

神戸芸術工科大学 教育研究上の目的

人間生活に最も適合する科学技術を発展させるため、人間の立場から総合的に科学技術を駆使する「芸術工学」の教育研究を通じて、人文、社会、自然の諸科学にまたがる芸術的感性と豊かな教養を融合し、人々を豊かにする総合的視野をもつ新たな表現に挑戦するデザイナー、芸術工学の教育研究を通して新たな時代を切り拓く創造性豊かな研究者や指導的実務を担うクリエイターの養成を教育目的とする。

■芸術工学部

「科学と技術」「芸術と文化」「人間と歴史」の学問分野にまたがる「芸術工学」の基礎知識を学び、人間の生活や環境を機能的で心地よく、さらに美しくするためのデザイン、並びに時代が求める最先端の芸術についての教育研究を行うことを目的とする。

専門分野として、環境デザイン、プロダクトデザイン、ビジュアルデザイン、映像表現、まんが表現、ファッション、アート・クラフトをおき、時代の発展・変化を背景に生まれるデザイン、現代アート及びメディア・アート、さらには、伝統的な文化・芸術から創生される新しい感性を表現活動の実践から身に付けた高度な表現者・教育者を養成する。

●環境デザイン学科

自然・歴史・社会・経済・文化などの多様な背景を持つ建築・ランドスケープ・都市・地域環境において新たな時代に呼応できる創造的構想力を持つ空間デザイナーやクリエイターを養成する。

●プロダクト・インテリアデザイン学科

変化する社会のニーズを鋭敏に把握し、使う人々の心身の多様性を理解し、モノやコト、誰もが心地よく暮らせる空間をデザインできるデザイナーやクリエイターを養成する。

●ファッションデザイン学科

ファッションを通じて新しいライフスタイルを提案することができるデザイナーを養成する。

●ビジュアルデザイン学科

現代の情報社会で必要とされるビジュアルコミュニケーションにおいて必須となるデザインの表現技術と想像的構想力をもつデザイナー、クリエイターを養成する。

●まんが表現学科

変化していくメディアの中においても、新しい表現形式や発表方法に対応することができる柔軟な思考と発想力のある人を養成する。

●映像表現学科

映像に関する多様な表現領域に新たな価値を提供する技能や能力を養成する。

デジタルクリエイションコースでは、デジタルコンテンツ創成に関する論理的思考力、サイバーフィジカルな環境におけるコミュニケーション能力、メディアテクノロジーを背景とした芸術的表現力、デザイン思考力及び社会的倫理観をもつクリエイターを養成する。

映画コースでは、映画制作、映像表現の基礎と応用について学び、映画・映像世界で活躍できる能力を養成する。

アニメーションコースでは、想像力である「アイデア」と、表現力である「テクニック」を一つとして捉え、芸術として映像作品を創り出し、多くの人に関わる映像制作業界の中で自らの能力を発揮できるクリエイターを養成する。

●アート・クラフト学科

絶えず変化し複雑化する現代社会に対応しうる広い見識と個性的な創造力を有する美術家や工芸家、あるいは教育者を養成する。

神戸芸術工科大学 大学院 教育研究上の目的

現代の状況に即応するデザイン理論の深化により「芸術工学」の学問的確立を図り、その専門的研究を通し、多様化したデザイン・アート環境に対応するため、高度な専門的知識、能力、技術を備え総合的視野をもつ研究者ないしは指導的実務者の養成を目的とする。

■芸術工学研究科

人文、社会及び自然の諸科学にまたがる知識並びに芸術的感性及び豊かな教養を基盤として、様々な専門分野を横断的に学修し、既存の専門分野の特性を踏まえながら総合化し、人間の立場から科学と芸術を総合する高い次元の研究者、デザイナー及びアーティストを養成する。

