

科目名	ビジネスマナーB						
科目名(英)	Business manner B						
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	後期	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	
	○				○	サービス・接客について理解し、サービス接客検定3級が取得できるレベルの知識を修得できる	
	○	○				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	
			○			接客・電話・名刺、基本的なマナーを身に付け、適切に振る舞うことができる	
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	検定試験について 受験級の選択・検定結果について					
	2	サービス接客検定対策①	演習および解説	第39回	過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	3	サービス接客検定対策②	演習および解説	第40回	過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	4	サービス接客検定対策③	演習および解説	第41回	過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	5	サービス接客検定対策④	演習および解説	第42回	過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	6	サービス接客検定対策⑤	模擬試験		過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	7	サービス接客検定対策⑥	演習および解説	第43回	過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	8	サービス接客検定対策⑦	演習および解説		過去問題プリントを事前に解答しておくこと		
	9	来客対応1	接客の意義と重要性を理解する	接客の心構え	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	10	来客対応2	来客対応の流れ	来客対応の基本用語	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	11	来客対応3	名刺の受け方・渡し方・取扱い		教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	12	来客対応4	ロールプレイング テスト		教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	13	電話対応1	電話の特性 電話話法のポイント		教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	14	電話対応2	電話のかけ方・受け方 演習プリント		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	就職実務 I						
科目名(英)	Career Study 1						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	各クラス担任		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	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	就職活動に必要な基礎知識を身に付け、実際の活動を円滑行うための事前準備を行う						
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	
	○					就職活動において求められる事柄を知る	
	○					業界感をイメージできるようになる	
	○					メール対応など、就職活動に必要なコミュニケーションを行う準備をする	
	○	○				企業研究の方法を知っている	
○					学校求人を利用するための条件を知っている		
テキスト・教材 参考図書	学校支給のGCBテキスト 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	就職活動における心構え / 働くということを考える 知る				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	2	就職活動における心構え / 自分が働く業界の形態や常識を知る				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	3	就職活動における心構え / 業界で必要なサービスとは				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	4	就職活動における心構え / 業界で必要なスキルとは				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	5	就職活動における心構え / 作品集の価値とは				事前に該当資料を配布、内容を把握しておく	
	6	就職活動における心構え / 作品集をイメージする1				演習科目で作成した、作品をサンプルとして準備	
	7	就職活動における心構え / 作品集をイメージする2				作品のリストを事前作成・前年度のサンプルを閲覧しておく	
	8	就職活動における心構え / 自分の作品集計画を見つめ直す				これまでの内容を復習する	
	9	履歴書 / 自己分析 自己PR				これまでの内容を踏まえ、該当項目をガイドブックへ記入しておく	
	10	履歴書 / 自己分析 得意分野 特記事項				これまでの内容を踏まえ、該当項目をガイドブックへ記入しておく	
	11	履歴書 / 自己分析を履歴書としてまとめる				履歴書フォーマットの準備	
	12	面接練習 / 面接の重要性 意味を知る				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載	
	13	面接練習 / 入退室の練習				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載	
	14	面接練習 / 面接練習を各自実施 履歴書の内容を話すトレーニング				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載	
15	面接練習 / 面接練習を各自実施 履歴書の内容を話すトレーニング				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載		
評価方法	課題の提出 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
	レポート提出	◎					100%
履修上の注意	60%出席を単位付与条件とする						

科目名	CAD B						
科目名(英)	CAD B						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	日巻 明美		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	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	AutoCADの機能や設定方法・コマンド操作方法を理解し機械図面の作図を行えるよう学習する						
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	
	○	○	○			AutoCADの機能や設定方法・コマンドの操作方法を習得する	
	○	○				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	
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	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	
	2	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)	
	3	AutoCAD(円・円弧・オフセット・面取り・フィレット・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)	
	4	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)	
	5	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)	
	6	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)	
	7	AutoCAD(画層管理 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)	
	8	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	
	9	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	
	10	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	
	11	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	
	12	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)	
	13	AutoCAD(スパナの作図)				授業で学習した内容の復習(完成後提出)	
	14	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)	
	15	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%
図面正確性	○	○				30%	
履修上の注意							

