

科目名	色彩学						
科目名(英)	Chromatics						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	藤末 淑美		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	商社にて商品開発(カラーデザイン)に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	デザインにおいて「色」の知識は必要不可欠です。この講座では、カラーデザイン検定3級合格を目指すと同時に、色に関する知識と技能を、理論的、系統的に学んでいきます。 色彩学の基本的な知識と、色を扱うテクニックを身につけ、プロダクトデザインにおいて、カラーコーディネートを実践できることを目標としています。また、色の見え方の多様性とカラーユニバーサルデザインについて学びます。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				マンセル表色系の概要について説明できる。	
	○	○				マンセル色相環の成り立ちと色の三属性について説明できる	
	○	○				光の性質から、なぜ色が見えるのかを説明することができる。	
		○				混色についての知識をもとに、目的の色を作ることができる。	
		○				色の感情効果をもとに、色彩計画を立てることができる。	
テキスト・教材 参考図書	カラーデザイン検定公式ガイド【感性編】、配布資料、画材 日本の色世界の色、日本の伝統色、色で巡る日本と世界、カラーイメージスケール						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	カラーコーディネートについて(導入)、色相環と補色残像				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	マンセル色相環、三属性について				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	マンセル表色系、光の性質				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	4	嗜好色と嫌悪色				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	5	色の心理効果				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	6	住空間と色				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	7	配色演習				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	食べ物と色・色空間と色				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	9	色の共感覚				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	10	配色演習				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	ファッションと肌色				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	12	色と記憶、注目度の高い色				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	色の名前、カラーユニバーサルデザイン				テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習をしておくこと	
	14	過去問演習、解答と解説				検定範囲全体の復習をしておくこと	
15	テスト				検定範囲全体の復習をしておくこと		
評価方法	(1)講座最終日に総まとめテストを実施する (2)確認の小テスト (3)課題の提出 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	テスト	○	○				70%
	小テスト	○	○				10%
	提出課題		○				20%
履修上の注意	授業ごとの復習をおこない、小テスト・テストに向けて取り組むこと。						

科目名	GCB I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	各クラス担任		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	社会人基礎力と志(使命感)、感謝や思いやり等(基本的な人間力)の要素をコンピテンシーと定め、GCBの中で学びます。GCB Iでは、組織の中で生きていくうえで重要なマナーと協力(協働)、「感謝と思いやり」について学びます。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間力)であることを知る	
	○	○				「感謝心」が人間力の根底にあることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I テキスト						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンを目指そう グローバルシティズンとは				テキストを熟読しておく	
	2	「協働」の態度を持った学生生活 「働く」ことの幸せとは				テキストを熟読しておく	
	3	より良い人間関係の構築に向けて モラル・ルール・マナーの重要性				テキストを熟読しておく	
	4	マナーの本質 I 思いやり・気配りのカタチ				テキストを熟読しておく	
	5	マナーの本質 II 相手に敬意を表する・思いを伝える“あいさつ”				テキストを熟読しておく	
	6	グローバル・シティズンとしての日常				テキストを熟読しておく	
	7	グローバル・シティズンとしての目標				テキストを熟読しておく	
	8	グローバル・シティズンとしての「志」に向けて				テキストを熟読しておく	
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	課題提出の内容にて判断し R評価(可、不可)で判断する。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題の提出	○	○				100%
履修上の注意	60%出席を単位付与条件とする						

科目名	GCB II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	各クラス担任		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	GCB I で学んだ「感謝の気持ちと他社への思いやり」を踏まえ、GCB II ではさらに「社会とのつながりの中で自分自身の生きる姿勢＝志」について学ぶことを確認します。「志とは何か」を学ぶ第一歩として、「夢、ビジョン、志の違いについて」および「志を立てるために大切な4つのこと」を学びます。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○	その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○				考えることの大切さを知る	
	○	○				自分の言葉で伝える大切さを知る	
		○				目標の大切さ、志の大切さを知る。	
		○				行動する大切さに気づく。	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックII テキスト						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるのか～					
