

福島工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	ビジュアル情報演習		
科目基礎情報								
科目番号	0025		科目区分		専門 / 必修			
授業形態	実験・実習		単位の種別と単位数		履修単位: 1			
開設学科	ビジネスコミュニケーション学科		対象学年		2			
開設期	前期		週時間数		2			
教科書/教材	色彩、大井義雄ほか、日本色研事業、2007							
担当教員	島村 浩,櫛田 さやか							
到達目標								
①色彩学への理解を深めることで、媒体や目的に応じた色彩表現ができる。 ②空間の概念を学習することで、立体感のある表現ができる。 ③描画ソフトの機能を理解・応用して、発展的なデザイン表現ができる。 ④テーマに対して、構想～デザイン制作～仕上げを自ら計画的に行うことができる。								
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		到達目標の内容を実践で理解し、応用できる。		到達目標の内容を実践で理解している。		到達目標の内容を実践で理解していない。		
評価項目2								
評価項目3								
学科の到達目標項目との関係								
学習・教育到達度目標 (E) 学習・教育到達度目標 (F)								
教育方法等								
概要		視覚情報の表現法の実践・応用として、色彩や立体表現の知識を深めながらの実習を通し、媒体や目的に合わせた総合的なデザイン計画・制作力を身につけ、向上させる。						
授業の進め方・方法		課題作品を80%、レポート提出を20%として総合的に評価し、60点以上を合格とする。再試験は行わない。						
注意点		色彩・空間の知識の学習は、実践への応用を前提とすることに留意する。ソフトを活用したデザイン制作では、機能の理解を深め応用しながら、計画通りの表現を実現する技術を習得することに留意する。						
授業計画								
前期	1stQ	週	授業内容			週ごとの到達目標		
		1週	色彩学(1)			色と光、色の三属性、色の記録・伝達		
		2週	色彩学(2)			混色、色彩の心理		
		3週	色彩学(3)			色彩調和、色彩計画		
		4週	立体とデザイン(1)			空間・立体の基礎知識		
		5週	立体とデザイン(2)			立体表現を活用したデザイン表現・制作法(1)		
		6週	立体とデザイン(3)			立体表現を活用したデザイン表現・制作法(2)		
		7週	立体とデザイン(4)			立体表現を活用したデザインの完成・作品鑑賞（観点と批評）		
	2ndQ	8週	アニメーションとデザイン(1)			アニメーションの基礎知識		
		9週	アニメーションとデザイン(2)			アニメーションを活用したデザイン表現・制作法(1)		
		10週	アニメーションとデザイン(3)			アニメーションを活用したデザイン表現・制作法(2)		
		11週	アニメーションとデザイン(4)			アニメーションを活用したデザインの完成・作品鑑賞（観点と批評）		
		12週	最終課題(1)			抽象的なテーマによるデザイン表現・制作法(1)		
		13週	最終課題(2)			抽象的なテーマによるデザイン表現・制作法(2)		
		14週	最終課題(3)			抽象的なテーマによるデザイン表現・制作法(3)		
		15週	最終課題(4)			抽象的なテーマによるデザインの完成・提出		
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								
	作品	レポート	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計	
総合評価割合	80	20	0	0	0	0	100	
基礎的能力	80	20	0	0	0	0	100	
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0	
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	