

# 美術科 2026入学者用カリキュラム表

基礎科目【全学共通】		授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件
環境・地域	芸術平和学	講義	2単位 必修	1	30単位以上
	東北文化論	講義	2単位	2 3 4	
	まちづくり論	講義	2単位	2 3 4	
	クリエイティブ・ローカル論	講義	2単位	2 3 4	
	地球環境論	講義	2単位	2 3 4	
	持続可能な地域論	講義	2単位	2 3 4	
	地域創造演習	演習	2単位	2 3 4	
ICT	ICTリテラシー	演習	2単位 必修	1	2単位以上
	AIテクノロジー論	講義	2単位	2 3 4	
	ICTと社会	講義	2単位	2 3 4	
社会力	スタートアップゼミナール	演習	2単位 必修	1	6単位以上
	デザイン思考基礎	講義	2単位	2 3 4	
	生活と経済	講義	2単位	2 3 4	
	キャリア形成論	講義	2単位 必修	2	
	仕事講座	講義	1単位	2 3	
	キャリア設計論	講義	1単位	3 4	
	スポーツ実技	実技	1単位	1 2 3 4	
	就業実習	実習	1単位	1 2	
	インターンシップ	実習	1単位	2 3	
人文社会	現代社会学	講義	2単位	1 2 3 4	4単位以上
	社会と政治	講義	2単位	2 3 4	
	倫理と社会	講義	2単位	2 3 4	
	日本国憲法	講義	2単位	1 2 3 4	
	知的所有権	講義	2単位	2 3 4	
	地理学概論	講義	2単位	2 3 4	
自然科学	健康科学論	講義	2単位 必修	1 2 3	4単位以上
	アートデザインのための数理	講義	2単位	2 3 4	
	データの科学	講義	2単位	2 3 4	
	環境と心理	講義	2単位	2 3 4	
	生物と自然	講義	2単位	2 3 4	
	線形代数	講義	2単位	2 3 4	
グローバルコミュニケーション	多文化理解	講義	2単位	2 3 4	2単位以上
	ENGLISH 101	演習	2単位	1 2 3	
	ENGLISH 102	演習	2単位	1	
	日本語 1 ※留学生のみ	演習	2単位	1	
	Presentation in ENGLISH	演習	1単位	2 3 4	
	Communicative ENGLISH	演習	1単位	2 3 4	
	Academic ENGLISH	演習	1単位	1 2 3 4	
	Practical ENGLISH (for TOEIC test)	演習	1単位	1 2 3 4	
	日本語 2 ※留学生のみ	演習	2単位	1	
	総合芸術概論1	講義	2単位 必修	1	
総合芸術概論2	講義	2単位	1 2 3 4		
美術史概論	講義	2単位	1 2 3		
デザイン史概論	講義	2単位	1 2 3		
色彩学概論	講義	2単位	1 2 3		
立体造形基礎論	講義	2単位	1 2 3		
編集ディレクション演習	演習	2単位	2 3 4		
絵画・デッサン	演習	2単位	1 2 3		
アート&デザインコア科目	日本美術史	講義	2単位	文保	4単位以上
	西洋美術史	講義	2単位	文保	
	近現代美術史	講義	2単位	美術	
	文化財保存修復入門	講義	2単位	文保	
	文化遺産マネジメント	講義	2単位	文保	
	歴史遺産学総論	講義	2単位	歴産	
	日本建築史	講義	2単位	歴産	
	西洋建築史	講義	2単位	歴産	
	考古学概論	講義	2単位	歴産	
	民俗・人類学概論	講義	2単位	歴産	
	地誌学概論	講義	2単位	歴産	
	アジア文化論	講義	2単位	歴産	
	工芸デザイン入門	講義	2単位	工芸	
	文芸総論	講義	2単位	文芸	
	思想と文学	講義	2単位	文芸	
	プロダクトデザイン入門	講義	2単位	プロ	
	インテリアデザイン論	講義	2単位	プロ	
	応用人間工学	講義	2単位	プロ	
	建築デザイン論	講義	2単位	建環	
	都市空間デザイン	講義	2単位	建環	
	生活とグラフィックデザイン	講義	2単位	グラ	
	映像文化史	講義	2単位	映像	
	メディア文化史	講義	2単位	映像	
	サステナブルデザイン入門	講義	2単位	企画/食文化	
	地域デザイン入門	講義	2単位	企画/食文化	
	ブランド・マーケティング入門	講義	2単位	企画/食文化	
	広告表現入門	講義	2単位	企画/食文化	
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義	2単位	企画/食文化	
