

令和6年度

SYLLABUS

産業デザイン科

1年

神奈川県立産業技術短期大学校

目 次

1. 造形論 I
2. 造形論 II
3. 造形論 IV
4. デザイン概論
5. 情報処理・DTP概論
6. 材料加工法
7. 色彩学
8. デザイン史
9. プレゼンテーション
10. 材料学
11. 安全衛生
12. 人間工学
13. 製品計画 I・II (PD)
14. 製品計画 I (GD)
15. 製品計画 I・II (SD)
16. 製品計画 II (GD)
17. 視覚伝達デザイン I・II (PD)
18. 視覚伝達デザイン I・II (GD)
19. 視覚伝達デザイン I (SD)
20. 視覚伝達デザイン II (SD)
21. 造形論 III (集中)
22. 描画表現実習 I
23. 描画表現実習 II
24. デザイン基礎実習
25. 基礎製図
26. デッサン
27. プレゼンツール制作実習 (PD)
28. プレゼンツール制作実習 (GD)
29. プレゼンツール制作実習 (SD)
30. CAD製図

造形論 I

■授業の概要・到達目標

造形活動における発想、展開にいたる考え方を学び、造形活動に必要な理論を簡単な演習をふまえて学習します。

■授業計画・内容

1. ガイダンス 図形を描く 図学の基礎
2. 形態
3. 配置と増殖
4. 分割と比例
5. 点構成
6. 線構成
7. 点・線・面・立体
8. 形式原理 ①反復 ②交替 ③律動 ④漸移
9. 形式原理 ⑤対称・均斉
10. 形式原理 ⑥均衡 ⑦対比
11. 形式原理 ⑧調和 ⑨支配と従属 ⑩統一
12. 形式原理 ⑪比例・比率
13. 変形と形態
14. 形態知覚
15. 試験
16. 講評 まとめ

■使用テキスト・教材

- ・演習ノート 参考図版

■参考文献

- ・必要に応じて紹介します。

■評価方法

- ・提出物と試験による評価をします。

■受講上の注意

- ・鉛筆、定規、コンパス、テンプレートを適時利用します。

造形論Ⅱ

■授業の概要・到達目標

立体とは何かについて理解することを目標とし、平面形状と立体形状の関係について各種演習をとおして学びます。また、形を生み出す考え方の基礎も学びます。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス
- 2 立体の成り立ちについて（点・線・面・基本図形）
- 3 二次元図形組み合わせ演習
- 4 展開図とは何か
- 5 展開図作成演習（基本形態の展開図）
- 6 立体図形の組み合わせ演習①（ユニットの考え方）
- 7 立体図形の組み合わせ演習①（ユニットの考え方）
- 8 立体図形の組み合わせ演習②／立体図形を平面で表現する方法
- 9 立体図形の組み合わせ演習②／立体図形を平面で表現する方法
- 10 立体の加工方法（ソリッドとサーフェスの考え方）と立体物の加工手順
- 11 展開図から立体の組立演習①（上質紙）
- 12 展開図から立体の組立演習①（上質紙）
- 13 展開図から立体の組立演習②（スチレンボード）
- 14 展開図から立体の組立演習②（スチレンボード）
- 15 確認テスト
- 16 まとめ

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント、造形材料、造形に必要な工具を使います。

■参考文献

- ・必要に応じて紹介しますが、普段から身のまわりのモノを造形と捕らえて観察してください。

■評価方法

- ・演習課題の提出物およびテストによる評価をします。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。
- ・授業中はカッターナイフを使用しますので、常に安全に配慮して受講すること。

造形論Ⅳ

■授業の概要・到達目標

デザインにおける造形作業で大切なこととは何かについて理解します。具体的には作りやすさ・使いやすさ・美しさのバランスをどのように取り、製作者に伝えるかについて演習を交えて学びます。

■授業計画・内容

- 1 造形作業での工程と考え方
- 2 使いやすさとは何か・作りやすさの重要性
- 3 美しさはどのように生まれるのか
- 4 デザインをまとめる力
- 5 美しいものとは何か
- 6 演習（テーマ：製品のアイデアスケッチ）
- 7 演習（テーマ：製品のレンダリング）
- 8 講評・まとめ

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント・提示資料を使います。

■参考文献

- ・必要に応じて提示します。

■評価方法

- ・提出物による評価（レポートおよびスケッチ等の作品）

■受講上の注意

- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。

デザイン概論

■授業の概要・到達目標

グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、スペースデザインの基礎的理解を深めるため、デザインの役割、プロセス等について学びます。

■授業計画・内容

- 1 グラフィックデザイン① (デザインとは何か、デザインに関する歴史)
- 2 グラフィックデザイン② (グラフィックデザインとはどのような仕事か)
- 3 グラフィックデザイン③ (デザイン要素、構成原理基礎)
- 4 グラフィックデザイン④ (印刷の基礎知識)
- 5 グラフィックデザイン⑤ (ロゴタイプとシンボルマーク、CI (コーポレートアイデンティティ))
- 6 スペースデザイン① (スペースデザインとはどのような仕事か)
- 7 スペースデザイン② (空間構成の基礎知識)
- 8 スペースデザイン③ (ゾーニングと動線計画)
- 9 スペースデザイン④ (インテリア構成と配置計画)
- 10 スペースデザイン⑤ (機能と居心地の空間計画)
- 11 プロダクトデザイン① (プロダクトデザインとはどのような仕事か)
- 12 プロダクトデザイン② (意思伝達方法の体験)
- 13 プロダクトデザイン③ (プロダクトデザインの流れ)
- 14 プロダクトデザイン④ (プロダクト製品に関わること)
- 15 プロダクトデザイン⑤ (プロダクトデザインの未来)
- 16 総括・テスト

