

アートで生きる (A) | アートを活かす (B) | アートと共に生きる (C)

赤字 卒業必修科目
赤枠 履修必修科目
社会実装科目 (産学連携含む) 企業、自治体と連携し提案・実現する授業

(A)アートで生きる	(B)アートを活かす	(C)アートと共に生きる
アーティスト 進学(大学院・留学・専門学校など)	美術系専門職(学芸員・ギャラリスト・コーディネーター・インストラクター) 教育者(中高教員・大学非常勤講師・大学教員・絵画教室など)地域起こし協力隊 就職(ゲームメーカー・デザイナー・玩具メーカー・印刷・アニメーター・映像・舞台美術・広告代理店)	一般職(事務員・企画・接客・営業・製造など) 地方自治体職員 NPO法人職員など

4 回生	後期	●4年「応用」独自の表現を深める	卒業展・東京展	卒業研究・制作	Step3・展示プレゼンテーション研究1	創造表現XII	Step4・展示プレゼンテーション研究2	社会的自立へ	豊かな個性の確立
	前期		卒業研究 (ゼミ・キャリア)	創造表現IX Step1・制作(卒制までの展望とプラン作成) 仮説と検証1 (テーマの明確化)	創造表現X 制作(言語化・マテリアル研究) 仮説と検証2(テーマの掘り下げ)	創造表現XI Step2・プレ卒制 卒制プラン作成、エディション制作			進路決定
3 回生	後期	●3年「表現と思考」専門性の高い多様な表現の習慣		創造表現VIII(キャリア) 進路計画書作成	企業研究、履歴書の書き方	Digital Skill 7	実践的ポートフォリオ2、 プレゼンテーション研究、学科合同授業	(A)表現研究I (B.C)表現研究III	プレゼンスキルの向上
	前期			創造表現V 進級制作I 版の応用(シルク、写真製版など)	創造表現VI 進級制作2 テーマを探る(版による実験)	創造表現VII 言語化、プレゼンテーション研究 テーマの発見(技法の選択と組み立て)			社会性の向上 学生作品展
2 回生	後期	●2年「技術」専門技術とPCスキルの修得		創造表現IV(キャリア)	Digital Skill 5 進路計画、企業研究、学科合同授業、 OB・OG懇談会	Digital Skill 6 実践的ポートフォリオ制作1、 夏の3回生展準備	My Archive		ポートフォリオ作成
	前期			創造表現I テーマ研究 版の原理を知る	創造表現II 美術史研究 版の形式と技法	創造表現III 表現形式研究 版の構造とレイヤー			マイアーカイブ展 インターン
1 回生	後期	●1年生 学習習慣の徹底と基礎力の養成		創造演習VIII(キャリア)	Digital Skill 4 word、excel	基礎デッサンIV	プロフェッショナル研究	(A.B)工芸各論 (B.C)表現研究II B (B.C)コンピューター演習B (B.C)表現研究III ※青字は履修必修科目	様々な生き方を知る
	前期			創造演習IV(キャリア)	自分インデックス	Digital Skill 3 (DTP、画像編集)	基礎デッサンIII	(A.B)美術各論 (B.C)表現研究II A (B.C)表現研究I (B.C)コンピューター演習A	将来に向けて行動開始 自己を見つける
1 回生	後期			油画基礎VIII(キャリア)	PC/Photoshop基礎(写真の加工)	ロールモデル研究・特別講義・文章力	スケッチ・クロッキー・デッサン・色彩	(A.B)美術概論II (A.B)美術工芸史IV (B.C)工芸概論II (B.C)表現研究IV (B.C)図学B	ロールモデル研究 他者・社会を知る
	前期			油画基礎IV(キャリア)	修学素養、油画論(専任プレゼン)	基礎デッサンI	Digital Skill 1 photoshop、illustrator	(A.B)美術概論I (B.C)美術工芸史I (B.C)工芸概論I (A.B)美術工芸史III (A.B)美術工芸史II (B.C)図学B (B.C)ソーシャル・アート演習I(社会実装科目)	将来の夢を育む 共同作業の喜びを知る

教職(小・中・高)・学芸員課程

【1-b】 美術工芸学科 コース共通科目カリキュラムマップ

科目名	講義種別	履修学年	開講期	単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発注・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																
美術概論Ⅰ	講義	1年以上	前期	2		西洋美術の歴史	こんにち「名作」とされる美術作品は、どのように誕生し後世に受け継がれてきたのでしょうか。この授業では、古代から20世紀半ばにおける西洋美術作品を取り上げ、その様式の変遷の理解を目標とします。作品の背景となる西洋の社会および思想にも焦点をあて、歴史的観点から作品への理解を深めます。	西洋美術の作品の基本的な見方と、大きな美術史の流れを身に付け、様々な時代背景をふまえて作品を見る目を養うことを目標とする。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
