

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2026年度 授業内容(シラバス)

総合デザイン学科 インテリアデザインコース 専門教育科目

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	デザイン論	向井 新二郎	1	1
	空間デザイン論	向井 新二郎	1	2
	材料学	渡部 良子	2	3
	建築知識	渡部 良子	2	4
	空間設計論I	永松 照基	3	5
	空間設計論II	永松 照基	3	6
演習	PC基礎	山口 彰広	1	7
	空間基礎I	笠井 繁輝	1	8
	空間基礎II	笠井 繁輝	1	9
	商空間デザインI	小林 文	1	10,11
	住空間デザインI	小林 文	1	12,13
	CADII	永松 照基	2	14
	空間表現II	永松 照基	2	15
	商空間デザインII	梶山 武志	2	16,17
	住空間デザインII	梶山 武志	2	18,19
	キャリア演習I	中森 恭平	2	20,21
	キャリア演習II	中森 恭平	2	22,23
	特別講座	中森 恭平	2	24
	CADIII	永松 照基	3	25
	空間表現III	永松 照基	3	26
	商空間デザインIII	永松 照基	3	27
	住空間デザインIII	永松 照基	3	28
実習	デッサン	山口 彰広	1	29
	空間スケッチ	山口 彰広	1	30
	基礎造形	梶山 武志	1	31
	モデリング技法	梶山 武志	1	32
	CADI	永松 照基	1	33
	空間表現I	永松 照基	1	34
	家具デザイン	梶山 武志	2	35,36
	照明デザイン	梶山 武志	2	37,38
	インテリアデザインI	向井 新二郎	2	39
	インテリアデザインII	向井 新二郎	2	40
	建築デザイン	梶山 武志	3	41
	生活環境デザイン	梶山 武志	3	42
	インテリアデザインIII	高田 知明	3	43,44
	インテリアデザインIV	高田 知明	3	45
卒業制作	向井 新二郎	3	46,47	
講義	キャリアプログラムI	中森 恭平	1	48
	キャリアプログラムII	中森 恭平	2	49
	キャリアプログラムIII	中森 恭平	2	50

教員名 向井 新二郎 **科目名** デザイン論

教員実務経験 担当教員は、インテリアデザイン会社、建築設計事務所、ランドスケープデザイン会社での設計から現場監理の経験を経て、現在は自ら一級建築士事務所を運営しつつ、住宅・店舗・医療施設に関わるデザインから設計監理業務を中心に活動しています。その実務経験を元に指導しています。

授業目的と到達目標 デザイン論では、人とデザインの関りについて様々な方向から学んでいく。社会におけるデザインの領域と必要性、日常生活との関りとそれを考え実現していくことの楽しさを感じて貰う。

授業概要 デザインの基礎となる部分で、人の感覚を理解し、どのようにモノを観るのか、見えるのかを事例を見ながら学んでいく。世の中に在る様々な事例を紹介しながら、インテリアデザイン・建築デザインの知識と感性を広げていき、演習課題・実習課題に繋げていけるようにする。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度・コミュニケーション 20% レポート (毎回) 60%

教科書 特になし

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス、スケールについて、商品の形と理由
- 2 視覚の特性について
- 3 図と地の関係について
- 4 形態のダイナミクスについて
- 5 機能美について
- 6 コンセプトと商品
- 7 アートと美術館
- 8 本と出会う場所
- 9 トイレ空間とデザインについて
- 10 素材の使い方とデザインについて
- 11 変化に富んだ住まいを紹介
- 12 安藤忠雄と建築について
- 13 藤森的ジブリの世界観について
- 14 光の効果 (自然光と人工光)
- 15 インテリア業界の仕事について

受講上の注意 インテリアに関連する異なる講義と様々な画像をベースに、毎回デザインに関わる事例紹介をする為、見逃すことの無いよう毎回の出席が重要です。

特記事項 講義の最後にレポートという形で、提出物がある為、そのレポートを成績判定の基準にします。

教員名 向井 新二郎 **科目名** 空間デザイン論

教員実務経験 担当教員は、インテリアデザイン会社、建築設計事務所、ランドスケープデザイン会社での設計から現場監理の経験を経て、現在は自ら一級建築士事務所を運営しつつ、住宅・店舗・医療施設に関わるデザインから設計監理業務を中心に活動しています。その実務経験を元に指導しています。

授業目的と到達目標 空間デザイン論では、人とデザインの関わりについて様々な方向から学んでいく。社会におけるデザインの領域と必要性、日常生活との関りとそれを考え実現していくことの楽しさを感じて貰う。

授業概要 デザインの基礎となる図面の理解と、世の中に在る様々な実例を紹介し、そこから学び、模写をする事からインテリアデザイン・建築デザインの知識と感性を広げていき、演習課題・実習課題に繋げていけるようにする。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度・コミュニケーション 20% 提出物 60%

教科書 特になし。

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス カフェのデザインの紹介
- 2 立体表現の理解とトレーニング
- 3 平面表現と空間表現の理解 I
- 4 平面表現と空間表現の理解 II
- 5 住吉の長屋の考察とトレース
- 6 住吉の長屋のトレースから着色へ
- 7 Weekend House の考察とトレース
- 8 Weekend House のトレースから家具レイアウト
- 9 引き算で作る形の考察と Weekend House、着色へ
- 10 T-House の考察とトレース
- 11 壁で作る形の考察と T-House、着色へ
- 12 細長い形の考察、床でつくる形の考察とトレース
- 13 入れ子の形の考察、隙間でつくる形の考察とトレース
- 14 トレースから、着色へ
- 15 木構造、コンクリート構造の解説と理解

受講上の注意 インテリアに関連する様々な資料をベースに、毎回デザインにかかわる事例を紹介する為、見逃すこと無い様に毎回出席することが重要です。

特記事項

ミニ課題が多くある為、提出物をその都度完成させて提出する事。

教員名 渡部 良子 **科目名** 材料学

教員実務経験 住宅メーカーでのインテリアコーディネーター提案およびリフォーム会社でリノベーションに関わる全てを担当。お客様の暮らしに寄り添った提案をしています。インテリアコーディネーターの他に福祉住環境コーディネーター、整理収納アドバイザーの資格を持つ。実務経験を生かして、インテリアの材料からコーディネート、建築知識に関わる様々な指導をしていきます。

授業目的と到達目標 色彩やインテリアエレメントについて学びながら自分で選ぶ力を養うことで、基礎的な提案力を習得することを目指す。

授業概要 インテリアを扱う上で基礎となる色彩・素材感を学ぶ。またインテリアエレメントの概要を学ぶことで、提案力を磨く。仕事を意識して授業に取り組むため、インテリアデザインの職業・周辺知識について学ぶ。

成績評価方法・基準 出席 30% 授業態度・コミュニケーション 20% 課題提出 30% 総合テスト 20%

教科書 インテリアコーディネーター1次試験合格教本（上巻） 出）ハウジングエージェンシー

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 インテリアデザインの仕事
- 2 インテリアデザインの具体的な業務・イメージスタイル
- 3 インテリアスタイリング
- 4 課題①
- 5 インテリアエレメントの基礎知識①（素材・仕上げ）
- 6 インテリアエレメントの基礎知識②（さまざまな物の寸法）
- 7 家具
- 8 照明器具・インテリアアート・グリーン
- 9 ウィンドートリートメント
- 10 課題②
- 11 インテリアの色彩①（色の基礎知識・カラースキーム）
- 12 インテリアの色彩②（色、素材、形の関係）
- 13 課題③
- 14 総合テスト
- 15 総括

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の課題を提出する事。総合テストで定められた点数以上を取ること。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師達とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 渡部 良子 **科目名** 建築知識

教員実務経験 住宅メーカーでのインテリアコーディネーター提案およびリフォーム会社でリノベーションを長年担当。お客様の暮らしに寄り添った提案をしています。インテリアコーディネーターの他に福祉住環境コーディネーター、整理収納アドバイザーの資格を持つ。実務経験を生かして、インテリアの材料からコーディネーター、建築知識に関わる様々な指導をしていきます。

