

2023年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
美術基礎 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	松永 治空			実務 経験	有	職種	アーティスト				
担当教員紹介											
東京芸術大学美術学部絵画科油画専攻卒業後、フランス奨学金留学、フィレンツェ国立美術大学大学院修了。 アーティスト、デザイナーとしての長年の経験を基に専門学校のカリキュラム構築を行う。											
授業概要											
CGのための美術教育とは何か、学生自身が自ら選択したキャンペーンを通しグループ制作において美術基礎を発見していく											
到達目標											
美術についての基礎知識を養い、様々な表現手法についての理解を深めることにより 自分自身の作品を作る意図やそのプロセスを理解し狙いを見る目を鍛え、それを実践の場でも活かし自己の制作物の表現の幅を広げる。											
授業方法											
芸術・美術を絵画、彫刻、デザイン、工芸、建築、写真、現代美術などジャンル毎に歴史、表現手法、作家を学習し、 それに沿った作品制作を課題毎に行う											
成績評価方法											
試験・課題	80%	グループワークによる課題や取り組みの評価									
平常点	20%	積極的な授業態度によって評価する									
履修上の注意											
この授業では、グループワーク・課題の達成率を重視する。 好奇心を持って授業に取り組み、意欲を持って課題を制作すること。課題をよく理解し目標を持って課題に取り組むこと。 課題の提出や期限を守らない場合は減点、不合格の対象となる。 授業時間以外の制作もあるので注意すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	「芸術」とCGにおける美術的根拠をリサーチワークにより探る										
第2回	4つのキャンペーンと講義に分かれ、各班が制作目標を決める										
第3回	制作① 各班が決めた制作を行う										
第4回	制作② 各班が決めた制作を行う										
第5回	制作③ 各班が決めた制作を行う										

第6回	制作④ 各班が決めた制作を行う
第7回	制作⑤ プレゼンテーションを行い、自分たちの班がどのような美術的根拠を発見し、目標をもって制作したかをアピールする
第8回	②4つのキャンペーンと講義に分かれ、各班が制作目標を決める
第9回	制作① 各班が決めた制作を行う
第10回	制作② 各班が決めた制作を行う
第11回	制作③ 各班が決めた制作を行う
第12回	制作④ 各班が決めた制作を行う
第13回	制作④ 各班が決めた制作を行う
第14回	制作⑤ プレゼンテーションを行い、自分たちの班がどのような美術的根拠を発見し、目標をもって制作したかをアピールする
第15回	全体講評会