

科目名称	学科入門セミナー (P)		授業コード	10219982	
担当教員	曾和 具之	安森 弘昌、向井 昌幸、見明 暢、田頭 章徳、蛭田 直、相澤 孝司、佐野 浩三、相良 二郎			
単位数	1	授業形態	実習	科目分類	学修基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft Office365 (Teams)
履修制限等	23P生および編転入生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	①大学や大学生生活に適応し、不安を解消する。 ②大学で必要な最低限の学習、グループワーク、プレゼンテーションなど、社会的な知識・スキルを獲得する。 ③多様な活動を通じ各々の学習目標と到達目標を明らかにする。
授業計画の概要	入学以降の四年間でプロダクト・インテリアデザインをどのように学んでいくか、またこの学科が備える様々な専門性のいずれに、どのように着目し自身の専門性を高めていくかを、入学直後に意識付けすることを目的とした演習。学生と教員が同じ目線に立って論じ合い、並行して上級生を加えたグループワークに取り組み、調査・アイデア展開・プレゼンテーションなど様々な活動体験を通じて考察する。また、学外における全員活動やグループ活動に取り組む。
授業計画	1: オリエンテーション・アイスブレイクワークショップ 2: 自己紹介・デザイン概要基礎 3: グループワーク・事前調査レポート 4: デザインサーベイ 5: グループワーク・制作活動 6: 全体プレゼンテーション 7: 提案レポート
実務経験のある教員	担当教員はいずれもメーカー勤務・デザイン事務所勤務・家具工房勤務・産官学連携などでの実務経験を有しており、それぞれの専門性を活かし、プロダクト・インテリア分野のデザイン学習に必要な姿勢や視点について指導する。
授業時間外学習	基礎ゼミ単位で、与えられた課題についての調査、アイデア展開や制作などグループワークに取り組むこと。
評価方法	調査レポート (30%)、プレゼンテーション (30%)、提案レポート (40%)
指導方法	基礎ゼミ単位での対面指導とする。ただし、感染症対策上必要となった場合は、リモートにより指導する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	http://product.kobe-du.ac.jp/ http://www.arima-toys.jp/ https://www.japandesign.ne.jp/ (JDN) https://www.monodukuri.com/
各自準備物	筆記用具、スケッチブックまたはメモ帳、リモート授業可能なカメラ付き通信機器。 ノートパソコンを各自用意することが望ましい。
実習費	必要な材料は支給する。
その他	時間割、活動スケジュールについては、学科オリエンテーションにて通知する。

科目名称	家具・インテリアデザイン		授業コード	10031222	
担当教員	佐野 浩三				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー、商業施設士				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	講義と演習解説を対面で実施し、講義・演習資料は Teams で配布する。
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科と教職課程で履修が必要な学生に限定する。
授業の目的と到達目標（学習成果）	目的：西洋と日本におけるインテリアデザインの歴史的な概念の成立、変遷、相違を理解し、様式と社会背景に関する知識を修得する。店舗デザインの基本的な考え方とデザインプロセスを理解する。 目標：インテリアデザインにおける対象範囲や歴史様式とその社会背景の基礎知識を修得できる。インテリアデザインの企画や計画において総合的に活用できる能力を身につけることが期待される。
授業計画の概要	インテリアデザインを構想する上での基礎知識を学ぶ。インテリアデザインの内容、対象範囲、様式史の大きな流れを把握した上で、各時代の歴史の特徴を解説する。日本と西洋におけるインテリアデザインの概念の成立・変遷・相違を明らかにすると共に、日本が洋式の生活スタイルを採用する経緯については重点を置き、今日の生活様式、生活環境や商業施設のあり方と問題点を考える。代表的な名作モダンチェアを社会背景に則してコラム的に紹介し、スケッチによる能動的な観察を通してインテリアエレメントの製作技術や社会的意味を理解する。
授業計画	1：ガイダンス（授業の構成と受講方法） 2：インテリアデザインとは（前提となる用語と概念） 3：名作椅子の概説（演習のための基礎知識） 4：インテリアデザインと社会背景 5：インテリアと家具の歴史Ⅰ（エジプト～ローマ） 6：インテリアと家具の歴史Ⅱ（ビザンチン～ルネッサンス） 7：インテリアと家具の歴史Ⅲ（バロック、ロココ～19世紀） 8：インテリアと家具の歴史Ⅳ（西洋の近代） 9：インテリアと家具の歴史Ⅴ（日本の古代～中世） 10：インテリアと家具の歴史Ⅵ（明治～戦前） 11：インテリアと家具の歴史Ⅶ（戦後のインテリアデザインの概要） 12：店舗デザインの概説（歴史と業種・業態による特性） 13：店舗デザインの概説（デザインプロセスと手法） 14：店舗デザインの概説（店舗の社会的役割、ユニバーサルデザイン） 15：授業のまとめとレポート作成の解説
実務経験のある教員	インテリアデザイン及び内装業のデザイナーとしての実務経験を活かして指導する。
授業時間外学習	授業内容は連続しているため、前回の授業内容に目を通しておくこと。 日本史、世界史の概要を理解しておくこと。
評価方法	レポート 50%、授業中の演習 50%の配分とする。レポート・演習とも、指示に沿っていない提出物は評価の対象としない。レポートは授業で紹介した歴史的事象やデザインプロセスについて理解した上で、今日的な視点で自分の考えを述べているかを評価の観点とする。演習は、スケッチによって得られた観察結果のコメントを評価の中心とする。 出席日数が 2/3 に満たない場合は E 評価とする。
指導方法	講義と演習に関する質問等は、毎回授業後に教室で対応する。 レポートや授業に関連する質問・フィードバックは Teams でも対応する。 総合的なフィードバックは、授業アンケートのコメントで紹介する。
使用テキスト	授業のレジュメ、キーワード、図をまとめた PDF 資料を配付する。
参考テキスト・URL	『インテリアの計画と設計』小原二郎他編彰国社
各自準備物	簡便なスケッチのための鉛筆等
実習費	
その他	初回のガイダンスには必ず出席し、授業方法を理解した上で履修すること。

科目名称	ユニバーサルデザイン			授業コード	20031842
担当教員	相良 二郎				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	遠隔で行う場合は、Microsoft Stream や YouTube による動画配信を予定している。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>目的 社会の高齢化が急速に進む中、誰もが参加できる社会の構築が求められている。年齢や性別、能力の多寡、人種や文化の違いに関わらず、誰もが利用できるように最初からデザインするというユニバーサルデザイン(以下UD)の考え方は、多くの企業が取り組んでおり、まちづくりや社会づくりなどのコトのデザインにおいてもその考え方が当たり前のことになりつつあり、UDを理解することはプロダクトやインテリアだけでなく、あらゆる分野のデザインにおける基本的な考えかたといえる。</p> <p>到達目標 ユニバーサルデザインの考え方を正しく理解し、デザイン活動を始めとした今後の各自の取り組みに活かせるようになることを目標とする。</p>
授業計画の概要	スライドや動画を用いた講義形式で行う。
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> 1：UDの理念 2：米国の障害者施策と差別禁止法 3：欧州の障害者施策と D4A、InclusiveDesign 4：UDの普及・教育活動 5：関連法規 6：ユーザ特性 7：超高齢社会の問題と UD 8：建築・まちづくり 9：交通 10：情報・コミュニケーション 11：住宅 12：住宅設備 13：家電・公共設備 14：地球環境保全と防災・減災 15：平和と国際貢献
実務経験のある教員	リハビリテーションセンターおよび公設研究所での支援技術や環境整備に関する実務経験、民間企業の製品企画や製品評価の実務経験を活かして講義を行う。
授業時間外学習	Panasonic、TOTO、コクヨ、富士通、積水ハウスなどのUD取り組み状況を調べておく。 通学途上や日常生活の中で多様なユーザの存在について気を配り、観察すること。
評価方法	期末試験で評価する。ただし、感染症対策上試験の実施が困難となった場合はレポートにて評価する。
指導方法	授業時間以外では、Teams 上の専用チーム上にて対応する。 試験終了後に正解と解説をポータルまたは Teams 上に掲示する。
使用テキスト	適宜プリント等をデータにて配布する。
参考テキスト・URL	「知る、わかる、ユニヴァーサルデザイン」IAUDUD 検定中級公式テキスト
各自準備物	筆記用具以外は不要。
実習費	
その他	プロダクト・インテリアデザイン学科生において、この科目の単位習得は、専門科目「選択」の扱いとなるので注意すること。