●芸術工学研究科 芸術工学専攻

「芸術工学」を基盤にして、デザインやアートの学術活動を通して、高度な知識・能力と技能を身につけ、創造性豊かな研究開発の能力を持つ研究者の養成並びに確かな教育能力及び研究能力を兼ね備えた指導者の養成を行う。

●芸術工学研究科 総合アート&デザイン専攻

デザインの制作活動や学術活動を通して、創造性豊かな感性を育み、現代の多様化した環境とシステムに対応できる専門知識、能力、技術を備え、実践的な構想及び戦略を計画・立案できる総合力を持ったデザイナーの養成を行う。

また、IT 及びメディアを駆使した感性豊かな先端的芸術や伝統に根ざした文化・芸術を通して、高度なアートの専門知識及び卓越したアートの表現能力、技術を備えた総合的なアーティストの養成を行う。

教育研究上の目的

■先端芸術学部

「科学と技術」「芸術と文化」「人間と歴史」の学問分野にまたがる「芸術工学」の基礎知識を学び、時代が求める「先端芸術」として教育研究することを目的とする。具体的には、時代の発展・変化を背景に生まれる現代アート及びメディア・アート、さらには、伝統的な文化・芸術から創生される新しいアーツ&クラフトを、表現活動の実践を通して学ぶ。

●まんが表現学科

「ストーリーまんが」を中心に「web アニメ・コミック」「コミックイラストレーション」の三つの分野で、現場で通用するまんが家、次世代のまんが表現の担い手を育成することを目的とする。単にプロフェッショナルになることを目指すのではなく、大学でまんが教育を受けたことを世に問うるプロフェッショナルな表現者として幅広い分野で活躍するクリエイターの養成に努める。

●映像表現学科

「映画」、「アニメ」、「コンピュータ・グラフィックス(CG、VFX・SFX 等の映像特殊効果)」の領域を核とした3分野で構成される。日本の先端映像表現の中心を担う映像制作に携わる人材を育成することを目的とする。入学初年度より、各分野に特化した専門性と相互の横断的な教育の構成をとり、卒業後の即戦力としての実践的な人材の養成に努める。

●クラフト・美術学科

ジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸、木工・家具・玩具のクラフト領域と、絵画、彫刻&フィギュアの美術領域において、専門的な技法の習得と、各人の表現世界の形成・展開を目的とする。また多様化する生活や社会の中で、新しい芸術文化の創生を導くことのできるアーティスト、クラフト作家の育成をめざす。

入学者の受入れに関する方針(アドミッションポリシー)

●まんが表現学科

「まんが」とは、「まんが」という枠を越えて映画であろうとし、文学であろうとし、アニメーションやイラストレーションであろうとしてきた総合表現である。つまり、優れたまんが家を養成することはまんがの総合力を基礎として学ぶことを意味する。まんがが映画やアニメーションとの関係の中で作り上げてきた映像的な演出論、文学から取り込んだ「ストーリー」のあり方、大正アヴァンギャルドに出自をもつ「記号的な絵」、そしてそれらの方法をもって戦後まんがが表現しようとしたものを継承し Web 以降の新時代のメディア環境の中で Web やデジタル表現をも新たに自らの手段とする。その

ような総合力に支えられたまんが表現のあり方を『まんが表現学科』は追求する。日本のまんが表現の歴史が築き上げてきた方法を継承し、そこに新しい方法を接ぎ木し、あるいは組み替えていく、歴史の継承と新たな創造の場として『まんが表現学科』は次世代のまんが表現者と歩む。

この教育の実現のため、実社会で活躍されている漫画家、編集者、クリエイターを中心に実習、演習を行う。

(まんが表現学科の求める学生像)

まんが表現学科は誰もが持っている「ひとかけらの才能」を理論に裏付けられた反復的なトレーニングと膨大な課題によって表現者へと導いていく。そのカリキュラムで鍛えるには、プロになりたいという情熱、何かを表現せずにはおれない、しかしその方法をもたないもどかしさ、そして、どこかに自分の居るべき場所を探す切実さのどれかが必要である。求めるのは、まるでかつてのぼくたちのような、未だ何者でもなく、可能性以外の何も持ち得ない学生だといえる。だからこそ「ここ」、つまり、『まんが表現学科』で「何か」になるきっかけをつかみたい、という気持ちが何よりも大切である。

