

科目名	就職実務ⅡA						
科目名(英)	Employment practices 2A						
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	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 2年						
授業概要	就職活動に必要な基礎知識を備えた人材の育成 就職活動における作品集作成や履歴書記入方法など、社会人になる上での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	
	○					就職活動における企業研究が行うことができる	
	○					自己分析を行うことができる	
	○					作品集を作成し就職活動ができる	
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	履歴書の書き方				「就職実務Ⅰ」でのワークを振り返っておく	
	2	受験企業の研究し求人を探しリストアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	3	自己分析作成と作品集ブラッシュアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	4	志望理由チェックと作品集ブラッシュアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	5	就職活動スケジュールを制作				リスト表・ワークシート作成する	
	6	就職活動状況の共有				ヒアリング情報をまとめておくこと	
	7	ポートフォリオのブラッシュアップ				事前に見れる状態にしておく	
	8	対象企業を意識した面接練習					
	9	対象企業を意識した面接練習(グループディスカッション)				リスト表・ワークシート作成する	
	10	受験企業の研究し求人を探しリストアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	11	自己分析や志望理由チェック				リスト表・ワークシート作成する	
	12	就職活動状況の共有				ヒアリング情報をまとめておくこと	
	13	求人情報の集め方や、管理の仕方					
	14	対象企業を意識した面接練習					
15	就職活動スケジュールを制作						
評価方法	課題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	CATIA II A						
科目名(英)	CATIA II 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 2年						
授業概要	CATIA でのモデルを組み合わせる方法やCAE解析を用いた強度検討方法について学ぶ。CATIA認定資格の範囲のうちナレッジ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	
	○					専門用語を説明し、動作を実行することが出来る	
	○	○				ナレッジ編で学習した技術を実行することが出来る	
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	ナレッジ編 ナレッジアドバイザー パラメータ・式, 確認テスト			予習プリントの実施 確認テストで解けなかったところを再学習		
	2	パラメーター・関係式, 演習問題			演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	3	チェック, 演習問題			演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	4	ルール・設計テーブル, 確認テスト			予習プリントの実施 確認テストで解けなかったところを再学習		
	5	ルール・設計テーブル①, 演習問題			演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	6	ルール・設計テーブル②, 演習問題			演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	7	中間テスト①			中間テスト内容を確認し復習する		
	8	リアクション、定数、コメント、単位、演算子, 確認テスト			予習プリントの実施 確認テストで解けなかったところを再学習		
	9	リアクション 定数(true/false)の利用①, 演習問題			演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	10	リアクション 定数(true/false)の利用②, 演習問題			演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	11	メッセージ関数, 確認テスト			予習プリントの実施 確認テストで解けなかったところを再学習		
	12	中間テスト②			中間テスト内容を確認し復習する		
	13	総合演習問題①			総合演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
	14	総合演習問題②			総合演習問題の間違った箇所をもう一度作成し直す		
15	前期 期末テスト			期末テストの解答、解説を行う。 間違えた箇所を解けるように練習する			
評価方法	(1)授業の中で確認テストを実施する。(4回程度) (2)演習課題を実施する。(8回) (3)定期試験(実技)を中間テスト2回、期末テスト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
	期末テスト	○	○				60%
	中間テスト	○	○				20%
確認テスト・演習問題	○	○				20%	
履修上の注意							

科目名	CAM						
科目名(英)	CAM						
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学科 プロダクトデザイン専攻 2年						
授業概要	3DCADが普及した現在、設計者の目線だけでなくデザインや物を作る側の目線でデータ作成する技術が必須となっている。3Dプリンタを用いた3Dモデル作成のためのテクニックを習得し3DCAD及び3Dプリンタを使用できる人材育成を目標とする。						
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	
		○				ものづくりを行う際、テーマ決定から現物完成までのスケジュール管理ができる	
		○				チームでものづくりを行うために必要な情報交換、管理ができる	
	○	○				デザインと設計から3Dプリンタで出力する際の可能な形状や許容値を検討できる	
		○				3Dプリンタで形状作成する際の手順を実行できる	
