

# 芸術教養学科

02

## 文化コンテンツ創造学科

- 04 音楽コース
- 07 イラストレーションコース
- 10 映像コース
- 13 グラフィックデザインコース
- 16 書画コース
- 19 食文化デザインコース
- 21 文芸コース
- 23 アートライティングコース

京都芸術大学

通信教育部芸術学部

## 授業内容紹介

### [科目概要]

# 2026

## 目 次

### 芸術学科

- 25 芸術学科専門教育科目
- 27 芸術学コース
- 29 歴史遺産コース
- 31 和の伝統文化コース

### 美術科

- 32 日本画コース
- 34 洋画コース
- 36 陶芸コース
- 38 染織コース
- 40 写真コース

### 環境デザイン学科

- 43 環境デザイン学科専門教育科目
- 45 建築デザインコース
- 48 ランドスケープデザインコース
- 51 空間演出デザインコース

### 共通科目

- 54 学部共通専門教育科目
- 58 総合教育科目

### 資格課程

- 60 博物館学芸員課程

# 芸術教養学科

TR テキストレポート科目 TX テキスト特別科目 WS ウェブスクーリング科目 選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 芸術教養学科専門教育科目

Warming Up

学ぶための「歩き方」を知る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
芸術教養入門	芸術教養学科における学習の体系と求められる基本的姿勢	TR	選	1	有	卒業までの単位数、学びのステップやコミュニティの活用など、学生生活を円滑に進めるための基本を学ぶ。

STEP①

考え方やまなざしを身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
芸術教養講義1	デザイン思考を軸に、「創造的に生きる」ための方法論を広く学び、実践的に考察する	WS	選	2		デザイン思考はもとより、論理的思考、アート思考、システム思考、哲学思考をつなげて捉えていく、より包括的で持続可能な創造的思考のあり方を学ぶ。
芸術教養講義2	時間のデザイン～生活におけるイベントの有用性と価値	WS	選	2		「時間のデザイン」の理論的背景、様々な事例を通して、自分たちの身近にある行事やイベントにどのような時間のデザインが埋め込まれており、地域や生活にどのような影響を与えているのかを学ぶ。
芸術教養講義3	空間における日本文化の考察	WS	選	2		空間について、高さに注目することで、平面での認知に慣れた現代の私たちに空間を立体的に捉える方法を授け、現代日本の空間構成を学ぶ。
芸術教養講義4	モノや出来事を情報として捉え、俯瞰し整理する編集の考え方	WS	選	2		「編集」する思考方法に着目し、社会や生活における様々な問題を俯瞰し「編集」して解決していく方法論を学ぶ。
芸術教養講義5	協創における問いのデザイン	WS	選	2		企業・地域・学校において、よりよいコラボレーション生み出すための技法について「問いのデザイン」の関連理論・知見・事例を参照しながら学ぶ。
芸術教養講義6	日本や東アジアの暮らしの基層にある伝統文化の成り立ちを反省する	WS	選	2		日本や東アジアの暮らしの基層にある伝統文化の成り立ちを検討する。今まで培われてきた伝統的な事象について再考する。
芸術教養講義7	伝統的な暮らしのリズムを作る年中行事や通過儀礼についての考察	WS	選	2		伝統的な生活様式とはどのようなものだったのか。さまざま行事を例にあげながら、伝統的な暮らしのリズムを作る年中行事や通過儀礼について考える。
芸術教養講義8	風土に合わせた暮らしの中で培われた歴史的空间のとらえ方	WS	選	2		漢詩、日本庭園、香りにあらわれる伝統的な空間について、その特徴を学ぶとともに、風土にあわせた暮らしの中で培われてきた歴史的空间の捉え方を学ぶ。
芸術教養講義9	文物の蒐集と展示を伝統的な編集的思考法として捉えて考察する	WS	選	2		伝統的な文物がどのように継承されてきたのかを学ぶことによって、文物の蒐集と展示を伝統的な編集的思考法として捉え、それを考察する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
芸術教養講義10	人や地域をつなぐ文化的交流のさまざまなありかたやその歴史	WS	選	2		伝統の中に見えるさまざまなコミュニティはどのように形成されたのか。人や地域をつなぐ文化的交流のさまざまなありかたやその歴史について学ぶ。
芸術教養講義11	対話のデザイン～豊かな関わりの作り方	WS	選	2		「対話」を通じて、他者・自己・対象との関係を編み直していく考え方や実践について学ぶ。
芸術教養講義12	対話という視点から日本の伝統や文化を考察する	WS	選	2		日本の伝統や文化はいかに創作され、継承されてきたのか。落語・祭礼・俳句・浮世絵・アニメーションの5つを取り上げ、対話という視点から日本の伝統や文化について考察する。

STEP②

事例から、いまを読み解く。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
芸術教養研究1	人やグループに焦点をあてた、今日のデザイン・芸術活動の個別例研究	TR	選	2	有	個人や団体の活動例について、一面的に評価するのではなく、批判的に捉えたり、他事例と比較対照させるなど、様々な角度から考察する。
芸術教養研究2	時間と空間に焦点をあてた、今日のデザイン・芸術活動の個別例研究	TR	選	2	有	今日的な意匠制作の実践例を特定の視点から対比的に考察することで、対象について多角的な視点で理解する。
芸術教養研究3	特定の人物や集団をとりあげ、その活動を歴史的に位置づけます	TR	選	2	有	具体的な事例について文化史的な検討を行うとともに、事例間比較によって理解を深める。
芸術教養研究4	伝統的な技術や産業をとりあげた、その成立過程と今後についての考察	TR	選	2	有	伝統的な生活文化や意匠制作等について、具体的な実践例を取り上げつつ、その技術がどのような生活環境のもとで成立したのかを、先行研究を収集・分析することによって理解する。
芸術教養研究5	社会的な芸術活動の事例から、場やイベントのデザイン、コミュニティの可能性を考えます	TR	選	2	有	社会的な芸術活動の意義を理解するために、そこで構築される人々の関係性や、地域・風土との関係性に着目する。

STEP③

問い合わせ立て考察する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
芸術教養演習1	景観やプロダクト、食文化など、特定の対象についてのデザイン・芸術活動の調査報告	TX	選	2		伝統行事、景観、工芸・美術・プロダクト、食文化といった、特定のジャンルにおけるデザイン・芸術活動について調査・検証し、その意義を考察する。
芸術教養演習2	イベント・空間・情報などの観点から具体的な事例を調査報告する	TX	選	2		イベントのデザイン、空間造形、情報編集、コミュニティ運営といった観点から、地域の優れた芸術資源や特徴的なデザイン実践について、さまざまな角度から検証して、その意義を考察する。

STEP④

社会へ発信する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次～						
卒業研究	特定のデザイン・芸術活動やその成果としての地域の文化資産についての考察	TX	必	2		実在するユニークなデザイン・芸術活動を見つけ、地域の文化資産としての価値とその課題について検討する。

# 音楽

## 文化コンテンツ創造学科 音楽コース

**TW** テキスト作品科目 **TX** テキスト特別科目 **WS** ウェブスクーリング科目 **S** スクーリング科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 音楽コース専門教育科目

STEP①

音楽表現に必要な基礎や思考を身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得 試験	履修内容
1年次~						
音楽演習I-1	作曲入門(声・音にふれる)	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		作曲の基本的な技術を身につけるための導入科目。DAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)と歌声合成ソフトの基礎的な操作を学び、実際の音や声を扱う感覚を身につける。
音楽演習I-2	作詞(ことばの発想力)	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		作詞に必要な基本ルールを学ぶ。作詞の発想力や作詞に向き合う姿勢を身につける。
音楽演習I-3	作曲1(コードワーク)	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		DTM(デスクトップ・ミュージック)に必要なコード理論の基礎を学ぶ。コード進行の音楽的な効果や狙いを理解する。
音楽演習I-4	レコーディング	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		DAWのエンジニア作業における決まりやテクニックを学ぶ。録音からミックス、マスタリングまでのプロセスを習得する。
音楽I-1	音楽入門	<b>WS</b>	<b>必</b>	2		本コースの学びの出発点となる科目。音楽を制作する「クリエイター」になるために、知っておきたいことや心得ておくべきことを多面的に学ぶ。音楽を「聴くもの」ではなく、「人と世界をつなぐ行為」としてとらえ、音や声、文化や社会との関わりに対する洞察力を培う。
音楽I-2	音楽のしくみ(音楽理論)	<b>WS</b>	<b>必</b>	2		DTMに必要な楽典の基礎を学ぶ。楽譜の読み方をはじめ、音階や和音の理論などを理解する。
音楽II-1	音楽と社会	<b>WS</b>	<b>必</b>	2		音楽を社会現象として観察する。時代や文化、テクノロジーの変化とともに、音楽がどのように人々の暮らしや価値観を形づくってきたのか、一方で音楽そのものがどのような影響を受けてきたのかを、さまざまなテーマを立てて考える。
音楽II-2	制作の源泉1 (日本の音楽文化の展開)	<b>WS</b>	<b>必</b>	2		昭和期以降の日本の音楽文化の歴史を学ぶ。さまざまなジャンルの作品の背景にある思想や技法の特徴にふれ、音楽制作のポイントを理解する。

## 音楽制作の手法を実践的に学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次～						
音楽演習II-1	作曲2(リズムと音の編集)	TW	必	2		基本的なリズムのしくみと音の編集方法を学ぶ。ドラム(キック、スネア、ハット)を用いた音づくりや、パーカッションも含めた躍動的なリズムトラックのつくり方、サンプルの効果的な使用方法、波形編集の手法を身につける。
音楽演習II-2	編曲1(ビートとサウンドの構築)	TW	必	2		ダンスマジックのサウンドのつくり方を学ぶ。ダンスフロアを意識した音づくりや、FX(効果音)の使い方、サンプリング、波形編集、リミックスの手法などを習得する。
音楽演習II-3	編曲2 (メロディーを彩るアレンジ術)	TW	必	2		歌を中心に、楽曲の編曲技術を幅広く学ぶ。曲調やリズムパターン、コード進行、使用する楽器などを適切に選択し、目指すサウンドの実現に向けた編曲に取り組む。
音楽演習II-4	ビジュアル・プロデュース	TW	必	2		アーティストや音楽作品の世界観を視覚的に表現するための基礎を学ぶ。アートディレクション、ミュージックビデオ、ジャケットデザイン、スタイリングなど、ビジュアル表現に関わる幅広い手法を身につける。
音楽III-1	制作の源泉2 (アメリカ音楽のダイナミズム)	WS	必	2		アメリカ音楽の歴史を辿り、アメリカ音楽のダイナミズムを支える思想と技法の特徴を学ぶ。代表的な作品にふれながら、音楽制作のポイントを理解する。
音楽III-2	制作の源泉3 (音楽の創造と受容の変遷)	WS	必	2		西洋音楽から世界の伝統音楽、近代以降の映画音楽に至るまで、さまざまな音楽の歴史を学ぶ。代表的な作品にふれ、作品の背景にある思想や技法の特徴を知り、音楽制作のポイントを理解する。
音楽IV-1	音楽でデザインする1 (音楽の活用法とそのプロセス)	WS	必	2		空間演出やまちづくり、Well-beingなどの、社会の中で音楽が活用されているさまざまなプロジェクトにふれる。各プロジェクトがどう組み立てられ、どう音楽制作がなされているのか、具体的な制作のプロセスを学ぶ。

## 音楽を伝える方法を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
音楽演習III-1	作曲3(オーケストレーション)	TW	必	2		ストリングス、金管楽器、木管楽器などの代表的なオーケストラ楽器の特性を学ぶ。ハーモニーの基礎的な理論やテクニックを習得する。
音楽演習III-2	音楽と映像	TW	必	2		映像に合わせて流す音楽の制作技術や制作の考え方を学ぶ。ゲーム、ドラマ、映画、CMなどにおいて、劇中伴奏音楽やBGMにどのような音楽が求められているのかを理解する。
音楽V-1	音楽でデザインする2 (音楽で広がる豊かな世界)	WS	必	2		音楽を使ってデザインすることを多様な事例を通じて学ぶ。人々の暮らしや社会のさまざまな課題を解決するために、音楽の力や可能性をいかに具現化するかを考察し、社会の中ににおける音楽の豊かな広がりを追求していく。
音楽V-2	音楽ビジネスの構造	WS	必	2		音楽の制作から流通、消費に至るまでのビジネスプロセスを体系的に学ぶ。アーティスト、レーベル、音楽出版社、マネジメントなどの役割を理解し、著作権や契約に関する基礎知識を習得する。
音楽V-3	デジタルマーケティング	WS	必	2		音楽を社会に届けるためのマーケティング手法を体系的に学ぶ。配信プラットフォーム、SNS、プレイリスト、インフルエンサーなどを用いた現代的なプロモーションのしくみを理解し、効果的な発信戦略を考察する。

## 社会へ発信する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次～						
音楽演習IV (2027年度開講予定)	プレゼンテーション	TX	必	4		自身が創作しようとする卒業制作作品が、誰の何のための音楽なのか、まずはコンセプトを設定する。そして、それを他者に伝えるための「プレゼンテーション」の手法を学び、実践する。
卒業制作(音楽) (2027年度開講予定)		S	必	4		これまでの学習の集大成となる音楽作品を制作する。数回の講評とディスカッションを通じて、作品の完成度を高め、新たな価値を生み出していく。卒業制作作品は卒業制作展で発表し、社会へ発信する。

# イラストレーション

文化コンテンツ創造学科 イラストレーションコース

**TW** テキスト作品科目

**TX** テキスト特別科目

**WS** ウェブスクーリング科目

**S** スクーリング科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## イラストレーションコース専門教育科目

STEP①

絵の基本を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
イラストレーション概論	スターター	<b>S</b>	選	1		入学後には取り組む導入講義的な位置付けの科目。イラストレーションコースでの学びに必要な基礎知識を身につけ、学習姿勢や学習環境を整える。
デザイン基礎1 (イラストレーション)	美術解剖学	<b>TW</b>	必	2		人体の構造に対する理解を深める科目。骨格や筋肉の機能や形態を把握し、人体を理論的にとらえる力を育む。
デザイン基礎2 (イラストレーション)	レイアウト・構図	<b>TW</b>	必	2		イラストの印象を左右するといわれるレイアウトや構図を学ぶことで、伝えたいテーマを演出する方法を習得する。
イラストレーション演習I-1	メインビジュアル	<b>TW</b>	必	2		主に商用シーンでのビジュアル制作について学ぶ科目。アイデアを整理し、キービジュアルとしてアウトプットする方法や、視線誘導を意識した画面の作り方を学ぶ。
イラストレーション演習I-2	キャリア論	<b>TW</b>	必	2		インタビュー形式の動画教材を通じて、プロの現場で活躍している現役クリエイターのキャリアに触れ、自身の将来像を描くヒントを得る。
イラストレーションI-1	デジタル演習A1	<b>WS</b>	必	1		CLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法を学び、デジタル作画での操作を理解し、習得する。
イラストレーションI-2	クロッキー1(ヌード)	<b>WS</b>	必	1		ジェスチャードローイングの基礎を習得する科目。短時間で人物を捉え、そのイメージを描画する技術を身につける。
イラストレーションI-3	色彩基礎	<b>WS</b>	必	1		色彩の基礎知識や用語を学ぶ。配色の基礎を習得し、イラストにおける実例を通して色に対する引き出しを増やす。
イラストレーションII-1	デジタル演習B1	<b>WS</b>	必	1		Adobe Illustratorの基本的な使用方法を学び、デザインやレイアウトを行う上での操作を理解し、実践する。
イラストレーションII-2	人物キャラクター基礎1	<b>WS</b>	必	1		人物キャラクターを描く上での基礎的な作画方法を学ぶ。顔や体を描くための造形、配置、比率などの基本を押さえた上で、顔の描き分けや体のバランスの取り方などを学ぶ。
イラストレーションII-3	イラスト実習1	<b>WS</b>	必	1		描くことのできるモチーフを増やし、表現の幅を広げる科目。人物や背景の描き方のほか、クリエイターとして作品を世に送り出す方法、インターネットサービスの活用方法などを学ぶ。

イラストレーションコースのスターター(スクーリング科目)は遠隔で開講します。

## 実践的な作画を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次～						
イラストレーション基礎1	アニメーション	TW	必	2		対象物の動きを捉え、描写するための知識を身につける。連続的な動きを理解しながら描画することで表現の幅を広げる。
イラストレーション基礎2	書籍イラスト	TW	必	2		書籍メディアの特徴を理解し、商業イラストの制作過程を学ぶ。近年注目されているライトノベルの歴史や文脈を知り、どのようなプロセスで仕事を進めながらイラストを制作するかを学ぶ。
イラストレーション演習Ⅱ-1	世界観表現・コンセプトアート	TW	必	2		映画やゲームなどで用いられる、世界観を伝えるアートワークの手法を学ぶ。プロのコンセプトアーティストに必要なスキルや実際の制作過程を解説する。
イラストレーション演習Ⅱ-2	アートディレクション	TW	必	2		デザインワークの要職であるアートディレクション(アートディレクター)について理解を深め実践する。ビジネスの基礎知識を身につけ、イラストがどのように社会と関わっているかを理解し、コンテンツに対する分析的な視点を養う。
イラストレーションⅢ-1	デジタル演習A2	WS	必	1		CLIP STUDIO PAINTの発展的な使用方法を学び、デジタル作画の目的にあわせた操作を理解する。
イラストレーションⅢ-2	クロッキー2(着衣)	WS	必	1		ジェスチャードローイングへの理解をさらに深め、ビッグシェイプなどシルエットでモチーフをとらえるための力を養う。
イラストレーションⅢ-3	背景画	WS	必	1		イラストの重要な要素である背景作画の基礎を習得する科目。パースへの理解を深め、イラストの奥行きや演出を学ぶ。
イラストレーションⅣ-1	デジタル演習B2	WS	必	1		Adobe Illustratorの応用的な使用方法を学び、パス編集やイラスト制作の操作を理解して実践する。
イラストレーションⅣ-2	人物キャラクター基礎2	WS	必	1		人物キャラクターをより応用的な観点で理解し、ポーズやディテールなどの展開や動きを描く科目。手足や筋肉などの捉え方や、カメラを意識したキャラクターの見え方、魅力的なポーズを描くためのテクニックを学ぶ。
イラストレーションⅣ-3	イラスト実習2	WS	必	1		描くことのできるモチーフを増やし、表現の幅を広げる科目。衣類の構造やシワの描き方、動物の骨格、建築デザインなどを学ぶ。

## 自分の表現を見つける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
イラストレーション 演習Ⅲ-1	ビジュアルストーリーテリング	TW	必	2		ストーリーを伝えるための表現方法を習得する科目。画面の中での登場人物が何をし、何を考え感じているのかを表現するためのテクニックを学び、実践する。
イラストレーション 演習Ⅲ-2	ゲームイラスト	TW	必	2		カードやモバイルゲームなどの商業媒体でのイラストの利用シーンを学び、ユーザーに訴求するためのテクニックや描画技術を身につける。
イラストレーション V-1	業界知識・情報発信	WS	必	1		コンテンツ産業の基本知識から情報発信、法律についての知識など、イラストをとりまく業界構造を学ぶ。
イラストレーション V-2	デジタル着彩	WS	必	1		主に商業向けのデジタル彩色を習得する科目。人物キャラクターと背景の着彩を学ぶ。
イラストレーション V-3	デフォルメ表現	WS	必	1		デフォルメ表現を習得する科目。省略や誇張といったデフォルメの基本を学び、分析的な視座を養う。
イラストレーション V-4	コンテンツプロデュース	WS	必	1		イラスト市場を中心に近年のコンテンツ産業の変遷について学び、そのプロデュースにおいて、必要となる企画の立ち上げやチーム編成などの方法論を理解する。
イラストレーション V-5	キャラクターデザイン	WS	必	1		目的、用途、アイデアからキャラクターを造形する方法を学ぶ。展開をイメージしたデザインをアウトプットする力を養う。
イラストレーション V-6	イラスト実習3	WS	必	1		描くことのできるモチーフを増やし、表現の幅を広げる科目。光や影を駆使した明暗表現、服のデザインの与える効果、機械の描き方などを学ぶ。

