2026

武蔵野美術大学

造形学部

履修・学修ガイドブック

MAU

2026

武蔵野美術大学

造形学部

履修・学修ガイドブック

MAU

2026年度　学事予定

年月	日	授業週	集中授業（期）	市ヶ谷（ターム）	学事予定	備考
2026年	23 － 28					
4 月	1 － 4				入学式 4/2(木)　オリエンテーション週間	
	6 － 11	1			前期授業開始 4/9(木)　履修登録期間 4/2(木)～4/16(木)（予定）	
	13 － 18	2				
	20 － 25	3	1			
5 月	27 － 2	4				4/29(水) 昭和の日は授業日
	4 － 9	5		1		
	11 － 16	6		(4/13～6/6)	前期履修取消期間 5/11(月)～16(土)（予定）	
	18 － 23	7	2			
	25 － 30	8				
6 月	1 － 6	9			教育実習	
	8 － 13	10				
	15 － 20	11	3			オープンキャンパス 6/20(土)・21(日)（市ヶ谷）
	22 － 27	12				
7 月	29 － 4	13		2		
	6 － 11	14		(6/8～8/1)		オープンキャンパス 7/11(土)・12(日)（鷹の台）
	13 － 18	15			前期授業終了（文化総合科目） 7/15(水)	
	20 － 25	16			前期補講・講義科目定期試験週間 7/16(木)～22(水)	7/20(月) 海の日は補講・試験日（市ヶ谷は授業日）
8 月	27 － 1	17				
	3 － 8				夏季休業 鷹の台：7/23(木)～8/29(土) 市ヶ谷：8/3(月)～8/29(土)	
	10 － 15					
	17 － 22					
	24 － 29				後期修正履修登録 8/27(木)・28(金)（予定）	
9 月	31 － 5	18			後期授業開始 8/31(月)	
	7 － 12	19	4			
	14 － 19	20		3		
	21 － 26	21		(8/31～10/17)		9/21(月) 敬老の日、9/22 (火) 国民の休日、9/23 (水) 秋分の日は授業日
10 月	28 － 3	22			後期履修取消期間 9/28(月)～10/3(土)（予定）	
	5 － 10	23	5			
	12 － 17	24				10/12(月) スポーツの日は授業日
	19 － 24				芸術祭活動　準備 10/19(月)～22(木)　祭典 10/23(金)～25(日)	
	26 － 31				整理 10/26(月)～28(水)　休講 10/29(木)～10/31(土)	10/30(金) 創立記念日
11 月	2 － 7	25				11/3(火) 文化の日は授業日
	9 － 14	26	6			
	16 － 21	27		4		
	23 － 28	28		(11/2～)		11/23(月) 勤労感謝の日は授業日
12 月	30 － 5	29	7			
	7 － 12	30			後期授業終了（文化総合科目） 12/12(土)	
	14 － 19	31			後期補講・講義科目定期試験週間 12/14(月)～19(土)	
2027年	21 － 26				冬季休業 12/21(月)～1/5(火)	
1 月	28 － 2					
	4 － 9	32		(1/6～1/12)		
	11 － 16	33			卒業・修了制作展（鷹の台キャンパス） 1/14(木)～17(日)	1/11(月) 成人の日は卒業制作・論文の提出・採点日
	18 － 23	34				
	25 － 30	35			卒業・修了制作展（市ヶ谷キャンパス） 1/29(金)～1/31(日)	
2 月	1 － 6					
	8 － 13					
	15 － 20					
	22 － 27					
3 月	1 － 6					
	8 － 13					
	15 － 20				3/19(金) 卒業式	
	22 － 27					
	29 － 31					

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
履修登録・シラバス 19
進級・卒業 21
留学／休学・復学／退学 22
授業 23
成績評価 25
定期試験（筆記試験） 27
個人情報の取り扱いについて 30

造形学部　教育課程 31

文化総合科目（全学共通科目） 32
造形総合科目 33

学科別科目 35

日本画学科 36
油絵学科 44
彫刻学科 76
視覚伝達デザイン学科 88
工芸工業デザイン学科 110
空間演出デザイン学科 122
建築学科 138
基礎デザイン学科 150
芸術文化学科 156
デザイン情報学科 170
共通絵画/ 共通彫塑　研究室 178
教職に関する科目 194
博物館に関する科目 195

学修の手引き 197

大学生としてきちんとしたレポートを書くために 198
レポート及び論文等作成時の生成AI利用に関する注意事項 205
美術館・図書館の資料を活用するために 206
造形ファイルを活用するために 208

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にあって、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」であると語られており、美術を技術的専門性だけではなく、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、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 − 2026

1929（昭和4）年
- 帝国美術学校開校
  校主：木下成太郎　校長：北日令吉
  （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

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

1947（昭和22）年
- 造型美術学園と校名変更　学園長：山脇巌
  （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

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

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

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

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

1966（昭和41）年
- 鷹の台校第二女子寮（旧2号館）竣工
- 造形学部に造形専攻科（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
- 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
- 造形学部に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
- 卒業制作展中止

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

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
- 米澤嘉圃学長就任

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

1985（昭和60）年
- 大学院芸能テザインコースを
  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

1988（昭和63）年
- 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

1990（平成2）年
- 造形学部に映像学科開設

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
- 大学史史料室設置

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
- 鷹の台ホールC棟竣工
- 前田常作学長就任

1996（平成8）年
- 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

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
- 造形学部に芸術文化学科、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
- 早稲田大学との単位互換制度開始
- 鷹の台校ガラス工房竣工

2002（平成14）年
- 造形学部通信教育課程（4年制）開設
- 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
- 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（2017年閉鎖）

2005（平成17）年
- 鷹の台校13号館竣工

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

2007（平成19）年
- 鷹の台校11C号館竣工
- 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

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

2011（平成23）年
- 「美術館・図書館」美術館棟リニューアル開館

2014（平成26）年
- 多摩アカデミックコンソーシアム（TAC）による単位互換制度開始

2015（平成27）年
- 長澤忠徳学長就任

2016（平成28）年
- 鷹の台校14号館竣工

2017（平成29）年
- 共用工作センター設置
- 電気通信大学との単位互換制度開始
- CAP制度導入
- 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
- 三鷹ルーム（通信教育課程三鷹教室）開室

2018（平成30）年
- 武蔵野美術学園が閉校

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）
- GPA制度導入

2020（令和2）年
- 造形研究科美術専攻造形理論美術史コースを美学美術史コースに改称
- 鷹の台校エレベーター棟、屋外作業場竣工
- 16号館竣工

2021（令和3）年
- 情報教育センター開設

2023（令和5）年
- 樺山祐和学長就任
- 造形学部油絵学科版画専攻をグラフィックアーツ専攻に改称
- 通信教育課程が吉祥寺校から鷹の台キャンパスへ移転

2024（令和6）年
- 吉祥寺校閉校
- 市ヶ谷キャンパスに社会連携拠点「1/M（イチエム）」開設

2025（令和7）年
- グローバルセンター開設
- 大学院造形研究科美術専攻芸術文化政策コースを芸術文化学コースに改称

2026（令和8）年
- 教職課程研究室を美術教育・教職課程研究室に改称

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考え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。
専門分野を系統的・体系的に学修できるよう各科目を適切に配置することで、造形領域の基礎および総合的判断力を備え、領域を横断する視点をもって、学科独自の専門能力を会得できる人物を養成する。

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。
1．2年次においては、基礎教育を中心に行い、3．4年次においては、専門教育を中心に行う。
実施の方針については、各学科のカリキュラム方針に定める。

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。
・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。
・制作・研究を深め広げる技能を身につけている。
・専門的な知識を理解し深めることができる。
・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。
・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。

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。

文化総合科目（全学共通科目）

造形を学ぶ基盤をより豊かにするために、さまざまな領域を自由に選択して履修する科目。
授業の形態により、講義系科目を［Ⅰ類］、演習・実技系科目を［Ⅱ類］としています。
教養科目、語学やスポーツ各種目の他、美術史科目まで造形と関連の深い分野・領域において数多くの科目を開設しています。

［Ⅰ類］講義系科目	［Ⅱ類］演習・実技系科目
教養文化に関する科目	教養文化に関する科目
言語文化に関する科目	言語文化に関する科目
身体文化に関する科目	身体文化に関する科目
造形文化に関する科目	造形文化に関する科目
24単位	**16単位**

美術系学科の学生は［Ⅰ類］または［Ⅱ類］からさらに

＋10単位

自由選択枠

22単位

自主的な選択による幅広い学習を、単位の修得に結び付ける枠組み。
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（あわせて上限 12 単位）を合算した単位数です。

卒業所要単位

合計124単位

他大学単位互換科目

他大学が提供する特色ある科目を履修し、修得した単位を所属大学の単位として認定するもの。
2年生以上から、早稲田大学、電気通信大学、多摩アカデミックコンソーシアム（TAC）加盟大学で履修できます。
12 単位を限度（年間 8 単位まで履修可能）に卒業所要単位に算入可能です。

＜12単位以内＞

造形専門科目

造形総合科目

［Ⅰ類科目］と［Ⅱ類科目］があり、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履修する［Ⅰ類必修科目］と、他学科が全学に向けて開講する授業を選んで履修する［Ⅰ類選択必修科目］［Ⅱ類選択必修科目］からなります。

［Ⅰ類必修科目］	**4単位**
［Ⅰ類選択必修科目］	**2単位**
［Ⅱ類選択必修科目］	**2単位**

造形専門科目

学科別科目

専攻する各学科ごとに編成される授業科目で、講義科目、演習科目と実技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ます。最終学年には学習の集大成として、卒業制作または卒業論文・研究へと展開します。

美術系学科	デザイン系学科
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／建築学科／基礎デザイン学科／芸術文化学科／デザイン情報学科
44単位	**54単位**

なお、教職に関する科目、博物館に関する科目については、p.12 および p.194 から p.195 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、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。これらは、原則すべて前期または後期の「半期制」となります。詳細は、p.32「文化総合科目（全学共通科目）」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〉）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、芸術文化学科の学生に限られます。履修の詳細については、p.194「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、教職課程履修費を納入した者）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、p.195「博物館に関する科目」の項と、4 月に対象者へ別途送付する学芸員課程履修に関するオリエンテーション資料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取った、芸術文科学科を除く造形学部所属の 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

単位互換制度は、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。

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（卒業延期の学生は履修できません。また、一部の科目は状況によっては履修できないことがあります）。
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 単位互換科目の成績は、武蔵野美術大学の成績よりも遅れて発表されることがあります。そのため、単位互換科目を修得することで卒業要件を満たす履修計画を立てている場合、卒業できるかどうか確定する時期が大幅に遅れる可能性があります。卒業年次生は、余裕を持った履修計画を立て、特に注意して受講してください。なお、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。
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。

大学連携先

早稲田大学

電気通信大学

多摩アカデミックコンソーシアム（TAC）　※加盟校は以下の通りです
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

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。

初年次教育

初年次教育とは、入学したばかりの学生が、これからの学びや大学生活にスムーズに適応できるよう支援する教育のことです。高校までとは異なる学び方を理解し、自らの課題を見つけて考える力や、他者と協働して学ぶ姿勢を身につけることを目的としています。

本学では以下のような授業科目やガイダンス等を初年次教育に位置づけていますので、大学生活の基盤づくりと将来像を考える機会として、積極的に履修・活用してください。

科目名	科目群	対象学科・学年	単位	備考
情報社会倫理論	文化総合科目 全学共通科目	全学科 1～4年	2	授業内容の詳細は web シラバスを参照
キャリア設計基礎				

ガイダンス等	開催時期	対象学科・学年	単位	備考
履修登録ガイダンス	4月	全学科 1年	–	入学時 オリエンテーション
学生生活ガイダンス				

動画コンテンツ	視聴可能時期	対象学科・学年	単位	URL
文化総合科目 新入生向けオリエンテーション	随時	全学科 1～4年	–	https://www.youtube.com/watch?v=nzizyMieSR0
レポートの書き方				https://youtu.be/LjlmajUSJf
図書館利用ガイド				https://mauml.musabi.ac.jp/library/guide/

単位制度

単位制度

本学の教育課程では、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

履修登録 → 受講 → 定期試験・課題提出・授業内評価 → 合格 → 単位修得 成績評価

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 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

<table>
<tr><td rowspan="2">文化総合科目</td><td colspan="2">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

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</td><td>美術系学科
50 単位

デザイン系学科
40 単位</td></tr>
<tr><td rowspan="2">造形専門科目</td><td>造形総合科目</td><td>Ⅰ類　必修 4 単位、選択必修 2 単位
Ⅱ類　選択必修 2 単位</td><td>8 単位</td></tr>
<tr><td>学科別科目</td><td>美術系学科　44 単位
デザイン系学科　54 単位</td><td>美術系学科
44 単位
デザイン系学科
54 単位</td></tr>
<tr><td>自由選択枠</td><td colspan="2">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</td><td>22 単位</td></tr>
<tr><td colspan="3">卒業所要単位</td><td>124 単位</td></tr>
</table>

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、各自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、定員の考えはありませんが、教室の関係上、定員を設け履修者の人数を制限することがあります。（※一部科目では定員が設けられています）
定員を超過した科目のみ、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、選択必修は学生が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・シラバス

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 履修登録マニュアル／システム操作ガイド』、Web 上で閲覧できる各科目のシラバスなどをよく読んで、定められた期日に手続してください。

また、登録手続き後に LiveCampusU 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。

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、履修者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。冊子の配付は行っていません。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 履修登録マニュアル／システム操作ガイド』を参照してください。

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、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（一部例外を除く）

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等で修得した単位を認定する「既修得単位認定」は、入学前に申請期間を設け、審査を行っています（『入学手続要項』に記載）。入学後の受付は行っていませんので注意してください。また、審査内容や結果に関する疑義などには一切応じていません。

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。履修登録後に以下の理由等による履修の取消を可能とします。

・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

本制度の対象学生は、造形学部および造形構想学部全学年（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履修取消ができます。

○履修取消ができる科目

前期：前期およ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、造形総合科目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、造形総合科目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）
・他大学との単位互換科目

○履修取消した科目についての注意事項

・履修登録単位数の上限（1 年間 49 単位）に含まれません。
・成績通知書および成績証明書には記載されません。
・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

学年別に配当されている、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、当該学年に配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、当該学年に配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 × 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（未修得単位数が 4 単位以上の場合は留年。下記「留年」を参照）。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、当該学年に配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、当該学年に配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、その学年に配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（当年度に単位を修得した仮進級科目を除く）。

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・復学後に同じ学年になった場合は除く）。この場合は退学となります。

当該学年に配当された進級条件科目の総単位数	18～16単位	14～12単位	10～8単位	6～4単位	3～1単位
留年となる単位数（未修得単位数）	5単位以上	4単位以上	3単位以上	2単位以上	1単位以上

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できなかったが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

本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、適当と認めた単位については、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・復学

病気その他やむを得ない理由によって、2 カ月以上出席できない場合は、学長に願い出て当該年度末（3 月末日）まで休学することができます。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、願い出を待たずに休学を命ずることがあります。

申請方法・詳細は以下 web ページを確認してください。

武蔵野美術大学 web サイト＞在学生・保護者の方＞授業・試験・成績＞休学・退学・住所変更などの手続

●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。

この他に、本人からの願出がなくても、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、学部に 8 年間（2 年次編入学をした者については 6 年間、3 年次編入学をしたものについては 4 年間）、修士課程の場合は 4 年間、博士後期課程の場合は 6 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、退学の決定が取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. 学部において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、修了延期（修了制作・論文が未修得の場合および共通専門科目が未修得の場合）の判定後、1 年を経過しても卒業・修了ができなかった場合。
7. 学生の本分に反する行為により懲戒に付された場合。

申請方法・詳細は以下 web ページを確認してください。

武蔵野美術大学 web サイト＞在学生・保護者の方＞授業・試験・成績＞休学・退学・住所変更などの手続

授　業

造形学部の授業は、原則、次のように行われます。

授業時間

文化総合科目（全学共通科目）	第１時限 第２時限 第３時限 第４時限 第５時限	9：00～10：30 10：40～12：10 13：20～14：50 15：00～16：30 16：40～18：10
造形総合科目・学科別科目 （演習・実技科目）	第１・２時限 第３・４時限	9：00～12：10 13：20～16：30

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 10：30	造形総合科目・学科別科目 （演習・実技・理論科目）					
10：40 Ⅱ時限 12：10						
13：20 Ⅲ時限 14：50	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					
15：00 Ⅳ時限 16：30						
16：40 Ⅴ時限 18：10	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					

●造形学部　２年／４年

	月	火	水	木	金	土
9：00 Ⅰ時限 10：30	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					
10：40 Ⅱ時限 12：10						
13：20 Ⅲ時限 14：50	造形総合科目・学科別科目 （演習・実技・理論科目）					
15：00 Ⅳ時限 16：30						
16：40 Ⅴ時限 18：10	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					

※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）

・LiveCampusU ポータルサイトの関連リンク「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は次の通りとします。（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、大学 Web サイト、LiveCampusU 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（小平市）

・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。

※オンライン授業（リアルタイム・オンデマンド）は、原則として気象警報による休講の対象外です。

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、詳細は各科目の web シラバスの「教員との連絡方法（オフィスアワー）」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と方法を確認し、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、確認したうえで相談してください。

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・Teams などで事前に連絡をとることをお勧めします。

成績評価

各授業科目については一定の基準で履修した上で、試験や授業における評価に合格することによって単位が与えられます。主な成績評価の方法は以下のとおりです。
各授業科目における評価方法の詳細はシラバスを確認してください。

講義科目の成績評価

定期試験（筆記試験）
講義科目の筆記試験は、前期末と後期末の定期試験週間に行われます。詳細については、p.27「定期試験（筆記試験）」の項を参照してください。

定期試験（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てください。レポートの提出期日・提出方法については各授業内で発表されますので、その指示に従ってください※。

授業内評価
定期試験を課さず、授業内の課題や小テスト、発表（プレゼンテーション）等によって総合的に評価を行います※。

※履修者以外の者が代理で作成した場合、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は不正行為とみなします。なお、生成 AI の利用については別途、取り扱いを定めています。必ず P.205 の「レポート及び論文等作成時の生成 AI 利用に関する注意事項」を確認してください。

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の 3 分の 2 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、その科目の単位を修得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※。

※履修者以外の者が代理で作成した場合、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は不正行為とみなします。なお、生成 AI の利用については別途、取り扱いを定めています。必ず P.205 の「レポート及び論文等作成時の生成 AI 利用に関する注意事項」を確認してください。

評価基準

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	89 ～ 80 点	当該科目の到達目標を上回っている
良	79 ～ 70 点	当該科目の到達目標を達成している
可	69 ～ 60 点	当該科目の到達目標に最低限達している
不可	59 点以下	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。不合格となった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）

LiveCampusU で、8 月と 2 月に「成績通知書」を開示します。

2. 保証人への通知

8 月（前期分）、2 月（後期分）の年 2 回、LiveCampusU に登録された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に申し出て、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。

- 2018 年度以前入学生の履修科目
- 他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
- 他大学との単位互換科目
- 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
- 大学院の科目

素点と GP の対比表

素点	GP	評価
100	5.0	秀
99	4.9	
98	4.8	
97	4.7	
96	4.6	
95	4.5	
94	4.4	
93	4.3	
92	4.2	
91	4.1	
90	4.0	

素点	GP	評価
89	3.9	優
88	3.8	
87	3.7	
86	3.6	
85	3.5	
84	3.4	
83	3.3	
82	3.2	
81	3.1	
80	3.0	
79	2.9	良

素点	GP	評価
78	2.8	良
77	2.7	
76	2.6	
75	2.5	
74	2.4	
73	2.3	
72	2.2	
71	2.1	
70	2.0	
69	1.9	可
68	1.8	

素点	GP	評価
67	1.7	可
66	1.6	
65	1.5	
64	1.4	
63	1.3	
62	1.2	
61	1.1	
60	1.0	
0～59	0.0	不可
－	0.0	対象外
－	0.0	未受験

定期試験（筆記試験）

講義科目の定期試験（筆記試験）は、前期末と後期末の定期試験週間に行われます。
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（筆記試験）の受験資格

講義科目の定期試験（筆記試験）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（LiveCampusU 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。
※定期試験週間にある試験日は、授業日には含めません。
※補講がある場合、補講日は授業日に含まれます。
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 週間前に教務チーム掲示板（1 号館第 1 講義室入口右）に発表します。このとき、試験方法・日程・試験実施教室もあわせて発表されます。

定期試験（筆記試験）の注意事項

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。試験場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。試験を受ける際は次の事項に注意してください。
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。学生証を忘れた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試験時間中は担当教員・試験監督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、その他の物は指示された場所に置くこと。
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。

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。
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担当教員・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その他担当教員・試験監督の指示に従わないこと。

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（試験日の勘違い、失念、寝坊、証明書のない体調不良による欠席は追試験の対象にはなりません）。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ます。

・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（医師の診断書等）

詳細は、定期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（連絡不通者含む）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。

3. 評価等

合格（可）または不合格（不可）とする。なお、この再試験が不合格の場合や再試験を受験しなかった場合、再々試験は行わない。

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つ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つていること

（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

①学籍情報	入学手続き時
②住民票	入学手続き時
③誓約書・保証書	入学手続き時
④写真データ	入学手続き時
⑤卒業証明書	入学手続き時
⑥学生証	入学後管理
⑦成績通知書	入学後管理
⑧休学・退学届および関係書類（診断書等）	発生時提出
⑨保証人住所変更届	発生時提出
⑩保証人変更届	発生時提出
⑪学費請求先変更届	発生時提出
⑫改姓名届および関係書類	発生時提出
⑬欠席届および関係書類（診断書等）	発生時提出
⑭学籍異動情報	在籍時管理
⑮保証人情報	在籍時管理
⑯住所情報	在籍時管理
⑰履修・成績情報	在籍時管理
⑱卒業情報	卒業後管理

2. 関係書類の取扱い

①学籍情報は、教務チームによる永久保管。
②住民票、誓約書・保証書は、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。
学籍情報は、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。
学籍情報写真データは、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関係書類の職員の閲覧は、原則教務チーム専用倉庫内に限定。
⑥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ので注意してください。

文化総合科目（全学共通科目）

文化総合科目（全学共通科目）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、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。これらは原則として、前期または後期の「半期制」となります。

科目の詳細は時間割表や大学 Web サイト掲載のシラバスや学則別表を参照してください。

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、人数制限や履修条件を設けている授業もありますので、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うえで、履修を始めてください。

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言語や文化に関する知識を深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、日本語、手話に加えて、文化や文学などの科目が開設されます。

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。

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

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・グラフィックアーツ専攻／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

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	動く形
	人体表現ー構造・重量・動勢ー		座る形のデザインー素材・構造・体感
	ペインティングしよう		内と外
	油絵ー古典技法で描いてみよう		光と影（影の劇場）
	版画（シルクスクリーン）		Wearable（身に着けるオブジェ）
	素描と油彩画の表現		小さな設計（模型）
	デッサン・着彩画		竹の造形
	人体ヌードを描く		形態演習
	自画像を描く		展示表現
造形総合・彫刻Ⅱ	「動物」の表現		プロジェクトデザイニング
	「静物」の表現	造形総合・工芸Ⅱ	金工
	木材：落ち葉		陶磁
	粘土・石膏：人体モデル（頭部）		木工
造形総合・デザインⅡ	線との対話		ガラス
	Gift Design		テキスタイル
	ユニバーサルデザイン	造形総合・メディア表現Ⅱ	メディアデザインの実践と批評

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。
科目の詳細は時間割表や大学 Web サイト掲載のシラバスや学則別表を参照してください。

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、それを応用したウェブシステムを学ぶ科目の 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、生成 AI や NFT など様々な仕様をとり入れた 3DCG 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て、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または研究活動です。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	大学間連携プログラムⅠ -1	1
国際交流プロジェクトⅡ -2	2	大学間連携プログラムⅠ -2	1
国際交流プロジェクトⅡ -3	2	大学間連携プログラムⅡ -1	2
国際交流プロジェクトⅡ -4	2	大学間連携プログラムⅡ -2	2

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独特な位置を占めています。日本画に関わる全ての素材（支持体、描画材、絵具、接着剤等）の特色を学ぶことは、素材や技法の習得に留まらずに、歴史を学ぶことにも繋がるのです。現代から近代、江戸から室町、より遡れば奈良、古墳時代まで、日本画をキーワードとして放たれたベクトルは、様々な作品を浮かび上がらせ、多様で新たな絵画表現を生み出す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	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。
	1 年次	1 年次では、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 年次初めに行う静物写生では、充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静物写生を行います。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通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。
	2 年次	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。 人体デッサンでは人体の造形を掴む力を養います。 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。 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。
	3 年次	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。 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。

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－1～Ⅲ－2」「東洋美術各論Ⅰ－1～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。

2026 年度入学生～2023 年度入学生（1・2・3・4 年生）
日本画学科／単位表

学　年				1		2		3		4			
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	卒業所要最低単位	
文化総合科目		Ⅰ類		履修学年指定なし								24	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
文化総合科目		Ⅰ類またはⅡ類		履修学年指定なし								10	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	30	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 〔デザイン基礎（映像メディア表現を含む）〕	2 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 2 ┘2	絵画実習Ⅰ 工芸制作Ⅱ	2 2 ┘2			8	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	Art & Communication Ⅰ　2 Art & Communication Ⅱ　2 Art & Communication Ⅲ－1　1 Art & Communication Ⅲ－2　2								0	
造形専門科目	学科別科目	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。
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。

造形専門科目教育課程表
（1年・2年）

月	2026年4月				5月				6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8） 入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

1年（Ⅰ限・Ⅱ限）
2026年度入学生

- 日本画基礎Ⅰ
  - 静物
  - 古典技法（墨）
- 日本画基礎Ⅱ
  - 野外・風景
  - 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
- Art & Communication Ⅰ（木曜3・4限）
- 工芸制作Ⅰ※

