

授業科目	ショップディスプレイ II	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	光成仁志	実務経験		建築・店舗 設計			
授業クラス(専攻) 学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋伸明			
授業の概要	<p>ショップディスプレイ I で学んだことをベースにして、物販店舗、飲食店舗、サービス店舗の内一つを選択し、店舗空間のディスプレイ計画のエスキス作業を行う。次に、店舗空間の一部について詳細な検討を行い形状図を作成しその部分のモデル製作を行う。最後にプレゼン用紙を作成する。 課題制作に当たっては、コンセプトワーク、店舗レイアウト、空間や什器・家具のサイズを検討しながらデザインを形づくる、詳細な素材や仕上げを設定するなどトータルな店舗ディスプレイスペースの創作・構築の流れを身に付けることを目的とする。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. コンセプトワーク・アイデアスケッチワーク①：店舗の用途別にコンセプトやデザインテーマ決め、それに基づくアイデアスケッチを行う。(創作手法の説明・アイデアワークのサポート) 2. コンセプトワーク・アイデアスケッチワーク②：店舗の用途別にコンセプトやデザインテーマ決め、それに基づくアイデアスケッチを行う。(アイデアワークのサポート・作品のチェック) 3. 選定店舗のエスキス用紙作成①：アイデアワークから複数選定した店舗の概要を示し、平面レイアウトや展開図または立体図などにより空間形状をスケッチで作成する。(エスキス用紙作成要領の説明・本作成) 4. 選定店舗のエスキス用紙作成②：アイデアワークから複数選定した店舗の概要を示し、平面レイアウトや展開図または立体図などにより空間形状をスケッチで作成する。(エスキス用紙作成サポート・本作成) 5. 選定店舗のエスキス用紙作成③：アイデアワークから複数選定した店舗の概要を示し、平面レイアウトや展開図または立体図などにより空間形状をスケッチで作成する。(エスキス用紙作成サポート・本作成→提出) 6. 店舗の部分スペース形状図作成①：主要な空間部分について、機能性及び素材や仕上げを踏まえたデザインの詳細検討を行い、モデル製作の資料図としてまとめる。(資料図の作成要領の説明) 7. 店舗の部分スペース形状図作成②：主要な空間部分について、機能性及び素材や仕上げを踏まえたデザインの詳細検討を行い、モデル製作の資料図としてまとめる。(資料図の作成サポート・チェック) 8. 店舗のモデル製作準備：製作範囲を設定し、各部の寸法決めや部分試作を行い、材料決め及び調達準備を行う。(モデル製作要領、材料選定の説明) 9. 店舗空間の部分モデル製作①：縮尺1/10～1/20で製作し、内装、家具、什器等を実際に近い様な作りで表現する。(本製作) 10. 店舗空間の部分モデル製作②：縮尺1/10～1/20で製作し、内装、家具、什器等を実際に近い様な作りで表現する。(本製作) 11. 店舗空間の部分モデル製作③：縮尺1/10～1/20で製作し、内装、家具、什器等を実際に近い様な作りで表現する。(本製作) 12. 店舗空間の部分モデル製作④：縮尺1/10～1/20で製作し、内装、家具、什器等を実際に近い様な作りで表現する。(本製作) 13. 店舗空間の部分モデル製作⑤：縮尺1/10～1/20で製作し、内装、家具、什器等を実際に近い様な作りで表現する。(本製作→提出) 14. 店舗ディスプレイのプレゼン用紙作成①：店舗空間の中でのディスプレイの特徴などを表現したプレゼン用紙(A3サイズ)を作成する。(作成要領の説明・本作成) 15. 店舗ディスプレイのプレゼン用紙作成②：店舗空間の中でのディスプレイの特徴などを表現したプレゼン用紙(A3サイズ)を作成する。(作成のサポート・本作成) 16. 店舗ディスプレイのプレゼン用紙作成③及び講評：店舗空間の中でのディスプレイの特徴などを表現したプレゼン用紙(A3サイズ)を作成する。(本作成→提出各・作品の講評) 17. 						
使用テキスト 教材等	<p>自作の資料。 仕上材のカタログ、サンプルや授業科目関連画像。(メーカー商材、卒業生の作品等)</p>						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<p>制作工程の流れの中で、作業の所要時間を自己管理出来る様にする。 作業工程ごとの成果品に対して客観的に自己チェックを行なう様にする。 途中段階の成果品の説明や課題作品のプレゼンテーションがしっかりと出来る様にする</p>						