	事業計画入門	講義	2単位	企画/食文化	
	インターネットビジネス論	講義	2単位	企画/食文化	
	現代幸福論	講義	2単位	地域	
	クリエイター起業論	講義	1単位	共通	
	クリエイター起業ゼミナール	演習	1単位	共通	
イノベーションプロジェクト	演習	1単位	共通		
(単位互換科目)					

※網掛け科目は除く

学科科目	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件	
美術必修	美術概論	講義	2単位 基礎	1	26単位以上
	美術素材学	講義	2単位 基礎	1	
	近現代美術史	講義	2単位 基礎	2	
	アート展示概論	講義	2単位 基礎	2	
	アートキャリア論	講義	2単位 応用	1科目 3 4	
	アーティストマネジメント	講義	2単位 応用	2単位 3 4	
	美術基礎演習1	演習	2単位 基礎	1	
	美術基礎演習2	演習	6単位 基礎	1	
	コミュニケーションデザイン演習	演習	2単位 基礎	2	
	セルフプロデュース演習	演習	2単位 基礎	2	
	アートメディア演習A	演習	2単位 応用	3	
	アートメディア演習B	演習	2単位 応用	3	
	日本画必修	日本画基礎演習1	演習	4単位 基礎	
日本画基礎演習2		演習	6単位 基礎	1	
日本画基礎演習3		演習	6単位 基礎	1	
日本画演習1		演習	6単位 基礎	2	
日本画演習2		演習	6単位 基礎	2	
日本画演習3		演習	4単位 基礎	2	
日本画演習4		演習	4単位 基礎	2	
日本画演習5		演習	4単位 応用	3	
日本画演習6		演習	4単位 応用	3	
日本画演習7		演習	4単位 応用	3	
日本画演習8		演習	4単位 応用	3	
日本画研究1		卒研	4単位 発展	4	
日本画研究2		卒研	6単位 発展	4	
洋画必修	洋画基礎演習1	演習	4単位 基礎	1	62単位
	洋画基礎演習2	演習	6単位 基礎	1	
	洋画基礎演習3	演習	6単位 基礎	1	
	洋画演習1	演習	6単位 基礎	2	
	洋画演習2	演習	6単位 基礎	2	
	洋画演習3	演習	4単位 基礎	2	
	洋画演習4	演習	4単位 基礎	2	
	洋画演習5	演習	4単位 応用	3	
	洋画演習6	演習	4単位 応用	3	
	洋画演習7	演習	4単位 応用	3	
	洋画演習8	演習	4単位 応用	3	
	洋画研究1	卒研	4単位 発展	4	
	洋画研究2	卒研	6単位 発展	4	
グラフィックーツ必修	版画基礎演習1	演習	4単位 基礎	1	64単位
	版画基礎演習2	演習	6単位 基礎	1	
	版画基礎演習3	演習	6単位 基礎	1	
	版画演習1	演習	6単位 基礎	2	
	版画演習2	演習	6単位 基礎	2	
	版画演習3	演習	6単位 基礎	2	
	版画演習4	演習	6単位 基礎	2	
	版画演習5	演習	4単位 応用	3	
	版画演習6	演習	4単位 応用	3	
	版画演習7	演習	4単位 応用	3	
	版画演習8	演習	2単位 応用	3	
	版画研究1	卒研	4単位 発展	4	
	版画研究2	卒研	6単位 発展	4	
彫刻・キャラクター造形必修	彫刻基礎演習1	演習	4単位 基礎	1	64単位
	彫刻基礎演習2	演習	6単位 基礎	1	
	彫刻基礎演習3	演習	6単位 基礎	1	
	彫刻演習1	演習	6単位 基礎	2	
	彫刻演習2	演習	6単位 基礎	2	
	彫刻演習3	演習	6単位 基礎	2	
	彫刻演習4	演習	6単位 基礎	2	
	彫刻演習5	演習	4単位 応用	3	
	彫刻演習6	演習	4単位 応用	3	
	彫刻演習7	演習	4単位 応用	3	
	彫刻演習8	演習	2単位 応用	3	
	彫刻研究1	卒研	4単位 発展	4	
	彫刻研究2	卒研	6単位 発展	4	
総合美術必修	生涯学習と社会教育	講義	2単位 基礎	1	64単位
	総合美術基礎演習1	演習	4単位 基礎	1	
	総合美術基礎演習2	演習	4単位 基礎	1	
	総合美術基礎演習3	演習	4単位 基礎	1	
	総合美術基礎演習4	演習	4単位 基礎	1	
	総合美術演習1	演習	4単位 基礎	2	
	総合美術演習2	演習	4単位 基礎	2	
	総合美術演習3	演習	4単位 基礎	2	
	総合美術演習4	演習	4単位 基礎	2	
	総合美術演習5	演習	4単位 基礎	2	
	総合美術演習6	演習	4単位 応用	3	
	総合美術演習7	演習	4単位 応用	3	
	総合美術演習8	演習	8単位 応用	3	