## 社会へ発信する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次～						
イラストレーション 演習Ⅳ	ポートフォリオ	TX	必	4		これまでの学習成果をもとに、自身でコンセプトを設定し、目的に沿った作品集を制作する。
卒業制作		S	必	6		これまでの学習の集大成となる作品を制作し、自身のイラストレーション作品を社会へ発信することを学ぶ。

イラストレーションコースの卒業制作(スクーリング科目)は遠隔で開講します。

# 映像

## 文化コンテンツ創造学科 映像コース

TW テキスト作品科目
  TR テキストレポート科目
  TX テキスト特別科目
  WS ウェブスクーリング科目
  S スクーリング科目
  必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 映像コース専門教育科目

STEP①

映像とはなにか、その可能性と多様性を知り、制作のベースを学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次～

映像講義1	コンテンツビジネス論	TR	必	2	有	映像コンテンツを取り扱う上で必要な法律、財務知識を身につける。著作権、契約などの法律知識、クラウドファンディングなどの資金調達、製作委員会などの仕組みについての理解を深め、映像表現をする際に自分の力で実現する力を身につける。
映像講義2	映像と向き合う	TR	必	2	有	様々な映像メディアが持つ特性(メディアリテラシー)を知り、私たちのコミュニケーションの道具が政治、文化、経済、社会の未来に影響を及ぼすことを学ぶ。現代社会が抱える問題と映像の問題が常に絡み合っている現状を認識し、その解決の方法を学ぶ。
映像基礎1	映像思考概論1	TW	必	2		時代と映像表現の関係性を映像思考という方法論で学ぶ。映像の可能性を知り、映像がもつ危険性やリスクも考察できる思考回路を学ぶ。さまざまな時代の表現スタイルを生み出した背景と光と影、時間のデザインとの結びつきを、映像思考のプロセスを使って考察する。
映像演習I-1	企画のつくり方	TW	必	2		身の回りの出来事から「問い合わせ」を発見し、企画を立案・構築する力を身につける。企画書の作り方を学び、実際に企画を作成してみる。「どのように企画を立案し、構成するのか、その企画でどのように社会を動かしたいのか」を考察し、企画開発力を身につける。
映像演習I-2	技術を知る(撮影・照明)	TW	必	2		デジタル動画制作の基礎を理解し、制作の基礎、特に撮影や照明について学ぶ。実際に使えるデジタル映像制作の技術やテクニックを有名作品の撮影方法を通して解説、映像思考に基づいた自己表現の手段を手に入れる。
映像I-1	映像学入門	WS	必	2		これから探究していく学問の入り口として、映像の成り立ちを学ぶとともに、「映像とは何か、映像の可能性と多様性」について考えることを学ぶ。私たちの社会生活と密接に関わる映像へのさまざまな眼差しを深め、映像を通じあらゆる物事に「問い合わせ」を持つ思考や感覚を養う。
映像I-2	企画の方程式	WS	必	2		映像制作の根幹となる「企画」の開発方法を学ぶ。身の回りの「問い合わせ」の発見から、「企画」の本質を捉え、自ら考え、映像表現を見つけていくための基礎力を身につける。問題意識から「企画」立案のプロセスを学び、映像や自分自身との向き合い方を考察する。
映像II-1	映像制作概論1 (ミュージックビデオ・広告)	WS	必	2		ミュージックビデオやCM(広告)などのコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。ミュージックビデオ(音楽映像)とアドバタイズメント(広告映像)の技法を学びつつ、世相を最も表す広告から社会のあり方を読み取る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
映像Ⅱ-2	映像制作概論2 (エンターテイメント・コメディ)	WS	必	2		コメディやエンターテイメント要素の強い映像コンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。コメディやエンタメと映像の歴史を紐解き、「笑い」が持つ芸術的、文化的な側面について考える。

STEP②

制作や企画を学び、実践的な技術と手法を知る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次～						
映像基礎2	映像思考概論2	TW	必	2		映像における想像力の可能性を広げ、映像思考と実践についての学習と考察を行う。映像リテラシーと問い合わせの立て方について掘り下げ、世界へとアウトプットさせていく時に必要な考え方を学ぶ。自分の内側に問い合わせを発見して対話をし、より良い世界を作ることを目指していく。
映像演習Ⅱ-1	シナリオライティング演習	TW	必	2		脚本家との講義を通して、企画立案、プロット作成、シナリオ執筆するまでの一連の流れを理解する。映像の設計図となるシナリオライティングの制作方法を修得し、最終的には短いシナリオ制作に取り組む。
映像演習Ⅱ-2	技術を知る(編集・サウンド)	TW	必	2		映像編集の基本的な技術と考え方を学び、基礎力を身につける。編集(モンタージュ)やサウンドデザインによる効果などを、実際の演習を通してその効果を確かめるとともに、多様な映像表現手法を知り、自らの表現を習得する。
映像Ⅲ-1	シナリオライティング論	WS	必	2		映像を形にしていくにあたって必要とされる企画力を高める知識を獲得し、シナリオライティングの方法を学ぶ。ドラマ、映画などのストーリーのある映像の企画の設計図となるシナリオライティングの基礎を学び、企画書制作に取り組む。
映像Ⅳ-1	映像制作概論3(ドラマ・映画)	WS	必	2		ドラマ、映画などスクリプトが明確に存在するコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。人間が意図的にストーリーを持った映像手法で表現を行い、伝えたいことを伝えていく方法を学び、その価値を理解する。
映像Ⅳ-2	映像制作概論4(アニメーション)	WS	必	2		アニメーションコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。アニメーションの歴史、基本原理や世界のアニメーションのスタイルを知る。アニメーションの世界観を商業的な成功を求める側面と個人作家の表現の2軸で捉える。

STEP③

企画を立て、映像の役割を追求し、自分の「声」を探求する感性を磨く。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
映像演習Ⅲ-1	アイデアをデザインする	TW	必	2		社会と映像の関係性に目を向け、社会にリンクした映像を企画する思考とプロセスや、身の回りの出来事からアイデアを出すヒントを学ぶ。「映像基礎1」で学んだ映像思考のプロセスからさらに発展的なアウトプットに必要な考え方を身に着け、映像制作と企画に取り組む。
映像演習Ⅲ-2	技術を知る (モーショングラフィックスと応用)	TW	必	2		動画を制作する上でこれまで学んだテクニックのさらにハイレベルな技術と理論を学ぶ。モーショングラフィックスを中心に、映像制作の最新トレンド、アイデアの出し方まで幅広く学び、自分自身の映像制作のスタイルを見つける。
映像V-1	社会を変える企画	WS	必	2		映像における想像力の可能性を広げ、社会に影響する言葉を持つための思考・実践についての学習と考察を行う。自分の身の回りのことや社会課題の解決方法を考え、映像を通じて社会を変えていく企画を生み出せる素養を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
映像V-2	映像制作概論5(ノンフィクション)	WS	必	2		ノンフィクション映像がどのような狙いを持ち、制作されたかを学び、映像の力で自身の「声」を伝える力を身につける。ドキュメンタリーの企画、撮影、編集に至るまで、実践的に学ぶ。
映像V-3	映像制作概論6(メディアとアート)	WS	必	2		映像がメディアの一部であることを再認識し、これまで接してきた私たちの社会を新しい視点で捉え直す。この50年のメディアとアートの歴史を読み解き、作品を通じて社会課題を提示し、世界へと発信を続けているメディアアーティストの表現や思考に迫る。

STEP④

映像による自己表現を行い、個人と社会と関わり合う。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次～						
映像演習IV	プレゼンテーション	TX	必	4		自身が創作する卒業制作作品の企画意図や趣旨を他者に伝えるための「プレゼンテーション」の手法を学び、実践する。
卒業制作		S	必	4		学習の集大成として映像作品を制作する。授業を通じて、対外的に発表することができるクオリティの代表作を制作する。ディスカッション、数回の審査を通じ作品の完成度を高める。

# グラフィックデザイン

文化コンテンツ創造学科 グラフィックデザインコース

 テキスト作品科目

 テキスト特別科目

 ウェブスクーリング科目

 スクーリング科目

 必修科目

 選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

※グラフィックデザインコースは2026年度よりWeb完結のカリキュラムに完全移行します。

## グラフィックデザインコース専門教育科目

STEP①

基礎から専門的な技術・知識を段階的に学習。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
デザイン基礎1 (グラフィックデザイン)	ビジュアル表現基礎1	 TW	 必	2		専門分野の導入科目として身の回りにあるカタチや色を実際にまちに出て観察するところから始め、ビジュアルブックとして表現する。
デザイン基礎2 (グラフィックデザイン)	ビジュアル表現基礎2	 TW	 必	2		ドリル教材を使ったトレーニングを通して、デザイナーとしての基礎的な観察力や手の技について学習する。
グラフィックデザイン 演習 I-1	タイポグラフィ1	 TW	 必	2		書体の誕生背景を通して、タイポグラフィの領域への興味と知識を深める。
グラフィックデザイン 演習 I-2	フォトディレクション	 TW	 必	2		デザインの表現方法である写真技術の基本を学び、フォトディレクションと撮影に取り組む。
グラフィックデザイン I-1	タイポグラフィ1	 WS	 必	1		グラフィックデザインの領域で必要とされる基本的な表現技術と考え方を学ぶ。  タイポグラフィ1:書体の文字組みを使ったデザイン タイポグラフィ2:タイポグラフィを用いたビジュアル制作 ピクトグラム:ピクトグラムをデザイン、記号による視覚表現 アイデアの基礎:アイデアを絵にする習慣を身につける
グラフィックデザイン I-2	タイポグラフィ2	 WS	 必	1		
グラフィックデザイン I-3	ピクトグラム	 WS	 必	1		
グラフィックデザイン I-4	アイデアの基礎	 WS	 必	1		
グラフィックデザイン II-1	CG基礎1—Illustrator	 WS	 必	1		デザインワークやイラストレーション制作に欠かせないアプリケーション(Illustrator, Photoshop)の基本的な使い方を学ぶ。
グラフィックデザイン II-2	CG基礎2—Photoshop	 WS	 必	1		

## 技術習得に加え、発想力・思考力を磨く。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次～						
グラフィックデザイン基礎1	印刷の基本	TW	必	2		グラフィック表現に欠かせない印刷について、その歴史や技法などを紐解きながら、印刷入稿データの作成方法を学ぶ。
グラフィックデザイン基礎2	デジタル&Web	TW	必	2		インターネットの仕組みやウェブの基本的な作成方法を学び、ウェブページ制作に取り組む。
グラフィックデザイン演習Ⅱ-1	ロゴデザイン	TW	必	2		シンボルマークとロゴタイプから成り立つロゴデザインを紐解き、自身に馴染みの深い対象のロゴデザイン作成に取り組む。
グラフィックデザイン演習Ⅱ-2	グラフィックデザインの系譜	TW	必	2		グラフィックデザインの歴史を学び、現在に至るビジュアル表現とデザインの変遷を明らかにする。
グラフィックデザインⅢ-1	レイアウトデザインと文字組	WS	必	1		1年次の内容を発展させながら、グラフィックデザインの領域で必要とされる表現技術と考え方を学ぶ。
グラフィックデザインⅢ-2	コピーライティングと広告	WS	必	1		レイアウトデザインと文字組:雑誌や書籍のページレイアウト コピーライティングと広告:新聞広告デザインとコピーライティング
グラフィックデザインⅢ-3	モーショングラフィックス	WS	必	1		モーショングラフィックス: After Effectsを使ったモーショングラフィック表現
グラフィックデザインⅢ-4	インフォメーショングラフィックス	WS	必	1		インフォメーショングラフィックス: 文字やイラストなどの効果的なデザインや情報の視覚的な表現
グラフィックデザインⅣ-1	観察発想アイデアの基礎	WS	必	1		グラフィックデザインコースの学びをさらに展開するために、観察力・発想力といったものの見方やそれらを総合的にまとめ上げる力を身につける。
グラフィックデザインⅣ-2	ブランディングデザイン	WS	必	1		観察発想トレーニング: 対象を観察し、新たな表現を生み出す ブランディングデザイン: 既存のデザインやコミュニケーションの問題点を探し、新しいデザインで問題点を解決する。

## 実践的な科目で総合的なデザイン力を育成。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
グラフィックデザイン演習Ⅲ-1	情報編集	TW	必	2		「情報」を新しい“視点”や“切り口”、新しい“見立て”によって「編集」することに挑戦する。
グラフィックデザイン演習Ⅲ-2	プランニング・ディレクション	TW	必	2		対象のリサーチからキービジュアルの開発など、総合的なブランディングデザインを制作する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
グラフィックデザインV-1	パッケージとプロモーションデザイン	WS	必	1		
グラフィックデザインV-2	アドバタイジングデザイン	WS	必	1		1・2年次配当のスクーリング科目各分野の内容をより深化させ、実践的な課題に取り組むことでデザイナーやクリエイターとしてのスキルを総合的に高めていく。
グラフィックデザインV-3	エディトリアルデザイン	WS	必	1		パッケージとプロモーションデザイン:商品企画からプロモーションツールの企画・デザイン アドバタイジングデザイン:広告ポスターの企画・デザイン エディトリアルデザイン:リーフレットの編集企画から紙面デザイン ユーザー体験とインターフェイスデザイン:ウェブサイトのUIデザイン 映像表現:映像表現の入り口を探る サインデザイン:空間の中に展開する視覚伝達デザイン
グラフィックデザインV-4	ユーザー体験とインターフェイスデザイン	WS	必	1		
グラフィックデザインV-5	映像表現	WS	必	1		
グラフィックデザインV-6	サインデザイン	WS	必	1		

STEP④

集大成となる卒業制作に取り組む。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次						
グラフィックデザイン演習IV	卒業制作プレゼンテーションブック／ポートフォリオ	TX	必	4		[卒業制作プレゼンテーションブック] グラフィックデザインに対する各自の考え方を可視化する方法としての「プレゼンテーション」について考え、「卒業制作」のテーマ研究を中心とした研究・制作を行う。  [ポートフォリオ] 卒業制作における学習成果をまとめた「ポートフォリオ」を制作する。作品に対する考え方や制作の背景を他者に伝える創意工夫が求められる。
卒業制作		S	必	6		専門領域における学習の集大成として、学生各自がテーマに関する情報収集・分析をおこない、柔軟な思考と多彩な発想によって、新しい時代のグラフィックデザインを追求していく。

グラフィックデザインコースの「卒業制作」(スクーリング科目)は遠隔で開講します。

# 書画

## 文化コンテンツ創造学科 書画コース



テキストレポート科目



テキスト特別科目



スクーリング科目



必修科目



選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 書画コース専門教育科目

STEP①

書画を代表する理論と表現するための基礎を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次						
書画講義1	書画同源	TR	必	2	有	「書」と「画」は本来、東洋文化の中で深くつながっていることを認識し、理論と実践の中で書画の精神性がどのように表現されてきたのかを学ぶ。
書画講義2	書画論	TR	必	2	有	書画の歴史に秘められた技法、理論から古人の美意識、発想力、創造性を学ぶ。
書画講義3	素材と表現	TR	必	2	有	書画表現では、用いる素材によって、作品の出来上がりに差や違いが生じる。ここでは素材への理解と、そこでの視覚的効果について考える。
書画講義4	余白論	TR	必	2	有	書画表現で重視してきたものが余白になる。具体的な作品を通して余白の概念を学び、そこでの美意識について理解を深める。
書画演習 I-1	書法1	TW	必	2		文字の象形性や、成り立ちに目を向けながら、古代文字の造形美と、字形の変化、変遷について学ぶ。その上で、臨書による書の古典の学習を行う。
書画演習 I-2	画法1	TW	必	2		四君子という画題を通して筆墨で造形することの基礎を身につける。墨竹表現では、まず直線的な線のリズムを習得し、次に画面全体の構成と余白の関係を学ぶ。
書画 I-1	篆書法・隸書法	S	必	2		篆書・隸書の名品、古典を臨書を通して学ぶ。そこで均整美や、藏鋒や中鋒など、古代での用筆法について理解し、そこで技術習得を目指す。
書画 I-2	構図と空間	S	必	2		水墨画の画面を構成する「対」の関係に注目し、濃淡潤渴の関係を考えながら画面全体を調和するために必要なポイントを学ぶ。
書画 II-1	行書法・草書法	S	必	2		行書・草書の名品、古典を臨書を通して学ぶ。均衡美、筆脈や連綿表現などについて理解し、そこでの技術習得を目指す。
書画 II-2	素材と表現/紙・墨の特性と筆墨表現	S	必	2		生花の写生を通じて水墨画で使用する紙と墨に対する理解を深め、多くの素材に触れながら実践の中で組み合わせ方の可能性を探る。

## 専門領域への理解を深め、実践のなかで表現技法を身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次						
書画演習Ⅱ-1	書法2	TW	必	2		書という芸術、能書家が成立する漢代以降から近現代までの書の表現、歴史について学ぶ。その上で、臨書による書の古典の学習を行う。
書画演習Ⅱ-2	画法2	TW	必	2		水墨画を代表する画題から筆墨技法を習得し、山水画、花鳥画の空間がどのように構成されているのかを学ぶ。
書画Ⅲ-1	楷書法・創作法	S	必	2		楷書の名品、古典を臨書を通して学び、楷書の用筆法、技術習得を目指す。これまでに学習してきた内容を基に、書表現での創作についての考え方、方法を学ぶ。
書画Ⅲ-2	画稿と創作	S	必	2		水墨画は即興的に表現する一方で、下絵を作成して一步一步制作する方法があり、イメージから創作へ向かう過程を大切にしながら制作に取り組む。
書画Ⅳ-1	書と絵画	S	必	2		書が、美術と接点を持ち、抽象美に意識をおいた絵画的書が1950年代を前後して成立していく。抽象美を背景にした絵画的書の表現を学び、そこでの制作を行う。
書画Ⅳ-2	古典表現	S	必	2		歴代水墨画作品から伝統的な構図法、表現法を参考にし、各自が組み合わせを変えながら制作を行う。

## 研究テーマを定め、興味を持つ分野に対し表現の可能性を探る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次						
書画V-1(書)	書とデザイン	S	選必	2		文字の美は生活の中で、至るところに存在している。書のデザイン性、そこでの美的表現について考えながら、デザインをテーマにした制作を行う。
書画V-2(書)	書と美術	S	選必	2		現代的な書として、立体性、平面性、空間性などさまざまな表現手段があることを学ぶ。美術としての表現性について考えながら、そこでの制作に取り組む。
書画V-3(画)	抽象表現	S	選必	2		水墨画は筆墨で「造形」することに加えて、画面全体から感じる余韻を大切にする。視覚的な意識に加えて画面を包み込むような雰囲気を大切にしながら墨の韻律を表現できるように制作を進める。
書画V-4(画)	水墨表現と現代性	S	選必	2		水墨画は伝統を継承する一方で、これから水墨画表現に対し、もう一度自分に問いかけながら新たな形式と表現の可能性を探る。

