

■芸術工学基礎区分カリキュラムの特色■

■カリキュラムポリシー

全学科共通専門基礎区分として設置している。多様な分野の知識や表現技術の基礎、プロジェクト型科目、他大学との単位互換講座科目等を設定することで、自分の専門を追求するにあたっての視野を広げ、横断的な構想力を養い、現代社会において創造的に活動するための「表現力・思考力・実践力」を確立する。

1) 多様な専門基礎

表現活動の基礎固めをし視野を大きく広げるため、他学科の専門基礎や、音響、デッサン、絵画、工芸、写真、図学・製図等の表現活動に共通する基礎表現技術を学ぶ。

2) デジタル時代の基礎

デジタルネットワーク社会においてコンピュータの修得は必須である。表現活動の基盤となるソフトウェアやプログラミングの基礎を身につける。コンピュータ基礎、3DCG入門など、デジタル技術やネットワーク環境に対応し、新たな時代を開拓する基礎技術を学ぶ。

3) 他分野、地域等と連携した問題解決力

多様な分野を横断的に捉えることは芸術工学の特徴の一つである。専門の壁を乗り越えて、多様な学科の技術や感性を融合させて社会が直面している課題に取り組み、解決方法を体験する。学科（分野）を横断した学内プロジェクト、地域社会や産業界等との連携プロジェクトによって、専門を超えてヒト、モノ、コトをつなげる。

4) 他大学との単位互換講座

UNITY（神戸研究学園都市の5大学等連携組織）、大学コンソーシアムひょうご神戸（兵庫県下の41大学等連携組織）で開講されるデザイン、アート以外の分野の学問から、多様な専門基礎知識を学ぶ。

■カリキュラムフロー図（2022年度入学生用）

芸術工学基礎区分

		1年前期・後期 2年前期		
芸術工学基礎		達成目標 全学科共通専門基礎として、学科専門に限らず、アーティスト・デザイナーとして必要な基礎的知識と技術を学ぶ。また他分野を知り、他学科と協同することにより視野を広め、各自の専門性の幅を広げる。		
○ 講義科目 ● 演習・実習科目				
知識・コミュニケーション	知識 (思想・歴史・経済・視知覚・心理・理論等)	○アジアのデザイン ○環境デザインとは ○現代美術	○工芸史 ○写真史・映画史 ○ファッションデザイン概論	○アニメ史
	科学・技術・人間工学一般	○自然とデザイン	○ユニバーサルデザイン	○サウンド・デザイン論
	倫理力 (大学人としての基礎的な倫理)			
	文章力・コミュニケーション力			
	語学力(日本語・外国語)			
	健康・体力			
	方法論 (デザイン論・材料・構造等)	○芸術工学概論		
	思考力(論理・論述・発想等)			
	批判力・客観的理解力	●グレートフィルムズ批評演習		
	一般的調査・分析・評価方法			
専門的技能	その他			
	表現力(描画・作図・撮影等)	●デッサン基礎実習		●写真基礎実習
	造形力(造作・造形等)	●絵画基礎実習		●図学・製図基礎実習
	技術力(工学・モデリング等)	●彫刻基礎実習		●工芸基礎実習
	観察力・調査分析力			
	課題発見・テーマ設定力・構想力	○映像コンテンツ論		
	コンピュータソフト作業・プログラミング	●コンピュータ基礎実習 ●プログラミング基礎実習	●プログラミング演習A・B ●3DCG入門	●3DCG映像演習 ●3DCGモデリング演習
汎用的能力	メディア・ネットワーク力	●音響制作演習Ⅰ・Ⅱ		
	計画力・問題解決力	●図像学演習		
	創造力(作品や研究自体の独創性)	●基礎表現演習A・B		
	プレゼンテーション・展示・情報発信力	○映像技術入門		
	協働能力			
	技術的統合力			
	多様な個性への対応力(UD)			
	社会的実践力			
社会対応力	他分野総合力	●アート&デザインプロジェクトA・B		●総合プロジェクトA・B
	マネジメント力・指導力・管理力			
	開拓力・国際性			
社会対応力	進路計画力			

■芸術工学基礎区分 全授業科目一覧

「芸術工学基礎区分」は、全学科に共通の科目区分ですが、その授業内容は学科によって一部異なります。
どの科目が対象になるかは、65ページ以降に掲載している、自身が所属する学科のカリキュラム表を必ず確認してください。

(例) 「環境デザインとはⅠ」は、環境デザイン学科「以外」の学生には「芸術工学基礎区分」科目ですが、
環境デザイン学科生にとっては、専門教育科目「必修区分」の科目です。

(注) 毎学期に発表する成績通知書において、芸術工学基礎区分の科目は、「科目名－所属学科のアルファベット」で表示されます。

#選択必修

区分	授業科目名	授業形態	単位数	開講年次	備考
	芸術工学概論	講義	#2	1	注1
(E)	環境デザインとはⅠ	講義	#2	1	
(P)	ユニバーサルデザイン	講義	#2	1	
(P)	自然とデザイン	講義	#2	2	
(V)	図像学演習	講義	#2	1	
(I・M)	アニメ史	講義	#4	1	
(I・M)	写真史・映画史	講義	#2	2	
(F)	ファッションデザイン概論	講義	#2	1	
(A)	工芸史	講義	#2	2	
	現代美術	講義	#2	2	
	アジアのデザイン	講義	2	1	
	サウンド・デザイン論	講義	2	1	
	映像技術入門	講義	2	1	
	映像コンテンツ論	講義	2	1	
	音響制作演習Ⅰ	演習	2	1	
	音響制作演習Ⅱ	演習	2	1	
	グレートフィルムズ批評演習	演習	2	1	
	デッサン基礎実習	実習	2	1	
	絵画基礎実習	実習	2	1	
	彫刻基礎実習	実習	2	1	
	工芸基礎実習	実習	2	1	
	写真基礎実習	実習	2	1	
	コンピュータ基礎実習	実習	2	1	
	プログラミング基礎実習	実習	2	2	
	プログラミング演習A	演習	2	2	
	プログラミング演習B	演習	2	2	
	3DCG入門	演習	4	1	
	3DCG映像演習	演習	4	1	
	3DCGモデリング演習	演習	4	2	
	基礎表現演習A	演習	4	1	
	基礎表現演習B	演習	4	1	
	図学・製図基礎実習	実習	2	1	
	アート&デザインプロジェクトA	演習	2	1	
	アート&デザインプロジェクトB	演習	2	2	
	総合プロジェクトA	演習	1	1	
	総合プロジェクトB	演習	1	1	

注1 4単位を必修とする

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで、単位互換協定（学園都市単位互換講座等）による修得単位を算入することができる。