2年（Ⅲ限・Ⅳ限）
2025年度入学生

- 日本画基礎Ⅳ
  - 動物
  - デッサン（鳥獣魚）
- 日本画基礎Ⅴ
  - 特別講義　箔指導
  - 意匠と造形（絹本）
- デザインⅡ ※教職履修者必修
- 造形総合彫刻Ⅰ

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ケ谷キャンパス）	卒業式 3／19

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

木曜3・4限 Art & Communication II

日本画基礎 VI 表現と発想

工芸制作 I ※教職履修者必修

絵画基礎 II 古典研究 特別講義裏打指導

絵画基礎 III 人体デッサン

日本画基礎 VII ○コンクール 自由制作〈進級制作〉

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈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)
※工芸制作 I は、1年次の夏季休業中に実施しますが、履修登録と成績入点は2年次に行います。	
II類 選択	
Art & Communication I	(2)
Art & Communication II	(2)
〈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

造形専門科目教育課程表
（3年・4年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

3年（Ⅰ限・Ⅱ限）
2024年度入学生

- 絵画実習Ⅰ
  - 古典研究
  - 自主制作
- 工芸制作Ⅱ ※教職履修者必修
- 絵画実習Ⅱ
  - 身体性とドローイング
- 絵画実習Ⅲ
  - 風景デッサン
  - 風景
  - 風景
  - ○コンクールオリエンテーション

4年（Ⅲ限・Ⅳ限）
2023年度入学生

- 絵画実習Ⅶ
  - 自主制作
- 絵画実習Ⅶ
  - 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 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期				7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

絵画実習 Ⅳ
- 自主制作
- 自主制作
- ○コンクール

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

卒業制作
- 卒業制作

卒業制作
- ・下図研究会

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈学科別科目〉	
I類必修	
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
I類選択必修	
絵画実習 Ⅰ	(2)
※工芸制作 Ⅱ	(2)
計	12
〈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
計	12

油絵学科

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。このようななかにあって、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	全体	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。 ○油絵学科油絵専攻は、美術家をはじめとする広い意味での表現者の育成をひとつの目的としているため、基礎課程においても学生が主体的に学べるよう、カリキュラムの検討と更新が続けられています。 ○1 年次基礎課程においては画一的な基礎を学ぶのではなく、個々の表現基礎として必要な要素を再確認できるように、選択課題を中心に編成しています。カリキュラム全体の流れの中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たちが、それぞれの特性を反映させた選択課題を設定し、学生自身が複数の選択肢から課題を選べる体制を整え、多様性に富んだ学びの場を提供しています。 2 年次は、「自らの制作の始まり」として自由制作課題選択の機会を設け、表現者にふさわしい自律的な制作思考を身につける始まりとします。 ○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、自由制作課題と並行して各々が選んだコースの領域の中で、より専門性の高い内容の選択課題が展開される。4 年次の専門課程では学生の自律性を尊重し、自由な環境の中で制作者としての自覚を養います。 ○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の物質的側面を解析し構造への理解を促すために、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、表現の充実をはかります。 ○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、多角的な分野で、それぞれに特化された技術的側面を深く学びます。 ○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、柔軟に基礎を学ぶことができます。
	1 年次	「みること、描くこと、それらの問い直し」 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再確認することは重要なことですし、浮かんでくるイメージをドローイングしてみることや、認識について自分で編み出した言葉を手立てに、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不十分であることに気づくでしょう。
	2 年次	「自らの制作の始まり（自主的に問題を起こせるか）」 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。選択課題に加え、自由制作課題も設定し、自らの関心領域への目覚めを促します。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。

	3年次	「専門性を高める」 3年次からは表現活動の準備段階として、Aコース／Bコースの2コースに別れ、各領域においてはより専門性の高い内容の選択課題が自由制作課題と並行し展開されます。そして4年次の専門課程では学生の自律性を尊重することを前提とし、充実した環境の中で制作者としての自覚と実践力を養います。 [Aコース] 絵を描くことはものの見方を再考することを意味し、自分自身を見つめるということでもあります。素朴なアイデアから発想されたイメージの変容、あるいは社会問題や歴史への目配り、他領域からのインスピレーション、絵画構造の再検討など、未踏の絵画は広範な問題を内包しているはずです。 [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・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。また、講評会という討議の場において、異なる価値観や考えに触れながら、自身の表現方法を確かなものにしていきます。
	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ほかなりません。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。

グラフィックアーツ専攻

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出発点に、絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタル表現などのグラフィックアーツ領域の新たな可能性を体感しながら、学生一人一人の個性を再発見することを目指す。1・2年次での基礎的な版画技法、あるいは選択制による様々なグラフィックアーツ実習を経て、3年次から専門性を深化させたそれぞれの学びを進めていく。
	1年次	銅版画、リトグラフ、木版画、シルクスクリーンなどの基礎的な版画技法を習得しながら、グラフィックアーツとして様々なプリント表現の可能性を経験する。
	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、幅広い視野の表現者としての素養を習得する。また、選択制で絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタル表現などのグラフィックアーツ領域のカリキュラムを受講することも可能となる。
	3年次	前期に銅版画、リトグラフ、木版画、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、各工房において専門的な実習をスタートさせる。また、絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタル表現などのグラフィックアーツ領域の制作をグラフィックアーツ（GA）工房で進めることも可能となる。
	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、グラフィックアーツとしての新しい平面視覚表現の地平を切り拓くような意欲溢れた作品制作を実践する。

油絵専攻とグラフィックアーツ専攻

本学油絵学科は油絵専攻とグラフィックアーツ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。

グラフィックアーツ専攻

グラフィックアーツ専攻では、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、銅版画、リトグラフ、シルクスクリーン、木版画の各版種の基礎的技法を身につけ、学生個々の志向を見極めながらイラストレーションや絵本、ブックアート、デジタル媒体などの多様なグラフィックアーツ表現へと学びの領域を広げていきます。

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。これまで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　「自らの制作の始まり（自主的に問題を起こせるか）」

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「絵画／美術」として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「絵画を再考する」などはそのわかりやすい例でしょう。続く平面色彩構成はアニメーションや版画をはじめとする複製芸術などの絵画以外の表現メディアへ、積極的に触れる機会でもあります。あえて広い視野に立って考えることで、内面性と表現とを結びつけてほしいと思います。

また、選択課題に加え、自由制作課題も設定し、自らの関心領域への目覚めを促し、2年次の仕上げには進級制作展が開催され、各人の学びの到達点を展示形式で確かめることになります。

3 年次 「専門性を高める」
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]
現代における絵画表現の可能性を追求していくコースです。絵を描くことはものの見方を再考することを意味し、自分自身を見つめることでもあります。担当教員全員が、A コースを選択した学生をまんべんなく指導し、絵画を発想の起点とした多様な制作を支えていきます。
[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・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。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。

それぞれが選んだコースの専門領域に関係する、より高度な内容の選択課題が展開され、引き続き自由制作課題を選ぶこともできます。学生の自発的な発想からすべてがスタートしますが、同じ教室の学生や教員の批評にもまれながら、他者の視点や言説にも耐える強度をもった制作が求められます。その実証の場として夏季休業明けには作品発表の実践の場として、油絵学科の 3 年生全員がコンクール展が開催されます。優秀作品にはコース賞が与えられ、個人賞については非常勤講師も含めた全教員が選考に参加し受賞者を決定します。

4 年次
4 年次は後半の卒業制作に学部生時代のすべてが集約される、といっても過言ではありません。それは集大成という意味だけではなく、学生から独立した表現者へ、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発想され、技法という形に結実していったかを学んでいきます。授業では、その一つの方法として、15 世紀から 17 世紀にかけての古典絵画技法を学びます。
北方ルネサンス、イタリア盛期ルネサンスを経てバロック絵画に至る技法の流れを見るとき、当時の画家たちが自らの表現の求めに従って材料を選び、一方で選んだ材料が新たな表現を導き出すという相互作用の存在に気づきます。そこにあるのは表現を巡っての画家と物質との緊密な対話能力であり、その延長上に現在の我々の表現活動があることは言うまでもありません。
絵画組成室は、古典技法を現在へと繋げる大事な基礎学習の実践と、技術的な側面におけるアドバイスとサポートの場です。

カリキュラムの流れ〈グラフィックアーツ専攻〉

1 年次
浮世絵や数々の歴史的出版物に代表されるように、版画は美術作品の領域を超え、“社会とつながるメディア”として人々の生活に関わってきました。絵本やイラストレーション、写真、映像、立体など、アナログやデジタルを問わず、あらゆる複製メディア表現にその規範を広げる中、グラフィックアーツ専攻 / 版画専攻では積み重ねられた版画の「伝統」に向き合うとともに、版画を起点としたグラフィックアーツ表現への展開を図ります。まず、銅版画、リトグラフ、シルクスクリーン、木版画といった基本的な 4 版種の技法習得を身につけながら、平面視覚表現における絵画性と複製性についての考察をスタートさせていきます。

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 年次の目標とします。そのために、版画の基礎技法を学びながら、美術やデザインにまたがった領域を広い視野で総合的に考察するカリキュラム編成が組まれています。版画の基礎的な演習を継続しつつ、イラストレーションや絵本、ブックアート、デジタル媒体などの多様なグラフィックアーツ表現についても選択制での演習が開始されます。なお、3 年次へ進級時に油絵専攻への専攻変更が可能となります。

3 年次

主専攻となる版種を選択し、工房ごとの制作が開始される時期です。グラフィックアーツ（GA）工房も新たに開設され、それぞれの方向性に合わせて幅広く自身の制作を集中的に進めていくことが可能となりました。学生個々の志向を見極めながら、平面視覚表現の可能性について広く学びを進めていきます。より多くの実験的アプローチを実践しながら制作研究に邁進してください。

4 年次

4 年生前期のハイライトは学生と教員、スタッフが全員参加で版画集を制作することです。本学油絵学科に版画を専門的に学べるコースが四十数年前に設立されて以来、絶えることなく継続している恒例のカリキュラムといえます。後期に入ると卒業制作を通して版画、グラフィックアーツ表現を基盤とした独創性に富んだ自身の表現を追求していきます。各工房では毎日、学部や大学院の学生たちが切磋琢磨しながら、お互いの表現から刺激を受け、熱のこもった制作研究が繰り広げられます。担当教員とコミュニケーションを密にとりながら、4 年間の総括としての充実した卒業制作を実現してください。

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。

2026年度入学生～2023年度入学生（1・2・3・4年生）
油絵学科［油絵専攻］／単位表

学　年				1		2		3		4			
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	卒業所要最低単位	
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	
造形専門科目	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	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							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	絵画基礎Ⅰ 絵画基礎Ⅱ 絵画基礎Ⅲ 絵画基礎Ⅳ	2 2 2 2	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	絵画実習Ⅰ 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 2	絵画実習Ⅶ 絵画実習Ⅷ	2 4	34	38
			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 〔デザイン基礎（映像メディア表現を含む）〕	2 2 2 2 ┘2 2 ※	絵画基礎Ⅵ 工芸制作Ⅰ※	2 2 ┘2					4	
		Ⅱ類	選択					工芸制作Ⅲ※	2	工芸制作Ⅳ※	2		
				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。
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。
・「工芸制作Ⅲ」「工芸制作Ⅳ」は、教職課程履修者のうち、Bコース（工芸免許取得希望）に登録している学生のみ履修可能。

2026 年度入学生～ 2023 年度入学生（1・2・3・4 年生）
油絵学科［グラフィックアーツ専攻］／単位表

学　年				1		2		3		4			
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	卒業所要最低単位	
文化総合科目		Ⅰ類		履修学年指定なし								24	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
文化総合科目		Ⅰ類またはⅡ類		履修学年指定なし								10	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	絵画基礎Ⅰ 絵画基礎Ⅱ 絵画基礎Ⅲ 絵画基礎Ⅳ	2 2 2 2	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	版画実習Ⅰ 版画実習Ⅱ 版画実習Ⅲ 版画実習Ⅳ 版画実習Ⅴ 版画実習Ⅵ	2 2 2 2 2 2	版画実習Ⅶ 版画実習Ⅷ	2 4	34	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 〔デザイン基礎（映像メディア表現を含む）〕	2 2 2 2 ┘2 2 ┘※	絵画基礎Ⅵ 工芸制作Ⅰ※	2 2 ┘2					4	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択					工芸制作Ⅲ※	2	工芸制作Ⅳ※	2		
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	Art & Communication Ⅰ 2 Art & Communication Ⅱ 2 Art & Communication Ⅲ－1 1 Art & Communication Ⅲ－2 2								0	
造形専門科目	学科別科目	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。
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。
・「工芸制作Ⅲ」「工芸制作Ⅳ」は、教職課程履修者のうち、B コース（工芸免許取得希望）に登録している学生のみ履修可能。

絵画組成授業内容

1 学年（必修）	**●講義と実習による授業** A．技法史 ●フレスコ技法 ●テンペラ技法 ●イタリアルネッサンス技法 ●北方ルネッサンス技法 ● 17 世紀油彩技法（バロック絵画技法） B．油彩画の構造と各種材料について ●支持体 ●地塗り ●画用液 ●各種描画材の組成と特性 ●絵画材料の有害性について
油絵学科以外の 1 学年 （選択必修）	**造形総合科目 I 類** **古典技法と表現　5 期** 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。

2 学年（必修）	**●実習、制作を主とした授業** A．油絵具練り実習 B．水性地と半油性地の下地実習 C．17 世紀油彩技法、テンペラ油彩による混合技法、水彩画技法から選択による制作実習
3 学年（選択）	**●各クラス毎の技法研究集中ゼミ** ＜技法研究Ⅰ＞ 模写による古典絵画技法の研究 （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、ヴェネツィア派技法） ＜技法研究Ⅱ＞ 模写による古典絵画技法の研究 （17 世紀バロック絵画技法）

〈油絵研究室〉

小尾修

フレスコに始まりテンペラを経て油彩に至るヨーロッパ絵画の変遷を見るとき、そこには当時の画家達の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上で重要なことです。そしてその先には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に対するそれぞれの問いと、答えが待っているはずです。

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。

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るとしても、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

わたしが中学生の頃、近所の公園で、20人ぐらい集まってサッカーの試合をしてました。試合と言っても部活動のような本格的なものではなく、その場にいた人たちが集まって遊んでいたようなものです。そのとき、雲行きが怪しくなり雪が降ってきました。それにも関わらず、みなプレーをしていたら、雪がグラウンド一面を覆いつくすほどになり、ボールにも雪がまとわりつき雪ダルマのようになります。試合は中断することもなく、雪が降ったことの喜びの方が勝り、雪で足を滑らせながら、無理やりゲームを続行していました。そのようになると、通常のサッカーのルールは破綻し、それまで有利に働いていた身体能力や技術力などは通用しなくなります。新たなルールが即興で作られることによって、その場は一見カオスのようになるのですが、むしろ未知な状況ゆえに、優劣が無くなりフェアな状況が生まれていました。このような状況は、美術や芸術にも当て嵌まると思っています。面白いことを考え、実践できる状況こそ美術・芸術の場だと思います。

小林孝亘

「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はなく、根気よく自身と向き合いながら、自分がやりたいこと、する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。

関根直子

大学で過ごす4年間という時間のドライバーは学生である皆さん自身です。私自身のことを振り返ると、その頃に持った問いや感情はその後の土台となって私の一部になっていると感じています。私がそうであったように、たぶん皆さんも“わからない”という状態に苦戦するのだと思いますが、そこで起こる感情の変化は人にとって何らかの方向性を決めて行くことと関係し、その為に必要なのだと思っています。仮に謎について無頓着な人がいたとしたら、どうなるか想像してみてください。そしてたぶん地に足をつけたありのままの自分の感覚こそが最初の問いの種のようなものとして、観ること、知ることを助けてくれるのだと思います。

諏訪敦

クリエーターは専門領域の枠組みを乗り越えていこうとするものですが、アートの概念が拡張し続けるのは自明で、定義付けさえも退けているかのようです。その動向の全てを一人の指導者がカバーするのは不可能でしょう。油絵専攻が多くの教員たちが在籍し入れ替わる、動体にみえるのはそのためでもあります。また、有効なメソッドも大切ですが、より重要なことは大学それ自体が各々の創意を存分に発揮できるような「場」であり続けることのように思います。私はその維持に少しでも貢献できたらと思うのです。

袴田京太朗

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め、考えるかということを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無く、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。

町田久美

美大は（かなり）自由な制作の場です。

どうぞ様々な経験をされてください。

いつか貴方を支える学生時代となりますように。

小林正人

未だ描いてない自分の画を夢見ることかなあ ...

まだこの世界にはない .. でも在ったら素晴らしい！てか自分で見たい！それをイメージするっていうかさ。

何かを望む、、君がある意志を持たない限りそれがいい画かダメかなんて何も始まらないんだよ。

正解というものが無い事をやってんだからさ。。誰に何を言われようと問いも答えも自分で出すしかないっしょ？

それを外に向けて問うんだから。「これが私の画だ！」そう言える根拠など始めはドコにも無かった答えをいつか正解にしていく強さを作るために失敗を続ける 4 年間でいいと思う。

長島有里枝

なにかを作る／表現する楽しさを手放さずに生きることは喜びですが、自分の意思や能力とは関係なく、作家として生きるには困難も伴います。自分らしいペースや方法で表現を追求することと同じぐらい、そうできる時間や費用、周囲の理解などを獲得することは大切です。作る人であり続けるために必要な環境を自分たちの手で整備していく方法などについても、一緒に話したり、考えたりしていけたら嬉しいです。

入学前とやりたいことが変わってしまったり、何がしたいかよくわからなくなってしまうこともあるかもしれません。わたしは昔、そんな武蔵美生でした。専門は絵画ではないのですが、写真、インスタレーション、執筆、ジェンダー / フェミニズム研究、バレエなどをやっています。いつでも気軽に声をかけてください。みなさんとお会いする日を楽しみにしています。

津上みゆき

なんだかなと思いながら、とりあえず。なんだろうなと思いながら、まず。日々のノートに綴る私のスケッチは、常に変化していきます。見て描くこと、ただそれだけがノートの約束事。どのように見てどのように描くかは未定。描き始めて、今しがた見たことが軌跡となり、重なり連なり、その道連れのように、見て知って解した物事が、追いかけるように平面に降り注いで。その山積の厚みそのものを時間と名付けることが許されるなら、此処に可視化されていくのは人世界が生み出す時間、なのでしょうか。新しく出会う人との会話もそのように手探りで自由で行き当たりばったりで、無駄な浪費も感動も等しく同じ時となり、過去という現象に深く沈静し、それぞれの想いの中に染み込んでいくと、それが唯一無二の風景となり、絵画の奥行に通じると信じて、二度はない時間を共に歩めたらと嬉しい、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着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。この世界の、この地上に無かったものが、あなたがつくったことで、ここに出現する。

上田暁子

在学中に自分の中の柱になるような決まり事や確固とした型、核となりうる問いを見つけることも大切な発見ではありそうですが、自身の学生時代を振り返るとそれ以前の手探り、もがきの状態のまま卒業したなと思います。その右往左往する経験こそが贅沢であったし今の制作のおいても度々起こる危機を救ってくれているように思います。また、留学に興味のある方には欧州での自分の経験をもとに提供できるアドバイスや情報があるかもしれません。気軽に質問してみてください。

榎倉冴香
　自分らしくないかもしれないこと、よく分からないけれど興味があることは、ぜひ思い切って挑戦してみてください。
　身近な仲間や先生と、作品のことでもそれ以外のことでも、たくさん話してください。気になる展覧会にも足を運び、美術によって心が動く経験をできるだけ多く積んでほしいと思います。
　たくさん迷って、失敗して、ときどきすごく良いものが作れたりする。そんな時間が、作家としてだけでなく、これからのあなたの大きな糧になるはずです。

大川心平
　これまで出会った作品で影響を受けたり、気になり続けている作品はあるでしょうか。私にはたくさんあります。カンディンスキー「コンポジション VII」の大画面が持つ身体的な空間性。アルトドルファーの描写密度の凄み。パウロ・ウッチェロの遠近法への執着とそれが生み出す歪みの魅力。そういったものと出会うと本当に嬉しくなってしまうのです。過去の美術作品は日常に数多の視点を用意してくれました。校庭に指で描いた渦巻を小さなアースワークとして思い起こし、改装を繰り返した祖父の家にトマソンを探しに行きます。その力は私たちの知見を広げたり、自ら創り出すことに向かわせるのです。皆さんがどのような視点を持って制作と向き合っているのか話しを聞かせてください。

大谷たらふ
　技術の進歩で簡単に色々な事を知ることができる世界になりましたが、
　どうやって生きることに喜びを感じるか、何を苦痛に感じるかは自分にしか決められないものです。

　ごく個人的な些細な幸福や苦難が形になって、時代や国を越えて他の誰かと繋がって自分の座標が見えてくる。
　物を作る事でその人が出会うべき物事や他者に出会い世界が広がっていくのはとてもワクワクする事だと思います。

　なかなか前に進めない時期も人それぞれに訪れると思うのですが
　時間の滞積も込みで作品ですし、焦らずにその時間の海岸線に流れてくる断片を待ってみてほしいです。
　大学は一人でいるよりずっとバグが起こりやすい環境です。
　その時間その空間でしか起こらない反応を大切に、自分の予想を越えた 4 年間を過ごせますように。
　少しでも力になれる事があれば幸いです。

神村恵
　自分の身体は、もっとも身近な他者です。自分の身体と出会い直すこと、またその身体を通して他者を知るさまざまな試みを、皆さんと一緒にやってみたいと思います。

衣川明子
　これから色々な価値観に触れることがあると思いますが、どんどん吸収すると同時に、誰かが言ってたから正しいとかではなく、それに触れて自分はどう感じたんだろう、本当に自分にとってもそれは正しいのかな？と、自分がどうしたいか見るために使ってください。勘でいいので必要そうなこと・やってみたいことは、とりあえずやってみれたらいいですね。試しにやって失敗したもの、壊れちゃったものが後から繋がったり、記憶に残ったりすることはよくあると思います。

高石晃
　絵を描いたり、作品を作ることには本質的に正解がなく、誰も「合格！」といってくれないある意味とても厳しい世界です。そのため制作を続けていくためにはその拠り所となる技術や価値基準を自分の中に作り出していく必要があります。それは苦しくも楽しい過程となるでしょうが、周りにいる同級生たちはもちろん、この欄を書いている先生方もまた、同じくその渦中にいる、と考えてみてください。リングへようこそ。

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のです。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。また、絵画から訴えるコンセプトで。そして、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、意識してもらいたいのはその点です。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。

對木裕里

大学院生の時、ある先生が「迷ったらややこしい方を選ぶ」という話をしてくれました。この言葉は大きな決断をするときにいつも思い出します。

好きなことしていいよ、やりたいことやっていいよ、自由にしていいよ、と言われても自分が何をしたいのかわからないときはありますよね。わたしは学生時代にそういった事が、よくありました、なんでしたら今もあります。

そんなとき、ややこしいことを選んでみてはどうでしょう。完成しなくても、失敗しても、破綻していても、矛盾していても、なににもならなくてもいいと思います。そのザラザラとした感触は、必ず自分に残ります。

制作をしていると自分でもよくわからない作品を作ってしまいます。でも、随分後になって、意味が分かったり、誰かが褒めてくれたりします。時間はかかりますが大丈夫です、ずっと前から今もその時に向かって歩いています。どうか安心してややこしい表現をしましょう、私もそうします。

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。大学生活が実り多いことを願っています。

松井えり菜

思い返してみると怖いもの知らずに行動をしたり、制作にのめり込めるのは大学生の時だったなぁと思います。人生の中で 4 年間という時間は短く感じるかもしれませんが 1 週間のうち 7 日間が自分のための時間であるのは今しかないかもしれません。精一杯がむしゃらにちょっとやり過ぎたかな・・？と思うくらい制作しましょう。確固とした自分の制作のスタイルと自信を持ち合わせておくことが卒業後も作品を制作し続ける原動力となるのです。皆さんの大学生活が充実したものになりますように！

松尾勘太

大学生だったころの私は、自分が特別にできる何かを探し、自分が不得意なところはできるだけ隠し、何ができて何ができないのか「何がしたいのか」すらもよく分からず、それでも、自分にとって何か大事なものをつくってみたいと思いながら、絵を描いていていたように思います。

大学での時間は「自分というよくわからない生き物」について理解を深めていくための出会いや気付きを得られる特別な季節のひとつです。それは、うまくいくこと・いかないことをあれこれ経験しながら、次第に自分の性質や求めるものを知っていくプロセスなのだと思います。とくにがんばらずともついつい夢中でやってしまえるものや、日々の生活・経験と結びついた物事の中に、別に立派でなくてもいい「自分にとっての普通の特別」は見つかっていくのではないでしょうか。

皆さんが数多くの体験をしていくこの現場で、そこからつくりだされていくものを見たり話をしたりするのを楽しみにしています。

槙原泰介

新しいかどうかは分からないけど、心を動かされるものはすでに身近にたくさんあるはず。散歩を通して、本を通して、映画を通して、見る解像度を変えてみて下さい。上げるだけでなく、ぼんやり見る方が良いこともあるし、いろんな姿勢でやってみる。そして、これからつくるものの大きな意味より、「これをやってみる。」の計画と実行を大事に。繰り返し私（あなた）に仕事を与え続け下さい。

森千裕

大学は、間違えても失敗しても良いので、それぞれがなるべくたくさん考え、研究・制作し、怖がらずに試せる貴重な場です。そしてそれを元にまた考えるところだと思います。どうぞよろしくお願いします。

山田優アントニ

私は子供の頃から絵を描くことが好きでした。その気持ちは今でも大きな原動力の一つです。でも制作を続けていると、「好き」だけでは越えられない壁にぶつかることがあります。そんな時、大学時代のことを思い出します。学部の 4 年間は「なぜ絵を描くのか」「何を描きたいのか」をひたすら探り続ける日々でしたが、その過程で得た知識や技術、人々との出会いは、今の私を支える確かな土台となっています。

