

美術工芸学科写真映像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			
4	8	卒業研究・制作E 4単位 卒業制作、ステートメントライティング、展示設計			卒業研究・制作E 4単位 卒業制作、ステートメントライティング、展示設計			
	7				写真・映像表現X 2単位 構想設計+インスタレーション研究		写真・映像表現XII 2単位 ゼミナール	
3	6						写真・映像表現VII 2単位 展示実践	
	6						写真・映像表現VI 2単位 テーマ設計と制作	
	5				写真・映像表現V 2単位 高度な撮影・編集技術+テーマ構想		写真・映像表現III 2単位 写真実習・映像実習	
2	5	写真・映像表現II 2単位 ブック制作とプレゼンテーション2						
	5	写真・映像表現I 2単位 ブック制作とプレゼンテーション1						
1	4	【講義】進路研究 2単位 インターン指導、OBOO訪問(学科合同講義)						
	4				写真・映像演習VIII 2単位 デジタル演習		写真・映像演習VII 2単位 展示技術	
1	4				写真・映像演習VI 2単位 フィールドワークと制作			
	4				写真・映像演習V 2単位 フィールドワークと構想			
	2	【講義】工芸各論 2単位 多様な工芸作家のアプローチ						
1	3	写真・映像演習IV 2単位 デジタル演習			写真・映像演習III 2単位 映像制作			
	3	写真・映像演習I 2単位 写真史・映像史			写真・映像演習II 2単位 写真制作			
1	3	【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			
	3	【講義】美術各論 2単位 多様な美術作家のアプローチ						
1	2				写真・映像基礎VIII 2単位 写真・映像技術の展開			
	2				写真・映像基礎VII 2単位 映像基礎2			
1	2	【講義】工芸概論II 2単位 京都と工芸						
	2	【講義】美術工芸史III 2単位 日本染織文化史			コンピュータ演習 2単位 イラストレーターとフォントショップの基礎		マテリアル・リサーチE 2単位(学科合同 複合的素材研究)	
1	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						
	1	【講義】美術工芸史IV 2単位 造形と裝飾に見る工芸の歴史					写真・映像基礎V 2単位 映像基礎1	
1	1	【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					写真・映像基礎III 2単位 写真基礎2	
	1	【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。	
1	1	【講義】工芸概論I 2単位 近代から今日に至る工芸の展開					写真・映像基礎II 2単位 写真基礎1	
	1	【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E 2単位 修学実業・造形基礎・キャリア基礎(学科合同演習)		写真・映像基礎I 2単位 写真・映像基礎1	
		理論(THE)		キャリア・社会実装(CAR)		技術・表現(ART)		

◎ 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)
◎ 選択 (演習)	○ 選択

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)

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)

基礎科目

徹底した基礎技術

入門科目

【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		
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

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、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。
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。
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。
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。
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。

◎ 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
美術概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
美術概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○					
工芸概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
工芸概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○					
美術工芸史I	選択	1年以上	講義	2	前期		◎		○			
美術工芸史II	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
美術工芸史III	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○					

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。
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な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、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。
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」「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、自分の仕事はどういった文脈、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。
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。 ・工芸品の事例を通して、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ⅠⅢA	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ⅠⅢB	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、シミュレーション能力。
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、シミュレーション能力。
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, Illustrator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、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。
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, Illustrator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、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。
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, Illustrator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、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。

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、作品に対する思い入れを学ぶ。
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、作品に対する思い入れを学ぶ。
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 写真・映像コース)

2021/2/14作成

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

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、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。
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。
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。
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。
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。
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
美術概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
美術概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○					
工芸概論I	必修	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
工芸概論II	選択	1年以上	講義	2	後期	◎	○					
美術工芸史I	選択	1年以上	講義	2	前期		◎		○			
美術工芸史II	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
美術工芸史III	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○					
美術工芸史IV	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○					