「社会」、「歴史」などに対する広い視野を持ち、  
自分にとっての美や表現を考えながら形にしていく。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

4年次

卒業制作(書)		S	選必	4		これまで学んできたことの集大成として「表現技法」に「新たな視野」を加えながら、各自がテーマを設定し制作に向かう。
卒業制作(画)		S	選必	4		

3ヶ月ごとに開講され、「春期・秋期」の開講、「夏期・冬期」の開講に分かれています。

書画コース専門教育科目のS科目は、オンデマンドによる遠隔授業です。

3年次、4年次S科目は「書」か「画(水墨)」どちらかの選択になります。

# 食文化デザイン

文化コンテンツ創造学科 食文化デザインコース



テキスト作品科目



テキスト特別科目



ウェブスクーリング科目



スクーリング科目



必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 食文化デザインコース専門教育科目

STEP①

食と文化を理解し、おいしさをつくる基礎知識を身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次～

食文化デザイン基礎1	おいしさの科学			2		科学的な視点でおいしさを知ることで、その本質理解と質や嗜好性・創造性の向上、食を通じた課題の解決アプローチなどにも柔軟に対応できる思考力を鍛える。
食文化デザイン基礎2	味覚の科学			2		味覚について体系的に学び、「おいしさ」や「味を評価すること」に対する理解を深め、普段の食生活や食品開発において重要な基礎知識とスキルを学ぶ。
食文化デザイン演習I-1	フードデザイン基礎			2		健康で豊かな食生活を送る、またフードデザインの基礎として、食の営みを健康や環境・社会文化的な側面から捉え、多様な場面でより良い食事を考え実践する力を養う。
食文化デザイン演習I-2	食卓の民俗学			2		食の風景の背後にある人の営みやアイデンティティを手縫り寄せる技術を学び、あたりまえの事象を探究する力、領域横断的で超越的な視点を身につける。
食文化デザインI-1	食文化デザイン入門			2		食文化デザインコースで学ぶにあたって、食文化とはなにか、食のデザインとはなにかを共に考えながら、4年間の学びの道標となるキャリアパスを紹介する。
食文化デザインI-2	食べるということ			2		「『食べること』にまつわる幅広く奥深い知見に触れ、文化としての食の理解を深める。これから食文化デザインを学ぶために必要な基本姿勢を身につける。
食文化デザインII-1	日本の食らしさとは			2		日本における食の成り立ち、食べる行いに関する人と人との繋がりを理解する。日本の食文化を見直し、考えるための基礎知識と想像力を身につける。
食文化デザインII-2	世界の食探究			2		家庭の台所や食卓から地域の暮らしや社会の有り様を紐解く。自分や誰かの日常の景色から疑問や気づきを持ち、社会に繋がる発見をする力を身につける。

STEP②

食の魅力や価値を見出し、実践的な食体験デザインに挑戦する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次～

食文化デザイン基礎3	食の鑑賞法			2		食事が他の芸術と同じく文化的な産物であることを理解し、従来の美学研究を軸に日々の食事を豊かにするための鑑賞法を知り、食べ手としての態度を身につける。
------------	-------	--	--	---	--	--

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次～						
食文化デザイン基礎4	持続可能な食との関係	TW	必	2		食べることにまつわる価値や判断基準が、地域や経済などに影響を与えることを知り、社会との繋がりや俯瞰的な視点を身につけ、フードリテラシーを醸成する。
食文化デザイン演習Ⅱ-1	フードデザイン実践	TW	必	2		食の知識を要するデザインの現場についての理解を深め、フードフォト、レシピ作成、企画、体験デザインの実践方法と基礎理論を学ぶ。
食文化デザイン演習Ⅱ-2	おいしさの食体験デザイン	TW	必	2		作り手として自分なりの想いをのせたストーリーを描き、多様な食べ手にとっておいしい食体験を創造的にデザインし、伝えるための知恵とスキルを身につける。
食文化デザインⅢ-1	日本の食と知恵	WS	必	2		食材や食品の歴史と発展した背景や現状の課題、またその使い手である料理人の考え方などを学び「日本ならではの知恵とは何か」を探究し、知識と発掘の目を養う。
食文化デザインⅣ-1	食の器と道具	WS	必	2		器や道具という食を支える品々について、これらにまつわる歴史や地域性、素材や使い手の違いがもたらす特徴、その役割などの事柄について理解する。
食文化デザインⅣ-2	食美学	WS	必	2		食に息づく「美」を芸術的・科学的観点から紐解くことで、その本質理解と感性を磨き、人々に親しまれる食体験を編み出す力を醸成する。

STEP③

食と様々な領域の関係性を探り、食体験の表現と活用範囲を広げる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
食文化デザイン演習Ⅲ-1	フードメディア	TW	必	2		レストランや食のプロジェクト、現代アートの実践や文化研究などの事例を学び、自分の関心を具体化し深化させ、幅広い表現へ結びつける方法を身につける。
食文化デザイン演習Ⅲ-2	食の地域価値共創	TW	必	2		地域の価値のとらえ方に関する基礎知識や考え方を身につける。また各地の事例を交えながら、地域課題、価値をどのように発見・編集・発信していくかを学ぶ。
食文化デザインⅤ-1	食の未来ビジョン	WS	必	2		先の読めない時代に必要な視点や視座、多様な価値観、社会において進めていくべきことを考えられる力を養い、ありたい未来の姿を想像し描く力を身につける。
食文化デザインⅤ-2	フードビジネス構築	WS	必	2		食のビジネスとして立ち上げるための基礎的な知識と現代ならではのイノベーションの活用事例を学び、サステナブルなビジネス運営について理解を深める。
食文化デザインⅤ-3	ガストロノミーツーリズム	WS	必	2		地域の食文化・資源を生かし地域の魅力を体験としてデザインするために必要な、フードツーリズムや地域プランディングにまつわる手法や考え方などを、多様な事例をもとに学ぶ。

STEP④

「わたし」の視点で、人や社会の喜びを育む食文化デザインを提案する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次～						
食文化デザイン演習Ⅳ	プレゼンテーション	TX	必	4		独自の視点を持ちながら、取り組むべき内容を精査し、最終研究・制作に向けた準備を進める。これまでの学びを振り返り、自身の活動をまとめ、プレゼンテーションの作成に取り組む。
卒業制作	卒業制作	S	必	4		これまでの学習の集大成となる新たな社会的価値や経済的価値を生み出すプランを考え、実際に実践する。制作物は卒業制作展で発表し、社会に広く発信する。

# 文芸

## 文化コンテンツ創造学科 文芸コース

 テキストレポート科目  テキスト特別科目  スクーリング科目  必修科目  選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 文芸コース専門教育科目

STEP①

文学の広く豊かな世界を深く知ることを目指す。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
文芸特講1	文章表現の構造と技法			2		どのように書けば文章が表現になるのか？ 文章を書く上の初步的な知識と理論を基礎から学ぶ。
文芸特講2	文脈を読む			2		どのように読めば文章をより深く理解できるのか？ 文章を読む上での基礎的な思考法を理解する。
文芸演習1	対象を観察して書く			2		観察を鍛えずして語彙は増えない。また単に見るだけの観察でも表現力は磨かれない。観察という行為性の意味を学び、観察の結果を自身の表現で言語化できるような実践の場を体験する。

STEP②

文芸で表現できるものをさまざまに実践する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
文芸特講3	古典を読む			2		日本の古典文学をより深く読み、日本語による文学的表現の歴史と特質について学ぶ。
文芸特講4	小説の構造と技法			2		主として物語に注目し、小説という表現を通してわたしたちが求めている（あるいはとらわれている）、「なにか」を探っていく。
文芸演習2	小説を書く			2		フィクションの文章を書く基礎力を養成する。小説とは、現実とはまったく違う世界を「才能」によって無から作り上げることではなく、いわば読むことと書くことの往復運動の中から生成される言葉のつらなりと言ってよいだろう。「小説」を書くことへの足がかりを、実践的な課題を通して提供する。
文芸演習3	文芸批評を書く			2		具体的な作品に即して近現代の批評作品に触れ、批評が取り組んできた問題を知り、その方法と表現を読み解く
文芸演習4	エッセイを書く			2		エッセイは自分の感情を見つめ、五感をとぎすまし、「想い」という目に見えないものを言葉で伝える文芸である。想いが伝わる文章とは何かを考え、エッセイを読むことと書くことの両方の魅力を学ぶ。

## 自分のテーマを見つけ、それを表現する方法を探る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
文芸特講5	編集の構造と技法	S	必	2		表現を磨く上で、また表現を継続する上で、編集という思考方法の持つ効果と意義を理解し、かつ実践のために理論を学ぶ。
文芸特講6	小説を読む	S	必	2		小説とは何か。文体とは何か。表現をより深く考え、より強く実践するために必要な「読み方」を学ぶ。
文芸演習5	自分の主張を交えて書く	S	必	2		借り物の言葉ではなく、しっかりと自分の言葉を編み、いかにしてそれを表現として他者に届けるか。伝わる言葉の書き方を初歩から学び、同時に自分をそこに表出させる理論を体得する。

## 学びの集大成として卒業制作を完成させる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
卒業制作準備	自分の表現を思考しよう	S	必	2		卒業制作の前段階として、どのような表現をつくりたいのかを構想し、かつ他者と共有できるように計画し、合評会や教員のアドバイスを経て、「誰に・何を・どう伝えるか」を見定める。
卒業制作	自分の表現を追求しよう	S	必	4		これまでの学んだ成果の集大成として、各自が目標とする表現を完成させる。

・文芸コース専門教育科目のS科目は、オンデマンドによる遠隔授業です。3ヶ月ごとに開講され、「春期・秋期」の開講、「夏期・冬期」の開講に分かれています。

・「卒業制作準備」は4年次の夏期開講、「卒業制作」は4年次の秋期～冬期開講です。

# アートライティング

文化コンテンツ創造学科 アートライティングコース



テキストレポート科目



スクーリング科目



必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## アートライティングコース専門教育科目

STEP①

アートライティングの基礎を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
アートライティング特講1	アートを書く・文化を編む	S	必	2		導入科目。アートライティングの概念とその射程を学ぶ。
アートライティング演習1	ディスクリプション	S	必	2		作品や活動の具体的な記述の仕方について実作を通じて学ぶ。

STEP②

アートライティングの方法論を知る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
アートライティング特講2	芸術研究の方法論	S	必	2		芸術を理論的に研究するための方法論を学ぶ。
アートライティング特講4	まちを描く	S	必	2		都市のさまざまな文化を記述するジャンルと方法について学ぶ。
アートライティング演習4	インタビューの方法論	S	必	2		インタビューを実践し取材記事にまとめるプロセスを体験する中で、取材調査をおこなうための基本的な方法や、そのようにつくられる情報や作品にはどんな可能性があるかについて学ぶ。
アートライティング演習5	書評を書く	S	必	2		読み手に伝わる書評の執筆を実践する。

STEP③

批評的視野と編集意識を身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
アートライティング特講3	現代批評論 歴史・理論・実践	S	必	2		批評がどのような理論に基づいて実践してきたのかを学ぶ。
アートライティング特講5	記録資料と芸術表現	S	必	2		ドキュメンテーションと芸術活動の能動的な関係を考察する。
アートライティング特講6	アートパブリッシング	S	必	2		アートライティングの編集と公開について、実践的な例をもとに考察する。
アートライティング演習2	クリティカル・エッセイ	S	必	2		批評的な観点を持った文章制作法を実地に学ぶ。
アートライティング演習6	ノンフィクションライティング	S	必	2		事実を基盤とした「物語」、それがノンフィクション。ノンフィクションの構造を学びながら、単に記録をなぞるだけではない、読者に「行動」を促すような文章の書き方を理解することが、目的となる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
卒業制作準備	自主制作準備	S	必	2		学生個々が選択したジャンル、スタイルで試論を執筆する。
卒業制作	自主制作	S	必	4		卒業制作準備での指導をもとにして試論を完成させる。

・アートライティングコース専門教育科目のS科目は、オンラインによる遠隔授業です。3ヶ月ごとに開講され、「春期・秋期」の開講、「夏期・冬期」の開講に分かれています。

・「卒業制作準備」は4年次の夏期開講、「卒業制作」は4年次の秋期-冬期開講です。

# 芸術学科



テキストレポート科目



テキスト特別科目



スクーリング科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 芸術学科専門教育科目

芸術学科では、コースの枠を越えて自由に選択することのできる科目群があります。

※各コースの必修科目もあります(芸必修=芸術学コース必修、歴必修=歴史遺産コース必修、和必修=和の伝統文化コース必修)。

科目名	S/T	単位数	単位修得試験	履修内容
芸術学基礎	TR	2	有	芸術の理論的研究に取り組むために必要な基本的語彙(キイ・ワード)の意味を理解する。あわせてそれを実際の作例に即して考えることを試み、感性的な対象に向けての理論的な思考を培うことを目指す。※芸必修
美術史学基礎	TR	2	有	日本・東洋・西洋の美術史学の研究に親しむための入門科目。具体的な作品研究を扱う優れた文献講読を通して、作品をどのように見たらいいのか、また作品をどのように解釈したらいいのか、という美術史研究の基礎を実践的に学ぶ。
京都学入門	TR	2	有	歴史の舞台としてその中心地であった「京都」は、時代のおおきな変革の中で、つねに変貌し再生してきた。そのあとをたどることで、政治・経済・文化の歴史的変遷を学び、歴史都市「京都」の理解を目指す。
史料学基礎	TR	2	有	歴史を理解し調べる際に必要となるのは遺されてきた史・資料である。歴史的な史・資料にはさまざまな種類があり、その特質など史料論を理解する科目。※歴必修
史料講読基礎	TR	2	有	歴史的な史料の読み方を実践的に学ぶ。活字化されている史料を読むための基礎を理解出来る科目群。※歴必修
日本文化の源流	TR	2	有	「和の伝統文化」を幅広い観点から概観して基礎知識を得る為のテキスト科目群。諸々の日本の伝統芸術の源流にある文化や思想を考察する科目、日本の伝統文化と周辺地域の文化の交流史を学ぶ科目、および和食をはじめとする日本の生活文化の背後にある思想を学ぶ科目から成る。
日本文化と東アジア	TR	2	有	
日本の生活文化	TR	2	有	
芸術学概論	S	1		芸術活動は古くから人々の関心を惹き続け、それを巡るさまざまな議論が重ねられてきた。芸術の諸領域にまたがる基本的な問題をいくつかとりあげ、これまでどのようなことが論じられてきたのかを概観するとともに、芸術学の立場や方法を講じる。※芸必修
美術史学概論	S	1		美術史を学ぶための入門科目。日本・東洋・西洋の著名な美術作品を取りあげながら従来のさまざまな研究について学ぶ。過去の研究の方法論を学び、残された課題や新たな研究の可能性を模索する。※芸必修
日本美術論	S	1		日本美術史の時代的特徴、あるいはジャンル的特徴を年代ごとに取り上げ、細部にわたる講義を行う。
西洋美術論	S	1		美術史研究のさまざまな方法論を学びながら、作品について理解を深め、西洋美術史研究のための基礎的な能力を身につける。
アジア美術論	S	1		[中国]世界でも類を見ない独特な美術世界を築き上げてきた中国美術について、中国の長い歴史と広大な大地を通して見ていく。 [朝鮮半島]高麗時代から李朝時代までの約千年の美術史を、仏教絵画、陶磁、世俗画の分野で概観する。
音楽文化論	S	1		音楽を文化的システムとして考えることから、さまざまな音楽文化現象を読み解く。
京都の歴史	S	1		[京都文化論]日本の歴史文化を学ぶために理解しておきたい基本的な事柄を、京都の歴史を通して、とくに古代から近世の「文化史」という視座から学習する。より深く京都の歴史を知り、さらに日本文化の諸相への歴史的理をを目指す。※歴必修
文献資料講読	S	1		古文・漢文などの歴史的な史料を読むための初步的な科目。漢文の訓読法や訳し方、変体仮名などの基礎を学ぶ。※歴必修

科目名	S/T	単位数	単位修得試験	履修内容
京都学研修1	S	1		「京都」は、古代から近代までの歴史が重層となった地である。そうした歴史や伝統行事の現場を京都各地にフィールドワークし、その空間のもつ現場の体感を大切にした、ゆたかな歴史認識を養うことを目指す。
京都学研修2	S	1		
江戸の歴史	S	1		江戸は、いうまでもなく近世の歴史の中心地であり、文化的にも京都とは異なる特色あるものを生み出した。江戸時代260年をかけて平和の中に構築された人々の生活や文化の豊かな諸相への歴史的理解を深める。
詩歌と日本文化	S	1		
伝統芸能と工芸	S	1		
室礼ともてなし	S	1		
伝統芸能の諸相	S	1		和の伝統文化を構成する「芸能」、「工芸」、「詩歌」、「花道」等について、その歴史や思想に関する幅広い基礎知識を講義形式で学ぶ科目。※和必修
花道文化の展開	S	1		
伝統文化の空間	S	1		
アカデミックスキル入門	S	1		「論文研究基礎」の前段階にあたる科目。レポートを書く上でつまずきやすい点を押さえ、提出前にセルフチェックできるよう基礎力を身につける。要約課題と授業内フィードバックをつうじて、文章を正確に読み解き、自分の言葉で説明する方法を実践的に学ぶ。
史料講読応用	TR	2	有	歴史的な史料の読み方を実践的に学ぶ。活字化されている史料について、史料講読基礎での理解を踏まえて、史料の読解力をさらに養う科目。
古文書入門	TR	2	有	くずし字の読み解き方、意味のとり方など、古文書を読む基礎的な力を養う。実際に史料を読み解き、読解力を養うとともに、その史料の持つ意味について考察する力を養う。
歴史遺産 Ⅲ-5	S	1		『くずし字用例辞典』の引き方をはじめ、くずし字の読み解き方、意味のとり方など、古文書を読む基礎的な力を養う。江戸時代の人々が書き残した本物の古文書に触れる実習も行う。また、古文書の具体的な調査方法、取り扱い方法なども学ぶ。
アカデミックスキル実践(1) ディスクリプション	S	1		芸術学の研究にとって欠かせないディスクリプションについて、実際に美術作品を取り上げながら実践的に学ぶ。
アカデミックスキル実践(2) 民俗の調査方法	S	1		様々な祭礼や行事について研究する基礎として、聞き取りなどのフィールドワークの調査を実践的に学ぶ。

## 研究成果を卒業論文にまとめる。

科目名	S/T	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次				
論文研究基礎演習	TX	2		論文を批判的に読むことを学ぶ。課題として与えられた芸術学、歴史遺産、伝統文化、文芸に関する論文からどれか一つを選び、批判的に論文を読むことを実践的に学習する。先行研究とどう向き合い、新たにどのような問題提起ができるのかを自ら考察する。
論文研究基礎	S	1		「論文研究」の前段階にあたる科目。論文をどう客観的に読み、問題の所在を見い出していくのかを学ぶ。課題の論文についてグループで討議をしたり、個人で要約作成に取り組むことで、先行研究に対する客観的批判力を養う。※歴必修
3年次				
論文研究特論	S	1		歴史・美術史・芸能史などの専門家による研究成果の一端を講義で学ぶ。専門家の研究内容から、最新の研究成果を知るだけでなく、データの収集方法、史料の解釈の仕方、論理の立て方など、論文を書くためのヒントを学び取る。※歴必修※ア履修不可※文2024年度以降入学生履修不可
論文研究 I-1(芸歴和)	S	1		
論文研究 I-2(芸歴和)	TX	1		卒業研究(卒業論文)に直結した科目。学生が自ら研究テーマを見つけて研究し、発表し、複数の教員がゼミ形式で指導する。 ※芸・歴・和のみ履修可かつ必修
論文研究 II-1(芸歴和)	S	1		
論文研究 II-2(芸歴和)	TX	1		
4年次				
論文研究 Ⅲ	TX	2		「論文研究1」「論文研究2」の単位を修得後、「卒業研究」の着手までに1年以上のブランクができる場合に、「卒業研究」の準備段階にあたるレポートを作成・提出し、教員からの添削・指導を受け、空白期間の学習を補う。
卒業研究(芸歴和)	TX	8		これまでに学習してきたことの集大成として、自らの研究成果を文章に表現し、発表する。※芸・歴・和のみ履修可かつ必修

