

基本計画書

基本計画								
事項	記入欄						備考	
計画の区分	大学の収容定員に係る学則変更							
フリガナ設置者	ガッコウホウジツ トキョウコウガクイブク 学校法人 東京工芸大学							
フリガナ大学の名称	トキョウコウガクイブク 東京工芸大学 (Tokyo Polytechnic University)							
大学本部の位置	東京都中野区本町2丁目9番5号							
大学の目的	工学・芸術の理論と応用を教授・研究するとともに、広い基礎的視野・認識と高度の専門知識・能力をもち、広く社会において指導的役割を担い得る人間性・感性豊かな人材を育成する。							
新設学部等の目的	芸術学部における教育の質の向上を実現するため、各学科の入学定員及び在学定員充足率、教育内容と特徴、産業界の動向等の状況を踏まえ、芸術学部デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科及びゲーム学科の収容定員の変更を行うものである。							
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地
		年	人	年次人	人		年 月 第 年次	
	芸術学部 【Faculty of arts】							
	デザイン学科 【Department of Design】	4	155 (165)	—	620 (660)	学士(芸術学) 【Bachelor of Arts】	令和3年4月 第1年次	東京都中野区本町2丁目9番5号
	インタラクティブメディア学科 【Department of Interactive Media】	4	70 (60)	—	280 (240)	学士(芸術学) 【Bachelor of Arts】	令和3年4月 第1年次	同上
アニメーション学科 【Department of Animation】	4	70 (80)	—	280 (320)	学士(芸術学) 【Bachelor of Arts】	令和3年4月 第1年次	同上	
ゲーム学科 【Department of Game】	4	70 (60)	—	280 (240)	学士(芸術学) 【Bachelor of Arts】	令和3年4月 第1年次	同上	
計								
同一設置者内における変更状況 (定員の移行, 名称の変更等)	該当なし							
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数		
		講義	演習	実験・実習	計			
		科目	科目	科目	科目	単位		

教員	学部等の名称		専任教員等					兼任教員等		
			教授	准教授	講師	助教	計	助手		
組	新設	分	人	人	人	人	人	人	人	
			芸術学部 デザイン学科	6 (6)	6 (6)	0 (0)	5 (5)	17 (17)	2 (2)	25 (25)
			5 (5)	1 (1)	0 (0)	1 (3)	7 (9)	0 (0)	21 (21)	
			4 (4)	3 (5)	0 (0)	2 (2)	9 (11)	0 (0)	20 (20)	
			4 (4)	4 (4)	0 (0)	1 (1)	9 (9)	0 (0)	10 (10)	
		計	19 (19)	14 (16)	0 (0)	9 (11)	42 (46)	2 (2)	— (—)	
概	設	分	工学部 工学科	36 (36)	17 (17)	4 (4)	6 (6)	63 (63)	0 (0)	118 (118)
			芸術学部 写真学科	5 (5)	2 (2)	0 (0)	2 (2)	9 (9)	1 (1)	13 (13)
			映像学科	4 (6)	2 (2)	0 (0)	4 (2)	10 (10)	0 (1)	15 (15)
			マンガ学科	3 (3)	3 (3)	0 (0)	1 (1)	7 (7)	1 (1)	15 (15)
			基礎教育	8 (9)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	12 (13)	0 (0)	57 (57)
			芸術別科	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
			計	56 (59)	28 (28)	4 (4)	13 (11)	101 (102)	2 (3)	— (—)
合計			75 (78)	42 (44)	4 (4)	22 (22)	143 (148)	4 (5)	— (—)	
教員以外の職員の概要	職 種		専 任		兼 任		計			
	事 務 職 員	71 (75) 人		59 (62)		130 (137) 人				
	技 術 職 員	0 (0)		0 (0)		0 (0)				
	図 書 館 専 門 職 員	1 (1)		17 (17)		18 (18)				
	そ の 他 の 職 員	0 (0)		1 (1)		1 (1)				
計			72 (76) 人		77 (80)		149 (156)			
校 地 等	区 分	専 用	共 用	共用する他の学校等の専用		計				
	校 舎 敷 地	91539.18㎡	0㎡	0㎡		91539.18㎡				
	運 動 場 用 地	114420.3㎡	0㎡	0㎡		114420.3㎡				
	小 計	205959.48㎡	0㎡	0㎡		205959.48㎡				
	そ の 他	1783.34㎡	0㎡	0㎡		1783.34㎡				
合 計		207742.82㎡	0㎡	0㎡		207742.82㎡				
校 舎		専 用	共 用	共用する他の学校等の専用		計				
		75,169 ㎡ (74,569 ㎡)	0㎡ (0㎡)	0㎡ (0㎡)		75,169 ㎡ (74,569 ㎡)				
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設					
	室	室	室	室	室					
専任教員研究室		新設学部等の名称		室 数		室				

借用地
2,260.98㎡
借用期間：
50年

図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点			
		()	()	()	()	()	()			
		()	()	()	()	()	()			
	計	()	()	()	()	()	()			
図書館		面積 n ²		閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数				
体育館		面積 n ²		体育館以外のスポーツ施設の概要						
経費積及び維持方法の概要	経費の見積り	区 分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書費には電子ジャーナル・データベースの整備費(運用コスト含む)を含む。
		教員1人当り研究費等		415千円	414千円	414千円	412千円	—千円	—千円	
		共同研究費等		40,482千円	40,482千円	40,482千円	40,482千円	—千円	—千円	
		図書購入費	13,190千円	13,190千円	13,190千円	13,190千円	13,190千円	—千円	—千円	
	設備購入費	31,890千円	31,890千円	31,890千円	31,890千円	31,890千円	—千円	—千円		
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
	1,860千円	1,610千円	1,610千円	1,610千円	—千円	—千円				
学生納付金以外の維持方法の概要			私立大学等経常費補助金, 受託事業収入, 寄付金収入等							
既設大学等の状況	大 学 の 名 称	東京工芸大学								
	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
		年	人	年次人	人		倍			
	工学研究科								神奈川県厚木市飯山字西登山1583番地	
	博士前期課程						0.47			
	メディア工学専攻	2	15	—	30	修士(工学)	0.13	平成20年		
	工業化学専攻	2	20	—	40	修士(工学)	0.10	昭和53年		
	建築・風工学専攻	2	10	—	20	修士(工学)	0.95	平成2年		
	電子情報工学専攻	2	20	—	40	修士(工学)	0.87	平成2年		
	博士後期課程						0.15			
	メディア工学専攻	3	2	—	6	博士(工学)	0.00	平成14年		
	工業化学専攻	3	2	—	6	博士(工学)	0.16	平成6年		
	建築・風工学専攻	3	5	—	15	博士(工学)	0.00	平成13年		
	電子情報工学専攻	3	2	—	6	博士(工学)	0.66	平成6年		
芸術学研究科								東京都中野区本町2丁目9番5号		
博士前期課程						1.24	平成10年			
メディアアート専攻	2	12	—	24	修士(芸術学)	1.24	平成10年			
博士後期課程						0.33	平成10年			
メディアアート専攻	3	2	—	6	博士(芸術学)	0.33	平成12年			

	工学部						1. 18		神奈川県厚木市飯山字西登山1583番地	※平成31年より学生募集停止 (メディア画像学科, 生命環境化学科, 建築学科, コンピュータ応用学科, 電子機械学科)
	工学科	4	400	—	800	学士(工学)	1. 18	令和元年		
	メディア画像学科	4	—	—	—	学士(工学)	—	平成16年		
	生命環境化学科	4	—	—	—	学士(工学)	—	平成16年		
既設大学等の状況	建築学科	4	—	—	—	学士(工学)	—	昭和49年	東京都中野区本町2丁目9番5号	
	コンピュータ応用学科	4	—	—	—	学士(工学)	—	平成16年		
	電子機械学科	4	—	—	—	学士(工学)	—	平成16年		
	芸術学部						1. 21			
	写真学科	4	80	—	320	学士(芸術学)	1. 20	平成6年		
	映像学科	4	80	—	320	学士(芸術学)	1. 17	平成6年		
	デザイン学科	4	165	—	660	学士(芸術学)	1. 17	平成6年		
	インタラクティブメディア学科	4	60	—	240	学士(芸術学)	1. 24	平成13年		
	アニメーション学科	4	80	—	320	学士(芸術学)	1. 23	平成15年		
	マンガ学科	4	60	—	240	学士(芸術学)	1. 27	平成19年		
	ゲーム学科	4	60	—	240	学士(芸術学)	1. 23	平成22年		
芸術別科									東京都中野区本町2丁目9番5号	
写真技術専修	1	20	—	20	—	0. 00	平成10年			
附属施設の概要	該当なし									

(注)

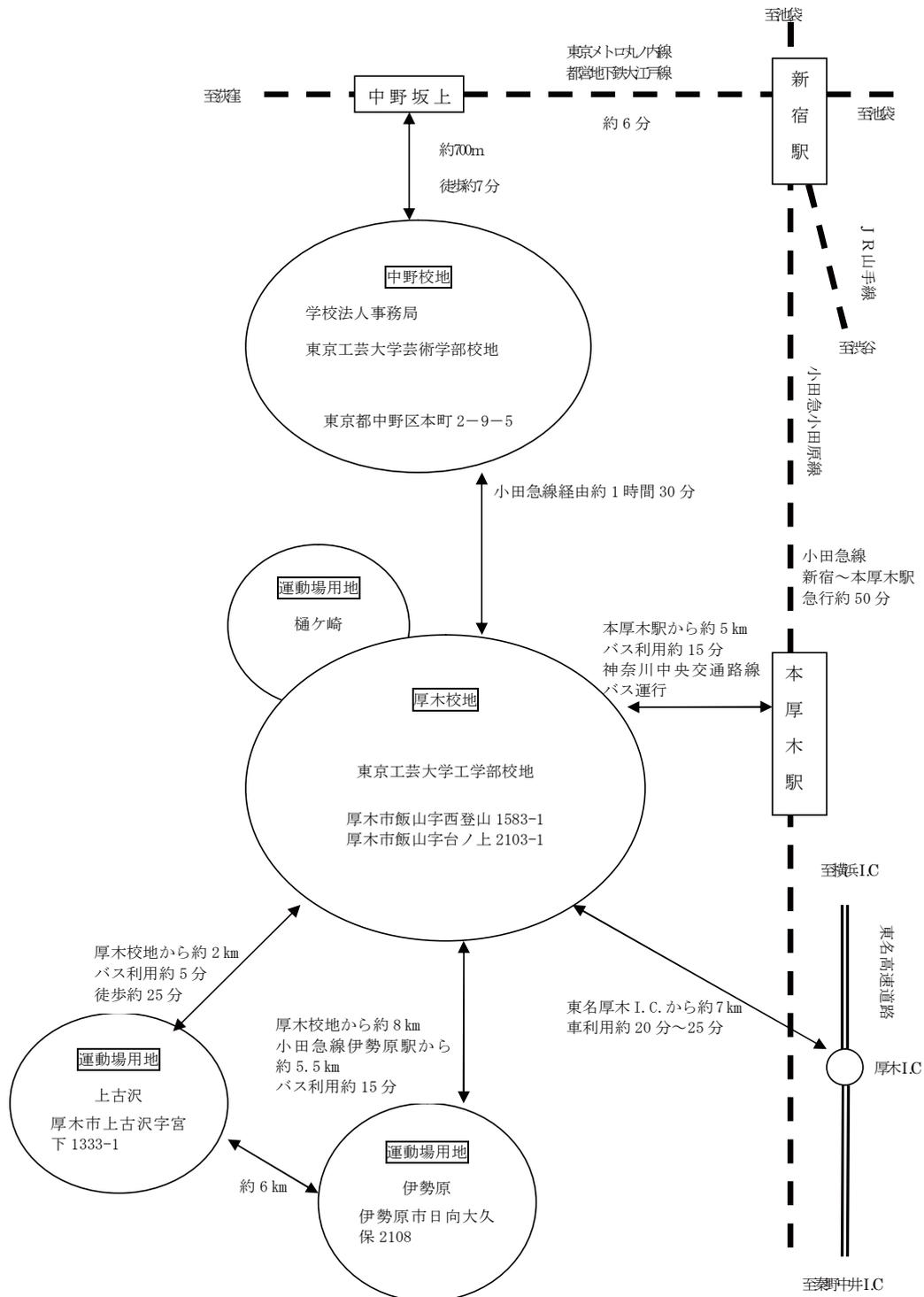
- 1 共同学科等の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「教員組織の概要」の「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「教員組織の概要」の「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 3 私立の大学又は高等専門学校の出発定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」及び「体育館」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 4 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」、「体育館」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 6 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

学校法人東京工芸大学 設置認可等に係る組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員
東京工芸大学			
工学部			
工学科	400	-	1600
メディア画像学科	0	-	0
生命環境化学科	0	-	0
建築学科	0	-	0
コンピュータ応用学科	0	-	0
電子機械学科	0	-	0
芸術学部			
写真学科	80	-	320
映像学科	80	-	320
デザイン学科	165	-	660
インタラクティブメディア学科	60	-	240
アニメーション学科	80	-	320
マンガ学科	60	-	240
ゲーム学科	60	-	240
計	985	-	3940
東京工芸大学大学院			
工学研究科			
メディア工学専攻 (M)	15	-	30
メディア工学専攻 (D)	2	-	6
工業化学専攻 (M)	20	-	40
工業化学専攻 (D)	2	-	6
建築学・風工学専攻 (M)	10	-	20
建築学・風工学専攻 (D)	5	-	15
電子情報工学専攻 (M)	20	-	40
電子情報工学専攻 (D)	2	-	6
芸術学研究科			
メディアアート専攻 (M)	12	-	24
メディアアート専攻 (D)	2	-	6
計	90	-	193