美術概論Ⅱ	講義	1年以上	後期	2		西洋美術の歴史：20世紀美術を中心に	みなさんと一緒に、美術史上の作家たちも、与えられたそれぞれの時代の中で作品を生み出してきました。この授業では、美術概論Ⅰで概観した西洋美術史をより深めるとともに、西洋と日本の20世紀美術の流れを学びます。なかでも作家の生涯とその作品の変遷に焦点をあて、世界大観のはざま、彼らがどのように制作と向き合ってきたか考えることを通じて、作品理解を深めます。	西洋美術史を身につけるとともに、近代以降の日本作家がどのように西洋美術に對峙してきたか、時代背景をふまえて作品を見る目を養うことを目標とする。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
工芸概論Ⅰ	講義	1年以上	前期	2		日本近代の工芸	近代日本の工芸の作品を社会背景の関連とともに紹介する。特に後半は、民藝の展示施設を具体例として、生活、文化、社会との関係を意識しながら工芸に対する概念の考察を深めていく。	ものづくり」に携わる者として、「もの」の存在意義について考えるきっかけをつかむ。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
工芸概論Ⅱ	講義	1年以上	後期	2		鑑賞能力の育成	身近にあるものを取り上げ、外見や制作工程、歴史や思想など多角的に鑑賞を行う。その題材として、工芸品に限らず、映像や印刷の技法、イラストなども取り上げる。	さまざまなものを鑑賞する能力を身に付けることで、自身のものづくりにおける視野を広げる。	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0			
美術工芸史Ⅰ	講義	1年以上	前期	2		世界の都市問題と現代美術	現在、私たちがとりまく都市文明は具体的な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。芸術と人間の基礎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。あたたか世界一周をすかのよう、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はなく、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。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
美術工芸史Ⅱ	講義	1年以上	前期	2		絵画史を西洋と日本の比較によって読み解く	西洋と日本との比較の観点から古代から現代までの絵画史を考察していきます。比較のテーマは、①歴史画、②宗教画、③肖像画、④風景画・自然描写、⑤静物画、⑥動物画の6つです。6つのテーマにおいて、両者にどのような相違があるのかを、代表的な作品を取り上げながら見ていきましょう。相違は、西洋と日本、それぞれの文化や、人々の考え方が反映されたものであるでしょう。そこに時代や画家の相違も見ていくことで、西洋と日本との比較によってそれぞれのテーマにおける問題点や工夫を知り、あなた自身の研究・制作のヒントを見つけ出しましょう。	授業で取り上げる6つのテーマに関する代表的な作品を知ること。また、それらの作品を西洋と日本との比較の観点から理解し、論じられるようになること。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
美術工芸史Ⅲ	講義	1年以上	前期 2019年度は夏期集中	2		日本染織文化史	日本の服飾と染織文化についての講義である。古代中国で創始された絹織物は、シルクロードを通り世界各地に広まった。日本の服飾文化も、絹織物に支えられ発展してきたといえる。本講義では、シルクロードを通じて諸外国の文化を受容する様子や、着物が成立する過程など、絹織染織品を中心に日本の服飾と染織文化を講義する。	日本の染織史の概略をつかむと共に、実物資料、絵画資料、文献からどのようなことが読み取れるのかを理解して基礎的な学力をつけることを目標とする。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
美術工芸史Ⅳ	講義	1年以上	後期	2		陶芸と彫刻に見る造形史	人類は有史以来、輝かしい文明を築いてきました。それに呼応して造形芸術の世界も大きく変遷を遂げてきました。洋の東西を問わず、地域、時代、社会を反映し、生活に根づいたものから芸術性、芸術性の高いものへと個性豊かな造形世界を構築しています。ここでは陶芸、彫刻による東西、時代の特性を比較研究、考察する。	古今東西の陶芸、彫刻を巡ることにより、その表現形式の変遷を考察することで造形の特質と社会との関わりを理解することができるようになる。	40	80	40	80	0	0	0	20	40	0			
表現研究Ⅰ	講義	3年以上	後期	2		造形美術にみる素材と技法の展開	われわれを取り巻く日常は多くの造形作品に満たされています。完成度の高い優れた作品は観る楽しみとともに想像をかきたて、生きる喜びを与えてくれます。そしてそれら、いずれの作品も厳選された素材と優れた技法により支えられています。これまで造形美術で培われた素材と技法を講義とワークショップによりその特性と機能について学ぶ。	造形作品と素材、技法についてその特性、機能を理解し、自らの専門分野として把握できるようにする。	50	100	0	0	0	0	50	100	0				
