

授業科目	美術史概論	講義	実技	演習	単位時間36—単位2 単位時間72—単位4 単位時間108—単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス 学年	デザイン学部 グラフィックデザイン学科 1年 デザイン学部 造形デザイン学科 1年 デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任		久保 智史 日笠 保 井上 誠			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 導入：美術史とは？美術史の流れについて 2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術 3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマ 4. 中世①：初期キリスト教美術 5. 中世②：ロマネスク、ゴシック美術 6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家や彫刻家 7. ルネサンス②：盛期ルネサンス ルネサンス三大巨匠 8. ルネサンス③：マニエリスム 9. ルネサンス④：北方ルネサンス 10. 印象主義①：印象派の画家たち 11. 印象主義②：後期印象派の画家 12. 江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵 13. 19世紀美術：世紀末の美術 14. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動 15. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスム 16. 20世紀美術③：抽象絵画 17. 現代美術①：アメリカの現代美術作家 18. 現代美術②：インスタレーションなど多様な表現						
使用テキスト 教材等	いちばん親切な西洋美術史、授業プリント						
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	合同授業。クラスごとに着席。各自ノートを用意する。						

授業科目	コンピューター演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	隈 健志郎	実務経験		映像制作				
授業クラス 学年	造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保				
授業の概要	DTPにおける基本ソフトのイラストレーターの操作を習得する。Photoshopと連動した操作をデザインの基本を学びながら作品を制作する。もの作りの楽しさをDTPで表現する。状況に応じ対応。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Photoshop 基本操作Ⅰ－ 各ツール操作方法						
	2.	Photoshop 基本操作Ⅱ－ 各ツール操作方法						
	3.	Photoshop 基本操作Ⅲ－ 各ツール操作方法						
	4.	Photoshop 基本操作Ⅳ－ 各ツール操作方法						
	5.	Illustrator 基本操作Ⅰ－ 各ツール操作方法						
	6.	Illustrator 基本操作Ⅱ－ 各ツール操作方法						
	7.	Illustrator 基本操作Ⅲ－ 各ツール操作方法						
	8.	Illustrator 基本操作Ⅳ－ 各ツール操作方法						
	9.	フォントの置き換え						
	10.	PhotoshopとiIllustratorとの連携Ⅰ						
	11.	PhotoshopとiIllustratorとの連携Ⅱ						
	12.	課題説明						
	13.	デジタル制作Ⅰ						
	14.	デジタル制作Ⅱ						
	15.	デジタル制作Ⅲ						
	16.	自由制作Ⅰ						
	17.	自由制作Ⅱ						
	18.	自由制作Ⅲ						
使用テキスト 教材等	オリジナルテキスト。							
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	データの保存（USB・サーバーアクセス）を確実にを行う。操作方法についてはメモをとる。作品提出。							

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		就職担当・漫画家				
授業クラス 学年	全学科 1年	担任		全1年生クラス担任				
授業の概要	ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と対応例を学ぶ。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	就活について・アンケート						
	2.	自己分析						
	3.	業界企業分析						
	4.	自己分析・企業分析小テスト						
	5.	長所と自己PRについて						
	6.	自己分析と企業分析を活かした「志望動機」						
	7.	エントリーシート・履歴書について						
	8.	エントリーシート・履歴書 仮作成						
	9.	会社説明会や就活におけるマナー						
	10.	オンライン説明会・面接・試験について						
	11.	学内企業説明会①						
	12.	ポートフォリオ・筆記試験の準備について						
	13.	就活生における冬休みの利用の仕方						
	14.	マイナビ・就活講話						
	15.	現卒業クラスの就活確認・アンケート						
	16.	学内企業説明会②						
	17.	学内企業説明会③						
	18.	ポートフォリオなど準備						
使用テキスト 教材等	筆記用具 マイロード21 配付資料							
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。							

