

アートで人とつながる多様な人材の育成

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(美術作家・工芸作家) 進学(伝統技能専門学校・大学院・留学など)	美術系専門職(職人・古美術商/骨董商・ギャラリスト・芸員・コーディネーター・デザイナーなど) 教育者(中高教員・大学非常勤講師・教室など) 地域おこし協力隊 起業など	一般職(事務員・企画・接客・営業・ホテルのコンシェルジュなど)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

前期

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

前期

2 回生
後期
●2年「技術」専門技術とPCスキルの修得

前期

1 回生
後期
●1年生学習習慣の徹底と基礎力の養成

前期

卒業展・東京展			社会的自立へ
卒業研究・制作 A,B,C Step1 卒制までの展望とプラン作成	Step2 卒業制作の研究と制作	創造表現XI (展示計画) A,B,C 展示計画 展示プレゼンテーション ポートフォリオなども含む	豊かな個性の確立
卒業研究 (ゼミ・キャリア)			進路決定
創造表現IX (漆の発展的な作品の制作) A,B	創造表現X (自主制I 技術複合型作品の制作) A,B,C	創造表現XI (自主制作II プレ卒制) A,B,C	プレゼンスキルの向上
創造表現VIII(キャリア) A,B,C 英語の日本文化のプレゼン	作品コンセプト英語プレゼン	ポートフォリオの英訳	社会性の向上 学生作品展
創造表現V (水墨画研究と実践) A,B	創造表現VI (茶陶の応用) A,B	創造表現VII (絵画と書の複合作) A,B	ポートフォリオ作成
創造表現IV(キャリア) A,B,C 企業研究	ポートフォリオ指導	マイアーカイブ指導	マイアーカイブ展 インターン
創造表現I (日本文化研究と論文) A,B,C	創造表現II (漆塗りの基本) A,B	創造表現III (能楽II 謡と仕舞) B,C	様々な生き方を知る
創造演習VIII(キャリア) B,C ゲームデザインの研究	ゲームのルールのデザイン	ゲームのビジュアルデザイン	※青字は履修必修科目
創造演習V (立花の応用と空間構成) A,B	創造演習VI (絵画による日本文化表現) A,B,C	創造演習VII (日本文化影響の研究) A,B,C	将来に向けて行動開始
創造演習IV(キャリア) B,C PC/画像処理の基礎	PC/編集の基礎	Zineの編集と入稿	自己を見つめる
創造演習I (漢詩と篆刻) A,B,C	創造演習II (漆の器の木地作り) A,B	創造演習III (茶陶の発展) A,B	ロールモデル研究
基礎美術VIII(キャリア) A,B,C 臨書II・古典漢字の臨	臨書II・崩し字カードの作成	臨書II 自分なりの書の表現	他者・社会を知る
基礎美術V (茶陶の基礎) A,B,C	基礎美術VI (建築空間と絵画の関係性の研究) A,B,C	基礎美術VII (禅体験と日本絵画) A,B,C	将来の夢を育む
創造基礎IV(キャリア) A,B,C 臨書I・運筆の基礎	臨書I・古典かな文字の臨書	臨書I・本紙の裏打	共同作業の喜びを知る
基礎美術I (立花の基本) A,B,C	基礎美術II (学科ファウンデーション) A,B,C	基礎美術III (能楽I 謡と仕舞) A,B,C	
		(B.C)ソーシャル・アート演習I (社会実装科目)	

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つけることで、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調査する。	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力をかきたて、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や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辿ります。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 基礎美術コース カリキュラムマップ

人材育成目標 (学科)	
日本文化の基礎は、ほぼ室町時代にその形を整えます。650年の時を越えて世界から賞賛される茶の湯、能楽、立花、書、禪、茶陶、漆器などのフォーマットは戦前までは稽古という形で社会に根付いて伝承されました。しかし現在は、この古都京都ですらわずかな人々の間でのみ細々と伝えられるにとどまり、継承する事自体が危機的な状況に陥っています。美術工芸学科ではその危機に際して、日本特に京都でしか伝承できない技と教養を「稽古」という古来の方法で習得する「基礎美術コース」を設置しました。職人と芸術そして日本と世界を対立させず、身体的習得と教養を並走させることで日本の伝統文化を体得した国際的な作家やキュレーター、また日本と世界を舞台に日本文化に関わる業務に携わる人材を育成します。加えて日本文化を深く探求したい海外の留学生にも最適なコースであり、帰国後日本文化を世界に伝える人材となってもえらる事も期待します。	

