

【1-b】 創造学習センター カリキュラムマップ

人材育成目標 (学科)	
京都造形芸術大学の建学の精神である「芸術立国」を実現すべく、創造学習センターは次の2点をその教育の目標とする。 1. 本学の全学年の学生を対象として、芸術活動の根源となる、基礎学力を含む知的社会的な能力、幅広い視野と教養に裏付けされた〈創造力〉を涵養すること。 2. 深い思索力と品格を合わせもつ〈人間力〉豊かな卒業生を社会へと送り出すこと。	

創造力				人間力			
世界や社会の状況を広く深く観察し、ねばり強く問いかけを発していることができる。	問題や課題から仮説や課題を発見し、論理的に分析、考察、整理、統合することができる。	思考力をもとに問題や課題をさまざまな視点から見直し、真実に現代に必要とされる価値を見出す、あるいは作り出すことができる。	言語における表現はもろろんのこと、多様な手段での表現を構想し、的確に発信することができる。	人間関係のネットワークの中で、多様な課題を解決すべく、適切なコミュニケーションのための布石を打つことができる。	創造的なプロセスを、そこからのフィードバックを検証しながら、結果が出るまで冷静にかつねばり強く完遂することができる。	他者と協働し、適切な関係を築くことによって自己の可能性を十分に発揮することができる。	

科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	創造力				人間力							
		1	2	3	4	必修	選択				探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力					
クリエイティブワークショップ I	演習	1						前期	3	正解のない問いに挑む：考え方を考え、つくり方をつくる ワークショップテーマ 考える (思索、ことば、構想) 知る (知識、生活、コミュニケーション) つくる (造形、空間、観察) 感じる (感性、身体、体感)	課題に対し見方、思考、方法を自ら導き出し、答えを探し出す姿勢を獲得することができる 未知なるもの、何事にも一歩を踏み出す主体的な学習態度を獲得できる 体験からの気づきを言語で表現し、事実や考えを伝える事ができる	20	60	40	120	0	0	0	0	0	40	120
クリエイティブワークショップ II	演習	1						夏期集中	5	京造ねぶたを創造する	お互いを認め目標を共感し人的ネットワークを築けることができる 主体的に集団の中で個人の役割と行動の意義を見つけることができる	0	0	0	0	50	250	50	250	0	0	
ことばとコミュニケーション	講義	1						前期	2	ことばのワークショップ	準備をして人前でプレゼンテーションができるようになること、しっかりと書き言葉でレポートが作成できるようになること。	0	0	0	0	0	50	100	50	100		
日本語基礎 I	講義	1	2	3	4			前期	2	大学生活に必要な日本語 (基礎編)	大学の講義などにおける書くことを中心とした活動ができるようになる。	0	0	0	0	40	80	40	80	20	40	
日本語基礎 II	講義	1	2	3	4			後期	2	大学生活に必要な日本語 (応用編)	大学の講義などにおける話すことを中心とした活動ができるようになる。	0	0	0	0	40	80	40	80	20	40	
日本語中級 I	講義		2	3	4			前期	2	他者に伝えるためのコミュニケーション (基礎編)	様々な事象や心情、思考などを言語化し、他者に的確に伝える力を培う。毎回、授業内に出される課題について、ペアやグループで説明しあったり、意見を交わしたりする。その際、適切な言語表現や機能を確認し、より高度で自然な日本語表現が使えるようになることを目指す。この授業では、スピーキングを主とする。また、日本での就職の採用テストとして使用されること多い「SPI2 (言語問題)」の演習も行い、小テストを実施する。	様々な事象や心情、思考が正確に言語化でき、他者に的確に伝えられるようになること。また、正確に理解できるようになること。日本語で話すことに臆することなく、自信を持って話せるようになること。	0	0	0	0	30	60	30	60	40	80
日本語中級 II	講義		2	3	4			後期	2	他者に伝えるためのコミュニケーション (就職活動編)	就職活動に必要な知識やスキルがわかるようになること。自分の思考を明確にし、文章化できるようになること。また、他者に的確に伝えられ、他者の話が正確に理解できるようになること。日本語で話すことに臆することなく、自信を持って話せるようになること。	0	0	0	0	30	60	30	60	40	80	
リーディングスキル	講義	1	2	3	4			夏期集中	2	日本語の文章を読む	情勢化社会にあって、自分を発信する前提として、まず他者の書いた文章を読むことが必要になります。読めなければ何も始まりません。ここでは、大学生活ならびに将来の社会生活に必要な日本語読解能力を培います。そして読み取った内容を明確して、話す、書くなどのアウトプットに生かしていきます。いわゆる高校までの国語で学ぶような文学作品の解釈は行いません。	時事的文章、論説的文章、説明的文章などの要点を、早く、確実に把握することができるようになること。	50	100	0	0	0	0	50	100	0	0
日本語論述基礎	講義		2	3	4			前期	2	レポートや卒業論文を書くための日本語表現を学ぶ	レポートや卒業論文を書く時には、メールやSNSの文章とは違い、客観的に相手を説得できる論述文のスタイルが求められます。どのように考え、どう組み立てたらレポートや論文が書けるのか、実践も交えながら一緒に考えていきましょう。	論理的・客観的なものの見方を養い、レポート・論文にふさわしい文章を書けるようになる。	0	20	40	20	40	20	40	40	80	0
日本語表現基礎	講義		2	3	4			後期	2	新しいアートの言葉による表現	新しいアートの言葉による表現にどのように迫れるでしょうか？この講義では今後は作品制作による表現だけでなく同等に言葉やプログラムで表現することが必須と考え、その可能性を模索したいと思います。例えば現代美術・メディアアートの次世代であるバイオアートでは生命と環境の生理・生態から有機的・無機的なデジタルな表象・表現に向かうために生命科学から科学全般、言葉と表現、さらには現代思想や人類学の成果をもとに芸術の理論と作品制作などの実践に繋がる必要があるでしょう。さまざまな書物を各自で読み進めてゆきます。そして、ときにレポートや口頭発表してもらいます。	短期間でたくさんの本を読んで作品制作と言葉と表現に生かします。	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0
英会話 I	講義	1	2	3	4			前期後期	2	旅行英語	旅行英語や日常英会話に必要な単語や表現を学びます。相手を理解し自分を表現できる基本的な英語コミュニケーション力を身につけます。ペアワークを中心に、画像や映像も使って、楽しみながら基礎的な英語コミュニケーション力を磨きましょう。日本人とネイティブの先生です。	現在の英語能力のレベルと関係なく「苦手意識」を打ち破り、自分の強みと弱みを把握した上で英語を扱う自信を持つ。大学生活に必要な言語運用能力とコミュニケーションの基礎を身につけること。	0	0	0	0	0	0	50	100	50	100
英会話 II	講義	1	2	3	4			前期後期	2	アートを英語で話す	英語学習ビデオを中心に、デザインからアートまでさまざまな芸術作品を楽しみながら、キャプションやコンセプトなど作品を紹介する英語を身につける。	芸術を英語で話せるようになる。その分野のキーワードを理解し、プレゼンテーションで伝えるようになる。	0	0	0	0	0	0	50	100	50	100
英会話 III	講義	1	2	3	4			前期後期	2	英語で触れ合うアート・デザインの世界	急速にグローバル化し、つながる社会で生かすことのできる、実用的なコミュニケーション力を身につけることを目指し、専門学科での学びと成果を英語で発信し、対話します。好奇心を持ち積極的に英語での資料検索、海外または国際的な芸術活動を調べ、応募するトレーニングを行います。	「英和・和英辞書など」を使いこなし、自分の制作活動に自分のペースとやり方で英語を活用できるようになる。	0	0	0	0	0	0	50	100	50	100
Academic English	講義	1	2	3	4			前期後期	2	海外留学準備	海外留学および英語学習に必要な下記項目の実践を通じた学習を行います。授業内容は基本的に交換留学の為の内容です。 ・留学志望動機書 (Letter of Motivation) の作成 (日・英) ・留学ポートフォリオ (Portfolio) の作成 ・日本語・英語による面接対策 ・英語能力4技能の実践学習 ・英語プレゼン方法	海外留学に要する書類作成や自己表現を通して、自分の過去・現在・未来や身の回りの環境に対する理解を深め、異文化の状況下で自己を表現できる英語を身につける。	0	0	0	0	0	0	50	100	50	100

科目名	授業種別	履修学年・学期					単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力		
		1	2	3	4	前期 後期	必修	選択												