皆さんにも、大学生活の中で可能な限り多くの経験をしてほしいです。悩んだり失敗することもあると思います。ですが、そのすべての経験はきっと未来のあなたを支える「お守り」になるはずです。

〈絵画組成室〉

野間祥子

みなさんにとって素材（画材）とはどんな存在でしょうか。

素材の触感、重さ、匂い、色形。そこから触発される感覚には、どのようなものがありますか。

さまざまな素材にふれ試すなかで、じぶんはいったい何に高揚するのか、はたまた消沈するのか。

素材を通して自身のことがみえてきたり、素材の特性を知ることでうまれる切り口があります。

人生も大学生活も有限ですので、とりあえずやってみる。くらいで難く身がまえ過ぎず思いつくままに挑んでほしいなと思います。その支えとなる環境が大学にはありますので。

みなさんにとっての素材の在り方、教えていただける日をとても楽しみにしております。

町田結香

気の利いたことは言えないので、私のモットーをひとつ共有します。

―最後は必ず自分で決める。―

勢いに頼っても慎重に構えても、後悔は完全には避けられません。ならばいっそ、さまざまな意見に触れ、時には振り回されるくらいの方が制作の糧になるように感じています。ただ、最後の決断だけは自分で行うこと。そうすれば、着地点がどんなものであっても、その結果を静かに受け止められるはずです。停滞や遠回りを嫌わず、存分に悩みながら自分なりの答えを探してみてください。行きつく先に「自分らしさ」があるのかもしれません。

〈グラフィックアーツ／版画研究室〉

遠藤竜太（版画）

版画の真の面白さは、版を介在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な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、物心両面で至難の業であり、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。

そこ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グラフィックアーツ専攻での学びは非常に有効な手段になります。

版を介した表現は、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。大学で培った表現は、大学を卒業した時に強みとなるので工房を有効に活用し、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。

いとう瞳（イラストレーション、ブックアート）

ムサビには貴重書があります。

その中には見る人へ物事の情報を伝えるのと同時に、感情を動かす力のあるビジュアルがあります。

言い換えると、伝達力と表現力。

「伝達力」には相手の立場になって考える事が必要であり、「表現力」ではまず自分自身の追求が不可欠です。

一見、相反するような２つの力が合わさった”表裏一体”の強さを、印刷という特性も持つ版画を通して学んでいくのがグラフィックアーツの一つでもあります。

ではなぜ印刷をするのか。

その役目は多くの人のもとへ広め、社会の中に浸透させていく事です。また、それを束ねた究極の形が本という存在です。そのために製本も学びます。

常に動いている社会の中ではあらゆる条件や時代により、その伝達の方向性や浸透方法も変化するため、頭だけで考えるのではなく、感覚としてその変化を察知していく事も重要です。

大学で過ごす限られた貴重な時間の中、自分自身を柔軟にし吸収していって下さい。

芦川瑞季（リトグラフ）

奥深い版画の世界へようこそ。私たちが日頃、当たり前のように行っている「複製する」という行為。コピー＆ペーストで一瞬にしてイメージを増やせる現代において、版画はその原理に立ち返り、身体と物質を介して表現します。

一見、間接的で遠回りな方法に見えるかもしれません。しかし、いちからイメージを考え、版を作り、刷る過程には、インクの質感や版と紙の間に生まれる違和感、思い通りに複製できないもどかしさ、そこにしか現れない景色など、思いがけない気づきが潜んでいます。私自身も、未だに改めて発見さ

せられることがあります。
　この時代に「版を介して複製する」とは何を意味するのか。そんな問いを頭の片隅に置きつつ、大学の充実した設備を活かして、ぜひ試行錯誤してみてください。

天田泉（絵本）
　グラフィックアーツ専攻で、絵本づくりに興味がある人が増えていると聞き、うれしい気持ちになりました。絵本は森羅万象を表現できるメディアです。そして、今、絵本の可能性はさらに広がりを見せています。
　ことばと絵による、みなさんそれぞれの絵本表現を一緒に見つけていけたらと思っています。

長田奈緒（シルクスクリーン）
　美術を学べば学ぶほど、その広大さに圧倒され自分の非力さを思い知らされます。「美術」や「アート」を前にして途方に暮れそうなとき、「版画」という少し具体的で小さな入り口から入ってみると、理解できることが増えたり、やってみようと思えることが見つかったりします。少しずつ道を進んでいると、次の入り口や力を貸してくれる人に出会うこともあります。
　同じ入り口から歩み始めても、それぞれの道があります。私もまだまだ道半ばですが、みなさんにとって興味の尽きない道が見つかることを願っています。

川村紗耶佳（木版画）
　版画の概念がますます急速に変化していく現在、そのメディアの可能性はどこに向かっていくのでしょうか。
　版は単に「間接性」や「複数性」のために使うのではなく、版を使うことによって生まれる表現メディアの１つです。多様な表現方法と出会える環境は、発想力を伸ばし、自分だけの表現メディアを見つける事ができるはずです。
　作ることの始まりは、普段当たり前だと思っている物事に、ある種の新鮮な違和感を感じることから動き出します。一緒に目を凝らし、考え、ともに創りましょう！

チョンダウン（銅版画、絵画）
　今は、ボタンを押すだけでイメージが生成され、その射程は自分自身の範囲を超えて広がっていきます。
　そのような状況の中で、グラフィックアーツと版画を交差させて学び、印刷・版画作品を制作することは、ボタンを押すという一瞬の行為の背後に蓄積された世界へ、より深く入り込むための手がかりになるかもしれません。
　その過程で、私たちは自然と視覚イメージの歴史に触れ、実践としての制作を通じて、イメージの力をどのように用いるのかを考えていくことになります。
　また、発見したイメージの力を健やかに使いこなすためには、自分自身の感覚や傾向を知ることも重要です。
　プレイリストを作るように、各自が関心を寄せてきたものを版へと移し替え、刷るという工程を通して、視覚イメージが持つ潜在性と向き合いながら、そこから立ち上がってくる各自の視点や感覚を深めていきましょう。

中村真理（リトグラフ）
　版画には筆や鉛筆で描くより不自由で面倒なイメージがあるかもしれません。
確かに直接紙やキャンバスに描くことより下準備や道具が必要になります。しかし、版画の技法を使うことで表現の可能性が広がります。技法による制限の不自由さや直接画面に描いたりすることができない間接的な表現の中から、今まで知らなかった新しい自分の表現方法に出会うことができます。最初からうまくはいかないかもしれません。それは初めて学ぶ技法なので当たり前で、絵も最初は下手だったのと同じ事です。沢山試行錯誤していいんです、そのための大学生活です。その経験が卒業後の自分を支えてくれます。

杢谷圭章（銅版画）

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。

山田ひかる（木版画）

版画は作者のコントロール外のことが画面上に現れることで想像以上のイメージを作れるところに面白さを見出だせる技法だと常々感じています。様々な作業工程を必要とする版画の制作では予想外のトラブルに見舞われることもあるでしょう。しかし、それらは失敗ではなく新たな表現方法への発見に繋がるチャンスです。学生生活や制作活動でも思わぬ問題にぶつかることもあると思いますが、それも今後自分を成長させる要素になり得るかもしれません。焦らず、長い目で見てものづくりを楽しんでください。

吉永晴彦（シルクスクリーン）

ご入学おめでとうございます。

版画から得られるものは単純に版画作品の持つ画面の肌合いだけではなく、絵画構造に対する深い造詣であったり、制作工程で得られる哲学であったり、物理的制約からもたらされるマネジメント力であったり、さまざまなプラスアルファが期待できます。

大学での生活、何かを追究するというのは楽しいのですが、一方で、時によく分からなくなる、迷うことが多々あるかと思います。その様な時には、みなさんが元々持って入学して来た、絵を描くこと、ものをつくることが好きだといういちばんベースになる気持ちを改めて意識してください。きっと支えてくれると思います。

造形専門科目教育課程表
（1年） 油絵専攻

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定		前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

1年（Ⅰ限・Ⅱ限）

2026年度入学生

- 絵画基礎 Ⅰ
  - 人間を描く〈油彩〉
  - 絵画組成
  - 人間を描く〈デッサン〉
- 絵画基礎 Ⅱ
  - 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〉
- 造形総合デザイン Ⅰ
- 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
- 工芸制作 Ⅰ ※
- 木曜3・4限 Art & Communication Ⅰ

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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					2027年1月				2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ケ谷キャンパス）	卒業式 3／19

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

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈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（絵画組成を含む）	2
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（映像メディア表現を含む）	(2)
※工芸制作Ⅰは、1年次の夏季休業中に実施しますが、履修登録と成績入点は2年次に行います。	
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	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

2年（Ⅲ限・Ⅳ限）

2025年度入学生

- 造形総合 彫刻Ⅰ
- 絵画基礎 Ⅴ — 絵画を再考する
- 平面色彩構成 — メディアと色彩
- 選択版画 — 木版・シルクスクリーン
- 工芸制作 Ⅱ（火曜日もしくは土曜日）

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19
絵画基礎 Ⅵ 主題について				工芸制作 Ⅱ 技法の広がり / 選択モザイク					絵画基礎 Ⅶ 進級制作													
選択版画 銅版画				版画 複合版表現																		
工芸制作 Ⅰ ※教職履修者必修																						

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈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

造形専門科目教育課程表

（3年）　油絵専攻
（4年）　油絵専攻

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8） 入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

3年（Ⅰ限・Ⅱ限）
2024年度入学生

絵画実習 Ⅰ

Aコース
- [樺山 祐和]
- [小林 孝亘]
- [水上 泰財]
- [諏訪 敦]
- [吉川 民仁]

Bコース
- [小林 耕平]
- [関根 直子]
- [袴田 京太朗]
- [町田 久美]
- [丸山 直文]

絵画組成
- [小尾 修]

絵画実習 Ⅱ

技法研究担当：小尾 修

複合表現 Ⅰ（アニメーション演習）

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 Ⅱ（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。

工芸制作Ⅲ ※

4年（Ⅲ限・Ⅳ限）
2023年度入学生

絵画実習 Ⅶ

絵画実習 Ⅷ

Aコース
- [樺山 祐和]
- [小林 孝亘]
- [水上 泰財]
- [諏訪 敦]
- [吉川 民仁]

Bコース
- [小林 耕平]
- [関根 直子]
- [袴田 京太朗]
- [町田 久美]
- [丸山 直文]

絵画組成
- [小尾 修]

複合表現Ⅲ（現代美術演習）

教育実習

工芸制作Ⅳ ※

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

絵画実習 Ⅳ（コンクール）
A コース
[樺山 祐和]
[小林 孝亘]
[水上 泰財]
[諏訪 敦]
[吉川 民仁]
B コース
[小林 耕平]
[関根 直子]
[袴田 京太朗]
[町田 久美]
[丸山 直文]
絵画組成
[小尾 修]

絵画実習 Ⅴ

絵画実習 Ⅵ
技法研究 Ⅱ

卒業制作
A コース
[樺山 祐和]
[小林 孝亘]
[水上 泰財]
[諏訪 敦]
[吉川 民仁]
B コース
[小林 耕平]
[関根 直子]
[袴田 京太朗]
[町田 久美]
[丸山 直文]
絵画組成
[小尾 修]

卒業制作

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈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
計	12
Ⅱ類選択	
Art & Communication Ⅰ	(2)
Art & Communication Ⅱ	(2)
Art & Communication Ⅲ-1	(2)
Art & Communication Ⅲ-2	(2)
※工芸制作Ⅲ	(2)
教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可	
〈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)
※工芸制作Ⅳ	
教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可	
計	12

造形専門科目教育課程表
（1年） グラフィックアーツ専攻

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8） 入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

1年（Ⅰ限・Ⅱ限）

2026年度入学生

- 絵画基礎Ⅰ
- 絵画基礎Ⅱ
- 銅版
- グラフィックアーツ
- リトグラフ
- 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
- 工芸制作Ⅰ※
- Art & Communication Ⅰ　木曜3・4限

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ケ谷キャンパス）	卒業式 3／19
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										
木曜3・4限 Art & Communication Ⅱ																						

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈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)
※工芸制作Ⅰは、1年次の夏季休業中に実施しますが、履修登録と成績入点は2年次に行います。	
Ⅱ類選択	
Art & Communication Ⅰ	(2)
Art & Communication Ⅱ	(2)
Art & Communication Ⅲ-1	(1)
Art & Communication Ⅲ-2	(2)

造形専門科目教育課程表
（2年） グラフィックアーツ専攻

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

2年（Ⅲ限・Ⅳ限）

2025年度入学生

- 造形総合 彫刻Ⅰ
- 絵画基礎 Ⅴ：複合版表現（デジタル表現演習・ブックアート演習Ⅰ）
- 平面色彩構成：版種選択授業 Ⅰ（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 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期				7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19
絵画基礎 Ⅵ 主題について（銅版画）／ブックアート演習Ⅱ				工芸制作 Ⅱ 版種選択授業Ⅱ（銅版・リトグラフ）／イラストレーション・絵本演習					絵画基礎 Ⅶ 進級制作													
				造形総合Ⅱ類 銅版・リトグラフ																		
工芸制作 Ⅰ ※教職履修者必修				工芸制作 Ⅱ 絵画組成																		

科目	単位
〈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	
絵画実習 Ⅵ	(2)
※工芸制作 Ⅰ	(2)
計	12

● 祭典 10/23～10/25

造形専門科目教育課程表

（3年）　グラフィックアーツ専攻
（4年）　グラフィックアーツ専攻

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定		前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29
3年（Ⅰ限・Ⅱ限） 2024年度入学生		版画実習Ⅰ 基礎版画実習 第1クール ・木版・リトグラフ 集中講義 第2クール ・木版・リトグラフ 集中講義					版画実習Ⅰ 基礎版画実習 第3クール ・銅版・シルクスクリーン 集中講義		第4クール ・銅版・シルクスクリーン 集中講義		版画実習Ⅲ 自主制作（版種別専攻）アーティストブック実習						工芸制作Ⅲ ※	
4年（Ⅲ限・Ⅳ限） 2023年度入学生		版画実習Ⅶ 展示研究 卒業制作に向けた展示プランニング					版画実習Ⅷ 版画集制作 ・画集デザイン		・作品エディション刷り		・表紙 ・奥付 ・インデックス刷り ・編集 自主制作（卒業制作に向けた作品制作）						工芸制作Ⅳ ※	

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19
版画実習 Ⅳ コンクール 自主制作 （版種別専攻）				版画実習 Ⅴ 自主制作 （版種別専攻）					版画実習 Ⅵ 自主制作 （版種別専攻）													
卒業制作 （版種別専攻） • 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 等、版を用いた表現による									卒業制作 （版種別専攻） • 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												

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
版画実習 Ⅰ	2
版画実習 Ⅱ	2
版画実習 Ⅲ	2
版画実習 Ⅳ	2
版画実習 Ⅴ	2
版画実習 Ⅵ	2
計	12
Ⅱ類選択	
Art & Communication Ⅰ	(2)
Art & Communication Ⅱ	(2)
Art & Communication Ⅲ-1	(2)
Art & Communication Ⅲ-2	(2)
※工芸制作Ⅲ 教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可	(2)
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
版画実習 Ⅶ	2
版画実習 Ⅷ	4
卒業制作	6
※工芸制作Ⅳ 教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可	
計	12

彫刻学科

学科理念・教育目標		彫刻学科は、「もの」をつくることから自己実現を追求する人のための環境です。 sculpture（彫刻）は、人類がその手で産み出した遺産の中でも＜道具にならない「もの」＞の世界であり、その概念に対する問いかけの歴史です。この特殊な「もの」を産み出し、「もの」を他者と共有するプロセスは、人と社会、さらには未知の世界とを繋げる、芸術の最も根幹となる技術の一つと言えるでしょう。本校における彫刻学科の誕生は、武蔵美がリベラルな理念のもと、美術家の育成を目指して学校を創立した 2 年後の 1931 年に遡ります。現在、私たちはこの概念に対して出来うる限り自由なアプローチを試みるために様々なカリキュラムを組み、学生がそれぞれの視点で新たなリアリティを見つける、言わば身体的な思考法を身につけることを基礎としています。 私たちが「彫刻学科」を名乗るのは、制作や研究に携わる各々が自由な表現を完成させることで sculpture(彫刻) に対して現在の視点を投げかけること、言わば「問いかけ」となることを目的としているからです。それは、必ずしも社会の中で美術家として活動することに限りません。つくることを通して到達した様々な職業や生活においても、それぞれの方法で社会や芸術に対する視座を獲得し、その概念を動かしてゆくことでもあります。そのために「つくることとは何か」を「つくること」を通して考える。これが私たちの学科の理念です。
カリキュラム構成・教育環境	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 年次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 年次以降は各テーマに従って制作を行い、現在、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、多方面の視点から作品の批評を受けることのできる体制をとります。
	基礎課程（1 ～ 2 年次）	彫刻の表現は、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」「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。それら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。
	1 年次	触覚についての理解を深め、正確な立体造形力、独自性を意識した制作展開、触覚を基底とした立体的なイマジネ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。

カリキュラム構成・教育環境	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「現在（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）」「専門的な探求と習作（study）」「素材や表現の実験（exercise）」など、各自が焦点を絞り、表現の探求を行います。造形的な観点に加えて、作品に対する批評も歴史的な観点、同時代的な観点、社会的な観点など、多方面からのアプローチによりステップアップしてゆくカリキュラムとなります。 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。
	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の関わりを探求します。主体的に課題の設定を行えることを目標とし、同時代の表現につい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、表現力を深めていきます。
	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、表現の独自性と表現者としての責任、作品が成立する地平（条件）と歴史（美術史）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。

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ーがあり、特に安全面には万全の配慮がなされています。

〇金属

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。

〇セラミック

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〉の講義を、スライド等を用いて行います。粘土による造形（手びねり、型の制作）、焼成の方法、仕上げまでの工程を、講義を交え実技指導します。セラミック焼成炉は 1250℃の本焼きができます。

〇鋳造

ロストワックスを中心とした、ブロンズ鋳造に関する指導を行います。オリエンテーションとして、美術における鋳造表現の多様性、可能性、歴史、蝋型鋳造の工程等の講義を、スライド等を用いて行います。実技指導としては、蝋原型のための型の制作、蝋模型の制作、湯道等の制作、窯作り、鋳型の焼成、鋳込み、仕上までをその目的に応じて講義を交え指導します。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、エアー工具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兼ねています。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、表現に即し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。

■ミクストメデイア工房

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についての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、Ⅰ（前期）2単位＋Ⅱ（後期）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、同時代の表現活動に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、より計画的で多様な授業展開を行うために、実技カリキュラムと少し距離を置いた位置づけとして2003年に開講しました。

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。一つは表現の根拠として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、それに基づ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における評価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、表現者を招く、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。

2026 ～ 2025 年度入学生（1・2 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
文化総合科目		Ⅰ類またはⅡ類		履修学年指定なし								10	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	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	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 〔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 2 ┘2					6	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	Art & Communication Ⅰ Art & Communication Ⅱ	2 2			表現演習Ⅰ 表現演習Ⅱ	2 2			0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類		THE VIRTUAL FORM Ⅰ　2 THE VIRTUAL FORM Ⅱ　2				Art & Communication Ⅲ－1　1 Art & Communication Ⅲ－2　2					
造形専門科目	学科別科目	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。
・「彫刻 C」の代わりに、「工芸制作Ⅰ」を履修する。
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。
・「彫刻 D」の代わりに、「デザインⅡ」を履修する。

2024 年度入学生（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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
文化総合科目		Ⅰ類またはⅡ類		履修学年指定なし								10	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	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	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 〔デザイン基礎（映像メディア表現を含む）〕	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	
造形専門科目	学科別科目	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	2 2			0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	Art & Communication Ⅲ－１　1 Art & Communication Ⅲ－２　2									
造形専門科目	学科別科目	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。
・「彫刻 C」の代わりに、「工芸制作Ⅰ」を履修する。
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。
・「彫刻 D」の代わりに、「デザインⅡ」を履修する。

2023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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
文化総合科目		Ⅰ類またはⅡ類		履修学年指定なし								10	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	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	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 〔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 2 ┘2					6	
造形専門科目	学科別科目	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	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	Art & Communication Ⅲ－1　1 Art & Communication Ⅲ－2　2									
造形専門科目	学科別科目	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。
・「彫刻C」の代わりに、「工芸制作Ⅰ」を履修する。
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。
・「彫刻D」の代わりに、「デザインⅡ」を履修する。

造形専門科目教育課程表
（1年・2年）

月	2026年4月				5月				6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29
1年（Ⅰ限・Ⅱ限）2026年度入学生	基礎造形 表現基礎Ⅰ						彫刻A 表現基礎Ⅱ						彫刻B 表現基礎Ⅲ				工芸制作Ⅰ※	
	金曜5限 THE VIRTUAL FORM Ⅰ																	
	木曜3・4限 Art & Communication Ⅰ																	
2年（Ⅲ限・Ⅳ限）2025年度入学生	彫刻C 選択テーマ						彫刻D 塑造実習Ⅰ				彫刻E 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 4/2～4/8

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		2027年1月						2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ケ谷キャンパス）	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

デザイン基礎（映像メディア表現を含む）※教職履修者必修

造形総合 絵画Ⅰ

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

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈造形総合科目〉	
I類必修	
造形総合・デザイン Ⅰ	2
造形総合・絵画 Ⅰ	2
I類選択必修	2
〈学科別科目〉	
I類必修	
基礎造形	2
彫刻 A	2
彫刻 B	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)
※工芸制作Ⅰは、1年次の夏季休業中に実施しますが、履修登録と成績入点は2年次に行います。	
Ⅱ類選択	
THE VIRTUAL FORM Ⅰ	2
THE VIRTUAL FORM Ⅱ	2
Art & Communication Ⅰ	2
Art & Communication Ⅱ	2
〈学科別科目〉	
I類必修	
彫刻 E	2
彫刻 F	3
彫刻 G	3
I類必修	
彫刻 C	(2)
※工芸制作 Ⅰ	(2)
彫刻 D	(2)
※デザイン Ⅱ	(2)
計	12
Ⅱ類選択	
THE VIRTUAL FORM Ⅰ	2
THE VIRTUAL FORM Ⅱ	2

造形専門科目教育課程表
（3年・4年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

3年（Ⅰ限・Ⅱ限）

2024年度入学生

- 彫刻 H：選択テーマ専門課程 Ⅰ（プランニング／エクササイズ）
- 彫刻 I：専門課程 Ⅱ（素材／形態）
- 彫刻 J：3年次前期末提示
- 金曜5限：THE VIRTUAL FORM Ⅰ
- 木曜4限：表現演習 Ⅰ

4年（Ⅲ限・Ⅳ限）

2023年度入学生

- 彫刻 M：「逸脱」
- 彫刻 N：4年次前期末提示
- 金曜5限：THE VIRTUAL FORM Ⅰ

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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		2027年1月						2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19
彫刻K 専門課程 Ⅲ（形象と媒体）									彫刻 L 学年末提示													
金曜5限 THE VIRTUAL FORM Ⅱ																						
木曜4限 表現演習 Ⅱ																						
卒業制作																						
金曜5限 THE VIRTUAL FORM Ⅱ																						

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
彫刻 H	2
彫刻 I	2
彫刻 J	2
彫刻 K	3
彫刻 L	3
計	12
Ⅱ類選択	
表現演習 Ⅰ	2
表現演習 Ⅱ	2
THE VIRTUAL FORM Ⅰ	2
THE VIRTUAL FORM Ⅱ	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
彫刻 M	3
彫刻 N	3
卒業制作	6
計	12
Ⅱ類選択	
THE VIRTUAL FORM Ⅰ	2
THE VIRTUAL FORM Ⅱ	2

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、空間と時間、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。実技・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。（色彩構成・空間構成Ⅰ・視覚伝達造形基礎による複合的なワークショップ形式の授業、タイポグラフィ・製図の基礎的な実技授業）
	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。（メディア演習）（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。（視覚伝達デザイン演習）（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（構成演習）。 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。（視覚伝達デザイン演習・視覚表現演習・空間構成Ⅱ）

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（マーケッ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、ブックバインディング、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。（視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ～Ⅴ、Ⅱ～Ⅴ）（イラストレーションⅠ、Ⅱ、Ⅲ） 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リサーチと実験的な制作が行われます。 様々な近接領域の専門家を招き対話を通して関心を広げます。（デザイン特別演習Ⅰ）
4年次	[個から社会へ] 4年次前期はⅡ群の選択演習（視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ～Ⅴ）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（視覚伝達デザインA～J）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。 様々なデザイン領域の特別講師から社会とデザインについて実践的に学びます。（デザイン特別演習Ⅱ）

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、そのような実際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ー的に捉えるならば、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、デザインの実際的役割とデザインの具体的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、メディア化を通し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的飛躍が試みられる。

3 －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を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・コミニュケーション・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 －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巻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、ナヴィ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。さらにモン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ヴィジュアル・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 ー情報デザイン

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堤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も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リ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わ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〈手で視る〉〈眼で触れる〉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る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、観察と記録を通して対象への理解と解釈を深め変化を記述する「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、〈視る〉〈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しすすめている。

こうした時代の変化をふまえ、本学科では既成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。新たなる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トするのかという、デザインの実際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近接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
写真Ａ
写真Ｃ
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
個性で翻訳するアートディレクション
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（休講）
タイプフェイスデザイン
ブックバインディングⅠ
パッケージデザインⅡ
言葉から発想するクリエイティブ
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
モノガタリ考
データグラフィックス
ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスデザイン
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）
写真Ｂ
エディトリアルデザイン
ダイヤグラムデザイン
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
ブックバインディング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などにいずれかを

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ることになるだろう。今からなにをするかではなく、今まで何をしてきたか。それらを基盤とし、なにを補足して伝えるべきかを考えて欲しい。つまり、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デザインしなければならない。

私たちは、新たな時代の対応する教育現場で必要とされる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「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。