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					
						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			
基礎美術Ⅰ/ 創造基礎ⅠF	演習	1前期					2	立花Ⅰ (立花の自然観に親しむ)	瓜生山を散策しながら照葉樹林から生まれた日本人の自然観に親しむ。二十四節気の折々に野草を手折ってしつらえた日本人の空間意識を、珠寶氏指導の元、身体知として習得する。	瓜生山を散策し、山野草の知識を深める。また二十四節気を日常とし、四季の変化に心を寄せる姿勢を身につける。この講座のあとは身辺に少しの気配りを持って野草を活ける習慣を身につけることができる。	30				40	30		0		
基礎美術Ⅱ/ 創造基礎ⅡF	演習	1前期					2	日本文化入門 (日本人の美意識)	日本の伝統文化は生涯をかけて学んでいく必要がある。そうした幅広く深い日本文化を自分でも学んでいくためにこの授業ではフィールドワークの手法を積極的に学ぶ。また自身が行ったフィールドワークを作品制作に展開する基礎的な力を身につける。	この授業ではフィールドワークの手法を身につけることでこの授業が終わった後でも継続的に日本文化を学んでいく力を身につけることを目標とする。	30				40		30	0		
基礎美術Ⅲ/ 創造基礎ⅢF	演習	1前期					2	能楽Ⅰ 謡と仕舞	大阪の山本能楽堂と千秋堂の双方で、能の基礎を学ぶ。主には仕舞と観世流の謡曲を口伝で学び取りつつ、伝統能衣装の虫干しを実習する。日本の衣装の構造とその保存などを学ぶ研究的な側面もあるもので、より深く能とは何かを理解する事を目指す。世阿弥研究のスタートとなる講座である。	能衣装に関する知識を獲得できる。また謡曲と仕舞の手ほどきを受けるなかで、身体所作を美しく整える習慣が身につく。また能を大成した世阿弥の花伝書と花鏡を稽古と平行して読了し、室町時代全般の文化史について知見を深める事ができる。	0		0	50	100	0	50	100	0	
基礎美術Ⅳ/ 創造基礎ⅣF(キャリア)	演習	1前期					2	臨書Ⅰ	書道の臨書を行うを主に行う授業。主にかな文字の古典の名筆などを手本に黙々と文字を写す。	日本独特のかな文字などの臨書を通じて、日本文化の豊かさに触れることができる。この授業では文字自体を上手に書くことではなく、臨書を行うことで古典の崩し文字を読めるようになることを目的とする。また1眼目から臨書を行うことで現代人に足りない集中力を養う。	40	80	0	20	40	0	40	80	0	
基礎美術Ⅴ/ 創造基礎ⅤF	演習	1後期					2	茶陶Ⅰ	茶の湯は、日本の自然からわずかな恵みを受け取って、簡素なしつらえのなかに美的価値を高めた世界に類例の無い高度な文化特性を持っている。手びねりの茶陶にその美学を継承する。基本的な作陶を学ぶことで日本人の物作りの基礎を学ぶ。	最も基礎的な茶碗の制作を通じて、手と目と舌を日本文化の軸線上に接近させることができる。茶碗は用の美を備えつつも、大地であり移りゆく四季を表象する代理物であるという事を自覚的に感得することが可能になる。	30	60	0	30	60	0	40	80	0	
基礎美術Ⅵ/ 創造基礎Ⅵ	演習	1後期					2	空間と意匠 書院のしつらえと絵画	身辺の草木や動植物を抽象化して意匠に変える日本文化の特性は、現代のデザインにも大きな影響を与えている。西欧の写実とは明らかに一線を画する自然認識は、絵画を独立した存在ではなく、建築をともなう暮らし方全体の一部として内包した。日本文化の空間把握を研究する。	自然を二次元に抽象化する日本人の認知特殊性について、客観的に理解する事が可能になる。また金箔のめたらず空間効果や、襖や障子で空間に仮設の境界を設ける日本人独特の見立て力について認識する事が可能となる。	20	40	0	50	100	0	30	60	0	
