

基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	学部の学科の設置								
フリガナ設置者	ガッコウホウジン ウリュウヤマガクエン 学校法人 瓜生山学園								
フリガナ大学の名称	キョウトゲイジュツダイガク 京都芸術大学 (Kyoto University of the Arts)								
大学本部の位置	京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号								
大学の目的	教育基本法及び学校教育法の定めるところに従い、学術の中心として広く知識を授けると共に、深く芸術学、デザイン諸学、造形芸術に関する専門の学芸を教授研究し、芸術的感性豊かな社会人の育成を以って、我国芸術文化の復興と発展に寄与することを目的とする。								
新設学部等の目的	通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科の教育研究上の目的は、真摯に価値観を表現することを通じ、芸術及び文化的なアイデンティティの相互理解を深め、社会教育や歴史文化の普及にも貢献することができる人材を養成しようとするものである。 従来の展覧会や劇場で鑑賞されるような芸術作品にとどまらず、放送、出版、配信など、様々なメディアを通じて共有される作品や美的経験の創出に向けた専門的教育を行い、芸術、文化のさまざまな局面での価値の理解とその創造のための制作論、そして制作のみならず公開・流通の方法論を習得させることで、メディア産業のクリエイターのみならず、生涯学習として身に付けた、自律的に文化創造・芸術及び文化発信を行うための知識や技術を社会に活かすことができる存在を目指した教育を行う。								
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	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	通信教育部 芸術学部 [Faculty of the Arts]  文化コンテンツ 創造学科 [Department of Cultural Contents Creation]  計	年	人	年次 人	人	学士 (芸術) (Bachelor of Arts)	美術関係	年 月 第 年次  令和7年4月 第1年次 第2年次 第3年次	京都府京都市左京 区北白川瓜生山 2番地116号
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)	<p>通信教育部芸術学部</p> <p>芸術学科 [定員増] (70) (3年次編入学定員) (90) (令和6年3月認可申請)</p> <p>美術科 [定員増] (150) (3年次編入学定員) (140) (令和6年3月認可申請)</p> <p>芸術教養学科 [定員増] (170) (3年次編入学定員) (150) (令和6年3月認可申請)</p> <p>デザイン科 (廃止) (△800) (2年次編入学定員) (△10) (3年次編入学定員) (△950)</p> <p>※令和7年4月学生募集停止 (2年次編入学定員は令和7年4月学生募集停止) (3年次編入学定員は令和7年4月学生募集停止)</p> <p>環境デザイン学科 (200) (2年次編入学定員) (10) (3年次編入学定員) (500) (令和6年4月届出予定)</p> <p>芸術学部 情報デザイン学科 [定員増] (60) (令和6年3月認可申請)</p>								
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			
	通信教育部芸術学部 文化コンテンツ創造学科	講義	演習	実験・実習	計	124単位			
		145科目	144科目	3科目	292科目				

学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員 (助手を除く)		
		教授	准教授	講師	助教	計				
		人	人	人	人	人	人			
新設	通信教育部芸術学部 文化コンテンツ創造学科	5 (5)	5 (6)	6 (6)	0 (0)	16 (16)	0 (0)	510 (510)		
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	2 (2)	1 (1)	5 (5)	0 (0)	8 (8)	/	/		
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
	小計(a～b)	2 (2)	1 (2)	5 (5)	0 (0)	8 (8)				
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a、b又はcに該当する者を除く)	3 (3)	4 (4)	1 (1)	0 (0)	8 (8)				
	計(a～d)	5 (5)	5 (5)	6 (6)	0 (0)	16 (16)				
	環境デザイン学科	2 (2)	4 (4)	3 (3)	0 (0)	9 (9)			0 (0)	199 (199)
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	1 (1)	4 (4)	3 (3)	0 (0)	9 (9)			/	/
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計(a～b)	2 (2)	4 (4)	3 (3)	0 (0)	9 (9)					
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a、b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
計(a～d)	2 (2)	4 (4)	3 (3)	0 (0)	9 (9)					
計	7 (7)	9 (9)	9 (9)	0 (0)	25 (25)	0 (0)	709 (709)			
既設	通信教育部芸術学部 芸術学科	4 (4)	2 (2)	3 (3)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	133 (133)		
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (2)	3 (3)	0 (0)	9 (9)	/	/		
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
	小計(a～b)	4 (4)	2 (2)	3 (3)	0 (0)	9 (9)				
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a、b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
	計(a～d)	4 (4)	2 (2)	3 (3)	0 (0)	9 (9)				
	美術科	3 (3)	1 (1)	6 (6)	0 (0)	10 (10)			0 (0)	136 (136)
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	3 (3)	1 (1)	6 (6)	0 (0)	10 (10)			/	/
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計(a～b)	3 (3)	1 (1)	6 (6)	0 (0)	10 (10)					
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの(a、b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
計(a～d)	3 (3)	1 (1)	6 (6)	0 (0)	10 (10)					

大学通信教育設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 24人

令和6年4月届出済み(予定)

芸術教養学科	3 (3)	5 (5)	1 (1)	1 (1)	10 (10)	0 (0)	136 (136)	
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	3 (3)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	5 (5)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	3 (3)	1 (1)	1 (1)	5 (5)			
小計（a～b）	3 (3)	5 (5)	1 (1)	1 (1)	10 (10)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）	3 (3)	5 (5)	1 (1)	1 (1)	10 (10)			
芸術学部 美術工芸学科	10 (9)	7 (5)	7 (8)	0 (0)	24 (22)	0 (0)	324 (324)	大学設置基準別表第一-Iに定める基幹教員数の四分の三の数 9人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	8 (7)	7 (5)	7 (8)	0 (0)	22 (20)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	8 (7)	7 (5)	7 (8)	0 (0)	22 (20)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	2 (2)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	2 (2)			
計（a～d）	10 (9)	7 (5)	7 (8)	0 (0)	24 (22)			
キャラクターデザイン学科	10 (9)	6 (5)	5 (7)	0 (0)	21 (21)	0 (0)	241 (241)	大学設置基準別表第一-Iに定める基幹教員数の四分の三の数 9人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	7 (5)	4 (4)	4 (5)	0 (0)	15 (14)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (1)			
小計（a～b）	7 (6)	4 (4)	4 (5)	0 (0)	15 (15)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	3 (3)	2 (1)	1 (2)	0 (0)	6 (6)			
計（a～d）	10 (9)	6 (5)	5 (7)	0 (0)	21 (21)			
情報デザイン学科	10 (10)	10 (7)	7 (6)	0 (0)	27 (23)	0 (1)	268 (268)	大学設置基準別表第一-Iに定める基幹教員数の四分の三の数 9人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	7 (7)	7 (7)	6 (6)	0 (0)	20 (20)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	7 (7)	7 (7)	6 (6)	0 (0)	20 (20)			
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	3 (3)	3 (0)	1 (0)	0 (0)	7 (3)			
計（a～d）	10 (10)	10 (7)	7 (6)	0 (0)	27 (23)			
プロダクトデザイン学科	6 (5)	2 (3)	2 (1)	0 (0)	10 (9)	0 (0)	217 (217)	大学設置基準別表第一-Iに定める基幹教員数の四分の三の数 6人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (3)	2 (1)	0 (0)	8 (8)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位の以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			

小計 (a～b)	5 (5)	2 (3)	2 (1)	0 (0)	9 (9)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a, b又はcに該当する者を除く)	1 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (0)				
計 (a～d)	6 (5)	2 (3)	2 (1)	0 (0)	10 (9)				
<b>空間演出デザイン学科</b>	5 (5)	2 (0)	3 (5)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	243 (243)		
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (0)	3 (5)	0 (0)	9 (9)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (aに該当する者を除く)	0 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (1)				
小計 (a～b)	4 (5)	2 (0)	3 (5)	0 (0)	9 (10)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a, b又はcに該当する者を除く)	1 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (0)				
計 (a～d)	5 (5)	2 (0)	3 (5)	0 (0)	10 (10)				
<b>環境デザイン学科</b>	6 (5)	1 (1)	3 (3)	0 (0)	10 (9)			0 (0)	273 (273)
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	1 (1)	3 (3)	0 (0)	9 (9)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計 (a～b)	5 (5)	1 (1)	3 (3)	0 (0)	9 (9)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a, b又はcに該当する者を除く)	1 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (0)				
計 (a～d)	6 (5)	1 (1)	3 (3)	0 (0)	10 (9)				
<b>映画学科</b>	6 (6)	2 (3)	4 (2)	0 (0)	12 (11)	0 (0)	226 (226)		
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (4)	2 (3)	3 (1)	0 (0)	10 (8)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計 (a～b)	5 (4)	2 (3)	3 (1)	0 (0)	10 (8)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a, b又はcに該当する者を除く)	1 (2)	0 (0)	1 (1)	0 (0)	2 (3)				
計 (a～d)	6 (6)	2 (3)	4 (2)	0 (0)	12 (11)				
<b>舞台芸術学科</b>	6 (6)	2 (1)	4 (4)	0 (0)	12 (11)			0 (0)	216 (216)
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	1 (1)	4 (3)	0 (0)	10 (9)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計 (a～b)	5 (5)	1 (1)	4 (3)	0 (0)	10 (9)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの (a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事するもの (a, b又はcに該当する者を除く)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	2 (2)				

			(1)	(0)	(1)	(0)	2			
			6 (6)	2 (1)	4 (4)	0 (0)	12 (11)			
	文芸表現学科							0 (0)	215 (215)	大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 5人
	a.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であつて、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	7 (7)			
	b.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であつて、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）		4 (4)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	7 (7)			
	c.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であつて、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であつて、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）		4 (4)	2 (2)	1 (1)	0 (0)	7 (7)			
	子ども芸術学科							0 (0)	230 (230)	大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 5人
	a.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であつて、主要授業科目を担当するもの	3 (3)	1 (1)	2 (2)	0 (0)	6 (6)			
	b.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であつて、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）		3 (3)	1 (1)	2 (2)	0 (0)	6 (6)			
	c.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であつて、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であつて、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	1 (1)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (1)			
	計（a～d）		4 (4)	1 (1)	2 (2)	0 (0)	7 (7)			
分	計		77 (10)	43 (8)	48 (10)	1 (1)	169 (29)	0 (0)	2,858 (468)	
	合 計		84 (80)	52 (45)	57 (58)	1 (1)	194 (184)	0 (1)	3567 (3567)	
	職 種		専 属			そ の 他		計		
	事 務 職 員		97 (97)			117 (117)		214 (214)		
	技 術 職 員		0 (0)			5 (5)		5 (5)		
	図 書 館 職 員		1 (1)			1 (1)		2 (2)		
	そ の 他 の 職 員		0 (0)			1 (1)		1 (1)		
	指 導 補 助 者		0 (0)			0 (0)		0 (0)		
	計		98 (98)			124 (124)		222 (222)		
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	86,513.69㎡	6,927.50㎡		720.00㎡		94,161.19㎡			
	そ の 他	35,810.58㎡	0㎡		0㎡		35,810.58㎡			
合 計		122,324.27㎡	6,927.50㎡		720.00㎡		129,971.77㎡			
校 舎		専 用	共 用		共用する他の 学校等の専用		計			
		65,376.62㎡	4,503.90㎡		2,293.91㎡		72,174.43㎡			
		(61,476.62㎡)	(4,503.90㎡)		(2,293.91㎡)		(68,274.43㎡)			
教 室 ・ 教 員 研 究 室		教 室	254室		教 員 研 究 室		49室			
							大学全体			

図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕		学術雑誌 〔うち外国書〕		機械・器具 点	標本 点	学部等単位での特定不能なため、大学全体の数		
		冊	電子図書 〔うち外国書〕	種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕					
	通信教育部芸術学部 環境デザイン学科	171,647 [19,171] (173,058 [19,236])	0 [0] (0 [0])	1,192 [136] (1,182 [137])	213 [156] (231 [156])	0 0	0 0			
	計	171,647 [19,171] (173,058 [19,236])	0 [0] (0 [0])	1,192 [136] (1,182 [137])	231 [156] (231 [156])	0 0	0 0			
スポーツ施設等		スポーツ施設		講堂		厚生補導施設				
		0㎡		0㎡		3,282.86㎡				
経費の見積り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	
		教員1人当り研究費等		300千円	300千円	300千円	300千円	-千円	-千円	大学全体：教育研究経費ではなく、人件費の「研究手当」として1人当り300千円を支出
		共同研究費等		27,794千円	27,794千円	27,794千円	27,794千円	-千円	-千円	大学全体
		図書購入費	131,201千円	10,087千円	10,087千円	10,087千円	10,087千円	-千円	-千円	大学全体：図書費には電子ジャーナル・データベースの整備費(運用費)を含む
	設備購入費	852,000千円	734,000千円	967,000千円	775,000千円	702,000千円	-千円	-千円	大学全体	
	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		
			1,920千円	1,670千円	1,670千円	1,670千円	-千円	-千円	芸術学部：メディアデザイン学科(情報デザイン)、情報デザイン学科、メディアデザイン学科、映画学科、舞台芸術学科	
			1,890千円	1,640千円	1,640千円	1,640千円	-千円	-千円	芸術学部：美術工芸学科(日本画、油画、写真・映像、染織・テキスタイル、総合造形)	
			1,870千円	1,620千円	1,620千円	1,620千円	-千円	-千円	芸術学部：空間演出デザイン学科、環境デザイン学科、子ども芸術学科、メディアデザイン学科(映像)	
			1,430千円	1,180千円	1,180千円	1,180千円	-千円	-千円	芸術学部：美術工芸学科(文化財保存修復・歴史遺産)	
			1,400千円	1,150千円	1,150千円	1,150千円	-千円	-千円	芸術学部：美術工芸学科(グラフィックデザイン)、文芸表現学科	
			385千円	355千円	355千円	355千円	-千円	-千円	通信学部：芸術学科(文芸、メディアデザイン) 通信学部：美術科(書画) 通信学部：デザイン学科(グラフィックデザイン、インテリアデザイン、食文化デザイン)	
			357千円	327千円	327千円	327千円	-千円	-千円	通信学部：美術科(日本画、洋画、陶芸、染織、写真) 通信学部：デザイン学科(建築、ランドスケープ、空間演出)	
			261千円	231千円	231千円	231千円	-千円	-千円	通信学部：芸術学科(芸術学、歴史遺産、和の伝統文化)	
		200千円	170千円	170千円	170千円	-千円	-千円	通信学部：芸術教養学科		
学生納付金以外の維持方法の概要		私立大学経常費補助金、資産運用収入、雑収入								
大学等の名称 京都芸術大学 (Kyoto University of the Arts)										
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	収容定員率	開設年度	所在地		
通信教育部芸術学部	年	人	年次 人	人		倍		京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号		
芸術学科	4	130	2年次10 3年次260	1,070	学士(芸術)	2.38	平成10年度		令和5年度 入学定員増(30人) 編入学定員増(100人)	
美術科	4	150	2年次10 3年次260	1,150	学士(芸術)	2.20	平成10年度			
デザイン科	4	800	2年次10 3年次950	5,130	学士(芸術)	2.85	平成10年度		令和5年度 入学定員増(630人) 編入学定員増(670人)	
芸術教養学科	4	330	3年次500	2,320	学士(芸術)	2.00	平成25年度		令和5年度 入学定員増(100人) 編入学定員増(270人)	

既設大学の状況	芸術学部						1.05	同上	
	美術工芸学科	4	210	2年次0 3年次1	722	学士(芸術)	1.09	平成12 年度	令和6年度入学生定員増(40人)
	マンガ学科		—	—	—	—	—	平成23 年度	令和5年度より学生募集停止
	キャラクターデザイン学科	4	200	2年次0 3年次1	582	学士(芸術)	1.03	平成19 年度	令和5年度入学生定員増(110人)
	情報デザイン学科	4	180	2年次0 3年次1	722	学士(芸術)	1.03	平成12 年度	
	プロダクトデザイン学科	4	75	2年次0 3年次1	212	学士(芸術)	1.07	平成23 年度	令和6年度入学生定員増(30人)
	空間演出デザイン学科	4	60	2年次0 3年次1	242	学士(芸術)	1.00	平成12 年度	
	環境デザイン学科	4	70	2年次0 3年次1	237	学士(芸術)	1.15	平成12 年度	令和6年度入学生定員増(15人)
	映画学科	4	90	2年次0 3年次1	332	学士(芸術)	0.98	平成19 年度	令和6年度入学生定員増(10人)
	舞台芸術学科	4	90	2年次0 3年次1	272	学士(芸術)	0.95	平成19 年度	令和6年度入学生定員増(30人)
	文芸表現学科	4	45	2年次0 3年次1	167	学士(芸術)	1.16	平成23 年度	令和6年度入学生定員増(5人)
	アートプロデュース学科		—	—	—	—	—	平成16 年度	令和6年度より学生募集停止
	子ども芸術学科	4	30	2年次0 3年次1	122	学士(芸術)	0.94	平成19 年度	
	歴史遺産学科		—	—	—	—	—	平成12 年度	令和6年度より学生募集停止
	大学院芸術研究科							1.10	同上
芸術専攻 (修士課程)	2	60	—	120	修士(芸術) 修士(学術)	1.14	平成27 年度		
芸術環境専攻 (修士課程)	2	180	—	360	修士(芸術) 修士(学術)	1.06	令和5 年度	令和5年度開設(180人)	
芸術専攻 (博士後期課程)	3	7	—	21	博士(芸術) 博士(学術)	1.28	平成12 年度		
大学院芸術研究科 (通信教育)							1.03	同上	
芸術専攻 (修士課程)	2	450	—	900	修士(芸術) 修士(学術)	1.03	平成19 年度	令和5年度 入学生定員増(450人)	
附属施設の概要	<p>名称：京都芸術大学附属高等学校 目的：通信制高等学校 所在地：京都府京都市左京区北白川上終町24 設置年月日：平成31年4月1日 規模：校地700.5㎡、校舎1,395.5㎡</p> <p>名称：認可保育園 子ども芸術大学 目的：自然と芸術を特徴とする保育事業 所在地：京都府京都市左京区北白川瓜生山2-116 設置年月日：平成31年4月1日 規模：校地720.0㎡、校舎898.34㎡</p>								

(注)

- 1 共同学科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「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「新設分」及び「既設分」の備考の「大学設置基準別表第一イ」については、専門職大学にあつては「専門職大学設置基準別表第一イ」、短期大学にあつては「短期大学設置基準別表第一イ」、専門職短期大学にあつては「専門職短期大学設置基準別表第一イ」にそれぞれ読み替えて作成すること。
- 3 「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。
- 4 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容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・教員研究室」、「図書・設備」及び「スポーツ施設等」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 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・教員研究室」、「図書・設備」、「スポーツ施設等」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。
- 6 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

学校法人瓜生山学園 設置認可等に関わる組織の移行表

令和6年度	入学 定員	2年次 編入	3年次 編入	収容 定員		令和7年度	入学 定員	2年次 編入	3年次 編入	収容 定員	変更の事由
京都芸術大学						京都芸術大学					
通信教育部芸術学部						通信教育部芸術学部					
芸術学科	130	10	260	1,070	→	芸術学科	200	10	350	1,530	令和7（2025）4月定員変更（令和6（2024）年3月認可申請
美術科	150	10	260	1,150	→	美術科	300	10	400	2,030	令和7（2025）4月定員変更（令和6（2024）年3月認可申請
デザイン科	800	10	950	5,130	→	デザイン科	二	二	二	二	令和7（2025）年4月学生募集停止
芸術教養学科	330	0	500	2,320	→	芸術教養学科	500	0	650	3,300	令和7（2025）4月定員変更（令和6（2024）年3月認可申請
						環境デザイン学科	200	10	500	1,830	学科の設置（令和6（2024）年4月届出予定）
						文化コンテンツ創造学科	1,350	-	1,150	7,700	学科の設置（令和6（2024）年4月届出予定）
計	1,410	30	1,970	9,670	→	計	2,550	30	3,050	16,390	
芸術学部						芸術学部					
美術工芸学科	210	0	1	842		美術工芸学科	210	0	1	842	
キャラクターデザイン学科	200	0	1	802		キャラクターデザイン学科	200	0	1	802	
情報デザイン学科	180	0	1	722	→	情報デザイン学科	240	0	1	962	定員変更(60)
プロダクトデザイン学科	75	0	1	302		プロダクトデザイン学科	75	0	1	302	
空間演出デザイン学科	60	0	1	242		空間演出デザイン学科	60	0	1	242	
環境デザイン学科	70	0	1	282		環境デザイン学科	70	0	1	282	
映画学科	90	0	1	362		映画学科	90	0	1	362	
舞台芸術学科	90	0	1	362		舞台芸術学科	90	0	1	362	
文芸表現学科	45	0	1	182		文芸表現学科	45	0	1	182	
こども芸術学科	30	0	1	122		こども芸術学科	30	0	1	122	
計	1,050	0	10	4,220	→	計	1,110	0	10	4,460	
京都芸術大学大学院						京都芸術大学大学院					
芸術研究科						芸術研究科					
芸術専攻（修士課程）	60	-	-	120		芸術専攻（修士課程）	60	-	-	120	
芸術環境専攻（修士課程）	180	-	-	360		芸術環境専攻（修士課程）	180	-	-	360	
芸術専攻（博士課程）	7	-	-	21		芸術専攻（博士課程）	7	-	-	21	
計	247	-	-	501		計	247	-	-	501	
芸術研究科（通信教育）						芸術研究科（通信教育）					
芸術専攻（修士課程）	450	-	-	900		芸術専攻（修士課程）	450	-	-	900	
京都芸術デザイン専門学校						京都芸術デザイン専門学校					
クリエイティブデザイン学科	300	-	-	600		クリエイティブデザイン学科	300	-	-	600	
京都文化日本語学校						京都文化日本語学校					
総合日本語学科	160	-	-	320		総合日本語学科	160	-	-	320	



## 設置の前後における学位等及び基幹教員の所属の状況

届出時における状況					新設了学部等における状況						
学部等の名称	授与する学位等		異動先	基幹教員		学部等の名称	授与する学位等		異動元	基幹教員	
	学位又は称号	学位又は学科の分野		助教以上	うち教授		学位又は称号	学位又は学科の分野		助教以上	うち教授
芸術学科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部芸術学科	9	4	芸術学科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部芸術学科	9	4
			通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科	3	1						
			計	12	5				計	9	4
美術科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部美術科	10	3	美術科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部美術科	10	3
			通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科	2	0						
			計	12	3				計	10	3
デザイン科 (廃止)	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部環境デザイン学科	9	2	芸術教養学科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部芸術教養学科	10	3
			通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科	11	4						
			計	20	6				計	10	3
芸術教養学科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部芸術教養学科	10	3	環境デザイン学科	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部芸術学部デザイン科	9	2
			計	10	3				計	9	2
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; transform: rotate(45deg);"></div>					文化コンテンツ創	学士(芸術)	美術関係	通信教育部芸術学部芸術学部芸術学科	3	1	
								通信教育部芸術学部芸術学部美術科	2	0	
								芸術学部デザイン科	11	4	
								計	16	5	

## 基礎となる学部等の改編状況

開設又は 改編時期	改編内容等	学位又は 学科の分野	手続きの区分
平成3年4月	芸術学部芸術学科、美術科、デザイン科 設置	美術関係	設置認可
平成10年4月	通信教育部芸術学部芸術学科、美術科、デザイン科 設置	美術関係	設置認可
平成12年4月	芸術学部を改組 芸術文化学科、歴史遺産学科、映像・舞台芸術学科、美術・工芸学科、空間演出デザイン学科、情報デザイン学科、環境デザイン学科を設置	美術関係	設置認可(学科)
	芸術学部芸術学科、美術科、デザイン科の学生募集停止	美術関係	学生募集停止(学科)
平成14年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成15年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成16年4月	芸術学部芸術文化学科 廃止	美術関係	学科廃止
	芸術学部芸術表現・アートプロデュース学科 設置	美術関係	設置認可(学科)
	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成17年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成18年3月	芸術学部芸術学科、美術科、デザイン科の廃止	美術関係	学科廃止
平成18年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成19年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
	通信教育部芸術学部収容定員増申請	美術関係	学則変更(認可申請)
	学科名称変更(美術・工芸学科→美術工芸学科)	美術関係	名称変更(学科)
平成20年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成22年9月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成23年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成24年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成26年4月	通信教育部芸術学部芸術教養学科 設置	美術関係	設置届出(学科)
	芸術学部学科名称変更(芸術表現・アートプロデュース学科→アートプロデュース学科)	美術関係	学則変更(認可申請)
平成28年4月	通信教育部芸術学部収容定員増申請	美術関係	学則変更(認可申請)
平成29年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成30年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
平成31年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
令和2年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
令和3年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
令和4年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
令和5年4月	通信教育部芸術学部カリキュラム変更	美術関係	通信教育に関する規定の変更
	通信教育部芸術学部収容定員増申請	美術関係	学則変更(認可申請)
令和6年4月	芸術学部アートプロデュース学科、歴史遺産学科の学生募集停止	美術関係	学生募集停止(学科)
令和7年4月	通信教育部芸術学部環境デザイン学科、文化コンテンツ創造学科 設置	美術関係	認可又は届出
	通信教育部芸術学部デザイン科の学生募集停止	美術関係	学生募集停止(学科)
	通信教育部芸術学部収容定員増申請(令和6年3月申請)	美術関係	学則変更(認可申請)

教育課程等の概要																
(通信教育部芸術学部芸術学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹へ助手を除く教員
総合教育科目	英語1A	1前・後			1		○								1	面接
	体育実技	1前・後			1			○							1	面接
	メディア論への階段	1前・後			1		○								2	面接
	哲学への階段	1前・後			1		○								1	面接
	考古学への階段	1前・後			1		○								2	面接
	民俗学への階段	1前・後			1		○								1	面接
	自然学への階段	1前・後			1		○								1	面接
	都市環境への階段	1前・後			1		○								1	面接
	文学研究への階段	1前・後			1		○			1						面接
	映画研究への階段	1前・後			1		○								2	面接
	日本史への階段	1前・後			1		○			1	1					面接
	社会学への階段	1前・後			1		○								1	面接
	オンライン授業入門	1前・後			1		○				1				2	面接
	人間科学への階段	1前・後			1		○								3	面接
	はじめての共通科目	1前・後			1		○			2	2	2				面接
	身体と表現	1前・後			1		○			1					2	面接
	数と世界	1前・後			1		○								2	面接
	名著を読む	1前・後			1		○			1					1	面接
	入門デッサン1	1前・後			1				○	1	1				7	面接
	入門デッサン2	1前・後			1				○	1	1	1			9	面接
	入門デッサン3	1前・後			1				○	1					7	面接
	入門デッサン4	1前・後			1				○	1					4	面接
	入門デッサン5	1前・後			1				○		1				7	面接
	基礎デッサン1	1前・後			1				○			1			7	面接
	基礎デッサン2	1前・後			1				○	1					4	面接
	基礎デッサン3	1前・後			1				○	1					4	面接
	基礎デッサン4	1前・後			1				○	1	1				6	面接
	基礎デッサン5	1前・後			1				○			1			4	面接
	基礎デッサン6	1前・後			1				○				1		4	面接
	伝統芸術基礎（伝統芸能）	1前・後			1			○							1	面接
	伝統芸術基礎（文楽）	1前・後			1			○							4	面接
	伝統芸術基礎（茶の湯）	1前・後			1			○							2	面接
	伝統芸術基礎（煎茶）	1前・後			1			○							1	面接
	伝統芸術基礎（落語）	1前・後			1			○				1				面接
	ことばと表現	1前・後			1			○				1			11	印刷教材
	論述基礎	1前・後			2			○			1				13	印刷教材
	外国語1	1前・後			2			○							3	印刷教材
	古典日本語	1前・後			2			○				1			2	印刷教材
	情報	1前・後			2			○			1				4	印刷教材
	音楽	1前・後			2			○			1				4	印刷教材
	地域環境論	1前・後			2			○			1				4	印刷教材
	生態学	1前・後			2			○			1				2	印刷教材
	都市デザイン論	1前・後			2			○							5	印刷教材
	色彩と形	1前・後			2			○			1				1	印刷教材
	心理学	1前・後			2			○							4	印刷教材
	政治学	1前・後			2			○							1	印刷教材
	経済学	1前・後			2			○							2	印刷教材
	社会学	1前・後			2			○							4	印刷教材
	宗教学	1前・後			2			○							5	印刷教材
	列島考古学	1前・後			2			○				1			1	印刷教材
日本史	1前・後			2			○				1			1	印刷教材	
アジア史	1前・後			2			○				2			2	印刷教材	
西洋史	1前・後			2			○				1				印刷教材	
文化研究1	1前・後			2			○							3	印刷教材	
文化研究2	1前・後			2			○				1				印刷教材	
文化研究3	1前・後			2			○					1		2	印刷教材	
京都を学ぶ	1前・後			2			○				1			1	印刷教材	
地域を探索	1前・後			2			○			1				1	印刷教材	
詩学への案内	1前・後			2			○			1				3	印刷教材	
哲学への案内	1前・後			2			○							3	印刷教材	
学際的な知への案内	1前・後			2			○				1			2	印刷教材	
日本の憲法	1前・後			2			○							1	印刷教材	
地域環境学演習	1前・後			2				○						2	印刷教材	



専門教育科目	短歌と俳句	1前・後			1	○						3	面接	
	インタビューと取材の方法論	1前・後			1	○						2	面接	
	伝統芸能の諸相	1前・後			1	○			1			3	面接	
	伝統芸能と工芸	1前・後			1	○			1			2	面接	
	詩歌と日本文化	1前・後			1	○						2	面接	
	花道文化の展開	1前・後			1	○						1	面接	
	伝統文化の空間	1前・後			1	○						3	面接	
	室礼ともてなし	1前・後			1	○						4	面接	
	論文研究基礎	1前・後			1	○			2	1	1	1	1	面接
	論文研究I-1 (芸歴和)	3前・後	○	1			○		1	2	3		3	面接
論文研究II-1 (芸歴和)	3前・後	○	1			○		1	2	3		3	面接	
論文研究特論	3前・後			1		○			2	1		1	面接	
芸術学基礎	1前・後			2		○		1		1		3	印刷教材	
美術史学基礎	1前・後			2		○		1	2	1		1	印刷教材	
地域芸術理論	1前・後			2		○						3	印刷教材	
京都学入門	1前・後			2		○		1		1		1	印刷教材	
史料学基礎	1前・後			2		○				1		1	印刷教材	
史料講読基礎	1前・後			2		○			1			1	印刷教材	
文化批評概論	1前・後			2		○				1		5	印刷教材	
日本文化の源流	1前・後			2		○			1	1	1	1	印刷教材	
日本文化と東アジア	1前・後			2		○		1				2	印刷教材	
日本の生活文化	1前・後			2		○						3	印刷教材	
論文研究III	1前・後			2		○			2	3	5		印刷教材	
論文研究基礎演習	1前・後			2		○		2	3	1		4	印刷教材	
論文研究I-2 (芸歴和)	3前・後	○	1			○		4	5	3		1	印刷教材	
論文研究II-2 (芸歴和)	3前・後	○	1			○		5	6	3		4	印刷教材	
卒業研究	4通	○	8			○	○	5	6	3		18	印刷教材	
芸術学研修	1前・後	○	1			○		1	1	1			面接	
芸術学実践	1前・後	○	1			○		1	1			2	面接	
芸術学I-1	1前・後	○	1			○		1					面接	
芸術学I-2	1前・後	○	1			○						1	面接	
芸術学I-3	1前・後	○	1			○						1	面接	
芸術学I-4	1前・後	○	1			○						1	面接	
芸術学I-5	1前・後	○	1			○						1	面接	
芸術学II-1	1前・後	○	1			○				1			面接	
芸術学II-2	1前・後	○	1			○						1	面接	
芸術学II-3	1前・後	○	1			○			1				面接	
芸術学II-4	1前・後	○	1			○		1					面接	
芸術学II-5	1前・後	○	1			○						1	面接	
芸術学III-1	1前・後	○	1			○		1	1			1	面接	
芸術学III-2	1前・後	○	1			○				1		1	面接	
芸術論I-1	1前・後	○	2			○			2	1		2	印刷教材	
芸術論I-3	1前・後	○	2			○		1	2			2	印刷教材	
芸術論I-4	1前・後	○	2			○						3	印刷教材	
芸術論I-5	1前・後	○	2			○			1			3	印刷教材	
芸術学演習I-2	1前・後	○	2			○				1		1	印刷教材	
芸術学資料論I-1	1前・後	○	2			○		1	1			1	印刷教材	
芸術学資料論I-2	1前・後	○	2			○				1		1	印刷教材	
歴史遺産学概論	1前・後	○	1			○		1		1		4	面接	
歴史遺産フィールドワーク1	1前・後	○	1			○			1	1	1	2	面接	
歴史遺産フィールドワーク2	1前・後	○	1			○		1				2	面接	
歴史遺産II-1	1前・後	○	1			○		1				2	面接	
歴史遺産II-2	1前・後	○	1			○		1				5	面接	
歴史遺産II-4	1前・後	○	1			○			2				面接	
歴史遺産III-1	1前・後	○	1			○				1		2	面接	
歴史遺産III-2	1前・後	○	1			○		1				2	面接	
歴史遺産III-3	1前・後	○	1			○						4	面接	
歴史遺産III-5	1前・後	○	1			○			1			2	面接	
歴史遺産学基礎講義	1前・後	○	2			○						3	印刷教材	
歴史遺産学I-1	1前・後	○	2			○		1					印刷教材	
歴史遺産学I-3	1前・後	○	2			○		1					印刷教材	
歴史遺産学II-1	1前・後	○	2			○		1				1	印刷教材	
歴史遺産学II-3	1前・後	○	2			○		1				1	印刷教材	
史料講読応用	1前・後	○	2			○			1			1	印刷教材	
古文書入門	1前・後	○	2			○			1			1	印刷教材	
伝統文化入門	1前・後	○	1			○			1	1		1	面接	
伝統文化研修	1前・後	○	1			○				1		1	面接	
伝統文化実践I-1	1前・後	○	1			○		1				2	面接	
伝統文化実践I-4	1前・後	○	1			○						6	面接	
伝統文化実践II-1	1前・後	○	1			○			1			5	面接	
伝統文化実践II-3	1前・後	○	1			○						2	面接	
伝統文化実践II-4	1前・後	○	1			○						4	面接	
伝統文化I-2	1前・後	○	1			○			1			2	面接	
伝統文化I-4	1前・後	○	1			○						1	面接	
伝統文化II-2	1前・後	○	1			○						1	面接	

	伝統文化II-4	1前・後	○	1			○				1			面接
	伝統文化基礎講義	1前・後	○	2			○							1 印刷教材
	伝統文化論I-1	1前・後	○	2			○							2 印刷教材
	伝統文化論I-2	1前・後	○	2			○							2 印刷教材
	伝統文化論I-3	1前・後	○	2			○			1				1 印刷教材
	伝統文化論II-2	1前・後	○	2			○							1 印刷教材
	伝統文化論II-3	1前・後	○	2			○							1 印刷教材
	伝統文化論II-4	1前・後	○	2			○			1				1 印刷教材
	小計 (98科目)	—	—	89	49	0	—			6	7	5		133
資格科目	博物館実習1 (事前指導)	4前			1			○		1				面接
	博物館実習2 (館園実習)	4前			1			○		1				面接
	博物館実習3 (事後指導)	4後			1			○		1				面接
	博物館概論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1		1		21 印刷教材
	博物館経営論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1				13 印刷教材
	博物館資料論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1		1		16 印刷教材
	博物館情報・メディア論	1前・後			2		○			1				9 印刷教材
	博物館生涯学習概論	1前・後			2		○			1				12 印刷教材
	博物館教育論	1前・後			2		○			1				15 印刷教材
	博物館資料保存論	1前・後			2		○			1				10 印刷教材
	博物館展示論	1前・後			2		○			1		1		13 印刷教材
小計 (11科目)	—	—	0	19	0	—			10	11	8	1	66	
合計 (230科目)		—	—	89	272	0	—			10	11	8	1	440
学位又は称号		学士 (芸術)		学位又は学科の分野				美術関係						
卒業・修了要件及び履修方法								授業期間等						
専門教育科目の必修・選択科目から60単位以上修得のうえ、総修得単位124単位以上 (うち面接授業およびメディア授業から30単位以上) 修得すること (ただし、学部共通専門教育科目から12単位以上かつ学科専門教育科目から48単位以上修得すること)。								1 学年の学期区分				2 学期		
								1 学期の授業期間				15 週		
								1 時限の授業の標準時間				80 分		

教育課程等の概要

（通信教育部芸術学部美術科）

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹へ助手を除く教員	
総合教育科目	英語1A	1前・後			1		○								1	面接	
	体育実技	1前・後			1				○						1	面接	
	メディア論への階段	1前・後			1		○								2	面接	
	哲学への階段	1前・後			1		○								1	面接	
	考古学への階段	1前・後			1		○								2	面接	
	民俗学への階段	1前・後			1		○								1	面接	
	自然学への階段	1前・後			1		○								1	面接	
	都市環境への階段	1前・後			1		○								1	面接	
	文学研究への階段	1前・後			1		○				1					面接	
	映画研究への階段	1前・後			1		○								2	面接	
	日本史への階段	1前・後			1		○				1	1				面接	
	社会学への階段	1前・後			1		○								1	面接	
	オンライン授業入門	1前・後			1		○					1				2	面接
	人間科学への階段	1前・後			1		○									3	面接
	はじめての共通科目	1前・後			1		○				2	2	2				面接
	身体と表現	1前・後			1		○				1					2	面接
	数と世界	1前・後			1		○									2	面接
	名著を読む	1前・後			1		○				1					1	面接
	入門デッサン1	1前・後			1				○		1	1				7	面接
	入門デッサン2	1前・後			1				○		1	1	1			9	面接
	入門デッサン3	1前・後			1				○		1					7	面接
	入門デッサン4	1前・後			1				○		1					4	面接
	入門デッサン5	1前・後			1				○			1				7	面接
	基礎デッサン1	1前・後			1				○				1			7	面接
	基礎デッサン2	1前・後			1				○		1					4	面接
	基礎デッサン3	1前・後			1				○		1					4	面接
	基礎デッサン4	1前・後			1				○		1	1				6	面接
	基礎デッサン5	1前・後			1				○				1			4	面接
	基礎デッサン6	1前・後			1				○					1		4	面接
	伝統芸術基礎（伝統芸能）	1前・後			1			○								1	面接
	伝統芸術基礎（文楽）	1前・後			1			○								4	面接
	伝統芸術基礎（茶の湯）	1前・後			1			○								2	面接
	伝統芸術基礎（煎茶）	1前・後			1			○								1	面接
	伝統芸術基礎（落語）	1前・後			1			○					1				面接
	ことばと表現	1前・後			1			○					1			11	印刷教材
	論述基礎	1前・後			2			○			1					13	印刷教材
	外国語1	1前・後			2			○								3	印刷教材
	古典日本語	1前・後			2			○					1			2	印刷教材
	情報	1前・後			2			○			1					4	印刷教材
	音楽	1前・後			2			○			1					4	印刷教材
	地域環境論	1前・後			2			○			1					4	印刷教材
	生態学	1前・後			2			○			1					2	印刷教材
	都市デザイン論	1前・後			2			○								5	印刷教材
	色彩と形	1前・後			2			○			1					1	印刷教材
	心理学	1前・後			2			○								4	印刷教材
政治学	1前・後			2			○								1	印刷教材	
経済学	1前・後			2			○								2	印刷教材	
社会学	1前・後			2			○								4	印刷教材	
宗教学	1前・後			2			○								5	印刷教材	
列島考古学	1前・後			2			○					1			1	印刷教材	
日本史	1前・後			2			○					1			1	印刷教材	
アジア史	1前・後			2			○					2			2	印刷教材	
西洋史	1前・後			2			○					1				印刷教材	
文化研究1	1前・後			2			○								3	印刷教材	
文化研究2	1前・後			2			○					1				印刷教材	
文化研究3	1前・後			2			○						1		2	印刷教材	
京都を学ぶ	1前・後			2			○					1			1	印刷教材	
地域を探索	1前・後			2			○			1					1	印刷教材	
詩学への案内	1前・後			2			○				1				3	印刷教材	
哲学への案内	1前・後			2			○								3	印刷教材	
学際的な知への案内	1前・後			2			○					1			2	印刷教材	
日本の憲法	1前・後			2			○								1	印刷教材	
地域環境学演習	1前・後			2				○							2	印刷教材	





専門教育科目	卒業制作（日本画）	4通	○	6	○	1	1	2	3	面接
	日本画演習Ⅰ-1	1前・後	○	2	○		1	2	12	印刷教材
	日本画演習Ⅰ-2	1前・後	○	2	○		1	2	12	印刷教材
	日本画演習Ⅱ-1	2前・後	○	2	○			1	8	印刷教材
	日本画演習Ⅱ-2	2前・後	○	2	○			1	7	印刷教材
	日本画演習Ⅲ-1	3前・後	○	2	○		1		2	印刷教材
	日本画演習Ⅲ-2	3前・後	○	2	○			1	5	印刷教材
	日本画演習Ⅳ	4後	○	4	○		1	1		印刷教材
	洋画Ⅰ-1	1前・後	○	1	○			3	1	面接
	洋画Ⅰ-2	1前・後	○	1	○			3	2	面接
	洋画Ⅰ-3	1前・後	○	1	○			2	3	面接
	洋画Ⅱ-1	1前・後	○	1	○			3	2	面接
	洋画Ⅱ-2	1前・後	○	2	○			2	5	面接
	洋画Ⅲ-1	2前・後	○	2	○			2	4	面接
	洋画Ⅲ-2	2前・後	○	1	○			2	3	面接
	洋画Ⅳ-1	2前・後	○	2	○			2	4	面接
	洋画Ⅳ-2	2前・後	○	1	○			2	3	面接
	洋画Ⅴ-1	3前・後	○	2	○			2	2	面接
	洋画Ⅴ-2	3前・後	○	2	○			2	2	面接
	洋画Ⅴ-9	3前・後	○	2	○			2	2	面接
卒業制作（洋画）	4通	○	6	○		1		3	3	面接
洋画演習Ⅰ-1	1前・後	○	2	○			3	14	印刷教材	
洋画演習Ⅰ-2	1前・後	○	2	○			3	14	印刷教材	
洋画演習Ⅱ-1	2前・後	○	2	○			3	14	印刷教材	
洋画演習Ⅱ-2	2前・後	○	2	○			3	14	印刷教材	
洋画演習Ⅲ-1	3前・後	○	2	○			2	8	印刷教材	
洋画演習Ⅲ-2	3前・後	○	2	○			2	8	印刷教材	
洋画演習Ⅳ	4後	○	4	○			2	4	印刷教材	
陶芸Ⅰ-1	1前・後	○	1	○			1	1	面接	
陶芸Ⅰ-2	1前・後	○	2	○			1	2	面接	
陶芸Ⅱ-1	1前・後	○	1	○			1	1	面接	
陶芸Ⅱ-2	1前・後	○	2	○			1	2	面接	
陶芸Ⅲ-1	2前・後	○	1	○			1	2	面接	
陶芸Ⅲ-2	2前・後	○	2	○			1	3	面接	
陶芸Ⅳ-1	2前・後	○	1	○			1	2	面接	
陶芸Ⅳ-2	2前・後	○	2	○			1	3	面接	
陶芸Ⅴ-1	3前・後	○	2	○			1	4	面接	
陶芸Ⅴ-2	3前・後	○	2	○			1	4	面接	
陶芸Ⅴ-4	3前・後	○	1	○			1	1	面接	
陶芸Ⅴ-5	3前・後	○	1	○			1	1	面接	
卒業制作（陶芸）	4通	○	6	○				1	2	面接
陶芸演習Ⅰ-1	1前・後	○	2	○				1	1	印刷教材
陶芸演習Ⅰ-2	1前・後	○	2	○				1	2	印刷教材
陶芸演習Ⅱ-1	2前・後	○	2	○				1	1	印刷教材
陶芸演習Ⅱ-2	2前・後	○	2	○				1	2	印刷教材
陶芸演習Ⅲ-1	3前・後	○	2	○				1	2	印刷教材
陶芸演習Ⅲ-2	3前・後	○	2	○				1	2	印刷教材
陶芸演習Ⅳ	4後	○	4	○				1	2	印刷教材
染織Ⅰ-1	1前・後	○	1	○				1	3	面接
染織Ⅰ-2	1前・後	○	1	○				1	2	面接
染織Ⅰ-3	1前・後	○	1	○				1	2	面接
染織Ⅱ-1	1前・後	○	1	○		1		2	2	面接
染織Ⅱ-2	1前・後	○	1	○		1		2	2	面接
染織Ⅱ-3	1前・後	○	1	○		1		2	2	面接
染織Ⅲ-1	2前・後	○	1	○				1	3	面接
染織Ⅲ-2	2前・後	○	1	○				1	2	面接
染織Ⅲ-3	2前・後	○	1	○				1	2	面接
染織Ⅳ-1	2前・後	○	1	○		1		3	3	面接
染織Ⅳ-2	2前・後	○	1	○		1		3	3	面接
染織Ⅳ-3	2前・後	○	1	○		1		3	3	面接
染織Ⅴ-1	3前・後	○	2	○				1		面接
染織Ⅴ-2	3前・後	○	2	○				1	1	面接
染織Ⅴ-3	3前・後	○	2	○		1		1	1	面接
染織Ⅴ-4	3前・後	○	2	○		1		2	2	面接
染織Ⅴ-7	3前・後	○	1	○				1	2	面接
染織Ⅴ-8	3前・後	○	1	○		1		1	1	面接
染織Ⅴ-15	3前・後	○	1	○		1		1	2	面接
卒業制作（染織）	4通	○	6	○				1	5	面接
染織演習Ⅰ-1	1前・後	○	2	○		1		4	4	印刷教材
染織演習Ⅰ-2	1前・後	○	2	○				1	3	印刷教材
染織演習Ⅱ-1	2前・後	○	2	○				1	2	印刷教材
染織演習Ⅱ-2	2前・後	○	2	○		1		3	2	印刷教材
染織演習Ⅲ-1	3前・後	○	2	○		1		5	5	印刷教材
染織演習Ⅲ-2	3前・後	○	2	○		1		2	2	印刷教材
染織演習Ⅳ	4後	○	4	○		1		7	7	印刷教材

学科専門教育科目

写真Ⅰ-1	1前・後	○	1				○			1			2	面接
写真Ⅰ-2	1前・後	○	1				○			1			2	面接
写真Ⅰ-3	1前・後	○	1				○			1			3	面接
写真Ⅱ-1	1前・後	○	1				○			1			3	面接
写真Ⅱ-2	1前・後	○	1				○			1			2	面接
写真Ⅱ-3	1前・後	○	1				○			1			3	面接
写真Ⅲ-3	2前・後	○	1				○		1				2	面接
写真Ⅲ-4	2前・後	○	1				○		1				3	面接
写真Ⅲ-5	2前・後	○	1				○		1				2	面接
写真Ⅳ-1	2前・後	○	1				○		1				3	面接
写真Ⅳ-2	2前・後	○	1				○		1				3	面接
写真Ⅳ-3	2前・後	○	1				○		1				2	面接
写真Ⅴ-2	3前・後	○	1				○		1				1	面接
写真Ⅴ-3	3前・後	○	1				○		1				2	面接
写真Ⅴ-6	3前・後	○	1				○		1		1		2	面接
写真Ⅴ-7	3前・後	○	1				○		1		1		3	面接
写真Ⅴ-12	3前・後	○	1				○		1				4	面接
写真Ⅴ-14	3前・後	○	1				○		1				2	面接
卒業制作(写真)	4通	○	6				○		1	1			10	面接
写真演習Ⅰ-1	1前・後	○	2				○		1				10	印刷教材
写真演習Ⅰ-2	1前・後	○	2				○		1				7	印刷教材
写真演習Ⅱ-1	2前・後	○	2				○		1				7	印刷教材
写真演習Ⅱ-2	2前・後	○	2				○		1				6	印刷教材
写真演習Ⅲ-1	3前・後	○	2				○		1	1			5	印刷教材
写真演習Ⅲ-2	3前・後	○	2				○		1		2期		3	印刷教材
写真演習Ⅳ	4後	○	4				○		1	1			4	印刷教材
小計(116科目)	—	—	211	0	0		—		4	2	8		136	
資格科目	博物館実習1(事前指導)	4前		1			○		1					面接
	博物館実習2(館園実習)	4前		1			○		1					面接
	博物館実習3(事後指導)	4後		1			○		1					面接
	博物館概論(学芸員課程)	1前・後		2		○			1		1		21	印刷教材
	博物館経営論(学芸員課程)	1前・後		2		○			1				13	印刷教材
	博物館資料論(学芸員課程)	1前・後		2		○			1		1		16	印刷教材
	博物館情報・メディア論	1前・後		2		○			1				9	印刷教材
	博物館生涯学習概論	1前・後		2		○			1				12	印刷教材
	博物館教育論	1前・後		2		○			1				15	印刷教材
	博物館資料保存論	1前・後		2		○			1				10	印刷教材
	博物館展示論	1前・後		2		○			1		1		13	印刷教材
小計(11科目)	—	—	0	19	0		—		11	10	13	1	66	
合計(248科目)	—	—	0	223	0		—		11	10	13	1	456	
学位又は称号	学士(芸術)		学位又は学科の分野				美術関係							
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等				
専門教育科目の必修・選択科目から60単位以上修得のうえ、総修得単位124単位以上(うち面接授業およびメディア授業から30単位以上)修得すること(ただし、学部共通専門教育科目から20単位以上かつ学科専門教育科目から40単位以上修得すること)。										1学年の学期区分		2学期		
										1学期の授業期間		15週		
										1時限の授業の標準時間		80分		

教育課程等の概要																
(通信教育部芸術学部芸術教養学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹へ助手を除く教員
総合教育科目	ことばと表現	1前・後		1			○								11	印刷教材
	論述基礎	1前・後		2			○			1					13	印刷教材
	外国語1	1前・後		2			○								3	印刷教材
	古典日本語	1前・後		2			○				1				2	印刷教材
	情報	1前・後		2			○			1					4	印刷教材
	音楽	1前・後		2			○			1					4	印刷教材
	地域環境論	1前・後		2			○			1					4	印刷教材
	生態学	1前・後		2			○			1					2	印刷教材
	都市デザイン論	1前・後		2			○								5	印刷教材
	色彩と形	1前・後		2			○			1					1	印刷教材
	心理学	1前・後		2			○								4	印刷教材
	政治学	1前・後		2			○								1	印刷教材
	経済学	1前・後		2			○								2	印刷教材
	社会学	1前・後		2			○								4	印刷教材
	宗教学	1前・後		2			○								5	印刷教材
	列島考古学	1前・後		2			○						1		1	印刷教材
	日本史	1前・後		2			○				1				1	印刷教材
	アジア史	1前・後		2			○				2				2	印刷教材
	西洋史	1前・後		2			○				1					印刷教材
	文化研究1	1前・後		2			○								3	印刷教材
	文化研究2	1前・後		2			○				1					印刷教材
	文化研究3	1前・後		2			○					1			2	印刷教材
	京都を学ぶ	1前・後		2			○				1				1	印刷教材
	地域を探る	1前・後		2			○			1					1	印刷教材
	詩学への案内	1前・後		2			○				1				3	印刷教材
	哲学への案内	1前・後		2			○								3	印刷教材
	学際的な知への案内	1前・後		2			○				1				2	印刷教材
	日本の憲法	1前・後		2			○								1	印刷教材
	地域環境学演習	1前・後		2					○						2	印刷教材
	地域文化学演習	1前・後		2					○						1	印刷教材
小計 (30科目)		—		0	59	0			—	3	2	1	0	0	81	
学科専門	美学概論	1前・後		2			○					1			4	印刷教材
	芸術理論1	1前・後		2			○			1		1			1	印刷教材
	芸術理論2	1前・後		2			○			1		1			3	印刷教材
	知的財産権研究	1前・後		2			○								1	印刷教材
	芸術史講義 (日本) 1	1前・後		2			○				2	1			8	メディア
	芸術史講義 (日本) 2	1前・後		2			○				2	1			8	メディア
	芸術史講義 (アジア) 1	1前・後		2			○			1					2	メディア
	芸術史講義 (アジア) 2	1前・後		2			○			1					1	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 1	1前・後		2			○				1				4	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 2	1前・後		2			○				1				4	メディア
	芸術史講義 (近現代) 1	1前・後		2			○					1			4	メディア
	芸術史講義 (近現代) 2	1前・後		2			○					1			4	メディア
	芸術史講義 (日本) 3	1前・後		2			○				1				2	メディア
	芸術史講義 (日本) 4	1前・後		2			○				1				2	メディア
	芸術史講義 (アジア) 3	1前・後		2			○								2	メディア
	芸術史講義 (アジア) 4	1前・後		2			○								2	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 3	1前・後		2			○					1			3	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 4	1前・後		2			○					1			3	メディア
	芸術史講義 (近現代) 3	1前・後		2			○			1					2	メディア
	芸術史講義 (近現代) 4	1前・後		2			○			1					2	メディア
	地域芸術実践1	1前・後		2			○				1				4	印刷教材
	地域芸術実践2	1前・後		2			○				1				8	印刷教材
	小計 (22科目)				0	44	0			—	3	4	3	0	0	48
学科専門	芸術教養講義1	1前・後	○	2			○			1						メディア
	芸術教養講義2	1前・後	○	2			○			1					1	メディア
	芸術教養講義3	1前・後	○	2			○			1					2	メディア
	芸術教養講義4	1前・後	○	2			○			1					1	メディア
	芸術教養講義5	1前・後	○	2			○								1	メディア
	芸術教養講義6	1前・後	○	2			○				2				1	メディア
	芸術教養講義7	1前・後	○	2			○				2				1	メディア
	芸術教養講義8	1前・後	○	2			○			1	2				1	メディア
	芸術教養講義9	1前・後	○	2			○				2				1	メディア

門 教 育 科 目	芸術教養講義10	1前・後	○		2		○			1	3					メディア
	芸術教養入門	1前・後	○		1		○			3	3					印刷教材
	芸術教養研究1	1前・後	○		2		○			2	2				4	印刷教材
	芸術教養研究2	1前・後	○		2		○			1	1				2	印刷教材
	芸術教養研究3	1前・後	○		2		○				1				7	印刷教材
	芸術教養研究4	1前・後	○		2		○				2				3	印刷教材
	芸術教養演習1	3前・後	○		2			○		4	4				6	印刷教材
	芸術教養演習2	3前・後	○		2			○		4	4				5	印刷教材
	卒業研究	4後	○	2				○		4	3				2	印刷教材
	小計 (18科目)	—	—	0	33	0	—	—	—	4	2	8				136
資 格 科 目	博物館実習1 (事前指導)	4前			1				○		1					面接
	博物館実習2 (館内実習)	4前			1				○		1					面接
	博物館実習3 (事後指導)	4後			1				○		1					面接
	博物館概論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1		1			21	印刷教材
	博物館経営論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1			1		13	印刷教材
	博物館資料論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1			1		16	印刷教材
	博物館情報・メディア論	1前・後			2		○			1					9	印刷教材
	博物館生涯学習概論	1前・後			2		○			1					12	印刷教材
	博物館教育論	1前・後			2		○				1				15	印刷教材
	博物館資料保存論	1前・後			2		○				1				10	印刷教材
	博物館展示論	1前・後			2		○				1		1		13	印刷教材
小計 (11科目)	—	—	0	19	0	—	—	—		1		1		66		
合計 (81科目)		—	—	0	155	0	—	—	6	9	3	1			222	
学位又は称号		学士 (芸術)		学位又は学科の分野				美術関係								
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等						
専門教育科目の必修・選択科目から60単位以上修得のうえ、総修得単位124単位以上 (うち面接授業およびメディア授業から30単位以上) 修得すること。										1 学年の学期区分			2 学期			
										1 学期の授業期間			15 週			
										1 時限の授業の標準時間			80 分			

教育課程等の概要

(通信教育部芸術学部環境デザイン学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員(助手を除く)以外の教員	
総合教育科目	英語1A	1前・後			1		○								1	面接	
	体育実技	1前・後			1				○						1	面接	
	メディア論への階段	1前・後			1			○							2	面接	
	哲学への階段	1前・後			1			○							1	面接	
	考古学への階段	1前・後			1			○							2	面接	
	民俗学への階段	1前・後			1			○							1	面接	
	自然学への階段	1前・後			1			○							1	面接	
	都市環境への階段	1前・後			1			○							1	面接	
	文学研究への階段	1前・後			1			○			1					1	面接
	映画研究への階段	1前・後			1			○							2	面接	
	日本史への階段	1前・後			1			○			1	1					面接
	社会学への階段	1前・後			1			○							1		面接
	オンライン授業入門	1前・後			1			○				1			2		面接
	人間科学への階段	1前・後			1			○							3		面接
	はじめての共通科目	1前・後			1			○			2	2	2				面接
	身体と表現	1前・後			1			○			1				2		面接
	数と世界	1前・後			1			○							2		面接
	名著を読む	1前・後			1			○			1				1		面接
	入門デッサン1	1前・後			1					○	1	1			7		面接
	入門デッサン2	1前・後			1					○	1	1			9		面接
	入門デッサン3	1前・後			1					○	1				7		面接
	入門デッサン4	1前・後			1					○	1				4		面接
	入門デッサン5	1前・後			1					○		1			7		面接
	基礎デッサン1	1前・後			1					○					7		面接
	基礎デッサン2	1前・後			1					○	1				4		面接
	基礎デッサン3	1前・後			1					○	1				4		面接
	基礎デッサン4	1前・後			1					○	1	1			6		面接
	基礎デッサン5	1前・後			1					○		1			4		面接
	基礎デッサン6	1前・後			1					○					4		面接
	伝統芸術基礎 (伝統芸能)	1前・後			1			○							1		面接
	伝統芸術基礎 (文楽)	1前・後			1			○							4		面接
	伝統芸術基礎 (茶の湯)	1前・後			1			○							2		面接
	伝統芸術基礎 (煎茶)	1前・後			1			○							1		面接
	伝統芸術基礎 (落語)	1前・後			1			○				1					面接
	ことばと表現	1前・後			1			○				1			11		印刷教材
	論述基礎	1前・後			2			○			1				13		印刷教材
	外国語1	1前・後			2			○							3		印刷教材
	古典日本語	1前・後			2			○				1			2		印刷教材
	情報	1前・後			2			○			1				4		印刷教材
	音楽	1前・後			2			○			1				4		印刷教材
	地域環境論	1前・後			2			○			1				4		印刷教材
	生態学	1前・後			2			○			1				2		印刷教材
	都市デザイン論	1前・後			2			○							5		印刷教材
	色彩と形	1前・後			2			○			1				1		印刷教材
	心理学	1前・後			2			○							4		印刷教材
政治学	1前・後			2			○							1		印刷教材	
経済学	1前・後			2			○							2		印刷教材	
社会学	1前・後			2			○							4		印刷教材	
宗教学	1前・後			2			○							5		印刷教材	
列島考古学	1前・後			2			○				1			1		印刷教材	
日本史	1前・後			2			○				1			1		印刷教材	
アジア史	1前・後			2			○				2			2		印刷教材	
西洋史	1前・後			2			○				1					印刷教材	
文化研究1	1前・後			2			○							3		印刷教材	
文化研究2	1前・後			2			○				1					印刷教材	
文化研究3	1前・後			2			○					1		2		印刷教材	
京都を学ぶ	1前・後			2			○				1			1		印刷教材	
地域を探る	1前・後			2			○			1				1		印刷教材	
詩学への案内	1前・後			2			○			1				3		印刷教材	
哲学への案内	1前・後			2			○							3		印刷教材	
学際的な知への案内	1前・後			2			○				1			2		印刷教材	
日本の憲法	1前・後			2			○							1		印刷教材	

	地域環境学演習	1前・後			2			○							2	印刷教材
	地域文化学演習	1前・後			2			○							1	印刷教材
	デッサン	1前・後			2			○		1	1				7	印刷教材
	小計 (65科目)	—		0	95	0		—		6	4	2	0	0	130	
学部 共通 専門 教育 科目	芸術教養基礎	1前・後			1			○		2	1					面接
	著作権を学ぶ	1前・後			1			○							1	面接
	美学と芸術学への大きな階段	1前・後			1			○							1	面接
	カラージュ・デッサン	1前・後			2			○		1	1				5	印刷教材
	立体造形演習1	1前・後			2			○							2	印刷教材
	立体造形演習2	1前・後			2			○							2	印刷教材
	色彩表現基礎	1前・後			2			○							4	印刷教材
	形態表現基礎	1前・後			2			○		1	1				3	印刷教材
	美学概論	1前・後			2			○					1		4	印刷教材
	写真論1	1前・後			2			○					1		2	印刷教材
	写真論2	1前・後			2			○					1		3	印刷教材
	都市概論	1前・後			2			○							3	印刷教材
	住宅概論	1前・後			2			○							5	印刷教材
	建築史1 (近代)	1前・後			2			○							8	印刷教材
	建築史2 (西洋)	1前・後			2			○							5	印刷教材
	建築史3 (日本)	1前・後			2			○							4	印刷教材
	建築環境工学	1前・後			2			○							3	印刷教材
	建築設備	1前・後			2			○							3	印刷教材
	建築材料	1前・後			2			○					1		3	印刷教材
	建築生産	1前・後			2			○							4	印刷教材
	建築法規	1前・後			2			○							3	印刷教材
	構造力学1	1前・後			2			○							6	印刷教材
	構造力学2	1前・後			2			○							4	印刷教材
	造園史1 (日本)	1前・後			2			○							3	印刷教材
	造園史2 (西洋)	1前・後			2			○							2	印刷教材
	環境の保全と計画1	1前・後			2			○		1	1					印刷教材
	環境の保全と計画2	1前・後			2			○		1	1				3	印刷教材
	ランドスケープデザイン原論1	1前・後			2			○		1						印刷教材
	ランドスケープデザイン原論2	1前・後			2			○				1			1	印刷教材
	マーケティング概論	1前・後			2			○							3	印刷教材
	ブランディングデザイン論	1前・後			2			○							4	印刷教材
	インテリア計画論1	1前・後			2			○							2	印刷教材
	インテリア計画論2	1前・後			2			○							2	印刷教材
	空間構成材料	1前・後			2			○							2	印刷教材
	生活空間デザイン史	1前・後			2			○							2	印刷教材
	芸術理論1	1前・後			2			○		1			1		1	印刷教材
	芸術理論2	1前・後			2			○		1			1		3	印刷教材
知的財産権研究	1前・後			2			○							1	印刷教材	
芸術史講義 (日本) 1	1前・後			2			○				2	1		8	メディア	
芸術史講義 (日本) 2	1前・後			2			○				2	1		8	メディア	
芸術史講義 (アジア) 1	1前・後			2			○		1					2	メディア	
芸術史講義 (アジア) 2	1前・後			2			○		1					1	メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 1	1前・後			2			○				1			4	メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 2	1前・後			2			○				1			4	メディア	
芸術史講義 (近現代) 1	1前・後			2			○					1		4	メディア	
芸術史講義 (近現代) 2	1前・後			2			○					1		4	メディア	
芸術史講義 (日本) 3	1前・後			2			○				1			2	メディア	
芸術史講義 (日本) 4	1前・後			2			○				1			2	メディア	
芸術史講義 (アジア) 3	1前・後			2			○							2	メディア	
芸術史講義 (アジア) 4	1前・後			2			○							2	メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 3	1前・後			2			○					1		3	メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 4	1前・後			2			○					1		3	メディア	
芸術史講義 (近現代) 3	1前・後			2			○		1					2	メディア	
芸術史講義 (近現代) 4	1前・後			2			○		1					2	メディア	
地域芸術実践1	1前・後			2			○			1				4	印刷教材	
地域芸術実践2	1前・後			2			○			1				8	印刷教材	
小計 (56科目)	—		0	109	0		—		5	6	4	0	0	126		
	環境デザイン概論 [建築]	1前・後			1			○			2	2			6	面接
	環境デザイン [建築] I-1	1前・後	○	1				○			1				7	面接
	環境デザイン [建築] I-2	1前・後	○	1				○			1				5	面接
	環境デザイン [建築] I-3	1前・後	○	1				○			1				6	面接
	環境デザイン [建築] II-1	1前・後	○	1				○			1				6	面接
	環境デザイン [建築] II-2	1前・後	○	1				○			1				6	面接
	環境デザイン [建築] II-3	1前・後	○	1				○			1				7	面接
	環境デザイン [建築] III-1	2前・後	○	1				○				1			6	面接
	環境デザイン [建築] III-2	2前・後	○	1				○				1			4	面接
	環境デザイン [建築] III-3	2前・後	○	1				○				1			6	面接
	環境デザイン [建築] IV-1	2前・後	○	1				○				1			10	面接
	環境デザイン [建築] IV-2	2前・後	○	1				○				1			6	面接

専門教育科目

学科専門教育科目

環境デザイン [建築] IV-3	2前・後	○	1								1		6	面接
環境デザイン [建築] V-1	3前・後	○	1								1		4	面接
環境デザイン [建築] V-2	3前・後	○	1						2		2		4	面接
環境デザイン [建築] V-3	3前・後	○	1								1		3	面接
環境デザイン [建築] V-4	3前・後	○	1								1		4	面接
環境デザイン [建築] V-5	3前・後	○	1								1		4	面接
環境デザイン [建築] V-6	3前・後	○	1								1		4	面接
卒業制作 (建築デザイン)	4通	○	6						2		2		4	面接
デザイン基礎1 (建築)	1前・後	○	2						2		2		17	印刷教材
デザイン基礎2 (建築)	1前・後	○	2						2		2		17	印刷教材
環境デザイン基礎1 (建築)	2前・後	○	2						2		2		14	印刷教材
環境デザイン基礎2 (建築)	2前・後	○	2						2		2		14	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] I-1	1前・後	○	2						2		2		16	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] I-2	1前・後	○	2						2		2		16	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] II-1	2前・後	○	2						2		2		12	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] II-2	2前・後	○	2						2		2		14	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] III-1	3前・後	○	2						2		2		14	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] III-2	3前・後	○	2						2		2		14	印刷教材
環境デザイン演習 [建築] IV	4後	○	4						2		2			印刷教材
環境デザイン概論 [ランドスケープデザイン]	1前・後			1							1		6	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] I-1	1前・後	○	1						1		1		10	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] I-2	1前・後	○	1								1		6	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] I-3	1前・後	○	1								1		7	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] II-1	1前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] II-2	1前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] II-3	1前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] III-1	2前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] III-2	2前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] III-3	2前・後	○	1								1		7	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] IV-1	2前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] IV-2	2前・後	○	1					1		1			6	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] IV-3	2前・後	○	1								1		1	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-1	3前・後	○	1								1		4	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-2	3前・後	○	1								1		5	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-3	3前・後	○	1								1		3	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-4	3前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-5	3前・後	○	1								1		2	面接
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-6	3前・後	○	1					1		1			4	面接
卒業制作 (ランドスケープデザイン)	4通	○	6								1		10	面接
デザイン基礎1 (ランドスケープデザイン)	1前・後	○	2										3	印刷教材
デザイン基礎2 (ランドスケープデザイン)	1前・後	○	2										3	印刷教材
環境デザイン基礎1 (ランドスケープデザイン)	2前・後	○	2										4	印刷教材
環境デザイン基礎2 (ランドスケープデザイン)	2前・後	○	2										2	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] I-1	1前・後	○	2							1			3	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] I-2	1前・後	○	2										4	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] II-1	2前・後	○	2										4	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] II-2	2前・後	○	2										2	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] III-1	3前・後	○	2							1			2	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] III-2	3前・後	○	2								1		3	印刷教材
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] IV	4後	○	4								1		4	印刷教材
空間演出デザイン概論	1前・後			1					1	1	1			面接
空間演出デザイン I-1	1前・後	○	1						1	1	1		1	面接
空間演出デザイン I-2	1前・後	○	1							1			2	面接
空間演出デザイン I-3	1前・後	○	1										1	面接
空間演出デザイン II-1	1前・後	○	1								1		2	面接
空間演出デザイン II-2	1前・後	○	1							1	1		1	面接
空間演出デザイン II-3	1前・後	○	1								1		1	面接
空間演出デザイン III-1	2前・後	○	1						1	1			2	面接
空間演出デザイン III-2	2前・後	○	1						1	1			2	面接
空間演出デザイン III-3	2前・後	○	1									1	2	面接
空間演出デザイン IV-1	2前・後	○	1										3	面接
空間演出デザイン IV-2	2前・後	○	1									1	1	面接
空間演出デザイン IV-3	2前・後	○	1								1		1	面接
空間演出デザイン V-1	3前・後	○	1						1	1			1	面接
空間演出デザイン V-2	3前・後	○	1							1			2	面接
空間演出デザイン V-3	3前・後	○	1							1			1	面接
空間演出デザイン V-4	3前・後	○	1							1			2	面接
空間演出デザイン V-5	3前・後	○	1									1	2	面接
空間演出デザイン V-6	3前・後	○	1						1				2	面接
空間演出デザイン V-7	3前・後	○	1									1	1	面接
空間演出デザイン V-8	3前・後	○	1									1	1	面接
空間演出デザイン V-9	3前・後	○	1						1				1	面接
空間演出デザイン V-10	3前・後	○	1									1	1	面接

	卒業制作 (空間演出デザイン)	4通	○	6				○	1	1	1			1	面接
	デザイン基礎1 (空間演出デザイン)	1前・後	○	2				○	1	1	1			8	印刷教材
	デザイン基礎2 (空間演出デザイン)	1前・後	○	2				○	1	1	1			8	印刷教材
	空間演出デザイン基礎1	2前・後	○	2				○		1				5	印刷教材
	空間演出デザイン基礎2	2前・後	○	2				○	1		1			3	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅰ-1	1前・後	○	2				○	1	1	1			7	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅰ-2	1前・後	○	2				○	1		1			7	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅱ-1	2前・後	○	2				○	1					6	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅱ-2	2前・後	○	2				○		1				4	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅲ-1	3前・後	○	2				○	1	1	1			4	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅲ-2	3前・後	○	2				○	1	1	1			1	印刷教材
	空間演出デザイン演習Ⅳ	4後	○	4				○	1	1	1				印刷教材
	小計 (97科目)	—	—	148	3	0		—	3	4	3			199	
資格科目	博物館実習1 (事前指導)	4前			1			○		1					面接
	博物館実習2 (館園実習)	4前			1			○		1					面接
	博物館実習3 (事後指導)	4後			1			○		1					面接
	博物館概論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1		1		21	印刷教材
	博物館経営論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1				13	印刷教材
	博物館資料論 (学芸員課程)	1前・後			2		○			1		1		16	印刷教材
	博物館情報・メディア論	1前・後			2		○			1				9	印刷教材
	博物館生涯学習概論	1前・後			2		○			1				12	印刷教材
	博物館教育論	1前・後			2		○			1				15	印刷教材
	博物館資料保存論	1前・後			2		○			1				10	印刷教材
	博物館展示論	1前・後			2		○			1		1		13	印刷教材
	小計 (11科目)	—	—		19			—		1		1		66	
合計 (229科目)		—	—	148	226	0		—	9	11	7	1		501	
学位又は称号		学士 (芸術)			学位又は学科の分野				美術関係						
卒業・修了要件及び履修方法									授業期間等						
専門教育科目の必修・選択科目から60単位以上修得のうえ、総修得単位124単位以上 (うち面接授業およびメディア授業から30単位以上) 修得すること (ただし、専門教育科目の必修・選択科目のうち、学部共通専門教育科目から12単位以上かつ学科専門教育科目から48単位以上修得すること)。									1 学年の学期区分				2 学期		
									1 学期の授業期間				2 期		
									1 時限の授業の標準時間				80分		



教育課程等の概要

（通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科）

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外を除く	
総合教育科目	英語1A	1前・後			1			○								1	面接
	体育実技	1前・後			1				○							1	面接
	メディア論への階段	1前・後			1			○								2	面接
	哲学への階段	1前・後			1			○								1	面接
	考古学への階段	1前・後			1			○								2	面接
	民俗学への階段	1前・後			1			○								1	面接
	自然学への階段	1前・後			1			○								1	面接
	都市環境への階段	1前・後			1			○								1	面接
	文学研究への階段	1前・後			1			○			1						面接
	映画研究への階段	1前・後			1			○								2	面接
	日本史への階段	1前・後			1			○			1	1					面接
	社会学への階段	1前・後			1			○								1	面接
	オンライン授業入門	1前・後			1			○				1				2	面接
	人間科学への階段	1前・後			1			○								3	面接
	はじめての共通科目	1前・後			1			○			2	2	2				面接
	身体と表現	1前・後			1			○			1					2	面接
	数と世界	1前・後			1			○								2	面接
	名著を読む	1前・後			1			○			1					1	面接
	入門デッサン1	1前・後			1				○		1	1				7	面接
	入門デッサン2	1前・後			1				○		1	1				9	面接
	入門デッサン3	1前・後			1				○		1					7	面接
	入門デッサン4	1前・後			1				○		1					4	面接
	入門デッサン5	1前・後			1				○			1				7	面接
	基礎デッサン1	1前・後			1				○							7	面接
	基礎デッサン2	1前・後			1				○		1					4	面接
	基礎デッサン3	1前・後			1				○		1					4	面接
	基礎デッサン4	1前・後			1				○		1	1				6	面接
	基礎デッサン5	1前・後			1				○			1				4	面接
	基礎デッサン6	1前・後			1				○							4	面接
	伝統芸術基礎（伝統芸能）	1前・後			1			○								1	面接
	伝統芸術基礎（文楽）	1前・後			1			○								4	面接
	伝統芸術基礎（茶の湯）	1前・後			1			○								2	面接
	伝統芸術基礎（煎茶）	1前・後			1			○								1	面接
	伝統芸術基礎（落語）	1前・後			1			○				1					面接
	ことばと表現	1前・後			1			○				1				11	印刷教材
	論述基礎	1前・後			2			○			1					13	印刷教材
	外国語1	1前・後			2			○								3	印刷教材
	古典日本語	1前・後			2			○				1				2	印刷教材
	情報	1前・後			2			○			1					4	印刷教材
	音楽	1前・後			2			○			1					4	印刷教材
	地域環境論	1前・後			2			○				1				4	印刷教材
	生態学	1前・後			2			○				1				2	印刷教材
	都市デザイン論	1前・後			2			○								5	印刷教材
	色彩と形	1前・後			2			○			1					1	印刷教材
	心理学	1前・後			2			○								4	印刷教材
	政治学	1前・後			2			○								1	印刷教材
	経済学	1前・後			2			○								2	印刷教材
	社会学	1前・後			2			○								4	印刷教材
	宗教学	1前・後			2			○								5	印刷教材
	列島考古学	1前・後			2			○				1				1	印刷教材
日本史	1前・後			2			○				1				1	印刷教材	
アジア史	1前・後			2			○				2				2	印刷教材	
西洋史	1前・後			2			○				1					印刷教材	
文化研究1	1前・後			2			○								3	印刷教材	
文化研究2	1前・後			2			○				1					印刷教材	
文化研究3	1前・後			2			○					1			2	印刷教材	
京都を学ぶ	1前・後			2			○				1				1	印刷教材	
地域を探る	1前・後			2			○			1					1	印刷教材	
詩学への案内	1前・後			2			○				1				3	印刷教材	
哲学への案内	1前・後			2			○								3	印刷教材	

	学際的な知への案内	1前・後			2		○				1				2	印刷教材	
	日本の憲法	1前・後			2		○								1	印刷教材	
	地域環境学演習	1前・後			2			○							2	印刷教材	
	地域文化学演習	1前・後			2			○							1	印刷教材	
	デッサン	1前・後			2			○			1	1			7	印刷教材	
	小計 (65科目)	—		0	95	0	—				6	4	2	0	0	130	
学部 共通 専門 教育 科目	芸術教養基礎	1前・後			1		○				2	1				面接	
	著作権を学ぶ	1前・後			1		○									1	面接
	美学と芸術学への大きな階段	1前・後			1		○									1	面接
	コラージュ・デッサン	1前・後			2			○			1	1				5	印刷教材
	立体造形演習1	1前・後			2			○								2	印刷教材
	立体造形演習2	1前・後			2			○								2	印刷教材
	色彩表現基礎	1前・後			2			○								4	印刷教材
	形態表現基礎	1前・後			2			○			1	1				3	印刷教材
	美学概論	1前・後			2			○					1			4	印刷教材
	写真論1	1前・後			2			○					1			2	印刷教材
	写真論2	1前・後			2			○					1			3	印刷教材
	都市概論	1前・後			2			○								3	印刷教材
	住宅概論	1前・後			2			○								5	印刷教材
	建築史1 (近代)	1前・後			2			○								8	印刷教材
	建築史2 (西洋)	1前・後			2			○								5	印刷教材
	建築史3 (日本)	1前・後			2			○								4	印刷教材
	建築環境工学	1前・後			2			○								3	印刷教材
	建築設備	1前・後			2			○								3	印刷教材
	建築材料	1前・後			2			○					1			3	印刷教材
	建築生産	1前・後			2			○								4	印刷教材
	建築法規	1前・後			2			○								3	印刷教材
	構造力学1	1前・後			2			○								6	印刷教材
	構造力学2	1前・後			2			○								4	印刷教材
	造園史1 (日本)	1前・後			2			○								3	印刷教材
	造園史2 (西洋)	1前・後			2			○								2	印刷教材
	環境の保全と計画1	1前・後			2			○			1	1					印刷教材
	環境の保全と計画2	1前・後			2			○			1	1				3	印刷教材
	ランドスケープデザイン原論1	1前・後			2			○			1						印刷教材
	ランドスケープデザイン原論2	1前・後			2			○				1				1	印刷教材
	マーケティング概論	1前・後			2			○								3	印刷教材
	ブランディングデザイン論	1前・後			2			○								4	印刷教材
	インテリア計画論1	1前・後			2			○								2	印刷教材
	インテリア計画論2	1前・後			2			○								2	印刷教材
	空間構成材料	1前・後			2			○								2	印刷教材
	生活空間デザイン史	1前・後			2			○								2	印刷教材
	芸術理論1	1前・後			2			○			1		1			1	印刷教材
	芸術理論2	1前・後			2			○			1		1			3	印刷教材
	知的財産権研究	1前・後			2			○								1	印刷教材
	芸術史講義 (日本) 1	1前・後			2			○				2	1			8	メディア
	芸術史講義 (日本) 2	1前・後			2			○				2	1			8	メディア
	芸術史講義 (アジア) 1	1前・後			2			○			1					2	メディア
	芸術史講義 (アジア) 2	1前・後			2			○			1					1	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 1	1前・後			2			○				1				4	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 2	1前・後			2			○				1				4	メディア
	芸術史講義 (近現代) 1	1前・後			2			○					1			4	メディア
	芸術史講義 (近現代) 2	1前・後			2			○					1			4	メディア
	芸術史講義 (日本) 3	1前・後			2			○				1				2	メディア
	芸術史講義 (日本) 4	1前・後			2			○				1				2	メディア
	芸術史講義 (アジア) 3	1前・後			2			○								2	メディア
	芸術史講義 (アジア) 4	1前・後			2			○								2	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 3	1前・後			2			○					1			3	メディア
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 4	1前・後			2			○					1			3	メディア
	芸術史講義 (近現代) 3	1前・後			2			○			1					2	メディア
	芸術史講義 (近現代) 4	1前・後			2			○			1					2	メディア
	地域芸術実践1	1前・後			2			○				1				4	印刷教材
	地域芸術実践2	1前・後			2			○			1					8	印刷教材
小計 (56科目)	—		0	109	0	—				5	6	4	0	0	126		
	アートライティング特講1	1前・後	○	2			○			2					4	印刷教材	
	アートライティング特講2	1前・後	○	2			○								2	印刷教材	
	アートライティング特講3	1前・後	○	2			○								3	印刷教材	
	アートライティング特講4	3前・後	○	2			○								3	印刷教材	
	アートライティング特講5	3前・後	○	2			○								3	印刷教材	
	アートライティング特講6	3前・後	○	2			○								2	印刷教材	
	アートライティング演習1	1前・後	○	2			○			1					3	印刷教材	
	アートライティング演習2	1前・後	○	2			○			1	1				2	印刷教材	

専 門 教 育 科 目	アートライティング演習3	3前・後	○	2	○	○	1	1	4	印刷教材	
	卒業研究(アートライティング)	4前・後	○	2	○	○	1	1	4	印刷教材	
	イラストレーションI-1	1前・後	○	1	○	○	1	1	28	メディア	
	イラストレーションI-2	1前・後	○	1	○	○	1	1	26	メディア	
	イラストレーションI-3	1前・後	○	1	○	○	1	1	23	メディア	
	イラストレーションII-1	1前・後	○	1	○	○	1	1	23	メディア	
	イラストレーションII-2	1前・後	○	1	○	○	1	1	30	メディア	
	イラストレーションII-3	1前・後	○	1	○	○	1	1	23	メディア	
	イラストレーションIII-1	2前・後	○	1	○	○	1	1	28	メディア	
	イラストレーションIII-2	2前・後	○	1	○	○	1	1	25	メディア	
	イラストレーションIII-3	2前・後	○	1	○	○	1	1	28	メディア	
	イラストレーションIV-1	2前・後	○	1	○	○	1	1	24	メディア	
	イラストレーションIV-2	2前・後	○	1	○	○	1	1	32	メディア	
	イラストレーションIV-3	2前・後	○	1	○	○	1	1	28	メディア	
	イラストレーションV-1	3前・後	○	1	○	○	1	1	21	メディア	
	イラストレーションV-2	3前・後	○	1	○	○	1	1	18	メディア	
	イラストレーションV-3	3前・後	○	1	○	○	1	1	20	メディア	
	イラストレーションV-4	3前・後	○	1	○	○	1	1	24	メディア	
	イラストレーションV-5	3前・後	○	1	○	○	1	1	20	メディア	
	イラストレーションV-6	3前・後	○	1	○	○	1	1	20	メディア	
	デザイン基礎1 (イラストレーション)	1前・後	○	2	○	○	1	1	30	印刷教材	
	デザイン基礎2 (イラストレーション)	2前・後	○	2	○	○	1	1	50	印刷教材	
	イラストレーション基礎1	2前・後	○	2	○	○	1	1	30	印刷教材	
	イラストレーション基礎2	1前・後	○	2	○	○	1	1	30	印刷教材	
	イラストレーション演習I-1	1前・後	○	2	○	○	1	1	39	印刷教材	
	イラストレーション演習I-2	2前・後	○	2	○	○	1	1	33	印刷教材	
	イラストレーション演習II-1	2前・後	○	2	○	○	1	1	34	印刷教材	
	イラストレーション演習II-2	3前・後	○	2	○	○	1	1	25	印刷教材	
	イラストレーション演習III-1	3前・後	○	2	○	○	1	1	20	印刷教材	
	イラストレーション演習III-2	3前・後	○	2	○	○	1	1	20	印刷教材	
	イラストレーション演習IV	4後	○	6	○	○	1	1	22	印刷教材	
	卒業制作 (イラストレーション)	4後	○	2	○	○	1	1	22	面接	
	映像I-1	1前・後	○	2	○	○	1	1	2	メディア	
	映像I-2	1前・後	○	2	○	○	1	1	3	メディア	
	映像II-1	1前・後	○	2	○	○	1		2	メディア	
	映像II-2	1前・後	○	2	○	○	1	1	3	メディア	
	映像III-1	2前・後	○	2	○	○	3		3	メディア	
	映像IV-1	2前・後	○	2	○	○	3		3	メディア	
	映像IV-2	2前・後	○	2	○	○	2		2	メディア	
	映像V-1	3前・後	○	2	○	○	4		4	メディア	
	映像V-2	3前・後	○	2	○	○	2		2	メディア	
	映像V-3	3前・後	○	2	○	○	2		2	メディア	
	映像講義1	1前・後	○	2	○	○	1			メディア	
	映像講義2	1前・後	○	2	○	○	2		2	メディア	
	映像基礎1	1前・後	○	2	○	○	1		2	メディア	
	映像演習I-1	1前・後	○	2	○	○	2		2	メディア	
	映像演習I-2	1前・後	○	2	○	○	1			メディア	
	映像基礎2	2前・後	○	2	○	○	1			メディア	
	映像演習II-1	2前・後	○	2	○	○	3		3	メディア	
	映像演習II-2	2前・後	○	2	○	○	1			メディア	
	映像演習III-1	3前・後	○	2	○	○	4		4	メディア	
	映像演習III-2	3前・後	○	2	○	○	1		2	メディア	
	映像演習IV	4後	○	4	○	○	2	2		メディア	
	卒業制作 (映像)	4後	○	4	○	○	2	2		面接	
	グラフィックデザイン概論	1前・後	○	1	○	○	1	1		面接	
	グラフィックデザインI-1	1前・後	○	1	○	○		1		2	面接
	グラフィックデザインI-2	1前・後	○	1	○	○		1		3	面接
	グラフィックデザインI-3	1前・後	○	1	○	○		1		1	面接
	グラフィックデザインI-4	1前・後	○	1	○	○	1			3	面接
	グラフィックデザインII-1	1前・後	○	1	○	○	1			3	面接
	グラフィックデザインII-2	1前・後	○	1	○	○	1			4	面接
	グラフィックデザインIII-1	2前・後	○	1	○	○		1		3	面接
	グラフィックデザインIII-2	2前・後	○	1	○	○	1			2	面接
	グラフィックデザインIII-3	2前・後	○	1	○	○	1			2	面接
	グラフィックデザインIII-4	2前・後	○	1	○	○	1			2	面接
	グラフィックデザインIV-1	2前・後	○	1	○	○	1	1		2	面接
	グラフィックデザインIV-2	2前・後	○	1	○	○	1			2	面接
	グラフィックデザインV-1	3前・後	○	1	○	○	1			1	面接
	グラフィックデザインV-2	3前・後	○	1	○	○	1			2	面接
	グラフィックデザインV-3	3前・後	○	1	○	○		1		1	面接
	グラフィックデザインV-4	3前・後	○	1	○	○	1			1	面接

専門 教育 科目	グラフィックデザインV-5	3前・後	○	1			○			1	1	1	面接
	グラフィックデザインV-6	3前・後	○	1			○			1		2	面接
	デザイン基礎1 (グラフィックデザイン)	1前・後	○	2			○			2	1	4	印刷教材
	デザイン基礎2 (グラフィックデザイン)	1前・後	○	2			○			2	1	3	印刷教材
	グラフィックデザイン基礎1	2前・後	○	2			○			2	1	4	印刷教材
	グラフィックデザイン基礎2	2前・後	○	2			○			2	1	1	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 I-1	1前・後	○	2			○					5	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 I-2	1前・後	○	2			○			1		3	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 II-1	2前・後	○	2			○					3	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 II-2	2前・後	○	2			○			1		2	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 III-1	3前・後	○	2			○			2	1	4	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 III-2	3前・後	○	2			○					4	印刷教材
	グラフィックデザイン演習 IV	4後	○	4			○			2	1	9	印刷教材
	卒業制作 (グラフィックデザイン)	4後	○	6			○			1	1		面接
	書画I-1	1前・後	○	2			○			1		13	面接
	書画I-2	1前・後	○	2			○			1		16	面接
	書画II-1	1前・後	○	2			○			1		15	面接
	書画II-2	1前・後	○	2			○			1		16	面接
	書画III-1	2前・後	○	2			○			1		14	面接
	書画III-2	2前・後	○	2			○			1		16	面接
	書画IV-1	2前・後	○	2			○			1		17	面接
	書画IV-2	2前・後	○	2			○			1		16	面接
	書画V-1 (書)	3前・後	○	2			○			1		16	面接
	書画V-2 (書)	3前・後	○	2			○			1		21	面接
	書画V-3 (画)	3前・後	○	2			○			1		15	面接
	書画V-4 (画)	3前・後	○	2			○			1		15	面接
	卒業制作 (書)	4後	○	4			○			2		1	面接
	卒業制作 (画)	4後	○	4			○			2		2	面接
	書画演習 I-1	1前・後	○	2			○			1		15	印刷教材
	書画演習 I-2	1前・後	○	2			○			1		14	印刷教材
	書画演習 II-1	2前・後	○	2			○			1		15	印刷教材
	書画演習 II-2	2前・後	○	2			○			1		14	印刷教材
	書画講義1	1前・後	○	2		○				2		17	印刷教材
	書画講義2	1前・後	○	2		○				2		18	印刷教材
	書画講義3	1前・後	○	2		○				2		14	印刷教材
	書画講義4	1前・後	○	2		○				2	2期	12	印刷教材
	食文化デザインI-1	1前・後	○	2			○				1	6	メディア
	食文化デザインI-2	1前・後	○	2			○					1	メディア
	食文化デザインII-1	1前・後	○	2			○				1	1	メディア
	食文化デザインII-2	1前・後	○	2			○					2	メディア
	食文化デザインIII-1	2前・後	○	2			○					3	メディア
	食文化デザインIV-1	2前・後	○	2			○					2	メディア
	食文化デザインIV-2	2前・後	○	2			○					3	メディア
	食文化デザインV-1	3前・後	○	2			○					1	メディア
	食文化デザインV-2	3前・後	○	2			○					2	メディア
	食文化デザインV-3	3前・後	○	2			○					1	メディア
	食文化デザイン基礎1	1前・後	○	2			○					3	印刷教材
	食文化デザイン基礎2	1前・後	○	2			○					3	印刷教材
	食文化デザイン演習I-1	1前・後	○	2			○					3	印刷教材
	食文化デザイン演習I-2	1前・後	○	2			○					2	印刷教材
	食文化デザイン基礎3	2前・後	○	2			○					2	印刷教材
	食文化デザイン基礎4	2前・後	○	2			○					2	印刷教材
	食文化デザイン演習II-1	2前・後	○	2			○				1	4	印刷教材
	食文化デザイン演習II-2	2前・後	○	2			○					3	印刷教材
	食文化デザイン演習III-1	3前・後	○	2			○					3	印刷教材
	食文化デザイン演習III-2	3前・後	○	2			○				1	4	印刷教材
	食文化デザイン演習IV	4後	○	4			○			1		3	印刷教材
	卒業制作 (食文化デザイン)	4後	○	4			○			1		3	面接
	文芸入門	1前・後	○	1		○						2	面接
	文章表現基礎	1前・後	○	1		○						2	面接
	文芸I-1	1前・後	○	1		○						2	面接
	文芸I-2	1前・後	○	1		○				2		1	面接
	文芸I-4	1前・後	○	1		○						1	面接
	文芸II-3	1前・後	○	1		○						2	面接
	文芸II-4	1前・後	○	1		○						2	面接
	文芸III-1	1前・後	○	1		○					1	1	面接
	文芸III-3	1前・後	○	1		○						2	面接
	文芸III-4	1前・後	○	1		○						2	面接
	文芸論II-3	1前・後	○	2		○					1	3	印刷教材
	文芸論II-4	1前・後	○	2		○					1		印刷教材
	文芸論II-5	1前・後	○	2		○					1	1	印刷教材

	文芸演習I-1	1前・後	○	2			○				1			6	印刷教材
	文芸演習I-2	1前・後	○	2			○				1			2	印刷教材
	文芸演習II-1	1前・後	○	2			○				1			3	印刷教材
	文芸演習II-2	1前・後	○	2			○				1			2	印刷教材
	文芸演習II-3	1前・後	○	2			○				1			1	印刷教材
	論文研究I-1	3前・後	○	1			○				2			10	印刷教材
	論文研究II-1	3前・後	○	1			○				2			10	印刷教材
	論文研究I-2	3前・後	○	1			○				2			10	印刷教材
	論文研究II-2	4後	○	1			○				2			11	印刷教材
	卒業研究	4後	○	8			○				2			10	印刷教材
	小計 (160科目)	—	—	297	0	0	—			6	6	7	0	0	510
資格科目	博物館実習1 (事前指導)	4前			1			○			1				面接
	博物館実習2 (館園実習)	4前			1			○			1				面接
	博物館実習3 (事後指導)	4後			1			○			1				面接
	博物館概論 (学芸員課程)	1前・後			2		○				1	1		21	印刷教材
	博物館経営論 (学芸員課程)	1前・後			2		○				1			13	印刷教材
	博物館資料論 (学芸員課程)	1前・後			2		○				1	1		16	印刷教材
	博物館情報・メディア論	1前・後			2		○				1			9	印刷教材
	博物館生涯学習概論	1前・後			2		○				1			12	印刷教材
	博物館教育論	1前・後			2		○				1			15	印刷教材
	博物館資料保存論	1前・後			2		○				1			10	印刷教材
	博物館展示論	1前・後			2		○				1	1		13	印刷教材
小計 (11科目)	—	—	0	19	0	—				1		1		66	
合計 (292科目)			—	—	297	223	0	—		11	13	11	1	0	822
学位又は称号		学士 (芸術)			学位又は学科の分野				美術関係						
卒業・修了要件及び履修方法								授業期間等							
<p>専門教育科目の必修・選択科目から60単位以上修得のうえ、総修得単位124単位以上（うち面接授業およびメディア授業から30単位以上）修得すること（ただし、専門教育科目の必修・選択科目のうち、文芸コース・アートライティングコースの場合、学部共通専門教育科目から32単位以上かつ学科専門教育科目から28単位以上、書画コースの場合、学部共通専門教育科目から20単位以上かつ学科専門教育科目から40単位以上、グラフィックデザイン、イラストレーションコース、食文化デザインコース、映像コースの場合、学部共通専門教育科目から12単位以上かつ学科専門教育科目から48単位以上修得すること）。</p>								1 学年の学期区分				2 学期			
								1 学期の授業期間				15 週			
								1 時限の授業の標準時間				80 分			

教育課程等の概要																
(芸術学部美術工芸学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹へ助手を除く教員
芸術教養科目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1				○						5	
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1				○						5	
	創造的工房論1	1・2/3Q			1			○							1	メディア
	創造的工房論2	1・2/4Q			1			○							1	メディア
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○			1				
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○						1	
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1				○		1	1			1	
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1				○		1	1			1	
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2				○		1	1	1		20	共同
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2				○		1	1	1		20	共同
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4					○	1	2	1		24	集中・共同
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2				○						4	
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2				○						4	
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2				○		1				3	
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2				○						2	
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1				○		1	1				共同
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1				○		1	1				共同
プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1			1	集中	
プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2					○	2	2				※講義	
プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2					○	2	2				※講義	
小計(20科目)				0	34	0				2	2	1	0	0	38	
キャリア科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2				○		1				1	
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1				○						4	メディア
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1				○		1				4	メディア
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1				○						1	メディア
	キャリア研究基礎	1/3Q			1				○		1				1	メディア
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1				○						1	
小計(6科目)				0	7	0				1	0	0	0	0	6	
コミュニケーション科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1				○		2				4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1				○		2				4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1				○		2				1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1				○		2				1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1				○		1					メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1				○		1					メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1				○						1	
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1				○						1	メディア
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1				○						1	メディア
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○						1	
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1				○						1	
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○		1						
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○						1		
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○		1						
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1				○						1		
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1				○						1		
英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○		1						
小計(22科目)				0	22	0				3	0	0	0	0	15	

