

美術科 2026入学者用カリキュラム表

基礎科目【全学共通】		授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件	
環境・地域	芸術平和学	講義	2単位 必修	1	30単位以上	
	東北文化論	講義	2単位	2 3 4		
	まちづくり論	講義	2単位	2 3 4		
	クリエイティブ・ローカル論	講義	2単位	2 3 4		
	地球環境論	講義	2単位	2 3 4		
	持続可能な地域論	講義	2単位	2 3 4		
	地域創造演習	演習	2単位	2 3 4		
ICT	ICTリテラシー	演習	2単位 必修	1	2単位以上	
	AIテクノロジー論	講義	2単位	2 3 4		
	ICTと社会	講義	2単位	2 3 4		
社会力	スタートアップゼミナール	演習	2単位 必修	1	6単位以上	
	デザイン思考基礎	講義	2単位	2 3 4		
	生活と経済	講義	2単位	2 3 4		
	キャリア形成論	講義	2単位 必修	2		
	仕事講座	講義	1単位	2 3		
	キャリア設計論	講義	1単位	3 4		
	スポーツ実技	実技	1単位	1 2 3 4		
	就業実習	実習	1単位	1 2		
	インターンシップ	実習	1単位	2 3		
人文社会	現代社会学	講義	2単位	1 2 3 4	4単位以上	
	社会と政治	講義	2単位	2 3 4		
	倫理と社会	講義	2単位	2 3 4		
	日本国憲法	講義	2単位	1 2 3 4		
	知的所有権	講義	2単位	2 3 4		
	地理学概論	講義	2単位	2 3 4		
自然科学	健康科学論	講義	2単位 必修	1 2 3	4単位以上	
	アートデザインのための数理	講義	2単位	2 3 4		
	データの科学	講義	2単位	2 3 4		
	環境と心理	講義	2単位	2 3 4		
	生物と自然	講義	2単位	2 3 4		
	線形代数	講義	2単位	2 3 4		
グローバルコミュニケーション	多文化理解	講義	2単位	2 3 4	2単位以上	
	ENGLISH 101	演習	2単位	1 2 3		
	ENGLISH 102	演習	2単位	1		
	日本語 1 ※留学生のみ	演習	2単位	1		
	Presentation in ENGLISH	演習	1単位	2 3 4		
	Communicative ENGLISH	演習	1単位	2 3 4		
	Academic ENGLISH	演習	1単位	1 2 3 4		
	Practical ENGLISH (for TOEIC test)	演習	1単位	1 2 3 4		
	日本語 2 ※留学生のみ	演習	2単位	1		
	総合芸術概論1	講義	2単位 必修	1		6単位以上
総合芸術概論2	講義	2単位	1 2 3 4			
美術史概論	講義	2単位	1 2 3			
デザイン史概論	講義	2単位	1 2 3			
色彩学概論	講義	2単位	1 2 3			
立体造形基礎論	講義	2単位	1 2 3			
編集ディレクション演習	演習	2単位	2 3 4			
絵画・デッサン	演習	2単位	1 2 3			
アート&デザインコア科目	日本美術史	講義	2単位	文保	4単位以上	
	西洋美術史	講義	2単位	文保		
	近現代美術史	講義	2単位	美術		
	文化財保存修復入門	講義	2単位	文保		
	文化遺産マネジメント	講義	2単位	文保		
	歴史遺産学総論	講義	2単位	歴産		
	日本建築史	講義	2単位	歴産		
	西洋建築史	講義	2単位	歴産		
	考古学概論	講義	2単位	歴産		
	民俗・人類学概論	講義	2単位	歴産		
	地誌学概論	講義	2単位	歴産		
	アジア文化論	講義	2単位	歴産		
	工芸デザイン入門	講義	2単位	工芸		
	文芸総論	講義	2単位	文芸		
	思想と文学	講義	2単位	文芸		
	プロダクトデザイン入門	講義	2単位	プロ		
	インテリアデザイン論	講義	2単位	プロ		
	応用人間工学	講義	2単位	プロ		
	建築デザイン論	講義	2単位	建環		
	都市空間デザイン	講義	2単位	建環		
	生活とグラフィックデザイン	講義	2単位	グラ		
	映像文化史	講義	2単位	映像		
	メディア文化史	講義	2単位	映像		
	サステナブルデザイン入門	講義	2単位	企画/食文化		
