

履修・学修ガイドブック

武蔵野美術大学 造形学部

2020



履修・学修ガイドブック

武蔵野美術大学 造形学部

2020



2020年度 学事予定

年月	日	授業週	期	市ヶ谷 キャンパス	学事予定	備考	
2020年	—						
4月	6 - 11				オリエンテーション週間、入学式 4/6 (月)、履修登録期間 4/11 (土) ~ 4/20 (月)		
5月	13 - 18	1	1	(4/13-6/13)	4/13 (月) 前期授業開始		
	20 - 25	2					
	27 - 2	3				4/29(水)昭和の日は授業日 5/3(日)憲法記念日	
	4 - 9	4				5/4(月)みどりの日 5/5(火)こどもの日 5/6(水)振替休日	
	11 - 16	5					
6月	18 - 23	6	2		前期履修取消期間		
	25 - 30	7					
	1 - 6	8			教育実習	オープンキャンパス 6/13(土)・14(日)	
	8 - 13	9					
7月	15 - 20	10	3	(6/15-7/25)			
	22 - 27	11					
	29 - 4	12					
	6 - 11	13					
8月	13 - 18	14			7/15(水)前期授業終了	前期補講・講義科目定期試験週間 7/16(木) ~ 22(水)	
	20 - 25	15				7/23(木)海の日 7/24(金)スポーツの日	
	27 - 1						
	3 - 8						
	10 - 15					夏季休業 7/23(木) ~ 9/5(土)	8/10(月)山の日、8/15(土)・16(日)オープンキャンパス
9月	17 - 22		4	(9/3-10/28)			
	24 - 29						
	31 - 5						
	7 - 12	16			9/7 (月) 後期授業開始、 9/10 (木)・11 (金) 後期修正履修登録		
10月	14 - 19	17	5				
	21 - 26	18				9/21(月)敬老の日は授業日 9/22(火)秋分の日は授業日	
	28 - 3	19					
	5 - 10	20			後期履修取消期間		
	12 - 17	21					
11月	19 - 24	22	6				
	26 - 31						
	2 - 7	23			芸術祭活動	準備 10/26(月)~29(木) 祭典 10/30(金)~11/1(日) 整理 11/2(月)~4(水)	10/30(金)創立記念日 11/3(火)文化の日
	9 - 14	24					
12月	16 - 21	25	7	(11/2-1/9)			
	23 - 28	26					
	30 - 5	27				11/23(月)勤労感謝の日は授業日	
	7 - 12	28					
	14 - 19	29					
2021年	21 - 26	30			12/19 (土) 後期授業終了		
	28 - 2				後期補講・講義科目定期試験週間 ① 12/21 (月)、22 (火)		
1月	4 - 9	31			冬季休業 12/23(水) ~ 1/5(火)	1/1 (金) 元日	
	11 - 16				後期補講・講義科目定期試験週間 ② 1/6 (水) ~ 9 (土)		
	18 - 23				卒業・修了制作展 1/15 (金) ~ 18 (月)	1/11(月)成人の日は、卒業制作・論文の提出・採点日とする	
2月	25 - 30						
	1 - 6						
	8 - 13					2/11 (木) 建国記念の日	
	15 - 20						
3月	22 - 27					2/23 (火) 天皇誕生日	
	1 - 6						
	8 - 13						
	15 - 20				3/19 (金) 卒業式	3/20 (土) 春分の日	
	22 - 27						
	29 - 3						

目次

はじめに	5
教育理念／歴史	6
沿革	7
教育課程の特色	9
教育目標／カリキュラム・ポリシー／ディプロマ・ポリシー	10
教育課程の構造	11
履修の手引き	15
単位制度	16
進級・卒業	21
留学・休学・復学・退学	22
授業	23
試験	25
成績評価	27
個人情報の取り扱いについて	29
造形学部 教育課程	31
シラバスについて	32
文化総合科目（全学共通科目）	33
造形総合科目	40
学科別科目	43
日本画学科	44
油絵学科	54
彫刻学科	90
視覚伝達デザイン学科	102
工芸工業デザイン学科	124
空間演出デザイン学科	136
建築学科	152
基礎デザイン学科	166
映像学科	174
芸術文化学科	186
デザイン情報学科	202
共通絵画 / 共通彫塑 / 共通デザイン 研究室	214
教職に関する科目	234
博物館に関する科目	235
学修の手引き	237
大学生としてきちんとしたレポートを書くために	238
美術館・図書館の資料を活用するために	245
造形ファイルを活用するために	247

はじめに

教育理念

武蔵野美術大学の教育理念は、昭和4（1929）年10月30日、本学の前身である帝国美術学校の創立に由来するものです。

帝国美術学校の創立に寄与し、後にその経営と教育の中心となった金原省吾（開校時学監）の手記には「教養を有する美術家養成」と記されています。また、創立時の中心人物のひとり名取堯（開校時主事）の『武蔵野美術』（創立三〇周年記念特集）に寄せられた30年の回顧には、「人間が人間になる道は激しい鍛錬、たゆまざる精進の中であって、放任の中にはない、その框（わく）を固定させず、しかも、放縦に任せず、真に人間的自由に達するような美術教育への願い」と語られており、美術を技術的専門性だけでなく、総合的な人間形成をもって成るものと考えたのです。

このように、まさに人間的自由に達するために美術・デザインを追求することこそが、本学の教育理念であると言うことができ、国内美術大学では最大規模の造形教育の大学となった現在も、この教育理念を継承し堅持しています。

歴 史

武蔵野美術大学造形学部が発足したのは、昭和37（1962）年のことです。わが国で初めて「造形」という名の学部が誕生し、美術学科と産業デザイン学科の2学科で出発しました。美術学科3専攻（日本画、油絵、彫刻）、産業デザイン学科3専攻（商業デザイン、工芸工業デザイン、芸能デザイン）で構成されていました。

当時の『武蔵野美術大学要覧』には、「従来の武蔵野美術の伝統と教育実績を継承し、さらにそれを創造的に発展させる意図のもとに発足する」とあります。これは、昭和4（1929）年に吉祥寺を発祥の地として設立された「帝国美術学校」を前身とし、昭和22（1947）年に造型美術学園、翌昭和23（1948）年に武蔵野美術学校と校名変更を重ね、昭和36（1961）年に現在の鷹の台キャンパスが開設された歴史と伝統を踏まえたものであることを意味しています。

大学として歩み始め、昭和39（1964）年産業デザイン学科に建築デザイン専攻開設、翌年建築学科として独立し3学科となり、昭和42（1967）年には基礎デザイン学科が開設され4学科となりました。その後、昭和49（1974）年には美術学科と産業デザイン学科の各専攻が、日本画学科、油絵学科、彫刻学科、視覚伝達デザイン学科（商業デザインを改称）、工芸工業デザイン学科、芸能デザイン学科（昭和60〈1985〉年空間演出デザイン学科と改称）として独立し、建築学科、基礎デザイン学科とともに1学部8学科という構成になりました。平成2（1990）年には映像学科が開設され、9学科となりました。

さらに、平成11（1999）年には、昭和32（1957）年の武蔵野美術短期大学創立から40年余り続いた同短期大学部の入学定員を造形学部に移行して造形学部の既存学科の定員を増やすとともに、芸術文化学科とデザイン情報学科が新たに開設され、1学部11学科という構成となりました。

そして平成31（2019）年4月、新たに造形構想学部が開設され、クリエイティブイノベーション学科が新設されるとともに、映像学科が新学部に移設され、造形学部10学科、造形構想学部2学科の、2学部12学科という構成となっています。

また、昭和26（1951）年に、美術とデザインの実技（スクーリング）を伴った教育を通信教育の形で実施するというわが国で初めての試みとして、武蔵野美術学校西洋画科に開設された通信教育は、昭和34（1959）年の短期大学における通信教育部の発足を経て、50年余りの実績を積み重ね、平成14（2002）年には、生涯学習とリカレント教育という明確な方針のもとに、造形学部通信教育課程として開設され、本学の伝統の一翼を担い、造形を志すあらゆる人々に門戸を開いています。

沿革 1929 - 2019

帝国美術学校創設、武蔵野美術大学の黎明

1929 (昭和4)年

- 帝国美術学校開校
校主：木下成太郎 校長：北 昴吉
(日本画科、西洋画科、工芸図案科)

1931 (昭和6)年

- 彫刻科、師範科設置

1935 (昭和10)年

- 同盟休校事件発生、帝国美術学校が分裂、
多摩帝国美術学校(現多摩美術大学)設立
- 工芸図案科を図案工芸科と改称
- 機関誌『帝国美術』創刊

1938 (昭和13)年

- 図案工芸科専門課程を純粋工芸・実用美術・
建築美術・工業美術の4部に分ける

造型美術学園から武蔵野美術学校へ

1947 (昭和22)年

- 造型美術学園と校名変更 学園長：山脇 巖
(純粋美術科：絵画・彫刻・版画、
実用美術科：グラフィック・工芸美術・生産工芸・
室内設計)

1948 (昭和23)年

- 武蔵野美術学校と校名変更 校長：名取 堯
(日本画科、西洋画科、彫刻科、工芸図案科)

1950 (昭和25)年

- 工芸図案科を造型科と改称

1951 (昭和26)年

- 西洋画科通信教育部開設、夏期スクーリング開始
- 通信教育部機関誌『武蔵野美術』創刊('69年に休刊)

1952 (昭和27)年

- 造型科を商業美術科と演劇映画美術科に分離

1953 (昭和28)年

- 図画工作教員養成所設置

1954 (昭和29)年

- 商業美術科と演劇映画美術科を併合、
デザイン科とする

1957 (昭和32)年

- 武蔵野美術短期大学設置(美術科) 学長：有光次郎

1958 (昭和33)年

- 創立30周年記念祭挙行政

1959 (昭和34)年

- 短期大学美術科をデザイン美術科と改称
- 短期大学に通信教育部(デザイン美術科)開設

武蔵野美術大学設置、鷹の台キャンパススタート

1961 (昭和36)年

- 鷹の台校(現鷹の台キャンパス)開設
- 鷹の台校第一女子寮(旧2号館)竣工

1962 (昭和37)年

- 武蔵野美術大学設置、造形学部開設
学長：有光次郎
(美術学科—日本画・油絵・彫刻専攻、
産業デザイン学科—商業デザイン・
工芸工業デザイン・芸能デザイン専攻)
- 大学に別科実技専修科を開設
('65年改組、'83年学生募集停止)

1963 (昭和38)年

- 短期大学に美術科(油絵専攻)開設、
デザイン美術科をデザイン科と改称
- 世界芸術都市(パリ)に創立会員として参加
- 『武蔵野美術大学研究紀要』創刊

1964 (昭和39)年

- 短期大学に生活デザイン科、
専攻科(デザイン専攻科)を開設
- 短期大学通信教育部に美術科開設、
デザイン美術科をデザイン科と改称
- 造形学部産業デザイン学科に建築デザイン専攻開設
('65年建築学科開設)

- 鷹の台校アトリエ棟(現4号館)竣工

1965 (昭和40)年

- 短期大学美術科に美術教育専攻開設
- 大学別科実技専修科に研究課程(1年制)開設
- 短期大学通信教育部に教職課程開設
- 鷹の台校デザイン棟(現7号館)竣工
- 「パリ賞」制定、卒業生の留学・研究を助成

1966 (昭和41)年

- 鷹の台校第二女子寮(旧2号館)竣工
- 造形学部造形専攻科(1年制)開設('73年廃止)
- 短期大学専攻科に生活デザイン専攻科を開設
- 清里山荘開設(2015年閉鎖)
- 鷹の台ホール(現鷹の台ホールA棟)竣工

1967 (昭和42)年

- 美術資料図書館竣工、開館
- 造形学部基礎デザイン学科開設
- 短期大学デザイン科芸能デザイン専攻に
アパレルコース開設('88年学生募集停止)
- 鷹の台校彫刻棟(旧3号館)竣工

1968 (昭和43)年

- 鷹の台校絵画棟(現5B号館)、本館(現1号館)竣工
- 短期大学専攻科に美術専攻を開設

1969 (昭和44)年

- 鷹の台校デザイン棟(現8号館)竣工
- 鷹の台校に全学統合
- 武蔵野美術学園開設 学園長：清水多嘉示
- 鷹の台校絵画・彫刻棟(旧4号館)竣工
- 「大学運営に関する臨時措置法案」立法化反対
全学ストライキ可決(学生大会)に端を発して大学闘争
が起こる

1970 (昭和45)年

- 芸術祭中止
- 卒業制作展中止
- 芸術祭中止、臨時休校

1971 (昭和46)年

- 久保義三学長就任

大学院造形研究科の設置、教育・研究の充実

1972 (昭和47)年

- 鷹の台校体育館竣工
- 妙高高原山荘開設('85年閉鎖)

1973 (昭和48)年

- 大学院造形研究科(修士課程)を開設(美術専攻—
日本画・油絵・彫刻コース、デザイン専攻—商業デ
ザイン・工芸工業デザイン・芸能デザイン・建築・
基礎デザインコース)
- 鷹の台校6号館竣工

1974 (昭和49)年

- 造形学部美術学科、産業デザイン学科の各専攻を
日本画・油絵・彫刻・視覚伝達デザイン・工芸工業
デザイン・芸能デザイン学科に独立させる

1976 (昭和51)年

- 学芸員資格取得課程開設

1978 (昭和53)年

- 東京五美術大学連合卒業制作展開始(東京都美術館)
- 米澤嘉圃学長就任

1979 (昭和54)年

- 創立50周年記念式典挙行政、
『武蔵野美術50年の歩み』刊行

1980 (昭和55)年

- 大学院商業デザインコースを
視覚伝達デザインコースに改称
- 鷹の台校美術棟(現5C号館)、
共通彫塑棟(現11A号館)竣工

1981 (昭和56)年

- 鷹の台校デザイン棟(現10号館)竣工

1982 (昭和57)年

- 短期大学デザイン科商業デザイン専攻を
グラフィックデザイン専攻に改称
- 鷹の台ホールB棟竣工

1983 (昭和58)年

- 造形学部の外国人入学試験制度発足
- 奈良寮開設

1985 (昭和60)年

- 「日本美の再発見者 建築家ブルーノ・タウトのすべ
て」展開催(新宿朝日生命ギャラリー)
- 大学院芸能デザインコースを
空間演出デザインコースに改称

- 造形学部芸能デザイン学科を
空間演出デザイン学科に改称

1986 (昭和61)年

- 短期大学デザイン科芸能デザイン専攻を
空間演出デザイン専攻に改称
- 水尾博学長就任

1987 (昭和62)年

- 大学院造形研究科美術専攻に版画コースを開設
- 出版編集室(現出版局)設置、機関誌『武蔵野美術』
復刊('01年休刊)

1988 (昭和63)年

- 「ギャラリーαM」武蔵野市吉祥寺に開設('02年まで)
- 武蔵野美術短期大学を
武蔵野美術大学短期大学部に校名変更
- 大学院造形研究科美術専攻に造形学コース開設
- 造形学部空間演出デザイン学科に
ファッションデザインコース開設
- 鷹の台校5A号館竣工

1989 (平成元年)年

- 創立60周年記念企画展「現代デザインの水脈；
ウルム造形大学展」開催(新宿朝日生命ギャラリー)
- 環境デザインセミナー「都市のかたち—吉祥寺の
環境形成の課題をさぐる」開催(吉祥寺校)
- 五箇山「無名舎」開設
- 創立60周年記念特別展「造形と創造の明日へ」
開催(新宿NSビル)

国際交流と文化貢献、「開かれた武蔵野美術大学」へ

1990（平成2）年

- 造形学部映像学科開設
- 「美術教育のバイオニア フランツ・チゼック」展開催（青山こどもの城・ギャラリー）

1991（平成3）年

- イメージライブラリー設置（開設準備開始、全学むけオープンは1993）
- 鷹の台校創立60周年記念館（現12号館）竣工
- 『武蔵野美術大学六〇年史』刊行
- 大学史料室設置

1993（平成5）年

- 浙江美術学院（現中国美術学院）との学生作品交換展開催（本学デザイン系学生作品展／中国杭州市）
- 中国美術学院学生作品展は翌年本学において開催

1994（平成6）年

- 大学院造形研究科デザイン専攻に映像コース開設
- パウハウス創立75周年記念シンポジウム「デザインと知の変革」開催（東京・ドイツ文化会館ホール）
- 鷹の台ホール棟竣工
- 中国美術学院との交流協定を締結
- 前田常作学長就任

1996（平成8）年

- 佐賀町エキシビットスペース（江東区）の運営開始（99年運営取り止め）
- 大学院基礎デザインコースを基礎デザイン学コースに改称
- ヘルシンキ美術デザイン大学（現アールト大学美術デザイン建築学部、フィンランド）パリ国立高等美術学校との交流協定を締結

1997（平成9）年

- 鷹の台校工房1・2・3・4竣工
- チリ・カトリック大学DUOC財団設立専門機関との交流協定を締結

1998（平成10）年

- 鷹の台校工房5竣工

1999（平成11）年

- 短期大学部（通信教育課程を含む）学生募集停止
- 長尾重武学長就任
- 造形学部芸術文化学科、デザイン情報学科開設

2000（平成12）年

- 鷹の台校9号館竣工
- 早稲田大学と学術交流協定を締結
- 多摩地区の大学協力機構「多摩アカデミックコンソーシアム（TAC）」に加盟

2001（平成13）年

- ミラノ工科大学デザイン学部との交流協定を締結
- 鷹の台校ガラス工房竣工

2002（平成14）年

- ノッティンガム・トレント大学芸術・デザイン学部（イギリス）、弘益大学校（韓国）との交流協定を締結
- 造形学部通信教育課程（4年制）開設
- 「αプロジェクト」開始
- 鷹の台校共通彫塑工房（現11B号館）竣工

2003（平成15）年

- 大学院造形研究科美術専攻に芸術文化政策コース、デザイン専攻にデザイン情報学コース開設
- 武蔵野美術大学短期大学部を廃止

2004（平成16）年

- ケルン・インターナショナル・スクール・オブ・デザインとの交流協定を締結
- 大学院造形研究科に博士後期課程造形芸術専攻を開設
- 新宿サテライト開設

2005（平成17）年

- 鷹の台校13号館竣工
- 東西大学校（韓国）、デンマーク王立芸術アカデミー建築学部、上海戯劇学院との交流協定を締結

2006（平成18）年

- 大学院造形研究科修士課程デザイン専攻に写真コース開設
- 造形学部油絵学科に油絵専攻と版画専攻を設置
- シカゴ美術館附属美術大学、ロンドン芸術大学、ベルリン芸術大学、プラット・インスティテュート（アメリカ）、スウェーデン国立芸術大学、コンストファク／スウェーデン国立芸術工芸デザイン大学との交流協定を締結

2007（平成19）年

- 鷹の台校11C号館竣工
- グラスゴー美術学校（イギリス）、上海視覚芸術学院との交流協定を締結
- 甲田洋二学長就任

2008（平成20）年

- 鷹の台校新2号館竣工
- 大学院造形研究科美術専攻造形学コースを造形理論・美術史コースに改称
- 造形研究センター設置

2009（平成21）年

- 「gallery αM」千代田区東神田に開設

- ロードアイランド・スクール・オブ・デザイン（アメリカ）との交流協定を締結
- 創立80周年記念事業（世界美術大学学長サミット、80周年記念式典等）

2010（平成22）年

- 美術資料図書館、「美術館・図書館」に名称変更
- 「美術館・図書館」図書館新棟開館
- バンドン工科大学（インドネシア）との交流協定を締結

2011（平成23）年

- 「美術館・図書館」美術館棟リニューアル開館

2012（平成24）年

- 東京ミッドタウン・デザインハブ（東京都港区／構成機関：公益財団法人日本デザイン振興会[JDP]、社団法人日本グラフィックデザイナー協会[JAGDA]）内に、デザインを基軸とした情報発信拠点「武蔵野美術大学デザイン・ラウンジ」を開設、活動を開始

- 武蔵野美術大学が文部科学省に申請した事業構想が平成24年度「グローバル人材育成推進事業」タイプB（特色型）に採択された

2013（平成25）年

- 東京工業大学と教育研究交流に関する協定を締結
- 国立台湾芸術大学と交流協定締結
- 中央美術学院（中国）と交流協定締結
- ラサール・カレッジ・オブ・アート（シンガポール）と交流協定締結

2014（平成26）年

- 香港理工大学設計学院と交流協定締結
- ロイヤルメルボルン工科大学（オーストラリア）と交流協定締結
- 清華大学美術学院（中国）と交流協定締結
- 立川市幸町4-30-5に新学生寮開設
- 交換留学生（男女）および日本人女子学生向け
- レディング大学（イギリス）と交流協定締結
- 広州美術学院（中国）と交流協定締結
- 実践大学（台湾）と交流協定締結

2015（平成27）年

- 長澤忠徳学長就任
- インド国立デザイン大学と交流協定締結
- アントワープ王立美術学院（ベルギー）と交流協定締結

2016（平成28）年

- 鷹の台校14号館竣工
- 「全国芸術系大学コンソーシアム」に、設立と同時に参画
- ピリニウス美術大学（リトアニア）と交流協定締結

2017（平成29）年

- 国立大学法人電気通信大学との連携・協力の推進に関する基本協定を締結
- 新宿サテライト閉鎖
- 小平333（新五日市街道）が鷹の台キャンパスを横断して、新たに北中央門と南中央門ができる
- 国立大学法人電気通信大学と包括協定締結
- 三鷹ルーム（通信教育課程三鷹教室）開室
- シラバコーン大学（タイ）と交流協定締結
- 津田塾大学と連携・協力の推進に関する基本協定を締結
- 国家教育研究院（台湾）と交流協定締結
- イリヤ・レービン名称サンクトペテルブルク国立絵画・彫刻・建築アカデミー（ロシア）と交流協定締結

2018（平成30）年

- 武蔵野美術学園が閉校
- ロイヤル・カレッジ・オブ・アート（イギリス）と交流協定締結
- 小平市と包括連携に関する協定を締結

2019（平成31）年

- 鷹の台校15号館竣工
- 市ヶ谷キャンパス開校
- 造形構想学部開設（クリエイティブイノベーション学科を設置し、造形学部より映像学科を移設）
- 所沢市と文化芸術における連携・協定協力を締結

教育課程の特色

教育目標

武蔵野美術大学造形学部は、美術を総合的な人間形成をもって成るものとする教育理念に基づき、次の教育目標を掲げる。

1. 幅広い教養を備え、人格的にも優れた美術・デザインを中心とする造形各分野の専門家を養成する。
2. 美術とデザインの領域における総合的な造形教育を通じて、広く知識を授けるとともに、深く専門の技能、理論や応用を教授研究し、豊かな美的教養をそなえた社会人を育成する。

こうした人材の輩出をもって、日本と世界の文化の創造発展と社会に貢献することを、武蔵野美術大学の使命とする。

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

造形の各分野を専攻するにあたっては、総合的判断力・批判力を養うために広く諸学問を学ぶ〔文化総合科目〕、造形という大きな視点から専門性の位置づけや基礎を確認するために、自分の専攻とは異なった領域や他学科の開設する授業を学ぶ〔造形総合科目〕、個々の学科が独自に専門的能力を追求する〔学科別科目〕の三者をバランスよく学修することによりディプロマ・ポリシーを実現する。

1. 専門分野の基盤を独自のかたちで構築するため、文化や諸科学について総合的に学修する科目
2. 専門分野の基盤を独自のかたちで構築するため、他者に伝える表現能力および他者とともに考える対話能力を身につける科目
3. 他の領域にも広く目を開き経験することによって、造形を総合的に捉えることを目的とし、制作・研究を深め広げる技能を身につける科目
4. 専門家として欠くことのできない専門的基礎理論・表現方法などを学修し、専門的な知識を理解し深める科目
5. 論理的思考・創造的思考を働かせ、独創的な課題解決の判断や構想を行う科目
6. 制作・研究に幅広い関心と高い意欲を持ち、学修の集大成として社会のなかで主体的に取り組む科目
7. 学修の集大成として批判的思考を働かせ、課題や主題を自主的に設定する科目

こうした有機的な科目群の結びつきと展開性は、本学の教育の大きな特徴であり、教育理念及び教育目標に基づくものである。

ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

武蔵野美術大学造形学部は、教育目標の実現のため編成されたカリキュラムのもと、設定された科目を履修し、卒業制作または卒業論文・研究を提出したもので、卒業に必要な単位を修得したものに卒業を認め学士（造形）の学位を授与する。具体的には、造形分野における独自の探求を行い、創造的な表現活動を実現するために、以下の7点をディプロマ・ポリシーとする。

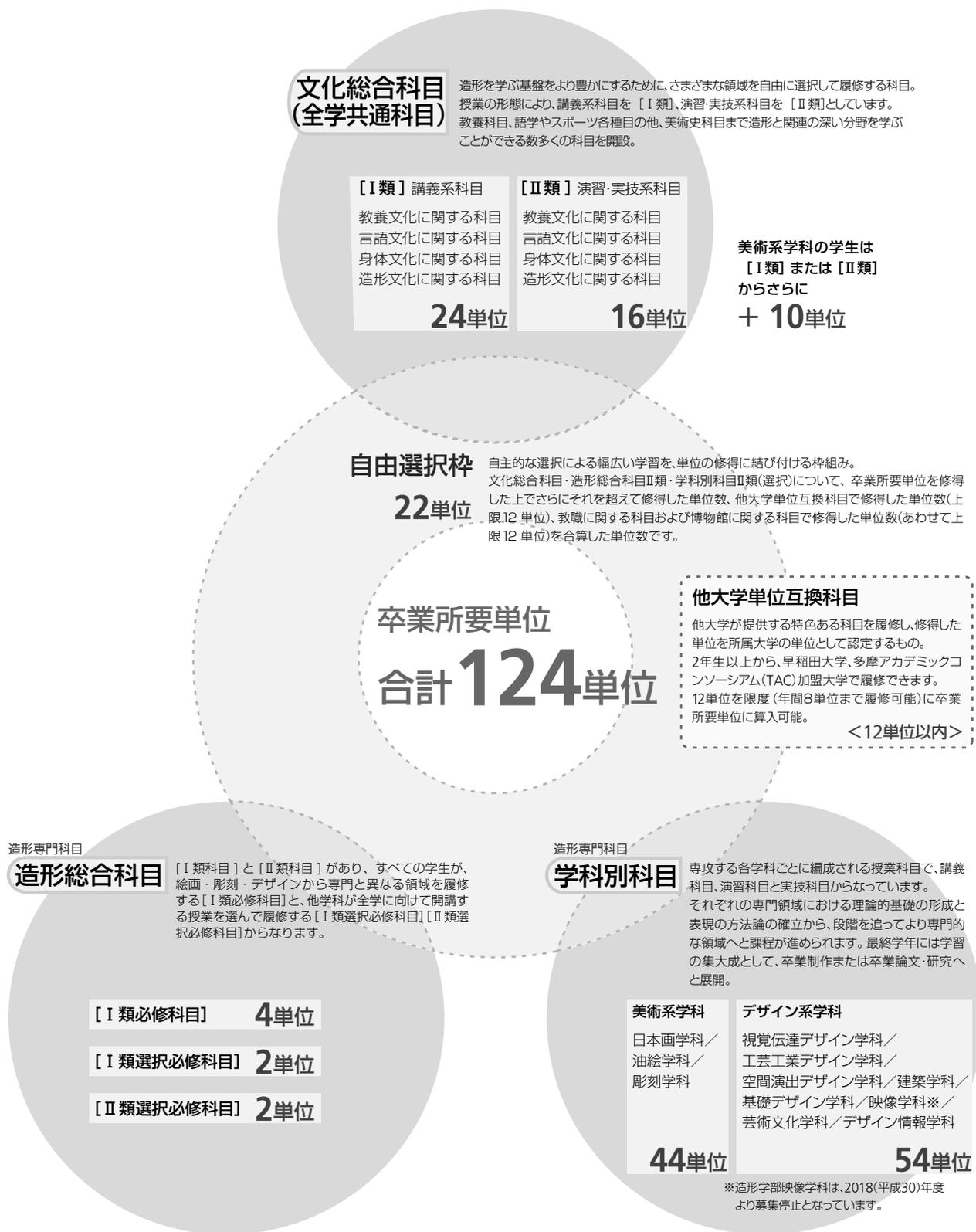
- ・専門的な知識を理解し深めることができる。
- ・専門分野の基盤となる文化や諸科学について総合的に理解している。
- ・制作・研究を深め広げる技能を身につけている。
- ・他者に伝える表現能力および他者とともに考える対話能力を身につけている。
- ・批判的思考を働かせ、課題や主題を自主的に設定することができる。
- ・論理的思考・創造的思考を働かせ、独創的な課題解決の判断や構想ができる。
- ・制作・研究に幅広い関心と高い意欲を持ち、社会のなかで主体的に取り組むことができる。

教育課程の構造

本学の教育課程は、カリキュラム・ポリシーに基づき、下図の通り構築されています。

授業科目はそれぞれ「文化総合科目」「造形総合科目」「学科別科目」などのカテゴリーに分類され、授業科目毎に単位数が決められています。卒業するためには、合計 124 単位以上の修得が必要です。

「どのカテゴリーから何単位修得しなければならないか」など、単位の修得には下図のようなルールが決められています。



なお、教職に関する科目、博物館に関する科目については、234 ページから 235 ページを参照して下さい。

文化総合科目（全学共通科目）

造形の各分野を専攻するにあたって、その基盤をより豊かにするために、広く諸学問を学ぶ授業科目です。人文・社会・自然の各分野の教育科目、外国語科目、保健体育科目、美術・デザイン・建築・映像の各領域の専門科目など、広範な領域からなっています。授業形態により、講義系科目を「Ⅰ類科目」、演習または実技系科目を「Ⅱ類科目」としています。また、Ⅰ類科目およびⅡ類科目のなかに履修上の目安として、「教養文化に関する科目群」、「言語文化に関する科目群」、「身体文化に関する科目群」、「造形文化に関する科目群」という四つの科目群の区分を設けています。また、原則すべて前期または後期の「半期制」となります。詳細は、この『履修・学修ガイドブック』の「文化総合科目」の項を参照して下さい。

造形専門科目

専門分野の深化とともに、他の分野にも広く目をひらき経験することによって、「造形」という領域を総合的にとらえる科目群で、「造形総合科目」と「学科別科目」からなっています。

造形総合科目

自らの専門分野だけでなく、造形の各分野を広く学ぶための授業科目で、「Ⅰ類科目」と「Ⅱ類科目」からなっています。「Ⅰ類科目」は、すべての学生が絵画・彫刻・デザインから専門と異なる領域を必修として履修する「Ⅰ類必修科目」と、他の領域または同一領域で他の教育単位が担当する授業を必修として選択する「Ⅰ類選択必修科目」で構成されます。また、「Ⅱ類科目」は、選択必修科目で各教育単位が全学に向けて開設する科目を選択して受講します。

学科別科目

専攻する各学科ごとに編成されている授業科目です。講義を主とする科目、演習を主とする科目と実技を主とする科目からなっています。それぞれの専門領域における理論的基礎の形成と表現の方法論の確立から、段階を追って、より専門的な領域へと課程が進められていきます。

教職に関する科目および博物館に関する科目

教職に関する科目

教員免許状（中学校教諭一種〈美術〉および高等学校教諭一種〈美術〉〈工芸〉〈情報〉）を取得するために履修しなければならない科目です。この科目を履修できるのは、日本画学科、油絵学科、彫刻学科、視覚伝達デザイン学科、工芸工業デザイン学科、空間演出デザイン学科、芸術文化学科、デザイン情報学科（2018年度入学生まで）の学生に限られます。履修の詳細については、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』を参照してください。

「教職に関する科目」は、教職課程履修者（教務チームに「教職課程履修願」および「履修カルテ A 票」を提出した者）のみが履修登録できます。

博物館に関する科目

学芸員資格を取得するために履修しなければならない科目です。

学芸員について「博物館法」には、「博物館に専門職員としての学芸員を置く」「学芸員は、博物館資料の収集、保管、展示及び調査研究その他これと関連する事業についての専門的事項をつかさどる」と定められています。

履修の詳細については、この『履修・学修ガイドブック』の「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『学芸員課程の履修について』を参照してください。

「博物館に関する科目」は、学芸員課程履修者（11月頃開催のオリエンテーションに出席し、レポート選考に合格した上で、定められた受講手続を行った2年生以上）のみが履修登録できます。

なお、芸術文化学科の学生で学芸員資格の取得を希望する者は、研究室の指示に従ってください。

他大学単位互換科目

早稲田大学

早稲田大学と教員・学生の交流、共同研究実施等を含めた学術交流に関する協定を締結し、平成13年度より学生交流を行っています。

この学生交流制度は、それぞれの大学が提供する特色ある科目を相互に相手大学で履修し、修得した単位を所属大学の単位として認定するものです。

多摩アカデミックコンソーシアム (TAC)

本学は多摩アカデミックコンソーシアム (TAC) に加盟しています。これにより平成13年度から、TACの加盟大学で授業科目を履修し修得した単位を、本学での単位として認定できることとなっています。TACに加盟している大学は、次のとおりです。

国際基督教大学、国立音楽大学、津田塾大学、東京経済大学、東京外国語大学、武蔵野美術大学

- ①他大学との単位互換科目は、2年生以上から履修できます。なお、履修できるのは、年間8単位までです。
- ②他大学で修得した単位は、「自由選択枠」の科目区分枠として取り扱われ、12単位を限度に卒業所要単位に算入することができます。
- ③早稲田大学の単位の認定は前期開設科目も後期開設科目と同様に年度末となります。卒業年次生は特に注意してください。
- ④試験の実施日時（曜日・時限）が大学によっては通常の授業時と異なります。試験日時が本学の試験日時と重なる場合には手続きの上、他大学の試験を受験し、本学の科目は追試験を受けることとなります。

自由選択枠

「文化総合科目」「造形総合科目」「学科別科目」の所定の単位数を満たした上で、さらに自由に選択して修得した「文化総合科目」「造形総合科目Ⅱ類」「学科別科目Ⅱ類（選択）」「他大学単位互換科目（上限12単位）」の単位は、この「自由選択枠」に算入します。また、「教職に関する科目」と「博物館に関する科目」からも、あわせて12単位まではここに算入することができます。

単位制度

単位制度

造形学部の教育課程では、単位制が採用されています。単位制というのは、一つ一つの授業科目について、一定の基準にしたがって履修し試験等に合格すると、その授業科目に割り当てられている単位が与えられ、その単位数の合計が所定の卒業に必要な数に達すると、卒業が認められる制度です。学科ごとの卒業に必要な単位数については、各学科の頁を見てください。

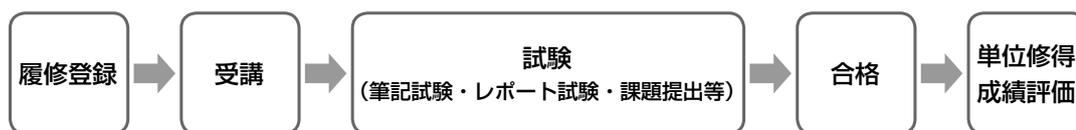
単位算定基準

各授業科目の単位数は、1単位の授業科目を45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、授業の方法に応じ当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、次の基準により単位数を計算します。

授業方法	単位算定基準
講義	15時間に相当する授業時間をもって1単位とする。
演習	15～30時間に相当する授業時間をもって1単位とする。
実験・実習・実技	30～45時間に相当する授業時間をもって1単位とする。

(学則第35条参照)

単位修得の流れ



授業の開設形式

単位の算定基準に基づき、次の通り授業が開設されています。

講義科目

毎週1コマ(90分)の授業が前期または後期に開設されている科目 ……2単位

毎週1コマ(90分)の授業が1年を通して開設されている科目 ……4単位

演習科目

毎週1コマ(90分)の授業が前期または後期に開設されている科目 ……2単位

実技・実習科目

毎日2コマ(180分)の集中授業が3～4週間行われる場合 ……2単位

毎週2コマ(180分)の授業が1年を通して開設されている場合 ……2単位

文化総合科目Ⅱ類・「健康と身体運動文化」科目(体育実技)

毎週1コマ(90分)の授業が前期または後期に開設されている場合 ……1単位

平成 25 年 4 月からスタートした教育課程では、初年次・専門基礎教育の充実を図るため、学科別科目の卒業所要単位数を増やしました。また、造形総合科目については、全学横断的な交流を促進するため、Ⅱ類を選択必修として 1～4 年の間に 2 単位修得することとし、開設科目数を大幅に増やしました。なお、卒業に必要な単位数はこれまで同様 124 単位です。

科目区分ごとの卒業所要最低単位数は、次の単位構成図のとおりです。

単位構成図 卒業に必要な単位数

文化総合科目	美術系学科 Ⅰ類（講義系科目） 24 単位 Ⅱ類（演習・実技系科目） 16 単位 Ⅰ類またはⅡ類 10 単位		美術系学科 50 単位
	デザイン系学科 Ⅰ類（講義系科目） 24 単位 Ⅱ類（演習・実技系科目） 16 単位		デザイン系学科 40 単位
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類 必修 4 単位、選択必修 2 単位 Ⅱ類 選択必修 2 単位	8 単位
	学科別科目	美術系学科 44 単位 デザイン系学科 54 単位	美術系学科 44 単位 デザイン系学科 54 単位
自由選択枠	文化総合科目・造形総合科目Ⅱ類・学科別科目Ⅱ類（選択）について、卒業所要単位を修得した上でさらにそれを超えて修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数（上限 12 単位）、教職に関する科目および博物館に関する科目で修得した単位数（合せて上限 12 単位）を合算した単位数		22 単位
卒業所要単位			124 単位

授業区分

授業科目を履修するためには、造形学部の教育課程の構造に即して計画を立てる必要があります。履修計画を立てるにあたって、授業区分は次の通りです。

(1) 授業科目には、必修科目、選択必修科目、選択科目があります。

必修科目

卒業するためには、必ず履修しなければならない科目。

選択必修科目

卒業に必要であると指定された単位数分の授業科目を、いくつかの授業科目の中から選んで必ず履修しなければならない科目。

選択科目

いくつかの授業科目の中から選んで履修する科目。

(2) 授業科目には、履修すべき学年が指定されている科目と、学年が指定されていない科目とがあります。

文化総合科目（全学共通科目）

文化総合科目は原則的にすべて選択制がとられており、どの学年にどの科目をどれだけ履修すればよいかは、学生諸君の判断に任されています。

それだけに卒業までを見据えて、しっかりとした履修計画を立ててください。

I 類

講義系の科目で、原則として定員は設けられていません。（※一部科目では定員を設けられています）定員が設けられている科目の履修は抽選となります。

II 類

演習または実技系の科目で、原則として定員が設けられています。定員が設けられている科目の履修は抽選となります。

造形総合科目

I 類

履修すべき学年が指定されており、その指定された学年に単位を修得しないと、次の学年に進級できない科目です。I 類のうち必修は科目が指定されていますが、選択必修は学生諸君の希望の科目を選択したうえで抽選となる科目です。

II 類

科目により履修すべき学年が指定され、希望の科目を選択したうえで抽選となります。また、所定の単位数を超えた分は「自由選択枠」に算入されます。

学科別科目

I 類

履修すべき学年が指定されており、その指定された学年に単位を修得しないと、次の学年に進級できない科目です。これらの科目では、段階的に積み重ねて学習することが要求されるため、学年進行の教育方法がとられています。

II 類

履修すべき学年が指定されています。指定された学年に単位を修得できなくても進級には直接影響しませんが、その後の履修計画に履修時限の制約等の困難が生じますので、指定された学年で単位を修得するようにしてください。なお、学科専攻によっては履修すべき学年が指定されていない科目がありますので、研究室からの指示を受けてください。

卒業制作または卒業論文

4 年次末に卒業制作または卒業論文を提出し、その単位を修得しなければ卒業できません。

履修登録

授業科目を履修するためには、履修登録の手続きをしなければなりません。別に配付される『学生用システム操作ガイド』などをよく読んで、定められた期日に手続きしてください。

また、登録手続き後に LiveCampus から出力する「履修登録確認票」で、自分が履修しようとする科目が正しく登録されているかを必ず確認してください。履修登録が完了していないと、単位を修得することはできませんので注意してください。

なお、教職課程の履修については『教職課程ガイドブック』を、また学芸員課程の履修については『学芸員課程の履修について』を、よく読んで手続きしてください。これらの資料は別に配付されます。

履修登録単位数の上限

1. 本学では、学生が履修した科目を確実に学修できることを目的として、平成 29 年度以降の入学生を対象に、1 年間に履修登録できる単位数の上限を 49 単位とします。

- ① 次の科目は履修登録単位数の上限に含めません。
 - ・教職に関する科目および博物館に関する科目（教職課程および学芸員課程の履修者）
 - ・建築士資格関連科目（工芸工業デザイン学科の履修者）
 - ・授業期間外に実施する科目
- ② 次の場合は履修登録単位数の上限を設定しません。
 - ・卒業延期をした場合
 - ・卒業年次で卒業見込みが立たない場合
- ③ その他（建築学科）
 - ・建築士資格関連科目を履修上限（49 単位）以上に履修登録することを研究室が認めた場合

2. 文化総合科目の履修登録については、Ⅰ類、Ⅱ類合わせて、前期合計で 16 単位、後期合計で 16 単位の上限が設けられているので注意してください。

なお、卒業年次生については、上記の制限はありません。

既修得単位の認定

本学入学以前に他の大学または短期大学（専修・専門学校は除く）において履修した授業科目の修得単位を、本学の文化総合科目の履修により修得した単位として認定することがあります。既修得単位の認定を希望する学生は、「既修得単位認定願」（教務チーム窓口にある）にその単位を修得した大学の「成績証明書」と、その大学の『履修要項』を持参して、『入学案内』で指定した期日までに教務チームに申し出てください。

既修得単位の認定の申請は入学時以外は受け付けませんので、十分注意してください。

履修取消制度について

履修取消制度とは、一度履修登録した科目を定めた期間内に手続きを行うことで履修を取り消す制度です。履修登録後に

- ・授業の内容が学びたい内容と違っていた
- ・授業に対する知識が不足していた
- ・履修科目数を減らしたい
- ・健康上の理由から履修が困難になった

等の理由から履修を取り消すことを可能とします。

本制度の対象学生は、造形学部全学年（卒業延期生、科目等履修生は除く）で、大学が定める期間に履修登録が完了していることを条件に半期 8 単位までを上限に履修取消ができます。

○履修取消ができる科目

前期：前期及び通年開講の文化総合科目（全学共通科目）Ⅰ類およびⅡ類、造形総合Ⅱ類

後期：後期開講の文化総合科目（全学共通科目）Ⅰ類およびⅡ類、造形総合Ⅱ類

※なお、学科別科目Ⅱ類については、研究室判断とする。

○履修取消ができない科目

- ・造形総合科目Ⅰ類、学科別科目Ⅰ類
- ・教職に関する科目および博物館に関する科目（教職課程および学芸員課程の履修者）
- ・早稲田大学、TAC との単位互換科目

その他注意事項

- ・履修を取り消した科目は、履修登録単位数の上限(1年間49単位)に含まれません。
- ・履修を取り消した科目は、成績証明書に記載されません。
- ・履修を取り消した科目は、次年度以降に再度履修登録することができます。

進級・卒業

造形学部では学年制がとられていて、進級と卒業には次のようなルールがあります。

進級

学年別に担当されている、その学年で履修しなければならない科目（造形総合科目Ⅰ類および学科別科目Ⅰ類の科目）が進級条件科目となります。これらの単位をすべて修得した場合、次の学年に進級できます。

仮進級

修得できなかった進級条件科目の単位数が、当該学年に担当された同科目の総単位数の4分の1以内である場合、仮進級の扱いとなります。

例えば、当該学年に担当された進級条件科目の総単位数が12単位である場合、 $12 \times 1/4 = 3$ で、未修得単位数が1～3単位であれば仮進級となります。仮進級となった者は、次年度で単位未修得の科目を再履修しなければなりません。

造形総合科目Ⅰ類必修およびⅠ類選択必修の不合格により仮進級となった者は、前期授業開始前までに当該科目を開設する研究室へ行き、再履修方法についての指示を受けてください。

注意事項

仮進級で進級した学生の場合、仮進級科目は翌年の進級条件に含まれますが、進級判定基準となる単位数については、あくまで正規学年の進級条件科目の総単位数の4分の1として計算されます。

例えば、現在仮進級中の学生で、当該年度の進級条件科目の総単位数12単位は全て修得したが、前年度の未修得単位（仮進級科目）4単位を2年続けて未修得となってしまった場合、進級条件は、当該年度の進級条件科目の総単位数を基に計算するので、12単位の4分の1である3単位となります。未修得単位が3単位以内であれば再び仮進級となりますが、この場合は4単位の未修得単位があるので、留年となります。

留年

修得できなかった進級条件科目の単位数が、当該学年に担当された同科目の総単位数の4分の1を超える場合、留年となります。

例えば、当該学年に担当された進級条件科目の総単位数が12単位である場合、未修得単位数が4単位以上であるときに留年となります。留年となった者は、その学年に担当された進級条件科目を次年度にすべて再履修しなければなりません。

同学年で二度留年判定を受けること、すなわち3年間同じ学年に留まることはできません（休学期間は除く）。この場合は退学となります。

卒業

卒業に必要な単位を修得した者は卒業となり、「卒業証書・学位記」が与えられ、「学士（造形）」の学位が授与されます。

卒業延期

卒業に必要な単位は修得していないけれども留年には該当しない場合、6ヵ月または1年間に限り、卒業延期の扱いとなります。1年を経過しても卒業に必要な単位が修得できなかった場合は退学となります。

在学年数

学科ごとに定められている卒業に必要な単位は、4年以上8年以内に修得しなければなりません。在学年数が8年（2年次編入学をした者は6年、3年次編入学をした者は4年）を超える場合は、退学となります。ただし、休学期間は在学年数に含まれません。

留学・休学・復学・退学

留学

大学の協定または認定する外国の大学等へ留学を希望する場合は、学長に願い出て留学をすることができます。留学が許可された場合は、以下の適用が受けられます。

ただし、留学の許可を受けず、休学して留学した場合はこの限りではありません。

- ①留学期間のうち、1年を限度として本学学則に定められた修業年限または在学期間に算入することができる。
- ②留学先の大学等で履修した授業科目の修得単位のうち、相当と認められた単位については、30単位を上限として、本学における授業科目の履修により修得した単位として認められる。

休学

病気その他やむを得ない理由によって、2ヵ月以上出席できない場合は、学長に願い出て当該年度末まで休学することができます。あらかじめ保証人および研究室に相談した上で、所定の「休学願」、「理由書」等を教務チームに提出してください。この他に、学長が病気その他の理由で修学の継続が適当でないと判断したときは、願い出を待たないで休学を命ずることがあります。休学については次の事項に注意してください。

- ①休学の期間は当該年度に限る。ただし、やむを得ない理由があれば、さらに手続きをして休学を継続することができる。10月末日までに願い出ること。
- ②休学は二度を超えることはできない。
- ③休学の期間は在学年数には含まれない。ただし、休学期間中も学生としての身分は継続される。
- ④休学期間中の授業料は、休学した月から休学の終わる月までの期間について、その半額が免除される。
- ⑤休学した者は、その学年に配当された造形総合Ⅰ類科目および学科別Ⅰ類科目を復学した年度にすべて再履修しなければならない。

復学

復学は、前期のはじめとします。休学の理由が解消して復学する場合は、あらかじめ復学後の学習方法などについて所属研究室に相談した上で、学長に願い出なければなりません。「復学願」に医師の診断書または保証人の理由書を添えて、教務チームに提出してください。

退学

病気その他やむを得ない理由によって、退学しようとするときは、学長に願い出なければなりません。所定の「退学願」にその理由を明記し、保証人と連署の上、教務チームに提出してください。

この他に、本人からの願い出がなくても、次のような場合には教授会の議を経て学長は退学を命ずることがあります。

- ①休学の期間を除いて、8年間（2年次編入学をした者については6年間、3年次編入学をした者については4年間）在学しても卒業できない場合。
- ②休学の期間を過ぎても復学の願い出がない場合。
- ③授業料を滞納して、督促を受けても納入しない場合。ただし、退学決定後一定期間内に授業料の納入があった場合には、退学が取り消されることがある。
- ④死亡、または2年以上行方がわからない場合。
- ⑤同学年で二度留年判定を受けた場合（休学期間は除く。）
- ⑥卒業延期の判定後、1年を経過しても卒業に必要な単位が修得できなかった場合。
- ⑦学生の本分に反する行為により懲戒に付された場合。

授 業

造形学部の授業は、次のような原則で行われます。

授業時間

文化総合科目（全学共通科目）	第1時限	9：00～10：30
	第2時限	10：40～12：10
	第3時限	13：00～14：30
	第4時限	14：40～16：10
	第5時限	16：20～17：50
造形総合科目・学科別科目 （演習・実技科目）	第1・2時限	9：00～12：10
	第3・4時限	13：00～16：10

造形総合科目・学科別科目は、原則として下記のような時間帯に配当されています。学科共通科目である文化総合科目は、造形総合科目・学科別科目の時間帯に重複しないよう履修してください。

ただし、学科によっては学科別科目が曜日別配当になっており、この表の時間帯構成と異なっている場合がありますので、各学科の「造形専門科目教育課程表」を参照してください。

なお、教職に関する科目および博物館に関する科目の履修にあたっては、開設時間が限られていますので、特に注意して履修計画を立ててください。

●造形学部 1年／3年

	月	火	水	木	金	土
9：00 Ⅰ時限	造形総合科目・学科別科目 （演習・実技・理論科目）					
10：30 Ⅱ時限						
10：40 Ⅲ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・身体文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
12：10 Ⅳ時限						
13：00 Ⅴ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
14：30 Ⅵ時限						
14：40 Ⅶ時限	造形総合科目・学科別科目 （演習・実技・理論科目）					
16：10 Ⅷ時限						
16：20 Ⅸ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
17：50 Ⅹ時限						

●造形学部 2年／4年

	月	火	水	木	金	土
9：00 Ⅰ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・身体文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
10：30 Ⅱ時限						
10：40 Ⅲ時限	造形総合科目・学科別科目 （演習・実技・理論科目）					
12：10 Ⅳ時限						
13：00 Ⅴ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
14：30 Ⅵ時限						
14：40 Ⅶ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
16：10 Ⅷ時限						
16：20 Ⅸ時限	文化総合科目 ・教養文化に関する科目 ・言語文化に関する科目 ・造形文化に関する科目					
17：50 Ⅹ時限						

※上表は原則であり、一部の学科では異なる場合があります。

休講

講義科目の授業がやむをえず休講となる場合は、下記の方法で連絡しますので、必ず確認してください。

- ・電子掲示板（1号館第1講義室入口左）
- ・LiveCampus ポータルサイトの学内リンク「休講情報」

気象警報に伴う休講、定期試験の延期

気象庁より、気象警報が発表された場合次の通りとします。(造形学部通信教育課程を除く)

なお、どの規定に該当しても、ホームページ、LiveCampus で確認するようにしてください。また、定期試験が延期等された場合は、後日、本学掲示板で試験日程を確認してください。

- ・対象となる気象警報(注意報を除く)

【警報】「暴風」「暴風雪」「大雪」

【特別警報】「大雨」「暴風」「暴風雪」「大雪」

- ・対象地域および気象警報発表時における授業の取り扱い

鷹の台キャンパスの場合：多摩北部

- ・午前6時00分において発表されている時は、1時限及び2時限を休講等とする。
- ・午前9時00分において発表されている時は、3時限、4時限及び5時限を休講等とする。
- ・その他、午前9時00分より後に発表された場合は、学長の判断により決定する。

欠席

病気その他やむを得ない理由で欠席する場合は、次の通り手続きしてください。ただし、欠席を出席扱いとするものではありません。

- ・1週間以内の欠席

文化総合科目：事前もしくは事後に、口頭で、担当教員または開設研究室に申し出てください。

造形専門科目：口頭で、担当教員または所属研究室、開設研究室に申し出てください。

- ・1週間を超える欠席

口頭で担当教員または所属研究室、開設研究室に申し出た上で、「欠席の理由を証明する書類(医師の診断書、病院の領収書等)」を教務チームへ持参してください。窓口にて「欠席届(教務チームにて配付)」の記入が必要です。

公欠

次の場合は、公欠扱いとし、全体の授業回数に含めません。事前に教務チームへ申し出てください。

- ・教育実習(事前指導日を含む)
- ・介護等体験
- ・博物館実習(事前指導日を含む)
- ・裁判員に選任
- ・学校で予防すべき感染症に罹患した場合

学校保健安全法で定める「学校で予防すべき感染症」に罹患した場合は登校することができません。

保健室へ電話で罹患報告をしてください。保健室で治癒確認後、登校許可となります。教務チームに罹患・治癒証明書と公欠届を提出してください。

※冠婚葬祭は公欠扱いとはしません。

オフィスアワー制度

授業内容や専門分野に関する質問や相談に個別に教員が応じるオフィスアワー制度を設けています。教員によって、実施日時や予約の有無や方法等が異なりますので、教員が所属する研究室の掲示板に掲示してある「オフィスアワー一覧」を参照してください。

実施期間 前期・後期授業期間

実施場所・実施時間・予約方法 「オフィスアワー一覧」を確認してください。

相談を希望する教員のオフィスアワーの実施時間を確認し、特記事項のある場合はそれに従ってください。

事前に予約が必要な場合もありますので、確認したうえで研究室を訪問してください。

ただし、臨時の会議や出張などにより担当教員が不在の可能性もありますので、電話・メールなどで事前に連絡をとることをお勧めします。

試験

各授業科目については一定の基準で履修した上で、試験等に合格することによって単位が与えられます。

定期試験

講義科目の定期試験は、前期末と後期末の試験期間に行われます。試験の方法には、筆記試験とレポート試験とがあり、次のように行われます。

半期開設科目（前期または後期に開設されている科目）

それぞれ前期末または後期末に実施。

通年科目（前期と後期を通して開設されている科目）

原則として後期末に実施。

定期試験の受験資格

講義科目の定期試験を受けるためには、次の条件を満たすことが必要です。

- ①受験する科目の履修登録が完了していること（LiveCampus の履修登録確認票に科目が載っていること）。
- ②受験する授業科目の出欠状況が3分の2以上出席であること。
- ③授業科目毎に担当教員が定めた条件がある場合はその条件を満たしていること。

試験実施科目の発表

試験のおよそ3週間前に掲示によって発表されます。このとき、試験方法・日程・試験実施教室、およびレポートの課題・提出方法等もあわせて発表されます。

筆記試験およびレポート試験の注意事項

筆記試験

原則として、その科目の通常授業と同じ曜日の同じ時限に行われます。試験教室は授業の教室と異なる場合がありますので、掲示でよく確認してください。

試験を受ける場合は次の事項に注意すること。

- ①指定の時間に、指定の試験場で受験すること。
- ②机の上の右側に本人の学生証を提示しておくこと。学生証を携帯していない場合は教務チーム窓口にて臨時学生証の発行手続をとること。
- ③試験監督から本人であることの確認と、答案用紙に記入された氏名の照合を受けること。
- ④試験時間中は出題者から特別の指示がない限り、机の上には学生証、答案用紙、筆記用具のみを置き、その他の物品は指示されたところに置くこと。
- ⑤答案用紙は、汚損しても再配付はしない。
- ⑥試験時間の3分の1を超えて遅刻した場合は受験資格を失う。
- ⑦試験時間の2分の1を経過するまでは試験会場から退場できない。

レポート試験

発表された課題と注意事項にしたがってレポートを作成し、指定された日時・場所にレポートを提出しなければなりません。その日時を経過した後は、一切受理されません。レポートの提出方法については掲示によって発表されますので、その指示に従ってください。

※郵送などによる提出は一切認めません。

不正

試験において以下に該当する行為を行った場合は、当該試験期間のすべての試験を無効とします。
なお、授業内試験についても同様とします。

1. 筆記試験

- ①試験を行っている時に他の学生の解答を覗き見、または自分の解答を他の学生に見せること。
- ②試験を行っている時に試験監督の許可なしに発声、移動、用具の貸借または試験の妨害を行うこと。
- ③履修者以外の者が受験すること。
- ④許可された物品および機材以外のものを使用すること。
- ⑤解答用紙を持ち帰ること。
- ⑥その他試験監督の指示に従わないこと。

2. レポート試験

履修者以外の者が代理でレポートを作成し、または他の者が作成した文章を自ら作成したレポートとして提出した場合。

欠席および追試験

定期試験を病気その他やむを得ない理由で欠席した場合は、追試験が認められることがあります。追試験受付期間中に、次の書類を教務チームに提出して追試験受験料1科目500円を納め、受験の許可を受けた場合に限りです。

- ・試験欠席届（教務チームにて配付）
- ・追試験受験願書（教務チームにて配付）
- ・欠席の理由を証明する書類（医師の診断書、病院の領収書等）
詳細は、試験期間前に掲出する掲示にて確認してください。

卒業年次生の再試験

卒業年次生（4年生）のうち、卒業所要単位が満たせなかった者で、以下の基準に該当する場合は、再試験を受けることができます。

1. 基準

- ①実技実習科目（造形総合科目および学科別科目）の単位を規定どおりに修得していること。
- ②当該科目（他大学単位互換科目を除く）の単位を修得することによって卒業の要件を満たすこと。
- ③「通年」もしくは「後期」に開講された科目を対象に、未修得科目が2科目、8単位以内で成績が「不可」であること。「未受験」や「対象外」の場合は対象としない。

2. 申込方法

再試験対象者には教務チームより連絡しますので、所定の期間内に受験料1科目1,000円を添えて教務チームに申し込んでください。期限内に申込を行わなかった者は、受験資格を失います。

なお、この再試験が不合格の場合や未受験の場合の再々試験は行いません。

実技科目の成績評価

実技科目の成績評価は、定められた単位数に応じて課される平常の課題作品・論文のすべてが対象になります。成績評価に当たっては、出席回数が授業回数 $\frac{2}{3}$ 以上になっていることや、平常の学習状況も参考にされます。（出席回数については、指導研究室により別途条件が設定されている場合があります。）

一つの授業科目で未提出課題作品・論文が1点でもあると、その科目の単位を認定できなくなりますので、課された作品・論文はすべて指定された日時に必ず提出してください。提出期限に遅れた作品・論文の提出は原則として認められません。

成績評価

成績は素点 100 点を満点とし、60 点以上を合格とする秀、優、良、可、不可の 5 段階で評価します。評価基準は次の通りです。

評価	素点	評価基準
秀	90 点以上	当該科目の到達目標を大きく上回り、発展させている
優	80 点以上 90 点未満	当該科目の到達目標を上回っている
良	70 点以上 80 点未満	当該科目の到達目標を達成している
可	60 点以上 70 点未満	当該科目の到達目標に最低限達している
不可	60 点未満	当該科目の到達目標に達していない

単位の授与

秀・優・良・可の評価が得られた科目については、合格とし、その科目について定められた単位が授与されます。単位を修得した科目を再履修することはできません。

試験を受験しなかった場合は「未受験」、出席が足りない場合は「対象外」となり、いずれも不合格となります。不合格科目は次年度以降に再履修することができます。

成績の通知

1. 学生への通知 (Web 成績閲覧)

LiveCampus で、8 月・3 月に「成績通知書」の開示を実施します。

2. 保証人への通知

8 月（前期分）、3 月（後期分）の年 2 回、保証人住所宛に郵送しますので、住所が変わった場合等は必ず教務チーム窓口へ申し出て、手続きしてください。

GPA (Grade Point Average) について

GPA (Grade Point Average) とは、各履修科目の成績評価として GP (Grade Point) を付与し、1 単位あたりの平均点を出す成績評価方式、またはその方式で算出された成績評価点を指します。

【GPA = (科目の単位数 × GP) の合計 ÷ 総単位数】

本学では 2019(平成 31)年度入学生（正規生のみ、通信教育課程除く）より導入となりました。算入される成績および単位は、卒業要件となる科目の成績および単位です。

ただし次のものは除外します。

- ・他の大学で履修した科目で既修得単位として認定を受けたもの
- ・早稲田大学、TAC との単位互換科目
- ・海外留学での履修を本学の履修科目として認定したもの

素点と GP の対比表

素点	GP	評価	素点	GP	評価	素点	GP	評価	素点	GP	評価	
100	5.0	秀	89	3.9	優	78	2.8	良	67	1.7	可	
99	4.9		88	3.8		77	2.7		66	1.6		
98	4.8		87	3.7		76	2.6		65	1.5		
97	4.7		86	3.6		75	2.5		64	1.4		
96	4.6		85	3.5		74	2.4		63	1.3		
95	4.5		84	3.4		73	2.3		62	1.2		
94	4.4		83	3.3		72	2.2		61	1.1		
93	4.3		82	3.2		71	2.1		60	1.0		
92	4.2		81	3.1		70	2.0		0~59	0.0		不可
91	4.1		80	3.0		69	1.9		-	0.0		対象外
90	4.0	79	2.9	68	1.8	-	0.0	未受験				

武蔵野美術大学試験実施要領

(目的)

第1条 この要領は、武蔵野美術大学（造形学部通信教育課程を除く。以下「本学」という。）において行う本学学則第35条に定める試験（本学大学院を含む。以下「試験」という。）について定める。

(定義)

第2条 この要領において次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。

- (1) 筆記試験 会場において筆記により行う試験
- (2) レポート試験 あらかじめ提示された課題について記されたレポートを提出する試験

(試験期間)

第3条 試験期間は年度ごとの学事予定に従って前期及び後期の最終の1週間を指定する。ただし、本学学則第12条第2号に定める休日が当該週間にある場合は適当な日数を加える。

- 2 筆記試験は当該試験期間の通常の授業を行う曜日及び時限に行う。ただし、前項但書きによる場合及び特に必要な場合は別の曜日及び時限を指定することができる。
- 3 レポート試験のレポートを回収する日時は試験期間のうちから適当な日時を指定する。
- 4 前各項にかかわらず授業科目の必要から試験期間以外の日時において筆記試験又はレポート試験を行うことができる。

(受験資格)

第4条 試験を受験しようとする者は次の各号のすべてを満たさなくてはならない。

- (1) 受験する授業科目の履修登録を行っていること
- (2) 受験する授業科目の授業の3分の2以上を出席していること
- (3) 授業科目ごとに担当教員が定めた条件がある場合はその条件を満たしていること

(試験の告知)

第5条 試験期間は、試験期間の初日の1月前までに掲示その他の方法により告知する。

- 2 レポート試験の回収日時、授業科目ごとの筆記試験の実施日時及び場所並びにレポート試験の課題及び形式は試験期間の初日の10日前までに掲示その他の方法により告知する。

(試験監督)

第6条 筆記試験の試験監督は授業科目の担当教員が行い、不可能な場合は本学の教員又は職員が行う。

- 2 試験監督は当該授業科目の試験の実施全般を監督し、受験者の出欠及び解答用紙の回収について教務チームに報告する。
- 3 受験者が多数に及ぶとき等に、本学の助手、教務補助員その他のうちから試験監督補助者を指定する。

(入退室)

第7条 筆記試験において試験開始時刻より20分を超えて遅刻した場合は受験資格を失う。

- 2 筆記試験においては試験開始時刻より30分を超える

までは、疾病その他試験監督が認めた場合を除いて、退場することはできない。

(不正)

第8条 筆記試験において次の各号の一に該当する行為を行つた場合は不正とする。

- (1) 試験を行つているときに他の学生の解答を覗き見又は他の学生に見せること
- (2) 試験を行つているときに試験監督の許可なく発声、移動、用具の貸借又は試験の妨害を行うこと
- (3) 履修者以外の者が受験すること
- (4) 許可された物品及び機材以外のものを使用すること
- (5) 解答用紙を持ち帰ること
- (6) その他試験監督の指示に従わないこと

2 レポート試験においては履修者以外の者が代理してレポートを作成し、又は他の者が作成した文章を自ら作成したレポートとして提出する場合は不正とする。

(不正への対応)

第9条 試験監督、試験監督補助者及び試験の採点に当たる担当教員は不正を防止するために注意し、不正の疑義のある行為について教務チームに報告しなければならない。

- 2 試験監督は不正の疑義のある者に対して証拠の提出及び会場からの退場を命じることができる。
- 3 不正の報告があつた場合、教務チームはすみやかに学長に報告しなければならない。
- 4 不正を行つた者については、当該試験期間のすべての試験を無効とし、本学学則第54条又は本学大学院規則第42条により懲戒する。ただし、前条第1項第3号については依頼した者も不正を行つたものとみなす。

(追試験)

第10条 疾病等の事由により受験できなかつた受験者が別に定める手続きにより申し出たとき、授業科目を担当する教員が認めた場合は追試験を行うことができる。

- 2 追試験の不合格及び未受験の場合、さらに追試験を行うことはできない。

(再試験)

第11条 最終学年に在学する学生が卒業又は修了のための所要単位が満たないとき、別に定める手続き及び条件により再試験を行うことができる。

- 2 再試験の不合格及び未受験の場合、さらに再試験を行うことはできない。

(改廃)