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私①～					
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～					
	4	伝える力を学ぶ(1) ～「個」としての伝える力を高める(自分の言葉で自分の思いと考えを伝える～					
	5	伝える力を学ぶ(2)「グループコミュニケーション」 ～勇気と思いやりをもって言葉のキャッチボールを～					
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる (言葉の力とプロ意識に学ぶ) ～プロとは～					
	7	自己の大切さと責任を自覚する ～世界の中の日本、日本の中の私②～					
	8	GCB IIを受講して、私が感じたこと・気づいたこと・学んだこと					
評価方法	(1)受講態度・意欲 (2)課題の提出 以上の内容を総合的に判断し R評価(可、不可)で判断する。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	受講態度・意欲	○	○				30%
	課題の提出	○	○				70%
履修上の注意	60%出席を単位付与条件とする						

科目名	ビジネスマナー A						
科目名(英)	Business manner A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	津嘉山 佳子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	専門学校にて、ビジネスマナー教員として勤務		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1学年						
授業概要	ビジネスシーンで、良い人間関係を築くための意思伝達スキルを学び、職場や社外でそれぞれの人間関係に応じた話し方、聞き方を身に付けることが仕事の成果につながります。また、来客対応、電話対応、冠婚葬祭など業務に必要なマナーや知識、技能を習得し、社会人としてのたしなみ、幅広いビジネスシーンに対応できる振る舞い方を身に付けます。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
	※ 主たる方法:○ その他:△						
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
						○ 立居振る舞いを身に付ける	
	○	○				社会人としての言葉遣いを理解し、話すことができる。	
		○				ビジネス文書について理解し、作成することができる。	
		○				封筒の書き方・郵便の知識・冠婚葬祭について習得する	
					○ 基本的なビジネスマナーを身に付け、振る舞うことができる。		
テキスト・教材 参考図書	<ul style="list-style-type: none"> ・公益財団法人 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定テキスト 2・3級 ・早稲田教育出版 サービス接客検定3級 実問題集第39回～43回 						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	社会人としての心構え— 社会と組織・仕事と成果				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	基本動作 立居振る舞い— 第一印象について 基本動作練習				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	言葉遣いの基本①— 話の仕方・話の聞き方 敬語の基本				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	言葉遣いの基本②— 間違いやすい敬語の解説				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	言葉遣いの基本③— よく使われる接客用語・クッション言葉				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	サービス接客検定対策— 必要とされる要件				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	サービス接客検定対策— 従業要件・専門知識・専門用語				専門用語確認テストを実施するので、復習をしておく	
	8	サービス接客検定対策— 専門用語確認テスト・一般知識				一般知識確認テストを実施するので、復習をしておく	
	9	サービス接客検定対策— 一般知識確認テスト 用語について復習				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	交際業務1— ビジネス文書の種類・社外文書のスタイルについて				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	交際業務2— 社内文書のスタイルについて 文書作成に必要な用語				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	交際業務3— 封筒の書き方 縦書き・横書き 返信はがきの書き方				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	交際業務4— 郵便の知識について(適切な郵送方法が選択できる)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	交際業務5— 冠婚葬祭について				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	15	学習のまとめ— 今期学んだことの復習、理解を深める				定期試験に備えて、復習をしておくこと	
評価方法	(1)授業の中で小テストを2回実施する。(2)定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	○	○				75%
	小テスト	○	○				15%
	実技試験					○	10%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	CAD						
科目名(英)	CAD						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	日巻 明美		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン科 プロダクトデザイン専攻1年						
授業概要	CAD利用技術者試験2級対策の問題演習を通して、建築業界で必要とされる2次元・3次元CADの操作技術の習熟を目指す。						
授業形式	講義: <input type="checkbox"/>	演習: <input type="checkbox"/>	実習: <input type="checkbox"/>	実技: <input type="checkbox"/>	※ 主たる方法: <input type="checkbox"/> その他: <input type="checkbox"/>		
学習目標 (到達目標)	目標 項目	達成 状況	到達 状況	到達 状況	到達 状況		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	目標		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CAD利用技術者試験の2級合格に必要なCADシステムや製図の知識を習得する		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AutoCADの機能や設定方法・コマンドの操作方法を習得しする		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CADを利用して機械図面を期限内で作図することができる		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