授業目的と到達目標 インテリア空間を形づくるための建築・設備の基礎知識を学ぶことで、基礎的な提案力を習得することを目指す。

授業概要 インテリアの仕上げ材・照明・設備の基礎知識を学び、安全で実用的な提案力を身につける。

成績評価方法・基準 出席 30% 授業態度・コミュニケーション 20% 課題提出 30% 総合テスト 20%

教科書 インテリアコーディネーター 1次試験合格教本（下巻） 出）ハウジングエージェンシー

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 国内外の建築・インテリア
- 2 仕上げ材の種類
- 3 床の仕上げ
- 4 壁・天井の仕上げ
- 5 建具
- 6 課題①
- 7 設備①（キッチン・バス・トイレ）
- 8 設備②（キッチン・バス・トイレ）
- 9 照明計画
- 10 課題②
- 11 図面・プレゼンボード①
- 12 図面・プレゼンボード②
- 13 課題③
- 14 総合テスト
- 15 総括

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の課題を提出する事。総合テストで定められた点数以上を取ること。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師達とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 永松 照基 **科目名** 空間設計論 I

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 多種多様な空間の実際を研究、分析することで、各自のデザイン手法におけるボキャブラリーを増やし、より良い空間設計に反映させることを目指す。

授業概要 既存のディスプレイデザイン・ショップデザイン・インテリアデザイン・建築環境デザインを「構成要素」の見地で分別、整理し、それぞれの物件を研究、レポートにまとめる。

成績評価方法・基準 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 40% レポート 60%

教科書 特になし

参考書・参考文 商店建築、新建築等の専門誌、インターネットの活用

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 研究テーマ1 説明、解説
- 3 研究テーマ1 資料収集、検証整理
- 4 研究テーマ1 レポート作成、提出
- 5 研究テーマ2 説明、解説
- 6 研究テーマ2 資料収集、検証整理
- 7 研究テーマ2 レポート作成、提出
- 8 研究テーマ3 説明、解説
- 9 研究テーマ3 資料収集、検証整理
- 10 研究テーマ3 レポート作成、提出
- 12 研究テーマ4 説明、解説
- 13 研究テーマ4 資料収集、検証整理
- 14 研究テーマ4 レポート作成、提出
- 15 総合総評

受講上の注意 作品を作り上げる過程における教員とのコミュニケーションも重要です。平常の授業への取り組みが大事です

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 永松 照基 **科目名** 空間設計論 II

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 より良い空間設計をおこなうための方法論の習得を目指す。自ら考案した空間設計に対し、設計の分析、再考、調整を行うことを設計を洗練するための方法とし、その手法を学習する。

授業概要 教員に、一つの題材について、コンセプトや意匠を、図面やスケッチ、模型等のプレゼンテーションツール、および口頭による説明で伝え、チェック、助言を受ける形式で行う。題材として卒業制作を使用する。

績評価方法・基準 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 70% 提出作品の内容 30%

教科書 特に指定しない

参考書・参考文 生徒の作品内容によって個別に指示。

参考 URL

授業計画(予定)

2 題材は各自の卒業制作を使用する。 主旨、概要及スケジュール説明。

2 空間の考察、基礎（解説、検証、確認、助言）

3 空間の考察、基礎（解説、検証、確認、助言）

4 中間チェック、評価

5 空間の考察、基礎（解説、検証、確認、助言）

6 空間の考察、基礎（解説、検証、確認、助言）

7 空間の考察、基礎（解説、検証、確認、助言）

8 空間の考察、基礎（解説、検証、確認、助言）

9 中間チェック、プレゼンテーション実演、評価

10 空間の考察、応用（検証、確認、助言、指示）

11 空間の考察、応用（検証、確認、助言、指示）

12 空間の考察、応用（検証、確認、助言、指示）

13 空間の考察、応用（検証、確認、助言、指示）

14 プレゼンテーション実演、合評

15 最終提出、プレゼンテーション実演、評価

受講上の注意 作品を作り上げる過程における教員とのコミュニケーションも重要です。平常の授業への取り組みが大事です

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 山口 彰広 **科目名** PC 基礎

教員実務経験 コンピュータによる設計図書の作成業務、コンピュータによる完成予想図作成業務の実務経験を生かして、コンピュータの運用方法や図面作成アプリケーションの使用方法を教える。

授業目的と到達目標 思いついたアイデアをデザインしプレゼンテーションする。《理解し、考え、伝える》そういう創作活動の表現手法のひとつとして、パーソナルコンピュータ上で使用できる多種ソフトウェア（Adobe Illustrator、Photoshop、Microsoft office etc.）の活用がある。デザイン表現のためのコンピュータとソフトウェアの運用法入門である。

授業概要 15回の演習において、各ソフトの課題を作成することで、必要最低限のコンピュータの基本操作、ソフトウェアの基本操作並びに、周辺機器の基本操作を習得。主に2Dソフトの操作・表現においてコンピュータ全般の基礎的運用方法を習得する。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度 20% 理解度 30% プレゼンテーション 30%

教科書 特になし

参考書・参考文 特になし

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス 主旨、概要、スケジュール説明。アナログデザインとデジタルデザインの基礎知識。
- 2 パーソナルコンピュータ及び周辺機器の基礎知識、基本操作。
- 3 アプリケーション体験（総合的な解説と操作）
- 4 アプリケーション演習（文書作成）
- 5 アプリケーション演習（表計算）
- 6 アプリケーション演習（図面作成）
- 7 アプリケーション演習（図面作成）
- 8 アプリケーション演習（CG）
- 9 アプリケーション演習（CG）
- 10 アプリケーション演習（図面作成）
- 11 アプリケーション演習（図面作成）
- 12 アプリケーション演習（図面作成）
- 13 アプリケーション演習（画像編集）
- 14 アプリケーション演習（画像編集）
- 15 作品プレゼンテーション、総合評価

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 笠井 繁輝 **科目名** 空間基礎 I

教員実務経験 建築設計事務所で住宅の設計・監理を経験。現在も住宅を中心に新築・リノベーションの設計活動をしています。これまでの経験もとに図面表現とデザイン思考を指導します。

授業目的と到達目標 インテリアデザインに必要な製図の基本を学び図面の読解力と表現力を身につけ、正確な図面を描けるようにする。

授業概要 製図の基礎知識を学び、課題のトレースを通して製図に慣れ、各自でプランニングしたプランを図面で表現する。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度 20% 提出物 60%

教科書 特になし

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス、各種道具の使い方・線と文字の基礎
- 2 線と文字演習・三面図の基礎
- 3 三面図演習・製図の基礎知識
- 4 製図の読み描き I 1
- 5 製図の読み描き I 2
- 6 製図の読み描き I 3
- 7 製図の読み描き I 4
- 8 製図演習 1
- 9 製図演習 2
- 10 製図演習 3
- 11 製図演習 4
- 12 プラン演習 1
- 13 プラン演習 2
- 14 プラン演習 3
- 15 総括

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 笠井 繁輝 **科目名** 空間基礎 II

教員実務経験 建築設計事務所で住宅の設計・監理を経験。現在も住宅を中心に新築・リノベーションの設計活動をしています。これまでの経験もとに図面表現とデザイン思考を指導します。

授業目的と到達目標 前期で学んだ製図のブラッシュアップとスケッチパースを学び図面表現に活かす。

授業概要 図面の理解度を深め正確な図面を描く。総合演習では図面とスケッチパースを活用し各自のプランニングを分かりやすく伝えることを意識した図面を描く。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度 20% 提出物 60%

教科書 特になし

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス、パース基礎
- 2 スケッチパース演習
- 3 製図の読み描き II 1
- 4 製図の読み描き II 2
- 5 製図の読み描き II 3
- 6 詳細図の基礎 1
- 7 詳細図の基礎 2
- 8 図面表現演習 1
- 9 図面表現演習 2
- 10 総合演習 1
- 11 総合演習 2
- 12 総合演習 3
- 13 総合演習 4
- 14 総合演習 5
- 15 総括

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 小林 文 **科目名** 商空間デザイン I

教員実務経験 主に商業空間デザインや広告デザインにおけるデザイナーとしての経験をもとに、デザインとは何か、その組み立て方と作品制作の過程を重視して指導します。

授業目的と到達目標 商業空間として、展示・商業（物販・飲食）空間などインテリアスペースからのデザイン基礎を学ぶ。おしゃれな空間、魅力的な空間など、目的に応じた空間を理解する。

