		建学の	精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	的地位の向上」「専	門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の	教育目標	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性 と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材 や専門家の育成を教育目標とする。						
		美術学科の	教育目標	術表現およびその の熟成、芸術理論	研究を練磨すること	、平面表現、立体表 )理解を通して、社会	現の制作技術の鍵	设錬、作品コンセプト		
		洋画専攻の	教育目標	針とし、現代社会に	洋画専攻では、「個性の尊重」「オリジナリティの追究」「制作におけるプロセスの重視」を教育方針とし、現代社会に対応した多様な美術表現の知識と技術を兼ね備え、芸術活動をもって社会活動・創造活動のできる人材の育成を教育目標とする。					
		洋画専攻カリ	リキュラム		芸術生	学部のディプロマポ	リシー			
年次	科目区分		授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知		して、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」		
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	©		0	0		
		21 l/dz	西洋美術全史	©		0	0			
		必修	日本美術全史	0		0	0	求する、個性豊かな人材 !論の探求に基づき、芸 所の鍛錬、作品コンセプト である。 では、 をかって、 をかって、 をかって、 をかって、 をかって、 をかって、 をかって、 をかって、 をかって、 をかった。 では、 がいた。 に基づいた創造的 でする。 のでは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、		
			美術選択実技A(油彩画)		0		0			
			美術選択実技A(リトグラフ)		0		0			
			美術選択実技A(日本画)		0		0			
			美術選択実技A(彫塑)		0		0			
			美術選択実技A(立体)		0		0			
			美術選択演習A(素描/描写)		0	0	0			
	学科 共通		美術選択演習A(パネル作製)		0		0			
1		選択	美術選択演習A(紙)		0					
'			美術選択演習A(日本画)		0		0	E 追求する、個性豊かな人材		
			美術選択演習A(金工/ジュエリー)		0	0	0			
			美術選択演習A(繊維/フェルト)		0	0	0			
			美術選択演習A(CG)		0		0	0		
			美術選択演習A(写真)		0		0	やプレゼション: いたか。 「技能・表現」		
美術選択演習A(CG) © ©	0	0								
			絵画素材論A	0		0	0			
			絵画IA		0		0	©		
	専攻• 領域	必修	絵画 I B		0	0	0	0		
	専門	火沙湾	デッサン I		0		0			
			基礎構成演習	0	0		0	©		

		建学の精	青神	  「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	き的地位の向上」「専	『門の技術家・美術	教師の養成」
		芸術学部の都	<b>教育目標</b>		な思考力、確かな打			
		美術学科の都	<b>教育目標</b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	研究を練磨すること	、平面表現、立体表 )理解を通して、社会	現の制作技術の鍵	<b>没錬、作品コンセプト</b>
		洋画専攻のオ	<b>教育目標</b>	針とし、現代社会に		術表現の知識と技術		
		洋画専攻カリ	キュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー	
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知		集や分析、論理的		
			美術選択実技B(油彩画)		©		0	
			美術選択実技B(古典技法)		©		0	の流れを先取りする芸術的感性。た美を追求する、個性豊かな人材 、芸術的理論の探求に基づき、芸の制作技術の鍛錬、作品コンと創造的 こおけるプロセスの重視」を教育会 に対けるできない。 「おいて、「おいて、「おいて、「おいて、」」 「対策・表現」
			美術選択実技B(銅版画)		©		0	
			美術選択実技B(彫塑)		©		0	
			美術選択演習B(素描/描写)		0	0	0	
			美術選択演習B(パネル作製)		0		0	
			美術選択演習B(紙)		0		0	
			美術選択演習B(日本画)		0		0	とされる技術、 力を身に付け ができたか。 ・表現」 ⑤ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥
		選択	美術選択演習B(金工/ジュエリー)		0	0	0	
			美術選択演習B(繊維/フェルト)		0	0	0	
		美術選択演習B(メディア) © 美術選択演習B(製本)	美術選択演習B(写真)		0		0	0
			美術選択演習B(メディア)		0		0	0
			0		0			
			美術選択演習B(3D·CG初級)		0		0	0
2	学科		美術選択演習B(3D·CG中級)		©		0	0
2	共通		絵画素材論B	©		0	0	取りする、個性 まつい が が が が が が が が が が が が が が が が が が が
			石彫		©	0	0	
			アート・プラクティス Ι		©	©	0	0
			アート・プラクティス Ⅱ		0	0	0	る、個性 豊か は
			アート・アクティヴィティA		0	0	0	0
			アート・アクティヴィティB		0	0	0	10
			色彩文化概論	0		0	0	
			配色調和論	0		0	0	
		【2~4年次】 選択必修	視覚心理学	0		0	0	
			カラーキャリア I	0		0	0	
			カラーキャリア II	0		0	0	
			技法史	0		0	0	
			文化資源学	0		0	0	
			ヴィジュアルスタディーズA	©		0	0	
			ヴィジュアルスタディーズB	0		0	0	

		建学の料	青神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	的地位の向上」「専	『門の技術家・美術	教師の養成」	
		芸術学部の教	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性 と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材 や専門家の育成を教育目標とする。				
		美術学科の教	<b>教育目標</b>	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。					
		洋画専攻の教	<b>教育目標</b>	針とし、現代社会に		術表現の知識と技術			
		洋画専攻カリ	キュラム		芸術	 学部の <i>デ</i> ィプロマポ	リシー	先取りする芸術的感性 求する、個性豊かな人材 理論の探求に基づき、芸 術の鍛錬、作品コン自造的 ロセスの重視」を教育さいた創造的 ロセスの重視」を教社 の工表術活動をもって社会 に付け、ケーション・スキル に付け、ヤプレゼンテーショ	
年次		科目 区分	授業科目名		して主体的、計画的 に取り組む姿勢、生 涯を通じて学び、創	して、的確な情報収 集や分析、論理的		を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。	
			デザイン批評A	0		0	0		
			デザイン批評B	0		0	0		
		【2~4年次】	芸術人類学	0		0	0		
	学科 共通	選択必修	芸術民俗学	0		0	0		
			芸術政策と法	0		0	0		
			創作活動と法	0		0	0		
2		【2~4年次】 選択	芸術文化オープンゼミI		0	0	0	0	
			絵画IIA		0		0	0	
		絵画コース 必修	絵画IB		0	0	0	とされる技術、 力を身に付け ができたか。 ・表現」 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇	
	専攻•		デッサン Ⅱ		0	0			
	領域 専門	版画コース必修	版画 I		0		0	0	
			デッサン Ⅱ		0		0		
			版画表現演習 I	0		0	0		
			芸術文化オープンゼミⅡ		0	0	0	0	
	学科 共通	【3~4年次】 選択	美術教育論A	0		0		0	
			美術教育論B	0		0		歌文 A TATE	
		絵画コース	絵画ⅢA		0	0	0		
3		必修	絵画ⅢB	0	0		0	術活動をもって社会 「自らのスシーンションションションションションションションションションションションションション	
	専攻• 領域		版画Ⅱ		0		0		
	専門	版画コース 必修	素材実験I		0	0	0		
			版画表現演習Ⅱ		0	0	0	0	
	学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミⅢ		0	0	0	©	
		絵画コース	絵画IV		0	0	0	0	
A	±=-L	必修	卒業制作	0	0		0	0	
4	専攻・ 領域 専門		版画皿		0		0	0	
	舟[]	版画コース 必修	素材実験Ⅱ		0		0		
			卒業制作		0		0	0	

	1本画寺以』 カッキュノムマ	✓ 「芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」							
		建学の	精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「耳	専門の技術家・美術	<b>う教師の養成</b> 」	
		芸術学部の	教育目標	と、広い視野、柔軟		技術を持ち、時代を			
		美術学科の	教育目標	術表現およびその トの熟成、芸術理語	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。				
	F	日本画専攻 <i>0</i>	D教育目標	せ、幅広い視点かい感性を活かした。	ら日本画を総合的し	に学び、日本画の伝	統をふまえて、個人	はれを先取りする芸術的感性を追求する、個性豊かな人 所的理論の探求に基づさき、芸プ 情技術の嗣解に基品いた創 古れて、はなででででである。 ではないででででででででででででででででででででででででででででででででででで	
	E	 日本画専攻カ	リキュラム		芸術学	 学部のディプロマポ	リシー		
年次	科目 授業科目名			く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画 的に取り組む姿	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。	
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0	
	大   大   大   大   大   大   大   大   大   大		西洋美術全史	0		0	0		
		0							
			美術共通実技Aa(洋画)		0		0	を追求する、個性豊かな人    おり	
			美術共通実技Ab(版画)		0	曲に、日本画の材料・素材研究や古典絵画の研究を連動さ合的に学び、日本画の伝統をふまえて、個々の豊かな資質・若日本画の創造に主体的に取り組める人材の育成を教育目標と  「大学部のディプロマポリシー  「大学部のディプロマポリシー  「大学部のディプロマポリシー  「大学部のでは、一次では対して、的確な情報収定をされる技術、表現力を身に付けることができたか。」「「表別・判断」  「大学・表現」  「大学・表現」  「大能・表現」  「大能・表現」  「大能・表現」  「大能・表現」  「大能・表現」  「大能・表現」  「大能・表現」  「「大能・表現」  「「、、・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			
			美術共通実技Ac(日本画)		0		マ(c) 対 表		
			美術共通実技Ad(彫塑)		0		0	<ul> <li>(活術的理論の探求に基づさと式がする深いに表現する深いに表現」</li> <li>(できれる人材の育成を教育目標とおれる人材の育成を教育目標となれる方は付けった。表現」</li> <li>(の) (の) (の) (の) (の) (の) (の) (の) (の) (の)</li></ul>	
	学科		美術共通演習Aa(技法一素描)		0	0	芸術分野において 必要とされる技術、表現力を身に付けることができたか。		
1		33 ID 3/46	美術共通演習Ab(技法一絵画)		0		0	求する、個性豊かな人 芸 プ	
		選択必修	美術共通演習Ac(技法一顔料・日本画)		0				
			美術共通演習Ad(コンピューター写真)		0		0	0	
			美術共通演習Ae(コンピューターメディア)		0		0	0	
			美術共通演習Af(素材一木・紙)		0		0		
選択必修	0	0							
			美術共通演習Ah(素材一フェルト)		0	0	0		
		.S. 16 <del>5</del>	日本画基礎IA		0		0	0	
		<b>火</b> ≥11字	日本画基礎IB		0		0	0	
			美術共通実技Ba(洋画)		0		0		
			美術共通実技Bb(絵画ーモザイク)		0		0		
			美術共通実技Bc(版画)		0		0	<ul> <li>流れを先取りする芸術的感性 にを追求する、個性豊かな人</li> <li>がはたりできれるののでは、まではのののではでする深いにあるではです。</li> <li>できれて、村ののではです。</li> <li>できれて、村のののでででででででででででででででででででででででででででででででででで</li></ul>	
			美術共通実技Bd(日本画)		0		0		
			美術共通実技Be(彫塑)		0		0		
			美術共通演習Ba(技法-素描)		0	0	0		
2	学科 共通	選択必修	美術共通演習Bb(技法一絵画)		0		0	0	
			美術共通演習Bc(技法一顔料・日本画)		0		0		
			美術共通演習Bd(コンピューター写真)		0		0	0	
			美術共通演習Be(コンピュータ―メディア)		0		0	0	
			美術共通演習Bf(素材一木・紙)		0		0		
		  - 	美術共通演習Bg(素材-金属)		0	0	0		
			美術共通演習Bh(素材ーフェルト)		©	0	0		

L H '	<u> </u>	7/1	カライエノムマ						
		建学の	精神	「芸術による女性 <i>0</i>	り自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」	
		芸術学部の	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創				
		美術学科の	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語					
	ı	∃本画専攻 <i>の</i>	)教育目標	芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」 芸術との感動的出会いを得み重ね、創造の高びを増い、社会の流れを先取りする芸術的感と、近い現野、実教な思考力、確かな技術を持ち、特性を超えた美を追求する、個性豊かな材や専門家の育成を教育目標とする。 美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の理求に基づら、情意現式、芸術理論による表象的意味の理解を過して、社会に対する深い、洞察に基づいて意趣的活動を特殊的に行える人材の育成を参育目標とする。 日本画専文では、日本画制作を軸に、日本画の材料・素材研究や古典絵画の研究を建動させ、幅広い視点から日本画を総合的内学化、日本画の材料・素材研究や古典絵画の研究を建動させ、幅広い場点から日本画を総合的内学化、日本画の材料・素材研究や古典絵画の研究を達動さい。 芸術学都のデイブロマボリシー 芸術をはい、広、国理やデーマに対「国理やデーマに対 国際やや一次に対しまな所)取り組の人材の育成を教育目標で表し、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、大学、	マの豊かな資質・若				
	E	 日本画専攻カ	リキュラム	7 30	芸術学	 学部の <i>デ</i> ィプロマポ	リシー		
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが できたか。	して主体的、計画 的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に 取り組む素養を身に付けたか。	して、的確な情報収 集や分析、論理的 思考ができたか。	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。		
			アート・プラクティス Ι		0	0	0	0	
			アート・プラクティス 🏻		©	0	©	0	
			アート・アクティヴィティA		0	0	0	0	
			アート・アクティヴィティB		0	0	0	0	
			色彩文化概論	0		0	0		
			配色調和論	0		0	0	はた美を追求する、個性豊かな人 、芸術的理論の探求に基づき、芸の制作技術の鍛錬、作品コンた創 「究や古典絵画の研究を連動さき、芸のの制作技術の鍛造を教育目標という。」 「究や古典絵画の研究を連動さき、芸術の書かな資目標という。」 「およいで、「の創作やユニートやプレイン・デー付け、たか。」 「技能・表現」 「図	
			視覚心理学	0		0	コマポリシー 「		
			カラーキャリア I	0		0	0		
			カラーキャリア Ⅱ	0		0	0		
	学科	【2~4年次】 選択必修	技法史	0					
2	共通		文化資源学	0		0	0		
۷			ヴィジュアルスタディーズA	0		0	0		
			ヴィジュアルスタディーズB	0		0	0		
			デザイン批評A	0		0	0		
			デザイン批評B	0		0	0		
			芸術人類学	0		0	0		
			芸術民俗学	0		0	0		
			芸術政策と法	0		0	図えた美を追求する、個性豊かな人  作、芸術的理論の探求に基づき、芸芸現の制作技術の鍛錬、作品コンた創。  作、芸術的理論の探求に基づいた創。  作、芸術の関係で表示して、個々の豊かな育目標と  シー   芸術分野において表現の表に対策、表現力を与される技術、表にとがを表現したもできたが。 「技能・表現」  ③		
			創作活動と法	0		0	0	<ul> <li>先取する、個性生物の感性、芸力ののでは、芸力ののでは、大力ののでは、大力のでは、大力のでは、大力のでは、大力のでは、大力のでは、大力ではないでは、大力では、大力では、大力では、大力では、大力では、大力では、大力では、大力</li></ul>	
		【2~4年次】 選択	芸術文化オープンゼミI		0	©	©	0	
	専攻•	心按	日本画基礎IIA		0		0	© ©	
	領域 専門	必修	日本画基礎IIB		0		0	© ©	
			芸術文化オープンゼミⅡ		0	©	0	0	
