

美術工芸学科染織テキスタイル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	卒業研究・制作C 4単位 卒業研究・制作			卒業研究・制作C 4単位 卒業研究・制作			
	染織テキスタイル表現Ⅻ 2単位 進路指導、制作指導、ゼミ			染織テキスタイル表現Ⅹ 2単位 試作・プレゼン・ゼミ			
7				染織テキスタイル表現Ⅸ 2単位 コンセプトメイキング			
				染織テキスタイル表現Ⅶ 2単位 テーマ制作 制作2			
6				染織テキスタイル表現Ⅵ 2単位 テーマ制作 制作1			
				染織テキスタイル表現Ⅴ 2単位 テーマ制作			
3	染織テキスタイル表現Ⅲ 2単位 卒業研究・制作Cの準備、進路指導、制作指導、試作・プレゼン						
	染織テキスタイル表現Ⅱ 2単位 プロダクト演習（製品企画ゼミ）						
5	染織テキスタイル表現Ⅰ 2単位 プロダクト演習（商品企画ゼミ）						
	【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）						
4	染織テキスタイル演習Ⅷ 2単位 キャリアデザイン基礎			染織テキスタイル演習Ⅶ 2単位 染基礎・織基礎2		染織テキスタイル演習Ⅵ 2単位 染基礎・織基礎2	
	【講義】工芸各論 2単位 多様な工芸作家のアプローチ			染織テキスタイル演習Ⅵ 2単位 染基礎・織基礎2		染織テキスタイル演習Ⅴ 2単位 染基礎・織基礎2	
2	染織テキスタイル演習Ⅳ 2単位 キャリアデザイン基礎			染織テキスタイル演習Ⅲ 2単位 染基礎・織基礎2		染織テキスタイル演習Ⅱ 2単位 染基礎・織基礎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		染織テキスタイル演習Ⅰ 2単位 染基礎・織基礎2	
3	【講義】美術各論 2単位 多様な美術作家のアプローチ						
				染織テキスタイル基礎Ⅶ 2単位（キャリアデザイン基礎）		染織テキスタイル基礎Ⅵ 2単位 染基礎・織基礎1	
2				マテリアル・リサーチC 2単位（学科合同 複合的素材研究）		染織テキスタイル基礎Ⅴ 2単位 染基礎・織基礎1	
	【講義】工芸概論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	【講義】美術工芸史Ⅲ 2単位 日本染織文化史					染織テキスタイル基礎Ⅳ 2単位 染基礎・織基礎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					染織テキスタイル基礎Ⅲ 2単位 染基礎・織基礎1	
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					【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Ⅱ 2単位 近代美術における写真の位相					染織テキスタイル基礎Ⅱ 2単位 染基礎・織基礎1	
1	【講義】美術工芸史Ⅰ 2単位 世界の都市問題と現代美術					染織テキスタイル基礎Ⅰ 2単位 染基礎・織基礎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			キャリア基礎演習C 2単位 修学実習・造形基礎・キャリア基礎（学科合同演習）			
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 (講義)	○ 選択 (講義)
◎ 必修 (演習)	○ 必修 (演習)
◎ 選必 (演習) 2単位以上	○ 選必 (演習) 2単位以上
◎ 選択 (演習)	○ 選択 (演習)

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、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。

Table with 4 columns: 人間力 (Human Power), 創造力 (Creativity), 社会力 (Social Power), 表現力 (Expression Power). Rows describe skills like self-reliance, social awareness, and creative thinking.

Table with 2 columns: 学科のDP (Subject DP), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe learning goals for theoretical and practical aspects of art and design.

