

# 文芸表現学科 履修モデル

2019年度入学生

## 文芸に関連した仕事に就く

書店員・図書館司書  
印刷・広告・WEB・ゲーム・地域・印刷

## 文芸専門職に就く

編集者（出版・編集プロダクション）

作家・ライター

## ことばの力で広く活躍する

総合職・一般職  
はたらきながら書きつづける

4年次 書くだけで終わらず、 読者に伝え、作品を売る。	8	卒業研究・制作 ポストゼミ（リライト・卒業展）												
	7	ライターのズ・セミナーV 作家による特別講義												
	文芸総合演習IV 4年ゼミ													
3年次 自分のテーマ（作品）に 取り組み、表現力を磨く。  進路を見据え、それに応じて 専門的な学びを深めます。ゼミ に所属し、作品執筆・制作 に本格的に取り組み、ことば の表現力をさらに磨きます。	6	キャリア研究IV 文芸インターンシップ					表現メソッドIV ナラティブ（語り）について							
	出版編集論VII 校正・校閲入門													
	文芸総合演習III 3年ゼミ 2													
5	キャリア研究III 文芸キャリア研究〈自己分析とES対策〉													
	美術論I 写真史・写真論			舞台と文芸 演劇・文芸表現論			ビジュアルメディア論V 製本ワークショップ		ライターのズ・セミナーIII 作家による特別講義		ライターのズ・セミナーIV 作家による特別講義			
	ビジュアルメディア論II 絵本		ビジュアルメディア論III 雑誌文化論		ビジュアルメディア論IV 写真集		表現メソッドIII ストーリー		文芸表現論VI 放送作家論		文芸表現論X 現代ミステリーの世界を知る			
文芸総合演習II 3年ゼミ 1														
2年次 「文芸×社会」へ。 書く・編集するを、 社会で活かす。  前期には、全員が社会実装（社 会と繋がる）科目を履修し、 文芸で学ぶことを、どう自分 の進路や社会に活かすかを考 えます。	4	出版スタジオII 301文庫2		メディア演習IV マルチメディア・ワークショップ			美術論II ファッション論		映画と文芸 映画・文芸表現論		文芸表現論III 映画理論入門		文芸表現論VIII アート・文学を語るための20世紀哲学・思想	
	出版編集論II インディペンデントメディア													
	表現メソッドI プロットについて													
出版編集論VI 図書館司書入門			出版編集論IV WEB編集とライティング			創作ワークショップIX エクスパートクラス〈ノンフィクション〉			創作ワークショップVI 短編小説を書く					
創作ワークショップIV 現代詩を書く				創作ワークショップV 短歌・俳句を詠む				創作ワークショップVIII エクスパートクラス〈フィクション〉						
百讀VII 百讀〈テーマ別読解1〉				百讀X 百讀〈テーマ別読解4〉				百讀XI 百讀〈テーマ別読解5〉						
文芸総合演習I 2年ゼミ														
3	キャリア研究II 文芸キャリア研究〈プロフェッショナル〉土曜集中													
	出版スタジオI 301文庫1			メディア演習III InDesign ブックデザイン実践			文芸表現論IX 現代詩入門		ライターのズ・セミナーII 作家による特別講義（夏期集中）		文芸表現論IV 伝統芸能論			
	出版編集論I 映像メディア論（夏期集中）		出版編集論III 月刊誌編集の現場と実践		出版編集論V 出版メディア論		表現メソッドII 視点について		文芸表現論V 新人作家のキャリアデザイン論		文芸表現論VII 小説言語・文化論			
編集ワークショップII 編集ワークショップ				編集ワークショップIII Storyville 企画・運営1				編集ワークショップV プロジェクト実習1						
百讀VIII 百讀〈テーマ別読解2〉				百讀IX 百讀〈テーマ別読解3〉				百讀XII 百讀〈テーマ別読解6〉						
百讀V 百讀〈同時代文学を読む〉夏期集中														
文芸総合研究 2年プレゼミ														
1年次 とにかくたくさん読む、 とにかくたくさん書く。  読むこと、書くことを徹底し て学びます。どんな進路を進 むにせよ、文芸表現学科の学 生として求められる、日本語 の基礎力を身につけます。	2	キャリア研究I 文芸キャリア入門												
	プロフェッショナル特講II 文芸リレートーク			メディア演習II IllustratorとPhotoshop 平面デザイン実践			音楽と文芸II 音楽と文芸2			文芸表現論I ゲーム世界が生み出す物語の構造				
	編集ワークショップIV Storyville 企画・運営2		編集ワークショップVI プロジェクト実習2		創作ワークショップVI 短編小説を書く			創作ワークショップVII 戯曲・シナリオを書く						
百讀IV 百讀〈入門篇4〉														
百讀III 百讀〈入門篇3〉														
文芸表現基礎II 日本語表現基礎2														
1	プロフェッショナル特講I 文芸リレートーク1													
	音楽と文芸I 音楽と文芸1		ビジュアルメディア論I ブックデザイン入門		ライターのズ・セミナーI 作家による特別講義（夏期集中）			文芸表現論I 誘惑のレトリック		メディア演習II 文芸で学ぶためのPC基礎				
	創作ワークショップIII 原作・シナリオを書く			編集ワークショップI ライター入門			創作ワークショップI・II 小説・エッセイを書く							
百讀II 百讀〈入門篇2〉				百讀VI 百讀〈同時代文学を読む〉夏期集中										
百讀I 百讀〈入門篇1〉														
文芸表現基礎I 日本語表現基礎1														