	学科 共通	【3~4年次】 選択	美術教育論A	©		©		0	
3		,_,,	美術教育論B	0		0		0	
	専攻・	2.11	日本画研究IA		0		0	0	
	領域 専門	必修	日本画研究IB		0		0	0	
	学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミ皿		0	©	0	0	
4	専攻・		日本画研究Ⅱ		0		0	0	
	領域 専門	必修	———————————— 卒業制作		0		0	0	

		建学の	精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	う教師の養成」	
		芸術学部の	教育目標	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性 と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人 材や専門家の育成を教育目標とする。					
		美術学科の	教育目標	術表現およびその トの熟成、芸術理	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセストの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。				
	F	日本画専攻の	の教育目標	せ、幅広い視点か	ら日本画を総合的し	こ学び、日本画の伝	統をふまえて、個人	を先取りする芸術的感性 を先取りする芸術的感性 要素であ、個性豊かな人 理論の探求に基づいた。 選続の鍛錬、作品でいた創 とでは、はでいる。 世代ののででは、芸術ののででは、芸術ののでは、まででは、は、では、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は	
	E	 日本画専攻カ	カリキュラム	, 00	—————————————————————————————————————	 学部の <i>デ</i> ィプロマポ	リシー		
年次	科目 授業科目名			く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画 的に取り組む姿	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーション能力を身に付け たか。	
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	©		0	©	
		>: 44	西洋美術全史	©		0	0		
		必修	日本美術全史	©	野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性整かな人 家の育成を教育目標とする。 は、過去、現在、未来にわたる。広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸 むその研究を検障すること、平面表現、立体表現の制作技術の難禁、作品コンセブ 芸術理論による表象的意味の理解を過して、社会に対する深い洞察に基づいた。創 持続的に行える人材の育成を教育目標とも なては、日本画制作を軸に、日本画の材料・素材研究や古典絵画の研究を連動さ 程度から日本画を総合的に学び、日本画の伝統をふまえて、個々の豊かな資質・若 初めたした水代の新しい日本画の創造に主体的に取り組める人材の育成を教育目標と 基務学部のディブロマポリシー の、				
			美術選択実技A(油彩画)		0		0	はする、個性豊かな人 芸プ (個性豊かな人 芸プ (個性豊かな) (個性貴かな) (個性母母母女) (個	
			美術選択実技A(リトグラフ)		0		0		
			美術選択実技A(日本画)		0		0		
			美術選択実技A(彫塑)		0		0		
			美術選択実技A(立体)		0		0		
1	224 T.I		美術選択演習A(素描/描写)		0	0	0		
	学科 共通		美術選択演習A(パネル作製)		0		0	Rack美を追求する、個性豊かな人作、芸術的理論の探求に基づき、芸別の制作技術の鍛錬、基づいた創めに対する深い洞察に基づいた創むされる。	
		選択	美術選択演習A(紙)		0		0		
			美術選択演習A(日本画)		0		0		
			美術選択演習A(金工/ジュエリー)		0	0	0		
			美術選択演習A(繊維/フェルト)		0	0	0		
美術選択演習A(金エ/シュエリー)       ©         美術選択演習A(繊維/フェルト)       ©         美術選択演習A(CG)       ©	0	0							
			美術選択演習A(写真)						
			美術選択演習A(メディア)		0		_	0	
	<del>+-</del>		絵画素材論A	©	_	0		_	
	専攻・ 領域	必修	日本画基礎IA						
	専門		日本画基礎IB				_	©	
			美術選択実技B(古典技法)				_		
			美術選択実技B(銅版画)				_		
			美術選択実技B(彫塑) 美術選択実技B(日本画)					た美を追求する、個性豊かな人	
			美術選択美技B(日本画) 美術選択演習B(素描/描写)			0	_		
			美術選択演習B(パネル作製)						
			美術選択演習B(紙)				表現の制作技術の鍛錬、作品コンセラ		
			美術選択演習B(日本画)						
2	学科	選択	美術選択演習B(金工/シュエリー)			0			
-	共通	~	美術選択演習B(繊維/フェルト)						
			美術選択演習B(写真)			_		0	
			美術選択演習B(メディア)						
			美術選択演習B(製本)						
			美術選択演習B(3D·CG初級)		0		0	0	
			美術選択演習B(3D·CG中級)		0		0	0	
			絵画素材論B	0		0	0		
		石彫		◎ 4 ページ	0	0			

3 / 4 ページ

LH	<u> </u>	7/1	カッキュノムマ						
		建学の	精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」	
		芸術学部の	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創				
		美術学科の	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語					
	ı	∃本画専攻 <i>の</i>	)教育目標	芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」   芸術との感動的出会いを括み重ね、創造の悪びを培い、社会の流れを先取りする芸術的なしたい、研究・美術学科は、過去、現在、未来にわたる。広節な芸術の創作、芸術の理論の探求に基づき、特別表別よびその研究を検修すること、平面表現、立体表現の創作技術の服験、作品コというの数成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた。	マの豊かな資質・若				
	E	 日本画専攻カ	リキュラム	7 30	芸術学	 学部のディプロマポ	リシー		
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが できたか。	して主体的、計画 的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に 取り組む素養を身に付けたか。	して、的確な情報収 集や分析、論理的 思考ができたか。	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。		
			アート・プラクティス Ι		0	0	0	0	
			アート・プラクティス 🏻		0	0	0	©	
			アート・アクティヴィティA		0	0	0	0	
			アート・アクティヴィティB		0	0	0	0	
			色彩文化概論	0		0	0		
			配色調和論	0		0	(病を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人) (水 広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプ) 理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創 を教育目標とする。 (日本画の伝統をふまえて、個々の豊かな資質・若の創造に主体的に取り組める人材の育成を教育目標と  「本語のでイプロマポリシー 関題やテーマに対 表現かできたか。「技能・表現」 「おいできたか。「「技能・表現」 「「技能・表現」  「「技能・表現」  「「技能・表現」  「「技能・表現」  「「「技能・表現」  「「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「「表現・表現」  「「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「「表現・表現」  「「「「表現・表現」  「「「「「、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、		
			視覚心理学	0		0			
			カラーキャリア I	0		0	0		
			カラーキャリア II	0		0	0		
	学科	【2~4年次】 選択必修	技法史	<ul><li>O</li></ul>					
0	共通		文化資源学	0		0	0		
2			ヴィジュアルスタディーズA	0		0	0		
			ヴィジュアルスタディーズB	0		0	0		
			デザイン批評A	0		0	0		
			デザイン批評B	0		0	0		
			芸術人類学	0		0	0		
			芸術民俗学	0		0	0		
			芸術政策と法	0		0	0	### A STANT	
			創作活動と法	0		0	0		
		【2~4年次】 選択	芸術文化オープンゼミI		0	0	0		
	専攻・		日本画基礎ⅡA		0		0		
	領域 専門	必修	日本画基礎IIB		0		0		
			芸術文化オープンゼミⅡ		0	0	0	0	
	学科 共通	【3~4年次】 選択	美術教育論A	0		0		0	
3	<b>/</b> \/	21/	美術教育論B	0		0		0	
	専攻•		日本画研究IA		0		©	0	
	領域 専門	必修	日本画研究IB		0		0	0	
	 学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミⅢ		0	0	0	0	
4	専攻・		日本画研究Ⅱ		0		0	0	
	領域 専門	必修	卒業制作		©		0	0	

#### 【立体アート専攻】カリキュラムマップ

		建学の制	青神	  「芸術による女性 <i>0</i>	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	「教師の養成」 「	
		芸術学部の教	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。  美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。  立体アート専攻では、芸術の本質を見据え、彫刻という枠と従来の素材・様式などに捉われない独創的な造形表現を追求し、立体造形に関する専門的な知識や高度な技術の上に、豊かな				
		美術学科の教	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語					
	立	体アート専攻の	の教育目標	い独創的な造形表		造形に関する専門的	な知識や高度な技		
	立(	本アート専攻ス	カリキュラム		芸術学	 学部の <i>デ</i> ィプロマポ	リシー		
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画	して、的確な情報収 集や分析、論理的			
	214 4n	【1~2年次】	図学A	0	0		0		
	学部 共通	選択必修	図学B	0	0		0		
		必修	基礎学習ゼミ	0	0		©	0	
		必修	西洋美術全史	0		0		を追求する、個性豊かな人の理論の探球に基づいた創まに表示の鍛錬、作べでは、豊かなの制なでは、豊かないでは、豊かないでは、豊かなの制なでは、豊かなのでは、ままでは、一切では、一切では、一切では、ままでは、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、で	
			日本美術全史	0		0			
			美術選択実技A(油彩画)		0				
			美術選択実技A(リトケラフ)		0		_		
			美術選択実技A(日本画) 美術選択実技A(彫塑)		© ©		_		
	学科 共通		美術選択実技A(立体)		© ©		_		
			美術選択演習A(素描/描写)		0	0			
			美術選択演習A(パネル作製)		©	<u> </u>			
1		選択	美術選択演習A(紙)		©				
		×21/\	美術選択演習A(日本画)		©		_		
			美術選択演習A(金工/シュエリー)		©	0			
			美術選択演習A(繊維/フェルト)		©	0	©		
			美術選択演習A(CG)		©		0	0	
			美術選択演習A(写真)		0		0	0	
			美術選択演習A(メディア)		0		0	0	
			絵画素材論A	0		0	0		
			彫塑基礎 I		0	0	0	<u> </u>	
	専攻•	必修	素材演習		0		0	0	
	領域 専門	火小	絵画		0		0	O O O O	
			彫塑概論	0		0	0		
			美術選択実技B(古典技法)		0		0		
			美術選択実技B(銅版画)		0		0		
			美術選択実技B(立体)		0	_	0	る。 (個性 豊か な	
			美術選択演習B(素描/描写)		0	0	0		
			美術選択演習B(パネル作製)		0		0	ナーション・スキルやプレゼンテーション能力を身に付けたか。 「技能・表現」  〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇	
			美術選択演習B(紙)		0		0		
	***		美術選択演習B(日本画)		0		0		
2	学科 共通	選択	美術選択演習B(金工/ジュエリー) 美術選択演習B(繊維/フェルト)		© ©	0	© ©		
	八旭		美術選択演習B(繊維/ブルト)		© ©		© ©		
			美術選択演習B(メディア)		© ©		© ©		
			美術選択演習B(製本)		© ©		©		
			美術選択演習B(3D·CG初級)		© ©		© ©	0	
			美術選択演習B(3D·CG切級) 美術選択演習B(3D·CG中級)		© ©		©	_	
			絵画素材論B	©	<u> </u>	0	0		
		経	TALL SOLD IIII 다		1			I	

#### 【立体アート専攻】カリキュラムマップ

		建学の精	青神	「芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」				
		芸術学部の教	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟		技術を持ち、時代を		
		美術学科の教	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語	研究を練磨すること	:、平面表現、立体系 の理解を通して、社	表現の制作技術の t会に対する深い洞	鍛錬、作品コンセプ
	<u> </u>	体アート専攻の	の教育目標	い独創的な造形表		き形に関する専門的	」な知識や高度な技	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##
	立	<b>体アート専攻</b> を	カリキュラム		芸術等	学部の <i>デ</i> ィプロマポ	リシー	
く、人文、社会、自 して主体的、計画 して、的確な情報収 必要とされる 然科学に関する知 的に取り組む姿 集や分析、論理的 表現力を身に 識を習得することが 勢、生涯を通じて学 思考ができたか。 ることができ						必要とされる技術、 表現力を身に付け	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。	
			アート・プラクティス Ι		0	0	0	0
			アート・プラクティス Ⅱ		0	0	0	0
			アート・アクティヴィティA		0	0	0	の流れを先取りする芸術的感性 注美を追求する、個性豊かな人 芸術的理論の探求に基づコンた創 芸術作技術の鍛錬、基づコンた創 来の素材・様式などに捉われな 最もの高るコン・スール かさもまたが。 かさききたか。 ・大やかのよとに表現」 ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥
			アート・アクティヴィティB		©	©	芸術分野において 必要とされる技術、表現力を身に付けることができたか。 「技能・表現」	
			色彩文化概論	0		0	0	所の鍛錬、は基づいた創 ・株技 ・株技 ・株技 ・株技 ・株技 ・株技 ・株技 ・株技
			配色調和論	0		0	0	
			視覚心理学	0		0	0	求する、個性豊かな人 理論の鍛察に ど上 にない ではない ではない ではない ではない ではない ではない ではない では
			カラーキャリア I	0		0		
		【2~4年次】 選択必修	カラーキャリア II	0		0	0	
	学科		技法史	0		0	0	
	共通		文化資源学	0		0	0	
			ヴィジュアルスタディーズA	0		0	0	
2			ヴィジュアルスタディーズB	0		0		
			デザイン批評A	0		0	0	取りするに 性
			デザイン批評B	0		0	0	
			芸術人類学	0		0	0	
			芸術民俗学	0		0	0	る、 の ない は、 の の の の の の の の の の の の の
			芸術政策と法	0		0		
			創作活動と法	0		0	0	
		【2~4年次】 選択	芸術文化オープンゼミI		0	0	0	0
			彫塑基礎Ⅱ		0	0	0	0
	専攻・	.iv 16 <del>5</del> -	素材実習		0	0	0	0
	領域 専門	必修	立体基礎		©         O         ©           ©         O         ©	0		
			工芸		©	0	<b>©</b>	0

### 【立体アート専攻】カリキュラムマップ

		建学の制	青神	「芸術による女性の	D自立」「女性の社会	会的地位の向上」「『	専門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の都	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性 と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人 材や専門家の育成を教育目標とする。					
		美術学科の4	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語	、現在、未来にわた 研究を練磨すること 倫による表象的意味 に行える人材の育	:、平面表現、立体系 の理解を通して、社	表現の制作技術のst t会に対する深い洞	鍛錬、作品コンセプ		
	立台	体アート専攻	の教育目標	立体アート専攻では、芸術の本質を見据え、彫刻という枠と従来の素材・様式などに捉われない独創的な造形表現を追求し、立体造形に関する専門的な知識や高度な技術の上に、豊かな感性と深い洞察力を有する人材の育成を教育目標とする。						
