

科目名	色彩学							
科目名(英)	Color							
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	藤末 淑美	
実施年度	2022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	ビジュアルデザインにおいて色彩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、ビジュアルデザインにおいて、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		
	○					マンセル表色系について理解し、説明できる。		
	○					色の三属性について理解し、色を系統立てて考え、説明することができる。		
	○					光の性質について学び、なぜ色が見えるのかを説明することができる。		
		○				混色について理解し、目的の色を作ることができる。		
		○				色の感情効果や色のイメージについて学び、色の組み合わせを決定し提案することができる。		
	○					カラーデザイン検定3級に合格(相当)することができる。		
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	総まとめテスト				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	
	総まとめテスト	◎					70%	
	小テスト(理解度確認テスト)	◎					15%	
	課題	△	○				15%	
履修上の注意	出席回数が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を与えない							

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	2022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	2022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	福祉住環境コーディネーター3級試験対策の問題演習を通して、福祉住環境コーディネーターの知識の習得を図る						
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	
		○				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よう)～					
	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	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	ビジネスマナーA						
科目名(英)	Business mannerA						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	津嘉山 佳子
実施年度	2022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	
	○		○			基本的なビジネスマナーを身に付け、適切に振る舞うことができる。	
	○	○				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	
テキスト・教材 参考図書	・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 ― 必要とされる用件				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 ― 従業員件・専門知識・専門用語				専門用語確認テストを実施する。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。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)定期試験(筆記)を実施する。(2)授業の中で小テストを2回実施する。(3)想定されるビジネスシーンにおける適切な振る舞いができるかをロールプレイで確認する。 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%
	ロールプレイングテスト	△		○	△		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 A					
科目名(英)	CAD A					
単位数	4単位		時間数	60時間	担当者	日巻 明美
実施年度	2022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、CAD利用技術者試験2級検定試験取得を目指す					
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
	○	○				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
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とサンプル問題授業箇所の復習。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とサンプル問題授業箇所の復習。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				
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級検定の可否 (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	2022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, ワイヤフレームツール(点, 直線, 平面) ワイヤフレームツール(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	2022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)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	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	アセンブリーワークベンチ 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 ブレークアウト図、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、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	Design Concept A						
科目名(英)	Design Concept A						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	稲吉 貴博
実施年度	2022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	Design Conceptを用いた3次元CAD技術習得。このソフトの特徴である、布や革を張り合わせる面など通常の3次元CADにはない基礎機能を学習する。						
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	
	○	○				スケッチ技術習得	
	○	○				曲線コマンド・ソリッド方法習得	
	○	○				リージョンカーブ・リージョンの作成方法習得	
テキスト・教材 参考図書	就職活動ガイドブック						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	システム概要・基本操作				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	2	システム概要・基本操作				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	3	スケッチ 描き方・拘束方法について				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	4	スケッチ 数式の導入・マージについて				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	5	スケッチ 幾何拘束及び完全拘束について				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	6	中間テスト (スケッチ)				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	7	曲線コマンドについて 複合曲線・点				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	8	曲線コマンドについて 曲線コマンドを用いた作図				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	9	トップダウン設計 画像インポート・配置・サイズ調整				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	10	トップダウン設計 画像を確認しスケッチ作成				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	11	トップダウン設計 曲線コマンドを用いて作図を実施				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	12	トップダウン設計 ソリッド化・リージョン作成				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	13	トップダウン設計 リージョンカーブ・リージョン作成				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	14	トップダウン設計 リージョン確認・リージョン展開				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
	15	前期試験(期末テスト)				学習時のスライドを確認しメモをとること。	
評価方法	(1)授業の中で課題を実施する(2)演習課題を実施する。 (3)中間テスト、期末テストを各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%
	課題評価	○	○				20%
履修上の注意	学習した内容の復習を行い確実に技術を身に着けるよう努力してください。						