未知の世界において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り、体現す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してきた歴史、そして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るかなど、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自在な姿勢をもって欲しい。

4年次は、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にデザインの現場をみつめ、挑戦しなければならない。学習する姿をポートフォリオとしてまとめ、作品として仕上げてい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、若き先輩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Ⅰ群の選択による長期的な学習と、前期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～J」から1科目をゼミとして選択する。3年間の学習をベースに、視覚伝達デザインの社会的な可能性を選択したゼミそれぞれの教員の指導によって、各自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。そしてそののち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。後期のプレ展示で発表し、総合的な見地に立って卒制の認識を深め、学年の学習のまとめとすると同時に前期は前期の企画案、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し、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

時代は加速的に早まっている。その鍵を握っている情報は、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である。印刷や映像メディアをはじめデジタルメディア領域は、情報社会の中で拡大したデザインの領域を曖昧にし、そのボーダレス化に著しく影響を与えている。

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Ⅰ，Ⅱ、環境デザインの四本柱に置く。

卒業制作は3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であり、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である。また、それらは、自然と人工、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、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し、その後に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、講評がおこなわれる。卒業制作は、個人制作という観点でなく、ゼミ全体、学年全体を通した、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。
・卒業制作展において作品を展示をし、同時に、展示会場の設営、運営、後片付けを協同して行うこと。

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。

3年までの実技科目（それまでの4年次も含む）、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は、時代の先端的なテーマや他の文化領域との交流関係、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、などが反映されていることがのぞましい。テーマを決定するために次のことをよく考慮すること。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. メディアの展開（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、どのような作品をつくり、どのようにスケジュール管理するのか？）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

制作指導は基本的に各ゼミの専任教員が行うが、テーマによって他の専任教員や、工房担当の専任教員がおこなう。工房で制作する場合、工房担当の助教の制作指導を受けなければならない。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

グループで制作をする場合その構成員は3名前後までとする。注意点は、制作における各人の役割をはっきりとさせることだろう。大規模な作品を制作する場合には特に積極的に共同作業をすることが望ましい。

●卒業制作の環境

制作は自宅やゼミの教室だけでなく、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教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8：50～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

卒業制作の提出は専任教員が作品の確認をすることが前提となる。

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」に必要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、複製作品は指示があった場合には必ず各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、などおよび卒制カタログの制作をおこなう。

○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「キャプション（あるいはテキストデータ）（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。

教職課程

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。

2026 年度入学生（1 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	2 2 2 2 2	視覚伝達デザイン演習 構成演習 メディア演習	4 2 2			視覚伝達デザインⅣ	4	22	34
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修	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 ┘4	ライティングスペースデザインⅠ－A 環境デザインⅠ－A 環境デザインⅠ－B 情報デザインⅠ－A 情報デザインⅠ－B ライティングスペースデザインⅡ－A 環境デザインⅡ－A 環境デザインⅡ－B 情報デザインⅡ－A 情報デザインⅡ－B 視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ イラストレーションⅠ 空間構成Ⅲ※ 視覚伝達デザイン表現演習Ⅱ イラストレーションⅡ	2 2 2 ┘2 2 2 2 2 2 ┘2 2 2 2 ┘2 2 2 ┘2			12	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修	視覚デザイン論Ⅰ＊	2	視覚デザイン論Ⅱ＊ 視覚言語＊ 印刷概論＊	2 2 2	デザイン特別演習Ⅰ ウェブ情報デザイン論＊	2 2			12	14
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修					視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ 視覚伝達デザイン表現演習Ⅳ	2 2	視覚伝達デザイン表現演習Ⅴ イラストレーションⅢ	2 2	2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	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＊ 映像論＊ 海外最新デザイン事情Ⅰ	2 2 2	情報文化論＊ メディア論＊ 海外最新デザイン事情Ⅱ	2 2 2	0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択			写真演習 フューチャー・トレンド	2 2			デザイン特別演習Ⅱ	2		
造形専門科目	学科別科目	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・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、空間構成Ⅲのいずれかを 3 年次までに履修する。

2025年度入学生～2023年度入学生（2・3・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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	2 2 2 2 2	視覚伝達デザイン演習 構成演習 メディア演習	4 2 2			視覚伝達デザインⅣ	4	22	34
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修	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 （4）	視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ イラストレーションⅠ ライティングスペースデザインⅠ－A 空間構成Ⅲ ※ 環境デザインⅠ－B 情報デザインⅠ－A 情報デザインⅠ－B ライティングスペースデザインⅡ－A 環境デザインⅡ－A 環境デザインⅡ－B 情報デザインⅡ－A 情報デザインⅡ－B 視覚伝達デザイン表現演習Ⅱ イラストレーションⅡ	2 2 （2） 2 2 2 2 （2） 2 2 2 2 （2） 2 2 （2）					12	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修	視覚デザイン論Ⅰ＊	2	視覚デザイン論Ⅱ＊ 視覚言語＊ 印刷概論＊	2 2 2	デザイン特別演習Ⅰ ウェブ情報デザイン論＊	2 2			12	14
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修					視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ 視覚伝達デザイン表現演習Ⅳ	2 2	視覚伝達デザイン表現演習Ⅴ イラストレーションⅢ	2 2	2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	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＊ 映像論＊ 海外最新デザイン事情Ⅰ	2 2 2	情報文化論＊ メディア論＊ 海外最新デザイン事情Ⅱ	2 2 2	0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択			写真演習 フューチャー・トレンド	2 2			デザイン特別演習Ⅱ	2		
造形専門科目	学科別科目	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・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。

造形専門科目教育課程表
（1年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1〜4	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	27〜1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2〜8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2〜16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16〜22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23〜8／29

1年（Ⅰ限・Ⅱ限）

2026年度入学生

空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ

Aクラス（石塚）
Bクラス（沢田）
Cクラス（北崎）　すべて 月 木
Dクラス（ソン）
Eクラス（大田）

タイポグラフィ

Aクラス（木村）金
Bクラス（鈴木）火
Cクラス（本多）火
Dクラス（白井）火
Eクラス（渡邉）金

製図

○工藤クラス 土
○唯島クラス 土

造形総合
彫刻Ⅰ

●オリエンテーション週間 4/2〜4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ
Aクラス
Bクラス
Cクラス
Dクラス
Eクラス
すべて 月 木

タイポグラフィ
Aクラス 金
Bクラス 火
Cクラス 火
Dクラス 火
Eクラス 金

製図
○工藤クラス 土
○唯島クラス 土

造形総合I類選択必修
［石塚 ソン 沢田 大田］

視覚伝達造形基礎
［石塚 ソン 北崎 大田 沢田］

造形総合絵画Ⅰ

絵画基礎（映像メディア表現を含む）
［大田・石塚］
※教職履修者必修

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈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
I類選択必修	2
〈学科別科目〉	
I類必修	
空間構成 Ⅰ	2
色彩構成 Ⅰ	2
製図	2
タイポグラフィ	2
視覚伝達造形基礎	2
計	16
I類選択必修	
※絵画基礎（映像メディア表現を含む）	(2)
II類選択	
Basic Skills of Critique & Presentation（グローバル対応科目）	(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	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1〜4	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	27〜1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間 入学式 4／2（4／2〜8）	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2〜16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16〜22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23〜8／29

2年（Ⅲ限・Ⅳ限）

2025年度入学生

構成演習

- ○ 北崎クラス 月
- ○ 後藤クラス 金
- ○ 中野クラス 月
- ○ 古堅クラス 火
- ○ 沢田クラス 月

メディア演習

- ○ aクラス 前半/柳川、後半/山口 水
- ○ bクラス 前半/山口、後半/柳川 水
- ○ cクラス 前半/大原、後半/谷田 土
- ○ dクラス 前半/谷田、後半/大原 土

視覚伝達デザイン演習

［中野・山口・上田］ 木

●オリエンテーション週間 4/2〜4/8

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		2027年1月						2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

視覚表現演習

視覚表現演習A［中野・ソン］火 水
視覚表現演習B［後藤・岡］ 水 金
視覚表現演習C［古堅・岡田］火 水
視覚表現演習D［白井・庄司］水 土
視覚表現演習E［寺山・柳川］火 金
視覚表現演習F［石塚・大原］水 金

※空間構成 Ⅱ［飛山・鈴木］金 土

視覚伝達デザイン演習
［中野・特別講師］木

写真演習［宇井・三本松］火 もしくは 土

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈学科別科目〉	
I類必修	
視覚伝達デザイン演習	4
構成演習	2
メディア演習	2
視覚表現演習	(4)
※空間構成 Ⅱ	(4)
計	12
II類選択	
写真演習	(2)
〈専門理論科目〉	
II類必修	
視覚デザイン論 Ⅱ	2
視覚言語	2
印刷概論	2
II類選択	
フューチャー・トレンド	(2)
Basic Skills of Critique & Presentation	(2)
※印は教職課程登録者必修	

造形専門科目教育課程表
（3年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8） 入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

3年（Ⅰ限・Ⅱ限）

2024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］ 金

※空間構成Ⅲ（環境デザインⅠ−A） ［後藤・講師未定］ 金

環境デザイン Ⅰ−B （休講）

情報デザイン Ⅰ−A ［北崎・大田・イナレ］ 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A ［中村］ 月 3、4
- 写真C ［宇井］ 火 3、4
- クロスメディアコミュニケーションデザイン（休講）
- データグラフィックス（休講）
- マーケティングコミュニケーションデザイン Ⅰ A［沢田］ 水 3、4
- マーケティングコミュニケーションデザイン Ⅰ B［三浦］ 火 1、2
- ブックバインディング Ⅰ ［西尾］ 火 3、4
- ヴィジブルランゲージ演習 ［北條］ 水 1、2
- 音響表現［吉田］ 土 3、4
- パッケージデザイン Ⅱ ［飛山］ 土 3、4
- 言葉から発想するクリエイティブ［藤本］ 水 3、4
- 編集とデザイン［秋葉］ 土 1、2
- モーションイメージ［ダイノ］ 土 1、2
- タイプフェイスデザイン［鈴木］ 土 1、2
- ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスデザイン［原］ 木 1、2
- モノガタリ考［フィツェンライター］ 土 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） ［三上］ 火 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） ［岩渕］ 火 3、4

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 4/2～4/8

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		2027年1月						2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

ライティングスペースデザイン Ⅱ−A ［寺山・白井・中野］ 金

環境デザイン Ⅱ−A ［後藤・講師未定］ 金

環境デザイン Ⅱ−B （休講） 金

環境デザイン Ⅱ−A［北崎・大田・イナレ］ 金
環境デザイン Ⅱ−B［古堅・石塚］ 金

視覚伝達デザイン表現演習 Ⅱ〜Ⅴ
- 写真B［宇佐美］ 水 1、2
- 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 ⅡA［沢田］ 水 3、4
- マーケティングコミュニケーションデザイン ⅡB［高橋］ 水 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［工藤］ 金 3、4
- ダイヤグラムデザイン［講師未定］ 火 1、2
- タイポグラフィック・コンポジション［休講］
- ベーシックタイポグラフィ［杉下］ 土 3、4
- モノガタリ考［フィツェンライター］ 土 1、2
- 個性で翻訳するアートディレクション［小杉］ 水 1、2

※イラストレーションⅠ〜Ⅲ ［大塚］ 月 1、2

デザイン特別演習 Ⅰ ［古堅・後藤］ 月 3

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈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-A	(2)
情報デザイン Ⅰ-A Ⅰ-B	(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 Ⅱ-B	(2)
情報デザイン Ⅱ-A Ⅱ-B	(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Ⅰ・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Ⅰ・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 もしくは※イラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ	(2)
〈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Ⅰ・Ⅱ	(2)
※印は教職課程登録者必修	

造形専門科目教育課程表
（4年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8） 入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

4年（Ⅲ限・Ⅳ限）

2023年度入学生

視覚伝達デザイン A［石塚］木

視覚伝達デザイン B　休講

視覚伝達デザイン C［白井］木

視覚伝達デザイン D［沢田］木

視覚伝達デザイン E［寺山］木

視覚伝達デザイン F［中野］木

視覚伝達デザイン G［後藤］木

視覚伝達デザイン H［古堅］木

視覚伝達デザイン I［北崎］木

視覚伝達デザイン J［大田］木

視覚伝達デザイン表現演習 Ⅲ～Ⅴ

- 写真A［中村］月 3、4
- 写真C［宇井］火 3、4
- クロスメディアコミュニケーションデザイン（休講）
- データグラフィックス（休講）
- マーケティングコミュニケーションデザイン IA［沢田］水 3、4
- マーケティングコミュニケーションデザイン IB［三浦］火 1、2
- ブックバインディング I［西尾］火 3、4
- ヴィジブルランゲージ演習［北條］水 1、2
- イラストレーションI/Ⅲ［三上］火 1、2
- イラストレーションI/Ⅲ［岩渕］火 3、4
- 音響表現［吉田］土 3、4
- パッケージデザイン Ⅱ［飛山］土 3、4
- 言葉から発想するクリエイティブ［藤本］水 3、4
- 編集とデザイン［秋葉］土 1、2
- モーションイメージ［ダイノ］土 1、2
- タイプフェイスデザイン［鈴木］土 1、2
- ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスデザイン［原］木 1、2
- モノガタリ考［フィツェンライター］土 1、2

デザイン特別演習 Ⅱ［白井・北崎］月 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 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19
									卒業制作													

科目	単位
〈学科別科目〉	
（1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 10/23～10/25

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巾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、少々早いきらいが有りますが、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した、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、様々に変革する、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※1（インテリアデザインⅥ）	３年	3	３以上	インテリアデザインコース必修科目
	建築設計基礎	２又は４年	2		建築学科（インテリアデザインコースからは若干名）
	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		建築学科（インテリアデザインコースからは若干名）
	小計		14		
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	１又は３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）
	建築施工 Ⅱ	２又は４年	2		
	小計		4		
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）インテリアデザインコース必修科目
	インテリアデザインⅤ	３年	3		
	インテリアデザインⅧ-A ※2	４年	3		
	小計		8		
合計			45	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 単位を取るようにしてください。
※1 2018 年度までの入学生はインテリアデザインⅥ／ 2021 年度入学生よりインテリアデザインⅦ-A
※2 2021 年度入学生より適応

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。

・「表現実習 IA」（平成 29 年度以降入学生）……共通絵画研究室の頁

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。

2026 ～ 2024 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			
進級単位				16		12		12		8		卒業所要最低単位	
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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	基礎実習Ⅰ 基礎実習Ⅱ 基礎実習Ⅲ 基礎実習Ⅳ 基礎演習Ⅰ 基礎演習Ⅱ	2 2 2 2 2 2	表現実習Ⅱ	2					14	42
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修	絵画基礎 （映像メディア表現を含む）	2 ※	表現実習Ⅰ A 表現実習Ⅰ B 〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅠ クラフトデザインⅡ クラフトデザインⅢ 〈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 インダストリアルデザインⅡ インダストリアルデザインⅢ 〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅠ インテリアデザインⅡ インテリアデザインⅢ	2 2 ┘2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅣ クラフトデザインⅤ クラフトデザインⅥ クラフトデザインⅦ 〈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 インダストリアルデザインⅤ 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 〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅣ インテリアデザインⅤ -A インテリアデザインⅤ -B インテリアデザインⅥ -A インテリアデザインⅥ -B インテリアデザインⅦ -A インテリアデザインⅦ -B	 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 ┘3 3 ┘3 3 ┘3 3 ┘3	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅧ クラフトデザインⅨ クラフトデザインⅩ 〈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Ⅷ インダストリアルデザインⅨ インダストリアルデザインⅩ 〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅧ -A インテリアデザインⅧ -B インテリアデザインⅨ -A インテリアデザインⅨ -B インテリアデザインⅩ	 3 3 2 3 3 2 3 ┘3 3 ┘3 3 ┘3 3 ┘3 2	28	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修			プロダクトデザイン理論Ⅰ＊ プロダクトデザイン理論Ⅱ＊	2 2					4	6
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修					機構学＊ 工業技術概論Ⅰ＊	2 2 ┘2			2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択					工業技術概論Ⅱ＊	2			0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	プロダクトデザインプロジェクトＡ　2 プロダクトデザインプロジェクトＢ　2									
造形専門科目	学科別科目	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。

2023 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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	6
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	基礎実習Ⅰ 基礎実習Ⅱ 基礎実習Ⅲ 基礎実習Ⅳ 基礎演習Ⅰ 基礎演習Ⅱ	2 2 2 2 2 2	表現実習Ⅱ	2					14	42
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 表現実習ⅠB 〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅠ クラフトデザインⅡ クラフトデザインⅢ 〈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 インダストリアルデザインⅡ インダストリアルデザインⅢ 〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅠ インテリアデザインⅡ インテリアデザインⅢ	2 2 ┘2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅣ クラフトデザインⅤ クラフトデザインⅥ クラフトデザインⅦ 〈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 インダストリアルデザインⅤ 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 〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅣ インテリアデザインⅤ-A インテリアデザインⅤ-B インテリアデザインⅥ-A インテリアデザインⅥ-B インテリアデザインⅦ-A インテリアデザインⅦ-B	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 ┘3 3 ┘3 3 ┘3 3 ┘3	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザインⅧ クラフトデザインⅨ クラフトデザインⅩ 〈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Ⅷ インダストリアルデザインⅨ インダストリアルデザインⅩ 〈インテリアデザイン・コース〉 インテリアデザインⅧ-A インテリアデザインⅧ-B インテリアデザインⅨ-A インテリアデザインⅨ-B インテリアデザインⅩ	3 3 2 3 3 2 3 ┘3 3 3 ┘3 2	28	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修			プロダクトデザイン理論Ⅰ＊ プロダクトデザイン理論Ⅱ＊	2 2	機構学＊	2			6	6
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	移動態デザイン研究Ⅰ　2 移動態デザイン研究Ⅱ　2 プロダクトデザインプロジェクトA　2 プロダクトデザインプロジェクトB　2		Overseas Activities I-1　1 Overseas Activities I-2　1 Overseas Activities I-3　1 Overseas Activities I-4　1		工業技術概論＊ Overseas Activities II-1　2 Overseas Activities II-2　2 Overseas Activities II-3　2 Overseas Activities II-4　2	4			0	
造形専門科目	学科別科目	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。

造形専門科目教育課程表
（1年・2年・3年・4年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29

1年（Ⅰ限・Ⅱ限） 2026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） 2025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） 2024年度入学生

- クラフトデザイン Ⅳ／クラフトデザイン Ⅴ
- 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
- インテリアデザイン Ⅳ／インテリアデザイン Ⅴ

4年（Ⅲ限・Ⅳ限） 2023年度入学生

- クラフトデザイン Ⅷ／クラフトデザイン Ⅸ
- 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 Ⅸ
- インテリアデザイン Ⅷ／インテリアデザイン Ⅸ

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期				7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

基礎実習 Ⅳ
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I類
選択必修

基礎演習 Ⅰ

基礎演習 Ⅱ

クラフトデザイン Ⅰ
クラフトデザイン Ⅱ
クラフトデザイン Ⅲ

インダストリアル デザイン Ⅰ
インダストリアル デザイン Ⅱ
インダストリアル デザイン Ⅲ

インテリア デザイン Ⅰ
インテリアデザイン Ⅱ
インテリア デザイン Ⅲ

クラフトデザイン Ⅵ
クラフトデザイン Ⅶ

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

インテリアデザイン Ⅵ
インテリアデザイン Ⅶ

クラフトデザイン Ⅹ
インダストリアル デザイン Ⅹ
インテリア デザイン Ⅹ

卒業制作

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈造形総合科目〉	
Ⅰ類必修	
造形総合・絵画 Ⅰ	2
Ⅰ類選択必修	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
基礎実習 Ⅰ	2
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
計	16
Ⅰ類選択必修	
※絵画基礎（映像メディア表現を含む）	(2)
〈造形総合科目〉	
造形総合・彫刻Ⅰ	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
表現実習 Ⅱ	2
Ⅰ類選択必修	
表現実習 ⅠA	(2)
表現実習 ⅠB	(2)
クラフトデザイン Ⅰ	(2)
クラフトデザイン Ⅱ	(2)
クラフトデザイン Ⅲ	(2)
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 Ⅱ	(2)
インダストリアルデザイン Ⅲ	(2)
インテリアデザイン Ⅰ	(2)
インテリアデザイン Ⅱ	(2)
インテリアデザイン Ⅲ	(2)
計	12
〈専門理論科目〉	
Ⅱ類必修	
プロダクトデザイン理論 Ⅰ	2
プロダクトデザイン理論 Ⅱ	2
〈学科別科目〉Ⅰ類選択必修	
（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 Ⅴ	3
クラフトデザイン Ⅵ	3
クラフトデザイン Ⅶ	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 Ⅳ	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 Ⅵ	3
インダストリアルデザイン Ⅶ	3
（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 Ⅴ	3
インテリアデザイン Ⅵ	3
インテリアデザイン Ⅶ	3
計	12
Ⅱ類選択必修	
機構学	(2)
工業技術概論Ⅰ	(2)
Ⅱ類選択	
工業技術概論Ⅱ	(2)
〈学科別科目〉	
Ⅰ類選択必修	
（クラフトデザインコース）	
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 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 Ⅷ	3
インダストリアルデザ イン Ⅸ	3
インダストリアルデザイン Ⅹ	2
（インテリアデザインコース）	
インテリアデザイン Ⅷ	3
インテリアデザイン Ⅸ	3
インテリアデザイン Ⅹ	2
卒業制作	6
計	14

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	山中	学2	2
	プロダクトデザイン理論Ⅱ	月・2	後期	山中	学2	2
	機　構　学	月・4	前期	田中	学3	(2)
	工業技術概論Ⅰ	月・3	前期	田中	学3	(2)
	工業技術概論Ⅱ	月・3	後期	田中	学3	(2)
大学院	プロダクトデザイン特論Ⅰ	木・3	通年	山中	院1	4
	プロダクトデザイン特論Ⅱ	木・4	通年	山中	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［山中］(学2)	プロダクトデザイン理論Ⅱ［山中］(学2)										
Ⅲ限	工業技術概論Ⅰ［田中］(学3)	工業技術概論Ⅱ［田中］(学3)					プロダクトデザイン特論Ⅰ［山中］(院1)					
Ⅳ限	機構学［田中］(学3)						プロダクトデザイン特論Ⅱ［山中］(院2)					
Ⅴ限												

空間演出デザイン学科

学科理念・教育目標

空間演出デザイン学科は、「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、そのうえで、「造空思考で思索し、造空を学修することで、人間的自由に達する」ことを教育目的とします。
その目的のために、以下の２つの教育目標を掲げます。

1. 造空を学修することで人間的自由を思考し、かつ後進を指導するに適した教養をもつ人材の育成。
2. 造空学修に対し、常に先んじた学科となること。

造空思考とは、地と図という言葉で表現されるように、つくり出されたカタチには、必ずそのカタチを内包する空間が同時に作り出されると考え、そこにあるカタチと空間の関係を常に意識しながら創造を行う思考を示します。そして、そのつくり出されたカタチを含む空間を創造する行為を「造空」という言葉でとらえ、その「造空」について研究する思考を「造空思考」と定義します。

この理念の実現と目標の達成のために、空間演出デザイン学科では、以下の専門領域４コースが構成されており、コース各々、担当専任教員それぞれの独自の課題設定から、学生は自由に学修を希望し選択することが可能です。

空間演出デザイン学科の専門領域４コース

○「セノグラフィ」
舞台芸術空間、舞台衣装や映像・CM 美術など、文学・言葉・物語・音楽を立体化する芸術領域を学修対象とします。

○「インテリアデザイン」
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、環境設計を学修対象とします。

○「環境メディアデザイン」
身のまわりにあるモノをとらえ直し、ヒトとモノ、ヒトと場所との関わりをデザインする、総合的な芸術領域、インスタレーション、ディスプレイを学修対象とします。

○「ファッションデザイン」
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芸術領域を学修対象とします。

※2024 年度から“環境計画”コースは“環境メディアデザイン”コースとなります。カリキュラム（成績に反映する）上は“環境計画”のまま、名称のみ“環境メディアデザイン”への変更です。

カリキュラム構成

全体

空間演出デザイン学科のカリキュラムは以下の基本方針によって構成されます。

1. 造空思考の理解と技術の習得、その実践と応用を学修する。
2. 造空技術の習得、素材探求などの実践と応用を学修する。
3. 芸術全般の総合的な基礎　教養、知識の習得とその応用を学修する。
4. 専門領域４コース各々の理論と技術の習得、実践と応用を学修する。

・1 年次・2 年次の学修を基礎期、3 年次・4 年次の学修を応用・専門期と大きく捉え、4 年間の学士課程を通じて、専門教育、教養教育、の２つの柱に基づいた科目編成を行い、造空思考についての高度な専門性と深い学識、幅広い教養、異文化理解の能力に基づいた国際性、社会と文化を巨視的な観点から見通し現代社会の諸課題に取り組む表現力を養います。

