

アートプロデュース学科カリキュラムツリー 2020年度入学生用

進路	アートプロデュース			一般企業		進学	
	美術館・博物館	地域支援	教育	一般企業	対人支援	大学院	
	学芸員、教育普及、事務	マネジメント、リサーチ、インストール、コーディネート、ファシリテーション、行政職員	美術教員	プロデュース、マネージメント、企画広報、営業、販売、サービス	福祉、人材、就労支援等	アートプロデュース、美術史、美学、文化政策、社会学、科学、医学	
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			
8 4 7	卒業研究・制作 4単位 卒業論文、展覧会企画、プロジェクト企画など						
	アートプロデュース総合演習Ⅵ(ゼミ) 2単位 伊達ゼミ(芸術教育)/山下ゼミ(地域)/林田ゼミ(美学)/阿部ゼミ(哲学)/山城ゼミ(展覧会企画) 研究や政策を行う発想力・構想力を身につける						
	アートプロデュース総合演習Ⅴ(ゼミ) 2単位 批評する力とプレゼンテーション力を身につける						
	キャリアインターンシップ 1単位						
6 3 5	芸術学Ⅴ 2単位 ミュージアムとは何かを学ぶ		アート・マネジメント演習Ⅱ 2単位 プロジェクト・マネジメント			発展	
	アートプロデュース総合演習Ⅳ(ゼミ) 2単位 基礎研究を論理的にまとめる思考力・他者へ伝えるための文章力を身につける						
	芸術学Ⅰ 2単位 芸術に関する哲学を学ぶ		現代社会とアートⅦ 2単位 芸術に関する英文を読み解く		アート・マネジメント演習Ⅰ 2単位 プロジェクト・マネジメント		
4 2 3	現代社会とアートⅢ 2単位 アートの現場で働く		アートプロデュース総合演習Ⅲ(ゼミ) 2単位 自分の関心領域の基礎知識を身につける			応用	
	現代社会とアートⅣ 2単位 文化芸術と政策の関わり		フィールドスタディⅡ 2単位 アートの現場を知る(現地研修、特殊講義)		選択必修(4単位以上)		
	美術史Ⅱ 2単位 西洋美術史(映像)		芸術学Ⅳ 2単位 現代アートと社会		研究・プロジェクト演習Ⅱ 2単位		
	芸術学Ⅱ 2単位 視覚文化論		現代社会とアートⅡ 2単位 現代社会の課題とアートの役割		アート・プロジェクト演習Ⅱ 2単位		
2 3	現代社会とアートⅤ 2単位 社会調査法		芸術学Ⅲ 2単位 現代アートの歴史		アートプロデュース総合演習Ⅱ 1単位 調査、論文基礎		
	美術史Ⅳ 2単位 東洋美術史(通史)		芸術学Ⅵ 2単位 キュレーション論		研究・プロジェクト演習Ⅰ 2単位		
	現代社会とアートⅠ 2単位 現代社会の基礎知識とアート		フィールドスタディⅠ 2単位 アートの現場を知る(現地研修、特殊講義)		対話型鑑賞Ⅱ 2単位		
2 1 1	美術史Ⅲ 2単位 日本美術史(通史)		表現演習Ⅱ 2単位 協働と対話型鑑賞		対話型鑑賞Ⅰ 2単位		
	アートプロデュース入門Ⅱ 4単位 企画、キュレーションを学ぶ		アートプロデュース基礎演習Ⅱ 2単位 プロジェクト・マネジメント入門(展覧会スキル、企画立案)		コンピュータ演習Ⅱ 2単位 Illustrator/Photoshop		
	美術史Ⅰ 2単位 西洋美術史(通史)		表現演習Ⅰ 2単位 作品鑑賞		アートプロデュース総合演習Ⅰ(プレゼミ) 1単位 アカデミック・ライティング基礎		
1	アートプロデュース入門Ⅰ 4単位 アートプロデュースを学ぶ、ラーニング・リテラシー		アートプロデュース基礎演習Ⅰ 2単位 社会実装入門(WSトレーニング、企画スキル)		コンピュータ演習Ⅰ 2単位 教職必修		
	基礎						
入門							

- 必修(講義)
- 選必(講義)
- 選択(講義)
- 必修(演習)
- 選必(演習)
- 選択(演習)