授業概要 デザインを知り、選ぶという事と、デザインを考え、プレゼンテーションするという事を、デザインワークとして効果的に進める為に、アナログ・デジタルを問わずカメラ等の映像メディアやコンピュータをいかに有効に使うか。多様なデザイン手法を学ぶ。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度・コミュニケーション 30% プレゼンテーション 50%

教科書 特になし。

参考書・参考文 適宜プリントを配布する。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス (1年間の流れ、課題説明)
- 2 展示空間 (ウィンドディスプレイ) -1 テーマを決定し、コンセプトを考える
- 3 展示空間 (ウィンドディスプレイ) -2 イメージを写真で集める (イメージコラージュ)
- 4 展示空間 (ウィンドディスプレイ) -3 アナログで図面を書く
- 5 展示空間 (ウィンドディスプレイ) -4 資料をまとめ、プレゼンシートを完成させる
- 6 展示空間 (ウィンドディスプレイ) -5 作品提出、合評
- 7 ワークショップ-プレゼンテーションのための PC
- 8 商業空間 (ショールームまたは展示会ブースのデザイン) -1 テーマを決定し、コンセプトを考える
- 9 商業空間 (ショールームまたは展示会ブースのデザイン) -2 イメージを写真で集める (イメージコラージュ)
- 10 商業空間 (ショールームまたは展示会ブースのデザイン) -3 アナログで図面を書く
- 11 商業空間 (ショールームまたは展示会ブースのデザイン) -4 アナログで図面を書く
- 12 商業空間 (ショールームまたは展示会ブースのデザイン) -5 図面を元にイメージスケッチを描く
- 13 商業空間 (ショールームまたは展示会ブースのデザイン) -6 図面を元にイメージスケッチを描く

14 商業空間（ショールームまたは展示会ブースのデザイン）-7 資料をまとめ、プレゼンシートを完成させる

15 商業空間（ショールームまたは展示会ブースのデザイン）-8 作品提出、合評

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 小林 文 **科目名** 住空間デザイン I

教員実務経験 主に商業空間デザインや広告デザインにおけるデザイナーとしての経験をもとに、デザインとは何か、その組み立て方と作品制作の過程を重視して指導します。

授業目的と到達目標 生活空間として、建築・街造り・環境などを空間造形物としての視点から考察するデザインの基礎として学ぶ。居心地のよい空間、使い勝手のよい空間など、目的に応じた空間を理解する。

授業概要 デザインを知り、選ぶという事と、デザインを考え、プレゼンテーションするという事を、デザインワークとして効果的に進める為に、アナログ・デジタルを問わずカメラなどの映像メディアやコンピュータをいかに有効に使うか。多様のデザイン手法を学ぶ。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度・コミュニケーション 30% プレゼンシート 50%

教科書 特になし。

参考書・参考文 適宜プリントを配布。

参考 URL

授業計画(予定)

2 ガイダンス (課題説明)

2 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-1 コンセプトワーク (色々なデザインテイスト)

3 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-2 コンセプトワーク (イメージコラージュ)

4 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-3 図面制作

5 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-4 図面制作

6 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-5 図面制作

7 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-6 図面制作

8 ワークショップ (インテリアグリーンについて)

9 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-7 図面制作に基づいたイメージイラスト

10 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-8 図面制作に基づいたイメージイラスト

11 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-9 図面制作に基づいたイメージイラスト

12 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-10 図面制作に基づいたイメージイラスト

13 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-11 プレゼンシートのまとめ

14 マイルーム【自分の部屋】をデザインしてみよう-12 プレゼンシートのまとめ

15 作品提出、合評

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 永松 照基 **科目名** CAD II

教員実務経験 コンピュータによる設計図書の作成業務、コンピュータによる完成予想図作成業務の実務経験を生かして、コンピュータの運用方法や図面作成アプリケーションの使用方法を教える。

授業目的と到達目標 コンピュータを使用した、より高度な表現手法を取得する。3次元画像作成ソフトの使用法の習得を基本の目標とし、作成された画像を使用したプレゼンテーションツールの作り方、併せて周辺ソフトの活用方法も習得する。

授業概要 コンピュータを使用した実作業を中心とする。題材を幾つか提示、3次元画像作成ソフトを実際に使用して画像を作成し、その他各種ソフトを適宜使い分けてプレゼンテーション用ツールを作成する。

アプリケーションソフトはVectorWorksを基本とし、補助的にPhotoshop、Illustrator、Strata3Dを使用する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 80% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 20%

教科書 プリント配布にて代用。

参考書・参考文 特に指定しない。

参考 URL

授業計画(予定)

- 3 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 3次元画像作成基礎1 (3Dアプリケーション操作法習得)
- 3 3次元画像作成基礎2 (モデリング、データ変換、調整)
- 4 3次元画像作成基礎3 (テクスチャデータ作成)
- 5 3次元画像作成基礎4 (テクスチャマッピング)
- 6 3次元画像作成基礎5 (ライティング)
- 7 3次元画像作成基礎6 (レンダリング1)
- 8 3次元画像作成基礎7 (レンダリング2)
- 9 3次元画像作成応用1 (モデリング、データ変換、調整)
- 10 3次元画像作成応用2 (テクスチャデータ作成、テクスチャマッピング)
- 11 3次元画像作成応用3 (ライティング、レンダリング)
- 12 データ変換、アプリケーション間受け渡し
- 13 画像加工
- 14 画像統合、レジュメ作成
- 15 総合評価

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウス操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 永松 照基 **科目名** 空間表現 II

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 空間デザインにおける空間表現の各種手法（スケッチ、図面、透視図）を、計画の説明的ツールから、より芸術性を伝達出来る表現を付加したものに向上させる技法の基礎を習得する。

授業概要 提示されたテーマに対し、各自のデザインを考案、CAD を活用した高度な各種図面、CG 画像を作成し、それぞれを統合して、考案したデザインを表現するツールを作成する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 60% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 40%

教科書 プリント配布にて代用。

参考書・参考文 特に指定しない

参考 URL

授業計画(予定)

- 4 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 課題 1 基本構想 1（アイデア抽出）
- 3 課題 1 基本構想 2（ラフスケッチ）
- 4 課題 1 作図、作画 1（2次元）
- 5 課題 1 作図、作画 2（3次元）
- 6 課題 1 作図、作画 3（3次元）
- 7 課題 1 作図、作画 3（3次元）
- 8 課題 1 画面レイアウト 1、提出、評価
- 9 課題 2 基本構想 1（アイデア抽出）
- 10 課題 2 基本構想 2（ラフスケッチ）
- 11 課題 2 作図、作画 1（2次元）
- 12 課題 2 作図、作画 2（3次元）
- 13 課題 2 作図、作画 3（3次元）
- 14 課題 2 作図、作画 4（3次元）
- 15 課題 2 画面レイアウト 1、提出、評価

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウス操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 梶山 武志 **科目名** 商空間デザイン II

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 商業空間の設計演習としてショップデザインの実際を学ぶ。店舗設計は感覚的なデザインや、魅力的で個性的な作品も多く、その現実を学外などで検分し、有効に学ぶ。

授業概要 飲食店舗・物販店舗など多様な空間デザインを学ぶ。そして就職対策としてそのパーツのひとつでもある、インテリアデザインコースとしてのポートフォリオを作成する。

成績評価方法・基準 模型 30% 製作資料 30% プレゼンシート 40%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 3 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 4 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 5 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 6 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 7 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 8 模型製作
- 9 模型製作
- 10 模型製作
- 11 模型製作
- 12 模型製作
- 13 模型製作・模型写真撮影
- 14 模型製作・模型写真撮影
- 15 合評・提出

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師とのデザイン面でのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 梶山 武志 **科目名** 住空間デザイン II

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 住居空間の設計演習として、我々が生活していく基盤となる住居は、居心地の良さや使い勝手の良さを要求される。機能的な部分と感覚的な部分、その現実を学ぶ。

授業概要 住空間の基本として、一人の空間・集まる空間・休息する空間・作業する空間などそれぞれの要素を学び、テーマを設定し、演習する。そして就職対策としてそのパーツのひとつでもある、ポートフォリオにその成果をまとめる。

成績評価方法・基準 プレゼンシート 40% 模型 30% 製作資料 30%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 3 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 4 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 5 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 6 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 7 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 8 模型製作
- 9 模型製作
- 10 模型製作
- 11 模型製作
- 12 模型製作
- 13 模型製作・模型写真撮影
- 14 模型製作・模型写真撮影
- 15 合評・提出

