

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	
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 (単位互換科目)	演習	1単位	共通	

※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	
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・キャラクター造形必修	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、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【美術科グラフィックアーツコース】

科目概要				学修レベル		教育概要		目指す教育成果と到達度判断		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	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【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(%)】																
												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							
												105	145	100	180	295	115	90	60	130	80							
												12	12	12	12	13	12	12	12	13	12							
版画基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●			【印刷の原理1 木版画】 印刷の基礎となる四版種の一つである凸版(木版画)の製版技術と印刷工程を実習します。凸版印刷の原理を学び、その特性を生かした作品制作を目的とします。	・凸版印刷のプロセスを理解して制作することができる。(35%) ・オリジナリティ溢れる作品にすることができる。(40%) ・熱意を持って授業に臨むことができる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション	35				35				30								
版画基礎演習2	演習	6	必修	1	後期	●			【印刷の原理2 銅版画】 印刷の基礎となる四版種の一つである凹版(銅版画)の製版技術と印刷工程を実習します。凹版印刷の原理を学び、その特性を生かした作品制作を目的とします。 【デザインゼミ1 イラストレーション】 ビジュアルコミュニケーションとしてのイラストの役割を理解し、他者へ作品で自身の意図を伝える事やアイデアを広げるためのトレーニングを行います。	・凹版印刷のプロセスを理解して制作することができる。(35%) ・オリジナリティ溢れる発想でイラストレーションを制作することができる。(35%) ・熱意を持って授業に臨むことができる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション	35									30							
版画基礎演習3	演習	6	必修	1	後期	●			【印刷の原理3 シルクスクリーン】 印刷の基礎となる四版種の一つである孔版(シルクスクリーン)の製版技術と印刷工程を実習します。孔版印刷の原理を学び、その特性を生かした作品制作を目的とします。 【デザインゼミ2 キャラクターデザイン基礎】 キャラクターデザインの構築プロセスやアイデアを広げるためのトレーニングを行います。	・孔版印刷のプロセスを理解して制作することができる。(35%) ・オリジナリティ溢れる発想でキャラクターをデザインすることができる。(35%) ・熱意を持って授業に臨むことができる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション	35									30							
版画演習1	演習	6	必修	2	前期	●			【印刷の原理4 リトグラフ】 印刷の基礎となる四版種の一つである平版(リトグラフ)の製版技術と印刷工程を実習します。平版印刷の原理を学び、その特性を生かした作品制作を目的とします。 【デザインゼミ3 グラフィックデザイン基礎】 文字組み、構成などグラフィックデザインの基礎やロジックを学び、絵と文字の関係性を理解することを目的とします。 【版画技法ゼミ1】 各自、必要な版種の技法の技術を研究し表現に取り入れる基盤を作る事を目的とします。	・平版印刷のプロセスを理解して制作することができる。(35%) ・グラフィックデザインについて理解しバランスを考えて構成することができる。(35%) ・版画の技法研究を深めることができる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション																	
版画演習2	演習	6	必修	2	前期	●			【絵本ゼミ】 絵本構成について学びます。限られたページでストーリーを伝えるためのトレーニングとなります。 【洋画版画合同選択授業】 2D00、3D00、スクリーンプリントから一つを選択します。デジタル表現や版画表現を通して、より広く表現媒体を体験することで自身の表現したい内容に対して適切な表現方法を考える手がかりにすることを目的とします。 【版画技法ゼミ2】 各自、必要な版種の技法の技術を研究し表現に取り入れる基盤を作る事を目的とします。	・選択したメディアに対して柔軟な思考で制作できる。(35%) ・構成を意識した絵本を制作することができる。(35%) ・版画技法研究を深めることができる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション																30	