# 芸術学

## 芸術学科 芸術学コース

TR テキストレポート科目 TX テキスト特別科目 S スクーリング科目 必 必修科目 選必 選択必修科目 選 選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 芸術学コース専門教育科目

芸術活動という営みの意味を見つめるため、既成概念を取り扱う。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
芸術学研修			S 必	1		芸術作品を現地での見学やグループワークを通して芸術学の基本的な見方や考え方を学びつつ、学生同士の交流も深める。
芸術学実践			S 必	1		講義でもなく鑑賞でもなく、実践(ワークショップ)の授業。クラスによって、音を鳴らしたり、対象をじっくり観察したり、芸術を実践的に学ぶ。
芸術論 I-1	芸術学入門	TR 必		2	有	芸術学コースでの学びを知るための導入科目。芸術学コースで学ぶ意義、カリキュラムの構成と内容、卒業研究の進め方などを正しく理解し、芸術学コースでより良く学ぶための準備を整える。
芸術論 I-3	芸術鑑賞1:日本・東洋	TR 必		2	有	日本・東洋美術に慣れ親しむための入門的な科目。各地の美術館や博物館で開催されている日本・東洋美術の展覧会に出来かけ、展示されている作品の中から一つを選び、記述することを通じて作品を見る目を養う。
芸術論 I-4	芸術鑑賞2:西洋	TR 必		2	有	西洋美術に慣れ親しむための入門的な科目。各地の美術館や博物館で開催されている西洋美術の展覧会に出来かけ、展示されている作品の中から一つを選び、記述することを通じて作品を見る目を養う。
芸術論 I-5	美術館・博物館の教育普及	TR 選		2	有	美術館・博物館の教育普及活動(ワークショップ)に参加し、その体験を踏まえて参考文献を読み、レポートを作成する。今日の美術館や博物館の重要な役割のひとつである教育普及活動について、机上の空論ではなく、多様な視点から主体的に考える力を養う。
芸術学 III-1	美術資料の読み方:日本・東洋	S 必		1		芸術を学ぶ者にとって文献の読解は必須である。原典に触れながら、基本的な資料の読み方を学ぶ。
芸術学 III-2	美術資料の読み方:西洋	S 必		1		
芸術学資料論 I-1	資料の講読:日本・東洋	TR 選必		2	有	日本・東洋・西洋の芸術学研究に欠かせない資料を読み解く。基本的な資料に慣れ親しみ、資料を正しく読解する力、その内容について理解を深める力を養う。
芸術学資料論 I-2	資料の講読:西洋	TR (2単位以上)		2	有	
芸術学演習 I-2	美術批評	TR 必		2	有	芸術批評の理論と歴史を把握し、批評的なまなざしを身につける。
芸術学 I-1	芸術理論:芸術環境を巡る諸問題	S	選必 (2単位以上)	1		自然をモノ化して所有する行為と芸術活動との関係について、文化史的な情況を確認しつつ、原理的な考察を行う。
芸術学 I-2	芸術理論:芸術学原論(祭礼と感性)	S		1		祭りに内在する《宗教的身振り》をいくつか抽出し、その先に見える宇宙像や宗教的世界について哲学的に考察する。
芸術学 I-3	芸術理論:舞踊論	S		1		「バレエは何を表現してきたのか」をテーマに舞踊の歴史を読み解いていく。
芸術学 I-4	芸術理論:表象行為論	S		1		美術史や芸術論といったテキスト的解説ではなく、人間がいかにその肉体と精神を通じて世界と文化的、有機的に関係しているかをダイナミックにとらえていく。
芸術学 I-5	芸術理論:芸術と科学	S		1		視覚芸術を中心に、新たな「美」の定義にもとづいてアートを捉えなおし、現代の私たちにとって芸術がもつ意味、芸術と現代社会の関係について理解を深めることを目指す。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
芸術学 II-1	芸術史:写真の諸相	S	選必 (2単位以上)	1		写真は記録メディアであると同時に芸術作品ともなり得る。このような写真の性質について理解を深め、歴史と理論の両面から考察できるようになることを目指す。
芸術学 II-2	芸術史:西洋芸術史の諸問題	S		1		西洋美術史における作品と社会の関係性について、これまでの研究成果も踏まえつつ、具体的な作例をもとに多角的な観点から考察し理解を深める。
芸術学 II-3	芸術史:日本芸術史の諸問題	S		1		近世期の浮世絵が画題、技術、出版、流通、享受といった視点からどのように論じられてきたのか、研究史を振り返りながら具体的な作品を取り上げて考察する。また、現代における浮世絵の展開という切り口からも考えていきたい。
芸術学 II-4	芸術史:東洋芸術史の諸問題	S		1		仏教美術の作例を中心に取り上げ、従来の研究成果を振り返りつつ、その研究方法と今後の可能性について考察する。作例を軸とした研究と関連資料の研究の重要性を学び、さまざまな視点から考察する力を養うことが目標である。
芸術学 II-5	芸術史:西洋音楽の諸相	S		1		西洋近現代音楽の流れ、西洋音楽をめぐる歴史記述のメカニズムとその問題点、音楽作品について語るためのさまざまな方法・視点、について知識と理解を深める。

# 歴史遺産

## 芸術学科 歴史遺産コース

TR テキストレポート科目 TX テキスト特別科目 S スクーリング科目 必 必修科目 選必 選択必修科目 選 選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 歴史遺産コース専門教育科目

歴史遺産学を考えていくための基礎的な専門知識を身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
歴史遺産学基礎講義	京都学	TR	必	2	有	1200年を超える歴史を積み重ねてきた「京都」。その伝統と創造が繰り返されてきた歳月をいかに学ぶべきか。テキスト『京都の歴史』を通じて、京都を学ぶための基礎を構築することを目指す。※歴必修
歴史遺産学 I-1	文化遺産入門	TR	必	2	有	文化遺産に関わる人々の活動や思想について学ぶ。
歴史遺産学 I-3	考古学研究	TR	選	2	有	発掘された遺跡や遺物をさまざまな角度から分析し、日本の文化がどのように変化してきたかを理解する。
歴史遺産学 II-1	文化財保存修復概論	TR	必	2	有	日本の文化財を保存・活用するためには、それらがどんな材料からできているのか、どのような技術でできているのか、そして修理するための技術にはどのようなものがあるのかを知っておく必要がある。とくに損傷しやすい紙、絹、漆、木材などで作られた文化財を中心に、基本的な事柄を学習する。
歴史遺産学 II-3	世界遺産学	TR	必	2	有	本講では世界遺産とは何かを学ぶ。日本には世界遺産に登録されている文化遺産が多数あり、登録された理由はそれぞれに異なっている。とくに登録された結果、著名な観光地となる一方で、地元に利益とともに不利益をもたらしていることも事実である。このような観点をふくめて、世界遺産の保存と維持について多角的に分析する。
歴史遺産 フィールドワーク1	中世鎌倉を歩く	S	選必 (1単位以上)	1		鎌倉時代を中心とする中世の歴史を、歴史的な「場」としての鎌倉とその周辺地域での実地研修を通して学ぶ。また、豊富に伝来する貴重な中世古文書を通して、京都と並ぶ古都鎌倉の歴史的意義や鎌倉時代の歴史的理解を深める。
歴史遺産 フィールドワーク2	京都大原を訪ねて	S		1		京都の北の郊外に位置する大原は、平安時代から宗教・文化的に独特の地域性をもつことで知られている。フィールドワークを通じて、平安、鎌倉時代の大原の宗教文化を学ぶとともに、寂光院では焼損文化財を通じて文化財の保存について考え、またさらに近世の民俗芸能、古文書から垣間見ることができる生き生きとした在地の生活文化にも触れ、地域の歴史を多角的に紐解いていく。
歴史遺産学概論	ものとこころの歴史遺産	S	必	1		歴史遺産学を学ぶために大切なふたつの分野(もの(文化遺産))と(こころ(歴史文化))について、歴史文化、文化財科学、保存修復などの各分野の専門教員がおこなうオムニバス講義。
歴史遺産 II-1	文化財の保存と活用	S	必	1		文化財や世界遺産(文化遺産)の学習を始めるにあたり、基礎的な事項、つまり法律や文化財の種類などについて学ぶ。同時に文化財保護に関する最新のトピックスも紹介する。
歴史遺産 II-2	文化財と保存修理	S	必	1		文化財を形づくっている材料と、その修復、保存について学習する。とくにここでは、糸、木、漆、膠など、日本の文化財を形成するもっとも基礎的な材料が使われている文化財について学ぶ。
歴史遺産 II-4	世界遺産比叡山延暦寺	S	選	1		世界遺産に登録されている文化遺産延暦寺を実際にたずね、行事や現地踏査を通して、その意義や地元に与えた影響、将来にわたって維持していくための課題などを取り上げる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
歴史遺産 Ⅲ-1	美術品の調査方法	S	選必 (1単位以上)	1		絵画や彫刻という美術資料について基本的な歴史を概観した上で、実際に巻子や掛け軸に仕立てられた資料や仏像の取り扱いについてを実習で学ぶ。また調査のとり方、写真撮影の方法なども実際の美術資料を使ってグループで取り組み、調査の基礎を体験的に学ぶ。
歴史遺産 Ⅲ-2	民俗文化の調査方法	S		1		民俗学に関わる多様な資料の調査方法を学ぶ。民俗資料の意義を知り、有形民俗資料の調査のとり方や拓本のとり方、無形民俗文化財に関する聞き取り調査の方法や調査のまとめ方などを、実地研修を通して理解する。
歴史遺産 Ⅲ-3	中世～近世活字史料の読解	S	必	1		歴史を研究する上で不可欠なのが、史料を読み解く力。この授業では、中世から近世の史料を実際に読み解いて読解力を養うとともに、その史料の持つ意味を考えて、自ら考察する力を養う。

# 和の伝統文化

芸術学科 和の伝統文化コース



テキストレポート科目



テキスト特別科目



スクーリング科目



必修科目



選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 和の伝統文化コース専門教育科目

様々な伝統文化の、本物の息吹に触れる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
伝統文化入門	伝統文化の学び方		必	1		「和の伝統文化」を学ぶ上で必要となる学問上の基礎知識を身につけるとともに、学習や研究の進め方・考え方等について学ぶ。
伝統文化研修			必	1		
伝統文化基礎講義	伝統文化の考え方		必	2	有	
伝統文化論 I-1	和歌連歌		必	2	有	日本の伝統文化を「和歌連歌」、「中世芸能」、および「近世芸能」という観点から眺め、それぞれの角度から見えてくる文化の特色を把握・理解するとともに、その成果の記述・表現方法を学ぶ。
伝統文化論 I-2	中世芸能		必	2	有	
伝統文化論 I-3	近世芸能		必	2	有	
伝統文化論 II-2	茶道		必	2	有	「茶道」「煎茶道」および「花道」に関するテキスト科目。これらの文化がいったいどのような歴史的背景をもって成立し、展開してきたのかを学ぶ。
伝統文化論 II-3	煎茶道		必	2	有	
伝統文化論 II-4	花道		必	2	有	
伝統文化実践 I-1	鑑賞と批評		必	1		「鑑賞と批評」、「室礼と道具」という観点から、和の伝統文化の土台となる諸要素について幅広い知識を得るとともに、実践を通じてその技術や考え方につれて触れる。
伝統文化実践 I-4	室礼と道具		必	1		
伝統文化実践 II-1	伝統邦楽		選	1		「伝統邦楽」、「伝統芸能」、および「茶」といった日本の伝統文化を代表する具体的な諸芸道に関して、実践を通じてそれらの背後にある哲学に触れ、その考え方を考察する。
伝統文化実践 II-3	伝統芸能		選	1		
伝統文化実践 II-4	茶の文化		選	1		
伝統文化 I-2	日本の芸能		選	1		「日本の芸能」を学ぶ科目。能楽や歌舞伎といった代表的な芸能文化について、その歴史や思想に関する基礎知識を身に付けた上で、実習を交えながら技術面・観賞面での重要なポイントを学ぶ。
伝統文化 I-4	ことばと文化		選	1		「ことばと文化」に関する科目。伝統文化のひとつである落語について、調査・研究の仕方を学習する。
伝統文化 II-2	煎茶の世界		選	1		「煎茶の世界」に触れる科目。煎茶文化の背景にある思想を講義と演習を通して体験的に学習する。
伝統文化 II-4	伝統文化の諸問題		選	1		「伝統文化の諸問題」として、伝統文化にまつわる学問上の諸問題を大学院レベルで考察する。

# 日本画

## 美術科 日本画コース

TW

テキスト作品科目

TX

テキスト特別科目

S

スクーリング科目

必

必修科目

選必

選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 日本画コース専門教育科目

STEP①

対象を見る力、描く力を育むとともに、画材の基礎的な扱い方を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次

日本画演習 I-1	鉛筆による細密描写／色鉛筆による細密描写(1)	TW	必	各2		野菜や果物をモチーフとして、対象を丹念に描写し、そのものの本質をしっかり捉えて表現することで日本画を学ぶための基礎を身につける。写生を中心に身近な対象物の形、色、質感を捉えることに主眼を置き、ものの見方を深める。画材としてはまず鉛筆、色鉛筆から始め、水干絵具、岩絵具の扱い方までを習得する。
日本画演習 I-2	色鉛筆による細密描写(2)／色鉛筆と水干・岩絵具による制作	TW	必			
日本画 I-1	鉛筆写生	S	必	各1		器物、野菜、果物などのモチーフを組み合わせ、鉛筆および色鉛筆によって細密に描写することにより、形や明度、質感などを理解し、制作の基礎となる描写力と表現力を養う。また、日本画の用具や顔料の使い方を実習を通して学び、制作の基本の手順を理解する。
日本画 I-2	色鉛筆写生	S	必			
日本画 I-3	制作の基本	S	必			
日本画 II-1	水干・岩絵具併用による制作	S	必	2		写生をもとに日本画材を用いて制作する中から日本画の基礎的な表現技法を学ぶ。
日本画 II-3	模写制作	S	必	1		古画の模写を通して線描表現と天然の岩絵具について学び、古来の人々の感性を感じ取る。

STEP②

写生から制作への過程を学びつつ、自分なりの表現を考える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次

日本画演習 II-1	静物制作のための写生／水干・岩絵具による静物制作	TW	必	各2		静物をテーマに写生し、それを基に水干絵具・岩絵具で制作する。1年次で培った描写力をさらに深めながらも、単なる写生にとどまらず、写生を通して自身の想いをどのように表現するのか学ぶ。また、樹木と花や実の付いた植物を大きな紙に体当たりで写生することで、生命あるものの本質に迫る。
日本画演習 II-2	樹木の写生／花か実のある植物写生	TW	必			
日本画 III-1	植物写生	S	必	1		植物写生からイメージをふくらませて描くことを学ぶ。さらに、筆を使った技法を試みる。
日本画 III-2	植物制作	S	必			
日本画 IV-1	剥製写生	S	必	1		剥製の綿密な写生をもとに作品のイメージを構想し、マチエールなど発展的な技法も使いながら絵画表現について考える。
日本画 IV-2	剥製制作	S	必			

## より専門性の高いモチーフに挑み、制作のスキルを磨く。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容		
3年次								
日本画演習Ⅲ-1	自画像素描および写生／上半身自画像制作	TW	必	各2	各2	自画像や、身のまわりの風景の写生から制作までを経験することにより、人物画と風景画の基礎を身につける。		
日本画演習Ⅲ-2	風景制作のための写生／風景制作	TW	必			[人物]実際のモデルを使って写生から制作へとつなげていく。単なる写生ではなく、心の中に表現したいことを育てながら、自分なりの表現を意識して描く。		
日本画 V-1	人物写生	S	選必 ※			[風景]さまざまな景色の中から心に感じた場所を画面いっぱいに描き込む。自然の中の季節や時間、建物、行き交う人々の様子などとの対話を通して、自己の絵画表現を考える。		
日本画 V-2	人物制作1	S				※「日本画V-1・2・3(人物)」または「日本画V-4・5・6(風景)」の選択を推奨。		
日本画 V-3	人物制作2	S						
日本画 V-4	風景写生	S						
日本画 V-5	風景制作1	S						
日本画 V-6	風景制作2	S						

## 自分の制作テーマを深め、100号作品として完成させる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次						
日本画演習Ⅳ	40号自由制作とレポート／卒業制作のレポート、ポートフォリオ	TX	必	4	6	40号自由制作のための小下絵とレポートを作り、計画的に制作を進める。卒業制作の終盤にはレポートとポートフォリオを作成して自己の作品を検証する。
卒業制作		S	必			各自が設定したテーマに基づき、学びの集大成となる作品を制作する。対象物に対する思いや自己の表現テーマをより深め、制作者の思いが伝わる作品を目指す。

# 洋画

## 美術科 洋画コース

**TW** テキスト作品科目 **TX** テキスト特別科目 **S** スクーリング科目 **必** 必修科目 **選必** 選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 洋画コース専門教育科目

STEP①

デッサンを基本として、「見る」「描く」の基礎を身につける。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次

洋画演習 I-1	鉛筆デッサン「塊を描く」／ 鉛筆デッサン「私の靴」	<b>TW</b>	<b>必</b>	各2		デッサンから絵画へ。鉛筆デッサンでは「塊を描く」、「私の靴」の制作を通して、対象を量として捉えること、丹念に観察することを学ぶ。油彩では「自画像」、静物「野菜・果物」の制作を通して油絵具での表現に慣れる。
洋画演習 I-2	人物油彩「自画像」／ 静物油彩「野菜・果物」	<b>TW</b>	<b>必</b>			
洋画 I-1	鉛筆デッサン	<b>S</b>	<b>必</b>	各1		「鉛筆デッサン、木炭デッサン」の制作を通して、形態、明暗、量感、空間、構図など、造形に必要な事柄を学ぶ。あわせて油彩に使用する画材の基礎知識や対象の捉え方について学ぶ。
洋画 I-2	木炭デッサン 1	<b>S</b>	<b>必</b>			
洋画 I-3	木炭デッサン 2—油彩画材入門—	<b>S</b>	<b>必</b>			
洋画 II-1	静物油彩 1	<b>S</b>	<b>必</b>	1		デッサンに続き、油彩表現を通して「観察力」「描写力」を養う。「静物油彩 1」では三原色と白のみの使用で制作し、混色や溶き油の使い方を学ぶ。「人体油彩 1」では骨格やプロポーション、動きについてデッサンや油彩表現を通して学ぶ。
洋画 II-2	人体油彩 1	<b>S</b>	<b>必</b>	2		