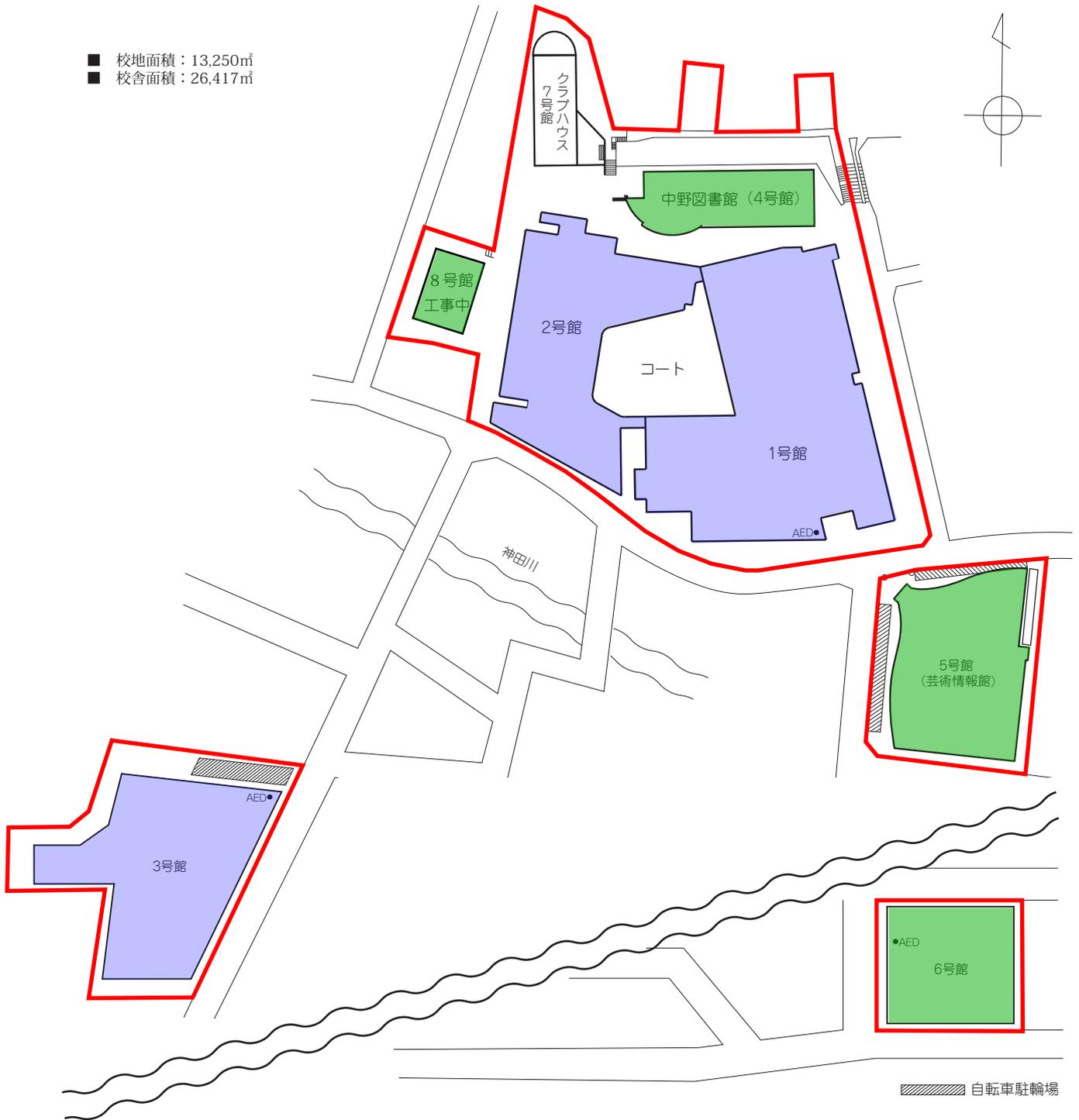
令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
東京工芸大学				
工学部				
工学科	400	-	1600	
メディア画像学科	0	-	0	平成31年4月学生募集停止
生命環境化学科	0	-	0	平成31年4月学生募集停止
建築学科	0	-	0	平成31年4月学生募集停止
コンピュータ応用学科	0	-	0	平成31年4月学生募集停止
電子機械学科	0	-	0	平成31年4月学生募集停止
芸術学部				
写真学科	80	-	320	
映像学科	80	-	320	
デザイン学科	155	-	620	定員変更 (△10)
インタラクティブメディア学科	70	-	280	定員変更 (10)
アニメーション学科	70	-	280	定員変更 (△10)
マンガ学科	60	-	240	
ゲーム学科	70	-	280	定員変更 (10)
計	985	-	3940	
東京工芸大学大学院				
工学研究科				
メディア工学専攻 (M)	15	-	30	
メディア工学専攻 (D)	2	-	6	
工業化学専攻 (M)	20	-	40	
工業化学専攻 (D)	2	-	6	
建築学・風工学専攻 (M)	10	-	20	
建築学・風工学専攻 (D)	5	-	15	
電子情報工学専攻 (M)	20	-	40	
電子情報工学専攻 (D)	2	-	6	
芸術学研究科				
メディアアート専攻 (M)	12	-	24	
メディアアート専攻 (D)	2	-	6	
計	90	-	193	

(2) 最寄り駅からの距離，交通機関及び所要時間がわかる図面



(3) 校舎の配置図 (中野キャンパス)

■ 校地面積：13,250㎡
■ 校舎面積：26,417㎡



当該届出に係る学科の使用施設

- 専用施設
- 共用施設

東京工芸大学学則(案)

第1章 総則

第1条～第4条 (略)

(収容定員等)

第5条 本大学の入学定員及び収容定員は、次のとおりとする。

学部・学科		入学定員	収容定員
工 学 部	工学科	400 人	1600 人
	総合工学系		
	機械コース	50	
	電気電子コース	50	
	情報コース	110	
	化学・材料コース	50	
建築学系	建築コース	140	
	小 計	400	1600
芸 術 学 部	写真学科	80	320
	映像学科	80	320
	デザイン学科	155	620
	インタラクティブメディア学科	70	280
	アニメーション学科	70	280
	マンガ学科	60	240
	ゲーム学科	70	280
		小 計	585
	合 計	985	3940

第6条 (略)

第2章～第14章 (略)

第15章 雑則

(略)

附 則

- 1 本学則は、令和3年4月1日から施行する。
- 2 令和2年度以前の入学者については、従前の学則に定めるとおりとする。

別表1-1～5-2 (略)

目 次

学則の変更の趣旨等を記載した書類

ア. 学則変更（収容定員変更）の内容	p. 1
イ. 学則変更（収容定員変更）の必要性	p. 2
ウ. 学則変更（収容定員変更）に伴う教育課程等の変更内容	p. 3
（ア） 教育課程の変更内容	p. 3
（イ） 教育方法及び履修指導方法の変更内容	p. 3
（ウ） 教員組織の変更内容	p. 4
（エ） 大学全体の施設・設備の変更内容	p. 4

学則の変更の趣旨等を記載した書類

ア. 学則変更（収容定員変更）の内容

令和3年度入学生から、東京工芸大学学則第5条に定める芸術学部デザイン学科，インタラクティブメディア学科，アニメーション学科，ゲーム学科の入学定員及び収容定員について，以下のとおり変更を行う。

なお，本件は当該学部及び大学の収容定員の総数の増減を伴わない変更である。

変更後（令和3年度から）				現行			
学部・学科		入学定員	収容定員	学部・学科		入学定員	収容定員
工 学 部	工学科	400 人	1600 人	工 学 部	工学科	400 人	1600 人
	総合工学系				総合工学系		
	機械コース	50			機械コース	50	
	電気電子コース	50			電気電子コース	50	
	情報コース	110			情報コース	110	
	化学・材料コース	50			化学・材料コース	50	
	建築学系				建築学系		
	建築コース	140			建築コース	140	
小 計	400	1600	小 計	400	1600		
芸 術 学 部	写真学科	80	320	芸 術 学 部	写真学科	80	320
	映像学科	80	320		映像学科	80	320
	デザイン学科	155	620		デザイン学科	165	660
	インタラクティブ メディア学科	70	280		インタラクティブ メディア学科	60	240
	アニメーション学 科	70	280		アニメーション学 科	80	320
	マンガ学科	60	240		マンガ学科	60	240
	ゲーム学科	70	280		ゲーム学科	60	240
	小 計	585	2340		小 計	585	2340
合 計	985	3940	合 計	985	3940		

イ. 学則変更（収容定員変更）の必要性

「教育環境（教育効果・質の向上及び施設・設備）の最適化」及び「入口（志願者倍率）と出口（就職率）から見た最適化」の観点から、「ア. 学則変更（収容定員変更）の内容」に示す表のとおり、インタラクティブメディア学科及びゲーム学科の入学定員をそれぞれ10名増加、デザイン学科及びアニメーション学科の入学定員をそれぞれ10名削減、芸術学部入学定員の総数の変更は伴わない学則変更を行うこととした。

・教育環境（教育効果・質の向上及び施設・設備）の視点からの最適化

本学芸術学部は、平成29年9月に就学地変更を決定・公表し、従前は1,2年次生が神奈川県厚木市の厚木キャンパス、3,4年次生は東京都中野区の中野キャンパスであったが、平成31年度から全学年を中野キャンパスに集約した。「メディア芸術のすべてを都心の1キャンパスで学べる大学」という環境が整備され、今後はメディア芸術に特化した芸術学部として、より一層の教育効果・質の向上、施設・設備の最大限の有効活用を進めていく。

現在の芸術学部各学科の入学定員は、165名1学科、80名3学科、60名3学科であるが、今回の学則変更（収容定員変更）後は入学定員155名1学科、80名2学科、70名3学科、60名1学科となる。これにより80名の学科を基本とし、最大の学科でもこの2倍以下の155名となることから、授業時間割の教室配置等において効率よく施設・設備を活用することができるようになる。

・入口（志願倍率）と出口（就職率）の視点からの最適化

入学定員増加を行う芸術学部インタラクティブメディア学科及びゲーム学科の志願倍率は、資料1のとおり年々倍率が高くなっており、過去5年間の平均志願倍率は、インタラクティブメディア学科5.08倍、ゲーム学科6.84倍と非常に高い倍率となっている。また、両学科の就職率は資料2のとおりであり、過去5年間の平均就職率は、インタラクティブメディア学科94.4%、ゲーム学科91.4%と90%を上回っている。

一方、入学定員減を行う芸術学部デザイン学科及びアニメーション学科の過去5年間の平均志願倍率は、デザイン学科3.88倍、アニメーション学科3.93倍と高い倍率を維持しているが、過去5年間の平均就職率は、デザイン学科84.0%、アニメーション学科81.5%であり、インタラクティブメディア学科及びゲーム学科と比較すると80%台にとどまっている。

過去5年間の平均志願倍率と就職率の両方が高い学科は定員増、志願倍率は高いが就職率が80%台にとどまっている学科は定員削減の考え方で最適化する。

ウ. 学則変更（収容定員変更）に伴う教育課程等の変更内容

（ア）教育課程の変更内容

入学定員の変更はインタラクティブメディア学科及びゲーム学科が各 10 名の増加，デザイン学科及びアニメーション学科が各 10 名の削減であり，各学科・各学年の現行の教育体制に影響を及ぼすことはない想定しており，教育課程・教育方法は現状を踏襲することとしている。

なお，カリキュラム改編については，今後も本学の教育理念等に照らし，学生の思考，社会のニーズ等も踏まえながら，人材育成に必要な内容となるよう継続的に検討を行い，教育の質の維持向上をはかっていくものである。

以上のことから，収容定員変更前と同等以上の内容を担保することができる。

（イ）教育方法及び履修指導方法の変更内容

本学芸術学部は，写真学科，映像学科，デザイン学科，インタラクティブメディア学科，アニメーション学科，マンガ学科，ゲーム学科の 7 学科であり，メディア芸術に特化した学科構成となっている。そのため，本学部の教育課程は，専門教育課程の科目を学ぶための基礎として必要となる広範な知識と教養を高め，芸術学部生としての資質・感性の寛容を目的とした基礎教育課程と，専門知識・専門技術を習得し，実践力・応用力を身に付けられるよう，各学科の専門分野に特化した専門教育課程で構成している。双方の教育課程の相乗効果を発揮できるよう，低学年時から基礎教育科目と専門科目を履修できるカリキュラムとし，また，演習科目，実習科目を多く取り入れ，コミュニケーション能力や実践力を身に付ける構成としている。

履修指導については，毎年度始めにガイダンス期間を設け学科・学年別に適した履修指導を行っている。また，低学年次生にはオフィスアワー等で，高学年次生はゼミ担当教員等によりきめ細やかな履修指導を行っている。事務部教務課窓口においても，随時学生からの履修相談に応じている。

