

2026

武蔵野美術大学

造形
構想学部

履修・学修ガイドブック

2026

武蔵野美術大学

造形
構想学部

履修・学修ガイドブック

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 履修登録期間 4/2(木)~4/16(木) (予定)		
		6 - 11	1		前期授業開始 4/9(木)			
		13 - 18	2					
	5月	20 - 25	3	1	1			
		27 - 2	4				4/29(水) 昭和の日は授業日	
		4 - 9	5					
		11 - 16	6			2	(4/13~6/6)	前期履修取消期間 5/11(月)~16(土) (予定)
		18 - 23	7					
	6月	25 - 30	8					
		1 - 6	9		教育実習			
		8 - 13	10	3	2			
15 - 20		11				オープンキャンパス 6/20(土)・21(日) (市ヶ谷)		
22 - 27	12							
29 - 4	13							
7月	6 - 11	14	3	2	(6/8~8/1)	オープンキャンパス 7/11(土)・12(日) (鷹の台)		
	13 - 18	15						
	20 - 25	16				前期授業終了(文化総合科目) 7/15(水)		
	27 - 1	17				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)	
	3 - 8							
	10 - 15					夏季休業 鷹の台: 7/23(木)~8/29(土) 市ヶ谷: 8/3(月)~8/29(土)		
	17 - 22							
	24 - 29					後期修正履修登録 8/27(木)・28(金) (予定)		
9月	31 - 5	18	4	3	後期授業開始 8/31(月)			
	7 - 12	19						
	14 - 19	20						
	21 - 26	21				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		
	28 - 3	22				後期履修取消期間 9/28(月)~10/3(土) (予定)		
10月	5 - 10	23	4	3				
	12 - 17	24				10/12(月) スポーツの日は授業日		
	19 - 24							
	26 - 31					芸術祭活動 準備 10/19(月)~22(木) 祭典 10/23(金)~25(日) 整理 10/26(月)~28(水) 休講 10/29(木)~10/31(土)	10/30(金) 創立記念日	
	2 - 7	25			6	4		11/3(火) 文化の日は授業日
	9 - 14	26						
16 - 21	27							
12月	23 - 28	28	7	(11/2~)		11/23(月) 勤労感謝の日は授業日		
	30 - 5	29						
	7 - 12	30				後期授業終了(文化総合科目) 12/12(土)		
2027年	14 - 19	31			後期補講・講義科目定期試験週間 12/14(月)~19(土)			
	21 - 26							
	1月	28 - 2				冬季休業 12/21(月)~1/5(火)		
		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		
	2月	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)		
		1 - 6						
		8 - 13						
		15 - 20						
3月	22 - 27							
	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／設置の経緯	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
科目区分	11
履修の手引き	15
単位制度	16
履修登録・シラバス	17
留学／休学・復学／退学（※進級・卒業）	19
成績評価	20
定期試験（筆記試験）	23
個人情報の取り扱いについて	26
授業	27
学科別案内 クリエイティブイノベーション学科	29
教育目標／アドミッション・ポリシー／カリキュラム・ポリシー	31
進級・卒業（クリエイティブイノベーション学科）	32
クリエイティブイノベーション学科単位表	34
教育課程表	38
学科別案内 映像学科	43
教育目標／アドミッション・ポリシー／カリキュラム・ポリシー	45
進級・卒業（映像学科）	46
映像学科単位表	47
教育課程表	50
全学共通科目（文化総合科目）	57
共通絵画研究室	59
共通彫塑研究室	66
学修の手引き	75
大学生としてきちんとしたレポートを書くために	76
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	83
美術館・図書館の資料を活用するために	84
造形ファイルを活用するために	86

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つて、放任の中にはない、その極（わく）を固定させず、しかも、放縦に任せず、真に人間の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、まさに人間の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。

設置の経緯

武蔵野美術大学（以下、本学）は、1929年に創立された「帝国美術学校」を前身とし、「教養を有する美術家養成」「真に人間の自由に達するような美術教育」を教育理念に掲げ、幅広い教養と人間性を有する造形各分野の専門家を養成し、文化の創造発展と社会貢献に寄与してきました。

造形学部には、美術・デザイン領域の広がりに対応する10学科を有し、50年余の実績を持つ通信教育課程も設けており、大学院造形研究科には修士課程と博士後期課程を設置しています。

また、国内外の優れた教育研究機関との学术交流や、企業・自治体との多くの共同プロジェクトを展開するなど、積極的な社会連携活動を行っています。とくに、帝国美術学校時代から先進的に取り組んできた国際交流活動では、文部科学省による「スーパーグローバル大学等事業—経済社会の発展を牽引するグローバル人材育成支援（旧グローバル人材育成推進事業）」において2012年に芸術系大学では唯一の採択校となるなど、多彩な教育プログラムを展開し、専門性と豊かな教養を備えたグローバル人材を育成してきました。

造形活動を通じて身に付く、正解のない答えを探求し表現する能力は、今の時代にこそ最も必要とされています。グローバル化やIT化、少子高齢化がすすむ現代社会は、WEF世界経済フォーラム（ダボス会議）などでVUCA（「Volatility（変動性）」、「Uncertainty（不確実性）」、「Complexity（複雑性）」、「Ambiguity（曖昧性）」）が取り上げられる一方で、社会や人間生活が潜在的に抱えていた問題を解決し、新たな価値を創造しようという動きが活発に起きています。

「知識・技能を学んで修得する能力だけでなく、学んだ知識・技能を実践・応用する力、自ら課題の発見・解決に取り組み、多様な他者と協働しながら、新たなモノやサービスを生み出し社会に新たな価値を創造する力を育成」することが不可欠な状況であり、1-新たな価値創出の基盤となる創造的な教育研究の高度化、2-社会の変化、地域や産業界の多様な要請を踏まえた実践的な教育の充実という2つの方向性での機能強化が求められています。

既設となる造形学部と、造形学部を基礎とする大学院造形研究科においても、その趣旨に沿う有為な人材を多く輩出しており、卒業・修了生は造形各分野の専門家としてだけでなく、幅広い業界・団体において組織人としても活躍しています。それを支えているのは、教養教育と美術・デザインの専門教育を融合し、総合的な人間形成を目指す教育において育んできた「創造的思考力」であると考えます。造形学部及び造形研究科でのそうした教育成果が前段で述べた現代的ニーズと合致していることを認識し、よりよい社会へ向けて「創造的思考力」を、ICT、AIなど新技術への十分なりテラシーをもって人の知情意に寄り添う力、クリエイティブな発想や思考で新しい世界を想像する力、そこから現代社会の諸問題に気づきそれを解決する力、ビジネスを変革するために創意工夫する力などに発展させ、急激な社会変動にも柔軟かつ創造的に対応できる構想力を備えた人材を育成するべく、2019年に新たに「造形構想学部」と「造形構想研究科」を設置しました。

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：山脇巖
(純粋美術科：絵画・彫刻・版画、
実用美術科：グラフィック・工芸美術・生産工芸・
室内設計)

1948 (昭和23) 年

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

1950 (昭和25) 年

- 工芸図案科を造型科と改称

1951 (昭和26) 年

- 西洋画科通信教育部開設、夏期スクーリング開始

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

- 大学院芸能デザインコースを
空間演出デザインコースに改称
- 造形学部芸能デザイン学科を
空間演出デザイン学科に改称

1986（昭和61）年

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

1987（昭和62）年

- 大学院造形研究科美術専攻に版画コースを開設

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

教育目標

美術を総合的な人間形成をもって成るものとする教育理念に基づく造形教育は、これからの社会に強く求められている自主性、人間性、思考力、表現力を育むものである。

本学部では、そのような総合的な人間形成としての造形教育と社会に対する広範な知識の教授を通じて、美術・デザイン領域のみならず、広く社会問題の解決や新たな人類価値の創出を行いうる柔軟な発想や構想力を有する人材、すなわち創造的思考をもって社会的イノベーションに寄与する人材を養成することを目的とする。

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

総合的な造形教育によって、観察力・鑑識力や価値判断力を涵養し、まだ見ぬものへの想像力やイメージ形成力、言語・造形言語によるコミュニケーション力及びプレゼンテーション力、発想力・柔軟性・人間力・粘り強さを身につける。そして、新たな視点からの着想と徹底した実践教育により、美術・デザイン領域を超えて、社会システムや人々の生活、思考におけるパラダイムの変革と創造的なイノベーションを行いうる「創造的思考力」を修得した人材を養成する。

ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

創造的思考力の応用発揮において独自の探求を行い、社会的イノベーションに寄与しうる人材として以下の7点について評価し、学位を授与する。

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

科目区分

科目区分は、広く教養教育を担う「全学共通科目」と、カリキュラムポリシーに基づく専門性を追求する科目として、本学部での学修の基盤となる創造的思考力を身に付けるために両学科に共通科目として開講する「造形構想基盤科目」、各学科の専門領域の共通的な基礎を学ぶ「専門基礎科目」と領域別に専門を深める「専門領域別科目」、創造的思考力の応用発揮を総合的に学び、4年間学修してきたことの集大成となる卒業制作・研究に向けた指導を行う「専門総合科目」の5つの科目区分を設け、基礎から応用への段階的に履修を進めていきます。

全学共通科目（文化総合科目）

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「教養文化に関する科目群」「言語文化に関する科目群」「身体文化に関する科目群」「造形文化に関する科目群」という四つの科目群の区分を設けています。また、原則すべて前期または後期の「半期制」となります。詳細は、この『履修・学修ガイドブック』の「全学共通科目（文化総合科目）」の項を参照して下さい。

造形構想基盤科目

主に1、2年次に履修し、創造的思考力養成の根幹となる造形実習と学部での学修の基盤となる講義科目で構成されます。造形実習は両学科とも必修とし、絵画、彫刻、映像の基礎について実習し、徹底的に対象を観察する力やそれを自らの手で表現する力を養い、物事に対する新たな視点や認識を得ます。制作とその作品への批評を共有する場としての「講評」を繰り返すことで、自らの思考を整理し、形とする力とそれを他者に伝えるプレゼンテーション力、言語・造形言語によるコミュニケーション力を磨いていくことを目的としています。講義科目としては現代社会が抱える様々な問題を、産業との関連という観点から、縦軸（歴史の変遷）と横軸（テクノロジーやアート・デザインなどの多様な他領域との関わり）で見えていく「現代社会産業論」と、視覚的なテクノロジーと芸術の関係を考える「イメージングサイエンス論」「イメージングアーツ論」をテーマごとに開講します。

専門基礎科目

両学科独自に開講し、専門教育の土台となる基礎実習や概論を必修で学ぶとともに、多様な専門基礎領域を経験させて、学生が今後追究していきたい専門領域やその先の進路について考える機会を場を創出することを目的としています。

クリエイティブイノベーション学科では、デザイン基礎、プログラミング基礎、言語表現と総合的なプレゼンテーション、フィールドリサーチ、語学学習と英語によるデザイン教育といった、3、4年次での実践的な学びにとって必要不可欠な基礎的内容の多くを必修科目として学びます。

映像学科では、ポリシーに掲げる「全方位的カリキュラム」が最大の特徴であり、静止映像としての写真表現（ケミカルフォト・デジタルフォト）、時間や動きを含んだ映像としての表現（デジタルドラマ・ドキュメンタリー・アニメーション・CG・メディアアート・サウンドアート・インタラクティブアートなど）に関する多様な授業を開講して選択必修科目とすることで、学生自らが選択して学修する機会を与えます。

専門領域別科目

各学科の専門性をさらに深めて、美術・デザインを学ぶ授業ではなく美術・デザインで育んだ創造的思考力を具体的な領域において活用する手法を実践的に学ぶことを目的としています。