	地域デザイン入門	講義	2単位	企画/食文化		
	ブランド・マーケティング入門	講義	2単位	企画/食文化		
	広告表現入門	講義	2単位	企画/食文化		
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義	2単位	企画/食文化		
	事業計画入門	講義	2単位	企画/食文化		
	インターネットビジネス論	講義	2単位	企画/食文化		
	現代幸福論	講義	2単位	地域		
	クリエイター起業論	講義	1単位	共通		
	クリエイター起業ゼミナール	演習	1単位	共通		
	イノベーションプロジェクト	演習	1単位	共通		
	(単位互換科目)					

※網掛け科目は除く

学科科目	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件			
美術必修	美術概論	講義	2単位 基礎	1	26単位以上		
	美術素材学	講義	2単位 基礎	1			
	近現代美術史	講義	2単位 基礎	2			
	アート展示概論	講義	2単位 基礎	2			
	アートキャリア論	講義	2単位 応用	1科目 3 4			
	アーティストマネジメント	講義	2単位 応用	2単位 3 4			
	美術基礎演習1	演習	2単位 基礎	1			
	美術基礎演習2	演習	6単位 基礎	1			
	コミュニケーションデザイン演習	演習	2単位 基礎	2			
	セルフプロデュース演習	演習	2単位 基礎	2			
	アートメディア演習A	演習	2単位 応用	3			
	アートメディア演習B	演習	2単位 応用	3			
	日本画必修	日本画基礎演習1	演習	4単位 基礎		1	62単位
		日本画基礎演習2	演習	6単位 基礎		1	
日本画基礎演習3		演習	6単位 基礎	1			
日本画演習1		演習	6単位 基礎	2			
日本画演習2		演習	6単位 基礎	2			
日本画演習3		演習	4単位 基礎	2			
日本画演習4		演習	4単位 基礎	2			
日本画演習5		演習	4単位 応用	3			
日本画演習6		演習	4単位 応用	3			
日本画演習7		演習	4単位 応用	3			
日本画演習8		演習	4単位 応用	3			
日本画研究1		卒研	4単位 発展	4			
日本画研究2		卒研	6単位 発展	4			
洋画必修		洋画基礎演習1	演習	4単位 基礎	1	62単位	
	洋画基礎演習2	演習	6単位 基礎	1			
	洋画基礎演習3	演習	6単位 基礎	1			
	洋画演習1	演習	6単位 基礎	2			
	洋画演習2	演習	6単位 基礎	2			
	洋画演習3	演習	4単位 基礎	2			
	洋画演習4	演習	4単位 基礎	2			
	洋画演習5	演習	4単位 応用	3			
	洋画演習6	演習	4単位 応用	3			
	洋画演習7	演習	4単位 応用	3			
	洋画演習8	演習	4単位 応用	3			
	洋画研究1	卒研	4単位 発展	4			
	洋画研究2	卒研	6単位 発展	4			
	グラフィックーツ必修	版画基礎演習1	演習	4単位 基礎	1		64単位
版画基礎演習2		演習	6単位 基礎	1			
版画基礎演習3		演習	6単位 基礎	1			
版画演習1		演習	6単位 基礎	2			
版画演習2		演習	6単位 基礎	2			
版画演習3		演習	6単位 基礎	2			
版画演習4		演習	6単位 基礎	2			
版画演習5		演習	4単位 応用	3			
版画演習6		演習	4単位 応用	3			
版画演習7		演習	4単位 応用	3			
版画演習8		演習	2単位 応用	3			
版画研究1		卒研	4単位 発展	4			
版画研究2		卒研	6単位 発展	4			
彫刻・造形必修		彫刻基礎演習1	演習	4単位 基礎	1	64単位	
	彫刻基礎演習2	演習	6単位 基礎	1			
	彫刻基礎演習3	演習	6単位 基礎	1			
	彫刻演習1	演習	6単位 基礎	2			
	彫刻演習2	演習	6単位 基礎	2			
	彫刻演習3	演習	6単位 基礎	2			
	彫刻演習4	演習	6単位 基礎	2			
	彫刻演習5	演習	4単位 応用	3			
	彫刻演習6	演習	4単位 応用	3			
	彫刻演習7	演習	4単位 応用	3			
