

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	2023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。 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。							
授業形態	講義： ○		演習： △	実習： -	実技： -	※ 主たる形態：○ 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	
	総まとめテスト	◎					70%	
	小テスト(理解度確認テスト)	◎					15%	
	課題提出状況	○	○				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	Illustrator演習						
科目名(英)	Illustrator exercises						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	森 秀樹		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事		
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	伝わるデザインの理論を学び、授業内での確認テスト、検定模擬問題を通してIllustratorの基本操作と、プレゼンテーション資料作成技術の習得を目指す。						
授業形態	講義： △	演習： ○	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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	
	○	○				Illustrato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、問題なく操作できる。	
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、復習しておくこと	
	3	Illustrator 基本操作 図形や線を描く				授業で習った内容は、復習しておくこと	
	4	Illustrator 基本操作 整列と分布 ほか				授業で習った内容は、復習しておくこと	
	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、復習しておくこと	
	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、復習しておくこと	
	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、復習しておくこと	
	9	Illustrator 基本操作 オブジェクトの編集				授業で習った内容は、復習しておくこと	
	10	Illustrator 基本操作 オブジェクトの合成				授業で習った内容は、復習しておくこと	
	11	Illustrator 基本操作 線の設定				授業で習った内容は、復習しておくこと	
	12	Illustrator 基本操作 文字の入力				授業で習った内容は、復習しておくこと	
	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、復習しておくこと	
	15	検定模擬問題解説				授業で習った内容は、復習しておくこと	
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	○	◎				70%
	課題作品(正確さ)		◎	○			20%
	課題提出状況		◎	○			10%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	Photoshop演習							
科目名(英)	Photoshop exercises							
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	森 秀樹	
実施年度	2023年度		実施時期	前期		担当者実務経験	フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事	
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	授業内での確認テスト、検定模擬問題を通してPhotoshopの基本操作を学習し、作品パネルや作品集の制作にも取り組み、読みやすく見やすいプレゼン資料のデザインを作り上げる。							
授業形態	講義： △		演習： ○		実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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。		
	○	○	○			資料作成に必要なPhotoshopの基本操作を用い、プレゼンテーション資料を作成できる。		
		○	○			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、問題なく操作できる。		
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	○		◎				70%
	課題作品(正確さ)			◎	○			20%
	課題提出状況			◎	○			10%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない							

科目名	クロッキー・スケッチ I						
科目名(英)	Drawing・Sketch 1						
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	元木 昭平
実施年度	2023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、創作したデザインを第三者に判り易く伝える技術を演習問題を通して養う。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。						
授業形態	講義：△		演習：○	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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nds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nds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nds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nds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nds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A1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A1トレース				A1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	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。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	提出作品(完成度)		○	○			80%
	課題提出状況		○	○			20%
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。 未提出作品がある場合、もしくは出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	ビジネスマナーⅠ						
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	2023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、電話応対、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。						
授業形態	講義： ○		演習： △	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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にのっとり、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用いて話すことができる。	
	○					ビジネス文書を問題なく作成することができる。	
		○				正しく封筒を書き、適切な郵送方法を選択できる。	
		○	○			冠婚葬祭マナーにのっとり、適切にふるまうことができる。	
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	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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

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	2023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。						
授業形態	講義: ○		演習:	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない。						

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	2023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。						
授業形態	講義： ○		演習：	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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	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
	受講態度・意欲	○	○				30%
	課題の提出	○	○				70%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない。						