クリエイティブイノベーション学科では、現代社会の抱える諸課題を把握し、課題解決に取り組むための切り口として、「クリエイティブテクノロジー」「クリエイティブビジネス」「クリエイティブヒューマンバリュー」の3つの専門領域に係る講義及び演習科目を開講します。

映像学科では3年次進級時に写真分野・映像分野から学生に専攻領域を選択させ、両分野の実技科目を開講します。

専門総合科目

クリエイティブイノベーション学科では、様々な発想法や批評的アプローチなどを用いながら、問題解決にとどまらない企画構想力をグループワークで学ぶ演習と、実際に企業や自治体における課題発見・問題解決に結びつける産学プロジェクト演習を必修科目とし、創造的思考力の発揮方法を実践的に学ぶ、「クリエイティブイノベーション演習」を設けます。

また、クリエイティブイノベーション学科の「クリエイティブイノベーション研究」および映像学科の「映像・写真表現実習」（「映像表現実習」）では、それまでの専門領域での学修を踏まえ、ゼミ形式で制作・研究を深め、卒業制作・論文につなげていきます。

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す。

造形構想学部生は、造形学部で開講している造形総合科目Ⅱ類も選択して受講できます。

休業期間や芸術祭期間に行なわれる学外活動のうち、国際交流プロジェクトや産官学共同プログラムについても、一定の基準を満たしている場合、造形総合科目の授業に含まれます。

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、卒業所要単位に算入することができます。

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（一部、追試験を設けていない科目もあります。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）。

大学連携先

早稲田大学	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
電気通信大学	国際基督教大学 東京経済大学
	国立音楽大学 東京外国語大学
	津田塾大学 武蔵野美術大学

自由選択枠

「全学共通科目」「造形構想基盤科目」「専門基礎科目」「専門領域別科目」「専門総合科目」について卒業所要単位を満たした上で、さらにそれを超えて修得した単位数、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、「他大学単位互換科目」で修得した単位数（上限12単位）は、この「自由選択枠」に算入します。

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。

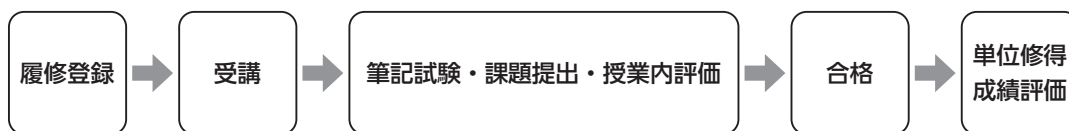
単位算定基準

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



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

全学共通科目(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

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。

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きしてください。

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。

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捗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。

- ・ 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

2. 全学共通科目（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、定められ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全学共通科目（文化総合科目）Ⅰ類およびⅡ類、造形総合科目Ⅱ類
後期：後期開講の全学共通科目（文化総合科目）Ⅰ類およびⅡ類、造形総合科目Ⅱ類

○履修取消ができない科目

- ・造形構想基盤科目、専門基礎科目
- ・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はされません。
- ・次年度以降に再度履修登録することができます。

留学／休学・復学／退学（※進級・卒業）

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、学部で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



※クリエイティブイノベーション学科、映像学科でそれぞれ進級・卒業のルールが異なります。各学科のページを確認してください。

- ・「進級・卒業（クリエイティブイノベーション学科）」P.30～31
- ・「進級・卒業（映像学科）」P.44

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.23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.83 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.83 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	可否
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	合格
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	不合格

ターム制（クリエイティブイノベーション学科）および集中授業の成績評価

科目の成績評価は、授業内試験や平常の課題作品・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、その科目の単位を認定できなくなりますので、課された作品・論文はすべて指定された日時に必ず提出してください。提出期限に遅れた作品・論文の提出は原則として認められません。

単位の授与

授業回数の3分の2以上出席し、秀・優・良・可の評価が得られた科目については、合格とし、所定の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」、出席数が足りない場合は「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において、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または市ヶ谷キャンパス事務室に申し出て、手続きしてください。

GPA (GradePointAverage) について

GPA (GradePointAverage) とは、各履修科目の成績評価としてGP (GradePoint) 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】

対象科目は下記の通りです。

○卒業要件となる科目。

ただし次のものは除外します。

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

- ・試験欠席届（教務チームにて配付）
- ・追試験受験願書（教務チームにて配付）
- ・欠席の理由を証明する書類（医師の診断書等）

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下記の資格に該当する場合は、再試験を受けることができます。

1 受験資格

最終学年に在学する学生で、修得した単位数が不足するため卒業できないと判定されたもので次に該当する者とする。

- (1) 造形構想学部においては造形構想基盤科目、専門基礎科目、専門領域別科目、専門総合科目の単位を規定どおりに修得している者。
- (2) 未修得科目が2科目8単位以内で、当該科目の単位を修得することによって卒業の要件を満たす者。

2 再試験対象科目

再試験の対象科目は、造形構想学部の全学共通科目のうち「通年」もしくは「後期」に開講された科目とする。ただし、成績が「不可」の科目に限る。定期試験を受験しなかった「未受験」および出席不良による「対象外」の科目は対象としない。

3 申込方法

再試験対象者は教務チームより連絡を行う。再試験を受けるものは期間内に受講料(1科目1,000円)を添えて教務チームまたは市ヶ谷キャンパス事務室（クリエイティブイノベーション学科）に申し込む。期間内に申し込みを行わなかった者（連絡不通者含む）は受験資格を失う。

4 評価等

合格（可）または不合格（不可）とする。なお、この再試験の評価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って前期及び後期の最終の1週間を指定する。ただし、本学学則第12条第2号に定める休日が当該週間にある場合は適当日数を加える。

- 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は試験期間のうちから適当日時を指定する。
- 4 前各項にかかわらず授業科目の必要から試験期間以外の日時において筆記試験又はレポート試験を行うことができる。

(受験資格)

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

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

(試験の告知)

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

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

(試験監督)

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

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

(入退室)

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

- 2 筆記試験においては試験開始時刻より30分を超える

までは、疾病その他試験監督が認めた場合を除いて、退場することはできない。

(不正)

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

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

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会を必須とし、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。

授 業

クリエイティブイノベーション学科の授業は、原則1・2年次は鷹の台キャンパスで、3・4年次は市ヶ谷キャンパスで行われます。

映像学科の授業は、鷹の台キャンパスで行われます。

授業時間

クリエイティブイノベーション学科		映像学科	
鷹の台キャンパス (1・2年次)		鷹の台キャンパス (1～4年次)	
全学共通科目 (文化総合科目) (講義・演習科目)	第1時限 9:00～10:30	全学共通科目 (文化総合科目) (講義・演習科目)	第1時限 9:00～10:30
	第2時限 10:40～12:10		第2時限 10:40～12:10
第3時限 13:20～14:50	第3時限 13:20～14:50		
第4時限 15:00～16:30	第4時限 15:00～16:30		
第5時限 16:40～18:10	第5時限 16:40～18:10		
造形構想基盤科目 専門基礎科目 専門領域別科目 専門総合科目 (演習・実技科目)	第1・2時限 9:00～12:10 第3・4時限 13:20～16:30		
市ヶ谷キャンパス (3・4年次)			
全学共通科目 (文化総合科目) (講義・演習科目)	第1時限 9:00～10:30	造形構想基盤科目 専門基礎科目 専門領域別科目 専門総合科目 (演習・実技科目)	第1・2時限 9:00～12:10 第3・4時限 13:20～16:30
	第2時限 10:40～12:10		
	第3時限 13:20～14:50		
	第4時限 15:00～16:30		
	第5時限 16:40～18:10		
造形構想基盤科目 専門基礎科目 専門領域別科目 専門総合科目 (演習・実技科目)			

原則として、以下のような時間帯に配当されています。全学共通科目(文化総合科目)は、専門科目と重複しないよう履修してください。

【クリエイティブイノベーション学科】

原則として、学年ごとに履修できる時間帯を以下の通りとする。

1年次	1・2限：(講義・演習科目)	全学共通科目(文化総合科目)・造形構想基盤科目・専門基礎科目
	3・4限：(演習・実技・理論科目)	造形構想基盤科目・専門基礎科目
2年次	1・2限：(演習・実技・理論科目)	造形構想基盤科目・専門基礎科目
	3・4限：(講義・演習科目)	全学共通科目(文化総合科目)・造形構想基盤科目・専門基礎科目
全学年	5限：(講義・演習科目)	全学共通科目(文化総合科目)

【映像学科】

原則として、学年ごとに履修できる時間帯を下記の通りとする。

1・4年次	1・2限：(演習・実技・理論科目)	造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目
	3・4限：(講義・演習科目)	全学共通科目(文化総合科目)
2・3年次	1・2限：(講義・演習科目)	全学共通科目(文化総合科目)
	3・4限：(演習・実技・理論科目)	造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目
全学年	5限：(講義・演習科目)	全学共通科目(文化総合科目)

休講

講義科目の授業が休講となる場合は、以下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 鷹の台キャンパス（1号館第1講義室入口左）
- ・LiveCampusU ポータルサイトの学内リンク「休講情報」

気象警報に伴う休講、定期試験の延期

気象庁より、気象警報が発表された場合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。

市ヶ谷キャンパスの場合：東京23区西部（新宿区）

- ・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時限及び4時限を休講等とする。
- ・午後3時00分において発表されている時は、5時限、6時限及び7時限を休講等とする。
- ・その他、午後3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

全学共通科目（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。

上記以外の科目：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）」を教務チームまたは市ヶ谷キャンパス事務室へ持参してください。
窓口にて「欠席届（教務チームまたは市ヶ谷キャンパス事務室にて配付）」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。事前に教務チームまたは市ヶ谷キャンパス事務室へ申し出てください。

- ・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。保健室で治療確認後、登校許可となります。

教務チームまたは市ヶ谷キャンパス事務室に罹患・治療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。

学科別案内

クリエイティブイノベーション学科

クリエイティブイノベーション学科

教育目標

クリエイティブイノベーション学科では、総合的な造形教育と現代社会・産業に対する広範な知識の教授を基盤とした「創造的思考力」を、ビジネス分野、テクノロジー分野、ヒューマンバリュー分野との融合において強く発揮し、激しい環境変化や未来が予測しづらい現代社会における諸課題の解決に貢献し、新たな人類価値の創出を行いうる柔軟な発想や構想力を有する、情感ある人材を養成する。

ビジネス関連領域では、新しい価値やサービスの創造を実現するビジネスについて、プロジェクトベースで実践的に学び、研究する。テクノロジー関連領域では、AIやIoTをはじめ、ICTの進化によりライフスタイルが変化する今、これからの豊かな社会を創造する先進技術への理解を深める。ヒューマンバリュー関連領域では、心理や行動科学に基づき、人の感覚や思考、感情に寄り添ったモノやシステムの開発のために、心理学や感性工学のリサーチ方法や理論を修得する。

アドミッション・ポリシー

クリエイティブイノベーション学科では、「創造的思考力」を発揮し、現代社会の課題発見・解決や、新たな価値創造、社会におけるイノベーションを行うことができる人材を育成することを目的としている。こうした能力を養うために、次のような学力と意欲を持った入学者を求める。

- ・社会の諸課題に対して、既存の考え方にとらわれず、解決策を導く構想力を身につけようとする人
- ・イノベーションに必要な教養・知識と発想力を身につけるための基礎的な学力がある人
- ・ビジネス、テクノロジー、ヒューマンバリュー分野に関心があり、対応する文系、理系の主要科目の学力がある人