第12条 この要領の改廃は、各学部教授会及び各研究科委員会の議を経て、学長が決定する。

附 則

この要領は、平成17年4月1日から施行する。

附 則

この要領は、平成18年4月1日から施行する。

附 則

この要領は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この要領は、平成31年4月1日から施行する。

個人情報の取り扱いについて

本学では、「学校法人武蔵野美術大学個人情報保護基本方針（プライバシーポリシー）」に基づき、次の通り取り扱います。

1. 教務チーム管理書類および電子データ

〈書類〉

- | | | |
|----------------------|---|---------|
| ①学籍簿 | } | 入学手続き書類 |
| ②住民票 | | |
| ③誓約書・保証書 | | |
| ④学生証用写真台帳 | | |
| ⑤成績証明書（他大学再・編入学者） | | |
| ⑥高等学校の卒業証明書等 | | |
| ⑦学生証 | } | 入学後管理書類 |
| ⑧成績通知書 | | |
| ⑨住所変更届 | } | 発生時提出書類 |
| ⑩休学・退学届および関係書類（診断書等） | | |
| ⑪保証人変更届 | | |
| ⑫学費請求先変更届 | | |
| ⑬欠席届および関係書類（診断書等） | | |

〈電子データ〉

- | | | |
|----------|---|----------|
| ⑭学籍情報 | } | 在籍時管理データ |
| ⑮保証人情報 | | |
| ⑯住所情報 | | |
| ⑰履修・成績情報 | | |
| ⑱卒業情報 | | 卒業後管理データ |

2. 関係書類の取扱い

- ①学籍簿は、教務チームによる永久保管。
- ②住民票、誓約書・保証書、学生証用写真台帳は、5年間保管の後、処分。

3. 関係書類及び電子データの用途

- ①関係書類は、学籍情報の電子データ化及び学生証カード作成の資料として使用。
- ②成績通知書の保証人への送付。
- ③重要書類（判定通知書等）の本人または保証人への送付。
- ④業務上必要となる本人または保証人への通知、連絡。
- ⑤本学事務局、研究室、校友会からの業務上必要となる照会。
- ⑥その他学生本人の閲覧等、必要と認められる場合の使用。

4. 個人情報保護への取組

- ①関係書類は、教務チーム専用倉庫において施錠管理。
- ②システムは、パスワードによるセキュリティー管理（不正アクセス防止）を徹底。
- ③学外への持ち出しは、以下の例外の取扱いを除き、禁止。
 - ・学籍簿は、学籍情報の電子データ化のため外部業者に委託、作業終了後、速やかに返却させる。
 - ・学生証用写真台帳は、学生証カード作成のため外部業者に委託、作業終了後、速やかに返却させる。
- ④外部委託業者については、委託業者によるデータ加工、改竄、複写、漏洩の禁止等について、機密保持のための契約を締結。
- ⑤関係書類の複写は禁止。
- ⑥関係書類の職員の閲覧は、原則教務チーム専用倉庫内に限定。
- ⑦学生本人の学籍簿閲覧は、学生証による本人照合を必須とし、窓口受付時間内に教務チームにて可能とする。

注意事項／本人照合について

個人情報保護法の施行により、学内での各種手続でも学生証（ICカード）による本人照合が必須となります。不携帯の場合は如何なる理由でも取り扱いができなくなりますので、常時携帯するよう注意してください。そのため、本人照合ができない電話による問い合わせに対しては、一切の回答ができません。

シラバスについて

シラバスは、各授業科目の担当教員が授業開始にあたって受講者に提示する授業計画で、当該科目の授業概要、到達目標、各回（各週）の詳細な授業内容、成績評価の方法、使用する教科書・参考文献（作品）などが記載されています。つまり、シラバスは、各科目の担当教員がその授業を通じて何を目指しているのか、学生諸君が何をどこまでどのように学習しなければならないかを知るための情報となります。

大学では、各学科のカリキュラムに応じて、自身の設定した目標を達成するべく、科目ごとのシラバスの内容を自ら確認し検討しながら科目を選択し、履修計画を立てていくことが必要となってきます。また、シラバスは単に履修科目を選択するときだけでなく、履修を開始した後に授業の進度や自身の到達度を確認したり、年間の学習計画（準備・予習等）を再確認するときの資料として活用することもできます。このようにシラバスを十分に活用しながら、自分が学びたいこと、将来の進路などを考え、無理のない長期的な履修計画を立てるようにしてください。

シラバスは、全て Web 上で閲覧することができます。履修登録に際しては、シラバス検索画面で最新の年度のシラバスのタイトルを選択してください。

なお、具体的な操作方法については、「学生用システム操作ガイド」を参照してください。

文化総合科目（全学共通科目）

文化総合科目は、授業形態により、講義系科目を「Ⅰ類科目」、演習または実技系科目を「Ⅱ類科目」としています。また、Ⅰ類科目およびⅡ類科目のなかに履修上の目安として、「教養文化に関する科目群」、「言語文化に関する科目群」、「身体文化に関する科目群」、「造形文化に関する科目群」という四つの科目群の区分を設けています。また、原則、前期または後期の「半期制」となります。

教養文化に関する科目群

大学生として、一市民としての必要な視野と教養を身につけ、総合的な判断力と批判的な能力を養うとともに、それぞれの専門分野における広い意味での基礎的能力を高めることを目的としています。

この科目群は、Ⅰ類とⅡ類を、以下のような考え方で分類しています。

Ⅰ類科目は、主として、概説的な講義を中心とした科目です。

Ⅱ類科目には、教員と学生がともに学び考える「演習」スタイルの授業と、特定の内容をより深く学びたい人のための「講義」が含まれます。

「演習」は、少人数制で、受講者が自分で調べものをしてきたり、報告・発言をしたりすることで、主体的に学習にかかわるタイプの授業です。このタイプの授業は参加者が確実に継続して出席しないと成立しませんので、その点を十分に理解した上で履修を始めてください。また、そのために人数制限や履修条件を設けている授業もありますので、Web上のシラバスで必ず確認してください。

特定のテーマを深く学びたい人のためのⅡ類講義では、受講者に、明確な関心と参加意欲があることが求められます。各自、無理のない学習計画を立てた上で、履修を始めてください。

インターンシップについて

インターンシップとは、将来希望する進路に関連した企業・官公庁や非営利団体等の職場で、一定期間就業体験を行う教育活動です。手続きについては、必ずWebシラバスを確認してください。

- ① Web履修登録は必要ありません。
- ② 5月上旬に行われるオリエンテーションへの出席が必須となります。
- ③ 大学が紹介するインターンシップのうち、一定の基準を満たしているものを、1単位または2単位の授業として開設します。
- ④ 単位が修得できた場合、成績は通常の科目同様に表示されます。
- ⑤ 複数の授業で単位を修得した場合は、順次自動的に以下の科目名が割り振られます。

授 業 科 目	単位数
インターンシップⅠ-1	1
インターンシップⅠ-2	1
インターンシップⅡ-1	2
インターンシップⅡ-2	2

言語文化に関する科目群

高度化する現代文明のなかにあって、世界的な視野を開き、同時に専門教育を受けるうえでその基礎となる語学力を高めることを目的としています。英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、中国語、韓国語、ラテン語が開設されます。また、留学生には、日本語が開設されます。

身体文化に関する科目群

現代スポーツは、普遍化、多様化とともにライフステージの中でとらえられるように変化してきました。そのために、自然・技術科学、および人文・社会科学の各分野スポーツ環境条件、組織・技術と人体と運動の生理などの講義および演習・実技を選択履修し、スポーツへの理解を深めることを目的としています。

造形文化に関する科目群

美術・デザイン・建築の専攻領域における共通基盤となる専門能力を養うのが造形文化に関する科目です。これは、教育の専門細分化によって起こりがちな欠陥を取り除き、広い専門的視野を開くとともに、教養文化に関する科目と造形専門科目とをつなぐものとして位置づけることによって、本学の授業科目全体を有機的に機能させることを目的としています。

学則別表より

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
文化総合科目Ⅰ類 (教養文化に関する科目群)		心理学Ⅳ	2	文学講義 3-1	2
文芸Ⅰ	2	現代精神分析学	2	文学講義 3-2	2
文芸Ⅱ	2	数学概論Ⅰ	2	文学講義 4-1	2
文学Ⅰ	2	数学概論Ⅱ	2	文学講義 4-2	2
文学Ⅱ	2	幾何学概論Ⅰ	2	文化講義 1-1	2
児童文学Ⅰ	2	幾何学概論Ⅱ	2	文化講義 1-2	2
児童文学Ⅱ	2	統計学Ⅰ	2		
哲学Ⅰ	2	統計学Ⅱ	2	(身体文化に関する科目群)	
哲学Ⅱ	2	基礎解析Ⅰ	2	健康と身体運動文化Ⅰ	2
哲学概論	2	基礎解析Ⅱ	2	健康と身体運動文化Ⅱ	2
倫理学概論	2	自然科学Ⅰ	2	健康と身体運動文化Ⅲ	2
音楽Ⅰ	2	自然科学Ⅱ	2	健康と身体運動文化Ⅳ	2
音楽Ⅱ	2	宇宙の科学Ⅰ	2	健康と身体運動文化Ⅴ	2
音楽Ⅲ	2	宇宙の科学Ⅱ	2	健康と身体運動文化Ⅵ	2
音楽Ⅳ	2	生活史Ⅰ	2		
歴史学Ⅰ	2	生活史Ⅱ	2	(造形文化に関する科目群)	
歴史学Ⅱ	2	現代音楽概論Ⅰ	2	西洋美術史概説Ⅰ-1	2
歴史学Ⅲ	2	現代音楽概論Ⅱ	2	西洋美術史概説Ⅰ-2	2
歴史学Ⅳ	2	インターンシップ演習	2	西洋美術史概説Ⅱ-1	2
歴史学概論	2	西洋思想史Ⅰ	2	西洋美術史概説Ⅱ-2	2
日本古典演劇史Ⅰ	2	西洋思想史Ⅱ	2	西洋美術史概説Ⅲ-1	2
日本古典演劇史Ⅱ	2	政治学Ⅰ	2	西洋美術史概説Ⅲ-2	2
古典芸能論Ⅰ	2	政治学Ⅱ	2	西洋美術史概説Ⅳ-1	2
古典芸能論Ⅱ	2	キャリア設計基礎	2	西洋美術史概説Ⅳ-2	2
古典芸能論Ⅲ	2	生命科学	2	西洋美術史概説Ⅴ-1	2
古典芸能論Ⅳ	2	科学技術史Ⅰ	2	西洋美術史概説Ⅴ-2	2
西洋演劇史Ⅰ	2	科学技術史Ⅱ	2	西洋美術史概説Ⅵ-1	2
考古学Ⅰ	2	国際関係論Ⅰ	2	西洋美術史概説Ⅵ-2	2
考古学Ⅱ	2	International RelationsⅡ	2	西洋美術各論Ⅰ	2
社会学Ⅰ	2	グローバルキャリアデザイン	2	西洋美術各論Ⅱ	2
社会学Ⅱ	2	生態学	2	西洋美術各論Ⅲ	2
社会学Ⅲ	2	ジャーナリズム論	2	西洋美術各論Ⅳ	2
社会学Ⅳ	2	日本文化史Ⅰ	2	西洋美術各論Ⅴ	2
日本国憲法	2	日本文化史Ⅱ	2	西洋美術各論Ⅵ	2
法学Ⅰ	2	薬と毒の科学	2	西洋美術各論Ⅶ	2
法学Ⅱ	2	むさびを知る	2	西洋美術各論Ⅷ	2
経済学Ⅰ	2	生命進化史	2	西洋美術各論Ⅸ	2
経済学Ⅱ	2	身のまわりの化学	2	西洋美術各論Ⅹ	2
福祉経済学	2	動物の身体と進化	2	西洋美術各論Ⅺ	2
教育学Ⅰ	2	動物解剖学Ⅰ	2	日本美術史概説Ⅰ-1	2
教育学Ⅱ	2	動物解剖学Ⅱ	2	日本美術史概説Ⅰ-2	2
民俗学Ⅰ	2	生物多様性の科学	2	日本美術史概説Ⅱ-1	2
民俗学Ⅱ	2	生物自然史	2	日本美術史概説Ⅱ-2	2
民俗学Ⅲ	2	音楽論Ⅰ	2	日本美術史概説Ⅲ-1	2
文化人類学Ⅰ	2	音楽論Ⅱ	2	日本美術史概説Ⅲ-2	2
文化人類学Ⅱ	2			日本美術史概説Ⅳ-1	2
宗教学Ⅰ	2	(言語文化に関する科目群)		日本美術史概説Ⅳ-2	2
宗教学Ⅱ	2	文学講義 1-1	2	日本美術各論Ⅰ-1	2
比較文化論Ⅰ	2	文学講義 1-2	2	日本美術各論Ⅰ-2	2
比較文化論Ⅱ	2	文学講義 1-3	2	日本美術各論Ⅱ	2
情報社会倫理論	2	文学講義 1-4	2	日本美術各論Ⅲ-1	2
心理学Ⅰ	2	文学講義 1-5	2	日本美術各論Ⅲ-2	2
心理学Ⅱ	2	文学講義 1-6	2	日本美術各論Ⅳ-1	2
心理学Ⅲ	2	文学講義 2-1	2	日本美術各論Ⅳ-2	2
		文学講義 2-2	2	日本美術各論Ⅴ	2

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
日本美術各論Ⅵ-1	2	アートマネジメントⅠ	2	日本文化史演習Ⅱ	2
日本美術各論Ⅵ-2	2	アートマネジメントⅡ	2	アカデミック・ライティング入門	2
日本美術各論Ⅶ	2	映画史概説Ⅰ	2	生物学演習	2
東洋美術史概説Ⅰ-1	2	映画史概説Ⅱ	2	生態学演習	2
東洋美術史概説Ⅰ-2	2	デジタル映像表現Ⅰ	2	インターンシップⅠ-1	1
東洋美術史概説Ⅱ-1	2	デジタル映像表現Ⅱ	2	インターンシップⅠ-2	1
東洋美術史概説Ⅱ-2	2	美学Ⅰ	2	インターンシップⅡ-1	2
東洋美術史概説Ⅲ	2	美学Ⅱ	2	インターンシップⅡ-2	2
東洋美術史概説Ⅳ	2	美術の理論と歴史と鑑賞	2	解剖学演習	2
東洋美術各論Ⅰ-1	2	美術批評Ⅰ	2	動物骨格演習	2
東洋美術各論Ⅰ-2	2	美術批評Ⅱ	2	プログラミング入門	2
東洋美術各論Ⅱ	2	現代美術理論	2		
東洋美術各論Ⅲ-1	2			(言語文化に関する科目群)	
東洋美術各論Ⅲ-2	2			初級英語 1-1	2
東洋美術各論Ⅳ	2	文化総合科目Ⅱ類		初級英語 1-2	2
西洋建築史Ⅰ	2	(教養文化に関する科目群)		初級英語 1-3	2
西洋建築史Ⅱ	2	歴史学演習Ⅰ	2	初級英語 1-4	2
日本建築史Ⅰ	2	歴史学演習Ⅱ	2	初級英語 1-5	2
日本建築史Ⅱ	2	歴史学演習Ⅲ	2	初級英語 1-6	2
近代建築論Ⅰ	2	音楽研究Ⅰ	2	初級英語 1-7	2
近代建築論Ⅱ	2	音楽研究Ⅱ	2	初級英語 1-8	2
西洋工芸史Ⅰ	2	法学演習Ⅰ	2	初級英語 1-9	2
西洋工芸史Ⅱ	2	法学演習Ⅱ	2	初級英語 1-10	2
日本工芸史Ⅰ-1	2	数学演習Ⅰ	2	初級英語 1-11	2
日本工芸史Ⅰ-2	2	数学演習Ⅱ	2	初級英語 1-12	2
日本工芸史Ⅱ-1	2	自然科学演習	2	初級英語 1-13	2
日本工芸史Ⅱ-2	2	文学演習Ⅰ	2	初級英語 1-14	2
近現代芸術論Ⅰ	2	文学演習Ⅱ	2	初級英語 1-15	2
近現代芸術論Ⅱ	2	文芸演習Ⅰ	2	初級英語 1-16	2
デザイン史Ⅰ	2	文芸演習Ⅱ	2	初級英語 1-17	2
デザイン史Ⅱ	2	倫理学演習	2	初級英語 1-18	2
デザイン史各論Ⅰ	2	論理学演習Ⅰ	2	初級英語 1-19	2
デザイン史各論Ⅱ	2	論理学演習Ⅱ	2	初級英語 1-20	2
デザイン史・デザイン論概説Ⅰ	2	芸能演習Ⅰ	2	初級英語 1-21	2
デザイン史・デザイン論概説Ⅱ	2	芸能演習Ⅱ	2	初級英語 1-22	2
視覚文化論Ⅰ	2	芸能特論Ⅰ	2	初級英語 1-23	2
視覚文化論Ⅱ	2	芸能特論Ⅱ	2	初級英語 1-24	2
メディア論Ⅰ	2	社会学演習	2	初級英語 1-25	2
メディア論Ⅱ	2	社会学演習Ⅰ	2	初級英語 1-26	2
色彩学Ⅰ	2	社会学演習Ⅱ	2	初級英語 2-1	2
色彩学Ⅱ	2	音楽学演習Ⅰ	2	初級英語 2-3	2
色彩心理学Ⅰ	2	音楽学演習Ⅱ	2	初級英語 2-4	2
造形心理学Ⅰ	2	日本演劇研究Ⅰ	2	初級英語 2-5	2
造形心理学Ⅱ	2	日本演劇研究Ⅱ	2	初級英語 2-6	2
近代技術史Ⅰ	2	言語文化演習Ⅱ-1	2	初級英語 2-7	2
近代技術史Ⅱ	2	言語文化演習Ⅱ-2	2	初級英語 2-8	2
写真概論	2	社会学研究	2	初級英語 2-9	2
環境生態学Ⅰ	2	社会学研究Ⅰ	2	初級英語 2-10	2
環境生態学Ⅱ	2	社会学研究Ⅱ	2	初級英語 4-1	2
美術解剖学Ⅰ	2	法学研究	2	初級英語 4-2	2
美術解剖学Ⅱ	2	心理学演習Ⅰ	2	初級英語 4-7	2
表現論Ⅰ	2	心理学演習Ⅱ	2	初級英語 4-8	2
表現論Ⅱ	2	心理学演習Ⅲ	2	初級英語 4-9	2
図法・製図Ⅰ	2	生態心理学演習	2	初級英語 4-10	2
図法・製図Ⅱ	2	日本文化史演習Ⅰ	2	初級英語 5-1	2

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
初級英語 5-2	2	中級英語 4-1	2	上級英語 1-2	2
初級英語 5-3	2	中級英語 4-2	2	上級英語 1-3	2
初級英語 5-4	2	中級英語 4-5	2	上級英語 1-4	2
初級英語 5-5	2	中級英語 4-6	2	上級英語 2-1	2
初級英語 5-6	2	中級英語 4-7	2	上級英語 2-2	2
初級英語 5-7	2	中級英語 4-8	2	上級英語 3-1	2
初級英語 5-8	2	中級英語 4-9	2	上級英語 3-2	2
初級英語 5-9	2	中級英語 4-10	2	上級英語 3-3	2
初級英語 5-10	2	中級英語 5-1	2	上級英語 3-4	2
初級英語 6-1	2	中級英語 5-2	2	上級英語 100-1	2
初級英語 6-2	2	中級英語 5-3	2	上級英語 100-2	2
初級英語 6-5	2	中級英語 5-4	2	上級英語 100-3	2
初級英語 6-6	2	中級英語 5-5	2	上級英語 100-4	2
初級英語 9-1	2	中級英語 5-6	2	初級フランス語 1-1	2
初級英語 9-2	2	中級英語 5-7	2	初級フランス語 1-2	2
初級英語 9-3	2	中級英語 5-8	2	初級フランス語 1-3	2
初級英語 9-4	2	中級英語 5-13	2	初級フランス語 1-4	2
初級英語 9-7	2	中級英語 5-14	2	初級フランス語 1-5	2
初級英語 9-8	2	中級英語 7-1	2	初級フランス語 1-6	2
初級英語 11-1	2	中級英語 7-2	2	初級フランス語 1-7	2
初級英語 11-2	2	中級英語 7-3	2	初級フランス語 1-8	2
初級英語 11-3	2	中級英語 7-4	2	初級フランス語 1-9	2
初級英語 11-4	2	中級英語 7-5	2	初級フランス語 1-10	2
初級英語 11-5	2	中級英語 7-6	2	初級フランス語 1-11	2
初級英語 11-6	2	中級英語 7-7	2	初級フランス語 1-12	2
中級英語 1-1	2	中級英語 7-8	2	初級フランス語 1-13	2
中級英語 1-2	2	中級英語 7-9	2	初級フランス語 1-14	2
中級英語 1-3	2	中級英語 7-10	2	初級フランス語 2-1	2
中級英語 1-4	2	中級英語 7-11	2	初級フランス語 2-2	2
中級英語 1-5	2	中級英語 7-13	2	初級フランス語 2-3	2
中級英語 1-6	2	中級英語 7-15	2	初級フランス語 2-4	2
中級英語 1-7	2	中級英語 7-16	2	初級フランス語 2-5	2
中級英語 1-8	2	中級英語 10-5	2	初級フランス語 2-6	2
中級英語 1-9	2	中級英語 10-6	2	初級フランス語 100-1	2
中級英語 1-10	2	中級英語 10-7	2	初級フランス語 100-2	2
中級英語 1-11	2	中級英語 10-8	2	初級フランス語 100-3	2
中級英語 1-12	2	中級英語 10-9	2	初級フランス語 100-4	2
中級英語 1-13	2	中級英語 10-10	2	中級フランス語 1-1	2
中級英語 1-14	2	中級英語 11-1	2	中級フランス語 1-2	2
中級英語 1-15	2	中級英語 11-2	2	中級フランス語 1-3	2
中級英語 1-16	2	中級英語 11-3	2	中級フランス語 1-4	2
中級英語 1-17	2	中級英語 11-4	2	中級フランス語 1-5	2
中級英語 1-18	2	中級英語 12-1	2	中級フランス語 1-6	2
中級英語 1-19	2	中級英語 12-2	2	中級フランス語 2-1	2
中級英語 1-20	2	中級英語 14-1	2	中級フランス語 2-2	2
中級英語 1-21	2	中級英語 14-3	2	中級フランス語 2-3	2
中級英語 1-22	2	中級英語 14-4	2	中級フランス語 2-4	2
中級英語 1-23	2	中級英語 15-1	2	中級フランス語 2-5	2
中級英語 1-24	2	中級英語 16-1	2	中級フランス語 2-6	2
中級英語 1-25	2	中級英語 16-2	2	中級フランス語 2-7	2
中級英語 1-26	2	中級英語 100-1	2	中級フランス語 2-8	2
中級英語 1-27	2	中級英語 100-2	2	中級フランス語 100-1	2
中級英語 1-28	2	中級英語 100-3	2	中級フランス語 100-2	2
中級英語 2-1	2	中級英語 100-4	2	中級フランス語 100-3	2
中級英語 2-2	2	上級英語 1-1	2	中級フランス語 100-4	2

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
上級フランス語 1-1	2	初級韓国語 2-2	2	健康と身体運動文化 5	1
上級フランス語 1-2	2	初級韓国語 2-3	2	健康と身体運動文化 6	1
上級フランス語 1-3	2	初級韓国語 2-4	2	健康と身体運動文化 7	1
上級フランス語 1-4	2	中級韓国語 1-1	2	健康と身体運動文化 8	1
上級フランス語 2-1	2	中級韓国語 1-2	2	健康と身体運動文化 9	1
上級フランス語 2-2	2	中級韓国語 2-1	2	健康と身体運動文化 10	1
上級フランス語 3-1	2	中級韓国語 2-2	2	健康と身体運動文化 11	1
上級フランス語 3-2	2	初級ラテン語 1-1	2	健康と身体運動文化 12	1
上級フランス語 100-1	2	初級ラテン語 1-2	2	健康と身体運動文化 13	1
上級フランス語 100-2	2	中級ラテン語 1-1	2	健康と身体運動文化 14	1
上級フランス語 100-3	2	中級ラテン語 1-2	2	健康と身体運動文化 15	1
上級フランス語 100-4	2	中級ラテン語 2-1	2	健康と身体運動文化 16	1
初級ドイツ語 1-1	2	中級ラテン語 2-2	2	健康と身体運動文化 17	1
初級ドイツ語 1-2	2	上級ラテン語 1-1	2	健康と身体運動文化 18	1
初級ドイツ語 1-3	2	上級ラテン語 1-2	2	健康と身体運動文化 19	1
初級ドイツ語 1-4	2	初級日本語 1-1	2	健康と身体運動文化 20	1
初級ドイツ語 1-5	2	初級日本語 1-2	2	健康と身体運動文化 21	1
初級ドイツ語 1-6	2	初級日本語 1-3	2	健康と身体運動文化 22	1
初級ドイツ語 1-7	2	初級日本語 1-4	2	健康と身体運動文化 23	1
初級ドイツ語 1-8	2	初級日本語 1-5	2	健康と身体運動文化 24	1
初級ドイツ語 2-1	2	初級日本語 1-6	2	健康と身体運動文化 25	1
初級ドイツ語 2-2	2	初級日本語 1-7	2	健康と身体運動文化 26	1
初級ドイツ語 2-3	2	初級日本語 1-8	2	健康と身体運動文化 27	1
初級ドイツ語 2-4	2	初級日本語 1-9	2	健康と身体運動文化 28	1
中級ドイツ語 1-1	2	初級日本語 1-10	2	健康と身体運動文化 29	1
中級ドイツ語 1-2	2	初級日本語 3-1	2	健康と身体運動文化 30	1
中級ドイツ語 2-1	2	初級日本語 3-2	2	健康と身体運動文化 31	1
中級ドイツ語 2-2	2	中級日本語 1-1	2	健康と身体運動文化 32	1
初級イタリア語 1-1	2	中級日本語 1-2	2	健康と身体運動文化 33	1
初級イタリア語 1-2	2	中級日本語 1-3	2	健康と身体運動文化 34	1
初級イタリア語 2-5	2	中級日本語 1-4	2	健康と身体運動文化 35	1
初級イタリア語 2-6	2	中級日本語 1-5	2	健康と身体運動文化 36	1
中級イタリア語 1-1	2	中級日本語 1-6	2	健康と身体運動文化 37	1
中級イタリア語 1-2	2	中級日本語 1-7	2	健康と身体運動文化 38	1
中級イタリア語 2-1	2	中級日本語 1-8	2	健康と身体運動文化 39	1
中級イタリア語 2-2	2	中級日本語 2-1	2	健康と身体運動文化 40	1
初級スペイン語 1-1	2	中級日本語 2-2	2	健康と身体運動文化 41	1
初級スペイン語 1-2	2	中級日本語 3-1	2	健康と身体運動文化 42	1
初級スペイン語 2-1	2	中級日本語 3-2	2	健康と身体運動文化 43	1
初級スペイン語 2-2	2	上級日本語 1-1	2	健康と身体運動文化 44	1
中級スペイン語 2-1	2	上級日本語 1-2	2	健康と身体運動文化 45	1
中級スペイン語 2-2	2	上級日本語 1-3	2	健康と身体運動文化 46	1
初級中国語 1-1	2	上級日本語 1-4	2	健康と身体運動文化 47	1
初級中国語 1-2	2	上級日本語 1-5	2	健康と身体運動文化 48	1
初級中国語 2-1	2	上級日本語 1-6	2	健康と身体運動文化 49	1
初級中国語 2-2	2	上級日本語 2-1	2	健康と身体運動文化 50	1
中級中国語 1-1	2	上級日本語 2-2	2	健康と身体運動文化 51	1
中級中国語 1-2	2	日本事情Ⅰ	2	健康と身体運動文化 52	1
中級中国語 2-1	2	日本事情Ⅱ	2	健康と身体運動文化 53	1
中級中国語 2-2	2			健康と身体運動文化 54	1
初級韓国語 1-1	2	(身体文化に関する科目群)		健康と身体運動文化 55	1
初級韓国語 1-2	2	健康と身体運動文化 1	1	健康と身体運動文化 56	1
初級韓国語 1-3	2	健康と身体運動文化 2	1	健康と身体運動文化 57	1
初級韓国語 1-4	2	健康と身体運動文化 3	1	健康と身体運動文化 58	1
初級韓国語 2-1	2	健康と身体運動文化 4	1	健康と身体運動文化 59	1

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
健康と身体運動文化 60	1	健康と身体運動文化 81	1	健康と身体運動文化 102	1
健康と身体運動文化 61	1	健康と身体運動文化 82	1	健康と身体運動文化 103	1
健康と身体運動文化 62	1	健康と身体運動文化 83	1	健康と身体運動文化 104	1
健康と身体運動文化 63	1	健康と身体運動文化 84	1	健康と身体運動文化 105	1
健康と身体運動文化 64	1	健康と身体運動文化 85	1	健康と身体運動文化 106	1
健康と身体運動文化 65	1	健康と身体運動文化 86	1	健康と身体運動文化 107	1
健康と身体運動文化 66	1	健康と身体運動文化 87	1	健康と身体運動文化 108	1
健康と身体運動文化 67	1	健康と身体運動文化 88	1	健康と身体運動文化演習Ⅰ	2
健康と身体運動文化 68	1	健康と身体運動文化 89	1	健康と身体運動文化演習Ⅱ	2
健康と身体運動文化 69	1	健康と身体運動文化 90	1	健康と身体運動文化演習Ⅲ	2
健康と身体運動文化 70	1	健康と身体運動文化 91	1	健康と身体運動文化演習Ⅳ	2
健康と身体運動文化 71	1	健康と身体運動文化 92	1	健康と身体運動文化演習Ⅴ	2
健康と身体運動文化 72	1	健康と身体運動文化 93	1		
健康と身体運動文化 73	1	健康と身体運動文化 94	1	(造形文化に関する科目群)	
健康と身体運動文化 74	1	健康と身体運動文化 95	1	工芸史演習Ⅰ	2
健康と身体運動文化 75	1	健康と身体運動文化 96	1	工芸史演習Ⅱ	2
健康と身体運動文化 76	1	健康と身体運動文化 97	1	日本工芸史演習Ⅰ	2
健康と身体運動文化 77	1	健康と身体運動文化 98	1	日本工芸史演習Ⅱ	2
健康と身体運動文化 78	1	健康と身体運動文化 99	1	映像文化史演習	2
健康と身体運動文化 79	1	健康と身体運動文化 100	1		
健康と身体運動文化 80	1	健康と身体運動文化 101	1		

造形総合科目

I 類必修科目

I 類必修科目は「絵画 I」「彫刻 I」「デザイン I」の 3 科目が開設され、1 年次前期から 2 年次前期にかけて、このうちから 2 科目を下表のとおり履修します。各科目は 2 単位で、合計 4 単位を修得することになります。

	造形総合・絵画 I	造形総合・彫刻 I	造形総合・デザイン I
日本画学科		2 年前期	1 年前期
油絵学科(油絵専攻・版画専攻)		2 年前期	1 年前期
彫刻学科	1 年後期		1 年後期
視覚伝達デザイン学科	1 年後期	1 年前期	
工芸工業デザイン学科	1 年前期	2 年前期	
空間演出デザイン学科	1 年後期	1 年後期	
建築学科	1 年後期	1 年前期	
基礎デザイン学科	1 年後期	1 年後期	
芸術文化学科	1 年前期	1 年後期	
デザイン情報学科	1 年前期	1 年前期	

※履修期間の詳細については、各学科の造形専門科目教育課程表を参照してください。

I 類選択必修科目

I 類選択必修科目は、他研究室が開設している科目を各自が選択して履修する科目です。それぞれの研究室は 1 年次後期の「第 5 期」に科目を開設しており、学生は、1 科目（2 単位）を選択し履修します。自分が所属する学科が開設している科目は履修できません。

教育課程 第 5 期（20～22 授業週）

科目名	演習・実技名	科目名	演習・実技名
造形総合・ 絵画 II	日本画基礎	造形総合・ デザイン II	光と影（影の劇場）
	人体表現－構造・重量・動勢－		Wearable(身に着けるオブジェ)
	ペインティングしよう		小さな設計（模型）
	油絵－古典技法で描いてみよう		竹の造形
	版画（シルクスクリーン）		形態演習（平面・立体・図録）
	素描と油彩画の表現		展示表現
	デッサン・着彩画		キュレーター入門
	人体ヌードを描く		プロジェクトデザインニング
	自画像を描く		書とデザイン
造形総合・ 彫刻 II	「動物」の表現	造形総合・ 工芸 II	金工
	「静物」の表現		陶磁
	木彫：干物		木工
	粘土・石膏：人体モデル（頭部）		ガラス
造形総合・ デザイン II	線との対話		テキスタイル
	Gift Design	プロダクト制作（金工）	
	ユニバーサルデザイン	プロダクト制作（木工）	
	動く形	造形総合・ メディア表現 II	ムービングイメージ
	座る形のデザイン－素材・構造・体感		
内と外			

Ⅱ 類科目

Ⅱ 類科目は選択必修科目で、1～4年の間に2単位修得しなければなりません。自学科の必修科目や文化総合科目と重複しない時期、または時間帯に履修することができます。

学則別表より

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
造形総合科目Ⅱ類		色彩計画論Ⅰ	2	表象文化論Ⅰ	2
情報表現Ⅰ	2	色彩計画論Ⅱ	2	文化社会論Ⅰ	2
情報表現Ⅱ	2	イメージングサイエンス論Ⅰ	2	文化社会論Ⅱ	2
情報表現Ⅲ	2	イメージングサイエンス論Ⅱ	2	表象文化論Ⅳ	2
情報表現Ⅳ	2	イメージングサイエンス論Ⅲ	2	表象文化論Ⅴ	2
情報表現Ⅴ	2	イメージングアーツ論Ⅰ	2	デザイン情報学概論Ⅳ	2
情報表現Ⅵ	2	イメージングアーツ論Ⅱ	2	デザイン情報学各論Ⅰ-B	2
情報表現Ⅶ	2	イメージングアーツ論Ⅲ	4	デザイン情報学各論Ⅱ	2
情報表現Ⅷ	2	写真論Ⅰ	2	デザイン政策論	2
情報表現Ⅸ	2	写真論Ⅱ	2	デザインテーマ研究Ⅰ-B	2
情報表現Ⅹ	2	デザイン論ⅢA	2	Bamboo Designing	2
人体を描く a	2	絵画基礎Ⅰ	2	造形と批評	2
人体を描く b	2	絵画基礎Ⅱ	2	デッサン・クロッキー A	2
デッサン基礎	2	絵画基礎Ⅲ	2	デッサン・クロッキー B	2
彫刻 a	2	絵画基礎Ⅳ	2	ワークショップ実践研究Ⅰ	2
彫刻 b	2	絵画基礎Ⅴ	2	ワークショップ実践研究Ⅱ	2
彫刻 c	2	絵画基礎Ⅵ	2	国際交流プロジェクトⅠ-1	1
彫刻 d	2	絵画実習Ⅱ	2	国際交流プロジェクトⅠ-2	1
彫刻 e	2	絵画実習Ⅵ	2	国際交流プロジェクトⅠ-3	1
彫刻 f	2	平面色彩構成	2	国際交流プロジェクトⅠ-4	1
彫刻 g	2	塑造Ⅰ	2	国際交流プロジェクトⅡ-1	2
彫刻 h	2	塑造Ⅱ	2	国際交流プロジェクトⅡ-2	2
彫刻 i	2	プロダクトデザイン理論Ⅰ	2	国際交流プロジェクトⅡ-3	2
彫刻 j	2	プロダクトデザイン理論Ⅱ	2	国際交流プロジェクトⅡ-4	2
彫刻 k	2	建築概論A	2	ヴィジュアル・コミュニケーションデザインC	2
彫刻 m	2	建築概論B	2	工芸制作Ⅲ	2
彫刻 n	2	建築計画B	2	Sculpture fA	2
彫刻 p	2	計画原論B	2	Sculpture i A	2
彫刻 q	2	都市デザインB	2	Sculpture k A	2
彫刻 r	2	建築形態論	2	THE VIRTUAL FORMⅠ	2
彫刻 s	2	環境計画b	2	THE VIRTUAL FORMⅡ	2
プロダクト制作	2	ランドスケープデザイン近代史	2	Design Project E	1
日本画表現	2	庭園史	2	美術と教育	2
複合版画	2	建築意匠B	2	産官学共同プログラムⅠ-1	1
表現演習Ⅰ	2	ランドスケープデザイン概論	2	産官学共同プログラムⅠ-2	1
表現演習Ⅱ	2	基礎造形	2	産官学共同プログラムⅡ-1	2
デザイン特別演習Ⅰ	2	構造デザインⅠ	2	産官学共同プログラムⅡ-2	2
デザイン特別演習Ⅱ	2	構造デザインⅡ	2		
プロジェクト研究A	2	建築設計基礎	2		
プロジェクト研究B	2	建築設計表現	2		
プロジェクト研究C	2	建築施工Ⅰ	2		
プロジェクト研究D	2	建築施工Ⅱ	2		
プレゼンテーション計画	2	建築法規Ⅰ	2		
イベント計画	2	建築法規Ⅱ	2		
メディアプランニング	2	構造力学Ⅰ	4		
Contextual Studies - 1	2	構造力学基礎	2		
Contextual Studies - 2	2	建築構法	2		
Interactive Innovation - 1	2	ミュゼオロジー入門	2		
Interactive Innovation - 2	2	ミュゼオロジーと生涯学習	2		
Theoretical Studies on Design ThemeⅢ-Db	2	プランニング概論	4		
視覚言語	2	芸術文化論Ⅰ	2		
工業技術概論	4	原書講読	2		

情報表現科目（コンピュータ関連科目）について

情報表現Ⅰ（基礎）	コンピュータリテラシーを基本から学習する。
情報表現Ⅱ（プリントメディア）	IllustratorとPhotoshopからはじめ、タイポグラフィや印刷の基礎を学習する。
情報表現Ⅲ・Ⅳ（Web）	HTML5を中心にしたウェブページ構築の基礎を学ぶ科目と、WordPressなどとPHPを連動したウェブシステムの基礎を学ぶ科目の2科目を開設する。
情報表現Ⅴ・Ⅵ（映像）	主に動画を学習する科目と、さらにサウンドを加えてマルチチャンネル等に進む科目の2科目を開設する。
情報表現Ⅶ・Ⅷ（CG）	3DCG分野における表現技法を学ぶ科目として、統合型3DCGソフトウェアを扱う科目と、スカルプト系モデラーを扱う科目の2科目を開設する。
情報表現Ⅸ・Ⅹ（インタフェース/ハードウェア）	Arduinoなどのインタフェース機器や電子工作と既存ツールを組み合わせ、何らかの動くモノを作る科目と、それらをプログラミングで行う科目の2科目を開設する。

造形総合科目Ⅱ類における学外活動科目について

休業期間や芸術祭期間に行われる学外活動のうち、国際交流プロジェクト、産官学共同プログラムについては、一定の基準を満たしている場合、造形総合科目Ⅱ類の授業として開設するものがあります。国際交流プロジェクトとは、海外の高等教育機関、研究機関、行政機関等と連携して行う教育活動又は研究活動です。産官学共同プログラムとは、国や地方自治体、企業等から本学に委託された研究のうち、研究担当者とともに学生が参加する活動です。授業として扱われない活動もありますので注意してください。

- ① Web履修登録は必要ありません。各教育単位の募集に応じて参加してください。
- ② 各活動のうち、一定の基準を満たしているものを、1単位または2単位の授業として開設します。
- ③ 単位が修得できた場合、成績は通常の科目同様に表示されます。
- ④ 複数の授業で単位を修得した場合は、順次自動的に以下の科目名が割り振られます。

授 業 科 目	単位数	授 業 科 目	単位数
国際交流プロジェクトⅠ-1	1	産官学共同プログラムⅠ-1	1
国際交流プロジェクトⅠ-2	1	産官学共同プログラムⅠ-2	1
国際交流プロジェクトⅠ-3	1	産官学共同プログラムⅡ-1	2
国際交流プロジェクトⅠ-4	1	産官学共同プログラムⅡ-2	2
国際交流プロジェクトⅡ-1	2		
国際交流プロジェクトⅡ-2	2		
国際交流プロジェクトⅡ-3	2		
国際交流プロジェクトⅡ-4	2		

学科別科目

日本画学科

学科理念・教育目標

日本画は、東洋画の長い伝統を受け継ぎながら、西洋の文化の影響を大きく吸収して今日に至っています。日本人の感性に宿る独特な美意識と精神性は、日本の豊潤な風土や歴史により育まれてきました。そこから生まれる独自の文化や造形、材料、技法をしっかりと受け止めながら、今日の日本画は新しい絵画表現として世界の美術の中でも個性的な位置を占めています。また、日本画の古典的技法や自然素材から作られる絵具や墨、和紙などは、多様な新しい絵画表現を生み出す未知の可能性に満ちています。

本学科は、日本画の基礎的な専門技法を習得し、日本独自の文化を背景に保持してきた伝統を現代の表現として展開し、個性豊かに創造する力を育てることを目的としています。

カリキュラム構成

全体	<p>1、2年次では、日本画の素材や技法などの基礎知識を学び、様々な課題に取り組み造形力を養うと共に自身の自由な表現へ向かうために基礎力を養います。3、4年次は自主性を持って専門性の高いカリキュラムに取り組み、各自の斬新で新しい表現に満ちた創造を目指します。本研究室は学生との対話を重んじ、学生は広く全教員からの指導と講評を受けることができます。</p>
1年次	<p>1年次は、日本画の基礎を学びます。日本画には独自の素材や用具の名称があり、基礎技法や様々な古典技法があります。1年次初めに行う植物写生では、十分に素描をすることで対象を観察し下図を作り制作していく基礎的な日本画の技法により制作を行います。水干絵具、岩絵具の使用方法、墨など素材や日本画の技法を習得しながら植物写生を行います。水墨による古典技法、古典模写、絹本による制作など、対象を良く観察して把握しながら写生をとおして作品を制作していきます。人体デッサンでは素描力を養います。</p>
2年次	<p>2年次では、基礎的な日本画の技法や素材を習得すると共に、絵画の発想や構成力、造形力などを学び、自身の絵画表現の基盤を築く時期とも言えます。様々な課題を通して表現を自由にするための基礎を学びます。動物制作では、鳥、獣、魚類などの素描を行い、生き物の形態や習性、特徴を掴み日本画の技法により制作します。特別講義では伝統的な古典技法実習として、筆制作実習、箔師による金銀箔技法、和紙や絹への裏打ち技法の実習を行います。</p> <p>人体デッサンでは人体の造形を掴む力を養います。</p> <p>進級制作（コンクール）では自主制作あるいは人体制作を行い、1、2年次で学習した成果をはかります。</p> <p>学外の美術館などを訪れ、多くの作品に触れるなどして造形力や自己の価値観を養うことが重要な時期です。</p>
3年次	<p>3年次からは、各自の主体性を重視した自主制作を中心としたカリキュラム内容となります。各自がテーマやイメージを考えて新しい表現方法に挑戦して創造する力と感性を蓄えます。</p> <p>授業は概ね2つのクラスに分かれて、担当教員は各自の制作について対話形式で様々な視点から指導を行います。「身体性とドローイング」「写生旅行と風景制作」「絵画実習Ⅴ、Ⅵ」「12号館地下展覧会のための展示ゼミ」など、自身の絵画表現の独自性を伸ばしながら制作と作品発表を積極的に学びます。</p>

4年次

4年次では、自主性、主体性を持って独自の発想を重視した制作を行い、卒業制作に取り組みます。制作のための取材、デッサン、エスキースを充分に行い、構想を練る事でより質の高い表現を目指します。卒業制作へ入る前にエスキースや構想、下図などは教員から個別に指導を受けます。卒業制作は4年間の成果を確認する重要な制作であると同時に、生涯の方向性を決定する起点となる作品制作となります。作品は全学的規模で開催される卒業制作展、五美大展に出品します。

古典技法・素材室

古典技法・素材室では、絵巻物や古典絵画の模本を数多く取り揃えています。学生は自由に模本を閲覧することができます。ここでは絵の具、和紙、膠、墨などの古典素材技法研究や特別講義を行います。技法や素材を学ぶことや古典絵画を知る事で、表現のための新しいアプローチやヒントが生まれます。

人体デッサンアトリエ

日本画学科では絵画の基礎とも言える人体デッサンを重視しています。人体を見ること、デッサンすることで自然の造形物である人体の本質を掴み、自身の絵画の造形や表現に繋がって行きます。このアトリエでは4年生、大学院生が自主的に人体をデッサンすることができます。

教育課程

日本画学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、日本画学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、他大学単位互換科目の中から選択して22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位まではここに算入することができます。
- ②文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「西洋美術各論Ⅰ～Ⅷ」「日本美術各論Ⅰ－Ⅰ～Ⅲ－Ⅱ」「東洋美術各論Ⅰ－Ⅰ～Ⅱ」の中から2科目(4単位)以上を履修することが望ましい。

2020年度入学生（1年生）
日本画学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		13		13		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
	I類またはII類	履修学年指定なし								10	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・デザインI	2	造形総合・彫刻I	2				4	
		選択 必修	造形総合・絵画II 造形総合・彫刻II 造形総合・デザインII 造形総合・工芸II 造形総合・メディア表現II	2 2 2 2 2							2
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
造形専門科目	I類	必修	日本画基礎I 日本画基礎II 日本画基礎III 絵画基礎I	2 2 2 1	日本画基礎IV 日本画基礎VII 絵画基礎II 絵画基礎III	2 2 2 1	絵画実習II 絵画実習III 絵画実習IV 絵画実習V 絵画実習VI	2 2 2 2 2	絵画実習VII 絵画実習VIII	2 4	30
		選択 必修	造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻	2 2 2 2	日本画基礎V デザインII 日本画基礎VI 工芸制作I	2 2 2 2	絵画実習I 工芸制作II	2 2			8
			〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2							
	II類	選択	Art & Communication I 2 Art & Communication II 2 Art & Communication III-1 1 Art & Communication III-2 2								0
	卒業制作							卒業制作	6	6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124	

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザインI」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザインI」を修得したとみなす。

2019年度入学生～2018年度入学生（2・3年生）
日本画学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位				
進級単位		13		13		12		6						
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位					
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24				
	II類	履修学年指定なし								16				
	I類またはII類	履修学年指定なし								10				
造形総合科目	I類	必修	造形総合・デザインⅠ	2	造形総合・彫刻Ⅰ	2				4				
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2							2			
			造形総合・彫刻Ⅱ	2										
			造形総合・デザインⅡ	2										
			造形総合・工芸Ⅱ	2										
			造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2			
	造形専門科目	I類	必修	日本画基礎Ⅰ	2	日本画基礎Ⅳ	2	絵画実習Ⅱ	2	絵画実習Ⅶ	2	30		
				日本画基礎Ⅱ	2	日本画基礎Ⅶ	2	絵画実習Ⅲ	2	絵画実習Ⅷ	4			
		選択 必修	造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻 Fundamental Subjects for Art and Design	2	日本画基礎Ⅴ	2	2	絵画実習Ⅰ	2	2		8		
2				デザインⅡ									2	2
2														
2	2	2	2	2	2	2	2	2						
II類	選択	Art & CommunicationⅠ 2 Art & CommunicationⅡ 2 Art & CommunicationⅢ－1 1 Art & CommunicationⅢ－2 2								0				
		卒業制作						卒業制作	6	6				
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22				
合 計										124				

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザインⅠ」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザインⅠ」を修得したとみなす。

2017年度入学生（4年生）
日本画学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		13		13		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
	I類またはII類	履修学年指定なし								10	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・デザインI	2	造形総合・彫刻I	2				4	
		選択 必修	造形総合・絵画II 造形総合・彫刻II 造形総合・デザインII 造形総合・工芸II 造形総合・メディア表現II	2 2 2 2 2						2	
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	学科別科目	I類	必修	日本画基礎I 日本画基礎II 日本画基礎III 絵画基礎I	2 2 2 1	日本画基礎IV 日本画基礎VII 絵画基礎II 絵画基礎III	2 2 2 1	絵画実習II 絵画実習III 絵画実習IV 絵画実習V 絵画実習VI	2 2 2 2 2	絵画実習VII 絵画実習VIII	2 4
選択 必修			造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻 Fundamental Subjects for Art and Design	2 2 2 2 2	日本画基礎V デザインII 日本画基礎VI 工芸制作I	2 2 2 2	絵画実習I 工芸制作II	2 2		8	
II類		選択	Art & Communication I 2 Art & Communication II 2 Art & Communication III-1 1 Art & Communication III-2 2								0
卒業制作								卒業制作	6	6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124	

造形専門科目教育課程表

(1年・2年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5	
学事予定		前期授業開始 科目履修登録 4/11 4/13 4/20								オープンキャンパス 6/13 6/14 教育実習					前期補習 前期定期試験週間 7/16 7/22 前期授業終了 7/15			
1年 (Ⅰ限・Ⅱ限)	日本画基礎Ⅰ 植物		日本画基礎Ⅱ 野外・風景		日本画基礎Ⅱ 古典模写		造形総合 デザインⅠ			デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修								
	2020年度 入学生	木曜 3 4 限		Art & Communication I														
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限)	日本画基礎Ⅳ 動物		日本画基礎Ⅴ 特別講義 意匠と造形(絹本) 箔指導		造形総合 彫刻Ⅰ			デザインⅡ ※教職履修者必修										
	2019年度 入学生	デッサン(鳥獣魚)																

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月		科目	単位			
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16			1/18 3/31		
4期				5期				6期			7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作・論文提出採点)		卒業式 3/19				
修正履修登録 9/7~10/11 後期授業開始							芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業				後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21~22		後期定期試験週間② 1/6~9						
造形基礎・選択				造形総合I類 選択必修			絵画基礎 I 人体デッサン				日本画基礎 III 人体									<造形総合科目> I類必修 造形総合・デザインI 2 I類選択必修 2 <学科別科目> I類必修 日本画基礎 I 2 日本画基礎 II 2 日本画基礎 III 2 絵画基礎 I 1 I類選択必修 造形基礎・選択 日本画 (2) 造形基礎・選択 油絵 (2) 造形基礎・選択 版画 (2) 造形基礎・選択 彫刻 (2) 計 13 ※デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) (2) II類 選択 Art & Communication I (2) Art & Communication II (2)		
木曜 3:4限				Art & Communication II																		
日本画基礎 VI 表現と発想				絵画基礎 III 古典研究 特別講義裏打指導			絵画基礎 II 人体デッサン				日本画基礎 VII ○コンクール 人体制作または自由制作 〈進級制作〉											<造形総合科目> I類必修 造形総合・彫刻 I 2 <学科別科目> I類必修 日本画基礎 IV 2 日本画基礎 VII 2 絵画基礎 II 2 絵画基礎 III 1 I類選択必修 日本画基礎 V (2) ※デザイン II (2) 日本画基礎 VI (2) ※工芸制作 I (2) 計 13
工芸制作 I ※教職履修者必修																						

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(3年・4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23~9/5
学事予定		前期授業開始 4/11 科目履修登録 4/13~20								オープンキャンパス 6/13~14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期補習 前期定期試験週間 7/16~22		
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2018年度 入学生	絵画実習Ⅰ 古典研究 自主制作		絵画実習Ⅱ 身体性とドロワーイング			絵画実習Ⅲ 風景 風景 風景 風景 ○コンクールオリエンテーション												
	工芸制作Ⅱ ※教職履修者必修																	
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2017年度 入学生	絵画実習Ⅶ 自主制作		絵画実習Ⅷ 自主制作			卒制前提講義			下図研究会									

●オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位				
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31
4期			5期			6期			7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作(論文提出採点)		卒業式 3/19		
修正履修登録 後期授業開始 9/7・10・11						芸術祭活動 11/5・11/7は平常授業						後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21・22		後期定期試験週間② 1/6・9			
絵画実習Ⅳ 自主制作 ○コンクール 自主制作			絵画実習Ⅴ 自主制作 自主制作			絵画実習Ⅵ 自主制作 ・展示ゼミ												<学科別科目> I類必修 絵画実習Ⅱ 絵画実習Ⅲ 絵画実習Ⅳ 絵画実習Ⅴ 絵画実習Ⅵ I類選択必修 絵画実習Ⅰ ※工芸制作Ⅱ	2 2 2 2 2 (2) (2)	
																計	12			
卒業制作 卒業制作			卒業制作 ・下図研究会														<学科別科目> I類必修 絵画実習Ⅶ 絵画実習Ⅷ 卒業制作	2 4 6		
																	計	12		

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

学科理念・教育目標

今の時代ほど芸術が必要とされている時代は、かつてなかったと言ってもよいでしょう。たしかに現代はいろいろな面で豊かになり、便利になっています。情報やものが溢れ、その欲望はとどまるところを知りません。その一方で、不安はふくらみ、社会の矛盾と混乱は今まで以上に増大しています。このようななかであって、芸術はどのような役割をもつのでしょうか？

芸術はそうした問題の直接的な解決手段になるわけではありません。芸術は、むしろそれらの問題 からもっと根源的なところまでさかのぼり、もうひとつの違ったやり方、もうひとつの違ったリアルさをさし示すのではないのでしょうか。

絵もそのひとつです。それは、虚構で、夢や空想に近いものかも知れませんが、現代という時代を反映しています。「欲望」や「不安」や「希望」を反映しています。それらに共感することで私たちは今“ここに生きている”ことを実感するのです。その意味で、絵は、私たちのありのままのすがたを映し出す“鏡”にほかなりません。いつの時代にも、かたちを変えながら存在し続け、問題が山積する現代でこそ、その意味を発揮するのだと思います。

絵を描くことは、単に造形の領域にとどまるものでもありません。絵を描くことで、そのなかにもうひとつの世界を見つけることが可能です。そのようにして私たちは想像の世界と現実の世界を行き来し、この世界にいる自分を発見するのです。油絵学科に入って絵を描くことには、そのような意味が含まれます。

では油絵学科は具体的にどんな学科なのでしょう。私たちの科は、絵画を中心とし、そこから派生するさまざまな分野にも、表現の可能性として目を向けていく科です。ですから、絵を描く人はもちろんのこと、インスタレーション、パフォーマンス、映像などさまざまな制作をする人が集まっています。

その特徴は、一言でいえば、「多様性」です。美術の価値判断はけっしてひとつではありません。さまざまな考えをもった学生がいて、それぞれが自分の方向性を見つけようとしています。私たちはそのことを最も大切にしていきたいと考えています。

普段の対話や講評会を通じてちがった考えを知り、自分の位置や方向を見いだすことが重要です。作品を通してのそうした話し合いこそが、美術を狭い枠に閉じ込めないで、社会との「共生」や「つながり」をつくる第一歩になるのではないのでしょうか。それは同時に、美術が本来もっている豊かさや、人と世界をつなぐ力を認識する第一歩にもなります。

まず絵を描く。そこから画家になる、美術家になる、版画家になる、美術教師になる、映像やアニメをやる、音楽をやる、農業をやる、料理家になる、ふつうの人になる、その他数えきれないほどの「社会とのつながり」が生まれてくるでしょう。そこに出ていくための、最も基本的(根源的)なもの、そのひとつが絵を描くことにほかならないのです。

このように、絵画を重層的にとらえ、あらゆる可能性を追求していこうというのが油絵学科の今の姿です。創作活動をつうじてそれぞれの学生が社会性を獲得し、広い意味での「表現者」となることを望んでいます。

油絵専攻

カリキュラム構成	<p>全体</p> <p>油絵学科油絵専攻では以下のような方針に基づいてカリキュラム(教育課程)を編成しています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○油絵学科油絵専攻は美術作家をはじめとする広い意味での表現者の育成を目的としているため、基礎課程においても専門課程においても、まず学生自らが主体的に授業に参加できるようにカリキュラムが編成されている。 ○1、2年次基礎課程においても画一的な基礎を学ぶのではなく、個々の表現に必要な基礎を主体的に学ぶことができるように、選択課題を中心に編成する。カリキュラム全体の流れのなかで設定された授業概要をもとに、美術作家でもある担当教員がそれぞれの特性を反映させた選択課題を設定し、それを学生自らが選び取るところから授業をスタートさせる。 ○3、4年次専門課程では自由制作を中心としたカリキュラムとし、学生の主体的な興味がすべての始まりになるような自由な環境の中で、制作者としての自覚を養う。 ○本専攻の大きな特徴でもある絵画組成の授業では、基礎課程・専門課程を通じて絵画を物質的にとらえた技法材料を学び、さらに西洋の古典技法などの絵画技法史を学ぶことで、学生それぞれの表現の充実をはかる。 ○通常授業と平行して、フレスコ、テンペラ、モザイク、水彩、立体、映像などの特別授業を「複合表現演習」として設け、特化された技術的な側面から、多角的でより深いスキルを学ぶ。 ○基礎課程における造形総合科目は、専門分野以外の科目を幅広く学び、柔軟に基礎を学ぶ機会を設ける。
1年次	<p>「みること、描くこと、それらの問い直し」</p> <p>1年次のカリキュラムでは、ものをみること、あるいは何かを描くことの問い直しとしての基礎に重点をおいた授業がおこなわれます。一口に基礎といっても学生それぞれで捉え方に大きな違いがあります。例えば静物や人体をじっくり観察し、それらを描くことからさまざまな絵画の基礎を学ぶというのは重要なことですが、浮かんでくるイメージをドローイングしてみることや、あるいは自分自身と自分の絵について、自分のことばでじっくり考えてみることも同様に重要な基礎のひとつです。いずれにしてもそこには「描くことって何だろう?」といった問い直しがあるはずで、画一的な基礎造形観のみではそれに対応することはできません。</p>
2年次	<p>「客観的な視野から」</p> <p>2年次ではより視野を広げ、客観的に自分の作品や「絵画／美術」をとらえ直すことが求められます。もちろん作品を制作する上で、主観的な視点が最も重要であることはいうまでもありません。しかしこの時期にあえて客観的な視点を意識することは、単に視野を広げるだけでなく、「自分らしさ」というものについて改めて考えるきっかけにもなるでしょう。</p>
3年次	<p>3年次からは1、2年次のような課題がなくなり、学生の自発的な制作からすべてがスタートします。個々の作品は同じ教室の学生や教員の批評にもまねながら独自のものとなっていきます。また夏季休業あけに、油絵版画両専攻の3年生全員が作品を展示して、全教員がそれぞれ選出した作品に賞を与えるコンクールを行い、自身の制作と作品を発表することとの相互関係を問い直します。3年次からは、Aコース、Bコースの2コースに別れ、専門的な表現活動の準備段階に向かいます。</p> <p>[Aコース] ものをよく見ることは自分自身を見つめるということでもあります。そこから派生するイメージの変容・構造など、個人から生み出される絵画の課題や可能性を追求します。</p> <p>[Bコース] 絵画とは何だろう?その根本的な意味を考え、絵画・立体・インスタレーション・映像などさまざまなジャンルを柔軟にとらえ、美術に対する考えを深めていきます。</p>

4年次	4年次は後半の卒業制作にすべてが集約されています。それは4年間の集大成といった意味だけでなく、学生から自立した美術作家／表現者としての重要な第一歩であるからにはかなりません。これまで養ってきた表現力を結実させて作品を制作・展示し、社会に対して開かれた状況のなか、ひとりの制作者としての自覚と責任が問われます。
-----	--

版画専攻

カリキュラム 構成	全体	版をつくったり、紙に刷ったりする版画の制作過程での様々な体験を通して、新たな表現の可能性に出会い、学生一人一人の個性を再発見することを目指す。1、2年次での体験的な授業を経て、3年次からはより専門的に、銅版・リトグラフ・木版・シルクスクリーンのそれぞれの技法を学びながら、自分に適した版種を選んで主専攻とする。一方で、版種をまたいだ制作や、他の複数メディア表現への展開も可能とする。
	1年次	最初の授業では『デッサン』と『版画』を連動させながら集中的に制作することによって、『版で描く』という感覚体験の第一歩とし、その後、継続して基礎的な版画技法について幅広く学ぶ。
	2年次	版画の基礎的な技法演習を継続しつつ、油絵学科としての多様な選択制のカリキュラムを受講することで、幅広い視野の中で表現者としての素養を習得する。
	3年次	前期に銅版・リトグラフ・木版・シルクスクリーンそれぞれの集中講義を受講したのち、主専攻となる版種を選択し、後期以降、各工房において、より高度な専門性を追求しながら、自由なテーマのもと制作を進める。
	4年次	3年次までの経験を通して体得した、表現者としての柔軟で幅広い造形力をもとに、学生各自が真摯に卒業制作に取り組むことによって、版画の新しい地平を切り開くような意欲溢れた、作品制作を实践する。

油絵専攻と版画専攻

本学油絵学科は油絵専攻と版画専攻の二つの専攻によって成り立っています。

両専攻の関わりはまず、1、2年次に共通課題として専攻の枠を越えて同じ授業を受ける機会があります。また、2年次最後の授業の進級制作と3年次夏休み明けのコンクールは、両専攻合同で展示、講評まで行います。

さらに2年次終了時に希望者は専攻を変更することができます。本学には「転科」という試験を経て科を変更する制度がありますが、油絵学科内の「専攻変更」は所定の単位を取得していれば面接審査を経て専攻を変更することが可能です。

油絵専攻

油絵専攻では絵画の制作を中心に授業がおこなわれます。また、立体、インスタレーション、映像、パフォーマンスなどさまざまな表現方法の中で、私たちにとって「絵画とは何か」を探っていきます。広く絵画の歴史的な背景を見据えながら、日々の制作の中で現代に生きる私たちの「絵画／美術」を、自分自身の問題としてとらえていきます。

版画専攻

版画専攻では、まず広い視野に立って絵画表現の基礎力を習得するとともに、リトグラフ、銅版、シルクスクリーン、木版の各版種の基本的技法を身につけ、その上で版による表現の本質と可能性を追求します。一方で写真製版やデジタルプリント、さらには日々の進歩の著しいIT技術をも積極的に取り込みながら思考を展開させ、今を生きる我々の自己表現のメチエとしての版画のあり方を追求してゆきます。

カリキュラムの流れ〈油絵専攻〉

1年次 「みること、描くこと、それらの問い直し」

学生はいくつかの選択課題のなかから今の自分に必要と思われるものを選択します。昨年のカリキュラムを例にとれば、「絵画基礎Ⅲ—色彩について」の中には、無彩色に近い花器やビン等を机上に配し、特に色の出し方を自分なりに工夫、考察、実験し、その試行錯誤をとおして作品を作る「モランディの静物から」、絵具という物質が既成品であることから色彩について考える「レディメイドとしての色彩」などの課題があります。また「絵画基礎Ⅳ—空間について」では、デッサンなどで用いてきた遠近法的空間を脱構築し、複数の視点でモノを捉え、新たな空間表現というものを模索する「空間を創造する」、キャンバスの表面に描かれた空間だけではなく、そこに描かれてはいない外側の空間について考え制作する「描かれていない空間について」などの課題があります。これらはほんの一部ですが、こうした実験を通して学生は描くことやものをつくることの難しさと楽しさを発見していくのです。

2年次 「客観的な視野—絵画／美術」

1年次で「みること」「描くこと」を問い直したのは、いいかえれば改めて自分自身の制作について考えてみる、ということです。それに対して2年次ではより視野を広げ、客観的に自分の制作や「絵画／美術」をとらえ直すことが求められます。

具体的な授業形態としては、各教員が提示するいくつかの課題の中から自由に選択していくスタイルは変わりませんが、そのいずれの課題にも様々なかたちで客観的な視点が関わってきます。

例えば絵画基礎Ⅴの「みる・描く・発見する」「絵画を再考する」などはそのわかりやすい例でしょう。それ以外にも「身体」「主題」といった単純に考えてしまえば個人的な問題の中に埋没してしまいがちな内容を、あえて広い視野に立って考えることで、深い内面性と表現を結びつけてほしいと思います。

2年次最後の課題では進級制作として、それぞれが基礎課程で学んできたことから、自らの表現に向かう第一歩として、自由制作をし作品展示までおこないます。

3年次

3年次からは、Aコース、Bコースの2コースに別れ、専門的な表現活動の準備段階に向かいます。

[Aコース]

まず表現対象と真摯に向き合うことが求められます。ものをよく見ることは自分自身を見つめるということでもあります。そこから派生するイメージの変容・構造など個人から生み出される今日的な絵画の課題や可能性を追求していくコースです。

[Bコース]

絵画とは何だろう？その根本的な意味を考え、絵画・立体・映像などさまざまなジャンルを柔軟にとらえ美術に対する考えを深めていきます。3年次は各教室をローテーションで4人の教員が担当し、4年次からは4つの個人クラスにわかれ制作を行います。

