

# 令和7年度(2025年度) 九州産業大学造形短期大学部造形芸術学科 カリキュラムツリー

## 学習成果

九州産業大学造形短期大学部では、建学の理想、建学の理念及び教育目標等に基づき「学習成果」を以下のように定める。

- ・基礎的教養を身に付け、造形芸術の知識と技能を修得している。
- ・創造力、表現力を通して、意欲的に社会に貢献することができる。

## 学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)

### 目指すべき人材像

今日の造形芸術領域の融合と多様化に適応し、誠実で創造性に富んだ、企業や社会に必要とされる人材の養成を目指す。

### 到達目標

社会人としての豊かな教養、総合的判断力の修得とともに、各系列ごとの専門的能力を追求し、今日の多様な社会や文化の創造に貢献し得る能力を養成する。基礎教育科目、外国語科目及び専門科目から所定の単位を修得し、卒業単位(62単位以上)の基準を満たしたものに短期大学士(芸術)の学位を授与する。

## 教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)

### 教育課程の理念

造形芸術領域の融合と多様化に対応し、社会のニーズに適応できる人材を育成するカリキュラムを構築する。基礎教育科目と外国語科目では必修科目、選択必修科目を中心に、豊かな社会性を養うことを目指し、専門科目では選択必修科目を軸に、個々の修学の目的に対応した選択科目を開講することで、社会に有用な専門性を持った人材育成を志向する。

### 教育課程の構成

造形芸術学科の教育課程は基礎教育科目、外国語科目及び専門科目で編成する。基礎教育科目では、必修科目として大学生活から卒業後のキャリアまでを案内する科目を置き、選択必修科目として国語系科目と外国語科目を置く。

専門科目では、すべての系列に共通する科目を共通専門科目とし、各系列に関係する科目を3つの領域にまとめ、領域専門科目とする。初年度に共通専門科目の基礎となる科目を必修科目・選択必修科目とし、まず、これを学ぶ。その後、各自の系列を意識しつつ、2年次につながる領域専門科目(系列専門科目)を学ぶ。2年次で各系列での選択必修科目を履修することで10系列に分かれる。領域専門科目での必修科目は最小限であり、カリキュラムとして造形芸術領域の融合と多様化に対応する。

### 教育課程の特長

1学科に3領域10系列をおき、全領域の科目を時間割の許す限り履修することができる独自の科目構成とする。造形芸術領域の融合と多様化に適応し、個々の学生が選択する系列を軸に、様々な興味や目標に対応できるカリキュラムとする。

自由度の高い個々のカリキュラム作りや、卒業後の進路の目標を大学での学びに結びつけることを指導するため、少人数クラスでの担任制や基礎教育必修科目、オフィスアワーの実施などできめ細かく対応する。

## 入学者の受入れ方針(アドミッション・ポリシー)

本学の建学の理念に基づいた教育を行うために、本学が求める学生像は次のとおりである。

- ・芸術を愛好する心情を持ち、個性豊かな造形的表現力を身に付けようとする人。
- ・何事にもとらわれない自由な精神を持つ人。
- ・確かな技術の修得に努力する人。
- ・造形芸術をとおり、地域社会に貢献する意欲のある人。

## 【各領域の到達目標】

### 芸術表現領域

**絵画系：**絵画表現における基礎的知識を磨きつつ、幅広い素材に対する理解やそれらが生み出す様々な技法を修得していく。それに基づいて、型にはまった表現にとどまらず自ら思考し、自分の感性に合う造形表現を見つけていくことを到達目標とする。

**立体造形系：**自己と向き合い、立体造形を生み出す感性を持ち、作品の制作に取り組むことができる。立体制作の基礎的理解を深め、素材の知識を身に付け、機械や道具類の取り扱いを含めた技法を修得し、豊かな表現力を持った人材となることを到達目標とする。

