

美術工芸学科油画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B 4単位 卒業制作2				卒業研究・制作B 4単位 卒業制作2		
	7			油画表現XII 2単位 卒業制作1 ゼミ		油画表現X 2単位 制作プロセスの検証と発表に向けて		
3	6					油画表現VII 2単位 進級制作		
	5				油画表現V 2単位 表現の展開	油画表現VI 2単位 テーマの展開		
					油画表現III 2単位 学生作品展に向けて	油画表現V 2単位 表現の展開		
				油画表現II 2単位 技術・表現の応用2	油画表現II 2単位 技術・表現の応用2	油画表現III 2単位 学生作品展に向けて		
				【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)		油画表現I 2単位 技術・表現の応用1		
2	4			油画演習VIII 2単位 ベシク・スキル3		油画演習VII 2単位 進級制作	油画演習VII 2単位 進級制作	
	3					油画演習VI 2単位 多様なプロセスからのアプローチ2	油画演習V 2単位 多様なプロセスからのアプローチ1	
			【講義】工芸各論 2単位 多様な工芸作家のアプローチ					
	2			油画演習IV 2単位 ベシク・スキル2				
1	3				油画演習III 2単位 イメージの変遷			
	2		【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	油画演習II 2単位 イメージを支えるもの			
			【講義】美術各論 2単位 多様な美術作家のアプローチ		油画演習I 2単位 作家とは何か、ドローイングとは何か			
	1			油画基礎VIII 2単位 ベシク・スキル1		油画基礎VII 2単位 進級制作	油画基礎VII 2単位 進級制作	
1	2					マテリアル・リサーチB 2単位(学科合同 複合的素材研究)		
	1		【講義】工芸概論II 2単位 京都と工芸				油画基礎V 2単位 風景を描く	
			【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 デジタル環境でのイメージ制作の基礎				
	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					
			【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			【講義】図学 2単位 「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する。		
		【講義】美術工芸史I 2単位 世界の都市問題と現代美術		油画基礎III 2単位 人を描く				
	【講義】工芸概論I 2単位 近代から今日に至る工芸の展開			油画基礎II 2単位 油彩画の始まり				
	【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A 2単位 修学素養・造形基礎・キャリア基礎(学科合同演習)	油画基礎I 2単位 油彩画以前				
		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	○ 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

応用・発展科目

基礎科目

入門科目

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)

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		
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。

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

- ◎ 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	◎	○					

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。

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が、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」「搔(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いままでもありません。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、根本課題でございました。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。 ・建築空間に設け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, 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	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。
油画基礎I	選必修	1	演習	2	前期				◎	○				油画画以前	・古典絵画研究1（模写） フレスコ・テンペラ技法による模写を行う。技法習得と油彩画以前の絵画について、絵具の知識と素材、歴史、風土的背景などを学ぶ。	・ルネサンス期を中心としてフレスコ・テンペラ技法を習得し、その特徴を理解し、再現できるようになる。 ・絵具の水系、油系の差異と特徴を理解し応用できる。
油画基礎II	選必修	1	演習	2	前期				◎	○				油彩画の始まり	・古典絵画研究2（自画像） 自画像をモチーフにデッサンと、グリザイユ・グラッサン技法を行い、土性顔料を主としたパレット、不透明色と透明色のレイヤーの重なりから古典技法の色彩表現を学ぶ。また、油彩画の支持体づくり（綿布パネル）を行い、プレパレーションについて学ぶ。	・フランドル油彩画のレイヤー構造による色彩表現を理解し、応用することができる。 ・支持体（綿布パネル）を作ることができる。 ・油画用溶油の性質と使用方法を習得し、使用することができる。
油画基礎III	選択	1	演習	2	前期				◎	○				人を描く	・近代絵画研究1（人体） モデルを前にして人体を描く。美術解剖学にも触れながら、人体の有機的な構造を理解し、クロッキー、デッサンと油彩画を展開する。また、三原色による混色から減法混合を行い、印象派以降の肌の色彩表現について工夫し、表現の幅を広げる。	・人体の有機的なフォルムを理解し、描きながら探ることができる。 ・皮膚の色彩について、3原色による混色を応用して描くことができる。 ・近代絵画の技法や表現方法を応用することができる。
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4年間の大学生活の素養・造形的な基礎を身につける。
油画基礎V	選必修	1	演習	2	後期					○	◎			風景を描く	・近代絵画研究2（風景と取材） 風景を描く。風景描写をとおして「今、この時」を見つめ、絵画によって表現する。瓜生山キャンパス内でエスキース、スケッチ、デッサンを現場で重ねて取材し、風景油彩へと展開する。油彩は、十分な取材がデッサンで出来ていれば、アトリエ内だけで構築することも可能。また、近代絵画における風景表現に関してもリサーチとその応用を行う。	・取材と編集により、自身の視点、視点を発見できる。 ・天候や時間の移ろいによる光の変化に積極的に向き合い、絵画の時間性について思考できる。 ・近代絵画における風景画表現を応用することができる。
マテリアル・リサーチB	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。