Academic EnglishII	講義	1	2	3	4	前期 後期	2	Discussion and Writing	This course will prepare students to study abroad, as well as build on their skills after returning from abroad. This is an advanced-level class to improve discussion skills and academic writing. We will discuss art and culture, politics, and religion. Classes will also involve reading, discussion, and group work. ※この授業は英語で行い、英語能力中級以上が必要。	The goal of this course is to prepare students to study abroad. Students should be able to talk about their works and participate in discussion.	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア英語基礎	講義	1	2	3	4	前期 後期	2	就職や社会で役立つ英語基礎	国際化が加速する中、ビジネスでの共通語として英語力を持つ人材が求められており在学中に留学する学生が増えている。また就職試験でもTOEICのスコアを重視する企業が増加している。本授業では基礎レベルを習得できるよう、英語を楽しめる環境をつくる。	本授業が設定する英語の基礎レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア英語応用	講義		2	3	4	未定	2	就職や社会で役立つ英語応用	基礎レベルがあることを前提に、応用レベルを習得していく。TOEICのスコアアップもしていける内容。	本授業が設定する英語の応用レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア英語実践	講義		2	3	4	未定	2	就職や社会で役立つ英語実践	基礎・応用レベルがあることを前提に、実践レベルを習得する。本授業では、TOEICのスコアを社会で通用するレベルまで獲得できる環境をつくる。	本授業が設定する英語の実践レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア国語基礎	講義	1	2	3	4	前期 後期	2	大学生に必要な国語基礎	大学での学修ならびにキャリアデザインに必要な国語力の基礎を身につける。基礎では、特にリーディング・読解力に注力し、読んでも理解する力を「聞く・話す・書く」ことで習得する。対話やグループワークも取り入れ、大学入学前まで国語に苦手意識を持っている学生も、楽しんで取り組めるよう授業を進める。	本授業が設定する国語の基礎レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア国語応用	講義		2	3	4	未定	2	大学生に必要な国語応用	国語の基礎ができたレベルを前提に、応用レベルを習得する。長文を「読む・書く」ことにチャレンジし、必要な国語力を獲得することを目指す。	本授業が設定する国語の応用レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア国語実践	講義		2	3	4	前期	2	大学生に必要な国語実践	国語の基礎・応用ができたレベルを前提に、実践力を磨く。社会に出たときに必要とされ、就職試験で課されるSPIのレベルにも対応。	本授業が設定する国語の実践レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
キャリア数学基礎	講義	1	2	3	4	前期 後期	2	大学生に必要な数学基礎	大学での学修ならびにキャリアデザインに必要な数学力の基礎を身につける。計算力はもちろんだが、大学での授業、実生活、社会に出たときに使える「実用性の高い数学」を学ぶ。これまで算数・数学に苦手意識のあった人こそ受けたい授業。	本授業が設定する数学の基礎レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	30	60	20	40	0	50	100	50	0	
キャリア数学応用	講義		2	3	4	未定	2	大学生に必要な数学応用	基礎レベルがあることを前提に、数学の応用レベルを習得していく。基礎よりも難易度が高い問題にチャレンジしていく。	本授業が設定する数学の応用レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	30	60	20	40	0	50	100	50	0	
キャリア数学実践	講義		2	3	4	未定	2	大学生に必要な数学実践	数学の基礎・応用ができるレベルを前提に、実践力を鍛える。社会で求められるレベル、たとえば就職試験のSPI試験にも対応し、実践レベルを習得する。	本授業が設定する数学の実践レベル到達。試験で確認し、到達しない場合は不可とする。	30	60	20	40	0	50	100	50	0	
キャリアデザイン基礎	講義	1				後期	2	理想の学生生活・将来設計（進路）をつくる	大学入学からマンデー・ねぶたを振り返りながら、半年が過ぎた今、これからの大学生活をいかにつくるかをテーマに、対話し、問いを重ね、修正し、実践してゆく授業。その対話のなかで感じる異同の中から、自分のなかにあるエンジンを発見してゆく。そのため講師による講義と学生同士のワークショップを組み合わせた「創る授業」。	理想的な学生生活づくりにむけて、自ら授業のゴール（到達目標）を描き、それに到達してゆくことが目標。初回の授業で目標の立て方を講義する。	0	0	0	0	0	50	100	0	50	100
キャリアデザイン探究	講義			3	4	未定	2	さまざまな選択視の中から卒業後の進路を探索する	就職、大学院進学、留学、フリーランスなど様々な選択視がある。この授業ではこれまでの自身の活動を振り返り、大学卒業後、社会でどのように生きていくのかについて情報を得て、具体的に考え、進路を決定する。	就職・大学院進学・留学・フリーランス等から自身の進路を決定し、希望を叶えるための具体的な行動計画を仕上げる。	0	0	0	0	0	50	100	0	50	100
就職対策 I	講義		2	3	4	未定	2	就活ウォーミングアップ！～コミュニケーション能力を高めよう～	この授業では、職業興味を中心とした「自己理解」、世の中にどのような職業が存在するのか視野を広げるための「職業理解」、そして最近ニュースでも取り上げられることの多い労働問題を理解する上で必要な「ワークルールの知識」を題材に、それぞれを知識として身につけて共に、受講者相互の「話し合い」や「グループワーク」を通して、「コミュニケーション能力」を高めるための素養の育成を目指す。「個人ワークとグループでの話し合い」が毎回の授業の相当部分を締めることを理解の上、登録して下さい。15回の授業を通して、人と直接対話する機会を可能な限り持つことにより、「聴く力」・「話す力」・「読む力」の涵養に努め、就職活動に向けたウォーミングアップを進めます。	自己理解・職業理解の知識は将来の職業選択場面において、ワークルールに関する知識はアルバイトも含めた自分自身の労働環境を考える必要が生じた場面において、具体的に活用できるレベルで自分のものになることが到達目標です。	0	20	40	0	0	30	60	0	50	100
就職対策 I I	講義			3	4	未定	2	「なりたい自分！」の実現に向けたインターンシップの活用法	この授業では、多くの先輩や社会人にふれながら、自らが描くキャリアデザインを実現化させるための、インターンシップの活用方法を学びます	インターンシップを通して自己のキャリアデザインをより明確化し、自己実現に向けて、自発的に行動すること	50	100	0	0	0	50	100	0	0	
就職対策 I I I	講義			3	4	未定	2	就職試験総合対策	企業の採用活動解禁日までの半年間で就職活動に対する知識・スキルを身につける。自己分析や業界・企業研究などを行い、応募書類作成や面接練習などの実践的な演習も実施する。また、ミニディスカッションを行い、面接に必要なコミュニケーション力の向上を図る。	・グループディスカッションを通じて自分の考えをアウトプットする力をつける ・ビジネスマナーの実践や面接練習を通して対人コミュニケーション力を向上させる ・自分の強みを理解し具体例を交えて300字以内で説明することができる ・自己理解や企業研究を通して、就職活動開始時期までに具体的な行動を定めることができる	0	20	40	0	30	60	0	50	100	0
デッサン基礎演習	演習	1	2	3	4	前期 後期	2	見る力を鍛える：自然と人間を描く	どのような表現領域であれ、本格的に携わろうとすれば、見ることを鍛えることから逃げてはいけません。見ることを鍛えるための最短の方法は、モノを見て、見えているように描くことです。描くことを通じて、見ることを対象化するのです。それをここでいうデッサンと言っています。描いた結果ではなく、いかに対象のかたちに通じることができるか、探求のプロセスが重要です。描く過程での見方（観察）から捉え方（理解）を多様なモチーフで反復することで持続的なデッサンの向上を目指します。	見かけ上の形（例えば、円はたびたび見かけ上では、正楕円になりますが、その見かけ上の正楕円の形）がしっかり描けるようになること。モノとモノとの「関係」に意識を向けて描けるようになること。丁寧な見る力としての探求力と持続的な描く力を獲得できること。	50	100	0	0	0	50	100	0	0	