キャリアインターンシップ 1単位

- 彫刻基礎演習(教職) 2単位
- 絵画基礎演習(教職) 2単位
- デザイン基礎演習(教職) 2単位

【1-c】カリキュラムマップ（アートプロデュース学科）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
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
	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
	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 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
	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

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	◎ 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						
						知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
アートプロデュース入門I	必修	1・2年	講義	4	前期	◎	◎	○	△			
アートプロデュース入門II	必修	1・2年	講義	4	後期	◎	◎	○	△			
美術史I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	△					
美術史II	選択	2年以上	講義	2	後期	◎	△					
美術史III	必修	1年以上	講義	2	後期	◎	△					
美術史IV	選択	2年以上	講義	2	前期	◎	△					
現代社会とアートI	必修	2年以上	講義	2	前期	△	◎	○	○			
現代社会とアートII	必修	2年以上	講義	2	後期	△	○	◎	◎			
現代社会とアートIII	必修	3年以上	講義	2	前期			◎	○	○	◎	
現代社会とアートIV	選択	2年以上	講義	2	後期	○	△	◎	◎			
現代社会とアートV	選択	2年以上	講義	2	前期	△	◎	○	◎			
現代社会とアートVI	選択	3年以上	講義	2	前期	◎	◎		○			
現代社会とアートVII	選択	3年以上	講義	2	前期	○	◎	△				
芸術学I	選択	3年以上	講義	2	前期	◎	△				△	
芸術学II	選択	2年以上	講義	2	後期	△	◎					
芸術学III	選択	2年以上	講義	2	前期	◎	△					
芸術学IV	選択	2年以上	講義	2	後期	◎	○					
芸術学V	選択	3年以上	講義	2	後期	◎	○					
芸術学VI	選択	2年以上	講義	2	前期	△	◎				△	
表現演習I	必修	1年以上	演習	2	前期	△	◎	△	◎			
表現演習II	必修	1年以上	演習	2	後期		○	◎	◎	○		
アートプロデュース基礎演習I	必修	1年	演習	2	前期			△	○	◎	◎	○
アートプロデュース基礎演習II	必修	1年	演習	2	後期			△	○	◎	◎	○
リサーチ・プロジェクト演習I	選必	2年以上	演習	2	前期				○	○	◎	◎

