

芸術学部 ディプロマ・ポリシー						
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	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる				
創造力	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				
	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				
芸術の力を社会のために活かす		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			

							◎ DPを達成するために特に重要 ○ DPを達成するために重要 △ DPを達成するために望ましい						
科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ リング	開講期	知識	思考 力	行動 力	倫理 観	発想 力	構想 力	表現 力
美術概論I	必修	1年以上	講義	2	20THE1S01	前期	◎	○					
美術概論II	選択	1年以上	講義	2	20THE1S02	後期	◎	○					
工芸概論I	必修	1年以上	講義	2	20THE1S03	前期	◎	○					
工芸概論II	選択	1年以上	講義	2	20THE1S04	後期	◎	○					
美術工芸史I	選択	1年以上	講義	2	20THE1L05	前期		◎		○			
美術工芸史II	選択	1年以上	講義	2	20THE1L06	前期	◎	○					
美術工芸史III	選択	1年以上	講義	2	20THE2L07	後期	◎	○					
美術工芸史IV	選択	1年以上	講義	2	20THE1S08	前期	◎	○					
表現研究IA	選択	2年以上	講義	2	20THE2S09	前期		◎			○		
表現研究IB	選択	2年以上	講義	2	20THE2S10	後期		◎			○		
表現研究IIA	選択	2年以上	講義	2	20THE2S11	前期		◎			○		
表現研究IIB	選択	2年以上	講義	2	20THE2S12	後期		◎			○		
表現研究IIIA	選択	2年以上	講義	2	20THE2S13	前期		◎			○		
表現研究IIIB	選択	2年以上	講義	2	20THE2S14	後期		◎			○		
進路研究	選択	3年以上	講義	2	20CAR3S15	前期			◎	◎			
図学A	選択	1年以上	講義	2	20ART1S16	前期					◎	○	
図学B	選択	1年以上	講義	2	20ART2L17	後期					◎	○	
美術各論	必修	2年以上	講義	2	20THE2L18	前期		◎		○			
工芸各論	必修	2年以上	講義	2	20THE2L19	後期		◎		○			
コンピューター演習A	選択	2年以上	演習	2	20CAR2L20	前期			◎		○		
コンピューター演習B	選択	2年以上	演習	2	20CAR2S21	後期			◎		○		
コンピューター演習C～H	必修	1年以上	演習	2	20CAR2S22	後期			◎		○		
ソーシャル・アート演習I	選択	2年以上	演習	2	20CAR2L23	前期			◎	◎			
絵画基礎演習A			演習		20ART2S24								
絵画基礎演習B					20ART2S24								
彫刻基礎演習A			演習		20ART2S25								
彫刻基礎演習B					20ART2S25								
彫刻基礎演習C					20ART2S25								
デザイン基礎演習A			演習		20ART2S26								

学科のDP
主に「理論」領域の科目において概論や多様な表現の展開を学ぶことを通じ、芸術や工芸に関わる思想や歴史的背景のみならず、人間や社会に関する知識を修得する。その上で表現への展開や応用を系統的に理解する。
芸術や工芸、人間、社会に関する知識を用いて、様々な事象において主体的かつ論理的に考える力。知識を自らの作品や生き方に応用するために必要不可欠であり、主に「理論」領域の科目および卒業制作で重視される。
