

## (26) 美術・デザイン学教育における学士力の考察

CCC美術運営委員会とCCCデザイン学運営委員会は合同して、21年5月、6月、7月、8月、10月(2回)の6回開催した。美術・デザイン学分野では、美術・デザインが社会にもたらす役割の理解力、芸術作品の潜在価値を理解し伝達する力、作品制作を通じた生活の質の向上への取組力などをとりあげ検討した。その上で、サイバーFD研究員218人に意見を求めたところ、17人(8%)から意見が寄せられ、寄せられた意見を踏まえて、以下の通りとりまとめた。ここでは、「コア・カリキュラムのイメージ」、「測定方法」を割愛したので、詳細は資料編【資料5】を参照されたい。

### 【到達目標1】

社会、歴史、科学などの観点から視覚芸術表現を理解できる。

### 【到達度】

- ① 視覚芸術表現が社会にもたらす役割(機能・社会的価値)を理解している。
- ② 社会における視覚芸術表現方法・手段を理解している。
- ③ 視覚芸術表現・造形表現の歴史を概観できる。

### 【到達目標2】

感受性に富み、創作や鑑賞を通じて視覚芸術表現が理解できる。

### 【到達度】

- ① 芸術作品を理解できるだけでなく、様々な現象の中に潜在する芸術性を理解し、伝達することができる。
- ② 美術・デザインを解析して、表現および鑑賞できる。
- ③ 素材・メディア等を表現に活用し、創意工夫することができる。

### 【到達目標3】

美術・デザイン系分野における専門の理論と技術を統合し、社会貢献に寄与できる。

### 【到達度】

- ① 表現のコンセプトを記述、口述でき、それに沿って具現化できる。
- ② 市民生活や組織との関係の中で作品制作を通じて、社会での機能性、利便性、生活の質向上などの実現に取り組むことができる。

## (28) 美術・デザイン学教育における情報教育

CCC美術・デザイン学運営委員会は、学士力考察をとりまとめた後、22年1月に1回開催した。検討では、表現に情報技術を必要としない教育、表現に情報技術を積極的に活用する教育に区分して検討した。情報技術を必要としない教育では、美術・デザイン情報の真正性の識別と収集・蓄積、作品のデジタル化技術の基本などをとりあげた。情報技術を積極的に活用する教育では、グラフィックなど専用ソフトの利用、コンテンツ制作のプログラミングの習得を介した製作などをとりあげた。

### 【到達目標1】(表現に情報技術を必要としない教育と表現に情報技術を積極的に活用する教育に区分し、双方の教育に共通)

視覚芸術表現を理解するために情報通信技術を活用できる。

### 【到達度】

- ① 美術・デザインに関する適切な情報(社会・歴史・科学など)を真正性に配慮して検索・収集・蓄積できる。
- ② 情報共有や相互理解の実現に情報通信によるコミュニケーションツールを活用できる。
- ③ 作品をデジタル化し、情報通信技術を活用して発信できる。

### 【教育内容・教育方法】

- ①は、信頼できる情報の所在を理解させるとともに、剽窃や著作権などに配慮して課題研究させる。
- ②は、コミュニケーションツールを授業の中で使用させ、その特性を理解させる。
- ③は、演習を通じて映像・音声などを含んだメディアの基本技術を体験させる。

### 【到達度確認の測定手段】

- ①～③は、課題・作品研究の発表を通じて上記の知識・理解・技能を確認する。

### 【到達目標2】情報技術を積極的に活用する教育

視覚芸術を表現するために情報通信技術を活用できる。

### 【到達度】

\*以下の【到達度】は専攻により異なるので、必要に応じて参考にいただきたい。

- ① グラフィック・描画・動画ソフトを活用できる。
- ② Webやサウンドなどの制作にプログラミングができる。
- ③ 3Dやデータベースなどを活用できる。

### 【教育内容・教育方法】

- ①～③の基本的な情報技術を講義などにより習得させる。その上で実習などで適切な情報技術を用いて作品を制作させる。

### 【到達度確認の測定手段】

- ①～③は、課題・作品研究の発表を通じて上記の技能を確認する。