

アートで人とつながる多様な人材の育成

赤字 卒業必修科目
赤枠 履修必修科目
社会実装科目
 (産学連携含む)
 企業、自治体と連携し提案・実現する授業

(A)アートで生きる	(B)アートを活かす	(C)アートと共に生きる
進学(大学院・留学・専門学校) アーティスト(美術作家・工芸作家) ブランド起業 伝統工芸士	テキスタイル・繊維メーカー 専門職 衣料・装飾系企業 専門職 染織工房 職人 教員(中高教員・大学非常勤講師・教室など) 学芸員・ギャラリー勤務	テキスタイル・繊維メーカー 総合・事務職 衣料・装飾系企業 総合・事務職 一般企業 公務員

4 年生	後期	●4年「応用」独自の表現を深める	卒業展・東京展	卒業研究・制作	卒業制作プランの再検証ゼミ、講評	創造表現XI (展示計画)	社会的自立へ	豊かな個性の確立
	前期		卒業研究 (ゼミ・キャリア)	創造表現IX (コンセプトメイキング)	創造表現X (試作)	創造表現XI (プレ卒制)		進路決定
3 年生	後期	●3年「表現と思考」専門性の高い多様な表現の習慣	産地研究・プレゼン演習2	創造表現VIII(キャリア)	特別講義・文章力	企業・工房研究	(A)表現研究 I (B.C)表現研究 III	プレゼンスキルの向上
	前期		OBインタビュー・プレゼン演習1	創造表現V (テーマ制作1 伝統・デザイン・アート)	創造表現VI (テーマ制作2 伝統・デザイン・アート)	創造表現VII (テーマ制作3 伝統・デザイン・アート)		社会性の向上 学生作品展
2 年生	後期	●2年「技術」専門技術とPCスキルの修得	スケッチ・クロッキー・デッサン・色彩	創造演習VIII(キャリア)	特別講義・文章力	PC/ポートフォリオ基礎	(A.B)工芸各論 (B.C)表現研究 II B (B.C)コンピューター演習B (B.C)表現研究 III ※青字は履修必修科目	ポートフォリオ作成 マイアーカイブ展 インターン
	前期		PC/Photoshop応用	創造演習IV(キャリア)	PC/illustrater応用	コンペ・展覧会	(A.B)美術各論 (B.C)表現研究 II A (B.C)表現研究 I (B.C)コンピューター演習A	様々な生き方を知る 将来に向けて行動開始 自己を見つめる
1 年生	後期	●1年生学習習慣の徹底と基礎力の養成	PC/Photoshop基礎(写真の加工)	染織テキスタイル基礎VIII(キャリア)	ロールモデル研究・特別講義・文章力	スケッチ・クロッキー・デッサン・色彩	(A.B)美術概論 II (A.B)美術工芸史 IV (B.C)工芸概論 II (B.C)表現研究 IV (B.C)図学B	ロールモデル研究 他者・社会を知る
	前期		修学素養・京都演習(美術館・ギャラリー・材料店)	染織テキスタイル基礎IV(キャリア)	PC/ワード(自己紹介文を書く) PC/エクセル(簡単な出納帳作成)	スケッチ・クロッキー・デッサン・色彩	(A.B)美術概論 I (B.C)美術工芸史 I (B.C)工芸概論 I (A.B)美術工芸史 III (A.B)美術工芸史 II (B.C)図学B (B.C)ソーシャル・アート演習 I (社会実装科目)	将来の夢を育む 共同作業の喜びを知る