科目名	3DCAD I A					
科目名(英)	3DCAD 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	後期	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	プロダクトデザイナー・デザインエンジニアを目指す者として、人を魅了する発想力、造形力、技術力を培うとともに、モデルやパネルを通してそれらをアウトプットしプレゼンテーションする技術を養う。また、スケジュール管理を行いながら進級制作として完成させる。					
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
		○				市場調査を基にコンセプトを決定することができる
		○				コンセプトに沿った詳細設計をスケジュール通りに進めることができる
	○	○				スケジュール通りに3次元モデリングデータの作成を進めることができる
	○	○				3次元モデリングデータをもとに、プレゼンテーション資料・パネルを制作することができる
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	授業内容説明, 評価方法説明, 作品テーマの決定			作品テーマを決めるための背景や内容を詰めて置くこと。	
	2	作品テーマの決定			作品テーマを決めるための背景や内容を詰めて置くこと。	
	3	スケジュールの策定			テーマを決めたことから最終発表には完成するようスケジュールを考えておくこと。	
	4	スケジュールの策定・確認			テーマを決めたことから最終発表には完成するようスケジュールを考えておくこと。	
	5	市場調査及びコンセプト・アイデアスケッチ			市場調査を行い、作品のポジショニングマップをつくりコンセプトを決定	
	6	市場調査及びコンセプト・アイデアスケッチ・確認			市場調査を行い、作品のポジショニングマップをつくりコンセプトを決定	
	7	アイデアスケッチを基に詳細設計を実施			アイデアスケッチをもっと具体化するための情報を集め、詳細設計作業に移行できるよう準備すること。	
	8	アイデアスケッチを基に詳細設計を実施・確認			アイデアスケッチをもっと具体化するための情報を集め、詳細設計作業に移行できるよう準備すること。	
	9	中間発表① ※スケジュールも含め発表			中間発表内容を含め今後の取り組みに移行しやすいよう取り組む	
	10	中間発表② ※スケジュールも含め発表			中間発表内容を含め今後の取り組みに移行しやすいよう取り組む	
	11	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	12	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	13	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	14	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	15	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	16	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	17	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	18	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	19	中間発表① ※スケジュールも含め発表			中間発表内容を含め今後の取り組みに移行しやすいよう取り組む	
	20	中間発表② ※スケジュールも含め発表			中間発表内容を含め今後の取り組みに移行しやすいよう取り組む	
	21	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
	22	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。	
23	3次元モデリング実施・個別進捗状況報告・個別指導			3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。		

	24	3次元モデリング作品完成・個別完成報告・個別指導	3次元モデリングデータの管理及び最終形状を意識した作品制作を行うこと。				
	25	パネル及びプレゼンテーション資料作成・個別指導	完成したモデリングデータをもとにパネル及びプレゼンテーション資料の作成が進むよう材料の準備を行うこと。				
	26	パネル及びプレゼンテーション資料作成・個別指導	完成したモデリングデータをもとにパネル及びプレゼンテーション資料の作成が進むよう材料の準備を行うこと。				
	27	パネル及びプレゼンテーション資料作成・個別指導	完成したモデリングデータをもとにパネル及びプレゼンテーション資料の作成が進むよう材料の準備を行うこと。				
	28	パネル及びプレゼンテーション資料作成・個別指導	完成したモデリングデータをもとにパネル及びプレゼンテーション資料の作成が進むよう材料の準備を行うこと。				
	29	最終発表①	最終発表後の課題点については修正すること。				
	30	最終発表②	最終発表後の課題点については修正すること。				
評価方法	(1)作品(課題作品・プレゼンテーション資料)の完成度 (2)プレゼンテーションスキル (3)スケジュール管理 上記3項目より評価する。						
		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	○	○				60%
	プレゼンテーション	○	○				20%
	スケジュール管理	○	○				20%
履修上の注意	スケジュール管理を徹底し作業が遅れた場合は次の授業までに追いつくよう取り組んでください。						