科目名	デザイン演習Ⅰ						
科目名(英)	Design ExercisesⅠ						
単位数	4単位		時間数	60時間	担当者	元木 昭平	
実施年度	2023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	課題を通じてプロダクトデザインの基本的概念、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。						
授業形態	講義：△		演習：○	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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				作品制作が遅れた場合、宿題とする。	
	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				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 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				発表資料が遅れた場合、減点とする。	
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(完成度)	○	○				60%
	課題提出状況		○				20%
	プレゼンテーション(出来映え)		○				20%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	機械製図Ⅰ						
科目名(英)	Mechanical drawingⅠ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	木下 敦子		
実施年度	2023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	正しい図面を描くための基礎的な知識に加え、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、各トレーニングへの取り組みを通して学習する。						
授業形態	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	
		○				正確な図面を描くことが出来る。	
		○				早く、美しく、見やすい図面を描くことが出来る。	
		○				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出来る。	
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%
	課題提出状況		○				20%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	CAD演習 I						
科目名(英)	CAD Exercises I						
単位数	2単位		時間数	30時間	担当者	日巻 明美	
実施年度	2023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システムの運用、セキュリティについて学習し、基本的な製図の作図技能を養う。						
授業形態	講義: △		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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システムの基本から運用、セキュリティの重要事項、注意事項を説明することが出来る。	
		○	○			基本的な製図を作図することが出来る。	
		○	○			基本的な図形を描くことが出来る。	
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/練習問題)				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2章コンピュータの基本/練習問題)				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3章ネットワークの基本/練習問題)				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	
	5	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)				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	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	
	7	CAD利用技術者(第5章製図の基本/練習問題)				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	
	8	CAD利用技術者(第6章図形の基本/練習問題)				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	
	9	他年度過去問題 テスト実施・解説				間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)	
	10	他年度過去問題 テスト実施・解説				間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)	
	11	他年度過去問題 テスト実施・解説				間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)	
	12	他年度過去問題 テスト実施・解説				間違えた問題のやり直し (やり直し分提出)	
	13	サンプル問題① 解答 解説				間違えた問題のやり直し	
	14	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)	
	15	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
	課題提出状況	○	○				70%
	中間テスト		○	○			20%
	検定試験可否		○	○			10%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	3次元CAD設計 I									
科目名(英)	3D CAD Design I									
単位数	8単位			時間数	120時間		担当者	熊野 学		
実施年度	2023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	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・、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技能を演習問題を通して養う。									
授業形態	講義： △			演習： ○	実習：		実技：	※ 主たる形態:○ 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				
		○	○			サーフェスツール及びアセンブリ操作を問題なく行える				
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									
	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	中間試験					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			

授業計画	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)	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	中間試験	前期配付したソリッド編のプリントを見直す
	31	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
	32	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
	33	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
	34	演習問題	演習問題を実施解説をする。
	35	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
	36	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
	37	演習問題	演習問題を実施解説をする。
	38	中間試験	中間試験を実施解説をする。
	39	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	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
	40	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
	41	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
	42	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
	43	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
	44	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
	45	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。
	46	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。
	47	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
	48	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。
	49	演習問題	演習問題を実施解説をする。
	50	演習問題 振り返り	演習問題を実施解説をする。
	51	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。
	52	中間試験	中間試験を実施解説をする。
	53	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	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
	54	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
	55	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
	56	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

	57	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				
	58	演習問題	演習問題を実施解説をする。				
	59	演習問題 振り返り	演習問題を実施解説をする。				
	60	前期期末テスト	前期内容の復習を行い試験に備えること				
評価方法	(1)授業の中で確認テストを実施する。(2)演習課題を実施する。(3)定期試験を中間、期末で実施する。 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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	バーチャルツイン I						
科目名(英)	Virtual Twin I						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	稲吉 貴博
実施年度	2023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	3DEXPERENCE Plaformの理解及び3DEXPERENCEを用いたプロジェクト管理方法について説明 クラウドを用いたデータ管理及びデータ共有, スケジュール管理等モデリング以外の使用方法を理解する。						
授業形態	講義: △		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	
	○	○				3DEXPERIENCE Platformの理解	
	○	○				使用するAppsの理解	
	○	○				ダッシュボードや3DSWYMを理解及び技術の習得	
	○	○				Project Planning及びLive Renderingの理解及び技術の習得	
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				Gateway to the 3DEXPERIENCE platform確認 授業内で指示した課題について取り組む。	
	2	3DEXPERIENCEのPLATFORM理解及び概要説明				Gateway to the 3DEXPERIENCE platform確認 授業内で指示した課題について取り組む。	
	3	使用するAppsの説明				授業内で指示した課題について取り組む。	
	4	使用するAppsの説明				授業内で指示した課題について取り組む。	
	5	3DSWYMについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	6	3DSWYMについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	7	Project Plannerについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	8	Project Plannerについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	9	定期試験(中間)				授業内で指示した課題について取り組む。	
	10	Live Renderingについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	11	Live Renderingについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	12	Live Renderingについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	13	Live Renderingについて説明及び理解				授業内で指示した課題について取り組む。	
	14	前期授業復習				前期授業復習	
	15	定期試験(期末)				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%
	課題	○	○				40%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	デジタルモデル設計Ⅱ						
科目名(英)	Digital Model Design Ⅱ						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	稲吉 貴博
実施年度	2023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。						
授業形態	講義:		演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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取ること。	
	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
	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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	3次元CAD検定対策 I							
科目名(英)	3dimensional CAD official certification Countermeasure I							
単位数	2単位		時間数		30時間	担当者	木下 敦子	
実施年度	2023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。							
授業形態	講義:		演習: ○		実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない							