

2022年度 美術学部 デザイン学科 カリキュラムマップ

卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー) 大学全体		美術学部 デザイン学科									
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)					
<p>学部の教育課程が定める授業科目を履修し、基準となる単位数を修得した学生に「学士」の学位を授与する。これによって、以下の能力、知識および態度等が身につけていることを保証する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. すべての人々が共生する社会の実現に資する意志や態度。</li> <li>2. すべての人々が共生する社会の基盤となる専門分野における知識、技能およびこれらを実践的に活用する能力。</li> <li>3. すべての人々が共生する社会で必要となる教養。</li> <li>4. 課題探求能力をもって自ら問題を発見し、論理的に思考し、解決に導く態度。</li> <li>5. 身のまわりや地域にある様々な問題に関心を持ち、自己の意見を的確に表現するとともに、自らの責任を自覚し、問題解決のためにすべての人々と協働することができる態度。</li> </ol>		<p>社会の要請に 応える人材とし て、美術やデザ インに関する知 識や技能を修得 し、それらを関 連づけて体系的 に理解している。 (知識・技能)</p> <p>共生社会の実現 に寄与できる人 材として、美術 やデザインの専門 的な知識や技能 のみならず幅広い 教養を身につけ ている。(知識・ 技能)</p> <p>社会や地域が直 面する社会的・文 化的課題を美術 学やデザイン学 の視点から発見 ・分析し、アーテ ィストやデザイナー として、それらの 解決策となる美 術・デザインの教 育活動やプログラ ムを構築し提案 できる。(思考力・ 判断力・表現力 等)</p> <p>社会・地域・所属 する組織におけ る目的の実現に 向け、必要なリ ーダーシップとコ ミュニケーション 能力を身につけ ている。(主体性 を持って多様な 人々と協働して 学ぶ態度)</p> <p>美術やデザイン 作品の制作・研 究について高い 意欲と幅広い関 心を持ち、社会 の中で自らの課 題に主体的に取 組む態度が身に ついている。(主 体性を持って多 様な人々と協働 して学ぶ態度)</p>									
美術学部デザイン学科		美術学部デザイン学科は、建学の精神および星槎の三つの約束に基づき、それぞれの教育課程が定める科目を履修し、以下の知識・能力・態度を身につけ、定められた授業科目を含む124単位以上、通算GPAが1.2以上を満たした者に「学士(デザイン学)」の学位を授与する。									
科目区分	ナンバリング コード	授業科目	単 位	年 次	必修 ・選 択別	授業の到達目標	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
基幹科目	AEA211001	美術学概論 I	2	1	必修	美術に関するこれまでの論点を理解できる。 美術作品を制作し鑑賞するための、基礎能力を養う。	○	○		○	
基幹科目	AEA211002	美術学概論 II	2	1	必修	1 東西の美術の諸相を理解し、様式や表現に関する基礎用語を適切に用いることができる。 2 さまざまな美術作品の特質について理解を深め、具体的な事例をあげて美の所在を説明できる。 3 芸術文化の創造と伝播、技術や技法の発案と継承について着目し、視覚芸術をめぐるさまざまな視点から考察することができる。 4 文化財の保護や美術研究の場としての美術館の役割を理解し、その機能と活動を説明できる。	○	○		○	
基幹科目	AEA211003	平面構成 I	2	1	必修	・目的のための発想ができる。 発想を制作に結びつける感覚を修得する。 デザインのための基礎的な造形ができる。 ・手作業を通して道具や材料の使い方に慣れる。 抽象的な思考について基礎的な理解ができる。 スピーディーに、かつ丁寧に作業を行いかたちにすることができる。	○	○		○	○