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント
- ・「プロダクトデザインの基礎」株式会社ワークスコーポレーション

■評価方法

- ・提出物による評価(レポートおよびスケッチ等の作品)
- ・試験による評価

■受講上の注意

- ・教科書を必ず持参すること
- ・配布資料はファイリングし、毎回持参のこと
- ・演習の際必要なものは別途連絡をする

情報処理・DTP概論

■授業の概要・到達目標

パソコンについての基礎知識、DTP関連ソフトウェアの種類とその特長、編集レイアウトの基礎知識を理解し、実際のDTP関連作業を行うため必要な概念的知識及び基礎的技能を修得する。

■授業計画・内容

- 1 オリエンテーション。DTPとは。ハードウェア・ソフトウェア。パソコンの起動と終了。
タイピング練習。文字入力練習。
- 2 デジタルデータとアナログデータ。情報量の単位。イラストレータとフォトショップとの違い。
タイピング練習。文字入力練習。
- 3 パソコンの主要部品1（CPU、メモリ）。文字入力練習。
イラストレータ基本演習①
- 4 パソコンの主要部品2（チップセット）。
イラストレータ基本演習②
- 5 DTPで使用する文字（書体）について。
イラストレータ演習。
- 6 フォトショップ基本演習①
- 7 インターネットとネットワーク、ハードディスク。
フォトショップ基本演習②
- 8 試験。フォトショップ基本演習③、課題提出。

■使用テキスト・教材

- ・「簡単パソコン入門」
- ・自作テキスト教材

■評価方法

- ・パソコンにおける各種基礎演習課題による評価。
- ・試験による評価。

■受講上の注意

- ・配布資料はきちんとファイリングし持参して、必要な時に適宜活用できるようにする。
- ・CG実験室等における授業になるので、消しゴムのかす等の後始末はきちんと各自が行うこと。
- ・作業服を着用すること。

材料加工法

■授業の概要・到達目標

工業製品のデザインモデルで使用する基本材料の加工法を学び、安全意識のもとで理解していきます。

■授業計画・内容

1	概論、
2	安全衛生、加工の基礎、基本工具の使い方、
3	模型について（合理的な材料の使い方）
4	スチレンボードの加工法（コーナー処理・接着）
5	スチレンボードの加工法（曲線の切り方・曲面の加工）
6	スチレンボードを使った模型製作①
7	スチレンボードを使った模型製作②
8	スチレンボードを使った模型製作③
9	講評（レポート・作品提出）
10	安全衛生、木材の加工法（のこぎり・サンドペーパーの使い方）
11	木材の加工法①模型製作
12	木材の加工法②模型製作
13	安全衛生、プラスチックの加工法①
14	プラスチックの加工法②
15	金属の加工法
16	レポート・作品提出、まとめ、テスト

■使用テキスト・教材

- ・ 「プロダクトデザインの基礎」株式会社ワークスコーポレーション
- ・ 自作プリント、カッター(小)、カッティング定規、直定規(150mm程度)、シャープペンシル(0.5)
軟質プラスチック用接着剤（スチのり）

■参考文献

- ・ 安全衛生、木工工作法等

■評価方法

- ・ 提出物および試験等による評価

■受講上の注意

- ・ 刃物を使用するのでけがに注意
- ・ 周りの人に刃物が触れないように注意してください。
- ・ 作業着・ベルト・靴下・実習靴着用のこと

色彩学

■授業の概要・到達目標

色彩の基礎知識を習得することにより、プロダクト・グラフィック・スペースそれぞれのデザインにおける配色計画に役立てることと、発想力と表現力を深めていくことを目標とします。講義と演習を一体化して行うことで理解を深めていきます。

■授業計画・内容

- 1 色の基礎知識①（色はなぜ見えるのか？）
- 2 色の基礎知識②（照明と色の見え方、混色）
- 3 調色演習（混色）
- 4 調色演習（混色）
- 5 色の表示①（色の分類と三属性） 演習（色相環）
- 6 色の表示②（PCCS） 演習（等色相面）
- 7 色彩心理（心理効果・視覚効果）
- 8 調色演習（配色イメージ）
- 9 調色演習（配色イメージ）
- 10 調色演習（配色イメージ）
- 11 色彩調和①（色相を手掛がかりにした配色）
- 12 配色演習（色相を手掛がかりにした配色）
- 13 色彩調和②（トーンを手がかりにした配色・配色技法）
- 14 配色演習（トーンを手がかりにした配色・配色技法）
- 15 期末試験
- 16 総括

■使用テキスト・教材

- ・色彩検定 公式テキスト 3級編
- ・新配色カード 199a
- ・自作プリント
- ・着彩用具（ポスターカラー・筆・筆洗・パレット・ぞうきん）
- ・はさみ、カッター、定規、のり、ティッシュペーパー

