

教科目名 美術（Fine Art）

学科名・学年：全工学科 1 年（第 1 学年 一般科目）

単位数など：選択必修 1 単位（前期 1 コマ，授業時間 19.5 時間）

担当教員：足利桂子

授業の概要			
人間には、美的感性にあふれた創意と、それを表現したいと思う気持ちが本能的に備わっている。自らの手を通して考え、想像し、感動を持ち創り出す活動の中で、全人的な想像力や感性を高めることを目標とする。 創造的技術者としてのセンスを磨き、探究心、分析力、イメージ力を身に付けることを目標とする。			
達成目標と評価方法			大分高専目標(A1)
(1) 表現（描く作る）することを中心に、表現の喜びを知る。 (2) 上手い下手ではなく、自己の持つ独創的なセンス、創意性を発見し具現化しようと試みる。 (3) 美術に親しみ、愛する心を身につける。			
回	授 業 項 目	内 容	理解度の自己点検
1	第 1 章 形の表現 1.1 牛骨デッサ	・対象を描くことができる ・明暗（陰影）を付けることができる	課題① 10 点
2	1.2 デッサンをもとにデザイン化する	・デッサンを単純化し色彩を考えデザイン化することができる	課題② 10 点
3	第 2 章 透視図法 2.1・一点透視図法と二点透視図法	・一点透視、二点透視図法を理解し、立体が描ける ・斜面、曲面のある立体が描ける ・陰影を付けて立体感をだすことができる	課題③ 10 点
4	2.2 一点透視図法を使った立体的な空間表現（陰影、斜面、曲面含）	・正しい透視図法ができ陰影、斜面、曲面を入れることができる	課題④ 15 点
5		・創造的な形の工夫ができる	課題⑤ 15 点
6	2.3 二点透視図法を使った立体的な空間表現（陰影、斜面、曲面含）	・最後まで取り組み完成できる	
7			
8	第 3 章 立体デザイン 2.1 立案、デッサン	・自分の制作意図をまとめ、それを作品として表現ができる	課題⑥ 課題⑦ 15 点
9	2.2 実践、立体制作	・自らの手を通して考え、平面構成能力、立体造形能力の向上を図る	
10		・説明の力、自己アピール能力、コミュニケーション能力の向上を図る	課題⑧ 5 点
11	2.3 レポート作品説明		
12	第 4 章 3DPC 4.1 3DPCメタセコイアでの立体表現	・これまでの立体表現をもとに 3DPC, メタセコイアの使い方を覚える ・他のソフトやインターネットからの素材の取り込みなどを知り、デザインの広がりを知る	課題⑨ 10 点
13	4.2 3DPCの操作 これまでの課題を通して（デッサン、構想、計画、設計、表現）社会が求める工学技術者についての考えをレポートにまとめる	・3Dのこれからの可能性、作品説明能力、自己アピール、コミュニケーション能力の向上を図る	課題⑩ 10 点
履修上の注意		課題作品及び演習プリントの提出期限を厳守すること	
教科書		なし	
参考図書		表現の手掛かりとなる資料は教員の方で適宜準備する	
自学上の注意		所属する専門工学と美術の関わりを考える	
関連科目		数学，製図，建築，環境	
総合評価		中間，期末試験及び再試験は実施せず，授業での課題 10 作品の評価とする 課題①10 点、②10 点、③10 点、④15 点、⑤15 点、⑥、⑦15 点、⑧5 点、⑨10 点⑩10 点の 100 点とし、総合評価 60 点以上を合格とする	
			【総合達成度】 【総合評価】100 点