美術工芸学科基礎美術コースカリキュラムツリー　2020年度以降入学生用

進路	アートを活かす			アートから広がる		アートで生きる	
	美術工芸系専門職	クリエイティブ系専門職	教育	地域支援	一般企業	進学	アーティスト／起業
	学芸員、ギャラリスト、職人	広告代理店、ゲームメーカー、デザイナー、イラストレーター、各種制作会社	中高教員、大学教職員、美術教室	NPO法人職員、地方公務員、コーディネーター	営業、販売、コンシェルジュ、企画広報、サービス	美術作家、工芸作家、写真家、映像作家、起業、大学院・留学・専門学校進学	
DP	人間力				創造力		
	知識／思考力		行動力／倫理観		発想力／構想力／表現力		

学年	学期	美術工芸系専門職	クリエイティブ系専門職	教育	地域支援	一般企業	進学	アーティスト／起業
4	8		卒業研究・制作F　4単位 卒業制作Ⅱ					卒業研究・制作F　4単位 卒業制作Ⅱ
								基礎美術表現Ⅻ　2単位 卒業制作Ⅰ　ゼミ
	7							基礎美術表現Ⅹ　2単位 自主制作Ⅱ
								基礎美術表現Ⅸ　2単位 自主制作Ⅰ　ゼミ
3	6							基礎美術表現Ⅶ　2単位 書画一体
								基礎美術表現Ⅵ　2単位 茶陶Ⅲ
								基礎美術表現Ⅴ　2単位 東洋絵画Ⅲ
	5	基礎美術表現Ⅲ　2単位 能楽Ⅱ						
							基礎美術表現Ⅱ　2単位 漆芸Ⅱ	
				基礎美術表現Ⅰ　2単位 日本文化研究Ⅲ				
				【講義】進路研究　2単位 インターン指導、OBOG訪問（学科合同講義）				
2	4				基礎美術演習Ⅷ　2単位 英語による日本文化表現			
					基礎美術演習Ⅶ　2単位 日本文化研究Ⅱ			
						基礎美術演習Ⅵ　2単位 東洋絵画Ⅱ		
			基礎美術演習Ⅴ　2単位 立花Ⅱ				基礎美術演習Ⅴ　2単位 立花Ⅱ	
			【講義】工芸各論　2単位 多様な工芸作家のアプローチ					
	3		基礎美術演習Ⅳ　2単位 臨書Ⅱ					
		基礎美術演習Ⅲ　2単位 茶陶Ⅱ					基礎美術演習Ⅲ　2単位 茶陶Ⅱ	
						基礎美術演習Ⅱ　2単位 漆芸Ⅰ		
		基礎美術演習Ⅰ　2単位 漢詩と篆刻						
			【講義】表現研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ 各2単位 2D・3D・複製技術の3領域の技法表現研究 コース横断型授業（応用講義編）	ソーシャル･アート演習Ⅰ　2単位 芸術と社会の接点から考え、協働し実践する				
			【講義】美術各論　2単位 多様な美術作家のアプローチ					
1	2	基礎美術Ⅷ　2単位 臨書Ⅰ						
						基礎美術Ⅶ　2単位 東洋絵画Ⅰ		
						マテリアル・リサーチF 2単位（学科合同　複合的素材研究）		
		【講義】工芸概論Ⅱ　2単位 京都と工芸		コンピュータ演習　2単位 デジタル環境でのイメージ制作の基礎				
		【講義】美術工芸史Ⅲ　2単位 日本染織文化史				基礎美術Ⅴ　2単位 茶陶Ⅰ		
	1	【講義】美術概論Ⅱ　2単位 西洋美術の歴史　：　20世紀美術を中心に						
		基礎美術Ⅲ　2単位 能楽Ⅰ						
		【講義】美術工芸史Ⅳ　2単位 造形と装飾に見る工芸の歴史						
		【講義】美術工芸史Ⅱ　2単位 近現代美術における写真の位相						
			基礎美術Ⅱ　2単位 日本文化研究Ⅰ					
			【講義】美術工芸史Ⅰ　2単位 世界の都市問題と現代美術			【講義】図学　2単位 「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する。		
						基礎美術Ⅰ　2単位 立花Ⅰ		
		【講義】工芸概論Ⅰ　2単位 近代から今日に至る工芸の展開						
		【講義】美術概論Ⅰ　2単位 近代から今日に至る美術の展開		キャリア基礎演習F　2単位 修学素養・造形基礎・キャリア基礎（学科合同演習）				
		理論(THE)		キャリア･社会実装(CAR)		技術・表現(ART)		