テキスト・教材 参考図書	CAD利用技術者試験2次元2級公式ガイドブック CAD操作テキスト						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入 CAD利用技術者(試験概要 試験問題確認)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	2	CAD利用技術者(第1章CADシステム基本/2次元CADの基礎知識・3次元CADの基礎知識・業務中でのCADシステム)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	3	CAD利用技術者(第1章CADシステム基本/データ形式・CADによる作図機能)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	4	CAD利用技術者(第1章CADシステム基本/練習問題)			間違えた問題のやり直し		
	5	CAD利用技術者(第2章コンピュータの基本/ハードウェアの基礎知識)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	6	CAD利用技術者(第2章コンピュータの基本/周辺機器の接続/ソフトウェアの基礎知識)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	7	CAD利用技術者(第2章コンピュータの基本/練習問題)			間違えた問題のやり直し		
	8	CAD利用技術者(第3章ネットワークの基本/ネットワークの基礎知識)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	9	CAD利用技術者(第3章ネットワークの基本/LANの基礎知識・インターネットの基礎知識)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	10	CAD利用技術者(第3章ネットワークの基本/練習問題)			間違えた問題のやり直し		
	11	CAD利用技術者(第4章CADシステムの運用とセキュリティ/CADシステムの利用環境・CADシステムの運用管理・情報セキュリティの基礎知識)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	12	CAD利用技術者(第4章CADシステムの運用とセキュリティ/知的財産権の基礎知識・個人情報保護法)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	13	CAD利用技術者(第4章CADシステムの運用とセキュリティ/練習問題)			間違えた問題のやり直し		
	14	中間テスト①			今まで学習した内容を見直してきちんと理解しておく		
	15	CAD利用技術者(第5章製図の基本/製図の基礎知識)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	16	CAD利用技術者(第5章製図の基本/製図の表現方法JIS)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	17	CAD利用技術者(第5章製図の基本/練習問題)			間違えた問題のやり直し		
	18	CAD利用技術者(第6章図形の基本/図形の基礎知識・三角関数・三平方の定理)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	19	CAD利用技術者(第6章図形の基本/立体図形の基本・立体図形の展開図)			授業で説明した内容を復習(赤書き部分は必須) 次回の学習内容を一読しておく		
	20	CAD利用技術者(第6章図形の基本/練習問題)			間違えた問題のやり直し		
	21	中間テスト②			今まで学習した内容を見直してきちんと理解しておく		
	22	H30後期過去問題 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	23	H30前期過去問題 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	24	H29後期過去問題 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	25	H29前期過去問題 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	26	H28後期過去問題 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	27	H28前期過去問題 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	28	サンプル問題① 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	29	サンプル問題② 解答 解説	間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)				
	30	CAD利用技術者2級検定			今まで学習した内容を見直してきちんと理解しておく		
	31	CADとは CADデータの特徴 AutoCAD画面構成 基本操作			AutoCADの環境を整えておくこと		
	32	AutoCAD(線分・範囲選択・削除・絶対座標・相対座標)			授業で学習したコマンドの復習を行う(練習問題)		
	33	AutoCAD(円・円弧・オフセット・面取り・フィルレット・オブジェクトプロパティ管理)			授業で学習したコマンドの復習を行う(練習問題)		
	34	AutoCAD(ポリライン ポリゴン 長方形 分解 複写 移動 回転 鏡像 配列 複写)			授業で学習したコマンドの復習を行う(練習問題)		
	35	AutoCAD(ストレッチ・尺度変更・トリム・長さ変更)			授業で学習したコマンドの復習を行う(練習問題)		
	36	AutoCAD(寸法練習・文字練習)			授業で学習したコマンドの復習を行う(練習問題)		
	37	AutoCAD(面層管理 文字タイトル管理 寸法スタイル管理 尺度変更)			授業で学習したコマンドの復習を行う(練習問題)		
	38	AutoCAD(各種 コマンド演習 練習問題1)			授業で学習した練習問題の復習を行う		
	39	AutoCAD(各種 コマンド演習 練習問題2)			授業で学習した練習問題の復習を行う		
	40	AutoCAD(各種 コマンド演習 練習問題3)			授業で学習した練習問題の復習を行う		
	41	AutoCAD(各種 コマンド演習 練習問題4)			授業で学習した練習問題の復習を行う		
	42	AutoCAD(図枠の作成方法)			授業で学習した内容の復習(次回までに完成させておくこと)		
	43	AutoCAD(スプラインの作図)			授業で学習した内容の復習(完成後提出)		
	44	AutoCAD(マグカップの作図)			授業で学習した内容の復習(完成後提出)		
45	AutoCAD(カム機構の作図)			授業で学習した内容の復習(完成後提出)			
評価方法	(1)授業の中で中間テストを2回以上実施する。(2)CAD利用技術者試験2級検定の合格 (3)課題の提出状況 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題提出	○	○	○			70%
	中間テスト	○	○	○			20%
	検定試験	○	○				10%
履修上の注意							

科目名	CATIA I A						