■評価方法

- ・演習課題による評価
- ・試験による評価（期末試験）を行います。

■受講上の注意

- ・作業着を着用してください。
- ・講義は教科書、補助教材を用いて行います。
- ・演習課題は指定する日時に提出してください。

デザイン史

■授業の概要・到達目標

- ・産業革命以降のデザイン運動の経緯とその意義を理解する。
- ・デザインの歴史について学び、各時代の人物とそれらの作品についての意義を考えることができる。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス
- 2 産業革命、ウィリアム・モリス、アーツアンドクラフツ運動
- 3 アール・ヌーヴォー
- 4 アール・ヌーヴォー(ポスター芸術)
- 5 未来派、ロシア・アヴァンギャルド、デ・ステイル
- 6 ドイツ工作連盟、バウハウス、アールデコ
- 7 課題演習
- 8 期末テスト

■使用テキスト・教材

- ・提示資料を使います。
- ・カラー版世界デザイン史（美術出版社）を貸し出します。

■参考文献

- ・必要に応じて提示します。

■評価方法

- ・授業態度、小テスト、期末試験、課題（レポート）の提出による評価をします。

■受講上の注意

- ・毎回小テストを行います。欠席時の再テストは行いません。
- ・授業と無関係のことをしていた場合や、居眠りをしていた場合は欠席として扱います。

プレゼンテーション

■授業の概要・到達目標

現代の若者に一番足りないものとして求められるのが、コミュニケーション能力である。自己紹介をはじめとし、自分のアイデアの動機や狙いを上司や顧客に、より分かりやすく伝える手法やコツを学ぶ。課題を通して、発想力を養いつつ自信をもってプレゼンテーションできる人材の育成をする。

■授業計画・内容

- 1 講師自己紹介 デザインの仕事におけるプレゼンテーション（講義）
プレゼンテーションのポイント〈理解→納得→行動〉1（講義）
課題1 プレゼンテーションボード構想・作成（各自演習）
- 2 デザインについて1（ミニ講義）
課題1 発表・講評
課題2 プレゼンテーションボード構想（各自演習）
- 3 デザインについて2（ミニ講義）
課題2 プレゼンテーションボード作成（各自演習）
課題3 プレゼンテーション準備（グループインタビュー）
- 4 プレゼンテーションのポイント〈理解→納得→行動〉2（講義）
課題2 発表・講評
課題3-1 プレゼンテーション構想・予告編作成（各自演習）
- 5 デザインについて3（ミニ講義）
課題3-1 予告編発表
課題3-2 プレゼンテーションボード作成（各自演習）
- 6 課題3-2 発表・講評
プレゼンテーションの技法〈ポジショニングマップ、イメージカラーージュ等〉（講義）
課題4 ポジショニングマップ作成（グループワーク）
- 7 課題4 ポジショニングマップ発表・講評
課題5 プレゼンテーションボード構想・作成（各自演習）
- 8 デザインについて4（ミニ講義）
課題5 発表・講評
まとめ

■使用テキスト・教材

- ・自作パワーポイント資料

■参考文献

■評価方法

- ・プレゼンテーションボード作成、発表の工夫
- ・グループワーク、プレゼンテーションなどを含む受講態度

■受講上の注意

- ・コミュニケーションの重要性を理解し、積極的に授業に参加すること。
- ・グループワークに積極的に参加し、自分の役割を果たすこと。

材料学

■授業の概要・到達目標

製品のデザイン計画に必要な各種材料の種類・用途・製造法および性質などについて学びます。

■授業計画・内容

1・2	我々の身近にある素材について
3・4	木材
5・6	木質材料 紙
7・8	金属材料①
9・10	金属材料②
11・12	プラスチック①
13・14	プラスチック② 塗料 接着剤 エラストマー
15・16	まとめ テスト

■使用テキスト・教材

- ・「プロダクトデザインの基礎」株式会社ワークスコーポレーション
- ・ 自作プリント

■評価方法

- ・ 試験による評価
- ・ 提出物（レポート・ノート等）による評価

■受講上の注意

- ・ 必要なことは各自ノートに書くこと

安全衛生

■授業の概要・到達目標

あらゆる生産現場で基本となる「安全」について、様々な事例をとおして安全作業の方法を学び、安全意識の向上を目指します。

■授業計画・内容

- 1 安全の基礎
- 2 危険予知訓練1（手法と基本演習）
- 3 危険予知訓練1（業務演習と報告）
- 4 危険予知訓練2（交通災害訓練）
- 5 中間試験・VDT 作業安全
- 6 コミュニケーション
- 7 安全・安心確保
- 8 全体振り返り・期末試験

■使用テキスト・教材

- ・資料を配布します。

■参考文献

- ・必要に応じて提示します。

■評価方法

- ・演習による評価及び中間テスト・期末試験による評価をします。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。

人間工学

■授業の概要・到達目標

人間と機械・機器及び環境との関係を合理化するための領域（応用人間工学）の基礎的事項について演習を通して体験していきます。人体の寸法や機能、心理的特性が機器等のデザインと密接に関係することを理解します。