	立任	本アート専攻ス	 カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー			
芸術をはじめ、広   課題やテーマに対   課題やテーマに対   芸術分野において   自らの創作や   で、人文、社会、自   にて主体的、計画   にて、的確な情報収   必要とされる技術、を伝えるコミュ   条税学に関する知   的に取り組む姿   集や分析、論理的   表現力を身に付け   ケーション・ス   会議を習得することが   きたか。   できたか。   できたか。   「大能・表現」   でき力を身に   できたか。   できたか。   「知識・理解」   取り組む素養を身   取り組む素養を身   に対して、的確な情報収   必要とされる技術、 を伝えるコミュ   を伝えるコミュ   を記述ができたか。   できたか。   できたか。   できたか。   できたか。   できたか。   できたか。   できたか。   できたか。   に対して、的確な情報収   必要とされる技術、 を伝えるコミュ   を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、的確な情報収   必要とされる技術、 を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、的確な情報収   とされる技術、 を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、的確な情報収   を伝えるコミュ   を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、的確な情報収   表現力を身に付け   を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、的確な情報収   を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、的確な情報収   表現力を身に付け   を伝えるコミュ   を記述ができたか。   に対して、対して、対して、対して、対して、対して、対して、対して、対して、対して、							を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け			
			芸術文化オープンゼミⅡ		0	0	0	0		
	学科 共通	【3~4年次】 選択	美術教育論A	0		0		0		
	~~~	2.17	美術教育論B	0		0		0		
		必修	造形表現演習		0	0	0	0		
			塑造IA		0	0	0	0		
			塑造IB		0	0	0	0		
3			紙 IA		<b>©</b>	0	0	©		
ა	専攻•		紙 IB		<b>©</b>	0	0	©		
	領域	100 +D .27 <i>le</i>	木 I A		<b>©</b>	0	0	0		
	専門	選択必修	木 IB		<b>©</b>	0	©	©		
			石 IA		<b>©</b>	0	0	0		
			石 IB		0	0	0	0		
			金属IA		0	0	0	0		
			金属 I B		0	0	0	0		
	学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミⅢ		0	©	©	0		
			塑造Ⅱ		0	0	0	0		
			紙 Ⅱ		0	0	0	0		
4	専攻・ 領域	選択必修	木Ⅱ		0	0	0	0		
	専門		石 Ⅱ		0	0	0	0		
			金属Ⅱ		0	0	0	0		
		必修	卒業制作		0	0	0	0		

#### 【美術教育専攻】カリキュラムマップ

		建学の制		「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家·美術	「教師の養成」 「教師の養成」
		芸術学部の	<b>教育目標</b>	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。				
		美術学科の	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語	研究を練磨すること 倫による表象的意味	:、平面表現、立体表	表現の制作技術の t会に対する深い洞	鍛錬、作品コンセプ
	美	術教育専攻の	の教育目標					
	美術学	₽科•洋画専攻	てのカリキュラム		芸術	<del></del>	リシー	
年次	科目			く、人文、社会、自 然科学に関する知		思考ができたか。	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」
	学部	【1~2年次】	図学A	0	0		0	
	共通	必修	図学B	0	0		0	
		必修	基礎学習ゼミ西洋美術全史	O	©	0		(O
		必修	日本美術全史	© ©		0		の流れを先取りする芸術的感性。た美を追求する、個性豊かな人 、芸術的理論の探求に基づき、芸の制作技術の鍛錬、作品コンセ別で対する深い洞察に基づいた創 ・ 大田
			美術選択実技A(油彩画)		©			
			美術選択実技A(リトク・ラフ)		©		_	
			美術選択実技A(日本画)		©			
			美術選択実技A(彫塑)		0		0	
			美術選択実技A(立体)		0		超えた美を追求する、個性豊かな人	
	334 T.1		美術選択演習A(素描/描写)		0	0	0	美を追求する、個性豊かな人 術的理論の探求に基づいた創 理論に関する幅点、 理論に関する幅点、 理論に関する幅点、 理論に関する幅点、 のののののののののののののののののののののののののののののののののののの
			美術選択演習A(パネル作製)		0		0	
1	学科共通	選択	美術選択演習A(紙)		0		0	
'			美術選択演習A(日本画)		0		_	
			美術選択演習A(金工/ジュエリー)		0	0		
			美術選択演習A(繊維/フェルト)		0	0	_	
			美術選択演習A(CG)		©			
			美術選択演習A(写真)		0			
			美術選択演習A(メディア)		0			0
			絵画素材論A	0		0	_	
			造形表現基礎IAa		© ©			
	専攻•		造形表現基礎IAb		© ©		_	
	領域	必修	造形表現基礎 I Ac 造形表現基礎 I B		© ©			
	専門		宣形衣玩基礎IB デッサンI		© ©		_	<u> </u>
			デザイン・工芸選択実技B		©		_	
			美術選択実技B(古典技法)		<u> </u>			
			美術選択実技B(銅版画)		©		_	
			美術選択実技B(彫塑)		©		_	8、 の で
			美術選択演習B(素描/描写)		©	0		
			美術選択演習B(パネル作製)		©	_	_	
			美術選択演習B(紙)		©			た美を追求する、個性豊かな人 芸術的理論の探求に基づき、芸 D制作技術の鍛錬、作品いた創  が理論目標とする。 - 分野におな付けたが、力とさきたか。とき、表現」  ⑤ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥
			美術選択演習B(日本画)		0			
2	学科	選択	美術選択演習B(金工/ジュエリー)		0	0	0	
۷	共通	<b>西</b> 扒	美術選択演習B(繊維/フェルト)		0	0		
			美術選択演習B(写真)		0			
			美術選択演習B(メディア)		0			0
			美術選択演習B(製本)		©			
			美術選択演習B(3D·CG初級)		0			
			美術選択演習B(3D·CG中級)	_	0	-		0
			絵画素材論B	©	_	0		ļ
			石彫		0	0	<b>○</b>	

#### 【美術教育専攻】カリキュラムマップ

		建学の制	青神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家 <b>・</b> 美術	教師の養成」
		芸術学部の都	<b>教育目標</b>	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。				
		美術学科の	<b>教育目標</b>	術表現およびその トの熟成、芸術理語	研究を練磨すること 倫による表象的意味	:、平面表現、立体系 の理解を通して、社	表現の制作技術の t会に対する深い洞	鍛錬、作品コンセプ
	美	術教育専攻の	の教育目標					
	美術学	₽科∙洋画専攻	てのカリキュラム	と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。  募術学科は、過去、現在、朱正わたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を機磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセブトの発成、芸術理論による素象的意味の理解を通して、社会に対する深い、別祭に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。  麦術教育専攻では、絵画、彫刻、デザイン、工芸、美術史・美術理論に関する幅広い知識と技術を兼ね備え、美術教育で社会に広く貢献できる人材の育成を教育目標とする。  麦術教育専攻では、絵画、彫刻、デザイン、工芸、美術史・美術理論に関する幅広い知識と技術を兼ね備え、美術教育で社会に広く貢献できる人材の育成を教育目標とする。  麦術学和のディブロマボリシー  芸術学都のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリシー  芸術学のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリシー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学部のディブロマボリンー  芸術学のディブロボリンー  芸術学のディブロマボリン  芸術学のディブロマボリン  芸術学のディブロボリン  芸術学のディブロボリン  芸術学のディブロボリン  「技術・芸術などになどなどのではなどのではなどのではなどのではなどのではなどのではなどのではなどの				
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画 的に取り組む姿 勢、生涯を通じて学 び、創作や研究に 取り組む素養を身 に付けたか。	して、的確な情報収 集や分析、論理的 思考ができたか。	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。
			アート・プラクティス Ι		0	©	0	を
			アート・プラクティス II		©	0	0	
			アート・アクティヴィティA		0	0	0	
			アート・アクティヴィティB		0	0	0	0
	アート・プラクティス II       ①       ①       ②         アート・アクティヴィティB       ②       ②       ②         セ彩文化概論       ③       ○       ○         配色調和論       ③       ○       ○         視覚心理学       ③       ○       ○         カラーキャリア II       ③       ○       ○	0						
			配色調和論	0		0	0	
			視覚心理学	0		0	0	
			カラーキャリア Ι	0				
			カラーキャリア II	0		0		
	学科	支化資源学     ©       ヴィジュアルスタディーズA     ©		0	0			
	共通		文化資源学	0		0	0	
			ヴィジュアルスタディーズA	0		0	0	
			ヴィジュアルスタディーズB	0		0	0	
			デザイン批評A	0		0	0	
2			デザイン批評B	0		0	0	
			芸術人類学	0		0	0	
			芸術民俗学	0		0	0	
			芸術政策と法	0		0	0	
			創作活動と法	0		0	0	
		【2~4年次】 選択	芸術文化オープンゼミI		0	0	0	0
		翠坦心体	デザイン・工芸論A	<b>©</b>		0	0	
		選択必修	デザイン・工芸論B	0		0	0	© ©
			造形表現基礎 Ⅱ Aa		©		0	0
	専攻•		造形表現基礎 II Ab		0		©	0
	領域専門		造形表現基礎 Ⅱ Ac		©		©	0
	<del>-4</del> 11	必修	造形表現基礎ⅡB		0		0	0
			デッサン Ⅱ		0		0	
			美術教育演習A	0		0	0	0
			美術科教育内容指導論A	©		©	0	0

#### 【美術教育専攻】カリキュラムマップ

			•							
		建学の制	精神	「芸術による女性 <i>0</i>	り自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	な思考力、確かな	技術を持ち、時代を				
	美術学科の教育目標			術表現およびその トの熟成、芸術理語	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。					
	美	術教育専攻の	の教育目標		現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプ は、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創 活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。 を育専攻では、絵画、彫刻、デザイン、工芸、美術史・美術理論に関する幅広い知識と技 に関するに広く貢献できる人材の育成を教育目標とする。 芸術学部のディプロマポリシー はじめ、広 はじめ、広 は、社会、自 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関する知 に関することが が、 が、 のに取り組む姿 集や分析、論理的 まに関することが 数、生涯を通じて学 が、 のに取り組む姿 まに関することが が、 のに取り組む姿 はに関することが のに取り組む姿 まに関することができたか。 できたか。 に関することができたか。 に思考・判断」 に思考・判断」 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 に思考・判断 において を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け やプレゼンテーショ ン能力を身に付け やプレゼンテーショ ン能力を身に付け もことができたか。 「技能・表現」 に対すを身に付け もことができたか。 「技能・表現」 のまたも、表現 の能力を身に付け の能力を身に付け の能力を身に付け のに対していて のに対していて を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対して のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し のに対し					
	美術学	₽科•洋画専攻	なのカリキュラム		芸術等	<del></del>	リシー			
年次	科目 授業科目名		く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画 的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に 取り組む素養を身に付けたか。	して、的確な情報収 集や分析、論理的 思考ができたか。	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。			
	学科 共通	必修	美術教育論A	©		<b>©</b>		<b>©</b>		
		【3~4年次】	芸術文化オープンゼミⅡ		©	0	0	©		
		選択	美術教育論B	0		0		0		
			造形表現研究 I Aa		0		0	0		
			必修       美術教育論A       ③       ⑤       ⑤       ⑥       ⑥       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②       ②	0						
3			造形表現研究 I Ac		0		0	所的理論の探求に基づいた創 作技術の鍛錬、作品では 作技術の鍛錬、作品では に関する。  に関する。  にお技付ける。  ののののののののののののののののののののののののののののののののののの		
	専攻・ 領域	必修	造形表現研究IB		©		0	0		
	専門	25 19	デッサンⅢ		0		0	りする、		
			デザイン・工芸選択実技A		©		0			
			美術教育演習B	©		0	0	©		
			美術科教育内容指導論B	0		0	0	0		
	学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミⅢ		©	©	©	©		
4	専攻・ 領域	必修	造形表現研究Ⅱ		0		0	0		
	専門	領域 必修 専門	卒業研究		<b>©</b>		<b>©</b>	<b>©</b>		

		建学の精	青神	  「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	的地位の向上」「専	[門の技術家・美術	<b>教師の養成</b> 」		
		芸術学部の4	<b>教育目標</b>	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性 と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材 や専門家の育成を教育目標とする。						
		美術学科の4	<b>教育目標</b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。					
	芸	術文化専攻の	の教育目標	を理論的に研究し、		ン等の方法論も学び	<b>ヾ</b> 、グローバライゼー	-ションに適応でき		
	芸	術文化専攻力	リキュラム	芸術学部のディプロマポリシー						
年次	A 科目 I T T T T T T T T T T T T T T T T T T			く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが できたか。	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」		
		選択必修 必修	コンピュータ入門A		0		0	0		
	学部 共通		コンピュータ入門B		0		0	0		
		必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0		
		्रा ।।वर	西洋美術全史	0		0	0			
		必修	日本美術全史	0		0	0			
			美術共通実技Aa(洋画)		0		0			
			美術共通実技Ab(版画)		0		0			
			美術共通実技Ac(日本画)		0		0			
			美術共通実技Ad(彫塑)		0		0			
	学科		美術共通演習Aa(技法一素描)		0	0	0			
	共通		美術共通演習Ab(技法一絵画)		0		0	0		
		選択必修	美術共通演習Ac(技法一顔料・日本画)		0		0			
4			美術共通演習Ad(コンピューター写真)		0		0	0		
1			美術共通演習Ae(コンピューターメディア)		0		0	0		
			美術共通演習Af(素材一木・紙)		0		0	では   でも   でも		