4年次

4年次は後半の卒業制作にすべてが集約される、といっても過言ではありません。それは4年間の集大成といった意味だけでなく、学生から独立した制作者へ、つまり作家としての重要な第一歩であるからにほかなりません。またこの時期、卒業制作を通して教員と学生、また教室の学生どうしの深いコミュニケーションが生まれます。それは、学生相互の切磋琢磨する雰囲気とも重なり、制作内容の飛躍的な向上につながります。

絵画組成室について

絵画組成室では15、16そして17世紀の絵画技法を学びます。

絵画を物質的に成立させている材料の研究をするとともに、それらがどのような考え方に基づいて使われ、技法という形になっていったかを学んでいきます。

北方、イタリア両ルネサンスの風土生得的な技法の違いを識ることは、現在の私たちの思考の幅を拓ける為の大きな助けになるでしょうし、時代により、材料と表現が変遷していく姿を確認することで、その流れの先に各々の表現はより確かなものとなります。

絵画組成室での授業は古典技法を現在へと繋げる大事な基礎学習の場です。

カリキュラムの流れ〈版画専攻〉

1年次

今日の美術において、その表現方法は多岐にわたっています。版表現もその一つです。しかし、どのような表現方法であれ、その基礎という観点において、大きな差異があるとは考えていません。版画専攻でも、1年次では、ものを描くことを中心とした基礎的実習を主軸に、カリキュラム編成をしています。版に触れる事とデッサンやドローイング等による絵画制作を行き来しながら、それまでの画一的な造形観や方法論を揺さぶるような体験をしてください。造形総合科目についても同様です。版画技術の習得には時間がかかります。まずは、1年次では、じっくり版に対して身体的にかかわる事から、ものを創ることの本質的な喜びを発見して欲しいのです。

2年次

抽象的な言い方になりますが、「しなやかな基礎力を身につける」ことを2年次の目標としています。そのために、版画の基本技法を身につけながら、美術について総合的に考察するカリキュラム編成がされています。版画専攻であっても、美術全体を見渡せることが重要なのです。そのような意味で、2年次のカリキュラムは、専門的に版画を専攻する前段階として、多くのことを学ばなければなりません。造形上での様々な葛藤が生じ、また、次第に独自の表現を模索しはじめる頃でもあります。いろいろな課題に積極的に取り組み、しっかりと基礎力を身につけてください。なお、2年次から3年次になる時に油絵専攻へ若干名の異動が認められます。

3年次

3年次の前期は、木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの4版種をあらためて集中的に学びます。この期間は、技法の習得に焦点を当てた授業を行います。版画は、技術が伴わないと表現にならない場合が多いことも事実だからです。後期からは、4版種の中から1つを選択してさらに専門的な実習をしていきます。工房で他の学生と共用の機材を使用する事は、版画専攻の特徴のひとつにあげられます。工房には、学年を超えて同じ場で制作する学生間に緊密な関係が生じ、相互に刺激し影響しあうことによる創造的空氣が満ちています。版による実習が増え、だんだんと技法についての習熟度が増すとともに、版画のおもしろさと難しさが分かってきます。より多くの実験的アプローチをしながら、版に対する理解を深めてください。

4年次

多様化した美術のなかで、版による表現領域も拡大しています。4年次は、卒業制作という形で、版画をどのように規定し解釈するかも含めて、それぞれの学生が自身の世界を提示しなければなりません。これまで積み重ねてきた経験が集大成して、さらに未来に向かう意欲が発露する、大変充実した制作が行われます。工房内が最もエネルギーを持つ時です。各学生は前期のはじめから卒業制作のプランを提示し、担当教員とのコミュニケーションをとりながら、作品内容から展示方法まで、次第に具体的にしていくのです。講評会は全教員によって行われます。また、前期には、同級生全員による版画集制作を行い、各人が一冊ずつ所有します。この授業科目は、版画専攻ならではのといえるでしょう。

教育課程

油絵学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、油絵学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、他大学単位互換科目の中から選択して22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位まではここに算入することができます。
- ②文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「日本美術各論Ⅰ－1～Ⅲ－2」「日本美術史概説Ⅰ－1～Ⅳ－2」「西洋美術各論Ⅰ～Ⅷ」「西洋美術史概論Ⅰ－1～Ⅴ－2」「東洋美術各論Ⅰ－1～Ⅱ」「東洋美術史概論Ⅰ－1～Ⅳ」の中から8単位以上を履修することが望ましい。

2020年度入学生（1年生）
油絵学科 [油絵専攻] / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		14		12		12		6				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24		
	II類	履修学年指定なし								16		
	I類またはII類	履修学年指定なし								10		
造形総合科目	I類	必修	造形総合・デザインI	2	造形総合・彫刻I	2					4	
		選択 必修	造形総合・絵画II	2								6
			造形総合・彫刻II	2								
			造形総合・デザインII	2								
			造形総合・工芸II	2								
			造形総合・メディア表現II	2								
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2	
	造形専門科目	I類	必修	絵画基礎I	2	絵画基礎V	2	絵画実習I	2	絵画実習VII	2	34
				絵画基礎II	2	絵画基礎VII	2	絵画実習II	2	絵画実習VIII	4	
				絵画基礎III	2	平面色彩構成	2	絵画実習III	2			
		絵画基礎IV	2	工芸制作II	2	絵画実習IV	2	絵画実習V	2			
		絵画実習VI	2									
学科別科目	選択 必修	造形基礎・選択 日本画	2	絵画基礎VI	2	2					38	
		造形基礎・選択 油絵	2									
		造形基礎・選択 版画	2									
	造形基礎・選択 彫刻	2										
	[デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)]	2	※									
II類	選択	Art & Communication I 2 Art & Communication II 2 Art & Communication III-1 1 Art & Communication III-2 2								0		
	卒業制作							卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22		
合 計										124		

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザインI」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザインI」を修得したとみなす。

2019年度入学生～2018年度入学生（2・3年生）
油絵学科 [油絵専攻] / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位			
進級単位		14		12		12		6					
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24			
	II 類	履修学年指定なし								16			
	I 類または II 類	履修学年指定なし								10			
造形総合科目	I 類	必修	造形総合・デザイン I	2	造形総合・彫刻 I	2					4		
		選択 必修	造形総合・絵画 II	2								6	
			造形総合・彫刻 II	2									
			造形総合・デザイン II	2									
造形総合・工芸 II			2										
造形総合・メディア表現 II	2												
II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2			
造形専門科目	I 類	必修	絵画基礎 I	2	絵画基礎 V	2	絵画実習 I	2	絵画実習 VII	2	34		
			絵画基礎 II	2	絵画基礎 VII	2	絵画実習 II	2	絵画実習 VIII	4			
			絵画基礎 III	2	平面色彩構成	2	絵画実習 III	2					
	絵画基礎 IV	2	工芸制作 II	2	絵画実習 IV	2	絵画実習 V	2	絵画実習 VI	2			
学科別科目	選択 必修	造形基礎・選択 日本画	2	絵画基礎 VI	2						4		
		造形基礎・選択 油絵	2									工芸制作 I	2
		造形基礎・選択 版画	2										
造形基礎・選択 彫刻	2												
		Fundamental Subjects for Art and Design	2										
		〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2										
II 類	選択	Art & Communication I 2 Art & Communication II 2 Art & Communication III - 1 1 Art & Communication III - 2 2								0			
		卒業制作							卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II 類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる）。								22			
合 計										124			

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザイン I」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザイン I」を修得したとみなす。

2017年度入学生（4年生）
油絵学科 [油絵専攻] / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		14		12		12		6				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24		
	II類	履修学年指定なし								16		
	I類またはII類	履修学年指定なし								10		
造形総合科目	I類	必修	造形総合・デザインI	2	造形総合・彫刻I	2				4		
		選択 必修	造形総合・絵画II	2							6	
			造形総合・彫刻II	2								
			造形総合・デザインII	2								
			造形総合・工芸II	2								
	造形総合・メディア表現II		2									
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2	
	造形専門科目	I類	必修	絵画基礎I	2	絵画基礎V	2	絵画実習I	2	絵画実習VII	2	34
				絵画基礎II	2	絵画基礎VII	2	絵画実習II	2	絵画実習VIII	4	
		絵画基礎III		2	平面色彩構成	2	絵画実習III	2				
絵画基礎IV		2		工芸制作II	2	絵画実習IV	2					
							絵画実習V	2				
						絵画実習VI	2					
学科別科目	I類	選択 必修	造形基礎・選択 日本画	2	絵画基礎VI	2					38	
			造形基礎・選択 油絵	2								
			造形基礎・選択 版画	2								
造形基礎・選択 彫刻			2									
			Fundamental Subjects for Art and Design	2	工芸制作I	2				4		
II類	選択	Art & Communication I 2 Art & Communication II 2 Art & Communication III - 1 1 Art & Communication III - 2 2								0		
	卒業制作							卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22		
合 計										124		

2020年度入学生（1年生）
油絵学科【版画専攻】／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位			
進級単位		14		12		12		6					
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24			
	II 類	履修学年指定なし								16			
	I 類またはII 類	履修学年指定なし								10			
造形総合科目	I 類	必修	造形総合・デザインⅠ	2	造形総合・彫刻Ⅰ	2					4		
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2								6	
			造形総合・彫刻Ⅱ	2									
			造形総合・デザインⅡ	2									
造形総合・工芸Ⅱ			2										
造形総合・メディア表現Ⅱ	2												
II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2			
造形専門科目	I 類	必修	絵画基礎Ⅰ	2	絵画基礎Ⅴ	2	版画実習Ⅰ	2	版画実習Ⅶ	2	34		
			絵画基礎Ⅱ	2	絵画基礎Ⅶ	2	版画実習Ⅱ	2	版画実習Ⅷ	4			
			絵画基礎Ⅲ	2	平面色彩構成	2	版画実習Ⅲ	2					
	絵画基礎Ⅳ	2	工芸制作Ⅱ	2	版画実習Ⅳ	2	版画実習Ⅴ	2	版画実習Ⅵ	2			
学科別科目	選択 必修	造形基礎・選択 日本画	2	絵画基礎Ⅵ	2						4		
		造形基礎・選択 油絵	2									工芸制作Ⅰ	2
		造形基礎・選択 版画	2										
造形基礎・選択 彫刻	2												
		デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)	2										
	II 類	選択	Art & CommunicationⅠ 2 Art & CommunicationⅡ 2 Art & CommunicationⅢ-1 1 Art & CommunicationⅢ-2 2								0		
		卒業制作							卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22			
合 計										124			

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザインⅠ」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザインⅠ」を修得したとみなす。

2019年度入学生～2018年度入学生（2・3年生）
油絵学科【版画専攻】／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		14		12		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
	I類またはII類	履修学年指定なし								10	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・デザインⅠ	2	造形総合・彫刻Ⅰ	2				4	
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2							6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2							
			造形総合・デザインⅡ	2							
			造形総合・工芸Ⅱ	2							
			造形総合・メディア表現Ⅱ	2							
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	造形専門科目	I類	必修	絵画基礎Ⅰ	2	絵画基礎Ⅴ	2	版画実習Ⅰ	2	版画実習Ⅶ	2
				絵画基礎Ⅱ	2	絵画基礎Ⅶ	2	版画実習Ⅱ	2	版画実習Ⅷ	4
				絵画基礎Ⅲ	2	平面色彩構成	2	版画実習Ⅲ	2		
		絵画基礎Ⅳ	2	工芸制作Ⅱ	2	版画実習Ⅳ	2	版画実習Ⅴ	2	34	
		版画実習Ⅵ	2								
学科別科目	選択 必修	造形基礎・選択 日本画	2	絵画基礎Ⅵ	2					4	
		造形基礎・選択 油絵	2								
		造形基礎・選択 版画	2								
	造形基礎・選択 彫刻	2									
	Fundamental Subjects for Art and Design	2									
	〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2									
II類	選択	Art & Communication I 2 Art & Communication II 2 Art & Communication III-1 1 Art & Communication III-2 2								0	
	卒業制作							卒業制作	6	6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124	

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザインⅠ」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザインⅠ」を修得したとみなす。

2017年度入学生（4年生）
油絵学科【版画専攻】／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		14		12		12		6				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24		
	II 類	履修学年指定なし								16		
	I 類または II 類	履修学年指定なし								10		
造形専攻科目	I 類	必修	造形総合・デザイン I	2	造形総合・彫刻 I	2					4	
		選択 必修	造形総合・絵画 II	2								6
			造形総合・彫刻 II	2								
			造形総合・デザイン II	2								
			造形総合・工芸 II	2								
	造形総合・メディア表現 II		2									
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2	
	I 類	必修	絵画基礎 I	2	絵画基礎 V	2	版画実習 I	2	版画実習 VII	2	34	
			絵画基礎 II	2	絵画基礎 VII	2	版画実習 II	2	版画実習 VIII	4		
			絵画基礎 III	2	平面色彩構成	2	版画実習 III	2				
絵画基礎 IV			2	工芸制作 II	2	版画実習 IV	2					
II 類	選択	Art & Communication I 2								0		
		Art & Communication II 2										
		Art & Communication III-1 1										
		Art & Communication III-2 2										
卒業制作								卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II 類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる）。								22		
合 計										124		

油絵学科（油絵専攻）

絵画組成授業内容

<p>1 学年（必修）</p>	<p>●講義と実習による授業</p> <p>《材料・技法についての講義》</p> <p>A. 油彩画の構造——材料、技法についての講義</p> <ul style="list-style-type: none">●支持体●各種地塗り●描画法●画用液について●油絵具の組成と特性 <p>B. 水性絵具について</p> <ul style="list-style-type: none">●テンペラ絵具の組成と特性●描画法●アクリル絵具の組成とその他の描画材●水彩画、フレスコ画法概説 <p>C. 技法史</p> <ul style="list-style-type: none">●テンペラ技法●イタリアルネッサンス絵画技法●北方ルネッサンス絵画技法●17世紀以降の諸絵画技法 <p>D. 絵画材料の有害性と法規制について</p>
<p>油絵学科以外の 1 学年 (選択必修)</p>	<p>造形総合科目 I 類</p> <p>古典技法と表現 5 期</p> <p>絵筆を執る者にとって、絵画とは物質との対話でもあります。物質の違いが技法の差異となり、それが表現と空間構造のなりたちに表裏一体のごとく関連しています。このような視点から古典絵画技法のなかから自らの制作につながる絵画技法を選び制作します。併せて物質的側面からみた技法と表現のながれを眼と手により関連づけてみる講座です。</p>

2 学年 (必修)	<p>●実習、制作を主とした授業</p> <p>A. 絵画諸材料に関する講義と油絵具製作実習 B. 水性地と半油性地の製作実習 C. ルネッサンスの混合技法 水性地にテンペラにより形象を浮きださせ、油彩を重層的に描く技法、またそこから派生した技法を学習する。</p>
3 学年 (選択)	<p>●各クラス毎の技法研究集中ゼミ</p> <p><技法研究Ⅰ></p> <p>A. 古典技法の研究 (テンペラ技法、 イタリアルネッサンス絵画技法 北方ルネッサンス絵画技法 フランドル派技法、 ヴェネツィア派技法)</p> <p>B. 近代、現代作家技法の研究 (下地の研究、下層描、彩色法、 絵具材料、新素材の研究、 描画用液の研究、表現の研究)</p> <p><技法研究Ⅱ> 「技法研究Ⅰ」で学習した内容をベースに、モデルを用いてオリジナル作品を制作する。</p>

教員からのメッセージ

〈油絵研究室〉

赤塚祐二

世界は表現されたものにあふれています。そして私達はそれらを体験したり便利に使っていてもいる。絵画を描くということもこれらと切り離せません。もちろん絵画の世界独特の技術や考えかた、物の見かたがあり、社会のなかで他にはない役割を果たしているのですが、懸命にやっていると、芸術活動をあまりに特別なものとして考えがちです。しかし他のジャンルや何げないことのなかにもたくさんのヒントがあります。リアルな現実にもわかって何を打ち立てようとしているのか、目前の問題に困窮した時には静かにあたりを見回してみるのもよいかもしれません。

樺山祐和

なぜ私達人間は描き作るのか。絵とは何なのか。現在、それを言い表す事は困難に思われる反面、アルタミラやラスコーの壁画、あるいは縄文式土器などを見れば、その意味は自明でとても簡単なように思えます。絵画の意味は繰り返し問い直され様々な考え方があっても、私たちの抱える漠然とした喪失感や不安感を打ち払い、活力をもたらしてくれるものが描き作る行為に他なりません。美術の力とは世界と自身の関係を明らかにし、そのつながりを太く丈夫なものにする事なのだと私は考えています。それは全身全霊で世界、絵画、自身と向き合うことによって可能になる事ではないでしょうか。向き合うという行為を獲得する事。体ごとの行為の繰り返しによって自身の眼を獲得すること。絵画は世界（外界）への眼差しと自身（内界）への眼差しとが出会い融合する場なのだと思います。

小林耕平

わたしが美術や芸術が面白いと思うのは、10人のアーティストがいたら10人まったく異なることを探求しているからです。自分が思いも付かなかったことや、理解の及ばないことを平然とやってのけられると自分が知らず知らずに思い込んでいた観念が破壊されます。また、作品の現れ方も様々で、すぐに理解できるものから数年後によく良さに気づくこともあります。それは自分が作った作品でも同じようなことが言えます。10年前に作った作品が未だに飽きないことなどがあると、自分で作ったのにも関わらず作者自身の理解を超えたものであることに気づきます。今後みなさんは数多く作品を作っていくと思いますが、急いで答えを見つけるのではなく、その魅力を解き明かそうとしてもそう簡単には明かされないような問いまたは対象に出会ってください。

小林孝巨

「三年先の稽古」という相撲の世界の言葉は、明日の一番に勝つためではなく、三年後に花が咲くための稽古をするという意味だそうです。関取よりもはるかに現役生活が長い芸術の世界では、単に技術の向上を目指すだけでなく、根気よく自身と向き合いながら、自分がやりたいこと、すべきことを見つけることが大切だと思います。自分とは異なった環境や考えを持った人々と出会う中で、様々な刺激を受けて切磋琢磨しながら、その年齢でしかできないことをやってほしいと思います。その積み重ねが、自分にとっての三年先の稽古として、長い目で自分自身を培っていくことになるのではないのでしょうか？大学という場を共有しながら、少しでもその手助けができればと思います。

諏訪敦

みなさんはアートと共に、あるいは傍において生きていく人たちだと思います。多くの若者がそれを選んだという事実を誇らしく思います。

そして全員が表現者になることを望んでいるわけではないと思いますが、私は制作に対して、ある種の切実さをもって取り組んでいる人に会いたい。

私はそんな人々には本気で臨もうと思います。

袴田京太郎

難関の入試をパスして今ここにいる君たちは、とりあえずの目的を達成した。じゃあ次は？これから何を目的にやっていく？まあ普通に考えたら「いい作品」をつくるってことなんだろうけど、じゃあ「いい作品」って何だ？誰がどうやって決める？

そう、実はそれはそう簡単には決められない。教わる君たちと教える僕らとで「いい作品」が違うことだってあるかもしれないし、それはちょっと面倒な状況でもある。でも僕はそこにこそ美術の可能性があると思うんだよね。そういう不安定な価値観について、例えば若い女の子とおじさん、例えば中国人と韓国人と日本人が一緒になって、本気で考えたり議論したり実践したりする。そういうことがすごく大切なんだと思う。

丸山直文

一般に美術と言うと、少し敷居の高いものに感じられますが、美術作品を作るということはけっして特別な行為ではありません。それは私達の社会を個人個人がどう見つけ、考えるかということをも美術というフィールドで発言するものです。学生のみなさんには、美術というものを既成の概念で捉えるのではなく、日常の中での自由な発言の場として考えてもらえれば良いと思っています。

水上泰財

現実には常に私たちの前にあります。それは洋々と若々しく、平穏なときばかりではなく、暗く、窮屈で恐ろしい場合もあるはずです。それでも絵画はいつの時代も現実に対し真摯に向き合ってきました。そして個人の力でそれを克服、もしくは共存してきました。

私はそれら現実と強く向き合った作品と出会った時、信じられない驚きや人間の可能性を感じます。

そしてそれらの多くが小さな積み重ねの上にできあがった個人の想いや技の結晶であることを考えた時、私たちのささやかな日常の営みや孤独がとても大切に思えるのです。

ゆっくりとじっくりとはじめてみませんか。

吉川民仁

短い学生生活の中では時に何をしたら良いかを迷ったり、自分の選んだことさえもこれで良かったのかと疑いたくなる時もあるでしょう。そんな時は人からの課題だけに答えを出すのではなく、本気で自身の求めることを探してみると良いと思います。またこのような試みは決して楽なことではありませんが、きっとその後には何かが残ってくるでしょう。その中に絵が残るとすれば絵を描けば良いと思うのです。そして自身の心の中に、自分の描こうとした絵の背景の中に、何かを感じられるものとして、各々の探し物が登場してくるのだと思います。

遠藤彰子

想像力は無限ですが、現実には出来る事は限られています。私は、心に浮かんだイメージを形にするためには、基礎的な造形力や技術の習得が必要だと考えています。それは、脳内に湧き上がるイメージと現実との間には常に大きな隔りがあり、その溝を埋めていくには必ずそれらのスキルが必要になるからです。

そして、考えながら制作し、発表し、そこで得た反応や結果を参考にしてまた考え、次の制作へと進んでいく…というような制作のサイクルを身に着けて欲しいと思います。いかに自分の思い描いたイメージに近づけるか、そしてそれをどのように相手に伝えるか。自分の限界に挑戦することによって、新たな美術の地平を切り開いて欲しいと思います。

土方明司

学生時代という社会への執行猶予の期間は、自分の感性をみがき、制作に集中できる、人生で最も恵まれた季節です。限られた時間を無駄にしないよう、貪欲に自分の興味を広げて、可能性を試してください。芸術は常に本質的なものに近づく営為です。ものごとの表面的な装いに紛らわされず、絶えず本質を見抜く訓練をしてください。常識にとらわれず、先入観を封じて周囲の世界を把握すること。同時に、そこで得た独自の見方＝世界観を多くの人たちと共有できるよう、優れた表現力を身に付けることが大切です。皆さんの目と手を鍛えるお手伝いが少しでもできたら、と考えています。

町田久美

あなたの可能性は未だ無限です。どうぞ焦らずに。選択や決心に伴う痛みを怖れずに、歩を進めていってください。皆さんの作品を拝見させていただくこと、本当に楽しみにしています。

石井友人

美術の世界に正しい方法論はありません。自分の考えを作品にする際、何かに・誰かに対しての過ちを犯す必要があります。

従って、自分の作品を世に問うということは、みんなが自分の作品を良い、と言うことではありません。

教育機関に属している間は、そのことを強く肝に銘じた上で、人の意見を参考にし、自分の作品を制作してください。

泉原昭人

何を描けば良いか解らない、創作意欲が何故か湧かない、とにかく何をやっても上手くいかない、、、そんな時にはアトリエを離れて映画を見まくってください。お金に余裕が無いなら、大学のイメージライブラリーに入り浸りましょう。そこには様々なヒントが隠されているはずです。

一色映理子

皆さんにとって芸術とはどのような存在ですか。私たちが生きるこの世界には不思議な事がたくさんあります。それは目に見えることであったり、目には見えないことであったりと様々です。私の場合、この不思議を解きあかそうと試行錯誤していると、肉体から意識が時空を越え、宇宙の呼吸を感じ、「今、ここ」に生きている実感を得られます。芸術はこのような生命体験を与えてくれますし、その先の道も教えてくれます。変な発言をしましたが、芸術の在り方は人それぞれだと思います。皆さんが「今を生きる」ことに集中し、嘘偽りのない自分自身に出会い、好きなことに没頭できることを心より祈っています。

今井俊介

みんなからいいねって言われることよりも、わかんないけどなんか気になるからちょっと話でもしない？って言われるようなものをつくる人になってくれたらなと思います。そこでの対話からきっといろんなものが生まれ、それぞれが少しずつ違った方を向いて歩いていくんじゃないかなと思います。友達と、先生と、先輩と、後輩とたくさん話して引き出しを増やしていけるような大学生活を送ってくれたらなと思います。

利部志穂

人間の人生における痛み。悲しみ、怒り、自分ではどうにもならない事が起きたり、ネガティブになってしまう時。芸術を通して、世界の捉え方を、少し広く、別の角度から、同じ出来事を捉える事ができ、助けてくれます。制作し頭の中のものが目の前に現れた時、現実に戻され、裏切られ、幾度とない挫折を経験し、芸術にまた酷く苦しめられます。しかし、その取り組みのプロセスは、自分の予測もしなかった場所へと必ず連れて行ってくれます。その旅の途中、様々な事物、人々と出会い、対話することができます。ただ、その旅に踏み出さない限り、見たことのない面白い世界へ決して訪れる事はできません。僅かな時間の中で、実験を繰り返し、探求する身体と頭と心のスタミナを身につけてください。自ら探求し開かれない限り、大学では何も学ぶ事はできません。私は皆さんと同じ旅人、冒険家として、新しい世界が生まれる瞬間に立ち会える事楽しみにしています。

片山真妃

焦らずじっくり制作できる環境と作品について話せる友達は重要なので、お互いに高めあえる友達がたくさんできるといいですね。いい作品や気になる作品を作ってる人が居たら積極的に話しにいきましょう。なんて言ったらいいか分からなくても、すごくいいと思ったよ。とか、なんか気になったよ。と一言でも伝えてあげたらいいと思う。そんなちょっとした一言がきっかけで作品の話ができる友達が増えたりします。もちろん一人でじっくり制作することも重要ですし、周りの評価を気にしすぎて焦ってしまうこともありますが良い友達がいると必ず力になってくれるし、あなたも誰かの力になれます。

金田実生

「やりたいこと」を持っている人は、それだけでとても幸福なのです。作品を作りたい。何かをあらわしたい。何をどう作ろうか、作品制作に対して期待を持って没頭できるならば更なる幸せでしょう。何を試しても上手くいかず気持ちが消費されるだけの日々もあるかもしれません。しかし、マイナスの状態はやりたいことがあるからこそ反面生まれるもの。そんな時にも何かが生成されているように思えます。制作も暮らしも、作る喜びともどかしさの両面を感じながら、美術の分野にとどまらず、あらゆることに関心を寄せていきたいものです。

衣川明子

美術のそばにいと、いつも誰かの評価があります。大学では特に、常に周りに誰かいて影響し合っている環境です。ですが誰かの評価は、その人のいる場所からのもので、絶対ではありません。制作に付き合っていくのはあなたなので、周りで良いとされているものが、本当に自分にとっても良いのか、実感はどこにあるのか、何故そう感じるのか、その辺は可能な限り正直に把握できた方が、やりたい方に行けるかと思えます。やってみた作品がどんな力を持っているかを自分の目で確認して、人にはどう伝わるのか、沢山試せたらいいですね。

熊澤未来子

私は美術とはどの分野よりも自由であり、自己肯定の世界だと考えています。

自分には何ができて何ができないのか、どんな弱点を持ちどんな強味を持っているのか。自分をよく知っている人が強い作品を創ることができると感じています。そのためには先入観を持たず、いろんなかたちで自分を肯定する術があるのだと気づくことが大切です。いろんな価値観を知り、自分と向き合い、独自のセンスで肯定することのできた芯の強い作品が見れるのを楽しみにしています。

杉浦藍

大学生でいる時間はあっという間に終わってしまいます。やりたいことや目標があればあなたの周りの人に言うと良いです。ひとりでは思いつかなかったアイデアや共通の目的を持つ仲間に出会えるかもしれません。自分の考えを公言すること、人の意見に耳を傾ける考えてみることは何をやるにおいても大切なことです。大学生である貴重な時間、頭と体を大いに使って人として成長してください。

高堀正俊

絵画に限らず人の作ったものは、その人の表れです。

作品は日々の生活の中から生まれてきます。

どこに住み、何を食べ、何を見て、何を考えて生きていくか、

日々の営みのふとした瞬間にきっかけがあります。

それらを何時でも探す姿勢を大事に生活していくと、おのずと作品は生まれてくると思えます。

竹内一

絵画は人の心を動かす事が出来ます。人の心に作用する力を持っています。即ち鑑賞者を感動させる力を持っているという事です。そして絵画は色々な状況や方法で人の心に響きます。ある時は作家の意思を持った絵画自身の表現力で、ある時にはその作品が在る事でその空間を司り空気を変えて、観る人の心に浸透して行く。それらを自覚して描く、意識して創り続ける事はとても大切なことです。

ものを創り始め表現を探り出した学生時代に、色々なものを吸収して育む。表現を見付け、充実させる事はとても大切な時間と空間です。まずはたくさん描く、たくさん観る、たくさん感動する。そして自分自身の表現を見付け、必要な技術力を身に着け磨く。その表現者としての基礎を造る過程において、どんな人々に、どんな空間で、どのような内容を伝えるのかという意識を加えて下さい。観る人に伝えるものを研ぎすますことも、この時期に意識する大切な事なのです。

玉虫良次

人の見のこしたのを見るようにせよ。その中にいつも大事なことがあるはずだ。あせることはない。自分の選んだ道をしっかり歩いていくことだ。」(宮本常一 著『民俗学への旅』文芸春秋社より)

; 民俗学者 宮本常一の父親が、初めて故郷を離れる子に伝えた、旅の十か条)

これなら自分にも出来るかもしれない、と生活と制作の中で思い出す言葉です。皆さんはこれから私には想像もできないような物を見ることが出来る。美しいものか恐ろしいものか 分からないが、自分の目で見られることはとても羨ましいと思う。私は今まで自分の目で見てきた物を通してものごとを見ています。仕方ないがそれが今の自分にしかできないことなので、何とか表したいと思っている。

誰かが作った時代の情報や上書きされた記憶などに流されず、何かのにおいを嗅ぐように、個人的な、自分だけに引っかかる物を嗅ぎ取って、それがなぜ引っかかるのか、自分の目でよく見てほしい。

徳永陶子

私たちは、長い美術の歴史の中の現代にいて、様々な疑問を持ちながら制作しています。そして、絵画とはどういうものなのか問い続けています。

絵を描くことは人が他者と繋がるために原初から用いた伝達手段です。制作で悩んだり行き詰まったりした時に、私は多くの伝達手段を持たない原始時代に生きる自分に身を置いて、一番伝えたいことは何かを自問します。とはいえ多種多様な伝達手段がある現代では一つに絞ることは容易な作業ではありません。だからこそ自分の手を動かし、自分の視点と構想を定めることが大切になってきます。

悩み、模索し、発見し、それらを繰り返した痕跡は必ず形になって現れてくると思います。作品を作る喜びを知ることは人生を豊かにし、それはどのような仕事にも役立つものだと思います。大学生活が爽り多いことを願っています。

村山悟郎

人の脳の可塑性は、25歳をピークに衰えてゆくと言われていています。つまり、自分をみずからつくりかえてゆくような自在さは、若さと不可分だと思われま。日々生まれ変わるようなプロセスはとてもスリリングで、何が継起となるかは各々の好奇心にかかっています。僕は大学二年のとき、それまで描いていた絵を疑って、ほかの何かを探っていました。3つのスクールを掛け持ちし、他大学の講義にもぐったりもしていました。そうしたなかで良い師との出会いや、人生をまるごと変貌させてしまうような書物との巡り合わせが継起になったのです。それまでの自分とは全くちがった何者かに成ること。これは新しさを見いだすために不可欠であり、若さや好奇心はその条件だと思います。また、先人とつながること-その生死にかかわらず-脳を揺さぶるような師を持つことができれば、学びは通時的な深みを帯びるでしょう。大いなる学びを創るために、日常に拘泥せず、大学や世代の枠をとっばらって動いてほしいと願います。

渡辺篤

学生にとって、先生方は圧倒的にキャリアが上だし、自分よりも器用な同級生を見て不安や怖さを感じたりする事もあるかも知れない。時には、人の目や意見ばかり気になってしまう事もあるかも知れない。特に若いうちのストレス過多な生活は、ホルモンバランスや精神状態が不安定になりやすいし、体力の限界を知らずに無茶しちゃう事もあるかも知れない。多くの出会いや誘惑もある。学生時代ってたくさんの困難や挫折を経験する時期なのだと思う。

ここだけの話、僕は美術大学が苦手だった(ひょっとすると今もかも)。作り手が一つの空間に多く集う空間は、刺激的であると同時に自分の制作に集中するだけでも一苦勞だった。

とは言え、良質な表現者になる必須条件は、まずは”辞めない事”だと思う(時には休む事も大切)。“困難の乗り越え方”こそが表現者としての独自性や魅力を作るのだと思う。それでも困った時はいつでも声かけて下さい。

〈絵画組成室〉

川口起美雄

描画材を識ること。思考の基本を形づくること。たったそれだけと思われるかもしれませんが、始まりはそこからです。あなたたちが自覚を持って表現していく核となるものです。

絵画技術を習得したからといって、良い作品が生まれる筈もないのですが、先人たちの良い作品には必ず「技法」があると言われます。この技法とは技術に、方向としての思考が加わってはじめて成立しうるものなのです。その思考の跡を辿ることによって、やがてあなたの表現へと結ばれていくのです。

小尾修

ヨーロッパにおいての、フレスコに始まりテンペラを経て油彩に至る変遷を見るとき、そこには当時の画家達の求める表現への欲求が次の画材を生み、一旦獲得した素材の特性が画家達の表現そのものを新たに導いていくという相互関係を見て取ることができます。

これから作家としての学びを始める上で、ヨーロッパ絵画の流れを美術史と技法史、両方の側面から見てみることは油彩画を深く理解するために重要なことだと思います。

その上でこそ、西洋で生まれた油絵を現代の東洋人が描くということの意味を新たに問い直すことができるようになるはずです。

インターネットを介して国境や文化の違いをやすやすと超えていけるかのように感じられる現代にあって、それでもそれぞれの風土によってはぐくまれる感性は存在します。どのような素材を使おうと、最終的に表現というものはそんな自身の根っこに根ざしたものにこそ宿るのだと思います。

水野暁

「描く」とは一体何なのでしょう。これまで人間は多くの絵を描いてきました。そして、それはこれからも続いていくことでしょう。

いま皆さんの目の前には、今だからこそ得られる新しい出会いや発見が多く点在していると思います。この大学と関わることで生まれる友達や教員との出会いに始まり、絵画を含む様々な表現、アイデアそして技法や材料など、改めて意識を向けてみると数多くのもものたちに囲まれているのではないのでしょうか。それらは主に、自分の外への接触により得られるものが多いかもしれませんが、じつは同時に、そのことを通して自分自身を知っていくことでもあると思うのです。それは、今まで知らなかった自分の側面かもしれませんし、あるいは新たな自分の可能性かもしれません。

この先、新しい展望や困難なども含め様々な出来事があると思いますが、それらを引き受けながら歩んでいくとき、ここでのひとつ一つの体験が血肉そして受け皿となり、皆さんとともに未来へ歩む力を生み出してくれればと願っています。

〈版画研究室〉

遠藤竜太（版画）

版画の真の面白さは、版を介して制作することで自分でも気がつかなかった面が表出しやすくなることです。版の振る舞いに感性を働かせておくと何かしら新しい発見があります。また、版画で制作していくうえで技術の習得はとても重要なことですが、一方それに腐心しすぎることで表現を狭いものにしてしまう危険も孕んでいます。そのことを意識しながら、一つ一つの科目の中で、表現する行為について総合的に考察することを望んでいます。版画という概念を大きく捉えて取り組めば、版のもつ特性や制約が独自の表現につながると信じています。

高浜利也（版画、絵画）

絵を描く力というのは作品をつくるだけでなく、自分自身が描きつづけられる状況、環境に身を置く術（すべ）も含めてという気がします。すべてが満たされ、整うことはほぼありえません。制作の動機はもちろん、お金のことや、家庭のこと、精神的なこと、それに時間…。いつも何かしら欠けてしまうのが現実です。特に、卒業後、社会に出たあと、生きるための糧を得ながら制作を全うするのは、物心両面に至難の業であり、時にはいろんな意味で一定の枠からはみ出る覚悟、決断を迫られることさえあります。

どこまで現実を受け入れ、腹を括ることができるのか。

そのところを自分である程度、見極めるのも、学生のうちにすべき大切なことのひとつだと私は強く思います。

元田久治（版画、絵画）

皆さんには大学という環境を有効に活用してほしいと思います。

そして自分の強みとなるものを見つけ、自信につなげていって下さい。

「自分の強み」とは「自分の持ち味」とも言えますが、その持ち味を引き出す上で版画は非常に有効な手段になります。

版画は版を介する事で、直接描く事とは違ったニュアンスが出る所に私は魅力を感じます。表現したい事と技法が融合する事でその作品の魅力を最大限に引き出す事が出来るからです。近年、様々な表現方法がある中でこの版の特性を理解し表現していくには少々時間がかかりますが、大学を卒業した時に強みとなるので大学を有効に活用し、工房で皆と切磋琢磨し、様々な可能性を開拓していって下さい。そして社会に出る前の基礎体力を身に付けて下さい。

板津悟（リトグラフ）

私が版画と関わり始めて四十年近くになります。正直言ってこんな長い付き合いになるとは夢にも思いませんでした。

そのきっかけは大学の工房でした。劇的な出来事があったということはなく、すぐく夢中になれたわけでもなくただ時間を過ごしました。

しかし今振り返ると、その大学の工房にいた時間に自分の中でゆっくりとなにかが芽を出し育っていたような気がします。

大学では最新の技術から古典的な技法までを体験することができ、また様々な表現をしている人たちが集まっているところです。そんな創造の元となるものがごろごろしています。

色々試し、自分にあった表現を見つけてはどうでしょうか。人生を通して付き合える何かを探しましょう。

尾関立子（銅版）

大学生活というモラトリアム期間は、とても贅沢で貴重な時間だと思います。

高校とは違って大学の学びは義務ではありません。すべて自分が決めた事です。

自分自身で決めることができる自由さがあると同時に責任も伴うのです。

自分とは何か社会とは何か。

色々なことを知り、学び、悩み、人と出会い、楽しいことや失敗も沢山して、大いに心を揺らしてください。

それが表現につながっていくと思います。

大学で学び経験した様々な事は未来の自分を支える礎となります。

そして芸術には世界の枠組みを突き破っていく唯一無二の自由があることを、自分自身の表現を通して知って欲しいと願っています。

鈴木吐志哉（木版）

「なんで版画やっているの？」と聞かれることが少なくありません。

恐らく、絵で直接描けば早いのに、なんでわざわざ版画にするのだろうと不思議に思われるのでしょう。

ひとくちに版画と言っても様々な技法や表現があります。古典的な技法を修練し、習得しなければ出来ない表現。はたまた、日々進化するデジタル的な表現まで多種多様です。

そこに大きく存在するのは「版」という存在です。

皆さんには大学の工房を存分に使って、版でしか出来ない表現、自分にしか出来ない表現を研究して欲しいと願っています。答えは一つではありません。

皆さんの熱意を支えるスタッフと設備、そして何より皆さんには時間という財産があります。

鈴木富美子（リトグラフ）

「経験」は自身にとって大きな財産となります。

最終的に版画とは別の道を進んだとしても、この場所で版画を学んだ経験は何より代えがたいものになると思います。その時にしか出来ない経験、その時の感性で感じることを一つひとつ大事に、愚直に、誠実に物事にあたってください。

武田律子（シルクスクリーン）

版画は、描画と同じく古い歴史のある視覚表現であり、造形方法です。例えばスクリーン・プリント（孔版）の原理は、原始の洞穴壁画にも見られます。壁に掌を押し当て、上から絵の具を塗ったり吹きつけたりした手形ですが、それは掌をスクリーンとする版画の登場でした。

一方で版画は、現代の先端的な場面に登場する技術であり、概念でもあります。例えば近ごろ話題の3Dプリンターは、まさにプリントという原理で立体を複製する装置です。版画とは何か、その仕組みを捉え直した新たな視覚表現や造形方法が切り開かれています。

具象にしる抽象にしる、表すべきものを初めに決め、それに必要な道具や材料や色や形を揃えて組み立てる。この思考が版画です。何となく描いていたならこんな絵ができたとか、お気に入りの色や形が現れてきたというような作品を目指す人には、版画は向きません。

しかし、新しい作品とは何かを探し求める人にとって、原始の昔から現代に至るまで長い文脈で語りうる版画の習得は、貴重な糧になります。技術の修練は無論、版画とは何かという古くて新しい概念や思考も、学生の皆さんと一緒に磨き抜いていければ…と思います。

中村美穂（木版）

ものを作るには時間がかかります。特に版画は一つの作品が出来上がるまでに「下絵の作成」「製版」「刷り」などいくつかの工程を経なければなりません。初めのうちは思うように作業が進まず、時には投げ出したくなることもあるかもしれません。しかし、一つ一つの工程と丁寧に向き合い、作品を完成させた時には、手仕事でしか味わえない達成感や喜びを感じることができるはずです。また、このようにこつこつと制作を続けていくうちに、以前わからなかった事が少しずつわかりだし、自分の表現に必要な課題がだんだんと見えてくるように思います。

学生時代は「自分のやりたい事」や「将来の事」について不安になる時もあるかもしれませんが、どうか焦らずに時間をかけて自分なりの答えを見つけていってほしいと思います。

平井剛（シルクスクリーン）

大学で過ごす数年間は、長い人生の中でもとても大切な時間です。どうか、旺盛な好奇心を持って、積極的に色々なことにチャレンジし、人と交わり、様々な成功体験、失敗体験を積み重ねていってほしいと思います。

版画の学習の面でも同様です。充実した設備を時間的制約が少ない中で使える点、身近に経験豊かな指導者がいる点など、大学は特別な空間です。卒業後に同じような環境を手に入れることは、かなり難しいでしょう。是非、この貴重な機会を大いに活かして、ご自身の可能性を貪欲に追求してください。

私は版画の技術者の立場で、基礎的なテクニックの習得から技法的冒険まで、皆さんの挑戦を応援し、出来る限りのサポートをしたいと思います。

空谷圭章（銅版）

版画は版でしか表現できない現象が魅力的だと思っています。版表現を通して専門知識や技術を探求することを楽しんでください。

また、同じ分野に興味を持っている仲間とともに大学生活を通して人間的な成長のために日々過ごしてほしいと思います。

造形専門科目教育課程表

(1年) 油絵専攻

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 ~ 11	13 ~ 18	20 ~ 25	27 ~ 2	4 ~ 9	11 ~ 16	18 ~ 23	25 ~ 30	1 ~ 6	8 ~ 13	15 ~ 20	22 ~ 27	29 ~ 4	6 ~ 11	13 ~ 18	20 ~ 25	7/27 ~ 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6~4/11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23~9/5
学事予定		前期授業開始 4/11 科目履修登録 4/13~4/20								オープンキャンパス 6/13~6/14 教育実習						前期授業終了 7/15 前期定期試験週間 7/16~7/22 前期補習		
1年 (I限・II限)	<p>1年 (I限・II限)</p> <p>2020年度 入学生</p>			<p>絵画基礎 I</p> <p>人間を描く(デッサン) 絵画組成 人間を描く(油彩)</p>			<p>絵画基礎 II</p> <p>描くことのはじまり(みる～ふれる) 描くことのはじまり(みる～ふれる)</p>			<p>造形総合 デザインI</p> <p>造形総合 デザインI</p>			<p>デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修</p> <p>デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修</p>			<p>木曜 3・4 限</p> <p>Art & Communication I</p>		

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修 / 選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位				
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31
4期			5期				6期			7期										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作・論文提出採点)		卒業式 3/19		
修正履修登録 9/7~10/11 後期授業開始							芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業							後期定期試験週間① 12/21~22 後期授業終了 12/19		後期定期試験週間② 1/6~9 後期補講				
造形基礎・選択 素材と表現							造形総合I類 選択必修							絵画基礎 III 色とかたち		絵画基礎 IV 空間と構造				
														選択版画 シルクスクリーン		選択版画 木版				
木曜 3・4限							Art & Communication II													

- 〈造形総合科目〉
I類必修
造形総合・デザインI 2
- I類選択必修 2
- 〈学科別科目〉
I類必修
絵画基礎 I 2
(絵画組成を含む)
絵画基礎 II 2
絵画基礎 III 2
絵画基礎 IV 2
- I類選択必修
造形基礎・選択 日本画 (2)
造形基礎・選択 油絵 (2)
造形基礎・選択 版画 (2)
造形基礎・選択 彫刻 (2)
- 計 14
- ※デザイン基礎 (2)
(映像メディア表現を含む)
- II類 選択
Art & Communication I (2)
Art & Communication II (2)

造形専門科目教育課程表

(2年) 油絵専攻

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/11	13	20						オープンキャンパス 6/13	14				前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16	22
										教育実習								
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限)	造形総合 彫刻Ⅰ			絵画基礎Ⅴ 絵画を再考する 見る・描く・発見する			平面色彩構成 作品と身体			選択版画 木版シルクスクリーン			工芸制作Ⅱ (土曜日のみ)					
	2019年度入学生																	

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月		科目	単位					
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2			4 9	11 16	1/18 3/31		
4期			5期			6期			7期													
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作・論文提出採点)		卒業式 3/19				
修正履修登録 後期授業開始 9/7・11									芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業						後期授業終了 12/19		後期定期試験週間① 12/21・22		後期定期試験週間② 1/6・9			
絵画基礎 VI 主題について			工芸制作 II 技法の広がり			絵画基礎 VII 進級制作												<造形総合科目> I類必修 造形総合・彫刻 I	2			
選択版画 銅版画			版画 複合版表現												<学科別科目> I類必修 絵画基礎 V 絵画基礎 VII 平面色彩構成 ※工芸制作 II	2 2 2 2						
工芸制作 I (教職履修者のみ)															I類選択必修 絵画基礎 VI ※工芸制作 I	(2) (2)						
計																		12				

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(3年) 油絵専攻

(4年) 油絵専攻

月	2020年4月					5月					6月					7月					8月
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5				
期		1期					2期					3期									
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5			
学事予定		前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 4/13 4/20									オープンキャンパス 6/13 6/14					前期授業終了 7/15	前期補習 前期定期試験週間 7/16 7/22				
3年 (I限・II限) 2018年度 入学生	絵画実習 I Aコース [榊山 祐和] [小林 孝亘] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] Bコース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [川口 起美雄]					絵画実習 II 技法研究担当：川口起美雄 技法研究 I					絵画実習 III 複合表現担当：非常勤講師、特別講師 複合表現 I (立体演習)										
	※各講座に共通の複合的美術表現又は、技法研究についての指導があります。																				
4年 (III限・IV限) 2017年度 入学生	絵画実習 VII					絵画実習 VIII Aコース [榊山 祐和] [小林 孝亘] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] Bコース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [川口 起美雄] 複合表現 IV (現代美術演習) 教育実習															

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月		科目	単位					
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2			4 9	11 16	1/18 3/31		
4期			5期			6期			7期													
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作(論文提出採点)		卒業式 3/19				
修正履修登録 後期授業開始 9/7~10/11						芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業						後期授業終了 12/19 後期定期試験週間① 12/21~22			後期補講 後期定期試験週間② 1/6~9							
絵画実習 IV (コンクール) Aコース [榊山 祐和] [小林 孝亘] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] Bコース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [川口 起美雄]			絵画実習 V 複合表現II (アニメーション演習)			絵画実習 VI 技法研究 II 複合表現III (モザイク演習)															<学科別科目> I類必修 絵画実習 I 2 絵画実習 II 2 絵画実習 III 2 絵画実習 IV 2 絵画実習 V 2 絵画実習 VI 2 <div style="text-align: right;">計 12</div> II類選択 Art & Communication I (2) Art & Communication II (2) Art & Communication III-1 (1) Art & Communication III-2 (2)	
卒業制作 Aコース [榊山 祐和] [小林 孝亘] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] Bコース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [川口 起美雄]			卒業制作 卒業制作																	<学科別科目> I類必修 絵画実習 VII 2 絵画実習 VIII 4 卒業制作 6 II類選択 Art & Communication III-1 (1) Art & Communication III-2 (2)	計 12	

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(1年) 版画専攻

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月							
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5			
期		1期			2期			3期												
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/13								オープンキャンパス 6/13					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16	前期補習 7/16	夏季休業 7/23	9/5
											教育実習									
1年 (I限・II限)	<p>1年 (I限・II限)</p> <p>2020年度入学生</p>		<p>絵画基礎 I</p> <p>ドローイング I</p> <p>リトグラフ</p>			<p>絵画基礎 II</p> <p>ドローイング II</p> <p>銅版</p>			<p>造形総合デザイン I</p>			<p>デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)</p> <p>※教職履修者必修</p>								
			<p>木曜 3・4限</p> <p>Art & Communication I</p>																	

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位					
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31	
4期			5期			6期			7期												
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作・論文提出採点)		卒業式 3/19			
後期授業開始 9/7・10・11							11/5・11/7は平常授業							後期授業終了 12/19		後期定期試験週間① 12/21・22		後期定期試験週間② 1/6・9			
造形基礎・選択							造形総合I類 選択必修							絵画基礎 III シルクスクリーン		絵画基礎 IV 木版					
																		〈造形総合科目〉 I類必修 造形総合・デザイン I 2		I類選択必修 2	
																		〈学科別科目〉 I類必修 絵画基礎 I 2 絵画基礎 II 2 造形基礎・選択 2 絵画基礎 III 2 絵画基礎 IV 2			
																		I類選択必修 造形基礎・選択 日本画 (2) 造形基礎・選択 油絵 (2) 造形基礎・選択 版画 (2) 造形基礎・選択 彫刻 (2)			
																		計 14			
																		※デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) (2)			
																		II類選択 Art & Communication I (2) Art & Communication II (2) Art & Communication III-1 (1) Art & Communication III-2 (2)			
木曜 3・4限							Art & Communication II														

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(2年) 版画専攻

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6~4/11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23~9/5
学事予定		前期授業開始 4/11								オフキャンパス 6/13~6/14					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16~7/22		
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2019年度 入学生	造形総合 彫刻Ⅰ			造形総合Ⅱ類 銅版リトグラフ			絵画基礎Ⅴ 版画選択授業Ⅰ			平面色彩構成 版画選択授業Ⅱ			選択版画 木版シルクスクリーン					
	工芸制作Ⅱ (土曜日のみ) ※絵画組成受講者のみ																	

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月	科目	単位		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9			11 16	1/18 3/31
4期				5期			6期				7期									
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	冬季休業 12/23~1/5	31 後期定期試験週間② 1/6~9			卒業制作論文(提出採点)	卒業式 3/19
修正履修登録 9/7~10/11 後期授業開始							芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業							後期定期試験週間① 12/21~22 後期授業終了 12/19						
絵画基礎 VI 油絵研				工芸制作 II 複合版表現			絵画基礎 VII 進級制作													
選択版画 銅版																				
工芸制作 I ※教職履修者必修				工芸制作 II 絵画組成																
(造形総合科目) I類必修 造形総合・彫刻 I 2 (学科別科目) I類必修 絵画基礎 V 2 絵画基礎 VII 2 平面色彩構成 2 工芸制作 II 2 I類選択必修 絵画基礎 VI (2) ※工芸制作 I (2)																		計	12	

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(3年) 版画専攻

(4年) 版画専攻

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/11	4/13							オンラインキャンパス 6/13	14			前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16	22	
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2018年度 入学生	版画実習Ⅰ 基礎版画実習 木版 <ul style="list-style-type: none"> 多色作品1点(4版) 基礎技法1点 水性板目木版画 木版画概論 スライドレクチャー(版画実習Ⅰ～Ⅲ) 			版画実習Ⅱ 基礎版画実習 シルクスクリーン <ul style="list-style-type: none"> 多色作品2点 フィルム直描・感光法 シルクスクリーン概論 			版画実習Ⅲ 基礎版画実習 リトグラフ <ul style="list-style-type: none"> 多色作品1点(4版) 墨作品1点(クレヨン・解墨) リトグラフ概論 			版画実習Ⅳ 基礎版画実習 銅版 <ul style="list-style-type: none"> 単色作品1点 間接技法(エッチング・アクアチント) 直接技法(ドライポイント・メゾチント) 銅版画概論 								
	4年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2017年度 入学生	版画実習Ⅶ 技法研究 各版種 特別講師による 技法研究			版画実習Ⅷ 版画集制作 <ul style="list-style-type: none"> 編集 インデックス刷り 奥付 表紙 作品集デザイン 作品エディション刷り 			自主制作 (卒業制作に向けた作品制作)										

• オリエンテーション週間 4/6～4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位				
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31
4期			5期			6期			7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19		
修正履修登録 後期授業開始 9/7									芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業						後期定期試験週間① 12/12~21 後期授業終了 12/19		後期定期試験週間② 1/6~9 後期補講			
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">版画実習 IV</p> <p style="text-align: center;">コンクール 自主制作 (版種別専攻)</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">版画実習 V</p> <p style="text-align: center;">自主制作 アーティストブック実習 (版種別専攻)</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">版画実習 VI</p> <p style="text-align: center;">自主制作 (版種別専攻)</p> </div> </div>															<p>〈学科別科目〉</p> <p>I類必修</p> <p>版画実習 I 2</p> <p>版画実習 II 2</p> <p>版画実習 III 2</p> <p>版画実習 IV 2</p> <p>版画実習 V 2</p> <p>版画実習 VI 2</p> <p style="text-align: right;">計 12</p> <p>II類選択</p> <p>Art & Communication I (2)</p> <p>Art & Communication II (2)</p> <p>Art & Communication III-1 (1)</p> <p>Art & Communication III-2 (2)</p>					
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">卒業制作</p> <p style="text-align: center;">(版種別専攻)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 銅版(エッチング・アクアチント) • フォトエッチング • リトグラフ(石版石・アルミ板) • 感光製版法(オフセット用PS板) • 板目木版画 • 木口木版画 • コラグラフ • シルクスクリーン • デジタルプリント <p>等、版を用いた表現による</p> </div> <div style="width: 45%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">卒業制作</p> <p style="text-align: center;">(版種別専攻)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大学版画展 • 学内卒業制作展 • 東京五美術大学連合卒業制作展への参加 </div> </div>															<p>〈学科別科目〉</p> <p>I類必修</p> <p>版画実習 VII 2</p> <p>版画実習 VIII 4</p> <p>卒業制作 6</p> <p style="text-align: right;">計 12</p>					

• 祭典 10/30~11/1

• 卒制展 1/15~1/18

彫刻学科

学科理念・教育目標

Sculpture（彫刻の表現）は他の芸術と比較して、未知の世界をこの現実の世界に出現させることができる領域です。この表現は「触覚」という人間の根源的な感覚をベースに持つ、極めて原初的なものでありながら、人間の歴史とともに生み出してきた様々な素材や技術と結びついて独自の表現領域をつくり出してきました。別の言い方をすれば「ものを存在させる表現」と言う事ができるでしょう。誤解されがちですが、表現における「触覚」とは単に皮膚で触れる感覚を言うものではありません。むしろ触れないで感じる事。外側から見るのではなく、総ての感覚を密接に関連させてものの「内側」からあらゆる点において知覚することを意味します。そのような表現を基礎とする彫刻は、新しいリアリティを見つける身体的な思考であるとともに、世界と関わる具体的な技術であると言えます。

そしてそれは良く知られた彫刻の領域ばかりでなく、まったく新たな芸術領域の創造の可能性をも示唆しています。彫刻の歴史はその概念を押し広げ、様々な表現の拡がりをつくり出してきました。私たちの学科はその中で、同時代の美術とは何かを問い続けることと、素材と対峙しながら美術の歴史を見つめ直すことを行き来しながら制作の環境を作ろうとしています。その環境こそがカリキュラムの基本として位置づけられるものでしょう。

彫刻学科は工房を駆使し、経験から理論を積みあげてゆく方向性を持つ学科です。他に類を見ない設備とスペースを持つ個性的な工房を制作の背景として、表現についての思考力を深め理論的にステップアップしてゆくカリキュラムと、工房での専門的な指導が交差する教育環境を核として、4年間を通して自立して制作研究のできる表現者の育成に取り組んでいます。表現者としての自覚をいかに持つかを考えてゆくことは、将来作家活動へ必ずしも向かわなくても、美術と関わる長期的な視点を持ち、社会性を獲得する上で決して無駄なことではないでしょう。

カリキュラム構成	全体	触覚の持つ知覚の根源性と表現の多様性を根本に置き、ひらかれた環境の中での専門性の追求を目指します。1～2年の基礎過程では素材と対峙することで得られる身体的な思考を培い、基本的な表現技術と課題の設定力、素材と表現を起点とした多様な美術の歴史的な視点を学習します。3年以降は各テーマに従って制作を行い、同時代そして過去の作品を見る力を養います。学生は、制作環境をひとつの教室やコースに留める必要はありません。目的によって環境を選択することが可能であり、多方面から作品の批評を受けることのできる体制をとります。
	1年次	触覚についての理解を深め、正確な立体造形力、差異を意識した制作展開、触覚を基底とした立体的なイメージーションを身につけ、多様な表現方法を通じて、彫刻概念の基礎を自分自身の視点で習得します。
	2年次	全て選択制のカリキュラムで、各自が目的に従ってカリキュラムを組みます。前半を塑造実習、後半を実材実習として、少人数制の集中的な指導により表現技術を習得し、素材の歴史性と独自性を考える実習となっています。
	3年次	多様な専門工房を駆使した制作を行い、素材に対する各自の固有な関わりを探究します。主体的に課題の設定を行えることを目標とし、同時代の表現としての視座を探る講義演習系の授業も平行して行われます。前半はイメージの実現化を目指し、後半は自己の制作を分析し展開する可能性を探り、表現力を深めてゆく実習になります。

4年次

素材に対する各自の専門性を深め、これまで培ってきた表現力の展開を、客観的な視点と社会に発信していく方法を通して追求します。その過程で、表現の責任と独自性、作品が成立する地平と歴史への意識を様々な方面から問い、批評を加えていく指導を行います。

カリキュラム構成・教育環境

基礎課程（1～2年次）

彫刻の表現は、いわば私たちがよく知っているもの（物質や現実や技術など）を見つめ直すところから始まります。しかしこの領域は非常に幅広く、そこには素材に対する感じ方や「もの」や「現実」に対する考え方の違いがあります。しかし私たちはその違いを超えて感動したり、それを通して世界を広げたりすることができるということが重要だと考えます。それを可能にするための実習がこの基礎課程です。＜「よく知っているもの」を疑うための様々な方法＞これを私たちは表現の「基礎」と考えています。この「基礎」を巡る問題に対して一人一人が実習を通して様々なアプローチで身につける、というのがこの課程の目標です。「つくること」「みること」「かんがえること」をひとつの表現の中で捉える、それぞれの方法の探求が始まります。

専門課程（3～4年次）

彫刻学科のカリキュラムは、3年次からは自由課題としてそれぞれの専門性を追求してゆく場が用意されています。概略に示した通り、私たちの学科は彫刻の概念を、広い範囲で同時代の表現として捉えています。つまり「これが彫刻だ」と教えるのではなく、彫刻に対する疑問や様々な彫刻についての思考が交差する環境が、3年次以降の制作の場となります。自由課題とは、課題そのものの設定や作品制作に至るプロセスについて、実習を通して自由に考えてゆく段階です。独自性の追求（originality）と専門的な探求と習作（study）と素材や表現の実験（exercise）など各自が焦点を絞った表現の探求を行います。また作品に対する批評も造形的な側面に加えて、歴史的な観点、同時代的な観点、社会的な観点など、多側面からのアプローチにより、学年に伴いステップアップしてゆくカリキュラムとなります。

また、3年次からは、より自由な制作を進めるために 専門工房を駆使した制作が始まります。彫刻学科には様々な素材を研究する7種類の工房が設けられていますが、学生は計画的にそれらの工房を選択しそこをベースに制作してゆきます。それぞれの教員が工房において深く関わると同時に、その枠組みを超えて、工房を「横断」出来ることも大きな特徴です。専門性に対して新しい解釈を生み、深く一つの領域・素材を追求することも、横断することを通じて独自のジャンルを構築してゆくことも可能なシステムとなっています。自身の視点を探求し発信してゆくステップアップ型のカリキュラムを縦糸とするならば、横糸に相当するのが素材別工房による指導です。

工房について

■基礎工房

基礎課程の授業及び造形総合カリキュラムの授業はすべてここでを行います。カリキュラムに従って使用する素材設備等、工房内のアレンジメントは変わってゆきます。

■塑造工房

塑像制作に関する総てと、目的に応じた型取りの方法の指導を行います。この工房は採光に優れ、人体モデルを使って制作するスペースと、自由塑像として粘土等の可塑性のある素材による制作、及び石膏型取りをするためのスペースを有します。

■金属セラミック工房

鉄工や鋳造・セラミックなど、重機や火器を使用する制作のための複合工房です。天井高10m以上の空間と3基の天井クレーンを持つ大工房ですが、授業内容に合わせたフレキシビリティがあり、特に安全面には万全の配慮がなされています。

○金属

現在この工房では、アーク・ティグ溶接機、ミグ溶接機、エアープラズマ切断機、各種旋盤、フライス盤、シャーリングマシーン、ベルトソー、酸素アセチレンガス、コークス炉、各種ボール盤、3本ローラー、高速/低速カッター等の設備があり、これらの機械設備を駆使した指導、表現、広義の技術研究を行っています。

○セラミック

オリエンテーションとして〈テラコッタ、及びセラミックの制作過程の概要〉〈土と火の性質の説明〉

〈様々な表現について〉スライド等を用いて講義します。粘土による造形（手びねり、型の制作）、焼成の方法、仕上げまでの実際を講義指導します。セラミック焼成路は1250°Cの本焼きができます。

○鑄造

ロストワックスを中心とした、ブロンズ鑄造に関する指導を行います。オリエンテーションとして、美術における鑄造表現の多様性、可能性、歴史、蠟型鑄造の行程等の講義指導を行います。実技指導としては、蠟原型のための型の制作、蠟模型の制作、湯道等の制作、窯作り、鑄型の焼成、鑄込み、仕上げまでをその目的と実際を講義しながら指導します。可傾炉は大小合わせて4基。制作に合わせて使いこなします。

■石彫工房

石彫を通して表現の可能性を探ることを目的とします。年間を通じて石材の入手、搬入を計画的に行い、石材の基本的扱い及び基本的な工具の技術指導に始まり、適時、インバータ式クレーン、電動工具、エアーツール等の使用方法を指導します。

■プラスチック工房

ポリエステル樹脂を中心とした化学素材を扱う工房で、新素材の実験室としての機能も持ちます。有機溶剤等の安全性を考慮した「push-pull式」の強力な換気システムを備え、この工房全体が巨大な換気管となっています。これらの素材の持つ多種多様性に対応し、表現に伴った技術の指導と批評を行います。

■木彫工房

木彫を通して表現の可能性を探ることを目的としています。木材の性質、目的に応じた接合方法の考察、基本工具等、具体的な指導と共に彫刻全般における表現についての考察、指導をしてゆきます。

■ミクストメディア工房

ミクストメディアという言葉には「複合的な素材」という意味と「複数の表現媒体」いわゆるマルチメディアという意味があります。この工房の方針としてはこの両面に対応し、表現における広義の技術の考察と表現の実験と実践に対する指導を行います。なお、この工房は様々な素材に対応してゆかなければならないので、制作環境、計画性、素材の入手と保管方法など徹底的な自己管理が要求されます。

■デジタル工房

数台のPC、3Dプリンタ、レーザーカッター、コンピュータ制御による3D切削機等の設備を備え、PCからの3D出力や、映像的なアプローチが可能です。ここではそれぞれの技術レベルの格差を踏まえ、それを土台とした独自の表現を探求する場として指導してゆきます。

表現演習 I・II

主に3年次の学生を対象とした講義・演習系の授業で、造形総合Ⅱ類として他学科にも開講しています（木曜日4時限、2単位+2単位）

彫刻学科では過去にもコンテンポラリーアートに関する特別講義を実技時間帯の中に組み込み、表現活動により密着したあり方の講義を開講してきました。「表現演習 I・II」はこれをさらに推し進めて2003年から、より計画的で多様な授業展開を行うために、それまでの集中講義の経験をもとに、実技カリキュラムと少し距離を置いた位置づけとして始まりました。

この授業は大きく分けると2つのテーマで構成されています。一つは自己表現の根拠としての美術史を考察すること。美術史を単なる知識とせず、表現を分析し様々な視点からそれぞれの美術史を組み立て、それについて独自の表現手段を模索することが挙げられます。もう一つは多様な表現論による同時代性の考察です。まさに「現実」をどのように捉えるかという問題において、学科のカリキュラムとして評価している基準とは必ずしも一致しない、異なる観点からのアプローチを行います。多領域の専門家、表現者を招き、様々な捉えられる現実の局面に焦点を当てた、講義・演習など多様な形態の授業です。