教養科目群	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1			○								1		
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2							1				2		
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○				1				1		
	宗教学概論	2・3/1Q			1			○							1		メディア	
	文学入門	2・3/3Q			1			○			1						メディア	
	文化史1	2・3/休			1			○			1						メディア	
	文化史2	2・3/休			1			○			1						メディア	
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1			○								2		メディア
	社会学	2・3/1Q・3Q			1			○								2		メディア
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1			○								3		メディア
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1			○								3		メディア
	現代社会概論	2・3/3Q			1			○				1						メディア
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1			○				1						メディア
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1			○				1						メディア
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1			○								2		メディア
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1			○								2		メディア
	農演習1	2・3/1Q・3Q			2						1							
	農演習2	2・3/2Q・4Q			2						1							
	哲学概論	2・3/3Q			1			○								1		メディア
	法学基礎	2・3/1Q・3Q			1			○				1						メディア
	アカデミックリサーチ	1/3Q			1			○								4		
	情報リテラシー	1・2/1Q・2Q			1			○					1					メディア
	生命科学	2・3/1Q・3Q			1			○								1		
	データサイエンス入門1	2・3/3Q			1			○								1		メディア
	データサイエンス入門2	2・3/4Q			1			○								1		メディア
	心理学基礎	2・3/3Q			1			○								1		メディア
	芸術教養論	1/1Q・2Q・4Q	○	1	1			○				1				1		メディア・オムニバス
	アカデミックライティング	1/4Q			1			○				1				4		
	国際政治学	2・3/2Q			1			○								1		メディア
	考古学1	2・3/1Q			1			○				1				1		メディア
	考古学2	2・3/2Q			1			○				1				1		メディア
	文化人類学特論	2・3/3Q			1			○								1		メディア
	歴史学	2・3/2Q			1			○				1						メディア
	人文地理学	2・3/4Q			1			○					1					メディア
	美学	2・3/2Q			1			○				1						メディア
	環境科学	2・3/休			1			○								1		
	小計 (36科目)	—	—	1	38	0	—	—	—	—	—	4	3	2	0	0	28	—
	芸術科目群	工芸デザイン論1	2・3/1Q・3Q			1			○				1					メディア
		工芸デザイン論2	2・3/2Q・4Q			1			○				1					メディア
		美術論1	1・2/1Q・3Q			1			○			2				1		メディア
		美術論2	1・2/2Q・4Q			1			○			2				1		メディア
		美術史1	1・2/1Q・3Q			1			○				1					メディア
		美術史2	1・2/2Q・4Q			1			○				1					メディア
		素材論	2・3/3Q			1			○							2		共同
		芸術と心理1	1・2/1Q			1			○							1		メディア
		芸術と心理2	1・2/2Q			1			○							1		メディア
		表象文化特論	2・3/1Q・3Q			1			○			1				1		メディア
現代アート1		2・3/1Q・3Q			1			○			1						メディア	
現代アート2		2・3/2Q・4Q			1			○			1						メディア	
デザイン特別演習1		3・4/1Q・3Q			2						1			1				
デザイン特別演習2		3・4/2Q・4Q			2						1			1				
芸術基礎演習1		1・2/1Q・3Q			2											10		
芸術基礎演習2		1・2/2Q・4Q			2						1							
色彩論1		2・3/休			1			○								1		
色彩論2		2・3/休			1			○								1		
写真概論		2・3/3Q			1			○			1							メディア
芸術と自然1		1・2/3Q			1			○								1		メディア
芸術と自然2		1・2/4Q			1			○								1		メディア
芸術特別演習1		3・4/1Q・3Q			2						2			1		1		
芸術特別演習2		3・4/2Q・4Q			2						2			1		1		
芸術基礎演習3		2・3/2Q・4Q			2									1				
芸術と社会		1・2/3Q			1			○				1						メディア
デッサン演習1		1・2/1Q・3Q			2						1					7		共同
デッサン演習2		1・2/2Q・4Q			2						1					7		共同
デッサン演習3		1・2/休			2											2		共同
芸術と文化		1・2/2Q			2			○			4		1			3		メディア・オムニバス
デザイン概論		2・3/2Q			1			○			2					7		メディア・オムニバス
京都の美術初歩		2・3/3Q			1			○			1							
西洋の美術初歩		2・3/1Q			1			○			1							
美術解剖学		2・3/3Q			1			○								1		メディア
芸術史講義 (日本) 1		2・3/前・後			2			○								1		集中・メディア
芸術史講義 (日本) 2		2・3/休			2			○								1		集中・メディア
芸術史講義 (日本) 3		2・3/前・後			2			○								1		集中・メディア
芸術史講義 (日本) 4		2・3/休			2			○								1		集中・メディア
芸術史講義 (アジア) 1		2・3/前・後			2			○								1		集中・メディア

	芸術史講義 (アジア) 2	2・3/休			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (アジア) 3	2・3/前・後			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (アジア) 4	2・3/休			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 1	2・3/前・後			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 2	2・3/休			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 3	2・3/前・後			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (ヨーロッパ) 4	2・3/休			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (近現代) 1	2・3/前・後			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (近現代) 2	2・3/休			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (近現代) 3	2・3/前・後			2		○									1	集中・メディア	
	芸術史講義 (近現代) 4	2・3/休			2		○									1	集中・メディア	
	藝術立国論	1/1Q・2Q・4Q	○	1			○			1						3	メディア・共同	
	芸術と倫理	1・2/4Q			1		○					1					メディア	
	空間論	2・3/4Q			1		○			1							メディア	
	芸術哲学特論	2・3/1Q			1		○			1							メディア	
	音と芸術特論	2・3/3Q			1		○			1							メディア	
	民族音楽	2・3/4Q			1		○									1		
	小計 (55科目)	—	—	1	80	0	—			4	1	1	0	0	40	—		
日本文化科目群	京都学1	1・2/3Q			1		○									1	メディア	
	京都学2	1・2/4Q			1		○									1	メディア	
	日本芸能史1	1・2/1Q			1		○			1								
	日本芸能史2	1・2/2Q			1		○			1								
	日本芸能史3	1・2/3Q			1		○			1								
	日本芸能史4	1・2/4Q			1		○			1								
	日本芸能史特論	1・2/1Q・3Q			1		○					1					メディア	
	伝統文化特論	2・3/2Q・4Q			1		○					1						
	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q			2												1	
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q			2			○									3	
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q			2				○								3	共同
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q			2				○								3	
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q			2				○								3	
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○								1	
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q			2				○								1	
伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q			2				○								2	共同	
伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q			2				○								1		
伝統文化演習10演劇	1・2/3Q			2				○								3		
伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q			2				○								3	共同	
伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q			2				○								3	共同	
小計 (20科目)	—	—	0	32	0	—	—			1	0	1	0	0	25	—		
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q			2		○				2							
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q			2		○				1						1	※演習
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q			2		○				1						1	※演習
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q			2			○			2						2	
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q			2			○		1		1						
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q			2			○		1							1	※演習
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q			2				○			1					1	※演習
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q			2				○	1		1					2	
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q			2				○	2								
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q			2				○		1						1	※演習
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q			2				○			1					1	※演習
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q			2					2							2	
	画像研究	2・3/1Q			2				○								2	※講義
	音響研究	2・3/2Q			2				○								2	※講義
	自然言語研究	2・3/3Q			2				○								2	※講義
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q			2				○								2	※講義
	アート&テクノロジー	2・3/1Q			2				○								2	※講義
	芸術の考古学	2・3/2Q			2				○								2	※講義
	芸術資源論	2・3/3Q			2				○								2	※演習
芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q			2					○							2	※講義	
サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q			2				○								2	※講義	
グローバルスタディーズ	2・3/2Q			2				○								2	※講義	
マネジメント演習	2・3/3Q			2				○								2	※講義	
リーダーシッププログラム	2・3/4Q			2				○								2	※講義	
小計 (24科目)	—	—	0	48	0	—	—			2	2	2	0	0	36	—		
専門科目	図学	1/3Q			2		○									2		
	進級研究・制作1	1/4Q	○	2				○		1	2	6				6	※講義・共同	
	進級研究・制作2	2/4Q	○	4				○		1	2	6				6	※講義	
	進級研究・制作3	3/4Q	○	4				○		1	2	6				6	※講義	
	卒業研究・制作	4/後	○	8				○		11	16	13				1		
	芸術文化概論	1/1Q	○	2				○		4	3	5						メディア・共同
	超越文化論	1/3Q	○	2				○		1	2							メディア・共同
	アート・マネジメント論	2/3Q	○	2				○		1	2					1		メディア
	工芸概論	1/3Q			2			○			2	2						メディア・共同
	文化資源学概論	1/4Q			2			○			1	1						メディア・共同
	超越文化特論	3/2Q			2			○			2						1	
	キュレーション論	3/3Q			2			○			1	1					1	
	美術工芸入門3	1/3Q	○	2				○		3	3	7				4		※講義・共同



美術工芸基礎1	2/1Q	○	2			○		1	2		1	※講義
美術工芸基礎2	2/3Q	○	2			○		2	1	1	1	※講義
美術工芸入門3	1/3Q	○	2			○		3	3	7	4	※講義・共同
表現研究1	3/1Q			2		○			3		2	
表現研究2	3/3Q			2		○			3		2	
領域研究4	4/1Q			2		○			3		2	
領域研究5	4/2Q			2		○			3		2	
美術概論	1/2Q			2		○				2		メディア・共同
記録文化論	2/1Q			2		○					1	
プロフェッショナル研究	3/1Q	○	2			○		1	1		1	メディア・共同
現代社会とアート	2/4Q	○	2			○		1		1		メディア・共同
絵画基礎演習	2/1Q・3Q			2		○					1	
彫刻基礎演習	2/1Q・3Q			2		○					1	
デザイン基礎演習	2/1Q・3Q			2		○					1	
工芸基礎演習	2/1Q・3Q			2		○					1	
文化遺産論	1/2Q			2				2	3	4		メディア・共同
世界芸術史	2/2Q	○	2			○			1			メディア
領域研究1	3/1Q	○	2			○			3			※講義
領域研究2	3/2Q			2		○			3			
領域研究3	3/3Q	○	2			○			3			※講義
美術工芸入門1	1/1Q	○	2			○		2	2	7	4	※講義・共同
美術工芸入門2	1/2Q	○	2			○		3	2	6	4	※講義・共同
キャリアデザイン研究	2/4Q			2		○			3	1		
日本画入門演習1	1/1Q			2		○					2	共同
日本画入門演習2	1/2Q			2		○					2	共同
日本画入門演習3	1/3Q			2		○					2	共同
日本画基礎演習1	2/1Q			2		○		2		2	2	
日本画基礎演習2	2/2Q			2		○		2		2	2	
日本画基礎演習3	2/2Q			2		○		2		2	2	
日本画基礎演習4	2/3Q			2		○		2		2	2	
日本画応用演習1	3/1Q			2		○		2		2	2	
日本画応用演習2	3/2Q			2		○		2		2	2	
油画入門演習1	1/1Q			2		○		2		1		共同
油画入門演習2	1/2Q			2		○			1	1		共同
油画入門演習3	1/3Q			2		○		2	1	1		共同
油画基礎演習1	2/1Q			2		○		4			2	
油画基礎演習2	2/2Q			2		○		4			2	
油画基礎演習3	2/3Q			2		○		4			2	
油画応用演習1	3/1Q			2		○		4			2	
油画応用演習2	3/2Q			2		○		4			2	
油画応用演習3	3/3Q			2		○		4			2	
染織テキスタイル入門演習1	1/1Q			2		○				1	1	共同
染織テキスタイル入門演習2	1/2Q			2		○				1	2	共同
染織テキスタイル入門演習3	1/3Q			2		○				1	1	共同
染織テキスタイル基礎演習1	2/1Q			2		○				3	2	
染織テキスタイル基礎演習2	2/1Q			2		○				3	2	
染織テキスタイル基礎演習3	2/2Q			2		○				3	2	
染織テキスタイル基礎演習4	2/2Q			2		○				3	2	
染織テキスタイル基礎演習5	2/3Q			2		○				3	2	
染織テキスタイル応用演習	3/1Q			2		○				3	2	
写真・映像入門演習1	1/1Q			2		○				1	1	共同
写真・映像入門演習2	1/2Q			2		○				1	1	共同
写真・映像入門演習3	1/3Q			2		○				1	2	共同
写真・映像基礎演習1	2/1Q			2		○		1	2	1	2	
写真・映像基礎演習2	2/1Q			2		○		1	2	1	2	
写真・映像基礎演習3	2/2Q			2		○		1	2	1	2	
写真・映像基礎演習4	2/3Q			2		○		1	2	1	2	
写真・映像基礎演習5	2/3Q			2		○		1	2	1	2	
写真・映像応用演習	3/1Q			2		○		1	2	1	2	
総合造形入門演習1	1/1Q			2		○			1	1		共同
総合造形入門演習2	1/2Q			2		○				1	1	共同
総合造形入門演習3	1/3Q			2		○			1	2	2	共同
総合造形基礎演習1	2/1Q			2		○			1	1	2	
総合造形基礎演習2	2/1Q			2		○				1	2	
総合造形基礎演習3	2/2Q			2		○			1		2	
総合造形基礎演習4	2/2Q			2		○			1	1	2	
総合造形基礎演習5	2/3Q			2		○			1	1	2	
総合造形基礎演習6	2/3Q			2		○			1	1	2	
アートプロデュース入門	1/1Q			2							1	共同
アートプロデュース入門演習1	1/2Q			2		○		1			1	共同
アートプロデュース入門演習2	1/3Q			2		○				1	1	共同
アートプロデュース基礎1	2/1Q			2		○		1	1			共同
アートプロデュース基礎2	2/2Q			2							1	
アートプロデュース基礎演習1	2/1Q			2		○		1			1	
アートプロデュース基礎演習2	2/2Q			2		○		1	1		1	
アートプロデュース応用演習1	3/1Q			2		○		1	1		1	
アートプロデュース応用演習2	3/2Q			2		○		1	1		1	

	歴史遺産学入門演習	1/1Q			2			○		3	1	2					※講義・共同	
	歴史遺産学基礎演習1	2/1Q			2			○			1						※講義	
	歴史遺産学基礎演習2	2/1Q			2			○			1						※講義	
	歴史遺産学基礎演習3	2/2Q			2			○			1						※講義	
	歴史遺産学基礎演習4	2/3Q			2			○			1						※講義	
	歴史遺産学応用演習1	3/1Q			2			○		3	1	2						
	歴史遺産学応用演習2	3/3Q			2			○		3	1	2						
	歴史遺産学基礎演習5	2/3Q			2			○		3	1	2						
	歴史遺産学発展演習	4/2Q			2			○		3	1	2						
	学科特殊演習1	1/認定科目			2			○										
	学科特殊演習2	1/認定科目			2			○										
	学科特殊演習3	1/認定科目			2			○										
	学科特殊演習4	1/認定科目			2			○										
	小計 (103科目)	—	—	46	170	0		—		16	16	14	0	0	0	123	—	
自由 選択 科目	特殊演習1	1認定科目			2			○										
	特殊演習2	1認定科目			2			○										
	特殊演習3	1認定科目			2			○										
	特殊演習4	1認定科目			2			○										
	特殊講義1	1認定科目			2			○										
	特殊講義2	1認定科目			2			○										
	特殊講義3	1認定科目			2			○										
	特殊講義4	1認定科目			2			○										
	特殊講義5	1認定科目			2			○										
	特殊講義6	1認定科目			2			○										
	特殊講義7	1認定科目			1			○										
	特殊講義8	1認定科目			1			○										
	国内現地研修1	1認定科目			2			○										
	国内現地研修2	1認定科目			2			○										
	国内現地研修3	1認定科目			2			○										
	国内現地研修4	1認定科目			2			○										
	国内現地研修5	1認定科目			2			○										
	国内現地研修6	1認定科目			2			○										
	海外現地研修(異文化) 1	1認定科目			2			○										
	海外現地研修(異文化) 2	1認定科目			2			○										
	海外現地研修(語学) 1	1認定科目			2			○										
	海外現地研修(語学) 2	1認定科目			2			○										
	海外現地研修(特殊) 1	1認定科目			2			○										
	海外現地研修(特殊) 2	1認定科目			2			○										
	国語入門1	1・2/3Q			1			○									1	
	国語入門2	1・2/4Q			1			○									1	
	数学入門1	1・2/3Q			1			○									1	
	数学入門2	1・2/4Q			1			○									1	
	数学基礎1	1・2/3Q			1			○									1	
	数学基礎2	1・2/4Q			1			○									1	
	キャリア・インターンシップ1	2認定科目			1			○										
	キャリア・インターンシップ2	2認定科目			1			○										
キャリア・インターンシップ3	2認定科目			2			○											
リアルワーク・プロジェクト1	1・2/通			2			○			2						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト2	1・2/通			2			○									2	集中	
リアルワーク・プロジェクト3	1・2/通			2			○									1	集中・共同	
リアルワーク・プロジェクト4	1・2/通			2			○									2	集中	
リアルワーク・プロジェクト5	1・2/通			2			○									2	集中	
リアルワーク・プロジェクト6	1・2/通			2			○									2	集中	
リアルワーク・プロジェクト7	1・2/通			2			○									2	集中	
リアルワーク・プロジェクト8	1・2/通			2			○									2	集中	
ウルトラ・プロジェクト1	1・2/通			2			○				1					1	集中	
ウルトラ・プロジェクト2	1・2/通			2			○				1					1	集中	
ウルトラ・プロジェクト3	1・2/通			2			○				1					1	集中	
ウルトラ・プロジェクト4	1・2/通			2			○				1					1	集中	
小計 (45科目)	—	—	0	80	0		—			2	1	0	0	0	0	10	—	
資格 課程 科目	教師論	1/前・後			2			○										
	教育原理	2/前・後			2			○									2	
	教育心理学	2/前・後			2			○									1	
	特別支援教育概論	2/前・後			2			○		1							1	
	教育制度論	2/前・後			2			○									2	
	教育課程論	2/前・後			2			○									2	
	道徳教育の理論と実践	2/前・後			2			○									1	
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2/前・後			2			○									1	
	生徒・進路指導論	2/前・後			2			○				1						
	教育相談	2/前・後			2			○									1	
	美術科教育法1	2/前・後			2			○									1	
	美術科教育法2	2/前・後			2			○				1						
	美術科教育法3	3/前・後			2			○				1						
	美術科教育法4	3/前・後			2			○				1						
	教育実習	4/通			5			○				2					1	
	教職実践演習	4/前・後			2			○		1	2						1	
	教育方法 (通信情報技術の活用含む)	2/前・後			2			○									2	

小計 (17科目)		—	—	0	37	0	—	—	—	1	2	0	0	0	14	—
学 芸 員 科 目	博物館概論	2/前・後			2		○				1				1	
	博物館資料論	2/前・後			2		○					1				
	博物館経営論	3/前・後			2		○					1				
	博物館情報・メディア論	2/前・後			2		○					1			1	
	博物館教育論	2/前・後			2		○								1	
	生涯学習概論	2/前・後			2		○								1	
	博物館実習1	3/前・後			2				○			1			4	
	博物館実習2	4/通			1				○			1	1			
	博物館資料保存論	2/前・後			2		○								2	
	博物館展示論	2/前・後			2		○						1		1	
小計 (10科目)		—	—	0	19	0	—	—	—	0	1	1	0	0	11	—
合計 (358科目)		—	—	48	567	0	—	—	—	26	22	17	0	0	324	—
学位又は称号	学士 (芸術)					学位又は学科の分野	美術関係									
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等									
必修科目46単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 履修科目の登録の上限：10単位（1クォーターあたり）※ただし、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位							1 学年の学期区分					2 学期				
							1 学期の授業期間					14 週				
							1 時限の授業の標準時間					100 分				

教育課程等の概要																
(芸術学部 キャラクターデザイン学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹(へ)助手(を除く)以外の教員
芸術教養科目	ことばのワークショップ1	1/1Q		1				○							5	
	ことばのワークショップ2	1/2Q		1				○							5	
	創造的工房論1	1・2/3Q		1			○								1	メディア
	創造的工房論2	1・2/4Q		1			○								1	メディア
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2				○			1					
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2				○							1	
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q		1			○			1	1				1	
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q		1			○			1	1				1	
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q		2				○			1	1			20	共同
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q		2				○			1	1			20	
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休		4					○		1	2	1		24	集中・共同
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q		2				○							4	
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q		2				○							4	
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q		2				○			1				3	
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q		2				○							2	
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q		1				○			1	1				共同
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q		1				○			1	1				共同
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休		2					○		1	1			1	集中
プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q		2					○		2	2				※講義	
プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q		2					○		2	2				※講義	
小計(20科目)			—	0	34	0		—		2	2	1	0	0	38	—
キャリア科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q		2				○		1					1	
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q		1				○							4	メディア
	就職対策特講	3/1Q・2Q		1				○		1					4	メディア
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q		1				○							1	メディア
	キャリア研究基礎	1/3Q		1				○		1						メディア
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q		1				○							1	
小計(6科目)			—	0	7	0		—		1	0	0	0	0	6	—
コミュニケーション科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q		1				○							4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q		1				○							4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q		1				○							1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q		1				○							1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q		1				○								メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q		1				○								メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q		1				○							1	
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q		1				○							1	
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q		1				○							1	
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q		1				○							1	
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q		1				○							1	メディア
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q		1				○							1	メディア
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		1				○							1	
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q		1				○							1	
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q		1				○							1	
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q		1				○							1	
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q		1				○			1					
	ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q		1				○							1	
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q		1				○			1						
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q		1				○							1		
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q		1				○							1		
英語圏の文化と言語	2・3/3Q		1				○			1						
小計(22科目)			—	0	22	0		—		3	0	0	0	0	15	—
人文教養科目群	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q		1				○							1	
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2				○							2	
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q		1				○							1	
	宗教学概論	2・3/1Q		1				○							1	メディア
	文学入門	2・3/3Q		1				○								メディア
	文化史1	2・3/休		1				○								メディア
	文化史2	2・3/休		1				○								メディア
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q		1				○							2	メディア
	社会学	2・3/1Q・3Q		1				○							2	メディア
	民俗学1	2・3/1Q・3Q		1				○							3	メディア
	民俗学2	2・3/2Q・4Q		1				○							3	メディア
	現代社会概論	2・3/3Q		1				○								メディア
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q		1				○								メディア
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q		1				○								メディア
	人権教育1	1・2/1Q・3Q		1				○							2	メディア

教養科目群	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1	○										2	メディア
	農演習1	2・3/1Q・3Q			2	○				1							
	農演習2	2・3/2Q・4Q			2	○				1							
	哲学概論	2・3/3Q			1	○										1	メディア
	法学基礎	2・3/1Q・3Q			1	○					1						メディア
	アカデミックリサーチ	1/3Q			1	○										4	
	情報リテラシー	1・2/1Q・2Q			1	○						1					メディア
	生命科学	2・3/1Q・3Q			1	○										1	
	データサイエンス入門1	2・3/3Q			1	○										1	メディア
	データサイエンス入門2	2・3/4Q			1	○										1	メディア
	心理学基礎	2・3/3Q			1	○										1	メディア
	芸術教養論	1/1Q・2Q・4Q	○	1		○						1				1	メディア・オムニバス
	アカデミックライティング	1/4Q			1	○						1				4	
	国際政治学	2・3/2Q			1	○										1	メディア
	考古学1	2・3/1Q			1	○						1				1	メディア
	考古学2	2・3/2Q			1	○						1				1	メディア
	文化人類学特論	2・3/3Q			1	○										1	メディア
	歴史学	2・3/2Q			1	○							1				メディア
	人文地理学	2・3/4Q			1	○							1				メディア
	美学	2・3/2Q			1	○						1					メディア
環境科学	2・3/休			1	○										1		
小計(36科目)			1	38	0				4	3	2	0	0		28		
芸術科目群	工芸デザイン論1	2・3/1Q・3Q			1	○					1						メディア
	工芸デザイン論2	2・3/2Q・4Q			1	○					1						メディア
	美術論1	1・2/1Q・3Q			1	○					2					1	メディア
	美術論2	1・2/2Q・4Q			1	○					2					1	メディア
	美術史1	1・2/1Q・3Q			1	○						1					メディア
	美術史2	1・2/2Q・4Q			1	○						1					メディア
	素材論	2・3/3Q			1	○										2	共同
	芸術と心理1	1・2/1Q			1	○										1	メディア
	芸術と心理2	1・2/2Q			1	○										1	メディア
	表象文化特論	2・3/1Q・3Q			1	○					1					1	メディア
	現代アート1	2・3/1Q・3Q			1	○					1						メディア
	現代アート2	2・3/2Q・4Q			1	○					1						メディア
	デザイン特別演習1	3・4/1Q・3Q			2		○				1			1			
	デザイン特別演習2	3・4/2Q・4Q			2		○				1			1			
	芸術基礎演習1	1・2/1Q・3Q			2		○									10	
	芸術基礎演習2	1・2/2Q・4Q			2		○				1						
	色彩論1	2・3/休			1	○										1	
	色彩論2	2・3/休			1	○										1	
	写真概論	2・3/3Q			1	○					1						メディア
	芸術と自然1	1・2/3Q			1	○										1	メディア
	芸術と自然2	1・2/4Q			1	○										1	メディア
	芸術特別演習1	3・4/1Q・3Q			2		○				2			1		1	
	芸術特別演習2	3・4/2Q・4Q			2		○				2			1		1	
	芸術基礎演習3	2・3/2Q・4Q			2		○							1			
	芸術と社会	1・2/3Q			1	○						1					メディア
	デッサン演習1	1・2/1Q・3Q			2		○				1					7	共同
	デッサン演習2	1・2/2Q・4Q			2		○				1					7	共同
	デッサン演習3	1・2/休			2		○									2	共同
	芸術と文化	1・2/2Q			1	○					4		1			3	メディア・オムニバス
	デザイン概論	2・3/2Q			1	○					2					7	メディア・オムニバス
	京都の美術初歩	2・3/3Q			1	○					1						
	西洋の美術初歩	2・3/1Q			1	○					1						
	美術解剖学	2・3/3Q			1	○										1	メディア
	芸術史講義(日本)1	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(日本)2	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(日本)3	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(日本)4	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(アジア)1	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(アジア)2	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(アジア)3	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(アジア)4	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(ヨーロッパ)1	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(ヨーロッパ)2	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(ヨーロッパ)3	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(ヨーロッパ)4	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(近現代)1	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(近現代)2	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(近現代)3	2・3/前・後			2	○										1	集中・メディア
	芸術史講義(近現代)4	2・3/休			2	○										1	集中・メディア
	藝術立国論	1/1Q・2Q・4Q	○	1		○					1					3	メディア・共同
	芸術と倫理	1・2/4Q			1	○							1				メディア
空間論	2・3/4Q			1	○					1							
芸術哲学特論	2・3/1Q			1	○					1						メディア	
音と芸術特論	2・3/3Q			1	○					1						メディア	
民族音楽	2・3/4Q			1	○										1		
小計(55科目)			1	80	0				4	1	1	0	0		40		

日本文化科目群	京都学1	1・2/3Q		1	○							1	メディア	
	京都学2	1・2/4Q		1	○							1	メディア	
	日本芸能史1	1・2/1Q		1	○			1						
	日本芸能史2	1・2/2Q		1	○			1						
	日本芸能史3	1・2/3Q		1	○			1						
	日本芸能史4	1・2/4Q		1	○			1						
	日本芸能史特論	1・2/1Q・3Q		1	○					1			メディア	
	伝統文化特論	2・3/2Q・4Q		1	○					1				
	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q		2		○						1		
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q		2		○						3		
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q		2		○						3	共同	
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q		2		○						3		
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q		2		○						3		
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2		○						1		
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q		2		○						1		
	伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q		2		○						2	共同	
	伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q		2		○						1		
	伝統文化演習10演劇	1・2/3Q		2		○						3		
	伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q		2		○						3	共同	
	伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q		2		○						3	共同	
小計(20科目)	—	—	0	32	0	—	—	1	0	1	0	0	25	—
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q		2	○				2					
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q		2	○				1				1	※演習
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q		2	○				1				1	※演習
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q		2		○			2				2	
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q		2		○		1		1				
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q		2		○		1					1	※演習
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q		2		○				1			1	※演習
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q		2		○		1		1			2	
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q		2		○		2						
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q		2		○				1			1	※演習
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q		2		○				1			1	※演習
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q		2		○		2					2	
	画像研究	2・3/1Q		2		○							2	※講義
	音響研究	2・3/2Q		2		○							2	※講義
	自然言語研究	2・3/3Q		2		○							2	※講義
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q		2		○							2	※講義
	アート&テクノロジー	2・3/1Q		2		○							2	※講義
	芸術の考古学	2・3/2Q		2		○							2	※講義
	芸術資源論	2・3/3Q		2		○							2	※演習
	芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q		2		○							2	※講義
サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q		2		○							2	※講義	
グローバルスタディーズ	2・3/2Q		2		○							2	※講義	
マネジメント演習	2・3/3Q		2		○							2	※講義	
リーダーシッププログラム	2・3/4Q		2		○							2	※講義	
小計(24科目)	—	—	0	48	0	—	—	2	2	2	0	0	36	—
専門科目	キャラクターデザイン演習1	1/1Q	○	4		○		1		4			3	共同
	キャラクターデザイン演習2	1/2Q	○	4		○		1		4			3	共同
	ゲームプログラミング1	2・3/1Q		2		○							1	
	ゲームプログラミング2	2・3/2Q		2		○							1	
	絵画基礎演習	2/1Q・3Q		2		○							1	
	キャラクターデザイン論1	1/1Q	○	2		○		1	1					共同
	キャラクターデザイン論2	1/2Q	○	2		○		1		1			1	共同
	コンテンツプロデュース論	2・3/2Q		2		○		2						
	背景表現技法1	2・3/1Q		2		○		1					1	メディア
	背景表現技法2	2・3/2Q		2		○		1					1	メディア
	キャラクター表現技法1	1/3Q		2		○		1		1			1	共同
	キャラクター表現技法2	1/4Q		2		○		1		1			1	共同
	グラフィックデザイン演習1	2・3/1Q		2		○			1	2			3	
	グラフィックデザイン演習2	2・3/2Q		2		○			1	2			3	
	グラフィックデザイン演習3	2・3/3Q		2		○			1	2			3	
	エフェクトデザイン	2・3/3Q		2		○							3	
	ポートフォリオデザイン	2・3/4Q		2		○				1				
	キャラクターデザイン論3	2・3/1Q		2		○		1						
	キャラクターデザインプロジェクト1	2・3/4Q		2		○		1	1	1				
	キャラクターデザイン総合演習5	2/3Q		4		○				2			1	メディア・共同
	キャラクターデザイン総合演習3	2/1Q		4		○		1						メディア
	キャラクターデザイン総合演習4	2/2Q		4		○		1						メディア
	マーケティング基礎	2・3/2Q		2		○		1						
	思考法開発	2・3/3Q		2		○		1						
	キャラクターデザイン総合演習1	1/3Q	○	4		○		1		6			3	共同
	キャラクターデザイン総合演習2	1/4Q	○	4		○		1		7			3	共同
グラフィックデザイン演習4	2・3/4Q		2		○			1	1			3		
キャラクターデザインプロジェクト2	3/1Q		2		○		1	1	1			3		
キャラクターデザインプロジェクト3	3/2Q		2		○		1	1	1					
業界研究・著作権概論	2・3/1Q		2		○		1							
彫刻基礎演習	2/1Q・3Q		2		○							1		
進級研究・制作1	1/4Q	○	2		○		2	2	4				※講義・共同	
進級研究・制作2	2/4Q	○	4		○		2	2	4				※講義	
進級研究・制作3	3/4Q	○	4		○		2	2	4				※講義	



目	博物館情報・メディア論	2/前・後		2	○				1			1					
	博物館教育論	2/前・後		2	○							1					
	生涯学習概論	2/前・後		2	○							1					
	博物館実習1	3/前・後		2			○				1					4	
	博物館実習2	4/通		1			○			1							
	博物館資料保存論	2/前・後		2	○				1							2	
	博物館展示論	2/前・後		2	○						1					1	
	小計 (10科目)			—	—	0	19	0	—	—	0	1	1	0	0	11	—
合計 (301科目)				—	—	38	481	0	—	—	16	10	14	0	0	241	
学位又は称号	学士 (芸術)		学位又は学科の分野		美術関係												
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等							
必修科目38単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 履修科目の登録の上限：10単位 (1クォーターあたり) ※ただし、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位 専門科目の選択科目のうち、コース別に必修科目を設ける。										1学年の学期区分				2学期			
										1学期の授業期間				14週			
										1時限の授業の標準時間				100分			
・キャラクターデザインコースは、キャラクターデザイン演習1、キャラクターデザイン演習2を必修とする。																	
・マンガコースは、マンガ演習1、マンガ演習2を必修とする。																	



教育課程等の概要																
（芸術学部 情報デザイン学科）																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹（助手を除く）以外の教員
芸術教養科目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1			○							5	
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1			○							5	
	創造的工房論1	1・2/3Q			1			○							1	メディア
	創造的工房論2	1・2/4Q			1			○							1	メディア
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○			1					
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○							1	
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1			○			1	1			1	
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1			○			1	1			1	
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2			○			1	1			20	共同
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2			○			1	1			20	
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4					○	1	2	1		24	集中・共同
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2			○							4	
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2			○							4	
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2			○			1				3	
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2			○							2	
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1			○			1	1				共同
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1			○			1	1				共同
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1			1	集中
	プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2			○			2	2				※講義
	プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2			○			2	2				※講義
小計（20科目）	—	—	0	34	0	—	—	—	—	2	2	1	0	0	38	—
キャリア科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2			○			1				1	
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1			○							4	メディア
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1			○			1				4	メディア
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1			○							1	メディア
	キャリア研究基礎	1/3Q			1			○			1				1	メディア
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1			○							1	
小計（6科目）	—	—	0	7	0	—	—	—	1	0	0	0	0	6	—	
コミュニケーション科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1			○			2				4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1			○			2				4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1			○			2				1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1			○			2				1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1			○			1				1	メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1			○			1				1	メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1			○							1	
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1			○							1	
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1			○							1	
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1			○							1	
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1			○							1	メディア
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1			○							1	メディア
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○							1	
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1			○							1	
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1	
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1	
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1	
	ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○							1	
	フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○			1				1	
	アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1			○							1	
	スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1			○							1	
	英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1	
小計（22科目）	—	—	0	22	0	—	—	—	—	3	0	0	0	0	15	—
教養科目	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1			○							1	
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○			1				2	
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○			1				1	
	宗教学概論	2・3/1Q			1			○							1	メディア
	文学入門	2・3/3Q			1			○			1					メディア
	文化史1	2・3/休			1			○			1					メディア
	文化史2	2・3/休			1			○			1					メディア
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア
	社会学	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1			○							3	メディア
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1			○							3	メディア
	現代社会概論	2・3/3Q			1			○			1					メディア
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1			○			1					メディア
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1			○			1					メディア
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1			○							2	メディア
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1			○							2	メディア
	農演習1	2・3/1Q・3Q			2			○			1					
	農演習2	2・3/2Q・4Q			2			○			1					
	哲学概論	2・3/3Q			1			○							1	メディア



日本文化科目群	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q	2			○						1																
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q	2			○						3																
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q	2			○						3	共同															
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q	2			○						3																
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q	2			○						3																
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q	2			○						1																
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q	2			○						1																
	伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q	2			○						1		共同														
	伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q	2			○						2																
	伝統文化演習10演劇	1・2/3Q	2			○						3																
	伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q	2			○						3	共同															
伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q	2			○						3	共同																
小計(20科目)															—	—	0	32	0			1	0	1	0	0	25	—
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q	2			○						2																
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q	2			○						1																
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q	2			○						1																
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q	2			○						2																
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q	2			○				1		1																
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q	2			○				1		1																
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q	2			○						1																
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q	2			○				1		1																
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q	2			○				2		1																
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q	2			○					1																	
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q	2			○					1																	
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q	2			○				2		2																
	画像研究	2・3/1Q	2			○						2																
	音響研究	2・3/2Q	2			○						2																
	自然言語研究	2・3/3Q	2			○						2																
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q	2			○						2																
	アート&テクノロジー	2・3/1Q	2			○						2																
	芸術の考古学	2・3/2Q	2			○						2																
	芸術資源論	2・3/3Q	2			○						2																
芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q	2			○						2																	
サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q	2			○						2																	
グローバルスタディーズ	2・3/2Q	2			○						2																	
マネジメント演習	2・3/3Q	2			○						2																	
リーダーシッププログラム	2・3/4Q	2			○						2																	
小計(24科目)															—	—	0	48	0			2	2	2	0	0	36	—
専攻科目	情報デザイン概論	1/1Q	○	2			○					2	3	3														
	構想基礎1	1/2Q	○	2			○					2	3	3														
	構想基礎2	1/3Q	○	2			○					2	3	3														
	進級研究・制作1	1/4Q	○	2			○					2	2	3														
	企画と構想1	2/1Q	○	2			○					2	3	3														
	企画と構想2	2/2Q	○	2			○					2	3	3														
	統合計画	2/3Q		2			○					3	3	3														
	進級研究・制作2	2/4Q	○	4			○					3	3	3														
	テーマ研究1	3/1Q		2			○					2	3	3														
	テーマ研究2	3/2Q		2			○					2	3	3														
	テーマ研究3	3/3Q		2			○					2	3	3														
	進級研究・制作3	3/4Q	○	4			○					3	3	3														
	テーマ研究・制作1	4/1Q	○	2			○					3	3	3														
	テーマ研究・制作2	4/2Q	○	2			○					3	3	3														
	卒業研究・制作	4/後期	○	8			○					2	3	5														
	小計(15科目)															—	—	32	8	0			3	3	5	0	0	12
系統科目	情報デザイン講義1	2・3/1Q	2			○						1	1	1														
	情報デザイン講義2	2・3/2Q	2			○						1	1	1														
	情報デザイン講義3	2・3/3Q	2			○						1	1	1														
	情報デザイン講義4	2・3/4Q	2			○						1	1	1														
小計(4科目)															—	—	0	8	0			1	1	1	0	0	4	—
基礎1シクスキュル科目	デジタルリテラシー1	1/1Q	○	2			○							1														
	デジタルリテラシー2	1/2Q	○	2			○							1														
	デジタルリテラシー3	1/3Q		2			○					1	1															
	デジタルリテラシー4	1/4Q		2			○					1	5															
	ベーシックデザイン1	1/1Q	○	2			○							1														
	ベーシックデザイン2	1/2Q	○	2			○							2														
小計(6科目)															—	—	8	4	0			0	1	5	0	0	15	—
コース専門科目系統	ゲームクリエイション基礎1	1/3Q	○	2			○							1														
	ゲームクリエイション基礎2	1/4Q	○	2			○							1														
	ゲームクリエイション応用1	2/1Q		2			○					1	1															
	ゲームクリエイション応用2	2/2Q		2			○					1	1															
	ゲームクリエイション応用3	2/3Q		2			○					1	1															
	ゲームクリエイション展開	3/1Q		2			○					1	1															
	映像クリエイション基礎1	1/3Q	○	2			○					1	2															
	映像クリエイション基礎2	1/4Q	○	2			○					1	2															
	映像クリエイション応用1	2/1Q		2			○					1	1	1														
	映像クリエイション応用2	2/2Q		2			○					1	1	1														
	映像クリエイション応用3	2/3Q		2			○					1	1	1														
	映像クリエイション展開	3/1Q		2			○					1	1	1														
	ビジュアルデザイン基礎1	1/3Q	○	2			○							1														
	ビジュアルデザイン基礎2	1/4Q	○	2			○							1														
	ビジュアルデザイン応用1	2/1Q		2			○					2	2	2														
	ビジュアルデザイン応用2	2/2Q		2			○					2	2	2														
	ビジュアルデザイン応用3	2/3Q		2			○					2	2	2														
ビジュアルデザイン展開	3/1Q		2			○					2	2	2															



科目	特別支援教育概論	2/前・後		2		○			1				1	共同	
	教育制度論	2/前・後		2		○							2		
	教育課程論	2/前・後		2		○							2		
	道德教育の理論と実践	2/前・後		2		○							1		
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2/前・後		2		○							1		
	生徒・進路指導論	2/前・後		2		○			1				1		
	教育相談	2/前・後		2		○							1		
	美術科教育法1	2/前・後		2		○							1		
	美術科教育法2	2/前・後		2		○			1				1		
	美術科教育法3	3/前・後		2		○			1						
	美術科教育法4	3/前・後		2		○			1						
	教育実習	4/通		5				○	2				1	※実技・集中	
	教職実践演習	4/前・後		2			○		1	2			1		
	教育方法（通信情報技術の活用含む）	2/前・後		2		○							2		
	小計（17科目）	—	—	0	37	0	—	—	1	2	0	0	0	14	—
	学芸員科目	博物館概論	2/前・後		2		○			1				1	
		博物館資料論	2/前・後		2		○				1				
博物館経営論		3/前・後		2		○				1					
博物館情報・メディア論		2/前・後		2		○				1			1		
博物館教育論		2/前・後		2		○							1		
生涯学習概論		2/前・後		2		○							1		
博物館実習1		3/前・後		2				○		1			4	※実技	
博物館実習2		4/通		1				○	1	1				※実技・集中・共同	
博物館資料保存論		2/前・後		2		○							2		
博物館展示論		2/前・後		2		○				1			1		
小計（10科目）	—	—	0	19	0	—	—	0	1	1	0	0	11	—	
合計（329科目）		—	—	42	515	0	—	—	15	10	11	0	0	268	—
学位又は称号	学士（芸術）		学位又は学科の分野				美術関係								
卒業・修了要件及び履修方法								授業期間等							
必修科目42単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 履修科目の登録の上限：10単位（1クォーターあたり）※ただし、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位 専門科目の選択科目のうち、コース別に必修科目を設ける。								1学年の学期区分				2学期			
								1学期の授業期間				14週			
								1時限の授業の標準時間				100分			
								・映像クリエイションコースは、映像クリエイション基礎1、映像クリエイション基礎2を必修とする。 ・ビジュアルデザインコースは、ビジュアルデザイン基礎1、ビジュアルデザイン基礎2を必修とする。 ・ゲームクリエイションコースは、ゲームクリエイション基礎1、ゲームクリエイション基礎2を必修とする。 ・イラストレーションコースは、イラストレーション基礎1、イラストレーション基礎2を必修とする。							

教育課程等の概要																
(芸術学部 プロダクトデザイン学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数		授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教		助手	基幹(助手以外の教員)
芸術 教養 科目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1				○					5		
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1				○					5		
	創造的工房論1	1・2/3Q			1				○					1	メディア	
	創造的工房論2	1・2/4Q			1				○					1	メディア	
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○		1			1		
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○					1		
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1				○		1	1		1		
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1				○		1	1		1		
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2				○		1	1		20	共同	
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2				○		1	1		20		
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4					○	1	2	1	24	集中・共同	
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2				○					4		
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2				○					4		
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2				○		1			3		
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2				○					2		
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1				○		1	1			共同	
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1				○		1	1			共同	
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1		1	集中	
	プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2					○	2	2			※講義	
	プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2					○	2	2			※講義	
小計(20科目)	—	—	0	34	0	—	—	—	—	2	2	1	0	0	38	—
キャリア 科目 目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2				○		1				1	
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1				○						4	メディア
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1				○		1				4	メディア
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1				○						1	メディア
	キャリア研究基礎	1/3Q			1				○		1				1	メディア
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1				○						1	
小計(6科目)	—	—	0	7	0	—	—	—	1	0	0	0	0	6	—	
コミュニ ケー ション 科目 目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1				○		2				4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1				○		2				4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1				○		2				1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1				○		2				1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1				○		1					メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1				○		1					メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1				○						1	
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1				○						1	メディア
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1				○						1	メディア
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○						1	
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1				○						1	
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○		1					
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○						1		
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○		1						
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1				○						1		
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1				○						1		
英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○		1						
小計(22科目)	—	—	0	22	0	—	—	—	—	3	0	0	0	0	15	—
教養 科目	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○						2	
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○						1	
	宗教学概論	2・3/1Q			1				○						1	メディア
	文学入門	2・3/3Q			1				○		1					メディア
	文化史1	2・3/休			1				○		1					メディア
	文化史2	2・3/休			1				○		1					メディア
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1				○						2	メディア
	社会学	2・3/1Q・3Q			1				○						2	メディア
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1				○						3	メディア
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1				○						3	メディア
	現代社会概論	2・3/3Q			1				○							メディア
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1				○							メディア
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1				○							メディア
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1				○						2	メディア
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1				○						2	メディア
	農演習1	2・3/1Q・3Q			2				○		1					
農演習2	2・3/2Q・4Q			2				○		1						
哲学概論	2・3/3Q			1				○						1	メディア	









目	博物館情報・メディア論	2/前・後			2		○						1				1	
	博物館教育論	2/前・後			2		○										1	
	生涯学習概論	2/前・後			2		○										1	
	博物館実習1	3/前・後			2				○				1				4	
	博物館実習2	4/通			1				○				1	1				
	博物館資料保存論	2/前・後			2		○										2	
	博物館展示論	2/前・後			2		○						1				1	
	小計 (10科目)				—	0	19	0	—			0	1	1	0	0	11	—
合計 ( 317 科目)					—	—	32	501	0	—		19	9	4	0	0	217	
学位又は称号	学士 (芸術)	学位又は学科の分野			美術関係													
卒業・修了要件及び履修方法											授業期間等							
必修科目32単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 履修科目の登録の上限：10単位 (1クォーターあたり) ※ただし、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位) 専門科目の選択科目のうち、コース別に必修科目を設ける。											1学年の学期区分				2学期			
											1学期の授業期間				14週			
											1時限の授業の標準時間				100分			
・プロダクトデザインコースは、キャリアデザイン応用、プロダクトデザイン基礎、クリエイティブシンキング基礎、造形基礎、造形演習2、製図基礎、造形演習1を必修とする。																		
・クロステックデザインコースは、コンピュータ基礎、スタートアップ思考1、スタートアップ思考2、ブランニングベーシック、プレゼンテーションベーシック、コンセプトメイキング、スタートアップ思考3を必修とする。																		

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術学部 空間演出デザイン学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数		授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教		助 手	基 幹 ( 助 手 を 除 く 教 員)
芸 術 教 養 科 目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1				○						5	
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1				○						5	
	創造的工房論1	1・2/3Q			1				○						1	メディア
	創造的工房論2	1・2/4Q			1				○						1	メディア
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○		1					
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○						1	
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1				○		1	1			1	
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1				○		1	1			1	
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2				○		1	1			20	共同
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2				○		1	1			20	
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4					○	1	2	1		24	集中・共同
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2				○						4	
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2				○						4	
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2				○		1				3	
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2				○						2	
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1				○		1	1				共同
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1				○		1	1				共同
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1			1	集中
	プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2				○		2	2				※講義
	プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2				○		2	2				※講義
小計(20科目)				0	34	0				2	2	1	0	0	38	
キ ャ リ ア 科 目 群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2				○		1				1	
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1				○						4	メディア
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1				○		1				4	メディア
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1				○						1	メディア
	キャリア研究基礎	1/3Q			1				○		1				1	メディア
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1				○						1	
小計(6科目)			0	7	0					1	0	0	0	0	6	
コ ミュ ニ ケ ー シ ョ ン 科 目 群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1				○		2				4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1				○		2				4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1				○		2				1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1				○		2				1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1				○		1				1	メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1				○		1				1	メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1				○						1	
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1				○						1	
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1				○						1	メディア
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1				○						1	メディア
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○						1	
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1				○						1	
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○		1				1	
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○						1		
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1				○		1				1		
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1				○						1		
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1				○						1		
英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1				○		1				1		
小計(22科目)				0	22	0				3	0	0	0	0	15	
教 養	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1				○						1	
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○		1				2	
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○		1				1	
	宗教学概論	2・3/1Q			1				○						1	メディア
	文学入門	2・3/3Q			1				○		1				1	メディア
	文化史1	2・3/休			1				○		1				1	メディア
	文化史2	2・3/休			1				○		1				1	メディア
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1				○						2	メディア
	社会学	2・3/1Q・3Q			1				○						2	メディア
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1				○						3	メディア
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1				○						3	メディア
	現代社会概論	2・3/3Q			1				○						1	メディア
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1				○						1	メディア
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1				○						1	メディア
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1				○						2	メディア
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1				○						2	メディア
	農演習1	2・3/1Q・3Q			2				○		1					
農演習2	2・3/2Q・4Q			2				○		1						

科目群	哲学概論	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	法学基礎	2・3/1Q・3Q			1	○				1				1	メディア	
	アカデミックリサーチ	1/3Q			1	○								4	メディア	
	情報リテラシー	1・2/1Q・2Q			1	○						1			メディア	
	生命科学	2・3/1Q・3Q			1	○								1		
	データサイエンス入門1	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	データサイエンス入門2	2・3/4Q			1	○								1	メディア	
	心理学基礎	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	芸術教養論	1/1Q・2Q・4Q	○	1		○					1			1	メディア・オムニバス	
	アカデミックライティング	1/4Q			1	○					1			4		
	国際政治学	2・3/2Q			1	○								1	メディア	
	考古学1	2・3/1Q			1	○					1			1	メディア	
	考古学2	2・3/2Q			1	○					1			1	メディア	
	文化人類学特論	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	歴史学	2・3/2Q			1	○						1			メディア	
	人文地理学	2・3/4Q			1	○							1		メディア	
	美学	2・3/2Q			1	○					1				メディア	
	環境科学	2・3/休			1	○								1		
	小計 (36科目)	-	-	1	38	0	-			4	3	2	0	0	28	-
	芸術科目群	工芸デザイン論1	2・3/1Q・3Q			1	○									メディア
工芸デザイン論2		2・3/2Q・4Q			1	○					1				メディア	
美術論1		1・2/1Q・3Q			1	○				2				1	メディア	
美術論2		1・2/2Q・4Q			1	○				2				1	メディア	
美術史1		1・2/1Q・3Q			1	○					1				メディア	
美術史2		1・2/2Q・4Q			1	○					1				メディア	
素材論		2・3/3Q			1	○								2	共同	
芸術と心理1		1・2/1Q			1	○								1	メディア	
芸術と心理2		1・2/2Q			1	○								1	メディア	
表象文化特論		2・3/1Q・3Q			1	○					1			1	メディア	
現代アート1		2・3/1Q・3Q			1	○					1				メディア	
現代アート2		2・3/2Q・4Q			1	○					1				メディア	
デザイン特別演習1		3・4/1Q・3Q			2		○				1		1			
デザイン特別演習2		3・4/2Q・4Q			2		○				1		1			
芸術基礎演習1		1・2/1Q・3Q			2		○							10		
芸術基礎演習2		1・2/2Q・4Q			2		○				1					
色彩論1		2・3/休			1		○							1		
色彩論2		2・3/休			1		○							1		
写真概論		2・3/3Q			1		○				1				メディア	
芸術と自然1		1・2/3Q			1		○							1	メディア	
芸術と自然2		1・2/4Q			1		○							1	メディア	
芸術特別演習1		3・4/1Q・3Q			2		○				2		1			
芸術特別演習2		3・4/2Q・4Q			2		○				2		1			
芸術基礎演習3		2・3/2Q・4Q			2		○						1			
芸術と社会		1・2/3Q			1		○					1			メディア	
デッサン演習1		1・2/1Q・3Q			2		○				1			7	共同	
デッサン演習2		1・2/2Q・4Q			2		○				1			7	共同	
デッサン演習3		1・2/休			2		○							2	共同	
芸術と文化		1・2/2Q			1		○				4	1			メディア・オムニバス	
デザイン概論		2・3/2Q			1		○				2			7	メディア・オムニバス	
京都の美術初歩		2・3/3Q			1		○				1					
西洋の美術初歩		2・3/1Q			1		○				1					
美術解剖学		2・3/3Q			1		○							1	メディア	
芸術史講義 (日本) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 2		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 3		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 4		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 2		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 3		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 4		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 2		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 3		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 4		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 2		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 3		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 4		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
藝術立国論		1/1Q・2Q・4Q	○	1			○				1			3	メディア・共同	
芸術と倫理		1・2/4Q			1		○						1		メディア	
空間論		2・3/4Q			1		○				1					
芸術哲学特論		2・3/1Q			1		○				1				メディア	
音と芸術特論		2・3/3Q			1		○				1				メディア	
民族音楽	2・3/4Q			1		○							1			
小計 (55科目)	-	-	1	80	0	-			4	1	1	0	0	40	-	
京都学1	1・2/3Q			1		○								1	メディア	
京都学2	1・2/4Q			1		○								1	メディア	
日本芸能史1	1・2/1Q			1		○				1						
日本芸能史2	1・2/2Q			1		○				1						
日本芸能史3	1・2/3Q			1		○				1						
日本芸能史4	1・2/4Q			1		○				1						





(科目)	博物館経営論	3/前・後		2		○						1									
	博物館情報・メディア論	2/前・後		2		○						1								1	
	博物館教育論	2/前・後		2		○						1								1	
	生涯学習概論	2/前・後		2		○						1								1	
	博物館実習1	3/前・後		2		○						1								4	
	博物館実習2	4/通		1		○					1	1								2	
	博物館資料保存論	2/前・後		2		○						1								2	
	博物館展示論	2/前・後		2		○						1								1	
	小計 (10科目)			—		—						—								—	
合計 (313科目)				—		—	34	491	0		—	13	10	8	0	0	0	0	243		
学位又は称号		学士 (芸術)		学位又は学科の分野			美術関係														
卒業・修了要件及び履修方法												授業期間等									
必修科目34単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 (履修科目の登録の上限:10単位 (1クォーターあたり) ※ただし、1年後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位) 専門科目の選択科目のうち、コース別に必修科目を設ける。  ・ファッションデザインコースは、ファッションデザイン基礎1、ファッションデザイン基礎2、ファッションデザイン表現基礎、ファッションデザイン基礎4、ファッションデザイン基礎5を必修とする。  ・空間デザインコースは、空間デザイン基礎1、空間デザイン基礎2、空間デザイン表現基礎、空間デザイン基礎4、空間デザイン基礎5を必修とする。												1 学年の学期区分					2 学期				
												1 学期の授業期間					14 週				
												1 時限の授業の標準時間					100 分				

教育課程等の概要																
(芸術学部 環境デザイン学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹(助手を除く)教員
芸術教養科目	ことばのワークショップ1	1/1Q		1				○							5	
	ことばのワークショップ2	1/2Q		1				○							5	
	創造的工房論1	1・2/3Q		1				○							1	メディア
	創造的工房論2	1・2/4Q		1				○							1	メディア
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2				○			1					
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2				○							1	
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q		1				○			1	1			1	
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q		1				○			1	1			1	
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q		2				○			1	1			20	共同
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q		2				○			1	1			20	
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休		4				○	○		1	2	1		24	集中・共同
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q		2				○							4	
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q		2				○							4	
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q		2				○			1				3	
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q		2				○							2	
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q		1				○			1	1				共同
プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q		1				○			1	1				共同	
プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休		2					○		1	1			1	集中	
プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q		2					○		2	2				※講義	
プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q		2					○		2	2				※講義	
小計 (20科目)	-	-	0	34	0	-	-	-	-	2	2	1	0	0	38	-
キャリア科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q		2				○			1				1	
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q		1				○							4	メディア
	就職対策特講	3/1Q・2Q		1				○			1				4	メディア
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q		1				○							1	メディア
	キャリア研究基礎	1/3Q		1				○			1				1	メディア
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q		1				○							1	
小計 (6科目)	-	-	0	7	0	-	-	-	-	1	0	0	0	0	6	-
コミュニケーション科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q		1				○			2				4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q		1				○			2				4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q		1				○			2				1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q		1				○			2				1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q		1				○			1				1	メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q		1				○			1				1	メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q		1				○							1	
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q		1				○							1	
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q		1				○							1	
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q		1				○							1	
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q		1				○							1	メディア
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q		1				○							1	メディア
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		1				○							1	
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q		1				○							1	
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q		1				○							1	
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q		1				○							1	
イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q		1				○			1				1		
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q		1				○							1		
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q		1				○			1				1		
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q		1				○							1		
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q		1				○							1		
英語圏の文化と言語	2・3/3Q		1				○			1				1		
小計 (22科目)	-	-	0	22	0	-	-	-	-	3	0	0	0	0	15	-
教養科目	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q		1				○							1	
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2				○			1				2	
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q		1				○			1				1	
	宗教学概論	2・3/1Q		1				○							1	メディア
	文学入門	2・3/3Q		1				○			1				1	メディア
	文化史1	2・3/休		1				○			1				1	メディア
	文化史2	2・3/休		1				○			1				1	メディア
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q		1				○							2	メディア
	社会学	2・3/1Q・3Q		1				○							2	メディア
	民俗学1	2・3/1Q・3Q		1				○							3	メディア
	民俗学2	2・3/2Q・4Q		1				○							3	メディア
	現代社会概論	2・3/3Q		1				○			1				1	メディア
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q		1				○			1				1	メディア
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q		1				○			1				1	メディア
	人権教育1	1・2/1Q・3Q		1				○							2	メディア
	人権教育2	1・2/2Q・4Q		1				○							2	メディア
農演習1	2・3/1Q・3Q		2				○			1						
農演習2	2・3/2Q・4Q		2				○			1						
哲学概論	2・3/3Q		1				○							1	メディア	





日本文化科目群	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q	2								1				
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q	2								3				
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q	2								3	共同			
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q	2								3				
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q	2								3				
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q	2								1				
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q	2								1				
	伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q	2								2	共同			
	伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q	2								1				
	伝統文化演習10演劇	1・2/3Q	2								3				
	伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q	2								3	共同			
	伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q	2								3	共同			
小計(20科目)	—	—	0	32	0	—	—	—	—	—	25	—			
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q	2			○				2					
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q	2			○				1		※演習			
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q	2			○				1		※演習			
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q	2			○				2					
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q	2			○			1		1				
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q	2			○			1			※演習			
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q	2			○				1		※演習			
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q	2			○			1		1				
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q	2			○			2		1				
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q	2			○				1		※演習			
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q	2			○				1		※演習			
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q	2			○			2						
	画像研究	2・3/1Q	2			○						※講義			
	音響研究	2・3/2Q	2			○						※講義			
	自然言語研究	2・3/3Q	2			○						※講義			
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q	2			○						※講義			
	アート&テクノロジー	2・3/1Q	2			○						※講義			
	芸術の考古学	2・3/2Q	2			○						※講義			
	芸術資源論	2・3/3Q	2			○						※演習			
芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q	2			○						※講義				
サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q	2			○						※講義				
グローバルスタディーズ	2・3/2Q	2			○						※講義				
マネジメント演習	2・3/3Q	2			○						※講義				
リーダーシッププログラム	2・3/4Q	2			○						※講義				
小計(24科目)	—	—	0	48	0	—	—	—	—	—	36	—			
専門科目	前近代建築史	1/1Q	○	2		○					2	メディア・共同			
	近代建築史	1/3Q	○	2		○			1			メディア・共同			
	環境デザイン論初歩	1/2Q	○	2		○			2		2	メディア・共同			
	建築一般構造1	1/4Q	○	2		○						メディア			
	建築一般構造2	2/4Q	○	2		○									
	建築計画論	2/2Q	○	2		○				1	2				
	まちづくり計画論	3/4Q	○	2		○					1	5	共同		
	環境デザイン論1	2/1Q	○	2		○			2		3		メディア・オムニバス		
	環境デザイン論2	2/3Q			2		○								
	環境デザイン論3	3/1Q			2		○		1	1	3		オムニバス		
	構造力学	3/3Q	○	2			○						1		
	環境工学	2/2Q	○	2			○						1		
	建築材料学	2/4Q	○	2			○						1	メディア	
	建築法規	3/3Q	○	2			○						1	メディア	
	建築積算・施工	3/4Q	○	2			○		1				2	メディア・共同	
	建築設備学	3/2Q	○	2			○						1	メディア	
	構造計画	3/3Q	○	2			○						5	メディア・オムニバス	
	ランドスケープ計画論	3/休			2		○		1	1			2	集中・共同	
	環境デザイン基礎1	1/1Q			4		○		1	1			2	共同	
	環境デザイン基礎2	1/2Q	○	4			○		3	1	4		2	共同	
	環境デザイン基礎3	1/3Q			4		○		2		2		2	共同	
	環境デザイン基礎4	1/4Q	○	4			○				4		2	共同	
	環境デザイン1	2/1Q			4		○				3		2		
	環境デザイン2	2/2Q	○	4			○		2		2		2		
	環境デザイン3	2/3Q	○	4			○		2	1	2		2		
	PC・CAD初歩	1/3Q			2		○						2		共同
	環境計画	3/1Q	○	4			○		2	1	2		2		
	過程設計1	3/2Q			2		○		2		2		2		
	過程設計2	3/3Q			2		○		2		2		2		
	環境デザイン研究1	4/1Q	○	2			○		3	1	5				
	環境デザイン研究2	4/2Q			2		○		3	1	5				
	CAD1	2/1Q			2		○				1			2	
	CAD2	2/3Q			2		○				1			1	
	庭園演習	3・4/1Q			2		○		3					3	※講義
環境デザイン概論	1/1Q			2		○		3	1	5			5	オムニバス	
進級研究・制作1	1/4Q	○	2			○			1	2			1	※講義・共同	
進級研究・制作2	2/4Q	○	4			○		3	1	3			3	※講義	
進級研究・制作3	3/4Q	○	4			○		3	1	3			2	※講義	
卒業研究・制作	4/後	○	8			○		3	1	5				共同	
絵画基礎演習	2/1Q・3Q			2		○							1		
彫刻基礎演習	2/1Q・3Q			2		○							1		
工芸基礎演習	2/1Q・3Q			2		○							1		
学科特殊演習1	1/認定科目			2		○									
学科特殊演習2	1/認定科目			2		○									
学科特殊演習3	1/認定科目			2		○									
学科特殊演習4	1/認定科目			2		○									

	小計 (46科目)	—	—	72	46	0	—	—	—	3	1	5	—	—	72	—	
自由 選択 科目	特殊演習1	1認定科目			2												
	特殊演習2	1認定科目			2												
	特殊演習3	1認定科目			2												
	特殊演習4	1認定科目			2												
	特殊講義1	1認定科目			2			○									
	特殊講義2	1認定科目			2			○									
	特殊講義3	1認定科目			2			○									
	特殊講義4	1認定科目			2			○									
	特殊講義5	1認定科目			2			○									
	特殊講義6	1認定科目			2			○									
	特殊講義7	1認定科目			1			○									
	特殊講義8	1認定科目			1			○									
	国内現地研修1	1認定科目			2				○								
	国内現地研修2	1認定科目			2				○								
	国内現地研修3	1認定科目			2				○								
	国内現地研修4	1認定科目			2				○								
	国内現地研修5	1認定科目			2				○								
	国内現地研修6	1認定科目			2				○								
	海外現地研修(異文化) 1	1認定科目			2				○								
	海外現地研修(異文化) 2	1認定科目			2				○								
	海外現地研修(語学) 1	1認定科目			2				○								
	海外現地研修(語学) 2	1認定科目			2				○								
	海外現地研修(特殊) 1	1認定科目			2				○								
	海外現地研修(特殊) 2	1認定科目			2				○								
	国語入門1	1・2/3Q			1				○							1	
	国語入門2	1・2/4Q			1				○							1	
	数学入門1	1・2/3Q			1				○							1	
	数学入門2	1・2/4Q			1				○							1	
	数学基礎1	1・2/3Q			1				○							1	
	数学基礎2	1・2/4Q			1				○							1	
	キャリア・インターンシップ1	2認定科目			1					○							
	キャリア・インターンシップ2	2認定科目			1					○							
	キャリア・インターンシップ3	2認定科目			1					○							
リアルワーク・プロジェクト1	1・2/通			2					○						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト2	1・2/通			2					○						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト3	1・2/通			2					○						1	集中・共同	
リアルワーク・プロジェクト4	1・2/通			2					○						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト5	1・2/通			2					○						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト6	1・2/通			2					○						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト7	1・2/通			2					○						2	集中	
リアルワーク・プロジェクト8	1・2/通			2					○						2	集中	
ウルトラ・プロジェクト1	1・2/通			2					○						1	集中	
ウルトラ・プロジェクト2	1・2/通			2					○						1	集中	
ウルトラ・プロジェクト3	1・2/通			2					○						1	集中	
ウルトラ・プロジェクト4	1・2/通			2					○						1	集中	
小計 (45科目)	—	—	0	80	0	—	—	—	—	2	1	0	0	0	10	—	
資格 課程 科目	教師論	1/前・後			2				○								
	教育原理	2/前・後			2				○								
	教育心理学	2/前・後			2				○								
	特別支援教育概論	2/前・後			2				○								
	教育制度論	2/前・後			2				○								
	教育課程論	2/前・後			2				○								
	道徳教育の理論と実践	2/前・後			2				○								
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2/前・後			2				○								
	生徒・進路指導論	2/前・後			2				○								
	教育相談	2/前・後			2				○								
	美術科教育法1	2/前・後			2				○								
	美術科教育法2	2/前・後			2				○								
	美術科教育法3	3/前・後			2				○								
	美術科教育法4	3/前・後			2				○								
	教育実習	4/通			5					○							
	教職実践演習	4/前・後			2					○							
教育方法(通信情報技術の活用含む)	2/前・後			2					○								
小計 (17科目)	—	—	0	37	0	—	—	—	—	1	2	0	0	0	14	—	
学 芸 員 科 目	博物館概論	2/前・後			2				○								
	博物館資料論	2/前・後			2				○								
	博物館経営論	3/前・後			2				○								
	博物館情報・メディア論	2/前・後			2				○								
	博物館教育論	2/前・後			2				○								
	生涯学習概論	2/前・後			2				○								
	博物館実習1	3/前・後			2					○							
	博物館実習2	4/通			1					○							
	博物館資料保存論	2/前・後			2				○								
	博物館展示論	2/前・後			2				○								
小計 (10科目)	—	—	0	19	0	—	—	—	—	0	1	1	0	0	11	—	
合計 (301科目)		—	—	74	443	0	—	—	—	13	7	8	0	0	273	—	
学位又は称号		学士(芸術)			学位又は学科の分野			美術関係									
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等							
必修科目74単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 (履修科目の登録の上限：10単位(1クォーターあたり) ※ただし、1年次前期は1クォーターあたり12単位、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位)										1学年の学期区分			2学期				
										1学期の授業期間			14週				
										1時限の授業の標準時間			100分				

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(芸術学部 映画学科)																	
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数		授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教		助手	基幹(助手を除く)教員	
芸術 教養 科目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1			○						5			
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1			○						5			
	創造的工房論1	1・2/3Q			1			○						1	メディア		
	創造的工房論2	1・2/4Q			1			○						1	メディア		
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○			1						
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○						1			
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1			○			1	1					
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1			○			1	1					
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2			○			1	1		20	共同		
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2			○			1	1		20			
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4				○		1	2	1	24	集中・共同		
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2				○					4			
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2				○					4			
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2				○		1			3			
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2				○					2			
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1				○		1	1			共同		
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1				○		1	1			共同		
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1		1	集中		
	プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2					○	2	2			※講義		
	プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2					○	2	2			※講義		
小計(20科目)	—	—	0	34	0	—	—	—	—	2	2	1	0	0	38	—	
キャリア 科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2			○			1				1		
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1			○							4	メディア	
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1			○			1				4	メディア	
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1			○							1	メディア	
	キャリア研究基礎	1/3Q			1			○			1				1	メディア	
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1			○							1		
小計(6科目)	—	—	0	7	0	—	—	—	1	0	0	0	0	6	—		
コミュニ ケーション 科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1			○			2					4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1			○			2					4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1			○			2					1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1			○			2					1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1			○			1					1	メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1			○			1					1	メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1			○							1		
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1			○							1	メディア	
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1			○							1	メディア	
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○							1		
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1			○							1		
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1		
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○							1			
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○			1				1			
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1			○							1			
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1			○							1			
英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1			
小計(22科目)	—	—	0	22	0	—	—	—	—	3	0	0	0	0	15	—	
教養	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○				1			2		
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○				1			1		
	宗教学概論	2・3/1Q			1			○							1	メディア	
	文学入門	2・3/3Q			1			○			1				1	メディア	
	文化史1	2・3/休			1			○			1				1	メディア	
	文化史2	2・3/休			1			○			1				1	メディア	
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	社会学	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1			○							3	メディア	
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1			○							3	メディア	
	現代社会概論	2・3/3Q			1			○							1	メディア	
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1			○				1			1	メディア	
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1			○				1			1	メディア	
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1			○							2	メディア	
農演習1	2・3/1Q・3Q			2				○		1							
農演習2	2・3/2Q・4Q			2				○		1							

科目群	哲学概論	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	法学基礎	2・3/1Q・3Q			1	○				1					メディア	
	アカデミックリサーチ	1/3Q			1	○								4	メディア	
	情報リテラシー	1・2/1Q・2Q			1	○						1			メディア	
	生命科学	2・3/1Q・3Q			1	○								1		
	データサイエンス入門1	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	データサイエンス入門2	2・3/4Q			1	○								1	メディア	
	心理学基礎	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	芸術教養論	1/1Q・2Q・4Q	○	1		○					1			1	メディア・オムニバス	
	アカデミックライティング	1/4Q			1	○					1			4		
	国際政治学	2・3/2Q			1	○								1	メディア	
	考古学1	2・3/1Q			1	○					1			1	メディア	
	考古学2	2・3/2Q			1	○					1			1	メディア	
	文化人類学特論	2・3/3Q			1	○								1	メディア	
	歴史学	2・3/2Q			1	○						1			メディア	
	人文地理学	2・3/4Q			1	○							1		メディア	
	美学	2・3/2Q			1	○					1				メディア	
	環境科学	2・3/休			1	○								1		
	小計 (36科目)	—	—	1	38	0	—			4	3	2	0	0	28	—
	芸術科目群	工芸デザイン論1	2・3/1Q・3Q			1	○									メディア
工芸デザイン論2		2・3/2Q・4Q			1	○					1				メディア	
美術論1		1・2/1Q・3Q			1	○				2				1	メディア	
美術論2		1・2/2Q・4Q			1	○				2				1	メディア	
美術史1		1・2/1Q・3Q			1	○					1				メディア	
美術史2		1・2/2Q・4Q			1	○					1				メディア	
素材論		2・3/3Q			1	○								2	共同	
芸術と心理1		1・2/1Q			1	○								1	メディア	
芸術と心理2		1・2/2Q			1	○								1	メディア	
表象文化特論		2・3/1Q・3Q			1	○				1				1	メディア	
現代アート1		2・3/1Q・3Q			1	○				1					メディア	
現代アート2		2・3/2Q・4Q			1	○				1					メディア	
デザイン特別演習1		3・4/1Q・3Q			2		○			1		1				
デザイン特別演習2		3・4/2Q・4Q			2		○			1		1				
芸術基礎演習1		1・2/1Q・3Q			2		○							10		
芸術基礎演習2		1・2/2Q・4Q			2		○			1						
色彩論1		2・3/休			1		○							1		
色彩論2		2・3/休			1		○							1		
写真概論		2・3/3Q			1		○			1					メディア	
芸術と自然1		1・2/3Q			1		○							1	メディア	
芸術と自然2		1・2/4Q			1		○							1	メディア	
芸術特別演習1		3・4/1Q・3Q			2		○			2		1		1		
芸術特別演習2		3・4/2Q・4Q			2		○			2		1		1		
芸術基礎演習3		2・3/2Q・4Q			2		○					1				
芸術と社会		1・2/3Q			1		○				1				メディア	
デッサン演習1		1・2/1Q・3Q			2		○			1				7	共同	
デッサン演習2		1・2/2Q・4Q			2		○			1				7	共同	
デッサン演習3		1・2/休			2		○							2	共同	
芸術と文化		1・2/2Q			1		○			4	1			3	メディア・オムニバス	
デザイン概論		2・3/2Q			1		○			2				7	メディア・オムニバス	
京都の美術初歩		2・3/3Q			1		○			1						
西洋の美術初歩		2・3/1Q			1		○			1						
美術解剖学		2・3/3Q			1		○							1	メディア	
芸術史講義 (日本) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 2		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 3		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 4		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 2		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 3		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 4		2・3/休			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 1		2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 2	2・3/休			2		○							1	集中・メディア		
芸術史講義 (ヨーロッパ) 3	2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア		
芸術史講義 (ヨーロッパ) 4	2・3/休			2		○							1	集中・メディア		
芸術史講義 (近現代) 1	2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア		
芸術史講義 (近現代) 2	2・3/休			2		○							1	集中・メディア		
芸術史講義 (近現代) 3	2・3/前・後			2		○							1	集中・メディア		
芸術史講義 (近現代) 4	2・3/休			2		○							1	集中・メディア		
藝術立国論	1/1Q・2Q・4Q	○	1			○			1				3	メディア・共同		
芸術と倫理	1・2/4Q			1		○					1			メディア		
空間論	2・3/4Q			1		○			1							
芸術哲学特論	2・3/1Q			1		○			1					メディア		
音と芸術特論	2・3/3Q			1		○			1					メディア		
民族音楽	2・3/4Q			1		○							1			
小計 (55科目)	—	—	1	80	0	—			4	1	1	0	0	40	—	
	京都学1	1・2/3Q			1	○								1	メディア	
	京都学2	1・2/4Q			1	○								1	メディア	
	日本芸能史1	1・2/1Q			1	○				1						
	日本芸能史2	1・2/2Q			1	○				1						
	日本芸能史3	1・2/3Q			1	○				1						
日本芸能史4	1・2/4Q			1	○				1							

日本文化科目群	日本芸能史特論	1・2/1Q・3Q			1	○						1				メディア
	伝統文化特論	2・3/2Q・4Q			1	○						1				
	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q			2		○								1	
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q			2		○								3	
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q			2		○								3	共同
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q			2		○								3	
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q			2		○								3	
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2		○								1	
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q			2		○								1	
	伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q			2		○								2	共同
	伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q			2		○								1	
	伝統文化演習10演劇	1・2/3Q			2		○								3	
	伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q			2		○								3	共同
	伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q			2		○								3	共同
小計(20科目)	-	-	0	32	0	-	-	1	0	1	0	0	0	25	-	
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q			2	○						2				
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q			2	○						1			1	※演習
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q			2	○						1			1	※演習
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q			2		○					2			2	
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q			2	○				1		1				
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q			2	○				1					1	※演習
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q			2	○						1			1	※演習
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q			2		○			1		1			2	
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q			2	○				2						
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q			2	○						1			1	※演習
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q			2	○						1			1	※演習
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q			2		○			2					2	
	画像研究	2・3/1Q			2		○								2	※講義
	音響研究	2・3/2Q			2		○								2	※講義
	自然言語研究	2・3/3Q			2		○								2	※講義
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q			2		○								2	※講義
	アート&テクノロジー	2・3/1Q			2		○								2	※講義
	芸術の考古学	2・3/2Q			2		○								2	※講義
	芸術資源論	2・3/3Q			2		○								2	※演習
	芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q			2		○								2	※講義
	サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q			2		○								2	※講義
グローバルスタディーズ	2・3/2Q			2		○								2	※講義	
マネジメント演習	2・3/3Q			2		○								2	※講義	
リーダーシッププログラム	2・3/4Q			2		○								2	※講義	
小計(24科目)	-	-	0	48	0	-	-	2	2	2	0	0	0	36	-	
専攻科目	映画概論1	1/1Q	○	2		○						2	3	1		オムニバス
	映画概論2	1/3Q	○	2		○						1				
	作品研究特論	2/3Q			2		○						1			集中
	作品研究1	2/休			2		○								1	
	作品研究2	2/4Q			2		○								1	
	作品研究3	3/2Q			2		○					1				
	映像と社会1	3/3Q			2		○					1				
	映像と社会2	3/4Q			2		○					1				
	デジタル基礎	1/休			2		○								1	※講義・集中
	キャリアプランニング1	3/2Q			2		○					1				
	キャリアプランニング2	3/3Q	○	2			○					3	3	2	1	共同
	映画制作入門1	1/1Q	○	2			○					2	3	2	1	共同
	映画制作入門2	1/2Q	○	4			○					2	3	2	5	共同
	映画制作入門3	1/3Q			4		○					2	3	2	2	共同
	作品研究入門1	1/1Q	○	2			○					1				
	作品研究入門2	1/2Q			2		○					1				
	演技入門1	1/4Q			2			○							1	
	演技入門2	1/4Q			2			○							1	
	プロデュース演習1	3/3Q			2			○				1		1		※講義・共同
	プロデュース演習2	3/4Q			2			○						1		※講義
	映画表現探究1	2/3Q			2			○							1	※講義
	映画表現探究2	3/2Q			2			○					1			
	映画表現探究3	3/3Q			2			○							1	※講義
	映画表現探究4	3/3Q			2			○							1	
	演技・演出1	2/休			2			○				1				集中
	演技・演出2	2/3Q			2			○					1			
	演技・演出3	2/4Q			2			○				1				4
	演技基礎1	2/2Q			2			○				1				
	演技基礎2	2/2Q			2			○							1	
	演技応用1	3/3Q			2			○				1			2	共同
	演技応用2	3/4Q			2			○				1			3	
	プリプロダクション1	4/1Q	○	2				○				3	3	2	1	共同
プリプロダクション2	4/2Q	○	2				○				3	3	2	1		
映画表現基礎1	1/4Q			2			○					2	2		2	※講義・共同
映画表現基礎2	2/3Q			2			○							6	※講義	
作品研究基礎1	1/4Q			2			○							1		
作品研究基礎2	2/2Q			2			○				1					
映画表現応用1	2/2Q			2			○				4	1		1	※講義	
映画表現応用2	2/4Q			2			○				4	1		1	※講義	
フィールドワーク1	3/2Q			2			○					1				
フィールドワーク2	3/3Q			2			○					1				
短編演習1	2/1Q			4			○				3	3			1	

	短編演習2	2/2Q		2		○		3	3						2	※講義	
	映画総合演習1	2/3Q	○	2		○		1	3	2					2		
	映画総合演習2	3/1Q	○	4		○		1	3	2					2		
	映画総合演習3	3/2Q	○	2		○		1	3	2					2		
	進級研究・制作1	1/4Q	○	2		○		2	1						1	※講義・共同	
	進級研究・制作2	2/4Q	○	4		○		1	3	2					2	※講義	
	進級研究・制作3	3/4Q	○	4		○		2	2						1	※講義	
	卒業研究・制作	4/後	○	8		○		3	3	2					1	共同	
	学科特殊演習1	1/認定科目			2	○											
	学科特殊演習2	1/認定科目			2	○											
	学科特殊演習3	1/認定科目			2	○											
	学科特殊演習4	1/認定科目			2	○											
	小計(54科目)	-	-	44	82	0	-	3	4	2	0	0	0	39	-		
自由選択科目	特殊演習1	1認定科目			2		○										
	特殊演習2	1認定科目			2		○										
	特殊演習3	1認定科目			2		○										
	特殊演習4	1認定科目			2		○										
	特殊講義1	1認定科目			2		○										
	特殊講義2	1認定科目			2		○										
	特殊講義3	1認定科目			2		○										
	特殊講義4	1認定科目			2		○										
	特殊講義5	1認定科目			2		○										
	特殊講義6	1認定科目			2		○										
	特殊講義7	1認定科目			1		○										
	特殊講義8	1認定科目			1		○										
	国内現地研修1	1認定科目			2			○									
	国内現地研修2	1認定科目			2			○									
	国内現地研修3	1認定科目			2			○									
	国内現地研修4	1認定科目			2			○									
	国内現地研修5	1認定科目			2			○									
	国内現地研修6	1認定科目			2			○									
	海外現地研修(異文化) 1	1認定科目			2			○									
	海外現地研修(異文化) 2	1認定科目			2			○									
	海外現地研修(語学) 1	1認定科目			2			○									
	海外現地研修(語学) 2	1認定科目			2			○									
	海外現地研修(特殊) 1	1認定科目			2			○									
	海外現地研修(特殊) 2	1認定科目			2			○									
	国語入門1	1・2/3Q			1		○								1		
	国語入門2	1・2/4Q			1		○								1		
	数学入門1	1・2/3Q			1		○								1		
	数学入門2	1・2/4Q			1		○								1		
	数学基礎1	1・2/3Q			1		○								1		
	数学基礎2	1・2/4Q			1		○								1		
	キャリア・インターンシップ1	2認定科目			1			○									
	キャリア・インターンシップ2	2認定科目			1			○									
	キャリア・インターンシップ3	2認定科目			2			○									
	リアルワーク・プロジェクト1	1・2/通			2			○							2	集中	
	リアルワーク・プロジェクト2	1・2/通			2			○							2	集中	
	リアルワーク・プロジェクト3	1・2/通			2			○	2						1	集中・共同	
リアルワーク・プロジェクト4	1・2/通			2			○							2	集中		
リアルワーク・プロジェクト5	1・2/通			2			○							2	集中		
リアルワーク・プロジェクト6	1・2/通			2			○							2	集中		
リアルワーク・プロジェクト7	1・2/通			2			○							2	集中		
リアルワーク・プロジェクト8	1・2/通			2			○							2	集中		
ウルトラ・プロジェクト1	1・2/通			2			○		1					1	集中		
ウルトラ・プロジェクト2	1・2/通			2			○		1					1	集中		
ウルトラ・プロジェクト3	1・2/通			2			○		1					1	集中		
ウルトラ・プロジェクト4	1・2/通			2			○		1					1	集中		
小計(45科目)	-	-	0	80	0	-	-	2	1	0	0	0	10	-			
資格課程科目	博物館概論	2/前・後		2		○			1					1			
	博物館資料論	2/前・後		2		○				1				1			
	博物館経営論	3/前・後		2		○					1						
	博物館情報・メディア論	2/前・後		2		○								1			
	博物館教育論	2/前・後		2		○								1			
	生涯学習概論	2/前・後		2		○								1			
	博物館実習1	3/前・後		2						1				4	※実技		
	博物館実習2	4/通		1					1	1					※実技・集中・共同		
	博物館資料保存論	2/前・後		2		○								2			
	博物館展示論	2/前・後		2		○					1			1			
小計(10科目)	-	-	0	19	0	-	-	0	1	1	0	0	11	-			
合計(292科目)		-	-	46	442	0	-	12	8	5	0	0	226				
学位又は称号	学士(芸術)			学位又は学科の分野				美術関係									
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等							
必修科目46単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 (履修科目の登録の上限:10単位(1クォーターあたり) ※ただし、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位)										1学年の学期区分				2学期			
										1学期の授業期間				14週			
										1時間の授業の標準時間				100分			

教育課程等の概要																	
(芸術学部 舞台芸術学科)																	
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数		授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教		助手	基幹(助手を除く)教員	
芸術 教養 科目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1			○						5			
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1			○						5			
	創造的工房論1	1・2/3Q			1			○						1	メディア		
	創造的工房論2	1・2/4Q			1			○						1	メディア		
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○			1						
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○						1			
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1			○			1	1					
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1			○			1	1					
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2			○			1	1		20	共同		
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2			○			1	1		20			
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4				○		1	2	1	24	集中・共同		
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2				○					4			
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2				○					4			
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2				○		1			3			
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2				○					2			
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1				○		1	1			共同		
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1				○		1	1			共同		
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1		1	集中		
	プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2					○	2	2			※講義		
	プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2					○	2	2			※講義		
小計(20科目)				0	34	0				2	2	1	0	0	38		
キャリア 科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2			○			1				1		
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1			○							4	メディア	
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1			○			1				4	メディア	
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1			○							1	メディア	
	キャリア研究基礎	1/3Q			1			○			1				1	メディア	
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1			○							1		
小計(6科目)				0	7	0				1	0	0	0	0	6		
コミュニ ケーション 科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1			○			2					4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1			○			2					4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1			○			2					1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1			○			2					1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1			○			1					1	メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1			○			1					1	メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1			○							1		
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1			○							1	メディア	
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1			○							1	メディア	
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○							1		
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1			○							1		
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1		
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○							1			
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○			1				1			
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1			○							1			
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1			○							1			
英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1			
小計(22科目)				0	22	0				3	0	0	0	0	15		
教養	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○			1			2		
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○						1		
	宗教学概論	2・3/1Q			1			○							1	メディア	
	文学入門	2・3/3Q			1			○			1				1	メディア	
	文化史1	2・3/休			1			○			1				1	メディア	
	文化史2	2・3/休			1			○			1				1	メディア	
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	社会学	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1			○							3	メディア	
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1			○							3	メディア	
	現代社会概論	2・3/3Q			1			○							1	メディア	
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1			○							1	メディア	
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1			○							1	メディア	
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1			○							2	メディア	
	農演習1	2・3/1Q・3Q			2				○		1						
農演習2	2・3/2Q・4Q			2				○		1							



科目群	哲学概論	2・3/3Q			1	○						1	メディア		
	法学基礎	2・3/1Q・3Q			1	○				1		1	メディア		
	アカデミックリサーチ	1/3Q			1	○						4	メディア		
	情報リテラシー	1・2/1Q・2Q			1	○					1	1	メディア		
	生命科学	2・3/1Q・3Q			1	○						1			
	データサイエンス入門1	2・3/3Q			1	○						1	メディア		
	データサイエンス入門2	2・3/4Q			1	○						1	メディア		
	心理学基礎	2・3/3Q			1	○						1	メディア		
	芸術教養論	1/1Q・2Q・4Q	○	1	1	○				1	1	1	メディア・オムニバス		
	アカデミックライティング	1/4Q			1	○				1		4			
	国際政治学	2・3/2Q			1	○						1	メディア		
	考古学1	2・3/1Q			1	○				1		1	メディア		
	考古学2	2・3/2Q			1	○				1		1	メディア		
	文化人類学特論	2・3/3Q			1	○						1	メディア		
	歴史学	2・3/2Q			1	○					1		メディア		
	人文地理学	2・3/4Q			1	○					1	1	メディア		
	美学	2・3/2Q			1	○				1			メディア		
	環境科学	2・3/休			1	○						1			
	小計 (36科目)	-	-	1	38	0	-	-	-	4	3	2	0	0	28
	芸術科目群	工芸デザイン論1	2・3/1Q・3Q			1	○				1			メディア	
		工芸デザイン論2	2・3/2Q・4Q			1	○				1			メディア	
		美術論1	1・2/1Q・3Q			1	○			2			1	メディア	
美術論2		1・2/2Q・4Q			1	○			2			1	メディア		
美術史1		1・2/1Q・3Q			1	○				1			メディア		
美術史2		1・2/2Q・4Q			1	○				1			メディア		
素材論		2・3/3Q			1	○						2	共同		
芸術と心理1		1・2/1Q			1	○						1	メディア		
芸術と心理2		1・2/2Q			1	○						1	メディア		
表象文化特論		2・3/1Q・3Q			1	○			1			1	メディア		
現代アート1		2・3/1Q・3Q			1	○			1				メディア		
現代アート2		2・3/2Q・4Q			1	○			1				メディア		
デザイン特別演習1		3・4/1Q・3Q			2		○			1		1			
デザイン特別演習2		3・4/2Q・4Q			2		○			1		1			
芸術基礎演習1		1・2/1Q・3Q			2		○						10		
芸術基礎演習2		1・2/2Q・4Q			2		○			1					
色彩論1		2・3/休			1		○						1		
色彩論2		2・3/休			1		○						1		
写真概論		2・3/3Q			1		○			1				メディア	
芸術と自然1		1・2/3Q			1		○						1	メディア	
芸術と自然2		1・2/4Q			1		○						1	メディア	
芸術特別演習1		3・4/1Q・3Q			2		○			2		1	1		
芸術特別演習2		3・4/2Q・4Q			2		○			2		1	1		
芸術基礎演習3		2・3/2Q・4Q			2		○					1			
芸術と社会		1・2/3Q			1		○				1			メディア	
デッサン演習1		1・2/1Q・3Q			2		○			1			7	共同	
デッサン演習2		1・2/2Q・4Q			2		○			1			7	共同	
デッサン演習3		1・2/休			2		○						2	共同	
芸術と文化		1・2/2Q			1		○			4	1		3	メディア・オムニバス	
デザイン概論		2・3/2Q			1		○			2			7	メディア・オムニバス	
京都の美術初歩		2・3/3Q			1		○			1					
西洋の美術初歩		2・3/1Q			1		○			1					
美術解剖学		2・3/3Q			1		○						1	メディア	
芸術史講義 (日本) 1		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 2		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 3		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (日本) 4		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 1		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 2		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 3		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (アジア) 4		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 1		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 2		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 3		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (ヨーロッパ) 4		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 1		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 2		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 3		2・3/前・後			2		○						1	集中・メディア	
芸術史講義 (近現代) 4		2・3/休			2		○						1	集中・メディア	
藝術立国論		1/1Q・2Q・4Q	○	1	1		○			1			3	メディア・共同	
芸術と倫理		1・2/4Q			1		○					1		メディア	
空間論	2・3/4Q			1		○			1						
芸術哲学特論	2・3/1Q			1		○			1				メディア		
音と芸術特論	2・3/3Q			1		○			1				メディア		
民族音楽	2・3/4Q			1		○						1			
小計 (55科目)	-	-	1	80	0	-	-	-	4	1	1	0	0	40	
科目群	京都学1	1・2/3Q			1		○						メディア		
	京都学2	1・2/4Q			1		○					1	メディア		
	日本芸能史1	1・2/1Q			1		○			1					
	日本芸能史2	1・2/2Q			1		○			1					
	日本芸能史3	1・2/3Q			1		○			1					
	日本芸能史4	1・2/4Q			1		○			1					

日本文化科目群	日本芸能史特論	1・2/1Q・3Q			1	○					1			メディア
	伝統文化特論	2・3/2Q・4Q			1	○				1				
	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q			2		○						1	
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q			2		○						3	
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q			2		○						3	共同
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q			2		○						3	
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q			2		○						3	
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2		○						1	
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q			2		○						1	
	伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q			2		○						2	共同
	伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q			2		○						1	
	伝統文化演習10演劇	1・2/3Q			2		○						3	
	伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q			2		○						3	共同
伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q			2		○						3	共同	
小計 (20科目)	—	—	0	32	0	—			1	0	1	0	0	25
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q			2		○				2			
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q			2		○				1			1
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q			2		○				1			1
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q			2			○			2			2
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q			2		○			1		1		
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q			2		○			1				1
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q			2		○				1			1
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q			2			○		1		1		2
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q			2		○			2				
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q			2		○				1			1
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q			2		○				1			1
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q			2			○		2				2
	画像研究	2・3/1Q			2		○							2
	音響研究	2・3/2Q			2		○							2
	自然言語研究	2・3/3Q			2		○							2
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q			2		○							2
	アート&テクノロジー	2・3/1Q			2		○							2
	芸術の考古学	2・3/2Q			2		○							2
	芸術資源論	2・3/3Q			2			○						2
芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q			2			○						2	
サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q			2		○							2	
グローバルスタディーズ	2・3/2Q			2		○							2	
マネジメント演習	2・3/3Q			2		○							2	
リーダーシッププログラム	2・3/4Q			2		○							2	
小計 (24科目)	—	—	0	48	0	—			2	2	2	0	0	36
専門科目	作品研究入門1	1/2Q	○	2		○					1			
	作品研究入門2	1/3Q	○	2		○					1			
	作品研究1	2・3/2Q			2		○				1			
	作品研究2	2・3/2Q			2		○						1	メディア
	作品研究3	2・3/3Q			2		○						1	
	作品研究4	2・3/3Q			2		○						1	
	公演準備演習1	3/1Q			2			○			1			3
	公演準備演習2	3/2Q			2			○			1			3
	公演演習	3/3Q			4			○						
	公演準備演習基礎	2/3Q	○	2			○			1			2	共同
	ミュージカル演習入門1	1/1Q			2		○				1			3
	ミュージカル演習入門2	1/2Q			2		○				1			3
	ミュージカル演習入門3	1/3Q			2		○				1			3
	ミュージカル演習入門4	1/4Q			2		○				1			3
	舞台芸術・総合演習1	4/1Q	○	2			○			3		4		2
	舞台芸術・総合演習2	4/2Q	○	2			○			3		4		2
	舞台芸術リテラシー	1/1Q	○	2			○			1		1		
	舞台劇場入門	1/1Q	○	2			○					1		
	演技・演出入門1	1/1Q	○	2			○			1		1		
	演技・演出入門2	1/2Q	○	2			○			1		1		
	演技・演出入門3	1/3Q	○	2			○			1		1		
	舞台美術・大道具入門	1/1Q			2		○					1		
	舞台監督・映像入門	1/2Q	○	2			○			1				1
	舞台デザインDX入門	1/3Q	○	2			○			1				
	舞台照明入門	1/2Q			2		○							1
	舞台音響入門	1/3Q			2		○			1				
	舞台衣装・小道具・制作入門	1/4Q			2		○					1		2
舞台芸術プランニング	2/1Q	○	2			○			1		1			
舞台デザイン基礎研究1	2/1Q	○	2			○			2		1			
舞台デザイン基礎研究2	2/2Q	○	2			○			2		1		1	
演技・演出基礎1	2/1Q	○	2			○			1		1			
演技・演出基礎2	2/2Q	○	2			○			1		1			
ミュージカル演習基礎1	2/1Q			2		○					1		3	
ミュージカル演習基礎2	2/2Q			2		○					1		1	
舞台デザイン専攻研究応用1	2/3Q			2		○			2		1		3	
舞台デザイン専攻研究応用2	2/4Q			2		○			2		1		3	
ミュージカル演習応用	2/3Q			2		○					1		3	
舞台作品特講・劇作	2/休			2		○							1	
リサーチ・スタディ1	3/1Q	○	2			○				1	1			
リサーチ・スタディ2	3/2Q			2		○			2		2			
リサーチ・スタディ3	3/4Q			2		○					1			
キャリアデザイン	3/1Q	○	2			○					1			

	舞台デザイン専攻社会実装	3/1Q		2		○		2	1					※講義
	舞台デザイン専攻研究発展1	3/2Q		2		○		2	2					※講義
	舞台デザイン専攻研究発展2	3/3Q		2		○		2	2					※講義
	先端・舞台デザイン研究	3/4Q		2		○		1	1					※講義
	演技表現演習1	2/1Q		2		○								
	演技表現演習2	2/2Q		2		○								
	演技表現演習3	3/1Q		2		○								
	演技表現演習4	3/2Q		2		○								
	進級研究・制作1	1/4Q	○	2		○		1	1	2				※講義・共同
	進級研究・制作2	2/4Q	○	4		○		2	1	2				※講義
	進級研究・制作3	3/4Q	○	4		○		2	2	2				※講義
	卒業研究・制作	4/後	○	8		○		2	2	5				共同
	学科特殊演習1	1/認定科目		2		○								
	学科特殊演習2	1/認定科目		2		○								
	学科特殊演習3	1/認定科目		2		○								
	学科特殊演習4	1/認定科目		2		○								
	小計(58科目)	—	—	56	72	0	—	3	2	5	0	0	29	—
自由 選択 科目	特殊演習1	1認定科目		2		○								
	特殊演習2	1認定科目		2		○								
	特殊演習3	1認定科目		2		○								
	特殊演習4	1認定科目		2		○								
	特殊講義1	1認定科目		2		○								
	特殊講義2	1認定科目		2		○								
	特殊講義3	1認定科目		2		○								
	特殊講義4	1認定科目		2		○								
	特殊講義5	1認定科目		2		○								
	特殊講義6	1認定科目		2		○								
	特殊講義7	1認定科目		1		○								
	特殊講義8	1認定科目		1		○								
	国内現地研修1	1認定科目		2		○								
	国内現地研修2	1認定科目		2		○								
	国内現地研修3	1認定科目		2		○								
	国内現地研修4	1認定科目		2		○								
	国内現地研修5	1認定科目		2		○								
	国内現地研修6	1認定科目		2		○								
	海外現地研修(異文化) 1	1認定科目		2		○								
	海外現地研修(異文化) 2	1認定科目		2		○								
	海外現地研修(語学) 1	1認定科目		2		○								
	海外現地研修(語学) 2	1認定科目		2		○								
	海外現地研修(特殊) 1	1認定科目		2		○								
	海外現地研修(特殊) 2	1認定科目		2		○								
	国語入門1	1・2/3Q		1		○								1
	国語入門2	1・2/4Q		1		○								1
	数学入門1	1・2/3Q		1		○								1
数学入門2	1・2/4Q		1		○								1	
数学基礎1	1・2/3Q		1		○								1	
数学基礎2	1・2/4Q		1		○								1	
キャリア・インターンシップ1	2認定科目		1		○									
キャリア・インターンシップ2	2認定科目		1		○									
キャリア・インターンシップ3	2認定科目		2		○									
リアルワーク・プロジェクト1	1・2/通		2		○								2	
リアルワーク・プロジェクト2	1・2/通		2		○								2	
リアルワーク・プロジェクト3	1・2/通		2		○			2					1	
リアルワーク・プロジェクト4	1・2/通		2		○								2	
リアルワーク・プロジェクト5	1・2/通		2		○								2	
リアルワーク・プロジェクト6	1・2/通		2		○								2	
リアルワーク・プロジェクト7	1・2/通		2		○								2	
リアルワーク・プロジェクト8	1・2/通		2		○								2	
ウルトラ・プロジェクト1	1・2/通		2		○				1				1	
ウルトラ・プロジェクト2	1・2/通		2		○				1				1	
ウルトラ・プロジェクト3	1・2/通		2		○				1				1	
ウルトラ・プロジェクト4	1・2/通		2		○				1				1	
小計(45科目)	—	—	0	80	0	—	—	2	1	0	0	0	10	—
資格 課程 科目	博物館概論	2/前・後		2		○			1					1
	博物館資料論	2/前・後		2		○				1				
	博物館経営論	3/前・後		2		○				1				
	博物館情報・メディア論	2/前・後		2		○				1				1
	博物館教育論	2/前・後		2		○								1
	生涯学習概論	2/前・後		2		○								1
	博物館実習1	2/前・後		2		○				1				4
	博物館実習2	4/通		1					1	1				
	博物館資料保存論	2/前・後		2		○								2
	博物館展示論	2/前・後		2		○					1			1
小計(10科目)	—	—	0	19	0	—	—	0	1	1	0	0	11	—
合計(296科目)		—	—	58	432	0	—	12	6	8	0	0	216	—
学位又は称号	学士(芸術)			学位又は学科の分野				美術関係						
卒業・修了要件及び履修方法								授業期間等						
必修科目60単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 (履修科目の登録の上限：10単位(1クォーターあたり) ※ただし、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり12単位)								1学年の学期区分				2学期		
								1学期の授業期間				14週		
								1時限の授業の標準時間				100分		