必修

選択必修

履修必修

社会実装選択必修

キャリア履修必修

選択

【1-b】 文芸表現学科 クリエイティブ・ライティングコース カリキュラムマップ

人材育成目標(学科)										創造力								人間力									
京都造形芸術大学文芸表現学科は、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。										2019 休講		講師都合により 開講期変更															
										科目名	授業 種別	履修学年・学期					単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力		思考力		発想・構想力	
							必修	選択																			
文芸表現基礎Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2		日本語表現基礎1	要約、表記、ノートの取り方、調査の方法、レポートの書き方、さまざまなタイプの文章の要約など、大学の授業ひいては社会で生きていくのに必要なことばのノウハウを身につける。	大学生としてはもちろんのこと、文芸表現学科学生として最低限求められる日本語表現能力およびコミュニケーション力を身につける。	50	100		0		0		0		0	20	40	30	60		
文芸表現基礎Ⅱ	講義	1	2	3	4	後期	2		日本語表現基礎2	他者との口語的コミュニケーション(「話す」「聴く」)をよりいっそう関連にし、映像制作のグループワークを通じて他者と協働する力を涵養する。	大学生としてはもちろんのこと、文芸表現学科学生として最低限求められる表現能力およびコミュニケーション力を身につける。	50	100		0		0		0		0	20	40	30	60		
百讀Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	選択 必修 4 単位 (Ⅰ・Ⅲ 以外)	2	百讀(入門篇1)	ジャンル、作家、時代にとらわれず幅広い文芸作品を読み、それについてディスカッションを行う。百讀Ⅰ～Ⅳを順に履修することによって、文芸の世界を学んでいくために必要なりテラシーの基礎を段階的に形成する。	読解力、批評眼を養うことにより、文芸作品を読み、理解し、それについて深く語ることができるようになる。	50	100	30	60		0		0		0		0	20	40		
百讀Ⅱ	講義	1	2	3	4	前期		2	百讀(入門篇2)					50	100	30	60		0		0		0	20	40		
百讀Ⅲ	講義	1	2	3	4	後期		2	百讀(入門篇3)					50	100	30	60		0		0		0	20	40		
百讀Ⅳ	講義	1	2	3	4	後期		2	百讀(入門篇4)					50	100	30	60		0		0		0	20	40		
百讀Ⅴ	講義	1	2	3	4	前期		2	百讀(同時代文学を読む1)			同時代の文芸作品を読み、ディスカッションを行う。文芸作品に対する一般的な読解力だけではなく、現代の小説が何を問題としているかを知る。	同時代文学の読解をつうじて、時代性をふまえて文芸作品を語ることができるようになる。また、	50	100	30	60		0		0		0	20	40		
百讀Ⅵ	講義	1	2	3	4	前期		2	百讀(同時代文学を読む2)					50	100	30	60		0		0		0	20	40		
百讀Ⅶ	講義		2	3	4	後期		2	百讀(テーマ別読解1)			1年次百讀でたくさんの文芸作品を広く読んだ経験をもとに、各授業ごとのテーマ、ジャンルに特化して、さらに文芸作品を読む。テーマを限定して文芸作品を読むことによって、特定のジャンルを深く知ること、作品をより深く読むことを学び、文芸表現の新しい可能性を学ぶ。	より広範な文芸作品に触れる、あるいはより深く作品を読みこむことによって、文芸の世界の奥行きを知り、それを自身の創作・制作に接続する。	30	60	50	100		0		0		0		0	20	40
百讀Ⅷ	講義		2	3	4	前期		2	百讀(テーマ別読解2)							30	60	50	100		0		0		0	20	40
百讀Ⅸ	講義		2	3	4	前期		2	百讀(テーマ別読解3)							30	60	50	100		0		0		0	20	40
百讀Ⅹ	講義		2	3	4	後期		2	百讀(テーマ別読解4)							30	60	50	100		0		0		0	20	40
百讀ⅩⅠ	講義		2	3	4	後期	2	百讀(テーマ別読解5)			30			60	50	100		0		0		0	20	40			
百讀ⅩⅡ	講義		2	3	4	前期	2	百讀(テーマ別読解6)			30			60	50	100		0		0		0	20	40			
