

倉敷芸術科学大学で学ぶこと

—教育の目標と方針—

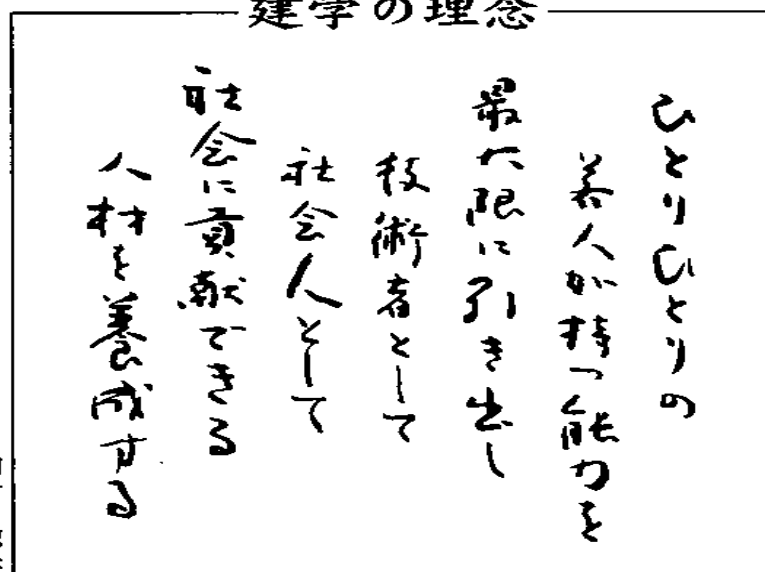
(25生対象)

本冊子は、倉敷芸術科学大学の建学の理念を実現するために、各学部、学科で定められた教育の目標と方針をまとめたものです。新入生のみなさんは、これらの目標と方針に沿って、倉敷芸術科学大学の学生として必要とされる知力、人間力等の能力を身につけ、最終的な目標である卒業に向けて4年間学習を進めていきます。本冊子を読むことで、みなさんがどのような人材になることができるかがわかります。

みなさんの学習を充実させるために、本冊子を次のように活用してください。

- 1) 入学時に自分の所属している学部・学科の目標と方針を読んで、各自の体系的な学習設計をしましょう。
- 2) 本冊子を定期的に取り返し、卒業に向けての学習がどれくらい進んでいるかを各自でチェックしましょう。必要に応じて各自の学習設計を見直しましょう。

建学の理念



創立者 加計 勉筆

目次	… P. 1
・ 建学の理念・教育の理念	… P. 2
・ 大学が掲げる3つのポリシー	… P. 3
・ 学部学科ごとのディプロマポリシー	… P. 4
・ 学部学科ごとのカリキュラムポリシー	… P. 5
・ 「カリキュラム・ツリー」と「カリキュラムとディプロマポリシーの関与を示す表」	
教養科目	… P. 6 - 8
メディア映像学科 専攻科目	… P. 9 - 11
デザイン芸術学科 専攻科目	… P. 12 - 14
生命科学科 専攻科目	… P. 15 - 17
健康科学科 専攻科目	… P. 18 - 20
動物生命科学科 専攻科目	… P. 21 - 23
生命医科学科 専攻科目	… P. 24 - 26
危機管理学科 専攻科目	… P. 27 - 29
くらしき若衆科目（「くらしき若衆」認定に関わる科目）	… P. 30
・ 単位のしくみ・単位の取得	… P. 31

「カリキュラム・ツリー」の見方

カリキュラムの進行をフローチャートで示したもので、各授業科目相互の関連性と授業の展開が描かれています。ディプロマポリシーを達成するには、どの授業をどの順序に履修すればよいのかがわかります。

「カリキュラムとディプロマポリシーの関与を示す表」の見方

各授業科目がディプロマポリシーにどの程度関連しているかを表にまとめたものです。

「くらしき若衆」認定制度

「くらしき若衆」認定制度は、従来の地域コミュニティを支えていた「若者組と若者宿」の再生による倉敷の活性化をめざす取組です。江戸時代の若者が「使番」「小若衆」「中老」「宿老」とキャリアステージを段階的に経るにしたがって獲得してきた「地域活動の中核として活躍できる資質・能力」が、育成プログラムによって修得できます。若衆の認定を受けた学生が自信を持って就職し、まちづくりのリーダーとなる力量を証明する制度です。

「くらしき若衆」育成プログラム

- | | |
|-------|------------------------|
| STEP3 | まちづくりリーダーに求められる資質能力を育成 |
| STEP2 | 地域ニーズに対する自律的な問題解決能力を獲得 |
| STEP1 | 地域ニーズをテーマに主体的な学習態度を獲得 |

●建学の理念

ひとりひとりの若人が持つ能力を最大限に引き出し
技術者として 社会人として 社会に貢献できる 人材を養成する

●教育の理念

大学の目的

本学は、教育基本法及び学校教育法の本旨に則り、芸術と科学に関する学術を深く教育研究し、創造性豊かな人材を養成して、社会の発展に寄与することを目的とする。

学部ごとの教育研究上の目的および人材の養成に関する目的

学部	教育研究上の目的および人材養成の目的
芸術学部	優れた創造性と深い専門領域の知識や技能を身につけながら人間性を培い、それぞれの感性と教養を通して各種の産業、行政、教育機関等の場で活躍できる人材を養成する。
生命科学部	生命科学は生命を取り巻く諸関連科学の総称であるが、生命に関する幅広い教養的知識を身につけ、生命科学の専門的知識・技能を生かして、社会のかかえている問題解決に貢献できる人材を養成する。
危機管理学部	危機管理の基礎知識と経営・経済活動に影響を及ぼす事象に関する専門知識を学び、さらに、幅広い教養的知識を身に付け、将来、学生が活動する企業、自治体、各種団体等における課題を発見し、主体的に様々な人々と連携し、その課題解決のために自ら行動できる人材を養成する。