以上のことから，収容定員変更前と同等以上の内容を担保することができる。

(ウ) 教員組織の変更内容

本学では、従前から「東京工芸大学教員人事基本方針」により各学部及び各学科の教員定数を定めている。

収容定員の変更を行う令和3年度（開設年度）以降におけるデザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科及びゲーム学科の教員定数は、同方針により以下の表のとおり定められており、大学設置基準に定める教員定数を十分に満たす教員数を確保することとしている。

【令和3年度以降の教員定数】

学科 基準等	デザイン学科	インタラクティブ メディア学科	アニメーション 学科	ゲーム学科
大学設置基準	9	7	7	7
本学人事基本方針	19	9	9	9

いずれの4学科とも、現状においても大学設置基準を十分に上回る教員数を確保しており、収容定員変更を行った場合でも同基準を下回ることはない。開設年度以降に定年及び契約期間満了に伴う退職者が発生する学科においては、計画的に新任教員の採用を実施し、教育に支障のない組織を維持していく。

(エ) 大学全体の施設・設備の変更内容

本学では、工学部と芸術学部でキャンパスが分かれている。芸術学部の就学地である中野キャンパスでは、平成30年度にPC演習室3室の増設、普通教室3室の増設、デッサン室の新設、防音多目的室の新設、学生食堂の拡張、学科施設の改修等を、令和元年度にクラブハウス棟の新設、新棟6号館の建設（普通教室、アクティブラーニングルーム、ラウンジ、ギャラリー、多目的ルーム等を配置）を行い、学部全体の施設・設備については十分に整備されている。さらに、令和2年10月には新棟8号館（学生支援スペース、基礎教育教員研究室等を配置）が竣工の予定であり、一層の施設・設備の充実が予定されている。

収容定員の変更に伴い、定員増となるインタラクティブメディア学科及びゲーム学科には令和2年度、3年度に施設改修を行い、令和4年4月までには相応の面積を学科施設に転用する計画である。一方、定員削減となるデザイン学科及びアニメーション学科については、令和4年度、5年度を目途に学科施設の一部を改修し、令和6年4月までに学部共有施設に転用する計画である。

これらの整備により、収容定員の変更前と同等以上の内容を担保することができる。

資料目次

学則の変更の趣旨等を記載した書類 資料

資料1 入学志願者状況等

資料2 就職率等

資料 1

入学志願者状況等

学部等名	項目	平成 28 年 度入試 (平成 27 年 度実施)	平成 29 年 度入試 (平成 28 年 度実施)	平成 30 年 度入試 (平成 29 年 度実施)	平成 31 年 度入試 (平成 30 年 度実施)	令和 2 年 度入試 (令和元年 度実施)	過去 5 年 間平均
芸術学部 デザイン 学科	入学定員	165	165	165	165	165	165
	志願者数	401	379	514	965	944	641
	受験者数	385	368	492	914	902	612
	合格者数	366	342	408	304	375	359
	入学者数	177	180	205	196	197	191
	志願倍率	2.43	2.30	3.12	5.85	5.72	3.88
	定員超過率	1.07	1.09	1.24	1.18	1.19	1.15
インタラ クティブ メディア 学科	入学定員	60	60	60	60	60	60
	志願者数	193	151	226	517	439	305
	受験者数	188	144	218	501	428	296
	合格者数	121	134	121	91	138	121
	入学者数	79	65	80	72	82	76
	志願倍率	3.22	2.52	3.77	8.62	7.31	5.08
	定員超過率	1.31	1.08	1.33	1.20	1.36	1.25
アニメー ション学 科	入学定員	80	80	80	80	80	80
	志願者数	220	211	311	356	474	314
	受験者数	215	204	287	328	449	297
	合格者数	185	176	186	160	190	179
	入学者数	98	99	107	93	99	99
	志願倍率	2.75	2.64	3.89	4.45	5.92	3.93
ゲーム学 科	入学定員	60	60	60	60	60	60
	志願者数	246	230	372	630	576	411
	受験者数	242	226	358	609	550	397
	合格者数	114	135	125	85	101	112
	入学者数	81	82	77	74	63	75
	志願倍率	4.10	3.83	6.20	10.50	9.60	6.84
	定員超過率	1.35	1.36	1.28	1.23	1.05	1.25

資料 2

就職率等

学部等名	項目	平成 27 年 3 月卒 業者 5/12 確定	平成 28 年 3 月卒 業者 5/19 確定	平成 29 年 3 月卒 業者 5/18 確定	平成 30 年 3 月卒 業者 5/17 確定	平成 31 年 3 月卒 業者 5/16 確定	過去 5 年 間平均
芸術学部 デザイン学 科	就職率	83.0	85.6	89.5	77.3	84.5	84.0
	実質就職率	72.7	63.0	67.1	61.8	53.0	63.5
	進路決定率	72.2	66.8	69.3	62.8	55.0	65.2
インタラク ティブメデ ィア学科	就職率	94.7	95.7	90.7	94.5	96.2	94.4
	実質就職率	70.6	59.5	69.6	82.5	83.3	73.1
	進路決定率	76.9	62.2	70.7	82.5	83.9	75.2
アニメーシ ョン学科	就職率	84.0	76.8	79.5	80.0	87.0	81.5
	実質就職率	63.6	55.1	62.5	55.6	56.3	58.6
	進路決定率	70.4	58.5	65.0	57.3	57.5	61.7
ゲーム学科	就職率	100.0	95.5	95.0	77.1	89.2	91.4
	実質就職率	80.7	73.7	79.2	67.5	70.2	74.3
	進路決定率	82.5	74.1	79.2	68.3	70.8	75.0

就職率…就職希望者に対する就職率

実質就職率…卒業者（進学決定者を除く）に対する就職率

進路決定率…卒業者に対する進路決定率

目 次

学生の確保の見通し等を記載した書類

(1) 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況	p. 1
①学生確保の見通し	p. 1
ア 定員充足の見込み	p. 1
イ 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要	p. 2
②学生確保に向けた具体的な取組状況	p. 3
(2) 人材需要の動向等社会の要請	p. 5
①人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的（概要）	p. 5
②上記①が社会的、地域的な人材需要の動向を踏まえたものであること の客観的な根拠	p. 6

学生の確保の見通しを記載した書類

(1) 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況

①学生確保の見通し

ア 定員充足の見込み

・定員設定の考え方

「教育環境（教育効果・質の向上）の最適化」及び「志願者倍率と就職率から見た定員最適化」の実現のため、①現在の各学科の専門施設・設備を最大限に有効活用できる定員とする、②授業時間割配置及び授業運営に支障のない範囲の定員とする、③7学科の定員差が小さくなる定員とする、という考え方のもとで、インタラクティブメディア学科及びゲーム学科はそれぞれ入学定員60名を70名に、デザイン学科は入学定員165名を155名に、アニメーション学科は入学定員80名を70名に変更することとした。

・定員を充足する見込み

(志願倍率)

定員を増加するのはインタラクティブメディア学科及びゲーム学科である。資料1のとおり、インタラクティブメディア学科の志願倍率は平成28年度入試(平成27年度実施)3.22倍、平成29年度入試(平成28年度実施)2.52倍、平成30年度入試(平成29年度実施)3.77倍、平成31年度入試(平成30年度実施)8.62倍、令和2年度入試(令和元年度実施)7.31倍と非常に高く、過去5年平均では5.08倍である。ゲーム学科の志願倍率は平成28年度入試(平成27年度実施)4.10倍、平成29年度実施入試(平成28年度実施)3.83倍、平成30年度入試(平成29年度実施)6.20倍、平成31年度入試(平成30年度実施)10.50倍、令和2年度入試(令和元年度実施)9.60倍と非常に高く、過去5年平均では6.84倍である。

定員を削減するのはデザイン学科及びアニメーション学科である。デザイン学科の志願倍率は平成28年度入試(平成27年度実施)2.43倍、平成29年度入試(平成28年度実施)2.30倍、平成30年度入試(平成29年度実施)3.12倍、平成31年度入試(平成30年度実施)5.85倍、令和2年度入試(令和元年度実施)5.72倍、過去5年平均では3.88倍である。アニメーション学科志願倍率は平成28年度入試(平成27年度実施)2.75倍、平成29年度入試(平成28年度実施)2.64倍、平成30年度入試(平成29年度実施)3.89倍、平成31年度実施入試(平成30年度実施)4.45倍、令和2年度入試(令和元年度実施)5.92倍、過去5年平均では3.93倍である。定員を削減するものの、両学科とも一定の志願倍率を維持しており、むしろ倍率が高くなる傾向にある。

これらのことから、収容定員変更後も4学科とも志願者及び入学者の確保が十分見込めると考える。

(外部資料からみた地域別の動向)

日本私立学校振興・共済事業団「平成 31 年度私立大学・短期大学等入学者動向」の「地域別の志願倍率(大学・学校別)」(資料 2)では、平成 31 年度は東京都が 11.14 倍、神奈川県が 9.02 倍、埼玉県が 8.11 倍、千葉県が 9.44 倍であり、東京を中心とした地域への志願者が多いことがわかる。同調査の「地域別の入学定員充足率(大学・学校別)」(資料 2)では、東京都は平成 30 年度 103.81%、平成 31 年度 101.90%である。

また、文部科学省「学校基本統計(平成 29 年度)」の「大学進学時の都道府県別流入・流出率」(資料 3)では、流入超過は全国で 10 都道府県(京都府、東京都、大阪府、神奈川県、宮城県、福岡県、愛知県、石川県、滋賀県、岡山県)にとどまっており、さらにその中でも京都府 76%、東京都 73%であるものの、その他の府県は 10%以下である。

東京都は大学進学者が多く、入学定員充足率も高いことから、東京都に所在している本学芸術学部は、志願者・入学者を確保することが可能であると考ええる。

(関係学科・専攻分野別の動向)

文部科学省「令和元年度学校基本調査の調査結果の概要」(資料 4)のとおり、芸術系の学科・専攻分野の学生数比率は過去 7 年間 2.7%から 2.9%の間で推移している。

日本私立学校振興・共済事業団「平成 31 年度私立大学・短期大学等入学者動向」(資料 5)では、「芸術系」の入学定員充足率は平成 30 年度 102.17%、平成 31 年度 104.37%となっている。また、学部別では、今回収容定員の変更を行う学科の内容と類似する学部である「芸術学部」の入学定員充足率は平成 30 年度 107.55%、平成 31 年度 109.44%、「デザイン学部」(本学のデザイン学科、アニメーション学科と同系と想定)の入学定員充足率は平成 30 年度 108.80%、平成 31 年度 112.04%、「メディア学部」(本学のインタラクティブメディア学科、ゲーム学科と同系と想定)の入学定員充足率は平成 30 年度 103.42%、平成 31 年度 103.04%となっている。

このように、芸術系の学科・専攻分野への進学希望者が恒常的に一定数いることから、志願者・入学者を確保することが可能であると考ええる。

イ 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要

資料 1 入学志願者状況等

平成 28 年度入試(平成 27 年度実施・平成 28 年 4 月入学生)から令和 2 年度入試(令和元年度実施・令和 2 年 4 月入学生)までの 5 年間の年度ごとの入学定員、志願者数、受験者数、合格者数、入学者数、志願倍率、定員超過率と、この 5 年間の平均を示したデータである。

今回収容定員変更を行う 4 学科とも、高い志願者倍率で推移している。特に、就学地変更を発表した平成 30 年度入試(平成 29 年度実施)以降はさらに志願者倍率が高くなっている。

資料2 「平成31年度私立大学・短期大学等入学者動向」（日本私立学校振興・共済事業団）の「地域別の志願倍率」、「地域別の入学定員充足率」

「平成31年度私立大学・短期大学等入学者動向」は、日本私立学校振興・共済事業団が平成31年度に実施した「学校法人基礎調査」から、入学定員、入学定員充足率や入学者数等を集計し、入学定員充足率や志願者倍率等の動向を規模別、地域別、学部系統別にまとめられた資料である。そのうち、全国を21の地域に区分し、学部所在地ごとに集計した資料から、本学芸術学部が所在する東京都及び近郊の県の志願倍率と入学定員充足率を示したデータである。東京都は志願倍率、入学定員充足率ともに高い結果となっている。

資料3 「文部科学省学校基本統計(平成29年度)」（文部科学省）の「大学進学時の都道府県別流入・流出率」

文部科学省「文部科学省学校基本統計(平成29年度)」の「大学進学時の都道府県別流入・流出率」を示したデータである。流入超過は10都府県（京都府、東京都、大阪府、神奈川県、宮崎県、福岡県、愛知県、石川県、滋賀県、岡山県）、流出超過は37道府県である。本学芸術学部が所在する東京都の流入超過率は73%と高く、東京都に所在する大学への進学者が多く、他県に比較して入学者を確保しやすい環境であることがわかる。

資料4 「令和元年度学校基本調査の調査結果の概要」（文部科学省）の「関係学科・専攻分野別学生数の比率の推移（大学・大学院）」

文部科学省「令和元年度学校基本調査の調査結果の概要」の「関係学科・専攻分野別学生数の比率の推移（大学・大学院）」を示したデータである。平成21年度、平成26年度から令和元年度の7年間の推移が示されているが、「芸術」については2.7%から2.9%の間で推移しており、芸術系の科・専攻分野の在学生数が一定比率であることがわかる。