教職(小・中・高)・学芸員課程

【1-b】 美術工芸学科 コース共通科目カリキュラムマップ

科目名	講義種別	履修学年	開講期	単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発注・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力						
				必修	選択																
美術概論Ⅰ	講義	1年以上	前期	2		西洋美術の歴史	こんにち「名作」とされる美術作品は、どのように誕生し後世に受け継がれてきたのでしょうか。この授業では、古代から20世紀半ばにおける西洋美術作品を取り上げ、その様式の変遷の理解を目標とします。作品の背景となる西洋の社会および思想にも焦点をあて、歴史的観点から作品への理解を深めます。	西洋美術の作品の基本的な見方と、大きな美術史の流れを身に付け、様々な時代背景をふまえて作品を見る目を養うことを目標とする。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
美術概論Ⅱ	講義	1年以上	後期	2		西洋美術の歴史：20世紀美術を中心に	みなさんと一緒に、美術史上の作家たちも、与えられたそれぞれの時代の中で作品を生み出してきました。この授業では、美術概論Ⅰで概観した西洋美術史をより深めるとともに、西洋と日本の20世紀美術の流れを学びます。なかでも作家の生涯とその作品の変遷に焦点をあて、世界大観のはざま、彼らがどのように制作と向き合ってきたか考えることを通じて、作品理解を深めます。	西洋美術史を身につけるとともに、近代以降の日本作家がどのように西洋美術に對峙してきたか、時代背景をふまえて作品を見る目を養うことを目標とする。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
工芸概論Ⅰ	講義	1年以上	前期	2		日本近代の工芸	近代日本の工芸の作品を社会背景の関連とともに紹介する。特に後半は、民藝の展示施設を具体例として、生活、文化、社会との関係を意識しながら工芸に対する概念の考察を深めていく。	ものづくり」に携わる者として、「もの」の存在意義について考えるきっかけをつかむ。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
工芸概論Ⅱ	講義	1年以上	後期	2		鑑賞能力の育成	身近にあるものを取り上げ、外見や制作工程、歴史や思想など多角的に鑑賞を行う。その題材として、工芸品に限らず、映像や印刷の技法、イラストなども取り上げる。	さまざまなものを鑑賞する能力を身に付けることで、自身のものづくりにおける視野を広げる。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
美術工芸史Ⅰ	講義	1年以上	前期	2		世界の都市問題と現代美術	現在、私たちがとりまく都市文明は具体的な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。芸術と人間の基礎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。あたたか世界一周をすかのよう、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。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
美術工芸史Ⅱ	講義	1年以上	前期	2		絵画史を西洋と日本の比較によって読み解く	西洋と日本との比較の観点から古代から現代までの絵画史を考察していきます。比較のテーマは、①歴史画、②宗教画、③肖像画、④風景画・自然描写、⑤静物画、⑥動物画の6つです。6つのテーマにおいて、両者にどのような相違があるのかを、代表的な作品を取り上げながら見ていきましょう。相違は、西洋と日本、それぞれの文化や、人々の考え方が反映されたものであるでしょう。そこに時代や画家の相違も見ていくことで、西洋と日本との比較によってそれぞれのテーマにおける問題点や工夫を知り、あなた自身の研究・制作のヒントを見つけ出しましょう。	授業で取り上げる6つのテーマに関する代表的な作品を知ること。また、それらの作品を西洋と日本との比較の観点から理解し、論じられるようになること。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
美術工芸史Ⅲ	講義	1年以上	前期 2019年度は夏期集中	2		日本染織文化史	日本の服飾と染織文化についての講義である。古代中国で創始された絹織物は、シルクロードを通り世界各地に広まった。日本の服飾文化も、絹織物に支えられ発展してきたといえる。本講義では、シルクロードを通じて諸外国の文化を受容する様子や、着物が成立する過程など、絹織染織品を中心に日本の服飾と染織文化を講義する。	日本の染織史の概略をつかむと共に、実物資料、絵画資料、文献からどのようなことが読み取れるのかを理解して基礎的な学力をつけることを目標とする。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
美術工芸史Ⅳ	講義	1年以上	後期	2		陶芸と彫刻に見る造形史	人類は有史以来、輝かしい文明を築いてきました。それに呼応して造形芸術の世界も大きく変遷を遂げてきました。洋の東西を問わず、地域、時代、社会を反映し、生活に根づいたものから芸術性、芸術性の高いものへと個性豊かな造形世界を構築しています。ここでは陶芸、彫刻による東西、時代の特性を比較研究、考察する。	古今東西の陶芸、彫刻を巡ることにより、その表現形式の変遷を考察することで造形の特質と社会との関わりを理解することができるようになる。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