科目名(英)	CATIA I A						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	木下 敦子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	自動車関連会社 教育・設計・解析業務に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	CATIA でのモデル作成や図面作成における基本的な操作方法について学ぶ。CATIA認定資格の範囲のうち、基本操作・スケッチ・ソリッドのワークベンチを修得する。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	○	○			目標		
	○	○			CATIAの基本操作を問題なく行える		
	○	○			CATIAでの各ツールを用いてスケッチ作成を行える		
	○	○			CATIAでの各ツールを用いてソリッド形状作成を行える		
○	○			CATIAでの各ツールを用いてサーフェス形状作成を行える			
テキスト・教材 参考図書	(株)トヨタシステムズ CATIAテキスト (株)トヨタシステムズ CATIA基本教育用データ						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	基本操作編 ワークベンチの概念、ツールバー、仕様ツリー			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	2	基本操作編 レンダリングスタイル、座標系 スケッチ編 スケッチ形状の作成			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	3	スケッチ編 スケッチ形状の作成 拘束の定義、拘束の修正			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	4	スケッチ編 プロファイルツール 操作ツール			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	5	スケッチ編 拘束ツール 3Dエレメント			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	6	スケッチ編 アニメーション表示 復習			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	7	演習問題 確認問題			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	8	演習問題 確認問題 振り返り			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	9	前期中間試験(スケッチ編)			前期配付したスケッチ編のプリントを見直す		
	10	ソリッド編 パーツボディの概念、パッド、ポケット、境界設定			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	11	ソリッド編 フィーチャーの編集、形状の基本的な作り方			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	12	演習問題			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	13	演習問題 振り返り			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	14	ソリッド編 シャフト、溝、穴			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	15	ソリッド編 ドラフト角度、フィレット、面取り、シェル			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	16	ソリッド編 フィーチャーの挿入、リオーダ、非活性化 リブ、スロット			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	17	ソリッド編 サーフェス・ベースフィーチャーツール			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	18	演習問題			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	19	演習問題 振り返り			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	20	ソリッド編 変換フィーチャーツール ブール演算			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	21	ソリッド編 非パラ 復習			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	22	演習問題			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	23	演習問題 振り返り			3次元CAD利用技術者試験 準1級テキストの 過去問題にチャレンジする		
	24	GSDワークベンチ 形状セットの概念、ワイヤーフレームツール(点、直線、平面) ワイヤーフレームツール(円、スプライン)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	25	サーフェスツール(押し出し・回転・オフセット)、パラメトリック パラメトリック演習問題			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	26	フィーチャーの編集、操作ツール(フィレット) 操作ツール(外挿、接合、抽出)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	27	フィーチャーの挿入・削除 ワイヤーフレームツール(コーナー・結合曲線・投影・合成)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	28	ワイヤーフレームツール(交差、平行曲線) フィーチャー編集・挿入・削除、ワイヤーフレームツール復習			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	29	演習問題			GSDワークベンチを用いたサーフェス問題に チャレンジする		
	30	定期試験期末試験(ソリッド編)			前期配付したソリッド編のプリントを見直す		
評価方法	(1)授業の中で確認テストを実施する。(10回程度) (2)演習課題を実施する。 (3)定期試験(実技)を中間、期末で各1回実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(60点未満)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験(中間、期末)	○	○				60%
	確認テスト	○	○				20%
	演習課題		○				20%
履修上の注意	授業後は技術習得のため授業内容の復習を行ってください。						

科目名	CATIA I B						
科目名(英)	CATIA I B						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	木下 敦子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	自動車関連会社 教育・設計・解析業務に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	CATIA でのモデル作成や図面作成における基本的な操作方法について学ぶ。CATIA認定資格の範囲のうち、ジェネレーティブシェイプデザイン(GSD)・アセンブリのワークベンチを修得する。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	目標						
	○	初級レベルの専門用語を理解する					