資料5 「平成31年度私立大学・短期大学等入学者動向」（日本私立学校振興・共済事業団）の「主な学部別の志願者・入学者動向」

日本私立学校振興・共済事業団「平成31年度私立大学・短期大学等入学者動向」の「主な学部別の志願者・入学者動向」を示したデータである。「芸術系」の入学定員充足率は平成30年度102.17%、平成31年度104.37%となっており、今回収容定員変更を行う学科と類似の学部・学科の入学定員充足率も100%以上であることがわかる。

②学生確保に向けた具体的な取組状況
(オープンキャンパス)

本学芸術学部では、高校生及びその保護者をメインの対象として、毎年計3回(4日間)のオープンキャンパスを開催している。芸術学部長による全体説明、学科別説明、保護者向け説明、体験授業、学生作品展示、入試相談等の企画を行っている。今回収容定員の変更を行う4学科とも参加者数(資料6)が多く、年々増加の傾向にあり、学生確保の取り組みとして成果が上がっていると考えられる。

(高校生を対象とした入試広報活動)

本学教員が高校に出向いて授業を行う出前授業、学校見学の受け入れ、高校での校内ガイダンス、高校訪問、学内外での入試相談会など、多数の入試広報活動を展開している。

令和元年度の実績は、出前授業49件、学校見学121件166名、校内ガイダンス256件(全学系170件1193名、芸術学系86件933名)、入試相談会50件(全学系38件462名、芸術学系12件278名)であり、高校生に対する広報活動として効果があると考えている。

また、芸術学部卒業・大学院修了制作展、教員の研究成果発表展等を開催する際には、高校生や高校等に開催の案内をしており、学生の作品、教員の作品・研究成果等を直接みてもらうことで、本学の教育内容を伝えている。

(多様な入試制度)

A0入試、社会人入試、留学生入試、推薦入試、表現力入試、全学統一入試、一般入試、センター試験利用入試といった様々な試験を導入している。また、入学検定料の併願割引、学費減免制度(特待生、アート・スカラシップ)を設け、志願者及び入学者の確保の施策としている。

(高校教諭を対象とした入試広報活動)

毎年、高校教諭を対象とした入試説明会を開催し、大学及び各学部の教育の特色等について説明するとともに、その年度の入試制度の変更点の説明や高校教諭からの個別相談等を行っている。令和元年度の入試説明会の参加校数・参加者数は112校115名である。

また、本学入試課職員と専門スタッフによる高校訪問も積極的に行っており、令和元年度の実績は172件(全学系114件、芸術学系58件)である。

(ホームページ)

平成29年7月にホームページを全面リニューアルした。本学の情報をステークホルダー、特に受験生に向けてわかりやすく効果的なものとなるようにという方針に基づき、「デザイン性」「モバイルファースト」「受験生向けサイト設置」に重点を置いた。リニューアル後は毎月アクセス解析を行い、その結果をさらなる修正に反映させている。解析の結果(資料7)では、「受験生」のホームページ訪問回数、ページビューともに増加している。

また、株式会社日経BPコンサルティングによる「大学スマホ・サイトユーザビリティ調査2019-2020」(資料8)では、本学は調査対象全260サイト中6位(ホームページリニューアル前

は15位)となり、関東私立大学の中では第3位(昨年は5位)という結果も出ており、ホームページが有効な広報活動の手段となっていると考えている。

(その他の広報活動)

プレスリリースの配信、新聞への広告掲載、キャンパス周辺駅(新宿駅、中野坂上駅、西新宿駅等)への大学看板の掲出、杉並区施設のネーミングライツ契約(「東京工芸大学杉並アニメーションミュージアム」)等も行っており、様々な方法で積極的な情報発信を継続し、学生確保の取り組みを行っている。

(2) 人材需要の動向等社会の要請

①人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的(概要)

収容定員を変更する芸術学部デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科及びゲーム学科の人材養成上の目的・教育目標は以下のとおりである。

○芸術学部

現代社会における芸術の役割を認識し、広範な活動領域で持続的な創作活動及び研究を行うことのできる人材を養成する。

○デザイン学科

文化を形成する重要な要素として幅広いデザイン領域を位置付け、時代と共に変革する新しい技術を駆使した表現力と、デザインの使命を的確に把握できる思考力を兼ね備え、美的要素、理論的要素のどちらにも偏重することのないデザインの実現により社会・文化形成に貢献できる有能な人材を養成する。

○インタラクティブメディア学科

拡大する新たなニーズに応え、コンピュータと人間、コンピュータを介した人間同士のインタラクティブ性に特化した表現分野における独創的表現力や次世代サービスの企画力を発揮できる芸術的表現力と工学的技術力を兼ね備えた人材を養成する。

○アニメーション学科

映像・絵画・デザイン・音楽・文学など、多様な分野が関わって作り上げられる総合的な芸術形式で、日本が世界に誇る文化でもあるアニメーションについて、その表現や理論を教育研究し、やがて世界で活躍できる優秀な人材を養成する。

○ゲーム学科

あらゆるゲームの根底にある”遊びの本質”を追求し、単なるエンターテインメントにとどまらず、新たな表現・インターフェース、教育や医療・福祉分野への応用など、今後一層広がり続けるゲームの可能性を拓き、世界で活躍するクリエイターとなる人材を養成する。

②上記①が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠

(就職率、就職先業種)

資料9のとおり、平成31年3月卒業者の就職率はデザイン学科84.5%、インタラクティブメディア学科96.2%、アニメーション学科87.0%、ゲーム学科89.2%である。過去5年間の平均就職率を見ても、デザイン学科84.0%、インタラクティブメディア学科94.4%、アニメーション学科81.5%、ゲーム学科91.4%と高く、本学の学生が企業に求められていることがわかる。

また、資料10のとおり、就職先の業種を見ると学科の教育内容・専門分野に関連した業種への就職が中心であるが、それ以外の業種に就職する学生も一定の割合でおり、社会人として求められるスキルを持った人材として企業に求められていると考えている。

(求人状況)

令和元年度(令和2年3月卒対象)に受付けた求人のうち、芸術学部を対象とした求人企業の業種別企業数及び業種別割合は(資料11)のとおりである。収容定員の変更を行う4学科の専門分野に関連するデザイン関連、IT/ネットワーク関連、インタラクティブメディア関連、アニメーション関連、ゲーム/アプリ関連の業種から広く求人を受けている。

IT/ネットワーク関連企業は、近年ITエンジニア職を積極的に採用する傾向があり、インタラクティブメディア学科やゲーム学科への求人につながっている。

ゲーム/アプリ関連企業は、プレイステーションやスイッチなどのようなコンシューマーゲームに加え、スマホ等の個人端末を使ったネットゲームの急激により、ゲーム制作に必要な3要素(プランナー、デザイナー、エンジニア)の3分類の要素が必要とされており、ゲーム制作会社ゲーム学科への求人につながっている。

広告/デザイン/WEB関連企業は、従来のTVCMや紙媒体からWEBに移行しており、市場状況も大きな変化をしており、WEBデザイン、UI/UXデザイン等の新しい技術を必要としているため、デザイン学科、インタラクティブメディア学科への求人につながっている。

なお、芸術学部を対象とした求人企業数は平成27年度708社、平成28年度703社、平成29年度683社、平成30年度542社、令和元年度560社であり、毎年度安定した求人がある。

(平成30年度から集計方法を変更)なお、求人数については正確には集計していないが、概ね1社平均3名程度のため、求人数は上記の約3倍程度と考えられる。

(クリエイティブ産業の集積状況と本学中野キャンパスの位置関係)

東京都労働局が実施した「平成 26 年度政策調査 クリエイティブ産業の実態と課題に関する調査 報告書」において、「東京都内のクリエイティブ産業の多くは区部に集積している。区部の集積状況を分野別にみると、「芸術」は中央区・港区、「舞台芸術、音楽、映画・ビデオ・写真・デザイン、広告」は港区・渋谷区、「テレビ・ラジオ・報道」は港区、「アニメ」は杉並区、「ゲーム」は新宿区、(略)「ファッション(デザイン・美容)」は渋谷区(略)となっている。」と報告されている。同報告書に掲載されている「東京都区部におけるクリエイティブ産業の集積状況」(資料 12)をみても、本学中野キャンパスはクリエイティブ産業・分野の集積地に位置しており、教育・就職に有利な条件であると考えられる。

(国の政策からみた動向)

政府は、文化芸術基本法(平成 13 年法律第 148 号)第 7 条第 1 項に基づき、文化芸術推進基本計画を定めている。戦略 3 では「国際文化交流・協力の推進と文化芸術を通じた相互理解・国家ブランディングへの貢献」、戦略 5 では「多様で高い能力を有する専門的人材の確保・育成」等が掲げており、世界的にも高い評価を得ている我が国のメディア芸術について、更なる芸術水準の向上が重要事項として位置付けられている。

文化庁は、芸術文化は人々に感動をもたらして人生を豊かにするものであると同時に、社会全体を活性化する上で大きな力となるものであり、その果たす役割は極めて重要であるとしている。「文化庁メディア芸術祭」ではアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの 4 部門において優れた作品の顕彰等を、「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」ではマンガ、アニメーション、ゲーム及びメディアアートにわたるメディア芸術分野において必要とされる連携共同事業等について新たな創造の促進と専門人材の継続的・発展的な協力関係の構築を進めている。

このようにメディア芸術の発展・振興は国の重要な政策のひとつとなっており、それを支える人材の養成・輩出は国の政策にマッチしたものであると考えている。

資料目次

学生の確保の見通し等を記載した書類 資料

- 資料 1 入学志願者状況等
- 資料 2 「平成 31 年度私立大学・短期大学等入学者動向」の「地域別の志願倍率」「地域別の入学定員充足率」(日本私立学校振興・共済事業団)
- 資料 3 「学校基本統計(平成 29 年度)」の「大学進学時の都道府県別流入・流出率」
(文部科学省)
- 資料 4 「令和元年度学校基本調査の調査結果の概要」の「関係学科・専攻分野別学生数の比率の推移(大学・大学院)」(文部科学省)
- 資料 5 「平成 31 年度私立大学・短期大学等入学者動向」の「主な学部別の志願者・入学者動向(大学)」(日本私立学校振興・共済事業団)
- 資料 6 オープンキャンパス参加者数等
- 資料 7 東京工芸大学公式 Web サイト アクセス解析報告
- 資料 8 「大学スマホ・サイトユーザビリティ調査 2019-2020」
(株式会社日経 BP コンサルティング)
- 資料 9 就職率等
- 資料 10 就職先企業
- 資料 11 令和元年度芸術学部求人企業 業種別企業数, 令和元年度芸術学部求人企業 業種別割合
- 資料 12 「平成 26 年度政策調査 クリエイティブ産業の実態と課題に関する調査 報告書」の「東京都区部におけるクリエイティブ産業の集積状況」(東京都労働局)