テキスト・教材 参考図書	教科書の指定は特に無し 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	イントロダクション(導入)、チーム作成について、課題テーマ1			課題をチーム内で検討し内容を話し合うこと		
	2	スケジュール・構想・詳細設計に関する出力計画を立てる			構想・詳細設計の見直し及びスケジュール作成		
	3	スケジュール・3Dデータ作成に対する出力スケジュールの管理			スケジュールの見直し及び出力準備を行う。		
	4	3Dプリンタによる出力(干渉チェック・設計変更の洗い出し)			干渉等の確認を行い変更点の見直し及び発表準備を行う。		
	5	成果物提出・発表・講評			成果物に対する課題点などを見直し次に備える。		
	6	チーム作成、課題条件発表・課題テーマ2			課題をチーム内で検討し内容を話し合うこと		
	7	スケジュール・構想・詳細設計に関する出力計画を立てる			構想・詳細設計の見直し及びスケジュール作成		
	8	スケジュール・3Dデータ作成に対する出力スケジュールの管理			スケジュールの見直し及び出力準備を行う。		
	9	3Dプリンタによる出力(干渉チェック・設計変更の洗い出し)			干渉等の確認を行い変更点の見直し及び発表準備を行う。		
	10	成果物提出・発表・講評			成果物に対する課題点などを見直し次に備える。		
	11	チーム作成、課題条件発表・課題テーマ3			課題をチーム内で検討し内容を話し合うこと		
	12	スケジュール・構想・詳細設計に関する出力計画を立てる			構想・詳細設計の見直し及びスケジュール作成		
	13	スケジュール・3Dデータ作成に対する出力スケジュールの管理			スケジュールの見直し及び出力準備を行う。		
	14	3Dプリンタによる出力(干渉チェック・設計変更の洗い出し)			干渉等の確認を行い変更点の見直し及び発表準備を行う。		
15	成果物提出・発表・講評			成果物に対する課題点などを見直す。			
評価方法	(1)演習課題提出物(3D出力造形物、3Dデータ、図面、スケジュール管理表)による評価 (2)成果発表のプレゼンテーションによる評価、中間講評を踏まえた相互意見交換(ワークシート)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題評価	○	○				60%
	プレゼンカ・情報共有		○				20%
	スケジュール管理		○				20%
履修上の注意	作品制作のためスケジュール管理の徹底を行い予定通り取り組むことが重要です。						

科目名	3次元CAD制作						
科目名(英)	3DCAD Production						
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学科 プロダクトデザイン専攻 2年						
授業概要	3DCADが普及した現在、設計者の目線だけでなくデザインや物を作る側の目線でデータ作成する技術が必須となっている。3Dプリンタを用いた3Dモデル作成のためのテクニックを習得し3DCAD及び3Dプリンタを使用できる人材育成を目標とする。						
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	
	○					ものづくりを行う際、テーマ決定から現物完成までのスケジュール管理できる	
	○					チームでものづくりを行うために必要な情報交換ができる	
	○					デザインと設計から3Dプリンタで出力する際の可能な形状や許容値を検討できる	
	○					プリントアウトする形状を3DCADで制作できる	
テキスト・教材 参考図書	教科書の指定は特に無し 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	イントロダクション(導入)、チーム作成について、課題テーマ1				課題をチーム内で検討し内容を話し合うこと	
	2	スケジュール管理・構想設計・詳細設計				構想・詳細設計のモデリングスケジュール作成	
	3	スケジュール管理・3Dデータ作成・途中経過報告				3Dモデリング作成経過の確認及び修正	
	4	スケジュール管理・3Dデータ作成・経過報告・CADデータ修正				3次元プリンター出力結果を確認しデータ修正	
	5	成果物提出・発表・講評				アイデア・構想・詳細設計の考察	
	6	チーム作成、課題条件発表・課題テーマ2				課題をチーム内で検討し内容を話し合うこと	
	7	スケジュール管理・構想設計・詳細設計				構想・詳細設計のモデリングスケジュール作成	
	8	スケジュール管理・3Dデータ作成・途中経過報告				3Dモデリング作成経過の確認及び修正	
	9	スケジュール管理・3Dデータ作成・経過報告・CADデータ修正				3次元プリンター出力結果を確認しデータ修正	
	10	成果物提出・発表・講評				製品作成のモデリングについて考察	
	11	チーム作成、課題条件発表・課題テーマ3				課題をチーム内で検討し内容を話し合うこと	
	12	スケジュール管理・構想設計・詳細設計				構想・詳細設計のモデリングスケジュール作成	
	13	スケジュール管理・3Dデータ作成・途中経過報告				3Dモデリング作成経過の確認及び修正	
	14	スケジュール管理・3Dデータ作成・経過報告・CADデータ修正				3次元プリンター出力結果を確認しデータ修正	
15	成果物提出・発表・講評				製品作成のモデリングについて考察		
評価方法	(1)課題評価 (2)プレゼン評価 (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
	課題評価		◎				60%
	プレゼン	○	◎				20%
	スケジュール管理		◎				20%
履修上の注意	作品制作のためスケジュール管理の徹底を行い予定通り取り組むことが重要です。						

科目名	プロダクトデザイン概論 A						
科目名(英)	Introduction to Product design 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 2年						
授業概要	社会的・商業的に価値のある商品の企画開発力を養成するためには、プロダクトデザインに関係する広範な知識が必要である。中でもプロダクトデザインの背景(概念と歴史)、社会とプロダクトデザインとの関係、開発と製造に関わる技術知識は特に重要であるため、この授業ではこれら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	
	○					プロダクトデザインとは何かとその歴史を学び、製品と人間との関係を説明することができる。	
	○					現在の社会が抱える大きな問題と解決策としてのデザインについて理解し、説明ができる。	
	○					商品開発に関わる技術を学び、代表的な技術・素材等の説明ができ、開発に応用することができる。	