使い勝手と安全性を考えた人間工学として、使いやすさを追求したデザインを課題に取り組みながら考えていきます。

■授業計画・内容

- 1・2 ガイダンス、人間工学の歴史と概要、人体計測と体圧分布のデザインへの応用法
- 3・4 人体寸法の計測法、体圧分布の計測法
- 5・6 演習1：人体計測／演習2：体圧分布
- 7・8 演習1：人体計測／演習2：体圧分布
- 9・10 演習3 動作域の計測方法とその実例（座位作業と立位作業）
- 11・12 心理効果の検証、人間工学の活用事例紹介
- 13・14 製品開発と空間設計への応用事例紹介
- 15・16 まとめ テスト

■使用テキスト・教材

自作プリント等

■参考文献

適宜紹介します。

■評価方法

提出物の提出状況、授業に取り組む姿勢、テストや成果物等による評価を行います。

■受講上の注意

配布資料は、適宜整理し必要な時に活用できるよう考えて必ず持参すること。

製品計画 I・II (PD)

■授業の概要・到達目標

具体例を示しながら、プロダクトデザインの業務・製品デザインの意味についてデザインのプロセスに沿って考えて行く。その結果、自分にとってのプロダクトデザインとは何かを探ることを目的とする。

■授業計画・内容

- 1 モデル制作演習 (方法と材料の選択)
- 2 造形構成課題 1 (発泡材を用いたクイックモデル制作)
- 3 造形構成課題 1 (発泡材を用いたクイックモデル制作)
- 4 造形構成課題 2 (異種素材を用いた造形)
- 5 造形構成課題 2 (異種素材を用いた造形)
- 6 造形構成課題 2 (異種素材を用いた造形)
- 7 造形構成課題 2 (異種素材を用いた造形)
- 8 造形構成課題 2 (異種素材を用いた造形)
- 9 プロダクト製品デザイン演習 3 (課題説明・アイデアスケッチ)
- 10 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／アイデア決定・分担決め)
- 11 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／図面作成・構造検討)
- 12 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／図面作成・構造検討)
- 13 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／材料表作成・材料加工)
- 14 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／材料加工)
- 15 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／材料加工)
- 16 プロダクト製品デザイン演習 3 (グループワークによる製品製作／材料加工)

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント等

■参考文献

■評価方法

- ・制作プロセスと成果物による評価を行います。

※組立以降は「総合製作実習Ⅲ」で行います。

■受講上の注意

- ・配布資料は、適宜整理し必要な時に活用できるよう考えて必ず持参してください。

製品計画 I・II (SD)

■授業の概要・到達目標

スペース分野で訴求力のある大きな舞台美術（大道具パネル）について製作、内装張替工事の施工について体験するとともに、グループワークにより自ら行動する力を育てます。

■授業計画・内容

- 1 オリエンテーション
- 2 システム施工について（ガイダンス）／展示ブース施工実習（システム）
- 3 展示ブース施工実習（システム）
- 4 展示ブース施工実習（システム）
- 5 展示ブース施工実習（トラス）
- 6 展示ブース施工実習（トラス）
- 7 内装施工の基礎演習（ガイダンス）／内装施工の基礎演習（壁施工）
- 8 内装施工の基礎演習（壁施工）
- 9 内装施工の基礎演習（下地調整）
- 10 内装施工の基礎演習（床施工）
- 11 内装施工の基礎演習（床施工）
- 12 内装施工の基礎演習（まとめ）／舞台美術（大道具パネル）について（ガイダンス）
- 13 木材加工の基礎演習 大道具パネルの製作（組み立て）
- 14 大道具パネルの製作（材料加工）
- 15 大道具パネルの製作（組み立て）
- 16 大道具パネルの製作（経師）／大道具パネルの製作及び展示ブース施工実習（まとめ）

■使用テキスト・教材

- ・適宜、参考資料の提示及びプリントを配布します。

■評価方法

- ・共同作業の様子、取組む姿勢と出席状況による評価
- ・試験による評価を行います。

■受講上の注意

- ・必ず作業着・作業靴を着用すること。
- ・マスクは個人で用意してください。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

製品計画Ⅱ（GD）

■授業の概要・到達目標

DTPを活用して各種印刷物を制作する基礎を修得するため、画像処理、組版ルール、割付計算などのデザイン・レイアウトの基礎を学習し、学習段階に応じて課題に取り組ながら技能を修得する。

■授業計画・内容

- 1 文字の大きさ（ポイント、Q数）
- 2 行間と行送り
- 3 本文形式のレイアウト、版面と余白（マージン）
- 4 字詰め
- 5 レイアウト基礎（ラベル製作）
- 6 レイアウト基礎（ラベル製作）
- 7 禁則処理、組版ルール
- 8 禁則処理、組版ルール
- 9 チラシの制作①
- 10 チラシの制作①
- 11 チラシの制作①
- 12 チラシの制作①
- 13 チラシの制作②
- 14 チラシの制作②
- 15 チラシの制作②
- 16 チラシの制作②

■使用テキスト・教材

■参考文献

- ・必要に応じて紹介します。

■評価方法

- ・提出物による評価をします。

■受講上の注意

- ・鉛筆、定規、級数ピッチ表、カラーチャート、計算機を適時利用します。

製品計画 I (GD)