テーマ	授業概要	到達目標
アートプロデュース概論I	アートプロデュースの具体的な実例・実践を幅広く紹介することによって、アートプロデュース領域の全体像と基礎的知識について概観する。	アートプロデュースがどのような領域であるかについて理解し、今後この領域について学んでいくための基礎的知識や考え方を身につける。
アートプロデュース概論II	アートプロデュースについての具体的な実例・実践を学びながら、アートプロデュースという観点の社会的意義について考察していく。	アートプロデュースという領域が何をすることで、そのことが社会の中でどのような意義を持っているのかを理解することができる。
西洋美術史（通史）	西洋における造形芸術の歴史を、古代から現代まで代表作例を通じて網羅的に概観していく。	西洋美術史についての基礎的知識の習得し、歴史的な観点から作品について論じることができる。
西洋美術史（映像）	現代にいたるまでの西洋美術（映像）の流れを通史として学び、各時代の特色やそれらのつながりを確認する。	西洋美術史の基礎知識を身につけるとともに、現代の事象を歴史的な流れに接続して捉えることができるようになる。
日本美術史（通史）	飛鳥・白鳳・奈良・平安・鎌倉・室町・江戸時代へといたる日本美術史の流れを学び、各時代の美術の特色と名品への理解を深める。	各時代の代表作例を学ぶことにより、日本美術史の基礎知識を身につけ、その全体像を把握するとともに、それぞれの作例が持つ魅力をしっかりと理解すること。
東洋美術史（通史）	東洋における造形芸術の歴史を網羅的に概観することを通じて、美術史についての基礎的知識の習得を目指す。	個別の作例について理解を深め、それを通して美術史研究の知識と方法論を学ぶこと。また、自らの力で作例のディスクリプションを完成させ、美術史研究が行えるようになること。
芸術学、文化史、哲学	芸術学、文化史、哲学などの理論的観点から、社会のなかでのアートの必要性を知り、アートプロデュースという視点をどのように社会で生かすことができるのかを学ぶ。	①社会とアートに関する諸理論を理解し、他者に説明できるようになる。 ②現代社会におけるアートの位置づけを自分の言葉で伝えられるようになる。
アートによるパブリックとラーニング	ソーシャリー・エンゲイジド・アートや教育普及などの実例を通じて、社会のなかでのアートの必要性を知り、アートプロデュースという視点がどのように社会で活かされているかを学ぶ。	現代日本の社会課題を理解するとともに、アートによる課題解決のアプローチの意義とその手法を理解している。
セルフプロデュース	卒業後の進路に向けて、アートプロデュース学科での経験と学びを整理し、自身のキャリアや社会での活かし方を他者に伝えるようにまとめる。	①これまでの経験と学びが体系的に整理され、自らの強みを把握している。 ②社会に向けた自らの活かし方を効果的にプレゼンする力を身につけている。
文化政策	文化芸術と政策や経済の関わりを国内外の事例を用いて読み解いていく。文化政策の歴史的背景、海外の事例、社会課題との関係など、美術的価値以外の側面からアートを考察する。	文化芸術（アート）と社会の関わりを政策や経済の側面から考察できる力を身につける。
社会調査法	調査に関する基本的な手法および理論を理解する。また実際の調査におけるマナーを習得する。	調査に関する基本的な手法および理論、マナーを理解し、使えるようになる。
コミュニケーション論	専門書講読を通じて社会構成主義の視点からアートやコミュニケーションの意義について考える。	コミュニケーションや対話の意義・必要性を理論面から理解している。
英書講読	芸術や文化について書かれた英語の文章を読み解く。将来の大学院進学や海外留学、英語力を生かした就職などを見据えながら、アートの世界における専門用語を英語で学んでいく。	①大学院入試や資格試験に向けて、英文法の知識を確かなものにする。 ②英語で書かれた文章の論理的構造を捉えられるようになる。 ③芸術や文化に関わるものごとを英語で理解できるようになる。
芸術と哲学	代表的な哲学者の言葉や考え方をその歴史的背景も含めて学ぶ。とくに、古来より芸術はいかに論じられてきたのかについての理解を深める。	①哲学者が語る概念や学説、とくに芸術に関する思想を理解し、自分の言葉で説明できるようになる。 ②西洋思想の歴史的な流れを描き出せるようになる。
視覚文化論	美術、広告、エンターテインメントなどの様々な視覚的なイメージが社会の中でいかに作用しているのかを考察することを通じて、「視る」という実践が孕む諸問題について講じるとともに、それについて考察するための理論的な枠組みについて論じる。	①視覚文化論の基本的な考え方を理解し、視覚文化に対する批判的視野を養う。 ②視覚文化について批判的に考察・分析を行うことができる。
現代アート史（歴史）	20世紀以降に生じた現代美術の展開を代表的な作品や動向を取り上げることで概観するとともに、そうした事柄が生じた歴史的背景について講じていく。	現代美術についての知識を深めるとともに、それらについて歴史的な観点から論じることができるようになる。
現代アート史（社会）	20世紀以降に生じた現代美術の展開を代表的な作品や動向を取り上げることで概観するとともに、そうした事柄が生じた同時代的な社会的背景について講じていく。	現代美術についての知識を深めるとともに、それらについて社会的な観点から論じることができるようになる。
ミュージアロジー	美術館や博物館の成り立ちや変遷を歴史的・理論的に学ぶとともにその機能や展示の歴史を紐解き、芸術祭を含む今日における広義のミュージアムに接続して論じる。	将来の進路になるかもしれない美術館・博物館・芸術祭についての理解を深め、今後の〈アートの場〉のあり方について考えられるようになる。
キュレーション論	キュレーション、すなわち情報の収集・選択・整理を通じてそこに新たな価値を創出する実践について、様々な具体的事例を通じて考察する。	キュレーションの基本的な考え方を理解するとともに、当事者意識をもって他のキュレーションの実践について批判的に捉える姿勢を身につける。
対話型鑑賞基礎I	対話型鑑賞プログラム「ACOP」を用いて、古今東西のアート作品を鑑賞する。	作品を能動的に解釈する姿勢と鑑賞のためのビジュアルリテラシーを身につけるとともに、学び・アートにおける受け手の役割・必要性を理解している。
対話型鑑賞基礎II	対話型鑑賞による作品鑑賞に加え、対話型鑑賞のファシリテーションを実践する。	作品と鑑賞者をつなぎ「アート」を生み出すためのコミュニケーション力、ファシリテーション技術の基礎が身につけている。
企画立案基礎	企画を立てるのに必要となる目的設定・事前調査から企画立案までのプロセスを、WSなどを交え実際に経験しながら理解する。	企画立案にあたって必要となるプロセスを理解し、企画に必要な手順と考え方が身につけている。
プロジェクトマネジメント基礎	企画構想を実現するのに必要となる組織編成や予算計画、スケジューリングから実施・運営・評価に至るまでのプロセスを理解し、プロジェクトをマネジメントする手法を学ぶ。	企画を実現するためのプロジェクトのプロセスを理解し、チームで協働してプロジェクトを成功させるためのマネジメント手法が身につけている。
リサーチ・プロジェクト演習I	美術館などの文化施設や、社会で行われている芸術・文化活動の存在意義と問題点を明らかにすることを目指して、そのために必要となる調査を立案・設計し、実施する。	①芸術・文化が直面している課題を発見できるようになる。 ②芸術・文化を評価するための適切な調査手法を設計できるようになる。