版画演習3	演習	6	必修	2	後期	●			【リソグラフとアートブック】 アートブック制作を行い、版画の持つグラフィック(印刷芸術)としての側面を理解し、自身の資質(ファインアート/グラフィックアート)を知ると共に、リソグラフの幅広い表現の可能性を知る事を目的とします。 【版画技法ゼミ2】 前期の版画技法ゼミで研究した技法について更なる研究を深める事、あるいは新しい技法にチャレンジして制作の土台をより強固にする事を目的とします。	・版画技法研究を深める過程で新しい課題を発見することができる。(35%) ・柔軟な発想でアートブックを制作することができる。(35%) ・周りと協働して機材を使用することができる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション																	
版画演習4	演習	6	必修	2	後期	●			【進級制作】 二年間の集大成として完成度の高い制作をする事、講評時は、同級生全員で協働しながら展示作業を行い、作品を展示する為の必要な技術や知識の習得することを目的とします。	・技法研究が生かされた質の高い制作をすることができる。(30%) ・オリジナリティ溢れる発想と表現をすることができる。(50%) ・同級生と協力して展示作業を行うことができる。(20%)	・作品提出 ・プレゼンテーション														20			
版画演習5	演習	4	必修	3	前期	●			【ブックバインディング&デザイン1】 この科目では文芸学科との連携授業として画文集制作を行います。版面と活字が文学的感性を主題に協働し、一枚の紙面上で成立する版面独自の表現形態を学ぶことを目的とします。	・文字と絵のバランスを考慮し物語の世界観を広げる作品を制作することができる。(50%) ・エディション刷りを行うことができる。(30%) ・講評会で振り返りをプレゼンテーションすることができる。(20%)	・作品提出 ・プレゼンテーション															30		
版画演習6	演習	4	必修	3	前期	●			【ブックバインディング&デザイン2】 全員の作品を一冊に綴じる製本方法や収める画を制作します。また紙漣きを行い、自ら漣いた紙に画文集の表紙となる作品を印刷します。原料から作り上げる経験を経て、物作りの厳格さや責任感を培うことを目的とします。	・製本および画を完成できる。(35%) ・エディション刷りを行うことができる。(30%) ・講評会で振り返りをプレゼンテーションすることができる。(20%)	・作品提出 ・プレゼンテーション																30	
版画演習7	演習	4	必修	3	後期	●			【テーマと表現2】 この科目は卒業制作を視野に入れた各自それぞれ方向性を見出すことを目的とします。自身の表現の機軸とは何かを探る為の制作の後、プレゼンテーションを行うことでコンセプトや思考を明確にします。 【キャリアデザインゼミ1】 来るべき就活に備え、業界・企業研究を行いつつ、自己分析を進めて自身の特性を理解する事を目的とします。	・自身の表現の方向性を想像、思考できる、自身の進路について考えることができる。(30%) ・オリジナリティ溢れる発想や技法を生かした作品を制作できる。(40%) ・自己分析を行い自身の特性を理解することができる。(30%)	・作品、レポート提出 ・プレゼンテーション																	30
版画演習8	演習	2	必修	3	後期	●			【進級制作】 来年度4年間の集大成となる卒業制作を前に、より強い版表現を確立して行くことを目指し、改めて自身の造形思考や表現の方向性を確認する大作を制作します。 【キャリアデザインゼミ2】 3月から本格化する就活のための準備を行います。就活のためだけでなく自身のこれまでの学生生活の振り返りとなり、客観的な視点で見つめ直す機会とすることを目的とします。	・自身の表現の方向性を想像、思考でき、自身の進路について考えることができる。(30%) ・オリジナリティ溢れる発想や技法を生かした表現ができる。(40%) ・業界、企業研究を行い履歴書やエントリーシートを準備できる。(30%)	・作品提出 ・プレゼンテーション																20	
版画研究1	卒研	4	必修	4	前期	●			【卒業制作】 卒業制作の1点として大作もしくはそれに相当する作品を制作します。テーマの設定から完成までのスケジュールも自ら計画し、4年間の集大成に向けて制作を行うことを目的とします。	・高い完成度を持って作品を完成させることができる。(50%) ・熱意を持って演習に臨むことができる。(30%) ・卒業制作のプランニング、スケジュールを立てることができる。(20%)	・作品提出 ・プレゼンテーション															20		
版画研究2	卒研	6	必修	4	後期	●			【卒業制作】 この科目では4年間の学修で身につけた技術と感性を発揮し、集大成としての卒業制作作品を制作することを目的とします。完成までのプロセスを、検証を行いながら主体的にやりきることで、社会での自立を前に芸術の学修で培った「物事を作り上げる力」の体現を目指します。	・4年間の集大成としての卒業制作作品を完成させることができる。(50%) ・展覧会を合同で開催することができる。(30%) ・制作した作品の計画、実行、結果の自己評価を口頭で説明できる。(20%)	・作品提出 ・プレゼンテーション																20	