**写真系：**写真芸術の様々な表現様式と技術、さらに美学的概念を研究し、表現としての知識を修得する。そして、様々な実用的な写真分野(コマーシャル、ファッション、雑誌、新聞、人物)の現場で積極的に実力を発揮できることを到達目標とする。

### ビジュアルデザイン領域

**グラフィックデザイン系：**文字や画像、配色などを使用した視覚伝達デザインについて基本的理解を深める。アナログ手法とデジタル技術の両面から表現力を高め、視覚伝達媒体を制作するための思考力、知識、技術の修得を到達目標とする。

**アニメーション・映像系：**アニメーションや実写を利用した時系列展開について基本的理解を深める。映像機器類、ソフトウェアの操作技能を高めるとともに、多彩なアプローチから映像作品を制作し、映像文化に貢献できることを到達目標とする。

**イラストレーション系：**自己の制作における柔軟な発想力や感覚を磨き、平面、立体、デジタル作品までの多岐にわたるイラストレーションを幅広く学び、感覚に頼らない実用性のあるイラストレーション作品の制作力と技法を修得することを到達目標とする。

### 生活環境デザイン領域

**インテリアデザイン系：**人々の暮らしと密接に関わる道具や生活空間のデザインについて学び、素材や材料、条件や目的などの制約から、機能的に優れ造形的にも美しく、与えられた条件に相応しいものを企画・設計し提案するための知識と技術の修得を到達目標とする。

**プロダクトデザイン系：**暮らしと密接に関わる家具と道具のデザインを学び、現代および未来の生活に寄与する製品を企画・設計・提案する知識と技術の修得を到達目標とする。それにより問題解決力のある設計者や物の価値を見極められる知識ある消費者になることを目指す。

**ファッションデザイン系：**ファッションデザインの基礎技術やアパレル企業の実践的な知識を修得し、テキスタイルデザインを通して素材や技法についての理解を深め、自己の感性を表現する力を身に付け、豊かな文化創出の担い手となることを到達目標とする。

**陶芸系：**ロクロによる「水びき」の技法を中心に、陶芸の成形技法を修得し、陶土の種類や釉薬の種類など、陶芸素材に対する知識を深め、そのあつかいに習熟することによって、日々の暮らしに彩りを与え、学生各々の感性を活かした作品を作り出すことを到達目標とする。

# 造形芸術学科

# 1年次

[第1クォーター～第4クォーター]

## 各領域専門科目

芸術表現領域	絵画系	絵画 I (基礎)	●絵画 I (展開) 日本画 デッサン表現 I デッサン表現 II	●系列共通 現代アート
	立体造形系	彫刻 I (木彫) フィギュア制作基礎	●彫刻 I (塑造) デジタルファブリケーション	
	写真系	写真表現 I デジタル写真 A (写真デザイン)	●写真表現 II (模倣から創作へ) デジタル写真 B (表現) 写真クリエイティブ実習 A 写真照明技術	
ビジュアルデザイン領域	グラフィックデザイン系	グラフィックデザイン基礎演習	●グラフィックデザイン実習 A エディトリアルデザイン実習 パッケージデザイン実習	●系列共通 Web デザイン演習 A コピーライティング Web デザイン演習 B メディアデザイン実習 マンガ制作実習 A 広告概論
	アニメーション・映像系	映像基礎演習	●アニメーション・映像実習 サウンドデザイン演習 ストップモーションアニメーション I ストップモーションアニメーション II 映像制作実習 A	
	イラストレーション系	イラストレーション基礎演習	●イラストレーション実習 A イラストレーション実習 B	
生活環境デザイン領域	インテリアデザイン系	ID・PD 共通基礎演習 A ID・PD 共通基礎演習 B 製図	●建築・インテリアデザイン基礎 建築・インテリアデザイン実習 I 3DCAD 実習 I インテリア空間デザイン実習 ショップデザイン実習 ID・PD 共通実習	●系列共通 アクセサリ制作基礎 テキスタイル基礎
	プロダクトデザイン系	ID・PD 共通基礎演習 A ID・PD 共通基礎演習 B 製図	●プロダクトデザイン基礎 (雑貨) プロダクトデザイン実習 I (家具) プロダクトモデリング実習 I プロダクトデザイン実習 A ID・PD 共通実習	
	ファッションデザイン系	アパレルファッション演習 ファッションイラストレーション A ファッションビジネス A	●ファッションイラストレーション B ファッションビジネス B パターンメイキング A	
	陶芸系	陶芸手びねり演習	●陶芸基礎 陶芸型物	

