



1 年次

広く芸術への理解を深める

さまざまな専門、基礎科目を通して、「アートとは、デザインとは何か」を、多角度から捉えることができます。また、デッサンやPCリテラシーもイチから学べ、表現や分析の基礎となる観察力や描写力、情報編集力をしっかりと養えます。

● 1年次前期の時間割の一例 ●

	月	火	水	木	金	土
1				絵画表現の研究A	地域デザイン	
2	ヨーロッパの神話	視覚芸術表現の基礎	英語		プロゼミ	
3	アニメーション表現論	デッサン	西洋美術史		女性学	
4	現代絵画論基礎		音と楽器のミンソク学	ギリシア神話を読む	英語	
5		空間をつくる				

- 専門科目
- 共通教養科目
- 外国語科目
- 自由履修科目（講義バイキング）

2 年次

3 系統を横断して専門を探る

アート、デザイン、プランニングの3系統を横断的に学び、課題制作に取り組みながら、自分の好きな分野や、向いている分野を探る段階です。表現活動の軌跡はポートフォリオにまとめます。

3 年次

ゼミナールでの学びを強化

専門科目の履修によってさらに高い専門性を身につける時期です。1つまたは複数の系統やゼミナールに所属して、自分が主軸とする分野を絞り込みながら、制作と研究の成果を、学生同士で議論することも作品の完成度を高めます。

4 年次

卒業制作または卒業論文は4年間の集大成

卒業制作に求められるのは4年間の経験を集約した、自分にしかできないオリジナル作品です。制作過程では指導教員がいくらでも相談に応じます。完成した作品は卒業制作展で公開されます。

卒業制作・卒業論文
テーマ例

- 気晴らしのできない現実（絵画）
- spin off（立体）
- 真昼を泳ぐ魚たち（写真集）
- 白を泳ぐ（日本画）
- そこにだけ（シルクスクリーン）
- 私の誕生日カレンダー（グラフィックデザイン）
- オリジナル雑貨ブランド「ALL IS LOVE」（IPデザイン）
- 現代の変化に対応したピクトグラム（サインデザイン）
- フジノ・アートロード（アプリデザイン）
- Macaron（映像）
- カレー大王 vs シチュー女王（絵本）
- 「アイドル」に関する論考（論文）

卒業後

幅広い業種・分野で活躍

《主な就職先》JR東日本テクノハート TESSEI、ハンズ、エフティグループ、松尾商行、東京都教育委員会、神奈川県教育委員会、川崎市教育委員会、キューピータマゴ、富士巧芸社、アートフリースク、ibma、リアライズ、ケイ・ユニティー、広美、三松堂印刷、雄進印刷、佐川印刷、ニチゲン、ランプの宿、電通総研、グローリー情報システム、ジッピー・プロダクション、sukima pro

《主な進学先》東京藝術大学大学院、東京学芸大学大学院、武蔵野美術大学大学院、日本大学藝術学部大学院、國學院大学大学院、University of Aberdeen, Scotland

卒業に必要な単位 124 単位

専門科目				共通教養科目	外国語科目	自由履修科目 （講義バイキング）
プロゼミ	学科基礎科目	ゼミナール	卒業論文・卒業制作			
4 単位	8 単位	4 単位	10 単位	20 単位	4 単位	74 単位

科目修

選択必修科目

特徴的な3つの専門領域／
選択専門科目

卒業制作・
卒業論文

プロゼミ

少人数の演習で身につく芸術学科の“学びの心得”

- プロゼミ 前期・後期ともに5クラス開講
- 読み・書き・プレゼンテーションの力を養います

作品鑑賞のしかたや
課題提出のための
ノウハウも学べる！

フィールドワーク

新入生向けの親睦企画から、国内外のアート巡りまで多彩に

- 新入生フィールドワーク
- フィールドワークの実践（海外、国内）

理論系科目

美術史から表現の方法論まで学術的知識を修得する科目群

- 芸術の基礎理論
- 現代絵画論基礎
- 平面表現基礎演習
- 近現代デザイン史基礎
- 現代デザインの基礎
- 現代美術史基礎
- クリエイティブ特別講義
- 日本／世界写真史
- 視覚芸術表現の基礎
- 宗教造形論基礎

実技・実践的科目

各専門領域を自由に学ぶための実技の基礎

- デジタルデザインの基礎
- デッサン
- 文字とレイアウトの基礎
- タイポグラフィ基礎
- 彫刻表現の基礎
- 情報表現の基礎
- 写真表現の基礎（デジタル・アナログ）
- 映像撮影・編集技法

キャリア系科目

芸術学科生に特化したキャリア支援科目

- プレゼンテーション技法
- クリエイティブ・キャリア研究
- キャリアデザイン研究

アート系

絵画・写真・立体・彫刻・映像

- 版画技法（銅版・木版）
- 版画技法（シルクスクリーン）
- 版画技法（リトグラフ）
- ことばと版画
- 日本古典技法（墨で描く）
- 日本古典技法（にかわで描く）
- 芸術の実践
- トライアル・ワーキング
- 絵画材料の研究
- 絵画表現の研究A
- 中世古典技法
- 美術の思考（周辺について）
- 絵画表現の研究B
- 現代美術の立体表現研究
- 日本画研究
- 現代美術の造形技法研究
- 写真表現研究
- 美術の輪郭

デザイン系

グラフィックデザイン・情報デザイン・映像デザイン

- アニメーション表現論
- イラストレーション研究
- CG表現技法
- クラフト造形の基礎
- デザイン描画法
- アートアニメーション制作
- 色彩学
- 色彩研究演習
- コミュニケーションデザイン
- 広告表現研究
- WEBデザイン研究
- マンガ表現技法
- グラフィックデザイン研究
- デジタル表現技法
- タイポグラフィ研究
- CGアニメーション研究
- 映像表現技法
- プロダクトデザインの思考

プランニング系

メディア編集・美学美術史・アートプランニング

- メディアと表現の歴史
- 文化財と保存科学
- 見えるものの歴史：視覚と造形
- 日本美術史（上代-近世）
- 日本美術史（近代）
- アートカタログ編集術
- 製本ワークショップ
- 映像の文法
- 空間をつくる
- アートブック研究
- アートドキュメンテーション
- 西洋美術史
- 信仰と文化

ゼミナール

ゼミは2年次から所属し、4年次に卒業制作または卒業論文に取り組む

- 【アート系】
 - 現代絵画・絵画工房
 - 現代の造形表現・立体工房
 - コンテンポラリーアート・絵画表現工房
 - 現代写真・映像工房
- 【デザイン系】
 - 版画工房
 - 日本画工房
 - 絵画表現工房
- 【デザイン系】
 - ヴィジュアル・デザイン
 - 情報メディア・デザイン
 - 映像デザイン
 - グラフィック・デザイン
- 【プランニング系】
 - ヴィジュアル・アート
 - メディアと編集
 - イメージを読む
- 卒業論文・卒業制作