表現研究ⅡA	講義	2年以上	前期	2		入手可能な古典技法材料から最先端素材までを検証し、制作にフィードバックする	修復材料から最先端素材にいたる技法材料を西洋・日本美術史から学び、画材メーカーとの研究協力の実践講義を通じ自身の独自性ある表現を導く。	自身で画材や道具をカスタマイズし、入手可能な表現素材から独自の表現を導き出す。	40	80	0	0	40	80	0	20	40	0			
表現研究ⅡB	講義	2年以上	後期	2		入手可能な古典技法材料から最先端素材までを検証し、制作にフィードバックする	修復材料から最先端素材にいたる技法材料を西洋・日本美術史から学び、画材メーカーとの研究協力の実践講義を通じ自身の独自性ある表現を導く。	自身で画材や道具をカスタマイズし、入手可能な表現素材から独自の表現を導き出す。	40	80	0	0	40	80	0	20	40	0			
表現研究Ⅲ	講義	3年以上	後期	2		写真と芸術	必ずしも誰もが「写真家」になるわけでも、写真の専門家になるわけでもありません。しかし私たちがこの世界を認知するにあたって写真の存在がはた不可欠であるように、芸術を思考し志向するすべての人にとって、写真の存在を無視することはほぼ不可能です。そこでこの授業ではまず、写真と芸術がどのように接近し、反発しあい、相互に影響を及ぼしてきたかを歴史的に追います。そのうえで、ゲルハルト・リヒター、フィッシャー・ヴァイス、ソフィ・カルなど、写真をその表現手段のひとつとして柔軟に用いる様々なアーティストや写真家たちの作品を知ること。写真と芸術の関係を多角度から柔軟かつより深く考えられるようになることを目指します。	写真が芸術にどのような影響を与え、かつ今日いかなる意義をもつのかを主体的に考える力を身につける。	50	100	50	100	0	0	0	0	0	0			
表現研究Ⅳ	講義	1年以上	後期	2		繊維加工研究	染織テキスタイルの創作において必要不可欠な、染織材料、染料、加工（製織、染色）に関する基礎知識を体系的に説明します。ここでは、様々な専門用語がでてきますが、用語を単に覚えるのではなく、理解して覚えることに力を入れ、平易に解説します。新たな創作において必ず必要なことは、用いる素材、技法についての科学的な考察力です。	染織材料、染料、加工に関する体系的な基礎知識を得、染織テキスタイルに用いられる素材、技法について探求し、科学的な視点で考えるようになる。	40	80	30	60	0	0	0	30	60	0			
図学A	講義	1年以上	前期前半	2		「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. 図法的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みてください。	・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。	0	0	20	40	0	0	30	60	0	0	0	50	100
図学B	講義	1年以上	後期前半	2		「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. 図法的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みてください。	・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。	0	20	40	0	30	60	0	0	0	50	100		
美術各論	講義	2年以上	前期	2		創作者の思考と実践（美術工芸学科教員の研究から）	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。	受講生は、教員の創作への様々な切り口を知り、創作の原点や創作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する。	0	60	120	0	0	0	40	80	0				
工芸各論	講義	2年以上	後期	2		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考えることができるようになる。	0	55	110	0	0	0	45	90	0				
コンピューター演習A	演習	2年以上	前期	2		展覧会DM、フライヤー、ポートフォリオなどの制作から入稿までの技術を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorの基礎、印刷物入稿の基本的なルールを習得し、就職活動や作家活動など、セルフプロデュースできる力を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorを使って印刷物の制作・入稿を出来るようにする。	0	0	0	60	120	0	40	80	0				
コンピューター演習B	演習	2年以上	後期	2		展覧会DM、フライヤー、ポートフォリオなどの制作から入稿までの技術を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorの基礎、印刷物入稿の基本的なルールを習得し、就職活動や作家活動など、セルフプロデュースできる力を身につける。	Adobe PhotoshopとIllustratorを使って印刷物の制作・入稿を出来るようにする。	0	0	0	60	120	0	40	80	0				