	彫刻演習8	演習	2単位 応用	3			
	彫刻研究1	卒研	4単位 発展	4			
	彫刻研究2	卒研	6単位 発展	4			
	総合美術必修	生涯学習と社会教育	講義	2単位 基礎	1		64単位
総合美術基礎演習1		演習	4単位 基礎	1			
総合美術基礎演習2		演習	4単位 基礎	1			
総合美術基礎演習3		演習	4単位 基礎	1			
総合美術基礎演習4		演習	4単位 基礎	1			
総合美術演習1		演習	4単位 基礎	2			
総合美術演習2		演習	4単位 基礎	2			
総合美術演習3		演習	4単位 基礎	2			
総合美術演習4		演習	4単位 基礎	2			
総合美術演習5		演習	4単位 基礎	2			
総合美術演習6		演習	4単位 応用	3			
総合美術演習7		演習	4単位 応用	3			
総合美術演習8		演習	8単位 応用	3			
総合美術研究1		卒研	4単位 発展	4			
総合美術研究2	卒研	6単位 発展	4				
美術選択	アーティストマネジメント特論	講義	2単位 発展	3 4			

2026教育課程概要【美術科】

科目概要				履修時期		学修レベル		教育概要		目指す教育成果と到達度判断			学位授与方針(DP)との関連									
科目名	授業形態	単位数	区分	学年	学期	基礎	応用	発展	科目目的	到達目標	評価方法・手段	身につける能力要素										
												知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力	
												270	50	120	120	150	130	190	70	80	120	
												7	2	4	3	3	3	7	2	3	4	
美術概論	講義	2	必修	1	前期	●			本科目では、美術科、そして5コースの概要について紹介することを通して、改めて本学で芸術を学ぶことの意義について考えます。また、分野を超えた今日的表現についても紹介し、専門の枠にとらわれず多様な表現を模索する姿勢を育むことを目的とします。	・本学、美術科5コースの特徴について理解し、自らの4年間の目標を明確にすることができる。(60%) ・他コースの表現や考え方、今日的な表現に触れ、多様性を感じる事が出来る(40%)	レポート	60		40								
美術素材学	講義	2	必修	1	後期	●			本科目では、美術制作で用いる素材に対する基本的な知識を得ることを主眼とし、作品制作での応用を促すことを目的としています。一般的かつ科学的に素材を理解することで、その素材の特性を生かした新たな表現形態や独自の表現方法について考える態度を身につけます。また、新しい素材を使用する際の使用方法や作品の保存についての知見を得ます。	・素材の基礎知識を身につけ、作品と素材との関係性を理解することができる。(40%) ・美術制作における道具の特性を理解し正しく使用することができる。(30%) ・新しい素材に対し自身でその特性を調べ、その適正を判断することができる。(30%)	・レポート ・取り組み姿勢	40					30		30			
近現代美術史	講義	2	必修	2	前期	●			本科目では、近現代美術史上重要な作家・作品・理論・動向の学習を通して、作家・作品と時代・環境の関係を学び、自身の制作における歴史的視点を獲得し、自らの制作に反映することを目的とします。	・近現代美術史の流れを理解し、その特徴について説明することができる。(40%) ・代表的な作品について、その歴史的背景を踏まえて論じることができる。(40%) ・授業で得た知識を、自身の制作に反映することができる。(20%)	レポート	40						20		40		
アート展示概論	講義	2	必修	2	後期	●			本科目では、作品の設置、道具の使い方をはじめとする搬入・設営・撤去の具体的方法から、企画の立案、企画書の執筆、スケジューリング、プレスリリースの制作など、展覧会制作にあたって必要な基礎知識・作法を一般的に学ぶことを目的とする。	・展覧会制作の流れを理解し、自らの実践に生かすことができる。(30%) ・組織的な運営、協働することができる(40%) ・道具を適切に扱い、安全に作品の設置をすることができる。(30%)	・レポート ・取り組み姿勢	30	30									40