学科ごとの教育目標

学部	学科	教育目標
芸術学部	メディア映像学科	新しいメディア環境に対応した芸術表現の創造と産業の関わりに向けて、幅広い知識と専門領域の技術を身につけて、積極的に社会参加できる人材の養成を目標とする。
	デザイン芸術学科	デザイン、美術、工芸の諸領域を幅広く融合した総合的な芸術教育研究を行うことを目的とする。個別の領域の専門家であるだけでなく、総合的な見地から社会、産業、生活のニーズに対して新たな価値を創出できる人材の養成を目標とする。
生命科学部	生命科学科	生命化学、食品科学、環境科学、水産科学および医用工学の各分野で生命を支える生命科学を教育し、持続的な社会形成に貢献できる人材の養成を目標とする。
	健康科学科	保健科学や運動科学の面から人間の健康をとらえることができ、人間を取り巻く環境との関わりの中で21世紀の健康生活に貢献できる人材の養成を目標とする。
	動物生命科学科	急速に変化しつつある現代社会に新たな視野をもって対応し、動物と人間の関わり合いの領域を中心に、より良い社会環境、生活環境の構築のために働くことのできる人材の養成を目標とする。
	生命医科学科	癌診断のスペシャリストである細胞検査士や臨床検査技師、さらには疾患治療基盤の確立を志向する医療人の養成を目標とする。
危機管理学部	危機管理学科	既存の産業のみならず新興分野にも有用な専門的知識・技術を生かして、地域社会にかかえている経営・経済問題の解決に貢献できることに加えて、経営・経済活動に直結、もしくはそれに多大な影響を与える分野に関する危機管理の知識をもあわせて身に付けることにより、企業や社会の持続的な発展に寄与できる人材の養成を目標とする。

倉敷芸術科学大学が掲げる3つのポリシー

倉敷芸術科学大学のミッション（社会的使命）

倉敷芸術科学大学は、その建学の精神および教育理念に基づいて、本学のミッション（社会的使命）を次の通り定めています。

1. 専門的知識・技能の高い職業人の養成
2. 幅広い教養と豊かな人間性を備えた社会人の養成
3. 地域社会に貢献できる人材の養成
4. 芸術と科学に関する創造性豊かな人材の養成

ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

倉敷芸術科学大学は、ミッションに掲げる人材の養成を目指したカリキュラムにおいて、所定の単位を取得し、次の条件を満たした学生に対して、卒業を認定し学位を授与します。

1. 各学部・学科で修得した専門的な知識や技能を生かして、専門領域で活躍できる職業人としての力量を有していること
2. 自らが社会の一員であることを自覚し、幅広い教養と豊かな人間性を備えた、良き社会人として活躍できる力量を有していること
3. 地域社会の構成員として、まちづくりや文化活動等の分野で率先して活躍できる力量を有していること
4. 科学的な思考ができる芸術エキスパート、またはデザインセンスを備えた科学エキスパートとして活躍できる力量を有していること

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

倉敷芸術科学大学は、ミッションを追求し達成するために、「専攻科目」と「教養科目」の2つのカテゴリーに大分類される科目群の上に立ち、それぞれの人材養成を目指したカリキュラム（教育課程）を次の方針に基づいて構築します。

1. 各学部・学科の「専攻科目」では、基礎から応用への系統性と理論と実践の統合性に配慮した体系的な編成
2. 幅広い教養と豊かな人間性を育成するための「教養科目」では、大学での学びの基礎となる導入科目から始まり、文化と芸術、文化と社会、生活と科学、外国語、保健体育の各系列に沿った体系的な配置
3. 地域のまちづくりや文化活動を実践するための科目として、関連した学部・学科の専攻科目、地域連携・キャリア教育科目系列の配置
4. 芸術と科学を別々に探究するのではなく、両者を協調ないしは融合して新たな価値を創造するための科目として、教養科目「芸術と科学の協調」推奨科目群等の配置

アドミッション・ポリシー（入学者受入れの方針）

倉敷芸術科学大学は、ミッションを追求し達成するために、目的意識と学習意欲の高い生徒・学生・社会人等に広く門戸を開放します。特に次のことに興味や関心を持つ入学者を受け入れる方針とします。

1. 芸術、生命科学、危機管理のいずれかの分野の職業に就きたい人
2. 幅広い教養と豊かな人間性を備えた社会人として活躍したい人
3. 地域のまちづくりや文化活動に興味や関心があり、地域社会に貢献したい人
4. 芸術を究めるだけでなく科学も学びたい人、または科学を究めるだけでなく芸術も学びたい人

●学部学科ごとのディプロマポリシー（2019年度）

○倉敷芸術科学大学の ミッション（社会的使 命）	○ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）
1. 専門的知識・技能の 高い職業人の養成	<p>芸術学部 メディア映像学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) メディア、メディアコンテンツに関する知識を身につける。 (2) メディアコンテンツに関する技術力を身につける。 (3) メディアコンテンツに関する構成力を身につける。 (4) メディアコンテンツに関する表現力を身につける。 (5) メディアの諸領域を融合した総合的なコンテンツ制作の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。 <p>芸術学部 デザイン芸術学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。 (2) デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。 (3) デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。 (4) デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。 (5) デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。
	<p>生命科学部 生命科学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 生命科学に関する基礎的な知識や技能を身につける。 (2) 生命科学に関する専門的な知識や技能を身につける。 (3) 生命科学に関する実践的な知識や技能を身につける。 (4) 専門分野の諸問題を自ら解決できる力を身につける。
	<p>生命科学部 健康科学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 健康科学分野の基礎的な知識を身につける。 (2) 健康科学分野の専門的知識・技能を身につける。 (3) 健康科学分野の実践的知識・技能を身につける。 (4) 専門分野の諸問題を自ら解決できる力を身につける。
	<p>生命科学部 動物生命科学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 動物や動物医療に関する基礎的な知識および技能を身につける。 (2) 動物看護・動物実験に関する知識および技能を身につける。 (3) 知識・技能を実際の現場に応用できる力を身につける。 (4) 専門分野の諸問題を解決できる力を身につける。
	<p>生命科学部 生命医科学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 臨床検査医学に関する基礎的な知識、技能および倫理観を身につける。 (2) 臨床検査医学に関する専門的な知識、技能および倫理観を身につける。 (3) 臨床検査医学に関する実践的な知識、技能および倫理観を身につける。 (4) 臨床検査医学に関する専門分野の諸問題を自ら解決する力を身につける。
	<p>危機管理学部 危機管理学科</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 経済・経営分野の知識を身につける。 (2) 社会人として活躍するための危機管理に関する基礎的な知識および技能を身につける。 (3) 経済・経営分野に関連する危機管理の知識及び技能を身につけ、一般企業、官公庁などの事業継続計画（BCP）を立案できる。 (4) 専門分野の諸問題を自ら解決できる。
2. 幅広い教養と豊かな人間性を備えた社会人の養成	<p>全学科共通</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 大学での学びの基礎となる資質能力を身につける。 (2) 人間の本質を理解し、人間性を尊重できる。 (3) 社会との関わりを認識し、論理的・批判的思考力を身につける。 (4) 自然との関わりを認識し、論理的・批判的思考力を身につける。 (5) 異文化理解を深め、コミュニケーション能力を身につける。 (6) 健康的な生活を営むことができる。
3. 地域社会に貢献できる人材の養成	<p>全学科共通</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域社会の構成員として活躍できる。
4. 芸術と科学に関する創造性豊かな人材の養成	<p>全学科共通</p> <ul style="list-style-type: none"> ・芸術的なセンスや科学的な思考法に基づいた豊かな創造性を持って活躍できる。