美術論Ⅰ	講義		2	3	4	前期	2	写真史・写真論	多様な様相を見せる映像メディアとしての写真の歴史を辿るとともに、それを考察するための理論的な枠組みについて講じる。	(1)写真に関する基礎的な知識を身につけること。 (2)写真について考えるための知識や思考法を深めること。	30			60	30	60	20	40	20	40		0		0	0		
美術論Ⅱ	講義		2	3	4	後期	2	ファッション論	ファッション、モードといった現象が引き起こすさまざまな問いに対して、理論的に考察する。	ファッションに関するさまざまな理論を理解するとともに、ファッションを通して社会的な問題を考えることができるようになる。	50	100	50	100		0		0		0		0	0				
映画と文芸	講義		2	3	4	後期	2	映画・文芸表現論	実作ワークショップを通して小説と映画という物語表現のジャンルを行き来し、小説の直面する限界と新たな可能性を探る。	物語表現の持つ普遍性と可能性を十分に理解し、その成果を、自らが取り組む表現に生かすことができるようになる。		0	30	60	30	60	20	40		0		0	20	40			
舞台と文芸	講義		2	3	4	前期	2	演劇・文芸表現論	実作ワークショップを通して小説と演劇という物語表現のジャンルを行き来し、小説の直面する限界と新たな可能性を探る。	物語表現の持つ普遍性と可能性を十分に理解し、その成果を、自らが取り組む表現に生かすことができるようになる。		0	30	60	30	60	20	40		0		0	20	40			
音楽と文芸Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	音楽と文芸1	古今の小説や文芸映画に現われたクラシック音楽を聴き、あるいは映像を観ながら、音楽と文芸の関係について考察する。	クラシック音楽がいかに文芸に浸透しているかを知るとともに、より深く文芸や映画との関係を認識できるようになる。	40	80	20	40		0		0		0	40	80	0				
音楽と文芸Ⅱ	講義	1	2	3	4	後期	2	音楽と文芸2	ロック・ミュージックを中心としたポピュラー音楽を聴き、あるいは映像を観ながら、音楽と文芸が相互に影響し合ってきた流れを考察する。	ロック・ミュージックなどのポピュラー音楽がいかに文芸作品とも密接な関係を持っているかを理解できるようになる。	40	80	20	40		0		0		0	40	80	0				
プロフェッショナル特講Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	文芸リレートーク1	文芸表現学科の授業を担当する教員による、それぞれの専攻領域、またそこでの自身のキャリアについての講義をおとす、文芸表現の可能性について、また職業としての文芸について理解を深める。	文芸表現の可能性、職業としての文芸の可能性を理解し、4年間にわたる文芸表現学科での学修についてみずからの目標をイメージできるようになる。	50	100	50	100		0		0		0		0	0				
プロフェッショナル特講Ⅱ	講義	1	2	3	4	後期	2	文芸リレートーク2	文芸表現学科の授業を担当する教員による、それぞれの専攻領域、またそこでの自身のキャリアについての講義をおとす、文芸表現の可能性について、また職業としての文芸について理解を深める。	文芸表現の可能性、職業としての文芸の可能性を理解し、4年間にわたる文芸表現学科での学修についてみずからの目標をイメージできるようになる。	50	100	50	100		0		0		0		0	0				
文芸表現論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	誘惑のレトリック	誘惑についての言説の歴史を振り返り、日常会話から文学作品までを例にとりながら、誘惑とは何か、どのような身体と言語のコミュニケーションによって可能になるのかを考える。	誘惑のテーマの広がり、誘惑についてのこれまでの言説を理解し、学生自身の自己表現力、コミュニケーション力の向上に役立てることができる。	50	100	50	100		0		0		0		0	0				
文芸表現論Ⅱ	講義	1	2	3	4	後期	2	ゲーム世界が生み出す物語の構造	アナログ(非電源)ゲームをプレイすることは、物語の創造である。ゲームを体験しながらファンタジー小説やライトノベルなど、受講生自身の作品作りの動機付けや引き出しとして活用できるように考えていく。	受講生各自の作品制作において、世界観、キャラクター、ストーリーの親和性を高め、自分独自の世界を構築できるようになること。		0	30	60	40	80	30	60		0		0	0	0			