■授業の概要・到達目標

各種印刷物が制作されるまでの行程を理解しながら、印刷物の素材となるさまざまな要素を作成する上で留意すべき内容を学習し、実際の制作に活用すべき知識を修得する。

■授業計画・内容

- 1 企画・マーケティング・デザイン
- 2 企画・マーケティング・デザイン
- 3 企画・マーケティング・デザイン
- 4 写真
- 5 写真
- 6 写真
- 7 編集レイアウト
- 8 編集レイアウト
- 9 写真製版
- 10 印刷
- 11 仕上げ、製本
- 12 レイアウト基礎実習、印刷実習準備
- 13 レイアウト基礎実習、印刷実習準備
- 14 レイアウト基礎実習、印刷実習準備
- 15 印刷実習準備
- 16 印刷実習準備

■使用テキスト・教材

- ・グラフィックデザイン検定問題集

■参考文献

- ・必要に応じて紹介します。

■評価方法

- ・提出物による評価をします。

■受講上の注意

- ・鉛筆、定規、級数ピッチ表、カラーチャート、計算機を適時利用します。

視覚伝達デザイン I・II (PD)

■授業の概要・到達目標

製品計画をする上で必須技術となりつつある 3D-CAD を中心に学びます。

具体的には 3D-CAD の基本操作を習得した後、3D-CAD の技術を用いて、デザインモデルから 3D-CAD データを作成する「リバースエンジニアリング」のプロセスについて体験し理解します。後半は、レンダリング画像を用いたプレゼンテーション資料を作成します。

■授業計画・内容

- 1 授業概要説明／2D-CAD と 3D-CAD の活用方法
- 2 2D-CAD を使用した製図演習 (VectorWorks)
- 3 2D-CAD を使用した製図演習 (VectorWorks)
- 4 2D-CAD を使用した製図演習 (VectorWorks)
- 5 2D-CAD を使用した製図演習 (VectorWorks)
- 6 2D-CAD を使用した製図演習 (VectorWorks)
- 7 リバースエンジニアリングの手法とは (三次元モデル計測器・スキャナの活用法)
- 8 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 9 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 10 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 11 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 12 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 13 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 14 3D-CAD を使用したモデリング演習 (Rhinoceros)
- 15 プレゼンテーション用パワーポイント作成
- 16 プレゼンテーション用パワーポイント作成

■使用テキスト・教材

- ・各種操作方法マニュアル

■参考文献

- ・必要な場合は別途連絡します。

■評価方法

- ・提出物による評価をします。

■受講上の注意

- ・授業前にコンピュータは起動しておいてください。
- ・最終日は「製品設計実習」のプレゼンテーション準備を行い、パワーポイントの評価を行います。

視覚伝達デザイン I・II (GD)

■授業の概要・到達目標

視覚伝達において必要な知識と技術とともに、写真の知識と技術を学びます。

■授業計画・内容

- 1 ダイレクトメール (DM) の制作
- 2 ダイレクトメール (DM) の制作
- 3 ダイレクトメール (DM) の制作
- 4 マーカー描画実習／写真实習 (モノクロネガフィルム)
- 5 マーカー描画実習／写真实習 (モノクロネガフィルム)
- 6 マーカー描画実習／写真实習 (モノクロネガフィルム)
- 7 マーカー描画実習／写真实習 (モノクロネガフィルム)
- 8 マーカー描画実習／写真实習 (モノクロネガフィルム)
- 9 マーカー描画実習／写真实習 (モノクロネガフィルム)
- 10 マーカー描画実習
- 11 マーカー描画実習
- 12 印刷実習
- 13 印刷実習
- 14 印刷実習
- 15 印刷実習
- 16 印刷実習、課題提出

■使用テキスト・教材

- ・資料を配布します。

■参考文献

■評価方法

- ・提出物と制作プロセスによる評価をします。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。

視覚伝達デザイン I (SD)

■授業の概要・到達目標

スペースデザインについて、企画からプレゼンテーションまでの実務に即したデザインワークや作業を体験し、より実践的なデザイン能力を養う。また空間を構成するための構造及び環境の考え方や、空間設計手法の基礎を習得します。

■授業計画・内容

- 1 建築構造・建築図面の基礎
- 2 3DCAD による建築図面の作成 (平面図)
- 3 3DCAD による建築図面の作成 (平面図)
- 4 3DCAD による建築図面の作成 (立面図)
- 5 3DCAD による建築図面の作成 (立面図)
- 6 3DCAD による建築図面の作成 (断面図)
- 7 3DCAD による建築図面の作成 (断面図)
- 8 3DCAD による建築図面の作成 (モデリング)
- 9 3DCAD による建築図面の作成 (テクスチャ)
- 10 3DCAD による建築図面の作成 (レンダリング)
- 11 3DCAD による建築図面の作成 (マッピング)
- 12 3DCAD による建築図面の作成 (照明計画)
- 13 3DCAD による建築図面の作成 (プレゼンテーションボード)
- 14 店舗デザイン図面作成
- 15 店舗デザイン図面作成
- 16 店舗デザイン図面作成

■使用テキスト・教材

- ・適宜、参考資料の提示及びプリントを配布します。

■評価方法

- ・取り組む姿勢と演習課題による評価

■受講上の注意

- ・スケッチブック等を必ず持参すること。
- ・配布資料はファイリングし、毎回持参のこと。
- ・演習の際必要なものは別途連絡します。

視覚伝達デザインⅡ（SD）

■授業の概要・到達目標

スペースデザインについて、企画からプレゼンテーションまでの実務に即したデザインワークや作業を体験し、より実践的なデザイン能力を養う。また空間を構成するための構造及び環境の考え方や、空間設計手法の基礎を習得します。