●学部学科ごとのカリキュラムポリシー（2019年度）

○倉敷芸術科学大学のミッション (社会的使命)	○カリキュラムポリシー（教育課程編成・実施の方針）					
	「専攻科目」と「教養科目」から構成され、それぞれの人材養成を目指したカリキュラム（教育課程）を次の方針に基づいて構築する。					
1. 専門的知識・技能の高い職業人の養成	芸術学部		1年次	2年次	3年次	4年次
		メディア映像学科	選択した複数の専門分野でコンテンツ制作の基礎を学び、クリエイターとしてのセンスを磨く。	基礎を踏まえ専門分野の中から自分の関心と適性を考慮し、最低3分野を選択して学ぶ。	1分野を選択し、少人数制の実習科目の中で、より高度で専門的な学修を行う。	卒業制作・課題研究を行い、独自の表現を社会へ発信する力を身につける。
		デザイン芸術学科	デザイン、美術工芸の歴史と理論、および平面・立体の基礎造形を学ぶ。プロジェクト演習ではグループワークに取り組む。	デザイン領域およびアート領域の理論と演習科目を自由に組み合わせる。幅広く学び、自分の専門性を見きわめる。総合プロジェクト演習ではプレゼンテーション技術を身につける。	1分野を選択し、実習科目を通してより専門的に学ぶ。総合プロジェクト実習では企業や地域と連携し、領域横断的な応用力と実践力を身につける。	選択した領域・分野で学んだ専門性と、総合プロジェクト科目で身につけた総合性の両面から、自らのテーマで集大成としての卒業研究に取り組む。
		生命科学部	生命科学部	生命科学部	生命科学部	生命科学部
	生命科学科	生物や化学に関する基礎的な知識や技能を身につけ、自分の進路の大まかな選択を行い、大学生基礎力を養う。	自分の進路の専門的な知識や技能を深める。また生命倫理や科学者としての心得を養うとともに、社会に必要な能力の基礎を身につける。	後期には研究室配属をおこない、さらに専門性を高め、これまでに学んだ基礎的、専門的な知識や技能を応用し、実践的な力を身につける。	卒業研究および病院実習等の実践的なテーマに取り組み、問題解決力を身につけるとともに、様々な資格取得にも挑戦する。	
	健康科学科	身体の仕組み、機能と役割など健康科学分野の基礎を学び、4年後の夢の実現に向けた学科特別授業も行う。	学んだ基礎的な知識をさらに深め、修得コースを選択・確定し、より専門性の高い講義・実習を行う。	ゼミナールとして、興味のある研究分野の研究室に配属し、研究活動を通してより深く学ぶ。	将来を見据えて現場実習を実施。またゼミナールで得た知識を発展させ、卒業研究を行う。	
	動物生命科	動物医療や生命科学を学ぶうえで基礎となる科目を中心に、専門職として不可欠な倫理や法規についても学ぶ。	動物看護・動物実験の根幹を成す科目を履修し、基礎と実践をつなぐ重要な内容を講義と実習の両方から学ぶ。	講義・実習のいずれも、より実践的に学び、動物臨床や研究の現場で求められる技術と知識を修得する。	さまざまな実践の機会を通じ、「考える力」や「伝える力」、「問題を発見・解決する力」を身につける。	
	生命医科学科	臨床検査医学に関する基礎的な知識、技能および倫理観を修得する。	臨床検査医学に関する専門的な知識、技能および倫理観を修得する。	臨床検査医学に関する実践的な知識、技能および倫理観を修得する。	臨床検査医学に関する諸問題に対し、自ら解決できる力を修得する。	
	危機管理学科	危機管理学および経営学・経済学の基礎、ならびに情報セキュリティの知識の基礎を身につけるとともに、ゼミナールや概論科目を通じて大学での学びや進路選択の指針とする。	1年次で学んだ基礎知識をさらに深め、より専門性の高い知識と技能を学ぶことにより、広い視野と深い学びを追求する。	より専門性の高い講義や演習・実習を通じて専門分野の学習をさらに深めるとともに、興味ある研究分野の研究室に配属し、研究活動を通じてより深く学ぶ。	卒業研究として、専門的論文の講読を通じて専門分野からさらにテーマを絞った研究活動を実践し、締めくくりとして、卒業論文にまとめる。	
	2. 幅広い教養と豊かな人間性を備えた社会人の養成	全学科共通 <ul style="list-style-type: none"> 大学での学びの基礎となる「導入科目」を1年次に配置する。 幅広い教養を身につけるために、「文化と芸術」「文化と社会」「生活と科学」を「専攻科目」と並行して学べるよう、すべての年次を対象として配置する。 異文化の理解を促進するために、「外国語」を1年次（または2年次）に配置する。 健康的な生活について学ぶために「保健体育」を1年次に配置する。 				
3. 地域社会に貢献できる人材の養成	全学科共通 <ul style="list-style-type: none"> 「地域連携・キャリア教育科目」と「くらしき若衆科目」を配置する。 					
4. 芸術と科学に関する創造性豊かな人材の養成	全学科共通 <ul style="list-style-type: none"> 教養科目「芸術と科学の協調」と「芸術と科学の協調」推奨科目群を配置する。 					