基礎美術Ⅶ/ 創造基礎ⅦF	演習	1後期					2	禪と日本文化	全体のテーマである「禪と古美術研究」というテーマに沿って禪の文化の体験を合宿形式で行う。また同じ講座内で日本画材料の基礎的な知識の習得と絹本による小作品の実践を行う。日本画材料についてより深く研究を行うために学外の工房の見学も行う。	禪と日本画の基礎的な知識を身につけること、またそれを元に入門的な小品を完成させることを目標とする。	0	50	100	0	20	40	30	60	0	
基礎美術Ⅷ/ 創造基礎ⅧF(キャリア)	演習	1後期					2	臨書Ⅱ	書道の臨書を行うを主に行う授業。主に漢文の古典の名筆などを手本に黙々と文字を写す。	古典の漢文などの臨書を通じて、漢字の崩し文字を読めるようになることを目的とする。さらに前期の臨書Ⅰと通して履修することで筆記で美しい文字や文章を書くことができるようになることも目標の一つである。	50	100	0	20	40	0	30	60	0	
創造演習ⅠF	演習	2前期					2	漢詩と篆刻	日本文化は長きに渡って中国大陸から知識を吸収して来た。知識人は古来漢文で多くの知識を得つつ漢詩を通じて世界を理解した。室町文化を理解する一助として漢詩の基礎を学び、かつ漢字の魅力を身体化するために篆刻を並行して行う。水墨画に韻を入れ押印するところまで実習を行う。	自然の景観に親しみ五言絶句などの定型詩を詠む事ができるようになる。また篆刻を行うことで漢字文化に親しみを持つことができる。	50	100	0	30	60	0	20	40	0	
創造演習ⅡF	演習	2前期					2	漆芸Ⅰ	ウルシの木に傷を付けて得られる樹液である漆は、縄文前期から利用されていた古い技術である。近年急速に和漆が消滅しつつあり、この分野を復興させるため漆への理解を深める基本作業を行う。特に漆を塗る前の木地作りを中心とした工程を学んで行く。	簡素な本地球を制作することで漆を塗る準備段階を知ることができる。	30	60	0	40	80	0	30	60	0	
創造演習ⅢF	演習	2前期					2	茶陶Ⅱ	名碗と呼ばれる茶陶を数多く見てその佇まいを写し取る。1回生の「茶陶Ⅰ」で土を山で集めるところから楽焼までを行ったが「茶陶Ⅱ」はその発展版となる。より深い表現へと進み、完成度の高い作品まで到達する。	茶の湯で使用する碗を自ら作る事が出来るようになる。また実作を通じて総合芸術であり教養を深める入り口となる茶の文化に深く親しむ事によって教養を積むことが出来る。	30	60	0	50	100	0	20	40	0	
創造演習ⅣF(キャリア)	演習	2前期					2	Photoshop・Illustrator DTPから入稿まで	まずPhotoshopで写真を印刷用データに加工する事を学んだ上で、Illustratorを使用して配置し、フォントデザインを学び、最終的にポートフォリオやパンフレット・ZINE(ジン)などを制作して入稿するところまでを一貫して学ぶ。	今まで基礎美術で学んだことや自身が考えていることを編集し発信する力を身につける。PhotoshopとIllustratorを中心としたアプリケーションの基本を学ぶことで自由に印刷物を編集デザインし、入稿出来る。	0	0	30	60	50	100	0	20	40	0
創造演習ⅤF	演習	2後期					2	立花Ⅱ	室町に誕生した立花を研究し、陶や竹など様々な素材で自ら仕立てた花器に立て花を行う。	立花を通じ里山の植物の知識を深めることが出来る。二十四節気を身体化し古来から伝承された行事を現代に取り入れる事が可能になる。上級者は教授方のインターンとして参加することが出来る。	20	40	30	60	50	100	0	0	0	
創造演習ⅥF	演習	2後期					2	日本文化表現	基礎美術コースで今まで1年半学んできた日本の伝統的な美的感性を元に作品の制作を行う。平面作品を想定しているが、学生の興味と資質に合わせて素材などは相談しながら決めていく。京都を中心とした上方の文化や学生個人の生まれ育った環境の伝統文化などを表現のルーツとして展開していく。	基礎美術コースの授業で学んできた日本文化の教養と自身が行うフィールドワークの内容を作品に展開する力を身につける。			30	50	100	20		0		