デッサン上級演習	演習		2	3	4	未定	2	身体の機構と形態を知る、描く	絵画・彫刻等ファインアートのみならず、デザイン、建築、演劇、映画などの表現には人物を主題とする作品が多く見られる。男女の姿だけでなく子どもや老人がテーマとなることもあるが、デッサンの観点から身体の構造を知り、性差や年齢差など身体の差異を学び表現活動に取り組むことは、作品のクオリティを高めることになる。生体観察を通して身体を学び、身体を視る確かな眼を養うとともに、「らしさの表現」「変容表現」など身体表現の可能性を実践する。	・骨学・筋学を通して身体の構成と機構を知り、身体の内部構造を意識する観察眼を習得する。 ・身体の計測演習に取り組み、人体のプロポーションについて男女差や個体差を理解する。 ・古典作品の研究を通して絵画・彫刻作品が変容表現の手法により成立していることを学ぶ。 ・美術解剖学的知識をもとにデッサンを持続的に実践する力と、身体美を探索する力を養う。	50	100	0	0	0	50	100	0	0	
ビジネスソフト基礎	講義	1				前期 後期	2	ワープロ、表計算ソフト超入門	「パソコンの操作そのものに自信がない」というレベルの人から「ワープロや表計算ソフトはなんとなく使ってきたけどまだ良くわからない」という人までを対象に、パソコン操作の基礎からワープロと表計算ソフトの使い方を教えます。	ワープロを使ってレポートや履歴書を書いたり、表計算ソフトのデータベースや帳簿書類等を活用できるようになる。	0	30	60	40	80	0	30	60	0	
表現ソフト基礎	講義	1				前期 後期	2	デスクトップパブリッシング (DTP) 超入門	この授業は、デスクトップパブリッシングの入門者/未経験者を対象に、代表的なDTPソフト「Illustrator（イラストレーター）」と「Photoshop（フォントショップ）」を使って印刷物を制作する方法を「ゼロから」学びます。	「フォントショップ」を使って加工/編集した写真を「イラストレーター」でイラストや文字と組み合わせ、名刺、フライヤー/DM、ポर्टフォリオのような印刷物を作れるようになる。	0	30	60	40	80	0	30	60	0	
飯) ウルトラ概論	講義	1	2	3	4	後期	2	工房を活かしたクリエイションについて学ぶ	工房を仕事場とする、または仕事に活かして革新的で創造的なものづくりを行う事例を、美術作家、デザイナー、プロデューサーなど毎回異なる分野、視点から紹介し、工房の活用術、ひいては未来のものづくりを指南する。	プロフェッショナルなクリエイターのものづくりの現在を知り、工房とものづくりが近くにあるとどのようなことが起こるか、可能かということを見出しながら、大学の工房を自分の制作にどのように活かすことができるかを具体的に想定できるようにすることを目的とする。	0	0	0	0	0	50	100	0	0	
飯) ワークショップトライアル	演習	1	2	3	4	後期	2	機材を活用して何ができるかを考え実践する	学内の共通工房にある設備機材それぞれの特性を理解し、活用の仕方を開発する演習。前半は10名程度のグループで、毎回異なる機材や素材を用いた実習を行い、後半は5名程度のグループで設備機材を選択し制作を行う。	設備や機材の使い方を学ぶのではなく、その特性を活かして何ができるかという視点から、開発、応用の思考を鍛え、機材を制作に活用する術を身につける。	0	0	0	0	0	50	100	0	0	
飯) ウルトラアートストラテジーI	演習		2	3	4	前期	2	「批評」と「マーケット」の2つの価値軸でダイナミックに動くコンテンツポラリーアートワールドでいかに有効な「作品」を「キュレーション」が行えるか。それを実践的に身につける特別（ウルトラ）ゼミ。	座学と演習の2本立て授業。アートの思考法、アートシーン分析、セオリー、コンテキスト、プレゼンテーションなど、コンテンツポラリーアートにとって必須項目を徹底的に教えます。また、10月予定の展覧会プランやプロジェクト構想、ポर्टフォリオ制作などの演習も、実践的に行う。	アート制作の者は、実際に作品制作までに行い、展覧会やグループショーを行う。キュレーションの者は展覧会実施やプロジェクト運営を到達目標とする。	0	0	50	100	0	50	100	0	0	

科目名	授業種別	履修学年・学期					単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力			
							必修	選択													
版) ウルトラアートストラテジーI	演習		2	3	4	後期	2		「批評」と「マーケット」の2つの価値軸でダイナミックに動くコンテンツポラリアートワールドでいかに有効な「作品」そして「キュレーション」が行えるか。それを実践的に身につける特訓(ウルトラ)ゼミ。	座学と演習の2本立て授業。アートの思考法、アートシーン分析、セオリー、コンテキスト、プレゼンテーションなど、コンテンツポラリアートにとって必須項目を徹底的に教える。また、10月予定の展覧会プランやプロジェクト構想、ポートフォリオ制作などの演習も、実践的に行う。	アート制作の者は、実際に作品制作まで行い、展覧会やグループショーを行う。キュレーションの者は展覧会実施やプロジェクト運営を到達目標とする。	0	0	50	100	0	50	100	0	0	
プロジェクト探究I	演習		2	3	4	未定	2		リアルワークの深みを知り、「仕事をやりぬく知恵」を身につける	リアルワーク・プロジェクトでは芸術と社会の関係を実践的な仕事の中で学び、人とともにはたらくために必要な社会基礎力を身につけることを目的としている。この授業では実践現場から歩みだした視点からデザイン思考やグループ・コミュニケーションなど様々な課題解決に共通して有効な考え方や行動を学ぶ。さらに、それらを実践現場ですぐに活用することで自分なりの「仕事をやりぬく知恵」を身につけることを目指す。	それぞれのリアルワーク・プロジェクトの実践現場で起きる課題を正確に把握し、その解決に有効な手段を選択し、実行することができる。その結果、取り組んでいる仕事を高いレベルで達成することができるようになる。	25	50	25	50	0	25	50	0	25	50
プロジェクト探究II	演習		2	3	4	未定	2	同上	同上	同上	同上	25	50	25	50	0	25	50	0	25	50
プロジェクト探究III	演習		2	3	4	未定	2	同上	同上	同上	同上	25	50	25	50	0	25	50	0	25	50
プロジェクト探究IV	演習		2	3	4	未定	2	同上	同上	同上	同上	25	50	25	50	0	25	50	0	25	50
百科学	講義	1				後期	2	京都造形芸術大学とはどのような大学なのか	各学科長(十卒業生)からそれぞれの専門分野についてレクチャーを受ける。一人一人の学生はそれを契機に試作し、自分の感想・意見をまとめて上げて行く	創作活動と教育活動を両立させている学科長(十卒業生)から専門分野や取り組みについて、個人的な体験に基づいた話を聞くことで、キャリア(進路)に対する意識を高めるとともに、創作活動に対しての前向きな姿勢を強める。また、本学在学中、卒業後に「京都造形芸術大学とはどのような大学なのか」と言われた時に自信を持って語れる言葉と知識を獲得する	100	200	0	0	0	0	0	0	0		
自然と芸術	講義	1	2	3	4	後期	2	天地球、すなわち宇宙、地球、生物に関する基本的な知識を学び、それを基に芸術が平和に貢献する可能性を追求する。	本学の芸術立国に碑にある基本理念を学ぶために、宇宙の歴史、地球の歴史と活動、生物の発生と進化の行動を講義する。日本列島の自然の基本は、地震と噴火と津波である。日本列島は中緯度にあり、世界で最も古い海底を持つ太平洋と、世界で最も若い海底の日本海に囲まれている。それによって四季折々の自然の変化が豊かであり、世界に類を見ない豊かな生物多様性が見られる。その日本列島を理解することを通じて、地球の歴史、太陽系のこと、宇宙のことを学ぶ。さらに、芸術が世界の平和に貢献する可能性について、さまざまな視点から考えるための基本的な知識を学ぶ。	宇宙、地球、生命の理解を基に、それらの知識を芸術活動に活かそうという意識を持つ。観察の現場に自分の目を置きながら、自然への理解を深めるよう工夫する。それを基礎として、芸術家としての創作活動において、自然を超える作品を生み出すことを期待する。	30	60	20	40	20	40	30	60	0	0	0
芸術史I	講義	1	2	3	4	前期後期	2	西洋美術史の2本の軸	西洋の芸術史を理解する上で大事なことは、「軸が2本ある」ということです。発祥の順に挙げると、ひとつは「古典文化」であり、もうひとつは「キリスト教文化」です。15世紀のルネサンス以降、両者は絡み合っており、いっそう豊かな文化を創り出しました。授業では、古代ギリシアから19世紀初頭までの西洋の造形芸術史をほぼ時代順に概観していきます。絵画や彫刻を、それらが置かれている建築や都市の空間との関係を含めて考察していきます。また、それぞれの作品が誕生した社会や歴史、美術家同士の関係、美術家と委嘱者との関係、絵画化された主題は何か、なども視野に含めて検討していきます。過去に作られた作品がもっている現代的な意味は何か、ということも考えていきたいと思います。学生諸君の制作や研究のためのヒント、欧米諸国への旅行を十分に楽しむためのヒントもきっと見つかるでしょう。	西洋の各時代、各様式の基礎的な特徴を把握し、その造形理念を理解するとともに、19世紀初頭までの西洋美術史の軸となってきた事象を理解する。自身の制作や研究のためのヒント、欧米諸国への旅行に際してのヒントを得る。	0	50	100	0	0	0	50	100	0	0	