●映像表現学科

「映像表現学科」では、映画・アニメ・CG(VFS、SFX も含む)表現の多様化、進化する技術に対応する知識、経験の修得をめざす。現在の映像表現は、コンピュータに代表されるデジタル技術の飛躍的発展により、専門化、複雑化している。それゆえ、そのテクノロジーによってかつては想像することすらできなかった素晴らしい作品が生み出されることなる。その創作には、映画にしる、アニメにしる、CG にしる、緻密な作業工程、気の遠くなるような作業量、作業時間が費やされる。そうした、映像表現へのこだわりを、現場で活躍するプロの講師人とともに学び、映像創作へと発展させる。

この教育の実現のため、実社会で活躍されている映画監督、写真家、アーティスト及び CG クリエイターを中心に実習、演習を行う。

(映像表現学科の求める学生像)

映像作品に心を奪われた、魅せられた、驚いた、そういった体験を持つ人々を求めている。作品への抑えがたい感動が、みずからの作品制作へのエンジンとなり、突き進むエネルギーを供給する。作品完成をめざして、技術を磨き、グループを作り、役割を決め、作業を分担し、沈着冷静に行動し大胆に飛躍すること、そうしたことにチャレンジを試みようとする人である。作品制作に対して、誠実に、着実に、努力できる、そういった泥臭くとも真面目な、技術に裏打ちされた表現者を求めて止まない。

●クラフト・美術学科

クラフト・美術学科にはジュエリー&メタル、七宝、ガラス、陶芸、木工・家具・玩具、絵画及び彫刻・フィギュアの7つの専門分野を設けているが、いずれの分野でも数多くの材料に触れ、それぞれの技法の習得と練磨をもとに、各自が自分自身に問いかけながら独自の表現世界を形成し、展開させることを目的に教育している。また併せて、多様化する生活や社会の中で新しい芸術文化の形成を導くことのできる能力を身につけた人材の育成も目的としている。

(クラフト・美術学科の求める学生像)

クラフト・美術学科では「ものづくりに熱い情熱を持っていて労力を惜しまず努力できる」「色彩や形の世界に強く好奇心を持っていて観察力に優れている」「イメージが豊かで、旺盛な表現意欲を持つ

ている」「趣味などにこだわりを持っていて独自の世界をかたちにして発信したい欲求を持っている」などの資質や意欲、欲求を持った学生の入学を望んでいる。

教育課程の編成及び実施に関する方針

●まんが表現学科

【カリキュラムポリシー】

まんが表現学科のカリキュラムは、まんがを学ぶプログラム、そして、まんがを通して物事を考える技術を学びます。

まんが表現の技術論・方法論は 21 世紀、劇的な変動を遂げています。それまでの紙媒体主体の表現からデジタル・ネットワーク技術による映像表現へと進化しています。しかしこうした激動の時代にあってもまんが表現の基礎や素養は、時代の変化に左右されない表現の基本になる知識・技術たええます。まんが表現学科では、基本となる創作のための方法を会得するために、理論的に、しかし、それを頭ではなく体で覚えるため膨大な課題制作を課します。

まんが表現学科は、まんがの社会的ニーズに応じて、三つのコース(ストーリーまんが、Web アニメ・コミック、コミックイラストレーション)を設置しましたが、まんが表現学科で学んだ基礎をふまえるあらゆる表現への挑戦も歓迎します。この三つを柱にして、まんがの現場で活躍するプロの教員からまんがを通じた表現を学びます。