カリキュラム・ポリシー

基礎過程（1・2年次）では、造形実習・演習を中心に美術・デザインの基礎を学び、「創造的思考力」の基盤となる造形言語リテラシーを身につける。同時に、必修科目、自由選択科目を通じて、イノベーションの基礎、一般教養を身につける。

専門課程（3・4年次）では、キャンパスを市ヶ谷に移し、ビジネス、テクノロジー、ヒューマンバリュー（経験価値）の3分野について専門的に学びながら、「クリエイティブイノベーション演習」「産学プロジェクト演習」などを通じ、創造的思考力と専門性が社会にどのように活かされるのかを実践的に学ぶ。最終的には卒業研究として自身の学びの集大成としての制作・研究を行う。

進級・卒業（クリエイティブイノベーション学科）

学年制度

本学では毎年4月から翌年3月までを1学年度とし、1学年ごとに進級していく学年制をとっています。

進級要件

1年次、2年次においては、所定の進級条件科目があり、進級要件を満たした場合、次の学年に進級できます。

2年次進級要件

1年次終了までに、1年次に担当されている以下の進級条件科目を修得できなかった場合、留年となります。

2023年度入学生	2024～2025年度入学生
(造形構想基盤科目) 造形実習Ⅰ…………… 2単位	(造形構想基盤科目) 造形構想基礎実習Ⅰ…2単位
造形実習Ⅱ…………… 2単位	造形構想基礎実習Ⅱ…2単位
造形構想基礎実習Ⅰ…2単位	造形構想基礎実習Ⅲ…2単位
造形構想基礎実習Ⅱ…2単位	造形構想基礎実習Ⅳ…2単位
造形構想基礎実習Ⅲ…2単位	(専門基礎科目) クリエイティブイノベーション基礎実習…2単位
造形構想基礎実習Ⅳ…2単位	
(専門基礎科目) 構成演習Ⅰ…………… 2単位	
2026～年度以降入学生	
(造形構想基盤科目) 造形構想基礎実習Ⅰ…2単位	
造形構想基礎実習Ⅱ…2単位	
造形構想基礎実習Ⅲ…2単位	
造形構想基礎実習Ⅳ…2単位	
(専門基礎科目) クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅰ…2単位	

3年次進級要件

1) 2年次終了までに、2年次に担当されている以下の進級条件科目を修得できなかった場合、留年となります。

2023年度入学生	2024～2025年度入学生
(専門基礎科目) 造形演習Ⅰ…………… 2単位	(専門基礎科目) 造形演習Ⅰ…………… 2単位
造形演習Ⅱ…………… 2単位	造形演習Ⅱ…………… 2単位
造形演習Ⅲ…………… 2単位	造形演習Ⅲ…………… 2単位
造形演習Ⅳ…………… 2単位	造形演習Ⅳ…………… 2単位
構成演習Ⅱ…………… 2単位	構成演習Ⅱ…………… 2単位
	クリエイティブイノベーション基礎演習…2単位
2026～年度以降入学生	
(専門基礎科目) 造形演習Ⅰ…2単位	
造形演習Ⅱ…2単位	
造形演習Ⅲ…2単位	
造形演習Ⅳ…2単位	
クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅱ…2単位	
クリエイティブイノベーション基礎演習…2単位	

2) 2年次終了までに、科目区分に関わらず62単位を修得できなかった場合、留年となります。

4年次進級要件

進級要件はありません。そのため、全ての学生が4年次に進級することとなります（ただし、3年次の必修科目は卒業要件に含まれますので3年次中に修得することが望ましいです。適切な履修計画を組むことをおすすめします）。

卒業

4年以上在学し、所定の科目から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（造形構想）」の学位が授与されます。

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、入学年度ごとの単位表を参照してください。

留年

[～2023年度入学生]

1年次、2年次の進級要件を満たさずに留年になった場合、未修得となった進級条件科目を同学年で再履修することになります。ただし、一度修得した進級条件科目は再履修する必要はありません。

例えば、1年次に担当されている進級条件科目のうち2科目が未修得の場合、留年後、2科目は再履修が必要になりますが、修得した残りの科目は、再履修する必要はありません。

4年次終了までに、卒業研究・論文を除く必修及び選択必修科目（造形構想基盤科目、専門基礎科目、専門領域別科目、専門総合科目）を修得できなかった場合、留年となります。

4年次に留年になった場合、未修得の必修・選択必修科目を全て再履修することになります。

同学年で複数回、留年判定を受けることも可能ですが、在学年数の8年（休学期間を除く）以内に、卒業できない場合は、退学となります。

[2024年度以降入学生～]

1年次、2年次の進級要件を満たさずに留年になった場合、未修得となった進級条件科目を同学年で再履修することになります。ただし、一度修得した進級条件科目は再履修する必要はありません。

例えば、1年次に担当されている進級条件科目のうち2科目が未修得の場合、留年後、2科目は再履修が必要になりますが、修得した残りの科目は、再履修する必要はありません。

4年次終了までに、卒業研究・論文を除き、卒業に必要な必修及び選択必修科目のうち、修得できない科目が3科目以上ある場合は留年となります。

同学年で複数回、留年判定を受けることもありますが、在学年数の8年（休学期間を除く）以内に、卒業できない場合は退学となります。

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は、6か月または1年間に限り、卒業延期の扱いとなります。

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。

2026年度入学生（1年生）
クリエイティブイノベーション学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位
進級単位(進級要件 A)		10		12						
進級単位(進級要件 B)		62								
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	
全学共通科目		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		24
造形構想 基盤科目	必修	造形実習Ⅰ	2							12
		造形実習Ⅱ	2							
		造形構想基礎実習Ⅰ※	2							
		造形構想基礎実習Ⅱ※	2							
		造形構想基礎実習Ⅲ※	2							
		造形構想基礎実習Ⅳ※	2							
	選択	イメージングサイエンスⅠ	2	イメージングアート論Ⅰ	2	イメージングアート論Ⅳ	2			0
		イメージングサイエンス論Ⅱ	2	イメージングアート論Ⅱ	2					
		イメージングサイエンス論Ⅲ	2	イメージングアート論Ⅲ	2					
専門基礎 科目	必修	クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅰ※	2	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ	2	知的財産権基礎	1			25
		クリエイティブイノベーション概論Ⅰ	2	クリエイティブイノベーション基礎演習※	2					
		構成演習	2	造形演習Ⅰ※	2					
		フィールドリサーチ演習Ⅰ	2	造形演習Ⅱ※	2					
				造形演習Ⅲ※	2					
				造形演習Ⅳ※	2					
				クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅱ※	2					
				フィールドリサーチ演習Ⅱ	2					
	選択	情報表現演習Ⅰ	2	情報表現演習Ⅱ	2	国内フィールド演習	2	Global Design StudiesⅠ	1	0
						海外語学演習	2	Global Design StudiesⅡ	1	
						インターンシップ演習	2			
専門領域別 科目	必修					クリエイティブビジネス概論	1			3
						クリエイティブテクノロジー概論	1			
						クリエイティブヒューマンビュー概論	1			
	選択 必修					クリエイティブビジネス論Ⅰ	1	クリエイティブビジネス演習	2	8
						クリエイティブビジネス論Ⅱ	1	クリエイティブテクノロジー演習	2	
						クリエイティブテクノロジー論Ⅰ	1	クリエイティブヒューマンビュー演習	2	
						クリエイティブテクノロジー論Ⅱ	1			
						クリエイティブヒューマンビュー論Ⅰ	1			
						クリエイティブヒューマンビュー論Ⅱ	1			
専門総合 科目	必修					クリエイティブイノベーション演習Ⅰ	2	クリエイティブイノベーション研究Ⅰ	2	22
						クリエイティブイノベーション演習Ⅱ	2	クリエイティブイノベーション研究Ⅱ	2	
						クリエイティブイノベーション演習Ⅲ	2	クリエイティブイノベーション研究Ⅲ	2	
						産学プロジェクト演習Ⅰ	4	卒業研究・論文	6	
	選択					産学プロジェクト演習Ⅱ	2	産学プロジェクト演習Ⅲ	2	0
						クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ	1			
						クリエイティブイノベーション実践講義Ⅱ	1			
						クリエイティブイノベーション実践講義Ⅲ	1			
						クリエイティブイノベーション実践講義Ⅳ	1			
						クリエイティブイノベーション実践講義Ⅴ	1			
						クリエイティブイノベーション実践講義Ⅵ	1			
自由選択枠	全学共通科目・造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目について、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、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数（上限12単位）を合算した単位数									30
合 計										124

※印：進級条件科目（学年別に配当されている、その学年で履修しなければいけない科目。）
 ・進級単位（進級要件 A）は、当該学年に配当された進級科目の単位数を合算した単位数。
 ・進級単位（進級要件 B）は、3年次へ進級するために修得していなければいけない単位数。

2025～2024年度入学生（2・3年生）
クリエイティブイノベーション学科／単位表

学 年	1		2		3		4		卒業所要 最低単位
進級単位(進級要件 A)	10		12						
進級単位(進級要件 B)	62								
科目区分	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	
全学共通科目	教養文化に関する科目群 計 4 身体文化に関する科目群 計 2		言語文化に関する科目群 計 4 造形文化に関する科目群 計 4						14
造形構想 基盤科目	必修	造形実習Ⅰ 2 造形実習Ⅱ 2 造形構想基礎実習Ⅰ※ 2 造形構想基礎実習Ⅱ※ 2 造形構想基礎実習Ⅲ※ 2 造形構想基礎実習Ⅳ※ 2 現代社会産業論Ⅰ 2 現代社会産業論Ⅱ 2	現代社会産業論Ⅲ 2 現代社会産業論Ⅳ 2						20
	選択	イメージングサイエンス論Ⅰ 2 イメージングサイエンス論Ⅱ 2 イメージングサイエンス論Ⅲ 2	イメージングアーツ論Ⅰ 2 イメージングアーツ論Ⅱ 2 イメージングアーツ論Ⅲ 2	イメージングアーツ論Ⅳ 2					0
専門基礎 科 目	必修	クリエイティブイノベーション基礎実習※ 2 クリエイティブイノベーション概論Ⅰ 2 構成演習Ⅰ 2 フィールドリサーチ演習Ⅰ 2	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ 2 クリエイティブイノベーション基礎演習※ 2 造形演習Ⅰ※ 2 造形演習Ⅱ※ 2 造形演習Ⅲ※ 2 造形演習Ⅳ※ 2 構成演習Ⅱ※ 2 フィールドリサーチ演習Ⅱ 2 English CommunicationⅠ 2 English CommunicationⅡ 2	International CommunicationⅠ 1 International CommunicationⅡ 1 キャリアイノベーション 2 知的財産権基礎 1					33
	選択	情報表現演習Ⅰ 2	情報表現演習Ⅱ 2	国内フィールド演習 2 海外語学演習 2 インターンシップ演習 2					0
専門領域別 科 目	必修			クリエイティブビジネス概論 1 クリエイティブテクノロジー概論 1 クリエイティブヒューマンバリュー概論 1					3
	選択 必修			クリエイティブビジネス論Ⅰ 1 クリエイティブビジネス論Ⅱ 1 クリエイティブテクノロジー論Ⅰ 1 クリエイティブテクノロジー論Ⅱ 1 クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅰ 1 クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅱ 1	クリエイティブビジネス演習 2 クリエイティブテクノロジー演習 2 クリエイティブヒューマンバリュー演習 2				8
専門総合 科 目	必修			クリエイティブイノベーション演習Ⅰ 2 クリエイティブイノベーション演習Ⅱ 2 産学プロジェクト実践演習Ⅰ 2 産学プロジェクト実践演習Ⅱ 2	クリエイティブイノベーション研究Ⅰ 2 クリエイティブイノベーション研究Ⅱ 2 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ 2 卒業研究・論文 6				20
	選択			産学プロジェクト実践演習Ⅲ 2 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅱ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅲ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅳ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅴ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅵ 1	産学プロジェクト実践演習Ⅳ 2				0
自由選択枠	全学共通科目・造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目について、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、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数（上限12単位）を合算した単位数								26
合 計									124