文芸表現論Ⅲ	講義		2	3	4	後期		2	映画理論入門	映画批評を書くうえでの下準備として、映画独自の表現のあり方を学び、再発見することで、映画への理解を深める。	映画という表現形態に対する基礎的な理解を、批評執筆に結びつけることができるようになる。	40	80	40	80		0	0		0	20	40		0			
文芸表現論Ⅳ	講義		2	3	4	前期		2	伝統芸能論	日本の大衆芸、伝統芸である落語を通して、物語の展開方法、オチのつけ方を体得する。	落語を楽しみながら、普遍的に面白い物語の型、構成を知り、それを自身の創作、表現に生かすことができる。		0	30	60	40	80		0		0	30	60		0		
文芸表現論Ⅴ	講義		2	3	4	前期		2	新人作家のキャリアデザイン論	作家をめざすために知るべきことは、〈自分の小説が立っている位置〉に他ならない。世界の文学の中で、そして現代の小説創作の流れの最先端で、どんな地点に立脚し新人として世に出て行ける可能性があるのか、小説表現の現在がもつ普遍性と近未来について実例をひもときながら、一緒に考えていく。	自身の嗜好や趣味にとらわれず、広い視野で現代世界の文学に触れ、それを自身の表現に生かし、自身の創作者としての実践的なキャリアを考えることができるようになる。	40	80	30	60	30	60		0		0		0		0		0
文芸表現論Ⅵ	講義		2	3	4	前期		2	放送作家論	ジャンル越境の創作者である放送作家について学びつつ、なぜオールラウンダー的な作家に発展しやすいのかという秘密を探求し、彼らに備わる独特の技能や考え方に触れる。	優れた文人を数多く輩出してきた放送作家のオールラウンダー的な創作論を学ぶことで、エンタメ文芸について、より広い視野と柔軟な思考を身につけること。		0	30	60	40	80	30	60		0		0		0		0
文芸表現論Ⅶ	講義		2	3	4	前期		2	小説言語・文化論	おもに英語圏で書かれた小説作品を題材に、それを生みだした文化的背景、歴史、言語と作品との関係を考える。	作品を文化的なコンテキストのなかで理解し、また作品とそれが書かれている言語との関係を理解できるようになる。	50	100	50	100		0		0		0		0		0		
文芸表現論Ⅷ	講義		2	3	4	後期		2	アート・文学を語るための20世紀哲学・思想	ソシュールの言語学に始まるおもにヨーロッパ20世紀の思想・哲学をたどり、これらがアート・文学とどのような関係にあったかを考える。	20世紀の思想・哲学を理解し、これらを駆使してアート・文学について語れるようになること。	50	100	30	60		0	20	40		0		0		0		
文芸表現論Ⅸ	講義		2	3	4	前期		2	現代詩入門	国内外を問わず現在書かれている詩作品の読解を踏まえ、詩の実作および合評を行う。	詩的言語に自覚的な意識をもち、それを自分自身の表現に活かすことができるようになる。	40	80		0	40	80		0		0	20	40		0		
文芸表現論Ⅹ	講義		2	3	4	前期		2	現代ミステリーの世界を知る	現代のミステリー小説と映画から、作者がめぐるスキルとテクニックを解明する。	職人的視点で小説作品を捉え、その機能や構造を学ぶことにより、自身もミステリーを書くことができるようになる。	50	100	20	40		0		0		0	30	60		0		
表現メソッドⅠ	講義		2	3	4	後期		2	プロットについて			40	80	30	60		0	30	60		0		0		0		
表現メソッドⅡ	講義		2	3	4	前期		2	視点について			40	80	30	60		0	30	60		0		0		0		
表現メソッドⅢ	講義			3	4	前期		2	ストーリー作りにかかわる諸理論	物語の構築や、物語の描写といった、物語を書くために知る必要がある具体的な技法を系統的に学ぶ。	物語執筆におけるさまざまな手法と方法論を習得し、各自の創作に活かせるようになる。	40	80	30	60		0	30	60		0		0		0		
表現メソッドⅣ	講義			3	4	後期		2	ナラティブ(語り)について			40	80	30	60		0	30	60		0		0		0		