【科目構成】

科目の構成は先端芸術学部共通科目とまんが表現学科必修科目、コース選択科目、選択科目の四つから構成されています。

1-1

先端芸術学部共通科目は、芸術表現に対する基本的な知識、技術、将来への展望といった先端芸術学部に通じる土台、芸術リテラシーを学ぶ科目群です。まんが表現において、知っておかなければならない歴史、知識、見ておかなければならない古典としての作品等を、幅広い視野で概観する科目です。作品制作のヒントがちりばめられています。

1-2

まんが表現学科必修科目は、まんがを多角的に捕らえるコースの基礎となる科目で構成されています。まんがのどのコースを将来選択するにしても、必ず履修しなければならない科目です。来るべき専門コースへの橋渡しをすることを目的とした科目です。

1-3

コース選択科目はまんが表現の多様性を三つのコース(ストーリーまんが、Web アニメ・コミック、コミックイラストレーション)に整理した演習中心の専門教育です。二年次後半三年次前半中心の科目であり、これを履修することで、自分のまんがに対する取り組み、軸足を定めてゆきます。可能性のトライアルとして、その後のコースを考える足がかりとしてください。

1-4

選択科目はまんがを取り巻くさまざまな表現の知識、技術を具体的に学ぶ科目群です。特に、映像制作やアニメーション、キャラクター制作といったまんが制作にとって非常に重要な講義・演習が用意されています。自分に合った技術を探し出すためにも、さまざまな授業にチャレンジしてください。

【学年構成】

2-1 一年次

徹底的にまんがの基礎を学びます。日本のまんが表現の特徴である映像的な演出の基礎や物語論に基づくストーリー・キャラクター作りの理論に基づき、大量の反復トレーニングで習得します。三つのコースのどれに進むにしろ、まんがを描く基礎体力は全員が習得します。

2-2 二年次

一年次に学んだ個別の基礎を「まんがを描く」という行為にまとめあげていきます。また、新たな漫画表現の習得のため、web 関連の技術や映像制作の演出技法なども体験します。まんが作品制作に周辺の知識・技術を貪欲に取り込んでください。年度末には、出版社の編集の方々に大学に来校してもらい、プロの目から作品評価を行う機会を設けます。

2-3 三年次

三つのコースのどの領域に重きを置く作品づくりをしていくか、プロとしての将来を見すえ、作品づくりを徹底し、不足する技術を習得します。作品を学外のメディアで展開していく授業や舞台も用意されます。また、プロの創り手(まんが家)から企業への就職に変更することを考える学年でもあります。

2-4 四年次

卒業制作として、一年をかけて作品制作に打ち込みます。さらに、できることならプロとしての足場を固める一年であってほしいと思います。

●映像表現学科

【カリキュラムポリシー】

20 世紀は映像の時代と呼ばれました。写真、映画、アニメが隆盛を極め、コンピュータ・グラフィックス(CG)による表現も現れました。そして、21 世紀はインターネットに代表される情報の時代です。映像表現学科では、いかにして情報を映像として表現するか、いかにして映像を情報として読み取るか、その技術を、三つのコース(映画(映画領域・写真領域)、アニメ、CG)を柱にして実践的に学びます。

映像表現は、映像作品のみで成り立つものではありません。送り手と受け手の相互の関係によってはじめて成立します。どのような情報を映像として発信するか、その責任の重さを自覚して映像作品の制作に臨んでください。

映像表現に深くかかわる専門コースはそれぞれ独立した専門性ととともに、他のコースとの横断的な関係を持っています。

映画コースにあたっては、映画領域とともに、映像の基本である写真領域の専門カリキュラムも対応可能となっています。

【科目構成】

科目の構成は先端芸術学部共通科目と映像表現学科共通科目、専門コース科目の三つから構成されています。

1-1

先端芸術学部共通科目は、芸術表現に対する基本的な知識、技術、将来への展望といった先端芸術学部に通じる土台、芸術リテラシーを学ぶ科目群です。映像表現において、知っておかなければならない歴史、知識、見ておかなければならない古典としての作品等を、幅広い視野で概観する科目です。作品制作のヒントがちりばめられています。