資料 1

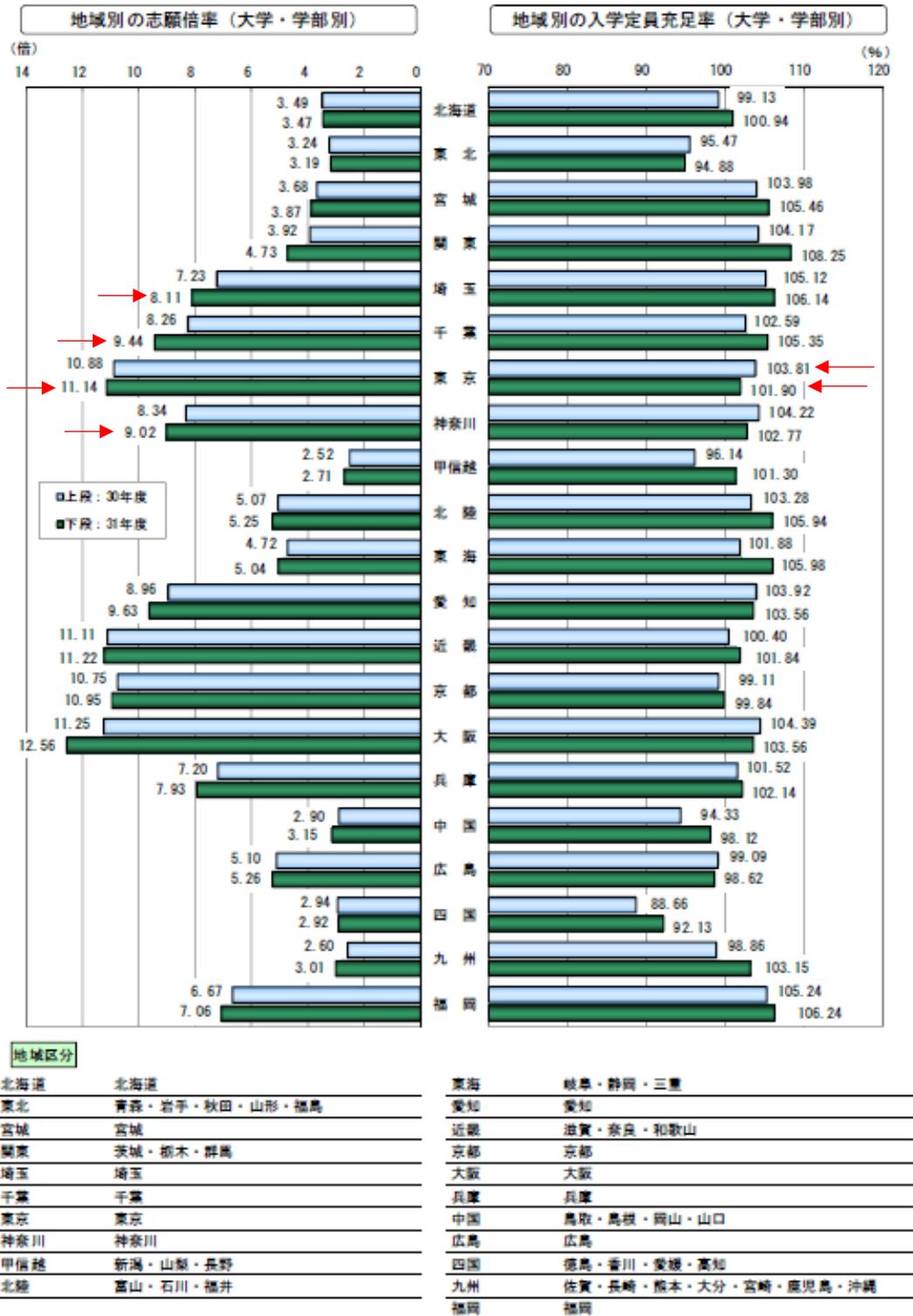
入学志願者状況等

学部等名	項目	平成 28 年 度入試 (平成 27 年 度実施)	平成 29 年 度入試 (平成 28 年 度実施)	平成 30 年 度入試 (平成 29 年 度実施)	平成 31 年 度入試 (平成 30 年 度実施)	令和 2 年 度入試 (令和元年 度実施)	過去 5 年 間平均
芸術学部 デザイン 学科	入学定員	165	165	165	165	165	165
	志願者数	401	379	514	965	944	641
	受験者数	385	368	492	914	902	612
	合格者数	366	342	408	304	375	359
	入学者数	177	180	205	196	197	191
	志願倍率	2.43	2.30	3.12	5.85	5.72	3.88
	定員超過率	1.07	1.09	1.24	1.18	1.19	1.15
インタラ クティブ メディア 学科	入学定員	60	60	60	60	60	60
	志願者数	193	151	226	517	439	305
	受験者数	188	144	218	501	428	296
	合格者数	121	134	121	91	138	121
	入学者数	79	65	80	72	82	76
	志願倍率	3.22	2.52	3.77	8.62	7.31	5.08
	定員超過率	1.31	1.08	1.33	1.20	1.36	1.25
アニメー ション学 科	入学定員	80	80	80	80	80	80
	志願者数	220	211	311	356	474	314
	受験者数	215	204	287	328	449	297
	合格者数	185	176	186	160	190	179
	入学者数	98	99	107	93	99	99
	志願倍率	2.75	2.64	3.89	4.45	5.92	3.93
ゲーム学 科	入学定員	60	60	60	60	60	60
	志願者数	246	230	372	630	576	411
	受験者数	242	226	358	609	550	397
	合格者数	114	135	125	85	101	112
	入学者数	81	82	77	74	63	75
	志願倍率	4.10	3.83	6.20	10.50	9.60	6.84
	定員超過率	1.35	1.36	1.28	1.23	1.05	1.25

資料 2

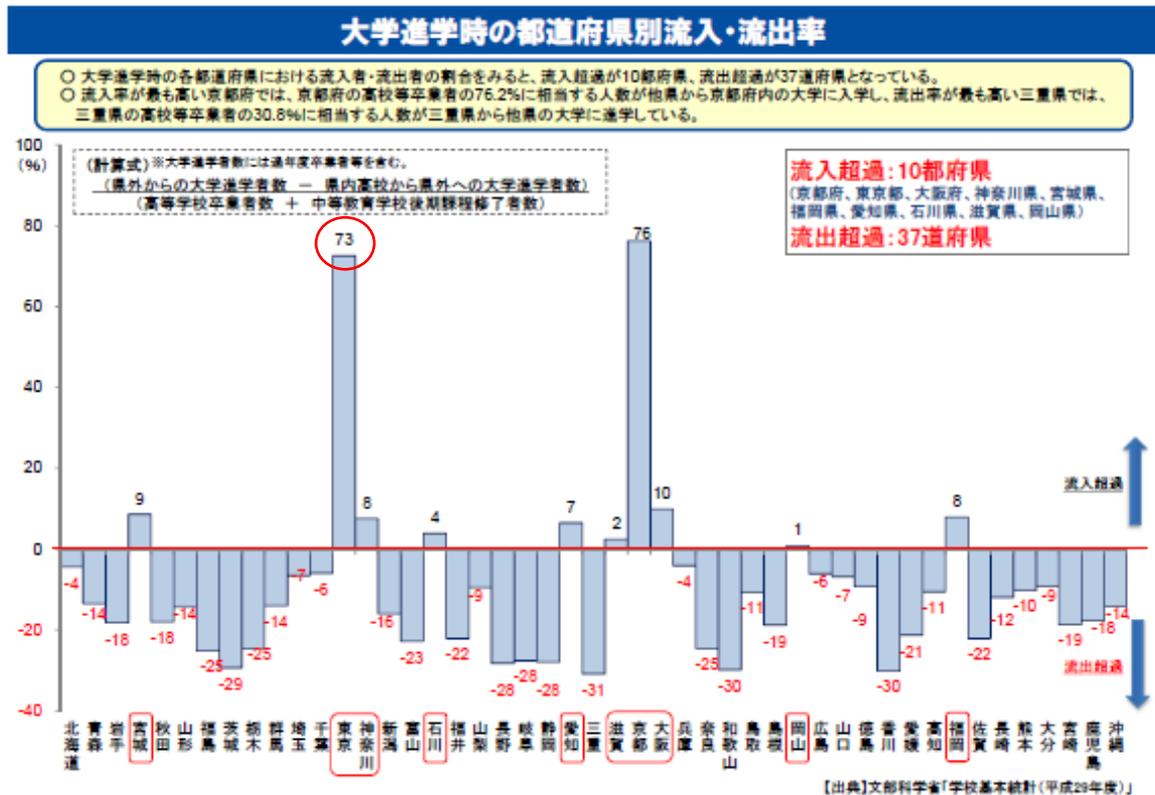
「平成 31 年度私立大学・短期大学等入学者動向」
 「地域別の志願倍率」「地域別の入学定員充足率」（日本私立学校振興・共済事業団）

全国を 21 の地域に区分した。集計は学部所在地ごととした。



注／標記の引用資料に説明の該当部分を→で表示

「学校基本統計（平成 29 年度）」
 「大学進学時の都道府県別流入・流出率」（文部科学省）



注／標記の引用資料に説明の該当部分を○で表示

資料 4

「令和元年度学校基本調査の調査結果の概要」
 「関係学科・専攻分野別学生数の比率の推移（大学・大学院）」（文部科学省）

表 3 関係学科・専攻分野別学生数の比率の推移（大学・大学院）

(1) 学部学生

(単位：%)

区 分	関 係 学 科 別 学 生 の 構 成 比											
	計	人文科学	社会科学	理学	工学	農学	医・歯学	薬学	家政	教育	芸術	その他
平成21年度	100.0	15.4	35.3	3.2	16.0	3.0	2.5	2.1	2.6	6.3	2.9	10.5
26	100.0	14.5	32.7	3.2	15.2	3.0	2.7	3.0	2.8	7.3	2.7	12.9
27	100.0	14.4	32.4	3.1	15.2	2.9	2.8	3.0	2.8	7.4	2.7	13.2
28	100.0	14.3	32.3	3.1	15.0	3.0	2.8	2.9	2.8	7.4	2.7	13.7
29	100.0	14.1	32.3	3.1	14.9	3.0	2.8	2.9	2.7	7.4	2.7	14.1
30	100.0	14.0	32.2	3.0	14.7	3.0	2.8	2.9	2.8	7.3	2.7	14.6
令和元	100.0	14.0	32.1	3.0	14.6	3.0	2.8	2.8	2.7	7.3	2.8	15.1

(注) 1 「その他」には学科系統分類における「その他」の他、医・歯・薬学を除く「保健」, 「商船」を含む（以下同じ）。

2 表中のパーセンテージは四捨五入されているため、合計しても100.0%にはならない場合がある（以下同じ）。

注／標記の引用資料に説明の該当部分を□で表示

資料 5

「平成 31 年度私立大学・短期大学等入学者動向」
 「主な学部別の志願者・入学者動向（大学）」（日本私立学校振興・共済事業団）

区 分	累計学部数			入学定員(人)			志願者(人)			入学者数(人)			入学定員充足率(%)		
	30年度	31年度	増減	30年度	31年度	増減	30年度	31年度	増減	30年度	31年度	増減	30年度	31年度	増減
経済経営学部	8	8	0	1,540	1,595	55	4,510	6,763	2,253	1,831	1,906	75	118.90	119.90	0.60
現代ビジネス学部	7	6	△ 1	1,465	1,295	△ 170	7,813	7,851	38	1,412	1,318	△ 94	96.38	101.78	5.40
観光学部	6	6	0	1,030	1,030	0	9,501	9,177	△ 324	993	1,084	91	96.41	105.24	8.83
政治経済学部	5	5	0	2,810	2,810	0	31,000	30,035	△ 1,565	2,726	3,019	293	97.01	107.44	10.43
総合経営学部	4	4	0	910	910	0	1,867	3,017	1,150	1,033	1,097	64	113.52	120.55	7.03
国際経営学部	3	4	1	960	1,260	300	3,227	10,381	7,154	994	1,301	307	103.54	103.25	△ 0.29
総合福祉学部	3	3	0	1,140	1,140	0	3,890	4,095	205	1,213	1,193	△ 20	106.40	104.65	△ 1.75
国際観光学部	3	3	0	611	611	0	6,793	7,767	974	651	658	7	106.55	107.69	1.14
経営経済学部	3	3	0	640	730	90	1,475	2,050	575	775	864	89	121.09	118.36	△ 2.73
環境情報学部	3	3	0	685	675	△ 10	5,002	5,386	384	709	725	16	103.50	102.41	△ 3.91
人間福祉学部	3	3	0	590	560	△ 30	3,409	2,827	△ 582	595	614	19	100.85	109.64	8.79
その他	80	78	△ 2	19,850	19,625	△ 225	173,411	194,881	21,470	20,731	20,483	△ 248	104.44	104.37	△ 0.07
家政学	81	83	2	17,254	17,153	△ 101	77,099	75,721	△ 1,378	16,816	17,070	254	97.46	99.52	2.06
家政学部	16	16	0	4,790	4,485	△ 295	25,226	23,034	△ 2,192	4,669	4,397	△ 272	97.47	97.82	0.35
健康栄養学部	10	11	1	1,030	1,110	80	4,109	3,828	△ 281	1,035	1,027	△ 8	100.49	92.52	△ 7.97
生活科学学部	10	10	0	2,264	2,284	20	12,558	12,426	△ 132	2,448	2,386	△ 62	108.13	104.47	△ 3.66
人間健康学部	9	9	0	1,475	1,475	0	7,719	7,967	248	1,565	1,639	74	106.10	111.12	5.02
人間生活学部	8	8	0	2,420	2,420	0	5,643	5,581	△ 62	2,240	2,300	120	92.56	97.52	4.96
栄養科学学部	3	3	0	560	560	0	1,978	1,834	△ 144	608	624	16	108.57	111.43	2.86
現代生活学部	3	3	0	740	640	△ 100	1,496	1,609	113	682	561	△ 121	92.16	87.96	△ 4.50
その他	22	23	1	3,975	4,169	194	18,370	19,442	1,072	3,569	4,076	507	89.79	97.77	7.98
教育学	94	101	7	16,678	17,603	925	108,370	119,094	10,724	16,722	17,735	1,013	100.26	100.75	0.49
教育学部	47	52	5	9,357	9,997	640	82,779	89,983	7,204	9,958	10,500	602	106.42	105.63	△ 0.79
こども教育学部	8	8	0	758	728	△ 30	1,057	1,118	61	573	544	△ 29	75.59	74.73	△ 0.86
子ども学部	7	7	0	825	875	50	2,244	2,306	62	889	912	23	107.76	104.23	△ 3.53
人間発達学部	4	4	0	460	460	0	627	774	147	334	325	△ 9	72.61	70.65	△ 1.96
発達教育学部	4	4	0	925	985	60	5,806	6,038	232	967	942	△ 25	104.54	95.63	△ 8.91
その他	24	26	2	4,353	4,558	205	16,157	18,875	2,718	4,001	4,452	451	91.91	97.67	5.76
体育学	11	11	0	5,043	5,040	△ 3	16,172	14,590	△ 1,582	5,368	5,311	△ 57	106.44	105.38	△ 1.06
芸術系	56	58	2	14,310	14,447	137	47,342	52,851	5,509	14,621	15,079	458	102.17	104.37	2.20
音楽学部	20	20	0	3,136	3,196	60	3,877	4,160	283	2,760	2,838	78	88.01	88.90	0.79
芸術学部	18	18	0	6,647	6,660	13	20,319	23,289	2,970	7,149	7,289	140	107.55	109.44	1.89
造形学部	6	6	0	2,086	1,948	△ 138	11,922	12,124	202	2,227	2,171	△ 56	106.76	111.45	4.69
美術学部	4	5	1	1,380	1,430	50	7,940	8,155	215	1,447	1,530	83	104.86	106.99	2.13
デザイン学部	4	4	0	648	648	0	2,805	3,036	231	706	726	21	108.90	112.04	3.24
その他	4	5	1	413	565	152	479	2,087	1,608	333	525	192	80.63	92.92	12.29
その他	281	287	6	70,734	71,452	718	514,805	576,302	61,497	72,499	74,294	1,795	102.50	103.98	1.48
人間科学部	30	31	1	8,230	7,860	△ 370	49,538	55,533	5,995	8,214	8,384	170	99.81	106.67	6.86
健康科学部	17	18	1	3,581	3,841	260	28,806	31,890	3,084	3,617	3,936	319	101.01	102.47	1.46
国際学部	16	17	1	4,139	4,230	91	38,328	41,513	3,185	4,342	4,301	△ 41	104.90	101.68	△ 3.22
国際教養学部	14	14	0	2,499	2,574	75	17,659	21,591	3,932	2,623	2,580	△ 43	104.96	100.23	△ 4.73
学芸学部	7	7	0	2,225	2,225	0	9,354	11,056	1,702	2,245	2,467	222	100.90	110.88	9.98
スポーツ健康科学部	7	7	0	1,576	1,576	0	11,832	12,125	293	1,658	1,684	26	105.20	106.85	1.65
国際関係学部	6	7	1	1,946	2,151	205	12,756	15,587	2,831	1,906	2,085	179	97.94	96.93	△ 1.01
スポーツ科学部	6	6	0	1,835	1,855	20	13,412	12,542	△ 870	1,906	1,940	34	103.87	104.58	0.71
健康福祉学部	6	6	0	900	880	△ 20	2,139	2,419	280	771	819	48	85.67	93.07	7.40
総合情報学部	6	6	0	1,685	1,685	0	12,350	15,209	2,859	1,818	1,800	△ 18	107.89	106.82	△ 1.07
国際コミュニケーション学部	5	6	1	810	860	50	5,164	6,783	1,619	917	961	44	113.21	111.74	△ 1.47
人間文化学部	6	5	△ 1	855	725	△ 130	2,812	2,891	79	837	733	△ 104	97.89	101.10	3.21
スポーツ健康学部	4	4	0	585	585	0	5,190	5,226	36	620	634	14	106.98	108.38	2.40
教養学部	4	3	△ 1	1,510	1,390	△ 120	6,814	7,049	235	1,598	1,394	△ 204	106.83	100.29	△ 5.54
人間環境学部	3	3	0	648	648	0	7,447	8,689	1,242	640	747	107	98.77	115.29	16.51
メディア学部	3	3	0	730	790	60	3,622	4,759	1,127	755	814	59	103.42	103.04	△ 0.38
情報メディア学部	3	3	0	370	370	0	716	883	167	374	430	56	101.08	116.22	15.14
現代人間学部	3	3	0	595	595	0	1,430	2,088	658	540	606	66	90.76	101.85	11.09
危機管理学部	3	3	0	690	690	0	2,500	2,295	△ 205	499	541	42	72.32	78.41	6.09
情報理工学部	3	3	0	835	835	0	13,495	12,776	△ 719	756	792	36	90.54	94.85	4.31
ライフデザイン学部	3	3	0	1,036	1,036	0	8,577	9,269	692	1,202	1,094	△ 108	116.02	105.90	△ 10.42
先進工学部	3	3	0	1,005	1,005	0	18,779	21,992	3,213	1,121	1,079	△ 42	111.54	107.36	△ 4.18
その他	123	126	3	32,448	33,046	597	242,075	272,137	30,062	32,540	34,473	933	103.36	104.32	0.96
合 計	1,776	1,814	38	484,986	487,065	2,079	4,158,500	4,425,625	267,125	497,778	500,083	2,305	102.64	102.67	0.03