アートキャリア論	講義	2	選必	3~4	前期	●			本科目では、これまで学んで身につけた力をどのように社会で生かすかを考え、多様な進路について理解を深めることを目的とします。専門の学びと社会との接点を見出し、他者と協働しながら新たな提案をする姿勢を身につけます。	・社会に芸術を生かす姿勢を持ち、自らのキャリアを具体的に思い描くことができる。(30%) ・課題に主体的に取り組み、学科で身につけた力を生かすことができる(50%) ・自分の考えを正確に伝えつつ、他者と協力・協働することができる(20%)	・プレゼンテーション ・レポート					30		50			20	
アーティストマネジメント	講義	2	選必	3~4	前期	●			本科目では、アーティストとして生きていくための自己の歩むべき指針を考察し、プレゼンテーションまで実践することを目的とします。オムニバス形式の多彩な授業により、現在活動するアーティスト、キュレーター、ギャラリスト等の仕事から、アーティストと社会との関係性を学ぶことで、現代の美術動向を踏まえながら自身の作品を構築し、長期的な視野から美術の世界で生きていく方法論を自ら作り出す一歩とします。	・アートで生きるための基礎知識を身につけ、考え抜くことができる(20%) ・現代におけるアーティストの動向を理解し、柔軟な思考で自己を肯定的に展開することができる。(50%) ・アーティストの今と未来を考察し自立に向けた自己の将来を計画し発表することができる(30%)	・口頭発表 ・レポート				20			50			30	
美術基礎演習1	演習	2	必修	1	前期	●			本科目では、物事の本質を見つめる姿勢、さまざまな表現を探求する姿勢、そして、自分とは異なる考えを持つ他者から学ぶ姿勢を重視します。主体的に思考する力、多様なアウトプットを模索する力を高め、美術科の学生としてのマインドを身につけながら各コースでの学びを活性化させることを目的とします。	・さまざまな角度から思考し、表現を模索することができる。(50%) ・納得のいく表現に向けて粘り強く取り組むことができる。(20%) ・コースの異なる学生とも交流し、共に身近な協働作業に取り組むことができる。(30%)	・プレゼンテーション ・レポート ・取り組み姿勢						50		20		30	
美術基礎演習2	演習	6	必修	1	前期	●			本科目では、これから美術を学ぶための糧となる基礎的な描写力と造形力の底上げを目的とします。デッサンと彫塑の体験を通して、視覚と触覚による2つの観察方法を複合的に学びます。デッサンでは、対象の形態・質感・量感をしっかりと見て捉え、物と物との関係性や構造を明確によって把握し、粘り強く画面に描き込むことで表現者としての基礎体力を培います。彫塑では、身体を通して直接的に塊を捉える力と立体的に対象を観察する力を養います。触覚を研澄させながら形態の確認を繰り返すことで、複合的な身体感覚を伴った形態把握の力を身につけることを目的とします。	・対象をしっかりと観察し、形態・質感・量感を捉えながら描写・造形することができる。(50%) ・粘り強く制作に取り組むことができる(30%) ・課題提出の期限が守れることや施設や共用の道具・機材を大切にできる。(20%)	・作品 ・口頭発表 ・取り組み姿勢						50		30		20	
コミュニケーションデザイン	演習	2	必修	2	後期	●			本科目では、自己の作品と学びを他者に効果的に伝えるためのDTPスキルを身につけることを目的とします。将来のキャリアや自身の進路に合わせてポートフォリオを実際に活用する方法を学び、デザイン基礎とデジタルツール(Illustrator、Photoshop)の使用法、撮影技術の基本を学び、ポートフォリオ制作に向けた準備を行います。	・ソフトウェアの機能や用途を理解し、活用できる。(40%) ・ポートフォリオの役割を理解し、自身をアピールするための媒体を制作できる。(30%) ・コミュニケーションツールとして活用可能なデータ制作ができる。(30%)	・作品 ・プレゼンテーション	40									30	
