運営に際しても各大学の教員が一堂に会し、自大学の学生以外の指導等も行うことから、透明性・客観性が確保される。成績管理や単位の実質化についても相互チェックがなされ、教員間の交流により教育研究に係るノウハウが共有され、FDとしても機能する。

また、学内における質の向上のための取組として、本学の「グローバル戦略推進委員会」による自己評価、「グローバル戦略評価・検証委員会」による外部評価により、事業の内容および質を定期的に検証し、PDCA サイクルによって随時改善しながら事業を推進する体制を整備する。

更に、ゲームが持つ双方向性、すなわちプレイヤーが存在して初めて作品として意味を持つ、という特性を活かすべく、本事業で制作されたゲーム作品は、「長期制作コース」内で開催する一般公開型の展覧会や、本事業特設 web ページ上で公開し、広くゲームに関心のある一般層からのフィードバックを受け付け、常時プログラム内容に反映させる。

③ 補助期間終了後の事業展開

本学は、2016年6月に中長期的なビジョンとして「学長宣言2016」及び「大学改革・機能強化推進戦略2016」を策定・公表しており、具体的なアクションプランとして、以下を掲げている。

- ・海外一線級アーティスト等のユニット誘致による国際共同プロジェクトを推進
- ・国境を超えた相互交流や芸術文化外交を促進し、世界的な芸術教育研究拠点として国際プレゼンスを確立
- ・教育研究や芸術活動に係る成果物の社会還元等を通じて戦略的なプロモーション活動を実行
- ・産業界等との連携基盤を活かしたキャリア支援プログラムの充実

本事業は、全学におけるこの中長期ビジョンに基づくものであり、「第3期中期目標・計画」においても、本事業に係る交流プログラムの意義・方向性等の位置付けは明確であることから、補助期間終了後も交流プログラムを持続的・発展的に実施することは、本学の中・長期的な計画として折り込まれている。

また、様式9④・共通②に記載の通り、映像研究科では以下をグローバル展開戦略として推進している。

- ・北米との連携強化：南カリフォルニア大学（USC）をコアユニットとした最先端映像教育の充実
- ・ヨーロッパ映像学校との連携強化：フランス国立映画学校（FEMIS）との共同教育プログラムの発展
- ・中央アジアおよび中国・韓国との協力関係を深め、全世界に広がる国際映画教育ネットワークを構築
- ・ASEAN への教育派遣、産業界との連携研究の推進

加えて、様式1③に記載の通り、本学は以下の通り国内ネットワークを有している

- ・ICAF（インターカレッジアニメーションフェスティバル）
- ・全国映画教育協議会、日本映像職能連合
- ・国公立5芸術大学連携ネットワーク（教職員・学生交流、芸術教育に係る知見の共有）
- ・芸術系大学コンソーシアム（芸術系大学全体のプレゼンス向上、教職員・学生の交流促進）

また前述の通り、本学が目指すゲームはあらゆる芸術表現を組み合わせた「現代における総合芸術」であり、他分野・領域との連携が極めて重要であることから、総合芸術大学である本学の強み・特長をフル活用し、美術・音楽・国際芸術創造（アートマネジメント）の各学部・研究科とも一体的に、事業期間中から終了後までの取組を推進していく。更に今後のクリエイターに必要な最新技術の習得に関しては、文部科学省「革新的イノベーション創出プログラム」採択のもと、芸術と科学技術による共感覚イノベーションをテーマに活動を続けている本学のCOI拠点とも連携しながら活動を展開していく。

以上を踏まえ、具体的には以下の事項を、補助期間終了後の本事業の展開として計画している。

米国での展開

◆既に交流を開始しているハーバード大学やロードアイランド・スクール・オブ・デザイン等、米国内他大学への横展開に

よる共同教育交流事業の実施

米国以外の地域への展開

◆本事業の成果に基づいた日本型映像メディア教育プログラム輸出戦略としての、日中韓、ASEAN 諸国、ヨーロッパ諸国各教育機関との共同プログラム開発の実施

国内での展開

◆各取組への、国内連携大学の教員・学生および産業界・プロフェッショナル人材の積極的な招致

学内での展開

◆美術学部との、ゲームを媒体とした芸術表現における視覚効果・デザイン等に関する共同ワークショップや共同研究の実施

◆音楽学部との、ゲーム音楽・音声・音響効果制作分野における協働

◆国際芸術創造科・アートプロデュース専攻との、本事業の成果発表会運営等における協働

なお、これらの展開については、本事業と並行して一体的に推進することより、本事業の取組内容および成果に係る質の向上が期待できる為、補助事業開始後から随時検討を進め、可能なものから補助期間中に試行していく。

④ 補助期間終了後の事業展開に向けた資金計画

本事業は、本学の国際化・機能強化戦略の主要事項に位置付けられるものであり、前述の通り本学・映像研究科における国際教育の中核を成すプログラムである為、スーパーグローバル大学創成支援事業等により構築される体制・システム等および将来的な国際貢献・国際共同研究等の諸活動とも有機的に連動させつつ、継続的・発展的に運営していく必要がある。安定的な資金・財政基盤の確保に係る方策として、次の観点に基づき、事業費の節減およびマッチングファンドを図る。

■人件費の節減

節減項目（金額）	節減方法
サポート教員 (4,200 千円/年)	オンラインを用いた交流や学生派遣・受入に係る各種手続きを包括的に担当するが、補助期間終了後には業務を従来の体制内で再分配し吸収することで対応する。

■その他費用の節減

節減項目（金額）	節減方法
コーディネーター／通訳、Web ページ管理および更新等 (1,500 千円/年)	補助期間中に教員・学生間の英語によるコミュニケーションを定着させることで、コーディネーターを介さない連絡体制を確立する。また、本事業の実施に携わる教職員は実務経験を通じ、web 環境の構築・維持を既存の体制内で実施できるようにする。

■マッチングファンド

補助期間中の継続的な教育効果の検証、内容の見直しおよび成果の国内外への発信を積極的に行うことで、本事業で構築したプログラムの永続的な実施が有意義であることを相手大学に認識してもらい、補助期間終了後には公平なマッチングファンド体制を確立する。