※印：進級条件科目（学年別に配当されている、その学年で履修しなければいけない科目。）

- ・進級単位（進級要件 A）は、当該学年に配当された進級科目の単位数を合算した単位数。
- ・進級単位（進級要件 B）は、3年次へ進級するために修得していなければならない単位数。

2023年度入学生（4年生）
クリエイティブイノベーション学科／単位表

学 年	1		2		3		4		卒業所要 最低単位
進級単位(進級要件 A)	14		10						
進級単位(進級要件 B)	62								
科目区分	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	
全学共通科目	教養文化に関する科目群 身体文化に関する科目群	計 4 計 2	言語文化に関する科目群 造形文化に関する科目群	計 4 計 4					14
造形構想 基盤科目	必修	造形実習Ⅰ※ 2 造形実習Ⅱ※ 2 造形構想基礎実習Ⅰ※ 2 造形構想基礎実習Ⅱ※ 2 造形構想基礎実習Ⅲ※ 2 造形構想基礎実習Ⅳ※ 2 現代社会産業論Ⅰ 2 現代社会産業論Ⅱ 2	現代社会産業論Ⅲ 2 現代社会産業論Ⅳ 2					20	
	選択	イメージングサイエンス論Ⅰ 2 イメージングサイエンス論Ⅱ 2 イメージングサイエンス論Ⅲ 2	イメージングアーツ論Ⅰ 2 イメージングアーツ論Ⅱ 2 イメージングアーツ論Ⅲ 4	造形実習Ⅲ 2					0
専門基礎 科 目	必修	クリエイティブイノベーション基礎実習 2 クリエイティブイノベーション概論Ⅰ 2 構成演習Ⅰ※ 2 フィールドリサーチ演習Ⅰ 2	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ 2 クリエイティブイノベーション基礎演習 2 造形演習Ⅰ※ 2 造形演習Ⅱ※ 2 造形演習Ⅲ※ 2 造形演習Ⅳ※ 2 構成演習Ⅱ※ 2 フィールドリサーチ演習Ⅱ 2 English CommunicationⅠ 2 English CommunicationⅡ 2	International CommunicationⅠ 1 International CommunicationⅡ 1 キャリアイノベーション 2 知的財産権基礎 1					33
	選択	情報表現演習Ⅰ 2	情報表現演習Ⅱ 2	国内フィールド演習 2 海外語学演習 2 インターンシップ演習 2					0
専門領域別 科 目	必修			クリエイティブビジネス概論 1 クリエイティブテクノロジー概論 1 クリエイティブヒューマンバリュー概論 1					3
	選択 必修			クリエイティブビジネス論Ⅰ 1 クリエイティブビジネス論Ⅱ 1 クリエイティブテクノロジー論Ⅰ 1 クリエイティブテクノロジー論Ⅱ 1 クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅰ 1 クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅱ 1	クリエイティブビジネス演習 2 クリエイティブテクノロジー演習 2 クリエイティブヒューマンバリュー演習 2			8	
専門総合 科 目	必修			クリエイティブイノベーション演習Ⅰ 2 クリエイティブイノベーション演習Ⅱ 2 産学プロジェクト実践演習Ⅰ 2 産学プロジェクト実践演習Ⅱ 2	クリエイティブイノベーション研究Ⅰ 2 クリエイティブイノベーション研究Ⅱ 2 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ 2 卒業研究・論文 6			20	
	選択			産学プロジェクト実践演習Ⅲ 2 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅱ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅲ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅳ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅴ 1 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅵ 1	産学プロジェクト実践演習Ⅳ 2			0	
自由選択枠	全学共通科目・造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目について、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、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数（上限 12 単位）を合算した単位数								26
合 計									124

※印：進級条件科目（学年別に配当されている、その学年で履修しなければいけない科目。）
 ・進級単位（進級要件 A）は、当該学年に配当された進級科目の単位数を合算した単位数。
 ・進級単位（進級要件 B）は、3 年次へ進級するために修得していなければならない単位数。

教育課程表

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													
市ヶ谷(ターム)					第1ターム				第2ターム													
授業週	入学式 4/4	オリエンテーション 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										教育実習		オンラインキャンパス 6/20		オンラインキャンパス 7/11		前期授業終了 7/15		前期補講・試験週間 7/16		後期修正履修登録 8/27	
学部 1年	CI基礎実習 I (課題探究) 荒川 石川 井口 渡辺 小山(さ) 市村				造形実習 I (絵画) 共通絵画研究室				造形構想基礎実習 I (観察力と方法) 石川 木下 保坂 高嶋 百瀬													
													月1 構成演習									
													月2 クリエイティブイノベーション概論 I									
学部 2年	造形演習 I (デザインリテラシー) 白石 稲見 小野				造形演習 II (グラフィック デザイン基礎) 嶋津 藪内 村井				造形演習 III (グラフィック デザイン応用) 青松 阿閉 千葉 菅													
													月3 クリエイティブイノベーション概論 II									
													火3 English communication I B/C									
													火4 English communication I A									
													木3 フィールドリサーチ演習 II									
													木4 現代社会産業論 III									

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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											
第3ターム								第4ターム															
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	
造形実習Ⅱ(彫刻) 共通彫塑研究室				造形構想 基礎実習Ⅱ (メディアと コミュニケーション) 石川 稲口 黒澤 中村 渡辺				造形構想 基礎実習Ⅲ (行為の実験) 石川 木下 保坂 高嶋 百瀬 小見				造形構想 基礎実習Ⅳ (価値の転回) 石川 木下 保坂 高嶋 百瀬											
金2 フィールドリサーチ演習Ⅰ				→				→															
木1・2 情報表現演習Ⅰ				→				→															
造形演習Ⅳ (プロダクト) 丸山 小山(裕) 白鳥 山田				CI基礎演習 (建築・環境 デザイン) 若杉 丸山 奥 小林 平手				→				構成演習Ⅱ 荒川 井口 渡辺 市村 小見											
火3 English communicationⅡB/C				→				→															
火4 English communicationⅡA				→				→															
木3・4 情報表現演習Ⅱ				→				→															
金3 現代社会産業論Ⅳ				→				→															

科目	単位
造形構想基礎科目(必修)	
造形実習Ⅰ(絵画)	2
造形実習Ⅱ(彫刻)	2
造形構想基礎実習Ⅰ	2
造形構想基礎実習Ⅱ	2
造形構想基礎実習Ⅲ	2
造形構想基礎実習Ⅳ	2
現代社会産業論Ⅲ	2
現代社会産業論Ⅳ	2
専門基礎科目(必修)	
クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅰ	2
クリエイティブイノベーション概論Ⅰ	2
構成演習	2
フィールドリサーチ演習Ⅰ	2
クリエイティブイノベーション概論Ⅱ	2
クリエイティブイノベーション基礎演習	2
造形演習Ⅰ	2
造形演習Ⅱ	2
造形演習Ⅲ	2
造形演習Ⅳ	2
構成演習Ⅱ	2
フィールドリサーチ演習Ⅱ	2
English communicationⅠ	2
English communicationⅡ	2
専門基礎科目(選択)	
情報表現演習Ⅰ	2
情報表現演習Ⅱ	2

教育課程表

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															
市ヶ谷(ターム)	第1ターム								第2ターム															
授業週	入学式 4/2	オリエンテーション週 4/2~8	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	オンラインキャンパス 6/20~21(市ヶ谷)		オンラインキャンパス 7/11~12(鷹の台)	前期授業終了 7/15	前期補講・試験週間 7/16~22		後期修正履修登録 8/27~28 夏季休業 7/23~8/29					
学 部 3 ・ 4 年	火2 クリエイティブテクノロジー概論		火2 クリエイティブテクノロジー論 I		火3 International Communication I A/ I B/ I C		火3・4 キャリアイノベーション		火4・5 クリエイティブテクノロジー演習		火5 International Communication II A/ II B/ II C		水2 クリエイティブヒューマンバリュー概論		水2 クリエイティブヒューマンバリュー論 I		水3・4 クリエイティブヒューマンバリュー演習		水3・4 クリエイティブイノベーション演習 I		水5 知的財産権基礎			
	木2 クリエイティブビジネス概論		木2 クリエイティブビジネス論 I		木3・4 クリエイティブビジネス演習		木3・4 クリエイティブイノベーション演習 II																	
	月3・4 クリエイティブイノベーション研究 II a (荒川ゼミ)		学4		水3・4 クリエイティブイノベーション研究 II b (石川ゼミ)		学4		木1・2 クリエイティブイノベーション研究 II c (井口ゼミ)		学4		月3・4 クリエイティブイノベーション研究 II d (岩崎ゼミ)		学4		月3・4 クリエイティブイノベーション研究 II e (長谷川ゼミ)		学4		月3・4 クリエイティブイノベーション研究 II f (丸山ゼミ)		学4	
	月3・4 クリエイティブイノベーション研究 II g (若杉ゼミ)		学4		(集中)国内フィールド演習		(集中)海外語学演習		(集中)インターンシップ演習		(集中)産学プロジェクト実践演習Ⅲ・Ⅳ													

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

- 選択必修
- 必修
- 選択

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										
第3ターム								第4ターム														
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

火 水 木 3・4・5
産学プロジェクト実践演習Ⅰ・Ⅱ

(集中)クリエイティブイノベーション研究Ⅰ(ゼミ) 学3

火3 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ

火4 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅱ

火5 クリエイティブテクノロジー論Ⅱ

水3 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅴ

水5 クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅱ

木3 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅲ

木4 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅵ

木5 クリエイティブビジネス論Ⅱ

月3・4 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ a(荒川ゼミ) 学4

水3・4 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ b(石川ゼミ) 学4

木1・2 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ c(井口ゼミ) 学4

月3・4 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ d(岩崎ゼミ) 学4

月3・4 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ e(長谷川ゼミ) 学4

月3・4 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ f(丸山ゼミ) 学4

月3・4 クリエイティブイノベーション研究Ⅲ g(若杉ゼミ) 学4

卒業研究・論文 学4

科目	単位
----	----

専門基礎科目(必修)

International Communication I	1
International Communication II	1
キャリアイノベーション	2
知的財産基礎	1

専門基礎科目(選択)

国内フィールド演習	2
海外語学演習	2
インターンシップ演習	2

専門領域別科目(必修)

クリエイティブテクノロジー概論	1
クリエイティブヒューマンバリュー概論	1
クリエイティブビジネス概論	1

専門領域別科目(選択必修)

クリエイティブテクノロジー論Ⅰ	1
クリエイティブテクノロジー論Ⅱ	1
クリエイティブテクノロジー演習	2
クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅰ	1
クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅱ	1
クリエイティブヒューマンバリュー演習	2
クリエイティブビジネス論Ⅰ	1
クリエイティブビジネス論Ⅱ	1
クリエイティブビジネス演習	2

専門総合科目(必修)

クリエイティブイノベーション演習Ⅰ	2
クリエイティブイノベーション演習Ⅱ	2
クリエイティブイノベーション研究Ⅰ	2
クリエイティブイノベーション研究Ⅱ	2
クリエイティブイノベーション研究Ⅲ	2
産学プロジェクト実践演習Ⅰ	2
産学プロジェクト実践演習Ⅱ	2
卒業研究・論文	6

専門総合科目(選択)