基幹科目	AEA211004	平面構成 II	2	1	必修	・目的のために発想することができる。 発想を制作に結びつけることができる。 デザインのための基礎的な造形ができる。 ・作品のコンセプトを、平面上に適切に、かつ美しく表現できる。 表現方法を選択する際に、適切な手法や材料を用いることができる。 他者と協働して作業を行うことができる。	○	○		○	○
基幹科目	AEA211006	デッサン I	2	1	必修	1. 基本形体の描法を身につけることができる。 2. 細部表現を身につけることができる。	○	○			
基幹科目	AEA211007	デッサン II	2	1	必修	モチーフのかたちを客観的に把握できるようにすること。素描の楽しさや重要性について理解できる。 卒業後の社会での生活を想定した専門性に関する意識の高揚と実践的態度の養成をする。	○	○			
基幹科目	AEA211012	立体構成 I	2	1	必修	立体の基本的な構成原理を活用し、作品を制作することができる。	○		○		○
基幹科目	DES211016	基礎デザイン I	2	1	必修	モノの形を正確に認識出来、脳内に形を形成出来るようにして、自分のイメージや意図を第三者に伝えられる事ができる。	○		○		○
基幹科目	DES211017	基礎デザイン II	2	1	必修	モノの形を正確に認識出来、脳内に形を形成出来るようにして、自分のイメージや意図を第三者に伝えられる事が出来る。	○		○		○
基幹科目	FAH211010	西洋美術史 I	2	2	必修	西洋美術史の時代区分、様式、流派、個々の美術作品などに対する基礎的な知識を習得する。 個々の作品の特徴や社会的背景などについて自分の言葉で説明することができる。	○	○		○	
基幹科目	FAH211011	西洋美術史 II	2	2	必修	・西洋美術史の時代区分、様式、流派、個々の美術作品などに対する基礎的な知識を習得する。 ・作品に関する諸情報を自分の言葉で説明できる。	○	○		○	
基幹科目	DES211014	デザイン概論 I	2	2	必修	分からないことについて調べることができる。 調べたこと、見聞したことに対し、自分の意見を表現し、深めることができる。 自分の意見を他者と共有し、議論することができる。	○	○			○
基幹科目	DES211015	デザイン概論 II	2	2	必修	調べたこと、見聞したことに対し、自分の意見を表現し、深めることができる。 自分の意見を他者と共有し、議論することができる。 調査及び考察内容を、的確に視覚資料にまとめ、他者に伝えることができる。	○	○			○
基幹科目	DES211005	色彩環境論	2	2	必修	授業の内容をよく理解し、制作に活かすことができるようにすること。受験希望者以外も含めて、カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス合格者と同程度の知識を獲得することができる。	○		○		
展開科目	AEA211013	立体構成 II	2	1	選択	立体の基本的な構成原理を活用し、作品を制作することができる。	○		○		○
展開科目	AEA222056	絵画 I	2	1	選択	アカデミックな技法により、基礎的な絵画技術の向上と基本的な混色の理解をする。	○	○			
展開科目	AEA222057	絵画 II	2	1	選択	アカデミックな技法により、基礎的な絵画技術の向上と基本的な混色の理解をする。	○	○			
展開科目	AEA221052	図学 I	2	1	選択	基礎的な立体と平面の関係性の把握。 スケール(縮尺)の概念を理解している。 作図に必要な道具を使って水平・垂直・長さ・線の太さ・破線等を美しく正確に作図表現できる。 制作した図面や立体を、簡単なポートフォリオとしてまとめ、伝えることができる。	○	○			
展開科目	AEA221053	図学 II	2	1	選択	立体と平面の関係性の把握し、自身の作品を平面や立体に的確に美しく表現できる。 作成した平面情報(図面)を適切にポートフォリオとして配置できる。 グループワークにおいて、議論したり、協働して作品制作に取り組むことができる。	○	○			