■授業計画・内容

- 1 建築構造・建築図面の基礎
- 2 3DCAD による建築図面の作成（平面図）
- 3 3DCAD による建築図面の作成（平面図）
- 4 3DCAD による建築図面の作成（立面図）
- 5 3DCAD による建築図面の作成（立面図）
- 6 3DCAD による建築図面の作成（断面図）
- 7 3DCAD による建築図面の作成（断面図）
- 8 3DCAD による建築図面の作成（モデリング）
- 9 3DCAD による建築図面の作成（テクスチャ）
- 10 3DCAD による建築図面の作成（レンダリング）
- 11 3DCAD による建築図面の作成（マッピング）
- 12 3DCAD による建築図面の作成（照明計画）
- 13 3DCAD による建築図面の作成（プレゼンテーションボード）
- 14 店舗デザイン図面作成
- 15 店舗デザイン図面作成
- 16 店舗デザイン図面作成

■使用テキスト・教材

- ・適宜、参考資料の提示及びプリントを配布します。

■評価方法

・日々の取り組み姿勢、プレゼンツール制作実習・視覚伝達デザインⅠ・Ⅱの出席状況、課題提出期限による評価を行います。

■受講上の注意

- ・スケッチブック等を必ず持参すること
- ・配布資料はファイリングし、毎回持参のこと
- ・演習の際必要なものは別途連絡します。

造形論Ⅲ（集中）

■授業の概要・到達目標

各デザイン分野において、造形活動における発想、展開にいたる考え方を学び、造形活動に必要な理論を演習で実践し習得する。具体的には前期に修得した内容を駆使し、与えられた条件の中でアイデアを展開する。

平面構成力・立体構成力・寸法精度・加工能力・制作手順・出来ばえへのこだわりなど多くの要素を必要とします。

■授業計画・内容

- 1 課題説明・展開の手法・アイデア展開
- 2 造形物作成・造形物を用いた構成についてのアイデア展開
- 3 立体構成作品の制作
- 4 プレゼンテーション（最終仕上げ・プレゼンテーションの準備含む）

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント、材料（スチレンボード・各種用紙）、工具を使用します）

■参考文献

- ・必要な場合はお知らせします。

■評価方法

- ・提出物による評価、およびプレゼンテーションの評価を行います。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。
- ・カッターナイフ等刃物を扱うので、安全に十分注意して臨んでください。

描画表現実習 I

■授業の概要・到達目標

デザインワークに不可欠な表現方法を習得します。具体的には、次の2点。

- ・立体物アイデアを二次元スケッチにする力
- ・描画したスケッチを活用しながら、アイデアをプレゼンテーションする力

■授業計画・内容

- ・線表現
- ・面表現
- ・デザインスケッチ
- ・プレゼンテーション
- ・線力
- ・形体
- ・材質感
- ・陰と影
- ・訴求力

■使用テキスト・教材

- ・必要時にはプリント等を配布または提示・画材類

■参考文献

■評価方法

- ・提出物と製作プロセスによる評価
- ・スケッチによる表現内容、プレゼンテーション内容

■受講上の注意

- ・演習の際、必要なものは別途指示します。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮すること。

描画表現実習Ⅱ

■授業の概要・到達目標

アイデアスケッチをマーカー、パステルによるレンダリングにする表現方法を習得します。

■授業計画・内容

- ・アイデア
- ・形状
- ・デザインスケッチ
- ・プレゼンテーション
- ・線力
- ・形体
- ・パース
- ・材質感
- ・陰と影
- ・反射
- ・訴求力

■使用テキスト・教材

- ・必要時にはプリント等を配布または提示します。

■参考文献

■評価方法

- ・提出物と製作プロセスによる評価
- ・スケッチによる表現内容、プレゼンテーション内容

■受講上の注意

- ・演習の際、必要なものは別途指示します。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮すること。

デザイン基礎実習

■授業の概要・到達目標

グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、スペースデザインの基礎的理解を深めるために、デザインワークの為の基礎技能等について学ぶ。

■授業計画・内容

- 課題1 (共通)
- 1 描画する道具や画材の使い方とデザイン演習①
 - 2 描画する道具や画材の使い方とデザイン演習②
 - 3 アイディアの描き方①
 - 4 道具の使い方②
 - 5 写真撮影①
 - 6 写真撮影②
 - 7 平面図の描き方①
 - 8 平面図の描き方②
- 課題2 (グラフィックデザイン)
- 1 ガイダンス、課題1 色々な技法体験①
 - 2 課題1 色々な技法体験②
 - 3 課題2 視覚伝達デザイン演習①
 - 4 課題2 視覚伝達デザイン演習②
 - 5 課題2 視覚伝達デザイン演習③
 - 6 課題3 シンボルマークデザイン①
 - 7 課題3 シンボルマークデザイン②
 - 8 プレゼンテーション
- 課題3 (プロダクトデザイン)
- 1 課題説明・アイディアスケッチ
 - 2 アイディアスケッチ
 - 3 アイディアスケッチ・製作図面作成
 - 4 アイディアスケッチ・製作図面作成・アイディア決定
 - 5 モデル製作
 - 6 モデル製作
 - 7 モデル製作
 - 8 プレゼンテーション
- 課題4 (スペースデザイン)
- 1 課題提示およびインテリアスタイル理解
 - 2 アイディア展開 (コンセプト)、グループワーク
 - 3 アイディア展開 (プランニング)、グループワーク
 - 4 プレゼンボード製作
 - 5 プレ・プレゼンテーション
 - 6 アイディア展開、グループワーク
 - 7 プレゼンボード製作
 - 8 プレゼンテーション