STEP②

色と形から、造形表現に取り組む。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次

洋画演習 II-1	ドローイング「手」／ 鉛筆デッサン「囲まれた空間を描く」	<b>TW</b>	<b>必</b>	各2		形態や色彩の構成を学ぶ。「手」のドローイング、デッサン「囲まれた空間を描く」の制作を通して、観察描写からの造形的な広がりを体験する。油彩では、「鏡面に映る自画像と室内風景」、「建物のある風景」の制作を通して対象の観察から色や形を探ることを目指す。
洋画演習 II-2	人物油彩「鏡面に映る自画像と室内風景」／ 風景油彩「建物のある風景」	<b>TW</b>	<b>必</b>			
洋画 III-1	人体油彩 2—塑造と油彩	<b>S</b>	<b>必</b>	2		「人体油彩 2—塑造と油彩」では、人体をモチーフに立体制作に取り組んだ後、油彩で制作する。「風景を描く」では現場の風景をモチーフに構図を考え、鉛筆、ペン、水彩などを用いて制作する。
洋画 III-2	風景を描く	<b>S</b>	<b>必</b>			
洋画 IV-1	静物油彩 2—構成	<b>S</b>	<b>必</b>	2		「静物油彩 2—構成」ではアクリル絵具やさまざまな素材を用いてコラージュを制作し、そこからの発見を活かした表現を探る。「コンポジション」では静物をモチーフに2種類の課題を制作し、画面構成について学ぶ。
洋画 IV-2	コンポジション	<b>S</b>	<b>必</b>			

## 自分の表現とは何かをつきつめていく。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

3年次

洋画演習 III-1	自由制作I「発想」	TW	必	各2		自由制作。それぞれの視点で油彩(アクリル絵具も可)を2点ずつ制作する。スクーリングの洋画Vとあわせて、自らの興味を探り、観る側を意識した表現を学習していく。		
洋画演習 III-2	自由制作II「表現」	TW	必					
洋画 V-1	花	S	必	各2				
洋画 V-2	人	S	必					
洋画 V-9	抽象	S	必			モチーフと向き合うことで、思考と絵画表現の関係を探り、人や花をモチーフとしながらも単なる再現ではない表現を目指す。自己の制作を振り返り、自分のこだわりを展開させる。また、抽象絵画の誕生から現在までの流れ、その精神的支柱を学び、制作を行う。		

## 自分の想いを絵にする。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

4年次

洋画演習 IV	テーマ研究「50号自由制作」 プレゼンテーション「ポートフォリオ」／ 「副論」	TX	必	4		第1課題のテーマ研究、第2課題のプレゼンテーションの計2課題を制作。秋のスクーリングから着手する100号の制作とあわせて、「作品をつくる行程」と「プレゼンテーション(提示)」とを学ぶ。
卒業制作		S	必	6		担当教員の指導のもとテーマを設定し、エスキースの制作を経て、100号の作品を制作する。これまでの学習によって習得した技法、育んできた自身の価値観や創造性を集大成して制作する。なぜこの絵を描くのかという、自己の内面や思いと社会との接点を意識し、表現の構築を行う。

# 陶芸

## 美術科 陶芸コース

TX テキスト特別科目 S スクーリング科目 必 必修科目 選必 選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 陶芸コース専門教育科目

STEP①

型、ろくろ。手をうごかして、土と技術の基本にふれる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次

陶芸演習 I-1	土による立体デッサン	TX	必	各2		陶芸をこれから学んでいくうえでの基本となる造形技法を学ぶ。土の持つ素材の特性をふまえながら、成形技法を習得する。また、石膏を用いた型成形にも取り組む。
陶芸演習 I-2	五客揃の碗	TX	必			
陶芸 I-1	日常の器／ロクロ	S	必	1		電動ろくろの実習を行う。ろくろ成形に用いる道具づくりや基礎的な技法を学び、回転する陶土を自由に伸ばしながら思い通りの形をつくる。
陶芸 I-2	白い器／ロクロ	S	必	2		
陶芸 II-1	押し型成形／石膏型	S	必	1		石膏型を用いる「押型技法」と「鋳込み技法」を学ぶ。まず原型を石膏によって型取りし、その型を使って押型と鋳込みで制作する。実際の成形までの一連の実習を通して、この技法ならではの造形表現を学ぶ。
陶芸 II-2	鋳込み成形／石膏型	S	必	2		

STEP②

手びねり、タタラ。様々な技法、表現に触れ、感じたものをかたちにする。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次

陶芸演習 II-1	花の器	TX	必	各2		手びねり技法、タタラ技法による成形のトレーニングと技法を生かした作品制作を行う。それぞれの技法の特性を知ることを主眼とし、器としての機能と自由な創造性との両者の視点から作品を制作する。
陶芸演習 II-2	ハレの日の器	TX	必			
陶芸 III-1	紐づくりによる造形／手びねり	S	必	1		手びねりによる作品制作を通じて、イメージと表現についての考察を深める。手びねりがもつ造形表現の可能性をさまざまなテーマに沿って学ぶ。
陶芸 III-2	形と変形／手びねり	S	必	2		
陶芸 IV-1	面からの造形／タタラ	S	必	1		タタラ技法による造形実習を行い、素材の特性と形態について考察する。さらに手びねり技法との混在などを試み、タタラ技法の造形的表現の可能性を探る。
陶芸 IV-2	機能と形／タタラ	S	必	2		

## 器とクレイワーク、イメージを形にしていく。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

3年次

陶芸演習 III-1	空間を造形する	TX	必	各2		3年次では器と造形作品の課題に取り組み、卒業制作前段階として自己の創造に対峙する。
陶芸演習 III-2	不均衡の中のバランス	TX	必			
陶芸 V-1	土と表現	S	必	各2		各自の制作スタンスを再確認し、器や造形作品の課題のほか、各種技法や釉薬、焼成の技術を深め、より自由な発想と表現の展開を求めていく。
陶芸 V-2	絵付けによる表現	S	必			
陶芸 V-4	技法研究／ロクロ	S	必	各1		
陶芸 V-5	釉薬研究	S	必			

## 制作のなかで、陶芸家としての自己表現の確立をめざす。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

4年次

陶芸演習 IV	自己表現の確立 (制作構想／ポートフォリオの作成)	TX	必	4		3年次での制作から、より深く自己の創造を追求する。教員と相談のうえ、素材と技法の出会いや作り手との密接な関わりの中から研究テーマを設定し、自己表現の確立をめざす。
卒業制作		S	必	6		専門教育の集大成として卒業制作にまとめる。各自でテーマを決め、マケット作品(モデル作品)を前にして教員とのディスカッション・技法指導を進める。スケーリングにおいては、制作過程に応じ教員が個別指導にあたり、各自の主体的表現の確立をめざす。

# 染織

## 美術科 染織コース

**TW** テキスト作品科目 **TX** テキスト特別科目 **S** スクーリング科目 **必** 必修科目 **選必** 選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 染織コース専門教育科目

STEP①

生活の中の布や身近な染料を知り、人と染織との関わりを考える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次

染織演習 I-1	植物染料の色を知る／テキスタイルリサーチ	<b>TW</b>	<b>必</b>	各2		身の周りにある植物染料を採集、煮出して絹布に染める「植物染料の色を知る」、生活の中で常に身近にある布を「テキスタイルリサーチ」で調べ、人と染織との関わりを考える。また「描写—植物・体の一部を描く」では日々描く習慣を身につけ、「絞り染小作品」では染色による表現を学ぶ。
染織演習 I-2	描写—植物・体の一部を描く／絞り染小作品	<b>TW</b>	<b>必</b>			
染織 I-1	描写の基礎	<b>S</b>	<b>必</b>	各1		「描写の基礎」では鉛筆の持ち方から、描く対象(モチーフ)との向き合い方(モチーフの見方や自分の姿勢など)を学ぶ。描くことへの苦手意識を払拭し、造形表現の基礎力をつける。染技法の基礎として「絞り染」のデザインと浴衣の制作を行う。
染織 I-2	藍色絞りの浴衣をデザインする	<b>S</b>	<b>必</b>			
染織 I-3	藍色絞りの浴衣を染める	<b>S</b>	<b>必</b>			
染織 II-1	染色実験	<b>S</b>	<b>必</b>	各1		「染色実験」では化学染料の基本的な染め方の理論を学び実習を行う。織技法の基礎として織物の基本的な組織と綴織技法の基礎を学び小作品を織り上げる。
染織 II-2	織物の基本を知る	<b>S</b>	<b>必</b>			
染織 II-3	織物の表現を知る	<b>S</b>	<b>必</b>			

STEP②

染技法、織技法の発展の歴史を知り、  
装うことや生活を彩ることに込める人の心を考える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次

染織演習 II-1	幾何形態のステンシル／連続するプリント図案	<b>TW</b>	<b>必</b>	各2		「幾何形態のステンシル」と「連続するプリント図案」で、版を用いた染色方法やデザインを習得。「花からの色彩構成」では構成の基礎を、「緯絣」では糸の一部を括って白く染め残す「絣」技法の作品を制作する。
染織演習 II-2	花からの色彩構成／緯絣	<b>TW</b>	<b>必</b>			
染織 III-1	色彩を知る	<b>S</b>	<b>必</b>	各1		「色彩を知る」では色彩を理論的に学び、色を自由に扱うための基礎力を身につける。染技法として「型染」のハンカチと誕生月のカレンダーのデザインと染色を行う。
染織 III-2	型染のハンカチと誕生月のカレンダーをデザインする	<b>S</b>	<b>必</b>			
染織 III-3	型染のハンカチと誕生月のカレンダーを染める	<b>S</b>	<b>必</b>			
染織 IV-1	絣の基本を知る	<b>S</b>	<b>必</b>	各1		織技法として「絆絣(たてがすり)」の基本とその工程を知り、技法の特性を生かしたデザインを練る。デザインにもとづき糸を染めて織り上げる。
染織 IV-2	絣の工程を知る	<b>S</b>	<b>必</b>			
染織 IV-3	絣の布を織る	<b>S</b>	<b>必</b>			

## 染技法または織技法を深め、自分と染織との関わりを考える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次						
染織演習 III-1	下図を描く／自由作品	TW	必	各2		スケッチを元に構図を考え、線のみで大きな下図を描く。次に今まで学んできたことを生かし、自由作品に挑戦する。テーマの設定、技法の選択、素材の吟味など、すべて自分の手で行う。また「立体小作品」の制作で複合的な力をつけ、「染織産地研究」として興味を持った地域の染織を調査し染織産地の現状と今後を考察する。
染織演習 III-2	立体小作品／染織産地研究	TW	必			
染織 V-1	ろう蠟染	S	選必 (4単位)	各2		「蠟染」「友禅のふくさを染める」「綴織の壁掛を織る」「絹を知る」の中から自分の深めていきたい2科目を選択必修。1、2年次の基礎を踏まえ、染織作品制作の力をつける。※卒業制作で着物を織る場合はV-4を履修
染織 V-2	友禅のふくさを染める	S				
染織 V-3	綴織の壁掛を織る	S				
染織 V-4	絹を知る	S				
染織 V-7	フェルトメイキング	S	選必 (2単位)	各1		「フェルトメイキング」「スクリーンプリントの手ぬぐいを染める」「絹を織る」の中から自分の深めていきたい2科目を選択必修。素材と技法から導き出される立体造形、スクリーンプリント作品、絹織作品などを制作する。※卒業制作で着物を織る場合はV-15を履修
染織 V-8	スクリーンプリントの手ぬぐいを染める	S				
染織 V-15	絹を織る	S				

## 自分にとっての染、織をかたちにする。 染織を通して社会と関わっていく方法を考える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次						
染織演習 IV	卒業制作計画書／ポートフォリオ	TX	必	4		卒業制作のための年間計画を立てる。作品のテーマや表現技法、素材、画面の構成などを考え計画書を作成する。また、自分の作品集「ポートフォリオ」制作では、見やすく美しい編集と自己アピールの方法を知る。
卒業制作		S	必	6		4年間の集大成として各自設定したテーマにもとづいて作品制作を行う。あわせて作品の美しい仕上げ方、展示方法について学び総合的な力をつける。

# 写真

## 美術科 写真コース

**TW** テキスト作品科目 **TX** テキスト特別科目 **S** スクーリング科目 **必** 必修科目 **選必** 選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 写真コース専門教育科目

STEP①

なぜ写るのか、なぜ写すのか。まずは基本のことから「知る」。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

1年次

写真演習 I-1	写真日記／セルフポートレイト	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		写真を学ぶスタートとして日々写真を撮影する。カメラ、撮影対象は自由。継続した写真を日記にまとめることから自己の視点・意識を理解していく。自分を被写体とした作品を制作して、美術および写真表現の原点を学ぶ。
写真演習 I-2	絞りとシャッター／露出補正	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		写真はカメラによる露光という物理現象がその表現を支えている。カメラのメカニズム、絞りとシャッターの構造や被写界深度などによる映像効果など、写真撮影を支える基礎知識を制作を通じて学ぶ。
写真 I-1	クリエイティブ	<b>S</b>	<b>必</b>	1		写真による表現とは何かを考察して、自己のイマジネーションを画像に表わしていく制作過程を学ぶ。
写真 I-2	デジタル基礎	<b>S</b>	<b>必</b>	1		デジタルカメラ及びデジタル画像の原理を理解して撮影と制作実習を行う。
写真 I-3	写真原理／ピンホール	<b>S</b>	<b>必</b>	1		写真映像がなぜ映るのかを光学的現象と原理に遡り、体験とともに理解する。
写真 II-1	撮影基礎1	<b>S</b>	<b>必</b>	1		一眼カメラの構造、操作の基本、絞りとシャッターの関係、露出補正などを学び、撮影実習を行う。
写真 II-2	撮影基礎2	<b>S</b>	<b>必</b>	1		4×5ピューカメラの機構を元に、カメラの原理や露光のメカニズムを理解し体得する。
写真 II-3	ライティング基礎	<b>S</b>	<b>必</b>	1		ストロボ、タンクスデン灯LFDなどの光を理解して基本的なライトコントロールとライティング技術を学ぶ。

STEP②

様々な表現や作品を「見る」ことで、感性と技術を養う。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次

写真演習 II-1	フォト・コラージュ／作品制作a	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		写真はさまざまな分野やメディアと融合してきた。近年もインスタレーションやミクストメディアといったスタイルで多彩な表現形態を示している。そのもとになったコラージュ作品を理解し制作する。多数の写真をまとめる時、その流れと構成は、写真を撮影制作するのと同じくらい重要なことである。作品を見せることを意識した編集力も身につけていく。
-----------	-----------------	-----------	----------	---	--	--

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
写真演習Ⅱ-2	アザーズポートレイト／作品制作b	TW	必	2		他者の肖像を撮ることにより、セルフポートレイトとは異なる人物表現を学ぶ。同時にコミュニケーション能力の開発と向上を図る。 作品の制作を意識し、継続的に撮影制作した作品をポートフォリオにまとめる。
写真Ⅲ-3	写真知見	S	必	1		写真史と写真作家について学ぶことを通じて、現代の表現に至る道筋を理解し、自己の作品制作に実践的に役立てる。
写真Ⅲ-4	スナップ	S	必	各1		手法の実践として撮影と制作実習を行う。“撮る”行為と“創る”行為を体験的に学ぶ。
写真Ⅲ-5	フォト・コラージュ	S	必			
写真Ⅳ-1	デジタルフォト1	S	必	1		デジタル画像(静止画)を、撮影と入力・処理・出力のプロセスをマスターした上で、作品化する。コンピュータの基本操作に慣れるとともに、デジタルイメージへの発想・構想にアプローチする。
写真Ⅳ-2	見る	S	必	1		視覚芸術である写真にとって、作品と展示を観ることは重要な行為である。展覧会の企画・構成を意識して鑑賞。たくさんの写真展をみるとことによって自身の知識と思考を高める。
写真Ⅳ-3	ポートフォリオ	S	必	1		作品をまとめどのように他者に伝えるのか。ポートフォリオ(作品集)の定義と基本を学び、プレゼンテーションツールの制作を通じて、作品をいかに他者に伝えるかを実践的に学ぶ。

STEP③

## 写真表現の技術を拡げ、さらに制作の領域を拡げる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次						
写真演習Ⅲ-1	作品ポートフォリオ1／作品ポートフォリオ2	TW	必	2		組み作品で構成したポートフォリオ(作品集)を制作する。写真を撮るだけではなく、作品についての思考・技術・選択眼・構想、全体の流れや編集などをトータルに咀嚼して、卒業制作に繋がる継続的に制作することを目指す。
写真演習Ⅲ-2	スタイル・ライフ／コンストラクティッドフォト	TW	必	2		構成やライティングに注意しつつ、静物作品を制作する。被写体や作品世界を創り、それらを構成し撮影・作品化する。
写真Ⅴ-2	プレゼンテーション	S	必	1		写真の展示と保存方法を実践で学ぶ。より効果的な作品発表のスキルを学ぶ。
写真Ⅴ-3	ワークショップ・ゼミナール	S	必	1		第一線で活躍する写真家を迎えて講義と実習を行う。作家それぞれのスタイルや、その作家独自の制作テーマ、考え方につなげられる。作家との対面という極めて貴重な時間の中で、手法やテーマの立て方等を学ぶ。
写真Ⅴ-6	デジタルフォト2	S	必	1		デジタルカメラを用いた撮影、入力、処理、出力、保存を通じて、より高度なデジタルファイルプリント制作を行う。
写真Ⅴ-7	ライティング・アドバンス	S	必	1		高度なライティングによる静物撮影技術を修得する。ライティングテクニックを駆使、発展させてイメージの具現化を行う。
写真Ⅴ-12	作品批評	S	必	1		多角的な作品批評を受けることにより、自己の作品についての客観的な理解と判断力を学習する。
写真Ⅴ-14	デジタル・プレゼンテーション	S	必	1		デジタル環境において多様化する写真の新しいプレゼンテーション方法を、その発信の方法も含めて学ぶ。

## 学びの成果と自分のテーマを、ひとつのかたちに完成させる。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次						
写真演習Ⅳ	事例研究／ プレゼンテーション・ポートフォリオ	TX	必	4		卒業研究のベースとなるリサーチを行う「事例研究」と、展示とはまた別の形での卒業制作の完成形としての「ポートフォリオ制作」によりプレゼンテーションツールを作成する。
卒業制作		S	必	6		学習の集大成として作品を制作する。授業を通じて、対外的に発表することができるクオリティと完成度のある代表作を制作する。ディスカッション、数回の審査を通じ作品の完成度を高めていく。

# 環境デザイン学科

 テキストレポート科目  選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 環境デザイン学科専門教育科目