ライターズ・セミナーⅠ	講義	1	2	3	4	前期		2	作家による特別講義	創作の第一線で活躍する講師の講義を踏まえて、創作の実作および合評を行う。	文芸表現の最前線で起こっていることを理解し、それを自分の創作・表現に結びつけることができるようになる。	20	40		0	40	80	40	80		0		0		0		
ライターズ・セミナーⅡ	講義	1	2	3	4	前期		2	作家による特別講義	創作の第一線で活躍する講師の講義を踏まえて、創作の実作および合評を行う。	文芸表現の最前線で起こっていることを理解し、それを自分の創作・表現に結びつけることができるようになる。	20	40		0	40	80	40	80		0		0		0		
ライターズ・セミナーⅢ	講義	1	2	3	4	前期		2	作家による特別講義	創作の第一線で活躍する講師の講義を踏まえて、創作の実作および合評を行う。	文芸表現の最前線で起こっていることを理解し、それを自分の創作・表現に結びつけることができるようになる。	20	40		0	40	80	40	80		0		0		0		
ライターズ・セミナーⅣ	講義	1	2	3	4	前期		2	作家による特別講義	創作の第一線で活躍する講師の講義を踏まえて、創作の実作および合評を行う。	文芸表現の最前線で起こっていることを理解し、それを自分の創作・表現に結びつけることができるようになる。	20	40		0	40	80	40	80		0		0		0		
ライターズ・セミナーⅤ	講義	1	2	3	4	前期		2	作家による特別講義	創作の第一線で活躍する講師の講義を踏まえて、創作の実作および合評を行う。	文芸表現の最前線で起こっていることを理解し、それを自分の創作・表現に結びつけることができるようになる。	20	40		0	40	80	40	80		0		0		0		
創作ワークショップⅠ	演習	1	2	3	4	前期	◆	2	小説・エッセイを書く	まずは最小限の長さの「超短編」「エッセイ」を自由に書いてみることから始めて、小説およびエッセイ執筆や物語作りの実際等を着実に身につけていく。	自作を持ち寄った合評を軸とし、自分なりの創作に対する姿勢を他者と共有できる総合的な力を身につける。		0	30	60	30	60	40	80		0		0		0		
創作ワークショップⅡ	演習	1	2	3	4	前期	◆	2	小説・エッセイを書く	まずは最小限の長さの「超短編」「エッセイ」を自由に書いてみることから始めて、小説およびエッセイ執筆や物語作りの実際等を着実に身につけていく。	自作を持ち寄った合評を軸とし、自分なりの創作に対する姿勢を他者と共有できる総合的な力を身につける。		0	30	60	30	60	40	80		0		0		0		
創作ワークショップⅢ	演習	1	2	3	4	前期	◆	2	原作・シナリオを書く	漫画、ドラマ、映画、舞台などの原作となるストーリーを発想・構想し、それを主にシナリオの形式で実作するとともに、作品についての講評や合評を行う。	小説以外の形式によるストーリー創作の基本を学習・体験することで、文芸の幅広い可能性と選択肢を視野に入れることができる。		0	30	60	30	60	40	80		0		0		0		
創作ワークショップⅣ	演習	1	2	3	4	後期	◇	2	現代詩を書く	行数やキーワード等のしぼりを課したうえで、毎週、詩作品を書いて合評を行い、自分のことばを探り当てていく。	自分自身の詩のことばに自覚をもって表現を追求し、自作をプレゼンテーションしつつ他者の作品に的確な批評をできるようにする。	40	80	30	60	30	60		0		0		0		0		
創作ワークショップⅤ	演習	1	2	3	4	後期	◇	2	短歌・俳句を詠む	普段の何気ない生活の中で発見した物事を文章化し、一首の短歌を添えるなど、エッセイと短歌を組み合わせた鑑賞と創作を行い、合評する。	自分自身の短歌のことばに自覚をもって表現を追求し、自作をプレゼンテーションしつつ他者の作品に的確な批評をできるようにする。	40	80	30	60	30	60		0		0		0		0		