油画基礎VII	選択	1	演習	2	後期			○	◎	◎	進級制作	・1年次の学びから主体的に制作 1年次に習得した様々な技法や表現方法を応用し、主体的にテーマを決め、進級制作を行う。 基本的に作品サイズは50号以上、複数可とする。 授業終了時には全体での合評を行い、プレゼンテーションや作品を客観的に見ることを学ぶ。	・1年次に習得した技法や観点を振り返り、主体的に応用して表現できる。 ・大きなキャンバスサイズに見合った制作の準備や場を整えることができる。	
油画基礎VIII	選択	1	演習	2	後期	○		◎	○		ベーシック・スキル1	・デッサンI ・Digital Skill 1 ・デッサンII 観察と描写によるデッサンを行い、基礎的な描写力を高める。 テーマに即したモチーフを素材にDigital Skill 1としてPC演習を行い、photoshopとillustratorの基礎的な技術を学ぶ。	・デッサンI・IIでは、かたち、調子など基本的なデッサンを描くことができる。 ・Digital Skill 1では、文字入力と保存、画像の解像度や取り込み、レイアウト、出力などができるようになる。	
油画演習I	選必 (コース必修)	2	演習	2	前期				◎	○	作家とは何か、ドローイングとは何か	・作家研究 ・ドローイング演習 様々な作家の制作方法など映像や画集等資料によって作家としての生き方を学ぶ。また、様々な表現形式や材料、支持体などを用いたドローイングを行い、表現の可能性を広げるため100点を目標とした制作に取り組む。	・制作方法や様々な作家の生き方を学ぶことにより、自身の制作に対する方法論について考えることができる。未知の手法や工夫に触れ実践応用に活かすことができる。 ・様々なドローイングを通して、アイデアを形にすることやアイデア自体を発見することができる。	
油画演習II	選必 (コース必修)	2	演習	2	前期				◎	○	イメージを支えるもの	・表現形式研究(メディア、支持体、マテリアル研究) 各々の制作にふさわしいメディアや支持体、マテリアルの研究を行う。 ・版画1(版の素材と色彩1) 基本的な版の形式を実習することで、版の素材とテクスチャについて考える。	・表現形式研究(メディア、支持体、マテリアル研究) 制作に合ったメディア、素材の理解ができ、表現の幅を広げることができる。 ・版画1(版の素材と色彩1) 版の形式とテクスチャについて考える中で、直接描くこととの違いを知り、自身の表現の幅を広げることができる。	
油画演習III	選択	2	演習	2	前期				◎	○	イメージの変遷	・美術史研究(美術史から見るイメージの変遷) 美術史におけるイメージの変遷を学び、内容や形式などの多様なあり方を制作に応用する。	美術史におけるイメージの変遷を学ぶことで、制作との接点を探り、応用することができる。	
油画演習IV	選択	2	演習	2	前期			○	◎	○	ベーシック・スキル2	・作品研究 ・Digital Skill 2 ・デッサン III 作家や作品に関してリサーチを行い、自分自身の作品をイメージし目標設定をする。 Digital Skill 2では名刺やDM制作などにより DTPの基礎練習を行う。また画像編集に関してもさらなるスキルアップを目指す。 デッサンIIIでは観察と描写によるデッサンを行い、基礎的な描写力を深める。	・作家研究では、様々な作家や作品を学ぶことで、自らの作品を思考することができる。 ・Digital Skill 2ではDTPを行うことができるようになる。 ・デッサン IIIでは、ものの構造や空間の把握など基本的なデッサンを描くことができる。	