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(芸術学部 文芸表現学科)																	
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数		授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教		助手	基幹(助手を除く)教員	
芸術 教養 科目	ことばのワークショップ1	1/1Q			1			○						5			
	ことばのワークショップ2	1/2Q			1			○						5			
	創造的工房論1	1・2/3Q			1			○						1	メディア		
	創造的工房論2	1・2/4Q			1			○						1	メディア		
	アナログ造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○			1						
	デジタル造形入門	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2			○						1			
	プロジェクト・マネジメント1	2・3/1Q・3Q			1			○			1	1					
	プロジェクト・マネジメント2	2・3/2Q・4Q			1			○			1	1					
	マンデイ・プロジェクト1	1/1Q			2			○			1	1		20	共同		
	マンデイ・プロジェクト2	1/2Q			2			○			1	1		20			
	クリエイティブ・プロジェクト	1/休			4				○		1	2	1	24	集中・共同		
	社会実装プロジェクト1	1・2/1Q			2				○					4			
	社会実装プロジェクト2	1・2/2Q			2				○					4			
	社会実装プロジェクト3	1・2/3Q			2				○		1			3			
	社会実装プロジェクト4	1・2/4Q			2				○					2			
	プロジェクト入門	1・2/1Q・2Q			1				○		1	1			共同		
	プロジェクト研究	1・2/3Q・4Q			1				○		1	1			共同		
	プロジェクト・マネジメント実習	2・3/休			2					○	1	1		1	集中		
	プロジェクトゼミ1	3・4/1Q・3Q			2					○	2	2			※講義		
	プロジェクトゼミ2	3・4/2Q・4Q			2					○	2	2			※講義		
小計(20科目)				0	34	0				2	2	1	0	0	38		
キャリア 科目群	ビジネスポートフォリオ	2・3/1Q・3Q			2			○			1				1		
	キャリア研究応用	2/3Q・4Q			1			○							4	メディア	
	就職対策特講	3/1Q・2Q			1			○			1				4	メディア	
	ビジネス企画入門	1・2/1Q・2Q			1			○							1	メディア	
	キャリア研究基礎	1/3Q			1			○			1				1	メディア	
	外国人留学生のキャリア研究	2・3/1Q・2Q			1			○							1		
小計(6科目)				0	7	0				1	0	0	0	0	6		
コミュニ ケーション 科目群	英語コミュニケーション1	1・2/1Q・3Q			1			○			2					4	メディア
	英語コミュニケーション2	1・2/2Q・4Q			1			○			2					4	メディア
	英語コミュニケーション3	1・2/1Q・3Q			1			○			2					1	メディア
	英語コミュニケーション4	1・2/2Q・4Q			1			○			2					1	メディア
	Academic English 1	1・2/1Q・3Q			1			○			1					1	メディア
	Academic English 2	1・2/2Q・4Q			1			○			1					1	メディア
	留学生・日本の文化と言語1	1/1Q・3Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語2	1/2Q・4Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語3	2/1Q・3Q			1			○							1		
	留学生・日本の文化と言語4	2/2Q・4Q			1			○							1		
	リーディングスキル1	1・2/1Q・3Q			1			○							1	メディア	
	リーディングスキル2	1・2/2Q・4Q			1			○							1	メディア	
	異文化コミュニケーション	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			1			○							1		
	留学生・Advanced Japanese	3・4/1Q・2Q			1			○							1		
	中国語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	朝鮮半島の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	イタリア語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1		
ドイツ語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○							1			
フランス語圏の文化と言語	2・3/1Q・3Q			1			○			1				1			
アラビア語圏の文化と言語	2・3/1Q			1			○							1			
スペイン語圏の文化と言語	2・3/4Q			1			○							1			
英語圏の文化と言語	2・3/3Q			1			○			1				1			
小計(22科目)				0	22	0					3	0	0	0	0	15	
教養	心と身体の健康	2・3/1Q・3Q			1			○							1		
	生涯スポーツ演習	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q			2				○			1			2		
	ウェルネス演習	2・3/1Q・2Q・3Q・4Q			1				○			1			1		
	宗教学概論	2・3/1Q			1			○							1	メディア	
	文学入門	2・3/3Q			1			○			1				1	メディア	
	文化史1	2・3/休			1			○			1				1	メディア	
	文化史2	2・3/休			1			○			1				1	メディア	
	経済学基礎	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	社会学	2・3/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	民俗学1	2・3/1Q・3Q			1			○							3	メディア	
	民俗学2	2・3/2Q・4Q			1			○							3	メディア	
	現代社会概論	2・3/3Q			1			○							1	メディア	
	日本国憲法1	1・2/1Q・3Q			1			○				1			1	メディア	
	日本国憲法2	1・2/2Q・4Q			1			○				1			1	メディア	
	人権教育1	1・2/1Q・3Q			1			○							2	メディア	
	人権教育2	1・2/2Q・4Q			1			○							2	メディア	
農演習1	2・3/1Q・3Q			2				○		1							
農演習2	2・3/2Q・4Q			2				○		1							

科目群	哲学概論	2・3/3Q		1	○						1		メディア			
	法学基礎	2・3/1Q・3Q		1	○								メディア			
	アカデミックリサーチ	1/3Q		1	○							4				
	情報リテラシー	1・2/1Q・2Q		1	○					1			メディア			
	生命科学	2・3/1Q・3Q		1	○							1				
	データサイエンス入門1	2・3/3Q		1	○							1	メディア			
	データサイエンス入門2	2・3/4Q		1	○							1	メディア			
	心理学基礎	2・3/3Q		1	○							1	メディア			
	芸術教養論	1/1Q・2Q・4Q	○	1	○							1	メディア・オムニバス			
	アカデミックライティング	1/4Q		1	○						1		4			
	国際政治学	2・3/2Q		1	○							1	メディア			
	考古学1	2・3/1Q		1	○					1		1	メディア			
	考古学2	2・3/2Q		1	○					1		1	メディア			
	文化人類学特論	2・3/3Q		1	○							1	メディア			
	歴史学	2・3/2Q		1	○					1		1	メディア			
	人文地理学	2・3/4Q		1	○						1		メディア			
	美学	2・3/2Q		1	○					1		1	メディア			
	環境科学	2・3/休		1	○							1				
	小計(36科目)	—	—	1	38	0	—	—	—	4	3	2	0	0	28	—
	芸術科目群	工芸デザイン論1	2・3/1Q・3Q		1	○					1			メディア		
工芸デザイン論2		2・3/2Q・4Q		1	○					1			メディア			
美術論1		1・2/1Q・3Q		1	○				2			1	メディア			
美術論2		1・2/2Q・4Q		1	○				2			1	メディア			
美術史1		1・2/1Q・3Q		1	○					1			メディア			
美術史2		1・2/2Q・4Q		1	○					1			メディア			
素材論		2・3/3Q		1	○							2	共同			
芸術と心理1		1・2/1Q		1	○							1	メディア			
芸術と心理2		1・2/2Q		1	○							1	メディア			
表象文化特論		2・3/1Q・3Q		1	○					1		1	メディア			
現代アート1		2・3/1Q・3Q		1	○					1			メディア			
現代アート2		2・3/2Q・4Q		1	○					1			メディア			
デザイン特別演習1		3・4/1Q・3Q		2	○					1		1				
デザイン特別演習2		3・4/2Q・4Q		2	○					1		1				
芸術基礎演習1		1・2/1Q・3Q		2	○								10			
芸術基礎演習2		1・2/2Q・4Q		2	○					1						
色彩論1		2・3/休		1	○							1				
色彩論2		2・3/休		1	○							1				
写真概論		2・3/3Q		1	○					1			メディア			
芸術と自然1		1・2/3Q		1	○							1	メディア			
芸術と自然2		1・2/4Q		1	○							1	メディア			
芸術特別演習1		3・4/1Q・3Q		2	○					2		1	1			
芸術特別演習2		3・4/2Q・4Q		2	○					2		1	1			
芸術基礎演習3		2・3/2Q・4Q		2	○							1				
芸術と社会		1・2/3Q		1	○						1			メディア		
デッサン演習1		1・2/1Q・3Q		2	○					1			7	共同		
デッサン演習2		1・2/2Q・4Q		2	○					1			7	共同		
デッサン演習3		1・2/休		2	○							2	共同			
芸術と文化		1・2/2Q		1	○					4		1	3	メディア・オムニバス		
デザイン概論		2・3/2Q		1	○					2			7	メディア・オムニバス		
京都の美術初歩		2・3/3Q		1	○					1						
西洋の美術初歩		2・3/1Q		1	○					1						
美術解剖学		2・3/3Q		1	○							1	メディア			
芸術史講義(日本)1		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(日本)2		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(日本)3		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(日本)4		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(アジア)1		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(アジア)2		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(アジア)3		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(アジア)4		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(ヨーロッパ)1		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(ヨーロッパ)2		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(ヨーロッパ)3		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(ヨーロッパ)4		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(近現代)1		2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(近現代)2		2・3/休		2	○							1	集中・メディア			
芸術史講義(近現代)3	2・3/前・後		2	○							1	集中・メディア				
芸術史講義(近現代)4	2・3/休		2	○							1	集中・メディア				
藝術立国論	1/1Q・2Q・4Q	○	1	○						1		3	メディア・共同			
芸術と倫理	1・2/4Q		1	○							1		メディア			
空間論	2・3/4Q		1	○					1							
芸術哲学特論	2・3/1Q		1	○					1			メディア				
音と芸術特論	2・3/3Q		1	○					1			メディア				
民族音楽	2・3/4Q		1	○							1					
小計(55科目)	—	—	1	80	0	—	—	—	4	1	1	0	0	40	—	
京都学1	1・2/3Q		1	○								1	メディア			
京都学2	1・2/4Q		1	○								1	メディア			
日本芸能史1	1・2/1Q		1	○					1							
日本芸能史2	1・2/2Q		1	○					1							
日本芸能史3	1・2/3Q		1	○					1							
日本芸能史4	1・2/4Q		1	○					1							

日本文化科目群	日本芸能史特論	1・2/1Q・3Q		1	○				1				メディア		
	伝統文化特論	2・3/2Q・4Q		1	○				1						
	伝統文化演習1邦楽囃子	1・2/1Q		2		○						1			
	伝統文化演習2日本舞踊・京舞	1・2/1Q・2Q・3Q		2		○						3			
	伝統文化演習3常磐津・琵琶	1・2/1Q・2Q・3Q		2		○						3	共同		
	伝統文化演習4能・狂言・落語	1・2/1Q・3Q		2		○						3			
	伝統文化演習5華道・装花	1・2/1Q・3Q		2		○						3			
	伝統文化演習6煎茶	1・2/1Q・2Q・3Q・4Q		2		○						1			
	伝統文化演習7和装	1・2/1Q・3Q		2		○						1			
	伝統文化演習8水墨画	1・2/1Q・3Q		2		○						2	共同		
	伝統文化演習9和太鼓	1・2/1Q・2Q・3Q		2		○						1			
	伝統文化演習10演劇	1・2/3Q		2		○						3			
伝統文化演習11茶道	1・2/1Q・3Q		2		○						3	共同			
伝統文化演習12茶道	1・2/2Q・4Q		2		○						3	共同			
	小計 (20科目)	—	—	0	32	0	—	—	1	0	1	0	0	25	—
副専攻科目群	メディア・テクノロジー概論	1・2/1Q・3Q		2		○			2						
	メディア・テクノロジー特論1	2・3/2Q		2		○			1				1	※演習	
	メディア・テクノロジー特論2	2・3/4Q		2		○			1				1	※演習	
	メディア・テクノロジー総合演習	2・3/1Q・3Q		2		○			2				2		
	オルタナティブ・アート概論	1・2/1Q・3Q		2		○		1		1					
	オルタナティブ・アート特論1	2・3/2Q		2		○		1					1	※演習	
	オルタナティブ・アート特論2	2・3/4Q		2		○				1			1	※演習	
	オルタナティブ・アート総合演習	2・3/1Q・3Q		2		○		1		1			2		
	ソーシャル・イノベーション概論	1・2/1Q・3Q		2		○		2							
	ソーシャル・イノベーション特論1	2・3/2Q		2		○			1				1	※演習	
	ソーシャル・イノベーション特論2	2・3/4Q		2		○				1			1	※演習	
	ソーシャル・イノベーション総合演習	2・3/1Q・3Q		2		○		2					2		
	画像研究	2・3/1Q		2		○							2	※講義	
	音響研究	2・3/2Q		2		○							2	※講義	
	自然言語研究	2・3/3Q		2		○							2	※講義	
	非言語コミュニケーション研究	2・3/4Q		2		○							2	※講義	
	アート&テクノロジー	2・3/1Q		2		○							2	※講義	
	芸術の考古学	2・3/2Q		2		○							2	※講義	
	芸術資源論	2・3/3Q		2		○							2	※演習	
芸術としてのヒップホップ	2・3/4Q		2		○							2	※講義		
サステナビリティスタディーズ	2・3/1Q		2		○							2	※講義		
グローバルスタディーズ	2・3/2Q		2		○							2	※講義		
マネジメント演習	2・3/3Q		2		○							2	※講義		
リーダーシッププログラム	2・3/4Q		2		○							2	※講義		
	小計 (24科目)	—	—	0	48	0	—	—	2	2	2	0	0	36	—
専門科目	百讀1	1/1Q	○	2		○			1						
	百讀2	1/2Q	○	2		○				1					
	百讀3	2/1Q	○	2		○			1						
	百讀4	2・3/4Q		2		○			1		2				
	文芸表現入門	1/1Q	○	2		○				3					
	文芸表現基礎	1/3Q	○	2		○				1	1				
	文芸表現応用1	2/2Q	○	2		○				3			1	共同	
	文芸表現応用2	2/3Q	○	2		○		1	4	1			1	オムニバス	
	文芸メソッド1	1/4Q	○	2		○			1	1	1				
	文芸メソッド2	2/1Q	○	2		○			1						
	文芸論1	2・3/2Q		2		○							1		
	文芸論2	2・3/4Q		2		○							1		
	文芸論3	2・3/4Q		2		○				1					
	文芸論4	3・4/2Q		2		○			1						
	文芸論5	3・4/2Q		2		○							1		
	文芸論6	3・4/4Q		2		○			1						
	文芸論7	3・4/4Q		2		○							1		
	ライターのセミナー	2・3/休		2		○							1	集中	
	出版編集論1	3・4/1Q		2		○							1		
	出版編集論2	3・4/3Q		2		○							1		
	出版編集論3	3・4/3Q		2		○			1				1	共同	
	ビジュアルデザイン論1	3・4/1Q		2		○							3	共同	
	ビジュアルデザイン論2	3・4/休		2		○							1	集中	
	メディア演習基礎	1・2/1Q		2		○							1		
	文芸創作ワークショップ1	1/2Q		2		○				3	1				
	文芸創作ワークショップ2	1/3Q		2		○				2	1			3	
	文芸創作ワークショップ3	2/2Q		2		○			1	1	1			2	
	文芸創作ワークショップ4	2・3/3Q		2		○			1		1			3	
	文芸創作ワークショップ5	3・4/1Q		2		○					2				
	文芸創作ワークショップ6	3・4/2Q		2		○			1					1	
	文芸と社会1	2・3/1Q		2		○			1	1	2			1	
	文芸と社会2	2・3/2Q		2		○			1	1	2			1	
	文芸と社会3	2・3/3Q		2		○			1	1	2			1	
文芸総合演習1	3/1Q	○	2		○			2	2	2			1		
文芸総合演習2	3/2Q	○	2		○			2	2	2			1		
文芸総合演習3	3/3Q	○	2		○			2	2	2			1		
文芸総合演習4	4/1Q	○	2		○			2	2	2			1		
文芸総合演習5	4/2Q	○	2		○			2	2	2			1		
文芸表現発展	3/1Q	○	2		○			1	4	1			1	オムニバス	
文芸概論	1・2/4Q		2		○										
メディア演習応用1	2・3/1Q		2		○			1					1		
メディア演習応用2	2・3/3Q		2		○								1		













	生徒・進路指導論	2/前・後			2		○			1											
	教育相談	2/前・後			2		○													1	
	美術科教育法1	2/前・後			2		○													1	
	美術科教育法2	2/前・後			2		○				1										
	美術科教育法3	3/前・後			2		○				1										
	美術科教育法4	3/前・後			2		○				1										
	教育実習	4/通			5				○											1	
	就職実践演習	4/前・後			2					1										1	
	教育方法（通信情報技術の活用含む）	2/前・後			2		○		○											2	
	小計（17科目）	—	—	0	37	0	—	—	—	1	2	0	0	0						14	
学芸員科目	博物館概論	2/前・後			2		○				1									1	
	博物館資料論	2/前・後			2		○					1									
	博物館経営論	3/前・後			2		○					1									
	博物館情報・メディア論	2/前・後			2		○					1								1	
	博物館教育論	2/前・後			2		○													1	
	生涯学習概論	2/前・後			2		○													1	
	博物館実習1	3/前・後			2				○			1								4	
	博物館実習2	4/通			1				○			1	1								
	博物館資料保存論	2/前・後			2		○														2
	博物館展示論	2/前・後			2		○						1								1
小計（10科目）	—	—	0	19	0	—	—	—	—	0	1	1	0	0						11	
合計（330科目）			—	—	62	479	0	—	—	12	8	5	0	0							230
学位又は称号	学士（芸術）	学位又は学科の分野				美術関係															
卒業・修了要件及び履修方法										授業期間等											
必修科目62単位、芸術教養科目から40単位以上、専門科目から68単位以上を修得し、124単位以上修得すること。かつ卒業時GPA1.5以上であること。 (履修科目の登録の上限：11単位（1クォーターあたり）※ただし、1年次前期は1クォーターあたり13単位、1年次後期以降で直近の学期のGPAが2.5以上の学生は1クォーターあたり13単位)										1学年の学期区分					2学期						
										1学期の授業期間					14週						
										1時限の授業の標準時間					100分						

授 業 科 目 の 概 要				
(通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
選択	英語1A		英語で自己紹介を行い、会話をする際に使える表現、さまざまな質問の聞き方や応え方など、英語を使ってコミュニケーションを取る場合に必要となるさまざまな英語表現と英語文法の基礎的な活用力を身に付けることが授業の大部分となる。その他、授業の一部で、他学生と2～3人で1組となり、英語を使用した会話の練習も実施する。到達目標は、英語で自分を表現することへのハードルを下げ、楽しみながら英語のコミュニケーションを行うことができる会話力の基礎を養う。	
選択	体育実技		健康づくりのための運動と生涯スポーツについて実技をととして学ぶ。自宅でもできる筋力トレーニングやストレッチ、日常的に実施しやすいウォーキング、これまでになじみのあるスポーツなどに取り組み、心身の健康の維持・増進にいかに知識と方法を身につける。受講生が自身の健康について振り返り、今後の健康づくり、運動習慣づくりに向けての意識と行動を高めることを目標とする。	
選択	メディア論への階段		現代は情報社会と言われますが、それは今に始まったものではありません。複数の人間が出会い、コミュニケーションが交わされるようになって以来、姿を変えつつ、時代を超えて維持されてきた。新聞、雑誌、ラジオ、テレビ、インターネット、あるいはもっと個人的で小規模のツールまで、大小さまざまなメディアを通じて情報は交わされ続けている。現代、情報伝達の多様化と可能性が高まる一方で、情報の氾濫、伝達過程での歪曲といった問題点も指摘されている。本科目では、マルチメディア時代を歴史・社会的視野をもって捉え、メディア・リテラシーの意識と考え方を学ぶ。到達目標は、マルチメディア時代を多角的な視野で捉え、メディア・リテラシーの意識を養う。	
選択	哲学への階段		私たち人間は、一人一人異なる条件のもとで、異なる感受性と価値観を抱えながらこの世界を生きていく存在であり、それゆえに、信念の対立を避けて通ることができない。と同時に私たちは、その対立をやわらげ、克服する可能性の条件を備え、かつ探求しつつ生きてきた存在でもある。その条件とは何か。それが哲学の根本問題です。本科目では、過去の思索に学びながら、私たちが未来を構想するための原理の探求をめざす。到達目標は、 (1) 哲学の本質、哲学的思考のエッセンスについての理解を深める。 (2) 自分と哲学の関係について考える足場を築く。	
選択	考古学への階段		考古学というと、最古のモノや珍しいモノが「発見」されたことが話題となるが、本来それらは副次的なものであって、考古学の目的は、過去の人類が残した「モノ」を通して、当時の人々の日常的な暮らしや文化を明らかにしていくことにある。そうした歴史復元を進めるためには、多様な諸学問との協業を図ることも必要だ。本講義では、具体的事例を交えつつ、考古学という学問の研究手法と理論的な背景を学んでいく。 到達目標：考古学的資料を通じた歴史復元の方法を理解する。	
選択	民俗学への階段		民俗学とは民間伝承を資料として、民衆の生活・文化の習俗や風俗を研究するもの。柳田國男や折口信夫らによって体系化され発展してきた。本科目では民俗学の成り立ちから、学問的な特徴、研究方法などを理解していく。民俗的な事象は決して遠く離れたものではなく、今日の我々の社会にも深く関わっている。個別の事例を紹介しつつ、現代的な意義も考えてみよう。	
選択	自然学への階段		本科目では、特に生物的自然とその基盤となる植生への理解から、人間と自然の関わりについて学ぶ。植物たちの環境への適応戦略と、さまざまな環境下でそれらが関係しあい生まれる多様な植生景観のなりたち、それを利用する生物の暮らしを通じ、地域の自然環境の構造について考える。さらに人間の関わりによる自然環境の変容のこれまでにについて考え、今後のダイナミックな自然環境保全のあり方を検討する。 到達目標：植生への理解を深め、人間と自然の関わりを学ぶ。	
選択	都市環境への階段		現在の人々の生活環境は、幕末、明治以来の近代期の急速な発展の先にあり、高度成長期を経た今、その特徴や魅力は現代のまちなかに隠れてしまった感もある。本科目では、近代の歴史を通じて建築、都市の仕組みの変遷や特徴を学び、現地を実際に観察しながら歴史の痕跡を辿り、その特徴や魅力を体感することで、歴史ある豊かな都市環境のあり方について検証、考察を重ねていく。	
選択	文学研究への階段		文学とは、ことばを用いた芸術である。その大きな特徴として、現実の世界にあるさまざまな関係や事象を生(き)のまま伝えるのではなく、ことばを素材としたもうひとつの世界を立ち上げることにより、間接的に提示するというのが挙げられるだろう。詩歌、小説、エッセイ、戯曲……。文学と呼ばれるなかにも多くのジャンルがあり、またそこには、古典と現代作品、日本語と他の言語、語られたものと書かれたものといった多様なかたちが含まれる。それぞれの作品が示す固有の世界観を受け取り、ものの見方を深め養う可能性を探る。到達目標：ことばによる芸術への接近を試み、現実世界を複合的に見る目を養う。	

選択	映画研究への階段		映画は20世紀以降に広く普及した、比較的新しい芸術ジャンルである。本科目では、19世紀末の映画の発明以降の技術・技法の発展や変化、時代背景との関わり、ドキュメンタリーやドラマなどのジャンルの確立といった歴史的な流れをたどるとともに、批評的な観点についても学んでゆく。 カメラの技法や映像の技術革新と結びついた表現のあり方の違い、鑑賞する観客と映画の関係など、多面的な視野を養い、能動的に映画を観る方法を身につけてほしい。 到達目標：映画という芸術の歴史や手法を学び、意識的な鑑賞の仕方を身につける。
選択	日本史への階段		歴史を知るためには、今日まで遺されてきた「モノ」がたよりとなる。モノとは古文書や考古遺物などさまざまな。それらは歴史の史資料として、これまで読み解き・研究され、日本史の流れを構築してきた。本科目は日本史を学ぶためのはじめの「階段」として、特定の時代やテーマを紹介しながら、歴史学の視方や考えかたを学ぶ。 到達目標：授業で取り上げたそれぞれの時代の特色について理解を深め、現代までの通史の中でどのような画期・変遷があったのかを、説明できるようになることを目標とする。
選択	社会学への階段		社会学は、他者と共に生きて社会関係をもちながら社会生活を営むことに焦点をあてる学問分野で19世紀後半から発展してきた。人間の心理、人間関係、社会関係といった私たちの日常に身近に感じられることがらと、その背景にある社会制度、社会の変化などを重層的にみていくところにその特徴と魅力がある。本科目では、社会学のなかでも社会問題、個人が感じる生きづらさといった感情を中心に、講義、映像を含めて考える内容となっている。家族のなかの親子関係、学校、社会的変化の考察を中心に、現代社会の問題や、人々の感じる苦しみといった感情や心理に関して考察し、また、人と人との関係が紡ぎ出す力によって解決していこうとする社会学のまなざしを学ぶ。 到達目標：「他者と共に生きること」に関する社会的な多様な視点をも身につけること。
選択	オンライン授業入門		本学の通信教育課程では全学科でオンラインでの授業が行われている。通信教育課程で学ぶには、airUやパソコンの操作、作品の写真撮影の技術は必須と言える。そこで本科目では、パソコンを「道具」として使いこなしたり、「作品を正確に撮影し送信」するための基礎を学習する。具体的には、本学のairUの使い方や情報リテラシー、Zoomの使用方法、作品の写真撮影やデータの送付方法などを学び、遠隔授業（実技系・講義系）にスムーズに出席できる力を身につけることを到達目標とする。
選択	人間科学への階段		人間科学とは、「人間とは何か」について科学的な視点も交えて研究する学問の総称。心理学や認知科学、霊長類学、解剖学、生理学、ロボット工学をはじめ、さまざまな分野からのアプローチがあり、人間の身体や心、行動、社会や文化など、人間や人間に関わるあらゆる事象が研究の対象となる。芸術を学ぶみなさんにとって「芸術とは何か」を考え続けることは大切なことだが、その問いは、おのずと「人間とは何か」という問いに重なる。ある人の作品が他の人の心を動かすように、芸術には、人と人との心をつなぐ作用がある。顔の表情にしがさ、ボディタッチなど、わたしたちはふだん無意識に身体を介した非言語コミュニケーションをおこなっているが、芸術もそのような言葉によらないコミュニケーションの一つといえる。本科目では、言葉によらないコミュニケーションの重要性や可能性について、例を挙げながら講義を進める。人の身体と心のありように着目しながら、人間とは何かについて考えることを目標とする。
選択	はじめての共通科目		本科目は入学後にまず取り組んでいただく導入講義的な位置づけの科目となる。芸術大学の教育や通信教育課程の学び方と学生生活の基本的な送り方についてお話しする。本科目を受講することで、より良く学習するための準備を整えて、スムーズに学んでほしい。芸術大学で学ぶ意義、共通科目（総合教育科目・学部共通専門教育科目）のカリキュラムの構成と内容、学習の進め方などを正しく理解し、学生生活をつまずきなく送るための情報と姿勢を身につけることができる。本科目を履修して、学習や学生生活に対する不安や疑問を解消してほしい。本科目にはテキストはない。本科目の動画教材とご自身が所属されている各学科・各コースのairU学習ガイド・『コースガイド』を利用して学んでもらう。
選択	身体と表現		身体は生命維持の器官というだけでなく、古くから身体固有の認識やその伝達、表現という点が注目されてきた。本科目は「身体と表現」と銘打ち、一部にバレエや能で培われた身体表現も扱うが、必ずしもパフォーマンスアーツの歴史について学ぶためのものではない。むしろ、特定の芸術ジャンルでの身体表現ということに限らず、普段から私たちが使っている身体が、どのようにしてさまざまな意味を表現し、伝えることができるのか、また身体を特定の型に沿って訓練することで、どのような認識が得られるのか、というようなことを、いくつかの実践を通じて考察する。身体とその運動が自分の知覚とどのようにかわるのかについて反省的な思考力を身につけることが目標だ。
選択	数と世界		本科目は、リベラルアーツバイシク「数と世界」と題して、日常と数学との繋がりやの深さについてや、数学的な考え方でものを見ることについて学ぶ。発展的な数学の話題を扱うわけではなく、基礎的な数学の内容を扱いながら進めていく。日常のなか、特に芸術分野（建築、アートなどのデザインや、音楽）にまつわる数学について扱う。一見遠い関係に感じる方もいるかもしれないが、芸術と数学は非常に密接な関係性を持っている。 講義を通して数学的なものの見方についてや日常のなかにある数学について学び、また、自ら日常のなかにある数学的な事柄について考えることを目指す。講義のなかで、担当の二人が会話をしながら進めていくで、比較的難しい内容であってもかみ砕いて理解できるはずだ。数学の可能性についての大枠を把握できることを目指す。
選択	名著を読む		名前を知っているだけで読んだことのない著作も、実際にそのページを開いてつぶさに内容に触れるなら、その豊かなテクニカルに引き込まれることでしょう。本科目では、NHK『100分de名著』のプロデューサーでもある担当講師が案内役となつて、名著を味わい、その意義を語りあい、さらにはみずから研究制作どう話かせるのかを考える。本科目では文学・思想上の古典的著作の読解力と制作研究上の方法論的考察力を身につけることが目的だ。

選択	入門デッサン1		せつかく芸術大学に入ったのに、「デッサンをしたことがない」、「実は絵を描くのは苦手だ」という方が少なくない。そんな、苦手意識や不安を取り除くための科目だ。やる気、好奇心、向上心が大切。「描きたい!」という気持ちがあれば、誰でも飛躍的に変化する。本科目では「一つのもの」を集中して描く。決して急いではいけない。ゆっくり見て、ゆっくり描けるようになることが、最も大切なポイントである。モチーフを丁寧に観察し、進行中のデッサンと見比べ、違いを見極め、修正できる粘り強さを身につける。そして、自分が見た証が、画面に現れることを体感し、見ることの大切さ、楽しさを知り、今後、さらに観察を深めるために、デッサンを続けたいと思えるようになることを目標とする。勇気を持って一歩めを踏み出し、自信をつけよう。授業の冒頭、鉛筆の削り方や画材の扱い方、描く時の姿勢など、基本的なものの見方や描く時の注意点を、分かりやすく説明する。	
選択	入門デッサン2		私たちは、日常生活において見ることを意識することは、ほとんどないが、デッサンでは、その見ることをしっかり意識し、今以上に、丁寧なものを見方ができるようになることを目指す。デッサンの本質は、私たちの思考や感性の源でもある、大切な「見ること」を深めることにある。難しい技術や特別な能力は必要なく、誰でも、モチーフと静かに向き合い、画面に見ているままのモチーフが現れるまで、丁寧に描くこと、丁寧に描くことによって、今まで見えていなかった事柄が、必ず見えてくるようになる。本科目では、まず、「白いもの」と「黒いもの」を対比させて描くことによって、「ものとももの」が関係によって見えていること、そして、鉛筆の硬度の使い分けを学ぶ。次に、材質の違いのものを三つ描きます。光の設定を行い、光と陰影による明暗の秩序を描くことによって、平面の画面に、立体感がある三つのもので描かれる。なぜ、陰影を描くことによって立体を感じられるようになるのか? 材質の違いはどの様に見えるのか? それらを学び体感する。「ものとももの」「ものとももの台や背景」「光と陰影の秩序」などを意識しながら、粘り強い観察力や、見方の工夫を身につけることを目標とする。授業の冒頭、鉛筆の削り方や画材の扱い方、描く時の姿勢など、基本的なものの見方や描く時の注意点を、分かりやすく説明する。	
選択	入門デッサン3		「デッサン力=見る力」は、造形、デザイン、研究、全ての表現活動の基礎になる。なぜなら見ることは、私たちの知覚の根幹となる最も大切な行為で、デッサンはその「見る力」を、効率よく向上させることができるからだ。何れともあれ、まずデッサン力をつけよう。はじめは手探りで描いていたとしても、意識して見ることができるようになると、たちどころに何をどう描くべきかが分かり、自然に手が動くようになる。そして、さらに見えていないことを探し、デッサンを継続することによって見る力は向上し続け、同時に自信も増すはずである。本科目では、「表情の違う複数の自然物」と、「遠近(パース)や楕円形が生じる人工物」を組み合わせて描く。描いた時に、形の違いがすぐに分かる人工物は、作者が客観的な見方ができているかを判断する最適なモチーフと言える。正確に形を観察するための工夫や、絵画に奥行きを与える遠近法についても学び、「動かないモチーフ=静物」を描くことによって「描写力=見る力」を増強させ、表現活動の基礎を身につけることを目標とする。授業の冒頭、鉛筆の削り方や画材の扱い方、描く時の姿勢など、基本的なものの見方や描く時の注意点を、分かりやすく説明する。	
選択	入門デッサン4		一言で「見る」と言っても、私たちは普段の生活の中で、ゆっくり見る、素早く見る、ぼんやり見る、凝視するなど、様々な見方をしている。素早く形を捉え、素早く画面に描くことを、クロッキーと呼び、短時間で描くのだが、短い時間の中で、様々な目の使い方を工夫しなくては思うようには描けない。時には普段は行わないほど、意識してゆっくり、形を目で追いかけて、正確な形を記憶したり、思い切り早く、形の印象を、大きく捉える見方も必要になる。本科目では、ヌードのモデルさんを対象にして、徐々にポーズを変える、モデルさんの美しさを感じながら描く。ポーズ時間を、短くしたり、長くしたり、時間を変え、何十枚も集中して描くことによって、目の使い方の工夫が自然に身につく、人体の形が正確に描けるようになっていく。クロッキーは多くの場合「線」で描く。本授業でも、息の長い線を引くことを、最初の手がかりにする。モデルさんの形を、目で追った軌跡が、そのまま線になり、画面に現れる。この、「目」と「手」が連動し、線になり、そして人の形になることを体感します。見方の幅を広げながら、人体の構造を理解し、人の形が描出できるようになることを目標とする。	
選択	入門デッサン5		デッサンはものを見て描くだけでなく、自分の頭のなかにある記憶やイメージも描く対象となる。私たちの頭の中には、生まれた時からの体験や、学んだ知識が、記憶として蓄えられている。記憶は、一人一人が、皆、違う。その記憶はイメージとして蘇り、皆さん、それぞれの表現へと昇華される。しかし、記憶を思い出し、自由にイメージを表現するためには、経験や工夫も必要である。本科目では、演習と講評を繰り返しながら「柔らかく発想すること」や「考えを展開すること」「自分の記憶を辿ること」「様々な表現方法を試みること」などを、レッスンに従ってデッサンする。他の人の記憶を聞くことによって自分との差異を感じたり、様々な表現方法を実際に試しながら「私の表現」の幅を広げていく。デッサンがはらむ、限らない可能性に触れることと共に、日頃の制作や学習を捉え直し、エスキースやアイデアスケッチでのイメージの展開に役立て、さらに豊かな表現を目指し、制作や研究に、より自由に取り組んでいけるようになることを目標とする。	

選択	基礎デッサン1		<p>手元から目を、たとえば窓の外に転じるだけで一気に世界は広がりを増し、私たちの心はわき立つ。まして、部屋から一步外に出てみれば、光、気温、風、音、においなどが私たちをたちまち包み込み、街並みや人々のくらし、樹木などが、次々と目にとり込んできて興味がつきない。また、室内や窓から見た景色など、新たに身の周りを見直し、そこに風景を発見することもある。本科目では、さまざまな場所に風景を発見し描きます。モチーフを求めて探してみると、そこかしこに思いがけない色やかたちの組み合わせを、見つけることができる。描く場所を決めてデッサンすれば「描く」という不思議な体験に促されて、風景はさらに魅力を増していく。屋外では、はじめは道行く人々の私たちへの視線が気になるにしても、やがて、様々なものや、もの相互の関係に目をこらし、夢中になってデッサンをしている自分に気がつくだろう。室内では、見慣れているはずの部屋の一部分が、モチーフとしての存在感を増していき、特別な場所に見えてくるだろう。決して、急いで上手く絵にしようとしてはいけない。「ゆっくり粘り強く、画面と対象とを見比べ描き込む」ことが重要である。光によって、刻々と移り変わる目の前の風景に対峙して、自分がしっかりと見た証としてのデッサンが残せることを目標とする。</p>
選択	基礎デッサン2		<p>芸術の歴史の中で、表現対象の代表格と言える人体を描く。しかし、いざ描いてみると、なかなか上手く描けない。それは誰もがよく知る形だからこそ、構造や形のバランスの違いがすぐに分かり、より正確に描くことが求められるからだ。そして、ヌードでポーズをとるモデルさんを目の前にすると、その緊張感や、秩序ある形、肌が生じる陰影の美しさ、顔や髪、手の表情など、それらの複雑な情報に圧倒され、どのように描けば良いのか迷ってしまう。人らしい良い形を描くには、ただ、漠然と見て描くのではなく、見方の工夫も必要だ。人体の構造や形のバランス、陰影の生じ方を理解しながら、授業の冒頭は、クロッキーを行い、短時間で全体の印象を捉えることを学び、その後、固定ポーズで、長時間かけ観察を深め、デッサンを描き込む。観察の深まりと共に、見ているままの自然な人体の姿が、画面に定着できるようになることを目標とする。</p>
選択	基礎デッサン3		<p>衣服を着た人の形は、日常、私たちが一番よく見ている形と言える。しかし、改めて見直すと、人とコスチュームが織りなす、形や質感の対比、そして、調和は、複雑で大変美しいものだ。その「着衣モデル」を描きます。モデルさんの顔や手の表情、体の動き、ポーズによって生じる、着衣ならではの、布のシワの美しさなど、それぞれの豊かな表情を観察し、「目」と「手」を連動させ描き進める。最後まで、自然な動きが損なわれないように注意を払いながら、肌や髪、衣類の質感が画面に現われるまで粘り強く描き込む。授業の冒頭は、クロッキーを行い短時間で全体の印象を捉えることを学び、その後、固定ポーズで、長時間かけ観察を深め、一枚のデッサンを描き込む。観察の深まりと共に、見ているままの自然な人物の姿が、画面に定着できるようになることを目標とする。</p>
選択	基礎デッサン4		<p>私たちが植物の関係は切っても切れぬ深い関係で、植物の存在は、大変重要であることはいままでもない。私たちは、その美しさや知恵に感動を覚える。それゆえ、古から、植物からインスピレーションを得た絵画やデザインは、枚挙にいとまが無いほどだ。本科目では、その植物を描きます。観察を深く描き進めていると、草花の、花びらや、雄しべ、雌しべ、一枚一枚の葉、その葉脈に至るまで、繊細でありながら、生命が持つ形の強さ、面白さ、複雑さ、美しさに圧倒されるはずだ。植物の形を描く時には、その生命ある形の存在感に引き込まれ、自然と手が動く。しかし観察をおろそかにし、自分の手癖による単調な描き方に陥らないように、シルエットの曲線や明暗を、何度も見ても確認し、直しながら、描き進める。そして「目」と「手」を連動させ、描けるようになることを目標とする。粘り強くこの行為を繰り返すことによって、ありのままの形を「見る」と「描くこと」に近づけ、植物の美しい形が、記憶に刻み込まれていく。</p>
選択	基礎デッサン5		<p>皆さんが、伸びやかに、自由に、そして、説得力のある表現を目指すための科目。私たちが表現を行う時には多くの場合、まず、頭の中に思い描いた目に見えないイメージを目に見えさせる形として、絵画やデザイン、彫刻、陶芸、建築といった平面造形や立体造形として創造する。本科目では、その過程をデッサンによって体験する。ここでいうデッサンは、何を表現しても良い、全て自由であることが前提だが、支持体（自作の大きな紙）のみ共通で行う。冒頭、頭の中で思い描いたイメージを、イメージ通りになるまで何枚も描く。これを、エスキースやアイデアスケッチと言う。材質の違う様々な紙にイメージを定着することを試み、紙の違いによって新たな表現の工夫が生まれることを体感する。次に、今まで描いたことがないくらい大きな紙を制作し、その上に思い切り自由に、好きな描画材でデッサンを試みる。表現を行う時には、自由に発想した自分自身のイメージは何より大切なのだが、イメージだけでは表現にはならない。使用する素材との関わり方によって、作品の見え方が大きく左右されることを知ることも大切だ。自分のイメージと、自作の大きな紙とに向き合い「自由」に表現することの、楽しさ、難しさ、奥深さを知り、今後、それぞれの専門分野での制作や研究が伸びやかに進めることを目標とする。</p>
選択	基礎デッサン6		<p>人の身体の中で一番表情が豊かとも言える、顔に焦点を当て描く。私たちは顔の表情を見て相手の考えや心を読み取る。日常、私たちの感覚は、顔の表情が一番敏感に反応するとも言える。顔から得られる情報量は多量だ。それ故、身体の中で顔を描くことは一番難しいと言われている。本科目では、模写と自分の顔を描くことを手がかりに、人らしい表情がある顔を描けるようになることを目指す。模写を通して、顔の中でポイントと言える、目や鼻、口、耳のバランスや、額や頬、顎などの顔の成り立ちを学ぶ。次に、目を中心に、徹底した観察によって描写を深め、徐々に目の周囲へと観察を広げていく。ここでは顔全体を描くことを目的としない。目は小さな形ですが、観察すればする程、複雑な表情をしている。その表情を徹底して観察し粘り強く描くことによって、はじめて人らしい表情が画面に現れてくるのが体感できる。描き込みによって、ありのままの対象に近づける事を学ぶ。</p>
選択	伝統芸術基礎（伝統芸能）		<p>日本文化はどういう価値観で組み立てられてきたのか、伝統文化のひとつである歌舞伎を通して考える。到達目標は、日本文化を理解するうえで、日本人が大切にしてきた伝統的価値観や人間観、発想法を知ること。</p>
選択	伝統芸術基礎（文楽）		<p>能、狂言、歌舞伎とならぶ日本の伝統芸能の一つに人形浄瑠璃文楽がある。文楽はユネスコの無形文化遺産に登録され、その芸術性は海外でも高い評価を受けている。本科目では、文楽の歴史や背景、近松門左衛門の作品について学ぶほか、演者である技芸員や舞台制作にかかわる人々の話を聞き、学ぶことで、文楽について総合的に理解することを目指す。</p>



選択	伝統芸術基礎（茶の湯）		1日目の講義では茶の湯の文化について、茶会の構造や美意識などについて解説する。2日目は裏千家での茶道演習・茶室の解説を予定しており、2日間の授業で茶の湯への理解を深める。	
選択	伝統芸術基礎（煎茶）		日常にあまりにも親しい煎茶。でも、なぜ煎茶という呼び名がこれほどまでに定着したのか。その文字の誕生は、遠く中国の唐の時代、わが国では平安時代に遡りますが、煎茶がどのような展開を経て今日に至ったのかを知る人は多くない。そこで本科目では、わが国の喫茶史を煎茶の視座から概観し、煎茶に関係した多くの文人の行跡を通じて、知られていない煎茶の歴史を解き明かす。煎茶席体験では、学内の茶室(千秋堂風々庵)にて、京都で二百年以上続く小川流のモデル手前を見学し、流派独自となる「滴々の茶」を賞味しながら、基本的な作法や茶葉の特性、そして煎茶道具の役割やしつらいなどについて美感的な学習を行う。講義と煎茶席体験を通じて、芸術にも至る風雅な煎茶の世界について総合的に理解することを目標とする。	
選択	伝統芸術基礎（落語）		現在の落語界は、かつてなかったほどの多様性を見せている。それは寄席や劇場、イベントホールといった落語を演じる場の多様化、CDやDVD、動画投稿サイトなどによる落語を享受する空間の多様化、映画やテレビドラマ、マンガ、アニメ等の落語を発信する媒体の多様化など、つまり落語を取り巻く環境の多様性によって担保されている。歴史的に見ても、落語という芸能は多くのメディアと関わることで発展・成長してきた。本科目では、寄席から速記（新聞・雑誌）、レコード、ラジオ、テレビ、そしてインターネットに至るまで、落語とメディアの親密な関係性を辿りつつ、落語の歴史を解き明かす。到達目標は、落語の歴史を学習するとともに、寄席から速記（新聞・雑誌）、レコード、ラジオ、テレビ、インターネットへと、落語をめぐるメディア空間の変容が、落語の芸にいかなる影響を及ぼしてきたのか、その変遷の過程を理解すること。	
選択	ことばと表現		本科目は、レポートや論文など、大学で日本語を書く際の基礎を学ぶことを目的とする。レポートや論文はふつう「書かれたもの」だから、ここではまず読み手に配慮した、よりよい日本語の「書きことば」を意識することからはじめる。文章を書くに際しての方法や心がまえから、文体の選択、段落の形式、レポートの注視点など、非常に基本的なレベルから開始するため、これまであまり文章を書いた経験のない方も気軽に履修してほしい。テキストを読み、課題をこなすことによって日本語表現の基礎力を身につけよう。まず、書くことに対して苦手意識をなくして、自分の書きたいことをみつめてメモをとり、そこから書くという姿勢をとれることが最初の目標。その上で、「書きことば」の基本的な性格を意識しながら文章を書けるようになることがふたつめの目標だ。さらに、自分の書いた文章を客観的な視点から自分で読み直し、書き直しできるようになることが3つ目の目標である。	
選択	論述基礎		大学の課題としても求められるレポートや論文の書き方を学ぶ。レポートや論文の文章とは異なり、論述、つまり他者と共有可能な言語表現によってなされなければならない。本科目では、基本的な文章作法から出発し、問いの立て方、レジュメや章立て、構成の仕方、参考文献とのつき合い方まで、多くの授業課題で必要とされる論述の考え方やテクニックを習得する。適切な日本語を知ること始まり、大学のレポート・論文に必要な論理的で客観的な文章力、構成力を身につける。また、レポート・論文を書くうえで知っておきたいマナーやルール、参考文献の扱い方などを学ぶ。	
選択	外国語1		本科目では、リスニング、リーディング、ライティング活動を通して、英語の文法事項を学ぶ。また、文法事項だけでなく、「聞く」、「読む」、「書く」の基本スキルを学習する。教材では、大学生ユミのロサンゼルスでのホームステイを体験しながら、3人の大学生（ユミ、ジェシカ、カイル）にまつわるストーリーが展開される。各ユニットは、会話文（CONVERSATION）、発音（PRONUNCIATION）、文法（GRAMMAR WORKSHOP、GRAMMAR CHECK）、描写問題（PICTURE PRACTICE）、読解（READING）、単語問題（WORDWISE）で構成されている。教材は15ユニットで構成されています。リスニング・リーディング・ライティング活動の中で、各ユニットの特定文法事項を繰り返し練習し、基礎的な英文法を定着させることを目的としている。	
選択	古典日本語		日本の読み書きは漢字を中心にして構築されている。つまり思考の基となるのは漢字文化といっても良いだろう。古文・漢文の基本的なルールをふまえつつ、日本人の思考ベースを培ってきた古典日本語について考えることを目的とする。中国の歴代王朝から、日本は様々な文化・文物を輸入してきたが、その一つである漢字・漢文は、日本文化の基層の一つとして重要な役割を果たしてきた。それは、古代だけではなく、中世・近世・近代に至るまで、漢文は日本文化の形成に欠かせない。この科目では、古典日本語としての「漢文」が、日本文化にどのような影響を与えてきたのかを理解することを目標にしたいと思う。	
選択	情報		学習や仕事の場面にパーソナル・コンピュータが入り込んでもう20年以上経ち、技術の進歩やインターネットの普及により、その意味は大きく変わった。かつて机の上を大きく占領していた「パソコン」は、今やさまざまに姿を変え相互に繋がりが、社会の中に融けこんでいる。コンピュータは個人の創造を助け、相互につなぐコミュニケーションのツールになった。そして、電子情報の活用は今や最も基本的なリテラシーの一つだ。本講義では、「いったい情報やコミュニケーションとは何なのか？」といった根源的な問いかけから初めて、IT（情報技術）の有効性や限界を見ぬくための、「情報」に関する総合的な教養を学ぶ。	
選択	音楽		今日の私たちの身の回りにある音楽のほとんどは、西洋音楽のリズムと和声の技法によって作られたものだ。しかし世界を見渡せば、音楽の経験というものには実に多様に到底西洋の理論だけで記述したり作ったりできるものではないことがわかる。そしてその未知の音楽はわたしたち日本にも数多く存在してきた。本科目は、日本音楽の構造とその世界における位置を知ることを通じて、人類に固有の音楽という営みに迫る。本科目では、以下のポイントを獲得目標としている。 (1) 知っているようで実はあまり知らない日本の音楽の広がりについて知ること (2) 日本の音楽、世界（特にアジア）の音楽における位置を意識できるようにすること (3) 多様な日本音楽の、音律とリズムの特徴について知ること (4) 社会と音楽の関係について考えるきっかけを得ること	

選択	地域環境論		<p>環境問題を考える場合、地球環境のようなマクロなレベルだけで考えていくことは、人々が生きる具体的な環境像を見失わせる。各地域の環境とそれに関わる文化をどう捉えどう守ってゆくべきかを考えるには、そこに生きる住民の視線から環境を捉えなおすことが必要だ。具体的な地域における人々の生活・生業と環境との関わりと、政策的な実践について学ぶことを通じて、自身が住まう地域の環境を考える視点を獲得することを目的とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本各地の暮らしには、地域独自の資源や自然を活用し、地域ごとの条件にあわせた生活が育まれてきたことを知る。</li> <li>・日常生活の中から足下にある地域の生活文化と環境との関わりについて捉える視点を養い、自ら調べる意欲を持てるようになる。</li> <li>・環境問題の解決に向けて、生活者の立場から解決方法（アプローチする方法）を考えるきっかけを得ること。</li> </ul>
選択	生態学		<p>「生態学」はその対象、空間規模とも極めて幅が広い学問分野だ。しかしその中心には、生き物たち同士の繋がりがや関わりがある。熱帯多雨林が生態学の重要な対象空間であるように、身近な都市近郊林もまたその対象なのだ。またそれらは地域の固有の風土を形作るものとして大切なものでもある。ここでは百科事典『ブリタニカ』によりその概要を見渡し、テキスト『はじめての生態学 森を入口に』を通じて、身近な自然環境を見つめる目を養う。生き物同士の繋がりがや関わりあい、という視座の獲得を目指します。テキストを通じて、希少な生物に限らず、身近な生物からも学べるということの理解を目指す。課題は、教科書の内容の理解を問う設問と、実際の環境を観察し記録する設問とから成る。</p>
選択	都市デザイン論		<p>美しいまちとはどのようなまちか。それはどのようにすれば実現出来るのか。ここではそのことを考える視点を学ぶ。日本の都市計画は、まちを世界一便利で安全、快適で綺麗なものにしてきた。しかしそこに「美しさ」の価値は十分に認識されていなかったのではないだろうか。これからは都市の美しさに私たち一人一人が関心と責任を持つことが求められている。都市の美しさは個人の美意識だけにまかせて実現出来るものではない。社会の共通の強い美意識があって始めて実現される。私達日本人は自然の美しさは良く知っているし、感性も豊かだ。だから自然の美しさは愛でる素晴らしい文化を持っている。でも都市の美しさについてはどうだろうか？イタリアには自然だけでなく、都市の美しさも愛でる奥深い文化がある。それは2500年以上を経て育まれたヨーロッパ文化の真髄でもある。</p> <p>日本の自然を愛する文化、茶道の美学、日本庭園の美学、そのような文化を理解し鑑賞するにはわれわれ日本人であっても、それなりの教養と感性を身に付けることが求められる。都市の美しさも同じだ。都市の美しさを解り、鑑賞するにはそれなりの教養と感性が求められる。音楽を鑑賞するように、都市を鑑賞する気持ちになって考えてほしい。「美しい都市とはどんな都市か」、「都市の美しさとは何か」、「それに対するあなたなりの答えを出してください。そして日本で美しい都市をつくるための「具体的な方策」を提案してください。</p>
選択	色彩と形		<p>私たちはいつも「色」と「形」に囲まれている。しかしその不思議さや美しさに気付かずにいることがほとんどなのだ。本科目では、色彩学の基礎と形をめぐるレッスンを通じて、世界にはどのように「色」と「形」はあるのか、その謎に気づき意識する力を醸成することを目指す。この力は受講生自身の創造、制作にだけでなく、芸術家の作品を読み解く上でも役立つだろうと考えてる。テキストを通して知識を身につけた後は、ひたすら身の回りを見つけてください。皆さんの「感覚」を研ぎ澄ませ、「理解」を深めることがこの授業の最終目標としている。</p>
選択	心理学		<p>心理学という学問の概要を学ぶ。具体的には、行動心理学、臨床心理学、社会心理学、認知心理学、発達心理学についてそれぞれの理論の基礎を学ぶ。それをふまえて「心とはなにか」という問いに、自らの経験や思考に即してアプローチすることを目指す、そのためのキーワードを設定し、課題に取り組む皆さん自身の身近な問題関心に即した学びを展開する。「心」とは、私たち一人一人が持っているもの。それでは、その「心」とは、一体いかなるものなのだろうか？嬉しいことがあると喜んだり、楽しいと思う時がある一方で、例えば苦手な人と一緒にいなければならぬと苦しい気持ちを抑えられなかったり、自分の「心」をうまくコントロールできないと感じる時があるという経験をなさった方は多いはずだ。その「心」について科学し、「人間という存在がいかなるものであるのか」ということにアプローチしようとするのが、心理学という学問である。本科目では、受講生のみなさんの身近なところから題材を得て、心理学の基礎的な理論を学ぶ。実生活に即した題材から、用語や理論を理解することを通じて、心理学の基礎を定着させることが目標だ。</p>
選択	政治学		<p>現代における民主主義のあり方について解説した論考を読むことを通じて、政治制度のあり方についての基礎的な知識を得ることができる。加えて、この作業を通じて、政治に関する現象を一步引いた視点から、考えることができるようになる。テキストを通読し、日本の国会、議会内閣関係の特徴や問題点について正確な知識を身につけることを目標とする。本講義で用いるテキストは、アメリカ及びイギリス・大陸ヨーロッパ諸国の議会との比較を通じて、幅広い視野から問題点とその改革案を具体的に提示している。こうしたテキストに基づいて学習を進めることで、我々の代表が活動する場である国会は、どのようなロジックにそって動くものであり、どこに機能不全が存在していたのかを、印象論的でない形で捉えることができるようになる。</p>
選択	経済学		<p>我々は日々の生活を送る中で、経済現象に触れています。例えば、景気や物価の変化、年功賃金制や郊外における大型スーパーの出店など様々なものが挙げられる。これらの経済現象がどうして起きるのかを理解するためには経済学を学ぶ必要がある。本科目では、教材を通じて、具体的な事例を扱いながら経済学的な考え方を学んでいく。本科目は経済学をはじめ学ぶ方を対象としている。まず、次の3つの基本的な考え方を学びます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 一国全体の経済を捉えるマクロ経済学。</li> <li>(2) 個々の企業や消費者などの動きを分析するミクロ経済学。</li> <li>(3) 相互依存しあう主体の意思決定を解明するゲーム理論。</li> </ol> <p>これらをもとに、財政、金融、産業組織、国際経済を考えてもらう。課題や試験を通じて、経済学的な思考を用いて、身の回りの経済現象の事例を分析できるようにすることを目指す。</p>

選択	社会学		社会は人やモノの複雑な関係性のうえに形成されている。わたしたちが当たり前のように行う行為や考え方も、そうした多様な関わりあいと密接に関わっている。しかし、わたしたちは日常生活において、そのことをほとんど意識することなく、自分の考え方やもの見方を当然のことのように考えている。本科目では、身近な事例を対象に、そうした「当たり前」のことがいかに形成され、社会に浸透しているかを考察する視座について学ぶ。テキストの読解を通して、「自明」や「自然」と考えているものを相対化し、より大きな構造のなかで捉える視点を身につけること、そしてその視点から身の回りの事象を分析する力を養うことが、本科目の目標である。	
選択	宗教学		「宗教とは何であるか」という問いのもと、人間の生を規定する根源的な事象としての「宗教」について考える。課題テキストに即して、まず、一般概念ないし普遍概念としての「宗教」や、宗教が一般的に伴う様々な儀礼、さらには宗教が規定する人間の社会性について知識を深め、次に、歴史的に実在する具体的な諸宗教として、「世界宗教」に分類されるキリスト教、イスラーム、仏教、「民族宗教」に分類されるユダヤ教や神道、また、私たちにとっては日本土著の神祇信仰という形でなじみ深い「民間信仰」について学びます。最後に、現代社会における宗教のあり方について、「世俗化（＝宗教の衰退ないし宗教の私事化）」／「宗教復興」という対概念をもとに理解を深める。 本科目では、以下のポイントを獲得目標とする。 (1) 「宗教」が、人間の生の根柢にあって、人間に関わる様々な領域に影響を与えている事象であることを理解する。 (2) 「宗教」が、人間の生に意味や目的を与えるものとして私たちの日常生活と密接に関わりあうと同時に、それが社会活動の基盤であり、政治や経済の動向とも密な関わりを持っていることを知る。 (3) 「宗教」が、時代と人間を映し出す鏡のようなものであり、自らの無自覚な「宗教性」を反省的に振り返ることによって、私たちの生きる時代と自分自身のあり方とをより深く知るきっかけになることを理解する。 (4) 世界各地の文化や社会のあり方を規定している「宗教」の多様性、および私たち日本人にとっての他者性を尊重する姿勢を身につけるため、まずは「宗教」について正しい知識を身につける。	
選択	列島考古学		考古学とは、過去に人々が残した痕跡（遺物・遺構など）を分析し、人類の活動とその変化をあきらかにする学問である。文字情報とは異なり、考古資料は自らが語ることはないため、それらの資料を分析・解釈を行うことで、歴史があきらかとなる。考古資料の分析方法を学びつつ、地域の博物館などを訪れ、考古学研究の実際に触れ、歴史遺産と現在の関係についての理解を深める。私たち人間は、自らを取り巻く自然環境や、人文環境の中で生かされている。本科目では、考古学的な研究によって明らかにされてきた人類の営みを学びながら、人が生きていくために獲得してきた智慧や、日本の文化・社会が形成されてきた歩みについて考えていく。	
選択	日本史		日本には多くの歴史資料が遺されている。それらの資料群を読み解くことによって、「歴史解釈である『史像』」が復元され、史像を積み重ねることによって「歴史の理論である『史論』」が形成される。日本史において常に新しい研究がなされ、歴史像が提示されるのは、史資料が豊富に遺されているからだ。ただ歴史資料は、万全の体制で保存されている訳ではない。その多くは消えゆく可能性も秘めている。本科目では、日本史の基となる史資料のあり方について知り、ひいては歴史とは何かを考えてもらうことを目標にする。	
選択	アジア史		中国・朝鮮半島・日本から、インドや中東アジアまでを含むアジアの全体的な歴史の流れを踏まえ、その関係性について考える。一つの歴史事象の背景には、様々な人々や国の関わりがある。人類の課題をさまざまな視点から考え、調べ、明らかにすることで歴史的思考力を培う。アジアとはいかなる地域なのか。その疑問に答えるためには、アジアがこれまでいかなる歩みを経てきたかを知る必要がある。そこで本科目では、黄河文明（中国）、インダス文明（インド）、メソポタミア文明（イラク）などのいわゆる世界四大文明を淵源に持つ、アジアの主要な国や地域が自律的に発展し、各地と相互に影響を及ぼし運動しながら存続してきた過程を理解することを到達目標とし、最終的にはこれをもとにアジアや日本の今に向き合うことを目指す。	
選択	西洋史		政治経済から衣食住にいたるまで、西洋文明は現代社会に強い影響を与えてきた。本講義はそうした西洋文明の変遷を、古代から20世紀まで歴史的に概観し、西洋史に関する基礎的な知識や、現代社会への影響について学ぶ。さらに現代との対比によって、過去の社会や文化の特徴を理解することを目的とする。本科目では、まずテキスト『西洋史への扉』を読み、「歴史」とは何か、あるいは「事実」「過去」とは何か。また「歴史学」とは何を解き明かす学問なのか、西洋社会で「歴史学」がどのように発達してきたのか、などを学んでほしい。そして、歴史の学び方を理解したあとで、レポート課題や単位取得試験に取り組んでください。過去の事実を羅列することが歴史学習ではない。レポート課題や単位取得試験にむけての勉強をつうじて、歴史上の事件や歴史の流れを理解するだけでなく、「歴史の学び方」を理解すること、そして「理解した内容」「歴史から得た学び」をレポートや答案の中で正確に表現できること、がこの授業の目標である。	
選択	文化研究1		日本の近代は、政治的な変革だけでなく、人びとの思考や身体にもきわめて大きな変容をもたらした。明治以降の日常生活に密接に結びついた重要な変化を取り上げ、それらが人びとの心身をどのように再編していったかを学ぶ。さらに、そうした近代的心身に批判的に向き合い、今・この私たち自身の生き方を問い直す方法を考える。大きな目標は、私たちの住むこの現代社会のあり方について、批判的に考える力を身につけること。 本科目では、私たち自身の身の周りのもの（ヘアスタイル、学校、祭り、歌、信仰など）に注目する。ごくありふれた、当たり前のように存在しているものたちに、どのような歴史が詰まっているのか、それが社会全体のあり方とどのようなつながっているのかを学び、私たちと社会の関係を問いなおすことを目指す。	

選択	文化研究2		身近にある物事から、第2次世界大戦後の日本社会を考察する能力を培うために、戦後の大衆文化を様々な視点から分析した論考を読み、そうした文化が社会で起きた出来事との歴史であると同時に、生活者である私たち個人の歴史でもあることを学ぶ。また、これら二つの歴史がどのような関係にあるのかを探り、それらを記述する方法について考える。戦後の日本社会のなかでかたちづくられてきたモノとの関係を考え、今日の私たちの暮らしのなかで見られる文化的な特徴や特質について理解を深めることを目標とする。そのために、戦後の日本で広く普及したものを、文化という視点で読み解き、流行や美意識などの観点から検討できる力を身につける。また、大衆文化をとらえる視点を養うために、考現学を中心とした風俗研究の手法についても学ぶ。	
選択	文化研究3		映像は私たちの生きる現代社会に既に深く浸透していて、映像の存在を抜きに私たちの社会を、暮らしを、生を考えるのは難しいほどだ。現代文化の必要な要件ともなっている映像は、カメラという機械の知覚像であり、人間の知覚では取りこぼされてしまうものを私たち人間の知覚に与え返して、世界に潜在するものの新たな発見を可能にしてくれる。また、映像を観るという知覚自体が、実に豊かな創造的行為なのだ。こうした見地から、〈知覚〉の問いを軸として立てて、写真、映画、テレビやインターネットの画像など、各種映像メディアの特性と、その具体的な表現を考察していきましょう。優れた豊かな作品を観ることを通じて、映像の存在意義を深く学ぼう。映像の存在は、現代の文化を規定する、欠くことのできない条件となっている。しかしながら、必ずしも、映像の本質や存在意義について、私たちが十分に理解しているとは言えない。本科目では、人類史上最初に出現した写真という〈機械映像〉（カメラという光学機械の視覚像）から、映画、テレビやインターネット動画に至るまで、〈知覚〉の問いを掘って、映像の本質とその存在意義を学ぶ。具体的な作品を取り上げるテキストを手掛かりに、最終的には、皆さんが本授業を通じて映像文化に関する知識を身につけ、また、受講生の皆さんが自身の映像経験の理解をも深めて日々思考していただけるような、主体的な学びの基礎を、築いていくことを目標とする。	
選択	京都を学ぶ		平安時代から現代にいたるまで、約800年に渡り文化の中心となり、また発信地となった「みやこ」の文化を概観し、特に各時代の文化を創造しあるいは担った主体と、それが展開する主要な場を明らかにする。また、他の地域の文化的環境に果たした役割についても考える。本科目では『物語 京都の歴史』をテキストに、その読解を通して京都を学ぶことを目標とする。そのためにはテキストに書かれた内容・構成を正確に読み取らなければならない。テキストをどのように読めば、内容・構成を正確に読み取り、京都を学ぶことができるのだろうか。その方法論はいくつもあるが、この科目ではその中の2つを実践しながらテキストを読み進めてほしい。方法論の1つは「疑問を持つ」こと。テキストに書かれた内容、言葉に対して常に問いかける姿勢を持ちます。もう1つは「作業をする」こと。同じ書の書かれた箇所を抜き出して比較する。特定の分野の事柄を抜き出して編年に並べる等々。自分なりの作業=分析をすることで内容への理解は飛躍的に高まる。	
選択	地域を学ぶ		人間は定住生活のなかで、その地域の自然環境と関わり、そこで生活・生業をなし、精神文化を培ってきた。本科目ではそうした「地域」と人間の関わりについて、「風土性」の観点から考える。そのためにまず、テキストの読解と自分自身と関連づけ、「風土」を捉える3つの観点について検討する。さらに地図作成を通じて、自身の居住する地域にあるもの(著名建築や記念碑だけでなく、公園や川、道や庭のようす、農地や森なども人と関わるものならなんでもよい)と、地域の人の人生との関わり方を検討する。すべての地域的な活動の基盤となる、「風土性」への理解とその把握力を身につけることを目指す。	
選択	詩学への案内		「知への案内」科目群は、「詩学への案内」、「哲学への案内」、そして異なるジャンルの学問を横断的に視野に入れた「学際的な知への案内」の三科目(三領域)で構成されている。それぞれの領域ごとにブックリストが用意されているので、関心のある書物を取り、向き合ってみてほしい。古典もあれば、比較的新しい作品もあるが、どれもその領域を知るのにふさわしい普遍性を持った作品と考えている。これらを読み解くことで、それぞれの領域の敷居に立ち、さらにその奥を覗いてみたいと期待している。芸術大学の学生として、またひとりの市民として、世界の様相を多面的にとらえるための「実学」である人文系の素養を持つことを目的とする。まずは一冊の本を丹念に読み込み、正確に理解することを身につ	
選択	哲学への案内		「知への案内」科目群は、「詩学への案内」、「哲学への案内」、そして異なるジャンルの学問を横断的に視野に入れた「学際的な知への案内」の三科目(三領域)で構成されている。本科目では、第一に、「哲学」が、人間が自分と世界(他人や社会を含む)の関係を見直して、新しい関係を築こうとする作業に役立てることのできる考え方(原理や技術)であることへの理解をめざす。第二に、そのような考え方を探る共同の努力の積み重ねとして哲学史をとらえる視野の獲得をめざす。そのためには、「哲学」に関して世の中に流布しているイメージや表象に対する確かな批評眼と、万人が共有することのできる「哲学」の概念を身につけたうえで、古代から現代にいたる哲学のテキストと物怖じすることなくつきあい、しかも哲学の眼でさまざまな現象の意味や価値をみてとっていくための基礎力が必要である。この授業では、そのような基礎力を少しずつ養いながら、私たちがこの生と世界に納得のいく仕方でむきあうための可能性の「原理」を探っていく。	
選択	学際的な知への案内		「知への案内」科目群は、「詩学への案内」、「哲学への案内」、そして異なるジャンルの学問を横断的に視野に入れた「学際的な知への案内」の三科目(三領域)で構成されている。本科目では、リストにある本を読み、その読書に基づいたレポート作成を行うことで、横断的アプローチや、包括的視点を養うことを目標としている。文化現象や科学といった、あらゆるものに分け隔てなく、子どものような知的関心・好奇心を注ぐことが、学際的な知の始まりだ。たとえば「自分は文学が好きだけど、科学は苦手」という意識をお持ちの方がいたら、ぜひリストに挙げられているラマチャンドランやエクスケルの本を読んでみてほしい。文学や童話に通じる物語的な世界が、科学者によって示されていることが分かるだろう。あるいは、建築やデザインに興味があるかたは、フラウやジェイコブズの本を読んでみよう。アートとしての建築とはやや異なりますが、エコロジーや人間の行動という、異なった視点を得られるはずだ。ぜひ、学問領域によって限定されない、広い知の世界への一歩を踏み出してほしい。	

選択	日本の憲法		<p>日本国憲法の基本的な原理・原則を理解するとともに、重要判例についての知識を習得することを目標とする。日本国憲法の理念・運用を理解する上で基本的かつ重要な文献・判例を教員が指定し、学生に熟読してもらい、随時質問に答えるという形で指導を行う。また、日本国憲法を理解する上で最低限必要になる基本的な概念や判例について正確に理解しているか、レポートにより確認し、その記述内容に応じ講評指導を行う。</p> <p>到達目標 憲法は我々の生活に密接に関わっている。たとえば、選挙や飲食店の営業許可など、政治・経済生活上、我々が実際に関わる事柄の中にも、憲法の要請が入り込んでいる。日頃はあまり実感がないかもしれませんが、政治・経済生活を深く理解する上で、憲法は重要な要素の一つだ。授業では、日本国憲法の基本的な原理・原則を理解するとともに、重要な判例についての知識を習得することを目的とし、憲法の観点から政治・経済生活を捉える能力を養う。</p>	
選択	地域環境学演習		<p>地球には約46億年の歴史があります。その歴史は地層や化石、地形などに示されています。ジオパークではこれらを地球の遺産 (earth heritage) として守り、次の世代へと引き継いでいる。もちろん、ジオパークが守るのは地球の遺産だけではない。地球上で繰り広げられてきた生命の営みや人々の暮らし、これらを取り巻く気候の変化もジオパークが大切にしているものだ。そして、ジオパークではこれらの自然環境や文化を守り活用することで、持続可能な開発を実践している。この地域環境学演習では、尾池和夫 (2012) 『四季の地球科学—日本列島の時空を歩く』岩波書店をテキストとし、ジオパークを通じて地域および環境を総合的に学習することを目的とする。国内外にあるジオパークに出かけ、そこで見られる土地の成り立ち (地形・地質)、生命の営み (植物、生物)、人の暮らし (歴史・文化)、気候・気象が与える影響などを観察や対話、経験を通じて学び、それらの関係性を考え、その結果を文章とスケッチで表現する能力を習得する。</p>	
選択	地域文化学演習		<p>現在、各地に数多くの霊場巡礼がある。中でも西国三十三所観音巡礼は、平安時代後期には成立していたことを確認できる古いものだ。この巡礼では、飛鳥～奈良時代創建の古寺・国宝または重文指定の仏像を本尊とする寺・景勝地近くの寺・山中の寺・都市の寺など、歴史的・文化的・地理的にみて重要な霊場を巡る。また、参詣者の利便性に配慮した境内の整備や、霊験の宣伝を目的とする企画・興行など、近世から現代における信仰のあり方を知るうえでも重要である。本科目ではテキストを読んだうえで西国三十三所のいずれかを見学し、見学先についてのレポートを作成することを通じて、造形物や景観を観察する力を身につけ、見学先の文化・歴史への理解を深めていただくことを目的とする。</p>	
選択	デッサン		<p>あらゆる芸術活動の根幹となるデッサン力。「デッサン力=見る力」である。見ることは、外界の情報を得るための窓口で、感性や思考にも大きく影響を与える大切な行為である。日常、私たちは記憶によって周囲を見てしまい、改めてより良く見ることは、ほとんど行わない。記憶を超えて、より良く見ることを観察と言う。そして、見えたものを誤魔化さずに描くことによって、観察は更に確かなものになり、観察力の向上に比例して絵は上手くなる。デッサン力を付けるために、特別な技術は必要ない。コツは、日常では行わないぐらいに「ゆっくり眼を動かして丁寧に見る」ことだ。これにより、今まで見えていなかったものが見えてくる。そして、見えたものを「ゆっくり丁寧に描き写す」ことによって、モチーフのありのままの姿に近づける。複雑で難しいと思う部分ほど、更にゆっくり、どうなっているのかをよく確認して描こう。この科目を通じて、見ることの大切さが意識され、外界の情報を意識的に獲得する姿勢が生まれ、全力でデッサンに取り組めるようになる。そして、見たことの証としてデッサンを位置づけ、粘り強く観察力を向上させ、目を鍛え続けられるようになることを目標とする。</p>	
選択	芸術教養基礎		<p>芸術活動は人類史上、さまざまな時代やジャンルにわたって、きわめて多彩な形をとってきた。本科目ではその諸相を概観するとともに、芸術についてなされた先人たちの思索のあとをたどりつつ、芸術についての基礎概念を反省する。あわせて現在活躍中の作家をお招きしてお話をうかがう。授業では、芸術活動の多様性と多義性を理解すること、そしてまた、これから自分の芸術活動や芸術研究を行うための視座を手に入れることを到達目標としている。</p>	
選択	著作権を学ぶ		<p>著作権は今や、アーティスト、デザイナー、プロデューサー、研究者、つまり私たちと切っても切れないものとなっている。自ら作品や論文を作る場合にも、またそれらを守っていくためにも、著作権についての知識は必須です。この講義では、法学・法律的な視点から「クリエイター」の権利である著作権について考える。この科目を受講することでいまままで茫然としていた著作権のイメージが、くっきりしたものになり理解が深まる。</p> <p>本講義では出来るだけコンパクトに、著作権を学ぶにあたって必要な法学の知識を習得することから始める。その上で著作権法上の様々な概念を明らかにし、著作権とはどのような権利なのかを考える。さらに著作権の利用と権利侵害を概観する。様々な判例に触れながら以上のような学習をすることによって、著作権の基礎を身につけることを目的とする。</p>	
選択	美学と芸術学への大きな階段		<p>美学や芸術学に関して、読むに値する本を選び、読み、また理解するための、基礎的な訓練を行う。単なる知識の習得ではなく、言葉や概念を正確に扱い、ものごとを根本から考える練習である。私たちのほとんどは、単に聞き慣れていることを「知っている」と勘違いしている。とりわけ、美学や芸術学のように哲学的な思考をベースにしている知識においては、客観的な検証ができないので、そうした勘違いに気づかないままであることが多い。したがって大きな階段を登る第一歩は、私たちがいかにか何も「知らないか」を自覚することだ。消極的なことに聞こえるかもしれないが、自分が何を知らないかを知ることは、言い方を換えれば、階段を登って知的な「見晴らし」を獲得することなのだ。それが本科目の到達目標である。</p>	

選択	コラージュ・デッサン		「コラージュ・デッサン」では、テキストの6章以降で扱っている、20世紀に入ってから造形活動の動向とも関連づけながらデッサンに取り組む。デッサンでは、目の前にある具体的なものからこの世にはないものまで、下品でワイザツなものから崇高で神々しいものまで、思い立ったら何を描いてもよいのだが、ここでは特にコラージュについて体験的に学びながら、さらに自分の目と手を使ってナマに描くことの積極的な意味について考えてみる。本科目を通じて、コラージュを体験し、作品を制作できるようになること。そして、平面的なものを、そのまま別の平面上に写す(移す)ことで生じる“迫力”を体験し、徹底的な描き込みの意味を考えられるようになることを目標とする。	
選択	立体造形演習1		自然の中に見い出される生命を持った形には、躍動感や緊張感やバランスの美しさといった様々な美的要素が含まれる。それらの要素を立体的な形の中で追求することが本科目の目的である。ここではヒーマンという身近な自然物を勉強の対象とする。まず、ヒーマンそのものを描写することにより自然形態の立体的な描き方を学び、立体造形することにより自然形態の持つ動的な構造を学び、発泡スチロールの造形物を描写することにより、色にまどわされない明暗の変化を描くことを学ぶ。このようなことを学ぶにあたり、初歩の人が陥り易い部分的なものの方見方にとらわれない、より大きなものの方見方が出来ることを到達目標にしたい。	
選択	立体造形演習2		この科目は「立体造形演習1」と併せて行われるもので、当然その目標とすべきものに変わりはないが内容は少し異なる。本科目では何も無いところから形を組み立てていく。その組立の中に緊張感やバランスの美しさなどを追求する。またその基本となる形は直線や立方体で、それをつなぎ合わせるにより幾何学的な形が生まれる。この幾何形態がどうしてもうまく描けないという人は、透視図法が理解できていないことが多い。その理屈さえわかると周りの物が皆その理屈のように見えてくるはずだし、デッサンの形の狂いも自分で見つけられることであろう。この透視図法の理解も目標の1つにしてほしい。	
選択	色彩表現基礎		私たちの身のまわりを意識して見ると、形と材質と色彩を備えた様々なモノが満ちている。その気になれば それらのモノから、色の勉強はいつでもどこでもできる。テキスト『色をめぐる114のレッスン』は、生活の中で色に目を向け、意識的に色とつき合うヒントを示したレッスン集だ。課題に取り組むことで、色に目を向け好きになる、色彩に対する認識や解釈の幅が広がる、生活や制作・研究の中で楽しく色彩とつき合い操ることができる、そういった変化が生まれることを目標とする。	
選択	形態表現基礎		本科目では、芸術を志す皆さんが、その制作や研究の対象として扱う形をテーマにする。そして目的は、皆さんに、今まで以上に、よりよく形を見る為のきっかけを示す事である。周りを見渡すと目につく全てのモノが形といえます。私達は形に取り囲まれて生活している。でも意識して見なければその美しさや魅力、不思議さは、なかなか見えてこない。そこで、形の世界へ導くためのテキスト『形をめぐる165のレッスン』を作成した。レッスンといってもあまり身構えずに、自由に自分が興味あるものを選び行う。レッスンを通して、形の見方や解釈の幅が広がり、今まで注意を払っていなかった形へも意識が向くようになる、そのような変化が皆さんに起こること、そして、それぞれの分野での制作や研究、日常生活の中で、形の見方や扱い方に結びつけられるようになることが目標だ。	
選択	美学概論		日本語の「美学」は、西欧の「エステティック (aesthetics, esthétique, Ästhetik)」の翻訳語として、明治半ば以降に定着した用語である。「美」や「芸術」を主題とする考察はそもそも古代ギリシャの頃からあったが、ギリシャ語の「アイステーシス (感覚・知覚の意)」に由来してその語がつけられ、哲学の一分野として、「感性」「美」「芸術」の三者が関わりあうところをその領域とした「美学 (エステティック)」が確立したのは、西欧18世紀半ばのことだった。本科目は、テキストと補助教材とによって、そのような「美学 (エステティック)」に関する基礎的概念を整理し、さらに、現代の身近な美や芸術 (アート) の状況に回答する美学の思考を試みようというものだ。	
選択	写真論1		写真は、描画補助装置としての「カメラ・オブスクラ」を起源とするが、今日のデジタル写真に至るまで、技術的進化とともに表現方法や社会的役割をさまざまに変えつつ、発展を続けてきた。本科目では、私たちにとって身近な媒体である「写真とは何か?」という問題に迫る。「写真論1」のテキストでは、二人の人物の対話篇というスタイルで、「写真の歴史と現在」を次の12のキーワード——(1) 光、(2) 旅、(3) 瞬間、(4) 顔、(5) 絵画、(6) 社会、(7) モノ、(8) 都市、(9) 鏡と夢、(10) 記憶、(11) 自己、(12) デジタル——から語っている。テキストを通読して、関連する文献も手掛かりにしなが、写真という媒体の豊かな可能性と多様な役割を探求してほしい。本科目の目標は、次の3点である。 ①写真の歴史的展開と応用範囲の拡大について理解を深めること。 ②重要な写真家や写真表現の動向について知識を養うこと。 ③受講者各自がそれぞれ興味のあるテーマを見出し、写真という媒体の可能性を見出すこと。	
選択	写真論2		今日、写真はますますその応用範囲を広げ、記録・報道・広告・芸術などさまざまな領域を横断しながら、現代社会の重要なコミュニケーション・ツールとして機能している。まさに写真の氾濫と呼べる今日の状況において、こうした写真イメージを適切に理解するためには、「写真を読む」視点を養うことが必須といえるだろう。「写真論2」のテキストでは、写真に関係する問題系を(1) 身体/自己/性、(2) 記録と表現、(3) メディアとジャーナリズム、(4) 光/暗箱/痕跡、(5) 時間と空間、という5つのテーマに大別し、各論でより個別の問題へと踏み込んでいく。テキストを通読して興味をもった問題領域を選び、その問題を深く追求するために他の参考文献も活用して情報を集めよう。本科目の目標は次の3点である。 ①写真の領域の多様性と、その歴史的展開について知識を養うこと。 ②それぞれの写真の領域 (ジャンル) が、どのような社会的役割や文化的役割を果たしてきたのかについて、具体例をもとに説明する力を身につけること。 ③それぞれの写真の領域 (ジャンル) が、これからの社会でどのような意義を担うのか、自分自身の考えを呈示すること。	

選択	都市概論		明治維新以来、我々は西洋に倣う都市化に懸命に務めてきた。第2次世界大戦以後は、戦災復興から高度経済成長に至る都市開発に懸命に対応してきた。その結果我々は世界に誇る便利、安全、快適な町に住んでいる。しかしそこに「美しい」を求める価値観が欠けていなかったか？その反省がようやく社会の問題として意識されるようになってきた。都市計画の最終目的は美しい町をつくることだ、と言ってもいいだろう。美しい町は決して偶然に生まれるものではない。意識され、計画し設計されて初めてそれは出来る。美しい町とはどんな町なのか。どうすれば実現できるのか。都市景観に関する多角的な視点に立って論じる力を習得してください。	
選択	住宅概論		住宅を設計すること、特にわが国で設計する際に、現在までの日本住宅の歴史ということを知らずに設計することはほど浅薄で危険なことではないであろう。湿潤多雨、高温、積雪など気候への対応、地震への技術的対応、技術の導入や社会・制度の変化における住宅様式の転用や変容、もちろんそのどれもが気の遠くなるような長時間の試行によって、前例を踏まえながら行われてきたことである。ここではテキストに従って、第二次大戦後のいわゆる戦後小住宅の時代までに綿々とつながる（あるいは時々の切断を含む）日本住宅の歴史を振り返り、現在われわれが持つ住宅観がどこに拠って立つのかを自省しつつ、計画的、歴史的、技術史的、社会学的に検証を試みることを目的とする。	
選択	建築史1（近代）		科学・技術の進歩や多様な芸術運動の展開など、近代とはあらゆるものが激しく変化を遂げた時代であるといえる。技術と芸術の両側面を有する建築もまた、こうしたなかで大きな変化を遂げた。当時の通念を超える様々な空間が相次いで実現される一方で、空間それ自体についての理念や概念も改めて問い直されることとなるのである。この科目では、そうした変化の過程について理解することを目的とし、現在につながる最も近い歴史として、自らの視点で読み解く分析力、批評力の習得を目指す。	
選択	建築史2（西洋）		明治以降、日本建築はヨーロッパの建築を自らの建築としたので、ヨーロッパ建築の歴史は日本建築の歴史です。バルテノン、現在の日本建築の祖先の一つです。こうしたリアリティーを持って西洋の建築の歴史を学ぼう。先人たちが建築の名の下にどんなことを考え、何を建ててきたのか、建築の名の下に何が建てられてきたのか。こうした側面を、時代様式をガイドとして、古代ギリシアから19世紀まで概観します。時代様式毎に、その様式の特徴、代表的な建築家・建築とその変遷過程を学ぶ。本科目の目的は、過去の建築に対する無関心を払拭し、過去の建築に語らせた我々の記憶に思いをはせ、西洋文化における人間と建物との付き合い方としての「建築」の歴史を考えることである。	
選択	建築史3（日本）		日本の建築・都市の歴史を学習することにより、それらに関する基礎的な知識を得るとともに、日本列島において建築・都市がどのように成立し、時代とともに如何なる空間的・機能的変容を遂げたのかを理解することが目的である。さらに、そうした変容の背景にある各時代の建築技術や社会・文化のあり方についても考えられるようになってほしい。また、それと合わせて、歴史的建造物、歴史的環境の保存が持つ意味を理解し、それらの保存・活用のあり方を自分なりに提示できるようにもなってもらいたい。なお、建築・都市の特徴を把握するためには、テキストによる学習のみでは不十分であり、実際に各地の建築・都市を見学することが望ましい。	
選択	建築環境工学		建築における環境工学の重要性を認識し、環境工学の課題を学習し理解する。環境工学の基礎となる地球環境、環境保全、環境評価などの環境問題にかかわる課題を学習する。またこれらの課題を理解する上で基礎となる、建築を取り巻く光環境、日射環境、空気環境、音環境、熱環境、湿気環境などの基本事項を確実に理解し、活用できるレベルに達すること。また学生への要望としては、平日頃から環境の重要性に対する認識を持ち環境問題に関心を持ってもらいたい。	
選択	建築設備		建築設備の基礎事項を学び、電気設備、給排水衛生設備、空調設備、防災設備、昇降機設備の基本システムを習得する。また実際の建築設備を通して、省エネルギー設備などの最新建築設備技術を習得する。到達目標としては、建築設備に関する各種の課題に対して対応できることを目指すことである。また、建築と設備の融合した設計が出来るようになり、さらに環境と共生する建築設備をデザインできるようにすることを目標とする。	
選択	建築材料		建物は環境の中で人間が生活するためにあり、それは自然界のものを加工した「材料」から出来ている。人間が歴史の中で獲得してきた様々な技術の一端を担う「建築材料」について、「成り立ち」・「現在」・「未来」の関係を捉える射程から理解することが目的である。まず古今東西の「具体的な建物」に照準を絞り、実際に見学したり、資料を調べたりして「観察」してほしい。その上で「気付いたこと」や「興味のあること」にテーマを定め、何故そうなっているのかを「考察」してほしい。「考察」して「観察」するとさらに理解が深まる。	
選択	建築生産		企画・設計・施工・保全から構成される建築生産プロセスを対象にして、生産活動を構成する主体（人や組織）とその役割を学ぶ。主体、情報、資金、建築材料などによって建築生産システムが構築されている。このシステムの成り立ちを学習し、建築生産全体の流れや関係者の役割などの基礎的な事項を理解します。デザインや設計は、すべて、この建築生産システムを通してはじめて現実のものとなるのだ。まず、「建築生産」の意味、国内外の建築市場の規模など建築活動の全般を把握する。次に、建築システムとプロセスを順に理解する。また、プロジェクトのマネジメントに必要な技術も学ぶ。そして、建築物の施工について、施工計画や施工管理の概要を学び、施工のプロセスを理解する。一連の知識を習得することを通して、建築生産への理解を深めたいと思う。	
選択	建築法規		建築家は、プロジェクト・マネージャーとして設計全般について把握しながら計画をまとめていくことを求められている。意匠・構造・設備の各設計を建築主の要求に合わせてまとめるに当たり、建築基準法及びその関連法令等を十分に理解して計画を進める必要がある。本課題では、実際にプロジェクトを計画することで建築基準法及び関連法令等がどのような形で、プロジェクトに影響や制限を及ぼしているのかについて学ぶ。また、建築基準法及び関連法令等を十分に理解することにより、デザインの自由度を高め必要最小限の設計にとどまらない視点を養う。	

選択	構造力学1		建築の骨格をなす構造躯体。重力・風・地震など、想定される様々な力に対して安全な構造躯体を造っていくためには、力が作用した場合に構造躯体に生じる力を理解し、これを数値的に求めることが必要となる。構造躯体は通常複数の部材を組み合わせて構成されているが、この科目では、基本となる静定構造（単純梁・単純トラスなど）の断面力について理解できるよう進める。構造力学により構造躯体の挙動を把握するための基礎的知識として、まず力の基礎、力のつりあいについて理解する。次に部材に力が作用した場合に、部材内部に生じる力（断面力）および反力についての概念を学び、また具体的にそれらの数値を求められるようになることを目標とする。本科目では、力のつりあい条件より部材断面力を求めることができる静定構造について学ぶ。	
選択	構造力学2		「構造力学1」では、静定構造の部材断面力を算定する手法について学んだ。「構造力学2」では、力が作用したときに生じている断面力によって部材が安全であることを確かめる手法、および部材の変形について学ぶ。また、不静定構造の断面力算定法の基礎、構造物の崩壊現象の基礎についても学ぶ。部材に生じている断面力から部材内部の局所的な応力度を求め、この応力度が安全な値（許容応力度）以内であることを確認する手法を学ぶ。また、部材に力が作用したときの変形を算定する手法を習得することを目的とする。この科目では最初に、これらの算定のために必要な断面定数の求め方を学ぶこととする。更に、複数の部材で構成される構造体の応力・変形を求めるための基礎知識として、不静定構造物の断面力算定法や崩壊荷重の基礎的考え方についても習得を目指す。	
選択	造園史1（日本）		日本庭園はランドスケープデザインの原点といえる。日本庭園の歴史を実証的に学ぶことによって庭園文化の本質を理解するとともに、これからのランドスケープデザインの在り方に思いを馳せてほしい。	
選択	造園史2（西洋）		西洋庭園の歴史を実証的に学ぶことによって庭園文化の本質を理解するとともに、これからのランドスケープデザインの在り方に思いを馳せてほしい。	
選択	環境の保全と計画1		環境問題は、今日あらゆる分野で複合的に発生している。なかでも自然環境に関しては、身の回りの出来事から世界的視野をも含めて、多くのメディアで取り上げられ、それらを渉猟するだけで大変なものだ。そしてその内容は、相当に専門的となってきた。それ故に、本科目ではより身近な水・土・緑をキーワードとする環境要因に焦点をあわせることで、環境を保全することの大切さと難しさへの理解を深めることを目標とする。	
選択	環境の保全と計画2		環境問題は、今日あらゆる分野で複合的に発生している。なかでも自然環境に関しては、身の回りの出来事から世界的視野をも含めて、多くのメディアで取り上げられ、それらを渉猟するだけで大変なものだ。本科目は人間が積極的にいかかわることで形成され、そして維持してきた二次的自然環境を保全することの重要性と難しさをわかりやすく知ってもらえる機会となることを目標と考え構成している。	
選択	ランドスケープデザイン原論1		地域において自然と風景が損なわれ、地球においてもその環境の危機が叫ばれている現在、環境の姿を創造するランドスケープデザインの考え方は、専門家のみならず市民にとっても、ますます重要なものとなってきた。本科目で学んで欲しいことは、芸術としてのランドスケープデザインの基本的な心構えを自分の内に確立することと、自然環境や風致との関わりにおいて、仕事としての造園のあり方について見識を磨くことだ。人間の生活領域のすべてに関わりを持つランドスケープデザインの本質とは何か、本科目での学びを通じて模索してほしい。	
選択	ランドスケープデザイン原論2		地域において自然と風景が損なわれ、地球においてもその環境の危機が叫ばれている現在、環境の姿を創造するランドスケープデザインの考え方は、専門家のみならず市民にとっても、ますます重要なものとなってきた。本科目で学んで欲しいことは、伝統的日本庭園が有する自然のありようや審美性を通して、自らの自然観や美意識を醸成し、創造の糧とすることだ。人間の生活領域のすべてに関わりを持つランドスケープデザインの本質とは何か、この科目での学びを通じて模索してほしい。	
選択	マーケティング概論		実社会の「動き」にアンテナをあげよう。人気商品を見つめ、話題CMに目を向け、元気な成長企業の市場活性化手法を学ぶ。消費者の立場、モノをつくり出し売る立場、その両方から「現在進行形」の市場を見る目を養う。社会の変化に適応し努力を続ける企業活動の実際に目を向け、コミュニケーションの大切さを知り、自らの生活のクオリティを見つめ直す力を付けるために、現場マーケティングの基本的な成り立ちを把握することを到達目標とする。	
選択	ブランディングデザイン論		インターネットの普及に伴い、商業や流通のあり方が大きく変化し、消費者の行動はますます多様化してきている。「ブランディングデザイン論」では、そうした多様化する消費者の行動の中にあっても、輝きを放つ商品を創造し、その価値を発信し続ける企業のブランディングデザインについて、テキストを通して理解する。また、市場に流通している製品・サービスなどを、ブランディングデザインの視点から調査し、レポートを通して、その背景にあるブランドづくりの仕組みを考察しよう。	
選択	インテリア計画論1		現代においてインテリアデザインは、建築計画と切り離せるものでなく、それぞれが持つ異なった与条件を総合的に計画し実現するまでの知識と技術が必要とされている。ここではその知識と技術を住居の計画を中心に学ぶ。インテリアの概念の発生からその変遷と確立までを検証した後、インテリア計画のプロセスを把握した上で、空間の構造、構法からインテリア空間の構成要素とその組み合わせまでを理解する。各空間における機能とインテリア計画上の要点について学び、今後の計画、設計への活用可能な知識の習得を目的とする。	
選択	インテリア計画論2		現代においてインテリアデザインは、建築計画と切り離せるものでなく、それぞれが持つ異なった与条件を総合的に計画し実現するまでの知識と技術が必要とされている。ここではその技術に繋がる設計手法を中心に学ぶ。インテリアの概念の発生からその変遷と確立までを検証した後、インテリア計画のプロセスを把握した上で、空間の構造、構法からインテリア空間の構成要素とその組み合わせまでを理解する。各空間における機能とインテリア計画上の要点について学び、今後の計画、設計への活用可能な知識の習得を目的とする。	



選択	空間構成材料		建築を構成する材料を大きく2分野に分けると、建築構造躯体として利用される材料と、建築の内部、外部空間を構成する内外装の材料が挙げられる。建築構造躯体は、重力・風・地震などの外力に対して安全かどうか確認するためには、その剛性（硬さ）や靱性（粘り強さ）という、耐力について把握しておく必要があり、内外装材においてはシックハウスなどの安全性の他、人間の五感と関わる色彩やテクスチャーなどの快適性についても把握しておく必要がある。また、長期間にわたって存在していくうえでは、耐久性のみならず、性質やとり合いについても理解しておくなければならない。建築物に使用されるこれらの材料について理解を深めることを目標とする。	
選択	生活空間デザイン史		本科目では、生活空間デザインの歴史のなかでも、特に近代日本において画期となった概念や理論また人物や作品について、『近代日本の作家たち』をもとに学ぶ。このテキストが取り上げる作家たちは、日本のみならず世界の今にも通じる空間を企画や構想また計画や設計したことで名高いといえる。そこで、この作家たちの空間に関わる考え方について、その形成に至る背景や過程を含め、総合的な考察を行える課題内容としている。課題に取り組みながら、今後の設計活動や創作活動に役立てる知識、教養を身に付けることを到達目標としている。	
選択	芸術理論1		日本、朝鮮、中国において、それぞれの時代と地域を代表する芸術家や思想家たちが遺した美学・芸術思想を集めたアンソロジーを教材として用い、そこからさまざまな芸術理論を学習する。本科目の第一の目標は、日本、朝鮮、中国の芸術に関する古典的テキストを読解し、その内容を正しく理解すること。日本人であっても、古文は外国語のように遠く思えることがあるものだ。しかし、その意味を考えながら丁寧に読めば、知っているようで知らなかった、新しい発見が待っているはずだ。そしてそれは、現代の私たちにとって驚くほど新鮮なメッセージであるかもしれない。本科目では、まずテキストの内容を正確に理解し、その上で、その今日的な意義について自分なりに考える姿勢を身につけることを目指す。	
選択	芸術理論2		西洋において古代ギリシア時代から20世紀前半までに生み出された多様な芸術理論について学ぶ。各時代、各地域で誕生した芸術理論の基礎的な内容を、さまざまな文化現象と照らし合わせながら解説していく。本科目では、そうした様々な分野の芸術について書かれたテキストを読解し、その内容を正確に理解することを第一目標とする。それによって、これまで持っていた芸術の見方を広げ、より開かれた視点で芸術について考える姿勢を養ってほしい。また、それらの思想が、時代を通してどのように受け継がれていったのか、その歴史的な展望についても学ぼう。	
選択	知的財産権研究		本科目では、知的財産権、特に著作権について学ぶ。身近に多くの著作物があふれており、日常生活はむろん、ビジネスにおいても著作権の知識は必須となっている。デジタル社会における情報リテラシーの醸成、また著作物の保護と活用のためにも著作権を通じて法的な判断力(事例の分析力や判例の読み方、契約書類の書き方などのスキル)を身につけてほしい。	
選択	芸術史講義（日本）1		日本の美術史を体系的に学ぶ。縄文・弥生時代から古墳時代までの芸術と飛鳥時代から鎌倉時代までの仏教美術を主に紹介する。本科目の目的は、まずは日本美術史を専門的に学習するために必要とされる基礎的な知識を身につけること。その上で、縄文から鎌倉時代までを通史として概観することによって、これらの時代の芸術作品に通底する特徴を見出すことを目指す。芸術史講義（日本）1では、造形表現の出発として縄文時代を出発とするが、中心となるのは仏教関係の図像や彫刻である。仏教が日本に伝来したのち、他のアジア地域の美術との関わりをのなかでどう展開していったのかを具体的な作例から学んでいく。また、正倉院の工芸作品など、古代の工芸についても取り上げます。さらに庭園、建築の歴史的な展開についても学ぶ。ここでは、日本での造形芸術活動の歴史的な流れを正しく把握するとともに、個別の作例について、その造形的特徴や制作の背景について理解することを目標とする。	
選択	芸術史講義（日本）2		日本の美術史を体系的に学ぶ。主に室町時代から江戸時代における芸術をとりあげ、彫刻、絵画、工芸の各領域にわたってその歴史の流れを把握し、また個々の作品についても制作された活動や歴史的背景について考察する。芸術史講義（日本）2では、他のアジア地域の美術との関わりを視野に入れながら、平安時代から明治時代にかけての日本美術の造形表現の展開を学ぶ。まず、平安時代から室町時代にかけての屏風と絵巻、さらに水墨表現の展開を見ていきます。こうした中世までの展開を確認したのち、桃山時代から江戸時代を経て明治時代にいたる時代に進みます。具体的には狩野派や円山派といった流派の展開、洋風画、文人画、浮世絵など江戸時代に特に特異な展開が見られた各ジャンルや、さらに陶磁器、漆芸、染織などの工芸についても学ぶ。ここでは、日本での造形芸術活動の歴史的な流れを正しく把握するとともに、個別の作例について、その造形的特徴や制作の背景について理解することを目標とする。	
選択	芸術史講義（アジア）1		中国の造形芸術の流れを体系的に学ぶ。取りあげる時代の範囲は先史時代の紀元前6000年頃から清王朝の19世紀まで。第1章から第7章は先史～唐時代として、最初期の土器の造形美から始まり、殷周時代の玉器や青銅器、また兵馬俑坑といった秦漢時代の墳墓美術、さらに絵画や書が芸術として成立した南北朝から唐王朝に至るまでの中国独自の美術の流れ、さらに仏教を受容して隆盛した敦煌石窟や龍門石窟といった仏教美術を取りあげる。第8章から第14章は五代・宋～明・清時代として、山水画が確立して大きな発展を遂げた中国絵画の流れ、数多くの優れた作例が生み出された陶磁器について見ていく。そして最後の15章は、万里長城、故宮、西安の大雁塔、蘇州の拙政園など、中国の有名な遺跡、建築、庭園を取りあげる。各章では当時の歴史的な背景を述べるとともに、造形芸術の流れを具体的に詳しく見ていく。長い歴史を学ぶことにより、アジアにおける中国の造形芸術の営みを体系的に把握することを目標とする。 また、日本美術との関係、アジア各地との関係性にも目を向ける。作品を歴史順に並べて単に覚えるのではなく、芸術を生み出した人々や社会、歴史的背景についても注目して、幅広い視点から中国美術の本質が理解できるようになってほしい。アジアの造形芸術の流れのなかで中国美術の理解を深化させることが目標である。	