授業科目	デザイントライアル I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	造形デザイン分野のコンペ応募作品制作を行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題①：コンペ応募作品制作					
	2.	課題①：コンペ応募作品制作					
	3.	課題①：コンペ応募作品制作					
	4.	課題①：コンペ応募作品制作					
	5.	課題①：コンペ応募作品制作					
	6.	課題①：コンペ応募作品制作					
	7.	課題①：コンペ応募作品制作					
	8.	課題①：コンペ応募作品制作					
	9.	課題①：コンペ応募作品制作					
	10.	課題②：コンペ応募作品制作					
	11.	課題②：コンペ応募作品制作					
	12.	課題②：コンペ応募作品制作					
	13.	課題②：コンペ応募作品制作					
	14.	課題②：コンペ応募作品制作					
	15.	課題②：コンペ応募作品制作					
	16.	課題②：コンペ応募作品制作					
	17.	課題②：コンペ応募作品制作					
	18.	課題②：コンペ応募作品制作					
使用テキスト 教材等	特になし						
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	造形デザイン分野における作品制作（コンペ応募）が中心だが、並行して就活用ポートフォリオ制作やデジタル技術向上などのスキルアップも目指す。						

授業科目	アクセサリデザイン1	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	榑原 緑	実務経験						
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保				
授業の概要	アクセサリデザイン全般の基礎知識の習得及び、彫金に必要な基礎技法と道具の使い方 を習得させる。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	貴金属、アクセサリの歴史。使用される地金の特徴。						
	2.	貴金属、アクセサリの歴史。使用される地金の特徴。						
	3.	貴金属、アクセサリの歴史。使用される地金の特徴。						
	4.	貴金属、アクセサリの歴史。使用される地金の特徴。						
	5.	宝石使用の歴史。カットイング、加工、産地について。						
	6.	宝石使用の歴史。カットイング、加工、産地について。						
	7.	宝石使用の歴史。カットイング、加工、産地について。						
	8.	デザイン画の描き方。						
	9.	デザイン画の描き方。						
	10.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」（糸ノコ切り出し）						
	11.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」（ロウ付け）						
	12.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」（円にする、ロウ付け）						
	13.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」（研磨、仕上げ）						
	14.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル擦りだしリング制作」（デザイン画）						
	15.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル擦りだしリング制作」（糸ノコ切り出し）						
	16.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル擦りだしリング制作」（ロウ付け）						
	17.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル擦りだしリング制作」（円にする、ロウ付け）						
	18.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル擦りだしリング制作」（研磨、仕上げ）						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	筆記用具持参。工具、火器、薬品も扱うので怪我や事故に注意する。							

授業科目	ウッドクラフト I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	桐山 誠	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	木の性質と道具の使い方を学び、正確に物を作ることを学ぶ。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 基本説明 木彫作業台を制作する。(板 1枚200X230X9 角材2本 30X30 蝶ネジX2) 切る、穴を開ける、打つを体験する。</li> <li>2. 課題1:パズルを制作する。(正確に切る訓練) (450X24X5mm)</li> <li>3. 課題1:パズルを制作する。(正確に切る訓練) (450X24X5mm)</li> <li>4. 課題2:90mm角の板(厚み9mm)に彫刻を施す。アイデアスケッチをする。</li> <li>5. 課題2:90mm角の板(厚み9mm)に彫刻を施す。アイデアスケッチをする。</li> <li>6. 課題2:90mm角の板に彫刻を施す。彫刻をする。</li> <li>7. 課題2:90mm角の板に彫刻を施す。彫刻をする。</li> <li>8. 課題2:90mm角の板に彫刻を施す。ニス塗り仕上げ。</li> <li>9. 課題3:角材から30角200mmの棒からスプーンを制作する。アイデアスケッチをする。</li> <li>10. 課題3:角材から30角200mmの棒からスプーンを制作する。アイデアスケッチをする。</li> <li>11. 課題3:角材から30角200mmの棒からスプーンを制作する。掘り出しをする。</li> <li>12. 課題3:角材から30角200mmの棒からスプーンを制作する。掘り出しをする。</li> <li>13. 課題3:角材から30角200mmの棒からスプーンを制作する。ニス塗り仕上げ。</li> <li>14. 課題4:飾り入の枡を制作する。(90X600X9mm)木組みを習得する。木取りをする。</li> <li>15. 課題4:飾り入の枡を制作する。(90X600X9mm)木組みを習得する。正確にホゾを切る。</li> <li>16. 課題4:飾り入の枡を制作する。(90X600X9mm)木組みを習得する。正確にホゾを切る。</li> <li>17. 課題4:飾り入の枡を制作する。(90X600X9mm)木組みを習得する。ホゾを調整しながら組み立てる。</li> <li>18. 課題4:飾り入の枡を制作する。(90X600X9mm)木組みを習得する。ハンダゴテや彫刻刀を使って飾るを施す。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	課題プリントを配布する。 場合によっては材料は自分で調達する。						
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	鋭利な刃物を使うことになるので、怪我をしないような道具の使い方を指導すること。						