教養科目 (25生) カリキュラム・ツリー

達成目標 (ディプロマポリシー)	授業科目名							
	1年次		2年次		3年次		4年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
2-(1) 大学での学びの基礎となる 資質能力を身につける	◎コンピュータ リテラシ■	芸術と科学の協調						◎必修科目 選択科目 卒業・進級に含めない
	社会と倫理							■教員免許 第66条の6に定める科目
2-(2) 人間の本質を理解し、人 間性を尊重できる	1～4年次 現代の芸術 くらしと芸術 メディア映像論 哲学 文学 日本の伝統芸能 宗教学 心理学 言語学							
2-(3) 社会との関わりを認識 し、論理的・批判的思考 力を身につける	1～4年次 日本国憲法■ 政治学 歴史学 異文化理解 法学 経済学 マスコミ論							
2-(4) 自然との関わりを認識 し、論理的・批判的思考 力を身につける	1～4年次 生活と健康 地球科学 数学 化学 生物学 物理学 統計学							
2-(5) 異文化理解を深め、コ ミュニケーション能力を 身につける	◎英語 I (日本人)	◎英語 II (日本人)	英語 III (日本人)	英語 IV (日本人)				
	◎日本語 I・II (留学生)	◎日本語 III・IV (留学生)			英会話 I ■	英会話 II		
	中国語 I	中国語 II						
	ハングル I	ハングル II						
2-(6) 健康的な生活を営むこと ができる		保健体育 概論■						
	保健体育 実技 I ■	保健体育 実技 II ■						
3 地域社会の構成員として 活躍できる	◎倉敷と仕事	(◎倉敷と仕事)	人生と仕事					
			キャリア・ ラーニング					
	くらしき若衆科目群							
4 芸術的なセンスや科学的 な思考法に基づいた豊か な創造性を持って活躍で きる		芸術と科学 の協調						
	芸術と科学の協調科目群							
その他	基本数学							
	基本英語							
	基本化学							
	基本物理							

教養科目 (25生) カリキュラムとディプロマポリシーの関与を示す表

系列	授業科目	単位数	必修 選択 別	毎週授業時間数								総授業時間数		備考	ディプロマポリシーに対する関与の程度 ◎非常に強く関与 ○強く関与 △ある程度関与							
				1年次		2年次		3年次		4年次		講義	実験・実習		2-(1) 大学での 学びの基 礎となる 資質能力 を身につ ける	2-(2) 人間の本 質を理解 し、人間 性を尊重 できる	2-(3) 社会との 関わりを 認識し、 論理的・ 批判的の 思考力を 身につけ る	2-(4) 自然との 関わりを 認識し、 論理的・ 批判的の 思考力を 身につけ る	2-(5) 異文化理 解を深め 、コミュニ ケーション 能力につ ける	2-(6) 健康的な 生活を営 むことが できる	3 地域社会 の構成員 として活 躍できる	4 芸術的な センスや 科学的な 思考法に 基づいた 豊かな創 造性を 持つて活 躍できる
				前	後	前	後	前	後	前	後											
1 導入科目	芸術と科学の協調	2	○		2						30	60								◎		
	コンピュータリテラシ	2	◎	2							30	60										
	社会と倫理	2	○	2							30	60										
4 5 6 7 8 9 10 11 地域連携・ キャリア 教育科目	倉敷と仕事	2	◎	2	(2)						30	60	くらしき若衆科目							◎		
	人生と仕事	2	○			2	(2)				30	60								◎		
	キャリア・ラーニング	2	○		2						30	60								◎		
	倉敷まちづくり基礎論	2	○	2							30	60	くらしき若衆科目							◎		
	倉敷まちづくり実践論	2	○	2							30	60	くらしき若衆科目							◎		
	まちづくりインターンシップ	2	○			4						60	30	くらしき若衆科目							◎	
	地域貢献実践	1	○					2				30	15	くらしき若衆科目							◎	
若衆実践演習	1	○						1	(1)		15	30	くらしき若衆科目							◎		
12 13 14 15 16 17 18 19 20 文化と芸術	現代の芸術	2	○			2					30	60				◎						
	くらしと芸術	2	○				2				30	60				◎						
	メディア映像論	2	○				2				30	60				◎						
	哲学	2	○				2				30	60				◎						
	文学	2	○				2				30	60				◎						
	日本の伝統芸能	2	○				2				30	60				◎						
	宗教学	2	○				2				30	60				◎						
	心理学	2	○				2				30	60				◎						
	言語学	2	○				2				30	60				◎						
	21 22 23 24 25 26 27 文化と社会	日本国憲法	2	○				2				30	60				◎					
政治学	2	○				2				30	60				◎							
歴史学	2	○				2				30	60				◎							
異文化理解	2	○				2				30	60				◎							
法学	2	○				2				30	60				◎							
経済学	2	○				2				30	60				◎							
マスコミ論	2	○				2				30	60				◎							
28 29 30 31 32 33 34 生活と数学	生活と健康	2	○				2				30	60					◎					
	地球科学	2	○				2				30	60					◎					
	数学	2	○				2				30	60					◎					
	化学	2	○				2				30	60					◎					
	生物学	2	○				2				30	60					◎					
	物理学	2	○				2				30	60					◎					
	統計学	2	○				2				30	60					◎					