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術概論I' (Art Overview I).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '近代以降の美術観、制作者としての美術史・作品研究' (Artistic Views and History since Modern Times).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術概論II' (Art Overview II).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '現代美術の歴史を、それぞれの場所における社会的・政治的文脈から考える' (History of Modern Art in Social/Political Context).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '工芸概論I' (Craft Overview I).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '近代以降の日本の工芸' (Japanese Craft since Modern Times).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '工芸概論II' (Craft Overview II).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '京都と工芸' (Kyoto and Craft).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術工芸史I' (Art and Craft History I).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '世界の都市問題と現代美術' (World Urban Issues and Modern Art).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術工芸史II' (Art and Craft History II).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '近代現代における「制作」の諸相' (Phases of 'Production' in Modern/Contemporary Art).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術工芸史III' (Art and Craft History III).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '日本染織文化史' (History of Japanese Textile Culture).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術工芸史IV' (Art and Craft History IV).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '造形と装飾に見る工芸の歴史' (History of Craft in Shaping and Decoration).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '表現研究IA' (Expression Research IA).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '3D素材に関する技法材料研究' (Research on Techniques and Materials for 3D Materials).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '表現研究IB' (Expression Research IB).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '3D素材に関する技法材料研究' (Research on Techniques and Materials for 3D Materials).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '表現研究IIA' (Expression Research IIA).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '2D素材に関する技法材料研究' (Research on Techniques and Materials for 2D Materials).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '表現研究IIB' (Expression Research IIB).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '2D素材に関する技法材料研究' (Research on Techniques and Materials for 2D Materials).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '表現研究IIIA' (Expression Research IIIA).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '複製技術に関する技法材料研究' (Research on Techniques and Materials for Reproduction Technology).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '表現研究IIIB' (Expression Research IIIB).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '複製技術に関する技法材料研究' (Research on Techniques and Materials for Reproduction Technology).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '進路研究' (Career Research).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '進路研究' (Career Research).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '図学A' (Figure Studies A).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する' (Thinking, Recognizing, Drawing, and Conveying 'Form').

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '図学B' (Figure Studies B).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '「かたち」を思考、認識し、描き、伝達する' (Thinking, Recognizing, Drawing, and Conveying 'Form').

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '美術各論' (Art Monographs).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '制作者の思考と実践' (Thought and Practice of the Creator).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '工芸各論' (Craft Monographs).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '制作者の思考と実践' (Thought and Practice of the Creator).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'コンピューター演習A' (Computer Exercise A).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'デジタル環境でのイメージ制作' (Image Production in Digital Environment).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'コンピューター演習B' (Computer Exercise B).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'デジタル環境でのイメージ制作' (Image Production in Digital Environment).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'コンピューター演習C~H' (Computer Exercise C~H).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'デジタル環境でのイメージ制作' (Image Production in Digital Environment).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'ソーシャル・アート演習I' (Social Art Exercise I).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '芸術と社会の接点から考え、協働し実践する' (Thinking and Collaborating from the Intersection of Art and Society).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '絵画基礎演習A' (Painting Basic Exercise A).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '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' (Re-examining the act of drawing from a modern perspective and exploring contemporary possibilities through practice).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '絵画基礎演習B' (Painting Basic Exercise B).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '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' (Re-examining the act of drawing from a modern perspective and exploring contemporary possibilities through practice).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '彫刻基礎演習A' (Sculpture Basic Exercise A).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '張り子で置物を制作する' (Making a hanging figure sculpture).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '彫刻基礎演習B' (Sculpture Basic Exercise B).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '張り子で置物を制作する' (Making a hanging figure sculpture).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '彫刻基礎演習C' (Sculpture Basic Exercise C).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '彫刻・立体造形による表現の可能性を探る' (Exploring the possibilities of expression through sculpture and three-dimensional造型).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'デザイン基礎演習A' (Design Basic Exercise A).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '生活や社会に楽しさや優しさをもたらすデザイン教育' (Design education that brings joy and kindness to life and society).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for 'デザイン基礎演習B' (Design Basic Exercise B).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '生活や社会に楽しさや優しさをもたらすデザイン教育' (Design education that brings joy and kindness to life and society).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎I' (Textile Design Basic I).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)古代の染・絞織 (織)織の基本-基本編' (Dyeing and Weaving Basics: Ancient Dyeing and Shime-ori Weaving).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎II' (Textile Design Basic II).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)植物染料研究 (織)織の基本-オフルーム・フェル' (Dyeing and Weaving Basics: Plant Dye Research).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎III' (Textile Design Basic III).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)古代の染・絞織 (織)織の基本-組織' (Dyeing and Weaving Basics: Ancient Dyeing and Shime-ori Weaving).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎IV' (Textile Design Basic IV).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)古代の染・絞織 (織)織の基本-基本編' (Dyeing and Weaving Basics: Ancient Dyeing and Shime-ori Weaving).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎V' (Textile Design Basic V).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)古代の染・絞織 (織)織の基本-基本編' (Dyeing and Weaving Basics: Ancient Dyeing and Shime-ori Weaving).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎VI' (Textile Design Basic VI).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)古代の染・絞織 (織)織の基本-基本編' (Dyeing and Weaving Basics: Ancient Dyeing and Shime-ori Weaving).

Table with 2 columns: 科目名 (Subject Name), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染織テキスタイル基礎VII' (Textile Design Basic VII).