産学プロジェクト実践演習Ⅲ	2
産学プロジェクト実践演習Ⅳ	2
クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ	1
クリエイティブイノベーション実践講義Ⅱ	1
クリエイティブイノベーション実践講義Ⅲ	1
クリエイティブイノベーション実践講義Ⅳ	1
クリエイティブイノベーション実践講義Ⅴ	1
クリエイティブイノベーション実践講義Ⅵ	1

● 祭典 10/23~10/25

学科別案内

映像学科

映像学科

教育目標

映像学科は1990年の創設以来、時代に先駆けて「多面的」学習方法と「全方位的」な教育の理念を併せて、映像の「総合的教育」に取り組んできた。「専門的に学ぶこと」と「総合的に学ぶこと」は、一見矛盾しているようだが、本来の専門性は総合的に学ぶことからしか得られない。

さらに、2019年の造形学部から造形構想学部への改編をふまえ、総合的造形教育と社会に対する広範な知識の教授を基盤とし、映像表現分野とテクノロジー分野の交錯する領域において創造的思考力を発揮する人材を育成する。また、幅広い教養に通じ、歴史的背景を理解しながらも、変化する社会状況、技術・表現に適応し、新たな価値を産み出しうる映像表現者、文化創造の担い手となる人材の養成を教育目標とする。

具体的な領域として、写真・映画・アニメーション・イメージコンピューティング・メディアアート・映像空間を基柱とし、未分化な新領域へも視野を広げて融合と拡張を目指す。

アドミッション・ポリシー

映像学科は、建学の精神である「教養を有する美術家養成」を土台に、1990年に開設された。映像学科の教育は、映像技術の習熟にはとどまらず、過去に蓄積された映像及び表象文化の豊かな歴史を踏まえながらも、新たな価値を生み出す革新的な創造者を養成することを目的としている。こうした能力を養うために、次のような学力と意識を持った入学者を求める。

- ・自らが目指す将来像に向けて学ぶための基礎的な教養・表現力がある人
- ・映像への強い関心と表現意欲があり、新しい表現・技術を常に探求しようとする人
- ・新たな映像の可能性を探り、創造的思考力を用いて、その表現を具現化しようとする人

カリキュラム・ポリシー

映像学科は、真実を見つめる意志を強化し、自由かつ大胆な創造的感性を養い、美意識を育むことを目的とする。映像表現の総合性を理解し、専門性を身につけるための作品制作が教育の中心である。

それによって、表現力・制作力・人間力を相乗的に高めていくことを目指す。

【1年次】

前期には映像の本質と可能性を考え、写真・映画・アニメーション・CG・メディアアート・イメージエフェクトなどの領域に触れ、広範な知識と技術を身につける。後期には絵画と彫刻から造形を実践し、映像と美術の両面から創造的思考力を学ぶ。

【2・3年次】

1年次の基礎を活かし、専門的あるいは発展的な学びを追求し、創造的思考力の強化を図る。写真・映画・アニメーション・イメージコンピューティング・メディアアート・映像空間の6つの専門領域の多彩な演習授業が年間を通して並走するカリキュラムによって、領域を自在に横断したり深化させたりすることができる。多様な資質や志向を持った学生一人一人が主体性を持ち、自身のレベルや興味に合わせた選択設計が可能である。

【4年次】

映像表現の総合性を感得し、真の専門性獲得を目指す。前期に専任教員のゼミを一つ選択し、学生は専門領域または応用領域と、それぞれの志向に沿ってさらなる高度なステージへ研究制作を進める。卒業制作は4年間の学修の成果を結集し自らテーマを定めて取り組み、制作・上映・展示のすべてを学生自身で実現する。また、全教員によるジャンルの枠を超えた講評・評価の後、一般公開される。

その他、学年を問わず履修可能な専門科目や産官学共同プログラム、国際交流プロジェクトを展開している。

進級・卒業（映像学科）

学年制度

本学では毎年4月から翌年3月までを1学年度とし、1学年ごとに進級していく学年制をとっています。

進級要件

学年別に、所定の進級条件科目があります。これらの単位をすべて修得した場合、次の学年に進級できます。

仮進級

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

例えば、当該学年に担当された進級条件科目の総単位数が12単位である場合、 $12 \times 1/4 = 3$ で、未修得単位数が1～3単位であれば仮進級となります（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。

造形実習Ⅰおよび造形実習Ⅱ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講する研究室へ行き、再履修方法についての指示を受けてください。

注意事項

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

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

留年

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

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

当該学年に担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（造形構想）」の学位が授与されます。

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、入学年度ごとの単位表を参照してください。

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。

2026 年度入学生 (1 年生)
映像学科 / 単位表

学 年	1		2		3		4		卒業所要 最低単位		
進級単位	16		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			
全学共通科目	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		40		
造形構想基盤科目	必修	造形実習Ⅰ※ 造形実習Ⅱ※	2 2						4		
	選択 必修			イメージングサイエンス論Ⅰ イメージングサイエンス論Ⅱ イメージングサイエンス論Ⅲ	2 2 2	イメージングアーツ論Ⅰ イメージングアーツ論Ⅱ イメージングアーツ論Ⅲ イメージングアーツ論Ⅳ	2 2 2 2		4		
専門基礎科目	必修	映像原論※	2						2		
	選択 必修	シナリオ制作演習 ドキュメントⅠ ドキュメントⅡ 映画史	2 2 2 2	オーディオアート 写真テクノロジーA-Ⅰ 写真テクノロジーA-Ⅱ インスタレーション研究	2 2 2 2	メディアアート研究 映像・写真文化論Ⅰ 映像・写真文化論Ⅱ デザイン演習	2 2 2 2	産官学共同プログラムⅠ 産官学共同プログラムⅡ 国際交流プロジェクトⅠ 国際交流プロジェクトⅡ	1 2 1 2	4	
			写真基礎※ 映画基礎※ アニメーション基礎※ CG基礎※ メディアアート基礎※ イメージエフェクト※	2 2 2 2 2 2	写真Ⅰ-2※ 写真Ⅱ-2※ 写真Ⅲ-2※ 写真Ⅳ-2※ 映画Ⅰ-2※ 映画Ⅱ-2※ 映画Ⅲ-2※ 映画Ⅳ-2※ アニメーションⅠ-2※ アニメーションⅡ-2※ アニメーションⅢ-2※ アニメーションⅣ-2※ イメージコンピューティングⅠ-2※ イメージコンピューティングⅡ-2※ イメージコンピューティングⅢ-2※ イメージコンピューティングⅣ-2※ メディアアートⅠ-2※ メディアアートⅡ-2※ メディアアートⅢ-2※ メディアアートⅣ-2※ 映像空間Ⅰ-2※ 映像空間Ⅱ-2※ 映像空間Ⅲ-2※ 映像空間Ⅳ-2※	3 3 2 2 3 3 2 2 3 3 2 2 3 3 3 2 2 2 3 3 2 2 3 3 2 2					22
専門領域別科目	選択 必修					写真Ⅰ-3※ 写真Ⅱ-3※ 写真Ⅲ-3※ 写真Ⅳ-3※ 映画Ⅰ-3※ 映画Ⅱ-3※ 映画Ⅲ-3※ 映画Ⅳ-3※ アニメーションⅠ-3※ アニメーションⅡ-3※ アニメーションⅢ-3※ アニメーションⅣ-3※ イメージコンピューティングⅠ-3※ イメージコンピューティングⅡ-3※ イメージコンピューティングⅢ-3※ イメージコンピューティングⅣ-3※ メディアアートⅠ-3※ メディアアートⅡ-3※ メディアアートⅢ-3※ メディアアートⅣ-3※ 映像空間Ⅰ-3※ 映像空間Ⅱ-3※ 映像空間Ⅲ-3※ 映像空間Ⅳ-3※	3 3 2 2 3 3 2 2 3 3 2 2 3 3 3 2 2 2 3 3 2 2 3 3 2 2				12
専門総合科目	必修						映像表現実習※	6	6		
							卒業制作・論文	6	6		
自由選択枠	全学共通科目・造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目について、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、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数(上限 12 単位)を合算した単位数								24		
合 計									124		

※印：進級条件科目（学年別に配当されている、その学年で履修しなければいけない科目。）

2025～2024年度入学生（2・3年生）

映像学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		16		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		
全学共通科目		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		40	
造形構想基盤科目	必修	造形実習Ⅰ※	2	造形実習Ⅱ※	2					4	
	選択 必修	現代社会産業論Ⅰ	2	イメージサイエンス論Ⅰ	2	イメージングアーツ論Ⅰ	2			4	
		現代社会産業論Ⅱ	2	イメージサイエンス論Ⅱ	2	イメージングアーツ論Ⅱ	2				
		現代社会産業論Ⅲ	2	イメージサイエンス論Ⅲ	2	イメージングアーツ論Ⅲ	2				
現代社会産業論Ⅳ		2			イメージングアーツ論Ⅳ	2					
専門基礎科目	必修	映像原論※	2							2	
	選択 必修	シナリオ制作演習	2	オーディオアート	2	メディアアート研究	2	産官学共同プログラムⅠ	1	4	
		ドキュメントⅠ	2	写真テクノロジーA-Ⅰ	2	映像・写真文化論Ⅰ	2	産官学共同プログラムⅡ	2		
		ドキュメントⅡ	2	写真テクノロジーA-Ⅱ	2	映像・写真文化論Ⅱ	2	国際交流プロジェクトⅠ	1		
		映画史	2	インスタレーション研究	2	デザイン演習	2	国際交流プロジェクトⅡ	2		
		写真基礎※	2	写真Ⅰ-2※	3						22
		映画基礎※	2	写真Ⅱ-2※	3						
		アニメーション基礎※	2	写真Ⅲ-2※	2						
		CG基礎※	2	写真Ⅳ-2※	2						
		メディアアート基礎※	2	映画Ⅰ-2※	3						
		イメージエフェクト※	2	映画Ⅱ-2※	3						
				映画Ⅲ-2※	2						
		映画Ⅳ-2※	2								
		アニメーションⅠ-2※	3								
		アニメーションⅡ-2※	3								
		アニメーションⅢ-2※	2								
		アニメーションⅣ-2※	2								
		イメージコンピューティングⅠ-2※	3								
		イメージコンピューティングⅡ-2※	3								
		イメージコンピューティングⅢ-2※	2								
		イメージコンピューティングⅣ-2※	2								
		メディアアートⅠ-2※	3								
		メディアアートⅡ-2※	3								
		メディアアートⅢ-2※	2								
		メディアアートⅣ-2※	2								
		映像空間Ⅰ-2※	3								
		映像空間Ⅱ-2※	3								
		映像空間Ⅲ-2※	2								
		映像空間Ⅳ-2※	2								
専門領域別科目	選択 必修					写真Ⅰ-3※	3			12	
						写真Ⅱ-3※	3				
						写真Ⅲ-3※	2				
						写真Ⅳ-3※	2				
						映画Ⅰ-3※	3				
						映画Ⅱ-3※	3				
						映画Ⅲ-3※	2				
						映画Ⅳ-3※	2				
						アニメーションⅠ-3※	3				
						アニメーションⅡ-3※	3				
						アニメーションⅢ-3※	2				
						アニメーションⅣ-3※	2				
						イメージコンピューティングⅠ-3※	3				
						イメージコンピューティングⅡ-3※	3				
						イメージコンピューティングⅢ-3※	2				
						イメージコンピューティングⅣ-3※	2				
				メディアアートⅠ-3※	3						
				メディアアートⅡ-3※	3						
				メディアアートⅢ-3※	2						
				メディアアートⅣ-3※	2						
				映像空間Ⅰ-3※	3						
				映像空間Ⅱ-3※	3						
				映像空間Ⅲ-3※	2						
				映像空間Ⅳ-3※	2						
専門総合科目	必修					映像表現実習※		6	6		
						卒業制作・論文		6	6		
自由選択枠	全学共通科目・造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目について、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、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数(上限12単位)を合算した単位数									24	
合 計										124	