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師とのデザイン面でのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 中森 恭平 **科目名** キャリア演習 I

教員実務経験 ブランディングを中心にデザイナーとして 20 年以上のキャリアを持つ。2018 年～株式会社 wandervogel&co. 代表

授業目的と到達目標 インテリアデザインコースに学ぶ学生にとって目標とする将来の仕事が、建築環境デザイン・インテリアデザイン・ディスプレイデザイン・家具、などいかなる方向に向かおうと社会に認められる資格は必要な物であり専門性に合わせた資格の取得を目指すとともに、就職活動に必須のポートフォリオ作成を到達目標とする。

授業概要 1 年次に学んだインテリアデザインコースの幅広い職種の中で、個々の学生が現時点でどのような将来の自己形成を想定しているかを個別調査し数種の資格試験の中で、難易度のあまり高くない資格からチャレンジしていく。(受講者全員が望ましいが受験費用も必要であり希望者のみ。) 同時に 1 年次の各演習実習課題を見直し手直ししてポートフォリオの 1 年次分を作成する。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度・コミュニケーション 30% プレゼンテーション 50%

教科書 特になし

参考書・参考文献 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・スケジュール発表 専門性の高い各種資格と一般の社会認知度の高い資格の種類などの学び。
- 2 個々の学生の、希望資格の方向性分析や、進学および就職のカウンセリング。
- 3 個々の資格スケジュールの確認とテキストの設定、進路および就職のターゲットの見極め。
- 4 資格試験チャレンジは過去問題からの徹底した反復学習と、各生徒の課題内容に合わせたポートフォリオの作成。
- 5 資格試験チャレンジは過去問題からの徹底した反復学習と、各生徒の課題内容に合わせたポートフォリオの作成。
- 6 資格試験チャレンジは過去問題からの徹底した反復学習と、各生徒の課題内容に合わせたポートフォリオの作成。
- 7 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 8 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 9 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 10 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 11 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 12 作成ポートフォリオのプレゼンテーション 01 (年度のクラス人数に併せて)
- 13 作成ポートフォリオのプレゼンテーション 02 (年度のクラス人数に併せて)
- 14 作成ポートフォリオのプレゼンテーション 03 (年度のクラス人数に併せて)
- 15 総評

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の点数を取得する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師達とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 中森 恭平 **科目名** キャリア演習 II

教員実務経験 ブランディングを中心にデザイナーとして 20 年以上のキャリアを持つ。2018 年～株式会社 wandervogel&co. 代表

授業目的と到達目標 インテリアデザインコースに学ぶ学生にとって目標とする将来の仕事が、建築環境デザイン・インテリアデザイン・ディスプレイデザイン・家具、などいかなる方向に向かおうと社会に認められる資格は必要な物であり専門性の高い資格の取得を目指すとともに、就職活動に必須のポートフォリオ作成を到達目標とする。

授業概要 各々の目指す資格の取得を確実なものにするとともに、1 年次に学んだ空間デザインの各演習実習課題と 2 年次前期の各演習実習課題をポートフォリオにまとめる。

成績評価方法・基準 出席 20% 授業態度・コミュニケーション 30% プレゼンテーション 50%

教科書 特になし

参考書・参考文献 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・スケジュール発表 専門性の高い各種資格と一般の社会認知度の高い資格の種類などの学び。
- 2 個々の学生の、希望資格の方向性分析や、進学および就職のカウンセリング。
- 3 個々の資格スケジュールの確認とテキストの設定、進路および就職のターゲットの見極め。
- 4 資格試験チャレンジは過去問題からの徹底した反復学習と、各生徒の課題内容に合わせたポートフォリオの作成。
- 5 資格試験チャレンジは過去問題からの徹底した反復学習と、各生徒の課題内容に合わせたポートフォリオの作成。
- 6 資格試験チャレンジは過去問題からの徹底した反復学習と、各生徒の課題内容に合わせたポートフォリオの作成。
- 7 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 8 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 9 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 10 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 11 過去問題からの徹底した反復学習の進捗チェック
- 12 作成ポートフォリオのプレゼンテーション 04 年度のクラス人数に併せて)
- 13 作成ポートフォリオのプレゼンテーション 05 年度のクラス人数に併せて)
- 14 作成ポートフォリオのプレゼンテーション 06 年度のクラス人数に併せて)
- 15 総評

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の点数を取得する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師達とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 中森 恭平 **科目名** 特別講座

教員実務経験 ブランディングを中心にデザイナーとして20年以上のキャリアを持つ。2018年～株式会社 wandervogel&co. 代表

授業目的と到達目標 空間デザイン（建築環境デザイン・インテリアデザイン・ディスプレイデザイン・家具）における通常授業ではなかなか体験出来ないそれぞれの現場でのスケジュールに合わせての集中した実習を学ぶ。

授業概要 海外でのデザインの現場見学とレッスンをはじめ、表現としての写真の有効な活用の仕方を現場写真の撮り方とともに作品展なども経験する。そして特別実習として公募展へのチャレンジをする。

成績評価方法・基準 各講座への出席や提出 50% 積極的な授業態度 50%

教科書 特になし。

参考書・参考文献 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

・特別講座 企業におけるデザインの現場見学と講義（必須） ・特別講座 空間（ディスプレイデザイン・インテリアデザイン・建築環境デザイン）を具体的に理解出来る講座 ・特別講座 公募展出品（必須） ※教科としての、時間割にはない科目なので共通した1回ごとの授業内容や計画ではなく、随時各生に個人指導する。

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師達とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 永松 照基 **科目名** CAD III

教員実務経験 コンピュータによる設計図書の作成業務、コンピュータによる完成予想図作成業務の実務経験を生かして、コンピュータの運用方法や図面作成アプリケーションの使用方法を教える。

授業目的と到達目標 コンピュータを使用した総合的な表現手法を取得する。

1年時、2年時で取得した技法を使い、より実践的で高度な作図作業を行うことで、実務に対応できる技術の習得を目指す。

授業概要 コンピュータを使用した実作業を中心とする。2次元及び3次元画像作成ソフトを統合的に活用、実務的な図面、透視図を作成することで、様々な条件に適したソフトを選択、使用する手法を学ぶ。

アプリケーションソフトはVectorWorksを基本とし、補助的にPhotoshop、Illustrator、Strata3Dを使用する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 80% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 20%

教科書 プリント配布にて代用。

参考書・参考文 特に指定しない。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 計画 図面作成（平面図、展開図等）
- 3 計画 図面作成（検証用透視図）
- 4 計画 図面作成（検証用透視図）
- 5 計画 検証
- 6 設計 図面作成（平面図）
- 7 設計 図面作成（展開図）
- 8 設計 図面作成（天井伏せ図、床伏せ図）
- 9 設計 図面作成（各部詳細図）
- 10 設計 図面作成（家具図、什器図）
- 11 設計 図面作成（プレゼン用透視図）
- 12 設計 図面作成（プレゼン用透視図）
- 13 設計 図面作成（プレゼン用透視図）
- 14 図面統合、レジюме作成
- 15 総合評価

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウス操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 永松 照基 **科目名** 空間表現 III

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 自ら考案したインテリア、建築等のデザインを、的確且つ効果的に伝える手法を学ぶ。CAD の高度な活用に、アナログ表現も含め、社会でも通用する表現手法の取得を目標とする。

授業概要 一つの題材について、コンセプトの整理及び文章化、スケッチ、図面、模型等のプレゼンツールの作成まで、一連のデザイン作業を一貫して実習する。能動的なデザイン作業に慣れるため、学生各自により作業計画を作成し実行する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 40% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 60%

教科書 特に指定しない

参考書・参考文 生徒の作品内容によって個別に指示します。

参考 URL

授業計画(予定)

- 5 題材は各自の卒業制作を使用する。 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 基本構想（アイデア抽出、作業工程作成）
- 3 基本構想（ラフスケッチ、コンセプト作成）
- 4 作図、作画
- 5 中間チェック、評価
- 6 作図、作画
- 7 作図、作画
- 8 作図、作画
- 9 作図、作画
- 10 中間チェック、プレゼンテーション実演、評価
- 11 作図、作画、模型作成
- 12 作図、作画、模型作成
- 13 作図、作画、模型作成
- 14 プレゼンテーション実演、合評
- 15 最終提出、評価