Table with 2 columns: テーマ (Theme), 到達目標 (Learning Objectives). Rows describe the goals for '染基礎・織基礎 (染)古代の染・絞織 (織)織の基本-基本編' (Dyeing and Weaving Basics: Ancient Dyeing and Shime-ori Weaving).

マテリアル・リサーチC	必修	1	演習	2	後期		○		◎						【複合的素材研究】 【一年生合同授業】 作品作りにか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。		
染織テキスタイル基礎VII	選択	1	演習	2	後期					◎	○				染基礎・織基礎1 (染)古代の染-属織 (織)織の基本-組織	(染)正倉院に見られる古代の技法である三織のうち「属織」を学ぶ。 (織)織の基本である「組織織」を学び、経糸と緯糸でできる構造を深める。	(染)ロウの長所短所を知り、今後の制作に活用できるようになる。 (織)経糸と緯糸の関係でさまざまな織物ができていることを理解できるようになる。	
キャリア基礎演習	必修	1	演習	2	前期				◎	◎					就学素養・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できるのかを、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ザイン、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。	今後の人生について能動的、主体的に考えられるようになる。	
染織テキスタイル基礎VIII	選択	1	演習	2	後期			◎	○						造形基礎・キャリア基礎	スケッチ・描写・色彩などの造形の基礎力を鍛える。 特別講義を聴講したり見学を行い、レポートをまとめる文章力を育成する。	造形力のアップを自覚できる。 特別講義を聴講し自分の人生について、具体的に考えられるようになる。 淀みなく文章が書け、言いたいことを的確に伝えられるようになる。	
染織テキスタイル演習I	選必修 (コース必修)	2	演習	2	前期						◎	○			染基礎・織基礎2 (染)中世の染-型染 (織)織の応用-綴	(染)「型染」という中世より続く技法を習得する。伝統の技法でありながら、その合理性は現在でも評価され多用されている理由について理解する。 (織)「綴」技法の習得を通じて、西陣織についても知り、絵画的な織表現への理解を深める。	(染)型染が現代においてどのように可能性のある技法であるかを知ることができる。 (織)絵画的な織表現の特徴を理解できるようになる。	
染織テキスタイル演習II	選必修 (コース必修)	2	演習	2	前期							◎	○		染基礎・織基礎2 (染)中世の染-友禪 (織)織の応用-絹織	(染)近代の「友禪」を理解し、その中でも「紅型」という多色技法を習得する。 (織)「絹織」を通じて、細い糸の扱いや絹の染色法を習得する。	(染)単色から多色へと移行するための技術的創意や時代背景を理解できるようになる。 (織)絹というデリケートな素材の扱いに慣れ、理解できるようになる。	
染織テキスタイル演習III	選択	2	演習	2	前期							◎	○		染基礎・織基礎2 (染)現代の染-スクリーンプリント・デジタルプリント (織)織の応用-緋	(染)現代の「プリント」や「デジタル表現」の工程と、デジタルデータの作成も学ぶ。 (織)「緋」の全工程の習得を通じて、緋特有の柄の作り方について学ぶ。	(染)染めの技術は、時代とともにどのように移行しているかを理解できるようになる。 (織)織物の中にみられる意匠と、緋という工程に見られる工夫について理解できるようになる。	
染織テキスタイル演習IV	選択	2	演習	2	前期				◎	◎					PC基礎・キャリア基礎	PCスキルの向上を目指し、フォトショップ・イラストレータを習得する。 コンペ・展覧会にも挑戦してみる。	フォトショップや、イラストレータが十分に使えるようになる。 展覧会やコンペにも挑戦することで、今後の活動に自信が持てるようになる。	
染織テキスタイル演習V	選必修 (コース必修)	2	演習	2	後期							◎	○		染基礎・織基礎2 (染)中世の染-型染 (織)織の応用-綴	(染)「型染」という中世より続く技法を習得する。伝統の技法でありながら、その合理性は現在でも評価され多用されている理由について理解する。 (織)「綴」技法の習得を通じて、西陣織についても知り、絵画的な織表現への理解を深める。	(染)型染が現代においてどのように可能性のある技法であるかを知ることができる。 (織)絵画的な織表現の特徴を理解できるようになる。	
染織テキスタイル演習VI	選必修 (コース必修)	2	演習	2	後期							◎	○		染基礎・織基礎2 (染)中世の染-友禪 (織)織の応用-絹織	(染)近代の「友禪」を理解し、その中でも「紅型」という多色技法を習得する。 (織)「絹織」を通じて、細い糸の扱いや絹の染色法を習得する。	(染)単色から多色へと移行するための技術的創意や時代背景を理解できるようになる。 (織)絹というデリケートな素材の扱いに慣れ、理解できるようになる。	