	○	サーフェスツール及びアセンブリ技術習得					
テキスト・教材 参考図書	(株)トヨタシステムズ CATIAテキスト (株)トヨタシステムズ CATIA基本教育用データ						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	サーフェスツール(スイープ)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	2	サーフェスツール(スイープ)演習問題			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	3	サーフェスツール(複数セクションサーフェス、ブレンド)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	4	演習問題			演習問題を実施解説をする。		
	5	操作ツール(分割、トリム、変換、方向を反転、近傍)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	6	解析ツール、非パラフィーチャーの作成)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	7	演習問題			演習問題を実施解説をする。		
	8	中間試験(GSD)			中間試験を実施解説をする。		
	9	アセンブリワークベンチ 作成の流れ、プロダクトファイルの作成、構成要素の挿入、 構成要素の挿入、保存時の注意、配置関係を修復する方法			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	10	更新モード設定、拘束、移動 アセンブリ演習問題(構成要素の挿入、配置)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	11	アセンブリ演習問題(拘束、移動)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	12	パワーコピー、パブリケーション概念			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	13	パワーコピー、パブリケーション説明、確認テスト			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	14	パワーコピー、パブリケーション、確認テスト			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	15	アセンブリ演習問題(パワーコピー、パブリケーション)			演習問題を実施する。		
	16	アセンブリ演習問題(パワーコピー、パブリケーション)、解説			演習問題を実施解説をする。		
	17	構成要素の置き換え、構成要素間の関連付け			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	18	演習問題(構成要素の置き換え・関連付け)			演習問題を実施解説をする。		
	19	演習問題			演習問題を実施解説をする。		
	20	演習問題 振り返り			演習問題を実施解説をする。		
	21	中間試験前 対策及び振り返り			演習問題を実施解説をする。		
	22	中間試験(アセンブリ)			中間試験を実施解説をする。		
	23	ドラフティングワークベンチ 概要、画面レイアウト、図面作成の準備 表示ツール(1)投影(投影図、補助投影図、3Dからの図)			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	24	表示ツール セクション(断面図)、クリッピング、図を分解			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	25	表示ツール ブレックアウト図、3Dクリッピングを追加、練習問題			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	26	寸法作成ツール(寸法、交差、注釈ツール、シンボル)、プロパティ設定			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	27	図の移動、3Dデータとのリンク、2D機能での作図			予習のプリントを配付する 復習(確認テスト)を実施し、採点して返却する		
	28	演習問題			演習問題を実施解説をする。		
	29	演習問題 振り返り			演習問題を実施解説をする。		
30	前期末テスト(GSD・アセンブリ編)			前期配付したGSD編・アセンブリ編、ドラフティング編を実施する。			
評価方法	(1)授業の中で確認テストを実施する。(10回程度) (2)演習課題を実施する。 (3)定期試験(実技)を中間、期末で各1回実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(60点未満)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験(中間、期末)	○	○				60%
	確認テスト	○					20%
	演習課題		○				20%
履修上の注意	授業後は技術習得のための授業内容の復習を行ってください。						

科目名	3次元CAD検定対策 A						
科目名(英)	3dimensional CAD official certification Countermeasure A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	木下 敦子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	自動車関連会社 教育・設計・解析業務に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	3次元CAD利用技術者検定試験2級レベルの内容理解と検定取得を目標とする。 なお、設計業務を行う上での基礎知識の習得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				2Dと3Dの相違点について説明することができる	
	○	○				知識問題範囲の用語・意図に関して説明することができる	
	○	○				過去問題の正答を導き出すことができる	
		○	○			3次元CADの操作を問題なく行える	
				○		3次元CAD利用技術者検定試験2級に合格できる	
テキスト・教材 参考図書	3次元CAD公式ガイドブック 日経BP社 授業単位ごと適宜プリントを配布						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	3DCAD検定対策概要・CADの歴史・3Dと2Dの違い			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	2	3DCAD概要・データ構成・種類・モデルとは			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	3	プロジェクト管理・各部品の役割・ネットワークについて			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	4	コンピュータシステム・CAD/CAM/CAEについて			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	5	コンピュータシステム概要・CAM/CATについて			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	6	3次元モデルの作成手法・コマンド解説			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	7	レンダリング機能解説			授業範囲のテキスト内容を熟読しておくこと 新しい用語についてはノートに控えること		
