

2025年度 入学生用 芸術学部 アート・デザイン学科 カリキュラム・ツリー

必修科目 必修選択科目 選択科目

学修目標

理論で学ぶ
美術、デザインおよびメディアアート等の専門的な知識・技能を基礎・基本から理論的に学修し、専門性を高めていけるようにする。

実技で学ぶ
美術、デザインおよびメディアアート等の専門的な知識・技能を演習をとおして、基礎・基本から学修し、専門性を高めていけるようにする。

社会で学ぶ
理論と実技の学修を応用する体験的な活動をとおり、主体的、自発的に行動できるようにする。

幅広く学ぶ
ユニバーシティ・スタンダード科目や他学部他学科科目をとおり、専門分野以外の知見や体験を深め、専門分野と関連づけられるようにする。
また資格関連科目をとおり、専門職の基礎・基本を学修し、社会に貢献するスキルを身につけられるようにする。

1 年春学期 第 1 セメスター	1 年秋学期 第 2 セメスター	2 年春学期 第 3 セメスター	2 年秋学期 第 4 セメスター	3 年春学期 第 5 セメスター	3 年秋学期 第 6 セメスター	4 年春学期 第 7 セメスター	4 年秋学期 第 8 セメスター
芸術概論 アート・デザイン理論基礎Ⅰ 美術理論	アート・デザイン理論基礎Ⅱ 美術史[US] 情報科学入門[US]	文化立国論 西洋美術史 メディア・デザイン理論 A 工芸理論 デザイン史	芸術コミュニケーション論 日本美術史 メディア・デザイン理論 B 工芸史	アート・デザイン理論研究Ⅰ 芸術表現学 鑑賞教育理論(美術) メディア・デザイン理論 C	アート・デザイン理論研究Ⅱ デザイン理論 東洋美術史 メディア・デザイン理論 D	現代文化論[US] 心理学[US]	
アート・デザイン演習基礎 A アート・デザイン演習基礎 B 映像メディア表現基礎 彫刻基礎 デザイン基礎 ドローイング コンピュータ音楽基礎 A	アート・デザイン演習基礎 C 絵画基礎 工芸基礎 マルチメディア表現[US] コンピュータ音楽基礎 B ネットワーク入門[US] データ処理[US]	映像メディア表現Ⅰ 空間表現Ⅰ 絵画Ⅰ 彫刻Ⅰ デザインⅠ 工芸Ⅰ コンピュータ・グラフィックスⅠ 総合造形Ⅰ タイポグラフィ基礎演習 コンピュータ音楽Ⅰ Art and Sound Design A Art and Sound Techniques 図法・製図	映像メディア表現Ⅱ 空間表現Ⅱ 絵画Ⅱ 彫刻Ⅱ デザインⅡ 工芸Ⅱ コンピュータ・グラフィックスⅡ 総合造形Ⅱ デジタルタイポグラフィ コンピュータ音楽Ⅱ Art and Sound Design B 音楽分析技法 ネットワーク入門[US]	アート・デザイン研究Ⅰ アート・デザイン演習 A 情報デザインⅠ	アート・デザイン研究Ⅱ アート・デザイン演習 B 情報デザインⅡ	アート・デザイン演習 C	アート・デザイン演習 D
地域創生プロジェクト[US]	マーケティング[US] プレゼンテーションスキル[US]	共創芸術プロジェクト A Academic Communication[US] 美術科・工芸科指導法Ⅰ	共創芸術プロジェクト B 複合領域研究[US] Presentation Skill in English[US] 美術科・工芸科指導法Ⅱ	複合領域研究[US] 地域創生プロジェクト[US] フィールドワーク[US] 美術科指導法Ⅰ	インターンシップ[US] キャリア・マネジメント[US] フィールドワーク[US] 複合領域研究[US] 国際研究[US] 美術科指導法Ⅱ	アートによる社会貢献	国際研究[US] フィールドワーク[US] [US] 地域創生プロジェクト
一年次セミナー101[US] 健康音楽[US] 音楽Ⅰ[US] ELF科目100~300番台	一年次セミナー102[US] 玉川の音楽[US] 音楽Ⅰ[US] ELF科目100~300番台	US 科目(学際科目群、人文科学科目群、社会科学科目群、自然科学科目群、言語表現科目群、資格関連科目群) 他学部他学科科目					
日本国憲法[US] 教育原理[US]	教職概論[US] 学校体験活動A	学習・発達論[US] 教育の制度と経営[US] 教育方法・技術論[US] ICT活用の理論と実践[US]	全人教育論[US] 体育[US] 特別活動の理論と方法[US] 総合的な学習の時間の理論と方法[US] 特別支援教育[US] 介護等体験	教育課程編成論[US] 教育相談の理論と方法[US] 道徳教育の理論と方法[US] 教育実習(事前指導)[US] 学校体験活動B	生徒・進路指導の理論と方法[US] 教育実習[US]		教職実践演習[US]

ディプロマポリシー (DP)

- 【DP1】知識・技能**

美術、デザインおよびメディアアートの専門的な知識・技能を身に付けるとともに、自然、社会、多文化、異分野と関連させながら理解することができる。
- 【DP2】汎用的技能**

美術、デザインおよびメディアアートの専門的な知識・技能をもとに、多様化する社会の諸問題に対し、解決をしようとする意思をもち、認識、分析、解決するための言語力、論理的思考力、マネジメント力、コミュニケーション力、および表現力を身に付けている。
- 【DP3】態度・志向性**

美術、デザインおよびメディアアートの専門的な知識・技能を生かし、社会人としての倫理観と責任感をもち、生涯にわたり自ら考え、積極的に社会や時代のニーズに対応する創造的な表現や解決法をもってこれからの社会に貢献する意識をもつことができる。文化芸術による社会の活性化や地域創生、国際交流に主体的に取り組み、相互の立場や特性を尊重しながら、主体的、自発的にリーダーシップを発揮し、チームワークを意識することができる。