教育課程

彫刻学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、彫刻学科の学科別科目から成り立っています

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位までは、ここに算入することができます。

2020年度入学生（1年生）
彫刻学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		14		12		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
	I類またはII類	履修学年指定なし								10	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・デザインⅠ	2 2						4	
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ	2 2 2 2 2						2	
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	造形専門科目	I類	必修	基礎造形 彫刻 A 彫刻 B	2 2 2	彫刻 E 彫刻 F 彫刻 G	2 3 3	彫刻 H 彫刻 I 彫刻 J 彫刻 K 彫刻 L	2 2 3 3	彫刻 M 彫刻 N	3 3
選択 必修			造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻	2 2 2 2	彫刻 C 工芸制作Ⅰ 彫刻 D デザインⅡ	2 2 2 2					6
			〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2							
II類		選択	THE VIRTUAL FORMⅠ THE VIRTUAL FORMⅡ Art & CommunicationⅠ Art & CommunicationⅡ	2 2 2 2		表現演習Ⅰ 表現演習Ⅱ Approaches to 3D FormⅠ Approaches to 3D FormⅡ	2 2 2 2				0
	卒業制作							卒業制作		6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修(教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる)。								22	
合 計										124	

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザインⅠ」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザインⅠ」を修得したとみなす。

2019年度入学生～2018年度入学生（2・3年生）
彫刻学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		14		12		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24	
	II 類	履修学年指定なし								16	
	I 類またはII 類	履修学年指定なし								10	
造形総合 科目	I 類	必修	造形総合・絵画 I 造形総合・デザイン I	2 2						4	
		選択 必修	造形総合・絵画 II 造形総合・彫刻 II 造形総合・デザイン II 造形総合・工芸 II 造形総合・メディア表現 II	2 2 2 2 2						6	
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2
造形専門 科目	I 類	必修	基礎造形 彫刻 A 彫刻 B	2 2 2	彫刻 E 彫刻 F 彫刻 G	2 3 3	彫刻 H 彫刻 I 彫刻 J 彫刻 K 彫刻 L	2 2 2 3 3	彫刻 M 彫刻 N	3 3	32
		選択 必修	造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻 Fundamental Subjects for Art and Design 〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2 2 2 2 2 2	彫刻 C 工芸制作 I 彫刻 D デザイン II	2 2 2 2				6	
	II 類	選択	THE VIRTUAL FORM I THE VIRTUAL FORM II Art & Communication I Art & Communication II	2 2 2 2			表現演習 I 表現演習 II Approaches to 3D Form I Approaches to 3D Form II	2 2 2 2			0
			Art & Communication III - 1 1 Art & Communication III - 2 2								
	卒業制作							卒業制作	6	6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類(選択)、他大学単位互換科目の中から選択履修(教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる)。								22	
合 計										124	

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザイン I」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザイン I」を修得したとみなす。

2017年度入学生 (4年生)
彫刻学科/単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		14		12		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
	I類またはII類	履修学年指定なし								10	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・デザインⅠ	2 2						4	
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ	2 2 2 2 2	2					2	
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	造形専門科目	I類	必修	基礎造形 彫刻 A 彫刻 B	2 2 2	彫刻 E 彫刻 F 彫刻 G	2 3 3	彫刻 H 彫刻 I 彫刻 J 彫刻 K 彫刻 L	2 2 2 3 3	彫刻 M 彫刻 N	3 3
選択 必修			造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻 Fundamental Subjects for Art and Design	2 2 2 2 2	彫刻 C 工芸制作Ⅰ 彫刻 D デザインⅡ	2 2 2 2					6
II類		選択	THE VIRTUAL FORMⅠ THE VIRTUAL FORMⅡ Art & CommunicationⅠ Art & CommunicationⅡ	2 2 2 2		表現演習Ⅰ 表現演習Ⅱ Approaches to 3D FormⅠ Approaches to 3D FormⅡ	2 2 2 2				0
		卒業制作	Art & CommunicationⅢ－1 1 Art & CommunicationⅢ－2 2								6
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類(選択)、他大学単位 互換科目の中から選択履修(教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる)。								22	
合 計										124	

造形専門科目教育課程表

(1年・2年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月				
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5
期		1期			2期			3期									
授業週	入学式 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学 事 予 定	オリエンテーション週間 4/6	前期授業開始 4/11						オンラインキャンパス 6/13						前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16	前期補講 7/16	
								教育実習									
1 年 (I限・II限)	2020年度 入学生	基礎造形		彫刻 A			彫刻 B										
		表現基礎 I		表現基礎 II			表現基礎 III										
		金曜 5限	THE VIRTUAL FORM I														
		木曜 3・4限		Art & Communication I													
2 年 (III限・IV限)	2019年度 入学生	彫刻 C			彫刻 D			彫刻 E									
		選択テーマ			塑造実習 I			塑造実習 II									
		工芸制作 I ※教職履修者必修			デザイン II ※教職履修者必修												
		金曜 5限		THE VIRTUAL FORM I													

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月					10月			11月				12月			2021年1月		2~3月		科目	単位												
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31														
4期				5期			6期				7期																					
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																	
後期授業開始 9/7・11 修正履修登録 9/10・11							11/5・11/7は平常授業 芸術祭活動							後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21・22		冬季休業 12/23～1/5		後期補講 後期定期試験週間② 1/6～9		卒業制作論文(提出採点) 卒業式 3/19									
造形基礎・選択							造形総合I類 選択必修							造形総合 デザイン I				造形総合 絵画 I				デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修										
金曜 5限							THE VIRTUAL FORM II																									
木曜 3・4限							Art & Communication II																									
彫刻 F 実材実習 金属(彫刻学科研究室) 石彫(共通彫塑研究室)							彫刻 G 実材実習 金属(彫刻学科研究室) 木彫(共通彫塑研究室)																									
金曜 5限							THE VIRTUAL FORM II																									
																				計		14										
																				計		12										

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(3年・4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 科目履修登録 4/11 4/13 4/20								オンラインパス 6/13 6/14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期補習 前期定期試験週間 7/16 7/22		
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限)	彫刻 H			彫刻 I			彫刻 J											
	選択テーマ専門課程Ⅰ (プランニング/エクササイズ)			専門課程Ⅱ (素材/形態)			3年次前期末提示											
	2018年度 入学生			木曜 3限 Approaches to 3D Form I			木曜 4限 表現演習Ⅰ											
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限)	彫刻 M			彫刻 N														
	「逸脱」			4年次前期末提示														
2017年度 入学生																		

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位				
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31
4期			5期			6期			7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作(論文提出採点)		卒業式 3/19		
修正履修登録 後期授業開始 9/7									芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業			後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21~22		後期定期試験週間② 1/6~9			
彫刻K 専門課程Ⅲ (形象と媒体)						彫刻L 学年末提示										(学科別科目) I類必修 彫刻H 彫刻I 彫刻J 彫刻K 彫刻L 計	2 2 2 3 3 12			
木曜 3限			Approaches to 3D Form II													II類選択 表現演習I 表現演習II Approaches to 3D Form I Approaches to 3D Form II	2 2 2 2			
木曜 4限			表現演習II																	
卒業制作						卒業制作										(学科別科目) I類必修 彫刻M 彫刻N 卒業制作	3 3 6			
																計	12			

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

視覚伝達デザイン学科

学科理念・教育目標

ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン領域の未来を拓き、美と創造的な技術で人と人、人と社会、人と情報を繋ぐ専門家を育成する。

ヴィジュアル・コミュニケーションを支える文字や図像などの視覚言語を印刷や映像、インタラクティブツールなど様々なメディアに展開してきたデザインは、時代とともに常に新しい表現形態とコミュニケーションの形式を生み出し、私たちの社会の形成に深く関わっています。特に今日のデジタル技術の急速な浸透は私たちの日常生活はもとより、様々な産業や文化における情報環境を大きく変えつつあります。こうした状況の中でいま求められているのは、社会的な視点から情報をとらえ直し、再構築することができる知性と行動力、人々の感性に共鳴しうる高度な技術と美意識を持った専門家＝デザイナーです。その能力を育てる為に、大学は過去に蓄積された優れた美とコミュニケーションの原理を深く学ぶ場であると同時に、それらを現在のテクノロジーと交差させ、統合し新たな環境、メディアにおける今日的な課題に果敢に挑戦する場であることが求められています。

現代社会とその未来に対応する創造的な担い手を育成し、新しい時代のヴィジュアル・コミュニケーションのとびらを開く人材を育てる。それが視覚伝達デザイン学科の目的です。

カリキュラム 構成	全体	カリキュラムは以下の基本方針によって構成される。 1：造形における視覚言語の原理の理解と実践 2：複製技術、メディア・リテラシーの習得 3：デザイン・プロセス（問題の発見から解決）の実践的理解と開発 4：感性・造形・表現能力の高度化 5：1～4を統合し、社会に対する情報発信能力の拡張
	1年次	[身体から始まるコミュニケーション] 視覚伝達デザインの基礎となる「見ること」「かたちの生成」「伝えること」とは何かを実践の中で思考し学びます。コミュニケーションの基盤となる自らの身体性、つまり眼（視覚）や手（触覚）、声（聴覚）とそれらが複合して現れる意味空間の認知を基盤とし、形の生成、色彩、空間と環境、タイポグラフィ、製図、絵画、彫塑など様々な演習やグループワークショップが行われます。演習を通して自分、他者、集団と新鮮な眼で向き合うところから、視覚伝達の原理とダイナミズム、その可能性を学ぶことが求められます。
	2年次	[メディアによるコミュニケーションの拡張] 前期は3つ基礎を学ぶ演習が用意されています。 (1) 身体の拡張として人類が生み出してきた複製技術の原理 (2) 近代グラフィックデザインの基本文法 (3) 情報の発見からメッセージの発信に至るデザインプロセス (1) は印刷、写真、コンピュータ（プログラミング）などのメディア表現の特性や可能性を実践的に経験します。(2) はグリッドシステムやユニットパターンの生成、ピクトグラムなどを学びます。(3) は与えられたテーマをもとにフィールドリサーチ、情報の編集を行い、それをコミュニケーションの形に変換、他者に発信するまでのデザインの全行程を経験します。 後期は基礎過程のまとめとしてメディア技術と方法論の可能性を深化させます。グラフィック、インターネット、インタラクティブ、映像、アニメーション、遊具などのメディアを選択しフィールドリサーチ、表現の実験などを通して情報とメディアが持つ固有の造形原理と表現（コミュニケーション）の可能性を追求します。

3年次

【コミュニケーション・デザインの社会への広がりと深化】

3年は専門課程に位置づけられています。I群／II群という2つの構造を持ち、視覚伝達デザイン学科の特徴を表すものです。

II群は3年次前期・後期と4年次前期の3学期間に設定され、社会の多様な要求に答えることの出来る高度な専門教育が用意されています。広告（マーケティングコミュニケーション）、やブランディング、アニメーション、タイポグラフィ、映像、エディトリアル、写真、インタラクティブ、Web、編集、ブックバイディング、パッケージ、ダイヤグラム、イラストレーション、データグラフィック、プログラミング、ヴィジブルランゲージなどから選択し各人の目的に適った専門領域を構築します。各コースは斯界のスペシャリストによる多彩かつ高度な授業が用意されています。

I群では3年次通年でII群と並行して、従来のデザインの形式にとらわれず斬新な視点で現代社会の問題を捉え、新たなデザインのあり方を提示出来る能力を育みます。ライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインの3領域が設定され学生はその1領域を選択します。それぞれの領域において未来を見据えた視覚伝達デザインの新たな可能性を探索するための創造的なりサーチと実験的な制作が行われます。

4年次

【個から社会へ】

4年次前期はII群の選択演習と並行して学生の専門領域にあわせた専任教員による通年のゼミを選択します。ゼミと卒業制作では1年次から4年にわたるそれまでの学習を学生自らが統合しさらに深化、高度化させます。卒業制作は全学生による中間プレゼンテーションを2度行い、テーマの決定とリサーチ、制作を学生自身が計画的に行うことを求めています。視覚伝達デザイン学科の教育を反映して卒業制作におけるテーマとその展開はグラフィックメディアからインタラクティブメディア、アニメーションやドキュメンタリーなどの映像、立体やインスタレーション、社会やコミュニティーに関わる提言など大変多様です。また特に最近ではその目的に応じて複数のメディアを駆使したものも多く見られるのが特徴です。デザインの専門家として今後の社会活動の礎となること、最終的には個として社会に発信する視覚伝達デザインとしてのオリジナリティを持ったメッセージとなることが求められます。

1■授業計画概要

視覚言語と視覚メディアによるヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの活動は、新しい表現形態とコミュニケーション形式を生み出しながら社会の形成に深くかかわってきた。デジタルメディアの出現によって、社会環境も急速にその枠組みをかえてきたが、その影響はコミュニケーション・デザインばかりでなく、他のデザインエリアをも巻き込み新しいデザインのヴィジョンを生み出している。このようななか、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン分野にたずさわる人材に求められるのは、社会的な視点から情報をとらえ直し再構築することができる知性と教養を備え、同時に人々の感性に共鳴する新たな視覚的表現の創造者としての高度な技術と美意識を持った能力である。

このような人材を育成するために視覚伝達デザイン学科のカリキュラムでは、平面を中心にした「ライティングスペースデザイン (Writing Space Design)」、時間・運動・インターフェイスに関わる「情報デザイン」、空間・立体的次元・環境を中心にした「環境デザイン」の三つの領域を基本的括りとした教育プログラムの構築を行ってきた。

この三つの基本領域を結び合わせた束は、歴史と伝統に支えられた潜在性を秘めた貴重な媒体と、予知可能な未来の新しい領域との共通な基盤と交配の場となることを期待して創られた。視覚伝達デザイン学科における表現者の自己形成は、個人の主体性からグループへの参加、そして集団における役割から社会と文化の共有にいたる過程で、デザインと個性との関係性を作りあげていくことが望まれる。

2■視覚伝達デザイン学科のカリキュラム

1-カリキュラムを支える三つの基本領域：

- 「ライティングスペースデザイン (Writing Space Design)」は、視覚言語文化全般に関わる歴史的な蓄積と新しいテクノロジーを交差させ、その多彩な展開を平面を中心に探っていく領域である。
- 「情報デザイン」は、コンピュータ・メディアをベースにしたコミュニケーションのプロセスやマルチメディアとサイバースペースの拡張について研究する領域である。
- 「環境デザイン」は、立体構成や三次元空間から美術館などの文化活動も視野に収めた領域である。(後記のライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインについての解説を参照。)

これらの三つの基本領域を結び合わせた束は、歴史と伝統にささえられた潜在性を秘めた貴重な媒体と、予知可能な未来の新しい領域との共通の基盤と交配の場になることを期待して創られたものである。

社会や産業における実際の多種多様なデザインワークでは、当然、その分野固有のメディアと専門技術が必要であり、その修得には更に多くの専門知識の裏づけが不可分である。

この三つの基本的支柱はある時は重なり合って、そのような実地的なデザインの専門分野に展開したり、あるいは、そこに新しい専門分野が派生することも考えられるが、これらの支柱はデザインの諸専門分野に共通に機能する芯の部分とも言える。また、デザインの諸専門分野との関係をトポロジ的に捉えるならば、その三支柱はそれらの外側を緩やかに包みこむ風呂敷の様な存在であるとも言えるかも知れない。

2-年次別教育への歩み：

以上のようなデザインに対する基本的な考え方を生き生きした現実と感性にするために、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの学習を深めていく年次別教育目標を設定した。

- ◇一年次の共通基礎課程では、ステレオタイプ化した表現技術の基礎的修練を否定し、己の身体感覚を通して視ることの意味、描くことの意味を捉え直す。視覚と運動、身体と空間、自分と相手などの関係から生じる相互の認識のメカニズムの違いについて、実験的な表現制作のなかで集中的訓練を通して、ヴィジュアル・コミュニケーションの思考の原点を模索する。
- ◇二年次の基礎課程では、造形の成り立ちをデザイン原理の面から修得する目的で、運動、時間、空間などのデザインの基礎次元の基本的なものの見方や考え方を学習する。さらに、光や音といった基本要素を新たに加え、画像、文字、記号、印刷、写真、映像、コンピュータといったメディアを前提に、視覚的記述文法を用いて表現要素の統合を実習する。基礎課程の最後に各科目の授業内容と学生作品の発表のために総合展示をおこない、個性の成長と理解の深まりを相互に確認する。
- ◇三年次の総合課程から、ライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインの三基本領域を中心に新しいデザインの視点からヴィジュアル・デザインの専門領域の学習に取り組む。誰が

何の目的でどのような内容をどのメディアで人々にコミュニケーションするのかという、デザインの実際の役割とデザインの具体的なプロセスを深く掘り下げ、その方法や技術や表現を多面的に学ぶ。また、共通のテーマをもとに全学生が参加する総合プロジェクトが設定され、取材、企画、制作、メディア化を通じた多様なアプローチから、環境や社会や人々のなかにデザインの問題を考え、そして、共有のプレゼンテーションがおこなわれる。

◇四年次の専門課程では、歴史、社会、産業に直結した視野から三つの基本領域と他の専門領域の高度な専門学習を通して、新たなヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの可能性を切り開き具体的な社会関係をつくりだすことが主眼になる。そのために地球環境に対する問題意識、調査やマーケティングに基づく構想力、トータルな表現計画、メディアの進化に即応した表現技術など総合的にデザインを展開をする複合的能力の学習がおこなわれる。

卒業制作はデザインの学習の総決算であり、自分の顔となるものである。各自が決めたテーマは、その時代の先端的問題や他の文化領域との交差、普遍的な表現や技術などデザインの飛躍が試みられる。

3ー自立する個人から社会へ：

一方、デザインを通して共通の表現と価値の創造に関わる者は、国際社会のなかで自立した表現者であることを求められている。視覚伝達デザイン学科における表現者の自己形成は、個人の主体性からグループへの参加、そして、集団における役割から社会と文化の共有にいたる過程で、デザインと個性の関係を創りあげていくことが望まれている。デザインを学ぶ者ひとりひとりが、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインに対していかなるビジョンを持つことができるようになるかが、表現者として自立する最大のポイントである。

◇一年次では、個人を基盤にしたアイデンティティの確認から始め、自己の内面や外面的な感性の開発が試みられる。

◇二年次では、個人とコミュニケーション環境の接点と発展をグループ作業に求める。

◇三年次では、専門的なテーマを巡る共同活動を通して集団と個人、共同と個性の帰属と役割を実際に理解する。同時に学外のデザインの動向に関心を持ち、自発的な制作と発表を拡げる。

◇四年次では、環境的、社会的、実用的視野にたって表現者としての個性と美的感性と批判精神を模索する。

◇大学院では、デザインのビジョンを実現するための創作と研究を端緒に、学際的な能力、実験的理論的な方法論の獲得を自己研鑽する。

教育活動は将来の人間生活を予想し、来るべき社会を担う感性と能力をもった若人群を育成することであり、現時点でほんの少しでも停止し停滞することのない創造活動である。われわれが教育にとりくむとき、人間の知性と感性を信頼し、根底に持つべき思想はその時代の先端に行くものでなければならない。

われわれが世代を超えて共有したいものは、パワフルに通用する国際言語としてのヴィジュアル・ランゲージ（視覚言語）に対する深い理解と洞察である。そして、さらにヴィジュアル・コミュニケーション・デザインに関わる者は一国家、一民族を遥かに越えたグローバルカルチャーを意識した表現者であることを確信している。

3■三つの基本領域

1ーライティングスペースデザインとは何か

ライティングスペース（Writing Space）ということばには書くこと、描くこと、記述すること、記録すること、編集すること、伝達することといったデザインの重要な意味が含まれている。

ライティングスペースは人間がコミュニケーションを行うために記述、記録、伝達する行為の、そしてそれらを可能にするための視覚的言語文化全体と関わっているということがいえるだろう。

ライティングスペースデザインを歴史的にとらえれば、身振りやノンバーバル（非言語）・コミュニケーションなどの身体を媒介したものから始まる。次にラスコーなどにみられる絵や装飾品の登場を経て文字の発生に伴った石や粘土、木などへの刻印行為による様々な記述がある。またパピルスによる卷子本や紙の発明によって絵巻物から中世の手書きの書物（冊子本）や地図など保存や持ち運びが可能になっていった。さらにそれらはここ数百年にわたって木版、銅版、活版、石版、オフセットなどの印刷術の進歩を受けて書籍、新聞、雑誌、ポスターなどの複製物（＝グラフィックデザイン）に

移行拡大してきた。20世紀には映画、レコード、ラジオ、テレビの広まりが加わり紙媒体に止まらず音や時間が複合したダイナミックな記述方法を人間は手にした。さらに今日の新しいテクノロジー、特に通信とデジタル技術は映像、音声、文字などが複合したマルチメディアを登場させ、インターネットに代表されるハイパーテキストが可能にした電子図書館などの情報デザイン、ナビゲーションシステムやゲームなどヴァーチャルリアリティを利用した新たな情報サービスと商品の売買などといった新たなメディアと市場を創出しつつ、人間のコミュニケーションをさらに拡張しつつある。それらのほとんどが今日私たちの日常生活の中に共存している。

このような人間のコミュニケーションの拡張は従来のグラフィックデザインという概念でくくることにはもう既に無理がある。かといってそれらを領域別に細分化することはコミュニケーションデザインの可能性を矮小化すると私たちは考えている。それに対してライティングスペースという概念はそれらをコミュニケーションにおける「人間の記述行為」という極めてシンプルかつ原理的な視点を私たちに提供してくれる。

そこに含まれる我々が関わらなければならないデザインの要素をあげれば、言語、文字、地図、紋様、イラストレーション、写真、ダイヤグラム、ピクトグラム、音、映像、空間といった多様な表現がある。さらに身体と環境、紙や石や粘土、印刷や映像、コンピュータや通信など表現要素の支持体であるメディアの技術が必要とされる。さらにモニタージュやグリッド、編集など情報を構造化したり統合する技術や知識に関するもの、また今後さらなる変化が予想されるハイパーメディア、マルチメディアなどにおいて行われていく文字と音声と映像の統合技術に関するものがある。それは従来のグラフィックデザインの領域には希薄であった経験の記述であるインターフェイスデザインやインタラクティブデザインの領域まで射程に入るだろう。

またそこにはコミュニケーションに対する豊かな歴史認識、デザインにおける美学や、人間の感覚能力に関する知識や開発といった身体と意識をどのようにとらえるかといった問題もはらむ。

カリキュラム上ライティングスペースデザインという設定が意図するものは、従来職能別あるいはメディア毎に細分化されておこなわれてきたこれらのデザイン教育や研究をライティングスペースという視点で教員と学生が問題を共有し認識することを第一段階とする。その中から既存のデザインにおける安易な模倣や問題解決の手法を排し、デザインの新しい問題を学生自身が自発的に発見しそれを自らのデザインのテーマとして展開することができるようになることを目的としている。

そして、我々が重視している課題は、現在進行形のこれらのライティングスペースの膨大な歴史や領域の中から今日でもデザインを行っていく上で、重要なもの本質的なことは何かを確認するということであり、デジタル通信技術によるメディアの地殻変動のなかでビジュアル・コミュニケーションの何が変わり、何が変わらないかをしっかり見据え、今行うべき、学ぶべきデザインとは何かをたゆまず追求していくことである。(T)

2-情報デザイン

情報デザインは、コンピュータのソフトウェアとネットワークから形成されたデジタル・スペースと情報環境（高度情報化社会）における、まったく新しいデザインと産業の分野である。

情報のデジタル化によって画像や音声や映像などの多様な情報を統合することが可能になり、また、物質的媒介に固定されない電子化によってリアルタイムで情報を処理することができるようになった。

情報デザインの目的は、コンピュータによって多量で複雑になり、リアルタイムで変容する情報、そのような情報と人との対話の振る舞い方（インタラクティブ・コミュニケーション・プロセス）をデザインすることである。

すなわち、情報デザインは、視覚表現のデジタル化とモデル化、ソフトウェアの情報構造、インターフェイスの対話方式、学習や理解や指示のプロセスの誘導、デジタル情報の構成原理と組織化の技術などの《情報処理システム》のデザインをあつかう分野である。

サイバネティクスと生態的認知プロセスという新たなパラダイムから人の日常的なコミュニケーションを見ると、それは、触覚、イメージ、音声、身振り、感性、思考、言語などの多次元な認知機構を用いて、人と人、人と物、人と環境、人と情報の間の状況の変化に相互作用する行動であること、あるいは、周囲に働きかけて状況を変えていくような行動そのものであることが理解できる。人間のコミュニケーションは、本来、このようにダイナミックなインタラクティブで行動的なプロセスである。人工知能といわれるコンピュータのソフトウェア（情報処理システム）は、人や外界に同調して情報を交換したり、人やコンピュータの行動をコントロールしたり、問題解決のプロセスを組織化したり、ネットワークの連合体を形成したりすることができる。すなわち、柔軟な情報処理の可能性をもったコンピュータ・メディアは、人と人、人と物、人と環境、人と情報とのコミュニケーションを、イン

タラクティブなプロセス、インタラクティブなシステムとしてデザインし、シミュレーションを試み、実行することができる。視覚伝達デザイン学科でおこなう《情報デザイン》は、コンピュータ・メディアをベースにして、人間の行動的なコミュニケーション・プロセスに対応し拡張するような情報システムを研究するために、《マルチメディア・デザイン》と《インターフェイス・デザイン》の二つの側面から情報とデザインの研究を進めたい。

《マルチメディア・デザイン》は、情報の表現とコンテンツのクリエイションを模索する次のような具体的分野である。

(1) マルチメディアを用いたインフォメーション・システム、インフォメーション・データベースの構築と活用に関わるデザイン。

(2) ビジネス、サービス、エンターテイメントに利用されるアプリケーション・ソフトウェアのドキュメント内容、情報システム、イメージ・デザイン、プレゼンテーション。

《インターフェイス・デザイン》は、人間とコンピュータとの情報の共有と対話を探る次のような具体的分野である。

(1) コンピュータ・メディア、ネットワーク・システムを用いて、インタラクティブなコミュニケーション・プロセス、問題解決のナビゲーションとコラボレーションなどの構築と活用に関わるデザイン。

(2) 情報環境や問題解決に利用されるコミュニケーション・ステーション、テレ・マーケティング、ナビゲーション・システムなどの対話プロセス、認知プロセス、タスク・シナリオなどのデザイン。

(S)

3-環境デザイン

われわれは、地球環境の保全と、開発や生産を両立させるため「持続的な発展」を生きてゆかねばならない。環境問題には、生存環境や公害問題を対象にする問題と広域環境や未来環境を対象にする問題とがある。環境問題の解決にはそれぞれのレベルに応じた解決を考えてゆかねばならない。

環境デザインは、バックミンスター・フラーのいう宇宙船地球号としての私たち自身の環境と文化の「持続的な発展」をめざす建設的な企画とその実践をめざす作業を意味する。

環境デザインの具体的な学習の切り口として、また視覚伝達デザイン学科の学習との連続的な関わりのなかで、[コミュニティデザイン]、[サインシステムデザイン]、[創造と廃棄をめぐる環境デザイン]の三つの切り口から学習のてがかりを考えてゆきたい。

[コミュニティデザイン]は、地域の生活の営みのなかに世代や国籍や障害を越えた交流を組み立ててゆく緩やかな関係のデザインを意味する。コミュニティを形成する動機は、日常の緩やかなつながりに対する他者からの強い働きかけや物理的な災害などにあったときに日頃の蓄積を前提にした連帯がさまざまな工夫を通じてひびきあい創造的な対話をうながして力を発揮することが多い。関係のデザインが具体的な働きかけをとまなうときには起案をもとにさまざまなメディアが生み出され、かたちがつくりだされるだろう。たとえば、美術館や公民館などでの造形活動のプログラムの企画において環境問題をテーマに造形活動をつつみこむ演劇的な活動をおこなってきた。子どもを通じて都市を考え、コミュニティのあり方を考察してゆくなかで多様な人々との関係がうまれるだろう。たとえば、武蔵野市の緑町団地の建て替えにおいて、30年の継続的なコミュニティの蓄積の上に雑草マップや野鳥マップなどのヴィジュアルレポートをつくるなかで公団の譲歩をひきだし、共同設計で建て替えを実現した優れた運動がある。これら自発的な活動による地域づくり、まちづくり、場づくりの実践にかかわり、人と人との共同作業が、より居心地の良い空間をつくる原動力となり、その豊かな場の持続を維持する中で生みだされるヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの成立に立ちあうことができるだろう。

[サインシステムデザイン]は、都市デザインや建築のなかの部分をになう作業として位置づけられている。サインやサインシステムは、人々の暮らしのありかたや空間と場のもつダイナミズムやものやしぐさのなかにあられる文化的なあらわれとして考えられる。またそれらは、それぞれの潜在的な「いとなみ」のなかから浮上する「かたち」としてとらえることができるだろう。安易なかたちのシミュレーションを求めるのではなく、日常の身振りのなかに、家族との生活のなかに、あるいは地域での祭りや活動のなかに潜在するかたちをコミュニケーション・メディアとして組織してゆくことが求められるべきだろう。

[創造と廃棄をめぐる環境デザイン]は、美術大学におけるつくることの現代的な意味を問いながら環境を考察してゆく中に、情報の発見や情報の創造の喜びを確認することができる。つくるという行為は、創造と廃棄を全体として構想することにほかならない。ここに消費と廃棄というサイクルを越える創造的な可能性を感じ取ることができる。(O)

4■視覚伝達デザイン学科年次別学習概要

1-1年次概要

1年次には〈手で見る〉〈目で触れる〉という作業をさまざまな切り口から学ぶ。

わたしたちが見ている世界は、かつて触れたものを見ているのだという。幼時から身体で触れることによって知り得た世界が、新たに出会う体験への基盤をなし、未知のものとの出会いにおいては、直接、間接に触れることによって、自らのものにしようとする。この具体的な経験をふまえて、夢やファンタジーの世界や想像的なものへのイメージを形成するわたしたちの存在がある。

視覚伝達という言葉のなかに、視覚が他の感覚に比して、優位であることと理解してしまいがちであるが、触、聴、嗅、味、視の全感覚の総合的な調和のなかに視るという行為が位置づいていることを体験的に学ぶ。

「空間構成Ⅰ」、「色彩構成Ⅰ」として「線」「色彩」「空間」を学ぶ複合学習と、伝達のしくみを学ぶ「視覚伝達造形基礎」を軸に、正確な伝達手段としての基本としての「製図」、コミュニケーションの基本としての「タイポグラフィ」、触覚の芸術といわれる「共通彫塑」、視る、描くという行為の再考をうながす「共通絵画」が準備されている。さらに他学科の基礎を学ぶことのできる「造形総合」が用意されている。

全体を貫く学習の基本は、直接身体を通して造形へ向かう作業であるといえるだろう。幼時期から継続してきた造形へのかかわりを、〈見る〉〈つくる〉〈つたえる〉という行為の内容を批判的に分析する作業として理解しなおすことになるであろう。前期には、必修理論科目として、「視覚デザイン論Ⅰ」がある。ここでは古今東西のヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの事例に触れ、デザインの理論を学ぶ。

2-2年次概要

2年次は視覚伝達デザイン学科における基礎課程の最終学年であると同時に3、4年次の専門課程へ向けての入り口として位置づけられる。

前期は必修実技科目として「構成演習」、「メディア演習」が並行して行われる。

「構成演習」における構成ということばは従来の平面上の形態構成ではなく、できごと（時間）や経験の構成、ことばや画像の構成という意味に拡張したものである。ここではデザインを行う際に重要なプロセスの理解に重点が置かれている。テーマに対する資料の収集、フィールドワーク、行為のプロセスの記述（写真、ことば、イラスト、映像、図化等）を通して、デザインが成立するための、動機の発見、調査、記録、表現、伝達といった基礎的な構造を学習する。

「メディア演習」においてはコミュニケーションを支えるメディア（媒体）である身体が拡張する、印刷、写真、映像構成、コンピュータ（インターネット）を実際的に経験をすることで、それぞれのメディアの特性を理解する。

後期は、選択必修科目として週2回の「視覚表現演習」がある。

ここでは、多様な展開が準備されているが、各々の授業はあくまでもデザインにおいて共通の重要な原理（文字、かたち、意味、情報、メディア、コミュニケーションなど）をめぐって展開されるので、必ずしもここでの選択が、3年次の選択に連続しなくてもよい。オリエンテーションを注意深く聞き、あくまでも各自の視野を広めデザインの多様性を確認することを基準に選択してもらいたい。（※「空間構成Ⅱ」は、教職課程登録者は必修となっている。）

最終週（30授業週）には、総合展示と合同プレゼンテーションを行い全員でそれぞれの経験や思考を共有したい。また、同時期には3年生の総合展示、および4年生の卒業制作展が行われているので必ず観ておくこと。

後期には自由選択科目として「写真演習」がある。写真機の基本的な操作および撮影の基礎を学ぶ。

前後期にわたって必修理論科目として、「視覚言語」、「視覚デザイン論Ⅱ」、「印刷概論」がある。実習科目と並行しながら、ここではヴィジュアル・コミュニケーションを支える理論を学ぶ。特に20世紀以降今日にわたる視覚表現の多様な展開をとらえヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの基本的な原理と歴史、個としてのデザイナーと社会、社会とデザインの関係の歴史的な考察、複製技術としての印刷技術の歴史と今日的な展開などを学ぶ。

前後期にわたって必修科目として、「視覚伝達デザイン演習」がある。ここでは2年次の実習科目、理論科目を統合する意味で形態生成の基本原理についてと色彩についての実習と講義が行われる。また学内外から数名の特別講師を招き多角的な視点からのデザイン論、都市論などが論じられる。

※後期の「視覚表現演習」の選択について。器材、教室の関係から授業を円滑に行い、充実させる

為の適正な人数があるので、必要な場合には調整を行う。第二希望、第三希望まで考えること。

3-3年次概要

3年次では1・2年次の基礎課程を踏まえ、総合課程としての視覚伝達デザインを学ぶことになる。学生自身の直接的なかかわりを通して、社会のなかでの具体的なデザインの役割を学ぶ。

1年間を通して開講されるI群の授業科目と、前期・後期の半期で開講されるII群の授業科目、その他理論科目が用意されている。

視覚伝達デザインは、私たちの生活や都市の営みのなかのさまざまなあらわれとして存在する情報の切り口として考えることができる。情報はコンピュータの登場により、メディア相互のネットワークが行われ情報の交流、蓄積、応答、制御などにその展開を飛躍的に拡大させた。情報、メディア、デザインは、相互に交流しながら都市の活性化をおすすめている。

こうした時代の変化をふまえ、本学科では既存のデザイン領域の専門的な学習とは別の視点から、社会とデザインの関係を考えるための1年間にわたるI群の授業が設定されている。ここでは、視覚言語文化全般に関わる歴史的な蓄積と新しいテクノロジーを交差させ、その多彩な展開を平面を中心にしたコミュニケーションメディア「ライティングスペースデザイン」、美術館活動や自発的な文化活動も視野にいたれた建設的な営みや、人間と自然の共生を考える「環境デザイン」、時間・運動・インタフェースに関わるコンピュータ・メディアをベースとし、コミュニケーションのプロセスやマルチメディアとサイバースペースの拡張について研究する「情報デザイン」、という三つの領域を基本として、新しいデザインの視点からヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの専門領域の学習に取り組む。

I群の後期には、三つの領域を選択した全学生が参加し発表する合同プレゼンテーションが設定される。新たな領域における個人のまなざしを深化させ、実際の社会や環境のなかでのデザインの問題を考えることになる。最終的には取材・企画・調査分析・制作・メディア化という多様なプロセスを通してプレゼンテーションと展示が行われる。

II群には「視覚伝達デザイン表現演習」という名目で括られる授業が設定されている。ここでは社会で展開されるさまざまなヴィジュアル・コミュニケーション・デザインを体験し、誰が、何の目的で、どのような内容を、どのメディアで人々にコミュニケーションするのかという、デザインの実践的役割とデザインの具体的プロセスを掘り下げ、その方法や技術を多面的に学ぶ。

2000年度よりこの「視覚伝達デザイン表現演習」は、4学年前期に開講されていたII群の授業科目からの選択も認められ、学年の枠を超えた選択が可能となった。3学年から4学年の前期を通して、3科目6単位以上が必修となり各自可能な範囲での選択が認められる。成績表には、取得順に「視覚伝達表現演習I・II・III・IV・V」と表示される。

後期に設定されている「デザイン特別演習I」では、視覚伝達に関連する分野で活躍する講師を招き、取材、運営から記録までを学生の自主的な活動に任せられる。3学年では視覚伝達デザインの学習がメディアとのかかわりの中で統合され、まとまった成果として現われることが強く期待される。そのために各個人が共同活動を通じた集団と個の関係性を確認し、自分の実績としてまとめる大切な期間でもある。特に4年生での計画を立て、将来を考えるためにも、インターンシップへの積極的な参加を奨励する。また批評的な視点で本年度の卒業制作展をしっかりと見ておくこと。

本年度は、I群では三つの領域でコースが準備されており、その中から一つを選択する。修得単位は、前期、後期と分れるが、前期に選択された科目を年間を通じて学習する。前期では15の実技コースと4つの理論コース、後期は11の実技コースと1つの理論コースが準備されている。(内容によっては選択の順序を考慮しなければならないものもあるので、オリエンテーションでの説明を十分注意して聴くように。)

I群

ライティングスペースデザインI-A・ライティングスペースデザインII-A

空間構成III (*環境デザインI-A)・環境デザインII-A

環境デザインI-B・環境デザインII-B

情報デザインI-A・情報デザインII-A

情報デザインI-B・情報デザインII-B

(※空間構成IIIは教職課程登録者は必修となっている。)

前期

Ⅱ群（視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ～Ⅴ）

編集とデザイン

モノガタリ考

写真

ヴィジブルランゲージ演習

マーケティングコミュニケーションデザインⅠA

マーケティングコミュニケーションデザインⅠB

イラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ（イラストレーション・フォー・メディア）※2

タイポグラフィック・コンポジション

タイプフェイスデザイン

ブックバイディングⅠ

パッケージデザインⅡ

アイデンティティとブランディングコミュニケーション

モーションイメージ

クロスメディアコミュニケーションデザイン

音響表現

データグラフィックス

理論科目

ウェブ情報デザイン論 ※1

メディア論

映像論

マーケティングコミュニケーションデザイン論

海外最新デザイン事情Ⅰ

後期

Ⅱ群（視覚伝達デザイン表現演習Ⅱ～Ⅴ）

エディトリアルデザイン

ダイアグラムデザイン

ベーシック・タイポグラフィ

マーケティングコミュニケーションデザインⅡA

マーケティングコミュニケーションデザインⅡB

映像デザイン

コンテンツヴィジュアルライゼーション

パッケージデザインⅠ

イラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ ※2

ブックバイディングⅡ

デジタルアニメーション

理論科目

デザイン特別演習Ⅰ

情報文化論

海外最新デザイン事情Ⅱ

※1：必修科目となっている。

※2：3年生の教職課程履修者はイラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲを一科目以上単位を取得すること。

4-4年次概要

4年次は、視覚伝達デザイン学科の最終学年であると同時に、3年間の学習成果をてがかりに進路選択の決断を問われることになるだろう。就職、進学、留学、フリーのデザイナーのいずれかを選ぶに際し、自らの学習の記録をポートフォリオとしてまとめなければならないだろう。今からなにをするかではなく、今まで何をしてきたか。それらの上になにをどのようにつなげるべきかを考えて欲しい。そして、ポートフォリオをもう一つの作品として、独自の編集と構造を企画しなければならない。

私たちは、新たな時代に対応する教育の場面に、いま必要な学習の可能性を求めて学生達と様々な

試みをおこなってきた。その上にたって、4年生に対して「社会的視点にたった個性の確立と美的感性の確立」を大きな目標として置いている。造形をてがかりにした創造的なコミュニケーションに対して多くのスキルと経験をふまえて、積極的なコミュニティづくりの担い手であってほしいと考えている。

未知の世界をみずからを鍛えようとする時、現実的な取り組みと未来への展望を同時に語ることを期待している。

デザイン領域の専門用語やそれらが獲得されてきた歴史やその社会的な機能を学んできたが、いまはむしろどのような旅をしたいのか、友人としての留学生の母国を訪問するとしたらどのように日本を伝えようとするのかなどの若者らしい着想のなかに学習の成果がさりげなく光るといったような自在な姿勢をもって欲しい。

社会への踏み込みと言ったが、就職活動を通じてそれぞれのデザインの現場を見出し、挑戦しなければならない。学習を継続する姿を率直にポートフォリオとしてまとめたり、作品としてまとめてゆくことが必要とされる。研究室スタッフやキャリアチームの情報サービスに加えて、若い卒業生を訪ね仕事に対する取り組みを、独自に調査することも必要になるだろう。

こうした複合的な作業を前提にするとⅠ群の選択による長期的な学習とⅡ群によるデザインの社会的な意味の再考やより専門的な学習などへの取組などを踏まえて選択して欲しい。

Ⅰ群科目は「視覚伝達デザインA~I」から1科目をゼミとして選択する。3年間の学習を踏まえて、視覚伝達デザインの社会的な可能性をそれぞれの教員の指導によって、各目のテーマをより確かなものとしてしぼりこみ、いくつかの段階を踏まえた学習やフィールドワークを行う。それらを踏まえて卒業制作のテーマを設定し、より充実した制作過程を起案し実行する。プレ展示などで発表し、総合的な立場からの認識を深め、学年の学習のまとめとする。並行して、Ⅱ群科目から選択し、実制作の社会的な背景と他領域の造形とのかかわりを再度確認すると同時に、それぞれの進路選択を前にしてデザイン思考を改めて整理し、自らの視点をあきらかにしてほしいと考える。

5-卒業制作

今日ほど早いスピードで変革されていく時代はない。その鍵を握っている情報は、今、その質が問われている。視覚伝達デザインは視覚情報を扱う領域として、印刷や映像メディアをはじめマルチメディアをも含め、情報社会の中で拡大したデザインの領域を曖昧にし、そのボーダレス化が著しく影響をあたえている。

視覚伝達デザイン学科では、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの基本学習を、ライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインの三本柱に置く。

4年間に学習した視覚伝達デザインの学習の基礎課程で学んだ学習領域の延長上で各自のテーマが決められることが望ましい。それらは、テクノロジーとデザイン表現、歴史（時間）と現代（空間）において普遍性をもつもの、それらは、誰に、なにを、なぜ、伝えようとするのかという、他者に対する自分および所属する集団の考え方の表明であり、社会性をもつことが必要となる。また、それらは、自然と都市、社会と個人を取り囲む環境に対する文明と文化のありかたを問う立場をもつものであることが必要とされよう。卒業制作には6単位が与えられる。以下の制約のもとに段階を追って作品が提出されることが必要となる。後期芸術祭の前に、作品の展望、主旨が読み取れる試作品を提出する。その後9号館地下展示室で行われるプレ展示において、卒業制作に対する基本姿勢をプレゼンテーションし、相互評価をおこなう。卒業制作は、個人的な作業ばかりではなく、全体化するなかで共同作業としての相互の関係を形成していくことになることを確かめておきたい。

- ・卒業制作のテーマ、制作方法、スケジュールなどの計画の提出。
- ・卒業制作期間中にきめられた指導を受けていること。
- ・卒業制作のプレ展示あるいは最終チェックを受けていること。
- ・卒業制作提出日に完成作品を提出すること。
- ・卒業制作展の作品展示をし、そして、展示会場の設営、運営、後片付けをすること。

次に、卒業制作を進めるために必要な事柄について説明する。

●卒業授業をうけ、卒業制作のできる資格

卒業制作の制作と指導は、次のことを満たしている者が受けることができる。

4年までの実技科目、専門理論科目の単位が修得されており、講義科目の単位数が卒業見込みまでに達しているもの。

●卒業制作の日程

卒業制作の提出期限は12月（詳細は後期発表）までとする。搬入場所は、視覚伝達デザイン学科研究室とする。期限に遅れた者、未提出者は評価の対象にならない。卒業制作授業と卒業制作展に至る日程は別紙を参照。

卒業制作の授業

○テーマ、制作計画、スケジュールの決定

テーマを考えるために、その時代の最も先端的なテーマや他の文化領域とのクロスオーバー、自分の能力や感覚をさらに高める表現領域や表現技術への関心、などが反映されなければならない。テーマを決定するために次のことがよく考慮されなければならない。1. デザインの領域（どのような領域で制作をするか？）2. メディアの形式（どのような視覚媒体、表現媒体を用いるか？）3. 訴求対象（そのデザインを誰がどのように使うのか？）4. メディアの流通（どのように媒体をとらえ、どのように媒体計画を立てるか？）5. 表現様式（伝達内容をどのような方法で表現するか？）6. 制作工程（どれだけの予算で、どのような複製をつくり、どのように日程を消化するか？）7. 展示発表の形式（最終的にどのような形にまとめるか？）

○卒業制作指導の体制

制作指導は各ゼミの専任教員、テーマによる指導担当の専任教員、工房担当の専任教員がおこなう。同時に工房で制作する場合、工房担当の助手の制作指導を受けねばならない。卒業制作の内容と、制作過程によっては、担当教員と相談の上、他の専任教員、非常勤講師、および特別講師の指導を要請することができる。

○グループ制作の条件

グループで制作する場合その構成員は3名前後とする。そして、制作における各人の役割をはっきりとさせる。大規模な作品を制作する場合には積極的に共同作業をするのが望ましい。

●卒業制作の環境

教室、および工房で作業するのが望ましい。学生同士の作業の協力、技術の交換、工房の運営などを通して、深い交流と自発性の確立が望まれる。

卒業制作に関する制作費、材料費、展示費用は原則として制作者の負担とする。

○教室・工房の使用

教室の使用については研究室の指示に従うこと。工房の使用については、各工房担当教員と担当助手の指導と指示に従うこと。工房と機材の使用については、必要な技術を履修していることが前提である。工房の使用期間は研究室の日程に従うこと。使用時間は原則として午前9:00～午後5:00までとする。

●卒業制作の提出と受け取りの条件

○受け取り保留・展示保留

卒業制作の提出時に専任教員が作品の確認をする。

卒業制作の授業と指導を受けていない者、および、卒業制作提出の時点で作品が未完成か、必要なレベルに達していない作品は提出を保留にする。提出を保留にされたものは、研究室の指示があるまで展示することができない。

○提出手続き

提出時に研究室で所定の「卒業制作提出記録用紙」に指定の事項を記入すること。「制作の意図と計画」の解説を1200字以内（A4原稿用紙）にまとめて提出すること。また、今後の教育資料のために、工房を利用した作品、複製作品は必ず各2部を研究室に寄贈してほしい。

●作品の展示

○展示委員会の設置

卒業制作展を運営するために「卒業制作展示委員会」を学生有志によって構成する。委員会は全学生を指示して、会場の構成、会場全体のデザイン、設営、運営、記録、後片付けなどをおこなう。

○表題・氏名、パンフレット

展示作品には展示委員の統一様式に従い「表題、クラス、番号、氏名」を必ず着けること。卒業制作展示来訪者のために、各自の「パンフレット（作品内容の解説、制作意図、作品紹介、作品の形式・規格など）」を必ず作ること。記録のために、パンフレットを数部研究室に提出すること。

●卒業制作の評価

- 主に、専任教員が成果物および発表形態を考慮して、作品の評価を行う。
- 卒業制作を評価して「優秀賞、原弘賞、勝井三雄賞、研究室賞、ギャラリーツアー賞」を各若干名決定する。
優秀賞を受けた作品は、次年度美術資料図書館で開催される武蔵野美術大学卒業制作優秀作品展に展示される。

教育課程

視覚伝達デザイン学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、視覚伝達デザイン学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位までは、ここに算入することができます。
- ②文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「デザイン史Ⅰ・Ⅱ」を1・2学年で履修することが望ましい。
- ③平成29年度以前の入学生の中で、平成30年度から新設された授業を履修し単位認定を受けた場合、単位取得の授業名を読み替えて単位認定とします。読み替える授業名については以下の通りです。
 - 3年生「情報デザインⅠ－B／Ⅱ－B」は「情報デザインⅠ／Ⅱ」に読み替え。
 - 3・4年生「海外最新デザイン事情Ⅰ／Ⅱ」は「視覚伝達デザイン表現演習」に読み替え。※1
 - ※1：「視覚伝達デザイン表現演習Ⅴ」まで修得していた場合は聴講扱いとします。
- ④視覚伝達デザイン学科の授業は、学部1年生から4年生まで、また大学院において、プレゼンテーション・グループワークを実施します。

2020年度入学生～2018年度入学生（1・2・3年生）
視覚伝達デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		12		8		4				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	2							6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	空間構成Ⅰ	2	視覚伝達デザイン演習	4			視覚伝達デザインⅣ	4	22
				色彩構成Ⅰ	2	構成演習	2					
製図				2	メディア演習	2						
タイポグラフィ				2								
視覚伝達造形基礎				2								
選択 必修		2	※	（絵画基礎 （映像メディア表現を含む）	2	視覚表現演習 空間構成Ⅱ ※	4	4	視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ	2	2	
									イラストレーションⅠ	2		
									ライティングスペースデザインⅠ-A	2		
									空間構成Ⅲ ※	2		
									環境デザインⅠ-B	2		
情報デザインⅠ-A	2											
情報デザインⅠ-B	2											
ライティングスペースデザインⅡ-A	2											
環境デザインⅡ-A	2											
環境デザインⅡ-B	2											
情報デザインⅡ-A	2											
情報デザインⅡ-B	2											
視覚伝達デザイン表現演習Ⅱ	2											
イラストレーションⅡ	2											
II類	必修	視覚デザイン論Ⅰ ※	2	視覚デザイン論Ⅱ ※	2	デザイン特別演習Ⅰ	2			12		
				視覚言語※	2	ウェブ情報デザイン論※	2					
				印刷概論※	2							
	選択 必修					視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ	2	視覚伝達デザイン表現演習Ⅴ	2	14		
						視覚伝達デザイン表現演習Ⅳ	2	イラストレーションⅢ	2			
	選択	Basic Skills of Critique & Presentation			2	マーケティングコミュニケーション論※	2	情報文化論※	2	0		
					映像論※	2	メディア論※	2				
					写真演習 フューチャー・トレンド	2	海外最新デザイン事情Ⅰ	2	海外最新デザイン事情Ⅱ		2	
	卒業制作							デザイン特別演習Ⅱ	2	6		
								卒業制作	6			
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択必修・選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

●海外最新デザイン事情Ⅰ・Ⅱはどちらから履修しても良い。

※教職履修生について

- ・「造形総合・絵画Ⅰ」の代わりに、学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・絵画Ⅰ」を修得したとみなす。
- ・空間構成Ⅱ・Ⅲを履修する。

2017年度入学生（4年生）
視覚伝達デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		12		8		4				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	}	}	}	}	}	}	}	6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	空間構成Ⅰ	2	視覚伝達デザイン演習	4			視覚伝達デザインⅣ	4	22
				色彩構成Ⅰ	2	構成演習	2					
製図				2	メディア演習	2						
タイポグラフィ				2								
視覚伝達造形基礎				2								
選択 必修				視覚表現演習	4	}	}	}	}	}	34	
			空間構成Ⅱ	4								
			視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ	2								
			イラストレーションⅠ	2								
II類		必修	視覚デザイン論Ⅰ*	2	視覚デザイン論Ⅱ*	2	デザイン特別演習Ⅰ	2			12	
				視覚言語*	2	ウェブ情報デザイン論*	2					
	選択 必修					視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ	2	視覚伝達デザイン表現演習Ⅴ	2	2		
						視覚伝達デザイン表現演習Ⅳ	2	イラストレーションⅢ	2			
	選択		Basic Skills of Critique & Presentation			2	マーケティングコミュニケーションデザイン論*	2	情報文化論*	2	0	
				写真演習	2	映像論*	2	メディア論*	2			
	卒業制作							デザイン特別演習Ⅱ	2	6		
	卒業制作							卒業制作	6			
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択必修・選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

造形専門科目教育課程表

(1年)

月	2020年4月					5月					6月					7月					8月
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5				
期		1期					2期					3期									
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6~4/11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23~9/5			
学事予定		前期授業開始 4/11 科目履修登録 4/13~4/20								オンラインキャンパス 6/13~6/14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16~7/22 前期補講					
1年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2020年度 入学生	<p style="text-align: center;">空間構成 I・色彩構成 I</p> <p>Aクラス(石塚) Bクラス(齋藤・北崎) Cクラス(後藤) すべて 日 水 Dクラス(陣内) Eクラス(中野)</p>																				
	<p style="text-align: center;">タイポグラフィ</p> <p>Aクラス(木村) 金 Bクラス(鈴木) 火 Cクラス(杉本) 火 Dクラス(白井) 火 Eクラス(渡邊) 金</p>																				
	<p style="text-align: center;">製図</p> <p>○ 浅井クラス 土 ○ 倉方クラス 水</p> <p style="font-size: small;">初回授業にてオリエンテーションを行うため合同授業曜日は土曜日を予定</p>																				
<p>造形総合 彫刻 I</p>																					

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月	科目	単位					
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9			11 16	1/18 3/31			
4期				5期			6期				7期												
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	冬季休業 12/23~1/5	31 後期定期試験週間② 1/6~9	卒業制作論文提出採点	卒業式 3/19					
修正履修登録 9/7・10・11 後期授業開始							11/5~11/7は平常授業 芸術祭活動							後期定期試験週間① 12/21・22									
空間構成 I・色彩構成 I Aクラス Bクラス Cクラス <small>すべて月木</small> Dクラス Eクラス				造形総合I類 選択必修			視覚伝達造形基礎 [石塚 齋藤 後藤 陣内 中野 北崎]				造形総合 絵画 I			絵画基礎 (映像メディア表現を含む) [齋藤・石塚] ※教職履修者必修		後期補講		卒業制作論文提出採点		卒業式 3/19		<造形総合科目> I類必修 造形総合・絵画 I 造形総合・彫刻 I I類選択必修	2 2 2
タイポグラフィ Aクラス 火 Bクラス 火 Cクラス 金 Dクラス 火 Eクラス 金																						<学科別科目> I類必修 空間構成 I 色彩構成 I 製図 タイポグラフィ 視覚伝達造形基礎 計 16	2 2 2 2 2
製図 ○浅井クラス 土 ○倉方クラス 水																						I類選択必修 ※絵画基礎 (映像メディア表現を含む) II類選択 Basic Skills of Critique & Presentation (グローバル対応科目)	(2) (2)
																				<専門理論科目> II類必修 視覚デザイン論 I	2		

造形専門科目教育課程表

(2年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 科目履修登録 4/11 4/13 4/20									オンラインキャンパス 6/13 6/14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 7/22	
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2019年度 入学生	構成演習 ○ 石塚クラス 月 ○ 石垣クラス 水 ○ 白井クラス 水 ○ 陣内クラス 水 ○ 古堅クラス 金																	
	メディア演習 ○ aクラス 前半/石井、後半/山口 火 ○ bクラス 前半/山口、後半/石井 火 ○ cクラス 前半/石井、後半/谷田 土 ○ dクラス 前半/谷田、後半/石井 土																	
	視覚伝達デザイン演習 [古堅・後藤・山口・上田] 木																	

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位					
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31	
4期			5期			6期			7期												
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	12/28 1/5	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19		
後期授業開始 9/7							修正履修登録 9/10							後期授業終了 12/19		後期定期試験週間① 12/21		後期定期試験週間② 1/6		後期補講	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">視覚表現演習</p> <p>視覚表現演習 A [中野・ソ] ● ●</p> <p>視覚表現演習 B [西本・大庭] ● ●</p> <p>視覚表現演習 C [古堅・岡田] ● ●</p> <p>視覚表現演習 D [白井・杉下] ● ●</p> <p>視覚表現演習 E [寺山・柳川] ● ●</p> <p>視覚表現演習 F [石塚・講師未定] ● ●</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>※空間構成 II [飛山・鈴木] ● ●</p> </div> <div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">視覚伝達デザイン演習</p> <p style="text-align: center;">[古堅・後藤・特別講師] ●</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>写真演習 [宇井・森田] ● もしくは ●</p> </div>																					
<p>〈学科別科目〉</p> <p>I類必修</p> <p>視覚伝達デザイン演習 4</p> <p>構成演習 2</p> <p>メディア演習 2</p> <p>〈視覚表現演習〉 (4)</p> <p>※空間構成 II (4)</p> <p style="text-align: right;">計 12</p> <p>II類選択</p> <p>写真演習 (2)</p> <p>〈専門理論科目〉</p> <p>II類必修</p> <p>視覚デザイン論 II 2</p> <p>視覚言語 2</p> <p>印刷概論 2</p> <p>II類選択</p> <p>フューチャー・トレンド (2)</p> <p>Basic Skills of Critique & Presentation (2)</p> <p>※印は教職課程登録者必修</p>																					

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(3年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 13 20									オープンキャンパス 6/13 14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	
3年 (I限・II限) 2018年度 入学生	ライティングスペースデザイン I-A [寺山・白井・中野・大田] 金																	
	※空間構成 III (環境デザイン I-A) [齋藤・花崎・後藤] 金																	
環境デザイン I-B (2020年度開講せず)																		
情報デザイン I-A [西本・北崎・イナレ・藤野] 金 情報デザイン I-B [古堅・石塚] 金																		
視覚伝達デザイン表現演習 I～V ● 写真 [中村] 金 3, 4 ● クロスメディアコミュニケーションデザイン (2020年度開講せず) ● データグラフィックス [講師未定] ● マーケティングコミュニケーションデザイン IA [沢田] 金 3, 4 ● マーケティングコミュニケーションデザイン IB [丸山] 火 1, 2 ● ブックバインディング I [西尾] 火 3, 4 ● タイポグラフィック・コンポジション (2020年度開講せず) ● ヴィジブルランゲージ演習 [北條] 水 1, 2 ● 音響表現 [吉田] 金 3, 4 ● パッケージデザイン II [飛山] 金 3, 4 ● アイデンティティとブランディングコミュニケーション [氏家] 水 3, 4 ● 編集とデザイン [小沢] 金 1, 2 ● モーションイメージ [ダイノ] 金 1, 2 ● モノガタリ考 [陣内] 金 3, 4 ● タイプフェイスデザイン [鳥海] 金 1, 2																		
※イラストレーションI/III (イラストレーション・フォー・メディア) [片山] 水 1, 2 ※イラストレーションII/III (イラストレーション・フォー・メディア) [横山] 水 1, 2 教職課程はイラストレーションI～IIIを一科目以上単位を取得すること。 ※担当講師の都合により開講時期及び曜日が変更になる可能性があります。																		

● オリエンテーション週間 4/6～4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位				
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31
4期			5期			6期			7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19		
修正履修登録 9/9~10/11 後期授業開始 9/7							芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業							後期定期試験週間① 12/10~21 後期授業終了 12/19		後期補講 後期定期試験週間② 1/6~9				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">ライティングスペースデザイン II-A [寺山・白井・中野] 金</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">環境デザイン II-A [齋藤・花崎・後藤] 金</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">環境デザイン II-B (2020年度開講せず)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 情報デザイン II-A [西本・イナレ] 金 情報デザイン I-B [古堅・石塚・北崎] 金 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 視覚伝達デザイン表現演習 II~V <ul style="list-style-type: none"> ● エディトリアルデザイン [加藤] 火 1,2 ● マーケティングコミュニケーションデザイン II A [沢田] 土 3,4 ● マーケティングコミュニケーションデザイン II B [梶田] 土 1,2 ● ブックバインディング II [西尾] 水 1,2 ● コンテンツ・ビジュアルライゼーション [黒田] 土 3,4 ● 映像デザイン [中島] 土 3,4 ● デジタルアニメーション [岡村] 土 1,2 ● パッケージデザイン I [佐井] 土 3,4 ● ダイアグラムデザイン [大田] 火 1,2 ● ベーシックタイポグラフィ [山本] 土 3,4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">※イラストレーションII [齊藤(好)] 月 1,2</div> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">デザイン特別演習 I [西本・齋藤] 月 3</div>															<学科別科目> I類必修 視覚伝達デザイン表現演習 I (前期) (2) (前期1科目 I類選択必修) ライティングスペースデザイン I-A (2) ※空間構成 III (2) 環境デザイン I-B (2) 情報デザイン I (2) (後期1科目 I類選択必修) ライティングスペースデザイン II-A (2) 環境デザイン II-A (2) 環境デザイン II-B (2) 情報デザイン II (2) I類選択必修 視覚伝達デザイン表現演習 Iもしくは ※イラストレーション・II・III (2) 視覚伝達デザイン表現演習 IIもしくは ※イラストレーション・II・III (2) 計 8		<学科別科目> II類 3・4年次に2単位選択必修 視覚伝達デザイン表現演習 III~V (2) もしくは※イラストレーション・II・III		<専門理論科目> II類必修 デザイン特別演習 I (2) ウェブ情報デザイン論 (2) II類選択 マーケティングコミュニケーションデザイン論 (2) 映像論 (2) 情報文化論 (2) メディア論 (2) 海外最新デザイン事情・II (2)	

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/13							オンラインキャンパス 6/13					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16	前期補講 7/16	
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限)	視覚伝達デザイン A [石塚] ㊦																	
	視覚伝達デザイン B [齋藤] ㊦																	
	視覚伝達デザイン C [白井] ㊦																	
	視覚伝達デザイン D [陣内] ㊦																	
	視覚伝達デザイン E [寺山] ㊦																	
	視覚伝達デザイン F [中野] ㊦																	
	視覚伝達デザイン G [西本] ㊦																	
	視覚伝達デザイン H [古堅] ㊦																	
	視覚伝達デザイン I [講師未定]																	
	視覚伝達デザイン J [講師未定]																	
2017年度 入学生	視覚伝達デザイン表現演習 Ⅲ～Ⅴ <ul style="list-style-type: none"> ● 写真[中村] ㊦ 3,4 ● クロスメディアコミュニケーションデザイン(2020年度開講せず) ● データグラフィックス[講師未定] ● マーケティングコミュニケーションデザイン IA[澤田] ㊦ 3,4 ● マーケティングコミュニケーションデザイン IB[丸山] ㊦ 1,2 ● ブックバインディング I[西尾] ㊦ 3,4 ● タイポグラフィック・コンポジション(2020年度開講せず) ● ヴィジブルランゲージ演習[北條] ㊦ 1,2 ● イラストレーションI・II・III[片山・横山] ㊦ 1,2 ● 音響表現[吉田] ㊦ 3,4 ● パッケージデザイン II[飛山] ㊦ 3,4 ● アイデンティティとブランディングコミュニケーション[氏家] ㊦ 3,4 ● 編集とデザイン[小沢] ㊦ 1,2 ● モーションイメージ[ダイノ] ㊦ 1,2 ● モノガタリ考[陣内] ㊦ 3,4 ● タイプフェイスデザイン[鳥海] ㊦ 1,2 																	
	デザイン特別演習 II [陣内・白井・特別講師] ㊦ 2																	

※担当講師の都合により開講時期及び曜日が変更になる可能性があります。

● オリエンテーション週間 4/6～4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月						
7 ~ 12	14 ~ 19	21 ~ 26	28 ~ 3	5 ~ 10	12 ~ 17	19 ~ 24	10/26 ~ 11/7	9 ~ 14	16 ~ 21	23 ~ 28	30 ~ 5	7 ~ 12	14 ~ 19	21 ~ 26			12/28 ~ 1/2	4 ~ 9	11 ~ 16	1/18 ~ 3/31
4期			5期			6期			7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	冬季休業 12/23~1/5	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19	
修正履修登録 9/9~10/11 後期授業開始 9/7						芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業						後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21~22		後期定期試験週間② 1/6~9			
																		<学科別科目> (I科目 I類 選択必修) 視覚伝達デザイン A (4) 視覚伝達デザイン B (4) 視覚伝達デザイン C (4) 視覚伝達デザイン D (4) 視覚伝達デザイン E (4) 視覚伝達デザイン F (4) 視覚伝達デザイン G (4) 視覚伝達デザイン H (4) 視覚伝達デザイン I (4) 視覚伝達デザイン J (4) 卒業制作 6 計 10		
																		<学科別科目> II類 3・4年次に2単位選択必修 視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ~Ⅴ (2)		
																		<専門理論科目> II類 選択 デザイン特別演習 II (2) マーケティングコミュニ ケーションデザイン論 (2) 映像論 (2) 情報文化論 (2) メディア論 (2) 海外最新デザイン事情I・II (2)		