■使用テキスト・教材

- ・資料を適宜配布します (課題4は「素敵なインテリアの基本」を貸し出します。)

■参考文献

- ・適宜紹介します

■評価方法

- ・提出物および、プレゼンテーション内容による評価

■受講上の注意

- ・メモ帳、筆記用具を必ず持参すること
- ・演習の際必要なものは別途連絡をする
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

基礎製図

■授業の概要・到達目標

製図の基礎を学び、三面図の描き方やルールを習得します。立体物・建築物等を作成した図面から、透視図を作成します。

■授業計画・内容

- 1 製図の基礎製図用具の使い方、線の練習
- 2 立体から三面図の作成
- 3 等角図から三面図の作成
- 4 等角図から三面図の作成
- 5 投影法の基礎 等角図の描き方、三面図から等角図の作成
- 6 三面図から等角図の作成
- 7 三面図、等角図のまとめ課題
- 8 平面図の作成
- 9 三角スケールの使い方
- 10 一点透視図の描き方
- 11 内観パースの描き方①
- 12 内観パースの描き方②
- 13 二点透視図の描き方
- 14 家具の描き方
- 15 外観パースの描き方
- 16 課題作業、テスト・総括

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント、平行定規、各種製図用具

■参考文献

- ・必要に応じて紹介します。

■評価方法

- ・テスト及び課題等提出物により評価します。

■受講上の注意

- ・前週に指示された道具類を机上に揃えておいてください。(平行定規など)
- ・課題提出については指示に従ってください。(特に提出日は厳守してください)
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

デッサン

■授業の概要・到達目標

デザインワークに必要な形態表現を早く正確に行うための基礎訓練として、主に鉛筆を用いた描画表現（デッサン）を行う。それにより、対象物を描く基本を身につける。その結果、対象物を描く基本である、観察力・分析力・描写力を身につける。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス 鉛筆による諧調表現 鉛筆デッサン1
- 2 クロッキー 鉛筆デッサン1・講評
- 3 クロッキー 鉛筆デッサン2：正確に形を捉える練習
- 4 クロッキー 鉛筆デッサン2
- 5 クロッキー 鉛筆デッサン2・講評
- 6 クロッキー 風景などのクロッキー
- 7 クロッキー 鉛筆デッサン3：構造や構図を観察
- 8 クロッキー 鉛筆デッサン3・講評
- 9 クロッキー 鉛筆デッサン3
- 10 クロッキー 鉛筆デッサン3・講評
- 11 クロッキー 鉛筆デッサン4：構造と機能を観察し、細密に表現する練習
- 12 クロッキー 鉛筆デッサン4の講評
- 13 クロッキー 鉛筆デッサン5：構図や黒の描き方
- 14 クロッキー 鉛筆デッサン5
- 15 クロッキー 鉛筆デッサン5
- 16 総括 鉛筆デッサン5の講評

■使用テキスト・教材

- ・モチーフを各自に、準備してもらったことがあります。

■参考文献

■評価方法

- ・提出物による評価
- ・制作プロセスによる評価と出席状況

■受講上の注意

- ・提出については指示に従ってください。
- ・クロッキー（B4サイズ程度）、鉛筆デッサンに必要な道具を毎回用意すること
- ・その他必要が生じた場合、別途連絡をします。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

プレゼンツール制作実習（PD）

■授業の概要・到達目標

身近なものの製品デザインを体験します。特に三次曲面を用いた造形物のデザイン手法について学びます。その結果デザイン作業の進め方や各種プレゼンテーションテクニックを身につけます。

■授業計画・内容（※太字は講師対応）

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1 ガイダンス・機械安全教育・ベース板準備 | 17 クレイ造形 |
| 2 講師紹介・サーベイ前の講義 | 18 アイデアチェック・クレイ造形 |
| 3 調査結果のまとめ、荒盛、アイデアワーク | 19 クレイ造形 |
| 4 自己紹介・アイデアスケッチ | 20 アイデアチェック・クレイ造形 |
| 5 クレイ削り練習 | 21 クレイ造形 |
| 6 アイデアスケッチチェック | 22 アイデアチェック・クレイ造形 |
| 7 クレイ削り練習 | 23 クレイ造形 |
| 8 中間プレゼンテーション1 | 24 アイデアチェック・クレイ造形 |
| 9 クレイ削り練習 | 25 クレイ造形 |
| 10 アイデアチェック・クレイ造形 | 26 プレゼンテーションの説明・クレイ造形 |
| 11 クレイ造形 | 27 クレイ造形・プレゼン準備 |
| 12 アイデアチェック・クレイ造形 | 28 クレイ造形・プレゼン準備 |
| 13 クレイ造形 | 29 クレイ造形・プレゼン準備 |
| 14 アイデアチェック・クレイ造形 | 30 クレイ仕上げ・プレゼン準備 |
| 15 クレイ造形 | 31 クレイ仕上げ・プレゼン準備 |
| 16 中間プレゼンテーション2 | 32 最終プレゼン、評価、総括、作品提出 |