総合美術研究1	卒研	4単位 発展	4		
総合美術研究2	卒研	6単位 発展	4		
美術選択	アーティストマネジメント特論	講義	2単位 発展	3 4	

2026教育課程概要【美術科】

科目概要				履修時期		学修レベル		教育概要		目指す教育成果と到達度判断			学位授与方針(DP)との関連									
科目名	授業形態	単位数	区分	学年	学期	基礎	応用	発展	科目目的	到達目標	評価方法・手段	身につける能力要素										
												知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力	
												270	50	120	120	150	130	190	70	80	120	
												7	2	4	3	3	3	7	2	3	4	
美術概論	講義	2	必修	1	前期	●			本科目では、美術科、そして5コースの概要について紹介することを通して、改めて本学で芸術を学ぶことの意義について考えます。また、分野を超えた今日的表現についても紹介し、専門の枠にとらわれず多様な表現を模索する姿勢を育むことを目的とします。	・本学、美術科5コースの特徴について理解し、自らの4年間の目標を明確にすることができる。(60%) ・他コースの表現や考え方、今日的な表現に触れ、多様性を感じる事が出来る(40%)	レポート	60		40								
美術素材学	講義	2	必修	1	後期	●			本科目では、美術制作で用いる素材に対する基本的な知識を得ることを主眼とし、作品制作での応用を促すことを目的としています。一般的かつ科学的に素材を理解することで、その素材の特性を生かした新たな表現形態や独自の表現方法について考える態度を身につけます。また、新しい素材を使用する際の使用方法や作品の保存についての知見を得ます。	・素材の基礎知識を身につけ、作品と素材との関係性を理解することができる。(40%) ・美術制作における道具の特性を理解し正しく使用することができる。(30%) ・新しい素材に対し自身でその特性を調べ、その適正を判断することができる。(30%)	・レポート ・取り組み姿勢	40					30		30			
近現代美術史	講義	2	必修	2	前期	●			本科目では、近現代美術史上重要な作家・作品・理論・動向の学習を通して、作家・作品と時代・環境の関係を学び、自身の制作における歴史的視点を獲得し、自らの制作に反映することを目的とします。	・近現代美術史の流れを理解し、その特徴について説明することができる。(40%) ・代表的な作品について、その歴史的背景を踏まえて論じることができる。(40%) ・授業で得た知識を、自身の制作に反映することができる。(20%)	レポート	40						20		40		
アート展示概論	講義	2	必修	2	後期	●			本科目では、作品の設置、道具の使い方をはじめとする搬入・設営・撤去の具体的方法から、企画の立案、企画書の執筆、スケジューリング、プレスリリースの制作など、展覧会制作にあたって必要な基礎知識・作法を一般的に学ぶことを目的とする。	・展覧会制作の流れを理解し、自らの実践に生かすことができる。(30%) ・組織的な運営、協働することができる(40%) ・道具を適切に扱い、安全に作品の設置をすることができる。(30%)	・レポート ・取り組み姿勢	30	30									40
アートキャリア論	講義	2	選必	3~4	前期	●			本科目では、これまで学んで身につけた力をどのように社会で生かすかを考え、多様な進路について理解を深めることを目的とします。専門の学びと社会との接点を見出し、他者と協働しながら新たな提案をする姿勢を身につけます。	・社会に芸術を生かす姿勢を持ち、自らのキャリアを具体的に思い描くことができる。(30%) ・課題に主体的に取り組み、学科で身につけた力を生かすことができる(50%) ・自分の考えを正確に伝えつつ、他者と協力・協働することができる(20%)	・プレゼンテーション ・レポート					30			50			20
