

八戸工業高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)		授業科目	美術B(0273)	
科目基礎情報							
科目番号	1Z27		科目区分	一般 / 選択			
授業形態	実技		単位の種別と単位数	学修単位: 1			
開設学科	産業システム工学科環境都市・建築デザインコース		対象学年	1			
開設期	後期		週時間数	1			
教科書/教材	「Art and You 創造の世界へ」(日本文教出版)						
担当教員	小川 芳勇樹						
到達目標							
美術を軽視せず、学問のひとつとして捉え、得手不得手を決めこまない。表現を向上させる努力を惜しまない。表現、発信する喜びを知る。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
評価項目1	美術を重視して、学問のひとつとして捉えることができ、得意と考えることができる。		美術を軽視せず、学問のひとつとして捉えることができ、得手不得手を決めこまない。		美術を軽視して、学問のひとつとして捉えることができず、不得意と考える。		
評価項目2	表現を向上させる努力ができる。		表現を向上させる努力を惜しまない。		表現を向上させる努力をしない。		
評価項目3	表現、発信する喜びを理解できる。		表現、発信する喜びを知ることができる。		表現、発信する喜びを知ることができない。		
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 DP1 豊かな人間性の涵養							
教育方法等							
概要	【授業の目標】 ■ 美術と生活、美術と工業の重要な関係性を理解し、工業従事者としての発想力、表現技術の基礎を養う。 ■ 自然の造形物から工業製品に至るまで、三次元のを二次元に表現するために必要な様々な造形要素を学び実践することで、発想力や造形力を高める。 ■ 幾何学的形態をモチーフとし、平面と立体について相互の関連を考えながら、デザインの基礎的な造形力を養う。 【開講学期】冬学期週2時間						
授業の進め方・方法	【授業概要・方針】 鉛筆一本あればいつでも発想や構想から総合空間まで表現できる力を養う。三次元と二次元(画像・絵)との違いを理解し、空間認識の仕組みなどの造形要素を学ぶ。 【評価方法】準備 10%、制作姿勢 20%、作品 70%で採点し、100点満点で60点合格とする。						
注意点	【履修上の留意点】 ■ 成績評価は日頃の授業態度や提出物をみて都度採点する。定期考査はおこなわない。真摯な姿勢が求められる。 ■ 授業時はいつでも美術専用の下記筆記具セット※(指定配布)を必携する。授業の際は忘れず持参する。 ※【筆記具セットの内容】 〈鉛筆〉4B,2B,HBの3種 〈カッター〉 〈練り消しゴム〉 《注意》 ハードケースを各自購入し、破損しないようにすること。						
授業計画							
		週	授業内容	週ごとの到達目標			
後期	3rdQ	1週	デザイン(工業製品見取り図作成) 線の太さの違いによる立体物の表現。製品イラスト(紙コップ)	デザイン(工業製品見取り図作成)において、線の太さの違いによる立体物の表現が分かる。製品イラスト(紙コップ)が描ける			
		2週	デザイン(工業製品見取り図作成) 線の太さの違いによる立体物の表現。製品イラスト(トレイ)	デザイン(工業製品見取り図作成)において、線の太さの違いによる立体物の表現が分かる。製品イラスト(トレイ)が描ける			
		3週	デザイン(工業製品見取り図作成) 線の太さの違いによる立体物の表現。製品イラスト(トレイ) トレイ解答	デザイン(工業製品見取り図作成)において、線の太さの違いによる立体物の表現が分かる。製品イラスト(トレイ)が描ける			
		4週	デザイン(工業製品見取り図作成) 線の太さの違いによる立体物の表現。製品イラスト(トレイ) 回転体プリント	デザイン(工業製品見取り図作成)において、線の太さの違いによる立体物の表現が分かる。製品イラスト(トレイ)が描ける 回転体が描ける			
		5週	絵画(人物画) クロッキー(1) 人体プロポーションの理解(頭部、全身の比率)	絵画(人物画)において、人体プロポーションの理解(頭部、全身の比率)をする			
		6週	絵画(人物画) クロッキー(2) 人体プロポーションの理解(頭部、全身の比率)	絵画(人物画)において、人体プロポーションの理解(頭部、全身の比率)をする			
		7週	絵画(人物画) クロッキー(3) 造形的な良さや美しさを主観的にとらえ、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わう	絵画(人物画)において、造形的な良さや美しさを主観的にとらえ、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わう			
		8週	絵画(人物画) クロッキー(4) 造形的な良さや美しさを主観的にとらえ、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わう	絵画(人物画)において、造形的な良さや美しさを主観的にとらえ、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わう			
	4thQ	9週					
		10週					
		11週					
		12週					
		13週					
		14週					
		15週					
		16週					
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							

分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
評価割合					
	準備	制作姿勢	作品評価	合計	
総合評価割合	10	20	70	100	
基礎的能力	10	20	70	100	