創作ワークショップⅥ	演習	1	2	3	4	後期	◇	2	短編小説を書く	エンターテインメント性の高い各ジャンルのフィクションについて広く学び、実作を通して小説創作の基礎を実践的に学ぶ。	エンターテインメント小説の来歴と現在について理解を深め、企画立案から作品完成に至る実作プロセスを実践的に身につける。	40	80	30	60	30	60		0		0		0		0		
創作ワークショップⅦ	演習	1	2	3	4	後期	◇	2	戯曲・シナリオを書く	映画やドラマなど、映像作品の設計図であるシナリオについて幅広く学び、発想(アイデア)を生み出して形にするまでの一連のプロセスを身につける。	映像表現の基礎知識を学んで、短編シナリオを完成させ、映像的な発想力を身につける。	40	80	30	60	30	60		0		0		0		0		
創作ワークショップⅧ	演習		2	3	4	後期	◇	2	エキスパートクラス(フィクション)	「自分自身のために楽しんで書く」段階から大きく進んで、自作を広く社会で作品を発表するために必要な力を、総合的に身につける。	作品執筆～完成にいたる一連のプロセスについてより深い認識を持ち、社会に発表できるレベルの作品をメキ切まで必ず完成させるプロの姿勢を身につける。		0	30	60	30	60	40	80		0		0		0		
創作ワークショップⅨ	演習		2	3	4	後期	◇	2	エキスパートクラス(ノンフィクション)	「自分自身のために楽しんで書く」段階から大きく進んで、自作を広く社会で作品を発表するために必要な力を、総合的に身につける。	作品執筆～完成にいたる一連のプロセスについてより深い認識を持ち、社会に発表できるレベルの作品をメキ切まで必ず完成させるプロの姿勢を身につける。		0	30	60	30	60	40	80		0		0		0		
出版編集論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期		2	映像メディア論	NHKのドキュメンタリー番組を素材に、企画の立て方から制作に至るまで、その流れを知り、編集する視点を多角的に養う。	テレビの制作現場での「編集」を学び、ことばと映像の関係や可能性を知ることにより、学生個々の表現の幅を広げることができるようになる。	30	60		0	40	80		0		0	30	60		0		
出版編集論Ⅱ	講義		2	3	4	後期		2	インディペンデントメディア 歴史と現在	21世紀型の数々の発信を学びつつ、さまざまな媒体を効果的に使いこなす術を身につける。実際の制作も試みる。	自身の表現を効果的に伝えていくための知識と術を身につけ、個々人が紙やオンデマンド冊子などの制作と発信ができるようになる。		0		0	40	80	30	60	30	60		0		0		
出版編集論Ⅲ	講義		2	3	4	前期		2	月刊誌編集の現場と実践	紙の月刊誌を例に、編集の現場や編集者の仕事を知る。その上で、学生自身もその雑誌の誌面を企画し、実際に取材、記事制作などを行う。	教員が実際に編集を手がける雑誌を使って、企画立案に始まり、取材や撮影、原稿作成、デザイン・校正という雑誌作りのプロセスを学びながら、雑誌記事の企画が立てられるようになる。		0		0	40	80		0	30	60		0	30	60		0
出版編集論Ⅳ	講義		2	3	4	前期		2	Web編集とライティング	Web編集者・ライターは、理論と同時に実践的な現場力を求められる。理論を学びつつ、企画やリサーチ、ライティング、プロモーションなどを実践していく。	Webのライティング、編集技術を身につけるとともに、編集者やライターとしてセルフプロモーションができるようになる。		0		0	30	60	40	80	30	60		0		0		
出版編集論Ⅴ	講義		2	3	4	前期		2	出版メディア論——出版の世界を知る	出版社という組織や利益構造の説明だけでなく、この世界に関わる全てのアイテム、たとえば印税、著作権、流通、電子書籍などについて、過去・現在・未来の図面を広げつつ解説する。	小説家・ライター・編集者などを志す者が将来生きていくことになる出版界の基本構造と実態、また「しきたり」について知り、このフィールドで生きてゆくための条件を理解できるようになる。	40	80	30	60		0		0		0	30	60		0		