※印：進級条件科目（学年別に配当されている、その学年で履修しなければいけない科目。）

2023 年度入学生 (4 年生)
映像学科 / 単位表

学 年	1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位	18		10		12		6			
科目区分	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
全学共通科目	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		40	
造形構想基盤科目	必修	造形実習Ⅰ※ 造形実習Ⅱ※ 造形実習Ⅲ※ 映像基礎実習※	2 2 2 2						8	
	選択必修	現代社会産業論Ⅰ 現代社会産業論Ⅱ 現代社会産業論Ⅲ 現代社会産業論Ⅳ	2 2 2 2	イメージサイエンス論Ⅰ イメージサイエンス論Ⅱ イメージサイエンス論Ⅲ Interactive Innovation-1 Interactive Innovation-2	2 2 2 2 2	イメージングアーツ論Ⅰ イメージングアーツ論Ⅱ イメージングアーツ論Ⅲ Contextual Studies-1 Contextual Studies-2	2 2 4 2 2	造形構想基礎実習Ⅰ 造形構想基礎実習Ⅱ 造形構想基礎実習Ⅲ 造形構想基礎実習Ⅳ	2 2 2 2	4
専門基礎科目	必修	映像基礎Ⅰ※ 映像基礎Ⅱ※ 映像基礎Ⅲ※ 映像基礎Ⅳ※ 映像原論※	2 2 2 2 2							10
	選択必修			写実実習Ⅰ※ 写実実習Ⅱ※ 写実実習Ⅲ※ 映画実習※ ディレクター実習Ⅰ※ ディレクター実習Ⅱ※ アニメーション実習Ⅰ※ アニメーション実習Ⅱ※ CG実習Ⅰ※ CG実習Ⅱ※ モーションデザイン実習※ メディアアート実習※ メディアテクノロジー実習※ メディア制作実習※	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2					10
		シナリオ制作演習 ドキュメントⅠ ドキュメントⅡ 映画史	2 2 2 2	オーディオアート 写真テクノロジーA-Ⅰ 写真テクノロジーA-Ⅱ インスタレーション研究	2 2 2 2	メディアアート研究 映像・写真文化論Ⅰ 映像・写真文化論Ⅱ デザイン演習	2 2 2 2	産官学共同プログラムⅠ 産官学共同プログラムⅡ 国際交流プロジェクトⅠ 国際交流プロジェクトⅡ	1 2 1 2	4
専門領域別科目	選択必修				写真Ⅴ※ 写真Ⅵ※ 写真Ⅶ※ 映画※ 映画技術※ イメージコンピューティングⅠ※ イメージコンピューティングⅡ※ イメージコンピューティングⅢ※ アニメーションⅠ※ アニメーションⅡ※ アニメーションⅢ※ メディアアートⅠ※ メディアアートⅡ※ メディアアートⅢ※ イメージフェノメノンⅠ※ イメージフェノメノンⅡ※ モーションデザイン※ 都市表現※	2 2 2 4 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2				8
専門総合科目	必修				映像・写真表現実習Ⅰ※	4	映像・写真表現実習Ⅱ※	6	10	
							卒業制作・論文	6	6	
自由選択枠	全学共通科目・造形構想基盤科目・専門基礎科目・専門領域別科目・専門総合科目について、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、造形学部開設履修可能科目で修得した単位数、他大学単位互換科目で修得した単位数(上限12単位)を合算した単位数								24	
合 計									124	

※印：進級条件科目（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。）

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	入学式 4/2	オリエンテーション週 4/2~8	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 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市ヶ谷					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	月・火	写真基礎 [菅沼・宮下・坂口]				写真基礎 [菅沼・宮下・坂口]													
	水・木	メディアアート基礎 (サウンドアート演習) [シャルル・大野・渡辺]				メディアアート基礎 (サウンドアート演習) [シャルル・大野・渡辺]				映画基礎 [小口・岡川・織田]									
	金・土	アニメーション基礎 [平岡・浅野]								CG基礎 [三浦・坂本]									

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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		
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> イメージエフェクト [山崎・戸塚・野村] </div>							<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> 造形実習 I (絵画) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> 造形実習 II (彫刻) </div> </div>																	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> 映画基礎 [小口・岡川・織田] </div>																								
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> アニメーション基礎 [平岡・幸] </div>																								
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> CG基礎 [三浦・坂本] </div>																								

● 祭典 10/23~10/25

教育課程表(2年・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	入学式 4/2	オリエンテーション 週間(4/2~8)	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)		前期授業開始 4/9														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
2 ・ 3 年 (Ⅲ限・Ⅳ限)	月・火・水	メディアアートⅠA (装置) [シャルル・小柳・斉田・鈴木・村山]				メディアアートⅡA (デバイス制作・パフォーマンス) [シャルル・鈴木・JOU]													
		メディアアートⅠB (インスタレーション・音響映像) [シャルル・小柳・斉田・村山]				メディアアートⅡB (舞台演出・パフォーマンス) [シャルル・小柳・ハラ]													
		映像空間ⅠA (モーショングラフィクス) [山崎・松永]				映像空間ⅡA (プロジェクションマッピング) [篠原・小川・根間]													
		映像空間ⅠB (都市表現/メディア制作) [橋本(直)・野村・岡川・栗芝・比賀]				映像空間ⅡB (スクリーンのある空間) [山崎・松永・石川]													
		映画ⅠA (映画制作基礎) [小口・岡・浅川・田辺]				映画ⅡA (集団スタジオワーク) [小口・岡・浅川・田辺]													
		映画ⅠB (個人または少人数ロケワーク) [小口・青石・大田・山倉]				映画ⅡB (個人または少人数ロケワーク) [小口・青石・大田・山倉]													
	2025年度・2024年度入学生 木・金・土	イメージコンピューティングⅠA (CG表現基礎Ⅰ) [三浦]				イメージコンピューティングⅡA (CG表現基礎Ⅱ) [三浦]													
		イメージコンピューティングⅠB (表現探求Ⅰ) [三浦・秋山]				イメージコンピューティングⅡB (表現探求Ⅱ) [三浦・秋山]													
		アニメーションⅠA (アニメーション・ストーリー研究) [平岡・浅野・中嶋]				アニメーションⅡA (制作基礎) [平岡・浅野]													
		アニメーションⅠB (企画応用Ⅰ) [平岡・浅野・中嶋・佐々木]				アニメーションⅡB (企画応用Ⅱ) [平岡・浅野・中嶋・佐々木]													
		写真ⅠA (デジタル写真Ⅰ) [菅沼・濱田・宮下]				写真ⅡA (ケミカルモノクローム・フィルム) [菅沼・小松・村越]													
		写真ⅠB (写真表現Ⅱ) [菅沼・金村・小松]				写真ⅡB (デジタル写真応用) [菅沼・元木]													

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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					卒業式 3/19				
																卒業制作・修了制作展 1/29~31 (市ヶ谷キャンパス)					卒業制作・修了制作展 1/14~17 (鷹の台キャンパス)				
																冬季休業 12/21~1/5									

月・火	メディアアートⅢA (オーディオコーディング) [シャルル・小柳・森・穴倉・斉田]		メディアアートⅢB (展示構想) [シャルル・村山]		映像空間Ⅲ (ディスプレイのある部屋) [篠原・山崎・石川・佐藤]		メディアアートⅣA (パフォーマンス) [シャルル・ハラ・村山]		メディアアートⅣB (ビジュアルデザイン・ポートフォリオ) [シャルル・遠藤・永井]		映像空間ⅣA (イメージフェノメナ) [篠原・黒澤]		映像空間ⅣB (クロスメディア) [山崎・佐藤]		科目	単位		
	メディアアートⅢA (オーディオコーディング) [シャルル・小柳・森・穴倉・斉田]		メディアアートⅢB (展示構想) [シャルル・村山]		映像空間Ⅲ (ディスプレイのある部屋) [篠原・山崎・石川・佐藤]		メディアアートⅣA (パフォーマンス) [シャルル・ハラ・村山]		メディアアートⅣB (ビジュアルデザイン・ポートフォリオ) [シャルル・遠藤・永井]		映像空間ⅣA (イメージフェノメナ) [篠原・黒澤]		映像空間ⅣB (クロスメディア) [山崎・佐藤]					
水・木	映画ⅢA (撮影・照明&録音/プロダクション) [小口・下田・田中]		映画ⅢB (映像×空テ プロジェクト/スタジオ集団ワーク) [小口・内藤・田辺・杉山・池田]		イメージコンピューティングⅢA (ビジュアル コーディング) [三浦・シャルル・小柳・森・穴倉・斉田]		イメージコンピューティングⅢB (制作Ⅰ) [三浦]		映画ⅣA (編集・カラクリ&MA/ポストプロダクション) [小口・田中・多持]		映画ⅣB (プロデュース+脚本) [小口・小林・いながき]		イメージコンピューティングⅣA (CG表現基礎Ⅳ) [三浦]		イメージコンピューティングⅣB (制作Ⅱ) [三浦]			
	アニメーションⅢA (手法研究) [平岡・幸・大寶]		アニメーションⅢB (作品制作) [平岡・坂本]		写真ⅢA (デジタル写真Ⅱ) [菅沼・元木]		写真ⅢB (レタッチ&ファインプリント) [菅沼・白井・松平]		アニメーションⅣA (表現探求) [平岡・大寶]		アニメーションⅣB (グループ制作) [平岡・三浦・坂本]		写真ⅣA (写真表現Ⅰ) [菅沼・笠間]		写真ⅣB (カラー写真) [菅沼・宮下]			

● 祭典 10/23~10/25

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	入学式 4/2	オリエンテーション週間 4/2~8	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 4/4 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市ヶ谷		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
<p>4年 (I限・II限) 2023年度入学生</p> <p>映像・写真表現実習II [小口・篠原・シャルル・菅沼・三浦・山崎・平岡]</p>																				

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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		
卒業制作・論文 [小口・篠原・シャルル・菅沼・三浦・山崎・平岡]							卒業制作・論文 [小口・篠原・シャルル・菅沼・三浦・山崎・平岡]																	

● 祭典 10/23~10/25

講義科目表

前期	月	火	水	木	金	土
1 限		デザイン演習 [竹中]				映画史 (映画分析) [御木・篠儀]
2 限	ドキュメント I [山口]					
3 限				映像・写真文化論 II (映画技術基礎) [浅川・田辺]	イメージングアーツ論 III (現代写真論 I) [菅沼]	
4 限	映像・写真文化論 I [鳥原]	イメージングアーツ論 I (サウンド・イメージ) [畠中]				
5 限		イメージングサイエンス論 II (ネットワーク芸術論) [橋本(典)] オーディオアート [シャルル] メディアアート研究 [畠中]			映像原論 (1 年) [専任] 写真テクノロジー A-I [宮下] イメージングサイエンス論 III (映像理論研究) [三浦]	

後期	月	火	水	木	金	土
1 限						シナリオ制作演習 [安倍]
2 限			ドキュメント II [金川]	イメージングサイエンス論 I (イメージテクノロジー) [三浦]		
3 限					イメージングアーツ論 IV (現代写真論 II) [菅沼]	
4 限		イメージングアーツ論 II (音楽概論) [畠中]				
5 限		インスタレーション研究 [畠中]	映像原論 (1 年) [黒澤] 写真テクノロジー A-II [未定]			