選択	芸術史講義（アジア）2	朝鮮半島、西アジア、中央アジア、インド、東南アジアなど、アジア各地の芸術史を幅広く体系的に学ぶ。第1章から第5章は朝鮮半島を取りあげて、古墳時代から朝鮮時代までの芸術について学ぶ。第6章と第7章は西アジア各地の先史時代の芸術からはじめて、イスラームの芸術についても見ていく。第8章から第10章は中央アジアと西域で栄えた遊牧民族の美術や仏教美術を中心に取りあげ、第11章から第14章はインドの先史時代からはじめ、アジア各地の仏教美術の源流となったインドの仏教美術の流れを取りあげ、さらに中世から近世までの芸術の歴史を詳しく見ていく。そして最後の15章は東南アジアを中心に取りあげる。各章では各地域・時代の歴史的背景を述べるとともに、著名な彫刻、絵画、工芸、建築、遺跡などを取りあげて、それぞれの地域の造形芸術の流れを具体的に詳しく見ていく。 本科目で取りあげるアジア各地の造形芸術は、長い歴史を振り返れば明らかのように、それぞれの地域もしくは国内で純粋に成立したものではない。各時代の国際関係や交易にともなう文化の伝播や交流の歴史があり、それぞれが互いに影響し合っ て各地域の芸術が成立した経緯がある。それらを正確に理解することがこの授業の目標である。	
選択	芸術史講義（ヨーロッパ）1	本科目では、ヨーロッパ文明の源である、古代エーゲ海文明から、古代ギリシアおよび古代ローマの芸術、そして初期キリスト教時代を経てビザンティン、ロマネスク、ゴシック、ルネサンスへと続く西洋の芸術の道程を、テキスト・講義映像・映像資料を用いて概観する。さらに各地域、各時代の芸術作品にみられる造形的な特徴の比較を行い、その変遷を通史のなかに跡づける。到達目標は、まずヨーロッパの造形芸術の土台が、古代エーゲ海文明、さらには古代ギリシアやローマ文明を基に形成されていく過程を知ること。つぎにその土台から、キリスト教芸術が展開していく様子を、当時の社会的・文化的・地理的条件を考慮しながら理解しよう。その上で、こうした芸術史の流れと共に、各地域・各時代に生じた芸術動向を典型的に示した作品にかんする基本的な情報を学び、作品を造形的な特徴から考察する能力を身につける。	
選択	芸術史講義（ヨーロッパ）2	本科目では、盛期イタリア・ルネサンスのミケランジェロの芸術から、ヴェネツィア派の芸術、15・16世紀のネーデルラントとドイツの芸術、さらにマニエリスム、バロック、ロココ、フランス新古典主義、ロマン主義とレアリスム、印象派、ポスト印象派へと続く西洋の芸術の道程を、テキスト・講義映像・映像資料を用いて概観する。さらに各地域、各時代の芸術作品にみられる造形的な特徴を理解し、その変遷を通史のなかに跡づける。到達目標は、まず15世紀以降イタリアを中心にヨーロッパのさまざまな地域で誕生したルネサンス芸術が、その後、各地で多様な展開を遂げていく様子を、当時の社会的・文化的・地理的条件を考慮しながら理解すること。つぎにこうした芸術史の流れと共に、各地域・各時代に生じた芸術動向を典型的に示した作品にかんする基本的な情報を学び、作品を造形的な特徴から考察する能力を身につける。	
選択	芸術史講義（近現代）1	20世紀初頭から今日まで、おもに西洋で生じた様々な芸術動向に関する基礎的な知識を学ぶと共に、目まぐるしく変わる近現代の芸術作品、その様式の多様性についても紹介する。絵画・彫刻・建築といった既存のジャンルを横断するような作品の出現、あるいは新たなジャンルの誕生など、様式やジャンルの多様性が生み出された背景についても解説する。とりあげるのは、フォーヴィスム、表現主義から、キュビズムと未来派、抽象絵画、ダダ、シュルレアリスム、抽象表現主義、アンフォルメル、ネオ・ダダ、ポップ・アート、ランド・アート、そして今日活躍しているジェームズ・タレルやジェフ・クーンズなどの作品。 本科目の到達目標は、 ①20世紀初頭から現在までの芸術動向の歴史的展開を理解すること ②代表的な作家や作品を通して、各時代の芸術運動の理論的基盤と表現手法の特徴を理解すること ③受講生一人一人が近現代の芸術表現をめぐる諸問題について自分の考えを深めていくこと の3点である。	
選択	芸術史講義（近現代）2	非西洋世界、おもに日本の明治後期以後の芸術を中心とし、現代の中国および韓国、あるいはアフリカで誕生した近現代芸術にくわえて、写真、工芸、ファッション、女性作家といった今日的な項目を設定して、多様な芸術作品と作家についての基礎的な情報を学ぶ。非西洋世界の芸術が、社会の近代化によってどのような影響を受け、いかに変化し展開していったのかを、欧米の近代美術との関係を踏まえつつ検討することによって、モダニズム芸術の本質あるいはそれが抱える問題について考察する。 本科目の到達目標は、 ①日本における近現代美術の動向とともに中国と韓国の美術の展開、さらにはアフリカ・オセアニアの美術の動きまで、芸術表現のグローバルな広がりを理解すること。 ②従来の西洋中心主義的な美術史だけではなく、多様な地域の表現活動に目を向けることで、そこから派生する今日的な問題意識をはぐくんでいくこと。 ③絵画や彫刻などのいわゆる「高級芸術」だけではなく、写真やデザインなど私たちがとって身近な視覚文化の領域に目を向けることによって、20世紀における芸術文化の変貌や拡張をより多面的に理解していくこと。 の3点である。	
選択	芸術史講義（日本）3	まず古代の『万葉集』から近世の俳句にいたる歌や文学作品、あるいは能や狂言を探りあげて、日本芸能の流れを通史として概観する。そして各時代、各地域を象徴する作品の様式や技法といった基礎的な知識を修得します。つぎに個々の文学作品や芸能が生み出された背景を、当時の政治、経済、宗教といった様々な社会状況から多層的に考察する。講義では約1000年の間に生み出されてきた多様な芸術作品を動画とテキストによって解説する。上代から近世に至る歌謡・和歌・音楽・俳諧・物語・日記・随筆・浮世草子、能・狂言について、各時代、各分野の流れを把握していただきます。各章の学習を通して、個々の韻文、散文、芸能それぞれの特徴を把握することが、一つの目標である。それと同時に、同時代の異なる分野間の相互関係にも気を配る共時的観点と、同分野の芸術が時代を超えてどのように繋がっているのかという通時的観点との両方から、日本における芸術の流れを総合的に修得することが、もう一つの目標である。	

選択	芸術史講義（日本）4	<p>まず江戸期から明治期までの文芸活動や、歌舞伎・浄瑠璃などの芸能の流れを概観する。特に近世に花開く町人文化としての戯作・歌舞伎や落語などの話芸、また各地域に伝承される民俗芸能などを中心として、個々の文学作品や芸能が生み出された背景を、当時の思想や宗教といった様々な社会状況から多層的に考察する。約300年の間に生み出されてきた多様な芸術活動及び作品を動画とテキストによって解説する。本科目では、おもに近世後期から明治前期に至る多様な芸術について学ぶ。具体的には、散文・俳諧といった文学や思想、浄瑠璃・歌舞伎、邦楽・舞踊から祭礼・民俗芸能、落語・講談までの芸能、さらに明治期の文学（散文・詩歌）・思想について概観します。これらそれぞれの特徴を把握することがまずは目標である。</p>
選択	芸術史講義（アジア）3	<p>主に中国の古典文学、古典音楽や伝統演劇などさまざまな上演芸術をとりあげ、紀元前の周、秦といった時代から、漢、魏晋南北朝、隋、唐、宋を経て、元、明、清へと続く、中国のこうした芸術の展開を、映像資料をふんだんに用いながらたどって行く。また、漢民族以外の少数民族の上演芸術についても、三つの章に分けて概観する。中国の古典文学は、そのジャンルだけを挙げて、詩、史伝、散文、小説、戯曲と、さまざまな作品が紀元前このかた持続的に生み出されてきた。ここでは、時代をおいながら、文学史に関しては、他の上演芸術とも関係の深い詩、戯曲ならびに通俗小説に焦点をあてつつ、その流れを把握する。そして文学とも密接な関係にあった音楽、さらに演劇やさまざまな芸能などがどのように生み出され、発展したのかというその過程を見て行くことにする。</p>
選択	芸術史講義（アジア）4	<p>アジア諸地域の文学、演劇、音楽などさまざまな上演芸術の歴史を体系的に学習する。韓国、インド、さらにベトナム、ミャンマー、カンボジア、インドネシア・マレーシア、タイ・ラオスといった東南アジア諸国の上演芸術をとりあげて、各時代・各地域におけるそれらの展開を映像資料をふんだんに用いながら、歴史的に跡づける。最初の五章では、韓国、すなわち朝鮮半島の上演芸術について、上古、三国・統一新羅、高麗、李氏朝鮮と時代を追ってその諸相を歴史的に跡づけ、さらに日本でもよく知られたパンソリ・仮面劇（タルチュム）・人形劇など民衆に愛され続けてきたいわゆる民俗劇について学ぶ。次の五章はインド。インドもまた古代よりさまざまな芸術が花開いた地域だ。ここでは、インドの文化と聖典、文学、演劇、舞踏、音楽とジャンル別にその展開を追う。そして最後の五章は、東南アジアのさまざまな芸術を国別に学んで行く。</p>
選択	芸術史講義（ヨーロッパ）3	<p>ヨーロッパにおいて、古代ギリシアから18世紀後半の啓蒙主義の時代までに生み出された、上演芸術に関係するさまざまな文学作品あるいは文芸理論についてとりあげる。その歴史を通史として概観すると同時に、個々の作品や作家に関する基礎的な知識を身につけることで、上演芸術について考察する能力を培う。その上で、上演芸術が演劇、美術、音楽、文学、舞踏からなる総合芸術であることを学ぶ。講義の前半では、ギリシア文学、ギリシア哲学、ローマ文学、キリスト教文学、ルネサンス文学、人文主義といったヨーロッパ文化の「土台」というべきものを学ぶ。講義の後半では、17世紀から18世紀にかけて、大きな変化がゆくりと繰り返されていきます。デカルトの哲学は何を変えたのか。「小説」というジャンルはどのように生まれていくのか。こうした変遷をしっかりと時代の流れのなかで捉えてほしい。</p>
選択	芸術史講義（ヨーロッパ）4	<p>西洋の上演芸術を、18世紀後半から19世紀末までの約150年間にわたって概観し、ドイツ、イタリア、イギリス、フランス、ロシア、アメリカなどで生じた様々な作品についての基礎的な知識を修得する。特にハイドンやモーツァルトに代表される古典派音楽から、ゲーテなどのロマン主義の文学、さらにはイタリア・オペラ、あるいはワーグナーやチェーホフそしてワイルドの作品などを採りあげる。また、個々の作品の背景にある芸術動向について学習した上で、それらの上演芸術を分析し、近代という時代の特異性に関して考察する。18世紀後半になると、文学の世界では「小説」、音楽では「交響曲」といったような、私たちになじみの深いジャンルが確立される。また、感性の面においては、「ロマン主義」がこの時期から台頭し、それに対抗するかのようには、「自然主義」が発展していく。こうした西洋文化の重要な要素がどのように形づくられ、どのように変化していくか、全体の流れのなかで総合的に理解していく。と同時に、この講義を通じて、さまざまな作家、さまざまな芸術家に出会い、個々の作品に親しむ機会を設けてほしい。</p>
選択	芸術史講義（近現代）3	<p>20世紀を中心に、19世紀末から現代までの文学と上演芸術について学ぶ科目。文学では、ジョイスやフォークナーなど英語圏文学、ブルーストなどフランス語圏文学、カフカなどドイツ語圏文学、ラテンアメリカ文学やポストコロニアル文学、そして、大江健三郎や村上春樹など現代日本文学を扱う。後半では、舞台芸術について、劇作家と作品だけでなく、演出や演者などさまざまな側面から考えていく。20世紀になると、それまでの時代とは比較にならないほど価値の多様化が進み、また、科学技術も大きく進歩する。そうした社会背景は、芸術のあり方にも大きな変化をもたらした。本講義では、20世紀以降の芸術のなかでも、特に文学と舞台芸術に焦点を当て、それぞれの流れを見ていく。</p>
選択	芸術史講義（近現代）4	<p>19世紀末以降現代までの音楽、映画、さらにマンガやアニメーションなどサブカルチャーについて学習する。ジョン・ケージらの試みや電子音楽、ジャズ、ロック、ワールドミュージックなどを含む現代音楽、ハリウッドやヌーヴェル・ヴァーグといった映画、手塚治虫、ディズニーから宮崎駿のアニメーションまでのサブカルチャーについて、多面的に紹介する。20世紀になると、それまでの時代とは比較にならないほど価値の多様化が進み、また、科学技術も大きく進歩する。そうした社会背景は、芸術のあり方にも大きな変化をもたらした。本講義では、20世紀以降の芸術のなかでも、特に音楽、映画、サブカルチャーに焦点を当て、それぞれの流れを見てゆく。</p>
選択	地域芸術実践1	<p>芸術活動は地域の自然や文化の多様なあり方に応じて、実にさまざまな姿を示している。本科目では、芸術がどのような地域実践をなされているのかを学ぶに観察し、取り組まれる学生の皆さん各自の、活動の参考とすることを目指している。教材として、本学通信教育部「収穫祭」で予定されている現地研修を指定する。その講座に予め参加したうえで、参加後にレポートに取り組んでもらう。本科目では芸術活動がさまざまな地域でどのように実践されているのかを学ぶに観察し、その状況について評価する力を身につけることを目標としている。</p>

選択	地域芸術実践2		芸術活動は地域の自然や文化の多様なあり方に応じて、実にさまざまな姿を示している。本科目では、芸術がどのような地域実践をなされているのかをつぶさに観察し、取り組まれる学生の皆さん各自の、活動の参考とすることを目指している。教材として、本学の提携機関で開講されている現地研修のいくつかを指定する。学生はその講座に予め参加したうえで、参加後にレポートに取り組んでもらう。本科目では芸術活動がさまざまな地域でどのように実践されているのかをつぶさに観察・評価し、自分の問題として考察する力を身につけることを目標とする。
必修	アートライティング特講1	○	「アートを書く・文化を編む」ことについて学ぶ。この科目は特講全体の導入科目と位置づけられる。アートとは何か、そしてアートライティングとは何か、まずはその意味するところを共有しよう。過去に遡り例をたどるとともに、さまざまなアプローチの違いを概観していく。
必修	アートライティング特講2	○	芸術研究の方法論を学ぶ。芸術研究のさまざまな方法論についての基礎的な知識を身につけることを目的とした科目。造形芸術の作品を語るためには、作品から受ける印象を表現するところから一歩進んで、作品の造形的な特徴を言葉にしたり、それが生み出された時代や社会的状況についての知識を得て、その関係性を明らかにすることが必要である。本科目では、芸術作品を対象として、その基本的な分析方法と芸術研究の歴史を学ぶ。最終的には、具体的な作品を自分の言葉で分析できるようになることを目標とする。
必修	アートライティング特講3	○	「批評」をキーワードにアートライティングについて考える。私たちが通常「批評」と呼んでいる行為は、長い歴史をもっているが、とくに本科目では、①批評とは何か、②批評の歴史、③現代における批評の実践、の3つの切り口からこの批評という営みについて考える。美術や文芸からはじまった批評は、その歴史のなかで、写真、映画、サブカルチャーへとその対象を広げてきた。それと同時に、批評という行為自体がもつ意義も変化してきた。あるいはそもそも、批評家が批評、評論を書くという行為に限定されるものではなく、キュレーションや編集とも隣接しており、読者や観客、観客が作品を受容し解釈するという行為自体、批評の延長線上にある行為である。こういった批評のありようを、歴史をおとじて、また批評的実践の具体的な事例をつづじて理解することを、本科目の目標とする。
必修	アートライティング特講4	○	近世から近代にかけて、ひとびとがまちという概念をどのようにとらえ、描いてきたかを学ぶ。具体的には、まず動画教材を通して、1) まちを描いたメディアはどのように変遷してきたか、2) ジャーナリストや編集者、ライターはまちをどのような文体で描いてきたか、3) まちを描くにあたって身につけておくべき心構えや取材・執筆方法とは何か、という3つの柱を軸に包括的に学習する。次にレポート作成を通して、自分の暮らすまち・他者の暮らすまちにおける文化的財産を、主体的あるいは客観的に発掘・調査・考察し、その成果を誰にでもわかることばで論理的に伝える力を身につける。国や地方といった大きな単位ではなく、より小さな単位である「地域」や「ストリート」の文化に光をあて、行政的に管理された区画や都市計画的な視点とは必ずしも一致しない、流動的であいまいな「生活者の感覚でとらえられる文化的共同体」としてのまちの輪郭を見出すことができる書き手を育む。
必修	アートライティング特講5	○	アートライティングを行う際には、ただ恣意的に個人的な思いや感想を記述するだけでは十分ではない。研究・批評には、自らの主張を何らかの調査に基づいて合理的に根拠付けていくことが大切だ。そのためには、執筆前の準備として記録資料の調査・検討を行う必要がある。近年、記録資料の調査に基づき作品を制作するアーティストが増えてきており、本講義では、記録資料の調査に基づき芸術表現を行っているアーティストの活動を参考にし、記録資料とはどういうものなのか、記録資料とどのように向き合っていけばよいかについて学ぶ。こうした講義を通じて、自身のテーマに必要な記録資料を集めることができるようになること、収集した記録資料の解釈・読解を通じてその価値を判断できるようになることを目指す。
必修	アートライティング特講6	○	アートパブリッシングについて学ぶ。書かれたテキストを、本のかたちにして発信し、読み手に伝えることを学ぶ。「書かれたもの」は「読まれるもの」に転換することで、表現に強度が生まれる。それをふまえた上で、実際にかたちにして出版し、さらに発信及び伝達することについて、さまざまな観点から学んでいく。本にすることは、かたちにして残すためだけではなく、誰かに読んでもらうための行為に他ならない。自己満足で終わらせず、新たな展開が生まれる可能性もある。そこに必要なのは「編集力」だ。テキストを第三者的な視点で客観的に捉え直し、効果的なかたちにするための「編集力」は、日頃の積み重ねと実際の体験によって養っていく。キーワードは「一歩踏み込む、流さない」こと。そして「よく観て、よく考える」こと。数々の事例をひもときながら、発信するための力を身につける。
必修	アートライティング演習1	○	「アートライティング演習」科目では、アートライティングの実践を行う。本科目ではその第一段階として「ディスクリプション」をテーマに文章を書いてみる。ディスクリプションとは、ことばで対象を描写・記述すること。正確で適切な日本語により、読み手がその対象をありありと想像できるような文章を目指す。そのためには対象を注意深く観察し、文の順序や構成、表現の効果（語彙の選び方、文のリズムなど）に気を配りながら文章を作っていく。
必修	アートライティング演習2	○	「アートライティング演習」科目では、アートライティングの実践を行う。本科目では「アートライティング演習1」で学んだ正確な文章力を踏まえ、「クリティカル・エッセイ」に挑戦する。クリティカル・エッセイとは批評文のことである。あたえられたテーマをたんに解説するだけでなく、そこに書き手なりの知的な視点を見出し、説得力をもって論じることが求められる。紋切型や一般論に陥らず、読みの新奇さや独自性が発揮された論考を書いてほしい。

必修	アートライティング演習3	○	「アートライティング演習」科目では、アートライティングの実践を行う。「アートライティング演習3」と「卒業研究」は連続性をもった卒業研究科目であり、本科目はその第一段階に相当する。卒業研究でのアートライティング作品完成を先に見据えながら、各自が自由にテーマを選ぶ。批評、評伝、聞き書き、インタビュー、記録、報告などスタイルは自由である（フィクションは含まない）。	
必修	卒業研究 (アートライティング)	○	「アートライティング演習3」と「卒業研究」は連続性をもった卒業研究科目である。「卒業研究」では、「アートライティング演習3」での試みと担当教員からの指導を踏まえたうえで、各自のアートライティング作品（テキスト）を完成させる。批評、評伝、聞き書き、インタビュー、記録、報告などスタイルは自由である（フィクションは含まない）。	
必修	イラストレーションI-1	○	デジタルソフトを使った実践。CLIP STUDIO PAINTの基本的な使い方を学ぶ。デジタル作画での各種操作を理解し習得する。 到達目標 ・CLIP STUDIO PAINTにおける基本的な機能とその使用方法を習得する ・デジタルイラストを描くための知識を習得する	
必修	イラストレーションI-2	○	クロッキー（ヌード）について学ぶ。具体的には、ジェスチャードローイングの基礎を習得する。短時間で人物をとらえ、そのイメージを描画する技術を身につける。 到達目標 ・ジェスチャードローイングの基礎を習得する ・短時間で人体の「印象」をとらえる力を身につける ・感じた「印象」を線で表現できるようになる ・見て感じたモノ、アイデアが伝わる表現ができるようになる	
必修	イラストレーションI-3	○	色彩基礎として、色彩の基礎知識や用語、イラストへの応用方法を学ぶ。配色の基礎を習得し、イラストにおける実例を通して色に対する引き出しを増やす。 到達目標 ・色を観察する力を身につける ・色彩の持つ効果を理解し、一から配色を組み立てられるようになる	
必修	イラストレーションII-1	○	デジタルソフトを使った実践。Adobe Illustratorの基本的な使用方法を学ぶ。デザインやレイアウトを行う上での操作を理解した上で実践する。 到達目標 ・Adobe Illustratorの基本的な操作を習得する ・文字の作成、レイアウトの基礎を習得する ・簡単な図形の描画と加工を理解する ・写真やイラストなど画像の扱いを理解する ・印刷物制作の基礎知識を習得する ・フォントや素材の扱い方を理解する ・その他、簡単な装飾や名刺デザインのポイントを知る	
必修	イラストレーションII-2	○	人物キャラクター基礎として、人物キャラクターを描く上での基礎的な作画方法を学ぶ。顔や体を描くための造形、配置、比率などの基本を押さえた上で、顔の描き分けや体のバランスのとおり方などを学ぶ。 到達目標 ・アタリを使って描けるようになる ・各アングルの顔の特徴について理解する ・表情が描き分けられるようになる ・バランスのよい体を描けるようになる ・角度による体の見え方を理解する ・体を立体的に描けるようになる	
必修	イラストレーションII-3	○	イラスト実習Iとして、人物や背景など様々なモチーフの描画方法を学ぶ。また、クリエイターとして作品を世に送り出す方法、インターネットサービスの活用方法やツールについても身につける。 到達目標 ・イラストレーションに取り組む基本姿勢を理解する ・人物イラストについての理解を深め、論理的に描けるようになる ・背景イラストについての理解を深め、論理的に描けるようになる ・創作物を世に出す仕組みやサービスの活用法を理解する	
必修	イラストレーションIII-1	○	デジタルソフトを使った実践。CLIP STUDIO PAINTの発展的な操作方法を習得する科目です。課題では3Dデッサン人形を使用してキャラクターイラストを制作します。 到達目標 ・CLIP STUDIO PAINTにおける発展的な機能とその用途を習得する ・デジタルイラストを描くための知識を習得する	
必修	イラストレーションIII-2	○	クロッキー（着衣）について学ぶ。具体的には、ジェスチャードローイングへの理解をさらに深める。ビッグシェイプなどシルエットでモチーフをとらえるための力を養う。 到達目標 ・ジェスチャードローイングの基礎を習得する ・短時間で人体や衣服の「印象」をとらえる力を身につける ・感じた「印象」を線で表現できるようになる ・見て感じたモノ、アイデアが伝わる表現ができるようになる	
必修	イラストレーションIII-3	○	背景画について学ぶ。イラストの重要な要素である背景作画の基礎を習得する。パースへの理解を深め、イラストの奥行きや演出を学ぶ。 到達目標 ・背景の役割を理解する ・基本的な背景のテクニックを身につける ・パースに依存しない背景作画ができるようになる ・パースの基本的な理論を理解する ・人物と背景の遠近法的な整合性が判断できるようになる	

必修	イラストレーションIV-1	○	デジタルソフトを使った実践。Adobe Illustratorの応用的な使用方法を学ぶ。パス編集やイラスト制作のための操作を理解した上で実践する。 到達目標 ・ペンツールを自在に使いこなせるようになる ・各種図形を描画するツールの詳細な使い方や変形方法を習得する ・線やグラデーション、不透明度などの応用的な装飾機能を習得する ・ブラシやパターンを自作し、効率的な作図を行えるようになる ・「効果」や「アピアランス」の基礎と簡単な応用方法を習得する
必修	イラストレーションIV-2	○	人物キャラクターをより応用的な観点で理解し、ポーズやディテールなどの展開や動きを描く。手足や筋肉などの捉え方や、カメラを意識したキャラクターの見え方、魅力的なポーズを描くためのテクニックを学ぶ。 到達目標 ・手足の特徴と描き方を理解する ・体の動きを理解する ・筋肉や骨について理解する ・衣服のシワを理解する ・カメラを意識してキャラクターを描けるようになる ・より立体的に体を捉えられるようになる ・魅力的なポーズを考えられるようになる
必修	イラストレーションIV-3	○	イラスト実習IIとして、モチーフを描くための表現について学ぶ科目です。人物画には不可欠となる服の基本構造、背景に欠かせない建築デザインについての知識など、技術的な側面だけではなく、自身のイラストをより魅力的にするためのアプローチ方法を学びます。 到達目標 ・服の構造やシワについて理解する ・動物の構造について理解する ・骨格のアタリをベースに動物を描けるようになる ・建築デザインの基礎知識を習得する
必修	イラストレーションV-1	○	業界知識と情報発信について学ぶ。コンテンツ産業の基本知識から情報発信、法律についての知識を得る。イラストをとりまく業界構造を学びます。 到達目標 ・イラストレーションとビジネスの関係を理解する ・商流にあわせた制作を行う技術を習得する ・作家営業の基礎知識を習得する ・著作物の法的な扱いについて理解する
必修	イラストレーションV-2	○	デジタル着彩について学ぶ。主に商業向けのデジタル彩色を習得する。人物キャラクターと背景の着彩を学ぶ。 到達目標 ・ペイントソフトを用いてイラストを着彩する手法を習得する ・シルエットの捉え方のコツを習得する ・質感が表現できるようになる ・完成度の高め方を習得する
必修	イラストレーションV-3	○	デフォルメ表現を習得する。省略や誇張といったデフォルメの基本を学び、分析的な視座を養う。 到達目標 ・デフォルメの役割について理解する ・被写体を単純化できるようになる ・表現を誇張できるようになる ・遠近感とパースについて理解する ・平面思考と立体思考を理解する
必修	イラストレーションV-4	○	コンテンツプロデュースについて学ぶ。イラスト市場を中心に近年のコンテンツ産業の変遷について学び、そのプロデュースにおいて必要となる企画の立ち上げやチーム編成などの方法論を理解する。 到達目標 ・イラスト市場を中心に近年のコンテンツ産業の変遷について理解する ・コンテンツプロデュースの基本を理解する ・プロジェクトを企画し、推進するための視点を得る ・チームの役割や意義を理解する ・クリエイターとプロデューサーに求められることの違いを理解する
必修	イラストレーションV-5	○	キャラクターデザインについて学ぶ。目的、用途、アイデアからキャラクターを造形する方法を学ぶ。展開をイメージしたデザインをアウトプットする力を養う。 到達目標 ・キャラクターデザインの考え方を身につける ・与えられた情報を整理できるようになる ・色彩心理に基づいた配色法を身につける ・魅力的なキャラクターを作れるようになる ・キャラクタービジネスについての知識を身につける
必修	イラストレーションV-6	○	イラスト実習IIIとして、より豊かな表現力を獲得するために高度な技術や知識を習得する。光や影を駆使した明暗表現や服のデザインの与える効果、機械などの無機質なモチーフの描き方などを学ぶ。 到達目標 ・絵作りに関するライティングの考え方を身につける ・デザインの幅を広げるためのインプット方法を身につける ・シルエットと配色が与える印象について理解する ・魅力的な絵作りに役立つ服のデザインの考え方を身につける ・機械を描く際の基本的なコツを身につける

必修	デザイン基礎1 (イラストレーション)	○	美術解剖学について学ぶ。人体の構造に対する理解を深める。骨格や筋肉の機能や形状を把握することで、人体を理論的にとらえられる力を育む。 到達目標 ・人体の内部構造を透視できるようになる ・人体外形を判別できるようになる ・人体造形を立体的に認識できるようになる ・キャラクターを解剖学的な視点でデフォルメできるようになる ・実際の人体と表現された人体の対応関係を理解する
必修	デザイン基礎2 (イラストレーション)	○	イラストの印象を左右するレイアウトや構図を学ぶ。伝えたいテーマをイラスト表現を通して演出する方法を習得する。 到達目標 ・レイアウトに関する基本的な知識を理解する ・構図の種類と使用方法を理解する ・レイアウトと構図を使い分けられるようになる ・既存の絵や写真をより良く見せるためにトリミングできるようになる
必修	イラストレーション基礎1	○	アニメーションについて学ぶ。対象物の動きをとらえ、描写するための知識を身につける。連続的な動きを理解しながら描画する力を身につけ、表現の幅を広げる。 到達目標 ・動きのメカニズムを理解する ・カメラ表現を身につける ・時間をデザインできるようになる ・動きにおいて強調すべきポイントを理解する
必修	イラストレーション基礎2	○	書籍イラストについて学ぶ。書籍メディアの特徴を理解し、商業イラストの制作過程を学ぶ。近年注目されているライトノベルの歴史や文脈を知り、どのようなプロセスで仕事を進めながらイラストを制作するかを学ぶ。 到達目標 ・書籍メディアの性質やビジネス形態を理解する ・書籍の仕事で期待されているイラスト制作のノウハウを身につける ・制作していくための知識を習得する
必修	イラストレーション演習I-1	○	主に商用シーンでのメインビジュアル制作について学ぶ。アイデアを整理し、キービジュアルとしてアウトプットする方法や、視線誘導を意識した画面の作り方を学ぶ。 到達目標 ・メインビジュアルについて、発注側の要件を読解できるようになる ・テーマ設定における絵の説得力の上げ方を身につける ・自分のイメージを具現化できるようになる ・視線誘導の仕方(構図・コントラスト・パス)を身につける ・仕事の絵の完成度が分かるようになる
必修	イラストレーション演習I-2	○	キャリア論を学ぶ。インタビュー形式の動画教材を通して、プロの現場で活躍している現役クリエイターのキャリアに触れ、自身の将来像を描くヒントを得る。様々な分野で自身の作風を確立する術や専門性を展開していく可能性について考える。 到達目標 ・仕事や表現の選択肢を増やす ・クリエイターの表現について理解する ・職業ごとの困難さや楽しさを知る
必修	イラストレーション演習II-1	○	世界観の表現・コンセプトアートについて学ぶ。映画やゲームなどで用いられる、世界観を伝えるアートワークの手法を学ぶ。プロのコンセプトアーティストに必要なスキルや制作過程を習得する。 到達目標 ・コンセプトアートの役割について理解する ・クライアントのオーダーを聞き取り、アイデアを提案するコミュニケーションができるようになる ・相手に伝えたり自らの制作に役立てる為のリサーチと、資料化の方法を身につける ・魅力的なアイデア、世界観を発想できるようになる ・アイデアをコンセプトアートとして具現化できるようになる
必修	イラストレーション演習II-2	○	デザインワークの要職であるアートディレクション(アートディレクター)について理解を深め実践する。ビジネスの基礎知識を身につけ、イラストがどのように社会と関わっているかを理解し、コンテンツに対する分析的な視点を養う。 到達目標 ・組織に求められるアートディレクター像をイメージ出来るようになる ・コンセプトや売り方に基づいたイラストの見方/考え方を理解する ・ゲーム製作におけるイラスト制作業務の流れを理解する ・広告における仕事のフローを理解する ・アートディレクションの流れとアイデアの出し方について理解する
必修	イラストレーション演習III-1	○	ビジュアルストーリーテリングを学ぶ。ストーリーを伝えるための表現方法を習得する。画面の中で登場するキャラクターが何をし、何を考え感じているのかを表現するためのテクニックを学び、実践していく。 到達目標 ・キャラクターの役割を理解する ・画面における演出効果を理解する ・ストーリーを構成する際の効果的な表現を習得する

必修	イラストレーション演習III-2	○	ゲームイラストについて学ぶ。カードやモバイルゲームなど商業媒体でのイラストの利用シーンを学ぶ。ユーザーに訴求するためのテクニックや描画技術を身につける。 到達目標 ・ゲームメディアの性質やビジネス形態を理解する ・ゲームの仕事で期待されているイラストのノウハウを身につける ・ゲームイラストを制作していくための知識を習得する
必修	イラストレーション演習IV	○	ポートフォリオ（自身の作品集）作成し、社会に表現を発信していく方法を学ぶ。 到達目標 ・ポートフォリオの用途と目的を知る ・ポートフォリオが使われるシーンを理解する ・自身の作品をポートフォリオとしてまとめる
必修	卒業制作 （イラストレーション）	○	これまでの学習の集大成となる作品を制作し、自身のイラストレーション作品を社会へ発信することを学ぶ。テーマの設定から作品制作を行い、最終的にプレゼンテーションとして発表する。 到達目標 ・表現における自身のテーマを見つける ・イラストレーションの力で社会にメッセージを発信する ・全力を出して集大成を制作する
必修	映像I-1	○	映像学入門。これから探究していく学問の入り口として、映像の成り立ちを学ぶとともに、「映像とは何か、映像の可能性と多様性」について考えることを学ぶ。私たちの社会生活と密接に関わる映像へのさまざまな眼差しを深め、映像を通じあらゆる物事に「問い」を持つ思考や感覚を養う。前半は、実践者としてさまざまなジャンルのクリエイター本人と映像の関係性を紐解き、映像の豊かさに触れると同時に、視覚芸術である映像の歴史を学ぶ。後半では、今日の映像という総合芸術の多面性を知りながら、映像的に考え、思考するプロセスとして「映像思考」「映像言語」の考え方に触れる。
必修	映像I-2	○	企画の方程式＝映像を形にしていくにあたって制作の根幹となる「企画」の開発方法を学ぶ。「企画」のファーストステップである、身の回りの「問い」の発見から、「企画」「企（たくら）み」というものの本質を捉え、「企画」を自ら考える方法の基礎を学び、自らの映像表現を見つけていくための基礎力を身につける。ゲスト講師による「企画」に関する基本的な3つの講義を通して、身の回りの疑問から、社会に必要なことや、社会課題にまで目を向け、その問題意識から簡単な「企画」を立案するプロセスを学ぶ。映像との向き合い方や、自分自身との向き合い方を考察する。
必修	映像II-1	○	映像制作概論Ⅰとして、ミュージックビデオ、広告というものを俯瞰した視点から捉える。映像思考を具体的かつジャンル別に、実践的に学ぶことで、映像思考を理解し、自らの卒業制作に向けた企画開発に結びつけていく。主に、CM、ミュージックビデオや広告などのコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。広告、ミュージックビデオや広告とは一体何かを考えるために、私たちが生活の中で目にしてしまう仕組みを紐解いていく。時代がモノによって夢を抱いていた頃から、私たちの生活がモノの大量消費によってさまざまな社会問題、環境問題などを引き起こしてしまうようになった。映像の発注主や社会の「ニーズ」の存在に触れ、さらに成熟した社会へとたどり着くにはどのような広告・ミュージックビデオや広告が求められていくのか共に考える思考力を養うとともに、ミュージックビデオ(音楽映像)とアドバタイズメント(広告映像)の技法を学びつつ、世相を最も表す広告から社会のあり方を読み取る。
必修	映像II-2	○	映像制作概論Ⅱとして、映像の中でも独特な要素を持つコメディやエンターテインメントに焦点を当てる。コメディやエンターテインメント要素の強いバラエティ豊かなさまざまなコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。テレビプロデューサー、放送作家、演出家など、現場で活躍する第一人者たちからジャンル別に学ぶことで、映像の特性や可能性について見識を深める。映像とコメディの歴史を紐解き、「笑い」が持つ芸術的、文化的な側面について考える。
必修	映像III-1	○	シナリオライティング論として、企画力を高める知識を獲得し、シナリオライティングの方法を学ぶ。シナリオライティングについて学び、シナリオを執筆する。映像を形にしていくにあたって、必要とされる設計図の一つの形である企画。映像学において、企画立案することが重要な要素となる。本科目では、映像思考を活用しながら、観察、発見、想像のプロセスを経て、シナリオライティングの基礎を学ぶ。ドラマ、映画などのストーリーのある映像の企画の設計図となるシナリオライティングの基礎を学び、ストーリーを作成する力を身につける。
必修	映像IV-1	○	映像制作概論Ⅲとして、映像思考を具体的に、ジャンル別に、実践的に学ぶことで、映像思考を理解し、自らの卒業制作に向けた企画開発に結びつけていく。本科目では、主に、ドラマ、映画などスクリプトが明確に存在するコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。人間が意図的にストーリーを持った映像手法で表現を行い、伝えたいことを伝えていく方法を学び、その価値を理解する。講師は、実際にドラマ・映画制作を行なった経験があり、現実映像の世界で起きている事象を元に講義を行う。



必修	映像IV-2	○	映像制作概論IVとして、映像思考を具体的に、ジャンル別に、実践的に学ぶことで、映像思考を理解し、自らの卒業制作に向けた企画開発に結びつけていく。主に、アニメーションコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを旨とする。講師は、実際にアニメーション制作を行なった経験があり、現実映像の世界で起きている事象を元に講義を行う。小テストで理解を促進し、最終的にはレポート提出を行う。アニメーション・アートアニメーションの世界観を商業的な成功を求めるものと個人作家の表現の2軸で捉えていながら、アニメーションの原理を学ぶ。ソーマトロープなどの基本原理、アニメーションの歴史と様々なアニメーションのスタイルを学んでいく。映像を実際に制作している講師から実践的に映像について学ぶ。	
必修	映像V-1	○	社会を変える企画をテーマに、映像における想像力の可能性を広げ、社会に影響する言葉を持つための思考と実践についての学習と考察を行う。本科目では、映像思考概論1で学んだ映像思考の思考回路の「観察」「発見」「想像」「共有」のプロセスを通して映像の思考回路の循環を学ぶ。「観察」「発見」のおさらいとして映像リテラシーについて、そして問いの立て方についてを掘り下げ、「想像」ではイメージの飛躍、見えないものを見る力を考察し、ビジョン（想像力で未来を予見し、イメージを形にする力）を持つ思考を手に入れ、最後には「共有」で作った映像を身の回りのみならず、世界へとアウトプットさせていく時に必要な考え方を学ぶ。	
必修	映像V-2	○	映像制作概論Vとして、ノンフィクションについて学ぶ。ノンフィクション映像がどのような狙いを持ち、制作されたか学び、映像の力で伝える力を身につける。この講座では数々のノンフィクション映像を見ながらその記録のもつ意義とどのような狙いで取材、制作され、それが社会、歴史にどのように影響を与えたかを考察する。ドキュメンタリーやジャーナリズムに携わってきた講師を迎え、撮影に至る裏と裏、ノンフィクション映像の現在と未来を語る。また、ノンフィクション映像において強力な武器となったスマホ。その能力と危うさも検証し、学生には実際にスマホで撮影して、作品を制作してもらい、伝えたいものを映像で表現する実践力を磨く。	
必修	映像V-3	○	映像制作概論VIとして、メディアとアートについて学ぶ。映像がメディアの一部であることを再認識し、これまで接してきた私たちの社会を新しい視点で捉え直す。その中で民主性とメディアについての関係を捉え、メディアとは何か、また映像とメディアの社会的な影響について考える。アートにはさまざまなジャンルがありますが、ビデオ・アートから、テクノロジーアート、コンピューターアート、メディアアートなどさまざまに呼び方が変化しながらメディアを使ったアートの発展には映像が深く寄与していく。本科目では主にこの50年のメディアとアートの歴史を読み解き、現代社会の問題に取り組み、作品を通じて社会課題を提示し、世界へと発信を続けているメディアアーティストの表現や思考にも迫る。	
必修	映像講義1	○	コンテンツビジネス論。コンテンツビジネスに関連した映像コンテンツを取り扱う上で必要な法律、財務知識を身につける。講義を通して、著作権、契約などの法律知識と資金調達、クラウドファンディングなどの資金調達、製作委員会などの仕組みについての理解を深める。現役の法律家やプロデューサーを招き、実際にコンテンツビジネスにおける実例とともにビジネスを学ぶ。映像を取り巻く要素である法律、財務、などの最新情報などを学び、映像で自分の表現をしたいと考えた時に、この知識を使って自分の力で実現する力を身につける。	
必修	映像講義2	○	「映像と向き合う」ことをテーマに、映像の倫理的、社会的な側面について学ぶ。映像メディアの持つ様々な特性として「メディアの法則」を知り、私たちのコミュニケーションの道具が政治、文化、経済、社会の未来に影響を及ぼすことを学ぶ。映像を作ることで時として誰しもが加害者になりうることを学び、どうしたらできるだけ人を傷つけないで済むのか、ともに考える思考力を養う。現代社会が抱える問題と映像の問題が常に絡み合っている現状を認識し、その解決の方法を人権や、国際人権法、また、BPO（放送倫理・番組向上委員会）の申し立ての例から放送における倫理規範を学ぶ。	
必修	映像基礎1	○	映像思考概論Iとして、時代と映像表現の関係性を映像思考という方法論でより深く学ぶ。私たちの社会生活と密接に関わる映像へのさまざまな眼差しを深めていくことを目的として、私たちの日常へ映像が及ぼす影響の大きさを再認識する。テキスト、画像、映像の思考方法を整理して、映像というものの可能性を知り、映像がもつ危険性やリスクも考察できるように、映像思考の思考回路を学ぶ。さまざまな時代の表現スタイルを生み出していった背景と光と影、時間をデザインしていくこととの結びつきを、「観察」、「発見」、「想像」、「共有」の映像思考のプロセスを使って考察する。	
必修	映像演習I-1	○	企画のつくり方を学ぶ。身の回りの出来事から「問い」を発見し、オリジナリティのある企画を立案・構築する力を身につける。企画のプロが企画について講義を行い、実際に手を動かしながら、思考しながら、映像の設計図となる企画書の作り方を理解し、実際に企画書を作成する演習を行う。実際にテレビで「勝ち残った企画書」「通った企画書」を参考にしつつ、「どのように企画を立案し、構成するのか、その企画でどのように社会を動かしたいのか」を、具体的に考察する。自ら実践的な企画開発し、プレゼンテーション力を身につける。	

必修	映像演習I-2	○	撮影・照明の技術を知る。講義を通して、デジタル動画制作の基礎を理解し、短尺の映像を制作することで基本的な制作の基礎を学ぶ。特に撮影や照明について詳しく学ぶ。YouTubeなどのデジタル映像制作のメソッドを習得するために、スマートフォン、タブレット、ノートブックパソコン、GOPROなどの身近な機材を使用した、必要最低限のデジタル制作の手法を学び、映像思考を具体的に形にする手段を手に入れる。映像思考に基づき、デジタル映像を制作するメソッドを習得し、自己表現の手段を手に入れる。	
必修	映像基礎2	○	映像思考概論IIとして、映像における想像力の可能性を広げ、社会に影響する言葉を持つための思考と実践についての学習と考察を行う。映像基礎1で学んだ映像思考の思考回路の「観察」「発見」「想像」「共有」のプロセスを通して映像の思考回路の循環を学ぶ。「観察」「発見」のおさらいとして映像リテラシーについて、そして問いの立て方についてを掘り下げ、「想像」ではイメージの飛躍、見えないものを見る力を考察し、ビジョン（想像力で未来を予見し、イメージを形にする力）を持つ思考を手に入れ、最後には「共有」で作った映像を身の回りのみならず、世界へとアウトプットさせていく時に必要な考え方を学ぶ。一人ひとりが自分の力を過小評価することなく、実感のある個人の内側に問いを発見し、自分の内側と対話をし、私の視点を持ち、さまざまな手法で想像力を開花させ、世界の窓を開き、より良い世界を作ること映像思考を使って目指していく。	
必修	映像演習II-1	○	シナリオライティング演習。シナリオライティングの制作方法を修得し、短いシナリオを制作する。映像の設計図となるシナリオライティングを理解し、物語を構築する楽しさを学ぶ。企画の中でも特にシナリオライティングに特化した演習講義を行い、ストーリーの力で、映像で世界を変えていく力を身につける。ナラティブの力が持つ力を理解し、それを使いこなすために、演習を通して、脚本家がシナリオライティングを講義し、企画を立案、プロット作成、実際にシナリオを執筆するまでの一連の流れを理解する。	
必修	映像演習II-2	○	編集・サウンドの技術を知る。編集（モンタージュ）と表現手法の多様性を知ることとを目的として、映像の編集の基本技術と考え方を学ぶ。撮影・編集という基礎を踏まえ、自由な表現をするための基礎力を身につける。編集とその効果、カラーグレーディングによる効果、サウンドデザインによる効果などを、実際の演習を通してその効果を確かめる。編集技術のその先の効果的な技術として、・時間操作・クラウドソーシング・サンプリング・だまし絵・ストップモーションなどさまざまな映像表現手法を紹介し、それをもとに自らの表現に取り組んでいく。デジタル動画制作の応用を行い、一つの映像表現を習得し、映像思考を形にすることを学ぶ。	
必修	映像演習III-1	○	アイデアをデザインする。社会と映像の関係性に目を向けながら、社会にリンクした映像を企画する思考とプロセスや、身の回りの出来事からアイデアを出すヒントを学ぶ。放送作家・社会起業家の谷崎テトラ氏が、「映像が社会を変えようとしたら、どういう意義で映像がその役割を担うのかを紐とく。映像作家のレクチャーにより、アイデアの出し方、新たな視座を生むプロセスを提示する。最終的には自分の身の回りのことや社会課題などを解決するためにどんな考え方をしたらいいか、どんな思考の仕方をすればいいかを導き出せるよう、実践的に学ぶ。そして実践を通じ、一人ひとりが社会の出来事を自分事として捉えるトレーニングをし、映像を通じて社会を変えていく企画を生み出せる素養を学ぶ。	
必修	映像演習III-2	○	モーショングラフィックス・応用の技術を知る。デジタル動画制作をさらに発展させ、さらに高度な映像を制作する。短尺の映像を制作し、映像思考を形にする技術を学ぶ。この映像制作講義では、動画制作をする上でこれまで学んだテクニックのさらにハイレベルな技術と理論を学ぶ。モーショングラフィックスを中心に、3DCG、パーティクルシステム、CG合成の技術と理論、デジタル合成の高度な技術、アナログで作るモーショングラフィックス、映像制作の最新トレンド、アイデアの出し方まで幅広くカバーする。各章では実演を交えて理解を深め、自分自身の作品制作に活用することを目指す。最終的には、これまでに学んだ知識と技術を使い、自分自身の映像制作のスタイルを見つけることを目指す。	
必修	映像演習IV	○	プレゼンテーションについて学ぶ。具体的には、卒業研究のベースとなるこれまでの学習の振り返りである「ポートフォリオ制作」と、展示とはまた別の形での卒業制作の設計図としての「プレゼンテーション」ツールを作成する。	
必修	卒業制作（映像）	○	学習の集大成として映像作品を制作する。授業を通じて、対外的に発表することができるクオリティと完成度のある代表作品を制作する。ディスカッション、数回の審査を通じ作品の完成度を高めていく。	
必修	グラフィックデザイン概論	○	グラフィックデザインコースのカリキュラムや学び方への理解を深めるガイダンス授業。コース専門教育科目などの解説や演習（ワークショップ）をおこない、今後の授業イメージをつかむきっかけとする。卒業までの進め方を具体的にイメージするとともに、充実した学生生活を送るためのスタートとして積極的な受講を推奨する。	
必修	グラフィックデザインI-1	○	タイポグラフィ1。タイポグラフィを一言で表すと「活字を正しく美しく配置する技術」といえる。「正しく」は知の領域であり、「美しく」は美の領域であり「配置する技術」は実技・実践の領域である。本スクーリングでは、タイポグラフィの領域を実際の課題制作をとおしてタイポグラフィが魅力的で濃厚・長大な学問であることを体験する。	

必修	グラフィックデザインI-2	○	タイポグラフィ2。コンピュータによる電子活字組版の基礎を学びます。活字書体の種類のほか、字間、行間、組体裁など、印刷紙面における組版の構造を理解する。(名刺のデザイン制作はコンピュータでAdobe Illustratorを使って行う)	
必修	グラフィックデザインI-3	○	ピクトグラムについて学ぶ。ビジュアルコミュニケーションデザインの基本となる表現のひとつにピクトグラムがある。「ピクトグラム (pictogram)」とは、「picture (絵)」と「program (プログラム)」を組み合わせた言葉で、日本語では「絵文字」や「絵ことば」と訳される。ピクトグラムの目的は「情報伝達」や「コミュニケーション」であり、何らかの情報を示すために表示される視覚記号(サイン)のひとつ。グラフィックワークの完成度もふまえ、どこまで情報やカタチを整理すれば速く正確に伝わるのかといったビジュアルコミュニケーションの可能性を探る。	
必修	グラフィックデザインI-4	○	ウェブデザイン1。グラフィックデザイン・印刷の世界では視覚によって文書の構造を表現するが、ワールド・ワイド・ウェブは、文書の構造を視覚に依存することなく示すことで、コンピュータによる処理の可能性を拡張、情報を効率的に処理するための仕組みである。テキスト科目「グラフィックデザイン演習I-2 ウェブ1」で学んだように、視覚に依存せずに文書の構造(情報のかたち)を示すためのHTMLとHTML文書(スクリーンブラウザやボイスブラウザなどの)さまざまなユーザーエージェントを使って閲覧する際のビジュアルインターフェイスを規定するスタイルシートを使用したウェブページのビジュアル表現方法を学ぶ。	
必修	グラフィックデザインII-1	○	CG基礎1としてIllustratorを習得する。本科目はコンピュータの未経験者および初心者を対象に設定している。コンピュータを使用するテキスト科目、スクリーニング科目を進める上で必要なコンピュータ(主にMacintosh)、Adobe Illustratorの基本操作を習得し、簡単なグラフィック(ポストカード)を制作する。	
必修	グラフィックデザインII-2	○	CG基礎2としてPhotoshopを習得する。デジタルカメラで撮影した画像をもとに、入力・処理・出力のプロセスで静止画の作品制作をおこなう、コンピュータ表現のための導入授業である。Macintoshの基本的な操作やアプリケーションソフトウェア Adobe Photoshopに慣れるとともに、デジタルイメージへの発想・構想へとアプローチする。また、到達目標は、スクリーニング履修後、各自が基本的なデジタル機器を運用し、自身の構想を作品化できるようになっていること、また今後のより高次なデジタル系造形講座への橋渡しとなることである。	
必修	グラフィックデザインIII-1	○	文字組みとレイアウトについて学ぶ。「グラフィックデザインI-2 タイポグラフィ2」で学んだことを基本にしたステップアップ・カリキュラムであり、コンピュータによる文字組みとレイアウトを学ぶ(アプリケーションソフトはAdobe Illustratorを使用)。文字組版の基本を踏まえた上で、印刷紙面における長文組版の構造を理解しページ単位での構成方法を習得する。	
必修	グラフィックデザインIII-2	○	広告企画とコピーについて学ぶ。デザインの仕事では、グラフィックデザイナーやフォトグラファー、コピーライターがチームを組みながら制作をおこなう。その中心的役割を担うのがアートディレクターだ。アートディレクションとは、デザインコンセプトに対する統一見解を出し、ビジュアル(写真やイラストレーション)の持つイメージ、コピー(文章)の持つイメージの共有化を図る作業ともいえる。そのためには、制作開始時点で完成イメージが想定できなければならず、直感的なひらめきや、柔軟な発想力、多彩な表現力が必要となる。アートディレクションに必要な瞬間的な着想力や発想力を養うとともに、自身の発想や表現の可能性を探る。	
必修	グラフィックデザインIII-3	○	モーショングラフィックスについて学ぶ。本科目ではAdobe After Effectsを用い、グラフィックやイラストといった静止画からアニメーションを制作する方法の習得を目指す。Adobe After Effectsは映像業界だけでなく、ゲーム業界やエンターテインメント業界でも使用されているソフトウェアだ。地図やグラフ、イラストレーションのように「2次元の広がり」を伴う表現は本来コンピュータが苦手とするところですが、ディスプレイモニター上の限られた平面に時間と動きを持ち込むことで、グラフィックデザインとは異なるアプローチを見つけていることができるか、をテーマに課題に取り組む。	
必修	グラフィックデザインIII-4	○	ウェブデザイン2。「ウェブデザインの役割」とは、大量の情報を整理し、閲覧者の興味を引くような仕組みを考え、情報を整流化し簡潔と品位を与えること。本科目では、これまでに学んだウェブデザインのまとめとして「ウェブサイトの有効性と技術」を理解した上で、不特定多数に情報を公開・周知する為に必要な要素と実践を学ぶ。具体的には「ウェブサイトの目的(目標・訴求方向)」を設定し、必要な要素(素材)の収集とアレンジ、そしてあらかじめ指定されたレイアウト手法での情報サイトの構築を目指す。タイポグラフィやレイアウトデザイン、ユーザーインターフェイス、モーションなどの要素を効果的に配置し、見た人に興味を持たせるための仕組みを考察・設計することを心掛けてほしい。	
必修	グラフィックデザインIV-1	○	観察発想トレーニングを実践する。デザインという行為は大きく「頭(発想・構想)」と「手(造形・表現)」という二つの側面から成り立っている。とりわけ、何を、どのようにつくるかを考える「頭」の部分は、デザインの目的や向かう先を定め、その後の「手」の質を決定づける重要な役目を担う。本科目では、対象をさまざまな角度から観察することを通じて自分なりの情報を収集し、それらを分析したり組み合わせることによって新たな発想を生み出すことを目標とする。	

必修	グラフィックデザインIV-2	○	映像メディアについて学ぶ。スマートフォンやデジタルカメラを用いた撮影、映像編集アプリケーションによる編集という、映像制作に必要なプロセスと技法を学習する。また、映像メディアの特性を把握し、時間軸を持つ映像デザインによっていかなる意味の伝達ができるのか、を実践する。事前課題として編集を前提とした映像撮影、授業課題として共通のテーマに沿ったトータルな映像制作を通して、互いの視点や捉え方の違いを認識し、映像表現＝時間デザインの可能性を理解することを目標とする。
必修	グラフィックデザインV-1	○	プロモーションデザインについて学ぶ。日常にあふれる商品は、そのすべてが目的を持って、企画・開発されメーカーや代理店の戦略のもと、私たちの手元に届けられている。そこで商品を送り出す企業の立場で、いかに購買意欲を高めるかを考えながらデザインのトレーニングをおこなう。
必修	グラフィックデザインV-2	○	アドバタイジングデザインについて学ぶ。クライアント（広告主）の商品やサービス、イメージ、メッセージ（考え・方針・意見、その他）などの情報を、ターゲット（消費者）に分かりやすく『伝える』…広告は、メディアを通じて宣伝を、つまり情報を理解してもらうことを目的としている。そして、広告が氾濫する今の時代においては、人々の心や行動を揺さぶるようなメッセージや表現も求められている。広告の成功に欠かせないクリエイティブ（広告表現）について学び、広告表現におけるイラストレーションやビジュアル表現の魅力と、その可能性について考えていく。
必修	グラフィックデザインV-3	○	エディトリアルデザインについて学ぶ。エディトリアルデザインとは一般的に雑誌、書籍、パンフレットなど、ページものデザインを指す。複数ページにわたる大量の情報を読み手に伝えるためには、記述内容を整理し正しく伝える編集力と、ビジュアルで印象づける造形力とを併せた視覚表現が必要である。本科目の課題ではリーフレットの形式を用い、紙を折ることによって展開されるページのデザインに取り組む。また、原稿整理やラフスケッチによる編集作業を事前課題とし、スクリーニング当日はAdobe Illustratorでの作成方法を習得し完成させる。
必修	グラフィックデザインV-4	○	デジタルコンテンツについて学ぶ。インターネットのめまぐるしい進化は、かつて想像もしなかったようなことを自宅にいながらいても簡単にこなせるようにし、ますます私たちの社会生活に大きな影響を及ぼしている。その根幹となるウェブサイトは、情報を伝達しようとする側（発信者）と情報を取得しようとする側（ユーザー）のコミュニケーションの場ともいえ、そのコミュニケーションが円滑で豊かなユーザー体験（ユーザー・エクスペリエンス）を実現できるかどうかウェブデザイン成功の鍵となる。「インフォメーション・アーキテクチャ」に基づいたウェブデザインに取り組み、ウェブサイトを訪れるユーザーの満足度を高め、目的を達成させるためのウェブサイトデザイン力を養う。
必修	グラフィックデザインV-5	○	情報編集について学ぶ（1）。発想はそのほとんどが自分自身の経験と知識を元に行っている。ただし、多数の知識があってもそれらを関係づけることができなければ新しいものは生み出せない。本科目では観察と柔軟な考察によって視野を広げ、イメージの連関からアイデアを生み出す視点を見つけることを目標とする。同時に、「メッセージを形（視覚化）にして伝える」（ビジュアルコミュニケーション）トレーニングを実践する。考察と制作、プレゼンテーションと意見交換によって、デザインのプロセスとビジュアルコミュニケーションの特性を理解し、実践に活かすためのヒントの獲得を目標とする。面白いものや独自性のあるものを目撃し、自分にもそれらを実現する可能性があることを知り、想像することや観ること、考察することが本当に面白いと思えるようになれば、今後の大きな成長が期待できる。そのため本科目終了後も自分自身の世界を広げ、柔軟な考察と構想ができるよう努力することが大切だ。
必修	グラフィックデザインV-6	○	情報編集について学ぶ（2）。ナラティブは「物語形式の」「物語性のある」という意味であり、ナラティブ・デザインとは、シナリオ制作や、映像作品や絵本のストーリー構成として考えることができる。また、人が何を目的として行動するのかといったことを予測し、経過する時間の中にひとつの「物語」を構築していく、という意味では、商空間のプロデュースや、広告制作などにも応用できるデザイン方法論だ。本科目では、ナラティブ・デザインをキーワードとして、受講生のみならずがテーマとして取り組んでいる対象についてディスカッションを進める。スクリーニングの2日間で作品成果物を制作するのではなく、講義とディスカッション、事前課題のプレゼンテーションを通して「デザインとは何か」「デザインでわたしたちは何ができるか」といった問題を集中的に考え、議論する場をともにつくる。受講生の皆さんそれぞれのテーマが作品表現として具体化される前段階で、これまでと異なる視点を探り、さらなる可能性を検討していこう。
必修	デザイン基礎1（グラフィックデザイン）	○	視点の発見について学ぶ。わたしたちが関わる情報デザイン（グラフィックデザイン）の領域は多様で、たえず変動している。専門用語の意味は『現代用語の基礎知識』や『朝日キーワード』、インターネットの用語事典や各種検索エンジンなどで知ることができるが、その意味を、わたしたちはどの程度、実感できているのだろうか。もともと言葉の概念とは、ある時代の共通認識であり、半永久的な意味を持続させるのではなく、時代ごとに解釈が増幅していきながら拡張していくといった側面をもっている。現代に生きるわたしたちにとって、本当に必要な「事典」は、その言葉に最も現在の意味を見いだしていくことによって綴られていく。本科目の課題では専門分野の導入として、選り出された用語の解説をおこないながら、情報の検索方法、テキストデータの作成の基礎などを体得しつつ自己の興味領域を明らかにしていく。

必修	デザイン基礎2 (グラフィックデザイン)	○	自叙伝～文章表現と記号遊戯～について学ぶ。コンピュータという情報メディアを用いた造形表現のウォーミングアップとして位置付けている。積極的に創造的に自己をデザインングしてゆくための初めの一歩、初動のCGエクササイズ。まずは各自の問題意識を見つめ、次にコンセプトからクリエイションへと展開させる。
必修	グラフィックデザイン基礎1	○	日常の観察について学ぶ。作品制作においてオリジナリティ溢れる視点や発想力は、完成までのあらゆる場面で作品の方向性を決定づける鍵となる。これらの視点や発想力は個人の能力として先天的に備わっているものではなく、観察する力を磨くことによって鍛えられていくものだ。本科目の課題は観察することに主眼を置き、見過ごしがちな日常を意識的に捉えることから始め、対象を分析的に見つめ新たな情報や価値を発見することを目標とする。これからの学習においても必要となる、視点をマイクロやマクロにしながら対象を分析できる姿勢をこの課題で培ってほしい。
必修	グラフィックデザイン基礎2	○	物語の図解について学ぶ。目に見えない情報を探り可視化する力は、グラフィックデザインやイラストレーション制作のあらゆる場面で必要とされる。本科目では文字情報で表現された物語の世界を読み解き、図へと置き換えることを幅広く捉え、情報を視覚的に伝えるための可能性を探る。伝わる編集と物語の新たな構造が見えてくる魅力的なビジュアル表現を期待する。
必修	グラフィックデザイン演習I-1	○	タイポグラフィについて学ぶ(1)。タイポグラフィとは「活字書体を正しく美しく配置する技芸」と1930年イギリスの研究者スタンリー・モリスンによって定義された。現代においては、紙のメディアに留まらず、ウェブサイトの表記、コンピュータや携帯電話のメール、駅や道路のサインシステム、映像やテレビ画面のテロップ、製品における説明書やパッケージに至るまで生活のありとあらゆる場面でタイポグラフィに接している。デザイナーにとって書体は「素材」のひとつであり、この素材をいかに生かすかが制作物の幅を広げる鍵になる。ここでは、欧文活字書体の誕生背景をテキストから習得する。
必修	グラフィックデザイン演習I-2	○	ウェブについて学ぶ(1)。ワールド・ワイド・ウェブは出版や放送や通信のためのメディアではなく、人間の知性を増幅するための装置として構想された。「ウェブが人間の知性を増幅する」と聞いてもわかには信じられないかもしれないが、ワールド・ワイド・ウェブからセマンティック・ウェブへと移行しつつある今の流れの指し示す先は「人間の知性を増幅する装置」であり「知識生産活動の支援装置」だ。本科目の課題では「ウェブ」を理解するための手がかりとして、みなさんが普段見ているウェブサイトがどのように成り立ってブラウザに表示されているのかを知り、ウェブの根幹をなすHTMLの仕様の理解とマークアップの基礎の習得、ウェブページをブラウザで表示するためのCSSの仕様の理解を目指す。
必修	グラフィックデザイン演習II-1	○	タイポグラフィについて学ぶ(2)。テキストの内容を反映できる紙面構成をすることで和文組版基礎を習得する。
必修	グラフィックデザイン演習II-2	○	ウェブについて学ぶ(2)。テキスト科目「グラフィックデザイン演習I-2」ではワールド・ワイド・ウェブの仕組みを理解した上でHTMLとスタイルシートの仕様と基本的な記述法を習得した。スクーリング科目「グラフィックデザインI-4 ウェブデザイン1」ではWeb標準に準拠した文書の「情報のかたち」の示し方を学び、HTMLファイルをスクリーンブラウザで表示するためのスタイルシートによるウェブページのビジュアル表現について学んだ。そのまともとして、本科目では単一のウェブページ (HTMLファイル) ではなく、異なるカテゴリを持つウェブページの集合体としての「ウェブサイト」のビジュアル表現、サイト構築に取り組む。
必修	グラフィックデザイン演習III-1	○	自主テーマ研究。卒業制作の前段階として自主研究テーマによる作品制作に挑戦する。1、2年次では授業で設定された課題に着手する学習形式だが、本科目ではその課題 (研究テーマ) 自体を自身で発見し回答としての作品を制作する。学習を通して学んできたことを生かし研究を深め、「コミュニケーションのかたち」を追求する。豊かな発想と説得力のある内容を目指し、制作者への第一歩となるような作品を期待する。
必修	グラフィックデザイン演習III-2	○	ブランニング・ディレクションについて学ぶ。日常にあふれる商品は、その全てが目的を持って企画・開発され、メーカーや代理店の戦略の元、私たちの手元に届けられている。そこで商品を送り出す企業の立場で、いかに購買意欲を高めるかを考えながらグラフィックデザインを中心にパッケージのリニューアル・デザインを行うことで、ブランニング・ディレクションの考え方を学ぶ。
必修	グラフィックデザイン演習IV	○	【第1課題】「卒業制作」ではこれまで発見し学んできたことから、自らのテーマを見出し「かたち」として追求することを目指す。「グラフィックデザイン演習IV」の第1課題では「卒業制作」のテーマや表現に一層の深化をはかるため、自身のテーマやアイデアについてのプレゼンテーションブックを作成する。「卒業制作」の入り口に立ち、どのように準備・進行していけばよいのかという迷いを解決するためのブックとして、多角的な視点からの資料収集、アイデアの掘り下げや表現方法の可能性などを追求し第三者にも伝わる形でまとめる。 【第2課題】第1課題で取り組んできた卒業制作作品の完成を迎え、制作過程を振り返り、作品テーマや制作過程、作品をおして発信する自身の考えを他者へ伝えるための編集力、表現力を獲得し、さらにはグラフィックデザインコースでの学習を総括し今後の活動に対して役立てていくことを目標とする。

必修	卒業制作 (グラフィックデザイン)	○	グラフィックデザインコースでの学習の集大成。1年間にわたる長期プロジェクトとして、計画性を持ちながら学習を進めることを授業の目的とする。具体的にはプレゼンテーション及び企画書提出、テーマ相談の計6日程で進めていきます。卒業制作についての詳細は、6月開講「卒業制作1(テーマプレゼンテーション)」にておこなう。
必修	書画I-1	○	篆書法・隸書法を学ぶ。殷から漢代にかけての古代の書の構造と筆法の学習を行う。象形性が強く表れる殷代の字形、そこに見る絵画的図像表現がより文字として整えられていく過程を見ていく。篆書、隸書の古典の臨書を通して、逆筆や中鋒、波磔といった篆隸書法の筆遣いの習得を目標とする。
必修	書画I-2	○	構図と空間について学ぶ。水墨画はシンプルな素材を用いながら表現が単調にならないように「対」の関係を大切に。例えば「実虚」、「賓主」、「疎密」、「呼応」などが空間を構成するポイントとなる。本科目では、まずテキストの中で芥子園画伝、浮世絵、水墨画などから東洋を代表する構図法を学び、そこから各自が制作に活用する力を養う。
必修	書画II-1	○	行書法・草書法を学ぶ。篆書、隸書が省略化されていくことで草書、そして行書が誕生する。本科目では行書と草書の字形構造について学び、これらの書体の用筆法の習得を目指す。行書、草書の古典を通して書芸術の美的特質とされてきた「気韻」について考え、また、これらの書体で表現される「連綿」の技法の習得を目指す。
必修	書画II-2	○	素材と表現/紙・墨の特性と筆墨表現について学ぶ。文房四宝(筆、墨、紙、硯)には相性があり、水墨画はお互いの組み合わせ方を意識することで表現の可能性は無限に広がる。昔から画面に「濃淡」があれば名品が生まれると言われるが、濃淡の偶然性だけに頼るのではなく積極的に紙、墨の特性を理解し、各自が濃、淡、潤、渴の関係を自在に表現できるように演習を進める。
必修	書画III-1	○	楷書法・創作法を学ぶ。楷書が、美として完成の域に達したと言われるのが唐の時代である。この唐時代の書の美の特徴として挙げられるのが文字造形上での構築性になる。楷書にみる構築性(点と線の構力)を古典を通して学習し、その習得を目標とする。本科目では、これまでに学んできた各書体、各古典の表現を基に創作を行います。自身の表現の格となる古典を決めて、その古典に立脚した制作を目指す。
必修	書画III-2	○	画稿と創作について学ぶ。水墨画は即興的なイメージを直接紙の上で表現し、予測できない墨の変化を楽しみながら制作する方法、また画稿を用いながら制作する方法がある。制作するサイズが大きくなると部分的な表現はまとめることはできても全体を調和させることが難しくなる。そのような場合、先にスケッチなどで画稿を作成し全体のイメージを具体的にまとめることが大切だ。この科目では「画稿」から「創作」に移るプロセスを意識しながら制作する力を養う。
必修	書画IV-1	○	書と絵画について学ぶ。1950年代、抽象表現主義が日本の書家たちの間で受容されると、絵画の表現性や抽象表現の思想を背景にした墨象表現や一字書の作品が生じるようになる。本科目では、この墨象や一字書の体験を通して、点や線、面といった紙面での構成、書写材料について考え、そこでの表現、作品制作を目指す。
必修	書画IV-2	○	古典表現について学ぶ。水墨画を代表する画題には山水画、花鳥画、人物画がある。このような典型的な画題は現在の水墨画表現にも継承されている。私たちはこれまで学んできた基本的な構図、筆墨法などを整理し、そこから新たな制作のイメージを広げていくことが大切だ。本科目では古典表現という画題に制約がある中で歴代の作品を参考にし、「組み合わせ方」を変えながら独自の解釈を加える力を養う。
選択必修	書画V-1(書)	○	書とデザインについて学ぶ。印章や、建築にみる瓦当(屋根瓦)や磚(レンガ)など、文字は意匠性を伴って、生活を彩るためにデザインされてきた経緯がある。本科目では書とデザインについて考え、篆刻やブックデザイン、書皿など、そこでの表現性を学びながら、加工性や装飾性の観点に沿った作品の制作を行う。
選択必修	書画V-2(書)	○	書と美術について学ぶ。明治以降、日本に「美術」の概念が導入されるようになる。本科目では、美術での考え方について学びながら、これまでの伝統的な書の枠組みに捉われない表現を試み、その制作を経験しよう。ここでの学習は、卒業制作へ向けてのプレ制作の機会にもなっている。テーマ性の設定のもとに制作するプロセスを経て、作品の制作を組み立てる経験を得るものとする。
選択必修	書画V-3(画)	○	抽象表現について学ぶ。水墨画は筆墨を通じて「造形」することを大切に。一方で墨と水を自由に融合させながら、明確な造形だけでなく画面の中で響き合う調子、リズムを抽象的に表現することもできる。墨を変化させるだけならばそれほど難しくないが、「墨の韻律」を使ってメッセージを伝えるためには、これまで学んだ知識と表現を整理する必要がある。本科目では各自が持つ制作に対するイメージを単純化したり、音楽的な韻律を用いながら墨の持つ可能性を探究する力を養う。
選択必修	書画V-4(画)	○	水墨表現と現代性について学ぶ。水墨画には東洋の伝統芸術として多くの表現技法がある。まず代表的な筆墨法を習得しながら表現の幅を広げる。次に技法習得を最終的な目標とするのではなく、水墨画の伝統から未来へ向かう方法を探究する意識が必要だ。水墨画に現代的な要素を取り入れることは難しい。大切なのは古典を学んだ上に現代性を重ねていくプロセスである。本科目ではこれまで学んできた水墨画の知識や技法を整理し、さらに「時代性」、「実験的」などに対する広い視野を持ちながら水墨画を制作する力を養う。

選択必修	卒業制作(書)	○	これまで書画の学習で学んだ技法や考え方を基本として、自身のそれぞれの興味、テーマのもとに、次の3つの表現領域、A伝統性の表現・Bデザイン性の表現・C現代性の表現から1つを選択して、各自が自身の表現、美の探究を行う。 到達目標 ・自身のテーマ、興味の対象を見出し、A・B・Cの各領域に沿ってそこでの表現を深化していくためのプロセスを体験し、美への探究を進める。 ・自身のテーマ、興味のもとに、作家や作品例など、対象を見出し、その対象の調査や研究を基盤に、または核にして、自身の表現性、作品化を試み、深めていく。
選択必修	卒業制作(画)	○	これまで書画の学習で学んだ知識、技法、発想力を基本として、さらに各自が心境、独創性を表現できるように水墨画世界を探究する。 到達目標 ・画題と表現の関係を考えながら各自が独自のテーマを見つけること。 ・水墨画の形式と表現の可能性を探究すること。 ・これまで学んだ知識と経験を整理し水墨画で心境を表現すること。
必修	書画演習I-1	○	書法1。漢字のもとの姿は、現実世界を映すもので、人々の暮らしが、そこに象られていた。漢字の原初の姿、祖先となる文字は、今から3300年ほど遡った殷の時代の頃に用いられていた「甲骨文字」と言われている。本科目では「書体」というものをテーマに、この殷の時代の甲骨文字から、漢の時代の隷書について見て行く。「書体」というものが概念化、確立していく過程の中に、「書」という芸術への「自覚」が見られるようになる。殷から漢までの古代における文字の造形文化、その背景を知識として深めながら、それと平行するかたちで、古代の書の臨書体験をしていく。提出課題の臨書を通して、ここでは、白黒反転した状態にある拓本を臨書する体験、抜き出したお手本の文字を半紙サイズに適した大きさへ拡大、美しく配置できるようにすることの訓練を学習の目的にしていく。半紙形式の臨書として美しく構成できるようにすることを目指す。
必修	書画演習I-2	○	画法1。水墨画では「梅・蘭・竹・菊」をもって四君子と呼び、自分の心を投影する対象として表現されてきた。歴代の名品には時代ごとに様々な表現技法があるが、筆墨の基礎を学ぶための画題として墨竹がある。まずは直線的な線のリズムを活用しながら墨竹の造形法を学び、さらに限られた画面に余白を取り入れることを意識しながら作品全体の理解を深めることを目標とする。
必修	書画演習II-1	○	書法2。書という芸術、能書家が成立するのが漢代の頃と言われている。この頃になると個人性の表現意識が現れるようになり、書への美意識のもとに、文字に対しての造形性の工夫が生じるようになる。書家としての個人の存在が登場し、彼らが遺した美の継承性が書の芸術としてのテーマになっていく。書という芸術、能書家が成立する漢代以降から近現代までの書の表現、歴史について学ぶものとし、その上で、臨書による書の古典の学習を行うものとする。提出課題の臨書を通して、本科目では、白黒反転した状態にある拓本を臨書する体験、抜き出したお手本の文字を半紙サイズに適した大きさへ拡大、美しく配置できるようにすることの訓練を学習の目的としている。半紙形式の臨書として美しく構成できるようにすることを目指す。
必修	書画演習II-2	○	画法2。水墨画を代表する画題に山水画と花鳥画がある。表現する対象はそれぞれ異なるが、自然に対する理解と筆墨表現には多くの共通点がある。まず作品を臨写する中で、山水画、花鳥画の特徴を学び、「濃、淡、潤、渴」表現の幅を広げる。さらに歴史の中で継承されてきた伝統的な形式と表現の理解を深めることを目標とする。
必修	書画講義1	○	書画同源について学ぶ。「書」と「画」は墨文化の中心となる存在だ。長い歴史の中で積み重ねられた実践と理論は現在も筆墨表現の中に継承されている。本科目では古代から継承される「書画同源」という言葉の意味を多角的に分析し、その中から「書」と「画」は筆墨によって生み出される一体的な芸術表現であることを学ぶ。
必修	書画講義2	○	書画論について学ぶ。「書画」は悠久の歴史の中で多くの名品を生み出した。書画は実際に作品を「臨書」、「臨写」することで多くのことを学ぶことができる。また実践だけでは説明することができない部分に対しては文献を読み解くことで作品の理解を深めてきた。書画理論で取り扱う内容は「技法論」だけではなく、書では「書体論」、「書品論」、「書学論」、水墨画では「画道論」、「意境論」、「修養論」など多くの分野に分かれている。そこには「筆」と「墨」を通じて心境を表現するための方法やヒントが隠れている。本科目では東洋の書画理論に触れ、古人の美意識、発想力、創造性を学ぶ。
必修	書画講義3	○	素材と表現について学ぶ。東洋の美を代表する表現に「書画」があるが、これら東洋の書・画は、西洋のカリグラフィ・ペインティングとは異なる美の成り立ちが存在している。「書」も「画(畫)」も、その字形に見る上の部分は「垂(いつ)」の部分となり、人が筆を持つ姿を表している。書と画で共有・共通する価値が「かく」行為、墨・筆線の美を表現することだった。書と画は、筆・墨・硯・紙という共通する道具を用いて表現してきた歴史の中で、美とは何か、そこでの哲学を共有してきた歴史がある。ここでは、この筆・墨・硯・紙の道具について眼差しを向けながら、そこから生み出される美の表現について学び、考えることを目標としている。
必修	書画講義4	○	余白論について学ぶ。未だ何も書かれていない真っ白な紙、そこに見られる白は、無、ゼロの状態だ。これは「余白」と言えるものではない。「白」は、単に色の事だけを指して言うのではなく「素地」、「何も加えられていない」ことを指す。「余」で「のこす」「残された部分」の事である。「余白」という概念は、関係性から導かれるものとなる。書や水墨画では、端的に、それが白や黒との関係で示される。そして書や水墨画では、この「余」、「残された部分」「残す部分」が、美としての価値を有するものとして重要なテーマとなってきた。ここでは、書と画の様々な例を取り上げながら、この余白の美とは、どのようなものであるのかを考え、理解を深めることを目標とする。

必修	食文化デザインⅠ-1	○	食文化デザイン入門を学ぶ。食文化デザインを大学で学ぶことについての意義・本コースにおける研究の視点を正しく理解し、充実した学習を継続させるためのヒントを提供する。飲食業や生産現場といった食をつくる仕事のほかにも福祉の現場、地域コミュニティの醸成など、食文化デザインの視を生かしたさまざまな現場のロールモデルを複数知ること、食の新たな可能性を知り、自身の研究テーマを深める視点を身につける。
必修	食文化デザインⅠ-2	○	食を食べることについて学ぶ。食を識るための基盤となる多角的な視点や思考力を涵養する。主に比較文化的、歴史的要容、人文地理的な視点から「文化としての食」を考える。ヒトの食とは何か、アジア圏を中心とした多様な食文化の思索、食のタブー、オートクイジーズ、人口と食システム、グローバリズム、外来食と国民食、ワインと経済、保存の知恵と嗜好・料理と文化の関係など、多様な角度から「食を食べること」について考え理解を深める。
必修	食文化デザインⅡ-1	○	日本の食らしさとは何かを学ぶ。「日本の食文化」を見直し、これからの「日本らしい食のあり方」を探究するための基礎知識と想像力を身につける。日本の食文化形成の基盤と影響を与える諸要因、食べる行いに関わる人と人との繋がりを特定の専門領域に偏ることなく幅広く学ぶ。得られた知識に基づいて「未来社会」の食のあり方を自ら考え、食のあり方を主体的にデザインできるよう、正しい情報を得る力、有益な情報を組み合わせる想像する力を身につける。
必修	食文化デザインⅡ-2	○	世界の食探究について学ぶ。世界各地における生活の営みの中心にある家庭料理から、その背景にある社会的事象との繋がりを手繰り寄せるための視点や思考力、実践力を育む。具体的には、食から社会の繋がりを探究する方法、気候区分図・主食・食べ方の世界地図の活用、食と宗教と戒律、虫食、政治、食の安全、食糧生産などの社会的事象との繋がりを知る。食に関する探究力や想像力を醸成、また異文化理解の態度を身につける。
必修	食文化デザインⅢ-1	○	日本の食と知恵について学ぶ。これからの食を考えるための学びとして「食材と食品、和魂の探求と知恵」を概念に、食材や食品が日本ならではの知恵により育まれてきた歴史と発展の背景、現在の様子を知り、日本ならではのオリジンを知識として得る。また食をめぐる地球や社会的環境を学びながら、様々な食に関わる人をつなぐフラットな意識、現場の声に耳を傾けながら常に新たな視点を持つ姿勢を身につける。
必修	食文化デザインⅣ-1	○	食美学について学ぶ。今日まで遊び育てられてきた食に息づく美を、芸術的・科学的な観点から紐解き探究する。具体的には、御菓子、茶、精進料理、懐石など、各々の流儀（こころ）の違いから生まれる無駄のない美しさを考察する。「食における美」の本質理解と感性を磨き、自分らしい視点で人々に親しまれる食体験を編み出す力を醸成する。
必修	食文化デザインⅣ-2	○	食の器と道具について学ぶ。器や道具という食を支える品々について、これらにまつわる歴史や地域性、あるいは素材や作り手の違いがもたらす特徴、その役割といった事柄について理解する。食文化において器や道具がどのような役割を果たしているか、またその役割を果たすため、いかに制作・流通・利用が行われているかを理解することができる。また、その理解を自らの生活の中で実践できる力を身につける。
必修	食文化デザインⅤ-1	○	食の未来ビジョンについて学ぶ。先の読めない時代において、ありたい未来の姿を描く「未来ビジョン」を描く力を身につける。食における課題、社会課題解決の中で食が貢献できること、食を通して実現したい社会などの観点をもつ。また視座を高め視野を広げる、複数の視点のつながりを捉える、視点を深掘りして理解・共感する視点を知る。そして、多様な価値観を持つ存在としての人間理解を深め、社会において進めていくべきことを考えられる力を養う。
必修	食文化デザインⅤ-2	○	ガストロノミーツーリズムについて学ぶ。地域の食文化・資源を生かし地域の魅力を体験としてデザインするために必要なフードツーリズムや地域ブランディングにまつわる手法や考え方を、マーケティング手法を軸に学ぶ。具体的には、ガストロノミーツーリズムとは何か、関連するバリューチェーン、顧客体験のデザイン、コミュニケーションやプロモーション戦略などについて学ぶ。
必修	食文化デザインⅤ-3	○	フードビジネスを構築する。現在の食文化を形成する社会に根づくビジネスを知り、新しいビジネスをデザインするための基本的な知識や構想力を身につける。具体的には、フード分野におけるビジネスとは何か、食を取り巻く幅広いビジネスの分野とその特徴、事業アイデアを考える方法、マーケティングに関すること、多様な食のビジネスの形態や事業設計や開業にまつわるノウハウなどについて事例やワークシートを交えながら学ぶ。
必修	食文化デザイン基礎1	○	おいしさの科学について学ぶ。おいしさを論理的に考える力の涵養、おいしさをデザインするための地頭を鍛える。「おいしさとは何か」について科学的な視点を知ること、料理や食体験の本質理解、クオリティや嗜好性の向上、創造性の向上、健康的な料理の考案、食を通じた社会課題や環境問題の解決へのアプローチにも対応できる柔軟な思考力を鍛える。



必修	食文化デザイン基礎2	○	味覚の科学について学ぶ。「味覚」について体系的に学び、「おいしさとはどんなものか」また「味を評価する」ことに対する理解を深め、普段の食生活や食品開発において重要となる基礎知識とスキルを学ぶ。具体的には、味覚とは何か、味を感じるメカニズムや味の種類や特徴、おいしさの理解と栄養素との関係、官能評価、味の尺度や食品表示制度、味覚障害などの知識を学ぶ。
必修	食文化デザイン演習 I-1	○	フードデザイン基礎について学ぶ。健康で豊かな食生活を送るため、またフードデザイン実践の基礎として、食の営みを健康や環境、社会文化的な側面から捉え、多様な場面でより良い食事について考え、実践する力を養う。具体的には、栄養素の役割、食の安全性、農畜産物の生産・加工・流通などの理解を深め、食の献立設計、食材の選択について学ぶ。
必修	食文化デザイン演習 I-2	○	食卓の民俗学について学ぶ。フィールドワークによる発見と思索を軸に、食卓や食の風景の背後にある人の営み、アイデンティティを丁寧に手繰り寄せる技術を自分のものにする。具体的には、社会と生業の関係、食糧問題など広く社会に溢れるパラドクスを読み解く力、地域に根ざした視点とフィールドワークによる思索、身近な事象・あたりまえの事象を深く探究するスキル、領域横断的・越境的な視点を身につけることを目指す。
必修	食文化デザイン基礎3	○	食の鑑賞法について学ぶ。従来の美学研究を軸に、日常や非日常問わず、日々の食事を豊かにするための鑑賞法を知り、食べ手としての態度を身につける。また食事にも絵画や音楽などの芸術と同じく文化的産物であり、芸術作品と同じように注意深く観察して評価できることを理解する。食べる側の注意や知識次第で非常に豊かな鑑賞体験となりえることを、五感で味わうこと、評価とセンス、知識の役割、味わいを言語化する視点から考える。
必修	食文化デザイン基礎4	○	持続可能な食との関係について学ぶ。毎日の「食べる」行為にまつわる価値や判断基準が地域や日本、世界の環境や経済に大きな影響を与えることを知り、俯瞰で見てよりよい選択を実践する力を養う。食を通して社会のあり方を俯瞰で見る力、自分と社会のつながりを認識する力を育む。また現在の「あたりまえ」を疑い、問いに気づく批判的思考力、正しい情報リテラシーやメディアリテラシーを身につけ、これからの食と人とのより良い関係を考えられる力を醸成する。
必修	食文化デザイン演習 II-1	○	フードデザインを実践する。食に関連するデザイン理論を理解し、それらを実現するためのコミュニケーションデザインを学ぶ。商品企画（プロダクトデザイン）、撮影技術、飲食サービスのプランニング、ワークショップデザイン等、フードデザインにおけるさまざまな技術の広さを知り、基礎的な実践方法を身につける。
必修	食文化デザイン演習 II-2	○	おいしさの食体験デザインについて学ぶ。問題解決やイノベーション発見のためのデザイン思考を活用し、コンテクストとしておいしい食体験を創造する力を身につける。具体的には、ユーザーのニーズや要求を理解し創造的な解決策アイデアを導くデザイン思考の方法論、デザイン思考を活用した食の取り組みの事例、食体験におけるストーリーテリングの効果、おいしい食体験の創造と持続可能性や幸福との関係性を考える。
必修	食文化デザイン演習 III-1	○	フードメディアについて学ぶ。自分自身の考えをまとめ、そのメッセージを発信するうえで最適な手段が何かを問い、選択する技術を身につける。メディアとよばれるいわゆる映像表現やテキスト表現だけでなく、イベント、企業活動などさまざまなものが情報伝達の媒体になり得るという視点を育てることで、これまでにない表現を創出するための思考技術を学ぶ。
必修	食文化デザイン演習 III-2	○	食の地域価値共創について学ぶ。地域の特徴や魅力を理解・発見し、その価値を高めるための仕掛けづくりを学ぶ。多様なステークホルダーとつながる価値や行政と連携する意味などを理解し、地方創生におけるアイデアの創出から事業への展開など実社会で展開するための方法を理解する。地域食文化の新たな価値を共創しながら、様々な課題解決にも結びつける多様な手法を実際の事例を通じて、実践者として必要な視点を身につける。
必修	食文化デザイン演習 IV	○	4年間の学びを総括する研究・制作テーマを探求するため、これまでの学びを振り返り、自身の活動と重ねてポートフォリオを制作する。ポートフォリオを通して独自の視点、取り組むべき内容を精査し、最終研究・制作に向けた準備を行う。

必修	卒業制作 (食文化デザイン)	○	これまで学んだ知識と経験を整理し、食文化デザインの可能性を探究する集大成として研究制作を行う。新たな社会的価値や経済的価値を生み出す実践や、独自の視点において価値が認められる活動事例を文化資産として研究調査する。卒業制作物はオンラインで行われる卒業制作展で発表し、社会に広く発信することを求める。
必修	文芸入門	○	これから文芸創作していくための基礎知識を身につける授業。そのために、「読む」そして「書く」とはどのような行為なのか、というところまでさかのぼって考えてみる。そして「読む」として「書く」ことを適切に行うために知っておくべきルールについて学ぶ。また、文芸コースでの学びの対象となる「文芸」あるいは「文学」とはそもそも何なのか。人間はなぜそのようなものを生み出し、それに託して人間は何を表現してきたのかを探る。本科目を通して、これから始める文芸の世界の展望と学習への意気込みを獲得することを目指す。
必修	文章表現基礎	○	文章を書くうえでの基礎的なルール、そしてレポートや論文の基本となる「論述」の作法を学ぶ。ここでは、読むこと、書くことを通じて考えを広げ、深めていく「考察」の姿勢を重視する。特に、作品や事象について語る際に必要な「批評的思考」のセンスの養成を目指す。
必修	文芸I-1	○	日本文学について学ぶ。日本の近現代文学(幕末・明治・昭和・平成まで)の流れを俯瞰的にとらえる授業。いくつかの注目すべき作品を鑑賞し、その内容を読み解く。また、書かれた時代背景にも目配りし、時代を生きた作家たちの思考を探る。江戸文化を経て文明開化へ、大正デモクラシーから戦争へ、戦後の民主主義と高度経済成長、そして少子高齢化社会へ。およそ百五十年にわたる日本で、作家たちが表現した世界は、いかなるものだったのか。あるいはまた、それらの作品を当時の読者はどのように受け入れたのか。日本文学の変化や断絶を見渡し、これからの可能性をあらためて認識することが科目の目標である。
必修	文芸I-2	○	外国文学について学ぶ。外国文学(あるいは世界文学)をいかに読みこなすか。あまりに大きな領域を前に、とまどう人も多いかもしれない。本科目は、外国文学と深い森を、いくつかの小径にそって、歩きめぐら試みである。それには、従来の文学全集的な価値観にはこだわらず、古典はもとより、一般に知られていない文学や最新の傾向も視野に入れていく。また複数の作品を「系譜」にしたがって読みあわせていくことによって、俯瞰も試みる。なぜ外国文学を読むのか、まず、我々がふだん親しんでいる文学の源がそこにあるからだ。そして、文学の新しい試みや流れが、そこにあるからだ。しかし一番の理由は、限りない楽しみが見出せるからだ。さまざまな人間、風景、感覚、色彩にめぐりあい、外国文学の豊かな魅力を発見することがこの科目の目標である。
必修	文芸I-4	○	小説の構造について学ぶ。「小説」とふだん私たちが呼んでいる文章は、じつは多くの「技法」によって支えられている。名作と呼ばれる作品の多くは、意識的なものであれ、無意識的なものであれ、作者の「技」によって初めて名作となるのだ。本講義では、このような小説の技巧のなかでもとくに重要なもの、応用範囲の広いもの8つに焦点をあて、実際の作品の講義をとおして、その真髄に迫る。またなかでも重要と思われる4つのテーマについては、「ワークショップ」と称して、授業時間内に実際に手を動かして短い文章(既存の作品の翻案など)を書き、技法や形式の違いが生み出す効果を実際に確かめてもらう予定にしている。なお、受講にあたっては、創作経験の有無、最終的に創作系での卒業論文執筆を目指しているかといったことは一切問わない。
選択	文芸II-3	○	トラヴェル・ライティングについて学ぶ。文芸のジャーナルであるトラヴェル・ライティングとは何かを考え、実践する授業。トラヴェル・ライティングに求められるものは何なのか、どのように情報が処理された時、個人的な行為としての旅が文芸に昇華するのかを学ぶ。トラヴェル・ライティングはノンフィクションとの接点であり、エッセイや評論との接点でもある。授業の一環として、「小さな旅」に出かけ、旅をしながら、どこに視点を置き、何をみて、どう取材するのかを学び、さらに、実際に書く作業を通じて、トラヴェル・ライティングを実践する。旅の中から独自のテーマや題材を見つけること、それを文芸としてのトラヴェル・ライティングにまとめる技術を習得する。
必修	文芸II-4	○	小説の技法について学ぶ。人間は物語を常に欲している。それは小説や映画、演劇のなかだけのものではない。生きているだけで、わたしたちは物語を生産し続けている。本科目は物語に注目し、小説や戯曲を通してわたしたちが求めている(あるいはとらわれている)、「なにか」を探る。小説家、シナリオライター志望者のみならず、この仕組みを理解することで、日常生活への新たな視点を得ることができるはずだ。授業中、聞くだけでなく、手を動かして実際に物語を作ってもらい、新しい物語が授業中に生まれることを到達目標とする。
必修	文芸III-1	○	エッセイについて学ぶ。身近なことを題材に書くエッセイは、誰もが取り組みやすい文芸のひとつだ。自らの心を見つめ、それを言葉に直す。そのシンプルでとても難しい作業から逃げなければ、誰でも唯一無二のいとおしい作品を書きあげることができる。本科目では、エッセイの読み解きや書き方を学び、小説や論文とは違うエッセイならではの魅力を学ぶ。
必修	文芸III-3	○	現代小説の前線について学ぶ。現代文学について語るのには、たやすいことはありません。私たちが同時代の文学として認識している作品は、多くの場合すでに古典であって、それから何年かたった今、文学は別の方向に向かっていくかもしれないからです。今現在、どのような小説が書かれているのか、そこで作家たちはどんな意識を抱いているのか、何が問題になっているのか。現代小説の前線にいるクリエーターや評論家に生の声で語ってもらおうというのが、この授業の趣旨です。

選択	文芸III-4	○	作家研究を行う。すぐれた文芸作品は時代を超え、人種や文化を越境して人びとに読み継がれる。そこに描かれた世界像は読者の脳裏に明快なイメージを結び、生きる活力や人生の謎を解く鍵を与えることがある。ときにはその作品に触発されて、まったく新しい作品を書く作家を生み出すこともある。本科目では、そのようなすぐれた文芸作品を創造した小説家・詩人の実像を探究する。創作の源泉はどこにあるのかを探り、作品に込められた作家の思想や世界観を明らかにする。また、作品を完成させるまでのプロセスをたどることや、影響を与えた後進の作家たちにも目を配る。作家の全体像を把握することで、その作品が私たちの眼前に新たな相貌のもとに立ち現われることを到達目標とする。
必修	文芸論II-3	○	文芸批評について学ぶ。批評とは、私たち人間が、何かを感じ、かつ考える主体として、この世界（他人や社会を含む）の中に「私」という存在を自覚的に置き直すとする行為であるといえるだろう。それは、既存の知識や理論を無条件に対象にあてはめることなく、また対象の欠点のあげつらいでもなく、対象と自分とのあいだに格別の関係を築くことで、一人の人間が全人的にこの現在の世界と相渉り、生きていく支えとして内部につねにはたつきつづけるような、ある一つの「力」のことをさしている。本科目では、(1)さまざまな動機や問題関心に導かれながら、実りある批評や豊かな批評精神が生成してくる現場を、批評文（狭義の文芸批評には限られない）のアンソロジーの精読を通して実際に追体験し、理解したうえで、(2)今度は、私たち自身が批評行為の担い手、批評の書き手として自分を捉え直していくという、二つのことを目指す。
必修	文芸論II-4	○	ノンフィクションについて学ぶ。これまで国内外で数多くのノンフィクション作品が書かれてきた。スポーツ、事件、評伝、科学、環境問題、紀行など、ジャンルも実にさまざま。では、優れたノンフィクション、感銘を与えるノンフィクションとはどのような要件を備えているのだろうか。この要件を考察し、理解を深めることを学習の到達目標とする。
選択	文芸論II-5	○	論理的に考える・書くことについて学ぶ。論理的に考え、それを文章にするためには、いくつかのコツがある。自分の主張を持つだけでは不十分で、それを読み手に納得させるためには、方法や具体性を意識する必要がある。本科目では、評論や論考を分析的に読んで理解し、それに対して自分なりの見解を述べることを通して、論理的に考え書くためのコツを学びます。論述レポートをどう書けばよいか戸惑っている方をはじめ、「論文研究」や「卒業研究」で評論や論文を書く予定の方にも受講を推奨する。
必修	文芸演習I-1	○	創作初歩。小説や批評やエッセイや論文などといった、各ジャンルの文章を書く前の練習として、すべてに共通する「書き言葉」の基礎を意識し、実際に書いてみよう。身近で具体的な題材を用い、字数を制限された文章を書くことによって、自分がこれまで書いてきた文章を見直し、人に読まれることを意識した文章へと転換をはかることが目的である。原稿用紙に書く際のルールや表記法についての知識が不確かな場合は、(手許に残っているならば)中学、高校時代の「国語便覧」の類を確認しておいてください。また総合教育科目の「論述基礎」のテキスト『アートとしての論述入門』も参考になる。
必修	文芸演習I-2	○	短編小説を書く1。文芸創作の第一歩として、設定が指示されている短編小説を書いてみよう。言ってみれば、「お題」が与えられた小咄です。空想でストーリーを創作することはもちろん大事ですが、そのことに縛られることなく、自らのとりとめのない思い出や経験、どこかで見かけた現実の光景や、人に聞いた話をもとにストーリーをふくらませて構わない。自由に想像の翼を広げて文章を書くことを楽しんでみよう。その短編小説を読み終わったときに、読者がちよつとした驚きを感じたり、ほのぼのとした気分になったり、あるいはまた奇妙な気分に戻ったりすることを執筆の到達目標とする。
選択	文芸演習II-1	○	短編小説を書く2。第三者に「おもしろい」と感じさせる短編小説を書いてください。読者の「おもしろい」を引き出すためには「これが書きたい」という作者の情熱と、自分の書き上げたものを他人の作品であるかのように推敲する冷静さと、どちらも必要だ。推敲する際は内容だけでなく「自分の言葉の選択は本当に合っているか」という意識で辞書も引いてください。作者の視点を持ちながら、おもしろい本にたくさん触れるのも大切です。そして主人公は「自分ではない人」を想像し動かしていくのがおすすめ。でもやっぱり自分を主人公にして書きたいと思ったときは、徹底的に自身を突き放して書くようにしてください。また、見たり聞いたたりしたことをそのまま書いても小説になるわけではない。語り手の“人称”を意識しながら、おもしろくなる工夫をあなたなりに凝らしてみてください。
必修	文芸演習II-2	○	インタビューして書くことを学ぶ。人に会って、話を聞き、その内容を理解する。このシンプルな行為は社会活動の基本ですが、これに「聞き取ったことを、他者に伝えるカタチにする」を加えたものが、新聞・雑誌・テレビなどのインタビューである。また、文芸作品のジャンルの一角にはノンフィクション文学、ルポルタージュ文学、人物評伝などがあるが、これらは一人、あるいは複数の人物から、人生で経験したことや遭遇した事件について詳しく話を聞き出し、それを文章に再構成したものだ。文芸の源泉は、必ずしもフィクション（虚構）やイメージ（想像）だけではありません。人間が経験したすべてが小説の題材となりうるのだ。「私以外の、他の人の経験」という豊富なビッグデータをインタビューで掘り起こすこともまた、文芸創作に結びつく行為なのだ。一定の段取りを踏んでインタビューを行い、その内容をいくつかのコツを理解した上で文章にまとめてみよう。インタビューという実践を通して「その人」の新たな側面を発見する、そして、あなた自身の人間観が変わる、それもこの科目の到達目標である。