科目名称	ビジュアルテクニク I ①②		授業コード	20131281	
担当教員	香川 和美				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	色彩理論・色彩構成・レタリング・タイポグラフィ・レイアウト等について、デザイナーに求められる基礎知識と基本技術を習得し、それらを効果的に活かしたプレゼンテーションができる能力を身につける。
授業計画の概要	プロダクト・インテリアデザインに必要なビジュアル表現の基本的な知識と技法を学ぶ演習。色の三属性・錯覚と視覚調整、色立体の概念とグレースケール、色の伝達方法・色の混色と彩度のカラスケール、色彩と心理・色の対比など色彩の基礎について、感性に赴くままの表現ではなく、理論的な解説を通じて理解する。また、色彩構成やレタリング・タイポグラフィ・レイアウトなどの制作作業を通じ、高精度なグラフィック表現能力の習得に取り組む。人のプレゼンテーションを見て学ぶ。デザインコンセプトに基づき戦略的に表現することを学ぶ。説得力のあるプレゼンテーションができるように、コミュニケーション力の向上を計る。
授業計画	1：オリエンテーション (授業内容と方針、準備する用具の説明) 2：色彩の基礎を学ぶ1 (色の三属性・錯覚と視覚調整)・用具の使い方を説明・演習1 3：色彩の基礎を学ぶ2 (色立体の概念)・演習2 (グレースケール) 4：色彩の基礎を学ぶ3 (色の伝達方法・色の混色)・演習3 (彩度のカラスケール) 5：色彩の基礎を学ぶ4 (色彩と心理・色の対比)・演習4 6：色彩の基礎を学ぶ5 (色の心理効果・イメージと配色)・演習5 7：色彩の基礎を学ぶ6 (色彩計画・JAS規格)・演習6 (色彩構成) 8：色彩構成のプレゼンテーションと色彩のまとめ・次週の課題説明 9：レタリングの基礎を学ぶ1 (和文書体の種類と特徴)・演習7 (和文書体のレタリング) 10：レタリングの基礎を学ぶ2 (欧文書体の各構成要素)・演習8 (欧文書体のレタリング) 11：レタリングの基礎を学ぶ3 (ロゴタイプとシンボルマーク)・スクラップブックの作成 12：デザインの基礎を学ぶ1 (デザインコンセプトと情報のビジュアル化)・演習9 13：演習9のプレゼンテーションと課題説明・演習10 14：演習9の講評会と演習10のプレゼンテーション 15：提出課題優秀作品の紹介と講評会・まとめ
実務経験のある教員	1984年 化粧品メーカー入社。 ギフトをはじめとする、数多くの化粧品パッケージのデザイン開発を担当。 1987年 ボディケアシリーズにて研究開発本部長「デザイン賞」受賞。 1991年度 PDC ゴールドアワードコンペティション入賞。 1998年 OEMを中心とした化粧品開発を行う化粧品会社のコンサルタントを1年間務める。 2016年 化粧品を中心とした容器メーカーのコンサルタントを1年間務める。 化粧品を中心とした、商品開発・パッケージデザインを行っている経験を活かし、授業を実施する。
授業時間外学習	シラバスの授業内容を事前に読み、疑問点は後日まで残さないよう努めること。
評価方法	授業態度 15%・提出課題の評価 50%・プレゼンテーション能力 35%にて総合評価
指導方法	プレゼンテーション後の講評会にて、作品に対する講評・アドバイス等を行う。
使用テキスト	必要に応じてプリントを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	カラス口・ガラス棒・溝引き定規 (30cm)・筆・A4ケント紙・A3画用紙・絵皿・筆・水入れ・ポスターカラー等、必要時に指示する。必ず、自身で道具をそろえること。人の道具を使って制作しても、上達はしません。
実習費	
その他	・定員 25 名。 (ビジュアルテクニク I ① & ビジュアルテクニク I ②の履修希望者に偏りがある場合は、人数調整をさせていただきます) ・必ず、オリエンに出席し、授業内容を理解した上で履修届けを提出してください。 ・授業中、他の学生に迷惑な行為をしたり、私語を注意しても聞き入れない場合は、出席していても欠席扱いとします。 また、出席を取った時に教室に不在の場合も欠席扱いとします。 ・提出期限の厳守 (提出が遅れた場合は減点・提出期限の翌週以降は、作品の提出を受け付けない)。 ・特別な事情がある場合は、事前に許可を取ること。原則として、事後報告 (欠席や課題の遅延) は認めない。 ・課題の未提出は、履修上、著しく不利になります。 ・不明点がある場合は、授業中に直接質問すること。自身で勝手に判断しない。 ・KDU ポータルからの個別の質問・問合せには対応できません。

科目名称	製図法演習 ①②		授業コード	20131891	
担当教員	安森 弘昌				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	P生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的として、製図の基本的な作法を理解することで、図面の読み取りができるようになる。また、作図法の習得により、図面を用いた情報伝達が可能になる。さらに、思考の手段としても作図が利用できることを理解する。 到達目標としては、作図に関する説明を理解して知識として蓄積し、それをもとに毎回の課題に取り組み、製図を完成して提出することである。
授業計画の概要	毎回の授業前半に、プロダクトやインテリアデザイン分野における製図の基本的事項について解説する。それを理解した上で、授業の後半では、三面図を読み取って立体をイメージする課題、立体図をもとに三面図を作成する課題等に取り組む。授業時間内に作図を終え、図面を提出する。採点済み提出図面を翌週の授業の冒頭で返却する。
授業計画	1：授業の目的および内容の説明 2：道具の使い方・製図の規格についての解説と実習 3：線の種類・寸法記入などの解説と実習 4：投影法の解説、三面図の基礎演習 5：立体図から三面図作成演習 6：三面図から立体図作成演習 7：プロダクト製図1（正面図） 8：プロダクト製図1（断面図） 9：展開図とポップアップ課題 10：等角投影図法による立体表現（箱詰め法） 11：等角投影図法による立体表現（接続法） 12：等角投影図法による立体表現（座標法、移動法） 13：プロダクト製図2（正面図） 14：プロダクト製図2（側面図） 15：プロダクト製図2（断面図）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	普段からプロダクト製品の取扱説明書に掲載されている立体図などに関心を持っておくことが望ましい。演習課題が授業時間内に終わらない場合は、持ち帰って完成させ翌週に提出すること。
評価方法	第2～15回の作図課題および立体作品の提出状況と内容を評価する。製図の基本的事項および作図法の理解度、図面による正確な立体表現の可否を評価基準とする。また、出席が15回の内10回に満たない場合は、E評価となる。
指導方法	毎回、作図課題の内容とそれに関する製図の基本的な作法について説明し、それをもとに学生は作図に取り組み、授業時間内に完成させる。翌週に改善点を朱書きした評価済み図面を返却する。
使用テキスト	プリントを配付する。
参考テキスト・URL	『基礎製図』（オーム社・大西清著） 『JISにもとづく標準機械製図集（第7版）』（オーム社・北郷薫監修）
各自準備物	製図道具一式、カッターナイフ、カッティングマット
実習費	
その他	

科目名称	CAD 基礎演習 (P)			授業コード	20319090
担当教員	穂山 憲				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	インテリアプランナー				

授業実施方法	全ての演習を対面形式で行う。
使用するアプリ等	AutoCAD、Sketchup
履修制限等	P生限定、「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	基本設計図書レベルの2次元製図を学び、次に3次元のオブジェクトを用いた設計の方法を習得する。
授業計画の概要	コンピュータを用いた建築設計やインテリアデザインに必要な、製図、モデリング、プレゼンテーションといった基本的な諸技法を習得すると同時に、CADを活用する上で必要な諸概念について理解することを目標とする。
授業計画	1：基礎的な概念把握 2：2次元図形の作成と操作1（線分と円、円弧等の作図方法） 3：2次元図形の作成と操作2（図形の編集と処理方法） 4：2次元図形の作成と操作3（画層管理と簡単な平面図作成） 5：2次元図形の作成と操作4（平面図仕上げと寸法線記入） 6：3Dモデリング1（3次元CADの概要） 7：3Dモデリング2（簡単なボリューム操作） 8：3Dモデリング3（三次元モデルの作成と3D画面の操作） 9：3Dモデリング4（家具等コンポーネントの作成） 10：3Dモデリング5（室内空間の作成とレイアウト） 11：中間講評 12：プレゼンテーション1（プレゼン用図面の作成） 13：プレゼンテーション2（レイアウトシート）の操作） 14：プレゼンテーション3（各種図面の仕上げとレイアウトシートの編集） 15：プレゼンテーション4（プレゼン用データの仕上げ）
実務経験のある教員	実務で用いる設計図書やプレゼンテーションにおける経験を踏まえて、基礎的な図面など作成技術を習得する事を目的とする。
授業時間外学習	履修者は、Windowsの基本的な操作方法を習得済みであること。また、コンピュータラボにおける各種サーバや周辺機器等の構成について理解しておくこと。そのためには、前期の間にコンピュータラボで行われるいずれかの授業を履修しておくことがのぞましい。
評価方法	授業時間中の課題（30%）と、次週までの提出課題（30%）、および最終提出作品（40%）の合計点で評価する。
指導方法	最終提出課題について演習11回目にて中間発表とし、全員がプレゼンテーションを行い講評する。
使用テキスト	『はじめて学ぶ AutoCAD 2023 作図・操作ガイド 2022/LT2021/2020/2019/2018/2017/2016 対応』鈴木孝子著ソーテック社 『徹底解説 SketchUp』阿部秀之著株式会社エクスナレッジ
参考テキスト・URL	
各自準備物	USB フラッシュメモリ（512MB 以上を推奨）
実習費	
その他	定員あり