			美術共通演習Ag(素材一金属)		0	0	0			
			美術共通演習Ah(素材ーフェルト)		0	0	0			
		【1~4年次】	デザイン・工芸論A	0		0	0			
		選択必修	デザイン・工芸論B	0		0	0	技術、 を伝えるコン・スキール ケージョゼン身に 「技能・表現」  〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇		
			芸術文化基礎 I A	0		0	0			
	<b>≠-</b> -		芸術文化基礎 I B	0	0		0	0		
	専攻・ 領域		芸術文化基礎 I C		©		0	0		
	専門	必修	ク゛ローハ゛ルコミュニケーション I	0	0		0	0		
			海外芸術研修 I A	0	0		0	0		
			海外芸術研修 I B	0	©		0	0		
		上 注	日本文化研修A	©		0	0			

		建学の精	<b>青</b> 神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	:的地位の向上」「専	門の技術家・美術	教師の養成」	
		芸術学部の都	<b>教育目標</b>		でな思考力、確かな打				
		美術学科のオ	<b>教育目標</b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸 析表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプト の熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的 舌動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。				
	芸	術文化専攻の	の教育目標	を理論的に研究し	、またディスカッション	ン等の方法論も学び	ヾ、グローバライゼ <b>-</b>	-ションに適応でき	
	芸	術文化専攻力	コリキュラム		芸術学	 学部のディプロマポ	R. 立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトして、社会に対する深い洞察に基づいた創造的する。  体験を通して、芸術と人間・社会とのかかわりは論も学び、グローパライゼーションに適応でききる人材の育成を教育目標とする。  プロマポリシー -マに対 芸術分野において 必要とされる技術、表現カンを身に付けたか。「技能・表現」		
年次	利日			く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが	に取り組む姿勢、生 涯を通じて学び、創	集や分析、論理的	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。	
			┃ ┃美術共通実技Ba(洋画)		©		0		
			美術共通実技Bb(絵画ーモザイク)		©		0		
			┣━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━		©		0		
			┣━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━		0		0	を追求する、個性豊かな人材	
			美術共通実技Be(彫塑)		©		0		
			美術共通演習Ba(技法-素描)		©	0	0		
2	学科 共通	選択必修	美術共通演習Bb(技法一絵画)		©		0	0	
	八旭		美術共通演習Bc(技法-顔料・日本画)		©		0		
			美術共通演習Bd(コンピューター写真)		©		0	0	
			美術共通演習Be(コンピュータ―メディア)		0		0	0	
			美術共通演習Bf(素材一木・紙)		0		0		
			美術共通演習Bg(素材一金属)		0	0	0		
			美術共通演習Bh(素材ーフェルト)		0	0	0		
			アート・プラクティス Ι		0	0	0	0	
			アート・プラクティス 🏾		0	0	0	0	
			アート・アクティヴィティA		0	0	0	0	
			アート・アクティヴィティB		0	0	0	0	
			色彩文化概論	0		0	0		
			配色調和論	0		0	0		
			視覚心理学	0		0	0		
			カラーキャリア I	0		0	0		
			カラーキャリア II	0		0	0		
	学科	【2~4年次】 選択必修	技法史	0		0	0		
2	共通	221/2019	文化資源学	0		0	0		
			ヴィジュアルスタディーズA	0		0	0		
			ヴィジュアルスタディーズB	0		0	0		
			デザイン批評A	0		0	0		
			デザイン批評B	0		0	0		
			芸術人類学	0		0	0		
			芸術民俗学	0		0	0		
			芸術政策と法	©		0	0		
			創作活動と法	0		0	0		
		【2~4年次】 選択	芸術文化オープンゼミΙ		0	0	0	0	

		建学の精	青神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	的地位の向上」「専	[門の技術家・美術	教師の養成」
		芸術学部の教	<b>教育目標</b>		な思考力、確かな打			
		美術学科の教	<b>教育目標</b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	研究を練磨すること	、平面表現、立体表 )理解を通して、社会	<b>表現の制作技術の</b> 銀	段錬、作品コンセプト
	芸	術文化専攻の	の教育目標	を理論的に研究し、	、またディスカッション	ン等の方法論も学び	<b>ヾ、グローバライゼー</b>	-ションに適応でき
	芸	術文化専攻力	リキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー	
芸術をはじめ、広 課題やテーマに対 課題やテーマに対 芸術分野において く、人文、社会、自 して主体的、計画的 して、的確な情報収 必要とされる技術 然科学に関する知 に取り組む姿勢、生 集や分析、論理的 表現力を身に付け						芸術分野において必要とされる技術、表現力を身に付けることができたか。「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」	
			印刷概論	0		0	0	
		【2~4年次】 選択必修	工芸史A(染織)	©		0	0	
			工芸史B(陶ガラス)	©		0	0	
			芸術文化基礎IIA	©		0	0	取りする芸術的感性 はする、個性豊かな人材 がある、個性豊かな人材 にする、個性豊かな人材 の探錬、作品のでき、では、 に基品のでは、 では、作品のでは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、
	専攻•		芸術文化基礎IIB	0	0		0	0
2	領域専門		芸術文化基礎IIC		0		0	0
	411	必修	グローバルコミュニケーション Ⅱ	0	0		0	分野において とされる技術、 力を身に付け かっぱったか。
		وا کی	海外芸術研修 Ⅱ A	0	0		0	
			海外芸術研修 Ⅱ B	0	0		0	0
			日本文化研修B	©		0	0	
			芸術文化ゼミΙ		0	0	0	©
	学部 共通	必修	古美術研究	©		0	0	
	,	必修	芸術文化オープンゼミⅡ		0	0	0	0
	学科 共通	【3~4年次】	美術教育論A	0		0		0
0	/\IU	選択	美術教育論B	©		©		一
3			芸術文化ゼミⅡ(芸術表象)		©	©	0	
	専攻•	選択必修			©	©	0	
	領域 専門				©	©	0	
		 必修	<b>グローバルコミュニケーションⅢ</b>	0	©		0	0
	学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミⅢ		©	©	0	0
			芸術文化ゼミ皿(芸術表象)		0	0	0	0
4	専攻•	選択必修	芸術文化ゼミ皿(美術史)		0	0	0	0
	領域 専門		芸術文化ゼミ皿(色彩)		0	0	0	0
			——————————— 卒業研究		0	0	0	0

		建学の料	青神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	的地位の向上」「専	門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の教	<b>数育目標</b>		な思考力、確かな					
		美術学科の教	<b>教育目標</b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。 芸術文化専攻では文献研究、実験や研修などの体験を通して、芸術と人間・社会とのかかわり					
	芸	術文化専攻の	D教育目標	を理論的に研究し、	またディスカッション	ン等の方法論も学び	、グローバライゼー	-ションに適応でき		
	芸	術文化専攻力	リキュラム		芸術-	学部のディプロマポ	リシー	れを先取りする芸術的感性を追求する、個性豊かな人材でき、大変に基づした。		
年次		科目		く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが	に取り組む姿勢、生 涯を通じて学び、創		芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。		
		【1~2年次】	コンピュータ入門A		0		0	0		
	学部 共通	選択必修	コンピュータ入門B		©		0	0		
		必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0		
		心攸	西洋美術全史	0		0	0			
		必修	日本美術全史	0		0	0	在追求する、個性豊かな人材		
			美術選択実技A(油彩画)		0		0			
	-		美術選択実技A(リトグラフ)		0		0			
			美術選択実技A(日本画)		0		思考・判断」     「技能・表現」       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○       ○     ○ <tr< td=""></tr<>			
			美術選択実技A(彫塑)		0		0			
			美術選択実技A(立体)		0		0			
			美術選択演習A(素描/描写)		0	0	0			
	学科 共通		美術選択演習A(パネル作製)		0		0			
		選択	美術選択演習A(紙)		0		0			
			美術選択演習A(日本画)		0		0			
1			美術選択演習A(金工/ジュエリー)		0	0	0			
			美術選択演習A(繊維/フェルト)		0	0	0			
			美術選択演習A(CG)		0					
			美術選択演習A(写真)		0		0			
		選択必修   コンピュータ入門日   ②   ③   ③   ③   ④   ④   ④   ④   ④   ④   ④	0							
			絵画素材論A	0		0	0			
			デザイン・工芸論A	0		0	0			
		選択必修	デザイン・工芸論B	©		0	0			
			芸術文化基礎IA	©		0	0			
	専攻∙		芸術文化基礎IB	0	0		0	0		
	領域 専門		芸術文化基礎IC		0		0	0		
	<del>성</del> 미	必修	ク゛ローハ゛ルコミュニケーション I	0	0		0	©		
			海外芸術研修IA	0	0		0	©		
			海外芸術研修IB	0	0		0	©		
			日本文化研修A	0		0	0			

		建学の料	青神	「芸術による女性 <i>の</i>	)自立」「女性の社会	:的地位の向上」「専	門の技術家・美術	数師の養成」		
		芸術学部の教	<b>牧育目標</b>		会いを積み重ね、倉 な思考力、確かな技 教育目標とする。					
		美術学科の教	<b></b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	美術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的制作、芸術的理論の探求に基づき、芸 術表現およびその研究を練磨すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプ の熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い洞察に基づいた創造的 活動を持続的に行える人材の育成を教育目標とする。					
	芸	術文化専攻 <i>0</i>	D教育目標	芸術文化専攻では文献研究、実験や研修などの体験を通して、芸術と人間・社会とのかかわりを理論的に研究し、またディスカッション等の方法論も学び、グローバライゼーションに適応できる教養人、芸術を通して人間・社会に広く貢献できる人材の育成を教育目標とする。						
	芸	術文化専攻力	リキュラム		芸術学	 学部のディプロマポ	リシー			
年次		科目 区分	授業科目名	芸術をはじめ、広 く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが できたか。 「知識・理解」	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考えを伝えるコミュニケーション・スキルやプレゼンテーション能力を身に付けたか。 「技能・表現」		
			美術選択実技B(古典技法)		©		0			
			│ 美術選択実技B(銅版画)		©		0			
			┣━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━		0		©			
			美術選択演習B(素描/描写)		©	0	0			
			美術選択演習B(パネル作製)		©		0			
			美術選択演習B(紙)		©		0			
			┣━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━		©		0	とができたか。 やプレゼンテーション能力を身に付けたか。 「技能・表現」		
	学科		美術選択演習B(金工/ジュエリー)		©	0	0			
2	学科 共通	選択	美術選択演習B(繊維/フェルト)		©	0	0			
			美術選択演習B(写真)		©		0	0		
			美術選択演習B(メディア) ◎	0	0					
			美術選択演習B(製本)		©		©			
			美術選択演習B(3D·CG初級)		©		0	0		
			美術選択演習B(3D·CG中級)		©		0	0		
			────────────────────────────────────	©		0	0			
			 石彫		©	0	0			
			アート・プラクティス Ι		©	0	0	©		
			アート・プラクティス 🛚		©	0	0	0		
			アート・アクティヴィティA		©	©	0	0		
			アート・アクティヴィティB		©	0	0	0		
			—————————————————————————————————————	©		0	0			
			配色調和論	©		0	0	か。 やプレゼンテーション能力を身に付けたか。 「技能・表現」   〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇		
			——————————— 視覚心理学	©		0	0			
			カラーキャリア I	©		0	0			
			カラーキャリア II	©		0	0			
	574 I.I	【2~4年次】 選択必修	技法史	0		0	0			
2	学科 共通	251/2019	文化資源学	©		0	0			
			ヴィジュアルスタディーズA	0		0	0			
			ヴィジュアルスタディーズB	0		0	0			
			デザイン批評A	0		0	0			
			デザイン批評B	0		0	0			
			芸術人類学	0		0	0			
			芸術民俗学	0		0	0			
			芸術政策と法	0		0	0			
			創作活動と法	0		0	0			
		【2~4年次】 芸	_				i	•		

		建学の制	<b>青</b> 神	「芸術による女性の	「芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」					
		芸術学部の都	<b>教育目標</b>	と、広い視野、柔軟	な思考力、確かな打					
		美術学科のオ	<b>教育目標</b>	術表現およびその の熟成、芸術理論	研究を練磨すること による表象的意味 <i>0</i>	、平面表現、立体表 )理解を通して、社会	・現の制作技術の銀	设錬、作品コンセプト		
	芸	術文化専攻の	の教育目標	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。 集術学科は、過去、現在、未来にわたる、広範な芸術的創作、芸術的理論の探求に基づき、芸術表現およびその研究を練贈すること、平面表現、立体表現の制作技術の鍛錬、作品コンセプトの熟成、芸術理論による表象的意味の理解を通して、社会に対する深い、洞察に基づいた創造的活動を特殊的に行える人材の育成を教育目標とする。 芸術文化専攻では文献研究、実験や研修などの体験を通して、芸術と川・社会とのかかわりを理論的に研究し、またアスカッション等の方法論性学では、グローバライゼーションに適応できる教養人、芸術を通して人間・社会に広く貢献できる人材の育成を教育目標とする。  芸術をほじめ、広、人、文 会人、上、工ま株の非面的して、分の方法論主では、グローバライゼーションに適応できる教養人、芸術を通して人間・社会に広く貢献できる人材の育成を教育目標とする。  芸術をほじめ、広、大人文 社会、レーズ主体的、計画的して、中の部な情報を発明することが、教養が、計画的して、中の部な情報を発明することが、できたか、「たいのできたか、作が研究に取り組「思考・判断」 「技能・表現」 「対能・表現」 「						
	芸	術文化専攻力	コリキュラム			 学部のディプロマポ	リシー			
年次		科目 区分	授業科目名	然科学に関する知	して主体的、計画的 に取り組む姿勢、生 涯を通じて学び、創 作や研究に取り組 む素養を身に付け たか。	して、的確な情報収 集や分析、論理的 思考ができたか。	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。		
			印刷概論	©		0	0			
		【2~4年次】 選択必修	工芸史A(染織)	<b>©</b>		0	0			
			工芸史B(陶ガラス)	<b>©</b>		0	0			
			芸術文化基礎ⅡA	©		0	0			
	専攻•		芸術文化基礎ⅡB	0	0		0	0		
2	領域		芸術文化基礎ⅡC		0		0	0		
	<del>寸</del>  ]	必修	グローバルコミュニケーション Ⅱ	0	0		©	見」 ン能力を身に付けたか。 「技能・表現」  )		
	専門	必修	海外芸術研修ⅡA	0	0		0	0		
			海外芸術研修ⅡB	0	0		0	0		
			日本文化研修B	0		0	0			
			芸術文化ゼミΙ		0	©	0	0		
	学部 共通	必修	古美術研究	0		0	0			
		必修	芸術文化オープンゼミⅡ		©	0	0	0		
	学科 共通	【3~4年次】	美術教育論A	©		©		0		
2	/\ <u></u>	選択	美術教育論B	©		©		1		
3			芸術文化ゼミⅡ(芸術表象)		©	©	0	© ©		
	専攻•	選択必修	<u>芸術文化ゼミⅡ(美術史)</u>		0	0	0	0		
	領域 専門				0	0	0	接続の鍛錬、作品コント に表にいたがい。 には、		