【1-b】 美術工芸学科 油画コース カリキュラムマップ

人材育成目標 (学科)

2045年までに、人工知能が人間の能力を超える時代が来ると言われている。しかしアートは簡単にAIに置き換えることが難しい人間の大切な営みである。美術工芸学科はその時代をしっかりと見据え、丁寧な基礎技術習得プログラムによって生まれるビジョンを着実に具体化するため、経済や環境や思想など異分野への知的好奇心の醸成プログラムを付加した人間力を育てるカリキュラムを充実させた。感覚的世界を言語の力で結晶化させる創造的人材を育成したい。

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	前期	後期	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						
1年																							
油画基礎Ⅰ/ 創造基礎ⅠB	演習	1					2	「描くとは/絵画：油彩画以前」 観察と描写 クロッキーからデッサンへ 古典絵画研究1（模写） フレスコ画技法	描くこと、観察して描写することの魅力を、クロッキーとデッサンから学ぶ。クロッキーとデッサンは、ものの見方や本質を知り、深めるための有効な手段であり、世界と自己の関わりを確認するための基礎的な行為でもある。さらに、古典絵画研究1ではフレスコ画による模写を行い、技法習得と油彩画以前の絵画について学ぶ。	・クロッキー（連写）がデッサン上達への近道であることを知る ・デッサンと油彩画の基本姿勢、素材と用具の使い方を知る。 ・対象の本質を捉えようとする眼と手を養う。 ・フレスコ画技法を習得し、その特徴を理解する。	40	80	0	0	40	80	20	40	0	0			
油画基礎Ⅱ/ 創造基礎ⅡB (ファウンデーション)	演習	1					2	「大胆に描く/緻密に描く」 学科ファウンデーション (油画)	A: 大胆に描く、B: 緻密に描く、2課題のどちらか一方を選択して取り組む。 A: 大胆に描く (さまざまな描画材と木炭デッサン) デッサンの歴史を概観し様々な描画材に実際に触れながら描写してみる。また描く、消すという試行錯誤に最も適した木炭デッサン技法を習得する。 B: 緻密に描く (銅版画) 銅版画 (エッチング) を行う。点と線の集積から、対象を緻密に描写し、腐蝕液によって版をつくり、プレス機によって作品が客体化出来る魅力を体験する。	A: 大胆に描く (さまざまな描画材と木炭デッサン) プロポーションと奥行き、光と影、全体と細部、量と存在感など、多様な観点から観察できる。 さまざまな描画材の歴史と表現との関わりを理解できる。線と面、プロポーションと奥行き、光と影、全体と細部、量と存在感など多様な観点から観察できる。 B: 緻密に描く (銅版画) 点と線の粗密からモチーフに迫ることが出来る。また、銅版画の描画・製版から刷りに至るプロセスを理解する。	40	80	0	0	40	80	0	40	0	20	40	0	0
油画基礎Ⅲ/ 創造基礎ⅢB	演習	1					2	「油彩画の始まり」 古典絵画研究 (自画像) 支持体1・2、鉛筆素描、グリザイユ・グラッシュ	油彩画を描いた先人達は時代とともに様々な色彩表現の方法を工夫してきた。ここでは、自画像制作からシルバートーンによるデッサンと、グリザイユ・グラッシュ技法を行い、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、シルバートーンと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、習得する。 ・支持体 (綿布パネル) のつくり方を習得する。 ・油画用溶油の性質と使用方法を習得する。	40	80	0	0	40	80	20	40	0	0			
油画基礎Ⅳ/ 創造基礎ⅣB (キャリア)	演習	1					2	「キャリア授業1」 ・就学準備 ・油論 (専任プレゼン) ・基礎デッサンⅠ ・Digital Skill 1	(キャリア授業) ・修学基礎では大学でなぜ学ぶのか、そのためには大学で何が出来るのか、4年間を俯瞰しイメージを持つ。 ・専任教員の自作プレゼンテーションを行い、油論を学ぶ。 ・授業ドキュメント制作の習慣を身につける。 ・キャリアに必要なとされるデッサンの基礎的な観察と描写を行う。 ・前期の課題を素材にDigital Skill 1としてPC演習を行い、基礎的なphotoshopとIllustratorの技術を学ぶとともに授業ドキュメント制作の習慣を身につける。 ・manaBeを自身で積極的に更新し、制作を含む学生生活の目標と確認を行う。自身の作品を通して、ポートフォリオの更新を行う。	・なぜ大学や油画コースで学ぶのかを再確認し、主体的に学ぶ喜びや心構えをつける。 ・かたち、調子、空間の把握など基本的なデッサン力を習得する。 ・Digital Skill 1として文字入力と保存、画像の解像度や取り込み方、レイアウト、出力の仕方などを習得する。	50	100	0	0	0	0	50	100	0	0			
油画基礎Ⅴ/ 創造基礎ⅤB	演習	1					2	「なぜ人を描くのか」 近代絵画研究1 (人体) デッサン・美術解剖学・油彩 色彩を感じる・発見する (3原色の混色)	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。立像男性モデル、座像女性モデルを描く。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知る。	40	80	0	0	40	80	20	40	0	0			