アーティストマネジメント	講義	2	選必	3~4	前期	●			本科目では、アーティストとして生きていくための自己の歩むべき指針を考察し、プレゼンテーションまで実践することを目的とします。オムニバス形式の多彩な授業により、現在活動するアーティスト、キュレーター、ギャラリスト等の仕事から、アーティストと社会との関係性を学ぶことで、現代の美術動向を踏まえながら自身の作品を構築し、長期的な視野から美術の世界で生きていく方法論を自ら作り出す一歩とします。	・アートで生きるための基礎知識を身につけ、考え抜くことができる(20%) ・現代におけるアーティストの動向を理解し、柔軟な思考で自己を肯定的に展開することができる。(50%) ・アーティストの今と未来を考察し自立に向けた自己の将来を計画し発表することができる(30%)	・口頭発表 ・レポート				20			50			30	
美術基礎演習1	演習	2	必修	1	前期	●			本科目では、物事の本質を見つめる姿勢、さまざまな表現を探求する姿勢、そして、自分とは異なる考えを持つ他者から学ぶ姿勢を重視します。主体的に思考する力、多様なアウトプットを模索する力を高め、美術科の学生としてのマインドを身につけながら各コースでの学びを活性化させることを目的とします。	・さまざまな角度から思考し、表現を模索することができる。(50%) ・納得のいく表現に向けて粘り強く取り組むことができる。(20%) ・コースの異なる学生とも交流し、共に身近な協働作業に取り組むことができる。(30%)	・プレゼンテーション ・レポート ・取り組み姿勢						50			20		30
美術基礎演習2	演習	6	必修	1	前期	●			本科目では、これから美術を学ぶための糧となる基礎的な描写力と造形力の底上げを目的とします。デッサンと彫塑の体験を通して、視覚と触覚による2つの観察方法を複合的に学びます。デッサンでは、対象の形態・質感・量感をしっかりと見て捉え、物と物との関係性や構造を明確によって把握し、粘り強く画面に描き込むことで表現者としての基礎体力を培います。彫塑では、身体を通して直接的に塊を捉える力と立体的に対象を観察する力を養います。触覚を研澄させながら形態の確認を繰り返すことで、複合的な身体感覚を伴った形態把握の力を身につけることを目的とします。	・対象をしっかりと観察し、形態・質感・量感を捉えながら描写・造形することができる。(50%) ・粘り強く制作に取り組むことができる(30%) ・課題提出の期限が守れることや施設や共用の道具・機材を大切にできる。(20%)	・作品 ・口頭発表 ・取り組み姿勢						50		30			20
コミュニケーションデザイン	演習	2	必修	2	後期	●			本科目では、自己の作品と学びを他者に効果的に伝えるためのDTPスキルを身につけることを目的とします。将来のキャリアや自身の進路に合わせてポートフォリオを実際に活用する方法を学び、デザイン基礎とデジタルツール(Illustrator、Photoshop)の使用法、撮影技術の基本を学び、ポートフォリオ制作に向けた準備を行います。	・ソフトウェアの機能や用途を理解し、活用できる。(40%) ・ポートフォリオの役割を理解し、自身をアピールするための媒体を制作できる。(30%) ・コミュニケーションツールとして活用可能なデータ制作ができる。(30%)	・作品 ・プレゼンテーション	40					30					30
セルフプロデュース演習	演習	2	必修	2	後期	●			本科目では、自己プロデュースの必要性と具体的な方法について学び、実践へと繋げることを目的とします。自己発信する方法について考察・実践する能力の習得を目指します。	・プロデュースすべき自身について客観的に分析できる。(20%) ・自己発信について主体的に考察・実践することができる。(30%) ・社会に向けた視点で自己の将来を計画し、発信の観点から明確に説明することができる。(50%)	・プレゼンテーション ・企画書				20	30			50			
アートメディア演習A	演習	2	必修	3	前期	●			本科目では、専門を超えた多様なメディアにおける表現・技法を基礎から学び、幅広い知識や経験から、着目力・構成員力を身につけ、進化し続ける表現のメディアに順応し挑戦できる姿勢を育むことを目的とします。今後の自己の表現の幅を広げ、総合的な表現力の向上を目指します。	・アートメディアの多様性を理解することができる。(30%) ・選択したメディアの特性を活かして表現することができる。(50%) ・制作プロセスを理解し主体的に成果へ導くことができる。(20%)	・作品 ・プレゼンテーション	30					50			20		
