

美術工芸学科総合造形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、大学教授職員、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D 4単位 卒業制作・卒業制作展		総合造形表現XII 2単位 卒業制作ゼミ			卒業研究・制作D 4単位 卒業制作・卒業制作展
	7					総合造形表現X 2単位 卒業制作・卒業制作展	
3	6						総合造形表現VII 2単位 学外展
	5	総合造形表現V 2単位 学外展に向けて+言語による表現		総合造形表現VI 2単位 学外展に向けて			
2	5			総合造形表現III 2単位 芸術の社会還元の実践II		総合造形表現II 2単位 芸術の社会還元の実践I	
	4			総合造形表現I 2単位 ゼミナール			
1	4	【講義】進路研究 2単位 インターン指導、OB訪問(学科合同講義)					
	3			総合造形演習VIII 2単位 自らのテーマを探る		総合造形演習VII 2単位 進級制作+3Dモデリング実習	
1	4	【講義】工学各論 2単位 多様な工芸作家のアプローチ		総合造形演習VI 2単位 進級制作に向けて+3Dモデリング実習		総合造形演習V 2単位 モデリング実習	
	3			総合造形演習IV 2単位 木形実習		総合造形演習III 2単位 グループ制作	
1	3			総合造形演習II 2単位 陶芸実習		総合造形演習I 2単位 技法体験	
	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、協働実践する			
1	2	【講義】美術各論 2単位 多様な美術作家のアプローチ		総合造形演習I 2単位 技法体験			
	1			総合造形基礎VIII 2単位 表現基礎		総合造形基礎VII 2単位 素材と技法の理解(金属)	
1	2			マテリアル・リサーチD 2単位(学科合同 複合的素材研究)			
	1	【講義】工学概論II 2単位 京都と工芸		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	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				総合造形基礎V 2単位 素材と技法の理解(木工と塗装)	
	1	【講義】美術工芸史IV 2単位 造形と装飾に見る工芸の歴史				総合造形基礎III 2単位 素材と技法の理解(FRP)	
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				【講義】図学 2単位 「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する。 (学科合同)	
	1	【講義】美術工芸史I 2単位 世界の都市問題と現代美術				総合造形基礎II 2単位 造形基礎	
1	1	【講義】工学概論I 2単位 近代から今日に至る工芸の展開		キャリア基礎演習D 2単位 修学履修・造形基礎・キャリア基礎(学科合同演習)		総合造形基礎I 2単位 素材と技法の理解(土)	
	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					
		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

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

応用・発展科目
基礎科目
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、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意味や方について、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 総合造形コース)

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PCRレタシやメディアレタシを含み、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。

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
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	◎	○					

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、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」「播(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。

美術工芸史III	選択	1年以上	講義	2	前期	◎	○							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。	<ul style="list-style-type: none"> 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。	<p>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。</p> <p>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」にすることで伝達</p> <p>2. 図法の基本的考え方を解説</p> <p>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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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。	<p>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。</p> <p>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」にすることで伝達</p> <p>2. 図法の基本的考え方を解説</p> <p>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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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、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で、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で、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で、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。
総合造形基礎I	選必修 (コース必修)	1	演習	2	前期				◎	○			素材と技法の理解(土)	土素材による造形	陶造形の制作を通して、土素材の特性を踏まえ、陶芸の基礎的な技術(手びねり・ろくろ)を身につける。
総合造形基礎II	選必修 (コース必修)	1	演習	2	前期				◎	○			造形基礎	人体モデルを対象にした粘土素材による等身大の首像の制作 石膏による型どり	1) 等身大の首像の制作を通して、身体構造を骨格的、解剖学的にとらえることができる。 2) 粘土素材による塑像の技術・石膏による型どりの技術を身につける。
総合造形基礎III	選択	1	演習	2	前期				◎	○			素材と技法の理解(FRP)	FRP(繊維強化プラスチック)素材による造形	プラスチック素材の特性を踏まえ、基礎的なFRPの技法を身につける。
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、これからの4年間の大学生活の素養・造形的な基礎を身につける。
総合造形基礎V	選必修 (コース必修)	1	演習	2	後期				○	◎			素材と技法の理解(木工と塗装)	木工と塗装の技術を用いた展示台の制作	自ら設計した展示台の制作を通して、合板を用いた木工技法と基礎的な塗装技術を身につける。
マテリアル・リサーチD	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。