凡例

◎ 必修（講義）	○ 必修（講義）
◎ 選択（講義）	○ 選択（講義）
◎ 必修	○ 必修
◎ 選必（演習）2単位以上	○ 選必（演習）2単位以上
◎ 選択（演習）	○ 選択（演習）

応用・発展科目

作品の高度なフィニッシュ

技術･表現の応用とプレゼンテーション

キャリアインターンシップⅠ・Ⅱ(各1単位)キャリアインターンシップⅢ(2単位)

基礎科目

表現を目指した技術

キャリアインターンシップⅠ・Ⅱ(各1単位)キャリアインターンシップⅢ(2単位)

絵画基礎演習(教職)　2 | 彫刻基礎演習(教職)　2

デザイン基礎演習(教職)　2

キャリアインターンシップⅠ・Ⅱ(各1単位)キャリアインターンシップⅢ(2単位)

入門科目

徹底した基礎技術

【1-c】カリキュラムマップ　（美術工芸学科共通）

2021/2/14作成

芸術学部　ディプロマ・ポリシー			学科のDP
人間力 自立したひとりの人間として生きるための基盤の力	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	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、美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。
	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	美術や工芸、人間、社会に関する知識を用いて、様々な事象につ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。
	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	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つけ、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、学科合同の「キャリア・社会実装」領域の科目で特に重視される。
	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	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。
創造力 芸術の力を社会のために活かす	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	常識にとらわれず豊かな想像力や感性をもって柔軟にイメージを着想する力。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。
	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	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」領域の科目にににおいて重視される。
	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	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。

◎　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	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
美術概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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なる。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なる。
美術概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○						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、どちらか一方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」の分離が明確でなかった戦前の民藝運動なども、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。
工芸概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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。
工芸概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○						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、禅宗庭園、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、見所を知ることで、各ジャンルの特徴を理解してもらう。	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。
美術工芸史 I	選択	1年以上	講義	2	前期		◎		○				世界の都市問題と現代美術	現在、私たちをとりまく都市文明は具体的にどのような姿で存在し、変化しつつあるのか。そして人間に対していかなる問題提起をはらんでいるのか。芸術と人間の基盤を形成するこの都市文明のアクチュアルなありようについて学ぶために、本講義では担当教員がそれぞれに体験してきた世界の様々な都市を紹介し、個別の体験を通して浮かび上がる都市や人間の問題について具体的に考察する。あたかも世界一周をするかのように、地理的、歴史的な移動をダイナミックに繰り返しながら、より幅広く柔軟な視点で自身と世界を結び付け、思考し、現代の表現者となる若者が世界に向き合う表現を目指すようナビゲートしたい。	都市文明に関する基礎的な教養だけではなく、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。
美術工芸史II	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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」「掻（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、根本課題でさえありました。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なる。
美術工芸史III	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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。染織は服飾文化をはじめ、材料と道具の変遷、産地の事情など、様々な要素が複雑に影響し発展したが、洋装化した現代と和装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通覧する。	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。