油画基礎Ⅵ/ 創造基礎ⅥB	演習	1					2	「取材と編集-風景から」 近代絵画研究2 (風景と取材) 印象派とプリマ描き (追記)	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、近代絵画における印象派とプリマ描き (追記) 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、視点を発見する。 ・天候や時間の移り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考えられる。 ・現場で描く面白さを体験する。 ・支持体について学ぶ。 ・近代絵画における風景画表現を学ぶ。	30	60	0	0	40	80	30	60	0	0			
油画基礎Ⅶ/ 創造基礎ⅦB	演習	1					2	「絵とは何か」 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年次に修得した技法や視点を振り返り、自分なりに応用して表現できる。	40	80	0	0	40	80	20	40	0	0			
油画基礎Ⅷ/ 創造基礎ⅧB (キャリア)	演習	1					2	「キャリア授業2」 ・基礎デッサンⅡ ・Digital Skill 2	・油画コースのキャリアに必要なとされる、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。 ・ロールモデル研究をとおして、自身の将来について具体的に考えてゆく習慣を身につける。manaBeの使用と更新も自身で行う。 ・テーマに即したモチーフを素材にDigital Skill 2としてPC演習を行い、photoshopやIllustratorの技術を用いて画像コラージュ等の技術を学ぶ。	・長期の目標、短期の目標をたて行動する習慣が身につく。 ・自分の成果物の整理をする習慣が身につく。 ・基礎的な描写力とDigital Skill 2の習得が制作にも応用できることを知り、今後の制作に対する意識を高める。	50	100	0	0	0	0	50	100	0	0			
2年																							
創造演習ⅠB	演習		2				2	「作家とは何か」 制作手法・作家研究 教員プレゼン 図書館利用法	教員による自作に関するプレゼンテーションや、様々な作家の制作手法など映像や画像等資料によって作家としての生き方を学ぶ。その際に、図書館などを利用した資料収集法も学び制作に活かす。	制作手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振り返ることができる。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。	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0			
創造演習ⅡB	演習		2				2	「抽象と具象のはざままで1」 (イメージを支えるもの) [支持体制作と応用]	フレスコ技法を通して、絵画のイメージを支える支持体の重要性を学ぶ。そして、そこで得た技法や古典的イメージを自身の制作に応用し、現代においても通用する表現を目指す。	古典絵画の技法、イメージから新たな表現を発見し、それを自身の制作に応用することができる。	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0			
創造演習ⅢB	演習		2				2	「抽象と具象のはざままで2」 (イメージの変遷) [アイデアと物質の構築]	歴史と自分の立ち位置、仮テーマ設定 抽象絵画の歴史を学び制作に応用する。有史前の造形や、抽象表現主義やミニマリズム、ニューペインティング、もの派、具体等を参考に抽象の概念と絵画の歴史的な意味を考え自身の制作に繋げる。	抽象絵画について理解を深めることができるようになる。 また描画材料と支持体、サイズ、使った事の無い素材、自作のパネルと描画層選び (綿布、麻、紙など) ができるようになる。アクリル下地の応用法が実践できる。	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0			

創造演習IVB (キャリア)	演習		2		前期	2	「キャリア授業3」 ・自分未来地図・アーカイブ更新(作家と素材研究1) ・Digital Skill 3 ・基礎デッサンⅢ	作家や偉人などに関してリサーチを行い、自分自身の未来をイメージし目標を設定する。 manaBeのアーカイブ更新を行う。 Digital Skill 3では名刺やDM制作などによりDTPの基礎練習を行う。また画像編集を通してさらなるスキルアップを目指す。 基礎デッサン3ではキャリアに必要なより正確なデッサン力を身につける。	将来設計を行い、また1年次で習得したDigital Skill、デッサン力をさらに深化させる。	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0			