科目名	3DCAD I B						
科目名(英)	3DCAD I B						
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	後期	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	3次元CADの操作の概念を習得。 実際の設計現場におけるCADの使用方法や陥りやすいミスについて説明し現場で通用するスキルを身につける。						
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	
	○	○				3次元CADで用いられる専門用語を説明できる	
		○				3次元CADを問題なく操作できる	
		○				設計変更に対応して再制作できる	
		○				加工工程を意識したパートデザインを作成できる	
		○				基準(組み合わせ・加工)に沿ったアセンブリーデザインを作成できる	
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	3DEXPERIENCEのPLATFORM理解及び概要説明 画面説明・クワドラントの説明, 確認プリント				3DS Learning Space(Gateway to the 3DEXPERIENCE Platform)予習、確認プリント復習	
	2	ロールの説明, お気に入りAppsの登録, 用語集について説明 確認プリント				3DS Learning Space(Gateway to the 3DEXPERIENCE Platform)予習、確認プリント復習	
	3	3DSwymについて説明, 3DSwym操作, ドキュメントの共有 確認プリント				3DS Learning Space(Gateway to the 3DEXPERIENCE Platform)予習、確認プリント復習	
	4	ダッシュボードの作り方, プロジェクトの作り方, 3DSpace, 3DPlay, 確認プリント				3DS Learning Space(Gateway to the 3DEXPERIENCE Platform)予習、確認プリント復習	
	5	データの表示と探索方法について, データ部品表の操作 確認プリント				3DS Learning Space(Gateway to the 3DEXPERIENCE Platform)予習、確認プリント復習	
	6	プロファイルを作成について学習 ケーススタディー, プロセスの段階について, PLMオブジェクト				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	7	プロファイルを作成について学習 PLMオブジェクトのタイプ, 新しいオブジェクトの作成, 設計範囲の制作 新しいドキュメントの作成, ドキュメントの添付, 演習問題				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	8	物理プロダクトの作成, 3Dシェイプの挿入, 3Dパーツの作成 スケッチについて(作成・視点変換・基準要素の作成)				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	9	パワー入力行について, 基準要素の推奨事項, 演習問題				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	10	単純な要素とプロファイルの作成, 定義ファイルについて スケッチ拘束及び種類, 自動寸法作成, 演習問題				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	11	中間テスト				中間テスト内容を振り返り復習しておくこと。	
	12	3D要素の投影・交差, トリム, 複雑なプロファイルの作成 データの保存について, ケーススタディー				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	13	フィーチャーベースモデリング 設計意図, プロセスの段階, 設計意図へのフィーチャーへの影響				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
	14	パートデザイン復習 パッド, ポケット, マテリアルについて, 演習問題				授業内で指示した課題について取り組む。 CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習	
15	テスト				期末テスト内容を振り返り復習しておくこと。		
評価方法	(1) 定期試験(実技)を中間、期末で各1回実施する。(2) 演習問題の実施 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%
演習課題	○	○				40%	
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つけるよう努力してください。						

科目名	Design Concept B						
科目名(英)	Design Concept B						
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	後期	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 PD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	
	○	○				サーフェスコマンド習得	
	○	○				リージョンカーブ・リージョンの作成方法習得	
	○	○				スツール及びオリジナルスツール作成を通して学習内容の習得	
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	サーフェスコマンド				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	2	リージョンカーブ・リージョン作成方法				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	3	スツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	4	スツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	5	スツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	6	スツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	7	スツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	8	スツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	9	オリジナルスツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	10	オリジナルスツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	11	オリジナルスツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	12	オリジナルスツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	13	オリジナルスツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
	14	オリジナルスツール作成				学習時のスライドを確認しメモを取ること。	
15	最終課題(オリジナルスツール)発表・課題提出				学習時のスライドを確認しメモを取ること。		
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
	最終課題評価	○	○				60%
	課題提出	○	○				40%
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 B						
科目名(英)	3dimensional CAD official certification Countermeasure B						
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	後期	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	
	○	○				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	
	○	○				2Dと3DCADの相違点について説明できる	
	○	○				3次元CADの操作を問題なく行える	
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	文章を読み解き手順を参考にモデリングの説明・演習問題①			授業範囲のテキスト内容を復習しておくこと 新しい技術等については再度確認しておくこと		
	2	文章を読み解き手順を参考にモデリングの説明・演習問題②			授業範囲のテキスト内容を復習しておくこと 新しい技術等については再度確認しておくこと		
	3	表面積や体積の測定方法について説明・演習問題			授業範囲のテキスト内容を復習しておくこと 新しい技術等については再度確認しておくこと		
	4	投影図を読み取りモデリングの説明・演習問題①			授業範囲のテキスト内容を復習しておくこと 新しい技術等については再度確認しておくこと		
	5	投影図を読み取りモデリングの説明・演習問題②			授業範囲のテキスト内容を復習しておくこと 新しい技術等については再度確認しておくこと		
	6	投影図を読み取りモデリングの説明・演習問題③			授業範囲のテキスト内容を復習しておくこと 新しい技術等については再度確認しておくこと		
	7	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		
	8	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		
	9	テキスト内 他年度 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	後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	授業の復習が重要です。わからない部分の対応を早く行い対策するようにしてください。						