○**専門教育**：実技科目と、座学・演習が中心の専門理論科目によって構成され、専門理論科目では、造空に関わる各領域の基礎と、情

カリキュラム構成	全体	報・デジタル・各種リテラシーの基礎を学修します。実技科目では、1 年次配当の必修科目「造空基礎」「デザイン基礎」などにより、造空の基礎とアカデミックスキルの基礎を修得します。2 年次・3 年次前期までは、各専門領域の基礎となる実技科目を選択し、当該領域の特性にしたがって、専門的知識を系統的に養います。また、3 年次後期・4 年次には希望する専門領域教員のゼミナールを選択し、教員指導の下で専門的教養と専門的知識を総合する豊かな論述・表現能力を身につけます。 ○教養教育：全学共通科目である文化総合科目、造形総合科目により、幅広い学問分野の基礎と、情報リテラシーの基礎を学修し、造空以外の学問分野や領域横断的な分野に関する高度な教養を養います。
	1 年次	「造空・造形基礎を学修する」 造空と造形を学修するためにはまず、モノをつくる、空間をつくる人としての姿勢を、身体経験を通じて学修する必要があります。1 年次は各専門領域の視座ではなく、多岐にわたる芸術表現を具体化する実習、基礎製図、座学講義など通じて、モノをつくる、空間をつくる姿勢とは何かを総合的に学修します。 （1）造空と造形の思考と発想、技術を学修します。（造空基礎Ⅰ）（情報機能論）（製図Ⅰ） （2）表現技術基礎、素材探求など、実習を通して学修します。（デザイン基礎Ⅰ / Ⅱ / Ⅲ） （3）表現技術基礎、光と影を体験し演出実習を通して学修します。（共通絵画 / 共通彫塑 / デザイン基礎Ⅳ） （4）外部からのゲスト講師を招いて、芸術家としての教養を学修します。（空間メディア論Ⅰ / Ⅱ）
	2 年次	「造空・造形基礎をさらに深く学修する」 2 年生前期は、1 年次に培った姿勢から、より積極的な表現を学修するために、多様な領域の講師の開設する課題を選択することが可能です。後期は学内の施設空間を使用し、今後は重要な空間演出メディアとなるであろう、照明分野の実習である環境照明課題や、共通テーマに沿った各領域表現を実習で学修します。 （1）専門領域 4 コースの多様な基礎を様々な課題を通して学修します。（空間演出デザインⅠ / Ⅱ / Ⅲ / Ⅳ） （2）学内施設に対し、照明を用いた空間演出実習をグループワークで行います。（実材実習Ⅰ） （3）基礎期の修了課題として、共通のテーマ設定の下、各専門領域教員の掲げた表現を選択し、実材実習として作品制作を学修します。（実材実習Ⅱ） （4）造空と造形の思考と発想、技術を 1 年次より発展させ、学修します。（造空基礎Ⅱ）（製図Ⅱ） （5）専門領域 4 コースの歴史を学修します。（空間メディア論Ⅲ / Ⅳ）
	3 年次 前期	「専門領域課題を選択し、高度な技術と表現力の深化を学修する」 3 年次前期は、各学生が 4 年次修了までに学修する専門領域を明確にするために、各専任教員が設定する課題が多種構成されており、異領域を横断的に選択し学修することも、同領域を系統的に選択し学修することも可能です。 （1）専門的で高次な専門領域 4 コースの実習課題を選択出来ます。（セノグラフィ A・B・C/ 空間 1A・B・C/ 空間 2A・B・C/ ファッションデザイン A・B・C）
	3 年次 後期・ 4 年次	「専門領域においての造空表現力と造空思考の更なる深化を学修する」 各領域の担当教員が開設するゼミナールを選択し、卒業制作まで深く専門領域を学修します。 （1）各ゼミナール

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、「環境メディアデザイン」「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（造空)、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. 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」
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「環境メディアデザイン」
4. 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」

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。

2021 年度

太田ゼミ　：学内展示　衣装造形とメイクアップ展『MAKE + UP OBJECTS』実施
学内公演『明晰夢』実施
学内展示『ウィンドウディスプレイ展』実施

池田ゼミ　：小平市民文化会館『ルネこだいら』にて、劇場機構見学と勉強会の実施
武蔵野美術大学 14 号館地下展示室およびオンラインにてバンドン工科大学、
韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学、
オランダザウト大学校、アメリカ南カリフォルニア大学、
イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
『第 16 回デザインが創る自然展』を実施
『国会議事堂』研修会の実施
『東京都現代美術館』、『江戸東京博物館』研修会の実施
『東京都現代美術館』研修会の実施
江戸あやつり人形結城座『孫三郎　第二回古典小劇場　壺坂霊験記』鑑賞と勉強会の実施

小池ゼミ　：学内展示公演『NAKED』実施
小池博史演出舞台『完全版マハーバーラタ』の見学と実践型勉強会の実施
埼玉県『嵐山渓谷月川荘キャンプ場』にて、自然と創作を学ぶゼミ合宿の実施

五十嵐ゼミ　：武蔵野美術大学 14 号館地下展示室およびオンラインにてバンドン工科大学、
韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学、
オランダザウト大学校、アメリカ南カリフォルニア大学、

イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
『第 16 回デザインが創る自然展』を実施
『武蔵野角川ミュージアム　俵万智展』研修会の実施
『アーティゾン美術館』研修会の実施
学内展示『卒制の種』を実施
学内展示『show space show case』を実施

片山ゼミ　：学内展示『IDEA GARAGE』実施
『江戸東京たてもの園』研修会の実施
『MIYASHITA PARK』研修会の実施
『パークハイアット東京』研修会の実施
『BLAMINK TOKYO』研修会の実施
『beautiful people オフィス』研修会の実施

鈴木ゼミ　：オンライン展示「Sampling」実施
学内展示「__は__になる（かもしれない）」実施

天野ゼミ　：学内展示『我症候群」Watashi syndrome』実施

ライアンゼミ　：学内展示・パフォーマンス『Sign』実施

津村ゼミ　：学内展示「Favorite Relationship」実施
松坂屋 上野店/学問の道/湯島天満宮/東叡山寛永寺/不忍池辨天堂/東叡山寛永寺/清水観音堂/上野恩賜公園『東京ビエンナーレ 2020〜2021 都市を纏うWearing a City Fashion Show「 being the way」』に参加
産学共同企画 立川プレイパークにて『LET' S! PLAY! "PUTI PUTI" プロジェクト』に参加
東京都新宿住友ビル三角広場「rooms」へ学外実習の実施

2022 年度

太田ゼミ　：学内展示　衣装造形とメイクアップ展『COMPLEX』実施
学内公演『星影用品店』実施
LUMINE 立川にてウィンドウディスプレイ制作
学内展示　ウィンドウディスプレイ展『IN THE BOX』実施

池田ゼミ　：小平市民文化会館『ルネこだいら』にて、劇場機構見学と勉強会の実施
武蔵野美術大学 9 号館地下大展示室およびオンラインにてバンドン工科大学、
韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学
オランダザウト大学校、アメリカ南カリフォルニア大学、
イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
『第 17 回 nature created by design 展』を実施
学内展示『春季ゼミ展』を実施。
学内展示『池田ゼミ 2022』を実施
小金井市『江戸糸あやつり人形 結城座』見学と勉強会の実施

小池ゼミ　：学内公演『ヒトの間』を実施
学内公演『Empty』を実施

五十嵐ゼミ　：武蔵野美術大学 9 号館地下大展示室およびオンラインにてバンドン工科大学、
韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学、
オランダザウト大学校、アメリカ南カリフォルニア大学、
イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
『第 17 回 nature created by design 展』を実施
学内展示『卒制の種』を実施
学内展示『show space show case』を実施

片山ゼミ　：学内展示『氷山の一角』実施
『江戸東京たてもの園』研修会の実施
『MIYASHITA PARK』研修会の実施
『パークハイアット東京』研修会の実施
『BLAMINK TOKYO』研修会の実施

鈴木ゼミ　：学内展示『αのしっぽ』を実施

宮城県石巻市にて行き場をなくした漁網をめぐるフィールドワークを実施
学内展示『漁網の盲 展「捕まえられるものの無くなっていく」』を実施
学内展示『白い太陽』実施

天野ゼミ　：渋谷 spaceEDGE にて学外展ファッションショー『 Démode 』実施

ライアンゼミ　：学内展示・パフォーマンス『X PLOT X』実施
学内展示・パフォーマンス『my dear my pain,』実施
学内展示・パフォーマンス『RYAN SEMINAR EXHIBITION』実施
訪問教授 Phoebe English 氏による特別講座実施

津村ゼミ　：学内展示『マルチバース（multi-verse）』実施
アーツ千代田 3331 にて学外展示『MULTIVERSE』実施

2023 年度

太田ゼミ　：学内展示　衣装造形とメイクアップ展『HOLIC』実施
プラハカドリエンナーレ　日本学生部門　パフォーマンス参加
学内公演『センタク』実施
学内展示　ウィンドウディスプレイ展『IN THE BOX』実施

池田ゼミ　：武蔵野美術大学 9 号館地下大展示室および韓国ソウル芸術大学にてバンドン工科大学、韓国ソウル芸術大学、上海視覚芸術学院、イギリスレディング大学、マーストリヒト芸術大学、アメリカ南カリフォルニア大学、イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
『第 18 回 nature created by design 展』実施
学内展示『春季ゼミ展』を実施
学内展示『3・4 年生合同池田ゼミ展』実施
小平市『小平神明宮、小川寺』見学と勉強会の実施
産官学企画　新宿未来創造財団×ムサビ『ライブの空間をつくる』実施
産官学企画　NHK 『NHK スゴ E フェス×武蔵野美術大学・セットデザイン共創プロジェクト～ムサビとカケラでなにつくる～』実施
映像学科×空デ合同授業　映画美術監督 種田陽平実技講座
『セットで映像を創ろう！』実施

五十嵐ゼミ　：武蔵野美術大学 9 号館地下大展示室および韓国ソウル芸術大学にてバンドン工科大学、韓国ソウル芸術大学、上海視覚芸術学院、イギリスレディング大学、マーストリヒト芸術大学、アメリカ南カリフォルニア大学、イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
『第 18 回 nature created by design 展』実施
学内展示『卒制の種』実施
学内展示『show space show case』実施
東京ミッドタウン・デザインハブ 第 106 回企画展『ゼミ展 デザインの学び方を知る』出展
「日建設計本社リノベーション計画」研修会を実施
「博展 OPEN STUDO」研修会を実施

片山ゼミ　：学内展示『Katayama Seminar Exhibition』実施
『MIYASHITA PARK』研修会の実施
『パークハイアット東京』研修会の実施
『BLAMINK TOKYO』研修会の実施

鈴木ゼミ　：学内展示『庭と手入れ』実施
宮城県石巻市にて民具や産業廃棄物をめぐるフィールドワークを実施
宮城県石巻市にて産業廃棄物を使って制作した作品展『民具のその先へ』を実施
学内展示『隣の原田のノートがはみ出してきた』実施

安藤ゼミ　：宮城県大蔵山スタジオ、TAKT PROJECT TOHOKU Lab にてリサーチトリップ実施
学内展示『TANGENT between nature and cultural environment』実施
土田貴広氏（デザインジャーナリスト）による特別講座
長嶋りかこ氏（グラフィックデザイナー）による特別講座
菊地拓哉氏（経済産業省特許庁デザイン政策担当者）による特別講座

ライアンゼミ　：学内展示・パフォーマンス 『隣の人が happy』実施

学内展示『白』実施
学内展示・パフォーマンス『178m』実施
津村ゼミ　：4 年生学内展示『‘接続詞’』実施
３年生学内展示『BEYOND HUMANS』実施
全ゼミ合同　：市ヶ谷キャンパスにて『空間演出デザイン学科卒業・修了制作選抜展』実施

2024 年度
太田ゼミ　：学内展示 衣装造形とメイクアップ展『fantasia』実施
学内公演『ずずず』実施
学内展示　ウィンドウディスプレイ展『IN THE BOX』実施
池田ゼミ　：武蔵野美術大学およびアメリカ南カリフォルニア大学にてバンドン工科大学、韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学、マーストリヒト芸術大学、アメリカ南カリフォルニア大学、イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展『第 19 回 nature created by design 展』実施
学内展示『3・4 年生合同池田ゼミ展』実施
学内展示『プレ卒業制作展示』実施
映像学科× 空デ合同授業　映画美術監督 種田陽平実技講座『セットで映像を創ろう！』実施
学内公演『と、ともす ~ 小川未明 赤い蝋燭と人魚より』実施
五十嵐ゼミ　：学内展示『Hera to there』実施
武蔵野美術大学およびアメリカ南カリフォルニア大学にてバンドン工科大学、韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学、マーストリヒト芸術大学、メリカ南カリフォルニア大学、イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展『第 19 回 nature created by design 展』実施
学内展示　『show space show case』実施
片山ゼミ　：『BLAMINK TOKYO』研修会の実施
『sequence MIYSHITA PARK』研修会を実施
『ATON ショールーム』研修会の実施
『江戸東京たてもの園』研修会の実施
遠山正道氏による特別講座
学内展示『KMS Exhibition「A Flower is not Flower」』実施
鈴木ゼミ　：学内展示『あ、空席』実施
学内展示『SUPER ★ PLAY』実施
安藤ゼミ　：台湾實踐大學にてワークショップ『Matter Material Mattar』実施
学内展示『Work in Progress』実施
宮城県大蔵山スタジオ、TAKT PROJECT TOHOKU Lab にてリサーチトリップ実施
学内展示『TANGENT | BETWEEN NATURE AND THE CULTURAL ENVIRONMENT』実施
武蔵野美術大学およびアメリカ南カリフォルニア大学にてバンドン工科大学、韓国ソウル芸術大学、中国視覚芸術学院、イギリスレディング大学、マーストリヒト芸術大学、アメリカ南カリフォルニア大学、イタリアニューアカデミーオブファインアーツとの国際交流展
土田貴広による特別講座
菊池拓哉による特別講座
島津製作所デザインセンターによる特別講座
ライアンゼミ　：『麻布台ヒルズ』研修会を実施
『TOKYO NODE』研修会を実施
『TIFFANY Wonder Tokyo Exibition』研修会を実施
学外パフォーマンス『Ichigaya Fashion show Project「ランチタイムはおわらない /Lunchi time is not over」』実施
学外展示『頁』実施
津村ゼミ　：学外イベント『HOWDY』実施
学外展示『津村ゼミ展』実施　←※実施予定ですが未だ詳細確定しておりませんので記載の有無はお任せいたします

学外実習『大谷資料館』見学会の実施

2025 年度

太田ゼミ　：学内展示 衣装造形とメイクアップ展『roots』実施
学内公演『絲』実施
学内展示　ウィンドウディスプレイ展『IN THE BOX』実施

池田ゼミ　：学内有志 公演『変針』実施
学内有志 上演実験室 公演『KITTY CODE』実施

五十嵐ゼミ　：学内展示『糸と糸の向こうがわ』実施
学内展示『IN a Wara』実施

片山ゼミ　：『SKAC/SKWAT KAMEARI ART CENTRE』研修会の実施
学内展『before design』実施
『THE AOYAMA GARDEN HOTEL』研修会の実施
『The Tokyo EDITION』研修会の実施
『NOT A HOTEL』研修会の実施
『THE SHOP SHIBUYA』研修会の実施
木本梨絵氏による特別講座

鈴木ゼミ　：学内展『unknown tools- かたちのない道具』実施
学内展『そのうちうちにいるうちに』実施

安藤ゼミ　：台湾實踐大學にてワークショップ『Matter Material Mattar』実施
学内展示『Work in Progress』実施
宮城県大蔵山スタジオ、TAKT PROJECT TOHOKU Lab にてリサーチトリップ実施
学内展示『TANGENT』実施

北川ゼミ　：学内展示『懐かしい未知』実施

ライアンゼミ　：学内展『happy living center57』実施
学内展『gift』実施

津村ゼミ　：学外イベント『鬼ノ灯道』実施
『21_21DESIGN SIGHT』研修会の実施
学外イベント『セメントモメント』実施
学内展示『APPEAR ANCE ↔ ESSENCE』実施

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）
ミラノ工科大学
アールト大学美術デザイン建築学部
バンドン工科大学
韓国ソウル芸術大学
中国視覚芸術学院
イギリスレディング大学
オランダザウト大学校
アメリカ南カリフォルニア大学
イタリアニューアカデミーオブファインアーツ

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。

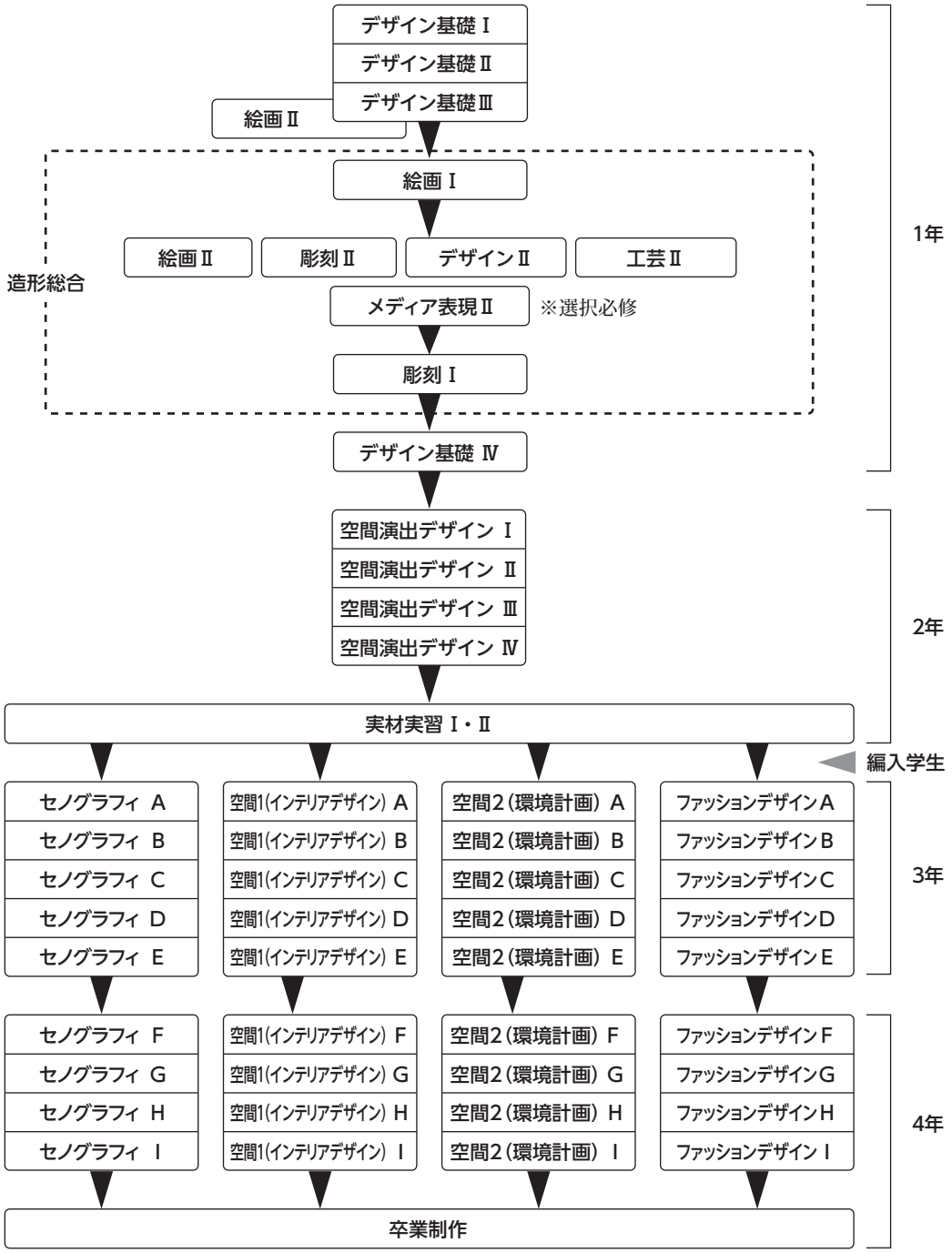
自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

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　（2026～2023 年度入学生）



2026 ～ 2025 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			
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	卒業所要最低単位	
文化総合科目		Ⅰ類		履修学年指定なし								24	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 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 〈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 〈空間2（環境メディアデザイン）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 〈ファッションコース〉 ファッションデザインA ファッションデザインB ファッションデザインC ファッションデザインD ファッションデザインE	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 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 〈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 〈空間2（環境メディアデザイン）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 〈ファッションコース〉 ファッションデザインF ファッションデザインG ファッションデザインH ファッションデザインI	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	20	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修	空間演出デザイン論＊ 製図Ⅰ	4 2	製図Ⅱ	2					8	10
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	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	情報機能論＊ 造空基礎Ⅰ 造空基礎Ⅱ 空間メディア論Ⅲ＊	2 2 2 2	空間メディア論Ⅳ＊ 映像美術演習	2 2			2	
造形専門科目	学科別科目	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。

2024 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 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 〈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 〈空間2（環境メディアデザイン）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 〈ファッションコース〉 ファッションデザインA ファッションデザインB ファッションデザインC ファッションデザインD ファッションデザインE	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 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 〈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 〈空間2（環境メディアデザイン）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 〈ファッションコース〉 ファッションデザインF ファッションデザインG ファッションデザインH ファッションデザインI	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	20	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修	空間演出デザイン論＊ 製図Ⅰ	4 2	製図Ⅱ	2					8	10
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	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	情報機能論＊ 造空基礎Ⅰ 造空基礎Ⅱ 空間メディア論Ⅲ＊	2 2 2 2	空間メディア論Ⅳ＊	2			2	
造形専門科目	学科別科目	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。

2023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			
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	卒業所要最低単位	
文化総合科目		Ⅰ類		履修学年指定なし								24	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	38
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	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 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 〈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 〈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 〈ファッションコース〉 ファッションデザインA ファッションデザインB ファッションデザインC ファッションデザインD ファッションデザインE	 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 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 〈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 〈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 〈ファッションコース〉 ファッションデザインF ファッションデザインG ファッションデザインH ファッションデザインI	 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	20	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	必修	空間演出デザイン論＊ 製図Ⅰ	4 2	製図Ⅱ	2					8	10
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修			サーフェスデザイン	2					2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	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＊ 造空基礎	2 2 2 2				
造形専門科目	学科別科目	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。

造形専門科目教育課程表
（1年・2年・3年・4年）

月		2026年4月			5月					6月				7月				8月
日		1〜4	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	27〜1
期			1期					2期				3期							
授業週		オリエンテーション週間（4／2〜8）入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定			前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2〜16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16〜22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23〜8／29
1年（Ⅰ限・Ⅱ限）2026年度入学生	A B C D		デザイン基礎Ⅰ〈紙と再現〉[北川] [鈴木(康)] [津村] [大野]					デザイン基礎Ⅱ〈体験と実習〉[池田] [五十嵐] [月岡] [早川]					デザイン基礎Ⅲ〈光と影〉[太田] [トースティー] [安藤] [開田]						
	共通												絵画Ⅱ ※教職履修者						
2年（Ⅲ限・Ⅳ限）2025年度入学生	A B C D		空間演出デザインⅠ 表現2〈選択〉[池田・鈴木(莉)] [寺田] [安藤] [廣川]					空間演出デザインⅡ 表現3〈選択〉[太田] [五十嵐・山本(達)] [北川] [ライアン]					空間演出デザインⅢ 表現4〈選択〉[太田・石原] [五十嵐・内山・沢瀬] [鈴木(康)・山田] [津村]						
3年（Ⅰ限・Ⅱ限）2024年度入学生	A		セノグラフィA [太田]					セノグラフィB [佐藤(寧)]					セノグラフィB [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 [寺田]					空間1(インテリアデザイン)C [山下]						
	C		空間2(環境計画) A [安藤]					空間2(環境計画)B [鈴木(康)]					空間2(環境計画)C [北川]						
	F		ファッションデザインA [廣川・古川]					ファッションデザインB [ライアン・鈴木(親)・清水]					ファッションデザインC [津村・古川]						
4年（Ⅲ限・Ⅳ限）2023年度入学生	A B C F		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																
			F					G					H						
			ゼミナール																
			[太田・宮本・開田・山口・石原]					[池田・北川・吉本]					[五十嵐・北川]						
			[津村・トースティー・橋本]					[鈴木(康)・上條]					[ライアン・吉田]						
								[安藤・小山・関口]					[北川・早川・片岡]						

●オリエンテーション週間 4/2〜4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期				7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ケ谷キャンパス）	卒業式 3／19

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

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 1〈選択〉
[池田]
[北川]
[ライアン]
[寺田]

空間演出デザインⅣ
表現 5
〈選択〉
[池田]
[長谷川]
[安藤・片岡]
[須藤]

実材実習Ⅰ
表現 6
〈照明実習〉
[岡本]
[原田]
[山下]
[吉本]
[池田・山本(侑)]

実材実習Ⅱ
表現7
〈選択〉
[太田] [ライアン]
[池田] [鈴木(康)]
[五十嵐] [津村]
[安藤] [北川]
[寺田]

D
ゼミナール
[太田・佐藤(寧)]
[池田・北川・吉本・鈴木(莉)]
[五十嵐・北川]
[寺田]
[鈴木(康)・上條]
[安藤・関口]
[ライアン・北坊]
[津村・トースティー・橋本]
[北川・早川]

E
ゼミナール

I
ゼミナール

卒業制作

● 祭典 10/23～10/25

科目	単位
〈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
I類選択必修	2
〈学科別科目〉	
I類必修	
デザイン基礎 Ⅰ	2
デザイン基礎 Ⅱ	2
デザイン基礎 Ⅳ	2
I類選択必修	
デザイン基礎 Ⅲ	(2)
※絵画 Ⅱ	(2)
計	14
※絵画基礎（映像メディア表現を含む）	(2)
〈学科別科目〉	
I類選択必修	
空間演出デザイン Ⅰ	2
空間演出デザイン Ⅱ	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
計	12
〈専門実技科目〉	
I類選択必修	
セノグラフィ 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
〈学科別科目〉	
I類選択必修	
セノグラフィ 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

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	製図 ⅠA	火・4	通 年	古川	学 1	2
	製図 ⅠB	火・4	通 年	栄山	学 1	2
	製図 ⅠC	金・4	通 年	藤田	学 1	2
	製図 ⅠD	金・4	通 年	佐藤	学 1	2
	製図 ⅠE	金・4	通 年	橋本	学 1	2
	製図 ⅡA	火・1	通 年	古川	学 2	2
	製図 ⅡB	火・1	通 年	栄山・ビューリー	学 2	2
	製図 ⅡC	金・1	通 年	根本・ビューリー	学 2	2
	製図 ⅡD	金・2	通 年	佐藤・ビューリー	学 2	2
	製図 ⅡE	金・2	通 年	橋本	学 2	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	伊澤	学 2・4	(2)
	空間演出デザイン論	木・4	通 年	専任 他	学 1	4
	空間メディア論 Ⅰ	金・3	前 期	専任 他	学 1・3	(2)
	空間メディア論 Ⅱ	金・3	後 期	専任 他	学 1・3	(2)
	空間メディア論 Ⅲ	火・2	前 期	山口(宏)	学 2・4	(2)
	空間メディア論 Ⅳ	火・2	後 期	長谷部	学 2・4	(2)
	造空基礎 ⅠA・C	水・3／水・4	通 年	北川・大野	学 1	(2)
	造空基礎 ⅠB・D	水・3／水・4	通 年	国沢・川端	学 1	(2)
	造空基礎 Ⅱ	水・1	前 期	北川 他	学 2	(2)
	情報機能論	月・4	前 期	畠中	学 1・3	(2)
大学院	空間演出デザイン特論 Ⅰ	月・2	通 年	専任 他	院 1	4
	空間演出デザイン特論 Ⅱ	月・3	通 年	専任 他	院 2	4

