

# 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	
アート&デザインコア科目	総合芸術概論2	講義	2単位	1 2 3 4	6単位以上
	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	講義	2単位	1	
アート&デザインエクステンション科目	日本美術史	講義	2単位 文保	2 3 4	4単位以上 ※網掛け科目は除く
	西洋美術史	講義	2単位 文保	2 3 4	
	近現代美術史	講義	2単位 美術	2 3 4	
	文化財保存修復入門	講義	2単位 文保	2 3 4	
	文化遺産マネジメント	講義	2単位 文保	2 3 4	
	歴史遺産学総論	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	日本建築史	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	西洋建築史	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	考古学概論	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	民俗・人類学概論	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	地誌学概論	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	アジア文化論	講義	2単位 歴産	2 3 4	
	工芸デザイン入門	講義	2単位 工芸	2 3 4	
	文芸総論	講義	2単位 文芸	2 3 4	
	思想と文学	講義	2単位 文芸	2 3 4	
	プロダクトデザイン入門	講義	2単位 プロ	2 3 4	
	インテリアデザイン論	講義	2単位 プロ	2 3 4	
	応用人間工学	講義	2単位 プロ	2 3 4	
	建築デザイン論	講義	2単位 建環	2 3 4	
	都市空間デザイン	講義	2単位 建環	2 3 4	
	生活とグラフィックデザイン	講義	2単位 グラ	2 3 4	
	映像文化史	講義	2単位 映像	2 3 4	
	メディア文化史	講義	2単位 映像	2 3 4	
	サステナブルデザイン入門	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	地域デザイン入門	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	ブランド・マーケティング入門	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	広告表現入門	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	事業計画入門	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	インターネットビジネス論	講義	2単位 企画/食文化	2 3 4	
	現代幸福論	講義	2単位 地域	2 3 4	
	クリエイター起業論	講義	1単位 共通	2 3 4	
	クリエイター起業ゼミナール	演習	1単位 共通	2 3 4	
	イノベーションプロジェクト (単位互換科目)	演習	1単位 共通	2 3 4	

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【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】											
												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	
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・構想力を身につけ、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・構想力を身につけ、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	学年	学期	基礎・応用	発展	科目目的	目指す教育成果と到達度判断	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							
												140	105	270	170	310	30	150	20	40	65							
洋画基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●		この科目は、基礎的な油画の習得・習熟とともに、粘り強く対象を観察する眼差しを養うことを目的とし、観察を通して、基本的なものの見方を身につけ、造形における基礎力を培います。人体油彩では、人体の形態、構造、明暗、質感、色味、動き、人体と空間との関係性、構図などを重視して描きます。静物油彩では形態、明暗、質感、色彩、物と物との関係性、構図などを重視して描きます。その中で能動的に試行する力を身につけ、制作における課題発見の基礎力も育みます。	〈想像力〉知識・理解 対象の形態・構造・明暗・空間・質感等を良く観察し、画材の特徴を理解した上で造形的意識を持って描くことができる。(50%) 〈創造力〉表現力 対象の観察によって得た発見に基づき、制作工程や技法を工夫して描くことができる。(30%) 〈社会性〉自己管理能力 自身の制作を振り返り、作品について明確に説明することができる。(20%)	【作品】(70%) 【作品発表】(10%) 【授業姿勢】(20%)	50			30										20				