授業科目	CAD設計	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	櫻庭 ゆかり	実務経験		1級建築士 インテリアコーディネーター			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋 伸明			
授業の概要	AutoCADを使った2D作図とともにそれを活用した3Dモデリングの方法を習得する。 3Dモデリング、マテリアルや照明の設定を習得することで、各自デザインした雑貨やインテリア空間を3Dパースやプレゼン資料に活用できるスキルの習得を目指す。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3Dモデリングの概要説明 2D作図・3Dモデリング 基本設定・基本操作の確認・練習 2. 3Dモデリング マテリアル・照明の説明・演習-1 [Honda S2000] 3. 3Dモデリング マテリアル・照明の説明・演習-2 [TALIESIN1] 4. 基本演習I-1 オリジナル家具の設計(プランニング・2D作図) 5. 基本演習I-2 オリジナル家具の設計(3Dモデリング・マテリアル設定) 6. 基本演習II-1 ダイニング空間3Dモデリング(住空間) 7. 基本演習II-2 ダイニング空間3Dモデリング(家具・照明器具) 8. 基本演習II-3 ダイニング空間3Dモデリング(マテリアル・照明設定) 9. 基本演習II-4 ダイニング空間3Dモデリング(3Dパース・プレゼンシート作成) 10. 応用演習-1 ポップアップストアの設計(プランニング・ラフスケッチ) 11. 応用演習-2 ポップアップストアの設計(2D作図 平面図・展開図) 12. 応用演習-3 ポップアップストアの設計(2D作図 天井伏図・什器図) 13. 応用演習-4 ポップアップストアの設計(3Dモデリング ショップ空間・什器) 14. 応用演習-5 ポップアップストアの設計(3Dモデリング 小物) 15. 応用演習-6 ポップアップストアの設計(3Dモデリング 照明器具) 16. 応用演習-7 ポップアップストアの設計(マテリアル・照明設定) 17. 応用演習-8 ポップアップストアの設計(3Dパース・プレゼンシート作成) 						
使用テキスト 教材等	資料プリント配布						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	CAD操作の説明ごとに練習を行い、一つずつ操作方法を覚えていく様にする。 資料プリントを活用して各自、操作の練習を行う。 作図データの管理をきちんと出来る様にする。						

授業科目	就職特別講座	講義	実技	演習	単位時間32←単位2 単位時間64←単位4 単位時間96←単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(専攻)学年	全学科 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の応対例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就活スケジュール管理 2. 求人票の見方企業選択の基礎知識 3. キャリアとは何か 4. 学生生活から職場生活への変化 5. 基本姿勢とコンプライアンス 6. 仕事の基本となる8つの意識 7. 会社訪問試験等準備 8. 面接でソンをする行為 9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例 10. ディベートとは 11. 面接対策1 応対例を考える 12. 面接対策2 応対例を考える 13. 面接対策3 応対例を考える 14. エントリーシートの書き方 15. 各種御礼文書の書き方 16. 面接成功のコツ 17. 企業選択の方法 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。						

授業科目	インテリアコーディネーターⅢ	講義	実技	演習	単位時間32—単位3 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	岡本佳代	実務経験		インテリアデザイナー・建築士			
授業クラス(コース) 学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋伸明			
授業の概要	<p>インテリアデザイナーに必要な基礎知識を学習する。 インテリアデザイナー・コーディネーターを目指す上で必要な知識・技術の修得を目標とする。 教科書に沿った講義を行うとともに、素材・建材に触れたり、インテリアコーディネート表現方法を学習する。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 床・壁・天井の仕上げ—性能 2. 床・壁・天井の仕上げ—種類 3. 床・壁・天井の仕上げ—仕上 4. インテリアのリフォーム—目的 5. インテリアのリフォーム—内装材 6. 環境—環境と設備・環境工学と温熱・空気 7. 環境—環境工学と音・光 8. 設備—給水・給湯 9. 設備—排水・換気 10. 設備—空調・自然エネルギー 11. 設備—電気・照明・水回り機器 12. 関連法規—建築基準法 目的, 構成, 概要 13. 関連法規—建築基準法 定義, 制限 14. 関連法規—建築基準法 手続き, 環境衛生 15. 関連法規—消防法, 品確法等 16. インテリアコーディネーター試験対策 構造・構法・仕上げ・コーディネーション計画 17. インテリアコーディネーター試験対策 環境・設備・インテリアエレメント 						
使用テキスト 教材等	インテリアコーディネーター受験テキスト。 素材・建材ハンドブック。						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	事前学習として教科書を通読してくること。 授業後、内容をノートに整理する。授業終了後、教室で質問を受け付ける。						

授業科目	インテリア雑貨Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	村瀬 大輔	実務経験		一級建築士			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋			
授業の概要	<p>インテリアスタイルから導き出されたモデルを多角的に検証し、客観視した解答を空間に配置提案する。素材と形状による印象の相違を意識。雑貨が求められる環境と目的、機能・道具との違いを明確にする。 各空間に3点モデルを計画。2点スケッチ・図面作成、1点スケッチ・図面・モックアップ作成。各課題の順不同。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 前期の課題の概要と要望点の説明 (オリエンテーション) 2. 課題1: コンセプト発案「住空間」 3. 課題1: スケッチ・図面作成 4. 課題1: 制作 5. 課題1: 制作 6. 課題2: コンセプト発案「商業空間」 7. 課題2: スケッチ・図面作成 8. 課題2: 制作 9. 課題2: 制作 10. 課題3: コンセプト発案「舞台空間」 11. 課題3: スケッチ・図面作成 12. 課題3: 制作 13. 課題3: 制作 14. 課題4: コンセプト発案「公共施設空間」 15. 課題4: スケッチ・図面作成 16. 課題4: 制作 17. 						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<p>即答を求めるものではなく、トライ&エラーを繰り返すことにより、完成度の高い作品を作成すること。解答経緯や主旨を文章で伝えること。モデル・図面・3D等、クライアントの理解を深められる手段を用い提案力を養う。</p>						