アートメディア演習B	演習	2	必修	3	前期	●			本科目では、専門を超えた多様なメディアにおける表現・技法を基礎から学び、幅広い知識や経験から、着目力・構成員力を身につけ、進化し続ける表現のメディアに順応し挑戦できる姿勢を育むことを目的とします。今後の自己の表現の幅を広げ、総合的な表現力の向上を目指します。	・アートメディアの多様性を理解することができる。(30%) ・選択したメディアの特性を活かして表現することができる。(50%) ・制作プロセスを理解し主体的に成果へ導くことができる。(20%)	・作品 ・プレゼンテーション	30					50			20		
アーティストマネジメント	講義	2	選択	3~4	後期	●			本科目では、ゲストアーティストによる授業を通して、作品やプロジェクトの構想、リサーチ、遂行に必要なスキルを学びます。ジャンルに囚われない幅広い表現を行うアーティストと接することで、独創的/脱領域的な思考法を身につけることを目的とします。	・アーティストとしてのスキルと創造性を高め、専門に留まらない思考をすることができる。(40%) ・アーティストとしての作品やプロジェクトのアイデアを考え、それを具体的な行動に移すことができる(30%) ・プロジェクトマネジメントの要点を理解し、実践することができる。(30%)	・作品 ・取り組み姿勢 ・プレゼンテーション ・レポート						40			30		30

科目概要					学修レベル		教育概要		学位授与方針(DP)との関連																		
科目名	授業形態	単位数	授業区分	履修時期		基礎	応用	発展	科目目的	目指す教育成果と到達度判断			身につける能力要素【3つまで選択可(4年必修科目は4つ以上可)・%の数値のみ記載・数値の合計は100(%)】														
				学年	学期					到達目標	評価方法・手段	知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力						
													130	120	150	160	310	70	270	50	70	170					
													4	4	5	4	8	3	9	2	3	5					
生涯学習と社会教育	講義	2	必修	1	後期	●			本科目では、生涯学習や社会教育についての基本的知識を習得しその現代的意義を幅広い視点で考察していくことを目的とします。その基礎として教育や学習の意味をとらえ、大きい意味での学びとは何かを思考し探求し、自らの生涯学習に役立てていく力を身につけます。さらに社会教育を学ぶことによって学校教育とは違う相互教育というものを知り、社会人になってからも生きて働く参加型の学びの意義を理解すること、学校教育も含めた教育教養を広く学ぶことを目指しています。	〈想像力〉 40% 生涯学習と社会教育の違いを理解し、それぞれの特性と発展してきた理由や背景をとらえることができる。 〈意 志〉 30% 学校教育を終えた後も学ぶ意志を持って生涯にわたり様々なことに興味を持ちながら自己の力を向上させることができる。 〈社会性〉 30% 自ら社会関係資本づくりの当事者になるために、自ら学ぶとする意志を持ち疑問点などを授業外でも調べ、基礎学力の定着を図ることができる。	試験 レポート	40								30			30				
総合美術基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●			本科目では、立体作品を制作するための基礎的な技法を学びます。素材それぞれの特性を知り、それにあった表現を探求していきます。また、光や動き、視覚に訴えかけるものなど、幅広い立体表現を体験し観察することを目的としています。	〈想像力〉 30% 素材の特性を理解し、それを活かした表現を考案することができる。 〈創造力〉 50% 制作技法を理解し、作品制作をすることができる。 〈意 志〉 20% 制作手順を組み立てて、それを実行することができる。	作品		30											20			
総合美術基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●			本科目では、ファシリテーションの基本的な考え方や実践方法を学び、場づくり等に活用できるコミュニケーション力を身につけます。また、学んだスキルをワークショップ運営や話し合いの場面で活かすことを目的としています。	〈創造力〉 30% ファシリテーションの考え方やスキル、そしてワークショップに関する運営を学び、それを生かした場作りができる。 〈意 志〉 20% 自己の意見を他者にきちんと伝えることができる。 〈社会性〉 50% ファシリテーションの基礎的な考え方を理解し、他者と協働する場面で活用することができる。	レポート	30									20			50			