表現研究Ⅰ	講義	3年以上	後期	2		造形美術にみる素材と技法の展開	われわれを取り巻く日常は多くの造形作品に満たされています。完成度の高い優れた作品は観る楽しみとともに想像をかきたて、生きる喜びを与えてくれます。そしてそれら、いずれの作品も厳選された素材と優れた技法により支えられています。これまで造形美術で培われた素材と技法を講義とワークショップによりその特性と機能について学ぶ。	造形作品と素材、技法についてその特性、機能を理解し、自らの専門分野として把握できるようにする。	50	100	0	0	0	0	50	100	0				
表現研究ⅡA	講義	2年以上	前期	2		入手可能な古典技法材料から最先端素材までを検証し、制作にフィードバックする	修復材料から最先端素材にいたる技法材料を西洋・日本美術史から学び、画材メーカーとの研究協力の実践講義を通じ自身の独自性ある表現を導く。	自身で画材や道具をカスタマイズし、入手可能な表現素材から独自の表現を導き出す。	40	80	0	0	40	80	0	20	40	0			
表現研究ⅡB	講義	2年以上	後期	2		入手可能な古典技法材料から最先端素材までを検証し、制作にフィードバックする	修復材料から最先端素材にいたる技法材料を西洋・日本美術史から学び、画材メーカーとの研究協力の実践講義を通じ自身の独自性ある表現を導く。	自身で画材や道具をカスタマイズし、入手可能な表現素材から独自の表現を導き出す。	40	80	0	0	40	80	0	20	40	0			
表現研究Ⅲ	講義	3年以上	後期	2		写真と芸術	必ずしも誰もが「写真家」になるわけでも、写真の専門家になるわけでもありません。しかし私たちがこの世界を認知するにあたって写真の存在がはた不可欠であるように、芸術を思考し志向するすべての人にとって、写真の存在を無視することはほぼ不可能です。そこでこの授業ではまず、写真と芸術がどのように接近し、反発しあい、相互に影響を及ぼしてきたかを歴史的に辿ります。そのうえで、ゲルハルト・リヒター、フィッシャー・ヴァイス、ソフィ・カルなど、写真をその表現手段のひとつとして柔軟に用いる様々なアーティストや写真家たちの作品を知ること。写真と芸術の関係を多角度から柔軟かつより深く考えられるようになることを目指します。	写真が芸術にどのような影響を与え、かつ今日いかなる意義をもつのかを主体的に考える力を身につける。	50	100	50	100	0	0	0	0	0	0			
表現研究Ⅳ	講義	1年以上	後期	2		繊維加工研究	染織テキスタイルの創作において必要不可欠な、染織材料、染料、加工（製織、染色）に関する基礎知識を体系的に説明します。ここでは、色んな専門用語がでてきますが、用語を単に覚えるのではなく、理解して覚えることに力を入れ、平易に解説します。新たな創作において必ず必要なことは、用いる素材、技法についての科学的な考察力です。	染織材料、染料、加工に関する体系的な基礎知識を得、染織テキスタイルに用いられる素材、技法について探求し、科学的な視点で考えるようになる。	40	80	30	60	0	0	0	30	60	0			
図学A	講義	1年以上	前期前半	2		「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. 図法的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みてください。	・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。	0	0	20	40	0	0	30	60	0	0	0	50	100
図学B	講義	1年以上	後期前半	2		「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. 図法的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みてください。	・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。	0	20	40	0	30	60	0	0	0	50	100		
美術各論	講義	2年以上	前期	2		創作者の思考と実践（美術工芸学科教員の研究から）	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。	受講生は、教員の創作への様々な切り口を知り、創作の原点や創作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。	0	60	120	0	0	0	40	80	0				
工芸各論	講義	2年以上	後期	2		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考えることができるようになる。	0	55	110	0	0	0	45	90	0				
コンピューター演習A	演習	2年以上	前期	2		展覧会DM、フライヤー、ポートフォリオなどの制作から入稿までの技術を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorの基礎、印刷物入稿の基本的なルールを習得し、就職活動や作家活動など、セルフプロデュースできる力を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorを使って印刷物の制作・入稿を出来るようにする。	0	0	0	60	120	0	40	80	0				
コンピューター演習B	演習	2年以上	後期	2		展覧会DM、フライヤー、ポートフォリオなどの制作から入稿までの技術を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorの基礎、印刷物入稿の基本的なルールを習得し、就職活動や作家活動など、セルフプロデュースできる力を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorを使って印刷物の制作・入稿を出来るようにする。	0	0	0	60	120	0	40	80	0				