テキスト・教材 参考図書	JIDA編 『プロダクトデザインの基礎 スマートな生活を実現する71の知識』 JIDA編 『プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ』ほか						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入 プロダクトデザインとは何か				日常生活の中で「デザイン」を常に考えること	
	2	プロダクトデザインと企画-1 使用価値①				日常生活の中で「デザイン」を常に考えること	
	3	プロダクトデザインと企画-2 使用価値②				日常生活の中で「デザイン」を常に考えること	
	4	プロダクトデザインと企画-3 経済価値①				日常生活の中で「デザイン」を常に考えること	
	5	プロダクトデザインと企画-4 経済価値②				日常生活の中で「デザイン」を常に考えること	
	6	プロダクトデザインと企画-5 社会価値①				日常生活の中で「デザイン」を常に考えること	
	7	プロダクトデザインと企画-6 社会価値②、小テスト				確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	8	コンセプト作成のための手法-1				卒業制作のテーマ決定に活用し身に付ける	
	9	コンセプト作成のための手法-2				卒業制作のテーマ決定に活用し身に付ける	
	10	技術とデザイン-1				生活の中で、ものの構造や材料をよく観察すること	
	11	技術とデザイン-2				生活の中で、ものの構造や材料をよく観察すること	
	12	技術とデザイン-3				生活の中で、ものの構造や材料をよく観察すること	
	13	技術とデザイン-4				生活の中で、ものの構造や材料をよく観察すること	
	14	技術とデザイン-5、小テスト				確認テストを実施するので、復習しておくこと	
15	重要事項確認、復習				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	◎					80%
	小テスト	◎					20%
履修上の注意	良いデザインとは何か、良い設計とは何かを常に考える習慣を身に付けること。日常生活の中でふれるさまざまな「もの」と使う「ひと」をよく観察し、構造や材質の実践的な知識を身につけよう。						

科目名	3次元CAD II A					
科目名(英)	3DCAD II A					
単位数	4単位	時間数	60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 2年					
授業概要	設計の現場で使用されているCATIA 3DEXPERIENCE技術の習得を行う。 CATIAの操作の概念を習得しチーム単位で課題作成を行いエンジニアとして必要な最新技術を習得する。最終的にCATIA 3DEXPERIENCE Certificationの取得を目指す。					
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
	○					CATIA 3DEXPERIENCE PLATFORMを問題なく実行することが出来る。
	○	○				ダッシュボードの作り方, プロジェクトの作り方, 情報共有の行い方
	○	○				CATIA 3DEXPERIENCEを用いて設計変更及びアセンブリー形状の作成が出来る。
	○	○				課題内容について技術面も含め相手に伝えることが出来る。
テキスト・教材 参考図書	<ul style="list-style-type: none"> ・Gateway to the 3DEXPERIENCE platform ・3DEXPERIENCE問題集(プログレステクノロジーズ制作) ・CATIA Mechanical Design Fundamentals 					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	回転フィーチャーの作成、穴・ねじ切り及びタップの作成 ドラフトの作成と解析, フィレット及び面取り, シェル化と補強			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	2	スケッチャー V5と3DEXPERIENCEの違い, 設計変更を意識した作成			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	3	スケッチャー 設計変更を意識した作成			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	4	パートデザイン V5と3DEXPERIENCEの違い, 加工工程を意識したモデリング			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	5	パートデザイン 加工工程を意識したモデリング			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	6	パートデザイン ※加工工程の意識			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	7	パラメータの識別 パラメータの追加について, 式・ユーザーパラメータについて			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	8	パラメータのフィルタ, 式の作成, 単位を使用する利点			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	9	演習問題 解説			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	10	ルールについて			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	11	ルールの作成, 演習問題 解説			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	12	カタログの概要及び使用方法 パワーコピーについて			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	13	ユーザーフィーチャーについて パワーコピー及びユーザーフィーチャーの再利用			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	14	パワーコピーについて, リプレゼンテーションからインスタンスの生成			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	15	中間テスト			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
	16	カタログの使用, ルールベースについて			授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。	