注／標記の引用資料に説明の該当部分を で表示

資料 6

オープンキャンパス参加者数等

学部等名	平成 27 年度	平成 28 年度	平成 29 年度	平成 30 年度	令和元年度
芸術学部 デザイン学科(名)	484	512	634	856	978
前年度比(%)	105.79	123.83	135.02	114.25	
インタラクティブ メディア学科(名)	175	164	150	257	298
前年度比(%)	93.71	91.46	171.33	115.96	
アニメーション 学科(名)	259	274	315	317	392
前年度比(%)	105.79	114.96	100.63	123.66	
ゲーム学科(名)	229	327	383	593	560
前年度比(%)	142.79	117.13	154.83	94.44	
計(名)	1,147	1,277	1,482	2,023	2,228

資料 7

東京工芸大学公式 Web サイト アクセス解析報告

1. 公式 Web サイト全体の訪問数とページビュー数

図 1 に本学公式 Web サイト全体の訪問数、図 2 にページビュー数を示す。学内からアクセスされたものは除外し、学外からのアクセスであってもコウゲイ.net に移動したものは本学の学生や教職員とみなして除外している。これらを除外した全データを「全学外」と定義し、そのうち「入試情報」と「オープンキャンパス」のページを見たものを「受験生」と定義している。

図中に示した比率の数値のとおり、訪問数、ページビュー数ともに前年より増加している。ページビュー数を訪問数で除したものが、1回の訪問で見たページ数となるが、「全学外」は約 3.8 ページ/回、「受験生」は約 5.8 ページ/回となっている。

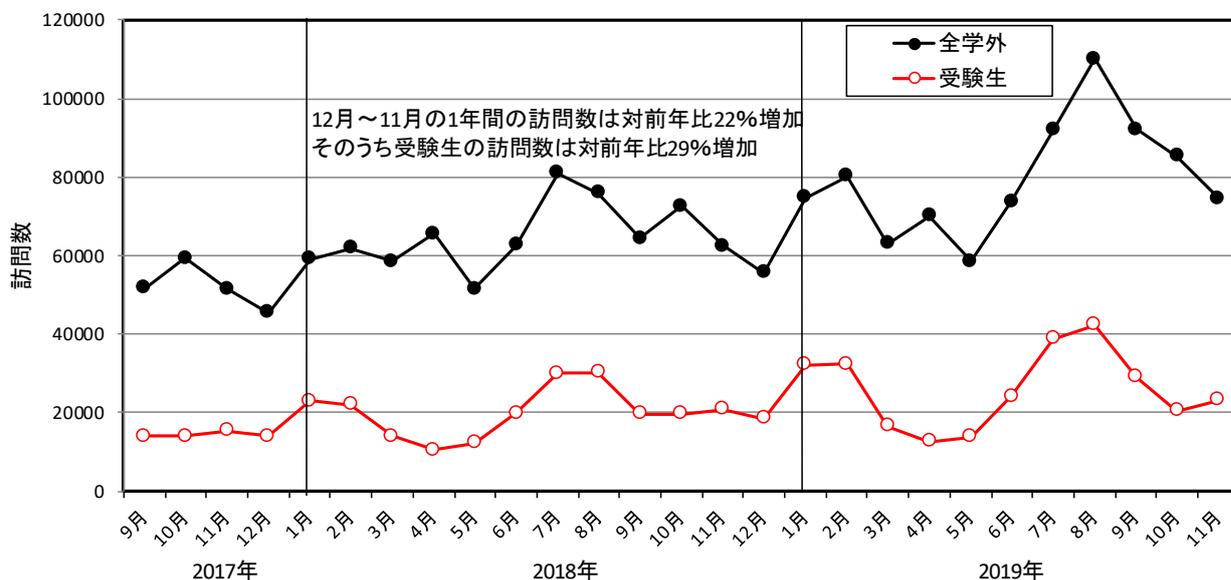


図 1 東京工芸大学公式 web サイト全体の訪問数

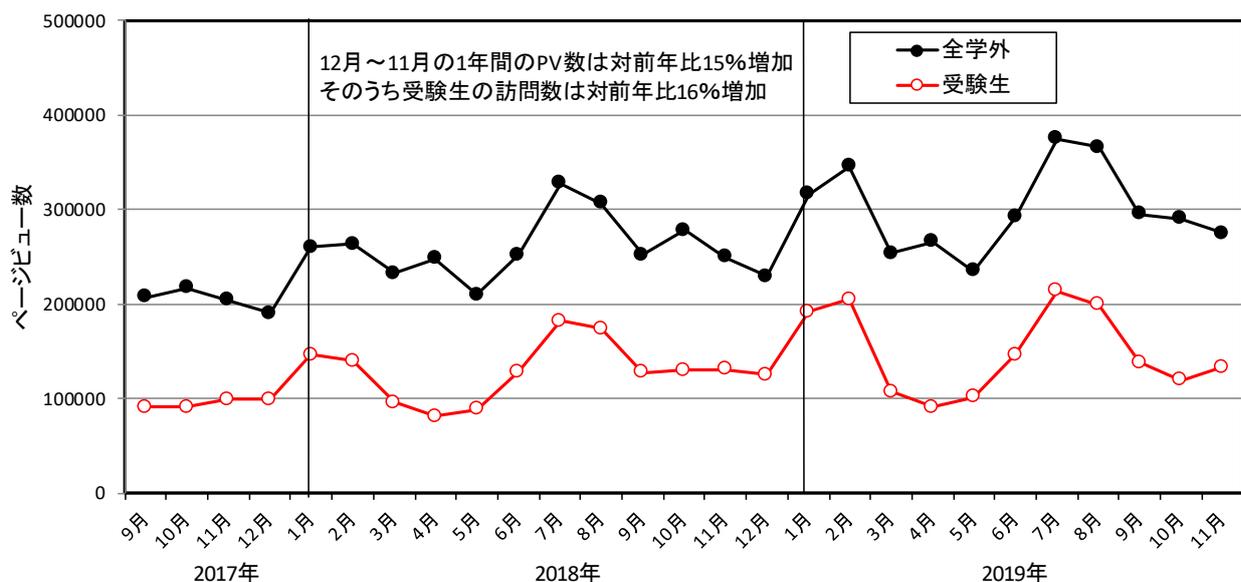


図 2 東京工芸大学公式 web サイト全体のページビュー数

2. モバイル比率

スマホからアクセスされた比率（モバイル比率）を図3に示す。モバイル比率は昨年よりさらに高くなっており、直近1年間（2018年12月～2019年11月）の期間平均値は、「全学外」で66%、「受験生」で69%に達している。スマホサイトの重要性が再確認された。

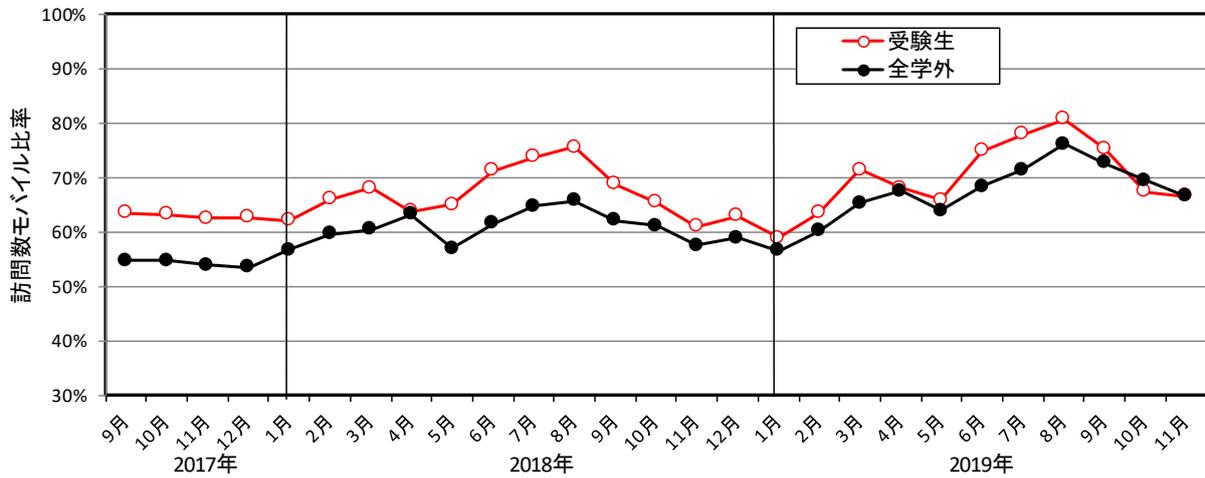


図3 モバイル比率

3. 学科・コース別訪問数

学科・コース別訪問数を図4に示す。上から順に2018年12月から2019年11月までの1年間の期間総訪問数が多い順に並べている。

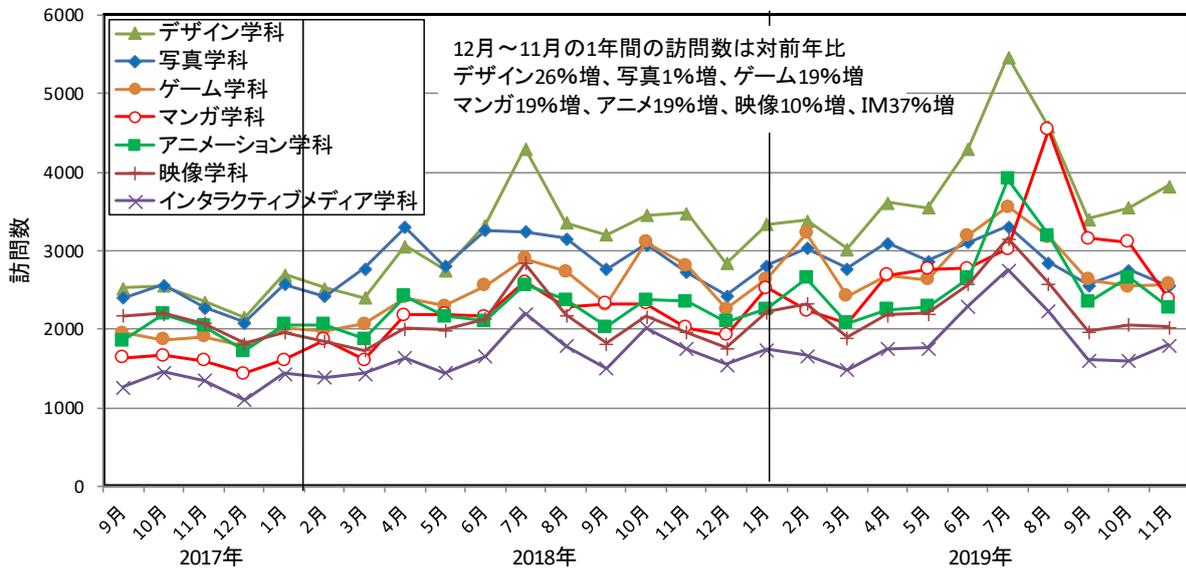


図4 芸術学部学科別訪問数

資料 8

1 (書類等の題名)