受講上の注意 作品を作り上げる過程における教員とのコミュニケーションが作品の良し悪しに影響する授業です。作品の完成度だけではなく平常の授業への取り組みが大事です。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 永松 照基 **科目名** 商空間デザイン III

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 実務における商空間設計の表現に必要な、設計図書作成の手法を習得する。

授業概要 面積、天井高、開口部の寸法、数、等の条件を与え、その範囲の中で、各自が想定した業態の設計シミュレーションを行う。仕様書、基本図、詳細図、マテリアルボードの作成を通じてデザイン作業の実際を理解する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 80% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 20%

教科書 特に無し

参考書・参考文献 生徒の作品内容によって個別に指示。

参考 URL

授業計画(予定)

- 6 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 プランニング 基本構想（意匠、仕上げ） ラフスケッチ作成
- 3 プランニング 基本構想（機能） ラフスケッチ作成
- 4 作図、平面図作成 CAD
- 5 作図、平面図作成 CAD
- 6 作図、展開図作成 CAD
- 7 作図、展開図作成 CAD
- 8 作図、床伏せ図作成 CAD
- 9 作図、天井伏せ図作成 CAD
- 10 作図、什器図作成 CAD
- 11 作図、詳細図作成 CAD
- 12 作図、仕様書、マテリアル表作成
- 13 作図、各図変更修正 CAD
- 14
- 15 提出、総評

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウスの操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 永松 照基 **科目名** 住空間デザイン III

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 実務における住空間設計の表現に必要な、設計図書作成の手法を習得する。

授業概要 面積、天井高、開口部の寸法、数、等の条件を与え、その範囲の中で、各自想定の子民の生活形態に合わせた設計シミュレーションを行う。仕様書、基本図、詳細図、マテリアルボードの作成を通じてデザイン作業の実際を理解する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 80% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 20%

教科書 特に無し

参考書・参考文献 生徒の作品内容によって個別に指示。

参考 URL

授業計画(予定)

- 7 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 プランニング 基本構想（意匠、仕上げ） ラフスケッチ作成
- 3 プランニング 基本構想（機能） ラフスケッチ作成
- 4 作図 平面図作成 CAD
- 5 作図 平面図作成 CAD
- 6 作図 展開図作成 CAD
- 7 作図 床伏せ図作成 CAD
- 8 作図 詳細図作成 CAD
- 9 作図 透視図作成 CAD
- 10 作図 透視図作成 CAD
- 11 作図 透視図作成 CAD
- 12 作図 仕様書、マテリアル表作成
- 13 作図 各図変更修正 CAD
- 14
- 15 提出、総評

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウスの操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 山口 彰広 **科目名** デッサン

教員実務経験 ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」を担当し、企画デザイン、「営業」（業務推進）40年の経験をもとに、「ものづくり」の基本を発想（企画）から見せ方（プレゼンテーション）までを広範囲に指導します。

授業目的と到達目標 全体の基礎となる平面と立体との関係を知り、立体を把握する能力をつける。同時にスケール感を養い、表現力を身につける。デザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

授業概要 インテリアデザイン、空間把握のための平面描写から立体造形へ 平面描写はドローイング表現を通して、デッサン、スケッチ力の向上をはかる。

成績評価方法・基準 提出物総合評価 40% 作品への取り組み 20% 出席率 40%

教科書

参考書・参考文献 参考資料等はコピーにて配布

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 基礎形体の立体 1
- 3 基礎形体の立体 2
- 4 基礎形体の立体 3
- 5 基礎形体の立体 4
- 6 文字の立体化
- 7 空間表現 1
- 8 空間表現 2
- 9 空間表現 3
- 10 空間表現 4
- 11 空間表現 5
- 12 フリーハンドでの基本パース 1
- 13 フリーハンドでの基本パース 2
- 14 フリーハンドでの基本パース 3
- 15 フリーハンドでの基本パース 4

受講上の注意 設定された日時に提出する事。定められた日数の出席数がある事。担当講師とのデザイン面でのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 山口 彰広 **科目名** 空間スケッチ

教員実務経験 ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」を担当し、企画デザイン、「営業」（業務推進）40年の経験をもとに、「ものづくり」の基本を発想（企画）から見せ方（プレゼンテーション）までを広範囲に指導します。

授業目的と到達目標 平面と立体との関係を知り、立体を把握する能力をつける。同時にスケール感を養い、表現力を身につける。

授業概要 インテリアデザイン、空間把握のための平面描写から立体造形へ 平面描写はドローイング表現を通して、デッサン、スケッチ力の更なる向上をはかる。

成績評価方法・基準 提出物総合評価 40% 作品への取り組み 20% 出席率 40%

教科書

参考書・参考文献 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 平面図からの立ち上げ 1
- 3 平面図からの立ち上げ 2
- 4 平面図からの立ち上げ 3
- 5 フリーハンドでのパース 1
- 6 フリーハンドでのパース 2
- 7 フリーハンドでのパース 3
- 8 フリーハンドでのパース 4
- 9 フリーハンドでのパース 5
- 10 空間パース 1
- 11 空間パース 2
- 12 空間パース 3
- 13 空間パース 4
- 14 空間パース 5
- 15 総合評価

受講上の注意 設定された日時に提出する事。定められた日数の出席数がある事。担当講師とのデザイン面でのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 梶山 武志 **科目名** 基礎造形

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 立体物を製作、表現する基礎的な知識、技術を習得

授業概要 材料や道具の関係を知り、基礎となる立体物の製作から表現や構造を学ぶ

成績評価方法・基準 提出物 40% 作品への取り組み 20% 出席率 40%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 平面から立体 1
- 3 平面から立体 2
- 4 平面から立体 3
- 5 平面から立体 4
- 6 平面から空間造形 ポップアップ BOX1
- 7 平面から空間造形 ポップアップ BOX2
- 8 粘土製作による造形物 1
- 9 粘土製作による造形物 2
- 10 線の構成 1
- 11 線の構成 2
- 12 線の構成 3
- 13 模型基礎 1
- 14 模型基礎 2
- 15 模型基礎 3

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 梶山 武志 **科目名** モデリング技法

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 建築模型の基礎的な知識、技術を習得

授業概要 建築模型における材料や道具の関係を知り、基礎となる立体物の制作から構造を学ぶ

成績評価方法・基準 提出物 40% 作品への取り組み 20% 出席率 40%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 建築模型基礎 1
- 3 建築模型基礎 2
- 4 建築模型基礎 3
- 5 建築模型基礎 4
- 6 建築模型基礎 5
- 7 模型（照明を取り入れた作品） 1
- 8 模型（照明を取り入れた作品） 2
- 9 模型（照明を取り入れた作品） 3
- 10 模型（照明を取り入れた作品） 4
- 11 建築模型 1
- 12 建築模型 2
- 13 建築模型 3
- 14 建築模型 4
- 15 建築模型 5

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師とのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 永松 照基 **科目名** CAD I

教員実務経験 コンピュータによる設計図書の作成業務、コンピュータによる完成予想図作成業務の実務経験を生かして、コンピュータの運用方法や図面作成アプリケーションの使用方法を教える。

授業目的と到達目標 コンピュータを使用した表現手法のうち、インテリア及び建築の設計図書の基本的な作成法を取得する。実際にコンピュータを使用することで、ハードの運用方法、ソフトの操作方法、各種図面の作成手法の習熟を目指す。

授業概要 コンピュータを使用した実作業を中心とする。題材を幾つか提示、その題材を表現するに必要な各種図面を、実務におけるプロセスと同様の手順で作成する。全体の進行度に応じて小テストを行い、前期末に実技試験を行う。

アプリケーションソフトはVectorWorksを使用する。

成績評価方法・基準 実技試験、小テストの成績 80% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 20%

教科書 プリント配布にて代用。

参考書・参考文 特に指定しない。

参考 URL

授業計画(予定)

- 8 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 CAD ソフトの使い方 基礎
- 3 CAD ソフトの使い方 基礎
- 4 CAD ソフトの使い方 応用
- 5 作図実習 家具 1
- 6 作図実習 家具 2
- 7 小テスト
- 8 作図実習 店舗 1
- 9 作図実習 店舗 2
- 10 作図実習 店舗 3
- 11 作図実習 店舗 4
- 12 作図実習 店舗 5
- 13 作図実習 構成手法 レジユメ化
- 14 実技試験
- 15 講評、総合評価