科目名称	生活機器デザイン			授業コード	20031233
担当教員	向井 昌幸				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル及び Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	受講者は、多様な「ヒューマンファクター」をデザインの方法論あるいはデザインソースとして理解し、制作活動に活用できる思考方法および表現手法のノウハウとして身につける。
授業計画の概要	人間主導なものの作りのための、特にアイデア展開の思考と表現に欠かせない要素として「ヒューマンファクター」を取り上げ、様々な角度から解説していく。
授業計画	<p>1：オリエンテーション：講義の全体像とヒューマンファクターの概要説明</p> <p>2：伝えるための表現1：言葉とフォントについて</p> <p>3：伝えるための表現2：スケッチの表現力について</p> <p>4：伝えるための表現3：触覚コミュニケーションについて</p> <p>5：伝えるための表現4：記号について</p> <p>6：伝えるための工夫1：「まとめ」について</p> <p>7：伝えるための工夫2：「形の無い何か」の表現について</p> <p>8：伝えるための工夫3：〇〇の様に見えるプロダクトについて</p> <p>9：デザインへの応用1：見立てとスタイリングについて</p> <p>10：デザインへの応用2：感情移入について</p> <p>11：デザインへの応用3：価値観1：価値観とは</p> <p>12：デザインへの応用4：価値観2：価値の多様性について</p> <p>13：デザインへの応用5：価値観3：経験的な価値について</p> <p>14：デザインへの応用6：バリエーションについて</p> <p>15：デザインへの応用7：時代を読むセンスについて</p>
実務経験のある教員	メーカーのデザイン部門での業務経験を活かし、プロダクトに応用可能な要素を重点的に取り上げ、その基本的な知識とデザイン手法等について実例を示しながら具体的に講義する。
授業時間外学習	受講生は自身の周囲で見られる「情報伝達のための様々な表現」や「わかりやすいコミュニケーションのための工夫」について普段から注目し、図書館の文献を用いてデザイン的な背景を調べておくこと。
評価方法	3回のレポート課題の合計点で評価する。課題を全て提出しない場合、また出席が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	2・3回目のレポート出題時に、1・2回目のレポートの評価についての概要と記述視点の傾向について、以降のレポート作成の参考情報として提示する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	「エモーショナル・デザイン」 ドナルド・A・ノーマン 新曜社
各自準備物	筆記具とノート
実習費	
その他	

科目名称	自然とデザイン		授業コード	10031330	
担当教員	田頭 章徳				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams など
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	自然とデザインの関わりについて学び、自然の要素を素材、形態や構造のアイデアソースとして活用することができることを理解する。エコロジカル、サステナブルなデザインや環境問題について、常識に縛られない多角的な視点で世の中を捉える力を身につける。
授業計画の概要	我々人間を取り巻く「自然」について興味関心を持ち視野を広げ認識を深めることで、デザインの能力は飛躍的に向上する。本講義では前半で自然界におけるデザインや自然をアイデアソースとしたデザインの事例、自然から多大な影響を受けている人間の感覚や生活文化・様式等の事例を紹介する。後半では、デザインと深く関わってくる環境問題、エコやサステナブルについて、一般論は本当に正しいのか？という姿勢で一般論と異なる見解やデータ、学説などを紹介し、諸問題に対してクリエイターとして持つべき姿勢のあり方について考察する。
授業計画	01: ガイダンス 02: 自然界のかたち 動物の体のデザインについて 03: 自然界から着想を得たデザイン 1 バイオメティクスの事例 04: 自然界から着想を得たデザイン 2 「記号」としての自然のモチーフの活用 05: 自然界から着想を得たデザイン 3 素材の特性を生かしたデザイン 06: 自然環境、文化と感覚の関係 07: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～1 地球温暖化問題 08: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～2 CO2 について 09: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～3 リサイクルについて 10: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～4 森林伐採について 11: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～5 エコとものづくりについて 12: 持続可能なデザイン サステナブルデザインについて 1 エシカルについて 13: 持続可能なデザイン サステナブルデザインについて 2 エネルギーについて 14: 持続可能なデザイン サステナブルデザインについて 3 世界を変えるデザイン 15: まとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	知識は自分で調べてはじめて身につくものなので、授業で触れた内容について独自に調べることを意識し、習慣化するように務めること。
評価方法	中間と最終、2回課すレポート課題の評価。課題を全て提出しない場合、また出席が10回に満たない場合はE評価となる。他の受講生に迷惑をかける様な授業態度は評価を減点することもあるので注意すること。
指導方法	中間レポートについて、授業内で紹介や補足説明を行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適時指示する。
各自準備物	
実習費	
その他	プロダクト・インテリアデザイン学科生において、この科目の単位習得は、専門科目「選択」の扱いとなるので注意すること（芸術工学基礎の選択必修にはできない）。明らかに講義を聞いていない場合や、大幅な遅刻、頻繁な途中退席は授業に出席しているとは言えないので、欠席としてカウントする。 この授業を通して、「当たり前だと思っているものごとを違った視点で見る姿勢」を身につけると、デザインに限らず全ての分野で役立つ能力になる。積極的な意識で講義を聞くこと。

科目名称	ビジュアルテクニクⅡ ①②③			授業コード	10131291
担当教員	林口 哲也				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	P生限定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	写真やグラフィクスのデータ作成手法を身につける。
授業計画の概要	デザインを進めるにあたり、イメージやアイデア等を視覚化し、伝達する必要がある。そのために必要となる写真や2次元グラフィクスの目的に応じたデータ作成手法の基礎を学ぶ。
授業計画	1：撮影演習1 Pモードでの撮影（1）デジタル一眼レフカメラの扱い方 2：撮影演習2 Pモードでの撮影（2）構図のコントロール 3：撮影演習3 Avモードでの撮影ボケ方のコントロール 4：撮影演習4 Tvモードでの撮影ぶれ方のコントロール 5：撮影演習5 Mモードでの撮影（1）露出のコントロール 6：撮影演習6 Mモードでの撮影（2）画角のコントロール 7：編集作業1 Photoshopを用いたフォトタッチの基礎 8：撮影ライティング演習1 スタジオ機材の扱い方 9：撮影ライティング演習2 10：撮影ライティング演習3 11：撮影ライティング演習4 12：撮影ライティング演習5 13：撮影ライティング演習6 14：編集作業2 デジタル画像データの最適化 15：プレゼンテーション
実務経験のある教員	
授業時間外学習	課題ごとに指示する。必要な資料はその都度配布する。
評価方法	課題作品およびプレゼンテーションの総合評価。 未提出の課題がある場合、また、1/3以上欠席した場合はE評価とする。
指導方法	15回目のプレゼンテーションにおいて、提出された作品に対し個別に講評します。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	Canon が教える写真のコト カメラ初心者教室 https://cweb.canon.jp/eos/special/beginner/キットタケナガ 『デジタル「写真の学校」』雷鳥社、2005年
各自準備物	
実習費	
その他	事前に学籍番号を元にクラス分けを行う。学科棟の掲示板を確認すること。