■オンライン環境を効果的に用いた事業経費の逓減

オンライン環境を用いた情報共有体制の強化を通じ、調査・協議に関する旅費の逓減を実現することで、財政面においても持続可能なプログラムへと発展させる。

■事業費の推移（単位：千円）

	H30 年度	H31 年度	H32 年度	H33 年度	H34 年度	H35 年度	H36 年度	H37 年度
補助金申請額	25,000	22,500	20,250	18,225	16,402	0	0	0
大学自己負担額	3,450	8,630	8,880	10,905	12,728	13,000	12,000	11,000
相手大学負担額	0	0	0	0	0	13,000	12,000	11,000
合計	28,450	31,130	29,130	29,130	29,130	26,000	24,000	22,000

補助期間における各経費の明細【年度ごとに1ページ】

補助金申請ができる経費は、当該事業の遂行に必要な経費であり、本プログラムの目的である大学の世界展開力強化のための用途に限定されます。(平成30年度大学の世界展開力強化事業公募要領参照。)

(単位:千円)

＜平成30年度＞	経費区分	補助金申請額 (①)	大学負担額 (②)	事業規模 (総事業費) (①+②)	備考
	[物品費]	6,610	1,040	7,650	
	①設備品費	2,440	540	2,980	
	・ビデオ会議システム (@325千円×4)	1,300		1,300	
	・ゲーム制作関連機材 (@220千円×4)	660	220	880	
	・講義アーカイブ化用機材 (@400千円×2)	480	320	800	
	②消耗品費	4,170	500	4,670	
	・事務消耗品	760		760	
	・ゲーム制作関連ソフトウェア (@250千円×10)	2,000	500	2,500	
	・パイロットプログラム用教材/材料費	1,410		1,410	
	[人件費・謝金]	7,720		7,720	
	①人件費	6,480		6,480	
	・プロジェクト専任教員 (@500千円×6)	3,000		3,000	
	・サポート教員 (@350千円×6)	2,100		2,100	
	・事務スタッフ (@230千円×6)	1,380		1,380	
	②謝金	1,240		1,240	
	・コーディネーター/通訳 (@150千円×2)	300		300	
	・外部講師謝金 (@100千円×6)	600		600	
	・国際共同プログラム構築指導 (@85千円×4)	340		340	
	[旅費]	5,680	1,750	7,430	
	・プロジェクト協議旅費(派遣)(7名)	2,250		2,250	
	・パイロットプログラム教員旅費(派遣)(4名)	1,350		1,350	
	・プロジェクト協議旅費(招聘)(4名)	1,750		1,750	
	・パイロットプログラム教員旅費(招聘)(4名)		1,750	1,750	
	・調査旅費(国内)(3名×2回)	330		330	
	・				
	・				
	[その他]	4,990	660	5,650	
	①外注費	3,100		3,100	
	・Webページ制作	1,300		1,300	
	・プロジェクト関連資料英訳一式	1,500		1,500	
	・特設Webページ管理および更新 (@100千円×3)	300		300	
	②印刷製本費	500		500	
	・プログラム紹介冊子/報告書印刷(@0.5千円×1,000)	500		500	
	・				
	・				
	③会議費				
	・				
	・				
	④通信運搬費	90		90	
	・海外渡航に伴う通信機器レンタル (@15千円×6)	90		90	
	・				
	⑤光熱水料				
	・				
	・				
	⑥その他(諸経費)	1,300	660	1,960	
	・パイロットプログラム派遣学生旅費(6名)	1,300		1,300	
	・パイロットプログラム招聘学生旅費(3名)		660	660	
	・				
平成30年度	合計	25,000	3,450	28,450	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(前ページの続き)

＜平成31年度＞	経費区分	補助金申請額 (①)	大学負担額 (②)	事業規模 (総事業費) (①+②)	備考
	[物品費]	350	2,500	2,850	
	①設備備品費				
	・				
	②消耗品費	350	2,500	2,850	
	・事務消耗品	150		150	
	・共同プログラム用教材／材料費		1,700	1,700	
	・中間成果報告展覧会用消耗品	200	800	1,000	
	・				
	[人件費・謝金]	9,960	3,800	13,760	
	①人件費	9,410	3,550	12,960	
	・プロジェクト専任教員 (@500千円×12)	6,000		6,000	
	・サポート教員 (@350千円×12)	2,940	1,260	4,200	
	・事務スタッフ (@230千円×12)	470	2,290	2,760	
	②謝金	550	250	800	
	・コーディネーター／通訳 (@150千円×2)	300		300	
	・外部講師謝金 (@100千円×2)	100	100	200	
	・講義アーカイブに係る業務委託 (@300千円×1)	150	150	300	
	・				
	[旅費]	5,100	330	5,430	
	・長期制作コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・短期集中コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・長期制作コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・短期集中コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・調査旅費 (国内) (3名×2回)		330	330	
	・				
	[その他]	7,090	2,000	9,090	
	①外注費	1,700	1,000	2,700	
	・プロジェクト関連資料英訳一式	500	1,000	1,500	
	・特設Webページ管理および更新 (@100千円×12)	1,200		1,200	
	・				
	②印刷製本費	500		500	
	・報告書印刷製本 (@0.5千円×1,000)	500		500	
	・				
	③会議費		1,000	1,000	
	・中間成果報告展覧会		1,000	1,000	
	・				
	④通信運搬費	90		90	
	・海外渡航に伴う通信機器レンタル (@15千円×6)	90		90	
	・				
	⑤光熱水料				
	・				
	⑥その他(諸経費)	4,800		4,800	
	・長期制作コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・長期制作コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
平成31年度	合計	22,500	8,630	31,130	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(前ページの続き)

＜平成32年度＞	経費区分	補助金申請額 (①)	大学負担額 (②)	事業規模 (総事業費) (①+②)	備考
	[物品費]	150	1,700	1,850	
	①設備備品費				
	・				
	・				
	・				
	②消耗品費	150	1,700	1,850	
	・事務消耗品	150		150	
	・共同プログラム用教材/材料費		1,700	1,700	
	・				
	[人件費・謝金]	7,910	5,850	13,760	
	①人件費	7,360	5,600	12,960	
	・プロジェクト専任教員 (@500千円×12)	6,000		6,000	
	・サポート教員 (@350千円×12)	1,360	2,840	4,200	
	・事務スタッフ (@230千円×12)		2,760	2,760	
	②謝金	550	250	800	
	・コーディネーター/通訳 (@150千円×2)	300		300	
	・外部講師謝金 (@100千円×2)	100	100	200	
	・講義アーカイブに係る業務委託 (@300千円×1)	150	150	300	
	[旅費]	5,100	330	5,430	
	・長期制作コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・短期集中コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・長期制作コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・短期集中コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・調査旅費 (国内) (3名×2回)		330	330	
	・				
	[その他]	7,090	1,000	8,090	
	①外注費	1,700	1,000	2,700	
	・プロジェクト関連資料英訳一式	500	1,000	1,500	
	・特設Webページ管理および更新 (@100千円×12)	1,200		1,200	
	・				
	②印刷製本費	500		500	
	・報告書印刷製本 (@0.5千円×1,000)	500		500	
	・				
	③会議費				
	・				
	・				
	④通信運搬費	90		90	
	・海外渡航に伴う通信機器レンタル (@15千円×6)	90		90	
	・				
	⑤光熱水料				
	・				
	⑥その他(諸経費)	4,800		4,800	
	・長期制作コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・長期制作コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
	平成32年度	合計	20,250	8,880	29,130