17	演習問題 解説			中間テストの解答解説を行う 間違えた箇所を解けるように練習する		

18	レンダリングされたイメージの作成 一般プロセス, レンダリングツールプレゼンテーション	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
19	演習問題・解説	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
20	重量の計算 マテリアルのプロパティについて, 重量の定義について	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
21	アセンブリデザイン組み合わせ基準 V5と3DEXPERIENCEの違い, エンジニアリングコネクションについて	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
22	アセンブリデザイン 組み合わせ基準によるアセンブリ	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
23	アセンブリデザイン 加工基準によるアセンブリ, 授業の復習	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
24	演習問題・解説	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
25	図面の作成 ドラフティングAppsについて, ジェネレーティブドラフティングの概要	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
26	既存プロダクトへの新しい図面挿入について 両面にシートを追加する利点について, シートプロパティの変更修正	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
27	寸法・注釈・図枠・図面の仕上げについて	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
28	演習問題 解説	授業内で指示した課題について取り組む。CATIA Mechanical Design Fundamentalsを予習すること。					
29	期末試験試験対策	説明資料を再度復習すること。次回授業の予習も行うこと。					
30	前期 期末テスト	期末テストの解答、解説を行う。 間違えた箇所を解けるように練習する					
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	機械設計 A						
科目名(英)	Mechanical design A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	工藤 金治		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	設計事務所にて機械設計業務に従事		
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 2年						
授業概要	【実践的設計製図の基礎演習】企業に於ける設計担当の技術者として役割を遂行するため、「モノづくりの出発点」である設計業務を担うにあたり、今では必需品となったパソコンを駆使し、機械・鋼構造物の実践的設計・製図の基礎を学習し、近い将来、創造的・付加価値のある設計業務ができる基盤をつくることを目標とする。						
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	
	○					用語・記号を理解しそれぞれを説明することができる	
	○	○				用語・記号の内容を理解し、実務(設計図面等)に利用することができる	
テキスト・教材 参考図書	1.「やさしい機械図面の見方・描き方」「やさしい機械設計の考え方・進め方」 2.実際の設計図面(教官設計) 3. JIS・ISO 4. CAD DATA						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	表面性状―表面粗さ				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	2	図示方法				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	3	確認テスト①(表面性状・図示方法)				確認テスト実施 事前に学習しておくこと	
	4	寸法公差 要点, ハメアイ方式				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	5	中間テスト①(表面性状・寸法公差)				学習した範囲について、中間テストを行なうのでよく見直しておくこと。	
	6	幾何公差―要点				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	7	図示事例				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	8	機械要素 ねじ製図 (1)				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	9	ねじ製図 (2)				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	10	ボルト・ナット, 座金・キー				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	11	確認テスト②(幾何公差・機械要素)				学習した範囲について、中間テストを行なうのでよく見直しておくこと。	
	12	中間テスト②(表面性状・寸法公差・幾何公差・機械要素)				学習した範囲について、中間テストを行なうのでよく見直しておくこと。	
	13	等角図(1)				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	14	等角図(2)				左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。	
	15	期末試験対策				今期に学習した範囲の中で 重要事項を再度、見直します。	
評価方法	(1)定期試験(筆記)を実施する。※60点以上取得すること (2)授業の中に確認テスト及び中間テストを2回実施する。 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	○					60%
	確認テスト	○	○				20%
	中間テスト	○	○				20%
履修上の注意							

科目名	Photoshop・Illustrator II						
科目名(英)	Photoshop・Illustrator II						