環境デザイン学科では、コースの枠を越えて自由に選択することのできる科目群があります。

※各コースの必修科目もあります。

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
都市概論		 ※	2	有	都市は個々の建築の集積であり、個々の建築は都市を前提条件として立ち上がる。建築はつくれるもの(完全に制御し得るもの)であり、都市はできていくもの(完全に制御し得ないもの)もある。いずれにしても建築と都市とは密接な関係にあるが、この授業では、都市の側から建築を観察し、建築のこれまでの成り立ち、これからの可能性について考察する。 ※建築デザインコース必修
住宅概論		 ※	2	有	湿潤多雨、高温、残雪など気候への対応、地震への技術的対応、芸術の導入や社会・制度の変化における住宅様式の転用や変容など、第二次世界大戦後のいわゆる戦後小住宅の時代にまで綿々とつながる日本住宅の工夫と変遷を学ぶ。 ※建築デザインコース必修
建築史1(近代)		 ※	2	有	科学技術や抽象芸術の発展といった社会や文化の大きな変化が、建築にどのような影響をもたらしたか、逆に建築の大きな変化が社会や文化にどのような影響をもたらしたか、について学ぶ。また近代では、建築家が次々に新しい理念や具体的なあり方を示し、大きな役割を果たすようになった。その建築家の動向と作品の特徴を学ぶ。 ※建築デザインコース必修
建築史2(西洋)		 ※	2	有	ヨーロッパの建築の時代様式をガイドとして、古代ギリシャから19世紀までを概観する。各時代様式の特質・理論、代表的建築・建築家とそれらの変遷の過程を学ぶ。 ※建築デザインコース「建築史2」または「建築史3」を選択必修
建築史3(日本)		 ※	2	有	日本の建築と都市の歴史を通して、伝統的建築に親しみながら広く知識を得るとともに、日本列島において建築・都市がどのように成立し、時代とともに如何なる空間的・時間的変容を遂げたのかを学ぶ。 ※建築デザインコース「建築史2」または「建築史3」を選択必修
建築環境工学		 ※	2	有	建築物の光環境、日射環境、空気環境、環境音環境、熱環境、湿気環境などの基本事項を確実に理解し、建築における環境工学の課題や重要性を学ぶ。 ※建築デザインコース必修 ※空間演出デザインコースで二級建築士免許登録資格を取得する方は選択必修
建築設備		 ※	2	有	建築設備に関する基礎的な原理や技術を理解し身につける。電気設備、衛生設備、空調設備の基本システムを習得し、照明・衛生器具・空調負荷の基礎を学ぶ。 ※建築デザインコース必修 ※空間演出デザインコースで二級建築士免許登録資格を取得する方は選択必修
建築材料		 ※	2	有	建物がどのような材料で形づくられていて、それがどのような現象と背景を併せもつかを理解する。また、現存する建物から創意工夫や試行錯誤の歴史を読みとり、想像することを通じて未来的な建物をつくりだす力を養う。 ※建築デザインコース必修
建築生産		 ※	2	有	企画、設計、施工、保全から構成される建築生産プロセスを対象にして、その活動を構成する主体(人や組織)とその役割について学ぶ。 ※建築デザインコース必修 ※空間演出デザインコースで二級建築士免許登録資格を取得する方、受験資格を取得する方は必修

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
建築法規	◆	選※	2	有	<p>建築家は、プロジェクト・マネージャーとしての設計全般について把握しながら計画をまとめていくことが求められる。これらの設計をまとめるにあたり、建築基準法及びその関連法令がどのような形で影響を及ぼしているかについて学ぶ。</p> <p>※建築デザインコース必修</p> <p>※空間演出デザインコースで二級建築士免許登録資格を取得する方、受験資格を取得する方は必修</p>
構造力学1	◆	選※	各2	有	<p>力の基礎や力のつりあいを理解し、静定梁やトラスなどの構成部材に力が作用した場合に生じる断面力や応力度、変形などを算定するための基礎知識を学ぶ。</p> <p>※建築デザインコース必修</p> <p>※空間演出デザインコースで二級建築士免許登録資格を取得する方は必修、受験資格のみを取得する方はいずれかを選択必修</p>
構造力学2	◆	選※	各2	有	<p>力の基礎や力のつりあいを理解し、静定梁やトラスなどの構成部材に力が作用した場合に生じる断面力や応力度、変形などを算定するための基礎知識を学ぶ。</p> <p>※建築デザインコース必修</p> <p>※空間演出デザインコースで二級建築士免許登録資格を取得する方は必修、受験資格のみを取得する方はいずれかを選択必修</p>
造園史1(日本)	◆	選※	各2	有	<p>庭園の歴史を洋の東西にわたって概観し、日本庭園の時代別様式や西洋庭園の作庭された国ごとの立地と時代ごとの様式の成立などについて論じる。</p> <p>※ランドスケープデザインコース必修</p>
造園史2(西洋)	◆	選※	各2	有	<p>庭園の歴史を洋の東西にわたって概観し、日本庭園の時代別様式や西洋庭園の作庭された国ごとの立地と時代ごとの様式の成立などについて論じる。</p> <p>※ランドスケープデザインコース必修</p>
環境の保全と計画1	◆	選※	各2	有	<p>各地で展開される環境保全の事例を調査・分析し、取り組みに対する特徴や問題点を考察し、環境保全の進め方について学ぶ。また造園家として知っておくべき自然及び人文・社会環境について学ぶ。</p> <p>※ランドスケープデザインコース必修</p>
環境の保全と計画2	◆	選※	各2	有	<p>各地で展開される環境保全の事例を調査・分析し、取り組みに対する特徴や問題点を考察し、環境保全の進め方について学ぶ。また造園家として知っておくべき自然及び人文・社会環境について学ぶ。</p> <p>※ランドスケープデザインコース必修</p>
ランドスケープデザイン原論1	◆	選※	各2	有	<p>芸術としてのランドスケープデザインを目指すにあたって、造園家としての基本的な姿勢=心構えを自らの内に確立するために、伝統的日本庭園をはじめとした様々な造園空間が有する自然の有り様や審美性を通して自らの自然観や美意識を醸成し、ランドスケープデザインにおける創造の糧とする。</p> <p>※ランドスケープデザインコース必修</p>
ランドスケープデザイン原論2	◆	選※	各2	有	<p>芸術としてのランドスケープデザインを目指すにあたって、造園家としての基本的な姿勢=心構えを自らの内に確立するために、伝統的日本庭園をはじめとした様々な造園空間が有する自然の有り様や審美性を通して自らの自然観や美意識を醸成し、ランドスケープデザインにおける創造の糧とする。</p> <p>※ランドスケープデザインコース必修</p>
マーケティング概論	◆	選※	2	有	<p>企業のあらゆる活動に関連しているマーケット発想の基礎知識を学び、実際のマーケティングの流れや狙いを具体的に探ることで、各要素を理解する。</p> <p>※空間演出デザインコース必修</p>
プランディングデザイン論	◆	選※	2	有	<p>多様化する消費者の行動の中には、輝きを放つ商品を創造し、その価値を発信し続ける企業のプランディングデザインについて実例を通して学ぶ。</p> <p>※空間演出デザインコース必修</p>
インテリア計画論1	◆	選※	各2	有	<p>インテリアの概念の発生からその変遷と確立までを検証した後、インテリア計画のプロセスを把握した上で、空間の構造、構法からインテリア空間の構成要素とその組み合わせまでを理解する。各空間における機能とインテリア計画上の要点について学び、今後の計画、設計への活用可能な知識の習得を目的とする。</p> <p>※空間演出デザインコース必修</p>
インテリア計画論2	◆	選※	各2	有	<p>インテリアの概念の発生からその変遷と確立までを検証した後、インテリア計画のプロセスを把握した上で、空間の構造、構法からインテリア空間の構成要素とその組み合わせまでを理解する。各空間における機能とインテリア計画上の要点について学び、今後の計画、設計への活用可能な知識の習得を目的とする。</p> <p>※空間演出デザインコース必修</p>
空間構成材料	◆	選※	2	有	<p>建築を構成する建築構造躯体として利用される構造材料と、建築の内部、外部を彩る内外装材について、その素材特質や安全性、さらには五感に関わる色彩やテクスチャなどの快適性などのそれぞれの特性を把握し、空間構成に使用される材料について学ぶ。</p> <p>※空間演出デザインコース必修</p>
生活空間デザイン史	◆	選※	2	有	<p>住居空間を中心とした空間デザイン及びデザイン思想の変容について理解し、空間デザインに関わる諸現象、諸概念を基礎的な事柄から学び、設計活動に役立つ知識、教養を身につける。</p> <p>※空間演出デザインコース必修</p>

# 建築デザイン

環境デザイン学科 建築デザインコース

**TW** テキスト作品科目

**TX** テキスト特別科目

**WS** ウェブスクーリング科目

**S** スクーリング科目

**必** 必修科目

**選** 選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 建築デザインコース専門教育科目

STEP①

基礎技術の習得と、名建築の魅力を知る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次						
環境デザイン概論 [建築]	スターター	<b>S</b>	<b>選</b>	1		[見てみよう、調べてみよう、描いてみよう]建築デザインコースの学習を効果的に進めるために、実際に課題に取り組みながら、1年次テキスト科目等について解説を行う。
デザイン基礎1(建築)	作図基礎	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		[ドリル教材に学ぶ]建築を学ぶにあたって求められる基礎的な素養、すなわち平面図形の作図や立体造形の把握を身につける。
デザイン基礎2(建築)	立体構成と模型	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		[巨匠模型]建築を学ぶにあたって求められる基礎的な感覚、すなわち立体造形のバランスや美しさを名作建築の模型制作を通して学ぶ。
環境デザイン演習 [建築] I-1	空間特性と表現	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		[名建築を語る]古今東西の名作建築を題材に、建築図面から空間構成の概念モデルの作成を行うことで設計理念や手法を理解する。平面図、断面図などから空間構成のコアとなる要素を抽出しまとめる。
環境デザイン演習 [建築] I-2	トレース	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		[名建築に倣う]名作建築を題材に、手描き製図で建築図面のトレースを行うことで設計理念や手法を理解する。トレースを通して図面表現の基本や手法を学ぶ。
環境デザイン [建築] I-1	フィールドワーク	<b>S</b>	<b>必</b>	1		[空間と環境]名作建築や都市空間を題材に、実際の街並・建築空間の様子や魅力を考察する。空間構成のコアとなる設計理念や手法を理解することをめざす。
環境デザイン [建築] I-2	ドローイング	<b>S</b>	<b>必</b>	1		[次元変換の試み]日常生活の周囲にある建築空間を題材に、よく観察しフリーハンドなどの手法で描写することで空間の成り立ちや構造を発見し理解する。
環境デザイン [建築] I-3	立体表現	<b>WS</b>	<b>必</b>	1		[模型基礎]名作建築を題材に図面から模型を制作し、建築デザインに必要な立体表現の基礎を身につける。模型制作を通して名作建築の設計理念や建築空間について理解を深める。
環境デザイン [建築] II-1	空間表現1	<b>S</b>	<b>必</b>	1		[言葉と空間]言葉から空間構成、そして建築設計へと発展させるプロセスについて森の中の別荘の設計を通して理解する。
環境デザイン [建築] II-2	平面表現	<b>S</b>	<b>必</b>	1		[美しいドローイング]古今東西の名作建築を題材に、手描き製図で建築図面のトレースを行うことで設計理念や手法を理解する。建築デザインで必要な平面表現の技法を身につける。
環境デザイン [建築] II-3	空間表現2	<b>S</b>	<b>必</b>	1		[コートハウス]平面的な空間構成に着目して豊かな住空間を構想し、それを図面で表現することで設計の基礎と製図法を身に付ける。

## STEP②

## 空間を構成する手法と、考え方を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

2年次

環境デザイン基礎1 〔建築〕	住宅設計2	TW	必	2		[構成・7層をもつワンルームの家]立体造形から空間構成、そして建築設計への発展に着目して住宅の設計に取り組む。
環境デザイン基礎2 〔建築〕	一般構造	TW	必	2		[名建築に倣う2]名作建築になり建築詳細図をトレースすることで建築一般構造について学ぶ。
環境デザイン演習 〔建築〕II-1	住宅設計1	TW	必	2		[仕事と庭と部屋]機能から空間構成、そして建築設計への発展に着目して住宅の設計に取り組む。
環境デザイン演習 〔建築〕II-2	住宅設計3	TW	必	2		[集住体を考える]部分構成から全体構成、そして建築設計への発展に着目して集合住宅の設計に取り組む。
環境デザイン 〔建築〕III-1	寸法1	S	必	1		[スケールスタディ]寸法や単位空間から空間構成、そして建築設計への発展に着目して住宅の設計に取り組む。建築デザインの設計手法について理解を深める。
環境デザイン 〔建築〕III-2	環境1	S	必	1		[環境をかたちにする住宅編]機能から空間構成、そして建築設計への発展に着目して住宅の設計に取り組む。建築デザインの設計手法について理解を深める。
環境デザイン 〔建築〕III-3	集住	S	必	1		[ドミトリー]立体造形から空間構成、そして建築設計への発展に着目して住宅の設計に取り組む。建築デザインの設計手法について理解を深める。
環境デザイン 〔建築〕IV-1	住宅架構	S	必	1		[住宅架構のスタディ]木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造などの各種建築構法について、屋根・床・壁・天井など建築一般構造に関する基本的事項を身につける。
環境デザイン 〔建築〕IV-2	建築総合概論	WS	必	1		[現代の建築を知る]2000年代以降、現代において建築家がどのような取り組みを行い、どのような空間を創造しているのか、複数の建築家の講義により知見を広げる。
環境デザイン 〔建築〕IV-3	建築設計意匠論	WS	必	1		[建築の成り立ちを探る]地域の制度・気候・文化・風習などと結びついた建築を題材に、現代において立地環境に固有の条件に応える建築を構想するための知見を得ると同時に、その設計手法について学ぶ。

## STEP③

## 多様な環境の読み方や、プログラムの組み立て方を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

3年次

環境デザイン演習 〔建築〕III-1	フィールドスタディ	TW	必	2		[地域のコミュニティセンター_敷地の提案]都市・建築空間を地域の人々の居場所として捉え、それらを構成する要素やプログラム、そこで行われるアクティビティなどに着目して場所の特性を読み解き、その場所に求められる建築を提案する。
環境デザイン演習 〔建築〕III-2	複合施設	TW	必	2		[地域のコミュニティセンター_設計の提案]建築を取りまく都市状況、場所性との関係を理解して複合施設の設計に取り組む。スタディを繰り返し案を練り上げ設計内容を図面や模型にまとめる。
環境デザイン 〔建築〕V-1	風景	S	必	1		[祈りの空間]建築を取りまく風景との関係を理解して祈りの空間の設計に取り組む。設計内容を図面や模型にまとめる。
環境デザイン 〔建築〕V-2	環境2	S	必	1		[環境をかたちにする公共編]中規模公共建築の計画プロセスについて多角的な視点で読み解き、実際に空間体験を通して理解を深める。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
環境デザイン [建築] V-3	公共空間の特性	WS	必	1		[未来のパブリックスペース]国内外の図書館、美術館、教育施設などの公共的な空間を取り上げ、歴史的変遷、社会における役割や特徴を踏まえた上で、未来のパブリックスペースを考える契機を得る。
環境デザイン [建築] V-4	風景と構成	S	必	1		[パーサージュのある図書館]街の界隈性を理解して図書館の設計に取り組む。設計内容を図面や模型にまとめる。
環境デザイン [建築] V-5	寸法2	S	必	1		[となりの美術館]建築家の設計した美術館の分析を通して美術館設計の基礎を学んだ上で、小規模な美術館を設計し、その内容を図面や模型にまとめる。
環境デザイン [建築] V-6	架構	S	必	1		[大きな屋根のある小さな町の駅]空間を支える架構に着目して公共空間の設計に取り組む。大架構の特性を活かした場を設計して模型にまとめる。

STEP④

建築を通してできることを、表現し伝える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

4年次

環境デザイン演習 [建築] IV	卒業制作	TX	必	4		自ら身近な問題点等を発見し、その解決を建築空間によって提案することで、社会に対して発信する力を養うことを目標に、卒業制作に相応しいテーマを設定し、プログラムを構築して図面や模型写真などで表現し、ウェブポートフォリオとしてまとめあげる。
卒業制作	ディプロマ	S	必	6		大学生活の集大成および学習の総まとめとして、公共性の高い建築の設計を行う。建築家として社会に提案する姿勢を持って、コンセプト・空間・機能・構造等を総合的に構想し、完成度の高い作品にまとめて、発表する。

# ランドスケープデザイン

環境デザイン学科 ランドスケープデザインコース



テキスト作品科目



テキスト特別科目



スクーリング科目



必修科目



選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## ランドスケープデザインコース専門教育科目

STEP①

庭園実習・製図模型・製作等を通して、ランドスケープデザインの基礎を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次						
環境デザイン概論 [ランドスケープデザイン]	スター	S	選	1		ランドスケープデザインコースの専門演習科目(S, TW)の進め方について解説と演習を行うガイダンス授業。
デザイン基礎1 [ランドスケープデザイン]	設計製図基礎	TW	必	2		設計に必要な製図用具の使用法や描法を学び、トレースを通して基本的な製図技法を修得する。
デザイン基礎2 [ランドスケープデザイン]	植物ファイル制作	TW	必	2		庭園設計や緑地管理に取り組む基礎として、造園材料としての植物の特性を学ぶ。身近な地域で使用できる木本類や草本類を調査・スケッチし、オリジナルの植物ファイルを制作する。
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] I-1	ランドスケープデザインファイル	TW	必	2		造園の歴史を通して、作庭の技術や技法、作家、専門用語について学ぶ。いくつかの用語についてはスケッチを行う。
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] I-2	ランドスケープデザイン表現基礎	TW	必	2		デザインワークの基礎的技術として多様な素材や空間をスケッチし、3次元表現を修得する。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] I-1	ランドスケープデザイン総説	S	必	1		コースのテキスト解説を中心にした各分野の専門家によるリレー講義と、植物同定のための基礎的な講義。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] I-2	日本庭園1 管理から日本庭園を学ぶ	S	必	1		日本庭園の様式と背景を理解し、その空間演出の基本を学ぶ。対面Sの実習では、管理作業による空間の変化を体感する。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] I-3	ランドスケープデザインへの視点	S	必	1		初日は庭園管理で用いる「手ぼうき」の制作と、庭園や公園の見学を行う。二日目は植物生態実習(フィールドワーク)を行う。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] II-1	設計1 製図基礎	S	必	1		設計図面のスケールと実際の身体感覚を一致させることを目指し、手のひらや身長や歩幅などを用いた身体測定で実際の空間を計測し、それをもとに平面図および断面図を作成する。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] II-2	設計2 ガーデンデザイン基礎	S	必	1		個人住宅とその庭をセットに考える空間設計を通して、ガーデンデザインの基礎的手法を学ぶ。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] II-3	模型基礎	S	必	1		模型制作の基礎と空間感覚の修得を目指し、課題図面に基づいて積層模型を制作する。またAutoCADの基礎的な操作を学ぶ。

## 植物の生態や機能を学び、応用力を身につけていく。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次						
環境デザイン基礎1 (ランドスケープデザイン)	日本庭園と意匠	TW	必	2		庭園の基本的事項である立地・空間・意匠(デザイン)を検証し、文化としての作庭の意味を考察する。
環境デザイン基礎2 (ランドスケープデザイン)	大地の創出	TW	必	2		傾斜地の地形特性を読み取り、環境・眺望・地形・樹木・人との関係を考察して、模型と図面を制作する。
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] II-1	住宅庭園設計	TW	必	2		個人住宅の建築と庭園の設計。テーマやコンセプトの検討を経て、計画図面を作成する。
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] II-2	街区公園リサーチ	TW	必	2		街区公園の立地特性・植栽計画などを現地調査し、公園の特性を理解する。ついで、環境に配慮したランドスケープデザインの提案を行う。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] III-1	プレゼンテーション基礎	S	必	1		生活圏内の庭園・都市公園を選定・取材し、その魅力を伝えるためのプレゼンテーションシートを制作する。また編集ソフト(Illustrator)の基礎的な操作を学ぶ。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] III-2	美しい大地の創出	S	必	1		積層模型の表現(各種素材表現、樹木作成など)を修得する。地形や階段・擁壁・簡単な建築物などを含めたランドスケープと地形デザインにおける模型表現を修得する。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] III-3	日本庭園2 作庭から日本庭園を学ぶ	S	必	1		近代日本庭園を、その時代背景や作庭家の視点を通して学ぶ。対面Sでは実習を通して作庭への理解を深める。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] IV-1	設計3 すまいと庭のデザイン	S	必	1		建築および住宅庭園のトータルデザインをテーマとして、基本的な住宅建築およびランドスケープデザインの手法を学び、平面図・立断面図・イメージスケッチなどを制作する。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] IV-2	都市と地方を結ぶ風景デザイン1	S	必	1		里地里山で現地研修し、風景の構造や特性について分析的観察を行い、里と農の風景再生のための提案を行う。あわせて野生動物の生態と保護管理を学ぶ。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] IV-3	設計4 町並み景観とポケットパーク	S	必	1		公共空間と私的空间の相違点、制約と可能性について理解を深め、公共空間のプログラムとデザインの修得を目指す。