洋画基礎演習2	演習	6	必修	1	後期	●		この科目では「写真による画面構成デッサン」と「巨大モチーフを描く(静物油彩)」の2課題を行い、観察をもとにした基礎的造形力を目指します。「写真による画面構成デッサン」では鉛筆による豊かな写実性と明暗表現、絵画における画面の構成方法を学びます。「巨大モチーフを描く(静物油彩)」では、油彩によって多様なモチーフを描く確かな造形力を身につけ、画面の構成方法や絵画空間の構築方法をより深く学びます。また、粘り強く主体的に試行する力を身につけ、制作における課題発見の基礎力を育むことも目的とします。	〈想像力〉知識・理解 対象の形態・構造・明暗・空間・質感等を良く観察し、それぞれの画材の特徴を理解した上で造形的意識を持って描くことができる。(40%) 〈創造力〉発想・構想力 「画面の構想力」が身につけている。(30%) 〈社会性〉人間関係形成力 他者と協力しながら粘り強く取り組み、自身の制作を振り返って作品について明確に説明することができる。(20%)	【作品】講評会で評価。(70%) 【口頭発表】講評会で評価。(10%) 【制作姿勢】巡回指導時に評価。(20%)	40				30											30		
洋画基礎演習3	演習	6	必修	1	後期	●		この科目は、人体を「デッサン・ドローイング・油彩」で描きます。観察を重視し、3つのアプローチで制作します。デッサンでは、人体の形態や動き・存在感などを的確に捉えます。ドローイングでは、感覚を開放し、自由な画材や支持体で造形の幅を広げます。油彩では、デッサンとドローイングで得た多角的な観察をもとに、より高度な画面構築を目指します。また制作を通して能動的に試行することで、制作における課題発見も身に付けます。	〈想像力〉課題発見 観察を重視し、説得力ある完成度の高い作品を作ることができる。(40%) 〈創造力〉表現力 多角的な観察をもとに画面構築を行い、能動的に描画することができる。(30%) 〈意志〉実行力 粘り強く制作を行い、作品について明確に発表することができる。(30%)	【作品】講評会で評価。(70%) 【口頭発表】講評会で評価。(10%) 【制作姿勢】巡回指導時に評価。(20%)					40			30										
洋画演習1	演習	6	必修	2	前期	●		この科目では、コラージュを活用した「絵画表現」と「古典技法」の二つの課題に取り組みます。コラージュ課題では、形態・色彩・構図・マチエール・動き・対比関係などを考慮しながら、油絵具の物質的な特性を認識し、造形的な表現の可能性を探求します。これにより、絵画という媒体を広く捉え、豊かに試行する姿勢を養います。古典技法では、「テンペラ混合技法」または「モザイク画」のいずれかを選択し、素材や技法、制作プロセスの重要性を学びます。これにより、絵画の成り立ちを理解し、素材や技法に関する知識を深めるとともに、古典技法を現代表現へ応用する可能性を探ります。こうした学びを通じて、多様な造形要素を習得し、今後の制作の幅を広げることを目指します。	〈想像力〉課題発見力 課題を理解・実行し、客観的に自己検証することができる。主体的に自身に必要な学びを選択し、最後まで完成させることができる。(50%) 〈創造力〉表現力 それぞれの媒体や技法の特徴を理解し、自己の作品に応用することができる。(30%) 〈意志〉実行力 画面と向き合い、粘り強く制作に取り組む中で能動的に試行することができる。(20%)	評価方法 a 作品・・・講評会で評価する。(70%) 評価方法 b 口頭発表・・・講評会で評価する。(10%) 評価方法 c 制作姿勢・・・巡回指導時に評価する。(20%)																		
洋画演習2	演習	6	必修	2	前期	●		この科目では、二つの選択授業を通して多様な技法を学びます。受講者は、「古典技法(フレスコ)」または「支持体技法」のいずれか一つ、「デジタルイラスト」「3DCG」「スクリーンプリント」のいずれか一つを選択し、それぞれの表現技法を実践的に学びます。「古典技法(フレスコ)」および「支持体技法」では、制作を通じて技法の特徴や素材の扱い方を理解し、支持体と絵具の関係を考察します。支持体や描画素材の研究を行いながら、異なる地塗りや素材を用いた作品制作を行い、絵画表現の幅を広げます。「デジタルイラスト」「3DCG」「スクリーンプリント」では、媒体や技法の特性を理解しながら、表現の対象に向き合います。デジタル技法や版画技法を学ぶことで、絵画表現の動機を探求し、独自の表現を深めることを目的とします。	〈想像力〉知識・理解 古典技法や支持体、デジタル表現を学びながら課題を理解・実行し、表現に必要な知識や技法を習得するとともに、作品を完成させ自己検証を行う力を養う。(50%) 〈創造力〉表現力 作品をもとに表現に必要な知識や技法について考察し、それらから得た学びを新たな表現展開へと試行することができる。(30%) 〈社会性〉基礎学力 口頭発表において、作品内容を明確に説明できる。(20%)	評価方法 a 作品・・・講評会で評価する。(70%) 評価方法 b 口頭発表・・・講評会で評価する。(10%) 評価方法 c 制作姿勢・・・巡回指導時に評価する。(20%)	50				30												20	