創造演習VB	演習		2		後期	2	「ドローイングとは何か」 ドローイング演習(表現形式、材料、支持体研究) 版画紹介	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、それまでにない自らの表現の可能性を拓くため100点の制作に取り組む。 また創造演習VBで行う版面の授業に向け版画とはどのようなものかを紹介する。	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。	0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0	
創造演習VIB	演習		2		後期	2	「選択授業」 ・コンセプトアート ・版画(版の材料と色彩)	選択授業 ・「コンセプトアート」 コンセプトアートの歴史を通して、絵画とは異なる表現方法を学ぶ。 ・「プロフェッショナル研究」 概念、言葉から作品を制作する。コンセプトアート(マルセルデュシャンを起点に) インスタレーションや立体等絵画以外のメディアを使って制作する。 ・「版画」 銅版、シルクスクリーン、リトグラフなど複数の版種を実習しながら、版の素材と色彩について考える。	「コンセプトアート」 ・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」 ・版の形式を理解し、色彩と版のテクニカルについて理解できるようになる。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0
創造演習VIB	演習		2		後期	2	「進級制作」 ゼミ選択オリエンテーション	各自がテーマ設定し、作品を制作する。また、コンペティションを行い、2年次での優秀者を決める。 3年次のゼミ選択に向けたオリエンテーションを行う。	研究テーマの確立。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られるようになる。整合する素材や技法の実験と検証の習慣づけ。絵を見せること、絵について対話できるようになること。		0	0	0	30	60	0	40	80	0	30	60	0
創造演習VIB (プロフェッショナル研究)	演習		2		後期	2	「キャリア授業4」 ・Digital Skill 4 ・基礎デッサンⅣ ・プロフェッショナル研究(卒業生から生き方を学ぶ)	Digital Skill 4ではキャリアに必要なWordとExcelの基礎を学ぶ。 基礎デッサンⅣではこれまでに引き続きキャリアに必要なより正確なデッサン力を身につける。 プロフェッショナル研究 進路に関する技術と心構え、計画。具体例を社会人に話してもらい。質疑応答など。	ポートフォリオ作成の基本がわかるようになる。キャリアに必要なデッサン力を身につけ、感じたことを表現し他者に伝えることができる。それぞれの生き方と価値観を知り、自分の将来計画へのヒントを得ることができるようになる。		0	30	60	0	40	80	0	30	60	0		
3年																						
創造表現IB	演習		3		前期	2	「絵画を創る1」 【a(油画)】 ・自己マッピング、自己認知、メタ認知などを通して、自分自身を知り、制作テーマを考える。 ・年間制作スケジュール作成。 ・ブランドドローイング ・ゼミ内ディスカッション 【b(版画)】 ・版の原理を知る(凹凸版技法) 【b(版画)】 ・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)】 ・自分自身を知り、制作テーマ、スケジュール、プランを立てることができるようになる。 【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。		0	0	0	30	60	0	50	100	0	20	40	0	
創造表現IIB	演習		3		前期	2	「絵画を創る2」 【a(油画)】 ・美術史研究(美術史や社会との接点を探る) ・美術史研究(講義、ディスカッション) 【b(版画)】 ・銅版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、アフアット、メソチント、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。また平版の原理についてシリコーン平版等を通して学ぶ。	【a(油画)】 ・自分の制作テーマが美術史や社会とどのように関わっているのかを知ること、自己表現にとどまらない、より広い視点から作品作りをすることができるようになる。 【b(版画)】 ・銅版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、アフアット、メソチント、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。また平版の原理についてシリコーン平版等を通して学ぶ。		0	0	0	30	60	0	50	100	0	20	40	0	