セルフプロデュース演習	演習	2	必修	2	後期	●			本科目では、自己プロデュースの必要性と具体的な方法について学び、実践へと繋げることを目的とします。自己発信する方法について考察・実践する能力の習得を目指します。	・プロデュースすべき自身について客観的に分析できる。(20%) ・自己発信について主体的に考察・実践することができる。(30%) ・社会に向けた視点で自己の将来を計画し、発信の観点から明確に説明することができる。(50%)	・プレゼンテーション ・企画書			20	30			50				
アートメディア演習A	演習	2	必修	3	前期	●			本科目では、専門を超えた多様なメディアにおける表現・技法を基礎から学び、幅広い知識や経験から、着目力・構想力を身につけ、進化し続ける表現のメディアに順応し挑戦できる姿勢を育むことを目的とします。今後の自己の表現の幅を広げ、総合的な表現力の向上を目指します。	・アートメディアの多様性を理解することができる。(30%) ・選択したメディアの特性を活かして表現することができる。(50%) ・制作プロセスを理解し主体的に成果へ導くことができる。(20%)	・作品 ・プレゼンテーション	30					50		20			
アートメディア演習B	演習	2	必修	3	前期	●			本科目では、専門を超えた多様なメディアにおける表現・技法を基礎から学び、幅広い知識や経験から、着目力・構想力を身につけ、進化し続ける表現のメディアに順応し挑戦できる姿勢を育むことを目的とします。今後の自己の表現の幅を広げ、総合的な表現力の向上を目指します。	・アートメディアの多様性を理解することができる。(30%) ・選択したメディアの特性を活かして表現することができる。(50%) ・制作プロセスを理解し主体的に成果へ導くことができる。(20%)	・作品 ・プレゼンテーション	30					50		20			
アーティストマネジメント	講義	2	選択	3~4	後期	●			本科目では、ゲストアーティストによる授業を通して、作品やプロジェクトの構想、リサーチ、遂行に必要なスキルを学びます。ジャンルに囚われない幅広い表現を行うアーティストと接することで、独創的/脱領域的な思考法を身につけることを目的とします。	・アーティストとしてのスキルと創造性を高め、専門に留まらない思考をすることができる。(40%) ・アーティストとしての作品やプロジェクトのアイデアを考え、それを具体的な行動に移すことができる(30%) ・プロジェクトマネジメントの要点を理解し、実践することができる。(30%)	・作品 ・取り組み姿勢 ・プレゼンテーション ・レポート						40		30		30	

2026教育課程概要【美術科彫刻・キャラクター造形コース】

科目概要						学修レベル			教育概要		目指す教育成果と到達判断		学位授与方針(DP)との関連									
科目名	授業形態	単位数	授業区分	履修時期		基礎	応用	発展	科目目的	到達目標	評価方法・手段	身につける能力要素 (3つまで選択可 (4年必修科目は4つ以上可) ・%の数値のみ記載・数値の合計は100 (96))										
				学年	学期							知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力	
彫刻基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●			この科目は彫刻とキャラクター制作における導入として位置づけています。本学の大きな特徴である豊かな自然環境を利用して、制作における心構えと感性を磨くことを第一の目的としています。本学を取り巻く自然に次いで感動し、そこから作品を作り出す力を磨くことを主眼とします。基礎的な造形力に加え、各種素材の扱い方や技法を学ぶ態度を身につけることを求めます。また、立体制作における具象と抽象の概念を理解しながら形について分析する思考力も養います。	・自然や身近なものを深く観察し分析することができる (30%) ・発想したイメージを形として表すことができる (50%) ・作品プランに沿って粘り強く制作に取り組むことができる (20%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート	180 5	170 5	90 3	160 4	370 8	80 4	110 5	0 0	90 4	50 3	