【1-b】 美術工芸学科 染織テキスタイルコース カリキュラムマップ

人材育成目標 (学科)	
2045年までに、人工知能が人間の能力を超える時代が来ると言われている。しかしアートは簡単にAIに置き換えることが難しい人間の大切な営みである。美術工芸学科はその時代をしっかりと見据え、丁寧な基礎技術習得プログラムによって生まれるビジョンを着実に具現化するため、経済や環境や思想など異文化への知的好奇心の醸成プログラムを付加した人間力を育てるカリキュラムを充実させた。感覚的世界を言語の力で結晶化させる創造的人材を育成したい。	

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	創造力				人間力					
						必修	選択				探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力			
染織テキスタイル基礎Ⅰ/ 創造基礎ⅠC	演習	1			前期	2	染基礎・織基礎1	染と織の基礎技法を学ぶ 古代の染め-正倉院三纒(葛纒) 織の基本-(経織)	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	50	100	0	0	0	20	40	30	60	0	
染織テキスタイル基礎Ⅱ/ 創造基礎ⅡC	演習	1			前期	2	染基礎・織基礎1	染と織の基礎技法を学ぶ 古代の染め-植物染料研究 織の基本-(オフルーム、フェルト)	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	30	60	0	0	40	80	0	30	60	0	
染織テキスタイル基礎Ⅲ/ 創造基礎ⅢC	演習	1			前期	2	染基礎・織基礎1	染と織の基礎技法を学ぶ 古代の染め-正倉院三纒(絞纒・夾纒) 織の基本-(経)	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	50	100	0	0	0	20	40	30	60	0	
染織テキスタイル基礎Ⅴ/ 創造基礎ⅤC	演習	1			後期	2	染基礎・織基礎1	染と織の基礎技法を学ぶ 古代の染め-正倉院三纒(葛纒) 織の基本-(経織)	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	50	100	0	0	0	20	40	30	60	0	
染織テキスタイル基礎Ⅵ/ 創造基礎ⅥC	演習	1			後期	2	染基礎・織基礎1	染と織の基礎技法を学ぶ 古代の染め-植物染料研究 織の基本-(オフルーム、フェルト)	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	50	100	0	0	0	20	40	30	60	0	
染織テキスタイル基礎Ⅶ創/ 造基礎ⅦC	演習	1			後期	2	染基礎・織基礎1	染と織の基礎技法を学ぶ 古代の染め-正倉院三纒(絞纒・夾纒) 織の基本-(経)	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	50	100	0	0	0	20	40	30	60	0	
創造演習ⅠC	演習		2		前期	2	染基礎・織基礎2	染と織の基礎技法を学ぶ 中世の染め-型染 織の応用-綴	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	0	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
創造演習ⅡC	演習		2		前期	2	染基礎・織基礎2	染と織の基礎技法を学ぶ 近代の染め-友禪 織の応用-絹織	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	0	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
創造演習ⅢC	演習		2		前期	2	染基礎・織基礎2	染と織の基礎技法を学ぶ 現代の染め-プリント・デジタルテキスタイル 織の応用-緋	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	0	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
創造演習ⅤC	演習		2		後期	2	染基礎・織基礎2	染と織の基礎技法を学ぶ 中世の染め-型染 織の応用-綴	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	0	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
創造演習ⅥC	演習		2		後期	2	染基礎・織基礎2	染と織の基礎技法を学ぶ 近代の染め-友禪 織の応用-絹織	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	0	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
創造演習ⅦC	演習		2		後期	2	染基礎・織基礎2	染と織の基礎技法を学ぶ 現代の染め-プリント・デジタルテキスタイル 織の応用-緋	手を使う作業で継続的な力を養うとともに、染め技法、織り技法を確実に修得する。	0	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
創造表現ⅠC	演習		3		前期	2	プロダクト演習(商品企画)	プロダクトの現場をプロジェクト毎に学ぶ選択授業。インターンシップや学外演習含む。(SOU-SOUプロジェクト)	テキスタイルの同時代性を知ることや社会参加する力を養う。	0	0	0	0	30	60	50	100	20	40	0
創造表現ⅡC	演習		3		前期	2	プロダクト演習(量産デザイン)	プロダクトの現場をプロジェクト毎に学ぶ選択授業。インターンシップや学外演習含む。(ファイバープロダクト)	テキスタイルの同時代性を知ることや社会参加する力を養う。	0	0	0	0	30	60	50	100	20	40	0
創造表現ⅢC	演習		3		前期	2	プロダクト演習(空間計画)	プロダクトの現場をプロジェクト毎に学ぶ選択授業。インターンシップや学外演習含む。(タクティルプロダクト)	テキスタイルの同時代性を知ることや社会参加する力を養う。	0	0	0	0	30	60	50	100	20	40	0
創造表現ⅤC	演習		3		後期	2	テーマ制作 計画書と試作	今後の自己目的に沿うテーマ設定し、アイデア、プランニング、プレゼン、制作、発表までを学ぶ。初めての自主制作。	発想し、表現する力を養う。	0	40	80	40	80	0	0	20	40	0	
創造表現ⅥC	演習		3		後期	2	テーマ制作 制作1	今後の自己目的に沿うテーマ設定し、アイデア、プランニング、プレゼン、制作、発表までを学ぶ。初めての自主制作。	発想し、表現する力を養う。	0	0	0	0	60	120	20	40	20	40	0
創造表現ⅦC	演習		3		後期	2	テーマ制作 制作2	今後の自己目的に沿うテーマ設定し、アイデア、プランニング、プレゼン、制作、発表までを学ぶ。初めての自主制作。	発想し、表現する力を養う。	0	0	0	0	60	120	20	40	20	40	0