授業科目	ファニチャープランニング	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	池田亜紀子	実務経験		インテリアコーディネーター			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋申明			
授業の概要	インテリアプランニングの方法を理解し住空間のトータルコーディネートを取得する。 プランニングのコンセプトは各自が自由に設定しプレゼンシートを作成する。 課題毎にプレゼンシートを作成する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. インテリアイメージスケール①：コンセプトづくりで基本となるインテリアイメージスケールを理解し表にまとめる（課題説明） 2. インテリアイメージスケール①：コンセプトづくりで基本となるインテリアイメージスケールを理解し表にまとめる（本制作→提出） 3. インテリアイメージスケール②：インテリアイメージスケールに基づきインテリアエレメントを分類し表にまとめる（本制作→提出） 4. インテリアイメージスケール③：インテリアイメージスケールに基づきスタイルを分類し表にまとめる（本制作→提出） 5. 窓装飾プラン：窓装飾の種類を学びプレゼンシートを作成する（課題説明、本制作→提出） 6. 家具プラン：人間工学と家具のスケールを理解しプレゼンシートを作成する（課題説明と参考作品提示、本制作） 7. 家具プラン：人間工学と家具のスケールを理解しプレゼンシートを作成する（本制作→提出） 8. 住空間のプランニング①：マンションのインテリアコーディネート（課題説明と参考作品提示、本制作） 9. 住空間のプランニング①：マンションのインテリアコーディネート（本制作） 10. 住空間のプランニング①：マンションのインテリアコーディネート（本制作） 11. 住空間のプランニング①：マンションのインテリアコーディネート（本制作→提出） 12. 住空間のプランニング②：戸建住宅のインテリアコーディネート（課題説明と参考作品提示、本制作） 13. 住空間のプランニング②：戸建住宅のインテリアコーディネート（本制作） 14. 住空間のプランニング②：戸建住宅のインテリアコーディネート（本制作） 15. 住空間のプランニング②：戸建住宅のインテリアコーディネート（本制作） 16. 住空間のプランニング②：戸建住宅のインテリアコーディネート（本制作→提出） 						
使用テキスト 教材等	テキスト：無し。カリキュラム毎に資料プリントを配布 教材：新配色カード						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	プランニングにあたりコンセプトが重要となります。 コンセプトからずれないよう心掛けてください。						

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋 申明			
授業の概要	会社訪問用の作品制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作。 同時にDTPの技術向上に努める。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. Photoshop演習 (室内空間の画像合成) 1 2. Photoshop演習 (室内空間の画像合成) 2 3. Photoshop演習 (室内空間の画像合成) 3 4. Photoshop演習 (室内空間の画像合成) 4 5. Photoshop演習 (室内空間の画像合成) 5 6. Photoshop演習 (室内空間の画像合成) 6 7. DTP演習① (課題1のプレゼンシート制作) 1 8. DTP演習① (課題1のプレゼンシート制作) 2 9. DTP演習② (雑貨商品カタログの表紙デザイン) 1 10. DTP演習② (雑貨商品カタログの表紙デザイン) 2 11. DTP演習② (雑貨商品カタログの表紙デザイン) 3 12. DTP演習② (雑貨商品カタログの表紙デザイン) 4 13. DTP演習② (雑貨商品カタログの表紙デザイン) 5 14. Illustrator演習 (カップ等雑貨デザイン) 1 15. Illustrator演習 (カップ等雑貨デザイン) 2 16. Illustrator演習 (カップ等雑貨デザイン) 3 17. Illustrator演習 (カップ等雑貨デザイン) 4						
使用テキスト 教材等	課題シート						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	PCワークは予習・復習をしっかりとすることが大切です。						

授業科目	デザイントリアルⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	高橋伸明	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (雑貨・インテリア専攻) 2年	担任		高橋伸明			
授業の概要	<p>産学、コンペ作品への挑戦や学外作品展の見学を通し、実践的なクリエイターの「仕事」や「意識」を修得する。 またポートフォリオ制作の必要性を理解し、順次ファイリング作成する。 特にデザイン分野への就職希望者には、会社訪問用作品の制作をする。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 産学、コンペとポートフォリオ用自主作品：就活に向けた自主作品制作。概要説明。 2. 制作1 3. 制作2 4. 制作3 5. 制作3 6. 制作4 7. 制作5 8. 制作6 9. 制作7 10. 制作8 11. 制作9 12. 制作10 13. 制作11 14. 制作12 15. 制作13 16. 制作14 17. 制作15 						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							