創造演習ⅥF	演習	2後期					2	日本文化の影響力	日本文化の影響は近代になってヨーロッパにおいてモダニズム運動に結実する。フォーリエ美術館やボストン美術館には日本美術専門の研究者も多く、欧米がどのように日本文化を受容して来たのかを知ることが重要である。特に禅文化はシリコンバレーの起業家を触発し、能楽、茶の湯、立花は世界から公演の依頼が途切れることなく続いている。海外から見た日本文化を学んで行く。	NYとボストンを中心とする海外研修を通じて日本文化が海外でどのように評価されているかを知る。そのことで各学生が今後進むべき道をクリアに考えることができるようになることが目標。	40	80	30	60	0	0	0	0	30	60		
創造演習ⅥF(キャリア)	演習	2後期					2	ゲームデザイン	おもしろい」とは何かを考察し、様々なタイプのゲームの仕組みを体系的に学んだ上で、オリジナルゲームを制作する。	今まで基礎美術で学んだことをテーマに、第三者がプレイできる「ゲーム」という形でアウトプットする。テーマ選定やそれに合わせたルールデザインを通して専門知識への理解を、遊びやすさ(プレイアビリティ)を研究することでデザインへの理解をそれぞれ深める。	0	0	30	60	30	60	0	20	40	20	40	
創造表現ⅠF	演習	3前期					2	日本文化研究と論文	2年生までの基礎美術の授業は主に日本の美的要素を身体を通して身につけるものだった。しかし日本文化を知るのにそれだけでは十分とは言えない。この授業では日本の芸術の本質を文献研究などで深めていく。さらにそうして身につけた知識を自分自身の言葉で言語化し論文を書く。	日本文化の研究者が書いた文章などをきちんと理解できるようになることが一つの目標となる。さらに自身が考えていることを論文によって表現できるようになることがもう一つの目標である。	30	60	50	100	0	0	0	20	40	0	0	
創造表現ⅡF	演習	3前期					2	漆芸Ⅱ	ウルシの木に傷を付けて得られる樹液である漆は、縄文前期から利用されていた古い技術である。近年急速に和漆が消滅しつつあり、この分野を復興させるため漆への理解を深める基本作業を行う。「漆芸Ⅰ」で作成した木地に拭き漆の工程を行っていく。	「漆芸Ⅰ」で作成した木地に拭き漆を行うことで、漆の扱いに慣れる事が出来る。拭き漆という基本的な技法をしっかりと身につけることができる。	30	60	0	0	40	80	0	30	60	0	0	
創造表現ⅢF	演習	3前期					2	能楽Ⅱ謡と仕舞	1年次の「能楽Ⅱ」で習得した能楽の謡と仕舞をさらに深める。1年次は体験として終わっていたものを自分の体で本当に表現できるように1年次より難しい演目に挑む。一つの演目を地謡とシテ方に別れて発表できるように稽古をする。	身体表現としての能楽を1年次よりも自分のものにできるようにする。教養としての謡本の意味、舞の型の意味をきちんと知りながら表現できるようにになるところまでを目指す。	20	40	0	0	50	100	0	30	60	0	0	
創造表現ⅣF(キャリア)	演習	3前期					2	企業研究・ポートフォリオ制作・マイアーカイブ指導	日本の伝統文化などを実社会で生かして仕事をしている仕事人を中心にオムニバスでその仕事に対する姿勢などを聞く。またそれを受けて自分自身の卒業後のキャリアをしっかりと見つけ初期のポートフォリオを作成する。そのポートフォリオをマイアーカイブに取りまとめることも行う。	自身の卒業後のキャリアを3年時から考えるきっかけを作る。この授業で身につけた能力を持って3年の夏に学外の企業や工房などにインターンに行けるような能力を身につける。	0	20	40	20	40	40	80	0	20	40	0	0
創造表現ⅤF	演習	3後期					2	水墨	水墨画は中国から伝わったが、その後日本の風土や感性に合わせて変化していった。安土桃山時代には長谷川等伯の松林図屏風のような日本水墨画の頂点となるような作品も描かれた。この授業では水墨画の基礎を学び日本文化について研究する。	水墨画の表現の基礎を身につけることができる。そのことで創造表現ⅥF「複合作画 絵画・書」の授業につながるような、発展的な絵画表現につながる力を養う。	0	0	30	60	50	100	20	40	0	0	0	
創造表現ⅥF	演習	3後期					2	茶陶Ⅲ	1回生の「茶陶Ⅰ」と2回生の「茶陶Ⅱ」で学んだ作陶の技術をさらに広げ、深めていく。「茶陶Ⅲ」ではⅠとⅡを受けて自分自身の表現を行う足がかりとなる作品を製作する。	「茶陶Ⅰ・Ⅱ」で培った技術や見識をさらに深める。4年生の自主制作につながる自分自身の作陶の表現を行う前段階の表現や考え方を身につける。	30	60	0	0	50	100	0	20	40	0	0	
創造表現ⅦF	演習	3後期					2	複合作画 絵画・書	本来日本文化において「書画一体」という言葉があるように絵画と書は親密な関係にあった。この授業では書と絵画を交互に学び、時にそれを組み合わせた表現を試みることで現代における絵画と書の適切な関係を学んでいく。	日本の古典作品が持っていた絵画と書の深い関係を学ぶことができる。また絵画と書両方の技術を深めることができる。	0	0	30	60	50	100	20	40	0	0	0	
創造表現ⅧF(キャリア)	演習	3後期					2	アートのための英語	この3年間を通じて身につけた日本の伝統を中心とした文化やアートに関してより多くの人に発信して行くことができるようにするためにアートに特化した英語教育を行う。	前期のキャリアで作成したポートフォリオの内容の翻訳や、今までの基礎美術の授業内容を英語で書いたり話したりする能力を身につける。	0	20	40	0	30	60	0	0	0	50	100	