芸術史II	講義	1	2	3	4	前期後期	2	19世紀から現代までの芸術の変遷を考える	19世紀半ばから20世紀までの欧米における芸術史を概観します。芸術における「近代」とは何を意味しているのでしょうか。何をもちいて「近代」と呼ぶのでしょうか。それは「現代」とどのように結びついているのでしょうか。作品を見ながら、この時代のさまざまな「主義」・「主張」を考察していきます。作品が誕生した歴史的・文化的背景の理解も深めていきましょう。学生諸君の制作や研究のためのヒント、欧米諸国への旅行を十分に楽しむためのヒントも見つかるでしょう。	19世紀半ばから20世紀までの芸術の変遷を理解し、各時代のアートシーンにおける基礎的な特徴を把握する。自身の制作や研究のためのヒント、欧米諸国への旅行に際してのヒントを得る。	0	50	100	0	0	0	50	100	0	0	
芸術史III	講義	1	2	3	4	前期	2	前近代における日本を中心とした工芸美術、工芸デザインの動向と現代工芸の特色と動向	豊かな精神文化のもとで生活に彩りを与えてきた東洋、日本の工芸作品、工芸デザインについて考えます。奈良・平安時代から江戸時代の重要な日本文化の動向と、工芸美術の特色を紹介します。	創造的創作活動にも通じる要素であるが、未来へのヒントはすでに過去・現在のなか存在していることを理解すること。知ることは可能性の領域を広げます。	50	100	50	100	0	0	0	0	0		
芸術史IV	講義	1	2	3	4	後期	2	近代における日本を中心とした工芸美術、装飾デザインの動向と現代工芸の諸相	豊かな精神文化のもとで生活に彩りを与えてきた日本の工芸文化と工芸美術・デザインについて考えます。授業では絵画の動向などにも目配りをして、欧米の芸術観と直面した明治時代以後の近代工芸の動向と多様な現代の工芸状況を紹介します。	創造的創作活動にも通じる要素であるが、未来へのヒントはすでに過去・現在のなか存在していることを理解すること。知ることは可能性の領域を広げます。	50	100	50	100	0	0	0	0	0		
日本国憲法	講義	1	2	3	4	前期後期	2	この国のカタチを決めるのは誰なのか 憲法原理から社会を捉える	憲法とはどのような法律なのでしょう。そして、何を決めているのでしょうか。集団的自衛権、同性婚の是非、社会は流動化し多様化しています。そのような社会の変化に伴い、憲法そのものの存在意義が問われています。憲法はどのような価値を守るべき価値として定めているのでしょうか。本講義では、現実に起きている問題を意識しながら、日本国憲法の発するメッセージについて考えていきます。	1. 憲法とはどのような法であるかを理解する。 2. 現在の日本社会のありようを考えながら、「法的な思考」を身につける。	50	100	50	100	0	0	0	0	0		
人権教育	講義	1	2	3	4	前期後期	2	さまざまな人権問題を学び、その問題の解決に向けて考えること	この授業では、さまざまな映像を見ながら、現代社会でみられる人権問題の多様性に関して学ぶことを目的とする。学校における人権、女性と人権、LGBTと人権、戦争と人権、災害問題と人権などにおいて、人々がその問題を抱えてどのように生活して暮らしているか具体的に映像を交えながら講義する。	人権問題の多様性と共通性を学び、解決に向けて自分の視点から考えることが可能になること。	0	50	100	0	50	100	0	0	0		
政治学	講義	1	2	3	4	夏期集中	2	現代の政治を知る	選挙権が18歳に引き下げられ、政治に関する学生・生徒の動きも報道されるようになったけれど、政治を身近に考える機会はそんなにない。そんなあなた、一緒に今の政治を考えてみませんか。この講義では、映画に描かれる政治の姿を通してイメージをつかみ、政治学的なもの見方・考え方を講義によって理解しながら、現実の政治の動向や事情を概観し、自ら考えていきます。	・政治の描かれ方を通して基本的なしくみを理解すること ・政治学的なもの見方を修得すること・政治情勢や地域課題を自ら捉えられるようになること	30	60	40	80	0	0	20	40	10	20	
社会学	講義	1	2	3	4	前期後期	2	コミュニケーションの社会学	日常生活で、私たちがどのように生きてどのように人々とコミュニケーションをとっているのか、日中の行動の意味を考える。後半は個別あるいはグループでの調査によるプレゼンテーションをおこなう。これらをもとに、国内外の文化・慣習を含めたコミュニケーションの考察およびディスカッションをする。	社会における人と人とのコミュニケーションの様相をとらえる。また、それらと社会との関わりを理解できるようになること。	20	40	15	30	0	15	30	0	50	100	
社会学II	講義		2	3	4	未定	2	人間と社会	社会学の基本的視点を学び、マクロな視野と我々の身近な問題を重層的に考察する。具体的には、ネオ・リベラリズムを中心に、経済と社会というマクロな変化、就職活動とブラック企業、就職活動とうつ病の防止、現代家族の変化や、不登校などの教育問題を通じて、人間が社会の中で生きることを考察する。アートによる地域のなかでの居場所づくり等、社会とアートとの関係も考察する。リアリティをもってもらうために、各回、ドキュメントなどの映像をみながら講義をおこなう。	社会学の基本的視点を学び、社会的諸現象を理解し、レポートを作成できるようになること。	0	50	100	0	0	50	100	0	0		
民俗学	講義		2	3	4	未定	2	祭りをどう見るか	祭りについてお話をします。祭りについて一般的な認識をもっていたかのが目的です。内容を5つに分けて講義を構成しています。最初の3回はマナー部でいわば準備体操です。祭りについての固定観念や疑問を掃除しておきましょう。次の3回は、各地の神楽についてのお話です。祭りが土地の人たちにとってどのようなものであるのか、祭りにおいてどのような作法で自然や神に感謝をしたり祈願をしたりするのか、見ていただきます。次の3回は、とくに濃密な(固有な)信仰の風土をいまにのこしていると思われる3つの地方をとりあげ、それらの地方でおこなわれるお祭りについてお話します。次の3回は、祭りからは少し離れるかもしれませんが、仏教的な儀礼(身体技法)についてお話します。映像もたくさん用意しています。なかには貴重なものもあります。知らない祭りについても学んでください。	祭り(あるいは宗教的儀礼)について、一般的な認識をもっていたかこと。伝統や芸能について一言書をもつ第一歩です。	0	100	200	0	0	0	0	0			
文化史	講義		2	3	4	未定	2	アジアの文化史からみた日本文化の多様性	日本の文化をふり返れば、朝鮮半島や中国大陸の文化を積極的に吸収した飛鳥時代や奈良時代の文化から始まります。そうした日本古代の文化を学ぶとともに、その源流となった中国を中心とした東アジアの文化や、アジアに広く流布した仏教の源流であるインド・ガンダラの仏像の文化について学びます。アジアという視点から日本の文化を考察します。	アジアの諸地域の文化を幅広く学ぶことにより、「文化」というものが一国の文化のみでは成立しえないことを自覚し、アジア各地の文化や日本文化の多様性についてしっかり理解できるようになることが目標です。	0	50	100	0	0	50	100	0	0		

科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力					
						必修	選択															
美術論	講義	1	2	3	4	前期後期	2	19世紀から20世紀までの日本における西洋美術論の受容と展開	19世紀から20世紀までの日本で受容された西洋美術論に親しみ、その主旨と、そこで理想とされた美術作品を理解できるようになること。	0	50	100	0	0	50	100	0					
美術史	講義	1	2	3	4	前期後期	2	美術史の基礎	人類は有史以来、自分たちの道具や衣服を、あるいは住居や都市を、さらには自分自身の身体や環境や生命を、何らかの方法でデザインし、造形化しようと試みてきた。本講義では、造形に向けた人々の意志が交錯する場のひとつとして、古代から20世紀に至る美術をとりあげ、その概要を系統的に学ぶ。	(1) 古代から20世紀に至る美術史の流れを系統的にたどり、個々の作品を理解するための基本的な知識を認識できるようになること。 (2) 芸術をめぐる通念が時代によって変遷していくことを理解し、現代の芸術表現について考えるための立脚点を得られるようになること。	30	60	30	60	10	20	10	20	0	20	40	0
心と身体の健康科学	講義	1	2	3	4	前期	2	心と身体の健康	自分のことでありながら、疎かになりがちな健康は、病気を怪我をして初めてその重要性を感じるものです。自己管理を問われる現代社会において、身体面・精神面共に、いかにバランスのとれた健康な状態を維持できるか。学生生活を送るにあたり、あらゆる角度から健康を考え、自分で自分を守る基礎知識を学び、これからの生活に大いに役立ててもらいたいと思います。	自分自身に降りかかる身近な問題から健康を考え、自分で自分を守る知識・運動の必要性を感じ、心身の意識改革ができるようになること。	0	0	25	50	0	0	25	50	0	50	100	0