曜日 期 / 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ⅡB［栄山］（学2） 製図ⅡA［古川］（学2）	製図ⅡB［栄山・ビューリー］（学2） 製図ⅡA［古川］（学2）	造空基礎Ⅱ［北川 他］（学2）				製図ⅡC［根本］（学2）	製図ⅡC［根本・ビューリー］（学2）
Ⅱ限	空間演出デザイン特論Ⅰ［専任 他］（院1）	空間演出デザイン特論Ⅰ［専任 他］（院1）	空間メディア論Ⅲ［山口］（学2・4）	空間メディア論Ⅳ［長谷部］（学2・4）			色彩計画論Ⅰ［大山］（学2・4）	色彩計画論Ⅱ［伊澤］（学2・4）	製図ⅡD［佐藤］（学2） 製図ⅡE［橋本］（学2）	製図ⅡD［佐藤・ビューリー］（学2） 製図ⅡE［橋本］（学2）
Ⅲ限	空間演出デザイン特論Ⅱ［専任 他］（院2）	空間演出デザイン特論Ⅱ［専任 他］（院2）			造空基礎ⅠA［北川］（学1） 造空基礎ⅠB［大野］（学1）	造空基礎ⅠA［川端］（学1） 造空基礎ⅠB［国沢］（学1）			空間メディア論Ⅰ［専任 他］（学1・3）	空間メディア論Ⅱ［専任 他］（学1・3）
Ⅳ限	情報機能論［富中］（学1・3）		製図ⅠA［古川］（学1） 製図ⅠB［栄山］（学1）	製図ⅠA［古川］（学1） 製図ⅠB［栄山］（学1）	造空基礎ⅠC［北川］（学1） 造空基礎ⅠD［大野］（学1）	造空基礎ⅠC［川端］（学1） 造空基礎ⅠD［国沢］（学1）	空間演出デザイン論［専任 他］（学1）	空間演出デザイン論［専任 他］（学1）	製図ⅠC［藤田］（学1） 製図ⅠD［佐藤］（学1） 製図ⅠE［橋本］（学1）	製図ⅠC［藤田］（学1） 製図ⅠD［佐藤］（学1） 製図ⅠE［橋本］（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、1964 年に産業デザイン学科 建築デザイン専攻として発足、翌 1965 年に学科として設立されました。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「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、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	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。 　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、都市まちづくり、建築と美術に大別され、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。
4年次	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。

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できない “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、今に至るまではなはだ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 60 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に心がけ、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。

ー1年次ー

　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。

ー2年次ー

　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」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。

ー3年次ー

（2025年度各スタジオの例）
○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―吉祥寺
○菊地スタジオ
課題：神宮前に作るストリートカルチャーのギャラリー、ラグジュアリーホテル
○持田スタジオ
課題：POST INDUSTRY
○小松スタジオ
課題：マテリアルから空間まで

○布施スタジオ
第 1 課題：敷地設定型 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：敷地設定型 企業メセナ―建築の新しい可能性を提案する―
○小西スタジオ
課題：河口湖の展望台と遊覧船乗場
○國廣スタジオ
課題：都市機能の解決と印象的な可視化
○長谷川スタジオ
課題：東京の新たな親水広場―江戸発祥の地で鎌倉河岸の再生を考える―

－ 4 年次－
（2025 年度各コースの例）
○高橋スタジオ
課題：外界からアプローチする建築
○布施スタジオ
課題：「偶然と必然」の建築
○小西スタジオ
課題：エクストリーム・アーキテクチャー―Extreme Architecture―
○菊地スタジオ
課題：石を知り、石から建築を考える
○持田スタジオ
課題：「微環境」をまなぶ・よむ・つくる
○國廣スタジオ
課題：まちの中心とアクティビティの空間的再構築
○長谷川スタジオ
課題：令和王子広場
○小松スタジオ
課題：ある地との関係から生まれる場所の表現

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っています。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ま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)、CAD・図学（2)、都市デザインA（2)、建築意匠B（2）
選択科目：建築計画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。
○不明な点は、研究室に問い合わせください。

2026 年度入学生（1 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	設計計画Ⅰ－1 設計計画Ⅰ－2 CAD・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－1e 設計計画Ⅲ－2 設計計画Ⅲ－2e	2 ┐※ 2 ┘ 2 ┐※ 2 ┘	設計計画Ⅳ 設計計画Ⅳe	2 ┐※ 2 ┘	20	
造形専門科目	学科別科目	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 建築意匠B	2 2 2 2 2 2 2			28	28
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	構造力学基礎 基礎数学	2 2	写真表現	1					0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択			建築概論A 建築概論B 建築計画B 計画原論B 造形演習 基礎造形 ＊２～４年生の範囲内で選択履修（履修学年指定なし）	2 2 2 2 1 2	建築施工Ⅱ 建築法規Ⅱ 建築設備・実験Ⅱ 建築材料学・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 2 4 2 2	ランドスケープデザイン概論 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		
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	エクスチェンジ・プログラムⅠ エクスチェンジ・プログラムⅡ	1 2			コラボレイティブ・プロジェクトⅠ コラボレイティブ・プロジェクトⅡ	1 2				
造形専門科目	学科別科目	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	

●学科別科目Ⅰ類のうち、※印のある科目は開講期間ごとにいずれか一方を履修する。
※履修上の注意
「設計計画Ⅲ-1e」、「設計計画Ⅲ-2e」、「設計計画Ⅳe」は建築士試験指定科目外である。

2025 年度入学生～ 2023 年度入学生（2・3・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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	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	20	
造形専門科目	学科別科目	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 建築意匠 B	2 2 2 2 2 2 2			28	28
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択	構造力学基礎 基礎数学	2 2	写真表現	1					0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択			建築概論 A 建築概論 B 建築計画 B 計画原論 B 造形演習 基礎造形 ＊２～４年生の範囲内で選択履修（履修学年指定なし）	2 2 2 2 1 2	建築施工Ⅱ 建築法規Ⅱ 建築設備・実験Ⅱ 建築材料学・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 2 4 2 2	ランドスケープデザイン概論 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		
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択			エクスチェンジ・プログラム Ⅰ エクスチェンジ・プログラム Ⅱ	1 2	コラボレイティブ・プロジェクト Ⅰ コラボレイティブ・プロジェクト Ⅱ	1 2				
造形専門科目	学科別科目	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	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29
1年（Ⅰ限・Ⅱ限）2026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］ **CAD・図学**［布施・笠置・入江・指導補助員］ **建築設計表現**［布施・伊藤・矢舗・指導補助員］																	
2年（Ⅲ限・Ⅳ限）2025年度入学生	**設計計画 Ⅱ−1**［小西・菊地・金田・高橋将・山家・山村］																	
3年（Ⅰ限・Ⅱ限）2024年度入学生	**設計計画 Ⅲ−1（高橋スタジオ）**［高橋・針谷］ **設計計画 Ⅲ−1（持田スタジオ）**［持田・平井］ **設計計画 Ⅲ−1（國廣スタジオ）**［國廣・戸室］ **設計計画 Ⅲ−1（小松スタジオ）**［小松・狩野］																	
4年（Ⅲ限・Ⅳ限）2023年度入学生	**設計計画 Ⅳ**［増田・湯原・未定・川嶋・北澤・宮内・高橋真・林・田原］ **卒業制作**［高橋・布施・小西・菊地・持田・國廣・長谷川・小松］																	

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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				2027年1月					2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

造形総合 絵画Ⅰ

造形総合Ⅰ類 選択必修

設計計画Ⅰ−1 ［國廣・鈴木・山田・指導補助員］

設計計画Ⅰ−2 ［國廣・鈴木・山田・指導補助員］

設計計画 Ⅱ−2［高橋・持田・滝川・田宮・星野・未定］

設計計画 Ⅲ−2（布施スタジオ）［布施・青木・三幣］

設計計画 Ⅲ−2（小西スタジオ）［小西・奥野］

設計計画 Ⅲ−2（菊地スタジオ）［菊地・三家］

設計計画 Ⅲ−2（長谷川スタジオ）［長谷川・金香］

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
〈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
Ⅰ類選択必修	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
建築設計基礎	2
CAD・図学	2
建築設計表現	2
設計計画 Ⅰ−1	2
設計計画 Ⅰ−2	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
設計計画 Ⅱ—1	2
設計計画 Ⅱ—2	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
設計計画 Ⅲ—1	2
設計計画 Ⅲ—2	2
〈学科別科目〉	
Ⅰ類必修	
設計計画 Ⅳ	2
卒業制作	6

専門科目時間割表

			月	火	水	木	金	土
1年	Ⅰ限・Ⅱ限	1～4週	造形総合・彫刻 Ⅰ					
		5～8週	建築設計基礎		CAD・図学		建築設計表現	
		9～12週						
		17～20週	造形総合・絵画 Ⅰ					
		21～23週	造形総合・デザイン Ⅱ					
		24～26週	設計計画 Ⅰ —1					
		27～29週	設計計画 Ⅰ —2					
	Ⅲ限	前期						
		後期						
	Ⅳ限	前期						
		後期		基礎数学				
	Ⅴ限	前期						構造力学基礎
		後期						構造デザイン Ⅰ
2年	Ⅰ限	前期						
		後期		建築材料学・実験 Ⅱ				
	Ⅱ限	前期						
		後期						
	Ⅲ限	前期	建築計画 A		造形演習	設計計画 Ⅱ-1		建築構法
		後期	建築計画 B	計画原論 B	写真表現	設計計画 Ⅱ-2		構造力学 Ⅰ
	Ⅳ限	前期	建築材料学・実験 Ⅰ	計画原論 A	造形演習	設計計画 Ⅱ-1		
		後期			写真表現	設計計画 Ⅱ-2		構造力学 Ⅰ
	Ⅴ限	前期						
		後期						

			月	火	水	木	金	土
3年	Ⅰ限	前期	建築施工 Ⅰ		都市デザイン A	設計計画 Ⅲ —1		
		後期	建築施工 Ⅱ		都市デザイン B	設計計画 Ⅲ —2		構造力学 Ⅱ
	Ⅱ限	前期	建築概論 A	建築設備・実験 Ⅰ	建築意匠 B	設計計画 Ⅲ —1		構造デザイン Ⅱ
		後期	建築概論 B	建築意匠 A	建築計画 C	設計計画 Ⅲ —2		構造力学 Ⅱ
	Ⅲ限	前期						
		後期				基礎造形		
	Ⅳ限	前期				ランドスケープ デザイン概論		建築法規 Ⅰ
		後期				環境計画 b		建築法規 Ⅱ
	Ⅴ限	前期						
		後期						
4年	Ⅰ限	前期						
		後期						
	Ⅱ限	前期						
		後期						
	Ⅲ限	前期		ランドスケープ デザイン近代史		設計計画 Ⅳ		建築設備・実験 Ⅱ
		後期				スタジオ	スタジオ	
	Ⅳ限	前期				設計計画 Ⅳ		
		後期		庭園史		スタジオ	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。

基礎デザイン学科

学科理念・教育目標		現代はサービスの高度化と、AIによるビッグデータの解析と運用によって社会のかたちが大きく変わろうとしています。又、気候変動を抑制するために、エネルギーインフラも大きな曲り角を迎えています。国内においては超高齢化社会と地域の過疎が問題となる一方で、遊動の時代を迎えてインバウンドの増加にともなう新たな産業のかたちが模索されはじめています。つまり、人間社会のしくみや産業や生活のあり方、そして自然や環境との接し方に関して、劇的な変革が起っているのです。 それにともなって、デザイン領域の果たすべき役割もまた極めて多様となり求められる職能の姿も変化しています。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、急速な変化を強いられ、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環境にあって、絶えずデザインの思想と方向性を捉え直しながら、人間生活に起こりうる課題を発見し、そこに有効な解決を次々と生み出していくためには、世界や社会の諸問題を総合的に捉えられる包括的かつ自省的なデザイン教育が不可欠です。 本学科はデザインを俯瞰・総合する視点をもって昭和42（1967）年の発足以来、様々な改革を重ねながら今日に至っています。現代の社会変革のなかで、デザインの凡領域的な基礎研究と、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、社会の環境に即して柔軟に問題を捉え直していくための幅広いデザイン概念を意図しています。したがって基礎デザイン学科においてはデザイン領域を分割することなく、全ての領域を対象とし、カリキュラム及び教員群を組織しています。 〈基礎デザイン学〉の「基礎」という意味の第二の観点は、社会形成の起点となる原初的な環境形成ムーブメント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」、すなわち「世界の成り立ち」として捉え直しています。デザインが広く「環境形成」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野が拡張され、また現代の人とテクノロジーとの界面を考えるインターフェイスのデザイン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、デザイン問題群の領域横断的な基礎づけやどんな領域にも対応できる、応用力の高いデザイン人材の育成を、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。教員も、ヴィジュアル、プロダクツ、映像、Web、インタラクション、空間等に対応できる指導体制を構築しています。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受講する授業を選択し、自身の方向性を定めていきます。 **［ヴィジュアルコミュニケーション］** ダイアグラム、アイデンティフィケーション、タイポグラフィなど、視知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。

［プロダクト環境］
生活環境を取り巻くデザインの諸問題を掘り起こし、横断的な視野にたって常に新たな問題意識を含んだ提案をするための方法論を学びます。
［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。
［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。

1 年次	〈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なのか、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。 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。
2 年次	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（テクスト、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。
3 年次	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」、「オートポイエーシス論」、「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。
4 年次	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。

2026 ～ 2025 年度入学生（1・2 年生）
基礎デザイン学科／単位表

学　年				1		2		3		4			
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	卒業所要最低単位	
文化総合科目		Ⅰ類		履修学年指定なし								24	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	デザイン論Ⅰ A デザイン論Ⅰ B 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Ⅱ A デザイン論Ⅱ B 記号論Ⅰ A 記号論Ⅰ B 色彩論Ⅱ 形態論Ⅱ	2 2 2 2 2 2	デザイン論Ⅲ A デザイン論Ⅲ B	1 2	デザイン論Ⅳ A デザイン演習Ⅱ	1 2	30	42
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修			表示方法論Ⅱ 表示方法論Ⅲ テクスト研究 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 ヴィ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 ┘6	デザイン演習Ⅰ a デザイン演習Ⅰ b デザイン演習Ⅰ c デザイン演習Ⅰ d デザイン演習Ⅰ e デザイン演習Ⅰ f デザイン演習Ⅰ g デザイン演習Ⅰ h デザイン演習Ⅰ i デザイン演習Ⅰ j デザイン演習Ⅰ k デザイン演習Ⅰ l デザイン演習Ⅰ m デザイン演習Ⅰ n	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 ┘6			12	
造形専門科目	学科別科目	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	6
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	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Ⅳ B	1	0	
造形専門科目	学科別科目	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	

2024 年度入学生～2023 年度入学生（3・4 年生）
基礎デザイン学科／単位表

学　年				1		2		3		4			
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	卒業所要最低単位	
文化総合科目		Ⅰ類		履修学年指定なし								24	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	デザイン論Ⅰ A デザイン論Ⅰ B 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Ⅱ A デザイン論Ⅱ B 記号論Ⅰ A 記号論Ⅰ B 色彩論Ⅱ 形態論Ⅱ	2 2 2 2 2 2	デザイン論Ⅲ A デザイン論Ⅲ B	1 2	デザイン論Ⅳ A デザイン演習Ⅱ	1 2	30	42
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修			表示方法論Ⅱ 表示方法論Ⅲ テクスト研究 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 ヴィ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 ┘6	デザイン演習Ⅰ a デザイン演習Ⅰ b デザイン演習Ⅰ c デザイン演習Ⅰ d デザイン演習Ⅰ e デザイン演習Ⅰ f デザイン演習Ⅰ g デザイン演習Ⅰ h デザイン演習Ⅰ i デザイン演習Ⅰ j デザイン演習Ⅰ k デザイン演習Ⅰ l デザイン演習Ⅰ m デザイン演習Ⅰ n	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 ┘6			12	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修					言語論 2 コミュニケーション論 2 オートポイエーシス論 2 文化記号論 2 タイポグラフィ論 2 現代科学論 2		人工知能論 2 映像工学 2 社会学特論 2 詩学 2 デザイン記号論 2		6	6
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	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 Design Project E 1	2	コンピュータ演習Ⅱ	2	デザイン論Ⅳ B	1	0	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択			デザイン演習Ⅲ a 1 デザイン演習Ⅲ b 1		デザイン演習Ⅲ c 2 デザイン演習Ⅲ d 2					
造形専門科目	学科別科目	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	

専門科目時間割

			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					
		後	造形総合科目				デザイン論ⅠB(板東・三澤)
	水	前	形態論Ⅰ(田中・清水)				
		後	造形総合科目				
	木	前	色彩論Ⅰ(室賀・田邉)				
		後	造形総合科目		コンピュータ演習Ⅰ(渡辺・古川)		
	金	前	言語表現論a(杉本)	言語表現論b(杉本)			
		後	造形総合科目		プロダクト材料演習(金田・山本)		
	土	前	表示方法論Ⅰ(目良・おやま・カツヲ)				
		後	造形総合科目				

			1限	2限	3限	4限	5限
2年	月	前	テクスト研究(室賀・井上)				
		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(平野)		
		後			形態論 Ⅱ(吉泉・三澤)		
	水	前	表示方法論 Ⅱ(菱川)		記号論ⅠA(室賀：前半7回) デザイン論 ⅡA(清水：後半7回)		
		後	デジタルイメージ研究(清水・須田)		デジタルメディアとデザイン(田中)		デザイン論ⅡB(田中・菱川)
	木	前			色彩論 Ⅱ(三澤・角谷)		
		後					
	金	前			シルクスクリーン演習 a(吉永)		
		後	表示方法論 Ⅲ(田渕)		記号論 ⅠB(齋藤)		
	土	前					
		後			タイポグラフィ研究 b(秋山)		

			1限	2限	3限	4限	5限
3年	月	前	言語論(國末)				
		後	コミュニケーション論(高橋)				
	火	前	デザイン演習 Ⅰj[たのしく伝える](清水貴栄)		社会学特論(玉川) 文化記号論(小口)	コンピュータ演習 Ⅱ[3D デジタルモデリング演習](熊野)	
		後		デザイン論 ⅢB(室賀)	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	現代科学論(原島) 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(蓮池)		デザイン演習 Ⅰf[展示とデザイン](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](松田) 詩学(原麻里子)		デザイン演習 Ⅰl[グラフィック](板東・平野)		
	木	前	デザイン演習 Ⅰk[写真表現](菱川) デザイン演習 Ⅰg[プロダクト環境](吉泉・三澤)				
		後	デザイン演習 Ⅰn[モーションデザイン](菱川) デザイン演習 Ⅰd[テクストインフォメーション]プロジェクト研究C(清水・津森)				
	金	前			人工知能論(九頭龍)		
		後	デザイン演習 Ⅰa[タイムアクシス・デザイン]プロジェクト研究A(室賀・有馬) タイポグラフィ論(キム)		オートポイエーシス論(稲垣)		
	土	前			映像工学(山添) デザイン演習 Ⅰm[ヴィジュアルコミュニケーション](原)		
		後			デザイン記号論(山口)		

			1限	2限	3限	4限	5限
4年	月	前	言語論(國末)		デザイン演習 Ⅱf(室賀) デザイン演習 Ⅱe(原)		
		後	コミュニケーション論(高橋)				
	火	前			社会学特論(玉川) 文化記号論(小口)		
		後					
	水	前	現代科学論(原島)		デザイン演習 Ⅱc(三澤)		
		後	詩学(原麻里子)				
	木	前		デザイン論 ⅣA(オムニバス)	デザイン演習 Ⅱa(板東・平野) デザイン演習 Ⅱb(田中)	デザイン演習 Ⅱd(菱川) デザイン演習 Ⅱh(清水)	
		後		デザイン論 ⅣB(オムニバス)			
	金	前			人工知能論(九頭龍)		
		後	タイポグラフィ論(キム)		オートポイエーシス論(稲垣)		
	土	前			映像工学(山添)		
		後			デザイン記号論(山口)		

凡例：授業名(担当教員)

芸術文化学科

学科理念・教育目標		21 世紀以降、大きく変化する社会の現状といかに関わるかという姿勢があらゆる分野において求められているなかで、「芸術文化」は社会を豊かにする基盤としてその重要性をさらに増しています。また、社会に生きる多様な人々が、これまで以上に芸術文化の価値を認識し、実感できるよう、伝え、活かすことが重要です。芸術文化学科のミッション（使命）は、さまざまな領域を横断・包括する視野と、そこから生まれた発想をもとに、芸術文化を社会で活かす実践的なデザインができる人材の育成にあります。 1999 年の学科創立以来、芸術文化学科はこのミッションに向き合い、「芸術文化学」を教育の根幹に据え、芸術文化を構成する〈人ともの〉〈人と場〉〈人と人〉との関係を研究し、創造的な提案や計画を立案・実践することで、一人一人の人間と社会全体の活性化を目指します。 **【芸術文化学とは】** 人々が作品の創造や鑑賞などの行為によって心身の充実を追求する「芸術」と、精神的・身体的活動を通じて確立し、継承、変化させ続けてきた「文化」、その「芸術」と「文化」を社会にどのように活かすのかについて、領域横断的かつ実践的に研究する学問領域。
カリキュラム構成	全体	**[芸術文化を社会で活かすプロフェッショナルになるための学び]** 芸術文化学科は、芸術文化を社会で活かすプロフェッショナルに必要な、芸術文化を読み解き、実践する能力を 4 年間を通して育みます。そのためのカリキュラムを、**ミュゼオロジー（博物館学）、プランニング（企画構想）、マネジメント（運営・経営）**という「3 本の柱」のもと、理論と表現（実技）の両面からデザインしています。 **ミュゼオロジー（博物館学）**では、自然や人間が長い時間をかけて生み出してきた「もの」を集めた、世界の縮図であるミュージアムの役割や機能について学び、芸術文化を幅広い視点で捉え、理解する力を養います。 **プランニング（企画構想）**では、企画を構想するために必要となる多様な発想法、マーケティング、論理的思考を学び、社会のあらゆる場面で求められる企画をプレゼンテーションし、推進する力を身につけます。 **マネジメント（運営・経営）**では、企画を立て、社会において実現し、評価までの一連のプロセスを学び、常に変化する創造の現場としての社会にアートやデザインを機能させる力を獲得します。 これら「3 本の柱」を総合的・実践的に学ぶために、プロジェクト型授業「**アーツプロジェクト**」を設置しています。専任教員が各自の専門性と関連づけ、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、独自のプログラムをデザインします。また、「表象文化論」や「美術史」をはじめとした理論科目を関心に応じて履修することで、芸術文化と社会の多様な関係性を学びます。 これら、全てのカリキュラムに、芸術文化を社会に「創造的」に活かす基本となる、「見る」「聞く」「読む」「話す」「書く」「作る」という、6 つの行為を導入し、思考を促しています。 本学科の特徴として、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が挙げられます。これにより、学芸員資格と合わせて、教員免許（中学校教諭一種〈美術〉、高等学校教諭一種〈美術〉〈工芸〉）の取得も可能です（「資格取得について」を参照のこと）。

1 年次	**[芸術文化を社会で活かす基礎を育む]** 理論と表現（実技）を通して、国内外の芸術文化の歴史や現状などを学び、芸術文化を社会で活かすための「基礎力」を育みます。「プランニング入門」「プランニング実践」「ミュゼオロジー入門」で、プランニングとミュゼオロジーの基礎を学び、「芸術文化学入門」「芸術文化特論Ⅰ」「デジタルデザイン基礎Ⅰ」「絵画Ⅰ」「彫刻Ⅰ」「西洋美術史概論」「ミュゼオロジーと生涯学習」「デザイン基礎」などを学びながら、「見る」「聞く」「読む」「話す」「書く」「作る」力を養います。 またグループによる活動、プレゼンテーション、制作などを通して、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]** 「芸術文化学概説（アート＆デザイン史概論）」でデザインやアートの歴史についての基礎的知識を得ると同時に、「マネジメント入門」「マネジメント実践」「ミュゼオロジーと保存」「ミュゼオロジーと教育」で、最新の知見を反映したマネジメントとミュゼオロジーの理論と、具体的な方法論を学ぶことで、基本的な専門性を獲得します。また、「デジタルデザイン基礎Ⅱ」「造形基礎」「展示基礎」を軸とし、「鑑賞プログラムデザイン」「空間デザイン」「映像デザイン」「絵画Ⅱ」「ドローイング／デザイン」「文章表現デザイン」を選択的に履修することで、デザインや造形表現の理論的、実践的理解を深めます。
3 年次	**[自らの学びを選択し、専門性を追求する]** 1、2 年次で培った基礎力を基盤として、芸術文化を社会で活かすためのデザインを行うための理論と方法をより深く探求します。 「芸術文化研究」では、多領域にわたる芸術文化について、さまざまな角度から分析と研究を深め、「芸術文化特論Ⅱ」では、キュレーションやプロデュース、評論、教育、デザイン、マネジメントなどの分野で活躍する学科の卒業生から、実社会の中でどのように芸術文化と社会をつないでいるかを学びます。後期から始まるゼミでは、各自がテーマを設定し、研究を深化させ、4 年次の卒業研究・制作につなげることで、各自の学びを選択し、専門性を追究します。 また、1、2 年次、3 年次前期までの「ミュゼオロジー」の学びを、後期から始まる「ミュゼオロジー実習Ⅰ」（実務実習・見学実習）を通して、さらに深化させます。
4 年次	**[自分の研究を深め、社会に発信する]** 3 年次後半から始まったゼミを継続し、自分の研究テーマを掘り下げることで、社会に対する問題意識を一層明確にし、4 年間の学びの集大成となる卒業研究・制作へと発展させ、社会への発信を行います。 卒業研究では、〈論文〉〈プロジェクト〉〈作品表現〉からひとつの形式を選択し、独自の問いを立て、先行研究を踏まえながら、客観的・批評的に調査・分析・考察し、社会に対して具体的な成果や展望を提起することが求められます。 4 年間にわたるミュゼオロジーの学びの最終段階である「ミュゼオロジー実習Ⅱ」（館園実習）で、それまで学んできた理論を実体化し、芸術文化を社会で活かす役割を担う学芸員資格を取得します。