展開科目	DES222076	デジタルデザイン I	2	1	選択	Adobe社Illustratorを使用し、学生が作品制作のスキルを修得できる。	○		○		○
展開科目	DES222077	デジタルデザイン II	2	1	選択	画像処理ソフトAdobe社Photoshopを使用し、学生が画像処理及び作品制作のスキルを修得できる。	○		○		○
展開科目	AEA221038	イラストレーション基礎 I	2	1	選択	各画材の性質、多様な表現方法を習得して更なる独自のイラスト制作の技術向上に繋げることができる。	○	○	○		
展開科目	AEA221039	イラストレーション基礎 II	2	1	選択	発想力、デザイン感性、積極的な探究心、研究心を養いクオリティの高い作品を制作できるようになる。	○	○	○		
展開科目	AEA222064	漫画 I	2	1	選択	漫画の構成・特徴について知る。 漫画を描くために必要な道具の使い方を理解する。 漫画の仕組みを理解し、表現方法を学ぶ。	○		○		○

展開科目	AEA222065	漫画Ⅱ	2	1	選択	ストーリー漫画の構成・特徴を知る。漫画を描くための技術を身につける。漫画での表現力を身につける。	○		○		○
展開科目	AEA222008	デッサンⅢ	2	2	選択	モチーフのかたちを客観的に把握できるようにすること。素描の楽しさや重要性について理解できる。卒業後の社会での生活を想定した専門性に関する意識の高揚と実践的態度を養成する。	○	○			
展開科目	AEA222009	デッサンⅣ	2	2	選択	モチーフのかたちを客観的に把握できるようにすること。素描の楽しさや重要性について理解できる。卒業後の社会での生活を想定した専門性に関する意識の高揚と実践的態度を養成する。	○	○			
展開科目	AEA223062	日本画Ⅰ	2	2	選択	1. 写生を通して対象を的確に描写することができる。 2. 写生から下絵の制作そして本画へと、日本画制作の手順を知り制作を進めることができる。 3. 日本画画材と用具についての基礎的な知識と扱い方を身につけることができる。	○	○			
展開科目	AEA223063	日本画Ⅱ	2	2	選択	1. 手漉き和紙の制作を通して、日本画の基底材としての和紙の特性に気付く。 2. 身近な自然物、静物、人物、風景などの写生を通して、対象から受けた感動を独自の表現に近づけようとしている。 3. 岩絵の具や箔の表現技法を習得し、各自の構想に沿った表現に生かすことができる。	○	○			○
展開科目	AEA222056	洋画Ⅰ	2	2	選択	油彩やエッグテンペラの技法、それらの用材の特徴や使用法と管理の仕方などの基本を理解し、それぞれの特徴を活かした絵画制作を行えるようにすることや自分に相応しい表現方法を探究する態度を養成することを目標とする。	○	○			
展開科目	AEA222057	洋画Ⅱ	2	2	選択	油彩やエッグテンペラの技法、それらの用材の特徴や使用法と管理の仕方などをより深く理解し、それぞれの特徴を活かした絵画制作を行えるようにすることや自分に相応しい表現方法を探究する態度を確立させることを目標とする。	○	○			
展開科目	AEA222072	工芸実習Ⅰ	2	2	選択	(金属): 金属(鍛金)の特性を理解して作品を制作することができる。 (染色): 型染めの歴史と特性を知り説明できる。型染めの道具、材料の使用法と技法の基礎を知り制作ができる。型染め特有のデザインの方法を知り実践できる。 (テキスタイルデザイン): 身の回りにあふれるテキスタイルデザインを知る。スクリーンプリント技法を体験する。	○		○		○
展開科目	AEA222073	工芸実習Ⅱ	2	2	選択	使える物を丁寧に作る。ノミ、鉋、ノコの使い方(手工具の使い方)を身につける。ガラスの素材知識を理解する。ガラス工芸の手法を修得する。テーマを持ってデザイン表現が出来る。作業を安全に効率よく行える。作品を的確な言葉で説明出来る。陶芸の知識・技法の理解を目標とする。その上で豊かな発想をもって新しく活動を展開する力を身につけることができる。	○		○		○
展開科目	AEA222068	彫刻Ⅰ	2	2	選択	彫刻の特性を理解して作品を制作することができる。	○		○		○