		必修	ク <sup>*</sup> ローハ <sup>*</sup> ルコミュニケーションⅢ	0	0		0	0		
	学科 共通	【4年次】 選択	芸術文化オープンゼミⅢ		©	0	0	0		
			芸術文化ゼミ皿(芸術表象)		©	©	©	©		
4	専攻•	選択必修	芸術文化ゼミ皿(美術史)		0	0	0	0		
	領域 専門		芸術文化ゼミ皿(色彩)		0	0	0	0		
	専攻・ 選択必 領域 専門	必修	卒業研究		0	0	0	0		

#### 【ヴィジュアルデザイン専攻】カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「耳	専門の技術家・美術	「教師の養成」 「	
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		技術を持ち、時代を			
	デ	<b>デイン・工芸</b> 学	₽科の教育目標	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	ヴィジ:	ュアルデザイ	ン専攻の教育目標	よるデザインを中心インによる問題解え	いに関連分野の幅成	ないスキルを習得し せ、社会の変化に	で、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考を教育目標とする。  一様・造形理論・美の本質を理解し、グラフィックにルを習得し、その過程で、客観的な視点や、デザーの変化に対応し、的確で新鮮なヴィジュアルコ標とする。  ディプロマポリシー テーマに対 芸術分野において 自らの創作や考え確な情報収必要とされる技術、を伝えるコミュニー・デー、論理的 表現力を身に付け ケーション・スキルできたか。 ることができたか。 やプレゼンテーショ		
	ڻ <sup>ر</sup>	ィシ゛ュアルテ゛サ゛イ	ン専攻カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー		
年次	科目 授業科目名			く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。	を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。	
			健康科学	0	0				
	学部	選択必修	スポーツ演習A~D	0	0				
	共通 _	 必修	基礎学習ゼミ	0	©		0	0	
			デザイン・工芸選択実技A		©	©	0	0	
		心攸	デザイン・工芸選択実技B		0	0	0	0	
		必修	デザイン・工芸論A	0		0	0		
			デザイン・工芸論B	0		0	0		
		選択	デザイン図法	0	0	0	0	0	
			コンピュータプレゼン演習A		©	©	0	0	
			コンピュータプレゼン演習B		©	©	0	0	
			色彩計画演習	0	<b>©</b>	<b>©</b>	0	0	
			素材演習A		0	0	0	0	
			素材演習B		0	0	©	0	
			素材演習C		0	0	0	0	
			素材演習D		0	0	0	0	
			素材演習E		0	0	0	0	
1			素材演習F		0	0	0	0	
	学科 共通		バリアフリー演習	0		0		0	
	共通		人間工学論	0		0	0		
			デザインと法	0			0		
		【1~3年次】 選択	展示計画論	0		0	0		
		,_,,	デザイン心理学	0		0	0		
			デザインサーベイ論	0				0	
			インテリアデザイン論	0	©				
			環境論	0	0			©	
			日本服装史	0					
			文様史	0					
			伝統染織文化論	0					
			テキスタイル表現論	0					
			空間演出論	0		0	0		
1		F	現代造形論	0		0	0		
			広告論	0		0	0	0	
			写真史	©		0	0	<u> </u>	

#### 【ヴィジュアルデザイン専攻】カリキュラムマップ

	<u>-</u>	建学の	)精神	「芸術による女性の	 D自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	 教師の養成」		
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		技術を持ち、時代を				
	デサ	<b>デイン・工芸</b> 学	₽科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿 の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考 に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	ヴィジュ	ュアルデザイ	ン専攻の教育目標	よるデザインを中心インによる問題解え	ンに関連分野の幅成	ないスキルを習得し せ、社会の変化に	、その過程で、客観	的な視点や、デザ		
	<b>ئ</b> ر		 ン専攻カリキュラム		芸術学	 学部のディプロマポ	リシー			
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、 表現力を身に付け	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」		
			造形演習A		<b>©</b>	<b>©</b>	<b>©</b>	0		
	学科	【1~4年次】	造形演習B		0	0	0	0		
	共通	選択	造形演習C		©	©	を超えた美を追求する、個性豊かな人 、とモノの関わり・人と環境のあるべき姿 い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考 標とする。  理論・美の本質を理解し、グラフィックに で、客観的な視点や、デコースをの過程で、客観的なヴィジュアルコースを表現力を身において 以表現力を身におけてることができたか。 「技能・表現」  ②  ②  ②  ②  ③  ⑥  ⑥  ⑥  ⑥			
			造形演習D		©	<b>©</b>	<b>©</b>	©		
			ヴィジュアルデザイン基礎演習 I −A		0	0	0	0		
1	#通 選択 造形演習C 造形演習D ウィシュアルデザイン基礎演習 I ーウィシュアルデザイン基礎演習 I ーカィシュアルデザイン基礎演習 I ー表現演習 I		0	0	0	0				
	重攻•		ヴィジュアルデザイン基礎演習 I −C		0	0	0	流れを先取りする芸術的感性 美を追求する、個性豊かな人  関わり・人と環境のあるべき姿 技術・感性を養い、柔軟な思考。  の本質を理解し、グラフィックに 過程で、客観的な視点や、デザ 的確で新鮮なヴィジュアルコ  野において、		
	領域	必修	ヴィジュアルデザイン基礎演習 I −D		0	0	社会の流れを先取りする芸術的感性 を超えた美を追求する、個性豊かな人 と刊の関わり・人と環境のあるべき姿 視野・技術・感性を養い、柔軟な思考 に、その過程で、客観的な視点や、デザ 対応し、的確で新鮮なヴィジュアルコ に変とされる技術けることができたか。 「技能・表現」  「技能・表現」  「協・美現」  「協・会現力を引きに付けることができたか。 「技能・表現」  「協・会現力を引きに付けることができたか。 「技能・表現」  「協・会別」  「は、会別」  「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別」 「は、会別			
	守门		ヴィジュアルデザイン基礎演習 I −E		©	©	<b>©</b>	感性を養い、柔軟な思考  「で、		
			ヴィジュアルデザイン基礎演習 I −F		©	0	©	©		
			表現演習I		<b>©</b>	<b>©</b>	0	©		
		必修	印刷概論	<b>©</b>		0	0	0		
			ウ゛ィシ゛ュアルテ゛サ゛イン概論	<b>©</b>		0	0			
			エコロシ゛カルフ゜ランニンク゛演習	<b>©</b>			0	©		
			ライティング演習	<b>©</b>	©	<b>©</b>	©	©		
		選択	プロダクトデザイン概論	<b>©</b>		0	0			
		迭扒	環境デザイン概論	<b>©</b>		0	0			
			工芸史A(染織)	<b>©</b>		0	0			
	学科		工芸史B(陶ガラス)	<b>©</b>		0	0			
	共通		マーケティング論	0		0	い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考標とする。  理論・美の本質を理解し、グラフィックにし、その過程で、客観的な視点や、デザニ対応し、的確で新鮮なヴィジュアルコ  芸術分野において、収力表現力を与れる技術、方を伝えコン・スキループルがありに対応・表現」  「技能・表現」  「技能・表現」  「政権・表現」  「技能・表現」  「政権・表現」  「政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政権・政			
		_	映像表現演習A		0	0				
		【2~3年次】 選択	映像表現演習B		0	0	0	の流れを先取りする芸術的感性 た美を追求する、個性豊かな人 の関わり・人と環境のあるべき姿 も。 の本質を理解し、グラフィックに の過程で、客観的な視点をアルコ  分野において とされる技術、力を身に付け とが表現」 の		
		X21/\	写真演習		0	0	0			
2			英語プレゼンテーション		0	©	0			
			建築材料学	0		0	0	0		
		【2~4年次】 選択	建築生産 Ι	0		0	0			
		١١٠ عـــ	建築法規	0		0	0			
			ヴィジュアルデザイン基礎演習Ⅱ-A		0	0	0	0		
			ヴィジュアルデザイン基礎演習Ⅱ-B		0	0	0	0		
			ヴィジュアルデザイン基礎演習Ⅱ-C		0	0	0	0		
	専攻•	.iv 16 <del>6-</del>	ヴィジュアルデザイン基礎演習Ⅱ-D		0	0	0	0		
	領域 専門	必修	ヴィジュアルデザイン基礎演習Ⅱ-E		0	0	0	0		
			ヴィジュアルデザイン基礎演習Ⅱ-F		0	0	0	0		
1			表現演習 II -A		0	0	0	0		
		_	————————————————————————————————————		©	©	0	0		

#### 【ヴィジュアルデザイン専攻】カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	会的地位の向上」「『	専門の技術家 <b>・</b> 美術	教師の養成」
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		創造の喜びを培い、 技術を持ち、時代を 。		
	デザイン・工芸学科の教育目標			の考察、及び独創	的な創作活動の実	ミュニケーション・人と 践を通して、幅広い オの育成を教育目標	視野・技術・感性を	
	ヴィジ <u>-</u>	ュアルデザイ	ン専攻の教育目標	よるデザインを中心インによる問題解え	いに関連分野の幅成	インの基礎・造形理 ないスキルを習得し せ、社会の変化に変 を教育目標とする。	、その過程で、客観	的な視点や、デザ
	<b>ئ</b> ر	ſシ <sup>*</sup> ュアルテ <sup>*</sup> サ <sup>*</sup> イ	ン専攻カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー	
年次				して主体的、計画 的に取り組む姿 勢、生涯を通じて学	して、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において必要とされる技術、表現力を身に付けることができたか。「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」	
			ヮ゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚ヮ゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	0	0	0	0	0
			ヴィジュアルデザイン演習 I −B	0	0	0	0	0
			ヴィジュアルデザイン演習 I −C	0	<b>©</b>	©	©	<b>©</b>
3	専攻•		ヴィジュアルデザイン演習 I −D	0	<b>©</b>	<b>©</b>	<b>©</b>	0
ა	領域 専門	必修	ヴィジュアルデザイン演習 I −E	0	<b>©</b>	©	<b>©</b>	0
			ヴィジュアルデザイン演習 I −F	0	0	©	0	0
	     <del> </del>		表現演習Ⅲ−A	0	0	0	0	0
			表現演習Ⅲ−B	0	0	0	0	©
			構造計画	0		©	0	
	学科 共通	選択	建築設備	0		0	0	
4			建築生産Ⅱ	0	,	0	0	
	専攻・		ヴィジュアルデザイン演習 Ⅱ -A	0	0	0	0	0
	領域	必修	ヴィジュアルデザイン演習 Ⅱ -B	0	0	0	0	0
	専門   <sup>必 1©</sup> <b>├</b> ─	卒業制作	0	©	©	©	©	

#### 【プロダクトデザイン】カリキュラムマップ

				「芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」						
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟	な思考力、確かな	技術を持ち、時代を				
	<b>デ</b> t	デイン・工芸学	ዸ科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	プロ	<b>ダクトデザイン</b> 専	厚攻の教育目標	験を通して、プロダ カ」・「技術カ」・「表	プロダクトデザイン専攻では、社会において柔軟なデザイン活動ができるよう、学内外での実体験を通して、プロダクトデザイン本来の意味を理解し、専門領域としての基礎技術である「発想カ」・「技術カ」・「表現カ」を習得した上で、各自の個性を生かし、高い美意識やデザイン能力を有する人材の育成を教育目標とする。					
	フ	゜ロタ゛クトテ゛サ゛イン	専攻カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー			
年次	科目 授業科目名			く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画 的に取り組む姿	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、 表現力を身に付け	を伝えるコミュニ		
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0		
			デザイン・工芸選択実技A		0	0	0	0		
			デザイン・工芸選択実技B		0	0	0	0		
		必修	デザイン・工芸論A	0		0	0			
共通 歩修 基礎学音でミーデザイン・工芸選択実技A デザイン・工芸選択実技B	0		0	0						
	芸術学部の教育目標	0								
			コンピュータプレゼン演習A		0	0	0	0		
			コンピュータプレセン演習B		0	0	0	0		
			色彩計画演習	0	0	0	0	0		
			素材演習A		0	0	0	0		
			素材演習B		<b>©</b>	<b>©</b>	<b>©</b>	©		
			素材演習C		©	©	©	0		
			素材演習D		©	©	©	0		
			素材演習E		©	©	©	0		
					©	©	©	©		
				(i)		(i)		(a)		
1	学科		ウィシュアルテザイン概論 ※2014年度以降入学生は				0			
	共通			©		0	0	0		
								-		
		選択				0				
								©		
					0		0			
			環境論	0	0	0	0	0		
				0		0	0			
				0		0	0			
			伝統染織文化論	0		0	0			
			テキスタイル表現論	0		0	0			
			広告論				_	0		
				©		0	0			

#### 【プロダクトデザイン】 カリキュラムマップ

		建学の	1 2 1 カワイエフ		D自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		技術を持ち、時代を				
	デサ	<b>げイン・工芸学</b> ──	₽科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	プロ	ダクトデザイン専	『攻の教育目標	験を通して、プロダ カ」・「技術力」・「表	プロダクトデザイン専攻では、社会において柔軟なデザイン活動ができるよう、学内外での実体験を通して、プロダクトデザイン本来の意味を理解し、専門領域としての基礎技術である「発想カ」・「技術カ」・「表現カ」を習得した上で、各自の個性を生かし、高い美意識やデザイン能力を有する人材の育成を教育目標とする。					
		ーーーーーーーー ゜ロタ゛クトテ゛サ゛イン	·専攻カリキュラム			 学部のディプロマポ	リシー			
年次	利日			く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画 的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に 取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」			
			造形演習A		0	0	0	おりする   はます   はます   はます   はます   はます   はます   はまます   はまままままままままま		
	学科	【1~4年次】	造形演習B		0	0	0	0		
	共通	選択	造形演習C		0	0	0	0		
			造形演習D		©	©	©	©		
			プロダクトデザイン基礎演習A		0	0	0	0		
			プロダウトデザイン基礎演習B		©	©	©	© © © © © © © ©		
1			プロダウトデザイン基礎演習C		©	©	©	©		
	専攻•		プロダブトテザイン基礎演習D		©	©	©	©		
	領域	必修	」 プロダクトデザイン基礎演習E		©	<b>©</b>	©	R		
	専門		」 プロダクトデザイン基礎演習F		©	©	©			
			CG演習 I		©	©	©	©		
			表現演習 I ※2015年度以降入学生		©	©	©	©		
		必修	プロダクトデザイン概論	0		0	0			
			エコロシ゛カルフ゜ランニンク゛演習	0			0	0		
			ライティング演習	0	0	0	0	0		
			印刷概論	0		0	0			
		選択	環境デザイン概論	0		0	0			
			工芸史A(染織)	0		0	0			
	学科		工芸史B(陶ガラス)	0		0	0			
	共通		映像表現演習A		0	0	0	0		
		【2~3年次】	映像表現演習B		0	0	0	0		
		選択	写真演習		0	0	0	できるよう、学内外での実体での基礎技やデザインを表現して、		
			英語プレゼンテーション		0	0	0	0		
		_	建築材料学	0		0	0			
2		【2~4年次】 選択	建築生産 I	0		0	0			
			建築法規	©		©	0			
			プロダクトデザイン演習A		0	0	0	0		
			プロダクトデザイン演習B		0	0	0	0		
			プロダクトデザイン演習C		0	0	0	0		
			プロダクトデザイン演習D		0	0	0	0		
	専攻•	s. 14	プロダクトデザイン演習E		0	0	0	0		