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 2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、表現できることが挙げられる。プレゼン資料作成はその表現のひとつであり、そのほかプロダクトグラフィックス等の作業においても、フォトショップとイラストレーターは重要なツールとなる。グラフィックデザインの基本ルールを学びながら、目的に応じてフォトショップとイラストレーターの適切な機能を選択し表現できる技術を身につける。						
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	
	○	○				書体と文字組みに関する読みやすさの要素を学び、目的に応じた文字の選択や文字組みを行うことができる。	
	○	○				レイアウトデザインにおける法則を理解し、グリッドシステムを使ったレイアウトを行うことができる。	
	○	○				読みやすさ・見やすさに関わる法則を学び、プレゼンテーション裁量作成に応用することができる。	
	○	○				IllustratorとPhotoshopの特性を理解し、表現に応じた的確に個々の機能を使いこなすことができる。	
テキスト・教材 参考図書	『伝わるデザインの基本 よい資料を作るためのレイアウトのルール』 『だれでもプレゼンシート+ポートフォリオをデザインできる本』						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	読みやすさの要素 書体とフォント 文字組み			配布資料の該当範囲をよく読んで復習すること		
	2	文字を選ぶ、文字を詰める			配布資料の該当範囲をよく読んで復習すること		
	3	実践課題1 名刺デザイン 自分を表現する文字を選ぶ			課題を指定時間内に完成させること		
	4	実践課題1 名刺デザイン 自分を表現する名刺を作る			課題を指定時間内に完成させること		
	5	見やすさの要素 レイアウトの基本ルール・グリッドシステム			配布資料の該当範囲をよく読んで復習すること		
	6	実践課題2 レイアウト演習(グリッドの活用)			課題を指定時間内に完成させること		
	7	実践課題2 レイアウト演習(完成)			課題を指定時間内に完成させること		
	8	見やすさの要素 配色の基本ルール・バリアフリー			配布資料の該当範囲をよく読んで復習すること		
	9	実践課題3 表組とグラフ			課題を指定時間内に完成させること		
	10	自由な表現 IllustratorとPhotoshop			配布資料の該当範囲をよく読んで復習すること		
	11	実践課題4 オリジナル写真を使用した自由課題制作(企画・作業着手)			課題を指定時間内に完成させること		
	12	実践課題4 オリジナル写真を使用した自由課題制作(素材加工)			課題を指定時間内に完成させること		
	13	実践課題4 オリジナル写真を使用した自由課題制作(スタジオ撮影)			課題を指定時間内に完成させること		
	14	実践課題4 オリジナル写真を使用した自由課題制作(合成・完成)			課題を指定時間内に完成させること		
	15	復習とまとめ 注意すべき5つのポイント					
評価方法	(1)課題(作品制作)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
	課題1	○	○				25%
	課題2	○	○				25%
	課題3	○	○				15%
課題4	○	○				35%	
履修上の注意	授業で学んだ内容をよく理解したうえで作品を完成させること。作品は提出期限を守ること。						

科目名	グラフィックデザイン概論									
科目名(英)	Introduction to Graphic design									
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 2年									
授業概要	プロダクトデザインにおいて、プロダクトグラフィックスを含めた情報のデザインが、重要性を増している。またパッケージデザインやサインのデザインにおいて、グラフィックに関する知識が要求される。さらに商品開発ではプロモーションが重要であるが、近年ではDTPに加えてWEBによる情報発信の頻度が増し、商品開発デザイナーのスキルとして広範な基礎知識が必要とされる。この授業では、これらの要求に対応できる基礎知識を身に付けることを目指す。									
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				
	○	○				ロゴタイプの変更が出来、VI管理に関して説明できる。				
	○	○				DTP/Web デザイン制作に関するデータ作成のルールについて説明できる。				
	○	○				パッケージの機能とグラフィック表記のルールについて説明できる。				
	○	○				サインデザイン制作に関するルールについて説明できる。				
テキスト・教材 参考図書	『すべての人に知っておいてほしいデザイン・レイアウトの基本原則』『デザインの教室:手を動かして学ぶデザイントレーニング』『illustrator クリエイター能力認定試験問題集』『photoshop クリエイター能力認定試験問題集』ほか									
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示				
	1	導入 何を学ぶか				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	2	文字のデザイン/ブランディングとCI・VI				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	3	実践課題1				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	4	DTP/Webデザイン				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	5	実践課題2-① 印刷と入稿ファイル構成				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	6	実践課題2-② WEBとファイル構成				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	7	パッケージデザイン				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	8	実践課題3-① 掲載情報の整理				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	9	実践課題3-② 取り扱い説明書				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	10	実践課題3-③ 裏面(取り扱い説明書部分)と入稿処理				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	11	サインデザイン/展示デザイン				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	12	実践課題4-① サインデザイン作成				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	13	実践課題4-② 展示デザイン作成				授業で習った内容は、復習し習得すること				
