

|  |   |  |  |   |  |
|--|---|--|--|---|--|
| 久留米工業高等専門学校  | 開講年度  | 平成31年度 (2019年度)  | 授業科目   | 美術  |  |
| 科目基礎情報   |   |  |  |   |  |
| 科目番号   | 1M10  | 科目区分   | 一般 / 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   | 材料システム工学科(2017年度以降入学生、但し、令和4年度は材料工学科を含む)  | 対象学年   | 1  |   |  |
| 開設期  | 前期  | 週時間数   | 2  |   |  |
| 教科書/教材   | 教材は適宜資料を配付  |  |  |   |  |
| 担当教員   | 今田 淳子   |  |  |   |  |
| 到達目標   |   |  |  |   |  |
| <p>1. 自分のアイデアと制作意図をまとめ、それを工程化し、作品として完成し、レポートとして文章化出来る。</p> <p>2. ブランディングの意味を理解し、自分の起業案を発展させることが出来る。</p> <p>3. ものづくりと表現、発想のスキルを習得する。</p> <p>4. プレゼンテーション能力、自己アピール能力を向上させる。</p> <p>5. 鑑賞を通し、国際レベルの美術の知識教養を習得する。"</p> |   |  |  |   |  |
| 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<br>平面作品 (3点とアイデア集、レポート) 制作、提出、   | ①色とかたちの示す意味をふまえ、ブランディングに生かすことが出来る。<br>②新たな試みに対しても工夫して理解に繋げ、作品として仕上げる事が出来る。<br>③オリジナリティーに富んだアイデアを創出・表現出来る。④面白い作品が出来る。  | ①色とかたちの示す意味、ブランディングの効果が理解出来、その活用を試みている。<br>②全作品を完成させることができる。 | ①制作に対し極端に意欲と目標が感じられない場合。<br>②作品が提出出来ていない場合。            |   |  |
| 評価項目2<br>立体作品制作 (1点とアイデア集、レポート)、提出   | ①起業内容・モチベーション・コンセプトなどを明確に文章として言い表すことが出来る。<br>②作ったロゴ、動画、写真などを配置してよりわかりやすく伝えることが出来る。<br>③実際のクラウドファンディングに公募出来るほどのレベルである。   | ①起業内容・モチベーション・コンセプトなどを整理できる。<br>②作ったロゴ、動画、写真などを配置出来る。        | ①起業内容・モチベーション・コンセプトなどを整理できない。<br>②極端に意欲と目標が感じられない場合。   |   |  |
| 評価項目3<br>プレゼンテーション   | ①制作意図、色彩や素材感について簡潔に伝えることが出来る。<br>②今後の問題点にも気付くことが出来る。  | ①自分の制作意図を述べる事が出来る。   | ①話が切り出せない。要点がつかめていない場合。                                |   |  |
| 学科の到達目標項目との関係  |   |  |  |   |  |
| 教育方法等  |   |  |  |   |  |
| 概要   | ロゴマークには企業の最も重要な意図やメッセージが含まれている。それらは美術史や神話などからインスピレーションを受けていることが多い。本授業では、それらを鑑賞し読み解きながら、現代の各分野の「ブランディング競争」「発想の転換力」について考察し、これからの予想しながら自分の起業を仮想する。ロゴや動画などの作品制作を通し、表現スキルはもちろんのこと、発想力や新しい試みにスムーズに対峙できる力を養成したい。また様々な時代の作家やデザイナー、建築家の作品を鑑賞することによって、多様な文化の知識と教養をつけ、自らの表現の幅の拡大を図る。 |  |  |   |  |
| 授業の進め方・方法  | 平面・立体作品制作、鑑賞を3つの柱とし授業を進行する。実践では、各自進めたいテーマを決め、アイデアを出した後、教師とマンツーマンで話す時間をとり、新たな発想法・制作法のアドバイスを受けながら進める。時間内に完成できるように、各自、行程を把握し時間配分計画をしながら制作する。テストは行わないが、各作品の立案と完成時にプレゼンテーションし、発想力・コミュニケーション力の有無を評価対象とする。   |  |  |   |  |
| 注意点  | 評価基準：60点以上を合格とする。<br>全作品、及びその立案・企画のコンセプトボード、レポートの提出が必須である。  |  |  |   |  |
| 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 (授業の進め方・目的・評価方法等のガイダンス)<br>作品制作1 (ブランディングとは) | 授業の進め方・目的・評価方法などを把握する。<br>ブランディング意味と効果が理解出来る。 |  |
|  |   | 2週   | 作品制作2 (ブランディング「起業したら・・・」)                              | 自分の将来を見つめ、起業例を具体的に書き出すことができる。                 |  |
|  |   | 3週   | 鑑賞1、テーマレポート1、作品制作3 (ブランディング「起業したら・・・」)                 | ロゴマークとその活用法などを調べてきて、起業例を自らのブランディングに生かすことができる。 |  |
|  |   | 4週   | 鑑賞2、作品制作4 (ブランディング「起業したら・・・」)                          | 色について学び、起業例のブランディングに生かすことができる。アイデアスケッチを終わらせる。 |  |
|  |   | 5週   | 作品制作5 (ブランディング「起業したら・・・」)                              | ケント紙上にロゴマークの作品制作をする。                          |  |
|  |   | 6週   | 作品制作6 (ブランディング「起業したら・・・」)                              | ロゴマークを完成させる。他の作品にとりかかる。                       |  |
|  |   | 7週   | 作品制作7 (ブランディング「起業したら・・・」)                              | 2作品 (ロゴマークともう1点) を完成させる。                      |  |
|  |   | 8週   | 鑑賞3、テーマレポート2 (場所からの発想)                                 | 作家のプロジェクトの規模や意味を十分に生かし、自分の発想につなげることが出来る。      |  |
|  | 2ndQ  | 9週   | 作品制作8 (ブランディング「起業したら・・・」)                              | 3作品目のアイデアスケッチをする                              |  |
|  |   | 10週  | 作品制作9 (ブランディング「起業したら・・・」)、プレゼンテーション                    | アイデアスケッチを終え、作品に着手する。                          |  |
|  |   | 11週  | 作品制作10 (ブランディング「起業したら・・・」)                             | 作品を進める。                                       |  |
|  |   | 12週  | 鑑賞4、テーマレポート3   | 起業例を自らのブランディングに生かすことができる。                     |  |

|  |     |                                       |  |
|--|-----|---------------------------------------|--|
|  | 13週 | 作品制作1 1 (ブランディング「起業したら・・・」)           | 制作の行程の40%程度が終わっている。                        |
|  | 14週 | 作品制作1 2 (ブランディング「起業したら・・・」)           | 制作の行程70%程度が終わっている。                         |
|  | 15週 | 作品制作1 3 (ブランディング「起業したら・・・」)、プレゼンテーション | 作品完成。全作品、それぞれのレポート、アイデアスケッチなど全ての提出物が揃い、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

|         | 試験 | 発表 | ロゴ制作 | 作品2 | 作品3 | 作品を配置したレポート | 合計  |
|---------|----|----|------|-----|-----|-------------|-----|
| 総合評価割合  | 0  | 10 | 55   | 20  | 20  | 20          | 125 |
| 基礎的能力   | 0  | 10 | 40   | 15  | 15  | 20          | 100 |
| 専門的能力   | 0  | 0  | 5    | 5   | 5   | 0           | 15  |
| 分野横断的能力 | 0  | 0  | 10   | 0   | 0   | 0           | 10  |