	8	テキスト内 前年度 前期テスト実施・解説			誤解答の箇所を調べ解決する能力を身につける		
	9	テキスト内 前年度 後期テスト実施・解説			誤解答の箇所を調べ解決する能力を身につける		
	10	他年度過去問題 テスト実施・解説			誤解答の箇所を調べ解決する能力を身につける		
	11	他年度過去問題 テスト実施・解説			誤解答の箇所を調べ解決する能力を身につける		
	12	他年度過去問題 テスト実施・解説			誤解答の箇所を調べ解決する能力を身につける		
	13	他年度過去問題 テスト実施・解説			誤解答の箇所を調べ解決する能力を身につける		
	14	前期評価対象試験実施			試験内容を振り返り復習すること。		
15	他年度過去問題 テスト実施・解説			本科目における学習内容を復習しておくこと			
評価方法	(1)期末試験評価 (2)中間試験評価 (3)演習問題評価						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	期末試験評価	◎	○				60%
	中間試験評価	◎	○				20%
	演習問題試験評価	◎	○				20%
履修上の注意	授業ごとに復習を行い検定合格に向けて取り組んでください。						

科目名	造形 A						
科目名(英)	Expression techniques A						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	元木 昭平		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン設計事務所にて、商品の企画・デザインに従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	この授業では、頭の中の造形イメージをスケッチと模型で表現するためのスキルを習得する。まず、透視図法とスケッチスキルを習得し、イメージの具現化ができるようになる。次に、スチレンボード・スタイロフォーム・クレイ等の素材加工を学び、基本的な立体形状を正確に造形する技術を身に付ける。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	目標						
	△	○	○		透視図法を理解し、角柱・円柱等の基本的な形をスケッチで表現することができる。		
	△	○	○		マーカー等を使った陰影表現・質感表現を理解し、基本的な形を立体的に表現することができる。		
	△	○	○		模型材料を使ったラフモデル制作技術を理解し、基本的な形の模型を制作することができる。		
	○				スケジュール通りに制作を進め、課題作品を締切までに完成させることができる。		
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入の説明 何を学ぶか、年間スケジュール					
	2	パースペクティブスケッチ-1(透視図法の習得)解説～作業			授業で習った内容は、復習し習得すること		
	3	パースペクティブスケッチ-2(透視図法の習得)角柱解説			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	4	基本9アングルの描写(角柱)					
	5	パースペクティブスケッチ-3(透視図法の習得)円柱解説			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	6	基本9アングルの描写(円柱)					
	7	パースペクティブスケッチ-4(透視図法の習得)複合体解説			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	8	角柱と円柱の複合体を描く					
	9	グレーマーカー処理-1(線画からソリッドへ)			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	10	マーカーを用いたグラデーション表現					
	11	グレーマーカー処理-2(線画からソリッドへ)			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	12	各面を3段階に分けて明暗をつける					
	13	リアルカラーリング(質感表現)			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	14	ホワイトラインの付け方、パステルを用いたグラデーション					
	15	インダストリアル製品の特徴表現-1			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	16	既成品のリ・デザイン					
	17	プロダクトデザイン開発-1			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	18	オリジナルスケッチ制作 パーテッドライン					
	19	プロダクトデザイン開発-2			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	20	オリジナルスケッチ制作 背景処理					
	21	スチレンボード基礎加工-1 曲げ加工			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	22	スチレンボード基礎加工-2 抜き加工					
	23	スチレンボード基礎加工-3 45度カット			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	24	スタイロフォーム基礎加工-1 ヒートカッター加工			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	25	スタイロフォーム基礎加工-2 カッター加工			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	26	スタイロフォーム基礎加工-3 サンドペーパー加工			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	27	スタイロフォーム基礎加工-4 クレーター加工					
	28	クレイ基礎加工-1 下地塗り込み			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	29	クレイ基礎加工-2 盛り付け			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	30	クレイ基礎加工-3 加工ほか			授業時間内に完成させるよう努力すること。		
評価方法	(1)授業の中で課題提出を実施する。未提出作品がある場合はD評価とする。 (2)成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品評価		○	○			80%
	スケジュール管理		○				20%
履修上の注意	授業時間内で作業目標に到達しなかった場合は、放課後等の時間を利用して作業を行い、次回の授業までに遅れを取り戻しておくこと。						

科目名	図学						
科目名(英)	drawing						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	木下 敦子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	自動車関連会社 教育・設計・解析業務に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	製図総則(JIS Z 8310-1984)及び機械製図の緒規格の基本について主に学習する。 正しい図面を描くための基礎的な知識を身につける						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			正確な図面を描ける	
		○	○			早く、美しく、見やすい図面が描ける	