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(前ページの続き)

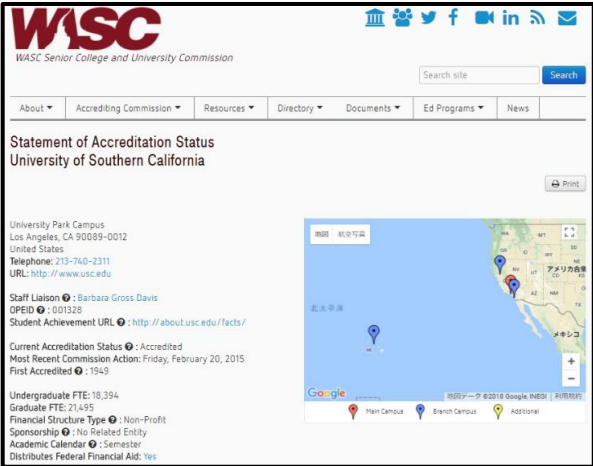
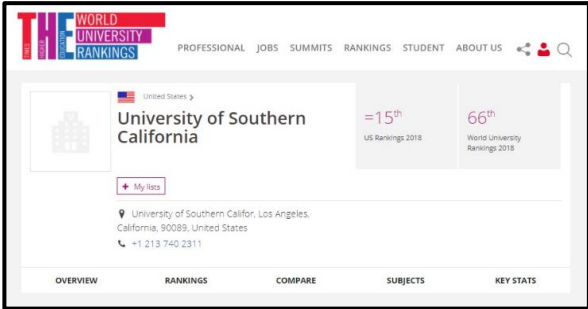
＜平成33年度＞	経費区分	補助金申請額 (①)	大学負担額 (②)	事業規模 (総事業費) (①+②)	備考
	[物品費]	150	1,700	1,850	
	①設備備品費				
	・				
	・				
	②消耗品費	150	1,700	1,850	
	・事務消耗品	150		150	
	・共同プログラム用教材/材料費		1,700	1,700	
	・				
	[人件費・謝金]	5,885	7,875	13,760	
	①人件費	5,335	7,625	12,960	
	・プロジェクト専任教員 (@500千円×12)	5,335	665	6,000	
	・サポート教員 (@350千円×12)		4,200	4,200	
	・事務スタッフ (@230千円×12)		2,760	2,760	
	②謝金	550	250	800	
	・コーディネーター/通訳 (@150千円×2)	300		300	
	・外部講師謝金 (@100千円×2)	100	100	200	
	・講義アーカイブに係る業務委託 (@300千円×1)	150	150	300	
	・				
	[旅費]	5,100	330	5,430	
	・長期制作コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・短期集中コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・長期制作コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・短期集中コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・調査旅費 (国内) (3名×2回)		330	330	
	・				
	[その他]	7,090	1,000	8,090	
	①外注費	1,700	1,000	2,700	
	・プロジェクト関連資料英訳一式	500	1,000	1,500	
	・特設Webページ管理および更新 (@100千円×12)	1,200		1,200	
	・				
	②印刷製本費	500		500	
	・報告書印刷製本 (@0.5千円×1,000)	500		500	
	・				
	③会議費				
	・				
	・				
	④通信運搬費	90		90	
	・海外渡航に伴う通信機器レンタル (@15千円×6)	90		90	
	・				
	⑤光熱水料				
	・				
	⑥その他(諸経費)	4,800		4,800	
	・長期制作コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・長期制作コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
平成33年度	合計	18,225	10,905	29,130	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(前ページの続き)

＜平成34年度＞	経費区分	補助金申請額 (①)	大学負担額 (②)	事業規模 (総事業費) (①+②)	備考
	[物品費]	150	1,700	1,850	
	①設備備品費				
	・				
	・				
	②消耗品費	150	1,700	1,850	
	・事務消耗品	150		150	
	・共同プログラム用教材/材料費		1,700	1,700	
	・				
	[人件費・謝金]	4,062	9,698	13,760	
	①人件費	3,512	9,448	12,960	
	・プロジェクト専任教員 (@500千円×12)	3,512	2,488	6,000	
	・サポート教員 (@350千円×12)		4,200	4,200	
	・事務スタッフ (@230千円×12)		2,760	2,760	
	②謝金	550	250	800	
	・コーディネーター/通訳 (@150千円×2)	300		300	
	・外部講師謝金 (@100千円×2)	100	100	200	
	・講義アーカイブに係る業務委託 (@300千円×1)	150	150	300	
	・				
	[旅費]	5,100	330	5,430	
	・長期制作コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・短期集中コース教員旅費 (派遣) (3名)	1,400		1,400	
	・長期制作コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・短期集中コース教員旅費 (招聘) (3名)	1,150		1,150	
	・調査旅費 (国内) (3名×2回)		330	330	
	・				
	[その他]	7,090	1,000	8,090	
	①外注費	1,700	1,000	2,700	
	・プロジェクト関連資料英訳一式	500	1,000	1,500	
	・特設Webページ管理および更新 (@100千円×12)	1,200		1,200	
	・				
	②印刷製本費	500		500	
	・報告書印刷製本 (@0.5千円×1,000)	500		500	
	・				
	③会議費				
	・				
	・				
	④通信運搬費	90		90	
	・海外渡航に伴う通信機器レンタル (@15千円×6)	90		90	
	・				
	⑤光熱水料				
	・				
	⑥その他(諸経費)	4,800		4,800	
	・長期制作コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (派遣) (5名)	1,200		1,200	
	・長期制作コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
	・短期集中コース学生旅費 (招聘) (5名)	1,200		1,200	
平成34年度	合計	16,402	12,728	29,130	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