美術工芸史IV	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○						造形と装飾に見る工芸の歴史	明治期以降に「工芸」という領域は、美術と工業の間で形成された。そして、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ターム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きたい。	・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。 ・建築空間に設えられるものとして工芸品を捉えることができる。 ・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。
表現研究IA	選択	2年以上	講義	2	前期		◎			○			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。
表現研究IB	選択	2年以上	講義	2	後期		◎			○			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。
表現研究IIA	選択	2年以上	講義	2	前期		◎			○			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（展色剤、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。
表現研究IIB	選択	2年以上	講義	2	後期		◎			○			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（展色剤、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。
表現研究IIIA	選択	2年以上	講義	2	前期		◎			○			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。
表現研究IIIB	選択	2年以上	講義	2	後期		◎			○			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。
進路研究	選択	3年以上	講義	2	前期			◎	◎				進路研究	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、各自が進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実践的知識を学ぶ。	インタビューやプレゼンテーションを通して、進路を意識したコミュニケーション力を高める。自分の進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。
図学A	選択	1年以上	講義	2	前期					◎	○		「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。 1. 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。
図学B	選択	1年以上	講義	2	後期					◎	○		「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。 1. 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。
美術各論	必修	2年以上	講義	2	前期		◎		○				創作者の思考と実践	創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方、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創作者が担当する。	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なる。
工芸各論	必修	2年以上	講義	2	後期		◎		○				創作者の思考と実践	1日1教員のオムニバス創作論。創作者としての目標、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で、自身の制作について深く思考することができるようになる。
コンピューター演習A	選択	2年以上	演習	2	前期			◎		○			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,Illustraterを通してコンピューター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で、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,Illustrater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。
コンピューター演習B	選択	2年以上	演習	2	後期			◎		○			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,Illustraterを通してコンピューター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で、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,Illustrater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。
コンピューター演習C～Ｈ	必修	1年以上	演習	2	後期			◎		○			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,Illustraterを通してコンピューター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で、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,Illustrater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。

ソーシャル・アート演習Ⅰ	選択	2年以上	演習	2	前期			◎	◎				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。
絵画基礎演習A													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で、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盤を身につける。
絵画基礎演習B													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で、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盤を身につける。
彫刻基礎演習A													張り子で置物を制作する。	伏見人形、張り子、練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、練り人形）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。
彫刻基礎演習B													張り子で置物を制作する。	伏見人形、張り子、練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、練り人形）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。
彫刻基礎演習C													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的とする。	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。
デザイン基礎演習A													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働きや、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付ける。
デザイン基礎演習B													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働きや、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	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付ける。

【1-c】カリキュラムマップ　（美術工芸学科基礎美術コース）

2021/2/14作成

芸術学部　ディプロマ・ポリシー			学科のDP
人間力 自立したひとりの人間として生きるための基盤の力	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	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、美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。
	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	美術や工芸、人間、社会に関する知識を用いて、様々な事象につ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。
	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	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つけ、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、学科合同の「キャリア・社会実装」領域の科目で特に重視される。
	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	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。
創造力 芸術の力を社会のために活かす	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	常識にとらわれず豊かな想像力や感性をもって柔軟にイメージを着想する力。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。
	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	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」領域の科目ににおいて重視される。
	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	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。

◎　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	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
美術概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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なる。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なる。
美術概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○						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、どちらか一方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」の分離が明確でなかった戦前の民藝運動なども、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。
工芸概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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。
工芸概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○						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、禅宗庭園、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、見所を知ることで、各ジャンルの特徴を理解してもらう。	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。
美術工芸史I	選択	1年以上	講義	2	前期		◎		○				世界の都市問題と現代美術	現在、私たちをとりまく都市文明は具体的にどのような姿で存在し、変化しつつあるのか。そして人間に対していかなる問題提起をはらんでいるのか。芸術と人間の基盤を形成するこの都市文明のアクチュアルなありようについて学ぶために、本講義では担当教員がそれぞれに体験してきた世界の様々な都市を紹介し、個別の体験を通して浮かび上がる都市や人間の問題について具体的に考察する。あたかも世界一周をするかのように、地理的、歴史的な移動をダイナミックに繰り返しながら、より幅広く柔軟な視点で自身と世界を結び付け、思考し、現代の表現者となる若者が世界に向き合う表現を目指すようナビゲートしたい。	都市文明に関する基礎的な教養だけではなく、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。
美術工芸史II	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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」「掻（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、根本課題でさえありました。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なる。
美術工芸史III	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○						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。染織は服飾文化をはじめ、材料と道具の変遷、産地の事情など、様々な要素が複雑に影響し発展したが、洋装化した現代と和装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通覧する。	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。
美術工芸史IV	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○						造形と装飾に見る工芸の歴史	明治期以降に「工芸」という領域は、美術と工業の間で形成された。そして、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ターム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きたい。	・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。 ・建築空間に設えられるものとして工芸品を捉えることができる。 ・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。
表現研究IA	選択	2年以上	講義	2	前期		◎			○			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。

