

社団法人私立大学情報教育協会
平成 21 年度第 4 回 CCC 芸術系グループ運営委員会議事概要

- I. 日 時： 平成 21 年 8 月 31 日(月)午前 11 時～午後 1 時
II. 場 所： 私情協事務局会議室
III. 出席者： 小川委員(ネット参加)、宮田委員(ネット参加)、有馬委員、
西垣委員、井澤委員
事務局： 井端事務局長、森下主幹、山野上係長

IV. 検討事項

1. コアカリキュラムのイメージについて

これまでに検討した学士力到達度を実現するために、どのような授業が必要か、コアカリキュラムのイメージについて検討を行った。検討には、各委員の資料のほか、東京藝術大学のシラバスも参考とした。委員、事務局の意見は次の通りであった。

- ・ 美術系の大学において、実技分野では教育機関それぞれの個性があってしかるべきである。一方でどの大学でも最低限備えるべき理論の部分がある。理論と実技の二本立てで構成してはどうか。また、内容も大学の規模により大きく異なることから、単純なものとするのがよいのではないか。
- ・ デザイン分野では、共通で身につけるべき学力というものが存在する。たとえば、デザイン概論のようなものがある。
- ・ 美術とデザインについて、同一の範疇で考えるべきかどうかについて、両者をクロスできる能力は高校で求められており、必要である。共通項を見出した上で、それぞれの理論を列挙したほうが良い。
- ・ メディア芸術系については、専門分野が多数あり、それぞれ異なる内容となる。しかし、基本的なスキルを身につけるといふ点で、学士力目標 1 の中に基本理論は位置づけてはどうか。
- ・ 専門の理論について、美学、美術史、芸術学、色彩学、デザイン学、造形理論、メディアアートなどの美術デザイン分野の理論などがある。各大学で学ぶ分野が現在までに辿った発展の過程と方向性を尊重して仕事をするために基礎知識を身につける、というような共通目的を身につけるために上記の美術理論を学ぶという位置づけがよいのではないか。
- ・ 専門の技術としては構成力、デッサン力、アートプログラミング力などがある。
- ・ 学士力 3 においては、作品製作はもとより、企画、製品化など、表現のコンセプトを説明、具現化できることが重要である。

これらの意見を通じ、各学士力の到達度にも一部変更を加え、コアカリキュラムのイメージを下記の通りとすることとした。

1. 社会、歴史、科学などの観点から美術・デザインを理解できる。

コアカリキュラムのイメージ

美学、美術史、芸術学をはじめとして色彩学、デザイン学、造形理論、メディアアートなど

到達度

- ・ 美術・デザインが社会にもたらす役割を理解できる。
- ・ 美術・デザイン、工芸等の歴史を概観できる。

2. 美的感覚、感受性に富み、独創的な表現により他者に感動を与えることができる。

コアカリキュラムのイメージ

構成、デッサン、アートプログラミングなどの各専門分野に求められる技術

到達度

- ・ 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。
- ・ 美術・デザインの芸術性を他者が感じ取ることができるよう、独創的に表現することができる。
- ・ 素材・メディア等の技術を活用できる

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、社会の中で活用できる。

コアカリキュラムのイメージ

作品制作、作品発表、企画・製品化

到達度

- ・ 表現のコンセプトを説明でき、そのコンセプトに沿って具現化できる。
- ・ 市民生活や組織との関係の中で作品制作を通じて利便性や感動を与えることができる。

2. 今後の進め方について

次回委員会では、到達度の測定方法について議論を進めることとなった。