相手大学の概要【相手大学ごとに①～③合わせて2ページ以内】				
①交流プログラムを実施する相手大学の概要				
大 学 名 称	(日) 南カリフォルニア大学		国 名	米 国
	(英) University of Southern California			
設 置 形 態	私立	設 置 年	1880年	
設 置 者 (学 長 等)	Nikias, C. L. Max			
学 部 等 の 構 成	南カリフォルニア大学は、以下23のAcademic Unitsで構成されている。 1. Letters, Arts and Sciences 2. Accounting, 3. Architecture, 4. Art and Design, 5. Arts/Tech/Business, 6. Business, 7. Cinematic Arts, 8. Communication, Journalism, 9. Dance, 10. Dentistry, 11. Dramatic Arts, 12. Education, 13. Engineering, 14. Gerontology, 15. Law, 16. Medicine, 17. Music, 18. Occupational Therapy, 19. Pharmacy, 20. Physical Therapy, 21. Professional Studies, 22. Public Policy, 23. Social Work			
学 生 数	総 数	45,500人	学 部 生 数	19,000人
			大 学 院 生 数	26,500人
受け入れている留学生数	11,387人	日 本 からの 留 学 生 数	100人	
海外への派遣学生数	446人	日 本 への 派 遣 学 生 数	18人	
Webサイト(URL)	https://www.usc.edu/			
②「様式2」で記入した相手大学が認可等を受けていることについて記載してください。また、その根拠となるデータや資料等を貼付してください。				
<p>■米国教育省が認定する6教育機関認証組織のうち、米国カリフォルニア州、ハワイ州含む諸地域の教育機関を管轄するWestern Association of Schools and Colleges (WASC) により、1949年以来認可を受けている。</p>				
		<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>WASC Senior College and University Commission のWebページ</p> <p>https://www.wscuc.org/institutions/university-southern-california</p> </div>		
<p>■Times Higher Education が発表した2018年版大学ランキングにおいて、米国内15位、世界66位にランクインしている。</p>				
		<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Times Higher Education 大学ランキングのWebページ</p> <p>https://www.timeshighereducation.com/world-university-</p> </div>		

(大学名: 東京藝術大学) (タイプA 主たる交流先の相手国: 米国)

③申請に当たって、相手大学の合意を得ている根拠となる資料の写しを貼付してください。

参考データ【国内の大学等1校につき、①～③は枠内に記入、④～⑥はそれぞれ指定ページ以内】
 ※人数等の算定に当たっては、原則として「学校基本調査」による定義に基づき記入。

大学等名	東京藝術大学		
①大学等全体における出身国別の留学生の受入総数(平成29年5月1日現在)及び各出身国(地域)別の平成29年度の留学生受入人数			
※「留学生」とは、「出入国管理及び難民認定法」別表1に定める「留学」の在留資格を有する者に限る。			
※「平成29年度受入人数」は、平成29年4月1日～平成30年3月31日の出身国(地域)別受入人数を記入。			
※「全学生数」には、日本人学生及び外国人留学生を含めた大学等全体の平成29年5月1日現在の在籍者数を記入。			
順位	出身国(地域)	受入総数	平成29年度受入人数
1	中国	142	166
2	韓国	45	46
3	台湾	17	20
4	フランス	7	10
5	オーストリア	3	7
6	ドイツ	4	6
7	米国	5	5
8	英国	3	5
9	ポーランド	2	4
10	イスラエル	2	4
その他 (上記10カ国以外)	(主な国名) スペイン、フィリピン、イタリア、インドネシア等	33	43
留学生の受入人数の合計		263	316
全学生数		3492	
留学生比率		7.5%	

②平成29年度中に留学した日本人学生数及び派遣先大学合計校数

※教育又は研究等を目的として、平成29年度中(平成29年4月1日から平成30年3月31日まで)に海外の大学等(海外に所在する日本の大学等の分校は除く。)に留学した日本人学生について記入。
 なお、平成29年3月31日以前から継続して留学している者は含まない。

順位	派遣先大学の所在国(地域)	派遣先大学名	平成29年度派遣人数
1	タイ	シラパコーン大学	16
2	英国	ロンドン芸術大学セントラルセントマーチンズ	14
3	ミャンマー	ミャンマー国立文化芸術大学	13
4	台湾	国立台北芸術大学	11
5	カンボジア	カンボジア王立芸術大学	11
6	米国	シカゴ美術館付属美術大学	8
7	フランス	フランス国立映画学校	8
8	イスラエル	ベツアルエル美術アカデミー	8
9	オーストラリア	ボンド大学	8
10	オーストリア	モーツァルテウム大学	8
その他 (上記10校以外)	(主な国名) ドイツ、中国、韓国、トルコ 計 35 カ国	(主な大学名) 南カリフォルニア大学、ワシントン大学、 計 77 校	153
派遣先大学合計校数			87
派遣人数の合計			258

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

大学等名	東京藝術大学						
③大学等全体における外国人教員数(兼務者を含む)(平成29年5月1日現在)							
※「全教員数」には大学等に在籍する日本人教員も含めた全教員数を記入。							
※「うち専任教員(本務者)数」には教授、准教授、講師、助教、助手の専任の外国人教員の数をそれぞれ記入。 (いずれにも当てはまらない場合には、「助手」に含めること。)							
全教員数	外国人教員数						外国人教員の比率
	教授	准教授	講師	助教	助手	合計	
522	4	4	0	7	5	20	4%
うち専任教員 (本務者)数	4	4	0	7	0	15	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