リサーチ・プロジェクト演習II	選必	2年以上	演習	2	後期				○	○	◎	◎	リサーチ・プロジェクト演習II	調査で得られたデータを理論的に分析し、芸術・文化活動の評価を行う。数字として得られたデータをいかに分かりやすく届けるかという、伝え方の工夫も実践的に学んでいく。	①調査によって得られたデータを客観的に分析できるようになる。 ②データに基づいて、芸術や文化の価値・存在意義を考察し、それを他者に伝えられるようになる。
アート・プロジェクト演習I	選必	2年以上	演習	2	前期	△			○	○	◎	○	アート・プロジェクト演習I	地域・社会・企業・自治体などが抱える問題解決へのアプローチをアートプロデュースの専門性を活かし実践的に学ぶことによって、企画を立案・実施するための基礎を学ぶ。	アートプロジェクトに必要な基礎である「企画立案」「予算管理」「宣伝広報」「展示設営」「教育普及」について理解し、実践できる能力を身につける。
アート・プロジェクト演習II	選必	2年以上	演習	2	後期				○	○		○	アート・プロジェクト演習II	アートプロデュースの専門性を通じた、地域・社会・企業・自治体などが抱える問題解決へのアプローチを実践的に学ぶことを通じて、社会の現場に対応できる力を獲得する。	アートプロジェクトを通じて社会的な課題を発見し、その解決方法を自らの力で企画・実施することができるようになる。
対話型鑑賞I	選必	2年以上	演習	2	前期				◎	◎		○	対話型鑑賞I	美術館や教育現場、企業などで必要とされる対話型鑑賞の手法を活用し、アートの普及プログラムを企画、社会に向けて実施する。	①対話型鑑賞のファシリテーション技術を獲得する。 ②アートによる社会課題解決の社会的ニーズを知り、自らの専門性や技術を活用する力が身についている。
対話型鑑賞II	選必	2年以上	演習	2	後期				○	○		◎	対話型鑑賞II	美術館や教育現場、企業などで必要とされる対話型鑑賞の手法を応用したアートによる教育プログラムを企画し、社会に向けて実施する。	①対話型鑑賞の応用可能性について理解している。 ②自らの専門性や技術を活用し、社会にニーズをつくり出す術が身についている。
アート・マネジメント演習I	必修	3年以上	演習	2	前期				○	◎	◎	◎	アートマネジメントI	アートプロデュースの理論と実践を総合的に活用し、アートの存在意義とプロデュースの魅力を社会に広める企画を立案、実施する。	学科での学びを総合的に活用し、社会にアートの受容者を生み出す力を身につけている。
アート・マネジメント演習II	必修	3年以上	演習	2	後期				○	◎	◎	◎	アートマネジメントII	アートプロデュースの理論と実践を総合的に活用し、学生自身が見出した社会課題を解決するための企画を立案、実施する。	学科での学びを総合的に活用し、社会課題に向けた企画を実施する企画構想力、マネジメント力を身につけている。
フィールドスタディI	選択	2年以上	演習	2	前期	△			◎	◎	○		フィールドワークI	文化施設を中心としたアートプロデュースの実践例を事前調査と現場訪問、ふりかえりを通して社会とアートの関係、アートの意義と課題を知る。	文化施設の運営、アートプロデュースの現状をその背景をふくめて理解し、語れるようになる。
フィールドスタディII	選択	2年以上	演習	2	後期	△			◎	◎	○		フィールドワークII	アートプロジェクトを中心としたアートプロデュースの実践例を事前調査と現場訪問、ふりかえりを通して社会とアートの関係、アートの意義と課題を知る。	アートプロジェクトの運営、アートプロデュースの現状をその背景をふくめて理解し、語れるようになる。