全学共通科目（文化総合科目）

全学共通科目（文化総合科目）

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

科目の詳細は時間割表や本営ホームページ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、そのために人数制限や履修条件を設けている授業もありますので、Web上のシラバスで必ず確認してください。

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

インターンシップについて

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

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

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

言語文化に関する科目群

高度化する現代文明のなかにあって、世界的な視野を開き、同時に専門教育を受けるうえでその基礎となる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。

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とともない、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年には造形学部にて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とともない、[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[造形構想基礎科目[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

造形構想学部のカリキュラムは、[全学共通科目(文化総合科目)]、学部2学科に共通する[造形構想基盤科目]、各学科に開設される[専門基礎科目][専門領域別科目][専門総合科目]の5つに区分され、主に1・2年次に履修する[造形構想基盤科目]は、「造形実習」と「講義科目」で構成されています。

「共通絵画」は、美術領域の絵画授業をととして「造形の基礎」を学ぶ教育単位として、「造形実習Ⅰ」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。

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、絵画授業をととして「造形の基礎を学ぶ」科目群で構成されています。

[造形構想基盤科目]では、クリエイティブイノベーション学科、映像学科の1年生を対象とした「造形実習Ⅰ」を開設し、観察する力や表現する力を養い、ものごとに対する新たな視点や認識の獲得をめざします。

また、造形学部が開講されている[Ⅱ類[自由選択]]から選択して受講することが可能です。

授業概要

「共通絵画」の授業では、美術領域の造形(絵画)制作をととして、「造形の基礎とは何か」を学びます。ここでは自然物(石)をモチーフとして、その対象を「どのように見ているのか」、「どのように感じているのか」が問われます。目の前にある対象を「見て・感じて・描く」ということは、描くことによって直感力や観察力を磨き、鑑識力を養うことです。私たちは、この造形体験の繰り返しが「新たな造形思考」の礎になると考えています。

授業では、見ること、制作することに対する既成概念を問い直すことで自己を解放し、挑戦的な姿勢で造形(絵画)表現と向き合うように心がけてください。厳しく対象に、そして自己へと向き合う意欲的なプロセスをととして、対象に潜む本質を発見するとともに、それぞれの学生が持っている「未知なる自己」を見出すことが期待されます。

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。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、[造形構想基盤科目[必修]造形実習Ⅰ]の映像学科の授業では、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

■ 造形構想基盤科目 [必修] / 1年生・クリエイティブイノベーション学科、映像学科

「造形実習Ⅰ」

石をモチーフとして、美術の異なる価値観にふれ「造形の基礎とは何か」を模索し、造形の広がりや深さを学ぶ絵画授業。

※ 映像学科は、「絵画」による制作（造形学部・基礎デザイン学科との混成授業）または「鉛筆デッサン基礎」。

■ 造形総合科目Ⅱ類 [自由選択] / 全学年・全学科

造形学部開設されてる、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 [自由選択] / 全学年・全学科

造形学部開設されている次の授業科目を、自由に選択することができます。

「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をお願いしています。

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	入学式 4/2	オリエンテーション週間 4/2~8	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 4/4~9 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市ヶ谷		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)																				
(III限・IV限)	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> 造形総合Ⅱ類 人体を描くa 15名 火曜日・木曜日・土曜日 (自由選択) 人体 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> 造形総合Ⅱ類 デッサン・クロッキーA 月曜日・木曜日 20名(自由選択) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> 造形総合Ⅱ類 デッサン・クロッキーB 火曜日・金曜日 20名(自由選択) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 造形構想基盤科目 造形実習Ⅰ 月曜日～金曜日 クリエイティブ イノベーション1年 80名(必修) 石 </div> </div>																			

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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		
							<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>造形構想基礎科目 造形実習I 映像1年 76名(必修) 絵画 石</p> <p>鉛筆デッサン基礎 石膏幾何形体 静物</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※映像学科は造形学部基礎デザイン学科との混成授業になります。</p> </div>																	
							<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>造形総合Ⅱ類 自作をつくる 火曜日・木曜日・土曜日 10名(自由選択)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>造形総合Ⅱ類 デッサン基礎 火曜日・木曜日・土曜日 15名(自由選択)</p> </div>																	

● 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でしたが、紆余曲折を経て、共通彫塑研究室は、美術系デザイン系諸学科における必修専門実技科目（学科別専門 I 類科目）「彫塑」を担当し、主に実材を使用した独自の立体造形教育を行うことになりました。

平成 9（1997）年には、本学をとりまく新たな社会状況の中、大学の「彫刻教育の新教育研究体制の実施について」の検討要請により、共通彫塑研究室と彫刻学科研究室は分離後初めての協議を持ちました。結果、ほぼ 4 半世紀ぶりに彫刻領域を専門とする 2 つの研究室の授業相互担当が再開され、以降、彫刻学科研究室開設の学科別科目 I 類「彫刻」の一部を担当しています。また、石彫場（石彫工房）の全面改修を共通彫塑研究室のもとで行い現在に至っています。

平成 11（1999）年には、所属学科を問わず自由に選択できる実技科目（「共通彫塑造形実習」）を本学で最初に開設しました。同時に、石彫場を、彫刻学科の学部・大学院生に加え、全 11 学科・大学院全専攻学生の共通工房として開放しました。平成 13 年（2001 年）以降は、「共通彫塑造形実習」を、早稲田大学との単位互換授業の実技科目として、本学で初めて他大学に向けても開きました。

平成 15（2003）年の全学的カリキュラム改革にともない、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 年（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、歴史的な位置づけや価値の意味づけなど、第三者的に得られる知識や情報を整理し、それらを作品にどのように取り込むかという行為を急いでも、そこには自己を取り巻く曖昧で皮相な「殻」が出来上がるだけだと、私たちは考えています。

私たちの開設授業における「制作」とは、素材と共に試行錯誤する時間と、その成果を物に込める過程そのものということが出来るでしょう。授業では、出来るだけシンプルな課題による実制作を通して、立体造形の1つの核を、みなさん一人一人に実感して欲しいと考えています。

担当・開設科目

共通彫塑研究室は、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)

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)

各開設・担当科目の教育目標

○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。

○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。

○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。

○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」／石材またはコンクリート

「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。

○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欲しいと考えています。同時にそれぞれの材料に関する基本的技術を修得する機会とします。

履修上の注意 (本年度中の再履修、授業延長はありません)

共通彫塑研究室が担当する全ての授業(必修科目・選択必修科目)において、成績評価が「不可」(素点60点未満)、または「未受験」(受講しなかった場合)、もしくは、「対象外」(病気・怪我その他やむを得ない理由により、制作が途中で出来なくなった場合や、出席日数不足などで課題制作物が採点対象にならない)となった場合も、授業延長や作品再提出は、授業の性質上、また施設設備の都合上行っていません。従って、当該授業の開設期間終了後に成績評価の保留はなく、本年度中の単位認定は行いませんので注意してください。

再履修となった学生は、次年度の夏季休業期間中に開設する『夏期集中実技授業』にて再履修してください。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）
- ・ エアコンプレッサー／削岩機／ルートハンマー／チップングハンマー／集塵機／エアホース／ハンマードリル／チップパー／三又／チェーンブロック／チルホール その他（同工房備品の工房外貸し出しは原則として出来ません。）

〈注意事項〉

1. 石彫場で使用する素材は、原則として、石もしくはコンクリートに限ります。
2. 石彫場使用の際には、危険な作業もありますので、服装、機材使用方法などには充分注意し、安全管理などに関する研究室の指示に従ってください。
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	入学式 4/2	オリエンテーション週間 4/2~8	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 4/4 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市ヶ谷		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 デジ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〉													
	○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)〉				●造形総合科目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

大学生としてきちんとしたレポートを書くために

この文章は、次のような構成になっています。

1. レポートを書く前に
2. レポートを書くための準備
3. レポートを書くための約束事
 - 〈情報や資料の集め方〉
 - 〈参考文献の書き方〉
 - 〈作品データの書き方〉

1. レポートを書く前に

■ レポートは「感想文」ではない！

たとえばミレーの《種をまく人》やピカソの《ゲルニカ》といった絵画作品をテーマにレポートを書くとき、あなたがレポートに書くことは、その絵を見て「感動した！」とか「美しさにしびれた！」とか「とてもきれいだった！」とか「大変興味深かった！」とか、そういったこと、つまり個人的な「感想」ではまったくありません。

確かにレポートには、自分の意見や考えが述べられていないといけません。しかし、「自分にはこう思える」、あるいは「こう見える」ということをひとりよがり、無根拠に主張するものでもありません。「自分にはこう思える」のであれば、そう考えることが適切であり、妥当であり、正当であることを、何らかの「証拠」にもとづいて「論証」しなければなりません。

レポートを書くためには、とにかく、きちんと「調べる」ことが大事になります。「調べた」うえで分かったり、考えたりしたことを書くのが、レポートです。

■ 「論証」とは？

自分の判断や意見や見解が正しく、真であることを、適切な「証拠」を挙げて論じていくことが「論証」です。

■ 「証拠」を積み！

自分の主張（自分の意見や見解）は、つねに自分の集めた「証拠」、つまり資料（史料）や調査結果などによって、その正しさが証明されていなければなりません。

また、その「証拠」は、「裏が取れている」必要があります。インターネットを情報源とした場合には、とりわけ注意が必要です。無料で流通していることもあり、情報の発信者（執筆者）の正体や文章責任があいまいなインターネット上の情報は、書かれていることの「正しさ」が不明なことがあるので、必ず「裏をとる」必要があります。

レポートや論文を書くためには、とにかく、きちんと「調べて」、適切な「証拠」を積みあげていくことが大事になります。

■ 「先行研究」とは？

自分の気になった問題やテーマについて、すでに誰かが調べていることがよくあります。自分のテーマそのものずばりではなくとも、何かしら関連のある研究があることもあります。そういったものを「先行研究」と呼びます。ミレーの《種をまく人》やピカソの《ゲルニカ》などの有名な絵画作品には、それらの作品についていろいろな視点から調べた数多くの先行研究があります。こういった作品についてレポートを書こうと思った時には、必ず先行研究を読んで、参照する必要があります。

■ 活字だからといって信じるな！

活字になっていることは、すべて「本当のこと」でしょうか？本には、つねに「本当のこと」だけが書かれているのでしょうか？ピカソの《ゲルニカ》について調べようと思ったとき、ピカソや《ゲルニカ》について書かれた本を図書館で借りて読んだり、購入したりします。それらの本には、必ず

誰か書いた人（執筆者、作者、著者）がいます。その書いた人がどんな人か知っていますか？知らなければ調べましたか？その人の書いていることが本当に信頼できるのか、きちんと確認する必要があります。本として出版され、発表されているものは、必ずしもつねに正しいとは限りません。調べた資料が古かったり、あるいは自分の考えを根拠なく（論証せずに）論じていたり、判断基準が偏っていたりすることがあるからです。

同じようなテーマを扱った本を、たとえば2冊以上読み、複数の人によって支持されていることならば、それは「正しい」と見なせる可能性が高いこととなります。ほかの誰も同様なことを書いていない場合には、「トンデモ本」（証拠不充分的奇説・珍説本）である可能性が高いこととなります。