系列	授業科目	単位数	必修 選択別	毎週授業時間数								総授業時間数		授業外 学習時間数	備考	ディプロマポリシーに対する関与の程度 ◎非常に強く関与 ○強く関与 △ある程度関与								
				1年次		2年次		3年次		4年次		講義	演習			実験・実習	2-(1) 大学での 学びの基 礎となる 資質能力 を身につ ける	2-(2) 人間の 本質を理 解し、人 間性を尊 重するこ とができる	2-(3) 社会との 関わりを 認識し、 論理的・ 批判的 思考力を 身につ ける	2-(4) 自然との 関わりを 認識し、 論理的・ 批判的 思考力を 身につ ける	2-(5) 異文化理 解を深 め、コ ミュニ ケーション 能力を 身につ ける	2-(6) 健康的な 生活を営 むこと ができる	3 地域社会 の構成員 として活 躍できる	4 芸術的な センスや 科学的な 思考法に 基づいた 豊かな創 造性を 持つて活 躍できる
				前	後	前	後	前	後	前	後													
外国語	英語 I	2	◎	2							30	60	日本人学生対象					◎						
	英語 II	2	◎		2						30	60							◎					
	英語 III	2	○			2					30	60							◎					
	英語 IV	2	○				2				30	60							◎					
	日本語 I	2	◎	2							30	60	外国人留学生対象					◎						
	日本語 II	2	◎	2							30	60							◎					
	日本語 III	2	◎		2						30	60							◎					
	日本語 IV	2	◎		2						30	60							◎					
	英会話 I	2	○			2						30	60						◎					
	英会話 II	2	○				2					30	60						◎					
	中国語 I	2	○	2								30	60						◎					
	中国語 II	2	○		2							30	60						◎					
	ハングル I	2	○	2								30	60						◎					
	ハングル II	2	○		2							30	60						◎					
保健体育	保健体育概論	2	○	(2)	2						30	60							◎					
	保健体育実技 I	1	○	2							30	15							◎					
	保健体育実技 II	1	○	2							30	15							◎					
高大接続科目	基本数学	2	○	2	(2)						30	60												
	基本英語	2	○	2	(2)						30	60												
	基本化学	2	○	2	(2)						30	60												
	基本物理	2	○	2	(2)						30	60												

教育目標： 新しいメディア環境に対応した芸術表現の創造と産業の関わりに向けて、幅広い知識と専門領域の技術を身につけて、積極的に社会参加できる人材の養成を目標とする。

達成目標 (ディプロマポリシー)	授業科目名								
	1年次		2年次		3年次		4年次		
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
1-(1) メディア、メディアコンテンツに関する知識を身につける。	西洋美術史■			芸術文化論■					◎必修科目 ■選択科目 ●選択必修科目
				現代芸術論			知的財産権■		■教員免許(情報)教科に関する科目 ■博物館学芸員資格に関する科目の履修
	デザイン史■	色彩学		構成論					映像特論 I
				映像表現史	映画論				映像特論 II
	放送概論								デザイン特論 I
	アニメーション概論	映像概論■							デザイン特論 II
		グラフィックデザイン概論■							
				映像音響概論■	情報デザイン概論■	メディア・アート論■			
				認知科学概論					
					ユニバーサルデザイン論			ゲームプロデュース論	
1-(2)メディアコンテンツに関する技術力を身につける。				音声技術					
				サウンドデザイン演習■	サウンドデザイン実習				
	◎コンピュータ演習 I	◎コンピュータ演習 II	デジタル画像■	3DCG I■	3DCG II■				
	造形基礎演習 I	造形基礎演習 II・III							
	撮影演習	●写真基礎							
				●アニメーション基礎	●アニメーション演習■	アニメーション実習 I	アニメーション実習 II		
						アニメーション実習 III			
				●マンガ基礎	●マンガ演習■	マンガ実習 I	マンガ実習 II		
						マンガ実習 III			
	1-(3)メディアコンテンツに関する構成力を身につける。								
1-(4)メディアコンテンツに関する表現力を身につける。	●イラストレーション基礎	●2DCG■	●コミックイラスト演習■		コミックイラスト実習 I	コミックイラスト実習 II	コミックイラスト実習 III		
				●ゲーム演習■	ゲーム・Webデザイン実習 I	ゲーム・Webデザイン実習 II			
	●デザイン基礎		●Webデザイン演習■		ゲーム・Webデザイン実習 III	ゲーム・Webデザイン実習 IV■			
			プログラミング基礎 I■	プログラミング基礎 II■		ゲーム・Webデザイン実習 V■			
	●映像基礎		●映像演習■	●放送演習■	映像・放送実習 I	映像・放送実習 II	映像・放送実習 III		
1-(5)メディアの諸領域を融合した総合的なコンテンツ制作の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。	◎プロジェクト演習		◎総合プロジェクト演習		総合プロジェクト実習 I	総合プロジェクト実習 II		◎卒業研究	
その他 関連科目			コミュニケーション論	タイポグラフィ	文化財学概論■		博物館資料保存論■		
			博物館概論■	コピーライティング	情報システム基礎■		博物館実習■		
				会話分析	アートマネジメント		博物館経営論■		
				情報ネットワーク概論■			博物館展示論■		
			情報と職業■	情報社会とモラル■					
				博物館資料論■					
				博物館学特論■					