## STEP③

調査から構想・設計デザインを学び、デザインのプロセスを習得。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

3年次

環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] III-1	都市のランドスケープデザイン	TW	必	2		周辺地域条件を勘案した都市公園の改善計画を提示し、平面図・断面図・模型等を制作する。
環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] III-2	都市・地方の再生提案	TW	必	2		都市部あるいは地方において保全したい美しい風景を見い出し、現況分析・課題抽出・風景保全策の提案を行い、構想平面図を仕上げる。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-1	プレゼンテーション発展	S	必	1		風景はさまざまな要素の重ね合わせ(レイヤー)の上に成立している。それらを分析することでその風景の特長を浮き彫りにしつつ、風景の保全策などを構築する。また地理情報システム(QGIS)の基礎的な操作を学ぶ。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-2	日本庭園3 日本庭園から ランドスケープデザインを学ぶ	S	必	1		江戸期の宮廷庭園や大名庭園について講義で学び、それらの手法を通して現代のランドスケープデザインのあり方を考察する。対面Sでは実習を通して、伝統的管理技術や作庭手法に触れる。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-3	設計5 都市広場	S	必	1		都市の中への自然の取り込み方や、人々の交流の場づくりについて現地調査を通して学び、店舗・カフェなどを含む広場のデザインを行う。あわせて親水空間のデザインを学ぶ。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-4	設計6 都市公園	S	必	1		都市公園の基本計画として公共的デザインの視点に立って現況分析を行い、コンセプトメイク・動線・ゾーニング計画・計画平面図を作成する。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-5	総合的造景	S	必	1		コンセプトに基づく計画をした上でそこからイメージスケッチやパースを制作し、公園の改修計画案を完成させる。
環境デザイン [ランドスケープデザイン] V-6	都市と地方を結ぶ風景デザイン2	S	必	1		観光や地域計画の考え方を学び、各自が想定した対象地域に對して風景再生提案を検討し、それを構想シートとしてまとめる。

## STEP④

自分の感性を全開にして、社会にかかわるテーマに取り組む。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
-----	--------	-----	-----	-----	--------	------

4年次

環境デザイン演習 [ランドスケープデザイン] IV	卒業制作中間報告／ 卒業制作最終報告	TX	必	4		卒業制作の進行とともに課題に取り組む。 第一課題は、中間発表に向けたプレゼンパネル案を作成する。第二課題では最終発表での講評を受けて、さらなる課題の抽出と今後の制作や活動への方針を明確化する。
卒業制作		S	必	6		社会や地域の課題を捉え、それを自身が考えるランドスケープデザインによって解決することを目標に制作する。 進行は個別指導とし、それぞれの課題を教員との議論を通して深化させる。最終的な作品は、A1パネル×6枚とA1模型として仕上げる。

# 空間演出デザイン

環境デザイン学科 空間演出デザインコース

**TW** テキスト作品科目

**TX** テキスト特別科目

**S** スクーリング科目

**必** 必修科目

**選必** 選択必修科目

**選** 選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## 空間演出デザインコース専門教育科目

STEP①

デザインの基礎力を習得し、デザインの楽しさ・魅力を発見する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次						
空間演出デザイン概論	スターター (空間演出デザイン入門)	<b>S</b>	<b>選</b>	1		コースの学習を効果的に進めるために、デザイン初学者に向けたオリエンテーションを行い、課題に触れながら各種道具の基本的な使用方法やこれから学ぶ学習領域について理解を深める。
デザイン基礎1 (空間演出デザイン)	二次元ドリル	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		全てのデザインを学ぶにおいて、まず習得すべきとなる二次元表現について複数の演習問題を通して学習。空間や三次元表現への基礎を培う。
デザイン基礎2 (空間演出デザイン)	空間ファイル	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		フィールドワークを通じて日常生活を取り囲むさまざまな建築・都市空間の実例からその構成要素を再発見し、編集することで、デザインをするためのさまざまな設計手法、アイデア抽出法を学ぶ。
空間演出デザイン演習 I-1	三次元ドリル	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		さまざまなスケール感における立体構成を理論的側面と感性的側面の双方から捉えながらモデル制作を中心とした演習によって、基本的な三次元的設計手法や表現方法を学ぶ。
空間演出デザイン演習 I-2	デザインファイル	<b>TW</b>	<b>必</b>	2		暮らしの中にあるさまざまなデザインの観察、記録を通して、生活空間の中におけるデザインの存在意義やその構成原理を学ぶ。
空間演出デザイン I-1	デザインリテラシー	<b>S</b>	<b>必</b>	1		デザインを学ぶ上で不可欠なデザインの存在意義(理由)や系譜(歴史)への理解を深めるとともに、デザインのもたらす豊かさや楽しさ・魅力について、体験を通して学ぶ。
空間演出デザイン I-2	ドラフティング	<b>S</b>	<b>必</b>	1		手描きによる製図を通して、構想した空間やモノを他者へ伝えるために不可欠となる基本的図法や表現力を学ぶ。
空間演出デザイン I-3	モデル・メイキング	<b>S</b>	<b>必</b>	1		空間や立体物の表現に必要となる模型制作のための道具や材料の使い方、模型の作り方を基礎から学習する。
空間演出デザイン II-1	デジタル表現基礎	<b>S</b>	<b>必</b>	1		ソフトウェア「Photoshop」、「Illustrator」の使用を通じてコンピュータリテラシーを身に付ける。文字組、色彩基礎、レイアウト構成、写真加工の基礎を学ぶ。
空間演出デザイン II-2	造形表現基礎	<b>S</b>	<b>必</b>	1		立体デザインの基礎要素である「点・線・面」と加工の基礎技法である「切る・折る・曲げる」を用いて造形表現の基礎を習得する。
空間演出デザイン II-3	CAD表現基礎2D	<b>S</b>	<b>必</b>	1		CADソフトウェア「AutoCAD」の特性を理解した上で、各種図面の二次元での作図、表現の基礎技法を習得する。

## STEP②

## 空間をデザインする手法と考え方を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次						
空間演出デザイン基礎1	空間ドリル	TW	必	2		建築やインテリア空間の図面表現の種類やルールを複数の演習問題を通して理解するとともに、空間設計提案に有効となるプレゼンテーション手法を学ぶ。
空間演出デザイン基礎2	ローカルデザイン	TW	必	2		自分の住む町で取り扱われている農産物を広く流通、販売するためのパッケージデザインを企画することで「調査・分析」「発想」「企画」「制作」というデザインのプロセスを学ぶ。
空間演出デザイン演習Ⅱ-1	すまいのリノベーション	TW	必	2		与えられたスケルトンの空間において「すまい」をテーマにした空間構想を行う。人の行動と空間の関係性を考察するとともに、リノベーションという既存空間の活用法を学ぶ。
空間演出デザイン演習Ⅱ-2	小さなショップ	TW	必	2		与えられた設計条件に基づいて小さなショップの空間構想を行い、設計提案書の作成を通じて、形態や機能はもちろんのこと、材料や工法、構造といった小規模建築の構成原理を学ぶ。
空間演出デザインⅢ-1	空間構想・エスキス	S	必	1		展示施設(ギャラリー)をテーマに、ドローイングや模型制作を通じて、エスキスから形へ導く空間スタディのプロセスを重点的にインテリアデザインを学ぶ。
空間演出デザインⅢ-2	空間構想・デザインプロセス	S	必	1		インテリア計画におけるデザインに至るまでのプロセスの演習をユーザーの生活スタイルを読み取りながら行い、「デザインの理由」についての思考を深める。
空間演出デザインⅢ-3	空間構想・実空間の想像と創造	S	必	1		実物スケールの課題制作を通じて空間デザインのためのヒントを発見し、設計や計画における身体感覚、基礎的造形力、環境洞察力を養う。
空間演出デザインⅣ-1	メディア表現と空間演出	S	必	1		光や音を含むさまざまなメディア表現を利用した空間演出の方法について、実験的演習を通してその活用の可能性を見出すとともに、自らの感覚、理論の両面側からの理解を深める。
空間演出デザインⅣ-2	素材表現とデザイン	S	必	1		身近な素材の新たな特性を見出し、その魅力を素材表現として開発するとともに、機能的用途を持ったプロダクトデザインへの応用を通じて、素材表現とデザインの関係について理解を深める。
空間演出デザインⅣ-3	CAD表現基礎3D	S	必	1		3Dモデル作成ソフトウェア「Sketch UP」の基礎技法を習得した上で、インテリア空間をシミュレーションし、ボリューム操作を用いた空間構想の方法を学ぶ。

## STEP③

## 空間と様々な領域の関係性を探り、デザインの活用法を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次						
空間演出デザイン演習Ⅲ-1	五感の空間デザイン	TW	必	2		商業施設のインテリアもしくは住空間におけるインテリアプロダクトのいざれかを、触覚、視覚など身体感覚の空間に与える影響を考察しながら五感に訴えかけるデザインとして提供する方法を学ぶ。
空間演出デザイン演習Ⅲ-2	おもてなしのデザイン	TW	必	2		空間(場)づくり、モノづくり、コトづくりの3つの視座から選択し、未来のライフスタイルを創出するデザイン提案を作成する。ヒトとヒト、ヒトとモノの関係を「おもてなし」をキーワードにデザインする方法を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
空間演出デザイン V-1	すまいの空間構想	S	選必 (6単位)	1		1、2年次で習得した思考法と基本的技術を活用し、新たな生活シーンを創造するデザインの可能性を追求する。各自の目指すデザイン領域に合わせて10科目の中から6科目を選択して履修し、6つの実践を交えながら専門的デザインを学ぶことで使えるデザイン力を身につける。
空間演出デザイン V-2	ショップデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-3	ライティングデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-4	エキシビジョンデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-5	デザインマネジメント	S		1		
空間演出デザイン V-6	空間体験のデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-7	伝統とプロダクトデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-8	コンテンポラリー・ジュエリー	S		1		
空間演出デザイン V-9	コンパクトデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-10	あかりのデザイン	S		1		

#### STEP④

それぞれのおもてなしのデザインを表現し他者へ伝える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次						
空間演出デザイン 演習 IV	卒業制作研究ノート／ ファイナルプレゼンテーション	TX	必	4		卒業制作で必要となる課題に対する提案のプロセスを習得する。自身の卒業制作の企画や設計内容を社会へ向けた普遍性を持つ提案としてプレゼンテーションをまとめる。
卒業制作		S	必	6		これまでの学習をもとに空間演出デザインのキーワードである「おもてなし」を解釈し、自身でテーマを設定し卒業制作を行う。柔軟な思考と多彩な発想で社会に向けた新しい提案として完成させる。

# 共通科目

芸術を通じてさまざまな人に多彩な学習経験をもたらし、その創造性や新しい可能性を引き出していくために  
「学部共通専門教育科目」、「総合教育科目」を共通科目として用意しています。

 テキストレポート科目  テキスト作品科目  テキスト特別科目  スクーリング科目  藝術学舎科目  Webスクーリング科目  選択科目

※下記で紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

※各コースの必修科目もあります。

## 学部共通専門教育科目(全学科・コース履修可) 芸術を学ぶ学生にとって基盤となる知識・見識を養うための科目群です。

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
美学概論		 ※2	2	有	従来「美学」と呼ばれてきたAestheticsを、その原義を採用して「感性論」と名づけ直し、いわゆる「美」や「芸術」の問題を改めて人間の経験・認識のあり方全体と関わるものとして考察する。
芸術理論1		 ※2	2	有	東洋の芸術理論を実際のテキストに触れながら理解し、今日的な意味を考える。
芸術理論2		 ※2	2	有	西洋の生み出した芸術理論の数々の古典に学びつつ、芸術についての思索を深める。
地域芸術実践1			2		地域の自然的文化的資産を生かした活動を、現地研修での経験を踏まえて考察する。
地域芸術実践2			2		現地での講義やワークショップを通じ、地域での芸術活動のありかたを考察する。
地域芸術実践3~4 (2026年度開講予定)			2		展覧会やライブ開催、芸術を活かしたボランティア等、文化芸術を実践し考察する。
知的財産権研究		 ※2	2		自らの制作や他者の作品利用にあたって不可欠な知的財産権に関する知見を培う。
芸術史講義(日本)1		 ※2	2		日本の造形芸術について、その成立から平安時代、鎌倉時代を中心に学ぶ。
芸術史講義(日本)2		 ※2	2		日本の造形芸術について、近世および近代の絵画・工芸を中心に学ぶ。
芸術史講義(日本)3		 ※2	2		日本の文学、芸能、音楽の古代から近世に至るまでの流れを辿る。
芸術史講義(日本)4		 ※2	2		江戸時代から明治期に至るまでの文学、歌舞伎、話芸、民俗芸能について学ぶ。
芸術史講義(アジア)1		 ※2	2		中国の古代から明清時代に至るまでの芸術史を学ぶ。
芸術史講義(アジア)2		 ※2	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を学ぶ。
芸術史講義(アジア)3		 ※2	2		中国の文学、音楽、舞台芸術について、古代から19世紀までの流れを学ぶ。
芸術史講義(アジア)4		 ※2	2		朝鮮半島、インド、東南アジアの文学、上演芸術について学ぶ。
芸術史講義(ヨーロッパ)1		 ※2	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を理解する。
芸術史講義(ヨーロッパ)2		 ※2	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を辿る。
芸術史講義(ヨーロッパ)3		 ※2	2		ヨーロッパの文学、音楽、舞台の歴史を古代ギリシアから18世紀まで辿る。
芸術史講義(ヨーロッパ)4		 ※2	2		18世紀・19世紀のヨーロッパ諸国の上演芸術作品の諸潮流を学ぶ。
芸術史講義(近現代)1		 ※2	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を学ぶ。
芸術史講義(近現代)2		 ※2	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を学ぶ。
芸術史講義(近現代)3		 ※2	2		19世紀末からの文学、舞台芸術の流れを社会の動きとあわせて学ぶ。
芸術史講義(近現代)4		 ※2	2		近現代の欧米とアジアの音楽、映画そしてサブカルチャーの変遷を学ぶ。
学芸専門講義1~10 <sup>※1</sup>			各1		芸術の各ジャンルの基礎的な内容に関わる講義を受ける。
学芸専門演習1~10 <sup>※1</sup>			各1		実地に基礎的水準の専門的技術を学ぶ。

※1「学芸専門講義1~10」「学芸専門演習1~10」は藝術学舎の単位連携科目です。

※2アートライティングコース必修

# 学部共通専門教育科目[芸術教養学科履修不可]

※アートライティングコース、書画コース、イラストレーションコースにおいて、一部履修できない科目があります。

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
コラージュ・デッサン	TW	選	2		身近な素材を収集し、切断、組み替え、張り合わせて新たなイメージに結びつけるコラージュを体験し、さらに、そのコラージュ作品をそのまま別の平面上に鉛筆で写す(移す)ことを通して、観察力を鍛え、徹底的な描き込みの意味を考えられるようになることを目指す。
立体造形演習1	TW	選	各2		自然の中の形に含まれている、躍動感、緊張感、バランスの美しさといったさまざまな美的要素を立体的な形の中で追求する。
立体造形演習2					
色彩表現基礎	TW	選	2		テキストのレッスンに取り組むことで、日常の生活の中で色彩を意識し、私たちをとりまく色彩環境に鋭敏に応答していくための力を身につける。また、先生方の講義を通じて、色彩の現場の多様さを知る。
形態表現基礎	TW	選	2		芸術に携わる全ての者にとって、その制作・研究の対象となる『形』。この科目はテキストのレッスンを通して、周りの『形』を見直す。『形』とは何か?を考え、『形』を発見、観察し、自ら造形する事によって、『形』に対しての感性を養う。
写真論1	TR	選	各2	有	写真というメディアの光学的・化学的な基本原理と、複製技術としての性格、そして「写真の歴史」について基本的な知識を身につける。その上で、今日の社会におけるさまざまな写真表現に触れながら、その意義と可能性を探っていく。
写真論2					
芸術教養基礎	S	選	1		今日の芸術活動を支えているさまざまな価値観や制度は、長い歴史のなかで徐々に形をとってきたものである。本科目ではそれらの成り立ちを反省し、また芸術の問題を考える際のキーワードのいくつかの意味を考えることで、これから大学で芸術の制作や研究を行うための基礎的視座を得ることを目標としている。
著作権を学ぶ	S	選	1		著作権は、今やアーティスト、デザイナー、プロデューサー、研究者、つまり私たちと切っても切れないものとなっている。自ら作品や論文を作る場合にも、またそれらを守っていくためにも、著作権についての知識は必須である。この講義では、法学・法律学的な視点から「クリエイター」の権利である著作権について考える。
美学と芸術学への大きな階段	S	選	1		美学や芸術学に関して、読むに値する本を選び、読み、また理解するための、基礎的な訓練を行う。単なる知識の修得ではなく、言葉や概念を正確に扱い、ものごとを根本から考える練習である。

## 総合教育科目(全学科・コース履修可)

幅広く「知」を育み、「技」と眼をきたえ、「地域」との関わりや取り組みへと結実させられる科目群です。

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
ことばと表現	TR	選	1	有	レポートや論文など、大学で日本語を書く際の基礎を学ぶ。
論述基礎	TR	選	2	有	学術的な文章を書くための基本を学ぶ。
外国語1	TR	選	2	有	英語による自己表現の初步を身につける。
古典日本語	TR	選	2	有	漢文・古文をあらためて学び、しっかりした日本語の教養を身につける。
情報	TR	選*	2	有	「情報」に関する総合的な教養を学ぶ。 ※建築デザインコース必修
音楽	TR	選	2	有	演奏技術ではなく、感性と知性とを調和させるものとしての音楽を学ぶ。
地域環境論	TR	選	2	有	地域の環境を考えるための視点を獲得する。
生態学	TR	選	2	有	生物のさまざまな種のあいだの関係を特定の自然環境を例に考察する。
都市デザイン論	TR	選	2	有	都市や住環境のあり方をデザインという観点から考察する。
色彩と形	TR	選	2	有	身のまわりの素材をもとに、「かたち」と「色」のあいかた、また面白さを探る。
心理学	TR	選	2	有	人間の心のはたらきを探る学問的方法について学ぶ。
政治学	TR	選	2	有	政治というアクチュアルな問題を考察する学問的方法を学ぶ。
経済学	TR	選	2	有	経済現象を理解するための考え方を学ぶ。
社会学	TR	選	2	有	人間社会の今日的状況を理解するための枠組みを考える。
宗教学	TR	選	2	有	宗教を社会的・文化的現象として捉え、それを解明するための学問的方法を学ぶ。
列島考古学	TR	選	2	有	日本列島の歴史を「モノ」を通じて考える方法について学ぶ。
日本史	TR	選	2	有	資料を通じ、先入観にとらわれず日本の歴史を考察する方法を身につける。
アジア史	TR	選	2	有	アジアの諸地域のあいだの相互交流と現代に至る歴史を学ぶ。
西洋史	TR	選	2	有	西洋史についての基本的な歴史的事実と今日との関係について学ぶ。
文化研究1	TR	選	2	有	「子ども」の文化や「若者組」など、近代以降に作られた心身の枠組みを考察する。
文化研究2	TR	選	2	有	第二次大戦後のさまざまな日本の大衆文化を通じて現代社会のあいかたを考える。
文化研究3	TR	選	2	有	写真、映画、TVなど映像文化の起源やそれが現在の文化に及ぼす影響を考える。
京都を学ぶ	TR	選	2	有	日本の文化の中で重要な地位を占める京都の文化について、成立と特色を学ぶ。
地域を探る	TR	選	2	有	自分の居住地にあらためて目を配ることによって、世界を把握する手法を得る。
詩学への案内	TR	選	2	有	詩学に関する書物を読み解くことで、学問領域の入り口に立ち、さらにその先に興味を向けて考察する。
哲学への案内	TR	選	2	有	哲学に関する書物を読み解くことで、学問領域の入り口に立ち、さらにその先に興味を向けて考察する。
学際的な知への案内	TR	選	2	有	さまざまな学問に関する書物を読み解くことで、学問領域の入り口に立ち、さらにその先に興味を向けて考察する。
日本の憲法	TR	選	2	有	日本社会を作る基本法としての憲法のあいかたを学ぶ。
地域環境学演習	TX	選	2		自然環境の生成を学生が選択したジオパークの学習と現地観察に基づき考察する。
地域文化学演習	TX	選	2		西国三十三所のいづれかを実地に踏査することで、特定地域の文化環境の成立と構造を考察する。