創造表現IXC	演習			4	前期	2	コンセプトメイキング	卒業制作を視野に入れての制作。 (1)アイデア、プランニング、計画書	発想、企画、試作、制作、発表というアウトプットするための一連のプロセスを学ぶ。	0	50	100	50	100	0	0	0	0	0		
創造表現XC	演習			4	前期	2	試作	卒業制作を視野に入れての制作。 (2)試作とサンプリング、プレゼン	思いどおりの成果を、主観的、客観的に得る。	0		0		0	50	100	50	100	0	0	
創造表現XIC	演習			4	前期	2	ブレ・卒業研究・制作	卒業制作を視野に入れての制作。 (3)制作、展示、成果発表	思いどおりの成果を、主観的、客観的に得る。	0		0		0	50	100	50	100	0	0	
創造表現XII C	演習			4	後期	2	展示計画とポートフォリオ	作品の展示方法のシミュレーションとポートフォリオの完成。	作品完成後の仕事をこなし、完璧なフィニッシュに到達する。	0		0	40	80	0	60	120	0	0	0	
卒業研究・制作C	演習			4	後期	4	卒業研究・制作	4年間の集大成としての成果物制作を手がける。ゼミ教員と十分にミーティングを持ちながら制進める。プランニング→試作→検証→試作→検証という流れを踏む。スケジュール管理を十分に行うこと。	4年間の集大成。力を出し切る。高い完成度をを目指す。	0		0	10	40	80	320	10	40	0	0	
染織テキスタイル基礎IV/ (キャリア) 創造基礎IVC	演習	1			前期	2	造形基礎・キャリア基礎	今後のキャリアに必要な造形の基礎技術を中心に学ぶ。描写、色彩、PC、見学、展覧会レポートなど。	造形の基礎を身につける。自分の人生について、具体的に考える習慣をつける。	20	40	0	0	0	20	40	20	40	40	80	0
染織テキスタイル基礎VII/ (キャリア) 創造基礎VIIC	演習	1			後期	2	造形基礎・キャリア基礎	今後のキャリアに必要な造形の基礎技術を中心に学ぶ。前期同様に描写、色彩、PCなどに加え、ロールモデル研究も行う。	造形の基礎を身につける。自分の人生について、具体的に考える習慣をつける。	20	40	0	0	0	20	40	0	40	80	20	40
創造演習IVC(キャリア)	演習		2		前期	2	キャリアデザイン基礎	PC、描写、色彩などのスキルアップ。コンペにも応募。	キャリアを考えるための知識を増やす。文章、パソコンスキルを向上させ、コンペ入選を目指す。	0	20	40	20	40	20	40	0	40	80	0	0
創造演習VIIC (プロフェッショナル研究)	演習		2		後期	2	キャリアデザイン基礎	ファッション、インテリアの概論、インターンシップ、見学など。	テキスタイル業界への知見を増やし、キャリアについて考える導入とする。	20	40	20	40	0	0	0	0	40	80	20	40
創造表現IVC(キャリア)	演習			3	前期	2	キャリアデザイン応用	ポートフォリオ・アーカイブで自分を表現する発想・技術を学ぶ。OB研究、産地研究も行う、幅広くキャリアをイメージする。	さまざまなキャリアモデルを学び、自身のキャリアを整理し、就職活動にダイレクトに繋げる。	20	40	0	0	20	40	0	0	40	80	20	40
創造表現VIIC(キャリア)	演習			3	後期	2	キャリアデザイン応用	企業見学、ホームページ、eコマースなどこれからのキャリアに向けた実践を行う。	企画力、提案力、実行力など、キャリアに関する実践的な知識とスキルをより完全な形にする。	0	0	0	20	40	20	40	20	40	40	80	0