体育実技I	演習	1	2	3	4	前期後期	2	体力向上とスポーツを通してのコミュニケーション作り	自分自身の心身の状態を知り、身体活動を通じて維持、改善を図る能力を培うことを目的とする。5~6名でチームを編成し試合形式で授業を進める。チーム内ではチームワーク・気配り・心配り・助け合いを培い、授業全体の流れに対しては全員で協力できる協調性を養い、人との関わりを深めることを目的とする。	身体活動をすることでストレスの解消、ライフスタイルの改善や自分自身の能力の可能性を広げること。	0	0	0	0	0	0	30	60	50	100	20	40
体育実技II	演習	1	2	3	4	後期	1	心と身体の健康の保持増進	自分自身の身体の状態を知り、身体表現活動を積極的に改善すると同時に、さまざまな可能性を引き出すことを目標とします。身体表現活動では、レクリエーション、パドミントン、インディアン、バレーボールを実施します。	身体表現活動を通して身体の活性化をはかり、心と体の健康・自分自身の可能性を広げることを目指します。	0	0	0	0	0	30	30	50	50	20	20	
体育実技III	演習	1	2	3	4	前期後期	1	体力向上とスポーツを通してストレス解消とコミュニケーション作り	積極的な身体活動を通じて体力維持・改善を図る能力培うことを目的に授業を進めます。テニスではダブルスゲームが出来る技術習得を目標とします。フットサルは試合形式を重視しながら授業を行います。	硬式テニス、フットサルを通して、身体活動をするこですれすの解消、ライフスタイルの改善や自分自身の能力の可能性を広げること目標とする。	0	0	0	0	0	0	50	50	50	50		
デザイン論I	講義		2	3	4	未定	2	生活文化としてのデザイン	デザインを通して古代から今日までの私たちの社会と生活について学ぶ。デザインは物づくりから人生設計、社会問題解決に至るまで広く私たちの毎日に関わっている。テキストと映像資料を通して学び、デザインを意識して人類のこれからを考える。	デザインを知識として捉えるのではなく、社会と生活の問題として考え、デザインについて自分の言葉で語られるようになること。	0	50	100	50	100	0	0	0	0			
デザイン論II	講義		2	3	4	未定	2	現代アート、デザイン、さらには現代思想、社会情勢などの最新情報をゲストを招きつつ(あるいはビデオ参加で)討論してその議論から、問題の本質を議論します。	現代アート、デザインにどのように迫れるでしょうか。この講義では、最新のメディアアートとデザインの先にある、まったく新しい試み、すなわち、ここでは、これこそを現代アートとデザインと呼んで、模索したいと思えます。最新の芸術とデザインそして現代思想の成果をもとに総合芸術の理論と作品制作などの実践に繋がる「創造の秘密」に迫りたいと思います。	常に「いま」を意識し、どのような問題がアートにとって重要かを各自で明確にして、探索できるようなスキルをつけてゆきます。そして、ときにレポートや課題、口頭発表してもらいます。学内の展示などに講座として出展することもあります。	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0		
アートI	講義	1	2	3	4	前期	2	現代の社会を、美術表現を通して形成される思考によって捉える、現代美術理解。現代美術入門編です。	20世紀は美術において最も大きな変革があった時代と言われます。この授業では主に第二次世界大戦以後から現在までの美術を概観し、社会的現象に対する反映概念によって生み出される今日の表現や行為、表象について考察します。	自身に眼と感性によって理解を深め、現代美術の良き理解者であると共に、今日の美術(あるいはアート)を楽しむようになること。	50	100	50	100	0	0	0	0				
アートII	講義		2	3	4	未定	2	音・音楽を芸術史・文化史の中で考える	西洋音楽は音を合理的に体系化することで世界に広まりました。アメリカン・ポップスはもちろん、J-POPもK-POPも完全に西洋音楽に含まれます。こうした意味で無視することのできない西洋音楽の論理と歴史を古楽やクラシック音楽から現代音楽やポピュラー音楽にいたるまでざっとフォローした上で、その外側にあるもっと広い音の世界にも視野を広げ、それと芸術との関係を考えます。授業は実技は伴いませんが、視聴覚資料を多用しながら進めます。	一応、西洋・東洋の音楽史に関する一般的な知識を習得した上で、その枠を超え、音をめぐる芸術の諸相を知ることを目標とします。	40	80	60	120	0	0	0	0				
写真論	講義	1	2	3	4	後期	2	「写真」というツールを考える	美術に限ったことではなく、日常生活の中で必ずどこかで目にする“写真”。カメラ付携帯電話やデジタルカメラ、インターネットの普及によって、写真の特性や作品の意味、そして、その利用方法や表現方法は無限の広がりを見せ始めています。この授業では、そういった写真の基礎知識や技術を習得し、受講生のみならずこれから生み出していく作品に役立つ、一つのツールとなることを目指します。	写真というメディアについての基礎知識を身につけ、受講生各自の表現および研究領域を拡大できるようになること。	0	50	100	0	0	50	100	0	0			
色彩論	講義		2	3	4	未定	2	色彩を、今、ここで発生する出来事として捉えよう	世界は色彩に満ちていて私たちは色に包まれて生きていくように感じられます。しかし、その色はどこにあるのでしょうか。対象表面の物理的性質や化学的組成、対象が存在する空間の光学的環境に、光を感知する眼の生理的特質に、生理的反応を知覚し感じる心理的側面に、私たちは色彩の在処をさまざまな場所に見出す必要があるでしょう。加えて、我々の歴史的文化的背景への考察も欠かせません。その上で、色彩を実際に利用するにあたっての配色理論や色彩構成論があります。このように色彩には広く多面的なアプローチがあり、だからこそ謎や魅力が尽きないのだと言えます。このような色彩の世界の広さを踏まえ、美術に関わる色彩の見方を原初的なところから考えていきたいと思います。	自己と世界の出会いの中で、色彩をその都度(その場所、その時間でいつも新しく)発生する現象であると捉え、感じられるようになること。色彩に関する基礎知識を習得すると同時に色彩を考察するアプローチの多面性を理解し、そこから各自の研究の糸口を発見すること。	40	80	30	60	10	20	0	0	10	20	10	20
文学	講義	1	2	3	4	前期後期	2	文学入門	いくつかのテーマのもとに主として日本文学の作品を取り上げ、学生が文学作品と出会う手助けをしたい。文学は言語と切り離せないものであるため、最初の授業では、日本語の性質について、知識を整理する。続く前半の授業では、神話や説話などに典型的に見られる「類型」についていくつかを挙げ、古典と近現代文学を横断して読んでみたい。後半の授業では、「夢」「子ども」「都市」など、いくつかのテーマを設定して、テーマの内実を考へつつ、日本の近代文学を中心に作品を選んで読んでみたい。	文学作品に親しみ、それを各自の研究や制作、思索の糧とできること。	35	70	35	70	0	0	30	0	0			
心理学	講義	1	2	3	4	前期後期	2	臨床心理学と芸術療法を中心とした心理療法	この授業では、臨床心理学と心理療法を特に芸術療法を中心にテキストにそって講義する。具体的に現在非常に増加している拒・過食症等の接触障害、ひきこもり現象、青少年期のうつ病、心的外傷等の現象に関して考察する。芸術療法に関しては、具体的に映像や作品をみながらおこなっていく。	臨床心理学や芸術療法の基本的視点を学び、心理的諸現象の多様性を理解し、レポートを作成する能力の獲得。	50	100	0	0	50	100	0	0				
人文学I	講義	1	2	3	4	前期	2	宗教の成立と展開：多神教世界から見た一神教世界	「宗教」の成立と展開を歴史的に分析する。この場合の「宗教」とは「人間とは何か」を前提にした広い視野の精神文化で、歴史上の既成教団宗教だけでなく、「人間とは何か」の問いをもった人間の精神活動を含む。ポール・ゴギャンの傑作「我々はどこから来たのか 我々は何者か 我々はどこへ行くのか」という問いを考えるのがこの授業の目的である。 また、世界中で今、一神教信仰に関わっているかのような現実があちこちでおこっていて、多神教世界に住む私たちにとってなじみの薄い一神教宗教の成立とその後の展開を歴史的に検証する。	多神教的精神風土に育まれた私たちに「遠い存在」のように思われていたが、最近では「遠い存在」としては放っておけない一神教の歴史検証をおこなう。そこから、表層的情報に流されことなく、何が真実で、何が大事なことを見定める、ある意味「健全な」判断力を身につけられるようになること。	50	100	50	100	0	0	0	0				
人文学II	講義		2	3	4	未定	2	芸術哲学の基礎	「芸術とは何か」「哲学とは何か」といった基礎的な問いから出発し、最終的には現代の知の地平において芸術を考へ論ずる能力を身につけることを目指します。その過程で、哲学・美学の基本的な用語や枠組を習得し、主に西洋の哲学・美学の流れを概観するとともに、それを非西洋の視点から相対化し、現代の知の地平のなかに位置づけます。	古代から現代にいたる哲学と芸術の流れを大きくつかみ、基本的な用語と枠組を正しく理解すること、それによって芸術について(主観的にではなく)できるかぎり論理的に考へ論ずる能力を身につけることを目標とします。	40	80	60	120	0	0	0	0				