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
		ミュゼオロジー実習Ⅰ（2）
4	博物館実習（3）	ミュゼオロジー実習Ⅱ（1）

※（ ）内は単位数

その他の必要科目
〈芸術文化専門科目〉
◎西洋美術史概論（4） ◎日本美術史概論（4）
○造形民俗学Ⅰ（2） ○造形民俗学Ⅱ（2） ※どちらか 1 科目 2単位が必要

※ ◎は必修、○は選択必修科目

2026 年～ 2025 年度入学生（1 ～ 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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							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	芸術文化特論Ⅰ デジタルデザイン基礎Ⅰ 芸術文化学入門 プランニング入門 プランニング実践	2 2 2 2 2	芸術文化学概説 マネジメント入門 マネジメント実践 デジタルデザイン基礎Ⅱ 造形基礎 展示基礎	2 2 2 2 2 2	芸術文化特論Ⅱ 芸術文化演習Ⅰ	2 2	芸術文化演習Ⅱ	2	28	36
			選択必修			鑑賞プログラムデザイン ドローイング／デザイン 空間デザイン 絵画Ⅱ 映像デザイン 文章表現デザイン	2 2 2 2 2 2 ┐2	芸術文化研究 A 芸術文化研究 B 芸術文化研究 C 芸術文化研究 D 芸術文化研究 E 芸術文化研究 F 芸術文化研究 G 芸術文化研究 H 芸術文化研究 I 芸術文化研究 J 芸術文化研究 K	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 ┐6			8	
		Ⅱ類	選択必修	ミュゼオロジー入門 ミュゼオロジーと生涯学習 デザイン基礎 （映像メディア表現を含む） 西洋美術史概論	2 2 4 4	ミュゼオロジーと保存 ミュゼオロジーと教育 日本美術史概論 工芸制作Ⅰ※	2 2 4 2	ミュゼオロジーと運営 ミュゼオロジーと資料 ミュゼオロジー実習Ⅰ	2 2 2	ミュゼオロジー実習Ⅱ	1	12	
				A 表象文化論Ⅰ 2 表象文化論Ⅱ 2 表象文化論Ⅲ 2 表象文化論Ⅳ 2 表象文化論Ⅴ 2		写真論Ⅰ 2 写真論Ⅱ 2 文化社会論Ⅰ 2 文化社会論Ⅱ 2 造形民俗学Ⅰ 2 造形民俗学Ⅱ 2		アートセラピー 2 芸術文化論Ⅰ 2 原書講読 2 メディアと情報Ⅰ 2 メディアと情報Ⅱ 2		広報論 2 アートマネージメントⅠ 2 アートマネージメントⅡ 2			
				B アーツプロジェクトⅠ 2 アーツプロジェクトⅡ 2 アーツプロジェクトⅢ 2		アーツプロジェクトⅣ 2 アーツプロジェクトⅤ 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 B グループ： 1 ～ 3 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 編集計画 2 イベント計画 2		絵画Ⅲ 2 （映像メディア表現を含む）			
		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	

※教職履修生について
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。

2024 年度入学生～ 2023 年度入学生（3 ～ 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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	必修	芸術文化特論Ⅰ デジタルデザイン基礎Ⅰ 芸術文化学入門 プランニング入門 プランニング実践	2 2 2 2 2	芸術文化学概説 マネジメント入門 マネジメント実践 デジタルデザイン基礎Ⅱ 造形基礎 展示基礎	2 2 2 2 2 2	芸術文化特論Ⅱ 芸術文化演習Ⅰ	2 2	芸術文化演習Ⅱ	2	28	36
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修			鑑賞プログラムデザイン ドローイング／デザイン 空間デザイン 絵画Ⅱ 映像デザイン デジタルアーカイヴス	2 2 2 2 2 2 ┘2	芸術文化研究 A 芸術文化研究 B 芸術文化研究 C 芸術文化研究 D 芸術文化研究 E 芸術文化研究 F 芸術文化研究 G 芸術文化研究 H 芸術文化研究 I 芸術文化研究 J 芸術文化研究 K	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 ┘6			8	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	ミュゼオロジー入門 ミュゼオロジーと生涯学習 デザイン基礎 （映像メディア表現を含む） 西洋美術史概論	2 2 4 4	ミュゼオロジーと保存 ミュゼオロジーと教育 日本美術史概論 工芸制作Ⅰ※	2 2 4 2	ミュゼオロジーと運営 ミュゼオロジーと資料 ミュゼオロジー実習Ⅰ	2 2 2	ミュゼオロジー実習Ⅱ	1	12	
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	A 表象文化論Ⅰ 表象文化論Ⅱ 表象文化論Ⅲ 表象文化論Ⅳ 表象文化論Ⅴ	 2 2 2 2 2	写真論Ⅰ 写真論Ⅱ 文化社会論Ⅰ 文化社会論Ⅱ 造形民俗学Ⅰ 造形民俗学Ⅱ	2 2 2 2 2 2	アートセラピー 芸術文化論Ⅰ 原書講読 メディアと情報Ⅰ メディアと情報Ⅱ	2 2 2 2 2	美術と教育 広報論 アートマネージメントⅠ アートマネージメントⅡ	2 2 2 2		
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	B アーツプロジェクトⅠ アーツプロジェクトⅡ アーツプロジェクトⅢ	 2 2 2	アーツプロジェクトⅣ アーツプロジェクトⅤ アーツプロジェクトⅥ	2 2 2						
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修	A グループ： 1 ～ 4 年次で履修すること B グループ： 1 ～ 3 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 編集計画 イベント計画	 2 2 2	絵画Ⅲ （映像メディア表現を含む） Museum Study & English Communication	2 2		
造形専門科目	学科別科目	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	

※教職履修生について
・「工芸制作Ⅰ」の開講期間は教育課程表を確認すること。

造形専門科目教育課程表
（1年）

月		2026年4月				5月					6月				7月				8月
日		1～4	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	27～1
期			1期					2期				3期							
授業週		オリエンテーション週間 入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定			前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29
1年 2026年度入学生	AM		芸術文化学入門 [専任教員全員・三代] 月-金1・2 造形総合 絵画Ⅰ（共通絵画/月-土）1・2 デジタルデザイン基礎Ⅰ [古賀・米徳・長内・熊谷] 月-金1・2															工芸制作Ⅰ※	
	PM		プランニング入門 [塚本] 火 4 芸術文化特論Ⅰ [河原] 木 4 ミュゼオロジー入門 [春原] 月 3 西洋美術史概論 [宮崎] 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] 月 3 表象文化論Ⅱ（ポップカルチャー研究） [春原] 月 4 表象文化論Ⅲ（マンガ） [足立] 水 1 広報論 [真野] 水 4 原書講読 [未定] 金 5 （2026年度 開講せず） 写真論Ⅰ [戸田] 金 2 文化社会論Ⅰ [小川] 水 3 造形民俗学Ⅰ [山川] 月 4 メディアと情報 Ⅰ [村田] 金 3 アートマネージメントⅠ [林] 月 2 アートマネージメントⅡ [林] 月 3																

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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		2027年1月						2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

デザイン基礎 [佐々木・杉浦・米徳] 月-金1·2

造形総合Ⅰ類 選択必修 月-土1·2

デザイン基礎 [佐々木・杉浦・米徳] 月-金1·2

造形総合 彫刻Ⅰ (彫刻学科研究室/月-土) 1·2

プランニング実践 [塚本] 火 4

ミュゼオロジーと生涯学習 [杉浦] 金 4

西洋美術史概論 [宮崎] 木 3

アーツプロジェクト Ⅰ～Ⅵ

表象文化論 Ⅳ（新しい展覧会の実践と継続） [草刈] 月 3

表象文化論 Ⅴ [未定] 水 4

アートセラピー [加藤] 火 1

写真論 Ⅱ [戸田] 金 2

文化社会論 Ⅱ [倉林] 月 2

造形民俗学 Ⅱ [山川] 月 4

メディアと情報 Ⅱ [加島] 木 4

● 祭典 10/23～10/25

備考

学芸員課程必修科目

1年次必修

- ミュゼオロジー入門
- ミュゼオロジーと生涯学習
- 西洋美術史概論

下記の科目は
1～4年の間に履修すること

- 造形民俗学Ⅰ
- 造形民俗学Ⅱ

どちらか1科目2単位必要

- メディアと情報Ⅰ
- メディアと情報Ⅱ

どちらか1科目2単位必要

教職課程必修科目

1年次必修

- 芸術文化学入門
- デジタルデザイン基礎Ⅰ
- デザイン基礎
  (映像メディア表現を含む)
- 西洋美術史概論

※工芸制作Ⅰは、1年次の夏季休業中に実施しますが、履修登録と成績入点は2年次に行います。

造形専門科目教育課程表
（2年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1〜4	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	27〜1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間 入学式 4／2（4／2〜8）	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2〜16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16〜22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23〜8／29

2年（2025年度入学生）

AM

- **マネジメント入門**［専任教員全員］火 2
- **日本美術史概論**［鶴岡］月 2
- **ミュゼオロジーと保存**［大川］木 2

PM

- **デジタルデザイン基礎 Ⅱ**［古賀・米徳・長内・熊谷］月-金 3・4
  - Aクラス ｜ Bクラス ｜ Cクラス
- **造形基礎**［是枝・春原・結城］月-金 3・4
  - Bクラス ｜ Cクラス ｜ Aクラス
- **展示基礎**［佐々木・杉浦］月-金 3・4
  - Cクラス ｜ Aクラス ｜ Bクラス

1−3年　選択必修共通科目

- **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］火 1
- **表象文化論 Ⅰ（絵本）**［申］月 3
- **表象文化論 Ⅱ（ポップカルチャー研究）**［春原］月 4
- **表象文化論 Ⅲ（マンガ）**［足立］水 1
- **広報論**［真野］水 4
- **原書講読**［未定］金 5　（2026年度 開講せず）
- **写真論Ⅰ**［戸田］金 2
- **文化社会論 Ⅰ**［小川］水 3
- **造形民俗学 Ⅰ**［山川］月 4
- **メディアと情報 Ⅰ**［村田］金 3
- **アートマネージメント Ⅰ**［林］月 2
- **アートマネージメント Ⅱ**［林］月 3

●オリエンテーション週間 4/2〜4/8

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		2027年1月						2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

芸術文化学概説（アート&デザイン史概論）［古賀］水 2

マネジメント実践［専任教員全員］火 2

日本美術史概論［鶴岡］月 2

ミュゼオロジーと教育［杉浦］金 2

ドローイング／デザイン
［田中七］金 3･4

文章表現デザイン
［春原］火 3･4

工芸制作 Ⅰ
（教職履修者のみ）月-土 3･4

鑑賞プログラムデザイン
［杉浦］木 3･4

空間デザイン
［佐々木］水 3･4

絵画 Ⅱ
［是枝］金 3･4

映像デザイン
［米徳］木 3･4

アーツプロジェクト Ⅰ〜Ⅵ

表象文化論 Ⅳ（新しい展覧会の実践と継続）［草刈］月 3

表象文化論 Ⅴ［未定］水 4

アートセラピー［加藤］火 1

美術と教育［三澤］金 3 （2026年度 開講せず）

写真論 Ⅱ［戸田］金 2

文化社会論 Ⅱ［倉林］月 2

造形民俗学 Ⅱ［山川］月 4

メディアと情報 Ⅱ［加島］木 4

● 祭典 10/23〜10/25

備考

学芸員課程必修科目

2年次必修

- 日本美術史概論
- ミュゼオロジーと保存
- ミュゼオロジーと教育
- 展示基礎

下記の科目は
1〜4年の間に履修すること

- 造形民俗学 Ⅰ
- 造形民俗学 Ⅱ

どちらか1科目2単位必要

- メディアと情報 Ⅰ
- メディアと情報 Ⅱ

どちらか1科目2単位必要

教職課程必修科目

2年次必修

- 芸術文化学概説
- マネジメント入門
- デジタルデザイン基礎 Ⅱ
- 造形基礎
- 展示基礎
- 工芸制作 Ⅰ

造形専門科目教育課程表
（3年）

月		2026年4月				5月					6月				7月					8月
日		1～4	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	27～1
期			1期					2期				3期							
授業週		オリエンテーション週間 入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定			前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29
3年 2024年度入学生	AM		前期A～Fから2科目を選択 芸術文化研究 A：空間とメディア［佐々木］木 1 B：クロスメディア［是枝］火 2 C：展覧会&ワークショッププロデュース［杉浦］木 2 D：世界デザイン文化研究［古賀］月 1 E：美術史・文化史・美術教育研究［春原］火 1 F：映像文化研究［米徳］月 2																
	PM		芸術文化特論 Ⅱ［オムニバス］火 3 ミュゼオロジーと運営［河原］月 4																
3－4年	AM		編集計画［古賀・木村］金 1・2 ウェブデザイン［熊谷］水 金 1・2 イベント計画［樋口］水 金 1・2 絵画 Ⅲ［是枝・結城］水 金 1・2																
1－3年	共通科目 選択必修		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］火 1 表象文化論 Ⅰ（絵本）［申］月 3 表象文化論 Ⅱ（ポップカルチャー研究）［春原］月 4 表象文化論 Ⅲ（マンガ）［足立］水 1 広報論［真野］水 4 原書講読［未定］金 5 （2026年度 開講せず） 写真論I［戸田］金 2 文化社会論I［小川］水 3 造形民俗学I［山川］月 4 メディアと情報I［村田］金 3 アートマネージメント Ⅰ［林］月 2 アートマネージメント Ⅱ［林］月 3																
3－4年			Museum Study & English Communication［未定］金 3 （2026年度は開講せず）																

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

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		2027年1月						2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期			7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

後期G～Kから1科目を選択

芸術文化研究
- **G：都市と書物** [磯] 水 2
- **H：現代芸術論** [勝俣] 火 2
- **I：イメージ人類学** [中島] 金 5
- **J：マーケティング** [姫井] 水 5
- **K：ブランディング** [檜原] 水 5

芸術文化演習 I [専任教員全員] 木 1･2

ミュゼオロジー 実習 I 〈実務実習〉[専任教員全員･鎮目] 土 1･2

ミュゼオロジー 実習 I 〈見学実習〉
[専任教員全員]

ミュゼオロジーと資料 [岡塚] 金 4

アーツプロジェクト I～VI

表象文化論 IV（新しい展覧会の実践と継続） [草刈] 月 3

表象文化論 V [未定] 水 4

アートセラピー [加藤] 火 1

美術と教育 [三澤] 金 3 （2026年度 開講せず）

写真論 II [戸田] 金 2

文化社会論 II [倉林] 月 2

造形民俗学 II [山川] 月 4

メディアと情報 II [加島] 木 4

● 祭典 10/23～10/25

備考

学芸員課程必修科目

3年次必修
- ミュゼオロジーと運営
- ミュゼオロジーと資料
- ミュゼオロジー実習 I

下記の科目は
1～4年の間に履修すること
- 造形民俗学 I
- 造形民俗学 II

（どちらか1科目2単位必要）

- メディアと情報 I
- メディアと情報 II

（どちらか1科目2単位必要）

教職課程必修科目

3年次必修
- 絵画III

(映像メディア表現を含む)

下記の科目は
3～4年の間に履修すること
- 編集計画
- ウェブデザイン
- イベント計画

（どれか1科目必要）

造形専門科目教育課程表
（4年）

月		2026年4月				5月					6月				7月				8月
日		1〜4	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	27〜1
期			1期					2期				3期							
授業週			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定		オリエンテーション週間（4／2〜8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2〜16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16〜22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23〜8／29
4年 2023年度入学生	AM																		
	PM		芸術文化演習 Ⅱ［専任教員全員］																
			ミュゼオロジー 実習 Ⅱ〈館園実習〉［専任教員全員・安斎］集中																
3−4年	AM		編集計画［古賀・木村］金 1・2																
			ウェブデザイン［熊谷］水 金 1・2										イベント計画［樋口］水 金 1・2		絵画 Ⅲ［是枝・結城］水 金 1・2				
1年 — 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］月 3																
			表象文化論 Ⅱ（ポップカルチャー研究）［春原］月 4																
			表象文化論 Ⅲ（マンガ）［足立］水 1																
			広報論［真野］水 4																
			原書講読［未定］金 5 （2026年度 開講せず）																
			写真論 Ⅰ［戸田］金 2																
			文化社会論 Ⅰ［小川］水 3																
			造形民俗学 Ⅰ［山川］月 4																
			メディアと情報Ⅰ［村田］金 3																
			アートマネージメント Ⅰ［林］月 2																
			アートマネージメント Ⅱ［林］月 3																
3−4年			Museum Study & English Communication［未定］金 3 （2026年度は開講せず）																

●オリエンテーション週間 4/2〜4/8

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				2027年1月					2月~3月
31～5	7～12	14～19	21～26	28～3	5～10	12～17	19～24	26～31	2～7	9～14	16～21	23～28	30～5	7～12	14～19	21～26	28～2	4～9	11～16	18～23	25～30	2/1～3/31
4期				5期					6期				7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19～31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14～19	冬季休業 12／21～1／5			卒業制作・修了制作展 1／14～17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29～31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

卒業研究　卒業制作
［専任教員全員］

表象文化論 Ⅳ（新しい展覧会の実践と継続）［草刈］月 3

表象文化論 Ⅴ［未定］水 4

アートセラピー［加藤］火 1

美術と教育［三澤］金 3　（2026年度 開講せず）

写真論 Ⅱ［戸田］金 2

文化社会論 Ⅱ［倉林］月 2

造形民俗学 Ⅱ［山川］月 4

メディアと情報 Ⅱ［加島］木 4

● 祭典 10/23～10/25

備考

学芸員課程必修科目

4年次必修

・ミュゼオロジー実習 Ⅱ

下記の科目は
1～4年の間に履修すること

・造形民俗学 Ⅰ
・造形民俗学 Ⅱ
（どちらか1科目2単位必要）

・メディアと情報 Ⅰ
・メディアと情報 Ⅱ
（どちらか1科目2単位必要）

教職課程必修科目

下記の科目は
3～4年の間に履修すること

・編集計画
・ウェブデザイン
・イベント計画
（どれか1科目必要）

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	全体	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 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	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、自由選択枠として、卒業までに文化総合科目及び造形総合Ⅱ類科目等を 22 単位分選択履修します。

2年次	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、必修科目として学生が前期に「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」をそれぞれ履修します。
3年次	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。学年共通の必修科目として、前期に「情報処理Ⅲ」「デザイン情報学演習Ⅲ」理論科目として「デザイン情報学各論Ⅱ」を履修します。後期には「デザイン情報学特別演習Ⅱ」および、各自の専門領域を実験的に統合する独自のゼミ形式の「デザイン情報学総合研究Ⅰ」、理論科目として「デザイン情報学各論Ⅰ」を履修します。また、3年次では2～3年次選択必修科目に加え、より発展的な3～4年次選択必修科目が履修可能になります。
4年次	卒業研究・卒業制作が中心となる年次です。学年共通の必修科目として、前期に理論科目の「デザイン情報学各論Ⅲ」を履修します。また、ゼミ形式の「デザイン情報学総合研究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。

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。そしてクリエーターには、この変化を巨大な創造機会であると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（DesignInformatics）」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、デザイン情報学科の目標なのです。

2026 年、学科設立 28 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。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、そして社会科学的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を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関係する演習科目群

取得できる資格

■学芸員資格

■ 2～3 年次、3～4 年次（2025 年度～ 2023 年度入学生）

2 ～ 3 年次、3 ～ 4 年次までの各 2 年間にそれぞれ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、各 2 年間でそれぞれ 2 科目以上、計 4 科目以上を選択履修します。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。

※ 2026 年度時点の各学年に合わせた表記とします。

2026年度入学生～2023年度入学生（1・2・3・4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	
文化総合科目		Ⅱ類		履修学年指定なし								16	
造形専門科目	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
造形専門科目	造形総合科目	Ⅰ類	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	
造形専門科目	造形総合科目	Ⅱ類	選択必修	履修学年指定なし								2	
造形専門科目	学科別科目	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	40
造形専門科目	学科別科目	Ⅰ類	選択必修			デザイン情報学特別演習Ⅰ-A デザイン情報学特別演習Ⅰ-B デザイン情報学特別演習Ⅰ-C デザイン情報学特別演習Ⅰ-D デザイン情報学特別演習Ⅰ-E デザイン情報学特別演習Ⅰ-F	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	
造形専門科目	学科別科目	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 2			4	8
造形専門科目	学科別科目	Ⅱ類	選択必修					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	
造形専門科目	学科別科目	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	

※３年次編入・転科生は、学科別Ⅱ類選択必修のうち、２～３年次・３～４年次に履修指定のある各科目から、それぞれ最低２単位ずつ履修すること。

期		▼前期					
曜		月	火	水	木	金	土
1年 2026年度 (令和 8年度) 入学生	1限	【1期】造形総合Ⅰ類・絵画Ⅰ 【2期】造形総合Ⅰ類・彫刻Ⅰ 【3期】デザイン情報学基礎演習Ⅰ〈専任全員〉(課題発見)					
	2限						
	3限	デザイン情報学概論Ⅰ 〈白石〉 (デザイン基礎概論)		情報処理Ⅰ〈J佐藤〉ABクラス (2-11週まで)	情報処理Ⅰ〈J佐藤〉CD クラス (2-11週まで)		
	4限						
2年 2025年度 (令和 7年度) 入学生	1限	デジタル技術演習Ⅱ 〈江口〉 (ゲームデザイン)				コミュニケーション創発演習Ⅱ 〈菊地〉 (サウンドスペース研究)	
	2限						
	3限	デザイン情報学演習 I-a 〈新保〉 (プリントメディア編集基礎 1) デザイン情報学演習 I-d 〈岩島+片岡〉 (デジタル立体造形基礎 1)	情報処理Ⅱ 〈加賀谷+福嶋〉	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Ⅲ 〈里見〉 (CM映像制作)	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-c〈白石〉 (インタラクションデザイン基礎 1) デザイン情報学演習 I-e〈鎌田+長谷川〉 (Web デザイン基礎 1) デザイン情報学演習 I-f〈福嶋〉 (3DCG 基礎 1)	3限:コミュニケーション創発論Ⅰ〈大石〉 (デジタルアート概論) メディア表現演習Ⅰ〈佐々木〉 (音響文化研究) メディア表現演習Ⅱ〈秦〉 (アニメーション制作)
	4限				デジタル技術論Ⅰ 〈高山〉 (CG 論)		
3年 2024年度 (令和 6年度) 入学生	1限	デジタル技術演習Ⅱ 〈江口〉 (ゲームデザイン)	情報処理Ⅲ 〈明間+小西〉 (ポートフォリオ制作)		デザイン情報学演習 III a プリントメディア研究〈新保〉 b リアルスチールイメージ表現研究1〈J 佐藤〉 c 映像メディア研究Ⅰ〈大石〉 d インタラクションデザイン〈白石〉 e ネットワーク研究Ⅰ〈井上〉 f 造形アルゴリズム〈高山〉	コミュニケーション創発演習Ⅱ 〈菊地〉 (サウンドスペース研究)	
	2限			デザイン情報学各論Ⅱ 〈野村〉 (知的財産権)			デジタル技術論Ⅲ 〈岩渕〉 (テクニカルアーティスト入門)
	3限	メディア表現演習Ⅴ 〈福井〉 (パッケージデザイン)	3限:メディア表現論Ⅲ〈朝倉〉 (キャラクターマーケティング論) 3限:コミュニケーション創発論Ⅲ〈山川〉 (デザインマーケティング論) デジタル技術演習Ⅴ〈井上〉 (データベース表現)	コミュニケーション創発演習Ⅲ 〈里見〉 (CM映像制作)		コミュニケーション創発演習Ⅴ 〈新井〉 (SFベンチャービジネス)	3限:コミュニケーション創発論Ⅰ〈大石〉 (デジタルアート概論) メディア表現演習Ⅰ〈佐々木〉 (音響文化研究) メディア表現演習Ⅱ〈秦〉 (アニメーション制作)
	4限				デジタル技術論Ⅰ 〈高山〉 (CG 論)		
4年 2023年度 (令和 5年度) 入学生	1限						
	2限	デザイン情報学各論Ⅲ 〈特別講師〉 (造形領域各論)					デジタル技術論Ⅲ 〈岩渕〉 (テクニカルアーティスト入門)
	3限	メディア表現演習Ⅴ 〈福井〉 (パッケージデザイン)	3限:メディア表現論Ⅲ〈朝倉〉 (キャラクターマーケティング論) 3限:コミュニケーション創発論Ⅲ〈山川〉 (デザインマーケティング論) デザイン情報学総合研究 II-b〈J 佐藤〉 デジタル技術演習Ⅴ〈井上〉 (データベース表現)	デザイン情報学総合研究 II-c 〈大石〉 デザイン情報学総合研究 II-e 〈井上〉	デザイン情報学総合研究 II-a 〈新保〉 デザイン情報学総合研究 II-d 〈白石〉	コミュニケーション創発演習Ⅴ 〈新井〉 (SFベンチャービジネス) デザイン情報学総合研究 II-f 〈高山〉	
	4限						