社会と主体的に関わり活動してゆくために必要な基礎力を身に付け、自らの目標に向かって着実にプロセスを積み重ねる力。社会人として特に必要不可欠であり、学科合間の「キャリア・社会実装」領域の科目で特に重視される。
良心に従い他者への想像力をもって、自らの知識や技術、能力を適切に社会に生かそうとする力。社会人としてのマナーにも深く関わることからPCリテラシーやメディアリテラシーを含み、主に「キャリア・社会実装」領域の科目で重視される。
常識にとらわれず豊かな想像力や感性をもった柔軟にイメージを想像する力。作品制作のための必要不可欠な基礎力であり、主に1,2年次の「技術・表現」領域の科目において重視される。
自らの着想をもとに作品のコンセプトやテーマ、方法論を論理的に作り上げ実践する力。高度な作品制作のために必要な力であり、主に3,4年次の「技術・表現」領域の科目において重視される。
自らの着想や構想を論理的に整理し、作品として適切に練り上げてフィニッシュする力。創造力の主軸となる力であり、「技術・表現」領域の科目および卒業制作において特に重視される。

テーマ	授業概要	到達目標
近代以降の美術観、制作者にとっての美術史・作品研究	近代から現在に至る美術のあり方を、通史とは異なる形で重要な事象・テーマへの掘下げを通して解説する。つねに制作者としての視点を重視しつつ、日本の伝統美術、及びアジアの美術にも触れながら、近代以降の美術の読み解きに繋げる。	制作者それぞれのプロセスやその影響元との関連を学ぶことで、近代以降の美術のあり方と自らの制作を結びつけて思考できるようにする。また自作に活かせるように作家・作品をリサーチできるようにする。
現代美術の歴史を、それぞれの場所と時代における社会的・政治的文脈から考える	この授業では、主に1960年代以降の欧米と東アジアにおける現代美術の歴史を、地理・歴史的に固有の文脈との関係から解説していきます。「芸術は社会とは無関係である」という見解も、「すべての芸術は社会的に説明できる」という自負も、「芸術」と「社会」という自律的な領域を自明の前提とし、どちらからかを他方に還元している点で問題があります。「芸術」と「社会」の複雑な「絡み合い」の中で、現代美術の歴史を概観するのが、この授業の肝です。扱う時代は主に戦後となりますが、現在ほど「芸術」と「工芸」の分類が明確でなかった戦前の民衆運動なども、適宜紹介します。加えて、授業の一部として、芸術鑑賞の場で、そのような歴史的知識をどのように活用することができるかについても実際に体験してみます。作品を制作する作家にとっても、現代美術が辿ってきた歴史を知ることとは、自らの立ち位置を俯瞰的に把握することにつながり、そのことは結果として自己の創作活動を豊かにします。言葉にすることのできない芸術作品の本当の可能性や価値を探究するためには、言葉を通じて学び、考え、議論することが必須となります。	現代美術の歴史を、さまざまな場所における固有の歴史的文脈から自分なりに読み解くことができるようになること。その解釈の多様性を理解し、現代美術を学ぶ上で歴史を知ることの意義と楽しさを実感すること。
近代以降の日本の工芸	近代以降の日本の工芸作品を社会背景の関連とともに紹介する。工芸作品は、陶磁、染織、金工、漆工、室内装飾、デザイン、手工芸、機械製品、民藝など幅広く取り上げる。生活、文化、歴史など社会背景との関係を知り、使用者と制作者、客観と主観などさまざまな立場を意識しながら、工芸について考察を深めていく。	「工芸」について自分なりの考え、意見、認識を見つける。
京都と工芸	本学の拠点である京都の工芸に注目し、茶道具、神楽座簾、寺院建築など特定ジャンルの工芸作品を取り上げ、各ジャンルの作品の見所を解説していく。素材、制作工程、使用方法、歴史などを踏まえ、見所を知ること、各ジャンルの価値を理解してどう活用できるかを具体的に考える。	鑑賞する能力を鍛えることで、自ら工芸を理解する意識を高める。
世界の都市問題と現代美術	都市文明の発展と現代美術の発展は、互いに影響を与え合っている。現代美術は、都市文明の発展を反映している。都市文明の発展と現代美術の発展は、互いに影響を与え合っている。現代美術は、都市文明の発展を反映している。	都市文明に関する基礎的な教養だけでなく、そこから人間や社会とは何かを主体的に考える力を獲得する。