染織テキスタイル演習VII	選択	2	演習	2	後期								◎	○	染基礎・織基礎2 (染)現代の染-スクリーンプリント・デジタルプリント (織)織の応用-緋	(染)現代の「プリント」や「デジタル表現」の工程と、デジタルデータの作成も学ぶ。 (織)「緋」の全工程の習得を通じて、緋特有の柄の作り方について学ぶ。	(染)染めの技術は、時代とともにどのように移行しているかを理解できるようになる。 (織)織物の中にみられる意匠と、緋という工程に見られる工夫について理解できるようになる。	
染織テキスタイル演習VIII	選択	2	演習	2	後期				◎	◎	○				ポートフォリオ基礎・キャリア基礎	デザイン・色彩などで造形スキルの強化。 特別講義・見学などでテキスタイル業界への知見を増やす。 PCでポートフォリオ制作の基本を学ぶ	キャリアについて考えられるようになり、その努力を今後、自身で継続していけるようになる。	
染織テキスタイル表現I	選必修	3	演習	2	前期				◎	○					プロダクト演習(商品企画)	主に「商品開発」について学ぶ。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等) ※社会連携による実践的授業	企業・会社との産学共同授業。プロダクトを生産することについて、その制約を理解しながら、商品企画し成果物を目指す。工場への発注方法や、社会参加する力を養うことができる。	
染織テキスタイル表現II	選必修	3	演習	2	前期				◎	○					プロダクト演習(量産デザイン)	主に「量産」について学ぶ。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プロジェクト等) ※社会連携による実践的授業	量産し、販売するとはどういうことか、どのような努力をし、どのような成果を上げることができるか。社会に商品を送り出すことを自覚し、プロダクトに関する知識を深めることができる。	
染織テキスタイル表現III	選必修	3	演習	2	前期				◎	○					テキスタイル研究	基礎技術が身についた3年次に、更なる染織の知識を修得し、未来につなげるため、「染織材料学・染色学」「産地研究」「作家研究」「興味リサーチ」を行う。	染織における高度な材料、技法、知識を確実に身につけることができるようになる。興味リサーチを通じて、自身の興味の方向性を自覚し、制作へと繋げることができるようになる。	
染織テキスタイル表現V	選必修	3	演習	2	後期							◎			プランと試作	初めての自主制作として何をどのように作るべきか、順を追って進行する。アイデア、テーマ設定、プランニング、材料決定、購入、試作を行う。この一連の過程をボードやサンプル展示でプレゼン発表する。	クラス全員の前で発表をすることで、制作に対する客観性を得ることができるようになる。	
染織テキスタイル表現VI	選必修	3	演習	2	後期								○	◎	テーマ制作1	前課題で発表し、決まったテーマに基づいて、実際に第1回目の作品制作に入る。作品完成までを必須とする。	実制作の時間の中で、自主制作のしんどさと面白さがわかるようになる。合評会を経て、振り返り、さらなる客観的な視点の必要性に気づくことができる。	
染織テキスタイル表現VII	選必修	3	演習	2	後期									○	◎	テーマ制作2	前課題での学びを生かしつつ、第2回目の自主制作をする。進級に関わる重要な課題となる。	制作の目的、コンセプトが前作品より、より明確になり、ブラッシュアップしていることを実感できるようになる。
染織テキスタイル表現IX	選択	4	演習	2	前期			○		○			◎		コンセプトメイキング	思いどおりの成果をえるために、まずは徹底的に考え文章にする。 制作において必要なりサーチ・ステイメント作成などコンセプトメイキングを行う。	プレゼン発表を通じて、今後の制作の方向性が正しいかどうかを自覚できるようになる。	
染織テキスタイル表現X	選択	4	演習	2	前期				○					◎	試作・プレ卒制	卒業制作の導入として、様々な先行研究について学び、ゼミごとにミーティングを繰り返す。試作を重ね、今後の制作方針を確かなものにする。	ぼんやりと無自覚にものをつくることをやめ、表現の目的と客観性を獲得できるようになる。	
染織テキスタイル表現XII	選択	4	演習	2	後期				◎	○			○		進路指導・制作指導	卒業制作のプランを固め、制作を進める。ゼミ教員と十分にミーティングを持ち、完成度を高める。	時間配分、制作内容ともに後悔のない時間を持つことができる。	
卒業研究・制作C	必修	4	演習	4	後期			◎	○					◎	卒業制作仕上げ(ゼミ指導)	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。	