

## 芸術学の美術・デザイン教育における情報教育のガイドライン

\*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、双方に共通する教育を「到達目標1」、情報技術を積極的に活用する教育を「到達目標2」として設定した。

### 【到達目標1】

視覚芸術表現を理解するためにICTを利用できる。

### 【到達度】

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。

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や、データベースを利用できる。

作品をデジタル化し、ICTを利用して発信できる。

### 【教育内容・教育方法】

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を研究させる。

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。

は、演習・実習を通じて映像・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】

～ 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】

視覚芸術を表現するためにICT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していきたい。

グラフィックソフト、描画ソフト、動画ソフトを活用できる。

Web制作やサウンドなどの制作にプログラミングができる。

3次元技術（グラフィック、モデリング、アニメーション、オーサリング）を応用できる。

### 【教育内容・教育方法】

～ の基本的な情報技術を講義などにより修得させる。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】

～ は、課題・作品研究の発表を通じて上記の技能を確認する。