• 祭典 10/30~11/1

• 卒制展 1/15~1/18

工芸工業デザイン学科

学科理念・教育目標

工芸工業デザイン学科は1959年に生産性美術計画者（当時の用語）の養成
の場として、産業デザイン科の名称で本学に設立されました。当時の日本の
状況は、第二次世界大戦後の混乱から抜け出し、経済の基盤を築く産業界の
活動が大きく動き始めて、家庭用電化製品の普及や、純国産自動車の生産が
はじまっていました。デザイン界ではすでに、日本インダストリアルデザイ
ナー協会（1947年）、日本デザイナークラフトマン協会（1951年）、日本イ
ンテリアデザイナー協会（1953年）と相次いで設立されており各領域のデ
ザイナーの活動は、私たちの日常生活の隅々にまで浸透し、社会生活に大き
な影響力を与えつつありました。そのような世相の中で、工芸工業デザイン
学科は、伝統的な工芸技術を継承しつつ、工芸の世界を広く解釈して、産業
的な側面を考慮し、現代生活の中に活用出来るモノ作りを基軸にデザイン活
動を繰り広げてまいりました。社会と個人のフィロソフィーを大切にした3
つの領域を1つの学科としてまとめた新しいタイプのデザイナー養成教育機
関の発足となり、これは本学が日本で最初になります。技術に偏重しないア
プライドアートの世界を展開する「クラフトデザインコース」。急速な技術
革新を経て、今日なお発展していく産業社会に対応しながらより望ましい生
活環境を構築する役目を担う「インダストリアルデザインコース」。人の意
識と行動を踏まえた空間、そしてその空間を形成する製品を考察する「イ
ンテリアデザインコース」。この3つの領域から、日常生活に密着した様々な
デザインされた道具や素材の研究を繰り広げます。ID（インダストリアル）、
INT（インテリア）、CRAFT（クラフト）と領域は分けて学びますが必要が
あれば、その領域を超え追求を深めることが可能な学科であることが特徴
で、そこから生まれる柔軟で斬新なデザインを世に送り出すことを目標とし
ます。

カリキュラム 構成	全体	クラフト、インダストリアル、インテリアの3領域3コースはそれぞれ社 会の受け入れ方にかなり違いがあります。しかし工芸工業デザイン学科基本 理念には造形感覚、色彩感覚、構成能力、何よりも美意識に於いて共有でき るように、基礎実習、基礎演習に力をいれます。
	1年次	基礎実習として専任教員全員が各専門分野の講座を開設し、工芸の基本的な 素材、金属、木材、土、ガラス、繊維に直に触れ、各自の資質と重ね合わせ 実体験すること、加えて工業製品や家具など量産を目的にデザインするた めの学習、またコンピューター、製図、立体構成、プレゼンテーションスキ ルなど演習を行います。これは学生の選択による必修授業とします。 同時に描写力、表現力を養うための絵画、幅広い観点を他学科で学ぶ造形総 合科目を学びます。
	2年次	前期は絵画、素材、造形、空間、コンセプトのそれぞれの観点で表現を学ぶ 課題から2課題選択します。そして本学科授業からひとまず離れ、確かな感 性と美意識を養うため彫塑の授業を受けます。同時に、プロダクトデザイン 理論で進路、方向性を促します。各自の適正等を見極め、各専攻コースを決 めてゆく大切な節目となり、より専門性の高い学習へと移ります。後期より クラフト、インダストリアル、インテリアの3つのコースから選択し、より 専門性を高める段階に入ります。 この選択は各自のこれからの人生設計を左右する重要な岐路となり、熟考 が要求されます。

3年次

クラフトデザインコースでは5つの工芸素材、金属、木材、土、ガラス、繊維を実際に手作業によって作り上げることを大前提にカリキュラムを組み立て、各素材に分かれます。専攻によっては伝統的な技術を踏襲しながら現代社会にふさわしいモノ作りをすること、新しい試みや異素材との組み合わせ、時にはファインアートも取り入れます。柔軟な感性と造形感覚を磨き人間の尊厳を大切にしたい創作活動を目指します。

インダストリアルデザインコースでは様々に変革する身の回りの家電、自動車、その他プロダクト製品すべてを対象とし、広い視野をもっていかに人間性を大切にしながら多くの要素を整理し総合的にまとめる能力を養う指導を行います。科学技術の進化や生活環境の変化、その他資源、環境問題にも重大な影響が及ぶ仕事であることを認識することを考慮します。

インテリアデザインコースでは人間の生活のための道具、それらを包含する空間とその相互関係を学びます。生活環境における高い造形性を追求します。同時に人間の意識、行動を踏まえて家具、照明などインテリアエレメントのデザインを素材、技術と共に学びます。公共空間、商業空間、屋外環境デザインなども対象とします。生活環境を、家具から空間までスケールを横断し、価値を生み出す能力を養うことを目標にします。

4年次

各コース共に専門性を追求し各自将来の方向性を確認すべき研究のまとめに取り組むこと、そして卒業制作に向け様々な実験を繰り返し、結果を出すことを促します。コースによっては、産学、インターンシップなどを奨励し、社会性を身につけることまた作品制作に打ち込む学生には個性の確立など着実に成果が上がることを見極めます。

機械生産される様々なデザインを研究する学科です。これまで日本の代表的な企業に多くのデザイナーを送り出しています。社会生活一般に快適な環境をもたらすデザイン活動を行うことを理念にカリキュラムを構成しています。常に社会との接点を模索しながら学生、教員が一体になって研究、追求を重ねます。産業的な側面を重視し工芸の世界を中広く解釈しモノ作りを最大の基軸にして住空間を考え、また伝統的な工芸技術や日本の文化を継承し、時には独自の世界を作り上げることも大きな特徴としています。人類は生きるために道具を工夫した時点から現在まで便利で心地よい生活をするために幅広く柔軟に試みをくり返してきました。私たちは長い歴史と共に日本人の美意識、自然との対話や調和を保ちながら先人の知恵と共にデザイン活動を繰り広げることを心がけています。急速な技術革新や時代の変化に対応すること、また自然環境に対する配慮、工業製品が及ぼす社会への影響など今後なおさら慎重に計画をたて、より堅実な生産を必要とします。目標が多岐にわたりますので次の3つのコースに分かれ学習を進めます。

- ①人間の生命力と表現力を駆使した生活道具、アート表現を素材と共に考えるクラフトデザイン（工芸）。
 - ②本学科全体に関わるプロダクトデザイン領域を包含するインダストリアルデザイン。
 - ③住空間を総合的に研究し、屋内外に新しい提案、創作活動をするインテリアデザイン。
- それぞれ適正に合わせて学び、就職、進学へと向かいます。

工芸工業デザイン学科では、このような3領域の学習が行われていますので、より広い視野を養う必要があります。そこで1年次の初めから、基礎学習として専任教員全員が、講座を開設しており、実習と演習を行います。これは、学生諸君の自由選択による必修授業になります。同時に、絵画・彫塑の授業も受けますが、これらの授業はすべて、基本的には3から5週間の集中授業となっています。この基礎教育を受けて後に、2年次半ばから、各自の自由意志にしたがって、専攻コースを検討し、後期からより専門性の高い学習へと移ります。

講座および各コースへの選択は、後に記されている教育課程の内容を、良く調べ理解して決めることが大切です。同じデザイン領域の世界ではありますが、クラフト・インダストリアル・インテリアの3コースでは、社会の受け入れ方には、大きな違いがあります。各自の進路を考えて、適切な選択をして下さい。2年次後期からの選択は、少々早いらいが有りますが、大学の4年間は時間が短く、各コースの専門性を高めるために、現況ではギリギリの時期となります。この選択は、各自のこれからの人生設計を左右する、重要な分かれ道となりますので、真剣に対処することを望みます。次に、3コースの学習内容について、その概略を紹介します。

〈クラフトデザインコース〉

このコースでは、金工・木工・陶磁・ガラス・テキスタイルと、五つの専攻に分かれています。従って皆さんは、五つの専攻のいずれかを選択する事になります。そして各専攻別の素材によって、その伝統的技法・新しい加工技術・利用法などを習得しながら、家具や装飾品・装身具・陶磁器やガラス器・染めと織物など、私たちの生活に密着した用品を中心として、手仕事による可能性を追求します。それは大量生産に発展したり、時にはアートとしての、表現になったりします。伝統的な技術と思想を踏まえて、柔軟な感性と造形感覚を磨き、人間の尊厳を大切に、創作活動を行います。

〈インダストリアルデザインコース〉

このコースでは、様々な変革する、私たちの生活と生活環境を形作る、すべての工業製品が対象となります。身の周りを見回してみましょう、自動車・電車・航空機などから、皆さんが愛用している携帯電話・パソコンなどの情報機器、テレビ・炊飯器・掃除機などの家電製品、玩具・遊具を含むレジャー・スポーツ用品、病院で扱う医療機器から福祉機器、これらの製品を造るための工場にある多種専用工作機械類、建設・農業などの生産・産業用機械、公共環境にある施設・備品、毎日手に取るナベ・フライパンなどの日用品から、飲料・食品の容器に至るまで、生活することに必要な、幅広い領域の製品が入ります。加えて生活者からの要請や、科学技術の発展に伴って出てくる、新しい製品による生活環境の変化に対応した、生活を考察し、未来につながる生活設計を、人を中心に据えて提案しなければなりません。便利な道具として数多く生産される工業製品に、如何に人間性を吹き込むか、常にこの事が問われて居るのです。その他、資源・環境汚染の問題も、考慮しなければなりません。そのためにIDコースでは、広い視野を持って、何が大切かを考え、多くの要素を整理して、総合的にまとめる能力を養いながら、学習を行ってゆきます。

〈インテリアデザインコース〉

このコースでは、デザインに対して常に実験的なアプローチを重視しています。(私たちは)物の存在のあり方、人間の行為に対して概念的なアプローチを行いながら、具体的な素材に触れながらデザインを学んでいきます。この抽象と具象の行き来するプロセスは既成概念にとらわれないデザインを生み出す基礎の力となります。インテリアデザインは物単体からその周囲の室内空間、さらにその周辺環境まで異なるスケールを対象とします。授業では照明器具、椅子などのプロダクト、住空間や店舗などの空間をその本質に立ち返り、デザインを進めます。「棚」をデザインするのではなく「物が存在する場」をデザインするのです。枠組みを超えて思考し、試行を重ね、人間にとって必要な価値を生み出す能力を養います。また卒業後、日本だけでなく世界を舞台に活躍できるように、対応カリキュラムの構成、海外からのゲスト教授の招へい、海外プロジェクトに積極的に取り組んでいます。

取得可能な資格 二級建築士 (若干名)

下記二級建築履修科目はインテリアデザインコースの学生を対象として二級建築士の受験資格に必要な指定科目として認められています。その中から20単位以上を取得することで卒業後受験資格を得ることができます。なお二級建築士として登録をするためには試験に合格することと、卒業後1～2年の実務経験が必要となります。(下記、『二級建築履修科目表』を参照) ※これまでは実務経験後に受験資格が生じましたが、令和2年3月1日施行の改正建築士法により卒業後0年での受験が可能となりました。また今回の改正は平成21年度入学者以降の履修者に遡って適用されます。

指定科目履修上の注意(2018年度以前入学生対象。2019年度以降入学生には適用されません。)

修得した科目の単位は、建築学科が開設する科目については造形総合科目Ⅱ類の科目区分として卒業所要単位に含めることができます。ただし、上限を12単位とし、それを超える部分は卒業所要単位に含まれません。

教職・学芸員など、その他の資格課程科目と並行して登録した場合、すべての資格課程科目と合わせて上限12単位となりますので、履修計画に注意してください。

履修にあたっては、所定の手続が必要となりますので、不明の点は、研究室へ問い合わせてください。

二級建築履修科目表

分類	科目名	修業年次	単位数	必要単位数	開設学科
建築設計製図	インテリアデザインⅦ 住環境デザイン	3年	3	3以上	インテリアデザインコース必修科目 建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	建築設計基礎	2又は4年	2		
	小計		5		
建築計画、 建築環境工学、建築設備	西洋建築史ⅠA・B	1～4年	2	2以上	文化総合科目
	西洋建築史ⅡA・B	1～4年	2		
	日本建築史ⅠA・B	1～4年	2		
	日本建築史ⅡA・B	1～4年	2		
	近代建築論Ⅰ	1～4年	2		
	近代建築論Ⅱ	1～4年	2		
	建築計画B	3年	2		
小計		14	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)		
構造力学、 建築一般構造、建築材料	構造力学基礎	1～4年	2	3以上	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	構造力学Ⅰ	2又は4年	4		
	構造デザインⅠ	1～4年	2		
	建築構法	1又は3年	2		
	小計		10		
建築生産	建築施工Ⅰ	2又は4年	2	1以上	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	小計		2		
建築法規	建築法規Ⅰ	1又は3年	2	1以上	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	建築法規Ⅱ	1又は3年	2		
	小計		4		
その他	建築設計表現	2又は4年	2	適宜	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	小計		2		
合計			39	20以上 (登録に卒業後2年の実務経験) 30以上 (登録に卒業後1年の実務経験)	

上記の分類ごとの必要単位数の合計は20単位には満たないため、科目を組み合わせ卒業までに20単位を取るようになってください。

以上のように、工芸工業デザイン学科は、人間の生活すべてのコトと、モノに関わりを持ちます。個人の創作活動が主なクラフトの世界から、生活空間を思考するインテリア、社会生活全体にわたり大きな影響力を持つ、インダストリーの世界まで、人を軸にした生活環境を創造するところです。ますます膨張する人間の行為を、グローバルな視野を持って制御し、可能な限り正しい道に導く努力が必要です。それ故デザイン行為は、社会性を持った重要な行為なのです。本学科が設立されて40年、卒業生の多くは、産業界のトップの立場で重責を担い、私たちの日常生活に深く関わりを持ちながら活躍しています。

教育課程

工芸工業デザイン学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、工芸工業デザイン学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

また、次の科目の授業計画（シラバス）については、以下の通り参照してください。

- ・「絵画Ⅲ」（平成28年度以前入学生）および …………… 共通絵画研究室の頁
「表現実習ⅠA」（平成29年度以降入学生）

履修上の注意事項

各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位までは、ここに算入することができます。

2020年度入学生～2018年度入学生（1・2・3年生）
 工芸工業デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		12		12		8				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2	造形総合・彫刻Ⅰ	2					4	
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2								2
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
			造形総合・工芸Ⅱ	2								
	造形総合・メディア表現Ⅱ		2									
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	基礎実習Ⅰ	2	表現実習Ⅱ	2					14
				基礎実習Ⅱ	2							
				基礎実習Ⅲ	2							
基礎実習Ⅳ				2								
基礎演習Ⅰ				2								
選択 必修		絵画基礎 (映像メディア表現を含む)	2	※	表現実習ⅠA	2	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅣ	3	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅢ	3	42	
		2	表現実習ⅠB	2	2	クラフトデザインⅤ	3	クラフトデザインⅣ	3			
			〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅠ	2	2	クラフトデザインⅥ	3	クラフトデザインⅤ	3			
			クラフトデザインⅡ	2	2	クラフトデザインⅦ	3	クラフトデザインⅥ	2			
			クラフトデザインⅢ	2	2	〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅣ	3	〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅢ	3			
〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅠ	2	2	インダストリアルデザインⅤ	3	インダストリアルデザインⅣ	3	28					
インダストリアルデザインⅡ	2	2	インダストリアルデザインⅥ	3	インダストリアルデザインⅤ	3						
インダストリアルデザインⅢ	2	2	インダストリアルデザインⅦ	3	インダストリアルデザインⅥ	2						
〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅠ	2	2	〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅣ	3	〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅢ	3						
インテリアデザインⅡ	2	2	インテリアデザインⅤ	3	インテリアデザインⅣ	3	3					
インテリアデザインⅢ	2	2	インテリアデザインⅥ	3	インテリアデザインⅤ	3						
インテリアデザインⅣ	2	2	インテリアデザインⅦ	3	インテリアデザインⅥ	3	インテリアデザインⅦ	3				
インテリアデザインⅤ	2	2	インテリアデザインⅧ	3	インテリアデザインⅦ	3	インテリアデザインⅧ	3				
インテリアデザインⅥ	2	2					インテリアデザインⅧ	3				
インテリアデザインⅦ	2	2					インテリアデザインⅧ	2				
II類	必修			プロダクトデザイン理論Ⅰ*	2	機構学*	2			6		
				プロダクトデザイン理論Ⅱ*	2							
	選択					工業技術概論*	4			6		
卒業制作								卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

※教職履修生について

- ・「造形総合・絵画Ⅰ」の代わりに、学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・絵画Ⅰ」を修得したとみなす。

2017年度入学生（4年生）
 工芸工業デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		12		12		8				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24		
	II 類	履修学年指定なし								16		
造形総合科目	I 類	必修	造形総合・絵画 I	2	造形総合・彫刻 I	2					4	
		選択 必修	造形総合・絵画 II	2								6
			造形総合・彫刻 II	2								
			造形総合・デザイン II	2								
			造形総合・工芸 II	2								
			造形総合・メディア表現 II	2								
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2	
	造形専門科目	I 類	必修	基礎実習 I	2	表現実習 II	2					14
				基礎実習 II	2							
				基礎実習 III	2							
基礎実習 IV				2								
基礎演習 I				2								
基礎演習 II				2								
選択 必修			表現実習 I A	2	表現実習 I B	2	2	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅣ	3	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅢ	3	42
			クラフトデザインⅠ	2		クラフトデザインⅤ		3	クラフトデザインⅧ	3	クラフトデザインⅧ	
			クラフトデザインⅡ	2	クラフトデザインⅥ	3	クラフトデザインⅧ	3	クラフトデザインⅨ	3		
			クラフトデザインⅢ	2	クラフトデザインⅦ	3	クラフトデザインⅩ	2	クラフトデザインⅩ	2		
〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅠ	2	〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅣ	3	〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅢ	3	〈インダストリアルデザイン・コース〉 インダストリアルデザインⅢ	3	28				
インダストリアルデザインⅡ	2	インダストリアルデザインⅤ	3	インダストリアルデザインⅣ	3	インダストリアルデザインⅣ	3					
インダストリアルデザインⅢ	2	インダストリアルデザインⅥ	3	インダストリアルデザインⅤ	3	インダストリアルデザインⅤ	3					
〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅠ	2	〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅣ	3	〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅢ	3	〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅢ	3					
インテリアデザインⅡ	2	インテリアデザインⅤ	3	インテリアデザインⅣ	3	インテリアデザインⅣ	3	3				
インテリアデザインⅢ	2	インテリアデザインⅥ	3	インテリアデザインⅤ	3	インテリアデザインⅤ	3					
インテリアデザインⅣ	2	インテリアデザインⅦ	3	インテリアデザインⅥ	3	インテリアデザインⅥ	3	3				
		インテリアデザインⅧ	3	インテリアデザインⅦ	3	インテリアデザインⅦ	3					
II 類	必修		プロダクトデザイン理論Ⅰ*	2	機構学*	2				6		
			プロダクトデザイン理論Ⅱ*	2								
	選択		CAD / CG 演習	2	工業技術概論*	4				6		
		移動態デザイン研究Ⅰ	2	Overseas Activities I-1	1	Overseas Activities II-1	2			0		
		移動態デザイン研究Ⅱ	2	Overseas Activities I-2	1	Overseas Activities II-2	2					
		プロダクトデザインプロジェクト A	2	Overseas Activities I-3	1	Overseas Activities II-3	2					
		プロダクトデザインプロジェクト B	2	Overseas Activities I-4	1	Overseas Activities II-4	2					
	卒業制作						卒業制作	6		6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる）。								22		
合 計										124		

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/13								オンラインキャンパス 6/13 14					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	
1年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2020年度 入学生		基礎実習Ⅰ 金工 木工 陶磁 ガラス テキスタイル インダストリアル インテリア		基礎実習Ⅱ 金工 木工 陶磁 ガラス テキスタイル インダストリアル インテリア		基礎実習Ⅲ 金工 木工 陶磁 ガラス テキスタイル インダストリアル インテリア		造形総合 絵画Ⅰ			絵画基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修							
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2019年度 入学生		表現実習ⅠA		表現実習ⅠB		造形総合 彫刻Ⅰ			表現実習Ⅱ									
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2018年度 入学生	CD コース	クラフトデザインⅣ		クラフトデザインⅤ		CD コース			クラフトデザインⅥ			クラフトデザインⅦ						
	ID コース	インダストリアルデザインⅣ		インダストリアルデザインⅤ		ID コース			インダストリアルデザインⅥ			インダストリアルデザインⅦ						
	INT コース	インテリアデザインⅣ		インテリアデザインⅤ		INT コース			インテリアデザインⅥ			インテリアデザインⅦ						
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2017年度 入学生	CD コース	クラフトデザインⅧ		クラフトデザインⅧ		CD コース			クラフトデザインⅨ			クラフトデザインⅩ						
	ID コース	インダストリアルデザインⅧ		インダストリアルデザインⅧ		ID コース			インダストリアルデザインⅩ			インダストリアルデザインⅩ						
	INT コース	インテリアデザインⅧ		インテリアデザインⅧ		INT コース			インテリアデザインⅩ			インテリアデザインⅩ						

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

専門理論科目時間割

	科目名	曜日・時限	開設期	担当	学年	単位数
	学部	プロダクトデザイン理論Ⅰ	月・2	前期	十時	学2
プロダクトデザイン理論Ⅱ		月・2	後期	十時	学2	2
機構学		月・4	前期	内山 近藤	学3	2
工業技術概論		月・3	通年	内山 近藤	学3	(4)
大学院	プロダクトデザイン特論Ⅰ	木・3	通年	十時	院1	4
	プロダクトデザイン特論Ⅱ	木・4	通年	十時	院2	4

	月		火		水		木		金		土	
	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
I限												
II限	プロダクトデザイン理論Ⅰ 〔十時〕(学2)	プロダクトデザイン理論Ⅱ 〔十時〕(学2)										
III限		工業技術概論 〔内山近藤〕(学3)					プロダクトデザイン特論Ⅰ 〔十時〕(院1)					
IV限	機構学 〔内山近藤〕(学3)						プロダクトデザイン特論Ⅱ 〔十時〕(院2)					
V限												

空間演出デザイン学科

学科理念・教育目標

「人間的自由に達するために美術・デザインを追求する」という本学の教育理念に則り、「空間」という視点から思考、想像、創造し、次代の生活文化を豊かに創造できるクリエイターを養成することが、空間演出デザイン学科の理念であり目的である。

この理念の実現と目的の達成のために、空間演出デザイン学科の教育は、以下について学び、各々の専門的領域を牽引出来る人材を育成することを目標とする。

- 専門的領域(※)における深い学識
- アーティスト・デザイナーとしての哲学と教養
- 国際性

(※)空間演出デザイン学科の専門的領域

1. 身のまわりにあるものを捉え直し、人と物、人と場所との関わり方をデザインする「環境計画」
 2. 公共空間・商業空間・住空間におけるインテリアデザイン、インスタレーション、環境設計を対象とする「インテリアデザイン」
 3. 身体をとりまく文化・環境・メディアへと広く視野を展開する「ファッションデザイン」
 4. 舞台芸術空間、舞台衣装や映像など、言葉・物語・音楽を立体化し劇空間とする「セノグラフィ」
-

カリキュラム 構成	全体	<p>「空間を創造、デザイン(演出)する」という広範な領域を、表現の多様性を活かした講義と実習を通して学び習得することが本学科のカリキュラムの特色である。</p> <p>1年次は「構想力・空間的造形力など想像と創造についての基礎」を学び、2年次には専門的な領域に至るまでのさまざまな講座を選択し、「空間デザイン(演出)についての教養と技術、表現」の独自性を培う。3年次前期は「各専門的領域の基礎」を学び、卒業までにより深く専門的に学びたい領域を模索する期間と位置付けられる。3年次後期から4年次は、専門的領域を担当する教員が開講するゼミナールを選択し、「より専門的で個性を重視した豊かで深い学び」を習得する。そしてこれらの学びは、4年間の集大成としての卒業制作での作品創造へと結び付けられる。</p>
	1年次	<p>「空間を創造、デザイン(演出)すること」を学ぶためにはまず、想像し創造する人としての姿勢を、身体経験を通して学ばなければいけない。その姿勢とは、創造者として必要な教養・技術・思考方法を学ぶことでしか形作られない。1年次は、各専門的領域からの視座ではなく、「素材と空間」の実習、多岐にわたる芸術表現を具現化する実習、基礎製図・座学講義などを通じて、それらを総合的に学び、「想像し創造する人間の姿勢とは何か」を発見することに重点が置かれる。</p>
	2年次	<p>2年次前期は、1年時に培った「想像し創造する姿勢」を持ち、より積極的に作品を作るために、多様な専門領域の教員を選択することが可能なカリキュラムとなっている。後期には、キャンパス内の空間を使用した環境照明実習課題や、「見立て」と「影」をテーマにした空間演出実習課題など、今後重要なメディアになるであろう「照明効果」を実習することで「空間演出と明暗・陰影」についての考察を深める。また、これらの課題は小規模なグループによる課題とされ、共同制作における個人の表現方法についても各自体験し学ぶこととなる。そして、2年次の最終課題は、各々が各専門領域の指導教員を選択し、設定されたテーマに基づいた指導のもと制作した作品を展覧会形式で発表する。</p>
	3年次	<p>3年次前期は、各個人が卒業までに取り組むべき専門領域を明確にするために、各領域の専任教員が用意する課題を選択する。異なる領域を選択し多くの視点と多種多様な思考を得ることも、同じ系統をじっくり深く学ぶことも可能である。後期からは、さらに各専門的領域を担当する専任教員によって開講されるゼミナールを選択し、表現力の深化を目指す。</p>
	4年次	<p>引き続き開講されるゼミナールに参加することによって、より多様な表現への試みを繰り返し、在学の最終的な成果としての卒業制作に取り組む。</p>

歴史・沿革

本学科は、それまで独立していた「商業美術科」と「演劇映画美術科」が1954年に発展的に統合され「デザイン科」という名称を得た時より始まる。そして1962年に「産業デザイン学科」に改称された折、「産業デザイン学科・芸能デザイン専攻」という領域が開設され、1972年には芸能デザインという学問・研究領域が独立した学科となり、「造形学部・芸能デザイン学科」という、空間創造教育を専門とし、展示空間(ディスプレイ)と舞台美術(シニック)というコースを持つ、当時は世界でも類を見ない先進の学問・研究領域を設定した学科に生まれ変わった。その後、1985年には「空間演出デザイン学科」と改称、1988年にはファッション・デザインコースが開設され、「環境計画」「インテリアデザイン」「ファッションデザイン」「セノグラフィ」の四つの領域による総合的な空間デザイン教育が受講できる学科として今日に至っている。

空間演出デザイン教育の内容

学科創立より今日まで本学科は、グラフィックデザインに代表される平面デザイン教育に対して、「空間を創造、デザイン(演出)する人材の養成」に特化してきた。そのため、「空間を創造、デザイン(演出)することを学ぶ」という目的の下、「身のまわりにあるものを捉え直し、人と物、人と場所との関わり方をデザインすること」、「目的に適した公共空間・商業空間・住空間・環境をデザインすること」、「空間・時間・オブジェなどを通して新たな空間を創造すること」、「身体と素材の間にある空間を、着る・纏うという言葉でデザインすること」、「文学・音楽や身体から劇的な空間をデザインすること」など、多種多様な表現が混ざり合った専門的領域で構成され、それら各々の学びが、独立しながらも、交じり合い、そこから新たな作品が織り出されるような教育内容となっている。

専門的領域とその名称

1. 身のまわりにあるものを捉え直し、人と物、人と場所との関わり方をデザインする「環境計画」
2. 公共空間・商業空間・住空間におけるインテリアデザイン、インスタレーション、環境設計を対象とする「インテリアデザイン」
3. 身体をとりまく文化・環境・メディアへと広く視野を展開する「ファッションデザイン」
4. 舞台芸術空間、舞台衣装や映像など、言葉・物語・音楽を立体化し劇空間とする「セノグラフィ」

課外授業、訪問教授などの計画

課外活動は各ゼミナール単位で計画し、学科内の有志の参加も得てすすめている。

2015年度

- 小竹ゼミ : 三重県鳥羽市商工会議所とのコラボレーション
“相差・アーティスト・イン・レジデンス”『ハイパーベンチレーションランド』
東京日本橋「三重テラス」にて、同プロジェクトの作品展示
高島屋立川店アート・プロジェクト(店内ディスプレイ)『月工場』He, who? Me, You?・It's Moon! ~彼 だれ? 私 キミ?・それは月!~
大島研修旅行
- 堀尾ゼミ : チェコ、プラハにて開催された「プラハカドリエンナーレ」に参加 演劇「2/2」の公演
東京芸術劇場 ロア-広場 演劇「2/2」の公演
京都・奈良古美術研修旅行
五箇山研修旅行
2015年度 武蔵野美術大学卒業式にパフォーマンスとして参加。
- 太田ゼミ : 京都上賀茂神社 奉納劇「降臨」有志ゼミ生による舞台衣装制作補助
- 五十嵐ゼミ : 大島研修旅行
ららぽーと立川立飛×武蔵野美術大学 産学協同 スペースデザインプロジェクト
- 片山ゼミ : 長野研修旅行

- 小泉ゼミ : 富山市にて開催された『Living Art In OHYAMA 2015』に参加
四国の家具工場とアート施設を訪ねるゼミ合宿の実施
六本木AXISギャラリーでの展覧会設営の実習
- 鈴木ゼミ : 学内ゼミ展「はかる」開催
学外ゼミ展「湯場」東大和 富士見湯健康センターにて開催
- 天野ゼミ : 東京荻窪にある第一宝湯跡地にて学外展ファッションショー「XX:XY "boy xxx girl"」
を実施
- パトリックゼミ : 三重研修旅行
清澄庭園内 涼亭にて学外展「Ma'at」を実施
- 津村ゼミ : 学内展示「ゼミ展」開催
東京都現代美術館にて開催「TOKYO」の作品設営参加
- 訪問教授 : アンドリュー・バジール (Andrew Basile) 氏による授業
『PHOTO STORY』(3年ファッションコース) および、課外講座『INSIGHT-A
PERSONAL VIEW OF FASHION-』を開催。7/6~7/11に実施
- 2016年度
- 小竹ゼミ : 三重県鳥羽商工会議所とのコラボレーション
“相差・アーティスト・イン・レジデンス”『水が私にくれたもの』What the Water
Gave Me
東京日本橋「三重テラス」にて、同プロジェクトの作品展示と映像上映
高島屋立川店アート・プロジェクト(店内ディスプレイ)『わたし、ロボットなんです!』
It is me, a first robot. ~ 「R.U.R.」 Karel Čapek ~
大島研修旅行
- 堀尾ゼミ : 奈良・高野山古美術研修旅行
五箇山研修旅行
2016年度 武蔵野美術大学入学式にパフォーマンスとして参加。
- 太田ゼミ : 沖縄研修旅行
- 五十嵐ゼミ : 北海道研修旅行
- 片山ゼミ : 山梨研修旅行
- 小泉ゼミ : 富山市にて開催された『Living Art In OHYAMA 2016』に参加
四国の家具工場とアート施設を訪ねるゼミ合宿の実施
立川市国営昭和記念公園にてイルミネーション学生アート作品展示に参加
神奈川県鎌倉市の個人住宅にて見学会とデッキメンテナンスワークショップの実施
- 鈴木ゼミ : 学内展示「アパートメント」開催
学内展示「TRY P」開催
学内展示「ゼミ展」開催
- 天野ゼミ : 渋谷spaceEDGEにて「Work-Couture」を実施
奄美大島研修旅行
- パトリックゼミ : 学内展示「PATRICK SEMINAR EXHIBITION」を実施
小豆島・直島研修旅行
- 津村ゼミ : 学内展示「ゼミ展」開催
代官山猿楽祭「化け楽」参加
トランスアートトーキョー 2016「アート緑日」企画に参加
六本木アートナイト2016参加(3年ファッションコース)
産学共同企画 千葉県いすみ市にてファッションショー開催
(3年ファッションコース)
- 訪問教授 : ケイト・バーネット (Kate Burnett) 氏による授業
3、4年生堀尾ゼミ授業および、課外講座「英国の美術大学の現状、演劇事情、大学
事情を知る」を開催。4/18~4/22に実施。

2017年度

- 小竹ゼミ : 三重県鳥羽商工会議所とのコラボレーション
“荅志島 アーティスト イン レジデンス”『遙か"さんでの底"へ』～僕たちの夢を届けた街～
東京日本橋「三重テラス」にて、同プロジェクトの作品展示と映像上映
高島屋立川店アート・プロジェクト『遠い町から来た話』～不思議な国の大物産展～
神津島研修旅行
- 堀尾ゼミ : 学内展示「1/1展」開催
学内公演『グッド・バイ』上演
五箇山研修旅行
広島・岡山・香川研修旅行太田ゼミ：箱根研修旅行
学内展示『SAMPLING』実施
学内展示『ゼミ展』実施
- 太田ゼミ : 沖縄研修旅行
学内展示『MAKE UP “衣装造形とヘアメイク展”』実施
学内公演『追憶の多い料理店』実施
- 池田ゼミ : 学内公演『まほうのあと』上演
- 五十嵐ゼミ : 飛騨高山・金沢研修旅行
- 片山ゼミ : 学内展示「MODEL PRESENT(ATION)」実施
軽井沢研修旅行
- 小泉ゼミ : 富山市にて開催された『Living Art in OHYAMA 2017』に参加
四国の家具工場とアート施設を訪ねるゼミ合宿の実施
東村山市住宅展示場『つむじ』の見学と勉強会
- 鈴木ゼミ : 箱根研修旅行
学内展示『SAMPLING』実施
学内展示『ゼミ展』実施
- 天野ゼミ : 世田谷ものづくり学校IID Galleryにて学外展ファッションショー「SHAM」を実施
岡山・広島研修旅行
- パトリックゼミ : 学内展示「辺獄」実施
- 津村ゼミ : 六本木アートナイト2017参加
産学共同企画 千葉県いすみ市にて展示企画「祠と精霊」開催

2018年度

- 小竹ゼミ : 三重県鳥羽商工会議所とのコラボレーション
“武蔵野美術大学 アーティスト イン レジデンス”『セーマンとドーマン』～鳳が羽をくれた日～三重県鳥羽市菅島町にて作品展示
東京日本橋「三重テラス」にて、同プロジェクトの作品展示と映像上映
高島屋立川店アート・プロジェクト『遠い町から来た話』～不思議な国の大物産展～
大島研修旅行
- 太田ゼミ : 九州研修旅行
学内展示『MAKE UP “衣装造形とヘアメイク展”』開催
学内公演『#ffffff シロ』開催
- 池田ゼミ : 岡山・香川研修旅行
学内展示『キシカタ・ユクスエ』上演
新国立劇場の見学と勉強会
- 五十嵐ゼミ : 神津島研修旅行
ヒノキ工芸 工場見学
HORIO工房 アトリエ見学
- 片山ゼミ : 学内展示『Tape Recorders』実施
栃木研修旅行
- 小泉ゼミ : 富山市にて開催された『Living Art in OHYAMA 2018』に参加
四国の家具工場とアート施設を訪ねるゼミ合宿の実施
東村山市住宅展示場『つむじ』の見学と勉強会
小さな茶室『つぶ庵』の見学と勉強会
学内展示『丼 DON』を開催
- 鈴木ゼミ : 学内展示『ゼミ展』実施

- 天野ゼミ : 渋谷spaceEDGE学外展『Amano Seminar Exhibition』を実施
台湾研修旅行
- パトリックゼミ : 学内展示『ランデヴー』実施
- 津村ゼミ : 八丈島研修旅行
NIKE lab ワークショップ参加
- 2019年度
- 小竹ゼミ : 三重県鳥羽商工会議所とのコラボレーション
“答志島アーティスト イン レジデンス”『『ガドルフの百合』のように』三重県鳥羽市
答志島にて作品展示
東京丸の内「東京商工会議所」にて、同プロジェクトの作品展示と映像上映
- 太田ゼミ : 学内展示 衣装造形とメイクアップ展『 nati × ○○ × n 27の民族と27の○○ 』
実施
学内公演 『Twins Island』実施
学内展示 『ウィンドウディスプレイ展』実施
銀座英国屋にてウィンドウディスプレイ製作
沖縄研修旅行
- 池田ゼミ : 神奈川県鎌倉市『嶺松庵』にて、茶室見学と体験の実施
学内展示「ゼミ展」を開催
学内展示「アパートメント」を開催
- 五十嵐ゼミ : 新島・式根島研修旅行の実施
中川ケミカルワークショップ実施
神奈川県鎌倉市『嶺松庵』にて、茶室見学と体験の実施
- 片山ゼミ : 学内展示『因数分解』実施
熱海研修旅行の実施
- 小泉ゼミ : 静岡県沼津市『西浦の家』の見学と宿泊の実施
四国の家具工場とアート施設を訪ねるゼミ合宿の実施
東村山市住宅展示場『つむじ』の見学と勉強会の実施
学内展示「まだオブジェクト」を開催
- 鈴木ゼミ : 学内展示 『Sampling』実施
群馬研修旅行
ハラミュージアムアーク見学
- 天野ゼミ : 並木橋OLD HAUSにて学外展ファッションショー「晏庵 an-an」実施
小豆島・豊島・直島研修旅行
- パトリックゼミ : 渋谷区富ヶ谷Hakke Anにて学外展示「the kiss of death」実施
- 津村ゼミ : 学内展示「ゼミ展」実施
イッセイミヤケパリコレクション 見学研修旅行

他大学との交流

本学科が独自に交流している大学、学科

清華大学（中国・北京）

上海戯劇学院舞台美術系（中国・上海）

ソウル芸術大学（韓国・ソウル）

建国大学（韓国・忠州）

国民大学（韓国・ソウル）

インドネシア国立芸術大学

インドネシア国立ウダヤナ大学

富山大学

東京理科大学

香港知専設計学院（中国・香港）

教育課程

空間演出デザイン学科の教育課程は各学科共通の文化総合科目と造形総合科目、空間演出デザイン学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。

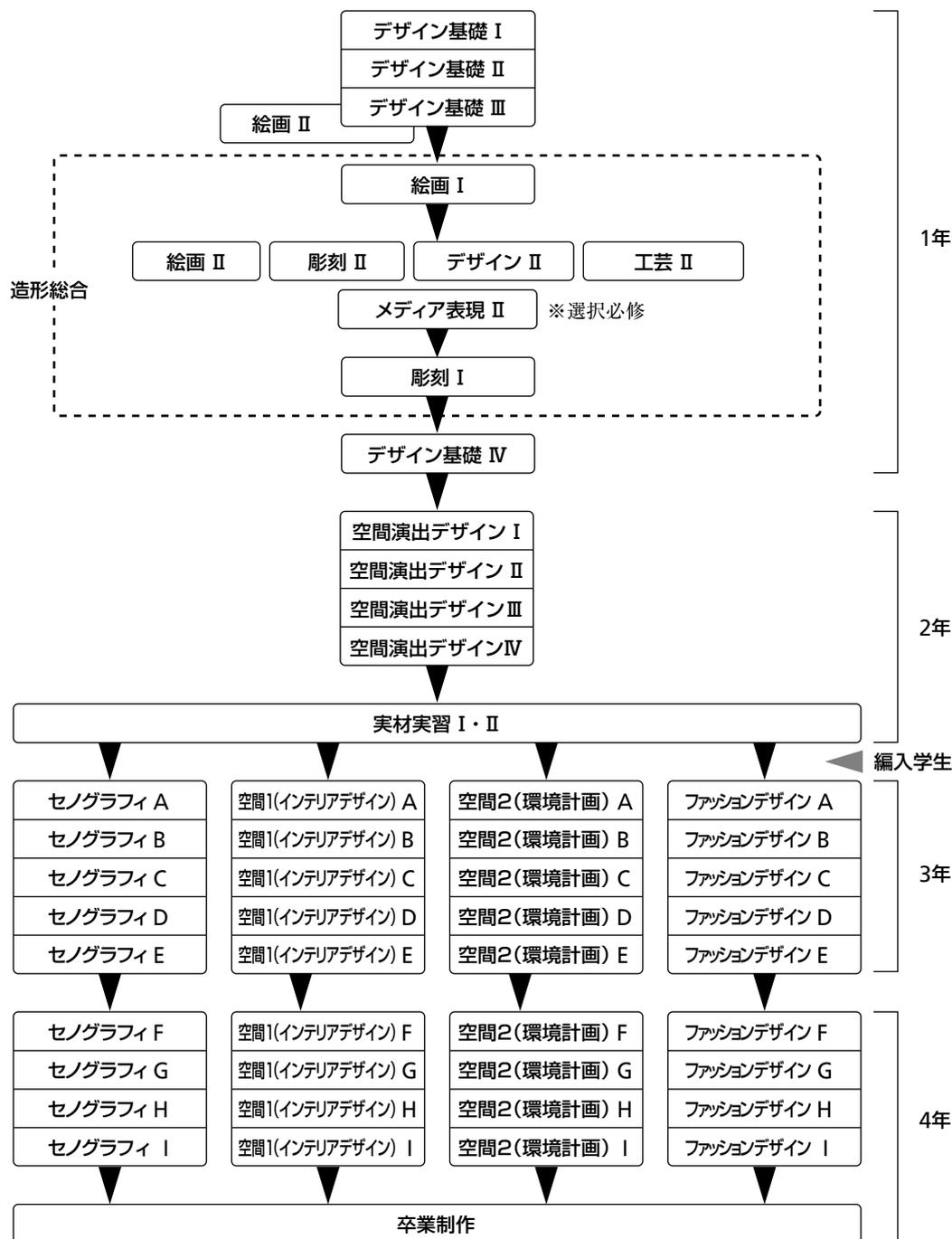
自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位までは、ここに算入することができます。

空間演出デザイン学科カリキュラム・フロー (2020~2017年度入学生)



2020年度入学生～2019年度入学生（1・2年生）
空間演出デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		14		12		10		8				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	2							6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	デザイン基礎Ⅰ	2	空間演出デザインⅠ	2					18
				デザイン基礎Ⅱ	2	空間演出デザインⅡ	2					
デザイン基礎Ⅳ				2	空間演出デザインⅢ	2						
					空間演出デザインⅣ	2						
					実材実習Ⅰ	2						
			実材実習Ⅱ	2								
選択 必修		デザイン基礎Ⅲ	2	2							38	
		絵画Ⅱ	2									
		〔絵画基礎 (映像メディア表現を含む)〕	2		※							
					〈セノグラフィコース〉		〈セノグラフィコース〉					
			セノグラフィ A		2	セノグラフィ F	2					
		セノグラフィ B	2	セノグラフィ G	2							
		セノグラフィ C	2	セノグラフィ H	2							
		セノグラフィ D	2	セノグラフィ I	2							
		セノグラフィ E	2									
				〈空間1(インテリアデザイン)コース〉		〈空間1(インテリアデザイン)コース〉						
				空間1(インテリアデザイン) A	2	空間1(インテリアデザイン) F	2					
				空間1(インテリアデザイン) B	2	空間1(インテリアデザイン) G	2					
				空間1(インテリアデザイン) C	2	空間1(インテリアデザイン) H	2					
				空間1(インテリアデザイン) D	2	空間1(インテリアデザイン) I	2					
				空間1(インテリアデザイン) E	2							
				〈空間2(環境計画)コース〉		〈空間2(環境計画)コース〉						
				空間2(環境計画) A	2	空間2(環境計画) F	2					
				空間2(環境計画) B	2	空間2(環境計画) G	2					
				空間2(環境計画) C	2	空間2(環境計画) H	2					
				空間2(環境計画) D	2	空間2(環境計画) I	2					
				空間2(環境計画) E	2							
				〈ファッションコース〉		〈ファッションコース〉						
				ファッションデザイン A	2	ファッションデザイン F	2					
				ファッションデザイン B	2	ファッションデザイン G	2					
				ファッションデザイン C	2	ファッションデザイン H	2					
				ファッションデザイン D	2	ファッションデザイン I	2					
				ファッションデザイン E	2							
II類	必修	空間演出デザイン論*	4	製図Ⅱ	2					8		
		製図Ⅰ	2									
	選択 必修				サーフェスデザイン	2					10	
		空間メディア論Ⅰ*	2	衣服論Ⅰ*	2	比較空間論*	2					
		空間メディア論Ⅱ*	2	衣服論Ⅱ*	2	情報機能論*	2					
色彩計画論Ⅰ*		2	比較演劇論*	2	インテリアデザイン史*	2						
色彩計画論Ⅱ*	2	演出論*	2									
卒業制作							卒業制作	6	6			
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択必修）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

※教職履修生について

・「造形総合・絵画Ⅰ」の代わりに、学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。

・学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・絵画Ⅰ」を修得したとみなす。

2018年度入学生（3年生）
空間演出デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要最低単位			
進級単位		14		12		10		8					
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
文化総合科目	I類	履修学年指定なし									24		
	II類	履修学年指定なし									16		
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・彫刻Ⅰ	2 2							4	6	
		選択必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ	2 2 2 2 2							2		
	II類	選択必修	履修学年指定なし									2	
	学科別科目	I類	必修	デザイン基礎Ⅰ デザイン基礎Ⅱ デザイン基礎Ⅳ	2 2 2	空間演出デザインⅠ 空間演出デザインⅡ 空間演出デザインⅢ 空間演出デザインⅣ 実材実習Ⅰ 実材実習Ⅱ	2 2 2 2 2 2						18
選択必修			デザイン基礎Ⅲ 絵画Ⅱ 〔絵画基礎 (映像メディア表現を含む)〕	2 2 2				<セノグラフィコース> セノグラフィ A セノグラフィ B セノグラフィ C セノグラフィ D セノグラフィ E	2 2 2 2 2	<セノグラフィコース> セノグラフィ F セノグラフィ G セノグラフィ H セノグラフィ I	2 2 2 2	38	
						<空間1(インテリアデザイン)コース> 空間1(インテリアデザイン)A 空間1(インテリアデザイン)B 空間1(インテリアデザイン)C 空間1(インテリアデザイン)D 空間1(インテリアデザイン)E	2 2 2 2 2	<空間1(インテリアデザイン)コース> 空間1(インテリアデザイン)F 空間1(インテリアデザイン)G 空間1(インテリアデザイン)H 空間1(インテリアデザイン)I	2 2 2 2	20			
						<空間2(環境計画)コース> 空間2(環境計画)A 空間2(環境計画)B 空間2(環境計画)C 空間2(環境計画)D 空間2(環境計画)E	2 2 2 2 2	<空間2(環境計画)コース> 空間2(環境計画)F 空間2(環境計画)G 空間2(環境計画)H 空間2(環境計画)I	2 2 2 2				
II類		必修	空間演出デザイン論*	4								4	
	選択必修	製図Ⅰ	2	製図Ⅱ サーフェスデザイン	2 2	(製図Ⅰ)	(2)	(製図Ⅱ)	(2)		10		
			空間メディア論Ⅰ* 空間メディア論Ⅱ* 色彩計画論Ⅰ* 色彩計画論Ⅱ*	2 2 2 2	衣服論Ⅰ* 衣服論Ⅱ* 比較演劇論* 演出論*	2 2 2 2	比較空間論* 情報機能論* インテリアデザイン史	2 2 2		6			
	卒業制作								卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類(選択必修)、他大学単位互換科目の中から選択履修(教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる)。									22		
合 計										124			

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

※教職履修生について

- ・「造形総合・絵画Ⅰ」の代わりに、学科別科目「絵画基礎(映像メディア表現を含む)」を履修する。
- ・学科別科目「絵画基礎(映像メディア表現を含む)」を修得することで、「造形総合・絵画Ⅰ」を修得したとみなす。

2017年度入学生（4年生）
空間演出デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		14		12		10		8				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
	選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2								6	
		造形総合・彫刻Ⅱ	2									
		造形総合・デザインⅡ	2									
		造形総合・工芸Ⅱ	2									
		造形総合・メディア表現Ⅱ	2									
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	デザイン基礎Ⅰ	2	空間演出デザインⅠ	2					18
				デザイン基礎Ⅱ	2	空間演出デザインⅡ	2					
		デザイン基礎Ⅳ	2	空間演出デザインⅢ	2							
		デザイン基礎Ⅳ	2	空間演出デザインⅣ	2							
		実材実習Ⅰ	2	実材実習Ⅱ	2							
学科別科目		選択 必修	デザイン基礎Ⅲ	2			〈セノグラフィコース〉		〈セノグラフィコース〉		38	
			絵画Ⅱ	2			セノグラフィA	2	セノグラフィF	2		
						セノグラフィB	2	セノグラフィG	2			
						セノグラフィC	2	セノグラフィH	2			
						セノグラフィD	2	セノグラフィI	2			
					セノグラフィE	2						
					〈空間1(インテリアデザイン)コース〉		〈空間1(インテリアデザイン)コース〉					
					空間1(インテリアデザイン)A	2	空間1(インテリアデザイン)F	2				
					空間1(インテリアデザイン)B	2	空間1(インテリアデザイン)G	2				
					空間1(インテリアデザイン)C	2	空間1(インテリアデザイン)H	2				
				空間1(インテリアデザイン)D	2	空間1(インテリアデザイン)I	2					
				空間1(インテリアデザイン)E	2							
				〈空間2(環境計画)コース〉		〈空間2(環境計画)コース〉						
				空間2(環境計画)A	2	空間2(環境計画)F	2					
				空間2(環境計画)B	2	空間2(環境計画)G	2					
				空間2(環境計画)C	2	空間2(環境計画)H	2					
				空間2(環境計画)D	2	空間2(環境計画)I	2					
				空間2(環境計画)E	2							
				〈ファッションコース〉		〈ファッションコース〉						
				ファッションデザインA	2	ファッションデザインF	2					
				ファッションデザインB	2	ファッションデザインG	2					
				ファッションデザインC	2	ファッションデザインH	2					
				ファッションデザインD	2	ファッションデザインI	2					
				ファッションデザインE	2							
II類	必修	空間演出デザイン論*	4							4		
	選択 必修	製図Ⅰ	2	製図Ⅱ	2	(製図Ⅰ)	(2)	(製図Ⅱ)	(2)	10		
	空間メディア論Ⅰ*	2	衣服論Ⅰ*	2	比較空間論*	2						
	空間メディア論Ⅱ*	2	衣服論Ⅱ*	2	情報機能論*	2						
	色彩計画論Ⅰ*	2	比較演劇論*	2	インテリアデザイン史	2						
	色彩計画論Ⅱ*	2	演出論*	2								
卒業制作								卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択必修）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

●学科別科目II類のうち、*印のある科目は講義科目である。

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2020年4月					5月					6月				7月				8月
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5		
期	1期					2期				3期									
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5	
学事予定		前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 13 20								オンラインキャンパス 6/13 14					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22			
1年 (I限・II限) 2020年度 入学生	A	デザイン基礎Ⅰ 〈紙と再現〉 [池田] [鈴木(康)] [津村] [大野]					デザイン基礎Ⅱ 〈体験と実習〉 [池田] [五十嵐] [パトリック] [月岡]				デザイン基礎Ⅲ 〈布と立体〉 [太田] [小泉] [天野] [開田]								
	B C D 共通	絵画Ⅱ ※教職履修者																	
2年 (III限・IV限) 2019年度 入学生	A	空間演出デザインⅠ 表現2 〈選択〉 [池田・山口(類)] [五十嵐・山本(達)] [鈴木(康)・山田] [天野・角田(真)]					空間演出デザインⅡ 表現3 〈選択〉 [小野・山本(侑)] [小泉・長岡] [安藤] [太田]				空間演出デザインⅢ 表現4 〈選択〉 [池田・角田(真)] [五十嵐・内山・沢瀬] [小泉・庄野] [津村・國時]								
	B C D																		
3年 (I限・II限) 2018年度 入学生	A	セノグラフィA [太田]					セノグラフィB [小池]				セノグラフィC [池田]								
	B	空間1(インテリアデザイン)A [五十嵐]					空間1(インテリアデザイン)B [片山]				空間1(インテリアデザイン)C [ホンマ]								
C	空間2(環境計画)A [小泉]					空間2(環境計画)B [鈴木(康)]				空間2(環境計画)C [石川]									
F	ファッションデザインA [天野・古川]					ファッションデザインB [津村・古川]				ファッションデザインC [パトリック・鈴木(親)・清水]									
4年 (III限・IV限) 2017年度 入学生	A	セノグラフィ/空間1(インテリアデザイン)/空間2(環境計画)/ファッションデザインF-G-H																	
	B C F	ゼミナール [小竹] [小泉] [天野] [五十嵐・北川] [パトリック・吉田(真)] [津村・トースティー] [池田・北川・吉本] [片山・横川・中川・木本] [太田・樋口(吉)・二村] [鈴木(康)・上條]																	

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月		科目	単位		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2			4 9	11 16
4期			5期			6期			7期										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19	
修正履修登録 後期授業開始 9/7		後期授業終了 9/10		芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業		後期授業終了 12/19		後期定期試験週間① 12/21~22		後期定期試験週間② 1/6~9		後期補講		卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19			
造形総合 絵画 I		造形総合I類 選択必修		造形総合 彫刻 I		デザイン基礎 IV 表現 I(選択) [太田・高橋] [池田・杉山・宮澤] [五十嵐・北川] [津村・角田(陽)]												(造形総合科目) I類必修 造形総合・絵画 I 造形総合・彫刻 I I類選択必修 (学科別科目) I類必修 デザイン基礎 I デザイン基礎 II デザイン基礎 IV I類選択必修 (デザイン基礎 III ※絵画 II 計 14 ※絵画基礎 (映像メディア表現を含む) (2)	
空間演出デザイン IV 表現 5 (環境照明) [岡本] [澤田] [山下] [吉本]		実材実習 I 表現 6 (光と影) [鈴木(康)] [小池] [能美] [杉山・宮澤]		実材実習 II 表現 7 (選択) [太田] [小泉] [パトリック] [池田] [鈴木(康)] [小池] [天野] [五十嵐] [津村]														(学科別科目) I類選択必修 空間演出デザイン I 空間演出デザイン II 空間演出デザイン III 空間演出デザイン IV 実材実習 I 実材実習 II 計 12	
D ゼミナール [小池] [池田・北川・吉本・山口(類)] [小泉] [鈴木(康)・上條] [天野・橋本] [五十嵐・北川] [津村・トースティー] [パトリック・岩井・吉田(真)] [太田・樋口(吉)・川端・谷口] [片山・遠山・谷尻・土井地・木本]		E ゼミナール																(学科別科目) I類選択必修 (ゼノグラフィ A・B・C・D・E (10) 空間1 A・B・C・D・E (10) 空間2 A・B・C・D・E (10) ファッションデザイン A・B・C・D・E (10) 計 10	
I ゼミナール		卒業制作																(専門実技科目) I類選択必修 (ゼノグラフィ F・G・H・I (8) 空間1 F・G・H・I (8) 空間2 F・G・H・I (8) ファッションデザイン F・G・H・I (8) 卒業制作 6 計 14	

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

専門理論科目時間割

	科目名	曜日・時限	開設期	担当	学年	単位数 ()内は選択
学部	衣服論Ⅰ	月・2	前期	天野 他	学 2・4	(2)
	衣服論Ⅱ	月・2	後期	天野 他	学 2・4	(2)
	比較演劇論	火・2	前期	山口	学 2・4	(2)
	情報機能論	月・3	前期	四方	学 1・3	(2)
	製図ⅠA	火・4	通年	古川	学 1	2
	製図ⅠB	火・4	通年	北川	学 1	2
	製図ⅠC	金・4	通年	根本	学 1	2
	製図ⅠD	金・4	通年	佐藤	学 1	2
	製図ⅠE	金・4	通年	濱西	学 1	2
	製図ⅡA	火・1	通年	古川	学 2	2
	製図ⅡB	火・1	通年	北川	学 2	2
	製図ⅡC	金・1	通年	根本	学 2	2
	製図ⅡD	金・2	通年	佐藤	学 2	2
	製図ⅡE	金・2	通年	濱西	学 2	2
	比較空間論	水・2	後期	川上	学 2・4	(2)
	インテリアデザイン史	水・3	後期	鈴木(紀)	学 3	(2)
	色彩計画論Ⅰ	木・2	前期	大山	学 2・4	(2)
	色彩計画論Ⅱ	木・2	後期	大山	学 2・4	(2)
	サーフェスデザイン	木・1/木・2	通年	須藤	学 2	(2)
	空間演出デザイン論	木・4	通年	天野 他	学 1	4
演出論	火・2	後期	二村 他	学 2・4	(2)	
空間メディア論Ⅰ	金・3	前期	太田 他	学 1・3	(2)	
空間メディア論Ⅱ	金・3	後期	鈴木(康) 他	学 1・3	(2)	
大学院	空間演出デザイン特論Ⅰ	月・2	通年	天野 他	院 1	4
	空間演出デザイン特論Ⅱ	月・3	通年	天野 他	院 2	4

曜日 時限	月		火		水		木		金	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
I 限			製図ⅡA〔古川〕 (学2)	製図ⅡB〔北川〕 (学2)			サーフェスデザイン〔須藤〕 (学2)	サーフェスデザイン〔須藤〕 (学2)	製図ⅡC〔根本〕 (学2)	製図ⅡC〔根本〕 (学2)
II 限	衣服論Ⅰ〔天野他〕 (学2,4)	空間演出デザイン特論Ⅰ〔天野他〕(院1) 衣服論Ⅱ〔天野他〕 (学2,4)	比較演劇論〔山口〕 (学2,4)	演出論〔村他〕 (学2,4)		比較空間論〔川上〕 (学2,4)	色彩計画論Ⅰ〔大山〕 (学2,4)	サーフェスデザイン〔須藤〕 (学2)	製図ⅡD〔佐藤〕 (学2)	製図ⅡE〔濱西〕 (学2)
III 限	情報機能論〔四方〕 (学1,3)	空間演出デザイン特論Ⅱ〔天野他〕(院2)				インテリアデザイン史〔鈴木他〕(学3)			空間メディア論Ⅰ〔太田他〕(学1,3)	空間メディア論Ⅱ〔鈴木他〕(学1,3)
IV 限			製図ⅠA〔古川〕 (学1)	製図ⅠB〔北川〕 (学1)			空間演出デザイン論〔天野他〕(学1)	空間演出デザイン論〔天野他〕(学1)	製図ⅠC〔根本〕 (学1)	製図ⅠD〔佐藤〕 (学1)
									製図ⅠE〔濱西〕 (学1)	製図ⅠE〔濱西〕 (学1)

建築学科

学科理念・教育目標

建築学科は、「室内から都市全体の環境に至るまでを、快適な人間生活のための空間として総合的に計画し造形し得る人材を育てる」建築デザイン教育を基本理念とし、1965年に創設されました。価値ある生活環境の創出を目指し、幅広い教養、工学的知識と造形能力を身につけた建築家・デザイナーを育てることを目標としています。

建築学科では教育において、以下の視点を重視しています。

- 建築には、人間の活動を支え、居場所となる良質な環境をつくる役割があります。室内から住宅、各種の建築、都市、地域、地球環境まで、人間の関わる空間すべてが学びの対象です。課程も自然科学、人文科学、社会科学、芸術学の領域に広がります。
- 建築は、常に社会の仕組みと不可分の存在であり、建築行為はこの社会の仕組みに働きかけ、新たな社会の創造に関わります。建築を価値の表象としてとらえ、歴史的考察や現状把握のための分析能力を養います。
- 建築は、常にそれが立地する場所に関わります。空間を構成する造形能力を習得するだけでなく、人間の生活の基盤である場所や地域と建築との有機的で豊かな関係の構築を考察します。

こうした内容を具体的な空間の設計として集約し、総合化する演習を最も重視しています。学部の4年間を通じて、全員が必修科目として学ぶ「設計計画」は、その絶えざる探求にほかなりません。

カリキュラム構成

全体

建築学科では、一年次から四年次まで開設される建築、環境デザインの演習「設計計画」をカリキュラムの中心としています。1～2年次は全員が共通の課題に取り組む基礎課程、3年次以降はテーマ、ジャンルに分かれた専門課程（スタジオ）に大別されます。

いずれも、用途や条件に応じた空間構成の計画・設計に加え、構想と現実を結びつけて建築設計を理解する原寸制作や、コミュニケーションを鍛える共同制作、実社会との関係の中で設計する地域連携の課題を組み込んでいます。

講義科目は、学生が自身の設計を通じて講義に実感を持ち、設計に方法的、技術的裏付けを得るために、上述の演習「設計計画」と連動するカリキュラムとしています。計画・意匠系と技術系（構造・環境工学）に大別されますが、美術大学の建築学科であるため前者の充実が大きな特徴です。建築形態論、建築意匠、建築デザイン論など建築造形理論に関する科目、環境計画、庭園史、ランドスケープ概論、都市デザインなど環境デザインに関する科目、造形表現を広げる基礎造形、造形演習、写真表現の科目などを開設しています。

一級建築士をはじめとする建築士受験に必要な指定科目が開設され、必要な科目および単位数を履修することで受験資格を得られます。

全学的なカリキュラムについていえば、芸術に関する文化総合科目が多数開設され、絵画、彫塑、デザインの実習科目が必修科目であることが、美術大学らしい大きな特色となっています。

1年次

設計・デザインの基礎を学びます。名作のトレースや小建築の設計を通して図面（CADと手書き）と模型表現を習得し、同時に、前者では建築の構想から設計にいたる方法を時代背景とともに研究します。また、大学キャンパスを実測して建築のスケール感を把握し、原寸制作によって構造・工法・空間の構成・環境の読み取り・身体感覚などを習得します。

2年次

設計・デザインの基礎課程として、住宅から小規模な各種の建築、さらに複合用途の建築の設計を学びます。私的空間から公的空間へ、単機能から複合機能へ、より規模の大きな建築へという流れがあります。これらの課題を通して、地域の固有な生活文化・住環境の読解、木造建築の架構技法、建物利用者の諸活動を分析し再編成する提案を含めた設計方法などを学びます。

3年次	<p>専門課程として異なるジャンル、テーマを立てるスタジオに分かれ、少人数でより高度な視点から設計・デザインを学びます。</p> <p>ジャンルとしては建築デザイン、ランドスケープデザイン、環境造形に大別され、各ジャンルの今日的な課題に取り組みます。自らが問いを立て、その問いに対して想像力や感性を働かせると同時に論理性も併せ持ってデザインすることが重視されます。この問いがしばしば卒業制作・研究に発展していきます。</p>
4年次	<p>前期は「設計計画」を履修し、後期は卒業制作・研究に取り組みます。「設計計画」は、卒業制作・研究に連なるより多様で深化した課題となります。卒業制作・研究においては、4年次開始時に指導担当教員を決め、少人数制でゼミを重ねながら、制作・研究テーマを学生が能動的に決定していきます。前期に研究をまとめ、後期に卒業制作あるいは研究（論文）に展開します。</p>

歴史

建築学科は造形学部の一学科として1965年に開設された。

もともと、本校造形学部は、美術学科と産業デザイン学科の2学科をもって1962年に出発し、産業デザイン学科に建築デザイン専攻が1964年に開設され、その翌年、建築学科として造形学部の第3番目の学科として独立した、という経緯である。

創設当初の主旨は、工学の分野にある日本の建築学の枠を超えて、美術大学でなければならない“自立した芸術としての建築”を追求することにあった。環境デザインは、開設当初から建築の基軸と位置づけ、建築環境学から都市の景観形成まで、群として建築の美をめざすものであり、現在も発展的にその基本は変わらない。

それは、エンジニアである前に、アーキテクト（建築家）としての社会的な責務をその職業意識に組み込もうとする、わが国では当時としても、今に至るまではなほユニークな試みであった。本校建築学科卒業生は、いわゆる建築家の一般的な業務を超えた多分野で活躍している。

創設当時のこの理念は、時代に先駆けて実践されてきたこともあり、すでに50年、今も学科の基本的な教育方針として受け継がれている。

こうした学科を支えるスタッフは、すべての教授陣に実践的に設計活動を継続している建築家を配すると同時に、そのひとりひとりの専任スタッフが独自の研究領域や設計理論、あるいは方法論を有し、多彩多様であるように選ばれている（建築設計、環境学、構法史、歴史文化など）。そしてさらに専任スタッフを取り巻く50人を超える講師陣が、多彩なカリキュラムを支えている。

学科開設の準備期から参加された芦原義信（初代主任・建築家）は、芦原理論としての「外部空間論」を、武蔵野美術大学鷹の台キャンパス（サイトプランニングと大多数の校舎）のデザインで実践した。開放的で自由な校風とよく似合うところが、多くの学生に愛されてきたキャンパスである。

教育目標

教育目標は、自立した建築家を育てることである。そして、真の建築家とは、すべての環境課題への責任を担う力量を求められる存在である。

そのためにも、さしせまった課題に対しても、根底の意味を見失うことのない創造性を重視した教育環境を、研究室と学生の間で維持できるように心がけている。専門教育は、一方的に与える関係ではなく、受ける側とともに創造的に積み上げていく関係にあると考える。建築家の役割は、都市であれ、山村であれ、環境形成作用としてのデザイン行為を通じて、創造性を社会化することにある。表現力はもちろんのこと、建築を通じて行われる社会との多角的なかかわり（一例を挙げるならば、街づくりなどの実践的行為におけるプロセス進行の役割など）においてもまた、その創造性は重要な意味を持っている。

本建築学科がめざす最大の目標は、この創造性がいかに重要であるかを課題やコンペへの挑戦などにおける共同作業や個人学習のさまざまな機会を得て、学生自らが体得できるように、“学びの環境”を元気にすることである。

学生諸君が、それぞれの資質と照らし合わせ、仲間を得て、自分の個性のうちに自己研鑽を重ねることができるよう心がけ、カリキュラムも工夫している。

建築における創造性は、“思考力”と“技術”という二つの極の上に築かれるものである。したがって、より豊かな創造力を培うためには、この二つの極をそれぞれに磨かなければならない。この二つの極が、究極において、“何をつくるか”と、“どうつくるか”の内容と形式を決定するといえるだろう。