1-2

映像表現学科共通科目は、映像を多角的に捕らえるコースの基礎となる科目で構成されています。どのコースに属する学生も自由に受講することができます。自分の属するコースの基礎はもとより、他のコースや、さらに、映像表現のデジタル技術を学ぶことにより、専門コースへの橋渡しをすることを目的としています。

1-3

専門コース科目は映画、写真、アニメ、CG に特化した演習中心の専門教育を行ないます。主に二年次から始まり卒業制作で完成するシステムとなっています。専任の教員を中心に、各自が目的を定めて専門の領域を深化させて下さい。

1-4

映画コースには映画領域とともに写真領域として写真の専門授業が開講されています。映像表現の基本である写真(銀塩・デジタル)を通して卒業制作までのステップを辿ることができます。

2 横断的な学習

映画コース、アニメコース、CG コースは独立していますが、映像表現の切り口の違いにすぎません。それぞれのコースの専門の授業は、機材、スペースが許す限り、映像表現学科の学生は受講可能になっています。自分の属するコースにとらわれず、積極的に他のコースの授業にも参加してください。例えば、映画コースの専門のシナリオ基礎演習は、アニメ制作にとっても非常に有効な授業になります。

3 コースの専門性の追求

各コースの専門科目の授業は一年生よりイントロダクションをかねて始まります。映画コースでは映画入門・写真現像基礎実習、アニメコースではアニメーション基礎演習、CG コースでは3DCG 入門等が用意されています。それぞれの就職に備えて一年生よりプロの現場に通用する知識・技術を磨いていきます。4年間の有意義な学習計画を立ててください。

●クラフト・美術学科

【カリキュラムポリシー】

クラフト・美術学科では、絶えず変化し複雑化する現代社会に対応しうる広い見識と創造性を有する作家の育成という教育目標を立てています。その実現のために、基盤となる幅広い知識や基礎的スキルから高度な専門的領域へと展開するカリキュラムを構成しています。「学科共通科目」や「領域科目」では、学生の幅広い興味や関心に応え、領域を横断して広く基礎を学び、分野を超えた多角的視点からクラフトおよび美術について探求する姿勢を育成します。「コース科目」および「特別研究」では、学外から講師を招いたり、作品制作を中心とした少人数制の実習・演習を通して、より専門性の高い知識の蓄積と技能、表現力を修得し、作家として自己を確立した社会に貢献する人材育成を目指しています。

【科目構成】

1 学科共通科目

クラフトおよび美術の分野において必要となる基本的科目を「学科共通科目」として、1年前期から3年後期にかけて開設しています。具体的な内容として、クラフト・美術の基礎的実習、色彩についての知識、イメージ形成、ドローイング実習、作品の記録、作品鑑賞法、材料と技法に関する知識などの習得があります。

2 クラフトの領域科目とコース科目

【クラフト領域】を選択した学生は、1年後期から2年前期にかけて「クラフト領域科目」を受講し、すべてのコースをローテーションして課題に取り組み、各素材の特徴と技法について基本を学びます。また、コースを横断した素材や技法を複合した課題にも取り組み、新しいクラフト表現についての基礎を築きます。

【クラフト領域】の「コース科目」では、各コースで2年後期に「演習Ⅰ」、3年次に「演習Ⅱ」「演習Ⅲ」を開設しています。少人数制による実習を通して、各分野の専門的知識と技術を身につけます。

3 美術の領域科目とコース科目

【美術領域】を選択した学生は、「美術領域科目」で絵画と彫刻、美術教育の基本的な素材と表現について学びます。また、「版画表現」や「絵画演習」では、美術における表現や活動の領域を広げ、「美術教育演習」では作品の見方や知識の幅を広げ、美術についての考え方を深めます。

