

Kure College		Year	2016		Course Title	芸術	
Course Information							
Course Code	0017		Course Category	General / 選択必修			
Class Format	Seminar		Credits	School Credit: 1			
Department	Electrical Engineering and Information Science		Student Grade	1st			
Term	Second Semester		Classes per Week	2			
Textbook and/or Teaching Materials	高校美術 I (日本文教出版)						
Instructor							
Course Objectives							
1. 美的体験を豊かにすること 2. 創造的な表現と鑑賞能力を伸ばすこと 3. 感性を高め幅広い創作活動を体験すること							
Rubric							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
評価項目1	美的体験をより豊かにできる		美的体験を豊かにできる		美的体験を豊かにできない		
評価項目2	創造的な表現と鑑賞能力をさらに伸ばすことができる		創造的な表現と鑑賞能力を伸ばすことができる		創造的な表現と鑑賞能力を伸ばすことができない		
評価項目3	感性を高め幅広い創作活動を深く体験することができる		感性を高め幅広い創作活動を体験することができる		感性を高め幅広い創作活動を体験することができない		
Assigned Department Objectives							
Teaching Method							
Outline	芸術的な能力を伸ばし、美に対する感性を高めると共に生涯にわたって芸術を愛する心情を育て豊かな情操を養う。						
Style	講義及び作品制作						
Notice	作品を期限内に提出すること、完成させること。作品作りには集中力と持続力が最も大切です。美しさとは物を見る人間の心の状態、あり方であり、見る心の想像力であると思います。今まで見えなかったものが見えるようになり世界観が広がります。頑張ってください。						
Course Plan							
			Theme	Goals			
2nd Semester	3rd Quarter	1st	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画			
		2nd	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画			
		3rd	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画			
		4th	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画			
		5th	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画			
		6th	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い			
		7th	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い			
		8th	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い			
	4th Quarter	9th	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い			
		10th	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い			
		11th	アニメーション作画 (イラストレーション)	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞			
		12th	アニメーション作画 (イラストレーション)	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞			
		13th	アニメーション作画 (イラストレーション)	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞			
		14th	アニメーション作画 (イラストレーション)	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞			
		15th	アニメーション作画 (イラストレーション)	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞			
		16th	アニメーション作画 (イラストレーション)	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞			
Evaluation Method and Weight (%)							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	Total
Subtotal	0	0	0	15	85	0	100
基礎的能力	0	0	0	15	85	0	100
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0