総合美術基礎演習3	演習	4	必修	1	後期	●			本科目では、素材とその加工から生まれる美を観察・収集し、伝えるためのヴィジュアルデザインの基礎を学びます。見方、考え方、組み立て方、それぞれの能力を育む3つのプログラムを行います。演習を通して、観察力、思考力、構築力を磨くことを目的とします。	〈想像力〉 30% 観察力、思考力、構築力を習得し、課題を発見し、考え理解することができる。 〈創造力〉 40% 美術の基礎を理解し、美術的な発想・表現へと発展させることができる。 〈意 志〉 30% 手を動かしながら練習を繰り返すことで、自身が目標とするレベルまで到達することができる。	作品		30									30					
総合美術基礎演習4	演習	4	必修	1	後期	●			本科目では、さまざまな美術技法について基礎から学びます。また、画材の特性を理解し、技法の関係性を探究し表現方法を探索していきます。これらをもふまえて、表現したい目的に合わせて技法を活用できるようになることを目的としています。	〈想像力〉 30% さまざまな表現技法を習得し、オリジナリティを探究する姿勢を身につける。 〈創造力〉 50% 画材や技法の特徴を理解し、テーマに合わせて表現に生かすことができる。 〈意 志〉 20% 自らのテーマを見出し表現を深めようとする。	作品 プレゼンテーション	30										20					
総合美術演習1	演習	4	必修	2	前期	●			アートワークショップやアートプログラムを設計・運営する上で欠かせない、DTPと写真の基礎を身につける。アートをいかにして編集・伝達するか、演習を通して基礎から学び、以後の実践的な演習に活用していくこととする。また写真・映像作品の鑑賞から表現としての写真を学んでいきます。	〈想像力〉 30% DTPと写真撮影の基本を理解できる。 〈創造力〉 50% 習った技術を使って、新しい表現を創造することができる。 〈社会性〉 20% 学んだ技法を、活動を伝える力として活かすことができる。	作品		30										20				
総合美術演習2	演習	4	必修	2	前期	●			本科目では、各自がワークショップを企画・実践することで、ワークショッププログラムを設計でき、他者が集える"場"を作り出す力を身につけます。また、他者に教える体験を通して、ファシリテーションのスキルを高めていくこと、また自分の目的に応じて活用して活用していくことを目的としています。	〈想像力〉 30% アートワークショッププログラムを企画・立案できる。 〈創造力〉 40% 発想の方法を活かして表現の幅を広げることができる。 〈社会性〉 30% 授業スケジュールを把握して、計画的に準備を行うことができる。	企画書 プレゼンテーション		30											30			
総合美術演習3	演習	4	必修	2	前期	●			本科目では、イラストレーター、Photoshop等のデザインソフトを活用し、他者に向けて、わかりやすく伝えるためのデザインの基礎力を身につけます。また、学んだ基礎力を応用し、プログラムのデザインを行うなど、より実践的なコミュニケーションデザインへ応用する力を養うことを目的としています。	〈想像力〉 30% DTP技法を活用して、他者へ伝えるためのプログラムを考案することができる。 〈創造力〉 40% デザイン制作を通して、自身のアイデアをコミュニケーションツールとして応用することができる。 〈意 志〉 30%	作品	30										30					
総合美術演習4	演習	4	必修	2	後期	●			本科目では、さまざまな年齢、立場の方との関わりを通して、活動の対象となる他者を理解する姿勢を身につけます。彼ら/彼女らの姿から学び、自身の考え方を柔軟に変化させることで、発想の広がりを感じながら表現の多様性について学ぶことを目的としています。	〈想像力〉 30% 対象となる方の反応を細やかにとらえることができる。 〈意 志〉 40% 対象となる方の状況、過ごす環境の特性を理解し、そこに合わせた活動ができる。 〈社会性〉 30% 協力をもちグループワークを進める力、または関わらせていただく人々との相互理解を深め、社会性を培った取り組みができる。	レポート			30										30			