必修	文芸演習II-3	○	エッセイを書くことを学ぶ。エッセイは客観的な事実を積み上げて立証する論文とは違って、書き手の主観的な心の動きや個人的な感じ方を徹底して書くことで、物事の魅力を伝えることができる文章ジャンルだ。本科目では、自分の体験や思いを、日記やただの記録の形ではなく、エッセイ作品として仕上げることを目指す。自分のことを知らない読者に想いが伝わる作品にするためには、①自らを客観視して自分が何者かを説明し、②出来事は必要なことだけを取捨選択してわかりやすい順番で説明し、③心の動きを中心に書いていくことがポイントになる。	
必修	論文研究 I-1	○	4年次に履修する「卒業研究」に直結した科目。「論文研究I-1~2」では、「卒業研究」に向けて、各々の研究への入り口となるテーマ選定とその研究方法を、教員とのやりとりを通して確認し、「論文研究II-1~2」への受講準備に備えることを目的とする。本科目の到達目標は、「卒業研究」で取り組む各自のテーマと研究方法を明確にすること。その上で、コース別ではなく、テーマ別クラスでの指導となる「論文研究II-1」以降、どのクラスに進むべきかなどを決定すること。	
必修	論文研究 II-1	○	「論文研究 I-1~2」に引き続き、「論文研究 II-1~2」では、卒業研究で完成させる創作あるいは研究を、段階的に準備する。「論文研究 I-1」と同様に、「論文研究 II-1」でも合評形式で発表を行う。提出された創作・研究に、教員や他の学生が批評を述べ、討論を交わすものである。それによって、創作・研究の土台をより堅固なものとするを目的としている。	
必修	論文研究 I-2	○	4年次に履修する「卒業研究」に直結した科目。本科目では、「論文研究I-1」の際に教員より指示された課題にそってレポートをまとめることと、「論文研究II-1」でのゼミ発表のための各自の「プレ発表資料」を作成する。本科目の到達目標は、「卒業研究」に向けて各々の研究の入り口となるテーマ選定とその研究方法を固めること。	
必修	論文研究 II-2	○	スクーリング科目「論文研究II-1」の合評の対象となる課題の創作あるいは研究を事前に提出してもらおう。これは「論文研究I-2」のレポートの延長として位置付けられるが、執筆の際には「論文研究I-1」の合評での成果を反映させてほしい。「論文研究I-2」に引き続き、創作においても、研究においても、本文だけでなく、構想やねらいを語る文章を書いてもらおう。これは、自らの創作あるいは研究に対して「考察」する姿勢を養うことを目的としている。	
必修	卒業研究 (文芸)	○	「卒業研究」は、自らの研究成果を論文や報告書として仕上げていくために、通常のテキスト科目とは異なる方法で履修する。具体的には、定められた日程により、①3回のレポート提出、②2回の面接指導、③卒業成果物および卒業成果物の要約の提出、④口頭試問を行う。到達目標は、自らの選びとったテーマに即して、丹念に調べ、典拠を明示し、他者の思索の道筋も追いつつ、論旨の明確な論述を完成させること。	
選択	博物館実習1(事前指導)		本科目では、実際に館園実習に臨む「博物館実習2(館園実習)」に先立ち、学芸員の仕事を具体的に把握し、実務的な能力を養うための基礎を学ぶ。多岐にわたる学芸員の仕事内容、博物館(ミュージアム)の運営の現状、作品・資料を取扱うための知識や心構えなどを、講義やグループワークを通じて理解することを旨とする。到達目標は、学芸員として実務に携わる際に必要とされる基礎的知識を習得することである。	
選択	博物館実習2(館園実習)		「博物館実習1(事前指導)」では学芸員の仕事の概略を把握した。それを踏まえて「博物館実習2(館園実習)」では、実際の美術館・博物館で本格的に学芸員の仕事に臨む。実習内容および日数は実習先の館により異なる。学外館で実習を行う場合、近年では美術品や資料の取り扱いについての実践の他にデスクワークとしての文書作りを行う館や、教育普及事業に関する準備作業・実施までを体験させる館もある。本科目の到達目標は、美術館・博物館で実際に行われている仕事に触れ、現場を経験することで、学芸員として職務にあたるために必要な具体的なスキルや知識を習得することである。	
選択	博物館実習3(事後指導)		「博物館実習1(事前指導)」「博物館実習2(館園実習)」を総括しつつ、博物館(ミュージアム)の今後を展望する。情報発信のあり方や、生涯学習社会における社会教育機関としての役割といった観点からこれまでに学んだ知識を整理し、博物館の運営や学芸員の仕事について改めて考えていきたい。学芸員として実際に勤務したり、学芸員資格を活かして社会に貢献するために必要な実践的知識を習得することが、本科目の到達目標である。	
選択	博物館概論(学芸員課程)		博物館(ミュージアム)とは何か。日本の法体系のなかでは社会教育機関のひとつとされているが、そこに至るまでには長い歴史があった。本科目では、博物館・美術館等の存在意義の歴史の変遷を辿り、その上で、現代の館が抱える問題について考察する。本科目の到達目標は、博物館に関する基礎的知識を整理し、専門性の土台となる能力を養うことである。	
選択	博物館経営論(学芸員課程)		博物館の経営・運営には、一般企業を経営・運営する場合とは異なる、特殊な側面がある。たとえば、基本的には営利を主目的とせず、何らかの使命を果たすことを目指して活動がなされる。また、その使命は現在の社会だけにかかわるものではなく、文化の継承や発展も見据え、過去と未来を視野に入れたものでなければならぬ。他方で博物館は、一般企業と同様に、限られた資源を用い、できるかぎり効率的・効果的に経営・運営されることも求められている。なぜならそこには、貴重な公的資金やその他の資源、博物館を支える多くの人々の労力や熱意が投入されているからだ。本科目では、こうした問題を踏まえつつ、社会のなかでの博物館の役割について考察する。本科目の到達目標は、博物館の形態面と活動面における適切な管理・運営について理解し、博物館経営(ミュージアムマネジメント)に関する基礎的能力を養うことである。	

博物館学芸員資格科目	選択	博物館資料論（学芸員課程）	博物館の一連の活動—収集、整理保管、調査研究、展示、教育普及—は、「資料」なくしては成立しない。本科目では、様々な物品が博物館に集められ、総じて博物館資料と呼ばれるようになっていく過程と、資料を活用した博物館活動のあり方を理解する。博物館資料とは何か、何が資料となり得るのか、そしてそれほどのように研究され、社会的に還元されるのか、ということ学習し、「資料」という概念と、資料を通して見た博物館の活動について理解を深める。 本科目の到達目標は、博物館資料の収集、整理保管等に関する理論や方法に関する知識・技術を習得し、また博物館の調査研究活動について理解することを通じて、博物館資料に関する基礎的能力を養うことである。	
	選択	博物館情報・メディア論	博物館における情報・メディアの活用は、コンピューター等の進展に伴う情報技術革新により、ますます重要となっている。そして、各博物館において実践される情報の管理・提供、教育普及などの博物館活動は、広く公共に還元するという点で、地域の社会教育・生涯学習に重要な役割を担うものといえる。本科目では、博物館における情報・メディアの理論について、その活用方法、情報発信、知的財産などの観点から学習する。 本科目の到達目標は、このテキストの学習を踏まえた上で、実際に博物館を見学・調査し、学術的レポートの作成を通して、博物館における情報の意義と活用方法及び情報発信の課題等について理解し、博物館の提供と活用等に関する基礎的能力を養うことである。	
	選択	博物館生涯学習概論	国際化・情報化・高齢化が急速に進む現代社会において、生涯学習の重要性は高まるばかりである。そのような社会のなかで、社会教育施設の一つである博物館（ミュージアム）の学芸員には、生涯学習に対する理解がますます求められるようになっていく。この科目では、生涯学習とは何か、その目的と意義は何であるか、より良い生涯学習社会を実現するためには何が必要かといった点を、地域とも結びつけながら、検証・考察していく。 本科目の到達目標は、生涯学習及び社会教育の意義を理解すること、及び、生涯学習に関する制度、家庭教育・学校教育との関係、専門的職員の役割、学習活動への支援等についての理解を深めることである。	
	選択	博物館教育論	社会教育の場として博物館が果たすべき役割は、年々増加傾向にある。博物館内で来館者に向けて行われる教育普及活動はもちろんのこと、アウトリーチ活動も行われ、学校現場との協力体制を整える必要性も出てきた。さらに生涯学習の多様化により、学校教育以外に幼児から高齢者まで幅広い世代に対応した教育普及事業のニーズの高まりも挙げられる。今や学芸員は、博物館の専門職員でありながらも地域社会における教育指導者として社会貢献することが求められているといえる。それらについて理解を深め、実践的な教育事業について考察する。 本科目ではテキストやフィールドワークを通じて、博物館における教育活動の基盤となる理論や実践に関する知識と方法を習得し、博物館の教育機能に関する基礎的能力を養うことを目的とする。	
	選択	博物館資料保存論	資料の「保存」と「活用」は、基本的には矛盾する行為である。保存のことだけを考えるならば、たとえば紙資料には光を当てないことが最善であろう。しかしそれでは、展覧会を開催して作品を鑑賞してもらおうことも、資料を通して新たな学びを提供することも、調査研究を行って諸学問の探求に寄与することもできない。そこで博物館では、資料を慎重に活用しつつ、同時に、より良好な場外で資料を後世に伝えていくという機能も果たすために、さまざまな方策を採っている。 本科目では、資料を害する諸要因と望ましい保存環境について整理し、博物館が行っている資料を適切に保存するための活動について学習しながら、博物館における資料保存の社会的な意義について考えていく。 本科目の到達目標は、(1)博物館で資料を保存していくことの意義を正しく認識したうえで、收藏や展示のための望ましい環境や、そうした環境を実現するための方法、生物被害や自然災害への対策、運搬の際の注意点、修復・修理の役割など、資料保存に関する基礎的な知識を身につけること、(2)あわせて、それらの知識に基づきながら行われる博物館活動が社会とどういった接点を持つのかを考察し、学芸員の基本的な職業倫理に対する理解を深めることである。	
	選択	博物館展示論	学芸員は、展示を通じて、資料や作品とその展示の意義を正確に、わかりやすく、魅力的に利用者に伝える努力をしなければならない。そのためには、展示に関する様々な知識や応用力が必要である。本科目では、博物館展示の意義と実際について理解し、展示デザインや展示解説などの工夫によってどのように博物館の展示が行われているのかについて、文献による学習と展示見学を通して考察する。 本科目の到達目標は、展示が行われる背景や歴史、展示に用いられているメディア、展示を通じた教育活動など、展示の諸形態に関する理論と方法に関する知識・技術を習得し、学芸員として必要な博物館展示についての基礎的な能力を養うことである。	




(注)

- 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについては、その旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
- 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校（以下「専門学校」という。）の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

## 校地校舎等の図面

- ① 都道府県内における位置関係の図面
- 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,運動場等の配置図
- ④ 校舎の平面図

## &lt;図面色の凡例&gt;

	新設組織となる学科専用
	大学専用 (通学課程・通信教育課程含む)
	附属高校・保育園供用

## 都道府県内における位置関係の図面



# 瓜生山校地へのアクセス

バス停 上終町・学校法人瓜生山学園京都芸術大学前 徒歩 1分  
京都駅より バス利用 50分  
四条河原町より バス利用 30分

## 岩倉グラウンド

所在地 京都市左京区岩倉花園町 608-1



↓ 至 瓜生山キャンパスまで  
バス 10分 4km

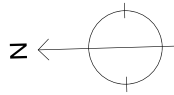
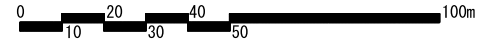


最寄の駅からの距離，交通機関及び所要時間が分かる図面



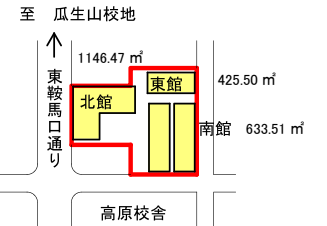
◆岩倉グラウンド 18501.00 m<sup>2</sup> 京都市左京区岩倉花園町 608-1

◆外苑キャンパス校地 4102.16 m<sup>2</sup> 東京都港区北青山 1-32-1

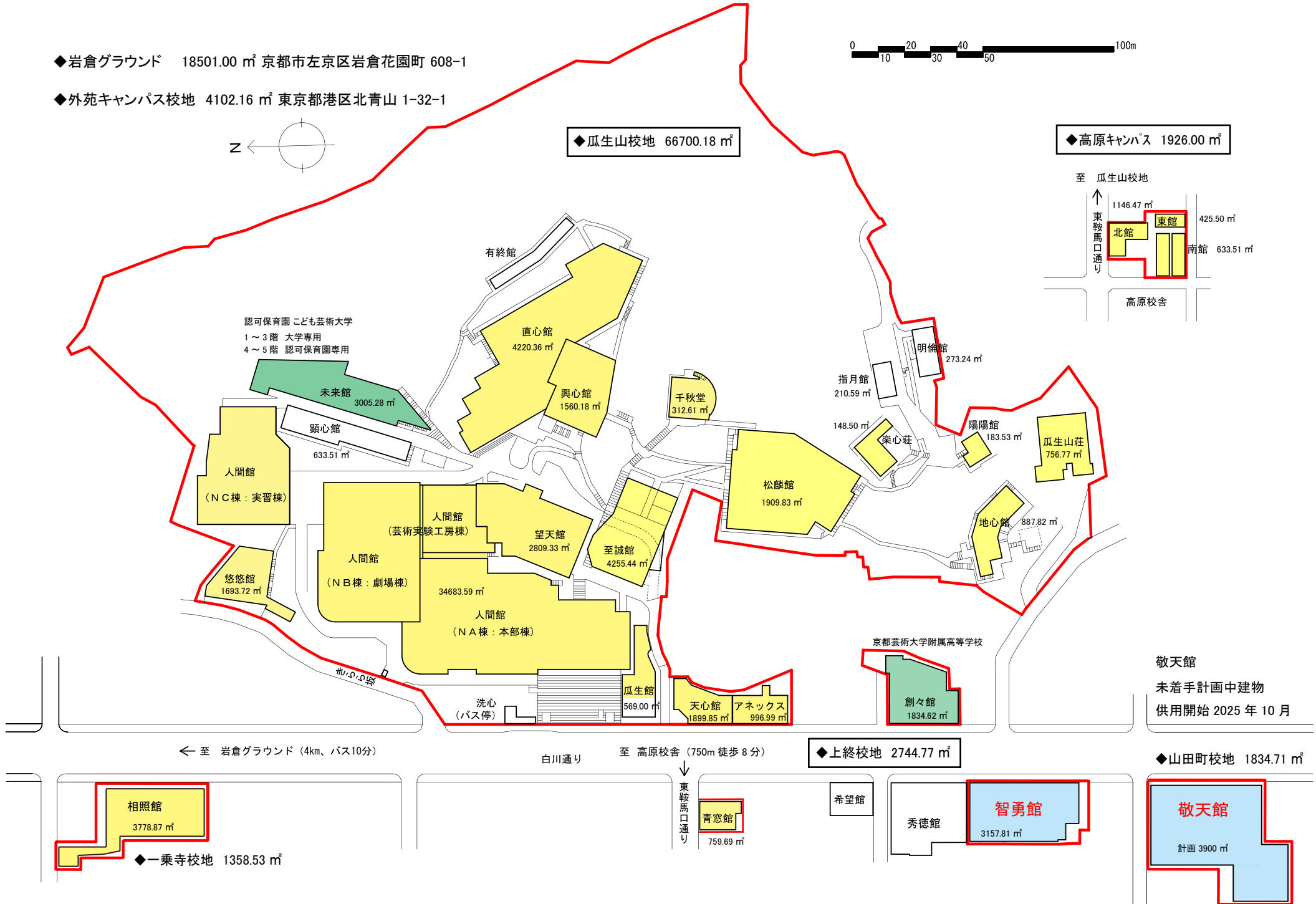


◆瓜生山校地 66700.18 m<sup>2</sup>

◆高原キャンパス 1926.00 m<sup>2</sup>



認可保育園 こども芸術大学  
1～3階 大学専用  
4～5階 認可保育園専用



← 至 岩倉グラウンド (4km、バス10分)

白川通り 至 高原校舎 (750m 徒歩 8分)

◆上終校地 2744.77 m<sup>2</sup>

◆山田町校地 1834.71 m<sup>2</sup>

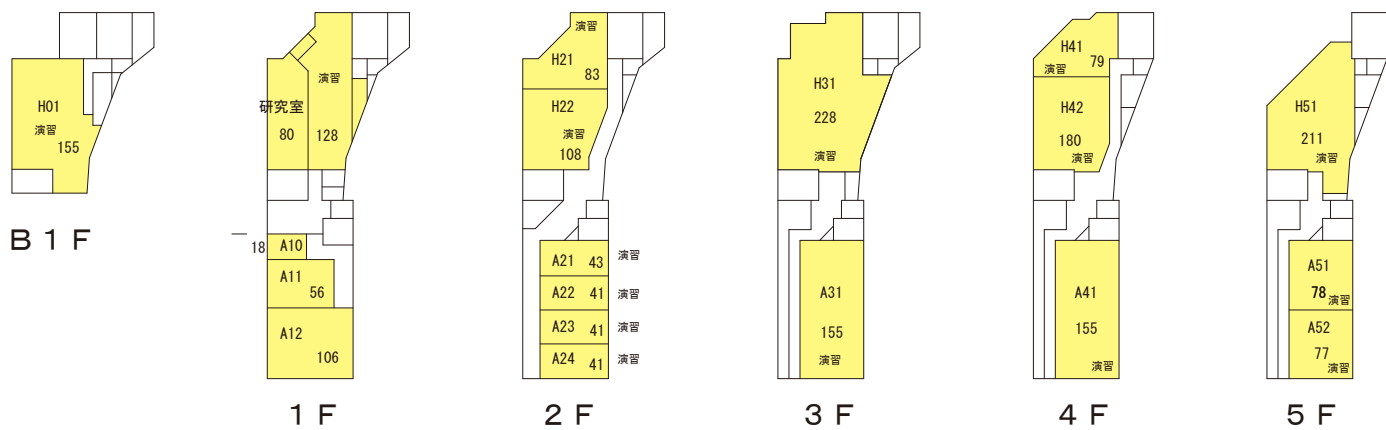
◆一乗寺校地 1358.53 m<sup>2</sup>

校舎・運動場等の配置図

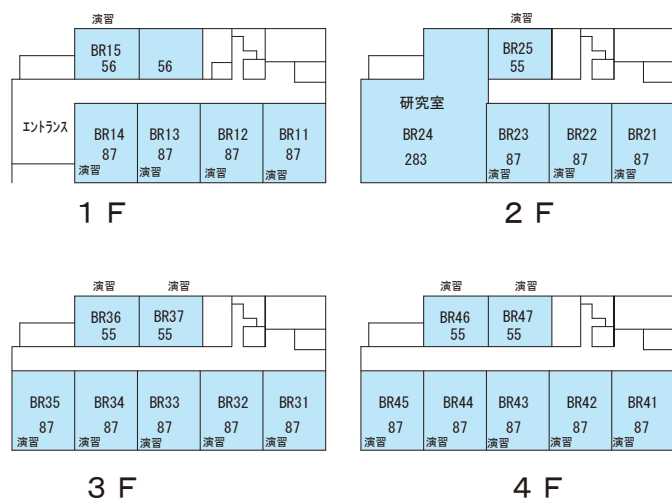
# 天心館 天心館アネックス



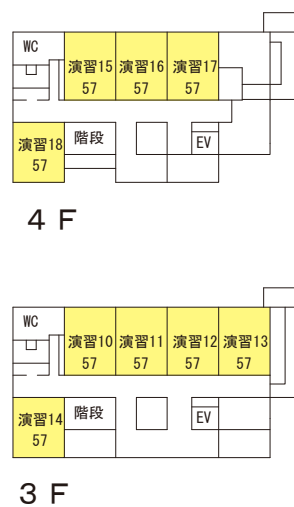
縮尺1/1000



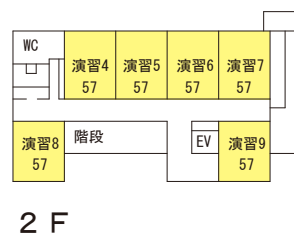
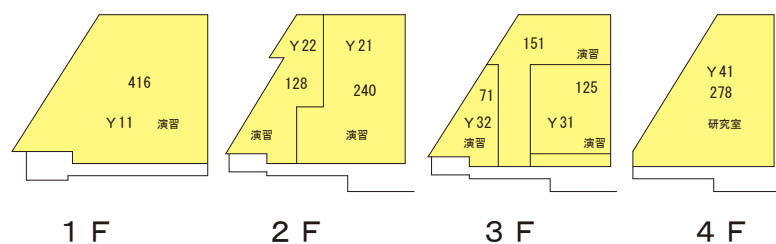
# 智勇館



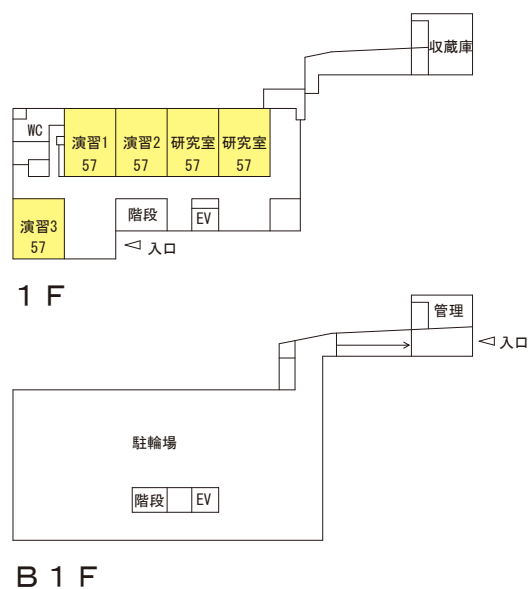
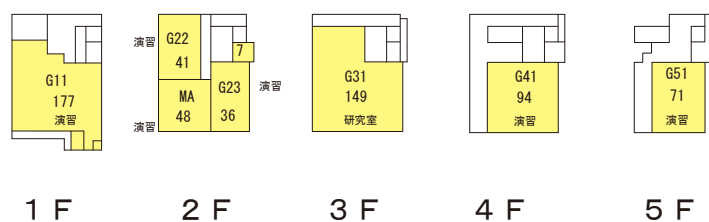
# 相照館



# 悠悠館



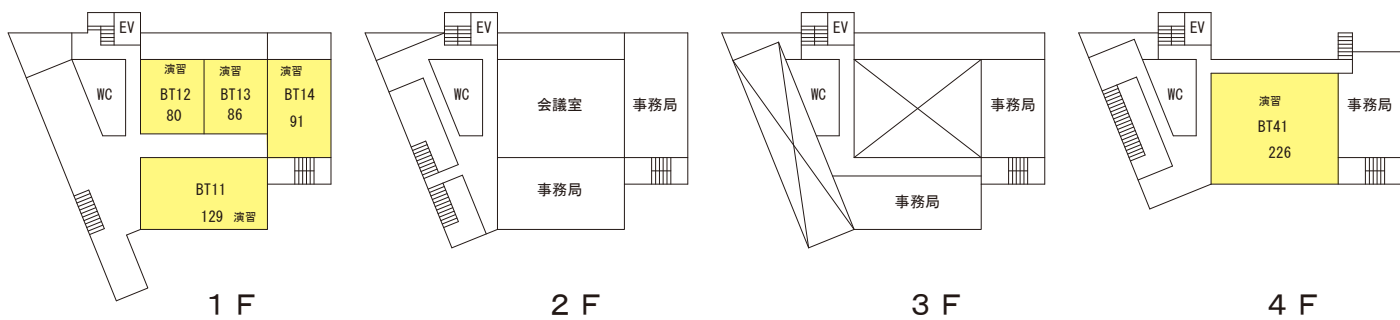
# 青窓館



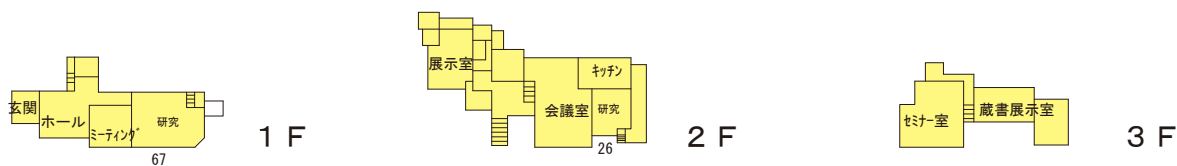
# 望天館



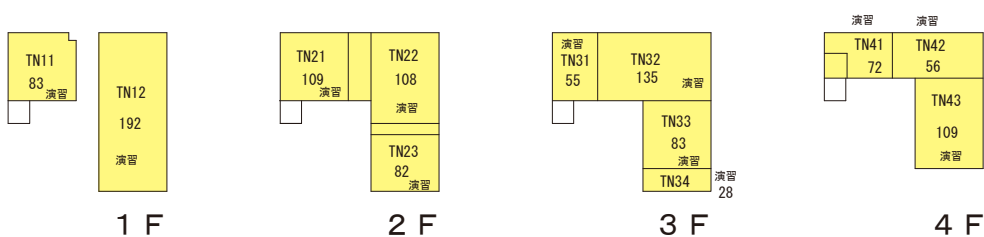
縮尺1/1000



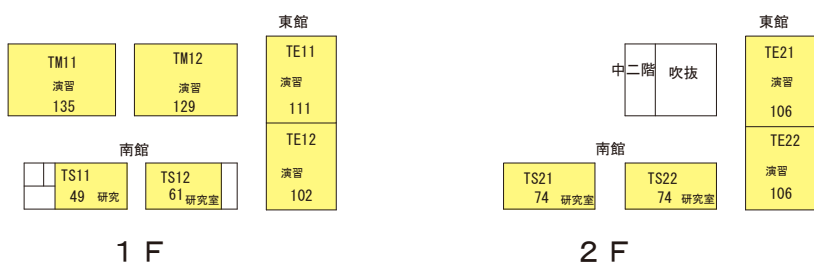
# 瓜生山荘



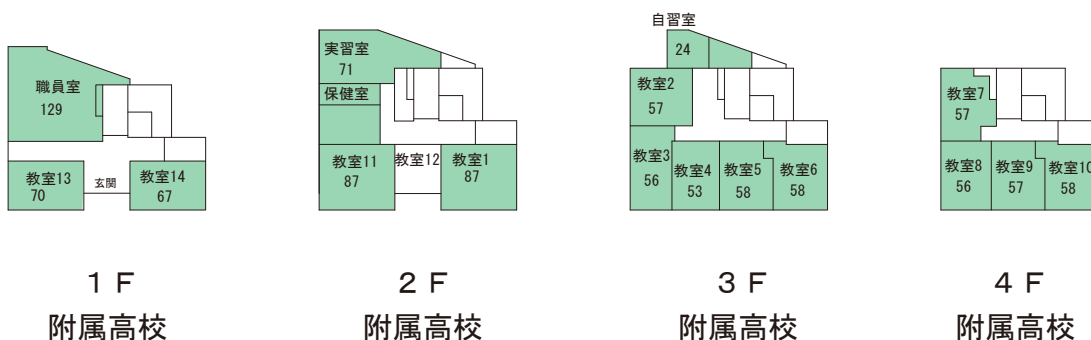
# 高原北館



# 高原南館・高原東館



# 創々館

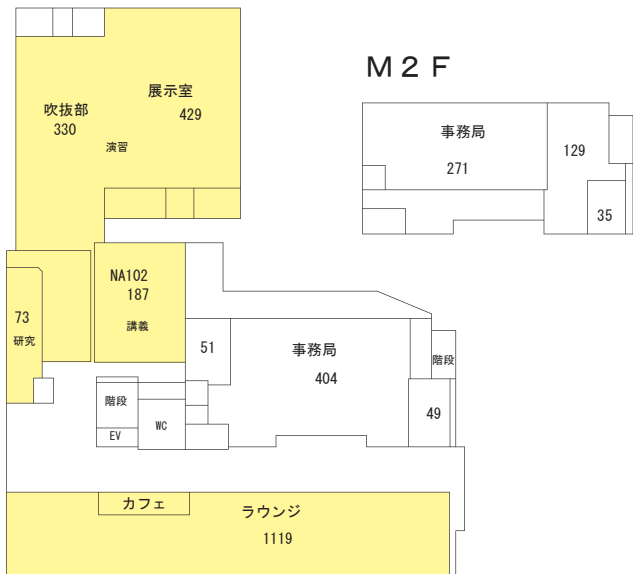


# 人間館 N A 棟



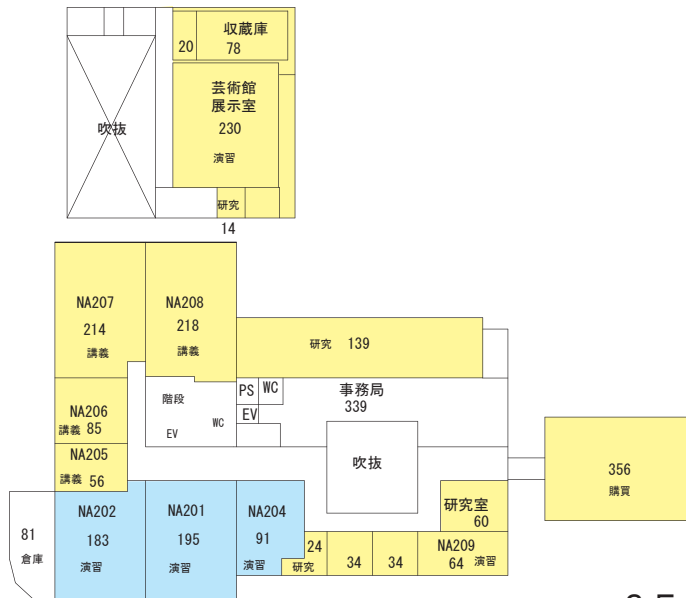
縮尺1/1000

## 芸術実験工房棟

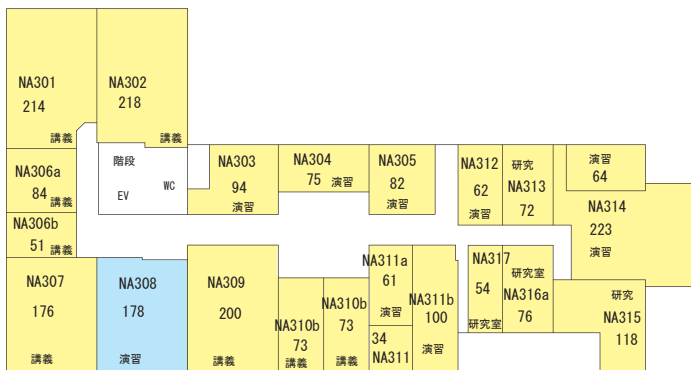


1 F

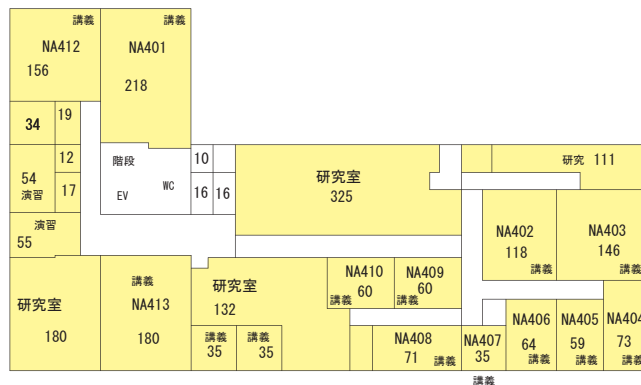
## 芸術実験工房棟



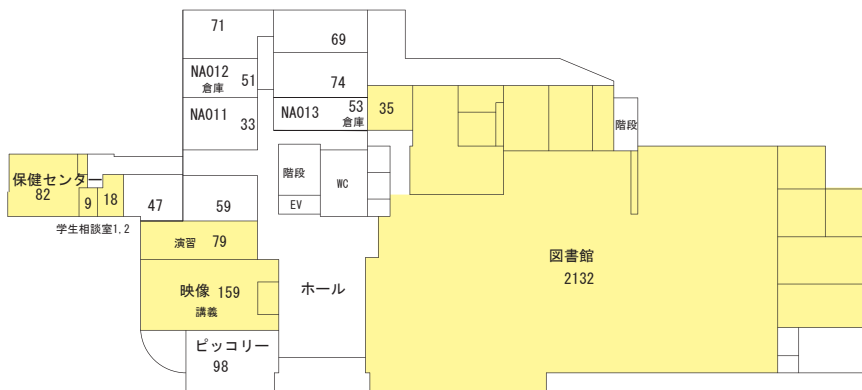
2 F



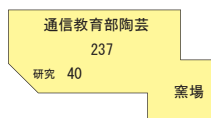
3 F



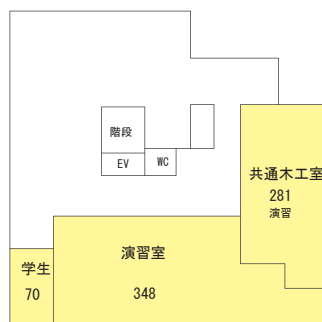
4 F



B 1 F



NB B 2 F



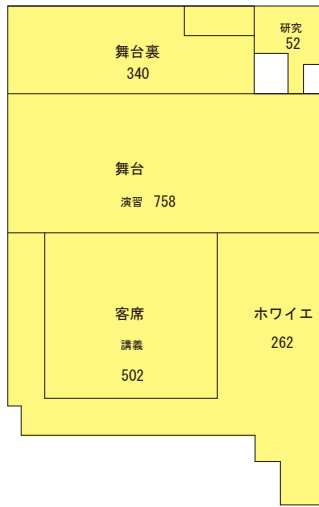
B 2 F

# 人間館 N B 棟

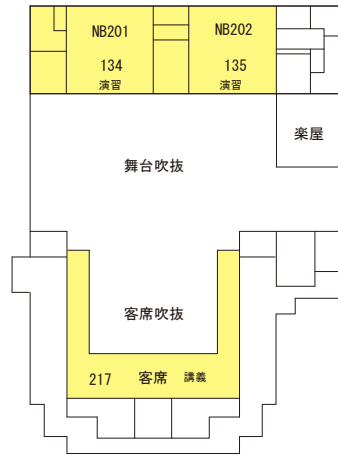


縮尺1/1000

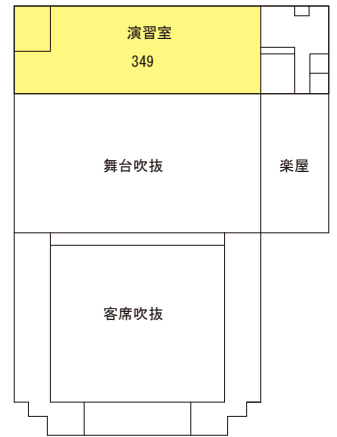
## NB 1 F



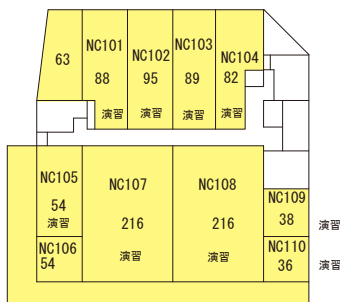
## NB 2 F



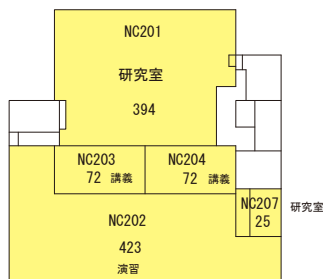
## NB 3 F



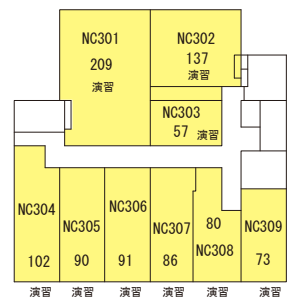
# 人間館 N C 棟



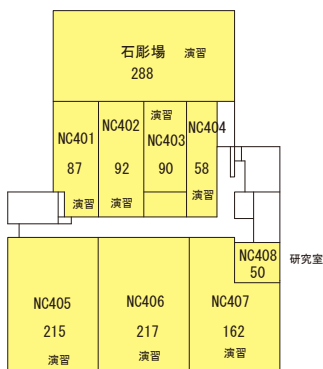
## 1 F



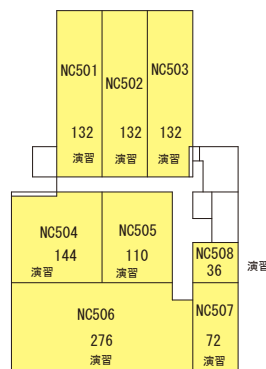
## 2 F



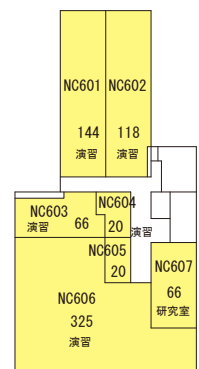
## 3 F



## 4 F

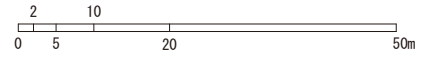


## 5 F

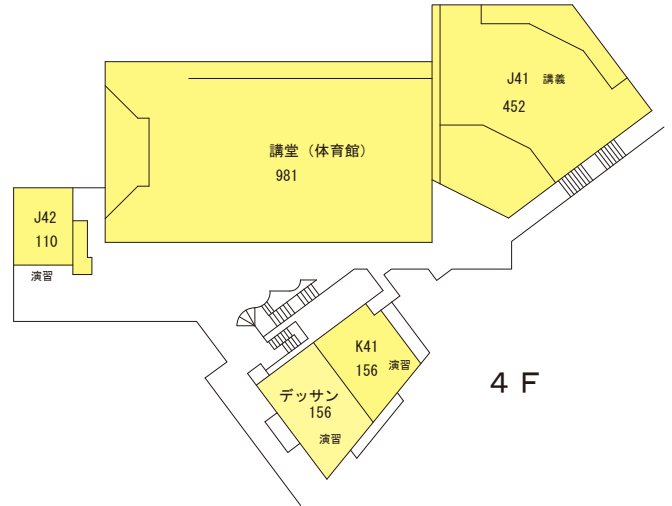
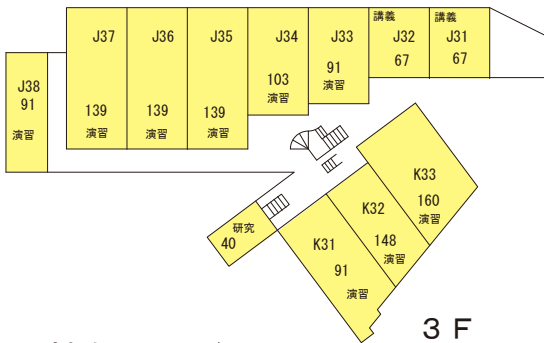
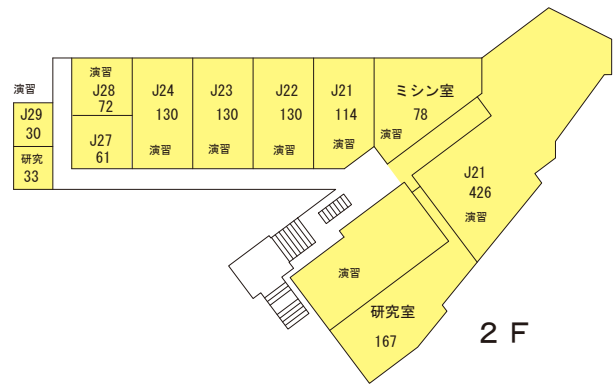
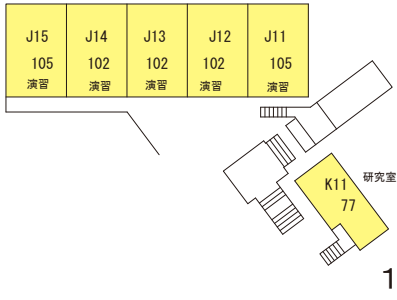


## 6 F

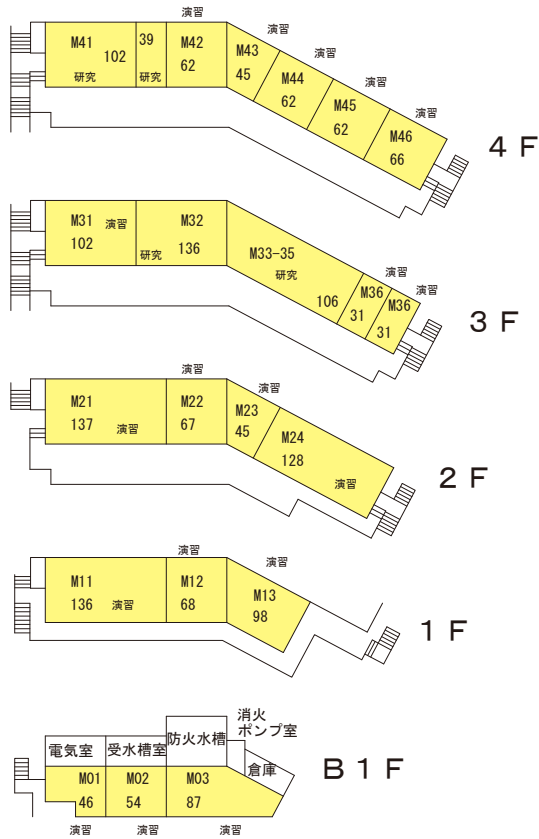
# 直心館



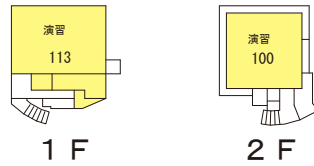
縮尺1/1000



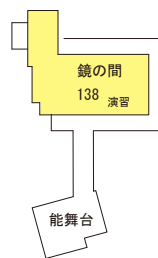
# 松麟館



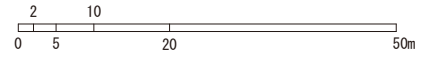
# 千秋堂



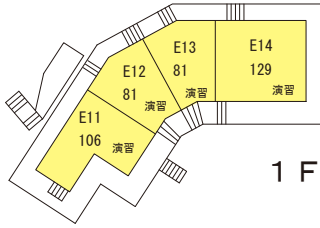
# 楽心荘



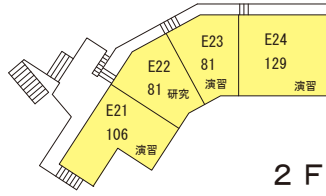
# 地心館



縮尺1/1000

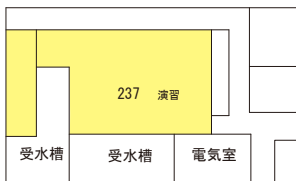


1 F

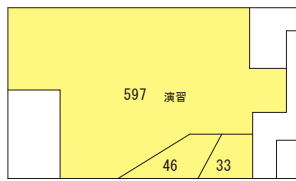


2 F

# 至誠館



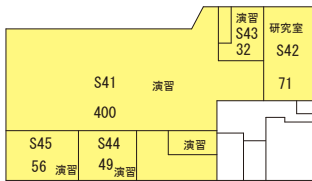
1 F



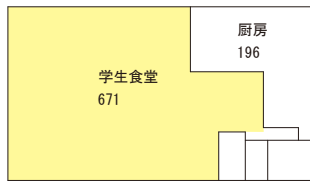
2 F



3 F



4 F

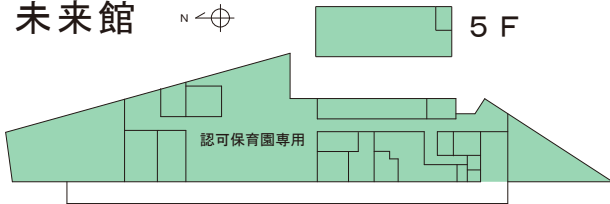


5 F

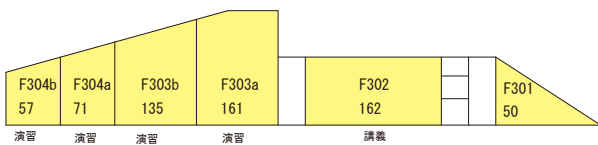


6 F

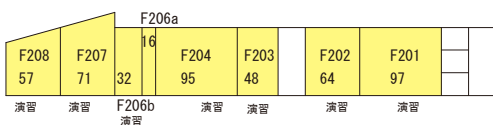
# 未来館



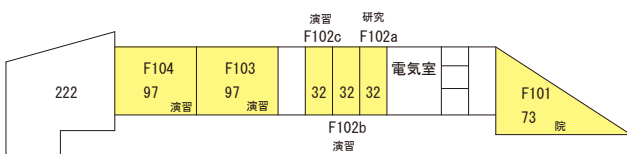
4 F



3 F

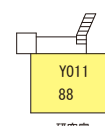


2 F

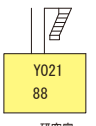


1 F

# 陽陽館



1 F

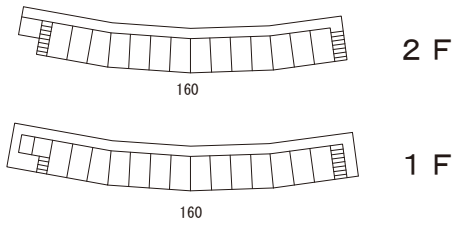


2 F

### 有終館



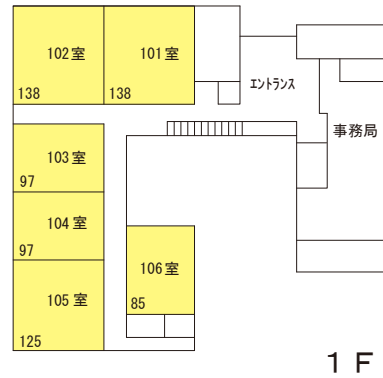
#### クラブボックス



### 外苑キャンパス



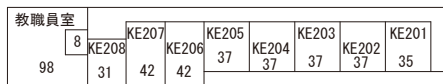
校舎面積 3096.89m<sup>2</sup>



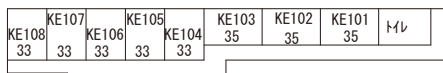
### 顕心館



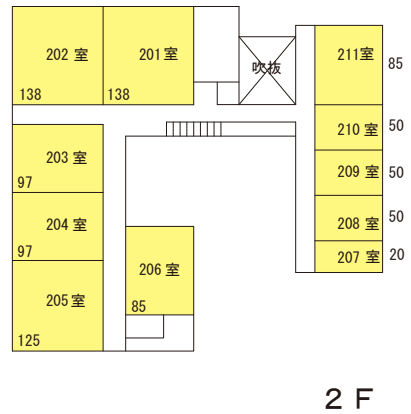
#### 日本語学校



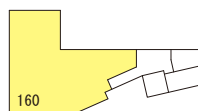
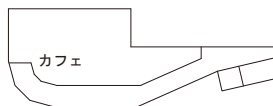
1 F



2 F

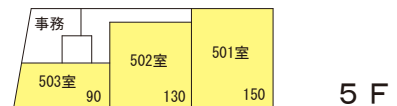


### 瓜生館



### 大阪サテライトキャンパス

校舎面積 466.92m<sup>2</sup>





敬天館

(未着手計画中建物)

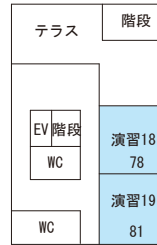
供用開始： 2025年10月

工期： 2024年6月～2025年9月

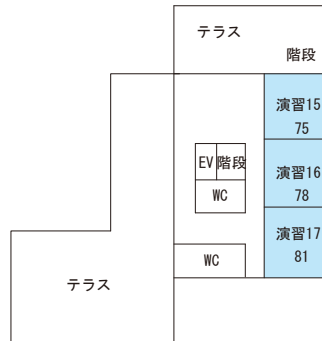
校舎面積： 3900m<sup>2</sup>



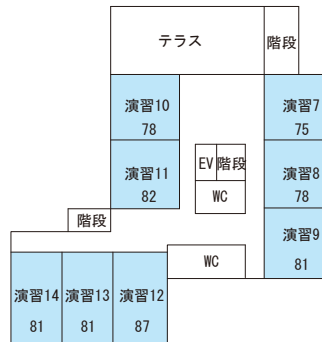
4 F



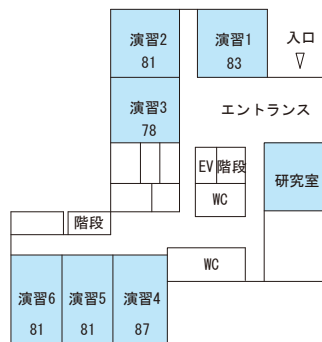
3 F



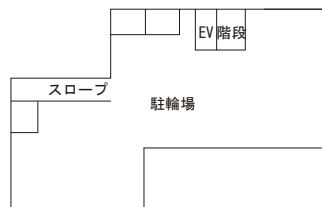
2 F



1 F



B 1 F



## 京都芸術大学学則（案）

### 第1章 総則

（目的および使命）

第1条 京都芸術大学（以下「本学」と云う）は、教育基本法および学校教育法の定めるところに従い、学術の中心として広く知識を授けると共に深く芸術学、デザイン諸学、造形芸術に関する専門の学芸を教授研究し、芸術的感性豊かな社会人の育成を以って、我国芸術文化の復興と発展に寄与することを目的とする。

- 2 学部在教育研究上の目的は、次のとおりとする。
  - (1) 人類が直面する困難な課題を克服する人間の「創造力」と「想像力」を鍛え、社会の変革に役立てることができる人材の育成。
  - (2) 芸術文化を原動力とする新しい文明への展望と人類と自然への深い愛情に満ちた哲学の確立
- 3 学科の人材養成に関する目的は別表3のとおりとする。
- 4 本学は前項の目的を達成するために、教育研究活動等の状況についての点検および評価を行う。

### 第2章 学部、学生定員および修業年限

（学部および学生定員）

第2条 本学において設置する学部および、その学生定員は次のとおりとする。

学部・学科名	入学定員	編入学定員		収容定員
		2年次	3年次	
芸術学部	1,110	0	10	4,460
美術工芸学科	210	0	1	842
キャラクターデザイン学科	200	0	1	802
情報デザイン学科	240	0	1	962
プロダクトデザイン学科	75	0	1	302
空間演出デザイン学科	60	0	1	242
環境デザイン学科	70	0	1	282
映画学科	90	0	1	362
舞台芸術学科	90	0	1	362
文芸表現学科	45	0	1	182
こども芸術学科	30	0	1	122

（修業年限および在学年限）

- 第3条 本学の修業年限は4年とする。
- 2 学生は、8年を超えて在学することはできない。但し、第27条の規定により入学した者は、定められた在学すべき年数の2倍に相当する年数を超えて在学することができない。

### 第3章 学年、学期および休業日

（学年）

第4条 学年は、4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

（学期）

- 第5条 学年を分けて次の2期とする。
- 前期 4月1日から9月30日まで  
後期 10月1日から翌年3月31日まで
- 2 前項に規定する各学期を2つの期間（以下「クォーター」という。）に分けることができる。

- 3 各クォーターの始期及び終期については、別に定める。
- 4 前項の規定に関わらず、学長が必要と認めるときは、前期および後期の期間を変更することができる。

（休業日）

- 第6条 本学における休業日を次のとおり定める。
- 日曜日および国民の祝日に関する法律(昭和23年法律第178号)に規定する休日
- 春季休業日 3月21日から3月31日まで  
夏季休業日 7月31日から9月5日まで  
冬季休業日 12月25日から翌年1月5日まで
- 2 前項の規定にかかわらず、学長は臨時に休業日を設け、または休業日を変更することができる。

（授業日時数）

第7条 削除

### 第4章 教育課程

（開設授業科目およびその単位数）

第8条 本学において開設する芸術教養科目、専門科目、自由選択科目、教職課程に関する科目、学芸員課程に関する科目に関する授業科並びにその単位数は別表1のとおりとする。

※2016年度から2019年度入学生は芸術教養科目に創造学習科目を含む。

（授業の方法）

第9条 授業は、講義、演習、実習もしくは実技のいずれかまたはこれらの併用により行う。

（多様なメディアによる授業）

- 第9条の2 前条の授業は、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることができる。
- 2 前項の授業を、外国において履修させることができる。前項の規定により、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させる場合についても、同様とする。
  - 3 前1項の方法により行う授業は、あらかじめ指定した日時にパソコンその他双方向の通信手段によって行う。
  - 4 前1項の授業の方法により修得し、卒業の要件の単位数に含めることができる単位数は、60単位を超えないものとする。
  - 5 前項の授業を実施する授業科目については、科目一覧表において定める。

### 第5章 履修の方法、学習の評価、課程修了の認定および卒業

（履修の方法）

第10条 本学において開設する授業科目はこれを必修および選択科目とし、履修の方法については本学則に定めるもの他別に定める。

（履修すべき科目の登録）

- 第11条 学生は、所属学科の課程に基づき毎学年度又は毎学期始めにおいて履修する授業科目を登録しなければならない。
- 2 学生は、前項により登録した授業科目以外の授業科目を履修し、また単位を修得することができない。
  - 3 履修登録単位数の上限については別途定める。

(単位修得の認定)

第 12 条 各授業科目の履修を修了した者には認定の上、所定の単位を与える。

2 単位修得の方法は、筆記試験、論文、その他の方法の試験等によるものとし、試験等の方法については別に定める。

(他大学等における授業科目の履修等)

第 12 条の 2 教授会が教育上有益と認めるときは、他の大学または短期大学との協定等にもとづき、学生に当該他大学等の授業を履修させることができる。

2 前項の規定により履修した授業科目について修得した単位については、60 単位を超えない範囲で本学における卒業に必要な単位として認めることができる。

3 前 2 項の規定は、学生が外国の大学または短期大学に留学する場合について準用する。

4 前 3 項の規定に関し、必要な事項は別に定める。

(入学前の既修得単位等の認定)

第 12 条の 3 教授会が教育上有益と認めるときは、学生が本学に入学する前に大学または短期大学において履修した授業科目について修得した単位(科目等履修生制度により修得した単位を含む。)を、本学に入学した後における授業科目の履修により修得したもののみとし、単位を与えることができる。

2 前項により与えることのできる単位数は、編入学、転入学および再入学の場合を除き 30 単位を超えないものとし、前条の 2 第 1 項、第 2 項の規定により、本学において修得したもののみならず単位数と合わせて 60 単位を超えてはならない。

3 前 2 項の規定に関し、必要な事項は別に定める。

(試験等の時期)

第 13 条 試験等の時期は、原則としてクォーター末、学期末または学年末とする。ただし授業科目の担当者が必要と認めるときは臨時に行うことができる。

(試験等の受験資格)

第 14 条 当該授業科目の履修について第 11 条第 1 項に定める時期に登録していない者は、試験を受けることができない。

(追試験)

第 15 条 病気等やむを得ない事情により、試験等を受験できなかったと教授会が認めた者は、追試験を受けることができる。

第 16 条 削除

(学習の評価)

第 17 条 2023 年度入学生までは、試験等の評価は、S、A、B、C、D、F をもって表し、C 以上を合格とする。

2024 年度以降入学生は、試験等の評価は、S、A、B、C、D、F、P、NP をもって表し、S、A、B、C、および P を合格とする。

2 2023 年度入学生までは成績評価の基準は次のとおりとする。

S 90~100 特に優れている

A 80~89 優れている

B 70~79 標準である

C 60~69 合格と認められる最低限の成績である

D 0~59 不合格

F - 評価対象外

3 2024 年度以降入学生は成績評価の基準は次のとおりとする。

S 90~100 学修目標を達成し、めざましい学修成果がみられる

A 80~89 学修目標を達成し、優れた学修成果がみられる

B 70~79 到達目標を達成し、一定の学修成果がみられる

C 60~69 到達目標を概ね達成しているが、さらなる努力が必要である

D 0~59 到達目標を達成していない

F - 評価対象外

P 合格基準に達している

NP 合格基準に達していない

(単位の計算方法)

第 18 条 各授業科目に対する単位の計算方法は次のとおりとする。

1 講義及び演習については、15 時間から 30 時間の授業をもって 1 単位とする。

2 実習、実験、実技については、30 時間から 45 時間の授業をもって 1 単位とする。

3 削除

(卒業の要件)

第 19 条 本学を卒業するためには、学生は 4 年以上在学し、次の 1 号から 4 号により、美術工芸学科、マンガ学科、キャラクターデザイン学科、情報デザイン学科、プロダクトデザイン学科、空間演出デザイン学科、環境デザイン学科、映画学科、舞台芸術学科、文芸表現学科、アートプロデュース学科、こども芸術学科、歴史遺産学科の各学科において 124 単位以上を修得しなければならない。

(1) 創造学習科目・芸術教養科目

40 単位以上 (2015 年度入学生までは外国語必修含む。2018 年度・2019 年度入学生はキャリア創出科目群 6 単位以上を含む。2020 年度以降から 2023 年度入学生までは創造基礎科目群から 3 単位以上を含む。2024 年度以降入学生は必修 2 単位を含む。)

(2) 専門科目

2023 年度入学生までは 60 単位以上 (環境デザイン学科は 2017 年度入学生までは 65 単位以上、2018 年度入学生からは 63 単位以上)

2024 年度以降の入学生は 68 単位以上

(3) 上記いずれかの科目、自由選択科目、特に指定する教職課程に関する科目・博物館学芸員に関する科目、本学が単位互換協定を結ぶ諸機関の科目を 2023 年度入学生までは 24 単位以上、2024 年度以降入学生は 16 単位以上

(4) こども芸術学科については専門科目より 20 単位を上限として創造学習科目・芸術教養科目に算入することができる。

(5) 2024 年度以降入学生からは、卒業時 GPA1.5 以上

(課程修了の認定および学士の学位の授与)

第 20 条 本学に 4 年以上 (第 27 条の規定により入学した者については、定められた在学すべき年数) 在学し、第 19 条に定める単位を修得した者については、教授会の議を経て、学長が卒業を認定し、卒業証書を受け、学士 (芸術) の学位を授与する。

## 第 6 章 資格の取得

### (取得できる資格)

第 21 条 本学で取得できる資格は以下の通りとする。

学部	学科	取得できる資格
芸術学部	美術工芸学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) ※総合造形コース、染織テキスタイルコースは高等学校教諭一種免許状(工芸)も取得可 学芸員資格
	マンガ学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	キャラクターデザイン学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	情報デザイン学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	プロダクトデザイン学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	空間演出デザイン学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	環境デザイン学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	映画学科	学芸員資格
	舞台芸術学科	学芸員資格
	文芸表現学科	学芸員資格
	アートプロデュース学科	高等学校教諭一種免許状(美術)及び中学校教諭一種免許状(美術) 学芸員資格
	こども芸術学科	保育士 社会福祉主事任用資格 幼稚園教諭一種免許状 学芸員資格 児童厚生一級指導員(平成27年度入学生まで)
	歴史遺産学科	高等学校教諭一種免許状(地理歴史)及び中学校教諭一種免許状(社会) 学芸員資格

(資格の取得)

第22条 本学で取得できる資格の要件は以下のとおりとする。

- 本学芸術学部において高等学校教諭一種免許状(美術及び工芸または地理歴史)、中学校教諭一種免許状(美術または社会)を得ようとする者は、第19条に規定する卒業の要件を充足し、かつ教育職員免許法及び同法施行規則に定める科目の単位を修得しなければならない。
- 本学芸術学部において博物館学芸員の資格を取得しようとする者は、第19条に規定する卒業の要件を充足し、かつ博物館法および同法施行規則に定める科目の単位を修得しなければならない。
- 本学芸術学部こども芸術学科において保育士の資格を取得しようとする者は、第19条に規定する卒業の要件を充足し、かつ児童

福祉法施行規則第6条の2第1項3号に定める科目の単位を修得しなければならない。保育士資格に必要な科目については別に定める。

- 本学芸術学部こども芸術学科において社会福祉主事任用資格を取得しようとする者は、社会福祉法に定める科目の単位を修得しなければならない。資格に必要な科目については別に定める。
- 本学芸術学部こども芸術学科において幼稚園教諭一種免許状の資格を取得しようとする者は、教育職員免許法第5条別表第1に基づき、本学学則第19条及び別表1に規定する要件を充足しなければならない。(平成26年度以降入学者を対象とする)
- 本学芸術学部こども芸術学科において児童厚生一級指導員の資格を取得しようとする者は、財団法人児童健全育成推進財団が定める科目の単位を修得しなければならない。資格に必要な科目については別に定める。(平成27年度入学生まで対象)

第7章 入学、休学、退学、転学、転学科、転籍および除籍

(入学の時期)

第23条 入学の時期は毎学年の始めとする。

(入学資格)

第24条 本学に入学することのできる者は、次の各号のいずれかに該当し、かつ本学において実施する入学者選抜試験に合格した者とする。

- 高等学校を卒業した者
- 通常の課程による12年の教育を修了した者
- 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者、又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者
- 文部科学大臣が、高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- 文部科学大臣の指定した者
- 文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験(大学入学資格検定を含む)に合格した者
- 本学において、相当年齢に達し、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められた者

(入学者選抜試験および入学検定料)

第25条 本学に入学を志願する者は、本学所定の書類等に入学検定料35,000円を添えて提出しなければならない。

- 提出の時期、方法、同時に提出すべき書類等については別に定める。
- 前項の規定による手続きを完了した者については別に定めるところにより選考を行う。

(再入学)

第26条 願いにより本学を退学した者、または第37条3号の事由により除籍された者が、退学または除籍後2年以内に再入学を希望するときは、選考の上、学長が入学を許可することがある。

- この場合、退学または除籍前に修得した単位の全部または一部を既に修得したものとして認めることがある。この認定は教授会の議を経て学長が行う。
- 再入学の場合の入学検定料は35,000円とし、その他必要な手続きは別に定める。

(編入学、転入学)

第 27 条 次の各号のいずれかに該当する者で、本学に編入学または転入学を希望する者があるときは、選考のうえ学長が入学を許可することがある。

- (1) 短期大学、高等専門学校を卒業した者
  - (2) 大学を卒業した者
  - (3) 3 年次編入学の場合は大学に 2 年以上、2 年次編入学の場合は大学に 1 年以上在学し、当該大学における卒業に必要な単位のうち、3 年次編入学の場合は 62 単位以上、2 年次編入学の場合は 30 単位以上を修得した者
  - (4) 専修学校の専門課程のうち、文部科学大臣の定める基準を満たすものを修了した者
  - (5) 前各号に掲げる者のほか、法令で定める者
- 2 前項の規定により入学を許可された者の、既に修得した授業科目及び単位数の取り扱い並びに在学すべき年数については、教授会の議を経て、学長が決定する。
- 3 前項の規定に関連した修業年限の短縮は行わない。
- 4 編入学、転入学の場合の必要な手続きは別に定める。

(入学に関する手続き)

第 28 条 本学に入学を許可された者は、指定の期間内に所定の入学金、授業料等納付金、および本学の指定する書類を提出しなければならない。

2 学長は、前項の規定による手続きを完了した者について、入学を許可する。

3 第 1 項の手続きを怠った者には入学許可を取り消すことがある。

(保証人)

第 29 条 入学を許可された者は、保証人を定め、本学の指定する期間内に届け出なければならない。

2 保証人は学生の在学中の一切の事項について責任をもつものとする。

3 保証人は父母または成年の親族等で、独立の生計を営むものとする。

4 保証人を変更したとき、転居したときは直ちに届け出なければならない。

(退学)

第 30 条 退学しようとする者は、その事由を詳記し、保証人連署捺印の上、学長に願い出、その許可を得なければならない。

(転学)

第 31 条 他の大学への転学を希望する者は、保証人連署捺印のうえ、学長に願い出、その許可を得なければならない。

(転学科)

第 32 条 所属する学科から他の学科への転学科を願い出た者については、選考のうえ、学長がこれを許可することがある。

2 転学科の場合に必要な手続きは別に定める。

(転籍)

第 33 条 本学通信教育部への転籍、または通学部への転籍を希望する者は、選考のうえ、学長がこれを許可することがある。

2 転籍の場合に必要な手続きは別に定める。

(休学)

第 34 条 疾病その他やむを得ない事情により 6 ヶ月以上修学することのできない者は、保証人連署の上、学長に休学を願い出、その許可を得なければならない。

2 前項の休学のうち疾病による場合は、医師の診断書を添付しなければならない。

3 休学の期間は 1 年を超えることはできない。ただし、特別の事由があると認められた者にあつては、引き続きさらに 1 年まで延長することができる。

4 休学期間は通算して 2 年を超えることができない。ただし、別途定める事由に限り、通算して 3 年まで延長することができる。

5 休学の期間は在学年数に通算しない。

(復学)

第 35 条 休学期間満了のときまたは休学期間であってもその事由が消滅したときは、学長の許可を得て復学することができる。

(留学)

第 36 条 外国の大学等において学修することを志願する者は、学長の許可を得て留学することができる。

2 第 1 項の許可を得て留学した期間は修業年限に通算する。

3 留学の期間は半年または 1 年とし、これを超えることはできない。但し、特別の事由があると認められた者にあつては、引き続きさらに 1 年まで延長することができる。

4 留学期間は通算して 2 年を超えることはできない。

(除籍)

第 37 条 次の各号の一に該当する者は、教授会の議を経て学長が除籍する。

- (1) 第 3 条に規定する在学年限を超えた者
- (2) 死亡または行方不明の者
- (3) 期間内に授業料等納付金を納付しなかった者

**第 8 章 入学検定料、入学金、授業料、その他の納付金**

(入学金、授業料等納付金)

第 38 条 入学金および授業料等納付金の額は、別表 2 のとおりとする。但し、納付金についてはスライド制とし、毎年改定されるものとする。

2 授業料等納付金は、毎年これを前期、後期に分けて次の期日までに納付しなければならない。

前期 当年度の前期授業開始日まで

後期 当年度の 9 月 20 日まで

3 やむを得ない事由のため授業料等納付金の納付が困難となった者については、願い出により納付期限を延長し、または、分納を許可することがある。

(退学時等の場合の授業料等納付金)

第 39 条 退学もしくは転学した者、除籍された者、退学もしくは停学を命ぜられた者または停学中の者は当該期の授業料等納付金を全額納入しなければならない。

(休学の場合の授業料等納付金)

第 40 条 休学時の授業料等納付金については別に定める。

(留学の場合の授業料等納付金)

第 41 条 留学時の授業料等納付金については別に定める。

(入学検定料、入学金および授業料等納付金の不還付)

第 42 条 既納の入学検定料、入学金および授業料等納付金は、還付しない。

2 第 1 項の特例は別に定める。

## 第 9 章 教職員組織

(教職員)

第 43 条 本学に、学長、教授、准教授、講師、助教、助手、副手、事務職員、技術職員、用務員等の職員を置く。

2 必要と認められた場合は、副学長を置くことができる。

(教職員の職務)

第 44 条 教職員の職務は学校教育法の定めるところによる。

## 第 10 章 教授会

(教授会)

第 45 条 本学に重要な事項を審議するため教授会を置く。

(教授会の構成)

第 46 条 教授会は、学長、教授、准教授および講師をもって組織する。

2 前項の規程にかかわらず、教授会が必要と認めるときは、教授会に助教その他の職員を加えることができる。

(教授会の招集等)

第 47 条 学部長は教授会を招集し、その議長となる。ただし、学部長に事故等あるときは教授会で互選されたものが議長となる。

2 学部長は、教授会の構成員の 3 分の 2 以上から議題を示し要求があった場合には、要求のあった日から 10 日以内に教授会を招集しなければならない。

(教授会の開催)

第 48 条 教授会は、構成員の 2 分の 1 以上の出席がなければ開催することができない。

(審議事項)

第 49 条 教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

- (1) 学生の入学、卒業及び課程の修了
- (2) 学位の授与
- (3) 前 2 号に掲げるもののほか、教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

2 教授会は、前項に規定するもののほか、学長及び学部長がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、及び学長等の求めに応じ意見を述べるができる。

(運営細則への委任)

第 50 条 その他教授会の運営に関し、必要とする事項については別に定める。

## 第 11 章 科目等履修生および外国人留学生

(科目等履修生)

第 51 条 本学において開設する授業科目のうち、1 科目または数科目を

選んで受講を希望する者があるときは、当該科目の授業に支障がないかぎりにおいて選考のうえ科目等履修生として入学を許可することができる。

- 2 受講料は 1 単位につき 20,000 円とし、当該科目を受講する当初に一括して納入するものとする。
- 3 科目等履修生のうち希望する者には試験のうえ単位を与え、成績証明書を交付することができる。
- 4 科目等履修生について必要な事項は別に定める。

(外国人学生)

第 52 条 外国人で本学に入学を希望する者は選考のうえ入学を許可する。

2 外国人学生について必要な事項は別に定める。

## 第 12 章 賞罰

(表彰)

第 53 条 学生として表彰に値する行為があったときは、学長は、教授会の議を経てそのものを表彰する。

(罰則)

第 54 条 本学の学則に違反し、または本学の学生としてあるまじき行為があったときは、学長は、教授会の議を経てその者を懲戒する。

- 2 前項の懲戒は退学、停学および訓告とする。
- 3 前項の退学は、次の各号の一に該当する学生に対して行う。
  - (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
  - (2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
  - (3) 正当の理由がなくして出席常でない者
  - (4) 大学の秩序を乱し、その他学生としての本分に反すると認められる者

## 第 13 章 公開講座

(公開講座の開設)

第 55 条 本学において必要があると認めるときは、公開講座を設けることがある。

## 第 14 章 図書館

(図書館)

第 56 条 本学に図書館を置く。

2 図書館に関し必要な事項は別に定める。

## 第 15 章 研究所

(研究所)

第 57 条 本学に研究所を置く。

2 研究所に関し必要な事項は別に定める。

## 第 16 章 寄宿舎およびその他の厚生補導施設

(寄宿舎)

第 58 条 本学に寄宿舎を置くことができる。

2 寄宿舎に関し必要な事項は別に定める。

(その他厚生補導施設)

第 59 条 本学に厚生補導のための施設として、食堂を置くことができる。

2 食堂の運営に関し必要な事項がある時は別に定める。

## 第 17 章 博物館

(博物館)

- 第 60 条 本学に博物館を置くことができる。
- 2 博物館に関し必要な事項は別に定める。

## 第 18 章 研究生

(研究生)

- 第 61 条 本学に研究生を置くことができる。
- 2 研究生に関して必要な事項は別に定める。

## 第 19 章 通信教育課程

(通信教育課程)

- 第 62 条 本学に通信教育課程を置く。
- 2 通信教育課程に関する必要な事項は別に定める。

## 第 20 章 定型約款

(定型約款)

- 第 63 条 本学則その他諸規則（以下、本約款という。）を、民法第 3 編第 2 章第 1 節第 5 款で定める定型約款とみなす。
- 2 本約款は、民法第 548 条の 4 の規定により、変更することがある。
  - 3 前項の規定により本約款を変更する場合には、本約款を変更する旨及び変更後の本約款の内容並びにその効力発生時期を本学のホームページに記載し、インターネットによる公開の方法により周知する。

## 第 21 章 改廃

(改廃)

- 第 64 条 本学則の改廃については、教授会の議を経て学長が行う。

附 則

平成 23 年 4 月 1 日施行

平成 24 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 25 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 26 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 27 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 28 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 29 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 30 年 4 月 1 日改訂、施行

平成 31 年 4 月 1 日改訂、施行

令和 2 年 4 月 1 日改訂、施行

令和 2 年 4 月 23 日改訂、施行

令和 4 年 4 月 1 日改訂、施行

令和 5 年 4 月 1 日改訂、施行

(募集停止学科にかかわる経過措置)

改訂後の第 2 条の規定にかかわらず、募集を停止する芸術学部マンガ学科は、当該学科に学生が在籍しなくなる日までの間、存続するものとする。

令和 6 年 4 月 1 日改訂、施行

(募集停止学科にかかわる経過措置)

改訂後の第 2 条の規定にかかわらず、募集を停止する芸術学部アートプロデュース学科及び歴史遺産学科は、当該学科に学生が在籍しなくなる日までの間、存続するものとする。

令和 7 年 4 月 1 日改訂、施行

別表1 (2024年度以降の入学生) (案)

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
<b>■芸術教養科目(プロジェクト科目群)</b>			
ことばのワークショップ1		1	
ことばのワークショップ2		1	
創造的工房論1		1	
創造的工房論2		1	
アナログ造形入門		2	
デジタル造形入門		2	
プロジェクト・マネジメント1		1	
プロジェクト・マネジメント2		1	
マンデイ・プロジェクト1		2	
マンデイ・プロジェクト2		2	
クリエイティブ・プロジェクト		4	
社会実装プロジェクト1		2	
社会実装プロジェクト2		2	
社会実装プロジェクト3		2	
社会実装プロジェクト4		2	
プロジェクト入門		1	
プロジェクト研究		1	
プロジェクト・マネジメント実習		2	
プロジェクトゼミ1		2	
プロジェクトゼミ2		2	
<b>■芸術教養科目(キャリア科目群)</b>			
ビジネスポートフォリオ		2	
キャリア研究応用		1	
就職対策特講		1	
ビジネス企画入門		1	
キャリア研究基礎		1	
外国人留学生のキャリア研究		1	
<b>■芸術教養科目(コミュニケーション科目群)</b>			
英語コミュニケーション1		1	
英語コミュニケーション2		1	
英語コミュニケーション3		1	
英語コミュニケーション4		1	
Academic English 1		1	
Academic English 2		1	
留学生・日本の文化と言語1		1	
留学生・日本の文化と言語2		1	
留学生・日本の文化と言語3		1	
留学生・日本の文化と言語4		1	
リーディングスキル1		1	
リーディングスキル2		1	
異文化コミュニケーション		1	
留学生・Advanced Japanese		1	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
中国語圏の文化と言語		1	
朝鮮半島の文化と言語		1	
イタリア語圏の文化と言語		1	
ドイツ語圏の文化と言語		1	
フランス語圏の文化と言語		1	
アラビア語圏の文化と言語		1	
スペイン語圏の文化と言語		1	
英語圏の文化と言語		1	
<b>■芸術教養科目(教養科目群)</b>			
心と身体の健康		1	
生涯スポーツ演習		2	
ウェルネス演習		1	
宗教学概論		1	
文学入門		1	
文化史1		1	
文化史2		1	
経済学基礎		1	
社会学		1	
民俗学1		1	
民俗学2		1	
現代社会概論		1	
日本国憲法1		1	
日本国憲法2		1	
人権教育1		1	
人権教育2		1	
農演習1		2	
農演習2		2	
哲学概論		1	
法学基礎		1	
アカデミックリサーチ		1	
情報リテラシー		1	
生命科学		1	
データサイエンス入門1		1	
データサイエンス入門2		1	
心理学基礎		1	
芸術教養論	1		
アカデミックライティング		1	
国際政治学		1	
考古学1		1	
考古学2		1	
文化人類学特論		1	
歴史学		1	
人文地理学		1	
美学		1	
環境科学		1	
<b>■芸術教養科目(芸術科目群)</b>			

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
工芸デザイン論1		1	
工芸デザイン論2		1	
美術論1		1	
美術論2		1	
美術史1		1	
美術史2		1	
素材論		1	
芸術と心理1		1	
芸術と心理2		1	
表象文化特論		1	
現代アート1		1	
現代アート2		1	
デザイン特別演習1		2	
デザイン特別演習2		2	
芸術基礎演習1		2	
芸術基礎演習2		2	
色彩論1		1	
色彩論2		1	
写真概論		1	
芸術と自然1		1	
芸術と自然2		1	
芸術特別演習1		2	
芸術特別演習2		2	
芸術基礎演習3		2	
芸術と社会		1	
デッサン演習1		2	
デッサン演習2		2	
デッサン演習3		2	
芸術と文化		1	
デザイン概論		1	
京都の美術初歩		1	
西洋の美術初歩		1	
美術解剖学		1	
芸術史講義（日本）1		2	
芸術史講義（日本）2		2	
芸術史講義（日本）3		2	
芸術史講義（日本）4		2	
芸術史講義（アジア）1		2	
芸術史講義（アジア）2		2	
芸術史講義（アジア）3		2	
芸術史講義（アジア）4		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）1		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）2		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）3		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）4		2	
芸術史講義（近現代）1		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
芸術史講義（近現代）2		2	
芸術史講義（近現代）3		2	
芸術史講義（近現代）4		2	
芸術立国論	1		
芸術と倫理		1	
空間論		1	
芸術哲学特論		1	
音と芸術特論		1	
民族音楽		1	
<b>■芸術教養科目(日本文化科目群)</b>			
京都学1		1	
京都学2		1	
日本芸能史1		1	
日本芸能史2		1	
日本芸能史3		1	
日本芸能史4		1	
日本芸能史特論		1	
伝統文化特論		1	
伝統文化演習1邦楽囃子		2	
伝統文化演習2日本舞踊・京舞		2	
伝統文化演習3常磐津・琵琶		2	
伝統文化演習4能・狂言・落語		2	
伝統文化演習5華道・装花		2	
伝統文化演習6煎茶		2	
伝統文化演習7和装		2	
伝統文化演習8水墨画		2	
伝統文化演習9和太鼓		2	
伝統文化演習10演劇		2	
伝統文化演習11茶道		2	
伝統文化演習12茶道		2	
<b>■芸術教養科目(副専攻科目群)</b>			
メディア・テクノロジー概論		2	
メディア・テクノロジー特論1		2	
メディア・テクノロジー特論2		2	
メディア・テクノロジー総合演習		2	
オルタナティブ・アート概論		2	
オルタナティブ・アート特論1		2	
オルタナティブ・アート特論2		2	
オルタナティブ・アート総合演習		2	
ソーシャル・イノベーション概論		2	
ソーシャル・イノベーション特論1		2	
ソーシャル・イノベーション特論2		2	
ソーシャル・イノベーション総合演習		2	
画像研究		2	
音響研究		2	
自然言語研究		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
非言語コミュニケーション研究		2	
アート&テクノロジー		2	
芸術の考古学		2	
芸術資源論		2	
芸術としてのヒップホップ		2	
サステナビリティスタディーズ		2	
グローバルスタディーズ		2	
マネジメント演習		2	
リーダーシッププログラム		2	
<b>■美術工芸学科</b>			
図学		2	
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
芸術文化概論	2		
超域文化論	2		
アート・マネジメント論	2		
工芸概論		2	
文化資源学概論		2	
超域文化特論		2	
キュレーション論		2	
美術工芸基礎1	2		
美術工芸基礎2	2		
美術工芸入門3	2		
表現研究1		2	
表現研究2		2	
領域研究4		2	
領域研究5		2	
美術概論		2	
記録文化論		2	
プロフェッショナル研究	2		
現代社会とアート	2		
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
工芸基礎演習		2	
文化遺産論		2	
世界芸術史	2		
領域研究1	2		
領域研究2		2	
領域研究3	2		
美術工芸入門1	2		
美術工芸入門2	2		
キャリアデザイン研究		2	
日本画入門演習1		2	日本画コース対象

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
日本画入門演習2		2	日本画コース対象
日本画入門演習3		2	日本画コース対象
日本画基礎演習1		2	日本画コース対象
日本画基礎演習2		2	日本画コース対象
日本画基礎演習3		2	日本画コース対象
日本画基礎演習4		2	日本画コース対象
日本画応用演習1		2	日本画コース対象
日本画応用演習2		2	日本画コース対象
油画入門演習1		2	油画コース対象
油画入門演習2		2	油画コース対象
油画入門演習3		2	油画コース対象
油画基礎演習1		2	油画コース対象
油画基礎演習2		2	油画コース対象
油画基礎演習3		2	油画コース対象
油画応用演習1		2	油画コース対象
油画応用演習2		2	油画コース対象
油画応用演習3		2	油画コース対象
染織テキスタイル入門演習1		2	染織コース対象
染織テキスタイル入門演習2		2	染織コース対象
染織テキスタイル入門演習3		2	染織コース対象
染織テキスタイル基礎演習1		2	染織コース対象
染織テキスタイル基礎演習2		2	染織コース対象
染織テキスタイル基礎演習3		2	染織コース対象
染織テキスタイル基礎演習4		2	染織コース対象
染織テキスタイル基礎演習5		2	染織コース対象
染織テキスタイル応用演習		2	染織コース対象
写真・映像入門演習1		2	写真・映像コース対象
写真・映像入門演習2		2	写真・映像コース対象
写真・映像入門演習3		2	写真・映像コース対象
写真・映像基礎演習1		2	写真・映像コース対象
写真・映像基礎演習2		2	写真・映像コース対象
写真・映像基礎演習3		2	写真・映像コース対象
写真・映像基礎演習4		2	写真・映像コース対象
写真・映像基礎演習5		2	写真・映像コース対象
写真・映像応用演習		2	写真・映像コース対象
総合造形入門演習1		2	総合造形コース対象
総合造形入門演習2		2	総合造形コース対象
総合造形入門演習3		2	総合造形コース対象
総合造形基礎演習1		2	総合造形コース対象
総合造形基礎演習2		2	総合造形コース対象
総合造形基礎演習3		2	総合造形コース対象
総合造形基礎演習4		2	総合造形コース対象
総合造形基礎演習5		2	総合造形コース対象
総合造形基礎演習6		2	総合造形コース対象
アートプロデュース入門		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース入門演習1		2	アートプロデュースコース対象

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
アートプロデュース入門演習2		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース基礎1		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース基礎2		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース基礎演習1		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース基礎演習2		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース応用演習1		2	アートプロデュースコース対象
アートプロデュース応用演習2		2	アートプロデュースコース対象
歴史遺産学入門演習		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学基礎演習1		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学基礎演習2		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学基礎演習3		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学基礎演習4		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学応用演習1		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学応用演習2		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学基礎演習5		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
歴史遺産学発展演習		2	文化財保存修復・歴史遺産コース対象
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■キャラクターデザイン学科</b>			
キャラクターデザイン演習1		4	キャラクターデザインコース対象
キャラクターデザイン演習2		4	キャラクターデザインコース対象
ゲームプログラミング1		2	キャラクターデザインコース対象
ゲームプログラミング2		2	キャラクターデザインコース対象
絵画基礎演習		2	
キャラクターデザイン論1	2		
キャラクターデザイン論2	2		
コンテンツプロデュース論		2	
背景表現技法1		2	
背景表現技法2		2	
キャラクター表現技法1		2	・キャラクターデザインコースは、 キャラクターデザイン演習1、キャラ クターデザイン演習2を必修とする。
キャラクター表現技法2		2	
グラフィックデザイン演習1		2	・マンガコースは、 マンガ演習1、マンガ演習2を必修とす る。
グラフィックデザイン演習2		2	
グラフィックデザイン演習3		2	
エフェクトデザイン		2	
ポートフォリオデザイン		2	
キャラクターデザイン論3		2	
キャラクターデザインプロジェクト1		2	
キャラクターデザイン総合演習5		4	
キャラクターデザイン総合演習3		4	
キャラクターデザイン総合演習4		4	
マーケティング基礎		2	
思考法開発		2	
キャラクターデザイン総合演習1	4		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
キャラクターデザイン総合演習2	4		
グラフィックデザイン演習4		2	
キャラクターデザインプロジェクト2		2	
キャラクターデザインプロジェクト3		2	
業界研究・著作権概論		2	
彫刻基礎演習		2	
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
社会探求入門	2		
キャラクターデザイン構想演習		2	
キャラクターデザイン創造演習1	2		
キャラクターデザイン創造演習2	2		
工芸基礎演習		2	
マンガ演習1		4	マンガコース対象
マンガ演習2		4	マンガコース対象
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■情報デザイン学科</b>			
情報デザイン概論	2		
構想基礎1	2		
構想基礎2	2		
進級研究・制作1	2		
企画と構想1	2		
企画と構想2	2		
統合計画		2	
進級研究・制作2	4		
テーマ研究1		2	
テーマ研究2		2	
テーマ研究3		2	
進級研究・制作3	4		
テーマ研究・制作1	2		
テーマ研究・制作2	2		
卒業研究・制作	8		
情報デザイン講義1		2	
情報デザイン講義2		2	
情報デザイン講義3		2	
情報デザイン講義4		2	
デジタルリテラシー1	2		
デジタルリテラシー2	2		
デジタルリテラシー3		2	
デジタルリテラシー4		2	
ベーシックデザイン1	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
ベーシックデザイン2	2		
ゲームクリエイション基礎1		2	ゲームクリエイションコース対象
ゲームクリエイション基礎2		2	ゲームクリエイションコース対象
ゲームクリエイション応用1		2	
ゲームクリエイション応用2		2	
ゲームクリエイション応用3		2	
ゲームクリエイション展開		2	
映像クリエイション基礎1		2	映像クリエイションコース対象
映像クリエイション基礎2		2	映像クリエイションコース対象
映像クリエイション応用1		2	
映像クリエイション応用2		2	
映像クリエイション応用3		2	
映像クリエイション展開		2	
ビジュアルデザイン基礎1		2	ビジュアルデザインコース対象
ビジュアルデザイン基礎2		2	ビジュアルデザインコース対象
ビジュアルデザイン応用1		2	
ビジュアルデザイン応用2		2	
ビジュアルデザイン応用3		2	
ビジュアルデザイン展開		2	
イラストレーション基礎1		2	イラストレーションコース対象
イラストレーション基礎2		2	イラストレーションコース対象
イラストレーション応用1		2	
イラストレーション応用2		2	・映像クリエイションコースは、
イラストレーション応用3		2	映像クリエイション基礎1、映像クリエイ
イラストレーション展開		2	ション基礎2を必修とする。
表現演習1		2	・ビジュアルデザインコースは、
表現演習2		2	ビジュアルデザイン基礎1、ビジュアル
表現演習3		2	デザイン基礎2を必修とする。
表現展開1		2	・ゲームクリエイションコースは、
表現展開2		2	ゲームクリエイション基礎1、ゲームク
表現展開3		2	リエイション基礎2を必修とする。
メディア演習1		2	・イラストレーションコースは、
メディア演習2		2	イラストレーション基礎1、イラスト
メディア演習3		2	レーション基礎2を必修とする。
メディア演習4		2	
メディア演習5		2	
メディア演習6		2	
メディア演習7		2	
メディア演習8		2	
デザイン・スタディ1		2	
デザイン・スタディ2		2	
デザイン・スタディ3		2	
デザイン・スタディ4		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
工芸基礎演習		2	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■プロダクトデザイン学科</b>			
プロダクトデザイン概論	2		<p>・プロダクトデザインコースは、キャリアデザイン応用、プロダクトデザイン基礎、クリエイティブシンキング基礎、造形基礎、造形演習2、製図基礎、造形演習1を必修とする。</p> <p>・クロステックデザインコースは、コンピュータ基礎、スタートアップ思考1、スタートアップ思考2、プランニングベーシック、プレゼンテーションベーシック、コンセプトメイキング、スタートアップ思考3を必修とする。</p>
キャリアデザイン基礎	2		
テーマ研究・制作1	2		
テーマ研究・制作2	2		
表現技法応用1		2	
表現技法応用2		2	
卒業研究・制作	8		
デジタルファブリケーション実習		2	
プログラミング演習		2	
ブランドマーケティング		2	
アプリケーション開発演習		2	
プロジェクト実践演習1		2	
プロジェクト実践演習2		2	
ソーシャルデザイン論		2	
ソフトウェア開発演習		2	
分野別ゼミ1		2	
分野別ゼミ2		2	
分野別ゼミ3		2	
プレゼンテーション演習		2	
マーケティング実践		2	
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
先端科学技術応用		2	
UI/UX1	2		
UI/UX2		2	
表現技法基礎	2		
キャリアデザイン応用		2	
プロダクトデザイン基礎		2	
CMF入門		2	
クリエイティブシンキング基礎		2	
クリエイティブシンキング応用		2	
造形基礎		2	
造形演習1		2	
造形演習2		2	
専門分野別応用1		2	
専門分野別応用2		2	
専門分野別応用3		2	
3DCAD演習1		2	
3DCAD演習2		2	
製図基礎		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
専門分野別入門		2	プロダクトデザインコース対象
プロダクトデザインプロジェクト1		2	プロダクトデザインコース対象
プロダクトデザインプロジェクト2		2	プロダクトデザインコース対象
プロダクトデザインプロジェクト3		2	プロダクトデザインコース対象
プロダクトデザインプロジェクト4		2	プロダクトデザインコース対象
プロダクトデザインプロジェクト5		2	プロダクトデザインコース対象
専門分野別基礎		2	プロダクトデザインコース対象
コンピュータ基礎		2	クロステックデザインコース対象
スタートアップ思考1		2	クロステックデザインコース対象
スタートアップ思考2		2	クロステックデザインコース対象
スタートアップ思考3		2	クロステックデザインコース対象
プランニングベーシック		2	クロステックデザインコース対象
プレゼンテーションベーシック		2	クロステックデザインコース対象
コンセプトメイキング		2	クロステックデザインコース対象
絵画基礎演習		2	クロステックデザインコース対象
彫刻基礎演習		2	クロステックデザインコース対象
工芸基礎演習		2	
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■空間演出デザイン学科</b>			
空間演出デザイン概論1	2		
空間演出デザイン概論2	2		
ラーニングリテラシー1		2	
ラーニングリテラシー2		2	
表現基礎PC1	2		
表現基礎PC2	2		
キャリア研究1	2		
キャリア研究2		2	
キャリア研究3		2	
空間演出企画演習		2	
空間演出基礎1	2		
空間演出基礎2		2	
空間演出1		2	
空間演出2		2	
空間演出3		2	
空間演出総合研究1		2	
空間演出総合研究2	2		
空間デザイン表現基礎		2	空間デザインコース対象
空間デザイン基礎1		2	空間デザインコース対象
空間デザイン基礎2		2	空間デザインコース対象
空間デザイン基礎4		2	空間デザインコース対象
空間デザイン基礎5		2	空間デザインコース対象
SD表現演習1		2	空間デザインコース対象
SD表現演習2		2	空間デザインコース対象

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
SD表現演習3		2	空間デザインコース対象
空間デザイン応用演習1		2	空間デザインコース対象
空間デザイン応用演習2		2	空間デザインコース対象
空間デザイン応用演習3		2	
空間デザイン応用演習4		2	空間デザインコース対象
空間デザイン研究1		2	空間デザインコース対象
空間デザイン研究2		2	空間デザインコース対象
ファッションデザイン表現基礎		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン造形演習1		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン造形演習2		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン基礎1		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン基礎2		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン基礎4		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン基礎5		2	ファッションデザインコース対象
FD表現演習1		2	ファッションデザインコース対象
FD表現演習2		2	ファッションデザインコース対象
FD表現演習3		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン応用演習1		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン応用演習2		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン応用演習3		2	
ファッションデザイン応用演習4		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン研究1		2	ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン研究2		2	ファッションデザインコース対象
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
工芸基礎演習		2	
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■環境デザイン学科</b>			
前近代建築史	2		
近代建築史	2		
環境デザイン論初歩	2		
建築一般構造1	2		
建築一般構造2	2		
建築計画論	2		
まちづくり計画論	2		
環境デザイン論1	2		
環境デザイン論2		2	
環境デザイン論3		2	
構造力学	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
環境工学	2		
建築材料学	2		
建築法規	2		
建築積算・施工	2		
建築設備学	2		
構造計画	2		
ランドスケープ計画論		2	
環境デザイン基礎1		4	
環境デザイン基礎2	4		
環境デザイン基礎3		4	
環境デザイン基礎4	4		
環境デザイン1		4	
環境デザイン2	4		
環境デザイン3	4		
PC・CAD初歩		2	
環境計画	4		
過程設計1		2	
過程設計2		2	
環境デザイン研究1	2		
環境デザイン研究2		2	
CAD1		2	
CAD2		2	
庭園演習		2	
環境デザイン概論	2		
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
工芸基礎演習		2	
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■映画学科</b>			
映画概論1	2		
映画概論2	2		
作品研究特論		2	
作品研究1		2	
作品研究2		2	
作品研究3		2	
映像と社会1		2	
映像と社会2		2	
デジタル基礎		2	
キャリアプランニング1		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
キャリアプランニング2	2		
映画制作入門1	2		
映画制作入門2	4		
映画制作入門3		4	
作品研究入門1	2		
作品研究入門2		2	
演技入門1		2	
演技入門2		2	
プロデュース演習1		2	
プロデュース演習2		2	
映画表現探究1		2	
映画表現探究2		2	
映画表現探究3		2	
映画表現探究4		2	
演技・演出1		2	
演技・演出2		2	
演技・演出3		2	
演技基礎1		2	
演技基礎2		2	
演技応用1		2	
演技応用2		2	
プリプロダクション1	2		
プリプロダクション2	2		
映画表現基礎1		2	
映画表現基礎2		2	
作品研究基礎1		2	
作品研究基礎2		2	
映画表現応用1		2	
映画表現応用2		2	
フィールドワーク1		2	
フィールドワーク2		2	
短編演習1		4	
短編演習2		2	
映画総合演習1	2		
映画総合演習2	4		
映画総合演習3	2		
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■舞台芸術学科</b>			
作品研究入門1	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
作品研究入門2	2		
作品研究1		2	
作品研究2		2	
作品研究3		2	
作品研究4		2	
公演準備演習1		2	
公演準備演習2		2	
公演演習		4	
公演準備演習基礎	2		
ミュージカル演習入門1		2	
ミュージカル演習入門2		2	
ミュージカル演習入門3		2	
ミュージカル演習入門4		2	
舞台芸術・総合演習1	2		
舞台芸術・総合演習2	2		
舞台芸術リテラシー	2		
舞台劇場入門	2		
演技・演出入門1	2		
演技・演出入門2	2		
演技・演出入門3	2		
舞台美術・大道具入門		2	
舞台監督・映像入門	2		
舞台デザインDX入門	2		
舞台照明入門		2	
舞台音響入門		2	
舞台衣装・小道具・制作入門		2	
舞台芸術ブランニング	2		
舞台デザイン基礎研究1	2		
舞台デザイン基礎研究2	2		
演技・演出基礎1	2		
演技・演出基礎2	2		
ミュージカル演習基礎1		2	
ミュージカル演習基礎2		2	
舞台デザイン専攻研究応用1		2	
舞台デザイン専攻研究応用2		2	
ミュージカル演習応用		2	
舞台作品特講・劇作		2	
リサーチ・スタディ1	2		
リサーチ・スタディ2		2	
リサーチ・スタディ3		2	
キャリアデザイン	2		
舞台デザイン専攻社会実装		2	舞台デザインコース対象
舞台デザイン専攻研究発展1		2	舞台デザインコース対象
舞台デザイン専攻研究発展2		2	舞台デザインコース対象
先端・舞台デザイン研究		2	舞台デザインコース対象
演技表現演習1		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
演技表現演習2		2	
演技表現演習3		2	演技・演出コース対象
演技表現演習4		2	演技・演出コース対象
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■文芸表現学科</b>			
百讀1	2		
百讀2	2		
百讀3	2		
百讀4		2	
文芸表現入門	2		
文芸表現基礎	2		
文芸表現応用1	2		
文芸表現応用2	2		
文芸メソッド1	2		
文芸メソッド2	2		
文芸論1		2	
文芸論2		2	
文芸論3		2	
文芸論4		2	
文芸論5		2	
文芸論6		2	
文芸論7		2	
ライターズ・セミナー		2	
出版編集論1		2	
出版編集論2		2	
出版編集論3		2	
ビジュアルデザイン論1		2	
ビジュアルデザイン論2		2	
メディア演習基礎		2	
文芸創作ワークショップ1		2	
文芸創作ワークショップ2		2	
文芸創作ワークショップ3		2	
文芸創作ワークショップ4		2	
文芸創作ワークショップ5		2	
文芸創作ワークショップ6		2	
文芸と社会1		2	
文芸と社会2		2	
文芸と社会3		2	
文芸総合演習1	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
文芸総合演習2	2		
文芸総合演習3	2		
文芸総合演習4	2		
文芸総合演習5	2		
文芸表現発展	2		
文芸概論		2	
メディア演習応用1		2	
メディア演習応用2		2	
メディア演習発展		2	
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	
学科特殊演習4		2	
<b>■こども芸術学科</b>			
発達心理学	2		
社会福祉		2	
こども家庭福祉		2	
保育原理	2		
教育者論	2		
カリキュラム論	2		
社会的養護(理論)		2	
こどもの保健		2	
教育原理	2		
特別支援教育概論	2		
保育・教職実践演習(幼稚園)		2	
展覧会デザイン		2	
コンピュータ演習		2	
乳児保育(実践)		1	
社会的養護(実践)		1	
こどもの食と栄養		2	
音楽とあそび1		2	
音楽とあそび2		2	
マテリアル・プラクティス1	2		
マテリアル・プラクティス2	2		
マテリアル・プラクティス3	2		
マテリアル・プラクティス4		2	
マテリアル・プラクティス5		2	
教育相談		2	
保育内容(環境)	2		
保育内容(表現1)	2		
保育内容(表現2)	2		
保育内容(健康)	2		