メディア映像学科専攻科目（25生） カリキュラムとディプロマポリシーの関与を示す表

系列	授業科目	単位数	必修 選択 択別	毎 週 授 業 時 間 数								総授業時間数		授業外学習時間数	備考	ディプロマポリシーに対する関与の程度 ◎非常に強く関与 ○強く関与 △ある程度関与					
				1年次		2年次		3年次		4年次		講義	演習			実験・実習	1-(1) メディア、メディアコンテンツに関する知識を身につける。	1-(2) メディアコンテンツに関する技術力を身につける。	1-(3) メディアコンテンツに関する構成力を身につける。	1-(4) メディアコンテンツに関する表現力を身につける。	1-(5) メディアの諸領域を融合した総合的なコンテンツ制作の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。
				前	後	前	後	前	後	前	後										
1	西洋美術史	2	○	2						30		60		○							
2	芸術文化論	2	○		2					30		60		○							
3	現代芸術論	2	○		2					30		60		○							
4	デザイン史	2	○	2						30		60		○							
5	色彩学	2	○	2						30		60		○							
6	構成論	2	○		2					30		60		○		○					
7	アニメーション概論	2	○	2						30		60		○				○			
8	グラフィックデザイン概論	2	○	2						30		60		○				○			
9	映像表現史	2	○	2						30		60		○				○			
10	映画論	2	○		2					30		60		○				○			
11	映像概論	2	○	2						30		60		○				○			
12	デジタル画像	2	○		2					30		60		○	○			○			
13	ユニバーサルデザイン論	2	○		2					30		60		○				○			
14	情報デザイン概論	2	○		2					30		60		○				○			
15	認知科学概論	2	○		2					30		60		○				○			
16	映像音響概論	2	○		2					30		60		○			○	○			
17	メディア・アート論	2	○			2				30		60		○			○	◎			
18	ゲームプロデュース論	2	○			2				30		60		○			○	○			
19	映像特論Ⅰ	2	○					2		30		60		○				◎			
20	映像特論Ⅱ	2	○					2		30		60		○				◎			
21	デザイン特論Ⅰ	2	○					2		30		60		○				◎			
22	デザイン特論Ⅱ	2	○					2		30		60		○				◎			
23	放送概論	2	○	2						30		60		○				◎			
24	アニメーション基礎	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
25	映像基礎	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
26	マンガ基礎	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
27	デザイン基礎	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
28	写真基礎	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
29	造形基礎演習Ⅰ	2	○	4						60	30	90		○	○		◎	◎			
30	造形基礎演習Ⅱ	2	○	4						60	30	90		○	○		◎	◎			
31	造形基礎演習Ⅲ	2	○	4						60	30	90		○	○		◎	◎			
32	イラストレーション基礎	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
33	サウンドデザイン演習	2	○		4					60	30	90		○	◎	○		◎			
34	サウンドデザイン実習	2	○			4				60	30	90		○	◎	○		◎			
35	2DCG	2	●A	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
36	3DCGⅠ	2	○		4					60	30	90		○	◎	○		◎			
37	3DCGⅡ	2	○			4				60	30	90		○	◎	○		◎			
38	撮影演習	2	○	4						60	30	90		○	◎	○		◎			
39	音声技術	2	○		4					60	30	90		○	◎	○		◎			
40	放送演習	2	●B		4					60	30	90		○	◎	◎		◎			
41	映像演習	2	●B		4					60	30	90		○	◎	◎		◎			
42	映像・放送実習Ⅰ	2	○			4				60	30	90		○	◎	◎		◎	△		
43	映像・放送実習Ⅱ	2	○				4			60	30	90		○	◎	◎		◎	△		
44	映像・放送実習Ⅲ	2	○				4			60	30	90		○	◎	◎		◎	△		

系列	授業科目	単 位 数	毎 週 授 業 時 間 数								総授業 時間数	授業外 学習時間数	備 考	ディプロマポリシーに対する関与の程度 ◎非常に強く関与 ○強く関与 △ある程度関与							
			1 年次		2 年次		3 年次		4 年次					講 義	演 習	実 験・ 実 習	1- (1) メディア、 メ ディア コン テン ツに 関 する 知 識 を 身 に つ け る。	1- (2) メ ディア コン テ ン ツに 関 する 技 術 力 を 身 に つ け る。	1- (3) メ ディア コン テ ン ツに 関 する 構 成 力 を 身 に つ け る。	1- (4) メ ディア コン テ ン ツに 関 する 表 現 力 を 身 に つ け る。	1- (5) メ ディア の 諸 領 域 を 融 合 し た 総 合 的 な コ ン テ ン ツ 制 作 の 応 用 的 知 識 及 び 技 能 を 身 に つ け 、 専 門 分 野 の 諸 問 題 を 自 ら 解 決 で き る。
			前	後	前	後	前	後	前	後											
45	アニメーション演習	2	●B		4						60	30		○	◎	◎	◎				
46	アニメーション実習 I	2	○				4				60	30		○	◎	◎	◎	△			
47	アニメーション実習 II	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
48	アニメーション実習 III	2	○				2	2			60	30		○	◎	◎	◎	△			
49	マンガ演習	2	●B		4						60	30		○	◎	◎	◎				
50	マンガ実習 I	2	○				4				60	30		○	◎	◎	◎	△			
51	マンガ実習 II	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
52	マンガ実習 III	2	○				2	2			60	30		○	◎	◎	◎	△			
53	コミックイラスト演習	2	●B		4						60	30		○	◎	◎	◎				
54	コミックイラスト実習 I	2	○				4				60	30		○	◎	◎	◎	△			
55	コミックイラスト実習 II	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
56	コミックイラスト実習 III	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
57	ゲーム演習	2	●B		4						60	30		○	◎	◎	◎	△			
58	Webデザイン演習	2	●B		4						60	30		○	◎	◎	◎				
59	ゲーム・Webデザイン実習 I	2	○				4				60	30		○	◎	◎	◎	△			
60	ゲーム・Webデザイン実習 II	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
61	ゲーム・Webデザイン実習 III	2	○				4				60	30		○	◎	◎	◎	△			
62	ゲーム・Webデザイン実習 IV	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
63	ゲーム・Webデザイン実習 V	2	○					4			60	30		○	◎	◎	◎	△			
64	知的財産権	2	○				2				30	60		◎							
65	タイポグラフィ	2	○			2					30	60		△	◎	○	○				
66	コピーライティング	2	○			2					30	60		△		○	○				
67	コミュニケーション論	2	○			2					30	60		△		○	○				
68	会話分析	2	○			2					30	60		△		○	○				
69	コンピュータ演習 I	2	◎	4							60	30		△	◎	○					
70	コンピュータ演習 II	2	◎	4							60	30		△	◎	○					
71	情報ネットワーク概論	2	○			2					30	60		◎		○					
72	情報と職業	2	○			2					30	60		◎							
73	情報社会とモラル	2	○			2					30	60		◎							
74	プログラミング基礎 I	2	○			4					60	30		◎	◎		○				
75	プログラミング基礎 II	2	○			4					60	30		◎	◎		○				
76	情報システム基礎	2	○				2				30	60		◎	◎						
77	文化財学概論	2	○				2				30	60		△							
78	博物館概論	2	○			2					30	60		△							
79	博物館資料論	2	○			2					30	60		△							
80	アートマネジメント	2	○				2				30	60		△							
81	博物館経営論	2	○					2			30	60		△							
82	博物館資料保存論	2	○						2		30	60		△							
83	博物館展示論	2	○				1	1			30	60		△							
84	博物館実習	3	○						3	3		90	45		△						
85	博物館学特論	2	○			2					30	60		△							
86	総合プロジェクト実習 I	2	○				4				60	30	くらしき若衆科目		○			◎			
87	総合プロジェクト実習 II	2	○				4				60	30	くらしき若衆科目		○			◎			
88	プロジェクト演習	2	◎	1	1						30	60			○			◎			
89	総合プロジェクト演習	2	◎			1	1				30	60			○			◎			
90	卒業研究	10	◎						10	10		300	150			○		◎			