総合美術演習5	演習	4	必修	2	後期	●			本科目では、作品やワークショップなど、もの作りを活用して、社会と関わる方法を実践を通して学んでいきます。自身の考えやメッセージを造形として表し、展示やプレゼンテーションも含め、他者へ伝えていく方法を学ぶことを目標とします。	〈創造力〉 40% 発想を造形として表現することができる。 〈意 志〉 20% 作品制作などの準備を計画的に実行できる。 〈社会性〉 40% 作品制作を通して他者に自身のメッセージを伝えることができる。	作品 展示・プレゼンテーション													20	40		
総合美術演習6	演習	4	必修	3	前期	●			本科目では、現代のさまざまな社会課題を調査し、その課題が生まれる背景について自身の考えをまとめます。各自の興味関心と「社会」との接点を探し、これまで学んだスキルを活かし、実際に社会に活かすプログラムを制作することを目的とします。	〈想像力〉 40% 社会課題について調査し、自分の考えを述べる。 〈創造力〉 40% 調査した内容をふまえて、現場で活かすことができるプログラムを制作することができる。 〈意 志〉 20% 社会課題を理解し、社会貢献の意志を持って行動できる。	作品 レポート			40													
総合美術演習7	演習	4	必修	3	前期	●			本科目では、学外にある施設でワークショップなどを開催し、社会でのアートの活かし方を実践を通して学ぶことを目的とします。施設の調査やテーマの掘り下げを行い、場所や目的にあったものづくりやプログラム制作を行うこと、また、広報、会場構成、完成品の展示計画など、今後各自が学外で実践できるようなスキルを身につけることが目的です。	〈創造力〉 30% 自分なりの問題意識を持ち、社会と関わる方法を企画することができる。 〈創造力〉 30% 場所、テーマに合わせた活動を企画実践することができる。 〈意 志〉 40% プログラムを実践することができる。	作品 レポート														30		
総合美術演習8	演習	8	必修	3	後期	●			本科目では、ゼミごとに決められたフィールドについての調査・研究を行い、その場に合ったワークショップやプログラムなどを企画立案して実行します。これら実践活動から、社会でのアートの活用方法を学び、卒業研究へとつなげていくことが目的です。	〈想像力〉 30% 自分なりの問題意識を持ち、社会と関わる方法を企画することができる。 〈創造力〉 30% 場所、テーマに合わせた活動を企画実践することができる。 〈意 志〉 40% プログラムを実践することができる。	作品 プレゼンテーション			30											40		
総合美術研究1	卒研	4	必修	4	前期	●			本科目では、これまでの授業をもとに、卒業研究の内容を決定し、それに向けた調査、研究、試作等を行うことを目的とします。制作活動だけではなく、そこに至るまでのプロセスを重視し、事前にしつかりとした活動計画書を作成することや、後期の卒業研究に向けて、活動の記録・分析を行い、各自の研究をより具体的に実現可能なものとして計画します。	〈想像力〉 40% これまで学んだことから自分なりのテーマを設定し、それに対して的確な事前調査が十分なされている。 〈創造力〉 30% コンセプトやテーマを伝えるためにふさわしい表現方法なのか。制作への熱量やオリジナリティが十分であるのか。 〈意 志〉 10% アートが社会に果たす役割として、社会の多様な秩序や公共性を自らのことと捉え、テーマや表現に活かすことができる。 〈社会性〉 20% 卒業制作に対し、自身が立てた計画ののっぴり活動を進め確実にプロセスを進めることができたのか。	作品 プレゼンテーション															20	
総合美術研究2	卒研	6	必修	4	後期	●			本科目では、これまでのコースでの学びの集大成として、「社会に向けて私がアートでできること」をテーマとして研究を行います。自身の考えを、アートの力を活用して、社会に提案します。また、卒業制作展に訪れる鑑賞者に対して、わかりやすい展示を作ること、行き届いたファシリテーションを行うことも、研究内容を構成する大切な要素とします。	〈想像力〉 10% これまで学んだことから自分なりのテーマを設定し、それが他者に説得力を持って伝えることができる。 〈創造力〉 30% コンセプトやテーマを伝えるためにふさわしい表現方法なのか吟味した上で表現できる。 〈意 志〉 40% 卒業研究のために必要な活動を項目立てし、それを実行することができる。 〈社会性〉 20% 卒業制作展において、鑑賞者に自身の研究を説明することができる。	作品 プレゼンテーション																20