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・テーマへの掘り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な脈絡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、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。
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なり、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」「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、自分の仕事はどういった文脈、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。
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。
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と。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もたらし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、シミュレーション能力。
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、シミュレーション能力。
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、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、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。
コンピュータ演習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、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年間を通して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。
コンピュータ演習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、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年間を通して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。
コンピュータ演習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、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年間を通して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。
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	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、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、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できる。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できる。
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出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出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。
写真・映像基礎I	選必 (コース必修)	1	演習	2	前期				◎	○			写真・映像基礎1	カメラを使用した写真とカメラを使用しない写真を学びながら、光と映像の原理を紐解き写真表現を体感する。	写真制作、映像制作におけるイメージを視覚化するための基本的な知識や技術を身につけること。
写真・映像基礎II	選必 (コース必修)	1	演習	2	前期				◎	○			写真基礎1	35ミリフィルムカメラによる撮影実習や、暗室を使用した白黒銀塩写真の制作といったプロセスを通して、写真表現の基本的な技術を学ぶ。	イメージを視覚化するための基本的な知識と技術を身につけることができる。銀塩写真の基本を理解することができる。
写真・映像基礎III	選択	1	演習	2	前期				◎	○	○		写真基礎2	大判カメラによる撮影実習と並行して写真と映像表現との繋がりについて学ぶ。	銀塩写真の基本を理解することができる。「見る」とは何かを意識し、イメージ力と視覚化するための技術力を向上させる。
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
写真・映像基礎V	選必 (コース必修)	1	演習	2	後期				◎	○			映像基礎1	身近な撮影機器と映像編集ソフトを使い、映像制作の基礎を学びます。多様な制作手段とそのプロセスについて課題制作を通して学ぶことで、映像メディアの特質を理解します。	<ol style="list-style-type: none"> 1) 短い映像作品を制作できるようになる。 2) 計画性を持って制作が行えるようになる。
マテリアル・リサーチE	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。	<ol style="list-style-type: none"> 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。
写真・映像基礎VII	選択	1	演習	2	後期				◎	○	○		映像基礎2	映像制作の基本となる、撮影、録音、編集、データ化の基礎を学びます。多様な制作手段とそのプロセスについて課題制作を通して学ぶことで、映像メディアの特質を理解します。	<ol style="list-style-type: none"> 1) 短い映像作品を制作できるようになる。 2) 映像制作に付随する、撮影、録音、編集、データ化の基本をマスターできるようになる。
写真・映像基礎VIII	選択	1	演習	2	後期	○		◎			○		写真・映像技術の展開	写真・映像撮影技術の基本となる光の捉え方を学び、イメージ力と視覚化するための技術力を高めます。	<ol style="list-style-type: none"> 1) デジタル写真、映像制作における、自然光、人工光でのライティングができるようになる。 2) 撮影からイメージ出力までのプロセスの基本を理解することができる。
写真・映像演習I	選必 (コース必修)	2	演習	2	前期	○	◎	○					写真史・映像史	本授業では、写真及び映像がどのように誕生し、展開し、今日におけるわれわれの思考と感性を変容させてきたのかをクロノロジカルに探る。そして私たちが写真、映像というメディアと関わってゆく上で必要なリテラシーを獲得する。	基礎的な写真史、映像史の知識を身につけた上で、イメージを通して柔軟に思考し、歴史的文脈を踏まえて作品を分析することができる。
写真・映像演習II	選必 (コース必修)	2	演習	2	前期				◎		○		写真制作	本格的な写真作品の方法論を学ぶとともに、写真と映像の違いと共通点を探る。	制作意図にそった適切な展示を通して、主体的な表現ができるようになること。
写真・映像演習III	選択	2	演習	2	前期				◎		○		映像制作	本格的な映像作品の方法論を学ぶ。撮影方法や編集ソフトの解説だけでなく、様々な媒体に触れながら柔軟な思考力を高める。	課題ごとに制作・発表を行い、映像の撮影・編集技術の向上と、作品制作の瞬発力を身につける。
写真・映像演習IV	選択	2	演習	2	前期			◎	○				デジタル演習	暗室とデジタル環境、双方のワークフローを学ぶことで、フィルム写真とデジタル写真のフィニッシュワークの違いを知り、双方の技術向上を狙う。	<ol style="list-style-type: none"> 1) 銀塩写真でのフィニッシュワークを習得できるようになる。 2) デジタル写真でのフィニッシュワークを習得できるようになる。
写真・映像演習V	選必 (コース必修)	2	演習	2	後期			○	◎	○			フィールドワークと構想	京都をフィールドワークしながら記録と表現について考える。その経験を元に、各自がテーマ設定し、写真・映像を中心とした作品制作を行う。	日常生活にかかわる都市を観察し記録する作業を通じて、自己と作品と世界とのつながりを意識できるようになる。またそれを具体的なかたちで表現できるようになる。
写真・映像演習VI	選必 (コース必修)	2	演習	2	後期			○	◎	○			フィールドワークと制作	「写真・映像V/創造基礎VE」に引き続き、京都をフィールドワークしながら記録と表現について考える。その経験を元に、各自がテーマ設定し、写真・映像を中心とした作品制作を行い、成果発表を行う。	日常生活にかかわる都市を観察し記録する作業を通じて、自己と作品と世界とのつながりを意識できるようになる。またそれを具体的なかたちで表現できるようになる。
写真・映像演習VII	選択	2	演習	2	後期				○	○	◎		展示技術	これまで制作した作品を振り返り、テーマや制作技法に相応しい展示方法を学ぶ。	制作意図にそった適切な展示を通して、主体的な表現ができるようになること。
写真・映像演習VIII	選択	2	演習	2	後期	○		◎	○				デジタル演習	多様なサンプル制作を経て「物質的な写真」を作品として完成する。	データとしての写真・イメージが氾濫する今、映像を物質として手に入れることの意味を探り、作品化する。