近現代美術における「制作」の諸相	つくる、と一言にいっても、そのあり方はさまざまです。たとえば絵具を「塗る」、木や石を「彫る」、カメラで「撮る」、あるいは鉛筆で「描（か）く」「書（か）く」「写（か）く」……等々。それら行為の一つ一つが、歴史的な蓄積をもつことは言うまでもありません。とりわけ近現代において、いかに新しく塗る（あるいは彫る、撮る、以下略）かを問うことは、根本課題でもええました。一方、技術の進歩や発想の転換は、非芸術的に思える行為をも制作に組み込むでしょう。とかく近現代の芸術は「何でもあり」と考えられがちですが、そこには確かに、一定の論理が存在します。この授業で目指すのは、近現代美術の歴史を「制作」という視点から振り返り、「いま、つくること」の可能性を問いなおすことです。	・日々制作にたずさわる者として、自分の仕事がどういった文脈、歴史的背景をもっているのかを把握する。 ・そもそも制作とはどういった営みなのか、自分なりに考察できるようにする。
日本染織文化史	布は人間にとって生きる上で必要不可欠である。人間は衣服に限らず、様々な用途で布を用いてきた。染織は歴史文化をはじめ、材料と道具の交通、産地の事情など、様々な要素が複雑に影響し発展したが、洋装化した現代と距離を中心として多様な染織文化を形成した近世以前との文化的断絶は大きい。染織を学ぶための基礎的素養として、本講義では近世以前の日本における染織文化を中心として講義する。	染織史を通して、染織について理解するための様々な視点を獲得すること。また、受講後には各自の学習や創作活動に活かせる知識を身につけること。
造形と装飾に見る工芸の歴史	その言葉の指し示す内容は、それぞれの時代や思想によってたびたび変更されてきた。では私たちの生活と工芸なるものはどのように結びついてきたのだろうか。本講義は近代工芸の造形と装飾を題材とし、思想、人物、地域という三つのキーワードをもとに美術やデザインの動向と呼応させて展開していく。さらに、陶芸、漆芸、染織などの作品を紹介することで、それらの素材の特性や技術の仕組み、造形と装飾の役割を理解する。このような講義を通して、作り手の立場からいかにして工芸の現代性をとらえることができるのかを考えていく。	・近代工芸の歴史を美術やデザインの動向とともに知ることができる。 ・作家や思想家がどのように工芸なるものをとらえてきたのかを知ることができる。 ・建築空間に設けられるものとして工芸品を鑑賞することができる。 ・工芸品の実例を通して、素材の特性や技術の仕組みを理解することができる。 ・作り手の立場から工芸の現代性を学ぶことができる。
3D素材に関する技法材料研究	立体作品に用いられる3D素材（金属、木、土、樹脂等）に関する技法材料を実際の素材に触れつつ学ぶ。	3D素材それぞれの組成や特性、歴史を学び、それぞれの違いを把握することができる。
3D素材に関する技法材料研究	立体作品に用いられる3D素材（金属、木、土、樹脂等）に関する技法材料を実際の素材に触れつつ学ぶ。	3D素材それぞれの組成や特性、歴史を学び、それぞれの違いを把握することができる。
2D素材に関する技法材料研究	平面作品に用いられる2D素材（顔料、顔料、染料、支持体等）に関する技法材料を実際の素材に触れつつ学ぶ。	2D素材それぞれの組成や特性、歴史を学び、それぞれの違いを把握することができる。
2D素材に関する技法材料研究	平面作品に用いられる2D素材（顔料、顔料、染料、支持体等）に関する技法材料を実際の素材に触れつつ学ぶ。	2D素材それぞれの組成や特性、歴史を学び、それぞれの違いを把握することができる。
複製技術に関する技法材料研究	複製技術（版画、写真等）に用いられる3D素材に関する技法材料を実際の素材に触れつつ学ぶ。	複製技術それぞれの組成や特性、歴史を学び、それぞれの違いを把握することができる。
複製技術に関する技法材料研究	複製技術（版画、写真等）に用いられる3D素材に関する技法材料を実際の素材に触れつつ学ぶ。	複製技術それぞれの組成や特性、歴史を学び、それぞれの違いを把握することができる。