「大学スマホ・サイトユーザビリティ調査 2019-2020」

2 (出典)

株式会社日経 BP コンサルティング

3 (引用範囲)

「大学スマホ・サイトユーザビリティ調査 2019-2020」

(株式会社日経 BP コンサルティング)

<https://consult.nikkeibp.co.jp/info/news/2019/1025sus/>

※上記 URL から、「総合ランキング、ベスト 20 (2019 年)」を引用。

4 (その他の説明)

標記の引用資料に説明の該当部分を□で表示

資料 9

就職率等

学部等名	項目	平成 27 年 3 月卒 業者 5/12 確定	平成 28 年 3 月卒 業者 5/19 確定	平成 29 年 3 月卒 業者 5/18 確定	平成 30 年 3 月卒 業者 5/17 確定	平成 31 年 3 月卒 業者 5/16 確定	過去 5 年 間平均
芸術学部 デザイン学 科	就職率	83.0	85.6	89.5	77.3	84.5	84.0
	実質就職率	72.7	63.0	67.1	61.8	53.0	63.5
	進路決定率	72.2	66.8	69.3	62.8	55.0	65.2
インタラク ティブメデ ィア学科	就職率	94.7	95.7	90.7	94.5	96.2	94.4
	実質就職率	70.6	59.5	69.6	82.5	83.3	73.1
	進路決定率	76.9	62.2	70.7	82.5	83.9	75.2
アニメーシ ョン学科	就職率	84.0	76.8	79.5	80.0	87.0	81.5
	実質就職率	63.6	55.1	62.5	55.6	56.3	58.6
	進路決定率	70.4	58.5	65.0	57.3	57.5	61.7
ゲーム学科	就職率	100.0	95.5	95.0	77.1	89.2	91.4
	実質就職率	80.7	73.7	79.2	67.5	70.2	74.3
	進路決定率	82.5	74.1	79.2	68.3	70.8	75.0

就職率…就職希望者に対する就職率

実質就職率…卒業者（進学決定者を除く）に対する就職率

進路決定率…卒業者に対する進路決定率

就職先企業

(平成 28 年度 芸術学部 デザイン学科就職先企業)

(株)アームズ	(株)アイ・エム・ジェイ	アイ・ティー・エックス(株)	アキレス(株)
麻布プラザ(株)	(株)アズワン	アソビモ(株)	(株)あとらす二十一
(株)アナロジカル	(株)イメージスタジオ・イチマルキュー	(株)インターファーム	(株)インタラクティブコミュニケーションデザイン
(株)ヴァンガード	(株)エス・デー	エス・ピー広告(株)	(株)エトワール
(株)エフ・エー・アール・エム	(株)エム・ティ・プランニング	(株)NHK アート	(株)エムロック企画
(株)オズ	(株)オールワークス	久能真理デザイン事務所	(株)クリエイティブヨーコ
(株)京王ストア	(株)ケンコー	(株)五光宇都宮店	(株)コジマ
(株)コトブキ	(株)サーチフィールド	(株)ザ・ハウス	三晃印刷(株)
(株)サンドラッグ	(株)シー・エフ・ネッツ	シクロマーケティング(株)	シダックス(株)
(株)C. D. UNITED	(株)しまむら	(株)シミズオクト	(株)ジャパネットメディアクリエーション
新日本印刷(株)	(株)すかいらく	(株)スタイルメント	(株)スペース
(株)関川豊商店	セコム(株)	(株)Z	(株)全日警
(株)総協エージェンシー	(株)ダーツライブ	(株)タナット	(株)ティ・エー・シー企画
(株)ティー・ワイ・オー	(株)テー・オー・ダブリュー	(株)テクロス	(株)デザインコーポレーション
(有)デジタルプラネッツ	(株)テックス	テレコムスタッフ(株)	(株)トーモク
(株)トシ・コーポレーション	トラストガーデン(株)	(株)ドリームコーポレーション	ナスラック(株)
(株)ナップス	(株)ナムコ	日本ステージ(株)	(株)日本創発グループ
ネットイヤークラフト(株)	(株)ノジマ	(株)博報堂プロダクツ	(有)橋本夕紀夫デザインスタジオ
(株)ピラミッドフィルムクアドラ	(有)プライマリー	ホームテック(株)	(株)ファングレー
(株)マウンテンスタジオ	(株)マーキュリー	マーベリック(株)	(株)マルエツ
(株)ミツエーリンクス	メゾンランドウメンヌジャポン	(株)メディアアート	(株)メンバーズ
(株)モリノプライズ	ヤフー(株)	(株)ユナイテッド・アーツ	(株)ラックランド
(株)良品計画	(株)レオパレス 2 1	ワールドエンタープライズ(株)	(株)ワールドコーポレーション

(平成 28 年度 芸術学部 インタラクティブメディア学科就職先企業)

(株)アイオス	(有)アントビット	(株)エーツー	(株)A-IPictures
(株)オーイズミダイニング	オーケー(株)	(株)巍峨	(株)キュー
(株)共立アイコム	(有)クリエイティブハウスポケット	(株)重光	システムクリエイイト(株)
(株)スタイル・フリー	(株)セクションエイト	(株)ティ・エー・シー企画	(株)デジタル・ガーデン
(株)テレバイダー・エンタテインメント	(株)東京オフラインセンター	ネットイヤークラフト(株)	(株)博報堂アイ・スタジオ
長谷川ホールディングス(株)	(有)バミューダ	バリュードライバーズ(株)	(株)バンケット・プランニング
(株)Pharmarket	(株)ベストライフ	紅屋オフセット(株)	(株)MAPPA
(株)マルハン	(株)メディア 2 2 世紀	ヤフー(株)	(株)ヨドバシカメラ
(株)ラナデザインアソシエイツ	(株)W i z	(株)ワコールアートセンター	

(平成 28 年度 芸術学部 アニメーション学科就職先企業)

(株)アイケイアイエフプラス	(株)旭プロダクション	伊坂美術印刷(株)	(株)イマジカデジタルスケープ
(株)イレーション	(株)エーツー	(株)エール	(株)オー・エル・エム
(株)キールスタッフィング	(株)ジェー・シー・スタッフ	(株)シティコミュニケーションズ	(株)白川プロ
(有)スタジオエル	(株)ぜん	SOMPO ケアメッセージ(株)	(株)ダンスノットアクト
(株)ツインエンジン	(株)デジタル・ガーデン	(株)デジデリック	(株)テレコム・アニメーションフィルム
東映アニメーション(株)	(株)富田農園	(株)トムクリエイト	(株)博報堂プロダクツ
(株)プロダクション・アイジー	まいばすけっと(株)	(株)miHoYo	(株)安田屋
(有)リバース・イメージ・クリエイション			

(平成 28 年度 芸術学部 ゲーム学科就職先企業)

(株)アイ・ティー・エル	アカリエヘルスケアカンパニー(株)	アルテピアッツァ(株)	(株)インテンス
(株)エイチーム	エス・エー・エス(株)	エムエルアイ・システムズ(株)	(株)LED TOKYO
(株)カブコン	(株)クロスフィールド	(株)カンム	(株)ゲームスタジオ
(株)ゲームフロー	元気(株)	(株)coly	(株)コロブラ
(株)サイバーエージェント	佐川急便(株)	(株)ダイナム	(株)ダイヤモンドダイニング
(株)ダズル	(株)T S P	(株)デジタルハーツ	(株)デジマース
(株)テンダ	(株)バイキング	(株)ヘキサドライブ	(株)マーベラス
(株)マトリックス	(株)UR システムズ	UT エイム(株)	

(平成 29 年度 芸術学部 デザイン学科就職先企業)

(株)アルファ	(株)ヴァリアス・ディメンションズ	(株)エーツー	NLフーズ(株)
(株)オールテクノソリューションズ	(株)カインズ	歌舞伎座サービス(株)	川木建設(株)
(株)銀座メガネ	(株)国井産業	(株)クラウンパッケージ	(株)クレアクス
グロースエクスパートナーズ(株)	勲盛(株)	(株)サーチフィールド	サクシード(株)
三晃印刷(株)	GMO メディア(株)	(株)ジェーピーディーエイチ	(株)ジャパンスポーツ
シンクボックス(株)	(株)すかいらく	セイワイメテック(株)	(株)セキド
(株)ダイナム	中央化学(株)	(株)ティ・シー・エー	(株)電通デジタル
(株)トイロジック	東京アート(株)	(株)東邦ブラン	(株)東洋信号通信社
東洋防災(株)	(株)トモアス・イノベーション	(有)トリコ	トレンダーズ(株)
(株)ナビタイムジャパン	日研トータルソーシング(株)	日天(株)	(株)日本創発グループ
日本マニュファクチャリングサービス(株)	パシコン技術管理(株)	ビーアークホールディングス(株)	(株)ビジョンサービス
(株)平山	(株)フェイスプランニングデザイン	藤久(株)	ユナイテッド(株)
(株)ユニ・システム	(株)Yostar	(株)リクルートスタッフィング	(株)リビングケア
(株)良品計画	(株)レイ		

(平成 29 年度 芸術学部 インタラクティブメディア学科就職先企業)

(株)アイセス	(株)アドベル	(株)あとらす二十一	(株)アンカロードジャパン
(株)EPARK からだリフレ	(株)梅田モーターズ	(株)エスユーエス	(株)エムトレーディング
(株)オムニバス・ジャパン	(株)カヤック	(株)クラニージャパン	(株)グラフィニカ
クルーズ(株)	(株)コモディイイダ	(有)サクラ	(株)ザ・チューブ
G・O・G(株)	CCC フロンティア(株)	(株)システム・ビット	(株)シネ・フォーカス
下野農業協同組合	SUI INTERNATIONAL(株)	(株)白川プロ	(株)ソリス
(株)TANGRAM	(株)電通クリエイティブX	(株)トーン・アップ	(株)トップシーン
浪速運送(株)	(株)ニック	(株)ノジマ	日本ビギズランド(株)
(株)博報堂アイ・スタジオ	(有)フリーウェイ	(株)Felix Film	(株)マッシュデザインラボ
(株)マルエツ	(株)マルホランド	(株)ミツエーリンクス	ムーンフェイス(株)
(株)media it	(株)メンバーズキャリア	(株)モバイルコミュニケーション	ヤフー(株)
(株)ワット・コンサルティング	社会福祉法人 楽晴会		

(平成 29 年度 芸術学部 アニメーション学科就職先企業)

(株)アニメーションドゥウ	イマジ(株)	(株)A-1 Pictures	(株)オー・エル・エム
(株)カインズ	(株)カラー	(株)キネマシトラス	(株)ぎやろつぷ
クロマジャパン(株)	SomeMightSay(株)	(株)三和	シーステーション(株)
(株)スタジオディーン	(株)SILVER LINK	シンエイ動画(株)	(株)スタジオヴォルン
(株)スタジオコメット	(株)スタジオユニ	(株)スタジオワイエス	大正商事(株)
(株)つむぎ作画技術研究所	(株)データウェアネットワーク	(株)動画工房	(株)ニューブリッジブラザーズ
ヌーベルメディア(株)	(株)パインジャム	(株)FUKUMIMI	藤掛(株)
(株)プロダクション・アイジー	(株)マーキュリー	(株)マッドハウス	(株)ミルバンセ
(医社) 山本眼科医院	(株)ライデンフィルム	(株)レヴォルト	

(平成 29 年度 芸術学部 ゲーム学科就職先企業)

(株)アイルネット	(株)アウトソーシングテクノロジー	(株)あすかインターナショナル	(株)インテンス
(株)エクストリーム	(株)エス・エー・エス	(株)オーク製作所	(株)ガイア
(株)芸者東京エンターテインメント	(株)コロプラ	(株)サイバーエージェント	サイバーステップ(株)
(株)スタッフサービス・エンジニアリング	竹下製菓(株)	(株)テクノプロ・テクノプロ・エンジニア社	(株)デジタルハーツ
(株)日本通信サービス	(株)マーキュリー	町田印刷(株)	(株)マルニコポーレション
(株)メテオライズ	(株)ヤマダ電機	ユニシステム(株)	(株)ヨドバシカメラ