■使用テキスト・教材

- ・インダストリアルクレイおよびクレイツールを使用します。

■参考文献

- ・必要に応じてお知らせします。

■評価方法

- ・提出物による評価(レポート、スケッチ、モデル、プロセス、プレゼンテーション等)を評価します。

■受講上の注意

- ・学外にて調査を行うことがあります。
- ・作業に際し、事前に必要な準備があります。
- ・自宅での作業が出来ない課題のため、日程管理は充分注意してください。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

プレゼンツール制作実習（GD）

■授業の概要・到達目標

グラフィックデザインの重要な要素であるイラストレーションを広告制作に活用する手段を学習する。さらに製品企画の手法として、重要な広報手段である各種広告媒体の作成方法と効果的な使用方法、企画書の書き方、プレゼンテーション手法までトータルに学習する。

■授業計画・内容

1	オリエンテーション／課題1説明	17	確認打合せ	アイデアワーク
2	アイデアワーク	18	制作	
3	確認打合せ	19	確認打合せ	制作
4	制作	20	制作	
5	確認打合せ	21	確認打合せ	制作
6	制作	22	確認打合せ	制作
7	確認打合せ	23	制作	
8	制作	24	確認打合せ	制作
9	確認打合せ	25	制作	
10	確認打合せ	26	確認打合せ	制作
11	制作	27	制作	
12	制作	28	制作	
13	プレゼンテーション／課題2説明	29	制作	
14	制作	30	確認打合せ	制作
15	確認打合せ	31	制作	プレゼン準備
16	アイデアワーク	32	プレゼンテーション	

■使用テキスト・教材

- ・プリント
- ・パソコン、プリンタ

■参考文献

- ・適時紹介します。

■評価方法

- ・提出物と制作プロセスによる評価をします。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

プレゼンツール制作実習（SD）

■授業の概要・到達目標

スペースデザインについて、企画からプレゼンテーションまでの実務に即したデザインワークや作業を体験し、より実践的なデザイン能力を養う。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス／店舗デザイン課題提示・説明
- 2 店舗デザインコンセプトワーク／商業施設デザイン（グループワーク）概要説明
- 3 商業施設デザイン（グループワーク）コンセプトワーク
- 4 商業施設デザイン（グループワーク）デザインワーク①
- 5 商業施設デザイン（グループワーク）デザインワーク②
- 6 商業施設デザイン（グループワーク）プレゼンテーションボード制作①
- 7 商業施設デザイン（グループワーク）プレゼンテーションボード制作②
- 8 店舗デザイン サイン計画
- 9 店舗デザイン ゾーニング・平面プラン
- 10 店舗デザイン 平面プラン，インテリア構成
- 11 店舗デザイン 平面・立面計画，内装スケッチ
- 12 店舗デザイン 平面・立面計画，模型制作
- 13 店舗デザイン 平面・立面計画，模型制作
- 14 店舗デザイン プレゼンボード作成①
- 15 店舗デザイン プレゼンボード作成②
- 16 店舗デザイン プレゼンテーション

■使用テキスト・教材

- ・「実践テキスト 店舗の企画・設計とデザイン」を使用します。
- ・適宜、参考資料の提示及びプリントを配布します。

■評価方法

- ・制作プロセスおよび成果物による評価
- ・プレゼンテーションによる評価

■受講上の注意

- ・スケッチブック等を必ず持参すること。
- ・配布資料はファイリングし、毎回持参のこと。
- ・演習の際必要なものは別途連絡します。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

CAD製図

■授業の概要・到達目標

CADソフトの操作法の基本とデザインのアプリケーションとして代表的なドロー系ソフトと画像処理ソフトを習得することを目的とする。

■授業計画・内容

- 1 ドロー系ソフト (Illustrator) の応用操作
- 2 ドロー系ソフト (Illustrator) による演習
- 3 ドロー系ソフト (Illustrator) による演習
- 4 画像処理ソフト (Photoshop) の基本操作
- 5 画像処理ソフト (Photoshop) による演習
- 6 画像処理ソフト (Photoshop) による演習
- 7 3D-CADソフト (Rhinoceros) の基本操作
- 8 3D-CADソフト演習
- 9 3D-CADソフト演習
- 10 3D-CADソフト演習
- 11 3D-CADソフト演習
- 12 3D-CADソフト (VectorWorks) の基本操作
- 13 3D-CADソフト演習
- 14 3D-CADソフト演習
- 15 3D-CADソフト演習
- 16 3D-CADソフト演習

■使用テキスト・教材

- ・Rhinoceros 入門 (ラトルズ出版 是枝靖久著)
- ・Vectorworks 入門、3DCAD スタート (A&A 出版)

■参考文献

必要に応じて提供します。

■評価方法

- ・課題制作プロセスによる評価及び課題の成果物による評価

■受講上の注意

- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。