彫刻基礎演習2	演習	6	必修	1	後期	●			この科目では、粘土原型から石膏による材質転換のプロセスを原理的に理解することを目的とします。基礎的な造形力に加え、各種素材の扱い方や技法を学ぶ態度を身につけることを求めます。また、立体制作における具象と抽象の概念を理解しながら形について分析する思考力も養います。	・石膏型取りの原理が理解でき、作業の流れを説明することができる (30%) ・粘土によって明確な意図を表現できる (40%) ・制作や作業プロセスに沿って主体的に取り組むことができる (30%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート	30									30	
彫刻基礎演習3	演習	6	必修	1	後期	●			この科目では、立体造形の基礎的な造形概念を理解し、自らの制作の中で実現できることを目的とします。人体の骨格や筋肉といった解剖学の知識を学びながら、立像としての構造を捉える力を養います。モデリングによる造形力を磨きながら、対象を深く洞察する姿勢を求めます。	・人体の構造に関心を持ち、深く考察することができる (30%) ・モデルの観察を通して、粘土による自然な人体像を作ることができる (50%) ・制作プロセスに沿って主体的に取り組むことができる (20%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート		30			50					20	
彫刻演習1	演習	6	必修	2	前期	●			この科目では、彫刻の主要な分野の一つである石彫の体験を通して、石材の知識・扱い方・加工方法を理解し、カービングの基礎力を身につけることを目的としています。またあらかじめ設定した場所に作品を置くことで、作品と空間との関係性や社会における作品の役割を発見し、アートの生かし方についての理解を促進します。	・石材の基本的な加工技術と素材の特性を理解することができる (40%) ・公共の場におけるアートの役割と責任を理解することができる (30%) ・周囲に積極的に働きかけ、協働して作業を行うことができる (30%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート	40				30						30
彫刻演習2	演習	6	必修	2	前期	●			この科目では、3DCADおよび金属彫刻の基本的な技術と素材の特性を理解することを目的としています。デジタル技術と手作業を併用しながらアイデアを具現化する力を高め、形の成り立ちについて考察する力と空間へアプローチする展開力を養います。	・3DCADと金属彫刻の基本的な技術と特性を理解することができる (40%) ・自分の興味や視点を明確にして作品を構想し制作することができる (40%) ・主体的に計画を立てながら制作に取り組むことができる (20%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート	40									20	
彫刻演習3	演習	6	必修	2	後期	●			この科目では、木彫制作における基礎的な知識や技術を習得します。木という自然素材との対話を通して、柔軟な思考と発想方法を学び、感性と論理的思考の両面からバランス良く考え、判断できる視座の獲得を目指します。また、きこりワークショップを通して木の生成から森の現状までを知り、素材の性質や社会的背景について実践的な学びを得ることも目的の一つです。	・基本的な知識・技術を理解し、量、空間、構成、配分の意識ができる (30%) ・自由な発想と構想した表現ができる (40%) ・課題の意図を意識して取り組むことができる (30%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート	30				40		30				
彫刻演習4	演習	6	必修	2	後期	●			この科目では、シリコン型による複製、水性樹脂への素材転換、基本的な塗装技術を習得することを目的としています。多様な素材と技術を柔軟に用いる姿勢を身につけ、作品に彩色を積極的に取り入れて彫刻とキャラクター造形の表現を拡充します。	・3DCADの基礎的な造形方法と複製技術を理解することができる (40%) ・デジタル造形と複製の特徴を生かした作品を構想することができる (40%) ・制作プロセスに沿って完成まで粘り強く取り組むことができる (20%)	・作品 ・プレゼンテーション ・コメントシート	40			40		20					