必ず類書を2冊以上読むようにしましょう。

■ 「コピー」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.83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」を探するために、ふたたび様々な資料を集めたり、文献を読んだりします。そして、自分なりの「答え」、つまり「結論」を考えます。
たとえば、《ゲルニカ》の牡牛について調べていくと、ピカソと闘牛の関係（ピカソはスペイン出身です）について調べたり、ピカソが描いたほかの牡牛をモチーフにした作品について調査することになったりします。そうすると、スペインの闘牛のように馬にのった人物と牡牛が戦う場面が繰り返し描かれていることがわかります。
- ④ 自分の「答え」＝「結論」を証明するための「証拠」を集めます。その根拠に基づいて、自分の「答え」を「論証」します。「証拠」は、「先行研究」などの文献のなかにもありますし、自分自身が新たに調べ出した資料のなかにもあります。
たとえば、いろいろと文献を調査しているうちに、ピカソがあるインタビューで「馬は人民を表わし、牡牛は蛮行と暗黒を表す」と答えているのを見つ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。
- 序論：自分のたてた「問題」がどのようなものなのかをはっきりと説明します。
「ピカソの《ゲルニカ》に描かれた牡牛は何を表しているのだろうか？」
 - 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。
 - 結論：「論証」から導き出された「答え」を書きます。
「牡牛は暴力を象徴し、人民戦線内閣と内戦状態にあったフランコ将軍のファシズムと結びつける」。

【参考文献】

レポートを書くにあたっての「段取り」の仕方は、次の本にわかりやすく書かれていて、とても役立ちます。

戸田山和久『論文の教室 —レポートから卒論まで (新版)』NHK 出版、2012年

また、レポートの文章の構成について、さらに詳しく知りたい人は、次の本を参考にしてください。

佐久間保明『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。その約束事にしただって、きちんと書かれているかどうか、あなたの能力のレベルを示しています。将来、就職活動などで小論文を書くことにも備えて、文章を書くための約束事は、きちんと覚えておきましょう。

皆さんが忘れがちな約束事のいくつかを以下に列挙します。

- ① 段落の最初の一文字分はあける。近年はデザインのために最初のひと文字分をあけないレイアウトの本が少なくありません。これは、レポートを書くときには正しくありません。段落の最初の文の頭は、かならず一文字分あけてください。
- ② 句点「。」や読点「、」や鍵括弧の「」を、行頭に書かない。
次の行にいきなり
。
」
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/LjlmajUSJfl>



〈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よいのでしょうか。

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。



この検索欄に、たとえば「ピカソ ギルニカ」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てきましたが、多くは掲載誌を図書館で探す必要があります。掲載誌を探すときは、図書館のスタッフに相談しましょう。

【参考文献】

情報や資料の集め方について、さらにもっと知りたい人は、次の文献を参考にしてください。

小笠原善康『新版 大学生のためのレポート・論文術』講談社現代新書、2009年
この本の第3章に「文献・資料の集め方」が詳しく書かれています。

〈参考文献・引用文献の書き方〉

■参考文献をきちんと書く！

参考にした本や雑誌記事などの資料に関しては、その情報を正確にレポートに書いておきます。自分の議論のもとになった「証拠」を正確に記録し、伝えるためです。ほかの誰かがそれを見ようとしたときに、間違いなくそれが見つかるように書かなければなりません。

1. 単行本の場合

必ず書かれていなければならないのは、以下の四つの情報です。

① 著者名 ② 書名 ③ 出版社 ④ 出版年

たとえば以下のように書きます。

例① 井関正昭『イタリアの近代美術、1880 - 1980』、小沢書店、1989年

例② H.L.C.ヤッフェ『抽象への意志：モンドリアンと〈デ・スタイル〉』、赤根和生訳、朝日出版社、1984年

いくつかの論文が掲載されている単行本の場合には、次のように書きます。

例③ 富松保文「肉の存在論、あるいは魂について」、『メルロ＝ポンティ：哲学のはじまり、はじまりの哲学』（KAWADE 道の手帖）、河出書房新社、2010年、168 - 173頁

2. 雑誌記事、雑誌論文の場合

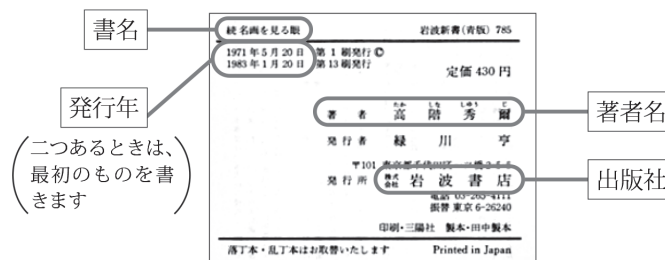
① 著者名 ② 記事名（論文名） ③ 掲載誌名（わかるときは④ 巻数、号数） ⑤ 出版年月日 ⑥ ページ数

たとえば以下のように書きます。

例④ 松浦寿夫「統合性の物語をめぐる断片」、『ユリイカ』、第25巻第2号、1993年2月号、74-79頁

■「奥付（おくづけ）」って何？

単行本には、必ず最後のほうに次の写真のような書誌データが書かれたものがあります。これを「奥付（おくづけ）」と呼びます。参考文献を書くときには、ここを参照しましょう。



■外国語の文献の場合

外国語の文献の書き方は、各国語でそれぞれのルールがありますが、とりあえず（とくにこだわりがなければ）日本語のレポートや文献では、英語式の書き方をしておくのが無難です。

著者名、書名、出版地、出版社、出版年の順で書きます。

書名はイタリック体にします。

雑誌記事は“ ”で括弧します。巻数 (vol.) や号数 (no.) やページも明記します。

例⑤ Doss, Erika. *Twentieth-Century American Art*, Oxford and New York: Oxford University Press, 2002.

例⑥ Bader, Graham. “Donald’s Numbness,” *Oxford Art Journal*, vol.29 no.1, 2006, pp.93-113.

学問分野によって参考文献の書き方は変わりますので、あくまでも上記の例はひとつの参考としてください。

【参考文献】

日本語か外国語かを問わず、文献の表記の仕方や文献リストの書き方については、次の本に詳しく書かれていますので、迷ったときは参考にしてください。

櫻井雅夫『レポート・論文の書き方 上級 改訂版』慶應義塾大学出版会、2003年

〈作品のデータの書き方〉

少なくとも次の5つの情報は必ず書く必要があります。

①作者名 ②作品名 ③制作年 ④素材と技法 ⑤所蔵者

もちろん、作品によっては、「作者不詳」や「制作年不詳」や「所蔵者不明」という場合もあります。

例 ジャン＝フランソワ・ミレー ←作者名

《種を播く人》 ←作品名 (《 》でくくっています)

1850年 ←制作年

油彩／カンヴァス ←素材と技法

山梨県立美術館 ←所蔵者

注意点

- ・ 作品名をどんな括弧で括るのかは、正しい文法規則があるわけではありません。日本・東洋美術の作品名は「 」や『 』で括るのが慣例となっています。しかし、西洋美術の作品名は《 》で括るのが慣例となっています。しかし、あくまでも美術書での慣例であって文法的な規則ではありません。
- ・ 技法・素材の箇所に、「カンヴァス」と書いても「キャンヴァス」と書いても、どちらでも構いません。このあたりの表記の仕方は、個人の好みになります。ほかにも「リトグラフ」と書くか「石版画」と書くかなども同様です。
- ・ 一般的に新聞では、カタカナの「ウ」に濁点(つまりヴ)という表記はしません。なので「カンバス」あるいは「キャンバス」と書かれます。もともと英語が「V」(canvas)だからといって「ヴ」に必ずしもしなければならないわけではありません。

最後に参考文献についてもう少し

佐藤望、湯川武、横山千晶、近藤明彦『アカデミック・スキルズ 一大学生のための知的技法入門 (第3版)』慶應義塾大学出版会、2020年

書式や記号の使い方についての参考文献として既に紹介しましたが、この本には、レポートの書き方のみならず、「ノートの取り方」や「本の読み方」についても詳しく書かれています。大学生として学ぶにあたっての基本的な技術(アカデミック・スキル)を知るためには格好の文献です。

木下長宏『大学生のためのレポート・小論文の書き方』明石書店、2000年

芸術学を専門とする研究者によって書かれています。文章を書くにあたっての技術的なことについて、非常に実践的に書かれています。また、単に技術的なことにとどまらず、人はどうして文章を書くのか、というもっと大きな問題も考えさせるような広い視野をもった本となっています。

ウンベルト・エーコ『論文作法 調査・研究・執筆の技術と手順』(谷口勇訳) 而立書房、1991年

イタリアの高名な記号学者によるこの本は、レポートというよりは博士論文の執筆を前提としているものですが、学問とはどうやってするものなのか、論理的に考えるとはどういうことなのかなど、より高いレベルでの勉強とはどういうものなのかを知るための格好の文献です。

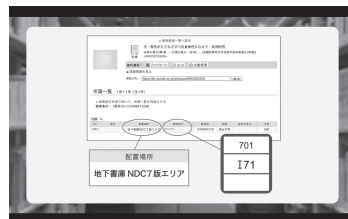
こちらも参考にしてください。(美術館・図書館作)

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的手段として生成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

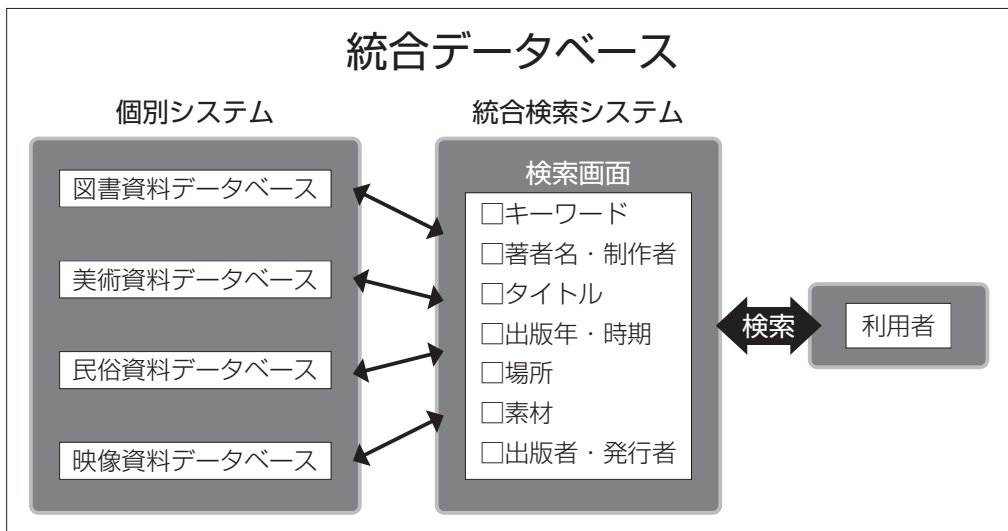
「美術館・図書館」が扱っている資料は本だけではありません。図書館のほか、美術館、民俗資料室、イメージライブラリーから成り立っている当館では、ポスターや椅子、絵画、陶磁器などの美術作品、竹細工や郷土玩具、絵馬などの民俗資料、映画、アニメーション、アート映像等の映像作品など、多種多様な資料を所蔵しています。

■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」で並び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」)



①探している用語の50音の頭文字をクリックすると該当する用語のアイコンが表示されます。

②探している用語のアイコンをクリックすると「用語の解説ページ」へ進みます。

《用語解説のページ》



☑：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 造形構想学部 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/>

The logo for Musashino Art University is a thick, grey, U-shaped frame that is open at the bottom. Inside this frame, the university's name is written in a bold, sans-serif font, stacked in three lines: "Musashino", "Art", and "University".

**Musashino
Art
University**

The logo consists of a thick blue square frame. Inside the frame, the text "Musashino Art University" is centered in a bold, dark grey sans-serif font. The text is arranged in three lines: "Musashino" on the top line, "Art" on the middle line, and "University" on the bottom line. The background of the entire page is a light blue color, with a darker blue vertical bar on the right side.

**Musashino
Art
University**