人文学III	講義		2	3	4	未定	2	社会・芸術・人間の関係	本年度の授業では、芸術社会学の視点から特に本学の理念でもある芸術と戦争・平和に関して、さまざまな媒体による作品を取り上げながら講義することを中心におこなう。人間の表現には言語にない多層の思いがあり、それらがアートにより表現される、アートでなければ表現できないものがある。戦争の記憶とアート表現もその一つであり、見るものの感情を喚起する。そのアートの力は非常に大きく、社会の変化をもたらすことが可能になる。アートと社会を結び、アートの社会的意義、アートと人間の自己表現、アートとコミュニケーションについて考える。また世界的に有名なアトリエを中心にアルブリュット作品、フランスの精神病院のアートを中心に考察する。	芸術社会学の基本的視点を学び、芸術と社会との関わりについて視野を広げ、また自らレポートを作成する能力の獲得。	50	100	0	0	50	100	0	0				

科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力		
						必修	選択												
文化論	講義	2	3	4	未定	2	日本の近現代詩を読む	テーマのもとに、日本の近現代詩を読んでみたい。文学の中でも「詩」は特別に言語とそのものと切り離すことができない性格を持っており、またほかの芸術と密接にかかわるジャンルである。西洋の文学形式を輸入することから開始された日本の近代詩は、困難な戦いと絶えざる革新の中から珠玉の作品を生み出し、今日まで至っている。この授業では、明治から昭和中期までの代表的詩人の作品を抜粋して読んでみたい。文学史・文化史の大きな流れに留意して授業を進めるが、知識を身につけるというより、まずはなるべく多くの作品にふれて詩というジャンルに親しみをもってもらうことが流れである。	・言語と文化の関連について意識的になること。・日本の近現代詩の流れのイメージをつかみ、詩というジャンルに親しみがもてること。・授業の内容を自分の関心にひきつけて主体的に理解し、自分なりのテーマが発想・構想できること。	35	70	0	35	70	0	30	60	0	
経済学	講義	2	3	4	未定	2	実社会で役に立つ経済学の視点	みなさんが生きていく社会では、様々な経済活動が行なわれており、その中で仕事・活動をしていくために、背景となる経済学の原理・原則を理解しておく必要があります。このコースは、経済学の抽象的な理論について解説をする概論ではなく、私たちが今、生きている「21世紀の日本社会」を経済学の視点から理解し、使える知識を身につけるのが目的です。	経済学の基礎用語を理解し、自然に使えるようになること 身近な社会現象を経済学的視点でとらえられるようになること	40	80	0	40	80	0	20	40		
法学	講義	1	2	3	4	前期 後期	クリエイターのための法学入門	表現の自由、知的財産、契約、クリエイターにとっては切っても切れない関係にあるこれらの権利をいかに守るか、いかに活用するか、が重要である。「法の不知はこれを許さず」というのが我が国の基本的な考え方である。であれば、基本をしっかりと学び、遺憾無く感性を発揮していただきたい。法学は暗記科目でなく、感覚を学ぶ科目である。	基本的な法的な考え方・見方ができること。作品を作る前に必要な法的手続きを踏むことができるようになること。	50	100	0	50	100	0	0	0		
社会科学	講義	2	3	4	未定	2	地球史・人類史における「現代」の意味	この講座は、私たち人類と地球の未来をデザインするためのビジョン構築を目的とする。地球は「進化の異物」をつねに生みだし、それと共生・共進化することでより高次の秩序を形成してきた。人間という未熟な知性を孕んだ地球環境をどう調和的に共進化させようか？という課題を引き受けていくし道はない。そして、それが現代において「人間とは何か？」という問いに答えるための、最も真摯なアプローチと考える。また本講義では、数億年のタイムスパンで地球史や人類史も振り返りつつ、そうした時間のランドスケープのなかで「現代」の意味を探る。この講義では未来への想像力をブロードバンド化するための本源的な視点を、大きな歴史と最先端の科学的知見に基づいて提示する。	現代という時代をマクロな視野で読み解き、未来を構想する力を養う。	50	100	0	50	100	0	0	0		
情報学	講義	2	3	4	未定	2	統計学	身近なところで入手できるデータから、基本的な数学的発想と手法を用いて、数値上のなんらかの性質や規則性あるいは不規則性を見いだします。そのような統計的手法は、実験の計画データの示す要約や解釈を行う上での根拠を提供する思考で幅広い分野で応用されています。医学（疫学）、薬学、経済学、社会学、心理学、言語学など、自然科学・社会科学・人文科学のほぼ全分野にわたる実証分析を伴う分野を例にして話を進めます。また、統計学は哲学の一科である科学哲学においても重要なひとつのトピックであることも示します。	最強の学問と言われる統計学的センスを身につけます。	30	60	0	30	60	0	0	0		
自然科学	講義	1	2	3	4	後期	素材を産み出す各種の天然資源について科学的側面と社会的側面そして芸術的展開そして職人の技術を総合的に学びましょう	制作に用いるさまざまな金属、土、ガラス、紙、布などはどのような由来を持っているのでしょうか。また、制作に不可欠な電気やガスなどのエネルギーはどこから来るのでしょうか。それらは全て天然資源に由来するものです。本授業では、まず天然資源を産み出す地球のダイナミックな動きについて、素材材料科学の観点から解説します。2番目に、各種の素材の成因と利用法について説明します。3番目に、エネルギーの成因と分布、埋蔵量と利用法について解説します。そして最後に、グローバル化した現代社会における資源開発に関わる政治的・経済的諸問題を紹介し、これからの資源/素材そして再生の有効なアプローチについて考えます。	1.さまざまな素材を産み出す天然資源は、地球物質の循環経路に紐込まれた濃集作用の産物であり、資源の枯渇は環境破壊と裏腹の関係にあることが理解できるようになる。 2.資源は地理的に偏在しているだけでなく、埋蔵量も有限であり、資源枯渇への当面の対策は「有効利用」であることが理解できるようになる。 3.発展途上国の資源開発に關して、複雑な政治的・経済的問題が介在していることを知るにより、国際社会を見る目を養うことができる。 4.各種、素材の由来と歴史、職人の技術を知ることができる。	30	60	0	30	60	0	40	80	0	0
自然科学II	講義	2	3	4	未定	2	生命、ライフスタイルにかかわるさまざまな現象をあげて議論してゆきます。つねに生命学から科学全般、生命論、さらには現代思想の成果をもとに総合芸術の理論と作品制作などの実践に繋がる「創造の秘密」に接近したいと思います。	世界には多様な生命や物質が満ち溢れ、それらが互いに呼び、私達の想像の及ばない未知な生命や情報のネットワークを形成しています。たとえばランとミツバチの知られざる世界。それらの生命と環境世界の「知性」をいかに感じてとり、知って、さらに考察して芸術や科学へと生命論において実践できるでしょうか？そして生命と環境の生理・生態から有機的・無機的なデジタルな表象・表現に向かう私たちの創造とは？このように生命学から科学全般、生命論、さらには現代思想の成果をもとに総合芸術の理論と作品制作などの実践に繋がる「創造の秘密」に迫りたいと思います。	さまざまな造形芸術には、生命や生活にかかわる問題が多かれ少なかれあり、それを各自でどのように自覚し、テーマとして取り組めるようなスキルをつけてゆきます。ときにレポートを課します。学内の展示などに講座として出席することもあります。	30	60	0	30	60	0	40	80	0	0
アジアの言語と文化	講義	2	3	4	未定	2	アジアの言語と文化を学ぶ	日本もその一部であるアジアは、言語と文化において長い歴史と多様性を誇っている。その言語と文化を理解することは、21世紀の世界においてよりよく生きていくために必須である。ここでは特に東アジアに対象をしぼり、中国語圏、朝鮮語（韓国語）圏の言語とその文化を学ぶ。	中国語、朝鮮語（韓国語）の基礎的な成り立ちと語彙を学び、簡単な会話ができるようになること。また東アジアの文化の基盤と多様性を知り、日々の制作や研究、国際交流に生かせるようになること。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
ヨーロッパの言語と文化	講義	2	3	4	未定	2	ヨーロッパの言語と文化を学ぶ	近代世界の発祥の地と言っても過言ではないヨーロッパは、さほど広い地域にかかわらず、私たちの生活と文化に大きなかかわりを持っている。ヨーロッパの言語と文化の知識なくしては、学問・芸術の世界の正確な理解を得ることはむずかしく、また現在の国際情勢も理解できないであろう。ここではヨーロッパの中でも特にフランス語圏、イタリア語圏、ドイツ語圏をとりあげ、言語そのものと多様な文化を学ぶ。	フランス語、イタリア語、ドイツ語の基礎的な成り立ちと語彙を学び、簡単な会話ができるようになること。またヨーロッパの文化の基盤と多様性を知り、日々の制作や研究、国際交流に生かせるようになること。	0	0	0	0	0	50	100	50	100	