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
保育内容（人間関係）	2		
保育内容（言葉）	2		
保育内容総論	2		
幼児理解	2		
教育制度論	2		
教育方法の理論と実践	2		
幼稚園教育実習指導1		1	
幼稚園教育実習指導2		1	
教育実習1		2	
教育実習2		2	
保育実習指導1(保育所)		1	
保育実習指導1(施設)		1	
保育実習指導2(保育所)		1	
保育実習指導3(施設)		1	
保育所実習1		2	
保育所実習2		2	
施設実習1		2	
施設実習3		2	
専門英語		2	
保育・教育基礎実習		1	
こども家庭支援論		2	
こども家庭支援の心理学		2	
こどもの健康・安全		1	
乳児保育(理論)		2	
子育て支援論		1	
こどもと健康		1	
こどもと人間関係		1	
こどもと環境		1	
こどもと言葉		1	
こどもと表現1		1	
こどもと表現2		1	
マテリアルとあそび1	2		
マテリアルとあそび2	2		
マテリアルとあそび3		2	
音・歌あそび		2	
マテリアルとデザイン1		2	
マテリアルとデザイン2		2	
マテリアルとデザイン3		2	
スポーツ実技		1	
進級研究・制作1	2		
進級研究・制作2	4		
進級研究・制作3	4		
卒業研究・制作	8		
学科特殊演習1		2	
学科特殊演習2		2	
学科特殊演習3		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
学科特殊演習4		2	
<b>■自由選択科目</b>			
特殊演習1		2	
特殊演習2		2	
特殊演習3		2	
特殊演習4		2	
特殊講義1		2	
特殊講義2		2	
特殊講義3		2	
特殊講義4		2	
特殊講義5		2	
特殊講義6		2	
特殊講義7		1	
特殊講義8		1	
国内現地研修1		2	
国内現地研修2		2	
国内現地研修3		2	
国内現地研修4		2	
国内現地研修5		2	
国内現地研修6		2	
海外現地研修(異文化) 1		2	
海外現地研修(異文化) 2		2	
海外現地研修(語学) 1		2	
海外現地研修(語学) 2		2	
海外現地研修(特殊) 1		2	
海外現地研修(特殊) 2		2	
国語入門1		1	
国語入門2		1	
数学入門1		1	
数学入門2		1	
数学基礎1		1	
数学基礎2		1	
キャリア・インターンシップ1		1	
キャリア・インターンシップ2		1	
キャリア・インターンシップ3		2	
リアルワーク・プロジェクト1		2	
リアルワーク・プロジェクト2		2	
リアルワーク・プロジェクト3		2	
リアルワーク・プロジェクト4		2	
リアルワーク・プロジェクト5		2	
リアルワーク・プロジェクト6		2	
リアルワーク・プロジェクト7		2	
リアルワーク・プロジェクト8		2	
ウルトラ・プロジェクト1		2	
ウルトラ・プロジェクト2		2	
ウルトラ・プロジェクト3		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
ウルトラ・プロジェクト4		2	
<b>■教職課程に関する科目</b>			
教師論		2	
教育原理		2	
教育心理学		2	
特別支援教育概論		2	
教育制度論		2	
教育課程論		2	
道德教育の理論と実践		2	
特別活動及び総合的な学習の時間の指導法		2	
生徒・進路指導論		2	
教育相談		2	
美術科教育法1		2	
美術科教育法2		2	
美術科教育法3		2	
美術科教育法4		2	
教育実習		5	
教職実践演習		2	
教育方法（通信情報技術の活用含む）		2	
<b>■学芸員課程に関する科目</b>			
博物館概論		2	
博物館資料論		2	
博物館経営論		2	
博物館情報・メディア論		2	
博物館教育論		2	
生涯学習概論		2	
博物館実習1		2	
博物館実習2		1	
博物館資料保存論		2	
博物館展示論		2	

別表1 (2020年度～2023年度の入学生)

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
<b>■芸術教養科目</b>			
クリエイティブワークショップI		3	
クリエイティブワークショップII		5	
百科学		2	
ことばとコミュニケーションI		1	
ことばとコミュニケーションII		1	
英会話I		2	
英会話II		2	
英会話III		2	
Academic English		2	
Academic EnglishII		2	
フランスの文化と言語		2	
中国の文化と言語		2	
ドイツの文化と言語		2	
日本の文化と言語I		2	
日本の文化と言語II		2	
日本の文化と言語III		2	
日本の文化と言語IV		2	
心と身体の健康I		1	
心と身体の健康II		1	
体育実技I		2	
体育実技II		1	
体育実技III		1	
宗教学I		1	
宗教学II		1	
文学I		1	
文学II		1	
芸術史I		2	
芸術史II		2	
芸術史III		2	
芸術史IV		2	
デザイン論I		2	
美術論		2	
美術史		2	
文化史		2	
京都学I		2	
京都学II		2	
日本芸能史I		2	
日本芸能史II		2	
学際領域特講I		2	
学際領域特講II		2	
学際領域特講III		2	
学際領域特講IV		2	
学際領域特講V		2	
学際領域特講VI		2	
学際領域特講VII		2	
学際領域特講VIII		2	
素材論I		1	
素材論II		1	
政治学		2	
経済学I		1	
経済学II		1	
社会学基礎I		1	
社会学基礎II		1	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
社会学II		2	
民俗学		2	
現代社会論I		1	
現代社会論II		1	
芸術と心理		2	
表象文化論I		1	
表象文化論II		1	
日本文化論I		1	
日本文化論II		1	
言語文化論I		1	
言語文化論II		1	
日本国憲法		2	
人権教育		2	
デッサン特殊演習I		1	
デッサン特殊演習II		1	
現代アート入門I		1	
現代アート入門II		1	
農演習I		2	
農演習II		2	
芸術特別演習I		2	
芸術特別演習II		2	
芸術特別演習III		2	
芸術特別演習IV		2	
芸術特別演習V		2	
色彩論I		1	
色彩論II		1	
写真論I		1	
写真論II		1	
哲学I		1	
哲学II		1	
情報学I		1	
情報学II		1	
自然と芸術		2	
数学基礎II		2	
数学基礎III		2	
日本語論述基礎I		1	
日本語論述基礎II		1	
日本語表現基礎I		1	
日本語表現基礎II		1	
国語基礎I		1	
国語基礎II		1	
法学I		1	
法学II		1	
キャリア研究実践		2	
就職対策特講		1	
学際領域演習I		2	
学際領域演習II		2	
キャリア英語基礎		2	
キャリア英語応用		2	
数学基礎I		2	
ビジネス企画入門I		1	
創造的工房論		2	
ウルトラトライアル		2	
リーディングスキル		2	
韓国の文化と言語		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
イタリアの文化と言語		2	
プロジェクト探究I		2	
プロジェクト探究II		2	
プロジェクト探究III		2	
プロジェクト探究IV		2	
プロジェクト探究V		2	
プロジェクト探究VI		2	
プロジェクト探究VII		2	
プロジェクト探究VIII		2	
キャリア研究基礎		1	
伝統文化特講		1	
社会科学入門		1	
リサーチ&リテラシー入門		1	
情報リテラシー論		1	
デッサン演習基礎		1	
デッサン演習入門		1	
知覚心理学		1	
芸術数学入門		1	
自然科学入門		1	
人文学入門		1	
デザイン入門		1	
京都の美術入門		1	
西洋の美術入門		1	
異文化コミュニケーションI		2	
異文化コミュニケーションII		2	
京都学特講		1	
知財特講		2	
英語基礎		2	
伝統文化論		1	
経営学		1	
美術解剖学		1	
生命論I		1	
技術史・技術論I		1	
サイエンスアート基礎		1	
データサイエンス入門		1	
メディアアート論		1	
心理学I		1	
先端科学芸術論		1	
中東の文化と言語		2	
現代ヘルスケア論		1	
写真論特講		1	
地域文化論I		1	
地政学		1	
芸術史講義（日本）I		2	
芸術史講義（日本）II		2	
芸術史講義（日本）III		2	
芸術史講義（日本）IV		2	
芸術史講義（アジア）I		2	
芸術史講義（アジア）II		2	
芸術史講義（アジア）III		2	
芸術史講義（アジア）IV		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）I		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）II		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）III		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）IV		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
芸術史講義(近現代) I		2	
芸術史講義(近現代) II		2	
芸術史講義(近現代) III		2	
芸術史講義(近現代) IV		2	
伝統文化演習I		1	
伝統文化演習II		1	
伝統文化演習III		1	
伝統文化演習IV		1	
伝統文化演習V		1	
伝統文化演習VI		1	
伝統文化演習VII		1	
伝統文化演習VIII		1	
伝統文化演習IX		1	
伝統文化演習X		2	
伝統文化演習XI		2	
<b>■美術工芸学科</b>			
美術工芸史I		2	
美術工芸史II		2	
美術工芸史III		2	
美術工芸史IV		2	
美術概論I	2		
美術概論II		2	
美術各論	2		
工芸概論I	2		
工芸概論II		2	
工芸各論	2		
表現研究II		2	
表現研究I		2	
表現研究III		2	
図学		2	
コンピュータ演習	2		
ソーシャル・アート演習I		2	
進路研究		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
キャリア基礎演習	2		
マテリアル・リサーチ	2		
卒業研究・制作	4		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
日本画基礎I	2		日本画コース対象
日本画基礎II	2		日本画コース対象
日本画基礎III		2	
日本画基礎V	2		日本画コース対象
日本画基礎VII		2	
日本画基礎VIII		2	
日本画演習I	2		日本画コース対象
日本画演習II	2		日本画コース対象
日本画演習III		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
日本画演習IV		2	
日本画演習V	2		日本画コース対象
日本画演習VI	2		日本画コース対象
日本画演習VII		2	
日本画演習VIII		2	
日本画表現I		2	
日本画表現II		2	
日本画表現III		2	
日本画表現V		2	
日本画表現VI		2	
日本画表現VII		2	
日本画表現IX		2	
日本画表現X		2	
日本画表現XII		2	
油画基礎I	2		油画コース対象
油画基礎II	2		油画コース対象
油画基礎III		2	
油画基礎V	2		油画コース対象
油画基礎VII		2	
油画基礎VIII		2	
油画演習I	2		油画コース対象
油画演習II	2		油画コース対象
油画演習III		2	
油画演習IV		2	
油画演習V	2		油画コース対象
油画演習VI	2		油画コース対象
油画演習VII		2	
油画演習VIII		2	
油画表現I		2	
油画表現II		2	
油画表現III		2	
油画表現V		2	
油画表現VI		2	
油画表現VII		2	
油画表現IX		2	
油画表現X		2	
油画表現XII		2	
染織テキスタイル基礎I	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル基礎II	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル基礎III		2	
染織テキスタイル基礎V	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル基礎VII		2	
染織テキスタイル基礎VIII		2	
染織テキスタイル演習I	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル演習II	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル演習III		2	
染織テキスタイル演習IV		2	
染織テキスタイル演習V	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル演習VI	2		染織テキスタイルコース対象
染織テキスタイル演習VII		2	
染織テキスタイル演習VIII		2	
染織テキスタイル表現I		2	
染織テキスタイル表現II		2	
染織テキスタイル表現III		2	
染織テキスタイル表現V		2	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
染織テキスタイル表現VI		2	
染織テキスタイル表現VII		2	
染織テキスタイル表現IX		2	
染織テキスタイル表現X		2	
染織テキスタイル表現XII		2	
総合造形基礎I	2		総合造形コース対象
総合造形基礎II	2		総合造形コース対象
総合造形基礎III		2	
総合造形基礎V	2		総合造形コース対象
総合造形基礎VII		2	
総合造形基礎VIII		2	
総合造形演習I	2		総合造形コース対象
総合造形演習II	2		総合造形コース対象
総合造形演習III		2	
総合造形演習IV		2	
総合造形演習V	2		総合造形コース対象
総合造形演習VI	2		総合造形コース対象
総合造形演習VII		2	
総合造形演習VIII		2	
総合造形表現I		2	
総合造形表現II		2	
総合造形表現III		2	
総合造形表現V		2	
総合造形表現VI		2	
総合造形表現VII		2	
総合造形表現IX		2	
総合造形表現X		2	
総合造形表現XII		2	
写真・映像基礎I	2		写真・映像コース対象
写真・映像基礎II	2		写真・映像コース対象
写真・映像基礎III		2	
写真・映像基礎V	2		写真・映像コース対象
写真・映像基礎VII		2	
写真・映像基礎VIII		2	
写真・映像演習I	2		写真・映像コース対象
写真・映像演習II	2		写真・映像コース対象
写真・映像演習III		2	
写真・映像演習IV		2	
写真・映像演習V	2		写真・映像コース対象
写真・映像演習VI	2		写真・映像コース対象
写真・映像演習VII		2	
写真・映像演習VIII		2	
写真・映像表現I		2	
写真・映像表現II		2	
写真・映像表現III		2	
写真・映像表現V		2	
写真・映像表現VI		2	
写真・映像表現VII		2	
写真・映像表現IX		2	
写真・映像表現X		2	
写真・映像表現XII		2	
基礎美術I	2		基礎美術コース対象
基礎美術II	2		基礎美術コース対象
基礎美術III		2	
基礎美術V	2		基礎美術コース対象

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
基礎美術VII		2	
基礎美術VIII		2	
基礎美術演習I	2		基礎美術コース対象
基礎美術演習II	2		基礎美術コース対象
基礎美術演習III		2	
基礎美術演習IV		2	
基礎美術演習V	2		基礎美術コース対象
基礎美術演習VI	2		基礎美術コース対象
基礎美術演習VII		2	
基礎美術演習VIII		2	
基礎美術表現I		2	
基礎美術表現II		2	
基礎美術表現III		2	
基礎美術表現V		2	
基礎美術表現VI		2	
基礎美術表現VII		2	
基礎美術表現IX		2	
基礎美術表現X		2	
基礎美術表現XII		2	
<b>■マンガ学科</b>			
ストーリー構成	2		
デッサン	2		
アナログマンガ技法I	2		
アナログマンガ技法II	2		
表現技法基礎I	2		
表現技法基礎II		2	
表現技法基礎III		1	
マンガ批評	2		
コンピュータ演習		2	
日本語コミュニケーションI		2	
日本語コミュニケーションII		2	
マンガ史	2		
デザイン基礎I	2		
デザイン基礎II	2		
立体造形演習I		2	
立体造形演習II		2	
デジタルマンガ技法	2		
デジタルマンガ補習		2	
取材・編集		2	
エッセイマンガI		2	
商業マンガ制作I		2	
同人マンガ制作I		2	
商業マンガ制作II		2	
同人マンガ制作II		2	
モーションコミックI		2	
モーションコミックII		2	
ビジネス企画I		2	
ビジネス企画II		2	
イラストレーションI		2	
イラストレーションII		2	
マンガ原作I		2	
マンガ原作II		2	
キャリアデザインIII	2		
デジタルコミック		2	
グラフィックデザイン基礎I		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
グラフィックデザイン基礎II		2	
エッセイマンガII		2	
アシスタント演習I		2	
アシスタント演習II		2	
絵画技法		2	
デザイン演習I		2	
デザイン演習II		2	
制作実習XI	2		
制作実習XII	2		
卒業研究・制作計画	4		
卒業研究・制作	4		
マンガ制作I	2		
マンガ制作II	2		
メディア概論		2	
キャリアデザインI	2		
キャリアデザインII	2		
業界研究	2		
着彩		2	
リテラシー	2		
XRデザインIII		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■キャラクターデザイン学科</b>			(2022年度入学生まで)
キャラクターデザイン概論I		4	
ゲーム制作特殊演習		2	
キャラクター形成論I	2		
キャラクター形成論II	2		
コンテンツプロデュース論I		4	
コンテンツプロデュース論II		4	
CG制作基礎I		2	
CG制作基礎II		2	
イラストレーション基礎I		2	
イラストレーション基礎II		2	
映像制作I	2		
デッサン基礎I	2		
デッサン基礎II	2		
デッサン応用I		2	
デッサン応用II		2	
立体造形基礎III		2	
立体造形基礎IV		2	
映像技法III		2	
映像技法IV		2	
背景美術I		2	
背景美術II		2	
CG制作応用I		2	
CG制作応用II		2	
アニメーション制作基礎I		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
アニメーション制作基礎II		2	
リアルワーク基礎I		2	
リアルワーク基礎II		2	
リアルワーク基礎III		2	
リアルワーク基礎IV		2	
リアルワーク基礎V		2	
リアルワーク基礎VI		2	
リアルワーク基礎VII		2	
リアルワーク基礎VIII		2	
リアルワーク基礎IX		2	
リアルワーク応用I		2	
リアルワーク応用II		2	
リアルワーク応用III		2	
リアルワーク応用IV		2	
リアルワーク応用V		2	
リアルワーク応用VI		2	
リアルワーク応用VII		2	
リアルワーク応用VIII		2	
リアルワーク応用IX		2	
リアルワーク計画I		2	
リアルワーク計画II		2	
リアルワーク計画III		2	
リアルワーク計画IV		2	
リアルワーク計画V		2	
リアルワーク計画VI		2	
リアルワーク計画VII		2	
リアルワーク計画VIII		2	
リアルワーク計画IX		2	
リアルワーク発展I		2	
リアルワーク発展II		2	
リアルワーク発展III		2	
リアルワーク発展IV		2	
リアルワーク発展V		2	
リアルワーク発展VI		2	
リアルワーク発展VII		2	
リアルワーク発展VIII		2	
リアルワーク発展IX		2	
アニメーション制作応用I		2	
アニメーション制作応用II		2	
アイデアソンIII		4	
WebデザインI		2	
WebデザインII		2	
イラストレーション応用I		2	
イラストレーション応用II		2	
グラフィックデザインI		2	
グラフィックデザインII		2	
デザインソン		2	
UIデザイン		2	
ゲーム制作基礎I		2	
ゲーム制作基礎II		2	
ゲーム制作応用I		2	
ゲーム制作応用II		2	
パソコン演習I		1	
パソコン演習II		1	
キャラクターベーシック	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
エフェクトデザインI		2	
エフェクトデザインII		2	
キャリアデザインII	2		
キャラクターデザインI		2	
キャラクターデザインII		2	
ゲームプログラミングI		2	
ゲームプログラミングII		2	
卒業研究・分析	4		
卒業研究・制作	4		
卒業研究・計画	2		
XRデザインII		2	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■キャラクターデザイン学科</b>			<b>(2023年度入学生以降)</b>
ストーリー構成	2		マンガコース対象
デッサン	2		マンガコース対象
アナログマンガ技法I	2		マンガコース対象
アナログマンガ技法II	2		マンガコース対象
表現技法基礎I	2		マンガコース対象
表現技法基礎II		2	
表現技法基礎III		1	
マンガ批評	2		マンガコース対象
コンピュータ演習		2	
日本語コミュニケーションI		2	
日本語コミュニケーションII		2	
マンガ史	2		マンガコース対象
デザイン基礎I	2		マンガコース対象
デザイン基礎II	2		マンガコース対象
立体造形演習I		2	
立体造形演習II		2	
デジタルマンガ技法	2		マンガコース対象
デジタルマンガ補習		2	
取材・編集		2	
エッセイマンガI		2	
商業マンガ制作I		2	
同人マンガ制作I		2	
商業マンガ制作II		2	
同人マンガ制作II		2	
モーションコミックI		2	
モーションコミックII		2	
ビジネス企画I		2	
ビジネス企画II		2	
イラストレーションI		2	
イラストレーションII		2	
マンガ原作I		2	
マンガ原作II		2	
キャリアデザインIII	2		マンガコース対象
デジタルコミック		2	
グラフィックデザイン基礎I		2	
グラフィックデザイン基礎II		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
エッセイマンガII		2	
アシスタント演習I		2	
アシスタント演習II		2	
絵画技法		2	
デザイン演習I		2	
デザイン演習II		2	
制作実習XI	2		マンガコース対象
制作実習XII	2		マンガコース対象
卒業研究・制作計画	4		マンガコース対象
マンガ制作I	2		マンガコース対象
マンガ制作II	2		マンガコース対象
メディア概論		2	
キャリアデザインI	2		マンガコース対象
キャリアデザインII	2		マンガコース対象
業界研究	2		マンガコース対象
着色		2	
リテラシー	2		マンガコース対象
XRデザインII		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
キャラクターデザイン概論I		4	
ゲーム制作特殊演習		2	
キャラクター形成論I	2		キャラクターデザインコース対象
キャラクター形成論II	2		キャラクターデザインコース対象
コンテンツプロデュース論I		4	
コンテンツプロデュース論II		4	
CG制作基礎I		2	
CG制作基礎II		2	
イラストレーション基礎I		2	
イラストレーション基礎II		2	
映像制作I	2		キャラクターデザインコース対象
デッサン基礎I	2		キャラクターデザインコース対象
デッサン基礎II	2		キャラクターデザインコース対象
デッサン応用I		2	
デッサン応用II		2	
立体造形基礎III		2	
立体造形基礎IV		2	
映像技法III		2	
映像技法IV		2	
背景美術I		2	
背景美術II		2	
CG制作応用I		2	
CG制作応用II		2	
アニメーション制作基礎I		2	
アニメーション制作基礎II		2	
リアルワーク基礎I		2	
リアルワーク基礎II		2	
リアルワーク基礎III		2	
リアルワーク基礎IV		2	
リアルワーク基礎V		2	
リアルワーク基礎VI		2	
リアルワーク基礎VII		2	
リアルワーク基礎VIII		2	
リアルワーク基礎IX		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
リアルワーク応用I		2	
リアルワーク応用II		2	
リアルワーク応用III		2	
リアルワーク応用IV		2	
リアルワーク応用V		2	
リアルワーク応用VI		2	
リアルワーク応用VII		2	
リアルワーク応用VIII		2	
リアルワーク応用IX		2	
リアルワーク計画I		2	
リアルワーク計画II		2	
リアルワーク計画III		2	
リアルワーク計画IV		2	
リアルワーク計画V		2	
リアルワーク計画VI		2	
リアルワーク計画VII		2	
リアルワーク計画VIII		2	
リアルワーク計画IX		2	
リアルワーク発展I		2	
リアルワーク発展II		2	
リアルワーク発展III		2	
リアルワーク発展IV		2	
リアルワーク発展V		2	
リアルワーク発展VI		2	
リアルワーク発展VII		2	
リアルワーク発展VIII		2	
リアルワーク発展IX		2	
アニメーション制作応用I		2	
アニメーション制作応用II		2	
アイデアソンIII		4	
WebデザインI		2	
WebデザインII		2	
イラストレーション応用I		2	
イラストレーション応用II		2	
グラフィックデザインI		2	
グラフィックデザインII		2	
デザインソン		2	
UIデザイン		2	
ゲーム制作基礎I		2	
ゲーム制作基礎II		2	
ゲーム制作応用I		2	
ゲーム制作応用II		2	
パソコン演習I		1	
パソコン演習II		1	
キャラクターベーシック	2		キャラクターデザインコース対象
エフェクトデザインI		2	
エフェクトデザインII		2	
キャリアデザインII	2		キャラクターデザインコース対象
キャラクターデザインI		2	
キャラクターデザインII		2	
ゲームプログラミングI		2	
ゲームプログラミングII		2	
卒業研究・分析	4		キャラクターデザインコース対象
卒業研究・制作	4		
卒業研究・計画	2		キャラクターデザインコース対象

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■情報デザイン学科</b>			
アプリケーション基礎I		2	
アプリケーション基礎II		2	
グラフィックデザイン基礎I		2	
グラフィックデザイン基礎II		2	
グラフィックデザイン基礎III		2	
グラフィックデザイン基礎IV		2	
情報デザイン概論I	2		ビジュアルコミュニケーションコース
情報デザイン概論II	2		ビジュアルコミュニケーションコース
構想設計基礎		2	
企画構想基礎		2	
表現技法I		2	
表現技法II		2	
表現技法III		2	
表現技法IV		2	
表現技法V		2	
表現技法VI		2	
表現技法VII		2	
表現技法VIII		2	
表現技法IX		2	
プロフェッショナル研究I	2		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象
プロフェッショナル研究II	2		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象
デザイン研究I	2		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象
デザイン研究II	2		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象
デザイン研究III	4		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象
情報デザイン演習I		2	
情報デザイン論I		2	
情報デザイン論II		2	
情報デザイン論III		2	
情報デザイン論IV		2	
情報デザイン論V		2	
情報デザイン論VI		2	
情報デザイン論VII		2	
情報デザイン論VIII		2	
情報デザイン論IX		2	
情報デザイン論X		2	
情報デザイン論XI		2	
情報デザイン論XII		2	
情報デザイン論XIII		2	
表現基礎技法I		2	
表現基礎技法II		2	
表現基礎技法III		2	
情報基礎技法		2	
ビジュアルコミュニケーションデザイン演習I		2	
ビジュアルコミュニケーションデザイン演習II		2	
イラストレーション演習I		2	
イラストレーション演習II		2	
デザイン基礎I	2		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
デザイン基礎II	2		ビジュアルコミュニケーションコース、イラストレーションコース対象
キャリアデザイン基礎		1	
情報デザインプロジェクト基礎I		1	
情報デザインプロジェクト基礎II		1	
情報デザインプロジェクト基礎III		1	
情報デザインプロジェクト基礎IV		1	
情報デザインプロジェクト基礎V		1	
情報デザインプロジェクト基礎VI		1	
情報デザインプロジェクトI		2	
情報デザインプロジェクトII		2	
情報デザインプロジェクトIII		2	
情報デザインプロジェクトIV		2	
情報デザインプロジェクトV		2	
情報デザインプロジェクトVI		2	
情報デザインプロジェクトVII		2	
情報デザインプロジェクトVIII		2	
情報デザインプロジェクトIX		2	
情報デザインプロジェクトX		2	
情報デザインプロジェクトXI		2	
情報デザインプロジェクトXII		2	
構想設計		2	
企画構想		2	
XRデザインI		2	
コンピュータシオン基礎	2		クロステックデザインコース対象
プロトタイピング基礎		2	
プロトタイピング演習		2	
造形技術演習		2	
メディアリテラシー基礎		2	
プログラミング演習		2	
スタートアップ論I	2		クロステックデザインコース対象
スタートアップ論II	2		クロステックデザインコース対象
ブランニング基礎		2	
ブランニング演習		2	
メディア論		2	
プレゼンテーション基礎		2	
ブランドマーケティング演習I		2	
コンピュータシオナルデザイン演習		2	
クロステックデザイン概論	2		クロステックデザインコース対象
芸術表現論		2	
試作技術応用I		2	
試作技術応用II		2	
アプリケーション開発演習I		2	
アプリケーション開発演習II		2	
情報技術応用I		2	
情報技術応用II		2	
スタートアップ論III	2		クロステックデザインコース対象
スタートアップ論IV	2		クロステックデザインコース対象
社会実装演習I		2	
社会実装演習II		2	
ソーシャルデザイン論		2	
生産技術論		2	
デザインアプローチ論		2	
メディア表現演習I		2	
メディア表現演習II		2	
ソフトウェア開発演習I		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
ソフトウェア開発演習II		2	
クロステックデザイン基礎	2		クロステックデザインコース対象
クロステックデザイン応用	2		クロステックデザインコース対象
領域横断演習I		2	
領域横断演習II		2	
プレゼンテーション演習		2	
UI/UX論		2	
展覧会設計演習		2	
ブランドマーケティング演習II		2	
キャリアデザインI		2	
キャリアデザインII		2	
クロステックデザイン研究	4		クロステックデザインコース対象
卒業研究・制作	4		
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■プロダクトデザイン学科</b>			
プロダクトデザイン入門I	2		
プロダクトデザイン入門II		2	
デザインキャリア		2	
製図演習	2		
家電入門		2	
インテリア入門		2	
ユニバーサルデザイン演習	2		
FAB加工実習		1	
CMF入門I		1	
CMF入門II		1	
CMF応用		2	
サステイナブルデザイン論		2	
インタフェースデザイン論		2	
素材・造形演習		2	
クリエイティブシンキングI		2	
UI/UX基礎		2	
UI/UX応用		2	
クリエイティブシンキングII		2	
表現応用I		2	
表現応用II		2	
表現応用III		2	
コンピュータ演習		2	
表現基礎	2		
ロジカルシンキング入門		2	
ロジカルシンキング応用		2	
プロダクトデザイン研究	4		
表現演習I		2	
表現演習II		2	
表現演習III		2	
プロダクトデザイン総合I	2		
プロダクトデザイン総合II		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
プロダクトデザイン総合III		2	
プロダクトデザイン総合IV		2	
アドバンスドデザインI		2	
アドバンスドデザインII		2	
プロダクトデザインプロジェクトII		2	
プロダクトデザインプロジェクトIII		2	
プロダクトデザインプロジェクトIV		2	
プロダクトデザインプロジェクトV		2	
表現技法I		2	
表現技法ベーシックI		2	
表現技法ベーシックII		2	
表現技法ベーシックIII		2	
クリエイティブシンキングプロジェクト		2	
モビリティプロジェクト入門		2	
モビリティプロジェクト応用		2	
3DCAD演習I		2	
3DCAD演習II		2	
卒業研究・制作	4		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■空間演出デザイン学科</b>			
空間演出デザイン概論I	2		
空間演出デザイン概論II	2		
空間メソッドI	2		空間デザインコース対象
ファッションメソッドI	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン基礎I	2		空間デザインコース対象
ファッションデザイン基礎I	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン基礎II	2		空間デザインコース対象
ファッションデザイン基礎II	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン基礎III		2	
キャリア研究I		2	
ラーニングリテラシー	2		
デザイン表現基礎	2		
表現基礎PC	2		
空間演出デザイン基礎I	2		
空間演出デザイン基礎II	2		
空間演出デザイン基礎III	2		
空間演出デザイン概論III	2		
空間メソッドII	2		空間デザインコース対象
ファッションメソッドII	2		ファッションデザインコース対象
空間メソッドIII	2		空間デザインコース対象
ファッションメソッドIII	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン基礎IV	2		空間デザインコース対象
ファッションデザイン基礎IV	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン基礎V	2		空間デザインコース対象
ファッションデザイン基礎V	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン表現演習I		2	
ファッションデザイン表現演習I		2	
空間デザイン表現演習II		2	
ファッションデザイン表現演習II		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
空間デザイン表現演習III	2		空間デザインコース対象
ファッションデザイン表現演習III	2		ファッションデザインコース対象
空間デザイン表現演習IV	2		空間デザインコース対象
ファッションデザイン表現演習IV	2		ファッションデザインコース対象
ファッションデザイン表現演習V		2	
空間演出デザイン論I		2	
空間演出デザイン論III		2	
キャリア研究II		2	
キャリア研究III		2	
空間ブランニングメソッド		2	
ファッションブランニングメソッド		2	
空間デザイン演習I		2	
空間デザイン演習II		2	
空間デザイン演習III		2	
空間デザイン演習IV		2	
ファッションデザイン演習I		2	
ファッションデザイン演習II		2	
ファッションデザイン演習III		2	
ファッションデザイン演習IV		2	
空間演出デザインI		2	
空間演出デザインII		2	
空間演出研究	2		
空間デザイン研究I		2	
空間デザイン研究II		2	
空間デザイン研究III		2	
空間デザイン研究IV		2	
ファッションデザイン研究I		2	
ファッションデザイン研究II		2	
ファッションデザイン研究III		2	
ファッションデザイン研究IV		2	
デザイン総合演習I		2	
空間演出卒業研究		2	
卒業研究・制作	4		
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■環境デザイン学科</b>			
建築史I	2		
建築史II	2		
建築史III	2		
庭園史		2	2020年度入学生まで適用
インテリア・コーディネート		2	2020年度入学生まで適用
環境デザイン論初歩	2		2021年度入学生より適用
建築一般構造I	2		
建築一般構造II	2		
建築計画論	2		
まちづくり計画論	2		
環境保全論		2	
環境デザイン論I	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
環境デザイン論II	2		
構造力学	2		
環境工学	2		
建築材料学	2		
建築法規	2		
建築積算・施工	2		
建築設備学	2		
構造計画	2		
ランドスケープ計画論		2	
プロフェッショナル研究		2	
デザイン基礎I	4		
デザイン基礎II		4	
デザイン基礎III	4		
デザイン基礎IV		4	
環境デザインI	3		
環境デザインII		3	
環境デザインIII	3		
環境デザインIV		3	
コンピュータ演習		2	2020年度入学生まで適用
環境計画I	3		
環境計画II		3	
環境計画III	3		
環境計画IV		3	
環境計画V	3		
環境計画VI		3	
CADI		2	
CADII		2	
庭園演習I		2	
庭園演習II		2	
環境デザイン概論	2		
環境デザイン特講I		2	
環境デザイン特講II		2	
環境デザイン論III		2	2021年度入学生より適用
環境デザイン論IV		2	2021年度入学生より適用
環境デザイン特講III		2	2020年度入学生まで適用
環境デザイン特講IV		2	2020年度入学生まで適用
環境デザイン演習I		2	2020年度入学生まで適用
環境デザイン演習II		2	2020年度入学生まで適用
アーキテクトスクールI		2	2020年度入学生まで適用
アーキテクトスクールII		2	2020年度入学生まで適用
CAD初歩		1	2021年度入学生より適用
アーキテクトプラクティス I		1	2021年度入学生より適用
アーキテクトプラクティス II		1	2021年度入学生より適用
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
卒業研究・制作	4		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■映画学科</b>			
映画概論	4		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
作品研究基礎		4	
作品研究I		4	
作品研究II		4	
作品研究III		4	
作品研究IV		4	
映画百読I		2	
映画百読II		2	
キャリア研究基礎(映画)		1	
キャリア研究I	2		
キャリア研究II		2	
キャリア研究応用I		2	
キャリア研究応用II		2	
映画演出制作基礎I	4		
映画演出制作基礎II		2	
映画演出制作基礎III		2	
映画演出制作基礎IV		2	
映画撮影照明基礎		2	
映画録音基礎		2	
映画美術基礎		2	
映画演技基礎I		2	
映画演技基礎II		2	
映画演技基礎III		2	
映画演出・プロデュースI		2	
映画演出・プロデュースIII		2	
映画プロデュース基礎I	2		
映画プロデュース基礎II		2	
映画プロデュースI		2	
映画プロデュースII		2	
映画プロデュースIII		2	
映画プロデュースIV		2	
映画文芸表現研究		2	
映画撮影照明I		2	
映画撮影照明II		2	
映画撮影照明III		2	
映画録音I		2	
映画録音II		2	
映画美術I		2	
映画美術II		2	
コンピュータエフェクトI		2	
コンピュータエフェクトII		2	
プロフェッショナル編集		2	
映画演技I		2	
映画演技III		2	
映画演技IV		2	
映画演技V		2	
映画演技VI		2	
映画演技VII		2	
映画演技VIII		2	
映画演技X		2	
映画演技XI		2	
短編映画制作I		4	
短編映画制作II		4	
中編映画制作I		4	
中編映画制作II		4	
創作・研究I		4	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
創作・研究II		4	
シナリオ研究I		4	
シナリオ研究II		4	
卒業研究・プランニング	2		
卒業研究・プロダクション	4		
卒業研究・制作	4		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■舞台芸術学科</b>			
舞台芸術概論I	2		
舞台芸術史	2		
作品研究II		2	
作品研究I		2	
作品研究IV		2	
作品研究III		2	
舞台作品特講・劇作		2	
グローバル・スタディI		1	
グローバル・スタディII		1	
舞台創作基礎I	2		
舞台創作基礎II	2		
舞台基礎演習・ダンスI		2	
舞台基礎演習・ダンスII		2	
演技・演出I	2		演技・演出コースは必修、舞台デザインコースは選択
演技・演出II	2		演技・演出コースは必修、舞台デザインコースは選択
舞台デザインI	2		舞台デザインコースは必修、演技・演出コースは選択
舞台デザインII	2		舞台デザインコースは必修、演技・演出コースは選択
コラボレーション基礎	2		
演技・演出III		2	
演技・演出IV		2	
舞台デザインIII		2	
舞台デザインIV		2	
総合演習・演劇I		2	
総合演習・照明II		2	
総合演習・舞台美術II		2	
総合演習・音響II		2	
総合演習・舞台監督II		2	
総合演習・演劇II		3	
総合演習・デザインII		3	
総合演習・照明I		2	
総合演習・ダンスI		2	
総合演習・ダンスII		2	
総合演習・演技I		2	
総合演習・舞台監督I		2	
総合演習・演技II		2	
総合演習・デザインI		2	
演技・演出VI		2	
舞台デザインVI		2	
総合演習・舞台美術I		2	
舞台デザイン特講・衣装		2	
舞台表現演習・殺陣		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
演技・演出V		2	
舞台デザインV		2	
総合演習・音響I		2	
舞台デザイン特講・映像		2	
舞台基礎演習・伝統芸能I		1	
舞台基礎演習・伝統芸能II		1	
舞台基礎演習・ボーカルI		1	
舞台基礎演習・ボーカルII		1	
舞台表現演習・ボーカルI		2	
舞台表現演習・ボーカルII		2	
総合演習・ミュージカルI		3	
総合演習・ミュージカルII		3	
舞台応用演習・声優I		2	
舞台応用演習・声優II		2	
プランニング基礎		2	
インディビジュアル・スタディI		2	
インディビジュアル・スタディII		2	
社会実装I		2	
社会実装II		2	
卒業研究・制作	4		
卒業研究・制作プランニング	4		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■文芸表現学科</b>			
百讀I	2		
百讀II	2		
百讀VII		2	
百讀VIII		2	
百讀IX		2	
百讀X		2	
百讀XI		2	
百讀XII		2	
美術論I		2	
音楽と文芸III		1	
音楽と文芸IV		1	
文芸表現入門I	2		
文芸表現入門II	2		
文芸表現ベーシックI	2		
プロフェッショナル特講I	2		
プロフェッショナル特講II	2		
文芸表現ベーシックII	2		
創作メソッドI		2	
創作メソッドII		2	
文芸表現論VII		2	
出版編集論II		2	
文芸表現論VI		2	
文芸表現論VIII		2	
文芸表現論XI		1	
文芸表現論XII		1	
ライターズ・セミナーI		2	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
ライターズ・セミナーII		2	
文芸表現論II		2	
映画と文芸		2	
編集メソッドI		2	
出版編集論VI		2	
編集メソッドII		2	
出版編集論VII		2	
ビジュアルメディア論IV		2	
ビジュアルメディア論V		2	
メディア基礎演習		1	
メディア演習I		2	
メディア演習III		2	
メディア演習IV		2	
文芸表現ワークショップI	2		
創作ワークショップIII		2	
創作ワークショップV		2	
創作ワークショップIV		2	
創作ワークショップVI		2	
創作ワークショップVII		2	
編集ワークショップII		2	
文芸と社会I		2	
文芸と社会II		2	
文芸と社会III		2	
文芸と社会IV		2	
文芸と社会V		2	
文芸と社会VI		2	
創作ワークショップVIII		2	
創作ワークショップIX		2	
文芸総合演習I	2		
文芸総合演習II	2		
文芸総合演習III	2		
文芸総合演習IV	2		
文芸表現応用I	2		
文芸表現応用II	2		
卒業研究・制作	4		
文芸概論	2		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■アートプロデュース学科</b>			
アートプロデュース入門I	4		
アートプロデュース入門II	4		
美術史I	2		
美術史II		2	
美術史III	2		
美術史IV		2	
芸術学II		2	
芸術学III		2	
芸術学IV		2	
芸術学I		2	
芸術学V		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
アートプロデュース基礎演習I	2		
現代社会とアートV		2	
現代社会とアートII	2		
現代社会とアートVI		2	
現代社会とアートIII	2		
芸術学VI		2	
現代社会とアートI	2		
現代社会とアートIV		2	
アートプロデュース基礎演習II	2		
リサーチ・プロジェクト演習I		2	
リサーチ・プロジェクト演習II		2	
アート・プロジェクト演習I		2	
アート・プロジェクト演習II		2	
対話型鑑賞I		2	
対話型鑑賞II		2	
アート・マネジメント演習I	2		
アート・マネジメント演習II	2		
フィールドスタディI		2	
フィールドスタディII		2	
表現演習I	2		
表現演習II	2		
アートプロデュース総合演習I	1		
アートプロデュース総合演習II	1		
アートプロデュース総合演習III	2		
アートプロデュース総合演習IV	2		
アートプロデュース総合演習V	2		
アートプロデュース総合演習VI	2		
卒業研究・制作	4		
現代社会とアートVII		2	
コンピュータ演習I		2	
コンピュータ演習II		2	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■こども芸術学科</b>			
発達心理学		2	
教育心理学	2		
社会福祉		2	
こども家庭福祉		2	
保育原理	2		
教職概論	2		
カリキュラム論	2		
社会的養護I		2	
こどもとあそび		2	2021年度入学生まで適用
こどもの保健		2	
初等教育原理	2		
特別支援教育概論	2		
保育・教職実践演習（幼稚園）		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
マテリアルベーシックI	2		
マテリアルベーシックII	2		
マテリアルベーシックIII		2	
マテリアルベーシックIV		2	
素材造形I		2	
素材造形II		2	
保育内容III (環境)	2		
保育内容V (表現I)	2		
保育内容VI (表現II)	2		
素材造形III		2	
素材造形IV		2	
こども芸術演習II		4	
こども芸術演習III		4	
PC技法演習I		1	
PC技法演習II		1	
乳児保育II		2	
社会的養護II		2	
こどもの食と栄養		2	
音楽III		1	
音楽IV		1	
器楽I (ピアノ)		1	2022年度入学生より適用
器楽II (ピアノ)		1	2022年度入学生より適用
音楽I	1		
音楽II		1	
こども芸術演習I		4	
こどもと生活		2	2021年度入学生まで適用
国語		2	2021年度入学生まで適用
幼児体育		2	2021年度入学生まで適用
教育相談		2	2021年度入学生まで適用
保育内容I (健康)	2		
保育内容II (人間関係)	2		
保育内容IV (ことば)	2		
保育内容総論	2		
幼児理解	2		
教育制度論 (幼稚園)	2		
教育方法の理論と実践	2		
教育実習指導		2	2021年度入学生まで適用
教育実習指導I		1	2022年度入学生より適用
教育実習指導II		1	2022年度入学生より適用
教育実習I		2	
教育実習II		2	
実習指導・保育所I		2	2021年度入学生まで適用
保育実習指導 (保育所I)		1	2022年度入学生より適用
保育所実習I		2	
実習指導・施設I		2	2021年度入学生まで適用
保育実習指導 (施設I)		1	2022年度入学生より適用
施設実習I		2	
実習指導・保育所II		2	2021年度入学生まで適用
保育実習指導 (保育所II)		1	2022年度入学生より適用
保育所実習II		2	
実習指導・施設II		2	2021年度入学生まで適用
保育実習指導 (施設II)		1	2022年度入学生より適用
施設実習II		2	
専門英語		2	
保育インターンシップ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
こども家庭支援論		2	
こども家庭支援の心理学		2	
こどもの健康と安全		2	
乳児保育I		2	
子育て支援		2	
こどもと健康		1	2022年度入学生より適用
こどもと人間関係		1	2022年度入学生より適用
こどもと環境		1	2022年度入学生より適用
こどもと言葉		1	2022年度入学生より適用
こどもと表現I		1	2022年度入学生より適用
こどもと表現II		1	2022年度入学生より適用
音あそび		1	2022年度入学生より適用
歌あそび		1	2022年度入学生より適用
卒業研究・制作	4		
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
<b>■歴史遺産学科</b>			
歴史遺産学概論I	2		
歴史遺産学概論II	2		
歴史遺産学基礎実習I	2		
京都地誌I	2		
京都地誌II	2		
人文地理学I		2	
人文地理学II		2	
自然地理学		2	
アジア史		2	
外国史		2	
考古学I	2		
考古学II	2		
宗教学概論		2	
遺跡修景論		2	
コンピュータ演習		2	
文化財庭園論		2	
文化財建造物論		2	
仏教芸術論		2	
装こう文化財論		2	
保存科学論		2	
民俗文化財論		2	
歴史遺産学基礎実習II		2	
歴史遺産学基礎実習III		2	
歴史遺産プロジェクト演習II		2	
歴史遺産プロジェクト演習III		2	
歴史遺産学総合演習I	3		
歴史遺産学総合演習II	3		
日本史特論I		2	
日本史特論II		2	
日本史特論III		2	
日本史特論IV		2	
史料講読I	2		
史料講読II	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
史料講読III		2	
史料講読IV		2	
フィールドワークI	2		
歴史遺産プロジェクト演習I	2		
歴史遺産学総合演習III	4		
卒業研究・制作	4		
学科特殊演習I		2	
学科特殊演習II		2	
学科特殊演習III		2	
学科特殊演習IV		2	
キャリアインターンシップI		1	
キャリアインターンシップII		1	
キャリアインターンシップIII		2	
<b>■自由選択科目</b>			
プロジェクト演習I		2	
プロジェクト演習II		2	
プロジェクト演習III		2	
プロジェクト演習IV		2	
プロジェクト演習V		2	
プロジェクト演習VI		2	
プロジェクト演習VII		2	
プロジェクト演習VIII		2	
国内現地研修I		2	
国内現地研修II		2	
国内現地研修III		2	
国内現地研修IV		2	
国内現地研修V		2	
国内現地研修VI		2	
海外現地研修I		2	
海外現地研修II		2	
海外現地研修III		2	
海外現地研修IV		2	
海外現地研修V		4	
海外現地研修VI		4	
特殊演習I		2	
特殊演習II		2	
特殊演習III		2	
特殊演習IV		2	
特殊講義I		2	
特殊講義II		2	
特殊講義III		2	
特殊講義IV		2	
特殊講義V		2	
特殊講義VI		2	
特殊講義VII		1	
特殊講義VIII		1	
<b>■教職課程に関する科目</b>			
教師論		2	
教育原理		2	
教育心理学		2	
教育制度論		2	
教育課程論		2	
道德教育の理論と実践		2	
教育方法		2	
生徒・進路指導論		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
教育相談		2	
教育実習		5	
教育実習		2	
教職実践演習(中・高)		2	
美術科教育法I		2	
美術科教育法II		2	
美術科教育法III		2	
美術科教育法IV		2	
社会科教育法I		2	
社会科教育法II		2	
社会科・地歴科教育法I		2	
社会科・地歴科教育法II		2	
地理歴史科教育法		2	
工芸基礎		2	
特別支援教育概論		2	
特別活動及び総合的な学習の時間の指導法		2	
教育方法(通信情報技術の活用含む)		2	
<b>■学芸員課程に関する科目</b>			
博物館概論		2	
博物館経営論		2	
博物館資料論		2	
博物館資料保存論		2	
博物館展示論		2	
博物館情報・メディア論		2	
博物館教育論		2	
生涯学習概論		2	
博物館実習I		2	
博物館実習II		1	

別表1 (2018年度～2019年度の入学生)

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
<b>■創造学習科目</b>			
<学修基礎科目群>			
クリエイティブワークショップ I		3	
クリエイティブワークショップ II		5	
ことばとコミュニケーション		2	
日本語基礎 I		2	
日本語基礎 II		2	
日本語中級 I		2	
日本語中級 II		2	
<キャリア創出科目群>			
リーディングスキル		2	
日本語論述基礎		2	
日本語表現基礎		2	
英会話 I		2	
英会話 II		2	
英会話 III		2	
Academic English		2	
Academic English II		2	
キャリア英語基礎		2	
キャリア英語応用		2	
キャリア英語実践		2	
キャリア国語基礎		2	
キャリア国語応用		2	
キャリア国語実践		2	
キャリア数学基礎		2	
キャリア数学応用		2	
キャリア数学実践		2	
キャリアデザイン基礎		2	
キャリアデザイン探究		2	
就職対策 I		2	
就職対策 II		2	
就職対策 III		2	
デッサン基礎演習		2	
デッサン上級演習		2	
ビジネスソフト基礎		1	
表現ソフト基礎		1	
創造的工房論		2	
ワークショップトライアル		2	
コンテンポラリーアート戦略 I		2	
コンテンポラリーアート戦略 II		2	
プロジェクト探究 I		2	
プロジェクト探究 II		2	
プロジェクト探究 III		2	
プロジェクト探究 IV		2	
プロジェクト探究 V		2	
<芸術教養科目群>			
百科学		2	
自然と芸術		2	
芸術史 I		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
芸術史Ⅱ		2	
芸術史Ⅲ		2	
芸術史Ⅳ		2	
日本国憲法		2	
人権教育		2	
政治学		2	
社会学Ⅰ		2	
社会学Ⅱ		2	
民俗学		2	
地域学		2	
文化史		2	
美術論		2	
美術史		2	
心と身体健康科学		2	
体育実技Ⅰ		2	
体育実技Ⅱ		1	
体育実技Ⅲ		1	
デザイン論Ⅰ		2	
デザイン論Ⅱ		2	
アートⅠ		2	
アートⅡ		2	
写真論		2	
色彩論		2	
文学		2	
心理学		2	
人文学Ⅰ		2	
人文学Ⅱ		2	
人文学Ⅲ		2	
文化論		2	
経済学		2	
法学		2	
社会科学		2	
情報学		2	
自然科学Ⅰ		2	
自然科学Ⅱ		2	
表象文化論		2	
アジアの言語と文化		2	
ヨーロッパの言語と文化		2	
芸術総合演習Ⅰ		2	
芸術総合演習Ⅱ		2	
芸術総合演習Ⅲ		2	
芸術総合演習Ⅳ		2	
芸術総合演習Ⅴ		2	
芸術表現Ⅰ		2	
芸術表現Ⅱ		2	
日本芸能史Ⅰ		2	
日本芸能史Ⅱ		2	
京都学Ⅰ		2	
京都学Ⅱ		2	
日本文化論		2	
日本文化演習		2	
伝統芸術演習Ⅰ		2	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
伝統芸術演習Ⅱ		2	
伝統芸術演習Ⅲ		2	
伝統芸術演習Ⅳ		2	
伝統芸術演習Ⅴ		2	
伝統芸術演習Ⅵ		2	
伝統芸術演習Ⅶ		2	
伝統芸術演習Ⅷ		2	
芸術史講義（日本）Ⅰ		2	
芸術史講義（日本）Ⅱ		2	
芸術史講義（アジア）Ⅰ		2	
芸術史講義（アジア）Ⅱ		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）Ⅰ		2	
芸術史講義（ヨーロッパ）Ⅱ		2	
芸術史講義（近現代）Ⅰ		2	
芸術史講義（近現代）Ⅱ		2	
<b>■美術工芸学科</b>			
美術工芸史Ⅰ		2	
美術工芸史Ⅱ		2	
美術工芸史Ⅲ		2	
美術工芸史Ⅳ		2	
美術工芸史Ⅴ		2	
色彩演習		2	
美術概論Ⅰ	2		
美術概論Ⅱ		2	
工芸概論Ⅰ	2		
工芸概論Ⅱ		2	
美術各論		2	
工芸各論		2	
図学		2	
表現研究Ⅰ		2	
表現研究Ⅱ		2	
表現研究Ⅲ		2	
表現研究Ⅳ		2	
表現研究Ⅴ		2	
コンピュータ演習		2	
ソーシャル・アート演習Ⅰ		2	
日本語		2	
専門英語		2	
実践英語Ⅰ		2	
実践英語Ⅱ		2	
実践英語Ⅲ		2	
実践英語Ⅳ		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作	4		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
<b>【2018年度入学生のみ対象】</b>			
創造基礎 I		2	
創造基礎 II		2	
創造基礎 III		2	
創造基礎 IV		2	
創造基礎 V		2	
創造基礎 VI		2	
創造基礎 VII		2	
創造基礎 VIII		2	
創造演習 I		2	
創造演習 II		2	
創造演習 III		2	
創造演習 IV		2	
創造演習 V		2	
創造演習 VI		2	
創造演習 VII		2	
創造演習 VIII		2	
創造表現 I		2	
創造表現 II		2	
創造表現 III		2	
創造表現 IV		2	
創造表現 V		2	
創造表現 VI		2	
創造表現 VII		2	
創造表現 VIII		2	
創造表現 IX		2	
創造表現 X		2	
創造表現 X I		2	
創造表現 X II		2	
<b>【2019年度入学生より対象】</b>			
日本画基礎 I		2	
油画基礎 I		2	
総合造形基礎 I		2	
染織テキスタイル基礎 I		2	
写真・映像基礎 I		2	
基礎美術 I		2	
日本画基礎 II		2	
油画基礎 II		2	
総合造形基礎 II		2	
染織テキスタイル基礎 II		2	
写真・映像基礎 II		2	
基礎美術 II		2	
日本画基礎 III		2	
油画基礎 III		2	
総合造形基礎 III		2	
染織テキスタイル基礎 III		2	
写真・映像基礎 III		2	
基礎美術 III		2	
日本画基礎 IV		2	
油画基礎 IV		2	
総合造形基礎 IV		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
染織テキスタイル基礎Ⅳ		2	
写真・映像基礎Ⅳ		2	
基礎美術Ⅳ		2	
日本画基礎Ⅴ		2	
油画基礎Ⅴ		2	
総合造形基礎Ⅴ		2	
染織テキスタイル基礎Ⅴ		2	
写真・映像基礎Ⅴ		2	
基礎美術Ⅴ		2	
日本画基礎Ⅵ		2	
油画基礎Ⅵ		2	
総合造形基礎Ⅵ		2	
染織テキスタイル基礎Ⅵ		2	
写真・映像基礎Ⅵ		2	
基礎美術Ⅵ		2	
日本画基礎Ⅶ		2	
油画基礎Ⅶ		2	
総合造形基礎Ⅶ		2	
染織テキスタイル基礎Ⅶ		2	
写真・映像基礎Ⅶ		2	
基礎美術Ⅶ		2	
日本画基礎Ⅷ		2	
油画基礎Ⅷ		2	
総合造形基礎Ⅷ		2	
染織テキスタイル基礎Ⅷ		2	
写真・映像基礎Ⅷ		2	
基礎美術Ⅷ		2	
日本画演習Ⅰ		2	
油画演習Ⅰ		2	
総合造形演習Ⅰ		2	
染織テキスタイル演習Ⅰ		2	
写真・映像演習Ⅰ		2	
基礎美術演習Ⅰ		2	
日本画演習Ⅱ		2	
油画演習Ⅱ		2	
総合造形演習Ⅱ		2	
染織テキスタイル演習Ⅱ		2	
写真・映像演習Ⅱ		2	
基礎美術演習Ⅱ		2	
日本画演習Ⅲ		2	
油画演習Ⅲ		2	
総合造形演習Ⅲ		2	
染織テキスタイル演習Ⅲ		2	
写真・映像演習Ⅲ		2	
基礎美術演習Ⅲ		2	
日本画演習Ⅳ		2	
油画演習Ⅳ		2	
総合造形演習Ⅳ		2	
染織テキスタイル演習Ⅳ		2	
写真・映像演習Ⅳ		2	
基礎美術演習Ⅳ		2	
日本画演習Ⅴ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
油画演習V		2	
総合造形演習V		2	
染織テキスタイル演習V		2	
写真・映像演習V		2	
基礎美術演習V		2	
日本画演習VI		2	
油画演習VI		2	
総合造形演習VI		2	
染織テキスタイル演習VI		2	
写真・映像演習VI		2	
基礎美術演習VI		2	
日本画演習VII		2	
油画演習VII		2	
総合造形演習VII		2	
染織テキスタイル演習VII		2	
写真・映像演習VII		2	
基礎美術演習VII		2	
日本画演習VIII		2	
油画演習VIII		2	
総合造形演習VIII		2	
染織テキスタイル演習VIII		2	
写真・映像演習VIII		2	
基礎美術演習VIII		2	
日本画表現I		2	
油画表現I		2	
総合造形表現I		2	
染織テキスタイル表現I		2	
写真・映像表現I		2	
基礎美術表現I		2	
日本画表現II		2	
油画表現II		2	
総合造形表現II		2	
染織テキスタイル表現II		2	
写真・映像表現II		2	
基礎美術表現II		2	
日本画表現III		2	
油画表現III		2	
総合造形表現III		2	
染織テキスタイル表現III		2	
写真・映像表現III		2	
基礎美術表現III		2	
日本画表現IV		2	
油画表現IV		2	
総合造形表現IV		2	
染織テキスタイル表現IV		2	
写真・映像表現IV		2	
基礎美術表現IV		2	
日本画表現V		2	
油画表現V		2	
総合造形表現V		2	
染織テキスタイル表現V		2	
写真・映像表現V		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
基礎美術表現V		2	
日本画表現VI		2	
油画表現VI		2	
総合造形表現VI		2	
染織テキスタイル表現VI		2	
写真・映像表現VI		2	
基礎美術表現VI		2	
日本画表現VII		2	
油画表現VII		2	
総合造形表現VII		2	
染織テキスタイル表現VII		2	
写真・映像表現VII		2	
基礎美術表現VII		2	
日本画表現VIII		2	
油画表現VIII		2	
総合造形表現VIII		2	
染織テキスタイル表現VIII		2	
写真・映像表現VIII		2	
基礎美術表現VIII		2	
日本画表現IX		2	
油画表現IX		2	
総合造形表現IX		2	
染織テキスタイル表現IX		2	
写真・映像表現IX		2	
基礎美術表現IX		2	
日本画表現X		2	
油画表現X		2	
総合造形表現X		2	
染織テキスタイル表現X		2	
写真・映像表現X		2	
基礎美術表現X		2	
日本画表現X I		2	
油画表現X I		2	
総合造形表現X I		2	
染織テキスタイル表現X I		2	
写真・映像表現X I		2	
基礎美術表現X I		2	
日本画表現X II		2	
油画表現X II		2	
総合造形表現X II		2	
染織テキスタイル表現X II		2	
写真・映像表現X II		2	
基礎美術表現X II		2	
<b>■マンガ学科</b>			
マンガ基礎演習 I	2		
マンガ基礎演習 II		2	
文化概論 I	2		
文化概論 II		2	
構成概論 I		2	
構成概論 II		2	
メディア概論		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
広告表現 I		1	
広告表現 II		1	
マンガデッサン	1		
表現技法基礎 I		2	
表現技法基礎 II		2	
表現技法基礎 III		1	
コンピュータ演習 I		2	
コンピュータ演習 II		2	
コンピュータ演習 III		2	
日本語コミュニケーション I		2	
日本語コミュニケーション II		2	
マンガ原作 I		2	
マンガ原作 II		2	
編集・デザイン基礎 I		2	
編集・デザイン基礎 II		2	
エッセイマンガ I		2	
エッセイマンガ II		2	
マンガ批評論		2	
絵画基礎演習		2	
マンガ史概論 I		2	
マンガ史概論 II		2	
イラストレーション I		2	
イラストレーション II		2	
コンピュータ演習応用 I		2	
コンピュータ演習応用 II		2	
キャリアデザイン I		2	
キャリアデザイン II		2	
キャリアデザイン III		2	
キャリアデザイン IV		2	
立体造形演習 I		2	
立体造形演習 II		2	
デジタルマンガ基礎		2	
デジタルマンガ補習		2	
表現演習 I	2		
表現演習 II		2	
表現補習		2	
デジタルコミック I		2	
デジタルコミック II		2	
デジタルコミック III		2	
アシスタント演習 I		2	
アシスタント演習 II		2	
絵画技法		2	
デザイン演習 I		2	
デザイン演習 II		2	
CG基礎 I		2	
CG基礎 II		2	
制作実習 XI	2		
制作実習 XII	2		
卒業研究・制作計画	4		
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
マンガ技法 I	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
マンガ技法Ⅱ	2		
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作	4		
<b>■キャラクターデザイン学科</b>			
キャラクターデザイン概論		2	
キャラクター形成論Ⅰ		2	
キャラクター形成論Ⅱ		2	
ゲーム制作基礎Ⅰ		2	
ゲーム制作基礎Ⅱ		2	
イラストレーション基礎Ⅰ		2	
イラストレーション基礎Ⅱ		2	
パソコン演習Ⅰ		1	
パソコン演習Ⅱ		1	
動画ソフト演習Ⅰ		2	
デッサン基礎Ⅰ	2		
デッサン基礎Ⅱ	2		
立体造形基礎Ⅰ		2	
立体造形基礎Ⅱ		2	
映像制作Ⅰ	2		
映像制作Ⅱ	2		
CGデザイン基礎Ⅰ		2	
CGデザイン基礎Ⅱ		2	
アニメーション制作基礎Ⅰ		2	
アニメーション制作基礎Ⅱ		2	
アイデアソンⅠ		2	
アイデアソンⅡ		2	
ゲーム制作特殊演習Ⅰ		1	
ゲーム制作特殊演習Ⅱ		1	
CG制作概論Ⅰ		2	
CG制作概論Ⅱ		2	
デジタル造形Ⅲ		2	
デジタル造形Ⅳ		2	
ゲーム制作応用Ⅰ		2	
ゲーム制作応用Ⅱ		2	
イラストレーション応用Ⅰ		2	
イラストレーション応用Ⅱ		2	
動画ソフト演習Ⅱ		2	
企画・プロデュース論Ⅰ		4	
企画・プロデュース論Ⅱ		4	
デッサン応用Ⅰ		2	
デッサン応用Ⅱ		2	
CGモデリング応用		2	
CGアニメーション応用		2	
背景美術Ⅰ		2	
背景美術Ⅱ		2	
グラフィックデザイン基礎		2	
グラフィックデザイン応用		2	
アニメーション制作応用Ⅰ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
アニメーション制作応用Ⅱ		2	
サウンド制作基礎		2	
サウンド制作応用		2	
WebデザインⅠ		2	
WebデザインⅡ		2	
映像技法Ⅰ		2	
映像技法Ⅱ		2	
ゲームプログラミングⅠ		2	
ゲームプログラミングⅡ		2	
リアルワークⅠ基礎	2		
リアルワークⅠ応用	2		
デザインソン		2	
UIデザイン		2	
ポートフォリオ研究		2	
キャリアデザインⅠ		2	
キャリアデザインⅡ		2	
VFXⅠ		2	
VFXⅡ		2	
音楽プロデュース論Ⅰ		4	
音楽プロデュース論Ⅱ		2	
映像鑑賞批評論Ⅰ		4	
映像鑑賞批評論Ⅱ		4	
プレゼンテーションⅠ		2	
プレゼンテーションⅡ		2	
キャラクターデザインⅠ		2	
キャラクターデザインⅡ		2	
キャラクタービジネスⅠ		2	
キャラクタービジネスⅡ		2	
リアルワークⅡ基礎	2		
リアルワークⅡ応用	2		
eスポーツ基礎		2	
eスポーツ応用		2	
卒業研究・分析	4		
卒業研究・計画	2		
卒業研究・制作	4		
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
<b>■情報デザイン学科</b>			
情報デザイン概論Ⅰ		2	
情報デザイン概論Ⅱ		2	
コミュニケーション基礎Ⅰ		2	
コミュニケーション基礎Ⅱ		2	
デザイン基礎Ⅰ		2	
デザイン基礎Ⅱ		2	
表現基礎技法Ⅰ		2	
表現基礎技法Ⅱ		2	
情報基礎技法		2	
表現基礎技法Ⅲ		2	
キャリアデザイン基礎		1	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
デザイン技法 I		2	
デザイン技法 II		2	
デザイン技法 III		2	
デザイン技法 IV		2	
情報デザイン論 I		2	
情報デザイン論 II		2	
情報デザイン論 III		2	
情報デザイン論 IV		2	
情報デザイン論 V		2	
情報デザイン論 VI		2	
情報デザイン論 VII		2	
情報デザイン論 VIII		2	
情報デザイン論 IX		2	
情報デザイン論 X		2	
情報デザイン論 XI		2	
情報デザイン論 X II		2	
情報デザイン論 X III		2	
情報デザイン演習 I		2	
構想設計 I		2	
デザイン演習 III		2	
構想設計 II		2	
構想設計 III		2	
表現応用 I		2	
表現応用 II		2	
表現応用 III		2	
表現応用 IV		2	
表現応用 V		2	
表現応用 VI		2	
表現応用 VII		2	
表現応用 VIII		2	
表現応用 IX		2	
表現応用 X		2	
表現応用 XI		2	
表現展開 I		2	
表現展開 II		2	
表現展開 III		2	
表現展開 V		2	
表現展開 VI		2	
表現展開 VII		2	
表現展開 VIII		2	
表現展開 IX		2	
表現展開 X		2	
表現展開 XI		2	
総合演習 I		2	
総合演習 II		2	
デザイン演習 I		2	
デザイン演習 II		2	
表現基礎 I		2	
表現基礎 II		2	
プロフェッショナル研究		2	
社会研究 I		2	
社会研究 II		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
社会研究Ⅲ		2	
デザインプロジェクトⅠ		2	
デザインプロジェクトⅡ		2	
デザインプロジェクトⅢ		2	
素材・材料学演習Ⅰ		2	
クロステックデザイン演習Ⅲ		2	
ソフトウェア・ネットワーク演習Ⅰ		2	
ソフトウェア・ネットワーク演習Ⅱ		2	
スタートアップ概論Ⅰ		2	
スタートアップ概論Ⅱ		2	
メディア概論Ⅰ		2	
プレゼンテーション演習Ⅰ		2	
プレゼンテーション演習Ⅱ		2	
クロステックデザイン応用Ⅰ		2	
素材・材料学演習Ⅱ		2	
クロステックデザイン応用Ⅱ		2	
クロステックデザイン応用Ⅲ		2	
ソフトウェア・ネットワーク応用Ⅰ		2	
ソフトウェア・ネットワーク応用Ⅱ		2	
スタートアップ演習Ⅰ		2	
ブランドデザイン概論Ⅰ		2	
ソーシャルデザイン論		2	
マーケティング概論Ⅰ		2	
広報PR概論		2	
プレゼンテーション演習Ⅲ		2	
クロステックデザイン発展Ⅰ		2	
クロステックデザイン発展Ⅱ		2	
ソフトウェア・ネットワーク発展Ⅰ		2	
ソフトウェア・ネットワーク発展Ⅱ		2	
スタートアップ実践Ⅰ		2	
スタートアップ実践Ⅱ		2	
プランニング・プレゼンテーション		2	
ブランドデザイン概論Ⅱ	4	2	
マーケティング概論Ⅱ		2	
UI/UX論		2	
広報PR演習		2	
セルフプロデュース論		2	
クロステックデザイン研究		4	
設計演習Ⅰ		2	
設計演習Ⅱ		2	
技術応用演習Ⅰ		2	
技術応用演習Ⅱ		2	
マネジメント概論Ⅰ		2	
マネジメント概論Ⅱ		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作			

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
<b>■プロダクトデザイン学科</b>			
プロダクトデザイン入門Ⅰ	2		
プロダクトデザイン入門Ⅱ		2	
プロダクトデザインリテラシーⅠ		2	
プロダクトデザインリテラシーⅣ		2	
色彩学		2	
素材・加工論Ⅰ		2	
素材・加工論Ⅱ		2	
表現技法ベーシック		2	
インタフェースデザイン論		2	
形態表現論		2	
サステイナブルデザイン論		2	
専門英語Ⅰ		2	
専門英語Ⅱ		2	
デザイン製図	2		
表現技法Ⅰ		2	
素材・造形実習Ⅰ		2	
素材・造形実習Ⅱ		2	
素材・造形実習Ⅲ		2	
素材・造形実習Ⅳ		2	
デザイン造形Ⅰ		2	
デザイン造形Ⅱ		2	
素材・造形Ⅳ		2	
素材・造形Ⅴ		2	
素材・造形Ⅵ		2	
コンピュータ演習Ⅰ		2	
コンピュータ演習Ⅱ		2	
コンピュータ演習Ⅲ		2	
コンピュータ演習Ⅳ		2	
表現基礎		2	
プロダクトデザイン演習Ⅲ		2	
プロダクトデザイン総合Ⅰ		2	
プロダクトデザイン総合Ⅱ		2	
プロダクトデザイン総合Ⅲ		2	
プロダクトデザイン総合Ⅳ		2	
アドバンスドデザインⅠ		2	
アドバンスドデザインⅡ		2	
プロダクトデザインプロジェクトⅠ		2	
プロダクトデザインプロジェクトⅡ		2	
プロダクトデザインプロジェクトⅢ		2	
プロダクトデザインプロジェクトⅣ		2	
プロダクトデザインプロジェクトⅤ		2	
プロダクトデザインプロジェクトⅥ		2	
表現演習Ⅰ		2	
表現演習Ⅱ		2	
表現演習Ⅲ		2	
サステイナブルデザイン演習		2	
デザインメソッドⅠ		2	
プロフェッショナルワークショップⅠ		1	
デザイン技法ベーシック		2	
企業研究Ⅰ		1	
企業研究Ⅱ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
プロダクトデザイン研究		4	
クリエイティブシンキングⅠ		2	
クリエイティブシンキングⅡ		2	
クリエイティブシンキングⅢ		2	
クリエイティブシンキングプロジェクト		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作	4		
<b>■空間演出デザイン学科</b>			
空間デザイン概論Ⅰ		2	
空間デザイン概論Ⅱ		2	
空間基礎Ⅰ		2	
ファッション基礎Ⅰ		2	
キャリア研究Ⅰ		2	
空間デザイン基礎Ⅰ		2	
空間デザイン基礎Ⅱ		2	
空間デザイン基礎Ⅲ		2	
ファッションデザイン基礎Ⅰ		2	
ファッションデザイン基礎Ⅱ		2	
ラーニングリテラシー	2		
デザイン表現基礎	2		
空間基礎Ⅱ		2	
ファッション基礎Ⅱ		2	
空間基礎Ⅲ		2	
ファッション基礎Ⅲ		2	
空間演出デザイン概論Ⅲ		2	
キャリア研究Ⅱ		2	
空間演習Ⅰ		2	
ファッション演習Ⅰ		2	
ファッション演習Ⅱ		2	
空間演出デザイン論Ⅰ		2	
空間演出デザイン論Ⅱ		2	
空間演出デザイン論Ⅲ		2	
空間演出デザイン論Ⅳ		2	
キャリア研究Ⅲ		2	
空間演出デザイン研究		2	
空間演出研究	2		
空間デザイン基礎Ⅳ		2	
ファッションデザイン基礎Ⅳ		2	
空間デザイン基礎Ⅴ		2	
ファッションデザイン基礎Ⅴ		2	
空間造形基礎Ⅰ		2	
ファッション造形基礎Ⅰ		2	
空間造形基礎Ⅱ		2	
ファッション造形基礎Ⅱ		2	
ファッション造形基礎Ⅲ		2	
空間表現演習Ⅰ		2	
ファッション表現演習Ⅰ		2	
空間表現演習Ⅱ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
ファッション表現演習Ⅱ		2	
空間演出デザイン基礎Ⅰ	2		
空間演出デザイン基礎Ⅱ		2	
空間演出デザイン基礎Ⅲ		2	
空間デザイン演習Ⅰ		2	
空間デザイン演習Ⅱ		2	
空間デザイン演習Ⅲ		2	
空間デザイン演習Ⅳ		2	
空間デザイン演習Ⅴ		2	
ファッションデザイン演習Ⅰ		2	
ファッションデザイン演習Ⅱ		2	
ファッションデザイン演習Ⅲ		2	
ファッションデザイン演習Ⅳ		2	
ジュエリーデザイン演習Ⅰ		2	
ジュエリーデザイン演習Ⅱ		2	
ジュエリーデザイン演習Ⅲ		2	
ジュエリーデザイン演習Ⅳ		2	
空間演出デザインⅠ		2	
空間演出デザインⅡ		2	
総合デザイン演習		2	
総合デザイン演習Ⅱ		2	
総合デザイン演習Ⅲ		2	
空間デザイン研究Ⅰ		2	
空間デザイン研究Ⅱ		2	
空間デザイン研究Ⅲ		2	
空間デザイン研究Ⅳ		2	
ファッションデザイン研究Ⅰ		2	
ファッションデザイン研究Ⅱ		2	
ファッションデザイン研究Ⅲ		2	
ファッションデザイン研究Ⅳ		2	
ジュエリーデザイン研究Ⅰ		2	
ジュエリーデザイン研究Ⅱ		2	
ジュエリーデザイン研究Ⅲ		2	
ジュエリーデザイン研究Ⅳ		2	
空間演出卒業研究		4	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作	4		
<b>■環境デザイン学科</b>			
建築史Ⅰ	2		
建築史Ⅱ	2		
建築史Ⅲ	2		
庭園史		2	
構造力学	2		
建築一般構造Ⅰ	2		
建築一般構造Ⅱ	2		
建築法規	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
環境工学	2		
インテリア・コーディネート		2	
建築材料学	2		
建築積算・施工	2		
建築設備学	2		
構造計画	2		
建築計画論	2		
ランドスケープ計画論		2	
環境保全論	2		
まちづくり計画論	2		
環境デザイン論Ⅰ	2		
環境デザイン論Ⅱ	2		
環境デザイン概論	2		
環境デザイン特講Ⅰ		2	
環境デザイン特講Ⅱ		2	
環境デザイン特講Ⅲ		2	
環境デザイン特講Ⅳ		2	
専門英語		2	
プロフェッショナル研究		2	
デザイン基礎Ⅰ	4		
デザイン基礎Ⅱ		4	
デザイン基礎Ⅲ	4		
デザイン基礎Ⅳ		4	
環境デザインⅠ	3		
環境デザインⅡ		3	
環境デザインⅢ	3		
環境デザインⅣ		3	
コンピュータ演習		2	
環境計画Ⅰ	3		
環境計画Ⅱ		3	
環境計画Ⅲ	3		
環境計画Ⅳ		3	
環境計画Ⅴ	3		
環境計画Ⅵ		3	
庭園演習Ⅰ		2	
庭園演習Ⅱ		2	
CADⅠ		2	
CADⅡ		2	
環境デザイン演習Ⅰ		2	
環境デザイン演習Ⅱ		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作	4		
アーキテクトスクールⅠ		2	
アーキテクトスクールⅡ		2	
<b>■映画学科</b>			
映画概論	4		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
映像論 I		2	
映像論 II		2	
映像論 III		2	
作品研究基礎		4	
作品研究 I		4	
作品研究 II		4	
プロフェッショナル研究基礎		1	
プロフェッショナル研究		2	
プロフェッショナル研究応用 I		2	
プロフェッショナル研究応用 II		2	
映画技術基礎 I		2	
映画技術基礎 III		2	
映画技術基礎 II		2	
映画技術基礎 V		2	
映画演出制作基礎 III		2	
映画演出制作基礎 II		2	
映画演出制作基礎 IV		2	
映画演出制作基礎 I		4	
映画演技基礎 I		2	
映画演技基礎 II		2	
映画演技基礎 III		2	
コンピュータ演習 I		2	
コンピュータ演習 II		2	
コンピュータ演習 III		2	
コンピュータ演習 IV		2	
プロフェッショナル編集		2	
映画技術 I		2	
映画技術 II		2	
映画技術 III		2	
映画技術 IV		2	
映画技術 V		2	
映画技術 VI		2	
映画技術 VII		2	
映画技術 VIII		2	
映画技術 IX		2	
映画技術 X		2	
映画批評研究 I		4	
映画批評研究 II		4	
映画批評研究 III		4	
映画演出・プロデュース I		2	
映画演出・プロデュース II		2	
映画演出・プロデュース III		2	
映画演出・プロデュース IV		2	
映画演出・プロデュース V		2	
映画演出・プロデュース VI		2	
映画演出・プロデュース VII		2	
映画演出・プロデュース VIII		2	
映画演出・プロデュース IX		2	
映画演出・プロデュース X		2	
映画演出・プロデュース X I		2	
映画演出・プロデュース X II		2	
映画文芸表現研究		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
映画演技 I		2	
映画演技 II		2	
映画演技 III		2	
映画演技 IV		2	
映画演技 V		2	
映画演技 VI		2	
映画演技 VII		2	
映画演技 VIII		2	
映画演技 IX		2	
映画演技 X		2	
映画演技 XI		2	
短編制作 I		3	
短編制作 II		2	
短編制作 III		3	
中編制作 I		3	
中編制作 II		2	
中編制作 III		3	
批評研究 I		4	
批評研究 II		4	
脚本研究 I		4	
脚本研究 II		4	
卒業研究・プリプロダクション	4		
学科特殊演習 I		2	
学科特殊演習 II		2	
学科特殊演習 III		2	
学科特殊演習 IV		2	
卒業研究・制作	4		
<b>■舞台芸術学科</b>			
舞台芸術概論 I	2		
舞台芸術概論 II	2		
舞台作品研究基礎 I		2	
舞台作品研究基礎 II		2	
演劇史 I		2	
演劇史 II		2	
舞台作品研究基礎 III		2	
舞台作品特講 I		2	
舞台基礎演習 I	2		
舞台基礎演習 II	2		
舞台基礎演習 III		2	
舞台基礎演習 IV		2	
舞台基礎演習 V		2	
舞台基礎演習 VI		2	
舞台基礎演習 VII		2	
舞台基礎演習 VIII		2	
舞台基礎演習 IX		1	
舞台基礎演習 X		1	
舞台基礎演習 XI		1	
舞台基礎演習 XII		1	
舞台表現ワークショップ I	2		
舞台表現ワークショップ II	2		
舞台デザイン特講 I		2	



授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
舞台デザイン特講Ⅱ		2	
舞台デザイン特講Ⅲ		1	
舞台デザイン特講Ⅳ		1	
舞台芸術論Ⅰ		2	
舞台芸術論Ⅱ		2	
舞台作品研究応用Ⅰ		2	
舞台作品研究応用Ⅱ		2	
舞台作品研究応用Ⅲ		2	
舞台作品研究応用Ⅳ		2	
グローバル・スタディⅠ		1	
グローバル・スタディⅡ		1	
舞台表現演習Ⅰ		2	
舞台表現演習Ⅱ		2	
舞台表現演習Ⅲ		2	
舞台表現演習Ⅳ		2	
舞台表現演習Ⅴ		2	
舞台表現演習Ⅵ		2	
総合演習・演技Ⅰ		2	
総合演習・演技Ⅱ		2	
総合演習・演技Ⅲ		2	
総合演習・演技Ⅳ		3	
総合演習・スタッフワークⅠ		2	
総合演習・スタッフワークⅡ		3	
総合演習・照明Ⅰ		2	
総合演習・照明Ⅱ		2	
総合演習・舞台美術Ⅰ		2	
総合演習・舞台美術Ⅱ		2	
総合演習・音響Ⅰ		2	
総合演習・音響Ⅱ		2	
総合演習・パフォーマンスⅠ		2	
総合演習・パフォーマンスⅡ		2	
総合演習・パフォーマンスⅢ		2	
総合演習・アドバンスⅠ		2	
総合演習・アドバンスⅡ		2	
総合演習・ミュージカルⅠ		3	
総合演習・ミュージカルⅡ		3	
舞台応用演習Ⅰ		2	
舞台応用演習Ⅱ		2	
舞台デザイン演習Ⅰ		2	
舞台デザイン演習Ⅱ		2	
舞台表現特講Ⅰ		2	
プロフェッショナル研究		2	
キャリア研究		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作プランニング	4		
卒業研究・制作	4		
<b>■文芸表現学科</b>			
百讀Ⅰ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
百讀Ⅱ		2	
百讀Ⅲ		2	
百讀Ⅳ		2	
百讀Ⅴ		2	
百讀Ⅵ		2	
百讀Ⅶ		2	
百讀Ⅷ		2	
百讀Ⅸ		2	
百讀Ⅹ		2	
百讀ⅩⅠ		2	
百讀ⅩⅡ		2	
美術論Ⅰ		2	
美術論Ⅱ		2	
文芸表現論Ⅲ		2	
舞台と文芸		2	
音楽と文芸Ⅰ		2	
音楽と文芸Ⅱ		2	
文芸表現基礎Ⅰ	2		
文芸表現基礎Ⅱ	2		
プロフェッショナル特講Ⅰ		2	
プロフェッショナル特講Ⅱ		2	
文芸総合研究	2		
表現メソッドⅠ		2	
表現メソッドⅡ		2	
表現メソッドⅢ		2	
表現メソッドⅣ		2	
文芸表現論Ⅰ		2	
文芸表現論Ⅶ		2	
出版編集論Ⅱ		2	
文芸表現論Ⅳ		2	
文芸表現論Ⅴ		2	
文芸表現論Ⅵ		2	
ビジュアルメディア論Ⅱ		2	
文芸表現論Ⅷ		2	
文芸表現論Ⅸ		2	
文芸表現論Ⅹ		2	
ライターズ・セミナーⅠ		2	
ライターズ・セミナーⅡ		2	
文芸表現論Ⅱ		2	
映画と文芸		2	
ライターズ・セミナーⅢ		2	
ライターズ・セミナーⅣ		2	
ライターズ・セミナーⅤ		2	
出版編集論Ⅰ		2	
出版編集論Ⅵ		2	
出版編集論Ⅲ		2	
出版編集論Ⅳ		2	
出版編集論Ⅴ		2	
ビジュアルメディア論Ⅰ		2	
出版編集論Ⅶ		2	
ビジュアルメディア論Ⅲ		2	
ビジュアルメディア論Ⅳ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
ビジュアルメディア論V		2	
メディア演習 I		2	
メディア演習 II		2	
メディア演習 III		2	
メディア演習 IV		2	
キャリア研究 I		2	
創作ワークショップ I		2	
創作ワークショップ II		2	
創作ワークショップ III		2	
創作ワークショップ V		2	
編集ワークショップ I		2	
創作ワークショップ IV		2	
創作ワークショップ VI		2	
創作ワークショップ VII		2	
創作ワークショップ VIII		2	
創作ワークショップ IX		2	
編集ワークショップ II		2	
編集ワークショップ III		2	
編集ワークショップ IV		2	
編集ワークショップ VI		2	
編集ワークショップ V		2	
文芸総合演習 I	2		
文芸総合演習 II	2		
文芸総合演習 III	2		
文芸総合演習 IV	2		
出版スタジオ I		2	
出版スタジオ II		2	
キャリア研究 IV		2	
キャリア研究 II		2	
キャリア研究 III		2	
学科特殊演習 I		2	
学科特殊演習 II		2	
学科特殊演習 III		2	
学科特殊演習 IV		2	
卒業研究・制作	4		
<b>■アートプロデュース学科</b>			
美術史 I	1	2	
美術史 II		2	
美術史 III		2	
美術史 IV		2	
美術史 VII		2	
美術史 VIII		2	
美術芸術論 I		2	
美術芸術論 II		2	
美術芸術論 III		2	
美術芸術論 IV		2	
美術芸術論 V		2	
美術芸術論 VI		2	
美術芸術論 VII		2	
美術芸術論 VIII		2	
芸術特講 I		1	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
芸術特講Ⅱ		1	
芸術研究Ⅰ		2	
芸術研究Ⅱ		2	
芸術研究Ⅲ		2	
芸術研究Ⅳ		2	
芸術研究Ⅴ		2	
芸術研究Ⅵ		2	
芸術研究Ⅶ		2	
芸術研究Ⅷ		2	
芸術研究Ⅸ		2	
芸術研究Ⅹ		2	
アートプロデュース特論Ⅰ		2	
アートプロデュース特論Ⅱ		2	
アートプロデュース特論Ⅲ		1	
アートプロデュース特論Ⅳ		1	
アートプロデュース特論Ⅴ		2	
キャリア研究Ⅰ		1	
キャリア研究Ⅱ		1	
プロフェッショナル研究		2	
アートプロデュース表現演習Ⅰ		2	
アートプロデュース表現演習Ⅱ		2	
アートプロデュース表現演習Ⅲ		2	
アートプロデュース表現演習Ⅳ		2	
アートプロデュース表現演習Ⅴ		1	
アートプロデュース表現演習Ⅵ		1	
フィールドワーク演習Ⅰ		1	
フィールドワーク演習Ⅱ		1	
フィールドワーク演習Ⅲ		2	
フィールドワーク演習Ⅳ		2	
フィールドワーク演習Ⅴ		2	
ラーニング・リテラシーⅠ		1	
ラーニング・リテラシーⅡ		1	
表現演習Ⅳ			
表現演習Ⅴ	1		
表現演習Ⅵ	2		
表現演習Ⅶ	2		
表現演習Ⅷ	2		
表現演習Ⅸ	2		
論文研究	4		
卒業研究・制作	4		
実践英語Ⅰ		2	
実践英語Ⅱ		2	
実践英語Ⅲ		2	
実践英語Ⅳ		2	
コンピュータ演習Ⅰ		2	
コンピュータ演習Ⅱ		2	
絵画基礎演習		2	
彫刻基礎演習		2	
デザイン基礎演習		2	
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
学科特殊演習Ⅳ		2	
<b>■こども芸術学科</b>			
発達心理学Ⅰ	2		
教育心理学	2		
社会福祉		2	
児童家庭福祉		2	
保育原理	2		
教職概論	2		
保育課程論	2		
社会的養護		2	
こどもとあそび		2	
発達心理学Ⅱ	2		
こどもと保健Ⅰ		2	
こどもと保健Ⅱ		2	
家庭支援論		2	
初等教育原理	2		
障害児保育		2	
保育・教職実践演習（幼稚園）		2	
音楽Ⅰ	1		
音楽Ⅱ		1	
幼児体育		2	
マテリアルベーシックⅠ	2		
マテリアルベーシックⅡ	2		
マテリアルベーシックⅢ		2	
マテリアルベーシックⅣ		2	
素材造形Ⅰ		2	
素材造形Ⅱ		2	
素材造形Ⅲ		2	
素材造形Ⅳ		2	
国語		2	
こども芸術演習Ⅱ		4	
こども芸術演習Ⅲ		4	
PC技法演習Ⅰ		1	
PC技法演習Ⅱ		1	
乳児保育		2	
社会的養護の内容		2	
こどもの食と栄養		2	
音楽Ⅲ		1	
音楽Ⅳ		1	
こども芸術演習Ⅰ		4	
こどもと生活		2	
ソーシャルワーク演習		2	
教育相談Ⅰ	2		
教育相談Ⅱ		2	
保育内容総論	2		
保育内容Ⅰ（健康）	2		
保育内容Ⅱ（人間関係）	2		
保育内容Ⅲ（環境）	2		
保育内容Ⅳ（ことば）	2		
保育内容Ⅴ（表現Ⅰ）	2		
保育内容Ⅵ（表現Ⅱ）	2		

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
幼児理解	2		
教育制度論（幼稚園）	2		
教育方法の理論と実践	2		
教育実習指導		2	
教育実習Ⅰ		2	
教育実習Ⅱ		2	
実習指導・保育所Ⅰ		2	
保育所実習Ⅰ		2	
実習指導・施設Ⅰ		2	
施設実習Ⅰ		2	
実習指導・保育所Ⅱ		2	
保育所実習Ⅱ		2	
実習指導・施設Ⅱ		2	
施設実習Ⅱ		2	
専門英語		2	
保育インターンシップ		2	
発達心理学		2	2019年度入学生より
こども家庭福祉		2	2019年度入学生より
こどもの保健		2	2019年度入学生より
こどもの健康と安全		2	2019年度入学生より
カリキュラム論	2		2019年度入学生より
社会的養護Ⅰ		2	2019年度入学生より
特別支援教育概論	2		2019年度入学生より
乳児保育Ⅰ		2	2019年度入学生より
乳児保育Ⅱ		2	2019年度入学生より
社会的養護Ⅱ		2	2019年度入学生より
こども家庭支援の心理学		2	2019年度入学生より
こども家庭支援論		2	2019年度入学生より
教育相談		2	2019年度入学生より
子育て支援		2	2019年度入学生より
学科特殊演習Ⅰ		2	
学科特殊演習Ⅱ		2	
学科特殊演習Ⅲ		2	
学科特殊演習Ⅳ		2	
卒業研究・制作	4		
<b>■歴史遺産学科</b>			
歴史遺産学概論Ⅰ	2		
歴史遺産学概論Ⅱ	2		
京都地誌Ⅰ	2		
京都地誌Ⅱ	2		
人文地理学Ⅰ		2	
人文地理学Ⅱ		2	
自然地理学		2	
アジア史		2	
外国史		2	
考古学Ⅰ		2	
考古学Ⅱ		2	
宗教学概論		2	
伝統文化演習Ⅰ		2	
伝統文化演習Ⅱ		2	
コンピュータ演習		2	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
文化財庭園論		2	
歴史遺産基礎実習 I		2	
文化財建造物論		2	
仏教芸術論		2	
装こう文化財論		2	
歴史遺産基礎実習 II		2	
歴史遺産基礎実習 III		2	
保存科学論		2	
民俗文化財論		2	
歴史遺産学プロジェクト演習 II		2	
歴史遺産学プロジェクト演習 III		2	
日本史特論 I		2	
日本史特論 II		2	
日本史特論 III		2	
日本史特論 IV		2	
古文書演習 I	2		
古文書演習 II	2		
古文書演習 III		2	
古文書演習 IV		2	
フィールドワーク I	2		
歴史遺産プロジェクト演習 I	2		
学科特殊演習 I		2	
学科特殊演習 II		2	
学科特殊演習 III		2	
学科特殊演習 IV		2	
歴史遺産学総合演習 I		3	
歴史遺産学総合演習 II		3	
歴史遺産学総合演習 III	4		
卒業研究・制作	4		
<b>■自由選択科目</b>			
特殊演習 I		2	
特殊演習 II		2	
特殊演習 III		2	
特殊演習 IV		2	
特殊講義 I		2	
特殊講義 II		2	
特殊講義 III		2	
特殊講義 IV		2	
特殊講義 V		2	
特殊講義 VI		2	
特殊講義 VII		1	
特殊講義 VIII		1	
国内現地研修 I		2	
国内現地研修 II		2	
国内現地研修 III		2	
国内現地研修 IV		2	
海外現地研修 I		2	
海外現地研修 II		2	
海外現地研修 III		2	
海外現地研修 IV		2	
海外現地研修 V		4	

授業科目の名称	単位数		備考
	必修	選択	
海外現地研修Ⅵ		4	
企業実習Ⅰ		2	
企業実習Ⅱ		2	
企業実習Ⅲ		2	
企業実習Ⅳ		2	
プロジェクト演習Ⅰ		2	
プロジェクト演習Ⅱ		2	
プロジェクト演習Ⅲ		2	
プロジェクト演習Ⅳ		2	
プロジェクト演習Ⅴ		2	
プロジェクト演習Ⅵ		2	
プロジェクト演習Ⅶ		2	
プロジェクト演習Ⅷ		2	
<b>■教職課程に関する科目</b>			
教師論		2	
教育原理		2	
教育心理学		2	
教育制度論		2	
教育課程論		2	
道徳教育の理論と実践		2	
特別活動論		2	
教育方法		2	
生徒・進路指導論		2	
教育相談		2	
教育実習		5	
教育実習		2	
教職実践演習（中・高）		2	
美術科教育法Ⅰ		2	
美術科教育法Ⅱ		2	
美術科教育法Ⅲ		2	
美術科教育法Ⅳ		2	
社会科教育法Ⅰ		2	
社会科教育法Ⅱ		2	
社会科・地歴科教育法Ⅰ		2	
社会科・地歴科教育法Ⅱ		2	
地理歴史科教育法		2	
工芸基礎		2	
特別支援教育概論		2	
特別活動および総合的な学習の時間の指導法		2	
<b>■博物館学芸員に関する科目</b>			
博物館概論		2	
博物館経営論		2	
博物館資料論		2	
博物館資料保存論		2	
博物館展示論		2	
博物館情報・メディア論		2	
博物館教育論		2	
生涯学習概論		2	
博物館実習Ⅰ		2	
博物館実習Ⅱ		1	



## 別表2（入学金、授業料等納付金）（案）

## 令和6年度以降の入学者に適用

(単位：円)

学科	入学金	授業料	施設費	合計
美術工芸（日本画、油画、染織テキスタイル、総合造形、写真・映像）	250,000	1,320,000	320,000	1,890,000
美術工芸（アートプロデュース）	250,000	1,050,000	100,000	1,400,000
美術工芸（文化財保存修復・歴史文化）	250,000	1,050,000	130,000	1,430,000
キャラクターデザイン（マンガ）	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
キャラクターデザイン（キャラクターデザイン）	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
情報デザイン	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
プロダクトデザイン	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
空間演出デザイン	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
環境デザイン	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
映画	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
舞台芸術	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
文芸表現学科	250,000	1,050,000	100,000	1,400,000
こども芸術	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000

※入学金は入学時のみである。

## 令和5年度の入学者に適用

(単位：円)

学科	入学金	授業料	施設費	合計
美術工芸（写真・映像を除く）	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
美術工芸（写真・映像）	250,000	1,320,000	320,000	1,890,000
キャラクターデザイン（マンガ）	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
キャラクターデザイン（キャラクターデザイン）	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
情報デザイン（クロスステックデザインを除く）	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
情報デザイン（クロスステックデザイン）	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
プロダクトデザイン	250,000	1,320,000	330,000	1,900,000
空間演出デザイン	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
環境デザイン	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
映画	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
舞台芸術	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
文芸表現学科	250,000	1,050,000	100,000	1,400,000
アートプロデュース	250,000	1,050,000	100,000	1,400,000
こども芸術	250,000	1,320,000	300,000	1,870,000
歴史遺産	250,000	1,050,000	130,000	1,430,000

※入学金は入学時のみである。

## 令和3年度～4年度の入学者に適用

(単位：円)

学科	入学金	授業料	施設費	合計
美術工芸（写真・映像を除く）	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
美術工芸（写真・映像）	200,000	1,320,000	320,000	1,840,000
マンガ	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
キャラクターデザイン	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
情報デザイン（クロスステックデザインを除く）	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
情報デザイン（クロスステックデザイン）	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
プロダクトデザイン	200,000	1,320,000	330,000	1,850,000
空間演出デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
環境デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
映画	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
舞台芸術	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000

文芸表現学科	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
アートプロデュース	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
こども芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
歴史遺産	200,000	1,050,000	130,000	1,380,000

※入学金は入学時のみである。

平成31年度～令和2年度の入学者に適用

(単位：円)

学科	入学金	授業料	施設費	合計
美術工芸 (写真・映像を除く)	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
美術工芸 (写真・映像)	200,000	1,320,000	320,000	1,840,000
マンガ	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
キャラクターデザイン	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
情報デザイン (クロステックデザインを除く)	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
情報デザイン (クロステックデザイン)	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
プロダクトデザイン	200,000	1,320,000	330,000	1,850,000
空間演出デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
環境デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
映画	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
舞台芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
文芸表現学科	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
アートプロデュース	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
こども芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
歴史遺産	200,000	1,050,000	130,000	1,380,000

※入学金は入学時のみである。

平成30年度の入学者に適用

(単位：円)