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウス操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 永松 照基 **科目名** 空間表現 I

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 空間デザインにおける表現ツールの一つである CAD を使用して、考案したデザインを表現するための各種図面、画像の作成方法の基礎を習得する。

授業概要 提示されたテーマに対し、各自のデザインを考案、アナログなスケッチや、CAD を活用した各種図面を作成し、それぞれを統合して、考案したデザインを表現するツールを作成する。

成績評価方法・基準 提出作品の内容 60% 平常点（日常的な授業における取組状況の評価） 40%

教科書 プリント配布にて代用。

参考書・参考文 特に指定しない

参考 URL

授業計画(予定)

- 9 主旨、概要及スケジュール説明
- 2 課題 1 基本構想 1 (アイデア抽出)
- 3 課題 1 基本構想 2 (ラフスケッチ)
- 4 課題 1 作図、作画 1
- 5 課題 1 作図、作画 2
- 6 課題 1 画面レイアウト、提出、評価
- 7 課題 2 基本構想 1 (アイデア抽出)
- 8 課題 2 基本構想 2 (ラフスケッチ)
- 9 課題 2 基本構想 3 (ラフスケッチ)
- 10 課題 2 作図、作画 1
- 11 課題 2 作図、作画 2
- 12 課題 2 作図、作画 3
- 13 課題 2 作図、作画 4
- 14 課題 2 画面レイアウト 1
- 15 課題 2 画面レイアウト 2、提出、評価

受講上の注意 パーソナルコンピュータを使用します。起動、終了、マウス操作、データの保存等コンピュータの基本操作が出来ること。

特記事項 ※年度ごとの詳細は授業開始時に配布する。

教員名 梶山 武志 **科目名** 家具デザイン

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 空間のイメージ作りの重要な要素である家具。その家具のまた重要な要素である構造を理解し、作品を制作する。機会があれば学外のコンペに参加し、他者の評価を受け、また他の多くの作品に触れることで高次元の目標を持てるよう学んでいく

授業概要 1) 木材の本質を理解する。 2) 空間との関係、家具の要素、素材の関係を学ぶ。 3) 具体的なテーマ設定に基づき作品を評価する。

成績評価方法・基準 提出作品 60% 出席率 40%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 3 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 4 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 5 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 6 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 7 資料集製作（コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する）
- 8 模型製作
- 9 模型製作
- 10 模型製作
- 11 模型製作
- 12 模型製作
- 13 模型製作・模型写真撮影
- 14 模型製作・模型写真撮影
- 15 合評 提出

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数の出席数がある事。担当講師とのデザイン面でのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項 ○具体的なテーマを設定する。○テーマに沿った家具をイメージする。○イメージから具体性を持たせるための要素を検討する。○家具の種類、大きさ、等また様々な素材などの理解を深め具体的に検討する。○模型制作などを繰り返し作品の制作をする。○自分の作品の自己評価、及び他の人の作品の感想を具体的にレポートする。

教員名 梶山 武志 **科目名** 照明デザイン

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 空間のイメージ作りの重要な要素である照明。その証明のまた重要な要素である光の基本を理解し、照明器具を制作する。学外のコンペに参加し、他者の評価を受ける、また他の多くの作品に触れることで高次元の目標を持てるようになる

授業概要 1) 光の本質を理解する。 2) 光と光源、照明器具の関係、光と素材の関係を学ぶ。 3) 具体的なテーマ設定に基づき照明器具を制作する。 4) 今後のデザイン活動のレベルアップのために、より客観的な評価を求め、外部の展示会に出展する。

成績評価方法・基準 作品提出 60% 出席率 40%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス 透過素材を用いた照明製作1 (コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する)
- 2 透過素材を用いた照明製作2 (合評)
- 3 不透過素材を用いた照明製作1 (コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する)
- 4 不透過素材を用いた照明製作2 (合評)
- 5 LED 製作1 (コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する)
- 6 LED 素材を用いた照明製作2 (合評)
- 7 あかり作品製作1 (コンセプト、イメージ写真、図面等 様々な要素を資料集としてまとめ作品の構成を考え、プレゼンシートを製作する)
- 8 あかり作品製作1
- 9 あかり作品製作2
- 10 あかり作品製作3
- 11 あかり作品製作4
- 12 空間照明計画1
- 13 空間照明計画2
- 14 空間照明計画3
- 15 空間照明計画4

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数の出席数がある事。担当講師とのデザイン面でのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項 ○ 簡単な実験を行い、光の本質を理解する。 ○具体的なテーマを設定する。○テーマに沿った照明器具をイメージする。 ○イメージから具体性を持たせるための要素を検討する。 ○光源の種類、大きさ、明るさ等また光源を覆う素材、反射する素材などの理解を深め具体的に検討する。 ○実験などを繰り返し作品の制作をする。 ○公募展に参加、出展する。 ○自分の作品の自己評価、及び他の人の作品の感想を具体的にレポートする。 ○上記の授業で得た知識技術を卒業制作に利用展開する。

教員名 向井 新二郎 **科目名** インテリアデザイン I

教員実務経験 担当教員は、インテリアデザイン会社、建築設計事務所、ランドスケープデザイン会社での設計から現場監理の経験を経て、現在は自ら一級建築士事務所を運営しつつ、住宅・店舗・医療施設に関わるデザインから設計監理業務を中心に活動しています。その実務経験を元に指導しています。

授業目的と到達目標 生活に直接関係するデザインである空間のデザインを学ぶとともに、テーマ内容に対しての理解力・創造力・表現力のある作品を、自己スケジュール管理により制作する。

授業概要 課題を通じて、生活環境の中に入り込んでいる、デザインに気づき、発見し、知ることでデザインの必要性や存在意義を理解し学ぶ。

成績評価方法・基準 出席 20% プロセスチェック 30% プレゼンテーション 50%

教科書 特になし。

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・第一課題発表（あいまいな空間について）
- 2 参考事例、情報収集、まとめ
- 3 検証、考察、画像、スケッチをまとめて提案する。
- 4 第二課題発表（シェアハウスの提案）
- 5 課題のベースとなる軸組み模型の作成
- 6 コンセプト、イメージ、調査、参考事例収集
- 7 テーマ、イメージの明確化
- 8 プランの検討 I
- 9 プランの検討 II
- 10 スタディ模型製作 I
- 11 スタディ模型製作 II
- 12 図面作成、模型製作 I
- 13 図面作成、模型製作 II
- 14 プレゼンテーション方法の検討、まとめ作業
- 15 完成、発表、総評

受講上の注意 設定されたスケジュールに沿って、課題を進めていく事。楽しむ気持ちを持って積極的に課題に取り組む事。担当講師とのコミュニケーションをしっかりとっていく事。

特記事項

教員名 向井 新二郎 **科目名** インテリアデザイン II

教員実務経験 担当教員は、インテリアデザイン会社、建築設計事務所、ランドスケープデザイン会社での設計から現場監理の経験を経て、現在は自ら一級建築士事務所を運営しつつ、住宅・店舗・医療施設に関わるデザインから設計監理業務を中心に活動しています。その実務経験を元に指導しています。

授業目的と到達目標 生活に直接関係するデザインである空間のデザインを学ぶとともに、テーマ内容に対しての理解力・創造力・表現力のある作品を、自己スケジュール管理により制作する。

授業概要 課題を通じて、生活環境の中に入り込んでいる、デザインに気づき、発見し、知ることでデザインの必要性や存在意義を理解し学ぶ。

成績評価方法・基準 出席 20% プロセスチェック 30% プレゼンテーション 50%

教科書 特になし。

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・第一課題発表（問題解決のショートレッスン）
- 2 状況設定、参考事例
- 3 検証、考察、画像、スケッチをまとめて提案する。
- 4 第二課題発表（カフェ空間の提案）
- 5 情報収集、参考事例収集
- 6 コンセプト、イメージ
- 7 プランニング、エスキース I
- 8 プランニング、エスキース II
- 9 スタディ模型とスケッチ I
- 10 スタディ模型とスケッチ II
- 11 図面製作、模型製作 I
- 12 模型製作 II
- 13 模型製作 III
- 14 プレゼンテーション方法の検討、製作
- 15 完成・発表・総評