	領域 専門	必修	プロダブトテザイン演習F		0	0	0	_		
	- <b>-</b>		CG演習 Ⅱ		0	0	0	0		
			表現演習 ※2014年度以前入学生		0	0	0	©		
			表現演習 II ※2015年度以降入学生		0	0	0	0		
			プロダクトデザイン史	0		0	0			

### 【プロダクトデザイン】カリキュラムマップ

		建学0	D精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」
		芸術学部の	D教育目標	と、広い視野、柔軟		創造の喜びを培い、 技術を持ち、時代を		
	デサ	<b>デイン・工芸</b> 草	学科の教育目標	の考察、及び独創	的な創作活動の実	ミュニケーション・人 と 践を通して、幅広い 才の育成を教育目標	視野・技術・感性を	
	プロ	<b>ダクトデザイ</b> ン耳	<b>事攻の教育目標</b>	験を通して、プロダ カ」・「技術カ」・「表	、クトデザイン本来σ	らいて柔軟なデザイ)意味を理解し、専「 とで、各自の個性を	門領域としての基礎	技術である「発想
	ヷ	。 ゜ロタ゛クトテ゛サ゛イン		芸術をはじめ、広く、人文、社会、自然を習得することができたか。 「知識・理解」  芸術をはじめ、広り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」  芸術をはじめ、広り、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、				
年次 科目					を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。			
			プロダウトテザイン I Aa		©	©	©	©
			プ゚ロダクトデザイン I Ab		©	©	<b>©</b>	©
			プ <sup>゚</sup> ロダクトデザイン I Ba					
	専攻・		プ <sup>゚</sup> ロダ゛クトテ゛サ゛イン I Bb		©	©	<b>©</b>	0
3	領域	選択必修	ס <sup>°</sup> ロダクトデザイン I Ca		<b>©</b>	<b>©</b>	<b>©</b>	0
	専門		プロダクトデザイン I Cb		©	©	©	0
			プロダクトデザイン I Da		0	0	0	0
			プロダクトデザイン I Db		0	0	0	0
		必修	3D-CG演習		0	0	0	0
			構造計画	©		0	0	
	学科 共通	選択	建築設備	©		0	0	
			建築生産Ⅱ	0		0	0	
4			プロダクトデザイン II Aa		0	0	0	0
7	専攻•		プロダクトデザイン II Ab		0	0	0	0
	領域専門	選択必修	プロダクトデザイン II Ва		0	0	0	0
	<del>경</del> I ]		プロダクトデザイン II Bb		0	0	0	0
		必修	卒業制作		©	©	©	©

#### 【環境デザイン専攻】カリキュラムマップ

		建学σ	)精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」	
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟	会いを積み重ね、怠な思考力、確かなさ なな思考力、確かなさ でを教育目標とする。	技術を持ち、時代を			
	デサ	<b>デイン・工芸</b> 学	学科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿 の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考 こ基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。				
	環	ぱ境デザイン専	攻の教育目標	ができるよう、国際	では、地域社会、ある的な視野、異領域30活動できる人材の	理解能力、そしてコ	ミュニケーション能力		
		環境デザイン専	<b>享攻</b> カリキュラム		芸術学	学部の <i>ディ</i> プロマポ	リシー		
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、 表現力を身に付け	を伝えるコミュニ	
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0	
			デザイン・工芸選択実技A		0	0	0	0	
			デザイン・工芸選択実技B		0	0	0	0	
		必修	デザイン・工芸論A	0		0	0		
			デザイン・工芸論B	0		0	O		
			デザイン図法	0	0	0	0	0	
			コンピュータプレゼン演習A		0	0	0	0	
			コンピュータプレゼン演習B		0	0	0	0	
			色彩計画演習	0	0	0	0	0	
			素材演習A		0	0	0	0	
			素材演習B		0	0	0	0	
			素材演習C		0	0	0	0	
			素材演習D		0	0	0	0	
			素材演習E		0	0	0	0	
			素材演習F ※2014年度以降入学生		0	©	<b>©</b>	0	
			バリアフリー演習	©		©		©	
1	学科		ウィジュアルデザイン概論 ※2014年度以降入学生は 2年次履修	©		0	0	力を養い、社会の	
	共通		マーケティング論	0		0	0		
			人間工学論	0		0	0		
		【1~3年次】	デザインと法	0		0	0		
		選択	展示計画論	0		0	0		
			デザイン心理学	0		0	0		
			デザインサーベイ論	0		0		0	
			インテリアデザイン論	0	0	0	0		
			環境論	0	0	0	0	0	
			日本服装史	0		0	0		
			文様史	0		0	0		
			伝統染織文化論	0		0	0		
			テキスタイル表現論	0		0	0		
			空間演出論	0		0	0		
			現代造形論	0		0	0		
			広告論 ※2014年度以降入学生	0		0	0	0	
			写真史 ※2014年度以降入学生	0		0	0		

#### 【環境デザイン専攻】 カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		創造の喜びを培い、 技術を持ち、時代を		
	デサ	<b>デイン・工芸</b> 学	ዸ科の教育目標	の考察、及び独創	的な創作活動の実	ュニケーション・人 と 践を通して、幅広い 才の育成を教育目標	視野・技術・感性を	環境のあるべき姿 養い、柔軟な思考
	環	ぱ境デザイン専ュ	<b>攻の教育目標</b>	ができるよう、国際	的な視野、異領域	るいは全地球的な 理解能力、そしてコ 育成を教育目標とす	ミュニケーション能力	も的なデザイン活動 力を養い、社会の
		環境デザイン専	<b>厚攻カリキュラム</b>		芸術学	学部の <i>ディ</i> プロマポ	リシー	
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知		して、的確な情報収 集や分析、論理的	表現力を身に付け	を伝えるコミュニ
			造形演習A		0	©	0	©
	学科	【1~4年次】	造形演習B		0	0	0	0
	共通	選択	造形演習C		0	0		0
			造形演習D		©	©	©	0
			環境デザイン基礎演習A		0	0	0	<b>©</b>
1			環境デザイン基礎演習B		©	0	©	©
	専攻•		環境デザイン基礎演習C		©	0	©	
	領域 専門	必修	環境デザイン基礎演習D		©	0	0	
			環境デザイン基礎演習E		©	0		
			環境デザイン基礎演習F		© 	0		
			CG演習		©	_		©
		必修	環境デザイン概論	0		0		
			エコロシ゛カルフ゜ランニンク゛演習	0				
			ライティング演習	0	©	0		(O)
		選択	印刷概論	0		0	0	
			プロダクトデザイン概論	0		0	0	
			工芸史A(染織)	0		0	0	
	学科 共通		工芸史B(陶ガラス)	0		0	0	
	<b>/</b> /W		映像表現演習A		0	0	0	0
		【2~3年次】 選択	映像表現演習B		0	0	0	0
		X21/\	写真演習		0	0	0	0
2			英語プレゼンテーション		©	0	0	© 0
		【2~4年次】	建築材料学	0		0	0	0
		選択	建築生産 I	0		0	0	
			建築法規	©		0	0	
			環境デザイン演習A		0	0	0	0
		環境デザイン演習B		0	0	0	© ©	
	専攻∙		環境デザイン演習C		© ©	0	© ©	© ©
	領域	必修	環境デザイン演習D		0	0	© ©	© ©
	専門		環境デザイン演習Ε		© ©		© ©	© ©
			製図演習		0			© ©
			CAD演習 プレゼン注照 I			<u> </u>	0	
			プレゼン演習 I		0	0	0	0

### 【環境デザイン専攻】カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟						
	デサ	デイン・工芸学	学科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	環	境デザイン専	攻の教育目標	環境デザイン専攻では、地域社会、あるいは全地球的な環境において、創造的なデザイン活動ができるよう、国際的な視野、異領域理解能力、そしてコミュニケーション能力を養い、社会の ー員としてデザイン活動できる人材の育成を教育目標とする。						
	;	 環境デザイン <b>エ</b>			芸術学	 学部のディプロマポ	リシー			
芸術をはじめ、広 課題やテーマに対 課題やテーマに対 芸術分野においてく、人文、社会、自 して主体的、計画 して、的確な情報収 必要とされる技術、然科学に関する知 的に取り組む姿 集や分析、論理的 表現力を身に付け					自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」					
	区分	環境デザインIAa		0	0	0	0			
			環境デザインIAb		<b>©</b>	0	©	0		
			環境デザイン I Ba		<b>©</b>	0	フてコミュニケーション能力を養い、社会で標とする。  コマポリシー に対 芸術分野において 自らの創作や考 報収 必要とされる技術、を伝えるコミュニ の できたか。 「技能・表現」 か。 「技能・表現」 の で できます。	0		
			環境デザイン I Bb		<b>©</b>	0		0		
			環境デザイン I Ca		0	0	0	0		
3	専攻・ 領域	選択必修	環境デザイン I Cb		0	0	0	0		
3	専門		環境デザイン I Da		0	0	0	0		
			環境デザインIDb		<b>©</b>	0	©	0		
			環境デザイン I Ea		0	0	©	0		
			環境デザイン I Eb		<b>©</b>	0	0	0		
		必修	構造演習		<b>©</b>	<b>©</b>	0	0		
		纪刊家	プレゼン演習 Ⅱ		<b>©</b>	0	0	0		
			構造計画	0		©	0			
	学科 共通	選択	建築設備	0		©	0			
	,_		建築生産Ⅱ	0		©	0			
4			環境デザインⅡAa		0	0	0	0		
4	車₩−		環境デザインⅡAb		0	0	0	0		
	専攻・ 領域 専門	選択必修	環境デザインⅡBa		0	0	0	0		
	専門		環境デザインⅡBb		0	0	0	0		
		必修	卒業制作	0	0	0	0	0		

#### 【工芸専攻】カリキュラムマップ

		建学σ	)精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	「教師の養成」 「	
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		創造の喜びを培い、 技術を持ち、時代を 。			
	デ゙゙゙゙゙゙	デイン・工芸学	ዸ科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考 に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。				
		工芸専攻 <i>0</i>	)教育目標		や高い技術力を備え	ートまで、時代に即し え、幅広く新しい視点			
		工芸専攻	 カリキュラム		芸術学	 学部のディプロマポ	リシー		
年次		科目 区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画 的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に 取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、		
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0	
			デザイン・工芸選択実技A		0	0	0	0	
		2.15			©	©	0	0	
		<b>必修</b>	デザイン・工芸論A	0		0	0		
			デザイン・工芸論B	0		0	0		
		選択	デザイン図法	0	0	0	0	0	
			コンピュータプレゼン演習A		<b>©</b>	©	0	0	
			コンピュータプレゼン演習B		<b>©</b>	<b>©</b>	0	0	
			色彩計画演習	0	<b>©</b>	©	0	0	
	がイン・エーデザイン・エーデザイン・エーデザイン・エーデザイン・エーデザイン 図法 コンピュータ 7 プレセーコンピュータ 7 プレセーカンピュータ 1 画 習 留 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習 習	素材演習A		0	0	0	0		
必修       デザイン・工芸論A       ⑤       〇         選択       デザイン・工芸論B       ⑥       〇         コンピュータプレセン演習A       ⑥       ⑥         コンピュータプレセン演習B       ⑥       ⑥         色彩計画演習       〇       ⑥         素材演習A       ⑥       ⑥         素材演習C       ⑥       ⑥         素材演習D       ⑥       ⑥         素材演習E       ⑥       ⑥	0	0							
			素材演習C		0	©	0	0	
			素材演習D		0	©	0	0	
			素材演習E		<b>©</b>	©	©	©	
					©	©	0	0	
			バリアフリー演習	©		©		ことができる人材の	
1	学科 共通		ウィシュアルテザイン概論 ※2014年度以降入学生は 2年次履修	©		0	0		
	/\.		マーケティング論	©		0	0	0	
		【1~3年次】	人間工学論	0		0	0		
		選択	デザインと法	0		0	0		
			展示計画論	0		0	0		
			デザイン心理学	0		0	0		
			デザインサーベイ論	0		0		0	
			インテリアデザイン論	0	©	0	0		
			環境論	©	0	©	0	0	
			日本服装史	0		0	0		
			文様史	© -		0	0		
			伝統染織文化論	0		0	0		
			テキスタイル表現論	0		0	0		
			空間演出論	0		0	0		
			現代造形論 広告論 ※2014年度以降入学生	© ©		0	0	0	
			等真史 ※2014年度以降入学生	©		0	0		

#### 【工芸専攻】カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「耳	専門の技術家・美術	「教師の養成」 「		
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟		技術を持ち、時代を				
	デ	ザイン・工芸学	₽科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
		工芸専攻の	)教育目標		や高い技術力を備え					
		工芸専攻	カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー			
年次	次 科目 授業科目名			く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	必要とされる技術、 表現力を身に付け	を伝えるコミュニ ケーション・スキル		
			造形演習A		0	0	0	0		
	学科	【1~4年次】	造形演習B		0	©	0	0		
	共通	選択	造形演習C		0	0	0	0		
			造形演習D		0	0	芸術分野において、 必要とさりまたか。 「技能・表現」	0		
1			工芸基礎(染)		0	0	0	0		
'	専攻・ 領域 専門 選択必修		工芸基礎(織)		0	0	0	0		
		必修	工芸基礎(刺繍)		0	0	0	0		
			ا کی ایک	工芸基礎(陶)		©	0	0	0	
			工芸基礎(ガラス)		0	0	0	0		
			CG演習		©		0	0		
		選択必修	工芸史A(染織)	©		0	0			
		工芸史B(陶ガラス)	©		0	0				
			エコロシ゛カルフ゜ランニンク゛演習	©			0	0		
			ライティング演習	©	0	0	0	0		
		選択	印刷概論	©		0	0			
			プロダクトデザイン概論	©		0	0			
	学科		環境デザイン概論	©		0	0			
	共通		映像表現演習A		0	0	0	0		
		【2~3年次】	映像表現演習B		0	0	0	養い、柔軟な 自をケやンた技 ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (		
		選択	写真演習		0	0	0	にれを先取りする芸術的感性 にお追求する、個性豊かな人 別かり・人と環境のあるべき著術・感性を養い、柔軟な思考 の発想力とができる人材の ののののののののののののののののののののののののののののののののののの		
2			英語プレゼンテーション		0	0	0			
			建築材料学	©		0	0	0		
		【2~4年次】 選択	建築生産I	0		0	0	表		
			建築法規	0		0	0			
			染 I		0	0	0	0		
		/ T / / / / / / / /	織I		0	0	0	0		
	専攻•	必修	刺繍I		0	0	0	0		
	領域		材料学A(繊維)	0		0	0			
	専門		陶 I		0	0	0	0		
		陶・ガラスコース 必修	ガラス I		0	0	0	0		
			材料学B(陶ガラス)	©		0	0			

# 【工芸専攻】カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「真	専門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟	会いを積み重ね、怠な思考力、確かな な思考力、確かな なを教育目標とする。	技術を持ち、時代を				
	デ+	<b>デイン・工芸</b> 学	₽科の教育目標	の考察、及び独創	デザイン・工芸学科は、人と人とのコミュニケーション・人とモノの関わり・人と環境のあるべき姿の考察、及び独創的な創作活動の実践を通して、幅広い視野・技術・感性を養い、柔軟な思考に基づき時代に即応し活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
		工芸専攻の	)教育目標		や高い技術力を備え					