授業科目	プロダクトデザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	桐山 誠	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	製品化の基礎を学び、外観だけではなく中に入る部品にも考慮したデザインを目指す。デザインの流れの中で、自分の得手不得手を見出す。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課題1：化粧品ボトルのデザイン 中に部品が入らないので外観だけのデザインに集中する。およそのスケジューリングを立て、コンセプトを制作する。</li> <li>2. 課題1：化粧品ボトルのデザイン コンセプトを制作する。</li> <li>3. 課題1：化粧品ボトルのデザイン アイデアスケッチを制作する。</li> <li>4. 課題1：化粧品ボトルのデザイン アイデアスケッチを制作する。</li> <li>5. 課題1：化粧品ボトルのデザイン アイデアスケッチの中の幾つかをレンダリングする。</li> <li>6. 課題1：化粧品ボトルのデザイン アイデアスケッチの中の幾つかをレンダリングする。</li> <li>7. 課題1：化粧品ボトルのデザイン スタイロフォームまたは紙粘土（パジコ アーティスタ・フォルム）を使用し、モデルを制作する。</li> <li>8. 課題1：化粧品ボトルのデザイン スタイロフォームまたは紙粘土（パジコ アーティスタ・フォルム）を使用し、モデルを制作する。</li> <li>9. 課題1：化粧品ボトルのデザイン コンセプトシート、レンダリング、モデルを提出する。</li> <li>10. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン スケジューリングを立て、商品の構造を調べ、コンセプトを制作する。</li> <li>11. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン アイデアスケッチを制作する。</li> <li>12. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン アイデアスケッチを制作する。</li> <li>13. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン アイデアスケッチの中の幾つかをレンダリングする。</li> <li>14. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン アイデアスケッチの中の幾つかをレンダリングする。</li> <li>15. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン スタイロフォームまたは紙粘土（パジコ アーティスタ・フォルム）を使用し、モデルを制作する。</li> <li>16. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン スタイロフォームまたは紙粘土（パジコ アーティスタ・フォルム）を使用し、モデルを制作する。</li> <li>17. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン スタイロフォームまたは紙粘土（パジコ アーティスタ・フォルム）を使用し、モデルを制作する。</li> <li>18. 課題2 ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン コンセプトシート、レンダリング、モデルを提出する。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	資料プリントを配布する。						
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	自分の格作業の進行できる速度を覚える。 モデル制作時、刃物で怪我をしないこと。						