受講上の注意 設定されたスケジュールに沿って課題を進めていく事。楽しむ気持ちを持って積極的に課題に取り組む事。担当講師とのコミュニケーションをしっかりと取る事。

特記事項

教員名 梶山 武志 **科目名** 建築デザイン

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 建築に関わる様々な事を学び、機能性から環境まで幅広い視点でデザインについて考えられるようなスキルを身に付ける。

授業概要 デザインが社会との関わりの中で成り立っている仕事であることへの理解と、様々な条件の中で仕事のクオリティを上げていくことの大切さを、話題を通して学習していく。

成績評価方法・基準 出席率 30% 提出作品 70%

教科書

参考書・参考文 参考資料等はコピーにて配布

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・第一課題「中間領域のショートレッスン」課題説明、ポートフォリオ修正・製作
- 2 第一課題 イメージ、参考資料収集、まとめ、ポートフォリオ修正・製作
- 3 第一課題 イラスト、スケッチ、まとめ
- 4 第二課題 「インダストリアルデザイン計画」課題説明（建築、環境に配慮した内容）
- 5 第二課題 情報収集、イメージ
- 6 第二課題 コンセプト、イメージのまとめ
- 7 第二課題 機能、スケール、エスキーススタート
- 8 第二課題 エスキース、マスタープラン
- 9 第二課題 スタディモデル
- 10 第二課題 スタディモデル
- 11 第二課題 図面作成
- 12 第二課題 模型作成
- 13 第二課題 模型作成
- 14 第二課題 プレゼンテーション方法の検討
- 15 第二課題 完成、発表、講評

受講上の注意 自分から取り組む姿勢が大切。

特記事項

教員名 梶山 武志 **科目名** 生活環境デザイン

教員実務経験 建築模型製作者としての13年実務経験、デザインや製作で得た経験値を生かし基礎となる技術習得、建築図面の読み取り能力やデザインとしての造形物の成り立ちや表現力を指導する。

授業目的と到達目標 生活環境に関わる様々な事を学び、機能性から環境まで幅広い視点でデザインについて考え、社会で通用するようなスキルを身に付けることを目標とします。

授業概要 話題を通して、生活環境の中にそれぞれ多くのデザインの視点が入っていることを知り、デザインの重要性、それを学ぶことの大切さ、実現していく事の難しさと楽しさを学ぶ。

成績評価方法・基準 出席率 30% 提出作品 70%

教科書 参考資料をコピーして配布

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・第一課題「動線の考察」課題説明（住居、店舗など）
- 2 テーマ設定、機能の設定、情報収集（参考資料、イメージ画像）
- 3 情報分析とイメージ創り、スケッチ、エスキース、プラン検討
- 4 スケッチ、エスキース、プラン検討
- 5 プレゼンテーションのまとめ、発表、総評
- 6 第二課題「インテリアの自主性課題」
- 7 問題の明確化、具体的な解決方法提案の検討
- 8 エスキース 1
- 9 エスキース 2
- 10 図面作成、模型製作 1
- 11 図面作成、模型製作 2
- 12 制作、プレゼンテーション方法の検討
- 13 見せ方と完成品のクオリティを向上させる 1
- 14 見せ方と完成品のクオリティを向上させる 2
- 15 完成、合評、講評。

受講上の注意 社会に出ていく事を意識した上で課題に取り組む。

特記事項

教員名 高田 知明 **科目名** インテリアデザイン III

教員実務経験 担当教員は日本メーカーに37年勤め、現在も現役デザイナーとして活動。同企業の製品デザインをトータルで監修する主幹としての役割に加え、インハウスデザイナーの育成にも努める。企業内デザイナーとしての立ち位置により、必要とされるスキルを中心に指導します。日本グッドデザイン賞受賞多数。

授業目的と到達目標 家具および空間デザインを、定められた制約条件の中で、思考⇒具現化⇒表現⇒プレゼンテーションへ解りやすく段階的に進める事で、企業で通用するプレゼン方法習得を目指す。個別指導に近い形で、リタイアなく確実に作品を完成させる。作品の完成度&クオリティを重視し、就職活動の自己アピール時に必要となるポートフォリオのクオリティアップを目指す。

授業概要 あらかじめ設定された制約条件の中で思考させることにより、プランをまとめやすく、レベルの高い作品の完成を目指す。制作作業を重ねる上で思考のステップアップを設定することにより、「コンセプト」を設定する事の重要性を段階的に実感させ、その内容を元にパソコンアプリケーション等を用いて効果的な表現方法を指導する。

成績評価方法・基準 ・表現力、作品の完成度評価 40% ・作品考察段階での当人の考え方、アイデアの評価 40% ・理解度、授業態度 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 「Alphabet Furniture」イラストレーターのデータを3D化する手順をマスターする。自分の名前(ローマ字)を使っていろいろ試してみよう
- 2 「Alphabet Furniture」家具を考える。資料に基づいて寸法を決める。とにかく自由な発想で…
- 3 「Alphabet Furniture」決めたデザインをイラストレーターで描画。その時の寸法基準は画面上のグリッドで、自由形状なども利用。
- 4 「Alphabet Furniture」いろんな手法の3D化をマスターしよう。引っぱったり、回転させたり、伸ばしたり、削ったり…
- 5 「Alphabet Furniture」質感をリアルに見えるよう着けてみよう！いろんなテクスチャをつけて試してみよう。どうすればリアルに見えるのか？
- 6 「Alphabet Furniture」いよいよ最終仕上げ。いかに良い商品に見せる事ができるか？グラフィック的センスも重要になってくる。
- 7 「Alphabet Furniture」更にブラッシュアップするための時間。また、出来ていない人もこの時間でリカバリー
- 8 「Alphabet Furniture」予備日
- 9 「Beauty Salon Design」みんなが行っているビューティーサロンは？思いだしながらレイアウトを考えてみる。

10 「Beauty Salon Design」空間を造ってみる。わくわくするようなビューティーサロンってどんな感じ？

11 「Beauty Salon Design」空間を造ってみる。いつも通うビューティーサロンがこんな感じだったらいいのに

12 「Beauty Salon Design」家具をレイアウトしてみる。美容院の家具データ（提供）をレイアウトしてみる。

13 「Beauty Salon Design」かなりビューティーサロンっぽくなってきた感じ完成間近⇒ブラッシュアップ時間

14 「Beauty Salon Design」いよいよ最終仕上げ。いかに良い商品に見せる事ができるか？同じくグラフィック的センスも重要になってくる。

15 「Beauty Salon Design」予備日

受講上の注意 この授業は高額な2D&3Dアプリケーションを利用するため、持ち帰り作業が不可能。授業時間のみが作業時間となるため確実に毎週3時限全時間参加が条件。

特記事項

教員名 高田 知明 **科目名** インテリアデザイン IV

教員実務経験 担当教員は日本メーカーに37年勤め、現在も現役デザイナーとして活動。同企業の製品デザインをトータルで監修する主幹としての役割に加え、インハウスデザイナーの育成にも努める。企業内デザイナーとしての立ち位置により、必要とされるスキルを中心に指導します。日本グッドデザイン賞受賞多数。

授業目的と到達目標 卒業制作完成を目的とする。その作品表現を通して、より人に感銘を受ける内容を検討。作品を余すところなく効果的に伝えるスキルを身につける。

授業概要 専攻内の他の授業（先生方）との連携により、作品内容コンセプトを設定。そのコンセプトを元に、講師の本業とするプロダクトデザインの要素にかかわる部分を中心に指導。パソコンソフトを用いた表現を核として、効果的な表現技法を身につけながら作品を完成させる。

成績評価方法・基準 ・作品考察段階での当人の考え方、アイデアの評価 40% ・表現方法、プレゼンテーション力 40% ・理解度、授業態度 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 「卒業制作」 テーマ設定のためのヒアリング→アドバイス
- 2 「卒業制作」 内容設定のための表現計画
- 3 「卒業制作」 内容設定のための表現計画
- 4 「卒業制作」 内容設定のための表現計画→専攻全体中間レビュー…
- 5 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）
- 6 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）
- 7 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）
- 8 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）→専攻全体中間レビュー
- 9 「卒業制作」 修正部分指摘→是正作業
- 10 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）
- 11 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）
- 12 「卒業制作」 具体的制作（主に PC アプリデータ入力&表現指導）
- 13 「卒業制作」 卒業制作 最終提出日 最終調整
- 14 「卒業制作」 卒業制作展に向けての軽作業
- 15 「卒業制作」 卒業制作展に向けての調整作業