展開科目	AEA222069	彫刻Ⅱ	2	2	選択	彫刻の特性を理解して作品を制作することができる。	○		○		○
展開科目	AEA222078	版画Ⅰ	2	2	選択	版という制約を知り、制約による美を発見して自己の制作につなげる。	○		○		○
展開科目	AEA222079	版画Ⅱ	2	2	選択	版の知識と技術を深め、自身で正確で安全な制作が可能なる実力を養う。また、その版画表現によって個性のある作品成果を目標とする。		○	○		○
展開科目	DES222054	デザイン製図Ⅰ	2	2	選択	学生が、製図機を使い基本的な製図表現が(ある程度)正確にできる。	○			○	○
展開科目	DES222055	デザイン製図Ⅱ	2	2	選択	学生が、製図機やアプリケーション・ソフトを使い基本的な製図表現を(ある程度)正確にできる。	○			○	○
展開科目	DES222018	ビジュアルデザインⅠ	2	2	選択	レイアウトパターンを分類し、試行を重ねてグラフィックデザインとして実施制作ができる。			○		○
展開科目	DES222019	ビジュアルデザインⅡ	2	2	選択	CIの主体を類別し、シンボルマーク等の形・色のデザインを実施し、VIの基本形をレイアウトすることができる。			○		○
展開科目	DES222022	グラフィックデザインⅠ	2	2	選択	広告、出版、WEB、映像、各種アプリケーションなど、現代の視覚伝達メディアにおけるデザイン制作業務に携わるために必要な知識と技術を身に付けることができる。	○	○	○		○
展開科目	DES222023	グラフィックデザインⅡ	2	2	選択	デザインの基本工程を理解し、各メディアのコンテンツを制作する際に必要とされる知識や技術を身に付ける。そして、一つのプロジェクトを俯瞰し、全体の指揮をシミュレーションすることができる。	○	○	○		○
展開科目	DES222026	プロダクトデザインⅠ	2	2	選択	プロダクトデザイナーとしてモノの見方、考え方、問題解決のためのアイデア展開、造形力、表現技術、プレゼンテーション技術を習得する。	○		○		○
展開科目	DES222027	プロダクトデザインⅡ	2	2	選択	プロダクトデザイナーとしてモノの見方、考え方、問題解決のためのアイデア展開、造形力、表現技術、プレゼンテーション技術、デザイナーとしての人間力を習得する。	○		○		○
展開科目	AEA222040	イラストレーションⅠ	2	2	選択	条件のある「仕事」の中で個性的な表現を目指すことができる。	○		○		○
展開科目	AEA222041	イラストレーションⅡ	2	2	選択	学生が、自分の個性に気付きそれをイラストレーションで表現することができる。 学生が、仕事をしていく上での社会人としての素養を身に付けることができる。 学生が、依頼者の希望に沿うイラストレーションを制作し提出することができる。	○	○	○		
展開科目	AEA222044	キャラクターデザインⅠ	1	2	選択	キャラクターデザインについて知る。キャラクターデザイナーの役割を実践形式で体験する。	○		○		○
展開科目	AEA222045	キャラクターデザインⅡ	1	2	選択	二次元のデザインを三次元に変換させ、その構造を知る。自らのデザインを三次元につくり上げるための表現方法を学ぶ。オリジナルのキャラクターを生み出し、立体作品に仕上げる。	○		○		○
展開科目	AEA223066	漫画Ⅲ	2	2	選択	漫画制作の基礎的な技術を身につけ、自分の漫画作品の方向性を決めて制作することができる。	○		○		○
展開科目	AEA223067	漫画Ⅳ	2	2	選択	漫画の作業工程を理解し、制作する中で漫画の読者の立場から作者の立場に視点を変化することができる。	○		○		○
展開科目	AEA223060	技法・材料研究Ⅰ	2	3	選択	油彩やエッグテンペラ、その他のテンペラ、水彩等の技法、それらの用材の特徴や使用法と管理の仕方などに習熟すること。また、新たな支持体づくりについても関心を高めること。そして各々の履修生が絵画制作をとおして自らを見つめる態度を養成することを目標とする。			○		○
展開科目	AEA223061	技法・材料研究Ⅱ	2	3	選択	油彩やエッグテンペラ、その他のテンペラ、水彩等の技法等から、自らの表現の意図に最も相応しい技法を採用し、作品制作を通して個性豊かに自己実現につなげることができる。			○		○