総合造形基礎VII	選択	1	演習	2	後期					◎	○			素材と技法の理解（金属）	金属素材による造形	鉄素材による作品制作を通して、切断・研磨・溶接の基礎技術を身につける。
総合造形基礎VIII	選択	1	演習	2	後期			◎	○	○				表現基礎	デッサン、クロッキー、PC、写真	描写、PC、写真などの基礎的な表現技術を身につける。
総合造形演習I	選必 （コース必	2	演習	2	前期					◎	○			技法体験	土・ガラス・樹脂・塗装、他、様々な素材・技術のワークショップを選択し、体験する。	自らの表現のヒントを探るため、様々な素材・技法に取り組むことができる。
総合造形演習II	選必 （コース必	2	演習	2	前期			○		○	◎			陶芸実習	陶芸による作品制作	陶芸における土素材の特性を踏まえ、成形技術、焼成技術を身につける。
総合造形演習III	選択	2	演習	2	前期			○	○		◎			グループ制作	グループで築くテーマ・制作・発表へのプロセスのプレゼンテーションと、コラボレーション作品の実現	1) グループ内での相互理解を深めて共通の目的を築き、テーマ・制作・発表へのプロセスをプレゼンテーションができる。 2) そのプレゼンテーションをもとに、互いの能力を生かし、協調と協力を意識し、コラボレーション作品を実現できる。
総合造形演習IV	選択	2	演習	2	前期					○	◎			木彫実習	木彫による作品制作	木素材の特性を踏まえ、木彫の技術を身につける。
総合造形演習V	選必 （コース必	2	演習	2	後期					◎	○			モデリング実習	フィギュアの制作	フィギュアの造形を通して、モデリング技術を身につける。
総合造形演習VI	選必 （コース必 修）	2	演習	2	後期			○		◎	◎			進級制作に向けて +3Dモデリング実習	インスタレーションの意味や先行作家の独自の発想・表現方法を学び、独自の発想・表現方法を模索する。 3Dモデリング実習	1) インスタレーションの意味と現代の美術状況の知識を深め、自らの発想やテーマに沿った作品制作に向けて、素材・技法を選択し、プランニングを始めることができる。 2) 基礎的な3Dモデリングの技術を身につける
総合造形演習VII	選択	2	演習	2	後期			○			○	◎		進級制作+3Dモデリング実習	インスタレーションの実現 3Dモデリング実習	1) これまでに培った素材・技法を基に、自らの発想やテーマに沿った作品制作をすすめ、インスタレーションを実現することができる。 2) 基礎的な3Dモデリングの技術を身につける
総合造形演習VIII	選択	2	演習	2	後期			◎	◎					自らのテーマを探る	作家研究・プレゼンテーション・ポートフォリオ・写真	1) ポートフォリオの作成技術の充実を工夫する。 2) 自らの表現のテーマを探るため、先行作家の調査・研究し、その成果をプレゼンテーションすることができる。
総合造形表現I	選必	3	演習	2	前期			○		◎	○			ゼミナール	各ゼミでのディスカッションを繰り返し、自己の表現スタイル、テーマを構築し、素材と表現のマッチングを模索する。プランニングや試作を始める。	1) 自らのテーマや、作品制作のプランニングの発表ができる。 2) 自らの表現スタイル、テーマを設定し、制作し始めることができる。
総合造形表現II	選必	3	演習	2	前期			○			◎			芸術の社会還元の実践 I	自らのテーマに基づく作品制作 社会実装に向けて提案構想、企画 学生間のコミュニケーションを通して展覧会を企画	1) 自らのテーマに基づく作品制作をすすめる。 2) 社会実装に向けて提案、企画する力を養う。 3) 展覧会企画に対して積極的に取り組むことができる。
総合造形表現III	選必	3	演習	2	前期			◎	○			○		芸術の社会還元の実践 II	制作、展示空間の構成 展覧会の実施 社会実装に向けたプレゼンテーション	1) 制作をすすめ、展示空間の構成ができる。 2) 学生間でのコミュニケーションを通じた展覧会の展示が実現できる。 3) 社会実装に向けたプレゼンテーションができる
総合造形表現V	選必	3	演習	2	後期	○	◎			○				学外展に向けて+言語による表現	学外展に向けて、エスキース、プランニング、制作 言語による表現を試み、思考力・分析力の向上をはかる。	1) 学外展に向けてのプランニングを発表できる。 2) 自らの制作意図を客観的に分析し、制作のテーマやコンセプトを文章にできる。
総合造形表現VI	選必	3	演習	2	後期			○			◎			学外展に向けて	学外展に向けて制作 ポートフォリオの制作	1) 自らのテーマに沿って作品制作をすすめることができる。 2) 制作意図や制作活動が効果的に伝わるポートフォリオが作成できる。
総合造形表現VII	選必	3	演習	2	後期			○	○				◎	学外展	制作、学外展の実施 展示空間の構成と制作意図のプレゼンテーション	1) 学生間で協力し合い展示空間の構成に携わることができる。 2) 自らの制作意図をプレゼンテーションすることができる。
総合造形表現IX	選択	4	演習	2	前期			○		◎	◎			ゼミナール	ゼミの教員による卒業制作の指導・進路指導 卒業制作に向けてステイトメント作成、ポートフォリオ作成 ゼミの教員と十分にミーティングを持ち、ブラッシュアップさせる。	1) 4年間の集大成である卒業制作の試作をすすめ、プランニングを発表することができる。 2) 卒業制作に向けてステイトメント作成、ポートフォリオ作成をブラッシュアップさせることができる
総合造形表現X	選択	4	演習	2	前期			○	○			◎		プレ卒業制作、展覧会に向けて	プレ卒業制作として、展覧会に向けてのエスキース、プランニング、制作、展示空間の構成、プレゼンテーションを実施。	展覧会にむけてのプランニング、制作、発表を通して、卒業制作に向けた展覧会を企画することができる。
総合造形表現XII	選択	4	演習	2	後期			○		◎	◎			卒業制作	4年間で培った技術・技法・表現の集大成として、卒業制作のプランを固め、展示計画、制作をすすめる。	探求心と向上心を持ち、計画的に作品制作をすすめることができる。
卒業研究・制作D	必修	4	演習	4	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。