科目名	表現技法 B						
科目名(英)	Expression techniques B						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	植田 義孝		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	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	野外での製品を意識したメッキ風や透明材などより複数の素材の組み合わせられた製品を想定した手描きのスケッチ表現力を高める。車や公共物など大きな製品のスケッチ表現の為に、スケール感を意識したパース図を学び、マーカ/パステルを使った手描きスケッチとコンピュータ表現を習得する。						
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	
	○	○				大きな製品(車や公共物)の素材表現ができる(メッキ表現、ソリッドカラー表現)	
	○	○				素材の組み合わせ表現ができる(透明材との組み合わせ表現)	
	○	○				手書きのレンダリングからPCレンダリングへおこなうことができる	
テキスト・教材 参考図書	オリジナルテキスト(参考図書:マーカテクニク)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	輸送機器等のスケッチ演習(野外でのメッキ表現)				スケッチが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	2	輸送機器等のスケッチ演習(メッキからソリッドカラー表現)				スケッチが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	3	輸送機器等のスケッチ演習(透明材との組み合わせ表現)				スケッチが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	4	ストリートファニチャー等のスケッチ演習(素材表現)				スケッチが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	5	輸送機器/ストリートファニチャーのレンダリング作成				作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	6	輸送機器/ストリートファニチャーのレンダリング作成				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	輸送機器/ストリートファニチャーのレンダリング作成				作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	8	輸送機器/ストリートファニチャーのレンダリング作成 提出				レンダリングが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	9	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習				作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	10	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習				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	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習				作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	12	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習				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	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習				作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	14	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習				作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
15	輸送機器/ストリートファニチャーのPCレンダリング演習 提出				レンダリングが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。		
評価方法	提出作品、授業態度等により総合的に評価する。 (未提出作品がある場合、または出席率が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	◎	○			20%
		手書レンダリングの確認	◎	○			20%
		演習用イラレデータの確認	◎	○			30%
	レンダリングイラレデータの確認	◎	○			30%	
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 B					
科目名(英)	Mechanical drawing					
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	後期	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を十分理解する。 製図総則(JIS Z 8310-1984)及び機械製図の緒規格に則って、早く・美しく・正しい図面が書ける。					
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	前期復習, 断面法(全断面図), 製図課題			前期内容を見直すこと 本授業内容の復習	
	2	片側断面図, 部分断面図, 製図課題			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	3	回転図示断面図, 組合せ断面図, 製図課題			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	4	演習問題(断面図)			演習問題内容の確認及び復習	
	5	図面の省略の仕方, 製図課題 隠れ線, 対象図形, 中間部分, 繰返し図形省略			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	6	特殊図示法(展開図, 平面部の図示) 寸法記入法(寸法の種類・原則), 製図課題			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	7	寸法記入法①, 製図課題 (記入の仕方, 寸法補助線, 端末記号と起点記号, 引出線)			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	8	寸法記入法②, 製図課題 (寸法数値の記入の仕方, 並列寸法記入法, 累進寸法記入法)			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	9	特殊表示法(円・円弧, 面取り・テーパ・勾配, キー溝, 図面の省略, 寸法記入, 特殊表示), 製図課題			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	10	演習問題(図面の省略, 特殊図示法, 寸法記入法, 特殊表示法)			演習問題内容の確認及び復習	
	11	図面の作成方法(描き方, 検図), 図面の管理(表題欄, 部品欄) 製図課題			前回授業の復習 本授業内容の予習・復習	
	12	機械製図課題①			機械製図課題が終了しない場合は次回授業までに取り組み終了させること。	
	13	機械製図課題②			機械製図課題が終了しない場合は次回授業までに取り組み終了させること。	
	14	機械製図課題③			機械製図課題が終了しない場合は次回授業までに取り組み終了させること。	
15	機械製図課題④			機械製図課題が終了しない場合は次回授業までに取り組み終了させること。		
評価方法	①製図課題(10回), 演習問題(2回), 機械製図(4回) 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
	製図課題, 演習, 機械製図		○			
	正確性(図面)		○			
スケジュール管理	○	○				
評価割合						40%
						40%
						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り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 B					
科目名(英)	Practice of Product design I B					
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	後期	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から商品企画(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	概要説明～リサーチ(現場の視察※駅周辺)			調査結果は、整理して資料化すること。	
	2	設置物、環境(空間)、施工、作り、人の動き(動線)				
	3	ラフ案検討・提案したい公共物のアイデアスケッチ(1)			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使いアイデア出しを行う。	
	4	改善点・改良点の洗い出しなど				
	5	ラフ案検討・提案したい公共物のアイデアスケッチ(2)			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使いアイデア出しを行う。	
	6	動作のしくみのアイデア出しなど				
	7	ラフ案検討・提案したい公共物のアイデアスケッチ(3)			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使いアイデア出しを行う。次週、アイデアスケッチを完成出来るように作業を行う。	
	8	実地的な素材の検討(生産を考慮)				
	9	ラフ案検討・提案したい公共物のアイデアスケッチ(4)			アイデアスケッチが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	10	実地的な素材の検討(生産を考慮) 模型製作時の素材検討も含めてブラッシュアップする				
	11	ビジュアル化・スケッチ(マーカー処理)(1)			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使いスケッチ作成を行う。次週、マーカースケッチを完成出来るように作業を行う。	
	12	いくつかの角度で表現(説明～作業)				
	13	ビジュアル化・スケッチ(マーカー処理)(2)			マーカースケッチが完成出来なかった場合は宿題として完成させる。	
	14	いくつかの角度で表現(作業完了)				
	15	しくみ図(立面図)制作、正面・側面・平面図の制作			図面制作が遅れた場合、授業外の時間を使い完成させる。	
	16					
	17	模型製作(1)作業解説～作業			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	18	ケント紙・スチレンボード・スタイロフォーム・クレイを使用				
	19	模型製作(2)作業			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
	20	ケント紙・スチレンボード・スタイロフォーム・クレイを使用				
	21	模型製作(3)作業完了			作品制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行い、完成させる。	
	22	ケント紙・スチレンボード・スタイロフォーム・クレイを使用				
	23	企画書作成(1) 企画シートフォーマットに則して制作			企画書制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。	
24	コンセプト・テーマ・ネーミング(ロゴ制作)・説明文考案					