		○	○			スケジュール管理のもと、期限までに作図を完成させることができる	
テキスト・教材 参考図書	やさしい機械図面の見方・描き方						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	全体概要説明					
	2	線と文字 要件・種類についての説明				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	3	製図で使われる投影法 投影の仕方、投影法、注意点についての説明				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	4	製図機器と製図器具について ドラフタ・平行定規について				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	5	立体的に表す方法について 概要説明、線えの種類と書き方				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	6	図示法について 主投影図の選び方、数の決め方、平面について				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	7	第三角法について 概要説明				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	8	第三角法トレーニング				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	9	第三角法トレーニング				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	10	補助投影図トレーニング 平面より立面図を作成				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	11	補助投影図トレーニング 平面図から立面図を描く				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	12	補助投影図トレーニング 平面図から立面図を描く				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	13	部分投影法・局部投影図について 補助投影図、部分投影法の説明				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
	14	部分投影法、局部投影図トレーニング 局部投影図と部分拡大図				課題となった分は次の授業までに終わらせること。	
15	前期復習				授業後、繰返し練習をすること。		
評価方法	①製図課題(毎回提出) ②課題評価(正確性) ③課題提出状況(スケジュール管理)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題・レポート(製図)	○	○				40%
	正確性(図面)		○				40%
	スケジュール管理		○				20%
履修上の注意	学習した内容を復習することが機械製図の理解に繋がりますので心がけて下さい。 課題評価が重要となりますので課題に取組み必ず期限までに提出するよう心がけて下さい。						

科目名	プロダクトデザイン実習 I A						
科目名(英)	Practice of Product design I A						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	元木 昭平		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン設計事務所にて、商品の企画・デザインに従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	プロダクトデザインの基本的概念を理解する。プロダクトデザインのプロセスを理解し、課題を通じて一通りのプロセスを体験する。博多駅周辺リサーチ、リサーチしたモノに関するマップ作成、市場調査を通じて改善点を掘り起こしたうえでコンセプト立案、最終的な提案と発表を行う。						
授業形式	講義: <input type="checkbox"/> Δ	演習: <input type="checkbox"/> \bigcirc	実習: <input type="checkbox"/>	実技: <input type="checkbox"/>	※ 主たる方法: <input type="checkbox"/> \bigcirc その他: <input type="checkbox"/> Δ		
学習目標 (到達目標)	目標						
	<input type="checkbox"/> Δ	<input type="checkbox"/> \bigcirc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	プロダクトデザインの基本的概念を説明することができる		
	<input type="checkbox"/> Δ	<input type="checkbox"/> \bigcirc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	リサーチに基づいた、しっかりしたコンセプトを立案することができる		
	<input type="checkbox"/> Δ	<input type="checkbox"/> \bigcirc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	リサーチしたデータをもとに商品企画(テーマ・コンセプト・ネーミング等)をまとめることができる		
	<input type="checkbox"/> Δ	<input type="checkbox"/> \bigcirc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	商品企画案を問題なくプレゼンテーションすることができる		
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入 実習 I【製品】 キャンプ用品/キッチン用品/雑貨			調査結果は、整理して資料化すること。		
	2	リサーチ					
	3	収集データを分類、マップ作り			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	4						
	5	作業の説明			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	6	マップ制作、写真資料、サムネール、スケッチ制作			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	7	作業完了			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	8	マップ制作、写真資料、サムネール、スケッチ制作			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	9	商品企画(テーマ、コンセプト、ネーミング等) サムネール作成			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	10				作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	11	企画案の確認、修正			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	12				作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	13	作業の説明			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	14	指定フォーマットへのまとめ			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	15	指定フォーマットへのまとめ 作業完了					