写真・映像表現I	選必	3	演習	2	前期			◎	○	○			ブック制作とプレゼンテーション 1	表現としてのアートブック制作、プレゼン資料としてのポートフォリオ制作を通して、本をつくる一連の流れを理解し、編集とデザインの相互作用について学ぶ。	ポートフォリオ制作はじめ、表現するための武器のひとつとして「本づくり」の技術と考え方を身につける。
写真・映像表現II	選必	3	演習	2	前期			◎	○	○			ブック制作とプレゼンテーション 2	表現としてのアートブック制作、プレゼン資料としてのポートフォリオ制作を通して、本をつくる一連の流れを理解し、編集とデザインの相互作用について学ぶ。また鑑賞者、プレゼン相手に沿ったブック制作を実践する。	ポートフォリオ制作はじめ、表現するための武器のひとつとして「本づくり」の技術と考え方を身につけ、実際のプレゼンテーションに活用する。
写真・映像表現III	選必	3	演習	2	前期			○			◎	○	写真实習・映像実習	応用としての撮影技術向と、場から着想される作品制作を実践する。	1) 高度なスタジオ撮影の技術を習得することができる。 2) 場所から作品を構想、制作することができる。
写真・映像表現V	選必	3	演習	2	後期			○			◎	○	高度な撮影・編集技術+テーマ構想	写真・映像の高度な撮影・編集技術と、自身のテーマ構想の両面から、1年後の卒業制作を見据えた制作を行う。	学生個々のテーマに即した撮影・編集技術を知り使うことができるようになる。
写真・映像表現VI	選必	3	演習	2	後期			○			○	◎	テーマ設計と制作	テーマ設定、コンセプト構成、リサーチ、撮影、編集、出力へ至る一連の作業を通して、本格的な作品制作を行う。	テーマ設定からフィニッシュまでの一連の作業を一人で行うことができる。
写真・映像表現VII	選必	3	演習	2	後期			○			○	◎	展示実践	個々のテーマをベースにした作品制作および展覧会を実施する。	計画的に作品制作と展示準備を進めることができるようになる。
写真・映像表現IX	選択	4	演習	2	前期				○	○	◎		ゼミナール	卒業制作および進路研究。各自の制作計画と作品のプレゼンテーション、ディスカッションを繰り返し、作品制作だけでなく言語的思考も鍛錬する。	4年間の集大成として作品および言語の両面において自分自身を鍛えること。
写真・映像表現X	選択	4	演習	2	前期				○	○	◎		構想設計+インスタレーション研究	卒業制作の完成度を高めるために、展示模型制作やディスカッションを通じて、自作の言語化を含めたソリッドなアウトプットオリティを獲得する	卒業制作という4年間の集大成の作品を、最後まで探究心と向上心を失わずに仕上げる。
写真・映像表現XII	選択	4	演習	2	後期		○	○				◎	ゼミナール	卒業制作のプレゼンテーションとディスカッションを中心とし、作品制作だけでなく言語的思考も鍛錬する。	4年間の集大成として作品および言語の両面において自分自身をさらに鍛えること。
卒業研究・制作E	必修	4	演習	2	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。