表現研究IB	選択	2年以上	講義	2	後期		◎			○			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。
表現研究IIA	選択	2年以上	講義	2	前期		◎			○			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（展色剤、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。
表現研究IIB	選択	2年以上	講義	2	後期		◎			○			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（展色剤、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。
表現研究IIIA	選択	2年以上	講義	2	前期		◎			○			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。
表現研究IIIB	選択	2年以上	講義	2	後期		◎			○			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。
進路研究	選択	3年以上	講義	2	前期			◎	◎				進路研究	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、各自が進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実践的知識を学ぶ。	インタビューやプレゼンテーションを通して、進路を意識したコミュニケーション力を高める。自分の進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。
図学A	選択	1年以上	講義	2	前期					◎	○		「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。 1. 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。
図学B	選択	1年以上	講義	2	後期					◎	○		「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。 1. 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。
美術各論	必修	2年以上	講義	2	前期		◎		○				創作者の思考と実践	創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方、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創作者が担当する。	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なる。
工芸各論	必修	2年以上	講義	2	後期		◎		○				創作者の思考と実践	1日1教員のオムニバス創作論。創作者としての目標、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で、自身の制作について深く思考することができるようになる。
コンピューター演習A	選択	2年以上	演習	2	前期			◎		○			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,Illustraterを通してコンピューター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で、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,Illustrater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。
コンピューター演習B	選択	2年以上	演習	2	後期			◎		○			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,Illustraterを通してコンピューター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で、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,Illustrater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。
コンピューター演習C～H	必修	1年以上	演習	2	後期			◎		○			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,Illustraterを通してコンピューター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で、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,Illustrater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。
ソーシャル・アート演習I	選択	2年以上	演習	2	前期			◎	◎				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。
絵画基礎演習A													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で、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盤を身につける。
絵画基礎演習B													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で、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盤を身につける。
彫刻基礎演習A													張り子で置物を制作する。	伏見人形、張り子、練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、練り人形）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。
彫刻基礎演習B													張り子で置物を制作する。	伏見人形、張り子、練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、練り人形）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。
彫刻基礎演習C													彫刻・立体造形による表現の可能性を探ること。	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的とする。	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。

デザイン基礎演習A													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働きや、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付ける。
デザイン基礎演習B													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働きや、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付ける。
基礎美術I	選必（コース必修）	1	演習	2	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「稽古」を授業内容として主体性と感受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	前期	○	◎		△				日本文化研究Ⅰ	身辺の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把握を研究する。	1)自然を二次元に抽象化する日本人の認知特殊性について、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	前期	◎		○					能楽Ⅰ	能の基礎を学ぶ。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能舞台の構造などを学ぶ。	1)仕舞と謡曲の基本を身につけることができる。 2)能の稽古を通して身体の所作を美しく整える習慣を身につけることができる
キャリア基礎演習	必修	1	演習	2	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。	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。
基礎美術V	選必（コース必修）	1	演習	2	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で、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)炭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	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	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	後期	◎		○		△			臨書Ⅰ	古典の名品のかな文字や漢字の臨書を行い書の基礎技術習得を目指す。	1)臨書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)臨書を行うことで、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	前期	◎	○			○			漢詩と篆刻	漢詩の基礎を学び、かつ漢字の魅力を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付けることができる。
基礎美術演習II	選必（コース必修）	2	演習	2	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	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で、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	前期		◎	○		○			臨書Ⅱ	臨書Ⅰをより発展させてかな文字や漢字の応用的な技術を身につける。	1)臨書を行うことで崩し文字を覚えて自身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	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仕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	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	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。 また茶道を体験することで、日本文化に伝わる作法を学ぶことができる。作法は抽象化され削ぎ落とされた動きであり、そこからデザインについて考えることも行	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)学んできた日本文化をデザインし直すこ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を目指せるようになる。 3)茶道の知識の基礎を身につけることができる。

基礎美術演習VIII	選択	2	演習	2	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	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。 また日本文化の真髄である茶道を体系的に学ぶことができる。	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)茶道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	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。またお椀など他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	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稽古をする。	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	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元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	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が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	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た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	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	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り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、それを実際に作るようになることができる。
基礎美術表現XII	選択	4	演習	2	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	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。