油画演習V	選必 (コース必修)	2	演習	2	後期				○	◎	多様なプロセスからのアプローチ1	・制作プロセス研究 様々なプロセスを介在させて、制作に応用する。	・制作プロセスの多様性を知り、応用、発展させることができる。	
油画演習VI	選必 (コース必修)	2	演習	2	後期				○	◎	多様なプロセスからのアプローチ2	・コンセプチュアルアート コンセプチュアルアートの歴史を通して、絵画とは異なる表現方法を学ぶ。 概念、言葉から作品を制作する。 ・版画2(版の素材と色彩2) 版で表現することを通して、画面の成り立ちと構造を知り、間接表現の可能性を探る。	・コンセプチュアルアート コンセプト(概念)に重心を置いた制作を行うことにより、その後のテーマ設定やメディア選択の幅を広げることができる。 ・版画2(版の素材と色彩2) プロセスを経ることで得られる画面構造と計画性の大きさを理解し、自身の作品に生かすことができる。	
油画演習VII	選択	2	演習	2	後期			○	◎	◎	進級制作	・2年次の学びから主体的に制作 各自がテーマ・モチーフ・手法を設定し作品を制作する。	・各自のテーマとそれを表現するための方法論を設定して取り組むことができる。 ・これからの制作についての目標や作品の方向性を見つけることができる。	
油画演習VIII	選択	2	演習	2	後期			○	◎	○	ベーシック・スキル3	・Digital Skill 3 ・デッサン IV ・Digital Skill 4 Digital Skill 3,4ではポートフォリオ作成の基礎を学ぶ。 デッサンIVではこれまで培ってきた基本的なデッサンをもとに、イメージしたものをかたちにする。	・Digital Skill 3・4では、ポートフォリオ作成の基本がわかるようになる。 ・デッサン IVでは、デッサン力を身につけ、感じたこと、見たことを表現し他者に伝えることができる。	
油画表現I	選必	3	演習	2	前期				○	◎	○	技術・表現の応用1	【a(油画)】 ・ドローイング制作1(物質性、身体性からのアプローチ) 絵具や支持体の物質性、自らの身体性を利用したドローイング制作を行う。また、それらのドローイングを系統立てて展示を行う。 【b(版画)】 ・版の原理を知る(凹凸版技法) 版とは何か。その原理についてコラグラフやエンレーピングの凹凸版技法を通して学ぶ。	【a(油画)】 ・絵具や支持体の物質性、自らの身体性を利用したドローイング制作を行うことにより、制作の幅を広げることができる。 ・ドローイングを系統立てて検証することにより、様々な可能性を見つけることができる。 【b(版画)】 ・凹凸版の原理を理解し版の特性を知ることで凹凸版による基礎的な表現ができるようになる。版の可能性を探り自ら工夫できるようになる。
油画表現II	選必	3	演習	2	前期			○	◎	◎	技術・表現の応用2	【a(油画)】 ・テーマ研究1(キーワード、コンセプトを探る) ・ドローイング制作2(共通テーマ、言語からのアプローチ) テーマ研究1として、制作におけるキーワードやコンセプトを探るとともにコンセプトシートを作成する。また、それらをもとにドローイング制作を行い、内容と形式の関係性を深める。 【b(版画)】 ・版の形式と技法(凹版、平板) 銅版画の多色刷りを通して、伝統的な版の形式を学び、特にエッチング、アクアチント、メゾチント、ドライポイント、ソフトグラウンド等の技法について詳しく学ぶ。また平板の原理についてシリコン平板等を通し学ぶ。	【a(油画)】 ・制作におけるキーワードやコンセプトをより明確に言語化することにより、他者に伝えることのできる表現を獲得することができる。 【b(版画)】 版の形式と版種について学ぶ。特に銅版画の様々な技法や平板の仕組みを理解し、制作の中で応用できるようになる。	