展開科目	AEA223074	工芸実習Ⅲ	2	3	選択	・使える物を丁寧に作る。ノミ、鉋、ノコの使い方(手工具の使い方)を身につける。 ・陶芸の知識・技法の理解を目標とする。その上で豊かな発想をもって新しく活動を展開する力を身につけることができる。 ・ガラスの素材知識を得る事とガラス工芸の手法を理解する。作品を具現化する為の発想展開が出来る。安全確保し、効率よく作業が行える。作品を明確に説明できる。	○	○	○	○		
展開科目	AEA223075	工芸実習Ⅳ	2	3	選択	・染色の歴史の中での防染の位置付けとバリエーションを知る。二つの技法を習得し制作ができる。染料と道具の実践的知識を身につけて正しく使用できる。 ・金属の加工技法を理解して作品を制作することができる。 ・テキスタイルデザインについて知る。技法を理解する。技法を用いて作品を制作する。	○	○	○	○		
展開科目	FAH221080	東洋・日本美術史Ⅰ	2	3	選択	1. 技法や表現、様式など日本美術に関する基礎的な知識を習得する。 2. 日本美術の展開を俯瞰的な視点で把握する。 3. 初めて目にする作品に対しても美術史上の位置付けを行うことができる。	○	○				○
展開科目	FAH221081	東洋・日本美術史Ⅱ	2	3	選択	1. 日本近代美術における代表的な作家、作品に関する基礎的な知識を習得する。 2. 日本近代美術の主要な動向とその特色を概略的に把握する。 3. 上記を踏まえたうえで、多様な美術鑑賞や作品制作に活かすことができる。	○	○				
展開科目	AEA223070	彫刻Ⅲ	2	3	選択	(課題Ⅰ)では制作をとおして自分自身をよく見つめ、その一部でも理解できるようになることとそれを他者に伝えることができる能力を身につけることができる。 (課題Ⅱ)では自分が表現したものが、社会の中でどの様な役割を担うことができるか考えられることができる。	○	○				
展開科目	AEA223071	彫刻Ⅳ	2	3	選択	自然が持つ優れた造形性を理解し、形態の美しさについて学び、それらを他者に伝えることができる。	○	○				
展開科目	AEA222082	造形論Ⅰ	2	3	選択	学生が造形論に関わる内容に関して(最低限の)口頭での発表やレポート形式で記述することを学ぶことができる。			○	○		○
展開科目	AEA222083	造形論Ⅱ	2	3	選択	学生が造形論に関わる内容に関して(最低限の)口頭での発表やレポート形式で記述することを学ぶことができる。			○	○		○
展開科目	DES222024	エディトリアルデザインⅠ	2	3	選択	エディトリアルデザインの基礎的な知識・技術を理解し、制作することができる。	○					
展開科目	DES222025	エディトリアルデザインⅡ	2	3	選択	エディトリアルデザインの基礎的な知識・技術を理解し、制作することができる。	○					○
展開科目	DES222031	WEBデザインⅠ	2	3	選択	・Webデザインにおける基本的なルールや工程・手法について理解し、画像編集ソフトウェアを用いて、課題を解決できるWebサイトをデザインできる。 ・Webデザインについての知見を広げ、学生間でWebデザインに関する議論を行うことができる。	○		○		○	
展開科目	DES222032	WEBデザインⅡ	2	3	選択	・提示された制作要件を分析し、課題解決に向けて効果的なWebサイトの企画立案ができる。 ・企画立案(戦略)を基に、効果的なWebデザインを考えることができる。 ・Webサイトにおける基本的なルールや工程・手法を踏まえ、書籍や資料を参照しながらHTMLとCSSを用いた簡単なWebサイトを構築することができる。	○		○		○	
展開科目	AEA223046	映像表現Ⅰ	2	3	選択	映像制作を行う上で、一般的な作業工程と既成の作品を分析し、必要な業務内容やスタッフの役割分担を認識して、作品の完成度を上げるための基本的な方法論を用いることができる。	○	○	○		○	