	14	エキスパート試験について 知識問題解説				授業で習った内容は、復習し習得すること				
15	エキスパート試験について 知識問題練習				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	○	○				100%			
履修上の注意	授業で学んだ内容をよく理解したうえで作品を完成させること。作品は提出期限を守ること。									

科目名	機械工学 A						
科目名(英)	Mechanical engineering A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	工藤 金治		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	設計事務所にて機械設計業務に従事		
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 2年						
授業概要	材料力学及び機械力学について学習し、設計及び解析時に必要な力学の基礎知識を身につけることを 目標とします。材料力学及び機械力学基礎知識を身につける。						
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	
	○	○				専門用語と記号の意味を読み解き、説明することができる	
	○	○				公式や法則を用いて設計及び解析に必要な数値を算出することができる	
	○	○				算出した数値をもとに、実践的な強度支持方法を導きだすことができる	
テキスト・教材 参考図書	図解 もの創りのための やさしい機械工学 , 機械設計技術者のための基礎知識						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	応力と歪			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	2	フックの法則と弾性係数			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	3	ポアソン比及び引張試験			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	4	確認テスト①			学習した範囲について、確認テストを行なうのでよく見直しておくこと。		
	5	梁に働く力、片持ち梁(集中・等分布荷重)			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	6	SI単位			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	7	中間テスト①			学習した範囲について、中間テストを行なうのでよく見直しておくこと。		
	8	外力の種類と梁の支持方法			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	9	断面係数			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	10	確認テスト①			学習した範囲について、確認テストを行なうのでよく見直しておくこと。		
	11	実践的強度計算①			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	12	実践的強度計算②, SFD-BMD			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
	13	中間テスト②			学習した範囲について、中間テストを行なうのでよく見直しておくこと。		
	14	強度試験方法			左記に示す教科書の範囲に 目を通しておくこと。		
15	期末試験 対策			今期に学習した範囲の中で 重要事項を再度、見直します。			
評価方法	(1)定期試験(筆記)を実施する。※60点以上取得すること (2)授業の中に確認テスト及び中間テストを2回実施する。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
	期末試験	○	○				60%
	確認テスト	○	○				20%
中間試験	○	○				20%	
履修上の注意							

科目名	プロダクトデザイン実習 II A					
科目名(英)	Practice of Product design II A					
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	植田 義孝	
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 2年					
授業概要	プロダクトデザインプロセスを理解し、与えられたテーマと条件の中で、各自それぞれの着目点と個性にあった発想能力を伸ばし、自主的にデザイン提案ができる事を目標とする。また各自で考えたアイデアを より正確に立体化しデザイン「用と美」の効果を検証できるようにする。					
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
	○	○				課題テーマを理解し、テーマに沿ったアイデア展開とデザインコンセプト立案ができる。
		○				コンセプトを基に、デザイン造形と機能を考える事ができる。
		○				各自に考えた造形や機能を、第三者に解りやすくスケッチ表現や図解表現ができる。
		○				スケッチ表現した造形を、三面図や立体モデルで表現する事ができる
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:工業デザイン全集 第2巻/第3巻)					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	課題 A: テーマの取組み方説明(素材を活かした道具提案)・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。	
	2	課題 A: テーマの取組み方説明(素材を活かした道具提案)・アイデア展開				
	3	課題 A: テーマの取組み方説明(素材を活かした道具提案)・アイデア展開				
	4	課題 A: 複数案から1案選択しブラッシュアップスケッチ作成・三面図作成			三面図作成が遅れている場合、宿題とする。	
	5	課題 A: 複数案から1案選択しブラッシュアップスケッチ作成・三面図作成				