出版編集論VI	講義		2	3	4	後期	2	図書館司書入門	図書館とはどのような場であって、図書館司書とはどのような仕事なのか。図書館の歴史・社会的意義から説きおこし、知のナビゲーターとしての図書館司書の役割を考える。	図書館のしくみ・意義を理解し、図書館司書を目指すにあたって必要な基礎知識を身につける。	50	100	30	60	0	0	20	40	0	0			
出版編集論VII	講義		2	3	4	後期	2	校正・校閲入門	出版のプロセスにおいて校正・校閲が果たしている役割を理解し、その実践を演習とおして学ぶ。	校正・校閲の意義を理解し、今後本格的に校正者・校閲者を目指すために必要な知識を身につける。	50	100	30	60	0	0	20	40	0	0			
ビジュアルメディア論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	ブックデザイン入門	西洋・東洋の書物史にみる「本」の意義とカタチから、編集デザインに必要なタイポグラフィや組版、それらと不可分である書物の構造・素材・紙・印刷・製本などの基本知識までを習得する。	「作品の容れ物としての書物」を書き手の立場から発想し、実現する力をつける。		0	30	60	40	80	30	60	0	0			
ビジュアルメディア論Ⅱ	講義		2	3	4	前期	2	絵本の最前線と創作	さまざまな絵本を例にとりながら、絵本が生まれる過程を学び、現代絵本の最前線を知る。	「絵本」というジャンルと「絵本編集」を知ることで、表現や「編集」についての幅を広げ、深める。ことばと絵の関係を知り、絵本制作の基礎を身につける。		0	0	0	40	80	30	60	0	30	60		
ビジュアルメディア論Ⅲ	講義		2	3	4	前期	2	雑誌文化論	雑誌という出版物は、その時代の「生きた」情報を堆積させ、文化の基底をかたちづくるメディアである。時代の情報を発信する雑誌出版と編集の様相を具体例を挙げながら考察する。	雑誌と文化、時代との関係性を理解し、新たな雑誌を企画し、創造する力を身につける。	30	60	0	0	40	80	30	60	0	0	0		
ビジュアルメディア論Ⅳ	講義			3	4	前期	2	写真集の歴史と現在	写真集のメディア特性を検証し、写真集の編集について考察を進める。	ことばと密接にかかわる写真というメディアを知ることで、表現することの可能性を広げ、自身の制作につなげる。冊子における写真の初歩的な扱いができる。	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	0		
ビジュアルメディア論Ⅴ	講義			3	4	前期	2	製本ワークショップ	現在流通している書籍の構造を知り、学生作品展に展示する本の製本を試みる。	自分の書いた作品(文章)がどのようなプロセスを経て本というかたちになるのか、実際に製本し体感することで、造本についての知識を深め、簡単な製本ができる。		0	0	0	30	60	40	80	0	30	60		
編集ワークショップⅠ	演習	1	2	3	4	前期	◆	ライター入門	アートや演劇などの観覧や社会人へのインタビューを通して、Webや紙メディアに掲載されるレビュー等の記事執筆を体験する。	メディアで発信するための初歩的な力を身につけ、簡単な記事を書けるようになる。		0	0	0	0	30	60	40	80	0	30	60	
編集ワークショップⅡ	演習		2	3	4	前期	◇	編集ワークショップ	学内外にテーマを発見し、それにふさわしいアウトプットを考察し、かたちにする。	テーマを自分自身で見つけ、それを柔軟に解釈し、他者と協力しながら発展的に具現化することができるようになる。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	
編集ワークショップⅢ	演習		2	3	4	前期	◇	Storyville 企画・運営1	企画立案、各種手配、広報、実施、記録にわたり、学科イベント「Storyville」の運営を行う。	現実のイベントの運営を通じ、社会的スキルを身につけると同時に、文芸と社会との関連を具体的かつ大局的に考えることができるようになる。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	
編集ワークショップⅣ	演習	1	2	3	4	後期	◇	Storyville 企画・運営2	企画立案、各種手配、広報、実施、記録にわたり、学科イベント「Storyville」の運営を行う。	現実のイベントの運営を通じ、社会的スキルを身につけると同時に、文芸と社会との関連を具体的かつ大局的に考えることができるようになる。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	
編集ワークショップⅤ	演習		2	3	4	前期	◇	プロジェクト実習1(亀岡)	編集・原稿執筆といった文芸的スキルは、いかにして社会的な問題の解決に寄与するのか、具体的な問題にあたることによって学ぶ。	社会的・現実的な問題に対して、文芸的なアプローチを用い、企画・提案・解決ができるスキルを身につける。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	
編集ワークショップⅥ	演習	1	2	3	4	後期	◇	プロジェクト実習2(亀岡)	編集・原稿執筆といった文芸的スキルは、いかにして社会的な問題の解決に寄与するのか、具体的な問題にあたることによって学ぶ。	社会的・現実的な問題に対して、文芸的なアプローチを用い、企画・提案・解決ができるスキルを身につける。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	
文芸総合研究	講義		2			前期	2	2年プレゼミ	2年次後期より本格的に始まるゼミに向けて、各自ゼミの一つ選び所属し創作・制作を行い、自分自身のテーマを模索する。	創作や批評、編集などを実際に行うことによってその力を身につけ、自身のテーマを発見できるようになる。	30	60	40	80	30	60	0	0	0	0	0		
文芸総合演習Ⅰ	演習		2			後期	2	2年ゼミ	自身のテーマにふさわしいゼミに所属し、学生作品展に向けてそのテーマを追究するとともに、各ゼミごとの活動にも参加する。	各自が自分のテーマについて知見、考察を深め、またそれにふさわしい表現形式を与えることができる。さらにそれを社会に向かって公表・発信することができる。		0	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	