展開科目	AEA223047	映像表現Ⅱ	2	3	選択	映像制作の過程を通じて、作品の完成度を高めるために必要な要素は何か?に気付かせ、それを実践できる。 映像メディアの必要性、映像ならではの表現を用いることができる。	○	○	○		○	
展開科目	DES223028	プロダクトデザインⅢ	2	3	選択	プロダクトデザイナーとしてモノの見方、考え方、問題解決の為のアイデア展開、造形力、表現技術、プレゼンテーション技術、デザイナーとしての人間力を習得する。	○		○			○
展開科目	DES223029	プロダクトデザインⅣ	2	3	選択	プロダクトデザイナーとしてモノの見方、考え方、問題解決の為のアイデア展開、造形力、表現技術、プレゼンテーション技術、デザイナーとしての人間力を習得する。	○		○			○
展開科目	PIP223036	CG技法研究Ⅰ	2	3	選択	ビジュアル制作に於ける表現の幅を広げるための、3DCGアプリケーション(Maya)の基本操作を身に付ける。 「自らが学ぶ力」と「汎用的能力」を養うことで、実践力と社会性の伴った専門性を身に付ける。	○	○	○			○
展開科目	PIP223037	CG技法研究Ⅱ	2	3	選択	ビジュアル制作に於ける表現の幅を広げるための、3DCGアプリケーション(Maya)の基本操作を身に付ける。 「自らが学ぶ力」と「汎用的能力」を養うことで、実践力と社会性の伴った専門性を身に付ける。	○	○	○			○
展開科目	DES223050	コンテンツデザインⅠ	2	3	選択	Webプログラミングの基礎とコンテンツデザインの手法をマスターし、実際のコンテンツ制作の基礎、応用まで可能なスキルを修得することができる。	○		○			○
展開科目	DES223051	コンテンツデザインⅡ	2	3	選択	メディアアート作品を創作するための基礎技術を修得することができる。	○		○			○
展開科目	AEA223042	イラストレーションⅢ	2	3	選択	アドバタイジング、エディトリアル各媒体目的を意識して完成度の高いオリジナル作品の完成を目指し、独自のイラスト表現を確立できる。	○	○	○			○
展開科目	AEA223043	イラストレーションⅣ	2	3	選択	完成度の高いオリジナル作品の完成を目指し、独自のイラスト表現を確立。各自に合うコンペなどへの応募	○	○	○			○
展開科目	PIP223048	アニメーションⅠ	2	3	選択	アニメーションにおける動画の基本原則を理解し、動画を作成できる。	○					
展開科目	PIP223049	アニメーションⅡ	2	3	選択	自分のアイデアに基づいて、アニメーション作品を完成させる。	○		○			
展開科目	DES223033	WEBデザインⅢ	2	4	選択	WEB制作環境とコンテンツ制作における概念や文法を理解し、制作現場に即した基本的な知識・技術を習得する。	○	○				
展開科目	DES223034	WEBデザインⅣ	2	4	選択	WEB制作環境とコンテンツ制作における概念や文法をより深く理解し、就職後のスタートアップから役立つ実践的な知識・技術を習得する。	○	○				
専門演習	SEM233088	専門研究ⅠA	2	3	必修	学生が各ゼミナールでの研究の足がかりを見つけることができる。	○	○				
専門演習	SEM233089	専門研究ⅠB	2	3	必修	学生が各ゼミナールでの研究の足がかりを見つけることができる。	○	○				
専門演習	SEM234090	専門研究ⅡA	2	4	必修	学生が技術的にも内容的にも自信を持って卒業制作に取り組める力を身につけることができる。	○	○				
専門演習	SEM234091	専門研究ⅡB	2	4	必修	各学生が技術的にも内容的にも自信を持って卒業制作に取り組める力を身につけることができる。	○	○				
専門演習	THE234092	卒業研究	6	4	必修							



自由科目	EDU244115	教育実習Ⅱ	2	課程 必修	高等学校での教育実習を経験することにより、教師として必要な最低限度の基礎的知識や技術を修得することができる。				○	
自由科目	EDU244116	教職実践演習(中・高)	2	課程 必修	教員に求められる必要不可欠な資質能力、更に本学が掲げる教員養成理念に基づく必要な資質を身に付けることができる。				○	