道路研究	幅広い分野で活躍する卒業生に対してグループ・インタビューを行い、さらにそのプレゼンテーションやポートフォリオ作成、インターンシップの計画などを通して、各自が道路を意識した具体的な準備を進める。さらに法律やお金など、将来の人生に必要な基礎的知識を学ぶ。	インタビューやプレゼンテーションを通して、道路を意識したコミュニケーション力を高める。自分の道路を具体的に見定め、そのために必要な準備や学習を進めることができる。
「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する。	古代ギリシャの時代から空間に存在する「かたち」を平面上に書き表し表現、伝達するために図形の性質を解析する方法を研究する学問が「図学」の始まりのひとつとされています。ルネッサンス期には透視図法（パース）を明確に表す絵画も現れ、時代ごとに様々な工夫を見出し絵画の発展とも深く関係する一面を持ちます。また「図」は「かたち」「空間」を時代、文化、言葉を超えて表現、伝達できる「視覚的共通言語」ともいえます。講義では実際に作図を行うことで基礎的な図法を体験。・「かたち」を思考、認識 ・「かたち」を「図」で描くことで表現 ・「かたち」を「図」にすることで伝達 2. 図法の基本的考え方を解説 3. 過去の作品の図学的視点による解説 立体や空間を理解、認識する能力を養い、自己の創作活動で作品を表現、伝えるヒントとしてください。	・立体や空間図形の理解を深め空間の概念に対する認識力。 ・「図」による表現、伝達する能力。 ・「かたち」と「空間」の創造、シュミレーション能力。
「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する。	古代ギリシャの時代から空間に存在する「かたち」を平面上に書き表し表現、伝達するために図形の性質を解析する方法を研究する学問が「図学」の始まりのひとつとされています。ルネッサンス期には透視図法（パース）を明確に表す絵画も現れ、時代ごとに様々な工夫を見出し絵画の発展とも深く関係する一面を持ちます。また「図」は「かたち」「空間」を時代、文化、言葉を超えて表現、伝達できる「視覚的共通言語」ともいえます。講義では実際に作図を行うことで基礎的な図法を体験。・「かたち」を思考、認識 ・「かたち」を「図」で描くことで表現 ・「かたち」を「図」にすることで伝達 2. 図法の基本的考え方を解説 3. 過去の作品の図学的視点による解説 立体や空間を理解、認識する能力を養い、自己の創作活動で作品を表現、伝えるヒントとしてください。	・立体や空間図形の理解を深め空間の概念に対する認識力。 ・「図」による表現、伝達する能力。 ・「かたち」と「空間」の創造、シュミレーション能力。
制作者の思考と実践	制作者の思想や制作態度を様々な領域から示す授業。学科専任教員による創作論をオムニバス形式で展開し、様々な分野の制作・研究内容とその環境、背景を知る。また、各教員の作家になるまでの経緯、作家としてのテーマや考え、表現手法、素材の選択、今後の目標などを具体的に学び、各自の今後に活かす。美術各論は主に平面系制作者が担当する。	教員の創作への様々な切り口を知り、創作の原点や思考方法を共有することから、学生自らの創作意識を高め、制作するときの考え方や実践に応用できるようにする。
制作者の思考と実践	1日教員のオムニバス創作論。制作者としての目標、テーマ、考え方、素材の選択、表現の手法について、背景やキャリアを振り返りながら、学生の視点でわかりやすく紹介する。工芸各論は主に「素材」「技法」に関わりの深い領域の教員が担当する。	教員の創作の様々な切り口を知ること、自身の制作について深く考えることができるようになる。
デジタル環境でのイメージ制作	グラフィック系の基本アプリケーション：Photoshop, Illustratorを通してコンピュータを使ったイメージ制作の基礎を学ぶ。また画像編集、印刷原稿の作り方等を知ること、制作ノートやポートフォリオなど4年間を通した学びのまとめに繋げる。	Photoshop, Illustratorの基本操作が習得でき、基本的な印刷原稿が作れるようになる。制作ノートやポートフォリオの制作手順が理解できる。