大学等名	東京藝術大学
-------------	--------

④取組の実績 【4ページ以内】

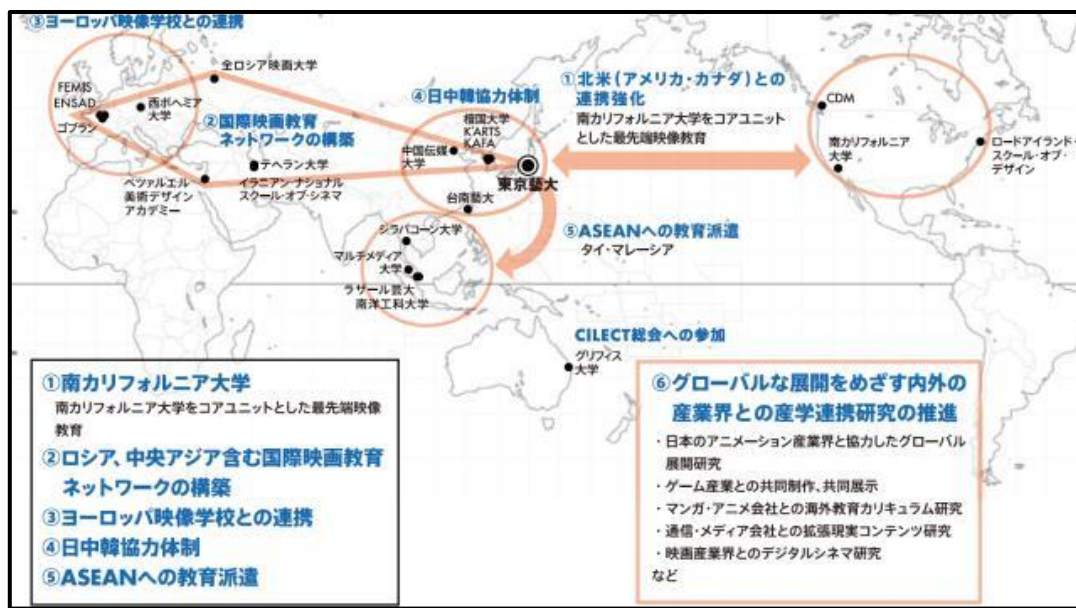
国際的な教育環境の構築・国際的なネットワークへの参加・実質的な交流の継続等

本学は、26カ国・地域の73大学・機関と国際交流協定に基づく連携関係を有し、多様な芸術団体や国際機関から個人レベルまでの広範かつ緊密なネットワークも含めて活用することで教育プログラムの国際化を図っており、中でも特に、各分野における世界最高峰の芸術系大学・機関との協力体制を重視し、共同授業や合同成果発表、教員・研究者の相互派遣等により、国際共同カリキュラムの構築を進めている。美術分野では、パリ国立高等美術学校、ロンドン芸術大学、シカゴ美術館附属美術大学との4大学による「グローバルアート国際共同カリキュラム構築に向けた連携協定」を締結し、双方で単位化した数ヶ月間の共同授業を毎年度実施し、音楽分野においても、英国王立音楽院・ベルリンフィルハーモニー管弦楽団・パリ国立高等音楽院等から演奏家を招聘し、学生への個人指導に加え、演奏会での共演機会も設けているほか、合同オーケストラによる演奏会開催等の取組も進めている。加えて、平成28年4月に設置した国際芸術創造研究科および美術研究科グローバルアートプラクティス専攻では、英語による授業や海外大学との共同演習を基本としたカリキュラムが構成されている。

また、欧米・中東・アジアを繋ぐ芸術文化交流ネットワークの形成を本学主導で推進しており、トルコ・イスラエル、中国・韓国、ASEAN諸国等の各国を代表する芸術系大学・機関との交流事業を重点的に実施しつつ、各事業および欧米機関との取組を連動させ、世界的な教育拠点の形成へと繋げている。

この他、イタリア首相やフランス前首相（ともに当時）等、グローバルリーダーによる特別講演会を開催することで、社会・経済・国際情勢等に係る幅広い見識を有する、各国との架け橋となる人材の育成を目指している。

こうした全学的な戦略のもと、本事業の取組主体である映像研究科では、以下のビジョンを定めている。



①北米との連携強化：南カリフォルニア大学(USC)をコアユニットとした最先端映像教育

世界最高峰の映像教育を行っているUSCの教育・研究体制を取り入れ、国際的なカリキュラムを構築している。平成29年度は映画芸術学部から複数の教員を招聘し、映画理論に関する古典から最先端までを扱う「映画学」等の講座を開講したほか、本学全大学院生を対象としたワークショップ「遊びの場をデザインする」を実施する等幅広い分野で交流を深めた。

②ロシア、中央アジアを含む国際映画教育ネットワークの構築

世界最古の映画教育機関である全ロシア国立映画大学、映画分野で評価の高いテヘラン大学（イラン）等との具体的な交流を深めることにより、国際的な映画教育ネットワークの構築を進めている。

③ヨーロッパ映像学校との連携

フランス国立映画学校（FEMIS）、フランス国立高等装飾芸術学校（ESNAD）等を中心に、連携体制の強化を進めており、映画専攻ではFEMISとの共同授業を例年実施している。平成29年度は、FEMISおよび本学を会場とし、韓国映画アカデミーとも協力し映画芸術表現に関する日仏韓共同ワークショップを開催した。

（大学名：東京藝術大学）（タイプA 主たる交流先の相手国：米国）

(前ページの続き)

④日中韓協力体制

韓国芸術総合学校、中国伝媒大学と協働し、平成22年度から「日中韓学生アニメーション共同制作」を毎年度継続実施している他、映画分野では檀国大学との国際合同授業を開催した。

⑤ASEANへの教育派遣

ASEAN諸国にアニメーション専攻の教員や産業界の専門家等を派遣し、現地の人材育成に貢献している。平成29年度は、シラパコーン大学（タイ）において、アニメーション作画ワークショップおよび学生作品の相互上映を行った。

⑥グローバルな展開を目指す国内外の産業界との連携研究の推進

平成29年度には「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」を開催し、スクウェア・エニックス社クリエイター陣による6回におよぶ特別講義が開催された。

※本事業は、上記①および⑥の戦略の一環として南カリフォルニア大学との連携関係を深め共同教育プログラムを実施し、映像教育において比類無き国際拠点の形成を目指すものである。また、その成果は②～⑤の戦略・取組にも活かされ、映像研究科のビジョン全体の目標達成に繋がる。

国際化に対応した教育組織体制

本学では国際的な展覧会やコンクールでの受賞等の実績を有する傑出した教員陣により、世界で活躍できる芸術系人材の養成を目標に据えた教育プログラムが整備されているが、世界的な芸術系大学・機関より、卓越教員制度、年俸制、クロス・アポイントメント等を活用した教員招聘を進めており、毎年度100名以上の世界一線級アーティストを招致し、世界最高水準の教育体制へと発展している。また、平成27年度にテニュアトラック制度の導入を完了したほか、将来的に本学の教育研究を担う助手・助教を対象とした英語研修プログラムを平成27年度以降毎年継続して実施するなど、中長期的な戦略・計画に基づき、教育組織体制の国際化が進められている。