洋画演習3	演習	4	必修	2	後期	●		この科目では、自己の制作探求を深めるために必要な力を養います。前半は「抽象へのアプローチ」と「細密表現」の選択演習を行い、後半は「立体から絵画」の課題を通じて、表現の幅を広げ、テーマとの向き合い方や考え方の基盤を作ります。多様なアプローチを取り入れながら、将来に向けた自己の表現方法を発見し、開拓していくことを目的としています。 【抽象へのアプローチ】 手を動かすことから始め、抽象表現を体感的に理解します。プロッターを使用して無意識の世界を掘り下げ、新たな自身との出会いを楽しむことを目的とします。 【細密表現】 「描く」ことを通じて「見る」力をさらに深めます。細かな変化を観察し、それを画面に反映させることで、物質的、時間的なレイヤーが浮かび上がり、より複雑な画面構築に繋げることを目的とします。 【立体から絵画】 作品制作において、必ずしも大きなものや完成度の高いものを作らなければならないというプレッシャーがあるかもしれませんが、この課題では、アイデアやテーマに対するアプローチを自由に進め、自分の生活や状況に即したリアリティある作品制作を目指します。大学の4年間や卒業後の制作活動において、モチーフとの向き合い方や考え方のベースを作ることとします。	〈想像力〉思考力 各自の感覚や特性を再確認し、既成概念に囚われず自由な発想を展開できる。細部の変化を観察し、それぞれの課題の目的を踏まえ、完成度を追求することができる。(30%) 〈創造力〉表現力 独自の視点と表現方法を探り、新たな展開へと繋げることができる。テーマに対して柔軟に向き合い、制作の意欲や目的意識を持って進めることができる。(50%) 〈意志〉実行力 集中力と粘り強さを持って画面と向き合い、最後まで表現を追求することができる。(20%)	評価方法 a 作品(レポート等)70% 評価方法 b 制作姿勢20% 評価方法 c 発表10%					30				50								20	
洋画演習4	演習	4	必修	2	後期	●		この科目では、各自が設定したテーマに基づいて自主制作を行い、最終的に本館7階のギャラリーで開催される「連続展」にて作品を展示します。2年生最後の集大成として、各自がテーマに深く向き合い、自己の世界観を表現することが求められます。制作にあたり、これまでの学びを活かし、責任を持って作品に取り組みます。また、自身のテーマに基づいた作品について、明確に説明できることを目的とします。	〈想像力〉課題発見力 これまでの演習の経験に基づき表現方法を発展させ、自身のテーマに深く向き合い、力強い作品を制作できる。(50%) 〈創造力〉表現力 技法や表現方法を体験し、自己の制作スタイルを確立し、独自の世界観を追求する。(30%) 〈意志〉人間形成力 テーマに対して情熱を持ち、計画的に制作を進め、協働して展覧会作りができる。(20%)	作品・・・講評会で評価する。70% 制作姿勢・・・制作の進捗 20% 口頭発表・・・10%																		20
洋画演習5	演習	4	必修	3	前期	●		この科目は、インスタレーション表現と箔による絵画制作のどちらかを選択し、自己の志向に沿った技術の獲得を目的とします。支持体や素材から表現のあり方を見直し絵画へ展開する試みに対し、絵画に限定することなく柔軟に思考を展開させ素材や表現手法を開発する2つの課題は、相反することから個々の明確な意志が求められます。	〈想像力〉思考力 社会的現象や自然、そして科学技術など人間が直面する課題を客観的に捉え、作品化することができる。 B: 箔を使用した絵画表現(30%) さまざまな箔の知識や仕様方法を身につけ、東洋や西洋絵画を現代的に応用することができる。 〈創造力〉発想・構想力 柔軟に思考を展開させ素材や表現手法を開発することができる。 A: インスタレーション演習(50%) B: 箔を使用した絵画表現(50%) 〈意志〉実行力 粘り強く能動的に制作を試行することができる。 A: インスタレーション演習(20%) B: 箔を使用した絵画表現(20%)	作品 口頭発表 取り組み姿勢					30											20		
洋画演習6	演習	4	必修	3	前期	●		この科目では、自己の制作探求を求めてゆく上で必要な力を養います。多種多様な描画材料や支持体を混成させながら使用し、偶然性を介在させ無意識のうちに思いもよらないイメージを生み出して100枚以上のドローイングを制作します。そして最後まで諦めずに粘り強く物事に取り組む姿勢と、その中で自身を冷静に客観視する眼差しを学びます。最終的に制作するアーティストブックは、様々なドローイングに合った編集方法や視覚性、独創性を求めます。様々なアプローチから、将来につながる表現の発見と開拓を目的とします。	〈想像力〉課題発見 各自の感覚や体質等を再確認し、それぞれの課題の目的を踏まえて完成度の追求ができていく。(50%) 〈創造力〉発想・構想 アーティストブックの表紙や仕様を魅力的に提示することができる。(30%) 〈意志〉実行力 課題に対してじっくり取り組み、能動的に試行することができる。(20%)	作品 口頭発表 取り組み姿勢																	20	