【美術領域】の「コース科目」は、「絵画コース」「彫刻・フィギュアコース」「美術教育コース」とともに、2年次の後期から「演習Ⅰ」として専門技法の修得に力を注ぎます。そして3年次前期の「演習Ⅱ」、後期の「演習Ⅲ」では表現に重点を移して作品制作を中心に学習します。

4 特別研究

「卒業研究」では、学生が各自テーマを設定し、ゼミ形式で1年をかけて作品制作に取り組みます。2月中旬に全学で開催する「卒展カオス」において4年間の集大成となる作品を発表します。

社会での活動に対して単位を認定する「総合プロジェクト」や、就業体験に関する「インターンシップ」を設定しています。皆さんの自主的な取り組みを大いに奨励します。

卒業の認定に関する方針(ディプロマポリシー)

神戸芸術工科大学は、人間生活に適合する科学技術を発展させるために、人間とその歴史を基盤に、科学技術を駆使した芸術表現を教育研究する芸術工学の大学として設立されました。

そのディプロマポリシーは、高い次元のデザイナー、アーティスト、クリエイターの養成をめざし、具体的には、多様な科学技術を人間の立場から駆使し、人文、社会、自然の諸科学にまたがる豊かな教養と知識に加えて、芸術的感性を基盤にした総合的なデザイナー、アーティスト、クリエイターの育成を教育目標としたカリキュラムを編成し、所定の単位を修めた学生に卒業を認定し、学位を授与します。

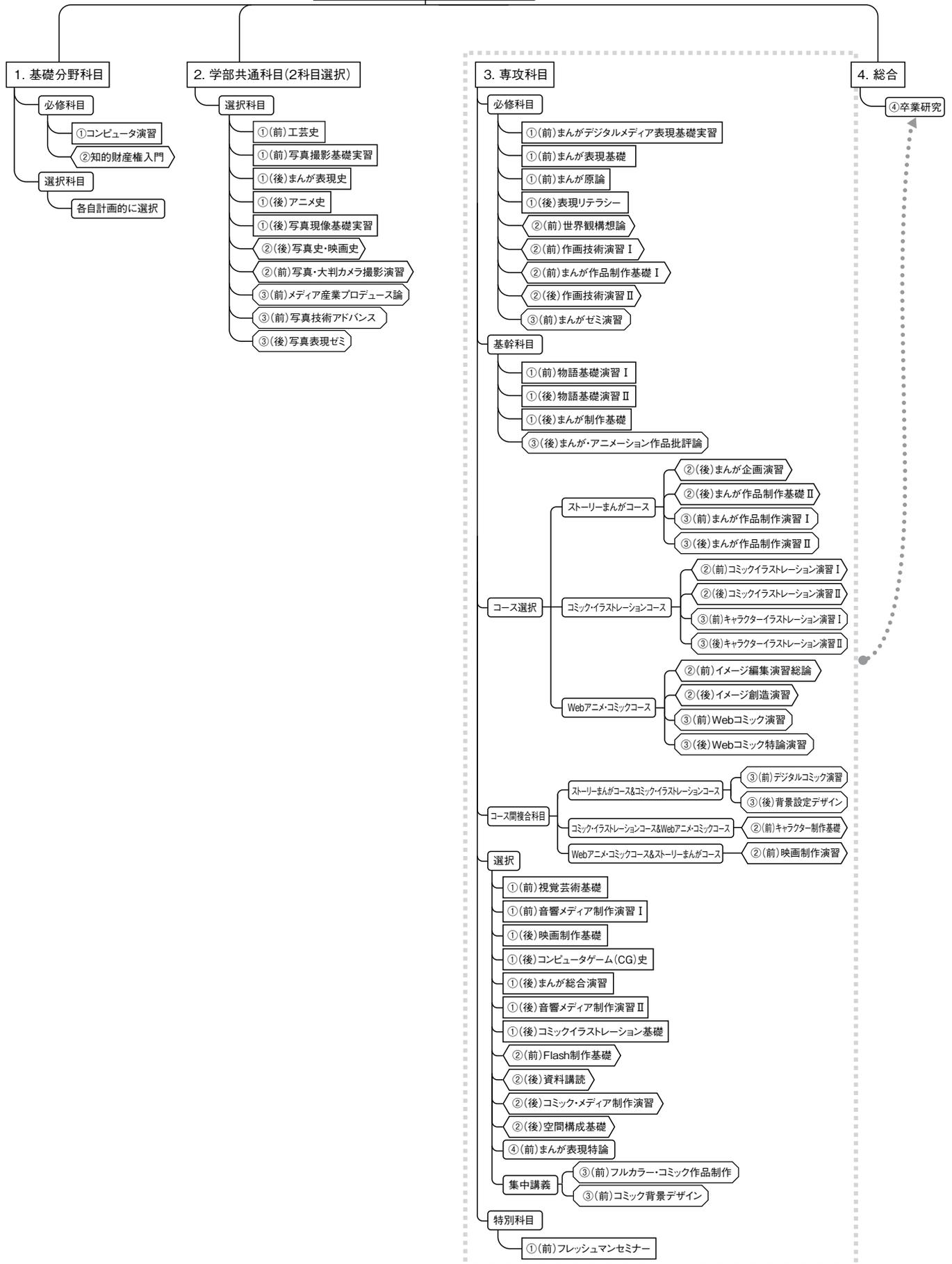
1. 「科学と技術」「芸術と文化」「人間と歴史」の学問分野にまたがる「芸術工学」の基礎知識を身につける。
2. 先端芸術学部では、時代の発展・変化を背景に生まれる現代アート及びメディア・アート、さらには、伝統的な文化・芸術から創生される新しいアーツ&クラフトを先端芸術として表現活動ができる力を身につける。