デジタル環境でのイメージ制作	グラフィック系の基本アプリケーション：Photoshop, Illustratorを通してコンピュータを使ったイメージ制作の基礎を学ぶ。また画像編集、印刷原稿の作り方等を知ること、制作ノートやポートフォリオなど4年間を通した学びのまとめに繋げる。	Photoshop, Illustratorの基本操作が習得でき、基本的な印刷原稿が作れるようになる。制作ノートやポートフォリオの制作手順が理解できる。
デジタル環境でのイメージ制作	グラフィック系の基本アプリケーション：Photoshop, Illustratorを通してコンピュータを使ったイメージ制作の基礎を学ぶ。また画像編集、印刷原稿の作り方等を知ること、制作ノートやポートフォリオなど4年間を通した学びのまとめに繋げる。	Photoshop, Illustratorの基本操作が習得でき、基本的な印刷原稿が作れるようになる。制作ノートやポートフォリオの制作手順が理解できる。
芸術と社会の接点から考え、協働し実践する	美術工芸学科の社会実装科目として、様々な専門分野を学ぶ学生が集い、その技量を活かしつつ、アイデア出し、ディスカッション、試作、記録アーカイブなど必要な役割を分担しながら協働して行う。また、クライアントとやり取りを重ねながら、アイデアをブラッシュアップし、最終プレゼンテーションへと昇華させ、具体的なかたちとして、実践へと繋げてゆく。	美術工芸学科で学ぶ各自の専門性と個性を活かしつつ、他者から主体的に学び、柔軟な発想と提案ができるようになる。またコミュニケーション力を発揮して柔軟に意見を伝え、かつチームとして他者の役割を尊重しながら臨むことができるようになる。
みる・描く・教える・まなぶ	描くという行為を現代的な視点で見つめ直す機会とすると共に、絵画表現の今日的な可能性を制作実践を通して探究する。	主体として描く行為にかかわること、自らの表現の可能性を見いだす。 絵画の基礎を教育現場で指導する基礎を身につける。
みる・描く・教える・まなぶ	描くという行為を現代的な視点で見つめ直す機会とすると共に、絵画表現の今日的な可能性を制作実践を通して探究する。	主体として描く行為にかかわること、自らの表現の可能性を見いだす。 絵画の基礎を教育現場で指導する基礎を身につける。
張り子で置物を制作する。	伏見人形、張り子、繰り人形などの郷土玩具を学び、粘土原型で張り子の制作を行う。	郷土玩具（伏見人形、張り子、繰り人形）について学び、その造形方法を学ぶ。また自分の制作したものを自分の生活の中で飾り、作品に対しての思い入れを学ぶ。
張り子で置物を制作する。	伏見人形、張り子、繰り人形などの郷土玩具を学び、粘土原型で張り子の制作を行う。	郷土玩具（伏見人形、張り子、繰り人形）について学び、その造形方法を学ぶ。また自分の制作したものを自分の生活の中で飾り、作品に対しての思い入れを学ぶ。
彫刻・立体造形による表現の可能性を探る。	彫刻表現の基本的な要素である量や塊を意識しながら、様々な手法と思考を織り交ぜ、いくつかの課題を通して、その作業の積み重ねから表現力を高める。また、その形成されたフォルムと空間との関係性や見え方、あり方を学ぶと共に、独自の表現の可能性を探り、立体表現の魅力を知ることを目指す。	課題を通して、彫刻表現の基礎的な技術力の習得や、モノを創り出す力・思考力を身につけることが出来る。そして、それらを指導する方法を学び、その魅力を伝える指導者としての資質を磨くことが出来る。
生活や社会に楽しさや優しさをもたらす、人間関係を豊かにするデザイン教育	学校教育の視点でデザインのあり方について、講義や演習を通して考えていきます。美術教育における形や色彩などの造形要素を軸に、発想や構想する力の育成、学校教育におけるデザイン教育の現状と課題などを学び、学校での授業を想定した課題制作を通して、指導方法や評価方法の工夫、あり方を学ぶと共に、独自の表現の可能性を探り、立体表現の魅力を知ることを目指す。	心豊かな生活や生き生きとした社会を創造するため、感性を働かせ、目的、機能、美しさなどの調和を考えて主題を生成し、知的・論理的に、情報をわかりやすく相手に伝えるコミュニケーション能力や機能的で美しいものをつくりだす能力などを美術教育において育成する力を身に付ける。