	16	実習 II【公共物】 ・屋内(駅、病院、学校、役所、他) ・屋外(公園、道路、山、海、川、他) 導入			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	17	リサーチ			調査結果は、整理して資料化すること。		
	18	作業の説明 収集データを分類、マップ作り					
	19	収集データを分類、マップ作り 作業			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	20	作業の説明 マップ、写真資料、サムネール、スケッチ制作					
	21	マップ制作、写真資料、サムネール、スケッチ制作 作業			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	22				作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	23	マップ制作、写真資料、サムネール、スケッチ制作 作業完了			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	24	作業の説明			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	25	商品企画(テーマ、コンセプト、ネーミング等) サムネール作成			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	26	企画案のまとめ方説明・作業			作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	27	企画案の確認、修正			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。		
	28				作品制作が遅れた場合、宿題とする。		
	29	発表 (5分/人) ※power pointを用いてプロジェクターでプレゼン			発表資料が遅れた場合、減点とする。		
30							
評価方法	(1)授業の中で課題提出を実施する。未提出作品がある場合はD評価とする。 (2)成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題作品	<input type="checkbox"/> \bigcirc	<input type="checkbox"/> \bigcirc				60%
	課題提出状況		<input type="checkbox"/> \bigcirc				20%
	プレゼンテーション		<input type="checkbox"/> \bigcirc				20%
履修上の注意	各プロセスをしっかり理解すること。						

科目名	Photoshop・Illustrator I A						
科目名(英)	Photoshop・Illustrator I A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	高山 裕明		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン設計事務所にて、製品・施設等の企画・デザインに従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 プロダクトデザイン専攻 1年						
授業概要	設計開発デザインのスペシャリストとして活躍する専門性として、自分の考えを伝え、表現できること(プレゼンテーション能力)が挙げられる。プレゼンを行う際、読みやすく見やすい資料をデザインする必要がある。Photoshop / Illustrator はその重要なツールソフトである。前期は特に Illustrator の基本操作を学ぶとともに、伝わるデザインの理論を学び、プレゼンテーション資料作成技術の習得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				PhotoshopとIllustratorの個々の特徴について学び、作業の目的に応じた選択ができる。	
	○	○	○			プレゼンテーション資料作成に必要なIllustratorの基本操作を学び、資料作成ができる。	
		○	○			クリエイター能力認定試験(スタンダード)に必要な機能を学び、検定合格レベルのスキルを身に付ける。	
テキスト・教材 参考図書	参考図書 『世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書』 『伝わるデザインの基本』 ほか						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	Adobeインストール、導入					
	2	Illustrator 基本操作 導入 Photoshopとの違い				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	3	Illustrator 基本操作 図形や線を描く				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	4	Illustrator 基本操作 整列と分布 ほか				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	5	Illustrator 基本操作 オブジェクトの選択と基本的な変形				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	6	Illustrator 基本操作 色と透明度の設定(グラデーション)				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	7	Illustrator 基本操作 色と透明度の設定(パターンほか)				授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	8	確認テスト/プレゼン資料作成の技術				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	9	Illustrator 基本操作 オブジェクトの編集				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	10	Illustrator 基本操作 オブジェクトの合成				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	11	Illustrator 基本操作 線の設定				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	12	Illustrator 基本操作 文字の入力				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	13	Illustrator 基本操作 覚えておきたい機能				授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	14	確認テスト/検定説明と模擬問題案内				授業で習った内容は、復習し習得すること	
15	検定模擬問題解説				授業で習った内容は、復習し習得すること		
評価方法	(1)授業の中で小テスト(確認テスト)を2回実施する。(2)各章終了時に課題提出を実施する。課題は指示したの期限内に提出できなかった場合減点する。以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	小テスト	○	◎				80%
	課題提出	○	◎				20%
履修上の注意	授業中の指示を聞き落とさないこと。課題は指示された作業の正確さと、期限内提出を評価する。						