

舞鶴工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	アート&デザインⅡ	
科目基礎情報							
科目番号	0127			科目区分	一般 / 選択		
授業形態	授業			単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	一般科目			対象学年	1		
開設期	後期			週時間数	2		
教科書/教材	酒井忠康、勝井三雄, 直江俊雄, 森山明子ほか共著「美術1」（光村図書出版）						
担当教員	竹原 豊						
到達目標							
1. 創意に富むアイデアをたくさんプランニング 2. 造形表現・デザインによる視覚的情報伝達 3. 映像体験を活用したアニメーションの構想 4. 構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）する 5. 立体構成・空間造形の構想 6. 機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案							
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	創意に富むアイデアをたくさんプランニングできる			創意あるアイデアを数多くプランニングできる		創意工夫に乏しく、たくさんアイデアを生めず、図示しない	
評価項目2	造形表現・デザインによる視覚的情報伝達ができる			造形表現・デザインを工夫し、情報を個性化して伝達しようとする		造形表現・デザインを工夫し、個性的な情報で伝達しようとししない	
評価項目3	映像体験を活用したアニメーションが構想できる			動きに工夫あるアニメーションを構想しようとする		動きに工夫あるアニメーションを考案できない	
評価項目4	構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）ができる			構想を多数生み、伝えるべき内容を選定し、見やすく図示できる		発想し、メモし、まとめ、他人に伝達するため提示、等ができない	
評価項目5	立体構成や空間造形の構想ができる			立体構成や空間造形に興味をもち、試作、考案や提案ができる		立体構成や空間造形が理解できず、試作や考案が多様にできない	
評価項目6	人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案できる			人間・生活と親和する道具や環境のデザインを工夫しようとする		生活と親和する道具や環境など、身近なデザインに関心を示さない	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	自分表現や創作的な造形工夫の追求、仲間・同世代人や社会一般に対する意見メッセージを造形表現、現実を考慮した提案型新デザインの考案等、主体的・積極的な造形表現意欲や企画構想力、創造力を育む。						
授業の進め方・方法	テーマの説明、参照制作（図版）解説紹介やヒントの提示、アイデアプランニング・プレゼンテーション（制作 まとめ 記録）・レポートの提出等により行う。						
注意点	【成績の評価方法・評価基準】 プランやプレゼンテーションについて 1.課題の理解度 創作的意欲 企画・発想の豊かさ 2.発想の社会性・実用性 3.情報や表現の伝達意欲 制作技能 を上述の到達目標に基づき評価 【備考】 使用する用紙や材料の費用の負担を求める 研究室 非常勤講師控室 内線電話 e-mail:						
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	シラバス内容の説明 「デザイン」「立体・空間造形」のガイダンス				
		2週	デザイン：文字を造形 アイデアプランニング		・創意に富むアイデアをたくさんプランニング ・造形表現・デザインによる視覚的情報伝達		
		3週	情報・視覚的メッセージのデザインやイラストレーション・マークのプラン		・創意に富むアイデアをたくさんプランニング ・造形表現・デザインによる視覚的情報伝達		
		4週	情報・視覚的メッセージのデザインやイラストレーション・マークのプレゼンテーション（制作）		・構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）する		
		5週	パンフレット・ページをつくる：テーマの表現・編集と構成レイアウト		・創意に富むアイデアをたくさんプランニング ・造形表現・デザインによる視覚的情報伝達		
		6週	パンフレット・ページをつくる：プランからプレゼンテーション（制作）へ		・創意に富むアイデアをたくさんプランニング ・造形表現・デザインによる視覚的情報伝達		
		7週	パンフレット・ページをつくる：プレゼンテーション（制作）		・構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）する		
		8週	鑑賞・ガイダンス：映像表現 アニメーション		・映像体験を活用したアニメーションの構想		
	4thQ	9週	映像表現：アニメーションによる表現の構想		・創意に富むアイデアをたくさんプランニング ・映像体験を活用したアニメーションの構想		
		10週	鑑賞・ガイダンス：彫刻立体 空間造形		・立体構成・空間造形の構想 ・機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案		
		11週	立体造形の構想（プランニング）		・創意に富むアイデアをたくさんプランニング ・立体構成・空間造形の構想 ・機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案		
		12週	立体造形の制作（模型・簡易図面・プレゼンテーション）		・構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）する ・立体構成・空間造形の構想 ・機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案		

		13週	鑑賞・ガイダンス：建築 工業デザイン	・立体構成・空間造形の構想 ・機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案
		14週	新しいもの（道具）デザインを提案する（プランニング）	・構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）する ・立体構成・空間造形の構想 ・機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案
		15週	新しいもの（道具）デザインのプレゼンテーション（模型制作・構想図）	・構想を整理・編集して提案（プレゼンテーション）する ・立体構成・空間造形の構想 ・機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案
		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
分野横断的能力	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	相手の意見を聞き、自分の意見を伝えることで、円滑なコミュニケーションを図ることができる。	1	
				集団において、集団の意見を聞き、自分の意見も述べ、目的のために合意形成ができる。	1	
				ICTやICTツール、文書等を基礎的な情報収集や情報発信に活用できる。	1	
				事象の本質を要約・整理し、構造化（誰が見てもわかりやすく）できる。	1	
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	身内の中で、周囲の状況を改善すべく、自身の能力を発揮できる。	1	
	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	クライアントの要求を解決するための設計解を作り出すプロセス理解し、設計解を創案できる。さらに、創案した設計解が要求を解決するものであるかを評価しなければならないことを理解する。	1	

評価割合

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	20	0	10	50	20	100
基礎的能力	0	10	0	5	25	10	50
専門的能力	0	10	0	5	25	10	50
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0