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	2022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 授業単元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・データー構成・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着ける
	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着ける
	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着ける
	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着ける
	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着ける
	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着ける
	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
	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	表現技法 I A						
科目名(英)	Expression techniques 1 A						
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	植田 義孝
実施年度	2021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開発・提案を行う為に必要なスケッチ表現力とコンピュータスキルの実践的な表現技法を習得し、創作したデザインを第三者に判り易く伝える技術を身に付ける。 またデザイン分野への就職活動に有効な作品集作りを行う。						
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	
		○	○			狂いが少ないパース図で、第三者に判り易いスケッチ表現ができる。	
		○	○			マーカーや色鉛筆の陰影着色用いて、立体的なスケッチ表現ができる。	
		○	○			PCイラストレータ基本操作のパスを用いて、パース線画を描く事ができる。	
		○	○			PCイラストレータにて、陰影ツールを適切に使いレンダリング表現ができる。	
テキスト・教材 参考図書	必要に応じてオリジナルテキストを配布。(参考図書:マーカーテクニック)						
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示
	1,2	パース線画説明、パース図スケッチの確認テスト					
	3,4	手描きウォームアップスケッチ演習 / 手書きフリーハンスケッチ演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	5,6	手描きウォームアップスケッチ演習 / 手書きフリーハンスケッチ演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	7,8	手描きウォームアップスケッチ演習 / 曲面のフリーハンスケッチ演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	9,10	手描きフリーハンスケッチ確認テスト / マーカー着色スケッチ演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	11,12	手描きウォームアップスケッチ演習 / マーカー着色スケッチ演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	13,14	ボトル・デザイン:手書きフリーハンスケッチでのアイデア展開					アイデア展開が遅れている場合、宿題とする。
	15,16	ボトル・デザイン:手書きによる丁寧なパース線画スケッチ作成					線画が遅れている場合、宿題とする。
	17,18	ボトル・デザイン:線画スケッチにマーカーと色鉛筆を使って着色完成					着色完成が遅れている場合、宿題とする。
	19,20	PCイラストレータの線画AIトレース演習及び着色表現の演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	21,22	PCイラストレータ着色表現の演習					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	23,24	ボトルデザイン:PCイラストレータ表現の手書き線画AIトレース					AIトレースが遅れている場合、宿題とする。
	25,26	ボトルデザイン:PCイラストレータ表現のレンダリング着色					作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。
	27,28	ボトルデザイン:PCイラストレータ表現のレンダリング着色					レンダリングが遅れている場合、宿題とする。
	29,30	ボトルデザイン:PCイラストレータ表現のレンダリング着色完成／評価					
評価方法	下記の提出作品を総合して、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価する。 未提出作品がある場合、もしくは出席率が2/3に満たない場合はD評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	手書きスケッチの確認テスト2回		◎	○			10%
	ウォームアップスケッチ演習4回		◎	○			10%
	フリーハンスケッチ演習3回		◎	○			10%
	ボトル・デザイン手描きスケッチ作品		◎	○			30%
	ボトル・デザインPCスケッチ作品		◎	○			30%
	PCイラストレータ演習(線画/着色)		◎	○			10%
履修上の注意	考えたアイデアを素早くスケッチ表現する為、狂いが少ないパース線画を描けるように、反復してスケッチのトレーニングを随時行う事。						

科目名	機械製図A						
科目名(英)	Mechanical drawing A						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	木下 敦子
実施年度	2022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t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ⅠA						
科目名(英)	Practice of Product designⅠA						
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	元木 昭平
実施年度	2022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:	△	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	
	△	○				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	
	△	○				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	
	△	○				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	
	△	○				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 4	収集データを分類、マップ作り					
	5 6	作業の説明 マップ制作、写真資料、サムネール、スケッチ制作					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。
	7 8	作業完了 マップ制作、写真資料、サムネール、スケッチ制作					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。
	9 10	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。 作品制作が遅れた場合、宿題とする。
	11 12	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。 作品制作が遅れた場合、宿題とする。
	13 14	作業の説明 指定フォーマットへのまとめ					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。
	15	指定フォーマットへのまとめ 作業完了					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	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					
	17	リサーチ					
	18	作業の説明 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。
	19	収集データを分類、マップ作り 作業					
	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 22	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。 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					
	24 25	作業の説明 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					
	26	企画案のまとめ方説明・作業					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。
	27 28	企画案の確認、修正					
	29 30	発表 (5分/人) ※power pointを用いてプロジェクターでプレゼン					
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	○	○				60%
	課題提出状況		○				20%
	プレゼンテーション		○				20%
履修上の注意	各プロセスをしっかりと理解すること。						

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	2022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Illustrato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Illustrato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。						

科目名	3DCADゼミ						
科目名(英)	3DCAD seminar						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	稲吉 貴博
実施年度	2022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	この授業では、就職活動に向けて3次元CAD作品を作成し作品集に入れることを目的とする。 3次元CADを駆使し、作品を実際に制作する技術を養う。						
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	
		○	○			3次元CAD技術を活かし、自分のアイデアを立体的に表現することができる。	
		○	○			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。	
		○				作成した作品をポートフォリオとして表現する	
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	3DCADゼミ内容説明 モデリング課題説明					
	2	モデリング課題 課題に適した題材の作品を洗い出す					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。
	3	ラフ案検討 アイデアスケッチ・詳細スケッチ 改善点・改良点の洗い出し					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	ラフ案検討 アイデアスケッチ・詳細スケッチ 改善点・改良点の洗い出し					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。
	5	造形課題 図面作成 しくみ図(立面図)制作、正面・側面・平面図の制作					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	造形課題 図面作成 しくみ図(立面図)制作、正面・側面・平面図の制作					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。
	7	モデリング作品作成(1)作業解説～作業解説 ツリー構造の設計、3次元CADを用いたモデリング作業					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	モデリング作品作成(2)作業 3次元CADを用いたモデリング作業					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。
	9	モデリング作品作成(3)作業 3次元CADを用いたモデリング作業、進捗確認					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	モデリング作品作成(4)作業 3次元CADを用いたモデリング作業、進捗確認					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。
	11	モデリング作品作成(5)作業完成 3次元CADを用いたモデリング作業、進捗確認					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	ポートフォリオ用資料作成(1) ポートフォリオレイアウト、P/Iを用いて作成					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。
	13	ポートフォリオ用資料作成(2) 完成 P/Iを用いて作成					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	プレゼンテーション準備					授業で習ったスキルは、確実に習得すること。 作品制作が未完成の場合、次回までに完成させる
	15	最終発表					授業で習ったスキルは、確実に習得すること。
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、次の授業までに遅れを取り戻しておくこと。						