(平成 30 年度 芸術学部 デザイン学科就職先企業)

(株)Amor BeautyJapan	(株)BRAISE	(株)LIXIL ビバ	(株)T3デザイン
(株)T T M	(株)T T R	(株)アイ・シー・ビー・エム	(株)アダストリア
(株)イシクラ	(株)カプコン	(株)クリエイティブブレイス	(株)クレオ
(株)ケイ・ブックス	(株)コスモフローラ	(株)コンテンツシード	(株)ジーエークロッシング
(株)スタジオアール	(株)スタッフサービスエンジニアリング	(株)ストライプインターナショナル	(株)スペラ
(株)セザックスクリエイティブ	(株)セップ	(株)ソル・インターナショナル	(株)テクノプロテクノプロ・IT
(株)デジーロ	(株)デジタル・アド・サービス	(株)ナビタイムジャパン	(株)ノジマ
(株)パズル	(株)パトラ	(株)ピーシーデポコーポレーション	(株)フェニックス
(株)ブラン	(株)ベネッセスタイルケア	(株)ヘルメス	(株)マーキュリー
(株)マーベリック	(株)リオ・ホールディングス	(株)ワンゴジョウゴ	(株)安田商会

(株)茨城計算センター	(株)花組	(株)叙々苑	(株)大和
(株)竹徳	(株)俳優座劇場	(株)博報堂プロダクツ	(株)連合印刷
(有)コスミックエンジン	(株)水谷事務所	6D-K. co. Ltd	CROSS Business Producers(株)
LINK-UP(株)	NetEase (中国)	OliveEntertainment	アップシー ドレジデンシャル(株)
アプシイ(株)	エンパワーショップ(株)	カリモク家具(株)	キンコーズジャパン(株)
ダイセーエブリー二十四(株)	マナトレーディング(株)	高島屋スペースクリエイツ(株)	上越印刷工業(株)
大山(株)	渡辺歯科医院	東京工芸大学 学科事務	東洋プリディア(株)
東洋印刷(株)			

(平成 30 年度 芸術学部 インタラクティブメディア学科就職先企業)

(株)3Hz	(株)e. Cycle	(株)IDOM	(株)LYZON
(株)アイ・エム・ジェイ	(株)あとらす二十一	(株)アルファ・ウェーブ	(株)イメージスタジオ・イチマルキュウ
(株)エスユーエス	(株)キャパ	(株)キャンプフォー	(株)グリオグループヴリンダチーム
(株)ザ・チューブ	(株)セガ・インタラクティブ	(株)セブテンバー	(株)デジタルエッグ
(株)テンダ	(株)ネクシィーズグループ	(株)ピサイド	(株)ビズクリエイト
(株)ビックカメラ	(株)ヒューボ	(株)ピラミッドフィルムクアドラ	(株)マイオクリエイティブ
(株)メンバーズキャリア	(株)リヴィティエ	(株)花組	(株)内藤デザイン研究所
SOLIZEEngineering(株)	アート印刷(株)	アイオステクノロジー(株)	アイビロジック(株)
イリオスネット(株)	インタアクト(株)	エヌアイシィ(株)	エヌアイシー・ネットシステム(株)
ケートリック(株)	ジェネラル(株)	シナノンサイクル(株)	ダイヤモンドヘッド(株)
ヤフー(株)	ワイゼンラーズ(株)	太陽企画(株)	東芝ソリューション販売(株)
JR 北海道/北海道旅客鉄道(株)	北日本コンピュータサービス(株)		

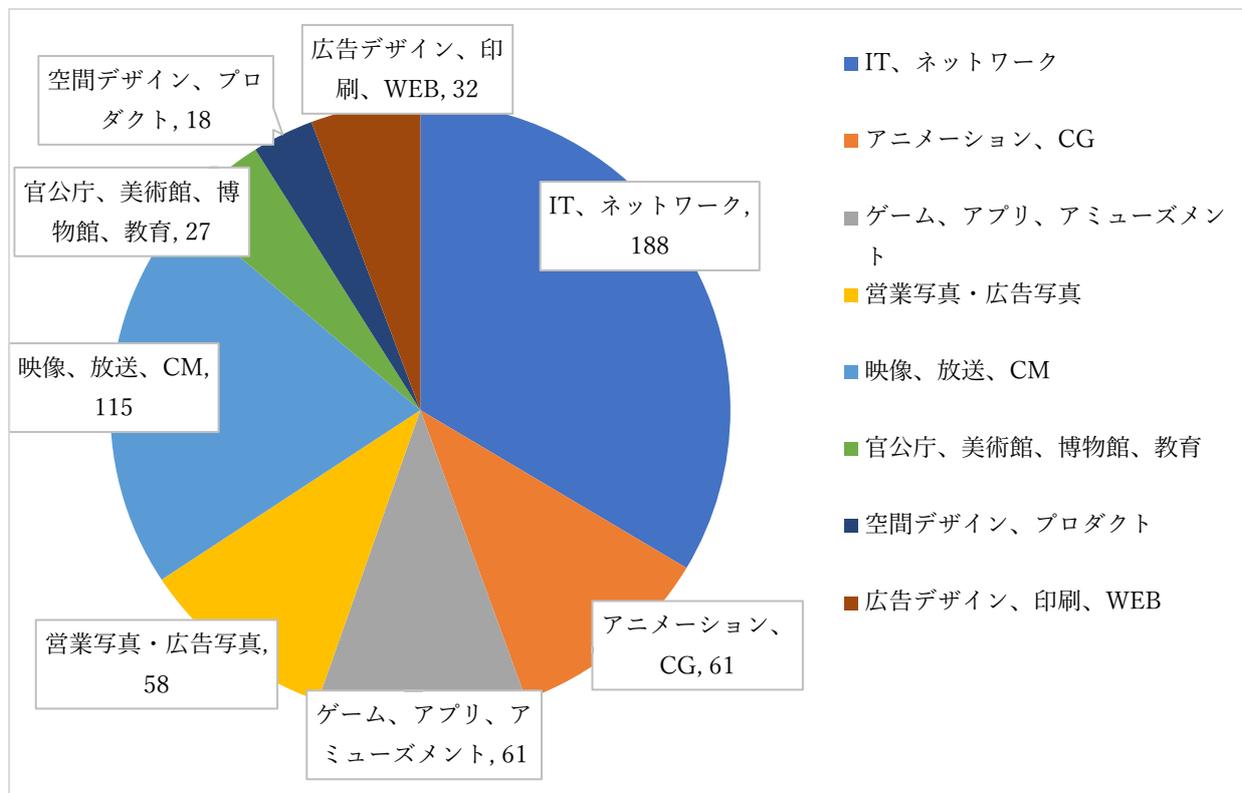
(平成 30 年度 芸術学部 アニメーション学科就職先企業)

(株)3Hz	(株)FEM	(株)k i r a r i	(株)イマジカデジタルスケープ
(株)エービーシー・マート	(株)エヌリンクス	(株)オー・エル・エム	(株)オルトス
(株)ぎやろっぷ	(株)コア・ポテンシャル	(株)コングレ/チームラボボダレス	(株)ジェー・シー・スタッフ
(株)じょぶれい	(株)タツノコプロ	(株)デジデリック	(株)トリガー
(株)ハンター	(株)ピクト (電通グループ)	(株)ライデンフィルム	(株)レヴォルト
(株)旭プロダクション	(株)昭栄美術	(株)総合PR	(有)feel
KCJGROUP(株)	NEXUS(株)	アソビモ(株)	セントラルデザイン(株)
ターリーズコーヒージャパン(株)	タクトシステム(株)	ユーフォーテーブル(有)	青山商事(株)
東和産業(株)	日本コンピュータ(株)	日本マニファクチャリングサービス(株)	

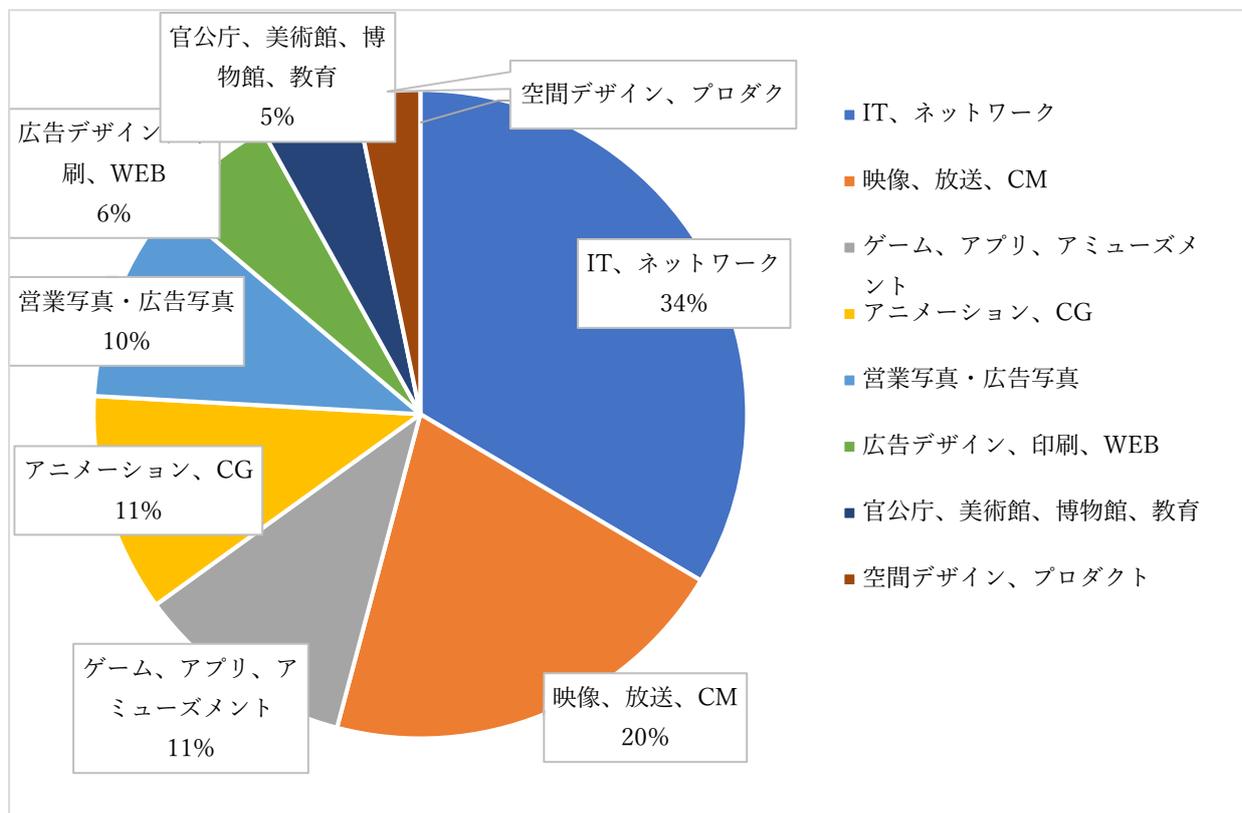
(平成 30 年度 芸術学部 ゲーム学科就職先企業)

(株)E P A R Kテクノロジー	(株)アイティープロデュース	(株)アイワ情報サービス	(株)アルゼゲーミングテクノロジー
(株)インテンス	(株)エヌリンクス	(株)エンボリック	(株)ゲームスタジオ
(株)コロブラ	(株)ジャストコーズプロダクション	(株)ジャパンペットコミュニケーションズ	(株)セガゲームス
(株)デジタルハーツ	(株)ピラミッド	(株)マーキュリー	(株)東急グルメフロント
(株)特選呉服京彩	アイ・ティー・エックス(株)	アイア(株)	アソビモ(株)
ウィツ(株)	エヌヴィコミュニケーションズ(株)	ダイヤモンドヘッド(株)	成都虎娛科技有限公司
日本コムシス(株)	(有)エムツー		

令和元年度芸術学部求人企業 業種別企業数



令和元年度芸術学部求人企業 業種別割合



資料 12

1 (書類等の題名)

「平成 26 年度 政策調査 クリエイティブ産業の実態と課題に関する調査 報告書」

2 (出典)

東京都産業労働局

3 (引用範囲)

「平成 26 年度 政策調査 クリエイティブ産業の実態と課題に関する調査 報告書」
(東京都産業労働局)

<https://www.sangyo-rodo.metro.tokyo.lg.jp/toukei/pdf/monthly/creative2014.pdf>

※上記 URL から、9 ページの「図表Ⅱ-2-2 東京都区部におけるクリエイティブ産業の集積状況」を引用。

4 (その他の説明)

標記の引用資料に本学中野キャンパスの所在地を★で表示

教 員 名 簿

学 長 の 氏 名 等						
調書 番号	役職名	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額基本給 (千円)	現 職 (就任年月)
—	学長	ヨシノ ヒロアキ 吉野 弘章 <令和2年4月>		修士 (芸術学)		東京工芸大学 学長 (令和2年4月～令和5年3月)

(注) 高等専門学校にあっては校長について記入すること。