	6	課題 A: 複数案から1案選択しブラッシュアップスケッチ作成・三面図作成				
	7	課題 A: 作品評価課題 / B: テーマ(機能からの道具提案)の取組み方説明			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。	
	8	課題 A: 作品評価課題 / B: テーマ(機能からの道具提案)の取組み方説明				
	9	課題 A: 作品評価課題 / B: テーマ(機能からの道具提案)の取組み方説明				
	10	課題 B: テーマ(機能からの道具提案)の取組み方説明・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。	
	11	課題 B: テーマ(機能からの道具提案)の取組み方説明・アイデア展開				
	12	課題 B: テーマ(機能からの道具提案)の取組み方説明・アイデア展開				
	13	課題 B: 複数案から1案選択しブラッシュアップスケッチ作成・三面図作成			三面図作成が遅れている場合、宿題とする。	
	14	課題 B: 複数案から1案選択しブラッシュアップスケッチ作成・三面図作成				
	15	課題 B: 複数案から1案選択しブラッシュアップスケッチ作成・三面図作成				
	16	課題 B: 作品評価 / 曲面表現のモデル演習・曲面定義の説明			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。	
	17	課題 B: 作品評価 / 曲面表現のモデル演習・曲面定義の説明				
	18	課題 B: 作品評価 / 曲面表現のモデル演習・曲面定義の説明				
	19	曲面表現のモデル演習			曲面表現のモデルが遅れている場合、宿題とする。	
	20	曲面表現のモデル演習				
	21	曲面表現のモデル演習				
	22	課題 C: スピードモデルの取組み方説明/自然物からのキーワードを抽出			授業で習ったスキルは、確実に習得すること。	
	23	課題 C: スピードモデルの取組み方説明/自然物からのキーワードを抽出				
24	課題 C: スピードモデルの取組み方説明/自然物からのキーワードを抽出					

	25	課題 C: キーワードから造形検討、イメージスケールによるアイデア展開					
	26	課題 C: キーワードから造形検討、イメージスケールによるアイデア展開	アイデア展開が遅れている場合、宿題とする。				
	27	課題 C: キーワードから造形検討、イメージスケールによるアイデア展開					
	28	課題 C: アイデアの絞込みブラッシュアップスケッチ作成					
	29	課題 C: アイデアの絞込みブラッシュアップスケッチ作成	スケッチが遅れている場合、宿題とする。				
	30	課題 C: アイデアの絞込みブラッシュアップスケッチ作成					
	31	課題 C: 三面図作成、ガイド作成					
	32	課題 C: 三面図作成、ガイド作成	三面図作成が遅れている場合、宿題とする。				
	33	課題 C: 三面図作成、ガイド作成					
	34	課題 C: モデル作成(基本造形作成)					
	35	課題 C: モデル作成(基本造形作成)	モデル作成が遅れている場合、宿題とする。				
	36	課題 C: モデル作成(基本造形作成)					
	37	課題 C: モデル作成(基本造形作成/表面研磨)					
	38	課題 C: モデル作成(基本造形作成/表面研磨)	モデル作成が遅れている場合、宿題とする。				
	39	課題 C: モデル作成(基本造形作成/表面研磨)					
	40	課題 C: モデル作成(サーフェイサー表面研磨仕上げ)					
	41	課題 C: モデル作成(サーフェイサー表面研磨仕上げ)	モデル作成が遅れている場合、宿題とする。				
	42	課題 C: モデル作成(サーフェイサー表面研磨仕上げ)					
43	課題 C: モデル完成、評価						
44	課題 C: モデル完成、評価	課外時間を使い、作品が完了するようにすること。					
45	課題 C: モデル完成、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
	課題A	○	◎				20%
	課題B	○	◎				20%
	課題C	○	◎				40%
	取り組み姿勢		◎				20%
履修上の注意	よいモノ、美しいモノ、魅力的な形に目を向け、人の行動と道具の関係をよく観察し、それに対しての問題意識をもち習慣づける事。						

科目名	表現技法 A						
科目名(英)	Expression techniques A						
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	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 2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	パース線画説明、パース図スケッチの確認テスト					
	2	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。	
	3	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。	
	4	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。	
	5	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。	
	6	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。	
	7	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。	
	8	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。	
	9	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。	
	10	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。	
	11	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。	
	12	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。	
	13	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。	
	14	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。	
15	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。						