## 全領域共通専門科目

*描写 I A *描写 I B *デジタルコンテンツ技法 △平面構成 △立体構成 △写真基礎演習 書道 I	デザイン概論 写真芸術論 西洋美術史 マンガ概論 描写 II 書道 II ユニバーサルデザイン論	美術概論 現代写真史 カリグラフィー 形態の基礎 インターンシップ演習 色彩学	学外研修 A 学外研修 B	△学外アートプロジェクト (平面) A △学外アートプロジェクト (立体) A △学外アートプロジェクト (平面) B △学外アートプロジェクト (立体) B
---	--	--	------------------	--

## 基礎教育科目

*プライマリーセミナー A *プライマリーセミナー B *プライマリーセミナー C *プライマリーセミナー D *キャリアプランニング	キャリア研究 芸術の世界 A 芸術の世界 B 美学・美術史 情報処理演習 A	情報処理演習 B 世界の歴史 A 世界の歴史 B 日本の歴史 A 日本の歴史 B	実用数学 (計算力) A 実用数学 (計算力) B △実用国語 (文章力) (伝達力) 心理学の世界 A 心理学の世界 B	哲学の世界 A 哲学の世界 B ジェンダーと社会 A ジェンダーと社会 B 文化人類学 A
---	--	--	---	---

\* = 必修科目    △ = 選択必修科目    ● = 系列専門科目

# 2年次

[第1クォーター～第4クォーター]

## 各領域専門科目

△絵画研究  
絵画Ⅱ(版画技法)  
絵画Ⅱ(油彩技法)

絵画Ⅱ(表現)

△立体造形研究  
彫刻Ⅱ(技法)  
フィギュア制作(デジタル造形)

彫刻Ⅱ(表現)

△写真研究  
営業写真実習  
コマースフォト

写真クリエイティブ実習B  
白黒写真演習

系列共通

人物デッサン

\*卒業研究

△グラフィックデザイン研究  
グラフィックデザイン実習B  
VIデザイン演習

印刷デザイン実習  
ブランディングデザイン実習

△アニメーション・映像研究  
映像制作実習B

系列共通

3DCG実習  
Webデザイン演習C  
マンガ制作実習B

\*卒業研究

△イラストレーション研究  
キャラクターデザイン実習

イラストレーション実習C(技法)  
イラストレーション実習D(応用)

△建築・インテリアデザイン研究  
建築・インテリアデザイン実習Ⅱ  
3DCAD実習Ⅱ

△プロダクトデザイン研究  
プロダクトデザイン実習Ⅱ(家具)

プロダクトデザイン実習B  
プロダクトモデリング実習Ⅱ

△ファッションデザイン研究  
パターンメイキングB

パターンメイキングC

系列共通

アクセサリ制作A  
テキスタイルデザインA(染)  
テキスタイルデザインA(織)  
テキスタイル制作  
トンボ玉  
テキスタイルデザインB

\*卒業研究

△陶芸研究  
陶芸食器

陶芸装飾  
陶芸大物

## 全領域共通専門科目

近代デザイン史  
デザイン書道  
デザイン応用実習(グッズ)

ポートフォリオ制作実習  
美術と情操

文化人類学B  
日本国憲法A  
日本国憲法B  
日本伝統文化  
創造と権利

スポーツ科学演習A  
スポーツ科学演習B

## 外国語科目

△Reading&Writing I  
△Listening&Speaking I  
△Reading&Writing II  
△Listening&Speaking II

△English Expressions A  
△English Expressions B  
△Reading&Writing III  
△Listening&Speaking III

フランス語I  
フランス語会話I  
韓国語I  
韓国語会話I