創造表現IIIB	演習		3		前期	2	「絵画を創る3」 【a(油画)】 ・様々なテーマ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。 ・学生作品展に向けての絵画制作の総合的な造形化と具現化を目指す。 ・前期のまとめとして前期講評会を行う。 【b(版画)】 ・浮世絵に見る伝統的な水性木版画の技法やシルクスクリーンを通し、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。	【a(油画)】 ・テーマ、表現に合ったメディア、素材の理解ができるようになり、表現の幅を広げることができる。プレ卒業制作として自己の作品を総合的に研究発表できるようになる。 【b(版画)】 ・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。		0	0	0	30	60	0	50	100	0	20	40	0	
創造表現IVB (キャリア)	演習		3		前期	2	「キャリア授業5」 【a(油画)/b(版画)】 ・Digital Skill 5 進路計画、企業研究、学科合同授業(進路研究1) ・進路計画、OG・OG懇談会、企業研究 ・Digital Skill 6 ポートフォリオ制作、展覧会企画、学科合同授業(内定者・OG・OG懇談会) 実践的ポートフォリオ制作1、夏の3回生展準備 ・My Archive(私はこんな人です)、展覧会企画 マイアーカイブ作成、夏の3回生展準備	【a(油画)/b(版画)】 アートブック、マイアーカイブ作成を通して自己を振り返り芸大生としての自身の魅力を伝えられるようになる。また展覧会企画、パンフレット作成を通してキャリアに必要な技術を身につけることができる。 そして、学科合同授業を通して、将来の進路について具体的に考えることができるようになる。		0	40	80	0	30	60	0	30	60	0	30	60	0
創造表現VB	演習		3		後期	2	「絵画を表現する1」 【a(油画)】 ・進級制作1(100号大から) 【b(版画)】 版の応用(シルク、写真製版)	【a(油画)】 ・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。 ・制作テーマテキスト作成とプレゼンテーション。 ・制作プラン作成と提出。 ・100号大の平面作品を制作。 ・ゼミ内講評を行う。 【b(版画)】 ・転写による間接技法、写真製版や形式併用などを通して版の応用と展開を学ぶ。	【a(油画)】 ・絵画表現を技術として理解し高める事が出来るようになる。自作の検証ができるようになる。 ・伝統的な素材や技法だけでなく新たなメディアに挑戦し、新たな発想や表現を見つけることができる。 【b(版画)】 ・表現に合った技法の組み合わせができるようになり、伝統的な技法だけでなく新たに発想、発見し工夫できるようになる。		0	30	60	0	50	100	0	20	40	0		
創造表現VIB	演習		3		後期	2	「絵画を表現する2」 【a(油画)】 ・進級制作1の反省と進級制作2のプラン提出。 ・絵画の多様性や絵画におけるイメージの仕組み、意味の転換などについて言語化やディスカッションを経て、卒業制作へつなげていく。 ・200号大を制作。 【b(版画)】 ・テーマを探る(版による実験) ・写真製版や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。	【a(油画)】 ・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ようになる。 【b(版画)】 ・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ようになる。		0	30	60	0	50	100	0	20	40	0			
創造表現VIB	演習		3		後期	2	「絵画を表現する3」 【a(油画)】 ・進級制作1、2の反省と今後の課題を考える。 ・制作テーマ、制作内容の再検証と再構築。 ・制作テーマに沿ったドローイング研究。 【b(版画)】 ・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。	【a(油画)】 ・制作と言語の関わり方を多面的に理解する事が出来るようになり、自身に合った媒体の選択に繋げることができるようになる。 【b(版画)】 ・自身の制作テーマを発見し表現に合った技法を選択し深めていけるようになる。		0	30	60	0	50	100	0	20	40	0			

創造表現VIB (キャリア)	演習			3		後期	2	<p>「キャリア授業6」 【a(油画)/b(版画)】</p> <p>・進路計画書作成 ・企業研究 履歴書の書き方、学科合同授業 ・Digital Skill 7 実践的ポートフォリオ2、プレゼンテーション研究、学科合同授業</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>・進路計画書作成 ・企業研究 履歴書の書き方、学科合同授業(進路研究2) ・Digital Skill 7 実践的ポートフォリオ2(これまでのPhotoshop、Illustratorの技術を応用した自身のポートフォリオ作成。アーカイブとしてではなく実践的でデザイン性を重視したものにする)、プレゼンテーション研究、学科合同授業(実践ポートフォリオ講座)</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>早期の進路計画、企業研究などにより、しっかりと将来について考える。また、就職活動にも使える実践的なポートフォリオ制作やプレゼンテーション研究などにより、Digital Skillを身につける。</p>	0	30	60	30	60	0	0	0	40	80	