文芸総合演習Ⅱ	演習			3		前期	2	3年ゼミ1	自身のテーマにふさわしいゼミに所属し、学生作品展に向けてそのテーマを追究するとともに、各ゼミごとの活動にも参加する。	各自が自分のテーマについて知見、考察を深め、またそれにふさわしい表現形式を与えることができる。さらにそれを社会に向かって公表・発信することができる。		0	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	
文芸総合演習Ⅲ	演習			3		後期	2	3年ゼミ2	これまで自分が追究してきたテーマをさらに発展させて、卒業制作に向けて創作・制作を行う。	各自が自分のテーマについて知見、考察を深め、またそれにふさわしい表現形式を与えることができる。さらにそれを社会に向かって公表・発信することができる。		0	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	
文芸総合演習Ⅳ	演習			4		前期	2	4年ゼミ	これまで自分が追究してきたテーマをさらに発展させて、卒業制作に向けて創作・制作を行う。	各自が自分のテーマについて知見、考察を深め、またそれにふさわしい表現形式を与えることができる。さらにそれを社会に向かって公表・発信することができる。		0	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	
メディア演習Ⅰ	演習	1	2	3	4	後期	2	IllustratorとPhotoshop 平面デザイン実践	DTPにおけるデザインから印刷までの工程をAdobe Illustrator、Photoshopで実践しながら学ぶ。	必然的な視覚操作性と、それを体現する技術を獲得できる。		0	0	0	40	80	30	60	0	30	60	0	
メディア演習Ⅱ	演習	1	2	3	4	前期	2	文芸で学ぶためのPC基礎	大学での学習やプロジェクトに必要な文書作成能力の基礎を築くことを目標とし、論文やレポート、学内発表用資料などの作成を念頭に、Word・Excel・PowerPointの基礎的な使い方を習得する。	各種ソフトの基礎的な使い方を理解し、「情報がきちんと伝わる文書」が作成できるようになる。文芸表現学科で4年間学ぶために必要な情報リテラシーを身につけることができる。		0	0	0	40	80	30	60	30	60	0	0	
メディア演習Ⅲ	演習		2	3	4	前期	2	InDesign ブックデザイン実践	Adobe InDesignを使うR2ブックデザイン、あるいは書籍や冊子のページ編集能力の基礎を養う。	必然的な視覚操作性と、それを体現する技術を獲得できる。		0	0	0	40	80	30	60	0	30	60	0	
メディア演習Ⅳ	演習		2	3	4	後期	2	マルチメディア・ワークショップ	ことばによる表現を核としながら、それを造形・映像・音楽などさまざまな表現形式と結びつけ、それをWeb、YouTube、展示などいろいろなプラットフォームで発信する。	自身の表現対象にふさわしいメディア技術を獲得し、それを発信することができるようになる。		0	0	0	40	80	30	60	0	30	60	0	
出版スタジオⅠ	演習		2	3	4	前期	2	301文庫1	学科が301文庫(仮称)について、刊行作品の選定、企画、編集、広報に到るまでの運営を実践する。	出版(パブリケーション)という行為の実践をとおして、その社会的意義を理解し、文芸と社会をつなぐことの意味を理解できるようになる。		0	0	0	30	60	0	0	40	80	30	60	
出版スタジオⅡ	演習		2	3	4	後期	2	301文庫2	学科が301文庫(仮称)について、刊行作品の選定、企画、編集、広報に到るまでの運営を実践する。	出版(パブリケーション)という行為の実践をとおして、その社会的意義を理解し、文芸と社会をつなぐことの意味を理解できるようになる。		0	0	0	30	60	0	0	40	80	30	60	
卒業研究・制作	演習			4		後期	4	ポストゼミ(リライト・卒業展)	ゼミで書きあげた卒業制作の草稿を、本提出に向けてリライトする。またこれをもとに卒業展、Bocks制作へとつなげる。	4年間の学習の集大成である卒業制作を完成し、それを公表・発信することを通じ、文芸表現者としての自身の役割を認識できるようになる。		0	0	0	30	120	50	200	0	20	80	0	0
キャリア研究Ⅰ	講義	1				後期	2	文芸キャリア入門	文芸表現を学ぶことが将来どんなキャリアにつながるのか? 文芸直結型の職業のみならず、応用型も含めた幅広い職業知識を得て、視野を広げる。	文芸表現に関する多種多様なキャリアについての知識を得て、将来の可能性について広い視野で考えることができる。	40	80	30	60	0	0	0	0	0	30	60	0	
キャリア研究Ⅱ	講義		2			前期	2	文芸キャリア研究(プロフェッショナル)	文芸表現にかかわる多種多様な職業のモデルケースについて、それぞれの職業人へのインタビューなどを通して、より深く研究・考察し、その結果を成果物としてまとめることで、より具体的な将来のビジョンを獲得する。	職業人へのインタビュー等をつうじて社会を深く理解し、さらに自身のキャリアについての具体的なビジョンをまとめることができる。	30	60	0	0	0	30	60	0	0	40	80	0	
キャリア研究Ⅲ	講義			3		前期	2	文芸キャリア研究(自己分析とES対策)	自分の特性や志向、学生活動等を分析(自己分析)して、これまで研究してきた多様なキャリアの中から、自分との接点を見つける。さらに、そうやってマッチングさせた職業や企業等をより深く研究し、エントリーシートなどを作成する。	企業・職業研究の成果と自己分析をマッチングさせ、それを十分に活用した魅力的なエントリーシート等を作成することができる。	30	60	30	60	0	40	80	0	0	0	0	0	
キャリア研究Ⅳ	演習			3	4	後期	2	文芸インターンシップ	各種企業でのインターンシップや、それに準ずる職業体験(ライター見習いなど)に取り組み、これまでの研究・考察を、より実践的な体験に発展させる。	仕事や社会の在り様について理解するとともに、自らの進路を具体的に考えることができる。		0	0	0	0	0	40	80	30	60	30	60	

合計	14	152	◆より2単位以上、◇より4単位以上選択必修																		ポイント計	3680	3660	3240	2700	880	960	1480
																					比率	22.2%	22.0%	19.5%	16.3%	5.3%	5.8%	8.9%