デザイン芸術学科 専攻科目 (25生) カリキュラム・ツリー

教育目標： デザイン、美術、工芸の諸領域を幅広く融合した総合的な美術教育研究を行うことを目的とする。
 個別の領域の専門家であるだけでなく、総合的な見地から社会、産業、生活のニーズに対して
 新たな価値を創出できる人材の養成を目標とする。

達成目標 (ディプロマポリシー)	授業科目名							
	1年次		2年次		3年次		4年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
1-1) デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。 1-2) デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。 1-3) デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。 1-4) デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。 1-5) デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。	美学・芸術学概論 ■	現代芸術論 ■		芸術文化論 ■ ■				
	◎西洋美術史 ■ ■	◎日本美術史 ■ ■	日本近代美術史 ■ ■					
	◎東洋美術史 ■ ■		東洋美術史 ■ ■					
	デザイン史 ■ ■	工芸史 ■ ■	ファッション文化史 ■ ■					
	構成論 ■ ■	色彩学 ■ ■						
	◎デザイン基礎 I ■ ■	◎デザイン基礎 II ■ ■						
	◎絵画基礎 I ■ ■	◎絵画基礎 II ■ ■						
	◎彫刻基礎 ■ ■							
		◎工芸基礎 ■ ■						
	図学 ■ ■							
	製図演習 I ■ ■	製図演習 II ■ ■	デザイン技法演習 I ■ ■	デザイン技法演習 II ■ ■				
	コンピュータ演習 I ■ ■	コンピュータ演習 II ■ ■						
		デザイン概論 ■ ■	デザイン理論 I ■ ■					
			デザイン理論 II ■ ■					
			デザイン理論 III ■ ■					
			材料学 I ■ ■	材料学 II ■ ■				
			デザイン演習 I ■ ■	デザイン演習 IV ■ ■				
			デザイン演習 II ■ ■	デザイン演習 V ■ ■				
			デザイン演習 III ■ ■	デザイン演習 VI ■ ■				
			美術工芸演習 I ■ ■	美術工芸演習 IV ■ ■				
			美術工芸演習 II ■ ■	美術工芸演習 V ■ ■				
			美術工芸演習 III ■ ■	美術工芸演習 VI ■ ■				
					デザイン実習 I ■ ■	デザイン実習 II ■ ■		
					美術工芸実習 I ■ ■	美術工芸実習 II ■ ■		
							デザイン芸術特論 I ■ ■	デザイン芸術特論 II ■ ■
				サステナブルデザイン論 ■ ■				
				ユニバーサルデザイン論 ■ ■	プロジェクトマネジメント論 ■ ■	知的財産権 ■ ■		
	◎プロジェクト演習 I ■ ■	◎プロジェクト演習 II ■ ■	総合プロジェクト演習 I ■ ■	総合プロジェクト演習 II ■ ■	総合プロジェクト実習 I ■ ■	総合プロジェクト実習 II ■ ■	総合プロジェクト実習 III ■ ■	
								◎卒業研究 ■ ■
その他関連科目			メディア・アート論 ■ ■	映像表現史 ■ ■	認知科学概論 ■ ■	コピーライティング ■ ■		
			絵画基礎 III ■ ■			タイポグラフィ ■ ■		
			博物館概論 ■ ■	博物館学特論 ■ ■	文化財学概論 ■ ■	博物館経営論 ■ ■	博物館資料保存論 ■ ■	
			博物館教育論 ■ ■	博物館資料論 ■ ■		博物館展示論 ■ ■	博物館実習 ■ ■	
			博物館情報・メディア論 ■ ■					

