

# 造形総合科目 I 類選択必修 カリキュラム・マップ

## 造形学部ディプロマ・ポリシー(学位授与方針)

造形分野において独自の探求を行い、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。

- DP1: Ability to deepen understanding of specialized knowledge
- DP2: Ability to understand general culture and science, which form the basis for the field
- DP3: Ability to develop skills to broaden and deepen creative output and research
- DP4: Ability to utilize communication skills to express and think with others
- DP5: Ability to employ critical thinking to set assignments and themes independently
- DP6: Ability to assess and develop creative solutions using logical and creative thought processes
- DP7: Ability to develop broad interests and self-motivation for creative output and research, and to be independently active in society

専門的な知識を  
理解し深める

専門分野の基盤となる文化的な理解

制作・研究を深め広げる技能

他者とともに考える表現能力および対話能力

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、独自の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、社会的な活動に取り組むことができる。

	授業科目	講義名	必修	選択	DP_1	DP_2	DP_3	DP_4	DP_5	DP_6	DP_7
造形総合科目 I 類	造形総合・絵画 II	日本画基礎		2			○				
	造形総合・絵画 II	人体表現－構造・重量・動勢－		2			○				
	造形総合・絵画 II	ペインティングしよう		2			○				
	造形総合・絵画 II	油絵－古典技法で描いてみよう		2			○				
	造形総合・絵画 II	版画(シルクスクリン)		2			○				
	造形総合・絵画 II	素描と油彩画の表現		2			○				
	造形総合・絵画 II	デッサン・着彩画		2			○				○
	造形総合・絵画 II	人体ヌードを描く		2			○				○
	造形総合・絵画 II	自画像を描く		2			○			○	
	造形総合・彫刻 II	「動物」の表現		2			○		○		
	造形総合・彫刻 II	「静物」の表現		2			○		○		
	造形総合・彫刻 II	木材:干物		2			○		○		
	造形総合・彫刻 II	粘土・石膏:人体モデル(頭部)		2			○		○		
	造形総合・デザイン II	線との対話		2			○				
	造形総合・デザイン II	座る形のデザイン－素材・構造・体感		2			○				
	造形総合・デザイン II	ユニバーサルデザイン		2			○				
	造形総合・デザイン II	動く形		2			○				
	造形総合・デザイン II	Gift Design		2			○				
	造形総合・デザイン II	Wearable(身に着けるオブジェ)		2			○				
	造形総合・デザイン II	内と外		2			○				
	造形総合・デザイン II	光と影(影の劇場)		2			○				
	造形総合・デザイン II	小さな設計(模型)		2			○				
	造形総合・デザイン II	竹の造形		2			○				
	造形総合・デザイン II	形態演習(平面・立体・図録)		2			○				
	造形総合・デザイン II	展示表現		2			○				
	造形総合・デザイン II	プロジェクトデザイン		2			○				
	造形総合・工芸 II	金工		2			○				
	造形総合・工芸 II	ガラス		2			○				
	造形総合・工芸 II	木工		2			○				
	造形総合・工芸 II	陶磁		2			○				
	造形総合・工芸 II	テキスタイル		2			○				
	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		2			○				