4年																					
創造表現IXB	演習					前期	4	2	<p>「卒業制作テーマ1」</p> <p>【a(油画)】</p> <p>Step1:制作(卒業までの展望とプラン作成)</p> <p>【b(版画)】</p> <p>仮説と検証1:テーマの明確化</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>・「卒業までの流れ」オリエンテーション ・卒業制作テーマの展望と探求 ・年間制作プラン作成とプレゼンテーション ・制作</p> <p>【b(版画)】</p> <p>仮説と検証1:テーマの明確化 仮表現とは何か、仮説と検証を繰り返し制作の方向性を見定めていく。</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>卒業制作に向け、計画的に制作を進めることができる。</p> <p>【b(版画)】</p> <p>制作の方向性とテーマを明確に定め、制作を進めることができる。</p>	0	40	80	0	30	60	0	30	60	0
創造表現XB	演習					前期	4	2	<p>「卒業制作テーマ2」</p> <p>【a(油画)】</p> <p>制作(言語化、マテリアル研究)</p> <p>【b(版画)】</p> <p>仮説と検証2:テーマの掘り下げ</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>・制作 ・制作テーマの言語化のためのリサーチ(書籍、インターネット、図録研究)</p> <p>【b(版画)】</p> <p>制作の必然性、素材やサイズも検証しながら、テーマ制作に向かう。</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>制作テーマを言語化することができ、そのテーマに即したマテリアルを見つけることができるようになる。</p> <p>【b(版画)】</p> <p>テーマを掘り下げ表現を洗練させる。</p>	0	40	80	0	30	60	0	30	60	0
創造表現XI	演習					前期	4	2	<p>「卒業制作テーマ3」</p> <p>【a(油画)】</p> <p>Step2:卒業制作作家研究、個人発表、意識共有(前期審査)</p> <p>【b(版画)】</p> <p>卒業制作プラン作成、エディション制作</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>情報の取捨選択とプレゼンを通し自作の近未来を想定する。 ・卒業制作プラン作成 ・卒業制作に向けて ・卒業制作テーマの再検証 ・卒業制作全体講評 ・夏休みの制作計画 ・マケット会議</p> <p>【b(版画)】</p> <p>卒業制作(作品テーマについてのプレゼン、エディション制作)</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>制作のみならず生きる事の意味や具体的な進路を考えられるようになる。卒業に向けてより具体的に取り組むことができる。</p> <p>【b(版画)】</p> <p>版を総合的にとらえ作品を創造できるようになる。</p>	0	40	80	0	30	60	0	30	60	0
卒業研究・制作B	演習					後期	4	4	<p>「卒業制作1」</p> <p>【a(油画)】</p> <p>Step3:制作～展示 展示プレゼンテーション研究 1-私にとっての絵画制作とは、将来設計</p> <p>【b(版画)】</p> <p>卒業プランの再検証(ゼミ講評-割ること見せること)</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>卒業制作単位認定審査(全体) マケット会議3</p> <p>【b(版画)】</p> <p>制作とは何か、視点や価値観のあり方にも意識を向け、作品制作に向かう。</p>	<p>【a(油画)】</p> <p>展示を意識した実践的な制作と、人に見せることを意識した展示を行うことができるようになる。</p> <p>【b(版画)】</p> <p>版で何を伝えるか、作ること、見せることの意味を問いながら自ら発信できるようになる。</p>	0	0	0	50	200	50	200	0	0	
創造表現XIIB	演習					後期	4	2	<p>「卒業制作2」</p> <p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>展示プレゼンテーション研究2-表現と発信、場と形式(展示会運営、ポートフォリオと展示計画作品発表)</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>・マケット会議4 ・表現と発信、制作と発表。(場と形式、展示会運営) 成果物だけに留まらず共同で展示会を作り上げる。 ・展示審査(全体)</p>	<p>【a(油画)/b(版画)】</p> <p>絵を描く事、創作する事を通して人生を考えより良く生きようとする力を身に付け「描くよろこび」「見るよろこび」「生きるよろこび」への到達とする。</p>	0	0	0	50	100	0	0	50	100	