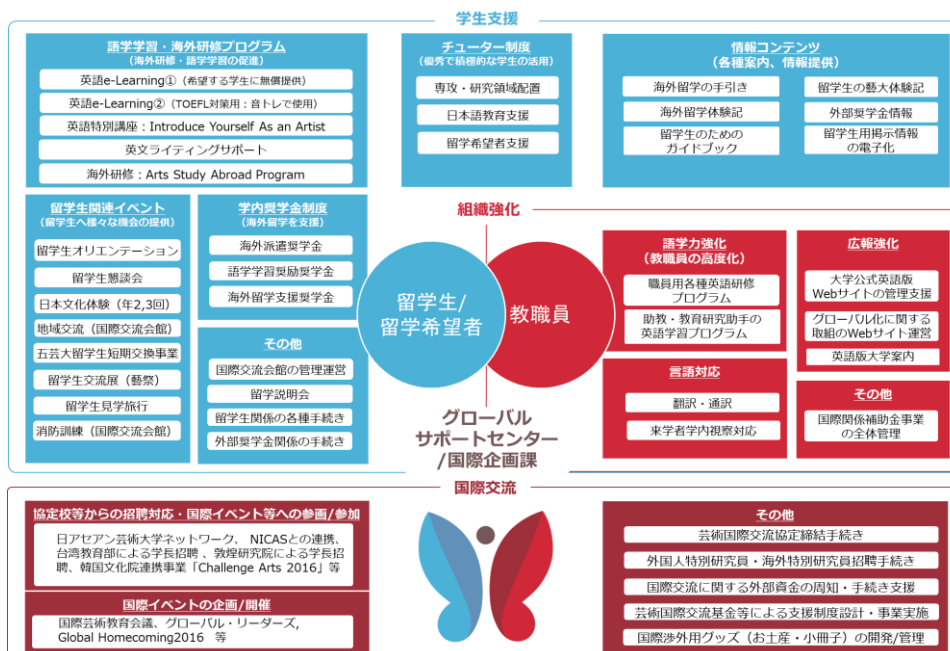
国際化に対応した事務体制

平成26年度に新設した国際企画課は海外での学位取得者やTOEIC900相当以上の語学力を有する事務職員を中心に構成され、同年度創設のグローバルサポートセンターは専任のコーディネーターや各分野の国際連携を担当する専門スタッフ等10名の内9名が外国籍または海外での学位取得者である。全学的な事務職員の高度化も推進しており、外国語能力基準を「英検準一級」「TOEIC700」「TOEFLiBT64」と設定し、係員・主任級の全事務職員に対して長期的な語学研修および海外大学等との協議・交渉の場に参画する国際実務研修を実施している。

厳格な成績管理・単位の実質化等

本学においては予てより、実践力の強化を主眼としてコースワークを基本としたカリキュラムを構成しており、科目ナンバリングも導入が完了しているほか、講評会や演奏会、学位審査等を原則として「公開型」で実施しており、審査を行う教員に対する他の教員や学生からの相互チェックに加え、観客・聴衆等学外者による第三者評価も受けながら厳格な成績評価・管理を行っている。また、GPA制度やキャップ制度も導入済みであり、芸術分野の特性として「実習・実技」を重視した科目構成（1単位45時間の実学修時間を確保）となっていることから、単位の実質化は徹底され、上記の成績評価・審査方法等と併せ、出口管理の厳格化にも結びついている。

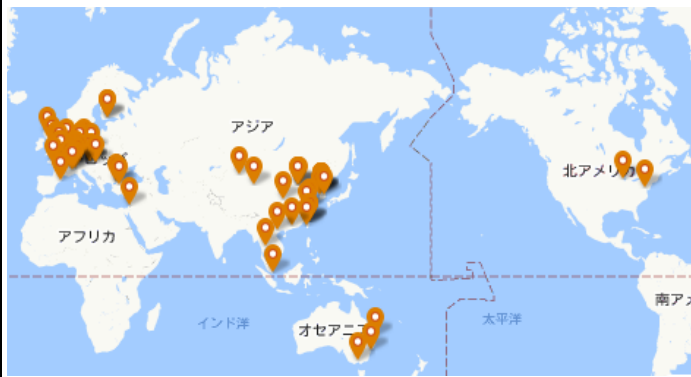
図：国際企画課とグローバルサポートセンターによる大学の国際化に係る取組一覧



(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(前ページの続き)

世界26カ国・地域の73大学・機関との国際交流協定に基づく連携 大学組織以外の芸術団体・アーティスト等との広範な国際ネットワーク



■国際交流協定校一覧

日: http://global.geidai.ac.jp/current_status/partners/
英: http://global.geidai.ac.jp/e/current_status/partners/

■国際交流プロジェクトのレポート

日: http://global.geidai.ac.jp/reports_index/
英: http://global.geidai.ac.jp/e/reports_index/

■国際化戦略の具体的取組

日: <http://global.geidai.ac.jp/concept/>
英: <http://global.geidai.ac.jp/concept/?lang=e>

グローバルアート国際共同カリキュラム：世界最高峰の芸術大学との、数カ月間の共同授業 国際芸術創造研究科、美術研究科グローバルアートプラクティス専攻の創設



Exhibition Outline

インヴィシブル：二重螺旋のあいだ

会期：2016年12月1日（木）～2017年2月14日（日）
開催時間：14:00-17:00
会場：シャンボール城（世界遺産「シュレーシユール＝ロワールとシャロタンのロワール宮殿」シャンボール城国立公園内、フランス）
<http://www.lainvisible.com/>
展覧会概要：2016年12月1日（日）、2017年1月1日（日）、1月14日（月）
料金は、シャンボール城入場料に追加料金あり
入場料：14€、観覧料：9€（10歳以上の団体料金）
10歳以下及び19歳以下の未成年は追加料金あり
主催：公益財団法人グローバルアート国際共同カリキュラム、パリエッセイ東京芸術大学、パリ国立高等美術学校
協力：シャンボール城国立公園、株式会社ロイヤル・レタック・エナジー
L'INVISIBLE. Dans l'œil de la double hélice
Du 15 décembre 2016 au 19 février 2017
Heures d'ouverture : de 14 à 17h
Lieu : Château de Chambord (2ème étage du château)