科目名称	デジタルプレゼンテーション			授業コード	10031251
担当教員	曾和 具之				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	原則対面授業とする。ただし社会情勢によりオンデマンドまたはリモート授業で行うことがある。
使用するアプリ等	Microsoft Teams, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Animate その他、UnityやMinecraft, STLYLなどのネットアプリを活用する場合がある。
履修制限等	教室の許容人数制限のため、上限を20名とします。定員を超えた場合は、抽選とします。
授業の目的と到達目標（学習成果）	プレゼンテーションの重要性を認識し、デジタルメディアを用いてプレゼン資料を効果的に制作するノウハウおよび情報リテラシーを学び、学生が自ら効果的でわかりやすいプレゼンテーションを、デジタル技術を用いて行えるようになることを目的とする。
授業計画の概要	デザイン学習においては、モノを「つくる」だけでなく、他人に説明し、記録することも重要な要素である。自分のアイデアや制作物を、言葉で表現するだけでなく、絵や図表、映像、音声などのさまざまなヴィジュアル・サウンドコンテンツを用いて表現する方が効果的である。近年においては、パソコンをはじめ、タブレット端末やスマートフォンなど、私たちの身の回りには、デジタルメディアを用いたプレゼンテーションツールが多数出回っている。 本授業では、学生がパソコン、タブレット端末、スマートフォンなどのデジタルメディアにおいて広く使用されている映像編集ソフトやレイアウトソフトなどを用いて、プレゼンテーションに必要な効果的なデジタルコンテンツの制作テクニックを身につけるとともに、情報の発信・共有における効果やリテラシーについて理解する。
授業計画	1：オリエンテーション。必要なデジタル環境の紹介 2：カメラワーク（一眼レフカメラの使用方法） 3：ビデオカメラワーク（デジタルビデオカメラの使用方法） 4：イラストレータ・フォトショップ・アニメータをもちいたプレゼン資料制作 5：出力とパネリング 6：プレ・プレゼンテーション① 7：スクライビング基礎 8：ドキュメンテーション基礎 9：ファイナルカット・モーションを用いた映像プレゼン資料制作① 10：ファイナルカット・モーションを用いた映像プレゼン資料制作② 11：映像処理と効果 12：プレ・プレゼンテーション② 13：プレゼンテーションにおける情報リテラシー 14：聴衆を魅了するプレゼンテーションとは 15：プレゼンシート制作と提出
実務経験のある教員	
授業時間外学習	選択必修科目（実習）において制作した作品を使用した授業を展開するので、作品は大切に保管しておくこと。
評価方法	プレ・プレゼンテーション①（30点）、プレ・プレゼンテーション②（30点）、プレゼンシート（40点）の3点の提出物で評価する。出席が2/3に満たない場合は原則としてE評価とする。
指導方法	試験問題と正解、解説を掲示板にて公開する。他大学の学生には後日答案用紙を返却する。
使用テキスト	適宜プリントを配布する。
参考テキスト・URL	「ドキュメンタリー・ストーリーテリング」シーラ・カーラン・バーナード著島内哲朗訳フィルムアート社 「GraphicRecorder」清水淳子著BNN新社 「発明絵本・インベンション」アクセル・ドゥペルト著上田信行訳アノニマ・スタジオ
各自準備物	デジカメ、タブレット端末またはスマートフォン、パソコンなどを持参することが望ましい。
実習費	印刷に用いる用紙、ディスクメディアを購入する場合がある。
その他	

科目名称	福祉住環境論		授業コード	20031940	
担当教員	金井 謙介				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p><授業の目的> わが国の社会の高齢化は急速に進展しており、高齢者のみ世帯や高齢者独居世帯の数が増加するなど家族構造も変化している。「住まいは生活の器」と言われるように住居は我々が生きていく上で必要不可欠なものであり、高齢になつたり障害があつても、快適な暮らしが送れるように住環境をデザインすることがとても重要となる。そこで本講義では、高齢化が急速に進展している我が国において、これからの居住環境の設計・デザインに必要な医療、福祉、工学に関する幅広い知識や技術を身につけることを目的としている。</p> <p><到達目標> ・高齢者や障害のある人を含む人の多様性について理解し、配慮できるようになる ・デザインが人の暮らしに与える影響について説明できるようになる ・具体的な福祉住環境整備の手法について説明することができるようになる ・福祉住環境の視点から設計やデザインができるようになる ・高齢者や障害のある人の生活ニーズについて説明できるようになる ・福祉用具や住設機器のデザインに必要な機能やニーズを説明できるようになる ・「福祉住環境コーディネーター2級」の検定試験合格を目指すことも可能である</p>
授業計画の概要	<p>本講義では、これからの住環境整備に必要となる高齢者や障害のある人の生活や心身の特性、医療・保健・福祉・建築などの幅広い知識を学習する。特に福祉住環境整備の対象者（クライアント）となる高齢者・障害のある人の心身特性の理解や福祉制度の理解は福祉住環境整備では必要不可欠であるので、時間を割いてわかりやすく解説する。また、福祉住環境整備に関する整備手法や福祉用具に関する解説も、スライドで写真等の実例を示しながら行う。</p> <p>福祉住環境整備はこれまで学んできた建築やデザインの知識や技術を、具体的に適用することが求められる分野である。知識や技術はそれをどのように活用するかによって人や社会に良い影響も悪い影響も与える。また技術によって障害をなくすこともできる。設計者・デザイナーとしての倫理やその役割についても本講義を通じて考えてもらいたい。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：福祉住環境とは 2：住まいの安全・安心（家庭内事故と住環境） 3：福祉住環境整備の共通基本技術 4：福祉の考え方と福祉制度・サービス 5：高齢者・障害者の特性の理解 6：高齢者に多い疾患の特性と住環境 7：肢体不自由の種類別特性と住環境 8：感覚障害および行動・認知障害の種類別特性と住環境 9：福祉住環境整備に関連する法規・法制度 10：建築・住宅の基礎知識と住生活 11：福祉住環境整備の基礎知識とプロセス 12：空間別福祉住環境整備の方法1 13：空間別福祉住環境整備の方法2 14：福祉用具に関する知識1 15：福祉用具に関する知識2
実務経験のある教員	本講義はリハビリテーションセンター等で福祉住環境整備や福祉用具の相談・開発等の臨床工学サービスに従事した教員が担当し、実際の事例や住環境整備の写真等を示しながら理解促進に努める。
授業時間外学習	<p>授業前には当該授業部分について、身の回りの住宅や環境、道具を観察し、ニュースなどに目を通しておくこと（60分）。</p> <p>授業後には配布した資料を熟読し、理解を深めること（60分）。また、学習した部分について再度身の回りの住宅や環境、道具を観察し、授業前との自分の認識の比較や学習内容について具体的に理解を深めること（60分）。参考テキストを事前に読んでおくことが望ましい。</p>
評価方法	<p>成績は定期試験100%で評価する。</p> <p>ただし、出席回数が10回（授業回数の2/3）に満たない場合は単位が取得できない（正当な理由がある場合は考慮する）。</p>
指導方法	毎時間コメントシートを記入してもらい、その中に書かれた疑問や質問、誤解などについて次回授業内で解説することで誤解の解消や補足等を行い、本講義の学修の定着を図る。

使用テキスト	レジメを配布する。
参考テキスト・URL	『福祉住環境コーディネーター検定試験2級公式テキスト』東京商工会議所編 『住環境のバリアフリー・ユニバーサルデザイン』野村歓編、彰国社 『OT・PT・ケアマネにおくる建築知識なんかなくても住宅改修を成功させる本』岡村英樹、三輪書店 『福祉住環境コーディネーター2・3級ポイントレッスン』相良二郎監修、新星出版社 『初めて学ぶ福祉住環境第三版』長澤泰監修、水村容子他著、市ヶ谷出版社 『よくわかる障害学』小川喜道・杉野昭博編著、ミネルヴァ書房 『テクニカルエイド 生活の視点で役立つ選び方・使い方』作業療法ジャーナル編集委員会著、三輪書店 『福祉用具・住環境整備の作業療法』玉垣努・渡邊慎一著、中央法規
各自準備物	配布資料（レジメ）を綴じるファイル・バインダー等を持参することが望ましい
実習費	
その他	出席確認は毎回行い、出席状況を重視する。 20分以上の遅刻は特別な事情がない限り欠席として扱う。 出席の把握方法は基本的には名簿読み上げ（始業時）にて行うが、コメントシートの提出状況など状況に応じて他の方法で確認することもある。

科目名称	照明デザイン		授業コード	10031411	
担当教員	相澤 孝司				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	照明コンサルタント・照明士				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	照明デザインを実践する知識として、照度・色温度・演色性・輝度などの用語を設計過程で適宜使うことができる。さらにインテリアデザイン、環境・建築デザインなどの空間系のデザインと照明デザインを総合的に設計できるようにする。プロダクトデザイン・クラフトデザインなどのモノ系のデザインでは、素材・構造・仕上げなどに必要な知識をも修得する。
授業計画の概要	本講義では照明デザインに必要な基礎知識として、照明と光・生理・用語・光源について解説する。つづいて、照明器具と照明手法及び照明の歴史を学習する。照明デザインの事例として住宅・施設・環境と空間別に解説し、さらに心理・イベントなど行為と照明との関係にも踏み込んでいく。照明メーカーのデザイン部門で業務していた経験を活かして、照明デザインの基本的な知識と手法等、近年の施工例を解説しながら、具体的に講義する。
授業計画	1：オリエンテーション 2：照明の基礎1 照明と光・生理について 3：照明の基礎2 照明用語の解説 4：照明の基礎3 照明の光源について 5：照明の基礎についての理解度を確認する 6：照明の歴史炎のあかりから電気による照明そしてLEDについて 7：照明器具と照明手法器具と方法の名称と世界の照明器具について 8：住宅照明身近な住宅を照明から解説（自室の照明調査レポート） 9：施設照明公共空間から商業空間まで実際の現場空間を紹介 10：環境照明神戸の三宮周辺地区の夜景を解説 11：照度計算について光束法の計算方法とは 12：照明空間とイメージについてSD法による照明と心理の関係とは 13：照明と社会照明イベントの紹介と光害について 14：イサム・ノグチを照明アーティストの視点で考えてみる 15：まとめ照明の基礎を理解し、到達目標を確認する
実務経験のある教員	照明器具メーカーのデザイナーとしての実務経験をもとに現場空間の事例を中心に解説する。
授業時間外学習	都市空間・建築空間・インテリアなどの空間で実際に照明を中心によく観察する習慣をつけておくこと。また、図書館で照明に関する書籍、建築・インテリア雑誌などで照明デザインの特徴を発見しておくこと。
評価方法	レポート・課題提出 40%、小テスト・基礎理解度テスト 60%総合的に評価
指導方法	自室の調査では、調査内容を分析して最終の授業で発表する。
使用テキスト	オリジナルテキスト（レジュメ配布）
参考テキスト・URL	
各自準備物	一般的な筆記具
実習費	
その他	教室の定員を超える場合は、プロダクト、環境の学生を優先し、他学科は抽選等の対応をする。

