

前期

1年次

後期

1年次

前期

2年次

後期

2年次

## 基礎造形力を身につける

## 専門知識を身につける

## 実践力を身につける

## 総合力を身につける

- ・表現について考察する。
- ・美術の基礎技法を学ぶ。
- ・現代アートの知識を深める。

- ・コースを選び基本を学ぶ。
- ・画材に慣れ描写力を養う。
- ・表現の可能性を広げる。

- ・基礎をもとに応用力を磨く。
- ・大学外で作品発表をする。
- ・独自の表現力を身につける。

- ・卒業制作に取り組む。
- ・自己表現の拡充を図る。
- ・プレゼン力を高める。

日本画コース	○絵画・マンガ ○デザイン・映像 ○工芸 ○基礎造形演習I	○美術史I ○美術基礎論 ○色彩学 ○CG演習I ○立体(集中)	○造形演習I(絵画) ○造形表現(絵画)	○基礎造形演習II ○美術史II ○デザイン・造形論I ○作品研究 ○CG演習II ○映像CG演習	日本画コース	○絵画表現I(日本画) ○絵画表現II(日本画) ○日本画I ○日本画II	○卒業制作 ○造形演習II ○特別制作 ○美術史III ○美術史IV ○デザイン・造形論II ○マンガ・アニメーション論 ○DTP演習 ○デジタルメディア演習 ○WEBデザイン演習 ○美術史演習(集中) ○マンガ持ち込み演習(集中)
洋画コース			○造形演習I(工芸デザイン) ○造形表現(工芸デザイン)		洋画コース	○絵画表現I(洋画) ○絵画表現II(洋画) ○洋画I ○洋画II	
工芸デザインコース			○造形演習I(グラフィックデザイン) ○造形表現(グラフィックデザイン)		工芸デザインコース	○工芸表現I ○工芸表現II ○工芸デザインI ○工芸デザインII	
グラフィックデザインコース			○造形演習I(映像・アニメーション) ○造形表現(映像・アニメーション)		グラフィックデザインコース	○ビジュアル表現I(グラフィックデザイン) ○ビジュアル表現II(グラフィックデザイン) ○グラフィックデザインI ○グラフィックデザインII	
映像・アニメーションコース			○造形演習I(マンガ・キャラクター) ○造形表現(マンガ・キャラクター)		映像・アニメーションコース	○ビジュアル表現I(映像・アニメーション) ○ビジュアル表現II(映像・アニメーション) ○映像・アニメーションI ○映像・アニメーションII	
マンガ・キャラクターコース					マンガ・キャラクターコース	○ビジュアル表現I(マンガ・キャラクター) ○ビジュアル表現II(マンガ・キャラクター) ○マンガ・キャラクターI ○マンガ・キャラクターII	

※掲載している授業科目は、カリキュラムの一部です。変更する場合があります。