洋画演習7	演習	4	必修	3	後期	●		■「明日へのレンビ」企業連携型演習(連携企業:株式会社三越伊勢丹、株式会社ハードオフ) この科目では、社会への違和感や未来への不安を作品として表現し、メッセージを種やかに伝えることを目指します。廃棄物に新たな価値を与えるアップサイクルの視点を取り入れ、価値の発掘を深める実験的なアート制作を行います。自由な発想を活かし、多様な作品を創出してください。講評会では各自が考えたことや作品に対しての責任を持ったプレゼンテーションを求め、最終的にグループ展形式の三越伊勢丹での展示を行います。 ■「世界」を「形づくる」もの、こと この科目では、「世界」を人間社会や自然、マクロからミクロに至るまで多様な現象や関係性として捉え、身近なものから「世界」を形づくる現象を発見することを目指します。各自が取り組んできた表現をさらに掘り下げ、世界を形づくる「もの」や「こと」を探求し、個展という形で表現へと昇華させます。	〈想像力〉課題発見 自己の世界観の確立と表現の可能性を探り、責任を持った個展形式の展示ができる。(30%) 〈創造力〉表現力 美術と社会との接続を考え、社会で課題目標となっているSDGsをアートで志向することができる。(50%) 〈意志〉倫理性 美術と社会との関連性を考え、他者の視点を想像して制作と展示作りができる。(20%)	作品(展示内容も含む)・・・講評会で評価する。70% 口頭発表・・・講評会で評価する。10% 制作姿勢・・・巡回指導時に評価する。20%																		20
洋画演習8	演習	4	必修	3	後期	●		この科目では「大作展」に向けて、自己の表現を模索し制作する事を目的とします。発想、構築、本制作、発表までのプロセスを主体的かつ計画的に進めることを求めます。最後は次年度4月実習棟一階での展覧会企画運営を行い、各自の作品を客観的に批評し、来年度の卒業制作及び卒業制作展に向けた様々な表現や展示方法の可能性を探ります。	〈想像力〉課題発見 発想、構築、本制作、発表までのプロセスを計画的に進め、表現の可能性を探り制作できる。(50%) 〈創造力〉表現力 制作と大作展を通して各自の作品を客観的に批評し、卒業制作展に向けた様々な表現や展示方法の可能性を探ることができる。(30%) 〈意志〉実行力 粘り強く能動的に制作を試行する事ができる。(20%)	作品 口頭発表 取り組み姿勢																	20	
洋画研究1	卒研	4	必修	4	前期	●		この科目は、自己の思考を基に実験的な試みに挑戦し作品に展開する事が目的です。社会的現象や歴史・文化など美術史的な視点からの展開や、各自の経験や背景を深掘り下げて独自の世界観を構築するなど手法は様々です。多様なコンテンツから、美術を学び自分がこれからの社会で何ができるかを考え、メディアや表現形態についての研究・実験に対する積極的な姿勢を求めます。	〈想像力〉思考力 社会的現象や歴史・文化、自然科学などから着想を得て、根拠のある独自のコンセプトを提示することができる。(30%) 〈創造力〉発想・構想 作品に独自性があり、コンセプトやテーマに沿った適切な手法と素材を使った表現ができる。(20%) 〈意志〉実行力 表現の責任を自覚し、研究資料を適切に活用しながら、目標に向けて継続的に実行できる。(20%) 〈社会性〉自己管理能力 自らを律し自己実現に向けて努力する事ができる。(10%)	作品・・・講評会で評価する。60% 口頭発表・・・講評会で評価する。10% 制作姿勢・・・巡回指導時に評価する。30%																	20	
洋画研究2	卒研	6	必修	4	後期	●		この科目は、プレゼン成果を踏まえた4年間の集大成として造形力や感性を最大限に発揮し、完成度の高い作品制作を目的とします。社会的現象や歴史・文化など美術史的な視点からの展開や、各自の経験や背景を深く掘り下げて独自の世界観を構築します。美術を学び自分がこれからの社会で何ができるかを考え作品を通して自分なりの答えを見つけます。	〈想像力〉思考力 社会的現象や歴史・文化、自然科学などから着想を得て、根拠のある独自のコンセプトを提示することができる。25% 〈創造力〉発想・構想力、表現力 作品に独自性があり、コンセプトやテーマに沿った適切な手法と素材を使った表現ができる。50% 〈意志〉倫理性 表現の責任を自覚し、研究資料を適切に活用しながら、目標に向けて継続的に実行できる。10% 〈社会性〉人間関係形成力 確かな社会性を身につけ、卒業制作展に向け、周囲と協働できる。15%	作品・・・講評会で評価する。60% 口頭発表・・・講評会で評価する。10% 制作姿勢・・・巡回指導時に評価する。30%																		15