◎必修科目
 選択科目
 ■ 教員免許(美術) 教科に関する科目
 ■ 博物館学芸員資格に関する科目の履修

デザイン芸術学科専攻科目（25生） カリキュラムとディプロマポリシーの関与を示す表

系列	授業科目	単位数	必修 選択 別	毎週授業時間数								総授業 時間数		授業外 学習時間数	備考	ディプロマポリシーに対する関与の程度 ◎非常に強く関与 ○強く関与 △ある程度関与					
				1年次		2年次		3年次		4年次		講義	演習			実験・実習	1-(1) デザイン、美術 工芸に関する知識 を身につける。	1-(2) デザイン、美術 工芸に関する技術 力を身につける。	1-(3) デザイン、美術 工芸に関する構成 力を身につける。	1-(4) デザイン、美術 工芸に関する表現 力を身につける。	1-(5) デザイン、美術工 芸の諸領域を融合 した総合的なデザ イン芸術の応用的 知識及び技能を身 につけ、専門分野 の諸問題を自ら解 決できる。
				前	後	前	後	前	後	前	後										
1	西洋美術史	2	◎	2							30		60		◎						
2	日本美術史	2	◎		2						30		60		◎						
3	東洋美術史	2	○			2					30		60		◎						
4	デザイン史	2	○	2							30		60		◎						
5	工芸史	2	○		2						30		60		◎						
6	ファッション文化史	2	○			2					30		60		◎						
7	日本近代美術史	2	○			2					30		60		◎						
8	美学・芸術学概論	2	○	2							30		60		◎						
9	現代芸術論	2	○		2						30		60		◎						
10	デザイン概論	2	○		2						30		60		◎						
11	構成論	2	○	2							30		60		◎						
12	図学	2	○	2							30		60		◎						
13	色彩学	2	○		2						30		60		◎						
14	デザイン理論Ⅰ	2	○			2					30		60		◎						
15	デザイン理論Ⅱ	2	○			2					30		60		◎						
16	デザイン理論Ⅲ	2	○			2					30		60		◎						
17	サステイナブルデザイン論	2	○				2				30		60						◎		
18	ユニバーサルデザイン論	2	○				2				30		60						◎		
19	デザイン芸術特論Ⅰ	2	○						2		30		60						◎		
20	デザイン芸術特論Ⅱ	2	○							2	30		60						◎		
21	絵画基礎Ⅰ	2	◎	4							60	30		◎	○						
22	絵画基礎Ⅱ	2	◎		4						60	30		◎	○						
23	絵画基礎Ⅲ	2	○			4					60	30		◎	○						
24	彫刻基礎	2	◎	4							60	30		◎	○						
25	工芸基礎	2	◎		4						60	30		◎	○						
26	デザイン基礎Ⅰ	2	◎	4							60	30		◎	○						
27	デザイン基礎Ⅱ	2	◎		4						60	30		◎	○						
28	コンピュータ演習Ⅰ	1	○	2							30	15		◎	○						
29	コンピュータ演習Ⅱ	1	○		2						30	15		◎	○						
30	製図演習Ⅰ	1	○	2							30	15		◎	○						
31	製図演習Ⅱ	1	○		2						30	15		◎	○						
32	デザイン技法演習Ⅰ	2	○			4					60	30		◎	○						
33	デザイン技法演習Ⅱ	2	○				4				60	30		◎	○						
34	材料学Ⅰ	2	○			2					30	60		◎					△		
35	材料学Ⅱ	2	○				2				30	60		◎					△		
36	美術工芸演習Ⅰ	2	○			4					60	30		○	◎	○					
37	美術工芸演習Ⅱ	2	○			4					60	30		○	◎	○					
38	美術工芸演習Ⅲ	2	○			4					60	30		○	◎	○					
39	美術工芸演習Ⅳ	2	○				4				60	30		○	◎	○					
40	美術工芸演習Ⅴ	2	○				4				60	30		○	◎	○					
41	美術工芸演習Ⅵ	2	○				4				60	30		○	◎	○					

ディプロマポリシーに対する関与の程度
 ◎非常に強く関与 ○強く関与 △ある程度関与

系列	授業科目	単位数	必修 選択 別	毎週授業時間数								総授業時間数		授業外 学習時間数	備考	1-(1) デザイン、美術 工芸に関する知識 を身につける。	1-(2) デザイン、美術 工芸に関する技術 力を身につける。	1-(3) デザイン、美術 工芸に関する構成 力を身につける。	1-(4) デザイン、美術 工芸に関する表現 力を身につける。	1-(5) デザイン、美術工 芸の諸領域を融合 した総合的なデザ イン芸術の応用的 知識及び技能を身 につけ、専門分野 の諸問題を自ら解 決できる。	
				1年次		2年次		3年次		4年次		講義	演習								実験・実習
				前	後	前	後	前	後	前	後										
42	デザイン演習Ⅰ	2	○		4					60		30		○	◎	○					
43	デザイン演習Ⅱ	2	○		4					60		30		○	◎	○					
44	デザイン演習Ⅲ	2	○		4					60		30		○	◎	○					
45	デザイン演習Ⅳ	2	○			4				60		30		○	◎	○					
46	デザイン演習Ⅴ	2	○			4				60		30		○	◎	○					
47	デザイン演習Ⅵ	2	○			4				60		30		○	◎	○					
48	美術工芸実習Ⅰ	6	○				12				180	90			○	◎	◎				
49	美術工芸実習Ⅱ	6	○					12			180	90			○	◎	◎				
50	デザイン実習Ⅰ	6	○				12				180	90			○	◎	◎				
51	デザイン実習Ⅱ	6	○					12			180	90			○	◎	◎				
52	プロジェクト演習Ⅰ	2	◎	4						60		30						◎			
53	プロジェクト演習Ⅱ	2	◎		4					60		30						◎			
54	総合プロジェクト演習Ⅰ	2	○			4				60		30						◎			
55	総合プロジェクト演習Ⅱ	2	○				4			60		30						◎			
56	総合プロジェクト実習Ⅰ	2	○					4		60	30		くらしき若衆科目					◎			
57	総合プロジェクト実習Ⅱ	2	○						4	60	30		くらしき若衆科目					◎			
58	総合プロジェクト実習Ⅲ	2	○							60	30							◎			
59	プロジェクトマネジメント論	2	○				2			30		60						◎			
60	知的財産権	2	○					2		30		60						◎			
61	映像表現史	2	○			2				30		60		△							
62	メディア・アート論	2	○			2				30		60		△							
63	認知科学概論	2	○				2			30		60		△							
64	コピーライティング	2	○					2		30		60		△							
65	タイポグラフィ	2	○					2		30		60		△							
66	芸術文化論	2	○			2				30		60		○							
67	文化財学概論	2	○				2			30		60		△							
68	博物館概論	2	○			2				30		60		△							
69	博物館学特論	2	○				2			30		60		△							
70	博物館資料論	2	○				2			30		60		△							
71	博物館経営論	2	○					2		30		60		△							
72	博物館資料保存論	2	○						2	30		60		△							
73	博物館展示論	2	○				1	1		30		60		△							
74	博物館実習	3	○						3	3	90	45		△							
75	博物館教育論	2	○			2				30		60		△							
76	博物館情報・メディア論	2	○			2				30		60		△							
77	卒業研究	10	◎						10	10	300	150			○	○	◎	◎			