受講上の注意 授業時間内のみで使用できる高額な機材及びアプリケーションを活用するため、しっかりと毎週3時限分の時間を受講することが必要。

特記事項

教員名 向井 新二郎 **科目名** 卒業制作

教員実務経験 担当教員は、インテリアデザイン会社、建築設計事務所、ランドスケープデザイン会社での設計から現場監理の経験を経て、現在は自ら一級建築士事務所を運営しつつ、住宅・店舗・医療施設に関わるデザインから設計監理業務を中心に活動しています。その実務経験を元に指導しています。

授業目的と到達目標 卒業制作を3年間の集大成として位置づけ、企画、計画、具体的設計から制作まで、総合的なデザインプレゼンテーションを学ぶ。

授業概要 各教員のアドバイスを熟考しての、的確な自己スケジュール管理とその理解度により、すべての制作プロセスに、デザインの楽しさと的確性を追求し、美的感覚とそれを表現する技術をマスターする。

成績評価方法・基準 出席 10% コミュニケーション 10% プロセスチェック 20% プレゼンテーション 60%

教科書 特になし。

参考書・参考文 実習室常設の、環境・建築・インテリア専門雑誌

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ・ガイダンス、年間スケジュール発表、テーマ設定説明、昨年度の卒業制作について、テーマ検討をスタート
- 2 ・テーマの検討、他の事例調査 I
- 3 ・テーマの検討、他の事例調査 II
- 4 ・イメージ画像、テーマ設定、場所の設定 I
- 5 ・イメージ画像、テーマ設定、場所の設定 II
- 6 ・ラフ作成 1 イメージの飛躍 I、参考資料収集
- 7 ・ラフ作成 2、イメージの飛躍 II、参考資料収集
- 8 ・ラフ作成 3 イメージの飛躍 III、参考資料収集
- 9 ・アイデアスケッチ、コンセプトの検討 I
- 10 ・アイデアスケッチ、コンセプトの検討 II
- 11 ・スタディモデルの製作、検討 I
- 12 ・スタディモデルの製作、検討 II
- 13 ・スタディモデルの製作、検討 III
- 14 ・コンセプト。プレゼン資料のまとめ
- 15 ・テーマ発表、プレゼンテーション、評価、再検討
- 16 ・卒業制作のコンセプト、デザインの見直し I
- 17 ・卒業制作のコンセプト、デザインの見直し II
- 18 ・卒業制作の図面作成、表現方法の検討 I
- 19 ・卒業制作の図面作成、表現方法の検討 II
- 20 ・卒業制作プレゼンテーション、表現方法の検討、見直し
- 21 ・中間段階で、最終プレゼンパネルを仮制作、発表

- 22 ・卒業制作プレゼンテーション、モデル製作Ⅰ
- 23 ・卒業制作プレゼンテーション、モデル製作Ⅱ
- 24 ・卒業制作プレゼンテーション、モデル製作Ⅲ
- 25 ・卒業制作プレゼンテーションパネル製作Ⅰ
- 26 ・卒業制作プレゼンテーションパネル製作Ⅱ
- 27 ・卒業制作、最終プレゼン見直しチェック
- 28 ・卒業制作最終プレゼンテーション、評価
- 29 ・卒業制作展に向けてⅠ
- 30 ・卒業制作展に向けてⅡ

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師達とのコミュニケーションが来ている事。

特記事項

教員名 中森 恭平 **科目名** キャリアプログラム I

教員実務経験 インテリアデザイナーとしての実務経験を生かして、室内空間のデザイン手法やデザインの表現方法を教える。

授業目的と到達目標 前期には美術とデザイン、それぞれの社会での役割を学びました。後期は専門学校生徒として社会とのコミュニケーションに慣れる為にも積極的に発言出来る事を目標とする。

授業概要 全 15 回の授業をおよそ 4 つに分け、日常生活のエピソードから、INT 実習室常設の専門雑誌よりテーマを選び論点を整理して意見を発表する。

成績評価方法・基準 出席 20% コミュニケーション 20% プロセスチェック 20% プレゼンテーション 60%

教科書 特になし

参考書・参考文 実習室常設の環境・建築・インテリア専門雑誌。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス 就職について
- 2 ガイダンス コミュニケーションの大切さ
- 3 ガイダンス 就職としての会社
- 4 自己紹介から自己分析 各自
- 5 自己紹介から自己分析 各自
- 6 インテリアデザインコースとしての会社
- 7 インテリアデザインコースとしての会社
- 8 インテリアデザインコースとしての会社
- 9 インテリアデザインコースとしての会社
- 10 前期課題のまとめ
- 11 前期課題のまとめ
- 12 前期課題のまとめ
- 13 総合的プレゼンテーション
- 14 総合的プレゼンテーション
- 15 総合的プレゼンテーション

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 中森 恭平 **科目名** キャリアプログラム II

教員実務経験 ブランディングを中心にデザイナーとして 20 年以上のキャリアを持つ。2018 年～株式会社 wandervogel&co. 代表

授業目的と到達目標 前期には美術とデザイン、それぞれの社会での役割を学びました。後期は専門学校生徒として社会とのコミュニケーションに慣れる為にも積極的に発言出来る事を目標とする。

授業概要 全 15 回の授業をおよそ 4 つに分け、日常生活のエピソードから、INT 実習室常設の専門雑誌よりテーマを選び論点を整理して意見を発表する。

成績評価方法・基準 出席 20% コミュニケーション 20% プロセスチェック 20% プレゼンテーション 60%

教科書 特になし

参考書・参考文 実習室常設の環境・建築・インテリア専門雑誌。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス 就職について
- 2 ガイダンス コミュニケーションの大切さ
- 3 ガイダンス 就職としての会社
- 4 自己紹介から自己分析 各自
- 5 自己紹介から自己分析 各自
- 6 インテリアデザインコースとしての会社
- 7 インテリアデザインコースとしての会社
- 8 インテリアデザインコースとしての会社
- 9 インテリアデザインコースとしての会社
- 10 前期課題のまとめ
- 11 前期課題のまとめ
- 12 前期課題のまとめ
- 13 総合的プレゼンテーション
- 14 総合的プレゼンテーション
- 15 総合的プレゼンテーション

受講上の注意 設定された日時に、設定された内容以上の作品を提出する事。定められた日数以上の出席数がある事。担当講師たちとのコミュニケーションが豊富である事。

特記事項

教員名 中森 恭平 **科目名** キャリアプログラム III

教員実務経験 ブランディングを中心にデザイナーとして20年以上のキャリアを持つ。デザインとビジネスとの関わり方や考え方を指導します。

授業目的と到達目標 就職活動に向けての自己アピールの表現方法を身につける

授業概要 言葉や文章を用いての伝達力。表現力のスキルアップ

成績評価方法・基準 出席 80% レポート提出 20%

教科書 特になし

参考書・参考文献 参考資料等はコピーにて配布。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・スケジュール発表 就職活動に向けて社会が求めるデザイナーの必要性を考える
- 2 自己紹介（言葉で伝える）
- 3 自己紹介（文字で伝える）【文章力を身につける】
- 4 好きなヒト・モノ・コトを紹介【分析力・伝達力を身につける】
- 5 好きなヒト・モノ・コトを紹介【分析力・伝達力を身につける】
- 6 好きなヒト・モノ・コトを紹介【分析力・伝達力を身につける】
- 7 デザインをテーマにディベート【対話力・傾聴力を身につける】
- 8 デザインをテーマにディベート【対話力・傾聴力を身につける】
- 9 デザインをテーマにディベート【対話力・傾聴力を身につける】
- 10 社会を知る【企業やデザイン会社を探す・調べる・纏める】
- 11 社会を知る【企業やデザイン会社を探す・調べる・纏める】
- 12 社会を知る【企業やデザイン会社を探す・調べる・纏める】
- 13 模擬面接【履歴書・ポートフォリオを用いて面接】
- 14 模擬面接【履歴書・ポートフォリオを用いて面接】
- 15 総評【後期授業を受けてのレポート提出】

受講上の注意 自信を理解した上で就職活動を想定した準備を行う

特記事項