学科	入学金	授業料	施設費	合計
美術工芸	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
マンガ	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
キャラクターデザイン	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
情報デザイン(クロステックデザインを除く)	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
情報デザイン (クロステックデザイン)	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
プロダクトデザイン	200,000	1,320,000	330,000	1,850,000
空間演出デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
環境デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
映画	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
舞台芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
文芸表現学科	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
アートプロデュース	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
こども芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
歴史遺産	200,000	1,050,000	130,000	1,380,000

※入学金は入学時のみである。

平成28年度～29年度の入学者に適用

(単位：円)

学科	入学金	授業料	施設費	合計
美術工芸	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
マンガ	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
キャラクターデザイン	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
情報デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
プロダクトデザイン	200,000	1,320,000	330,000	1,850,000
空間演出デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000

環境デザイン	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
映画	200,000	1,320,000	350,000	1,870,000
舞台芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
文芸表現学科	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
アートプロデュース	200,000	1,050,000	100,000	1,350,000
こども芸術	200,000	1,320,000	300,000	1,820,000
歴史遺産	200,000	1,050,000	130,000	1,380,000

※入学金は入学時のみである。

別表3(案)

## 学科の人材養成に関する目的

(2024年度以降入学生)

学科名	人材養成に関する目的
美術工芸学科	国内外における美術工芸の歴史的・文化的・社会的意義とその役割を深く理解し、展覧会やワークショップ、社会実装授業などの様々な実践を通じて、グローバルかつローカルな視点で新たな価値を生み出し、より良い社会の創造を目指すことのできる人材を育成する。同時に、本学における学びから得た自らの知見や経験を率先して他者と共有し、人と人をつなげ、幅広い場所で人間性の回復のために尽力できる人材を育成する。
キャラクターデザイン学科	キャラクターは背景にある世界観から生まれ出で、派生するゲーム・アニメ・マンガなどのエンターテインメント領域は、未来のビジョンを創造し伝達する役割を担う分野です。真の遊びを追求する姿勢とは、有る世界を受け入れ、為すことを楽しむことであり、社会変革の源泉です。今を生きる学生の新たな感性を活かし、教員共に変化成長し続けることで新たな領域を生み出し、未来を創る力を身につけます。
情報デザイン学科	情報デザイン学科は、知性と感性の涵養ならびにビジュアルコミュニケーションの可能性の探究を学科教育の礎とします。第四次産業革命における急激な高度情報化とテクノロジーの進展に呼応し、専門性を多面的に拡張できる超域的な学修プログラムを構築・運用することで、デザイン思考とアート思考を併せ持つマルチクリエイター、想像と創造の力でしなやかに未来を生き抜き社会に遊びをもたらす人材を育成します。
プロダクトデザイン学科	継続する混沌の時代に於いて重要な「課題発見力」を鍛え、「問い」をたて、新たな視点を自ら獲得する意欲を持って、「解」に結び付けるしなやかな「課題解決力」を修得する。そのチカラをもって、有形・無形のカタチ＝プロダクトに昇華させる知識・技術を学び続け、未来に向き合い、様々な先端領域の融合と進化に取り組み、人々の心に寄り添い、心を揺さぶる価値創造を探究し続ける人材を育成する。
空間演出デザイン学科	本学科は、社会のデザインを探求するソーシャルデザインを学ぶ学科である。それは、課題発見と解決を行うデザインにより、環境、地域、文化などに革新をもたらす、多様な人々を共創に導き、新しい社会のしくみを創出していくことである。そのために人を取り巻く空間・ファッションのデザインを基盤としながら、社会のしくみをつくるためにデザインと様々な知見を横断的に学び、それによる新たな社会的価値を積極的に創出できる人材を育成する。
環境デザイン学科	経験や知識を、論理や手法として組み立てる際に働く「感性」（教育目標の「創造力」）を鍛え、つながらないものをつなぐ「コネクティング能力」（教育目標の「人間力」）を獲得し、来たるべき社会において、人々が、心豊かで楽しく、良質で丁寧な生活を送るための提案を、その生活のベースである（内外の）住環境の設計デザインからまちづくりに至る多様で幅広い分野を通じて行える人材を育てる。
映画学科	映画は、鋭い視線で社会を観察し、課題を見つける批判的能力や、人を感動させ共感を生むような物語を通じ、その解決を図る能力を身につけるうえでの格好の教材です。映画の特徴である集団制作や多様な専門技術の学びと経験を入口に、汎用性のある幅広い知識やスキル、コミュニケーション能力、社会との交渉力を獲得し、映像が多様な役割を果たす、これからの社会で、さまざまな領域に活躍の場を見出す人材の育成を目指します。
舞台芸術学科	舞台芸術は、様々な職種の人たちが独創性を発揮しながら一つの目標に向かうことで生まれる「総合芸術」です。また、社会の縮図たる観客と同じ時空を共有することで成り立つ「ライブ・アート」でもあります。舞台芸術学科では実際の舞台芸術の創造を通して、他者と協働しながら現代社会の発展と問題解決に貢献し、平和な社会へと導ける人材を育てます。
文芸表現学科	文芸表現学科は、ことばの力で社会を編み直し、社会に新しい価値を生み出すことのできる、知見と逞しさに富んだ人材の輩出を目指します。そのためには人間と社会を常に俯瞰的かつ批評的に見つめ、ことばによって新しい表現を追究する創造力と、他者と協働してことばを編むことで、文芸と社会をつないでいく人間力、すなわち「ライター、エディター」のマインドを併せ持ったマルチな人材を育成します。
こども芸術学科	主体的な芸術・造形活動を通して事物や他者理解の本質を見抜く力を獲得し、保育・幼児教育・福祉の理解と実践力をバランス良く応用できる人材育成を目指す。 専門的に「保育教育現場で創造力を発揮しこどもの発達援助に直接関わる人：保育士・幼稚園教諭・アトリエリスタ」「一般企業で、こども関連の教育的デザインに携わる人」「福祉理解のもと、地域社会・子育ての課題にアイデアを創出し発信・運営に携わる人」が挙げられる。

(2023年度入学生)

学科名	人材養成に関する目的
美術工芸学科	美術工芸学科は日本美術の伝統から先端的な映像やインスタレーション領域までもを含む総合学科です。まず手を動かし続けて圧倒的な作品を生み出す技術力を修得し、哲学や美術史を理論構築の骨骨として身体化し、刻々と変容する社会の動向を踏まえた上で、人々の共感を呼び起こす作品や仕組みを生み出す人材を育成します。
キャラクターデザイン学科	ワンソースマルチユース（自身の起源を以って様々なコト・モノづくりシーンでの活躍できる人財となる）を理念とし全ての学生に産業構造＝マーケットの存在を認識させ、本学科にて修得した学修プログラムを活用しダイバーシティ＝多様性に富んだ目まぐるしく技術的に変化・進化していく社会で真に必要な『人財』を育成することを目標とします。
情報デザイン学科	情報デザイン学科は、来るべき社会を洞察し、多様なコミュニケーションデザインを通じて、企業、個人、コミュニティ、地域、国およびグローバルな諸活動に新たな価値を創出する「価値デザイン」を学科教育のテーマとし、人、もの、ことの新たな関係づくりと共創によって、社会に新たな豊かさや夢を提案できる人材を育成します。
プロダクトデザイン学科	次代を拓くプロフェッショナルを育成します。そのために、基礎となる知識やスキルの修得を踏まえて、特性に合わせたテーマでの実習を数多く経験することで、希望分野への就職に繋がります。第一線のプロとのコラボレーションを数多く織り込み、高度なデザイン開発を学ぶと同時に社会との関係を学び、就職に繋がる力を身に付けます。個性や目標に合わせたクラス編成やカリキュラム構成で学習意欲を喚起し、着実な能力の向上を図ります。
空間演出デザイン学科	空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成します。
環境デザイン学科	環境デザインは、社会を支える基盤である「環境」と社会で生きる「人」との豊かで美しい関係を具体的に考え実現します。環境デザイン学科では実践的な設計課題と講義、日本や海外の様々な地域と連携した実務体験を通して、社会が抱える課題を抽出し、デザインの力で解決する方法を学びます。卒業後は、学んだ力を使って社会に働きかけながら、人々の生活の質を高め、よりよい未来をつくりだせる、自立した社会人を目指します。
映画学科	映画学科では、「集団制作＝ともに取り組む表現」を基本とします。一方で、社会状況や学生の多様化にも対応するため、「個々の主体的創造力の向上」を図ります。この二つは「個人制作と集団制作」というような相反するものではありません。むしろ、相乗して表現自体の強さに繋がるはずでです。また、このような創作の過程を通じて、一人一人が社会において力強く生きるための豊かな「人間力」を身につけることを目指します。
舞台芸術学科	舞台芸術は、新たな価値観の創造に向かって様々な役職の人達が各自の独創性を発揮しながら協働、協調することで生まれる「総合芸術」です。舞台芸術学科では、主体性ある豊かな「創造力」と、他者を信頼し、また他者から信頼される「人間力」とを兼ね備えた「総合芸術」の担い手となるべく人材を育成します。
文芸表現学科	文芸表現学科は、ことばによる新しい表現を模索する「創造力」と、他者と協働し自分たちのことばを社会につなげていく「人間力」を備え、社会に新しい価値を産みだすことのできる人材を育成します。
アートプロデュース学科	価値観やものの見方が異なる他者に関心を持ち、他者とのコミュニケーションを通して新たな価値を創出することができる人材を育てます。そのために必要となる「みる・かんがえる・はなす・きく」能力を能動的かつ総合的に活用することができ、創造力、人間力、セルフ・エデュケーション力を兼ね備えた、アート・人・社会をつないで活かすことができる人材を育てます。
こども芸術学科	なぜ人は表現するのかという芸術の根源をたずね、人が成長する上で、芸術の果たす役割と幼児教育・保育の可能性を探求します。こどもと関わりながらその存在価値を認め、芸術する心を通して、創造的な保育実践のできる人、他者と支え合うことのできる人、社会に向けてアイデアを発信できる人を育てます。
歴史遺産学科	歴史遺産学科では、歴史的な観点から社会の諸問題に取り組むことのできる人格・教養知を「人間力」として身につけます。また、歴史遺産の調査・保存修復・活用に実践的に取り組むカリキュラムを通じて、新たな社会的価値観を創り出す創造的知性を「創造力」として養います。卒業後は、文化財保存修復士や考古調査士をはじめ、伝統文化・地域文化産業で活躍できる人材、社会科教員・研究者となることを目指します。

学科名	人材養成に関する目的
美術工芸学科	美術工芸学科は日本美術の伝統から先端的な映像やインスタレーション領域までもを含む総合学科です。まず手を動かし続けて圧倒的な作品を生み出す技術力を修得し、哲学や美術史を理論構築の背骨として身体化し、刻々と変容する社会の動向を踏まえた上で、人々の共感を呼び起こす作品や仕組みを生み出す人材を育成します。
マンガ学科	マンガは読む人の目に直接訴える視覚言語であり、一瞬で大量の情報を伝達できる手段でもあります。とりわけ「ストーリーマンガ」は日本独自の発展を遂げており、すでにサブカルチャーの域を超え、「日本文化」として世界中に認知されています。本学科ではマンガ家を育てるとともに、視覚言語を通してコミュニケーション力を培い、社会のあらゆる分野で活躍できる就業力を身につけた人材を育てます。
キャラクターデザイン学科	ワンソースマルチユース（自身の起源を以って様々なコト・モノづくりシーンでの活躍できる人財となる）を理念とし全ての学生に産業構造＝マーケットの存在を認識させ、本学科にて修得した学修プログラムを活用しダイバーシティ＝多様性に富んだ目まぐるしく技術的に変化・進化していく社会で真に必要な『人財』を育成することを目標とします。
情報デザイン学科	情報デザイン学科は、来るべき社会を洞察し、多様なコミュニケーションデザインを通じて、企業、個人、コミュニティ、地域、国およびグローバルな諸活動に新たな価値を創出する「価値デザイン」を学科教育のテーマとし、人、もの、ことの新たな関係づくりと共創によって、社会に新たな豊かさと夢を提案できる人材を育成します。
プロダクトデザイン学科	次代を拓くプロフェッショナルを育成します。そのために、基礎となる知識やスキルの修得を踏まえて、特性に合わせたテーマでの実習を数多く経験することで、希望分野への就職に繋がります。第一線のプロとのコラボレーションを数多く織り込み、高度なデザイン開発を学ぶと同時に社会との関係を学び、就職に繋がる力を身に付けます。個性や目標に合わせたクラス編成やカリキュラム構成で学習意欲を喚起し、着実な能力の向上を図ります。
空間演出デザイン学科	空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成します。
環境デザイン学科	環境デザインは、社会を支える基盤である「環境」と社会で生きる「人」との豊かで美しい関係を具体的に考え実現します。環境デザイン学科では実践的な設計課題と講義、日本や海外の様々な地域と連携した実務体験を通して、社会が抱える課題を抽出し、デザインの力で解決する方法を学びます。卒業後は、学んだ力を使って社会に働きかけながら、人々の生活の質を高め、よりよい未来をつくりだせる、自立した社会人を目指します。
映画学科	映画学科では、「集団制作＝ともに取り組む表現」を基本とします。一方で、社会状況や学生の多様化にも対応するため、「個々の主体的創造力の向上」を図ります。この二つは「個人制作と集団制作」というような相反するものではありません。むしろ、相乗して表現自体の強さに繋がるはずでです。また、このような創作の過程を通じて、一人一人が社会において力強く生きるための豊かな「人間力」を身につけることを目指します。
舞台芸術学科	舞台芸術は、新たな価値観の創造に向かって様々な役職の人達が各自の独創性を発揮しながら協働、協調することで生まれる「総合芸術」です。舞台芸術学科では、主体性ある豊かな「創造力」と、他者を信頼し、また他者から信頼される「人間力」とを兼ね備えた「総合芸術」の担い手となるべく人材を育成します。
文芸表現学科	文芸表現学科は、ことばによる新しい表現を模索する「創造力」と、他者と協働し自分たちのことばを社会につなげていく「人間力」を備え、社会に新しい価値を産みだすことのできる人材を育成します。
アートプロデュース学科	価値観やものの見方が異なる他者に関心を持ち、他者とのコミュニケーションを通して新たな価値を創出することができる人材を育てます。そのために必要となる「みる・かんがえる・はなす・きく」能力を能動的かつ総合的に活用することができ、創造力、人間力、セルフ・エデュケーション力を兼ね備えた、アート・人・社会をつないで活かすことができる人材を育てます。
こども芸術学科	なぜ人は表現するのかという芸術の根源をたずね、人が成長する上で、芸術の果たす役割と幼児教育・保育の可能性を探求します。こどもと関わりながらその存在価値を認め、芸術する心を通して、創造的な保育実践のできる人、他者と支え合うことのできる人、社会に向けてアイデアを発信できる人を育てます。

歴史遺産学科	歴史遺産学科では、歴史的な観点から社会の諸問題に取り組むことのできる人格・教養知を「人間力」として身につけます。また、歴史遺産の調査・保存修復・活用に実践的に取り組むカリキュラムを通じて、新たな社会的価値観を創り出す創造的知性を「創造力」として養います。卒業後は、文化財保存修復士や考古調査士をはじめ、伝統文化・地域文化産業で活躍できる人材、社会科教員・研究者となることを目指します。
--------	--

## 京都芸術大学教授会規程

1991年4月1日制定

### (趣旨)

第 1 条 この規程は、学校教育法（昭和22年法律第26号）第93条の規定に基づき、京都芸術大学（以下「本学」という。）に置かれる教授会に関し必要な事項を定めるものとする。

### (設置)

第 2 条 本学の学部及び研究科に、それぞれ教授会（学部を基礎とする研究科にあつては、研究科委員会。以下同じ。）を置く。

### (組織)

第 3 条 教授会は、学長、教授、准教授および講師（以下「構成員」という。）をもって組織する。

2 前項の規定にかかわらず、学長が必要と認めたときは、教授会に助教、職員を加えることができる。

### (審議事項)

第 4 条 教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

- (1) 学生の入学、卒業及び課程の修了
- (2) 学位の授与
- (3) 前2号に掲げるもののほか、教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

2 教授会は、前項に規定するもののほか、学長及び学部長または研究科長がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、学長等の求めに応じ意見を述べることができる。

### (議長)

第 5 条 教授会に議長を置き、学部長または研究科長をもって充てる。

- 2 議長は、教授会を主宰し、招集する。
- 3 議長に事故等あるときは、教授会で互選されたものがその職務を代理する。

### (教授会の開催)

第 6 条 教授会は、定例に開催するものとする。ただし、議長が必要と認めたときは臨時に開催することができる。



- 2 教授会は、その構成員の3分の2以上の要求があるときは、要求のあった日から10日以内に臨時に開催されなければならない。
- 3 教授会は、構成員の2分の1以上の出席がなければ開催することができない。ただし、次に掲げる者を除く。
  - (1) 海外渡航中の者
  - (2) 休職者
  - (3) 出勤停止者又は停職者
  - (4) 育児休業者
- 4 議長が必要と認めるときは、構成員以外の者を出席させ、説明又は意見を聴くことができる。
- 5 教授会の議事は、決議が必要な場合は、出席した構成員の過半数の同意をもって決する。可否同数のときは、議長の決するところによる。
- 6 学長は、教授会において意見を求めた事項について、これを決する。
- 7 学長は、前項の決定を行うに当たり、5項に定める教授会の決議に拘束されない。

(代表教授会)

- 第7条 教授会は、その運営を円滑に行うため、教授会に属する教員のうちの一部の者をもって構成される代議員会（以下、「代表教授会」という。）を置くことができる。
- 2 代表教授会の決議をもって、教授会の決議とすることができる。
  - 3 代表教授会は、次の者をもって組織する（以下、「構成員」という。）。
    - (1) 学長
    - (2) 副学長
    - (3) 研究科長
    - (4) 学部長
    - (5) 学部各学科の学科長
    - (6) 芸術教養センター長
    - (7) 芸術教育資格支援センター長
    - (8) その他学長が必要と認める者
  - 4 代表教授会は、前条1項から7項に則り開催する。

(学科会議)

- 第8条 教授会の下に学科会議及びセンター会議（以下「学科会議」という。）を置く。学科会議は、第4条1項1号から3号に掲げる事項を審議し、同2項に掲げる事項について意見を述べることができる。
- 2 前項に掲げる事項は、代表教授会に報告しなければならない。
  - 3 学科会議の運営に関し必要な事項は、別に定める。

(議事録)

第 9 条 教授会の議事については、議事録を作成しなければならない。

(事務)

第 10 条 教授会の事務は、通学課程又は通信教育課程事務局が行う。

(規程の改廃)

第 11 条 本規程の改廃については、教授会の議を経て学長が行う。

(その他)

第 12 条 本規程に定めるもののほか、教授会の運営に関し必要な事項については、教授会において別に定めることができる。

附 則 この規程は 1991 年 4 月 1 日から施行する。

(改正) 2000 年 4 月 1 日

2010 年 4 月 1 日

2012 年 4 月 1 日

2015 年 4 月 1 日

2023 年 5 月 9 日に施行し、2023 年 4 月 1 日から適用する。

## 京都芸術大学 設置の趣旨等を記載した書類 目次

## 通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科

① 設置の趣旨及び必要性.....	2
② 学部・学科等の特色.....	4
③ 学部・学科等の名称及び学位の名称.....	4
④ 教育課程の編成の考え方及び特色.....	4
⑤ 教育方法，履修指導方法及び卒業要件.....	6
⑥ 多様なメディアを高度に利用して，授業を教室以外の場所で履修させる 場合の具体的計画.....	7
⑦ 編入学定員を設定する場合の具体的計画.....	8
⑧ 通信教育を実施する場合の具体的計画.....	8
⑨ 取得可能な資格.....	11
⑩ 入学者選抜の概要.....	11
⑪ 教育研究実施組織の編制の考え方及び特色.....	12
⑫ 施設，設備等の整備計画.....	13
⑬ 管理運営.....	13
⑭ 自己点検・評価.....	14
⑮ 情報の公表.....	14
⑯ 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等.....	15
⑰ 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制.....	16

## 通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科

### ① 設置の趣旨及び必要性

#### (1) 設置の理由及び必要性

京都芸術大学は創設以来、芸術と文化による日本の再生、またそれを通じた世界平和への貢献という使命を追求してきた。とりわけ平成10（1998）年の通信教育部開設は、芸術の研究制作の場を限られた数の学生にのみ提供するのではなく、日常的に仕事や家事に勤しむ層にも開放し、社会に本学の理念をより広く伝えようとするものであった。このようにして開設された通信教育部芸術学部では、「藝術立国」を基本使命とし、人類が直面する困難な課題を克服するために、「人間力」と「創造力」を鍛え、社会の変革に役立てることのできる人材を育成することを教育目標に定めている。また、ディプロマ・ポリシーとして、自立したひとりの人間として生きるための「人間力：知識／思考力／行動力／倫理観」と、芸術の力を社会のために活かす「創造力：発想力／構想力／表現力」を身につけるべき力の修得を目的としている。これらの教育目標およびディプロマ・ポリシーのもと、通信教育という手段をもって、年代、地域に関わらず学習の機会を提供し、大学の使命および生涯学習の普及に寄与している。

開設から26年を経た今日、芸術について専門的な知見を有する人材育成については、その社会的な必要がますます高まっている。通信教育部芸術学部では、地域や世代を問わず芸術を学ぼうという意欲を持つ方々に、その学修機会を広く提供すべく、近年特にオンラインでの学修環境を充実させており、その結果、令和5（2022）年度在籍者数は15,495名となった。これは令和2（2020）年度の7,824名に比べ、約2倍の増加となっている。この増加は、いつでもどこでも芸術が学べることができる通信教育部芸術学部の特徴が急速に浸透した結果だと考えられる。

文化コンテンツ創造学科設置は、こうした本学における通信教育手法の深化及び需要の拡大と、我が国の文化コンテンツ産業をめぐる状況に対応したものである。文化庁「文化芸術推進基本計画（第2期・令和5（2023）年3月24日閣議決定）」の前文では、「現代の美術・音楽・演劇・舞踊等の芸術、映画・マンガ・アニメーション・ゲームといったメディア芸術、和食・日本酒等の食文化を含む生活文化、建築・ファッションなどは、世代を問わず人々の心を捉え、デジタル技術を芸術活動に活用するデジタル芸術というべき試みも多く生まれつつあり、我が国の文化芸術の幅の広さ、奥深さ、質の高さを示している」と我が国の文化芸術を評価する一方で、「文化芸術の担い手を確保するための方策を多面的・長期的に検討することが課題」（同第2「第1期計画で示された施策の実施状況/達成状況の評価」）としている。こうした我が国の芸術文化における課題に対し、真摯に取り組む教育課程として、本学は文化コンテンツ創造学科の設置が不可欠だと考えている。従来の展覧会や劇場で鑑賞されるような芸術作品にとどまらず、放送、出版、配信など、様々なメディアを通じて共有される作品や美的経験の創出に向けた専門的教育を行い、芸術、文化のさまざまな局面での価値の理解とその創造のための制作論、そして制作のみならず公開・流通の方法論を習得させる教育課程の設置は、文化芸術の担い手を確保するための方策としても非常に重要であると考えている。

#### (2) 養成する人材像

文化コンテンツ創造学科では、真摯に価値観を表現することを通じ、芸術及び文化的なアイデンティティの相互理解を深め、社会教育や歴史文化の普及にも貢献することができる人材を養成する。そして伝統芸術である書画、メディア芸術である映像、イラストレーション、そして我が国の生活文化を代表する食文化等の文化コンテンツを体系的に学ぶことで、文化芸術の創造と発信を自律的に行うための知識や技術を社会に活かすことのできる人材を輩出する。卒業後の進路としては、メディア産業のクリエイターのみならず、一般企業や官公庁、各種団体や地域社会のなかで本学でのリカレント教育を活かす職業人や、会社や団体に属さない個人として、文化コンテンツ創造に携わる独立した事業主としてのキャリアを想定している。

#### (3) 3つのポリシー及び養成する人材像と教育課程の整合性

芸術学部通信教育部における、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシーは以下の通りである。

### <ディプロマ・ポリシー>

京都芸術大学学士課程は、「藝術立国」を基本使命とし、教育目標に定める社会の変革を担うことのできる人材の育成を目的として、自立したひとりの人間として生きるための「人間力：知識／思考力／行動力／倫理観」と、芸術の力を社会のために活かす「創造力：発想力／構想力／表現力」を身につけるべき力として、その修得をめざします。

#### (人間力)

- ・知識：人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
- ・思考力：正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
- ・行動力：設定した課題に対し、自らを律しながら他者と共に粘り強く継続的に取り組むことができる
- ・倫理観：自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる

#### (創造力)

- ・発想力：豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
- ・構想力：概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
- ・表現力：テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

### <カリキュラム・ポリシー>

京都芸術大学通信教育部芸術学部学士課程のカリキュラムは、「人間力」と「創造力」を高めるために、「総合教育科目」「学部共通専門教育科目」「コース(学科)専門教育科目」で構成されています。

- ・総合教育科目では、教養ある市民の備えるべき基本的な知識、視点、リテラシーを学び、他者とのつながりを尊重する力を磨きます。
- ・学部共通専門教育科目では、芸術を学ぶものにとって基盤となる知識、見識、技能を養い、ひとりひとりの生活環境を芸術によって充実させる力を養います。
- ・コース(学科)専門教育科目では、それぞれの分野における専門性を獲得し、旧来の価値観に囚われない芸術的創造を生み出し、世界各所へ送り届ける力を身につけます。

### <アドミッション・ポリシー>

通信教育部芸術学部では、芸術やデザインに関心を持ち、それぞれの生きる場にありながら、柔軟な思考をもって他者と協力して社会に貢献しようとする志と意欲を持つ人を受け入れています。入学志望者には特に以下の点を期待しています。

- ・現代の人間・自然・社会の諸現象について問題意識を持つこと。
- ・他者の理解を得ながら学ぼうとする真摯な姿勢を持つこと。
- ・必要な知識や技術をみずから学び身につけること。

(2)で記述した養成する人材像と上述の3つのポリシーの各項目との相関性及び整合性を【資料1】で示している。

ディプロマ・ポリシーで掲げられた「創造力」を育むため、文化コンテンツ創造学科では学科専門教育科目により、1年次では基礎知識・技術を習得し、文化コンテンツ創造に対する理解を深め、2年次では専門知識・技術を習得し、創造性と表現力を養う。3年次では習得した専門知識・技術を駆使し、社会で通用する文化コンテンツ創造表現を探究する。4年次では自分の作品を客観的に分析する視点を養い、今までの学習内容を成果物として昇華させ、社会へ提案する。このように、年次を追うごとにディプロマ・ポリシーに掲げた「発想力」、「構想力」、「表現力」を発展的に学修することができるカリキュラムとなっている。

学部共通専門科目は「人間力」及び「創造力」を涵養するために必要な、基盤となる知識、見識、技能を養い、ひとりひとりの生活環境を芸術によって充実させる力を養う。また総合教育科目は「人間力」を涵養するために必要な、教養ある市民の備えるべき基本的な知識、視点、リテラシーを身につけることができる。科目は年次を問わず履修することができる。

学科専門教育科目は48単位、学部共通専門教育科目は12単位以上が卒業要件となっており、こ

れらに総合教育科目をふくめた計 124 単位を卒業要件とする。

#### (4) 研究対象とする中心的な学問分野

文化コンテンツ創造学科において研究対象となる学問分野は芸術である。美術やデザインを学ぶ諸学科とある程度は重なるものの、本学科では、従来の美術館や劇場という鑑賞の場にとどまらず、個人の生活空間内での感性的経験を生み出すさまざまな芸術ジャンルが中心的な研究対象となる。我が国の伝統的な文化コンテンツを活かしつつ、今日の通信・居住環境のなかでいかに豊かな芸術文化を創造するかという課題を、食文化や書画、映像、文芸創作、イラストレーションなどの分野で実践的に研究する。

#### ② 学部・学科等の特色

文化コンテンツ創造学科の特色は、我が国の、質が高く多領域にわたる文化芸術創造を担う人材を輩出することを目的としている点にある。また、文化コンテンツ創造におけるさまざまな分野を専門的に探究できる点も特徴的である。例を挙げると、「イラストレーション」分野では絵の基礎から最新のデジタル制作技術まで、理解を深められる学びを提供し、「書画」分野では、中国から日本へと伝わってきた書画の歴史を紐解き、伝統を基軸として自身の制作表現へとつなげていくカリキュラムとなっている。

また「映像」分野では映像クリエイターの思考プロセスを活用し、課題解決する力を「映像思考」と名付け、技術だけではない、映像を社会に活かす力を修得させる。「食文化デザイン」分野では、食を文化芸術としてとらえ、食に関わる幅広い知識を身に付けるとともに、食に関わる分野に活かせる企画力や創造力を育てていく。このように、現代の文化コンテンツ創造における多様な分野を対象にしたカリキュラムとなっている。

#### ③ 学部・学科等の名称及び学位の名称

本学科は芸術分野における我が国の伝統的な文化コンテンツを活かしつつ、今日の通信・居住環境のなかでいかに豊かな芸術文化を創造するかという課題に対し、食文化や書画、映像、文芸創作、イラストレーションなどの分野で実践的に学修を進める。そして真摯に価値観を表現することを通じ、芸術及び文化的なアイデンティティの相互理解を深め、社会教育や歴史文化の普及にも貢献することができる人材を養成することを目的としている。我が国の文化コンテンツを対象分野として芸術的実践を行う学科であることから、その名称を「文化コンテンツ創造学科」とする。英文称については、「Department of Cultural Contents Creation」とした。芸術学部文化コンテンツ創造学科の学位に付記する専攻分野名は、対象とする教育研究分野が芸術であることから「芸術」とする。

(1) 学科の名称：文化コンテンツ創造学科（英訳名称：Department of Cultural Contents Creation）

(2) 学位の名称：学士（芸術）（英訳名称：Bachelor of the Arts）

#### ④ 教育課程の編成の考え方及び特色

##### (1) カリキュラムポリシーの各項目と教育課程（各授業科目）との整合性

通信教育部芸術学部では、ディプロマ・ポリシーを策定し、その体系的修得を以下のカリキュラム・ポリシーのとおり定めている。

##### <カリキュラムポリシー>

京都芸術大学通信教育部学士課程のカリキュラムは、「創造力」と「人間力」を高めるために、「総合教育科目」「学部共通専門教育科目」「コース（学科）専門教育科目」で構成されています。

- ・ 総合教育科目では、教養ある市民の備えるべき基本的な知識、視点、リテラシーを学び、他者との

つながりを尊重する力を磨きます。

- ・ 学部共通専門教育科目では、芸術を学ぶものにとって基盤となる知識、見識、技能を養い、ひとりひとりの生活環境を芸術によって充実させる力を養います。
- ・ コース（学科）専門教育科目では、それぞれの分野における専門性を獲得し、旧来の価値観に囚われない芸術的創造を生み出し、世界各所へ送り届ける力を身につけます。

通信教育課程のカリキュラム・ポリシーは、ディプロマ・ポリシーをもとに策定されており、ディプロマ・ポリシーを達成するために、「総合教育科目」「学部共通専門教育科目」「コース（学科）専門教育科目」が構成されている。「総合教育科目」「学部共通専門教育科目」は「学習ガイド」に「コース（学科）専門教育科目」はそれぞれのコースガイドにてディプロマ・ポリシーと各科目との関連を示し一貫性を明記している。また、学科毎にカリキュラム・ポリシーを実現するためのカリキュラム・マップを作成し、それに基づいて科目設計を行い、教授会にて確認と共有を行っている。以上のことから、カリキュラムポリシーの各項目と教育課程は、その整合性及び一貫性を保持できている。

## (2) 教育課程編成体系と特色

図表 科目群構成

通信教育部 芸術学部	総合教育科目	知識や教養を深めるための科目群。	
	専門教育科目	学部共通 専門教育科目	全学科の学生に開講されている専門教養に関する科目群。専門領域に必要な科目を選択して履修する。
		コース（学科） 専門教育科目	より実践的な専門性の高い科目群。所属コースにおける専門的知識・技法等を修得する。

カリキュラムポリシーに対応する形で、総合教育科目、学部共通専門教育科目、コース（学科）専門教育科目を配している。総合教育科目及び学部共通専門教育科目は自由科目とし、特色として、コース（学科）専門教育科目は選択した分野（コース）の全科目を必修科目としており、すべての科目を修得することで分野の専門性を体系的に身につけることができるものとしている。コース（学科）専門教育科目および学部共通専門教育科目とあわせて、専門教育科目として合計 60 単位以上を必須の要件とし、総合教育科目を合わせた 124 単位を卒業要件としている。講義科目は 1 科目 2 単位が取得できる内容とし、実技演習科目は 1 科目 1 単位もしくは 2 単位が取得できる内容としている。各科目群は以下の主旨に沿う形で科目が構成されている。

### 1) 総合教育科目

教養教育科目に該当する総合教育科目を開講し、知識や教養を深めるための科目群として以下の 3 つのカテゴリーを用意している。

- ・ 自律的な市民として必要な表現能力や考え方を学ぶ
- ・ さまざまな学問分野の概要や今日的な課題を学ぶ
- ・ 人間の住む場所や地域のあり方を学ぶ

### 2) 学部共通専門教育科目

専門的な芸術学習の基礎となる科目群として、学部共通専門教育科目を開講している。人類の芸術活動を歴史的に学ぶとともに、芸術を先人たちがどのように捉え、また理論化してきたのかを、美術に限らず、文学や思想まで幅広い科目を用意している。

### 3) コース（学科）専門教育科目

学科の専門分野を深く学修するため、コース（学科）専門教育科目を配している。基礎から応用へ

の学習とつながるよう配当年次を設定し、それぞれの配当年次毎における修得単位数は均等となるよう設定している。また、2年次配当科目の履修の前提条件として1年次配当科目の修得を必要とするなど、学習効果を高めるため履修の順序を設定している。3つのポリシーを踏まえ、特に創造性を発揮できる人材創出を主眼に、すべてのコース（学科）専門教育科目を主要授業科目として位置付けている。

### (3) 単位時間数

面接授業は、講義科目が7.5講時1単位、演習科目が15講時1単位としている。印刷教材による授業は、A5版テキスト100ページの教材を1単位相当として指定し、1単位1,600字相当のレポート（作品）課題提出と単位修得試験を課している。メディア等を利用した遠隔授業についてもこれら両形式の授業での時間数や教材ボリュームを基準として、1単位あたり45時間をかけた学習を進められるよう授業を設計している。

### (4) 授業期間

集中授業によるスクーリング（オンライン授業含む）は年間を通じて各科目が複数回開講され、十分な教育効果を確保することができる設計となっている。また、レポートや作品を提出する「テキスト科目」については、年間を4期に分け、各期1～2回の課題提出が可能となっている

## ⑤ 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

### (1) 授業方法

授業の方法および学生数に応じて指導体制を整備しており、その内容は以下のとおりである。

#### <印刷教材等による授業>

印刷教材等による授業を「テキスト科目」と称し、添削指導にあたる教員のほか、その運営担当として専従の職員13人を配置している。通信教育部芸術学部では、1年を春期・夏期・秋期・冬期の四半期に区切って履修期を設けている。

シラバスに基づき与えられた課題に対し自宅で作成した課題を大学へ提出し、教員の添削指導を受けることを通じて具体的学習を進める。

このため、学習すべき内容を明確に伝えることや、適切な教科書および補助教材や参考文献等を提示していくことが重要である。通信教育部芸術学部では、すべての学生に対して、全開講科目の科目担当教員が、科目の修得目標、制作・研究・調査の要点、課題、参考図書等の履修指導内容の詳細を定めたものを記載したシラバスを年度毎に作成しており、そのための業務フローが完成している。また、印刷教材による学習を計画的、効果的に進めるためには、学生からの課題提出、受け付け、教員による添削指導、学生への課題返却までを、確実にミスなく実施すると同時に、決められたスケジュールで遂行することが必要となる。通信教育部芸術学部では、課題提出締切から、確実に1カ月以内に添削および返却をするという、受け付けから返却までの一連の手続き工程が確立されている。

課題の添削にあたっては、教務委員会において作成された『添削・採点のしおり』および『シラバス』に記載されている「科目概要と到達目標」、「成績評価の方法」に沿って、過去の添削例や資料をもとに添削基準等の説明を添削担当教員に対して行っている。また年に1～2回、添削担当教員を含む非常勤講師を対象とした講師会を実施しており、カリキュラムや授業運営、添削指導に関する研修も兼ねた情報交換を行っている。

#### <面接授業>

本学では面接授業を「スクーリング科目」と称し、土曜日、日曜日を中心とした開講日程とすることで、社会人学生の利便性を高めている。面接授業の開講にあたっては、同一科目を年度内に複数日程開講、または同一日程の中で教員を増員し複数クラスで開講するなど、在籍者数に応じて受け入れの体制を整備している。また、令和2（2020）年度から、Web会議システム（Zoom）を用いたスクーリング科目も導入している。Web会議システム（Zoom）を用いたオンライン授業に関しては、オンデマンド動画視聴と組み合わせたハイブリッド型授業の開講や、同一科目の開講においても、キャンパスにおける対面授業かオンライン授業かを選択できるハイフレックス型授業を開講し、効果的な事



前・事後課題を設定するなど、科目の特性に合わせた柔軟な授業形態を採用し実施しており、居住地に関係なく学習できる環境を提供している。

#### <メディアを利用した授業> (インターネットによる授業を含む)

本学ではメディアを利用した授業を「Web スクーリング科目」と称し、メディア授業告示第 2 号に則ったオンデマンド型 (インターネット配信方式等) の授業を開講している。メディアを利用した授業においては、インターネットを介し高精細の映像を見ながら、教科書や補助教材などを使用し学習を進める。具体的には、インターネットによって配信される動画と補助教材を組み合わせ、授業科目を 15 の章に分割して学習を進める。各章において、学習の目的や目標などを学生自身が理解したうえで、動画視聴と補助教材による学習を行い、インターネット上で小テストを受験する。この小テストの合格をもって次の章に進むことが可能となる。学習を進める中での疑問点については、メールを利用していつでも教員に質問ができる仕組みとなる。また、同一科目を学習する学生同士の授業の掲示板を学習 Web サイト上に設け、学生同士の意見交換の場を設定している。小テストと質疑応答、学生同士の意見交換を踏まえ、最終章終了後は、作品・レポートを提出し、教員からの講評を受けることで学習を完了させる。

#### (2) 学生数及び配当年次の設定

通信教育課程のため科目ごとの学生数は設定しておらず、収容定員に即した指導体制を整備している。配当年次について、1 年次では基礎知識・技術を習得し、文化コンテンツ創造に対する理解を深め、2 年次では専門知識・技術を習得し、創造性と表現力を養う。3 年次では習得した専門知識・技術を駆使し、社会で通用する文化コンテンツ創造表現を探究する。4 年次では自分の作品を客観的に分析する視点を養い、今までの学習内容を成果物として昇華させ、社会へ提案する。このように、年次を追うごとにディプロマポリシーに掲げた「発想力」、「構想力」、「表現力」を発展的に学修することができるカリキュラムとなっている。

#### (3) 卒業要件及び履修モデル

卒業要件については、京都芸術大学通信教育課程規程 [学部] (第 29 条、第 30 条) に規定している。学部共通専門教育科目およびコース (学科) 専門教育科目から 60 単位以上を修得のうえ、総修得単位 124 単位 (内面接授業・メディア授業 30 単位以上) 以上修得することを前提としており、必修・選択必修科目については、学科の課程 (コース) 毎における学習の進め方、専門教育科目等を掲載している「コースガイド」にて明示している。また、「コースガイド」にはカリキュラムマップおよび履修モデル【資料 2】を掲載しており、養成する人材像に沿った内容としている。他大学における授業科目の履修等については想定していない。また、「卒業制作」科目の単位認定については通常科目と同様の授業時間を確保しており、大学設置基準第 21 条等の要件を満たしている。

#### (4) CAP 制

年間で適切な履修計画をたてることにより十分な学習時間を確保し、授業内容を着実に身につけることを目的として、上記の教育方法、履修指導方法をもとに年間 35 単位前後の履修を推奨しており、単位の実質化をはかっている。また、単位認定基準を厳格に運用することで、個々の授業科目に十分な自宅学習時間の確保が必要な教育課程となっている。

### ⑥ 多様なメディアを高度に利用して、授業を教室以外の場所で履修させる場合の具体的計画

通信教育課程では、多様なメディアを利用した授業を数多く実施している。

#### <同時双方向型>

面接授業において、メディア授業告示第 1 号に則り、通信教育課程規程第 20 条に規定のうえオンライン会議ツール (Zoom) を用いた同時双方向型のスクーリング科目を開講している。

授業中は、教員と学生が互いに音声又はチャットでやり取りでき、学生から教員へ質問の機会を設けている。

#### <オンデマンド型>

メディア授業告示第2号に則り、通信教育課程規程第21条に規定のうねオンデマンド型（インターネット配信方式等）の授業を開講している。

同時双方向型、オンデマンド型いずれも1単位の授業科目において、45時間の学修を必要とする内容で構成されており、講義科目は7.5講時（15時間相当）及び演習科目は15講時（30時間相当）の時間の授業をもって1単位としている。メディアを活用する授業においては、画面上にスライド資料等を投影するだけでなく、見づらい場合も想定し、あらかじめ学生にスライド資料のデータを配布するなど、工夫を行なっている。

## ⑦ 編入学定員を設定する場合の具体的計画

### ア 既修得単位の認定方法

本学に入学する前に他の大学、短期大学もしくは高等専門学校で専攻科において履修した授業科目の修得単位を、本学における授業科目の履修により修得した単位としている。単位認定は成績証明書をもとに一括認定をしており、読み替え表等はない。

### イ 履修指導方法

編入学後の学生を対象とした履修モデル【資料3】を作成している。

### ウ 教育上の配慮等

編入学の場合においても、コース（学科）専門教育科目および学部共通専門教育科目の専門教育科目として合計60単位以上を卒業の要件としている。また、2年次に編入学した者の修学年限は3年、3年次に編入学した者の修学年限は2年としている。

## ⑧ 通信教育を実施する場合の具体的計画

### (1) 専攻分野における教育効果と教育・研究水準確保の方策

本学では通信教育課程設置時（平成10（1998）年）以来、芸術分野の諸領域を体系化したカリキュラムを構築し、社会人教育を行ってきた。また、本学科の研究対象となる学問領域における、伝統芸術である書画、メディア芸術である映像、イラストレーション、食文化等に関する科目群は、すでに専門教育科目として配置されており、十分な教育効果が得られている。映像課題をインターネットを介して添削する仕組みを構築するなど、十分な指導教育体制も整備されており、文化コンテンツ創造学科設置の対象とする諸領域に対する実践的指導は、十分な教育効果が得られるものと考えている。

### (2) 印刷教材による授業、メディア利用による授業の実施体制

#### <印刷教材等による授業>

学生数に応じて体制を整備している。学部全体で令和5（2023）年度の添削担当教員は929人となり、添削指導による科目の総開講科目数は327科目であることから、1科目あたり平均3人程度の添削担当教員を配置している。本学科でも同様の配置を行う計画である。なお、科目担当教員は1科目に対して1名の場合もあれば、科目内容等に応じて複数の科目担当教員を配置している科目もある。科目担当教員は添削に関する説明・指導を添削担当教員に行うだけでなく、他の添削担当教員が実施した添削内容を閲覧し、それらの点検及び添削担当教員への修正指示を含むフィードバックにより成績評価の厳格な運用を行っている。

令和4（2022）年度は、課題提出が年間37,275件に対して785人の教員が担当しており、四半期ごとに教員1人あたり11.8件の課題添削を担当した。令和5（2023）年度では年間40,548件に対して929人の教員が担当しており、四半期ごとに教員1人あたり10.9件と改善している。本学科設置後は、学部全体で年間の提出件数50,000件を想定し、約1,000人の教員を配することで、教員1人あたりの添削件数を変更前と同等の水準とする。

学生からのレポート・作品提出及びその返却に係る事務作業に専従の職員は13人配置しているが、繁忙期に対して一時的に人員を2～3名増員している。また、Web上で提出された課題は教員が直接Web上で添削指導をするため、事務職員の業務は発生していない。Web上での課題提出及び添削・採点を行う課題提出件数の割合は年々増加しており、令和5（2023）年度には課題提出件数の

83%を占めることになり、担当事務職員の業務を増加させることなく効率的な運営が可能となっている。

#### <メディアを利用した授業>（インターネットによる授業を含む）

メディアを利用した授業においては、成績評価のために課題の提出があり、提出件数に応じて採点・添削を担当する教員を配している。印刷教材等による授業と同様に、1年を春期・夏期・秋期・冬期の四半期に区切って履修期を設けている。学部全体で令和4（2022）年度は、年間の課題提出件数が31,477件に対して262人の教員が担当しており、四半期では1人あたり30.0件を担当している。令和5（2023）年度では、年間34,708件の提出に対して277人の教員が担当しており、四半期では1人あたり31.3件とほぼ同等の採点・添削体制を整備している。学科設置後は、学部全体で年間の提出件数を40,000件と想定し、採点・添削担当教員を約300人の教員を配することで同等の水準とする。

### (3) 面接授業の実施方法及び体制

コース（学科）専門科目における面接授業は、すべて必修科目としている。これら必修科目の面接授業において、学部全体で令和4（2022）年度では、授業担当教員数を589人配置し、971講座を開講、延べ受講者数が28,363人となり、1講座あたりの学生数は29.2人であった。令和5（2023）年度では、授業担当教員を604人配置し、1,048講座を開講し、延べ受講者数が31,444人、1講座あたりの学生数は30.0人であった。授業担当教員および開講数を増やすことで1開講あたり30人規模の面接授業を実施している。本学科設置後は、学部全体で年間の36,000人の受講を想定し、担当教員は約620人、開講数は約1,120とすることで同等の水準とする。

面接授業は主に京都、東京で開講し、土曜日、日曜日を中心とした開講日程とすることで社会人学生の利便性を高めている。面接授業は実施場所はキャンパスだけでなく、Web会議システム（Zoom）を用いた面接授業も導入しており、キャンパスにおける対面授業かオンライン授業かを選択できるハイフレックス型授業を開講している。教室は、通学課程との共有の教室だけでなく、通信教育課程が優先して使用できる教室も確保している。

面接授業の授業時間は1講時80分として、一日の時間割は以下のとおりとなる。

- I 講時 9:30～10:50
- II 講時 11:00～12:20
- III 講時 13:20～14:40
- IV 講時 14:50～16:10
- V 講時 16:20～17:40

面接授業開講時に、授業運営を円滑に行うために補助職員（スクーリング・アシスタント）を配置している。受講者25名に対して1名を配置、演習系科目においては対面授業だけでなく、オンライン授業でも配置し、円滑な授業運営に努めている。

### (4) 単位の計算方法、単位の認定や成績評価の方法

単位の計算方法について、面接授業は、講義科目が7.5講時1単位、演習科目が15講時1単位としている。印刷教材による授業は、A5版テキスト100ページの教材を1単位相当として指定し、1単位1,600字相当のレポート（作品）課題提出と単位修得試験を課している。メディア等を利用した遠隔授業についてもこれら両形式の授業での時間数や教材ボリュームを基準として、1単位あたり45時間をかけた学習を進められるよう授業を設計している。

単位の認定や成績評価の方法について、1単位の授業は予習・復習を含め45時間の学習を前提としている。試験における成績評価は100点を満点とし、60点以上を合格としており、試験に合格した授業科目については、その授業科目所定の単位を認定している。

### (5) 添削指導の実施体制、メディア利用による指導の実勢体制及び指導教員との連携

添削指導を担当する教員、メディア利用による指導を担当する教員の任用の基準として、学士以上の学位を有すること、もしくはそれと同等の業績があることとしている。また能力基準として、科目

に関わる分野の専門性を十分に保持しており、かつ科目概要や課題内容等を理解し、添削等を通して十分な教育指導が可能な者としており、選考においては、当該学科の専任教員による面接選考により採用の可否を決定している。

課題の添削・採点にあたっては、教務委員会において作成された『添削・採点のしおり』および『シラバス』に記載されている「科目概要と到達目標」、「成績評価の方法」に沿って、過去の添削例や資料をもとに添削基準等の説明を行っている。また年に1～2回、添削担当教員を含む非常勤講師を対象とした講師会を実施しており、カリキュラムや授業運営、添削指導に関する研修も兼ねた情報交換を行っている。

#### (6) 履修指導の時期、方法や体制

履修指導について、基本的には通信教育課程の学習の手引書である「学習ガイド」を参照することで、履修については理解できるようにしている。また、当該年度中に開講されるすべての授業に対して、科目名、担当教員名、講義目的、各回の授業内容、成績評価方法・基準、予習・復習等の具体的な指示を記載したシラバスを作成し、学生が主体的に学修できるようにする。シラバスは学習用 Web サイトにて閲覧可能である。

新入生を対象としたガイダンスを4月と5月に実施、学習を開始するにあたっての不安点を直接説明することで解消している。

通信教育部芸術学部では GPA 制度を導入しており、個別の履修指導の資料として利用している。

#### (7) 学生からの質問や学修相談の実施体制等

学生からの質問や相談は、電話、メール、郵便、FAX 等でも日常的に受け付けており、希望する学生に対しては教員または職員との対面相談の機会も設けている。また、遠隔・対面などの方法に限らず、定期的に各学科の教員および担当職員で構成される研究室主催で、学習に関するアドバイスや履修相談を行うオフィスアワー・学習相談会を開催しており、面接授業以外においても直接学生が教員に学習相談できる機会を設けている。

#### (8) 添削指導教材及び通信指導教材の保管、発送並びに教育研究のための情報通信機器等の整備

印刷教材等による授業ではレポートに加え、作品制作も課題として設定しており、その添削のための施設（通信教育課程専用の研究室・添削室）に、複写や撮影のための機材を整備している。レポートの提出については、すべての科目がインターネットにて提出が可能となっており、作品でも一部の科目ではインターネットで提出が可能となっているため、現状の施設、設備で十分運営ができてい

る。教育研究のための情報通信機器等の整備として、マルチメディア技術を活用するにあたり、専従となる職員を配置し、当該技術に係るシステムの管理運営を行っている。

#### (9) 教員の負担の程度

本学では、通信教育課程専従の教員を配置しており、学生数の増加、学科設置にともなう教員負担等に応じて、令和5（2023）年度の教員数36名から令和6（2024）年度には54名に増員している。

#### (10) 入学者選抜の概要

一般選抜として、小論文による選抜を行う。指定校推薦選抜として、本学部が指定する高等学校の長から推薦された者に対し、調査所等の書類審査を経たうえで、小論文により選抜を行う。

#### (11) 教育上の配慮

通信教育課程においては、授業を含め学生とのコミュニケーションの多くがメールによる質問や課題レポートなど、文字が中心となるため、その受領、返信等を事務局で一元的に管理し、教員と連携して適切に対応するとともにそこで得られた経験や、各部署での日々の学修支援の実践例を共有している。それらをもとに、シラバス、学習の手引書である「学習ガイド」等の改訂を実施している。

履修の形態に関わらず、インターネットを通じた学習に必要な不可欠なコミュニケーションの円滑化や学習スキームの定着を目指し、「airU（エアアー・ユー）」という学習用 Web サイトを独自に開発し運営している。このシステムに対して、学生ポータル画面上に「ご意見箱」を常設し、常に意

見・要望を把握し、改修へ反映している。

### (12) 印刷教材、メディア教材等作成の計画

本学科の主な科目は現在既設組織で開講されている科目を移行することとしており、印刷教材、メディア教材は現行の教材を使用することとしている。教材は通信教育課程に設置された教材編纂会議により毎年見直され、適宜改訂されており、メディア教材は定期的に修正が行われている。また通信教育課程事務局には教材開発を担う部門として入学・教育開発課が設置されており、専門の編集スタッフを置くことで、教材開発を迅速かつ正確に行う仕組みができています。

### (13) 単位時間数について

「④教育課程の編成の考え方及び特色(3)単位時間数」に記載のとおり、面接授業は、講義科目が7.5 講時1 単位、演習科目が15 講時1 単位としている。印刷教材による授業は、A5 版テキスト100 ページの教材を1 単位相当として指定し、1 単位1,600 字相当のレポート(作品)課題提出と単位修得試験を課している。メディア等を利用した遠隔授業についてもこれら両形式の授業での時間数や教材ボリュームを基準として、1 単位あたり45 時間をかけた学習を進められるよう授業を設計している。

## ⑨ 取得可能な資格

文科コンテンツ創造学科において取得可能な資格は、学芸員(国家資格)のみで、取得の条件は卒業要件単位に含まれる科目のほか、学芸員関連科目の履修が必要。資格取得を卒業要件とはしない。

## ⑩ 入学者選抜の概要

### (1) アドミッション・ポリシー

通信教育部芸術学部では、アドミッション・ポリシーを以下のように定めている。

通信教育部芸術学部では、芸術やデザインに関心を持ち、それぞれの生きる場にありながら、柔軟な思考をもって他者と協力して社会に貢献しようとする志と意欲を持つ人を受け入れています。入学志望者には特に以下の点を期待しています。

- ・現代の人間・自然・社会の諸現象について問題意識を持つこと。
- ・他者の理解を得ながら学ぼうとする真摯な姿勢を持つこと。
- ・必要な知識や術をみずから学び身につけること。

### (2) 募集人員

文化コンテンツ創造学科の募集人員は以下の通りとする。なお、入学時期は4月とする。

種類	修業年限	定員
正課生(1年次入学)	4年	1,350名
編入生(3年次入学)	2年	1,150名

### (3) 選抜方法及び選抜基準

#### ○一般選抜

アドミッション・ポリシーの各項目について問う、小論文により選抜を行う。アドミッション・ポリシーに掲げられた「志と意欲」を選抜基準とする。

#### ○指定校推薦選抜

本学部が指定する高等学校の長から推薦された者に対し、調査所等の書類審査を経たうえで、小論文により選抜を行う。アドミッション・ポリシーに掲げられた「志と意欲」を選抜基準とする。1年次入学のみ本選抜を行い、募集人員は若干名とする。

**(4) 社会人を受け入れる際の既修得単位認定方法及び認定の考え方**

## ○社会人の定義

社会人とは、以下のいずれかに該当する者と定義する

- ア 高等学校又は中等教育学校を卒業した者
- イ 通常の課程による12年の学校教育を修了した者
- ウ 学校教育法施工規則第150号（第6号を除く）の規定により、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められる者

## ○既修得単位認定の考え方

1年次入学生においては、本学入学前に他の大学、短期大学及び高等専門学校（専攻科）で修得した単位を、大学設置基準第30条により、本学で修得したものとみなし、本学の単位として認定する。編入学生については、62単位を限度として一括認定を行う。

## ○既修得単位の認定方法

「総合教育科目」として一括認定を行う。認定上限は30単位とし、うちスクーリング上限は6単位とする。

**(5) 選抜体制**

学部内における入学者選抜は、各学科が合否案を作成し、教授会で審議の上、学長が合格者の決定を行う。また、入学者選抜に関する改善施策に取り組む、「教育推進会議」を設置している。

**⑪ 教育研究実施組織の編制の考え方及び特色****(1) 教育目的及び教育課程に即した教員の配置**

本学では通信教育課程は専門分野・教授等の組織体制を考慮して、「大学設置基準」及び「大学院設置基準」で定める教員数を満たす専任教員数（基幹教員数）を確保し、適切に配置している。

各学科の基幹教員の配置計画は、以下のとおりである。

文化コンテンツ創造学科の基幹教員は16名を配置し、既存の芸術学科から3名（教授1名、専任講師2名）、デザイン科から11名（教授3名、准教授4名、専任講師4名）、美術科から2名（准教授2名）を移動する。

**(2) 教育上主要と認める授業科目への基幹教員配置**

文化コンテンツ創造学科では16名の基幹教員が所属しており、主要授業科目の80.4%（延べ189科目中152科目）を基幹教員が担当している。残り37科目については、当該科目に求められる専門性を十分に持ち合わせている、通学課程の専任教員3名及び非常勤講師29名が担当する。

非常勤講師が担当する科目においては、授業内容や成績基準については基幹教員が監修している。

**(3) 教員の担当科目数が多い場合の配慮**

基幹教員は担当する授業科目において、科目責任者として授業計画（シラバス作成）や採点・成績基準を作成し、講義を担当している。科目責任者のもとに、科目リーダーを配置し、さらに科目リーダーのもとに採点担当の教員を配置して重層的な体制にすることで、科目を多く担当した場合においても負担を軽減し、教育の質を確保できる体制を整えている。また複数の教員が1つの科目を担当している場合、採点・成績においては各科目で基準を設け、科目責任者と科目リーダーが遵守されているか、採点期間にその都度、確認をおこなっている。

**(4) 教員研究実施組織における研究分野と体制**

文化コンテンツ創造学科では、芸術分野における我が国の文化コンテンツを活かし、食文化や書画、映像、文芸創作、イラストレーションなどの分野で実践的に研究を進める。研究対象となる学問分野は芸術分野内における、「美術・デザイン学」・「生活科学」・「文学」であり、食・書道・水墨画・映像・文芸創作・イラストレーションを専門とする基幹教員が、それぞれの専門分野の教育・研究を担う。

## (5) 教員の年齢構成

文化コンテンツ創造学科の基幹教員の年齢構成は、完成年度の2029（令和11）年3月31日時点で、30代1人、40代4人、50代7人、60代4人から構成する。完成年度までに65歳の定年を迎える基幹教員は2人（12.5%。20%は超えない）おり、定年退職する専任教員の補充計画については、学生の教育・研究に支障がないように早期に公募を実施し、後任を決定するとともに、教員組織の強化と充実を継続的に計る。

## (6) 教員及び事務職員等の役割分担・組織的な連携体制

カリキュラム・ポリシーの達成および教育課程の維持のため、年度毎に教育計画を立案し、計画に応じて各学科に教員を配置し実施運営体制を整備している。各学科に配置された基幹教員と事務担当職員が教育計画立案から日々の運営までを教職協働により行っている。また、各種委員会（教務委員会、学生委員会等）や学長会への諮問機関である教育推進会議の成員は教職員合同となっており、組織的な連携体制が確保できている。

## ⑫ 施設、設備等の整備計画

### ア 校地、運動場の整備計画

教育にふさわしい環境について、大学通信設置基準に基づき、添削等による指導並びに印刷教材等の保管及び発送のための施設を整備している。印刷教材による授業において、添削のための施設として、通信教育課程専用の研究室・添削室および複写や撮影のための機材を整備している。面接授業においては、通学課程と共有の施設・設備を利用し、授業の特性に応じた環境を整備している。学生間の交流、あるいは学生と教職員の交流については、通信教育課程ではインターネット上のSNS、Air-Uコミュニティを設置し、オンライン上での環境も整備している。

### イ 校舎等施設の整備計画

本学の現状の校地面積は通学課程および通信教育課程の共用として、敷地総面積67,826㎡、屋外運動場が18,501㎡、校地総面積は合計86,327㎡となっており、大学通信設置基準上必要とされる基準を充たしている。

「8 通信教育を実施する場合の具体的計画」の(3)に記載のとおり、今後面接授業の開講数は年間1,120講座を想定している。令和5（2023）年度の1,048講座から約1.07倍となるが、大学専用（通学課程・通信教育課程含む）施設のうち、通信教育課程での使用割合は通学課程に比べ少なく、また週末に開催され通学課程の授業とはほとんど重ならないため、すでに十分な施設・設備を整備している。

### (1) 図書等の資料及び図書館の整備計画

本学図書館は「芸術文化情報センター」と称し、当法人が設置する各課程の教育特性、教育手法、教育目的に応じたサービス展開と知的資産運用を行っている。収蔵する図書資料は173,090冊（うち外国書19,002冊）、学術雑誌1,191誌（うち外国誌132誌）、電子ジャーナル213点（うち外国書152点）、視聴覚資料10,704点。データベースは、ジャパンナレッジ（辞書系）、CiNii Research（国内論文系）、JSTOR : Arts and Sciences III Collection（海外論文系）、日経BP記事検索サービス（雑誌系）、朝日新聞クロスサーチ（新聞系）に対応している。

また、通信教育課程の学生に配慮し、以下のサービスを提供している。

- 1) 図書資料の郵送での貸出・返却・複写。
- 2) 土日祝日の開館。
- 3) 相互利用協定による全国各都道府県図書館の紹介。
- 4) オンラインレファレンスサービス。

## ⑬ 管理運営

通信教育部芸術学部には教授会が設置されており、「京都芸術大学教授会規程」に基づき構成されている。教授会は規程第4条により、(1)学生の入学、卒業及び課程の修了(2)学位の授与

(3) 前2号に掲げるもののほか、教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの、について審議し、学長等の求めに応じ意見を述べるができるものとしている。そのほか、学長及び学部長または研究科長がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、学長等の求めに応じ意見を述べるができる。

教授会は、定例に開催されている。教授会は、規程第7条に基づき、その運営を円滑に行うため、教授会に属する教員のうちの一部の者をもって構成される代議員会（以下、「代表教授会」という。）を置いており、代表教授会の決議をもって、教授会の決議とすることができるものとしており、原則として毎月度開催している。

また、「京都芸術大学通信教育課程委員会規程」第1条に基づき、京都芸術大学教授会の諮問機関として通信教育課程に(1)教務委員会(2)FD委員会(3)卒展委員会(4)雲母編集委員会(5)学生委員会が置かれている。役割はそれぞれ、

- 教務委員会：教育課程について／学年暦について／教務運営について
- FD委員会：ファカルティディベロップメントについて
- 卒展委員会：卒業制作展について
- 雲母編集委員会：補助教材「雲母」について
- 学生委員会：学生の自主的な創作研究活動支援について、学生の課外活動について、奨学金の給付・貸与について、障害のある学生支援について、その他学生に関する事項

を協議する。その協議、検討結果を代表教授会で審議し、決定する。

#### ⑭ 自己点検・評価

本学では、全学的な自己点検・評価システムを平成21(2009)年に整備し、毎年本学の諸活動全般に係る自己点検・評価を実施している。

実施体制としては、「京都芸術大学自己点検・評価委員会規程」に基づき、自己点検・評価委員会を設置しており、本学の自己点検・評価を統括し、その結果をもとに教育研究活動等の継続的な改善を推進するための組織としている。委員会は、毎年度の自己点検・評価の結果を学長会並びに常任理事会に報告している。

結果の活用について、委員会は、4年毎に「自己点検・評価報告書」を作成し、自己点検・評価の妥当性及び適切性について客観的な評価を得るとともに、改善の指摘及び提言を受けることを目的として、第三者による外部評価を実施しており、その結果及び認証評価結果を公表している。また、学長は自己点検・評価結果、外部評価結果及び認証評価の結果を受け、必要な事項について当該組織の長に対し改善を指示し、その実現を図ることとしている。

なお、本学は学校教育法109条に基づき、政令で定められた期間内に認証評価機関による認証評価を受審しており、平成22(2010)年度と平成29(2017)年度に公益財団法人日本高等教育評価機構による認証評価を受け、大学評価基準を満たしている」と認定された。

#### ⑮ 情報の公表

本学における教育研究活動等の状況に関する情報の公表は、京都芸術大学公式ホームページを中心に周知している。学校教育法等に定められた公表事項についても遺漏なく掲載している。下記の項目については、以下の通り公式ホームページに掲載している。

##### ア 1 大学の教育研究上の目的

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/1-1-2.pdf>

##### 2 3つのポリシー

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/policy/>

##### イ 教育研究上の基本組織

<https://www.kyoto-art.ac.jp/info/files/overview.pdf>

##### ウ 1 教育研究実施組織



- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-1-1.pdf>  
2 教員数、各教員が有する学位及び業績に関すること
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-1-2.pdf>  
エ 1 入学者に関する受け入れ方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生の数、卒業又は修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関すること
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-2-1.pdf>  
オ 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-3.pdf>  
カ 学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準に関すること
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-4-2.pdf>  
キ 校地・校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関すること
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/1-3.pdf>  
ク 授業料、入学料その他の大学が徴収する費用に関すること
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/1-4.pdf>  
ケ 大学が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること
- 1 学生支援組織
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-5-1.pdf>  
2 奨学金
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-5-2.pdf>  
3 課外活動への支援
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-5-3.pdf>  
コ その他
- 1 教育上の目的に応じ学生が修得すべき知識及び能力に関する情報
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/about/2023/pdf/2-6-1.pdf>  
2 京都芸術大学学則
- [https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/bylaw/pdf/college\\_rev4.pdf](https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/bylaw/pdf/college_rev4.pdf)  
3 設置計画履行状況等報告書
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/siteplan/>  
4 自己点検・評価報告書
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/self/>  
5 認証評価の結果
- <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/accreditation/pdf/hyoukahoukokusyo.pdf>  
サ 修士課程学位審査規程
- [https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/handbook/pdf/academic\\_rule.pdf](https://www.kyoto-art.ac.jp/student/teaching/handbook/pdf/academic_rule.pdf)

## ⑩ 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等

### (1) 授業の内容及び方法の改善を図るための組織的な研修

通信教育課程に「FD 委員会」を設置し、独自のFD 活動を実施している。委員会では前年度や当該年度の学習支援及び授業支援の実施状況を踏まえ研修テーマを設定し、年間2 回の研修を通して、教員の資質・能力向上改善を図っている。令和5（2023）年度は、「生成系 AI の概要・本学での対応事例の共有」及び「通信教育課程ワーキンググループ（チャットボット・CRM・SNS の活用）の取組報告」を実施した。加えて、「大学における障がい者対応に関する研修」を追加で実施し、その時々に必要な資質・能力向上に向けた研修を行った。また、通学課程のFD 研修にも通信教育課程が参加する取り組みも行っている。

### (2) 大学職員に必要な能力及び資質を向上される研修

職員人事制度では、役割等級制度、育成評価制度、処遇制度から構成され、学園の事務職員として重視すべき思考や行動、姿勢、能力を備えた人材像に近づいていくためのキャリアステップの道筋、段階を、役割等級として明示している【資料4】。そして、役割等級ごとに求められる業務遂行基準や能力・行動基準を定めることにより、職員各人が自分の配置等級で期待される役割を認識・理解し

たうえて、上位等級への役割拡大をめざした資質や能力の向上、育成指導をはかっている。主たる取り組みとしては以下の2点となる。

- ・ 業務を通じた資質、能力の向上  
役割等級基準に基づく目標管理制度の運用プロセス（目標設定～期末評価、フィードバック）を通じた PDCA サイクルによる資質、能力の向上
- ・ 研修を通じた資質、能力の向上  
役割等級基準に基づく研修を通じた「実践スキル、知識修得」、および「建学理念・組織理解、コミュニケーション醸成」を目的とした内製化研修による資質、能力の向上

また、多様な学生が集まる通信教育課程の特性に対応し、毎年蓄積した具体的な事例を元に、SDを計画し、実施している。令和5（2023）年度は「多様な学生に対する対応」をテーマに研修が行われた。

## ⑰ 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

### (1) 基本方針

本学は、『芸術の創造力で社会の変革をめざす』を建学の理念に掲げ、この大学で学んだ学生が社会の中に活躍の場所を獲得してはじめて、大学は教育機関としての役割を果たすことができる。学生の活動を全力をあげて支援し、『創造力』を社会の変革に役立てることのできる体制構築をめざす。

### (2) 教育課程内の取組

通信教育部では、2023年度に公開講座の中に、在学生の単位互換が可能な『キャリアデザイン科目』を開講し、新卒採用から中途採用対象者まで幅広い学生に対応できるように、マナーとポートフォリオ指導を中心に学べる内容になっている。また、2024年度より共通科目の総合教育科目において、キャリアデザインⅠ・Ⅱの2科目を正課科目として開講する。本学科の全学生が履修可能で、新卒採用者だけでなく、転職採用を検討する学生に対しても、自己理解や業界理解、さらには就職・転職活動に役立つ知識を提供する内容になっている。

### (3) 教育課程外の取組

通信教育部には、すでに就業されている社会人だけでなく、定年によりすでに退職している学生も在籍し、社会的・職業的自立に対する支援については一律のキャリア指導は困難である。ただし、新卒採用のキャリア支援を希望する学生については、前期・後期の2回募集し、本学の通学課程に設置しているキャリアデザインセンターに「キャリア支援者登録」を行うことで、各種の支援を提供している。具体的には、求人紹介のWebサイト上での閲覧、「業界研究セミナー」「インターンシップガイダンス」への参加、オンラインによるキャリアカウンセラーによる個人面談やエントリーシート作成指導等、全国各地で学習する学生のために遠隔で受けられる支援を中心に実施している。また希望者は学内で開催される企業説明会、合同企業説明会、各種就活セミナーへの参加が可能となっている。

### (4) 適切な体制の整備

進路・就職に関する支援及び指導を担う全学的な組織として、通学課程の事務局内にキャリアデザインセンターを設置している。本センターには、有資格のキャリアカウンセラーが7名常駐しており、そのうち1名は通信教育部の学生専属として、相談にあっている。カウンセラーとの個人面談は、オンライン会議ツールのZoomでも実施しており、遠方に住む学生が利用できるようになっている。2023年度は年間で50名の学生から、延べ80回の利用があった。また「業界セミナー」「インターンシップガイダンス」は録画配信になっており、いつでも見たいときに視聴できる。芸術大学特有の、企業へのプレゼンテーションツールであるポートフォリオ（作品集）についても、先輩が内定時に使ったポートフォリオを在学生専用サイト上で、閲覧が可能になっている。通信教育課程の学生

からの相談や問い合わせは、メールや電話で届くようになっていて、事務局内にある学務課の受付スタッフ4名で対応している。進路やキャリアに関する問い合わせが入った際は、キャリアデザインセンターと連携して学生に対応している。

## 資料目次

【資料1】カリキュラムマップと3つのポリシー及び養成する人材像の関連図

【資料2】1年次入学生履修モデル

【資料3】3年次編入学生履修モデル

【資料4】学校法人瓜生学園専任職員採用・承認規程



★=4単位、○=2単位、●=1単位

履修モデル(1年次入学)			2024年度 以降入学	2023年度 以前入学	1年目				2年目				3年目				4年目			
科目コード	科目名	区分	必修	必修	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
13049	はじめての共通科目	S			●															
13050	身体と表現	S								○										
13051	数と世界	S									○									
18000	ことばと表現	TR			●															
18001	論述基礎	TR				○														
18002	外国語1	TR										○								
18004	古典日本語	TR										○								
18005	情報	TR										○								
18007	音楽	TR																		
18010	地域環境論	TR																		
18011	生態学	TR					○													
18012	都市デザイン論	TR										○								
18013	色彩と形	TR																		
18015	心理学	TR																	○	
18016	政治学	TR													○					
18017	経済学	TR																		
18018	社会学	TR																		○
18019	宗教学	TR																		
18020	列島考古学	TR																		○
18021	日本史	TR					○													
18022	アジア史	TR																		
18023	西洋史	TR						○												
18024	文化研究1	TR																		
18025	文化研究2	TR														○				
18026	文化研究3	TR																	○	
18028	京都を学ぶ	TR																	○	
18030	地域を探る	TR														○				
18031	詩学への案内	TR							○											
18032	哲学への案内	TR																	○	
18033	学際的な知への案内	TR									○									
18034	日本の憲法	TR																		
18052	日本文化論	TR													○					
18055	地域環境学演習	TX																		
18056	地域文化学演習	TX																		
18061	テッサン	TW																		○
19101~	学芸基礎講義1~10	GS																		
19111~	学芸基礎演習1~10	GS																		
40521	美学概論	TR	必修	必修				○												
41001	芸術理論1	TR	必修	必修																
41002	芸術理論2	TR	必修	必修					○											
41003	知的財産権研究	TX	必修	必修							○									
41101	芸術史講義(日本)1	WS	選必	必修	○															
41102	芸術史講義(日本)2	WS	選必	必修		○														
41103	芸術史講義(アジア)1	WS	選必	必修			○													
41104	芸術史講義(アジア)2	WS	選必	必修				○												
41105	芸術史講義(ヨーロッパ)1	WS	選必	必修					○											
41106	芸術史講義(ヨーロッパ)2	WS	選必	必修						○										
41107	芸術史講義(近現代)1	WS	選必	必修								○								
41108	芸術史講義(近現代)2	WS	選必	必修									○							
41109	芸術史講義(日本)3	WS	選必	必修									○							
41110	芸術史講義(日本)4	WS	選必	必修										○						
41111	芸術史講義(アジア)3	WS	選必	必修											○					
41112	芸術史講義(アジア)4	WS	選必	必修												○				
41113	芸術史講義(ヨーロッパ)3	WS	選必	必修													○			
41114	芸術史講義(ヨーロッパ)4	WS	選必	必修														○		
41115	芸術史講義(近現代)3	WS	選必	必修															○	
41116	芸術史講義(近現代)4	WS	選必	必修																○
41301	地域芸術実践1	TX																		
41302	地域芸術実践2	TX				○														
49001~	学芸専門講義1~10	GS																		
49011~	学芸専門演習1~10	GS																		
55201	アートライティング特講1(春・秋)	TX	必修	必修	○															
55202	アートライティング特講2(夏・冬)	TX	必修	必修		○														
55203	アートライティング特講3(春・秋)	TX	必修	必修					○											
55204	アートライティング特講4(夏・冬)	TX	必修	必修								○								
55205	アートライティング特講5(春・秋)	TX	必修	必修									○							
55206	アートライティング特講6(夏・冬)	TX	必修	必修												○				
55251	アートライティング演習1(春・秋)	OS	必修	必修	○															
55252	アートライティング演習2(夏・冬)	OS	必修	必修				○												
55253	アートライティング演習4(夏・冬)	OS	必修	必修									○							
55254	アートライティング演習5(春・秋)	OS	必修	必修										○						
55255	アートライティング演習6(夏・冬)	OS	必修	必修												○				
53201	文芸特講4	OS																		○
53205	文芸特講5	OS																		
53253	文芸演習3	OS							○											
53254	文芸演習4	OS								○										
55291	卒業制作準備(夏) 4年次~	OS	必修	必修																○
55292	卒業制作(秋冬) 4年次~	OS	必修	必修																★
各期	総合教育科目→				2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	学部専門教育科目→				2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	コース専門教育科目→				4	2	0	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	合計→				8	8	8	8	10	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
年間	総合教育科目→							10					12							8
	学部専門教育科目→							14					12							8
	コース専門教育科目→							8					10							8
	合計→							32					34							26
累計	総合教育科目→							10					22							46
	学部専門教育科目→							14					26							42
	コース専門教育科目→							8					18							36
	合計→							32					66							124

注1: TR=テキストレポート科目 TW=テキスト作品科目 TX=テキスト特別科目 S=スクーリング科目 WS=Webスクーリング科目 GS=芸術学舎科目

注2: 必修: 必修科目。必ず単位を修得することが求められる科目です。

選必: 選択必修科目。決まった科目の中から一定単位数以上の修得が求められます。

注3: 総合教育科目、学部共通科目は選択の一例です。開講科目は学習ガイド・airUマイページを確認してください。

注4: 各科目群の課題提出期間は、学習ガイド・シラバスを確認してください。

## 【資料3】

★=4単位、○=2単位、●=1単位

履修モデル (3年次編入学)			2024年度 以降入学	2023年度 以前入学	1年目				2年目				
科目コード	科目名	区分	必修/選択		春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	
学部 共通 専門 教育 科目	40521	美学概論	TR	必修	必修					○			
	41001	芸術理論1	TR	必修	必修			○					
	41002	芸術理論2	TR	必修	必修				○				
	41003	知的財産権研究	TX	必修	必修			○					
	41101	芸術史講義(日本)1	WS	選必	必修	○							
	41102	芸術史講義(日本)2	WS	選必	必修		○						
	41103	芸術史講義(アジア)1	WS	選必	必修	○							
	41104	芸術史講義(アジア)2	WS	選必	必修		○						
	41105	芸術史講義(ヨーロッパ)1	WS	選必	必修			○					
	41106	芸術史講義(ヨーロッパ)2	WS	選必	必修		○						
	41107	芸術史講義(近現代)1	WS	選必	必修			○					
	41108	芸術史講義(近現代)2	WS	選必	必修				○				
	41109	芸術史講義(日本)3	WS	選必	必修							○	
	41110	芸術史講義(日本)4	WS	選必	必修						○		
	41111	芸術史講義(アジア)3	WS	選必	必修				○				
	41112	芸術史講義(アジア)4	WS	選必	必修				○				
	41113	芸術史講義(ヨーロッパ)3	WS	選必	必修							○	
41114	芸術史講義(ヨーロッパ)4	WS	選必	必修						○			
41115	芸術史講義(近現代)3	WS	選必	必修							○		
41116	芸術史講義(近現代)4	WS	選必	必修						○			
コ ー ス 専 門 教 育 科 目	55201	アトライティング特講1 (春・秋)	OS	必修	必修	○							
	55202	アトライティング特講2 (夏・冬)	OS	必修	必修		○						
	55203	アトライティング特講3 (春・秋)	OS	必修	必修			○					
	55204	アトライティング特講4 (夏・冬)	OS	必修	必修				○				
	55205	アトライティング特講5 (春・秋)	OS	必修	必修					○			
	55206	アトライティング特講6 (夏・冬)	OS	必修	必修						○		
	55251	アトライティング演習1 (春・秋)	OS	必修	必修	○							
	55252	アトライティング演習2 (夏・冬)	OS	必修	必修		○						
	55253	アトライティング演習4 (夏・冬)	OS	必修					○				
	55254	アトライティング演習5 (春・秋)	OS	必修						○			
	55255	アトライティング演習6 (夏・冬)	OS	必修							○		
	53204	文芸特講4(夏・冬)	OS										
	53204	文芸特講5(春・秋)	OS										
	53253	文芸演習3(春・秋)	OS										
	53254	文芸演習4(夏・冬)	OS										
	55291	卒業制作準備(夏) 4年次～	OS	必修	必修							○	
	55292	卒業制作(秋冬) 4年次～	OS	必修	必修								★
													計
各期	学部専門教育科目→				4	6	8	4	6	6	6	0	40
	コース専門教育科目→				4	4	2	6	4	4	0	0	24
	合計→				8	10	10	10	10	10	6	4	68
年間	学部専門教育科目→				22				18				40
	コース専門教育科目→				16				8				24
	合計→				38				30				68
累計	学部専門教育科目→				22				40				
	コース専門教育科目→				16				24				
	合計→				38				68				

注1: TR=テキストレポート科目 TW=テキスト作品科目 TX=テキスト特別科目 S=スクーリング科目 WS=Webスクーリング科目 GS=芸術学舎科目

注2: 必修: 必修科目。必ず単位を修得することが求められる科目です。

選必: 選択必修科目。決まった科目の中から一定単位数以上の修得が求められます。

注3: 学部共通科目は選択の一例です。開講科目は学習ガイド・airUマイページを確認してください。

注4: 各科目群の課題提出期間は、学習ガイド・シラバスを確認してください。

## 【資料4】

## 学校法人瓜生山学園専任職員採用・昇任規程

2017年4月1日制定

(趣旨)

第1条 本規程は、学校法人瓜生山学園就業規則（以下「就業規則という」）第4条、第11条、第16条の規定に基づき、職員の採用・昇任について必要な事項を定めるものとする。

(適用範囲等)

第2条 本規程は、就業規則第2条に定める、主として教育研究活動以外の事務や労務等に従事する者（事務職員）のうち、期間の定めのない労働契約に基づいて雇用され、かつ常時勤務する専任職員（以下、専任職員）に適用する。

(定義)

第3条 本規程において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。

- (1) 採用 新たに専任職員の職に就かせること（就業規則第2条に定める、主として教育研究活動以外の事務や労務等に従事する者（事務職員）のうち、期間の定めのある労働契約及び特別な勤務条件を定めた労働契約により雇用され、かつ常時勤務する契約職員（以下、契約職員）から専任職員に転換した場合を含む）
- (2) 昇任 専任職員を職階上の上位の役割等級に昇格、または職位に昇進させること。

(採用)

第4条 専任職員の採用は、学校法人瓜生山学園（以下「学園」という）が定める競争試験または選考により理事長が行う。

- 2 契約職員から専任職員に転換し採用する場合は、本人の希望に基づき学園が定める競争試験または選考により理事長が行う。

(条件)

第5条 専任職員として採用される者は、次の条件を満たさなければならない。

- (1) 満18歳以上65歳未満であること。但し、教学運営上必要があると認められる場合には、65歳を超えて採用する場合がある。
- (2) 従事する業務に必要な学力と技能を有すること。

- 2 契約職員から専任職員に転換し採用される者は、契約職員としての勤続年数が1年以上（試用期間含む）であることを原則とするが、特段の事情により勤続年数が1年未満の者を採用することができる。
- 3 契約職員から専任職員に転換し採用される者は、原則、毎年4月1日を採用日とする。

(昇任)

第6条 別表に定める役割等級および職位への専任職員の昇任は、選考によるものとする。

- 2 選考は、勤務実績等により、別に定める基準に基づき、職階上の上位の役割等級や職位に求められる業務遂行力、能力・行動等について、総合的に評価を行い、指導・管理職以上で構成する合議選考会議の議を経て理事長が行う。
- 3 昇任は、原則、毎年7月1日に行う。職階上の上位の職位への昇進は、業務上必要がある場合、臨時に行うことができる。



## 【資料4】

(その他)

第 7 条 本規程に定めのない事項については、就業規則ならびに労働基準法その他関係法令の定めるものとする。

第 8 条 本規程の実施に関し必要な事項は別に定める。

附 則 この規程は2017年(平成29年)4月1日より施行する。

別表 専任職員の役割等級および職位

職域 区分	役割等級		職位
指導管理職	6	M3エグゼクティブマネジメント	部門長
	5	M2コアマネジメント	部門長、課長、プロジェクトマネージャー
	4	M1マネジメント	課長、プロジェクトマネージャー、 課長補佐
MPプロフェッショナル			
実務・監督職	3	LEリーダーエキスパート	一般職員
	2	D2シニアスタッフ	
	1	D1スタッフ	

通信教育部芸術学部文化コンテンツ創造学科

(1)	新設組織の概要	2
①	新設組織の概要（名称、入学定員（編入学定員）、収容定員、所在地）	2
②	新設組織の特色	2
(2)	人材需要の社会的な動向等	2
①	新設組織で養成する人材の全国的、地域的、社会的動向の分析	2
②	中長期的な 18 歳人口等入学対象人口の全国的、地域的動向の分析	2
③	新設組織の主な学生募集地域	3
④	既設組織の定員充足の状況	3
(3)	学生確保の見通し	3
①	学生確保に向けた具体的な取組と見込まれる効果	3
ア	既設組織における取組とその目標	3
イ	新設組織における取組とその目標	3
ウ	当該取組の実績の分析結果に基づく、新設組織での入学者の見込み数	4
②	競合校の状況分析（立地条件、養成人材、教育内容と方法の類似性と定員充足状況）	4
ア	競合校の選定理由と新設組織との比較分析、優位性	4
イ	競合校の入学志願動向等	5
ウ	新設組織において定員を充足できる根拠等（競合校定員未充足の場合のみ）	5
エ	学生納付金等の金額設定の理由	5
③	先行事例分析	5
④	学生確保に関するアンケート調査	5
ア	入学意向の需要に関するインターネットによるアンケート調査【資料 1 4】	5
イ	学校基本調査による大学及び高等学校における通信教育の需要と、本学における 10 代の学生数増加	6
ウ	各種公開データと本学学生入学時調査に基づく、新学科における学生確保の見通し	7
⑤	人材需要に関するアンケート調査等	7
ア	養成する人材像	7
イ	本学に寄せられる人材需要（求人状況）について	8
ウ	人材需要について	8
(4)	新設組織の定員設定の理由	9

通信教育部芸術学部

## (1) 新設組織の概要

### ① 新設組織の概要（名称、入学定員（編入学定員）、収容定員、所在地）

新設組織	入学定員	編入学定員	収容定員	所在地
文化コンテンツ創造学科	1,350	3年次 1,150	7,700	京都市左京区北 白川瓜生山 2 番地 116 号
環境デザイン学科 ※1	200	2年次 10 3年次 500	1,830	

※1：令和 7（2025）年 4 月設置（令和 6（2024）年 4 月設置届出予定）

### ② 新設組織の特色

学則に定める通信教育部芸術学部および文化コンテンツ創造学科における人材養成に関する目的は以下のとおりである。

[通信教育部芸術学部]

- ア 幅広い芸術教養を身につけ、自己と社会のなかにそれを生かした新しい創造を生み出すことができる、芸術的感性豊かな社会人を養成する。
- イ 芸術学、デザイン諸学、造形芸術に関する専門の学芸を教授研究し、人間形成の可能性の追究と専門的知識・技術の調和をはかることができる知識と技術を習得させることを教育研究上の目的とする。

[文化コンテンツ創造学科]

- ア 真摯に価値観を表現することを通じ、芸術及び文化的なアイデンティティの相互理解を深め、社会教育や歴史文化の普及にも貢献することができる人材を養成する。
- イ 従来の展覧会や劇場で鑑賞されるような芸術作品にとどまらず、放送、出版、配信など、様々なメディアを通じて共有される作品や美的経験の創出に向けた専門的教育を行い、芸術、文化のさまざまな局面での価値の理解とその創造のための制作論、そして制作のみならず公開・流通の方法論を習得させることを目的とする。
- ウ 卒業後の進路としてメディア産業のクリエイターのみならず、生涯学習として身に付けた、自律的に文化創造・芸術及び文化発信を行うための知識や技術を社会に活かすことができる進路。大学院進学。

## (2) 人材需要の社会的な動向等

### ① 新設組織で養成する人材の全国的、地域的、社会的動向の分析

通信教育部芸術学部では、社会人も含めて 18 歳以上を入学の対象としている。令和 3（2021）年度に学生募集を行っている、私立大学通信教育協会加盟 33 校の年代別比較のとおり、本学は全都道府県から幅広い年代の学生を受け入れており、芸術系学部全体の約 75%、大学通信教育全体の約 15%の入学者を確保している（公益財団法人私立大学通信教育協会調べ）【資料 1】。近年、年代に関わらずインターネットを利用する層が増えており、今後も年代、地域に限定されず多くの志願者獲得を見込んでいる。

また、令和 3（2021）年度の学校基本調査によると、社会人入学者数は学士課程では、約 1.9 万人で過去最多となっており、リカレント教育の推進を機運として、既に社会人として働いている人たちが、キャリアの途中で新たなスキルや知識を身につけるための学習需要はさらに増加するものと認識している。

### ② 中長期的な 18 歳人口等入学対象人口の全国的、地域的動向の分析

本学における各年度の入学者（編入学含む）は、令和 2（2020）年度は 1,792 名だったところ、令和 3（2021）年度は 4,493 名、令和 4（2022）年度は 5,506 名、令和 5（2023）年度は 4,686 名と大きく増加することとなり【資料 2】、特に卒業まで全てオンライン上で学修が完結する課程において顕著な入学者数の増加がみられた。

オンライン上で学修が完結する手段を用い、令和 3（2021）年度にはデザイン科でイラストレーションが学べるカリキュラムを、令和 4（2022）年度には美術科で書と水墨画を学べるカリキュラムを展開し、それらを学ぶ目的による入学者の増加が多く見られた。また、新たに展開したカリキュラム以外においても入学者の増加がみられ、いつでもどこでも学べる通信教育の特徴が、広く社会に浸透した結果だと

考えている。

学校基本調査における通信制大学で学習する学生数の過去 10 年間の推移【資料 3】を見ると令和 2 (2020) 年度の 161,142 名から令和 4 (2022) 年度は 179,877 名へと増加している。オンライン学習が一般化することにより、遠隔地に住む人々も大学教育を受ける機会を得ることができ、通信制大学の柔軟な学習環境の需要が一層高まっていると分析している。また開設から 10 年間の人口動態（日本人人口及び年齢構造係数：出生中位（死亡中位）推計（令和 5 年推計）、国立社会保障・人口問題研究所調べ）【資料 4】について、15-64 歳は 1 割程度減少すると予測されており、一方 65 歳以上は微増するという結果となっている。本学通信教育部芸術学部では 60 歳以上の学生が 13%を占めており【資料 5】、その比率は年々高まっていることや、過去の国内成人人口の推移と本学学生数の推移に相関がみられないことから、人口変動が定員充足にもたらす影響は軽微であると考えている。

### ③ 新設組織の主な学生募集地域

本学の面接授業は主に京都と東京のキャンパスにおいて開講しているが、オンラインでの学習を充実させることで、近畿・関東圏以外の地域からも多くの入学があり、社会人の学び直しや生涯学習のニーズに対応している【資料 6】。また、既に社会の中で活動する社会人学生が大半を占めていることから、本学での学習が学生それぞれの生活環境を充実させることにつながっており、社会的、地域的な人材養成目的はおのずと達成できる構造となっている。

### ④ 既設組織の定員充足の状況

本学は同系統の他大学の通信教育部と比較して、安定的に定員を充足している【資料 7】。令和 5 (2023) 年度は収容定員 9,670 名に対して、15,495 名を受け入れており、収容定員充足率は 1.60 となっている。なお、通信教育部においては入学者の約半数が 3 年次編入学生であることや、社会人学生の割合が多いことから、学習のペースに個人差があり、卒業までの学習期間も異なっている。そのため、学生の受け入れにあたっては、休学や復学も柔軟に対応し、授業運営に問題がないように、適切な指導環境を整えている。

## (3) 学生確保の見直し

### ① 学生確保に向けた具体的な取組と見込まれる効果

#### ア 既設組織における取組とその目標

本学は、既設の芸術学科、美術科、デザイン科を基礎として、令和 7 (2025) 年 4 月に環境デザイン学科、文化コンテンツ創造学科の学科設置を目指しており、これに伴う収容定員の増加を計画している。この 2 学科の学生確保の見直しについて、既設組織における取組とその分析結果を用いて説明する。

インターネット（ホームページや SNS 等の活用）を中心とした広報により、本学通信教育部の特色を広く社会に対し告知し、資料請求者を確保している。資料請求者数は令和 3 (2021) 年度は 21,741 名であり、令和 4 (2022) 年度は 23,974 名に増加した。令和 5 (2023) 年度は 24,448 名となっており、収容定員変更後の入学定員の 4 倍を超える入学検討者が本学に関心を寄せていることが分かる【資料 8】。

また、本学が単独で実施している入学説明会において、令和 3 (2021) 年度からオンラインでの開催に切り替えて以降、参加者数は増加傾向にあり、令和 4 (2022) 年度の参加者数は 8,001 名、令和 5 (2023) 年度は 11,353 名に増加した。このように、参加者が増加する状況であり、資料請求者の多くが本学の通信教育課程に関心を寄せていることが分かる【資料 9】。入学説明会や資料請求で接触した入学検討者には、ダイレクトメールやメールマガジンでの定期的な情報発信を行っており、情報提供の環境を強化している。令和 5 (2023) 年度における通信教育部資料請求者の 20.4%、入学説明会参加者の 67.7%が入学している。

こうしたデータから、本学通信教育部芸術学部で長期的かつ安定的に学生の確保を図ることができる見直しがあるものと判断している。また新設の環境デザイン学科および文化コンテンツ創造学科のカリキュラムは、現在設置している芸術学科、美術科、デザイン科のカリキュラムから再編するため、両学科とも同様に、学生の安定的な確保が可能であると考えられる。

#### イ 新設組織における取組とその目標

本学では、芸術の研究制作の場を限られた学生にのみ提供するのではなく、日常的に仕事や家事に勤しむ層にも開放し、社会人のニーズに応じた教育内容を展開している。また、新型コロナウイルス感染拡

大にともないオンライン化が急速に進むこととなり、新たなカリキュラムだけでなく、従来のカリキュラムにおいても入学希望者の増加がみられ、オンラインを中心に学修する通信教育部では、入学者の増加は一過性のものではないと判断している。

＜学生確保に向けた具体的な取組とその目標＞

(1) ホームページなどによる情報発信

ホームページでは、通信教育部の教育内容や特色等を広く発信しており、(<https://www.kyoto-art.ac.jp/t/>) 各コースが運営するブログや卒業生の声を届けるコンテンツを中心として、実際の学びの様子を頻度高く、発信している。また、志願者の問い合わせに対応できるよう、年間を通じてフリーダイヤルによる電話対応や、メールでの問い合わせに加えて、AI 機能を搭載したチャットボットを設置するなど、入学における疑問点や不安点の解消に対応できる体制を整備している。

(2) 入学説明会および高校訪問

通信教育部芸術学部では学生確保に向けた様々なイベントを開催し、多くの志願者が参加している。こうした場において積極的に環境デザイン学科、文化コンテンツ創造学科の紹介を行う予定である。なお、新型コロナウイルス感染症の状況を鑑み、今後はオンラインでの入学説明会に限らず、本学がキャンパスを構える京都・東京・大阪を中心として、対面での入学説明会も強化していく計画である。

また近年、高校卒業後の進路として通信制大学を選択する高校生が増加傾向にあるため、進学者数の多い通信制高校を中心として、高校訪問や連携授業等の機会を増加させることを目標とし、高校生に本学で学ぶことの魅力を広く周知するよう努めていく。

(3) 各種媒体を通じた広報

資料請求者には定期的に入学検討に必要な情報を発信しており、各 SNS メディアの特性に応じた情報発信も並行して行なっている。また、通信制大学への入学検討者が増加する年末年始を中心として、新聞広告やオリコミ広告といったマスメディアを活用した広告や、広範な年齢層にアプローチが可能な Web 広告出稿も行なっており、資料請求者を効果的に獲得している。

## ウ 当該取組の実績の分析結果に基づく、新設組織での入学者の見込み数

文化コンテンツ創造学科は既設の芸術学科、美術科、デザイン科を基礎とした新設学科で、具体的には文芸、アートライティング、書画、グラフィックデザイン、映像、食文化デザイン、イラストレーションを中心とした分野に係るカリキュラムを再編したものである。これらを学習する学生の過去 3 年間の志願状況【資料 1 0】を見ると、1 年次志願者は平均 1,302 名、3 年次編入学志願者は 1,147 名であることから、これを参考とし、1 年次入学定員を 1,350 名、3 年次編入学定員を 1,150 名とする。

本学芸術学部の入学者数（1 年次、2 年次、3 年次合計）は平成 26（2014）年から令和 5（2023）年の 10 年間で 1,797 人から 4,899 人へと 2.7 倍増加している【資料 1 1】。令和 2（2020）年までの 7 年間は平均 2,000 人前後で安定していたが、令和 3（2021）からの 3 年間は平均 5,054 人と急増した。これは④ーイ【資料 1 5】で詳述する、通信制高校の学生数の急増や、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の拡大防止の観点からオンライン教育に対する需要が急速に高まったことから、特にオンラインを中心とした大学通信教育課程が学び方の新たなスタンダードとして定着したことが主要因となっている。このことから、インターネット等を活用した大学通信教育への学びは中長期的に安定した需要を創出すると考えている。

## ② 競合校の状況分析（立地条件、養成人材、教育内容と方法の類似性と定員充足状況）

### ア 競合校の選定理由と新設組織との比較分析、優位性

令和 4（2022）年度における、通信制大学の学生数（正科生）は 179,877 名が在籍している。私立の通信制大学は 42 校設置されており、芸術分野の学部を有する通信制大学は本学の他に、武蔵野美術大学（所在地：東京都小平市）と大阪芸術大学（所在地：大阪府南河内郡）の 2 校である。また、本学環境デザイン学科は建築学に関する科目を有しているため、造形学部 建築学科を設置する愛知産業大学（所在地：愛知県岡崎市）も競合校として想定した。

本学では、オンライン学習プラットフォームを中心とした学習内容を提供することで、地域や居住地に関係なく、誰にでも学びやすい学習環境を構築している。面接授業では土曜日、日曜日を中心とした開

講日程とするとともに、オンデマンド動画視聴を組み合わせたハイブリッド型授業の開講や、同一科目の開講においてもキャンパスにおける対面授業かオンライン授業かを選択できるハイフレックス型授業なども開講し、学生の利便性を高めている。また近年、オンライン学習が定着したことで通信制大学に進学する現役の高校生志願者が増加しており、令和 5（2023）年度における 18-22 歳の本学の在籍者数は 3,198 名となっている。若年層の学習ニーズの増加に伴い、就職支援体制も強化しており、通学部生と同様、キャリアデザインセンターを利用することができ、個別相談（オンライン、対面）や大学専用履歴書のダウンロード、求人票の閲覧、OB/OG の作成したポートフォリオの閲覧等を可能としている。

以上のような取り組みを例として、本学は私立大学通信教育協会加盟校 34 校の私立大学のうち、令和 5（2023）年度の入学者数、在籍者数ともに最多となっており（私立大学通信教育協会 令和 5 年調査）今後も社会人の学び直しや生涯学習のニーズ、若年層の獲得を見込んでおり、競合校と比較して優位性を持つものと判断している。

## イ 競合校の入学志願動向等

競合校の過去 3 年間の入学志願状況【資料 1 2】と比較して、本学の入学者数は堅調に推移している。令和 5（2023）年度は入学定員 3,380 名に対して、4,685 名受け入れており、入学定員充足率は 1.38 となっている。令和 3（2021）年度～令和 5（2023）年の推移を見ても、同系統の他大学の通信教育部と比較しても多くの入学者を獲得している。