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
はじめての共通科目	S	選	2		入学後、最初に学ぶ科目。本学通信教育課程で芸術を学ぶための準備的な科目である。動画教材を通じて芸術を学ぶ意味、そしてまた芸術を本学で学ぶ意味を知るとともに、共通科目(総合教育科目・学部共通専門教育科目)を大学で滞りなく学習をすめるために、カリキュラムの考え方と科目構成、そして学習に必要なプロセスを学ぶ。
身体と表現	S	選	2		本科目では、特定のジャンルの身体表現ということに限らず、普段から私たちが使っている身体が、どのようにしてさまざまな意味を表現し、伝えることができるのか、また身体を特定の型に沿って訓練することで、どのような認識が得られるのか、というようなことをいくつかの簡単な実践を通じて考える。
数と世界	S	選	2		数学は難解な式数によって学ぶものだけではない。本科目では、いくつかの作業課題を通じて、身の回りの環境に潜む幾何学的な構造や数的な比例の関係を発見し、理解することによって、私たちの住む世界を数学的なものの見方、考え方によって捉える方法を身につけることを目指す。
名著を読む	S	選	2		時代を超えて残された名著は、概説のなかで触れられるだけではなく、熟読玩味されることで、現代における真価が発見される。本科目では名著紹介の動画を参考にしつつ、受講者が実際に古典的著作を読み、その成果を語りあうことで自らの問題意識の幅を広げる。
キャリアデザインⅠ	S	選	2		仕事の基本(社会人基礎力、エクセル・パワーポイントの基礎)について学ぶ。
キャリアデザインⅡ	S	選	2		就職活動に向けた具体的な取り組みについての知識・要点を学ぶ。
K-POPダンス実践1	S	選	1		韓国グローバルサイバーユニバーサルの提供科目。ジャズダンス、ヒップホップの背景を理解し、ダンスの多様な動きを通じて、創造性と表現力、身体能力を高めることを目指す。
K-POPダンス実践2	S	選	1		韓国グローバルサイバーユニバーサルの提供科目。ヒップホップの4要素について理解し、ダンスの多様な動きを通じて、創造性と表現力、身体能力を高めることを目指す。
自然を観る	WS	選	2		科学は自然に対する向き合い方、見方の1つの方法である。本科目では、昆虫の研究を例として科学を通して自然と向き合い、観る方法について理解することを目指す。
日本史への扉(仮称) (2026年度開講予定)	WS	選	2		特定の時代やテーマを紹介しながら、歴史学の視方や考え方を学ぶ。
キャリア表現1(仮称) (2026年度開講予定)	WS	選	2		キャリアについての基本的な考え方や芸術分野における多様なキャリアモデル(実例)を知った上で、自身の経験・ストーリーを語る技法を学ぶ。
学芸基礎講義1～10*	GS	選	各1		さまざまな領域の学術・芸術の講義に触れて自らの教養を養う。
学芸基礎演習1～10*	GS	選	各1		実地にさまざまな学問的・芸術的方法のありかたについて学ぶ。

\*「学芸基礎講義1～10」「学芸基礎演習1～10」は芸術学舎の単位連携科目です。

# 総合教育科目(芸術教養学科履修不可)

1年次～

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
デッサン	TW	選	2		芸術の学びにおいて、観察力を向上させ感覚を鍛えることは何よりも大切。それらはデッサンによって最も効果的に身につけられる。観察で得られる発見の喜びを感じながら描くことによって、その楽しさに引き込まれ、自ずと感覚の感度は高まり、世界は違って見えてくる。結果、絵も上手くなる。デッサンにより自らが変わることで、現実をリアルに実感できるようになりますを目標す。
デッサン (野菜か果物を一つ描く) (2026年度開講予定)	TW	選	2		あらゆる芸術活動の根幹となるデッサン力。「デッサン力=見る力」である。見ることは、外界の情報を得るための窓口で、感性や思考にも大きく影響を与える大切な行為である。日常、私たちは記憶によって周囲を見てしまい、改めてより良く見ることは、ほとんど行わない。記憶を超えて、より良く見ることを観察と言う。そして、見えたものを誤魔化さずに描くことによって、観察は更に確かなものになり、観察力の向上に比例して絵は上手くなる。観察力は芸術だけでなく、すべての人の活動能力を高める。
体育・スポーツと健康 (仮称) (2026年度開講予定)	S	選	1		健康づくりのための身体運動・スポーツについて講義・実践をとおして学びます。自宅でもできる筋力トレーニングやストレッチ、なじみのあるスポーツなどに取り組み、相互にコミュニケーションを図りながら、心身の健康のための知識と方法を身につけます。受講生の今後の健康づくりに対する意識と行動を高めることを目標とします。
メディア論への階段	S	選	1		マルチメディア時代を歴史・社会的視野をもって捉え、メディア・リテラシーの意識と考え方を学ぶ。
哲学への階段	S	選	1		過去の思索に学びながら、私たちが未来を構想するための原理の探求をめざす。
考古学への階段	S	選	1		具体的事例を交えつつ、考古学という学問の研究方法と理論的な背景を学ぶ。
民俗学への階段	S	選	1		民俗学の成り立ちから、学問的な特徴、研究手法などを学ぶ。
自然学への階段	S	選	1		生物的自然とその基盤となる植生への理解から、人間と自然の関わりについて学ぶ。
都市環境への階段	S	選	1		実際の都市空間に触れ、そこに潜在したり現れたりする「近代」について考える。
文学研究への階段	S	選	1		さまざまな文学作品が示す固有の世界観を受け取り、ものの見方を深め養う可能性を探る。
映画研究への階段	S	選	1		19世紀末の映画の発明以降の技術・技法の発展、時代背景との関わり、ドキュメンタリーやドラマなどジャンルの確立といった歴史的な流れをたどるとともに、批評的な観点についても学ぶ。
社会学への階段	S	選	1		さまざまな人間関係とその背景にある社会問題を考察する。
オンライン授業入門	S	選	1		本学で学ぶために、まず知っておきたいairU(通信教育過程Webサイト)の使い方、また、オンライン授業(実技系・講義系)を受講するために必要なノウハウや、作品の撮影技術、作品データ送信方法などを身につけ、オンライン授業へ、スムーズに参加できるよう技術的な準備を整える科目である。
入門デッサン1 (静物1:自然物を一つ描く)	S	選	1		初めての方も苦手な方も腕に自信がある方も、全ての人がデッサンの基本の基本をしっかり学び、その大切さ楽しさに触れるためのスクーリング。一つの自然物に向き合い、デッサンを通して今まで深くものを見る体験を体感する。
入門デッサン2 (静物2:自然物と人工物を描く)	S	選	1		何をどのように意識し、描画材をいかに扱うのかといったデッサンの基本の基本の理解を、一歩ずつ深めながら観察力を磨く。自然物と人工物に向き合い、ものとものは関係によって見えていることを知り、描くほどに見ているままのモチーフに近づける楽しさを体感する。
入門デッサン3 (静物3:自然物と人工物のパースを描く)	S	選	1		全ての表現活動の基礎と言われるデッサン。デッサンの基本の基本を学ぶと同時に、その奥深さを体感。動かないモチーフ=静物によって視点を意識し、ものを見ることの不思議さと楽しさを学ぶ。自然物とデッサンの基本とされるパースが生じる人工物に向き合う。
入門デッサン4 (ヌード・クロッキー)	S	選	1		デッサン力とは、見方の工夫と言える。その工夫の仕方を、ヌードモデルのクロッキーによって体感。短時間で、何十枚と描き続けることによって、形を捉える見方の工夫を身につけ、目と手を連動させ自然な人の姿が描けるようになりますを目標す。
入門デッサン5 (イメージのレッスン)	S	選	1		自由自在の表現力をを目指すためのレッスン。一人一人で全く違う、目には見えない自分の記憶やイメージを描く。柔らかく発想しイメージが展開できるように、さまざまな表現方法を知り表現に幅が出せることを目指す。

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
伝統芸術基礎(伝統芸能)	S	選	1		歌舞伎について学ぶ。専門の研究者が、歌舞伎の面白さについてわかりやすく伝える。食わず嫌いの人も、こんなに面白かったのか、と「目から鱗」であるだろう。
伝統芸術基礎(文楽)	S	選	1		伝統的な芸能は、従来、文献または現在残っているものが鑑賞する側から取り上げられてきた。それを演じる側の人間の講義も聞き、その中から日本人のものの感じ方、考え方、表現の仕方等を探っていく。
伝統芸術基礎(茶の湯)	S	選	1		茶の湯は、精神的な要素が根幹となって、一面には審美的造形的な世界を持ち、一面には手前作法から茶事の喜びという美味求心の世界までが有機的に統合される世界である。その構成は、建築・庭園・絵画・墨蹟・工芸と多方面にわたる。また、大きくは、人・場所・道具の三構成からなり、主人と客との関係で手前作法が生まれてくる。茶の湯の文化とその美について学ぶ。
伝統芸術基礎(煎茶)	S	選	1		風雅な喫茶の楽しみは平安時代に始まるが、煎茶の遊びが地歩を固めるのは、江戸時代以降である。「煎茶は文人の余技」とも言われ、最初は画家、書家、篆刻家、陶芸家等の芸術家をはじめ詩人、文学者等に愛好され次第に独自の世界を形成し、煎茶を楽しみながら互いの才能を切磋琢磨した。もう一つの茶道として、その自由で闊達な伝統精神を継承しながら、その核になる「美味しい茶味」の技法を学ぶ。
伝統芸術基礎(落語)	S	選	1		落語の歴史を学習するとともに、寄席から速記(新聞・雑誌)、レコード、ラジオ、テレビ、インターネットへと、落語をめぐるメディア空間の変容が、落語の芸にいかなる影響を及ぼしてきたのか、その変遷の過程を理解することを学ぶ。

※「はじめての共通科目」「身体と表現」「数と世界」「名著を読む」「キャリアデザインⅠ」「キャリアデザインⅡ」は2025年度以降芸術教養学科入学生も履修可。

2年次～

科目名	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
基礎デッサン1 (風景:樹木や建物を描く)	S	選	1		アトリエ内では味わえない光や風、湿度、においを体全体で感じ、屋外で目の前に広がる美しく複雑な風景と向き合う。うつろう光や風の中で、樹木や建物、街並みの景観をなんとか画面に見た証として、粘り強く描きこむことを目指す。
基礎デッサン2 (ヌード:裸婦モデルを描く)	S	選	1		芸術の歴史の中で、モチーフの代表格と言えるヌードモデルを描く。ポーズするモデルの緊張感と美しさを感じながら、その構造やリズム、肌に生じる陰影の美しさを時間をかけ粘り強く観察しながら、できる限り自然な人の姿として描き止めることを目指す。
基礎デッサン3 (コスチューム:着衣モデルを描く)	S	選	1		私たちが一番見慣れている人の姿。改めて見直すと、人とコスチュームが織りなす形の対比や調和の美しさを感じる。そのコスチュームモデルの顔や手の表情、布のシワの陰影の美しさなどを時間をかけ観察を深め、ありのままに自然に描くことを目指す。
基礎デッサン4 (植物:草花を描く)	S	選	1		植物が持つ繊細でありながらも、力強い生命感あふれる形。その形の複雑さ美しさを感じながら描く。観察が深まれば深まるほどに見ているままの植物の形が、見た証として画面に現れることを体感する。
基礎デッサン5 (イメージを自由に描く)	S	選	1		自分のイメージと画材や支持体との切り離せない関係を意識し、自由に制作表現ができるようになることを目指す。今まで描いたことがないぐらい大きな紙を制作し、思いっきり自由に描くことの楽しさや開放感を体感する。
基礎デッサン6 (顔を描く)	S	選	1		私たちは顔の表情から相手の考え方や心を読み取る。顔から得られる情報量は多大だ。それゆえ難しいとされる顔を、「模写」と「眼から描き進める自画像」によって描けるようになることを目指す。徹底した観察と描写により、人らしい表情が画面に滲み出ることを体感する。

# 資格課程

本学通信教育部では、学芸員資格を取得することができます。

## 博物館学芸員課程

(芸術教養学科、芸術学科、美術科、環境デザイン学科 対象) ※文化コンテンツ創造学科は対象外です)

### 学部生

博物館学芸員課程(学部生)では、大きくわけて

「1、博物館法施行規則に定める科目(対象の全学科共通)」「2、関連科目」群の単位の修得が必要です。

### 資格取得に必要な履修単位数

履修科目	必修単位数	選択必修単位数
1、博物館法施行規則に定める科目(対象の全学科共通)	19単位	0単位
2、関連科目	0単位	10単位
履修科目単位数合計	29単位	

※卒業までに所定単位を修得することが必須となります、博物館学芸員課程で修得した「博物館法施行規則に定める科目」の単位は、卒業要件の「その他」の単位に含めることができます。

### 資格取得に必要な履修科目

 テキストレポート科目  スクーリング科目  Webスクーリング科目  必修科目  選択必修科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

#### 1、博物館法施行規則に定める科目(必修)

科目名	履修形態	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
博物館概論			2	有	博物館の歴史や種類、ならびに現代における博物館の存在意義について学ぶ。
博物館経営論			2	有	博物館の運営について、経営的な視点から学ぶ。
博物館資料論			2	有	博物館における資料の収集・整理・研究・還元という一連の流れを理解し、資料の効果的な活用について学ぶ。
博物館情報・メディア論			2	有	博物館が発信する情報とメディアの変遷を理解し、デジタル化する社会の中でのその活用の利点と問題点について学ぶ。
博物館生涯学習概論			2	有	生涯学習における博物館の役割について学ぶ。
博物館教育論			2	有	社会教育機関としての博物館の教育活動の理論と実践を理解し、博物館の教育機能について学ぶ。
博物館資料保存論			2	有	展示による資料の劣化を防ぐために、なおかつ良好な状態で後世に伝えていくために、博物館が行っている資料保存をめぐる環境整備について学ぶ。
博物館展示論			2	有	展示の形態、展示メディアの種類、展示を通じての教育活動について理解し、展示を多角的に学ぶ。
博物館実習1 (事前指導)			1		館園実習に先立ち、博物館の仕組みと全体像を理解し、その上で、美術品の取り扱いを通じ、学芸員としての基本的な心得を学ぶ。
博物館実習2 (館園実習)			1		学芸員の仕事を実地で学ぶ。
博物館実習3 (事後指導)			1		見学実習を行い、グループワークを通じて博物館の未来に対する洞察力を養う。

## 2. 関連科目(選択必修)

分 野	科目名	科目区分	履修形態	単位数	単位修得試験	必/選
文化史	文化研究2	総合教育科目	TR	2	有	必
美術史	芸術史講義(日本)1	学部共通専門教育科目	WS	2	—	選必 いずれか 2科目必修
	芸術史講義(日本)2		WS	2	—	
	芸術史講義(アジア)1		WS	2	—	
	芸術史講義(アジア)2		WS	2	—	
	芸術史講義(ヨーロッパ)1		WS	2	—	
	芸術史講義(ヨーロッパ)2		WS	2	—	
	芸術史講義(近現代)1		WS	2	—	
	芸術史講義(近現代)2		WS	2	—	
考古学	列島考古学	総合教育科目	TR	2	有	必
民俗学	文化研究1	総合教育科目	TR	2	有	必
必要単位数合計					10	

## 科目等履修生(博物館学芸員課程)

科目等履修生(博物館学芸員課程)では、「1.博物館法施行規則に定める科目(必修)」合計19単位の単位修得をもって修了です。  
 (ただし、資格取得には日本の学士、修士、博士いずれかの学位を有することが前提です。)  
 また、「2.関連科目(選択)」も履修することができます。

### 資格取得に必要な履修単位数

履修科目	必修単位数	選択単位数
1.博物館法施行規則に定める科目	19単位	0単位
2.関連科目	0単位	8単位
履修科目単位数合計	19~27単位	

### 資格取得に必要な履修科目

 テキストレポート科目  スクーリング科目  Webスクーリング科目  必修科目  選択科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

#### 1.博物館法施行規則に定める科目(必修)

科目名	履修形態	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
博物館概論			2	有	博物館の歴史や種類、ならびに現代における博物館の存在意義について学ぶ。
博物館経営論			2	有	博物館の運営について、経営的な視点から学ぶ。
博物館資料論			2	有	博物館における資料の収集・整理・研究・還元という一連の流れを理解し、資料の効果的な活用について学ぶ。
博物館情報・メディア論			2	有	博物館が発信する情報とメディアの変遷を理解し、デジタル化する社会の中でのその活用の利点と問題点について学ぶ。
博物館生涯学習概論			2	有	生涯学習における博物館の役割について学ぶ。
博物館教育論			2	有	社会教育機関としての博物館の教育活動の理論と実践を理解し、博物館の教育機能について学ぶ。
博物館資料保存論			2	有	展示による資料の劣化を防ぐために、なおかつ良好な状態で後世に伝えていくために、博物館が行っている資料保存をめぐる環境整備について学ぶ。
博物館展示論			2	有	展示の形態、展示メディアの種類、展示を通じての教育活動について理解し、展示を多角的に学ぶ。
博物館実習1 (事前指導)			1		館園実習に先立ち、博物館の仕組みと全体像を理解し、その上で、美術品の取り扱いを通じ、学芸員としての基本的な心得を学ぶ。
博物館実習2 (館園実習)			1		学芸員の仕事を実地で学ぶ。
博物館実習3 (事後指導)			1		見学実習を行い、グループワークを通じて博物館の未来に対する洞察力を養う。

#### 2.関連科目(選択)

科目名	履修形態	必/選	単位数	履修内容
芸術史講義(日本)1			2	日本の造形芸術について、その成立から平安時代、鎌倉時代を中心に学ぶ。
芸術史講義(日本)2			2	日本の造形芸術について、近世および近代の絵画・工芸などをを中心に学ぶ。
芸術史講義(ヨーロッパ)1			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を理解する。
芸術史講義(ヨーロッパ)2			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を辿る。