		工芸専攻	カリキュラム	<b>芸術学部のディプロマポリシー</b> 芸術をはじめ、広 課題やテーマに対 課題やテーマに対 芸術分野において 自らの創作や考え						
年次	及 科目 区分 授業科目名			く、人文、社会、自 然科学に関する知	して主体的、計画 的に取り組む姿 勢、生涯を通じて学	して、的確な情報収 集や分析、論理的		自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」		
			<b>染</b> II A		<b>©</b>	0	<b>©</b>	0		
			<b></b> ұ I В		©	0	0	0		
			織ⅡA		©	0	©	0		
		テキスタイルコース 選択必修	織ⅡB		<b>©</b>	0	<b>©</b>	ことができたか。 やプレゼンテーション能力を身に付けたか。 「技能・表現」		
	専攻•	~	刺繍ⅡA		<b>©</b>	0	©			
3	領域	-	刺繍ⅡB		<b>©</b>	0	<b>©</b>	0		
	専門		陶IIA		<b>©</b>	0	<b>©</b>	0		
		陶・カ゛ラスコース	陶IB		<b>©</b>	0	<b>©</b>	る、個性豊かな は で で で で で で で で で で で で で で で で で で		
		選択必修	ガラス Ⅱ A		<b>©</b>	0	©	0		
			ガラス Ⅱ B		<b>©</b>	0	<b>©</b>	0		
		必修	プレセンテーション演習		<b>©</b>	0	©	0		
			構造計画	0		<b>©</b>	0			
	学科 共通	選択	建築設備	0		<b>©</b>	0			
	,_		建築生産Ⅱ	0		©	0			
			染Ⅲ		0	0	0	0		
4		テキスタイルコース 選択必修	織皿		0	0	0	0		
	専攻•		刺繍皿		0	0	0	0		
	領域 専門	陶・カ゛ラスコース	陶皿		0	0	0	0		
		選択必修	ガラスⅢ		0	0	0	0		
		必修	卒業制作		0	0	0	0		

#### 【メディア表現領域】 カリキュラムマップ

マート・デザクル主用学科の教育日博				会いを積み重ね、倉 な思考力、確かな打 教育目標とする。				
アート	・デザイン表現	見学科の教育目標	を横断・融合した活 代の変化に柔軟に	アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。				
٠,٢	ディア表現領	域の教育目標	るメディア環境の中	で適切な情報・表現	見を選び使う能力を	養い、様々な表現へ		
•		 湏域カリキュラム		芸術学	 学部のディプロマポ	リシー		
	科目 区分	授業科目名	芸術をはじめ、広く、人文、社会、自然科学に関する知識を習得することができたか。「知識・理解」	して主体的、計画的 に取り組む姿勢、生	して、的確な情報収 集や分析、論理的		自らの創作や考えを伝えるコミュニケーション・スキルやプレゼンテーション・は力を身に付けたか。 「技能・表現」	
学部共通	必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0	
		アート・デザイン表現基礎演習A		0		0	0	
	必修 :	アート・デザイン表現基礎演習B		0		0	0	
		アート・デザイン表現基礎演習C		0		0	0	
	必修	アート・デザイン表現基礎演習D		0		0	0	
		宇宙・人間・アート	0		0			
		アート表現論	0	0			© ©	
学科 共诵		メディア概論	0					
7,2		ヒーリング・テ゛サ゛イン概論	0	0	0		0	
		癒しの文化論	0	0	0		0	
	【1~4年次】	ファッションデザイン史	0					
	選択	ファッション&テキスタイル概論	0		0			
		ミューシ゛アムスタテ゛ィ概論	0	©	©		0	
		アートプロテ゛ュース概論	0	©			0	
+ +		コミュニケーションテ゛サ゛イン演習A		0		0		
-	必依	コミュニケーションテ゛サ゛イン演習B		©		0		
領域 専門	处顺	映像基礎演習		0		©		
		空間基礎演習		0		©	0	
	必修	アート・デザイン表現演習 I		0	©	©	0	
		メディアアート概論	0			0		
		演出概論	0	0		0		
	選択必修	メテ゛ィアコミュニケーション論	0	0		0		
	・	キャラクター文化論	0			0		
		国際交流文化概論A			0			
		国際交流文化概論B			0			
554.42-1		カラーセラピー概論	0	0				
字科 共通		絵本芸術論	0					
		子どもの福祉デザイン概論	©					
		伝統·先端		0	0			
	【2~4年次】	ファッション文化論						
	選択	子ども発達論	0		0			
		現代文化概論	0	0				
		映像文化概論	0		©		0	
	学 学共 字 領専 領専 学	メディア表現領       メディア目分     修       4月区     修       中海     中海       中海 <t< td=""><td>  図分   1交条や日右   1交条を</td><td>  大ディア表現領域の教育目標</td><td>  大ディア表現領域の教育目標</td><td></td><td></td></t<>	図分   1交条や日右   1交条を	大ディア表現領域の教育目標	大ディア表現領域の教育目標			

#### 【メディア表現領域】 カリキュラムマップ

		建学σ	)精神	  「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	*的地位の向上」「専	『門の技術家・美術	<b>教師の養成</b> 」
		芸術学部 <i>0</i>	)教育目標		会いを積み重ね、倉な思考力、確かな打 教育目標とする。			
	アート	・デザイン表現	見学科の教育目標	を横断・融合した活代の変化に柔軟に	現学科は、ヒューマ 動を通して、斬新な 対応できる深い知詞 できる人材の育成を	:感性とクリエイティ: 戦、コミュニケ <i>ー</i> ショ:	ブな発想、独創的な	表現力を養い、時
	χ	ディア表現領	域の教育目標	るメディア環境の中	では、人間の五感をすって適切な情報・表す きるクリエイティブな	見を選び使う能力を	養い、様々な表現へ	
	,	メディア表現や	 領域カリキュラム		芸術学	 学部の <i>デ</i> ィプロマポ	リシー	
年次		科目 区分	授業科目名		課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」
			プレセブンテーション技法論		©			0
			メディアアート演習 I		0		0	0
			メディアデザイン演習 I		0		0	0
	専攻		メディア空間演習		0		0	0
	• 領域	必修	アートアニメーション演習	0			0	
	専門		サウンドデザイン演習	0			0	
			ストーリー表現演習				0	
			キャラクターデザイン演習		0		0	0
		או ניה.	アート・デザイン表現演習Ⅱ		0		0	
		必修	デジタル知的財産概論	0				
			メディア文化論特講	0				
		選択必修	メディアマネージメント論	0	0			0
	学科		コンテンツプ゚ロテ゛ュース論		0			0
	共通		芸術療法概論	0	0		0	
			空間デザイン概論	0	©		0	<ul> <li>表現会の ( )</li> <li>一バル ( )</li> <li>・バル ( )</li></ul>
0		【3~4年次】 選択	アンケート調査・分析法	0		©	0	
3			生態学	0				
			心とアートの心理学			©		
		必修	メディアクリエイション演習		©		0	©
	<u></u> .	<b>火川</b> 多	プロジェクト&コラボレーション演習		©	0	0	©
	専攻 •		メディアアート演習 Ⅱ A		©		0	
	領域 専門	湿巾心 恢	メディアアート演習 Ⅱ B		©		0	©
	-3   3	選択必修	メディアデザイン演習 Ⅱ A		0		0	
			メディアデザイン演習 Ⅱ B		0		0	0
	専攻・領域	心板	メディアクリエイション実習		0		0	
4	•領域 専門	必修	卒業制作		0		0	

		建学の	)精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	的地位の向上」「専	『門の技術家・美術	教師の養成」		
		芸術学部の	)教育目標	と、広い視野、柔軟	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。  アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	アート	・デザイン表現	見学科の教育目標	を横断・融合した活 代の変化に柔軟に						
	Ŀ-	-リング表現領	頁域の教育目標	の発想力と創造力 表現を活かして質の デザインのコーディ	ヒーリング表現領域では、ヒーリングや福祉を目的としながら、専門的な理論、知識と技術、独しの発想力と創造力、プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力を身につけ、各自の得意な表現を活かして質の高い作品づくりができる人材、公共空間でのヒーリング・アート、ヒーリングデザインのコーディネイトができる企画力を持った人材、アートアクティビティの実践能力を身につけた人材の育成を教育目標とする。					
	۲	ーリング表現	!領域カリキュラム		芸術:	学部のディプロマポ	リシー			
年次		科目 区分	授業科目名	芸術をはじめ、広 く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが できたか。 「知識・理解」	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考えを伝えるコミュニケーション・スキルやプレゼンテーション能力を身に付けたか。 「技能・表現」		
	学部共通	必修	  基礎学習ゼミ	0	©		©	©		
		<u> </u>	アート・デザイン表現基礎演習A		©		©	©		
			アート・デザイン表現基礎演習B		©		©	©		
			トー・デザイン表現基礎演習C		©		©	©		
			├────────────────────────────────────		©		©	0		
		必修	宇宙・人間・アート	©		0				
			アート表現論	©	©					
	学科		Lーリング・テ゛サ゛イン概論	0	©	©		0		
	共通   		癒しの文化論	©	©	0		0		
1			メディア概論	©						
			ファッションテ゛サ゛イン史	©						
		【1~4年次】 選択	ファッション&テキスタイル概論	©		0				
		ZE 1/\	ミューシ゛アムスタテ゛ィ概論	©	0	0		0		
			アートプロテ゛ュース概論	0	0			0		
			素材表現演習A		©		0			
	専攻 •	S. 14	素材表現演習B		0		0			
	領域 専門	必修	キャラクター制作基礎演習			0	0	0		
	<u>ما</u> ا ا		ワークショップ演習		0	0	0	0		
			アート・デザイン表現演習 エ	0	0	0	0	0		
		必修	キャラクター文化論	0			0	0		
			カラーセラピー概論	0	0					
			絵本芸術論	0						
			子どもの福祉デザイン概論	0						
		選択必修	伝統・先端		0	0				
			国際交流文化概論A			0				
			国際交流文化概論B			0				
	学科 共通		メディアアート概論	0			0			
			演出概論	0	0		0	<ul> <li>(、知識を )</li> <li>(、知識を )</li></ul>		
			メテ゛ィアコミュニケーション論	0	0		0			
2		_	ファッション文化論							
		【2~4年次】 選択	子ども発達論	0		0				
			現代文化概論	0	0					
			映像文化概論	0		0		0		
		ファシリテーションテ゛サ゛イン概論		©	0					

## 【ヒーリング表現領域】カリキュラムマップ

		建学の	)精神	「芸術による女性の	)自立」「女性の社会	・的地位の向上」「専	専門の技術家・美術:	教師の養成」		
		芸術学部 <i>0</i>	)教育目標		な思考力、確かな打					
	アート	・デザイン表3	現学科の教育目標	を横断・融合した活 代の変化に柔軟に	アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
	ヒ-	-リング表現領	頃域の教育目標	の発想力と創造力表現を活かして質(デザインのコーディ	、プレゼンテーション の高い作品づくりが	、能力、コミュニケー できる人材、公共空	ション能力を身につ 間でのヒーリング・	け、各自の得意なアート、ヒーリング・		
	۲	ーリング表現	見領域カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー			
年次	科目 授業科目名			然科学に関する知		集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」		
			<del>┃</del>  プレゼンテーション技法論		©			©		
		文 或 或 引	  ヒーリング・テ゛サ゛イン実習A		©		©			
			L-リング・デザイン実習B		©		0	n.を先取りする芸術的感性 に追求する、個性豊かな人材 でザインを捉え、双方の領域 独創的な表現会の幅広いい分 的な理論、知識と技術、独自 のは、知識と自の引ング・アート・大きのののではです。 において、いる技術、をクープレカタにであるシンテー付けたが、表現」 のののののののののののののののののののののののののののののののののののの		
	専攻 •	S. 11	—————————————————————————————————————				0			
	領域 専門	必修 	—————————————————————————————————————				がら、専門的な理論、知識と技術、独自 ーション能力を身につけ、各自の得意な空間でのヒーリング・アート、ヒーリング・アート、ヒーリング・アートアクティビティの実践能力を身に ポリシー 芸術分野において 必要とされる技術、表現力を身に付けたか。「技能・表現」  ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥			
	守门		 壁画技法演習				0	0		
			コンピュータグラフィックス演習				0			
			アート・デザイン表現演習Ⅱ		0		0			
		必修	芸術療法概論	0	0		0			
			空間デザイン概論	0	0		0			
			メディア文化論特講	0						
	学科		デジタル知的財産概論	0						
	共通		メディアマネージメント論	0	0			0		
		【3~4年次】 選択	コンテンツプロテ゛ュース論		0			0		
		, _ , ,	アンケート調査・分析法	0		©	0			
3			生態学	0						
S			心とアートの心理学			0				
		必修	ヒーリング・アートプロジェクト演習		0		©	0		
		紀刊多	プロジェクト&コラボレーション演習		0	0	0	0		
	<del>+</del>		キャラクター制作演習		0		0	0		
	専攻		形態表現演習		©		©	0		
	領域 専門	選択必修	絵本制作演習		0		0			
			子どもの道具デザイン演習A		0		0	<ul> <li>(a) (本書) (本書) (本書) (本書) (本書) (本書) (本書) (本書</li></ul>		
			壁画制作演習		0		0	0		
			子どもの道具デザイン演習B				0	0		
		必修	卒業制作		0	0	0	©		
	専攻		ヒーリング・クリエイションA		0		0	0		
4	•領域 専門	選択必修	ヒーリング・クリエイションB		0		0	0		
	ر ا <del>رد</del> ا	という	ヒーリング・クリエイションC		0	0	0			
			ヒーリング・クリエイションD		0	0	0			

#### 【ファッションテキスタイル表現領域】カリキュラムマップ

		<b>コン / ハ</b> 建学の料	「ヘブイル衣気」		<b>、                                    </b>		 ፲門の技術家・美術:	 数師の養成」	
		~ •>1			ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー				
		芸術学部の	教育目標 		では思考力、確かな打				
7	<b>?</b> —	デザイン表現	学科の教育目標	アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域 を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時 代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分 野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。					
ファッ	ション・	テキスタイルま	表現領域の教育目標	を養い、企業との選 トとデザインが果た	タイル表現領域では 連携や、人と触れ合 す役割や価値を学 ショナルな人材の育	うフィールドワークな ぶことを通して、女 <sup>†</sup>	どの体験を通して、 生の感性を生かした	実社会の中でアー	
ファッ	ション	テキスタイルま			芸術学	学部のディプロマポ	リシー		
年次		科目区分	授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	て、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」	
	共进	基礎学習ゼミ	0	0		0	0		
			アート・デザイン表現基礎演習A		©		0	0	
			アート・デザイン表現基礎演習B		0		0	0	
	学科通		アート・デザイン表現基礎演習C		0		0	0	
		必修	アート・デザイン表現基礎演習D		0		0	0	
		必修	宇宙・人間・アート	0		0			
			アート表現論	0	0				
1	学科 共通		ファッションデザイン史	0					
			ファッション&テキスタイル概論	0		0			
			メディア概論	0					
		F	ヒーリング・デザイン概論	0	©	0		©	
		【1~4年次】   選択	癒しの文化論	0	©	0		©	
			ミュージアムスタディ概論	0	0	0		0	
			アートプロデュース概論	0	©			0	
	専攻• 領域	必修	素材基礎演習		<b>©</b>		0		
	専門		造形基礎演習		©		0	©	
			アート・デザイン表現演習 I		0	0	0	0	
		必修	伝統・先端		©	0			
	【1~4年次】 選択       癒しの文化論       ⑤       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ②       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ⑥       ②       ⑥       ②       ②       ⑥       ⑥								
	共通			©					
		選択必修						© © ©	
-						©			
			メディアアート概論	©			© .		