## ウ 新設組織において定員を充足できる根拠等（競合校定員未充足の場合のみ）

競合校の定員は充足しているため省略

## エ 学生納付金等の金額設定の理由

学生納付金は、入学金 30,000 円、授業料 170,000 円～355,000 円に設定している。講義科目を中心とした課程では 170,000 円～231,000 円の設定とし、演習科目中心とした課程では 300,000 円～327,000 円の設定、Web 上で完結する課程では 355,000 円としている。なお、面接授業を受講する場合は、科目ごとに 1 単位あたり講義科目では 8,000 円～10,000 円、演習科目では 12,000 円～15,000 円の受講料を別途徴収しており、Web 上で完結する課程では、一部の科目を除き別途面接授業料は徴収していない。これは同系統の他大学の通信教育課程と比較して同水準の設定となっている【資料 1 3】。

## ③ 先行事例分析

既設組織の廃止等はないため省略

## ④ 学生確保に関するアンケート調査

### ア 入学意向の需要に関するインターネットによるアンケート調査【資料 1 4】

収容定員変更後の入学定員及び 3 年次編入学定員に対応した学生の確保を長期的かつ安定的に図ることができる見通しがあることを客観的かつ具体的なデータ等の根拠に基づいて検証するために、第三者機関（オリバーワイマングループ株式会社）に委託し、文化コンテンツ創造学科、環境デザイン学科への入学意向の需要に関するインターネットによる調査を実施した。令和 6（2024）年 6 月 25 日から 26 日にかけて出現率調査を実施し、6 月 28 日から 7 月 2 日にかけて入学意向調査を実施した。アンケートの調査対象者は、全国から通信制の大学に関心のある 16 歳から 69 歳までを対象とした。出現率調査の有効回答数は 2,036 件、入学調査の有効回答数は 1900 件であった。

（アンケート結果 1：文化コンテンツ創造学科）

出現率調査によると、有効回答数 2,036 件のうち、芸術関連分野での学びに関心がある人は 276 人（13.6%）であり、そのうち通信制の大学に関心のあると回答したのは 144 人（52.2%）、さらにこのうち、文化コンテンツ創造学科の学問領域に関心のある人は 112 人（77.8%）いることがわかった。このことから大学通信教育に期待する学びの領域の中で、本学科が対象としている領域に大きな潜在的需要があることが分かる。また、文化コンテンツ創造学科の学問領域に関心のある 1,196 人を抽出した入学意向調査において、本学科の教育内容に「とても魅力を感じる」（240 人、20.1%）、あるいは「やや魅力を感じる」（659 人、55.1%）人は 899 人おり、本学問領域に関心がある層の 75.2%が本学の学びの特徴に魅力を感じていることがわかる。さらに「とても入学したい」（144 人、12.0%）、「やや入学したい」（465 人、38.9%）と、入学意向を持つ人は 50.9%となっており、つまり文化コンテンツ創造学科の対象と

する学問領域に興味がある人のうち、それを本学で学びたいと考える人が半数いることがわかる。私立の通信制大学で学ぶ 223,792 人に放送大学の 83,126 人（令和 5（2023）年度 2 学期）を加えた 306,918 人が現在の通信教育を行う大学の学生規模であり、これを通信制大学の入学志望者数だと考え、これに本件調査の結果をあてはめると、以下の式で本学科の入学志望者数を推定することができる。

（本学科の入学志望者数）＝（通信制大学入学志望者数）×（芸術関心割合）×（本学科領域関心割合）×（本学科入学希望割合）＝306,918 人×0.387×0.778×0.509＝47,036 人

本学科の入学志望者数の推定値 47,036 人は、本学科の入学定員 2,500 人（1 年次入学 1,350 人、3 年次編入学 1,150 人）を大きく上回っており、学生確保の見通しがあると判断できる。

また「魅力を感じたポイント」の上位 3 項目が、「イラストレーション、グラフィックデザイン、映像制作、文芸創作、書道、水墨画、日本の食文化の中から、好きな分野を専門的に学べます」（57.4%）、「完全オンラインの学科です」（46.6%）、「未経験者も、一から制作が学べます」（44.8%）となっていることから、教育分野、教育手法、教育方針のすべてに高い価値を見出す学生の入学が見込まれる。このことから、中長期的に見ても本学科への志願、入学の需要は見込めると考えている。

（アンケート結果 2：環境デザイン学科）

同様に、出現率調査の有効回答数 2,036 件のうち、芸術関連分野での学びに関心がある人は 276 人（13.6%）であり、そのうち通信制の大学に関心があると回答したのは 144 人（52.2%）、さらにこのうち、環境デザイン学科の学問領域に関心のある人は 63 人（43.8%）いることがわかった。このことから大学通信教育に期待する学びの領域の中で、本学科が対象としている領域に大きな潜在的需要があることが分かる。また、入学意向調査において、本学科の教育内容に「とても魅力を感じる」（170 人、24.1%）、あるいは「やや魅力を感じる」（403 人、57.2%）人は 573 人おり、本学問領域に関心がある層の 81.3%が本学の学びの特徴に魅力を感じていることがわかる。さらに「とても入学したい」（109 人、15.5%）、「やや入学したい」（336 人、47.7%）と、入学意向を持つ人は 63.2%となっており、つまり環境デザイン学科の対象とする学問分野に興味がある人のうち、それを本学で学びたいと考える人が相当数いることがわかる。私立の通信制大学で学ぶ 223,792 人に放送大学の 83,126 人（令和 5（2023）年度 2 学期）を加えた 306,918 人を現在の通信教育を行う大学の学生規模だと考え、文化コンテンツ創造学科の場合と同様に本学科の入学志望者数を算定すると以下のようになる。

（本学科の入学志望者数）＝（通信制大学入学志望者数）×（芸術関心割合）×（本学科領域関心割合）×（本学科入学希望割合）＝306,918 人×0.387×0.438×0.632＝32,879 人

本学科の入学志望者数の推定値 32,879 人は本学科の入学定員 710 人（1 年次入学 200 人、2 年次編入学 10 人、3 年次編入学 500 人）を大きく上回っており、学生確保の見通しがあると判断できる。

また「魅力を感じたポイント」の上位 3 項目が、「建築士（1 級、2 級の受験資格が得られます）」（57.4%）、「建築デザイン、空間デザイン、ランドスケープデザインの中から、好きな分野を専門的に学べます」（51.3%）、「完全オンラインの学科です」（42.4%）となっていることから、教育分野、教育手法、輩出する人材像のすべてに高い価値を見出す学生の入学が見込まれる。このことから、中長期的に見ても本学科への志願、入学の需要は見込めると考えている。

これらの結果から、新設の環境デザイン学科、文化コンテンツ創造学科の教育内容への興味・関心の高さがうかがえ、養成する人材像に共感していることから、中長期的に見ても志願、入学のニーズがあると考えられる。

## イ 学校基本調査による大学及び高等学校における通信教育の需要と、本学における 10 代の学生数増加

大学通信教育の学生数は、学校基本調査によると令和元（2019）年度の 207,796 人から令和 5（2023）年度の 223,792 人へと過去 5 年間で 7.7%増加している【資料 1 5】。また通信制高校の生徒数も同調査で令和元（2019）年度の 197,696 人から令和 5（2023）年度の 264,974 人へと過去 5 年間で 34.0%と増加していることが分かる。このように通信制の高校、大学がともに学生数を増加させていることは、インターネットを活用した学校教育が社会的に定着してきていることの現れと言え、今後も安定的な需要が見込まれる。

10 代の本学学生数を見ると、令和元（2019）年度の 98 人から令和 5（2023）年度の 1,359 人へと過去

5年間で13.9倍増加している。特にイラストレーション分野の学習を希望する学生が多く見られ、文化コンテンツ創造学科の養成する人材像に若年層の需要が集まっていることが分かる。通信制高校で学ぶ生徒の増加及び、高校生の進路としての大学通信教育の需要は一過性のものとは考え難く、今後安定的に10代の学生が本学を志望するものと考えられる。

## ウ 各種公開データと本学学生入学時調査に基づく、新学科における学生確保の見通し

### (文化コンテンツ創造学科)

文化コンテンツ創造学科は既設の芸術学科、美術科、デザイン科を基礎とした新設学科で、具体的にはイラストレーション、映像、グラフィックデザイン、文芸、書画、食文化デザイン等に係るカリキュラムを中心に再編したものであり、下記の通り、いずれの分野も十分な社会的需要があると考えている。

イラストレーション分野について、芸術学部デザイン科ではすでにイラストレーションに係る科目を開講している。これらの科目はPIXIV株式会社と共同開発した産学連携授業として設置されており、社会のニーズに対応した教育カリキュラムを構築している。このカリキュラムを選択した学生へのアンケート調査では、該当者4,717名中、科目選択の理由として「職業上の知識・技術修得のため」と答えたものが1,323名いることが判明している。数多くのイラストレーターを輩出しているPIXIV社のHPには約1億人の会員がおり、1億3千万点を超えるイラスト作品が公開されている。学内アンケートからも、今後PIXIV会員が、イラストレーターとなるための知識や技術を得るために、本学への入学を希望することが十分想定できる。

映像分野について、芸術学部デザイン科では令和6(2024)年度、映像制作に係る科目を開講した。このカリキュラムを選択した学生へのアンケート調査では、該当者376名中、科目選択の理由として「職業上の知識・技術修得のため」と答えたものが157名(41.8%)いることが判明している。これは全学生に対して行った入学希望理由調査での同理由の比率(22.2%)に比べて2倍近い数字となっている。令和4(2022)年のユーチューブ利用者は国内で約7,000万人がおり、5,100万を超えるチャンネルが存在するが、そうした映像制作希望者が多く本学への入学を希望することが十分想定できる。また、令和5(2023)年の「挑戦したい習い事」調査(ストリートアカデミー株式会社調べ)の男性第1位が「動画編集」(21.1%)であることから、職業上の技術以外にも、幅広い学習需要が認められる。

グラフィックデザイン分野について、芸術学部デザイン科ではすでにグラフィックデザインに係る科目を開講している。このカリキュラムを選択した学生へのアンケート調査では、該当者848名中、科目選択の理由として「職業上の知識・技術修得のため」と答えたものが333名(39.3%)いることが判明している。このうち93.7%を占める312名は20歳以上の社会人である。経済産業省「デザイン政策ハンドブック2020」によると、日本のデザイナー数(15歳以上)は2015年時点で約19万人。「マイナビ 転職動向調査2020年版」によると、2019年の正社員の転職率は7.0%であった。この数字をデザイナー数に掛けると、デザイナーの年間転職者数は推定約1.4万人と概算でき、グラフィックデザイナーを志向する高校生に加え、こうした社会人の需要を見込むことができると考えている。

このほかにも、文芸分野では、小説家の登竜門となっているサイト「小説家になろう」の会員登録者数が令和6(2024)年に250万人を超えていること、書道を趣味とする人が令和2(2020)年に300万人程度いること(レジャー白書)、令和5(2023)年の「挑戦したい習い事」調査(ストリートアカデミー株式会社調べ)の女性第1位が「料理」(16.9%)であることなど、職業上の知識や技術修得のみならず、我が国の文化コンテンツを教養としても学ぶ需要は十分あると判断している。これは全学生(16,940名)に対する入学時志願動機調査では、「教養のため」が2,767名、「生涯学習のため」が2,572名と全体の31.5%を占めることから裏付けられている。

## ⑤ 人材需要に関するアンケート調査等

### ア 養成する人材像

本学は新設の2学科における養成する人材像を下記の通りに定めている。

文化コンテンツ創造学科では、真摯に価値観を表現することを通じ、芸術及び文化的なアイデンティティの相互理解を深め、社会教育や歴史文化の普及にも貢献することができる人材を養成する。そして伝統芸術である書画、メディア芸術である映像、イラストレーション、グラフィックデザイン、そして我が国の生活文化を代表する食文化等の文化コンテンツを体系的に学ぶことで、文化芸術の創造と発信を自律的に行うための知識や技術を社会に活かすことのできる人材を輩出する。卒業後の進路としては、メディア産業のクリエイターのみならず、一般企業や官公庁、各種団体や地域社会のなかで本学でのリカレント教育を活かす職業人や、会社や団体に属さない個人として、文化コンテンツ創造に携わる独立



した事業主としてのキャリアを想定している。

環境デザイン学科では、建築、インテリア、外構、公共スペース、庭園など、人間の活動する環境を、それぞれの機能に応じて具体的な空間構造としてデザインするための理論と実践方法を習得させることを目的とし、環境デザインの歴史的な理解を深めて空間設計のための基礎的訓練を積むことは勿論だが、さらに建築士資格に関連する各種法規の趣旨を十分に酌むとともに、人権の尊重や自然環境への配慮もゆるがせにせず、社会的責任を自覚して人類の福祉に寄与できるデザイナーを養成する。卒業後の進路としては、建築デザイン、空間デザイン、ランドスケープデザインなどの環境デザイン分野で活躍できるデザイナーや、生涯学習として身に付けたその技術を社会に活かすことができる進路や大学院進学を実現できる能力を涵養する。

## イ 本学に寄せられる人材需要（求人状況）について

通信教育部芸術学部はすでに就業している社会人が大半を占めるため、学生へのキャリア支援は限定的ではあるものの、新設の文化コンテンツ創造学科及び環境デザイン学科が担う分野への就職、転職を希望して入学する学生は一定程度予想されている。このため、希望者には通学課程同様、本学キャリアデザインセンターの活用によるキャリア支援が可能な体制を整えている。

本学キャリアデザインセンターに寄せられた求人件数は、過去3年間（令和2（2020）～令和4（2022）年度）の平均が15,952件となっており、かつ年々増加している。具体的には令和2（2020）年度の13,253件から、令和4（2022）年度には18,146件まで4,893件増加している。このことから、本学が育成する人材に対する産業界等からの需要や関心は高いことがわかる。また、専ら通信教育課程学生のサポートを行うキャリアカウンセラーを配置することで、学生への進路支援のさらなる充実を図る。新設2学科に係る本学キャリアデザインセンターに寄せられた求人件数は下記の通りである。

文化コンテンツ創造学科の養成する人材像に該当する業種である「広告・映像・デザイン・印刷」、「マスコミ（新聞・出版・放送）」、「ゲーム・アニメ」に限定した求人状況は、過去3年間の平均が1,053件である。

環境デザイン学科の養成する人材像に該当する業種「建築・土木・造園」では同平均1,818件となっている。

両学科関連の求人数は毎年安定していることは【資料16】が示している。

## ウ 人材需要について

リクルートワークス研究所による令和7（2025）年卒新卒者の採用見通しに関する、企業を対象とした調査では、新卒採用数が「増える」企業の割合は15.6%であり、「減る」は4.8%であった。「増えるー減る」のポイントは+10.8%ポイントとなり、高い採用意欲を維持していることがうかがえる。

文化コンテンツ創造学科に係る人材需要について、「デジタルコンテンツ白書」（一般財団法人デジタルコンテンツ協会発行、【資料17】）によると、2022年のコンテンツ産業の市場規模は13兆2,698億円（前年比104.5%）と、調査開始以来、過去最高となっており、成長が著しい分野であると言える。同年のコンテンツ区分をみると、規模が大きい順に動画が4兆2,945億円（前年比100.6%）、静止画・テキストが3兆256億円（同97.0%）、複合型が2兆4,801億円（同115.0%）となっていることから、本学科に係る人材需要を支えるマーケットの環境は十分であるといえる。本学科の養成する人材像に関連した本学への求人数は「イ」に記載の通りだが、上述の市場環境を鑑み、今後も十分な人材需要が見込めると判断している。また、文化コンテンツ創造学科の養成する人材像の一つに、「独立した事業主」が想定されている。コンテンツ産業を支えるクリエイターを含んだフリーランスの総数は国内で令和4（2022）年に1,577万人いるとされており（ランサーズ株式会社調べ）、その待遇改善のためのフリーランス保護法が令和6（2024）年秋に施工が予定されているなど、独立した事業主を支える社会状況も整ってきている。

環境デザイン学科に係る人材需要について、建築業界においては、建設業全体の就業者数の減少と高齢化が課題となっている（国土交通省「最近の建設業を巡る状況について」 p.5、【資料18】）。同資料において令和3（2021）年度における建設業就業者の55歳以上の割合は35.5%であるのに対して、29歳以下が12%と高齢化が進んでおり、このことが慢性的な人材不足を引き起こしている。全産業における55歳以上の割合は31.2%、29歳以下の割合は16.6%であることから、建設業では特に若年層が不足していることがわかっており、本学科が人材輩出の面からも期待が持てるものと考えている。雇用環境においても、「建設」は令和6（2024）年1月の人手不足の割合が全業界中2位の69.2%（帝国データバンク調べ）となっているなど、豊富な求人状況が続いている。

以上のとおり、両学科が養成する人材の社会的需要について、学生の主たる進路先であるコンテンツ

産業及び建築関連業の市場環境や現在の求人状況、フリーランスに対する人材保護状況等を鑑み、両学科が養成する人材が社会の要請を十分に満たすものであると考えている。

#### (4) 新設組織の定員設定の理由

通信教育部芸術学部において、平成 19（2007）年度に収容定員を 1,200 人から 4,550 人へ増加後、令和 2（2020）年度までの 14 年間、収容定員 4,550 人に対し、在籍者数は 5,139 人～6,979 人であり、平均在籍者数は 5999.8 人、平均に対する収容定員超過率は 1.32 であった。

通信教育部芸術学部では、毎年度学籍の更新手続きを実施することで翌年度の在籍を継続することができ、翌年度に学習または休学を選択し、在籍を継続する割合が過去 5 年平均で 84%となっている。既設組織において、令和 3（2021）年度の入学者数は 4,845 名、令和 4（2022）年度では 5,419 名、令和 5（2023）年度では 4,900 名の入学者数であるため、在籍を継続する割合および令和 3～5（2021～2023）年度の入学者数から収容定員を設定した。

## 資料目次

- 【資料 1】 令和 3 (2021) 年度入学生における同系統の他大学通信教育課程との年代比較
- 【資料 2】 令和元 (2019) 年度～令和 5 (2023) 年度 入学者数
- 【資料 3】 学校基本調査における通信制大学で学習する学生数の過去 10 年間の推移
- 【資料 4】 日本人人口及び年齢構造係数：出生中位（死亡中位）推計（令和 5 年推計）、国立社会保障・人口問題研究所調べ
- 【資料 5】 令和 5 (2023) 年度 在学生データ（年代、学生在住エリア）
- 【資料 6】 令和元 (2019) 年度～令和 5 (2023) 年度地域別入学者数
- 【資料 7】 令和 5 (2023) 年度 京都芸術大学および競合校の収容定員充足率
- 【資料 8】 令和元 (2019) 年度～令和 5 (2023) 年度 資料請求者数
- 【資料 9】 令和元 (2019) 年度～令和 5 (2023) 年度 本学単独入学説明会来場者数
- 【資料 10】 新設学科関連分野の入学者数
- 【資料 11】 通信教育部芸術学部における 10 年間の入学者数（1 年次、2 年次、3 年次入学の合計数）
- 【資料 12】 令和 3 (2021) 年度～令和 5 (2023) 年度 競合校の入学志願動向
- 【資料 13】 同系統の他大学通信教育課程との学生納付金比較
- 【資料 14】 入学意向の需要に関するインターネットによるアンケート調査
- 【資料 15】 大学及び高等学校における通信教育の需要と 10 代の本学学生数
- 【資料 16】 過去 3 年間（令和 2 (2020) 年度～令和 4 (2022) 年度）に本学に寄せられた、両学科の人材養成の目的に関連する求人件数
- 【資料 17】 『デジタルコンテンツ白書 2023』（一般財団法人デジタルコンテンツ協会発行）抜粋
- 【資料 18】 国土交通省「最近の建設業を巡る状況について」 p. 5

【資料1】 令和3(2021)年度入学生における同系統の他大学通信教育課程との年代比較

大学名	18-22歳	23-29歳	30-39歳	40-49歳	50-59歳	60歳以上	合計
京都芸術大学	1,017	875	879	880	785	409	4,845
武蔵野美術大学	159	113	91	86	75	48	572
大阪芸術大学	119	131	80	79	52	27	488
愛知産業大学	95	98	159	108	52	16	528
芸術系学部全体	1,390	1,217	1,209	1,153	964	500	6,433
大学通信教育全体	8,542	6,144	5,188	5,867	4,003	1,644	31,388

※公益財団法人私立大学通信教育協会の入学者調査(令和3年度)より作成

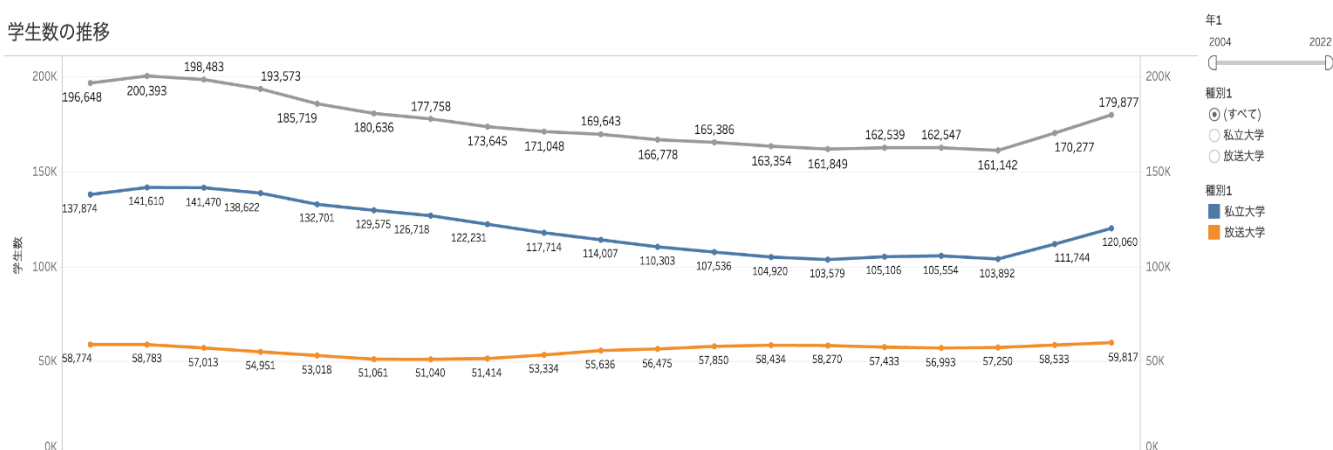
※「大学通信教育全体」は、私立大学通信教育協会所属の通信教育課程を有する大学のうち、令和3(2021)年度に募集を行っている33校が対象

【資料2】 令和元(2019)年度～令和5(2023)年度 入学者数

通信教育部 芸術学部	令和元 (2019)年度	令和2 (2020)年度	令和3 (2021)年度	令和4 (2022)年度	令和5 (2023)年度
芸術学科	410	337	654	618	591
美術科	383	310	403	973	882
デザイン科	592	575	2,517	2,745	2,537
芸術教養学科	424	570	919	1,170	676
合計	1,809	1,792	4,493	5,506	4,686

【資料3】 学校基本調査における通信制大学で学習する学生数の過去10年間の推移

学生数の推移

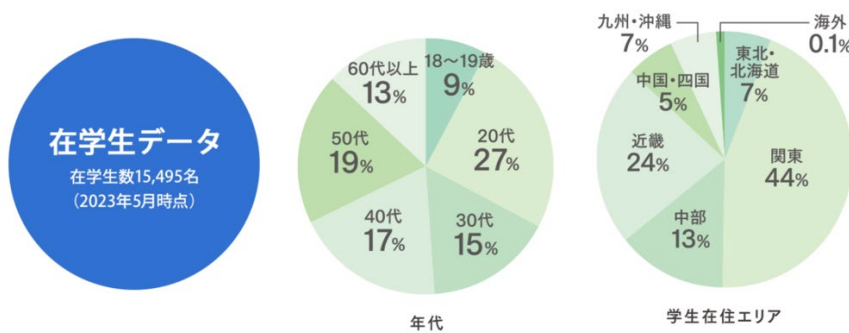


【資料4】 日本人人口及び年齢構造係数：出生中位（死亡中位）推計（令和5年推計）、国立社会保障・人口問題研究所調べ

表1-1(J) 総数,年齢区分(0~14歳,15~64歳,65歳以上)別日本人人口及び年齢構造係数：出生中位(死亡中位)推計

年次	人口(1,000人)				割合(%)		
	総数	0~14歳	15~64歳	65歳以上	0~14歳	15~64歳	65歳以上
令和 2 (2020)	123,399	14,810	72,749	35,840	12.0	59.0	29.0
3 (2021)	122,810	14,568	72,214	36,028	11.9	58.8	29.3
4 (2022)	122,097	14,276	71,764	36,058	11.7	58.8	29.5
5 (2023)	121,363	13,946	71,288	36,129	11.5	58.7	29.8
6 (2024)	120,633	13,641	70,759	36,234	11.3	58.7	30.0
7 (2025)	119,887	13,341	70,259	36,288	11.1	58.6	30.3
8 (2026)	119,120	13,045	69,765	36,311	11.0	58.6	30.5
9 (2027)	118,338	12,774	69,222	36,342	10.8	58.5	30.7
10 (2028)	117,542	12,506	68,636	36,399	10.6	58.4	31.0
11 (2029)	116,733	12,263	67,991	36,479	10.5	58.2	31.2
12 (2030)	115,912	12,016	67,251	36,645	10.4	58.0	31.6
13 (2031)	115,078	11,793	66,800	36,485	10.2	58.0	31.7
14 (2032)	114,231	11,606	65,938	36,687	10.2	57.7	32.1
15 (2033)	113,370	11,439	65,056	36,875	10.1	57.4	32.5
16 (2034)	112,494	11,309	64,093	37,092	10.1	57.0	33.0
17 (2035)	111,605	11,208	63,073	37,325	10.0	56.5	33.4
18 (2036)	110,703	11,100	62,000	37,602	10.0	56.0	34.0
19 (2037)	109,789	11,028	60,835	37,926	10.0	55.4	34.5
20 (2038)	108,862	10,978	59,609	38,275	10.1	54.8	35.2
21 (2039)	107,926	10,915	58,427	38,585	10.1	54.1	35.8

【資料5】 令和5（2023）年度 在学生データ（年代、学生在住エリア）



【資料6】 令和元（2019）年度～令和5（2023）年度地域別入学者数

地域	令和元 (2019)年度	令和2 (2021)年度	令和3 (2021)年度	令和4 (2022)年度	令和5 (2023)年度
北海道東北	100	118	297	340	317
関東甲信越	943	1,073	2,492	2,357	2,104
北陸	35	39	88	75	91
東海	166	165	353	445	392
近畿	531	575	1,075	1,265	1,127
中国	81	75	145	214	189
四国	32	47	82	81	78
九州沖縄	113	112	313	369	374
外国				9	12

## 【資料7】 令和5(2023)年度 京都芸術大学および競合校の収容定員充足率

令和5(2023)年度

大学	学部・学科	収容定員	在籍者数	収容定員充足率
京都芸術大学	芸術学科	1,070	2,100	196.3%
	美術科	1,150	2,539	220.8%
	デザイン科	5,130	7,348	143.2%
	芸術教養学科	2,320	3,508	151.2%
	合計	9,670	15,495	160.2%
武蔵野美術大学	油絵学科	990	1,169	118.1%
	工芸工業デザイン学科	—	103	—
	芸術文化学科	310	494	159.4%
	デザイン情報学科	750	996	132.8%
	合計	2,050	2,762	134.7%
大阪芸術大学	美術学科	660	179	27.1%
	デザイン学科	440	157	35.7%
	建築学科	860	309	35.9%
	写真学科	440	72	16.4%
	文芸学科	660	138	20.9%
	音楽学科	880	508	57.7%
	初等芸術教育学科	230	67	29.1%
	合計	4,170	1,430	34.3%
愛知産業大学	建築学科	800	1,531	191.4%
	合計	800	1,531	191.4%

## 【資料8】 令和元(2019)年度～令和5(2023)年度 資料請求者数

令和元 (2019)年度	令和2(2020) 年度	令和3(2021) 年度	令和4(2022) 年度	令和5 (2023)年度
14,955	16,762	24,547	21,741	23,974

※令和6(2024)年度は、2024年1月末時点で述べ19,338名(前年度同月比+1,528名)

※令和3(2021)年度までは、大学院(通信教育)パンフレット請求者数を含む(以降は芸術学部のみ)

## 【資料9】 令和元(2019)年度～令和5(2023)年度 本学単独入学説明会来場者数

令和元 (2019)年度	令和2(2020) 年度	令和3(2021) 年度	令和4(2022) 年度	令和5 (2023)年度
2,484	2,145	10,593	13,056	15,123

【資料 10】 新設学科関連分野の入学者数  
(1 年次入学)

	令和 3 年度	令和 4 年度	令和 5 年度	3 ヶ年平均	申請定員
環境デザイン学科 関連分野	164	199	229	197	200
文化コンテンツ創造学科 関連分野	1,061	1,501	1,345	1,302	1,350

(3 年次編入学)

	令和 3 年度	令和 4 年度	令和 5 年度	3 ヶ年平均	申請定員
環境デザイン学科 関連分野	479	488	501	489	500
文化コンテンツ創造学科 関連分野	1,101	1,302	1,039	1,147	1,150

【資料 11】 通信教育部芸術学部における 10 年間の入学者数 (1 年次、2 年次、3 年次入学の合計数)

平成 26 (2014) 年	平成 27 (2015) 年	平成 28 (2016) 年	平成 29 (2017) 年	平成 30 (2018) 年
1,797	1,696	1,903	2,049	1,966
令和元 (2019) 年	令和 2 (2020) 年	令和 3 (2021) 年	令和 4 (2022) 年	令和 5 (2023) 年
2,001	2,206	4,845	5,419	4,899

## 【資料12】 令和3（2021）年度～令和5（2023）年度 競合校の入学志願動向

令和5（2023）年度

大学	学部	入学定員	入学者数	入学定員充足率
京都芸術大学 ※4月入学生のみ	芸術学部	3,380	4,685	138.6%
武蔵野美術大学	造形学部	580	712	122.8%
大阪芸術大学 ※4月入学生のみ	芸術学部	1,135	357	31.5%
愛知産業大学	造形学部	300	391	130.3%

令和4（2022）年度

大学	学部・学科	入学定員	入学者数	入学定員充足率
京都芸術大学	芸術学科	270	618	228.9%
	美術科	420	973	231.7%
	デザイン科	460	2,744	596.5%
	芸術教養学科	460	1,084	235.7%
	合計	1,610	5,419	336.6%
武蔵野美術大学	油絵学科	280	260	92.9%
	工芸工業デザイン学科	—	2	—
	芸術文化学科	90	157	174.4%
	デザイン情報学科	210	297	141.4%
	合計	580	716	123.4%
大阪芸術大学	美術学科	180	65	36.1%
	デザイン学科	120	55	45.8%
	建築学科	230	101	43.9%
	写真学科	120	59	49.2%
	文芸学科	180	26	14.4%
	音楽学科	240	172	71.7%
	初等芸術教育学科	65	25	38.5%
	合計	1,135	503	44.3%
愛知産業大学	建築学科	300	552	184.0%
	合計	300	552	184.0%

令和3（2021）年度

大学	学部・学科	入学定員	入学者数	入学定員充足率
京都芸術大学	芸術学科	270	654	242.2%
	美術科	420	403	96.0%
	デザイン科	460	2,515	546.7%
	芸術教養学科	460	1,273	276.7%
	合計	1,610	4,845	300.9%
武蔵野美術大学	油絵学科	280	231	82.5%
	工芸工業デザイン学科	—	3	—
	芸術文化学科	90	128	142.2%
	デザイン情報学科	210	210	100.0%
	合計	580	572	98.6%
大阪芸術大学	美術学科	180	55	30.6%
	デザイン学科	120	44	36.7%
	建築学科	230	122	53.0%
	写真学科	120	38	31.7%
	文芸学科	180	19	10.6%
	音楽学科	240	174	72.5%
	初等芸術教育学科	65	36	55.4%
	合計	1,135	488	43.0%
愛知産業大学	建築学科	300	529	176.3%
	合計	300	529	176.3%



【資料 1 3】 同系統の他大学通信教育課程との学生納付金比較

大学名	入学金	授業料	面接授業受講料 (1 単位あたり)
京都芸術大学	30,000 円	170,000 円～348,000 円	8,000 円～16,000 円
大阪芸術大学	30,000 円	200,000 円	8,000 円～20,000 円
武蔵野美術大学	30,000 円	300,000 円	8,000 円～16,000 円
愛知産業大学 (建築学科)	40,000 円	280,000 円	(8 単位まで授業料に含む)

【資料 1 4】 入学意向の需要に関するインターネットによるアンケート調査

## 目次

- 1 調査概要
- 2 集計結果：出現率調査
- 3 集計結果：入学意向調査
- 4 調査結果の分析

## 調査概要

## 調査概要

- 出現率調査
  - 調査対象者：日本全国に在住の16歳から69歳の男女
  - 対象者条件：なし
  - 調査方式：株式会社クロス・マーケティングの維持管理するオンラインパネルに配信を行い回収に応じたものを先着順に抽出し、ウェブブラウザで回答を回収するインターネット調査
  - 回収日程：2024年6月25日(火)～26日(水)
  - サンプル人数：2,036人
- 入学意向調査
  - 調査対象者：日本全国に在住の16歳から69歳の男女で以下の対象者条件を満たす者
  - 対象者条件：芸術関連分野（文芸創作・建築デザイン・書道・イラストレーション・映像制作・日本の食文化・空間デザイン・グラフィックデザイン）に関心があり、通信制の大学に興味がある者
  - 調査方式：上記出現率調査に同じ
  - 回収日程：2024年6月28日(金)～7月2日(火)
  - サンプル人数：1,900人（文化コンテンツ創造学科対象者1,196人、環境デザイン学科対象者704人）

## 集計結果：出現率調査

### 出現率調査：性別・年齢階層・居住地域

F1.あなたの性別をお知らせください。(S A)

性別	回答者数 (人)	回答割合 (%)
男性	1032	50.7
女性	1004	49.3
合計	2036	100.0

F2.あなたの年齢をお知らせください。(S A)

年齢階層	回答者数 (人)	回答割合 (%)
16～19歳	221	10.9
20～29歳	394	19.4
30～39歳	396	19.4
40～49歳	352	17.3
50～59歳	340	16.7
60～69歳	333	16.4
合計	2036	100.0

F3.あなたがお住まいの都道府県をお知らせください。(S A)

居住地域	回答者数 (人)	回答割合 (%)
北海道・東北	234	11.5
関東	719	35.3
中部・北陸	346	17.0
近畿	365	17.9
中国・四国	201	9.9
九州・沖縄	171	8.4
合計	2036	100.0

## 出現率調査：職業

F5.あなたの現在の職業をお知らせください。(S A)

職業	回答者数 (人)	回答割合 (%)
会社勤務（一般社員）	554	27.2
会社勤務（管理職）	91	4.5
会社経営（経営者・役員）	16	0.8
公務員・教職員・非営利団体職員	100	4.9
派遣社員・契約社員	120	5.9
自営業（商工サービス）	63	3.1
S O H O	30	1.5
農林漁業	10	0.5
専門職（弁護士・税理士等・医療関連）	72	3.5
パート・アルバイト	286	14.0
専業主婦・主夫	213	10.5
学生（高等学校）	121	5.9
学生（高等専門学校）	8	0.4
学生（専修学校・各種学校）	14	0.7
学生（短期大学）	5	0.2
学生（4年制大学・大専校）	83	4.1
学生（大学院）	5	0.2
無職	233	11.4
その他	12	0.6
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>

## 出現率調査：婚姻・子ども・世帯年収

F6.あなたは結婚していらっしゃいますか。(S A)

婚姻状態	回答者数 (人)	回答割合 (%)
未婚	1002	49.2
既婚	919	45.1
離別・死別	115	5.6
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>

F7.あなたはお子様がいいらっしゃいますか。(S A)

子どもの有無	回答者数 (人)	回答割合 (%)
はい	800	39.3
いいえ	1236	60.7
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>

F8.昨年のあなたと同居家族の年収（世帯年収）をお知らせください。

世帯年収	回答者数 (人)	回答割合 (%)
0～299万円	344	16.9
300～699万円	629	30.9
700～1,299万円	361	17.7
1,300～1,999万円	85	4.2
2,000～2,999万円	26	1.3
3,000万円以上	10	0.5
わからない	581	28.5
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>

## 出現率調査：学びへの関心

S1.あなたは大学や大学院への進学に興味がありますか。(S A)

興味があるかどうか	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても興味がある	176	8.6
すこし興味がある	281	13.8
どちらでもない	351	17.2
あまり興味がない	300	14.7
全く興味がない	928	45.6
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>

S2.(社会人の方にお伺いします)あなたは知識・教養・スキルの習得や資格の取得に興味がありますか。(S A)

興味があるかどうか	回答者数 (人)	回答割合 (%)
非常に興味がある	154	8.6
興味がある	454	25.2
どちらでもない	377	20.9
あまり興味がない	262	14.6
全く興味がない	553	30.7
<b>合計</b>	<b>1800</b>	<b>100.0</b>

注：回答者はF5で学生を選ばなかった者

## 出現率調査：学びたい分野

S3.どの分野について学びたいですか。(M A)

学びたい分野	回答者数 (人)	回答割合 (%)
経済・経営・商学	224	29.2
法・政治・政策	137	17.8
心理・人間	223	29.0
教育	92	12.0
福祉・健康	131	17.1
医学・看護・栄養・家政・生活関連	175	22.8
社会・国際・環境・文化	113	14.7
文学・語学・宗教・歴史	158	20.6
芸術・美術・工芸・デザイン関連	107	13.9
Web・映像・アニメ関連	114	14.8
情報・IT系	190	24.7
理学・工学・農林水産系	107	13.9
建築・土木	64	8.3
経営大学院(MBA、MOT等)	37	4.8
法科大学院	31	4.0
会計大学院	26	3.4
その他	13	1.7
<b>対象回答者総数</b>	<b>768</b>	<b>100.0</b>

注：回答者は大学・大学院への進学または知識・教養・スキル習得や資格取得に興味がある者

## 出現率調査：芸術関連分野および通信制大学への興味

S4.芸術関連の分野で興味があるものをお選びください。（MA）

芸術関連の分野	回答者数 (人)	回答割合 (%)
デザイン思考	191	9.4
歴史遺産	281	13.8
美術史	155	7.6
文芸創作	116	5.7
建築デザイン	181	8.9
書道	152	7.5
イラストレーション	210	10.3
映像制作	170	8.3
日本の食文化	284	13.9
空間デザイン	170	8.3
グラフィックデザイン	185	9.1
あてはまるものはない	1137	55.8
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>

S5.あなたは通信制の大学に興味がありますか。（SA）

通信制大学への興味があるかどうか	回答者数 (人)	回答割合 (%)
非常に興味がある	88	4.3
興味がある	284	13.9
どちらでもない	379	18.6
あまり興味がない	360	17.7
全く興味がない	925	45.4
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>



11

## 集計結果：入学意向調査

NERA

ECONOMICS. EXPERTS. EXPERIENCE.

## 入学意向調査：性別・年齢階層・居住地域

F1. あなたの性別をお知らせください。(S A)


性別	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
男性	543	45.4	370	52.6
女性	653	54.6	334	47.4
合計	1196	100.0	704	100.0

F2. あなたの年齢をお知らせください。(S A)

年齢階層	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
16～19歳	174	14.5	46	6.5
20～29歳	251	21.0	139	19.7
30～39歳	227	19.0	157	22.3
40～49歳	194	16.2	145	20.6
50～59歳	177	14.8	113	16.1
60～69歳	173	14.5	104	14.8
合計	1196	100.0	704	100.0

F3. あなたがお住まいの都道府県をお知らせください。(S A)

居住地域	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
北海道・東北	137	11.5	98	13.9
関東	436	36.5	194	27.6
中部・北陸	231	19.3	116	16.5
近畿	175	14.6	96	13.6
中国・四国	93	7.8	96	13.6
九州・沖縄	124	10.4	104	14.8
合計	1196	100.0	704	100.0

 www.nera.com

13

## 入学意向調査：最終学歴

F4. あなたの最終学歴をお知らせください。(S A)

最終学歴	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
小学校	2	0.2	1	0.1
中学校	51	4.3	15	2.1
高等学校	338	28.3	185	26.3
高等専門学校	90	7.5	55	7.8
短期大学	132	11.0	47	6.7
四年制大学	514	43.0	339	48.2
大学院修士課程	39	3.3	42	6.0
大学院博士課程	12	1.0	12	1.7
その他	18	1.5	8	1.1
合計	1196	100.0	704	100.0

 www.nera.com

14

## 入学意向調査：職業

F5.あなたの現在の職業をお知らせください。(S A)

職業	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
会社勤務（一般社員）	342	28.6	250	35.5
会社勤務（管理職）	78	6.5	69	9.8
会社経営（経営者・役員）	20	1.7	14	2.0
公務員・教職員・非営利団体職員	62	5.2	53	7.5
派遣社員・契約社員	64	5.4	41	5.8
自営業（商工サービス）	36	3.0	27	3.8
S O H O	16	1.3	8	1.1
農林漁業	7	0.6	4	0.6
専門職（弁護士・税理士等・医療関連）	33	2.8	28	4.0
パート・アルバイト	164	13.7	75	10.7
専業主婦・主夫	109	9.1	52	7.4
学生（高等学校）	126	10.5	27	3.8
学生（高等専門学校）	7	0.6	0	0.0
学生（専修学校・各種学校）	7	0.6	4	0.6
学生（短期大学）	0	0.0	0	0.0
学生（4年制大学・大学校）	6	0.5	6	0.9
学生（大学院）	7	0.6	7	1.0
無職	102	8.5	34	4.8
その他	10	0.8	5	0.7
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

## 入学意向調査：婚姻・子ども・世帯年収

F6.あなたは結婚していらっしゃいますか。(S A)

婚姻状態	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
未婚	623	52.1	256	36.4
既婚	507	42.4	401	57.0
離別・死別	66	5.5	47	6.7
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

F7.あなたはお子様がいいらっしゃいますか。(S A)

子どもの有無	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
はい	460	38.5	377	53.6
いいえ	736	61.5	327	46.4
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

F8.昨年のあなたと同層家族の年収（世帯年収）をお知らせください。(S A)

世帯年収	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
0～299万円	157	13.1	83	11.8
300～699万円	430	36.0	247	35.1
700～1,299万円	283	23.7	200	28.4
1,300～1,999万円	68	5.7	62	8.8
2,000～2,999万円	18	1.5	15	2.1
3,000万円以上	13	1.1	8	1.1
わからない	227	19.0	89	12.6
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>



## 入学意向調査：学びへの関心

S1. あなたは大学や大学院への進学に興味がありますか。(S A)

興味があるかどうか	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても興味がある	286	23.9	183	26.0
すこし興味がある	540	45.2	317	45.0
どちらでもない	165	13.8	95	13.5
あまり興味がない	119	9.9	65	9.2
全く興味がない	86	7.2	44	6.3
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

S2. (社会人の方にお伺いします) あなたは知識・教養・スキルの習得や資格の取得に興味がありますか。(S A)

興味があるかどうか	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
非常に興味がある	316	30.3	246	37.3
興味がある	623	59.7	354	53.6
どちらでもない	74	7.1	47	7.1
あまり興味がない	17	1.6	8	1.2
全く興味がない	13	1.2	5	0.8
<b>合計</b>	<b>1043</b>	<b>100.0</b>	<b>660</b>	<b>100.0</b>

注：回答者はF5で学生を選ばなかった者

## 入学意向調査：学びたい分野

S3. どの分野について学びたいですか。(M A)

学びたい分野	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
経済・経営・商学	347	31.5	241	36.7
法・政治・政策	203	18.4	119	18.1
心理・人間	404	36.7	236	35.9
教育	155	14.1	81	12.3
福祉・健康	222	20.2	124	18.9
医学・看護・栄養・家政・生活関連	262	23.8	166	25.3
社会・国際・環境・文化	152	13.8	110	16.7
文学・語学・宗教・歴史	233	21.2	128	19.5
芸術・美術・工芸・デザイン関連	180	16.3	114	17.4
Web・映像・アニメ関連	255	23.2	93	14.2
情報・IT系	288	26.2	192	29.2
理学・工学・農林水産系	99	9.0	120	18.3
建築・土木	57	5.2	159	24.2
経営大学院(MBA、MOT等)	43	3.9	53	8.1
法科大学院	38	3.5	45	6.8
会計大学院	28	2.5	31	4.7
その他	13	1.2	6	0.9
<b>対象回答者総数</b>	<b>1101</b>	<b>100.0</b>	<b>657</b>	<b>100.0</b>

注：回答者は大学・大学院への進学または知識・教養・スキル習得や資格取得に興味がある者

## 入学意向調査：芸術関連分野および通信制大学への興味

S4. 芸術関連の分野で最も興味があるものをお選びください。(S A)

芸術関連の分野	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
デザイン思考	0	0.0	0	0.0
歴史遺産	0	0.0	0	0.0
美術史	0	0.0	0	0.0
文芸創作	111	9.3	0	0.0
建築デザイン	0	0.0	454	64.5
書道	165	13.8	0	0.0
イラストレーション	246	20.6	0	0.0
映像制作	187	15.6	0	0.0
日本の食文化	320	26.8	0	0.0
空間デザイン	0	0.0	250	35.5
グラフィックデザイン	167	14.0	0	0.0
あてはまるものはない	0	0.0	0	0.0
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

S5. あなたは通信制の大学に興味がありますか。(S A)

興味があるかどうか	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
非常に興味がある	258	21.6	167	23.7
興味がある	938	78.4	537	76.3
どちらでもない	0	0.0	0	0.0
あまり興味がない	0	0.0	0	0.0
全く興味がない	0	0.0	0	0.0
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>



www.nera.com

19

## 入学意向調査：芸術分野の通信制大学への興味および入学時に重視する要素

Q1. あなたは芸術分野の通信制大学に入学することに興味をお持ちですか。(S A)

興味があるかどうか	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても興味がある	195	16.3	137	19.5
やや興味がある	605	50.6	383	54.4
どちらともいえない	234	19.6	125	17.8
あまり興味がない	107	8.9	42	6.0
全く興味がない	55	4.6	17	2.4
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

Q2. 芸術分野の通信制大学に入学するかどうか決断する際に、どんな事を重視しますか。興味がないと回答された方は、仮に入学するものとした場合のことを思い浮かべてください。(M A)

重視する要素	文化コンテンツ創造学科		環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
柔軟なカリキュラム(選択・組合せの自由度の高さ)	562	47.0	341	48.4
経験豊富な教員による指導	357	29.8	226	32.1
きめ細かい添削が受けられる	362	30.3	206	29.3
対面指導が受けられること	241	20.2	151	21.4
通学しやすさ/オンライン受講の可能性	540	45.2	288	40.9
短期間で修了できること	352	29.4	185	26.3
学位が得られること	337	28.2	214	30.4
資格に直結すること	424	35.5	260	36.9
卒業後の進路	280	23.4	135	19.2
入学しやすさ	271	22.7	119	16.9
学費が手頃であること	569	47.6	273	38.8
その他	7	0.6	2	0.3
<b>対象回答者総数</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>



www.nera.com

20

## 入学意向調査：文化コンテンツ創造学科に魅力を感じるかどうか

- ・芸術大学がつくる
- ・完全オンラインの学科です。
- ・イラストレーション、グラフィックデザイン、映像制作、文芸創作、書道、水墨画、日本の食文化の中から、好きな分野を専門的に学べます。
- ・芸術大学と各分野を代表する企業との共同開発プログラムがあります。
- ・在学中に生まれた作品は、学外に発表され、デビューのチャンスがあります。
- ・卒業までに技術を身に付け、アーティスト、作家、デザイナーとして生涯芸術活動が展開できるようになります。
- ・第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。
- ・未経験者も、一から制作が学べます。
- ・自身の作品を配信し、マーケットを獲得するなど、プロデュースについて学べます。
- ・芸術史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。
- ・通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。
- ・入学試験は書類選考のみ。
- ・大卒の方は最短2年で卒業できます。
- ・年間学費は36万円です。

Q3.この説明をお読みになって、あなたは、この「芸術大学がオンラインで提供する文化コンテンツ創造に関する学科」にどのくらい魅力を感じますか。(SA)

学科に魅力を感じるかどうか	文化コンテンツ創造学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても魅力を感じる	240	20.1
やや魅力を感じる	659	55.1
どちらとも言えない	199	16.6
あまり魅力を感じない	66	5.5
全く魅力を感じない	32	2.7
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>

## 入学意向調査：文化コンテンツ創造学科で魅力を感じるポイント

Q4.先ほどご覧になった「芸術大学がオンラインで提供する文化コンテンツ創造に関する学科」の説明のうち、あなたが魅力を感じたポイントをすべてお答えください。また、その中から最も魅力を感じたポイントを1つお答えください。/魅力を感じたポイント(MA)

学科の特徴	文化コンテンツ創造学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
芸術大学がつくる	329	36.6
完全オンラインの学科です。	419	46.6
イラストレーション、グラフィックデザイン、映像制作、文芸創作、書道、水墨	516	57.4
芸術大学と各分野を代表する企業との共同開発プログラムがあります。	261	29.0
在学中に生まれた作品は、学外に発表され、デビューのチャンスがあります。	297	33.0
卒業までに技術を身に付け、アーティスト、作家、デザイナーとして生涯芸術活	311	34.6
第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。	228	25.4
未経験者も、一から制作が学べます。	403	44.8
自身の作品を配信し、マーケットを獲得するなど、プロデュースについて学べま	204	22.7
芸術史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。	173	19.2
通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。	340	37.8
入学試験は書類選考のみ。	305	33.9
大卒の方は最短2年で卒業できます。	262	29.1
年間学費は36万円です。	347	38.6
あてはまるものはない	14	1.6
<b>対象回答者総数</b>	<b>899</b>	<b>100.0</b>

注：回答者はQ3で「とても魅力を感じる」か「やや魅力を感じる」と回答した者

## 入学意向調査：文化コンテンツ創造学科で最も魅力を感じるポイント

Q4.先ほどご覧になった「芸術大学がオンラインで提供する文化コンテンツ創造に関する学科」の説明のうち、あなたが魅力を感じたポイントをすべてお答えください。また、その中から最も魅力を感じたポイントを1つお答えください。/最も魅力を感じたポイント（SA）

学科の特徴	文化コンテンツ創造学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
芸術大学がつくる	91	10.1
完全オンラインの学科です。	104	11.6
イラストレーション、グラフィックデザイン、映像制作、文芸創作、書道、水墨	149	16.6
芸術大学と各分野を代表する企業との共同開発プログラムがあります。	36	4.0
在学中に生まれた作品は、学外に発表され、デビューのチャンスがあります。	41	4.6
卒業までに技術を身に付け、アーティスト、作家、デザイナーとして生涯芸術活動	58	6.5
第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。	21	2.3
未経験者も、一から制作が学べます。	114	12.7
自身の作品を配信し、マーケットを獲得するなど、プロデュースについて学べま	19	2.1
芸術史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。	20	2.2
通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。	89	9.9
入学試験は書類選考のみ。	21	2.3
大卒の方は最短2年で卒業できます。	22	2.4
年間学費は36万円です。	100	11.1
あてはまるものはない	14	1.6
<b>合計</b>	<b>899</b>	<b>100.0</b>

注：回答者はQ3で「とても魅力を感じる」か「やや魅力を感じる」と回答した者

## 入学意向調査：文化コンテンツ創造学科への入学の意向

- ・芸術大学がつくる
- ・完全オンラインの学科です。
- ・イラストレーション、グラフィックデザイン、映像制作、文芸創作、書道、水墨画、日本の食文化の中から、好きな分野を専門的に学べます。
- ・芸術大学と各分野を代表する企業との共同開発プログラムがあります。
- ・在学中に生まれた作品は、学外に発表され、デビューのチャンスがあります。
- ・卒業までに技術を身に付け、アーティスト、作家、デザイナーとして生涯芸術活動が展開できるようになります。
- ・第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。
- ・未経験者も、一から制作が学べます。
- ・自身の作品を配信し、マーケットを獲得するなど、プロデュースについて学べます。
- ・芸術史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。
- ・通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。
- ・入学試験は書類選考のみ。
- ・大卒の方は最短2年で卒業できます。
- ・年間学費は36万円です。

Q5.この説明をお読みになって、あなたは、この「芸術大学がオンラインで提供する文化コンテンツ創造に関する学科」にどのくらい入学したいと思いますか。（SA）

入学の意向	文化コンテンツ創造学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても入学したい	144	12.0
やや入学したい	465	38.9
どちらともいえない	406	33.9
あまり入学したくない	92	7.7
全く入学したくない	38	3.2
自分は入学したくないが、人には勧めてみたい	51	4.3
<b>合計</b>	<b>1196</b>	<b>100.0</b>

## 入学意向調査：環境デザイン学科に魅力を感じるかどうか

- ・芸術大学がつくる
- ・完全オンラインの学科です。
- ・建築デザイン、空間デザイン、ランドスケープデザインの中から、好きな分野を専門的に学べます。
- ・建築士試験(1級、2級)の受験資格が得られます。
- ・就職サポートがあります。
- ・卒業までに技術を身に付け、デザイナーとして生涯活動が展開できるようになります。
- ・第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。
- ・未経験者も、一から制作が学べます。
- ・自身の作品を言葉で表現し、評価を獲得するなど、プロデュースについて学べます。
- ・建築史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。
- ・通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。
- ・入学試験は書類選考のみ。
- ・大卒の方は最短2年で卒業できます。
- ・年間学費は36万円です。

Q6.この説明をお読みになって、あなたは、この「芸術大学がオンラインで提供する環境デザインに関する学科」にどのくらい魅力を感じますか。(5A)

学科に魅力を感じるかどうか	環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても魅力を感じる	170	24.1
やや魅力を感じる	403	57.2
どちらとも言えない	90	12.8
あまり魅力を感じない	26	3.7
全く魅力を感じない	15	2.1
<b>合計</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

## 入学意向調査：環境デザイン学科で魅力を感じるポイント

Q7.先ほどご覧になった「芸術大学がオンラインで提供する環境デザインに関する学科」の説明のうち、あなたが魅力を感じたポイントをすべてお答えください。また、その中から最も魅力を感じたポイントを1つお答えください。/魅力を感じたポイント(MA)

学科の特徴	環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
芸術大学がつくる	215	37.5
完全オンラインの学科です。	243	42.4
建築デザイン、空間デザイン、ランドスケープデザインの中から、好きな分野を	294	51.3
建築士試験(1級、2級)の受験資格が得られます。	329	57.4
就職サポートがあります。	194	33.9
卒業までに技術を身に付け、デザイナーとして生涯活動が展開できるようになれ	179	31.2
第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。	141	24.6
未経験者も、一から制作が学べます。	224	39.1
自身の作品を言葉で表現し、評価を獲得するなど、プロデュースについて学べま	115	20.1
建築史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。	119	20.8
通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。	171	29.8
入学試験は書類選考のみ。	159	27.7
大卒の方は最短2年で卒業できます。	138	24.1
年間学費は36万円です。	216	37.7
あてはまるものはない	8	1.4
<b>対象回答者総数</b>	<b>573</b>	<b>100.0</b>

注：回答者はQ6で「とても魅力を感じる」か「やや魅力を感じる」と回答した者

## 入学意向調査：環境デザイン学科で最も魅力を感じるポイント

Q7.先ほどご覧になった「芸術大学がオンラインで提供する環境デザインに関する学科」の説明のうち、あなたが魅力を感じたポイントをすべてお答えください。また、その中から最も魅力を感じたポイントを1つお答えください。／最も魅力を感じたポイント（S A）

学科の特徴	環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
芸術大学がつくる	65	11.3
完全オンラインの学科です。	54	9.4
建築デザイン、空間デザイン、ランドスケープデザインの中から、好きな分野を	74	12.9
建築士試験（1級、2級）の受験資格が得られます。	122	21.3
就職サポートがあります。	35	6.1
卒業までに技術を身に付け、デザイナーとして生涯活動が展開できるようになれ	26	4.5
第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。	15	2.6
未経験者も、一から制作が学べます。	52	9.1
自身の作品を言葉で表現し、評価を獲得するなど、プロデュースについて学べま	5	0.9
建築史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。	12	2.1
通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。	27	4.7
入学試験は書類選考のみ。	13	2.3
大卒の方は最短2年で卒業できます。	8	1.4
年間学費は36万円です。	57	9.9
あてはまるものはない	8	1.4
<b>合計</b>	<b>573</b>	<b>100.0</b>

## 入学意向調査：環境デザイン学科への入学の意向

- ・芸術大学がつくる
- ・完全オンラインの学科です。
- ・建築デザイン、空間デザイン、ランドスケープデザインの中から、好きな分野を専門的に学べます。
- ・建築士試験(1級、2級)の受験資格が得られます。
- ・就職サポートがあります。
- ・卒業までに技術を身に付け、デザイナーとして生涯活動が展開できるようになります。
- ・第一線の教授陣が作る動画教材で学べます。
- ・未経験者も、一から制作が学べます。
- ・自身の作品を言葉で表現し、評価を獲得するなど、プロデュースについて学べます。
- ・建築史や理論を知り、文章で表現する技術が学べます。
- ・通学不要。入学から卒業まですべてオンラインで大学卒業資格が得られます。
- ・入学試験は書類選考のみ。
- ・大卒の方は最短2年で卒業できます。
- ・年間学費は36万円です。

Q8.この説明をお読みになって、あなたは、この「芸術大学がオンラインで提供する環境デザインに関する学科」にどのくらい入学したいと思いますか。（S A）

入学の意向	環境デザイン学科	
	回答者数 (人)	回答割合 (%)
とても入学したい	109	15.5
やや入学したい	336	47.7
どちらともいえない	187	26.6
あまり入学したくない	41	5.8
全く入学したくない	11	1.6
自分は入学したくないが、人には勧めてみたい	20	2.8
<b>合計</b>	<b>704</b>	<b>100.0</b>

## 調査結果の分析

### 出現率調査データ

- 出現率調査は、一般消費者のうち、学びに関心がある者、とりわけ芸術関連分野において通信教育に関心がある者がどの程度存在するかを調べる目的で行ったものであり、以下の割合を算定することができる
- ① 通信教育に関心がある者のうち、芸術関連分野に関心がある者の割合
  - ② 通信教育及び芸術関連分野に関心がある者のうち、文化コンテンツ創造学科の学問領域に関心がある者の割合
  - ③ 通信教育及び芸術関連分野に関心がある者のうち、環境デザイン学科の学問領域に関心がある者の割合

## ①通信教育に関心がある者のうち、芸術関連分野に関心がある者の割合

- 出現率調査で通信制大学に興味がある者はS5への回答から得られる
- S5で通信制大学に「非常に興味がある」または「興味がある」を選んだ者は372人あった。この372人のうち144人が芸術関連分野での学びに関心があった
- ゆえに（通信教育に関心がある者のうち、芸術関連分野に関心がある者の割合）= 38.7%

	回答者数 (人)	回答割合 (%)	全体		通信制大学に興味がある人	
			回答者数 (人)	回答割合 (%)	回答者数 (人)	回答割合 (%)
<b>通信制大学への興味があるかどうか</b>						
非常に興味がある/興味がある	372	4.3				
それ以外	1664	13.9				
<b>合計</b>	<b>2036</b>	<b>100.0</b>				
<b>学びたい分野</b>						
文学・語学・宗教・歴史・芸術・美術・工芸・デザイン関連、 Web・映像・アニメ関連のいずれか			276	13.6	144	38.7
それ以外			1760	86.4	228	61.3
<b>合計</b>			<b>2036</b>	<b>100.0</b>	<b>372</b>	<b>100.0</b>

## ②通信教育及び芸術関連分野に関心がある者のうち、文化コンテンツ創造学科の学問領域に関心がある者の割合

## ③通信教育及び芸術関連分野に関心がある者のうち、環境デザイン学科の学問領域に関心がある者の割合

- ①通信教育に関心がある者のうち、芸術関連分野に関心がある者の割合の算定で、通信教育及び芸術関連分野に関心がある者は144人であった
- このうち文化コンテンツ創造学科の学問領域に関心がある者は112人であった
- ゆえに  
（通信教育及び芸術関連分野に関心がある者のうち文化コンテンツ創造学科の学問領域に関心がある者割合）= 77.8%
- 同様に144人のうち環境デザイン学科の学問領域に関心がある者は63人であった
- ゆえに  
（通信教育及び芸術関連分野に関心がある者のうち環境デザイン学科の学問領域に関心がある者割合）= 43.8%

学びたい分野	回答者数		回答割合	
	(人)	(%)	(人)	(%)
文芸創作・書道・イラストレーション・映像制作・日本の食文化・グラフィックデザイン	112	77.8		
それ以外	32	22.2		
<b>合計</b>	<b>144</b>	<b>100.0</b>		
<b>学びたい分野</b>				
建築デザイン・空間デザイン	63	43.8		
それ以外	81	56.3		
<b>合計</b>	<b>144</b>	<b>100.0</b>		



## 【資料 1 5】 大学及び高等学校における通信教育の需要と 10 代の本学学生数

		令和元年度	令和 2 年度	令和 3 年度	令和 4 年度	令和 5 年度
【通信教育】大 学（私立）	学生数	207,796	203,759	214,011	222,964	223,792
	前年比	-	▲4,037	10,252	8,953	828
通信制高校	生徒数	197,696	206,948	218,389	238,267	264,974
	前年比	-	9,252	11,441	19,878	26,707
本学（10 代）	学生数	98	157	552	1,081	1,359
	前年比	-	59	395	529	278

## 【資料 1 6】 過去 3 年間（令和 2（2020）年度～令和 4（2022）年度）に本学に寄せられた、両学科の人材養成の目的に関連する求人件数

求人件数	令和 2（2020）年度	令和 3（2021）年度	令和 4（2022）年度	過去 3 年間の平均
文化コンテンツ創造 学科	1,133	881	1,144	1,053
環境デザイン学科	1,447	1,797	2,210	1,818

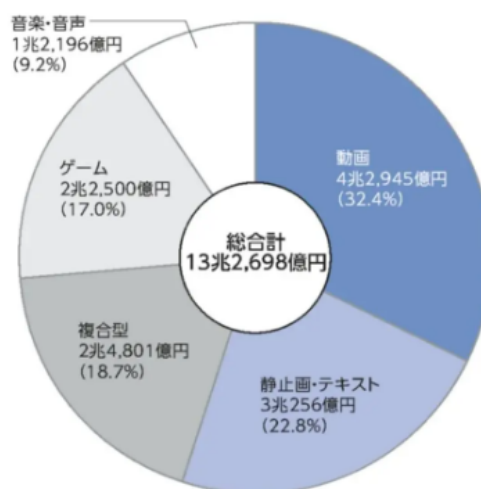
## 【資料 1 7】 『デジタルコンテンツ白書 2023』（一般財団法人デジタルコンテンツ協会発行）抜粋

## 〇2022年のコンテンツ産業の市場規模

## 市場規模は13兆2,698億円（前年比104.5%）調査開始以来、過去最高となったコンテンツ産業

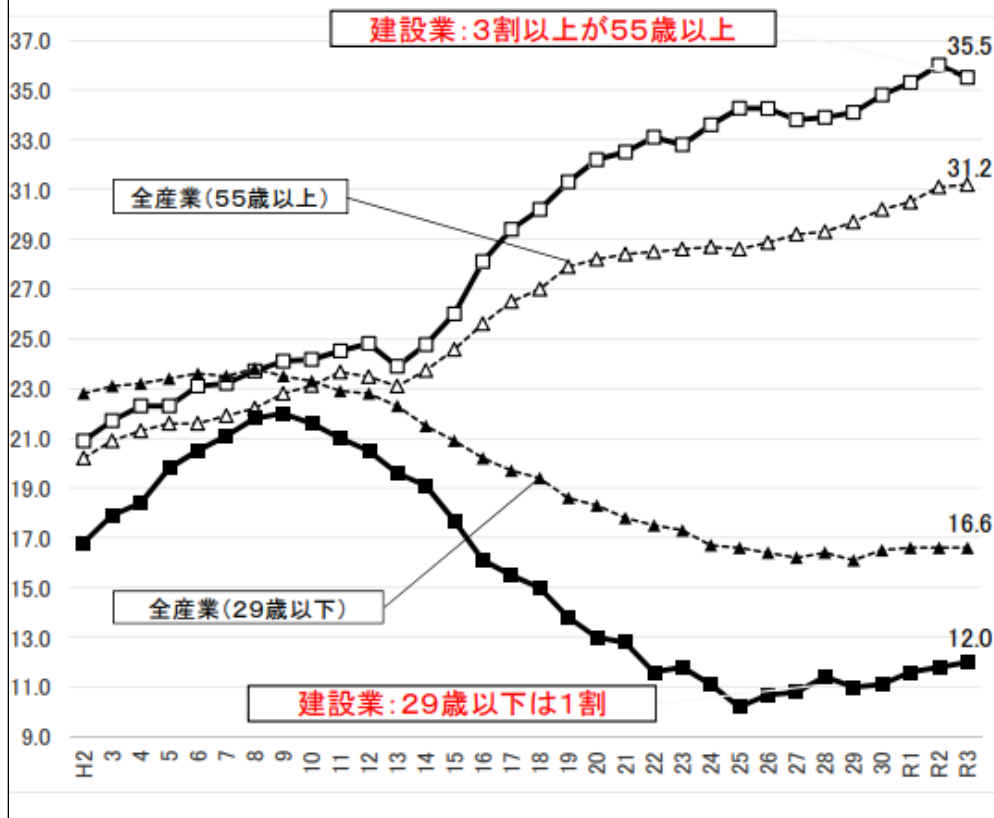
2022年のコンテンツ産業の市場規模は13兆2,698億円、前年比104.5%と前年に続き伸長し、13兆円を超えた。当協会が調査を開始して以来、最高額となる。

コンテンツ区別にみると、規模が大きい順に動画が4兆2,945億円（前年比100.6%）、静止画・テキストが3兆256億円（同97.0%）、複合型が2兆4,801億円（同115.0%）、ゲームが2兆2,500億円（同98.2%）、音楽・音声は1兆2,196億円（同142.3%）。動画と複合型、音楽・音声区分が前年から増加した（図表1）。



図表 1：コンテンツ産業の市場規模2022<コンテンツ別> ©デジタルコンテンツ協会

○ 建設業就業者は、55歳以上が35.5%、29歳以下が12.0%と高齢化が進行し、次世代への技術承継が大きな課題。  
 ※実数ベースでは、建設業就業者数のうち令和2年と比較して55歳以上が6万人減少(29歳以下は増減なし)。







5	基(主専)	講師	アラカワ シンイチ 荒川 慎一 ＜令和7年4月＞	修士(美術)	グラフィックデザイン概論 グラフィックデザインI-1 グラフィックデザインI-2 グラフィックデザインI-3 グラフィックデザインIII-1 グラフィックデザインIV-1 グラフィックデザインV-3 グラフィックデザインV-5 卒業制作(グラフィックデザイン) デザイン基礎1(グラフィックデザイン) グラフィックデザイン基礎2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 1 1 2 2 3 3 4 1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 6 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 4 4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 講師 令和3.4	○					5	
6	基(主専)	講師	カワサキ ショウヘイ 川崎 昌平 ＜令和7年4月＞	修士(芸術表現)	論文研究I-2 論文研究II-2 文芸論II-4 文芸演習I-2 文芸演習II-2	○ ○ ○ ○ ○	3 3 1 1 1	1 1 2 2 2	2 2 4 4 4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 講師 令和4.4	○						5
7	基(主専)	講師	アソウ サクラコ 麻生 桜子 ＜令和7年4月＞	学士(食マネジメント学)	食文化デザインI-2 食文化デザインII-1 食文化デザイン基礎1 食文化デザインIV-2 食文化デザイン基礎3 食文化デザインV-1 食文化デザインV-2 食文化デザイン演習IV 卒業制作(食文化デザイン)	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 1 2 2 3 3 4 4	2 2 2 2 2 2 2 4 4	2 2 4 2 4 2 2 4 4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 講師 令和6.4	○					4	
8	基(主専)	講師	ウシロ アズミ 宇城 安都美 ＜令和7年4月＞	修士(社会学)	食文化デザインI-1 食文化デザイン基礎2 食文化デザイン演習I-1 食文化デザインIII-1 食文化デザインIV-1 食文化デザインV-1 食文化デザインV-2 食文化デザイン演習IV 卒業制作(食文化デザイン)	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 1 2 2 3 3 4 4	2 2 2 2 2 2 2 4 4	2 4 4 2 2 2 2 4 4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 講師 令和6.4	○					4	
9	基(他)	教授	タンゲ コウキ 丹下 紘希 ＜令和7年4月＞	学士(造形)	映像基礎1 映像基礎2 映像I-1 映像II-1 映像演習IV 卒業制作(映像)	○ ○ ○ ○ ○ ○	1 2 1 1 4 4	2 2 1 2 4 4	4 4 2 2 4 4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 教授 令和6.4	○					3	
10	基(他)	准教授	シオミ タカヒコ 塩見 貴彦 ＜令和7年4月＞	修士(美術学)	書画I-2 書画II-2 書画III-2 書画IV-2 書画V-3(画) 書画V-4(画)	○ ○ ○ ○ ○ ○	1 1 2 2 3 3	2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1	京都芸術大学通信 教育部芸術学部	○					4	

					卒業制作(画)	○	4	2	1						
					書画演習 I-2	○	1	2	4						
					書画演習 II-2	○	2	2	4						
					書画講義1	○	1	2	4						
					書画講義2	○	1	2	4						
11	基(他)	准教授	キリュウ シンスケ 桐生 眞輔 <令和7年4月>	博士(美術)	書画I-1	○	1	2	1	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 准教授 令和4.4	○				4
					書画I-1	○	1	2	1						
					書画II-1	○	1	2	1						
					書画II-1	○	1	2	1						
					書画III-1	○	2	2	1						
					書画III-1	○	2	2	1						
					書画IV-1	○	2	2	1						
					書画IV-1	○	2	2	1						
					書画V-1(書)	○	3	2	1						
					書画V-1(書)	○	3	2	1						
					書画V-2(書)	○	3	2	1						
					書画V-2(書)	○	3	2	1						
					卒業制作(書)	○	4	4	1						
					書画演習 I-1	○	1	2	4						
					書画演習 II-1	○	2	2	4						
					書画講義3	○	1	2	4						
					書画講義4	○	1	2	4						
12	基(他)	講師	オガシワ ヒロシ 小柏 裕俊 <令和7年4月>	博士(文学)	芸術史講義(ヨーロッパ)3		1	2	2	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 講師 令和4.4	○				2
					芸術史講義(ヨーロッパ)4		1	2	2						
					文芸論II-3	○	1	2	4						
					文芸論II-5	○	1	2	4						
					文芸演習I-1	○	1	2	4						
					文芸演習II-1	○	1	2	4						
13	基(他)	准教授	シモカワ タケシ 下川 猛 <令和7年4月>	学士(公共市民学)	映像講義1	○	1	2	4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 准教授 令和6.4					0.5
					映像I-1	○	1	2	2						
					映像II-2	○	1	2	2						
					映像演習I-1	○	1	2	4						
					映像演習IV	○	4	4	4						
					卒業制作(映像)	○	4	4	4	株式会社フジテレビ ビジョン 平成10.9					4.5
14	基(他)	教授	カルベ マサハル 軽部 政治	高等学校 校卒	食文化デザイン演習IV	○	4	4	4	京都芸術大学通 学課程 情報デザイ ン学科 教授 平成 30.4					1
					卒業制作(食文化デザイン)	○	4	4	4						

			<令和7年4月>								株式会社オレンジ アンドパートナーズ 平成18.9)						4	
15	基(他)	准教授	フジカワ ユウスケ 富士川 祐輔 <令和7年4月>	修士(工 学)	映像基礎2 映像演習I-2 映像演習II-2 映像演習III-2 映像演習IV 卒業制作(映像)	○ ○ ○ ○ ○	2	2	4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 准教授 令和6.4							0.5	
							1	2	4								株式会社フジテレ ビジョン 平成7.4	4.5
16	基(他)	准教授	ウスダ ゲンメイ 臼田 玄明 <令和7年4月>	学士(経 済学)	映像III-1 映像IV-1 映像IV-2 映像V-2 映像演習IV 卒業制作(映像)	○ ○ ○ ○ ○	2	2	2	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 准教授 令和6.4	○							0.5
							2	2	2									株式会社フジテレ ビジョン 平成18.4
17	その他	教授	小杉幸子 <令和7年4月>	学士(美 術)	住宅概論		1	2	4	京都芸術大学大学 院芸術研究科通信 教育 教授 令和5.4								ア 京都芸術大学大学院芸術 研究科通信教育 イ 専
18	その他	教授	ウエムラ ヒロシ 上村 博 <令和7年4月>	修士(文 学)	芸術教養基礎 地域芸術実践1 地域芸術実践2		1	1	1	京都芸術大学大学 院芸術研究科通信 教育 教授 平成16.4	○							ア 京都芸術大学大学院芸術 研究科通信教育 イ 専
19	その他	教授	シモムラ ヤスシ 下村 泰史 <令和7年4月>	博士(農 学)	地域環境論 生態学 地域を探る 環境の保全と計画1 環境の保全と計画2 ランドスケープデザイン原論1		1	2	4	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 教授 令和4.4	○							ア 京都芸術大学通信教育部 芸術学部芸術教養学科 イ 専
20	その他	教授	ナカジマ トシユキ 中島 敏行 <令和7年4月>	修士(美 術)	入門デッサン1 入門デッサン2 入門デッサン3 入門デッサン4 基礎デッサン2 基礎デッサン3 基礎デッサン4 デッサン 形態表現基礎		1	1	1	京都芸術大学通信 教育部芸術学部 教授	○							ア 京都芸術大学通信教育部 芸術学部芸術教養学科 イ 専

21	その他	教授	カネコ ノリマサ 金子 典正 <令和7年4月>	博士(文学)	芸術史講義(アジア)1 芸術史講義(アジア)2	1 1	2 2	2 2	京都芸術大学大学院芸術研究科通信教育教授 平成27.4	○				ア 京都芸術大学大学院芸術研究科通信教育 イ 専
22	その他	教授	ハヤカワ カツミ 早川 克美 <令和7年4月>	修士(学際情報学)	情報 色彩と形	1 1	2 2	4 4	京都芸術大学通信教育部芸術学部教授 平成29.4	○				ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術教養学科 イ 専
23	その他	教授	イシガミ ヒロユキ 石神 裕之 <令和7年4月>	博士(史学)	日本史への階段	1	1	1	京都芸術大学通信教育部芸術学部教授 令和3.4	○				ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術学科 イ 専
24	その他	准教授	カトウ シオリ 加藤 志織 <令和7年4月>	修士(芸術学)	はじめての共通科目 アジア史 西洋史 文化研究2 美術史(近現代)1 芸術史講義(ヨーロッパ)1 芸術史講義(ヨーロッパ)2	1 1 1 1 1 1	1 2 2 2 2 2	1 4 4 4 2 2	京都芸術大学通信教育部芸術学部准教授 令和5.4	○	○			ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術教養学科 イ 専
25	その他	准教授	ミカミ ミワ 三上美和 <令和7年4月>	博士(哲学)	芸術史講義(日本)1 芸術史講義(日本)2	1 1	2 2	2 2	京都芸術大学大学院芸術研究科通信教育准教授 令和5.4					ア 京都芸術大学大学院芸術研究科通信教育 イ 専
26	その他	教授	ノムラト モヒロ 野村 朋弘 <令和7年4月>	修士(文学(歴史学))	日本史への階段 オンライン授業入門 古典日本語	1 1 1	1 1 2	1 1 4	京都芸術大学通信教育部芸術学部准教授 平成28.4	○				ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術学科 イ 専
27	その他	准教授	イケウチ アキコ 池内 晶子 <令和7年4月>	修士(美術)	入門デッサン1 入門デッサン2 入門デッサン5 基礎デッサン4 基礎デッサン5 コラージュ・デッサン	1 1 1 2 2 1	1 1 1 1 1 2	1 1 1 1 1 4	京都芸術大学通信教育部芸術学部准教授 令和3.4	○				ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術教養学科 イ 専
28	その他	准教授	ミヤ ノブアキ 宮 信明 <令和7年4月>	博士(文学)	芸術史講義(日本)3 芸術史講義(日本)4	1 1	2 2	2 2	京都芸術大学通信教育部芸術学部准教授 令和4.4	○				ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術教養学科 イ 専
29	その他	講師	エモト シオリ 江本紫織 <令和7年4月>	博士(文学)	文化研究3 美学概論 写真論1 写真論2 芸術理論1 芸術理論2 芸術史講義(近現代)1 芸術史講義(近現代)2	1 1 1 1 1 1 1	2 2 2 2 2 2 2	4 4 4 4 4 4 2 2	京都芸術大学通信教育部芸術学部講師 令和4.4	○				ア 京都芸術大学通信教育部芸術学部芸術学科 イ 専



30	その他	教授	フジワラ ユウソウ 藤原 裕三 ＜令和7年4月＞	学士(芸術)	グラフィックデザイン演習Ⅲ-2	○	3	2	4	京都芸術大学芸術学部 客員教授 平成21.4						ア 京都芸術大学芸術学部情報デザイン学科 イ 基(主専)
31	その他	教授	マルイ エイジ 丸井 栄二 ＜令和7年4月＞	準学士	グラフィックデザイン演習Ⅰ-1 グラフィックデザイン演習Ⅱ-1	○	1	2	4	京都芸術大学芸術学部 教授 令和3.4						ア 京都芸術大学芸術学部芸術教養センター イ 専
32	その他	准教授	ハヤシダ アラタ 林田 新 ＜令和7年4月＞	博士(芸術学)	アートライティング特講5	○	1	2	2	京都芸術大学芸術学部 准教授 令和4.4						ア 京都芸術大学芸術学部美術工芸学科 イ 専
33	その他	教授	タグチ アキコ 田口 章子 ＜令和7年4月＞	博士(日本語日本文学)	伝統芸術基礎(伝統芸能)		1	1	1	京都芸術大学芸術学部 教授 平成15.4						ア 京都芸術大学芸術学部芸術教養センター イ 専
34	その他	教授	カワイ ケン 河合 健 ＜令和7年4月＞	修士(農学)	造園史2(西洋)		1	2	4	京都芸術大学芸術学部 教授 平成21.4						ア 京都芸術大学芸術学部環境デザイン学科 イ 専
36	その他	教授	キミノ タカヒサ 君野 隆久 ＜令和7年4月＞	修士(芸術)	ことばと表現		1	1	4	京都芸術大学芸術学部 教授 平成21.4						ア 京都芸術大学芸術学部芸術教養センター イ 専
37	その他	教授	キタコウジ タカン 北小路 隆志 ＜令和7年4月＞	修士(経済学)	映画研究への階段		1	1	1	京都芸術大学芸術学部 教授 平成28.4						ア 京都芸術大学芸術学部映画学科 イ 専
38	その他	准教授	キシモト エイジ 岸本 栄嗣 ＜令和7年4月＞	修士(教育学)	体育実技		1	1	1	京都芸術大学芸術学部 准教授 平成23.4						ア 京都芸術大学芸術学部芸術教養センター イ 専
39	その他	講師	イムラ タクミ 居村 匠 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	アートライティング特講3	○	1	2	2	京都芸術大学通信教育部芸術非常勤講師 令和5.4						
40	その他	講師	三井 麻央 ＜令和7年4月＞	博士(文化科学)	アートライティング特講2	○	1	2	2	岡山大学文学部非常勤講師 平成31.3						
41	その他	講師	ヤマムラ ミツハル 山村 光春 ＜令和7年4月＞	学士(経済学)	アートライティング特講6	○	1	2	2	編集プロダクション株式会社 BOOKLUCK 平成20.3						
42	その他	講師	ニシタニ マリコ 西谷 真理子 ＜令和7年4月＞	学士(仏文学)	アートライティング特講4	○	1	2	2	京都芸術大学通信教育部芸術非常勤講師 令和5.4						
43	その他	講師	カンチク イズミ 寒竹 泉美 ＜令和7年4月＞	博士(医学)	文芸演習Ⅱ-3	○	1	2	4	小説家						
44	その他	講師	フジサワ ミカ 藤澤 三佳 ＜令和7年4月＞	博士(文学)	社会学への階段		1	1	1	京都芸術大学通信教育部芸術学非常勤講師 令和5.4						
45	その他	講師	サカモト ミカ 坂本 美加 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	伝統芸術基礎(文楽)		1	1	1	園田学園女子大学人間健康学部講師 令和2.4						
46	その他	講師	シムラ ナオヨシ 志村 直愛 ＜令和7年4月＞	修士(美術)	都市環境への階段		1	1	1	関東学院大学工学部 平成10.4						
47	その他	講師	ニシムラ トモヒロ 西村 智弘 ＜令和7年4月＞	高等学校卒	映画研究への階段		1	1	1	多摩美術大学非常勤講師 平成20.4						
48	その他	講師	ムトウ ヤスヒロ 武藤 康弘 ＜令和7年4月＞	博士(文学)	考古学への階段		1	1	1	奈良女子大学文学部助教 平成10.1						

49	その他	講師	キムラ ヒロキ 木村 裕樹 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	民俗学への階段		1	1	1	京都芸術大学通信教育部芸術学部非常勤講師 令和5.4						
50	その他	講師	カノウ キリコ 加藤 希理子 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	音楽 宗教学		1 1	2 2	4 4	奈良大学非常勤講師 平成20.4						
51	その他	講師	スズキ ミコ 鈴木 美湖 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	外国語1		1	2	4	株式会社国際教育社 平成31.4						
52	その他	講師	オガワ コウラク 小川 後楽 ＜令和7年4月＞	学士(法学)	伝統芸術基礎(煎茶)		1	1	1	佛教大学歴史学部非常勤講師平成25.4						
53	その他	講師	バイ クニヒロ 唄 邦弘 ＜令和7年4月＞	博士(文学)	社会学		1	2	1	神戸大学大学院教育改革支援プログラム学術推進研究員平成21.4						
54	その他	講師	クリハラ トシヒデ 栗原 俊秀 ＜令和7年4月＞	修士(人間・環境学)	学際的な知への案内		1	2	4	翻訳家						
55	その他	講師	ハシヅメ リョウ 橋爪 亮 ＜令和7年4月＞	修士(経済学)	経済学		1	2	4	京都大学時間雇任教職員 平成28.1						
56	その他	講師	アサクラ カズタカ 朝倉 一貴 ＜令和7年4月＞	修士(歴史学)	列島考古学		1	2	4	國學院大學講師文学部助手 平成26.4						
57	その他	講師	カミヤマ サフミ 神山 さふみ ＜令和7年4月＞	修士(英文学)	英語1A		1	1	1	駒沢女子大学人文学部非常勤講師 平成29.4						
58	その他	講師	ウダ コジロウ 宇多 鼓次朗 ＜令和7年4月＞	修士(法学)	日本の憲法		1	2	4	京都芸術大学通信教育部芸術非常勤講師 令和2.4						
59	その他	講師	シマミ ユキ 嶋見 優希 ＜令和7年4月＞	修士(教育学)	心理学		1	2	4	向日市適応指導教室指導員 令和元.10						
60	その他	講師	タルタ ユウキ 樽田 勇樹 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	日本文化論		1	2	4	京都工芸繊維大学工芸科学部非常勤講師 令和3.4						
61	その他	講師	ハマグチ セイジ 浜口 誠至 ＜令和7年4月＞	博士(文学)	京都を学ぶ		1	2	4	東京都立産業技術高等専門学校講師 令和2.4						
62	その他	講師	ノグチ リョウヘイ 野口 良平 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	哲学への階段		1	1	1	法政大学通信教育部非常勤教員 平成22.4						
63	その他	講師	イモト タクト 井元 拓斗 ＜令和7年4月＞	修士(法学)	政治学		1	2	4	京都芸術大学通信教育部芸術非常勤講師 令和5.4						
64	その他	講師	タカタ カズノリ 高田 和典 ＜令和7年4月＞	学士(教育学)	数と世界		1	2	1	昭和鉄道高等学校非常勤講師 平成27.4						
65	その他	講師	コバヤシ ソノコ 小林 園子 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	身体と表現		1	2	1	社団法人関西大学附属第一高等学校国語科非常勤講師 令和5.4						
66	その他	講師	アキミツ ヨシヒコ 秋満 吉彦 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	名著を読む		1	2	1	株式会社NHKエデュケーショナル 令和3.7						
67	その他	講師	ソウマ カズマサ 相馬 和将 ＜令和7年4月＞	修士(歴史学)	日本史		1	2	4	獨協中学高等学校社会科非常勤講師 平成27.5						
68	その他	講師	ナガセ カイ 長瀬 海 ＜令和7年4月＞	修士(日本文学)	哲学への案内		1	2	4	桜美林大学非常勤講師 平成28.4						
69	その他	講師	ハヤシ ユキコ 林 由紀子 ＜令和7年4月＞	専門学校卒	都市デザイン論		1	2	4	ウェブマガジン「イタリアニティ」ライター 平成31						

70	その他	講師	カワサキ ヨシノリ 河崎 吉紀 ＜令和7年4月＞	博士(新聞学)	メディア論への階段		1	1	1	京都産業大学外国語学部非常勤講師 平成29.4							
71	その他	講師	オオグロ トシヤ 大黒 俊哉 ＜令和7年4月＞	博士(農学)	自然学への階段		1	1	1	東京大学大学院農学生命科学研究科教授 平成24.8							
72	その他	講師	イノオカ カナエ 猪岡 叶英 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	文化研究1		1	2	4	西宮市立郷土資料館学芸員 平成29.4							
73	その他	講師	タカハシ ヒロユキ 高橋 裕行 ＜令和7年4月＞	学士(環境情報学)	メディア論への階段		1	1	1	株式会社スキップ ンティ 平成19.4							
74	その他	講師	モリイ トモユキ 森井 友之 ＜令和7年4月＞	修士(文化史学)	地域文化学演習		1	2	2	株式会社丸善雄松堂契約社員 平成27.9							
75	その他	講師	ミズモト カズミ 水本 和美 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	考古学への階段		1	1	1	東京藝術大学非常勤講師 平成30.3							
76	その他	講師	ニイナ アツコ 新名 阿津子 ＜令和7年4月＞	博士(理学)	地域環境学演習		1	2	2	伊豆半島ジオパーク推進協議会専任 研究員 平成30.4							
77	その他	講師	スケガワ マコト 助川 誠 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	ブランディングデザイン論		1	2	4	SKG株式会社 平成26.4							
78	その他	講師	オオツカ ダイ 大塚 大 ＜令和7年4月＞	修士(法学)	知的財産権研究		1	2	2	駒沢公園行政書士事務所 平成16.11							
79	その他	講師	オンダ ミツヒロ 押田 光弘 ＜令和7年4月＞	博士(工学)	構造力学1		1	2	4	東京電機大学非常勤講師 平成27.9.9							
80	その他	講師	イツカ コウイチロウ 飯塚 浩一郎 ＜令和7年4月＞	学士(環境情報学)	マーケティング概論		1	2	4	株式会社 WHATEVER 平成31.1							
81	その他	講師	カトウ マサヒロ 加藤 正浩 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	建築生産		1	2	4	KATO建築研究所 平成18.10							
82	その他	講師	イワナミ ユカ 岩波 由佳 ＜令和7年4月＞	修士(生活科学)	建築史3(日本)		1	2	4	摂南大学非常勤講師 平成29.4							
83	その他	講師	サダモト ミフ 貞許 美和 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	構造力学1 構造力学2		1 1	2 2	4 4	東京電機大学非常勤講師 平成27.9							
84	その他	講師	コンドウ ミホ 近藤 美穂 ＜令和7年4月＞	学士(芸術)	インテリア計画論1 インテリア計画論2		1 1	2 2	4 4	京都芸術大学通信教育部芸術非常勤講師 令和5.4							
85	その他	講師	ヨシダ ユウスケ 吉田 祐介 ＜令和7年4月＞	学士(工学)	空間構成材料		1	2	4	ユウ建築設計室一級建築士事務所 平成24.4							
86	その他	講師	イケガミ ヨウコ 池上 陽子 ＜令和7年4月＞	博士(学術)	建築環境工学		1	2	4	奈良女子大学生活環境学部特任助教 平成28.10							
87	その他	講師	オカキタ イッコウ 岡北 一孝 ＜令和7年4月＞	博士(学術)	建築史2(西洋)		1	2	4	京都美術工芸大学工芸学研究科建築学専攻非常勤講師 令和4.4							
88	その他	講師	アカマツ ノリヒコ 赤松 紀彦 ＜令和7年4月＞	修士(文学)	芸術史講義(アジア)3 芸術史講義(アジア)4		1 1	2 2	2 2	京都芸術大学大学院人間・環境学研究科教授 平成20.10							
89	その他	講師 講師	マエダ ヒサカ 前田 尚香 ＜令和7年4月＞	博士(文学)	芸術史講義(アジア)3 芸術史講義(アジア)4		1 1	2 2	2 2	滋賀医科大学非常勤講師 平成24.10							
90	その他	講師	スギヤマ ユウコ 杉山 優子 ＜令和7年4月＞	修士(美術)	色彩表現基礎		1	2	4	京都芸術大学通信教育部芸術学部非常勤講師 令和5.4							

91	その他	講師	タナカ アツシ 田中 篤 <令和7年4月>	修士(工 学)	建築設備		1	2	4	株式会社竹中工務 店平成16.7						
92	その他	講師	スギウラ ミツル 杉浦 充 <令和7年4月>	学士(芸 術)	空間構成材料		1	2	4	JYUARCHITECT充 総合計画一級建築 士事務所平成13.4						
93	その他	講師	フルヤマ マチコ 古山 真知子 <令和7年4月>	修士(法 学)	著作権を学ぶ		1	1	1	大阪市立大学大学 院法学研究科客員 研究員平成23.4						

94	その他	講師	オオスキ タダシ 大杉 直 ＜令和7年4月＞	修士(芸術)	立体造形演習1 立体造形演習2		1	2	4	ローマ日本文化会館日本語講師昭和60.6						
95	その他	講師	ニシダ マサツグ 西田 雅嗣 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	建築史2(西洋)		1	2	4	工芸繊維大学工芸学部建築学科昭和62.6						
96	その他	講師	ササキ タツロウ 佐々木 龍郎 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	都市概論		1	2	4	株式会社佐々木設計事務所平成6.7						
97	その他	講師	コウノ ヨシヒロ 鴻野 吉宏 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	建築法規		1	2	4	安藤忠雄建築研究所平成27.9						
98	その他	講師	アオヤマ シュウヤ 青山 修也 ＜令和7年4月＞	専門学校卒	インテリア計画論1 インテリア計画論2		1	2	4	早稲田大学芸術学校教務補助平成16.4						
99	その他	講師	ヨシダ ユウスケ 三木 勲 ＜令和7年4月＞	博士(学術)	建築史1(近代) 生活空間デザイン史		1	2	4	京都芸術大学通信教育部芸術非常勤講師平成30.4						
100	その他	講師	モリエダ タカシ 森枝卓士 ＜令和7年4月＞	学士(教養)	食文化デザインI-2	○	1	2	2	大正大学 客員教授 平成24.4						
101	その他	講師	ササキ ヨウイチロウ 佐藤洋一郎 ＜令和7年4月＞	博士(農学)	食文化デザインII-1	○	1	2	2	ふじのくに地球環境史ミュージアム館長 令和5.4						
102	その他	講師	オカネヤ ミサト 岡根谷美里 ＜令和7年4月＞	修士(工学)	食文化デザインII-2	○	1	2	2	クックパッド株式会社 令和3.3まで。その後、台所探検家						
103	その他	講師	カドカミ タケン 門上武司 ＜令和7年4月＞	学士(経済)	食文化デザインIII-1	○	2	2	2	株式会社ジオード 代表取締役 平成3.7						
104	その他	講師	タカキ タカオ 高木崇雄 ＜令和7年4月＞	修士(芸術工学)	食文化デザインIV-1	○	2	2	2	工藝風向 代表 平成16.12						
105	その他	講師	オオタ トオル 太田達 ＜令和7年4月＞	博士(工学)	食文化デザインIV-2	○	2	2	2	平安女学院大学 客員教授 令和5.4						
108	その他	講師	サイトウ ユカコ 齋藤由佳子 ＜令和7年4月＞	修士(食科学)イタリア	食文化デザインV-3	○	3	2	2	JIEN株式会社 共同代表 令和6.1						
109	その他	講師	オカザキ ケイコ 岡崎啓子 ＜令和7年4月＞	学士(食科学)イタリア	食文化デザインV-3	○	3	2	2	株式会社 GEN Japan 令和3.4						
110	その他	講師	イシカワ シンイチ 石川伸一 ＜令和7年4月＞	博士(農学)	食文化デザイン基礎1	○	1	2	4	宮城大学 教授 平成29.4						

111	その他	講師	ミズノ コウキ 水野考貴 ＜令和7年4月＞	学士(理学)	食文化デザイン基礎2	○	1	2	4	一般社団法人日本 味覚協会 平成26.1						
112	その他	講師	ホンダ トモミ 本田智巳 ＜令和7年4月＞	修士(環境学)	食文化デザイン演習I-1	○	1	2	4	武庫川女子大学 講師 令和4.4						
113	その他	講師	ユザワ ノリコ 湯澤規子 ＜令和7年4月＞	博士(文学)	食文化デザイン演習I-2	○	1	2	4	法政大学 教授 令 和元年.4						
114	その他	講師	□ ゲンカ トオル 源河亨 ＜令和7年4月＞	修士(哲学)	食文化デザイン基礎3	○	2	2	4	九州大学 大学院 講師 令和3.2						
115	その他	講師	ニールセンキタムヲモコ ニールセン北村朋子 ＜令和7年4月＞	短期大 学士(観光学)	食文化デザイン基礎4	○	2	2	4	文化翻訳家						
116	その他	講師	コノ フミコ 狐野扶実子 ＜令和7年4月＞	修士(シ ステム・ デザイン マネジメント学)	食文化デザイン演習II-2	○	2	2	4	シェフ・レストランコ ンサルタント						
117	その他	講師	ナガタ コウスケ 永田康祐 ＜令和7年4月＞	博士(映 像メディ ア学)	食文化デザイン演習III-1	○	3	2	4	多摩美術大学非常 勤講師 平成30.4						
118	その他	講師	オオルイトモキ 大類知樹 ＜令和7年4月＞	学士(経 済学)	食文化デザイン演習III-2	○	3	2	4	株式会社 ONESTORY 平成 28.4						
119	その他	講師	クラモト ノリコ 蔵本憲子 ＜令和7年4月＞	学士(文 学)	映像I-2 映像演習I-1	○ ○	1 1	2 2	2 4	株式会社フジテレ ビジョン 令和5.7						
121	その他	講師	ハシヅメシュンキ 橋爪駿輝 ＜令和7年4月＞	学士(経 営)	映像III-1 映像IV-1 映像演習II-1	○ ○ ○	2 2 2	2 2 2	2 2 4	株式会社フジテレ ビジョン 平成26.4						
122	その他	講師	イシイトモヒコ 石井朋彦 ＜令和7年4月＞	高等学 校卒	映像IV-2	○	2	2	2	株式会社博報堂 令和6.3まで ※以 降、フリーのプロ デューサー						
123	その他	講師	サメジマサヤカ 鮫島さやか ＜令和7年4月＞	学士(経 済)	映像講義2	○	1	2	4	編集者						

124	その他	講師	タニザキテトラ 谷崎テトラ <令和7年4月>		高等学 校卒		映像V-1 映像演習Ⅲ-1	○ ○	3 3	2 2	2 4	放送作家					
125	その他	講師	ミヤシタ サキコ 宮下佐紀子 <令和7年4月>		修士(農 学)		映像V-2	○	3	2	2	株式会社フジテレ ビジョン 平成7.4					
126	その他	講師	シカタユキコ 四方幸子 <令和7年4月>		学士(英 文学)		映像V-3	○	3	2	2	キュレーター					

月額基本給が「0」の教員は、クロスアポイント協定対象。

(注)

- 1 教員の数に応じ、適宜枠を増やして記入すること。
- 2 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合又は大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 3 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。
- 4 「教育課程の編成等の意思決定に係る会議等への参画状況」の欄は、教育課程の編成等についての意思決定を行う会議体で所属予定の会議体がある場合、欄に「○」を記入すること。
- 5 「申請に係る大学等の職務に従事する過当たりの平均日数」及び「申請に係る学部等以外の組織（他の大学等に置かれる学部等を含む）での基幹教員としての勤務状況」の欄は、基幹教員のみ記載すること。
- 6 「申請に係る学部等以外の組織（他の大学等に置かれる学部等を含む）での基幹教員としての勤務状況」の欄は、申請に係る学部等以外の組織（他の大学等に置かれる学部等を含む）で基幹教員として勤務している場合、その大学及び学部等の名称及びそれらの学部等での教員区分を記載すること。