このうち、思考力（ideation）は、意味あるコンセプトを導き、豊かなイマジネーションを生み出す力である。思考力を培うには、豊富な知識はもちろんだが、同時に鋭い直観力と洞察力が不可欠である。建築家はその思考のプロセスにおいて、常に社会を厳しく観察し続け、批評する洞察力をもち続けなければならない。なぜなら、観察と批評の段階から、実はすでに建築における創造的な表現が開始するからだ。

一方、建築における技術（technology）は、建築を実体的なものとして成立させる工学的な技術を学ぶことは当然として、なおそれにとどまるものではない。創作の手法としての表現技術、社会における建築の意味を説くと同時に社会へ働きかける建築の作用を説くための、いわばコミュニケーションの技術、さらには現在グローバルな展開がめざましいIT（インフォメーション・テクノロジー）とのかかわりも持つべき技術としての重要性を増している。こうした技術を獲得するためには、学生諸

君が積極的に実践的な学習のチャンスを得られるように、活動領域を広げる必要がある。

創造性を支えるこの二つの極をいかに自分の個性のうちにバランスさせて磨くことができるかが肝要である。社会的な意味を放射する創造性を、在学中に各人の個性として築き上げるために最大の努力を期待したい。それを支援する教育システムとカリキュラムが設計計画の課題を芯に据えて建築学科専門科目として設けられている。

専門課程

専門課程の教科は、すべて文化総合カリキュラムと重ならないように用意した。できるだけ広範囲に、美術大学の特色ある科目を文化総合で広範囲に楽しんで学び、美術とその周辺諸分野の素養を深めてほしい。

建築を学ぶうえで必要のないものは何もない。建築が大いなる雑学であることを誇りに思ってもよいとさえ思う。いい加減な知識は何の役にも立たないが、それぞれに熱中して楽しみ親しんだことは、どんなことでも生きた糧である。

建築学科の教育は、一般的に建築分野と認識されている範囲に学生諸君を縛るためのものではない。機会を得て自分の道が開けたならば、素直にそれに従ってみることも大切なチャンスを開く機会ではある。しかしどのような分野へ展開していくにしても、建築学科に籍を置く間に、ここで学べることの基礎教育は各自がしっかり身に着けることを期待して用意したものである。

専門科目の芯に設計計画がある。

1, 2年次は、設計の基本をしっかりと体得し、表現技法とともに設計手法を学ぶ。そして、3年次以降、自己研鑽の進んだところで、自己発現、社会批判の枠を広げる機会を増やし、建築の枠を超えた創作性を高めながら表現技法も高度にする、という過程を踏む。

－1年次－

1年次は、絵画・彫刻をはじめとする美術・デザイン・図法と製図などの基礎教育である。表現の基礎と技術を1年次までにマスターしてほしい。なお、造形総合カリキュラムにより、他学科の学生とともに他学科開設の実習科目を選択ながらも必修科目として履修する。1年次の建築専門科目は基礎実習と講義中心である。

－2年次－

2年次は、「設計計画」を主軸においた建築専門領域の基礎教育である。

設計課題としては、

[住む環境（土地を知り、人を知る）] ー住宅と宿泊施設

[身近な都市空間（地域、公共の施設、街と広場、公園）] ーたとえば美術館や公園、駅など公共スペース、あるいは、大学のキャンパスプランなど。

これらの設計課題と、「計画原論」（建築環境学）や「構造デザイン」（構造と架構）、「建築計画」、「環境計画」などの専門課程における講義科目が連動して進行する。

設計の基本は2年次までで、一通り建築の基礎と設計能力の基本が身につくようにカリキュラムが考えられている。

－3年次－

(2019年各スタジオの例)

○源スタジオ

建築のタッチ（筆致）

第1課題：フォリー

第2課題：くにたち美術館

○鈴木スタジオ

課題：十一小コモンズー小平第十一小学校建替計画

○小西スタジオ

課題：集積する構造によって劇場のある複合施設を設計する

○菊地スタジオ

第1課題：歴史的集落を未来につなげるビジターセンター

第2課題：神宮前に作るストリートカルチャーの郷土資料館

○高橋スタジオ

第1課題：グラデーショナル

第2課題：都市の環境単位—武蔵新城

○布施スタジオ

第1課題：敷地選択型 住宅プロジェクト—住宅+αの新しい可能性を提案する—

第2課題：表参道プロジェクト—企画提案によって新しい可能性を提案する—

○長谷川スタジオ

課題：パブリックシアター—都市の広場・文化発信拠点

○土屋スタジオ

課題：東京散歩—場所のもつ記憶と力

—4年次—

(2019年度各コースの例)

○鈴木スタジオ

課題：かたちの原理 ダイアグラム・パターン・アルゴリズム

○源スタジオ

課題：off grid—体験学校—

○高橋スタジオ

課題：場所性をつくる—敷地のリノベーション—

○布施スタジオ

課題：「水」が決める建築

○小西スタジオ

課題：100階

○菊地スタジオ

課題：石を知り、石から建築を考える

○長谷川スタジオ

課題：日本橋計画

○土屋スタジオ

課題：サイトスペシフィックの拡張

教育課程

建築学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、建築学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。ただし、入学した年度(学年)によって、授業科目区分ごとの卒業所要単位数の配分、および建築学科の専門教育科目の授業科目名と単位数が異なります。入学年度(学年)ごとの一覧表にして示してありますので、自分の入学年度の授業科目名と単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類(選択)、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また博物館に関する科目からも、12単位まではここに算入することができます。
- ②文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「図法・製図Ⅰ・Ⅱ」は、学科別科目と重複するので、履修は避けてください。
- ③文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「日本建築史Ⅰ・Ⅱ」、「西洋建築史Ⅰ・Ⅱ」、

「近代建築論Ⅰ・Ⅱ」の中から4科目(8単位)を履修することが望ましい。

④学科別科目Ⅱ類の授業科目のうち「Ⅰ」、「Ⅱ」のついた科目は、原則としてその順にしたがって履修しなければなりません。(「Ⅰ」を修得していなければ「Ⅱ」を履修できない。)

⑤学科別科目Ⅱ類の授業科目は、指定された学年で履修すること。詳細は単位表を参照してください。

⑥「構造力学基礎」「基礎数学」の履修について

建築学科の学生には、2年次の必修科目に「構造力学Ⅰ」がありますが、この科目を理解するにはベクトル、三角関数、力の釣合、固体の変形などの理解が前提となります。そこで、高校数学、物理のこれらの単元を学んでいない、また苦手な学生は、「構造力学基礎」および「基礎数学」を必ず履修するようにしてください。

・また、この科目は、なるべく少ない人数の受講が効果的ですので、これらの単元を理解している学生は履修しないようにしてください。

⑦「構造力学Ⅰ」の履修について

「構造力学Ⅰ」には、「構造力学基礎」と重複する内容があります。両科目を履修する学生には、くどく感じるかもしれませんが、これは「構造力学Ⅰ」を一つの知識のまとめりとして学ぶ上で必要なことと了解してください。

建築士試験受験資格について

建築学科は、学科を卒業することによって、一級建築士試験の受験資格が得られ、2年以上の実務経験を経て免許登録ができるカリキュラムを組んでいます。学科が設定する必修科目と選択科目を次の要領で履修してください。科目名称の後の(2)、(4)は、それぞれ2単位科目、4単位科目を表しています。

二級・木造建築士試験は、必修科目を履修することで卒業後受験資格が得られます。

必修科目：建築設計基礎(2)、設計計画Ⅰ-1(2)、設計計画Ⅰ-2(2)、設計計画Ⅱ-1(2)、設計計画Ⅱ-2(2)、設計計画Ⅲ-1(2)、設計計画Ⅲ-2(2)、設計計画Ⅳ(2)、建築計画A(2)、建築計画C(2)、建築意匠A(2)、計画原論A(2)、建築設備・実験Ⅰ(2)、構造力学Ⅰ(4)、建築構法(2)、構造デザインⅠ(2)、建築材料学・実験Ⅰ(2)、建築施工Ⅰ(2)、建築法規Ⅰ(2)、建築設計表現(2)、図学(2)、都市デザインA(2)

選択科目：建築計画B(2)、建築意匠B※(2)、西洋建築史Ⅰ(2)、西洋建築史Ⅱ(2)、日本建築史Ⅰ(2)、日本建築史Ⅱ(2)、近代建築論Ⅰ(2)、近代建築論Ⅱ(2)、計画原論B(2)、建築設備・実験Ⅱ(2)、構造力学Ⅱ(4)、構造力学基礎(2)、構造デザインⅡ(2)、建築材料学・実験Ⅱ(2)、建築施工Ⅱ(2)、建築法規Ⅱ(2)、都市デザインB(2)、ランドスケープデザイン概論(2)、環境計画b(2)、ランドスケープデザイン近代史(2)、庭園史(2)

○一級建築士の免許登録資格を、実務経験2年後に得たい学生は、上記必修、選択科目から合計60単位以上を履修してください。実務経験3年後に免許登録資格を得たい学生は、上記必修、選択科目から合計50単位以上を履修してください。但し、「設計計画Ⅲ・Ⅳ」については、その内容が建築設計課題とみなされない場合、所要単位に含まれませんので、履修計画に注意してください。

○2018年度以前の入学生は希望する実務経験年数に関わらず、下線の科目から1科目を履修してください。

※「建築意匠B」は2018年度以前の入学生は選択科目、2019年度以降入学生は必修科目となります。

○不明な点は、研究室に問い合わせください。

2020年度入学生～2019年度入学生（1・2年生）
建築学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位			
進級単位		16		4		4		2					
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24			
	II類	履修学年指定なし								16			
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2						4			
			造形総合・彫刻Ⅰ	2									
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	}						6		
			造形総合・彫刻Ⅱ	2									
			造形総合・デザインⅡ	2									
	造形総合・工芸Ⅱ		2										
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2											
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2		
	造形専門科目	I類	必修	設計計画Ⅰ－1	2	設計計画Ⅱ－1	2	設計計画Ⅲ－1	2	設計計画Ⅳ	2		
				設計計画Ⅰ－2	2	設計計画Ⅱ－2	2	設計計画Ⅲ－2	2				
図学				2									
建築設計基礎				2									
建築設計表現				2									
II類		必修	構造デザインⅠ	2	計画原論A	2	建築意匠A	2		28			
				建築計画A	2	都市デザインA	2						
				構造力学Ⅰ	4	建築施工Ⅰ	2						
				建築構法	2	建築設備・実験Ⅰ	2						
				建築材料学・実験Ⅰ	2	建築計画C	2						
選択	構造力学基礎 基礎数学	2 2	}	基礎造形	2				28				
				写真表現	1								
				応用数学	2								
				建築概論A	2					建築施工Ⅱ	2	ランドスケープデザイン概論	2
				建築概論B	2					建築法規Ⅱ	2	建築形態論	2
建築計画B	2	建築設備・実験Ⅱ	2	環境計画a	2								
計画原論B	2	建築材料学・実験Ⅱ	2	環境計画b	2								
造形演習	1	構造力学Ⅱ	4	ランドスケープデザイン近代史	2								
		構造デザインⅡ	2	庭園史	2								
		都市デザインB	2										
* 2～4年生の範囲内で選択履修（履修学年指定なし）													
		エクステンジ・プログラムⅠ		1		コラボレイティブ・プロジェクトⅠ		1		6			
		エクステンジ・プログラムⅡ		2		コラボレイティブ・プロジェクトⅡ		2					
卒業制作								卒業制作	6	6			
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修）、他大学単位互換科目の中から選択履修（博物館に関する科目を12単位まで含めることができる）。								22			
合 計										124			

2018年度入学生（3年生）
建築学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		16		4		4		2			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・彫刻Ⅰ	2 2						4	
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ	2 2 2 2 2	2					6 2	
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	学科別科目	I類	必修	設計計画Ⅰ－1 設計計画Ⅰ－2 図学 建築設計基礎 建築設計表現	2 2 2 2 2	設計計画Ⅱ－1 設計計画Ⅱ－2	2 2	設計計画Ⅲ－1 設計計画Ⅲ－2	2 2	設計計画Ⅳ	2
II類			必修	構造デザインⅠ	2	計画原論A 建築計画A 構造力学Ⅰ 建築構法 建築材料学・実験Ⅰ	2 2 4 2 2	建築意匠A 都市デザインA 建築施工Ⅰ 建築設備・実験Ⅰ 建築計画C 建築法規Ⅰ	2 2 2 2 2 2		26
選択 必修		構造力学基礎 基礎数学	2 2	基礎造形 写真表現 応用数学	2 1 2					28	
				建築意匠B 建築概論A 建築概論B 建築計画B 計画原論B 造形演習	2 2 2 2 2 1	建築施工Ⅱ 建築法規Ⅱ 建築設備・実験Ⅱ 構造力学Ⅱ 構造デザインⅡ 都市デザインB	2 2 2 4 2 2	ランドスケープデザイン概論 建築デザイン論 建築形態論 環境計画a 環境計画b ランドスケープデザイン近代史 庭園史	2 2 2 2 2 2 2	2	
			* 2～4年生の範囲内で選択履修（履修学年指定なし）								
			エクステンジ・プログラムⅠ	1			コラボレイティブ・プロジェクトⅠ	1			
			エクステンジ・プログラムⅡ	2			コラボレイティブ・プロジェクトⅡ	2			
	卒業制作						卒業制作		6	6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修）、他大学単位互換科目の中から選択履修（博物館に関する科目を12単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124	

2017年度入学生（4年生）
建築学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位				
進級単位		16		4		4		2						
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位					
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし									24			
	II 類	履修学年指定なし									16			
造形総合科目	I 類	必修	造形総合・絵画 I	2							4			
			造形総合・彫刻 I	2										
		選択 必修	造形総合・絵画 II	2	2							6		
			造形総合・彫刻 II	2										
			造形総合・デザイン II	2										
	造形総合・工芸 II		2											
	造形総合・メディア表現 II	2												
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし									2		
	造形専門科目	I 類	必修	設計計画 I-1	2	設計計画 II-1	2	設計計画 III-1	2	設計計画 IV	2	20		
				設計計画 I-2	2	設計計画 II-2	2	設計計画 III-2	2					
図学				2										
建築設計基礎				2										
建築設計表現				2										
II 類		必修	構造デザイン I	2	計画原論 A	2	建築意匠 A	2			26			
				建築計画 A	2	都市デザイン A	2							
				構造力学 I	4	建築施工 I	2							
				建築構法	2	建築設備・実験 I	2							
				建築材料学・実験 I	2	建築計画 C	2							
選択 必修	構造力学基礎 基礎数学	2	2	基礎造形	2					28				
				写真表現	1									
				応用数学	2									
				建築意匠 B	2						建築施工 II	2	ランドスケープデザイン概論	2
				建築概論 A	2						建築法規 II	2	建築デザイン論	2
建築概論 B	2	建築設備・実験 II	2	建築形態論	2									
建築計画 B	2	建築材料学・実験 II	2	環境計画 a	2									
計画原論 B	2	構造力学 II	4	環境計画 b	2									
造形演習	1	構造デザイン II	2	ランドスケープデザイン近代史	2									
				都市デザイン B	2	庭園史	2							
				* 2～4年生の範囲内で選択履修（履修学年指定なし）		Environment Planning	2							
				エクステンジ・プログラム I	1	コラボレイティブ・プロジェクト I	1							
				エクステンジ・プログラム II	2	コラボレイティブ・プロジェクト II	2							
	卒業制作							卒業制作	6	6				
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II 類、学科別科目 II 類（選択必修）、他 大学単位互換科目の中から選択履修（博物館に関する科目を 12 単位まで含めることができる）。									22			
合 計										124				

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/13	4/20							オンラインキャンパス 6/13 14				前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	前期補講	
1年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2020年度 入学生	造形総合 彫刻Ⅰ			建築設計基礎 [布施・河野・小林・指導補助員]			図学 [布施・岩下・指導補助員]			建築設計表現 [布施・笠置・伊藤・指導補助員]								
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2019年度 入学生	設計計画Ⅱ-1 [鈴木・山家・金田・水上・山村・山本]																	
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2018年度 入学生	設計計画Ⅲ-1(源スタジオ) [源・田宮]			設計計画Ⅲ-1(高橋スタジオ) [高橋・針谷]			設計計画Ⅲ-1(小西スタジオ) [小西・奥野]			設計計画Ⅲ-1(菊地スタジオ) [菊地・三家]								
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2017年度 入学生	設計計画Ⅳ [彦根・中村・増田・新関・山口・中川・林・田原]			卒業制作 [源・鈴木・高橋・布施・小西・菊地・長谷川・土屋]														

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月		科目	単位																			
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16			1/18 3/31																		
4期				5期			6期				7期																											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19																				
修正履修登録 9/9~10/11 後期授業開始 9/7							芸術祭活動 11/5~11/7は平常授業				後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21~22 後期補講 12/23~1/5		後期定期試験週間② 1/6~9																						
造形総合 絵画 I				造形総合 I類 選択必修			設計計画 I-1 [小西・小倉・鈴木電 指導補助員]				設計計画 I-2 [小西・小倉・鈴木電 指導補助員]									<造形総合科目> I類必修 造形総合・絵画 I 造形総合・彫刻 I I類選択必修 <学科別科目> I類必修 建築設計基礎 図学 建築設計表現 設計計画 I-1 設計計画 I-2	2 2 2 2 2 2																	
設計計画 II-2 [源・菊地・高橋・齊藤・田宮・今村]																					<学科別科目> I類必修 設計計画 II-1 設計計画 II-2	2 2																
設計計画 III-2 (鈴木スタジオ) [鈴木・常山]							設計計画 III-2 (布施スタジオ) [布施・青木・三幣]							設計計画 III-2 (長谷川スタジオ) [長谷川・石井]							設計計画 III-2 (土屋スタジオ) [土屋・小松]																<学科別科目> I類必修 設計計画 III-1 設計計画 III-2	2 2
																											<学科別科目> I類必修 設計計画 IV 卒業制作	2 6										

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

専門科目時間割表

		月	火	水	木	金	土	
1 年	I 限・ II 限	1～5週	造形総合・彫刻 I 共通彫塑研究室					
		6～9週	建築設計基礎 8-305		図学 8-305		建築設計表現 8-305	
		10～13週						
		16～19週	造形総合・絵画 I 共通絵画研究室					
		20～22週	造形総合・デザイン II				8-305	
		23～25週	設計計画 I-1				8-305	
		26～28週	設計計画 I-2				8-305	
		26～28週						
	III 限	前期						
		後期						
	IV 限	前期						
		後期						
	V 限	前期						構造力学基礎 8-308
		後期		基礎数学 8-308				構造デザイン I 8-308
2 年	I 限	前期						
		後期						
	II 限	前期						
		後期						
	III 限	前期	建築計画 A 8-308	建築構法 8-308	造形演習 建築工房	設計計画 II-1 8-321 A・B		
		後期	建築計画 B 8-308	計画原論 B 8-308	写真表現 8-308・建築工房	設計計画 II-2 8-321 A・B		構造力学 I 8-308
	IV 限	前期	建築材料学・実験 I 8-308	計画原論 A 8-308	造形演習 建築工房	設計計画 II-1 8-321 A・B		
		後期	建築材料学・実験 II 8-308	応用数学 8-322	写真表現 8-308・建築工房	設計計画 II-2 8-321 A・B		構造力学 I 8-308
	V 限	前期					基礎造形 8-308	
		後期					基礎造形 8-308	

		月	火	水	木	金	土
3 年	I 限	前期	建築施工 I 8-308	都市デザイン A 8-308		設計計画 III-1 8-310	構造デザイン II 8-308
		後期	建築施工 II 8-308		都市デザイン B 8-308	設計計画 III-2 8-310	構造力学 II 8-308
	II 限	前期	建築概論 A 8-308			設計計画 III-1 8-310	建築設備・実験 I 8-308
		後期	建築概論 B 8-308	建築意匠 A 8-308	建築計画 C 8-308	設計計画 III-2 8-310	構造力学 II 8-308
	III 限	前期					
		後期					
	IV 限	前期				ランドスケープ デザイン概論 8-302	建築法規 I 8-308
		後期				環境計画 b 8-302	建築法規 II 8-308
	V 限	前期					
		後期					
4 年	I 限	前期					
		後期					
	II 限	前期					
		後期					
	III 限	前期				設計計画 IV 4年各スタジオ・展示スペース	建築設備・実験 II 8-308
		後期				スタジオ 4年各スタジオ	スタジオ 4年各スタジオ
	IV 限	前期	ランドスケープ デザイン近代史 8-302			設計計画 IV 4年各スタジオ・展示スペース	
		後期		庭園史 8-308		スタジオ 4年各スタジオ	スタジオ 4年各スタジオ
	V 限	前期					
		後期					

※卒業制作(研究および設計)はスタジオ形式で行ない、時間割は各担当教授により決定するものとする。

※環境計画a、建築意匠B;建築形態論:2020年度は未開講。

基礎デザイン学科

学科理念・教育目標

現代は先端科学や技術革新の急速な進展にともなう高度な情報社会への移行、社会構造の転換によるさまざまな産業の成熟と衰退、国際間のみならず近隣諸国とのパートナーシップの遷移、国内においては地域差を超えた高度大衆消費社会の浸透、人・物・情報の都市への集中と地方の過密化・超高齢化などによって、人間社会のしくみや生活様式はもとより、自然の生態系も多大な影響と変貌をとげてきました。

それとともなって、デザイン領域の果たすべき役割もまた極めて多岐にわたり、なお一層重要な社会的位置を占めるようになっていきます。とりわけ戦後、工業を核として経済発展を遂げてきた社会は、近年の世界市場経済の動向や地球規模の自然環境への配慮によって変革を強いられ、自ずと新たな視点にたつ産業分野の創出と、その根本をなす生活環境を見つめなおすべき時代を迎えています。

このような激動する今日の日本にあって、絶えずデザインの思想と方向性を捉え直しながら、人間生活にとってあるべきデザインの課題を発見し、それらを研究・開発あるいは考究していくためには、デザインの諸問題を総合的に捉えうる包括的かつ自省的なデザイン教育が絶対不可欠であるといえます。

本学科はこのような教育目標をもって昭和42（1967）年に発足し、以来、様々な改革を重ねながら今日に至っていますが、この現代の社会変革のなかで、デザインの脱領域的な基礎研究というテーマと実践行為を教育目標とする〈基礎デザイン学〉の意味は今日ますます重要となっています。

〈基礎デザイン学〉の意味

〈基礎デザイン学〉の「基礎」とは、デザインの専門教育の前段階としての基礎訓練を意味するものではなく、まず第一に在来の専門性を社会変革に即して柔軟に捉え直していくための新しい概念を意図しています。ゆえに〈基礎デザイン学〉は、社会構造の変容に即しながら、デザインの各専門領域、あるいは広義の造形一般に通底する新たな問題の水脈を絶えず掘り起こしていくデザインの創造的な教育・研究領域であるといえるでしょう。

〈基礎デザイン学〉の「基礎」という意味の第二の観点は、さまざまなデザイン行為の基底を横断するデザインの原初的な意味を「コミュニケーション」として捉えていることです。「デザイン」という概念は近代に成立しましたが、デザインという行為そのものは人類の発生とともにあり、ここではデザインを人と人、人と物、人と環境との原初的な「交わり」や「対話」や「関わり」の問題、すなわち「コミュニケーション」の観点から捉え直しています。デザインが広く「造形言語」の問題であるという認識はもとより、自然言語とのかかわりへも視線が拡張され、また現代の人と機械の「対話」、マン・マシン・インターフェイスという新たな課題も問われているのです。

〈基礎デザイン学〉はデザインの現場を広く社会的、文化的、心理的な文脈に求め、デザイン問題群のインターディシプリナリー（学際的）な基礎づけやグランド・デザイン（全領域にまたがる基盤形成）の追求を学科の理念、教育・研究の目標としています。

カリキュラム構成

全体

本学科には、その教育目標から専攻コースを設けていませんが、デザイン思考やデザイン方法論の共有基盤をもちながら、段階的にデザインの各問題群に接近し、学生自らが問題やテーマを発見していくように構成されています。全学年を貫く〔デザイン論〕と2・3年次の〔記号論〕は学科全体で共有する理論的支柱であり、〈基礎デザイン学〉の大切な基盤となります。また1・2年次の〔形態論〕〔色彩論〕は、造形の水脈を掘り起こす実践・思考の場で、身体と造形の関係性を講義と演習によって学習します。本学科では専攻コースという明確な区分ではなく、指標となる領域を設け、2年次以降、学生自らの判断によって方向性が定まっていきます。

〔ヴィジュアルコミュニケーション〕

ダイアグラム、ノーテーション、タイポグラフィなど、視覚に関わるデザインの基礎と自在な空間表現を実現するための方法論を学びます。

	<p>[プロダクト環境] 生活環境を取り巻く社会のありうべきデザインの諸問題を掘り起こし、横断的な視野にたつて新たな提案をするための方法論を学びます。</p> <p>[デザイン理論] 生活を豊かにするデザインについての思考を深め、社会のみならず地球環境や生態系をも含めた包括的なデザインのあり方を探求します。</p> <p>[インフォメーション] データを収集・編集するだけでなく、「情報」をいま一度新たに捉え直し、認識や経験に基づいたインフォメーションの方法論を学びます。 *なお本学科には、教職課程は設置されていません。</p>
<p>1年次</p>	<p>〈基礎デザイン学〉の基盤となる〔デザイン論〕では近・現代のデザイン思想の源泉やその水脈に触れ、これまでデザイン領域で考察・提起されてきた問題は何か、またデザインに携わる造形者たちがそれらをどのような表現としてあらわしてきたのかを具体的な事例に学びます。その実践の場としての〔形態論〕〔色彩論〕では、「かたち」「いろ」の生成のもとになる〈デザインの原像〉を探求し、さまざまな演習を通して身体的に学んでいきます。</p> <p>1年次では、絵画・彫刻・デザイン（コミュニケーション実習）を含む造形総合科目が必修または選択必修科目となります。</p>
<p>2年次</p>	<p>1年次から引き続いて、〔デザイン論〕〔形態論〕〔色彩論〕を中心にデザインにかかわる理論の学習と実践を深化させ、それらをより発展させた演習によってデザインの諸問題を考察していきます。本学科の理論的支柱である〔記号論〕においては造形言語を構造的に学びます。また選択による各種研究（テキスト、デジタルイメージ、プロダクトランゲージ、ヴィジュアルランゲージ、タイポグラフィなど）においては具体的なデザイン・プロジェクトを通して、学生各自のデザイン・テーマや問題領域の発見や追求をしていきます。</p>
<p>3年次</p>	<p>デザイン演習（ゼミナール）の選択については、ヴィジュアルコミュニケーション、プロダクト環境、インフォメーションと、大きく3つの科目群にくくられています。各自の興味や将来の方向性に応じて、いずれかに比重をおいた履修、あるいは異なる専門にまたがるような選択による履修も可能です。前期に、問題の発見や方法論、造形の方法、プレゼンテーションを扱う演習を配し、後期に、より総合的で実際のデザインへの応用を扱う演習を配しています。3・4年次に開設の選択による関連諸科学の理論演習（「人工知能論」、「オートポイエシス論」、「詩学」など）を通して、デザイン・テーマを展開するための視野や問題発見・探究などのフィールドがさらに開かれていきます。</p>
<p>4年次</p>	<p>デザイン演習（ゼミナール）の選択は、3年次の選択を前提としながら各自のデザイン・テーマとの関連で行います。このゼミナールにおいて、卒業論文ないしは卒業制作へと展開されていく各自のテーマや方法論の前提が深められていきます。前後期を通じて中間発表の機会を設け、段階的に全専任教員による指導を行い、その計画と進捗を照査します。卒業論文・制作は4年間の学生の学習成果が集約される重要なプロジェクトとして、独自の問題意識、テーマ性、展開方法などが期待されます。</p>

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また博物館に関する科目からも、12単位まではここに算入することができます。
- ②文化総合科目・教養文化に関する科目群に開設されている「論理学」、同じく、造形文化に関する科目群に開設されている「色彩学」、「デザイン史」は、基礎デザイン学科専門科目を補完する内容を含んでいるので、履修することが望ましい。

2020年度入学生（1年生）
基礎デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		18		18		9		3			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・彫刻Ⅰ	2 2							4
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ	2 2 2 2 2	2						2
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	I類	必修	デザイン論ⅠA デザイン論ⅠB 色彩論Ⅰ 形態論Ⅰ コミュニケーション実習 言語表現論 表示方法論Ⅰ	2 2 2 2 2 1 1	デザイン論ⅡA デザイン論ⅡB 記号論ⅠA 記号論ⅠB 色彩論Ⅱ 形態論Ⅱ	2 2 2 2 2 2	デザイン論ⅢA デザイン論ⅢB	1 2	デザイン論ⅣA デザイン演習Ⅱ	1 2	30
			選択 必修		表示方法論Ⅱ 表示方法論Ⅲ テキスト研究 デジタルイメージ研究 知覚方法論 デジタルメディアとデザイン ヴァジュアルランゲージ研究 タイポグラフィ研究	2 2 2 2 2 2 2 2	デザイン演習Ⅰa デザイン演習Ⅰb デザイン演習Ⅰc デザイン演習Ⅰd デザイン演習Ⅰe デザイン演習Ⅰf デザイン演習Ⅰg デザイン演習Ⅰh デザイン演習Ⅰi デザイン演習Ⅰj デザイン演習Ⅰk デザイン演習Ⅰl デザイン演習Ⅰm デザイン演習Ⅰn	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	6	42	
		II類	選択 必修				言語論 コミュニケーション論 オートポイエーシス論 文化記号論 タイポグラフィ論 現代科学論	2 2 2 2 2 2	人工知能論 映像工学 社会学特論 詩学 デザイン記号論	2 2 2 2 2	6
		選択	コンピュータ演習Ⅰ プロダクト材料演習	1 2	シルクスクリーン演習	2	コンピュータ演習Ⅱ	2	デザイン論ⅣB	1	6
	卒業制作								卒業制作・卒業論文	6	6
	自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修・選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修（博物館に関する科目を12単位まで含めることができる）。								22
	合 計										124

2019年度入学生～2017年度入学生（2・3・4年生）
基礎デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位			
進級単位		18		18		9		3					
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24		
	II類	履修学年指定なし									16		
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4		
			造形総合・彫刻Ⅰ	2									
	選択 必修		造形総合・絵画Ⅱ	2	}							6	
			造形総合・彫刻Ⅱ	2									
			造形総合・デザインⅡ	2									
			造形総合・芸Ⅱ	2									
			造形総合・メディア表現Ⅱ	2									
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2	
	造形専門科目	I類	必修	デザイン論ⅠA	2	デザイン論ⅡA	2	デザイン論ⅢA	1	デザイン論ⅣA	1	30	
				デザイン論ⅠB	2	デザイン論ⅡB	2	デザイン論ⅢB	2	デザイン演習Ⅱ	2		
色彩論Ⅰ		2		記号論ⅠA	2								
形態論Ⅰ		2		記号論ⅠB	2								
コミュニケーション実習		2		色彩論Ⅱ	2								
言語表現論		1		形態論Ⅱ	2								
表示方法論Ⅰ		1											
選択 必修					表示方法論Ⅱ	2	デザイン演習Ⅰa	2	}	}			42
					表示方法論Ⅲ	2	デザイン演習Ⅰb	2					
					テキスト研究	2	デザイン演習Ⅰc	2					
			デジタルイメージ研究	2	デザイン演習Ⅰd	2							
			知覚方法論	2	デザイン演習Ⅰe	2							
			プロダクトランゲージ研究	2	デザイン演習Ⅰf	2							
			ヴィジュアルランゲージ研究	2	デザイン演習Ⅰg	2							
			タイポグラフィ研究	2	デザイン演習Ⅰh	2							
					デザイン演習Ⅰi	2							
					デザイン演習Ⅰj	2							
				デザイン演習Ⅰk	2								
				デザイン演習Ⅰl	2								
				デザイン演習Ⅰm	2								
				デザイン演習Ⅰn	2								
II類	選択 必修				言語論	2	人工知能論	2	6				
					コミュニケーション論	2	映像工学	2					
					オートポイエーシス論	2	社会学特論	2					
					文化記号論	2	詩学	2					
					タイポグラフィ論	2	デザイン記号論	2					
			現代科学論	2									
選択		コンピュータ演習Ⅰ	1	シルクスクリーン演習	2	コンピュータ演習Ⅱ	2	デザイン論ⅣB	1	0			
		プロダクト材料演習	2	Design Project E 1									
				デザイン演習Ⅲa	1	デザイン演習Ⅲc	2						
				デザイン演習Ⅲb	1	デザイン演習Ⅲd	2						
卒業制作							卒業制作・卒業論文	6	6				
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修・選択）、他大学単位互換科目の中から選択履修（博物館に関する科目を12単位まで含めることができる）。									22		
合 計										124			

時間割

			1 限	2 限	3 限	4 限	5 限
1 年	月	前		デザイン論 IA(原)			
		後	造形総合科目				
	火	前	言語表現論(林)aクラス	言語表現論(林)bクラス			
		後	造形総合科目			プロダクト材料演習(佐々木・小松)	デザイン論 IB(板東・柴田)
	水	前	形態論 I(板東・田中)				
		後	造形総合科目				
	木	前	色彩論 I(小林・田邊)				
		後	造形総合科目			コンピュータ演習 I(渡辺・古川)	
	金	前					
		後	造形総合科目				
	土	前	表示方法論 I(松野・目良・上野)				
		後	造形総合科目				

			1 限	2 限	3 限	4 限	5 限	
2 年	月	前	デジタルイメージ研究(菱川・清水)			表示方法論 II(菱川)		
		後	ヴィジュアルランゲージ研究(原・清川)			知覚方法論(齋藤)		
	火	前				タイポグラフィ研究 aクラス(平野)		
		後				形態論 II(板東・柴田)		
	水	前				デザイン論 II A(清水)(4/10 - 5/29, 7/17) 記号論 IA(小林)(6/5 - 7/10)		Design Project E(オムニバス)
		後				デジタルメディアとデザイン(田中)		デザイン論 II B(田中・菱川)
	木	前				色彩論II(小林・三澤)		
		後				記号論 IB(小口)		
	金	前				シルクスクリン演習(吉永)		
		後	表示方法論 III(熊野)					
	土	前						
		後	タイポグラフィ研究 bクラス(秋山 [※])			テキスト研究(小林)		

		1 限	2 限	3 限	4 限	5 限
3 年	月	前	コミュニケーション論 (諸橋)	言語論(西澤)	デザイン演習Ik[写真表現](秋山ま)	
		後				デザイン演習In[モーショングラフィック](菱川)
	火	前	デザイン演習Ih[インターフェイスデザイン]プロジェクト研究D(小林・蓮池)	デザイン演習Ig[プロダクト環境](柴田)	社会学特論(玉川)	
		後	デザイン論ⅢB(小林)	デザイン演習Ie[オブジェクトコミュニケーション](谷内)		
	水	前	詩学(後藤)	デザイン演習Ib[シナジェティクス]プロジェクト研究B(板東)	デザイン演習If(田中)	デザイン論ⅢA(オムニバス)
		後	デザイン演習Ii[エディトリアルデザイン](佐藤)	デザイン演習Ij[グラフィック](板東・平野)		
	木	前	デザイン演習Ic[環境情報](未開講)	文化記号論(小口)		
		後	デザイン演習Id[テキストインフォメーション](篠崎)			
	金	前	デザイン記号論(山口)	映像工学(山添)	コンピュータ演習Ⅱ [3D デジタルモデリング演習](中島)	
		後	現代科学論(四方)			人工知能論(平尾)
	土	前	デザイン演習Ij[アプリケーション開発](藤田)	デザイン演習Im[ヴィジュアルコミュニケーション](原)		
		後	デザイン演習Ia[タイムアクセスデザイン] プロジェクト研究A(小林・有馬) タイポグラフィ論(山本)			

		1 限	2 限	3 限	4 限	5 限
4 年	月	前	コミュニケーション論(諸橋)	言語論(西澤)	3.4限/通年 デザイン演習Ie(原) デザイン演習If(小林) デザイン演習Ih(清水)	
		後				
	火	前	デザイン演習Ic(柴田)	社会学特論(玉川)		
		後				
	水	前	詩学(後藤)			
		後				
	木	前	デザイン論ⅣA(オムニバス・向井)	文化記号論(小口)	3.4限/通年 デザイン演習IIa(板東) デザイン演習IIb(田中) デザイン演習IIc(菱川)	
		後	デザイン論ⅣB(オムニバス・向井)			
	金	前	デザイン記号論(山口)	映像工学(山添)	コンピュータ演習Ⅱ [3D デジタルモデリング演習](中島)	
		後	現代科学論(四方)			人工知能論(平尾)
	土	前				
		後	タイポグラフィ論(山本)			

凡例：授業名(担当教員)

映像学科

学科理念・教育目標

映像学科の理念は開設時（1990年）から「全方位的な映像教育を目指す」ということを継続してきています。「全方位的な教育」とは、これまでの写真、映画・ドラマ、アニメーション、メディアアート、イメージフェノメノンという映像の諸ジャンルのなかに閉じこもって創作を研究するのではなく、表現メディアとしての映像と言語、それに音と造形を加えた4つの言葉を使いこなして映像の諸ジャンルの特性を引き出し、カドリングとも呼ぶべき映像表現者と映像表現の理解者の巣立つ場をつくりあげようという意味です。この目標を掲げられるのは、これまで大学が行ってきた文化総合科目（身体運動文化、教養文化、言語文化、造形文化などに関する科目）と造形総合科目による教育が前提としてあるからです。武蔵野美術大学の教育環境の中で、映像学科はそれらをさらに拡大して、映像の分野でメッセージを想像することのできる人材の育成を目的としています。また、この目的を自ら達成できるように、映像の諸ジャンルにおいては「多面的」に学習できること、専門的に学習できることの両方が可能な科目構成が組まれています。このような「多面的」学習方法と「全方位的」な教育の理念とを併せて、映像を「総合的に学ぶ」という、他大学にはない特長を掲げています。

専門的に学ぶことと「総合的に学ぶこと」は、一見矛盾しているようですが、本来の専門性は総合的に学ぶことからしか得られません。またそれを映像において可能にしているのが映像の諸ジャンルが共通して持っている「情報性」と「時間性」という特徴です。

以上の理念はまさに現在の映像の制作環境や社会的要請と一致しており、本学科の未来へと継続すべきであると考えています。

カリキュラム構成

全体

映像学科は、真実を見つめる強い意思の向上を図り、自由かつ大胆で真摯な創造的感性を磨き、美意識の高揚を志して表現の眼を育むことを目的としたカリキュラムを実践しています。それは作品制作と制作指導を教育の基柱にしており、映像という領域のさらに内側にあるジャンルの専門教育を横断することによって、映像表現の総合性を感知し、自らの確信のもとに本来の専門性を獲得するための全方位的なカリキュラムです。

本学科は「映像文化」が言語を超え、国境を超え、民族・宗教をも超えられる「存在」であると認識しています。文化総合科目で学んだ知識や教養を表現行為や行動に変えて、変化する世界の社会状況に対応できる文化創造の担い手となる映像の表現者と映像の真の理解者を育成します。

1年次

写真や映画が生まれる前の装置から映像の原理を学び、その原理の応用から映像制作の第一歩を踏み出します。その後、ジャンル別（写真、アニメーション、ビデオ、デジタル表現）の基礎実習において、制作や表現のための基本的なプロセスと考え方、制作の姿勢を学び、各ジャンルの表現を支える基礎技術を修得します。専門科目の講義「映像原論」では映像表現の広がりとお興行きを知り、映像の多様性と多面性、映像の力を認識します。後期には造形総合科目が設定されており、絵画、彫刻、デザインの視点から造形を学びます。

2年次

映像表現は人々の心に作用するものでなければなりません。その理解のために位置づけているのがドラマ制作です。映像の表現活動に必須となるグループワークで創造的な協働の在り方、議論の進め方、双方向的な関係の持ち方を習得し、持続的かつ自立的に芸術表現を行える態度を学びます。その後、ジャンルを横断する選択カリキュラムが編成されています。12科目の中から4科目を履修して映像表現の基礎をさらに深めます。

3年次

●映像表現コース

専門ジャンルを学ぶための集中的な実習カリキュラムが編成されています。ドラマ、CG&アニメーション、メディアアート、イメージフェノメナの4ルートが設定され、年間を通して専門ジャンルを学ぶ学年、制作研究を深めるための学年となります。ただし選択した専門ジャンルに加え専門外の1科目を履修するよう構成されています。この方式は専門を深めるための本学科カリキュラムの特徴となっています。

●写真表現コース

映像の専門ジャンルの中で、写真に特化した高度な実習カリキュラムが編成されています。銀塩フィルム、デジタルフォトの両極を見据えながら、プロフェッショナルな現場に対応しうるランドスケープ、ストリートスナップ、スティル・ライフ、ポートレートなどの撮影技術習得を目指すと共に、映像ジャンルの中で独自に進化してきた写真表現の批評と検証、制作研究の実践を年間を通して行う学年となります。

4年次

卒業年次には卒業制作が課されます。前期はゼミ担当教員の指導の下、これまでに習得した制作技術を集大成して、もう一度、映像とは何か、映像を通じてどのようなメッセージが伝達されなければならないかを問い直すと同時に、社会の要求に応じることの出来る観察力、企画力、表現力、技術力を養うことに力を注ぎ、卒業制作へ向けての基礎的あるいは最先端の制作・研究を行います。後期には、自ら作品のテーマを設定し、学士課程における自らの勉学の総決算として卒業制作を完成します。

映像学科は1990年に創立した学科です。その時点では、「映像」を学科名に冠して新学科を創設した美術系大学は全国でも皆無、武蔵野美術大学が初出でした。

初代主任に就任した吉田直哉教授はまったく新しい理論体系で映像を学ぶ視点を次のような構想で展開しました。それまで各ジャンルを細分化した美術系教育機関ばかりの体制の中、総合的に映像教育を捉え直し「全方位」的教育理念を提唱し、他に類を見ない映像教育の殿堂を立ち上げたのです。

映像の広大な歴史をふまえつつ、映像教育の場では新分野とされたデジタル・ハイビジョンの開拓と導入の夢を創立時から標的に掲げ力説していたことなど、さらには3次元から4次元への映像的融合などの当時では空想の壁をでない夢物語を学生に語りかけられました。現実のビデオ・ドラマ作成に関してもデジタルビデオ映画の方向であることの確信を21世紀の映像学科に託していたのです。

このことは正多面体に存在する全ての各面が映像各ジャンルの専門制に同角度の視野を直角に保ちつつ深く創作研究をすると云う事だと思えます。

写真、ドラマ・映画、イメージフェノメナン、CG&アニメーション、メディアアート、ここに掲げた映像の多岐にわたるジャンルは各々独自の道をそれぞれに歩んできました。先世紀末、コンピューターが映像学科の全ジャンルに完全に組み込まれ、尚進化を遂げつつある現在では学科内の各専攻分野は相互の壁がとりはられ、共鳴しあい、融合し合って、その境界は見分けのつかない世界を出現させています。映像収録から音響制作（サウンド・ミキシング等）の諸施設、写真工房・写真関連機器と諸施設、等々総合的映像学科を支えるハード面の充実は他の追従を許していません。

吉田イズムを継承し進化し続ける映像学科のもう一つの特性は、電子的映像を創設期から学科の基本に見据えていたと云うことです。前述したように、写真も映画も、近未来的には電子的映像が主流となっていくでしょう。放送と通信の融合、映画とビデオ（テレビ）の融合という現象は、電子的映像の進化により促されるものであり、その潮流は変わることはないでしょう。その意味でも映像学科は現代の先端を進んでいるのです。

さらに映像学科では伝統的なケミカル写真表現の基礎授業も1・2年次の必修および、必修選択授業として堅持しています。伝統的なアート（表現）に潜む美の神髄は電子映像へとツールが進化しても本質は変わることはないからです。

映像学科は2008年度から3年次コース制を導入し、写真表現コースと映像表現コースに分かれますが、全方位に総合的な映像教育をベースにしたうえで、さらに専門分野の創造者の育成をめざす、強い目的意識を持っています。

映像文化は、言語を超え、国境を超え、民族・宗教を超えられる「存在」であることを映像学科は認識しています。真実を見つめる強い意志と、自由に大胆に真摯な創造的感性と美意識の高揚と、表現の眼を育んでください。

教育課程

映像学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、映像学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。ただし、入学した年度(学年)によって、授業科目区分ごとの卒業所要単位数の配分、および映像学科の専門教育科目の授業名と単位数が異なっています。入学年度(学年)ごとに一覧表にして示してありますので、自分の入学年度(学年)の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類(選択)、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また博物館に関する科目からも、12単位まではここに算入することができます。

2018年度入学生～2017年度入学生（3・4年生）
映像学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		10		12		6				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	}							6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	映像基礎Ⅰ	2	デジタルドラマⅠ	2					12
				映像基礎Ⅱ	2							
映像基礎Ⅲ		2										
映像基礎Ⅳ		2										
映像基礎実習		2										
選択 必修		写真Ⅰ	2	}	写真Ⅰ	2	}	〈写真表現コース〉 写真表現実習	4	}	〈写真表現コース〉 写真表現演習	6
		イメージ・エフェクトⅠ	2		イメージ・エフェクトⅠ	2		写真Ⅱ	3		写真Ⅲ	3
		映像造形実習	2		アニメーション演習	2		写真Ⅳ	2			
		メディア制作演習	2		メディア制作演習	2						
		メディアアート演習	2		メディアアート演習	2						
II類	必修	CG演習Ⅰ	2	}	CG演習Ⅰ	2	}	〈映像表現コース〉 映像表現実習	4	}	〈映像表現コース〉 映像表現演習	6
		CG演習Ⅱ	2		CG演習Ⅱ	2		デジタルドラマⅡ	4			
		メディアテクノロジー演習	2		メディアテクノロジー演習	2		イメージ・エフェクトⅡ	2			
		ディレクター演習	2		ディレクター演習	2		メディアアートⅠ	2			
		写真实習Ⅰ	2		写真实習Ⅰ	2		メディアアートⅡ	2			
	選択 必修	写真实習Ⅱ	2	写真实習Ⅱ	2	メディアアートⅢ	2	}	CG & アニメーションⅠ	2	}	
						CG & アニメーションⅡ	2					
						CG & アニメーションⅢ	2					
						イメージフェノメノンⅠ	2					
						イメージフェノメノンⅡ	2					
卒業制作	卒業制作											
自由選択枠	自由選択枠	各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修）、他 大学単位互換科目の中から選択履修（博物館に関する科目を12単位まで含めることができる）。									22	
		合 計									124	

- 学科別科目Ⅱ類のうち、映像原論は1年次必修科目である。
- 学科別科目Ⅱ類のうち、シナリオ制作演習は3年生のみ履修できる。
- 学科別科目Ⅱ類のうち、写真テクノロジーA-I、映像理論研究は2～4年生のみ履修できる。
- 学科別科目Ⅱ類のうち、映画史、シナリオ制作演習は開設時間および授業日程に注意すること。
- 学科別科目Ⅱ類のうち、*印のある科目は講義科目である。

造形専門科目教育課程表

(3年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 科目履修登録 4/11 4/13 4/20									オンラインキャンパス 6/13 6/14 教育実習				前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 7/22	前期補講	
3年 (I限・II限) 2018年度 入学生	写真表現コース	月	写真Ⅱ [小林・元木]						写真Ⅲ [小林・GOTO]									
		火																
		水																
	映像表現コース	月	デジタルドラマⅡ [小口・太田・山倉・鈴木(昭)]															
		火	メディアアートⅠ [シャルル・小柳・鈴木(英)]							メディアアートⅡ [シャルル・小柳・JOU]								
		水																
		木	イメージフェノメナンⅠ [板屋・篠原・野村]							イメージフェノメナンⅡ [板屋・野村]								
		金																
		土	CG & アニメーションⅠ [黒坂・三浦・黒田・中嶋]							CG & アニメーションⅡ [黒坂・三浦・黒田・中嶋]								

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月		科目	単位		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16			1/18 3/31	
4期				5期				6期			7期										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19			
後期授業開始 9/7				修正履修登録 9/10			11/5~11/7は平常授業				後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21~22		後期定期試験週間② 1/6~9					
写真表現実習 [小林]							写真Ⅳ [小林・金村・小松]											(学科別科目)			
映像表現実習 [板屋・黒坂・篠原・シャルル・三浦・小口]							イメージ・エフェクトⅡ(映画技術) [鈴木(昭)]											写真表現コース			
							メディアアートⅢ [シャルル・霜田・JOU・瀧]											I類選択(コース必修) 写真表現実習 写真Ⅱ 写真Ⅲ 写真Ⅳ		4 3 3 2	
							モーションデザイン [山崎蓮]											映像表現コース			
							都市表現 [板屋・橋本]											I類選択(コース必修) 映像表現実習		4	
							CG & アニメーションⅢ [黒坂・三浦・原田]											I類選択必修 左の時間表と下の注意をよく読み下記より8単位を選択。 注) ・時間帯の重なる授業は複数選択できない			
																		デジタルドラマⅡ イメージ・エフェクトⅡ メディアアートⅠ メディアアートⅡ メディアアートⅢ CG & アニメーションⅠ CG & アニメーションⅡ CG & アニメーションⅢ イメージフェノメナンⅠ イメージフェノメナンⅡ モーションデザイン 都市表現		(4) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)	
																		計		12	

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 科目履修登録 4/11 4/13 4/20									オープンキャンパス 6/13 6/14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 7/22	
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2017年度 入学生	写真表現コース	<p>写真表現演習</p> <p>小林 ゼミ</p>																
	映像表現コース	<p>映像表現演習</p> <p>板屋 ゼミ</p> <p>黒坂 ゼミ</p> <p>篠原 ゼミ</p> <p>シャルル ゼミ</p> <p>三浦 ゼミ</p> <p>小口 ゼミ</p>																

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月	科目	単位		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26			12/28 1/2	4 9
4期			5期			6期			7期									
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19
修正履修登録 9/9~10/11 後期授業開始 9/7							芸術祭活動 11/5~11/7 は平常授業							後期授業終了 12/19 後期定期試験週間① 12/21~22 冬季休業 12/23~1/5 後期定期試験週間② 1/6~9 後期補講				
卒業制作 小林 ゼミ																	(学科別科目)	
卒業制作 板屋 ゼミ 黒坂 ゼミ 篠原 ゼミ シャルル ゼミ 三浦 ゼミ 小口 ゼミ																	写真表現コース	
卒業制作 板屋 ゼミ 黒坂 ゼミ 篠原 ゼミ 三浦 ゼミ 小口 ゼミ シャルル ゼミ																	I類選択(コース必修) 写真表現演習 小林 ゼミ	6
卒業制作 板屋 ゼミ 黒坂 ゼミ 篠原 ゼミ 三浦 ゼミ 小口 ゼミ シャルル ゼミ																	映像表現コース	
卒業制作																	I類選択(コース必修) 映像表現演習 板屋 ゼミ 黒坂 ゼミ 篠原 ゼミ 三浦 ゼミ 小口 ゼミ シャルル ゼミ	6
卒業制作																	卒業制作	6
計																		12

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

学科別科目(Ⅱ類)時間割

	月	火	水
1限		デザイン演習〈前期〉 [竹中]	
2限			
3限			シナリオ制作演習〈月2回・通年〉※3年 [安倍] 映画史〈月2回・通年〉 [紙屋・濱口] 映像文化史 演習A〈前期〉 / 映像文化史 演習B〈後期〉 [福島] / [福島]
4限	写真文化論〈通年〉 [烏原・笠間]		シナリオ制作演習〈月2回・通年〉※3年 [安倍] 映画史〈月2回・通年〉 [紙屋・濱口] サウンド・イメージ〈前期〉 [畠中] 音楽概論〈後期〉 [畠中] 映像文化史 演習A〈前期〉 / 映像文化史 演習B〈後期〉 [福島] / [福島]
5限		ネットワーク芸術論〈前期〉 [橋本典明] 映像理論研究〈前期〉 [三浦] オーディオアート〈前期〉 [シャルル]	映像原論〈通年〉※1年必修 [専任教員・黒澤他] メディアアート研究〈前期〉 [畠中] インスタレーション研究〈後期〉 [畠中]

	木	金	土
1限			
2限	イメージテクノロジー〈後期〉 [三浦]		写真テクノロジーA-II〈後期〉 [金房]
3限		現代写真論〈通年〉 [菅沼]	
4限	ドキュメント〈通年〉 [藤田]		
5限			写真テクノロジー A-I〈後期〉※2~4年 [宮下]

本年度は休講: 未来工房、MA実習、シミュレーション演習
映像理論研究は、履修登録上は「未来工房」として表記されます。

芸術文化学科

学科理念・教育目標

芸術文化は、社会を豊かにする精神的基盤としてますます重要になっています。21世紀以降、独自の技術や様式にこだわらず、社会の現状といかに関わるかという姿勢が求められています。そして、これまで以上に芸術文化が社会にとって有益であり、かつ、欠かせないものであると、社会に生きる人々が実感することが重要です。そこで求められるのは、高度に専門分化した学びよりも、むしろ、さまざまな領域を横断・包括する視点から生まれた発想によって、社会と芸術文化をつなぐデザインができる人材の育成です。1999年創立以来、芸術文化学科は、このミッションに向き合い、人との、人と場、人と人との関係性を芸術文化の力を通してデザインし、社会を活性化していく人材を輩出することを目指しています。

カリキュラム構成

全体

芸術文化学科の教育課程は、各学科が開設する〈学科別科目〉、各学科共通の〈造形総合科目〉と〈文化総合科目〉から成り立っています。本学科のカリキュラムの特徴は、卒業に必要な単位数内で学芸員資格の取得が可能であることです。またこれにより、学芸員課程と合わせて、教職課程の履修も可能です。取得できる教員免許状は、中学校教諭一種〈美術〉、高等学校教諭一種〈美術〉〈工芸〉です（「資格取得について」を参照のこと）。

【学科別科目】

社会と芸術文化をつなぐプロフェッショナルになるための学び

芸術文化学科の教育は、「芸術文化と社会をつなぐことによって、社会を活性化する」というミッションに基づき、私たちの生活と密接な関わりを持つ芸術文化を、理論と実技を通して学び、アートやデザインを社会において有機的に機能させる人を育てることを目標としています。

本学科のカリキュラムは、芸術文化と社会を創造的に「つなげる」ため、「見る」「聞く」「読む」「話す」「書く」「作る」という、創造活動の基本的な要素とその本質的な学びをデザインしています。芸術文化を読み解き、理解し、社会に活用する能力（リテラシー）を育むため、ミュゼオロジー（博物館学）や、美術館教育論、造形理論、また、グラフィックデザイン、映像、ディスプレイ、絵画などのメディア表現について幅広く研究します。

そしてつねに変化するリアルな創造の現場に臨機応変に対応し、社会にアートやデザインを機能させるために必要なものがマネジメントです。〈アートマネジメント〉と〈デザインマネジメント〉で学ぶ最新の理論に加え、プロジェクト型授業「アーツプロジェクト」では、学生がマネジメントを実践的に学ぶことができるよう、美術館や学校、企業、自治体といった学外の諸機関や地域との連携をベースにカリキュラムがデザインされ、学年を横断して受講できます。教員の指導のもと、連携先とコミュニケーションを取りながら、ワークショップなどの教育プログラム、展覧会、空間デザイン、イベント、商品開発などに取り組み、学生が主体的に企画、運営します。

1年次

【芸術文化と社会をつなぐ基礎を育む】

1年次は、理論と実技を通して、芸術文化と社会をつなぐための基礎力を養います。学科必修科目である「芸術文化学入門」「芸術文化特論Ⅰ」「プランニング入門」「プランニング実践」「デジタルデザイン基礎Ⅰ」や、造形総合科目である「絵画」「彫刻」などを軸とし、ミュゼオロジー、美術史、生涯学習、編集、デザインプランニング、映像デザイン、デジタルデザイン、絵画・立体表現などを学びます。また、グループによる制作、プレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を育みます。

2年次

【専門性の獲得に向けた研究と実践を行う】

1年次に獲得した基礎力の上に、最新の情報を反映した理論と実践を加えることで、芸術文化を社会につなぐためのさらなる知見と具体的な方法論を学びます。さまざまな領域に分化するミュゼオロジーとマネジメントを理論と実践から学ぶとともに、デザイン、造形表現の各領域を各自の関心に応じて選択し、理解を深めていきます。必修科目である「アートマネジメント」「デザインマネジメント」「芸術文化学概説」「デジタルデザイン基礎Ⅱ」「造形基礎」「展示基礎」を軸とし、選択必修科目の「ヴィジュアルコミュニケーションデザイン」「絵画Ⅱ」「映像デザインⅡ」「デジタルアーカイヴス」の中から一つを選択します。

3年次

【自らの学びを選択し、専門性を追求する】

1、2年次で並行して学んできた実技と理論をふまえ、専門課程として、各自が選択した分野のリテラシーを高め、芸術と社会をつなぐための方法論を探究します。

選択必修科目である「芸術文化研究」では、多様な価値観を認め、幅広い視野をもちながら、国内外の芸術文化の歴史や現状などを学び、多方面にわたる表象文化やメディアについて、理論的および造形的な分析と研究を行います。そして、個々が関心をもつ専門分野を12科目の中から選択し理解を深めていきます。

必修科目である「芸術文化特論Ⅱ」では、評論家、学芸員、プロデューサー、またメディアやアートマネジメント、デザインマネジメントなどにかかわるさまざまな専門性を持つ講師を毎回招聘し、芸術文化の現状や課題について多角的な視点から講義が行われます。

後期からは、専任教員が開設するゼミナールに所属し、各自のテーマに基づいた専門的な研究を深化させていきます。ここでは、実践的なプレゼンテーション能力も要求されます。

4年次

【個々の研究を深め、社会に発信する】

3年次後半に始まったゼミナールを継続しながら、社会に対する問題意識を明確にし、個々の研究テーマを掘り下げていくことで、4年間の学びの総決算となる卒業研究へと発展させます。〈論文〉、〈プランニング〉、〈作品表現〉から一つを選択し、研究成果を提出、発表します。そのいずれにおいても、先行研究を読み解き、参考としながら、自ら設定したテーマについて客観的、批評的に調査、分析し、具体的な展望として提起することが求められます。

〈論文〉は論文30,000字以上 40,000字以内、〈プランニング〉はプランを伝える制作物と12,000字以上の研究レポート、〈作品表現〉は作品と8,000字以上の研究レポートを提出します。

資格取得について

芸術文化学科では、「博物館法施行規則」に規定された、学芸員資格を取得するために必要な科目（下図参照）が、卒業に必要な単位に含まれます。そのため、学芸員資格を取得しながら、教職課程の履修が可能です。取得できる教員免許状は、中学校教諭一種〈美術〉、高等学校教諭一種〈美術〉〈工芸〉です。

なお、教職に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に注意することが必要です。本ガイドブック「教職に関する科目」、および、『教職課程ガイドブック』をよく読み、履修計画を立てることが望まれます。

学年	博物館法に定められた19単位	芸術文化学科 専門科目
1	博物館概論（2）	ミュゼオロジー入門（2）
	生涯学習概論（2）	ミュゼオロジーと生涯学習（2）
2	博物館資料保存論（2）	ミュゼオロジーと保存（2）
	博物館教育論（2）	ミュゼオロジーと教育（2）
	博物館展示論（2）	展示基礎（2）
3	博物館経営論（2）	ミュゼオロジーと運営（2）
	博物館資料論（2）	ミュゼオロジーと資料（2）
	博物館情報・メディア論（2）	メディアと情報Ⅰ（2） メディアと情報Ⅱ（2）
		※どちらか1科目 2単位が必要
4	博物館実習（3）	ミュゼオロジー実習（3） 注：履修条件あり

※（ ）内は単位数

2020年度入学生（1年生）
芸術文化学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		14		10		2				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	2							6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	芸術文化特論Ⅰ	2	芸術文化学概説	2	芸術文化特論Ⅱ	2	芸術文化演習Ⅱ	2	28
				デジタルデザイン基礎Ⅰ	2	マネジメント入門	2	芸術文化演習Ⅰ	2			
芸術文化学入門				2	マネジメント実践	2						
プランニング入門				2	デジタルデザイン基礎Ⅱ	2						
プランニング実践				2	造形基礎	2						
			展示基礎	2								
選択 必修				ヴァジュアルコミュニケーションデザインA	2	2	芸術文化研究 A	2	6	8		
				ヴァジュアルコミュニケーションデザインB	2		芸術文化研究 B	2				
				ヴァジュアルコミュニケーションデザインC	2		芸術文化研究 C	2				
				絵画Ⅱ	2		芸術文化研究 D	2				
			映像デザインⅡ	2	芸術文化研究 E		2					
		デジタルアーカイブス	2	芸術文化研究 F	2							
				芸術文化研究 G	2							
				芸術文化研究 H	2							
				芸術文化研究 I	2							
				芸術文化研究 J	2							
				芸術文化研究 K	2							
				芸術文化研究 L	2							
学科別科目	II類	選択 必修	ミュージオロジー入門	2	ミュージオロジーと保存	2	ミュージオロジーと運営	2	ミュージオロジー実習	3	36	
			ミュージオロジーと生涯学習	2	ミュージオロジーと教育	2	ミュージオロジーと資料	2				
			映像デザインⅠ	2	日本美術史概論	4						
			デザイン基礎	2	工芸制作Ⅰ	2						
			西洋美術史概論	4								
	A	表象文化論Ⅰ	2	写真論Ⅰ	2	アートセラピー	2	美術と教育	2	12		
		表象文化論Ⅱ	2	写真論Ⅱ	2	芸術文化論Ⅰ	2	広報論	2			
		表象文化論Ⅲ	2	文化社会論Ⅰ	2	原書講読	2					
		表象文化論Ⅳ	2	文化社会論Ⅱ	2	メディアと情報Ⅰ	2					
		表象文化論Ⅴ	2	造形民俗学Ⅰ	2	メディアと情報Ⅱ	2					
		造形民俗学Ⅱ	2									
B	アーツプロジェクトⅠ	2	アーツプロジェクトⅣ	2								
	アーツプロジェクトⅡ	2	アーツプロジェクトⅤ	2								
	アーツプロジェクトⅢ	2	アーツプロジェクトⅥ	2								
Aグループ： 1～4年次で履修すること		Cグループ： 3～4年次で履修すること		C		ウェブデザイン	2	絵画Ⅲ (映像メディア表現を含む)	2	6		
Bグループ： 1～3年次で履修すること						編集計画	2	Museum Study & English Communication	2			
						イベント計画	2					
卒業制作								卒業研究・卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修）、他 大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目を12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

2019年度入学生（2年生）
芸術文化学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		14		10		2				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2								6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	芸術文化特論Ⅰ	2	芸術文化概説	2	芸術文化特論Ⅱ	2	芸術文化演習Ⅱ	2	28
				デジタルデザイン基礎Ⅰ	2	アートマネジメント	2	芸術文化演習Ⅰ	2			
西洋美術史概論				4	デザインマネジメント	2						
芸術文化入門				2	デジタルデザイン基礎Ⅱ	2						
				造形基礎	2							
			展示基礎	2								
選択 必修		ヴァジュアルコミュニケーションデザインA	2								36	
		ヴァジュアルコミュニケーションデザインB	2									
		ヴァジュアルコミュニケーションデザインC	2									
		絵画Ⅱ	2									
	映像デザインⅡ	2										
	デジタルアーカイブス	2										
芸術文化研究A	2	6										
芸術文化研究B	2											
芸術文化研究C	2											
芸術文化研究D	2											
芸術文化研究E	2											
芸術文化研究F	2											
芸術文化研究G	2											
芸術文化研究H	2											
芸術文化研究I	2											
芸術文化研究J	2											
芸術文化研究K	2											
芸術文化研究L	2											
II類	選択 必修	ミュージオロジー入門	2	ミュージオロジーと保存	2	ミュージオロジーと運営	2	ミュージオロジー実習	4	8		
		ミュージオロジーと生涯学習	2	ミュージオロジーと教育	2	ミュージオロジーと資料	2					
		映像デザインⅠ	2	日本美術史概論	4							
		デザイン基礎	2	工芸制作Ⅰ	2							
		プランニング概論	4									
	A	表象文化論Ⅰ	2	表象文化論Ⅶ	2	造形民俗学Ⅱ	2	美術と教育	2	12		
		表象文化論Ⅱ	2	写真論Ⅰ	2	アートセラピー	2					
		表象文化論Ⅲ	2	写真論Ⅱ	2	芸術文化論Ⅰ	2					
		表象文化論Ⅳ	2	文化社会論Ⅰ	2	原書講読	2					
		表象文化論Ⅴ	2	文化社会論Ⅱ	2	メディアと情報Ⅰ	2					
表象文化論Ⅵ	2	造形民俗学Ⅰ	2	メディアと情報Ⅱ	2							
B	アーツプロジェクトⅠ	2	アーツプロジェクトⅣ	2								
	アーツプロジェクトⅡ	2	アーツプロジェクトⅤ	2								
	アーツプロジェクトⅢ	2	アーツプロジェクトⅥ	2								
Aグループ： 1～4年次で履修すること		Cグループ： 3～4年次で履修すること		C	ディスプレイデザイン	2	イベント計画	2				
Bグループ： 1～3年次で履修すること		ウェブデザイン	2		絵画Ⅲ (映像メディア表現を含む)	2						
					編集計画	2	Museum Study & English Communication	2				
卒業制作						卒業研究・卒業制作		6	6			
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目を12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