芸術総合演習I（農業）	演習	1	2	3	4	前期 後期	「農」の世界入門：大地に触れる	土に触れることは、地球に触れることです。大地とのコミュニケーションです。人は大昔から、一粒の種から豊かな実りがもたらされることを知り、生命をつなぐ源が大地との交わりにあることに気づいていました。多くの文化や暮らしの作法は、こうした大地との交わりから始まっています。野良仕事は仮想現実ではありません。指先だけの作業ではありません。視覚や聴覚だけでなく、嗅覚や触覚、そして味覚など五感が総動員されます。天地自然を相手にする世界は、必ずしも人間の期待するとおりに展開しませんが、その農園で野菜の生長など持続的に観察する力と五感の領域を豊にする表現力の習得を目的とします。	「農」「自然」についての知識と理解を深めることができる。大地に触れることで五感を豊かにし、洞察する力を鍛える。野菜の育生から収穫までのスキルを習得することができる。	30	60	0	40	80	0	30	60	0	
芸術総合演習II（農業）	演習	2	3	4	前期 後期	2	「農」の世界入門：大地に触れる・春夏	土に触れることは、地球に触れることです。大地とのコミュニケーションです。人は大昔から、一粒の種から豊かな実りがもたらされることを知り、生命をつなぐ源が大地との交わりにあることに気づいていました。多くの文化や暮らしの作法は、こうした大地との交わりから始まっています。野良仕事は仮想現実ではありません。指先だけの作業ではありません。視覚や聴覚だけでなく、嗅覚や触覚、そして味覚など五感が総動員されます。天地自然を相手にする世界は、必ずしも人間の期待するとおりに展開しませんが、その農園で野菜の生長など持続的に観察する力と五感の領域を豊にする表現力の習得を目的とします。	「農」「自然」についての知識と理解を深めることができる。大地に触れることで五感を豊かにし、洞察する力を鍛える。野菜の育生から収穫までのスキルを習得することができる。	30	60	0	40	80	0	30	60	0	
芸術総合演習III	演習	1	2	3	4	前期 後期	京料理と和食文化の芸術	2013年12月4日「和食・日本人の伝統的な食文化」がユネスコ無形文化遺産に登録されました。この授業では京料理の歴史的發展を学び、現在の料理科学と和食文化の実習の中から、和食の芸術性を研究してまいります。	日本料理を作る中から芸術性を見出すこと。実習としては一汁三菜を理解し、自分で作れるようになること。	50	100	0	0	20	40	30	60	0	
芸術総合演習IV	演習	2	3	4	前期	2	つくること、つたえることと付加価値をつけることはどういふことか。	本講義では、「つくること」というデザイン視点とともに、「つたえること（いつ、どこで、だれに）」という重要な視点を感じることにあります。実際に市場では、どのようなものが求められているのだろうか。本講義では、受講生1人1人が仮想的ブランドディレクターとして、1.市場調査、2.モノ作り、を通じて、想定した価値を如何につたえるかを考える。可能であれば、試作とともにプレゼンテーションとテストマーケティングを行う。	つくること、つたえること の視点から、「ものづくり」の本質を考える。	40	80	0	0	40	80	20	40		

科目名	授業種別	履修学年・学期					単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力				
							必修	選択														
芸術総合演習V	演習		2	3	4	後期	2		つくること、つたえること、付加価値をつけるとはどういうことか。 本講義では、「つくること」というデザイン視点とともに、「つたえること（いつ、どこで、だれに）」という重要な視点を感じることに着目。 実際に市場では、どのようなものが求められているのだろうか。本講義では、受講生1人1人が仮想のブランドディレクターとして、1.市場調査、2.モノ作り、を通じて、想定した価値を如何につたえるかを考える。可能であれば、試作とともにプレゼンテーションとテストマーケティングを行う。	つくること、つたえること の視点から、「ものづくり」の本質を考える。	40	80	0	0	0	0	40	80	20	40		
芸術表現I	講義		2	3	4	前期	2		創造基礎科目の学生サポーターのためのマネージメントスキルアップ、コーチング講座。学生やファンリテーターによる問題提起に対する解決力の向上などをディスカッションによって探り共有することで、実践的なクラス運営に活かすマネージメントおよびコーチングを学習していく。	人間関係の構築における問題解決へのコミュニケーション力の獲得、実践的な行動力による組織運営方法を身につける。	0	50	100	0	0	50	100	0				
芸術表現II	講義		2	3	4	夏期集中	2		京ねぶた制作実現に向けたアイデアから模型制作までのリサーチ、マネージメントなども含め、実践につなげる授業。自らフォームを造りだすことの面白さ、現在の状況に革命的なものをもたらし可能性としてねぶたの制作を目指す。	ねぶたデザイン案の創出に向けた組織的運営方法の獲得とねぶた模型や図面の制作方法の習得。	0	0	0	0	50	100	50	100	0			
日本芸能史I	講義		2	3	4	前期	2		受け継がれる伝統芸能と人間国宝の世界 伝統芸能の世界はどのように受け継がれてきたのか。重要無形文化財の保持者として認定された人間国宝に注目する。	自分の目と耳とで芸能を体験し、日本を身体で理解すること。	0	50	100	0	0	50	100	0	0			
日本芸能史II	講義		2	3	4	後期	2		能と狂言の世界 能と狂言が成立した中世の鎌倉、室町時代は、日本独自の文化の本質を完成させた時代である。能と狂言の世界を通して日本人とは、日本文化とは何かを学ぶ。	能と狂言という、難しいが不思議な世界に挑戦する。「わからなさ」を「おもしろがる」。その先に広がる何かを学び取ってほしい。	0	50	100	0	0	50	100	0	0			
京都学I	講義		2	3	4	前期後期	2		京都の伝統工芸（産業）に視点を当て、よいものを作り継承していくプロセスの中には、よい使い手との間で妥協を許さない切磋琢磨が存在する。作り手、使い手双方の姿勢が、今日の京都の素晴らしい伝統工芸、ひいては京都の文化の礎を築いてきたと言っても過言ではない。古くから天皇や茶道、華道、能、狂言などの家元、寺院の本山などに用いられ、こうした厳しい使い手の要求に答える過程を通じて、技術を磨いてきたのです。本講義においては、職人の手から手へ、長い年月をかけて継承しながら削り出されてきた他に類を見ない京都の伝統工芸を、作り手、そして、使い手の立場から京都の伝統技術を捉え直します。 本講義は、京都の伝統・文化をより深く学び、継承していくために、伝統を守る使命感、そして、感性を研まで後世に伝えようとしている職人である作り手、そして、それに相対し、時には厳しくも暖かく作り手を見守ってきた文化芸術に携わる使い手を中心に、京都の各界でご活躍されている先人にご登壇いただき、各々の視点から「京都」の魅力をつォーカスします。	京都の伝統を支える美意識を学ぶことを通じて、ものづくりに対する姿勢を学ぶ、とともに、その姿勢を自らのものづくりに活かすこと。	50	100	50	100	0	0	0	0	0	0	0	0
京都学II	講義		2	3	4	前期	2		これだけは聞いてほしい京都のこと 学内最強の講師陣がオムニバス形式で展開する、京都を知るための講座。芸術のみや京都をさまざまな角度から学びます。みやこが創造してきた文化芸術のすこさを知ることは、あなた自身の思索・創作活動にとって必要かつ最重要課題です。京都で学ぶ意義を発見してください。	京都には日本人あるいは日本文化が失ってしまった大事なものが保たれていることを知る	50	100	0	50	100	0	0	0	0			
日本文化論	講義	1	2	3	4	前期後期	2		創作・思索のヒントになる講座です。制作の壁にぶち当たったとき、思考が停止してしまった時、きつと役に立つ、そんな講義です。大事なことは、日本の文化はどのように作られてきたのかを知ること。小説、戯曲、舞台芸術、映画、アニメーションなどを取り上げ、日本文化の「方法」について学びます。この「方法を」知ると、自分にとって何が一番大切な学びかということがはっきりわかってきます。	新たな思索、創造活動のヒントを得ること。	0	50	100	50	100	0	0	0	0			
日本文化演習	講義	1	2	3	4	前期後期	2		日本の伝統的な楽器「和太鼓」を通して音とパフォーマンスの関係性を学び、心と身体の活かし方を学ぶ。基礎技術を習得することももちろんのこと、主体性や協調性を養うと共に、各々に潜んでいる響き合う心、感動する心を目覚めさせ、命あるものとしてのエネルギーを大いに発揮してもらいたい。	自分の殻を破り、自己への挑戦をする。与えられている心と身体を活かし、協調性を持ちながら自己表現をできるようにする。コミュニケーション能力を高める。	0	0	10	20	10	20	60	120	10	20		
伝統芸術演習I	講義	1	2	3	4	前期	2		日本の古典舞台芸術の大きな構成要素である「邦楽囃子」について、小鼓と太鼓を修得する過程から、日本の伝統や独自の芸術感覚に対するより深い理解が得られるよう実習を中心として研究を行う。	日本人独特の繊細な感覚を理解し、邦楽の世界への理解を深める。	50	100	0	0	0	50	100	0	0			
伝統芸術演習II	講義	1	2	3	4	前期後期	2		坂東流。 日本文化を支える精神を学ぶための演習。 日本人の伝統的な身体感覚を取り戻すことは大変重要です。 日本文化を支えてきた伝統の上にはじめて新しい創造が可能になるからです。芸術大学で学ぶみなさんにとって大事な感覚です。演習ですから、時間厳守、遅刻厳禁。途中放棄をしないという覚悟で臨んでください（田口章子）。	舞踏の身体を通して伝統的な日本文化を知る。	50	100	0	0	0	50	100	0	0			