彫刻演習5	演習	4	必修	3	前期	●			この科目では、自分の興味や表現の方向性を探求し、各自が今後深めていくことのできるテーマを定めることを目的としています。テストピースやドローイング、実験制作を繰り返しながら表現の充ちとなる要素を発見します。幅広い視野を持ってリサーチする態度と試行錯誤を重ねる習慣	・作品テーマの背景となる事象について広い視野を持って探求することができる (50%) ・作品テーマを構想し、自ら制作プロセスを立案することができる (40%) ・自分の作品テーマについて客観的な視点をもって他者に説明することができる (10%)	・テストピース、ドローイング、マケット ・プレゼンテーション		50									10
彫刻演習6	演習	4	必修	3	前期	●			この科目では、制作プロセスの計画から作品完成までを実践し、自律的に制作を行う力を身につけます。制作を常に検証しより良い成果を導く態度と、主体的にスケジュールを管理しながら制作を推進する姿勢を求めます。	・作品プランと制作プロセスを常に検証し、より良い方法を見出すことができる (30%) ・十分に検討された表現方法によって作品を提示することができる (50%) ・主体的にスケジュールを管理しながら制作を推進することができる (20%)	・作品 ・プレゼンテーション			30		50		20				
彫刻演習7	演習	4	必修	3	後期	●			この科目では、各自のテーマの意義を見出すことを目的として、美術史上の作例・様式・運動、概念や社会の様々な事象と照らし合わせながら検証する態度を身につけます。社会的な視点、時代性、独自性を考察し、作品テーマの質の向上を目指します。	・社会や歴史を参照し、様々な表現について理解することができる (40%) ・様々な事象と比較しながら作品テーマを洗練させることができる (40%) ・自分の作品の社会的意義を見出すことができる (20%)	・ブラッシュ ・テストピース、ドローイング、マケット ・プレゼンテーション				40		40		20			
彫刻演習8	演習	2	必修	3	後期	●			この科目では、各自のテーマに基づいた表現方法を実践しながら、作品が置かれる状況や展示場所との関わりを考察し、作品が及ぼす影響を理解することを目的としています。作品の設置場所を主体的に設定し、作品の多様な見せ方を模索することを求めます。	・多様な展示方法を模索することができる (40%) ・空間や場所との関わり方を明確にして作品を提示することができる (40%) ・試行錯誤を繰り返しながら作品を完成させることができる (20%)	・作品 ・プレゼンテーション		40			40		20				
彫刻研究1	卒研	4	必修	4	前期	●			この科目では、各自のテーマをより深く考察しながら主体的に作品プランを立てて実践する力を身につけます。検証と改良を繰り返しながら説得力のあるコンセプトを立ち上げ、制作を通して表現の展開の可能性を追求します。	・自己と社会の関係を深く考察し、論理的にコンセプトを設定することができる (20%) ・検証と改良を繰り返しながら完成度の高い作品を提示することができる (50%) ・自分の作品の社会的な役割について述べる (10%) ・主体的にスケジュールを管理しながら制作を推進することができる (20%)	・作品 ・ブラッシュ ・制作スケジュール表 ・プレゼンテーション	20				50	10			20		
彫刻研究2	卒研	6	必修	4	後期	●			この科目は4年間の集大成として位置づけています。十分にスケール感のある作品制作のなかで自立して制作を行える力、問題や障壁を乗り越えることができる精神力、客観的な視野をもって行動できる力の獲得を目的としています。各自の表現の確固たる独自性を発信することを求めます。	・作品に関わる事象を多角的に研究し、重層的なコンセプトを設定できる (20%) ・素材の扱いと技法に習熟し、密度とスケール感のある展示空間を実現できる (50%) ・表現者としての自覚と責任感を持ち、社会に発信する姿勢を持つことができる (20%) ・自分の作品について客観的に批評し、社会的な価値について述べる (10%)	・作品 ・ブラッシュ ・制作スケジュール表 ・プレゼンテーション			20		50	20				10	