デザイン基礎演習B					20ART2S26											生活や社会に楽しさや優しさをもたらし、人間関係を豊かにするデザイン教育	学校教育の観点でデザインのあり方について、講義や演習を通して考えていきます。美術教育における形や色彩などの造形要素を動きや、発想や構想する力の育成、学校教育におけるデザイン教育の現状と課題などを学び、学校での授業を想定した課題制作を通して、指導方法や評価方法の工夫、授業における技法、材料や用具の特性などの知識などを身に付け、美術教育の実践的な指導力へとつなげていきます。	心豊かな生活や生き生きとした社会を創造するため、感性を開かせ、目的、機能、美しさなどの調和を考えて主題を生成し、知的・論理的に、情報をわかりやすく相手に伝えるコミュニケーションの能力や機能的で美しいものをつくりだす能力などを美術教育において育成する力を身につける。	
基礎美術I	選必 (コース必修)	1	演習	2	20ART1S157	前期	○		△		◎					立花Ⅰ	「いけ花」をするのに必要なのは身体力と精神力。それが備わって主体性が確立し、様々な体験を「成長」として活かすことのできる素地をつくる。 実践的な「隋古」を授業内容として主体性を高めることを目指す。	1)対象物である人や花に向き合う姿勢や美しく合理的な所作を身につけることができる。 2)立花の基本を学ぶ。初歩的な花器を材料の竹から自分自身でデザイン、制作し、さらにその花器を使って花を生けることができるようになる。	
基礎美術II	選必 (コース必修)	1	演習	2	20THE1S158	前期	○		◎		△					日本文化研究Ⅰ	身近な草木や動植物を抽象化して意匠に変える日本文化の特性は、西欧の写実的な自然認識とは一線を画する。絵画と建築が独立したものではない日本文化の空間認識を研究する。	1)自然を二次元に抽象化する日本人の認知特性について、客観的に理解する事ができるようになる。 2)西洋とは違う空間効果や、襖や障子で空間に仮設の境界を設ける日本人独特の見立て力について認識する事が可能となる。	
基礎美術III	選択	1	演習	2	20THE1S159	前期	◎		○							能楽Ⅰ	能の基礎を学び、観世流の仕舞と謡曲の基本を口伝で学び取る。また実地で伝統的な舞台芸術の構造などを学ぶ。	1)仕舞と謡曲の基本を身につけることができる。 2)能の構造を通して身体性の所在を思い整える習慣を身につけることができる。 京都の芸術大学で学ぶことの意義を感じ、これからの4年間の大学生活の素養・造形的な基礎を身につける。	
キャリア基礎演習	必修	1	演習	2	20CAR1S30	前期			◎		◎					修学素養・造形基礎・キャリア基礎	・大学でなぜ学ぶのか、そのために大学で何が出来るのかを、学内外の施設と活用方法を通して知る。 ・授業ドキュメント制作の習慣を身につける。 ・学内のオンライン環境を経験し、メールやネットでの連絡・コミュニケーション方法を確認する。 ・美術・工芸を制作するための必要となるデッサン、クロッキーにおいて基礎的な観察と描写を行う。 ・未来設計、お金の話、在学生の先輩の話を通して4年間を俯瞰し自分を取り巻く学習環境のイメージを持つ。		
基礎美術V	選必 (コース必修)	1	演習	2	20ART2S161	後期	△		○			◎				茶陶Ⅰ	基本的な作陶を学ぶことで日本人の物作りの基礎を学ぶ。茶陶の基礎を学ぶことで3年生まで継続する茶陶の授業へとつなげていく。	1)土や石の性質を知ること、自分で採取した土や再生土を使用した作陶を学ぶことができる。 2)灰の直火で陶芸作品を焼く技術の初歩を学ぶことができる。	
マテリアル・リサーチF	必修	1	演習	2	20ART2S162	後期		○				◎				【複合的素材研究】	【一年生合同授業】 作品作りに欠かせない技法材料について美術工芸学科6コースをジャンル別に分け横断し、それぞれの技法材料について実際に触れながら体系的に学ぶ。それらを“マテリアルブック”として一冊にまとめ、以後の作品制作の応用に繋げる。	1) 自コース以外の技法材料について学ぶことで作品制作に多角的な視野を持つことができる。 2) 講義及び実習の中で知り得た情報を適切に整理・保存することができる。	
