

科目名	作品研究1							年度	2026
英語科目名	Arts research 1							学期	前期
学科・学年	ミュージックアーティスト科 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	青野りえ		教員の実務経験	有	実務経験の職種	ミュージシャン、グラフィックデザイナー			

【科目の目的】

様々なアートジャンルから1つを選び、そのアートについて学び、考察力を身につける。作品や物事について自分なりの考えや批評の視点を養い、発言力を高める。アートの知識を自身の作品やパフォーマンスに応用し、技術向上を目指す。音楽、美術、映像、デザインなど様々なジャンルのアートに対する幅広い知識を得て、そのセンスを表現活動に生かし、平面作品の鑑賞や制作に応用できるポイントを学ぶ。

【科目の概要】

音楽・美術・映像・デザインなどの幅広いジャンルのアートについての知識を身につけて、自分なりの考えを持って、センスを磨いて、そのセンスを自分の表現活動に生かしていくのが目標です。平面作品を鑑賞する際に見るべきポイントを学ぶことで、より作品への興味や理解が深まり、また自らのオリジナル作品に使用するジャケットやアーティスト写真、動画のサムネイルなど、制作に役立てることが出来ます

【到達目標】

- 音楽・美術・写真・デザインの中から1種類のアートについて学び、考察力を習得する。
- 作品や物事について自ら考え、批評する観点を身につける。
- 1種類のアートについて発言力を習得する。
- アートの知識を自分の作品やパフォーマンスに生かすことで技術を向上させる。

【授業の注意点】

専門学校は、社会人としての行動・あり方を学ぶ「職業訓練」の場であるという考え方から、他の授業・実習と同様、出席状況については厳しく評価する。また、授業中の態度（居眠り、私語など）にも厳しく対応する。卒業後の自分自身の生きる力を得るものであり、自分自身のこととして主体的な考え方をもち、積極的な姿勢で授業に参加してほしい。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	音楽・美術・写真・デザインの中から1種類のアートについて学び、考察力を習得する		音楽に関する考察力を習得する		到達目標Aについてさらなる努力が必要
到達目標 B	作品や物事について自ら考え、批評する観点を身につける		作品や物事について自ら考える観点を身につける		到達目標Bについてさらなる努力が必要
到達目標 C	1種類のアートについて発言力を習得する		1種類のアートについて感想を述べる事ができる		到達目標Cについてさらなる努力が必要
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】

なし。参考資料等は、授業中に指示する。

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、試験課題40%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、授業内発表30%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、平常点30%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		作品研究1			年度	2026
英語表記		Arts research 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	好きの探求	好き理解	1 意義確認	芸術の意義を理解する	3	
			2 好きについて	「好き」の感情を探求する		
			3 ディスカッション	ディスカッションで意見を交換する		
2	NFT	NFT概観	1 アート総論	NFTアートの基本を掴む	3	
			2 NFTアート論	デジタル芸術の意義を知る		
			3 ディスカッション	他者とNFTについて議論する		
3	主役発見	主題分析	1 美術基礎	名画の主役を特定できる	3	
			2 主役の探求	美術の視点を養う		
			3 名画の鑑賞	絵の中の物語を理解する		
4	ジャズ1	ジャズ基礎	1 音楽の基礎	ジャズの起源を知る	3	
			2 ジャズ歴史	ジャズの特徴を理解する		
			3 ジャズの特徴	音楽の歴史に興味を持つ		
5	名画学習	パス探索	1 美術応用	絵の「径路」を見つけられる	3	
			2 径路探索	視覚的な流れを読み取る		
			3 作品解析	美術鑑賞の深化を感じる		
6	ジャズ2	影響調査	1 音楽進化	ジャズが今の音楽に与える影響を知る	3	
			2 ジャズ影響	音楽の進化を学ぶ		
			3 現代音楽論	ジャズと現代音楽の関係を理解する		
7	構図考察	形態学	1 美術深掘り	名画の構図・バランスを評価できる	3	
			2 構図・バランス	美術的な視点を研ぎ澄ます		
			3 作品の評価	作品の背後にある意味を探る		
8	ゴスペル学	歴史の把握	1 ゴスペル論	ゴスペル音楽の背景を知る	3	
			2 歴史・特徴	ゴスペルの特徴を感じ取る		
			3 音楽鑑賞	宗教音楽の魅力を感じる		
9	色	色彩学	1 美術色論	名画における色の意味を知る	3	
			2 色の意味	色彩の使い方を学ぶ		
			3 名画の色彩	色彩による感情の動きを理解する		
10	ボサノヴァ	歴史の把握	1 ボサノヴァ論	ボサノヴァの起源を学ぶ	3	
			2 歴史・特徴	ボサノヴァの特色を感じる		
			3 音楽の響き	ラテン音楽の魅力を理解する		
11	自己分析	作品の洞察	1 自己分析	芸術を通じて自己分析する	3	
			2 作品鑑賞	作品に込められた想いを感じる		
			3 感想共有	自分と芸術との関係を探る		
12	ジャケット	デザイン論	1 ジャケット論	音楽ジャケットのデザインを評価する	3	
			2 レコード分析	レコード・CDの歴史を学ぶ		
			3 CDデザイン	アートと音楽の交差を感じる		
13	メタバース	表現研究	1 メタバース論	メタバース内での芸術を理解する	3	
			2 表現活動	デジタル空間での表現を学ぶ		
			3 ディスカッション	メタバースの可能性を探る		
14	AI	AI芸術の理解	1 AI芸術論	AIを活用した芸術を理解する	3	
			2 AI作品鑑賞	AIのクリエイティブ性を学ぶ		
			3 ディスカッション	技術とアートの結合を考える		
15	期末試験	試験対策	1 試験準備	期末試験の範囲を把握する	3	
			2 知識確認	学びを整理・確認する		
			3 成果共有	成果を自分で評価する		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等