■左から順に、①ロンドン芸術大学との共同成果発表(会場：香川県栗原公園) <http://gap.geidai.ac.jp/csm2016/> ②パリ国立高等美術学校との共同成果発表(会場：ロワール渓谷・シャンボール城) <http://gap.geidai.ac.jp/ensba2016/> ③グローバルアートプラクティス専攻の授業風景 http://gap.geidai.ac.jp/about_gap/ ④国際芸術創造研究科の授業風景 <http://ga.geidai.ac.jp/> 参考：四大学合同連携協定調印式 <http://www.geidai.ac.jp/news/2015030627694.html>

日米間の架け橋となる人材やリーダーの育成にかかる実績



■左から順に、①南カリフォルニア大学との交流プログラム「東京藝大アニメーションナイト」
<http://global.geidai.ac.jp/reports/133/>
②米国出身の留学生による「藝大体験記」 <http://global.geidai.ac.jp/reports/097/> ③東京芸術大学×シカゴ美術館附属美術大学 国際共同プロジェクト <https://www.geidai.ac.jp/news/2017090160044.html> ④東京藝大ウインドオーケストラの米国ミッドウェストクリニック(シカゴ)ファイナルコンサート出演 <http://global.geidai.ac.jp/reports/106/>

芸術文化外交の推進による国際貢献・教育研究プログラムへの展開



■左から順に、①イタリア共和国マッテオ・レンツィ前首相による特別講演 <http://global.geidai.ac.jp/reports/026/> ②オランダ王国マルク・ルッテ首相による本学の研究成果の視察 <http://global.geidai.ac.jp/reports/039/> ③「ヨーヨー・マと仲間たちによる討論会」の開催(高円宮妃久子さまとキャロライン・ケネディ駐日米国大使が観覧)
<http://www.geidai.ac.jp/news/2016093049393.html> ④G7伊勢志摩サミットで、「テロと文化財」について各国首脳に説明
http://www.mofa.go.jp/mofaj/fp/is_sc/page3_001696.html(外務省Webサイトにおける成果発信)

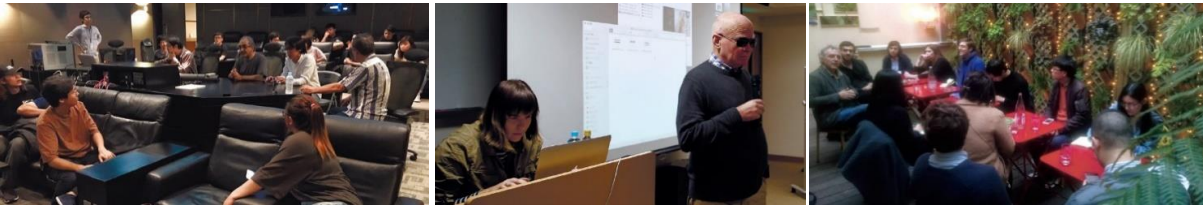
(大学名：東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国：米国)

(前ページの続き)

映像研究科におけるグローバル展開戦略（平成29年度の取組）



■左から順に、①南カルフォルニア大学(USC)教員によるワークショップ「遊びの場をデザインする」、②フランス国立映画学校教員による、映画編集に関する特別ゼミ、③韓国の檀国大学教員によるサウンドデザイン領域特別ゼミ



■左から順に、④ラサール芸術大学・イラン撮影監督協会との国際合同ワークショップ、⑤エストニアからの招聘アニメーション作家2名によるマスタークラス、⑥フランス国立映画学校(FEMIS)、韓国映画アカデミー(KAFA)との共同ワークショップ



■左から順に、⑦USCとの共同プロジェクト、東京藝術大学ゲーム学科(仮)展、⑧USC、カナダ国立映画制作庁とのアニメーション合同講評会、⑨USC、FEMIS、テヘラン芸術大学との映画専攻国際合同講評会、⑩⑪タイ・シリパコーン大学での作画ワークショップ



■左から順に、⑫ミャンマー国立文化芸術大学ヤンゴン校でのストップモーションアニメーションワークショップ、⑬⑭韓国芸術総合学校(K'ARTS)、中国伝媒大学(CUC)との日中韓学生アニメーション共同制作(Co-work)、⑮⑯⑰USCでのアニメーション作品上映イベント参加および交流プログラム

国際化に対応した教育研究組織・海外実践型研修授業

■教員総覧：<http://tsdb.geidai.ac.jp/search/index.html>

■教員受賞歴：<http://www.geidai.ac.jp/information/prize/teacher>

※近年の実績：カンヌ国際映画祭監督賞、川喜多賞、毎日映画コンクール・日本映画優秀賞 など多数

■学生受賞歴：<http://www.geidai.ac.jp/information/prize/student>

※近年の実績：学生CGコンテスト・最優秀賞、JPPA AWARDS シルバー賞・奨励賞 など多数

■海外経験豊富な教員により企画・運営される海外実践型研修授業 (Arts Study Abroad Program)

- ・フランス国立映画学校での共同ワークショップ
- ・マレーシア、シンガポールでのデジタルシネマ制作ワークショップ
- ・インドネシア(バリ島)における儀礼／祭礼の撮影など多数実施

日・英：http://global.geidai.ac.jp/report_category/rpt_students_report/

■年俸制・テニュアトラック制等による国際水準の教員採用

・東京藝術大学卓越教員制度：http://www.geidai.ac.jp/kisoku_koukai/pdf/p20151126_485.pdf

・東京藝術大学クロス・アポイントメント制度：http://www.geidai.ac.jp/kisoku_koukai/pdf/p20150401_491.pdf

・東京藝術大学テニュアトラック制度：http://www.geidai.ac.jp/kisoku_koukai/pdf/p20160128_502.pdf



国際化に対応した事務体制、厳格な成績管理・単位の実質化等

■事務組織：<http://www.geidai.ac.jp/outline/organization/chart>

■グローバルサポートセンター：

http://www.geidai.ac.jp/department/center/global_support_center

■学生サポート一覧：[留学希望者向け]

http://global.geidai.ac.jp/international/study_abroad/ [留学生向け]

http://global.geidai.ac.jp/international/for_international_students/

■事務職員の語学研修：<http://global.geidai.ac.jp/reports/033/>

■チューター制度(留学生支援、留学支援、日本語授業支援)

http://www.geidai.ac.jp/kisoku_koukai/pdf/p20150716_495.pdf

■総合キャリアポートフォリオシステム

<http://www.geidai.ac.jp/life/cp/campusplan>



多言語対応したWebシラバス

(大学名：東京藝術大学) (タイプA 主たる交流先の相手国：米国)