2018年度入学生（3年生）
芸術文化学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		14		10		2				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画Ⅰ	2							4	
			造形総合・彫刻Ⅰ	2								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	2							6
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	芸術文化特論Ⅰ	2	芸術文化学概説	2	芸術文化特論Ⅱ	2	芸術文化演習Ⅱ	2	28
				デジタルデザイン基礎Ⅰ	2	アートマネジメント	2	芸術文化演習Ⅰ	2			
西洋美術史概論				4	デザインマネジメント	2						
芸術文化入門				2	デジタルデザイン基礎Ⅱ	2						
				造形基礎	2							
			展示基礎	2								
選択 必修		ヴァジュアルコミュニケーションデザインA	2	2	芸術文化研究A	2	6		8			
		ヴァジュアルコミュニケーションデザインB	2		芸術文化研究B	2						
		ヴァジュアルコミュニケーションデザインC	2		芸術文化研究C	2						
		絵画Ⅱ	2		芸術文化研究D	2						
	映像デザインⅡ	2	芸術文化研究E		2							
	デジタルアーカイブズ	2	芸術文化研究F		2							
		芸術文化研究G	2									
		芸術文化研究H	2									
		芸術文化研究I	2									
		芸術文化研究J	2									
		芸術文化研究K	2									
		芸術文化研究L	2									
学科別科目	II類	選択 必修	ミュージオロジー入門	2	ミュージオロジーと保存	2	ミュージオロジーと運営	2	ミュージオロジー実習	4	12	
			ミュージオロジーと生涯学習	2	ミュージオロジーと教育	2	ミュージオロジーと資料	2				
			映像デザインⅠ	2	日本美術史概論	4						
			デザイン基礎	2	工芸制作Ⅰ	2						
			プランニング概論	4	写真Ⅰ	2						
			写真Ⅱ	2								
	A	表象文化論Ⅰ	2	表象文化論Ⅶ	2	造形民俗学Ⅱ	2	デザイン政策論	2			
		表象文化論Ⅱ	2	写真論Ⅰ	2	アートセラピー	2	美術と教育	2			
		表象文化論Ⅲ	2	写真論Ⅱ	2	芸術文化論Ⅰ	2	Basic English for Art & Design	2			
		表象文化論Ⅳ	2	文化社会論Ⅰ	2	原書講読	2					
表象文化論Ⅴ		2	文化社会論Ⅱ	2	メディアと情報Ⅰ	2						
表象文化論Ⅵ	2	造形民俗学Ⅰ	2	メディアと情報Ⅱ	2							
B	アーツプロジェクトⅠ	2	アーツプロジェクトⅣ	2								
	アーツプロジェクトⅡ	2	アーツプロジェクトⅤ	2								
	アーツプロジェクトⅢ	2	アーツプロジェクトⅥ	2								
Aグループ： 1～4年次で履修すること		Cグループ： 3～4年次で履修すること		C		ディスプレイデザイン	2	イベント計画	2			
Bグループ： 1～3年次で履修すること						ウェブデザイン	2	絵画Ⅲ (映像メディア表現を含む)	2			
						編集計画	2	Museum Study & English 2 Communication	2			
卒業制作						卒業研究・卒業制作		6	6			
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択必修）、他 大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目を12単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

2017年度入学生（4年生）
芸術文化学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位		16		14		10		2				
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位			
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし									24	
	II類	履修学年指定なし									16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画 I	2							4	
			造形総合・彫刻 I	2								
		選択 必修	造形総合・絵画II	2	2							6
			造形総合・彫刻II	2								
			造形総合・デザインII	2								
	造形総合・工芸II		2									
	造形総合・メディア表現II	2										
	II類	選択 必修	履修学年指定なし									2
	造形専門科目	I類	必修	芸術文化特論 I	2	芸術文化概説	2	芸術文化特論 II	2	芸術文化演習 II	2	28
				デジタルデザイン基礎 I	2	アートマネジメント	2	芸術文化演習 I	2			
西洋美術史概論				4	デザインマネジメント	2						
芸術文化入門				2	デジタルデザイン基礎 II	2						
				造形基礎	2							
			展示基礎	2								
選択 必修		ヴァジュアルコミュニケーションデザインA	2	2	芸術文化研究 A	2	6			8		
		ヴァジュアルコミュニケーションデザインB	2		芸術文化研究 B	2						
		ヴァジュアルコミュニケーションデザインC	2		芸術文化研究 C	2						
		絵画II	2		芸術文化研究 D	2						
	映像デザインII	2	芸術文化研究 E		2							
	デジタルアーカイブス	2	芸術文化研究 F		2							
				芸術文化研究 G	2							
				芸術文化研究 H	2							
				芸術文化研究 I	2							
				芸術文化研究 J	2							
				芸術文化研究 K	2							
				芸術文化研究 L	2							
学科別科目	II類	選択 必修	ミュージオロジー入門	2	ミュージオロジーと保存	2	ミュージオロジーと運営	2	ミュージオロジー実習	4	12	
			ミュージオロジーと生涯学習	2	ミュージオロジーと教育	2	ミュージオロジーと資料	2				
			映像デザイン I	2	日本美術史概論	4						
			デザイン基礎	2	工芸制作 I	2						
			プランニング概論	4	写真 I	2						
			写真 II	2								
	A	表象文化論 I	2	表象文化論 VII	2	造形民俗学 II	2	デザイン政策論	2	12		
		表象文化論 II	2	写真論 I	2	アートセラピー	2	美術と教育	2			
		表象文化論 III	2	写真論 II	2	芸術文化論 I	2	Basic English for Art & Design	2			
		表象文化論 IV	2	文化社会論 I	2	原書講読	2					
表象文化論 V		2	文化社会論 II	2	メディアと情報 I	2						
		表象文化論 VI	2	造形民俗学 I	2	メディアと情報 II	2					
B	アーツプロジェクト I	2	アーツプロジェクト IV	2					6			
	アーツプロジェクト II	2	アーツプロジェクト V	2								
	アーツプロジェクト III	2	アーツプロジェクト VI	2								
A グループ： 1～4年次で履修すること		C グループ： 3～4年次で履修すること		C		ディスプレイデザイン	2	イベント計画	2	6		
						ウェブデザイン	2	絵画 III	2			
B グループ： 1～3年次で履修すること						編集計画	2	Museum Study & English Communication	2			
卒業制作								卒業研究・卒業制作	6	6		
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II類、学科別科目 II類（選択必修）、他 大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目を 12 単位まで含めることができる）。									22	
合 計										124		

造形専門科目教育課程表

(1年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 13 20								オープンキャンパス 6/13 14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	前期補講	
1年	A M	芸術文化学入門 [専任教員全員・三代] 水金		造形総合 絵画 I (共通絵画/月-土)			デジタルデザイン基礎I [長内・熊谷・米徳] 火金											
	P M	プランニング入門 [塚本] 火4 芸術文化特論 I [河原] 火4 ミュゼオロジー入門* [春原] 水3 西洋美術史概論* [伊藤里] 木3																
1-3年	共通科目	アーツプロジェクト I~VI																
1-4年	共通科目	芸術文化論 I [林家] 火1 表象文化論I (絵本) [申] 水3 表象文化論II (越境する美術-音楽と舞台芸術へ) [伊藤里] 火3 表象文化論III (マンガ) [伊藤剛] 木1 広報論 [真野] 火2 原書講読 [前沢] 金5 写真論I [戸田] 水2 文化社会論I [小川] 木3 造形民俗学I* [杉山] 水4 メディアと情報IA* [村田] 金2 メディアと情報IB* [村田] 金3 芸文の学生はIBを履修すること																

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月				11月				12月				2021年1月		2~3月			
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31			
4期				5期				6期				7期									
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	冬季休業 12/23~1/5	31 後期補講	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19		
後期授業開始 9/7・10/11								11/5・11/7は平常授業				後期授業終了 12/19				後期定期試験週間① 12/21・22		後期定期試験週間② 1/6・9			
デザイン基礎 [楢] 日水金 Aクラス				造形総合I類 選択必修 月-土				映像デザイン I [米徳] 月水金 Aクラス				造形総合彫刻 I (彫刻学科研究室/ 月-土)									
映像デザイン I [米徳] 月水金 Bクラス								デザイン基礎 [楢] 月水金 Bクラス													
プランニング実践 [塚本] 水 4																					
ミュージオロジーと生涯学習 * [杉浦] 水 4																					
西洋美術史概論 * [宮崎] 水 3																					
アーツプロジェクト I~VI																					
表象文化論IV (アートフェスティバル研究) [嘉藤] 水 1																					
表象文化論V (イメージとジェンダー) [千葉] 水 3																					
アートセラピー [加藤] 水 1																					
美術と教育 [三澤] 水 3																					
写真論II [戸田] 水 2																					
文化社会論II [倉林] 水 2																					
造形民俗学II * [杉山] 水 4																					
メディアと情報IIA * [松浦] 水 2																					
メディアと情報IIB * [加島] 水 4 芸文の学生はIIBを履修すること																					

科目	単位
※印は 学芸員課程指定科目	

• 祭典 10/30~11/1

• 卒制展 1/15~1/18

造形専門科目教育課程表

(2年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11									オープンキャンパス 6/13 14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	
2年	2019年度 入学生	A M	<p>アートマネジメント [杉浦・村井] ④ 2</p> <p>日本美術史概論* [鶴岡] ⑤ 2</p> <p>ミュゼオロジーと保存* [岡] ④ 2</p>															
		P M	<p>デジタルデザイン基礎 II [長内・熊谷・米徳] ④ ⑤</p> <p>Aクラス Bクラス Cクラス</p> <p>造形基礎 [是枝・高島・結城] ④ ⑤</p> <p>Bクラス Cクラス Aクラス</p> <p>展示基礎* [楢・杉浦・春原] ④ ⑤</p> <p>Cクラス Aクラス Bクラス</p>															
1-3年	共通 必修科目	<p>アーツプロジェクト I~VI</p>																
1年 — 4年	共通 科目	<p>芸術文化論I [林家] ④ 1</p> <p>表象文化論 I (絵本) [申] ⑤ 3</p> <p>表象文化論 II (越境する美術—音楽と舞台芸術へ) [伊藤里] ④ 3</p> <p>表象文化論 III (マンガ) [伊藤剛] ④ 1</p> <p>表象文化論 IV (2020年度開講せず)</p> <p>広報論 [真野] ④ 2 (表象文化論V (2020年度開講せず)を履修登録する)</p> <p>原書講読 [前沢] ⑤ 5</p> <p>写真論 I [戸田] ⑤ 2</p> <p>文化社会論 I [小川] ④ 3</p> <p>造形民俗学 I * [杉山] ⑤ 4</p> <p>メディアと情報 IA * [村田] ⑤ 2</p> <p>メディアと情報 IB * [村田] ⑤ 3 芸文の学生はIBを履修すること</p>																

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月				11月				12月				2021年1月		2~3月	
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31	
4期				5期				6期				7期							
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	冬季休業 12/23~1/5	31 後期補講	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19
後期授業開始 9/7 修正履修登録 9/10 後期授業終了 10/11								11/5~11/7は平常授業 芸術祭活動				後期授業終了 12/19 後期定期試験週間① 12/21~22				後期定期試験週間② 1/6~9			
芸術文化学概説 [高島] 2																			
デザインマネジメント [杉浦・村井] 2																			
日本美術史概論* [鶴岡] 2																			
ミュゼオロジーと教育* [杉浦] 2																			
ビジュアルコミュニケーションデザインB [田中七] 2								ビジュアルコミュニケーションデザインA [杉浦・春原] 2											
デジタルアーカイヴス [堀越] 2								ビジュアルコミュニケーションデザインC [楢] 2											
工芸制作I (教職履修者のみ) [共通デザイン] 1-1								絵画II [是枝] 2											
								映像デザインII [米徳] 2											
アーツプロジェクト I~VI																			
表象文化論 VI (アートフェスティバル研究) [嘉藤] 1																			
表象文化論 VII (イメージとジェンダー) [千葉] 3																			
アートセラピー [加藤] 1																			
美術と教育 [三澤] 3																			
写真論 II [戸田] 2																			
文化社会論 II [倉林] 2																			
造形民俗学 II * [杉山] 4																			
メディアと情報 II A * [松浦] 2																			
メディアと情報 II B * [加島] 4 芸文の学生はII Bを履修すること																			

科目	単位
※印は 学芸員課程指定科目	

造形専門科目教育課程表

(3年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 13 20								オープンキャンパス 6/13 14					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22		
3年	2018年度 入学生	AM	前期A~Gから2科目を選択 芸術文化研究 A: ヴィジュアルマーチャンダイジング [榎] 2 B: クロスメディア [是枝] 2 C: 展覧会&ワークショッププロデュース [杉浦] 1 D: イメージリテラシー [高島] 2 E: エディトリアル (2020年度開講せず) F: 映像文化研究 [米徳] 2 G: 現代メディア文化論 [春原] 1															
		3-4年	編集計画 [鈴木] 金	ディスプレイデザイン [榎] (2020年度開講せず)	ウェブデザイン [熊谷] 水 金	イベント計画 [榎] 水 金	絵画Ⅲ [是枝・結城] 水 金											
3年		PM	ミュゼオロジーと運営 * [河原] 4															
1-3年		選択必修科目	アーツプロジェクト I~VI															
1年 — 4年		共通科目	芸術文化論 I [林家] 1 表象文化論 I (絵本) [申] 3 表象文化論 II (越境する美術-音楽と舞台芸術へ) [伊藤里] 3 表象文化論 III (マンガ) [伊藤剛] 1 表象文化論 IV (2020年度開講せず) 表象文化論 V (2020年度開講せず) 広報論 [真野] 2 <デザイン政策論 (2020年度開講せず)を履修登録する> 原書講読 [前沢] 5 写真論 I [戸田] 2 文化社会論 I [小川] 3 造形民俗学 I * [杉山] 4 メディアと情報 IA * [村田] 2 メディアと情報 IB * [村田] 3 芸文の学生はIBを履修すること Basic English for Art & Design (2020年度開講せず)															
3-4年			Museum Study & English Communication [菊池] 4															

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月			10月			11月			12月			2021年1月		2~3月					
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31	
4期			5期			6期			7期										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業式 3/19			
後期授業開始 9/7							後期授業終了 12/19							後期補講 後期定期試験週間① 1/6		卒業制作論文(提出採点)			
後期H~Lから1科目を選択																			
芸術文化研究 H:都市と書物 [磯] ② I:現代芸術論 [沢山] ① J:イメージ人類学 [中島] ⑤ K:マーケティング [姫井] ⑤ L:ブランディング [檜原] ⑤																			
芸術文化演習I [専任教員全員] ⑥																			
芸術文化特論II [オムニバス] ③																			
ミュゼオロジーと資料* [春原] ④																			
アーツプロジェクト I~VI																			
表象文化論 VI (アートフェスティバル研究) [嘉藤] ①																			
表象文化論 VII (イメージとジェンダー) [千葉] ③																			
アートセラピー [加藤] ①																			
美術と教育 [三澤] ③																			
写真論 II [戸田] ②																			
文化社会論 II [倉林] ②																			
造形民俗学 II * [杉山] ④																			
メディアと情報 II A * [松浦] ②																			
メディアと情報 II B * [加島] ④ 芸文の学生はII Bを履修すること																			
デザイン政策論(2020年度開講せず)																			

科目	単位
※印は 学芸員課程指定科目	

造形専門科目教育課程表

(4年)

月	2020年4月					5月					6月					7月					8月
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5				
期	1期					2期					3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5			
学事予定	前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 13 20							オープンキャンパス 6/13 14 教育実習					前期授業終了 7/15 前期定期試験週間 7/16 22 前期補講								
3・4年	A	M	編集計画 [鈴木] 金					ディスプレイデザイン [岡] 水金 (2020年度開講せず)													
			ウェブデザイン [熊谷] 水金					イベント計画 [楯] 水金					絵画Ⅲ [是枝・結城] 水金								
4年	P	M	2017年度入学生																		
			芸術文化演習Ⅱ [専任教員全員]																		
			ミュゼオロジー実習* [安斎・岡・楯・是枝・杉浦・春原・米徳]																		
1年	共通科目		芸術文化論Ⅰ [林家] 火1																		
			表象文化論Ⅰ (絵本) [申] 月3																		
			表象文化論Ⅱ (越境する美術-音楽と舞台芸術へ) [伊藤里] 火3																		
			表象文化論Ⅲ (マンガ) [伊藤剛] 水1																		
			表象文化論Ⅳ (2020年度開講せず)																		
			表象文化論Ⅴ (2020年度開講せず)																		
			広報論 [真野] 火2 <デザイン政策論(2020年度開講せず)を履修登録する>																		
			原書講読 [前沢] 金5																		
			写真論Ⅰ [戸田] 金2																		
			文化社会論Ⅰ [小川] 水3																		
			造形民俗学Ⅰ * [杉山] 月4																		
			メディアと情報ⅠA * [村田] 金2																		
			メディアと情報ⅠB * [村田] 金3 芸文の学生はIBを履修すること																		
			Basic English for Art & Design (2020年度開講せず)																		
3・4年			Museum Study & English Communication [菊池] 火4																		

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月			
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31	
4期				5期			6期				7期								
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業式 3/19			
後期授業開始 9/7							11/5~11/7は平常授業				後期授業終了 12/19			後期定期試験週間① 12/21~22 冬季休業 12/23~1/5		後期補講 後期定期試験週間② 1/6~9		卒業制作論文(提出採点)	
卒業研究 卒業制作 [専任教員全員]																			
ミューゼオロジー実習* [安斎・岡・楯・是枝・杉浦・春原・米徳]																			
表象文化論 VI (アートフェスティバル研究) [嘉藤] ①																			
表象文化論 VII (イメージとジェンダー) [千葉] ③																			
アートセラピー [加藤] ①																			
美術と教育 [三澤] ③																			
写真論 II [戸田] ②																			
文化社会論 II [倉林] ②																			
造形民俗学 II * [杉山] ④																			
メディアと情報 II A * [松浦] ②																			
メディアと情報 II B * [加島] ④ 芸文の学生はII Bを履修すること																			
デザイン政策論 (2020年度開講せず)																			

科目	単位
※印は 学芸員課程指定科目	

デザイン情報学科

学科理念・教育目標

「デザイン情報学 (Design Informatics)」は、「造形的デザイン行為」と「情報構築による意味生成」というふたつの側面から、デザインとその周辺世界を開拓する理論と実践のフレームです。われわれが生きる情報化社会は、多様なプレイヤーが不断の離合集散を繰り返しながら適切なかたちを求め続ける場である。こうした見地から、新たな表現＝提案を通して社会の関心をリードし、生活や社会環境を再編するための新しいかたちを見出す。それがデザイン情報学の使命です。

情報化とは、まず流動化を意味します。表現ジャンルや産業組織、地域、国といったこれまでの枠組みを越えることで生まれる可能性に注目し、新しい組み合わせをデザインする。そのためには、時代を読み解く知識基盤や倫理観とともに、生活者としての日常への視線、そして課題設定、調査分析、構想立案から提案へ至るプロセスを駆動する内的エネルギー＝創造力が要求されます。デザイン情報学科では美術大学教育の伝統を踏まえながらもその枠を越えて、総合的な造形力とテクノロジー、メディア、社会科学の学問分野を統合させた「汎技術としてのデザイン知」を自在に生かすことのできる人材の育成を目標としています。

カリキュラム 構成

デザイン情報学科では、表現の試行錯誤と創造性を重視する美術大学の教育環境をベースに、高度化する情報環境や多様化する表現世界への対応力を身につけるためのカリキュラムが設けられています。学科の科目群は、以下の方針に基づく理論科目と演習科目によって構成されます。

- 1 「何を問題とするか」という基点とフレームの確認
 - 2 デザインと情報学を二極とする往還運動への理解
 - 3 視覚を中心とした知覚の装置化：「メディア表現系」
 - 4 双方向情報交換の作法と演出：「コミュニケーション創発系」
 - 5 デジタルデザインの基礎ルールと応用：「デジタル技術系」
 - 6 構想実現に向けた統合的なデザイン力、プレゼンテーション力の習得と強化
-

未来社会へ、もうひとつのアプローチ

武蔵野美術大学は創立以来、社会の構造変化に対応しつつ実践的な教育・研究を行い、芸術全般に関わる理解と表現力を備えた多くの人材を輩出してきました。そして創立 70 周年にあたる 1999 年、私たちが直面する大きな時代変化のなかで、美術大学の果たすべき新たな役割に思いを巡らせ、2 つの学科を新設しました。そのひとつがデザイン情報学科です。

世界に目を転じると、デジタル技術は多様な表現手段をデジタル化すると同時に、既存の枠組みを貪欲に取り込んで新たな文化資産へ転換しています。これにともなって社会の関心も、従来のタンジブル（＝触知認知可能）な対象からインタンジブル（＝触知認知不可能）な領域へ重心を移しつつあり、そして私たちは両者が密接に連結する重層的な世界を体験していくことになります。こうした潮流は止まることなく、メディアの複合化、情報のネットワーク化を通じて巨大な情報環境を形づくり、文明社会を大きく変容させていくでしょう。その影響は、15 世紀に登場し、私たちの意識のあり方、そしてその後の歴史を変えてしまった印刷術を遙かに凌ぐものになるだろうと思われれます。

さて、アーティストやデザイナーとして創造の道を歩もうとする私たちは、こうした時代の流れをどうとらえるべきでしょうか。21 世紀社会の豊かさは、少なくとも新しいパラダイムつまりデジタル技術が支える情報環境のうえに、より質の高い文化を実現することによってもたらされるということに疑いの余地はないでしょう。そしてクリエイターには、この変化を巨大な創造機会であるとしてとらえる積極性が求められます。デザインの本質は、自ら課題を発見し、新しい価値を創造しながらそれを社会全体で共有することにあります。私たちが目指すべきは、こうした時代のなかに感性や創造的エネルギーを新しい文化として位置づけていくことです。そのためには、単に技能としてデジタル表現を身につけるだけでは不十分であることは言うまでもありません。

近年、インターネットを中心とする情報環境の急速な発展・普及によって Web デザインやインタフェースデザインが脚光を浴びています。しかし、新たなデザイン領域や職域として注目されるようになったのは、つい最近のことです。こうしたことを考えると、デザイン教育のゴールとして何らかの分野を予め設定するというアプローチそのものが、“創造”教育にはそぐわないものになりつつあるように思えます。すでに確立されたデザイン分野を志向するのではなく、時代の変容に敏感に反応しながら新しいテクノロジーやメディアを吸収したデザイン領域自体を創造していく……こうした前向きな意識の養成こそが肝要な教育的課題である、と私たちは考えます。

私たちは、従来からの“造形的デザイン行為”と新たな“情報構築による意味生成”という 2 つの側面から「これからのデザイン」へのアプローチを試みる「デザイン情報学 (Design Informatics)」の創成を目指します。新たな時代、豊かな文化環境を創り出していくためには、テクノロジー、メディア、社会科学という 3 つの領域から社会変化を観察し、その意味を理解するとともに、新たな表現 = 提案を通じて世界と対話しながら創造の可能性を検証していくことが必要です。そして、これらの知見と高度な造形能力とを統合する“未知の創造領域”の確立に向け、既存のアートやデザインという枠組みを超えて活躍する新しいタイプの創造的人材を育成することこそが、デザイン情報学の目標なのです。

2020 年、学科設立 22 年目を迎えるデザイン情報学科は、これを機にカリキュラムの再検討を行いました。新たな方向と方法論、そしてそこから導かれる文化創造に向けた相互研鑽の場として活動を新たにしていきます。デザイン情報学という視点から、この時代だけに許される創造の可能性を突き詰めていけば、新たなチャンスに満ち溢れた世界が見えてくるに違いありません。

デザイン情報学 - as Design in Progress

●「デザイン」から見たデザイン情報学

一人の作家による哲学的行為としての表現、いわゆるファインアートと比べると、デザインは単なる「実用性」指向の産業的表現活動に見えるかもしれませんが、しかし、デザインの本質は価値を創造し、その価値を社会全体で共有しようとする行為です。産業・経済など組織的な活動の一部として社会の中に組み入れられることが多いため、環境やプロセスを重視することが求められますが、だからといって、ひたすら産業に奉仕するための技能ではありません。デザインは、モノやコト、メディアに働きかけることによって問題を提起し、また問題を解決しようとする社会的な提案行為なのです。デジタル技術という新たなパラダイムの出現によって、私たちの認知・思考・表現を支えるメディアから世界全体のあり方までが大きく変動しています。あらゆる関係がダイナミックに再定義されようとしているいま、デザインの本質をおさえながら、広い視野から新たな方法論を立ち上げることが求められています。デザイン情報学は、これまでの美術大学教育の歴史を踏まえながら、その枠を超え、総合的な造形能力とテクノロジー、メディア、社会科学といった各領域を横断する新たな創造的アプローチの確立を目指しています。

●「情報」から見たデザイン情報学

1980年代以降、「情報」に大きな社会的関心が集まるとともに、さまざまな視点からそれをとらえようとする試みが行われています。大きく分けると、科学的アプローチ、工学的アプローチ、そして社会科学アプローチといった取り組み方があると言って良いでしょう。デザイン情報学は、これらを踏まえながら、美学的、認知科学的あるいは記号論的に「情報」をとらえようとするものです。知覚プロセスに注目しながら情報を収集・分析し、多くの人と共有できる「知」を得ること、それをもとに新たな価値を表現し、広く社会に発信して交流すること、またそうしたシステムそのものを検討すること……そのために必要な種々の要件を整理し、実践することがその中心にあります。近年は様々な立場からヒトの情報活動に注目が集まっていますが、デザイン情報学ではこれらの動きを造形表現という行為を核に、再資源化し、統合・装置化を試みています。

デザイン情報学科の目指すもの

デザイン情報学は、新たな表現＝提案を通じて社会の関心のあるべき方向へリードする力を獲得するための理論および実践のためのフレームです。そして、こうした取り組みを通して生活や社会環境を再編し、21世紀文化の可能性を探ることこそがデザイン情報学の挑戦テーマです。

動きの激しい経済社会に対応しながらも、それに振り回されず、しっかりしたスタンスで変化を先導するためには、時代を読み解くための確固たる知識基盤が必要です。また、問題発掘から構想、提案への展開を駆動するためには、統合力としてのデザイン能力が要求されますが、そのためには領域調査や表現様式、表現技法といった専門スキルを習得していなければなりません。デザイン情報学科ではこうした要件に対応し、“これからのデザイン”を統合的に構築できる人材の育成を目標に、以下のような科目群を設定し、これらを統合的にとらえる教育・研究を展開していきます。

- (1) 一般的な美術大学の基礎造形的アプローチに必須の理論および演習科目群
- (2) テクノロジー、メディア、社会科学といった、現代社会の価値創造を支える三つの領域における基礎的理論科目群
- (3) メディア表現系、コミュニケーション創発系、デジタル技術系といった3系統の専門科目群
- (4) 表現領域、表現技法、表現様式といった、知識実践段階において必要となる表現研究に係る演習科目群

取得できる資格

■学芸員資格

デザイン情報学科のカリキュラム

デザイン情報学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、デザイン情報学科の学科別科目から成り立っています。卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、このガイドブックの「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

■1年次（2020年度入学生）

前期を3期、後期を4期とし、年間を7期に分けた集中制の演習が午前の演習時間帯に行われます。造形総合Ⅰ類の指定科目として、学科全員が第1期に「絵画Ⅰ」、第2期に「彫刻Ⅰ」を、また、第5期は、指定された造形総合Ⅰ類の選択科目から各自がそれぞれ関心のある科目を選択し他学科の学生とともに履修します。デザイン情報学科の専門演習は第3期に「デザイン情報学基礎演習Ⅰ」、第4期に「デザイン情報学基礎演習Ⅱ」、第6期と第7期に「デザイン情報学基礎演習Ⅲ」を履修するほか、第1期から第3期（前期）の午後の時間帯で「情報処理Ⅰ」を、また前期に「デザイン情報学概論Ⅰ」、後期に「デザイン情報学概論Ⅱ」をそれぞれ履修します。その他、文化総合科目及び造形総合Ⅱ類科目等を選択履修します。

■2年次（2019年度入学生）

2年次からは、前後期ごとに開講される科目を履修します。2年次の専門科目は、学年必修科目と、2年次から3年次までの間に履修する選択必修科目があります。学年必修科目としては、前期に「デザイン情報学演習Ⅰ」、後期に「デザイン情報学演習Ⅱ」があります。「デザイン情報学演習Ⅰ、Ⅱ」は、それぞれ6つの専門分野に分かれ前後期各1科目、計2科目履修します。加えて後期に専門分野別に開講される「デザイン情報学特別演習Ⅰ」が選択必修科目となります。

また、全学生が前期に「情報処理Ⅱ」を、さらには理論科目として前期に「デザイン情報学概論Ⅲ」を、後期に「デザイン情報学概論Ⅳ」をそれぞれ履修しなければなりません。

■2～3年次（2019年度入学生）

2年次から3年次までの間に必要単位数分履修しなければならない専門科目群は、「メディア表現系」「コミュニケーション創発系」「デジタル技術系」の3つの系統に分かれており、それぞれに演習と理論の科目が設置されています。これに「プロジェクト演習」を加えた中から2年間で2科目以上を履修しなければなりません。自分の履修目的と年次進行に合わせ、目指す専門性に向けての計画を立てて履修してください。その他、文化総合科目および造形総合Ⅱ類科目等を選択履修します。

■ 3年次（2018年度入学生）

デザイン情報学科にはコース専攻はありませんが3年次では各自が将来希望する分野を思い描いて独自の履修計画を立てていきます。共通の必修科目として「デザイン情報学各論Ⅰ」、「デザイン情報学演習Ⅲ」があり、これに加え各専攻領域を実験的に統合する学科独自のゼミ形式の「デザイン情報学総合演習Ⅰ」を履修します。また専門Ⅱ類選択科目は、国内外のゲストレクチャーを招きデザイン情報分野の具体的かつ先端的な知見に触れる機会です。さらに、ワークショップ、グループスタディ形式を取り入れて、将来のグローバルなコラボレーションに備えた演習も提供します。

■ 3～4年次（2018年度～2017年度）

2年次から4年次までの間に必要単位数分履修しなければならない科目群は、「情報表現研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」（4週間集中、または8週）、「デザインテーマ研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」と総称されます。3年間でそれぞれ3科目以上を履修しなければなりません。自分の履修目的と年次進行に合わせ、目指す専門性に向けての計画を立てて履修してください。また、高等学校教諭一種免許状〈情報〉の教育課程の指定科目が開講されますが、教職課程履修者以外の者も履修が可能です。その他、文化総合科目および造形総合Ⅱ類科目等を選択履修します。

■ 4年次（2017年度入学生）

卒業研究・卒業制作が中心となる年次です。前期にゼミ形式の「デザイン情報学総合演習Ⅱ」を履修するとともに、将来の進路、専門性につながる研究、制作を進め、後期は卒業研究・卒業制作に取り組みます。

※ 2020年度時点の各学年に合わせた表記とします。

2020年度入学生～2019年度入学生（1・2年生）
デザイン情報学科／単位表

学年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		18		12		12		4			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24	
	II類	履修学年指定なし								16	
造形総合科目	I類	必修	造形総合・絵画 I 造形総合・彫刻 I	2 2						4	
		選択 必修	造形総合・絵画 II 造形総合・彫刻 II 造形総合・デザイン II 造形総合・工芸 II 造形総合・メディア表現 II	2 2 2 2 2	-2					2	
	II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	I類	必修	デザイン情報学概論 I デザイン情報学概論 II 情報処理 I デザイン情報学基礎演習 I デザイン情報学基礎演習 II デザイン情報学基礎演習 III	2 2 2 2 2 2	デザイン情報学概論 III デザイン情報学概論 IV 情報処理 II デザイン情報学演習 I デザイン情報学演習 II	2 2 2 2 2	デザイン情報学各論 I デザイン情報学各論 II 情報処理 III デザイン情報学演習 III デザイン情報学総合研究 I	2 2 2 2 2	デザイン情報学各論 III デザイン情報学総合研究 II	2 2	36
		選択 必修		デザイン情報学特別演習 IA デザイン情報学特別演習 IB デザイン情報学特別演習 IC デザイン情報学特別演習 ID デザイン情報学特別演習 IE デザイン情報学特別演習 IF	2 2 2 2 2 2	-2	デザイン情報学特別演習 II-A デザイン情報学特別演習 II-B デザイン情報学特別演習 II-C デザイン情報学特別演習 II-D デザイン情報学特別演習 II-E デザイン情報学特別演習 II-F	2 2 2 2 2 2	-2	4	40
	II類	選択 必修		メディア表現演習 I メディア表現演習 II メディア表現演習 III メディア表現演習 IV メディア表現論 I メディア表現論 II コミュニケーション創発演習 I コミュニケーション創発演習 II コミュニケーション創発演習 III コミュニケーション創発演習 IV コミュニケーション創発論 I コミュニケーション創発論 II デジタル技術演習 I デジタル技術演習 II デジタル技術演習 III デジタル技術演習 IV デジタル技術論 I デジタル技術論 II プロジェクト演習 I プロジェクト演習 II	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2					4	
							メディア表現演習 V メディア表現演習 VI メディア表現演習 VII メディア表現論 III メディア表現論 IV コミュニケーション創発演習 V コミュニケーション創発演習 VI コミュニケーション創発演習 VII コミュニケーション創発論 III コミュニケーション創発論 IV デジタル技術演習 V デジタル技術演習 VI デジタル技術演習 VII デジタル技術論 III デジタル技術論 IV プロジェクト演習 III プロジェクト演習 IV	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2			4
		卒業 制作							卒業研究・卒業制作	6	6
		自由 選択枠	各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目II類、学科別科目II類（選択必修）、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて12単位まで含めることができる）。								22
	合 計										124

期		▼第1期/5週間 (4/13~5/16) ▼第2期/4週間 (5/18~6/13)						
曜	月	火	水	木	金	土		
1年	1限	【1期】造形総合Ⅰ類・絵画Ⅰ 【2期】造形総合Ⅰ類・彫刻Ⅰ						
	2限							
	2020年度 (令和2年度) 入学生	3限	デザイン情報学概論Ⅰ〈今泉〉 (デザイン基礎概論)		情報処理Ⅰ(↓佐藤) AB クラス (10週まで)	情報処理Ⅰ(↓佐藤) CD クラス (10週まで)		
	4限							
2年	1限	1限:コミュニケーション創発論Ⅰ 〈赤池〉 (未来デザイン論)		デザイン情報学演習Ⅰ-b〈織田〉 (映像基礎Ⅰ)			コミュニケーション創発演習Ⅰ 〈増田〉 (デザインの解剖)	
	2限	メディア表現演習Ⅱ〈山元〉 (アニメーション制作)					コミュニケーション創発演習Ⅱ 〈今泉〉 (サウンドスペース研究)	
	2019年度 (令和元年度) 入学生	3限	デザイン情報学演習Ⅰ-d (井澤+岩島+片岡) (メディアアート基礎Ⅰ)	情報処理Ⅱ〈高山+山名+福岡〉 AB クラス	デザイン情報学演習Ⅰ-c〈白石〉 (インタラクティブデザイン基礎Ⅰ)	デザイン情報学概論Ⅲ〈高山〉 造形数理	デザイン情報学演習Ⅰ-e〈新井〉 (Webデザイン基礎Ⅰ)	情報処理Ⅱ〈高山+山名+福岡〉 CD クラス
	4限	デジタル技術演習Ⅱ〈江口〉 (ゲームデザイン)		デザイン情報学特別演習Ⅰ-B 〈杉下〉 (タイポグラフィ)	デジタル技術論Ⅰ〈高山〉 (CG論)	メディア表現論Ⅰ〈清水〉 (メディア芸術史)	デザイン情報学演習Ⅰ-f〈三木田〉 (3DCG基礎Ⅰ)	メディア表現演習Ⅰ〈佐々木〉 (音響文化研究)
3年	1限	1限:デザインテーマ研究Ⅰ-E 〈赤池〉 (未来デザイン論)	情報通信ネットワークⅠ(井上)		デザイン情報学演習Ⅲ a プリントメディア研究(佐藤篤司) b インタラクティブデザイン(白石) d 造形アルゴリズム(高山)	情報表現研究Ⅱ-C〈白石〉 ユーザビリティ研究	デザインテーマ研究Ⅰ-D 〈今泉〉 (サウンドスペース研究)	
	2限	情報表現研究Ⅲ-D〈山元〉 (アニメーションをつくる)		デザイン情報学各論Ⅰ-B(野村) (知的財産権)	e UXデザイン計画・ プロジェクト企画提案(岡部) f デジタルフォトグラフィ(↓佐藤) g デジタル動態演習(井上) h Visual Story(今泉)	2限:デザインテーマ研究Ⅲ-B 〈山川〉 (ブランド・マネジメント戦略論)		
	2018年度 (平成30年度) 入学生	3限		情報表現研究Ⅲ-B 〈篠崎〉 (ブランディング・デザイン)	デザインマネジメント論(井口)	情報システムデザインⅠ(井上)		情報表現研究Ⅱ-B〈佐々木〉 (音響文化研究)
	4限			4限:文総:情報社会倫理論A 〈志田〉	4限:デザインテーマ研究Ⅰ-B(今泉) (応用メディア美学)		Interactive Innovation -2 〈長澤+村上+若林〉	
4年	1限	1限:デザインテーマ研究Ⅰ-E 〈赤池〉 (未来デザイン論)	情報通信ネットワークⅠ(井上)			情報表現研究Ⅱ-C〈白石〉 ユーザビリティ研究	デザインテーマ研究Ⅰ-D 〈今泉〉 (サウンドスペース研究)	
	2限	情報表現研究Ⅲ-D〈山元〉 (アニメーションをつくる)				2限:デザインテーマ研究Ⅲ-B 〈山川〉 (ブランド・マネジメント戦略論)		
	2017年度 (平成29年度) 入学生	3限	デザイン情報学総合演習Ⅱ-h 〈白石〉	デザイン情報学総合演習Ⅱ-g (↓佐藤)	デザインマネジメント論(井口)	情報システムデザインⅠ(井上)		情報表現研究Ⅱ-B〈佐々木〉 (音響文化研究)
	4限		情報表現研究Ⅲ-B 〈篠崎〉 (ブランディング・デザイン)	デザイン情報学総合演習Ⅱ-f (井上)	4限:文総:情報社会倫理論A 〈志田〉	デザイン情報学総合演習Ⅱ-e(木下) デザイン情報学総合演習Ⅱ-c(森山)	デザイン情報学総合演習Ⅱ-a 〈高山〉 デザイン情報学総合演習Ⅱ-b 〈今泉〉	Interactive Innovation -2 〈長澤+村上+若林〉

期		▼第3期 / 4週間 (6/15～7/11)					
曜	月	火	水	木	金	土	
1年	1限	デザイン情報学基礎演習Ⅰ〈専任全員〉(課題発見)					
	2限						
2020年度 (令和2年度) 入学生	3限	デザイン情報学概論Ⅰ〈今泉〉 (デザイン基礎概論)		情報処理Ⅰ(↓佐藤) AB クラス (10週まで)	情報処理Ⅰ(↓佐藤) CD クラス (10週まで)		
	4限						
2年	1限	1限: コミュニケーション創発演習Ⅰ 〈赤池〉 (未来デザイン論)		デザイン情報学演習Ⅰ-b 〈織田〉 (映像基礎1)			コミュニケーション創発演習Ⅰ 〈増田〉 (デザインの解剖)
	2限	メディア表現演習Ⅱ〈山元〉 (アニメーション制作)					コミュニケーション創発演習Ⅱ 〈今泉〉 (サウンドスペース研究)
2019年度 (令和元年度) 入学生	3限	デザイン情報学演習Ⅰ-d 〈井澤+若島+片岡〉 (メディアアート基礎1)	情報処理Ⅱ〈高山+山名+福岡〉 AB クラス	デザイン情報学演習Ⅰ-c (白石) (インタラクションデザイン基礎1)	デザイン情報学概論Ⅲ〈高山〉 造形数理	デザイン情報学演習Ⅰ-e (新井) (Web デザイン基礎1)	情報処理Ⅱ〈高山+山名+福岡〉 CD クラス
	4限	デジタル技術演習Ⅱ (江口) (ゲームデザイン)		デザイン情報学特別演習Ⅰ-B 〈杉下〉 (タイポグラフィ)	デジタル技術論Ⅰ〈高山〉 (CG論)	デザイン情報学演習Ⅰ-f (三木田) (3DCG 基礎1)	メディア表現演習Ⅰ (佐々木) (音響文化研究)
3年	1限	1限: デザインテーマ研究Ⅰ-E 〈赤池〉 (未来デザイン論)	情報通信ネットワークⅡ (井上)			情報表現研究Ⅱ-D (玉井) (CMFリサーチ & デザイン)	デザインテーマ研究Ⅰ-D 〈今泉〉 (サウンドスペース研究)
	2限	情報表現研究Ⅲ-D (山元) (アニメーションをつくる)		デザイン情報学各論Ⅰ-B (野村) (知的財産権)		2限: デザインテーマ研究Ⅲ-B 〈山川〉 (ブランド・マネジメント戦略論)	情報表現研究Ⅰ-D (横田) (3DCG 表現研究)
2018年度 (平成30年度) 入学生	3限	情報表現研究Ⅲ-G (富谷) (パッケージをつくる)			情報システムデザインⅡ (井上)		情報表現研究Ⅱ-B (佐々木) (音響文化研究)
	4限			4限: 文総: 情報社会倫理論 A 〈志田〉	4限: デザインテーマ研究Ⅰ-B 〈今泉〉 (応用メディア美学)		Interactive Innovation -2 〈長澤+村上+若林〉
4年	1限	1限: デザインテーマ研究Ⅰ-E 〈赤池〉 (未来デザイン論)	情報通信ネットワークⅡ (井上)			情報表現研究Ⅱ-D (玉井) (CMFリサーチ & デザイン)	デザインテーマ研究Ⅰ-D 〈今泉〉 (サウンドスペース研究)
	2限	情報表現研究Ⅲ-D (山元) (アニメーションをつくる)				2限: デザインテーマ研究Ⅲ-B 〈山川〉 (ブランド・マネジメント戦略論)	情報表現研究Ⅰ-D (横田) (3DCG 表現研究)
2017年度 (平成29年度) 入学生	3限	情報表現研究Ⅲ-G (富谷) (パッケージをつくる)			情報システムデザインⅡ (井上)		情報表現研究Ⅱ-B (佐々木) (音響文化研究)
	4限			4限: 文総: 情報社会倫理論 A 〈志田〉	4限: デザインテーマ研究Ⅰ-B 〈今泉〉 (応用メディア美学)		Interactive Innovation -2 〈長澤+村上+若林〉

期		▼第4期 / 4週間 (9/7～10/3)					
曜	月	火	水	木	金	土	
2020年度 (令和2年度) 入学生	1限	デザイン情報学基礎演習Ⅱ〈白石+明間+小野+小西+角〉 (デザインリテラシー)					
	2限						
	3限	デザイン情報学概論Ⅱ〈佐藤〉 (マルチメディア造形論)					
	4限						
2019年度 (令和元年度) 入学生	1限	デザイン情報学演習Ⅱ-b〈中野〉 (映像基礎2)	デジタル技術演習Ⅲ〈井上〉 (Webプログラミング)	コミュニケーション創発演習Ⅲ 〈里見〉 (CM映像制作)		メディア表現演習Ⅲ〈高橋〉 (写真集をつくる)	
	2限		デジタル技術演習Ⅳ〈大貫〉 (デジタルコンテンツ表現)	コミュニケーション創発演習Ⅳ 〈村上〉 (ビジネスツール)			
	3限	デザイン情報学演習Ⅱ-d 〈井澤+岩高+片岡〉 (メディアアート基礎2)	デザイン情報学演習Ⅱ-a 〈森山+棚橋〉 (プリントメディア編集基礎2)	デザイン情報学概論Ⅳ〈坂本〉 (記号論基礎)	3限: コミュニケーション創発論Ⅱ 〈岡崎〉 (感性と情報)	デザイン情報学特別演習Ⅰ-A 〈草野〉 (アートディレクション)	メディア表現演習Ⅳ〈横田〉 (イラストレーション)
	4限	デザイン情報学特別演習Ⅰ-D 〈本田〉 (GUI表現研究)	4限: メディア表現論Ⅱ〈関口〉 (ワンダー写真創造概論)		デザイン情報学演習Ⅱ-e〈新井〉 (Webデザイン基礎2)	デザイン情報学演習Ⅱ-c〈白石〉 (インタラクションデザイン基礎2)	デザイン情報学演習Ⅱ-f〈三木田〉 (3DCG基礎2)
2018年度 (平成30年度) 入学生	1限	情報表現研究Ⅰ-B〈菊地〉 (サウンドデザイン)			デザイン情報学総合演習Ⅰ (3年ゼミ)	情報表現研究Ⅱ-D〈玉井〉 (CMFリサーチ&デザイン)	情報表現研究Ⅰ-D〈川津〉 (3DCG表現研究)
	2限		デザインテーマ研究Ⅱ-E〈今泉〉 (エレクトロニクスメディア論)			情報表現研究Ⅲ-E〈高橋〉 (写真集をつくる)	2限: デザインテーマ研究Ⅱ-B 〈仲俣〉 (メディアとしての書物)
	3限	3限: 文総: 情報社会倫理論B 〈志田〉	3限: デザインテーマ研究ⅢDa 〈花光〉 (異文化コミュニケーション論)	情報表現研究Ⅲ-I〈石浦〉 (クオリティレビュー)	3限: デザインテーマ研究Ⅱ-A 〈岡崎〉 (感性と情報)	2限: デザイン情報学各論Ⅰ-A 〈山川〉 (マーケティング論)	情報表現研究Ⅲ-H〈石浦〉 (クオリティレビュー)
	4限	情報表現研究Ⅰ-C〈本田〉 (GUI表現研究)	プログラミングⅠ〈井上〉		情報システムデザインⅢ〈井上〉		Contextual Studies -2 〈長澤+村上+若林〉
2017年度 (平成29年度) 入学生	1限	情報表現研究Ⅰ-B〈菊地〉 (サウンドデザイン)				情報表現研究Ⅱ-D〈玉井〉 (CMFリサーチ&デザイン)	情報表現研究Ⅰ-D〈川津〉 (3DCG表現研究)
	2限		デザインテーマ研究Ⅱ-E〈今泉〉 (エレクトロニクスメディア論)			情報表現研究Ⅲ-E〈高橋〉 (写真集をつくる)	2限: デザインテーマ研究Ⅱ-B 〈仲俣〉 (メディアとしての書物)
	3限	3限: 文総: 情報社会倫理論B 〈志田〉	3限: デザインテーマ研究ⅢDa 〈花光〉 (異文化コミュニケーション論)	情報表現研究Ⅲ-I〈石浦〉 (クオリティレビュー)	3限: デザインテーマ研究Ⅱ-A 〈岡崎〉 (感性と情報)		情報表現研究Ⅲ-H〈石浦〉 (クオリティレビュー)
	4限	4限: デザイン情報学概論Ⅰ-C 〈柴田〉 (エクスペリエンスデザイン論)	4限: デザインテーマ研究Ⅲ-E 〈関口〉 ワンダー写真創造概論	卒業研究・卒業制作〈井上〉	4限: デザインテーマ研究Ⅱ-C 〈佐藤〉 (コミュニケーション哲学)	卒業研究・卒業制作〈高山〉	Contextual Studies -2 〈長澤+村上+若林〉
2020年度 (令和2年度) 入学生	1限	デザイン情報学基礎演習Ⅱ〈白石+明間+小野+小西+角〉 (デザインリテラシー)					
	2限						
	3限	デザイン情報学概論Ⅱ〈佐藤〉 (マルチメディア造形論)					
	4限						

期	▼第5期/3週間 (10/5～10/24) 第6期/3週間 (11/9～11/28) 第7期/3週間 (11/30～12/19)						
曜	月	火	水	木	金	土	
2020年度 (令和2年度) 入学生	5 1 2限	造形総合I類・選択【他学科】					
	6 7 1 2限	デザイン情報学基礎演習III<新保> (グラフィックデザイン) ABクラス	デザイン情報学基礎演習III<杉下> (グラフィックデザイン) CDクラス				デザイン情報学基礎演習III <新保+杉下> (グラフィックデザイン) AB/CDクラス
	3限	デザイン情報学概論II<J佐藤> (マルチメディア造形論)					
	4限						
2019年度 (令和元年度) 入学生	1限	デザイン情報学演習II-b<中野> (映像基礎2)	デジタル技術演習III<井上> (Webプログラミング)	コミュニケーション創発演習III <里見> (CM映像制作)		メディア表現演習III<高橋> (写真集をつくる)	
	2限		デジタル技術演習IV<大貫> (デジタルコンテンツ表現)	コミュニケーション創発演習IV <村上> (ビジネスツール)			
	3限	デザイン情報学演習II-d <井澤+若高+片岡> (メディアアート基礎2)	デザイン情報学演習II-a <森山+棚橋> (プリンタメディア編集基礎2)	デザイン情報学概論IV<坂本> (記号論基礎)	3限:コミュニケーション創発論II <岡崎> (感性と情報)	デザイン情報学特別演習I-A <草野> (アートディレクション)	メディア表現演習IV<横田> (イラストレーション)
	4限	デザイン情報学特別演習I-D <本田> (GUI表現研究)	4限:メディア表現論II<関口> (ワンダー写真創造概論)		デザイン情報学演習II-e<新井> (Webデザイン基礎2)	デザイン情報学演習II-c<白石> (インタラクションデザイン基礎2)	デザイン情報学演習II-f<三木田> (3DCG基礎2)
2018年度 (平成30年度) 入学生	1限				デザイン情報学総合演習I (3年ゼミ)	情報表現研究III-E<高橋> (写真集をつくる)	
	2限		デザインテーマ研究II-E<今泉> (エレクトロニクスメディア論)			2限:デザイン情報学各論I-A <山川> (マーケティング論)	デザインテーマ研究II-B<仲俣> (メディアとしての書物)
	3限	3限:文総:情報社会倫理論B <志田> 情報表現研究I-C<本田> (GUI表現研究)	3限:デザインテーマ研究IIIDa <花光> (異文化コミュニケーション論)	情報表現研究III-A<本田> (インタラクティブモーション グラフィックス)	3限:デザインテーマ研究II-A <岡崎> (感性と情報)		情報社会職業論<J佐藤>
	4限	4限:デザイン情報学概論I-C <柴田> (エクスペリエンスデザイン論)	4限:デザインテーマ研究III-E <関口> ワンダー写真創造概論		4限:デザインテーマ研究II-C <J佐藤> (コミュニケーション哲学)		Contextual Studies -2 <長澤+村上+若林>
2017年度 (平成29年度) 入学生	1限					情報表現研究III-E<高橋> (写真集をつくる)	
	2限		デザインテーマ研究II-E<今泉> (エレクトロニクスメディア論)				デザインテーマ研究II-B<仲俣> (メディアとしての書物)
	3限	3限:文総:情報社会倫理論B <志田> 情報表現研究I-C<本田> (GUI表現研究)	3限:デザインテーマ研究IIIDa <花光> (異文化コミュニケーション論)	情報表現研究III-A<本田> (インタラクティブモーション グラフィックス)	3限:デザインテーマ研究II-A <岡崎> (感性と情報)		情報社会職業論<J佐藤>
	4限	4限:デザイン情報学概論I-C <柴田> (エクスペリエンスデザイン論)	4限:デザインテーマ研究III-E <関口> ワンダー写真創造概論	卒業研究・卒業制作<井上>	4限:デザインテーマ研究II-C <J佐藤> (コミュニケーション哲学)	卒業研究・卒業制作<高山>	Contextual Studies -2 <長澤+村上+若林>

共通絵画研究室

教育理念・教育目標

「共通絵画」は、造形という大きな視点から、美術・デザインの専門性の位置づけや基礎を確認するために設けられている、武蔵野美術大学に固有の伝統的なカリキュラムです。ここでは、自分の専攻とは異なった美術領域での制作（授業）をとおして、「造形の基礎とは何か」を模索し、見いだすことを目的としています。

授業は、自然物を始めとするモチーフを「見て、描く」、絵画制作を中心としたカリキュラムで構成されています。制作するアトリエは、「それぞれの学生が現在もっている自分の資質に気付く（出会う）場所」です。さらに「挑戦」をキーワードとすることで、そのプロセスから生まれる「一人ひとりの未知なる自己の発見」をめざした授業を行います。

「共通絵画」の制作は「完成」を目的とするのではなく、挑戦し続け悪戦苦闘する、学生の“持続する熱”を求めています。ですから、作品の巧拙は問いません。学生一人ひとりが五感をフルに動員し、「ものを見て、感じて描く」、「感じる力」を育むことをめざします。

制作では、まず、自分自身を自由に解き放つ「自己解放」を試みます。また、固定化した自分自身を疑い、自身の可能性を探る「概念打破」に挑みます。さらに、対象を見る、作品を見る、自分自身を見るといった“見続ける時間”のなかで、自身と向き合う「対決姿勢」を獲得していきます。

こうした挑戦的な制作が、それぞれの学生の“感じる力”を目覚めさせてくれるものと信じています。そしてこの授業が、感性や個性を刺激し合い、若者のエネルギーにあふれた“挑戦（実験）の場”になればと考えます。

「共通絵画」での制作をとおして異なる美術領域の価値観にふれ、「造形の基礎とは何か」を模索し、また、未知なる自己を見いだすことは、これから学ぶ専門領域の深化につながり、「将来の自己の専門性を支える礎」となるに違いありません。現代の社会はめまぐるしく変化し続けています。その変化に流されることなく、自己の価値観と判断によって、新しい創造性を「開拓する人」として歩んでほしいと願います。

学生の主体的な熱意と努力、根気に支えられた強い意志の持続によって、造形の根源、あるいは本質にふれるような制作を期待しています。

研究室沿革

1962（昭和37）年に設置された本学造形学部は、当初「美術学科」、「産業デザイン学科」の2学科、各3専攻で構成されていました。その産業デザイン学科3専攻（商業デザイン、工芸工業デザイン、芸能デザイン）の共通基礎課程、必修科目「基礎としての絵画（デッサン）」を担当する研究室として開設されたのが、現在の共通絵画研究室の前身です。

授業は3専攻の混成クラスで行われ、1963（昭和38）年には短期大学デザイン科の絵画（デッサン）の授業も始まります。内容は学部・短大とも、人工形体と自然形体を対象とした、鉛筆・木炭・ペン・コロンテによるデッサンと彩画の実技でした。

1965（昭和40）年、デザインの基礎教育には、デッサンや絵画制作が重要であるとの共通理念に基づき、産業デザイン学科の共通基礎課程の絵画授業を担当する「デザイン絵画研究室」が設置されます。新たにスタートした専攻別カリキュラムでは、これまでにない未開拓な描画材料を積極的に導入しつつ、自然から学ぶことを基本としながらも、客観性と合理性とをあわせもつ「造形基礎教育」が行われました。1970（昭和45）年には現在の「共通絵画研究室」へと名称変更され、「デザインのための絵画（デッサン）」の習得をめざしていきます。

1980年代には美術系大学のデザイン科志望者が急増し、予備校の受験対策としてのデッサンが強化されたことにもない、本学もデザイン系学科の基礎教育の見直しを段階的に実施します。1989（平成1）年の建築学科の授業は、初めてモチーフとして「石」を導入した、2週間課題の鉛筆淡彩となりました。また、視覚伝達デザイン学科の授業でも、実験的に2週間課題を実施します。こうした長期課題は、長く画面と接することで、既知の技法だけでは対応できない作品制作へと、質的な変革を迫る契機となりました。

1991（平成3）年にはカリキュラムの全面的な見直しを行い、入学以前に習得したデッサンや絵画表現の既存概念を打ち破り、自己の感覚の解放を目的とした実験授業（新カリキュラム）をスタートします。その成果は1993年、「共通絵画における絵画授業の実験報告」として学内に発表しました。2001（平成13）年には、全学科の2~4年生を対象に人体をモチーフとした実技授業を行う「自由選択授業」を開設。翌2002年には造形学部に4年制の通信教育課程が新設され、夏期スクーリングでは、「造形基礎Ⅱ・観察と描写」「造形基礎Ⅲ・感情と色彩」の授業がスタートしました。

2003（平成15）年からは全学で『造形総合カリキュラム』が実施され、共通絵画研究室は現在のカリキュラムである、[造形総合科目Ⅰ類〔必修〕絵画Ⅰ]、[造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕絵画（Ⅲ・Ⅳ）]、[学科別科目Ⅰ類〔必修〕絵画Ⅱ]、早稲田大学との単位互換授業ともなっている[造形総合科目Ⅱ類〔自由選択〕絵画]の各科目を担当します。

実技試験／学科試験の選択制など、本学の入学試験の多様化に対応して、2012（平成24）年、[造形総合科目Ⅰ類〔必修〕絵画Ⅰ]に、実技経験の少ない学生のための「鉛筆デッサン基礎クラス」を併設。その後も美術大学におけるリメディアル教育と位置づけ、造形の基礎力を補う授業として展開しています。

2013（平成25）年、全学的なカリキュラムの見直しにもない、[造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕]に「デッサン・着彩画」「人体ヌードを描く」「自画像を描く」の3科目を新設、またこれまでにない新しい試みとして、美術系研究室が合同で運営するオムニバス授業、「デッサン・クロッキー」[造形総合科目Ⅱ類]がスタートしました。さらに2016（平成28）年には、[造形総合科目Ⅱ類〔自由選択〕]に「デッサン基礎」が開設され、より多くの学生が参加できるようになっています。

2019（平成31/令和1）年、新設された造形構想学部クリエイティブイノベーション学科、および造形学部から造形構想学部に移行した映像学科の、1年次[造形構想基盤科目〔必修〕]において「造形実習Ⅰ」を開設。後者は造形学部基礎デザイン学科との、学部を超えた混成授業となっています。

本学のカリキュラム構成

本学のカリキュラムは『文化総合科目』『造形専門科目』『自由選択枠』に大別され、『造形専門科目』には、[造形総合科目]と[学科別科目]が置かれています。

[造形総合科目]は、すべての学生が1年次前期から2年次前期にかけて、絵画、彫刻、デザインから専門と異なった領域を学ぶ[I類〔必修〕科目]、他学科・研究室が開設する授業を1年次(5期)に選択して履修する[I類〔選択必修〕科目]、各学科が公開する授業(オープン科目)や専任教員が学科を越えて開設する授業(横断科目)を、年次を問わず選択して履修する[II類〔選択必修・自由選択〕科目](うち2単位は選択必修)で構成されています。また[学科別科目]は、専門領域の段階的習得をめざして、学科ごとに編成・運営されています。

「共通絵画」は、美術領域の絵画授業を通して「造形の基礎」を学ぶ教育単位で、[造形総合科目I類・II類]と工芸工業デザイン学科2年生の[学科別科目I類]において、共通絵画研究室が担当する絵画およびデッサンの授業を開設しています。

担当・開設科目の概要

共通絵画の開設科目は、専門分野の深化とともに他の分野にも広く目を開き経験することで、造形という領域を総合的に捉えることを目的とし、絵画授業をとおして「造形の基礎を学ぶ」科目群で構成されています。

[造形総合科目I類〔必修〕]では、彫刻学科、視覚伝達デザイン学科、工芸工業デザイン学科、空間演出デザイン学科、建築学科、基礎デザイン学科、デザイン情報学科、芸術文化学科の8学科(日本画学科、油絵学科を除くすべての学科)の1年生を対象とした「絵画I」、工芸工業デザイン学科2年生を対象とした[学科別科目I類〔選択必修〕]では「表現実習IA」を開設し、専門とは異なる領域の制作を必修として履修する絵画授業を行います。

[造形総合科目I類〔選択必修〕]では、全学生が1年次(5期)に必修として選択履修する絵画授業「絵画II」、[II類〔選択必修・自由選択〕]では全学生を対象として、卒業までの4年間に選択科目として履修する絵画授業を開設しています。これらの授業は制作の基礎の確認や確立、表現の可能性の模索とともに、各学科の混成授業・早稲田大学との単位互換科目として、異なる領域の人と出会い、視野を広げる機会ともなっています。

授業概要

「共通絵画」の授業では、「石」「樹根」「廃棄自動車」「人体」をモチーフとして、「造形の基礎を探求する」ための絵画表現を試みます。

ここに選ばれているモチーフは、「自然物」を主としています。それは「自然物」が、人間の解釈や概念(ものごとの概括的な意味内容)に先立って存在し、無限の魅力を持っていると考えるからです。授業では、こうしたモチーフを「見て、描く」絵画制作をとおして、対象をどのように「見て」いるか、どのように「感じて」いるかが問われます。

そのためには、自分自身を自由に解き放つ試みが必要です。そして、既成の概念(これまでに習い覚えたデッサンや絵画表現)を一度白紙に還元し、異なる視点から多様な絵画表現を追求します。

授業は、モチーフと向き合い、モチーフに対して思いをめぐらせることから始まります。そこから、これまではなかった発見や発想、方法を模索し、描画材や基底材を自由に選択します。それは、これまでに習得した技術や経験、発想や方法から、遠く離れた位置で制作を開始するということです。

制作の起点とともに、そのすべてのプロセスも学生の自主性に任されています。制作は、さまざまな感覚的判断の連続で進行していきます。画一的な対処や惰性を排し、与えられた時間を十分に使いきった、「モチーフ」「自分」「作品」三者の対決的な姿勢が求められます。

この授業は、教育理念に掲げる「挑戦するプロセスから生まれる、一人ひとりの未知なる自己の発見」を期待するものですが、アトリエにおいては、感性や個性を刺激しあう、若者のエネルギーであふれる「挑戦(実験)の場」となればと考えています。

また、[造形総合科目I類〔必修〕絵画I]の一部の学科の授業では、入学試験の多様化によりデッサンなどの実技経験が少ない学生を対象とした「鉛筆デッサン基礎」クラス(F)を設けています。

担当・開設科目と講義（課題）名／対象学年・学科

■ 造形総合科目Ⅰ類〔必修〕／造形学部1年生・日本画学科、油絵学科を除く8学科

造形総合科目Ⅰ類〔必修〕 絵画Ⅰは、自然物（石・樹根・廃棄自動車・人体）をモチーフとした絵画授業を担当・開設しています。

「絵画Ⅰ」(A)、(F)	デザイン情報学科、芸術文化学科
「絵画Ⅰ」(B)	空間演出デザイン学科
「絵画Ⅰ」(B)、(F)	建築学科
「絵画Ⅰ」(C)	工芸工業デザイン学科
「絵画Ⅰ」(D)	基礎デザイン学科
「絵画Ⅰ」(D)、(E)	彫刻学科、視覚伝達デザイン学科

※ (A)～(F)は、モチーフと開設期で分類した研究室個別の表記です。

(A) =石・樹根、(B) =石・人体、(C) =石・樹根・廃棄自動車、(D) =石、(E) =人体、(F) =幾何形体・静物など。

※ 基礎デザイン学科は、造形構想学部・映像学科との混成授業になります。

■ 造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕／1年生・全学科

造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕 絵画Ⅱは、「見ること」や「描くこと」の基礎造形力を養うために「デッサン・着彩画」・「人体ヌードを描く」・「自画像を描く」の3つの科目を担当・開設しています。

「絵画Ⅱ」〔デッサン・着彩画〕

デッサン・着彩画は、デッサン力の向上と着彩画による描画を学ぶ授業。

「絵画Ⅱ」〔人体ヌードを描く〕

人体ヌードを描くは、造形力の向上を目指し、男女の人体ヌードをモチーフとした授業。

「絵画Ⅱ」〔自画像を描く〕

自画像を描くは、自分自身を対象に、自己追求と自己発見を目的とした授業。

■ 学科別科目Ⅰ類〔選択必修〕／2年生・工芸工業デザイン学科

学科別科目Ⅰ類〔選択必修〕 表現実習ⅠAは、工芸工業デザイン学科の2年生を対象に、人体モデルをモチーフとした絵画授業を担当・開設しています。

「表現実習ⅠA」

表現実習ⅠAは、人体の構造・質・量・空間関係等の基本的把握のみならず、自己や外界を見つめ表現を深化させ、それぞれに潜在する未知なる自己発見を模索する授業。

■ 造形構想基盤科目〔必修〕／造形構想学部1年生・映像学科、クリエイティブイノベーション学科

造形構想基盤科目〔必修〕 造形実習Ⅰは、自然物（石）をモチーフとした絵画授業を担当・開設しています。

「造形実習Ⅰ」

造形実習Ⅰは、美術の異なる価値観に触れ「造形の基礎とは何か」を模索し、「造形の広がりや深さを学ぶ授業。

※造形構想基盤科目〔必修〕 造形実習Ⅰの授業において映像学科では、入学試験の多様化によりデッサン等の実技経験が少ない学生を対象とした「鉛筆デッサン基礎」クラスを設けています。