科目名称	インダストリアルデザイン計画			授業コード	20031351
担当教員	見明 暢				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] 講義では、インダストリアルデザインの現場におけるプロセスを理解し、その各ステップ毎に必要な技術や知識、方法論などを学ぶ。インダストリアルデザイン分野へ進む指標となる知識を習得する。 デザイントークでは、旬の技術や情報について学び、インダストリアル分野と結びつく他分野への橋渡しとなる知識を得る。</p> <p>[到達目標] 講義を通して、各デザインステップにおける必要な技術や知識を理解する。 講義の中でのレポートや体験授業を通して、技術や知識が定着する。 デザイントークでの内容から、関連分野への興味を広げる。</p>
授業計画の概要	<p>インダストリアルデザインには商品の具体性が不可欠であることから、実践的内容が求められる。自身のインダストリアルデザイナーとしての実務経験をもとに、企業の製品開発において必要な各段階においてそれらがどのような手法/手順を踏んで行われているのかを解説する。プロダクトデザインを実践するためデザインプロセスを理解し、説明できる能力を身につけることができるよう、デザインの現場からの視点を特に大切に指し導を行う。ものづくりの現場において有効な調査手法、アイデア発想法、知的財産における考え方などを解説する。授業内で、講義内容を振り返るために、簡易的な課題を体験し定着を目指す。授業内容の総合的な実践の機会として、企画立案をまとめた企画書を作成し、最終レポートとする。</p>
授業計画	<p>各授業のはじめに 30 分程度『デザイントーク』として、旬のデザイン情報を取り上げ、解説をおこなう。※デザイントークは授業の進捗に合わせ、省略する回もある。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1：ガイダンス / チームビルディング [手法体験] 2：プロダクトデザインの定義/歴史 3：インダストリアルデザインの手順 4：調査手法① [手法の紹介と調査体験：ミニレポート] 5：調査分析② [クロスマップ体験：ミニレポート] 6：アイデア展開法① [ブレインストーミング：体験] 7：アイデア展開法② [チェックリスト法：体験：ミニレポート] 8：アイデア展開法③ [手軽に実践できるアイデア展開法] 9：知的財産権について① [実例 Q&A] 10：知的財産権について② [デザイナーが知っておくべき権利について] 11：企画を立案する① [文書型の企画書の書き方] 12：企画を立案する② [図表型の企画書の作成方法] 13：企画を立案する③ [ミニワークショップ] 14：マーケティング手法の解説/レポート課題の説明 15：まとめ・レポート課題解説
実務経験のある教員	<p>家電メーカーにおいての実務経験を活かして、授業内で取り上げる事項においてはできる限り実例を挙げながら説明を行う。また、卒業後に実務に着くことを希望する学生に向け、プリントなどを配布するなど、振り返りやすい状態で講義を準備する。</p>
授業時間外学習	講義の区切りに、振り返り学習の補助となる参考書籍を紹介する。
評価方法	各講義のテーマの区切りに出題するミニレポート課題を 50%、最終回に出題するレポート課題 50%を合わせたものを評価基準として用いる。
指導方法	ミニレポート課題については、授業内でコメントを取り上げ、受講者の声を紹介する。 授業内で取り上げた手法などを体験できる、体験型の回を複数回設ける。
使用テキスト	授業に必要な道具は適時指示する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	各ステップ毎に内容をまとめたプリントを配布する、またはオンライン上に pdf をアップロードしたものから各自ダウンロードしてもらう。 持参して講義を受講すること。
実習費	なし
その他	出席が 10 回に満たない場合は E 評価とする。

科目名称	インターフェイスデザイン			授業コード	20031801
担当教員	蛭田 直				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	混合授業（オンデマンドとリアルタイム）
使用するアプリ等	遠隔については Teams による同時配信を予定
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	ユーザーインターフェイス（以下 UI）の概要と歴史を学び、実際に UI デザインが必要となる多様な場面を理解し論じることができる。また、UI デザインに必要な方法論や方法を身につけ、現在および将来の UI デザイナーに必要な考え方と技能を実施できる。
授業計画の概要	本講義では、インターフェイスデザインを人間とコンピュータとを繋ぐヒューマンインターフェイスに限定せず、様々なプロダクトデザインにおけるヒトとモノとを繋ぐ必要不可欠な要素として位置づけ、授業の前半では、インターフェイスデザインの実例をもとに必要な性と重要性を歴史に学ぶ。後半は、UI デザインの手法の解説をおこない一部グループワークによる UI デザインのプロセスを実践により学習する。
授業計画	1：ガイダンス 2：インターフェイスのはじまりと概要 3：機械とインターフェイス 4：パーソナルコンピュータ以前のインターフェイス 5：パーソナルコンピュータ以降のインターフェイス 6：ゲームとインターフェイス 7：インターネットとインターフェイス 8：スマートフォンとインターフェイス 9：ユーザーインターフェイスデザイン（UI デザイン） 10：ユーザーエクスペリエンスデザイン（UX デザイン） 11：UI デザイン（構想） 12：UI デザイン（ツールの使用方法） 13：UI デザイン（制作） 14：UI デザイン（仕上げ） 15：まとめ
実務経験のある教員	ウェブデザインおよびオンライン教材の開発を通じた UI デザインについて、実例を提示し講義する。
授業時間外学習	受講生は、前半においては講義の内容の UI デザインについて日常生活のなかに見出し考察をおこなうこと。また、UI デザインについて図書館の文献を活用して自主的に学習すること。
評価方法	レポートと課題の合計点で評価する。出席が 10 回に満たない場合は E 評価となる。評価基準は、授業で示した課題の要件を全て満たしていれば「やや上にある」、全ての要件に加えて工夫があれば「かなり上にある」、全ての要件に加えて高度に完成していれば「卓越している」とする。
指導方法	レポートについてよい回答を紹介し、プレゼンテーションについては講評することでフィードバックする。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	授業中に適宜紹介する
各自準備物	なし
実習費	なし
その他	なし

科目名称	ビジュアルテクニクⅢ		授業コード	20031762	
担当教員	松本 朋子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業（社会状況により遠隔／オンデマンドを組み込む場合がある）
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	P生限定、上限20名、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	「情報を伝達する」ためのグラフィックデザインの基本を身につける。演習課題を通じ、情報伝達力を高める効果的な編集技法と美しい表現手法の習得を目標とする。
授業計画の概要	プロダクト・インテリアデザイン分野において必要となる「情報伝達」を主目的とするグラフィックデザインの演習文字組の方法、組版による伝わり方の違いやホワイトスペースのコントロールなど、文字や画像など平面上に展開する様々なグラフィック要素の編集能力と空間構成力を高める。情報伝達力を高め且つ視覚的な美しさを備えた表現手法の習得に取り組む。編集作業に用いるコンピュータアプリケーションにはAdobeIllustratorを使用し、名刺の作成など複数の制作課題について、手描きのラフから着手し、カンパ制作、レイアウトの行程を経て作品を完成させる。
授業計画	1：オリエンテーション、文字の基礎知識、レタースペーシング 2：レタースペーシング、情報の編集1単語のイメージを組む 3：情報の編集1単語のイメージを組む、情報の編集2名刺の依頼書作成 4：情報の編集2名刺の制作・デザインコンセプトの作成・ラフスケッチ 5：情報の編集2名刺の制作・デザイン案の提案 6：情報の編集2名刺の制作・文字組 7：情報の編集2名刺の制作・文字組 8：情報の編集2名刺の制作・提出・講評、情報の編集3課題説明 9：情報の編集3デザインコンセプトの作成・ラフスケッチ 10：情報の編集3商品ロゴのデザイン・イメージ制作 11：情報の編集3デザイン案の提案 12：情報の編集3文字組・イメージ・ロゴタイプなどの要素の配置 13：情報の編集3パッケージ・立体イメージへの展開 14：情報の編集3ブラッシュアップ・企画書の制作 15：合評会
実務経験のある教員	グラフィックデザインを学ぶうえで不可欠な考え方、進め方、アプリケーションの使い方を、グラフィックデザイナーの実務経験をもとに指導をおこなう。
授業時間外学習	課題に必要な参考資料を随時調べ研究する。次回授業に必要なアイデア、構想、スケッチや制作を進めておく。
評価方法	毎回おこなうアイデアスケッチや進行状況の個別チェックを最も重視し、課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、発想力（独自の視点でアイデアを生み出す力）、作品の完成度、受講態度（課題への取り組みの積極性）を総合的に評価する。 評価基準を満たしていない提出作品や未提出の課題がある場合はD評価とし、出席回数が3分の2に満たない場合はE評価とする。
指導方法	毎回の授業で個別にアイデアや進行をチェックし、コメントのフィードバックをおこなう。
使用テキスト	必要なデータを随時提示または配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	USBメモリやSSD、ラフスケッチ帳、プラスチック直定規、カッターナイフ など
実習費	
その他	ユニバーサルデザインコース対象の授業である。個別チェックを中心とした授業進行のため、人数に制限を設けている。希望者が集中した場合はユニバーサルデザインコースの学生を優先し、予備調査や、面談や試験によって履修者を決定する。次年度前期の「ビジュアルテクニクⅣ」履修希望者は、「ビジュアルテクニクⅢ」を必ず履修すること。 初回授業が対面の場合は必ず出席してください。 状況により初回授業が遠隔になった場合は、オンデマンドでオリエンテーションと履修希望調査、人数が多い場合はレポート出題をおこないます。※履修登録前のレポート未提出者は履修が認められないことがあるので注意してください。

