

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A(0272)	
科目基礎情報							
科目番号	1E26			科目区分	一般 / 選択		
授業形態	実技			単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	産業システム工学科電気情報工学コース			対象学年	1		
開設期	前期			週時間数	2		
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							
ディプロマポリシー DP1							
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】春学期週2時間、夏学期週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 1 0 %、制作姿勢 2 0 %、作品 7 0 %で採点し、 1 0 0 点満点で 6 0 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		
前期	1stQ	1週	オリエンテーション 美術と工業の関係 鉛筆の扱い方		美術と工業の関係が分かる 鉛筆の扱い方が分かる		
		2週	素描 手のデッサン 1 重なりと連続性による空間表現		素描で手のデッサンができ、重なりと連続性による空間表現が理解できる		
		3週	素描 手のデッサン 2 比率、陰影、線(タッチ)の重要性		素描で手のデッサンができ、比率、陰影、線(タッチ)の重要性が理解できる		
		4週	自画像素描 投影画像の理解のための写真撮影		自画像素描で投影画像の理解のための写真撮影をする		
		5週	自画像素描 構図決定 手のデッサン 2 提出		自画像素描で構図決定ができる 手のデッサン 2 を提出する		
		6週	自画像素描 造形要素による制作 スケールマッピング		自画像素描で造形要素による制作ができる スケールマッピングが理解できる		
		7週	自画像素描 描き込み①		自画像素描で描き込みができる①		
		8週	自画像素描 描き込み②		自画像素描で描き込みができる②		
	2ndQ	9週	自画像素描 描き込み③仕上げ		自画像素描で描き込み③の仕上げができる		
		10週	ビルダーカード 正12面体 (1)		ビルダーカードで正12面体を制作できる (1)		
		11週	ビルダーカード 正12面体 (2)		ビルダーカードで正12面体を制作できる (2)		
		12週	ビルダーカード 正12面体の応用作品 (1)		ビルダーカードで正12面体の応用作品を制作できる (1)		
		13週	ビルダーカード 正12面体の応用作品 (2)		ビルダーカードで正12面体の応用作品を制作できる (2)		
		14週	ビルダーカード 正20面体 (1)		ビルダーカードで正20面体を制作できる (1)		
		15週	ビルダーカード 正20面体 (2)		ビルダーカードで正20面体を制作できる (2)		
		16週	合評会		合評会をする		
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	合計	
総合評価割合	10		20		70	100	
基礎的能力	10		20		70	100	