授業科目	SDGs造形表現	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	桐山 誠	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	SDGsを再度学習し、そこで自分の出来る創作表現を見つけ出し、形にする。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>SDGsの資料を配り、その趣旨を説明する。</li> <li>各々でSDGsの内容（17の目標と169のターゲット）を調べる。</li> <li>各々でSDGsの内容（17の目標と169のターゲット）を調べ、個人で出来そうな項目をまとめる。</li> <li>現在世の中にある、SDGsをうたった、企業、製品等を調べる。また、それらのどの部分がSDGsに当たるかを考える。</li> <li>現在世の中にある、SDGsをうたった、企業、製品等を調べる。また、それらのどの部分がSDGsに当たるかを考える。</li> <li>現在世の中にある、SDGsをうたった、企業、製品等を調べる。また、それらのどの部分がSDGsに当たるかを考える。</li> <li>集めた資料をA3の用紙にまとめる。</li> <li>集めた資料をA3の用紙にまとめる。</li> <li>集めた資料をA3の用紙にまとめる。</li> <li>資料の中から自分の進めたい項目を選び出し、コンセプトを作り、何を制作するか決め、コンセプトシートを制作する。</li> <li>資料の中から自分の進めたい項目を選び出し、コンセプトを作り、何を制作するか決め、コンセプトシートを制作する。</li> <li>資料の中から自分の進めたい項目を選び出し、コンセプトを作り、何を制作するか決め、コンセプトシートを制作する。</li> <li>コンセプトに合った材料を調達し造形物を制作する。もしくは、大きな物なら模型やイラストを使って表現する。</li> <li>コンセプトに合った材料を調達し造形物を制作する。もしくは、大きな物なら模型やイラストを使って表現する。</li> <li>コンセプトに合った材料を調達し造形物を制作する。もしくは、大きな物なら模型やイラストを使って表現する。</li> <li>コンセプトに合った材料を調達し造形物を制作する。もしくは、大きな物なら模型やイラストを使って表現する。</li> <li>コンセプトに合った材料を調達し造形物を制作する。もしくは、大きな物なら模型やイラストを使って表現する。</li> <li>コンセプトに合った材料を調達し造形物を制作する。もしくは、大きな物なら模型やイラストを使って表現する。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	資料プリントを配布する。						
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	1限しかないので、時間をうまく使う工夫をすること。						

授業科目	CAD演習	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	村瀬 大輔	実務経験		一級建築士			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1	担任		日笠			
授業の概要	・AUTOCADの基礎操作を習得（3D）						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	3Dの概要・トレーニング					
	2.	前期作図課題1「ブックエンド」の3D					
	3.	前期作図課題1「ブックエンド」の3D					
	4.	前期作図課題2「歯ブラシスタンド」の3D					
	5.	前期作図課題2「歯ブラシスタンド」の3D					
	6.	前期作図課題3「アイスクューブトレイ」の3D					
	7.	前期作図課題3「アイスクューブトレイ」の3D					
	8.	前期作図課題4「スノードーム」の3D					
	9.	前期作図課題4「スノードーム」の3D					
	10.	前期作図課題5「機関車玩具」の3D					
	11.	前期作図課題5「機関車玩具」の3D					
	12.	前期作図課題5「機関車玩具」の3D					
	13.	作図課題6「樹」の3D					
	14.	作図課題6「樹」の3D					
	15.	作図課題7「マルチツール」の3D					
	16.	作図課題7「マルチツール」の3D					
	17.	進級課題					
	18.	進級課題					
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	デザイナーはクライアントの要求に応えることが最大の解答。その中で如何に自己表現出来るか						

授業科目	インテリアデコレーションⅠ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	櫻庭ゆかり	実務経験		建築設計士 インテリアコーディネーター			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科1年	担任		日笠 保			
授業の概要	インテリアデザインの基礎を学び、空間をデコレーションする方法を習得する。 柔軟な発想を尊重し、オリジナリティーを育む。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	インテリアデザイン製図の概要説明					
	2.	製図のための用具・製図のきまり					
	3.	インテリア図面の種類					
	4.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ－1】平面図 作図					
	5.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ－2】展開図 作図					
	6.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ－3】平面図 着彩					
	7.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ－4】展開図 着彩					
	8.	インテリア図面の描き方【演習Ⅱ－1】家具図 作図					
	9.	インテリア図面の描き方【演習Ⅱ－2】家具図 着彩					
	10.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ－1】空間の計画：エスキース					
	11.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ－2】空間の計画：家具コーディネート					
	12.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ－3】空間の計画：平面図 作図					
	13.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ－4】空間の計画：展開図 作図					
	14.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ－5】空間の計画：平面図 着彩					
	15.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ－4】空間の計画：展開図 着彩					
	16.	インテリア模型製作【演習Ⅳ－1】模型の作り方					
	17.	インテリア模型製作【演習Ⅳ－2】模型パーツ切り出し					
	18.	インテリア模型製作【演習Ⅳ－3】模型組み立て					
使用テキスト 教材等	はじめてのインテリア製図、配布プリント						
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て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	配布プリントの管理をしっかりとし、作図行う。道具の準備や管理を各自行う。模型製作時には道具の扱いに注意する。						