基礎美術VII	選択	1	演習	2	20ART2S163	後期	○					◎		△		東洋絵画Ⅰ	東洋絵画、特に日本の古典絵画で使用されてきた基礎的な材料を使い作品を制作する。	1)日本の古典絵画の材料の基本的知識を身につけることができる。 2)古典絵画の材料を使った基本的技術を身につけることができる。	
基礎美術VIII	選択	1	演習	2	20THE2S164	後期	◎		○			△				鑑賞Ⅰ	古典の名品のかん文字や漢字の鑑賞を行い書基礎技術習得を目指す。	1)鑑賞を行うことで古典の崩し文字を読めるようになることができる。 2)鑑賞を行うことで、書を行う上での集中力を身につけ、基本的な書の技術を身につけることができる。	
基礎美術演習I	選必 (コース必修)	2	演習	2	20THE2S165	前期	◎	○				○				漢詩と篆刻	漢詩の基礎を学び、かつ漢字の魅力や身体化するために篆刻を並行して行う。	1)自然の景観に親しみ五言絶句などの定型詩を詠む事ができるようになる。 2)篆刻や和綴じ本の基礎的な技術を身につけることができる。	
基礎美術演習II	選必 (コース必修)	2	演習	2	20ART2S166	前期		○				◎		△		漆芸Ⅰ	漆の基本的な知識と漆を塗る前の木地作りを中心とした工程を学んで行く。	1)漆を塗るためのお盆の木の地のためのデザインの能力を身につけることができる。 2)漆を塗る前の木地作りの技術を身につけることができる。	
基礎美術演習III	選択	2	演習	2	20ART2S167	前期		○						◎	△	茶陶Ⅱ	1回生の「茶陶Ⅰ」の発展版となる。より深い表現へと進み、完成度の高い作品まで到達する。	1)茶の湯で使用する碗を自ら作る事が出来るようになる。 2)釉薬となる石の性質を知ること、自分が採取した石を砕いたオリジナルの釉薬を作成し、作陶することができるようになる。	
基礎美術演習IV	選択	2	演習	2	20THE2S168	前期		◎		○						鑑賞Ⅱ	鑑賞Ⅰをより発展させてかん文字や漢字の応用的な技術を身につける。	1)鑑賞を行うことで崩し文字を覚えて自分で書くことができるようになる。 2)書の技術のみならず、基本的な裏打ちの技術を身につけることができる。	
基礎美術演習V	選必 (コース必修)	2	演習	2	20ART2S169	後期		○				◎		△		立花Ⅱ	室町に誕生した立花を研究し、陶や竹など様々な素材で自ら立立てた花器に立て花を行う。立花Ⅰを発展させて空間全体のプロデュースを行う。	1)1年時よりより高度なデザインの花器を竹から作り出すことができるようになる。 2)自分自身が作成した花入れと活けた花のみではなく、空間も使い空間全体をプロデュースする能力を身につけることができる。	
基礎美術演習VI	選必 (コース必修)	2	演習	2	20ART2S170	後期	○					◎		△		東洋絵画Ⅱ	水墨画は中国から伝わったが、その後日本の風土や感性に合わせて変化していった。この授業では水墨画の基礎を学び日本文化について研究する。	1)水墨画の表現の基礎を身につけることができる。 2)水墨画の基礎技術を身につけることで、3・4年次での発展的な絵画表現につながる力を養う。	
基礎美術演習VII	選択	2	演習	2	20CAR2S171	後期		○			◎		○			日本文化研究Ⅱ	基礎美術で学んだ日本文化の内容を多くの人に理解してもらえるようにデザインする力を身につける。 また茶通を体験することで、日本文化に伝わる作法を学ぶことができる。作法	1)デザインの専門知識への理解を深めることができる。 2)学んだ日本文化をデザインし直すことでデザインと日本文化の双方をより深く理解することができるようになる。	
基礎美術演習VIII	選択	2	演習	2	20CAR2S172	後期	○		○		◎					英語による日本文化表現	基礎美術で身につけた日本の伝統文化やアートに関してより多くの人に発信して行くことができるようにするためにアートに特化した英語教育を行う。	1)日本文化やアートを英語で表現できる力を身につける。 2)今まで学んだ基礎美術の授業内容を英語で書いたり話したりする能力を身につけることができる。	