	25	企画書作成(2) 企画シートフォーマットに則して制作 コンセプト・テーマ・ネーミング(ロゴ制作)・説明文考案	企画書制作が遅れた場合、授業外の時間を使い作業を行う。				
	26						
	27	企画書作成(3) プレゼン資料作成	企画書やプレゼン資料制作が遅れた場合、授業外の時間を使い完成させる。				
	28						
29	プレゼンテーション スケッチや模型を提示しながらのプレゼンテーション実施	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		○				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 B						
科目名(英)	Photoshop・Illustrator I B						
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	後期	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り、Photoshop / Illustrator はその重要なツールソフトである。後期は特に Photoshop の基本操作を学ぶとともに、作品パネルや、ポートフォリオ制作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Photoshop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	Illustrator & Photoshop の基本					
	2	Photoshop 基本操作 レイヤーの操作と色調補正				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	3	Photoshop 基本操作 選択範囲の作成				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	4	Photoshop 基本操作 色の設定とペイントの操作				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	5	Photoshop 基本操作 レイヤーマスクを使う				確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	6	確認テスト/Photoshop 基本操作 文字、パス、シェイプ				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	7	Photoshop 基本操作 文字、パス、シェイプ				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	8	Photoshop 基本操作 画像の修正・加工				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	9	Photoshop 基本操作 フィルターとレイヤースタイル				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	10	Photoshop 基本操作 Illustrator & Photoshop の連携				確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	11	確認テスト/レンダリング画像を加工				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	12	Illustrator と Photoshop を使ったパネル制作				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	13	Illustrator と Photoshop を使った作品集制作				授業で習った内容は、復習し習得すること	
	14	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	造形ゼミ					
科目名(英)	Modeling seminar					
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	後期	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、就職活動に向けて造形イメージをスケッチと模型で表現し作品集に入れることを目的とする。スチレンボード・スタイロフォーム・クレイ等の素材加工技術を駆使し、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
		○	○			学んだ模型製作技術を活かし、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	造形ゼミ内容説明				
	2	造形課題説明			授業で習った内容は、復習し習得すること	
	3	造形課題			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	アイデアスケッチ、詳細スケッチの作成				
	5	ラフ案検討			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	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				
	7	ラフ案検討			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	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				
	9	造形課題 図面作成			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。	
	10	しくみ図(立面図)制作、正面・側面・平面図の制作				
	11	造形課題 図面作成			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。	
	12	しくみ図(立面図)制作、正面・側面・平面図の制作				
	13	模型作成(1)作業解説～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。	
	14	ケント紙・スチレンボードを使用				
	15	模型作成(2)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。	
	16	ケント紙・スチレンボードを使用				
	17	模型作成(3)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。	
	18	ケント紙・スチレンボードを使用				
	19	模型作成(4)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。	
	20	ケント紙・スチレンボードを使用				
	21	模型作成(5)作業完成			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。	
	22	ケント紙・スチレンボードを使用				
	23	ポートフォリオ用資料作成(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。	
24	写真撮影(模型)、ポートフォリオレイアウト、P/Iを用いて作成					

	25	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。				
	26						
	27	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				
	28						
	29	最終発表	授業で習ったスキルは、確実に習得すること。				
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
	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。						