科目名称	インテリア製図 I	授業コード	10031742
担当教員	酒井 浩司		
単位数	4	授業形態	演習
年次	2	開講年度	2023
開講学期		開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー、インテリアコーディネーター		

授業実施方法	対面授業（状況により、遠隔授業とする場合あり）
使用するアプリ等	Teams 等
履修制限等	P生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	インテリア空間を設計する製図技法習得する。 CAD ソフト「VectorWorks」の操作方法を理解し、基本図面(2D)、モデリング(3D)、プレゼン資料を作成する能力を身につける。インテリアプランニング、インテリア設計における設計、製図の役割を理解し、基本的な知識を身につける。
授業計画の概要	CAD ソフト「VectorWorks」の操作方法を学び、その機能を用いた実践的な図面を作成する。 課題をこなすことで、CAD の概念、ツールやコマンドの理解を深める。作成した図面、モデリング図を元に、プレゼンテーション資料を作成する。 設計における、基本知識の講義を行う。
授業計画	1 オリエンテーション + 講義 2:2D 演習 1 [建具図・家具図の三面図作成] VectorWorks の基本(環境設定、基本操作、レイヤーと縮尺) 3:2D 演習 1 [建具図・家具図の三面図作成] 作図ツール(線、四角、円、円弧、線、塗りの設定、データパレット、基本操作、レイヤーと縮尺) 4:2D 演習 1 [建具図・家具図の三面図作成] 取り込みと取り出し(図面、画像の取り込み、図面の出力方法) 5:3D 演習 ① [3D モデリング] 3D モデリングの基本(柱状体、多段柱状体、回転体、3D パス図形) 6:3D 演習 ②[2D 演習 1 の 3D 化] レンダリングとテクスチャー(レンダリング設定、リソースブラウザ、デフォルト素材) 7:3D 演習 ②[2D 演習 1 の 3D 化] カメラと出力方法(カメラの設定、画面登録の作成) 8:プレゼンテーション 1 (ビューポート、シートレイヤーの作成、設定) 9:講義 + 2D 演習 2[自部屋の図面作成] 内装図面の基本(ルール、図面の種類、設計士の役割) 10:2D 演習 2 [自部屋の図面作成] 平面図作成(現場の採寸、撮影、ダブルライン、ドロップ、消しゴム、自由変形等) 11:2D 演習 2 [自部屋の図面作成] 展開図作成(整列、シンボル) 12:2D 演習 2 [自部屋の図面作成] 天井伏図、コンセント図作成(画面登録、シートレイヤー) 13:2D 演習 3 [2D 演習 2 のアレンジ図] 家具・壁紙・床材等の選定、面積算定、 14:2D 演習 3 [2D 演習 2 のアレンジ図] 引出し線、仕様品番記入 15:プレゼンテーション 2
実務経験のある教員	様々な用途のインテリアデザイン～インテリアプロダクトワークなどで、海外でも活躍する現役のインテリアデザイナーが、CAD の基本操作から、CAD を活用したインテリアプランニング、製図について、実践的に指導します。 作図、モデリング(材質設定、視点設定、ライティング、レンダリング方法等)などの基本操作を段階的に習得し、プランニング、図面表現、プレゼンテーション能力などを身につけることを目標とします。
授業時間外学習	・ 前回授業で学んだ内容、操作方法を復習する。 ・ ソフトウェアに触れる時間を多く設ける。 ・ インターネットを利用して、多くの事例を参照し、資料を集める。 ・ 事例に触れる機会を多く設ける。 ・ 課題に取り組む。 ・ 身の回りにある、床、壁、天井、家具がどのようにして出来ているか興味を持ち、構造、素材に注目する。 ・ 家具、空間のサイズ感を感覚的に捉えるようになるため、メジャーを持ち歩き、測ってみる。 ・ 欠席の場合は、必ず配布資料を入手し、次回の授業までに欠席時の授業内容を確認してください。
評価方法	・ VectorWorks での 2D 及び、3D の基本ツール・コマンドを使いこなせているか。 ・ 課題の内容を理解し、作図が完成しているか。取り組む姿勢、提出期日を守っているか。 ・ 出席日数が 2/3 に満たない場合は E 評価とする。
指導方法	授業内で、操作方法を確認。 提出物を評価した上で、改善事項を朱書き等をして返却。
使用テキスト	適宜、プリントを配布
参考テキスト・URL	Vectorworks パーフェクトバイブル 2018/2017 対応 (翔泳社)
各自準備物	コンバックス(メジャー)
実習費	
その他	「Vectorworks 学生版」の購入を推奨する。

科目名称	インテリア製図Ⅱ	授業コード	20031753
担当教員	榎田 柚圭里		
単位数	4	授業形態	科目分類
年次	2	開講年度	2023
開講学期	後期		
関連資格	教職、インテリアプランナー		

授業実施方法	対面授業（状況により、遠隔授業とする場合あり）
使用するアプリ等	Teams 等
履修制限等	P学生限定/32名上限、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<ul style="list-style-type: none"> ・CADソフト「VectorWorks」の操作方法を修得する。 ・インテリア製図技法を理解する。 ・2D図面、3Dモデリングの表現力を高め、実践的な技術を身につける。
授業計画の概要	CADソフト「VectorWorks」の操作方法を学び、ツールやコマンドの理解を深める。 インテリア設計の基本知識の講義を行い、実践的な図面、3Dパースを作成する。
授業計画	1:3D演習① [内装パースの作成] 「インテリア製図Ⅰ」の図面を元に、3Dパースを作成(モデリング) 2:3D演習① [内装パースの作成] 「インテリア製図Ⅰ」の図面を元に、3Dパースを作成(テクスチャー) 3:3D演習① [内装パースの作成] 「インテリア製図Ⅰ」の図面を元に、3Dパースを作成(画角) 4:3D演習① [内装パースの作成] 「インテリア製図Ⅰ」の図面を元に、3Dパースを作成(レンダリング) 5:3D演習① [Photoshopを使用した画像加工] 作成したパースへ画像加工(エフェクト) 6:3D演習① [Photoshopを使用したパース加工] 作成したパースへ画像加工(添景) 7:3D演習② 回転体を使用したベンダントライトの作成+3D演習①の復習 8:2D演習① [有名建築図面のトレース] 平面図作成(画像の取り込み) 9:2D演習① [有名建築図面のトレース] 平面図作成(通り芯と寸法) 10:2D演習① [有名建築図面のトレース] 平面図作成(壁と開口) 11:2D演習① [有名建築図面のトレース] 平面図作成(階段とスロープ) 12:2D演習① [有名建築図面のトレース] 平面図作成(家具, ハッチング) 13:2D演習② [有名建築図面のトレース] 立面図作成(階高, グラデーション) 14:2D演習② [有名建築図面のトレース] 立面図作成(開口, 建具) 15:2D演習③ [有名建築図面のトレース] 断面図作成(断面指示)
実務経験のある教員	内装設計士として、飲食、物販、住宅、病院など様々な業態のに携わる。 その知識や経験を活かし、実践的な授業を実施する。
授業時間外学習	課題に取り組む。 身近にある空間が何で出来ているかに興味を持ち、構造、素材に注目する。 家具や空間のサイズ感を感覚的に捉えるようになるため、メジャーを持ち歩き測るようになる。
評価方法	提出課題の合計点で評価する。 課題をすべて提出しない場合、または出席が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	評価した上で、改善事項を朱書きして返却する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	
各自準備物	コンバックス(メジャー)
実習費	
その他	「インテリア製図Ⅰ」単位取得者に限る。 「Vectorworks 学生版」の購入を推奨する。