【先端芸術学部 まんが表現学科 カリキュラムフロー図】

基礎(1学年).....> 専門(2学年から3学年).....> 総合(4年)

①は一年次 ②は二年次 ③は三年次 ④は四年次

まんが表現学科カリキュラム(マップ)



【先端芸術学部 映像表現学科 カリキュラムフロー図】

		1年		前期
		前期	後期	
基礎分野科目		*コンピュータ演習		
学部共通科目		#1)写真撮影基礎実習	#1)写真撮影基礎実習 まんが表現史 アニメ史 写真現像基礎実習	#2)写真・大判カメラ撮影演習 工芸史
学科共通科目		*映像メディア表現実習 フレッシュマンセミナーⅠ 映画入門	コンピュータゲーム(CG)史	動的ウェブ演習Ⅰ
専 門 科 目	映画コース	シナリオ基礎演習Ⅰ	#1)映画創作基礎演習 シナリオ基礎演習Ⅱ 映画編集概論演習	映画撮影基礎概論演習 映画創作演習 シナリオ創作演習Ⅰ 映画美術概論演習
	アニメコース	アニメーション原論 #1)アニメーション基礎演習 アニメーション制作基礎Ⅰ	アニメーション制作基礎Ⅱ	#2)アニメーション演出論 動画演習
	CGコース	#1)3DCG入門 立体造形基礎	3DCGアニメーション演習 作品手法研究	#2)3DCGモデリング演習 CGI効果基礎演習 デジタル彫刻基礎 CGI演習Ⅰ

2年	3年		4年		
	後期	前期	後期	前期	後期
	*知的財産権入門				
	写真史・映画史	メディア産業プロデュース論 #3)写真技術アドバンス	写真表現ゼミ		
	動的ウェブ演習Ⅱ				
	デジタル写真撮影演習 #2)映画演出概論演習 サウンドデザイン基礎演習 シナリオ創作演習Ⅱ VFX映像基礎概論演習	#3)撮影応用演習 映像プロデュース総論 サウンドデザイン演習	デジタル映像応用演習 映画創作応用総論 写真作品学外演習		
	アニメーション作品制作演習Ⅰ	アニメーション映像技法 アニメーション作品批評論 映像表現特設ゼミⅠ	#3)アニメーション作品制作演習Ⅱ 映像表現特設ゼミⅡ	*卒業研究	
	VFX基礎演習 CGI技術演習 ジェネレーティブアート基礎	#3)CGデザイン演習 Linux基礎	CG表現演習 CGI演習Ⅱ		