基礎美術表現I	選必	3	演習	2	20CAR3S173	前期		○	◎		○					日本文化研究III	この授業では日本の芸術の本質を文献研究などで深めていく。さらにそうして身につけた知識を自分自身の言葉で言語化し資料やポートフォリオとしてまとめる。また茶通の基本的な作法を身につけることができる。	1)日本文化について書かれた文章などを理解できるようになる。 2)自身が考えていることを言語化し資料やポートフォリオとしてまとめることができるようになる。 3)茶通の基本的な作法を身につけることができる。	
基礎美術表現II	選必	3	演習	2	20ART3S174	前期		○				○		◎		漆芸Ⅱ	「漆芸Ⅰ」で作成した木地に拭き漆の工程を行っていく。またお椀などの木地にも漆を塗る技術を学ぶ。	1)「漆芸Ⅰ」で作成した木地に拭き漆を行うことで、基本的な技法を身につけることができる。 2)拭き漆の技法だけでなく、より高度な漆の塗りの基本技術を身につける。	
基礎美術表現III	選必	3	演習	2	20THE3S175	前期	◎		○					△		能楽Ⅱ	1年次の「能楽Ⅱ」で習得した能楽の謡と仕舞をさらに深める。一つの演目を地謡とシテ方に別れて発表できるように隋古をする。	1)能楽Ⅰよりもさらに高度な謡と仕舞の演目をも身につけることができる。 2)教養としての謡本の意味、舞の型の意味を知りながら表現できるようになる。	
基礎美術表現V	選必	3	演習	2	20ART3S176	後期		○				○		◎		東洋絵画III	基礎美術コースで今まで学んできた日本の伝統的な美的感性を完に作品の制作を行う。	1)基礎美術コースの授業で学んできた日本文化の教養と自身がリサーチした内容を平面作品に展開する力を身につけることができる。 2)自分の作品の内容を言語化し他者に伝える能力を身につけることができる。	
基礎美術表現VI	選必	3	演習	2	20ART3S177	後期				△		○		◎		茶陶III	「茶陶Ⅰ」と「茶陶Ⅱ」で学んだ作陶の技術をさらに広げ、深めていく。ⅠとⅡを受けて自分自身の表現を行う足がかりとなる作品を製作する。	「茶陶Ⅰ・Ⅱ」で培った技術や見識をさらに深める。4年生の自主制作につながるような自分自身の作陶の表現や技術、考え方を身につける。	
基礎美術表現VII	選必	3	演習	2	20ART3S178	後期		○				○		◎		書画一体	「書画一体」という言葉があるように絵画と書は親密な関係にあった。この授業では書と絵画を交互に学び、それを組み合わせた表現を試みる。	1)日本の古典作品が持っている絵画と書の深い関係性を学ぶことができる。 2)絵画と書、両方の発展的な技術を深めることができる。	
基礎美術表現IX	選択	4	演習	2	20ART3S179	前期		○			○			◎		自主制作Ⅰ	4年生になるまでに身につけた日本の伝統文化の技術や知識を使い卒業制作につながるような自主制作を行う。	卒業制作につながる制作のトライアルを行う。卒業制作を行う上での構想力を身につける。特にコンセプトの立案ができるようになる。	
基礎美術表現X	選択	4	演習	2	20ART3S180	前期			○		○			◎		自主制作Ⅱ	4年生になるまでに身につけた日本の伝統文化の技術や知識を使い卒業制作につながるような高度な自主制作を行う。	卒業制作に向けて試作を行う。卒業制作を行う上での表現力を身につける。作品の実際のプランを検討し、それを実際に行うようになることができる。	
基礎美術表現XII	選択	4	演習	2	20ART3S181	後期						○		◎		卒業制作Ⅰ	4年間の集大成としての卒業作品の研究と制作を行う。これまで培った知識と技術を総動員して作品を制作する。	4年間で身につけた知識と技術を使って外部に発表できるレベルの作品を制作することができるようになる。作品のステートメントやキャプションを考えることができるようになる。	
卒業研究・制作F	必修	4	演習	4	20ART3S182	後期		◎		○				◎		卒業制作仕上げ	今まで積み重ねてきた表現をもとに各自が卒業制作を完成させると同時に、共同で展覧会の準備を行う。	自分の考えが表現できるような実践的な制作と展示を行うことができる。 協働して卒業制作展を作り上げることができる。	