科目名称	3Dモデリング演習 I			授業コード	20231723
担当教員	深谷 友貴				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	P生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	自身が考えた造形を自在に3Dモデリングできる基礎技術/3Dレンダリングを習得する。
授業計画の概要	現在のプロダクトデザインの現場において必須のスキルである3Dモデリング/レンダリングを理解し、その技術の習得を目指す。
授業計画	1：fusion360 概要と基本操作 2：基本操作 1 3：基本操作 2 4：基本操作の習熟 5：その他機能の使い方 6：演習1 サーフェイスモデリング 7：演習 2 8：演習 3 9：アッセンブリ 10：レンダリング表現とまとめ 11：演習スカルプトモデリング 12：演習スカルプトモデリング 13：応用スカルプトモデリング 14：応用スカルプトモデリング 15：講評まとめ。
実務経験のある教員	メーカーのプロダクトデザイン室およびデザイン事務所での経験を活かし、3D-CAD, モデリング手法及び活用を講義する。
授業時間外学習	段階的に表現技術を習得するため、前回までの授業内容を充分理解し、表現技法を身につけておく。日常から様々な形状や材質の見え方を観察する習慣を身に付けておく。デザインソフト表現技術に関するインターネットによる情報収集など。
評価方法	第1回課題点：40点満点（期限厳守、提出課題達成） 妥協することなく3Dモデリングで表現できているかを採点する。 第2回課題点：60点満点（期限厳守、提出課題達成） 制作手順の理解度を制作したデータを採点する。
指導方法	提出された課題を採点しコメントをする、授業終了後の全体的な講評、模範解答をアナウンスする。
使用テキスト	Fusion 360 マスターズガイド ベーシック編 改訂第2版（日本語）単行本 ?ISBN：978-4-8007-1254-7
参考テキスト・URL	
各自準備物	スケッチブック、筆記具
実習費	
その他	

科目名称	デザインの現場を語る		授業コード	20033062	
担当教員	田頭 章徳	後藤 雅宏、相良 太佳八、江口 海里、菅野 大門、山崎 康正、山内 真一、藤木 武史			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams など
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	実社会でのデザインワークについてより深く理解し、デザインを学ぶ上での指標を得る。あらゆる分野に活かせる仕事の進め方、創造の手法、必要となる知識、意識、技能を認識する。
授業計画の概要	プロダクト・インテリアデザインの幅広い分野において、実際の商品開発に携わるデザイナーや専門家による様々な事例や技法、考え方の紹介等を含めた講義をオムニバス形式で行う。
授業計画	01：オリエンテーション 02：ユニバーサルデザインによる商品計画 03：照明のデザイン 04：商空間のデザイン 05：創作木工家具のデザイン 06：雑貨のデザイン 07：インテリアコーディネートの実際 08：自動車のデザイン 09：ID デザイン事務所の仕事 10：キッズデザイン 11：プロダクトとグラフィックデザイン 12：プロダクトとインテリアデザイン 13：インターフェイスデザイン 14：世界を見据えた家具・プロダクトのデザイン 15：デザイン業界で活躍するために
実務経験のある教員	各分野の第一線で実務に関わるデザイナー、クリエイター、専門家が非常勤講師、特別講師としてオムニバス形式で各回を担当し、経験をもとに各分野の基礎的な知識や必要な技能などについて講義する。
授業時間外学習	当日のテーマに関しての一般的な情報をあらかじめ調べておく。
評価方法	成績は任意で選んだ3講義に関するレポートにより評価。課題未提出、また出席が2/3に満たない場合はE評価となる。
指導方法	
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適時指示する。
各自準備物	
実習費	
その他	講義をしてくださるのは、各分野の第一線で活躍されている方々で、非常にお忙しい中時間を割いて来てくださっているということを意識し、通常の授業にも増して真剣に、失礼のない態度で授業を受けるように心がけること。

科目名称	ビジュアルテクニクⅣ			授業コード	10031772
担当教員	松本 朋子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業（社会状況により遠隔／オンデマンドを組み込む場合がある）
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	P生限定、ビジュアルテクニクⅢ履修者対象、上限20名、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	「ビジュアルテクニクⅢ」において学修した内容（文字組の基礎的な知識、組版による伝わり方の違い、ホワイトスペースの扱い方、空間構力など）をより発展させ身に付ける。各自の作品や計画を効果的にペーパープレゼンテーションするための編集技法の習得を目標とする。
授業計画の概要	情報を伝達するためのグラフィックデザインを、プレゼンテーションパネルなどの制作課題を通じて考え学ぶ演習であり、文字組の方法、組版による伝わり方の違いやホワイトスペースのコントロールなど、情報伝達に必要なグラフィックデザインの要素の扱いについてより深い知識と手法の習得に取り組んでいく。編集用ソフトウェアとして AdobeIllustrator と Photoshop を使用し、編集技術のさらなる習熟を目指す。プレゼンテーションパネルと作品集の実制作を課題に、カンパ制作とレイアウトに加えカバーデザインや製本にも取り組みながら、グラフィックの表現力を総合的に高め、プレゼンテーション能力の向上と編集技術の習熟を目指す。
授業計画	1：オリエンテーション 2：A2 プレゼンパネル・デザインコンセプトの作成・プレゼンテーション・ラフスケッチ 3：A2 プレゼンパネル・原稿準備（テキストデータの作成と編集、画像ファイルの集約とレタッチなど） 4：A2 プレゼンパネル・カンパ制作（レイアウトを中心にデザインカンパを作成）プレゼンテーション 5：A2 プレゼンパネル・文字組・レイアウト（テキスト・画像・ロゴタイプなどの要素の配置） 6：A2 プレゼンパネル・文字組・レイアウト・ブラッシュアップ 7：A2 プレゼンパネル・レイアウト・原寸出力・ブラッシュアップ 8：A2 プレゼンパネル・講評 9：作品集（パンフレット）・デザインコンセプトの作成・台割り・ラフスケッチ 10：作品集（パンフレット）原稿準備（テキストデータの作成と編集、画像ファイルの集約とレタッチなど） 11：作品集（パンフレット）文字組・レイアウト・ページ構成 12：作品集（パンフレット）レイアウト・テキスト・画像・ロゴタイプなどの要素の配置 13：作品集（パンフレット）レイアウト・ブラッシュアップ 14：作品集（パンフレット）カバーデザイン・製本 15：合評会・総括
実務経験のある教員	グラフィックデザインを学ぶうえで不可欠な考え方、進め方、アプリケーションの使い方を、グラフィックデザイナーの実務経験をもとに指導をおこなう。
授業時間外学習	課題に必要な参考資料を随時調べ研究する。次回授業に必要なアイデア、構想、スケッチや制作を進めておく。
評価方法	毎回おこなう課題のアイデアスケッチや進行状況の個別チェックを最も重視し、課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、発想力（独自の視点でアイデアを生み出す力）、編集力（情報を理解し的確にまとめ上げる力）、作品の完成度、受講態度（課題への取り組みの積極性）を総合的に評価する。評価基準を満たしていない提出作品や未提出の課題がある場合はD評価とし、出席回数が3分の2に満たない場合はE評価とする。
指導方法	毎回の授業で個別にアイデアや進行をチェックし、コメントのフィードバックをおこなう。
使用テキスト	必要なプリント、データを随時提示、または配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	USBメモリやSSD、スケッチブック、プラスチック直定規、カッターナイフ、最終課題でスプレーボンド など
実習費	
その他	ユニバーサルデザイン領域対象の授業である。「ビジュアルテクニクⅣ」（前期）履修希望者は、前年度後期までに「ビジュアルテクニクⅢ」を必ず履修すること。 教室の利用人数に制限がありますので、20名以下に履修制限をおこないます。 初回授業が対面の場合は必ず出席してください。 状況により初回授業が遠隔になった場合は、オンデマンドでオリエンテーションと履修希望調査、人数が多い場合はレポート出題をおこないます。

