

鹿児島工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	美術	
科目基礎情報							
科目番号		0002		科目区分	一般 / 必修		
授業形態		講義		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		情報工学科		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		丸尾 浩輝					
到達目標							
1. 美術の専門的知識を理解する。 2. 観察力、描写力、色彩感覚を身に付ける。 3. 創造する力を追求し、工夫して表現できる。							
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		美術やデザインの必要性を理解している。		美術やデザインの必要性をある程度理解する。		美術やデザインの必要性を理解できない。	
評価項目2		物の形や色彩を理解して表現できる。		物の形や色彩をある程度理解でき表現できる。		物の形や色彩を理解できず表現できない。	
評価項目3		発想力がありそれを形に表現できる。		ある程度発想力があり、それを形に表現できる。		発想力が乏しく表現できない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要		作品制作や鑑賞を通して創造と自己表現の喜びや美的感性、デザイン思考を培い、創造性豊かな生活向上を図る。					
授業の進め方・方法		教科書と照らし合わせ、授業項目ごとに実技にて表現したものを評価する。					
注意点		スケッチブックに授業要目の作品等を記録として残すのでスケッチブックと教科書や必要な教材用具は必ず持参すること。					
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☒ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	1. デッサン		☐ 観察力・描力・表現力をつける		
		2週	2. 色彩演習		☐ 絵具の扱い方、色彩感覚をつける		
		3週	2. 色彩演習		☐ 絵具を使った描写・表現力をつける		
		4週	3. 表現技法		☐ 様々な表現のテクニックを理解する		
		5週	4. 鑑賞（名画模写）		☐ 鑑賞・模写を通して名画を理解する		
		6週	4. 鑑賞（名画模写）		☐ 鑑賞・模写を通して名画を理解する		
		7週	5. 風景画		☐ 遠近法・透視図法を理解する		
		8週	5. 風景画		☐ 遠近法・透視図法を理解する		
	2ndQ	9週	5. 風景画		☐ 遠近法・透視図法を理解する		
		10週	6. 製品デザイン（映像鑑賞含む）		☐ 製品デザインの基礎を理解する		
		11週	6. 製品デザイン		☐ 製品デザインの基礎を理解する		
		12週	6. 製品デザイン		☐ 製品デザインの基礎を理解する		
		13週	7. 環境デザイン		☐ 環境デザインの基礎を理解する		
		14週	7. 環境デザイン		☐ 環境デザインの基礎を理解する		
		15週	8. 映像について（映像鑑賞含む）		☐ アニメーションの基礎を理解する		
		16週					
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	0	0	0	0	100	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	100	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