油画表現III	選必	3	演習	2	前期					○		◎	◎	学生作品展に向けて	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマ研究2(テーマと作品の一致) ・学生作品展準備 ・ポートフォリオ作成1 <p>テーマと作品の関連性を深め、絵画制作と学生作品展に向けた準備を行う。ポートフォリオ作成1では、表現を魅力的に伝えるポートフォリオ作成を行う。</p> <p>【b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・版の構造とレイヤー(多版多色) <p>伝統的な水性木版画の技法やシルクスクリーンなどを通し、多色刷りの仕組み、版分解の手法や見当、和紙など素材や道具の扱いなどを学ぶ。</p> <p>*日・油合同 産学連携ワークショップ</p>	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマ研究2では、言葉と作品のつながりについて考えることができる。 ・学生作品展では、企画、運営を協働して作り上げることができる。 ・ポートフォリオ作成1では、表現を魅力的に伝えるデザインができる。 <p>【b(版画)】</p> <p>多色刷りの原理と方法や色層の構造を理解し様々な版種や表現に応用できるようになる。</p> <p>*日・油合同 産学連携ワークショップ 産学連携ワークショップなどを通して、絵画制作で培った表現力や応用力を社会で実践できる。</p>
油画表現V	選必	3	演習	2	後期					○		◎	◎	表現の展開	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作1(質と量の向上) <p>質と量の向上により絵画制作の実践力と具現力を鍛える。100号大の平面作品、またはそれに準じる量の作品を制作する。</p> <p>【b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・版の応用(写真製版、他) <p>転写による間接技法、写真製版や形式併用など版の応用と展開を学ぶ。</p> <p>*日・油合同 産学連携ワークショップ</p>	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・質と量の向上により、自作の展開や検証ができるようになる。 ・経験のないサイズや量に取り組みむことにより、新たな発想や表現を見つかることができる。 <p>【b(版画)】</p> <p>伝統的な技法だけでなく、表現に合った技法の組み立てができるようになり新たな発想、発見から工夫できるようになる。</p> <p>*日・油合同 産学連携ワークショップ 産学連携ワークショップなどを通して、絵画制作で培った表現力や応用力を社会で実践できる。</p>
油画表現VI	選必	3	演習	2	後期					○		◎	◎	テーマの展開	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作2(シリーズ制作) ・ポートフォリオ作成2 <p>シリーズ制作により自らのテーマに基づいた表現の可能性を検証する。前期ポートフォリオ作成1に引き続き、より実践的なポートフォリオ作成を行う。</p> <p>【b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマを探る(版による実験) <p>実験的な作品を数多く作る中で比較検証し、発想力を高めながらテーマの方向性を探っていく。</p>	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シリーズ制作により、展開力を身につけることができる。 ・より実践的なポートフォリオ作成により、それぞれの進路に適したプレゼンテーションを行うことができる。 <p>【b(版画)】</p> <p>単に絵を版に起こすのではなく、版で制作することの意味を考えながら具体的な方向性を見つけることができる。</p>
油画表現VII	選必	3	演習	2	後期					○		◎	◎	進級制作	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション研究 ・進級制作展 <p>プレゼンテーション研究では、制作テーマ、制作内容の言語化による再検証と再構築を行う。進級制作では、3年次の学びから各自がテーマ・手法を設定し、作品を制作するとともに、オープンスタジオを行う。</p> <p>【b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマの発見(技法の選択と組み立て) <p>作家と作品、そのテーマと技法がどのように成り立っているのかを探りながら自身の創作につなげていく。</p>	<p>【a(油画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作と言葉の関わり方を多面的に理解することができる。 ・オープンスタジオにより、計画性を持ってプレゼンテーションを行うことができる。 <p>【b(版画)】</p> <p>制作テーマに合った技法を選択し、表現を深めることができる。</p>
油画表現IX	選択	4	演習	2	前期					○		◎	◎	テーマの明確化と掘り下げ	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作 ・ステイトメント作成 ・ポートフォリオ作成3 <p>ステイトメント作成において、卒業制作のテーマを深め制作につなげる。同時に進路に合わせたポートフォリオを更新する。</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作テーマを言語化することができ、テーマに即した表現や方法を見つけることができる。 ・成果を系統的にポートフォリオによって表現することができる。
油画表現X	選択	4	演習	2	前期					○		◎	◎	制作プロセスの検証と発表に向けて	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作 ・卒業制作プラン ・マーケット会議1 <p>年間制作プランやマーケット会議を行い、卒業制作までのプロセスを明確化する。また、表現方法・形式の検証を行い、作品を深める。</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作に向け、計画的に制作を進めることができる。 ・表現方法・形式の検証を行い、作品を深めることができる。
油画表現XII	選択	4	演習	2	後期					○		◎	◎	卒業制作1	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作プランの再検証 ・完成に向けて ・マーケット会議2 <p>卒業制作プランやテーマの再検証を行い、展示計画も含め、より具体的に制作を進める。</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作に関して、より具体的に明確な方向性を見つけ、それを実行することができる。 ・マーケット会議において周りの人たちと協働して卒業制作展の計画をたてることできる。
卒業研究・制作B	必修	4	演習	4	後期					◎	○		◎	卒業制作仕上げ	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>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。</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>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。</p>