伝統芸術演習III	講義	1	2	3	4	前期	2		日本文化を支える精神を学ぶための演習。 日本人の伝統的な身体感覚を取り戻すことは大変重要です。 日本文化を支えてきた伝統の上にはじめて新しい創造が可能になるからです。芸術大学で学ぶみなさんにとって大事な感覚です。演習ですから、時間厳守、遅刻厳禁。途中放棄をしないという覚悟で臨んでください。	三味線音楽の表現する豊かな世界を体験し、日本人の発想と感覚を実感すること。	50	100	0	0	0	50	100	0	0			
伝統芸術演習IV	講義	1	2	3	4	後期	2		「高砂」の謡と「養老」の狂言を中心に色々な観点から能を楽しく学びます。 日本文化を支える精神を学ぶための演習。日本人の伝統的な身体感覚を取り戻すことは大変重要です。日本文化を支えてきた伝統の上にはじめて新しい創造が可能になるからです。芸術大学で学ぶみなさんにとって大事な感覚です。演習ですから、時間厳守、遅刻厳禁。途中放棄をしないという覚悟で臨んでください。	授業の中で演能する事で、自分の身体を通して古典芸能のすばらしさを具体的に体験する。	50	100	0	0	0	50	100	0	0			
伝統芸術演習V	講義	1	2	3	4	前期後期	2		華道は、命ある花を活かす「時間芸術」であり、花の表情を捉え表現する「空間芸術」です。皆さんの専門分野と深い関わりを持っています。授業では、季節の花を扱いながら現代花・古典花をはじめオブジェまで、各自幅広い制作をします。また展示する機会を設けます。そして、伝統ある京都の地で誕生した華道を幅広く解釈するために、日本の伝統色彩・花の効用・京都の祭りや花についてなど植物に関する講義もしていきます。また、日本の文化に触れ「華道の芸術性」を学びます。	華道を通して自然にある草花の表情をとらえ、空間造形の感性を磨いてほしい。伝統芸術に触れ、そこから新たな文化・芸術を考える目を養ってほしい。	60	120	0	0	0	40	80	0	0			
伝統芸術演習VIII	講義	1	2	3	4	後期	2		水墨絵画は東方造形芸術を代表する様式のひとつです。この授業では世界文化遺産の敦煌、故宮博物館をはじめ世界各地の博物館の名品および現代名家の中から精選された作品を分析しながら基本技法を学びます。「素材と表現」では、点や線、滲み、濃淡を用いて、墨による表現の可能性を探求していきます。	「墨の文化」の形と型の研究。水墨画に関する基礎技法の把握。	50	100	0	0	50	100	0	0				
地域学	講義		3	4	後期集中	2		地域で生きる、地域で創る (京都芸術大での4年間を振り返り、未来をデザインする) 人間は地域で生きる存在です。地球上には様々な国家が存在しますが、日常的には、一人ひとりが生活し、活動している空間は、より限定され、また、だからこそ、「郷土愛」「地元愛」といった愛着も湧くものです。 京都芸術大学で様々な学びを積み重ねてきた4年生が、自分自身の大学生活を振り返り、その成長を言語化し、卒業後、それぞれが選択した地域の中で、役立てていく視座を確立することが大切です。独立開業した人は、まさに地域社会の様々なアクターとの交流が不可欠ですし、企業に就職する人にとっても、地域の中で生きていく中で、そこにはどんな可能性と課題があり、どんな未来が待っているのか、しっかりと準備しておく必要があります。 大学は、一生継続く「最新学習歴」の更新を行なうきっかけを提供する役割を持っています。4年次の最終局面で、「現在・過去・未来」という時間軸の視点と「自分・地域・世界」という空間軸の視点を確立するために、具体的な行動・学習計画を立てていきます。	4年間、京都芸術大学で学んできたこと、自分自身の成長を言語化し、それぞれの地域の中で、役立てていく視座を確立するとともに、「最新学習歴」の更新を行なう具体的な計画を立てられるようになる。	0	0	0	50	100	0	50	100	0	0			

科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力
						必修	選択										
芸術史講義（日本）Ⅰ	講義		3	4	通年集中		2	日本の造形芸術について、その成立から平安時代、鎌倉時代	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	日本美術史を専門的に学習するために必要とされる基礎的な知識を身につける。つぎに、繙文から鎌倉時代までを通史として概観することによって、これらの時代の芸術作品に通底する特徴を見出す。	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（日本）Ⅱ	講義		3	4	通年集中		2	日本の造形芸術について、近世および近代の絵画・工芸を中心	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	日本での造形芸術活動の歴史的な流れを正しく把握するとともに、個別の作例について、その造形的特徴や制作の背景について理解することを目指す。	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（アジア）Ⅰ	講義		3	4	通年集中		2	中国の古代から明清時代に至るまでの芸術史	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	古代から続く中国美術の長い歴史を学ぶことにより、アジアにおける中国の造形芸術の営みを体系的に把握することを目標とする。また、作品を歴史順に並べて単に覚えるのではなく、芸術を生み出した人々や社会、歴史的背景についても注目して、幅広い視点から中国美術の本質が理解できるようにする。	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（アジア）Ⅱ	講義		3	4	通年集中		2	朝鮮半島、西アジア、中央アジア、インドなどアジア各地の芸術史	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	各時代の国際関係や交易にともなう文化の伝播や交流の歴史があり、それぞれが互いに影響し合っており、各地域の芸術が成立した経緯があります。それらを正確に理解することを目標とする。また、作品を歴史順に並べて単に覚えるのではなく、それらの芸術を生み出した人々や社会、歴史的背景についても注目して、幅広い視点からアジアの芸術史の本質を理解できるようにしよう。	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（ヨーロッパ）Ⅰ	講義		3	4	通年集中		2	ヨーロッパの造形芸術の成立から盛期ルネサンスまでの展開	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	ヨーロッパ美術の誕生からイタリアの盛期ルネサンスまでの大きな流れを通史として把握し、作品を様式的に捉える能力を身につける。また学問としての美術史が過去の作品を分析してきたさまざまな方法論にも目を向け、方法論の功罪について考察する能力を培う。	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（ヨーロッパ）Ⅱ	講義		3	4	通年集中		2	盛期ルネサンスから20世紀はじめまでの造形芸術の歴史	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	各時代・各地域を象徴する作品の様式や制作技法などの基礎的な知識を学び、そうした芸術作品にみられる様式の比較をおこなうことによって、その変遷を通史的に追跡します。そして個々の芸術作品が生み出された背景を当時の芸術的動向や政治、経済、宗教、あるいは諸地域間の交流といったさまざまな社会・文化的な状況から多層的に考察する力を身につける。	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（近現代）Ⅰ	講義		3	4	通年集中		2	20世紀初頭から21世紀まで、特に欧米での造形芸術の流れ	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	①20世紀初頭から現在までの芸術動向の歴史的展開を理解する ②代表的な作家や作品を通して、各時代の芸術運動の理論的基盤と表現手法の特徴を理解する ③受講生一人一人が近現代の芸術表現をめぐる諸問題について自分の考えを深めていく	0	0	0	0	0	0	0
芸術史講義（近現代）Ⅱ	講義		3	4	通年集中		2	アジアやアフリカなどの動向や建築、写真、ファッションなどの歴史	e-ラーニング科目。通信教育部のwebシステムを用い学習	①日本における近現代美術の動向とともに中国と韓国美術の展開、さらにはアフリカ・オセアニア美術の動きまで、芸術表現のグローバルな広がりを理解する ②従来の西洋中心主義的な美術史だけではなく、多様な地域の表現活動に目を向けることで、そこから派生する今日的な問題意識をはぐくんできよう ③絵画や彫刻などいわゆる「高級芸術」だけではなく、写真やデザインなど私たちにとって身近な視覚文化の領域に目を向けることによって、20世紀における芸術文化の変貌や拡張をより多面的に理解していく	0	0	0	0	0	0	0

合計	0	215
----	---	-----

ポイント計	4120	3890	1370	1090	1490	5130	2650
比率	20.9%	19.7%	6.9%	5.5%	7.5%	26.0%	13.4%