コンピュータ演習I	選択	1年以上	演習	2	前期	△						○	コンピュータ演習I	Word、Excel、PowerPointを目的に応じ使い分け、効率的な書類作成のスキルを習得する。	Word、Excel、PowerPointの基礎を理解し、効率的に活用できる様になる。
コンピュータ演習II	選択	2年以上	演習	2	前期	△						○	コンピュータ演習II	Photoshop、Illustratorの目的に応じた使い分けと、その使い方の基礎を学ぶ。	Photoshop、Illustratorの基本操作を理解し、これらをデザイン作成に活用できる様になる。
アートプロデュース総合演習I	必修	2年	演習	1	前期				◎	◎		◎	アートと言葉（批評入門）I	批評文や学術論文を精読し、論理的な文章の構造・骨格を捉える練習をするとともに、文章を論理的に組み上げながら執筆する術を身につける。	①文と文の論理的つながりを把握できるようになる。 ②文章全体の構造を読み取ることができるようになる。 ③論理的な構造を持つ文章が書けるようになる。
アートプロデュース総合演習II	必修	2年	演習	1	後期				◎	◎		○	アートと言葉（批評入門）II	3、4年生でのゼミ活動や卒業論文・卒業制作に向けて、明晰かつ論理的な文章を書く習練を積み重ねる。また、調査・研究の進め方についての指導を行う。	①自らの主張を論証しながら、文章全体を構成することができるようになる。 ②自分の研究テーマを探すための多様なアプローチができるようになる。
アートプロデュース総合演習III	必修	3年	演習	2	前期				◎	◎	○		3年ゼミ	将来の進路や自らの関心領域を考え、それに応じた基礎研究を行う。また、そのための調査法や研究法を身につける。	基礎研究のための調査法・研究法を身につけるとともに、関心領域の基礎知識を身につける。
アートプロデュース総合演習IV	必修	3年	演習	2	後期				◎	◎	○		3年ゼミ	進路や関心領域を明確にし、卒業論文・卒業制作に向けた基礎研究を進級論文にまとめる。	基礎研究によって得た成果を自らの言葉で論理的にまとめる思考力と、他者に伝えるための文章力を身につける。
アートプロデュース総合演習V	必修	4年	演習	2	前期				◎	◎	○	○	4年ゼミ	将来の進路を決定するとともに、卒業論文・制作に必要な先行研究のレビューの方法を学び実践する。研究の成果を中間発表にて発表する。	関心領域の先行研究を概観し、批評する力を身につける。加えてそれらの成果を伝えるプレゼンテーション力を身につける。
アートプロデュース総合演習VI	必修	4年	演習	2	後期				◎	◎	○	◎	4年ゼミ	卒業論文の執筆や卒業制作を実際に進め、それらの内容をゼミ内で発表する。互いの研究内容を批評し合うことで検討する。	自らの問題意識を基底に、独自性や社会的意義を備えた研究や制作を行う発想力・構想力を身につける。
卒業研究・制作	必修	4年	演習	2	後期				◎	◎	◎	◎	卒業研究・制作	アートプロデュース学科での学修の成果となる卒業論文の執筆または卒業制作を行う。卒業論文提出後に試問と発表会を実施する。	自らの研究を論文や制作の形にまとめ上げる構想力・表現力を身につける。
絵画基礎演習	選択	2年以上	演習	2									絵画基礎演習		
彫刻基礎演習	選択	2年以上	演習	2									彫刻基礎演習		
デザイン基礎講習	選択	2年以上	演習	2									デザイン基礎講習		
キャリアインターンシップI	選択	2年以上	演習	2									キャリアインターンシップI		
キャリアインターンシップII	選択	2年以上	演習	2									キャリアインターンシップII		
キャリアインターンシップIII	選択	2年以上	演習	2									キャリアインターンシップIII		