■ 造形総合科目Ⅱ類 [選択必修・自由選択] / 「人体を描くa・b」・「デッサン基礎」 / 全学年・全学科

造形総合Ⅱ類は、早稲田大学との単位互換授業です。「美の挑戦の場」として、造形表現の可能性を探る「人体を描く」と、対象を見ること、描くことの基礎となるデッサン力の向上をめざす「デッサン基礎」の、2つの科目を自由に選択することができます。

「人体を描くa・b」

ヌードモデル（裸婦）をモチーフとして、客観的で的確な人物表現や、人間の内面に迫る表現を模索する授業。造形を基礎から学びたい人、新しい人体表現を模索したい人のために開設されています。

「デッサン基礎」

デザインのアイデアスケッチやラフスケッチ、絵コンテ、また絵画の描写力の向上など、造形に不可欠なデッサン力を養う授業。経験のない学生からレベルアップをめざす学生まで、習得レベルにあわせて段階的に学ぶことができます。

■ 造形総合科目Ⅱ類 [選択必修・自由選択] / 「デッサン・クロッキー A・B」 / 全学年・全学科

美術系の教員が、オムニバス形式で担当する人体をモチーフとしたデッサン・クロッキーの授業を担当しています。

「デッサン・クロッキー A」

「デッサン・クロッキー B」

デッサン・クロッキー A、Bは、美術系の教員が一つの授業を複数名で担当・指導する斬新な造形基礎授業。

履修上の注意

科目ごとのオリエンテーションで履修方法、評価基準などの説明を受けて下さい。

成績評価の方法

成績評価はすべての課題作品を対象として行われ、未提出作品がある場合は、その科目の単位は認定されません。成績評価は、90点以上を「秀」、80点台を「優」、70点台を「良」、60点台を「可」とし、60点未満は「不可」で、不合格となります。

共通絵画のカリキュラムでは、制作のプロセスを重視しています。したがって成績評価は、最終的な提出作品とともに、制作期間中の取り組み方や姿勢、個々の発見や進歩などを考慮し、担当教員の合議によって総合的に決められます。

各課題の終了時には、講評と採点を行います。その際、不合格者には再提出が求められ、定められた日時までに提出し、再評価を受けることになります。また秀作と認められた作品には、参考作品として研究室への預かりでお願いしています。

使用教材など

詳細は各授業のオリエンテーション（1日目）で説明します。

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2020年4月					5月					6月					7月					8月
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5				
期		1期					2期					3期									
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5			
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/13							オンラインキャンパス 6/13					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16	前期補講 7/22				
(I限・II限)	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形総合I類 絵画 I (A) (F)</p> <p>デ情1年 76名〔必修〕</p> <p>絵画 I (A)</p> <p>石 樹根</p> <hr/> <p>絵画 I (F)</p> <p>石膏幾何形体 静物</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形総合I類 絵画 I (A) (F)</p> <p>芸文1年 72名〔必修〕</p> <p>絵画 I (A)</p> <p>石 樹根</p> <hr/> <p>絵画 I (F)</p> <p>石膏幾何形体 静物</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形総合I類 絵画 I (C)</p> <p>工デ1年 120名〔必修〕</p> <p>6/17(月)は休講</p> <p>石・樹根 廃棄自動車</p> </div> </div>																				
	(III限・IV限)	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>学科別 I類・表現実習IA</p> <p>工デ2年 約70名 人体</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形総合II類 人体を描くa 15名 火曜日・木曜日・土曜日 〔選択必修・自由選択〕 人体</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形総合II類 デッサン・クロッキーA 月曜日・木曜日 20名〔選択必修・自由選択〕</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形総合II類 デッサン・クロッキーB 火曜日・金曜日 20名〔選択必修・自由選択〕</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>造形実習I 絵画 月曜日・火曜日・水曜日 クリエイティブイノベーション1年 80名〔必修〕</p> </div> </div>																			

● オリエンテーション週間 4/6～4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月				2021年1月		2~3月		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31	
4期				5期			6期				7期								
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	卒業制作論文(提出採点)		卒業式 3/19	
後期授業開始 9/7				修正履修登録 9/10			芸術祭活動 11/5~11/7 は平常授業				後期授業終了 12/19				後期定期試験週間① 12/21~22		後期定期試験週間② 1/6~9		
造形総合I類 絵画 I (B) 空デ1年 108名〔必修〕 石 人体				造形総合I類 絵画II デッサン・着色画 40名〔選択必修〕			造形総合I類 絵画 I (D) 基デ1年 73名〔必修〕 石				造形総合I類 絵画 I (D) (E) 彫刻1年 31名〔必修〕 視デ1年 117名〔必修〕 石または人体								
造形総合I類 絵画 I (B) (F) 建築1年 72名〔必修〕 絵画 I (B) 石 人体 絵画 I (F) 石膏幾何形体 静物				造形総合I類 絵画II 人体ヌードを描く 45名〔選択必修〕			造形実習I 絵画 映像1年 76名〔必修〕 絵画 石 絵画 (鉛筆デッサン基礎) 石膏幾何形体 静物												
							造形総合II類 人体を描く b 火曜日・木曜日・土曜日 10名〔選択必修・自由選択〕 人体												
							造形総合II類 デッサン基礎 火曜日・木曜日・土曜日 15名〔選択必修・自由選択〕												

科目	単位
午前 造形総合I類の必修授業 選択必修授業を含む ※20~25授業週	

共通彫塑研究室（彫刻・立体造形）

研究室沿革

昭和37（1962）年に設置された本学造形学部は、当初「美術学科」と「産業デザイン学科」の2学科で構成され、各学科に、日本画・油絵・彫刻の3専攻と、商業デザイン・工芸工業デザイン・芸能デザインの3専攻、計6専攻が置かれました。

学部設置時より、全6専攻の開設科目には、彫刻専攻研究室開設の「彫塑」科目が必修科目として置かれ、昭和39（1964）年には、共通基礎として学科専攻横断的カリキュラムに位置づけられました。彫刻専攻研究室に所属する教員は、彫刻専攻学生の実技科目を担当すると同時に、これら「彫塑」科目全てを、分担制やローテーション制により担当しました。

昭和48（1973）年、彫刻専攻研究室において協議を行い、同研究室が開設・担当する授業科目のうち、彫刻専攻以外の学生を対象とする「彫塑」科目（及び、実技専修科、短大美術科・短大デザイン科の「彫塑」科目）の一部分離担当が開始されます。

その後も、二つに分かれた研究室は相互に、2つの彫刻領域研究室が開設する授業科目を担当し、緩やかな交流を断続的に行いでしたが、紆余曲折を経て、共通彫塑研究室は、美術系デザイン系諸学科における必修専門実技科目（学科別専門I類科目）「彫塑」を担当し、主に実材を使用した独自の立体造形教育を行うことになりました。

平成9（1997）年には、本学をとりまく新たな社会状況の中、大学の「彫刻教育の新教育研究体制の実施について」の検討要請により、共通彫塑研究室と彫刻学科研究室は分離後初めての協議を持ちました。結果、ほぼ4半世紀ぶりに彫刻領域を専門とする2つの研究室の授業相互担当が再開され、以降、彫刻学科研究室開設の学科別科目I類「彫刻」の一部を担当しています。また、石彫場（石彫工房）の全面改修を共通彫塑研究室のもとで行い現在に至っています。

平成11（1999）年には、所属学科を問わず自由に選択できる実技科目（「共通彫塑造形実習」）を本学で最初に開設しました。同時に、石彫場を、彫刻学科の学部・大学院生に加え、全11学科・大学院全専攻学生の共通工房として開放しました。平成13年（2001年）以降は、「共通彫塑造形実習」を、早稲田大学との単位互換授業の実技科目として、本学で初めて他大学に向けても開きました。

平成15（2003）年の全学的カリキュラム改革や、平成31（2019）年の造形構想学部の新設にともない、彫刻学科研究室との協議の結果、造形総合科目I類「彫刻I」は、10学科のうち8学科を担当し、造形総合科目I類「彫刻II」（選択必修）と造形総合科目II類「彫刻」（自由選択/選択必修）は全10学科を対象としています。

教育の理念

造形を学ぶ者にとって、「自己の外側の世界」に真摯に向き合う事の大切さは、あらためて言うまでもありません。「自己を取り巻く世界をどう認識するか」ということは、言い換えれば「自己を見据える」ことに他なりません。立体造形や彫刻と呼ばれる美術領域における「自己の外側の世界」とは、「自己の存在する世界」、「材料の存在する世界」、「作品の存在する世界」でもあります。

美術表現はもとより、私たちを取り巻く状況や世界を飛び交う情報は、日夜劇的に変化し、拡大し続けています。現代の社会では、自己をじっくり見つめることは、益々困難になりつつあると言えます。

「物」の世界である立体領域の造形美術では、たとえ作品の構想や思想が、自己の脳裡で確実に成立したと感じ、自分の作品にまつわる言葉を駆使し、理屈や理論として明快な文脈を構築できたとしても、それが現実と関係づけられない限り、空疎なものでしかありません。

制作行為は、それ自体がまさに思考の過程であり、現実と自己を関係づける行為です。単なる作業ではありません。しかし、制作行為に伴う思考の重要さは、自ら手を下さない人達には非常に理解が難しい点でもあります。逆説的にいえば、造形美術には自ら直接手を下すことでしか見えない領域があります。

これらのことを内的経験として実感する機会を得ることなく、作品成立のための枠組みや、表現方法、歴史的な位置づけや価値の意味づけなど、第三者的に得られる知識や情報を整理し、それらを作品にど

のように取り込むかという行為を急いでも、そこには自己を取り巻く曖昧で皮相な「殻」が出来上がるだけだと、私たちは考えています。

私たちの開設授業における「制作」とは、素材と共に試行錯誤する時間と、その成果を物に込める過程そのものということが出来るでしょう。授業では、出来るだけシンプルな課題による実制作を通して、立体造形の1つの核を、みなさん一人一人に実感して欲しいと考えています。

担当・開設科目

共通彫塑研究室は、全学科全専攻学生を対象に立体領域の授業を担当・開設しています。定員100名をこえる一部学科の「彫刻」科目については、彫刻学科研究室と分担して担当しています。

造形総合科目Ⅰ類〔必修〕

- | | |
|-----------------|--|
| 日本画学科 2 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 39 名) |
| 油絵学科 2 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 油絵専攻 120 名・版画専攻 20 名 計 140 名のうち 100 名) |
| 視覚伝達デザイン学科 1 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 117 名) |
| 工芸工業デザイン学科 2 年生 | ／Ⅰ類「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 120 名) |
| 空間演出デザイン学科 1 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 108 名のうち約 88 名) |
| 建築学科 1 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 72 名) |
| 基礎デザイン学科 1 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 73 名) |
| デザイン情報学科 1 年生 | ／「彫刻Ⅰ」〔必修〕
(学科定員 76 名) |

造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕

- | | |
|------------|--|
| 全学科 1 年生対象 | ／「彫刻Ⅱ」木材〈羊(頭部)〉〔選択必修〕
「彫刻Ⅱ」粘土、石膏〈人体モデル(頭部)〉〔選択必修〕
(履修定員 40 名) × 2 科目 |
|------------|--|

※造形総合Ⅰ類〔選択必修〕は、他の領域または同一領域であっても他の教育単位が担当する授業を必修として全10学科1年生の選択が可能です。この科目を2科目開設しています。

全学科全専攻学生と大学院生に関する開設科目

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 全学科専攻 1・2・3・4 年生 (および大学院全専攻学生、早稲田大学生) | ／造形総合科目Ⅱ類「彫刻 c」、「彫刻 e」、「彫刻 h」〔選択必修 / 自由選択〕 |
| 全学科専攻 3・4 年生 (および大学院全専攻学生、早稲田大学生) | ／造形総合科目Ⅱ類「彫刻 d」、「彫刻 f」、「彫刻 g」〔選択必修 / 自由選択〕 |

※造形総合科目Ⅱ類は、原則として履修すべき学年の指定は行っておらず、自学科の必修科目や文化総合科目と重複しない時期、または時間帯に履修することができます。

学科別科目Ⅰ類〔必修〕

彫刻学科 2 年生

／「彫刻 F」
実材実習（金属・石彫）
石彫選択（学科定員 31 名のうち半数が選択）
／「彫刻 G」
実材実習（金属・木彫）
木彫選択（学科定員 31 名のうち半数が選択）

各開設・担当科目の教育目標

○造形総合科目Ⅰ類〔必修〕

「彫刻Ⅰ」

必修授業においては、日常私たちの身近にある物をモチーフとして選んでいます。「教育の理念」で述べた「自己の外側の世界」と言う時、ここでは漠然と外の世界をイメージするのではなく、「具体的な物」をモチーフとして置いています。シンプルでオーソドックスな課題設定を心がけています。

対象を見て制作するというのが昨今では、ともすれば手垢の付いたありきたりな美術表現、安易な描写力養成法、造形美術の初歩的訓練と誤解され易い状況があります。しかし、この授業では、学生みなさんに思考を伴った観察、すなわち「見ること」そのものに重点を置いて欲しいと考えています。各自、自分の見ている物をどのように認識するのか、それは結局自分がどのように対象を捉えるかに始まって、対象を捉える自己の在り方にまで溯ることになります。

この授業の意義は、見ることによって考えることを停止した手作業の体験や、手業（てわざ）の訓練ではありません。言いかえるなら、この授業における「作品」は、対象を見て把握したり、自分の作品を見て解釈し直したりした諸々の判断による二次的副産物です。より重要なのは、『モチーフ』と『素材』と『自分』という三つの関係の中で、試行錯誤を繰り返す制作プロセスそのものだと言うことが出来ます。

この授業においては、いわゆる「描くための技術」としての狭義の「デッサン力」や小手先の技量は反古になります。これまで受験勉強において実技の訓練を重ねてきた学生も、全く経験の無い学生も、等しく同じ出発点から始めることになるでしょう。

普段何気なく見過ごしている「外側の世界」にある「些細な物」を徹底的に観察し、制作を通して、一人一人が言葉では言い表すことが出来ない造形美術の手応えを実感して欲しいと考えています。

○造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕

「彫刻Ⅱ」木材〈羊（頭部）〉

「彫刻Ⅱ」粘土・石膏〈人体モデル（頭部）〉

選択必修授業においても、「彫刻Ⅰ」と同様、日常私たちの身近にある物をモチーフとして選んでいます。

「彫刻Ⅱ」を選択するみなさんは、「彫刻Ⅰ」と並列課題として選択しても、「彫刻Ⅰ」への積み上げ式課題として選択しても、どちらでもかまいません。（上記「彫刻Ⅰ」を参照してください）

彫刻制作において、同じ素材・同じモチーフで繰り返し制作することは、非常に大切な行為です。ことさら多様性のみが注目され、幅広い体験が「強迫観念的」に求められるようになった今日の教育では、こうした授業はごく少数になりましたが、「一度やれば二度目も同じこと」ではありません。同じ素材やモチーフに何度も挑戦することは、以前出来なかったことに再びチャレンジするという意味だけにとどまらず、自分のテーマや思考や技術を深め、更に広げるチャンスであり、新たな発見に出会う貴重な機会です。歴史上の様々な作品をあげるまでもなく、美術家やデザイナーにとって、同じ素材・同じモチーフで繰り返し制作することは、いたって普通の行為です。

共通彫塑研究室では、基本的素材やモチーフによる制作に、みなさんが繰り返し挑める機会を、全10学科を対象に「彫刻Ⅱ」（選択必修）として開設します。

○造形総合科目Ⅱ類〔選択必修／自由選択〕

全学科1・2・3・4年生と大学院全専攻学生、早稲田大学生に関する開設科目

「彫刻 c」／人体素描

「彫刻 e」／動物素描

「彫刻 h」／人体素描

※開設期間を通して毎週月、木曜日を含む週3日以上出席することが履修条件になります。

全学科3・4年生と大学院全専攻学生、早稲田大学生に関する開設科目

「彫刻 d」／石材

「彫刻 f」／木材

「彫刻 g」／テラコッタ

※開設期間を通して毎週月、木曜日を含む週4日以上出席することが履修条件になります。

造形総合科目Ⅱ類は選択必修科目です。自学科の必修科目や文化総合科目と重複しない時期または時間帯に履修することができます。所定の単位数を超えてさらに履修した科目は「自由選択枠」に卒業所要単位として算入されます。

造形総合科目Ⅱ類「彫刻」は、全学科専攻学生を対象として、立体造形上の体験をより深める事を希望する学生に開設しています。

普段、立体制作の機会のない学生にとっては、細分化された専門分野に捕われることなく、また、立体制作を専門とする学生にとっては、制作環境を変えることによる若干の緊張感と新鮮な環境の中で、自分自身の新たな視点を見出す機会として欲しいと考えます。

この授業においては、自主的制作が可能な環境を整えた上で、素材や道具を限定しています。一見不自由に思えるこの限定条件によって、素材と制作過程に対する意識をより一層強く持って欲しいと考えます。これらの条件を設定することで、「自己の外側の世界」を意識する契機となると共に、そこを糸口として受講する学生諸君一人一人と担当教員が、相互に理解をより深めることができると考えています。

○学科別科目Ⅰ類〔必修〕(彫刻学科2年生)

「彫刻 F」実材実習(金属・石彫)石彫選択

「彫刻 G」実材実習(金属・木彫)木彫選択

※「彫刻 F」と「彫刻 G」の選択肢の中から、「石彫」・「木彫」のいずれかを必ず選択

「石彫」〈羊(頭部)〉か、「木彫」〈人物モデル(頭部)〉のいずれかを選択して制作します。

この授業では、美術表現に必要な不可欠と言われる要素のうち、特に言葉による説明的な要素から出来る限り遠ざかることで、自分と実材の間に起こる造形上のせめぎ合いを経験します。従って、ここでは制作物がいわゆる「彫刻」として成立するかどうかは最重要ではありません。

実材を使用し、ただ「物」を観察し、ただ「物」を造るという一見単純な設定の中ですら、自らの特質がモチーフ観察と材料とのやり取りの中から湧出して来る事実と向き合っていて欲しいと考えています。同時にそれぞれの材料に関する基本的技術を修得する機会とします。

履修上の注意(本年度中の再履修、授業延長はありません)

共通彫塑研究室が担当する全ての授業(必修科目・選択必修科目)において、成績評価が「不可」(素点60点未満)、または「未受験」(受講しなかった場合)、もしくは、「対象外」(病気・怪我その他やむを得ない理由により、制作が途中で出来なくなった場合や、出席日数不足などで課題制作物が採点対象にならない)となった場合も、授業延長や作品再提出は、授業の性質上、また施設設備の都合上行っていません。従って、当該授業の開設期間終了後に成績評価の保留はなく、本年度中の単位認定は行いませんので注意してください。

再履修となった学生は、次年度の夏季休業期間中に開設する『夏期集中実技授業』にて再履修して下さい。再履修学生は、翌年の夏休みの計画などに注意して下さい。詳細日程は、翌年の6月末頃、所属学科研究室などを通して再履修者に連絡します。

石彫場（全学共通工房）について

当研究室では、全学共通工房として石彫場を管理運営しています。

石彫場は、共通彫塑と彫刻学科の正課授業でを使用することを基本とするとともに、工房スペースの許す限り、課外で自主制作（石彫制作、石材加工、コンクリートによる制作）を希望する全学生（学部、大学院、所属学科、所属コース、専攻、学年を問いません）にも開放しています。

石彫場使用を希望する学生は、正課、課外とも、共通彫塑研究室（11号館2F）において、「使用計画書」（書式は共通彫塑研究室にあります）に必要事項を記入し提出する事で利用が可能です。

※詳しくは、下記概要を参照して下さい。

「石彫場」施設設備使用に関する概要

〈対象学生〉

- ・共通彫塑、彫刻学科両研究室の開設する、石およびコンクリートを使用する「彫刻」の正課授業使用を最優先とします。（石彫場は、課外用施設ではありません）
- ・自主制作（正課授業外の彫刻学科学生使用も含め、全10学科、大学院全専攻の全学生）に開放します。

〈主な設備・備品〉

- ・床上移動式クレーン（2.8t吊り）
- ・エアーコンプレッサー／削岩機／ルートハンマー／チップングハンマー／集塵機／エアホース／ハンマードリル／チップパー／三又／チェーンブロック／チルホール その他（同工房備品の工房外貸し出しは原則として出来ません。）

〈注意事項〉

1. 石彫場で使用する素材は、原則として、石もしくはコンクリートに限ります。
2. 石彫場使用の際には、危険な作業もありますので、服装、機材使用方法などには充分注意し、安全管理などに関する研究室の指示に従って下さい。
3. 石彫場の使用時間は原則として午前9時～午後5時とします。
4. 日曜、祝祭日など、大学の定めた休校日は使用できません。又、研究室の都合により、開放しない日や使用時間を制限することがあります。
5. 多くの工具が使用時に騒音を発生します。使用時間の定められた工具に関しては、使用規則に従って下さい。
6. 石材は学外で購入するか、石彫場にある使用可能な材料の中から各自が選んで購入使用することも出来ます。いずれの場合も事前に共通彫塑研究室まで連絡し、搬入1週間前までに許可を得て下さい。

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/11	科目履修登録 4/13	4/20						オンラインキャンセル 6/13 14	教育実習				前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	前期補講	
(I限・II限)	○造形総合I類 必修 彫刻 I 建築1年 72名 木材 〈枝〉			○造形総合I類 必修 彫刻 I デ情1年 76名 粘土・石膏 〈人体モデル(頭部)〉			○造形総合I類 必修 彫刻 I 視デ1年 117名 銅板 〈山羊・羊(頭部)〉											
	○造形総合I類 必修 彫刻 I 油絵2年 100名 コンクリート 〈二枚貝〉			○造形総合I類 必修 彫刻 I 工デ2年 120名 コンクリート 〈帽子〉			○造形総合I類 必修 彫刻 I 日本画2年 39名 コンクリート 〈山羊・羊(頭部)〉			●造形総合II類 選択必修/自由選択 彫刻c 5名 動物素描 〈山羊・羊〉								

●オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月				2021年1月		2~3月		科目	単位		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16	1/18 3/31				
4期				5期			6期				7期											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31							
修正履修登録 後期授業開始 9/7・10・11							芸術祭活動 11/5・11/7は平常授業				後期授業終了 12/19 後期定期試験週間① 12/21・22 冬季休業 12/23～1/5 後期定期試験週間② 1/6～9				後期補講 卒業制作論文提出採点		卒業式 3/19					
○造形総合I類 必修 彫刻I 基礎デ1年 73名〔必修〕 木材 〈山羊・羊(頭部)〉				●造形総合I類 選択必修 彫刻II 40名 木材 〈羊(頭部)〉			○造形総合I類 必修 彫刻I 空デ1年 108名のうち 約88名 コンクリート 〈履物〉				●造形総合II類 選択必修/自由選択 彫刻e 8名 人体素描(スード)								○印は 造形総合科目類 〔必修〕 ●印は 造形総合科目類 〔選択必修〕 ◎印は 学科別科目類 〔必修〕 ●印は 造形総合科目II類 〔自由選択/選択必修〕			
◎造形総合I類 選択必修 彫刻II 40名 粘土・石膏 〈人体モデル(頭部)〉							●造形総合II類 選択必修/自由選択 彫刻f 5名 木材(人体モデル(頭部))															
◎造形総合II類 選択必修/自由選択 彫刻d 5名 石材(羊(頭部))							●造形総合II類 選択必修/自由選択 彫刻g 5名 テラコッタ(人体モデル(胸像))															
◎学科別科目類 必修 彫刻F〔石彫選択〕 彫刻2年 31名の半数 石材 〈羊(頭部)〉				◎学科別科目類 必修 彫刻G〔木彫選択〕 彫刻2年 31名の半数 木材 〈人体モデル(頭部)〉			●造形総合II類 選択必修/自由選択 彫刻h 8名 人体素描(スード)															

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

共通デザイン研究室

教育目標

我々はいつでも自己の空間を生き生きと知覚し、表現していく力を身につける事が必要である。それには、豊富なイメージを湧出できる人間性に裏打ちされた、感性の鋭い養いが重要であり、美の本質を見極め、自己の質を創造性をもって表出する個性的表現力が必要である。その表現力の基本をデザイン・工芸・彫塑等を通して学習する事が本旨である。

デザイン・工芸・彫塑等の造形活動は人間にとって総合的視点で俯瞰すると、相互に関連性を持つものであり、本来人間の創造活動においてこそ総合性は重要である。

デザインや情報操作の活動には、発想や構想を基本に、情報を整理統合し、企画・計画やプロセスを重視した見方が必要であり、基礎技術をも内包した造形力や統合力が要求される。

工芸の活動は用途や材料、生産性を考慮しつつ、ものを作る楽しさや難しさを味わいながら、工芸の伝統や現代性を追求する。

彫塑についても現代社会の領域の広がりの中でその基本である観察、描写、表現等立体的に物を把握する為に重要であり、ものの本質を見極めたり、感性の養いなどを目指している。

将来、中学・高校の美術教育におけるデザイン・情報・工芸・彫塑等に生かせる様な基礎教育をも包含しうる内容をも指向している。

共通デザインの実習を通して、我々の生活空間を豊かに創造する方向を模索し、又志向出来る様な人間性を培う事により、より多くの創造活動の多様な展開が出来る事を目標としている。

研究室沿革

現在の共通デザイン研究室の前身は1974年に成立している。

1974年以前は美術系デザイン研究室、1974年～84年までは教職課程研究室と連動しつつデザイン・工芸等が美術科の教職履修者対象に開設され、工芸制作、工芸科目等は学部（短大）工芸工業デザイン学科研究室のクラフトコースの教員が素材別5コースを担当する授業体制が出来上がった。

1985年から共通デザイン研究室の名称としての現在の研究室体制となる。履修対象学科は学部日本画学科、油絵学科、彫刻学科等と、工芸免許取得希望者対象として学部視覚伝達デザイン学科、空間演出デザイン学科の4年生対象に開設している。さらに短期大学部の美術科1年生の教職履修者コース対象に開設されていた。

1991年には教職履修者以外の新設（1990年）の学部映像学科の2年生対象にデザインⅡ（のちにデザインB、デザイン演習Ⅰと名称変更）を担当する。

1999年からは短期大学部の改組転換に関連し、短期大学部の美術科の授業を停止した。

1999年の新設2学科（芸術文化学科、デザイン情報学科）の選択科目として「工芸Ⅰ」、「工芸Ⅱ」を開設した。

学科の定員増加による共通系履修者数の変更により、彫塑については共通彫塑研究室と彫刻学科研究室の三者が分担し指導に当たる事となり、学部工芸工業デザイン学科の1～2年生対象の「彫塑Ⅰ」、「彫塑Ⅱ」を開設し現在に至っている。

2003年からは「新教育課程」の実施に伴い「デザインⅠ」の開設時期の変更をし、工芸工業デザイン学科の「彫塑Ⅰ」については開設しないこととなった。かつ「造形総合科目」として後期に「工芸」を開設した。

2004年には映像学科2年生対象の「デザイン演習Ⅰ」は「新教育課程」の実施に伴い開設しないこととなった。

2005年には3年次開設の「工芸制作Ⅰ」（日本画学科、油絵学科、彫刻学科対象）を停止し、その期間に造形総合科目Ⅱ類として「デザインⅡ」を開設した。

2006年からは、教育職員免許法の改正に伴い、「工芸制作Ⅱ」を開設しないこととなった。

造形総合科目Ⅱ類として開設している「プロダクト制作基礎」の名称を変更し「プロダクト制作」とした。

2013年より造形総合科目Ⅰ類選択必修科目を5期に集約する新カリキュラム体制に伴い「工芸Ⅴ」は名称を「工芸Ⅱ」として7期から5期へ移動し、さらに7期には芸術文化学科1年生の教職課程履修者を優先対象とした「彫刻Ⅰ」が新規に開設された。

2016年より造形総合科目Ⅱ類科目として「工芸制作Ⅲ 金工」を新たに開設した。

2018年からは教育職員免許法の改正に伴い、日本画学科、油絵学科、彫刻学科1年生の教職履修者を対象とした「デザイン基礎」を開設した。また「彫刻Ⅰ」については開設しないこととなった。

指導担当科目と対象学科・学年

■造形総合科目Ⅰ類（必修）

「デザインⅠ」	2期	油絵学科油絵専攻1年
「デザインⅠ」	3期	日本画学科1年、油絵学科油絵専攻1年、版画専攻1年
「デザインⅠ」	6期	彫刻学科1年

■造形総合科目Ⅰ類（選択必修）

「工芸Ⅱ」	5期	全学科1年
「デザインⅡ」	5期	全学科1年

■造形専門科目

「工芸制作Ⅰ」	1期	彫刻学科2年（教職履修者必修）
「デザイン基礎」	3期	日本画学科1年・油絵学科油絵専攻1年・油絵学科版画専攻1年
「工芸制作Ⅰ」	4期	日本画学科・油絵学科油絵専攻・版画専攻（教職履修者必修） 芸術文化学科2年（教職履修者必修）
「デザイン基礎」	6期	彫刻学科1年

履修上の留意点

当研究室開設科目は全て集中授業による実制作が中心となる。実制作上の創造には、課題の毎日の積み重ねが必要である。

■「デザインⅠ」履修についての留意点

「デザインⅠ」はデザイン（製図）コース・コンピューターコースの2クラスに分かれて期間内の前半・後半にそれぞれ履修することとなる。全体として2単位構成となっている。

■「工芸制作Ⅰ」履修についての留意点

「工芸制作Ⅰ」履修期間内に工芸の各自選択したコースの課題を行うのとは別に、「回転体」という工芸制作の基礎的課題が1週間行われるが、全体で「工芸制作Ⅰ」の履修となるので、片方のみを履修しても全体の単位としては認められないので注意が必要。

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2020年4月			5月			6月			7月			8月					
日	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	7/27 9/5	
期		1期			2期			3期										
授業週	入学式 4/6	オリエンテーション週間 4/6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	夏季休業 7/23 9/5
学事予定		前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/11 13 20								オンラインキャンパス 6/13 14 教育実習					前期授業終了 7/15	前期定期試験週間 7/16 22	前期補講	
1年 (I限・II限)																		
2年 (III限・IV限)																		
3年 (I限・II限)																		
4年 (III限・IV限)																		

• オリエンテーション週間 4/6~4/11

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月			2021年1月		2~3月		科目	単位		
7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	10/26 11/7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	12/28 1/2	4 9	11 16			1/18 3/31	
4期				5期			6期				7期										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	冬季休業 12/23~1/5	31 後期補講	卒業制作論文(提出採点)	卒業式 3/19			
修正履修登録 9/7・10・11 後期授業開始				芸術祭活動 11/5・11/7は平常授業			後期授業終了 12/19				後期定期試験週間① 12/21・22			後期定期試験週間② 1/6・9		卒業制作論文(提出採点)					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 造形総合 工芸Ⅱ [選択必修] </div>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 造形総合Ⅰ類 デザインⅠ [必修] 彫刻Ⅰ年 </div>			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> デザイン基礎 教職履修者のみ 彫刻Ⅰ年 </div>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 造形総合 デザインⅡ [選択必修] </div>			造形総合・デザインⅠ		2		造形総合・工芸Ⅱ		2	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 工芸制作Ⅰ 教職履修者のみ 日本画Ⅱ年 油絵Ⅱ年 芸文Ⅱ年 </div>				造形総合・デザインⅠ			2				造形総合・工芸Ⅱ			2		2					
工芸制作Ⅰ 教職履修者のみ 日本画Ⅱ年 油絵Ⅱ年 芸文Ⅱ年				造形総合・デザインⅠ			2				造形総合・工芸Ⅱ			2		2					

● 祭典 10/30~11/1

● 卒制展 1/15~1/18

教職に関する科目

本学における「教職に関する科目」は下表の通りです。

科目名	単位	科目名	単位
教師論	2	特別活動の理論と方法*2	2
教育原理Ⅰ	2	生活指導の理論と方法*2	2
教育原理Ⅱ	2	教育相談論	2
教育心理学	2	美術と福祉*3	2
道徳教育の理論と方法*2	2	総合的な学習の時間の指導法*3*4	2
美術教育法Ⅰ	2	特別支援教育*3*4	2
美術教育法Ⅱ	2	教育実習Ⅰ	2
美術教育法Ⅲ	2	教育実習Ⅱ	2
美術教育法題材開発*4	2	教育実践の理論と方法*2	1
教育方法	2	教職実践演習	2
工芸教育法Ⅰ	2	教育方法特別演習	2
工芸教育法Ⅱ	2	教育学特別演習	2
情報科教育法Ⅰ*1	2		
情報科教育法Ⅱ*1	2		

履修上の注意事項

- ①教員免許状を取得するためには、上記科目の他に「文化総合科目」、「造形専門科目」の中から指定された科目を履修しなければなりません。
取得を希望する教員免許状(中学校教諭一種<美術>・高等学校教諭一種<美術><工芸><情報>)によっても、履修が必要となる科目が異なります。
詳細は入学年度別冊子『教職課程ガイドブック』(4月開催「教職課程履修オリエンテーション」配付資料)を参照してください。
- ②「教職に関する科目」の修得単位は、「博物館に関する科目」とあわせて12単位を限度に、卒業所要単位における「自由選択枠」として算入することができます。
- ③「教職に関する科目」は、教職課程履修者(教務チームに「教職課程履修願」および「履修カルテA票」を提出した者)のみが履修登録できます。

連絡事項※

- ※1 デザイン情報学科の2018年度以前の入学生は、今まで通り、高等学校教諭一種<情報>の教職課程の認定を受けていますが、2019年度入学生より高等学校教諭一種<情報>の教職課程を取り下げています。
高等学校教諭一種<情報>の取得希望者は、2020年度中に「情報科教育法Ⅰ」「情報科教育法Ⅱ」の履修に努めて下さい。
- ※2 2017年度以前の入学生へ
2018年度より以下の科目について、科目名が変更になるため、
 - ・「道徳教育の理論と方法」を修得することで、「道徳教育の研究」を修得したとみなします。
 - ・「特別活動の理論と方法」を修得することで、「特別活動の研究」を修得したとみなします。
 - ・「生活指導の理論と方法」を修得することで、「生活指導の研究」を修得したとみなします。
 - ・「教育実践の理論と方法」を修得することで、「教育実践の研究」を修得したとみなします。
- ※3 2019年度以降の入学生は再課程認定に基づく新課程となり、前期「総合的な学習の時間の指導法」後期「特別支援教育」として実施。ただし旧課程は通年「美術と福祉」のままとなる。
- ※4 2019年度入学者より再課程認定に基づく新課程のため必修。

博物館に関する科目

本学における「博物館に関する科目」は下表の通りです。

科目名	単位
生涯学習概論	2
博物館概論	2
博物館経営論	2
博物館資料論	2
メディアと情報Ⅰ*	2
メディアと情報Ⅱ*	2
博物館教育論	2
博物館資料保存論	2
博物館展示論	2
博物館実習Ⅰ	2
博物館実習Ⅱ	1

※「メディアと情報Ⅰ」と「メディアと情報Ⅱ」のみ
選択必修科目ですが、両科目とも履修してもかまいません。

履修上の注意事項

- ①学芸員資格を取得するためには、上記科目の他に「文化総合科目」の中から指定された科目を履修しなければなりません。
詳細は『学芸員課程の履修について』（4月開催「学芸員課程履修オリエンテーション」配付資料・編入学生は編入学試験合格者配付資料）を参照してください。
- ②「博物館に関する科目」の修得単位は、「教職に関する科目」とあわせて12単位を限度に、卒業所要単位における「自由選択枠」として算入することができます。
- ③「博物館に関する科目」は、学芸員課程履修者（11月頃開催のオリエンテーションに出席し、レポート選考に合格した上で、定められた受講手続を行った2年生以上）のみが履修登録できます。
- ④芸術文化学科の学生は、学芸員資格を取得するために履修しなければならない科目が別に定められていますので、芸術文化学科研究室に問合せてください。

大学生としてきちんとしたレポートを書くために

この文章は、次のような構成になっています。

1. レポートを書く前に
2. レポートを書くための準備
3. レポートを書くための約束事
〈情報や資料の集め方〉
〈参考文献の書き方〉
〈作品データの書き方〉

1. レポートを書く前に

■ レポートは「感想文」ではない！

たとえばミレーの《種をまく人》やピカソの《ゲルニカ》といった絵画作品をテーマにレポートを書くとき、あなたがレポートに書くことは、その絵を見て「感動した！」とか「美しさにしびれた！」とか「とてもきれいだった！」とか「大変興味深かった！」とか、そういったこと、つまり個人的な「感想」ではまったくありません。

確かにレポートには、自分の意見や考えが述べられていないといけません。しかし、「自分にはこう思える」、あるいは「こう見える」ということをひとりよがり、無根拠に主張するものでもありません。「自分にはこう思える」のであれば、そう考えることが適切であり、妥当であり、正当であることを、何らかの「証拠」にもとづいて「論証」しなければなりません。

レポートを書くためには、とにかく、きちんと「調べる」ことが大事になります。「調べた」うえで分かったり、考えたりしたことを書くのが、レポートです。

■ 「論証」とは？

自分の判断や意見や見解が正しく、真であることを、適切な「証拠」を挙げて論じていくことが「論証」です。

■ 「証拠」を積み！

自分の主張（自分の意見や見解）は、つねに自分の集めた「証拠」、つまり資料（史料）や調査結果などによって、その正しさが証明されていなければなりません。

また、その「証拠」は、「裏が取れている」必要があります。インターネットを情報源とした場合には、とりわけ注意が必要です。無料で流通していることもあり、情報の発信者（執筆者）の正体や文章責任があいまいなインターネット上の情報は、書かれていることの「正しさ」が不明なことがあるので、必ず「裏をとる」必要があります。

レポートや論文を書くためには、とにかく、きちんと「調べて」、適切な証拠を積みあげていくことが大事になります。

■ 「先行研究」とは？

自分の気になった問題やテーマについて、すでに誰かが調べていることがよくあります。自分のテーマそのものずばりではなくとも、何かしら関連のある研究があることもあります。そういったものを「先行研究」と呼びます。ミレーの《種をまく人》やピカソの《ゲルニカ》などの有名な絵画作品には、それらの作品についていろいろな視点から調べた数多くの先行研究があります。こういった作品についてレポートを書こうと思った時には、必ず先行研究を読んで、参照する必要があります。

■ 活字だからといって信じるな！

活字になっていることは、すべて「本当のこと」でしょうか？本には、つねに「本当のこと」だけが書かれているのでしょうか？ピカソの《ゲルニカ》について調べようと思ったとき、ピカソや《ゲルニカ》について書かれた本を図書館で借りて読んだり、購入したりします。それらの本には、必ず

誰か書いた人（執筆者、作者、著者）がいます。その書いた人がどんな人か知っていますか？知らなければ調べましたか？その人の書いていることが本当に信頼できるのか、きちんと確認する必要があります。本として出版され、発表されているものは、必ずしもつねに正しいとは限りません。調べた資料が古かったり、あるいは自分の考えを根拠なく（論証せずに）論じていたり、判断基準が偏っていたりすることがあるからです。

同じようなテーマを扱った本を、たとえば2冊以上読み、複数の人によって支持されていることならば、それは「正しい」と見なせる可能性が高いこととなります。ほかの誰も同様なことを書いていない場合には、「トンデモ本」である可能性が高いこととなります。

必ず類書を2冊以上読むようにしましょう。

■「コピペ」をしない！

「剽窃（ひょうせつ）」という言葉があります。「他人の書いた文章や作品、意見を盗んで、自分のものとして発表すること」という意味です。インターネットのサイトから「コピー（カット）&ペースト」して書かれたレポートは、まさに剽窃であり、盗作です。

■自分の考えと、ほかの人の考えをきちんと分けて書く！

レポートには、よく次のような一文がみられます。

「しかし、この作品の制作年に疑わしさが残るのも確かだ」

おそらく何かの本にそう書いてあったので、そのまま写したのだと思います。しかし、こう書いてある場合、本当ならば、それはレポートを書いている人が疑っているのであり、それがレポートのなかで論証されていなければなりません。正しくは、たとえば次のように書きます。

「しかし、山田太郎氏は、これまで言われてきたこの作品の制作年は疑わしいと論じている」

他人の意見を、自分の意見のように書くことは「剽窃」です。

■註（あるいは注）をつけよう！

レポートに、次のような一文を書いたとします。

「しかし、山田太郎氏は、これまで言われてきたこの作品の制作年は疑わしいと論じている」

こう書いたとき、ではいったいどの本で、山田太郎氏がそう論じているのかを、きちんと書く必要があります。そのとき、註（あるいは注）が必要になります。文章のあとに番号を付して、註の欄に山田太郎氏がこの問題にふれている文献のタイトルやページ数を書きます。

例 しかし、山田太郎氏は、これまで言われてきたこの作品の制作年は疑わしいと論じている⁽¹⁾。

註 (1) 山田太郎「ゲルニカについて」武蔵野次郎編『講座 新しい西洋美術』（MAU出版、2005年）12頁を参照。

あるいは、山田太郎氏の意見をそのまま本から引用する方法もあります。直接引用するときは、鍵括弧で括って、その文章が引用文であることを示す必要があります。

例 しかし、山田太郎氏は、「新しい資料が発見されたことにより、これまで言われてきたこの作品の制作年について疑いが生じた⁽¹⁾」と述べている。

註 (1) 山田太郎「ゲルニカについて」武蔵野次郎編『講座 新しい西洋美術』（MAU出版、2005年）12頁。

【参考文献】

「そもそも註（あるいは注）って何？」というレベルから知りたい人には、次の本が役に立ちます。

斎藤孝、西岡達裕『学術論文の技法（新訂版）』日本エディタースクール出版部、1977年（初版）、2005年（新訂版）

この本の「第五章 論文の注」には、いくつかの例を引きながら注を使う理由や注の付け方が丁寧に説明されています。

2. レポートを書くための準備

■ レポートを書くための流れ

- ① だいたい「テーマ」を決める。
- ② だいたい「テーマ」にしたがって、ちょっと調べてみる。
- ③ ちょっと調べてみて、自分なりの「問題」をたててみる。
- ④ その「問題」への自分なりの「答え（結論）」を考える。
- ⑤ その「答え」を論証するための「証拠」を集める。
- ⑥ 構成を組み立てる。
- ⑦ レポートを書く。

レポートを書き始めるにあたっては、まず自分がすでに興味を持っていることを中心にして、だいたいのテーマを決めるためにおおまかな下調べをします。おおまかなテーマを決めたら、さらにもうちょっと調べてみます。インターネットだけではなく、必ず図書館などで本や新聞などの文献資料も探します。とくに、自分の調べているテーマについての「先行研究」はとても重要です。

情報や資料の集め方に関して、〈情報や資料の集め方〉のページを参照してください。

■ ふたたび「先行研究」とは？

たとえばパブロ・ピカソの《ゲルニカ》という作品には、牡牛の姿が描かれています。この牡牛は何を象徴しているのか（何を意味しているのか）を調べることにしたとします。そのとき、すでに何十年も前から多くの研究者たちが、ピカソの描いた牡牛の意味についての研究成果を、本や論文で発表しています。それらを「先行研究」と言います。「先行研究」をきちんと読んで、それを踏まえてレポートを書くことは、レポートを書くにあたっての基本です。

■ ひとつの例

- ① ピカソの《ゲルニカ》をテーマとして、レポートを書くことにしたとします。そのとき、あなたがレポートに書くことは、その絵を見て「感動した!」とか「すばらしい!」とか「すごい!」とか「傑作だ」といったことではまったくありません。では、何を書くのでしょうか？
- ② 《ゲルニカ》について書かれた文献や論文を読んだり、あるいはその作品をよく見て、自分が疑問に思ったことや、あるいは発見したことをもとに、自分自身で「問題」をたてます。

その「問題」としては、たとえば次のようなことが考えられます。

- a. 色彩について。なぜ《ゲルニカ》には色彩が少なく、ほとんど白黒で描かれているのか？
- b. 主題やモチーフについて。なぜ《ゲルニカ》には牡牛や馬の姿が描かれているのか？
- c. 制作の理由。そもそもなぜ《ゲルニカ》は描かれることになったのか？
- d. 受容について。それが描かれて初めて展示されたときの人々の反応はどうだったのか？

- ③ 「問題」を立てたら、その「答え」を探するために、ふたたび様々な資料を集めたり、文献を読んだりします。そして、自分なりの「答え」、つまり「結論」を考えます。

たとえば、《ゲルニカ》の牡牛について調べていくと、ピカソと闘牛の関係（ピカソはスペイン出身です）について調べたり、ピカソが描いたほかの牡牛をモチーフにした作品について調査することになったりします。そうすると、スペインの闘牛のように馬にのった人物と牡牛が戦う場面が繰り返し描かれていることがわかります。

- ④ 自分の「答え」＝「結論」を証明するための「証拠」を集めます。その根拠に基づいて、自分の「答え」を「論証」します。「証拠」は、「先行研究」などの文献のなかにもありますし、自分自身が新たに調べ出した資料のなかにもあります。

たとえば、いろいろと文献を調査しているうちに、ピカソがあるインタビューで「馬は人民を表わし、牡牛は蛮行と暗黒を表す」と答えているのを見つかることができるでしょう。さらになぜ馬が「人民」なのかを知ろうとすると、《ゲルニカ》という作品が「人民戦線内閣」（当時のスペインの左翼政権）から依頼されて描かれたという事実について調べる必要が出てきます。また、では牡牛はスペインのファシズム（当時は人民戦線内閣と内戦状態にありました）を象徴的に示している

のだろうか、という新たな疑問も出てくるかもしれません。

- ⑤ レポートや論文は、この「問題」と「論証」と「結論」から成り立ちます。それらがきちんとわかるように書く必要があります。
- ⑥ レポートの構成は、だいたい次のようになります。3つの部分から構成されます。
 - a. 序論：自分のたてた「問題」がどのようなものなのかをはっきりと説明します。
「ピカソの《ゲルニカ》に描かれた牡牛は何を表しているのだろうか？」
 - b. 本論：ここで「論証」がなされます。
「インタビューでピカソはこういう発言をしている」とか、「ピカソが牡牛を描いた作品には、こういうものがある」などなど。
 - c. 結論：「論証」から導き出された「答え」を書きます。
「牡牛は暴力を象徴し、人民戦線内閣と内戦状態にあったフランコ将軍のファシズムと結びつける」。

【参考文献】

レポートを書くにあたっての「段取り」の仕方は、次の本にわかりやすく書かれていて、とても役立ちます。

戸田山和久『論文の教室—レポートから卒論まで（新版）』NHK出版、2012年

また、レポートの文章の構成について、さらに詳しく知りたい人は、次の本を参考にしてください。

佐久間保明『文章の教室』武蔵野美術大学出版局、2011年

この本では「第四章 レポートの特質」や「第五章 レポートの要素」から「第六章 レポートの構成」について論じられています。

3. レポートを書くための約束事

レポートのような文章を書くには、きちんと書くための様々な約束事があります。その約束事にしたがって、きちんと書かれているかどうか、あなたの能力のレベルを示しています。将来、就職活動などで小論文を書くことにも備えて、文章を書くための約束事は、きちんと覚えておきましょう。

皆さんが忘れがちな約束事のいくつかを以下に列挙します。

- ① 段落の最初の一文字分はあける。近年はデザインのために最初のひと文字分をあけないレイアウトの本が少なくありません。これは、レポートを書くときには正しくありません。段落の最初の文の頭は、かならず一文字分あけてください。
- ② 句点「。」や読点「、」や鍵括弧の「」を、行頭に書かない。
次の行にいきなり
。
」
ってあるのは変だと思いませんか？こういうのは、たとえ一行の文字数をオーバーしても前行の終わりに付けます。
PCのワープロソフト（「ワード」とか「一太郎」とか「ことえり」とか）を使用する場合は自動的に処理をしてくれますので、「。」や「、」が行末に付きます。手書きのときには、十分注意してください。
- ③ 忘れがちなことですが、レポートにはきちんとページ番号をふるようにしましょう。

【参考文献】

文章を書くための約束事や決まり事や、様々な記号の使い方に関しては、次の本の附録がとても役に立ちます。

佐藤望、湯川武、横山千晶、近藤明彦『アカデミック・スキルズ—大学生のための知的技法入門（第2版）』慶應義塾大学出版会、2012年

この本には、「附録 書式の手引き（初級編）」がついています。

〈情報や資料の集め方〉

① 本を探す

たとえばピカソについて調べたいと思った場合、まずピカソについて書かれた本を探す必要があります。

武蔵野美術大学美術館・図書館のホームページの「蔵書目録検索 OPAC」で検索画面を開き、そこで「ピカソ」と入力して検索することによって、本を探すことができます。また、探していた本が実際に置いてある図書館の本棚には、関連のある他の書籍がよく置かれています。まわりにどんな本が置いてあるかも眺めてみる価値があります。

② 本から探す

きちんとした研究書の多くには、巻末に「参考文献リスト」がついています。美術書や各地の美術館の展覧会カタログにも、たいいてい参考文献リストがついています。

そこにリストアップされた本や雑誌記事のなかから、自分のテーマに関わりがありそうなものを選ぶことができます。

③ データベース

資料を探すためには、様々なデータベースを活用する必要があります。では、そのためのデータベースは、どのように見つければいいのでしょうか。

武蔵野美術大学美術館・図書館のホームページの図書館トップページに、「資料を探す」と書かれた場所があります。



ここをクリックすると、「資料を探す」ページに移り、その中の「学術データベース」から次のようなページにいきます。



ここに新聞記事や雑誌記事を探すための様々なデータベースが紹介されています。なかでも日本語の論文を探すための一番基本的なデータベースは、「CiNii Articles」です。



この検索欄に、たとえば「ピカソ ギャラリー」と打って検索すると、いくつもの論文がリストアップされます。ネット上でそのまま読める論文も最近では増えてきましたが、多くは掲載誌を図書館で探す必要があります。掲載誌を探すときは、図書館のスタッフに相談しましょう。

【参考文献】

情報や資料の集め方について、さらにもっと知りたい人は、次の文献を参考にしてください。

小笠原善康『新版 大学生のためのレポート・論文術』講談社現代新書、2009年

この本の第3章に「文献・資料の集め方」が詳しく書かれています。

〈参考文献・引用文献の書き方〉

■参考文献をきちんと書く！

参考にした本や雑誌記事などの資料に関しては、その情報を正確にレポートに書いておきます。自分の議論のもとになった「証拠」を正確に記録し、伝えるためです。ほかの誰かがそれを見ようとしたときに、間違いなくそれが見つかるように書かなければなりません。

1. 単行本の場合

必ず書かれていなければならないのは、以下の四つの情報です。

① 著者名 ② 書名 ③ 出版社 ④ 出版年

たとえば以下のように書きます。

例① 井関正昭『イタリアの近代美術、1880－1980』、小沢書店、1989年

例② H.L.C.ヤッフェ『抽象への意志：モンドリアンと〈デ・スティール〉』、赤根和生訳、朝日出版社、1984年
いくつかの論文が掲載されている単行本の場合には、次のように書きます。

例③ 富松保文「肉の存在論、あるいは魂について」、『メルロ＝ポンティ：哲学のはじまり、はじまりの哲学』（KAWADE道の手帖）、河出書房新社、2010年、168－173頁

2. 雑誌記事、雑誌論文の場合

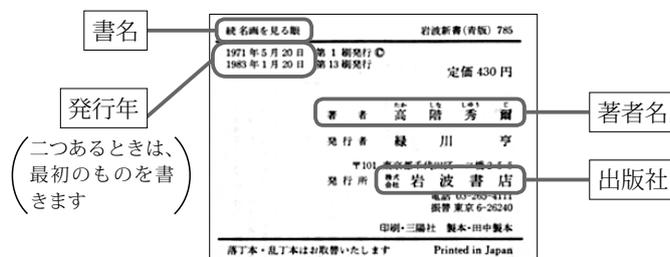
① 著者名 ② 記事名（論文名） ③ 掲載誌名（わかるときは④ 巻数、号数） ⑤ 出版年月日 ⑥ ページ数

たとえば以下のように書きます。

例④ 松浦寿夫「統合性の物語をめぐる断片」、『ユリイカ』、第25巻第2号、1993年2月号、74－79頁

■「奥付（おくづけ）」って何？

単行本には、必ず最後のほうに次の写真のような書誌データが書かれたものがあります。これを「奥付（おくづけ）」と呼びます。参考文献を書くときには、ここを参照しましょう。



■外国語の文献の場合

外国語の文献の書き方は、各国語でそれぞれのルールがありますが、とりあえず（とくにこだわりがなければ）日本語のレポートや文献では、英語式の書き方をしておくのが無難です。

著者名、書名、出版地、出版社、出版年の順で書きます。

書名はイタリック体にします。

雑誌記事は“ ”で括弧します。巻数 (vol.) や号数 (no.) やページも明記します。

例⑤ Doss, Erika. *Twentieth-Century American Art*, Oxford and New York: Oxford University Press, 2002.

例⑥ Bader, Graham. "Donald's Numbness," *Oxford Art Journal*, vol.29 no.1, 2006, pp.93-113.

学問分野によって参考文献の書き方は変わりますので、あくまでも上記の例はひとつの参考としてください。

【参考文献】

日本語か外国語かを問わず、文献の表記の仕方や文献リストの書き方については、次の本に詳しく書かれていますので、迷ったときは参考にしてください。

櫻井雅夫『レポート・論文の書き方 上級 改訂版』慶應義塾大学出版会、2003年

〈作品のデータの書き方〉

少なくとも次の5つの情報は必ず書く必要があります。

①作者名 ②作品名 ③制作年 ④素材と技法 ⑤所蔵者

もちろん、作品によっては、「作者不詳」や「制作年不詳」や「所蔵者不明」という場合もあります。

例 ジャン＝フランソワ・ミレー ←作者名

《種を播く人》 ←作品名 (《 》でくくっています)

1850年 ←制作年

油彩／カンヴァス ←素材と技法

山梨県立美術館 ←所蔵者

注意点

- 作品名をどんな括弧で括るのかは、正しい文法規則があるわけではありません。日本・東洋美術の作品名は「 」や『 』で括るのが慣例となっています。しかし、西洋美術の作品名は《 》で括るのが慣例となっています。しかし、あくまでも美術書での慣例であって文法的な規則ではありません。
- 技法・素材の箇所に、「カンヴァス」と書いても「キャンヴァス」と書いても、どちらでも構いません。このあたりの表記の仕方は、個人の好みになります。ほかにも「リトグラフ」と書くか「石版画」と書くかなども同様です。
- 一般的に新聞では、カタカナの「ウ」に濁点（つまりヴ）という表記はしません。なので「カンバス」あるいは「キャンバス」と書かれます。もともとの英語が「V」(canvas) だからといって「ヴ」に必ずしもしなければならないわけではありません。

最後に参考文献についてもう少し

佐藤望、湯川武、横山千晶、近藤明彦『アカデミック・スキルズ 一大学生のための知的技法入門(第2版)』慶應義塾大学出版会、2012年

書式や記号の用い方についての参考文献として既に紹介しましたが、この本には、レポートの書き方のみならず、「ノートの取り方」や「本の読み方」についても詳しく書かれています。大学生として学ぶにあたっての基本的な技術(アカデミック・スキル)を知るためには格好の文献です。

木下長宏『大学生のためのレポート・小論文の書き方』明石書店、2000年

芸術学を専門とする研究者によって書かれています。文章を書くにあたっての技術的なことについて、非常に実践的に書かれています。また、単に技術的なことにとどまらず、人はどうして文章を書くのか、というもっと大きな問題も考えさせるような広い視野をもった本となっています。

ウンベルト・エーコ『論文作法 調査・研究・執筆の技術と手順』(谷口勇訳) 而立書房、1991年

イタリアの高名な記号学者によるこの本は、レポートというよりは博士論文の執筆を前提としているものですが、学問とはどうやってするものなのか、論理的に考えるとはどういうことなのかなど、より高いレベルでの勉強とはどういうものなのかを知るための格好の文献です。

美術館・図書館の資料を活用するために

■本だけじゃない！

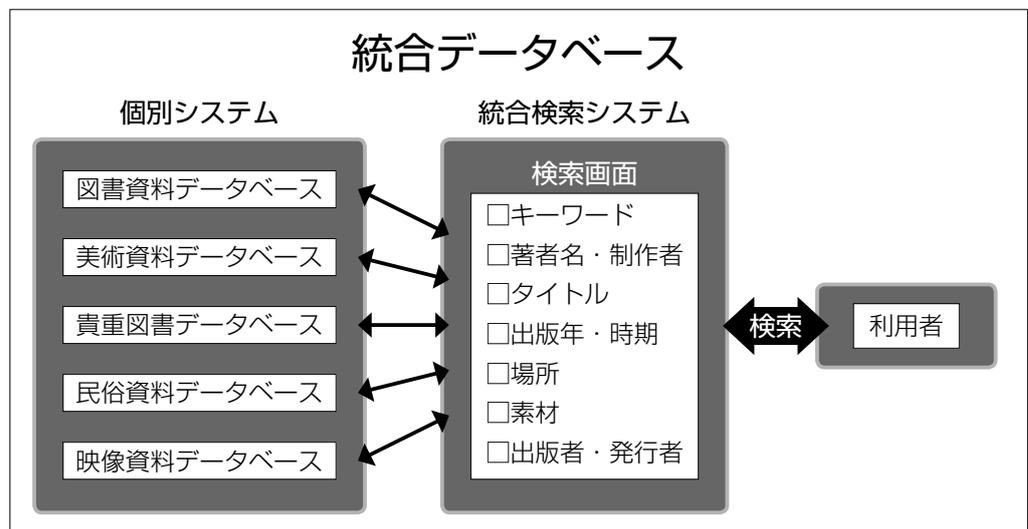
「美術館・図書館」が扱っている資料は本だけではありません。図書館のほか、美術館、民俗資料室、イメージライブラリーから成り立っている当館では、ポスターや椅子、絵画、陶磁器などの美術作品、竹細工や郷土玩具、絵馬などの民俗資料、映画、アニメーション、アート映像等の映像作品など、多種多様な資料を所蔵しています。

■「お宝」を探せ！

当館の資料は、「統合検索」というシステムを利用することによって横断的に検索ができます。本の検索だけでは出会うことのなかった思いがけない「お宝」を発見できるかもしれません。

たとえば《鏡》というキーワードで検索してみると……

チェコスロバキアの芸術家ヤン・シュヴァンクマイエルが挿絵を手がけた絵本『鏡の国のアリス』、1964年の東京オリンピックのポスターを手がけた亀倉雄策によるニコンの双眼鏡のポスター、名古屋で使われていた朱漆塗りの鏡台、映画を発明したリュミエール兄弟の映像作品など、バラエティに富んだ当館の所蔵資料がヒットします。



■統合検索の使い方



蔵書検索画面上部の「統合検索」タブをクリックすると画面が切り替わります。

■ 検索方法

《検索画面》

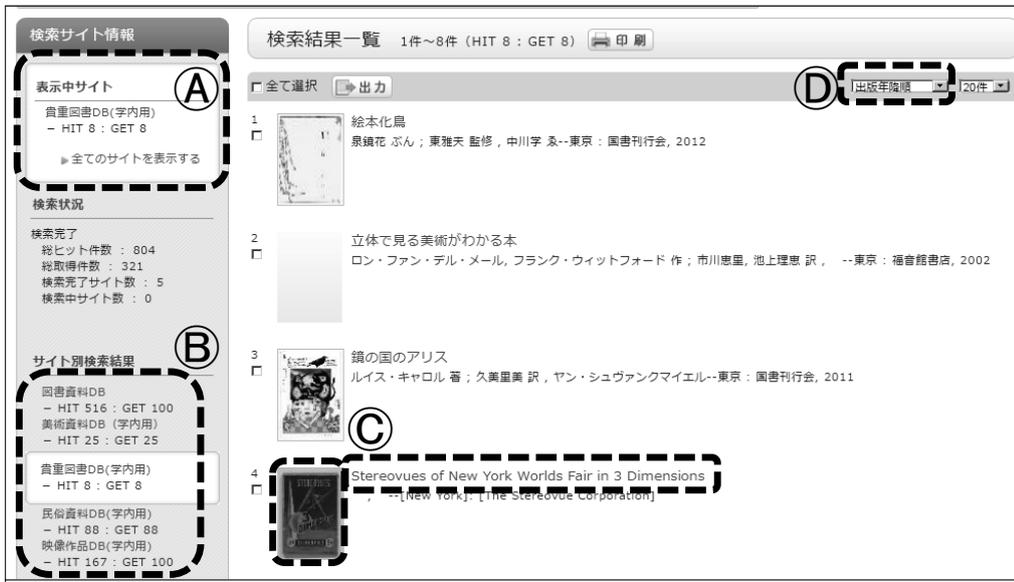


- ① タイトル、著者名などの検索キーワードを入力し、
- ② 検索ボタンをクリックします。
- ③ 初期設定ではすべての資料にチェックが入っています。

検索する資料を限定する場合は、不要な資料のチェックを外してください。

一部の資料は学内に限定して公開しているため、学外からアクセスすると自動的に（学外用）になります。

《検索結果画面》(例：キーワード「鏡」で検索)



- Ⓐ：現在検索結果が表示されているデータベースが表示されます。
「全てのサイトを表示する」を押すと、全てのデータベースの検索結果が表示されます。
- Ⓑ：クリックすることで、検索結果を表示させるデータベースを変えることができます。
- Ⓒ：タイトルまたはサムネイル画像をクリックすると、そのデータの詳細画面が表示されます。
- Ⓓ：表示順を「タイトル」「著者」「出版者」「出版年」「ISBN / ISSN」の順に並び替えることができます。

造形ファイルを活用するために

■「造形ファイル」とは？

武蔵野美術大学がインターネット上で公開している、美術とデザインに用いられる素材や道具についての用語や技法の情報を提供する知識モジュール群です。

美術とデザインの学習や制作のなかで使われる

- ・ 基礎的な用語や技法
- ・ 素材や道具など（320項目）について

テキスト・画像・動画・音声によって解説
だれにでも簡単に検索・閲覧することができます。

平成14年に誕生して以来更新を続けてきましたが、平成18年度に文部科学省の「現代的教育ニーズ取組支援プログラム（現代G P）」に選定されたのを機に、新規のWebサイトとしてリニューアルしました。

■「造形ファイル」で検索してください。

<http://zokeifile.musabi.ac.jp/>

■「造形ファイル」の使い方（用語の検索方法）

《アイコンから探す》



トップページに用語とアイコンが表示されています。探している用語のアイコンをクリックすると「用語の解説ページ」へ進みます。

探している用語が見つからない場合は、ページ下部の「すべての道具・技法を表示」をクリックします。

《検索方法を指定して探す》



トップページから検索方法を選択します。

検索方法

Ⓐ：頭文字から探す

50音の頭文字から目的の用語を検索することができます。

Ⓑ：科目から探す

通信教育課程 造形総合科目の科目名から、関連する用語を検索することができます。

C：分類から探す

「材料・色・サイズ」「用具・道具」「表現・技法・方法」「表現手法」「表現用具一式」などの使用目的や特徴・特性ごとの分類から検索することができます。

D：アトリエから探す

工房内に置かれている材料や道具から検索することができます。

E：描画例集から探す

描画材別に描かれた描画効果の画像から、用いられた紙素材を調べることができます。

F：キーワードから探す

キーワードから「造形ファイル」内のすべての関連項目を検索することができます。

《検索画面》(例：頭文字から探す「ふ」)



1 探している用語の50音の頭文字をクリックすると該当する用語のアイコンが表示されます。

2 探している用語のアイコンをクリックすると「用語の解説ページ」へ進みます。

《用語解説のページ》



A：用語についての解説文が表示されます。「関連項目」の各用語をクリックすると、その用語の詳細ページへジャンプすることができます。

B：エリア内に用語に関する写真や図版、動画などが表示されます。

C：用語が属する「分類」が表示されます。

D：文字サイズを変更することができます。

E：「印刷用PDF」をクリックするとPDFファイルが開きます。

2020年4月1日発行
武蔵野美術大学 履修ガイドブック 2020

発行…………… 武蔵野美術大学
〒187-8505 東京都小平市小川町 1-736
電話 042-342-6044 (教務チーム)
印刷…………… 株式会社アトミ

武蔵野美術大学ホームページ
<https://www.musabi.ac.jp/>

関係諸規則については、こちらをご参照ください。
<https://www.musabi.ac.jp/outline/about/regulation/>