*印は必修科目。

学部共通科目は4単位修得しなければならない。

#1)印「映画創作基礎演習」「写真撮影基礎実習」「アニメーション基礎演習」「3DCG入門」のいずれか1科目選択必修。

#2)印「映画演出概論演習」「写真・大判カメラ撮影演習」「アニメーション演出論」「3DCGモデリング演習」のいずれか1科目選択必修。

#3)印「撮影応用演習」「写真技術アドバンス」「アニメーション作品制作演習Ⅱ」「CGデザイン演習」のいずれか1科目選択必修。

【先端芸術学部 クラフト・美術学科 カリキュラムフロー図】



クラフト・美術学科 カリキュラム

	1年		2年
	前期	後期	前期
【絵画コース】			
【フィギュア・彫刻コース】			
【美術教育コース】			
美術領域科目	●美術基礎実習[実]	■美術実習A[実]	■美術実習B[実]
【ジュエリー・メタルワークコース】			
【ガラス・陶磁器コース】	●クラフト基礎実習[実]	■クラフト実習A[実]	■クラフト実習B[実]
【木工・玩具コース】			
クラフト領域科目			
学科共通科目	●クラフト美術概論[講] ○ドローイング[演] ○フレッシュマンセミナー[演]	○彫刻基礎[実] ●スケッチ・素描・イメージ[実] ○作品の見方[演]	○色彩基礎[演] ○フィギュア技法[実]
学部共通科目	○写真撮影基礎実習[実]	○アニメ史[講] ○写真現像基礎実習[実]	○写真史・映画史[講] ○工芸史[講]

●必修科目 ■選択必修科目 ○選択科目 [講]講義 [実]実習 [演]演習

	3年		4年	
	後期	前期	後期	前期
	■絵画演習Ⅰ[演]	■絵画演習Ⅱ[演]	■絵画演習Ⅲ[演]	●卒業研究[実]
	■フィギュア・彫刻演習Ⅰ[演]	■フィギュア・彫刻演習Ⅱ[演]	■フィギュア・彫刻演習Ⅲ[演]	●卒業研究[実]
	■美術教育演習Ⅰ[演]	■美術教育演習Ⅱ[演]	■美術教育演習Ⅲ[演]	●卒業研究[実]
	○版画表現[演] ○フィギュア表現[演]			○美術特別演習[演]
	■ジュエリー・メタルワーク演習Ⅰ[演]	■ジュエリー・メタルワーク演習Ⅱ[演]	■ジュエリー・メタルワーク演習Ⅲ[演]	●卒業研究[実]
	■ガラス・陶磁器演習Ⅰ[演]	■ガラス・陶磁器演習Ⅱ[演]	■ガラス・陶磁器演習Ⅲ[演]	●卒業研究[実]
	■木工・玩具演習Ⅰ[演]	■木工・玩具演習Ⅱ[演]	■木工・玩具演習Ⅲ[演]	●卒業研究[実]
	○宝飾表現[演] ○吹きガラス表現[演] ○陶表現[演] ○玩具表現[演]			○クラフト特別演習[演]
	○美術工芸教育論[講] ○色彩と表現[講]	○釉薬技法演習[演] ○スタンドグラス演習[演] ○金属造形演習[演] ○木工表現技法演習[演] ○クラフト美術学外演習[演]	○メディア演習A[演] ○メディア演習B[演]	
	○模型・フィギュア造形論[講] ○写真・大判カメラ撮影演習[演]	○メディア産業プロデュース論[講] ○写真技術アドバンス・暗室ワーク演習[演]	○写真表現ゼミ[演]	