			演出概論	©	©		0		
2			メディアコミュニケーション論	©	©		0		
			キャラクター文化論	0			0	0	
	,		カラーセラピー概論	0	0				
	学科 共通	【2~4年次】 選択	絵本芸術論	0					
			子どもの福祉デザイン概論	0					
			現代文化概論	0	0				
			映像文化概論	0		0		0	
1			ファシリテーションデザイン概論		©	©			
			To you you are you had a						

# 【ファッションテキスタイル表現領域】カリキュラムマップ

建学の精神		「芸術による女性の自立」「女性の社会的地位の向上」「専門の技術家・美術教師の養成」									
芸術学部の教育目標			<b>教育目標</b>	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。							
アート・デザイン表現学科の教育目標  ファッションテキスタイル表現領域の教育目標			学科の教育目標	アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域 を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時 代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分 野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。							
			ファッションテキスタイル表現領域では、企画から制作、効果的なプレゼンテーションができる力を養い、企業との連携や、人と触れ合うフィールドワークなどの体験を通して、実社会の中でアートとデザインが果たす役割や価値を学ぶことを通して、女性の感性を生かしたアートとデザインを追及するプロフェッショナルな人材の育成を教育目標とする。								
ファッ	ションラ	テキスタイルま	表現領域カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー				
年次	年次 科目 区分		授業科目名	く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが できたか。	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養を身に付けたか。 「関心・意欲・態度」	て、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」			
			ファッション演習A		0		0	0			
		必修	ファッション演習B		©		0	0			
			テキスタイル演習A		©		0				
2	専攻· 領域 専門		テキスタイル演習B		0		0				
			感覚発達演習		0		0	©			
			子ども発達演習								
			コンピュータデザイン演習		·						
	学科通	必修	アート・デザイン表現演習 Ⅱ		0		0				
			生態学	0							
			心とアートの心理学			0					
		【3~4年次】 選択	メディア文化論特講	0							
			デジタル知的財産概論	0							
			メディアマネージメント論	©	©			0			
3			  コンテンツプロデュース論		©			0			
			<b>进</b> 机	芸術療法概論	©	©		©			
						空間デザイン概論	©	©		©	
			アンケート調査・分析法	©		©	©				
		域 必修	ファッションテキスタイルIA		©		©	©			
	専攻• 領域		ファッションテキスタイル I B		©		©	©			
	専門		アートディレクション演習		©			©			
			ファッションテキスタイル II		©	©	©	©			
	専攻•	必修									
4	領域 専門		卒業制作		0		0	©			
			身体衣服論								

#### 【アートプロデュース表現領域】カリキュラムマップ

<b>L</b> /		 建学の	精神		<b>ア</b> の自立」「女性の社会	会的地位の向上」「	 専門の技術家・美術	析教師の養成」		
			<b>敗育目標</b>	 芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。						
アート・デザイン表現学科の教育目標				アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。						
アー	ートプロ	デュース表現	見領域の教育目標	に関わる、様々なを喜びとする社会	く表現領域では、女 アートプロデュース 貢献について理解を ディネーター、ファシ	の基礎を学び、アー を深め、複雑化・国	-トを通して、社会と 際化する社会に対	:人間をつなぐこと 応できるアートプロ		
ア-	ートプロ	デュース表現	見領域カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー			
年次		科目 授業科目名		く、人文、社会、自 然科学に関する知	課題やテーマに対して主体的、計画的に取り組む姿勢、生涯を通じて学び、創作や研究に取り組む素養に付けたか。「関心・意欲・態度」	して、的確な情報収 集や分析、論理的	芸術分野において 必要とされる技術、 表現力を身に付け ることができたか。 「技能・表現」	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」		
	学部 共通	必修	基礎学習ゼミ	0	0		0	0		
			アート・デザイン表現基礎演習A		©		0	0		
			アート・デザイン表現基礎演習B		0		0	0		
			アート・デザイン表現基礎演習C		0		0	0		
		必修	アート・デザイン表現基礎演習D		0		0	0		
		وا کی	宇宙・人間・アート	0		0				
			アート表現論	0	0					
	学科 共通		ミュージアムスタディ概論	0	0	0		0		
1			アートプロデュース概論	0	0			0		
		【1~4年次】 選択	メディア概論	0						
			ヒーリング・デザイン概論	0	0	0		0		
			癒しの文化論	0	0	0		0		
			ファッションデザイン史	0						
			ファッション&テキスタイル概論	0		0				
		必修	コミュニケーションデザイン演習A		0		0			
	専攻• 領域		コミュニケーションデザイン演習B		0		0			
	専門		映像基礎演習		0		0			
			空間基礎演習		0		0	0		
		必修	アート・デザイン表現演習 I		0	0	0	0		
	学科		国際交流文化概論A			©				
	学科 共通		国際交流文化概論B			0				
			現代文化概論	©	0					
			映像文化概論	©		©		©		
		【2~4年次】 選択	メディアアート概論	©			©			
			演出概論	0	©		0			
	学科		メディアコミュニケーション論	©	0		0			
2			キャラクター文化論	©			0	0		
			カラーセラピー概論	0	0					
			絵本芸術論	0						
	共通		子どもの福祉デザイン概論	0						
			伝統・先端		0	0				
			ファッション文化論							
			子ども発達論	0		©				
			ファシリテーションデザイン概論		0	0				
					©			©		

1

### 【アートプロデュース表現領域】カリキュラムマップ

		建学の料	ランスシン Pスペン	<u>-                                     </u>	の自立」「女性の社会		専門の技術家・ <b>美</b> 復			
		Æ 7 - W1	H IT							
			<b>教育目標</b>	芸術との感動的出会いを積み重ね、創造の喜びを培い、社会の流れを先取りする芸術的感性と、広い視野、柔軟な思考力、確かな技術を持ち、時代を超えた美を追求する、個性豊かな人材や専門家の育成を教育目標とする。  アート・デザイン表現学科は、ヒューマニティーの視点からアートとデザインを捉え、双方の領域を横断・融合した活動を通して、斬新な感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力を養い、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識、コミュニケーション能力を持った、国際社会の幅広い分野で創造的に活躍できる人材の育成を教育目標とする。  アートプロデュース表現領域では、女性の視点に立ち、展覧会を中心に音楽、演劇、映像などに関わる、様々なアートプロデュースの基礎を学び、アートを通して、社会と人間をつなぐことを喜びとする社会貢献について理解を深め、複雑化・国際化する社会に対応できるアートプロデューサー、コーディネーター、ファシリテーターとなる人材の育成を教育目標とする。						
7	アート・デザイン表現学科の教育目標									
ア・										
ア-	ートプロ	デュース表現	見領域カリキュラム		芸術学	学部のディプロマポ	リシー			
年次	44 科目 極端切口名		く、人文、社会、自 然科学に関する知 識を習得することが			必要とされる技術、	自らの創作や考え を伝えるコミュニ ケーション・スキル やプレゼンテーショ ン能力を身に付け たか。 「技能・表現」			
			アートプロデュース演習 I		0	0				
			アートマネジメント演習Ⅰ	0	0	0		0		
	<del>+</del>		ミュージアムスタディ演習 I		0	0		0		
2	専攻・ 領域	必修	ミュージアム・エデュケーション演習Ⅰ	0		0		0		
	専門		音楽プロデュース演習 I		0		0			
			舞台芸術プロデュース演習 I		0	0	0			
			アートコミュニケーション演習	0	0			0		
		必修	アート・デザイン表現演習 II		0		0			
		【3~4年次】 選択	メディア文化論特講	0						
			デジタル知的財産概論	0						
			メディアマネージメント論	0	0			0		
	学科		コンテンツプロデュース論		0			0		
	学科 共通		芸術療法概論	0	0		0			
			空間デザイン概論	0	0		©			
			アンケート調査・分析法	©		©	©			
3				©						
			心とアートの心理学			©				
		必修	アートプロデュース演習 II				©	©		
	専攻・ 領域 専門		アートマネジメント演習 II			©	©	©		
			ミュージアムスタディ演習Ⅱ		0	©	©			
			ミュージアム・エデュケーション演習 <b>Ⅱ</b>	©	©		©	©		
			ー 音楽プロデュース演習 Ⅱ		©		©	©		
			舞台芸術プロデュース演習 Ⅱ		©	0	©			
			ヒーリング・アートプロジェクト演習		©		©	©		
	<b>声</b> 妆。		    総合アートプロデュース実習		©		©	©		
	領域	必修								

#### カリキュラムマップ (美術コース、デザインコース〔グラフィック・メディア・テキスタイル・スペース〕)

#### 到達指標

- 1. 社会人にふさわしい教養、考え方を身につけたか。
- 2. 美術、デザインの専門能力を修得し、広い視野と洞察力によって独自の発想を表現することができるか。
- 3. 自らの創作について、他者に伝えるプレゼンテーション能力、コミュニケーション能力を身につけたか。
- 4. 美術、デザインの活動を通じて、広く社会に貢献できる能力を身につけたか。

#### ★専門科目

#### ★共通科目

開講	期	科目名		到達指標				
時期			1	2	3	4		
	前	基礎造形	0					
	期	造形概論	0					
		美術		0				
		造形研究I	0	0				
		造形表現I	0	0				
		西洋美術史 A	0	0				
4		日本美術史 A	0	0				
1 年		コンピュータ実習		0	0			
次生	後	デザイン基礎 Ⅰ		0	0			
土	期	デザイン基礎Ⅱ		0	0			
		情報デザイン概論	0	0				
		装飾デザイン概論	0	0				
		空間デザイン概論	0	0				
		染織概論	0	0				
		ニューメディア概論	0	0				
		環境演出論	0	0				
		造形論	0	0				
		共通プログラム	0	0		0		
		テキスタイルデザイン概論		0				
		情報メディア論		0				
		絵画		0				
2	前	彫塑		0				
年	前 期	造形研究Ⅱ		0				
2 年 次 生		造形表現Ⅱ		0				
土		デザイン表現 I		0	0			
		デザイン表現Ⅱ		0	0			
		デザイン表現Ⅲ		0	0			
		デザイン表現Ⅳ		0	0			
	後	プロダクトデザイン論		0	0			
	崩	卒業制作		0	0			

開講	期	科目名	到達指標				
時期	枡	11 日 1	1	2	3	4	
		音楽	0				
		日本国憲法	0				
		教育原論	0				
		保育原理	0				
		保育の心理学	0				
		コンピュータ入門 B	0				
	前	スポーツ演習 A ~ C	0				
	期	デザイン史	0				
		図学	0				
		色彩学	0				
		造形材料学	0				
		写真概論	0				
		基礎学習ゼミ	0				
		社会福祉学	Ō				
1		哲学	Ō				
1 年 次 生		数理科学	0				
次   		コミュニケーション論	0		0		
		スポーツ演習 A ~ D	0		Ť		
	後期	子どもの保健・食・栄養	Ō				
		西洋美術史 B	Ō	0			
		美術解剖学	Ō				
		ジェンダー論	Ō				
		キャリア形成	Ō		0		
		児童家庭福祉学	Ō				
	通年	英語 I	Ō				
		英会話	Ō				
		フランス語(初級)	Ō				
		健康科学	Ō				
	4	国際留学プログラム	Ō				
		サービス・ラーニング	Ō		0		
		インターンシップ A ~ D	0			0	
		美学概論	0				
		デザイン法令論	0				
	前	CAD 演習	0	0			
	期	記号論		0			
		ジェンダーアート入門	0	Ť			
		芸術と知的財産権	0				
		歴史学	0				
2		文学	0				
2年次生		生命科学	0				
火生	後期	日本美術史 B	0				
Τ.		東洋美術史	0				
		現代美術論	0				
		インテリア概論	0				
		広告論	0		0		
		写真実習	0	0	Ť		
	7字	英語Ⅱ	0				
	通 年	色彩学演習	0	0			
		口秒于次日					