大学等名	東京藝術大学
⑤事業の評価【1事業ごとに1ページ以内】 ※事後評価結果を貼付してください。	
該当なし	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

大学等名	東京藝術大学
⑥他の公的資金との重複状況【2ページ以内】	
<p>※当該申請大学等において、今回申請している内容以外に、文部科学省が行っている大学改革推進等補助金、研究拠点形成費等補助金等、国際化拠点整備事業費補助金又は独立行政法人日本学術振興会が行っている国際交流事業の補助金等による経費措置を受けている取組がある場合、また、現在申請を予定している取組(大学教育再生加速プログラム等)がある場合は、それらの事業名称及び取組内容について、1事業につき3～4行程度を目安に記入すること。その中で、今回の申請内容と類似しているものがある場合には、その相違点についても言及すること。</p> <p>また、独立行政法人日本学生支援機構平成30年度海外留学支援制度(協定派遣・協定受入)に選定されたプログラムがある場合には、本事業の申請内容との関連について必ず明記すること。</p>	
<p>◆スーパーグローバル大学創成支援事業 採択事業名：“藝大力”創造イニシアティブ オンリーワンのグローバル戦略 事業概要：我が国唯一の国立総合芸術大学として、アジアでは確固たる地位を築いている藝大が、世界的にも稀少な、美術、音楽及び映像3分野を有する総合芸術大学の強み・特色を活かした戦略を総力を結集して展開し、海外一線級アーティストユニット誘致等によりグローバル人材育成機能強化を図るとともに、ブランディング戦略を推進して国際プレゼンスを明確化することで世界ブランド“藝大”への飛躍を目指す。</p> <p>同事業は大学組織の国際化を推進する為の体制整備、欧米を中心とした世界有数の芸術系大学とのネットワーク基盤の構築および同基盤に基づく海外一線級アーティストユニットの誘致等を中核としたものであり、本申請に係る交流プログラムとは明確に異なり、経費の重複は一切ない(同事業において構築している体制・システム等については、当然本申請事業でも活用されることになるが、当該体制・システムに係る経費については、本申請においては一切計上していない)。</p> <p>◆平成27年度大学の世界展開力強化事業(中南米等との大学間交流形成支援) 採択事業名：Global Arts Crossing ～中東地域との戦略的芸術文化外交～ 事業概要：東洋と西洋の芸術文化が交錯・融合する「中東地域」をターゲットに、魅力的な芸術文化リソースを有する中東3大学と連携し、学生の相互交流拡充や国際共同プロジェクト実践等を行うことにより、世界で活躍できる芸術家の育成をグローバルなフィールドで推進し、国際交流を通じた「芸術文化外交」を実現する。</p> <p>同事業における交流プログラムは中東(トルコ、イスラエル)の3大学を対象としたものであり、本申請に係る交流プログラムとは明確に異なり、経費の重複は一切ない。</p> <p>◆平成28年度大学の世界展開力強化事業(タイプA：キャンパスアジア事業の推進) 採択事業名：国際アニメーションコース創設に向けた日中韓Co-work カリキュラム 事業概要：平成22年より継続している本学と韓国芸術総合学校および中国伝媒大学とのアニメーション共同制作を発展させ、国際共同制作を基盤とした共同カリキュラムを構築し、アニメーション分野において国際共同制作や共同研究を牽引する人養成を目指すプロジェクト。</p> <p>同事業における交流プログラムは中国・韓国を対象としたアニメーション分野のものであり、本申請に係る交流プログラムとは明確に異なり、経費の重複は一切ない。</p> <p>◆平成28年度大学の世界展開力強化事業(タイプB：ASEAN地域における大学間交流の推進) 採択事業名：日ASEAN芸術文化交流が導く多角的プロモーション 事業概要：カンボジア、ラオス、ミャンマー、ベトナム、タイの5カ国に所在する8校の国立芸術系大学と連携し、相互の課題解決や特色を踏まえた交流を進める国際共同プロジェクト。本学の学生・教職員ユニットの派遣による双方の伝統的・現代的な芸術文化を学び合う共同授業と協働社会実践を中核に据え、交流を通じて両組織の国際通用性の向上および教育研究に係る質保証システムの構築を図りつつ、多様な芸術文化を世界に発信していく。</p> <p>同事業における交流プログラムはASEAN諸国を対象としたものであり、本申請に係る交流プログラムとは明確に異なり、経費の重複は一切ない。</p>	

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)

(前ページの続き)

◆平成28年度頭脳循環を加速する戦略的国際研究ネットワーク推進プログラム

採択事業名：マルチメディア・コンテンツに関する領域融合・実践型国際研究ネットワーク形成
事業概要：領域融合型のメディア研究・実践において世界最高水準にあるパリ第4大学、スタンフォード大学、ボルドー芸術大学、カナダ国立映画制作庁と本学が連携して、音楽と映像を横断した領域融合型の実践的なメディア研究を行う国際ネットワークを構築するプロジェクト。

同事業は、フランス、アメリカ、カナダの大学等との国際的な研究協力ネットワーク形成を目的としたものであるが、教育交流を目的とした本申請に係る交流プログラムとは明確に異なり、経費の重複は一切ない。

◆(独)日本学生支援機構 平成30年度海外留学支援制度(協定派遣・協定受入)

採択プログラム①：スーパーグローバル大学創成支援(タイプB)プログラム

採択プログラム②：大学の世界展開力強化事業(トルコ)プログラム

採択プログラム③：大学の世界展開力強化事業(キャンパスアジア)プログラム

採択プログラム④：大学の世界展開力強化事業(ASEAN)プログラム

採択プログラム⑤：南カリフォルニア大学でのアニメーション作品上映を通じた教育カリキュラム

①はイギリス、フランス、ドイツにある本学の国際交流協定校との学生交流に係るプログラム、②はトルコ・イスラエルとの学生交流に係るプログラム、③は中国・韓国との学生交流に係るプログラム、④はASEAN諸国との学生交流に係るプログラム、⑤は本事業の相手大学である南カリフォルニア大学と学生交流を実施するものであるが、本事業の開始前に完了予定であり、かつアニメーション分野に限定した活動に留まるため、ゲーム分野での新たな教育交流を目的とした本申請に係る交流プログラムとは明確に異なり、経費の重複は一切ない。

(大学名:東京藝術大学)(タイプA 主たる交流先の相手国:米国)