科目名称	ヒト・モノ・空間を測る			授業コード	20036170
担当教員	阪本 清美				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	インテリアプランナー（2019年度生以降）				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	P生限定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	検証データに基づいて、人々が快適に過ごすためのデザインを実現できる能力を身につける。
授業計画の概要	「人間工学」の講義で学習した、ヒト・モノ・空間の関係を総合的に計測する。人間の基本的な機能と特性に基づいて、形態、生理および心理データを計測し、人間と作業・生活環境の最適な調和を実現できる能力を身につける。デザインにおける形状と機能決定の基準として「計測」という手法を取り入れ、色々な角度から検証してデータに裏付けられたデザインを学ぶ。人間工学および感性工学の見地からデザイン作業への導入を促す。人間工学的デザインには商品の具体性が不可欠であることから、実践的内容が求められる。機器メーカーのユーザインタフェース研究と UD 関連の業務に従事してきた経験を活かし、ヒトモノ空間を測るための基本的な知識と手法等について具体的に講義する。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：ヒト・モノ・空間を測る意味を学び、生活環境と人間の特性について学ぶ 2：人体寸法とデザイン：人間の寸法と形の理解と計測方法を学ぶ 3：運動機能と身体負担：筋肉の機能や特性について学ぶ 4：人間の姿勢・動作とその測り方について学ぶ 5：イスの人間工学的デザインⅠ：イスの機能と人間の関係を考察する。 6：イスの人間工学的デザインⅡ：座り心地の良いイスの寸法とヒトの姿勢・動作を計測する。 7：感覚の種類と視覚機能：感覚の種類、及び視覚機能と関連のあるデザインについて学ぶ 8：視覚の生理と心理：視覚や認知の特性の理解とモノや情報のデザインについて学ぶ 9：疲労・ストレスと快適性デザイン：疲労・ストレスの計測、評価方法について学ぶ 10：疲労・身体負担の実験：生体機能の客観的評価を実験によって理解する。 11：ストレス負荷と官能評価の関係を実験によって理解する。 12：使いやすい道具や装置・機械を計測する。 13：人間工学とユニバーサルデザインの関連を考察する。 14：ヒト・モノ・空間を測る技術と人間工学について 15：まとめ、および小テスト
実務経験のある教員	機器メーカーのユーザインタフェース研究と UD 関連の業務に従事してきた経験を活かし、ヒトモノ空間を測る基本的な知識と手法について具体的に講義、実習を行う。
授業時間外学習	人間の特性に関心を持つことは重要である。生物、およびヒトに関する知識を身につけること。
評価方法	授業中に実施するテストで評価する。 授業内容の理解度に応じて単位を付与する。
指導方法	提出された課題やレポートを採点し、授業アンケートのコメントフィードバック時に一緒に紹介する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	プリント資料の配布と参考文献の紹介
各自準備物	
実習費	
その他	「人間工学」の単位を修得した者のみ受講できる。 20名を上限とする。

科目名称	家具・設備計画		授業コード	10031714	
担当教員	田頭 章徳				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職（2018年度生以前）、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams など
履修制限等	P生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	本演習は、空間の重要な要素である家具・什器やインテリアエレメントについて、用途や使用場所、使用者に応じたサイズ・形状などの設計要件や身体スケールに関する基礎的な知識と感覚を、講義と実寸モデルを用いた体験学習によって習得することを目的とする。
授業計画の概要	室内空間で使用する家具の検証用モデルを製作し、それらを用いた体験と検証を行う。家具が置かれる空間の特徴や用途との関わり、使われる意図や使いやすさについても考察する。最後に、場所と用途を設定して家具のデザインに取り組み、授業で学んだことを踏まえてデザイン案を作成する。
授業計画	01：オリエンテーション 02：体験・検証用家具モデルの製作 材料加工 03：体験・検証用家具モデルの製作 組み立て 04・05：家具の体験・検証 01 一般的な寸法の体験・検証 06・07：家具の体験・検証 02 特殊な状況の体験・検証 08：講義 ワークスペースの考え方について 09：レイアウトによる心理的作用、機能、影響について 10：前半授業内容を踏まえた家具のデザイン アイデア展開 11：前半授業内容を踏まえた家具のデザイン モデルによる検証 12：前半授業内容を踏まえた家具のデザイン デザイン案作成 13：前半授業内容を踏まえた家具のデザイン デザイン提案まとめ 14：プレゼンテーション準備 15：プレゼンテーション
実務経験のある教員	家具デザイン、開発、コーディネート等の実務経験をもとに、現場で活かせる知識や考え方を得られる課題を設定する。
授業時間外学習	専門書や雑誌、インターネットで優れた事例やイメージを収集し、ストックしていくこと。
評価方法	制作したデザイン提案により評価。出席が2/3に満たない場合はE評価とする。
指導方法	
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適時配布・指示する。
各自準備物	
実習費	
その他	履修希望者多数の場合、インテリア・家具・木工コースの学生を優先受講させます。

科目名称	インテリア表現法	授業コード	20031422		
担当教員	林口 哲也				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	P生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	ブランド・アイデンティティ、ビジュアル・アイデンティティについての理解を深め、コンセプトに即したロゴデザインを制作するためのアイデア展開ができる能力を身につける。
授業計画の概要	インテリアデザインにおいて、サイン計画やロゴタイプのデザインは必須の表現要素であり、その表現の質が、その空間に集う人の行動や意思決定を大いに左右する。本演習では、そのデザイン表現のためにデザイナーが知っておくべきグラフィックデザインの基本的な表現技法として、店舗におけるVI (ビジュアル・アイデンティティ) の基本的な知識の学習と、ピクトグラム・サイン・ショップカード・リーフレットなどのデザイン制作演習を通じて習得する。
授業計画	1: ガイダンス (VI の考え方) 2: 店舗デザインにおけるグラフィックについて 3: 店舗におけるVI デザインの計画手法 4: ロゴデザインの計画演習1 (コンセプト立案) 5: ロゴデザインの計画演習2 (アイデア展開) 6: ロゴデザインの計画演習3 (ロゴ制作モノクロ) 7: ロゴデザインの計画演習4 (ロゴ制作カラー) 8: ロゴデザインの計画演習5 (ガイドラインおよび版下制作) 9: VI の展開1 (サインの種類と素材) 10: VI の展開2 (サイン計画) 11: VI の展開3 (コースター等、店内で使用するもののデザイン) 12: VI の展開4 (ショップカード等、外に持ち出すもののデザイン) 13: VI の展開5 (写真・CG データを含むリーフレットのアイデア展開) 14: VI の展開6 (写真・CG データを含むリーフレットの制作) 15: プレゼンテーション
実務経験のある教員	
授業時間外学習	ビジュアルテクニクⅡを履修しておくこと。
評価方法	各回の授業毎に提示する作業到達目標に沿ってデザイン作業を進めているか。完成したロゴ及びVI の展開が、設定した店舗のコンセプトにふさわしく、効果的なものか。以上を評価のポイントとする。 未提出の課題がある場合はE評価とする。
指導方法	15 回目のプレゼンテーションにおいて、提出された作品に対し個別に講評します。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	KevinBudelmann, YangKim, CurtWozniak 『BrandIdentityRuleIndex: CI&VI デザイン、新・100 の法則』ピー・エヌ・エヌ新社、2011 年
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	3Dモデリング演習Ⅱ			授業コード	10031733
担当教員	深谷 友貴				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー（2018年度生以前）				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	P生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	3DモデリングⅠで学んだ3DCADによるモデリング技術を、3DプリンタやCNC加工機にて出力するための知識や、カッターパス作成上のノウハウ、G-code等について、学修し、ヴァーチャルな3Dモデリングからリアルな形に転換させる技術の習得を目指す。 到達目標 自身が考えた造形を自在に3Dモデリングし、加工するためのデータを出力できることを目標とする。
授業計画の概要	コンピュータ上でアプリケーション・ソフトウェア Fusion360 を使用して、3Dモデリングの課題に取り組み、3Dプリンタ上で出力するアプリケーション・ソフトウェアの操作、3軸CNC加工機にて加工するためのデータ（G-code）を作成するアプリケーション・ソフトウェア VCarve の操作に取り組み。
授業計画	授業計画 1：ガイダンス 2：応用演習（3Dモデリング）分解採寸 3：応用演習（3Dモデリング）アッセンブリの理解 4：応用演習（3Dモデリング）部品とデータ構成 5：応用演習（3Dモデリング）構造 6：応用演習（3Dモデリング）組み立てを考慮したデータ作成 7：応用演習（3Dモデリング） 8：3Dプリンタの概要と、STLファイルの出力及び3Dプリンタ出力データの作成 9：3軸CNC加工機 X-Carve の概要 10：EASELの基本操作 11：片面加工のカッターパスの作成 12：VCarveの基本操作 13：片面加工のカッターパスの作成 14：両面加工のカッターパスの作成 15：両面加工のカッターパスの作成。データ提出。
実務経験のある教員	メーカーのプロダクトデザイン室およびデザイン事務所での経験を活かし、3D-CAD、モデリングの応用操作と手法及びCNC/3Dプリンタの活用を講義する。
授業時間外学習	段階的に表現技術を習得するため、前回までの授業内容を充分理解し、表現技法を身につけておく。 日常から様々な形状や材質の見え方を観察する習慣を身に付けておく。 デザインソフト表現技術に関するインターネットによる情報収集など。
評価方法	第1回課題点：50点満点（期限厳守、提出課題達成） 妥協することなく3Dモデリングで表現できているかを採点する。 第2回課題点：50点満点（期限厳守、提出課題達成） 制作手順の理解度を制作したデータを採点する。
指導方法	提出された課題を採点しコメントをする、授業終了後の全体的な講評、模範解答をアナウンスする。
使用テキスト	適宜PDF資料を配布する
参考テキスト・URL	スケッチブック、筆記具
各自準備物	不要
実習費	
その他	