期		▼後期					
曜		月	火	水	木	金	土
1 年 2026年度 （令和 8年度） 入学生	4期 1-2限	デザイン情報学基礎演習 II〈白石+明間+稲見+小野+角〉（デザインリテラシー）					
	5期 1-2限	造形総合 I 類・選択〈他学科〉					
	6-7期 1-2限		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 〈棚橋〉 （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 〈棚橋〉 （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 〈杉下〉 （ グラフィックデザイン ） AB 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						
2 年 2025年度 （令和 7年度） 入学生	1 限						
	2 限		デジタル技術論 II 〈黒坂+堀越+広田+山名+井上〉 （エレクトロニクスメディア論）				
	3 限	デザイン情報学演習 II-b 〈中野〉 （映像基礎 2） デザイン情報学演習 II-d 〈岩島+片岡〉 （デジタル立体造形基礎 2） デザイン情報学特別演習 I-D 〈本田〉 （GUI 表現研究）	デザイン情報学特別演習I -B〈杉下〉 （タイポグラフィー） デジタル技術演習Ⅲ〈井上〉 （web プログラミング） 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） デザイン情報学演習 II-a 〈新保〉 （プリントメディア編集基礎 2） デザイン情報学特別演習 I-C 〈渡辺+田中〉 （デジタルインスタレーション）	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-e〈鎌田+長谷川〉 （Web デザイン基礎 2） 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）	デザイン情報学特別演習 I-F〈木谷〉 （Webアプリケーション基礎） メディア表現演習 Ⅲ〈星野〉 （デジタルフォトグラフィ基礎） メディア表現演習 Ⅳ〈横田〉 （イラストレーション） デジタル技術演習 Ⅳ〈大石〉 （デジタルコンテンツ表現） プロジェクト演習 II 〈専任全員+特別講師〉 （情報社会職業論）
	4 限						
3 年 2024年度 （令和 6年度） 入学生	1 限		デザイン情報学特別演習 II-A 〈山下〉 （展示照明計画） 2 限：デジタル技術論 II 〈黒坂+堀越+広田+山名+井上〉 （エレクトロニクスメディア論）	デザイン情報学特別演習 II-D 〈大石〉 （オーディオ・ビジュアルアート） 2 限：デジタル技術論 Ⅳ 〈井上〉 （数字、統計、規則、社会）	デザイン情報学総合研究 I （3 年ゼミ）	デザイン情報学特別演習 II-C〈角〉 （デザインリサーチ） デザイン情報学特別演習 II-E〈高山〉 （応用 CG 研究） コミュニケーション創発演習 Ⅶ〈菊地〉 （サウンドデザイン ）	デザイン情報学特別演習 II-B 〈新保〉 （ブックデザイン） 2限:コミュニケーション創発論 Ⅳ 〈矢島〉 （ソーシャルデザイン論）
	2 限	デザイン情報学各論I 〈新保〉 （デザイン文化論）					
	3 限		デジタル技術演習 Ⅲ 〈井上〉 （web プログラミング） 4 限：メディア表現論 II 〈関口〉 （ワンダー写真創造概論）		コミュニケーション創発論 II 〈岡崎〉 （感性と情報）		メディア表現演習 Ⅲ〈星野〉 （デジタルフォトグラフィ基礎） メディア表現演習 Ⅳ〈横田〉 （イラストレーション） デジタル技術演習 Ⅳ〈大石〉 （デジタルコンテンツ表現） プロジェクト演習 II 〈専任全員+特別講師〉 （情報社会職業論） コミュニケーション創発演習 Ⅵ〈石浦〉 （クオリティレビュー）
	4 限				メディア表現論 Ⅳ 〈J 佐藤〉 （コミュニケーション哲学）		
4 年 2023年度 （令和 5年度） 入学生	1 限					コミュニケーション創発演習 Ⅶ 〈菊地〉 （サウンドデザイン）	
	2 限			デジタル技術論 Ⅳ 〈井上〉 （数字、統計、規則、社会）			コミュニケーション創発論 Ⅳ 〈矢島〉 （ソーシャルデザイン論）
	3 限	卒業研究・卒業制作 〈新保〉	卒業研究・卒業制作 〈J 佐藤〉	卒業研究・卒業制作 〈大石〉 卒業研究・卒業制作 〈井上〉	卒業研究・卒業制作〈白石〉 4 限：メディア表現論 Ⅳ 〈J 佐藤〉 （コミュニケーション哲学）	卒業研究・卒業制作 〈高山〉	コミュニケーション創発演習 Ⅵ 〈石浦〉 （クオリティレビュー）
	4 限						

共通絵画／共通彫塑　研究室

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ともない、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成概念を打ち破り、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。

2012（平成 24）年には、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、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［造形総合科目Ⅰ類〔必修〕絵画Ⅰ］に併設。その後もこのクラスを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ともない、［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。

共通絵画のカリキュラムの位置づけ

造形学部のカリキュラムは『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Ⅰ A」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、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」「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、これまでに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。その中で、「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］／1年生・日本画学科、油絵学科を除く8学科

「絵画Ⅰ」として、主に自然物をモチーフとした絵画授業を開設しています。

「絵画Ⅰ」石・樹根	デザイン情報学科、建築学科
「絵画Ⅰ」石	空間演出デザイン学科
「絵画Ⅰ」石・樹根	工芸工業デザイン学科
「絵画Ⅰ」石	基礎デザイン学科
「絵画Ⅰ」石または人体	彫刻学科、視覚伝達デザイン学科
「絵画Ⅰ」自分自身	芸術文化学科

■ 造形総合科目Ⅰ類［選択必修］／1年生・全学科

「 絵画Ⅱ」として、「見ること」や「描くこと」の基礎造形力を養うために次の３つの科目を開設しています。

「絵画Ⅱ」［デッサン・着彩画］

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］

造形力の向上をめざし、男女の人体ヌードをモチーフとした授業。

「絵画Ⅱ」［自分を描く］

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

「 表現実習Ⅰ A」として、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Ⅰ A」

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。

■ 造形総合科目Ⅱ類［選択必修・自由選択］／全学年・全学科

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a」・「自作をつくる」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、3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」

ヌードモデルをモチーフとして、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。

「自作をつくる」

いま、自分が作りたいものをつくる。いま、描きたいものを描く。アトリエで現在の自分を見つめ、世界を見つめ、作品をつくりながら自己の表現を模索する。いまの私は、どんな作品をつくることができるのかを問う授業です。

「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］／全学年・全学科

「デッサン・クロッキーA」

「デッサン・クロッキーB」

美術系の教員が複数名のオムニバス形式で、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する、新しい形式の造形基礎授業。

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	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1〜4	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	27〜1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2〜8）入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2〜16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16〜22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23〜8／29
（Ⅰ限・Ⅱ限）	造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ デ情1年 76名〔必修〕 絵画 石・樹根 基礎デッサン 石膏幾何形体 静物						造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ 芸文1年 72名〔必修〕 絵画 自分を描く					造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ 工デ1年 120名〔必修〕 石 樹根						
（Ⅲ限・Ⅳ限）	学科別Ⅰ類・表現実習ⅠA 工デ2年 約70名〔選択必修〕 人体						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											
	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〕																	
	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〕																	

●オリエンテーション週間 4/2〜4/8

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					2027年1月				2月~3月	科目	単位
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31		
4期				5期					6期			7期												
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35			
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19		
造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ **空デ1年 108名〔必修〕** 石 造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ **建築1年 72名〔必修〕** 絵画 石 基礎デッサン 石膏幾何形体 静物				造形総合Ⅰ類 絵画Ⅱ **デッサン・着彩画 40名〔選択必修〕** 造形総合Ⅰ類 絵画Ⅱ **人体ヌードを描く 45名〔選択必修〕** 造形総合Ⅰ類 絵画Ⅱ **自分を描く 20名〔選択必修〕**					造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ **基デ1年 73名〔必修〕** 石 ※基礎デザイン学科は造形構想学部映像学科と混成授業になります。			造形総合Ⅰ類 絵画Ⅰ **彫刻1年 31名〔必修〕** **視デ1年 117名〔必修〕** 石または人体										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	
									造形総合Ⅱ類 自作をつくる **火曜日・木曜日・土曜日 10名〔選択必修・自由選択〕** 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〕**															

● 祭典 10/23〜10/25

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」（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ましたが、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にともない、造形総合科目Ⅰ類「彫刻Ⅰ」（彫刻学科を除く 10 学科専攻学生の必修実技科目）の大半と、全 11 学科対象の造形総合科目Ⅱ類「彫刻」（選択必修／自由選択）を担当するとともに、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、平成 25（2013）年度からは、造形総合科目Ⅰ類「彫刻Ⅱ」（選択必修）を開設しています。

平成 31（2019）年の造形構想学部新設に連動して、クリエイティブイノベーション学科と映像学科開設の造形構想基盤科目（必修）「造形実習Ⅱ（彫刻）」を担当、造形総合科目Ⅰ類「彫刻Ⅰ」は彫刻学科研究室との協議の結果、造形学部 10 学科のうち 8 学科を担当しています。

また、令和 2（2020）年から造形総合科目Ⅱ類「彫刻」は造形学部と造形構想学部の全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、造形学部と造形構想学部の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・グラフィックアーツ専攻 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／「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〕

造形学部全学科 1 年生対象　／「彫刻Ⅱ」木材〈落ち葉〉〔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

※造形総合科目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造形学部全 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。

造形学部と造形構想学部の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）
／造形総合科目Ⅱ類「彫刻 dd」、「彫刻 p」〔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）
／造形総合科目Ⅱ類「彫刻 n」、「彫刻 q」、「彫刻 a」〔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）

造形構想基盤科目〔必修〕

クリエイティブイノベーション学科 1 年生
／「造形実習Ⅱ（彫刻）」
（学科定員 76 名）

映像学科 1 年生
／「造形実習Ⅱ（彫刻）」
（学科定員 76 名）

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、日常の中にある身近な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ことが昨今では、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、学生の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。

〇造形総合科目Ⅰ類〔選択必修〕
「彫刻Ⅱ」木材〈落ち葉〉
「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、日常の中にある身近な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、重要な行為です。
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。

〇造形総合科目Ⅱ類〔選択必修／自由選択〕

造形学部と造形構想学部の全学科1・2・3・4年生と大学院全専攻学生に関する開設科目
「彫刻dd」／人体塑造
「彫刻 p」／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。

造形学部と造形構想学部の全学科3・4年生と大学院全専攻学生に関する開設科目
「彫刻 n」／石材
「彫刻 q」／木材
「彫刻 a」／鉄
※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。

造形学部の学生は選択必修科目となります。所定の単位数を超えた分は「自由選択枠」に単位として算入されます。
造形構想学部の学生が取得した単位は全て「自由選択枠」に卒業単位として算入されます。

造形総合科目Ⅱ類「彫刻」は、造形学部と造形構想学部の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。

〇学科別科目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」〈身につけるもの〉か、「木彫」〈身につけるもの〉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。

○造形構想基盤科目〔必修〕
「造形実習Ⅱ（彫刻）」（クリエイティブイノベーション学科１年生）
「造形実習Ⅱ（彫刻）」（映像学科１年生）

この授業では、日常の中にある身近なものをモチーフに立体制作します。
対象を見て制作するということが昨今では、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やすい状況があります。しかし、この授業では、学生の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ます。
授業最終日に向かって作品を仕上げるという意識ではなく、自分の見ているものと制作している物の違いを出来るだけ無くしていくよう心がけてください。デッサンや立体制作することで、ただ対象を眺めているよりも観察視点が広がり、使用する素材によって考察の観点が変化したり深まったりすることを体験してください。
モチーフの観察と制作を通して、日常生活の中で行っている「見る」という行為のあいまいさ、「見る」ことそのものについても考える契機としてください。言葉で紡ぎ出す世界の向こうに、あるいは普通名詞で区分できる概念の隙間に、広大な造形世界が広がっていること、そこには観察する対象とともに自分の視点観点が大きく関わっていることなどを実感してください。

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』にて再履修してください。再履修学生は、翌年の夏休みの計画などに注意してください。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 A 棟 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ください。

「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、造形学部と造形構想学部の全学科、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／チッピングハンマー／集塵機／エアホース／ハンマードリル／チッパー／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ください。

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、使用規則に従ってください。

6. 石材は、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することも可能です。学外で購入する場合は、搬入 1 週間前までに共通彫塑研究室に事前に連絡し許可を得てください。

造形専門科目教育課程表
（1年・2年・3年・4年）

月	2026年4月				5月					6月				7月				8月
日	1～4	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	27～1
期		1期					2期				3期							
授業週		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間（4／2～8） 入学式 4／2	前期授業開始 4／9 科目履修登録 4／2～16							教育実習			オープンキャンパス 6／20・21（市ケ谷）			オープンキャンパス 7／11・12（鷹の台）	前期補講・試験週間 7／16～22 前期授業終了 7／15		後期修正履修登録 8／27・28 夏季休業 7／23～8／29
（Ⅰ限・Ⅱ限）		○造形総合Ⅰ類 必修　彫刻Ⅰ **建築1年** **72名** 銅板 〈山羊・羊（頭部）〉						○造形総合Ⅰ類 必修　彫刻Ⅰ **デ情1年** **76名** コンクリート 〈貝〉				○造形総合Ⅰ類 必修　彫刻Ⅰ **視デ1年** **117名** 木材 〈割れた石〉						
（Ⅲ限・Ⅳ限）		○造形総合Ⅰ類 必修　彫刻Ⅰ **油絵2年** **140名のうち** **約100名** コンクリート 〈山羊・羊（頭部）〉						○造形総合Ⅰ類 必修　彫刻Ⅰ **工デ2年** **120名** 粘土・石膏 〈人体モデル（頭部）〉				○造形総合Ⅰ類 必修　彫刻Ⅰ **日本画2年** **39名** 石膏直付け 〈人体モデル（頭部）〉 ●造形総合Ⅱ類 選択必修／自由選択 **彫刻dd** **8名** 塑造 〈人体モデル（頭部）〉						

●オリエンテーション週間 4/2～4/8

専門科目 必修
専門科目 選択必修／選択
造形総合科目／造形構想基盤科目

9月				10月					11月				12月		2027年1月						2月~3月
31〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜3	5〜10	12〜17	19〜24	26〜31	2〜7	9〜14	16〜21	23〜28	30〜5	7〜12	14〜19	21〜26	28〜2	4〜9	11〜16	18〜23	25〜30	2/1〜3/31
4期				5期					6期			7期									
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8／31							芸術祭活動 10／19〜31							後期授業終了 12／12	後期補講・試験週間 12／14〜19	冬季休業 12／21〜1／5			卒業制作・修了制作展 1／14〜17（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／29〜31（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／19

○造形総合Ⅰ類
必修　彫刻Ⅰ
基礎デ1年
73名
木材
〈紙袋〉

◉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Ⅰ類
選択必修
彫刻Ⅱ
40名
木材
〈落ち葉〉

○造形総合Ⅰ類
必修　彫刻Ⅰ
空デ1年
108名のうち
約88名
銅板
〈野菜〉

□造形構想基盤科目
必修
造形実習Ⅱ（彫刻）
映像1年
76名
アルミ板
〈学内風景〉

● 造形総合Ⅱ類
選択必修/自由選択
彫刻p　8名
素描〈人体モデル（ヌード）〉

◎学科別科目Ⅰ類
必修　彫刻F［石彫選択］
彫刻2年
31名の半数
石材
〈身につけるもの〉

● 造形総合Ⅱ類
選択必修/自由選択
彫刻n　5名
石材〈身につけるもの〉

□造形構想基盤科目
必修
造形実習Ⅱ（彫刻）
CI 1年 76名
粘土・石膏
〈人体モデル（頭部）〉

◎学科別科目Ⅰ類
必修　彫刻G［木彫選択］
彫刻2年
31名の半数
木材
〈身につけるもの〉

●造形総合Ⅱ類
選択必修/自由選択
彫刻q　5名
木材〈身につけるもの〉

●造形総合Ⅱ類
選択必修/自由選択
彫刻a　5名
鉄〈壁にかけるもの〉

● 祭典 10/23〜10/25

科目	単位
○ 印は 造形総合科目I類 〔必修〕 ◉ 印は 造形総合科目I類 〔選択必修〕 ◎ 印は 学科別科目I類 〔必修〕 ● 印は 造形総合科目II類 〔自由選択/選択必修〕 □ 印は 造形構想基盤科目 〔必修〕	

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
教育原理Ⅰ※（教育原理）※	2	生活指導の理論と方法※ （生徒指導と進路指導の理論と方法）※	2
教育原理Ⅱ※（教育制度論）※	2		
教育心理学	2	教育相談論	2
道徳教育の理論と方法	2	総合的な学習の時間の指導法	2
美術教育法Ⅰ	2	特別支援教育	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	2	教育実践の理論と方法	1
教育方法（ICT の活用を含む）	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

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〉）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、教職課程履修費を納入した者）のみが履修登録できます。

連絡事項※

※　2021 年度課程認定により、2021 年度以降に入学した油絵学科の学生は（　）内の科目名で開講している科目を履修してください。なお（　）内の科目名と（　）のついていない科目名の授業内容は同一です。

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
博物館情報・メディア論Ⅰ※	2
博物館情報・メディア論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

※「博物館情報・メディア論Ⅰ」と「博物館情報・メディア論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「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に、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」を積め！

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になります。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」（証拠不充分の奇説・珍説本）である可能性が高いことになります。

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。出典（引用元の情報）を明記せず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。

※なお、生成 AI を使った場合も、その使用を明言する必要があります。

基本的には P.205 の「レポート及び論文等作成時の生成 AI 利用に関する注意事項」に従いますが、もしその授業の担当教員から別途指示があれば、その指示に従うようにしてください。

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 だいたいの「テーマ」を決める。
② だいたいの「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は、〈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あることもありますし、自分自身が新たに調べ出した資料のなかにあることもあります。

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け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」がどういう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うる」。

【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『レポートの教室』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も、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

。

」

とあるのは変だと思いませんか？こういうときは、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」「一太郎」「ことえり」など）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３版）』慶應義塾大学出版会、2020 年

この本には、「附録　書式の手引き（初級編）」がついています。

こちらも参考にしてください。（美術館・図書館作）

動画「レポートの書き方」

https://youtu.be/LjlmajUSJfI

〈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。

OPAC の使い方については、こちらの動画で詳しく説明していますので、ぜひご覧ください。

https://youtu.be/A3a1ydKyvI4

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。

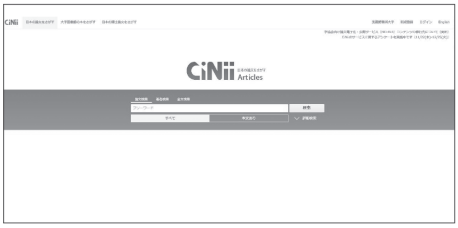
そこにリストアップされた本や雑誌記事のなかから、自分のテーマに関わりがありそうなものを選ぶことができます。

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「オンラインデータベース」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 Research」です。

ここの検索欄に、たとえば「ピカソ　ゲルニカ」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は増えましたが、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

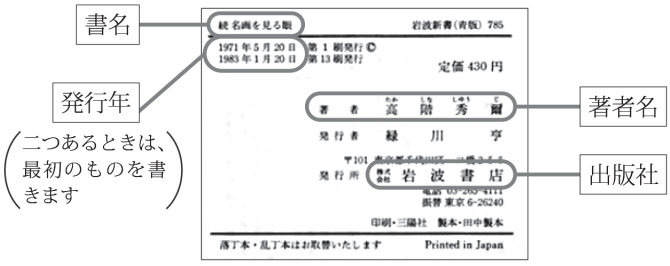
①著者名　②記事名（論文名）　③掲載誌名（わかるときは④巻数、号数）　⑤出版年月日　⑥ページ数

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“　”で括ります。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 ―大学生のための知的技法入門（第３版）』慶應義塾大学出版会、2020 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。

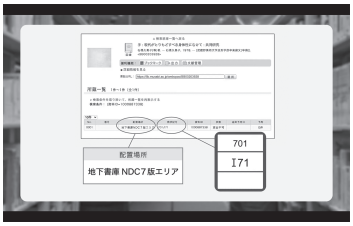
木下長宏『大学生のためのレポート・小論文の書き方』明石書店、2000 年

　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かを知るための格好の文献です。

　こちらも参考にしてください。（美術館・図書館作）
　　動画「資料の探し方」
　　美術館・図書館の YouTube
　　チャンネルから検索してください。



レポート及び論文等作成時の生成AI利用に関する注意事項

武蔵野美術大学ではクリエイティブの可能性を探るうえで、学生が生成 AI を活用することに一定の意義を見いだしています。

ただし、それはみなさんが「学びとは何か」を自ら考えるための一つの手段として生成 AI を用いることを推奨するものであり、ものづくりや思考をAIに代行させることを認めるものではありません。

また、生成 AI の利用には、個人情報の漏えいや著作権侵害のリスクが伴います。さらに、AI が出力する内容には誤った情報や偏った表現が含まれることもあります。これらを踏まえ、常に内容を確認し、自分の判断で活用する姿勢が大切です。

こうした点を理解したうえで、生成 AI を学修に用いる際、特にレポートや論文の作成に活用する場合は、以下の事項に十分注意してください。

■ 1．授業内指示の確認

生成 AI の利用について担当教員より指示またはルールが示されている場合は、その内容に従ってください。特にない場合は、以下 2～4 を適用します。

■ 2．留意事項

・生成 AI が作成した文章や回答をそのまま複製・転載・貼付して提出することを禁止します。
・生成 AI が作成した文章や回答の語尾や言い回しの一部を変えたり、構成の順序を入れ替える程度の改変も「そのままの利用」に含まれます。

■ 3．利用した場合の明示義務

レポート・論文作成に生成 AI を利用した場合は、以下の情報を本文または別紙に記載してください（具体的な方法は担当教員の指示に従うこと）。

01）利用した生成 AI の名称
02）生成 AI の利用日
03）入力した質問や命令文（プロンプト）
04）得られた出力内容（必要に応じて抜粋可）

■ 4．出典の明記

・生成 AI の出力内容に他の文献・資料等からの引用が含まれる場合、それを利用する際は必ず出典を明記してください。
・引用の方法は、通常の学術的引用ルール（著者名、資料名、出版社・発行元、発行年など）に従います。

上記 1 の指示またはルールがある場合を除き、生成 AI を利用した際、2～4 に違反あるいはそのことが非常に高いと疑われる場合、当該レポート・論文を扱う科目の担当教員の判断に基づき、成績評価が「対象外」または大幅な減点になることがあります。「学び」は自分自身が考え、身につけるという意識をもって、生成 AI を活用してください。

美術館· 図書館の資料を活用するために

■美術館・図書館の資料について

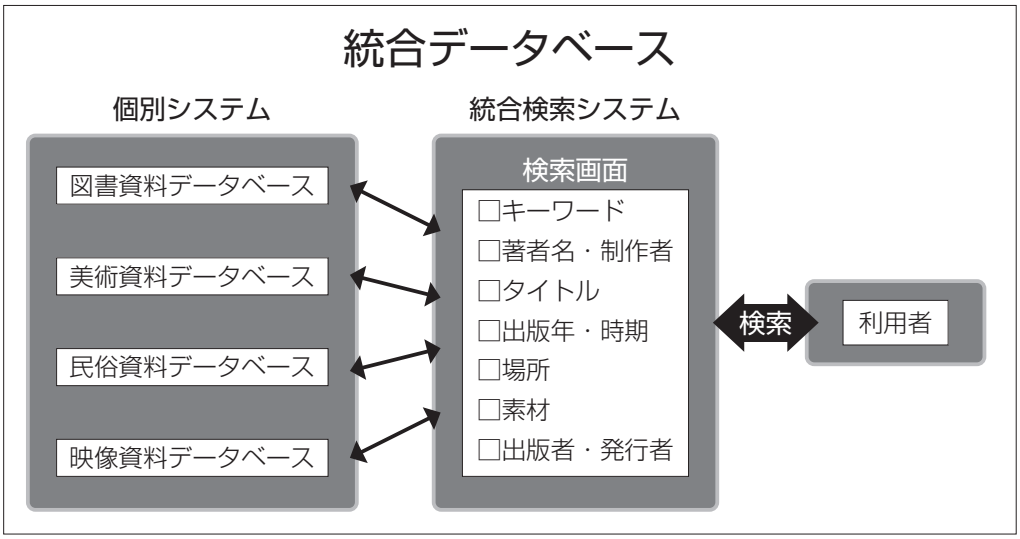
「美術館・図書館」が扱っている資料は本だけではありません。図書館のほか、美術館、民俗資料室、イメージライブラリーから成り立っている当館では、ポスターや椅子、絵画、陶磁器などの美術作品、竹細工や郷土玩具、絵馬などの民俗資料、映画、アニメーション、アート映像等の映像作品など、多種多様な資料を所蔵しています。

■統合検索について

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。
　検索対象から除外する場合は、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検索結果数に差が生じる場合があります。

《検索結果画面》（例：キーワード「鏡」で検索）

A：各データベースの結果が一括で表示されます。

B：「タイトル」「著者名」「出版年」で並べ替えることができます。

C：データベースを選んでクリックすると、別画面で開きます。

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GP）」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。
https://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。

⊠：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。
⊠：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。
⊠：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。
⊠：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」）

❶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。
❷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》

⊠：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。
⊠：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。
⊠：用語が属する「分類」が表示されます。
⊠：文字サイズを変更することができます。
⊠：「印刷用 PDF」をクリックすると PDF ファイルが開きます。

2026 年 4 月 1 日発行
武蔵野美術大学　造形学部　履修・学修ガイドブック 2026

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……プリンティングイン株式会社

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/

Musashino
Art
University

Musashino
Art
University